

GAMERS

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

100%
SEGA

MULTI-MEGA
ZU GEWINNEN

28
SEITEN

SONIC 3

KARTEN • TIPS & TRICKS • TEST

JOYPADS
IM TEST

DIE SUPER-KNOBELEI:
THE LOST VIKINGS

TIPS &
TRICKS
POSTER

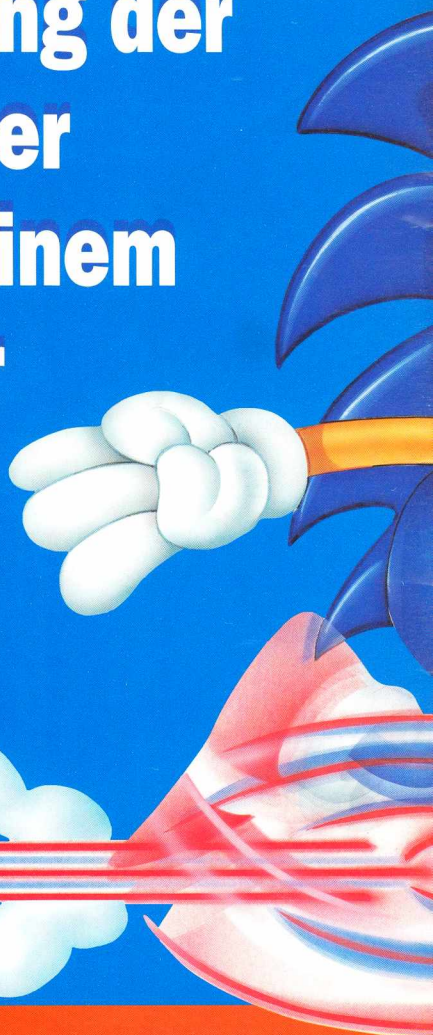


Tests & Infos zu: Dragon, Dune 2, Castlevania, Virtua Racing, Aladdin, Skitchin', Dr. Robotnik's Mean Bean Machine, Marko's Magic Football, Dinobasher, Prince of Persia, Lotus II, uvm.

TESTS • TIPS & TRICKS • AKTIONEN

3.3.1994

**Die Begegnung der
3. Art. In Deiner
Stadt. Bei Deinem
Händler. Nur
für Deinen
Mega Drive.**



SEGA

EDITORIAL

HALLO GAMERS,

Ein weiteres Sonic-Spiel wurde uns beschert! Kunstvoll koordiniert haben wir so-gleich den **GAMERS**-Erscheinungstermin mit dem des neuen Sega-Boliden in Ein-klang gebracht - und ein Heft produziert, das diesen Anlaß gebührend feiert!

In dieser Ausgabe sind ganze 28 Seiten nur und ausschließlich dem **blauen Stachel-fer** und seinem Gefolge gewidmet. Nicht genug sagt Ihr? Wir auch! In der nächsten



Ausgabe geht's nämlich weiter! Ursprünglich war geplant, Euch Tips für den gesamten Spielablauf zu geben. Während der

Produktion stellte sich dann aber heraus, daß **Sonic 3** viel umfangreicher als erwartet ist. Konsequenz: Eine saftige Erhöhung unserer Seitenzahl - und ganze 24 von 32 hinzugekommenen Seiten

befassen sich nur mit **Tips für Sonic 3**. Trotzdem war es nicht möglich, das Spiel komplett zu dokumentieren. Teil 2 folgt in **GAMERS 4!**

Aber es gibt noch mehr. Viele Top-Seiten, unsere gewohnt-erfahren-kritisch-objektiven Tests, einen Berg Tips&Tricks in Posterform sowie einige interessante wie nützliche, Features' warten darauf, von Euch gesehen, gelesen, erfahren zu werden.



Ganz vorne dabei unser **Joypad-Test**, der Report aus **Las Vegas** und **drei Wettbewerbe**, bei denen Ihr kräftig abräumen könnt.

Freudige Botschaft für Wikinger-Fans: Die drei Nordmänner **"The Lost Vikings"** treiben nun auch auf dem Mega Drive ihr Unwe-

sen. Alles über deren außergewöhnliche Abenteuer könnt Ihr ab Seite 30 lesen.

Bruce Lee-Fans werden ganz sicher über unser martialisches

Dragon-Preview erbaud sein, in dem der Meister selbst die Fäuste rotieren läßt.

Ihr seht schon: Diese bescheidene Seite Editorial

reicht einfach nicht aus, um auf all das einzugehen, was wir diesmal für Euch vorbereitet haben. Alles in allem gerechnet finden sich in dieser **GAMERS 49 Tests** von Soft- und Hardware. Ihr wollt Überblick was den Markt der Sega-Videospiele angeht, frei, unabhängig, wertneutral und verständlich? Kriegt Ihr. In Eurer **GAMERS**.

In diesem Sinne: Entspanntes Lesen!

Eins noch: Etliche von Euch, besonders die

aus den ländlicheren Gegenden beklagen sich, daß sie über den

Zeitschriftenhandel nur mit

Schwierigkeiten an ihre **GAMERS** kommen, weil

sie mal wieder ausverkauft ist, wenn man sie sich nicht am Erscheinungstag morgensholt.

Da könnt Ihr nun mit unserem

Coupon leicht und zuverlässig Hilfe schaffen. Vermerkt einfach Euren Namen und Eure Telefonnummer auf dem Abschnitt, setzt dann noch Eure Unterschrift drunter, und Euer Zeitschriftenhändler wird - so Ihr den Coupon auch noch abgibt - gern ein Exemplar für Euch zurücklegen.



Eure Gamers-Crew

GAMERS RESERVIERUNG 4/94

Lieber Zeitschriftenhändler, bitte reservieren Sie mir ein Exemplar von **GAMERS 4/94**. Ich werde es am Erstverkaufstag, wenn nicht, aber bis spätestens eine Woche danach bei Ihnen abholen.

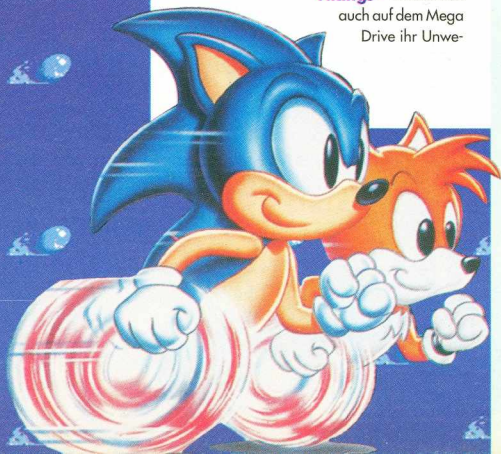
Name, Vorname

Meine Telefonnummer

Unterschrift

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

GAMERS 4/94 ist ab Freitag, dem 6. Mai, erhältlich!





Sonic 3 **22 (Test)**
 **84 (Tips, Karten)**
Joypads im Test **40**
Tips&Tricks-Poster **57**
Wettbewerb Multi-Mega .. **29**
The Lost Vikings **32**

SONIC 3



Das neue Riesen-Abenteuer des blauen Flitzgels nahmen wir als passenden Anlaß. 28 prallvolle Seiten mit und über Sonic, davon 24 Seiten voller Karten, Tips&Tricks – eine einzige Pracht, wie es sie einfach nur in GAMERS geben kann!

Test 22
 Tips&Tricks 84



TIPS&TRICKS-POSTER

Jetzt könnt Ihr Euch wieder was rausnehmen, zumindest aus Eurer **GAMERS!** Auf unserem starken **Vierseiten-Tips&Tricks-Poster** findet Ihr einen schönen Haufen nützlicher ‚Shorties‘: Cheats, Taktiken, Rat und Tat – eben was man im Spiele-Alltag zum Überleben brauchen kann.

TIPS



TRICKS

DRAGON

Ihr wolltet schon immer mal Bruce Lee spielen? Virgin macht's möglich – mit Dragon, der martialischen Prügel-Hommage an den größten aller Kung-Fu-Fighter. Wir durften bei der Arbeit zuschauen.



Seite 12

JOYPADS IM TEST

Wieder einmal ist es soweit! Etliche der neu auf dem Markt befindlichen Pads mußten sich unserem gnadenlosen Test auf Herz und Nieren unterziehen, der Probe auf Exempel während des kompromißlosen Dauerbetriebs in der Test-Abteilung – nicht alle bestanden. Details ab **Seite 40**.



IN
 F
 A
 L
 T

Wettbewerbe:

- 9 Electronic Arts' Tombola
- 10 Flashback-CDs
- 29 Sonics Multi-Mega

Previews:

- 12 Dragon (MD)
- 14 Dune 2 (MD)
- 16 Marko's Magic Football (MD)

Test: MD

- 68 Bill Walsh College Football
- 49 Blades of Vengeance
- 18 Castlevania - The Next Generation
- 28 Davis World Cup Tour
- 62 Double Clutch
- 62 Dr. Robotnik's Mean Bean Machine
- 54 Dragon's Revenge
- 33 Lotus II - R.E.C.S.
- 80 Madden NFL '94
- 63 McDonald's Treasure Island
- 17 NBA Showdown
- 48 Prince of Persia
- 44 Puggsy
- 22 Sonic 3
- 50 Skitchin'
- 30 The Lost Vikings
- 36 Virtua Racing
- 55 Virtual Pinball
- 69 WWF Royal Rumble

Test: MS

- 78 Bram Stoker's Dracula
- 72 Desert Speedtrap
- 67 Dinobasher
- 66 Donald Duck 2
- 67 Fantastic Dizzy
- 72 Global Gladiators
- 53 James Pond 2: Robocod
- 52 PGA Tour Golf
- 64 Road Rash
- 51 Sensible Soccer

Test: GG

- 47 Aladdin
- 78 Ariel the little Mermaid
- 66 Donald Duck 2
- 68 Fantastic Dizzy
- 53 James Pond 2: Robocod
- 52 PGA Tour Golf
- 62 Ronald McDonald in the Magical World
- 51 Sensible Soccer
- 78 Super Off Road

Test: Mega CD

- 20 Chuck Rock II
- 46 Ground Zero Texas
- 73 Road Avenger

Report:

- 40 Joypads im Test
- 74 Messebericht Las Vegas

Tips & Tricks:

- 57 Tips&Tricks-Poster
- 84 Sonderteil Sonic 3
- 108 Helpline
- 109 Action-Replay-Codes

Rubriken:

- 3 Editorial
- 6 News: Neu und wissenschaft
- 8 Post: Briefe, die Ihr uns geschickt habt
- 56 Top 5: Eure Hits im Frühjahr '94
- 81 GAMERS-Shop: Unentbehrliche Fan-Ausstattung
- 70 Listen Up: Pop-News von Andreas Heineke
- 110 Börse: Kleinanzeigen
- 113 Register: Was gab's bisher in GAMERS?
- 114 Comic: Gamy
- 114 Vorschau
- 114 Impressum

THE LOST VIKINGS

Bis vor Kurzem mußten die Sega-User mit herabhängender Zunge den Jüngern der Nintendo-Zunft beim Spielen des exzellenten 'The Lost Vikings' zusehen. Doch, oh! Das hat jetzt ein Ende, denn die strammen Jungs aus dem hohen Norden, Olaf, Baleog und Erik, verirren sich kürzlich dank Interplay und Virgin auch in ihrem Mega Drive. Der Spaß kann beginnen – denn GAMERS hat für gut befunden!



JEDE MENGE COOLE PREISE

... könnt Ihr bei unseren drei Wettbewerben gewinnen. T-Shirts, Pins, CDs, Module, ja gar ein brandneues Multi-Mega, das neue Pferdchen aus Segas Hardware-Stall. Euer Einsatz? Lediglich eine Postkarte. Was wollt Ihr noch mehr? Ab geht die Post!

- Sonics Multi-Mega 29
- Electronic Arts' Tombola 9
- Flashback-CDs 10



Was ist dran, am Sega-DSP? Verwandelt er das Mega Drive in eine Super-Spielmaschine, oder ist alles Getue und Gerede bloß eine weitere PR-Farce? Und noch wichtiger: Wird man sich die neue Technologie auch leisten können? Unser Bericht ab Seite 36.



MESSE LAS VEGAS



Die GAMERS-Crew war mal wieder für Euch unterwegs. Ziel: Die Vereinigten Staaten von Amerika, Bundesstaat Nevada, Las Vegas. Weniger zum holden Vergnügen, als vielmehr zum Besuch der '94er Winter CES legten wir die enorme Strecke über den großen Teich zurück, um Euch über die kommenden Attraktionen für alle Sega-Konsolen ausführlichst informieren zu können. Lest unseren Bericht über Tops '94 ab Seite 74.

NEUES VON DER EULE

PSYGNOSIS BAUT BURGEN

Noch trägt es keinen richtigen Titel – Psychnosis' Entwickler nennen es schlicht **The Castle Game**. In der Burg, die dem Game den Arbeitstitel verpaßt hat, müßt Ihr mit Eurer Spielfigur (noch ohne Name!) jede Menge Gegenstände einsammeln, Bösewichtern ausweichen und viel, viel umherstreunen. In Szene gesetzt wurde das Ganze in einer isometrischen 3D-Ansicht. Die Psychnosis-Burg wird ihre Pforten voraussichtlich im Sommer für Mega-Drive-Besitzer öffnen.

Ein weiteres Psychnosis-Projekt ist **Flink**, ein Adventure mit Action-Einlagen. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Ritters und durchwandert Burg-, Wald- und Unterwasserlandschaften. Dabei sammelt Ihr alles ein, was nicht nützlich und nagelgest ist – Gegenstände, Zauberkraft und und und. Auch hier können wir Euch bis jetzt nur einen Screen liefern – wir bleiben dran! Die letzte News von Psychnosis hat zwar nicht direkt mit Sega-Konsolen zu tun, läßt aber aufhorchen: Die **Lemmings** sind nicht zu stoppen und werden demnächst zu ihrem dritten Abenteuer aufbrechen. Und wir müßten uns sehr täuschen, wenn da nicht in Zukunft auch eine neue Welle grüner Dummköpfe auf Mega Drive und Co. zu schwappt ...



