

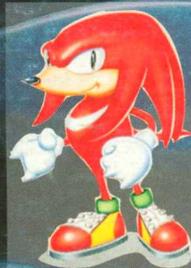
GAMERS

100%
SEGA

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

MEGA DRIVE 32X

SEGAS 32-BIT-TURBOLADER



**SONIC & KNUCKLES
IM TEST**



**REPORT:
DAS AUS FÜR
MORTAL
KOMBAT II**



MIT 3-D-BILD!

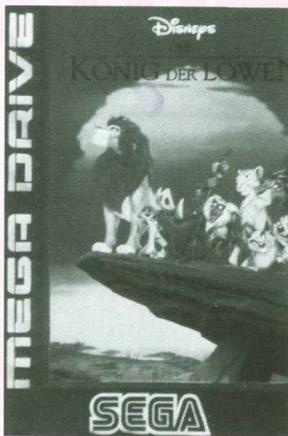
INFOS • TESTS • TIPS & TRICKS • AKTIONEN

Beach Games

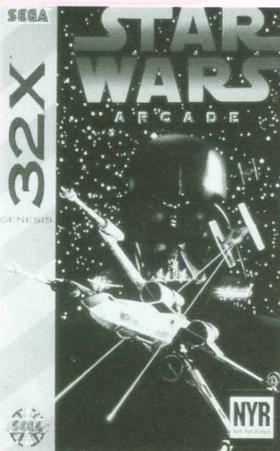
VIDEOSPIELLEN UND VERSAND

MEGA DRIVE

Animaniacs (Konami) (Nov)	109 DM
Bubba N Stix	109 DM
Barkley Shut up and Jam	79 DM
Batmans Return	49 DM
Batman and Robin	119 DM
Bubsy 2 (Oktober)	99 DM
Castlevania the Next Generation	79 DM
Dragon (Bruce Lee)	109 DM
Der König der Löwen	124 DM
Desert Strike (wieder lieferbar)	129 DM
Dune 2 (Dt Bildschirmtext)	119 DM
Dragon 's Revenge	109 DM
Dr Robotniks Mean Bean Machine	109 DM
Dynamite Headly	114 DM
Das Dschungelbuch	109 DM
EA Sports Tennis	109 DM
Earth Worm Jim (der neue Knüller von David Perry) (NOV) vorbestellen	129 DM
Ecco The Dolphin 2	119 DM
Eternal Champion (24 MB)	79 DM
Flashback	109 DM
Fl 94 (Domark) (Oktober)	129 DM
Fifa 95 (mit deutscher Mannschaft)	109 DM
Gods (nur solange Vorrat reicht)	49 DM
Hardball 94 (besser denn je)	109 DM
Havoc	109 DM



Hyperdunk	79 DM
Hook (Peter Pan)	49 DM
Jungle Strike (wieder lieferbar)	119 DM
Jurassic Park	89 DM
Jurassic Park - Rampage Edition	119 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
Mickey Mania	129 DM
Micro Machines 2	119 DM
Mr Nutz (Sept/Okt)	109 DM
Madden 94	99 DM
NHL Hockey 95 (ab ca 25.9.) mit Liga und An und Verkauf von Spielern vorbestellen!!	119 DM



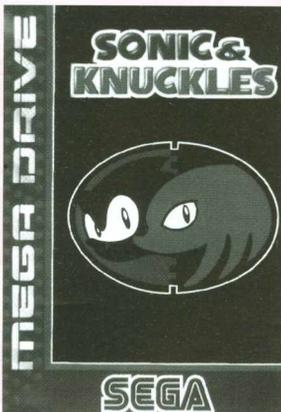
NBA Jam	119 DM
PGA Euro Tour Golf (EA)	99 DM
Pete Sampras Tennis (mit eing. 4 Sp. Adap.)	109 DM
Pele Soccer	79 DM
Pink Panther (Konami)	79 DM
Psycho Pinball	119 DM
Super Streetfighter 2 (40MB) (!!!!!!!)	139 DM
Streetfighter Champion Edition	79 DM
Rocket Knight Adventures	59 DM
Rocket Knight 2 (Sparkster)	99 DM
Shag Fu (Shag O Neil) ab 28. Okt. Vorbest.	
Sonic Spinball	89 DM
Sonic 2	89 DM
Sonic 3	129 DM
Sonic & Knuckle (18. Oktober) vorbestellen	119 DM
Oleil (dt. Version)	129 DM
Shining Force 2 (September/Oktober)	139 DM
Subterrania	99 DM
Streets of Rage 3	139 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 (Endlich der 3 Teil) ab 25.9.	119 DM
World Cup Soccer	79 DM
WWF Wrestling	69 DM
Wonderboy in Monsterworld	49 DM
Winter Challenge	49 DM
Zombies	49 DM
Robocop vs Terminator	49 DM
World of Illusion	89 DM
The Otrifants	69 DM

MEGA 32X

Star Wars Arcade	119 DM
Virtua Racing Deluxe	119 DM
Super Motocross	119 DM
weitere Spiele telef. erfragen.	

MEGA CD

Battlecorps	119 DM
B.S. Racers	119 DM
Dune	109 DM
Double Switch	99 DM
Dragon 's Lair (dt. Version)	99 DM
Ecco The Dolphin 2 (dt. Version)	119 DM
Fifa Soccer Champion Edition	109 DM
Fl Formula One (Heavenly Sym)	119 DM
Formular One World Championship	119 DM
Golf - The Best 36 Holes	119 DM
Heart of the Alien	109 DM
Jaguar XJ 220	69 DM
Jurassic Park	89 DM
Links Golf	109 DM
Mega Race	89 DM
Mighty Morphin Power Rangers	119 DM
Soulstar (Sept/Okt)	119 DM
Sonic CD	79 DM
Tomcat Alley	89 DM
Rebel Assault	117 DM



ZUBEHÖR

Ascii Fighter Stick (endlich lieferbar)	99 DM
Ascii Pad	29 DM
Ascii 6 Button Pad	49 DM
CD Plus Adapter	79 DM
Backup RAM Cartridge	99 DM
Mega CD 2 mit 3 Spielen	499 DM
Mega Drive 2 ohne Spiele	179 DM
Mega Drive 2 mit 3 Spielen	259 DM
Mega Drive 2 mit Virtua Racing	329 DM
Mega Drive 2 mit Lion King Set u. 2 Joypads	289 DM

Das Super Beach Games Programm,
bei Spielwaren Letzel.

Nur Ladengeschäft kein Versand!

Telefon: 07131 - 8 39 86

Heilbronn / Am Wollhaus 7

Schriftliche Bestellungen an:
Beach Games

Am Brenner 3 · 97941 Tauberbischofsheim

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

TELEFONISCHER BESTELLSERVICE



09341 - 31 21

oder: 09341 - 6 10 41

EDITORIAL

HALLO GAMERS



• Mehr als nur ein Schuß vor den Bug: **Mortal Kombat II** list seit dem 30. September indiziert und fällt somit unter Jugendverbot. Wir gingen der Sache nach, erklären, wer und warum Spiele auf den sogenannten „Index“ setzt. **Seite 40**

• Sega setzt einen drauf: Das **Mega Drive 32X** steht vor der Tür. Viel wurde vorab versprochen, doch was hält die schwarze „Wundermaschine“? Und wie steht's mit der Softwareversorgung? Unser Report ab **Seite 28**



• Mehr als nur ein Modul: **Sonic & Knuckles** bietet allen Sega-Spielern die Möglichkeit verschiedene Module miteinander zu kombinieren - und ein gutes Spiel ist's noch dazu. Alles über dieses wirklich außerordentliche Modul ab **Seite 32**



• Jetzt könnt Ihr ordentlich einheizen! **Mega Bomberman** gibt bis zu vier Spielern gleichzeitig die Möglichkeit, sich gegenseitig wegzusprennen und dabei enorm viel Spaß zu haben! **Seite 26**



• Ein offensichtlicher Renner: **Das magische Auge**. In einer ruhigen Minute nahm sich die Redaktion die zur Erzeugung solcher Bilder erforderliche Software vor. Ergebnis: Unser eigenes **Stereobild!** **Seite 36**



• Bis zum Letzten alles raus-holen: **Soulstar** dreht das Mega-CD bis an die Grenzen der Leistungsfähigkeit auf. Was außerdem noch bei Core Designs neuester Veröffentlichung abgeht? **Seite 36**



Eure Gamers Crew!

GAMERS RESERVIERUNG 12/94

Lieber Zeitschriftenhändler,
bitte reservieren Sie mir ein Exemplar von **GAMERS 12/94**
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
12/94 ist ab
Freitag, den
2. Dezember,
erhältlich!

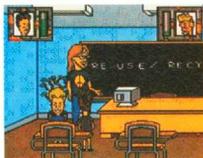


Mega Drive 32X unter der Lupe: 32-Bit-Power fürs MD28
Jugendverbot für Acclaims
Mortal Kombat II40
GAMERS-3-D-Bild38
Sonic & Knuckles32

Mortal Kombat II



Jugendverbot für „Mortal Kombat II“! Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften wertete Acclaims Prügelspiel im Schnellverfahren für jugendgefährdend und indizierte es kurzerhand. GAMERS läßt Euch ab Seite 40 hinter die Kulissen dieser spektakulären Indizierung blicken.



Beavis and Butt-Head

Die zwei respektlosen Neuzeithelden machen fortan nicht nur MTV unsicher, sondern reißen sich auch gnadenlos das Medium ‚Konsole‘ unter die Nägel. Was den Spieler dabei alles erwartet, verrät das Preview auf Seite 19.



Sonic & Knuckles



Sonic kehrt zurück! Diesmal hat der kleine Kerl sogar Knuckles, den Ameisenbären als Verbündeten mitgebracht. Zahlreiche neue Abenteuer und eine Weltneuheit erwarten den Spieler beim vierten Jump&Run rund um den mächtig flinken Igel. Was genau das ist, erfahrt Ihr ab Seite 32.

Mega Bomberman

Ein im wahrsten Sinne des Wortes ‚bombiges Vergnügen‘ bereitet „Mega Bomberman“ von Hudson Soft. Bis zu vier Teilnehmer versuchen bei diesem höchst spaßigen Acclaim Game, sich gegenseitig in die Luft zu sprengen. Hitzige



Wortgefechte und hämische Schadenfreude vor den Bildschirmen sind dabei vorprogrammiert. Bomb it!

Seite 26



NEWSLET

Wettbewerbe

9 Virgin: Gewinnt ein MD plus Spiel

Previews

- 19 Beavis & Butt-Head (MD)
- 17 Der König der Löwen (MD)
- 16 Micro Machines 2 (MD)
- 18 Pitfall: The Mayan Adventure (MD)
- 16 Psycho Pinball (MD)
- 17 Soleil (MD)

Test: Mega Drive

- 45 Bubsy II
- 46 Flink
- 50 Gunship
- 44 Havoc
- 47 Lemmings 2 – The Tribes
- 53 Madden NFL '95
- 26 Mega Bomberman
- 22 Mickey Mania
- 52 NBA Live '95
- 50 Ren & Stimpy
- 32 Sonic & Knuckles
- 45 Sylvester & Tweety

Test: Mega-CD

- 37 Rebel Assault
- 36 Soulstar

Test: Master System

- 49 Asterix: The Great Rescue
- 48 Daffy Duck in Hollywood

Test: Game Gear

- 48 Daffy Duck in Hollywood
- 54 Pete Sampras Tennis
- 54 PGA Tour Golf II
- 35 Sonic Triple Trouble

Report

- 28 Mega Drive 32X
- 40 Mortal Kombat II: die Indizierung

Tips & Tricks

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

Rubriken

- 3 Editorial
- 6 News: neu und wichtig
- 8 Post: Briefe, die Ihr uns geschickt habt
- 20 Wertungserklärung: So bewerten wir
- 38 GAMERS-3-D-Bild
- 42 Charts: Eure Game-Hits
- 55 GAMERS-Shop
- 74 Entertainment
- 76 Börse: Kleinanzeigen
- 79 Comic: Gamy
- 80 Register: Was gab's bisher in GAMERS?
- 82 Impressum/Vorschau

Großer Sportteil



Aktive Joypad-Sportler kommen diesen Monat besonders auf ihre Kosten. Dafür sorgen ganze fünf – durchweg gute – Sportsimulationen. Als da wären für das Mega Drive: „FIFA Soccer '95“, der Nachfolger des grafisch beeindruckenden ‚FIFA International Soccer‘, „NBA Live '95“, Electronic Arts' neuester Basketball-Streich, „Madden NFL '95“, die fünfte Madden-Auflage und für das Game Gear „Pete Sampras Tennis“ sowie „PGA Tour Golf II“. **ab Seite 51**

Super Street Fighter II TIPS & TRICKS, TEIL 2

Nach diesem zweiten und abschließenden Teil unseres „Super Street Fighter II“-Kursus seid Ihr mit Sicherheit Herr des Prügelspiels und kennt auch den letzten Kniff, um möglichst effizient sämtliche Gegner aufs Parkett zu legen. Auf **Seite 66** geht's los.



Mickey Mania

Der sympathischste Mäuserich dies- und jenseits des Universums gibt sich ein erneutes Stelldichein auf dem Mega Drive. Diesmal muß Mickey über ein halbes Dutzend haariger Zeichentrickfilm-Abenteuer durchleben. Keine Frage, daß altbekannte Persönlichkeiten aus Entenhausen, wie Kater Karlo und Pluto, mit von der Partie sind. Näheres gibt's ab **Seite 22**.

Soulstar



Die englische Software-schmiede Core Design hat einmal mehr einen Leckerbissen für Mega-CD-Besitzer parat. Nach dem hervorragenden ‚Thunderhawk‘ und dem nicht minder guten ‚Battlecorps‘ kommt nun ‚Soulstar‘, ein über 20 Level umfassendes Actionpektakel. Wierasant es dabei zur Sache geht, verraten wir auf **Seite 36**.



Mega Drive 32X

Was steckt hinter Segas neuem Hardware-Knüller? Diese und viele andere Fragen zum „Mega Drive 32X“, das demnächst erscheinen wird, beantworten wir Euch in unserem vielseitigen Spezialreport ab **Seite 28**.

DER ZWEITE SAMURAI

Sony setzt auf kraftstrotzende Kampfkünstler aus dem fernen Osten: „**Second Samurai**“, der stark verbesserte Nachfolger von „**First Samurai**“, könnte das richtige Konsolenfutter für alle Action- und Kampfsportfreunde sein. Allein oder zu zweit macht Ihr Euch auf die Socken, um auf Eurem Weg durch die Pampa allerlei schauderhafte

Kreaturen mit gekonnten Tritten und Schlägen in die ewigen Jagdgründe zu befördern. Während die Version für Mega Drive noch im November zu haben sein soll, erscheint die Umsetzung für Mega-CD voraussichtlich im Dezember.



GOLFEN WIE AUF DEN GROSSEN!

Wie, noch ein Golfspiel für Game Gear? Ja, noch ein Golfspiel für Game Gear! Aber was für eins: „**Ernie Els Golf**“ von Codemasters haut Euch mit seinen brillanten, digitalisierten Grafiken von den Socken! Das unglaubliche Spiel, das eigentlich unter dem Titel „Global Golf“ in die Läden kommen sollte, bietet neben seiner Sahn-

optik einige ausgeschlafene Funktionen, wie man sie nur in „großen“ Simulationen findet: umfangreiche Schlägerwahl, Replay-Funktion mit drei verschiedenen Perspektiven oder einstellbare Fußballstellung. Was das Golfspiel mit dem eingebauten Zusatzchip sonst noch auf dem Kasten hat, wissen wir spätestens im November!

LAHMER HURRIKAN?

Das Sportgerät als Waffe – diesem Motto folgen in letzter Zeit immer mehr Spieleschmieden. Nach „Marko's Magic Football“ beschert uns U.S. Gold nun „**The Hurricanes**“, ein Jump&Run mit den Helden aus der gleichnamigen Zeichentrickserie (die in Deutschland ab Frühjahr in RTL zu sehen sein wird). Inhalt: Amanda erbt das vierköpfige Fußballteam namens „The Hurricanes“, das von ihrem Vater nur zur Steuerabschreibung benutzt wurde. Fortan bemühen sich die vier schwach talentierten Sportler, geeigneten Videopielerinnen mit ihren Fußballkünsten Stunden kurzweiliger Unterhaltung zu spendieren. Damit das Rezept aufgeht, müßten die Programmierer ihr Spiel allerdings nochmals gehörig umkrepeln – sonst ist zu befürchten, daß auch das Mega-Drive-Spiel nur als Abschreibungs-



objekt für die Steuer taugt. Ob's noch Hoffnung gibt oder die knackigen 16 MBit komplett in den Sand gesetzt sind, wissen wir Ende November!

Vrrroooooooooo!

Hart geht's zu beim Kampf um die Rally-Weltmeisterschaft: Tag- und Nachfahrten, miserables Wetter und herb-frische Gegner machen Euch das Leben schwer, wenn Ihr in Eurem selbst zusammengestellten Vehikel zur „**World Championship Rally**“ antretet. Die Mega-CD-Version verwöhnt mit



satten 35 Strecken und reichlich digitalisierten Zwischengrafiken – Startschuß im November oder Dezember!

Schon seit einer Ewigkeit angekündigt, könnte Mindscapes futuristisches „**Megarace**“ für Mega-CD vielleicht noch in diesem Jahr erscheinen. Zum Inhalt: In hoffentlich ferner Zukunft seid Ihr Kandidat in der Fernsehshow „Megarace“. Ihr klemmt Euch hinter Steuer eines virtuellen Rennwagens, um auf etwa 20 verschiedenen Strecken die Vehikel über Stra-



Bengangs zu pulverisieren. Durch die Sendung führt der zynische Showmaster Lance Boyle, der mit seinen bissigen Kommentaren (englisch mit deutschen Untertiteln) für nette Stimmung sorgt. Ob das Mega-CD die von der PC- und 3DO-Fassung gewohnte Edelgrafik überbringen kann, darf allerdings noch bezweifelt werden!

Nicht auf virtuelle Superschlitzen, sondern auf ganz reale Kleinwagen setzt dagegen U.S. Gold. In „**Power Drive**“ (Mega Drive) seid Ihr Herr und Meister über Mini Cooper, Fiat Cinquecento und andere kleinwüchsige Benzinfresser, um in allerlei unwegsamem Gelände rund um den Globus ein Rennen gegen Zeit und einen einzelnen (!) anderen Fahrer zu gewinnen. Erscheint bei uns Ende des Jahres!



JURASSIC PARK: RAMPAGE EDITION

Rechtzeitig zum Verkaufsstart der Videocassette soll auch mit dem Videospiel nochmals richtig Reibach gemacht werden. Die neue „Jurassic Park Rampage Edition“ für Mega Drive beginnt dort, wo das erste Spiel aufhört. In der Rol-



le des geplagten Dr. Grant versucht Ihr, andere Wissenschaftler daran zu hindern, weitere genetische Experimente mit den übriggebliebenen Dino-Eiern durchzuführen. Alternativ könnt Ihr auch als Raptor spielen und versuchen, die gerade zitierten Eier von den Wissenschaftlern in Sicherheit zu bringen. Ein paar neue Grafiken, ein paar neue Sounds und sechs neue Level sollen JP-Fans zum Zugreifen animieren. Wohl bekomm's – erhältlich ab sofort ...



**VIER
SPIELER FÜR ALLE**

Einen neuen Vierspieler-Adapter für Mega Drive gibt's ab sofort von Sega. Im Gegensatz zu seinem Vorgänger funktioniert der „Multiplayer 4 Player Adapter“ auch mit Electronic-Arts-Spielen, für die man bislang den speziellen Adapter von EA benötigte. Kostenpunkt: etwa 70 DM.



**8 BIT GANZ
BILLIG**

Ein Adapter, um die guten alten Master-System-Spiele auf dem Mega Drive zu spielen? Gibt's schon seit Ewigkeiten von Sega. Aber jetzt bekommt der Branchenriesen Konkurrenz: Fernost-Hersteller Fire bietet seinen **Mega Master** genannten Konverter für schlappe 50 DM an – etwa halb so teuer wie das Originalteil! Erhältlich im Fachhandel.

ANIMANIACS

Wakko, Yakko und Dot sind die Stars der Warner-Brothers-Serie „Animaniacs“, die zur Zeit auf PRO7 läuft – und die Helden des gleichnamigen Videospiels. Die Gutsten treiben Ihr Unwesen auf dem Gelände ihrer Erfinder und finden sich in verschiedenen Film-Szenarien wieder – mal Science-Fiction, mal Dschungel-abenteuer und vieles mehr. Jeder der drei Toons hat unterschiedliche Fähigkeiten, die er zum Wohl des Teams einsetzen kann – und so kommt auch das strategische Element sicher nicht zu kurz. Konamis niedlicher Zeichentrickspaß für Mega Drive wird noch im November oder Dezember veröffentlicht.



GUT & GESCHMACKLOS?

Tolle Geschmacklosigkeiten en masse verspricht Interplay's neuestes Jump&Run für Mega Drive. In der Rolle des schleimigen „Boogerman“ legt Ihr Euch mit den Schergen des widerwärtigen Wissenschaftlers Dr. Stinkbaum



an. Interessant ist die ‚Waffenwahl‘: Boogerman wehrt sich nicht mit feuerstrotzenden Bleispritzen, sondern sozusagen mit den körpereigenen Abwehrkräften. Soll heißen: Er bespuckt sie mit Schleim, rülpst sie aus dem Weg oder – Entschuldigung! – furzt sich seinen Weg frei; Originalität und schlechter Geschmack sind eben Trumpf! Ist vielleicht noch dieses Jahr zu haben ...



LETHAL ENFORCERS II – GUN FIGHTERS



Zu den Zeiten, als die Personenbeförderungsmittel noch stinkende Haufen statt qualmender Wolken hinterließen, spielt Konamis Mega-Drive-Schießspiel „Lethal Enforcers II – Gun Fighters“ – nämlich im wüsten Wilden Westen. Auf der Seite der Blechsterntreger nehmt Ihr es mit Bank- und Postkutschenschurkern auf – getreu dem Motto ‚Blaue Bohnen statt gute Worte‘. Ein oder zwei Spieler ballern auf alles, was sich am Bildschirm regt – und wer sich was Gutes tun will, kann dieses Spiel auch mit der separat erhältlichen Lichtpistole „The Justifier“ spielen. Da kommt echte Sheriff-Stimmung auf!

PAC-ATTACK

Das Original hat es nie bis zu Segas 16-Bitter geschafft, aber mit „Pac Attack“ gibt ein neuer Tetris-Verwandter sein Stelldichein auf dem Mega Drive. Das Spielprinzip ist schnell erklärt: Herunterfallende Tetris-Teile zu gefüllten Reihen zusammenbauen und dabei die mitgelieferten Geister so anordnen, daß Pac-Man ordentlich was zu mampfen hat. Nach der SNES-Fassung folgt in Kürze die Mega-Drive-Umsetzung!



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



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

ENTWERTUNG

1. In Eurer September-Ausgabe habe ich den Test von „Super Streetfighter 2“ gelesen und habe nun folgende Frage: Warum schreibt Ihr in diesem Test (ich zitiere): Super Streetfighter 2



ist im Moment das definitiv beste Prügelspiel für zu Hause? Das verstehe ich nicht, denn dieses Spiel hat von euch eine ‚1-‘ bekommen, das normale Street Fighter 2 hat jedoch eine ‚1‘ (glatte eins) bekommen und ist doch folglich besser! Nun?!

2. Gibt es für das Mega Drive eine echt gute Flugsimulation, die von Euch mit ‚sehr gut‘ oder ‚gut‘ benotet wurde?

3. Werden die Preise der Mega-Drive-Spiele in (naher) Zukunft etwas sinken?

Benjamin Ziegler, Homburg

GAMERS antwortet:

1. Ein offensichtlicher Widersinn? Schon möglich, aber auch der läßt sich erklären. Zuerst aber ein Beispiel. Nehmen wie an, die Firma X produziert Farbfernseher. Die sind richtig spitze und ihr Geld absolut wert. Eine Testzeitschrift bewertet sie mit einer ‚1‘. Eine Woche später entwickelt irgend eine Firma einen holografischen 3D-Fernseher mit Surround-Sound und Hydraulik etc. für denselben Preis. Der ist viel, viel, viel, viel besser als jeder andere Fernseher. Wie soll man den bewerten? Mit einer ‚1+++‘? Dann hätte das Wertungsschema ausgedient. Leider hinkt dieser Vergleich in den Details.

Wie dem auch sei. Deine Antwort: Der alte Street Fighter war seinerzeit fantastisch, formidabel und genial. Die aktuelle Fassung ist gemessen an unserer Zeit super, hat aber Macken, die inzwischen behoben sein sollten (Sound z.B.). Damals kannte man es nicht besser, heute schon. Trotzdem ist SSF II unserer Meinung nach das beste Prügelspiel, weil es gegenüber der alten Fassung erweiterte Features und eine verbesserte Spielbarkeit hat. Gemessen am technischen Fortschritt seit der Zeit des ersten

Teils müßte er ein wenig besser sein, um wieder eine glatte eins kassieren zu können.

Das heißt nicht, daß alte Spiele Ramsch sind, ist aber eine offensichtliche Problematik, die bei Spiel-Serien auftritt

2. Nein.
3. Nein.

WAHRHAFT MICKRIG

Die Soundqualitäten des Mega Drive lassen zu wünschen übrig. Insbesondere der Sound des Spieles ‚Street Fighter II Special

»WARUM KÖNNT IHR KOMPLETT-LÖSUNGEN WIE VON ‚SONIC 3‘ ODER ‚FLASHBACK‘ NICHT IN EINE AUSGABE BRINGEN?«

Champion Edition‘ ist wahrhaft mickrig und im direkten Vergleich zur Super-Nintendo-Urversion beschämend. Die Sprachausgabe gleicht ja fast der des 8-Bitters C-64. Liegt das nun an der Hardware des Mega-Drive oder ist das Pfusch am Programm, denn mit der Grafik und der Spielbarkeit dieses Games bin ich recht zufrieden?

Heiko Habig, Langelsheim/Wolfshagen

GAMERS antwortet:

Mit dem Mega Drive geht sehr viel, nur muß der richtige Programmierer rangelassen werden. Bei den Street-Fighter-Spielen für MD liegt’s ganz klar am Programm, denn das MD kann Samples in

guter Qualität abspielen, wenn der Coder (= Programmierer) ein wenig nachhilft. Auch auf dem C-64 ging das schon.

An dieser Stelle möchten wir auch auf den Technik-Report (GAMERS 10/94) verweisen, in dem das bereits erläutert wurde.

AUSGEWOGENHEIT

Warum könnt ihr Komplettlösungen wie die von ‚Sonic 3‘ oder ‚Flashback‘ nicht komplett in eine Ausgabe bringen?

Ansonsten macht ruhig weiter so wie bisher. Und hier habe ich noch eine Frage an euch. Wird es so etwas in Richtung ‚Starwing‘ auf dem MD geben, wieviel wird dieses Game dann kosten, und welche Simulation ist besser ‚Steel Tallons‘ oder ‚LHX Attack Chopper‘?

Thomas Haupt, Liebertwolkwitz

GAMERS antwortet:

Leider müssen wir so umfangreiche Lösungen wie die zu ‚Sonic 3‘ oder ‚Flashback‘ auf zwei oder mehr Ausgabe verteilen, um im



Heft nicht starke Ungleichgewichte entstehen zu lassen. Schließlich gibt es auch Leser, die keines der beiden Spiele besitzen, und für die GAMERS dann weniger interessant wäre. Zumal gibt es meist auch noch andere Themen, die wir aus Aktualitätsgründen behandeln müssen, und da bleibt nicht unbegrenzt Platz, um eine Lösung komplett in einem Heft zu bringen. Eine Art ‚Starwing‘ wird es demnächst wohl nicht ge-

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!



ben. Fürs Mega Drive 32X kommt in Kürze eine Umsetzung von Segas „Star Wars“-Automaten. Wir wissen aber noch nicht, ob die hält, was Sega verspricht (siehe auch Report in dieser Ausgabe).

Welches Game das bessere ist? Leider keins. Es sind beides ziemlich Gurken.

NICHT IM GRIFF

Irgendwie bin ich nicht in der Lage das Spiel Flashback in den Griff zu bringen. Woher bekomme ich die 50 Credits, um den alten Mann zu bezahlen. Ich finde das blöde Geld aber nicht und bin schon am verzweifeln. Habt ihr vielleicht irgendwann mal eine Komplettlösung zu diesem Spiel gebracht?

**Steffen Schmidt,
Braunschweig**

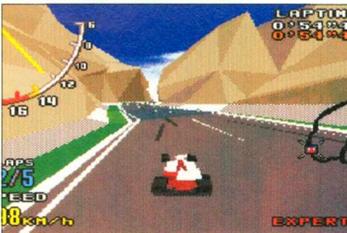


„Flashback“: Leider nicht in einer Ausgabe komplett zu lösen (siehe Brief von Thomas Haupt)



GAMERS antwortet:

Hier nochmal stellvertretend für alle Anfragen dieser Art: Bitte schickt Eure Fragen zu Spielen an die Helpline. Wenn sie an die Leserpost kommen, werden sie so oder so weitergeleitet. Hier trotzdem die Antwort auf Deine Frage: Die Lösung zu Flashback befindet sich den Ausgaben 6/93, 1/94 und 2/94, Levelcodes waren bereits in der Ausgabe 5/93, und in der 2/94 hatten wir auch einige Action-Replay-Codes zu dem Game.



„Dune 2“: Ein Mega Drive inklusive „Cool Spot“-Modul hat Jörg Hauke, Berlin gewonnen.

Electronic Arts Das „EA Sports“-Trikot geht an Jan Wagner, Frankfurt.

Core Design

Je eine Demo-CD von „Battlecorps“ und „Soulstar“ geht an folgende Teilnehmer:

Roman Hien, Krainburg am Inn, Lars Hoffmann, Berlin, Jerry Herken, Potsdam, Harald Gitzel, Sinnatal, Jürgen Schröder, Büdingen, Holger Ramsauer, Velbert, Mario Zechner, Fohmsdorf, Tanja Pattberg, Hamm, Dieter Kalweit, Plau, Wilfried Mohring, Neusäß, Christian Schilling, Neuss, Berghamm, Ampflwang, Vico Di Felice Ardente, Wolfsburg, Guido Sandmeier, Saarbrücken, Rene Engel, Naumburg, Sebastian Hein, Potsdam, Oliver Walter, Schrems, Bernd Eck, Lörrach, Markus Incardona, Siersburg, Heinz Häseling, Bonn

Dune 2-Aktion

Es haben gewonnen:

Dune 2 für MD: Matthias Popp, Ettenstatt, Ramon Steffens, Möser, Alexander Petrik, Pöthen, Martin Locher, Liebefeld, Jens Lehmann, Meiden, Stockmann, Prenzlau, Manfred Kaul, Cottbus, Kunze, Gera, Michael Effenberg, Görnitz, Tim Werner, Duisburg

„Der Wüstenplanet“-Soundtrack: Heiko Schmidt, Celle, Christian Fiedler, Schwarzbach, Philipp Broll, Pforzheim, Frank Wildung, Wessendorf, Jana Helzel, Loßnitz, Stefan Schwerdtfeger, Hildesheim, Stefan Skudlarek, Oberschleißheim, Robert Seidel, Königsbrunn, Multe Hostens, Wilhelmshaven, Martin Crass, Frankfurt, Rene Wittow, Stadroda, Lutz Rudolph, Henningsdorf, Tino Tüchel, Zerbst, Maurizio Cavallin, Ralfz

Werner, Duisburg

„Der Wüstenplanet“-Soundtrack (Buch)

Dustin Hoffmann, Langenfeld, Stefan Schwerdtfeger, Hildesheim, Stefan Skudlarek, Oberschleißheim, Robert Seidel, Königsbrunn, Multe Hostens, Wilhelmshaven, Martin Crass, Frankfurt, Rene Wittow, Stadroda, Lutz Rudolph, Henningsdorf, Tino Tüchel, Zerbst, Maurizio Cavallin, Ralfz



GAMERS COMPETITION

ELECTRONIC ARTS

T-Shirt gefällig?, Urban Strike'-Motiv?
 So richtig mit Freiheitsstatue? Ja?
 EA läßt gleich zehn für Euch springen!
 Wenn Ihr eins gewinnen wollt, schreibt lediglich auf eine Postkarte
 wieviele Vorgänger (!) Urban Strike bereits hatte und schickt sie bis
 zum 25. November (Einsendeschluß) an

GAMERS • Urban Strike • Heilwigstr. 39 • 20249 Hamburg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
 Mitarbeiter der Firmen MVL und Electronic Arts dürfen nicht teilnehmen.

4. Nicht, daß wir was davon wüßten. Sobald wir es erfahren ... erfahrt Ihr es als erste!
5. siehe 4.
6. siehe 5.

UNIKUM

Ich traue mich eigentlich gar nicht zu schreiben, da Euer Magazin ja auf Jugendliche fixiert ist! Da bin ich mit 35 wahrscheinlich ein Unikum! Aber daran glaube ich einfach nicht. Es gibt mit Sicherheit mehr Leute ab 30 Jahren, die Videospiele mögen. Aber was soll's! Ich bin ein absoluter Mega-Drive-Fan und habe ein paar Fragen. Kann ich mein Mega Drive an einen PC- oder Amiga-Monitor anschließen? Wenn ja, an welchen, und was benötige ich dazu? Und wenn ich Importspele er-

GAMERS SUCHSPIEL

DIE AUFLÖSUNG

nicht gleichzeitig, daß niemand anderes unsere Zeitschriften lesen kann oder soll. Ganz im Gegenteil freuen wir uns über alle ‚Ausreißer‘, denn gerade die haben es geschafft, sich von dem ebenso dummen wie altbackenen Vorurteil loszumachen, daß Videospiele „ja nur was für Kinder sind“. Und: Ein Unikum bist Du (Sie?) keineswegs! Es gibt einige

GAMERS antwortet:

1. Bis vor kurzem funktionierten die Sega-Games nicht mit dem EA-Adapter und umgekehrt. Das hat sich durch die Veröffentlichung eines neuen Sega-Adapters erledigt. EA-Spiele funktionieren mit dem neuen Adapter, wie auch die Sega-eigenen Games und die anderer Hersteller.
2. Natürlich kommt der Test noch, und zwar dann, wenn ‚Soleil‘ erscheint. Nach unserem derzeitigen Wissensstand erscheint das Spiel Ende November, eher noch Anfang Dezember. GAMERS 12/94 erscheint am 2. Dezember, also testen wir's in der Ausgabe, und nicht zwei Monate vorher. Wir halten nichts davon, ein Spiel groß und breit zu testen, das man – so man interessiert ist – erst etliche Wochen später kaufen kann. Es kommt weniger darauf an, aus welchem Land jemand kommt, sondern was er schreibt. Wir drucken interessante Briefe.

PLANUNGSFRAGEN

Ich freue mich jedesmal auf meine GAMERS, sie ist spitze, und ich werde sie auch weiterhin kaufen. Ich besitze einen Game Gear und habe vor, mir eventuell ein Mega Drive II oder ein Multi Mega zuzulegen. Doch nun zu meinen Fragen:

1. Ich habe gehört, daß es ein Multi Mega II geben soll oder geben wird. Stimmt das, oder ist es nur ein Gerücht?
2. Wenn ich im GAMERS-Shop bestelle, habe ich dann eine Garantie?
3. Ist ein Spiel in Sicht oder geplant (für MCD), dem Ihr eine

- 2, '1', -1' oder sogar eine ‚1‘ geben könnt? Wenn ja, welches?
4. Wird es ‚Sonic CD II‘ geben?
5. Wird es ‚Aladdin II‘ oder ‚Aladdin CD‘ geben?
6. Kann man irgendwo in Deutschland seine gesammelten Spiele (egal ob GG, MS, MD oder MCD) auf eine Kassette oder auf eine CD überspielen lassen?

Martin Eckert, Bremen

GAMERS antwortet:

1. Derzeit ist nichts angekündigt. Wir haben aber auch noch nie was davon läuten hören - also: Gerücht.
2. Ja. Auf alle im Shop erworbenen Güter gilt die gesetzlich verankerte halbjährige Garantie ohne Eigenverschulden. Wenn Ihr euch also z.B. auf Euer Multi Mega setzt, und es ist kaputt, dann gilt sie nicht. Geht es einfach so kaputt, gilt sie selbstverständlich. Teilweise geben die Hersteller aber noch längere Garantiefrieten - ist in den jeweiligen Handbüchern vermerkt und entsprechend bei den Herstellern abzufragen.
3. Die gibt es schon längst! Wirf einfach mal einen Blick in unser Register (hinten im Heft).



EASY LIFE

Nachdem Chris Hülsbeck u.a. mit dem Soundtrack zu Super Turrican den Geschmack vieler Synthie-Fans getroffen hat, wechselt er nun das Genre und präsentiert uns die Dancefloor-Maxi ‚Native Vision - Easy Life‘. Klingt interessant? Dann schreibt uns doch eine Karte und gewinnt mit etwas Glück eine von insgesamt **zehn Native-Vision-CDs**. **GAMERS, EasyLife, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg**. Einsendeschluß ist der 25.11.94 (Datum des Poststempels). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

werbe, reicht da der Converter, oder muß ich auch den Umbau (50/60 Hz) machen lassen?
Uwe Pötzmann, Wetter

GAMERS antwortet:

Nun, wir betrachten uns nicht als ‚fixiert‘. Der Umstand, daß der größte Teil unserer Leserschaft aus Jugendlichen besteht, bedeutet

tausend (!) GAMERS-Leser, die die ‚20+‘-Grenze überschritten haben. Zu den Fragen: Ja, man kann das Mega Drive an jeden Monitor anschließen, der einen Scart-Eingang hat (oft auch RGB-Eingang genannt). Man muß sich lediglich einen Monitor mit Lautsprechern (wahlweise, oder das MD über einen Audio-Verstärker laufen lassen) besorgen, ein Scart-Kabel fürs MD, anschließen, fertig! Theoretisch reicht der Converter, nur laufen dann nicht alle Spiele. Manche Programmierer haben in ihre Spiele allerdings Sperren eingebaut, die auch ein Converter nicht überbrücken kann. Der Umbau wirkt auf jeden Fall besser und ist eigentlich nicht teurer als ein entsprechender Converter. Wird von diversen Händlern angeboten.

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“! Schreibe 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 _____

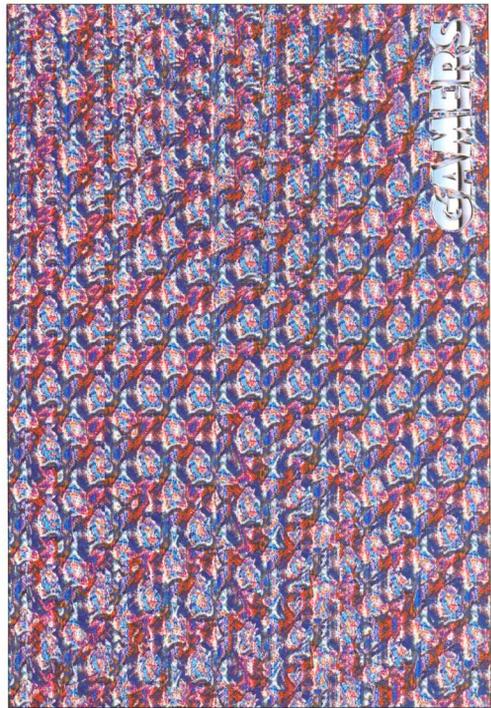
Lösung _____

Bericht _____

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



GA 014



GA 016



GA 015



GA 017

Bitte ausreichend
frankieren

Bitte ausreichend
frankieren

INHALT

Report:	Daffy Duck in Hollywood	48
Mega Drive 32X	Test: Game Gear	28
Mortal Kombat II: die Indizierung	Daffy Duck in Hollywood	48
	Pete Sampras Tennis	54
	PGA Tour Golf II	54
	Sonic Triple Trouble	35

Wettbewerbe
Virgin: Gewinnt ein MD plus Spiel 9

Previews	Test: Mega-CD	37
Beavis & Butt-Head (MD)	Rebel Assault	37
Der König der Löwen (MD)	Soulstar	36
Micro Machines 2 (MD)		
Pitfall: The Mayan Adventure (MD)		
Psycho Pinball (MD)		
Soleil (MD)		

Tips & Tricks:		
Shorties		60
Super Street Fighter II, Teil 2		66
Helpline: Leser helfen Lesern		70
Action-Replay-Codes		72

Test: Mega Drive		
Bubsy II	45	
FIFA Soccer '95	51	
Flink	46	
Gunship	50	
Havoc	44	
Lemmings 2 - The Tribes	47	
Madden NFL '95	53	
Mega Bomberman	26	
Mickey Mania	22	
NBA Live '95	52	
Ren & Stimpy	50	
Sonic & Knuckles	32	
Sylvester & Tweety	45	
The Chaos Engine	21	
Rubriken:		
Editorial	3	
News: neu und wichtig	6	
Post: Briefe	8	
Wertungserklärung	20	
GAMERS-3-D-Bild	38	
Charts: Eure Game-Hits	42	
GAMERS-Shop:		
Unentbehrliche Fan-Ausstattung	55	
Entertainment: Neuigkeiten aus dem Film- und Musikgeschäft	74	
Börse: Kleinanzeigen	76	
Comic: Gamy	79	

Register:		
Was gab's bisher in GAMERS?	80	
Impressum	82	
Vorschau	82	

Bitte ausreichend
frankieren

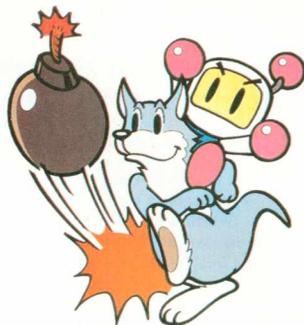
Bitte ausreichend
frankieren

meganeWS 11

MAWER & PARTNER

WÜNSCH DIR WAS!

**Schlägt ein wie
eine Bombe: Mega
Bomberman!**



**Das Spiel zum
kommenden Kinohit:
Pagemaster.**



**Alle Mann auf Tauch-
station: Ecco 2 ist da!**

WELTNEUHEIT!

**Videospielzukunft jetzt:
Mega Drive 32X.**



**Kämpfen bis zum Umfallen:
Battlecorps auf Mega-CD.**



**Der bisher beste Krieg der
Sterne: SoulStar.**

Das ist erst der Anfang!



WELCO
METOT
HENEX
TLEVEL

SEGA

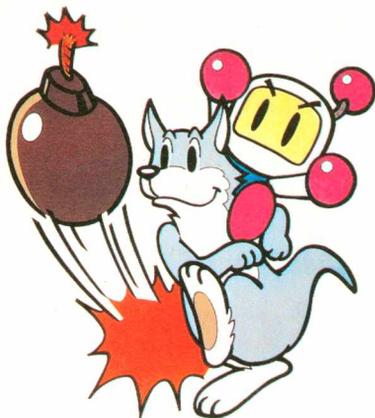
mega drive

Mega Bomberman

**SEGA läßt die Bombe platzen:
Für bis zu 4 Spieler, Spaß garantiert.**

Hol' Dir die Bombenstimmung für Deinen Mega Drive!

Wegen des großen Erfolges bringt SEGA dieses geniale Kultspiel jetzt endlich auch in den Mega Drive Slot. Was zählt, ist Geschicklichkeit! Bis zu 4 Spieler müssen sich durch unzählige Labyrinth bomben. Aber nur einer wird gewinnen! Deshalb ist Vorsicht geboten: Sonst lassen Dich Deine Gegenspieler hochgehen. Extras ohne Ende und starke Features fordern zusätzlich Dein ganzes Können. **Zeig's Deinen Freunden!**



Mega Bomberman sprengt alles:

- **Tolle Extras exklusiv für Deinen Mega Drive**
- **Anspruchsvolles Geschicklichkeitsspiel**
- **Für 1-4 Spieler**
- **Scharfe Grafiken und viele Extras**
- **Ab sofort im Handel**

MEGA BOMBERMAN™

**Get
your
kicks
MEGA DRIVE
32X**

Spielhallenqualität für zu Hause!

