

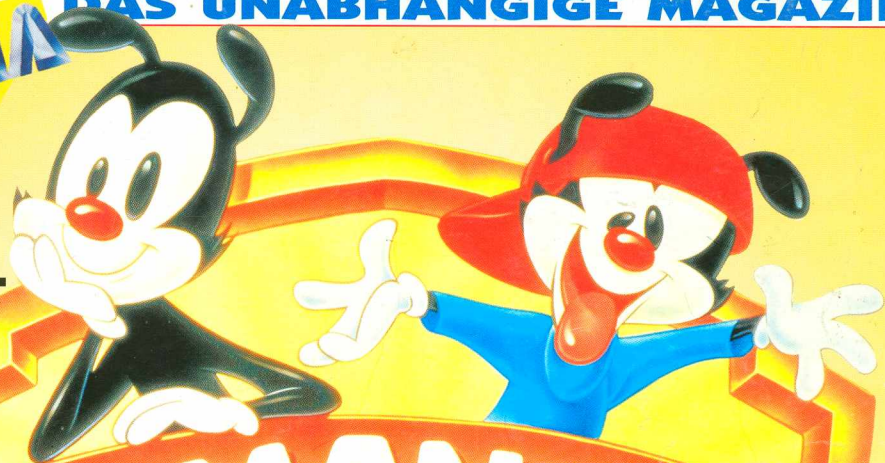
GAMERS

**100%
SEGA**

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN



**MIT 3-D-
BILD!**



ANIMANIACS



**IM TEST
WWF
RAW**



**So wird's gemacht:
DIE GRAFIKEN
VON MORGEN**

SPIELE OHNE GRENZEN

INFOS • TESTS • TIPS & TRICKS • AKTIONEN

'Dies ist das beste Videospiel aller Zeiten'

sagt Robert Zengerle,
Redakteur VIDEO GAMES



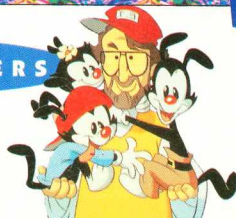
EARTHWORM JIM™

Earthworm Jim™ ©1994
Shiny Entertainment Inc.™



EDITORIAL

HALLO GAMERS



• Videospiele im neuen Look:

Was ist und wie funktioniert das viel-gepriesene ‚Rendering‘-Verfahren? Wie können Videospiele in Zukunft aussehen? Unser Report ab **Seite 36**.

• Weil's so schön war – und gut aufgenommen wurde – gleich nochmal: Das zweite **GAMERS-3-D-Bild** wird alle Segafans auf Anhieb begeistern ... **Seite 38**.

• Prügelspiele:

Bedeutet das Verbot von ‚Mortal Kombat II‘ das Aus für ein ganzes Genre?

Keineswegs! Zur Zeit erscheinen **mehr**

Games denn je – wenn auch nicht alle so toll sind. Ab **Seite 30**.

• **Micro Machines 2:** Es ist möglich! **Acht Spieler gleichzeitig** an ein- und demselben Spiel mit **nur vier**



Joypads, und alle haben mächtig viel Spaß dabei! Über dieses kleine Unterhaltungswunder berichten wir **ab Seite 52**.

• **Animaniacs:** Nicht nur auf Pro 7 zu bewundern, jetzt auch auf Eurem Mega Drive! Spaß mit den Animaniacs für alle Cartoon-Freunde **ab Seite 22**.

• **Jump&Runs:** Das beliebteste aller Genres bekommt weiter steten Zuwachs –



unter anderem mit ‚Earthworm Jim‘ einen glatten Einsler! Alle Facts darüber bekommt Ihr **ab Seite 16**.

• **Fußball:** Als Goodie für alls Fans des deutschen Lieblings-Rasensports: ein ‚Kick Off 3‘-Bundesliga-Spielplan-Poster mit allen Spielpaarungen der Rückrunde für die Saison 94/95.

Seite 41/44.

Eure Gamers Crew!



GAMERS RESERVIERUNG 1/95

Lieber Zeitschriftenhändler,

bitte reservieren Sie mir ein Exemplar von **GAMERS 1/95**.

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

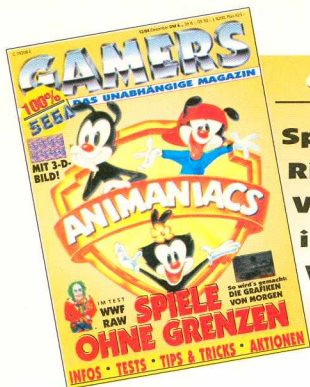
Name, Vorname

Meine Telefonnummer

Unterschrift

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

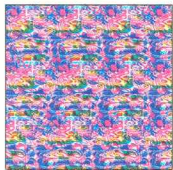
GAMERS
1/95 ist ab
Freitag, den
5. Januar,
erhältlich!



Spiele ohne Grenzen:

Riesen-Testteil16
Videospiele
im neuen Look36
WWF Raw.....30
3-D-Bild28

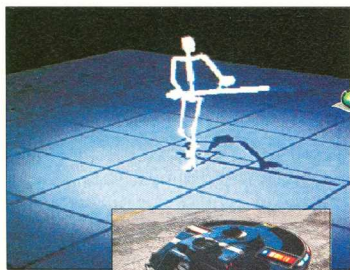
3-D-BILD



Unser aktuelles Motiv? Seht selbst! Sega-Fans werden ihre helle Freude dran haben. **Seite 28.**

PRÜGEL-SPIELE

Zwei links, zwei rechts, ein Tritt ans Schienbein. Ab **Seite 30** gibt's jede Menge Stoff für alle Fernseh-Kampfkünstler. Mit von der Partie: Ballz, Brutal, Clayfighter, Dragon, Second Samurai, Shaq-Fu & WWF Raw.



Des Königs neue Kleider: Videospiele mit SGI-Grafik



VIDEOSPIELE IM NEUEN LOOK

Wie werden die Videospiele von morgen aussehen? Was ist dieses 'Rendering' für ein Verfahren? Diese und andere Fragen beantwortet unser Report **ab Seite 36.**

MICRO MACHINES 2

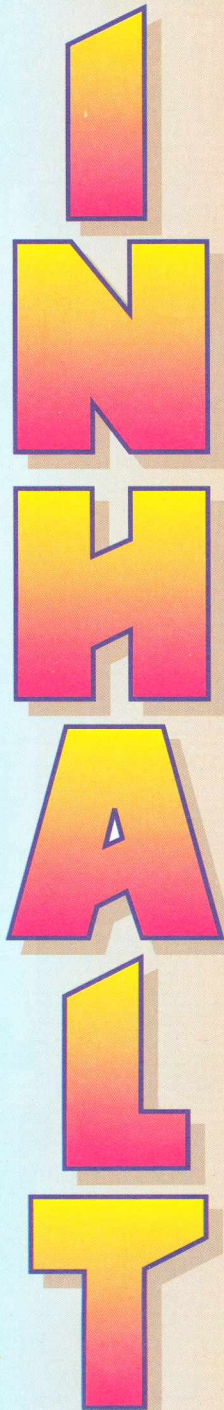
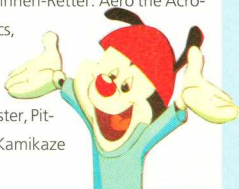
Fahr'n, fahr'n, fahr'n ... weniger auf der Autobahn. Vielmehr dienen bei dieser Massenvergünstigung Billardtische, Keller, Gärten und gar Klobrillen und Badewannen als Rennpisten.

Seite 52.



JUMP&RUNS

Das beliebteste aller Genres! Wie immer gibt es fleißig Nachschub für alle Bösen-Bekämpfer und Prinzessinnen-Retter: Aero the Acro-Bat2, Animaniacs, Earthworm Jim, Mickey Mania, Pagemaster, Pitfall, Zero the Kamikaze Squirrel.



Wettbewerbe

- 9 Virgin: Gewinnt ein MD plus Spiel
- 10 Das 8-Bit-Dutzend

Previews

- 13 Metal Head (32X)
- 13 Star Wars Arcade (32X)
- 12 Virtua Racing Deluxe (32X)

Test: Mega Drive

- 16 Aero the Acro-Bat 2
- 22 Animaniacs
- 34 Ballz
- 34 Clayfighter
- 48 Dino Dini's Soccer
- 32 Dragon
- 24 Earthworm Jim
- 56 Ecco 2: The Tides of Time
- 51 Jimmy White's Whirlwind Snooker
- 59 Jurassic Park: Rampage Edition
- 52 Micro Machines 2
- 26 Pagemaster
- 46 PGA Tour Golf III
- 18 Pitfall: The Mayan Adventure
- 50 Psycho Pinball
- 60 Red Zone
- 32 Second Samurai
- 31 Shaq-Fu
- 55 Soleil
- 58 The Chaos Engine
- 30 WWF Raw
- 20 Zero the Kamikaze Squirrel

Test: Mega-CD

- 54 Beyond the Limit
- 32 Brutal
- 26 Mickey Mania

Test: Game Gear

- 47 Ernie Els Golf
- 31 WWF Raw

Report

- 36 Technik: Videospiele im neuen Look

Tips & Tricks

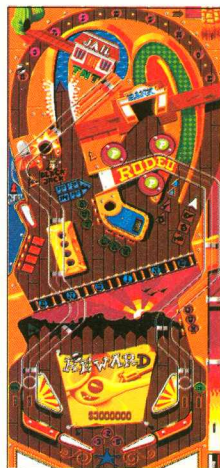
- 62 Shorties
- 68 Super Street Fighter II-Kurs, Teil 3
- 70 Helpline: Leser helfen Lesern
- 72 Codes für Modemodule

Rubriken

- 3 Editorial
- 6 News: neu und wissenschaft
- 8 Post: Briefe, die Ihr und geschickt habt
- 14 Wertungserklärung: So bewerten wir
- 28 GAMERS-3-D-Bild
- 41 Poster: „Kick Off 3“-Bundesliga-Spielplan
- 42 Charts: Eure Game-Hits
- 74 GAMERS-Shop
- 78 Börse: Kleinanzeigen
- 81 Comic: Gary
- 82 Vorschau
- 82 Impressum

PSYCHO PINBALL

Da werden alle Flipperkönige hellhörig! „Psycho Pinball“ von den Codemasters geht klasse ab und macht richtig Spaß! Wer es satt hat, seine Silberlinge in Kneipen und Spielhallen loszuwerfen oder diese gar noch nicht betreten darf, wird sich für **Seite 50** interessieren!



STREET FIGHTER-KURS, TEIL 3

Zwei Teile waren einfach nicht genug, darum geht's heiter mit unserem Prügelkurs weiter. Diesmal dreht es sich vorrangig um Guile, seine Moves und Combos. **Seite 72.**

SOLEIL

„Besser als Zelda“ weisagten schon manche. Wir nicht. Unser detaillierter Test des neuen Sega-Rollenspiels, das sich stark an dem Nintendo-Klassiker orientiert, gibt endlich Aufschluß. **Seite 55.**



POSTER: BUNDESLIGA-SPIELPLAN

Das Poster, auf dem Ihr alle Paarungen der Rückrunde der 94/95er-Saison auf einen Blick habt. Bitte sehr! **Seite 41.**

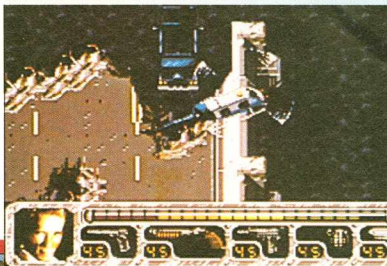


Ihr steht auf Eure acht Bit? Könnt Ihr haben! Verlosen wir nämlich!

Seite 10.

SCHUTT & ASCHE

Terroristen aufspüren, gestohlene Atomwaffen zurückholen, alles in Schutt und Asche legen – ein Tag im Leben des Harry Trasker alias Arnold Schwarzenegger. Wer auf heftige Action steht, die heimische Einrichtung aber trotz seiner Neigung vor über Zerstörung



HELDEN

„Legends of the Justice League Task Force“ – hinter diesem fürchterlichen Bandwurmmittel verbirgt sich eine ganze Armada legendärer DC-Comic-Helden, verpackt in ein Mega-Drive-Prü-



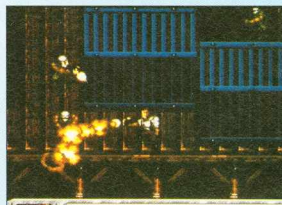
gelspiel: Batman, der Rote Blitz, Aquaman, Wondergirl, der Grüne Pfeil und andere. Der Witz an der Sache: Jeweils ein „echter“ Guter kämpft gegen einen anderen Helden, der zwar aussieht wie ein ehrenhafter DC-Recke, aber in Wirklichkeit ein von Darkseid geklonter Fiesling ist – und so dürft Ihr reinen Gewissens zuschlagen.

Auf einen Marvel-Helden setzt dagegen Acclaim: „Wolverine“ ist einer der berühmtesten X-Men. Der muskulöse Mutant mit den ausfahrenen Krallen ist der Star eines Jump&Runs für Mega Drive, in dem er sich auf die Suche nach seiner Vergangenheit macht und es mit Superfieslingen wie Shinobi Shaw und Lady Deathstrike zu tun bekommt.



Jahuu – das tut weh! Man macht nicht ungestraft dumme Scherze mit Comic-Helden ...

bewahren will, darf beim Lizenzspiel „True Lies“ demnächst am Mega Drive die Sau rauslassen. Acclaims Game liefert Euch zwölf Action-Level mitsamt Verfolgungsjagden, Ski-Abfahrtslauf und einem Flug mit dem legendären Harrier-Senkrechtstarter – ab Dezember.



„True Lies“ könnte vielleicht neue Maßstäbe in der Kategorie „Explosionen pro MBit“ setzen ...

MEGA-CD INTERAKTIV

Wir haben eine gute und eine schlechte Nachricht. Zuerst die gute: Demnächst prasselt wieder ein ganzer Stapel neuer Mega-CD-Spiele auf Euch hernieder. Und jetzt die schlechte: Darunter sind auch einige aus der berühmten – berühmtesten Gattung ‚interaktive Filme‘.

Digital Pictures, die ungekrönten Könige des Sega-Sechzehnfarbfilms und Macher solcher Jahrhundertwerke wie ‚Sewer Shark‘, leiden zur Zeit

unter einem besonders heftigen Kreativitätschub und drohen gleich mit mehreren Titeln – etwa mit „Slam City with Scottie Pippen“ – Nach ‚Prize Fighter‘, dem ‚Boxspiel‘ aus der Ich-Perspektive, setzen DP damit nun ihre Vorstellungen des Korbballspiels auf Mega-CD um und schicken US-Basketballer Scottie Pippen mit der Kamera aufs Feld. Über zwei Stunden Videoaufnahmen sollen für den rechten Spielspaß sorgen ...

Aber vielleicht hilft ja ein bißchen Magie dem Spielprinzip auf die Füße. Davon gibt's bei DP zur Zeit reichlich in „Corpse Killer“. Der Spieler landet auf einer scheinbar idyllischen Insel und darf sich dort mit den Schattenseiten des Voodoo-Kults beschäftigen:



„Corpse Killer“ – schaurige Voodoo-Geschichte als ‚interactive movie‘ ...

füllen das ‚Full-Motion‘-Spiel mit untotem Leben. Aber Ihr steht nicht so auf alte Riten und Gebräuche? Dann seid Ihr ein klarer Fall für „Loadstar“ von Rocket Science. Inhalt im Telegrammstil:

Auf dem Jupitermond Charon explodiert eine Zeitforschungsstation, auf dem Erdmond wird ein Space-Trucker mit einer Raumschiffladung voller Kamele Richtung Jupiter losgeschickt. Der Spieler macht inzwischen was ganz anderes: Er rast mit einem Spezialgefährt über das weitver-

zweigte Mond-Schiennetz und blastet in interaktiver Fadenkreuz-Manier allerlei Gegner von der Schwelle. Die große Überraschung des Spiels: Noch weiß niemand außer dem Hersteller, was das alles miteinander zu tun hat ...



WELTRAUM

Nicht einfach wegwerfen – recyceln heißt das Stichwort der Stunde! Und so setzte Sega bei „Android Assault“ (Mega-CD) auf ‚altbewährte‘ Ideen: horizontal scrollendes Shoot ‘em up à la ‚R-Type‘, garniert mit den üblichen Gegnern und Zusatzwaffen. Psygnosis dagegen baut auf eine Neuerung: In „Nova-storm“ (ebenfalls Mega-CD) fliegt Ihr

über schnell animierte 3-D-Landschaften, die mit einem angeblich neuen Fraktalverfahren erzeugt und vorberechnet wurden. Unten rauscht die Landschaft an Euch vorbei, und oben kommen Euch allerlei fliegende Feinde zwecks Abballern entgegen ...



PFERDESTÄRKEN

Auf die Piste und dann volle Galle: SNESianer wissen „Top Gear 2“ schon seit längerem zu schätzen. Die Optik mit ihren Unkraut-Ex-gepflegten, weiten Rasenflächen zieht zwar auf den ersten Blick nicht die Wurst vom Teller, aber wenn bei der Umsetzung aufs Mega Drive nicht allzu viel schiefgegangen ist, können Fahrspaß und Umfang (64 Strecken) die landschaftliche Länge weile mehr als lässig ausgleichen. Etwas ‚robuster‘ geht’s dagegen bei Acclaims „U.S.H.R.A. Monster Truck Contest“ (Game Gear) zu. Mit parklückenfeindlichen Großfahrzeugen liefert Ihr Euch Rennen auf buckligen Offroad-Pisten – und das gleich in drei Disziplinen: ‚Monster Dashes‘, ‚Monster Circuit Challenges‘ und ‚Monster Wars‘.



STREETFIGHTERS GO CINEMA

Merkwürdig still geworden ist es um „Street Fighter II“, den Film zur Prügelspielserie. Der Streifen von US-Regisseur Steven de Souza (Die Hard I+ II) präsentiert Stars wie Jean Claude van Damme als Guile, Kylie Minogue als Cammy und den kürzlich verstorbenen Raoul Julia (Addams Family) als Bison. Eigentlich sollte das Action-Spektakel demnächst in den Staaten starten und im Frühjahr dann hierzulande anlaufen. Ob’s mit dem angepeilten Termin noch hinhaut? Wir halten Euch auf dem Laufenden!



KÖRPER-FRESSER

Im Jahr 2047 treiben die Bioriods ihr Unwesen – Cyborgs, die Menschen töten und ihre Identität annehmen. Bei „Snatchers“, einem Adventure/Rollenspiel-Mix für Mega-CD, schlüpft Ihr in die Haut eines Agenten der Special Police, um den künstlichen Bestien die Suppe zu versalzen. Vor allem Fans japanischer Animes könnten bei Konamis Spiel auf ihre Kosten kommen!



ANSICHTS-SACHE

Ein alter Bekannter für Neo-Geo-Spieler will demnächst auch die Mega-Driver begeistern. US-Hersteller American Sammy hat sich hübsch Mühe gegeben und versucht, das optisch legendäre „Viewpoint“ auf die 16 Bit des Mega Drive umzusetzen. Die ersten Screenshots lassen zumindest auf ein grafisch opulentes Spielchen hoffen. Verlässliche Quellen munkeln allerdings, daß dabei Geschwindigkeit und Gameplay schwerstens gelitten haben. Kein Grund also, Trauer wegen des bislang fehlenden deutschen Vertriebs zu schieben ...



Edle 3-D-Grafik mit gerenderten Hindernissen und Gegnern – macht ‘nen schmalen Fuß, gelle?

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



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

NULL FEEDBACK

Als ich Markus Schmidts Brief (GAMERS 10/94) las, dachte ich zuerst mal: Endlich sagt denen jemand die Meinung. Aber andererseits muß man verstehen, daß ihr auch noch anderes zu tun habt, als jedem seinen Leserbrief und Tips- und Tricks-Beitrag persönlich zu beantworten. Mir ist es eben genauso ergangen wie ihm: Riesenaufwand, null Feedback.

*Lisbeth Guldbrandsen,
CH-Uster*

GAMERS antwortet:

So kann es leider auch aussehen. Wir bemühen uns, alle in der Redaktion eingehenden Schreiben in gebührender Form zu würdigen – sei es durch den Abdruck in der ‚Post‘, den Einbezug in redaktionelle Entscheidungen oder die Korrektur kleiner Fehler, z.B. im Register. Niemand ist unfehlbar, auch nicht der Redakteur, der das Register jeden Monat auf den neuesten Stand bringt. Auf diesem Weg noch einmal vielen Dank

ANLÄSSLICH DES JUGENDVERBOTS

Lesermeinungen zu Mortal Kombat II

VENTILWIRKUNG

Man könnte diese Spiele als Ventile bezeichnen, damit der ‚Kessel‘ nicht explodiert. Warum plötzlich Blut und Gedärme in Videospiele? Früher war die Welt noch in Ordnung!

Vielleicht haben sich die Zeiten wirklich geändert; wahrscheinlich liegt es jedoch an der immer besser werdenden Technik, die mit immer feinerer Grafik und immer besseren Schreien immer brutaler Kämpfe simuliert. Warum nicht? Wer drauf steht, wer's braucht ...

Eine Altersfreigabe für Videospiele halte ich für eine gute Alternative.

Ingo Speth, Ebersberg

GAMERS merkt an:

Das würde implizieren, daß der Mensch einen natürlichen Drang zum Töten und nachfolgenden Verstümmeln seiner Opfer hat.

Das ist sicher nicht der Fall, wenn auch der Mensch als einziges Lebewesen auf diesem Planeten bewußt und willentlich tötet – was nicht gerade für ihn spricht. Das ist nämlich in keinsten Weise ‚cool‘. ‚Dampf ablassen‘ kann man auch auf andere Arten und Weisen, z.B. durch Sport.

Ohne Zweifel ermöglicht die verbesserte Technologie detailliertere Gewaltdarstellungen – und das nicht erst seit es Mortal Kombat II gibt. Das ‚plötzlich‘ ergibt sich wohl eher aus dem

Umstand, daß die BPSJ an jenem 30. September erstmals ein Jugendverbot für ein derart massiv beworbenes Spiel verhängen hat.

Filme dieser Natur unterliegen übrigens schon seit Urzeiten Altersfreigaben.

FAIRER KAMPF?

Ich frage mich wirklich, wozu all diese Finishing-Moves und Blutspritzerereien sein müssen.

Wenn ich an die Kampfsportspiele zurückdenke, die ich früher gespielt habe, dann fällt mir eins direkt auf: Bei einem Spiel wie z. B. ‚International Karate +‘ – um mal ein Beispiel zu bringen – ging es nur darum, seine Geschicklichkeit und seine Kampffähigkeiten in einem fairen (!) Kampf zu messen, ohne daß jemand dabei zu Schaden kam. Bei ‚Mortal Kombat‘ 1 & 2 sieht die Sache doch ganz anders aus: Die Leute wollen im Grunde genommen Blut sehen! Ich frag‘ mich, warum schalten sie dafür nicht die Tagesschau ein? Bin mal gespannt, was die anderen Leser so dazu meinen. Aber kommt mir bitte nicht mit Argumenten wie: ‚Das sind doch nur die Eltern schuld, die ihre Kinder so was spielen lassen‘.

Dazu kann ich nur sagen: Schuld sind im Grunde genommen diejenigen, die so etwas produzieren, denn die wissen genau, daß Ihre Käuferschicht vornehmlich Jugendliche sind!

Harald Thomsen, Emmerich

an die beiden Aufmerksamsten!
Bei den T&T ist es dasselbe. Auf diesem Wege auch nochmal unseren wärmstens zu empfindenden Dank an alle T&T-Einsender!

VOR- UND NACHTEILE

Was ich Käse finde sind die Benotungen für Spiele (zum Beispiel 1, 2+, 3 ... usw.). Was für den einen eine Drei ist, ist für den anderen vielleicht eine Eins. Darum sollte jeder seine eigene

Meinung bilden. Es reicht, wenn Ihr die Vor- und Nachteile der Spiele beschreibt.

*Nouri Streichert,
Schellerten-Kemme*

GAMERS antwortet:

Den Denksatzat Deines Briefes halten wir für richtig, doch bei Deiner Argumentation beißt sich die Katze in den Schwanz. Denn was für den einen ein Vorteil ist, kann für den anderen ein intolerabler Nachteil sein. Ein Beispiel: Man nehme ein Jump&Run mit Ballerineinlagen – ‚B.O.B.‘ Für den Jump&Run-Fan, der die Abwechslung liebt, sicherlich ein gefundenes Fressen,

GAMERS SUCHSPIEL

DAS ORIGINAL! FINDET DIE UNTERSCHIEDE ...



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

... ZU UNSERER SUBTILEN FÄLSCHUNG HERAUS!



für den Jump&Run-Fan aber, der mit Shoot 'em Ups seine Probleme hat, ein echter Horror.

Logischer Schluß hieraus wäre, daß wir in den Tests nur und ausschließlich Spielebeschreibungen bringen und nicht mehr werten.

Das wiederum halten wir aufgrund der faktisch gegebenen Wertbarkeit der verschiedenen Kriterien eines Spiel für ungenügend. Nicht umsonst haben wir viel Zeit und Mühe in unser Wertungssystem investiert. Wer sich für Fußball-

spiele nicht begeistern kann, der wird auch aufgrund eines hervorragenden Tests in GAMERS nie im Leben 'Sensible Soccer' kaufen. Wer sich aber doch für Fußball

den gibt unser Wertungsschema in Verbindung mit dem Test wertvolle Hinweise darüber, wie er sich ein Spiel vorzustellen hat – wir saugen uns die Wertungen ja nicht aus den Fingern. Die Geschmäcker sind verschieden, klar, aber an ethischen Stellen kann man jedes Spiel in eine Qualitätskategorie einordnen – ob die letzten Endes für jeden eine entscheidende Rolle spielt, sei dahingestellt.

AUFGEKAUFT?

1. Mein Freund erzählte mir, daß diese Zeitschrift von Sega aufgekauft worden ist. Ist das wahr?
2. Er sagte auch, daß Ihr deswegen

DIE GEWINNER
aus GAMERS 10/94

VIRGIN-JAHR

Ein Mega Drive mitsamt ‚Cool Spot‘ geht an Erika Marx, Seeheim-Jugendheim

HUGO

Na, habt Ihr ‚Hugo‘ schön verfolgt? Dann habt Ihr sicher mitbekommen, daß dort ein Besuch in der GAMERS-Redaktion plus ein Multi-Mega zu gewinnen war. Der Glückliche heißt Matthias Riffmann und kommt aus Nürnberg.

Herglichen Glückwunsch!



Kein Bild von Sega unterstützt. Auch diesmal sieht es für die Acht-Bit-Fans recht dünn aus. Wir können Euch aber eins versichern: Wir testen alles, was wir an Neuerscheinungen fürs MS in die Finger kriegen. Ändern wird sich das vermutlich nicht mehr. Sobald Sega etwas anderes signalisieren sollte, geben wir unverzüglich auch bekannt.

behauptet habt, daß das SNES nur acht Bit hat. (In der Oktoberausgabe bei Technik des Mega Drives). Ich glaube Euch ja, doch könnt Ihr Eure Antworten beweisen?

Enrico Lehmann, Leipzig

GAMERS antwortet:

Nein, das ist nicht wahr. Abgesehen davon, daß es an Deinem Freund wäre, sich an Fakten zu orientieren statt derart wilde Behauptungen zu verbreiten, sprechen die in GAMERS vergebenen Wertungen (inklusive der letzten Ausgabe haben satte 102 (!) Spiele für die

Sega-Systeme die Wertungen 4, 5 oder gar 6 erhalten) Bände darüber, wie abhängig oder gekauft wir von Sega sind.

2. Nun, der Artikel aus Heft 10/94 stammt von Julian Eggebrecht, dem Julian Eggebrecht von ‚Factor 5‘, der Entwickler-Crew hinter ‚Super Turrican‘, ‚Mega Turrican‘ und diversen anderen Games. Die sollten es eigentlich wissen, da sie beide Systeme schon ausgiebig programmiert haben.

AUFGEFALLEN

Es ist mir aufgefallen, daß es kaum noch Tests von MS-Spielen gibt, und daß viele Umsetzungen von MD-Spielen zur Zeit nur auf dem Game Gear erfolgen. Wird sich das in absehbarer Zeit ändern? Gibt es eigentlich auch Jump&Run-Spiele für mehr als einen Spieler? Wenn ja, könnt ihr mir für das Master System welche nennen, wenn nein, warum? Außerdem wäre es doch ganz toll, wenn man bei allen Spielen den High Score speichern könnte, wieso ist dies meist nicht möglich?

Michael Möhring, Köln

GAMERS antwortet:

Leider wird das Master System nicht

mehr so vehement von Sega unterstützt. Auch diesmal sieht es für die Acht-Bit-Fans recht dünn aus. Wir können Euch aber eins versichern: Wir testen alles, was wir an Neuerscheinungen fürs MS in die Finger kriegen. Ändern wird sich das vermutlich nicht mehr. Sobald Sega etwas anderes signalisieren sollte, geben wir unverzüglich auch bekannt. Ein sehenswertes Zweispielerspiel Jump&Run für das Master System ist ‚Bubble Bobble‘, dafür ‚Super Off Road‘. Weitere nette Games für zwei Spieler gleichzeitig – keine Jump&Runs: ‚Super Off Road‘, ‚Micro Machines‘ und ‚Dr. Robotnik's Mean Bean Machine‘. Für die Speicherung der Highscores in einem Modul muß Letzteres mit einer Batterie ausgestattet sein. Das kostet Geld bei der Produktion und schlägt sich auch meist im Verkaufspreis nieder. Um die Module nicht noch teurer zu machen, verzichtet man meist auf die Batterie.

ANDERES PAD

In 10/94 sind Sammelkarten für das Spiel ‚Super Street Fighter 2‘. Als Abkürzungen – z. B. für den harten Schlag – steht auf ihnen ein ‚Z‘. Das finde ich auf meinem normalen Control Pad nicht, muß ich jetzt ein anderes Pad kaufen, um das Spiel zu spielen? Wenn ja, welches?

Andre Kaliski, Tönisvort



SEGA



DAS Virgin - JAHR

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

ein MEGA DRIVE & COOL SPOT-MODUL

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

Die schreibt Ihr auf eine Postkarte und schickt sie an:

GAMERS • Virgin 12/94 • Heilwigstraße 39 • 20249 Hamburg

Einsendeschluß ist diesmal der 23. Dezember '94



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

GAMERS

DAS PRALLE TUNZEND

Master-System-Besitzer wissen: Die Lage ist ernster denn je, doch nicht hoffnungslos!

Gerade zur Zeit lassen Neuerscheinungen auf sich warten. Darum verlost die GAMERS-Redaktion ein Dutzend Master-System-Spiele! Darunter bekannte Titel wie 'Sonic Chaos' und 'Putt&Putter'.

Wer seine acht Bit liebt, muß lediglich folgende Frage auf einer Postkarte beantworten: Wieviele Teile der 'Alex Kidd'-Serie für das MS hat GAMERS getestet?

Die Adresse: GAMERS • MS-Duzend Heilwigstr. 39 D-20249 Hamburg



Einsendeschluß ist der 23. Dezember. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



GAMERS

SUCHSPIEL

DIE AUFLÖSUNG



GAMERS antwortet:
Das 'Z' findet man auch nicht auf jedem Pad, nur auf Sechs-Button-Pads. Hat man lediglich das alte Standard-Pad mit den drei Buttons, kann man mit 'Start' zwischen den Schlägen und Tritten umschalten, was indiskutabel ist. Also: neues Pad kaufen! Welches Pad Du holst ist dabei Dir selbst überlassen. Es sollte halt ein Sechs-Button-Pad sein. In den Gesammlen Werken der nächsten Ausgabe findest Du übrigens wieder das Verzeichnis der Joypad-Tests, die wir in GAMERS gebracht haben.

WENIGER TESTS?

Ich bin ein sehr zufriedener Leser eurer Zeitschrift. Eure Tests sind fair zensiert, und auch der Rest ist prima. Doch nun zu meine Fragen. Wenn ich GAMERS 3/94 mit der jetzigen GAMERS



kommen wir jeden Monat raus. Folglich: weniger Spiele pro Heft. Das MD ist ungleich verbreiteter als das MS. Aus diesem Grund – weil damit mehr Geld zu verdienen ist – gibt es auch mehr Spiele. Das Argument, daß das Master System länger auf dem Markt ist und daß es deshalb auch mehr Spiele für es geben müßte, mag zwar logisch sein, wird aber durch den seinerzeit gelaufenen Boom des Mega Drive relativiert. Das MS hat nie einen so enormen Erfolg wie das MD gehabt.

SEHPROBLEM

Ich spiele seit meinem dritten Lebensjahr Computer. Kann es sein, daß ich schlechter sehen werde? Ich trage seit August eine Brille, aber ich weiß nicht, ob ich vom Computerspielen kurzsichtig geworden bin. Ich spiele jeden Tag ca. fünf bis sechs Stunden mit ungefähr zwei



vergleiche, muß ich leider feststellen, daß ihr viel weniger Tests in den neueren Gamers habt. Warum gibt es viel weniger MS-Spiele als MD-Spiele? Das Master-System ist doch eigentlich Segas erste Konsole, da müßte es doch viel mehr Spiele für das MS geben.

Timm Brockmann, Lübeck

GAMERS antwortet:
Daß wir in den neueren Ausgaben von GAMERS weniger Tests als in den alten haben, versteht sich von selbst. Früher nämlich erschien GAMERS zweimonatlich, heute

Metern Abstand vom Bildschirm. Ich weiß, daß Ihr keine Augenärzte seid, aber vielleicht könnt Ihr mir ja trotzdem eine Antwort geben.

Alexander Lintner, Pöttmes

GAMERS antwortet:
Wir wissen nicht, ob Du nun genau und ausschließlich nur wegen des Spielens eine Kurzsichtigkeit entwickelt hast. Fakt ist, daß das Flimmern der Mattscheibe – sei es nun beim Spielen oder Fernsehen – die Augen stärker beansprucht

» GAMERS-WISSEN «

Teil 1: Bits & Bytes

- **Bit:** Kleinste Einheit der Datenspeicherung. Ein Bit kann entweder den Zustand ,0' oder den Zustand ,1', vergleichbar mit einem Kippschalter (an/aus), haben.
Zum Beispiel: (Bit in Zustand ,1')
 (Bit in Zustand ,0')
- **Byte:** Datenspeicherungseinheit, besteht aus acht Bits und kann somit zwei hoch acht (=256) verschiedene Zustände (Schalterkombinationen) haben.
Zum Beispiel:
1 2 3 4 5 6 7 8

Da jedes Bit in zwei unterschiedlichen Zuständen sein kann, ergeben sich für das Byte 256 (zwei hoch acht) mögliche Zustände.

- Zum Beispiel:
- 1 2 3 4 5 6 7 8
 - 1 2 3 4 5 6 7 8
 - 1 2 3 4 5 6 7 8

als das Betrachten z.B. einer Landschaft – so in der Natur, ganz ohne Joypad. Fünf bis sechs Stunden am Bildschirm halten wir für zuviel –

auch wenn wir es selbst täglich im Büro tun. Irgendwann werden die Augen müde. Den Effekt kennst Du sicher. Man reibt sie sich, danach geht es besser. Spätestens das ist der Zeitpunkt, an dem man eine Pause einlegen, lüften und sich die Beine vertreten sollte. Spielen: Ja, aber in Maßen. Vier Stunden am Tag sollten genug sein. Klar, ab und zu wird es länger. Ganz natürlich, wenn man gerade mitten in einem Game steckt und vorankommen möchte. Wie wär's zum Ausgleich mit einem videospiefreien Tag?

3W 3W GAMERS 3W 3W

MEIN 3-WÜNSCHE-TICKET

GAMERS - Euer Mitmach-Magazin!

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

MEINE DREI WÜNSCHE:

Sammelkarte _____

Lösung _____

Bericht _____

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

SUPER STREET FIGHTER II

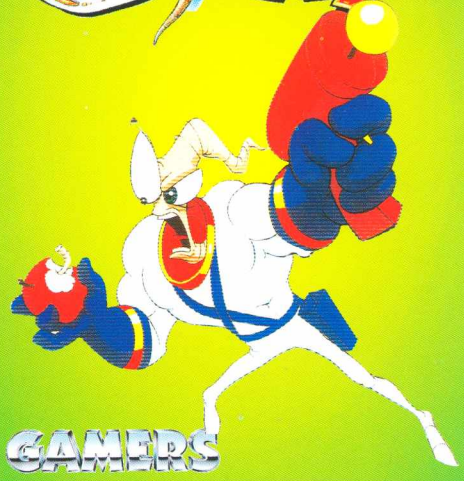


GAMERS SAGAT

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

GA 020

EARTH WORM
JIM



GAMERS

© by Sun/Entertainment/Virgin 1994

GA 022

SUPER STREET FIGHTER II



GAMERS BLANKA

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

GA 021

MEGA DRIVE
32X



WELCOME TO THE
NEXT LEVEL!

GAMERS

Mega 32X trademark © Sega 1994

GA 023

SAGAT Geb.: 2.7.1955
 Größe: 223 cm, Gew.: 128 kg,
 Maße: 130/86/94, Blutgr.: B,
 Nationalität: Thailandisch

Special Moves: Tiger Shots: (hoch): ↓ ↘ → + Schlag; (tief): ↓ ↘ → + Tritt

Tiger Uppercut: → ↓ ↘ + Schlag

Tiger Knee: ↓ ↘ → ↘ + Tritt

Würfe: Body Toss: → + MS oder HS

Combos: Triple-Hit Roundhouse: 1. Spring' mit einem HT. 2. Lande und mach einen stehenden dichten HT (gegen große Gegner, sonst MT), der zweimal trifft.

Roundhouse Short Tiger Combo: 1. Spring' mit einem tiefen HT. 2. Mach' sofort einen LT und beginn' mit der Tiger Uppercut-Bewegung. 3. Beende den Tiger Uppercut mit einem HS. Der Uppercut trifft auch knieende Gegner!

Four-Hit Knee Cruncher: 1. Spring' mit einem tiefen HT. 2. Wenn Du landest, beginn' die Tiger Knee-Bewegung. Mach einen knieenden LT wenn Du in der Bewegung bei ↘ bist. 3. Beende den Move und drück' HT für den doppelten Treffer

Twin Fireball Hits: 1. Mach' einen tiefen LT-Feuerball von 1/2 Bildschirm-Entfernung. 2. Beginn' eine HT-Feuerball und schieß ihn wenn der erste Feuerball trifft. (schwer, aber gut!)

Abkürzungen: MS = Mittlerer Schlag (Y)

HS = Harter Schlag (Z)

LT = Leichter Tritt (A)

HT = Harter Tritt (C)



Bild ausreichend
 formatieren

MEGA DRIVE 32X

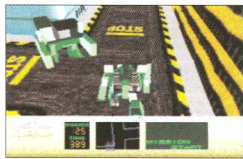


Mehr Strecken, mehr Fahrzeuge, mehr Spielspaß! So präsentiert sich „Virtua Racing Deluxe“ in 32-Bit-Qualität. Das Rennspiel ist eines der besten ersten 32X-Videospielitel.

Polygongrafik und die gute Automatenumsetzung sind die Stichworte für „Star Wars Arcade“. Daneben könnt Ihr wie Luke Skywalker Missionen gegen das Imperium fliegen.



Endzeitstimmung und gigantische Kampfroboter erlebt Ihr in „Metal Head“. Battletech-Freaks werden Ihre helle Freude an dem 32X-Game haben, denn es wird Action pur geboten.



BLANKA Geb.: 12.2.1966,
 Größe: 196 cm, Gew.: 99kg,
 Maße: 196/119/170,
 Blutgr.: B, Nationalität: Brasilianisch

Special Moves: Vertical Rolling Attack: ↓ (zwei Sek.) ↑ + Tritt, Electricity: Drücke mehrmals schnell hintereinander Schlag.

Rolling Attack: ← (zwei Sek.) → + Schlag.

Beast Leap: ← (zwei Sek. = ‚chargen‘) → + Tritt.

Griffe: Head Bite: → + HS

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

Rolling Combo: 1. Spring' mit einem tiefen HS während Du ← ‚chargest‘. 2. Mach' einen knieenden MT und beginn sofort mit der Rolling Attack-Bewegung. 3. Beende die Rolling Attack mit einem Schlag.

Roundhouse Three-Hit: 1. Spring' mit einem tiefen HT. 2. Mach einen stehenden MS. 3. Mach einem knieenden HT.

Vertical Rolling Combo: 1. Mach' eine Vertical Rolling Attack und lande auf dem Gegner. Beim Fallen ↓ ‚chargen‘. 2. Wenn Du landest beginn die VRA-Bewegung. Wenn Du stehst mach einen MS. 3. Wenn der MS ausgeführt wurde, beende die VRA-Bewegung und drücke einen Tritt. (schwer, aber tödlich.)

Abkürzungen: MS = Mittlerer Schlag (Y)

HS = Harter Schlag (Z)

MT = Mittlerer Tritt (B)

HT = Harter Tritt (C)



DIE MICKEY MANIA GREIFT UM SICH



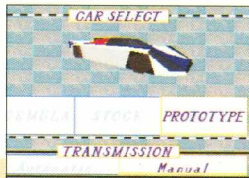
„Eine Klasse Maus“ (Play Time Star)
Play Time 11/94

**„Disney-Fans und Jump'n'Run-Freunde dürfen
sich schon jetzt auf ein Highlight des Genres freuen“**
Maniac 10/94

MD 32X • Sega • 1-2 Spieler •
Kommt im Dezember

Was auf dem guten, alten Mega Drive nur durch Verwendung eines teuren Zusatzchips möglich war, ist für das MD 32X ein Kinderspiel. Der Vektorgrafik-Schmaus „Virtua Racing Deluxe“ kommt ohne jeglichen, nicht standardmäßigen Luxus aus und baut schlichtweg auf die Hardware-Power des 32-Bitters.