SONIC GOES NES

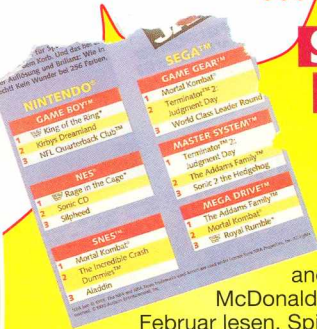
Einen besonders peinlichen Patzer konnten Freunde des „etwas anderen Restaurants“ in der

McDonald's-Zeitung „Kino-News“ vom

Februar lesen. Spieletester Bilbo Brachvogel

(ja, so soll er heißen!) schreibt dort über neue Videogames und präsentiert Charts für alle gängigen Systeme. Siehe da: Sonic ist Sega untreu geworden!

Auf Platz 2 der Nintendo NES-Charts tummelt sich gar die CD-Version des Super-Igels, und auch der dritte Platz ist ein Sega-Titel für Mega-CD: Silpheed. Wie das wohl auf einem alten Acht-Bitter aussehen soll?



WELTRAUM-RETTEREI!

KERL UND KEULE

Ein Held hat ihnen nicht gereicht: In Core Designs neuem Action/Jump&Run-Game „**Bubba n' Stix**“ spielt neben dem Erdling Bubba noch ein lebender (außerirdischer) Stock die

zweite Hauptrolle – Stix. Die beiden ungleichen Typen begegnen sich auf einem fremden Planeten, wohin Bubba, seines Zeichens irdischer Lastwagenfahrer, von fiesen Aliens verschleppt wurde. Demnächst sollt ihr die Abenteuer der zwei auf ihrem Weg zurück nach Hause auf dem Mega Drive und Mega CD erleben können. Dank Stix' beson-



DIZZY, TENNIS, DROP ZONE: CODEMASTERS 1994

Jede Menge neuer Codes

Codemasters

Den Wonnemonat Mai wollen die Codemasters zum Tennis-Joypads drei und vier – Vierspielerpaß ohne teuren monat erklären – da sollen nämlich die **Tennis All-Stars** Spezialadapter. Ein gutes Beispiel, das Schule machen sollte! erscheinen. Gras-, Asphalt- und Sandplätze, Einzel- und Dopp- Nicht mit Vierspieleroption, aber mit drei kompletten Spielen pelturmiere, individuelle Spezialschläge für jeden Tennis- in einer Cartridge kommt die **Excellent Dizzy Collection** crack und viele weitere Optionen sollen echtes Tennisfeeling daher. Die Pressemeldung verspricht „Arcade-Action, Rätsel auf das Mega Drive bringen. In einer weiteren Spielva- und Abenteuer“ in einer einzigen Cartridge. Bis auf die riante namens „Crazy Tennis“ könnt Ihr mit sammel- fehlende Milchschokolade klingt das ein bißchen nach Über- baren Power-Ups gewinnen, außerdem soll noch raschgelei und soll im Juni für alle Sega-Systeme und man haben. Aber viel wichtiger ist vielleicht, daß Tennis Acht-Bit-Freunde werden zu einem noch nicht genannten All-Stars das erste Spiel sein wird, daß als neue J- Veröffentlichungstermin mit einem neu aufgemachten Klassi- Cart ausgeliefert wird. Dahinter verbirgt sich ker beglückt: Codemasters schraubt gerade an den Umsetzun- eine Game-Cartridge mit zwei eingebauten Joy- gen des legendären Action-Games **Drop Zone** für Master stickports – ja, Ihr habt richtig gehört. An der System und Game Gear.

Vorderseite des Moduls sind die Anschlüsse für die



KEINE GEFAHR

Vielleicht können sich die Videospieldersteller demnächst einen ganzen Batzen Druckaufträge sparen – weil eventuell die obligatorische Epilepsiewarnung weggelassen könnte. Am 23. Januar stand's in der Welt am Sonntag zu lesen: „Studie ergab: Keine Gefahr durch Videospiele“. Dem Bericht zufolge ist die britische „National Epilepsy Society“ im Auftrag des Londoner Ministeriums für Handel und Industrie den Berichten von epileptischen Anfällen bei Videispielern nachgegangen. Die britischen Ärzte gaben Entwarnung; sie fanden keine Anhaltspunkte dafür, daß „Photosensivität durch den Umgang mit Videospiele verursacht werden kann“. Soll heißen: Videospiele sind genauso viel oder – wenig epilepsiefördernd wie das nicht spielende Volk. Was Euch jetzt aber nicht davon abhalten sollte, öfters mal eine Frischluftpause einzulegen!



derer Fähigkeiten soll das Game einen nicht zu verachtenden strategischen Einschlag erhalten. Stix dient seinem „Herrchen“ Bubba mal als Treppenstufe, mal als Bumerang-Ersatz, mal als Schnorchel und für andere Zwecke. Das in-

ergalaktische Abenteuer mit den comic-bunten Grafiken soll noch diesen Monat erhältlich sein. Test folgt.

Stix macht sich mitunter auch als Sprungbrett gut



Aus Ei mach drei: Die „Excellent Dizzy Collection“ enthält drei Games in einem Modul.



Kein Tee für Two, sondern Tennis für vier: Tennis All-Stars für Mega Drive.



Klassiker ganz neu: „Drop Zone“ für Master System und Game Gear.



MULTI-MEGA: DREIMAL UNTERHALTUNG

SEGA WIRD TRAGBAR

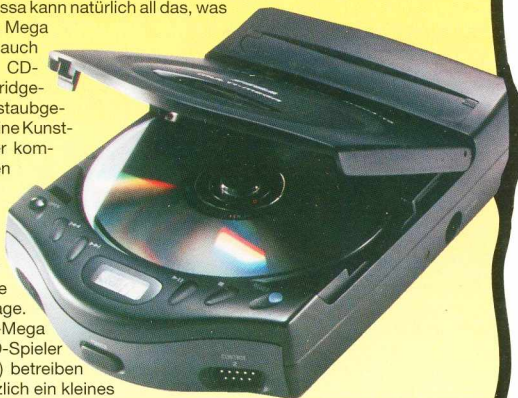
Man nehme eine 16-Bit-Videospielkonsole mitsamt passendem CD-Teil, packe noch einen HiFi-CD-Player dazu, lasse das Ganze gehörig schrumpfen und verpacke es anschließend in ein handliches Gerätchen. Dann spendiere man dieser Handvoll Hi-Tech ein schickes Gehäuse – fertig! So geschehen bei Segas neuestem Hardware-Streich, dem **Multi-Mega**. Diese neue Mini-Unterhaltungsstation beherbergt ein Mega Drive und Mega-CD in einem Gehäuse, das nicht viel größer ist als eine stinknormale VHS-Videocassette.

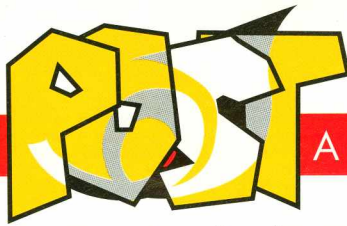
Der kleine Tausendsassa kann natürlich all das, was

seine großen Brüder Mega Drive und Mega-CD auch können. Hinter dem CD-Spieler liegt der Cartridge-Slot für MD-Spiele, staubgeschützt durch eine kleine Kunststoffklappe. Trotz der kompakten Abmessungen hat das Gerät alle Anschlüsse des Mega Drive II sowie einen Kopfhörerausgang und eine Buchse für den Anschluß an die heimische Stereoanlage.

Weil sich das Multi-Mega auch als tragbarer CD-Spieler (8fach Oversampling) betreiben läßt, besitzt es zusätzlich ein kleines beleuchtetes LC-Display an der Fronseite, das über Anzahl der Titel und Laufzeit eingelegter Audio-CDs Auskunft gibt. Zwei Batterien geben dem CD-Player den nötigen Saft für unterwegs. Für den Videospieldbetrieb reicht diese „Notstromversorgung“ allerdings nicht aus – hier muß das mitgelieferte Netzteil heran.

Der von Sanyo gebaute Technik-Zwerg im anthrazitfarbenen Edeldesign wiegt etwa 650 Gramm und kommt im April in die Geschäfte. Ausgeliefert wird das Multi-Mega komplett mit Netzteil, einem 6-Button-Pad und einer Spielesammlung auf CD. Billig wird das tragbare Vergnügen allerdings nicht: Der empfohlene Verkaufspreis wird laut Sega bei 998 DM liegen.





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!

POST
IHR WOLLT UNS ETWAS MITTEILEN?
KEIN PROBLEM! SCHICKT EURE BRIEFE AN DIESE ADRESSE:
MVL GMBH
GAMERS
HEILWIGSTR. 39
20249 HAMBURG

NINTENDO-FRAGEN

1. Warum erscheinen Titel wie „Turtles“ oder „Tiny Toon“ von Konami zwar für den Game Boy, aber nicht für den Game Gear?

2. Mir ist aufgefallen, daß in diversen Zeitschriften die SNES-Versionen von verschiedenen Games (z. B. Cool Spot) besser bewertet werden als die des MD. Warum das?

3. Ich habe gelesen, daß Nintendo vorhat, ein 64-Bit-NES auf den Markt zu bringen. Wäre es nicht einfacher, ein SNES-CD zu entwickeln? Ich meine wegen der praktisch unerschöpflichen Speicherkapazität einer CD. Dies würde uns Sega-Freaks gutkommen, weil es die Preise für den Mega CD und seiner Games senken würde.

Paola Soglia, CH-Zürich

GAMERS antwortet:

1. Zum einen war Konami traditionell bis vor Kurzem ein Nintendo-only-Produzent, zum anderen ist es wahrscheinlich, daß man den Aufwand für nicht lohnenswert erachtet. Bedenke hierbei, daß sich der Game Boy wesentlich öfter verkauft hat als das Game Gear, was bedeutet, daß die pro Modul verkauften Stückzahlen bei erfolgreichen Titeln wesentlich höher liegen.

2. Bei uns, also in den Zeitschriften GAMERS & TOTAL!, hat „Cool Spot“ jeweils eine verdiente „1-“ kassiert. Wie andere Zeitschriften werten (und warum) wissen wir nicht. Wir werten nach der Qualität des jeweiligen Spiels.

3. Nintendo hält die CD-Technologie nach letzten uns vorliegenden Aussagen für nicht ausgereift genug, um derzeit in Konsolen Verwendung zu finden. Ob sich das bis zur Fertigstellung von „Project Reality“, Nintendos nächster Konsole, ändern wird, steht in den Sternen. In Anbetracht der Tatsache, daß Anfang '95 oder unter Umständen bereits diese Weihnachten die nächste Gerätegeneration erhältlich sein wird, ist ein „Zwischenprodukt“ wie das Mega CD unnötig. Darüber, daß die Preisgestaltung des Mega CD und der meisten Spiele nicht von dieser Welt ist, brauchen wir nicht zu reden, oder?

TECHNISCHE MÜHEN

1. Capcom hat „Street Fighter II“ mit ganzen 24 Bit programmiert, obwohl das Mega Drive nur 16 Bit verwerten kann. Warum das Ganze also? Nur ein Kampf um Superlativ-Werte mit Konkurrent Nintendo?

2. Wieso wirken immer noch so viele Games für das Mega CD im Gegensatz zu Mega Drive-Spielen so einfallslos und schlecht, obwohl man ca. 4.800 MBit Speicherplatz zur Verfügung hat?



3. Hat der Mega-CD-Besitzer nicht das Recht, für seine teure Anschaffung dementsprechende Leistung und Qualität zu erwarten?

3. Sonic ist ja bekanntlich immer noch das Aushängeschild von Sega. Sollten sich da seine Programmierer in Zukunft nicht die Mühe machen, ganz im Gegensatz zum neuen „Sonic Spinball“, in die folgenden Sequels ganze 16 MB zu packen, um im Verkaufszahlenkampf mit z. B. „Street Fighter II“ oder Disneys „Aladdin“ überhaupt bestehen zu können?

Frank Kurz, Karlsruhe

GAMERS antwortet:

1. Hoppla, Begriffsverwirrung! Uns schwant, einige von Euch wissen die werbeteknisch stets so gepriesenen „16 Bit“ gar nicht so recht einzuordnen. Jene bedeuten lediglich, daß Prozessor und Systemarchitektur eines Computers/einer Konsole eine Daten„tiefe“ von 16 Bit verarbeiten können. Toll, nicht? Ein echtes Verkaufsargument! Die 24 „MBit“ haben hiermit wenig zu tun, denn MBit gibt an, wie groß der Speicher eines Moduls ist. Je mehr Speicher man hat, desto mehr Grafik, Levels etc. kann ein Spiel haben. Übertragen: Egal, wieviele Stifte man besitzt, man kann eben doch nur mit einem schreiben - das kann ja jedesmal ein anderer sein. Na ja, hinkt etwas, aber so in etwa stimmt's.

2. Zum einen haben die meisten Programmierer wenig Erfahrung mit der Hardware und nutzen ihre Möglichkeiten nach dem „Hauptsache es funktioniert erstmal“-Prinzip. Zum anderen scheint das Mega CD allenthalben sehr halberzig unterstützt zu werden. Rühmliche Ausnahmen: „Thunderhawk“ und das kommende „Soulstar“. Um aber auf den Punkt zu kommen: Die Menge des Speichers ist für die Qualität eines Spiels nur bedingt entscheidend. Bildlich: Was würdet Ihr lieber trinken, einen Eimer Brackwasser oder ein Glas frischen Saftes? Die Frage letzten Endes ist traurigerweise weniger, was ein Kunde für sein Geld erwarten kann oder darf, sondern was er sich dafür andrehen läßt.

3. Die Antwort zu 2. spielt auch hier wieder mit. Der Speicher ist nicht immer entscheidend. „Sonic Spinball“ macht gut Spaß, auch ohne 16 MBit - und darauf kommt es an, nicht ausschließlich auf die Speichergröße.

PLANUNG & HEISSES

1. Gibt es ein Spiel, mit dem ein Snowboardfahrer gesteuert werden kann? Oder ist ein solches in Planung?

2. Könnten Sie mir ein paar „heiße“ Actionspiele nennen? Welche würden Sie mir empfehlen?

Jan Bendt, Lalendorf



GAMERS antwortet:

1. „Cliffhanger“ für Mega CD wird eine solche Sequenz enthalten, ansonsten sieht es lau aus. Als Kaufgrund für ein Mega CD dürfte das Spiel kaum ausreichen.