32X hat's in sich: Er funktioniert wie ein Turbolader auf Deinem Mega Drive. Einfach in den Slot stecken, Spiel obendrauf, fertig! Schon arbeiten 2 x 32 Bit Prozessoren und ein digitaler Videoprocessor auf Hochtouren. Das Ergebnis hat Spielhallenqualität: Superschnelle Grafiken in 32768 Farben, filmartigen Videosequenzen und ein Sound wie von der CD. Du wirst Deinen Augen nicht trauen - aber es ist wahr. Mit dem 32X beginnt ein neues Spielelevel. Mit jeder Menge neuen Videospiele.



**WELT
NEUHEIT!**
Zukunft schon heute.



Mit riesigen Endgegnern und...



...und fiesen Labyrinth!

HOTLINE:
Der direkte Draht zu SEGA!

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

Pagemaster

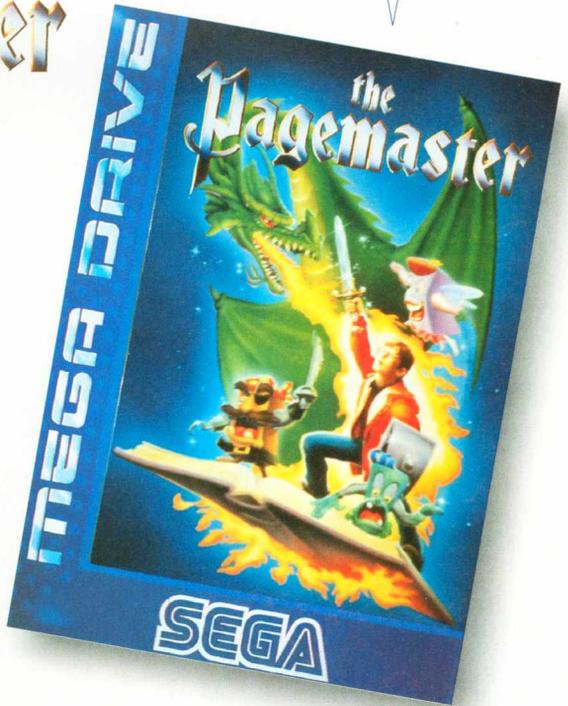
Aus dem Kino direkt in Deinen Mega Drive!

Das Spiel zum Film: Ähnlich dem neuen Kinohit ist auch dieses Videospiel extrem rekordverdächtig! Publikumsliebbling Macauley Culkin ("Kevin allein zu Haus"), alias Richard Tyler, flüchtet vor einem Gewitter in eine mysteriöse Bibliothek. Plötzlich findet er sich in einer Fantasy-Welt voller Gefahren und Rätsel wieder. Um in seine Welt zurückzukehren, muß er sich allerdings durch zahlreiche Romangeschichten schlagen. Ein Mega-Spiel mit Original-Animationen aus dem Kinofilm.
Wer nicht lesen will, darf spielen.

the Pagemaster



Der Mega Drive ist das Herz der zukunftsorientierten Systemwelt für 16-Bit-Spiele-Cartridge und CD. Der Mega Drive, das einzige aufwärtskompatible Videospiel-system der Welt. Fantastische 32-Bit-Technologie mit dem Turbo-Lader Mega Drive 32X. Mit dem Mega Drive hast Du die aufrüstbare Technik von morgen schon heute!
Get your Kicks - Mega Drive 32X.



WELCO
METOT
HENEX
TLEVEL

Achtung! Umblättern.



Pagemaster bringt Deinen Mega Drive mit...

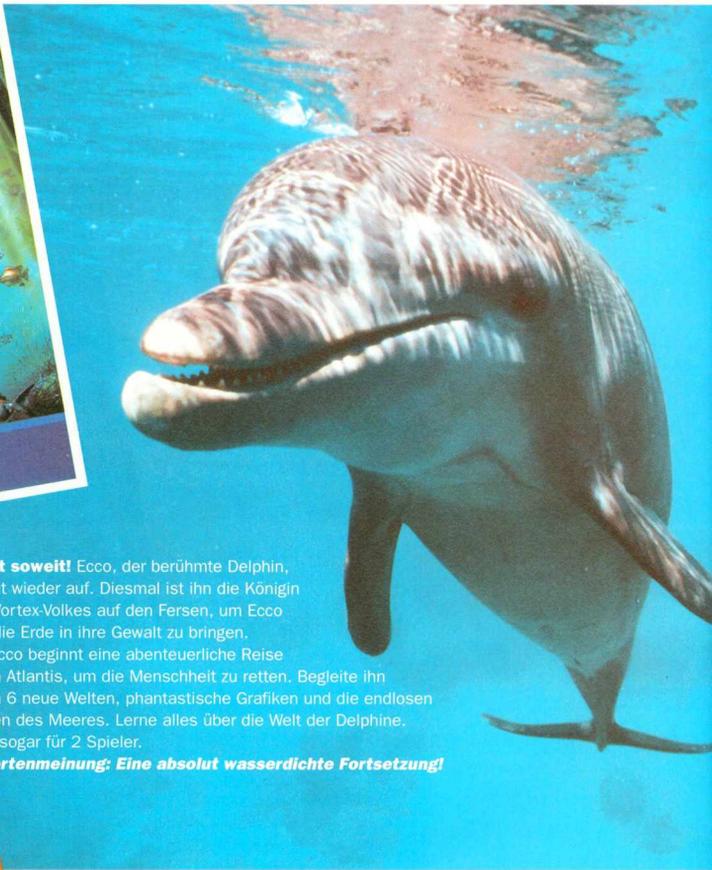
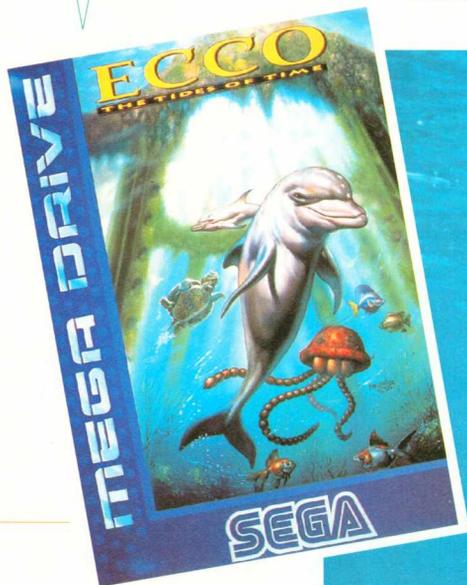


...tollen Film-Grafiken und einem 3D-Level zum Kochen!

mega drive/game gear/mega cd

Ecco The Dolphin 2

Komplett in Deutsch!



Lang erwartet, endlich da!
Die Fortsetzung des
Mega-Sellers. Auf Mega Drive,
Game Gear und Mega-CD!

Es ist soweit! Ecco, der berühmte Delphin, taucht wieder auf. Diesmal ist ihn die Königin des Vortex-Volkes auf den Fersen, um Ecco und die Erde in ihre Gewalt zu bringen. Für Ecco beginnt eine abenteuerliche Reise durch Atlantis, um die Menschheit zu retten. Begleite ihn durch 6 neue Welten, phantastische Grafiken und die endlosen Weiten des Meeres. Lerne alles über die Welt der Delphine. Jetzt sogar für 2 Spieler.

Expertenmeinung: Eine absolut wasserdichte Fortsetzung!



Sonic & Knuckles

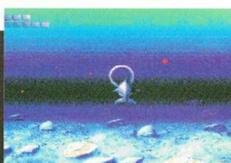
Hast Du's immer noch nicht?

Das erste Videospiel der Welt, das abwärtskompatibel ist! Mit Sonic & Knuckles spielst Du Sonic 2 und Sonic 3 völlig neu. Die Weltneuheit im Videospiel-Bereich.

Das Modul, das Videospieldgeschichte schreibt. Jetzt gleich besorgen!



Ecco 2 taucht wieder auf



Komplett in Deutsch und voll 3D



Unter Wasser, zu Lande...

Battlecorps

Der offizielle Nachfolger von Thunderhawk.

Es geht um Leben und Tod!

Eine feindliche Macht manipuliert über einen Computer die Arbeitsroboter, die einen für das Universum lebenswichtigen Stoff abbauen. Sie beginnen, ihren Planeten in eine uneinnehmbare Festung umzuwandeln. Vernichte sie mit Deiner Kampfmaschine und rette den Planeten vor dem Untergang! Battlecorps ist ein einmaliges High-Tech Game mit superstarken 3D-Grafiken, 360 Grad Rundumsichten und eisernem Heavy-Metal Sound. Nicht zögern, zuschlagen! **Natürlich komplett in Deutsch!**



pressekritik

"Beeindruckende Perspektiven und ein phänomenaler Soundtrack machen Battlecorps zum wahren Meisterwerk. Nicht versäumen." (89%)

SEGA MAGAZIN

"Dieses Spiel ist pure Qualität! Sound, Grafik, Action - alles wie im Film. Zweifelsohne das beste Spiel für den Mega-CD, das im Augenblick erhältlich ist. Einfach unglaublich!" (90%)

SEGA PRO



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

SEGA Infoservice, Postfach 305568, 20317 Hamburg

Name:

Adresse:

Alter:

System:

GA 11

SoulStar



Du glaubst, Du bist im Film! Denn Soulstar ist so ziemlich das technisch aufwendigste Videospiel, was derzeit für Dein Mega-CD erhältlich ist. Zum ersten Mal erlebst Du 3D-Grafiken im Full-screen-Format auf der Scheibe. Dazu ein HiFi-Soundtrack, der mächtig ins Ohr geht. Alles im 2 Spieler-Simultan-Modus. Die Mission: Die kriegerischen Myrkoiden überfallen friedliche Welten und saugen das Leben aus deren Planeten. Es kommt zur alles entscheidenden Schlacht. Und Du bist mittendrin!

Komplett in Deutsch!



Battlecorps und SoulStar von CORE DESIGN LTD.



...und in der Luft



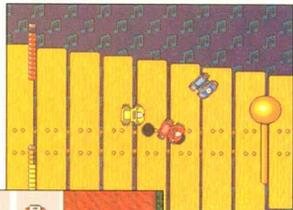
Alarmstufe Rot!



Treffer versenkt!

MICRO MACHINES 2

TURBO TOURNAMENT



Ohne Führerschein mit einem Porsche über einen Küchentisch heizen? Die Jungs von Codemaster machen es auf dem MD möglich!

Micro Machines 2 – Turbo Tournament“ ist, wie der Vorgänger, ein Rennspiel, bei dem die Spieler mit Kleinstfahrzeugen den Bildschirm unsicher machen. Der Spielspaß besteht darin, die anderen Vehikel vor

BIS ZU ACHT SPIELER GLEICHZEITIG!

Screen zu drängen, was ähnlich chaotisch und witzig ist, wie Bombman zu spielen.

Die Ankündigungen zu MM2 hören sich wirklich vielversprechend an: 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 Aufsammeln, Batteriespeicher und das alles in einer Sahne-Grafik mit fetzigem Sound. Aber das Beste ist: Nicht vier, nicht acht, sondern bis zu 16 Spieler (in Worten: sechzehn!) sollen am Rennen



teilnehmen können, zwar nicht gleichzeitig, aber in Gruppen beim Party-Mode. Das „J-Cart“-Modul macht es sogar möglich, daß Ihr



Hoppelnd über ein Xylophon, brausend über eine Kreuzung oder vorsichtig über einen rotierenden Maiskolben. Hier wird Abwechslung und Spielspaß vom Feinsten geboten

ohne Multi-Adapter zu viert bzw. zu acht (zwei Spieler teilen sich ein Pad) gleichzeitig um die Wette heizen könnt, denn an der Cartridge befinden sich zwei Padbuchsen.

Die Kurse sehen auch sehr viel versprechend aus und sind mit Gags nur so vollgestopft.

Daß das alles in einem 8-MBit-Game Platz haben soll, ist kaum zu glauben. Dennoch spielte sich die Testversion absolut flüssig, ein Rukeln der Grafik ließ sich nicht fest-

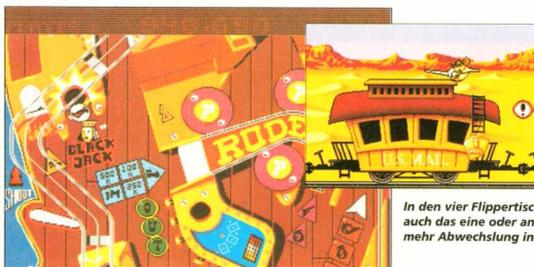


stellen. Bis zu einem ausführlichen Test in der Weihnachtsausgabe der GAMERS müßt Ihr Euch aber noch ein paar Runden gedulden.

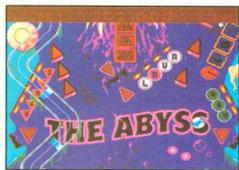
Michael Koczy

PSYCHO PINBALL

Freunde gepflegter Flipperspiele, aufgepaßt: Codemasters wird Euch demnächst Nachschub für Eure Leidenschaft liefern.



In den vier Flipperspielen ist neben jeder Menge Action auch das eine oder andere Bonusspielchen zu finden, das mehr Abwechslung ins Leben bringt



THE ABYSS

demnächst Nachschub für Eure Leidenschaft liefern.

Nach den Abenteuern von „Dizzy“ und den fast schon legendären „Micro Machines“ nimmt sich Codemasters nun eines neuen Themas an: It's Flipper Time. Gute Flipper für das Mega Drive kann man bislang noch bequem an einer Hand abzählen, aber die Chancen stehen recht gut, daß „Psycho Pinball“ sehr bald zur High Society gehören wird.

Vier riesige Flipperscheiben warten darauf, von Euch gemeistert zu werden. Ob

Ihr Euch nun im Wilden Westen, auf einem Rummelplatz, unter Wasser oder in einem Geisterhaus vergnügen dürft, Eure Reflexe im Umgang mit der Silberkugel werden auf das Äußerste gefordert. Es ist alles vorhanden, was das Herz begehrt: Mehrfachflipper, verschiedene Ebenen, Rampen und jede Menge fieser Bumper und Targets, auch an eine Multiball-Option wurde gedacht.

Der besondere Clou bei „Psycho Pinball“ sind die vielen kleinen Bonusspiele, die es zu entdecken gibt: Ob es nun eine kleine Runde

Black Jack ist, die in der Statuszeile (!) gespielt wird, oder ob man als Cowboy auf einem fahrenden Zug herumturnt, für Überraschungen und Abwechslung ist gesorgt. Aber auch ohne diese Einlagen verspricht das Game Flipper-Freuden im Übermaß: Ein hervorragendes Ballfeeling, abwechslungsreiche und komplexe Flipperscheiben, ein mitreißender Soundtrack und bestechende Optik werden die Herzen aller Fans höher schlagen lassen, allerdings erst im November. Bis dahin müßt Ihr noch warten.

Michael Anton



MEGA DRIVE
1 Spieler • KOMMT IM HERBST

SOLEIL

Die Welt ist groß, es gibt wirklich viel zu entdecken. Also schnappt Euch das Schwert und zieht los...



Leider hat man auf dem Mega Drive recht lange auf ein ähnliches Game warten müssen. „Landstalker“ war der erste Schritt in diese Richtung, der aber in Sachen Steuerung nicht immer so recht überzeugen konnte. Soleil sieht da schon etwas anders aus, hier stimmt nicht nur die Perspektive, sondern auch das Feeling.



Von Zeit zu Zeit wartet ein Endgegner auf Prügel!

Hat sich dieser blaue Kerl etwa im Spiel geirrt???



Die Story bislang? Nun, in der Welt von „Soleil“ kommen so langsam die Monster und Ungeheuer wieder ans Tageslicht, die vor langer, langer Zeit in den Wirren von Geschichte und Evolution eigentlich hätten untergegangen sein sollen. Sind sie aber nicht, und so ist das Leben in Soleil nicht unbedingt leicht. Und hier kommt der Held des Games ins Spiel, ein echter Nachwuchsheld: Das Ge-

setz von Soleil sagt, daß ab einem gewissen Alter die Söhne in die Fußstapfen ihrer Väter zu treten haben – und da sich der alte Herr unseres Helden als wackerer Kämpfer bewährt hat, muß natürlich auch der Junior zum Schwert greifen. Vom unbedarften Dreischwerterhoch muß er sich durch kontinuierliches Vollbringen von Heldentaten zum Supermann entwickeln. Der erste Blick auf das Game,

schon weitgehendst einge-deutscht, weckt in Sachen Gameplay, Grafik und Sound große Hoffnungen. Zum Jahresende werden wir Euch mit Sicherheit mehr erzählen können...

Michael Anton

So mancher Blick eines Mega-Drive-Besitzers fiel bislang etwas neidisch auf das SNES, wenn es um das Thema Action-

Adventures ging. Aber das könnte nun endlich ein Ende haben...

DER KÖNIG DER LÖWEN

Nach ‚Aladdin‘ und ‚Das Dschungelbuch‘ bringt Virgin das Spiel zum neusten Disney-Zeichentrickfilm.

Das aktuelle Werk aus den Disney-Studios stellt alles bisher Dagewesene in den Schatten. Bereits am ersten Wochenende spielte „Lion King“ in den USA über 40 Millionen Dollar ein, das dritthöchste Einspiel-Ergebnis in der Filmgeschichte.

Verständlich, daß sich auch das Videospiel-Business ein Stück des

Geld-Kuchens abschneiden will. Nachdem die Virgin-Disney-Zusammenarbeit bereits solche Hits wie „Aladdin“ und „Das Dschungelbuch“ hervor-



Ob klein oder groß, Löwe Simba ist ganz in seinem Element, wenn er durch den afrikanischen Dschungel hüpfet



brachte, wird nach dem bewährten Erfolgsrezept ein weiterer Großangriff auf die Wunschzettel der Videospielkids gestartet. Im Spiel wird der zweieund-dreißigste abendfüllende Spielfilm der Walt-Disney-Studios nacherzählt: Ihr spielt den Löwen Simba,



Ob das Game auch alle Rekorde schlägt, bleibt abzuwarten, die Bilder sehen aber schon ganz gut aus, oder

gebt Ihr gegen Ende des Spiels als ausgewachsene Raubkatze den fiesnen Hyänen kräftig eins auf die Nase. Das Game führt Euch durch zehn Level, darunter eine 3-D-Stage. Rechtzeitig zum deutschen Kinostart in der Vorweihnachtszeit sollen „Der König der Löwen“-Module die Kaufhausregale füllen.

Michael Koczy

MEGA DRIVE / Virgin
1 Spieler • KOMMT IM Nov.

MEGA DRIVE • ACTIVISION
1 Spieler • KOMMT IM DEZEMBER

Komisch, irgendwie passiert es in letzter Zeit ständig, daß uns irgendwelche Neuauflagen von alten Klassikern in den Modulschacht flattern. Ein deutliches Indiz dafür, daß den Leuten endgültig die Ideen ausgehen? Im Falle von „Pitfall: The Mayan Adventure“ liegt die Sache glücklicherweise etwas anders. Bei der ersten Ankündigung, daß ein neues Pitfall! erscheinen soll, verfielen unsere Redaktionsgruftis in tiefe Nostalgie.



Und noch einmal:
Harry Junior in Action

PITFALL

Wenn das erste Jump&Run der Videospiegelgeschichte (na ja, nach Donkey Kong') fortgesetzt wird, kann man schon etwas Besonderes erwarten.



Ob im Dickicht des Dschungels, vor reißenden Wasserfällen oder in geheimnisvollen Ruinen: Auf der Suche nach seinem Vater muß unser Held unzählige Gefahren meistern



Auf den ersten Blick beeindruckten die fantastischen Animationen von Harry Junior. Sie stammen von einem



renommierten Hollywood-Trickfilmstudio. Von „Kroyer Films“ stammt unter anderem „Fern Gully: The Last Rain Forest“.



Bill Kroyer war außerdem mitverantwortlich für die genialen Computeranimationen in „Tron“. (Eine gute Gelegenheit, um die



abgedroschene Redensart „Activision hat weder Kosten noch Mühen gescheut...“ zu verwenden.)



Orientierungslos im Urwald: Die nette Statue unten im Bild weist Harry den rechten Weg in Richtung Ausgang

Damals, 1982, war Pitfall auf dem Atari VCS eine Sensation. Über 200 Screens galt es zu meistern, für die damalige Zeit absolut rekordverdächtig. Aber nicht nur vom Umfang her, auch in Sachen Spielbarkeit war Pitfall! ein Ausnahmemodul. Zwei Jahre später erschien eine enorm erweiterte Version (mit dem unglaublichen Umfang von 8 Kilo-Byte), die zwar auch genial gut war und viel Neues enthielt, trotzdem nicht mehr ganz den Kultstatus seines Vorgängers erreichte. Die erste Enttäuschung kam, als bekannt wurde, daß David Crane, der Originaldesigner,

nichts mit der Neuauflage auf dem Mega Drive zu tun haben würde (David programmierte zuletzt „Amazing Tennis“). Ein Blick auf das Modul bewirkt jedoch schnell einen Sinneswandel. Denn statt sich stur an dem alten Spielprinzip zu orientieren (was sicherlich nicht zum gewünschten Erfolg geführt hätte), hat man bei Null angefangen und ein völlig neues Spiel geschaffen, was nur noch vage Anklänge an das große Vorbild hat. So tauchen zwar noch die bekannten Krokodile, Lianen und natürlich die namensgebenden Fallgruben auf, ansonsten präsen-



tiert sich das Spiel aber up to date. Der gute Pitfall Harry Jr. erinnert sofort an einen bestimmten Abenteuer-Archäologen (Henry Jr.!), das Spiel sieht aus wie eine Mischung aus Indiana Jones und Virgins „Das Dschungelbuch“. Abgeschaut hat Activision aber sicherlich nicht, da beide Spiele ja relativ parallel entwickelt wurden.

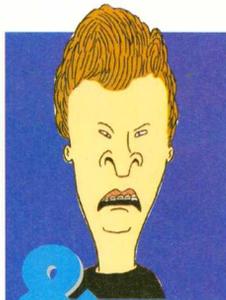
Wer mehr über Pitfall: The Mayan Adventure erfahren will, sollte auf keinen Fall die nächste GAMERS verpassen. Dann werden wir das Urwald-Abenteuer genauer unter die Lupe nehmen.

Klaus-Dieter Hartwig



In Pitfall – The Mayan Adventure ist das komplette VCS-Pitfall! als Bonuslevel versteckt. Viel Spaß beim Suchen!

Jeder kennt sie, jeder liebt sie. Die netten Jungs von nebenan, die gerne alten Damen über die Straße helfen. Doch die sind nicht cool! Nur „Beavis and Butt-Head“ sind richtig cool! Anarchy rules!!!



VIEW
preW

MEGA DRIVE/GAME GEAR/SEGA
1-2 Spieler • VIACOM • ???DM

BEAVIS & BUTT-HEAD



GAME GEAR

Die Redaktion spaltet sich in zwei Lager. Zum einen sind da die Leute, die B&B nicht mögen (die sogar extra MTV wegzappen), und dann gibt es noch den Autor dieses Artikels, der die beiden echt cool findet.

Musikkritiker, einen umfassenden Einblick in ihr Privatleben geben. Mit ihrer ungeheuren destruktiven Energie, die sie(un)gezielt

Doch diese Frage wurde anscheinend schon bei der Produktion des Games gestellt, denn sowohl das Vokabular als auch die Gewaltszenen der TV-Serie wurden für das Videospiel stark entschärft. Übrig bleibt der simple Comicstil des Originals und die



geistige Beschränktheit seiner Protagonisten. Die Story ist schnell erzählt: B&B wollen zum GWAR-Konzert, aber leider hat Mr. Andersons Pudel ihre Eintrittskarten zerhäscht. So laufen die beiden (wahlweise allein oder



Beavis & Butt-Head bei ihrer Lieblingsbeschäftigung: Luftgitarrespielen

Lange Rede, kurzer Sinn: Wer nicht auf B&B steht, braucht gar nicht weiterzulesen, da es an dieser Stelle keine Hetztiraden geben wird. Mittlerweile dürfen unsere beiden Heavy-Metal-Fans eigentlich jedem Jugendlichen bekannt sein, da MTV so freundlich war und ihnen eine eigene Show gab, in der sie uns, neben ihrer Tätigkeit als

gegen alles nicht coole einsetzen, verkörpern sie gewissermaßen die Projektion unserer eigenen (unterbewußten) Zerstörungs- und Anarchie-Gedanken. Ihre primitive, aber direkte Sprache, appelliert zudem an unsere niedrigsten Instinkte. Dies ist es, was B&B für einen Großteil ihrer Fans interessant macht, allerdings sind es auch genau diese Aspekte, die Jugendschützer laut aufschreien lassen. So stellt sich also die Frage, ob in Zeiten einer kommenden Selbstkontrolle eine solch anarchische Urgewalt auf den jugendlichen Spieler losgelassen werden kann?

zu zweit) durch sieben Level und sammeln Kartenschnipsel und nützliche Gegenstände, die sie brauchen um an weitere Kartenstücke zu gelangen. Gegen die typischen Gefahren ihrer Nachbarschaft setzen sie sich mit ihren natürlichen Körpergasen zur Wehr. Ob Beavis&Butt-Head spielerisch halten, was sie sowieso niemals versprochen haben, wird in einer unserer nächsten Ausgaben ausführlich behandelt werden.

Maris Feldmann



It's cool, he he he he he he!



Game Over ist schon übel, Schlamm-schlachten sind aber noch viel, viel übler



Hey Beavis: Jump! Yeah Butt-Head, jump jump, he he he!

W E R T U N G

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

Ein Tip vom Team. Etwas Probierenswertes/ein Hinweis für Einsteiger. Bei kleineren 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.

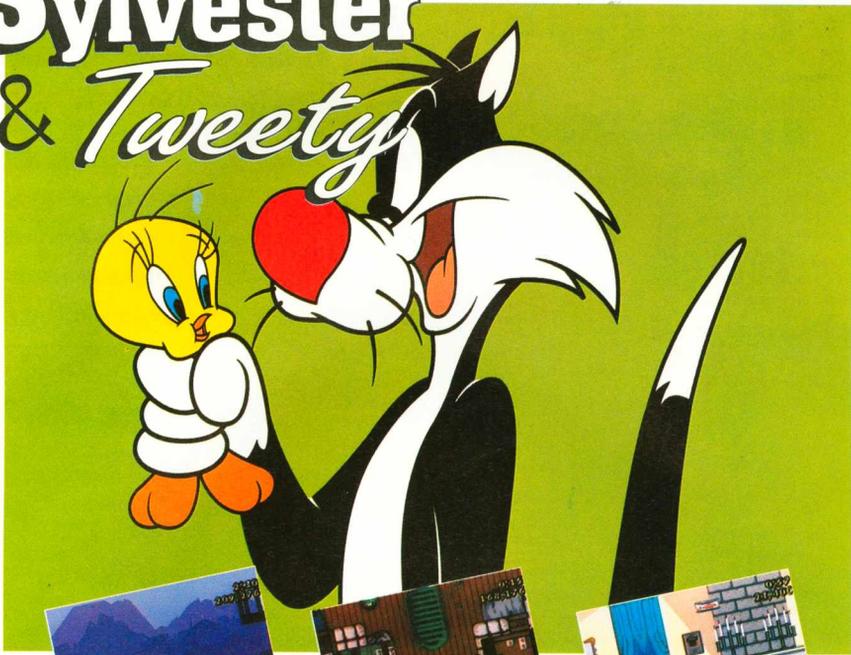
Sobald mehr als ein Gegner zu sehen ist, fängt das Bild an zu flackern, platte Level

IN ALLER KÜRZE:

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



Sylvester & Tweety



KARSTADT



Gut einkaufen
schöner leben

**Premiere der Spitzenklasse
Chaos-Action mit dem Chaos-Team**

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

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



TIME WARNER
INTERACTIVE

DISTRIBUTED BY
KONAMI

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
KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.
Looney Tunes™, Characters and Logos are Trademarks and Copyright of Warner Bros., a division of TIME WARNER ENTERTAINMENT L.P. © 1994

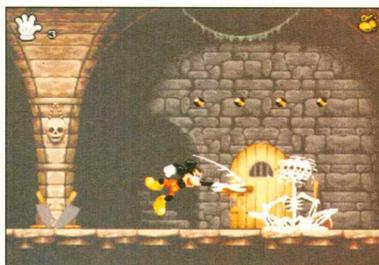


MICKEY

The Timeless Adventures of

Wenn Ihr Eurem Bio-Lehrer erzählt, daß Ihr mit einer 66 jährigen Maus gespielt habt, riskiert Ihr mit Sicherheit Eure Noten. Um diesem vorzubeugen, solltet Ihr auch den Titel des neuen Mause-games nennen: „Mickey Mania“

Aber nichts desto trotz, wurde ‚Mickey Mouse‘ 1928 von Walt Disney erfunden. Im selben Jahr erhielt Micky die erste Filmrolle in dem schwarz/weiß-Streifen „Steamboat Willie“. Dort hieß er noch nicht mal Micky, der Name folgte erst später. Da-



nach trat die Maus seinen Siegeszug rund um den Globus an, wahrscheinlich ist es die populärste Zeichentrickfigur überhaupt, von Donald Duck mal abgesehen. 1951 erschien das erste deutsche Micky-Maus-Hef, auch für fast alle Videospielekonsolen gibt es Module mit dem putzigem Nager zu kaufen. Mega Driver konnten bereits mit ‚Fantasia‘ und ‚World of Illusion‘ großartige Abenteuer erleben. ‚Mickey Mania - The Timeless Adventures of Mickey Mouse‘ ist der vorläufige Höhepunkt der Serie auf dem MD.

einzig Unterstützung, die aber nur begrenzt vorhanden sind. Micky kann sie werfen, und so Gegner kurz ablenken oder gar ins Toon-Jenseits befördern. Der erste Level ‚Steamboat Willie‘ startet in schwarz/weiß, sogar mit einem Störstreifen und Zelluloidrand. Micky, ganz in Farbe und im 80er Jahre-Stil gezeichnet, läuft



Im imposanten 3-D-Level wird unser Freund von einem wildgewordenen Elch gejagt. Vielleicht hat Mickys Deodorant versagt

den Mund geschossen, ein besieger Zwischengegner darf als Trampolin mißbraucht werden. Nach und nach kommt auch

Farbe ins Spiel. Im nächsten Level, ‚The Mad Doctor‘ ist schon einiges mehr bunt. Der Held muß sich auf der Suche nach Pluto durch ein Schloß begeben, mit dem ‚Mad Doctor‘ als Endgegner. Vorher begegnen ihm Skelette, Geisterspinnen und Fledermäuse. Auch eine Loren-Stage ist eingebaut, und ein imposanter ‚Mode 7‘-Verschnitt: Der Mäuserich läuft hier die Außenstufen eines Rundturms hinunter. Der

Turm dreht sich, und damit es nicht zu leicht wird, lösen sich die Stufen auf. Rollende ‚Donkey Kong‘-Fässer gibt es hier ebenfalls. Danach, in ‚The Moose Hunters‘ macht ein Elch Jagd auf Micky. In einem 3-D-Level flieht Ihr vor dem Nordtier und springt dabei über Stock und Stein. Im anschließenden



Erst mal Wasser in den Blumentopf, damit die Planze wachsen kann

Der Spieler schlüpft in die Pixelhaut des kleinen Nagers und hüpf durch sechs Level mit insgesamt 23 Stages und einem Bonuslevel. Für die Level wurden sechs von Micky's Zeichentrickfilmen als Vorlagen genommen. Dabei muß er entweder alte Filmfiguren suchen, Hund Pluto befreien oder Kater Karlo zur Strecke bringen. Murren sind dabei seine

Keine leichte Sache, so einen Leuchter zum Schaukeln zu bringen

über einen Dampfer und Hafenanlagen. Herrlich sind die Interaktionen mit dem Hintergrund. Der Propfen einer Wärmflasche kann einer Ziege in

Die lustigen Micky-Maus-Figuren stammen übrigens allesamt aus den Zwischensequenzen des Spiels



MANIA

Mickey Mouse

„The Lonesome Ghosts“ geht es gespenstisch zu. Durch ein Geisterhaus führt der Weg, in der letzten Stage sogar auf einem Faß über einen gefluteten Korridor. Flora und Fauna säumen Mickys Pfad in „The Fun and Fancy Free“. Die Maus befindet sich in der Welt eines Riesen. Käfer und Schmet-



terlinge werden so zu gefährlichen Groß-Insekten. Durch den Garten des Riesen geht es ab in sein Schloß. Der Küchentisch mit Wackelpudding-Schalen bildet den finalen Schauplatz. Danach kommt der letzte Level: „The Prince and The Pauper“. Wieder in einem Schloß, natürlich mit fiesen Gegnern, muß Kater Karlo besiegt werden. Vorher gibt es erneut eine

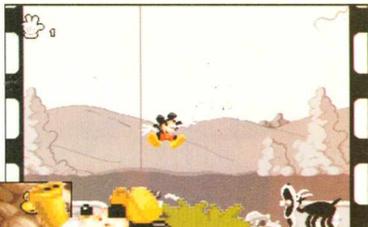


Treppenstage (diesmal muß Mickey hochlaufen) und eine super-schwere Kletterpartie mit einer Feuersbrunst als Verfolger. Kater Karlo muß mit List und Tücke, sowie Nagelbrettern und großen Eisenkugeln, zur Strecke gebracht werden. Mickey Mania ist grafisch einfach phantastisch. Die Hintergründe sind wunderschön gezeichnet, wengleich nicht immer abwechslungsreich. Es tauchen zwar nicht viele verschiedene Gegner auf, dafür sind diese aber absolut gigantisch animiert. Das Scrolling und die Grafik-Effekte sind ebenfalls tadellos. Die Musik ist nicht ganz so prickelnd. Schnell nutzen sich die Melodien ab, als Vorlage dienten hier wohl keine



Werke aus Disney-Filmen. Dafür ist die Sprachausgabe aber erstaunlich gut gelungen. Die Stages sind abwechslungsreich designt und strotzen von Ideen. Zwar ist der Aktionsradius von Micky beschränkt, dafür werden oftmals Gegenstände aus dem Hintergrund mit ins Geschehen berufen. Ein kleiner Makel bleibt trotz-

Die allererste Sequenz aus dem „Steamboat Willie“-Level hat noch die prähistorischen Ströstreifen und den Zelluloidrand – eine nette Idee



Die Redaktion ist sich einig: Mickey Mania ist das beste Mickey-Maus-Spiel auf dem Mega Drive



Auch wenn die Spinne einen anderen Eindruck macht, Ihr Biß ist sofort tödlich

Kater Karlo ist kein leichter Gegner. Noch hat er gut Lachen, gleich dafür die Eisenkugel im Gesicht

Phantastische Animationen, gute Grafik und Sprachausgabe, viele witzige Ideen und Interaktionen

Nur ein Spieler, relativ niedriger Schwierigkeitsgrad, Melodien nicht sonderlich abwechslungsreich.

dem: Die Gegner agieren stets gleich, und mit der Zeit hat man sich darauf eingestellt, so daß das Durchspielen des Games reine Übungssache ist. Somit ist Mickey Mania keine große Herausforderung, aufgrund der vielen Ideen aber sicher für Jump&Run-, und ganz sicher für Disney-Fans interessant. Mega CD-Besitzer sollten mit dem Kauf vielleicht noch ein wenig warten, denn Sony hat eine Mickey-Mania-Silberscheibe angekündigt, die mit super Sound und toller Sprachausgabe aufwarten soll.

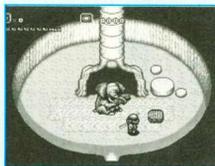
Michael Koczy

„GAMERS“ meint...

TIP: Studiert das Verhalten der Gegner. Da sie immer gleich agieren, läßt sich schnell ein wirksames Gegenmittel finden, um ihren Attacken zu entgehen.

GAMEPLAY	2	DAUERSPASS	2-	Hersteller:	Sony
GRAFIK	1-	SOUND	3+	Preis:	DM 130
				Genre:	Jump&Run
				Anzahl Spieler:	1 Spieler
				Levels:	6 komplexe
				Schwierigkeitsgrad:	einfach/mittel
				Continues:	1
				Erhältlich:	ab Oktober
				Speicherkapazität:	16 MBit

NOTE
2



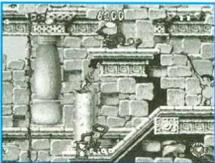
Soleil



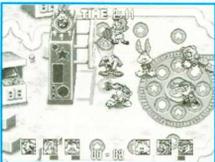
Dragon / Bruce Lee



Animaniacs



Dschungelbuch



Tiny Toons 2 All Stars



Lion King



Sparkster



Soulstar



Pagemaster



WELCOME TO THE NEXT LEVEL: MEGA 32 X
Mega Drive 32 X

MEGA DRIVE

WELCOME TO THE NEXT LEVEL !
Mega Drive 32 X (Lieferung portofrei) 389,-
2 x 32 Bit Turbo Lader fürs Mega Drive
(Ende Nov).

Spiele hierzu auf Anfrage!
Bis Ende Dez. angekündigt:
(Doom; VR-Racing Deluxe; Star Wars Arc.;
S. Motocross)

Mega Drive II ohne Spiel	189,-
Mega Drive „König der Löwen 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	29,-
(bitte angeben ob für MD 2 oder 1)	
Animaniacs (Nov.)	109,-
Bubsy II	89,-
Chaos Engine	124,-
Der König der Löwen (Lion King)	124,-
Dragon/Bruce Lee	109,-
Dschungelbuch	109,-
Dune II	109,-
Dynamite Headdy	114,-
EA Tennis	109,-
Earthworm Jim (Nov.)	129,-
Ecco the Dolphin 2 (Nov.)	109,-
F-1 (Batterie)	109,-
Fifa Soccer 95 (Nov.)	109,-
Flink	119,-
Flintstones - The Movie (Nov.)	104,-
Hurricanes (Nov.)	104,-
John Maddan Football 95 (Nov.)	109,-
Jurassic Park - Ramp.EDIT	114,-
Kawasaki Super Bikes	119,-
Landstalker	114,-
Lemmings 2	119,-
Lost Vikings	109,-
Mega Bomberman (1-4 Spiel.) (Nov)	99,-
Micro Machines 2 (Nov.)	114,-
Mickey Mania (Dez.)	119,-
The Pagemaster (Nov.)	114,-
NBA Live 95	109,-
N.H. Indycar (Nov.)	124,-
NHL Hockey 95	109,-
Paws of Fury (Nov.)	109,-

SCHNELL, S

THEO
VERS



NHL Hockey '95

MEGA DRIVE

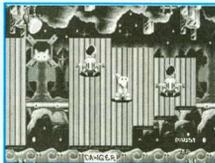
Pete Sampras Tennis	109,-
PGA Tour Golf III (Nov)	109,-
Protobactor	109,-
Psycho Pinball (Nov.)	114,-
RBI Baseball	114,-
Sequest DSV (Nov.)	114,-
Shaq Fu	109,-
Shining Force II	134,-
Silverster & Tweety	109,-
Syndicate (Nov.)	109,-
Soleil dt.	124,-
Sonic 3	99,-
Sonic Spinball	109,-
Sonic & Knuckles	114,-
Sparkster	99,-
Spiderman Maxim. Carnage	124,-
Speedy Gonzales (Dez.)	109,-
Streets of Rage 3	129,-
Super Street Fighter II	129,-
Syndicate (Nov)	109,-
Taz-Mania 2 (Escape from Mars)	109,-
Tiny Toons 2 All Stars	109,-
Urban Strike	109,-
Virtua Racing	169,-
WWF Raw (Nov.)	134,-
Zero Tolerance	89,-

MASTER SYSTEM

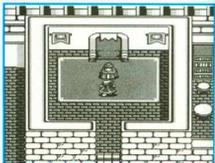
Master System 2	89,-
Asterix 3 (The Resc.)	79,-
Dragon/Bruce Lee	89,-
König der Löwen (Nov.)	79,-
Sonic Spinball	84,-



Earthworm Jim



Dynamite Headdy



Shining Force II

CHNELLER...

KRANZ LAND

FALLS SIE IN DER NÄHE SIND:
BESUCHEN SIE UNSERE
NEUE FILIALE IN 94032 PASSAU,
BAHNHOFSTRASSE 28,
GEGENÜBER DEM BAHNHOF



Ecco 2



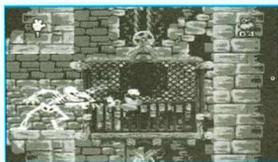
Rebel Assault

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

MEGA CD II

Mega CD II mit CD Spielbuch und
3 Spielen (Tomcat A.; Sonic; R.Av.) 499.-

Battlecorps	119.-
B.C. Racer	114.-
Dune CD	109.-
Dragon's Lair	99.-
Dragon Lore (Nov.)	89.-
Ecco the Dolphin 2 (Nov.)	114.-
Fifa Soccer CD	109.-
Formula 1 World Champ.	114.-
Golf the Best 36 Holes (Nov.)	119.-
Heart of the Alien (Another W.2)	109.-
Jurassic Park dt. CD	89.-
Links	109.-
NBA Jam CD	104.-
Mega Race CD	99.-
Mickey Mania	109.-
Powermonger CD	119.-
Rebel Assault	114.-
Sonic CD	84.-
Soul Star	119.-
Terminator	109.-
Thunderhawk	99.-
Tomcat Alley	89.-
WWF CD	109.-



Mickey Mania



Urban Strike



Super Streetfighter II



Sonic & Knuckles

GAME GEAR

Game Gear mit Columns 159.-

Asterix 3	79.-
Dynamite Headdy	79.-
Dragon/Bruce Lee	89.-
EA Hockey (Nov.)	79.-
Ecco the Dolphin 2 (Nov.)	79.-
Fifa Soccer (Nov.)	79.-
John Madden 95 Nov.	79.-
König der Löwen (Nov.)	79.-
Kawasaki Super Bikes	89.-
Pete Sampras Tennis	79.-
Pinball Wizard	79.-
Sonic Triple Trouble	84.-

ZU KNALLERPREISEN

MEGA DRIVE

Aladdin	89.-
Asterix	79.-
Barkley: Shut up and Jam	59.-
Bubsy	69.-
Castlevania	
mit Kon. Games Guide	59.-
Chuck Rock 2	79.-
Eternal Champions	79.-
Gunship	49.-
Hyperdunk	59.-
Mickey & Donald	
Puggsy	49.-
Shinobi 3	54.-
Street Fighter II	79.-
Tiny Toons	49.-

MASTER SYSTEM

Donald Duck	39.-
Incredible Crash Dummies	29.-
T-2 Arcade	39.-

GAME GEAR

Chuck Rock 2	39.-
James Pond 2	29.-
Wimbledon Tennis	39.-
Streets of Rage	39.-

nur solange
Vorrat reicht!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!!! (Gewerbenachweis erforderlich)

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

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

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

**Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN**



FIFA Soccer '95



Mega Bomberman



NBA Live 95



Der Sieger eines Matches steht natürlich im Rampenlicht und 'Tausende' applaudieren ihm

MEGA BOMBERMAN

Wenn Bomben über den Bildschirm fliegen, dann kann das nur an Hudson liegen. Das Bombeman-Fieber erreicht die Mega Drive!

W o Rufe wie „Killt doch endlich mal den Roten!“, „Nächste Runde spreng dich weg!“ oder „Ha, aus der Ecke kommst du nicht mehr lebend raus!“ ertönen, hat das nichts mit einem brutalen Splatter-Prügelspiel zu tun, sondern mit dem



Hier sorgen Laufbänder für Bewegung. Achtung, Bombe von unten!

Multi-Player-Klassiker schlechthin!