Anstatt lediglich eines Fahrzeugs stehen nun ganze drei PS-starke Vehikel zur Auswahl: Der Prototyp



Der Prototyp ist unlaublich schnell, hat aber eine schlecht Kurvenlage



Das Stock-Car läßt sich wunderbar steuern, ist jedoch recht langsam



Neben den beiden neuen Flitzern gibt es auch neue Strecken

Anstatt der drei altbekannten Rennstrecken gibt es nun zwei zusätzliche Parcours – und diese haben es in sich! Mit einer fieslen, steilen Haarnadelkurve und einer atemberaubenden Canyon-Fahrt wartet der ‚Highland‘-Kurs auf. ‚Sand Park‘ bietet nicht nur eine schräge, viel Konzentration erfordernde Piste, sondern auch haari-

nem Crash durch die Luft fliegen sehen.

Neben einem Einziespieler bietet VRD auch einen motivationsfördernden Zweiespieler-Modus, bei dem der Bildschirm horizontal in zwei Teile gesplittet wird. Tierisch heiße Kopf-an-Kopf-Rennen sind garantiert. Leider muß



VIRTUA RACING DELUXE

Segas exklusivstes MD-Stück – nicht nur wegen des hohen Preises – schickt sich an, das 32X zu erobern, um auch dort das Rennfieber zu entfachen.

ist zwar am Schellsten, dafür weist der Wagen aber auch ein eher tückisches Kurvenverhalten auf und lenkt sich nicht ganz so gut wie das relativ langsame Stock-Car. Das ausgeglichene Fahrverhalten bietet der Standard-Wagen: der Formel-1-Bolide.

Allein durch die zwei zusätzlichen Fahrzeuge verspricht Virtua Racing Deluxe im Vergleich zu den anderen Versionen ein Vielfaches an Abwechslung und Spielspaß. Doch Sega setzte noch einen drauf:



ge Tunnels. Da wird dem Spieler schon einiges an Reaktionsvermögen und Coolness aberlangt, sind es doch nicht nur die Tücken der Kurse, sondern vor allem die ungläubliche Geschwindigkeit, die

einem – im positiven Sinne – zu schaffen machen. Wer keine blitzschnellen Reaktionen zeigt, darf sich meist auf dem Seitenstreifen oder nach ei-

Der verbesserte Zweiespieler-Modus sorgt für zusätzlichen Spaß

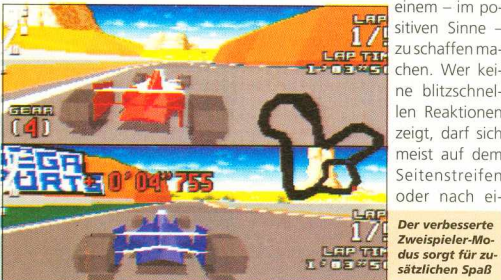


Dank der detaillierteren Grafik ist auch der alt bekannte ‚Bay Bridge‘-Kurs eine Fahrt wert.

ren unzähligen Polygonen ist derart fix und flüssig, daß das Wort ‚Geschwindigkeitsgefühl‘ neu definiert werden müßte. Neben der guten Präsentation überzeugen eine fein ansprechende Steuerung, vier verschiedene Spielerspektiven und ein Replay-Modus.

Das Modul ist mit zirka 150 Mark einen ganzen Fünzigter billiger als das MD-Teil, aber dafür muß ja noch das 32X an Land gezogen werden. Ob sich diese Ausgabe für Rennfreaks lohnt, das können selbige in der kommenden GAMERS-Ausgabe nachschmecken – sofern VRD nicht die gesamte Redaktion mit dem Rennfieber infiziert und die Produktion lahmlegt ...

Hans-Joachim Amann



Einen Gang höher Schalten und mit Volllgas zum nächsten Checkpoint

zu zweit auf sämtliche Computergegner verzichtet werden. Lediglich im ‚VR‘-Modus dürft Ihr Euch mit 15 Computerfahrern messen. Da diese schon auf der niedrigsten der drei Schwierigkeitsstufen nicht von schlechten Eltern sind, ist ein wenig Übung vonnöten, um vorneweg zu fahren.

Technisch präsentiert sich VRD wie gewohnt eindrucksvoll. Die ultraschnelle Vektorgrafik mit ih-

METAL HEAD

preVIEW

Sehr actionreich geht es bei „Metal Head“ zu, das vor allem Battlemech-Freunden sicher gefallen wird.

Es gibt mal wieder alle Hände voll zu tun. Denn einmal mehr verüben böse Bur-schen einen Zwergenaufstand, obwohl sie doch längst wissen müßten, daß sie gegen die gerechte Ader des Guten nicht ankommen.

Um ihnen dies abermals transparent zu machen wird ein mächtig gepanzertes Kampfroboter gegen sie in den Kampf geschickt. Mit unterschiedlichen Waffensystemen wie Maschinengewehr, Zielsuchraketen, Minen etc. bestückt,



MD 32X • 1 Spieler •
Kommt im März



Nach verrichteter Arbeit darf wieder ein wenig eingekauft werden

hastet der blecherne Koloß durch die Straßen einer Stadt, um diese von den ungeliebten Störenfrieden zu säubern.

Imposant schnell und flüssig scrollen dabei ganze Häuserblöcke am Robo vorbei. In Verbindung mit der sogenannten First-Person-Perspektive entsteht dabei der Eindruck, man laufe selbst durch die Stadt. Die werte Gegnerschaft, aus mit Texturen überzogenen Polygonen bestehend und somit dreidimensional dargestellt, läßt den Spielablauf sehr real wirken. Erwerbbarer Extrawaffen, zahlreiche Missionen sowie kernige Soundeffekte werden das zwar nicht sonderlich originelle, aber technisch



Ein gezielter Schuß, und lustig fliegen die Metallfetzen umher...

beeindruckende „Metal Head“ abrunden. Im kommenden März dürfte Hatz losgehen.

Hans-Joachim Amann



Fiese Gegner greifen nicht nur vom Boden aus an (Kampfroboter links), auch auf der Luft droht reichlich Gefahr (schwebender Robo)

STAR WARS ARCADE

preVIEW

In Mission 2 habt ihr es bereits mit 20 feindlichen Schiffen zu tun!



ARCAD

Hier kommt eines der ersten Spiele für das neue MD 32X. Luke Skywalker läßt grüßen!

Mega Drive 32X
1-2 Spieler • ab Dezember



Star Wars Arcade“ ist die Umsetzung des beliebten Sega-Star-Wars-Automaten, die Euch die Weltraumschlacht ins Wohnzimmer holt. Zu Beginn habt Ihr die Wahl zwischen dem Arcade-Modus, der vier verschiedene Level umfaßt, die

denen des Automaten gleichen, und dem 32X-Modus. In diesem Modus ist es Eure Aufgabe in einer bestimmten Zeit eine vorgegebene Anzahl von Tie-Fightern abzuschießen. Ihr selbst sitzt natürlich im X-Wing, den Ihr aus zwei verschiedenen Perspektiven heraus steuern könnt. Einmal direkt aus dem Cockpit und zum anderen aus der Rückansicht, wobei Ihr den ganzen Jäger im Blick habt, aber leider auf die nützlichen Amateuranzeigen verzichten müßt. Dem Zweispieler-Modus werden wir im Test noch genauer auf den Zahn fühlen werden. Die Raumschiffe und Hintergründe sind in



Per Protontorpedo bahnt Ihr Euch den Weg durch die feindlichen Linien

sauberer Polygon-Grafik dargestellt und bieten einen gelungenen 3-D-Effekt. Aber läßt sich dieses Modul auch so gut spielen,

wie es im ersten Moment aussieht? Wir werden das in der kommenden Ausgabe im Test klären.

Thomas Hellwig



Leider stört die Anzeige in der Mitte des Bildschirms beim Kämpfen

W E R T U N G

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

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

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

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

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

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

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

„GAMERS“ meint...

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

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

NOTE
2+

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

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

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

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

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

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

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

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

Tolle Grafik und netter Sound, ausgefeiltes Menüsystem und coole Sprüche

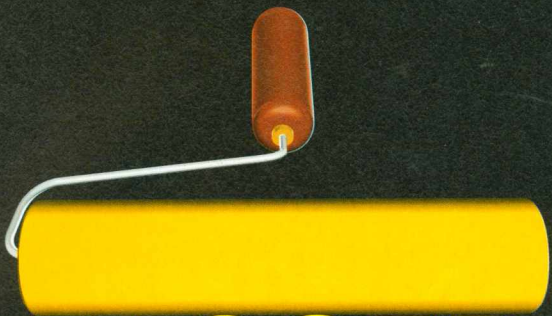
In diesen Boxen findet Ihr in Kurzform die herausstechenden Merkmale des getesteten Spiels - im Positiven wie auch im Negativen.

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

IN ALLER KÜRZE:

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





BIGGER BETTER FASTER MEANER


AVAILABLE NOW

"Das ultimativ Rennspielertechnis für bis zu 8 Spieler!"
Sega Magazin, 85%

"Das heißeste Rennen seit Erfindung des Joypads!" Gamers, 1-
Game Pro, 1- Video Games 86%



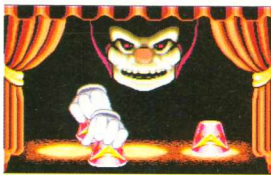
© Codemasters Software Company Limited 1995. Licensed by Sega Enterprises Limited for play on the Sega Megadrive.
Micro Machines is a registered trademark of Lewis Galoob Toys, Inc. Codemasters is using the trademark pursuant to a license. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Limited.

Codemasters 

TEST

MEGA DRIVE

Wenn Ekto seine Hütchen schiebt, es Extras zu gewinnen gibt!



Ende gut, alles gut? Wohl nicht: Fledermaus Aero bekommt es nochmals mit Bösewicht Edgar Ekto zu tun ...

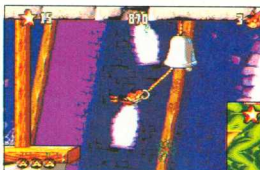
AERO THE ACROBAT 2



dieses lieblose Fließbandgedudel ist Supermarktmusik der reinste Ohrenschmaus!

Unterm Strich: Sunsofts 'Star-Vampir' hat sich nach seiner flauen Premiere gut gefledert. Abwechslung wird großgeschrieben, und dank zahlreicher Geheimräume lohnt auch ein zweiter Anlauf. Prima!

Gerald Arend



Wie aus dem ersten Teil gewohnt, setzt Aero seine Widersacher hauptsächlich mit seinem Drehflugsprung außer Gefecht:

Duell in der Halpfe: Aero kümmert sich um einen der Endgegner



geht aber dann ganz flott von der Hand. Wer auf Nummer sicher gehen will, sollte besser die 'idiotensicheren' Wurfsterne benutzen, die als sammelbare Extras die Gegend verschönern.



Hochspringen, Steuerkreuz nach diagonal unten drücken und mit der Sprungtaste „nachpuschen“ – das braucht einen Moment Übung,

Großartige Neuerungen zum ersten Teil sucht man vergebens – aber schon der glänzte mit originellem Gameplay und netten Ideen. Das Erfreuliche an Aero 2 ist, daß es jetzt endlich fair zugeht. Wurfsterne sind keine Mangelware, und dank verbesserter Steuerung will nicht nur der Sprungangriff viel besser klapfen als im ersten Teil. Auch die berüchtigten 'Hangel-Passagen' sind nun wesentlich einfacher zu meistern. Und das im ersten Teil schmerzlich vermißte Paßwortsystem fehlt ebenfalls nicht – so soll das sein!

Deutlich zugelegt haben die Entwickler bei der Grafik. Alle vier Level gibt's ein neues Design zu bestaunen, vor allem die poppig bunte Disco-world hatte es uns beim Testen angetan. Schade, daß die Musik da nicht mithalten kann. Gegen

Ein paar nette Ideen hätten dem Game guttun, schauderhafte Musik!

Gute Steuerung, solides Gameplay, gelungenes Leveldesign mit vielen Secrets

Eigentlich schien es, als habe Aero, die flippige Fledermaus, den bösen Clown Edgar Ekto am Ende des ersten Spiels erledigt. Aber die Story geht weiter: Ekto hat wider Erwarten überlebt, und nun ist es erneut an Aero, ihn 24 neue Level lang zum Teufel zu jagen.

Die große Jagd nach Ektos Mannen führt Aero unter anderem durch einen verfallenen 'Glockenturm', eine Disco, ein Hi-Tech-Roboterwerk oder eine verschnittene Landschaft, wo er gekonnt rasante Snowboard-Tricks vollführt.

EINE FLEDERMAUS FÜR ALLE FÄLLE



Der hat was auf dem Kasten: Aero beim Korkenflug, Snowboarding ...

... Schleuderkurs durchs Räderwerk und seinem Kanonentrick



„GAMERS“ meint...

TIP: Beim Angriff kann Aero mehrmals hintereinander die Drehflugtacke ausführen, sofern er zwischendurch nicht auf dem Boden aufkommt!

GAMEPLAY

2

DAUERSPASS

2

Hersteller:

Sunsoft

Preis:

ca. DM 130

Genre:

Jump&Run

Anzahl Spieler:

1 Spieler

Level:

6 x 4

Schwierigkeitsgrad:

einfach/mittel

Continues:

Paßwort

Erhältlich:

ab November

Speicherkapazität:

16 MB

GRAFIK

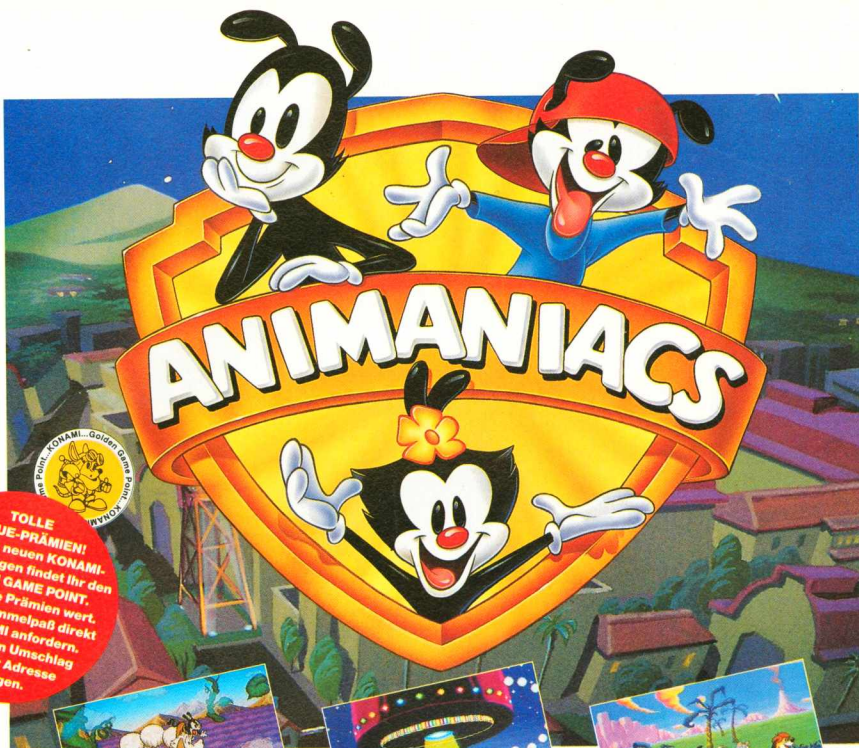
2-

SOUND

3-

NOTE

2-



TOLLE TREUE-PRÄMIEN!
Auf allen neuen KONAMI-GOLDEN GAME POINT. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpfad direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse belegen.



KONAMI
Superstarker Videospiele Spaß

sonntags und dienstags
als Serie in



**Yakko, Wakko und Dot,
total verrückt in Hollywood .**

Das ist Videospiele Spaß mit Starbesetzung. Yakko, Wakko und Dot haben nur „Blödsinn“ im Kopf.

Kein Fettnäpfchen, in das sie treten können, wird ausgelassen. Mit Intelligenz und viel Witz wird Chaos gestiftet, wohin die drei auch kommen. Und sie kommen ganz schön rum auf dem Filmgelände.

Höchste Ansprüche werden erfüllt.

Die Grafik in bester Zeichentrick-Qualität.

Die Animationen und der Sound setzen Maßstäbe neu. Passwort-Funktion.

Animaniacs. Das Top-Video game der Saison!
Sagenhafte Stages mit jeder Menge Unterlevels.

Animaniacs, das ist Videospielepower für das
Super NES und den Sega Mega Drive.
Spiel das Game, das Dich fasziniert und fesselt.

VIDEO GAMES 12/94 schreibt:
„Superniedlich, superschwer, superheimtückisch, aber niemals unfair.“

SEGA MAGAZIN 12/94 schreibt:

„Die Warner-Zeichentrick-Stars Wakko, Yakko und Dot geben in ihrem ersten Spiel dank der putzigen Grafik und des originellen Konzept eine prächtige Figur ab. Die feine Knobel/Jump & Run-Mixtur Animaniacs garantiert wochenlange Unterhaltung!“



DAS ERLEBNIS HAUS KAUFHOF

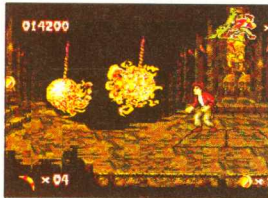
KONAMI Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12-0, Telefax 069 / 95 08 12-77

ANIMANIACS, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 1994. Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. ©1994 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes kopieren, verketten oder weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

TEST

MEGA DRIVE

Da sind sie, die „Great Balls of Fire“ ...



Um Aufschluß über den aktuellen Gesundheitszustand der Endgegner zu haben, solltet ihr die Prozentanzeige unten im Auge behalten



Von allen Spielen auf dem guten alten Atari VCS 2600 nahm eines – „Pitfall!“ – eine Sonderstellung ein. Kein anderes Spiel schlug Fans aller Genres so in den Bann. Neben dem originellen Gameplay sorgten der gewaltige Umfang und das geniale Level-Design über Wochen und Monate für Spielspaß. Damals führtet ihr einen Abenteurer und Schatzsucher, Harry, durch die mannigfaltigen Gefahren des Urwalds.

Zwölf Jahre später setzen sich seine Abenteuer fort: Harry wird von einer bösen Maya-Gottheit entführt – nachzuvollziehen im Vorspann von „Pitfall: The Mayan Adventure“. Eure Aufgabe ist es, Harry Jr. bei der Rettung seines Vaters zu helfen.

DIE ENTDECKUNG DER BUNGEE-BLUME

teurer kein Problem ist, die Natur zu seinen Gunsten zu nutzen. Ob Lianen, Schlingpflanzen oder Bungee-Blumen, unser Sympathieträger findet auch in den ausweglosesten Situationen immer die rettende Lösung.

Doch ganz wehrlos muß er den Gefahren nicht gegenüberstehen: Mit seiner Schleuder kann er seinen Gegnern Steine an die Rübe donnern („Kids, don't try

Unten: Harry in der Klemme. Die Grünen nehmen ihn in die Zange



that at home!“), und sollten ihm die Wurfgeschosse einmal ausgehen, so kann er ihnen mit dem Leder auch direkt eins überziehen. Auch mit dem Bumerang weiß er umzugehen, und im äußersten Notfall kann er eine seiner wenigen Handgranaten einsetzen. Wer kein Sechs-Button-Pad sein eigen nennt, schaut ganz schön in die Röhre: Beim „normalen“ Pad werden die Waffen durch kurzen Druck auf die Starttaste umgeschaltet, was ziemlich unkomfortabel ist. Die Grafik liegt im oberen Bereich, erreicht aber nicht die Standards, die vor kurzem von „Earthworm Jim“ gesetzt wurden. Was über jegliche Zweifel erhaben ist, sind die fantastischen Animationen, für die (wie schon in unserem Preview in GAMERS 11/94 erwähnt) ein professionelles Hollywood-Zeichentrickstudio beauftragt wurde. Doch die vielen Animationsphasen haben auch einen kleinen Nachteil. Ein Beispiel: Wenn Harry Jr. sich umdreht, dauert es einen kleinen Moment, bis ihr eine weitere Bewegung wie einen Sprung ausfüh-

Tolle Grafik und Animationen, gelungener Sound, abwechslungsreiches Level-Design, gute Spielbarkeit

PIT

The Mayan Adventure

Der Mann mit dem Hut ist zurück. Und diesmal hat er seinen Vater mitgebracht. Wer bisher auf ein Indiana-Jones-Spiel gewartet hat, sollte alternativ einen Blick auf Pitfall riskieren.

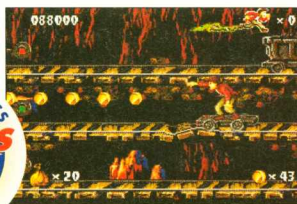
ren könnt. Doch diese Verzögerung ist so gering, daß sie nicht entscheidend ins Gewicht fällt.

Auch beim Sound wurde geklotzt und nicht gekleckert. Er stammt vom Soundelux-Media-Labs-Studio, die für den guten Ton von „True Lies“, „Cliffhanger“ und „In the Line of Fire“ (die Filme!) verantwortlich waren und schon mehrfach Auszeichnungen erhielten. Kein Wunder also, daß bei



FALL

Adventure



Merke: Bei grün darfst Du gehen, bei rot mußt du stehen ...



Wenn das der Tier-schutzverein wüßte: Harry Jr. tritt der Mietzekatze in den Nacken

Harry Juniors Fröhhsport



Um Fit zu bleiben, beginnt Jr. den Tag mit transzendentaler Meditation ...



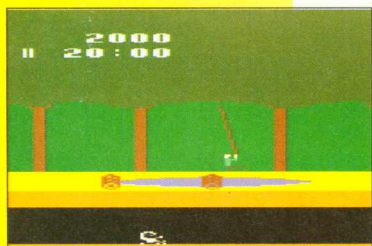
... gefolgt von drei Kilometern Loren-fahrt durch gefährliche Höhlen



Er läßt sich beim Hangeln nicht von mißbünstigen Wandbildern stören ...



... um zum Schluß noch ein wenig zu rutschen. Und das vor dem Frühstück!



Oben: In diesem Bonusspiel müßt Ihr die Hebel in richtiger Reihenfolge umlegen. Links: Versteckt das Ur-Pitfall!

Pitfall waschechte Urwaldatmosphäre aufkommt. Bongos, Dschungeltrommeln und Tiergeräusche sorgen für die passende Stimmung.

Die Level sind nicht linear aufgebaut, Ihr bewegt Euch also nicht stur von links nach rechts, sondern müßt Euch den Weg zum Ausgang suchen.

Hilfreiche Statuen stehen des öfteren am Wegesrand, um die empfohlene Richtung anzuzeigen. Außerdem dienen sie als Startpunkte, falls Ihr ein Stück weiter eines Eurer Leben lassen müßt. Ob im Dickicht des Dschungels, bei Lorenfahrten in verlassenen Bergwerken, an krokodilverseuchten Flußläufen oder in geheimnisvollen Tempelruinen, der

von der Decke hängen, können als unfreiwillige Kletterseile benutzt werden, nachdem sie mit ein paar gezielten Schlägen außer Gefecht gesetzt wurden. Abseits des Weges gibt es natürlich immer eine Menge zu entdecken. Neben



den üblichen Bonusleben und anderen Extras könnt Ihr auch ein „Senso“-artiges Bonusspielchen sowie das komplette VCS-Pitfall (!!!) als Bonuslevel finden.

Bei der Gestaltung des Spiels hat man sich bei Activision offensichtlich die Disney-Spiele zum Vorbild genommen, denn schon auf den ersten Blick gibt es einige Parallelen zu entdecken, vor allem zum „Dschungelbuch“. Sowohl optisch als auch Spielerisch beschleicht einen hin und wieder ein gewisses Deja-vu-Gefühl. Trotzdem ist Pitfall ein sehr gutes Spiel, das den Vergleich nicht zu scheuen braucht und seine inoffiziellen „Vorbilder“ in mancherlei Hinsicht sogar noch übertrifft.

Klaus-Dieter Hartwig

DAS KOMPLETTE VCS-PITFALL ALS BONUSLEVEL

Weg zum Ausgang ist nicht immer leicht zu finden. In den Ruinen gibt es verborgene Schalter, mit denen sich Geheimgänge öffnen lassen. In den Minen müßt Ihr manchmal Loren durch die Gegend schieben, um sie anderswo als Plattformen zu benutzen. Und Schlangen, die

Es wird nicht viel Neues geboten, ein Sechs-Button-Pad ist zu empfehlen, Pädwörter wären nett.

„GAMERS“ meint...

TIP: Wer auf dem Nostalgie-Trip ist und nach dem Ur-Pitfall! aus dem Jahre 1982 sucht, sollte die Tempelruinen mal genauer unter die Lupe nehmen

GAMEPLAY	DAUERSPASS
2+	2
GRAFIK	SOUND
2+	2

NOTE

2+

Hersteller:
Activision
Preis:
ca. DM 130
Genre:
Jump&Run/Action
Anzahl Spieler:
1
Level:
10
Schwierigkeitsgrad:
mittel
Continues:
mindestens 3
Erhältlich:
ab Dezember
Speicherkapazität:
16 MBit



TEST

MEGA DRIVE

Falsch, Zero: Geschosse können gegen diesen Griesgram nichts ausrichten!



Bei Wochenend' und Sonnenschein greift Zero ins Geschehen ein ...

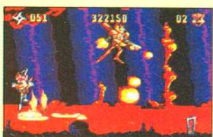
Sunsoft und die Kleintiere: Nach Flugmaus Aero kommt Eichhorn Zero, das einst als Gehilfe Edgar Ektos allen 'Aero'-Spielern zusetzte. Aber jetzt wendet sich das Blatt: Der üble Jacques Le Sheets Holz Zeros Heimatinsel ab, um daraus Papier für sein Falschgeld herzustellen.



Nicht nur für Campingfans: aufblasbare Geheimrumpforten!



Wir bitten, das Trinkwasser vor Genuß gründlich abzukochen ...



Wia, das gibt heiße Pfötchen: Zero und der 'Feuermann'



ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL

Man nehme ein Eichhörnchen und kreuze es mit Bruce Lee. Ergebnis: ein Martial-Arts-Recke mit buschigem Schweif? Nein: Zero, das Kamikaze-Eichhörnchen!

Natürlich ist Aero kein Eichhörnchen wie Du und ich. Der durchtrainierte Nager kann Karate, Shuriken-Werfen, einen Superflugprung namens 'Power-Dive', einen igelmäßigen Kugelsprung à la Sonic und beherrscht außerdem den Umgang mit Nunchakus – Zero

Toller Held mit tollen Tricks, durchdachte Steuerung, abwechslungsreiches Gameplay

ist so was wie der Bruce Lee unter den Nußfressern!

Wer hinter dieser Geschichte nun ein durchschnittliches Wald- und Wiesenspiel vermutet, liegt falsch. Die Abenteuer des Kamikaze-Eichhorns heben sich vor allem dank der zahlreichen Fähigkeiten ihres Helden aus dem Sumpf der Mittelmaßigkeit ab. Zero läuft, springt und fliegt durch die Gegend, daß es nur so raucht – ohne daß diese Vielfalt auf Kosten der Spielbarkeit ginge. Nach ein paar Minuten geht die Steuerung in Fleisch und Blut über, und kein Ruckeln oder Flackern trüben das



solide Spielvergnügen – wirklich saubere Technik! Auch spielerisch hatsich Sunsoft einiges einfachen lassen. In den Jump&Run-Leveln müßt Ihr immer wieder wahnwitzige Geschicklichkeitssprünge mit Zeros 'Super Dive'-Fähig-

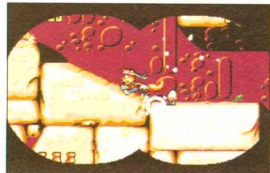
Grafik sehr durchwachsen, kein Paßwortsystem, scheinbar langweilige Musik

keit hinlegen. In der unterirdischen Lavawelt bekommt Ihr es mit kräftiger Zugluft zu tun, die Euch waagrecht durch die Gegend wirbelt. Und in insgesamt drei Leveln muß

sich Zero als Steuermann im Rennboot bewähren und es geschickt durch Strudel, Baumstämme und weitere Widrigkeiten lotsen. Immer wieder tauchen Zwischengener auf, und zu guter Letzt gibt's in jedem Level reichlich Geheimräume zu finden, die Zero durch aufblasbare (!) Pforten betritt. Viel Spaß dabei – denn es ist gar nicht so einfach, die platt daliegenden 'Gummischuller' zu finden ...



Grafisch geht's insgesamt solide, aber durchwachsen zu. Einige Level wie der Wald oder die Fabrik glänzen mit wahrer Prachtoptik,



während andere (Strand, Klippen) lieblos zurechtgeschustert scheinen. Gleiches kann man auch von der stinklangweiligen Musik behaupten. Dem Spiel Spaß ist das aber kaum abträglich. Zeros Abenteuer sind ein echter Lichtblick in der erbarmungslos überfüllten Jump&Run-Schublade!

Gerald Arend

„GAMERS“ meint...

TIP: Macht Euch gleich zu Beginn richtig mit der Steuerung vertraut – sonst könnt Ihr beim ersten 'Super Dive'-Test ersteinmal ziemlich dumm aus der Wäsche!

GAMEPLAY	DAUERPASS	Hersteller:
2+	2	Sunsoft
GRAFIK	SOUND	Preis:
3-	3-	ca. DM 130
		Genre:
		Jump&Run
		Anzahl Spieler:
		1 Spieler
		Level:
		16
		Schwierigkeitsgrad:
		einfach
		Continues:
		3
		Erhältlich:
		ab November
		Speicherkapazität:
		16 MBit

NOTE

2

EIN MANN OHNE GNADE

“Dies ist die größte Tennispiel-Herausforderung, der Sie je begegnen werden!

Pete Sampras

“Spielerisch und optisch gehört Pete Sampras Tennis zu den besten Spielen auf Segas Handheld.”

81% - Sega Magazin



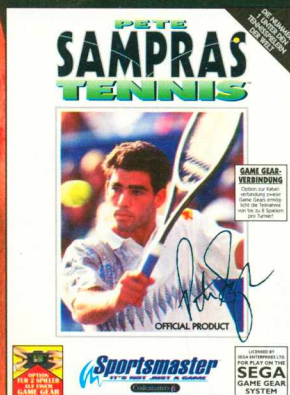
GAME GEAR-VERBINDUNG
Option zur Kabelverbindung zweier Game Gears ermöglicht die Teilnahme von bis zu 8 Spielern pro Turnier!

- Treten Sie gegen 30 computergesteuerte Spieler mit unterschiedlichen Stärken und Fähigkeiten und individuellem Aussehen an
- 3 verschiedene Platztypen - Rasen-, Hart- und Sandplätze
- 18 Schauplätze der Welttournee
- Über 450 Einzelbilder zur Spieleranimation
- Voll interaktive Zuschauergeräusche
- Beherrschen Sie alle Schläge vom Volley, Lob, oder Stop bis zum Passierschlag
- Präzise "After touch"-Ballkontrolle, um dem Schlag zusätzliche Kraft zu verleihen und die Richtung zu bestimmen
- Für 1 oder 2 Spieler gleichzeitig.

Sportsmaster
IT'S NOT JUST A GAME

Codemasters

© The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters") 1994
All Rights Reserved. Codemasters, Sportsmaster, J-Cart and Pete Sampras Tennis are trademarks being used under licence by Codemasters Software Company Ltd. Sega and Megadrive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. All Rights Reserved. Codemasters is using the trademarks pursuant to a licence.





Steven Spielbergs ‚Animaniacs‘ bekamen 1994 den ‚Peadar Award‘ für besondere TV- oder Radioproduktionen

Ein paar abgedrehte Comic-Zeichner haben in den 40er Jahren aus Lust und Dollerei drei Zeichentrickfiguren erfunden. Die drei „Animaniacs“ Yakko, Makko und deren Schwester Dot. Seitdem trieben sie sich auf dem fiktiven Studiogelände der Warner Corporation herum und stifteten dort nichts als Verwirrung und Chaos. Aus diesem Grund sperrte sie der Wachman Ralph auch in den örtlichen Wasserturm, aus dem sie jedoch wenig später wieder entliehen konnten.

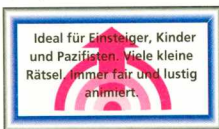
Just zu dieser Zeit drehte die Warner Corporation einen genialen Monumental-Film, der den Academy Award gewinnen könnte, doch die beiden Labormäuse Pinky und The Brain haben das gesamte Drehbuch gestohlen. Durch den Verkauf versprechen sich die beiden Ganoven genug Geld, um die Welt erobern zu können. Was aber nicht gelingen wird, denn Pinky, der Trottel, hat auf der Flucht kurz übers Studiogelände fast alle Teile des Drehbuches wieder verloren.

Der Warner-Direktor hat nun die Animaniacs gebeten ihm zu helfen und alle Teile wiederzubeschaffen.

Nach einem kurzen Einleitungslevel bekommt Ihr eine Karte des Filmgeländes zu sehen, auf der die einzelnen Stages des ersten Levels freianwählbar sind. Insgesamt gibt



Bonusräume wie dieser hier sind immer gern gesehen



Vorsicht, da wartet der Tod in Gestalt des Sensemannes auf Euch!

es sechs Hauptlevel mit zahlreichen Unterleveln.

Ihr startet in diesem Jump&Run gleich mit allen drei Helden auf einmal. Dabei bewegt Ihr zwar je-

ANIMA

Drei verrückte Toons die sich frei auf dem Gelände der Warner Brother Corporation herumtreiben – das kann doch nur Ärger geben! Aber lest selbst,



Schon im kleinen Vorlevel tauchen die ersten Rätsel auf. Hier schlägt Ihr einfach mit dem Hammer von Wakko auf die Zündschnur und seht, was passiert



Alle vier Unterlevel des ersten Hauptlevels sind frei anwählbar



Hier explodiert gerade der Düsenjet, der Euch transportiert hat

‚Animaniacs‘ auf PRO 7

In den USA ist die Zeichentrickserie ‚Animaniacs‘ bereits seit geraumer Zeit ein großer Erfolg bei den Kindern und sogar auch bei den Jugendlichen.

Seit dem 28. August dieses Jahres können sich nun auch die deutschen Kids an den Abenteuern der drei chaotischen Toons erfreuen. Leider benötigt man aber Kabelfernsehen dazu, denn die Serie wird im PRO 7-Family-Programm ausgestrahlt.

Bisher konnte man sich nur am Sonntagvormittag gegen 10.50 Uhr anschauen, was die temperamentvollen Warner-Brothers Yakko und Wakko und ihre zuckersüße Schwester Dot so alles anstellen.

Demnächst (ab 28.11.94) kommen aber auch die Langschläfer unter uns in diesen Genuß, denn ‚Animaniacs‘ wird dann zusätzlich montags bis freitags jeweils um 17.25 Uhr über den Bildschirm laufen.

Vielleicht schaut Ihr Euch ja mal das Game an, wenn Euch die Serie gefällt!



Wakko Warner, er ist immer gut drauf!

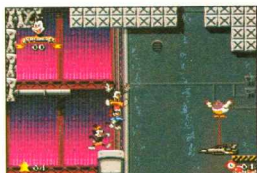


Yakko hat doch wieder nur Flusen im Kopf!

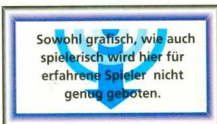


NIACS

was sich so alles in dem neuen Modul von Konami versteckt hat, und wieviel Charme und Witz die Drei besitzen.



Hier geht's nur mit Köpfchen weiter. Umkehren ist nicht!



Sowohl gratis, wie auch spielerisch wird hier für erfahrene Spieler nicht genug geboten.



Baumschütteln und abwarten! Da fällt sicherlich was Tolles runter

wels nur eine Figur, die aber ständig von den anderen beiden begleitet wird. Während des Spiels könnt Ihr dann beliebig von Figur zu Figur umschalten. Solltet Ihr einmal alle volle Lebensenergie eingebüßt haben, so sind leider auch gleich alle drei Helden weg vom Fenster. Was aber Sinn macht, denn nur gemeinsam könnt Ihr die kleinen Aufgaben, die Euch gestellt werden lösen. Positiv und gleichzeitig das Besondere daran ist, daß jeder der drei Strolche unterschiedliche Fähigkeiten aufweist. Yakko kann dank seiner Größe und Stärke Holzboxen beiseite schieben, die Makko wiederum mit seinem mächtigen Hammer zer schlagen kann. Schwester Dot wirft mit kleinen Herzen um sich, die so manchen Widersacher gutmütig stimmen können. Wir-

ken alle drei zusammen, so lassen sich die kleinen Rätsel mit etwas Geschick gut lösen.

Auf der Suche nach den verlorengegangenen Drehbuchteilen sammelt Ihr fleißig Münzen ein, von denen 100 Stück ein Extraleben geben. Im Verlauf des Spiels erhaltet Ihr noch weitere Extras, wie z.B. Unverwundbarkeit oder neue Lebensenergie.

Sehr schön ist, daß alle Texte in drei Sprachen, nämlich Englisch, Deutsch oder Französisch angezeigt werden können. Außerdem gibt's noch eine sehr nützliche Padbelegung und die Möglichkeit unter drei Schwierigkeitsstufen zu auswählen, und das Paßwortsystem runden die ganze Sache ab.

Dieses Spiel ist in erster Linie für Kinder gemacht, und das merkt man auch. Nicht nur, daß die Grafik stellenweise eher schlicht wirkt, auch die Musik und die Soundeffekte sind auf die jüngere Generation zugeschnitten.

Zum Schluß bleibt nur der Rat sich das Game ruhig einmal anzuschauen und es eventuell an die Kinder oder Enkel zu verschenken.

Thomas Hellwig

„GAMERS“ meint...

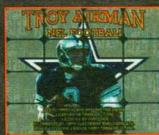
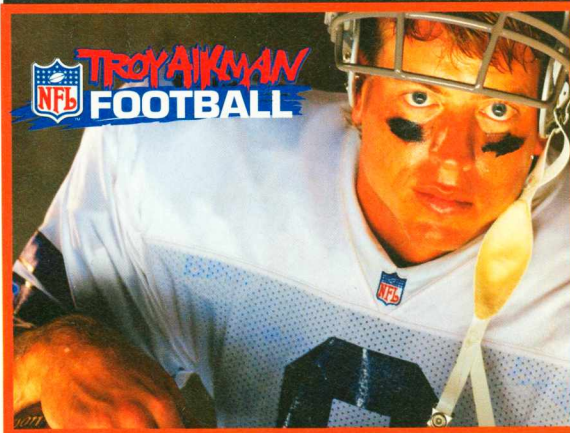
TIP: Hier kann man auch ohne Mehrspieler-Modus zu zweit prima vor der Glotze hocken und sich bei der Lösung der kleinen Rätsel beraten.

GAMEPLAY	DAUERPASS
2	2
GRAFIK	SOUND
3+	3

NOTE
2-

Hersteller:
Konami
Preis:
ca. 120 DM
Genre:
Jump/Run
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
6 à 4
Schwierigkeitsgrad:
mittel
Continues:
3
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
8 MBit

TOUGH-DOWN!

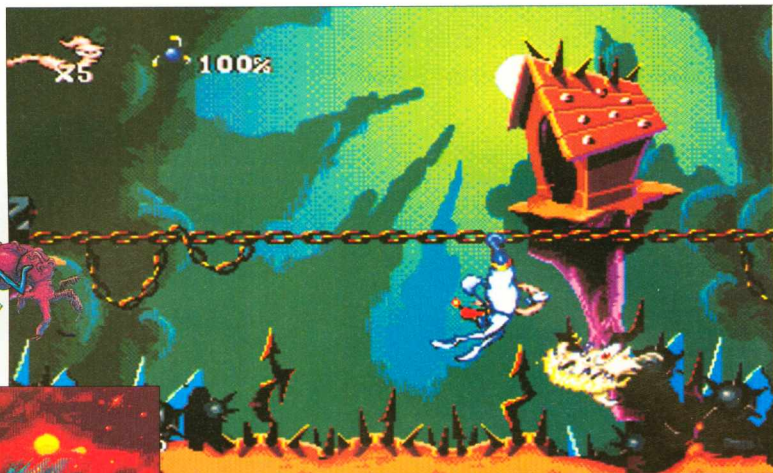


TROY AIKMAN FOOTBALL

Einmal Spieler oder Trainer eines der 28 verschiedenen NFL-Teams sein! Bestimme selbst die Spielstrategie, ob mit oder ohne Ratschlägen von Troy Aikman und führe Deine Mannschaft zum Sieg. Jetzt ist Deine Chance da, Dich in die berauschte Atmosphäre des American Football zu stürzen - mit Troy Aikman Football!



Damit, daß Jim nur ein ganz gewöhnlicher Regenwurm ist, hat er sich inzwischen schon abgefunden. Es mag vielleicht anfangs etwas demprimierend sein, im heimischen Komposthaufen Humus zu produzieren oder im Garten für ein gesundes Bodenklima zu sorgen, aber daran



Der arme Jim muß sich immer wieder in den aberwitzigsten Situationen bewähren



gewöhnt man sich mit der Zeit. Zudem handelt es sich dabei um eine ökologisch höchst wertvolle Tätigkeit, das beschädigt dann doch für eine gewisse Eintönigkeit im täglichen Wurmleben.

VON KRÄHEN UND RAUMANZÜGEN

Doch mit der Ruhe und Routine ist es eines Tages vorbei, als Jim bei seinen Buddelarbeiten auf einen seltsamen Kampfangzug stößt, der dem Weichtier ungeahnte Fähigkeiten verleiht: Er schützt ihn



nicht nur vor den Widrigkeiten des Lebens, sondern erlaubt ihm auch einige tolle Tricks, die sich später als lebenswichtig erweisen. Denn dummerweise hat der Anzug einen Vorbesitzer, nämlich den fiesen Psy Crow, seines Zeichens gna-

denloser Weltraumpirat. Natürlich will Psy Crow seine Klamotten wieder zurückhaben, denn auch als Fiesling sollte man stets adrett gekleidet sein. Ebenso natürlich ist aber auch, daß Jim seinen Neuerwerb nur ungern wieder hergibt, schließlich eröffnen sich mit ihm ungeahnte Perspektiven: Ruhm und Ehre sind da nur ein Aspekt, vielleicht wird man ja eines Tages entdeckt und wird gar der Held eines Videospieles? Also keine Chan-

EIN WURM SIEHT ROT

ce für Psy Crow, und so beginnt eine wilde Hatz durch die gesamte bekannte Galaxis.