2. „Heiß“ nach Deiner Definition dürfte „Thunder Force 4“ sein. Wenn Du noch mehr brauchst, kannst Du Dir hinten im Register die nötigen Infos holen.

GEGENWÄRTIGES & ZUKUNFTIGES

1. Wie kommt es eigentlich, daß Spiele, die Ihr schon angetestet habt und die „demnächst“ für das Mega Drive erscheinen sollen, wie z. B. „Mega Turrican“ oder „The Lawnmower Man“, plötzlich auf dem SNES erscheinen und von einer MD-Variante nichts in Sicht ist?

2. Ich bin zwar eingefeischter MD-Fan, interessiere mich aber auch für das SNES. Da Ihr ja die GAMERS- und TOTAL!-Crew seid, habt Ihr sicherlich den nötigen Einblick für die nächste Frage. Welches System, MD oder SNES ist eigentlich von der rein technischen Seite her (nicht bezogen auf die Spiele) das bessere Gerät?

3. Wie sieht Ihr die Chancen des MD für die Zukunft. Hat es überhaupt noch Sinn, sich ein CD-ROM zuzulegen, da die ersten 32-Bit-Geräte (z. B. Amiga CD32) schon auf dem Markt sind? Vielleicht bringt Sega selbst schon bald eine solche Konsole auf den Markt?!

Steffen Oppel, Heubach

GAMERS antwortet:

1. Bei solcherlei Verzögerungen hat jedes Spiel seine ganz eigene Geschichte. Dahinter stecken unterschiedliche Gründe, kein Schema oder gar ein Nintendo-Komplott. Die Spiele sind banalerweise verspätet, oder es gab bei der Lizenzierung unvor-

hersehbare Probleme.

2. Jedes der beiden Geräte hat seine technischen Vorzüge. Man kann nicht sagen, daß eines unbedingt technisch besser ist als das andere. Vielmehr ist es eine Frage dessen, was man bevorzugt, des eigenen Geschmacks also. Macht mal folgendes. Geht in ein Kaufhaus, wo man beide Systeme testspielen kann und verlangt jeweils das neueste Sonic-/Mario-Game. Zwar sind beides Jump&Runs, doch unterscheiden sie sich im Spielstil grundsätzlich voneinander. Technisch sind beide gut umgesetzt. Jetzt lautet die Frage nicht, was besser ist, sondern was Ihr persönlich besser findet - und wer sich das von der Werbung eintrichtern läßt (16 Bit-Power, bringt die Action nachhause, Coolness, Fun & tolle Spiele), der hat's nicht besser verdient, wenn er hinterher enttäuscht ist. Oh, wir schwelften ab.

3. Sega bringt! Spätestens Anfang 1995! Lohnt sich eine Ausgabe von (mit den etwa fünf guten Spielen) 1.200-1.300DM für Dich, wenn Du ca. ein Jahr damit spielen kannst, vorausgesetzt, es wird Dir nicht vorher langweilig? Nein? Aber es hat doch 16 Bit und CD und überhaupt ist Mega CD doch der Schlüssel zu Sega TV ... und das neue Schenkel wäscht Ihre Hemden so weiß, daß sie im Dunkeln leuchten! Fragt sich nur, wer das braucht.

FARBAUSFALL

Ich habe mir vor ca. einem Jahr ein Mega Drive-Magnum-Set gekauft. Dann kaufte ich EA Hokekey. Obwohl ich einen Farbfernseher habe, ist dieses Spiel schwarz-weiß. Die anderen Spiele im Magnum-Set sind alle farbig. Danach ließ ich mir ein MS-Spiel aus, und es flimmerte ein paar Mal ins Schwarz-weiße. Woran kann es liegen? Mein Cousin hat das MS-Gerät schon mindestens drei Jahre; bei ihm erscheint das Spiel farbig. Liegt es am Fernseher? Oder muß ich ein neues MD kaufen?

Stefanie Wendle, Neuried

GAMERS antwortet:

Wir vermuten, daß dieser 'Farbausfall' durch eine Macke am HF-Modulator des Mega Drives entstanden ist. Eine solche Ferndiagnose ist schwierig zu stellen. Am Fernseher dürfte es, so er sonst ein normales Bild liefert, nicht liegen. Theoretisch kommt freilich auch die Möglichkeit in Betracht, daß das Modul eine Macke hat. Heißer Draht hier: Der Sega-Repair-Service. Telefon: 04321/98690.

MAL WAS ANDERES

1. Ich weiß vielleicht fast alles über Videospiele, aber was zum Teufel heißt eigentlich 'Sega'?
2. Ich weiß ja, daß Sega saugute Jump&Runs usw. macht, aber können sie nicht mal ein lustiges Lernspiel programmieren?
3. Wieso werden die meisten PC-Spiele auf der Mega CD immer etwas (manchmal auch viel) schlechter, obwohl es CD und keine Diskette mehr ist?

René Kohn, Sontra

GAMERS antwortet:

1. Diese Antwort haben wir von Sega-Produktmanager Vincent Parnney. Falls jemand Verbesserungsvorschläge hat oder sich dazu äußern möchte, kann er an ihn schreiben. 'Sega' heißt 'Service Games', da die Company seinerzeit als amerikanisch-japanisches Unternehmen gegründet wurde. Tja, da hätten wir was anderes erwartet, ähnlich wie z.B. bei Nintendo, was da in etwa 'Wenn Du Dich nur hübsch bemühst, ist es doch egal, weil sich letzten Endes sowieso alles fügen wird, wie auch immer, aber bemühen muß Du Dich trotzdem, und nicht zu knapp' heißt.
2. Geplant ist derzeit nichts. Es gibt so das eine oder andere, aber eigentlich ist eine Konsole nicht zum Lernen da, oder?

3. Auf einer CD kann ja auch gute und schlechte Musik sein. Daß man PC-Spiele auf MCD kaum wiedererkennt, ist kein Wunder, allein schon weil sämtliche Grafiken von 256 auf 16 Farben runtergerechnet, und nur in seltenen Fällen ordentlich überarbeitet werden. Hinzu kommt, daß der Standard-PC heutzutage über einen wesentlich mächtigeren Prozessor und erheblich mehr Speicher verfügt als das MD. Schaut man sich die neuesten 3D-Games auf PC an, bleibt auch harten Konsolisten die Luft weg. Freilich ist ein entsprechender PC ungleich teurer als beispielsweise ein Mega Drive, und allgemein sind die Spiele für Konsolen besser, aber wenn's um die pure Rechenleistung ohne irgendwelche chiptechnischen Tricks geht, haben die PCs derzeit die Nase vorn.

KLEINE FRAGEN

Ich möchte ein paar gute Spiele kaufen, die nicht zu teuer sind.
1. Könt Ihr mir ein paar gute, preisgünstige Spiele nennen?
2. Wo kann man Ascii-Pad-MD kaufen, und wie teuer ist es?
3. Hat Gamy einen Game Gear, ein Mega Drive, eine Mega CD oder ein Master System?

Marc Hellstern, Balingen

ELECTRONIC ARTS' TOMBOLA



Die WM läßt auf sich warten, Eure Schlittenskufen rosten ein, die Rollschuh haben keine Schnürsenkel mehr ... Verzweiflung setzt ein. Aber nicht doch! Da gibt es doch diese Sport-Label von Electronic Arts, dieses ... na, wie hieß es doch gleich? Jedenfalls verlosen die bei uns so dies und jenes. Schmucke Sachen. Module, Kappen, was das Herz in dieser Jahreszeit so begehrt.

Hier die Preise im Detail:

- 2 x Lotus Turbo Challenge
- 2 x The Legend of Galahad
- 1 x Risky Woods
- 2 x Shadow of the Beast II
- 2 x F-22 Interceptor
- 1 x LHX Attack Chopper sowie 15 Electronic-Arts-Baseball-Kappen

Um mitmachen zu können, und vielleicht einen der Preise gewinnentechnisch zu ergattern, müßt Ihr uns nur eins sagen, und zwar:

Wie heißt es gleich, das Dings, na... Label von Electronic Arts?

Kleine Hilfestellung unsererseits: Zwei von den drei Logos hier unten haben wir leicht fremdet. Wenn Ihr nun das richtige herausfindet und seinen Kennbuchstaben auf einer Postkarte verewigt, zusammen mit Eurer uns unserer Adresse, das Ganze auch noch in einem Briefkasten deponiert, und zwar bis zum 15. März (Einsendeschluß), dann habt Ihr bereits so gut wie gewonnen.



Unsere Adresse:
**MVL, Electronic Arts, Heilwigstr. 39,
20249 Hamburg**

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Viel Glück!



GAMERS antwortet:

1. Bei Markteinführung sind alle Spiele teuer. Mit der Zeit senken sich freilich die Preise. Über Sonderangebote, durch die man Spiele für wenig Geld erwerben kann, werden wir nicht informiert. Bis wir so etwas melden könnten, wäre die Ware vergriffen, und ein Haufen GAMERS-Leser ginge mit leeren Händen angesäuert nach Hause. Da heißt es: evtl. mal was gebraucht kaufen. Oder auf die Classic-Angebote im GAMERS-Shop achten. Gute Spiele, die von Anfang an richtig billig sind, gibt es nicht.

2. Auch da muß Du Dich selbst informieren. Wir können nicht auf irgendeinen Händler verweisen, bei dem dann viele GAMERS-Leser einkaufen würden, denn alle anderen würden leer ausgehen und sich zurecht beschweren – und jedesmal alle Händler aufzählen ... Schau Dir einfach die Anzeigen in GAMERS an, dafür wurden sie gemacht.

3. Garmy hat ein Mega Drive und ein Game Gear, und irgendwo auch noch ein Master System.



VERBESSERUNGEN

Ich finde Eure Zeitschrift echt super. Aber ich habe Vorschläge, wie man sie verbessern kann:

1. Könnt Ihr in der GAMERS-Börse eine Spalte für Mega-CDs einrichten?
2. Könnt Ihr bei der Wertung auch die Spielzeit angeben?

Lars Langner, Berlin GAMERS antwortet:

1. Sobald genügend Börsen-Anzeigen kommen, werden wir selbstverständlich eine Spalte für das Mega CD einrichten.

2. Theoretisch ja, aber diese Information ist nutzlos, was ja bereits in dieser Leserpost erörtert wurde. Es kommt nicht ausschließlich auf die Speichermenge an ...

ENTSETZEN

Gestern schlug ich eine TV-Zeitschrift auf und mußte mit Entsetzen lesen: „In den USA hält Nintendo mit über 56 Millionen verkauften Konsolen einen Marktanteil von 80%. Der wesentliche Grund für Nintendos Geschäftserfolg liegt in der Qualität der Spiele begründet.“ Also stimmt das mit den 80%? Vorstellen kann ich es mir kaum, da Nintendo mit seinem SNES doch viel später kam als Sega. Und was soll das heißen: „Der Geschäftserfolg liegt bei der Qualität der Spiele ...“? Sind Sega-Games Schrott? Weiter ging's mit: „Sega erhofft sich 1993 einen satten Umsatzanstieg.“ Man setzt auf CD ... „Ein weiteres Problem der CD ist die relativ lange Zugriffszeit auf die Daten.“ Doch selbst wenn es Sega '94 gelingen sollte, wirklich vernünftige Spiele für CD zu entwickeln, ist der Erfolg nicht garantiert. Denn mittlerweile ist die Entwicklung schon weiter. Inzwischen 1994 kommt die 3DO-Konsole von Panasonic auf den Markt und eröffnet das 64-Bit-Zeitalter. Und auch bei Nintendo arbeitet man an einer neuen Gerätegeneration! Soll

das heißen, Sega kriegt kein gutes CD-Spiel hin, und wenn sie es hinkriegen, kann man es ‚abschreiben‘, weil es veraltet ist? Und stimmt die Spekulation über das neue Nintendo? Was ist eine 3DO-Konsole? Stimmt auch die Sache mit Panasonic?

Ein Sega-Fanatiker, ohne Adresse

GAMERS antwortet:

Die Antwort auf die 80%-Frage hast Du Dir theoretisch schon selbst gegeben. Auf insgesamt Stückzahlen aller Systeme gerechnet liegt Nintendo vorn. Was den 16-Bit-Bereich (also MD contra SNES) angeht, hat Sega Nintendo in den Staaten überholt. Wie sich das weiter entwickelt ... warten wir's ab.

Insofern ist die folgende Frage nichtig. Daß der Erfolg einer Konsole von den Spielen abhängt ist klar. Wenn's für eine Konsole keine guten Spiele gibt, gibt's keinen Grund, sie zu kaufen.

Nächste Frage: Wieviele wirklich gute CD-Spiele kennst Du? Na? Wie weit bist Du beim Zählen gekommen? Mehr als zwei Hände? Tja, und 1995 kommen die neuen Konsolen. Die Angaben stimmen, bis auf die Kleinigkeit, daß 3DO keine 64-Bit-Konsole ist und erst – wenn überhaupt – Ende 1994 in Europa kommt. Natürlich arbeitet auch Herr Nintendo in seiner Gartenhütte an einer neuen Konsole. Er ist ja nicht blöd und will auch in Zukunft mit seiner Firma konkurrieren können. 3DO ist eine Art Konsole-„Standard“. Das erste 3DO-Gerät ist von Panasonic und in den USA bereits erhältlich. Scheint sich auch allmählich zu machen. Der Preis von 700 Dollar (!!) bremst da fleißig. Was auch immer von Sega kommt, es wird bei Markteinführung leistungsfähiger und vor allem billiger sein.



der an einem E D V - Verarbeitungsfehler, der unter bestimmten Umständen abstellt, nicht ohne weiteres abstellbaren, Umständen auftritt. Wir tun alles, um das auszumergen, doch wenn wir einen Fehler beseitigen, treten zwei neue auf. Wir arbeiten dran.