Bombemann sind putzige Robot-Zwerge, die sich in einer Arena versammeln, um sich gegenseitig den Garaus zu machen. Das Spielprinzip ist denkbar einfach: Bombe legen, um die Ecke in Deckung gehen und warten, bis sie nach wenigen Sekunden explodiert. Jeder Bomberman beginnt in einer Ecke des Spielfeldes, und



Wählt im Battle-Mode einen der neuen Bomberman-Charaktere

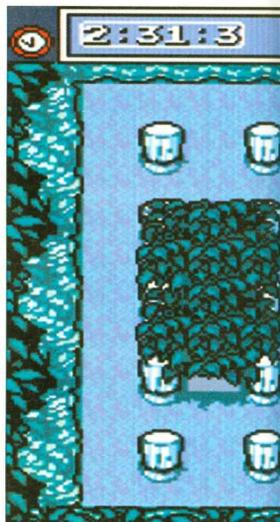


Natürlich enthält das Bomberman-Spiel auch einen Einzelspieler-Modus, bei dem teilweise scrollende Spielfelder von allerlei Getier inklusive Endgegnern gesäubert werden müssen. Obwohl die Version neue lustige Ideen aufweist, bleibt diese Spielvariante auf Dauer weitestgehend witzlos.

Neben dem 'einfachen' Battle-Spielfeld gibt es nun weitere mit Spielelementen wie Fließbändern,

Teleportern, Umlenk-Pfeilen für Schiebebomben oder Eisflächen, oder Arenen wo die Spieler gleich zu Anfang volle Bewaffnung haben. Puristen bevorzugen wegen der besseren Übersicht aber immer noch das schlichte Areal.

Nachdem das alte SNES-Bomberman nach Erscheinen nicht auf der ganzen Linie begeistern konnte, wurde das Spielprinzip für Mega Bomberman überarbeitet. Es spielt sich nun deutlich besser: Die Anzahl und Dauer der Runden lassen sich einstellen. Im Tag-Team-Modus könnt Ihr Mannschaften bilden, und der Sieger eines Matches kann ein Extra in die näch-



ste Runde mitnehmen.

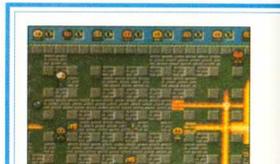
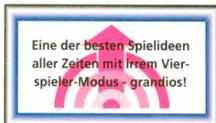
Leider sind die leidigen Speed-Extras, die die ausgewogene Spiel-



muß sich den Weg zu seinen Kontrahenten freisprengen, wobei er auf zahlreiche Extras stößt. Da gibt es alles, was das Pyromanenherz begehrt: zusätzliche Bomben, längere Flammen, dubiose Totenköpfe, 'Schiebebomben' usw.



Auch vorm Haus von 'Käptain Iglo' wird fleißig gesprengt, danach gibt es eine Runde Fischstäbchen für alle



Nach Bomberman 93 noch immer die beste Version: das Original auf der PC-Engine

So hat alles angefangen: mit fünf Spielern und einfachem, genialem Gameplay (nur Bomben- und Flammenextras auf dem einfachen n-grauen Spielfeld ohne jeden Schnickschnack) auf NECs nur in Japan offizieller. In ihrer PC-Engine (hat nichts mit PC-Computern zutun). Umsetzungen gibt es als Dynablasters auch für Amiga-, ST- und PC-Computer.

Es folgten Bomberman 93 und 94 (entspricht Mega Bomberman) für die Engine und zwei SNES-Versionen. Zudem gibt es Bomberman Dynablasterspiele für NES (3 Spieler), GB (2



Ein Monster von Endgegner im Story-Mode, was? Aber keine Bange, noch ein paar Treffern und weg ist er



harmonie zerstören und das Spiel hektisch und chaotisch machen, immer noch drin. Auch die Computerspieler im Battle-Modus sind



immer noch keine Herausforderung für den geübten Sprengmeister. Die Sega-Version hat aber



Für Leute, die gerne mit dem Feuer spielen



Nette und witzige Ideen sorgen im Story-Mode für Abwechslung



Jedes der „Schlachtfelder“ bietet besondere Features

Spielspaß und Abwechslung zu bieten, doch kommt vor allem durch das „Back-Up-Leben“ (eine Bombe sprengt zuerst nur das Reittier) zu viel Unausgewogenheit und Zufall ins Spiel. Unverständlich, warum man nicht wenigstens die Hälfte der Spielfelder känguruhlos gestaltet hat. Positiv ist aber: Im Battle-Mode kann man zwischen neun verschiedenen Sprengmeistern wählen, die Computergegner erhalten dann verschiedene Eigenschaften. So gibt es einen Opabomber mit schwacher Offensive, eine zurückhaltende Bomber-Lady, einen Baustellenbomber, der sich nur auf das Zerstören der Blöcke konzentriert und einen Selbstmord-Bomber, der wild seine Bömbchen verteilt.

Leider scheint bei Hudson Soft immer

Das erste Battlefeld ist das einzig wahre

noch niemandem auffallen zu sein, daß mit einem Vierspieler-Adapter und einem zusätzlichen Joystickport fünf Spieler möglich sind. Einzige Erklärung: völlig unfähige Programmierer. Außerdem: Wenn viel Los ist, geht das Mega Drive mit der Geschwindigkeit merklich in die Knie.

So bleibt nur zu hoffen, daß Hudson endlich mal einen Custom-Modus einbaut, bei dem man sich die im Spiel vorhandenen Extras einstellen kann. Aber dann ließen sich weitere Fortsetzungen wahrscheinlich nicht mehr ganz so gut verkaufen.

Michael Koczy

vor allem ein Problem. Es erscheint etwas unglücklich, als erstes MD-Bomberman gleich eine Umsetzung von Bomberman 94 zu bringen, in dem in allen zehn Spielfeldern känguruhartige Reittiere

Wo ist der fünfte Spieler? Keine Spielfelder ohne die (lästigen) Reittiere.

(„Louies“) auftauchen, die wiederum verschiedene Fähigkeiten haben, wie Springen, Bombenwerfen, Wändeverschieben oder Tanzen (!!!). Auf den ersten Blick scheint dieses Feature zwar viel

Kurios: Factor 5 hatten eine geniale 8-Spieler-Version auf dem MD in Arbeit, die von Hudson Soft aber aus politischen Gründen abgelehnt wurde



Nur in Japan und nicht zu kaufen: Hi-Ten-Bomberman, eine spezielle 10-Spieler-Variante, mit der auf sogenannten „Roadshows“

Spieler) und einen Spielautomaten. Demnach soll Bomberman 2 auch für den Game Boy erscheinen, dank eines neuen Adapters für bis zu 4 Spieler.

„GAMERS“ meint...

TIP: Mit Hektik beim Bombenlegen erreicht Ihr gar nichts. Timing ist dafür alles! Legt Bomben auf Kreuzungen und umrahmt so den Gegner – Boom, weg ist er!

GAMEPLAY

2

DAUERSPASS

2

GRAFIK

3+

SOUND

3

NOTE

2

Hersteller:

Hudson Soft

Preis:

ca. 130 DM

Genre:

Action

Anzahl Spieler:

1-4 Spieler

Levels:

5

Schwierigkeitsgrad:

mittel

Continues:

3

Erhältlich:

ab November

Speicherkapazität:

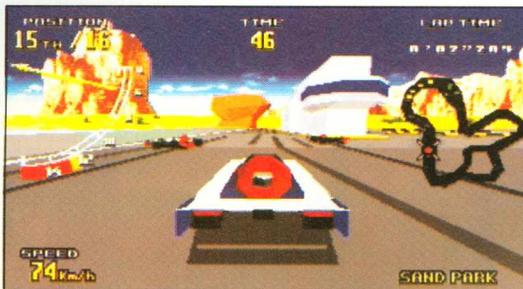
8 MBit



SEGA SETZT

Anfang Dezember ist es soweit: Sega präsentiert sein erstes 32-Bit-Gerät. Daß das MD 32X keine eigenständige Konsole, sondern vielmehr ein Aufstecksatz für das Mega Drive ist, ändert nichts an der Leistungsfähigkeit des neuen Systems. Zwei Hitachi-32-Bit-RISC-Prozessoren sorgen für die nötige Power, die sich zumindest in einem der drei Start-Titel widerspiegelt: ‚Virtua Racing Deluxe‘ stellt deutlich unter Beweis, was das 32X besonders in punkto Grafik zu leisten vermag. Ob sich der Kauf des 32-Bitters lohnt, wird ausschließlich von der Qualität der Software abhängen — Wir stellen Euch die ersten Titel vor.

VIRTUA RACING DELUXE



Der mit Abstand beste der ersten 32X-Titel wird zweifelsohne ‚Virtua Racing Deluxe‘ sein. Im Gegensatz zur Mega-Drive-Version bietet dieses Renn-Vergnügen nicht nur eine wesentlich



Die neuen Wagen haben es in sich

bessere und detailliertere Grafik: Zu den bisherigen Strecken sind drei weitere hinzugekommen, außerdem könnt Ihr nun mit drei Gefährten die Reifen quietschen lassen. Neben dem Formel-Eins-Fliker könnt Ihr auch das Stock Car wählen, das zwar ein wenig langsamer ist, sich dafür aber besser steuern läßt. Zudem gibt es noch den turboschnellen und kaum zu bändigenden Prototyp.



Zum Vergleich hier die ‚alte‘ Virtua Racing-Version



Der Split-Screen-Modus soll für den nötigen Spaß zu zweit sorgen — ob dieser besser gelungen ist, als der der MD-Version bleibt abzuwarten. Eines steht jedoch schon jetzt fest: Wem Virtua Racing auf dem Mega Drive auch nur annähernd begeistern konnte, der wird mit VR Deluxe seine wahre Freude haben.



Das MD 32X: Der Aufstecksatz für das Mega Drive



EINEN DRAUF



Zum Vergleich: Die Automatenversion



Mit vereinten Kräften geht's ab zum Todesstern

Vor jeder Mission erhält man letzte Instruktionen

Mit einem Fadenkreuz könnt Ihr die imperialen Schiffe ins Visier nehmen



STAR WARS ARCADE

Die 1:1-Automatenumsetzung des Weltraumspektakels bietet Euch auf dem 32X eine ansehnliche 3D-Polygon-Graphik. Neben dem Arcade-Modus, der über vier verschiedene Level verfügt, gibt es noch den 32X-Modus, bei dem Ihr in

diversen Missionen unter anderem mit dem X-Wing gegen die imperialen Schiffe kämpfen könnt. Mit Hilfe eines Fadenkreuzes gilt es, eine bestimmte Anzahl feindlicher Fighter zu erwischen.

Eindrucksvoll sind auch die Stufen, in denen Ihr mit Eurem Jäger über die Oberfläche des Todessterns rast. Schon die Vorversion hinterließ einen guten Eindruck – Den Kampf gegen das Imperium könnt Ihr ab Dezember aufnehmen.



Im Kampf gegen Schlamm und Gegner geht es über 15 verschiedene Kurse

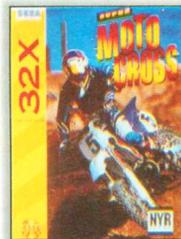


Der ersten Eindruck ist eher bescheiden – warten wir's ab!

Super Motocross verspricht Euch jede Menge Schlamm und Staub auf 15 verschiedenen Strecken. In drei unterschiedlichen Klassen darf über Rampen und Hindernisse um der Wette gesprungen und gecrosst werden. Das

SUPER MOTOCROSS

Geschehen kann aus der Fahrerperspektive oder von schräg oben verfolgt werden, ein Zweispieler-Modus wird voraussichtlich fehlen.

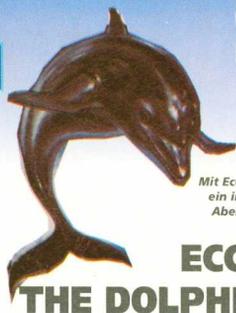


REPORTAGE

SEGA SETZT

10 Fragen rund um das MD 32X

1. Was genau ist das MD 32X?
Das 32X ist ein 32-Bit-Aufsatz, der in den Modulschacht des Mega Drives gesteckt wird.
2. Wann erscheint das MD 32X?
In der ersten Dezemberwoche.
3. Wie teuer wird es sein?
DM 399.-
4. Wann erscheinen die ersten Module?
Virtua Racing Deluxe, Star Wars Arcade und Super Motocross erscheinen zeitgleich mit dem MD 32X Anfang Dezember, danach werden monatlich ca. drei Titel veröffentlicht.
5. Wieviel werden die Module kosten? Ca. 130.- bis 140.- DM.
6. Werden die „herkömmlichen“ Mega-Drive-Module eine bessere Grafik bzw. einen besseren Sound haben, wenn man sie auf dem 32X abspielt? Nein.
7. Ist das MD 32X mit dem Mega Drive I und II kompatibel? Ja.
8. Was hat es mit den MD-32X-CD-Titeln auf sich? Nur wenn man ein Mega Drive, ein Mega-CD und ein MD 32X besitzt (ein Multi-Mega plus MD 32X geht natürlich auch), hat man die Möglichkeit, die MD-32X-CD-Titel abzuspielen. Im Januar '95 erscheint mit „Fahrenheit“ die erste 32X-CD. Die CDs sollen genauso teuer sein, wie die Module. Die „normalen“ Mega-CDs werden in punkto Grafik und Sound allerdings nicht besser.
9. Werden die 32X-Module auf dem Saturn „laufen“? Nein.
10. Wird GÄMEPRO über alle neuen kommenden MD-32X-Module und -CDs berichten? Selbstverständlich!



Mit Ecco hinein in neue Abenteuer

ECCO THE DOLPHIN

Von Ecco gab es bislang leider nur eine Intro-Sequenz zu sehen. Doch allein die macht schon Appetit auf



mehr. Der kleine Delphin soll Mitte '95 einer der Aushängeschilder des MD 32X werden.

MIDNIGHT RAIDERS CD

Ein weiterer CD-Titel soll Midnight Raiders werden, bei dem Ihr die Kontrolle über einen Kampfhubschrauber übernehmen dürft. Die Action-Ballerei wird ab Februar erhältlich sein.



SUPER SPACE HARRIER

Der 3D-Klassiker wurde schon für MD, MS und GG umgesetzt und darf auch auf dem 32X nicht fehlen. Ob das Spielprinzip auch heute noch begeistern kann? Wir werden sehen!



SUPER AFTERBURNER

Wie schon Super Space Harrier wird auch Super Afterburner eine 1:1-Arcade-Umsetzung. Nach den durchweg enttäuschenden „Konsolen-Burnern“ kann man nur hoffen, daß Sega es diesmal schafft, angehende



F-15-Piloten mehr in den Sitz zu fesseln. Trotzdem bleibt die Frage, warum so viele Uralt-Games umgesetzt werden, anstatt gute aktuelle Titel zu nehmen. Wer weiß, wer weiß...

STREET FIGHTER (Unbekannte Version)



Eines ist sicher: Capcom wird auch Besitzern des 32X eine Street-Fighter-Umsetzung beschicken, die Frage ist nur, welche Version es sein wird. Alles deutet auf eine Umsetzung des SF-

Super Street Fighter II Turbo auf dem Automaten.

Movie hin, der demnächst in den USA anläuft. Dann dürft Ihr mit den digitalisierten Schauspielern wie Jean-C. Van Damme gegeneinander antreten. Die 32X-Umsetzung soll im Frühjahr '95 in den USA erscheinen.



CYBERWAR

SCI's Action-Adventure basiert auf dem Film „The Lawnmower Man“.



METAL HE

In den Straßen der Zukunft lauern viele Blechbrüder



Verschiedene Perspektiven sorgen für den nötigen Überblick

Eine erste, halbfertige Version dieses 3D-Games hinterließ einen sehr ordentlichen Eindruck. Mit einem Mechwarrior durchschreitet Ihr futuristisches Terrain wie eine zerstörte Stadt oder ein Industriegebiet.

36 GREAT-EST HOLES

Die Golf Profis Fred Couples und Payne Stewart präsentieren Euch bei dieser Golf-Simulation die 36 aufregendsten Spielbahnen Amerikas und kommentieren Eure Schläge. Ob dieses Konsolen-Golf an PC-Dimensionen heranreicht erfahren wir frühestens Mitte 1995.



EINEN DRAUF



FAHRENHEIT CD

Der erste CD-Titel, der auf dem MD 32X erscheinen wird, läßt Euch in die Rolle eines Feuerwehrmanns schlüpfen. Brennende Häuser, Zugunglücke und Chemie-Unfälle müssen bewältigt werden. Zahlreiche Film-Sequenzen sollen für die nötige Atmosphäre sorgen. Freiwillige Helfer und „Backdraft“-

Fans kommen ab Januar '95 voll auf ihre Kosten. Allerdings nur unter der Bedingung, sie besitzen neben dem 32X und dem MD noch ein MCD!



COSMIC CARNAGE (CYBERBRAWL)



Bei dieser kosmischen Prügeleinlage dürft Ihr Euch mit verschiedenen Fighters zu zweit oder gegen den Computer die Blechbirnen einschlagen. Jeder Kämpfer



Cosmic Carnage wird auch unter den Titeln Cyberbrawl und Ultimate Fighters angekündigt



besitzt eigene Special Moves, Combos und Fatalities. Wohl nur was für ganz Harte!

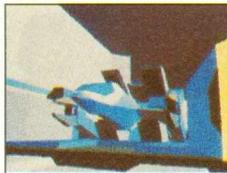
AD



Falls Euch die feindlichen Roboter zu sehr zu schaffen machen, könnt Ihr die fliegenden, fahrenden und laufenden Kolosse auch mit zwei Spielern gleichzeitig manövrieren. Die vielen verschiedenen Perspektiven sorgen für den nötigen Überblick. Um in weitere Level zu gelangen, müssen alle gegnerischen Mechs im Labyrinth der Wolkenkratzer aufgespürt und ausgeschaltet werden. Grafisch sieht's ansprechend aus, spielerisch fehlt noch ein wenig.

STELLAR ASSAULT

Das Weltraum-Shoot-'em-Up war schon auf dem PC ein Hit. Features: Zweispieler-Modus und eine Playback-Funktion, mit der Ihr Eure Fights aus verschiedenen Perspektive nochmal begutachten könnt.



War schon auf dem PC ein Hit: Stellar Assault



CLAYFIGHTER

Gerade erst sind die Knete-Fighter auf dem Mega Drive erschienen, schon ist eine

Umsetzung für das 32X geplant. Allerdings wird Interplay Helga und ihre Kumpels wohl nicht vor Mitte '95 auf uns loslassen.



BULLET FIGHTER

Das nächste 3D-Space-Shoot-'em-Up soll auch eine gehörige Portion Strategie mit sich bringen. Ebenso dürfen zwei Piloten gleichzeitig ihre Arbeit verrichten können. Wieviele Missionen zu erwarten sind steht leider noch nicht fest.

Weitere Weltraum-Ballerei: Bullet Fighter soll einen Zweispieler-Modus enthalten.



TEMPO

Der Grashüpfer Tempo lebt auf dem Planeten Rythma und wie soll es anders sein: Musik ist sein Leben! Ihr müßt ihm helfen, seine Freundin Katie aus den Klauen des Weltraum-Oktopus King Azolos zu befreien. Dies kann allerdings nur gelingen, wenn Ihr genügend CDs und MCs einsammeln könnt. Na dann: Gut hüpfl!



MD 32X-Titel

Alien Trilogy	Acclaim	Action	k.A.
Bullet Fighters	Sega	Weltraum-Action	Januar '95
Clayfighter	Interplay	Prügelspiel	k.A.
College Basketball	k.A.	Sport	k.A.
College Football	k.A.	Sport	k.A.
Cosmic Carnage	Sega	Prügelspiel	k.A.
Cyberwar	SCI	Action	k.A.
Digital Shinobi	Sega	Action/J&R	Februar '95
Ecco the Dolphin	Sega	Action/Adventure	k.A.
Fahrenheit CD	Sega	Action	Februar '95
Tee-Off!	C. Design	Sport	k.A.
Golf Best 36 Holes	Sega	Sport	Januar '95
Metal Head	Sega	Action	k.A.
Midnight Raiders CD	Sega	Action	Februar '95
Indiziertes Spiel	Acclaim	Prügelspiel	k.A.
NBA Jam Tourn. Ed.	Acclaim	Sport	k.A.
Ratched & Bolt	Sega	k.A.	Januar '95
Shadow of Atlantis	k.A.	Adventure	k.A.
Soulstar	C. Design	Action	k.A.
Star Wars Arcade	Sega	Weltraum-Action	Dezember
Stellar Assault	Sega	Weltraum-Action	k.A.
Street Fighter II	Capcom	Prügelspiel	k.A.
Super Afterburner	Sega	Action	k.A.
Super Motocross	Sega	Sport	Dezember
Super Space Harrier	Sega	Action	Januar '95
Surgical Strike CD	k.A.	Action	k.A.
Tempo	Sega	Jump & Run	k.A.
Tomcat Alley D. CD	Sega	Action	k.A.
Virtua Fighter	Sega	Prügelspiel	k.A.
Virtua Racing Del.	Sega	Sport	Dezember
Vortex	Argonaut	Action	k.A.
Wirehead CD	Sega	Action	k.A.



SONIC &

Knuckles in Aktion: Der neue Held stellt sich und seine Talente vor

Knuckles beherrscht nicht nur die normale Drehattakke, sondern kann auch an Wänden klettern



Zusätzlich kann er mit seinem Lockenkopf größere Strecken im Flug zurücklegen. Das erweist sich manchmal als recht praktisch



Mit allen Chaos Emeralds wird man zum unbesiegbaren Super Knuckles



Er ist wieder da, unser beliebtester (und blauester) Igel. Für sein neuestes Abenteuer hat Sonic nicht nur einen ganz besonderen Gaststar mitgebracht, nämlich Knuckles, sondern auch noch andere Überraschungen.

Neue Gefahren und Hilfsmittel: Das Leben ist nicht immer leicht

Die Aufzüge bringen unsere Helden in neue Abschnitte der Level. Es lebe die moderne Technik



Die Schiebeschalter öffnen Türen, aber nur für einen begrenzten Zeitraum



Lichtschalter sorgen für den nötigen Durchblick in der dunklen Pyramide, Schlingpflanzen sind dagegen eher lästige Hindernisse



Was wäre Sonic wohl ohne seinen Lieblingsfeind Dr. Robotnik – immerhin hält der Fiesling das sympathische Stacheltier ordentlich auf Trab. Und

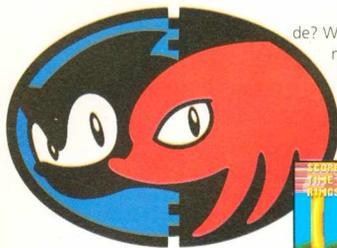
mal ohne seinen Kumpel Tails auskommen, aber so ganz allein ist er doch nicht in seinem Modul, denn ein alter Bekannter hat es sich dort ebenfalls bequem gemacht: Knuckles, der knallrote Ameisenbär, der eigentlich aussieht wie ein Maulwurf und der dem blauen Igel (wundersame Tierwelt ...) in 'Sonic 3' das Leben ziemlich schwer machte. Freunde sind sie zwar noch nicht direkt geworden, aber im-



wer nicht rastet, der rostet bekanntlich auch nicht. Und so hat Sonic in seinem neuesten Abenteuer natürlich keinen Rost angesetzt, sondern ist so igelflink wie nie zuvor. Zwar muß er dies-



SONIC & KNUCKLES



de? Werden wir im nächsten Sonic-Game die drei ‚Muskel-Tiere‘ Sonic, Tails und Knuckles in gemeinsamer Mission bewundern können? Die Zukunft wird es

merhin haben sie nun einen gemeinsamen Feind: Dr. Robotnik.

Das wissen sie anfangs allerdings nicht, denn jeder startet sein Abenteuer aus einem anderen Grund: Die Chaos Emeralds sind mal wieder verschwunden, und während für Sonic klar ist, daß nur Robotnik



Igel unerwünscht: Knuckles befördert Sonic hier in höhere Regionen des Spiels



Knuckles dagegen schafft den Durchbruch...

dahinterstecken kann und daß Gefahr im Verzug ist, will Knuckles wissen, wer dafür verantwortlich ist. Was Knuckles dabei herausfindet, gefällt ihm natürlich gar nicht, noch weniger gefällt Dr. Robotnik, was sein einstiger Verbündeter anschließend mit ihm macht. Aber werden Sonic und Knuckles anschließend Freun-



Diese lästigen Metallhühner sorgen für ziemlich viel Wirbel, also Vorsicht



zeigen, kümmern wir uns zunächst um das aktuellste Game.

Zu Beginn des Games wählt Ihr, ob Ihr mit Sonic oder Knuckles in den Kampf ziehen wollt. Damit entscheidet Ihr auch, wie sich die Handlung an einigen Stellen weiterentwickelt, denn während das Schicksal der Helden anfangs noch

in recht ähnlichen Bahnen verläuft, trennen sich die Wege später immer weiter. Zwar müssen beide durch die gleichen gefährlichen Level, allerdings des öfteren auf verschiedenen Wegen, denn dank seiner besonderen Fähigkeiten kann Knuckles manchmal Wege gehen, die Sonic verschlossen bleiben. (Für Euch hat das den Nebeneffekt, daß Ihr praktisch zwei Spiele in einem



Modul habt – und noch einiges mehr.) Durch sieben Zonen voller Gefahren führt der Weg, aber der geneigte Sonic-Spieler kennt na-

End- und Zwischengegner gibt es in rauen Mengen, nicht nur Dr. Robotnik macht sich hier unbeliebt

Hürdenlauf gegen Dr. Robotnik: Nicht nur die Stachelkugeln zwischen den Pfosten sind recht schmerzhaft ...



Dr. Robotnik als Meisterturner? Der Spuk hat recht bald ein Ende!



Wer versteckt sich wohl hinter dem Steinmonster? Richtig geraten ...

Die neuen Erfindungen des Dr. Robotnik stellen kaum unlösbare Probleme dar, aber sie können doch ordentlich nerven ...

Die Maschine rechts ist nicht gerade mit besonderer Intelligenz gesegnet – selber schuld, oder?



Der netten Steinmumie könnt Ihr stundenlang auf die Birne hüpfen. Die tatsächliche Lösung ist aber wesentlich einfacher, wie sich zeigt



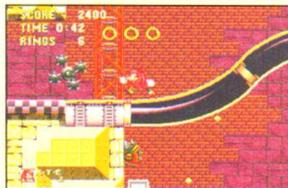
Wer möchte mal dieses freundliche Händchen schütteln?





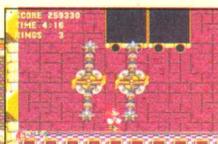
Lock-In heißt die neue Technik, die Sonic & Knuckles so spektakulär macht. Wie funktioniert die Sache eigentlich, und was bringt sie?

Sega hat sich eine nette Sache ausgedacht, um alten Modulen neuen Glanz zu verleihen.



geheime Level 13 bekommt allerdings nur Sonic zu sehen.

Offiziell werden nur „Sonic 2“ und „Sonic 3“ unterstützt, aber die Ge-



Neue Gegner, neue Abschnitte – in Sonic 3 gibt es noch sehr viele Änderungen zu entdecken



rüchteküche brodel: Auch bei „Sonic“ und „Sonic Spinball“ soll sich beim Lock-In etwas verändern, angeblich soll dazu manchmal eine Tastenkombination nötig sein. Experimentiert ruhig etwas herum, kaputt gehen kann dabei nichts, Ihr landet höchstens in einer Special Stage. Für die Zukunft sind weitere Games mit Lock-In-Unterstützung geplant, vielleicht können Sonic und Dr. Robotnik ja eines Tages



Oben am „Sonic & Knuckles“-Modul befindet sich ein Steckplatz, der ein weiteres Modul aufnehmen kann. Je nachdem, um welches Game es sich dabei handelt, kann es passieren, daß man eine kleine Überraschung erlebt: Stöpselt man beispielsweise „Sonic 2“ ein, so kann man auf einmal mit Knuckles die altbekannten Level durchspielen und dabei schauen, wie er sich in der neuen Umgebung bewährt.

So richtig schön wird die Sache aber mit der Kombination aus „Sonic 3“ und „Sonic & Knuckles“, denn hier wird nicht einfach das alte Game mit neuen Figuren aufgemotzt, sondern beide Spiele werden zu einer Einheit. Ihr habt somit ein 34-MBit-Monstermodul, eine geballte Ladung Sonic-Power: Die sechs Level des alten Teils gehen nahtlos über in die neuen Abschnitte, das Abenteuer beginnt im ersten Level von Sonic 3. Eure

Erfolge in den einzelnen Zonen können dank der Batterie von „Sonic 3“ abgespeichert werden. Ihr könnt die Reise wahlweise als Sonic, Tails, Knuckles oder Sonic und Tails beginnen, wobei es mit jeder Figur viele Überraschungen geben

Irgendwie kennen wir diese Szene doch schon. Aber wer ist denn der nette rote Herr im rechten Bild?



wird: Knuckles beispielsweise kann jetzt die mysteriösen Gebiete betreten, die in „Sonic 3“ zwar vorhanden, aber nicht zugänglich oder spielbar waren. Mit Tails dagegen dürfte es in den höheren Regionen von „Sonic & Knuckles“ auch noch Neues zu entdecken geben. Das



Ihren Zwist in einem Street Fighter-Duell austragen, lassen wir uns überraschen.

türlich schon die Widrigkeiten, die auf ihn lauern, oder nicht? Darauf sollte man sich nicht zu sehr verlassen, denn es gibt jede Menge Überraschungen zu entdecken, angenehme wie unangenehme. Von Waldeslust ist in der ‚Mushroom Hill Zone‘ nicht viel zu spüren: Riesige Pilze werden als Trampolin oder Gleitschirm genutzt, so mancher mutige Vorstoß endet im Gewirr von Schlingpflanzen, und das Gewirr von Gängen und Loo-



Natürlich gibt es wieder einige interessante Bonusrunden, in denen Extraleben kassiert werden können. In den Special Stages gibt es dann die heiß-begehrten Chaos Emeralds



pings sorgt für Verwirrung. Natürlich lauern auch überall die Kreaturen Robotniks, und am Ende einer Zone gibt sich normalerweise der Chef höchstpersönlich die Ehre. In den anderen Zonen geht es natürlich weniger hart zur Sache, jede von ihnen hat ihre eigenen Gefahren und Tücken. In Robotniks fliegender Festung verliert man öfter den Boden unter den Füßen, in der Wüstenwelt stellt Treibsand eine große Gefahr dar und auch



Im Wüstenland ist so manches praktische Extra versteckt, man muß sich nur genügend Zeit für die Suche lassen

KLES



draufsetzen, beispielsweise einige Eurer alten Sonic-Module und damit in ungeahnte Dimensionen vorstoßen. „Lock-In“ heißt das Zauberwort, das „Sonic & Knuckles“ zu einem ganz besonderen Modul macht. Für sich allein gesehen ist „Sonic & Knuckles“ eigentlich nur ein weiteres ganz normales Sonic-Game,



Keine angenehme Überraschung...

Tolle Grafiken, Lock-In-Option für ältere Module, variabler Verlauf je nach Figur.

zwar mit einigen kleinen Neuerungen und Verbesserungen, aber im Endeffekt doch „nur“ ein Spiel wie wir es schon lange kennen – und immer noch lieben; erst die neue Technik macht es zu einer Sensation. Igelfans werden sich das Game sowieso gönnen, wer aber erst seine Liebe zu Sonic entdecken muß, der sollte mit „Sonic 3“ beginnen.

Michael Anton

Keine Speichermöglichkeit (ohne Sonic 3), altbekanntes Spielprinzip.

die anderen Welten verlangen einigiges an Geschick. Außerdem sollte man es sich nicht zu einfach machen, denn auch hier gibt es wieder die Riesenringe, die zu den Special Stages mit den Chaos Emeralds führen. Und nur wer sie alle sammelt, darf zum Schluß zum echten Endkampf gegen Robotnik antreten. Aber damit nicht genug, Ihr könnt im wahrsten Sinne des Wortes noch etwas



SONIC TRIPLE TROUBLE

TEST
GAME GEAR



Auch auf dem Game Gear darf unser Lieblingsigel dem fiesen Dr. Robotnik mal wieder gehörig auf die Füße treten, will der Bösewicht doch mit

Level könnten länger sein, zu wenig Gegner, Endgegner sind etwas einfacher.

einem Atomisierer Unheil anrichten. Das kann natürlich nicht angehen, und so machen sich Sonic und Tails auf den Weg durch sechs lebensgefährliche Zonen, um die Chaos Emeralds wiederzubeschaffen und dem Doktor die Leviten zu lesen. Nach dem eher etwas drögen „Sonic Chaos“ ist der Igel wieder in alter Frische zurück: Wahlweise mit Sonic oder Tails geht es durch sechs abwechslungsreiche Welten voller Fallen und Überraschungen. Rasante Igel-Action und tolle Grafiken lassen viel Freude aufkommen, so wollen wir unseren Sonic immer sehen. Zumindest für alle eingefleischten Sonic-Fans ist dieses Game ein absolutes Muß.

Michael Anton



Mit dem Snowboard geht es rasant zur Sache. Wirklich sportlich, dieser Igel!

Rasante Action voller Überraschungen und Abwechslung, viele neue Elemente.

„GAMERS“ meint...

TIP: Für sich allein macht das Game schon viel Spaß, zusammen mit Sonic 3 ist es aber wirklich genial. Schon wegen der Speichermöglichkeit solltet Ihr beide Games haben.

GAMEPLAY 2	DAUERSPASS 1	Hersteller: Sega Preis: ca. 130 DM Genre: Jump&Run Anzahl Spieler: 1 Spieler Levels: 7 Zonen Schwierigkeitsgrad: mittel Continues: erspielbar Erhältlich: im Handel Speicherkapazität: 18 MBit
GRAFIK 1	SOUND 2	
NOTE 1-		

„GAMERS“ meint...

TIP: Sucht die Level genau ab, denn es gibt jede Menge Überraschungen zu entdecken. Macht auch ausgiebig Gebrauch von den neuen Fortbewegungsmitteln.

GAMEPLAY 2	DAUERSPASS 2	Hersteller: Sega Preis: ca. 80 DM Genre: Jump&Run Anzahl Spieler: 1 Spieler Levels: 6 Welten Schwierigkeitsgrad: mittel Continues: erspielbar Erhältlich: im Handel Speicherkapazität: 4 MBit
GRAFIK 2	SOUND 3	
NOTE 2+		

Es gibt mal wieder handfesten Krawall im All. Fiese Aliens bedrohen ein harmloses Sonnensystem, aber der heldenhafte Retter ist natürlich schon unterwegs.



Hat jemand was von Platzangst gesagt?

Cool bleiben und nicht die Übersicht verlieren. So ist es eben nun mal im Weltall!

Wenn Aliens schon mal Myrkoiden heißen, ahnt man schon Übles. Und in der Tat, sonderlich angenehme Zeitgenossen sind die Myrkoiden wirklich nicht: Mit riesigen Raumschiffen düsen sie durch das All und überfallen ganze Sonnensysteme, um Rohstoffe und Energie für ihre Invasionsflotten zu sammeln. Von den betroffenen Planeten bleibt im Allgemeinen nur noch ein Häufchen Weltraumschutt übrig, was eigentlich (außer vielleicht den Myrkoiden) niemand so richtig lustig finden kann. Seit Urzeiten treiben diese Aliens schon ihr Zerstörungswerk, und bislang ist es niemandem gelungen, sie aufzuhalten. Schlechte Karten für das Universum und seine Bewohner?

Und diesmal, so scheint es, haben sie Glück: Die Myrkoiden nähern sich dem Sonnensystem Soulstar, und zufällig befindet sich die „Treaghon“, eines der Schiffe des Cryo-Kommandos, gerade in der unmittelbaren Nachbarschaft – Pech für die Aliens!



Nicht unbedingt, denn man ist den Fieslingen schon recht lange auf der Spur, wengleich man sie bislang nicht zu fassen gekriegt hat. Die Krieger des Cryo-Kommandos haben sich schon vor langer Zeit an die Fersen der Myrkoiden geheftet, konnten bislang aber noch nicht zuschlagen. In ihren riesigen Raumschiffen verfolgen sie, angesichts der Weite des Alls meistens im Tiefschlaf, schon seit Jahrhunderten den Spuren der Zerstörung.

Denn an Bord der „Treaghon“ ist Bryk Hammelt, einer der letzten Kämpfer des Cryo-Kommandos, ein hervorragender Pilot und Navigator, der das Zeug dazu hat, den

Myrkoiden das Fürchten zu lehren. So ganz unbewaffnet tritt man diesen Herrschaften natürlich nicht gegenüber, der „Agressor“ ist ein ganz passables Mittel gegen aufdringliche Aliens: Es handelt sich dabei um ein multifunktionales Kampfgefährt, das seine Form verändern kann. Je nach Bedarf verwandelt es sich in einen Raumgleiter, einen Kampf-Walker oder einen Helikopter. Jede Form hat ihre eigenen Bewegungsmöglichkeiten, eines haben aber alle drei Fahrzeuge gemeinsam: Genug



Unser Raumschiff mutiert per Filmsequenz zu einem Walker – wohl aus gutem Grund

Feuerkraft, um den Myrkoiden das Leben schwer zu machen.

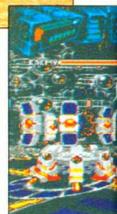
Ihr schlüpf in die Rolle von Bryk Hammelt und steuert den „Agressor“ durch 23 myrkoidenverseuch-

te Level voller Streß und Gefahren. Nachdem Ihr Euch den Weg zum Mutterschiff der Aliens freigeblät habt, geht es von dort aus auf die verschiedenen Planeten von Soulstar, wo jede Menge feindliche Einrichtungen auf ihre Atomisierung warten. Und herrscht dort erst einmal Ruhe, so geht es weiter bis zum Showdown auf dem Heimatplaneten der Myrkoiden. Die einzelnen Level sind recht abwechslungsreich und reichen von Flügen



durchs All oder auf den Planetenoberflächen bis hin zu Gefechten in engen Tunneln und riesigen Hallen, zwischen den Einsätzen informieren Filmsequenzen mit Sprachausgabe über die Story und die nächsten Aufgaben. Neben den zahllosen kleinen Störfrieden gibt es natürlich auch die obligatorischen Endbosse, die gehörig für Aufregung sorgen, und damit das Leben nicht all zu hart wird, lassen sich des öfteren hilfreiche Extrawaffen und Energieboni einsammeln.

Die Story klingt vielversprechend, und so sind auch die ersten optischen und akustischen Eindrücke: Atemberaubende Grafiken voller



Farbe und genialer Effekte, dazu ein bombastischer Soundtrack – was kann da eigentlich noch schiefgehen? Daß leider doch nicht alles eitel Sonnenschein ist merkt man dann, wenn man erstmals das Joypad in die Hand nimmt. Die Steuerung ist manchmal nämlich mehr als gewöhnungsbedürftig, in den 360-Grad-Szenarien ist auch das Flugmodell etwas eigenwillig.



mühsam und auch nur dank seiner optimalen Ausnutzung des Mega-CD, über das spielerische Mittelmaß herauszukommen. Eine etwas bessere Steuerung hätte vieles retten können, so bleibt selbst hartgesottene Joypad-Akrobaten anzuraten, vor dem Kauf zunächst ein Probespielchen zu wagen und zu testen, ob man den Herausfor-



Hier kommt ein Extra! Besten Dank für die Unterstützung. Eigentlich sieht hier ja alles ganz friedlich aus, oder?

derungen an Auge, Feinmotorik und Nervenstärke wirklich gewachsen ist. (Zumindest die Myrkoiden dürfte das eventuell freuen, haben sie dadurch doch eine kleine Chance, in Ruhe ihren Untaten nachgehen zu können...)

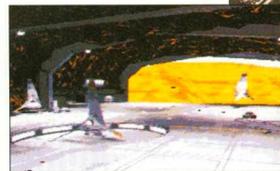
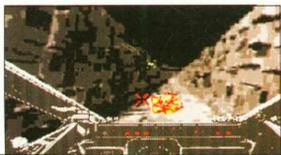
Michael Anton



REBEL ASSAULT

Es muß nicht immer Fliegen sein, auch etwas Prügelei ist erlaubt

Wolltet Ihr nicht schon immer mal die Macht benutzen? Mit „Rebel Assault“ könnt Ihr es: Ihr schlüpft in die Rolle eines hoffnungsvollen Nachwuchspi-



Die Zwischensequenzen sehen doch noch am besten aus. Das da oben ist übrigens der bekannte Flug auf dem Todesstern



loten der Rebellen, der nach fleißigem Training den Kampf gegen das Imperium aufnehmen darf und, wenn alles gut geht, die Ehre hat, den Todesstern eigenhändig vernichten zu dürfen. Der Weg dorthin ist allerdings weit, 16 Level müssen bis zum Finale überstanden werden. Dabei handelt es sich überwiegend um Flugsequenzen

anderes geboten wäre. Die unübersichtliche Krümelgrafik macht auch den optischen Genuß zunichte, es ist nicht sonderlich herausfordernd, durch grob gepixelte eintönige Landschaften zu fliegen. Da hilft auch die Macht nichts mehr ...

Michael Anton

Packende Grafiken und Sounds, gute Ausnutzung der Möglichkeiten des Mega-CD.

Am besten kommt man noch mit einem zweiten Spieler zurecht: Während sich Spieler Nummer 1 auf die Steuerung und die normalen Waffen konzentriert, übernimmt der zweite Spieler die Kontrolle der Extrawaffen und in einigen Fällen auch der Energieverteil-

Steuerung extrem gewöhnungsbedürftig und hakelig, keine Levelcodes.

„GAMERS“ meint...

TIP: Die besten Chancen hat man immer noch, wenn man einen zweiten Spieler als Mitkämpfer anheuern kann. Nur so läßt sich die Steuerung einigermaßen in den Griff bekommen.

GAMEPLAY 3+	DAUERPASS 3-	Hersteller: Core Design Preis: ca. 120 DM Genre: Action Anzahl Spieler: 1 Spieler Levels: 23 Schwierigkeitsgrad: mittel/hoch Continues: 1 Erhältlich: ab November Speicherkapazität: 1 CD
GRAFIK 1-	SOUND 1-	
NOTE 2-		



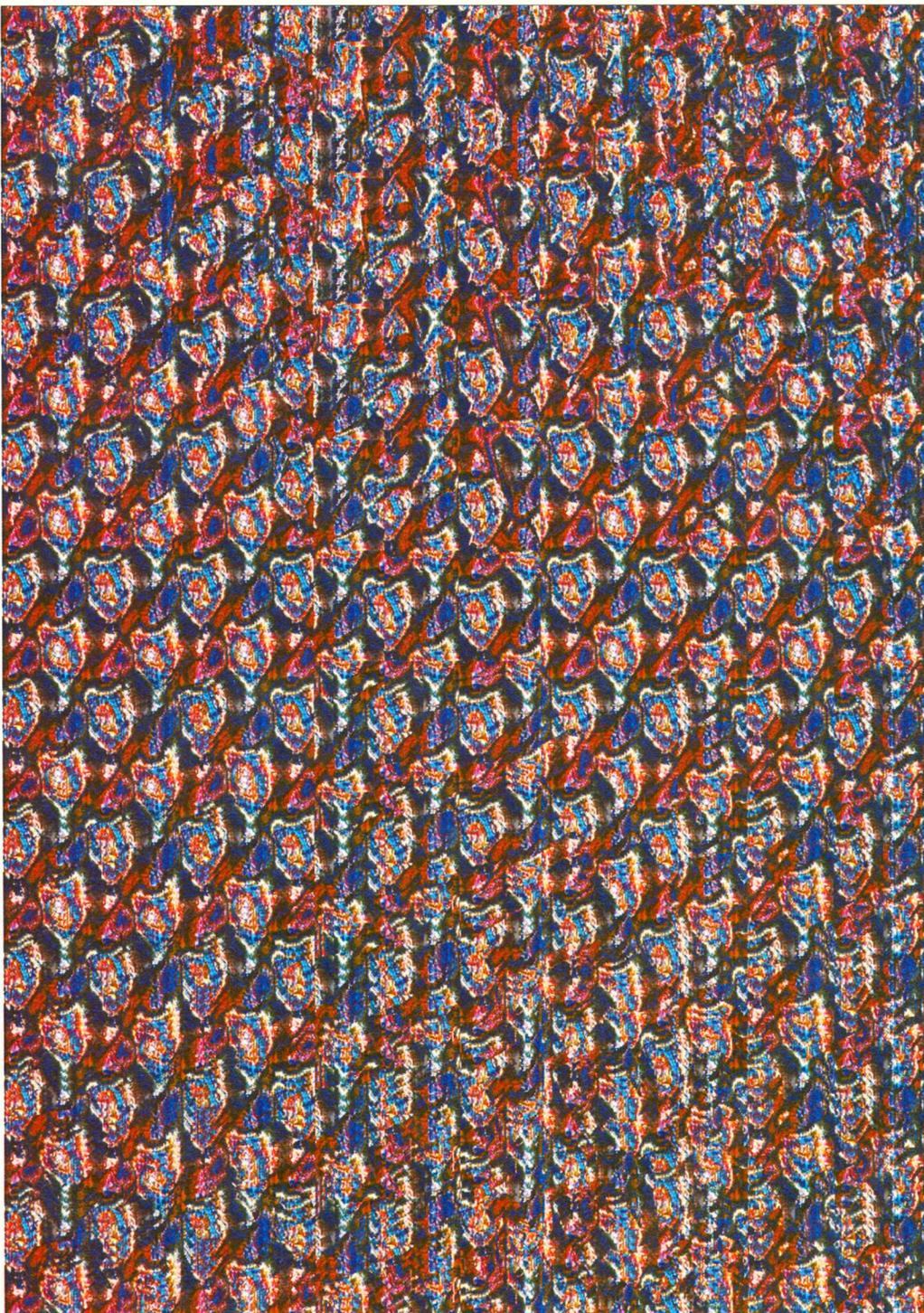
lung. Nur so hat man an einigen Stellen wirklich Erfolg aussichten.