Immer wieder bringt Psy Crow den armen Jim in die aberwitzigsten Situationen, um ihm doch noch den Anzug abzujagen. Aber

er hat dabei nicht mit dem Einfallsreichtum von Jim gerechnet, der sich immer wieder aus der Gefahrenzone ringeln kann. Dabei hilft ihm nicht zuletzt der Anzug, der Jim einige tolle Talente verleiht:



Daß er die zahllosen Bösewichtern, die ihm Psy Crow auf den Hals hetzt, mit einer deftigen Handfeuerwaffe Respekt lehren kann, ist nur eine Sache. Mit ihm kann er auch in begrenztem Umfang fliegen und sich selbst als Peitsche

Geniales Gameplay in hervorragender optischer und akustischer Verpackung.

verwenden. Das beeindruckt nicht nur die Gegner, sondern hilft auch an vielen Stellen bei der Überwindung von Abgründen. (Indiana Jones würde vor Neid erblassen!)

Was als ganz normales Jump & Run beginnt, wird schnell zu einer turbulenten Actionorgie voller Abwechslungen und Überraschungen. Wir wollen Euch an dieser Stelle nicht allzuviel verraten, aber

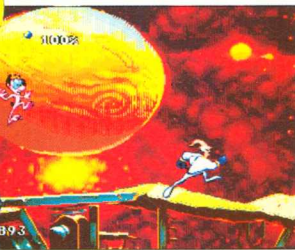
Hier haben wir ausnahmsweise mal wirklich nichts zu meckern.

Unter Wasser schlägt sich Jim mit ziemlich kräftigen Katzen herum und kämpft in einer rasanten Tauchfahrt gegen den Luftmange

M JIM



Er ist ein ganz normaler Regenwurm, so wie Du und ich, eigentlich ist er der Regenwurm in uns allen. Und er hat ein Problem ...



Pete Puppy ist ohne die Hilfe von Jim ganz schön aufgeschmissen. Gut, wenn man Freunde hat!



Das nennt man Kopfarbeit: Mit dem Helikopter-Trick kann Jim sogar kurze Strecken fliegen



Ihr werdet nicht nur viel Geschicklichkeit, sondern manchmal auch etwas Verstand benötigen, um Jim durch die insgesamt recht fairen Level zum Erfolg zu führen. Die Aufgaben mögen zwar an einigen Stellen recht knifflig sein, aber für

jede Situation gibt es Auswege – man muß



Das Leben ist voller Gefahren. Übrigens vorsicht, wenn Major Mucus durchdreht – das könnte schmerzhaft Folgen haben



sie nur finden. Doch nicht nur spielerisch, sondern auch technisch ist das Spiel absolut auf der Höhe der Zeit.

Die Sprites und Animationen des Regenwurms und seiner Gegner sind hervorragend gelungen, die farbenfrohen Hinter-

DIESER WURM IST EIN MUSS

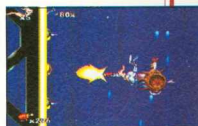
gründe sind eine wahre Augenweide, denn an Farben hat man in der Tat nicht gespart. Auch Musik und Soundeffekte sind hervorragend gelungen, der abwechslungsreiche und vielseitige Soundtrack wird durch knackige Effekte ergänzt, seien es nun Jims Kommentare, das Knallen seiner Wurmpeitsche oder die anderen zahlreichen

Sounds des Geschehens. Zusammen mit der recht präzisen Steuerung kommt da in jeder Hinsicht viel Freude und Spielspaß auf, so viele angenehme Überraschungen auf einem Haufen hat man nur selten gesehen. Etwas anderes war eigentlich auch nicht zu erwarten, immerhin hat Dave Perry persönlich an der Programmierung der

Diverse Zwischen- und Endgegner machen Jim das Leben gehörig schwer. Ob sie nun, wie der unsympathische Chuck mit Fischen bespucken, ...



... als hinterhältiger Schneemann in der Hölle lauern oder im freien Fall für Straß sorgen, nerven tun sie in jedem Fall



„GAMERS“ meint...

TIP: Wenn Ihr den ersten Level überspringen wollt, dann sucht doch mal links oben nach einer Toilette. Sie wird Euch sicherlich sehr viel Laufarbeit abnehmen.

GAMEPLAY 1	DAUERSPASS 1	Hersteller: Virgin
GRAFIK 1	SOUND 1	Preis: ca. DM 120
NOTE 1		Genre: Jump&Run
		Anzahl Spieler: 1 Spieler
		Level: 11
		Schwierigkeitsgrad: einstellbar
		Continues: erspielbar
		Erhältlich: im Handel
		Speicherkapazität: 24 MBit

Mega-Drive-Version mitgewirkt, das spürt man auch irgendwie. An diesem Meilenstein werden sich in Zukunft viele weitere Spiele messen lassen müssen, wahrlich keine leichte Aufgabe.

Dieser abgedrehte Wurm gehört auf alle Fälle in Eure Spielesammlung. Vergeßt also nicht, „Earthworm Jim“ auf Euren weihnachtlichen Wunschzettel zu setzen, es könnte der Beginn einer wundervollen Freundschaft werden. Und nicht nur die eingefleischten Freunde des Genres werden dieses sympathische Weichtier in ihr Herz schließen. Schade nur, daß es nicht viel öfter solche genialen Spiele gibt...

Michael Antan

PAGEMASTER

Diesmal muß sich Macaulay Culkin in der „Pagemaster“-Welt durchschlagen.

Schon den neuen Film mit Macaulay Culkin gesehen? Richard Tyler (Segelohr Macaulay) ist das wohlbehütetste Kind der Welt und ein Angsthasen. Der ‚Pagemaster‘ entführt ihn in eine skurrile Wunderwelt der Worte und Bücher – die ‚Unendliche Geschichte‘ auf amerikanisch.



Nun sieh sich einer mal diesen Angsthasen an...



Die Bonusstages sind die einzige grafische Abwechslung – toll sind sie aber auch nicht

In seinen Abenteuern trifft er auf literarische Bösewichte wie Mr. Hyde oder den Bösen Wolf.

Im Spiel steuert Ihr die blonde Pixel-Memme durch eine geheimnisvolle Welt, in der Bücher zu erbitternden Feinden mutieren. Um all dem zu entfliehen, müßt Ihr die in den Levels verteilten Schlüssel einsammeln. Als Bonusstages durchreist Ihr 3-D-Level, die sich aber mit der Zeit abnutzen.

Die Steuerung ist knifflig, denn die Spielfigur rutscht beim Bremsen immer noch ein Stück – fatal,

wenn ein Abgrund in der Nähe ist. Die Darstellung ist langweilig und unspektakulär. Über den Sound läßt sich ebenfalls nichts Besseres sagen. Auch einige Sprachsamples können über diesen Punkt nicht hinwegtäuschen.

Somit ist Pagemaster eine mäßige Jump&Run-Arbeit mit netten Ideen, aber sehr gewöhnungsbedürftiger Steuerung.

Michael Koczy



Düster ist es in der ‚Horror World‘ – mal sehen, ob der Film besser wird

„GAMERS“ meint...

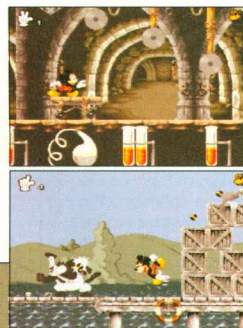
GAMEPLAY 3	DAUERPASS 4	Hersteller: Sega Preis: ca. DM 120 Genre: Jump&Run Anzahl Spieler: 1 Spieler Level: 8 Level mit bis zu 8 Stages Schwierigkeitsgrad: mittel Continues: unbegrenzt Erhältlich: im Handel Speicherkapazität: 16 MBit
GRAFIK 4+	SOUND 4+	
NOTE 4+		

MICKEY MANIA

„Mickey Mania“ und kein Ende? Richtig, die CD übertrifft sogar noch das MD-Modul!

Letzte Ausgabe haben wir es schon angedeutet: Sony legt noch eine Mickey-Mania-Silberscheibe nach.

Spieltechnisch hat sich nichts geändert. Die Level sind dieselben geblieben, nur unterbrochen vom Nachladen zwischen den Stages. So lauft Ihr immer noch durch die sechs Level, die al-



Erst Kater Karlo die Mütze eindrecken, um den Hauptdarsteller von ‚Steamboat Willie‘ zu treffen

ten Filmen des Mäuserichs nachempfunden sind. 23 Stages sind zu meistern, die mit vielen Interaktionen, Rätseln, 3-D-Effekten und jeder Menge Spaß aufwarten. Grafisch wurde kaum etwas ergänzt. Am auffälligsten ist nur der Pausen-Micky beim Laden von der CD. Dreht Ihr aber die Lautstärke ein bißchen auf, merkt Ihr, daß am Sound stark gearbeitet wurde. Klängen die Melodien auf dem Mega-Drive-Modul noch leicht eintönig, habt Ihr jetzt feinsten Disney-Sound: Komplett neu arrangierte Stücke und reichlich Sprachausgabe. Die Geräuschsamples wurden ebenfalls geliftet – insgesamt wird dem Spieler ein wahrer Ohrenschaus geboten.

Somit macht das ohnehin



66 Jahre alt, und immer noch nicht schwindelfrei, tss, tss...

schon gute Spiel noch mehr Spaß und hat sich unsere Auszeichnung ‚Gamers Star‘ redlich verdient.

Michael Koczy

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 2	DAUERPASS 2+	Hersteller: Sony Preis: ca. DM 120 Genre: Jump&Run Anzahl Spieler: 1 Spieler Level: 23 Stages Schwierigkeitsgrad: einstellbar Continues: einstellbar Erhältlich: im Handel Speicherkapazität: 1 CD
GRAFIK 1-	SOUND 2+	
NOTE 2+		

PSYCHO PINBALL GIBT DIR DIE KUGEL!



The Abyss



Fun Fair



Wild West



Trick or Treat

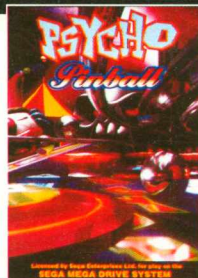
Im Vertrieb von **SEGA**

Nur für **MEGA DRIVE**

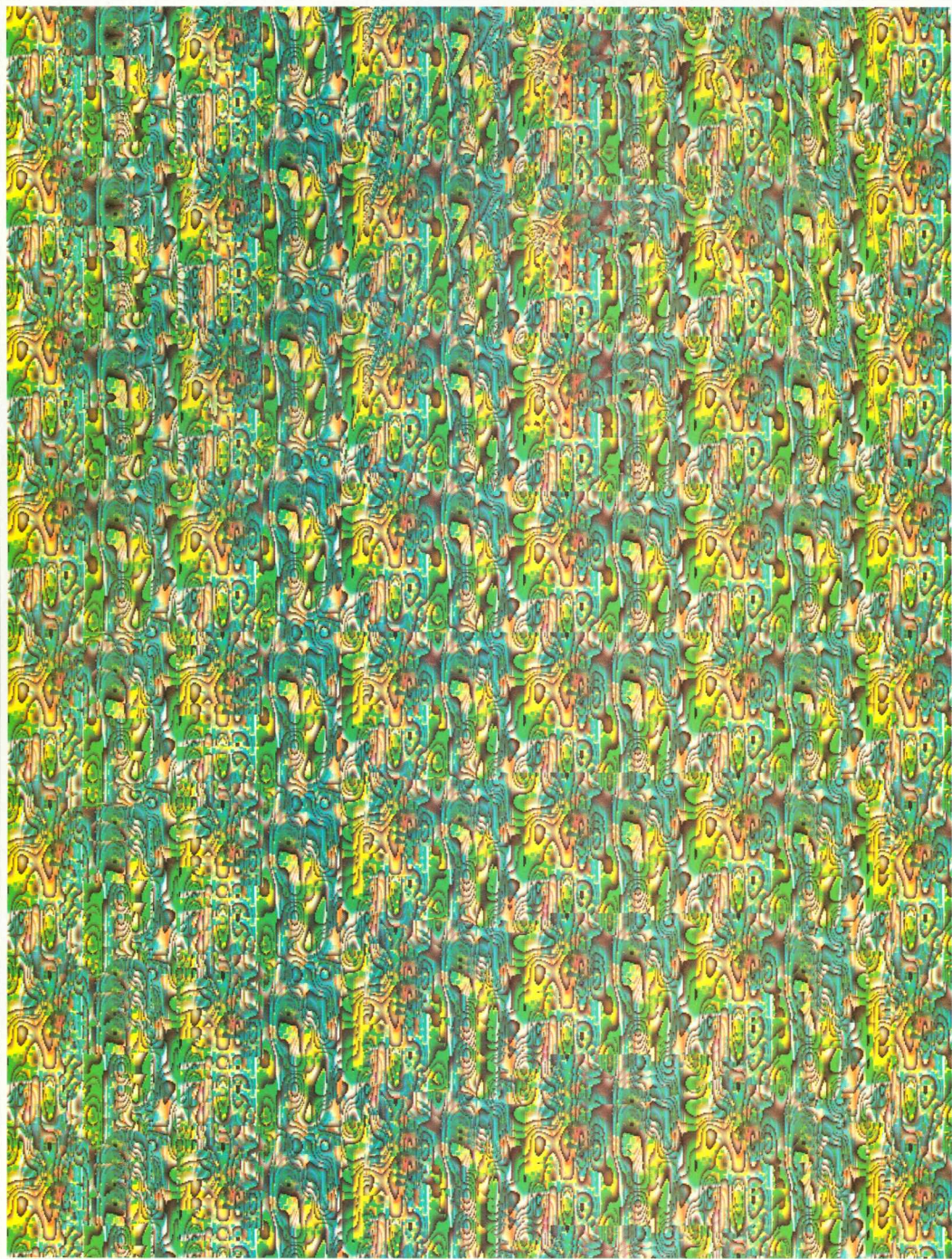
Flipperspiele wie in der Spielhalle
für Deinen Mega Drive:

Das Flipperspiel, das als Klassiker
in die Geschichte eingehen wird.

Mit Recht behauptet das SEGA
Magazin: „Zweifelloch die einzige
und beste Flippersimulation für
den Mega Drive.“ Erhältlich
komplett in deutsch und mit
Multiball-Funktion.



Authorized by Sega Enterprises Ltd. for sale on the
SEGA MEGA DRIVE SYSTEM



So geht's: Haltet das Heft mit der linken Seitenkante nach unten ganz nah vor Euer Gesicht. Starrt jetzt sozusagen ‚durch das Bild hindurch‘, als wäre es gar nicht da. Bewegt das Heft gaaaaanz langsam von Euren Augen weg, dabei

GAMERS
3 - D - B I L D

schön locker bleiben und weiter durch das Bild durchgucken. Nach ein paar Versuchen solltet Ihr das 3-D-Motiv sehen können! Noch ein Tip: Wenn Ihr Brillenträger seid, dann probiert's mal ohne Euer Schieleisen. Viel Spaß!

PITFALL

THE MAYAN ADVENTURE



**DIE GEFAHR LIEGT
MANCHMAL NUR EINE
RUTSCHIGE LIANE ENTFERNT!**



ACTIVISION

MEGA-CD • SNES • MEGA DRIVE

TEST

MEGA DRIVE

Wenn Yokozuna auf den Undertaker trifft, geraten die Massen in Extase.

Diesen Effekt werdet Ihr zu Hause wahrscheinlich nicht auslösen, aber immerhin könnt Ihr coole Paarungen spielen!



Oh, oh! Das sieht hier aber gefährlich nach Doppel-K.O. aus. Hoffentlich fängt sich das 1-2-3 Kind noch

Was würden sich wohl Wrestling-Fans am meisten wünschen?"

Diese Frage hat sich (neben Titan Sports) auch Acclaim gestellt und kam zu der Antwort: Eine Vierspieler-Option. Da die Jungs bei Acclaim glücklicherweise gar nicht so schlecht wie manche ihrer Spiele sind, wurde diese tolle Idee auch gleich, rechtzeitig zu Weihnachten, in die Tat umgesetzt. Und so erwartet uns nun der neueste Wrestling-Knaller: „WWF Raw“. Um richtig Eindruck zu machen, kommt das Game gleichzeitig auf MD und dem tragbaren Game Gear heraus. Um die ganze Sache übersichtlich zu halten, wid-

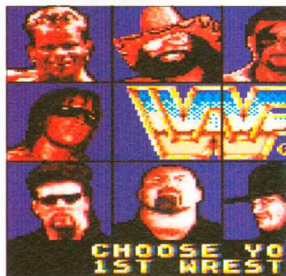
WRESTLING-ACTION MIT VIER SPIELERN

men wir uns zuerst dem 16-Bitter. WWF Raw kommt mit satten zwölf Kämpfern daher. Neben altbekannten Größen aus den vorangegangenen WWF-Titeln sind diesmal auch neue Recken wie Luna Vachon (die Freundin von Bam Bam Bigelow) und Owen Hart mit von der Partie.

Zu Beginn könnt Ihr wie immer die Kampfarart auswählen. Neu ist dabei das ‚Bedlam‘, in dem zwei

gegen zwei antreten und das namensgebende ‚Raw Endurance Match‘, bei dem Ihr ganze sechs Kämpfer wählen könnt, die dann nacheinander die Arena betreten (WWF Raw heißt übrigens auch die amerikanische Montagssendung, in der in letzter Zeit alle wichtigen Machtes ausgetragen werden). Auch die Regeln des Kampfes sind nach wie vor von Euch beeinflussbar. Je nachdem ob Ihr Euch für ‚One Fall‘, ‚Brawl‘ oder

WWF RAW



Ja, immer gut festhalten! Gleich hast Du's doch geschafft!

Große Spielfreude, gute Spielbarkeit, viele Auswahlmöglichkeiten, Vierspieler-Option (nur MD)



„GAMERS“ meint...

TIP: Den nützlichsten Tip, den wir Euch geben können ist dieser: Spielt WWF Raw am besten nur mit vier Leuten (Adapter kaufen!). So kommt erst richtig Fun auf.

GAMEPLAY	DAUERSPASS	Hersteller: Acclaim Preis: ca. 120 DM Genre: Prügelspiel Anzahl Spieler: 1-4 Spieler Levels: 12 Kämpfer Schwierigkeitsgrad: einstellbar Continues: - Erhältlich: ab sofort Speicherkapazität: 16 MBit
2-	2+	
GRAFIK	SOUND	
3+	3+	
NOTE		
2		

'Tournament' entscheidet, wird der Kampf durch erfolgreiches 'Pinnen' oder Ausdem-Ring-Werfen entschieden.

Am Spiel selber hat sich im großen und ganzen nicht viel geändert. Nach wie vor könnt Ihr Euren Opponenten schlagen, treten, ihm die Augen auskratzen, vom Seil aus zermatschen, im Lauf umhauen, auf ihn fallen usw. Natürlich könnt Ihr auch weiterhin in

HAU DEM SCHIRI AUF DIE NÜTZE

Die Handheld-Version hat leider nicht die volle Kämpferanzahl und kann nur mit zehn Wrestlern aufwarten. Außerdem habt Ihr natürlich nicht die Möglichkeit mit insgesamt vier Leuten auf einmal in den Ring zu steigen. An Segas tragbarem Gerät bleibt Ihr unglücklicherweise weiterhin einsam. Sorry, Jungs! Durch die (nur) zwei Knöpfe des Gerätes steht zwar nicht die volle Palette aller bekannten (Wrestling-) Moves zur Verfügung, aber trotzdem könnt

Basketballstar Shaquille O'Neal scheint nicht ganz ausgelastet zu sein. Als Videospieldheld zeigt er, wo seine wahren Talente liegen.



Hier sehen sie klein aus, doch fast alle Wrestler sind so richtig große Typen, die Kids wie Euch zum Frühstück ver-speisen!



Wie Ihr seht, habt Ihr selbst am Kleinen GG eine große Auswahl an Spitzen-wrestlern



den direkten, Clinch' gehen, wo Ihr dann durch Button-Triggern die Oberhand gewinnen müßt, und den Gegner dann schön werfen könnt. Natürlich ist

es ohne weiteres möglich den Ring zu verlassen, um mit den dort aufgestellten Gegenständen (Stühle, Eimer) die verhassten Gegner mal so richtig zu vermöbeln.

Die Figuren sind ordentlich groß und gut zu erkennen. Auch die Animation der einzelnen Kämpfer läßt kaum Wünsche offen. Jeder Kämpfer wird außerdem im Auswahlmenü vorgestellt. Die passende Titelmusik ist dabei ja schon fast selbstverständlich.

Ihr eine Reihe von fiesen Attacken auf Eure Gegner loslassen.

Die Grafik ist bei beiden Versionen durchaus ordentlich und gibt Euch einen guten Überblick. Der Sound ist ja bei unseren tragbaren Freunden naturgemäß nicht der allerbeste und kann auch hier keinen vom Hocker hauen. Auf dem Mega Drive ist er zwar besser aber immer noch das gelbe vom Ei.

Die Spielbarkeit ist auf beiden Systemen in Ordnung. Die jeweiligen Kämpfer sind gut zu erkennen und führen die Bewegungen willig aus. Alle Versionen wurden im Vergleich zu den jeweiligen Vorläuferprogrammen nochmal verbessert. Zahlreiche Moves, Spezialattacken und versteckte Angriffe versprechen länger anhaltenden Spielspaß. Alle Freunde des Wrestling sollten sich die neueste Version auf jeden Fall mal anschauen.

Maris Feldmann

SHAQ FU



'Voodo' hetzt einen Adler auf Shaq, doch er weicht rechtzeitig aus

Eigentlich ist ein Prügelspiel kein Mammutprojekt, doch die Entwickler von 'Shaq Fu' sehen das offensichtlich anders: Programmiert wurde es von 'Delphine Software' (bekannt durch 'Another World' und 'Flashback'), den großen Namen hat Shaq beige-steuert, lizenziert wurde das Game von Sega, Anleitung und Vertrieb übernimmt Electronic Arts. Bei so umfangreicher Beteiligung verschiedener Firmen wird natürlich auch Großes erwartet.

SHAQ O' NEAL GOES MEGA DRIVE

Als Meister des 'Shaquido' zieht All-Star Shaquille O'Neal durch die Lande, um dem Schurken Sett Ra das Handwerk zu legen. Auf einer Übersichtskarte läuft man mit Shaq von einem Kampf zum nächsten. Insgesamt elf finstere Gesellen gilt es dabei zu besiegen, bevor man dem Oberbösewicht Sett Ra gegenübersteht.

Wer darauf keine Lust hat, kann mit einem Fighter seiner Wahl gegen alle anderen (inklusive Shaq)

kämpfen. In diesem Modus können auch zwei Spieler gegeneinander antreten.

Die Animation ist wirklich anscheinlich, aber durch die träge Steuerung und die winzigen Sprites wird dieser Eindruck wieder zunichte gemacht. Die Musik dudelt lieblos vor sich hin, und spätestens nach 15 Minuten sieht man sich nach einer Runde 'Street Fighter'...

Magnus Kalkuhl

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 3+	DAUERSPASS 2-	Hersteller: Acclaim Preis: ca. 80 DM Genre: Prügelspiel Anzahl Spieler: 1 Spieler Levels: 10 Kämpfer Schwierigkeitsgrad: einstellbar Continues: -
GRAFIK 2-	SOUND 3+	Erhältlich: ab sofort Speicherkapazität: 2 MBit

NOTE
2-

Wiederholter Aufgab eines alten Games, Sound und Grafik könnten besser sein

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 3-	DAUERSPASS 3-	Hersteller: Electronic Arts Preis: ca. DM 140 Genre: Prügelspiel Anzahl Spieler: 1-2 simultan Levels: 12 Kämpfer Schwierigkeitsgrad: einstellbar Continues: 2
GRAFIK 3+	SOUND 4	Erhältlich: im Handel Speicherkapazität: 24 MBit

NOTE
3-



Von „Brutal“ kann wirklich nicht die Rede sein!

BRUTAL PAWS OF FURY



Der Schein trügt: Die Animation ist leider nicht halb so schön geraten

Bei „Brutal“ geben sich knuddelige Kuscheltierchen ein Stelldichein.

Zur Auswahl stehen acht verschiedene Kämpfer: Vom Kampfhasen bis hin zum putzigen Fighterbar ist alles dabei. Erst, wenn man mit einem dieser Charaktere die anderen besiegt hat, stehen zwei weitere Gegner auf der Matte: Karate Croc und Dali Llama.

Neben der putzigen Aufmachung und der stimmungsvollen Musik sind die nach und nach erlernbaren Spezialattacken und die statistische Auswertung nach dem Kampf klare Pluspunkte für das Spiel. Zudem kann man durch das Paßwortsystem den aufgemotzten Charakter seiner Wahl abspeichern.

Soweit sieht alles nach einer guten Wertung aus, aaber: Die Steuerung ist sehr eigenwillig und macht nicht immer das, was man eigentlich will. Enttäuschend ist auch Grafik: Wenig

Farben und rukkelige Animationen können halt nicht begeistern.

Magnus Kalkuhl



GAMEPLAY	DAUERSPASS
3	3
GRAFIK	SOUND
3	3

NOTE
3

Hersteller: Gametek
Preis: ca. DM 130
Genre: Prügelspiel
Anzahl Spieler: 1-2 simultan
Level: 9
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Continues: 3
Erhältlich: im Handel
Speicherkapazität: 1 CD



TEST DRAGON THE STORY OF BRUCE LEE

Was lange dauert, wird auch gut! „Dragon“ ist die berühmte Ausnahme von der Regel.

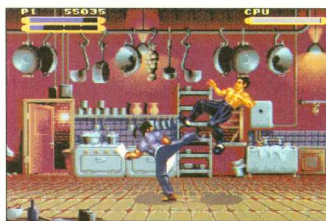
Als Bruce Lee höchstpersönlich kämpft Ihr Euch durch seine Biographie. Neben Tritten, Fausthieben und Sprungkicks könnt Ihr die Gegner auch werfen. Bei abwechslungsreichem Kämpfen baut sich unter der Energieanzeige ein Erfahrungsbalken auf. Ist dieser halb voll, werdet Ihr zum „Fighter“. Jetzt könnt Ihr schneller treten und zuschlagen. Füllt der Balken dreiviertel der Anzeige, erhaltet Ihr ein „Nunchaku“.

Die Grafik ist eine Beleidigung fürs Auge. Bei der Sprachausgabe sind wir von Segas Flaggenschiff manchen Kummer gewöhnt. Das Schlimmste ist aber die hakende Steuerung.

Dragon enttäuscht nahezu auf ganzer Linie. Der Dreispeler-Modus ist noch das einzige Highlight.

Michael Koczy

Kann leider nicht überzeugen - Dragon



GAMEPLAY	DAUERSPASS
4	3-
GRAFIK	SOUND
4	4

NOTE
4+

Hersteller: Virgin
Preis: ca. DM 130
Genre: Prügelspiel
Anzahl Spieler: 1-3 simultan
Level: 7
Schwierigkeitsgrad: mittel/steigend
Continues: -
Erhältlich: im Handel
Speicherkapazität: 16 MBit



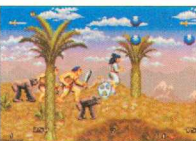
TEST SECOND SAMURAI

Hilfe, der 'Paniksamurai' kommt! Chaos, wohin man blickt..



Der Endgegner sieht gut aus, iund ist verdammt hartnäckig!

Der Samurai ist tot, seine Freundin wird ihm gleich folgen



Als Samurai zieht Ihr los, um das Böse ein für allemal aus der Welt zu vertreiben. Doch kaum habt die ersten Schritte getan sind, geht der Horror los: Sobald Ihr Euren Helden auf dem Schirm seht, stürmen auch schon Hundertschaften von Feinden auf Euch ein. Der Samurai bekommt zwar durch einsammeln blauer Kugeln ständig nützliche Extras aller Art, was Euch aber bei dem herr-

schen Durcheinander nur wenig bringt. Da können auch das Paßwortsystem und der Zweispeler-Modus nichts mehr retten. Zu zweit wird es zwar etwas einfacher, doch aufgrund des schlechten Gameplays gilt auch hier: Geteiltes Leid ist doppeltes Leid.

Schade eigentlich, denn vom technischen Standpunkt her gesehen ist „Second Samurai“ absolut in Ordnung.

Magnus Kalkuhl

GAMEPLAY	DAUERSPASS
4-	4-
GRAFIK	SOUND
3	4

NOTE
4-

Hersteller: Psygnosis
Preis: ca. DM 130
Genre: Action
Anzahl Spieler: 1-2 simultan
Level: 6
Schwierigkeitsgrad: hoch
Continues: Paßwort
Erhältlich: im Handel
Speicherkapazität: 16 MBit

Was haben Sport und Sex gemeinsam?

Hohepunkte!

Hiermit stellen wir Ihnen die sportlichen Höhepunkte der Saison vor.



WORLD CUP GOLF

Spielen Sie die Golf-Weltmeisterschaft in Puerto Rico sowie 15 weitere Wettbewerbe in einer authentischen Simulation. Mit durchschnittlich 500 gerenderten Ansichten pro Loch auf dem komplett mit Video aufgezeichneten Hyatt-Dorado-Beach-Golfplatz zeigt sich die Golf-WM in extrem realistischer Darstellung. Phantastische Fly-Bys, detaillierte Optionen, Wetterbedingungen, Übungsmodus und Schlägerwahl sind nur einige Features der speziell für CDs entwickelten Golf-Software. Verbessern Sie Ihr Handicap mit dieser einmaligen Simulation! Ergänzende, weltweit attraktive Golfplätze sind in Vorbereitung.

MS-DOS CD-ROM

MEGA CD

3 DO

CD-i

CD 32

POWER DRIVE

Die Sonne knallt vom Himmel und taucht den Asphalt vor Ihnen in gleißendes Licht. Die erste von insgesamt 64 Rallye-Strecken auf 8 internationalen Schauplätzen liegt vor Ihnen, und die Zuschauer wollen Ihren "Power Slide" sehen ... Wenn Sie siegen, können Sie mit den Preisgeldern Ihr Auto reparieren oder ein neues kaufen. Sechs verschiedene Fahrzeuge (vom Mini Cooper bis zum Toyota Celica), drei Klassen, totales Fahrgefühl mit realistischen Fahrzeugeigenschaften, verschiedene Fahrprüfungen bei Wind und Wetter, Tag und Nacht, schwierigen Off-Road-Strecken, Schotter- und Sandpisten: Hier wird Ihnen alles abverlangt! 1 - 2 Spieler.

MS-DOS CD-ROM

MS-DOS

AMIGA

SNES

MEGA DRIVE

GAME GEAR

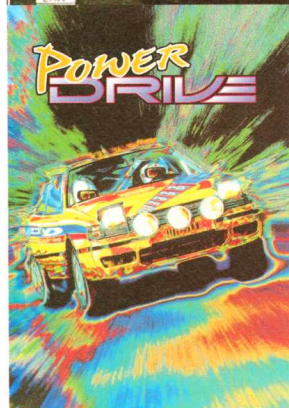
HURRICANES

Wird das Entscheidungsspiel zwischen der karibischen Fußball-Mannschaft HURRICANES und den "Gorgons" stattfinden? Wenn die sympathischen Kicker nicht rechtzeitig erscheinen, gewinnt automatisch der Erzrivale. Führen Sie die HURRICANES ins Finale, indem Sie geschickt die Fallen der Gorgons umgehen! Action in fünf Comic-Episoden für 1 - 2 Spieler (simultan).

SNES

MEGA DRIVE

GAME GEAR



PS: Um Ihr Liebesleben müssen Sie sich allerdings schon selbst kümmern ...

TEST

MEGA DRIVE

Da haben wir wohl einen Bug entdeckt!



Nachdem Interplay mit „Clayfighter“ auf dem SNES einen Achtungserfolg erreichte, bringen die Amerikaner nun die MD-Variante des Spaß-Prügelspiels. Lauter Knetgummi-Männchen und Parodien auf bekannte Figuren prügeln sich hier im ‚Street Fighter‘-Stil mit den lustigsten Waffen. Spaß steht eindeutig im Vordergrund gegenüber platter Gewalt.

putergegner Euch eine Attacke nach der anderen um die Ohren haut, könnt Ihr kaum einen Move ausführen. Auch ist die gesamte Steuerung sehr schwammig.

Insgesamt ist Clayfighter zwar eine technisch gute, aber leider spielerisch wertlose Umsetzung eines Prügelspiels-Erfolgs. Wer partout nicht von ‚Haudrauf‘-Spielen lassen kann, sollte sich dieses Modul zur Abschreckung antun. Ansonsten gibt's ja schließlich ‚Street Fighter‘.

Maris Feldmann

Stellt Euch vor, ein Knetgummi-Meteor

schlägt in einen Vergnügungspark ein und

verwandelt alte Figuren

in neue Fighter!

CLAY FIGHTER



TEST

MEGA DRIVE

BALLZ

Ein neues Prügelspiel mit kugelrunden Akteuren? Keine Sorge, es treten weder ‚Meat Loaf‘ noch ‚Günther Strack‘ auf.



Ballz“ kommt nicht vom Wort ‚Balz‘ sondern ‚Ball‘, und ist ein Beat ‚em Up mit einer neuen Grafik-Idee (Na ja, auf dem Amiga gab es bereits einige Gehversuche.). Alle Fighter bestehen aus Kugeln, die, wie bei einem Schneemann, einzelne Körperteile darstellen. Entsprechend seltsam sehen die bunten Figuren und deren Bewegungen aus.

Einem oder zwei Spielern stehen acht Kugelkämpfer zur Auswahl,

die acht Endgegner gibt es nur im Einzspieler-Modus. Jeder Ballon-Bomber hat seine Vor- und Nachteile sowie Special-Moves. Leider die Anleitung kaum Aufschluß über diese Attacken, nur daß es sie gibt, erfährt man. Ausprobieren ist also ange-

sagt. Grafisch wird eine interessante 3-D-Perspektive geboten, welche sogar Zoom-Effekte simuliert. Mit der Replayfunktion läßt sich nach einem Match der Betrachtungswinkel ändern.

Leider kann, trotz der witzigen Idee, das Game nicht überzeugen. Mit nur drei belegten Buttons läßt es sich kaum vernünftig kämpfen, die verwir-

rende Darstellung setzt der mittelmäßigen Spielbarkeit noch einen drauf. Man kann die Figuren auch nur hoch und nicht nach vorn oder hinten springen lassen. Die Kämpfer sind nicht ausgewogen und ihre Darstellung oft fehlerhaft – Risse und Löcher wohin man sieht. Der Sound und die Geräusche sind

Schnupper mal an meinen Füßen, dann gehts Dir gleich besser



... na ja, manchmal witzig, aber nie überzeugend. Fans sollten vorm Kauf auf jeden Fall intensiv Probe-spielen.

Michael Koczynski

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERPASS
4-	4-
GRAFIK	SOUND
2-	2

Hersteller: Interplay
Preis: ca. 120 DM
Genre: Prügelspiel
Anzahl Spieler: 1-2 Spieler
Level: 8 Kämpfer
Schwierigkeitsgrad: hoch bis unfair
Continues: -

Erhältlich: ab Dezember
Speicherkapazität: 16 MBit

NOTE
4

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERPASS
4	4+
GRAFIK	SOUND
4+	3-

Hersteller: Accolade
Preis: ca. 120 DM
Genre: Prügelspiel
Anzahl Spieler: 1-2 Spieler
Level: 8 Kämpfer
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Continues: einstellbar
Erhältlich: im Handel
Speicherkapazität: 16 MBit

NOTE
4+

Jetzt im Kino!

DAS GRÖSSTE ABENTEUER
DES LEBENS
IST DAS LEBEN SELBST!



WALT DISNEY PICTURES
präsentiert
DER

KÖNIG DER LÖWEN

Eine neue Technologie aus dem Hause Acclaim verspricht ungeahnte Qualitäten und Effekte in Sachen Animationen. Wir erklären Euch, was hinter dem recht aufwendigen Verfahren steckt.

Vorsicht, bissiges Alien. Bitte nicht füttern oder streicheln, es könnte sonst gefährlich werden

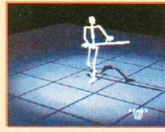


Auf diversen Ausstellungen für kleine, aber extrem feine Computeralien auf dem Bildschirm herumbal-

Computergrafik sorgte vor kurzem eine zwar Animation für Furore. Daß sich ein Mensch und ein gen ist heutzutage eigentlich wirklich nichts Sensationelles mehr, bei „The Duel“ konnte jedoch eine Sache begeistern: die absolut realistisch anmutenden Bewegungen und Animationen der künstlichen Figuren. Verantwortlich dafür zeichnet das Character Animation System (CAS) von ATG (Advanced Technologies Group), einem Tochterunternehmen von Acclaim. Bei diesem Verfahren werden Schauspieler mit Bewegungssensoren ausgerüstet und ihre Aktionen gleichzeitig von verschiedenen Kameras



Die Daten der Bewegungssensoren werden ...



... in ein Skelettmodell umgewandelt welches danach ...



... mit einer neuen Oberflächenstruktur erhält

und über die Sensoren von einem Computer aufgezeichnet. Durch eine spezielle Software werden anschließend die verschiedenen Informationen in ein komplett animiertes Gittermodell umgerechnet, auf das sich hinterher beliebige Oberflächen wie eine Haut projizieren lassen. So entsteht dann letztendlich ein monströses Alien, das sich sehr exakt bewegt. Das ganze Verfahren läßt sich übrigens auch bei Tieren anwenden, so daß „Virtual Lassie“ eigentlich nichts mehr im Wege steht.

Doch nicht nur für Kino- oder Fernsehfilme eignet sich das Verfahren, sondern auch für Videospiele – was bei Acclaim natürlich auch naheliegt. Bis Ende 1995 sollen zwei große Produktionen abgeschlossen sein, die ausgiebigen Gebrauch von CAS machen werden: „Alien Trilogy“ und „Batman Forever“, die beide unter anderem für das Mega-CD erscheinen werden. Wir sind gespannt...



Dieses Raumschiff aus Loadstar wurde auf sündhaft teuren Workstations mit Software aus dem Hause Softimage gerendert. Wirklich beeindruckend

Man sieht sie immer öfter: Bilder, die wie echt aussehen, es aber dennoch nicht sind. Nicht nur in Filmen wie „Terminator 2“ oder „Jurassic Park“ sondern auch in der täglichen Fernsehwerbung, wie gewisse softdrink-schlürfende Eisbären und andere scheinbare „Unmöglichkeiten“ zeigen. Die Technik, die diesen „Fälschungen“ ihren Realismus erlaubt, wird „Rendering“ genannt. Was sich dahinter verbirgt, wie es funktioniert und was wir Videospiele davon haben oder haben werden, soll im folgenden etwas näher betrachtet werden.

AUCH VIDEOSPIELE PROFITIEREN DAVON

Die Herstellung solcher Bilder benötigt Computer mit ziemlich hoher Rechenleistung, kein Wun-



Auch diese beiden Herrschaften sind gerendert – zumindest im Vorspann



Der Todestern läßt noch die Gitterstruktur erkennen



Diese Szene wirkt fast schon echt, oder?

VIDEO SPIELE IM NEUEN LOOK

Die moderne Computertechnik eröffnet ungeahnte Gebiete in Sachen Bilderzeugung und -bearbeitung. Die Grenzen von Realität und Imagination sind manchmal kaum noch zu erkennen. Was kommt da noch alles auf uns zu?



Die Pet Shop Boys in etwas anderem Outfit – dank Rendering kein Problem



Gerenderte Bilder erreichen manchmal fast schon die Qualität von Photos

der, daß überwiegend die Kraftprobe aus dem Hause Silicon Graphics für die umfangreichen Berechnungen verwendet werden. Nur mit ihnen ist es möglich, photorealistische Bilder und Filmsequenzen in akzeptabler Zeit zu erzeugen. Allerdings hat so viel Power auch ihren Preis, 50.000 Mark und mehr allein für die Hardware sind durchaus drin, dazu kommt dann noch die passende Rendering- und Animationssoftware, die ebenfalls ein erkleckliches Sümmchen kostet. Für den heimischen Daddelaltar sind solche Geräte natürlich nicht unbedingt geeignet, dennoch profitieren auch



Das nackte Skelett der Akteure nimmt im Laufe der Zeit ...

Videospieler von diesen Segnungen dieser modernen Technik. Denn auch die Rechenleistung der ‚Spielzeuge‘ steigt ständig, so daß immer ausgefeiltere 3-D-Grafiken dargestellt werden können und die Spiele mehr an Realität und Tiefe gewinnen. Sega ist recht aktiv in Sachen Rendering, wie die Spielhallenautomaten ‚Virtua Fighter‘ und ‚Daytona USA‘ zeigen, auch ‚Ridge Racer‘ und ‚Air Combat‘ von Namco präsentieren sich aufgeschlossen für die neue Technologie. Konsolen für den Hausgebrauch sind dagegen leistungsmäßig noch relativ schwach auf der Brust, wogegen auch

hier schon fleißig experimentiert wird, etwa in Spielen wie ‚Cybermorph‘, ‚Virtua Racing‘, ‚Silpheed‘ oder ‚Alien vs. Predator‘. Zwar wirkt das optische Element hier noch recht grob, allerdings erhält man schon realistische Schatten, und die Perspektive dreidimensionaler Gegenstände ändert sich mit dem Standpunkt des Beobachters. Der Realismus gerenderteter Grafiken benötigt allerdings auch recht viel Speicherplatz ein Grund dafür, daß man in Videospielen von solchen Grafiken bislang relativ wenig zu sehen bekam. Dies dürfte sich allerdings sprunghaft



... immer konkretere und beeindruckendere Formen an

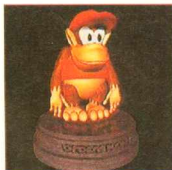
ändern, wenn erst einmal die CD mit ihrer enormen Speicherkapazität zum festen Bestandteil der Konsolenwelt geworden sind. Allerdings gibt es schon jetzt ein Spiel, das zwar in gewohnter Modulform daherkommt, aber dennoch ausgiebigen Gebrauch von der modernen Technik macht die Rede ist von ‚Donkey Kong Country‘ für das SNES: Dort sind so ziemlich alle Grafiken gerendert, alle Gegenstände haben räumliche Tiefe anstatt flach zu erscheinen. Aber auch bei Sega ist man nicht untätig: In ‚Loadstar‘ von Rocket Science finden sich gerenderte Grafiken zuhauf, aber



Das ursprüngliche Gittermodell wird...