2. Sorry, der muß es trotzdem tun oder noch eins kaufen.

3. Wir überlegen derzeit, ob eine Erweiterung unserer Angaben um ein, zwei Bereiche die letztendlich Information entzerrten würde. Wir geben Euch Bescheid, sobald da etwas ausgegoren ist und sind für Eure Anregungen stets zu haben.

Hier sehen wir Bastian Dobler. Rechtzeitig zu Fasching warf er sich in (Sonic's) Schale.

NOCH MEHR FRAGEN

1. Warum kann es zu Epilepsie-Anfällen kommen, wenn man mit dem Mega Drive oder dem MS2 auf einem Großbildfernseher spielt, und warum schadet es manchen Spielern?

2. Wird „Street Fighter 2 SCE“ für's Master System 2 und für's Game Gear erscheinen?

3. Könnt Ihr die Spiele „Sonic Spinball“ und „Aladdin“ fürs MS2 und fürs GG empfehlen, und welche Noten würdet Ihr geben?

Gerrit Kreuzer, Altenstadt

GAMERS antwortet:

1. Es schadet keinen Spielen. Unmöglich. Epilepsie-Anfälle haben mit Großbildschirmen wenig zu tun. Es gibt Epileptiker, bei denen besondere Lichtreize einen Anfall auslösen können – eine besondere Form dieses Leidens. Ein Großbildschirm sendet natürlich viel mehr Licht aus als ein „normal großer“ Fernseher mit einer 60er- oder 70er-Bildröhre, d.h. die Reiz-Schwelle zu einem Anfall wird eher überschritten, das war's aber auch schon.

2. Sobald wir ein Modul bekommen, werden wir's im Garten vergraben ohne einen Test zuschreiben. Ernsthaft: Wenn wir was erfahren, geben wir's auch weiter.

3. Aladdin (GG) wird in dieser Ausgabe getestet. MS-Version alsbald verfügbar. „Spinball“ kommt für die 8-Bit-Systeme? Ist uns derzeit nicht bekannt.

ACHTUNG! FLASHBACK- SOUNDTRACK-CDS ZU GEWINNEN!

Die Firmen **U.S. Gold** und **Selling Points** stellen uns freundlicherweise 10 originelle Original-Flashback-Soundtrack-CDs zur freien Verfügung. Ehrensache, daß wir die an Euch weiterleiten! Was wir dafür von Euch wissen wollen:

Der Held von Flashback, wie hieß er doch gleich? Hier eine Stütze für Euer Gedächtnis: Wir meinen, es war entweder

Walter, Martin, Conrad, Leo oder Mark. Wenn Ihr Euch nach wie vor nicht sicher seid, könnt Ihr ja mal im Testbericht nachschlagen!

Nun aber los! Schreibt den richtigen Namen zusammen mit Eurer Adresse auf eine Postkarte und schickt sie an



MVL, Flashback-CD, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg

Einsendeschluß ist der 15. März 1994.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Viel Glück!



Wettbewerb Flashback-CD's

Castlevania®



TOLLE TREUE-PRÄMIEN!
Auf allen neuen KONAMI Verpackungen findet ihr den GOLDEN GAME POINT. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpfad direkt bei KONAMI anfordern mit eurer Adresse belegen.



NEU - Die Belmont Family dreht wieder auf

Mit einer Fülle von genialen Gänsehaut-Grafiken und einem Sound, der die totale Grusel-Atmosphäre schafft. Perfekt in 16-bit. Level für Level geht es tiefer in die unheimlichen Gruften: Finstere Glockentürme, schaurige Friedhöfe, geheimnisvolle Burgruinen und viele noch dunklere Schauplätze warten auf Dich. Riesige Endgegner. Spielpower mit Langzeitpaß. Immer wieder gibt es neue Spuk-Höhlen zu entdecken. Im SNES wehrt Ihr Euch mit der Zauberpeitsche und vielen Extrawaffen. Im Sega Mega Drive wählt Ihr zwischen zwei Vampirjägern. Action mit Grips - das ist Castlevania in allen Videospielsystemen. Probier's, wenn Du Dich traust.

- Ausgezeichnet:**
 „Fantastisch, was KONAMI hier aus dem Game Boy herausgeholt hat.“
 „Und... Die Level sind durchdacht aufgebaut, sehr abwechslungsreich und strotzen nur so vor Ideen ...“ Video Games 2/91 über Castlevania (Game Boy)
 „Super ... Sämtliche Spieleabschnitte (sind) harmonisch, fair und intelligent aufgebaut.“ Power Play 10/91 über Castlevania II (Game Boy)
 „KONAMI erschlägt alle Fans des Genres mit einer Fülle von guten bis genialen Grafiken und den innovativsten und besten Sounds.“
 Video Games 1/92 über Super Castlevania 4 (SNES)
 „Neben sehr vielen Levels, die natürlich mit besonders verschärften Gegnern ausgestattet worden sind, sollen auch die letzten Geheimnisse des Mega Drives für die New-Generation-Power genutzt werden.“
 Gamers 2/94 über Castlevania (Mega Drive)



KONAMI®
Superstarker Videospiele Spaß

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 069/950812-0, Telefax 069/950812-77
 Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. PALCOM and PALCOMGAMES are registered trademarks of PALCOM Software Corporation.
 Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.

Im März

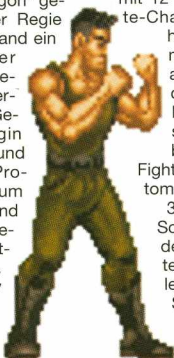
Selbst 20 Jahre nach seinem Tod steht sein Name noch immer für Martial

Arts in Perfektion: Bruce Lee. Schon bald feiert diese Legende auf Eurem Mega Drive ihre Auferstehung. Wir durften einen ersten Blick auf das Game werfen.

Art of Fighting' hat kläglich versagt, 'Mortal Kombat' warschon näher dran: Trotz zahlloser Konkurrenten sitzt der König des Beat'em Up-Genres, die Rede ist von 'Street Fighter 2 Turbo', sicher und souverän im Sattel.

Doch schon naht der nächste Herausforderer. Kein Geringerer als Bruce Lee wird jetzt die Vorherrschaft im Prügel-Olymp erringen. Diesem wurde jüngst von MGM ein Film namens 'Dragon' gewidmet. Unter der Regie Rob Cohens entstand ein action-geladener Streifen, der geradezu dazu einlädt, versofft zu werden. Gesagt, getan. Virgin kaufte die Rechte und betrautete das Programmiererteam um Dave Chapman und Roland Piekert-Weeserik mit der Umsetzung auf 16-Bit.

Das Gameplay von 'Dragon' ist recht einfach zu erklären: Ihr steu-



ert den guten Bruce, der sich mit 12 gefährlichen Karate-Champions angelegt hat. Kenner der Kinovorlage werden alte Bekannte wiedersehen. Die Sun Brothers sind ebenso vertreten wie der böse Oriental Fan Fighter und das Phantom.

36 verschiedene Schläge, Tritte und andere Streicheleinheiten könnt Ihr austeilen, um diese nach Strich und Faden zu vermöbeln.

Im Gegensatz zu

ihren Kollegen aus Mortal Kombat & Co sind sie durchweg aus Fleisch und Blut. Halbdrachen und Gespenter-Fighter werdet Ihr in diesem Game vergeblich suchen. Das bedeutet allerdings auch, daß die Kämpfer ohne Feuerbälle und anderen Hokuspokus auskommen müssen. Virgin will ihnen nur solche Angriffe erlauben, die auch der echte Bruce Lee beherrschte.

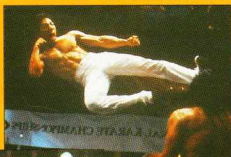
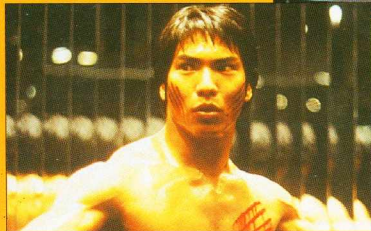
Damit Ihr Euch nicht gleich im ersten Fight eine blutige Nase holt, dürft Ihr vorher mit einem der besten Trainer aller Zeiten üben: Yip Man, der schon Bruce Lee in Form brachte. Vielleicht verrät er Euch ja die Padkombinationen der besonders schmerzhaften Super-Kellen, über die sich das Handbuch konsequent ausschweigt! Nutzt die Trainerstunden,

sonst verarbeiten Euch die Gegner später zu Sägemehl.

Ach, ja: Davon gibt es übrigens jeweils zwei. Wie beim Prügel-Oldie IK+ (aus dunklen C64-Zeiten) verholten sich folglich jeweils drei Figuren. Zwei gegen einen, wie unfair! Doch im Zweispieler-Modus läßt sich der Spieß auch umdrehen. Dann nämlich könnt Ihr mit einem Kumpel den armen, nun etwas einsamen Computer-Gegner in die Zange nehmen und mit geballter zahlenmäßiger Überlegenheit aufmischen. Das ist zwar nicht die feine englische Art, macht aber trotzdem massig Spaß. Wer will, darf natürlich auch seinem menschlichen Gegenüber an die Kehle gehen-

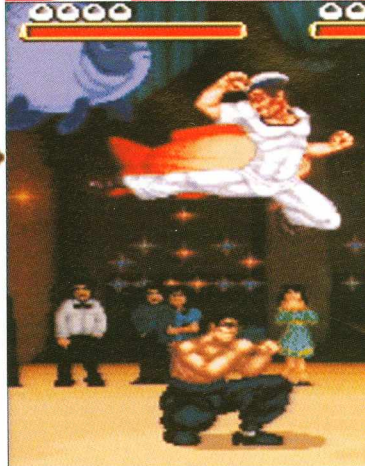
Stabhochsprung im Ring. Da staunen die Herren...

Der Drache auf der Leinwand



Wer heiße Action mag, sollte den Film nicht verpassen.

Der Kampf gegen das Böse zeigt erste Spuren

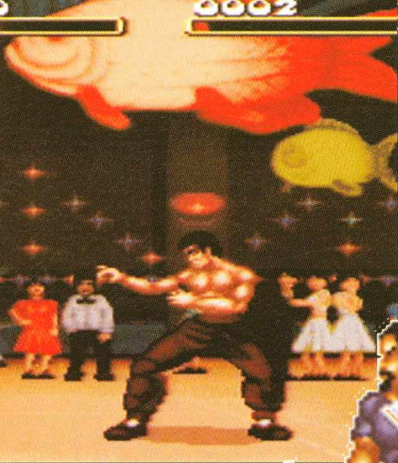


GOIN



Dieses schneckelige Haustier paßt in keine Hundehütte.

Einige Feinde trauen sich nur bewaffnet in den Kampf. Das wird ihnen aber nicht viel nützen!



Dieser Sprung geht ins Leere. Sieht genug, den

hen. Aber merke: Wenn zwei sich streiten, freut sich der dritte, in diesem Fall der Computer. Abgesehen davon bietet Dragon noch weitere Neuerungen: Nachdem der Gegner besiegt auf dem Boden der Tatsachen liegt, bekommt Ihr nicht nur einen dicken Punktebonus, sondern erbt auch seine Spezial-Schläge! Mit der Zeit wird Bruce somit stärker und stärker. Dummerweise paßt sich auch der Computer mit der Zeit Euren Fähigkeiten an und „lernt“ permanent dazu.

Zudem verfolgen sie nie die gleiche Taktik. Es wird also nie vorkommen, daß ein bestimmter Gegner immer auf die gleiche Weise angreift. So bleibt das Gleichgewicht immer erhalten.

Wem es nicht reicht, nur den Gegner zu verdreschen, darf sich auch an seiner Umwelt vergeifen. Euch gefällt die Farbe des Hydranten nicht? Kein Problem, treten wir ihn um!

Grafisch kommt diese Getümmel ganz gut rüber. Allein die Backgrounds sind toll gezeichnet. Wie bei vielen Moudelen setzt der mangelnde Speicherplatz solche Spielereien enge Grenzen. Die Grafik verschlingt den größten Teil; schließlich wollen die

tige Fassung des Games soll darüber hinaus mit flüssiger Animation und tollen Digisounds aufwarten, die direkt aus dem Film herausdigitalisiert werden sollen.

Unterm Strich umfaßt Dragon fast 30 MBit. Wie paßt das alles in die 16MBit des Moduls? Das Zauberwort heißt Kompression. Die Daten werden gewissermaßen ‚eingedampft‘ und dann in die Speicherchips gepreßt. Euer Mega Drive wandelt dann die benötigten Informationen

Dieser Herr kämpft mit unfairen Mitteln



wieder in ihre ursprüngliche Form um. Das kostet allerdings Rechenpower, die dem Spiel dann fehlen. Trotz dieser ‚Behinderung‘ ist das Beat'em Up so schnell, daß der Programmcode abgebrems werden mußte. Anderenfalls wäre das Geschehen auf dem Monitor so schnell, daß Ihr keine Chance hättet, die Figuren zu steuern. Das hört sich ja nun wirklich nicht schlecht an! Falls alles klar geht, können wir Euch schon in der nächsten Gamers den Test von Dragon präsentieren. Dann wird sich zeigen ob Virgin sein vollmundigen Versprechungen einlösen kann. Eines steht jedoch fest: Das Game bietet einige neue Ideen, und vielleicht bringt es etwas frischen Wind in das Prügel-Genre.

Der Rambo der Damenwelt

mehr als 100(!) Einzelbilder pro Spielfigur irgendwo untergebracht werden. Um die Bewegungsabläufe so realistisch wie möglich zu gestalten hat Virgin altes Filmmaterial digitalisieren lassen. Anhand dieser Bilder wurden dann Bruce und seine Gegner gezeichnet. Die endgültig



Martin Klugkist

letzte Alternative stehen noch die Ordos zur Auswahl, eine Dachorganisation von verschiedenen reichten Familien, die durch Sabotage und Terrorismus Machtzuwachs suchen.

Die Wahl Eures Oberbefehlshabers bestimmt auch die Schlagkräftigkeit der verschiedenen Truppenteile. So sind z.B. die Harkonnen-Angriffseinheiten stärker als die der Atreides, welche mehr Kraft in die Verteidigung legen, und die Hiesigen Ordos können mit Nervengas die gegnerischen Truppen auf ihre Seite ziehen. So ändern sich die notwendigen Spielaktiken je nach Wahl des Hauses und sorgen für abwechslungsreiche Unterhaltung.