Das technisch hervorragende Spiel kränkt leider etwas an der hakeligen Steuerung und der Unübersichtlichkeit in manchen Situationen, hier hätte man noch etwas an der Spielbarkeit herumfeilen sollen. So schafft es „Soulstar“ nur

„GAMERS“ meint...

TIP: Für den Preis dieser Scheibe könnt Ihr Euch auch die gesammelten Star Wars-Videos zulegen. Das macht nicht nur mehr Sinn, Ihr habt auch wesentlich mehr für Euer Geld! Schade auch...

GAMEPLAY 4-	DAUERPASS 4-	Hersteller: Virgin Preis: ca. 120 DM Genre: Action Anzahl Spieler: 1 Spieler Levels: 16 Schwierigkeitsgrad: mittel/hoch Continues: Levelcodes Erhältlich: ab November Speicherkapazität: 1 CD
GRAFIK 4-	SOUND 4-	
NOTE 4-		



So geht's: Haltet das Heft mit der Seitenkante nach unten ganz nah vor Euer Gesicht. Startt jetzt sozusagen durch das Bild hindurch, als wäre es gamicht da. Bewegt nun das Heft gaaaaanz langsam von Euren Augen weg, dabei 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 und das Motiv nicht sehen könnt, dann probiert's mal ohne Euer Schieleisen!

Gnadenlos **VIDEO SPIELE**

TEL.: 089-4802913

Nur solange Vorrat reicht !!!

MEGA DRIVE

Abraham's Battletank d	59,90
Addam's Family d	49,90
Alienstorm d	49,90
Alisia Dragon d	39,90
Andre Agassi Tennis d	49,90
Another World d	49,90
Aquatic Games d	39,90
Arch Rivals d	39,90
Arrowflash d	39,90
Art Alive d	39,90
Asterix d	79,90
Atomic Runner d	39,90
Balijacks d	39,90
Baliz d	99,90
Barkley Jam	89,90
Bar's s Nightmare d	39,90
Baseball 2020 d	49,90
Batman Returns d	39,90
Batman Revenge us	39,90
Beavis & Butthead us	129,90
Bill Walsh d	59,90
Biohazard d	49,90
Blades of Vengeance	49,90
Blockout I	29,90
B.O.B. d	49,90
Body Count d	109,90
Bonanza Bros. d	49,90
Cadash I	39,90
Captain Planet d	49,90
Chakan d	49,90
Chiki Chiki Boys d	49,90
Chuck Rock 2 d	79,90
Cliffhanger d	39,90
Combat Cars d	79,90
Contra Hard Corps us	109,90
Cool Spot d	69,90
Corporation d	39,90
Cosmic Spacehead d	49,90
Crackdown d	39,90
Crackdown I	29,90
Crudebusters d	49,90
Crueball d	49,90
Cyborg Justice d	49,90
David Robinson d	49,90
Daviscup Tennis	89,90
Decap Attack d	39,90
Desert Strike d	39,90
DJ Boy d	89,90
Dr. Robotnik d	69,90
Double Dragon 3 d	99,90
Dracula	99,90
Dragon d	59,90
Dragon's Fury d	99,90
Dragon's Revenge d	99,90
Dschungelbuch d	109,90
Double Sports d	69,90
(EA Icehockey & John Madden Football)	59,90
Double Clutch	59,90
Donald Duck d	49,90
Dune II d	109,90
Dungeon & Dragon d	59,90
Dynamite Headdy d	119,90
EA Tennis d	99,90
E-Swat d	39,90
Ecco the Dolphin d	89,90
Ecco the Dolphin 2 us	109,90
ESPN Baseball us	109,90
European Golf Tour d	89,90
Eternal Champions d	99,90
Ex Mutants d	49,90
F 117 d	69,90
Fantastic Dizzy d	49,90
Fantasy Zone d	49,90
Fatal Fury d	69,90
FIFA Soccer d	89,90
Final Blow I	29,90
Flinstones d	89,90
G - Loc d	49,90
Galahad d	49,90
Galaxy Force II d	39,90
Global Gladiators d	49,90
Gods d	49,90
Greenog d	49,90
Gunship d	49,90
Gynoug d	39,90
Hardball '94	99,90
Hard Driving d	49,90
Haunting d	69,90
Hellfire d	39,90
Herzog Zwei d	49,90
Hydlide d	39,90
Hook d	99,90
James Pond 3 d	49,90
Jewel Master d	39,90
Jordan vs Bird d	49,90
Joe Montana '93 d	39,90
John Madden '92 d	49,90
John Madden '92 d	49,90
Jordan vs Bird d	49,90
Jurassic Park d	79,90
Jurassic Rampage d	119,90
Ka-Ge-Ki I	29,90
Kick Off d	59,90
Kick Off 3 d	89,90
Kid Chameleon d	49,90
Klax d	49,90
Landstalker d	119,90
Last Battle	49,90
LHX Attack Chopper d	49,90
Lotus Turbo Ch.	49,90
Lotus II	49,90
Magical Hat	49,90
Mario Lemieux d	49,90
Maximun Carnage d	129,90
Mazin Wars d	49,90
Megalomania d	49,90
Marco's Magic Soccer	109,90
Mercs d	39,90
Mickey Mania d	119,90
Mutant League Football d	39,90
Mutant League Hockey d	49,90
NBA Jam d	99,90
NHLPA '95 d	99,90
Normy's Beach Babe d	89,90
Paperboy d	99,90
Powermonger	49,90
Puggsy d	89,90
Quackshot d	49,90
Rambo III d	49,90
Ranger X d	59,90
Revenge of Shinobi d	49,90
Risky Woods d	99,90
Robocod d	49,90
Robocop vs Terminator d	69,90
Rocket Knight d	59,90
Sepp Maier Soccer d	69,90
Shadow of Beast d	49,90
Shiningforce d	129,90
Shinobi 3 d	89,90
Skitchin d	89,90
Simpsons Barts Nightm.d	39,90
Smash TV	39,90
Snake Rattle n Roll d	89,90
Sonic & Knuckle I	119,90
Sonic d	29,90
Sonic 2 d	49,90
Sonic 3 d	119,90
Sonic Spinball d	49,90
Sparkster d	69,90
Speedball 2 d	49,90
Spiderman j	49,90
Spiderman X-Men d	69,90
Splatterhouse 2 d	89,90
Steel Empire d	29,90
Steel Talons d	89,90
Streets of Rage 3 d	49,90
Strider I	49,90
Strider d	29,90
Strider II d	49,90
Subterrania d	49,90
Summerchallenge d	49,90
Sunset Riders d	49,90
Superman d	39,90
Super Shinobi d	99,90
Super Streetfighter us	119,90
Super Streetfighter 2 d	129,90
Super Streetfighter jp	39,90
Sylvester & Tweety d	49,90
Talespin d	29,90
Talmit's Adventure d	39,90
Tazmania 2 d	109,90
Technoclash d	49,90
Terminator d	39,90
T 2 Arcade	49,90
T 2 Judgement Day d	49,90
Tiny Toons d	49,90
Tiny Toons Sports d	49,90
Thunderforce 2 d	79,90
Toe Jam & Earl 2 d	119,90
Toki d	29,90
Traxxon d	59,90
Turcan d	89,90
Turtles d	49,90
Turtles T. Fighters d	49,90
Twin Hawk d	119,90
Two Crude Dudes	49,90
Universal Soldier d	49,90
Urban Strike d	49,90
Yalis SD j	49,90
Veryt I	29,90
Virtual Pinball d	49,90
Wani Wani World I	129,90
Warspeed d	49,90
Wimbledon Tennis d	49,90
Winterchallenge d	109,90
Winter Olympics d	39,90
Wiz n Liz d	119,90
Wonderboy V	39,90
World Class Soccer d	49,90
World Cup Italia d	99,90
WWF Wrestlingmania d	99,90
XXN 2 d	89,90
Zero Tolerances us	49,90
Zero Wings I	109,90
Zombies d	29,90
Zool d	49,90

F1 Circus j	39,90
Final Flight I	39,90
Formula One d	59,90
Ground Zero Texas d	29,90
Heavy Nova I	49,90
Heart of Alien us	79,90
Hook d	99,90
Hook us	99,90
Iron Helix us	49,90
Jaguar XJ 220 d	29,90
Kriss Kross d	49,90
Kriss Kross us	49,90
Marty Mak us	39,90
Megarace us	49,90
NFL '94 d	119,90
Nighttrap d	19,90
Powermonger d	29,90
Prince of Persia us	59,90
Road Avenger d	59,90
Sewershark d	59,90
Spiderman d	59,90
Thunderhawk d	39,90
Tomcat Alley d	49,90
Wolfchild d	119,90
Wolfchild us	129,90
Wonderdog d	109,90
Wonderdog I	119,90
WWF Rage in Cage d	29,90
	39,90
	109,90
	49,90
Aerial Assault	39,90
Alien Syndrome	49,90
Andre Agassi Tennis	49,90
Carmen Sandiego	59,90
Cyber Shinobi	109,90
Danan	39,90
Donald Duck	99,90
Dragon Crystal	49,90
Eswat	39,90
Groundround	39,90
G - Loc	59,90
Gr Rider	89,90
Great Baseball	49,90
Joe Montana	49,90
Missile Defender	39,90
Monaco GP	99,90
New Zealand Story	29,90
Outrun Europe	29,90
Outrun	99,90
Pilfighter	19,90
Psycho Fox	49,90
Putt & Putter	69,90
Renegade	49,90
Shadow of the Beast	99,90
Thunderblade	59,90
Xenon 2	49,90

Dracula d	39,90
Dragon Crystal d	29,90
F 1 Race	119,90
Factory Panic d	89,90
Fantasy Zone d	19,90
George Foreman Boxing d	109,90
Global Gladiators d	49,90
Hook d	59,90
Joe Montana	109,90
Jungle Book d	59,90
Last Action Hero d	29,90
Land of Illusion d	59,90
Marble Madness	49,90
Master of Darkness d	39,90
Monaco GP	39,90
Off Road d	89,90
Olympic Gold	39,90
Outrun I	29,90
Outrun Europe d	69,90
Pengo	79,90
Poplis	59,90
Prince of Persia d	79,90
Put n Putter	39,90
Psychic World d	99,90
Robocod d	79,90
Robocod 3 d	39,90
Robocop vs Terminator d	49,90
Shinobi d	29,90
Shinobi 2 d	39,90
Simpsons	39,90
Solitaire Poker	29,90
Slasher d	39,90
Smash TV d	99,90
Sonic 2 d	39,90
Sonic Chaos d	49,90
Strider 2 d	39,90
Starwars d	59,90
Talespin d	49,90
Tazmania d	39,90
T 2 Judgement Day d	39,90
Terminator	29,90
Wolfchild d	39,90
Woody Pop	39,90

SEGA MASTER	
Aerial Assault	39,90
Alien Syndrome	49,90
Andre Agassi Tennis	49,90
Carmen Sandiego	59,90
Cyber Shinobi	109,90
Danan	39,90
Donald Duck	99,90
Dragon Crystal	49,90
Eswat	39,90
Groundround	39,90
G - Loc	59,90
Gr Rider	89,90
Great Baseball	49,90
Joe Montana	49,90
Missile Defender	39,90
Monaco GP	99,90
New Zealand Story	29,90
Outrun Europe	29,90
Outrun	99,90
Pilfighter	19,90
Psycho Fox	49,90
Putt & Putter	69,90
Renegade	49,90
Shadow of the Beast	99,90
Thunderblade	59,90
Xenon 2	49,90
Aerial Assault d	29,90
Addam's Family d	109,90
Alien Syndrome d	29,90
Ariel d	59,90
Ariel I	49,90
Asterix d	39,90
Bar't vs the World d	29,90
Bart's Space Mutants	39,90
Batman's Return d	79,90
Chakan d	49,90
Chessmaster	69,90
Chuck Rock d	39,90
Cool Spot d	99,90
Defender of Oasis d	79,90
Desert Speed Trap d	99,90
Desert Strike d	99,90
Desert Ducky 2 d	29,90
Double Dragon d	89,90

Lieferbedingungen:

us = amerikanisches Spiel
 d = deutsch oder europaisch (PAL)
 je nach Verfu'gbarkeit
 I = japanisches Spiel
 eu = europaisches Spiel (PAL)
 Anlieferungen in der jeweiligen
 Landespreiskategorie
 Wir liefern ausschliesslich aufgrund
 dieser Bedingungen. Alle Preise
 verstehen sich inkl. MWST, Lieferung,
 Irrtum, Preisänderung vorbehalten.
 Wir haften nicht fu'r die Kompatibilita't
 der Spiele. Bei defekter Ware behalten
 wir uns das Recht vor die defekten
 Artikel auszutauschen, zu reparieren
 oder gutzuschreiben. Alle Sendungen
 an uns mu'ssen ausreichend frankiert
 sein. Unfreie Sendungen nehmen wir
 nicht an.
 Wir berechnen fu'r Porto- und
 Versandkosten eine Pauschale in
 Ho'he von DM 9,90
**Gnadenlos Elektronik
 Vertriebs GmbH
 Orleansstr. 63
 81667 M'unchen
 Fax: 089/488074**
**WIR AKZEPTIEREN
 KREDITKARTEN VON:
 VISA - EUROCARD**
 Preisliste 15.10.94

MEGA CD

CDX Adapter	49,90
Afterburner d	49,90
Afterburner I	49,90
Beast 2 d	59,90
Bill Walsh us	69,90
Chuck Rock d	49,90
Dracula Unleashed d	129,90
Dune d	89,90
Earnest Evans I	89,90
FIFA Soccer d	39,90

AUS DER INDIZIERUNGS- BEGRÜNDUNG ZU MORTAL KOMBAT II

„Der wesentliche Inhalt des Videospieles besteht aus dem bedenkenlosen, realistisch in Szene gesetzten Töten der Gegner. Die programmimmanente Logik bindet den Spieler an ein automatisiertes Befehls- und Gehorsamsverhältnis, dessen wesentlicher Kern das reaktionsschnelle, bedenkenlose Töten der Gegner ausmacht.

Möglichkeiten des Ausweichens oder ähnlicher non-aggressiver Konfliktlösungen existieren nicht. Im One-Player-Modus erreicht der Spieler nur dann das Endziel, wenn er alle Gegner getötet hat. Auch im Two-Player-Modus geht nur derjenige als Sieger hervor, der seine Gegner in mannigfaltiger Art und Weise zur Strecke gebracht hat.

In diesem Zusammenhang ist dafür hinzuweisen, daß Videospiele mit gewaltbezogenem Inhalt ihre Wirkung nicht allein aus dem zu beobachtenden Spielablauf ziehen. Grundlage der hier getroffenen Entscheidung ist daher auch nicht allein die Beobachtung des Geschehens auf dem Bildschirm. Wesentlich und für die Entscheidung maßgeblich ist, daß der Spieler durch das im abgeforderte Eingreifen in den Spielablauf in den Bann des Geschehens gezogen wird und dadurch das Spiel anders und intensiver erlebt als ein Beobachter.

Eine Verharmlosung solcher Spielinhalte – wie sie in dem Vortrag der Verfahrensbevollmächtigten durchweg zutage tritt – findet daher keinerlei Rechtfertigung. Wenn die Verfahrensbeteiligte schon vorträgt, daß in dem Spiel Momente anzutreffen sind, die im realen Leben von Jugendlichen ebenfalls zu finden sind, so ist dieser Argumentation hinzuzufügen, daß das Spielprogramm ausschließlich die Anwendung von Gewalt abverlangt.

Mit der Wirkungsforschung, deren aktuelle Bestandaufnahme auf das Ergebnis hinausläuft, daß generell eher von einem Wirkungsrisiko medialer Gewalt auszugehen ist, läßt sich die von den Verfahrensbeteiligten aufgestellte Behauptung, von dem Spiel gehe keine oder lediglich eine aggressionsabbauende Wirkung aus, jedenfalls nicht stützen.



KNOCKOUT ERSTEN

Mortal Kombat II steht auf dem Index. Schneller als erwartet verschwand ein Spiel von Bildfläche, das eigentlich der Weihnachtsknüller '94 werden sollte.

GELD CONTRA GEWISSEN

Nein, die Bezeichnung 'Zensoren' hören sie nicht gerne, die zwölf hauptamtlichen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Schriften und Medien in Bonn (BPJS). Blutorgien, Pornographie, politischer Extremismus. Jeder Weg in deutsche Kinderzimmer muß all dem versperrt werden. Das sagt das Jugendschutzgesetz. Und was die Jugend gefährdet, entscheidet die BPJS. Ein Job mit Zukunft, denn mit jedem Jahr sinken die Hemmschwellen der Hersteller. Mit immer härteren Videos, Büchern, Computergames, etc. wird um Anteile eines Marktes gekämpft, der in den Zeiten der Rezession viel zu klein für alle geworden ist. Ein Krieg auf dem Rücken der Schwächsten unserer Gesellschaft: Der Kinder und Jugendlichen.

GEWALT MIT 16BIT

Diese Entwicklung macht vor den Konsolen nicht halt. Immer bessere Hardware ermöglicht heute Spiele, von denen vor zehn Jahren niemand zu träumen wagte. Kämpften in den alten Atari-2600-Zeiten noch einfarbige Strichmännchen, so schlagen heute realistisch gestaltete Figuren aufeinander ein. 'Mortal Kombat II' ist der bisherige und traurige Höhepunkt dieser Entwicklung, und das in jeder Hinsicht. Ein Gemetzel in Fernsehqualität, Blut, Leichteile und Schmerzensschreie inklusive, zugeschnitten auf eine junge Zielgruppe, die mit Anzeigen und Videospots systematisch heißgemacht wurde.

SCHNELLE REAKTION

Eine Kalkulation mit dem Grauen, die den Jugendschützern nicht entgegen konnte. Auf Antrag der Jugendämter Bochum und Frankfurt/Main setzte sich eine Maschinerie in Gang, die vor 40 Jahren zum Schutz einer Generation gegründet wurde, die nicht wie die vorhergehende mit Gewalt und Krieg aufwachsen sollte. Die Bundesprüfstelle war geboren, die beide Güter, Jugendschutz und das Grundrecht auf freien Zugang zu allen Medien, gegeneinander abwägen soll.

HARTE NERVEN

Das ist wichtigste und schwierigste Aufgabe der Gremiumsmitglieder, die oftmals allerdings weit jenseits dessen sind, was sich guten Gewissens als 'jugendlich' bezeichnen läßt. So trifft sich allmonatlich ein Kreis aus festangestellten und freiwilligen Mitarbeitern. Die Ehrenamtlichen werden aus den verschiedensten Verbänden und Gruppen vorgeschlagen. Lehrer, Künstler, Autoren und Verleger opfern ihre Freizeit.

Mit einem gemütlichen Videoabend samt Tee und Gebäck hat das wenig zu tun. Die Lust am Eßbaren vergeht schnell: Übelste Gewaltszenen, braune Propaganda und Pornographie stellen die Nerven und Mägen auf eine harte Probe. Der Druck auf die Schnelldurchlauf-Taste der Fernbedienung ist tabu. Das bedeutet auch, daß jedes Spiel bis zum Schluß durchgespielt werden muß. Bei harten Games wie Mortal Kombat II ist das ein ganzes Stück Arbeit, zumal der größte Teil des Gremiums privat nur selten mit der Thematik in Kontakt kommt.

DOCH ZENSUR?

Schwitzen im Dienste der Jugend? Reich wird man als ehrenamtlicher Mitarbeiter bei der BPJS jedenfalls nicht. Ein Gehalt gibt es nicht, außer Spesen nichts gewesen. Der Bann der Bonner Jugendschützer, der Eintrag in die 'Liste der Jugendgefährdenden Schriften und Medien', hat Folgen, die einem totalen Verbot kaum nachstehen. Was immer an Videofilmen, Schallplatten, Büchern oder Computerspielen auf diesem Index landet, ist weg vom Fenster. Jede Werbung ist verboten, aus den Schaufenstern muß solche Ware sofort verschwinden. Im Laden darf sie an unter 18-jährige nicht mehr verkauft werden. Keine Chance ohne passenden Personalausweis. Einem Geschäft, das diese Regeln unterläuft, drohen empfindliche Strafen: Geldbußen und sogar Gefängnis für den Verantwortlichen. Selbiges blüht auch Erwachsenen, die sich erwehren lassen, stellvertretend, quasi als Strohmänn, für Minderjährige einzukaufen. Das ist lediglich den Erziehungsberechtigten erlaubt.

GELD UND RISIKO

Den Bestand dennoch loszuschlagen, gerät so schnell zum Balanceakt am Rande der Legalität. Ein Risiko, das jeder seriöse Händler scheut. Warum auch? Er läßt das Problem einfach vor der Haustür des Herstellers ab. Dieser nämlich muß seine Produkte zurücknehmen und bleibt zumeist darauf sitzen. Im Falle von MK2 wird sich Acclaim also darauf einstellen müssen, daß all jenes, was bisher nicht verkauft wurde, demnächst die Lagerhallen füllt. So entsteht schnell ein ökonomi-

IN DER RÜNDE



Einige Bravo-Ausgaben stehen auf dem Index

scher Druck. Wer Geld verdienen will, legt sich mit der BPjS besser erst gar nicht an. Die Folge: Vorauseilender Gehorsam seitens der Industrie. So prüft die Video-Branche ihre Filme in Eigenregie und verbietet bindende Altersfreigaben. Quertreiber in den eigene Reihen, die sich diesem Test verweigern, haben nichts zu gewinnen, denn ohne Altersfreigabe ist grundsätzlich kein Verleih an Jugendliche erlaubt.

„FSK“ FÜR GAMES

Eine vergleichbare Organisation unter dem Namen USK, Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, haben auch die Spielehersteller auf die Beine gestellt, allerdings mangelt es am notwendigen Elan. Trotz

großer Ankündigungen wird auch dieses Jahr vergehen, ohne daß auf den Verpackungen der Videogame-Module ein offizielles Siegel à la ‚Frei ab 16 Jahren‘ zu finden sein wird. Bisher muß nur CD-Software (ein verschwindend kleiner Anteil des Game-Marktes) den Prüfern vorgelegt werden. Notgedrungen muß die BPjS diesen Markt im Auge behalten und notfalls auch zuschlagen. Mit der Indizierung der beiden Prügelspiele Mortal Kombat und Mortal Kombat II zeigt sie Präsenz. Zumindest das MKII-Verbot ist mehr als der Schuß vor den Bug. Nicht einmal vier Wochen nach dem Verkaufstart lautete das Urteil des eigens einberufenen Gremiums: „Indiziert!“

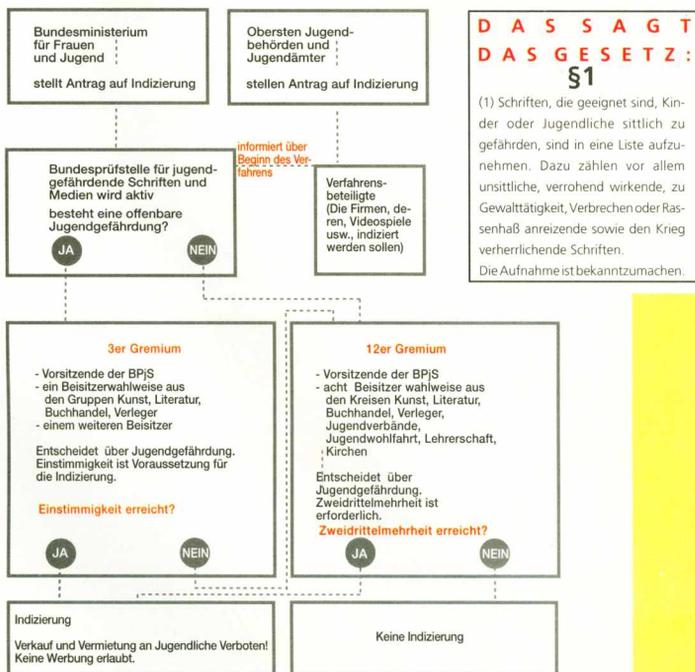
KEINE SCHONZEIT

Der Hersteller, der auf eine ähnlich lange Gnadenfrist wie beim ersten Teil gehofft hatte, zeigte sich überrascht und schaltete schon bei Eröffnung des Verfahrens seinen Anwalt ein. Dieser ahnte wohl, daß da nicht mehr viel zu machen war. Per Fax, welches laut BPjS weniger durch juristischen Wert als viel mehr durch hastige Aufmerksamkeit auffiel, versuchte er sich wenigstens in der Kunst des inhaltlichen Widerstands. Nicht das schnell verfügbare Dreier-Gremium sollte über die Sein oder Nichtsein des Spiels entscheiden, sondern die volle Besetzung, 12 an der Zahl.

ANWALT IN NÖTEN

Eine Entscheidung dieser ‚Vollversammlung‘ bliebe zwar vermutlich die gleiche, hätte aber mehr Zeit gebraucht. In dieser Gnadenfrist hätte Acclaim das Game weiter verkaufen können. Doch die Begründungen, die der Anwalt aus München auführte, konnten den Bonnern ihre unfreiwillige Komik nicht verbergen. So glaubte dieser eine Jugendgefährdung allein durch den hohen Preis, immerhin 160 Mark (und somit ganze 20 Mark mehr als normal üblich), ausschließen zu können. Nach dem Motto: Ein Kind hat gar nicht das Geld, um sich dieses Spiel leisten. Wenn er da mal nicht die Kaufkraft der unter 18-jährigen unterschätzt! Zudem sprach er dem Dreier-Gremium den nötigen Entscheidungs spielraum ab. Auch dieses Argument stieß auf wenig Gegenliebe. Viel Spielraum wurde ohnehin nicht benötigt, die beispielsweise grausamen Folter- und Hinrichtungsszenen in Mortal Kombat II ließen kein anderes Urteil als dieses zu.

DER WEG AUF DEN INDEX



ARBEIT FÜR JUSTITIA

Bisher hat Acclaim dagegen nicht geklagt, doch das ist vermutlich nur eine Frage der Zeit. Schon um die Indizierung des ersten Teil entbrannte ein heftiger Rechtsstreit vor dem Verwaltungsgericht Köln, der bisher allerdings zu keiner Entscheidung führte.

Sollten dem Anwalt bis dahin keine besseren Argumente einfallen, kann er nur auf ein Wunder in Form eines verständnisvollen Richters oder eines Verfahrensfehlers während der Indizierung seitens der BPjS hoffen. Letztere kann sich Zeit lassen: Während des Prozesses bleibt das Spiel, wo es ist — auf dem Index und eben nicht in den Verkaufsregalen. Und mit einem Urteil ist in nächsten Jahren nicht zu rechnen. Bis dahin werden die 16-Bitter ohnehin längst Schnee von vorgestern sein.

Martin Klugkist

CHARTS

Statt Sonic 3 von der Spitze zu verdrängen, machen sich die drei Top-Verfolger gegenseitig die Plätze streitig. Hoffnungsvollster

Herausforderer diesmal: Super Street Fighter 2.



1

SONIC 3

Vormonat: 1 Seit 6 Monaten drin

2

S. STREET FIGHTER 2

Vormonat: 3 Seit 1 Monat drin

3

VIRTUA RACING

Vormonat: 2 Seit 4 Monaten drin

4

DSCHUN- GELBUCH

Vormonat: 4 Seit 1 Monat drin

5

LAND- STALKER

Vormonat: 9 Seit 2 Monaten drin

6

DUNE 2

Vormonat: 7 Seit 2 Monaten drin

7

DYNAMITE HEADDY

Vormonat: - Diesen Monat neu drin!

8

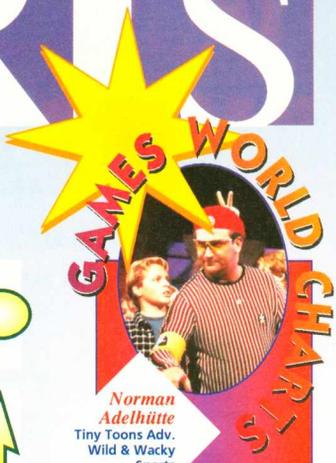
TOEJAM & EARL 2

Vormonat: 6 Seit 6 Monaten drin

9

SHINING FORCE II

Vormonat: - Diesen Monat neu drin!



Norman Adelhütte
Tiny Toons Adv.
Wild & Wacky Sports

„Das aus dem Hause Konami stammende Spiel ist der neue Stern am Himmel der Sport-Spiele. Vier Spieler können dieses Spiel gleichzeitig spielen. Die zehn verschiedenen Sportarten sind eine Mischung aus Kinderspielen, Fantasiesportarten, aber auch richtigen Events. Alle Figuren sind nett animiert. Die Hintergrundgrafiken sind den Technikern von Warner Bros. und von Konami gut gelungen. Das Spiel ist einfach, motiviert aber auf lange Zeit.“

Norman

GAMERS CHARTS

„Wollt ihr ein Spiel, an dem ihr zu knacken habt, das aber trotzdem Spaß pur bedeutet? Kauft Euch Landstalker!“

Oliver Lang Land Stalker

Die Redaktions Top 5



1. Micro Machines 2 (MD)
2. Super Street Fighter II (MD)
3. Dune II (MD)
4. Dynamite Headdy (MD)
5. NHL Hockey '95 (MD)

GAMERS CHARTS

„Gute Levels und super Kämpfer. Auch die Bonuslevel sind nicht von schlechten Eltern.“

Oliver Kniff Final Fight

GAMERS CHARTS

„Ich finde, daß Jurassic Park das beste Spiel für das Mega Drive ist, denn dieses Spiel hat eine super Grafik und super Sound.“

Richaet Horbach Jurassic Park

GAMERS CHARTS

„NBA Jam ist mit Abstand das beste Basketballspiel. Für mich die unumstrittene Nummer 1.“

Oliver Jauer NBA Jam

GAMERS CHARTS



MEGA CD.

1

BATTLE-CORPS

Vormonat: 1 Seit 3 Monaten drin

Für mich gehört Virtua Racing auf Platz 1, dann es verbindet geniale Grafik mit gutem Gameplay."

Christoph Kluge
Virtua Racing



DYNAMITE HEADDY

GAMERS CHARTS



MASTER SYSTEM.

1

COOL SPOT

Vormonat: 1 Seit 10 Monaten drin

„Den ersten Platz verdient meiner Meinung nach ganz klar Wormy's Beach Babe-O-Rama. Die Grafik ist genau nach meinen Wünschen“

Michaela Petzde
Wormy's Beach Babe-O-Rama

MITMACHEN GEMEIN

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

-GAMERS-
Charts
Hollwegstraße 39
20249 Hamburg

2

CHUCK ROCK 2

Vormonat: - Diesen Monat neu drin

NEU!

3

THUNDER-HAWK

Vormonat: 3 Seit 3 Monaten drin

1

COOL SPOT

Vormonat: 1 Seit 10 Monaten drin

2

MICRO MACHINES

Vormonat: 3 Seit 2 Monaten drin

3

DSCHUNGELBUCH

Vormonat: - Dieses Monat neu drin

NEU!

4

SONIC 2

Vormonat: 3 Seit 20 Monat drin

1

SONIC SPINBALL

Vormonat: 2 Seit 2 Monaten drin

2

COOL SPOT

Vormonat: 1 Seit 10 Monaten drin

3

DSCHUNGELBUCH

Vormonat: 4 Seit 10 Monaten drin

4

SONIC 2

Vormonat: 3 Seit 20 Monaten drin



GAMERS CHARTS



„Ich finde Jurassic Park auf dem Master System cool, weil es mir Spaß macht, die Dinos zu jagen. Auch die Grafik ist Ok.“

Dieter Herrmann
Jurassic Park



MD TOP 5 USA

1. Earthworm Jim
2. Jurassic Park - Rampage Edition
3. Maximum Carnage
4. Das Dschungelbuch
5. Bill Walsh College Football

GAMERS CHARTS



„Mega-stark, dieser Regenwurm namens Jim. Derzeit gibt es kein witzigeres und besseres Jump&Run. Originell und brillant!“

Domenico (Grafiker)
Earthworm Jim

GAMERS CHARTS



„Basketball einmal völlig anders: Die knuddligen Toons mit ihrem unwiderstehlichen Charme sorgen für Super-Spielspaß.“

Nathalie & Micha
T. Toons
All-Stars

TEST

MEGA DRIVE

Wir lagen vor Madagaskar und hatten ...



Im kühnen Sprung entert der tapfere Havoc das feindliche Schiff



Unser Held „Havoc“ führte ein zurückgezogenes Leben mit seinem Sohn. Vorbei waren die wilden Piratentage, bis irgendwann ein hübsches Mädchen an seinen Strand gespült wurde. Nachdem sie ihr Bewußtsein wiedererlangt hatte erzählte sie ihm von dem mächtigen Edelstein „Emeralda“. Zufällig befand sich eine geheime Schatzkarte, auf der das Versteck des Kleinkindes verzeichnet war in ihrem Besitz. Schlau wie beide waren versteckten sie die Karte in den Bergen und lebten fortan glücklich und zufrieden. Doch halt: Es kam, wie es kommen mußte: Der böse Pirat, „Bernardo“, der mit aller Macht Emeralda in seinen Besitz bringen wollte, schickte seine Häsher und entführte das arme Mädchen. Jetzt beginnt die Story interessant zu werden, denn hier steigt Ihr ein als Havoc.

In bester Jump & Run-Manier bewegt Ihr Havoc durch recht große Plattformlevel. Natürlich lauern dort ohne Ende Anhänger des üblen Bernardo auch Euch. Auch die Levelgegner dürfen nicht fehlen. Ihr könnt sie entweder mit einem gezielten Sprung auf den



HAVOC

Mit dem Säbel zwischen den Zähnen springt er über den Besanmast.

„Ha, Schurke! Gleich wird Dein jämmerliches Lichtlein gelöscht!“



Kopf oder Eurer Überschlagentacke aus dem Weg räumen. Unterwegs solltet Ihr Schätze, Edelsteine



ne und anderen wertvollen Plunder einsammeln, außerdem findet sich immer wieder et-



Die Endgegner sind nicht nur groß ...



... sondern auch ziemlich bössartig und gefährlich

was zu essen, damit Ihr Euren geplagten Energiebalken wieder füllen könnt. Falls er sich doch einmal leeren sollte, könnt Ihr vom letzten



Restartpoint aus weitermachen. Nach einem Continue geht es allerdings (wie üblich) am Levelbeginn wieder los. Die Steuerung des kleinen Havoc ist wirklich unkompliziert, da jeder der drei Knöpfe dasselbe bewirkt: einen Sprung. Ein zweiter Knopfdruck in der Luft läßt den Helden



Mann, der sieht jetzt aber abgefischt aus

Bei so einem Hilferuf kann man doch nicht anders als losrennen



dann seine Überschlagentacke ausführen. Allerdings müßt ihr Eure Attacken gut abpassen, da die Kollisionsabfrage auch kleine Fehler sofort ahndet. Leider kommt durch die zahlreichen (und manchmal schwer zu treffenden) Gegner ein recht hoher Schwierigkeitsgrad zustande, der die Spielfreude etwas trübt. Die Animation sowohl des Helden als auch der Gegner ist gut. Und auch die Hintergründe passen



optimal zum Thema (Piratenschiff, Hafenstadt, etc.).

Die stimmungsvollen Musiken kann man sich sogar in einem extra Musikmenü anhören.

Wenn Ihr ein gutes Jump&Run sucht, das Euch (durch den Schwierigkeitsgrad) auch fordert, solltet Ihr einen Blick auf Havoc werfen!

Maris Feldmann

„GAMERS“ meint...

TIP: Rennt nicht einfach drauf los, da Ihr sonst leicht in schwer überwindbare Gegnerformationen hineingeratet.

GAMEPLAY	DAUERPASS	Hersteller:
2-	3+	Codemasters
GRAFIK	SOUND	Preis:
2	2-	ca. DM 120
		Genre:
		Jump&Run
		Anzahl Spieler:
		1 Spieler
		Levels:
		12
		Schwierigkeitsgrad:
		hoch
		Continues:
		3
		Erhältlich:
		ab sofort
		Speicherkapazität:
		8 Mbit

NOTE

2-

Schwarzer Kater und gelber Kanarienvogel? Das verspricht doch eigentlich rasante Toon-Action.

SYLVESTER & TWEETY



Ein Kater führt ein Hundeleben

Sylvester hat Tweety zum Fressen gern, das dürfte allgemein bekannt sein. Leider stellt sich der Kater bei seiner Jagd auf den Flattermann meist so blöd an, daß er früher oder später wohl doch verhungern wird, auch spielen ihm die Gefahren des Lebens oft übel mit. Durch sieben unterschiedliche Level sollt Ihr den

Stubentiger bei der Hatz nach dem schnulzenzwitchernden Gelbling steuern, aber ob sich die Mühe wirklich lohnt?

Die wenigen Level sind zwar relativ kurz, dafür aber auch recht unfair, das Gameplay mit seinem Hin- und Hergerenne und der Objektstaperei eher öde. Da rettet auch die wirklich tolle Zeichen-

trick-Grafik mit ihren gelungenen Animationen nichts mehr, hier wurden ganz einfach zu viele Chancen für ein gutes Game vertan. Wirklich schade um die beiden sympathischen Tiere (und natürlich auch ihre Fans), die eigentlich ein besseres Schicksal (und Spiel) verdient hätten.

Michael Anton

„GAMERS“ meint...

TIP: So eine Katze hat ja bekanntlich neun Leben, diese Tatsache könnt Ihr mit dem Action Replay-Code FFFBC B0009 für alle Zeiten festschreiben – und den Dauerspaß mser Aktion noch weiter senken.

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

Hersteller:
T. Warner Interactive
Preis:
ca. 120 DM
Genre:
Strategie/Jump&Run
Anzahl Spieler:
11
Levels:
7
Schwierigkeitsgrad:
einstellbar
Continues:
2
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
16 MBit

NOTE
4

Bubsy ist wieder da: Accolades Lieblingsluchs ist diesmal auf der Jagd nach Murmeln und kämpft gegen eine Bande übler Ferkel.

BUBSY II



Alle in Dekkung, Bubsy ist wieder unterwegs!

Die hat nämlich Bubsy Freunde entführt, was dieser natürlich gar nicht gutheißen kann. Also gebigt er sich in den etwas seltsamen Vergnügungspark des fiesen Oinker P. Hamm, um seine Freunde zu retten. Dort muß Bubsy in fünf verschiedenen Welten sein Können unter Beweis stellen und gegen zahllose Widrigkeiten wie tiefe Abgründe, Wassergräben oder Dornengruben bestehen, aber auch als Pilot in Flugsequenzen überleben, um schließlich gegen den Oberfiesling antreten zu können. Der hat natürlich auch noch seine Freunde mitgebracht, etwa kickboxende Känguruhs oder fliegende Pinguine, so daß Bubsys Leben ziemlich gefährdet ist. Allerdings kann sich Bubsy auch weh-

ren, nicht nur, indem er den Gegnern in bewährter Manier auf die Birne hüpf: Eine Wumme gehört ebenso zum Inventar wie Smartbombs oder Taucheranzüge. In den Leveln finden sich immer wieder Warpstore, die entweder in ein Bonusspiel oder in neue Levelabschnitte führen, in einem Shop darf Bubsy dann auch Extras kaufen. Die fünf Grundwelten sind in verschiedenen Varianten vorhanden, die entweder einzeln angewählt oder im Dreierpack gespielt werden können. Auf Wunsch kann

man auch mit einem zweiten Spieler in den Kampf ziehen, der wohlweise Spieler 1 bei der Arbeit behindert oder ihm hilft. Trotz einiger netter Elemente mag keine so rechte Freude aufkommen, denn das Game wird an manchen Stellen recht hektisch, unübersichtlich und manchmal auch unfair, also erst probieren.

Michael Anton

„GAMERS“ meint...

TIP: Trainiert zunächst in Ruhe, bevor Ihr Euch auf die Grand Tour macht. Absolvier möglichst zuerst die Fluglevel, da diese durch ihre Ruckelei und Hektik nerven.

GAMEPLAY	DAUERSPASS
3	3-
GRAFIK	SOUND
2-	3-

Hersteller:
Accolade
Preis:
ca. 120 DM
Genre:
Jump&Run
Anzahl Spieler:
1-2 Spieler
Levels:
30
Schwierigkeitsgrad:
einstellbar
Continues:
-
Erhältlich:
November
Speicherkapazität:
16 MBit

NOTE
3-



Zauberlehrlinge haben es schwer, das hat uns auch schon Mickey gezeigt. Nun ist ein anderer an der Reihe!



Einst herrschte auf dem idyllischen Eiland Imagica (wie üblich) Friede, Freude und Eierkuchen. Doch dann kam einer von diesen bösen Zauberern und schwuppdwupp war alles ziemlich öde und blöd. Wie der Zufall so will, ist nur noch ein Zauberlehrling in der Lage dem bösen Treiben Einhalt zu gebieten. Flink heißt dieser nette Junge, wobei Ihr jetzt alledings nicht denken solltet, daß sein Name auch gleichzeitig seine Fähigkeiten charakterisiert. Auf jeden Fall muß Flink nun über die gesamte Insel streifen und dabei vier magische Kristalle einsammeln. Da diese am Ende für die Vernichtung des bösen Zauberers gebraucht werden, ist es klar, daß ihm unterwegs allerlei Schergen des fiesen Obermotes auflauern.

FLINK

hakelige Steuerung, ungenaue Kollisionsabfrage, kein Paßwort oder Batterie



Die „Geisterbombe“ erweist sich als sehr praktisch!



Lemminge sind auch ein Produkt verfehlter Zauberkünste



Die Seeschlangen kommen mit beeindruckenden grafischen Effekten aus dem Hintergrund und stürzen sich schließlich wieder ins Wasser



Vorsicht, diese Hände sind nicht für ihre Zärtlichkeit bekannt!

wenn die Steuerung nur exakter wäre, dann hätten wir hier einen wirklich guten Titel. Da Flink aber offensichtlich für ein jüngeres Publikum designiert wurde, und gerade dieses mit der verkorkten Steuerung kaum zurecht kommen wird, ist dieses Game nicht mehr als gutes Mittelmaß.