... mit Schattierungen versehen...



... und erhält seine endgültige Haut

Der lange Weg zum gerenderten Bild:

• • • • • So wird es gemacht

Der Prozeß des Rendering beginnt mit der Erstellung des ‚Skeletts‘ eines Objektes, auch Wireframe oder Gittermodell genannt • Mit diesem Wireframe kann der Designer wesentlich schneller die Formen verändern oder Bewegungen simulieren, da die Berechnung eines kompletten Bildes mit Oberflächen und Lichteffekten oftmals Stunden dauern kann • Wenn das Modell perfekt ist, werden die Oberflächen aufgetragen um dem Objekt sein eigentliches Aussehen zu verleihen • Für dieses Texture Mapping stellt die Software oftmals schon Standardoberflächen wie Wasser, Metall oder Marmor zur Verfügung, es können aber auch beliebige Muster erstellt werden • Anschließend wird durch das Ray Tracing für realistische Beleuchtungseffekte gesorgt, wobei sich verschiedene Lichtquellen positionieren lassen und Licht und Schatten entsprechend berechnet werden • Am Ende des Vorgangs steht dann das fertige Bild.

LEXIKON

Light Shading:

Erzeugung von unterschiedlichen Licht- und Schatteneffekten in einem gerenderten Bild, abhängig von der Plazierung von unterschiedlichen Lichtquellen.

Polygon:

Mehrere dreidimensionale Objekte. Während früher die Anzahl der Sprites ausschlaggebend über die Leistungsfähigkeit einer Konsole erlaubte, wird stattdessen die Anzahl der darstellbaren Polygone immer mehr an Bedeutung gewinnen.

Ray Tracing:

Erzeugung eines realistischen Bildes durch Berechnung der Wege der Lichtstrahlen, die auf das Auge eines imaginären Beobachters treffen.

Rendering:

Berechnung eines Bildes aus dem mathematischen Modell dreidimensionaler Objekte oder Szenen. Die einzelnen Arbeitsschritte umfassen die Erstellung von Wireframes sowie das Light Shading und Texture Mapping.

SGI:

Abkürzung für Silicon Graphics Inc., des Herstellers leistungsfähiger Grafikrechner, die vor allem bei der Berechnung hochauflösender Grafiken und Animationen in Forschung, Film und Fernsehen eingesetzt werden. Arbeitet zusammen mit Nintendo an der Entwicklung des Ultra 64.

Texture Mapping:

Ein zweidimensionales Bild wird als eine Art Oberflächenstruktur oder Haut auf ein dreidimensionales Objekt oder Wireframe projiziert.

Wireframe:

Das Gittermodell eines dreidimensionalen Objektes, das die Form des Objektes wiedergibt. Es dient als Grundlage für die weitere Berechnung von Rendering-Effekten.

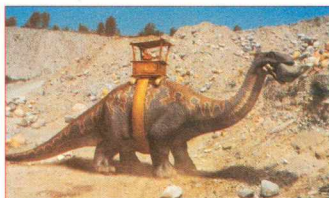
auch in normalen Modulen gibt es schon jetzt kleine gerenderte Blickfänge, etwa das Titelbild von ‚Sonic & Knuckles‘ oder diverse Elemente in ‚Zero The Kamikaze Squirrel‘. Besonders interessante Animationen und Effekte verspricht das Character Animation System von Acclaim, das unter anderem auch für die Produktion von ‚Alien Trilogy‘ benutzt wird. Die Resultate dürften allerdings erst Ende nächsten Jahres auf dem Mega-CD zu bewundern sein. Selbst auf dem heimischen Bildschirm könnt Ihr in der Show ‚X-Base‘ die Möglichkeiten moderner Tricktechnik bewundern, mehr darüber im Kasten auf dieser Seite.

Übrigens, Konkurrenz belebt das Geschäft, und so kämpfen derzeit drei große Softwarehersteller um die Marktanteile in Sachen Rendering-Software: Die Firmen Alias, Wavefront und Softimage haben die Fähigkeiten

VIDEO SPIELE IM NEUEN LOOK



ihrer Grafikkwerkzeuge nicht nur in Produktionen für Film und Fernsehen unter Beweis gestellt, sondern



Sieht er nicht echt aus? Trotzdem wurde dieser Dino aus den ‚Feuersteins‘ mit Software aus dem Hause Alias gerendert und ist sicher stubenrein

auch so manche Entwicklungshilfen für Spieleprogrammierer bereitgestellt. Nicht zuletzt hat die Zusammenarbeit von Nintendo und Alias bei der Entwicklung von

Grafikkwerkzeugen für das Ultra 64 dafür gesorgt, daß gerenderte Grafiken ins Rampenlicht der Spielwelt gerückt sind. Somit können wir durchaus damit rechnen, daß die nächste Generation der Videospiele gerenderte Grafiken gewissermaßen gleich zum Standard erheben, das Modewort der Zukunft könnte ‚Rendertainment‘ lauten. Die Videospiele im neuen Look könnten durchaus das Potential haben, die Grenzen zwischen Realität und Spiel weitestgehend verschwinden zu lassen, aber ob das wirklich wünschenswert ist? Lassen wir uns überraschen, wie sich die Dinge in den nächsten Jahren entwickeln.

Michael Anton



Ist der Job des Fernsprechers bald ein

aussterbender Beruf? Die Ansätze dazu sind jedenfalls in gewissem Sinne schon gemacht...



Seit Anfang Oktober ist er auf Sendung: Eddy HiScore, der erste ‚virtuelle Moderator‘ der Welt. Zusammen mit zwei menschlichen Moderatoren präsentiert er frech, kompetent und erstaunlich menschlich das Jugend-Multimediamagazin ‚X-Base – Computer Future Club‘.

Der Trick bei der ganzen Sache heißt ‚Face-Tracking‘. Dabei wird das Gesicht eines Sprechers an bestimmten Stellen mit spezieller Farbe markiert und dann gefilmt. Diese Bilder werden in Echtzeit von einem Computer ausgewer-

tet, der simultan zu den Gesichtsbewegungen des echten Sprechers die entsprechenden Partien von Eddy HiScore bewegt – live, in Farbe und 3-D. So wird nicht nur eine überraschend rea-

listische Mimik des Kunstgeschöpfes erreicht, sondern auch die völlige Synchronisation von Ton und Bild. Im Gegensatz zu seinem fast schon legendären ‚Vorbild‘ Max Headroom, der in Wirklichkeit nichts anderes als ein geschickt geschminkter und tricktechnisch verfremdeter Schauspieler war, existiert Eddy HiScore tatsächlich nur im Computer.

Wenn Ihr Eddy HiScore mal in Aktion sehen wollt, solltet Ihr Euch mal wieder vor die Glotze werfen und Sonic Sonic sein lassen. ‚X-Base‘ läuft sechs Mal die Woche im ZDF, montags bis freitags ab 15.30 Uhr und samstags ab 15.45 Uhr. Viel Spaß dabei!



Mein Name ist HiScore, Eddy HiScore, meine Heimat ist der Cyberspace



Obwohl er fast schon menschliche Mimik hat, ist er doch künstlich

*Jemand
hat ihm
gesagt,
daß er
aussieht
wie
eine
Frau!*



SECOND
SAMURAI



erhältlich für
Mega Drive & Mega CD





Mickey Mania



Ecco II



Sonic & Knuckles



NBA Live 95



Dschungelbuch



Lion King



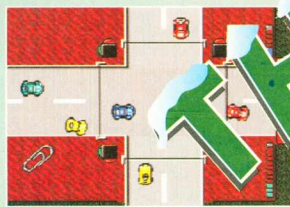
Sparkster



Soulstar



Tiny Toons All Stars



Micro Machines 2

★ MEGA DRIVE ★

Welcome To The Next Level !
 Mega Drive 32 X (Lieferung portofrei) 389,-
 2 x 32 Bit Turbo Lader fürs Mega Drive.
 Spiele hierzu auf Anfrage! Bis Ende Dez.
 angekündigt: (VR-Racing Deluxe; Star Wars
 Arc.; S. Motocross)

- | | |
|---|-------|
| Mega Drive II ohne Spiel | 189,- |
| Mega Drive II „König der Löwen (Lion King) Set“ | 289,- |
| Action Replay 2 Pro | 99,- |
| 6 Button Controller | 39,- |
| 6 Button Infrarot (2 Pads) | 89,- |
| 6 Button Arcade Power Stick | 89,- |
| 4 Player Adapter 2 Sega (auch EA Spiele) | 59,- |
| RGB Kabel (bitte angeben ob für MD 2 od. 1) | 29,- |
| Animaniacs | 109,- |
| Batman & Robin (Dez) | 119,- |
| Bubsy II | 89,- |
| Chaos Engine | 124,- |
| Der König der Löwen (Lion King) | 124,- |
| Dragon/Bruce Lee Story | 109,- |
| Dschungelbuch | 109,- |
| Dune II | 109,- |
| Dynamite Headdy | 114,- |
| EA Tennis | 109,- |
| Earth Worm Jim | 129,- |
| Ecco the Dolphin 2 | 109,- |
| F-1 (Batterie) | 109,- |
| Fifa Soccer 95 | 109,- |
| Flink | 109,- |
| Flintstones - The Movie | 104,- |
| Havoc | 104,- |
| Hurricanes | 104,- |
| John Maddan Football 95 | 109,- |
| Jurassic Park-Ramp.Edit | 114,- |
| Kawasaki Super Bikes | 119,- |
| Kick Off 3 | 114,- |
| Landstalker | 119,- |
| Lemmings 2 | 114,- |
| Lost Vikings | 109,- |
| Mega Bomberman (1-4 Spieler) | 99,- |
| Micro Machines 2 | 114,- |
| Mickey Mania | 119,- |
| NBA Live 95 | 109,- |
| NHL Hockey 95 | 109,- |
| Nigel Mansell Indycar | 124,- |



Psycho Pinball

★ MEGA DRIVE ★

- | | |
|--------------------------------|-------|
| The Pagemaster | 114,- |
| Paws of Fury | 109,- |
| Pete Sampras Tennis | 109,- |
| PGA Tour Golf III Nov | 109,- |
| Pitfall | 114,- |
| Power Rangers (Dez.) | 109,- |
| Probotector | 109,- |
| Psycho Pinball | 114,- |
| RBI Baseball | 114,- |
| Rise of the Robots | 139,- |
| Road Runner - Desert | |
| Demolition (Dez.) | 109,- |
| Rugby World Cup (Dez.) | 109,- |
| Sequest DSV | 114,- |
| Shaq Fu | 109,- |
| Shining Force II | 134,- |
| Silverster & Tweety | 109,- |
| Syndicate | 109,- |
| Soleil dt. | 124,- |
| Sonic 3 | 99,- |
| Sonic Spinball | 109,- |
| Sonic & Knuckles | 114,- |
| Sparkster | 89,- |
| Spiderman Maxim. Carnage | 124,- |
| Speedy Gonzales (Dez.) | 114,- |
| Streets of Rage 3 | 129,- |
| Super Street Fighter II | 129,- |
| Syndicate | 109,- |
| Taz-Mania 2 (Escape from Mars) | 109,- |
| Tiny Toons 2 All Stars | 99,- |
| Urban Strike | 109,- |
| Virtua Racing | 169,- |
| Wolverine | 129,- |
| WWF Raw | 134,- |
| Zero Tolerance | 89,- |



Earth Worm Jim



Animaniacs



Shining Force II

Sa, 12 November 1994

Borussia Mönchengladbach	<input type="checkbox"/>	FC Kaiserslautern	<input type="checkbox"/>
Dynamo Dresden	<input type="checkbox"/>	Bayer Uerdingen	<input type="checkbox"/>
Werder Bremen	<input type="checkbox"/>	VfB Stuttgart	<input type="checkbox"/>
Bayern München	<input type="checkbox"/>	Schalke 04	<input type="checkbox"/>
VfL Bochum	<input type="checkbox"/>	Borussia Dortmund	<input type="checkbox"/>
FC Pełburg	<input type="checkbox"/>	Eintracht Frankfurt	<input type="checkbox"/>
FSV Duisburg	<input type="checkbox"/>	FC Köln	<input type="checkbox"/>
Hamburger SV	<input type="checkbox"/>	TSV München 1860	<input type="checkbox"/>
Bayer Leverkusen	<input type="checkbox"/>	FC Karlsruhe SC	<input type="checkbox"/>

Sa, 19 November

Schalke 04	<input type="checkbox"/>	Dynamo Dresden	<input type="checkbox"/>
FC Karlsruhe SC	<input type="checkbox"/>	Bayern München	<input type="checkbox"/>
Bayer Uerdingen	<input type="checkbox"/>	Werder Bremen	<input type="checkbox"/>
VfB Stuttgart	<input type="checkbox"/>	VfL Bochum	<input type="checkbox"/>
Borussia Dortmund	<input type="checkbox"/>	FC Pełburg	<input type="checkbox"/>
TSV München 1860	<input type="checkbox"/>	Bayer Leverkusen	<input type="checkbox"/>
Eintracht Frankfurt	<input type="checkbox"/>	Borussia Mönchengladbach	<input type="checkbox"/>
FC Köln	<input type="checkbox"/>	Hamburger SV	<input type="checkbox"/>
FC Kaiserslautern	<input type="checkbox"/>	FSV Duisburg	<input type="checkbox"/>

Sa, 26 November

Borussia Mönchengladbach	<input type="checkbox"/>	Borussia Dortmund	<input type="checkbox"/>
Dynamo Dresden	<input type="checkbox"/>	FC Karlsruhe	<input type="checkbox"/>
Werder Bremen	<input type="checkbox"/>	Schalke 04	<input type="checkbox"/>
Bayern München	<input type="checkbox"/>	Bayer Leverkusen	<input type="checkbox"/>
VfL Bochum	<input type="checkbox"/>	Bayer Uerdingen	<input type="checkbox"/>
FC Pełburg	<input type="checkbox"/>	VfB Stuttgart	<input type="checkbox"/>
FSV Duisburg	<input type="checkbox"/>	Eintracht Frankfurt	<input type="checkbox"/>
Hamburger SV	<input type="checkbox"/>	FC Kaiserslautern	<input type="checkbox"/>
FC Köln	<input type="checkbox"/>	TSV München 1860	<input type="checkbox"/>

Sa, 25 Februar

Schalke 04	<input type="checkbox"/>	Dynamo Dresden	<input type="checkbox"/>
Bayern München	<input type="checkbox"/>	FC Karlsruhe	<input type="checkbox"/>
Bayer Uerdingen	<input type="checkbox"/>	Bayer Leverkusen	<input type="checkbox"/>
VfB Stuttgart	<input type="checkbox"/>	Borussia Dortmund	<input type="checkbox"/>
Borussia Dortmund	<input type="checkbox"/>	Eintracht Frankfurt	<input type="checkbox"/>
Bayer Leverkusen	<input type="checkbox"/>	Werder Bremen	<input type="checkbox"/>

Sa, 4 März

Borussia Mönchengladbach	<input type="checkbox"/>	Bayern München	<input type="checkbox"/>
VfL Bochum	<input type="checkbox"/>	Werder Bremen	<input type="checkbox"/>
FC Pełburg	<input type="checkbox"/>	Dynamo Dresden	<input type="checkbox"/>
FSV Duisburg	<input type="checkbox"/>	FC Karlsruhe	<input type="checkbox"/>
Hamburger SV	<input type="checkbox"/>	Schalke 04	<input type="checkbox"/>
TSV München 1860	<input type="checkbox"/>	Bayer Uerdingen	<input type="checkbox"/>
Eintracht Frankfurt	<input type="checkbox"/>	Bayer Leverkusen	<input type="checkbox"/>
FC Köln	<input type="checkbox"/>	VfB Stuttgart	<input type="checkbox"/>
FC Kaiserslautern	<input type="checkbox"/>	Borussia Dortmund	<input type="checkbox"/>

Sa, 11 März

Schalke 04	<input type="checkbox"/>	TSV München 1860	<input type="checkbox"/>
Dynamo Dresden	<input type="checkbox"/>	Borussia Mönchengladbach	<input type="checkbox"/>
Werder Bremen	<input type="checkbox"/>	FC Pełburg	<input type="checkbox"/>
Bayern München	<input type="checkbox"/>	FSV Duisburg	<input type="checkbox"/>
Bayer Uerdingen	<input type="checkbox"/>	Hamburger SV	<input type="checkbox"/>
Bayer Leverkusen	<input type="checkbox"/>	FC Köln	<input type="checkbox"/>
Borussia Dortmund	<input type="checkbox"/>	FC Kaiserslautern	<input type="checkbox"/>
Bayer Leverkusen	<input type="checkbox"/>	Eintracht Frankfurt	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	VfL Bochum	<input type="checkbox"/>

Sa, 22 April

Schalke 04	<input type="checkbox"/>	Bayer Uerdingen	<input type="checkbox"/>
Borussia Mönchengladbach	<input type="checkbox"/>	Hamburger SV	<input type="checkbox"/>
Dynamo Dresden	<input type="checkbox"/>	Eintracht Frankfurt	<input type="checkbox"/>
Werder Bremen	<input type="checkbox"/>	FC Kaiserslautern	<input type="checkbox"/>
Bayern München	<input type="checkbox"/>	Borussia Dortmund	<input type="checkbox"/>
VfL Bochum	<input type="checkbox"/>	FC Köln	<input type="checkbox"/>
FC Karlsruhe	<input type="checkbox"/>	VfB Stuttgart	<input type="checkbox"/>
FC Pełburg	<input type="checkbox"/>	TSV München 1860	<input type="checkbox"/>
Bayer Leverkusen	<input type="checkbox"/>	FSV Duisburg	<input type="checkbox"/>

Sa, 29 April

Schalke 04	<input type="checkbox"/>	Bayer Leverkusen	<input type="checkbox"/>
Bayer Uerdingen	<input type="checkbox"/>	FC Karlsruhe	<input type="checkbox"/>
VfB Stuttgart	<input type="checkbox"/>	Bayern München	<input type="checkbox"/>
Hamburger SV	<input type="checkbox"/>	FSV Duisburg	<input type="checkbox"/>
Borussia Dortmund	<input type="checkbox"/>	Dynamo Dresden	<input type="checkbox"/>
TSV München 1860	<input type="checkbox"/>	Borussia Mönchengladbach	<input type="checkbox"/>
Eintracht Frankfurt	<input type="checkbox"/>	Werder Bremen	<input type="checkbox"/>
FC Köln	<input type="checkbox"/>	FC Pełburg	<input type="checkbox"/>
FC Kaiserslautern	<input type="checkbox"/>	VfL Bochum	<input type="checkbox"/>

Sa, 6 Mai

Borussia Mönchengladbach	<input type="checkbox"/>	FC Köln	<input type="checkbox"/>
Dynamo Dresden	<input type="checkbox"/>	VfB Stuttgart	<input type="checkbox"/>
Werder Bremen	<input type="checkbox"/>	Borussia Dortmund	<input type="checkbox"/>
Bayern München	<input type="checkbox"/>	Bayer Uerdingen	<input type="checkbox"/>
VfL Bochum	<input type="checkbox"/>	Eintracht Frankfurt	<input type="checkbox"/>
FC Karlsruhe	<input type="checkbox"/>	Schalke 04	<input type="checkbox"/>
FC Pełburg	<input type="checkbox"/>	FC Kaiserslautern	<input type="checkbox"/>
FSV Duisburg	<input type="checkbox"/>	TSV München 1860	<input type="checkbox"/>
Bayer Leverkusen	<input type="checkbox"/>	Hamburger SV	<input type="checkbox"/>

Sa, 3 Dezember

Schalke 04	<input type="checkbox"/>	VfL Bochum	<input type="checkbox"/>
Bayern München	<input type="checkbox"/>	Dynamo Dresden	<input type="checkbox"/>
FC Karlsruhe	<input type="checkbox"/>	Werder Bremen	<input type="checkbox"/>
Bayer Uerdingen	<input type="checkbox"/>	FC Pełburg	<input type="checkbox"/>
VfB Stuttgart	<input type="checkbox"/>	Borussia Mönchengladbach	<input type="checkbox"/>
Borussia Dortmund	<input type="checkbox"/>	FSV Duisburg	<input type="checkbox"/>
Eintracht Frankfurt	<input type="checkbox"/>	Hamburger SV	<input type="checkbox"/>
Bayer Leverkusen	<input type="checkbox"/>	FC Köln	<input type="checkbox"/>
FC Kaiserslautern	<input type="checkbox"/>	TSV München 1860	<input type="checkbox"/>

Sa 18 März

Borussia Mönchengladbach	<input type="checkbox"/>	Werder Bremen	<input type="checkbox"/>
FC Pełburg	<input type="checkbox"/>	VfL Bochum	<input type="checkbox"/>
FSV Duisburg	<input type="checkbox"/>	Dynamo Dresden	<input type="checkbox"/>
Hamburger SV	<input type="checkbox"/>	Bayern München	<input type="checkbox"/>
Borussia Dortmund	<input type="checkbox"/>	Bayer Leverkusen	<input type="checkbox"/>
TSV München 1860	<input type="checkbox"/>	FC Karlsruhe	<input type="checkbox"/>
Eintracht Frankfurt	<input type="checkbox"/>	VfB Stuttgart	<input type="checkbox"/>
FC Köln	<input type="checkbox"/>	Schalke 04	<input type="checkbox"/>
FC Kaiserslautern	<input type="checkbox"/>	Bayer Uerdingen	<input type="checkbox"/>

Sa, 13 Mai

Schalke 04	<input type="checkbox"/>	Bayern München	<input type="checkbox"/>
FC Karlsruhe	<input type="checkbox"/>	Bayer Leverkusen	<input type="checkbox"/>
Bayer Uerdingen	<input type="checkbox"/>	Dynamo Dresden	<input type="checkbox"/>
VfB Stuttgart	<input type="checkbox"/>	Werder Bremen	<input type="checkbox"/>
Borussia Dortmund	<input type="checkbox"/>	VfL Bochum	<input type="checkbox"/>
TSV München 1860	<input type="checkbox"/>	Hamburger SV	<input type="checkbox"/>
Eintracht Frankfurt	<input type="checkbox"/>	FC Pełburg	<input type="checkbox"/>
FC Köln	<input type="checkbox"/>	FSV Duisburg	<input type="checkbox"/>
FC Kaiserslautern	<input type="checkbox"/>	Borussia Mönchengladbach	<input type="checkbox"/>

Sa, 10 Dezember

Borussia Mönchengladbach	<input type="checkbox"/>	Bayer Uerdingen	<input type="checkbox"/>
Dynamo Dresden	<input type="checkbox"/>	Bayer Leverkusen	<input type="checkbox"/>
Werder Bremen	<input type="checkbox"/>	Bayern München	<input type="checkbox"/>
VfL Bochum	<input type="checkbox"/>	FC Karlsruhe	<input type="checkbox"/>
FC Pełburg	<input type="checkbox"/>	Bayer Uerdingen	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	Werder Bremen	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	Bayern München	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	VfL Bochum	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	FC Karlsruhe	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	FC Pełburg	<input type="checkbox"/>

Sa, 25 März

Schalke 04	<input type="checkbox"/>	FC Kaiserslautern	<input type="checkbox"/>
Dynamo Dresden	<input type="checkbox"/>	Hamburger SV	<input type="checkbox"/>
Werder Bremen	<input type="checkbox"/>	FSV Duisburg	<input type="checkbox"/>
Bayern München	<input type="checkbox"/>	TSV München 1860	<input type="checkbox"/>
VfL Bochum	<input type="checkbox"/>	Rossvia Mährischbřatř	<input type="checkbox"/>

Sa, 20 Mai

Borussia Mönchengladbach	<input type="checkbox"/>	Eintracht Frankfurt	<input type="checkbox"/>
Dynamo Dresden	<input type="checkbox"/>	Schalke 04	<input type="checkbox"/>
Werder Bremen	<input type="checkbox"/>	Bayer Uerdingen	<input type="checkbox"/>
Bayern München	<input type="checkbox"/>	FC Karlsruhe	<input type="checkbox"/>
VfL Bochum	<input type="checkbox"/>	VfB Stuttgart	<input type="checkbox"/>

CHARTS

Während das MD 32X in aller Munde ist, trudelten nur noch eine Hand voll Einsendungen für MS und GG ein. Wenn das so weiter geht, müssen wir die beiden Chart-Listen rausnehmen. Schreibt uns, ob wir MD und MCD erweitern sollen oder nicht!



Norman Adelhütte
Mickey Mania

Hallo
Videospiel-Freaks,

Eine Maus wird 66, und durch Ihr Leben führt das Game „Mickey Mania“. Das neueste Micky-Maus-Spiel ist in sechs Level aufgeteilt. Das Besondere am ersten ist, daß er schwarzweiß ist. Warum? „Steamboat Willie“ ist nicht nur der Name des Levels, sondern auch der Urfilm mit Micky. Schon damals hatte er Kater Karlo als Gegenspieler. Später, im „Moose Hunters“-Level geht's grafisch total ab. Habt Ihr Micky's Zwillingbruder gefunden, müßt Ihr noch eine 3-D-Jagd gegen einen Elch gewinnen. Danach gehts ins Spukschloß und in die Unterwasserwelt. Hier gibt es das richtige Comicgefühl. Nach Level fünf, mit dem farbenprächtigen Garten und unfreundlichen Libellen, geht es dann in den Endlevel. Schafft Ihr es vor dem aufsteigenden Feuer in einen Turm zu fliehen, kommt Kater Karlo als Endgegner. Niedlichkeitsfaktor: 100%. Grafik: Klasse. Fazit: Eines der schönsten Spiele und damit das ideale Weihnachtsgeschenk für Kids, wo auch die Mutti mal zum Joypad greifen wird. Das ideale gewaltfreie Spiel für die ganze Familie.

Bis zur nächsten GAMERS

Norman

GAMERS CHARTS

„Meiner Meinung nach sollte Sonic 3 auf dem ersten Platz bleiben. Toller Sound und super Grafik sind angesagt. Einfach igelstark!“

Thomas Müller
Sonic 3



1 **Sonic 3**
Vormonat auf Platz 1
Seit 7 Monaten dabei



2 **Super Street Fighter 2**
Vormonat auf Platz 2
Seit 2 Monaten dabei



3 **Landstalker**
Vormonat auf Platz 5
Seit 3 Monaten dabei



4 **Virtua Racing**
Vormonat auf Platz 3
Seit 5 Monaten dabei



5 **Dune 2**
Vormonat auf Platz 4
Seit 3 Monaten dabei



6 **Shining Force 2**
Vormonat auf Platz 9
Seit 1 Monaten dabei



7 **FIFA Soccer**
Vormonat auf Platz
Diesen Monat neu dabei



8 **Sonic & Knuckles**
Vormonat auf Platz
Diesen Monat neu dabei



9 **Das Dschungelbuch**
Vormonat auf Platz 4
Seit 2 Monaten dabei



GAMERS CHARTS



„Ich finde, Sonic & Knuckles ist das beste Jump&Run, das es je gab. Super Grafik und toller Sound. Jetzt machen Sonic 2 und 3 doppelt soviel Spaß wie früher!“

Jens Weber
Sonic & Knuckles

Der Geschenktipp

NBA Jam ist eines der genialsten Sportspiele des letzten Jahres. Fetzige Basketball-Action für bis zu vier Spieler gleichzeitig, und das für inzwischen ca. DM 100! Für MD, MCD und GG (ca. DM 60)

GAMERS CHARTS



„Wenn ich mit Ken ins Match ziehe, dann sieht es für die meisten Gegner recht übel aus. Es sei denn, Maris spielt gegen mich.“

Thomas Hellwig
(Red)
S. Street Fighter 2

GAMERS CHARTS



„Sonic 2 ist einmalig! Immer wenn ich es spiele, kann ich nicht aufhören. Grafik und Ton sind super. Sonic 2 ist wirklich empfehlenswert.“

René Daller
Sonic 2

1 Thunderhawk ↑

Vormonat auf f Platz 3
Seit 4 Monaten dabei



2 Battlecorps ↓

Vormonat auf Platz 1
Seit 4 Monaten dabei



3 Tomcat Alley NEU!

Vormonat auf Platz 3
Seit 4 Monaten dabei



Mickey Mania

1 Cool Spot ○

Vormonat auf Platz 1
Seit 11 Monaten dabei



GAMERS CHARTS



„Abends versammelt sich die Crew im Testraum. Salten können so viele Spieler gleichzeitig Spaß haben.“

Michael Kocz (Red)
Micro Machines 2

2 Micro Machines ○

Vormonat auf Platz 2
Seit 3 Monaten dabei



3 Das Dschungelbuch ○

Vormonat auf Platz 3
Seit 1 Monaten dabei



4 Sonic 2 ○

Vormonat auf Platz 4
Seit 2 Monaten dabei



MITMACHEN GEMISCHTEN KAMMEN

Ihr wollt Eure Leser-Charts mitgestalten? Nichts einfacher als das: Schreibt uns jeweils Euer Lieblingsspiel oder eine komplette Chart-Liste auf eine Postkarte oder per Brief. Wenn ihr noch ein Foto von Euch beilegt und ein paar kluge Sätze zu einem der Spiele schreibt, findet Ihr Euch demnächst vielleicht auf dieser Seite wieder. Wer weiß ... Allerdings können nur Spiele, die nicht auf dem Index stehen, in die Wertung einfließen. Also nicht „XX“1 und 2 etc. Und damit sich Euer Engagement lohnt, verlosen wir unter allen Einsendungen ein Modul Eurer Wahl. Also vergibt den Namen Eures Wunschgames nicht.

-GAMERS- Charts
Heiligstraße 39
20249 Hamburg

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

1 Sonic Spinball ○

Vormonat auf Platz 1
Seit 3 Monaten dabei



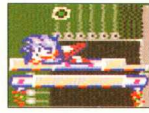
2 Cool Spot ○

Vormonat auf Platz 2
Seit 11 Monaten dabei



3 Sonic 2 ↑

Vormonat auf Platz 4
Seit 21 Monaten dabei




4 Das Dschungelbuch ↓

Vormonat auf Platz 3
Seit 11 Monaten dabei



GAMERS CHARTS




„Für mich ist FIFA Soccer das beste und genialste Fußball-Spiel für das Mega Drive. Die vielen Optionen bringen jede Menge Fun ins Game.“

Philippe Escario
FIFA Soccer

Gerücht des Monats

Die Firma Zoffwär hat für 1995 das spektakuläre Prügelspiel „Micky Kombat“ angekündigt. Es soll zahlreiche Walt- und geheime Disney-Moves enthalten.

GAMERS CHARTS



„In letzter Zeit zieht es mich zu Daytona. Das Fahr-Feeling ist gigantisch. Sind mehrere Automaten gekoppelt, sehen die Anderen nur noch meine Rücklichter.“

René Abdalal (Red)
Daytona-USA - Automat

GAMERS CHARTS



„Für mich ist Cool Spot das beste Spiel auf dem Master System, weil es irre Level und eine super Grafik hat.“

Kai Kerkhoff
Cool Spot

GAMERS-CHARTS GAMERS-CHARTS GAMERS-CHARTS GAMERS-CHARTS GAMERS-CHARTS GAMERS-CHARTS

FSV Duisburg
Hamburger SV
TSV München 1860
FC Köln

VFB Stuttgart
Borussia Dortmund
Eintracht Frankfurt
FC Kaiserslautern

FC Karlsruhe
Bayer Uerdingen
VFB Stuttgart
Bayer Leverkusen

FC Köln
Eintracht Frankfurt
Borussia Dortmund
FC Reibung

FC Reibung
FSV Duisburg
Hamburger SV
Bayer Leverkusen

Borussia Dortmund
FC Kaiserslautern
FC Köln
TSV München 1860

Sa, 18 Februar 1995

Borussia Mönchengladbach
Werder Bremen
VfL Bochum
FC Reibung
FSV Duisburg
Hamburger SV
TSV München 1860
FC Köln
FC Kaiserslautern

Schalke 04
Dynamo Dresden
Bayern München
FC Karlsruhe
Bayer Uerdingen
VFB Stuttgart
Borussia Dortmund
Eintracht Frankfurt
Bayer Leverkusen

Sa, 1 April

Borussia Mönchengladbach
FSV Duisburg
VFB Stuttgart
Hamburger SV
Borussia Dortmund
TSV München 1860
Eintracht Frankfurt
FC Köln
FC Kaiserslautern

FC Reibung
VfL Bochum
Bayer Leverkusen
Werder Bremen
Bayer Uerdingen
Dynamo Dresden
Schalke 04
Bayern München
FC Karlsruhe

Sa, 27 Mai

Schalke 04
FC Karlsruhe
Bayer Uerdingen
VFB Stuttgart
Borussia Dortmund
TSV München 1860
Eintracht Frankfurt
Bayer Leverkusen
FC Kaiserslautern

Werder Bremen
Dynamo Dresden
VfL Bochum
FC Reibung
Borussia Mönchengladbach
FC Köln
FSV Duisburg
Bayern München
Hamburger SV

Sa, 8 April

Schalke 04
Dynamo Dresden
Werder Bremen
Bayern München
VfL Bochum
FC Karlsruhe
FC Reibung
Bayer Uerdingen
Bayer Leverkusen

Borussia Dortmund
FC Köln
TSV München 1860
FC Kaiserslautern
Hamburger SV
Eintracht Frankfurt
FSV Duisburg
VFB Stuttgart
Borussia Mönchengladbach

Sa, 10 Juni

Borussia Mönchengladbach
Dynamo Dresden
Werder Bremen
VfL Bochum
FC Reibung
FSV Duisburg
Hamburger SV
TSV München 1860
FC Köln

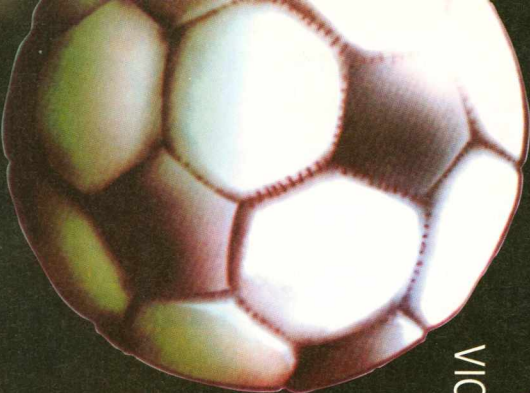
VFB Stuttgart
Bayern München
FC Karlsruhe
Schalke 04
Bayer Uerdingen
Borussia Dortmund
Eintracht Frankfurt
FC Kaiserslautern
Bayer Leverkusen



GAMMERS

VIC TOKAI

ANCO



KICK OFF 3 EUROPEAN

Sa, 15 April

Bayer Uerdingen
FSV Duisburg
VFB Stuttgart
Hamburger SV
Borussia Dortmund
TSV München 1860
Eintracht Frankfurt
FC Köln
FC Kaiserslautern

Bayer Leverkusen
Borussia Mönchengladbach
Schalke 04
FC Reibung
FC Karlsruhe
VfL Bochum
Bayern München
Werder Bremen
Dynamo Dresden

Sa, 17 Juni

Schalke 04
Bayern München
FC Karlsruhe
Bayer Uerdingen
VFB Stuttgart
Borussia Dortmund
Eintracht Frankfurt
Bayer Leverkusen
FC Kaiserslautern

FC Reibung
Werder Bremen
VfL Bochum
Borussia Mönchengladbach
FSV Duisburg
Hamburger SV
TSV München 1860
Dynamo Dresden
FC Köln

CHNELLER...

KRANZ VERSAND



Lemmings 2

MASTER SYSTEM

Master System 2	89,-
Asterix 3 (The Great Resc.)	79,-
Dragon/Bruce Lee Story	89,-
König der Löwen	79,-
Sonic Spinball	84,-

☆ MEGA CD II ☆

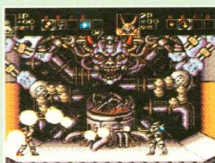
Mega CD II mit CD Spielebuch und 3 Spielen (Tomcat A.; Sonic; R.A.v.)	499,-
Mega CD II (mit Sonic & Road Av.)	399,-
Battlecorps	119,-
B.C. Racer	114,-
Dune	109,-
Dragon's Lair	99,-
Ecco the Dolphin 2	114,-
Fifa Soccer	109,-
Formula 1 World Champ.	114,-
Golf the Best 36 Holes	119,-
Heart of the Alien (Another W.2)	109,-
Jurassic Park dt.	109,-
Links	109,-
Mega Race	99,-
Mickey Mania	109,-
NBA Jam	104,-
Paws of Fury	109,-
Powermonger	119,-
Rebel Assault	114,-
Sonic	84,-
Soulstar	119,-
Terminator	109,-
Thunderhawk	99,-
Tomcat Alley	89,-
WWF	109,-

☆ GAME GEAR ☆

Game Gear mit Columns	159,-
Asterix 3	79,-
Dragon/Bruce Lee	89,-
EA Hockey	79,-
Ecco the Dolphin 2	79,-



Virtua Racing Deluxe (32X)

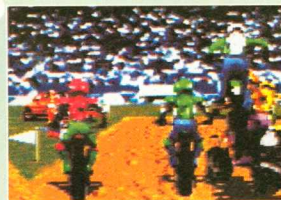


Probotector

WELCOME TO THE NEXT LEVEL MEGA 32 X Mega 32 X



Star Wars Arcade (32X)



Motocross (32X)

ZUKNALLERPREISEN

☆ MEGA DRIVE ☆

Aladdin	89,-
Asterix	79,-
Barkley's Shut up and Jam	59,-
Eternal Champions	79,-
Gunship	49,-
Hyperdunk	59,-
Mickey & Donald	79,-
Shinobi 3	54,-
Street Fighter II	79,-
Tiny Toons	49,-
Cool Spot	59,-
Ottifants	49,-
Puggsy	49,-
Turtels Turn. Fighters	59,-
Winter Challenge	59,-
Wiz n Liz	49,-

MASTER SYSTEM

Alex Kidd in Shinobi World	39,-
Donald Duck	39,-
Shinobi	9,-
The Cyber Shinobi	39,-
Wimbledon Tennis	39,-
Palour Games	39,-
Global Gladiators	39,-
Incr. Crash Dummies	29,-
James Pond 2	39,-

☆ GAME GEAR ☆

Chuck Rock 2	39,-
Wimbledon Tennis	39,-
Super Off Road	39,-
Streets of Rage	39,-
Global Gladiators	39,-
Woody Pop	39,-

nur solange Vorrat reicht.

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

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

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!!!

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

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

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

Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN



FIFA Soccer '95



Mega Bomberman



Soleil

TEST

MEGA DRIVE

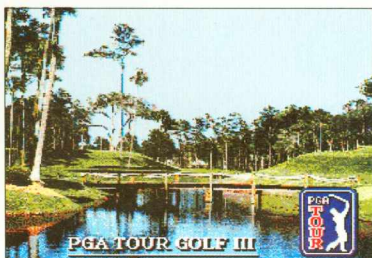
Langweilig Winterabende mit gräßlichem Wetter, bei dem man nicht einmal einen Hund vor die Türe schiekt, haben ihr Ende. „PGA Tour Golf III“ ist da und wartet mit insgesamt acht Golfplätzen auf, die auf Dauer Kurzweil versprechen. Zwar kennen Besitzer früherer Teile – „PGA European Tour“-Besitzer einmal ausgenommen – einige der amerikanischen Kurse, da diese über-



Dank der ‚Draw‘-Anzeige kann punktgenau bestimmt werden, an welcher Stelle der Ball getroffen werden soll

könnt, verfügen sogar über ganz individuelle Animationen. Sie unterscheiden sich also wie in der Realität in ihrer Spielweise.

Ein sogenanntes Arc-Meter läßt jetzt noch genaueres Steuern zu,



Darauf mußten PGA-Besitzer bislang verzichten: Die digitalisierten Bilder der Plätze sind ein Genuß



PGA TOUR GOLF III

nommen wurden. Das ist aber zum Glück nicht weiter tragisch.

Die Grafik wurde eine ganze Ecke verbessert. Schon zu Beginn werden Euch wunderschöne Bilder eines Platzes präsentiert, und besonders die digitalisierten Bewegungen der Golfer gefallen sehr gut. Zehn vorgefertigte Profis, gegen die Ihr nicht nur im Rahmen eines Turniers, sondern auch im Loch-, Zähl- und Skins-Spiel antreten

Tom Kite	
Longest Drive	292 yds
Driving Acc.	72.0%
Greens in Reg.	88.4%
Putts/5 I.P.	1.77
Par Breakers	22.0%
Par Saves	45.4%
Avg. Par 3	3.11
Avg. Par 4	3.86
Avg. Par 5	4.79

Alle wichtigen Daten und Werte der Spieler werden per Batterie gespeichert

wenn es um das Anschneiden des Balles geht. Die eingebaute Batterie sichert einen Spielstand und alle wichtigen Daten und bisher erzielten Leistungen eines Spielers. Auf Wunsch könnt Ihr sogar Eure schönsten Schläge speichern, die Ihr dadurch jederzeit Euren Kumpels zeigen könnt.