Ihr beginnt mit kleinen Aufträgen, die Ihr zur Zufrieden-

ausgabe quittiert.

Doch bald tauchen auch die ersten feindlichen Truppen auf und beginnen Eure kostbaren Gebäude zu beschleßen. An diesem Punkt hat Ihr die Wahl. Entweder stellt Ihr eine kleine Streitmacht auf und verteidigt Euren Stützpunkt, oder Ihr rüstet für eine große Offensive. Letzteres gibt Euch bei Erfolg nicht nur die nötige Ruhe um den Claim abzugrasen, sondern

läßt das Punktekonto am Levelende rasant anwachsen. Zwischen den Spielleveln sieht man auf einer großen Übersichtskarte des Planeten die jeweilige territoriale Verteilung und das (hoffentlich) immer größer werdende eigene Gebiet. Mit fortschreitender Spielerfahrung werden die Aufträge immer un-

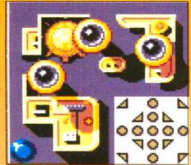
ACHTUNG: STRATEGIE-FANS AUFGEPASST!

...

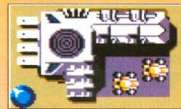
Eine kleine Gebäudeübersicht!



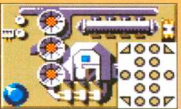
Den feudalen Palast könnt Ihr erst sehr spät bauen.



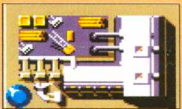
Am Starport könnt Ihr unter Umständen gute Schnäppchen machen



Unbedingt wichtig: die Fahrzeugfabrik.



Ohne Gewürzfabrik gibt's auch kein Geld.



Die Reparaturwerkstatt hilft Kosten zu sparen.



Keine Truppen ohne Kaserne.



Der Anfang: Eure Baufabrik.



Nützlich: Die Flugzeugwerft.



Speichersilos für Eure Ernte.



Artillerietürme unterstützen die Verteidigung...



... besser als einfache Mauern.



Das Radar gibt den Überblick.



Ohne Strom läuft gar nichts.

Man achte auf den metallischen Kreis, das ist ein Zeichen für gefährlichen Sandwürmer.

tungen noch. Hoffen wir also alle, daß nicht in allerletzter Minute die Programmierbüros abbrennen und uns da-

durch ein echtes Highlight entgeht. In der nächsten Gamers bekommt Ihr dann natürlich einen umfassenden Testbericht mit ersten Strategietipps und ein Hintergrund-

Spezial über den fantastischen Dune-Zyklus von Frank Herbert, eines der gigantischsten Science-Fiction-Werke überhaupt. Ihr merkt: Das warten lohnt sich!

Maris Feldmann

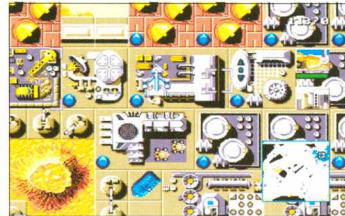
Ein kleiner aber feiner Stützpunkt entwickelt sich bei guter Planung zu...

... so einen schönen Riesenspeicher. Damit läßt sich natürlich viel anstellen.

heit des Bosses erledigen müßt, um weiterzukommen. Am Anfang stehen Euch eine kleine Fabrik und ein paar Fahrzeuge zur Verfügung. Diese Fabrik baut Euch (je nach Level) so ziemlich alles, was Ihr wollt. Allerdings müßt Ihr die nötigen Gelder parat haben. Wie Ihr schon richtig vermutet, ist das Spice die einzig harte Währung auf Arrakis. Sobald Eure Gewürzabbauer die erste Ernte einfahren steigt Euer Kontostand, und Ihr könnt die weitere notwendige Einrichtungen errichten. Bauen und Bewegen wird über einfaches Anklicken ausgeführt und jeweils mit passender Sprach-

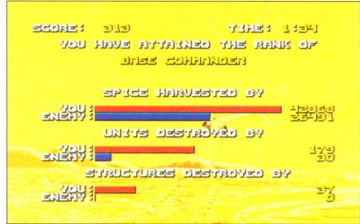
spruchsvoller, und die Gegner ziehen auch alle Register der strategischen Kriegsführung. Löblicherweise warnen Euch Eure Männer vor angreifenden Feinden und Wurmern, was auch unbedingt notwendig ist, da das gesamte Spielfeld bis zu 50 Screens umfassen kann.

Ein weiteres unberechenbares Element in dieser Simulation ist der angesprochene Sandwurm. Diese Spezies kommt ausschließlich auf Arrakis vor und erreicht eine Länge von bis zu einem Kilometer (!). Viel weiß man nicht über ihn, aber er scheint in irgendeiner Verbindung zum Spice zu stehen, außerdem kann er sehr ungemütlich



werden, wenn man ihn stört. Schon etliche teure Rüstungsgüter (zum Glück auch feindliche) sind in seinem ewig hungrigen Schlund verschwunden. Ein waches Auge auf die eigenen Fahrzeuge beugt Schlimmerem vor!

Mit „Dune II“ scheint sich ein ganz großer Strategieknaller anzukündigen, der uns mit Sicherheit auch noch die nächsten Monate beschäftigen wird. Was wir bislang gesehen haben und auch schon von der PC-Version kennen, stützt diese Vermu-

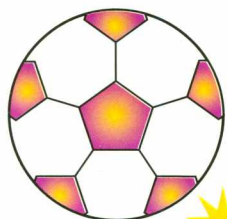


Nach gewonnener Schlacht bekommt Ihr natürlich auch eine schöne Statistik.

1994 - das große Fußballjahr. Nicht nur, daß eine jede Firma sich hübsch bemüht, noch vor der Weltmeisterschaft eine neue Umsetzung des flotten Rasensports für alle nur denkbaren Konsolen zu präsentieren, nein, in diesem Jahr kommt von Domark auch noch ein Fußball-Jump&Run!



Vor 'Jurassic' ist auch Marko nicht sicher ...



MARKO'S MAGIC FOOTBALL

Das hat's noch nicht gegeben! Marko, seines Zeichens jugendlicher Fußballfan und nebenberuflich Domark-Maskottchen, lebt in einem friedvollen Örtlein. Da ein solches auch ein wenig Industrie benötigt, hat sich flugs die Sterling-Spielwarenfabrik angesiedelt. Wie es sich für eine ordentlich geführte Spielwarenfabrik gehört, hat deren Chef, der übte Colonel Brown eine Gen-



Trariratra, die Post ist da - auch der Briefträger ist vor Marko nicht sicher.

zeugfabrik muß Marko verschiedene Gegenden seines Heimatstädtchens durchqueren, unter anderem die verseuchte Kanalisation ...

Diese gar blumige Mär ist der Rahmen zu „Marko's Magic Football“, der neuesten Domark-Eigenentwicklung. Grundsätzlich handelt es sich bei dem Spiel um ein klassisches Jump&Run. Die Besonderheiten, die es aus dem Wust der Durchschnittlichkeit herausheben sollen, sind zum einen die sehr gut gelöste Grafik, zum anderen das „Ball“-Feature.

Für die Grafik muß man die Domarks wirklich loben. Alle Objekte sind schön groß und toll animiert - Trickfilmbambitionen sind unverkennbar.

Die Sache mit dem Ball gab's in dieser Form auch noch nicht. Markos einzige

Waffe ist nämlich exakt jenes Lederrund, das er im Spiel ständig vor sich herkickt.

Kommt ein Gegner mal bedrohlich nahe, wirkt ein in die Magengrube geschossener Fußball oft Wunder- und kehrt



Eine Szene aus dem Vorspann. Marko wird Zeuge einer Biomüll-Verklappung



... nicht immer ist Marko siegreich.

Brühe entwickelt, die jedes Lebewesen bei Kontakt in einen Schlick-Mutanten verwandelt. Und weil er so böse ist, hat er bereits etliche Tonnen dieser Brühe in die städtische Kanalisation geleitet, um sich eine Horde gefügiger Monster untertan machen zu können.

Wie es das Schicksal wollte, wurde Marko Zeuge der Umwandlung einer harmlosen Ratte. Er beschließt, dem Treiben ein Ende zu bereiten und dem Colonel das teuflische Handwerk zu legen. Auf seinem Weg zur Horror-Spiel-



Kurz vor Redaktionsschluß erreichten uns diese beiden Shots von Marko für das Game Gear - sieht echt sauber aus. Hoffen wir, daß das Game play mithalten kann.

flugs zu seinem Herrchen zurück. Unterschiedlich weite Schüsse wie auch einen Fallrückzieher beherrscht Marko - Ehrensache! Leider ist er da momentan der Einzige, denn die Steuerung der



uns vorliegenden Testversion bereitete noch Schwierigkeiten. Daran wird aber bereits gearbeitet.

Bei der Größe der Spielobjekte bleibt zu hoffen, daß die Spielbarkeit nicht unter der drohenden Unübersichtlichkeit leidet. Was nutzt die beste Grafik, wenn das Gameplay demotiviert?

Wie dem auch sei, die Arbeiten sind noch im Gange, und wenn die angesprochenen Punkte im endgültigen Produkt gefallen können, dürft Ihr Euch schon jetzt auf ein unterhaltsames Comic-Game freuen.

Im Mai wird es übrigens auch auf dem Game Gear zu haben sein. In letzter Minute konnten wir noch zwei Shots der Handheld-Fassung für Euch ergattern.

Ulrich Mühl

TEST

MEGA DRIVE



Über den Dächern von Paris.

Francis Ford Coppola ließ die Leinwand erröten: Das große Comeback der Blutsaugenden Vampire begann vor einem Jahr in den Kinos in aller Welt. Opulent, hypnotisierend zog

Draculas Ahnen beißen sich nun endlich auch auf dem Mega Drive durch: Konami (eigentlich Nintendos Haus- und Hoflieferant) startet seine klassische Blutsauger-Hatz nun Sega-exklusiv mit neuen Helden und kräftig aufgepeppter Story.

CASTLEVANIA THE NEW GENERATION

Meisterregisseur Coppola sein Publikum in den Bann eines vom betörenden Verführer zur Bestie mit wechselndem Antlitz verwandlungsfähigen Grafen Dracula. Die einmalige Chance eines fesselnden Dracula-Abenteuers ließ Sony gnadenlos an der Unfä-

higkeit ihrer englischen Programmierer scheitern: Jede Videospiel-Variante der Bram Stokerschen Mär geriet abstoßend schauerlich. Ob gruselig schlechte Pixelwüsten die Spieler eines Mega-CD quälten oder sich Sega-8-Bit Fans an den spielerisch blutleeren Master System- oder Game Gear-Varianten ergötzen konnten - selbst Untote

trieb das triste Treiben ins Grab.

Tapfer tritt nun endlich Konami auf den Sega-Plan, um die Vampir-Spezies zu rehabilitieren: Eine der Erfolgsreihen der japanischen K&T-Programmierer findet mit Castlevania - The New Generati-



Technik-Trauma in gigantischen Fabriken.



Italien bei Nacht: Durch ganz Europa geht die Vampirhatz.



Belmonts Rache: Generationswechsel der Vampirjäger.



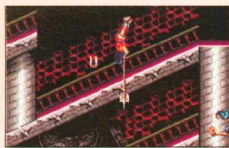
Springerei im Techno-Dschungel.

Übersichtlich: Die Spur des Bösen führt durch viele Länder





Im Weinkeller braucht Ihr die Peitsche, während...



...hier der Speer unerlässlich ist.



Mittel- und Endgegner am laufenden Band.



Technik-Monstren lauern

on" nicht nur den überfälligen Weg ins Mega Drive, sondern dank neuer Hintergrundstory auch den Anchluss ans 20. Jahrhundert.

Ganz im Gegensatz zu den mittelalterlich angehauchten Nintendo-Vorbildern jagt Ihr in den Rollen gleich zweier Vampir-Hasser die üblen Schergen der Finsternis im Europa des Ersten Weltkriegs (1914-1918).

Je nach Wahl des Jägers seid Ihr im Spiel mit unterschiedlichen Waffen ausgerüstet: Puristen lieben die Peitsche, mit deren Hilfe nicht nur garstige Skelette auf Distanz gehalten, sondern mittels geschickter Deckennutzung auch Abgründe elegant überschungen werden können. Als etwas statisch, in vielen Situationen aber dank stabhochsprungartiger Katakultfähigkeiten durchaus nützlich erweist sich der Speer des zweiten Protagonisten. Um die Stärken beider Waffen richtig auszunutzen, spendierten die Designer spezielle Level, die nur mit einer der beiden Methoden bewältigt werden können - habt Ihr die andere Waffe parat, müßt Ihr einen anderen Weg suchen.

Aufgeteilt ist der Europa-Trip in sechs große Etappen, die mit vielen kleineren Levels durchsetzt sind. Ihr startet Eure Reise in den kalten und kahlen Landschaften Transylvaniens, um dort im inzwischen verfallenen

Schloß des Grafen Dracula nach dem Rechten zu sehen - erfolglos natürlich, denn das Ziel Eurer Hatz, eine vampirbesessene Gräfin hat sich längst auf die Reise durch die kriegsgeschüttelten Teile Europas gemacht.

Es folgen ganz unterschiedliche Abschnitte, die oft mit aufwendigen Spezialeffekten und vielen großen Mittelgegnern gespickt sind. Ob Ihr nun im deutschen Kaiserreich Stahlhelme von Skeletten schlägt oder schwindelerregende Höhen in und am schiefen Turm von Pisa erklimmt - für Abwechslung ist gesorgt. Besonders pompös gerieten die Endgegner - fängt der Reigen mit einem vielgelinkigen untoten Ritter noch harmlos an, tretet Ihr im weiteren Verlauf gegen wild flatternde Monstervögel, garstige Steinmonster und frühindustrielle Roboter an - teilweise erinnern die aus Dutzenden von Teilen zusammengesetzten Gegner an die innovativen Monstren der Konami-flüchtigen „Gunstar Heroes“-Programmierer.