Maris Feldmann



Dieser Endgegner hat doch wirklich was animalisches an sich, oder?



Um diese auszuschalten, kann Flink ihnen entweder auf den Kopf springen, ihnen einen von den herumliegenden Steinen oder Schatztruhen an den Kopf werfen, oder er kann in seinem tragbaren Zauberkessel aus verschiedenen Zutaten mehr oder minder mächtige Zaubersprüche brauen. Dazu braucht er zuerst einmal ein Rezept (findet sich in herumstehenden Schatzkisten) und die darin vorgeschriebenen Zutaten. Leider steht die korrekte Reihenfolge nicht dabei, so daß ihm das Gebräu auch manchmal um die Ohren fliegt. Mit Hilfe der verschiedenen Sprüche kann Flink



Vorsicht! Die falsche Mischung kann ins Auge gehen



Der „schnell wachsen“ Zauber bringt Euch an geheime Orte



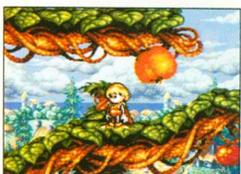
Natürlich gibt es noch mehr Zaubersprüche als die hier vorgestellten!

„GAMERS“ meint...

TIP: Bereits durchgespielte Level könnt Ihr nochmals betreten um Euch dort (relativ) gefahrlos mit Energie und Zauberkraften zu versorgen.

GAMEPLAY	DAUERPASS	Hersteller:
3	3+	Psygnosis
GRAFIK	SOUND	Preis:
1-	2+	120 DM
		Genre:
		Jump&Run
		Anzahl Spieler:
		1 Spieler
		Levels:
		4 gr. mit Unterleveln
		Schwierigkeitsgrad:
		mittel
		Continues:
		einstellbar
		Erhältlich:
		ab November
		Speicherkapazität:
		8 MBit

NOTE
3+



Nach dem Wahnsinnerfolg von ‚Lemmings‘ holt Psygnosis nun zum zweiten Schlag aus.

TEST
MEGA
DRIVE

LEMMINGS

2



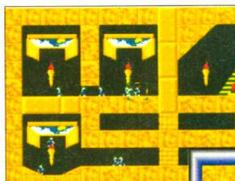
Nun ist es also soweit, daß Psygnosis sich entschlossen hat, auch den zweiten Teil der Lemmings für die Konsolen zu adaptieren. Diese Fortsetzung schließt nahtlos an den ersten Teil an. Die damals geretteten Lemmings haben sich fleißig vermehrt und in verschiedene Stämme aufgespalten. Da gibt es die schottischen Highland-Lemmings mit Kilt, die Space-Lemmings, Strand-Lemmings, Zirkus-Lemmings

Hier seht ihr die hübsche Heimatinsel aller zwölf Lemmingstämme

Ihr könnt nun Flammenwerfer, Granatwerfer, Surfer, Drachenflieger, Klebstoffschütter, Bogenschützen, Stabhochspringer und eine ganze Menge mehr einsetzen. Mittels dieser Eigenschaften muß nun ein Stamm durch die Gefahren eines Levels geleitet werden. Ihr könnt einem (oder auch mehreren) Lemming eine Fähigkeit verleihen, mit der er dann den Weg für die

der keine Maussteuerung, hat aber den Vorteil, daß Ihr schon in der Pause Eigenschaften auswählen könnt und so auch recht schnell in der Steuerung seid. Die Grafik ist leider ziemlich daneben geraten. Nicht nur die Hintergründe sind farb- und lieblos gestaltet, auch die Lemmings sind kaum zu erkennen. Der Sound allerdings ist hervorragend gelungen. Nicht nur, daß jeder Stamm seine eigenen Musiken hat, sie sind auch allesamt sehr hörenswert. Leider kann „Lemmings II The Tribes“ nicht mehr so begeistern wie der erste Teil. Zum einen liegt es sicherlich daran,

daß das Spielprinzip mittlerweile nicht mehr neuartig ist und so einiges von seiner Faszination eingebüßt hat, zum anderen liegt es aber auch daran, daß es im zweiten Teil schon viel zu viele Eigenschaften für die Lemmings gibt. Zuviel Zeit geht mit dem Erlernen der vielen verschiedenen Fähigkeiten verloren, bis man endlich ordentlich spielen kann. Nichts desto trotz ist Lemmings II ein hervorragendes Spiel, das allen potentiellen Tierschützern gefallen dürfte.



ge und Lemmings aller Art. Natürlich darf auch der Urstamm der Original-Lemmings nicht fehlen. Die wichtigste Neuerung gegenüber dem Vorläufer, liegt in den verschiedenen Fähigkeiten, die die Lemmings annehmen können. Waren es früher nur acht, so stehen nun ganze 50 zur Verfügung.

□ Auswahlmöglichkeit in der Pause tolle Musiken, potentieller Suchtfaktor

ren bereitet. Mit der geretteten Anzahl spielt Ihr dann im nächsten Level des jeweiligen Stammes weiter. Die MD-Version unterstützt lei-

□ Miese Grafik, keine Mausunterstützung, zu viele Fähigkeiten, keine Batterie



„GAMERS“ meint...

TIP: Pausiert sofort bei Levelbeginn das Spiel und schaut Euch alles genau an. Ihr könnt auch während der Pause schon Eigenschaften auswählen.



GAMEPLAY 3	DAUERSPASS 2	Hersteller: Tengen Preis: ca. 120 DM
GRAFIK 4-	SOUND 1-	Genre: Action/Rollenspiel Anzahl Spieler: 1-4 Spieler
NOTE 2-		Levels: ca. 100
		Schwierigkeitsgrad: mittel/steigend
		Continues: Paßwort Erhältlich: ab sofort Speicherkapazität: 8 MBit

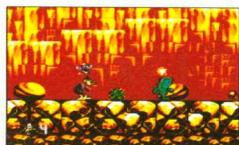
DAFFY DUCK

× 00 = 0500000
 × 00 = 0300000
 × 00 = 0000000
 02378680
 05 00

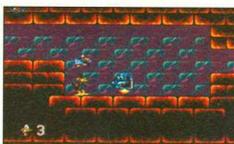
Der Punkte-
screen: Nur
noch ein Buch-
stabe, dann
gibt es ein
Extraleben

Von der frechsten aller Enten gibt es neue Abenteuer aus dem Mekka der Filmfans. Und sogar für das Master System und den Game Gear gleichzeitig.

Daffy Duck in Hollywood" ist der Titel der neuen Game Gear- und Master System-Jump&Runs. Filmregisseur Yosemite Sam ist beraubt worden. Er engagiert die schwarzgefieder-



Daffy schafft sie alle, egal ob Kaktus oder Roboter

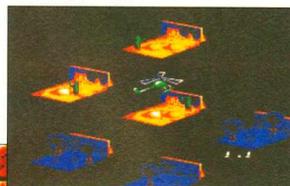


te Ente, um den Dieb namens Duck Brain dingfest zu machen. Bewaff-

kaum ein Problem darstellen. Getroffen und somit in einer Seifenblase gefangen, braucht Daffy sie nur durch Berühren vom Screen zu schicken. Die Level sind komplexer als bei dem GG-„Aladdin“, und es lohnt sich, sie genau zu durchsuchen. Versteckte Räume enthalten so manches zusätzliche Leben.

Im Laufe des Spiels kann unser Freund Buchstaben einsammeln. Hat er seinen Namenszug vollständig, gibt es ein Zusatzleben. Continues und ein Paßwortsystem gibt es leider nicht.

Die Musik sind abwechslungsreich, klingen



auf dem GG aber etwas blechern. Daffy ist toll gezeichnet, und läßt man ihn eine Weile auf der Stelle stehen, kommt man in den Genuß von vielen witzigen Animationen. Beide Versionen sind identisch, und gehören in die Kategorie „solide



Grafisch sind zwischen den Versionen kaum Unterschiede auszumachen

Unterhaltung“. Die Bilder stammen übrigens, bis auf die drei gekennzeichneten, von dem MS-Modul. Bleibt uns nur noch zu sagen: „That's all folks!“

Michael Koczy

„GAMERS“ meint...

TIP: Nehmt Euch die Zeit, die „Warte“-Animationen der Ente zu bewundern – selten so gelacht. Aber Vorsicht, Daffy wird irgendwann vom Bildschirm verwiesen.

GAMEPLAY 2-	DAUERPASS 3	Hersteller: Sega Preis: ca. 80 DM Genre: Jump&Run Anzahl Spieler: 1 Spieler Levels: 3a 6 Stages Schwierigkeitsgrad: mittel Continues: -
GRAFIK 2-	SOUND 3+	Erhältlich: im Handel Speicherkapazität: 2 Mbit

NOTE 3+

„GAMERS“ meint...

TIP: Bleibt des öftern mal auf der Stelle stehen und wartet, ob nicht vielleicht Blasen-Extras aus dem Boden kommen. So verbessert Ihr schnell die Blasenwumme.

GAMEPLAY 2-	DAUERPASS 3	Hersteller: Sega Preis: ca. 80 DM Genre: Jump&Run Anzahl Spieler: 1 Spieler Levels: 3a 6 Stages Schwierigkeitsgrad: mittel Continues: -
GRAFIK 2-	SOUND 3	Erhältlich: im Handel Speicherkapazität: 2 Mbit

NOTE 3+



Den „Grand Canyon“ gibt es natürlich auch in beiden Versionen

ASTERIX AND THE GREAT RESCUE



Vor zwei Ausgaben noch auf dem Game Gear, jetzt live und in Farbe auf dem guten alten Master System.

Ein Glücksgriff ist Asterix auf dem MS nicht

Und werden Test in GAMERS 9/94 gelesen hat, weiß daß „Asterix and The Great Rescue“ nur eine „5+“ erhielt. Aber aus seinen Fehlern soll man ja bekanntlich lernen. Denkste!

Die Master-System-Umsetzung ist nahezu identisch. Asterix und Obelix müssen Idefix und den Druiden Miraculix suchen, welche von den Römern entführt wurden.

„The same procedure as last time!“ also, natürlich auch mit denselben Leveln, Gegnern und demselben (schlechten) Spielspaß. Hintergründe, die aus keinem der Comic stammen, und Features,

die kaum etwas mit der populären Figur zu tun haben. Oder habt Ihr den Gallier schon mal Rauchbomben werfen sehen? Von Kollisionsabfrage wollen wir gar nicht erst sprechen.

Trotzdem, etwas runder wirkt das Game schon. Asterix ist ein wenig schöner animiert, ansonsten ist der nervige Sound aber geblieben. Lest lieber eines der Comic-Alben oder schaut Euch ei-

nen der Filme an, das macht mehr Spaß.

Peinlich, peinlich, in der Spielanleitung ist der Titel-Screen der Game-Gear-Version abgedruckt.

Michael Koczny



„GAMERS“ meint...

TIP: Also wenn Ihr es schon spielen wollt, dann durchsucht zumindest die Level nach Bomben und Tränken, die später hilfreich sind oder Energie zurückgeben.

GAMEPLAY	DAUERSPASS
4-	5
GRAFIK	SOUND
3	4+

Hersteller:
Sega
Preis:
ca. 80 DM
Genre:
Jump&Run
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
5 komplexe
Schwierigkeitsgrad:
mittel
Continues:
Paßwortsystem
Erhältlich:
im Handel
Speicherkapazität:
2 MBit

NOTE
4.

GAMES

nice price

MEGA DRIVE

x-mas power

Rock'n Roll Racing demn. erhältl.	CD Might 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 69,-	Blind Runner dt 99,-	Tonix Tournament Fighters dt 119,-
Addams Family us 89,-	CD Power Rangers dt 99,-	FIFA International Soccer dt 109,-	Rebopac 3 dt 109,-	Two Tribes Poulouos 2 dt 99,-
Aladdin dt 89,-	CD Prince of Egypt dt 109,-	Formula One Demark dt 99,-	Robocop vs Terminator dt 49,-	Urban Strike dt 109,-
Animaniacs dt 89,-	CD Rebel Assault dt/us 109,-	Gauntlet IV us/dt 79,-/99,-	Dr. Robniks M.B. Machine dt 99,-	Virtual Racing dt/jip-PAL engl. Texte 159,-/129,-
Balls dt 89,-	CD Revenge of Ninja us 99,-	General Chaos dt 109,-	Rocket Knight Adventure dt 69,-	Winter Challenge dt 39,-
Bankey's Shut up & Jam dt/us 89,-/69,-	CD Rise of the Dragon us 109,-	Gunship 2000 dt 49,-	Shadow Run us 119,-	Winter Olympics dt 99,-
Batman and Robin dt 109,-	CD Sensible Soccer dt 89,-	Gunstar Heroes dt 99,-	Shining Force 2 dt 129,-	Wiz'n Liz dt/USA us 99,-/79,-
Battletoads us 49,-	CD Sliphead dt 79,-	Hardball 94 dt 99,-	Shinobi 3 dt 69,-	World Cup USA dt 109,-
Battle Tech us 129,-	CD Sonic 2 dt 109,-	Hyperdunk Basketball dt 69,-	Skinlitch dt 99,-	World Heroes us 119,-
Beavis & Butthead us 129,-	CD Soulstar dt 79,-	Jurassic Park us 89,-	Soleil dt 119,-	WWF Royale Rumble dt/us 119,-/89,-
Bubba'n Sixx dt 109,-	CD Terminator us/dt 59,-/109,-	Jurassic Park-Rampage Ed. dt 119,-	Sonic 3 dt 99,-	Young Indiana Jones us 49,-
Bubble & Squeak us 99,-	CD Third World War us 119,-	Lord of the Rings dt 119,-	Sonic & Knuckles dt 109,-	Zombies ate my Neighbours us/dt 59,-/79,-
Bubsy 2 dt 89,-	CD Thunderhawk dt 109,-	Last Vikings dt 109,-	Sonic Spinball dt 89,-	
Castlevania us "Bloody" dt 89,-/99,-	CD Tomcat Alley us/dt 79,-/99,-	Lion King dt 125,-	Sparkster dt 89,-	
CD Battlecorps dt 109,-	CD Vay us 109,-	Mario Andretti dt 99,-	Speedy Gonzales dt 109,-	
CD Brutal us 119,-	CD Wing Commander us 119,-	Mega Bomberman (4-Sp.) 99,-	Star Trek us 109,-	Virtua Racing Set 325,-
CD Double Switch dt 99,-	CD WWF Steel Cage dt 99,-	Mega Tronics 2 dt 109,-	Streetfighter Turbo dt 129,-	4-Spieler-Adapter SEGA/EA 49,-/39,-
CD Dark Wizard us 99,-	CD World Cup USA 94 dt 99,-	Mig-29 dt 89,-	Streets of Rage 3 dt 129,-	6-Button Pad dt 39,-
CD Dracula Unleashed dt 99,-	Caesars Palace us 89,-	Mighty M. Power Rangers dt 119,-/109,-	Sunset Riders dt 69,-	Action Replay Pro 2 50/40HZ 89,-
CD Dragon's Lair dt 95,-	Champions W. Class Soccer dt 89,-	NHL Hockey 95 dt 109,-	Super Streetfighter 2 dt/us 129,-/139,-	CD-Rom 2 ohne Spiele 399,-
CD Dune dt 99,-	Combat Cars dt 109,-	Ohmra dt 89,-	Sylvester & Tweety dt 109,-/109,-	CDX 2 converter 99,-
CD Ecco the Dolphin 2 dt 109,-	Duffy Duck dt 89,-	Pets Sampras Tennis dt 109,-	Tech Mania 2 dt 109,-	Capcom Powerstick Fighter 79,-
CD Ecco the Dolphin 2 dt/us 109,-	Das Buch Engel Buch dt/us 119,-	PGA Tour European Tour dt 99,-	The Incredible Hulk dt 99,-	Japon Converter jip 19,-
CD Ground Zero Texas dt 109,-	Dragon dr/us 119,-	Pink Panther dt 59,-	The Pacmanster dt 109,-	Magadrive II Grundgerät 199,-
CD Heart of Alien dt 99,-	Dragon's Revenge dt 109,-	Pirates Gold us 109,-	Tiny Toons dt 69,-	Multi Mega dt 869,-
CD Heimdall us 99,-	Dune 2 dt 109,-	Powergate dt 89,-	Tiny Toons 2 dt 99,-	Programmierb. 6-Button Pad 39,-
CD Jurassic Park dt 99,-	Dynamite Headdy dt 109,-	Probotector/Contra dt/us 109,-/99,-	Toe Jam & Earl 2 dt 109,-	RGB-Kabel MD 1 und 2 29,-
CD Lunar the Silverstar us 99,-	Ea-Tennis dt 109,-	Psycho Pinball dt 109,-		Umbau 50/60HZ/Zeichensatz 49,-
CD Manhattan us/dt 69,-/99,-	Earth Worm Jim dt 125,-	Ren & Stimpy Show dt 99,-		Verlängerungskabel 39,-
CD Mega Race us 119,-	Ecco the Dolphin 2 dt 109,-			
CD Microcosm dt 99,-	Eternal Champions dt 79,-			

TEL 089 / 54 38 088

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

Wir verkaufen auch Spiele für SNES, Amiga, CD32, PC, NEO-GEO, NEU: Manga-Videos, Gamefan 8, EGM 9, Baseball Accessoires (T-Shirts/Streetball), Marty-Drive, NES, GAMEBOY & CD-ROM! Solange der Vorrat reicht! WIR SUCHEN GESCHÄFTSPARTNER IN DER SCHWEIZ UND ÖSTERREICH!

AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE, Gebrauch-Spiele-Zentrale 089 / 5341 15

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

REN & STIMPY

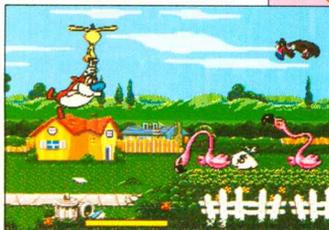
Zwei abgedrehte Hunde sind auf der Jagd nach Einzelteilen einer Maschine, die in Ihrer Stadt verteilt sind.



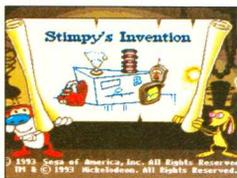
Hier zwei besonders unangenehme Vertreter der Gattung: Giraffus Verfressus

Ren und Stimpy sind zwei Hundekumpel, die einer typischen 'Tom-&-Jerry-Folge' entspringen sein könnten. Stimpy hat seine neueste Erfindung, eine 'Mutate-O-Matic'-Maschine (soll Müll in Schinken verwandeln können), durch eine Explosion beim Testlauf über die ganze Stadt verteilt. Also dürft Ihr Euch als einer von beiden aufmachen, die Einzelteile des Maschinchens wieder ein-

zusammen. Der Computer führt den Partner mit durch das Geschehen. Und das ist auch notwendig, denn Hauptgag an dem Game ist, daß beide einige 'Special-Moves' draufhaben, um durch die fünf



Bitte anschnallen, die Gurte anlegen und das Rauschen einstellen, wir starten!



Levels zu kommen. Ren kann z.B. seine Ohren zum Propeller werden lassen und dadurch mit Stimpy Abgründe überfliegen. Die Steuerung wird dadurch aber erschwert, denn stehen beide nicht dicht genug zusammen, passiert gar nichts oder etwas völlig anderes. Diverse Stages bilden die Levels, Paßwörter und einstellbare Leben/Continues erleichtern das Vorwärtkommen.

Grafik und Sound können nicht überzeugen. Viel gibt es in den einfach gestalteten Levels nicht zu entdecken, zu leicht hat man sie

Damit Ihr wißt, was Ihr suchen müßt: der Plan der 'Mutate-O-Matic'

durchgespielt. Der Zweispieler-Modus, in dem als Team gleichzeitig gespielt werden kann, hat immerhin einen gewissen Reiz.

Michael Koczy

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 4+	DAUERSPASS 4	Hersteller: Sega Preis: ca. 120 DM Genre: Jump&Run Anzahl Spieler: 1-2 Spieler Levels: 5 komplexe Schwierigkeitsgrad: einfach Continues: einstellbar, Paßwort Erhältlich: im Handel Speicherkapazität: 8 MBit
GRAFIK 3+	SOUND 3	
NOTE 4+		

TEST

MEGA DRIVE

GUNSHIP

Einst war 'Gunship' eine der besten Hubschraubersimulationen, die es gab. Die MD-Version knüpft an die alte Idee an.



Ihr seid Pilot eines AH-64A Apache Helikopters und müßt verschiedene Missionen in vier Szenarien erfüllen. Dies kann z.B. das Zerstören von Bodenziele oder die Lieferung von Nachschub sein. Zwischen zwei Schwierigkeitsgraden könnt Ihr wählen, oder erstmal ein paar Trainingsrunden fliegen. Ist der Simulator keine Herausforderung mehr, werden im 'Briefing-Room' die Missionen erläutert. Auf einer Karte läßt sich die Flugroute festlegen, und so ein wenig die Taktik bestimmen. In 3D-Perspektive fliegt Ihr zu Eurem Einsatzort. Flugzeuge und Helikopter, die Eurem Weg kreuzen, können mittels der Bordbewaffnung vom Bildschirm verwiesen werden. Ist der Zielpunkt erreicht, sieht man Hubschrauber von der Seite. Ein paar Minuten müßt Ihr Euch noch feindlichem Beschuß



erwehren, bis das eigentliche Ziel auftaucht. Sind alle Missionen eines Szenarios geschafft, gibt es ein Paßwort. Gunship hat fast nichts mehr mit seinem einstigen Namensvetter gemein.

Selbst die alte C64-Version machte mehr Spaß, als dieses unterdurchschnittliche Shoot'em Up.

Die Grafik im 3D-Modus ist lächerlich, und die Objekte werden ruckartig gezoomt. Über den dumpfen Sound

läßt sich ebenfalls nicht Positives sagen, da haben wir schon Besseres gehört. In der Seitenansicht ist die Steuerung gewöhnungsbedürftig, und das Auf-

tauchen der Gegner ist (nicht nur gelegentlich) unfair. Kurzum: Das Original bleibt unerreicht.

Michael Koczy

„GAMERS“ meint...

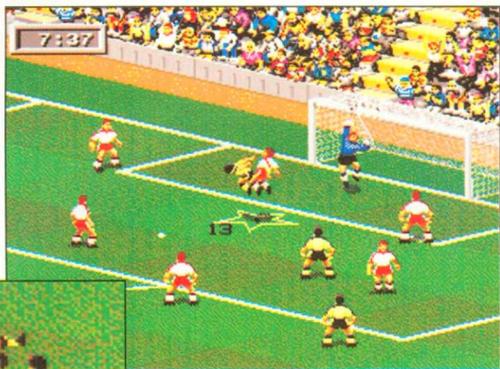
GAMEPLAY 4	DAUERSPASS 4	Hersteller: U.S. Gold Preis: ca. 120 DM Genre: Action Anzahl Spieler: 1 Spieler Levels: 4 kompl. Szenarien Schwierigkeitsgrad: mittel Continues: Paßwortsystem Erhältlich: im Handel Speicherkapazität: 8 MBit
GRAFIK 4+	SOUND 5+	
NOTE 4		

Fußball ist nicht nur die schönste Nebensache der (realen) Welt, sondern kann auch auf Konsolen mächtig begeistern. Für Mega-Drive-Besitzer nimmt diese Begeisterung ab sofort ungekannte Dimensionen an ...

FIFA SOCCER '95



Mit Erfolg hat EA an ihrem 93er Verkaufsschlager „FIFA International Soccer“ gefeilt. Dies zeigt sich bereits nach nur wenigen Spielminuten, denn „FIFA Soccer '95“ spielt sich eine ganze Ecke besser als der zwar grafisch beeindruckende, aber spielerische Mängel aufweisende Vorgänger. Positiv fällt auf, daß der Spielablauf schneller und flüssiger geworden ist und das Gameplay Verbesserungen im



Tolle, sehr realistische Animationen erfreuen immer wieder

□ Scrolling wie auch Gameplay könnten eine Ecke flüssiger sein, Torhüter für Fernschüsse noch zu anfällig

besserungen im Gameplay haben die Programmierer auch an der ohnehin schon äußerst gelungenen grafischen Präsentation Hand angelegt. Neben Optionsbildschirmen wurden die Kicker aufgepeppt und verfügen jetzt über noch mehr Animationsphasen. Es ist einfach ein Traum, die authentischen Bewegungsabläufe beim Laufen oder Schießen, vor allem aber bei Flugkopfbällen und Fallrückzählern anzuschauen. Ebenso genial sind die Sound-



Gute Sache: Vorgefertigte Freistoßtricks, wahlweise direkt oder indirekt

Detail erfuhr. Weiterhin wurde die „Intelligenz“ aller Fußballer erhöht. Trotzdem sind die Goalies noch immer anfällig für Fernschüsse – das nervt. Abgesehen von den Ver-

effekte: Fans singen sich die Kehle heiser, trommeln und tröten, was das Zeug hält – noch nie fühlte man sich so sehr in ein Stadion versetzt! Witzige Idee am Rande: Wer ein Tor erzielt, darf per Joypad-Buttons einen markerschütternden, brasilianischen „Goooooal“-Schrei, rhythmisches Tröten oder Feuerwerksge-

töse entfachen – und den Kontrahenten dadurch zur Weißglut bringen ... Unglaublich, aber wahr: FIFA Soccer '95 bietet neben 64 Nationalmannschaften ganze acht internationale Ligen mit insgesamt 154 Teams der Saison 93/94. Summa summarum: FIFA Soccer '95 ist die grafisch opulenteste Fußballsimulation, die wir je gesehen haben, spielt sich gut und bietet eine stadionreife Atmosphäre, wie sie in der Realität kaum besser sein könnte. Absolut erstklassig!

Hans-Joachim Amann



Ein Traumtor ist gefallen – der Schütze freut sich ausgiebig



Beliebig können die Aktionsbereiche für Abwehr, Mittelfeld und Sturm gewählt werden



Der Stärkenvergleich der antretenden Teams gibt Aufschluß über deren Qualitäten



Nur wer in den Play-offs jedes Match für sich entscheidet, erreicht das ersehnte Finale

„GAMERS“ meint...

TIP: Wie beim Vorgänger lassen sich Tore am besten aus schräger Position erzielen. Der Abstand zum Tor sollte dabei zirka 20 bis 25 Meter betragen.

GAMEPLAY 2	DAUERSPASS 2+	Hersteller: Electronic Arts Preis: ca. 130 DM Genre: Sport Anzahl Spieler: 1-8 (4 simultan) Levels: 218 Teams Schwierigkeitsgrad: je nach Paarung Continues: Batterie Erhältlich: im Handel Speicherkapazität: 16 MBit
GRAFIK 1-	SOUND 1-	
NOTE 2+		

□ Superbe Grafik, Klasse-Sound, gutes Gameplay, 218 (!) verschiedene Mannschaften, Batterie

NBA LIVE '95



STARTER	HOME	STATS
33% 05/10	22/11/10	74%
40% 11/27	3 11 25/17	87%
50% 7/12	11 2/2	100%

Nicht nur zum Spiel, auch zu den einzelnen Basketballern werden Statistiken angezeigt

Die Basketballsimulation „NBA Live '95“ komplettiert Electronic Arts' Neuaufgaben-Reihe der populärsten amerikanischen Sportarten. Wie sich unschwer am Titel des Programms erkennen läßt, dreht sich dabei alles um die höchstbezahlte Basketballliga der Welt, um die National Basketball Association. So finden wir erwartungsgemäß auch alle derzeitigen Ligateams mit ihren millionenschweren Profis vor. Zusätzlich stehen zwei All-Star- und vier von EA kreierte Mannschaften zur Wahl. Selbstverständlich stehen diese Teams im Ligamodus, der wie in der Realität ganze 82 Matches umfaßt, nicht zur Verfügung. Sie können lediglich bei Freundschaftsbegegnungen einge-

Während Electronic Arts bereits vor Jahren durch Football- und Eishockeysimulationen zu glänzen wußte, blieb der ganz große Wurf in Sachen Basketball bislang aus.



„NBA Jam“ von Acclaim zeigen die Jungs höchst spektakuläre Jams, drehen sich dabei um ihre vertikale Achse, springen mit gespreizten

bei „FIFA Soccer '95“ doch bewiesen, daß es wesentlich besser geht. Wenngleich Electronic Arts auch mit NBA Live '95 nicht der ganz große Wurf gelungen ist, darf sich das Programm dennoch zweifelsohne zu den besten Vertretern des Genres zählen und empfiehlt sich all denjenigen, die noch keine ansprechende Simulation dieses schnellen, sogenannten körperlosen Spiels besitzen.

Hans-Joachim Amann



Gefällige Animationen; viele Optionen, die freieinstellbar sind; reichhaltige Statistiken, Battene

setzt werden. Im Gegensatz zu bisherigen Basketballsimulationen aus dem amerikanischen Softwarehaus, präsentiert sich das Spielfeld bei NBA Live '95 in Parallelperspektive, wie wir sie auch von FIFA International Soccer und dessen Nachfolger gewöhnt sind. Dadurch

EINE GANZE SAISON MIT NBA-SUPERSTARS

entsteht ein guter, dreidimensionaler Eindruck, der die Action noch lebensnäher macht. Ebenfalls gut sind die Animationen der Basketballer. Besonders die vielen verschiedenen Dunkings gefallen sehr gut. Ähnlich wie bei



Balken zeigen beim Freiwurf horizontale und vertikale Wurfrichtung an

Beinen Richtung Korb oder hängen sich an den Korb, um nur drei Beispiele zu nennen. Sehr positiv fällt auf, daß das Basketball-Regelwerk nach Belieben modifiziert werden darf. Ob nun mit oder ohne Seitenaus, Zeitregeln, Verletzungen, Ahndung von Fouls

Scrolling nicht einwandfrei, zuweilen unübersichtlich, Drei-Punkte-Würfe gelingen zu häufig



Zwei Spieler umgestoßen und kein Schiri-Pfiff

oder Leistungsabfall bei den Rekken gespielt werden soll: Alles ist einstellbar. Durch diese Vielfalt an Optionen und die Freiheit, sie zu verändern, finden sowohl actionliebende „NBA Jam“-Fans als auch Freunde realistischer Simulationen ihre optimale Einstellung. Nicht

ganz optimal hingegen ist das Gameplay. Nicht, daß das Programm schlecht spielbar wäre, nein, aber einige Punkte stoßen doch ein wenig sauer auf. So zum Beispiel, daß Drei-Punkte-Würfe viel zu oft – ja, fast immer – glücken, die eigenen Mannen in der Defensive nicht flott



Zahlreiche hübsche, spektakuläre Düring-Animationen sorgen für Spielfreude und optischen Genuß

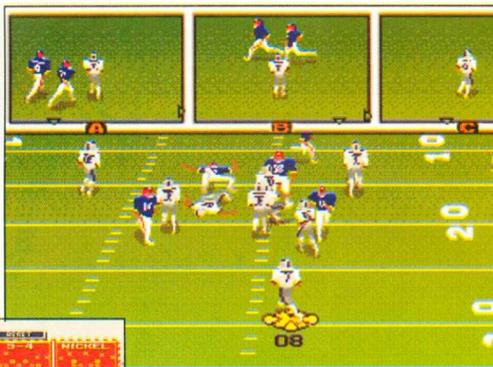
„GAMERS“ meint...

TIP: Da Drei-Punkte-Würfe viel zu häufig gelingen, solltet Ihr dies öfteren welche versuchen. Vor allem wenn Ihr im Rückstand seid, kann dies noch einen Sieg bringen.

GAMEPLAY	DAUERPASS	Hersteller: Electronic Arts Preis: ca. DM 130 Genre: Sport Anzahl Spieler: 1-4 (simultan) Levels: 33 Teams Schwierigkeitsgrad: je nach Paarung Continues: Batterie Ehrlichlich: im Handel Speicherkapazität: 16 Mbit
2-	2	
GRAFIK	SOUND	
2-	4+	
NOTE		
2-		

**Langsam aber
sicher ist's genug:
Zum vierten Male
erfährt Football-
Klassiker ,John
Madden Football'
eine Neuauflage.**

MADDEN NFL '95



Wie immer, stehen Euch mächtig viele Spielzüge zur Verfügung

Drei Fenster zeigen beim Passen freistehende Spieler in Nahaufnahme. Auf Wunsch verwindet das Paßfenster, was das Passen schwieriger gestaltet

Beste Footballsimulation fürs Mega Drive, sehr realistisch, Spielereinstellungen, Ligamodus, Batterie.

Kaum Änderungen zum Vorgänger, Soundeffekte schwach, nur noch 29 anstatt 80 Teams bei Madden NFL '94

Auf ein Schweizer Uhrwerk sei Verlaß, wie auf nichts anderes, so sagt man. Nicht minder zuverlässig wie die eidgenössische Präzisionsarbeit ist aber auch Electronic Arts, denn das amerikanische Softwarehaus produziert emsig Jahr für Jahr Fortsetzungen seiner erfolgreichen Sportsimulationen - das ist teilweise seit vier Jahren so sicher wie das Amen in der Kirche. Jüngster Kandidat: „Madden NFL '95“, dessen Vorgänger sich als die besten Simulationen des amerikanischen „Fußballs“ rühmen durften. Zum direkten Vorgänger ‚Madden NFL '94‘

hat sich beim nunmehr fünften (!) Teil der Reihe kaum etwas geändert; wesentliche Neuerungen gibt es gar nicht zu vermeiden. Nennenswert sind höchstens die Übernahmen aller NFL-Teams und -Spieler mit ihren charakteristischen Stärken der abgelaufenen Saison, das von John Madden neudesignte Verteidigungs-Playbook und daß sich die Footballer nun während des Matches 70 unterschiedliche Verletzungen zuziehen können. Die Features des Vorgängers wie Ligamodus und Vierspieler-Option wurden freilich beibehalten. Für Madden-NFL-'94-Besit-

„GAMERS“ meint...

TIP: Befindet sich Euer Team kurz vor Schluß im Rückstand und ist im Ballbesitz, so wendet einen ‚Hail Mary‘ an. Dieser weite Risikopass entscheidet manches Match.

GAMEPLAY 1-	DAUERPASS 1-	Hersteller: Electronic Arts Preis: ca. 130 DM Genre: Sport Anzahl Spieler: 1-4 (simultan) Levels: 29 Teams Schwierigkeitsgrad: je nach Paarung Continues: Batterie Erhältlich: im Handel Speicherkapazität: 16 MBit
GRAFIK 2+	SOUND 3+	

NOTE
1-

zer gibt es ehrlich gesagt keinen Grund, zum Nachfolger zu greifen. Zu gering sind die Unterschiede. Neueinsteiger indes werden mit Madden NFL '95 bestens bedient. Sie dürfen sich über eine wie eh und je hervorragend spielbare, sehr realistische Footballsimulation freuen, die den harten Sport wirklich gut herüberbringt. Einzig

zu bemängeln sind die Soundeffekte, die mit Produkten wie ‚FIFA Soccer '95‘ und ‚NHL Hockey '95‘ in kleinster Weise konkurrieren können - sehr enttäuschend. Fazit: Madden NFL '95 ist genauso brillant wie überflüssig! Das muß leider mit dieser Deutlichkeit gesagt werden, denn der Vorgänger bot bis auf unwesentliche Kleinigkeiten das gleiche.

Hans-Joachim Amann

Die Nummer 1 in Paradize Gelsenkirchen !!! Software

Riesenauswahl :

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

Über 1000 Titel für ALLE Systeme lieferbar!



Ladenlokal & Versand
Hagenstr. 38
45894 Gelsenk. - Buer
Tel: 02 09 / 34 97 84
Fax: 02 09 / 34 97 85

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

Täglich neue Games

Amiga - PC - C 64

PD & Shareware

15 000 Titel lieferbar.



CD - Rom

Hammerauswahl... 500 Titel ab 9.95 DM



Manga - Videos

Riesenauswahl der Kultfilme, Poster, Pins...

Bei unseren Angeboten kann man nur Kopf sehen



Händleranfragen erwünscht!
Gewerbenachweis erforderlich!

TEST

GAME GEAR

Code Masters muß ein Kompliment ausgesprochen werden: Nach der tollen Idee, einen Vierspieler-Adapter direkt in ein Mega-Drive-Modul zu integrieren, hat sich das britische Soft-



Pete Sampras Tennis bietet sowohl Rasen- als auch Sand- und Hartplätze

warehaus, das schon sehr viele Jahre im Softwaregeschäft ist, etwas Neues einfallen lassen – das gleichzeitige Spielen zweier Personen an nur einem Game Gear! „Pete Sampras Tennis“ ist das zweite Code Masters-Programm, das dieses Feature bietet. Im Gegensatz zur Mega-Drive-Fassung kann die

PETE SAMPRAS TENNIS

Pete Sampras ist die Nummer 1 der Weltrangliste. Doch kann er auch auf dem Game Gear überzeugen?

Game-Gear-Version der Tennissimulation sogar deutlich besser gefallen. Vor allem wenn die Möglichkeiten des 16- und des 8-Biters verglichen werden, zeigt sich der „neue“ Pete von einer besseren Seite. Die Spielbarkeit macht zwar nicht zwanglos, aber immerhin glücklich. Auch das flotte Gameplay trägt zur Spielfreude bei, welche dank Turnier- und Welttournee-Modi lange währt. Im Zweispieler-Modus übernimmt übrigens eine Person das Steuerkreuz, die andere



Was darf's sein: Einzel oder Doppel?

die Feuerbuttons. Im Gegensatz zum Solo-Match steuert nun der Computer die Cracks, es muß lediglich im richtigen Moment geschlagen werden. Natürlich kann



Auf Knopfdruck können die Cracks sogar nach Bällen hechten

auch per Linkfunktion auf zwei Kästen angetreten werden.

Hans-Joachim Amann

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERPASS	Hersteller: Codemasters Preis: ca. 80 DM Genre: Sport
2	2+	
GRAFIK	SOUND	Anzahl Spieler: 1-4 (2 simultan) Levels: 30 Spieler
2+	3+	Schwierigkeitsgrad: je nach Paarung Continues: Paßwort Erhältlich: im Handel

NOTE

2

Speicherkapazität:
2 MBit

TEST

GAME GEAR

PGA TOUR GOLF II

Jetzt, da es draußen immer unangenehmer wird, kommt eine Golfsimulation für das trockene Wohnzimmer gerade recht.



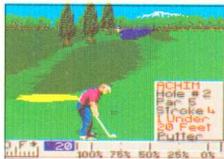
Na, ob dieser Puttversuch gelingt?



Hübsche Grafik, gute Spielbarkeit sowie hohe Realitätsnähe zeichnen PGA Tour Golf II aus

Wer ein Game Gear besitzt und aktiver oder passiver Golfer ist, der wird wahrscheinlich schon längst „PGA Tour Golf“ in seiner Modulsammlung stehen und sämtliche Kurse vielfach durchgespielt haben. Damit die kommenden, langen Winterabende ein wenig kürzer werden, erreicht uns rechtzeitig zum Beginn des golferunfreundlichen Schmuddelwetters „PGA Tour Golf II“, der Nachfolger der bislang besten Golfsimulation für Segas Handheld.

Zum bekannten Tur-



niermodus gesellt sich nun ein Skins-Modus, bei dem an jedem Loch um einen bestimmten Geldbetrag gespielt wird (Barauszahlung leider nicht möglich!). Außerdem wurde der einstige Phantasie-Platz weggelassen. Zu den übriggebliebenen

drei realen Kursen gesellen sich jetzt nochmals drei. Des weiteren ist der Bildausschnitt ein wenig größer, die Grafik selbst aber kaum verbessert geworden. Ansonsten blieb nahezu alles beim alten, das heißt: gute Grafik, klasse Spielbarkeit, hohe Realitätsnähe, aber mäßige Soundeffekte und ein seltsames Sprungverhalten des Balles. Trotzdem: Unbedingt ein paar Luftversuche unternehmen – es lohnt sich auf jeden Fall!

Hans-Joachim Amann

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERPASS	Hersteller: Warner Preis: ca. 90 DM Genre: Sport
2+	2+	
GRAFIK	SOUND	Anzahl Spieler: 1-4 Spieler Levels: 6 Kurse à 18 Löcher
2	3+	Schwierigkeitsgrad: einstellbar Continues: Paßwort Erhältlich: im Handel

NOTE

2+

Speicherkapazität:
4 MBit



M. L. XL - Best.-Nr. 219 - DM 34,95



M. L. XL - Best.-Nr. 220 - DM 34,95

Fast alle Flintstones T-Shirts mit beidseitigem Aufdruck!



M. L. XL - Best.-Nr. 221 - DM 34,95



M. L. XL - Best.-Nr. 222 - DM 34,95



M. L. XL - Best.-Nr. 223 - DM 34,95



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



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



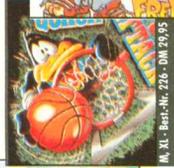
M. L. XL - Best.-Nr. 205 - DM 29,95



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



M. L. XL - Best.-Nr. 224 - DM 34,95



M. L. XL - Best.-Nr. 226 - DM 29,95



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



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



L. Best.-Nr. 211 - DM 4,95

Nur Frontaufdruck!

SHOP-BESTELLKARTE AUF S. 74/75

„Das hat mir gerade noch gefehlt...“

Schlinge der Vielfalt



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



Gamers 9/94 Best. 119 - DM 6,-



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

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

Name (Bitte in DRUCKBUCHSTABEN schreiben)

Straße

PLZ/Ort

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

Datum, Unterschrift

Achtung! Bitte vergibt die Versandkosten nicht!

Keine Nachnahme möglich!
 per Eurocheck zur Verrechnung (Kartenummer nicht vergessen!)

Bitte keine Überweisung!

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

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

ADRESSE:

Gamers-Heft Shop
 Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg

brandaktuell
**MD 32X
ADAPTER**

Im Dezember ist es soweit: Sega kommt mit dem 32-Bit-Kracher. Bestellt jetzt! Denn wer zu spät bestellt dem können wir auch nicht mehr helfen. Lieferbar ab Dezember.



379,DM
Best.-Nr. 908



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



MULTI MEGA

Diese Rechnung hat SEGA wirklich verdammt gut gelöst: Mega Drive + Mega CD + Musik CD-Player = noch nicht mal 20cm! Klein, leicht und handlich ist diese schicke Wunderkiste und dabei voll bis oben hin mit absoluter Spitzen-Technologie. Damit hast Du Dein ganz persönliches Entertainment-Center immer bei Dir.



nur **899,DM**

Ein Super-Paket, komplett mit Sonic 2, Ecco, Road Avenger, SoulStar, Battlecorps Demo- CD, 6 Button Pad Iix, Scartkabel, Batterien und Netzteil.
Best. Nr. 907, Versandkostenfrei!

MEGA DRIVE

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

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

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

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

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

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

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

MEGA CD



SoulStar / Ende Nov.
DM 119,9
Best.- Nr. 503

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

Dune
DM 99,95
Best.- Nr. 532

Battlecorps
DM 119,95
Best.- Nr. 533

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

CLASSICS

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

Zombies
DM 75,-
Best.- Nr. 520

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

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

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



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

nur **DM 69,95**



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



S O F T W A R E

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



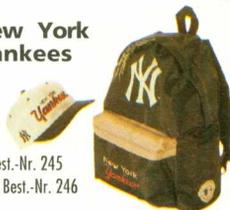
**San Francisco
49ERS**

Cap Best.-Nr. 243
Rucks. Best.-Nr. 244



**New York
Yankees**

Cap Best.-Nr. 245
Rucks. Best.-Nr. 246



EIN STARKES TEAM

Was früher nur den amerikanischen 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**

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
liefer-
bar!!