Mit Hilfe der ‚Instant Replay‘-Funktion könnt Ihr Eure schönsten Schläge sogar speichern

Erst vor kurzem kamen GG-Besitzer in den Genuß von ‚PGA Tour Golf II‘. Jetzt ist der neueste MD-Teil erhältlich.



TPC at SUMMERLIN	
1 Bobby Wadkins	-4
2 Phil Blackmar	-4
3 Bob Lohr	-3
4 Mike Donald	-3
5 Mark O'Meara	-2



Im Gegensatz zu einigen anderen Fortsetzungen der Firma Electronic Arts ist PGA Tour Golf III dank verbesserter Grafik, acht interessanter Kurse, praktischer Features und Verbesserungen im Detail ein unumgängliches Muß, wenn es um Golfsport auf dem Mega Drive geht, selbst wenn der Sound eher Mittelmaß ist!

Hans-Joachim Amann



Jede Spielbahn kann auch von oben betrachtet werden

„GAMERS“ meint...

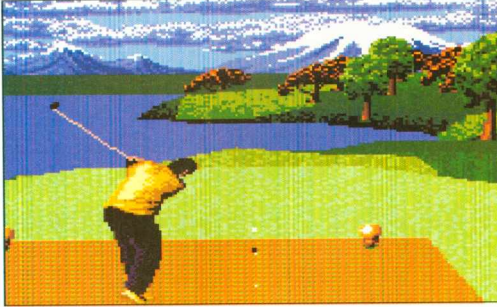
TIP: Anfänger sollten im ‚Übungs-Modus‘ die verschiedenen Schlagvariationen und die einzelnen Plätze antesten, bevor sie ein komplettes Turnier beginnen.

GAMEPLAY 1-	DAUERPASS 1-	Hersteller: Electronic Arts
GRAFIK 2+	SOUND 3	Preis: ca. DM 130
NOTE 1-		Genre: Sport
		Anzahl Spieler: 1-4 Spieler
		Levels: 8 Kurse à 18 Löcher
		Schwierigkeitsgrad: einfach bis mittel
		Continues: Batterie
		Erhältlich: im Handel
		Speicherkapazität: 16 MBit

ERNIE ELS GOLF

TEST

GAME GEAR



Zwei 18-Loch- und zwei Neun-Loch-Kurse bietet „Ernie Els Golf“. Im Vergleich zu „PGA Tour Golf II“ sind 54 Löcher natürlich ein bißchen weniger, dafür wird bessere Grafik geboten. Codemasters hat nicht gespart und sogar einen zusätzlichen Grafik-Chip auf die Platine gelötet. Dieser macht es möglich, die Kurse dreidimensional darzustellen. Bei PGA gibt es keine Erhebungen, die Parcours sind flach. Sieben Spielmodi und natürlich verschiedene Schläger stehen zur

Wahl. Zudem können unterschiedliche Fußstellungen eingenommen und die Ballage zwischen den Füßen beim Abschlag verändert werden. Dies gefällt besser als beim EA-Konkurrenten. Leider sind Schlägen (zu kleiner Balken, daraus folgen oft Hooks und Slices) und Putten nicht so gut gelöst. Deshalb macht's auch nicht so

Sogar die Füße können anders platziert werden



Hochsaison für Golfsimulationen: Neben „PGA Tour Golf II“ schlägt jetzt „Ernie Els Golf“ auf dem Game Gear ab!

Wer trifft wohl besser?

Tolle Grafik dank des Zusatzchips



„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 2-	DAUERPASS 2-	Hersteller: Codemasters
GRAFIK 1-	SOUND 4+	Preis: ca. 90 DM
NOTE 2-		Genre: Sport
		Anzahl Spieler: 1-4 Spieler
		Levels: 4 Kurse, 54 Löcher
		Schwierigkeitsgrad: mittel
		Continues: Paßwort
		Erhältlich: im Handel
		Speicherkapazität: 2 MBit

HIGH SCORE GAMES

089 / 96 24 24 96

MEGA DRIVE

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

MEGA DRIVE

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

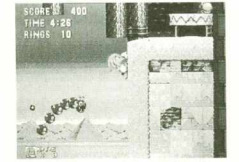
MEGA DRIVE

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



HIGH SCORE GAMES

Video- und Computerspiele



Sonic & Knuckles DV 119,-

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

Ladengeschäfte:

München Herzogstr. 2 (Münchner Freiheit) Tel.: 089 / 344 388

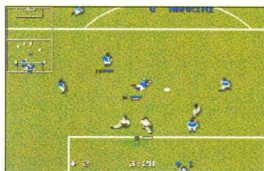
Oldenburg Kurwickstr. 2 (Fußgängerzone) Tel.: 0411 / 1 22 33

Augsburg
 Fuggerstr. 4-6 (Eingang Fußgängerzone) (Ladenpreise können variieren)
 Fax: 089 / 961 41 00

Händler willkommen
 (Gewerbenachweis erforderlich)

DINO

DINI'S SOCCER



Panik im Strafraum!
Fragt sich nur, wo der Ball geblieben ist

Der Mann, der vor gut fünf Jahren 'Kick Off' für Heimcomputer programmierte ist wieder da.



Und wieder einmal hat's im gegnerischen Tor eingeschlagen...

Vierspieler-Modus, Editor, diverse Spielmodi und Highscore-Tabelle sorgen für jede Menge Spaß.

Spielerisch ist's o.k. - Aber in punkto Grafik und Sound hätte man auf jeden Fall noch etwas feilen können!



Allein der Titel 'Kick Off' hat den Namen Dino Dini ein klein wenig bekannt gemacht. Vor gut fünf Jahren bescherte der Programmierer den Heimcomputer-Besitzern die überaus erfolgreiche Fußballsimulation.

Hat man zunächst den Eindruck, es handle sich um eine weitere 'Sensible Soccer'-Variante, so muß man schon nach wenigen Schüssen überrascht sein: Die Steuerung ist im Vergleich zu den meisten anderen Fußballsimulationen wesentlich komplexer, somit aber zugegebenermaßen auch schwieriger zu handhaben. So klebt der Ball zum Beispiel nicht - wie sonst üblich - am Fuß, sondern springt je nach Spielweise mehr oder weniger weit ab. Außerdem steigern und verlangsamen die Recken ihre Laufgeschwindigkeit und sind nicht gleich nach Joypad-Druck auf Höchsttempo bzw. stehen nicht sofort. Mit ein wenig Übung und einer gewissen Portion Geschick erweist sich die realistische Steuerung als überaus gelungen.

Die Simulation kann horizontal- wie vertikal-scrolldend gespielt werden. In beiden Fällen wird das Geschehen bei Standardituationen wie Eckbällen und Freistoßen herangezoomt. Für die nötige Über-

sicht ist also gesorgt - muß auch, schließlich können bis zu vier Spieler gleichzeitig eine Figur auf dem Rasen lenken.

FÜR BIS ZU VIER SPIELER

Fünf verschiedene Spielmodi wie zum Beispiel Weltmeisterschaft, Freundschaftsspiel oder auch Liga gehören ja schon fast zur 'Grundausstattung' einer guten Fußballsimulation, dank des Teameditors können allerdings auch noch eigene Teams kreiert werden. Ihr könnt so Beckenbauer und Pelé in einer Mannschaft spielen lassen - Eurer Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Doch es gibt noch weitere nette Features:



Die zahlreichen Optionen lassen keine Wünsche offen: Ihr könnt genau bestimmen welchen Spieler ihr wo aufstellt...

...und dürft unter anderem sogar den Schiedsrichter aussuchen. Darfs lieber ein wenig strenger oder eher ein überkorrekter sein?

So habt Ihr sogar die Wahl, ob ein überkorrekter oder eher ein wenig strenger Schiedsrichter Eure Partie pfeifen soll. In der Highscore-Liste lassen sich mit Hilfe der eingebauten Batterie die erfolgreichsten Begegnungen speichern.

Während des Spiels ist in der linken oberen Bildecke permanent eine Übersicht des Spielfeldes zu sehen, die insgesamt allerdings eher hinderlich ist, als das sie einem weiterhilft: Aufgrund des hohen Spieltempos bleibt eigentlich keine Zeit, den Blick vom Ball zu nehmen. Geübte Spieler können den Ball blitzschnell von einem

Mitspieler zum nächsten weiterpassen.

Der Vierspieler-Modus, die unterschiedlichen Spielvarianten, das flotte Gameplay und die gelungenen Features machen Dino Dini's Soccer zu einem lohnenden Sportmodul, wengleich die Grafik und der Sound wohl eher im unteren Mittelfeld anzusiedeln sind.

Hans-Joachim Amann

"GAMERS" meint...

TIP: Die Steuerung wird dem ein oder anderen zunächst sicherlich nicht liegen, erweist sich nach wenigen Halbzeiten als gut durchdacht. Also üben, üben, üben...

GAMEPLAY	2	DAUERSPASS	2	Hersteller:	Virgin
GRAFIK	3-	SOUND	3	Preis:	ca. 130 DM
NOTE 2-				Genre:	Sport
				Anzahl Spieler:	1-4 Spieler
				Levels:	99 Teams
				Schwierigkeitsgrad:	5 Stufen
				Continues:	Batterie
				Erhältlich:	im Handel
				Speicherkapazität:	8 MBit

BEACH GAMES

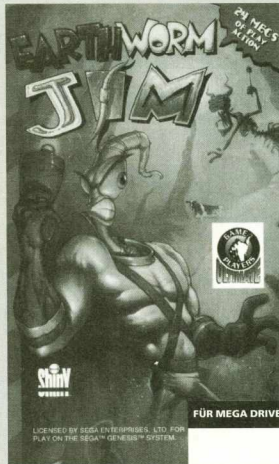
VIDEOSPIEL LADEN & VERSAND



SPECIAL X-MAS PRICES

MEGA DRIVE

Animanians (Konami) (Nov)	109 DM
Bubba N Stix	109 DM
Barkley Shut up and Jam	79 DM
Battletech	109 DM
Batman and Robin	119 DM
Bubsy 2	89 DM
Castlevania the Next Generation	79 DM
Dragon (Bruce Lee)	109 DM
Der König der Löwen	124 DM
Dune 2 (Dt Bildschirmtext)	119 DM
Dynamite Headz	114 DM
Das Dschungelbuch	109 DM
EA Sports Tennis	109 DM
Earth Worm Jim	124 DM
Ecco The Dolphin 2	119 DM
Eternal Champion (24 MB)	79 DM
Flashback	109 DM
F1 94 (Domark) (Oktober)	129 DM
Flink	99 DM
Flintstones the Movie	99 DM
Fifa 95 (mit deutscher Mannschaft)	109 DM
Gods (nur solange Vorrat reicht)	49 DM
Havoc	109 DM
Hyperdunk	79 DM
Jungle Strike (wieder lieferbar)	119 DM
Jurassic Park - Rampage Edition	119 DM
John Madden 95	109 DM
Kawasaki Super Bikes (Domark) (Oktober)	129 DM
Lion King (Walt Disney) (Oktober)	124 DM
Lost Vikings (Dt Bildschirmtexte)	119 DM
Mega Bomberman	109 DM
Mega Turrican (endlich)	104 DM
Mickey Mania	129 DM
Micro Machines 2	119 DM
Mr Nutz (Sept/Okt)	109 DM
NBA Live 95	109 DM
Nige Mansell Indy car	119 DM
Verkauf von Spielern vorbestellen!!	119 DM
PGA Golf Tour 3	107 DM
Probotector	114 DM
Pink Panther (Konami)	79 DM
Psycho Pinball	119 DM
Super Streetfighter 2 (40MB! !!!!!!!)	139 DM
Streetfighter Champion Edition	79 DM
Rocket Knight Adventures	59 DM
Rocket Knight 2 (Sparkster)	99 DM
Rise of the Robots	114 DM
Soleil (Januar) Dt. Texte	129 DM
Sonic Spinball	89 DM
Sonic 2	89 DM
Sonic 3	99 DM
Sonic & Knuggle (18.Oktober) vorbestellen	119 DM
Shining Force 2 (September/Oktober)	139 DM
Subterrana	99 DM
Streets of Rage 3	139 DM
Syndicate	109 DM
Tiny Toons 2	109 DM
Tiny Toons (Sonderpreis)	59 DM
Turtles Hyperstone Heist	69 DM
Sylvester & Tweety	109 DM
Thunderforce 4 (Die letzten)	79 DM



Toe Jam & Earl 2 (Dt Bildschirmtexte)	119 DM
Urban Strike	119 DM
World Cup Soccer	79 DM
WWF Wrestling	69 DM
WWF Ram	125 DM
Winter Challenge	49 DM
Zero Tolerance (Original) mit Kabel	99 DM
Zombies	49 DM
Robocop vs Terminator	49 DM
The Otrifants	69 DM

MEGA 32X

Star Wars Arcade	139 DM
Virtua Racing Deluxe	139 DM
Super Motocross	139 DM
Doom	139 DM

weitere Spiele telef. erfragen.

MEGA CD

Battlecorps	119 DM
B.S. Racers	119 DM
Double Switch	99 DM
Dragon's Lair (dt. Version)	99 DM
Dragon Lore	89 DM
Ecco The Dolphin 2 (dt. Version)	119 DM
FifaSoccer Champion Edition	79 DM
F1 Formula One (Heavenly Sym)	119 DM
Golf - The Best 36 Holes	119 DM

Heart of the Alien	109 DM
Jurassic Park	89 DM
Links Golf	109 DM
Mega Race	89 DM
Mighty Morphin Power Rangers	119 DM
Mickey Mania	119 DM
NBA Jam	109 DM
Soulstar (Sept/Okt)	119 DM
Sonic CD	79 DM
Tomcat Alley	89 DM
Rebel Assault	117 DM
WWF Rage in the Cage	59 DM

ZUBEHÖR

1 Jahr Garantie auf alle Spiele/Zubehör

32X Adapter	379 DM
4 Spieler Adapter 2	59 DM
6 Button Pad	39 DM
Action Replay 2	99 DM
Ascii Fighter Stick (endlich lieferbar)	99 DM
Ascii Pad	29 DM
Ascii 6 Button Pad	49 DM
Backup RAM Cartridge	99 DM
CD Plus Adapter	79 DM
Joypadverlängerung (2,5 m)	15 DM
MasterGear Converter	49 DM
Master Converter 2	69 DM
Mega CD 2 mit 3 Spielen	499 DM
Mega Drive 2 ohne Spiele	179 DM
Mega Drive 2 m. 3 Spielen	259 DM
Mega Drive 2 m. Virtua Racing	329 DM
Mega Drive 2 m. Lion King Set u. 2 Joypads	289 DM
RGB Kabel MD 1	29 DM
RGB Kabel MD 2	29 DM

Neu bei Beach Games!

- Die Welt des US Sports: NBA-NFL-NHL-Mlba
- Pop-Shirts-Longleeve von allen bekannten Bands!
- Caps
- Taschen
- T-Shirts
- Rucksäcke
- Sweat Shirts
- uvv.

Lieferbedingungen:

Wir liefern mit Post NN + 8 DM
oder Vorkasse + 4 DM (nur Eurocheck)
UPS Schnellservice (24-48 Std.) + 12 DM
Ab 3 Artikeln sogar Portofrei!!!

Täglich: Mo-Fr 8.30 - 18.30 Uhr
Samstag 10.00 - 13.00 Uhr

NEU

Ab 3 Artikeln Portofrei

Gut, das Umfeld und die Atmosphäre stimmen dann vielleicht doch nicht so ganz, der Spaß, den Ihr mit „Psycho Pinball“ aber haben werdet, kommt dem originalen Feeling doch schon erstaunlich nahe. (Und als netten kleinen Nebeneffekt braucht Ihr nicht mehr tonnenweise Münzgeld in Richtung Daddelhalle zu schleppen, Eure Wirbelsäule wird es Euch danken.) Die fleißigen Leute von Codemasters haben vier komplette Flippertische in ein kleines Modul gequetscht, und die einzelnen Flip-

VIER FLIPPER IN EINEM MODUL

per haben die „Abmagerungskur“ sehr gut überstanden. Zwar spielt hier kein blauer Igel die Hauptrolle, aber einen tierischen Helden hat man sich nicht verkneifen können und ein niedliches Gürteltier zur Kugel gemacht.

Ob nun ein abgedrehter Rummelplatz, ein düsteres Geisterhaus, der Wilde Westen oder das Unterwasserleben den stimmungsvollen Hintergrund für Eure Ballfreuden abgeben, eines ist auf alle Fälle garantiert: tierisch viel Flip-

perfreude. Das Verhalten der Silberkugel und ihrer Hindernisse ist extrem gut gelungen und sehr realistisch ausgefallen, auch ansonsten ist alles vorhanden, was zu einem wirklich guten Flipper gehört. Tar-

gets, Bumper und Rampen gibt es im Überfluß, „The Abyss“ kann sogar mit einer zweiten Ebene aufwarten. Und damit die Kugellei nicht zu langweilig wird, gibt es in jedem Flipper noch einige kleine Bonusspiele, die allerdings nur durch erfolgreiches Spielen aktiviert werden. Auf dem Western-

Flipper spielt Ihr dann beispielsweise mal kurz eine Runde Black Jack in der Scoreanzeige oder versucht in einer Actionsequenz, auf einem fahrenden Zug Bonuspunkte einzusammeln. Auch die anderen Tische bergen so manches Geheimnis, im Grusel-Flipper könnt

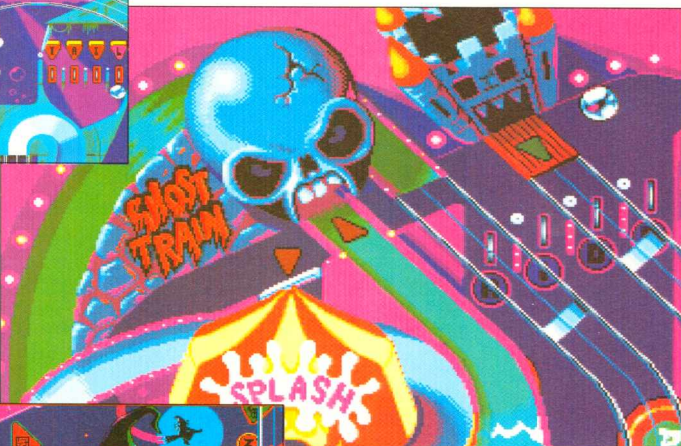
ÜBERRASCHUNGEN INKLUSIVE

Ihr im Bonusspiel ein düsteres Labyrinth erforschen, der Wasser-Flipper dagegen wartet mit einer Punktejagd im Innern eines Walfisches auf. Eine nette kleine Abwechslung, die aber angesichts der hohen Qualität des Spieles nicht mal unbedingt notwendig gewesen wäre.

Untermalt wird die ganze Action von einem flotten



Treff den Wal für ein Bonusspiel



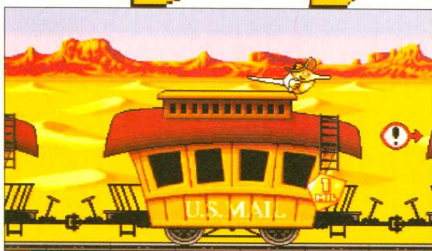
An Farben wurde wirklich nicht gespart



Diese sympathische Hexe hält allerlei Überraschungen bereit, wenn Ihr die richtigen Targets trefft



Ein Rummelplatz der wohl eher seltsamen Art



So ein Bonus ist immer willkommen



Abwechslungsreiche Flippertische, hervorragendes Ballverhalten, Bonusspiele



Die Qual mit dem Wahl: Werft mit den Krabben, um Punkte zu sammeln



Vorsicht, in den Truhen sind nicht immer nur angenehme Überraschungen



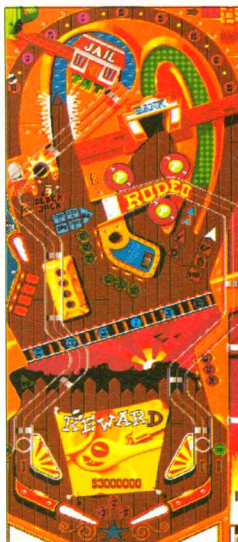
Findet den richtigen Weg über die Plattformen zum anderen Raumschiff



BALL



Vielleicht brechen bald schlechte Zeiten für Eure örtliche Spielhalle an: Mit diesem Game könnt Ihr Eure wertvollen Silberlinge statt in die lärmende Kugelschleuder auch ins heimische Mega Drive stecken.



Über die Größe der einzelnen Tische kann man sich wirklich nicht beklagen, also immer schön cool bleiben

Soundtrack und den passenden Effekten, und nicht nur das Ohr, auch das Auge bekommt etwas geboten, nämlich rasantes, ruckelfreies Scrolling und jede Menge bunte Grafiken. Hier sollten nicht nur Freunde gepflegter Flipper zugreifen, denn Codemasters hat mal wieder ein Spiel mit dem gewissen Suchtfaktor abgeliefert. (Zwar hat man sich an manchen Stellen doch sehr von einem großen Vorbild aus der Homecomputer-Welt inspirieren lassen, angesichts des gelungenen Ergebnisses soll das aber nicht weiter stören.) Also dann, laßt die Kugel rollen!



„GAMERS“ meint...

TIP: Obwohl die Empfindlichkeit der Tilt-Funktion einstellbar ist, reagiert sie doch recht sensibel. Also solltet Ihr beim Rütteln unbedingt Vorsicht walten lassen

Michael Anton

Die Multiball-Option ist nett, aber leider nicht immer sehr übersichtlich.

GAMEPLAY 2+	DAUERSPASS 2+	Hersteller: Codemaster/Sega
GRAFIK 2+	SOUND 2+	Preis: ca. 120 DM
NOTE 2+		Genre: Simulation
		Anzahl Spieler: 1-4 Spieler
		Level: 4 Tische
		Schwierigkeitsgrad: einstellbar
		Continues: einstellbar
		Erhältlich: im Handel
		Speicherkapazität: 12 MBit

Ab 10.000,- DM bekommt man einen guten Snookertisch, für 120,- DM bekommt man „Whirlwind Snooker“



JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER

Wenn Kultprogrammierer Archer „Dropzone“ McLean ein Snookerspiel entwickelt, sind die Erwartungen hoch — und sie werden nicht enttäuscht!

Schon im Intro wird einem die Hauptstär-



Die Hilfsfunktion ist perfekt, sofern man des Englischen mächtig ist...



Natürlich kann man auch auf eine 'normale' Ansicht schalten



ke des Programms vorgeführt: Die Grafik. Während das angestaubte ‚Side Pocket‘ nur die übliche Sicht von oben bietet, kann man sich bei „Whirlwind Snooker“ frei um den Tisch herum bewegen. Die 3D-Grafik wird dabei (fast) flüssig berechnet — und zwar ohne Zusatzchip!

Insgesamt stehen 14 Trickschüsse und vier Computergegner zur Auswahl, es besteht aber auch die Möglichkeit, gegen einen Spieler aus Fleisch und Blut anzutreten. Die Joypadsteuerung ist gut, das Spiel unterstützt aber auch automatisch die Sega-Maus, falls vorhanden.

Bei Bedienungsproblemen kann man auf die ‚Help‘-Funktion zurückgreifen. Sofern man des Englischen mächtig ist, ist diese Funktion sehr hilfreich und beseitigt auch die letzten Unklarheiten.

Fazit: Dieses Spiel ist zweifellos das Beste, was sich Snookerfans für sich und ihr Mega Drive zulegen können.

Magnus Kalkuhl

„GAMERS“ meint...

TIP: Als Hilfe steht eine Linie zur Verfügung, die auf Wunsch eingeblendet wird. Sie zeigt Euch die Schußrichtung an und unterstützt Euch bei kniffligen Schüssen.

GAMEPLAY 2	DAUERSPASS 2	Hersteller: Virgin
GRAFIK 3	SOUND 4	Preis: ca. DM 120
NOTE 2		Genre: Sport
		Anzahl Spieler: 1-2 Spieler
		Level: 14 Trickschüsse
		Schwierigkeitsgrad: einstellbar
		Continues: -
		Erhältlich: im Handel
		Speicherkapazität: 8 MBit

Vergeßt alles, was Ihr bisher über Spielspaß bei Autorennen gehört habt: Dieses Kapitel muß auf dem Mega Drive neu geschrieben werden!

Acht Fahrer gleichzeitig, und der Billardtisch wird zum Hexenkessel



Viele Spielmodi und Optionen – das erfreut den Spieler



Geänderte Namen wandern in den Batteriepuffer

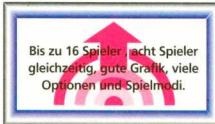


16 Spieler können in Gruppen über die Pisten düsen

Rundenbestzeiten werden dank Batterie gespeichert

Als wir Redakteure noch jung waren und die Spielzeugautos ‚Matchbox‘ hießen, spielten wir gerne mit diesen Metallautos. Ob in der Sandkiste, im Kinderzimmer oder in der Badewanne, überall sausten wir mit den Vehikeln über Stock und Stein. Schön war die Zeit ... doch mit dem Alter haben wir uns diese Freuden verkniefen müssen. Doch die ‚junggebliebenen‘ Programmierer von Codemasters lassen das Kind im Manne (oder der Frau) wieder aufleben.

„Micro Machines 2 – Turbo Tournament“ ist, wie die erste Version, ein Rennspiel, bei dem die Spieler mit Kleinstfahrzeugen den Bildschirm unsicher machen. Teil eins auf dem MD hat schon ein gutes Jährchen auf dem Pixel-Buckel. Wir staunen nicht schlecht, als wir MM2 für das Mega Drive sahen: 54 neue Strecken mit 16 verschiedenen Fahrzeugen und Fahrern, neue Statistiken mit Bestzeiten, neue Features (z.B. Wetter), neue Spielmodi (u.a. Knockout-Mode mit bis zu acht Fahrern), Extras



zum Aufsameln, Batterie-speicher, und das alles in einer Sahn-Grafik mit fetzigem Sound. Aber das Beste ist: Nicht vier, nicht

GNADENLOSER ACHTSPIELER-MODUS

acht, sondern bis zu 16 Spieler können am Rennen teilnehmen, zwar nicht gleichzeitig, aber in Gruppen beim Party-Mode. Das ‚J-Cart‘-Modul macht es sogar möglich, daß Ihr ohne Multi-Adapter zu viert bzw. zu acht (Zwei

Spieler teilen sich ein Pad.) gleichzeitig auf die Wette heizen könnt, denn an der Cartridge befinden sich zwei Padschubs. Soviel zum ersten Eindruck, ab geht's in die Tiefe:

Das Gameplay wurde gegenüber dem Vorgänger verändert und verbessert. Die lahmen Panzer gibt es nicht mehr, dafür kann man sich im Knockout-Modus vom Parcours schubsen. Sind vier Pads vorhanden, können bis zu acht Leute gleichzeitig in Zweier-Teams fahren. Zwei Spieler teilen sich ein Pad, einer steuert mit den Buttons, der andere mit dem Kreuz – Gas wird automatisch gegeben. Das ist nicht nur neu, sondern auch extrem spaßig und chaotisch!

Die Hubschrauber sind modifiziert worden: Die Flughöhe läßt sich variieren, so daß Ihr einige Hindernisse auch über- oder unterfliegen könnt. Außerdem sind die Streck-



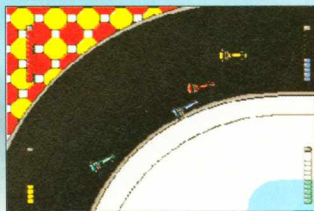
ken mit Gags nur so vollgepackt, z.B. einem rotierenden Maiskolben als Brücke und einer Bohrmaschine, die Euren Boliden in den Abgrund schiebt. Die elf Fahrer aus dem ersten Micro Machines wurden übernommen, sind aber optisch gealtert. So läuft, pardon fährt,



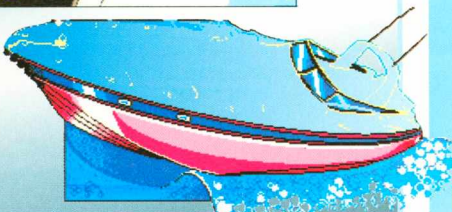
CHINESIS 2



MicroMachines 2 TURBO TOURNAMENT



Auf der Klobrille ist Uli, unser Chefred, der ungeschlagene König – runder, schneller gnadenloser



Um den Siegerpokal zu bekommen, ist den Teilnehmern jedes Mittel recht

z. B. Spider jetzt mit Dreitage-Bart herum. Der ehemals doch recht langweilige Einspieler-Modus hat neue Varianten erhalten, wie beispielsweise den Time-Trial- oder Super-League-Modus. Ihr könnt auf Bestzeiten oder in einem Turnier mit allen Rennpiloten um die Spitzenplätze fahren. Außerdem

speichert eine Batterie alle Bestzeiten, geänderte Namen und Plazierungen in den Einspieler-Modi. Doch so richtig Fahrt bekommt das Game erst mit vier Spielern. Alle Fahrzeuge starten gleichzeitig, und jeder versucht die Spitzenposition zu ergattern und die anderen vom Bildschirm zu drängen. Danach werden Plus- und

54 STRECKEN UND 16 FAHRER

Minuspunkte verteilt, und der Spaß beginnt erneut, und zwar so lange bis ein Spieler nach Punkten gewonnen hat. Was so einfach klingt, ist in der Praxis ein Kampf um jeden Bildschirm-Millimeter. Ein Fehler beim Lenken, und ein hämisches Grinsen huscht über die Gesichter der verbleibenden Fahrer. Die 54 Strecken sind witzig und abwechslungsreich gestaltet, und selbst einfache Kurse brillieren durch famose Spielbarkeit (Schon mal auf ner Klobrille die Freude versagt?!). Die Mücke ist dabei fetzig und paßt zum Game, wie das Händchen aufs Äuglein. Daß soviel Spielspaß und Komfort in einem 8 MBit-Game Platz haben, ist kaum zu glauben. Das Preis-Leistungs-Verhältnis stimmt, denn dank J-Cart braucht Ihr für

Da kann man kaum meckern, die Programmierer haben wirklich optimal gearbeitet.

maximales Rennvergnügen keinen teuren Multiadapter. Den letzten Schliff erhält das Game durch die Belegung des C-Buttons. Damit aktiviert Ihr eine Hupe und könnt in „Manta-Marnier“ rumnerven. MM 2 ist jede Mark wert, und sicher auch für diejenigen interessant, die Rennspielen bisher nicht viel abgewinnen konnten.

Michael Koczy

„GAMERS“ meint...

TIP: Lernt die Strecken auswendig, denn so könnt Ihr bei den Schikanen am besten Eure Position verbessern. Die Gegner zu rempeln kann auch oft hilfreich sein

GAMEPLAY	DAUERSPAß
1-	1-
GRAFIK	SOUND
2	2-

NOTE
1-

Hersteller: Codemasters
Preis: ca. 120 DM
Genre: Rennspiel
Anzahl Spieler: 1-16 Spieler
Levels: 54 Strecken
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Continues: Continues
Batterie
Erhältlich: im Handel
Speicherkapazität: 8 MBit



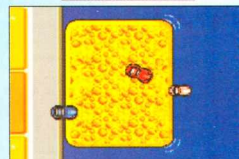
Von der Streckenauswahl geht es ...



... direkt in die Stage – Beethoven und Wagner lassen grüßen



„Ferry Flasco“ ist eine der übelsten Strecken, ist man beim Schwamm ...



... angekommen, kommt es zu den größten Crashes seit „Blues Brothers“



Durch das J-Cart-Modul mit zwei Padbuchsen können problemlos vier bzw. acht Spieler gleichzeitig um die Wette düsen



Beyond the Limit

Die erste Formel-1-Simulation für das Mega-CD wartet mit vielen interessanten Features auf.

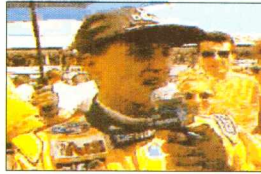
Bevor die Hatz nach WM-Punkten bei „Formula One World Championship – Beyond the Limit“ losgeht, muß der Spieler ein Tauglichkeits-Training absolvieren. Bei diesem entscheidet es sich, welche der 13 Rennställe der Saison 1993 Interesse bekunden, ihn unter Vertrag zu nehmen. Nur wer die erwarteten Leistungen bringt, darf für Spitzenteams wie Williams oder Benetton fahren.

Vor jedem Rennen sollte der Bolide Strecke und äußeren Bedingungen angepaßt werden. In diversen Options-Menüs können die

unterschiedlichsten Extras für den Formel-Einsflitzer ausgewählt werden. Von der Wahl der Spoiler, Bremsen, Reifen etc. hängt der Erfolg maßgeblich ab. Freundlicherweise geben Chefmechaniker viele hilfreiche Tipps.

Die Grafik, welche flüssiger scrollen dürfte, vermittelt ein ordentliches Geschwindigkeitsgefühl. Nicht ganz zufriedenstellend ist die hakelige Steuerung und der oftmals hektische Spielablauf. Dafür wird der Spieler aber mit vielen Informationen zu Rennställen und Strecken sowie langanhaltenden Spielspaß entschädigt.

Hans-Joachim Amann



Vorsicht beim Überholen: Auch die Konkurrenten kommen schon mal ins Schleudern



„GAMERS“ meint...

TIP: Stimmt Euren Wagen genau auf die jeweilige Strecke ab. Die richtige Wahl der Reifen bzw. der Spoiler kann am Schluß schon den ein oder anderen Platz bringen!

GAMEPLAY 2+	DAUERPASS 2	Hersteller: Sega Preis: ca. 130 DM Genre: Sport Anzahl Spieler: 1 Spieler Levels: ca. 100 Schwierigkeitsgrad: einfach Continues: Batterie Erhältlich: im Handel Speicherkapazität: 1 CD
GRAFIK 3+	SOUND 2	

NOTE
2-

Tel: 0251-527854/
525522

Versand-
und Laden-
lokal

Bernd Herfurth

FAX 0251-

527971

An- Verkauf

von Ge-
brauchtspielen

FREAK'S SHOP

WESELERSTRASSE 54, 48151 MÜNSTER

MEGA DRIVE NEU!

VORAUSICHTLICHE NEUERSCHEINUNGEN!!!

- BRUTAL - PAWS OF F. 109,95
- DINO DINI'S SOCCER 109,95
- DOUBLE DRAGON V. 89,95
- ECCO THE DOLPHIN 2 109,95
- FLINTSTONES (Nov.-Dez.) 99,95
- GOAL (Nov.-Dez.) 99,95
- HUMANS 2 - EVOLUTION 109,95
- ITCHY & SCRATCHY 109,95
- JAMMIT (Nov.-Dez.) 109,95
- JOHN MADDEN '95 109,95
- KAWASAKI SUPERBIKES 109,95
- KUNG FU 109,95
- LETHAL ENFORCERS 2 109,95
- MEGA BOMBERMAN 99,95
- MEGA SWIV 109,95
- MEGA TURRICAN 109,95
- MICRO MACHINES 2 109,95
- MIGHTY MAX 99,95
- MR. NUTZ / Nov.-Dez. 99,95
- NFL QUARTBACK '95 119,95
- NIKE MANSELL INDY 109,95
- PALATES O. T. D. Water 109,95
- PGA GOLF 3 109,95
- PSYCHO PINBALL 109,95
- RASHIN' WITH PHANN 89,95
- ROCK N' ROLL RACING 109,95
- SHAG FU 109,95
- SINKER 89,95
- SYNDICATE 109,95
- UHRSA MONSTER TRUCK '95 109,95
- WORLD CHAMP. SHP. SOF. 79,95

MEGA DRIVE:

- ALADDIN 89,95
- ANIMANIACS (Nov.-Dez.) 99,95
- ART OF FIGHTING 109,95
- ASTERIX 79,95
- BALL '83 69,95
- BATTLEDOGS Vs. D.D. 89,95
- BODY COUNT 89,95

- BUBBA'N STIX 89,95
- BUSBY 2 89,95
- CHUCK ROCK 2 89,95
- DINO DINI'S SOCCER 109,95
- DRAGON 109,95
- DSCHÜNGELBUCH 99,95
- DUNE 2 (engl. Bildsch.text.) 99,95
- DUNE 2 119,95
- DYNAMITE HEADY 99,95
- EARTH WORM & JIM 109,95
- FIFA SOCCER 79,95
- FLINK 99,95
- FUNK & GAMES 99,95
- HAVOC 99,95
- INCREDIBLE HULK 99,95
- JURASSIC PARK 2 99,95
- KING DER LOWEN 109,95
- LANDSTÄCKER 119,95
- LEMINGS 2 109,95
- MARIO ANDRETTI RACING 99,95
- MAXIMUM CARNAGE 119,95
- MC DONALD TREASURE 79,95
- MENACER (PISTOLE) & 6 GAMES 99,95
- MICKY MANIA 99,95
- MICRO MACHES 79,95
- MORPH 89,95
- NHL HOCKEY '94 79,95
- NHL HOCKEY '95 89,95
- OUT RUN 2019 79,95
- PEPPE BEACH GOLF 89,95
- PETE SANDPANS TENNIS 99,95
- PGA E. TOUR GOLF 79,95
- PROBOTOICOR 109,95
- REN & STIMPY 79,95
- ROBOCOP 2 79,95
- SHAG FU 99,95
- SHINING FURZ 2 109,95
- SONIC 3 99,95
- SONIC & KNUCKLES (Abwärtskompatibel) 109,95
- SPARKSTER (Rocket K. A.) 89,95
- STREETS OF RAGE 3 89,95
- S. STREETFIGHTER 2 119,95
- TACMANIA 2 79,95
- SYLVESTER & TWEEY 89,95
- TACMANIA 2 89,95
- THE INCREDIBLE HULK 99,95

- TINY TOONS ACME 99,95
 - URBAN STRIKE 109,95
 - VIRTUA RACING 149,95
 - ZERO TOLERANCE 99,95
- SONDERANGEBOTE:**
NUR SOLANGE VORRAT REICHT:
- ALIEN 3 49,95
 - ALIEN STORM 39,95
 - ALISA DRAGON 39,95
 - ANOTHER WORLD 49,95
 - ART ALIVE 59,95
 - ADULT GAMES 49,95
 - ARIEL L. MERMAID 49,95
 - B.O.B. 49,95
 - BACK TO THE FUTURE 3 49,95
 - BARCLAY SHUT UP 59,95
 - BATMAN RETURNS 49,95
 - BILL WALSH FOOTBALL 59,95
 - BUSBY 49,95
 - CAPTAIN AMERICA 49,95
 - CHIKI CHIKI BOYS 49,95
 - CLIFFHANGER 59,95
 - CLIFFHANGER 69,95
 - COLUMBUS 49,95
 - COMBAT CARS 69,95
 - COLD SPOT 59,95
 - CORPORATION 49,95
 - CR-E BALL 39,95
 - CYBERBALL 39,95
 - DAVID CUP TENNIS 49,95
 - D.R. BASKETBALL 49,95
 - DOUBLE CLUTCH 109,95
 - DOUBLE DRAGON 3 69,95
 - DRACULA 59,95
 - DUNGEONS & DRAGONS 49,95
 - EMPIRE OF STEEL 69,95
 - ETERNAL CHAMPIONS 69,95
 - EUROPEAN CLUB SOCCER 49,95
 - EX MUTANTS 49,95
 - FATAL FURY 59,95
 - GENERAL CHAOS 49,95
 - GODS 39,95
 - GRANDSLAM TENNIS 39,95
 - HAUNTING 49,95
 - INTERNATIONAL RUGBY 49,95

- JAMES BOND 007 39,95
- JAMES BOND 2 49,95
- JAMES BOND 3 39,95
- JUNGLE STRIKE 69,95
- JURASSIC PARK 59,95
- LAST BATTLE 29,95
- LEGEND OF GALAHAD 39,95
- LEMINGS 59,95
- LHX ATTACK CHOPPER 49,95
- LOTUS TURBO 39,95
- MAGN WARS 49,95
- MERC 49,95
- MICKY AND DONALD 49,95
- MUTANT LEAGUE FOOTB. 49,95
- MUTANT LEAGUE HOCKEY 59,95
- NHLPA 93 49,95
- OTTIFANT 49,95
- PELLE 2 59,95
- 3 Spiele 39,95
- POWERMONGER 59,95
- PUGGYS 49,95
- RANGER X 69,95
- REVENGE OF SHINOBI 49,95
- ROBOCOP Vs TERMINATOR 49,95
- ROCKET KNIGHT ADV. 59,95
- SHADOW DANCER 39,95
- SHADOW OF THE BEAST 2 49,95
- SHINOBI 3 39,95
- SKITCHIN 59,95
- SNAKE RATTLE ROLL 59,95
- SONIC 1 39,95
- SONIC 2 59,95
- SPACE HARRIER 2 29,95
- STREETS OF RAGE 2 39,95
- STRIDER 39,95
- STRIDER 2 69,95
- SUPER RIDERS 69,95
- SUPER BASEBALL 2020 49,95
- SUPER KICK OFF 59,95
- SUPER SMASH TV 49,95
- SUPERMAN 49,95
- TAILSPIN 49,95
- TALMINT'S ADVENTURE 39,95
- TERMINATOR 49,95
- T. 2 - JUDGEMENT DAY 39,95
- TINY TOONS 59,95
- TOE JAM & EARL 2 69,95
- TWO CRUDE DUDES 39,95

- ULTIMATE SOCCER 69,95
 - VIRTUAL PINBALL 49,95
 - WARPSPEED 49,95
 - WIMBLEDON TENNIS 69,95
 - WINTER CHALLENGE 49,95
 - WIZ'N LIZ 39,95
 - WONDERBOY IN 39,95
 - WRESTLE WAR 39,95
 - WWF RIVAL RUMBLE 79,95
 - WWF WRESTLEMANIA 59,95
 - XENON 2 39,95
 - ZERO WING 39,95
 - ZOMBIES 69,95
 - ZOOL 39,95
- ZUBEHÖR:**
- Mega Drive Konsole & 3 Spiele 259,95
 - Mega CD & 3 Spiele 499,95
 - 6 Button Pad 29,95
 - Action Replay 2 99,95
- MEGA CD NEU!**
- FLASHBACK (Nov.-Dez.) 99,95
 - LETHAL ENFORCERS 2 99,95
 - NBA JAM 99,95
- MEGA CD:**
- ADAPTER PAL / US 89,95
 - BACK UP RAM CARTR. 109,95
 - BEAST 2 99,95
 - BLACKHOLE ASSAULT 49,95
 - EYE OF THE BEHOLDER US 109,95
 - FIFA SOCCER '95 DM 99,95
 - FIFA SOCCER 89,95
 - FORMULA ONE RACING 109,95
 - FORMULA 1 RACING 99,95
 - MICKEYMANIA 109,95
 - MICROSOFT 99,95
 - REBEL ASSAULT 99,95
 - ROAD AVENGER 39,95
 - SOULSLAYER 99,95
 - THUNDERHAWK 89,95



RISE OF THE ROBOTS
MCD DM 99,95
MEGA DRIVE DM 119,95



WWF RAW Mega Drive DM 119,95



FIFA SOCCER '95 DM 99,95



NBA LIVE '95 DM 99,95

SOLEIL



Es sind schon schlimme Zeiten: Längst untergegangen geglaubte Monster und Ungeheuer machen die Welt unsicher, die Menschheit wird ihres Lebens nicht mehr froh.