Auch in den Levels wird mit Effekten nicht gegeizt: Licht und Schatten sind neben angeedeuteten 3D- und vielen Wasserspielereien kein Problem. Besonders beeindruckend geriet der Zahnrad-Level, der einen Trick nach dem anderen abfeuert.

Konamis Castlevania-Reihe strahlt einen absonderlichen Charme aus: Alle bishe-

rigen Titel fesselten nicht auf Anhieb, sondern kamen langsam, aber sehr sicher und sehr beeindruckend in Gang. Vor allem die erst jüngst erschienene Fassung für die Exoten-Konsole PC Engine fängt harmlos an, um den Spieler später mit einem der brilliantesten Ideen-Feuerwerke der Action-Geschichte zu erschlagen - nur die Sega-Variante hinterläßt auch nach längerem Spielen ein diffuses Bild.

Schockierend schlecht springt dem Spieler die Grafik ins Auge: Selten fanden MD-Grafiker unschönere Farbkombinationen und so stilischer unpassend zusammengestellte Hintergrundscenarien. Die Grafiken sind so schlecht geraten, daß selbst die vielen Spezialeffekte in all ihrer Brillanz untergehen und auch besonders große Endgegner mehr durch absonderliche Farben als durch spielerischen Gehalt zu überzeugen.

Hat man den ersten Schock überwunden und die ersten Levels dank Paßwort dauerhaft überwunden, beginnt aber auch das MD-Castlevania seine Stärken zu offenbaren: Klassisch angehauchte Sounds unterstreichen die morbide Atmosphäre, und viele Abschnitte der späteren Levels sind pixelgenau, fair und spannend inszeniert.

Trotzdem bleibt ein fader Nachgeschmack: Das Sega-Castlevania ist beileibe nicht



Mit Peitsche und Speer gegen die finsternen Mächte.



Laserbarrieren im 1. Weltkrieg? Mal was anderes.



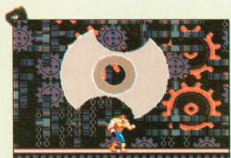
Frankreich anno 1918



Verwirrt: Im schiefen Turm von Pisa.

der erwartete Überflieger und kann seine Cousins nicht das Wasser reichen, Sega-Fans werden „nur“ gut und nicht genial in Draculas Bann gezogen.

Julian Eggebrecht



Technik-Trickserien im Zahnrad-Labyrinth.



Minotauren-Anzeige: Köpfchen und Extrawaffen sind gefragt.



Draculas Schloß in Transylvanien: Die Quelle des Grauens.



Geköpfter Klassiker.

„GAMERS“ meint...

□ Viele, recht abwechslungsreiche Levels, bzw. Levelabschnitte und durchweg gute Spielbarkeit.

GRAFIK SOUND

3-

2-

GAMEPLAY

DAUERSPASS

2+

2

□ Teilweise erschreckend schlechte Grafiken, die sich sehr negativ auf den Gesamteindruck auswirken.

NOTE 2

Hersteller:

Konami

Preis:

ca. 130 DM

Genre:

Action

Anzahl Spieler:

1 Spieler

Levels:

6

Schwierigkeitsgrad:

mittel

Continues:

4+Paßwort

Erhältlich:

ab sofort

Speicherkapazität:

8 MBit

CHUCK ROCK

- SON OF CHUCK -

Steinzeit-Youngster im Dauerstreß: Core Design schlägt wieder zu und schickt Chuck Rocks windelbepackten Nachwuchs auf Silberscheibe ins Rennen.



Eigentlich hätte Chuck Rock nach dem Streß im ersten Teil seine Ruhe redlich verdient, aber irgendwie scheint dieser Herr doch vom Pech verfolgt zu sein. Ein glückliches Familienleben, ein erfolgreiches Geschäft als Autohersteller, was sollte da eigentlich noch schief gehen....

Und genau dieser geschäftliche Erfolg ist es, der Chuck diesmal in Schwierigkeit bringt: Sein Konkurrent Brick



Manche Gegner sind einfach riesig!



von steinzeitlichen Gefahren, die Chuck Junior mit Geschick und Keule aber überstehen kann. Am eigentlichen Gameplay hat sich im Vergleich zur Modulversion (siehe auch Gamers 6/93) nichts geändert, die CD-Version weist jedoch einige kleine Schmäckerl

auf: Der Soundtrack kommt natürlich von der Silberscheibe, auch wurde dem Game noch ein toller Zeichentrick-Vorspann spendiert, in dem die Vorgeschichte erzählt wird. Ob auf CD oder als Modul: Chuck Junior ist auf alle Fälle einen Blick wert...

Michael Anton



Miese Mobster kidnapen Chuck, doch sein Befreier naht: ...



... Chuck Jr. schnappt sich die Familienkeule und zieht mutig los...

Jagger sieht es gar nicht so gerne, wenn jemand die dicke Kohle macht und er selbst leer ausgeht. Daher heuert er zwei Schlägertypen an, die Chuck ganz einfach entführen – das ist zwar nicht unbedingt fair, aber das störte damals nicht viele Leute. Einen jedoch stört es ganz gewaltig, und das ist Chucks Sohn, der zwar noch mit Begeisterung Windeln trägt, aber auch sonst schon einiges auf dem Kasten hat.

Und so schnappt sich der Kleine seine Keule und macht sich auf den Weg, um Daddy aus der Patsche zu helfen. Ganz schön mutig, immerhin wimmelt es draußen nur so



„GAMERS“ meint...

Das Intro ist unwahrscheinlich komisch – ein kompletter Zeichentrickfilm. Das Spiel überzeugt mit viel Technik und Ideen.

GRAFIK	SOUND
2+	2-
GAMEPLAY	DAUERSPASS
2+	2

In einigen Levels paßt die Musik schlecht zum Spielgeschehen, der Umfang könnte auf CD größer sein.

NOTE

2+

Hersteller: Core Design
Preis: ca. 100 DM
Genre: Jump'n Run
Anzahl Spieler: 1
Levels: 6
Schwierigkeitsgrad: mittel
Continues: 2
Erhältlich: Januar
Speicherkapazität: -



WARSCH EINLICH DAS BESTE SPIEL ALLER ZEITEN.



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

Ihr wollt einen Auspitzer? Bitte schön.
Ihr wollt zwei Flügelstürmer? Klar. Gleich zweimal.

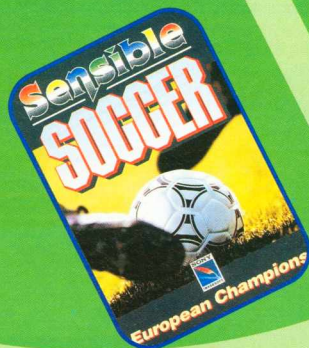
Ihr wollt eine Vierer-Abwehrkette? Kein Problem.
Ihr wollt Deutschland gegen Brasilien? Warum nicht?

Ihr wollt FC Beinhard gegen VfB Hauwecht? Wenn's dem sein mag.
Ihr wollt FC Beinhard gegen VfB Hauwecht? Wenn's dem sein mag.

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

Und all das mit Spitzen-Spielspaß und göttlicher Ballkontrolle auch noch nach dem Schuß.
Schießt spektakuläre Tore in der ewigen Sonne von San Siro, oder begnügt Euch mit Schlammholzen beim FC Ackerfurchen.
Ihr könnt vor den bewundernden Augen Eurer eigenen Fans die Arme in die Luft reißen oder nach der zweiten gelben Karte im Auswärtsspiel den Mittelfinger in die Luft stecken (natürlich nur um zu sehen, woher der Wind weht!).

MACHT WAS IHR WOLLT. ABER NUR MIT
SENSIBLE SOCCER
KEINE CHANCE FÜR AUSWECHSLUNGEN.



*Nur Mega Drive.



Sony Imagesoft and Sensible are trademarks of Sony Imagesoft Publishing Company. © 1992 Sony Imagesoft Publishing Company. Sensible Soccer™ (1992, 1993) Sensible Software. Under license from Sony Imagesoft Publishing Company. Software, its trademarks and Game Boy™ are registered trademarks of Sony Imagesoft Ltd. Game Boy™ and Super Nintendo Entertainment System™ are registered trademarks of Nintendo.

TEST
MEGA
DRIVE



So sieht eine komplette Rennstrecke aus. Insgesamt gibt's deren fünf

Nachdem unser heißgeliebter Super-Igel erst kürzlich auf dem Master System stärkste Spuren von Altersschwäche zeigte und durch und durch nicht zu überzeugen wußte, meldet sich das quirlige blaue Kerlchen nun auch auf Segas 16-Bitter zurück. Doch vorher hat sich der Publikumsliebbling Nummer 1 glücklicherweise einer Generalüberholung unterzogen und flitzt nun noch schneller, noch höher und noch besser als je zuvor durch die Mega Drive-Platinen. Von Altersschwäche kann keine Rede mehr sein...

SONIC



Es ist noch gar nicht so lange her, als Sonic quasi über Nacht sämtliche bis dato bekannten Sega-Helden in den Schatten stellte. Bekleidet mit roten Turn- und weißen Handschuhen 'rannte' sich der zwar stachelige, aber überaus sympathische Igel innerhalb kürzester Zeit in die Herzen aller Videospeler.

Nun begheft das lebhafteste Kerlchen sein

drittes Abenteuer. An seiner Seite steht sein Freund Tails, der zweisechwänzige Fuchs. Gemeinsam kämpfen die zwei gegen die Intrigen des arglistigen Dr. Robotnik an, der sich auch diesmal nicht zu schade war, als Verursacher allen Übels in der friedlichen Welt unserer Freunde verantwortlich zu zeichnen.

Doch noch ein ganz anderer und bislang unbekannter Bursche macht unseren Helden zu schaffen: 'Knuckles', der Maulwurf. Dieser raffinierte

Knabe kennt die 'Schwebende Insel', welche Schauplatz des Geschehens ist, wie kein anderer und versucht Sonic und Tails in ihrem Unterfangen zu stoppen. Da wären wir auch schon bei der Geschichte von „Sonic 3“: Einmal mehr stehen die Chaos-Edelsteine im Mittelpunkt des Interesses, sind sie doch Quelle verschiedenster magischer Kräfte. Die wohl entscheidendste ist jene, welche die Insel zum Schweben bringt. Genau das Richtige

für Doktor Robotnik, der nach seiner Niederlage in „Sonic 2“ es gerade noch schaffte, sein Schiff – das Todesei – auf der 'Schwebenden Insel' notzulanden.

Um selbst in den Besitz der kostbaren Klunker zu gelangen, legt der Doktor den an



Wer 50 normale Ringe sammelt und einen Restart-Point aktiviert, gelangt in solch eine Bonusrunde



Sonic wird aus einer Kanone geschossen (oben) Tails fliegt Sonic umher (links)



Füchsen. In den insgesamt 12 Spielstufen trifft Ihr nicht nur auf altbekannte Elemente der Vorgängerspiele wie Loopings, Sprungfedern, Geheimgänge und vielerlei mehr, sondern selbstverständlich auch auf zahlreiche neue Badniks, also auf die Helfer Robotniks. Diese bren-

über kokosnußwerfende Robo-Affen, gefräßige Haie und tagaktive Fledermäuse bis hin zu roboterisierten Pinguinen und vielem mehr reicht das Arsenal der Badniks. Keine Frage, daß die Metallviecher auch verschiedenste Verhaltensweisen an den Tag legen. So läuft das eine Tier wie wild in der Gegend rum, während ein anderes Kugeln auf Euch abfeuert oder ein Piranha-ähnliches Getier sich gar am Fuß festbeißt und erst einmal abgeschüttelt werden muß.

Damit Sonic den Gefahren



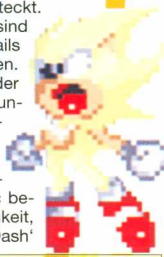
**Anschau-
en dürft
Ihr ihn,
steuern
so gut
wie gar
nicht: So-
nic auf
dem
Snow-
board**

Während Sonic nämlich nur ultraschnell durch die Gegend rennen, rollen und springen kann, ist Reineke Fuchs schwimm- und flugfähig. Für den Igel nur schwer zugängliche Gefilde sind mit Tails dadurch in Null Komma nichts zu erreichen. Noch besser und einfacher ist jedoch



nen geradezu darauf, Sonics Bürstenhaarschnitt gewaltig zu kürzen oder Tails das Fell über die Ohren zu ziehen. Dank geschickter Sprungattacken werden diese Biester jedoch kurzerhand erledigt oder – noch geschickter – einfach überrollt.

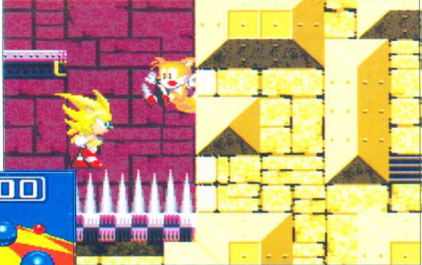
Im Verlaufe des Abenteuers trifft man auf die skurrilsten Abstraktionen ehemals normaler Tieren: Vom mutierten Rhinoceros



Teamarbeit: Ihr übernehmt Sonic und ein Kumpel steuert den oft tolpatschigen Fuchs. Der Trick dabei ist nämlich, daß Tails nicht nur selbst, sondern auch Sonic eine gewisse Zeit lang umherfliegen kann. Kleiner Tip: Auch wenn Ihr allein spielt, könnt Ihr Tails steuern und Sonic somit aus so mancher Klemme helfen. Ihr müßt nur ein zweites Pad anschließen. Solange Ihr den Igel steuert, übernimmt der Computer das

kurzerhand erledigt oder – noch geschickter – einfach überrollt.

Wer alle Edelsteine und 50 Ringe hat, darf sich in den unverwundbaren Super-Sonic verwandeln



und für sich netten, aber eben ein wenig blauäugigen Hüter der Steinchen, also Knuckles, rein. Zudem erzählt er diesem, daß Sonic und Tails die bösen Buben seien und die Chaos-Edelsteine stibitzen wollen. Kurzum: Knuckles versteckt die insgesamt sieben verschiedenen Steinchen, und die beiden Hauptakteure müssen diese finden, bevor es Dr. Robotnik gelingt, sie einzuheimsen.