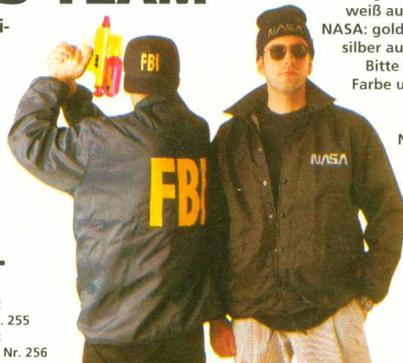
US-QUALITY

Windbreaker Jacke (gefüttert)
FBI DM 119,- Best. Nr. 249
Windbreaker Jacke (gefüttert)
NASA 119,- Best. Nr. 250

Kapuzensweater
FBI DM 99,- Best. Nr. 251
Kapuzensweater
NASA DM 99,- Best. Nr. 252

Cap, bestickt FBI
DM 39,- Best. Nr. 253
Cap, bestickt NASA
DM 39,- Best. Nr. 254

Wollmütze, bestickt
FBI DM 39,- Best. Nr. 255
Wollmütze, bestickt
NASA DM 39,- Best. Nr. 256



SONIC TELEFONKARTEN

RESTPOSTEN

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

fürs Mega Drive = RGB Scart Kabel

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
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

SOFTWARE

Die Michael Schumacher Collection



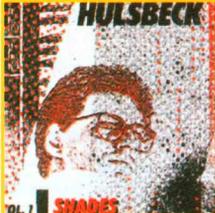
Benetton Ford B 193 Modell 1994
Maßstab 1:18 (ohne Fahrerfigur)
DM 89,95 · Best.-Nr. 820
Benetton Ford B 193

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



CDs

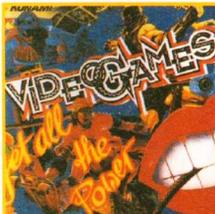
Bestell-Hotline **040/48052400** Mo.-Fr.14.30-18h



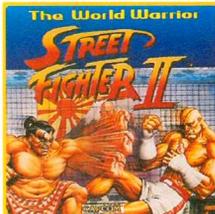
DL 1 **SWADES**
Best.-Nr. 301 - DM 29,95



Best.-Nr. 302 - DM 29,95



Best.-Nr. 303 - DM 12,99



Best.-Nr. 304 - DM 15,95

CDs

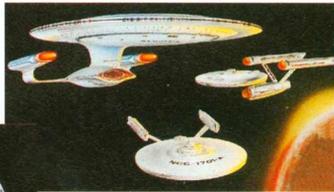
X-Wing Fighter
Bausatz
DM 44,95
Best.-Nr. 815



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 unserem galaktischen guten Zubehör holt Ihr Euch die Zukunft 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

Hallo, Ihr Joypad- Athleten!

Hier sind wir wieder! Gefüllt werden diese Seiten von 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 abgefahren Tastenkombinationen. Immer beliebt sind auch kuriose Cheats, wie etwa Sonic mit Tails' Kopf, oder Cool Spot mit Coca-Cola Schriftzug.

Schickt uns Eure Tips!

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

TIPS



MD

Urban Strike

Wenn Euer Helikopter ständig abschmiert und Ihr einfach nicht in den nächsten Level kommt, dann versucht doch mal eines der folgenden Paßwörter.

Mission	Paßwort
1 - Hawaii	CD4SK HGJ 4N4
2 - Baja Oil Rigs	C9HDT FCD TFG
3 - Main Rig	NBJCD 4FK 9FP (+ 19 Leben)
4 - Mexico	L6MYC RPM TPV (+ 19 Leben)
5 - San Franzisko	GPJTC 9LG RLC (+ 19 Leben)
6 - Alcatraz	W7S9B GMJ 4MX (+ 19 Leben)
7 - New York	L6VYL GWV NBH
8 - Las Vegas	GWJPF BR5 B6P
9 - Casino	WJBRG P56 JGF
10 - Underground	WMSHL GWV NBN

Wollt Ihr zusätzlich noch Unverwundbarkeit für Euren Hubschrauber haben, dann drückt im Titelschirm folgende Kombination:

l, l, r, r, o, u, l, l, r, r.

Dieter Neidhardt, Marktredwitz/ Sonja Erichsen, Achim



In Mission drei oder sechs zu starten bietet sich wegen der zusätzlichen 19 Leben an. Versucht aber auch die anderen Missionen. Es lohnt sich garantiert!

MD

The Incredible Hulk



Und wieder ein Hemd zum Putzplanken gemacht! Wie soll das bloß enden?

Hulk stehen nicht gerade viele verschiedene Angriffsmöglichkeiten zur Verfügung, und deshalb kann es sehr hilfreich sein zu wissen, wie man die Endgegner besiegen kann. Erik hat dazu ein paar Techniken erspielt, und wir möchten Euch diese natürlich nicht vorenthalten.

1. Endgegner

Ihr könnt Rhino recht einfach besiegen, indem Ihr Euch hinhouck und ihm, sobald er auftaucht, einen Aufwärtshaken verpaßt. Dannach springt Ihr über ihn hinweg und wiederholt das Ganze bis er erledigt ist.

2. Endgegner

Tyrannus kommt sofort im Tiefflug angebraust. Schlagt ihn, und geht dann in Deckung – und zwar unter ihm, wenn er aufgestiegen ist. Die herabgefallenen Steine dürft Ihr erst auf sammeln, wenn sie still liegen, da sie sonst zerspringen und Hulk verletzen.

MD

Cyborg Justice

Dick gepanzert, mit allerhand fiesen Roboterwaffen ausgestattet zieht Ihr in den Kampf. Da trifft Metall auf Metall bis die Schrauben und Nieten zerbersten. Wer sich bei dieser Prügelei ständig einen üblen Blechschaden zuzieht und nicht so recht weiterkommt, der sollte einmal den folgenden fantastischen Cheat anwenden:

Beginnt das Spiel, ohne die Options vorher

zu verstellen. Drückt Pause und nun in flüchtiger Abfolge C, B, B, C, C, A, C, B. Es erscheint ein neues Optionsmenü, indem Ihr von der Levelwahl bis hin zur Videoaufnahme und Wiedergabe einer kurzen Spielsituation eine Menge einstellen könnt. Zum Beispiel 0 bis 255(!) Leben, oder den Schwierigkeitsgrad ebenfalls von 0 bis 255. Das ist schon was, Rene, vielen Dank an Dich im Namen aller Cyborg-Fans.

René Betzold, Weinheim

TRICKS

Landstalker

Trotz Spieleberater gibt's noch ein paar Tips, die es wert sind publik gemacht zu werden. Wer sich ein bißchen mehr Lebensenergie gönnen möchte, sollte folgendes tun:

Wenn Ihr im Dorf Massan seid, sucht das Huhn oder die Hündin Bell und reitet darauf zum Dorfbewohner, der neben der Statue auf und ab geht. Springt nun erst auf den Mann und dann auf die Statue, bis die Schatztruhe erscheint. Sie enthält Lebensenergie.

Wenn Ihr in der Stadt Merkator seid, solltet Ihr Euch beim Händler, wo es auch den Stahlharnisch gibt, die Klingel für 750 Taler kaufen. Sie steht übrigens neben dem Regal auf dem Boden. Mit der Klingel im



Gepäck geht Ihr nun zum grünen Labyrinth. Auf dem Weg dorthin gelangt Ihr bereits in einen Raum. Beim Betreten ertönt ein Klingeln. Nun vernichtet die beiden Sensenmänner und klettert über die versteckte Treppe auf den Berg mit den Figuren. Von dort springt Ihr auf den nächsten Berg, auf dem eine Schatztruhe mit noch mehr Lebensenergie steht.

Später kommt Ihr zu König Nolos Labyrinth. Wenn Ihr dort im Besitz des Venussteines und des Schwer-



tes der Gaia seid, solltet Ihr erneut nach Merkator gehen. Hier fordert Ihr nun den Kriegsmesser Fahl heraus. Ihr könnt ihn recht einfach besiegen, indem Ihr den Monstern ausweicht bis Euer Schwert aufgeladen ist, und dann ein Erdbeben vom Zaun reißt. Er wird Euch 25 bis 400 Taler bieten, damit Ihr ihn in Ruhe läßt. Wenn Ihr bei dem Angebot von 400 Talern weitermacht und ihn besiegt, erhaltet Ihr einen Pfandzettel. Benutzt Ihr, um Eure Lebensenergie in Geld zu verwandeln. Dabei erhaltet Ihr 10 Taler pro Herz. Aber Achtung! Der Pflanzenzettel läßt sich nur einmal benutzen.

Jörg Wirtz, Wermelskirchen

MD



3. Endgegner

Zerschlagt möglichst schnell die erste Wand und beginnt zu kämpfen. Aber Achtung, weicht der Kugel rechtzeitig aus! Schwingt er die Kugel dann wieder etwas langsamer, so könnt Ihr schnell hin und ihn erneut treffen. Wiederholt es bis zum Schluß.

4. Endgegner

Das Gehirn. Geht hin und schlagt es so schnell Ihr nur könnt. Wenn es seine Kugeln abfeuert, geht in Deckung und benutzt den Aufwärtshaken.

5. Endgegner

The Leader, er ist einfacher als man denkt. Sobald Ihr ihn erblickt, geht zu ihm und schlagt ihn mit dem Aufwärtshaken runter. Fertig!

Erik Trecha, Köln

MD

Ghoul's n' Ghosts

Diese Levelwahl hat es in sich. Drückt, nachdem sich das Sega-Logo blicken läßt und während die Musik spielt: oben, unten, links, rechts und es ertönt ein Bimmelzeichen. Jetzt könnt Ihr die folgenden Codes 'anhängen', um in den gewünschten Level zu kommen.

Um in Level 2 zu gelangen, drückt Ihr nun oben, A und Start gleichzeitig.

Um in Level 3 zu gelangen, drückt Ihr unten, A und Start gleichzeitig.

Um in Level 4 zu gelangen, drückt Ihr nun links, A, C und Start gleichzeitig.

Um in Level 5 zu gelangen, drückt Ihr rechts, A und Start gleichzeitig.

Um in Level 6 zu gelangen, drückt Ihr rechts-unten, A und Start gleichzeitig.

Josef Rombach, Glotttetal

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 Adaptor	29,-
6-Button Joypad	39,-
4-Playeradaptor	49,-
Arcade Multi Stick	99,-

SEGA MEGA DRIVE SPIELE

	jp./	us./	dt.
Art of Fighting	/	/	119,-
Balz	/	99,-	99,-
Battle Tech	/	129,-	/
Body Count	/	/	99,-
Bubba'n Six	/	/	119,-
Columns 3	/	109,-	/
Combat Cars	/	89,-	99,-
Contra Hardtops	/	119,-	/
Death or Glory	/	/	119,-
Dragon Bruce Lee Story	/	129,-	/
Dschungelbuch	/	129,-	99,-
Dune 2	/	/	119,-
Dynamite Headdy	/	119,-	119,-
EATennis	/	99,-	99,-
Ecco the Dolphin 2	/	119,-	119,-
FIFA Soccer	/	/	99,-
Hardball 94	/	99,-	109,-
Hulk	/	/	129,-
Jungle Strike	/	/	119,-
Jurassic Park Rampage	/	119,-	119,-
Landstalker	/	/	129,-
Lemmings 2	/	/	119,-
Marco's Magic Football	/	/	119,-
Mickeymania	/	/	129,-
NBA Jam	/	99,-	129,-
NBA Showdown	/	99,-	119,-
NHL Hockey 95	/	119,-	119,-
Operation Europe	/	129,-	/
Outrunners	/	119,-	/
PGA European Tour	/	89,-	99,-
Pete Sampras Tennis	/	/	109,-
Sensible Soccer Ltd.	/	/	109,-
Shadawrun	/	119,-	/
Shanghai 2	/	119,-	/
Sonic 3	/	109,-	129,-
Sonic & Knuckles	/	119,-	119,-
Sparkster	/	99,-	99,-
Star Trek TNG	/	129,-	/
Streets of Rage 3	/	/	129,-
Super Streetfighter 2	/	139,-	139,-
Subterrania	/	99,-	109,-
Sylvester & Tweety	/	119,-	119,-
Tazmania 2	/	119,-	119,-
Tiny Toons ACME	/	/	109,-
Urban Strike	/	119,-	109,-
Virtua Racing	149,-	149,-	179,-
World Champ Soccer 2	/	109,-	/
World Heroes	/	129,-	/
Zero Tolerance	/	119,-	/

SEGA MEGA CD SPIELE

	jp.	us.	dt.
Battle Corps	/	99,-	99,-
Dune	/	/	109,-
Eye of the Beholder	/	99,-	99,-
FIFA Soccer	/	99,-	99,-
Heavenly Symphony	/	109,-	119,-
Heimdall	/	109,-	/
Heart of the Alien	/	119,-	/
Iron Helix	/	109,-	/
Lunar	/	109,-	/
Lunar Hint Book	/	29,-	/
Mickeymania	/	/	119,-
NHL Hockey 94	/	99,-	89,-
Popful Mail	149,-	/	/
Rebel Assault	/	109,-	/
Starblade	/	109,-	/
Vay	/	109,-	/
Vay Hint Book	/	29,-	/
Who shot J. Rock	/	119,-	/

NEUHEITEN NOVEMBER/DEZEMBER

Animaniacs	/	/	109,-
Earthworm Jim	/	129,-	129,-
FIFA Soccer 95	/	119,-	119,-
Flink	/	109,-	109,-
Mega Bomberman	/	/	119,-
Mega Race CD	/	109,-	99,-
Shining Force 2	/	139,-	139,-
Soleil	/	/	129,-
Soulstar CD	/	109,-	109,-

VERSANDKOSTEN:

Postnachnahme: 10,- DM + 3,- DM NN

UPS Nachnahme: 10,- DM + 7,- DM

Vorkasse: 10,- DM

Ausland: 12,- DM (nur Vorkasse)

089/7605151

089/7470689

PLINGANSERSTR. 26

81369 MÜNCHEN

MD

Castlevania - The New Generation



Die Levelcodes für diese schaurig schöne Vampirvrschlacht sind leider nicht alpha-numerisch dargestellt, das würde die Sache viel leichter machen. Aber wir denken, es wird auch so verständlich sein. Die Zeichen Axt, Wappen und Juwel sind in einem vier mal vier Kästchen großen Quadrat verteilt, für jeden Level unterschiedlich. Dabei gilt: Axt = A, Wappen = W, Juwel = J und Leer = O.

Die Codes gelten für den Charakter Eric.

Schwierigkeitsgrad: *Easy*

Level 2:	Level 3:	Level 4:	Level 5:	Level 6:
A,J,A,A	O,A,O,W	O,O,A,O	A,J,O,A	O,W,A,A
A,O,W,O	W,W,W,W	J,O,O,A	A,W,W,O	W,W,W,O
O,O,W,J	A,J,A,O	J,O,O,A	O,A,W,A	A,J,W,W
A,A,J,O	J,O,O,O	O,O,W,A	A,A,O,A	A,O,O,A

Schwierigkeitsgrad: *Normal*

Level 2:	Level 3:	Level 4:	Level 5:	Level 6:
A,A,O,A	A,A,W,O	A,W,O,O	A,A,J,J	O,A,O,J
A,O,W,W	O,O,W,A	O,O,W,O	O,O,W,W	W,W,W,A
O,A,W,W	J,J,W,J	O,O,O,J	O,A,W,O	O,A,W,O
W,A,A,O	A,A,J,A	O,A,A,O	W,A,J,A	A,O,O,A

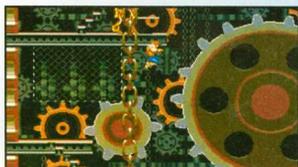
Schwierigkeitsgrad: *Normal* (für den Charakter John!)

Level 2:	Level 3:	Level 4:	Level 5:	Level 6:
A,O,O,O	A,O,O,J	A,O,W,A	A,O,A,W	A,O,J,O
A,O,W,O	A,O,W,O	A,O,W,O	A,O,W,O	A,O,W,O
O,O,W,O	O,W,W,O	O,A,W,O	O,J,W,O	W,O,W,O
O,O,O,A	O,O,W,O	O,O,W,A	O,O,A,O	O,O,A,A

Schwierigkeitsgrad: *Expert*

Level 2:	Level 3:	Level 4:	Level 5:	Level 6:
O,W,W,W	A,J,W,J	O,A,A,O	O,A,W,A	A,A,A,W
J,O,A,O	O,W,A,W	J,W,A,W	J,O,W,J	O,W,A,W
O,A,W,A	W,O,A,O	W,W,W,J	A,W,O,A	O,A,W,J
A,O,A,A	J,A,O,A	J,O,O,A	W,O,J,O	J,A,A,O

Christian Rumpf, Schriesheim/ Robert Ramisch,
Villingen-Schwenningen



TIPS

MS

Ghostbusters

sterjagd könnt Ihr jetzt mit satten \$ 1.975.888 aufnehmen.

Zu Beginn des Spiels habt Ihr die Wahl ein neues Spiel, oder eine Fortsetzung zu starten. Wählt die Fortsetzung und gebt die Anfangsbuchstaben AA ein. Als Kontonummer trägt Ihr nun folgendes ein: 11734 68723 und bestätigt mit Taste 1. Die Gei-

Als beste Ausrüstung empfehlen wir:	
Common Auto	6.000 \$
Ghost Bait	400 \$
High Capacity Trap	2.500 \$
Laser Confinement S.	8.000 \$
Super Ghost Vacuum	3.200 \$
Gesamt:	20.100 \$

MD

Bubsy

Zusammen mit einem netten Brief sind diese Levelcodes bei uns auf den Tisch geflattert. Schönen Dank an Waltraud!
Level 1: MKBR2N
Level 2: STGRTN
Level 3: MSFCTS
Level 4: TGRTVN
Waltraud Schindler, Krefeld



Bubsy — so zuckersüß, da muß man einfach weiter-spielen!



MD

Micro Machines

Für die Profis unter Euch Mini-rennfahrern haben wir hier ein paar kleine Leckerbissen parat. Drückt Euch während des Spiels in den Pausenmodus und benutzt einen der Cheats.

Um das Tempo deines Wagens zu erhöhen, drückt Ihr oben,

unten, A, B, links, rechts, C und dann Start. Ab geht die Post!
Um den Zug zu erhöhen, drückt Ihr einfache A, oben, B, unten, C, links, Start und rechts.
Für die absoluten Experten: Drückt links, rechts, links, rechts, oben, unten, Start und unten. Viel Freude!

Monika Segelbusch, Kaltenkirchen

TRICKS

Ein Tip zum Marshmallow Man: Wenn Ihr zum Marshmallow Man kommen wollt, müßt Ihr mindestens noch \$ 10.000 besitzen. Wollt Ihr durch die Tür gehen, solltet Ihr so weit wie möglich nach rechts gehen und dann stehen bleiben. Der Marshmallow Man hüpfet hin und her. Befindet er sich links, dann rennt schnell durch die Tür. Das

müßt Ihr zweimal schaffen.

Die Jagd auf Gorza:

Der beste Weg Gorza zu besiegen ist, wenn er selbst links steht, nach rechts zu gehen und den Laserstrahlen auszuweichen. Trefft ihn fünf- bis sechsmal und er ist entgültig dahin.

Tobias Grau, Wiesbaden



MD

Ecco The Dolphin

Es gibt doch tatsächlich noch ein paar Tricks für Ecco, die noch nicht bekannt sind. Barbara hat sie für alle Delphinfreunde unter Euch ertüfelt.

Wenn Ihr den Blauwal, Big Blue, steuern wollt, dann versucht mal oben, A, unten, links, B, links, C, C und unten zu drücken, wenn Ecco nahe beim Wal schwimmt. Das solltet Ihr ruhig mehrmals versuchen.

Als Paßwort könnt Ihr einmal „SHARKFIN“ versuchen, und Euer Sonar wird eine tödliche Waffe sein, außerdem hat sich das Luftholen erübrigt.

Mit dem Paßwort „NIHPLODS“ erhaltet Ihr unendlich Leben, und durch Eingabe von „KQC�NLMLX“ gelangt Ihr sofort zur letzten Unterwasserschlacht.

Barbara Königstorfer, A-Leonbach

MD

Tiny Toons

Hier bieten wir Euch nun die Möglichkeit, je nach Belieben von Insel zu Insel zu hüpfen. Wer Tiny Toons noch nicht ganz gepackt und sich immer darüber geärgert hat, daß er im 22. Level abgeschmiert ist, der greift jetzt zu.

Level 5 bis 24:

5. MMBB-DDLL-LDBG-LDDL-LDTV
6. HMBB-LLLL-DDBK-LLLD-DLTN
7. JMBB-PLLD-LDBB-LLLL-DDDQ
8. XYBB-MLDD-DLBB-PLDD-LDMQ
9. HMBB-TLLL-DDBB-MDLD-DLPD
10. KBBB-TGLD-DDBB-TLLL-LDNG
11. RRB-YYDD-LLBB-TGLL-LDNM
12. HRBB-TXLD-DDBB-TYLD-DLNP
13. KHBB-TXGD-LLBB-TXLD-DLZN
14. NHBB-TXKL-DDBB-TXGD-LLTN
15. XNBB-TXZD-LDBB-TXKL-LLRZ
16. BZBB-TXZG-DDBB-TXZL-LLDX
17. TNBB-TXZK-DLBB-TXZG-DDDD
18. HZBB-TXZB-DLBB-TXZK-LLDM
19. YJBB-TXZW-LLBB-TXZB-LDDP
20. HJBB-TXZQ-GDBB-TXZQ-LLGN
21. TJBB-TXZQ-KLBB-TXZW-GDVN
22. KXBB-TXZQ-ZDBB-TXZQ-KDTN
23. KQBB-TXZW-ZGBB-TXZQ-ZLMJ
24. JTBB-TXZQ-ZKBB-TXZQ-ZGMQ

Ein Tip zu Montana Max

(letzter Endgegner):

Wenn Ihr ihm gegenüber steht und er Euch mit seinem Laser belästigt, dann springt über den Laser, stoßt Euch von der Wand ab und landet auf dem Kopf des Roboters. Er wird sofort zusammenklappen. Nutzt diese Zeit, in der er Euch nichts anhaben kann, um auf die andere Seite zu gelangen. Wenn sich der Robo-Bösewicht nun wieder zusammensetzt, müßt Ihr Euch erneut zum richtigen Zeitpunkt von der Wand abstoßen und auf seinem Metallkopf landen. Er klappert wieder zusammen. Diese Taktik solltet Ihr bis zum Ende beibehalten.

**Oliver Michelberger,
Gundelfingen**

COMPUTER & KUDAK



HolbeinsträÙe 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 a.A.
Star Wars Arcade 32X	dt. DM 114,95
Super Malocross 32X	dt. DM 114,95
Virfur Racing DELUXE 32X	dt. DM 119,95
Animapants	dt. DM 99,95
Dynomite Headdy	dt. DM 114,95
Earth Worm Jim	dt. DM 124,95
Ecco the Dolphin 2	dt. DM 114,95
F 1 '94	dt. DM 119,00
Flintstones - The Movie	dt. DM 98,95
Jurassic Park-Rampage Edition	dt. DM 114,95
Kawasaki Super Bikes	dt. DM 119,00
Lion King	dt. DM 119,00
Mega Bomberman	dt. DM 107,95
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
Shining Force 2	dt. DM 129,95
Soleil	dt. DM 119,95
Sonic & Knuckles (Special Edit.)	dt. DM 109,95
Sparkster	dt. DM 89,95
Spykester & Tweety	dt. DM 116,95
Toz-Mania 2	dt. DM 118,95
Tiny Toon 2	dt. DM 99,95
Urban Strike	dt. DM 114,95

SEGA MEGA CD II

MCD II mit 3 CD's (Tri-Set)	dt. DM 499,00
B. C. Racer	dt. DM 114,95
Battlecorps	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
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
Pele Sampras Tennis	dt. DM 79,00
Powerdrive	dt. DM 79,00
Power Rangers	dt. DM 79,00
Sonic Spinball	dt. DM 80,95
Sonic Triple Trouble	dt. DM 79,00
Toz-Mania 2	dt. DM 79,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE !!!
Original deutsche Versionen
14 Monate Garantie
Versandkosten DM 6,95

Schnell - Service
Versandkosten DM 6,95 bei
Bestellungen per Telefax oder
Anrufantworter am Wochenende
Ab einem Bestellwert von DM 300,-
entfällt der Versandkostenanteil

Vorbestellungen für Neuheiten
werden bevorzugt ausgeliefert.
Wir führen auch SNES, GAME BOY,
Amiga, PC und CD-ROM SPIELE.
Weitere Spiele, Konsolen und Zubehör
entnehmen Sie bitte unserer Gesamtpreis-
liste, die Sie gegen DM 1,- Rückporto anfor-
dern können. Geben Sie bitte Ihr System an.

Sonderbestellbar (sofern vorhanden)
Lieferung erfolgt per Post. Nachnahme.
Ausland gegen Vorkasse + DM 5,05
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten

Wimbledon

Was ist bloß los in der großen Welt des Tennissports? Seit Boris sich dem Vatersein verpflichtet hat und selten noch auf dem Platz zu sehen ist, vegetiert das beliebte Netzspiel so vor sich hin. Da ist die Zeit reif für neue Idole, für Männer und Frauen, die eins sind mit dem Tennisschläger (oder Game Gear), die furchtlos auf den Platz ziehen und gewinnen, bis kein Kontrahent mehr aufrecht stehen bleibt.

Und damit Ihr nicht unvorbereitet in den Ballwechsel stürzt, geben wir Euch einen netten kleinen Hilfskurs, mit dem Ihr zumindest auf dem Game Gear gut dasteht.

1. Der Aufschlag

Bei diesem Game ist der Aufschlag (Service) nicht so wichtig, wie im wirklichen Tennis. Grundlinienspieler brauchen sich darüber am wenigsten Gedanken machen. Die Serve-and-Volley-Spieler allerdings sollten folgendes beachten: Plaziert den Ball möglichst weit nach außen, der Return wird dann für Euch leichter erreichbar sein. Vergeßt aber nicht Eure Aufschläge zu variieren, sonst stellt sich der Gegner darauf ein und leimt Euch.

2. Der Return

Wenn Ihr die Filzkugel vom Aufschlag an nicht mehr aus den Augen laßt, dann sollte der Return an sich kein Problem mehr darstellen. Die eigentliche Schwierigkeit besteht darin, den Return hart und präzise hinzubekommen. Hierzu habt Ihr zwei verschiedene Grundtechniken zur Wahl.

a) Grundlinienspieler sollten den Ball sehr spät treffen und ihn lang und gegebenenfalls in direkter Linie zum Gegenspieler returnieren.

b) Nach guter, alter Boris-Marnier den Ball früh, also hoch treffen und sofort ans Netz stürmen, um den Rückschlag volley zu nehmen.

3. Der Grunds Schlag

Dieser Schlag hat für alle Spielertypen eine große Bedeutung. Angriffsspielern bietet er die Grundlage für eine frühe Attacke, und Grundlinienspielern ermöglicht er, dem Lob auszuweichen und variabel zu spielen. Am härtesten wirkt dieser Schlag, wenn Ihr die Schlägerbewegung spät ausführt und Euch ansonsten wie beim Return verhaltet.

4. Der Flugball

Den Ball volley zu nehmen ist nicht ganz einfach. Trefft Ihr ihn spät, kann sich der Gegner noch gut plazieren, trefft Ihr ihn früh, dann ist es ein Stopp-Volley, und Ihr müßt mit einem harten Rückschlag rechnen.

Taktiken:

Ihr könnt zu Anfang recht schnell Punkte dadurch machen, daß Ihr den Return volley nehmt und ihn lang auf die andere Seite des Platzes spielt (Longline). Der Gegner dürfte Probleme bekommen plazierte zurückzuspielen. Aber Vorsicht, spielt er ihn cross, lauft Ihr ins Leere.

Den Angriffsball solltet Ihr meist longline spielen, oder Ihr verwendet einen von Eurer Platzmitte nach außen gehenden Crossball. Diese Schläge sind härter, und der Gegner hat dann einen ungünstigen Winkel.

Beim Passieren lautet die oberste Regel: Variieren, soviel es geht, d. h. Ihr solltet kurze Cross- und harte Longlinebälle, sowie Lobs und Stoppbälle mischen.

Besonders gut könnt Ihr Euch in Spielen auf dem Sandplatz gegen Hines, Selnik oder Hauser beweisen. Auch eine Rasenbegegnung mit dem großen Ekberg ist zu empfehlen.

Zum Schluß gibt's noch ein paar nette Paßwörter:

Neue Saison mit perfektem Spieler: JIG QQQ TGH SEI
Wimbledon mit perfektem Spieler: EFJ KOU XEK OHA
Paris mit perfektem Spieler: EFJ GJV XEK GHA

Eugen Seer, A-Wien



MD

Castlevania - The New Generation

Es gibt einen Expert Level, den Ihr folgendermaßen erreicht: Drückt im Titelbild unten, unten, oben, oben, links, rechts, links, rechts, B, A, es müßte nun ein Klingelzeichen zu hören sein. In den Optionen könnt Ihr nun den Expert Level anwählen.

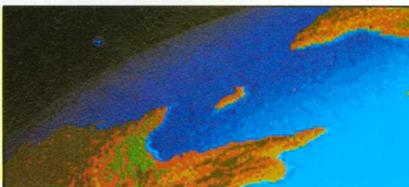
Jens Unterhalber, Kiesbach

MCD



Ecco The Dolphin

Mit satten 30 Leveln ist die Ecco-CD zwar bei Weitem nicht voll ausgelastet, aber nicht viele Spiele, insbesondere Jump&Runs und Adventures, können diese Anzahl aufweisen. Wir haben hier nun alle Paßwörter für Euch. Viel Spaß, beim „Antesten“!



TRICKS



Zwischendurch wird eine kleine Bootsfahrt eingelegt.

MD

Jurassic Park

Habt Ihr schon mal davon geträumt mit Raptor in Grants Leveln zu spielen, oder umgekehrt? Oder gar mit Grant zu fliegen? Ganz einfach!

Gebt das Paßwort „NYUK NYUK“ ein und drückt Start. Jetzt erscheint die Option „Second Controlled Enabled“, und Ihr müßt auf den Exit-Punkt gehen und dann Start, A, B und C gleichzeitig drücken. Das Ganze funktioniert allerdings nur im Easy-Modus und im Hard-Modus.

Noch eine Bemerkung zu Raptor: Er sieht am Anfang so aus wie Grant, verwandelt sich aber von Zeit zu Zeit.

Um Grant das Fliegen beizubringen, müßt Ihr Pad zwei anschließen und könnt dann automatisch mit ihm fliegen.

Michael Pany, A-Wien

MD

Technoclash

Was soll ich groß erzählen, mir fällt ja doch nix Vernünftiges ein. Hier kommen also jetzt die Paßwörter zu Technoclash.

The Junkyard PPGP 34E5
The Desert B080 FEES
The Underground 30K0 ZUEA
Portalgavern SDSI TLBN
Tweenplace NDSI TLBX
Teg Temple XXKI TLFG

Wolfgang ?, A-Wien



GMRI QDCM	Level 01	Q5OMFSLQ	Level 17
IUEI NLDP	Level 02	WBTXFLV	Level 18
GRTJ ZYJF	Level 03	UNIQFSLN	Level 19
OVDJ DSLB	Level 04	WASLFLB	Level 20
GMYM DLSI	Level 05	ONNBIFLY	Level 21
GMBR HSLU	Level 06	WVXIFLL	Level 22
UKZF HSL5	Level 07	AQZIFPLG	Level 23
SYQJ HSLZ	Level 08	GKGFIFLK	Level 24
CCVF FSLM	Level 09	GZLUKPLR	Level 25
ALZB ESL5	Level 10	GAAGDFLP	Level 26
IHPF DSLP	Level 11	YLQQZMLM	Level 27
ADLY ESLT	Level 12	MNEVETLB	Level 28
INWU GSLU	Level 13	SKZNFLLQ	Level 29
WIHQ GSLL	Level 14	KANZFLX	Der
IZSX GSFL	Level 15		Endkampf
AKNB HSLI	Level 16		Ingo Hundertmark, Lübeck

ACHTUNG!

Die Rubrik Tips&Tricks lebt davon, daß Ihr uns Eure erspielten Cheats, Paßwörter und Spielertips zuschickt. Das ist auch eine prima Sache, und unser ewiger Dank ist Euch gewiß. Er geht 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 wißt, 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

IN DER AUSGABE 9/94 IST UNS EIN KLEINER FEHLER UNTERLAUFEN. DER LEVELCODE FÜR DAS SPIEL DUNE 2, HAUS ORDOS, LEVEL 3, LAUTET NICHT SPICESABER, SONDERN SPICESABRE. FÜR DIESEN ‚BECHSTABENVERWUCHSLER‘ MÖCHTEN WIR UNS ENTSCHULDIGEN.

ANM. D. RED.

0221- 12 10 67/68/69

aRJay Games



119.90



119.90



109.90



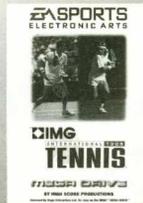
139.90



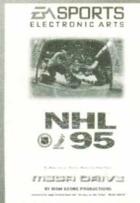
99.90



119.90



109.90



109.90

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

GRUNDLAGEN TRAINING

TERMINOLOGY

→ : 'Drück' den Stick gerade in Richtung des Gegners.

← : 'Drück' den Stick gerade vom Gegner weg.

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

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

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

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

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

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

„Charge“: 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 Street Fighter-Freunde! Nun ist es also soweit: Hier ist der zweite unseres Kurses. Diesmal wird Ryu ausführlich behandelt. Außerdem werden die restlichen Kämpfer vorgestellt!

TIPS & TRICKS KURS

Ryu ist einer der Hauptcharaktere in Street Fighter II. Außerdem gehört er auch zu den Stärksten. Es ist ziemlich wichtig, daß Du ihn wirklich gut beherrscht, da Du seine Technik später auf viele andere Kämpfer übertragen kannst.



Ryu stehender Wurf mit MT oder HT

RYU'S BÜCKENWURF

Dieses sind die grundlegenden Würfe, und es ist wichtig, daß Du sie schon am Anfang einsetzen kannst.

Ryu kann außerdem mit den folgenden Schlägen und Tritten werfen: MS, HS, MT und HT.

WERDEN WÄHREND DES BLOCKS



Wenn Du gelernt hast, den Gegner zu werfen, kannst Du Dich daran machen, das rückwertige Werfen zu üben. Durch Drücken von ← wirfst Du die Gegner in die entgegengesetzte Richtung, und Du kannst sie werfen, wenn Du blockst!



Um einen Wurf auszuführen, mußt Du so nahe am Gegner stehen, daß die Sprites überlappen



Dann drücke → und einen der genannten Knöpfe



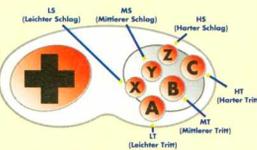
Ryu stehender Wurf mit MS oder HS

SPEZIAL-TECHNIKEN

Alle Specialtechniken und Combos von Ryu bestehen aus schnellen, genauen und flüssigen Bewegungen mit dem Controller. Im Gegensatz zu 'charge'-Charakteren (wie Guile), die erst Energie für ihre Specialmoves aufladen müssen, ist Ryu ein Controller-Charakter und kann jederzeit seine

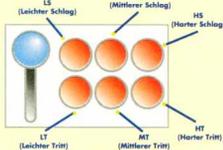
Steuerung und Buttons

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



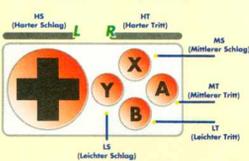
Steuerung

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



AttackButtons

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



FARBEN DER SPIELER



MD: X



MD: A



MD: B



MD: C



MD: St.



MD: 2s



MD: Y



MD: Z



MD: X



MD: A



MD: B



MD: C



MD: St.



MD: 2s



MD: Y



MD: Z

STREET-FIGHTER 2

TEIL 2

Moves ausführen. Du mußt lediglich die angezeigten Punkte mit dem Controller berühren und am Ende einen Knopf drücken. Nur wenn wirklich alle erforderlichen Kontakte in einer flüssigen Bewegung berührt wurden, führt Ryu auch seinen Move aus.

FIREBALL



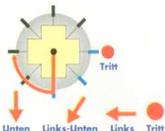
RED (STUN) FIREBALL



DRAGON PUNCH



HURRICANE KICK

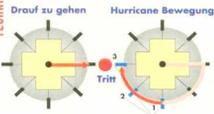


Wie für alle anderen Bewegungen gelten die Kommandos, wenn Du nach rechts guckst. Wenn Du nach links schaust, mußt Du natürlich rechts mit links tauschen! Alles klar?

TECHNIKEN FÜR FORTGESCHRITTENE

Deine Konsole überprüft die Controller immerzu. Das bedeutet, daß Du die Moves jederzeit machen kannst, auch wenn Du blockst, einen Treffer einsteckst oder gehst. Wichtig ist nur, daß die angegebenen Punkte berührt werden. Jetzt probier mal die folgenden Sachen aus:

Draufzu gehen und Hurricane Kick

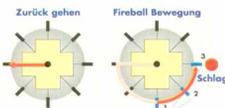


Du mußt Punkte (1, 2 & 3) berühren

Geh auf den Gegner zu und mach dann aus dem Lauf die Hurricane-Kick-Bewegung. Solange Du alle drei Hurrican-Punkte berührst kann nichts schiefgehen.



Zurückgehen und Feuerball



Du mußt Punkte (1, 2 & 3) berühren

Geh vom Gegner weg, um Abstand zu gewinnen, und mach dann aus dem Lauf die Feuerball-Bewegung. Du siehst: Solange Du die wichtigen Kontakte berührst, kannst Du beim Rückzug Feuerbälle machen.



Gesprungener Dragon Punch



Spring hoch und mach dann auf Deinem Weg nach unten (aber noch in der Luft) die Dragon-Punch-Bewegung. Den Schlag-Knopf mußt Du drücken, wenn Du gerade aufkommst, dann machst Du sofort den Dragon Punch.



MD: X



MD: A



MD: B



MD: C



MD: St



MD: 2s



MD: Y



MD: Z



MD: X



MD: A



MD: B



MD: C



MD: St



MD: 2s



MD: Y



MD: Z

FARBEN DER SPIELER

STREET-FIGHTER 2 TEIL 2

Drauf zugehen und Dragon Punch



Wenn Dich der Gegner von weiter weg anspringt, lauf auf ihn zu und mach den Dragon Punch, sobald Du in Reichweite bist.

Dragon Punch während des Blockens



Wenn Du blocken mußt, beginn die Dragon Punch-Bewegung Während Du Dich nicht bewegen kannst und beende sie genau dann, wenn der Block vorbei ist. Das wird den Gegner überraschen!

Dragon Punch während eines Treffers

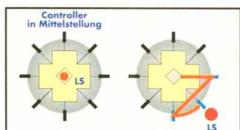


Wenn Du einen Treffer einstecken mußt, kannst Du trotzdem die Dragon-Punch-Bewegung anfangen, während Du zurückerst. Beende die Bewegung und drück den Schlagknopf genau dann, wenn sich Ryu von dem Treffer erholt hat.

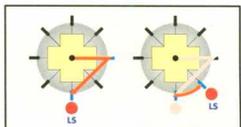
RYU'S TWO-IN-ONES Jetzt, da Du Ryu's Spezialtechniken beherrscht, kannst Du Deine Kampfkunst durch Two-in-Ones (Zwei in einem) verbessern. Ein Two-in-One ist die Verknüpfung einer normalen Attacke mit einer Spezialattacke. Die Animation der Spezialattacke unterbricht dann die Animation der normalen Attacke.

Dragon Punch Two-in-One

Methode # 1

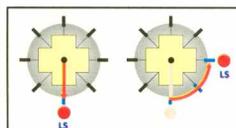


Methode # 2



Dies sind Ryu's Dragon-Two-in-Ones mit dem LS. Wenn Du diese beherrscht versuch sie mit dem HS. Es ist zwar schwieriger, aber richtet eine ganze Menge mehr Schaden an.

Fireball Two-in-One



Wenn Du die Feuerball-Two-in-One mit dem LS genügend geübt hast, versuch es mit dem HS.



MD: X



MD: A



MD: B



MD: C



MD: St.



MD: 2s



MD: Y



MD: Z



MD: X



MD: A



MD: B



MD: C



MD: St.



MD: 2s

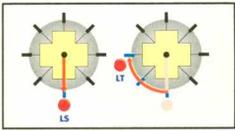


MD: Y



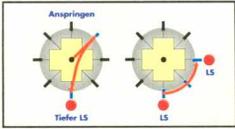
MD: Z

Hurricane Kick Two-in-One



Auch diese Two-in-One kannst Du nach etwas Übung mit HS und HT anstatt mit den leichten Attacken versuchen.

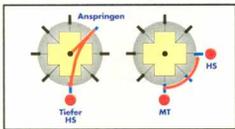
Triple-Jab Fireball Combo



Spring und mach einen tiefen LS Wenn Du diese Combo mit den LS beherrscht, steig auf die HS um

Fierce Forward Fireball Combo

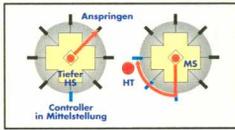
Wenn Du die Triple-Combo mit den HS kannst, versuch mal diese hier:



Spring mit einem tiefen HS an Mach einen aus einem knienden MT den Two-in-One Feuerball Diese Combo ist gut zum Üben, da der Gegner wahrscheinlich nicht darauf vorbereitet ist tief zu blocken.

Fierce Hurricane Combo

Jetzt, da Du Combos mit HS beherrscht, kannst Du den Hurricane Kick mit einbinden:



Spring den Gegner mit einem tiefen HS an. Mach aus einem stehenden MS einen Two-in-One Hurricane Kick.

Fierce Dragon Combo

Als letzte Lektion lernst Du Ryus Dragon Punch in eine Combo einzubinden.



Spring und mach einen tiefen HS, danach aus einem stehenden HS einen Two-in-One Dragon Punch. Wenn Du alle Techniken dieser vier Seiten gut beherrscht, kannst Du Dich schon zu den fortgeschrittenen Spielern zählen. Herzlichen Glückwunsch, Du bist auf dem besten Weg, ein echter World Warrior zu werden!

Wir hoffen, es hat Euch gefallen! Im nächsten Heft kommen dann Guile und Chun Li an die Reihe. Wie immer, freuen wir uns über konstruktive Kritik! Denn nur so können wir uns verbessern, um Euch das bestmögliche Heft zu präsentieren!



MD: X



MD: A



MD: B



MD: C



MD: St



MD: 2s



MD: Y



MD: Z



MD: X



MD: A



MD: B



MD: C



MD: St



MD: 2s



MD: Y



MD: Z

... LESER HELFEN LESERN

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

Und hier geht die Post hin:

GAMERS
Helpline
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg

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

FRAGEN



ALADDIN (MD)

Henry Henke fragt sich, wie man im dritten Level, 'Agrabah Rooftops', an den Händler herankommt, der sich ganz im Südwesten direkt unter dem Schlangenbeschwörer befindet. Wer weiß es?



PUGGSY (MD)

Andreas sucht nach den beiden versteckten Leveln 'Puggsy in Space' und 'Vector Graphics'. Wer hilft ihm freundlichweise bei der Suche?

FANTASY ZONE (GG)

Alexander Bösecke sucht verzweifelt nach dem Cheat zu diesem Spiel.

THUNDER BLADE (MS)

Marco Hofmann hat ein kleines Problem in Act 2 der Gebirge/Wüste-Zone: Die Höhlen sind die reinste Hölle und die Flugzeuge sind auch nicht ge-

rade angenehm. Kann ihm irgendwer mit einem Cheat oder einigen Tips weiterhelfen?

CHAKAN (MD)

Angelika Rumpf hat in der terrestrischen Ebene schon Erde, Wasser und Luft durchquert, in der Ebene 'Feuer' steckt sie jedoch in der Phase 2 fest: Nachdem sie sich an dem Wandhaken nach oben gehangelt hat, kann sie den Level nicht mehr verlassen. Wer weiß zufällig Rat?

SPEEDBALL 1 (MS)

Sebastian Poweileit sucht hierfür nach einer Levelanwahl, bei der man kein Action Replay benötigt.