Aber Rettung naht, in bester Action-Adventure-Manier hüpfet unser Held durch zahlreiche Gegenden und Dungeons, verprügelt Monster, sammelt Gold und schließt tierische Freundschaften: Auf seiner Reise trifft er auf viele Tiere, die ihn mit ihren besonderen Fähigkeiten tatkräftig unterstützen.

Leider verläuft die Story manchmal recht wirr und chaotisch, so daß man an manchen Stellen nicht mehr so ganz genau weiß, was man nun eigentlich warum macht. Zwar fügen sich die einzelnen Teile zum Schluß trotzdem irgendwie zusammen, der durchgehende rote Faden fehlt jedoch, die Wende und das Ende wirken etwas zu sehr aufgesetzt. Damit kann man aber notfalls noch



Von den Dorfbewohnern erhält man so manchen wichtigen Tip, Ratschläge von Tieren sind aber auch nicht zu verachten

leben, wenngleich darunter die Atmosphäre etwas leidet. Dafür wird man jedoch durch einige originelle Zwischen- und Endgegner entschädigt, die es allerdings in sich haben: Sie sind recht stabil gebaut,

PUTZIGE GRAFIKEN UND WIRRE STORY

bis man ihren schwachen Punkt gefunden und die richtige Strategie entwickelt hat, ist man meist schon selbst recht geschwächt.



Die meisten Endgegner sind etwas stabiler als dieser böse Wolf

Etwas wirre Story mit einem zu erzwungenen Wendepunkt.

sollten dabei aber notfalls bereit sein, das eine oder andere Auge zuzudrücken. Stundenlanger Spaß in den Dungeons ist bei dem Spiel aber allemal garantiert.

Michael Anton

SZENEN AUS DEM LEBEN EINES HELDEN



In den Dungeons lauern viele Gefahren und Rätsel auf den mutigen Abenteurer



Merke: Ohne zuverlässiges Schwert verläßt kein wirklicher Held sein Haus



Auf dem Trainingsgelände lassen sich überlebenswichtige Tricks üben



Leider kann man nur eine einzige Energieauffrischung mit in den Dungeon nehmen, kurz vor dem Boß abspeichern bringt leider auch nichts, da man sich beim Neustart immer wieder am Anfang des Dungeons befindet.

Daran kann man sich aber auch noch gewöhnen, zumal der Rest des Games eigentlich in Ordnung ist: Die Steuerung ist präzise, der



Soundtrack abwechslungsreich, Grafiken und Animationen sind gut

Gute Animationen, abwechslungsreicher Soundtrack, präzise Steuerung.

gelungen. Alles in allem hätte man aus „Soleil“ noch etwas mehr machen können: Dem technisch fast perfekten Game steht eine etwas schwache Story gegenüber, die bei dieser Art von Spiel eigentlich ein wichtiger Bestandteil sein sollte. Freunde des Genres können durchaus einen Blick riskieren,

„GAMERS“ meint...

TIP: Augen auf auf dem Trainingsplatz: Fieserweise verstecken sich einige Ausgänge unter den Bäumen am Bildschirmrand. Sackgassen gibt es hier aber keine!

GAMEPLAY 2-	DAUERSPASS 2	Hersteller: Sega Preis: ca. 140 DM Genre: Action/Adventure Anzahl Spieler: 1 Spieler Level: - Schwierigkeitsgrad: mittel Continues: Batteriespeicher Erhältlich: im Handel Speicherkapazität: 16 MBit
GRAFIK 2+	SOUND 2+	
NOTE 2		

ECCO 2 - THE TIDES OF TIME

Nach seinem Jahresurlaub kehrt Meeressäuger Ecco endlich auf das Mega Drive zurück.

Bereits im ersten Teil schwamm Delphin Ecco durch Meere und Lagunen, erforschte die Tiefen der Ozeane und rettete mal eben die Welt. Dies ist im Groben auch die Handlung von „Ecco 2 – The Tides of Time“. Wieder ist der „Flipper der Neuzeit“ unterwegs und löst kleine Rätsel, um durch die insgesamt 25

3-D-LEVEL UND SUPER ANIMATIONEN

Level zu gelangen. So müssen beispielsweise Kristalle gesammelt werden, damit sich ein Ausgang öffnet. Die Glitzersteine muß Ecco durch Ausenden von Sonarwellen durch das Wasser schieben. Auch kann er sich mit anderen



Durch die See mit 3-D.
Wer hier zuviele Ringe links liegenläßt, findet sich schnell am Anfang der Stage wieder

Meeresbewohnern unterhalten, um Informationen zum Lösen der Aufgaben zu erhalten. Sind die ersten Level noch ohne Mühe zu schaffen, werden die späteren zu kleinen und großen Herausforderungen. Damit aber hier kein Frust

aufkommt, ist eine Paßwortfunktion eingebaut. Ferner haben die Entwickler Ecco die Fähigkeit gegeben, sich in andere Tiere (z.B. in

Man muß sicherlich Fan ruhigerer Spiele sein, um das Game zu mögen.

einen Hai) zu verwandeln, und Euch deren spezielle Eigenschaf-

ECCO KANN SICH IN ANDERE TIERE VERWANDELN

ten zunutze zu machen. Den paar Meeres-Bösewichtern in den Stages könnt Ihr meist ohne Mühe ausweichen. Und selbst wenn Ihr von ihnen berührt werdet, müßt Ihr Ecco nur einige kleine Fische futtern lassen, und schon ist er wieder bei Kräften. Ganz wichtig ist aber, ab und zu aufzutau-chen, um nach frischer Luft zu schnappen.

Das Gameplay hat sich also etwas verändert, Grafik und Sound wurden ebenfalls ‚geliftet‘. Ecco schwimmt nun durch noch schönere Unterwasserwelten, und die Sphärenklänge (erinnern übrigens stark an die Musik aus dem Film ‚Im Rausch der Tiefe‘) verzaubern geradezu. Der absolute Grafik-Hammer sind aber die fünf 3-D-Sequenzen. Der Meeresheld

muß z.B. durch Ringe schwimmen, um die nächste Stage zu erreichen. Das Scrolling ist recht flüssig, die Objekte ruckeln jedoch beim Zoomen ein wenig. Das friedliche

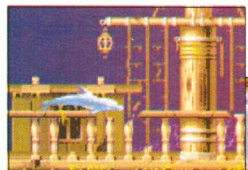
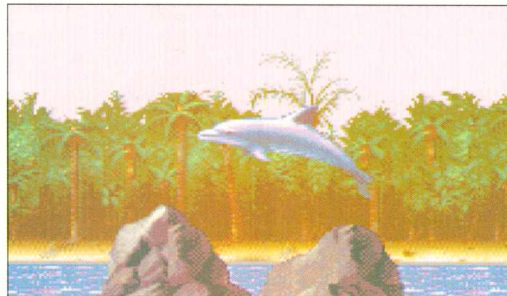
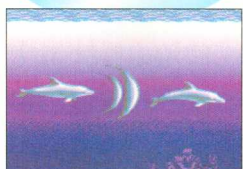
Wunderschöne Unterwassergrafik und Sphärenmusik, 3-D-Level, Paßwort.

Schwimm&Tauch-Spiel ist abwechslungsreich und läßt eigentlich nie Langeweile aufkommen. Wer sich bereits in den ersten Teil verliebt hat, für den ist „Ecco 2 – The Tides of Time“ nahezu ein Muß. Für alle anderen sei dies hiermit ein Geheimtip für das anstehende ‚Fest der Liebe‘. Ob für Mega-CD-Besitzer auch eine Silberscheibe des zweiten Teils in Produktion geht, war bis Redaktionsschluß nicht in Erfahrung zu bringen, hoffen wir auf das nächste Jahr.

Michael Koczy



Sonar macht's möglich – Kristalle verschoben oder Konversation ist kein Problem



Nein, Flügel hat unser Freund noch nicht bekommen, aber weit aus dem Wasser kann er trotzdem springen



Wasser ist Eccos Element. Versunkene Schiffe, Lagunen und geheimnisvolle Höhlen müßt Ihr erforschen

„GAMERS“ meint...

TIP: Unbedingt die anderen Delphine nach Informationen befragen. In den höheren Leveln seid Ihr sonst aufgeschmissen

GAMEPLAY	DAUERPASS	Hersteller: Sega Preis: ca. 120 DM Genre: Action/Adventure Anzahl Spieler: 1 Spieler Level: 25 Schwierigkeitsgrad: ansteigend Continues: Paßwort Erhältlich: im Handel Speicherkapazität: 16 MBit
2-	2	
GRAFIK	SOUND	
2+	2	

NOTE
2

THE CHAOS-ENGINE



Mutanten ziehen mordend durch die Straßen, die Armee meutert, und es gilt das Recht des Stärkeren. Die Menschheit steht kurz vor dem Kollaps.



Schuld an diesem Durcheinander ist die ‚Chaos Engine‘, welche der abgeflippte Baron Fortesque als ultimative Waffe im Kampf um die Weltherrschaft entwickelt hat. Doch wie so oft, richtet sich auch diese Erfindung gegen ihre Schöpfer. Es liegt an Euch, die Erde zu retten. Sechs verschiedene Kämpfer stehen zur Auswahl, jeder mit ganz speziellen Vorzügen und Nachteilen. So glänzt ‚Thug‘ mit einer Mega-Wumme, die jeden Gegner mühe-

auf langsame Echsen treffen, die Ihr leicht abschießen könnt, bevor sie gefährlich werden. Doch je tiefer Ihr ins Spiel vordringt, umso fieser werden die Monster. Es empfiehlt sich also, den Daumen nicht vom Feuerknopf zu nehmen. Damit sich das Ganze lohnt, hinterlassen zerbröselte Feinde Gold- und Silbermünzen, die Ihr ab und an gegen Extra-Power eintauschen könnt. Doch da gibt es einen kleinen Haken: Die Knete wird nicht fifty-fifty geteilt, sondern anteilig ausgezahlt. Zu deutsch: Je mehr Feinde und gegnerische Stellungen Ihr ausgeschaltet habt, um so mehr Schotter gibt es. Eine ziemlich fiese Idee, zwingt sie doch

jeden Baller-Freak zu einem gewagten Spagat zwischen Kampfeswut und Vorsicht. Wenn Ihr zu langsam vorgeht, lauft Ihr Gefahr, daß Euer Mitspieler den Löwenanteil der Beute einsackt. Kamikaze-Angriffe sind jedoch ebenfalls nicht empfehlenswert. Merke: Was nützt das größte Bankkonto, wenn Euer Söldner die Löflöffel abgibt? Kohle bedeutet Überleben. Mit genügend Geld verwandelt sich eine müde Bleispritze das reinste MG, das mit jedem Schuß bis zu vier Kugeln ausspuckt. Aber nicht nur das ‚Heavy Metall‘ dürft Ihr hochpowern,

sondern auch die Fighter selbst werden nicht verschont. Mittels Spezial-Training werden nicht nur Muskeln (und somit die Geschwindigkeit) Eures Söldners gestählt, sondern auch seine Gesundheit und Widerstandskraft verbessert. Ein voll ausgerüsteter Kämpfer steckt bis zu acht Treffer weg, bevor er sich die Radieschen von unten ansieht. Aber auch so ist das Spiel kaum zu schaffen. Die

Monster fallen in solchen Mengen über Euch her, daß Ihr kaum eine Chance habt, die vier Level à vier Stages in einem Stück zu überstehen. Immerhin bekommt Ihr von Zeit zu Zeit ein Paßwort, mit dem Ihr bereits geschaffte Welt überspringen könnt. Ihr seht, Chaos Engine bereichert das Ballergenre um einige neue Ideen.

r Gelungenes Gameplay: Statt stupidem Ballern ist ab und an auch ein wenig ‚Grips‘ angesagt.

Die technische Umsetzung enttäuscht etwas. In Sachen Sound nur besserer Durchschnitt.

Manche Extras frieren die Gegner ein oder schlagen sie in die Flucht

Leider kann die Grafik mit diesem grandiosen Gameplay nicht mithalten. Wenn sich besonders viele Monster auf dem Bildschirm tummeln, geht das MD böse in die Knie und das Game beginnt ganz schön zu ruckeln. Der etwas eintönige Sound ist leider keine Spur besser oder härter ausgedrückt: Das ständige Hintergrundgedudel geht einem schon bald ganz schön auf die Nerven. Eine glatte ‚Zwei‘ ist somit nicht mehr drin.

Martin Klugkist



Gezieltes Abwehrfeuer macht den Mutanten das Leben schwer



Im Wald (das ist der erste Level) lauern viele schreckliche Geschöpfe auf Euch



Im Wald (das ist der erste Level) lauern viele schreckliche Geschöpfe auf Euch



Manche Extras frieren die Gegner ein oder schlagen sie in die Flucht

„GAMERS“ meint...

TIP: Bloß nicht vordrängeln: Laßt im Einzelspieler-Modus einfach dem Compi-Spieler die Drecksarbeit machen und sammelt dann die Extras ein!

GAMEPLAY 2	DAUERSPASS 2	Hersteller: Microprose
GRAFIK 3	SOUND 4	Preis: ca. DM 130
NOTE 2-		Genre: Action
		Anzahl Spieler: 1-2 Spieler
		Levels: 4 à 4 Stages
		Schwierigkeitsgrad: hoch
		Continues: Paßwort
		Erhältlich: im Handel
		Speicherkapazität: 8 MBit

JURASSIC PARK RAMPAGE EDITION

Riesige Fußabdrücke und alles umgeworfen – die Sache ist klar! Hier ist ein Dino vorbeigelacht. Aber keine Sorge, hier kommt schon der Dinospezialist Dr. Grant!

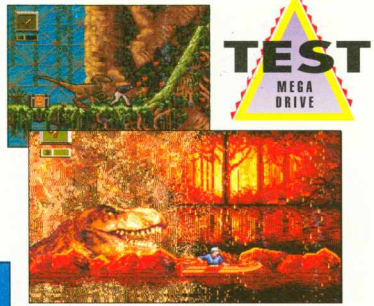
Jurassic Park - Rampage Edition“ heißt die Fortsetzung der actionreichen Dino-Schlacht. Es gibt diesmal zwar kein direktes filmisches Vorbild, die Handlung knüpft aber an das bisherige Geschehen (aus dem Film) an. Wie schon im ersten Teil könnt Ihr wieder wahlweise mit dem guten Dr. Grant oder einem bösen Raptor-Dinosaurier durch die sehr unterschiedlichen Szenarien rennen und springen. Doch leider ist die Grafik der sechs Level dabei mitunter recht unpassend ausgefallen. Zusätzlich negativ fällt sofort auf, daß alle Figuren eine fette schwarze Umrandung haben. Abgesehen von diesen Unzulänglichkeiten bietet das Modul eine Menge Action mit vielerlei Waffen für den gut steuerbaren Dr. Grant und allerhand



Extras für den Raptor. Außerdem lassen sich die ersten drei Level frei anwählen. Stellenweise wird's leider unfair, wenn Ihr z.B. eine Leiter hochklettern und es von oben Kugeln und Bomben hagelt, ohne daß Ihr eine Ausweichmöglichkeit habt. Grafisch, atmosphärisch und

auch musikalisch gibt es weitaus bessere Module in diesem Bereich (z.B. „Alien 3“), und so sollten sich wirklich nur hartgesottene Fans dieses neue Game anschaffen.

Thomas Hellwig



TEST
MEGA DRIVE

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 2-	DAUERSPASS 3-	Hersteller: Sega
GRAFIK 4	SOUND 3	Preis: ca. 130 DM
NOTE 3-		Genre: Action/Jump&Run
		Anzahl Spieler: 1 Spieler
		Levels: 6
		Schwierigkeitsgrad: mittel
		Continues: 3
		Erhältlich: ab sofort
		Speicherkapazität: 16 MBit

GAMERS nice price x-mas power

MEGA DRIVE

Rock'n Roll Racing demn. erhältl.	CD Night M. Power Rangers dt 109,-	F-117 Night Storm us 79,-	Rise of the Robots dt 129,-	Treasure Land Mc Donalds dt 99,-
ATP Tennis demn. erhältl.	CD Monkey Island us 89,-	Fatal Fury dt 99,-	Beed Runner dt 99,-	Two Tribes Pasoulus 2 dt 99,-
Adams Family us 89,-	CD Powermonger dt 99,-	FIFA International Soccer dt 99,-	Rebocop 3 dt 109,-	Urban Strike dt 109,-
Animatics dt 89,-	CD Prize Fighter dt 109,-	Formula One Demarc dt 99,-	Robocop vs Terminator dt 49,-	Virtual Racing dt/jp-PAL 159,-/129,-
Balls dt 99,-	CD Rebel Assault dt/us 109,-	Gauntlet IV us/dt 79,-/99,-	Dr. Roboniks M.B. Machine dt 99,-	engl. Texte 39,-
Berkey's Shut up & Jam dt/us 89,-/109,-	CD Revenge of Ninja us 99,-	General Chaos dt 109,-	Rocket Knight Adventure dt 99,-	Winter Challenge dt 99,-
Batman and Robin dt 109,-	CD Rise of the Dragon us 109,-	Gunsling 2000 dt 49,-	Shadow Run us 119,-	Winter Olympics dt 99,-
Battlelords us 49,-	CD Sensible Soccer dt 89,-	Gunstar Heroes dt 99,-	Shining Force 2 dt 129,-	Wiz'n Liz dt/us 99,-/79,-
Battle Tech us 129,-	CD Sliphead dt 79,-	Hardball 94 dt 99,-	Shinobi 3 dt 69,-	World Cup USA dt 109,-
Beavis & Butthead us 129,-	CD Soulerstar dt 109,-	Hyperdunk Basketball dt 69,-	Skitchin dt 99,-	World Heroes us 119,-
Bubble'n Slic dt 109,-	CD Terminator us/dt 59,-/109,-	Jurassic Park us 89,-	Soleil dt 119,-	WWF Royal Rumble dt/us 119,-/89,-
Bubble & Squeak us 99,-	CD Third World War us 119,-	Jurassic Park-Rampage Ed. dt 119,-	Sonic 3 dt 99,-	Young Indiana Jones us 49,-
Bubsy 2 dt 89,-	CD Thunderhawk dt 99,-	Landstalker dt 119,-	Sonic & Knuckles dt 109,-	Zombies ate my Neighbours us/dt 59,-/79,-
Castlevania us "Bloody" dt 89,-/99,-	CD Tamarit Alley us/dt 79,-/99,-	Lost Vikings dt 125,-	Sonic Spinball dt 89,-	
CD Battlecorps dt 109,-	CD Vay us 109,-	Lion King dt 99,-	Sparkster dt 109,-	Virtua Racing Set 325,-
CD Brutal us 119,-	CD Wing Commander us 119,-	Mario Andretti dt 99,-	Spooky Gonzales dt 109,-	4-Spieler-Adapter SEGA/EA 49,-/39,-
CD Double Switch dt 99,-	CD WWF Steel Cage dt 99,-	Mega Bomberman (4-5p.) 99,-	Star Trek us 109,-	6-Button Pad dt 39,-
CD Dark Wizard us 99,-	CD World Cup USA 94 dt 99,-	Mega Tarkan us 99,-	Streetfighter Turbo dt 129,-	Action Replay Pro 2 50/60HZ 89,-
CD Dracula Unleashed dt 99,-	CD World Cup USA 94 dt 99,-	Mig-29 dt 89,-	Streets of Rage 3 dt 129,-	CD-Rom 2 ohne Spiele 399,-
CD Dragon's Lair dt 95,-	CD World Cup USA 94 dt 99,-	Mighty M. Power Rangers dt 99,-	Super Streetfighter 2 dt/us 129,-/139,-	CDX Converter 99,-
CD Dune dt 99,-	CD World Cup USA 94 dt 99,-	NBA Jam dt/us 119,-/109,-	Super Streetfighter 2 dt/us 129,-/139,-	Capcom Powerstick Fighter 79,-
CD Ecco the Dolphin 2 dt 109,-	CD World Cup USA 94 dt 99,-	NHL Hockey 95 dt 109,-	Tax Mania 2 dt 109,-	Japan Converter jp 19,-
CD F-1 Heavenly Symphany dt/us 109,-	CD World Cup USA 94 dt 99,-	Ohritants dt 109,-	Technodash us 99,-	NTSC Converter 60HZ us/dt 39,-
CD Ground Zero Texas dt 109,-	CD World Cup USA 94 dt 99,-	Orphans dt 109,-	The Hurmices dt 49,-	Meagadriver II Grundgerät 199,-
CD Heart of Alien dt 99,-	CD World Cup USA 94 dt 99,-	Pato Samparas Tennis dt 99,-	The Incredible Hulk dt 109,-	Multi Mega dt 869,-
CD Heimball us 99,-	CD World Cup USA 94 dt 99,-	PGA Tour European Tour dt 99,-	The Incredible Hulk dt 109,-	Programmierb. 6-Button Pad 39,-
CD Links dt 99,-	CD World Cup USA 94 dt 99,-	Pink Panther dt 59,-	The Pagamester dt 99,-	RG8-Kabel MD 1 und 2 29,-
CD Lunar the Silverstar us 99,-	CD World Cup USA 94 dt 99,-	Pirates Gold us 109,-	Tiny Toons dt 109,-	Umbo 50/60HZ/Zeichensatz dt 49,-
CD Mansion us/dt 69,-/109,-	CD World Cup USA 94 dt 99,-	Powergate dt 89,-	Tiny Toons 2 dt 109,-	Verlängerungskabel 39,-
CD Mega Race us 119,-	CD World Cup USA 94 dt 99,-	Probotector/Contra dt/us 109,-/99,-	Toe Jam & Earl 2 dt 109,-	
CD Microcosm dt 99,-	CD World Cup USA 94 dt 99,-	Psycho Pinball dt 109,-		
	CD World Cup USA 94 dt 99,-	Ran & Stimpj Show dt 99,-		
	CD World Cup USA 94 dt 99,-			

TEL 089/5438088

GAMETRON GmbH, Häberlstraße 26, 80337 München • Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr, Fax 089/534254
Wir verkaufen auch Spiele für SNES, Amiga, CD32, PC, NEO-GEO, NEU: Manga-Videos, Gamefan 8., EGM 9., Baseball Accessoires (T-Shirts/Streetball), Marty-Drive, NES, GAMEBOY und CD-ROM! Solange der Vorrat reicht! **WIR SUCHEN GESCHÄFTSPARTNER IN DER SCHWEIZ UND ÖSTERREICH!**
AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE, Gebrauchte-Spiele-Zentrale 089/534115
Versandkosten DM 9,- zzgl. Nachnahme, ab DM 250,- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse. Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch. Auch Ladenverkauf! Händleranfragen erwünscht. Nur solange Vorrat reicht. Unfreie- und Nachnahmesendungen werden nicht angenommen. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

TEST

MEGA DRIVE

Mission Nr. 2 ist geschafft, hier ist das Paßwort für Mission Nr. 3

RED ZONE

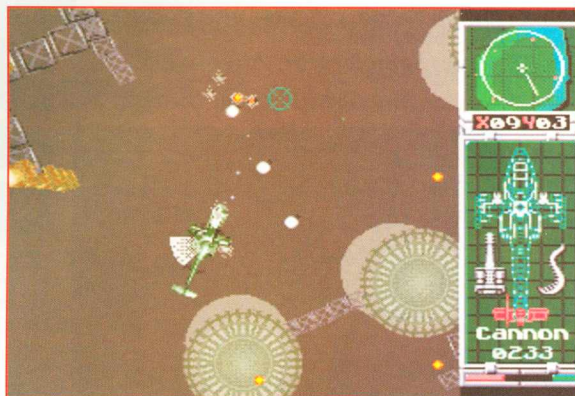


Am 25. November 1996. Der Diktator Ivan Retovitz bedroht die Welt mit dem nuklearen Overkill. Daraufhin wird von den Führungskräften der anderen Länder die Operation „Red Zone“ ins Leben gerufen: Ein bis an die Zähne bewaffneter Hubschrauber soll den Start einer Atomrakete zu verhindern.

Der Bösewicht selbst wird im Vorspann grafisch imposant in Szene gesetzt: In voller Bildschirmgröße gestikuliert er absolut ruckelfrei, Düsenjäger und Panzer ziehen nicht minder eindrucksvoll über den Bildschirm. Das Ganze wird zwar nur in zwei Farbtönen dargestellt, die technische Leistung bleibt aber dennoch beachtlich.

Im Spiel selbst sieht man das ganze Geschehen von oben, soweit nichts Neues. Doch sobald der Hubschrauber in der Luft ist, darf gestaunt werden: Die gesamte Spielfläche wird ruckelfrei gedreht! Einfach fantastisch!

Die insgesamt zehn Missionen umfassen ein breites Spektrum an



Die Technik brillant, das Gameplay sehr fair, Spielerherz was willst du mehr?

Zu realistische Gewaltdarstellung, damit für Kinder absolut ungeeignet!

Aufgaben: Zerstören, Einsammeln, Spionage, etc.. Das Waffenarsenal stellt normale Munition und drei verschiedene Raketentypen zur Verfügung, deren Menge natürlich begrenzt ist.

Um die Orientierung zu erleichtern, ist rechts oben im Bildschirm ein kleiner Radarschirm untergebracht. Zudem gibt es eine Karte, auf der alle wichtigen Punkte verzeichnet sind. Auch der jeweilige Auftrag und Hintergrundinforma-

tionen können während des Einsatzes abgerufen werden.

Im Spiel stecken jede Menge Details: Im Wasser fahren Schiffe, die auf den Hubschrauber schießen, um sich anschließend mit voller Geschwindigkeit aus dem Staub zu machen. Die kleinen, herumlaufenden Soldaten werden bei Beschuß erstmal (erschreckend gut animiert) von den Beinen gefegt, bevor sie tot zu Boden fallen.

Der Hubschrauber trägt mehrere Treffer, dabei gehen aber mitunter der Radarschirm, die Raketen oder auch der Heckrotor zu Bruch. Wenn der Hubschrauber dann zerstört am Boden liegt, ist es vorbei, denn man hat nurein Leben. Zum Glück gibt es nach jedem geschafften Level ein Paß-

Bilder sagen mehr als Worte: Der Atompilz als Game Over-Sequenz.

Die Programmierer von „Zyrinx“ ziehen bei diesem Spiel alle Register ihres technischen Könnens. Zum Glück wurde das Gameplay dabei nicht ver-

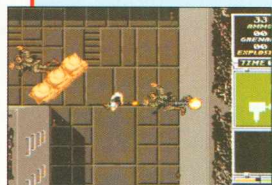
gessen. wort, das Spiel ist aber auch so noch sehr schwierig. In einigen Missionen muß man sich teilweise zu Fuß durchzuschlagen. Die Perspektive und die gewaltvolle Darstellung wird dabei beibehalten.

Red Zone ist technisch brillant, spielerisch durchdacht, aber sehr brutal und blutig!

Magnus Kalkuhl



Gewalt wohin man blickt ...



Der Schurke hat gut lachen: In fünf Sekunden ist Weltuntergang!



Effektscherei schön und gut, aber bitte ohne Atomraketen!

„GAMERS“ meint...

TIP: Ein Hubschrauber ist kein Düsenjäger! Es hat also keinen Sinn, mit Höchstgeschwindigkeit über das Gelände zu fliegen. Beim Anpirschen achtet auf den Radar.

GAMEPLAY 2	DAUERPASS 2	Hersteller: Time Warner Preis: ca. DM 120 Genre: Action Anzahl Spieler: 1 Spieler Level: 10 Schwierigkeitsgrad: hoch Continues: Paßwort Erhältlich: im Handel Speicherkapazität: 16 MBit
GRAFIK 2-	SOUND 3	
NOTE 2		

ICH WILL ALLES!

GAMERS

UND ZWAR REGELMÄSSIG!

**ICH WILL DAS ABO
FÜR 100% SEGA!**

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

A B O - C O U P O N

A B O - C O U P O N

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

Vorname/Name

Strasse/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

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

Datum/Unterschrift

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

Zahlung für 1 Jahr

Inland DM 72,-
Ausland DM 120,-

Euro-Scheck zur Verrechnung (unbedingt Kartenummer angeben!)

Bitte keine Überweisung!

Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung/Lastschrifteinzug

BLZ _____

Kto.-Nr. _____

Geldinstitut _____

Unterschrift d. Ktoinh. _____

Gegen Rechnung. Bitte keine Vorauszahlung leisten. Rechnung abwarten.

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

Hallo, Ihr Joypad- Athleten!

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

Schickt uns Eure Tips!

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

Es winken:Module nach Wahl!

Für den Tip des Monats haben wir uns dies überlegt: Wir verteilen drei Games auf drei Tipleferanten. Das heißt: Die drei besten (interessantesten, aktuellsten, kuriosesten und coolsten) bekommen jeweils ihr Lieblingsspiel. Die glücklichen Gewinner der letzten Ausgabe sind: Roman Pecnik, Frank Mezier und Andreas Cyrenius. Viel Spaß mit den Modulen Eurer Wahl! Falls Ihr Lust habt, uns Eure gesammelten Erkenntnisse zukommen zu lassen, dann habt Ihr Euch richtig entschieden, denn wir lesen jeden Brief und bemühen uns, so viel wie möglich in den Tips&Tricks mitzunehmen, damit Ihr alle davon profitiert.

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

GAMERS

Tips&Tricks
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg

Bitte schreibt Euren Absender deutlich auf den Umschlag und den Brief.

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

Chiki Chiki Boys

MD



Bei der Befreiung von Alurea kann es manchmal ganz schön heiß hergehen! Doch die Chiki Chiki Boys geben nicht klein bei. Trotzdem kann der eine oder andere Tip sehr nützlich sein. Philipp schickte uns ein paar solcher hilfreicher Tips.

Level 1.1. - Junge

Zuerst solltet Ihr die Kanonen zerstören, die Euch sonst bei der Arbeit behindern würden. Vernichtet auch die komischen Duschen, die überall auftauchen. Beim Boss solltet Ihr dann mit Magie arbeiten.

Level 1.2. - Drache

Sobald der Drache aufgetaucht ist müßt Ihr unter seine beiden Köpfe laufen und Ihn mit dem Schwert beharken. Um die Eier der Drachen braucht Ihr Euch keine Sorgen zu machen, Ihr könnt sie ruhig ausschlüpfen lassen, denn sie sind sehr einfach zu besiegen.

Level 2.1. - Miesmuschel

Hier ist es ratsam zuerst die grüne Kanone zu zerstören, und sich dann um den kleinen Boss zu kümmern.

Level 2.2. - Hai

Dieser Hai hat, nein, nicht sieben oder neun, er hat zwei Leben. Aber das reicht auch schon. Spart Euch die Energie auf, bzw. teilt sie Euch gut ein! Schlagt so lange auf ihn ein, bis er ein Stückchen zurückweicht, und geht dann schnell in Deckung, wenn er lossprintet. Habt Ihr ihn besiegt, dann schlägt Euch so gut es geht durch den Fischeschwarm hindurch.

Level 3.1. - Bär

Wartet ab, bis der Bär seine kleinen Freunde um sich gesammelt hat, und steigt auf einen Felsen, um sie dann zu bekämpfen. Danach dürfte der Bär kein Problem mehr darstellen.

Level 3.2. - Lavamonster

Dem gräßlichen Lavamonster müßt Ihr zunächst die beiden Arme abschlagen. Nachdem Ihr das geschafft habt, ist der Rest eine Kleinigkeit. Wer sich nicht lange hier aufhalten möchte, der benutzt die Magie. Eigentlich geht's aber auch ohne.

Rocket Knight Adventures

MD

Manche von Euch schauen sich vielleicht ab und zu das, was sie eben gerade selbst gespielt haben hinterher per Videorecorder noch einmal an. Da kann man gut seine Fehlerquellen aufdecken. Doch was machen diejenigen, die keine Videorecorder haben? Keine Panik, wir haben da was für Euch: Startet das Spiel, spielt eine Weile, und drückt dann Start, sieben mal oben, unten, links, links, links und rechts. Nun sollte sich das Pausenzeichen als Bestätigung drehen. Wenn Ihr nun Reset drückt und Euch die Demo anschaut, könnt Ihr Euer Spiel sehen.

P. Baumann, Halle

MD



Jungle Strike

Mit dem Paßwort „B46HPK9XVN3“ beginnt Ihr im ersten Level, habt aber schon die Wahl zwischen allen möglichen Copiloten. Und mit „L46HPK9XVN3“ wird Euch der Abspann gezeigt.

Rene Schittko, Gnaschwitz

TRICKS

Level 4.3. - Gärtner

Dieser Boss ist wohl der leichteste von allen. Zuerst werdet Ihr zwei unterschiedliche Arten von Bohnen vernichten müssen, wenn dann der Gärtner kommt, schlagt Ihn einfach nieder. Sollte er zwischendurch mal mit diversem Gemüse um sich werfen, weicht aus und verpaßt ihm gleich wieder einen Schwerthieb.

Level 5.1. - Miesmuschel 2

Nachdem Ihr die beiden Muscheln plattgemacht habt, beschäftigt Euch mit dem Boss.

Level 5.2. - Scorpion

Hier hilft die Magie am besten. Wollt Ihr jedoch lieber kämpfen, dann stellt Euch rechts oder links auf und springt über seine Feuerkugeln, um ihn zu treffen.

Level 6.1. - Swordsman

Geduld ist angesagt, der Mann ist ziemlich hartnäckig. Habt Ihr ihn geschafft, dann stellt Euch mal dort auf, wo sein Kopf explodiert, und seht was passiert.

Level 6.2. - Dracula

Den Herrn Dracula könnt Ihr nur dann treffen, wenn er seine Schwingen öffnet. Stellt Euch in eine Ecke und schlagt ihn, wenn er auf Euch zukommt. Aber probiert nicht seine Unterhosen an, das macht man einfach nicht!

Level 7.1. - Scorpion 2

Diesen Scorpion besiegt Ihr genau wie den in Level 5.2..

Level 7.2. - Panzer

Auch dieser Panzerfahrer hat zwei Leben. Lauft auf ihn zu, und schlagt ihn so lange, bis er mit seinem Pickel ausholt. Geht dann ein wenig zurück in Deckung und wartet, bis er zugeschlagen hat. Das könnt Ihr so lange wiederholen, bis er explodiert. Zwischendurch wirft er zwar mit blauen Kugeln, die aber leicht zu beseitigen sind. Jetzt kümert Euch um den Fahrer. Stellt Euch vor ihm auf, und wartet bis er springt. Laft dann schnell hinter ihn und schlagt zu.

Level 8.1. - Bazooka-Man

Wenn dieser fiese Geselle in der Luft ist, könnt Ihr ihn prima treffen. Seine Kugeln weicht Ihr einfach aus.

Level 8.2. - Clown

Nun folgt noch der Clown, der ebenfalls zwei Leben auf Lager hat. Zaubert lieber erst, wenn Ihr ihn schon einmal geschlagen habt. Wenn Ihr zunächst seinen Thron bearbeitet, gibt er eine tolle Schatztruhe frei, die den Final-Key enthält. Sehr wichtig! Um den Clown effektiv zu bekämpfen, solltet Ihr ihn sofort treffen, wenn er auftaucht. Vorsicht vor seiner Magie!

Level 9.1. - Clown 2

Der Kampf findet in Eurem Heimatdorf statt. Fightet dort nur mit der Magie. Ist er besiegt, so erhaltet Ihr eine Schatztruhe. Darin befindet sich das zweite Drachenaue.

Philipp Ciechanowicz, Berlin

Tiny Toon Adventures

Wenn Ihr folgendes Paßwort eingeht, könnt Ihr Euch auf der Levelkarte fast frei bewegen. Lediglich die letzten drei Level und die Bosse sind nicht anwählbar.
NGQQ WWQW QKWQ QWWQ WGRY
Ingo Hundertmark, Lübeck



Dynamite Headdy

Wer sich die Animationsphasen des Helden einmal in Ruhe anschauen möchte, der begibt sich in das Optionsmenü, und drückt B, A, B, C. Mit dem Joypad könnt Ihr nun jede Phase einzeln abrufen.
Karsten Veit, Leipzig

Wiz 'n' Liz

Möchte jemand den „Super Wizard“-Level spielen? Gut, dann haltet, wenn das Sega Logo erscheint die Tasten A, B und C gedrückt, und betätigt nun die Starttaste zwei mal. Ihr werdet den Ruf „Yeah“ hören, wenn's geklappt hat. In den Options könnt Ihr dann den Super-Level auswählen.

Stefanie Kraft, Mönchengladbach



COMPUTERKUDAK



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

SEGA MEGA DRIVE

MEGA DRIVE 32 X (2x32 BIT)	dt. DM 389,00
DOOM 32X	dt. DM 129,95
Star Wars Arcade 32X	dt. DM 129,95
Super Malocross 32X	dt. DM 129,95
Virtua Racing DELUXE 32X	dt. DM 129,95
Earth Worm Jim	dt. DM 124,95
Ecco the Dolphin 2	dt. DM 114,95
F1 '94	dt. DM 119,00
FIFA Soccer '95	dt. DM 109,00
Flintstones - The Movie	dt. DM 98,95
Generations - Lost	dt. DM 89,95
Havoc	dt. DM 99,95
Kawasaki Super Bikes	dt. DM 89,95
Lemmings 2	dt. DM 118,95
Lion King	dt. DM 119,00
Mega Bomberman	dt. DM 107,95
Mickey Mania	dt. DM 114,95
Micro Machines 2	dt. DM 114,95
NBA Live '95	dt. DM 109,00
NHL Hockey '95	dt. DM 114,95
Pagemaster	dt. DM 114,95
Powerdrive	dt. DM 89,00
Power Rangers	dt. DM 107,95
Probotector	dt. DM 108,95
Red Zone	dt. DM 108,95
Shining Force 2	dt. DM 129,95
Salleil	dt. DM 119,95
Sonic & Knuckles	dt. DM 109,95

SEGA MEGA CD II

MCD II mit 3 CD's (Tri-Set)	dt. DM 499,00
B. C. Racer	dt. DM 114,95
Dragon's Lair	dt. DM 98,95
Ecco the Dolphin 2	dt. DM 114,95
FIFA Soccer	dt. DM 98,95
Formula 1 Racing	dt. DM 114,95
Golf - The Best 36 Holes	dt. DM 114,95
Heart of the Alien	dt. DM 108,95
Jurassic Park	dt. DM 91,95
Mega Race	dt. DM 89,95
Mickey Mania	dt. DM 104,95
NBA JAM	dt. DM 114,95
Rebel Assault	dt. DM 108,95
Soulstar	dt. DM 118,95
Star Wars Chess	dt. DM 89,95
Tomcat Alley	dt. DM 98,95

SEGA MASTER SYSTEM II

Asterix 3	dt. DM 71,00
Duffy Duck in Hollywood	dt. DM 71,00
E.A. Hockey	dt. DM 79,00
Lion King	dt. DM 79,00
Road Rash	dt. DM 81,00
Sonic 3 Chaos	dt. DM 80,95
Sonic Spinball	dt. DM 79,00

SEGA GAME GEAR

E.A. Hockey	dt. DM 79,95
Ecco the Dolphin 2	dt. DM 81,00
Lion King	dt. DM 79,00
Pete Sampras Tennis	dt. DM 79,00
Powerdrive	dt. DM 79,00
Power Rangers	dt. DM 79,00
Rise of the Robots	dt. DM 79,00
Sonic Triple Trouble	dt. DM 79,00
Toyz-Mania 2	dt. DM 79,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE !!!
Original deutsche Versionen
14 Monate Garantie
Versandkosten DM 6,95
Schnell - Service
Versandkosten DM 3,95 bei
Bestellungen per Telefax oder
Anrufbeantworter am Wochenende
Ab einem Bestellwert von DM 300,-
entfällt der Versandkostenanteil

Vorbestellungen für Neuheiten
werden bevorzugt ausgeliefert!
Wir fahren auch SNES, GAME BOY,
CD-I, PC und CD-ROM SPIELE
Kostenlose Gesamtpreisliste gegen
DM 1,- Rückporto. Bitte geben Sie
Ihr System an

Schnellbesteller sparen Versandkosten
(Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme,
Ausland gegen Vorkasse + DM 3,95
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten)

MD

Urban Strike

Ups! Sollten wir da etwa gelempt worden sein? Die Paßwörter für Urban Strike aus der vorigen Ausgabe (GAMERS 11/94, Seite 60) funktionieren bei manchen Besitzern dieses Games leider nicht, beziehungsweise sind sie falsch, oder Ihr startet in einem ganz anderen Level als vorgesehen. Und auch der Cheat mit der begehrten Unverwundbarkeit klappt selbst nach 100 Versuchen nicht.



Na gut, probieren wir es einfach noch mal!