Sechs verschiedene Welten mit jeweils zwei Stages müssen entweder von Sonic oder Tails – wahlweise aber auch von beiden zugleich – durchforstet werden. Je nachdem, mit welchem der beiden Charaktere Ihr die Suche bestreitet, ist der Spielablauf schwieriger oder einfacher:

In den Special-Stages ist gutes Reaktionsvermögen gefragt (rechts), Auswahl der gespeicherten Spielstände (unten)



SONIC 3

auszuführen. Äußerst praktisch ist auch der Wasserschield, mit dessen Hilfe unter Wasser sogar geatmet werden kann. Somit entfällt das lästige Sauerstoffblasen-Suchen. Auch der Erstickungstod ist nach Einsammeln dieses Extras Geschichte. Kurios ist der Magnetschild, auch Blitzschild genannt. Abgesehen von neuen Sprungfähigkeiten Sonics schützt der Schild vor ‚völtigen‘ Angriffen und zieht umherliegende Ringe geradezu magisch an, ohne daß sie auch nur berührt werden.

Um die heißbegehrten Chaos-Edelsteine zu finden, müssen in den Leveln versteckte, gigantische Spezial-Ringe gefunden werden. Jeder dieser Ringe versetzt Euch in eine 3D-Special-Stage. In dieser gilt es, eine vorgegebene Anzahl von blauen Kugeln einzusammeln, wobei taktisch klug vorgegangen werden muß (siehe Tips & Tricks ab Seite 84). Rote Ku-

vor allem innerhalb des zehnminütigen Zeitlimits, so steht am Ende einer jeden Stage ein Duell mit Doktor Robotnik bzw. einer seiner Maschinen bevor. Wie man es bereits von den Vorgängern gewöhnt ist, stellen diese allerdings

keine größeren Hindernisse dar und sind einfach zu besiegen. Ein wenig Kreativität wäre nicht fehl am Platze gewesen. Auch die normalen Widersacher sind nicht gerade unüberwindbare Hindernisse, wodurch der Schwierigkeitsgrad insgesamt gesehen als zu moderat zu bezeichnen ist. Die Herausfor-

derung an den Spieler besteht vielmehr darin, alle Spezial-Ringe zu finden oder zumindest so viele, bis er alle sieben Edelsteine hat. Zwar gibt es von den Ringen stets mehrere pro Stage, aber einige sind doch recht gut versteckt und nur durch Aufspüren von Geheimgängen oder Schaltern zugänglich. Da die



Wer sucht, der findet: z. B. solche Bonusräume mit einem Extraleben

geln, die keinesfalls berührt werden dürfen und Flipper-ähnliche Bumper erschweren die Aufgabe. Ist sie dennoch gemeistert, darf pro Runde einer der sieben Edelklunker eingesackt werden.

Neben diesen Special-Stage bietet Sonic 3 noch ‚gewöhnliche‘ Bonusrunden, in denen es lediglich um das Erhaschen von Extraleben und Schutzschilden geht. Lustig sind diese Runden allemal, finden sich unsere Kameraden doch in einem Kaugummiautomaten wieder.

Nehmen Sonic und Tails alle Hürden erfolgreich und



EXTRAS



Das Sternextra macht Euch für kurze Zeit unverwundbar. Vorsicht: Plattformen können Euch dennoch zerquetschen



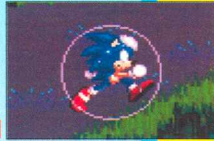
Wer den Flammenschild aufammelt, wird von einem Feuerball umgeben und ist gegen Feuerattacken immun. Außerdem bekommt Sonic einen Spezialangriff



Der Magnetschild schützt Eure Lieblinge vor ‚völtigen‘ Attacken und zieht zudem auf magische Art und Weise Ringe an



Mit dem Wasserschield können Sonic und Tails unter Wasser atmen. Viele Gegner lassen sich bei Berührung mit der Blase besiegen



Monitore mit Sonic oder Tails bringen ein Extraleben



Der Turnschuh läßt die Jungs schneller laufen

Für ganze zehn Bonusringe sorgt dieses praktische Extra



Vorsicht: Wer diesen Monitor öffnet, verliert Ringe bzw. Leben



Ohne Melissa Tophits verursachen diese Installationen bösen Gefrierbrand...

Level wirklich unwahrscheinlich groß sind – zirka dreimal so umfangreich wie die des zweiten Teils – gleicht die Suche zuweilen der berühmten Stecknadel im Heuhaufen.

So fesselnd und begeisternd der Spielablauf vor allem für Sonic-Neulinge ist, so (nahezu) tadellos ist auch die technische Inszenierung von Sonic 3. Abgesehen vom ultraschnellen, flüssigen Parallaxscrolling bietet Segas sechs schön gezeichnete, bunte und originelle Level. Allen voran zweifelsfrei die ‚Carnival Night Zone‘ mit ihren Flipper-Bumpers und Kanonen, mit denen sich die beiden Sega-Helden durch die Gegend schießen lassen können. Ebenfalls lobenswert: Der Sound, teilweise gar mit Sprachausgabe gespickt, paßt gut zum rasanten Geschehen. Apropos rasant: So schnell wie jetzt durfte der 24V-Turbo-Igel noch nie durch Loopings, Röhren und über Rutschen rasen. Zuweilen mag das Auge des Betrachters kaum noch nachkommen...

Ein besonderes Schmankehl neben der eingebauten Batterie, die sechs Spielstände speichert, bietet Sega all denjenigen, die Segas Bestseller schon immer einmal gegen einen Freund spielen

wollten. In einem speziellen Wettkampfmodus können sich zwei Spieler gleichzeitig beweisen. Wahlweise mit Sonic, Tails oder Knuckles müssen mehrere Rennstrecken möglichst flink durchlaufen werden. Der Spitscreen macht gleichzeitiges Agieren und somit erhöhte Spannung möglich.

Bei all den positiven Dingen und dem Lob wollen wir die Kritik nicht vergessen, denn auch Sonic 3 ist nicht perfekt. So unterscheidet sich der Spielablauf in der Idee kaum von den Vorgängern, einige Level ziehen sich furchtbar in die Länge, und in der amerikanischen Version haben sich ein paar Bugs eingeschlichen. Zwei Beispiele: Wenn man mit Tails spielt, so stirbt dieser beim erstmaligen Passieren einer Stelle in Level Fünf, obwohl da gar nichts ist. Zudem kann er mal durch manche Rutschen fliegen, mal nicht. In der deutschen Version werden diese Bugs jedoch laut Sega Deutschland nicht mehr enthalten sein.

Trotz Kritik steht fest: Sonic 3 ist der beste Sonic, den es je gab. Ein atemberaubend schnelles, abwechslungsreiches Spielvergnügen für jung und alt. Hunderprozentiger Spielspaß ist garantiert.

Hans-Joachim Amann



Fast ist es geschafft: Das ultimative Duell mit Dr. Robotnik steht unmittelbar bevor

Die Geschichte

Das ‚Unheil‘ nahm im November 1989 seinen verhängnisvollen Lauf: Segas Verbraucherabteilung in Japan richtete ein Projektteam ein, das mit der Aufgabe betraut wurde, ein völlig neues Programmkonzept zu schaffen. Eines, das so außergewöhnlich sein sollte, das es alles bis dato Dagewesene schlagen würde.

Der schwierigste Schritt war wie immer der erste. Die Frage, die sich allen stellte, lautete: Wie soll der neue Held, der gleichzeitig Symbolträger Segas sein sollte, aussehen? Was oder wer soll er sein? Nicht nur das junge Team, auch 1500 Mitarbeiter Segas machten sich darüber Gedanken. Nachdem menschen- und roterähnliche Charakter ausgeschlossen wurden, fand nach langem Hin und Her („Warum keinen Elefanten oder einen Hund?“) das stachelige Tier namens Igel den größten Anklang. Fortan kümmerte man sich um das Spielkonzept. Endlose Diskussionen folgten. Erst Ende 1990, also gut ein Jahr später, nahm das Spiel Gestalt an. Im Mai 1991 gingen dann endlich die ersten Exemplare von ‚Sonic The Hedgehog‘ über die Ladentische japanischer und amerikanischer Spielwarenläden – nach gut anderthalb Jahren war das Mammutprojekt endlich beendet.

Wohl kaum jemand ahnte zu diesem Zeitpunkt, daß sich Sonic The Hedgehog allein in den ersten acht Verkaufsmo-naten sage und schreibe zweieinhalb Millionen mal an den Mann bringen lassen sollte. Bei diesem durchschlagenden Erfolg war es nur eine Frage der Zeit, bis ein zweiter Teil die Charts stürmen würde. So geschehen gegen Ende 1992, als rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft ‚Sonic 2‘ erschien. Und auch nach dem jetzt erschiene-nen dritten Teil ist noch kein Ende in Sicht: Im Herbst werden Sonic, Tails, Knuckles und Dr. Robotnik erneut in Aktion treten. Der Clou bei diesem vierten Teil: Alle alten Sonic-Module können in einen eigens dafür vorgesehenen Slot des neuen hereingesteckt und die alten Abenteuer dadurch mit neuen Gegnern gespielt werden. Für Sammler erscheint zudem eine limitierte Auflage mit allen Leveln von Sonic 3 & 4. Dieses 24 MBit-Modul wird jedoch keinen Zusatzslot, dafür aber eine exklusive Verpackung und einen noch exklusiveren Preis haben.



Schon ein Klassiker: das erste ‚Sonic The Hedgehog‘

„GAMERS“ meint...

Komplexe Level, gute Grafik, guter Sound, nette Spielidee. & Bonusrunden, für bis zu zwei Spielern. Batterie speichert Spielstände

GRAFIK	SOUND
1-	2
GAMEPLAY	DAUERSPASS
2+	1-

Keine überwältigenden Änderungen zu Vorgängern. Gegner sind zu einfach zu besiegen, kleinere Bugs in der US-Version

NOTE

1.

Hersteller:

Sega

Preis:

ca. 150 DM

Genre: Jump&Run

Anzahl Spieler:

1-2 Spieler

Levels:

6 Levels à 2 Stages

plus Bonusrunden

Schwierigkeitsgrad:

variabel (niedrig)

Continues:

sammelbar/Batterie

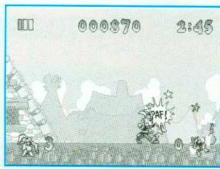
Erhältlich:

ab sofort

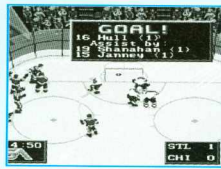
Speicherkapazität:

16 MBit

Tel. 0931-571601 oder 06



Asterix (MD)



Hockey '94



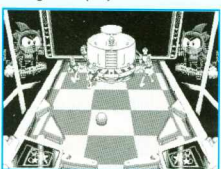
Mortal Kombat (MD)



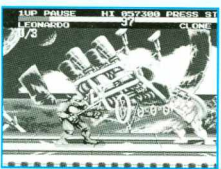
Sensible Soccer (MD)



Shining Force (MD)



Sonic Spinball (MD)



Turtles Tournament Fighters (MD)



Wiz n' Liz (MD)



Champ. World Class Soccer (MD)



NBA Jam (MD)

☆ MEGA DRIVE ☆

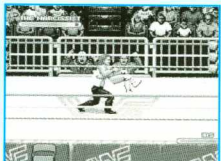
- Mega Drive II ohne Spiel 199,—
- Mega Drive II incl. Aladdin 289,—**
- Mega Drive II Magnum Set 359,—
- inc. 3 Spiele + Sonic 2 + 2 Joypads
- Mega Drive II Sonic 2 Set. 289,—
- mit Somic 2 und 2 Joypads
- Tiny Toon plus Sets Aufpreis 80,—
- (Mega Drive II Sets wie oben + Tiny Toon)
- 6 Button Contr 39,—**
- 6 Button Arcade Power Stick 89,—
- 6 Button Infrarot (2 Pads) 89,—**
- 4 Spiele Adapter Sega 59,—
- Master System Conv. II 69,—
- 4-Way Play Adaptor EA 59,—
- Aladdin 119,—**
- Addams Family 109,—
- Asterix 119,—**
- Baseball 2020 109,—
- Blades of Vengeance 109,—
- Brett Hull Hockey 89,—
- Castlevania N. Gen. 99,—**
- Champ. World Class Soccer (3/94) 109,—**
- Daviscup Tennis 109,—
- Dizzy 109,—**
- Dracula 109,—
- Dragon's Revenge 119,—**
- Eternal Champions 139,—**
- F-1 (Batterie) 109,—**
- F-15 Stike Eagle II 129,—**
- F-117 119,—
- FIFA Soccer (Elec.Arts) 109,—**
- Gauntlet IV (4 Spieler) 109,—
- General Chaos 109,—
- Gunship 109,—**
- Gunstar Heroes 109,—**
- Hockey 94 109,—**
- Incredible Crash Dummies 109,—
- James Pond III 119,—**
- John Madden F. 94 119,—**
- Jungle Strike 119,—**
- Jurassic Park 109,—**
- Landstalker dt. Texte 119,—**
- LotusII 109,—
- Mortal Kombat 119,—**
- Mutant League Hockey 109,—
- NBA Jam (3 März) 129,—**
- NBA 94 Showdown (März) 129,—
- NFL Quarterback Club 129,—
- Normy's Beach Babe (März) 119,—

THEO VERS MIT SCHNELLEN

- Pele Soccer 89,—**
- PGA Euro Tour (März) 119,—**
- Pirates Gold US 119,—
- Populou II Two Tribes 109,—**
- Puggsy 109,—**
- Ren & Stimpy 109,—
- Ranger X 109,—
- Rocket Knight Adv 99,—**
- Sensible Soccer 119,—**
- Shining Force 124,—**
- Shinobi III 104,—**
- Skitching (März) 119,—
- Sonic 3 (März) 139,—
- SONIC SPINBALL 119,—**
- Street Fighter II (24MB) 134,—**
- The Ottifants 89,—**
- Tiny Toons 89,—
- Toe Jam & Earl 2 119,—**
- Turtles Tourn. Fighters 129,—**
- Winterolympics Lim. Edit 119,—
- Wiz n' Liz 109,—**
- WWF Royal Rumble 129,—**
- Virtual Pinball 109,—**
- VR-Racing (Mai) 269,—**
- Young Indy 119,—**
- Zool 109,—