SHADOW OF THE BEAST (MD)

Tobias Gold sucht nach einer Levelanwahl oder einem Cheat für unbegrenzt Energie. Hat jemand so etwas auf Lager?

SPIDERMAN & X-MEN (MD)

Thomas Wienecke sucht ganz dringend nach einer Levelanwahl für dieses Spiel. Wer sorgt dafür, daß er wieder ruhig schlafen kann?

ANTWORTEN

LUNAR (MCD)



Zunächst zum Problem von Thomas und Nicole: Der Trick bei der ganzen Sache mit der Brücke ist, daß man auf alle Fälle in Burg versucht haben muß, das Drachenjuwel zu ver-



Wenn es sein muß...

kaufen. Erst dann erzählt der Hölzfäller von seinem Problem, dessen Lösung sich anschließend im Waldstück findet.

Der Geheimgang, den Helmut sucht, ist eigentlich gar nicht so sehr versteckt: Er befindet sich hinter der grünen Tür in der Cave of Trial. Allerdings ist es noch etwas zu früh, um sich dorthin zu begeben. Statt dessen sollte er zunächst in Vane mit den Lehrern in den beiden Zauberschulen sprechen. Anschließend vermittelt Nash in der Gilde ein Gespräch mit Meister Ghaleon, der Alex zunächst einen kleinen Auf-



trag gibt. Ist der erledigt, gibt es in Vane eine Audienz bei Lemia, und erst nach den dortigen turbulenten Ereignissen ist die Zeit reif für einen ernten Besuch in der Cave of Trial. Mit Ghaleons Auftrag hängt auch das Problem von Stefan Augenstein zusammen: Er sucht auf der Insel von Lann nach dem mysteriösen Dragonmaster, der sich recht gut in seiner Höhle versteckt zu haben scheint. Links unten in der Höhle befindet sich eine Truhe, die Wand unterhalb der Truhe ist durchlässig, und hin-

ter dem nur schwer sichtbaren Durchgang befindet sich eine Treppe, die zum Dragonmaster führt.

MIGHT & MAGIC (MD)

F. Dill löst Carstens Problem in der Dawn's Mist Cavern: Der Orb kann nur mit Hilfe des Hirelings Slim Pick aus der Höhle gebracht werden. Sobald man den Herrn gefunden hat, überreicht man ihm den Orb und entläßt ihn mit 'DISMISS' aus der Party. Anschließend kann er mitsamt dem Orb in einem der Gasthäuser wieder aufgesammelt werden. Mit den Talons und dem Orb kann man dann in Era 8 zum König gehen und erhält dort Zugangsberechtigung zum Square Lake Dungeon auf Insel C4. Das Lösungswort für den dortigen Computer lautet übrigens 'WAFF'.

	DRAG	DRAG	DRAG	DRAG
Year	1988	1989	1990	1991
DRAG	100	100	100	100
DRAG	100	100	100	100
DRAG	100	100	100	100
DRAG	100	100	100	100
DRAG	100	100	100	100
DRAG	100	100	100	100
DRAG	100	100	100	100
DRAG	100	100	100	100
DRAG	100	100	100	100

Der Umweg ist das Ziel

LAND OF ILLUSION (MS)

Annick Buckowitz hilft Timm in der Wüste weiter: Man geht bei der Pyramide ganz nach rechts unten und entfernt den Steinklotz. Dann geht es nach links, wo man vor dem kleinen Stein nach oben springt und ihn wegwirft. Es wird ein Mausloch sichtbar, durch das Mickey in geschrumpfter Form in die Pyramide kommt. Sobald man dann nach der Erforschung der Pyramide die Schlange besiegt hat, erhält man auch die heißersehnten Wolkenschuhe.

LANDSTALKER (MD)

Arno Winarske kann den vielen gestreßten Landstalkern wertvolle Hinweise geben. Zu-



Sprungtechnik ist wichtig

nächst zu Kay und seinem Problem mit den Bäumen in Massan: Erst wenn man am Ende des Großen Labyrinths von Zau-

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. Deskalb willst Du das Magazin, das weiß, wo's langgeht: GAMERS 100% Sega, unabhängig und unbestechlich.

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, Heiligw. 39, 20249 Hamburg. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift:

Datum/Unterschrift

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

Zahlung für 1 Jahr

Inland DM 72,-

Ausland DM 120,-

Euro-Scheck zur Verrechnung
unbedingt Kartennummer angeben

Bitte keine Überweisung!

Bequem und bargeldlos durch
Bankabbuchung/Lastschrift einzug

BLZ

Kto.-Nr.

Geldinstitut

Unterschrift D. Ktoinh.

Gegen Rechnung. Bitte keine Vorauszahlung leisten. Rechnung abwarten.

GAMERS Leserservice
Heiligw. 39
20249 Hamburg

berer Mir den Axtzauber bekommen hat, kann man diese Höhle betreten. Michael löst sein Problem im Dungeon von Destel dadurch, indem er sich auf die markierte Statue der Göttin stellt und die Statue der Gaia bewegt. Dadurch wird der Weg frei zur nächsten Etap-



Hier geht es heiß her!

pe, dem Großen Labyrinth.

Auch für Mark hat Arno einige Tips auf Lager: Golas Nagel, Auge und Zahn werden benötigt, um am Ende des Labyrinths in die Schatzkammer gelangen zu können. Nachdem man den Flammenwächter besiegt hat, geht es zurück in den Raum mit den drei Schaltern, wo die Kiste auf den oberen Schalter gelegt wird und man sich durch das Loch fallen läßt. Im nächsten Raum springt man über das blaue Feld ohne es zu berühren, im nächsten Raum geht es durch die untere Bodenöffnung. Nach dem Sieg über die Eidechsenmänner geht es zum Raum mit den schwebenden Händen, wo man auf einer der Hände die Schneespikes findet. Im nächsten Raum werden die vier Kisten so gestapelt, daß Niels von der vierten Kiste aus den Ausgang erreichen kann, nachdem die drei Ritter geschlagen sind, gelangt man zum Raum mit der schwebenden Holzplattform. Von dieser springt man nach links und über die beiden Steinkugeln bis hin zum Raum mit den beiden Stachel-



Mach doch endlich Platz!

kugeln. Im nächsten Raum werden alle Blasen zerstört und der daraufhin erscheinende Schalter betätigt, mit der Holz-kiste geht es dann über die Stachelkugel. Im Raum mit den Skeletten wird der Ausgang rechts unten benutzt, der zu dem störenden Zwergenwäch-

ter führt.

Um diesen zum Beiseitretten zu bewegen, geht es den ganzen Weg zurück bis zum Raum mit den beiden rollenden Steinkugeln. Von dort nach links in den Raum mit der Eisfläche, wo man sich mit den Schneespikes in das obere Loch fallen läßt. Dort spricht man mit Vater Zwerg und geht dann zurück zum Wachzweig, der nun den Weg zum Baum freigibt. Mit den beiden Holzstücken geht es dann zurück zum Zwerg am Fluß, wo man mit dem Floß übersetzt und auch bald auf den zweiten Wächter trifft, von dem man Golas Nagel erhält.

PHANTASY STAR II (MD)

Tomasz Misztal hat eine gute und eine schlechte Nachricht. Zunächst die schlechte für Wendel: Die gesuchte Tastenkombination gibt es leider nicht. Eine gute Alternative ist allerdings die Kampfmagie MEGID, die beinahe alle Monster vernichtet. Diesen durchaus praktischen Spruch lernt der Held ab Level 35.

Für Sven hat er einige Tips



für den Kampf gegen Dark Force anzubieten: als erstes sollte Shir im Toolshop massenhaft Star Mist und Moon Dew klauen, da der Kampf recht hart wird. (Bei den Klauaktionen ist zu beachten, daß Shir nicht mit Neitemas ausgerüstet sein darf, dem sonst ist die Gute wohl viel zu ehrlich.) Weiterhin sollten alle Charaktere wenigstens auf Level 45 sein, der Hauptcharakter sollte so viele TP haben, daß er zweimal MEGID anwenden kann. Bei Dark Force werden dann alle starken Kampfzauber (MEGID, NAFOI, NAZAU usw.) angewendet, je nach Zustand der Party wird zwischendurch mit Trimate, Star Mist oder Moon Dew geheilt. Mit etwas Geduld und Glück sollte sie Sache bald überstanden sein. Wir drücken ihm jedenfalls die Daumen.

A



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!

R

C



E

T



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

P

I



Unsere ewigen Dank und Bewunderung verdienen diesmal:

L

O



Andreas Cyrenius, Wolfgang Ernst Nonica(!!!), AlexanderMaake, René Melzer, Wolfgang, X', Peter Schlütt!

A

N



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

Y



Shining Force/MD

So, da sind wir wieder. Der zweite Teil der Shining-Force-Codes steht ins Haus. Diese ARP-Codes sind nur in Zusammenhang mit den Player-Codes aus Teil 1 (Heft 10/94) verwendbar. Dabei steht XXX wieder für die ersten drei Zeichen des Player-Codes und Y für den jeweiligen Platz im Inventar-Feld. Wobei Ihr folgende Buchstaben für Y einsetzen könnt: C=oben, D=links, E=rechts, F=unten. Wir machen nun mit den Pfeilen und Schleudern weiter:

Pfeile:

FFXXX Y007B Wooden Arrow
FFXXX Y007C Steel Arrow
FFXXX Y0064 Elven Arrow
FFXXX Y007D Assault Shell
FFXXX Y007E Buster Shot

Speere:

FFXXX Y006D Spear
FFXXX Y006E Power Spear
FFXXX Y006F Valkyrie

Lanzen:

FFXXX Y0068 Bronze Lance
FFXXX Y0069 Steel Lance
FFXXX Y006A Chrome Lance
FFXXX Y006C Halberd
FFXXX Y006B Devil Lance

Ein kleiner Tip dazu:
Laßt die Waffen, die Ihr unter 'USE' verwenden könnt, unbedingt vorher reparieren. Die kosten dafür halten sich in Grenzen.

Äxte:

FFXXX Y0070 Hand Axe
FFXXX Y0071 Middle Axe

FFXXX Y0072 Battle Axe
FFXXX Y0073 Heat Axe
FFXXX Y009B Great Axe
FFXXX Y0074 Atlas

Stäbe und magische Waffen:

FFXXX Y0075 Wooden Staff
FFXXX Y0078 Power Staff
FFXXX Y0076 Guardian Staff
FFXXX Y0077 Holy Staff
FFXXX Y0079 Demon Rod

Items 1:

FFXXX Y0080 Medical Herb
FFXXX Y0082 Antidote
FFXXX Y0081 Healing Seed
FFXXX Y0084 Angelwing
FFXXX Y0083 Shower of Cure
FFXXX Y0085 Powerpotion
FFXXX Y0086 Defencepotion
FFXXX Y0087 Legs of haste
FFXXX Y0088 Turbopepper
FFXXX Y0089 Bread of life

Ringe:

FFXXX Y008A Power Ring
FFXXX Y008C Speed Ring
FFXXX Y008D Mobility Ring
FFXXX Y008E White Ring
FFXXX Y008F Black Ring
FFXXX Y008B Shield Ring
FFXXX Y007A Yoghurt Ring

Items 2:

FFXXX Y0096 Domingo Egg
FFXXX Y0092 Orb of Light
FFXXX Y0093 Moon Stone
FFXXX Y0094 Luna Dew
FFXXX Y0091 Bikini (nur für Tao)
FFXXX Y0095 Houthe Couture (nur für Anri)
FFXXX Y0058 Teppou
FFXXX Y0059 Kakuchan
FFXXX Y0097 Kenji
FFXXX Y009A Youyi

MD

Cool Spot

FFF51 20000 Superhoher Sprung

Double Clutch

FF0B0 30006 Max. Bremsen
FF0AF 70006 Max. Lenkung
FF0B0 50006 Max. Sprit
FF0AF B0006 Max. Motor

Landstalker

Über folgende Dinge könnt Ihr nach Belieben verfügen, wenn Ihr den Code benutzt.

FF105 40002 Juwel, rot
FF105 50002 Juwel, purpur
FF105 60002 Todesstatue
FF105 20002 Zauberbuch
FF105 80002 Orakelstein
FF105 90007 Schlüssel
FF105 B0002 Kuchen
FF105 C0002 Golas Horn
FF104 B0002 Casinoticket
FF104 D0002 Laterne
FF105 80020 Idolstein
FF104 1000A Eisschwert
FF104 2000A Schwert der Gaia
FF104 3000A Eisenstiefel
FF104 4000A Schneespikes
FF104 5000A Chrome Harnisch
FF104 6000A Super Harnisch
FF104 7000A Mondstein
FF104 8000A Venusstein
FF104 9000A Heilgras
FF104 C000A Blaue Schleife
FF104 E000A Anti Lähmung
FF104 F000A Sonnenstein
FF105 7000A Restauration

Lotus Turbo Challenge

FF41A 5000X Levelwahl, X=Level 1-7
unendl. Zeit
FF7CB 50063 unendl. Zeit Pl. 1
FF7D7 F0063 unendl. Zeit Pl. 2

Speedball 2

FF00F A7FFF unendl. Crash Pl.1

Superman

FFF83 900FA unendl. Energie

Technoclash

FF86D 90090 unendl. Energie f. Ronaan
FFA2C B0063 unendl. Continues
FF86E C0063 Lightning Spell
FF86F 20063 Super Spell

FF86F 30063 Angle Spell
FF86E D0063 Time Bomb Spell
FF86F 50063 Basic Spell
FF86E A0063 Mondo Majos Spell
FF86E 90063 Hold Spell
FF86F 40063 White Spell
FF864 10063 Death Spell
FF86E E0063 Heal Spell
FF86E B0063 Levitate Spell
FF86F 00063 Teleport Spell
FF86F 70063 Inv. Spell

WWF Royal Rumble

FFD0C 3003A unendl. Energie Pl. 1
FFD0C 5003A unendl. Energie Pl. 2

MS

G-LoC

00CB 2C38 unendl. Zeit
00CC 0E28 unendl. Minition
00CC 0D07 unendl. Panzerung

Ghost House

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

Ghouls'n'Ghosts

00C0 3302 unendl. Leben
00C0 4C02 unendl. Energie
00C0 4B40 unendl. Feuer, Blitz und Magie

Indiana Jones And The Last Crusade

00C9 8706 unendl. Leben
00C9 7305 unendl. Peitschenschläge
00CB B907 unendl. Zeit
00C9 C130 unendl. Energie

Klax

00C0 9F00 unendl. Fallmeter

Mickey Mouse 2

00C0 AD07 unendl. Luft
00C0 A290 unendl. Zeit
00C0 9F03 unendl. Leben
00C0 9805 Fünf Sterne
00C0 9902 unendl. Energie (Vorsicht bei Lava)
00C9 FF0X Levelwahl, X=Level (1-E)

Jetzt folgt die Endgegnerwahl:

00C9 FF03 +

00C0 B404 Der Drache, Level 3
 00C9 FF04 +
 00C0 B405 Der Stein, Level 4
 00C9 FF07 +
 00C0 B403 Die Karte, Level 7
 00C9 FF08 +
 00C0 B402 Der Geist, Level 8
 00C9 FFOA +
 00C0 B403 Die Schlange, Level 10
 00C9 FFOC +
 00C0 B404 Die Krabbe, Level 12
 00C9 FFOE +
 00C0 B410 Das Phantom, Level 14

GG

Bart vs. The Space Mutants

00C0 1003 unendl. Leben

Mickey Mouse 2 - Land of Illusion

00C0 A295 unendl. Zeit
 00C0 AD07 unendl. Sauerstoff

Popils

00C9 2003 unendl. Leben

Prince of Persia

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

Shinobi 2

00C0 2404 unendl. Power
 00C0 250A 10 Powerbalken
 00C0 260F Trefferschwere viermal höher
 00C0 270F Vier Diamanten
 00C0 281E Alle Shinobis auf einmal
 00C0 4004 unendl. Leben
 00C0 4104 unendl. Magie
 00C0 4509 900.000 Punkte

Sonic 1

00D2 D106 unendl. Zeit
 00D2 4003 unendl. Leben

Sonic 2

00D2 9803 unendl. Leben
 00D2 9905 Unverwundbarkeit, am Ende jedes Acts ausschalten

Sonic Chaos

00D2 C199 unendl. Zeit
 00D2 9C05 unverwundbar
 00D5 0410 Sonic rennt rückwärts
 00D5 0C95 super hoher Sprung

00D5 1830 Raketen-sprung
 00D7 4000 keine Feinde
 00D1 60C8 geheimer Level
 00D2 990X Levelanwahl,

setzt statt X folgendes ein:

X=1 für Level 2
 X=2 für Level 3
 X=3 für Level 4
 X=4 für Level 5
 X=5 für Level 6
 X=8 für Special Stage 1
 X=9 für Special Stage 2
 X=A für Special Stage 3
 X=B für Special Stage 4
 X=C für Special Stage 5

Spiderman 2

00C1 6A08 unendl. Leben
 00C0 8F06 unendl. Energie
 00C1 6808 unendl. Netze

Spiderman vs. the Kingpin

00DF 7520 unendl. Netz-flüssigkeit
 00DF 7205 unendl. Zeit
 00DF 76FF unendl. Energie

Star Wars

00DA AD02 unendl. Leben

Streets of Rage

00CD 0903 unendl. Leben
 00C6 670X Levelanwahl,
 X=Level-1

Streets of Rage 2

00C9 A603 unendl. Leben

Super Smash TV

00C5 1205 unendl. Leben

Taz Mania

00C7 0A08 unendl. Energie
 00C0 0205 unendl. Leben

Terminator 1

00CC 1664 unendl. Energie

Wonderboy

00CC 360C unendl. Kraft
 00C1 290X Levelanwahl,
 X=Level -1

WWF Steel Cage Challenge

00C4 0DEF unendl. Energie Pl. 1
 00C4 4CEF unendl. Energie Pl. 2 im Tag-Team

Frisch aus dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten:

Das Magazin des Fachwissens

GAMEPRO

AMERIKAS

NO1

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

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

... and many, many more

Die ganze Videospieldwelt in einem Magazin –
 jetzt im Zeitschriftenhandel

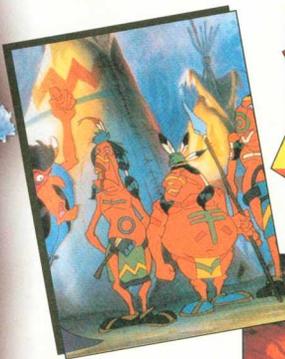


ANDREAS HEINEKE PRÄSENTIERT DIE NEUHEITEN AUS DER MOVIE-UND MUSIKSZENE

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

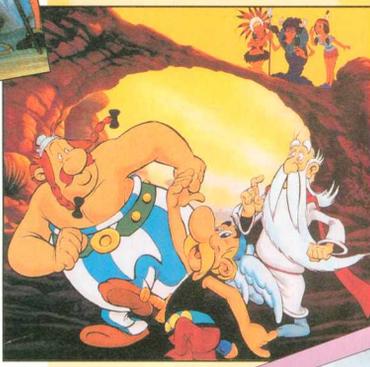
seinen Konzerten, braucht er Leute, die sein Instrument stimmen, seine Kompositionen kann er kaum noch hören. Um wesentlich jüngere Kollegen steht es viel schlechter. So kann man bei der angeblich lautesten Band der Welt „Manowar“ schon von Taubheit bei den Bandmitgliedern reden. Ärzte und Wissenschaftler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

Andreas Heineke



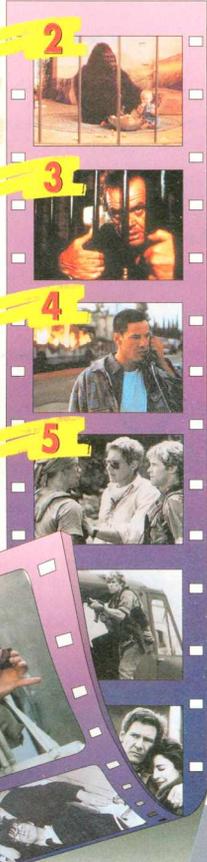
Asterix IN AMERIKA

„Die spinnen, die Indianer“



der Comicoldtimer kommt in diesem Herbst das siebte Mal in die Kinos. Obwohl natürlich kein realer Schauspieler dabei ist, kostete die Produktion nahezu 20 Millionen Dollar. Herausgekommen ist ein gewohnt actionreiches und lustiges Abenteuer von Asterix und Obelix. Da Caesar inzwischen weiß, daß das kleine gallische Dorf ohne den Zaubertrank und den Druiden Miraculus ein ganz normales kleines Dorf ist, läßt er den Druiden ans Ende der Welt entführen. Im Jahre 50 v. Chr. ist das Ende der Welt aber Amerika. Asterix und

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



M O V I E N E W S

- | | | | | |
|---|---|---|--|--|
| <p>1 Start: 6.10.</p> <p>Johnny Flash
Der zweite Kinofilm mit Helge Schneider! Vom Elektriker zum Schlagstar ist's kein leichter Weg. Besonders dann, wenn man aussieht wie Johnny Flash!</p> | <p>2 Start: 6.10.</p> <p>Juniors freier Tag
Wir lernen, was ein Kind im Krabbelalter erlebt, wenn es von strohdünnen Verbrechern gekidnappt wird. Eine moderne Panzerknacker Story.</p> | <p>3 Start: 15.9.</p> <p>Wolf
Jack Nicholsons Leben verändert sich, als er auf verschneiter Straße einem Wolf begegnet. Jack wird ein anderer Mensch – ab und zu ist er auch gar keiner mehr.</p> | <p>4 Start: 20.10.</p> <p>Speed
Keanu Reeves, der furchtlose Harrison Ford und William Dafoe in einem Polithriller in hohen amerikanischen Kreisen. Nicht nur der Titel erinnert an die Romane von John Grisham.</p> | <p>5 Start: 29.9.</p> <p>Das Kartell</p> |
|---|---|---|--|--|

GAMERS SHOP BESTELL-COUPON!

Anz.	Best.-Nr.	Artikel	Größe	Farbe	Preis
& Versandkosten					
Gesamt					

JA, hiermit bestelle ich aus dem GAMERS-Shop

Euro-Scheck zur Verrechnung unter-
dingt Kartennummer angeben!

Achtung! Wer mit EuroScheck bezahlt, kann gegen den Kartennachweis Sperr DM 7,-

Verzinsend im Inland: 10%
Verzinsend im Ausland: 12%
DM 20,- per Reisecheck

per Nachnahme, nur im Inland
Bitte keine Überweisung!
Versend nur Inland DM 7,- per VS

Bei Mehrfachbestellungen, bitte Stückpreise angeben. Die Lieferung erfolgt zeitweilig in mehreren Sendungen. Die Artikelnummern sind angegeben. Bitte beachten, welche die Zahlungsarten sind. Bei Rückfragen wenden Sie sich bitte an unsere Kundendienststelle. Die Versandkosten sind separat aufgeführt. Bitte beachten, dass die Versandkosten für Auslandsendungen separat aufgeführt sind.

Für Sammelbesteller berechnen wir ab DM 180,- keine Versandkosten!

Vorname, Name

Strasse, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)



GA 018

SUPER STREET FIGHTER II

GAMERS M. BISON

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

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, komplette Tests der neuesten Module für Master System, Game Gear, Mega Drive und Mega CD, Triggerticks, wenn's mal nicht weitergeht. Deshalb willst Du das Magazin, das weiß, was's langweilt: GAMERS 100% Sega, unabhängig und unbeeinträchtigt.

Bequem und langlos durch Entschlüsselung/Lasertextverfahren

Euro-Scheck zur Verrechnung unterdingt Kartennummer angeben!

Achtung! Wer mit EuroScheck bezahlt, kann gegen den Kartennachweis Sperr DM 7,-

Verzinsend im Inland: 10%
Verzinsend im Ausland: 12%
DM 20,- per Reisecheck

per Nachnahme, nur im Inland
Bitte keine Überweisung!
Versand nur Inland DM 7,- per VS

Bei Mehrfachbestellungen, bitte Stückpreise angeben. Die Lieferung erfolgt zeitweilig in mehreren Sendungen. Die Artikelnummern sind angegeben. Bitte beachten, welche die Zahlungsarten sind. Bei Rückfragen wenden Sie sich bitte an unsere Kundendienststelle. Die Versandkosten sind separat aufgeführt. Bitte beachten, dass die Versandkosten für Auslandsendungen separat aufgeführt sind.

Vorname, Name

Strasse, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)



GA 019

SUPER STREET FIGHTER II

GAMERS T. HAWK

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

Bild ausreichend
frankieren

Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

MVL GmbH
GAMERS SHOP
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg

Bild ausreichend
frankieren

Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

MVL GmbH
GAMERS-ABO
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg

M. BISON Geb.: 17.4.19??, Größe:
180 cm, Gew.: 115 kg,
Maße:132/86/91,
Blutgr.: A, Nationalität: Thailandisch

Special Moves: *Psycho Crusher:* ◀ + Schlag
Scissor Kick: ◀ (zwei Sek. = ‚chargen‘) ▶ + Tritt
Head Stomp: ▼ (zwei Sek.) ▲ + Tritt. Nach dem Stomp kannst
Du Bison entweder wegbewegen oder nochmal zuschlagen.
Flying Psycho Fist: ▼ (zwei Sek.) ▲ + Schlag.

Würfe (nahe am Gegner): Body Throw: ▶ + MS oder HS
Combos: *Psycho Combo:* 1. Spring' mit einem tiefen
HS während Du ◀ ‚chargest‘. 2. Lande und mach' einen knieen-
den LS (weiter ‚chargen‘). 3. Wenn Du den LS anbringst,
mach die Psycho Crusher-Bewegung und einen Schlag.

Triple-Hit Combo: 1. Spring mit einem tiefen HS. 2. Mach' ei-
nen knieenden HS. 3. Steh auf, warte einen kurzen
Augenblick und mach einen MT.

Strategien: *Scissor in the Corner:* 1. Dräng' den Gegner
in die Ecke und mach einen knieenden MT während Du
◀ ‚chargest‘. 2. Steh' auf und mach einen MT (weiter ‚char-
gen‘). 3. Drück' nun sofort ▶ und einen Tritt um den Scissor
Kick zu machen. Nun sofort wieder ◀ ‚chargen‘ und wieder
zurück zu Nummer 1.

Abkürzungen: LS = Leichter Schlag (SNES = Y / MD = X)
MS = Mittlerer Schlag (SNES = X / MD = Y)
HS = Harter Schlag (SNES = L / MD = Z)
MT = Mittlerer Tritt (SNES = A / MD = B)



T. HAWK Geb.: 21.7.1959, Größe: 229
cm, Gew.: 174 kg, Maße:
145/99/112, Blutgr.: 0,
Nationalität: Native American (Indianisch)

Special Moves: *Thunderstrike:* ▶▼ + Schlag
The Hawk (im Sprung): Beim fallen ▼ + alle drei Schlagknöpfe
The Storm Hammer: Mach eine 360° Drehung + Schlag (▶
▼▼◀◀ + Schlag, im Stehen; ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶ +
Schlag, beim springen oder gehen; ◀◀▶▶▶▶▶▶▶▶ + Schlag,
beim Blocken.)

Griffe und Würfe (nahe am Gegner):

Neck Choke: ▶ oder ◀ + HS
Elbow Smasher: ▶ oder ◀ + HT
Overhead Throw: ▶ oder ◀ + MS

Combos: *Five-Hit Thunderstrike Combo:* 1. Spring' mit einem
tiefen HS (+ ▼). 2. Mach' einen knieenden LS. 3. Mach' einen
stehenden MT und beginn sofort mit der Thunderstrike
Bewegung. 4. Beende den Thunderstrike mit einem HS. Wenn
Du tief genug bist, wird der T'strike zweimal treffen!

Strategien: *A Soaring Hawk over Fireballs:* Wenn der
Gegner einen Feuerball abschießen will, spring' sofort hoch
und mach den Hawk.

Abkürzungen: LS = Leichter Schlag (SNES = Y / MD = X)
MS = Mittlerer Schlag (SNES = X / MD = Y)
HS = Harter Schlag (SNES = L / MD = Z)
MT = Mittlerer Tritt (SNES = A / MD = B)
HT = Harter Tritt (SNES = R / MD = C)



ROCK & POP

AMY GRANT -
HOUSE OF LOVE



Nachfolgehit zu Baby, Baby?

Vor 4 Jahren war „Baby, Baby“ das Sommerthema. Auch wenn man in Videos den Eindruck hatte, hier hüpfte ein junges Talent über den Schirm, hatte sie bereits neun Alben veröffentlicht, die in Amerika bei christlichen Radiostationen liefen. Amy Grant kommt aus der Gospelszene. Leider sind die Songs diesmal schwächer. Die Stimme aber ist kaum schlechter als z.B. die von Whitney Houston!

NEW ROCK

LIVE -
THROWING COPPER

Seit dem Frühjahr tummelt sich eine New Rock Band in den amerikanischen Alternative-Charts, die hierzulande noch unbekannt ist. Nun soll ihnen nun der große Wurf gelingen. Mit „Selling the drama“, der ersten Single, könnte ihnen selbst für konservative Radiostationen ein Hit für die Abendstunden gelingen.



Helden der amerikanischen College-Radioszene

BLACK DANCE

PUBLIC ENEMY - MUSE SICK -N- HOUR MESSAGE

Vor sieben Jahren zeigten Public Enemy, wie Hip Hop klingen kann. So ehrlich und radikal hat niemand zuvor über die Belange der Schwarzen gerappert. Schwer fiel es Chuck D, Flavor Flav und Terminator X, noch einen draufzusetzen. Diesmal haben sie ihr Debüt überfrohen. Mit einmaligen Gitarrensamples und fantastischen Ideen gelang es aufs neue, die Spitzenposition auszubauen. Die CD



Die Urväter des Straßenraps sind wieder da!

gehört zu den Besten des Jahres!



i

Die Mega 4

Fantastischer Metalrap aus Deutschland

Andreas: Als ich „Die Da“ das erste mal in der neuen Version hörte, traute ich meinen Ohren nicht. Ich wußte nicht, daß ein Mensch so schnell rappen kann.

Andy von den Fantastischen 4: Ja, ein Riesenlob von mir auch an Smudo. Das war wirklich eine Leistung. So schnell hat auf deutsch noch niemand gerappert.

Andreas: Wie kam es denn zu dem Gig mit der Frankfurter Metalband?

Andy: Wir haben einige Konzerte im Raum Frankfurt zusammengespielt. Unsere Fans wollten unheimlich gerne das Material auf CD haben und lächerten uns. Schließlich hatten wir auch einen solchen Spaß an den Konzerten, daß wir uns entschloßen, eine CD daraus zu machen.

Andreas: Habt Ihr weitere Pläne in Richtung Metalrap?

Andy: Erstmals nicht. Beide Bands kommen ja nunmal aus ganz verschiedenen Richtungen und da wollen auch beide bleiben.

Die Mega Vier sind ein einmaliges Projekt, das eigentlich mehr aus Spaß entstanden ist. Wir werden gemeinsam touren und ich würde jedem empfehlen, sich das anzugucken. Da kracht es nämlich richtig!

Andreas: Was planen die Fantas jetzt?

Andy: Bislang waren wir in diesem Projekt ausgelastet. Als nächstes werden wir an unserem neuen Album arbeiten. Es wird wieder ein Album in der Richtung 4. Dimension werden. Wir haben ja hier eine neue Richtung sowohl in unseren Texten als auch in den Grooves eingeschlagen. Bei „Jetzt geht's ab“ waren wir verdammt jung und haben viel rumgealbert, und das hat sich auch auf der „4 gewinnt“ niedergeschlagen. Die 4. Dimension ist unsere ernsthafteste Platte geworden.

Andreas: Gibt es schon ein Albumtitel?

Andy: Bislang gibt's nur ein Motto: Individuell, aber schnell!



HITPARADE

Hier herrscht Selbstbestimmung: Die Entertainment-Charts setzen sich aus den Einsendungen der GAMEPRO-, TOTAL!- und GAMERS-Leser zusammen. Wenn Ihr mitmachen wollt, schickt uns eine Postkarte oder einen Brief und verrätet uns die Titel Eurer fünf Lieblings-CDs.

Unter allen Einsendern verlosen wir jeden Monat drei aktuelle CDs! Also, ab geht die Post, und zwar an: MVL GmbH, „Entertainment“, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg. Viel Glück!



1 (-) **The Real Thing**
2 Unlimited



2 (3) **Raveland**
Marusha



3 (2) **Bestie i. Menschengest.** - Die Ärzte

4 (0) **The Crow** - Soundtrack

5 (7) **Bam Bam Bam** - Westbam

6 (10) **Troublegum** - Therapy?

7 (4) **God shuffled his feet** - Crash Test Dummies

8 (-) **Superunknown** - Soundgarden

9 (-) **Come** - Prince

10 (6) **Get a grip** - Aerosmith

E
M
S
I
K

T
I
T
E
R
I
A
L
I
N
M
E
N
T

BÖRSE

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

TAUSCH • VERKAUF •

GAME GEAR

Verkaufe für Game Gear Modul 68 in1 mit zum Beispiel Simpson, Alien 3, Chopflifer usw., oder Modul 53 in1, mit Streets of Rage, Prince of Persia, Predator 2 usw. **Verkaufe** Game Boy Modul 76 in1, zum Beispiel Wrestling, Tom und Jerry usw., Telefon: 0541 - 62636 Kai

Verkaufe Game Gear mit zwei Spielen, Battery Pack, Netzteil und TV Tuner für DM 350, Telefon: 06244 - 7288, Markus

Verkaufe Game Gear - Spiele, zum Beispiel Taz Mania, Jurassic Park, Jungle Book, Arielle von DM 20 - 50, wer sich zuerst meldet, bekommt das Buch Tips und Tricks für Game Gear gratis, Telefon: 03544 - 2824, Marcel

Verkaufe Game Gear Spiele: Cool Spot und Defenders of Oasis zu je DM 45, - wer beide kauft zahlt nur DM 80, - Andreas Schäfer, Bürgeracker 3, 71364 Winnenden, Tel: 07195 / 65938

MASTER SYSTEM
Verkaufe Master System 2

mit zwei Kontroll - Pads und 12 Spielen zum halben Preis, alles zusammen DM 600. Telefon: 030 - 7065935 Thomas

Suche günstig Module für's Sega Master System. Auch Angebote zu älteren Spielen sind herzlich willkommen. Bitte schreibt an: Michael Zandt, Hölderstr. 7, 73084 Salach

Verkaufe Master System 1, ein Control - Stick, Rapit Fire Unit, Tips und Tricks, mit 18 Spielen, unda. Phantasy Star, Wonderboy 2 und 3, Golden Axe Warrior,

Maze, Alex Kidd, The Lost Stars für zusammen für DM 400, einzeln für DM 50, Telefon: 030 - 77323, ab 18 Uhr

MEGA DRIVE

Verkaufe Davis Cup Tennis für DM 100 und Afterburner 2 für DM 30. Beide zusammen für DM 110. Suche Side

Mega Drive, Super Tennis Master System, Telefon: 06781 - 26540, Dirk

Tausche Street Fighter 2, NBA Jam, Sonic 2 gegen Virtua Racing nur zwei! und eines von den drei Spielen gegen WWF Royal Rumble, Telefon: 09602 - 1305, Konstantin

Verkaufe Abrahms Battletank DM 30, Mega Games 1 DM 40, Ottifanten DM 40 zusammen DM 100, oder tausche gegen Street Fighter 2, Telefon: 0751 - 17444, Benjamin

Suche gut erhaltene Sega - CD -, Mega - Drive - und Super - Nintendo - Spiele,



Cool Spot



McDonalds Treasure Land

Battletoads

Psycho Fox, Neupreis DM 1500 für DM 400. Adresse: Ralph Schmidt, Annenstr.2, 08393 Meerane

Verkaufe Master System 2 mit neun Spielen, wie Sonic 1, Mickey Mouse 2, Wonderboy3, After Burner, Alex Kidd 1 und 3, Teddy Boy und R - Type für DM 200, Telefon: 09141 - 6426 Matthias

Verkaufe Master - System - Spiele World Cup Italia '90, World Games, Enduro Racer, Fantasy Zone, The

- Pocket, evt. auch Tausch. Telefon: 0202 - 604383 ab 18 Uhr Jörg

Verkaufe Mega Drive, Toejam + Earl 2, zwei Pads, ein Dauerfeuer - Joypad DM 250, Master System, drei Spiele, ein Stick, ein Pad DM 50, Telefon: 038731 - 25898, Dirk

Verkaufe FIFA - Soccer DM 70, John Madden '92 DM 45, Herzog 2 DM 40, Landstalker (kompl. dt.) DM 80, Telefon: 07625 - 170, Stefan

Verkaufe / Tausche Shining in the Dark., Puggsy, Tech. Clash, Thunderforce 4, World of Illusion, X - Men, Gods etc., suche Dragon, Toejam & Earl 2, Eternal Ch., R. K. Adv., Telefon: 02762 - 3631, Rony

Verkaufe Street Fighter 2 DM 65, Shining Force DM 65, Mig - 29 DM 50, Global Gladiators DM 55, Landstalker DM 70, Game Gear: Ninja Gaiden, Monaco (à DM 30), Columns DM 15, Telefon: 035476 - 490, ab 19 Uhr

Tausche Haunting Polterguy, Populous 2, Chuck Rock, Another World, Super Hydlide, Batman, Bon. Bros., Burning Force, Dungeons&Drag., alles

deutsche und US - Versionen, mit Anleitung und Verpackung, Telefon: 0711 - 7970285, ab 20 Uhr

Verkaufe Mega Drive - Konsole, zwei Remote Control Pads, ein Standard Pad, 51 Top - Spiele, darunter Super Street Fighter 2 und Street Fighter, für DM 4000, Telefon: 0221 - 242740, Vellis

Verkaufe 2 Mega Drive, einen mit 50 / 60 Hz Umbau, 15 Top - Spiele, vier Joypads, einen Power - Stick, RGB Kabel, Gamers Buch Tips&Tricks, Gamers ab 1 / 94, Mega Fun ab 9 / 93, original verpackt, VB DM1300, Telefon: 05561 - 82410, Thomas

Suche Konsolen, Modulsammlungen, Mega Drive, Game Gear, Super Nintendo, NES, Game Boy, Jaguar, 3DO, Telefon: 04521 - 71497, Andreas

Kaufe / Tausche Mega Drive -, CD - Spiele, habe NHL '95, Urban Str., Battle Corps, suche div. Neuheiten, auch andere Systeme, Sammlungen mit Konsole, evtl. auch Verkauf von Spielen, Telefon: 04774 - 1789, Simone / Rainer

Verkaufe Mega Drive 1, drei Pads, Sonic 2, Sonic CD, FIFA Soccer CD, Virtua Racing jp., World of Illusion

Test 'N Take

Verteilt Verkauf Versand

Mega-CD MegaDrive SuperNintendo Jaguar 3DO

Dragon, Dynamite Headdy, Contra/Probotector dt MD 119,95
 NHL '95, EA Tennis, Urban Strike, Earth Worm Jim dt MD 129,95
 Jetzt vorbestellen: FIFA '95, NFL '95, PGA 3, Syndicate dt MD 109,95
 Rise of the Robots, BC Racer, Dungeon Master usw MCD 109,95
 Sparkster, Zero Tolerance, Baliz, Bubsy 2 dt MD 99,95
 Shining Force 2 dt MD 149,95
 EasyStalker das Superding!

Mit EasyStalker wird Landstalker endlich zum Genieß.
 steuern sie Niets so, wie es sein sollte! Nur 49,95

Und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
 Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 9 DM Porto+NN, Express 20 DM Porto+NN

Geöffnet: Mo. - Sa. von 10⁰⁰ - 22⁰⁰
 FON/FAX: 030/621 30 18
 Mainzer Str 11 - 12053 Berlin Neukölln
 Nähe Hermannplatz

Inhaber: Gernot Reibner

SEGA WORLD OF GAMES

Computerspiele - Videospiele

Turnstr. 6 75173 Pforzheim Tel. 07231 21404

Wir haben die neusten Spielhits... einfach anrufen!

Telefon: 0571 - 580528, von 19 - 20 Uhr

Tausche Chakan, Decap Attack, David Robinson's Supreme Court. **Suche** PGA Tour Golf 2, Super Monaco Grand Prix, Hardball 3, Sebastian Krezolek, Koelnerstr. 120, 53902 Bad Muenstereifel

Verkaufe / Tausche James Bond, Pac - Mania, Terminator, Xenon 2, Chuck Rock, Super Hang On, Tazmania, Thunderforce 4 je DM 50 oder alles für DM 350, suche Dune 2, Flashback, Quackshot, Te-

derem Jungle Strike, Landstalker, Shining Force, Technoclash, Preis nur DM 650, Telefon: 07432 - 4732, ab 20 Uhr, Kohler

Verkaufe Mega Drive mit 10 Spielen Street Fighter, RBI Basketball, NBA Jam, Quackshot, NHL Hockey '93, Sonic 1, Team USA Basketball, Royal Rumble, Super Monaco, NFL Football für DM 850, Telefon: 038871 - 57564, Cornelius

Verkaufe für Mega - CD Rebel Assault, Dracula, Silpheed, Joe Montana Football, ebenso verkaufe ich deutsche und amerikanische Mega Drive - Zeitschriften, Telefon: 0611 - 503457, Sascha

Verkaufe Mega Drive mit zwei Spielen, zwei Controller GB, Telefon: 0761 - 66987, Anton

Tausche Mega Drive Spiele Aladdin, Flashback, Sonic 2 gegen Golf PGA Tour Golf 1 und 2, PGA Euro Tour, Sensible Soccer, FIFA Soccer, Landstalker, Dune 2, Cool Spot oder andere, Telefon: 02762 - 3589, Jürgen

Tausche: Shining - Force, Sonic 1 - 3, Lemmings, Jurassic - Park, Turtles - Tournament Fighters, und viele mehr. **Suche:** Virtua Racing, NBA - Jam, Fatal - Fury, Shining - in the Darkness, Spoot - Spiele und Beat'em Ups und Simulationen!! **Tausche** auch einen Game - Gear mit Spielen und Zubehör; Suche dafür ein Mega - CD mit einem Spiel.

Telefon: 07721 / 72062 Johannes Schütz

Verkaufe: Wegen Fehlkauf: Mega - Drive Konsole 50 - 60HZ Umbau, Japan Schalter, Scart-Kabel, NHL Hockey 95, Neupreis 400, - für 250, - auch einzeln. Tausch NHL Hockey '94 - 95 Telefon: 07833 / 314 Christian

Verkaufe Mega Drive: Flashback, FIFA, Madden '94, Bill Walsh, Davis Cup, Mega G. 1, Sonic 1, Ultimae S., G.Axe 1 + 2, Euro Club Soccer, Grandslam nur zusammen. 500DM Tel: 06439 / 1576 Sascha um 19.30

Suche für Mega Drive: Crue Ball, Sonic, Spinnball, Sword of Vermillon, War Song, Rings of Power, Starflight, PacmanA, Gauntlet 4, Buck Roges, Might & Magic und andere Module Wilfried Schlote, Bahn - hofsstr.32, 99734 Nordhausen

Verkaufe für Mega Drive Space Harrier 2 für DM 35, Micro Machines für DM 25, Street Fighter 2 für DM 75, Für Master System Cyber Shinobi für DM 35, Super

Kick Off für DM 35, Quattet für DM 25, Sha. Hq für DM 35, für Game Gear zwei Games für DM 40, alle Games 1 A, Telefon: 04162 - 470, Jan - Jacob Becker

Verkaufe Mega Drive - Konsole, fünf Pads, 30 Spiele zum Beispiel Super Street Fighter 2, NBA Jam, Sonic 1 und 3, FIFA Soccer, Jungle Strike, Flashback, Dirk Roedszus, Dorfstr. 8, 23923 Kleinfield

Verkaufe Mega Drive Spiele NHL Hockey '94, FIFA Soccer, Pirates, Sonic 3, Aladdin, Street Fighter 2, John Madden '93, Flashback und andere, Telefon: 07940 - 55311, Michael

HARDWARE

Verkaufe Mega Drive + fünf Spiele + Power - Stick für DM 300, Super Nintendo + Super Mario Kart + World Cup Striker + programmierbarer Joystick für DM 300, Nintendo NES + 3 Spiele + 2 Controller für DM 100. Telefon: 03435 - 926095 (+ Zeitung) Rene

Verkaufe Sega Mega Drive + sieben Spiele, Mega - CD + 3 Spiele, Arcade - Power - Joystick, Six - Button - Joystick, komplett VB DM 1100, auch einzeln abzugeben. Tele-



FIFA

Telefon: 0345 - 666850, Holger **Verkaufe** Mega Drive 1 mit 11 Top - Spielen, unter an-

KOPMANN Computer

MEGA DRIVE

E.A. Tour Tennis	dt.	109,95
Elite	dt.	89,95
Mega Bomberman	dt.	99,95
NHL Hockey '93	dt.	109,95
Sonic & Knuckles	dt.	109,95
The Chaos Engine	dt.	109,95
Urban Strike	dt.	109,95

MEGA-CD II

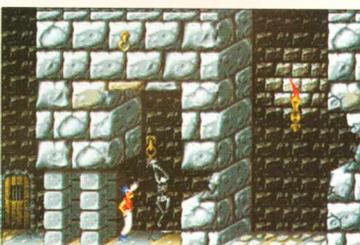
Battle Corps	dt.	109,95
Sensible Soccer	dt.	84,95
Tomcat Alley	dt.	89,95

GAME GEAR Spiele ab 29,95

PREISLISTE kostenlos!!!