Mission 2 - Baja Oil Rig	C9HG JKZR 4KW
Mission 3 - Main Rig	Z9HG JKZR 4KW
Mission 4 - Mexico	9GDP 7ZHP FZJ
Mission 5 - San Francisco	NBVZ LJT9 6JF
Mission 6 - Alcatraz	H7FN R3JY H3J
Mission 7 - New York	L67S HD3X LDD
Mission 8 - Las Vegas	GPVT KHB7 CHK
Mission 9 - Casino	B7FN R3JY B3J
Mission 10 - Underground	W7FN R3JY W3J

Noch ein kleiner Tip (der hoffentlich richtig ist!): In Mission 7 - New York entschärft Ihr die Bombe am besten, indem Ihr den blauen Draht kappt. In der achten Mission - Las Vegas - ist in einem der kleinen römischen Rundbauten am Strip ganz links ein Extraleben versteckt. Ein weiteres Extraleben ist an der Straßensperre oben links versteckt.

Markus Warda, Neumünster

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

★ TVGAMES ★

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

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

↙ **Sofort anrufen** ↘
030/781 15 36
 oder schreiben
10823 Berlin, Grunewaldstr. 81

Laden: **Berlin Wedding · Brüsseler Str. 19**
 Tel.: **453 22 73** - Hier auch „**TESTKAUF**“



MD

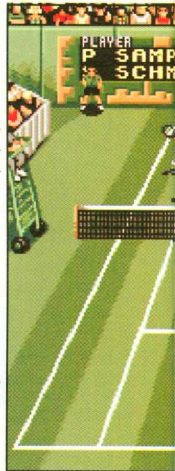
Pete Sampras Tennis

Herrlich, wenn man sich die Filzbälle in einem Turnier gegenseitig um die Ohren hauen kann. Besonders schön wird's, wenn sich die Runden per Paßwort auswählen lassen:

Runde zwei	Car
Runde drei	Vegan
Runde vier	Star
Runde fünf	LCD
Runde sechs	Wall
Runde sieben	Sinkorswim
Runde acht	Shelf
Runde neun	Window



Daniel Pflugbeil, Böblingen



MCD

NHL '95

Bei dieser 95er Version des genialen Eishockey-Spiels könnt Ihr Eure Spieler selbst kreieren. Doch ist es nicht ganz einfach sich eine wirklich gute Truppe zusammenzubasteln. Als kleine Hilfestellung hat Markus für Euch Werte zusammengestellt, die Euch 96%ige Spieler liefern. Versucht einfach mal selbst die Werte zu verändern, bis sich die Prozente weiter erhöhen (99% sind wirklich möglich!)

Speed	95
Agility	75
Endurance	80
Offense A.	70
Defense A.	60
Stick Handl.	86
Shot Power	75
Shot Accuracy	95
Pass Accuracy	60
Aggressiv.	70
Checking	80
Gesamt:	96%



Markus Galehr, A-Bludenz

TRICKS



FIFA Soccer

Im Handumdrehen (oder Buttondrücken) habt Ihr Eure Mannschaft auf „Super“ getrimmt. Bewegt Euch dazu in das Optionsmenü, und gebt den jeweiligen Cheat ein.

- Super Kraft: B, A, achtmal B
 Crazy Ball: C, A, B, C, C, B, A, C
 Super Angriff: fünfmal A, B, C
 Super Torwart: fünfmal A, fünfmal B
 Super Abwehr: fünfmal B, C, B
 Unsichtbare Mauern am Spielfeldrand (kein „Aus“ mehr möglich): C, C, C, B, A, A, A, B
 Dream Team: A, A, B, B, C, C, A, A
 Angeschrittener Ball (im Spiel sehr gewöhnungsbedürftig): B, A, C, B, C, C

Markus Galehr, A-Bludenz

5. Match (Fußball)

1. Buster Bunny
2. Hamton
3. Plucky Duck
4. Montana Max

6. Match (Hindernislauf)

1. Elmyra
2. Plucky Duck
3. Babs Bunny
4. Hamton

7. Match (Basketball)

1. Plucky Duck
2. Elmyra
3. Hamton
4. Babs Bunny

8. Match (Bowling)

1. Montana Max
2. Plucky Duck
3. Elmyra
4. Buster Bunny

9. Match (Fußball)

1. Hamton
2. Babs Bunny
3. Buster Bunny
4. Montana Max

**Torben Spangenberg,
München**



Jurassic Park/MD

Gleich mit allen Waffen zu starten, statt sie erst umständlich einsammeln zu müssen, ist doch eine feine Sache. Leider geht das aber nur mit Dr. Grant, Raptor hat ja keine Waffen. Probiert mal ein paar Paßwörter aus!

- Jungle 0vvv vvuv
 Power Station 2vvv vvuv
 River 4vvv vvut
 Pumping Station 6vvv vvuv
 Canyon 8vvv vvu1
 Vulcano avvv vvu3
 Vistor's Cent. cvvv vvu5

**Monika Segelbusch,
Kaltenkirchen**



ACHTUNG!

Die Rubrik Tips&Tricks lebt davon, daß Ihr uns Eure erspielten Cheats, Paßwörter und Spieletips zuschickt. Das ist auch eine prima Sache, und unser ewiger Dank ist Euch gewiß. Er gehts sogar soweit, daß die drei tollsten Einsendungen mit je einem Wunschmodul belohnt werden. Doch seit ein paar Wochen bekommen wir täglich eine zweistellige Anzahl von Leserbriefen für die Tips&Tricks, die sich ausschließlich mit Mortal Kombat II beschäftigen. Wie Ihr vielleicht weiß, ist dieses Spiel inzwischen indiziert worden (Werbung und Verkauf an Jugendliche wurden verboten).

Das ist auch der Grund dafür, warum wir diese Tips nicht abdrucken können. Selbst, wenn wir sie abdrucken dürften – es wäre längst geschehen – würden wir diese Special-Moves, Cheats und alles nicht mehr benötigen.

So stapeln sich auf dem Tisch des zuständigen Redakteurs die Einsendungen zu hauf.

Wenn sich fast 80 % der Tips&Tricks-Briefe um Mortal Kombat II drehen, dann nützt das weder Euch noch uns etwas. Darum unsere eindringliche Bitte an Euch: Schickt uns bitte NICHTS

mehr zu Mortal Kombat III! Wir haben einfach keine Verwendung dafür, und es kostet Eure Zeit und Euer Geld.

*Anmerkung der
Redaktion*

GALAXY

SEGA MEGA DRIVE HARDWARE	
Sega Mega Drive 2 dt.	199,-
Sega Multi Mega dt.	949,-
Sega 32X dt/us	399,-
CDX Modul dt.	99,-
Action Replay Pro 2	109,-
50/60 Hz Adapter	29,-
6-Button Joypad	39,-
4-Playeradapter	49,-
Arcade Multi Stick	99,-

SEGA 32X SPIELE	
Doom	/ 149,-/
Star Wars Arcade	/ 119,-/
Virtua Racing Deluxe	/ 129,-/

SEGA MEGA DRIVE SPIELE			
	jp./	us./	dt.
Animaliacs	/	/	109,-
Baliz	/	/	99,-
Battle Tech	/	/	129,-
Columns 3	/	/	109,-
Combat Cars	/	/	89,-
Dino Dini Soccer	/	/	119,-
Dragon Bruce Lee Story	/	/	119,-
Dschungelbuch	/	/	129,-
Dune 2	/	/	119,-
Dynamite Headdy	/	/	119,-
EA Tennis	/	/	99,-
Earthworm Jim	/	/	119,-
Ecco the Dolphin 2	/	/	119,-
FIFA Soccer 95	/	/	109,-
Flink	/	/	109,-
Handball 94	/	/	99,-
Jungle Strike	/	/	119,-
König der Löwen	/	/	119,-
Landstalker	/	/	99,-
Lemmings 2	/	/	119,-
Marko's Magic Football	/	/	119,-
Mega Bomberman	/	/	119,-
Mickeymania	/	/	119,-
Micro Machines 2	/	/	119,-
NBA Jam	/	/	99,-
NBA Live	/	/	109,-
NHL Hockey 95	/	/	119,-
Operation Europe	/	/	129,-
PGA European Tour	/	/	89,-
Pete Sampras Tennis	/	/	109,-
Probotector	/	/	119,-
Shanghai 2	/	/	119,-
Shaq Fu	/	/	99,-
Shining Force 2	/	/	139,-
Sonic 3	/	/	109,-
Sonic & Knuckles	/	/	119,-
Sparkster	/	/	99,-
Star Trek TNG	/	/	129,-
Streets of Rage 3	/	/	129,-
Super Streetfighter 2	/	/	139,-
Tiny Toons ACME	/	/	109,-
Urban Strike	/	/	119,-
Virtua Racing	149,-/	149,-/	179,-
Zero Tolerance	/	/	99,-

SEGA MEGA CD SPIELE			
	jp.	us.	dt.
Android Assault	/	/	119,-
Battle Corps	/	/	99,-
Ecco the Dolphin 2	/	/	119,-
Eye of the Beholder	/	/	99,-
FIFA Soccer	/	/	99,-
Heavenly Symphony	/	/	109,-
Heimdall	/	/	109,-
Heart of the Alien	/	/	119,-
Iron Helix	/	/	109,-
Lunar	/	/	109,-
Lunar Hint Book	/	/	29,-
Mickeymania	/	/	119,-
NBA Jam	/	/	99,-
Rebel Assault	/	/	109,-
Starblade	/	/	109,-
Vay	/	/	109,-
Vay Hint Book	/	/	29,-
Who shot J.Rock	/	/	119,-

NEUHEITEN DEZEMBER/JANUAR	
Bogerman	/ 109,-
John Madden 95	/ 119,-
Mega Race CD	/ 109,-
PGA Tour Golf 3	/ 119,-
Pitfall	/ 149,-
Red Zone	/ 109,-
Rock'n Roll Racing	/ 119,-
Sokell	/ 129,-
Soulstar CD	/ 109,-

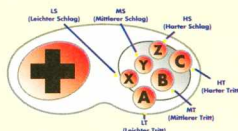
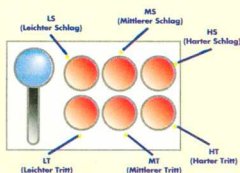
VERSANDKOSTEN:
 Postnachnahme: 10,- DM + 3,- DM NN
 UPS Nachnahme: 10,- DM + 7,- DM
 Vorkasse: 10,- DM
 Ausland: 12,- DM (nur Vorkasse)

089/7605151
089/7470689
PLINGANSERSTR.26
81369 MÜNCHEN

STREET FIGHTER 2-KURS

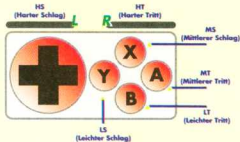
Steuerung und Buttons

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



Attack Buttons

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



TERMINOLOGY

→ Drück' den Stick gerade in Richtung des Gegners.

← Drück' den Stick gerade vom Gegner weg.

Stehen: Dein Charakter ist in aufrechter (stehender) Position.

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

Knien: Durch Drücken von ↓ kniet sich Dein Charakter hin.

Nahe knien: Dein Charakter kniet so nahe am Gegner, daß sich die Sprites überlappen.

Hochspringen: Durch Drücken von ↑ springt Dein Charakter hoch.

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

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

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

Kleine Charaktere: Alle anderen Charaktere.

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

Dünne Charaktere: Alle anderen.

Hallo, Freunde!
Wir begrüßen Euch zum dritten Teil unseres Street-Fighter-Kurses. Nachdem wir in der letzten Ausgabe Ryu behandelt haben, kommen wir diesmal zu Guile.

Guile ist der Prototyp der zweiten Charakterart: des Charge-Charakters. Er ist recht flink und gewandt, und kann es mit jedem anderen Kämpfer aufnehmen. Fang' an mit Guile zu spielen, wenn Du mit Ryu gut zurecht kommst.

Guiles Luftwürfe: Guile macht seine Bodenwürfe wie Ryu. Außerdem hat er natürlich Luftwürfe, die ähnlich wie die Bodenwürfe funktionieren. Genau wie Ryu kann er verschiedene Buttons für seine Würfe benutzen, nämlich MS, HS, MT und HT.

Rückwärtiger Wurf



Drücke ← und einen der genannten Knöpfe, wenn sich die Sprites berühren ...



... dann wirfst Du den Gegner nach hinten

Normaler Luftwurf



Drücke → und einen der genannten Knöpfe, wenn sich die Sprites berühren ...



... dann machst Du den normalen Luftwurf

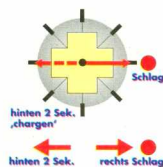
Um Guiles Spezial-Techniken auszuführen, mußt Du erstmal Energie aufladen (charge), ähnlich wie bei einem Akku. Erst wenn genügend Energie gesammelt ist, kann der Move funktionieren! Konkret läuft es so, daß Du den Controller an einer bestimmten Position

(← oder ↓) ohne Unterbrechung für mindestens 2 Sek. halten mußt. Das ist das Aufladen! Danach mußt Du den Controller in die entgegengesetzte Stellung bringen und den entsprechenden Knopf drücken, um die Speziallattaue auszuführen. Aber Achtung:

Wenn Du das alles nicht in einer flüssigen Bewegung machst, oder nicht lange genug ‚gecharged‘ hast, funktioniert die Spezial-Technik nicht! Der Nachteil von ‚Charge‘-Attacken ist, die Zeit, die Du brauchst um sie aufzula-

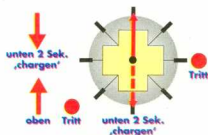
den. Du mußt also schon etwas vorrausdenken und kannst nicht einfach spontan Deine ‚Specials‘ ausführen. Allerdings hast Du den Vorteil, daß Du, einmal aufgeladen, zu jeder Zeit losschlagen kannst.

Sonic Boom



Wenn Du links stehst, machst Du deinen Sonic Boom so wie angegeben. Stehst Du rechts, mußt Du es natürlich genau anders herum machen

Flash Kick



Beim Flash Kick sind die Bewegungen auf beiden Seiten die selben

Nachdem Du die Spezial-Techniken beherrscht, solltest Du anfangen beide Moves aus nur einer ‚Charge‘-Position heraus auszuführen. Da Du ja für den

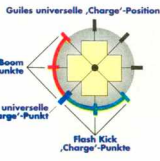
Sonic Boom links (←) und für den Flash Kick unten (↓) ‚charge‘ mußt, kannst Du auch links-unten (↙) für beide Techniken ‚charge‘.

TRICKS

teil 3

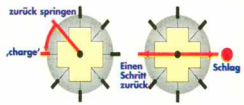
Tja, Freunde!
 Schon wieder ist ein Teil unseres Kurses zu Ende. Im nächsten Heft werden wir dann auch das Grundlagen-Training abschließen und danach zu den noch viel interessanteren Tips für die einzelnen Fighter übergehen!

Voraussetzung dafür ist natürlich Euer Interesse. Schließlich bringen wir nur Sachen, die Ihr auch wirklich lesen wollt. Also haltet Euch auch weiterhin nicht mit Briefen zurück und laßt uns an Eurer Meinung teilhaben. Bis zum nächsten Mal! Euer Maris.



Jederzeit 'Chargen'
 Du kannst Guile's Spezial-Techniken zwar nur ausführen, wenn Du auch andere Aktionen machen könntest, aber Du kannst sie zu jeder Zeit aufladen. Erst wenn Du das richtig beherrscht, kannst Du den Sonic Boom und den Flash Kick effizient einsetzen.

Während des Sprunges 'chargen'



Spring' nach hinten während Du 'chargest'. Mach' noch einen Schritt rückwärts nachdem Du gelandet bist und laß den Sonic Boom los. Na, klappt doch gut!

Vor Kampfbeginn 'chargen'



'Chargen' während eines K.O.



Du kannst auch schon vor dem Kampf 'chargen'. Beende die Bewegung wenn die Schrift verschwindet

Wenn Du hingefallen bist, kannst Du trotzdem 'chargen' und eine Special Attacke ausführen, sobald Du wieder auf den Füßen bist

Guile's Two-In-One Combos
 Guile's Two-In-One-Combos funktionieren genau wie bei Ryu so, daß die Animation der ersten Attacke von der Animation der Spezial-Attacke unterbrochen wird, und so zwei ziemlich schnelle Treffer zu-

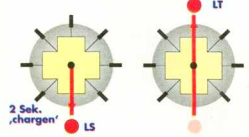
stande kommen. Es gibt auch bei Guile zwei Möglichkeiten die Two-In-Ones auszuführen. Die erste besteht darin, erst die normale Attacke und dann sofort die Spezial-Attacke hinterher zu machen (das ist

auch nicht zu schwer). Die zweite besteht darin, erst die Spezial-Attacke zu beginnen, dann in der Mitte der Controllerbewegung (nach dem 'Chargen') die normale Attacke einzubinden, und

schließlich sofort die Spezial-Attacke zu beenden. Das ist allerdings recht schwer und sollte deshalb auch nur in besonderen Situationen, etwa für den stehenden Flash Kick benutzt werden.

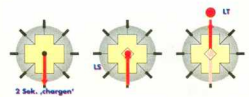
'Flash Kick'-Two-In-One

Methode Nr. 1: Knieender Flash Kick



'Flash Kick'-Two-In-One

Methode Nr. 2: Stehender Flash Kick



Nachdem Du die Methode Nr. 1 fleißig geübt hast, kannst Du ja diese hier probieren. 'Charge' erst ↓ und bewege den Controller nach oben. Dann, genau wenn Guile steht, mach' einen LS und beende sofort die Controller-Bewegung und mach einen LT für den Flash Kick. Wenn Du damit gut zurecht kommst, versuch' es mal mit dem HS und HT, um wahrhaft unmenschlichen Schaden anzurichten.

... LESER HELFEN LESERN

Und wieder gibt es etwas Lebenshilfe für gefrustete Spieler.

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

Und hier geht die Post hin:

**GAMERS
Helpline
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg**

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

FRAGEN



RINGS OF POWER (MD)

Andreas Unger sucht verzweifelt nach dem dritten Ring, dem Ring of Thought, Roland Simon dagegen benötigt die Koordinaten der Cave of Five. A. Gräfe wiederum hat erfahren, daß man einen bestimmten schwarzen Priester meucheln muß, damit sich der Ritter Slash der Truppe anschließt. Wo befindet sich das arme Opfer, und kann man es allein besiegen?

Michael Luer bereiten zwei Ringe ernsthafte Probleme: Für den Ring of Intuition muß man für einen Freund in Oxbridge den Orb im Zentrum der Snow Bank finden. Allerdings klappt das irgendwie nicht, gibt es da einen Trick? Der Ring of Mutation soll die Form einer Frau haben, die unauffällig lebt und umherzieht, scheinbar so unauffällig, daß man sie extrem schwer findet. Wo in Kaos kann man Genaueres erfahren, und wer sind die anderen Guildmaster, die man befragen soll? Und, wenn wir gerade noch dabei sind, wie bekommt man eine Reservierung fürs Little Restaurant in Perfection?

LANDSTALKER (MD)

Und wieder gibt es eine kleine Sammlung von Problemfällen bei der Schatzsuche: Andreas Unger fragt sich, wo es die blaue Schleife gibt und wozu sie gut ist. Michael Leidig dagegen sucht den Ausgang im verzerrten Raum von Mirs Turm und die Schädlinge, die er besiegen muß, um die Transportdienste der Bäume in Anspruch nehmen zu können. Martin Kolb seinerseits kann schon zwischen zwei Bäumen reisen, allerdings möchte er gerne wissen, wie er die anderen Bäume zur Kooperation überreden kann.

Volker Wenz hat den zweiten Wächter in Nolos Labyrinth



besiegt und steht nun im Raum mit der Knochauch-Truhe vor verschlossener Tür. Wie geht es weiter? Vor einem ähnlichen Problem stehen auch Kevin Görner und Daniel Bayer, die in der Höhle von Destel ein Monster besiegt und ein Paar Schuhe erhalten haben und nun nach einem Schlüssel suchen.

JAMES POND 3 (MD)

Slaven Travar hat gehört, daß

es bei diesem Spiel ein Paßwort geben soll, das eine Levelwahl erlaubt. Ist da was



dran und wenn ja, wie lautet der Code?

SUPER HYDLIDE (MD)

Roland Simon hat in der Subterranean City den Drachen getötet und die Dragon Fangs



erhalten, für die nächsten Schritte fehlt ihm jedoch jeder Plan. Wer hilft weiter?

SONIC SPINBALL (MD)

Klaus Betzien hat Probleme im Lava-Haus: Den großen Dia-



manten zu ergattern ist ja kein Problem, aber wie kommt man an die beiden kleinen heran?

JURASSIC PARK (MCD)

Tobias Hey fühlt sich wie wandelndes Dino-Futter: Im Gehege des T-Rex und der Höhle der Raptoren wird er regelmäßig verspeist, die Tieren im Bunker nehmen ihn immer auf die Hörner. Was kann man dagegen tun? Außerdem würde Tobias ganz gerne wissen, wo der Bolzenschneider und der Gasgranatenwerfer und die netten Brachiosaurier sind.

STAR WARS (GG)

Martin Wiegand sucht nach einer Levelwahl und anderen Cheats für dieses Spiel.

REBEL ASSAULT (MCD)

Peter Vahle hat ein kleines Problem mit dem Schutzschild seiner Raumschiffe. Gibt es nicht irgend einen kleinen Cheat, der das Ding etwas stabiler macht?



TOMCAT ALLEY (MCD)

Weiterhin würde sich Peter tierisch über eine unbegrenzte



Anzahl Flares freuen, neun sind ihm einfach zu wenig.

THE LOST VIKINGS (MD)

Martin Brack hat sich das Bärenfell umgehängt und es bis



nach Ägypten ins siebte Level (TMPL) geschafft. Dort kommt er allerdings nicht an den blauen Schlüssel heran. Wer hilft ihm etwas auf die Sprünge?

PHANTASY STAR III (MD)

Sven Ostrowski latscht sich mit Rhys die Füße wund und sucht verzweifelt nach ein paar Belegitern. Insbesondere ein Cyborg wäre ganz praktisch, da man sonst in Yaata nicht in See stechen kann.

ANTWORTEN

LUNAR (MCD)

Drei Fragen quälen Mario Jäkel: Wie besiegt man den Wasserdrachen in Meribia, wie kommt man auf die fliegende



Stadt und wie kommt man auf die Burg, die auf dem Hügel steht? Alles kein Problem: Zunächst muß der Drache besiegt werden, dann erledigen sich auch



die anderen Fragen im weiteren Verlauf des Spiels. Der Drache ist, wie die übrigen Monster in diesem Dungeon, nur mit Magie zu besiegen. Also sollte sich Alex solange in der Stadt herumtreiben und mit den Leuten sprechen, bis er in der Gasse der Zauberer Nash wiedertrifft und Magie lernt. Anschließend sollten noch ein bis zwei Level zugelegt und eventuell auch noch eingekauft (Herbs, Silver Light, Rüstung) werden, anschließend geht es in Richtung Drachen. Alex' Feuermagie ist am wirkungsvollsten, Nash sollte sich zurückhalten und gegebenenfalls einige Heilkräuter verwenden.



fecht, anschließend kann man in einer anderen Höhle einen weiteren Wissenschaftler abholen. Der öffnet dann das Tor der ersten Höhle, in der sich nach kurzem Scharmützel ein wichtiger Gegenstand finden läßt. Der Rest sollte kein Problem mehr sein.

LANDSTALKER (MD)

Elvira Brosig, Martino Bruschi und Andreas Unger geben Torben Tips für den Umgang mit der Todesstatue: Eigentlich ist das Ding genauso überflüssig wie Orakelstein, Zau-



berbuch und Kuchen, für die sich kaum eine Verwendung findet. Die Todesstatue kann sogar gefährlich sein, wenn sie aktiviert wird. In den meisten Fällen bleibt man dann wie angewurzelt stehen oder wird verflucht oder vergiftet, nur selten hat man das Glück, daß man danach einen der käuflichen Gegenstände neunmal im Inventar hat. Experimente sollte man daher nur in sicherer Umgebung und in der Nähe einer Kirche machen.

berbuch und Kuchen, für die sich kaum eine Verwendung findet. Die Todesstatue kann sogar gefährlich sein, wenn sie aktiviert wird. In den meisten Fällen bleibt man dann wie angewurzelt stehen oder wird verflucht oder vergiftet, nur selten hat man das Glück, daß man danach einen der käuflichen Gegenstände neunmal im Inventar hat. Experimente sollte man daher nur in sicherer Umgebung und in der Nähe einer Kirche machen.



SHINING FORCE II (MD)

Fabian Asbeck sucht verzweifelt das Achilles-Schwert, um endlich an den Caravan zu



kommen. Hierzu einige kleine Tips: Südlich des ersten Dorfes, das man auf Parmecia fin-



det, ist eine Höhle, in der man zunächst einen einsamen Historiker trifft. Nachdem man die Vogelmenschen besucht hat, darf man endlich mit einem Floß durch die Gegend schippern, hierbei sollte man dem Fluß ein Stück nach Osten folgen und dann nach Südosten laufen. In einer Wüste kommt es dann zu einem Ge-

RINGS OF POWER (MD)

Andreas Unger gibt Wolfgang Auskunft über die Mines of Misery. Sie befinden sich bei den Koordinaten 3'7"/8'0", also in den Bergen nördlich des Wasserfalls westlich der Cathedral of Nexus. Dort werden einfach alle Gegner besiegt, anschließend kann man Feather als Vertreterin der Bogenschützen in die Party aufnehmen.



Frisch aus dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten:

Das Magazin des Fachwissens

GAMEPRO

AMERIKAS

NO 1

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

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

... and many, many more

Die ganze Videospieldwelt in einem Magazin –
jetzt im Zeitschriftenhandel



A  **R**

C  **E**

T  **P**

I  **L**

O  **A**

N  **Y**

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

GAMERS ARP-CODES HEILWIGSTR. 39 20249 HAMBURG

Unsere ewigen Dank und Bewunderung verdienen diesmal: Karsten Fahlbusch, Matino Brushi, Christian Breuer, Ralf Aschenbrenner, Mirko Stubenhöfer, Siegfried Gross und Mitch (Game Genie)!

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

MD

SONIC & KNUCKLES



FFFFE 0001 Drückt im Titel bild gleichzeitig A und Start, dann könnt Ihr die Level anwählen

FFFFB 1007 Mit 50 Ringen wirst Du zu Hyper-Sonic, -Knuckles oder -Tails

FFF1 2003 Schaltet erst das 'Memory Clear' am ARP an, dann habt Ihr unendlich Leben

SONIC & KNUCKLES MIT SONIC 2



FFFFB 1007 Mit 50 Ringen wirst Du zu Hyper-Knuckles

SONIC & KNUCKLES MIT SONIC 3

FFFFE 0001 Drückt im Titel-



bild einmal nach oben, dann kommt Ihr in die Levelanwahl

FFFFE 20009 unendl. Leben

FFFFB 1007 Mit 50 Ringen wirst Du zu Hyper-Sonic, -Knuckles oder -Tails

DYNAMITE HEADY

FFBE8 D0003 unendl. Leben



DER KÖNIG DER LÖWEN

FFCCE F0003 unendl. Leben



GAUNTLET IV

FF00F 900C8 unendl. Ener-

FF03B D00C8 unendl. Energie Walküre

FF068 100C8 unendl. Energie Zauberer

FF094 500C8 unendl. Energie Elf

MICKEY MANIA

FF046 70003 unendl. Leben



NBA JAM

FF1F1 50036 unendl. Zeit

FF1F3 90006 unendl. Wurfzeit

FF3BA 70020 unendl. Turbo



URBAN STRIKE

FF10C 3000X X = 0 bis 9, für Level 1 bis 10

FFB22 300E8 Level 1 Waffe A: 232 Schuß

FFB1E 300E8 Level 1 Waffe B: 232 Schuß



FFAC2 300E8 Level 2 Waffe A: 232 Schuß

FFABE 300E8 Level 2 Waffe B: 232 Schuß

FFB6D 300E8 Level 3 Waffe B: 232 Schuß

FFC02 100E8 Level 4 Waffe A: 232 Schuß

FFBFE 100E8 Level 4 Waffe B: 232 Schuß

FFC53 300E8 Level 5 Waffe A: 232 Schuß

FFC4F 300E8 Level 5 Waffe B: 232 Schuß

FFB7C D00E8 Level 7 Waffe A: 232 Schuß

FFB3C D00E8 Level 7 Waffe B: 232 Schuß

FF10D F0003 unendl. Leben (oder)

FF10D F00E8 unendl. Leben

Game Genie

ETERNAL CHAMPIONS

BEHT-GAD4 Im Zweispieler Spiel kann jeder mit den linken Button den E. C. anwählen

9THT-HCP4 + BEHT-GAF6 Im Einspieler-Spiel immer E. C.

ACNT-LAE0 Beleidigung kostet keine Inner Strength

GCNT-LAE0 Beleidigung kostet mehr Inner Strength

ACXT-LAC6 Shadow's High Jump Angle Kick kostet keine Inner Strength

GCXT-LAC6 Shadow's High Jump Angle Kick kostet mehr Inner Strength

RGZT-L6XA Inner Strength wird schnell erneuert

GWEA-LAFJ Shadow startet mit halber Energie

GTST-LAHO Rax startet mit halber Energie

GWGA-JAFT Blade startet mit halber Energie

GVYA-JAEW Jetta startet mit halber Energie

GVDA-LAHL Slash startet mit halber Energie

GX9T-JAHA Trident startet mit halber Energie

GW2A-JABA Xavier startet mit halber Energie

GXKT-JADW Midnight startet mit halber Energie

GVYA-LACY Larcen startet mit halber Energie

Für alle Schadens-Codes: Weiter weg heißt ca. Fuß an Fuß. Nahe dran heißt, daß sich die Sprites berühren.

AWSA-NAFR Shadows Snap kein Schaden nahe dran

AWSA-PAPR Shadows Snap mehr Schaden nahe dran

AWMT-NABL Shadows Snap kein Schaden weiter weg

AWMT-PAKL Shadows Snap mehr Schaden weiter weg

AOSA-NAHR Shadows Thrust kein Schaden nahe dran

AOSA-PASR Shadows Thrust mehr Schaden nahe dran

AOMT-NADO Shadows Thrust kein Schaden weiter weg

AOMT-PAMO Shadows Thrust mehr Schaden weiter weg

A4ST-NAER Shadows Wheel kein Schaden nahe dran

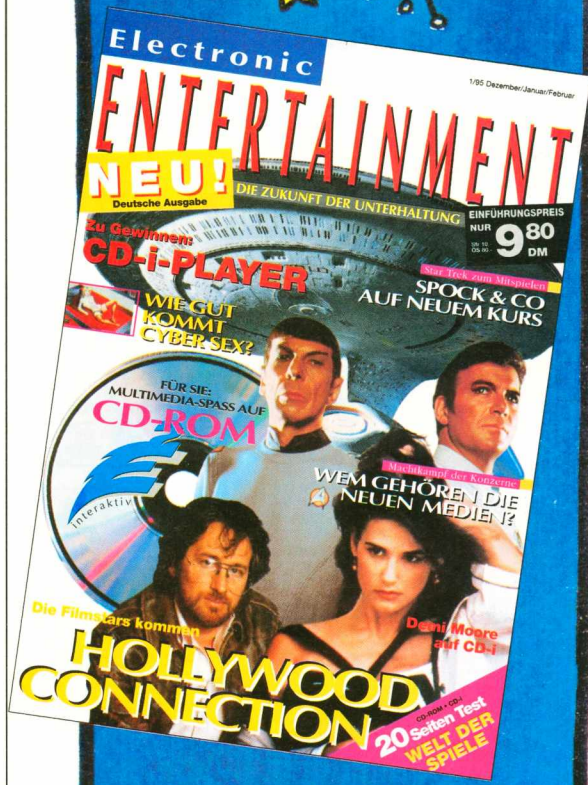
A4ST-PANR Shadows Wheel mehr

Schaden nahe dran
 A4MT-NAGC Shadows
 Wheel kein Schaden
 weiter weg
 A4MT-PARC Shadows
 Wheel mehr Schaden
 weiter weg
 FLVT-NAAR Shadows High
 Jump Angle Kick kein
 Schaden
 FLVT-PAJR Shadows High
 Jump Angle Kick
 mehr Schaden
 EGWT-NAAG Shadows
 Short Slide weniger
 Schaden
 EGWT-PAJG Shadows
 Short Slide mehr
 Schaden
 EGWT-NAAW Shadows Medi
 um Slide weniger
 Schaden
 EGWT-PAJW Shadows Medi
 um Slide mehr Scha-
 den
 ALNA-NAE0 Shadows Lunge
 kein Schaden weiter
 weg
 ALNA-PAN0 Shadows Lunge
 mehr Schaden
 weiter weg
 ALTA-NABG Shadows Lunge
 kein Schaden
 nahe dran
 ALTA-PAKG Shadows Lunge
 mehr Schaden
 nahe dran
 ARNT-NAAG Shadows Swing
 kein Schaden
 weiter weg
 ARNT-POJG Shadows Swing
 mehr Schaden
 weiter weg
 ARTA-NAD8 Shadows Swing
 kein Schaden
 nahe dran
 ARTA-PAM8 Shadows Swing
 mehr Schaden
 nahe dran
 AWDT-NAEE Larcens Snap
 kein Schaden
 weiter weg
 AWDT-PANE Larcens Snap
 mehr Schaden
 weiter weg
 ERDT-NAF2 Larcens Thrust
 kein Schaden
 weiter weg
 ERDT-PAP2 Larcens Thrust
 mehr Schaden
 weiter weg
 EWGT-NAA6 Larcens Wheel
 kein Schaden
 nahe dran
 EWGT-PAJ6 Larcens Wheel
 mehr Schaden
 nahe dran
 ELGA-NADA Larcens Snap
 kein Schaden
 nahe dran
 ELGA-PAMA Larcens Snap
 mehr Schaden
 nahe dran
 A0GA-NAGE Larcens Thrust

kein Schaden
 nahe dran
 A0GA-PARE Larcens Thrust
 mehr Schaden
 nahe dran
 A4EA-NAAT Larcens Wheel
 kein Schaden
 weiter weg
 A4EA-PAJT Larcens Wheel
 mehr Schaden
 weiter weg
 AGGT-NADY Larcens Straig-
 ht kein Schaden nahe
 dran
 AGGT-PAMY Larcens Straig-
 ht mehr Schaden
 nahe dran
 ALHA-NAAN Larcens Swing
 kein Schaden
 nahe dran
 ALHA-PAJN Larcens Swing
 mehr Schaden
 nahe dran
 FOJT-NAH2 Larcens Swinging
 Hammer Fist weniger
 Schaden
 FOJT-PAS2 Larcens Swin-
 ging Hammer Fist mehr
 Schaden
 AT8T-NAEJ Midknights
 Snap kein Schaden
 weiter weg
 AT8T-PANJ Midknights
 Snap mehr Schaden
 weiter weg
 FY8A-NAHY Midknights
 Lunge kein Schaden
 weiter weg
 FY8A-PASY Midknights
 Lunge mehr Schaden
 weiter weg
 A28A-NAD2 Midknights
 Wheel kein Schaden
 weiter weg
 A28A-PAM2 Midknights
 Wheel mehr Schaden
 weiter weg
 FY7T-NADJ Midknights
 Lunge kein Schaden
 weiter weg
 FY7T-PAMJ Midknights
 Lunge mehr Schaden
 weiter weg
 FZCT-NAGJ Midknights
 Lunge weniger Schaden
 nahe dran
 FZCT-PAJL Midknights
 Lunge mehr Schaden
 nahe dran
 FZDA-NAC6 Midknights
 Swing weniger Schaden
 nahe dran
 FZDA-PAL6 Midknights
 Swing mehr Schaden
 nahe dran
 AN7T-NAFJ Midknights
 Swing kein Schaden
 weiter weg
 AN7T-PAJL Midknights
 Swing mehr Schaden
 weiter weg
 In der nächsten Ausgabe gibt es
 dann noch mehr Codes für die an-
 deren Kämpfer!

SO SPIELT IHR MORGEN!

NEU



MIT MULTIMEDIA-SPASS AUF CD-ROM.
 ALLES WAS IHR ÜBER DIE COMPUTERSPIELE
 DER ZUKUNFT WISSEN WOLLT.
 TESTS, FAKTEN, STORIES UND VIEL MEHR.

ab 2.12.94



brandaktuell
**MD 32X
ADAPTER**

**Jetzt ist es soweit:
Sega kommt mit dem
32-Bit-Kracher
Bestell jetzt!
Denn wer zu spät bestellt
dem können wir auch nicht
mehr helfen.
Lieferzeit ca. 14 Tage
Best. Nr. 908**



389,DM



Star Wars Arcade
(Dez.)
DM 129,95
Best.Nr. 537

Super Motocross
(Dez.)
DM 129,95
Best.Nr. 538

Virtua Racing
Deluxe
(Dez.)
DM 139,95
Best.Nr. 539



MEGA DRIVE

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

Dune II
DM 99,95
Best.-Nr. 508

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

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

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

Sonic & Knuckles
DM 115,95
Best.-Nr. 530

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

MEGA CD

Soulstar
DM 119,95
Best.-Nr. 503

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

Dune
DM 99,95
Best.-Nr. 532

Battlecorps
DM 119,95
Best.-Nr. 533

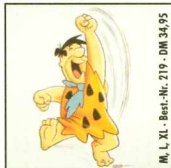
Jurassic Park (dt.)
DM 119,95
Best.-Nr. 534



M. L. XL - Best.-Nr. 270 - DM 39,95



M. L. XL - Best.-Nr. 224 - DM 34,95



M. L. XL - Best.-Nr. 219 - DM 34,95

T - S H I R T S IN TOPQUALITÄT

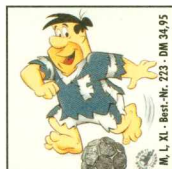


M. L. XL - Best.-Nr. 221 - DM 34,95

Fast alle
Flintstones
T-Shirts mit
beidseitigem
Aufdruck!



M. L. XL - Best.-Nr. 225 - DM 29,95



M. L. XL - Best.-Nr. 223 - DM 34,95



M. L. XL - Best.-Nr. 222 - DM 34,95



SV 434 SG PROPAD

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

nur
DM 34,95

SV 437 SG PRONEO II

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

nur
DM 69,95



nur
DM 39,95



SV 439 SG PROPAD II

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

GAMERS SHOP BESTELL-COUPON!

Anz.	Best.-Nr.	Artikel	Größe	Farbe	Preis
& Versandkosten					
Gesamt					

JA, hiermit bestelle ich aus den GAMERS-Shop
Versandart bitte ankreuzen:

Euro-Scheck zur Vereinerung
(sicherer Versandweise möglich)

per Nachnahme (urs.)
Vorname und Nachname

Bitte keine Überweisung!

Versandkosten im Inland:
DM 10,-
Versandkosten im Ausland:
DM 20,-

Bei Mehrfachbestellungen bitte Stückzahl angeben. Zusätzliche Versandkosten mögen nach Versandart. Mit Fischer-Postkarte sind Gültigkeit. Benutzen Sie den 32-Ziffern-Barcode, der angedruckt ist. Bei Zahlungsmittel und angedruckt ist die Best.-Nr. und die Best.-Nr. der Bestellung. Ergänzen Sie die Vorname.

Für Sammelbesteller berechnen wir ab DM 180,- keine Versandkosten!
Lieferzeit ca. 14 Tage

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

C 19208 E 12/94 Dezember DM 6,-, Str. 6,-, OS 50,-, L 8200, Plus 625,-

GAMERS

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

100% SEGA



ANIMANIACS

IM TEST **WWF RAW SPIELE OHNE GRENZEN**

So wird's gemacht: **DIE GRAFIKEN VON MORGEN**

INFOS • TESTS • TIPS & TRICKS • AKTIONEN

GA 024

100% SEGA IM GAMERS JAHRESABO

JA, ich abonniere die nächsten 12 GAMERS Ausgaben im Abonnement zum Preis von nur DM 72,-(Inland) oder DM 120,- (Ausland)

Du weißt was Du willst: Interessante News rund um Sega, Komplettreife Tests der neuesten Module für Master System, Game Gear, Mega Drive und Mega CD, Top-Tracks, wem's mal nicht weitergeht. Deshalb willst Du das Magazin, das weiß, was's langweilt: GAMERS! 100% Sega, unabhängig und unbeeinträchtigt.

Begeben und bezahle durch Banküberweisung (sicherer Versandweise möglich)

Euro-Scheck zur Vereinerung (sicherer Versandweise möglich)

Ko.-Nr. _____

Bitte keine Überweisung!
Gegen Rechnung. Bitte keine Rechnung abwarten.

Geldbuch _____

Unterschrift _____

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

FORMEL 1 COLLECTION '94

In einer einmaligen Auflage von nur 1500 Stück gibt es rechtzeitig zum Saisonende die originalen F1-Renner von Schumacher, D. Hill, H.H. Frenzen und G. Berger als Modell: McbStab 1:43, Metallmodell, handlackiert in Sammlerbox.



49,95
Best.-Nr. 821

- H.H. Frenzen, F1
Best.-Nr. 822, DM 39,95
- G. Berger, F1
Best.-Nr. 823, DM 39,95
- J. Alessi, F1
Best.-Nr. 824, DM 39,95
- Damon Hill, F1
Best.-Nr. 825, DM 39,95

MabStab 1:43

Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Bitte ausreichend
frankieren

MVL GmbH
GAMERS-ABO
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg

Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Bitte ausreichend
frankieren

MVL GmbH
GAMERS-ABO
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Bitte ausreichend
frankieren

Datum, Unterschrift
Bei Jugendlichen unter 18 Jahre Unterschrift des Erziehungsberechtigten

Versandart bitte ankreuzen:
 Euro-Scheck zur Verrechnung
unabhängig Kartennummer angeben)

Versandkosten im Inland:
DM 10,-
Versandkosten im Ausland:
DM 20,-

per Nachnahme (UPS)
nur im Inland
Versandkosten: DM 17,-
Bitte keine Überweisung!

Bei Mehrfachbestellungen bitte Rückfragen
einbringen. Die Lieferung erfolgt schreib-
weise. Nachbestellungen sind nur über
dieser Absatznummer möglich. Bei
Preissenkungen/Gutschein-Berufen werden
DM 1,- Ware bereitet bis zur vollständigen
Bearbeitung Eigentum des Verlages.

Für Sammelbesteller berechnen wir ab DM 180,- keine Versandkosten!
Lieferzeit ca. 14 Tage

INHALT

Wettbewerbe

Virgin:
Gewinnt ein MD plus Spiel9
Das 8-Bit-Dutzend10

Test: Mega-CD

Beyond the Limit54
Brutal32
Mickey Mania26

Previews

Metal Head (32X)13
Star Wars Arcade (32X)13
Virtua Racing Deluxe (32X)12

Test: Game Gear

Ernie Els Golf47
WWF Raw31

Report

Technik:
Videospiele im neuen Look36

Tips & Tricks

Shorties62
Super Street Fighter II-Kurs,
Teil 368
Helpline: Leser helfen Lesern 70
Codes für Modulare72

Rubriken

Editorial3
News: neu und wissenschaftlich6
Post8
Wertungserklärung:14
GAMERS-3-D-Bild28
Poster: Kick Off 3'-Bundesliga-
Spielplan41
Charts: Eure Game-Hits42
GAMERS-Shop74
Börse: Kleinanzeigen78
Comic: Gamy81
Vorschau82
Impressum82

Test: Mega Drive
Aero the Acro-Bat 216
Animaniacs22
Ballz34
Clayfighter34
Dino Dini's Soccer48
Dragon48
Earthworm Jim24
Ecco 2: The Tides of Time56
Jimmy White's Whirlwind S. 51
Jurassic Park:
Rampage Edition59
Micro Machines 252
Pagemaster26
PGA Tour Golf III46
Pitfall: The Mayan Adventure 18
Psycho Pinball50
Red Zone60
Second Samurai32
Shaq-Fu31
Soleil55
The Chaos Engine58
WWF Raw30
Zero the Kamikaze Squirrel20

AMERICAN WAY OF CAPS

ORIGINAL CAPS UND RUCKSÄCKE AUS DEN USA

**Charlotte
Hornets**



Cap Best.-Nr. 247
Rucks. Best.-Nr. 248



**Cleveland
Indians**



Cap Best.-Nr. 228
Rucks. Best.-Nr. 229

**ALLE CAPS JE DM 29,95
ALLE RUCKSÄCKE JE DM 29,95**

**New York
Knicks**

Rucks. Best.-Nr. 230



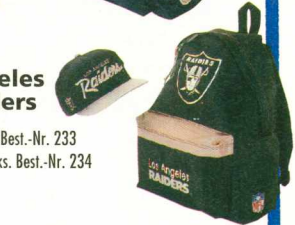
**Dallas
Cowboys**

Cap Best.-Nr. 231
Rucks. Best.-Nr. 232



**Los Angeles
Raiders**

Cap Best.-Nr. 233
Rucks. Best.-Nr. 234



**Mighty Ducks
of Anaheim**

Cap Best.-
Nr. 235
Rucks. Best.-Nr. 236



**Orlando
Magic**

Cap Best.-Nr. 237
Rucks. Best.-Nr. 238



**Phoenix
Suns**

Cap Best.-Nr. 239
Rucks. Best.-Nr. 240



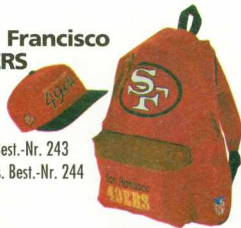
**Seattle
Supersonics**

Cap Best.-
Nr. 241
Rucks. Best.-
Nr. 242



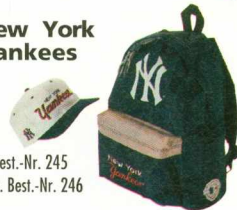
**San Francisco
49 ERS**

Cap Best.-Nr. 243
Rucks. Best.-Nr. 244



**New York
Yankees**

Cap Best.-Nr. 245
Rucks. Best.-Nr. 246



US-QUALITY

Windbreaker Jacke (gefüttert)
FBI DM 119,- Best. Nr. 249
Windbreaker Jacke (gefüttert)
NASA 119,- Best. Nr. 250

Kapuzensweater
FBI DM 99,- Best. Nr. 251
Kapuzensweater
NASA DM 99,- Best. Nr. 252

EIN STARKES TEAM

Was früher nur den amerikani-
schen Staatspolizisten und
Astronauten vergönnt war,
können nun auch GAMERS-
Leser genießen. Die
Xtracoolen FBI- und NASA-
Jacken machen aus jedem
Durchschnittsbürger einen
Superhelden!

Größe: **L, XL**

Cap, bestickt FBI
DM 39,- Best. Nr. 253
Cap, bestickt NASA
DM 39,- Best. Nr. 254

Wollmütze, bestickt
FBI DM 39,- Best. Nr. 255
Wollmütze, bestickt
NASA DM 39,- Best. Nr. 256



Original-Farbkombinationen:
FBI: gelb auf blau,
weiß auf schwarz
NASA: gold auf blau,
silber auf schwarz
Bitte Best. Nr. ,
Farbe und Größe
angeben.
Ab 15.
November
lieferbar!!

SHOP-BESTELLKARTE AUF S. 74/75

SONIC TELEFONKARTEN R E S T P O S T E N

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

Best.-Nr.905, alle 3 Karten für nur DM 279,-



Best.-Nr.905 C mit 3-D-Hologramm



Best.-Nr. 905 A



Best.-Nr.905 B

SUPERGÜNSTIG!!
PRO KARTE NUR **DM 99,-**

Sonic liches

DM 119,95



Sonic Bettwäsche

So richtig zum Einigeln. Wenn Du darin keine süßen Träume hast, können wir Dir auch nicht mehr helfen...

Bestell-Nr. 410
DM 119,95



Sonic Rucksack

Bestell-Nr. 414
DM 29,95



Sonic

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

RGB Scart Kabel

fürs Mega Drive

Bestell-Nr. 411

nur DM 29,95



6 Button (MD) Turbo Joypad



Bestell-Nr. 418

DM 29,95

Frisch aus England eingetroffen:

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

DM 989,-

JETZT ENDLICH!



3DO FÜR EUROPA IST DA

3DO

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

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

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

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

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

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

J. Madden Football (US)
DM 139,95
Best.-Nr. 536

Mega Race (US)
DM 119,95
Best.-Nr. 535

Guardian War (US)
DM 139,95
Best.-Nr. 621

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

Star Control II
DM 139,95
Best.-Nr. 620

S O F T W A R E

Die Michael Schumacher Collection



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

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

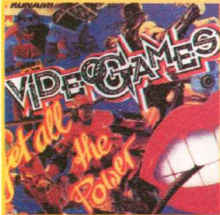


CDs**Bestell-Hotline 040/48052400 Mo.-Fr.14.30-18h**

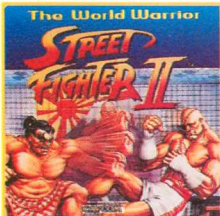
Best.-Nr. 301 · DM 29,95



Best.-Nr. 302 · DM 29,95



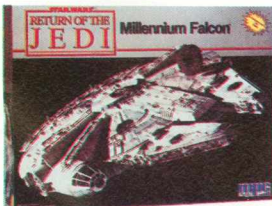
Best.-Nr. 303 · DM 12,99



Best.-Nr. 304 · DM 15,95

CDs

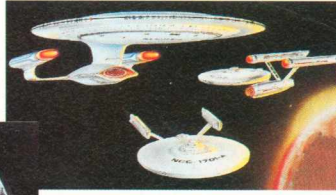
**X-Wing Fighter
Bausatz
DM 44,95
Best.-Nr. 815**



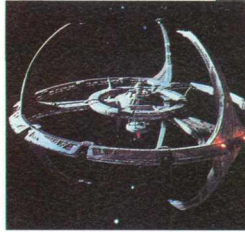
**Millennium Falcon
Bausatz
DM 59,95 Best.-Nr. 813**

Star Trek & Co.

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



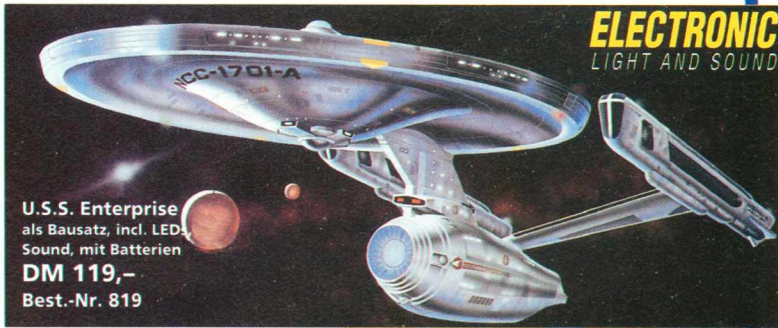
**Der Weltraum
- unendliche
Weiten! Mit un-
serem galak-
tisch guten Zu-
behör holt Ihr
 Euch die Zu-
kunft schon
heute ins Haus.
Ob Star Trek
oder Star Wars
- damit seid Ihr
den anderen
um Lichtjahre
voraus!**



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



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



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



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



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



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

BÖRSE

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

TAUSCH • VERKAUF •

GAME GEAR

Verkaufe Woody Pop DM 25, The Chessmaster DM 25, Columns 2 DM 20, Sega Game Gear mit Netzteil ohne Spiele DM 120, Telefon: 07321 - 53341, Kammer

Game Gear, Lupe, Out Run, Batman Returns, Shinobi 1 + 2, Sonic 1 + 2 für unverschämte DM 199, wenn das kein Angebot ist! Alle Programme nicht älter als vier Monate, Telefon: 0221 - 683471 oder - 686222, Jens

Verkaufe Super Game Gear 4 in 1, Indiana Jones 3, Master Gear Konverter, Car-Adapter und Gear-to-Gear-Kabel Neupreis DM 444, Preis nach Vereinbarung, Telefon: 03641 - 608632, Johannes

Verkaufe Game Gear, Sonic 1 und 2, Defenders of Oasis, Halley Wars, Crystal Warriors, + Super Monaco Grand Prix II für DM 300 V.-Basis, verkaufe für Mega Drive Global Gladiators, L. Force, + Eternal Champions je DM 50, Telefon: 06333 - 4269, Gene

Suche für Game Gear das Spiel

Galaga '91, zahle Neupreis, Telefon: 07843 - 709147 oder 2154 ab 18 Uhr, Uwe

Verkaufe Game Gear mit drei Spielen: Sonic 1, Global Gladiators und Jurassic Park für DM 200, dazu Anleitung für alle Spiele und Adapter, Telefon: 0351 - 4537624, Phil

Verkaufe Fantasy Zone DM 45, Kevin allein zu Hause DM 45, Telefon: 0911 - 752111, Sven

MASTER SYSTEM

Verkaufe Master System 1 mit 15 Spielen Indy,

MEGA DRIVE

Verkaufe Spielmodule fürs Mega Drive European Club Soccer DM 50, Ultimate Soccer DM 65 jew. Deutsch, oder Tausch. Suche Spielanleitung von King's Bounty + NHLPA '95 für je DM 10, Telefon: 06421 - 35490, Jürgen



Jungle Strike



NHL Hockey

Wonder Boy 1 - 3, Mickey Mouse, Sonic, Donald Duck, Shinobi und so weiter für DM 350, Telefon: 030 - 6184845 ab 17.00 Uhr, Ali

Verkaufe / Tausche Master System, zehn Spiele: Sonic 1 - 2, Mickey Mouse 1 für DM 200 Preis variabel oder zwei gegen Super Nintendo mit einem Spiel, Telefon: 0172 - 3503045, Falco

Verkaufe Master System 2 mit viel Zubehör, VB 200, Telefon: 02462 - 2624

Verkaufe Spiele fürs Mega

Drive Jungle Strike DM 60, Aladdin DM 45, NHL Hockey ,94 DM 60, PGA European Tour DM 55, NBA Showdown DM 60, Sonic 1 DM 20, Muhammad Ali Boxing DM 20, Gabriela Caprati Tennis DM 15, Sports Talk Football DM 20, Telefon: 06297 - 1506, Dietmar

Verkaufe Toki DM 40, Grand Slam DM 50, Side Pocket DM 50, Hard Drivin' DM 40, Power Monger DM 50, Wrestle Mania DM 40 usw., Telefon: 0421 - 873348, Christian

Verkaufe Terminator DM 40, Jurassic Park DM 70, Kid Chameleon DM 40, Winter Challenge DM 40, F-22 Interceptor DM 60, Battletoads DM 40, Mega Games DM 40, Captain Planet DM 40, Telefon: 08321 - 9728, Andreas

Verkaufe / Tausche für Mega Drive: World Of Illusion, Lemmings je DM 35, suche Desert Strike, The Ottifants, Christof Burghart, Gabestr. 27, A - 4080 Linz

Verkauf M D - Spiele Davis Cup Tennis DM 50, Eternal Champion DM 50, FIFA International Soccer DM 70 oder Tausch. Suche

Side Pocket, Road Rash 2, Das Dschungelbuch, Telefon: 0202 - 604383, Jörg

Billig! Flashback, Starflight, Phantasy Star 3, Fairy Tale, Shining Force nur je 50 Münzen nicht wundern, Geld zählen und anrufen, Telefon: 02241 - 65891, Peter

Achtung! Mega Drive - Spiele zu verkaufen Ecco DM 60, Jurassic Park DM 60, Streets of Rage DM 60, Sonic DM 30, World of Illusion DM 60, alle Preise VB, Telefon: 02241 - 331607, Volker

Tausche Mega Drive -



Sonic & Knuckles

und MCD - Spiele! Suche Sonic 3, NBA Jam CD, Soulstar, B.C. Racers, Telefon: 07152 - 25542, Julian

Verkaufe für Mega Drive 16 Spiele wie Gods, World of Illusion, James Pond 2 und 3, Addams Family, Zool usw., Telefon: 03643 - 425706, Jen

Suche Neuheiten (auch Komplett-Sammlungen mit Konsole) für Mega Drive, Super Nintendo, NES und Game Boy z.B. Soleil, Sonic & Knuckles, Mega Bomberman und vieles andere mehr, Telefon: 0641 - 71250, Kirsten

Verkaufe Mega Drive - Spiele, Streets of Rage 1, vier Monate alt DM 70, Streets of Rage 3 drei Monate alt, DM 110 oder beide zusammen für DM 160, Telefon: 06104 - 499369, Ronald

Biete Mega Drive - Module z.B. Shining Force DM 80, Warsong DM 160, Fatal Fury DM 65, Bubsy 1 DM 55, PGA Tour Golf DM 60, Thunder Force 4 DM 65, Mega Turrican DM 40, Telefon: 09193 - 5865, ab 18 Uhr, Konrad

Tausche Mega Drive - Spiele,

Test 'N' Take Videospiele

Super Nintendo	Mega Drive	32X	Mega CD	Segar	3DO
Animaniacs	dt 109,95	EasyStalker.steuern	us 49,95		
Battle Tech	us 129,95	Niels so, wie es sein	us 109,95		
Beavis & Butthead	us 139,95	Mega Drive CD	us 129,95		
Blackthorne	us 109,95	BC Racer	us 149,95		
Boogerman	us 119,95	Soulstar	us 149,95		
Earthworm Jim	dt 139,95	Mega Drive 32X	us 149,95		
FIFA '95	dt 119,95	Mood	us 149,95		
Mickey Mania	us 139,95	Fahrenheit 32X CD	us 149,95		
PGA Golf 3	dt 129,95	Star Wars	us 149,95		
Pitfall	us 139,95	Jaguars 3DO	us 149,95		
Rock 'N Roll Racing	dt 109,95	Checked	us 129,95		
Shining Force 2	dt 149,95	Kasumi (JAG)	us 129,95		
Soleil	dt 139,95	Samurai Shodown	us 129,95		
The Lion King	dt 129,95	Offw. Intercep. (3DO)			

... und viele andere. **Hilf auf Anfrage, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.**
 Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 8 DM Porto+NN, Express 20 DM Porto+NN
 Wir unterstützen die deutsche Wirtschaft!

030-621 30 18
 Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin, Nähe Hermannplatz
 Öffnungszeiten: Mo. - Sa. von 10.00 - 22.00

SEGA WORLD OF GAMES

Turnstr. 6 75173 Florzheim Tel. 07231 21404

SEGA MEGA DRIVE

Earth Worm Jim	129,90
ICC 2	119,90
FIFA Soccer 95	119,90
Jurassic Park Rampage	139,90
Lincoln	119,90
Mega Man	119,90
MickeyMania	119,90
Mega Bomberman	119,90
NBA Machines	119,90
NHL Hockey '95	119,90
PGA Golf 3	119,90

NEU von SEGA
SEGA 32 X 389,00 DM
ab NOV.94

Laufend Neuheiten!

ANGEBOTE MEGA STARK BUBSY 49,90
GODS 49,90 - Robocop vs. Terminator 49,90

50 CD, Gynoug Kasette DM 20, Turbo Out Run DM 20, Tale Spin DM 20, oder alle zusammen DM 100, Telefon: 0211 - 4931308

Kaufe Spielmodule für Mega Drive nur deutsch mit original Anleitung und Verpackung. Zahle Höchstpreise. Schreibt an Rainer Gruber, Kriegshaberstr. 44, 86156 Augsburg

Suche Konsolen und Modulsammlungen, Telefon: 04521 - 71497, Andreas

Verkaufe Mega Drive Spiele für 50% weniger als Neupreis



SSF II

z. B. Sonic 2, General Chaos, World Cup '94, Populous, Rocket Knight Adventures, Gynoug,

Golden Axe II, Haunting, Empire of Steel, Telefon: 08337 - 528 zw. 18.00 - 19.00 Uhr, Robert

Verkaufe Spiele für Mega Drive - und Super Nintendo - ab DM 50, tausche nur 2:1, verkaufe Mega Drive, ein Spiel und zwei Pads DM 150, tausche Mega Drive und Spiele gegen Neo-Geo, Jaguar-Spiele, Telefon: 05494 - 8395, Reinhard

Biete Sonic & Knuckles, Mikkey Mania, Super Street Fighter II, Earth Worm Jim, Mega Bomberman, Soleil, Shining Force 2, Probotector, Telefon: 04521 - 71497, Andreas

Verkaufe / Tausche / Ankauf habe Virtua Racing, NHLPA '93, Jungle Strike, suche Urban Strike, Dune 2, Stunt Race FX (für Super Nintendo), Shining Force, Telefon: 03904 - 71566, Carsten

Tausche EA - Hockey, Chuck Rock 2, Moonwalker, und vieles mehr gegen NBA Jam, Asterix, Mega Bomberman, G-Loc, FIFA International Soccer, WWF Royal Rumble, F 117 Interceptor, Telefon: 06263 - 1009, ab 16 Uhr, Frank

Tausche Populous 2, Two Tribes und Dragon Fury, suche Ghouls n' Ghosts, Dragon's Revenge, Telefon: 03925 - 281327, Matthias

Verkaufe / Tausche. Habe Mega CD 2, Mega Drive, 18 Spiele verkaufe ungefähr DM 1100 tausche gegen Super Nintendo oder Neo Geo, CD - i, 3 - DO mit Spiele, Telefon: 03877 - 2627, Ralf

Suche für Mega Drive -, Dungeons Dragon tausche dafür Global Gladiators, Mazin' Wars., kaufe das Spiele, Telefon: 04327 - 668, Stephan

Verkaufe Spielmodule Sonic 2 DM 60, Michael Jackson's Moonwalker DM 30, für Sega Mega Drive, Telefon: 09931 - 5913, Andreas

Tausche MD-Games Rolo to the Rescue, Jurassic Park, Mega 1, Biottazark, Wonderboy in Monster World, Tiny Toon Adventures, Snake Rattle 'n Roll, Virtua Racing, Gauntlet Riders, Telefon: 07841 - 280661, Oliver

Suche Spielmodule für Mega Drive -, Dragon Ball Z, Ranma 1/2, Operation Europe, Rebel Assault, Super Street Fighter zum Kauf oder tausch suche auch Anime-, Manga - Videos, Telefon: 0341 - 2512655, ab 17 Uhr, Mario

Verkaufe Mega CD mit 15 Spielen z.B. CDX: Rebel Assault, Tom Cat Alley, Batman, Beyond the Limit, Silpheed, Micro - Cosm, Sonic, Thunderhawk, Puggsy und so weiter, für DM 1300,

Telefon: 040 / 6306662, Marco
Verkaufe 31 Mega Drive -, Spiele, eine Konsole, vier Master System - Spiele, einen MS-Converter, ein 6 Button Pad, ein Standard Pad, Telefon: 040 / 6501630 ab 18.00 Uhr, Ralf

■ HARDWARE

Verkaufe / Tausche. Habe Mega CD 2, Mega Drive -, 18 Spiele, verkaufe für ungefähr DM 1100 tausche gegen Super Nintendo, oder Neo Geo, CD - i, 3 - DO mit Spiele, Telefon: 03877 - 2627, Ralf

Suche Mega Drive mit sieben Spielen Another World, Rocket Knight Adventures, Sonic 1 und 2, Moonwalker, Revenge of Shinobi, zwei Pads für DM 300, Telefon: 04521 - 6064, Kai

Verkaufe Mega Drive - Spiele, vier CD - Spiele, Land of Illusion, Sonic 1 zusammen DM 210, Thunder Hawk, Silpheed, Final Fantasy, Ground Zero zusammen DM 180, alles Deutsch auch

japanisch mit Raiden, Cypermorph Preis VB, Telefon: 07327 - 360, Nuri

Wahnsinn: 6 - Button - Pad Fighter Stick SG 6 von Asciiware (in GAMERS bestes 6 - But - Micro - cosm



Thunderhawk



Puggsy

KOPMANN Computer

MEGA DRIVE

E.A. Tour Tennis	dt.	109,95
Elite	dt.	89,95
Mega Bomberman	dt.	99,95
NHL Hockey '95	dt.	109,95
Sonic & Knuckles	dt.	109,95
The Chaos Engine	dt.	109,95
Urban Strike	dt.	109,95

MEGA-CD II

Battle Corps	dt.	109,95
Sensible Soccer	dt.	84,95
Tomcat Alley	dt.	89,95

GAME GEAR Spiele ab 29,95

PREISLISTE kostenlos!!!

Versandkosten Vorkasse: DM 7,90
- Nachnahme: DM 11,90 + NN- Gebür.
- Ab DM 300,- VERSANDKOSTEN FREI

KOPMANN Computer
Postfach 1616, D-29506 Uelzen, Fax: 0581 - 44327

ton - Pad) für DM 50, Telefon: 02241 - 65891, Peter

VERSCHIEDENES

Tausche folgende Mega Drive- u. Mega CD - Spiele: Winter

Suche günstig Amiga auch ohne Spiele und Joystick bis zu DM 200, Telefon: 09421 - 60167, Markus

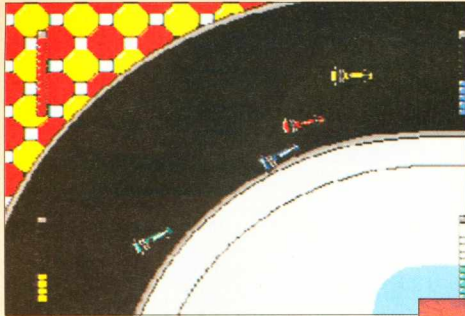
Suche Konsolen und Modulsammlungen für Mega Drive, Super Nintendo, Jaguar, NES und Game Boy. Suche Spezial für

- , Master System und natürlich auch Komplette Sammlungen, Verkauf und Tausch auch, Telefon: 0201 - 611814, Gilbert

Suche Überraschungsfiguren ständig zu kaufen, besonders ältere und welche mit abnehmbaren Teilen, Karsten Flügel, Dorfstr. 55 a, 06408 Wohlsdorf, Telefon: 034722 - 21567

Kaufe / Verkaufe / Tausche Spiele und Konsolen für Mega Drive, Mega - CD, 3DO, Super Nintendo, Neo Geo, Jaguar, Turbo Duo, Game Gear, Lynx, Game Boy, MAK, kaufe auch Sammlungen, Telefon: 089 - 1403732, Kurt

Privater Spieleclub sucht neue Mitglieder. Info gegen DM 1 bei Thomas Meyer, Frauenhofstr. 15, 47057 Duisburg, wir freuen uns



Micro Machines 2

Olympics, Sonic 2, World of Illusion, Mario Lemieux Hockey, Supreme Court, Global Gladiator, Winter Challenge, NHL Hockey '94 CD, Sonic CD, Joachim Paul, Gemsenstr. 37, 41564 Kaarst

Mega Drive Advanced Military Commander 1 und 2, Telefon: 04521 - 71497, Andreas

Kaufe fast alles an Zubehör für Super Nintendo - , Mega Drive - , Game Boy - , Game Gear



Shining Force II

99,95

07461-79001

Tadelink Inh. Alexander Sprung
Ellastr. 8 78532 Tuttingen

auf jeden der schreibt **Verkaufe** folgende GAMERS Ausgaben: 3 / 92, 5 / 92, 1 / 93, 2 / 93, 11 / 94 zum Preis von je DM 3, alle Hefte absolut Neuwertig, Telefon: 09560 - 551

Tausche / Verkaufe Urban Strike, MG 1, Rocket Knight Adventures, Cool Spot, Shinobi und andere, Game Gear mit sechs Spielen, suche z.B. Super Street Fighter 2, FIFA Soccer '95, Landstalker, GAMERS 1 / 92 und 3 / 92, Telefon: 09252 - 3125, Michael



VOR SCHAU

Prost Neujahr!

Alles wird gut: Vier nicht enden wollende Jahre mußten wir warten, bis sich die Jahreszahl endlich wieder ohne Rest durch fünf teilen läßt. Aber vielleicht habt Ihr ja ganz andere Gründe zur Freude über den Jahreswechsel – ganz egal. Denkt an uns, wenn Ihr Eure Liste mit den guten Vorsätzen für '95 schreibt: „Immer GAMERS lesen!“. Und damit Ihr damit nicht aus der Übung kommt, geben wir Euch gleich zum Jahresanfang Gelegenheit dazu: **GAMERS 1/95** erscheint am **6. Januar**. Prost!



Mega Drive 32X

Tärrä – es ist soweit: Während Ihr noch an dieser GAMERS lest, nehmen wir uns das Sega-Wunderkind Mega Drive 32X vor und checken das gute Stück auf Herz und Nieren. Im Januar-Heft erfahrt Ihr alles über die Technik des 32X und die ersten Spiele für den „Turbo-Spoiler“!



Trotz der Türme: Dies kein Schachspiel!

Die nächste
GAMERS
erscheint am
6. Januar
1995

König der Lahmen?



Trotz der Kulisse: Dies ist kein „Happy Hippo“-Spiel!

Zuerst die gute Nachricht: Der „König der Löwen“ für Mega Drive ist da! Und jetzt die schlechte: Wir haben ihn schonmal probe-



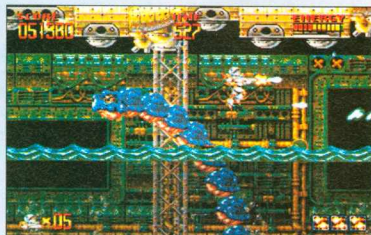
gespielt. Was wirklich hinter dem als großer Weihnachts-Knaller angekündigten Knuddel-Disney-Spiel steckt, enthüllen wir im **Januar-Heft!**



Da wird geballert, was das Zeug hält: „Mega Turrican“

Mega-Action

Eigentlich sollte „Mega Turrican“ schon seit einem Jahr in den Läden stehen. Wegen anhaltender Schwierigkeiten lizenztechnischer Art kommt der Action-Reißer der Kölner Entwickler Factor 5 erst zum Jahreswechsel in die Läden. Besser spät als gar nicht: Die geballte Action-Ladung mit der Supergrafik und dem satten Sound macht auch nach einem Jahr „Schönheitsschlaf“ noch höllischen Spaß – Test folgt!



Trotz des Zuckerhuts: Dies ist keine Kalorienbombe!

Automaten goes CD

Automatengigant Namco ließ es sich nicht nehmen, seine Weltraumschlacht „Starblade“ höchstpersönlich für Euer Mega-CD umzusetzen. Und wir lassen es uns nicht nehmen, das Silberscheibchen höchstpersönlich unseren gestrengen Tests zu unterwerfen. Anschnallen, Countdown – alles weitere im Januar-Heft!



Winter & Motorradfahr'n

Wenn draußen kalte Fröste knistern, fristen all die heißen Öfen ihr tristes Dasein in Winterlager-Einzelhaft. Trotzdem bietet auch die kühle Jahreszeit Vergnügen für Fans des zweirädrigen Sports: Time Warners „Kawasaki Superbikes“ für Mega Drive kündigen ihr Kommen an! Helm auf, Test folgt!



GAMERS IMPRESSUM

Herausgeber: Rüdiger Limbach
Redaktionsdirektion: Philipp Berens
Chefredaktion: Ulrich Mühl
Redaktion: Reza Abdolali, Hans-Joachim Amann, Michael Anton, Gerald Arend, Maris Feldmann, Klaus-Dieter Hartwig, Thomas Hellwig, Magnus Kalkuhl, Michael Koczay
Koordination: Sven Jakobsen
Grafik-Leitung: Britta Jakobsen, Marion Limbach
Grafik: Katrin Förster, Peter Kemmler, Kirsten Meier, Domenico Pais, Christoph, Poetics, Theodora Saleck
Freie Mitarbeiter: Julian Eggebrecht
Titelseite: Animaniacs © Konami / Warner Bros. ® World Wrestling Federation and its logos are registered trademarks of TitanSports, Inc. All distinctive character names and likenesses are trademarks of TitanSports, Inc. © 1994 TitanSports, Inc. All rights reserved. Alien Trilogy © Acclaim Entertainment. 3-D-Information © Sega Enterprises 1994, 3-D-Verarbeitung: G. A. Enterprises. Alle Rechte vorbehalten.
Marketing: Thomas Franzen, Tel.: 040 / 48 05 22 21
Anzeigen: Michael Grenitzla, Tel.: 040 / 48 05 22 34, Ann-Katrin Schoel, Tel.: 040 / 48 05 22 23, Fax: 040 / 48 05 21 99
Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 2. 4. 1993
Vertrieb: IPV, Postfach 10 32 46, 20022 Hamburg
Abonnement: GAMERS-Aboversione, Postfach 10 3245, 20022 Hamburg
GAMERS-Shop: Julia Abyeyssekera, Tel.: 040 / 48 05 21 66
Lithografie: City Repro Ighaut GmbH,
Borstler Chaussee 85-99a, 22453 Hamburg
Druck: Evers Druck, 25704 Meldorf
Verlag: MVL GmbH, Heiligw. 39, 20249 Hamburg
© 1994 für alle Beiträge bei MVL GmbH
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.
Gerichtsstand ist Hamburg
GAMERS erscheint monatlich zum Einzelpreis von DM 6,-
ISSN 0944-5315

GAME CHAMPION WIRD MAN MIT ACTION REPLAY MK 2

UNGLAUBLICHE MÖGLICHKEITEN WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN JEDEM LEVEL STARTEN, ZEITLUPEN-FUNKTION* UND VIELES MEHR (ALLES JE NACH SPIEL).

NEW **MEGA CHEAT INPUTSCREEN***
JETZT MIT EINGEBAUTER MÖGLICHKEIT BIS ZU 100 CHEATS AUF EINMAL. DIESE NEUE OPTION MACHT ES MÖGLICH, DAS SPIEL SOFORT KOMPLETT ZU BEHERRSCHEN, UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFFEN, EIGENE FARBEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, U.V.M. DAS NEUE CHEAT-SYSTEM IST EINFACH SUPER!!!!

NEW **MEHR ALS 500 EINGEBAUTE CHEATS***
DIE MEHR ALS 500 EINGEBAUTEN CHEATS (ZUM SOFORTIGEN EINSATZ) PLUS DAS BEIFÜGTE SUPER-CHEAT-BUCH MIT HUNDERTEN VON CODES UND DER EINGEBAUTE CHEAT-FINDER MACHEN ACTION REPLAY ZUM MODUL MIT MEGAPOWER.

NEW **"DEAD CODE" GENERATOR***
"DEAD CODES" SIND SUPER CHEATS, DIE ES ERMÖGLICHEN, KOMPLETTE SPIELTEILE ZU VERÄNDERN, DIE TOTALE SPIELKONTROLLE !! KEIN ANDERES PRODUKT BIETET DIE MÖGLICHKEIT FÜR "DEAD CODES".

NEW **ERWEITERTER CHEATFINDER**
MIT ACTION REPLAY KANN MAN NICHT NUR DIE MÖGLICHKEIT TAUSENDE VON CHEATS AUS DEM MITGELIEFERTEN CHEAT-BUCH ODER AUS DEN MONATLICH ERSCHEINENDEN FACHZEIT-SCHRIFTEN ZU BENUTZEN, SONDERN AUCH SELBST CHEATS HERAUSZUFINDEN, NEUES SPIEL ? SOFORT NEUE CHEATS !! KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!

NEW **ZEITLUPEN-FUNKTION***
MIT DIESER TECHNIK KANN MAN DIE KONTROLLE ÜBER DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES, DIE GESCHWINDIGKEIT UM 50% VERRINGERT, IST BEI DEN MEISTEN SPIELEN SEHR EFFEKTIV !!

NEW **UNIVERSAL ADAPTER-FUNKTION***
ACTION REPLAY'S EINZIGARTIGE ADAPTER-FUNKTION MACHT ES MÖGLICH, U.S.A. UND JAPANISCHE SPIELE AUF DEUTSCHEN KONSOLN ZU SPIELEN. ACTION REPLAY IST JETZT MIT EINEM NEUEM CUSTOM CHIP AUSGESTATTET, DER ES MÖGLICHMÄCHT, "NTSC ONLY"-SPIELE AUCH DEN U.S.A. UND JAPAN ZU SPIELEN.

NEW **UNIVERSAL CHEAT-SYSTEM**
NUR MIT ACTION REPLAY KANN MAN DIE GLEICHEN CHEATS FÜR DIE MEISTEN DEUTSCHEN, U.S.A. UND JAPANISCHEN SPIELE BENUTZEN. BEI KEINEM ANDEREN CHEAT-SYSTEM IST DAS MÖGLICH.

KEIN UNNÖTIGES WARTEN
ACTION REPLAY HAT KEINE "EIGENEN UNIVERSAL-ADAPTER" UND EIN UNIVERSELLES CHEAT-SYSTEM.
EINFACH DIE NEUESTEN SPIELE KAUFEN UND SOFORT SPIELEN !!

NEU **MASTER SYSTEM™ DM 79,-**
GAME GEAR™ DM 79,-
NES™ DM 99,-
GAME BOY™ DM 59,-

SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTEN!!!
ACHTEN SIE BEIM KAUF VON ACTION REPLAY AUF DEUTSCHE ANLEITUNG, DEUTSCHE CLUBKARTE UND "EUROSYSTEMS"-GARANTIESIEGEL

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:
DEUTSCHE ANLEITUNG MIT EINER GANZEN REIHE VON CHEATS, REGISTRIERKARTE FÜR DEN **ACTION REPLAY CLUB** FÜR INFORMATIONEN ÜBER NEUE CHEATS, TIPS & TRICKS, HOTLINE, ANGEBOTE U.S.W.

SNES™ ADAPTER

SPIELE IMPORT-GAMES AUF DEM EUR. SNES™ DM 39,-

ADAPTER PROFESSIONAL
SPIELE IMPORT-GAMES UND SUPER GAMEBOY™ AUF EUR. SNES™ DM 69,-

MEGADRIVE™ MEGA MASTER

SPIELE MASTER SYSTEM™-GAMES AUF DEM MEGADRIVE™ DM 59,-

CDX

SPIELE IMPORT CD-GAMES AUF DEINEM MEGA CD™ DM 99,-

MEGA-ADAPTER

SPIELE IMPORT-GAMES AUF DEM EUR. MEGADRIVE™ DM 39,-

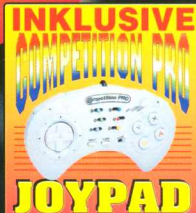
EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSYSTEMS B.V. EDE NETHERLANDS FAX (XX31) 8380 32146

COAR2-1094

**MEGADRIVE™
UND SNES™
NUR DM 49,-**



* NUR SNES UND MEGADRIVE



DAS "DATAFLASH"-POWERPAKET:
ACTION REPLAY FÜR MEGADRIVE™ ODER SNES™ WIRD JETZT INKLUSIVE COMPETITION PRO™ 6 BUTTON JOYPAD DELIEFERT - OHNE AUFRHEIS!!!

★ Turbo Fire ★ Auto Fire ★ Slo-Mo
★ 8 Way Super Switch ★ 6 Fire Buttons

DIESES ANGEBOT IST NUR GÜLTIG, WENN SIE IHR ACTION REPLAY DIREKT BEI DATAFLASH KAUFEN.

SOLANGE DER VORRAT REICHT !!

WIE MAN BESTELLT **24 STUNDEN
BESTELLSERVICE**
02822-68545

FAX
02822-68547

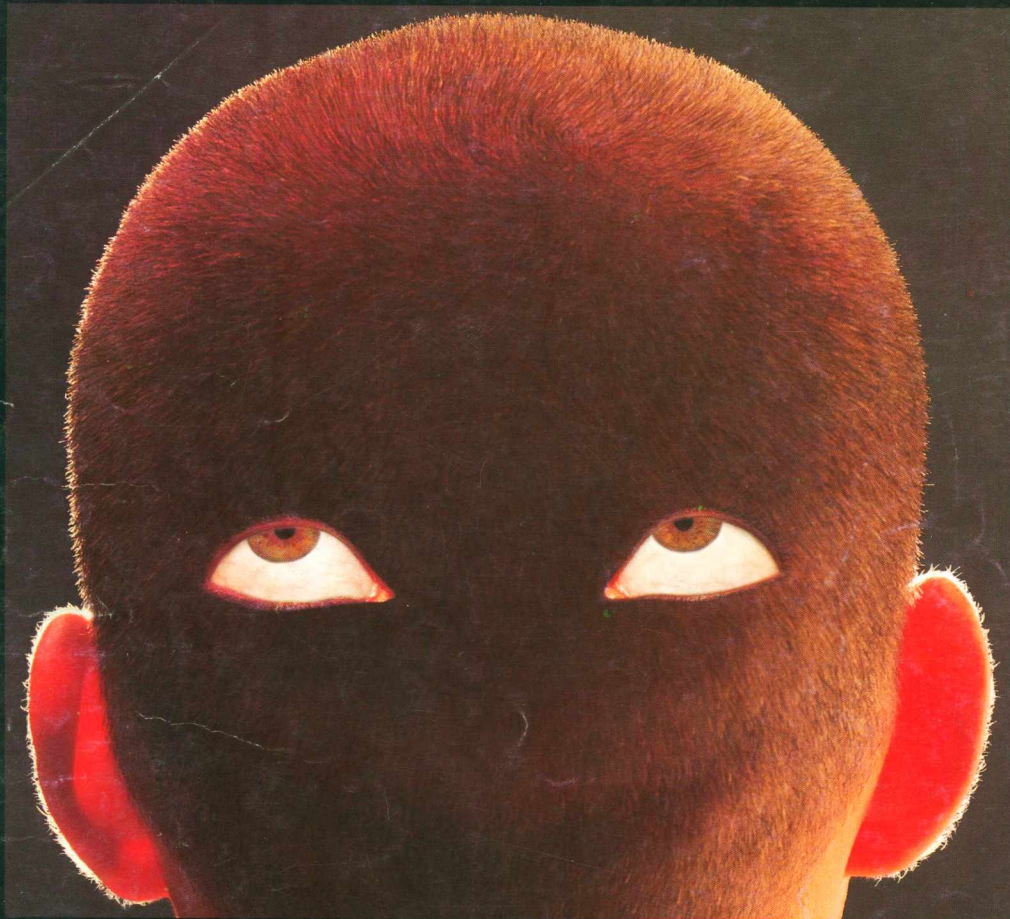
DATAFLASH GmbH
WASSENBERGSTR. 34
46446 ERMRICH
GERMANY



VERSANDKOSTEN DM 10,-
AUSLAND NUR VORKASSE - DM 15,-

*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.

WER KEINE AUGEN IM HINTERKOPF HAT, STEHT HIER AUF VERLORENEM POSTEN!



Zero Tolerance is a trademark of Accolade, Inc. and Technopop, Inc. © 1994 Accolade, Inc. and Technopop, Inc. All rights reserved. SEGA and MEGA DRIVE are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

IN EINER WELTRAUMKOLONIE - IRGENDWO IN DER UNENDLICHEN
WEITE DES ALLS - BIST DU GANZ AUF DICH GESTELLT EINIGE
HUNDERT KILLER WARTEN NUR DARAUF, DICH WIE EINEN
TOLLWÜTIGEN HUND ZU JAGEN.



SIE SIND VOR DIR, HINTER DIR ODER RECHTS UND LINKS VON
DIR. SIE SIND ÜBERALL!



EINFACH GESAGT, DEINE CHANCEN SIND NICHT ROSIG,
IM GEGENTEIL ...

ZERO TOLERANCE™

DEIN ERFOLGSREZEPT:
SCHIEß AUF ALLES, WAS SICH BEWEGT UND FÜLL DEIN ARSENAL
MIT DEN WAFFEN DER ALIENS.



GEWEHRE, HANDFEUERWAFFEN, LASERGUNS, GRANATEN,
FLAMMENWERFER UND RAKETENWERFER ...
BLEIB COOL, NUR SO KANNST DU ÜBERLEBEN!



DAS GANZ NEUE SPIELGEFÜHL! DAS ERSTE 3-D,
360-GRAD-ACTIONSPIEL FÜR DAS SEGA™ MEGA DRIVE™.



ACCOLADE™

SEGA
MEGA DRIVE