Versandankosten Vorkasse DM 7,90
 Nachnahme DM 11,90 + NN-Gebühr
 Ab DM 300 - VERSANDKOSTEN FREI

KOPMANN Computer
 Postfach 1616, D-29506 Uelzen, Fax: 0581 - 44327



Jurassic Park

Ottifants

Prince of Persia

fon: 06664 - 8497 ab 18 Uhr
Heino

Verkaufe Mega Drive,
Mega - CD, vier Joypads,
sechs CDs, 10 Module, zum
Beispiel Final Fight CD,
Sonic CD, Street Fighter 2
SC Edition, Silpheed, nur
zusammen für DM 1000,

1500, Neupreis DM 3500,
Telefon: 06221 - 314557,
Niklas

Verkaufe Mega Drive und
Mega CD mit 25 Spielen,
zum Beispiel Cool Spot,
Landstalker 2, Neupreis DM
3150 für DM 1700, Telefon:
02324 - 33262, Mark

sammlungen, Mega Drive,
Super Nintendo, Game Boy,
Jaguar, 3DO, usw., Telefon:
04521 - 71497, Andreas
Es gibt Dinge, die gibt es
nicht. Doch ich habe sie.
Lösungen zu Video - und
Computerspielen. Infos ge-
gen DM 3 Porto, schreibt
an: Thomas Meyer,
Frauenhoferstr. 15, 47057
Duisburg

Kaufe / Tausche Mega
Drive - , CD - Spiele, habe
NHL Hockey '95, Urban
Strike, Battlecorps, suche
diverse Neuheiten, auch an-
dere Systeme, Sammlun-
gen mit Konsole, evtl. auch
Verkauf von Spielen, Tele-
fon: 04774 - 1789, Simone /
Rainer

Verkaufe NHL Hockey '94
CD für DM 50 oder tausche
gegen Chuck Rock 2 CD,
Dracula, Ecco, Sensible
Soccer, WWF oder gegen
Silpheed, nur Mega CD,
Joachim Paul, Genssenstr.
37, 41564 Kaarst

**Verkaufe / Kaufe und tau-
sche** ständig Mega - Drive -
, Mega - CD - und Super
Nintendo - Spiele. Habe Su-
per Metroid, Mega Man X,
Toejam & Earl 2, Land-
stalker, Telefon: 09082

Virtua Racing jp.
99,95
07461-79001

Tradelink
Inh. A. Sprung
Elfastr. 8
78532 Tuttlingen

- 1201, Marius
Double Trouble der Video
- spielclub für alle Sega und
Nintendo Fans! Bieten Club
- zeitung (Probeexemplar
DM 6,.) Tips etc.

Double Trouble nicht nur
für Berlin die erste Wahl!
Infos (DM1, - Rückporto)
M. Herrendorf, Bürgerstr.
29, 12347 Berlin, Tel: 030 /
6188391

Verkaufe Begleitheft
Komplettlösungen deutsch
zu Mega Drive
„Landstalker“ DM 15, - incl.
Versand. Tel: 0733143721



Micro Machine

Telefon: 07054 - 5164, Christoph
Verkaufe Mega Drive 50 /
60 Hz jp. / US, optimaler
Farbmonitor, zwei Joypads,
Menacer - Pistole, 28 neue
Topspiele, auch einzeln Li-
ste. Ein Jahr alt, VB DM

VERSCHIEDENES

Verkaufe zum Wahnsinns-
preis von DM 90 einen NES
mit vier Pads und vier Spiel-
en, alles in garantiertem
Topzustand, fragt ab 18 Uhr
nach Stefan unter 08178 - 8253
Suche Konsolen, Modul -





Hallo! Diesmal die superpralle Version der Gesammelten Werke mit den Spieltests aus mehr als zwei Jahren GAMERS!

Gesammelte Werke

Titel Genre Heft Note

Tests MEGA CD

Battlecrops	Action	5/94	1-
Bram Stoker's Dracula	Action	2/94	5
Chuck Rock	Jump&Run	6/93	2+
Chuck Rock 2	Jump&Run	3/94	2+
Double Switch	Adventure	9/94	3+
Dracula Unleashed	Action/Adv	10/94	3+
Dragon's Lair	Action	5/94	5
Dune	Adventure	2/94	2-
Ecco the Dolphin	Action/Adv.	1/94	2
FIFA International Soccer	Sport	10/94	2-
Ground Zero Texas	Action/Adv.	3/94	4+
Hook	Jump&Run	2/94	3+
Jaguar XJ220	Rennspiel	1/94	3+
Jurassic Park	Action/Adv.	5/94	3+
Microcosm	Action	4/94	4+
NHL Hockey 94	Sport	4/94	1-
Prince of Persia	Strategie	4/94	2-
Prize Fighter	Sport	5/94	6
Pugsy	J&R/Strategie	4/94	2-
Road Avenger	Action	3/94	4
Sensible Soccer	Sport	9/94	2+
Silphed	Action	6/93	2
Sonic CD	Jump&Run	1/94	1-
Thunderhawk	Action	6/93	1
Tomcat Alley	Action	5/94	3
Wolfchild	Action/J&R	6/93	3
Wonderdog	Jump&Run	1/94	2
World Cup USA '94	Sport	9/94	3+
WWF Rage in the Cage	Sport	4/94	2
Yumemi Mystery Mansion	Adventure	4/94	4+

Tests GAME GEAR

4 in 1	Simulation	1/93	2-
Aerial Assault	Action	4/92	3-
Aladdin	Jump&Run	3/94	3
Aleste	Action	2/92	2-
Alien 3	Action/J&R	2/93	2-
Alien Syndrome	Action	3/92	2-
Arielle	Action	3/94	3
Asterix: The Great Rescue	Jump&Run	9/94	5+
AX Battler	Action/Adv.	3/92	2-
Batman Returns	Action/J&R	2/93	2
Battletoads	Action	5/94	4
Bram Stoker's Dracula	Action	2/94	3
Chakan	Action/J&R	6/93	3
Chase H.O.	Rennspiel	4/92	3-
Chessmaster	Strategie	2/92	2
Cool Spot	Jump&Run	1/94	1-
Cosmic Spacehead	J&R/Adv	1/94	2
Crystal Warriors	Adventure	5/92	2
Das Dschungelbuch	Jump&Run	1/94	2-
Deep Duck Trouble	Jump&Run	3/94	2-
Defenders of Oasis	Adventure	1/93	2-
Devilish	Action	3/92	3
Dinobasher	Jump&Run	3/94	3-
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine	Strategie	9/94	2-
Drozone	Action	5/94	2
Dynamite Headly	Action/J&R	10/94	3
Ecco the Dolphin	Action/Adv.	2/94	2
Evander Holyfield's Real Deal Boxing	Sport	4/93	4+
Factory Panic	Action	3/92	3
Fantastic Dizzy	J&R/Adv	3/94	3+
G-Lox	Action	1/92	2
Galaga 2	Action	5/93	2
Galaga 91	Action	1/92	2
George Foreman's KO Boxing	Sport	4/92	3-
Home Alone	Action	3/93	3
Home Alone 2	Action	2/94	5
Hook	Jump&Run	2/94	3
Hulk	Action	5/94	3
Incredible Crash Dummies	Action	4/94	5-
Indiana Jones 3	Action/J&R	5/92	3-
James Pond 2 - Robocod	Jump&Run	3/94	3+
Jurassic Park	Action/Adv.	2/94	3
Land of Illusion	Jump&Run	4/93	2
Lemmings	Strategie	1/93	2
Marble Madness	Action	3/92	3-
Master of Darkness	Jump&Run	6/93	2
Micro Machines	Rennspiel	2/94	2

Titel Genre Heft Note

NBA Jam	Sport	9/94	2
Ninja Gaiden	Action/J&R	2/92	3-
Olympic Gold	Sport	4/92	3
Out Run	Rennspiel	2/92	4
Out Run Europa	Rennspiel	5/92	4
Paperboy	Action	5/92	3
Pengo	Action	1/92	2-
PGA Tour Golf	Sport	1/92	2-
Popile	Jump&Run	1/93	2+
Power Strike 2	Action	5/94	2-
Prince of Persia	J&R/Adv	5/92	2
Putt & Putter	Sport	2/92	3-
Road Rash	Rennspiel	4/94	2
Ronald in the Magical World	Jump&Run	3/94	3+
Sensible Soccer	Sport	3/94	3+
Shinobi	Action/J&R	1/92	2
Shinobi II	Action/J&R	2/93	2
Slider	Action/Strat.	2/92	2-
Solitaire Poker	Strategie	1/92	2
Sonic 2	Jump&Run	2/93	2-
Sonic Spinball	Simulation	5/94	1-
Sonic - The Hedgehog	Jump&Run	2/92	2
Space Harrier	Action	2/92	3-
Spiderman	Action/J&R	3/92	2-
Star Wars	Action/J&R	2/94	3+
Streets of Rage 2	Prügelspiel	1/94	2-
Super Kick Off	Sport	5/92	4
Super Monaco GP	Rennspiel	2/92	2-
Super Monaco GP II	Rennspiel	1/93	3
Super Off Road	Rennspiel	3/93	3
Supersman	Action/J&R	1/94	4-
Talespin	Action	4/93	4
Tazmania	Jump&Run	5/92	2
Terminator	Action/J&R	5/92	4
The Lucky Dime Caper	Jump&Run	6/93	2
The Outfits	Jump&Run	2/92	3+
Tom & Jerry	Jump&Run	4/93	3+
Wimbledon	Sport	3/92	2
Winter Olympics	Sport	4/94	2
Wolfchild	Action/J&R	6/93	4+
Wonderboy: Dragons Trap	Jump&Run	3/92	2
Woody Pop	Action	4/92	4-
World Class Leaderboard	Sport	1/92	2
World Cup Soccer	Sport	4/94	4+
World Cup USA '94	Sport	5/94	3

Tests MEGA DRIVE

Addams Family	Jump&Run	4/94	3
Aero the Acro-Bat	Jump&Run	9/94	3+
Aladdin	Jump&Run	1/94	1-
Alien Kidd	Jump&Run	5/92	3-
Alien 3	Action/J&R	1/93	2-
Alien Storm	Action	5/92	2
Alien Dragon	Action/J&R	2/92	3-
Altered Beast	Action/J&R	5/92	4
Andre Agassi Tennis	Sport	1/94	4
Another World	Action/Adv.	3/93	3
Aquatic Games	Sport	5/92	2
Arch Rivals	Sport	3/92	2-
Arnold Palmers Golf	Sport	5/92	2-
Art Alive	Simulation	3/92	4
Art of Fighting	Prügelspiel	5/94	4
Asterix	Jump&Run	1/94	3+
B.O.B.	Action/J&R	1/94	3+
Barkley: Shut Up and Jam!	Sport	4/94	5
Bart vs. The Space Mutants	Jump&Run	3/93	3-
Batman	Action/J&R	5/92	3-
Batman Returns	Action/J&R	2/93	4-
Battle Squadron	Action	1/93	2-
Battletoads	Action	4/93	3
Bill Walsh College Football	Sport	3/94	2
Bio Hazard	Action	1/93	3
Blades of Vengeance	Action	3/94	2-
Blockout	Strategie	1/93	2-
Bonanza Bros.	Jump&Run	1/93	3
Bubba n' Strix	J&R/Strategie	4/94	3+
Bulby	Jump&Run	6/93	2
Buck Rogers	Adventure	2/92	2-
Buck Rogers	Adventure	5/92	2-
Buck Rogers	Adventure	2/93	2-
Budokan	Sport	1/93	2-
Bulls vs. Lakers	Sport	3/93	3
Burning Force	Action	2/92	3
Cadash	Action/Adv.	4/92	2-
California Games	Sport	2/92	2-
Captain America	Action	4/93	4
Captain Planet	Action/J&R	3/93	3
Castlevania - The New Generation	Action/J&R	3/94	2

Titel Genre Heft Note

Chakan	Action/J&R	3/93	4
Champions World Class Soccer	Sport	5/94	4-
Championship PRO AM	Rennspiel	4/93	3+
Chiki Chiki Boys	Jump&Run	1/93	2
Chuck Rock	Jump&Run	4/92	2-
Chuck Rock 2	Jump&Run	6/93	2+
Combat Cars	Action	9/94	4+
Cool Spot	Jump&Run	4/93	1-
Corporation	Adventure	5/92	4-
Cosmic Spacehead	J&R/Adv	1/94	3
Crüe Ball	Simulation	5/92	3
Cyborg Justice	Action	3/93	3
Dark Castle	Jump&Run	1/92	5-
Das Dschungelbuch	Jump&Run	5/94	2+
David Robinson's Supreme Court	Sport	2/92	2
Davis Cup World Tour	Sport	3/94	2
Decap Attack	Jump&Run	1/92	2
Desert Strike	Action/Strat.	3/92	2
Devilish	Action	4/92	4
DJ Boy	Jump&Run	5/92	4
Double Clutch	Rennspiel	3/94	5+
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine	Strategie	3/94	3
Dragon's Revenge	Simulation	3/94	2+
Dragons Fury	Simulation	3/92	2
Dune 2	Strategie	4/94	2+
Dungeons & Dragons	Adventure	5/92	2
Dungeons & Dragons	Adventure	5/92	2
Dynastie Headly	Action/J&R	10/94	1-
Ecco the Dolphin	Action/Adv.	2/93	2-
Empire of Steel	Action	3/92	2-
Eternal Champions	Prügelspiel	2/94	2+
European Club Soccer	Sport	4/92	2
Evander Holyfield's Real Deal Boxing	Sport	4/92	3
Ex-Mutants	Action	2/93	3
F-117 Night Storm	Simulation	5/94	5+
F-15 Strike Eagle II	Action/Sim.	6/93	3+
F-22 Fighter Interceptor	Action/Sim.	1/92	2
F1	Rennspiel	6/93	2+
Fantastic Dizzy	J&R/Adv	6/93	3+
Fatal Fury	Prügelspiel	4/93	3+
Ferrari Grand Prix Challenge	Rennspiel	5/92	4-
Woody Pop	Sport	1/94	2-
Fire Shark	Action	3/92	2-
Flashback	Action/Adv.	4/93	1-
G-Lox	Action	2/93	4
Galahad	Jump&Run	1/93	3
Galaxy Force	Action	4/92	5
Gauntlet 4	Action/Adv.	2/94	2
General Chaos	Strategie	6/93	2
Gey Lancer	Action	5/92	2-
Golden Gladiators	Jump&Run	3/93	1-
Goofs	J&R/Strategie	1/94	2+
Golden Axe II	Action/J&R	1/92	2-
Grand Slam Tennis	Sport	5/92	2
GreenGod	Jump&Run	5/92	3
Gunstar Heroes	Action	6/93	2+
Gynog	Action	2/92	2
Halley Wars	Action	2/92	2-
Hard Drivin'	Rennspiel	4/92	4-
Hardball '94	Sport	9/94	3+
Hardball III	Sport	4/93	2
Haunting Starring Pottery	J&R/Strategie	6/93	3-
Heffire	Action	2/92	3
Heroes of the Lance	Adventure	1/92	3
Home Alone	Jump&Run	2/93	3
Hulk	Action	5/94	3
Humans	Strategie	4/93	2-
Hyperkunk	Sport	4/94	4
IMG International Tour Tennis	Sport	10/94	3+
Indiana Jones 3	Jump&Run	1/93	3
James Bond - The Duel	Action/J&R	3/93	3-
James Pond 3	Jump&Run	2/94	3
James Pond II: Codename Robocod	Jump&Run	1/92	2
Jewel Master	Action	2/92	3
Joe Montana Football II	Sport	1/92	2-
John Madden Football '92	Sport	1/93	1-
John Madden Football '93	Sport	1/93	1-
Jordan vs. Bird	Sport	3/92	4
Jungle Strike	Action/Strat.	6/93	2+
Jurassic Park	Action/J&R	5/93	2
Kid Chameleon	Jump&Run	2/92	1-
King of the Monsters	Action	5/93	4
Klax	Strategie	2/92	2
Krusty's Fun House	Jump&Run	4/92	3
Landstalker	Action/Adv.	2/94	2+
Lemmings	Strategie	4/92	1-
LHX Attack Chopper	Action/Sim.	2/93	2-
Lotus II R.E.C.S.	Rennspiel	3/94	3
Lotus Turbo Challenge	Rennspiel	1/93	2-

Titel	Genre	Heft	Note
Madden NFL 94	Sport	3/94	1-
Marble Madness	Action	2/92	3
Mario Andretti Racing	Rennspiel	9/94	4-
Mario Lemaux Hockey	Sport	2/92	3
Marko's Magic Football	Jump&Run	5/94	3-
Master of Monsters	Action/Strat.	2/92	2-
McDonald's Treasure Island	Jump&Run	3/94	3+
Mega lo Mania	Strategie	1/93	2-
Micro Machines	Rennspiel	5/93	2-
MIG-29	Action/Sim.	4/93	3
Might and Magic	Adventure	5/92	2-
Muhammad Ali Heavyweight Boxing	Sport	3/93	3
Mutant League Football	Sport	4/93	3
Mutant League Hockey	Act/Sport	5/94	3
NBA Jam	Act/Sport	4/94	1-
NBA Showdown	Sport	3/94	2-
NFL Sports Talk Football	Sport	5/92	2
NHL Hockey 94	Sport	6/93	1
NHL Hockey 95	Sport	10/94	1-
NHLPA Hockey 93	Sport	5/92	1
Normy's Beach Babe-O-Rama	Jump&Run	5/94	4
Olympic Gold	Sport	3/92	2
Out Run	Rennspiel	1/92	3-
Out Run	Rennspiel	2/92	3
Out Run 2019	Rennspiel	3/93	3-
Pac-Mania	Action	4/92	3-
Paperboy	Action	5/92	4
Pete Sampras Tennis	Sport	5/94	3
PGA European Tour	Sport	4/94	2+
PGA Tour Golf II	Sport	2/93	1-
Phantasy Star II	Adventure	5/92	2
Phantasy Star III	Adventure	5/92	2-
Phelios	Action	2/92	2-
Pit-Fighter	Prügelspiel	3/92	4
Populous II	Strategie	6/93	2
Prince of Persia	Jump&Run	3/94	4+
Probotector	Action	10/94	2
Puggsy	J&R/Strategie	3/94	3+
Quackshot	Jump&Run	1/92	2
R.B.I. Baseball 94	Sport	9/94	3
Ranger X	Action	2/94	2-
Rings of Power	Adventure	2/92	4
Risky Woods	Action/J&R	2/93	3
Road Rash	Rennspiel	2/92	2
Road Rash II	Rennspiel	1/93	2
Robocop 3	Action	5/94	4-
Rocket Knight Adventures	Action/J&R	5/93	1-
Roll to the Rescue	Jump&Run	3/93	1-
Sensible Soccer	Sport	1/94	2+
Shadows of the Beast	J&R/Adv	1/92	4
Shining Force	Adventure	5/93	1
Shining Force II	Adventure	10/94	2+
Shining in the Darkness	Adventure	2/92	2
Shinobi 3	Action/J&R	6/93	3+
Side Pocket	Sport	2/93	2
Skitchin'	Rennspiel	3/94	3
Snake, Rattle & Roll	Action	2/94	2-
Sonic 2	Jump&Run	1/93	1-
Sonic 3	Jump&Run	3/94	1-
Sonic Spinball	Action	1/94	1-
Sparkster	Action/J&R	10/94	3+
Speedball 2	Sport	5/92	2-
Spatterhouse	Action/J&R	4/92	3
Starflight	Adventure	5/92	1-
Street Fighter II	Prügelspiel	6/93	1
Streets of Rage 2	Prügelspiel	2/93	2-
Streets of Rage III	Prügelspiel	5/94	3-
Sub Terra	Action	4/94	2-
Summer Challenge	Sport	5/93	2
Sunset Riders	Action	5/93	4
Super Fantasy Zone	Action	2/92	2-
Super Hang-On	Rennspiel	2/92	2-
Super High Impact	Sport	1/93	4
Super Hydica	Adventure	4/92	4
Super Kick Off	Sport	4/93	3
Super Monaco GP	Sport	2/92	2
Super Monaco GP II	Rennspiel	3/92	2
Super Street Fighter II	Prügelspiel	9/94	1-
Superman	Action/J&R	1/94	4
Talespin	Action	2/93	3
Talmit's Adventure	Jump&Run	1/93	3
Tazmania	Jump&Run	4/92	2-
Team USA Basketball	Sport	1/93	2
TechnoLash	Action/Strat.	1/94	2+
Teenage Mutant Hero Turtles	Action	3/93	2
Terminator	Action	4/92	3
Terminator 2	Action	2/93	5
Test Drive II: The Duel	Rennspiel	5/92	3
The Flintstones	Jump&Run	4/93	2-

Titel	Genre	Heft	Note
The Lost Vikings	Strategie	3/94	2+
The Otitants	Jump&Run	1/94	3
The Pirates of Dark Water	Action	9/94	4
The Simpsons	Jump&Run	3/92	3
ThunderForce 4	Action	2/93	2
Tiny Toons	Jump&Run	3/93	1-
Tiny Toons - ACME All-Stars	Sport	10/94	2
Toejam & Earl	J&R/Adv	1/92	2
Toejam & Earl 2	Jump&Run	2/94	1
Toki	Jump&Run	1/92	2
Traysia	Adventure	3/92	3
Turbo Out Run	Rennspiel	2/92	3-
Turtles Tournament Fighters	Prügelspiel	2/94	3+
Two Crude Dudes	Prügelspiel	3/92	2-
Ultimate Soccer	Sport	1/94	3
Urban Strike	Action	10/94	2+
Virtual Racing	Rennspiel	3/94	1
Virtual Pinball	Simulation	3/94	4+
Warsong	Strategie	2/92	2
Where in Time is Carmen Sandiego?	Strategie	2/92	2
Wimbledon	Sport	1/94	3-
Winter Challenge	Sport	2/92	3-
Winter Olympics	Sport	2/94	2-
Wiz 'n' Liz	Jump&Run	2/94	3
Wonderboy: Monsterworld	Jump&Run	2/92	2
World Class Leaderboard	Sport	1/93	2
World Cup '92	Sport	2/92	3-
World Cup USA '94	Sport	5/94	3+
World of Illusion	Jump&Run	1/93	1-
Wrestlewar	Sport	3/92	4
WWF Royal Rumble	Sport	3/94	2-
WWF Super Wrestlemania	Sport	1/93	3
X-Men	Action	5/94	3+
Xenon II	Action	5/92	3
Ys	Adventure	5/92	2-
Zero Wing	Action	4/92	3
Zombies	Action	1/94	2-
Zool	Jump&Run	5/94	3

Tests MASTER SYSTEM

Action Fighter	Action	3/92	3
Aerial Assault	Action	3/92	3
After Burner	Action	3/92	4-
Air Rescue	Action	3/92	3-
Aladdin	Jump&Run	5/94	3
Alex Kidd I	Jump&Run	4/92	2
Alex Kidd II	Jump&Run	4/92	3-
Alex Kidd III	Jump&Run	4/92	4
Alex Kidd IV	Jump&Run	4/92	3
Alien 3	Action/J&R	2/92	2
Alien Storm	Action	2/92	4
Alien Syndrome	Action	4/92	4-
Altared Beast	Action/J&R	4/92	5
American Baseball	Sport	3/92	3
Andre Agassi Tennis	Sport	1/94	4+
Arcade Smash Hits	Action	4/92	3
Arielle	Action	3/93	3
Asterix	Jump&Run	1/92	2
Back to the Future 2	Action/J&R	5/92	5
Back to the Future 3	Action/J&R	5/92	4
Bank Panic	Action	5/92	3-
Basketball Nightmare	Sport	5/92	4-
Batman Returns	Action/J&R	2/93	2
Battle Out Run	Rennspiel	2/92	3-
Battle Out Run	Rennspiel	5/92	3-
Bonanza Bros.	Jump&Run	2/92	3-
Bram Stoker's Dracula	Jump&Run	3/94	4
Bubble Bobble	Jump&Run	1/92	2
California Games II	Sport	3/93	4-
Champions of Europe	Sport	3/93	3-
Chase H.Q.	Rennspiel	1/93	2-
Chase HQ	Rennspiel	2/92	2-
Choplifter	Action	3/92	2
Chuck Rock	Jump&Run	4/92	3
Cloudmaster	Action	1/93	3
Columns	Strategie	1/93	2-
Cool Spot	Jump&Run	1/94	2+
Cyber Shinobi	Action/J&R	1/93	5
Darius II	Action	2/92	2-
Das Dschungelbuch	Jump&Run	1/94	2-
Deep Duck Trouble	Jump&Run	3/94	2-
Desert Speedtrap	Jump&Run	3/94	2
Diноasher	Jump&Run	3/94	3-
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine	Strategie	9/94	3+
Dragon Crystal	Action/Adv.	1/92	3
Enduro Racer	Rennspiel	2/92	2-
F1	Rennspiel	1/94	3+
Fire and Forget 2	Rennspiel	2/92	5

Titel	Genre	Heft	Note
G-Loc	Action	4/92	4-
Global Gladiators	Jump&Run	3/94	3
Golden Axe Warrior	Adventure	5/92	1-
GP Rider	Rennspiel	2/93	2
Heroes of the Lance	Adventure	5/92	3
Hulk	Action	5/94	3
Incredible Crash Dummies	Action	4/94	5-
James Bond - The Duel	Action/J&R	3/93	4
James Pond 2 - Robocod	Jump&Run	3/94	3+
Jurassic Park	Action/Adv.	2/94	3
Klax	Strategie	3/92	2
Krusty's Fun House	Jump&Run	5/93	4+
Land of Illusion	Jump&Run	2/93	1
Laser Ghost	Action	2/92	4-
Leemings	Strategie	1/93	2
Line of Fire	Action	1/92	4
Marble Madness	Action	4/92	3
Master of Darkness	Action/J&R	2/93	3
Micro Machines	Rennspiel	5/94	1-
Ms. Pac-Man	Action	3/92	4
New Zealand Story	Jump&Run	5/92	2-
Ninja Gaiden	Action/J&R	3/92	3
Olympic Gold	Sport	3/92	2-
Out Run	Rennspiel	2/92	4
Out Run Europa	Rennspiel	2/92	4
PGA Tour Golf	Sport	3/94	2+
Phantasy Star	Adventure	5/92	2
Populous	Strategie	2/92	1-
Prince of Persia 2	Action	5/93	1
Power Strike	J&R/Adv	5/92	2
Pow! and Peria	Sport	3/92	3
Putt & Putter	Sport	3/92	3
Rainbow Islands	Jump&Run	3/93	3
Rampart	Strategie	1/93	3
RC Grand Prix	Rennspiel	2/92	3-
Road Rash	Rennspiel	3/94	2
Robocop vs Terminator	Action	10/94	3
Running Battle	Action/J&R	2/92	3-
S.C.I.	Rennspiel	2/92	3
Sega Chess	Strategie	2/93	2
Sensible Soccer	Sport	3/94	3
Shadow Dancer	Action/J&R	1/92	3
Sonic 2	Action/J&R	1/93	2
Sonic Chaos	Jump&Run	2/94	4
Sonic - The Hedgehog	Jump&Run	1/92	1-
Space Gun	Action	5/92	5-
Speedball 2	Sport	5/92	2-
Star Wars	Action/J&R	2/94	3+
Streets of Rage	Prügelspiel	4/93	2-
Streets of Rage 2	Prügelspiel	5/94	4+
Super Kick Off	Sport	1/92	3
Super Monaco GP	Rennspiel	2/92	3
Super Monaco GP II	Rennspiel	3/92	2-
Super Off Road	Action	3/94	3
Super Space Invaders	Action	3/92	2-
Superman	Action/J&R	1/94	4-
Tazmania	Jump&Run	1/93	3
Terminator	Action	4/92	3-
The Flash	Jump&Run	4/93	3
The Flintstones	Jump&Run	2/92	5
The Lucky Dime Caper	Jump&Run	1/92	2
The Otitants	Jump&Run	6/93	3
The Simpsons	Jump&Run	3/92	3
Tom & Jerry	Jump&Run	4/92	4
Tournament Golf	Sport	2/94	3
Trivial Pursuit	Strategie	1/93	2-
Ultima IV	Adventure	5/92	3-
Ultimate Soccer	Sport	5/94	2
Wimbledon	Sport	2/92	2
Wolfchild	Action/J&R	6/93	4+
Wonderboy in Monsterworld	Jump&Run	1/94	2+
World Cup Soccer '92	Sport	1/93	3-
World Cup USA '94	Sport	9/94	3
World Grand Prix	Rennspiel	2/92	2-
Xenon II	Action	1/92	4-

Diverses

Fußball WM 94	4/94	4-
Game Gear vs Game Boy	5/94	4-
MD-Technik	10/94	4-
Pletten & Pannen	5/94	4-
Rollenspiele - Das große Abenteuer	9/94	4-
Reportage Mega CD	5/93	4-

J&R = Jump&Run	Strat = Strategie
Adv = Adventure	Act = Action
Sim = Simulation	

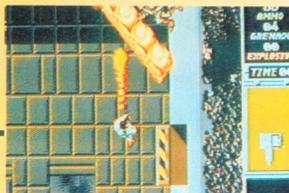
VOR SCHAU

Feuerfingertrainer

Wer sagt denn, daß Videospiele auch die grauen Zellen belasten muß? Ein bißchen geistloses ‚Aus-vollen-Röhren-bal-len-bis-die-Schwarte-kracht‘ hat schließlich auch seinen Reiz.

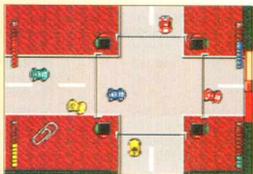


Wer sich schon immer eine Blase an den ‚Feuerfinger‘ daddeln wollte, könnte demnächst mit „Red Zone“ auf seine Kosten kommen. Was das Spiel von den ‚Sub Terrania‘-Machern auf der Pflanze hat, lest Ihr im nächsten Heft!



Durch Küche und Bad

Die Idee, mit Miniatur-Autos durch alle Winkel des heimischen Bungalows zu brausen, ist nicht mehr neu. Aber was die Codemasters in der Fortsetzung der legendären



‚Micro Machines‘ alles veranstalten, grenzt an Wahnsinn: Bis zu acht Spieler können vor dem Bildschirm gleichzeitig das Joypad schwingen! Weshalb spielerische Großveranstaltungen mit den „Micro Machines 2“ so einen Heidenspaß machen, verrät Euch unser umfangreicher Test im Dezember-Heft.

Wie geht's jetzt weiter?

Eine Frage geistert durch die Köpfe der Sega-Fans in aller Welt: Gibt es ein Leben nach „Sonic & Knuckles“? Die Antwort ist einfach: Ja – und was für eins! Wer's nicht glauben will, der sollte sich schon mal den 2. Dezember im Kalender anstreichen. Dann liefert Euch **GAMERS 12** überzeugende Argumente, warum auch nach dem großen Auftritt von Segas Igel und Ameisenbär die Luft noch lange nicht raus ist!



WINDELWEICH

Erwachsene Game-Tester spielen mit virtueller Knete – ein Fall für die Herren in den weißen Kitteln? Nein – viel eher ein Fall von **ClayFighter**“-Fieber! Wie sich Interplays schrullige Knetekirchchen gegenseitig windelweich pürgeln, erfahrt Ihr in der **GAMERS**-Ausgabe 12!



Mutanten- jagd



Alles da, was Action-Freunden warm ums Herz macht: „Battle Frenzy“ hat gleich mengenweise fiese Mutanten,

Die nächste
GAMERS
erscheint am
2. Dezember
1994

subjektive 3-D-Perspektive und einen waschschönen Zweispieler-Modus. Aber kriegt die vergleichsweise schwache Hardware des Mega Drive so viel ‚Rechen-Action‘ überhaupt noch auf die Reihe? Antwort gibt's im Dezember-Heft!



Gib ihm
Saurer: Fünf
Fäuste für
ein Halle-
luh!



Trotz der Kulisse:
Dies ist kein
Schachspiel!

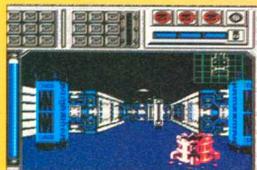
Der Wahnsinns-wurm

In letzter Zeit gab's mächtig viel Rauch um einen kleinen Regenwurm – und das nicht zu Unrecht: Nachdem wir bereits in Ausgabe 10 einen ‚pre-viewenden‘ Blick auf David Perrys jüngstes Meister-spiel „Earthworm Jim“ werfen durften, steht jetzt endlich der lang erwartete Test ins Haus – den solltet Ihr Euch auf gar keinen Fall entgehen lassen!



GAMERS IMPRESSUM

Herausgeber: Rüdiger Limbach
Redaktionsdirektion: Philipp Berens
Chefredaktion: Ulrich Mühl
Redaktion: Riezz Abdolali, Hans-Joachim Amann, Michael Anton, Gerald Arend, Maris Feldmann, Klaus-Dieter Hartwig, Martin Klugkist, Michael Koczy
Koordination: Sven Jakobsen
Grafik-Leitung: Britta Jakobsson, Marion Limbach
Grafik: Katrin Förster, Peter Kemmler, Kirsten Meier, Domenico Pais, Theodora Saleck
Freie Mitarbeiter: Julian Eggebrecht, Andreas Heineke, Thomas Hellwig
Korrespondenz England / USA: Derek dela Fuente
Titelserie: Mega Drive 32X © '94 Sega, Mickey Mouse © '94 Walt Disney/Sony
Marketing: Thomas Franzen
Anzeigen: Ann-Katrin Schöel
Tel.: 040 / 48 05 22 22 - 23, Fax: 040 / 48 05 21 99
Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 2. 4. 1993
Vertrieb: IPV, Postfach 10 32 46, 20022 Hamburg
Abonnement: GAMERS-Abo-service, Postfach 10 32 45, 20022 Hamburg
Gamers-Shop: Julia Abeysekera, Tel.: 040 / 48 05 21 66
Lithografie: City Repro, Iglhaut GmbH,
Borsteler Chaussee 85-99a, 22453 Hamburg
Druck: Evers Druck, 25704 Meldorf
Verlag: MVL GmbH, Hellwigstr. 39, 20249 Hamburg
© 1994 für alle Beiträge bei MVL GmbH
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung. Keine Haftung für unverlangt Manuskrifte, Fotos etc.
Gerichtsstand ist Hamburg
GAMERS erscheint monatlich zum Einzelpreis von DM 6,-
ISSN 0944-5315



GAME CHAMPION WIRD MAN MIT ACTION REPLAY MK 2

UNGLAUBLICHE MÖGLICHKEITEN WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN JEDEM LEVEL STARTEN, ZEITLUPEN-FUNKTION* UND VIELES MEHR (ALLES JE NACH SPIEL).

NEW **MEGA CHEAT INPUTSCREEN***
JETZT MIT EINGABE-MÖGLICHKEIT BIS ZU 100 CHEATS AUF EINMAL. DIESE NEUE OPTION MACHT ES MÖGLICH, DAS SPIEL SOFORT KOMPLETT ZU BEHERRSCHEN. UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFFEN, EIGENE FARBEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, U.V.M. DAS NEUE CHEAT-SYSTEM IST EINFACH SUPER!!!!

NEW **MEHR ALS 500 EINGEBAUTE CHEATS***
DIE MEHR ALS 500 EINGEBAUTEN CHEATS (ZUM SOFORTIGEN EINSATZ) PLUS DAS BEI GEFÖHRTS 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 HAT MAN NICHT NUR DIE MÖGLICHKEIT TAUSENDEN VON CHEATS AUS DEM MITGELIEFERTEN CHEAT-BUCH ODER AUS DEN MONATLICH ERSCHEINENDEN FACHZEITSCHRIFTEN ZU BENUTZEN, SONDERN AUCH SELBST CHEATS HERAUSZUFINDEN. NEUES SPIEL? SOFORT NEUE CHEATS !! KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!

NEW **ZEITLUPEN-FUNKTION***
MIT DIESER TECHNIK HAT MAN DIE KONTROLLE ÜBER DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES, DIE GESCHWINDIGKEIT UM 50% VERRINGERT, IST BEI DEN MEISTEN SPIELEN SEHR EFFEKTIV !!

NEW **UNIVERSAL ADAPTER-FUNKTION***
ACTION REPLAY'S EINZIGARTIGE ADAPTER-FUNKTION MACHT ES MÖGLICH, U.S.A. UND JAPANISCHE SPIELE AUF DEUTSCHEN KONSOLN ZU SPIELEN. ACTION REPLAY IST JETZT MIT EINEM NEUEN CUSTOM CHIP AUSGESTÄTTET, DER ES ERMÖGLICHT, "NTSC only"-SPIELE AUS DEN U.S.A. UND JAPAN ZU SPIELEN.

NEW **UNIVERSAL CHEAT-SYSTEM**
NUR MIT ACTION REPLAY KANN MAN DIE GLEICHEN CHEATS FÜR DIE MEISTEN DEUTSCHEN, U.S.A. UND JAPANISCHEN SPIELE BENUTZEN. BEI KEINEM ANDEREN CHEAT-SYSTEM IST DAS MÖGLICH.

KEIN UNNÖTIGES WARTEN
ACTION REPLAY HAT BEIDES. EINEN UNIVERSAL-ADAPTER* UND EIN UNIVERSALLES CHEAT-SYSTEM.
EINFACH DIE NEUESTEN SPIELE KAUFEN UND SOFORT SPIELEN !!

FÜR SIE **MASTER SYSTEM™ DM 79,-**
GAME GEAR™ DM 79,-
NES™ DM 99,-
GAME BOY™ DM 59,-

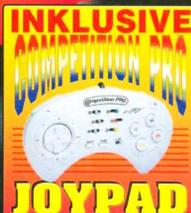
SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTEN!!!
ACHTEN SIE BEIM KAUF VON ACTION REPLAY AUF DEUTSCHE ANLEITUNG, DEUTSCHE CLUBKARTE UND "EUROSYSTEMS"-GARANTIESIEGEL.

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.

FÜR MEGADRIVE™ UND SNES™ NUR DM 149,-



* NUR SNES UND MEGADRIVE



DAS "DATAFLASH"-POWERPAKET, ACTION REPLAY FÜR MEGADRIVE™ ODER SNES™ WIRD JETZT INKLUSIVE COMPETITION PRO™ 8 BUTTON JOYPAD DELIEFERT - OHNE AUFPREIS!!!

★ 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
46466 EMMECH
GERMANY



VERSANDKÖSTEN DM 10,-
AUSLAND NUR VORKASSE - DM 15,-

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,-

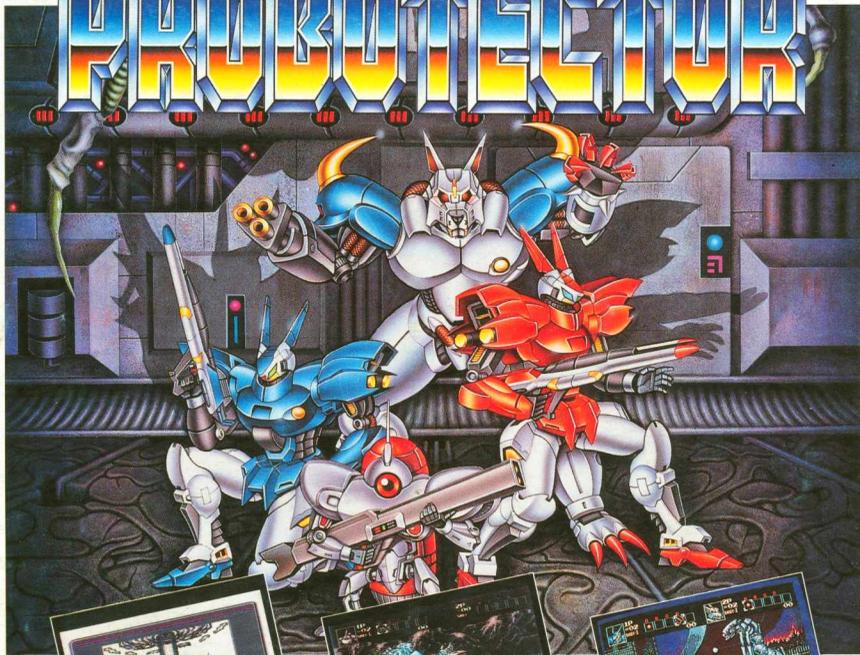
CDX

SPIELE IMPORT CD-GAMES AUF DEINEM MEGA CD™ DM 99,-

MEGA-ADAPTER

SPIELE IMPORT-GAMES AUF DEM EUR. MEGADRIVE™ DM 39,-

PROBOTECTOR



KONAMI[®]
Superstarker Videospiele Spaß



Volle Farbunterstützung
mit
**Super
GAME BOY**

DM 69,95



Der Action-Reißer für zwei

Spielaufbau, Grafik, Animation, Scrolling, Bewaffnung, Spezialeffekte und natürlich der Sound setzen neue Maßstäbe.

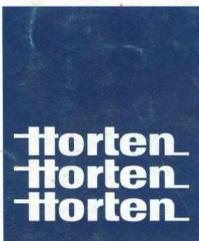
Die Zukunft hat begonnen. Wir schreiben das Jahr 2641. Alles ist anders. Alles und einer in heller Aufregung. Der Kampf gegen das Böse beginnt.

Wähle zwischen vier Robotern. Im Zwei-Spieler-Modus wird's doppelt spannend. Jeder der zwei will den anderen übertrumpfen. Cleverness und Schnelligkeit am Pad sind gefragt. Riesige Sprites, detailgenau gezeichnet. Probotector ist das brillante Gameplay mit dem Supersound.

9 spannungsgeladene, jederzeit faire Levels, plus vier versteckte. Allein oder zu zweit, in jedem Level eine Herausforderung die hält, was Du von Dir verlangen kannst.

MANIAC 10/94 schreibt:

„... Liebevoller, ideenreicher und spannender kann man ein Actionspiel kaum noch gestalten – ähnlich wie das Super Nintendo - „Probotector“ – wurde es bis ins kleinste Detail professionell ausgestattet und kompromißlos aufwendig in Szene gesetzt.“



Brilliantes Action-Spektakel in bester „Probotector“-Tradition: Tonnenweise Special-FX, grafisch und spielerisch eine Meisterleistung.



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

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 Enterprise Ltd. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. ©1994 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes kopieren, verlahen oder weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.