☆ MASTER SYSTEM ☆

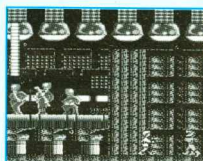
- Master System Sonic Set 99,—
- Aladdin 94,—**
- Asterix 2 84,—**
- Chuck Rock II 79,—
- Cool Spot 84,—
- Donald Duck 2 89,—**
- Ecco the Dolphin 89,—
- F-1 79,—
- James Pond II 84,—
- Jungle Book Dschungelbuch 89,—**
- Jurassic Park 89,—
- Mortal Kombat 109,—**
- Ottifants 74,—
- PGA Tour Golf 89,—**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



WWF Royal Rumble (MD)

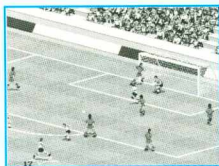


Donald Duck 2 (MS)

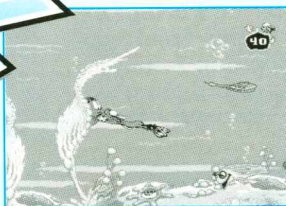


Star Wars (MS)

KRANZ ER DEM SERVICE



FIFA Soccer (MD)



Toe Jam & Earl 2

☆ MEGA CD II ☆

Mega CD II mit Road Avenger 589,—
1 Jahr Garantie
Mega CD II ohne Spiel (Okt.) 509,—
1 Jahr Garantie

Batman Returns (CD) 109,—
Bill Walsh Football (März) 109,—
Burning Fists 119,—
Chuck Rock (CD) 109,—
Chuck Rock II 109,—
Dune (CD) 109,—
Ecco (CD) 89,—
Hook CD 109,—
Indiana Jones 119,—
Joe Montana Football CD 109,—
Jurassic Parc 89,—
Monkey Island 119,—
Microcosm 119,—
NHL 94 CD 119,—
Powermonger (CD) 119,—
Price Fighter 119,—
Prince of Persia 89,—
Puggsy 89,—
Robo Aleste 104,—
Sewer Shark 134,—
Silpheed 89,—
Sonic CD 89,—
Spider-Man vs. Kingspin 89,—
Thunderhawk 109,—
WWF (CD) 89,—

☆ GAME GEAR ☆

Aladdin 79,—
Asterix 89,—
Game Gear TV Set 289,—
Game Gear incl. Sonic, Netzteil,
TV Tuner. Nur solange Vorrat reicht.
Chuck Rock 2 79,—
Cool Spot 84,—
Dizzy 79,—
Donald Duck 89,—
Ecco The Dolphin 84,—
F-1 79,—
Jungle Book Das Dschungelbuch 84,—
Jurassic Park 79,—
NBA Jam 89,—

Game Gear

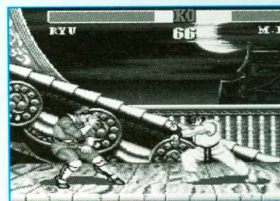
PGA Tour Golf 84,—
Road Runner Desert Speedtrap 84,—
Sensible Soccer 59,—
Sonic Chaos 79,—
Star Wars – Krieg der Sterne 89,—
Star Ninjas 79,—
The Otifants 74,—
Winter Olympics 84,—



Aladdin (MD)



Landstalker



Street Fighter II (MD)

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

☆ MEGA DRIVE ☆

Bubsy 69,—
Hook 89,—
Tiny Toon's 89,—
Risky Woods 39,—
Turtles Hyp Heist 79,—
Agassi Tennis 79,—
Super Fant. Zone 79,—
B.O.B. 69,—
Crue Ball 79,—
Aero Blaster US 59,—
Gaires US 69,—
Ultimate Soccer 69,—
Talespin 39,—
Global Gladiators 49,—
Space Harrier II 29,—
Talmits Adventure 39,—
Rev. of Shinobi 59,—
Sunset Riders 79,—
Chuck Rock II 99,—
Cosmic Spacehead 94,—
Wonderboy 49,—

☆ MASTER SYSTEM ☆

Golden Ax Warrior 49,—
Wonderboy V 54,—
Klax 39,—

☆ GAME GEAR ☆

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

nur solange Vorrat reicht.

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

Achtung Händler:

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

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

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

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

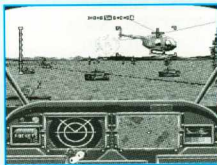
**Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN**



Das Dschungelbuch (GG)



Mega CD II

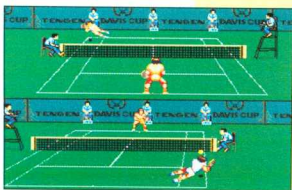


Thunderhawk (CD)

TEST

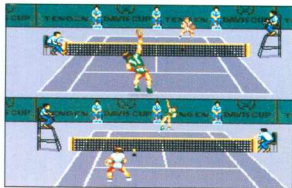
MEGA DRIVE

Nach bislang ausschließlich mäßigen oder allenfalls befriedigenden Tennissimulationen für das Mega Drive erbatte sich nun endlich ein Hersteller und bringt ein gutes Spiel rund um den Tenniszirkus und die gelbe Filzkugel heraus.



Es wurde ja auch langsam Zeit: Nach zahlreichen mäßigen oder bestenfalls brauchbaren Tennissimulationen für Segas 16-Bit-Maschine – so zum Beispiel ‚Wimbledon‘ von Sega selbst –, kommt jetzt endlich ein Vertreter des weißen Sports auf den Markt, der die Bezeichnung ‚Simulation‘ verdient. Dabei handelt es sich um die Umsetzung eines alten Heimcomputer-Klassikers, für die Tengen verantwortlich zeichnet. Sein Name auf dem Mega Drive: ‚Davis Cup World Tour‘.

Das flotte Teil bietet Euch fünf unterschiedliche Spielmodi. Unter anderem könnt Ihr an einem Turnier teilnehmen, um den Davis Cup spielen oder Euch beispielsweise in der Weltrangliste vorkämpfen. Gerade letzteres ist sehr interessant, da Ihr genau 20.000 Dollar Startkapital habt und davon Reisen zu diversen Turnieren und entsprechendes Startgeld bezahlen müßt. Bei entsprechender Leistung sind die Unkosten jedoch locker doppelt und dreifach wieder drin. Scheidet Ihr jedoch früh aus,



gibt's keinen Pfennig – das Geld ist futsch. Um die eigenen spielerischen Qualitäten zu verbessern, dürfen auch entsprechende Trainingsseinheiten eingelegt werden.



	CS LIELOH	MINI BOSS
SKIES	4	0
GRÜNES	6	0
FRÜHES	24	0
FRÜHES SONNE	0	0
WÄRMEN	2	0
FRÜHES SONNE	7	0
FRÜHES SONNE	100 0 %	92 %
FRÜHES SONNE	0	0
FRÜHES	7	0

Hin und wieder geben die Cracks Kommentare von sich

Ein paar Statistiken dürfen natürlich nicht fehlen

DAVIS CUP WORLD TOUR

Gute Tennisspieler müssen auch den Beckerhecht können



Während in diesem Modus nur allein angetreten werden kann, dürft Ihr in den anderen Modi auch mit einem Freund, entweder im Einzel oder im Doppel die Schläger schwingen. Drei Schwierigkeitsgrade sorgen dafür, daß auch geübte Leutchen stets ihre Herausforderung finden. Besonders praktisch für Anfänger: Auf einfachster Stufe läuft der Tenniscrack automatisch zum Ball. Nur schlagen, das muß man selbst.

Das Flugverhalten des Balles ist als realistisch zu bezeichnen, und die Spielbarkeit von Davis Cup World

Tour – alle relevanten Schlagmöglichkeiten sind integriert – ist gut. Allerdings sind Netzangriffe durch den enorm flachen Betrachtungswinkel nicht ganz einfach. Im Zweispieler-Modus ist der Screen gesplittet, so daß jeder menschliche Spieler ‚vorn‘ spielt und durch die stark verkürzte Perspek-

tive, die ein hinten stehender Spieler in Kauf nehmen müßte, nicht benachteiligt wird.

Ordentliche Grafik und Animation sowie gute Soundeffekte mitsamt Sprachausgabe tun ihr übriges, um aus Tengens Simulation die bislang beste fürs Mega Drive werden zu lassen.

Hans-Joachim Amann

„GAMERS“ meint...

Erste gute Tennissimulation fürs Mega Drive, gute Spielbarkeit, fünf Spielmodi, Paßwort, Wiederholungsmodus.

GRAFIK	SOUND
3+	2-
GAMEPLAY	DAUERSPASS
2	2

Blickwinkel extrem flach, Grafik könnte ein wenig schöner sein, keine Vierspieler-Unterstützung.

NOTE

2

Hersteller:
Tengen
Preis:
120 DM
Genre:
Sport
Anzahl Spieler:
1-2 Spieler
Levels:
-
Schwierigkeitsgrad:
drei Stufen
Continues:
Paßwort
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
8 MBit

„Gewinnt Euer tragbares SEGA-Entertainment-Center!“

MULTI-MEGA COMPETITION

Wer hätte das nicht gerne: Ein Mega-Drive mitsamt Mega-CD für alle Eure Lieblings-Games, einen CD-Spieler für Eure heißesten Scheiben – und das alles auch noch zum Mitnehmen. Logo, wir reden natürlich über das brandneue Multi-Mega von SEGA. Na, wär' das was für Euch? Dann nix wie los: SEGA und GAMERS verlosen eine der ultrakompakten CD-Konsolen im Wert von 1.000 DM. Und dazu gibt's noch einen ganzen Batzen weiterer Superpreise! Das alles wartet auf die glücklichen Gewinner:



1. Preis: ein SEGA Multi-Mega mit Zubehör (6-Button-Joypad, Spieleauswahl, Netzteil)
2. Preis: die Sonic-Collection für Mega Drive mit Sonic 1 und 2 sowie einem 3er-Set Sonic-Pins!
3. Preis: Sonic CD – die Abenteuer des Igels für Mega-CD oder Multi-Mega
4. bis 10. Preis: je ein 3er Set Sonic-Metallpins
11. bis 20. Preis: je eine Doppel-CD „Super Sonic Dance Party“ für Eure nächste Fete
21. bis 30. Preis: je ein Sonic-T-Shirt, vierfarbig bedruckt.

Was Ihr tun müßt? Nun, Ihr braucht uns nur eine einfache Frage zu beantworten:

Wieviel Gewicht bringt SEGAS Multi-Mega auf die Waage?

- A etwa 150 Gramm
B etwa 650 Gramm
C über 1000 Gramm

Wer sich nicht sicher ist: Die Lösung findet Ihr an anderer Stelle in dieser GAMERS. Schreibt die richtige Antwort einfach auf den untenstehenden Coupon, und ab die Post! Wir drücken Euch ganz fest die Daumen!



MEIN MULTI-MEGA-TICKET

Einfach ausfüllen, auf die Rückseite einer Postkarte kleben und frisch frankiert abschicken an: MVL, Multi-Mega, Heiligstraße 39, 20249 Hamburg.
Einsendeschluß (Poststempel) ist der 15. April 1994.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter von MVL und SEGA sowie deren Angehörigen dürfen nicht teilnehmen.

Name	Alter		
Straße			
PLZ/Ort			
Antwort	<input type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> B	<input type="checkbox"/> C

SEGA

GAMERS

SEGA und GAMERS
wünschen viel Glück!



THE



LOST VIKINGS

Zumindest aus der Sicht der Wikinger kann natürlich nicht von einem Scherz die Rede sein, wohl eher von einer handfesten Entführung. Denn mitten in der Nacht von einem Alien, das gerade auf der Suche nach neuen 'Tieren' für seinen intergalaktischen Zoo ist, an Bord eines Raumschiffs gebeamt zu werden, ist nicht unbedingt das, was man sich unter einer freundlichen Einladung vorstellt. Tomator heißt er



Gut gewippt ist halb gewonnen.

übrigens, der Fiesling. Und die Technik seines Raumschiffs hat er wohl nicht ganz im Griff, denn statt in dem für sie vorgesehenen Käfig landen die Entführten mitten im Raumschiff.

Wikinger im Weltall? Das geht ja wohl nicht mit rechten Dingen zu, da muß doch irgendwer seine Finger im Spiel haben. Aber wer ist der Scherzbold???



Diese Stampfer machen aus Wikingern ganz locker Heldenmus. Also aufpassen!



Echte Wikingerschockt gar nichts.

Pech für Tomator, denn er hat sich da eine recht wüste Truppe ins Schiff geholt. Eigentlich sind es ja nur drei Typen, aber die sind mit allen Wassern gewaschen. Erster im Bunde ist Olaf der Stämmige, der ganz gut mit seinem Holzschild umgehen kann: Es dient nicht nur als Schutz, sondern auch als Fallschirm oder Sprungbrett. Dann sind da noch Baleog der Wilde, seines Zeichens Meister im Umgang mit Schwert, Pfeil und Bogen, und Erik der Schnelle, ein hervorragender Läufer und Springer. Zwar ist jeder dieser Spezialisten für sich allein eine Niete, als Team aber sind sie fast unschlagbar.

Und Teamarbeit ist im Raumschiff von Tomator

auch dringend notwendig, denn nur, wenn die drei 'Muskeltiere' Tomator ordentlich eins auf die Mütze geben, haben sie eine Chance, wieder nach Hause zu kommen. Dazu müssen sie ihm aber erst einmal auf die Pelle rük-

ken, und der Weg zu ihm ist unbedingt der leichteste. Nur wenn die Fähigkeiten der Helden geschickt koordiniert werden, können sie die zahllosen Fieslichkeiten des Raumschiffs überwinden. Und davon gibt es wahrlich mehr als genug: Tomator hat schon einige Epochen abgegrast und fleißig gesammelt. Sympathische Dinos sind an Bord, auch einige alte Ägypter und andere lästige Zeitgenossen machen unseren

Irgendwie war die Kombination der Schalter wohl doch nicht ganz richtig.



Dieser nette Herr ist die Ursache für den ganzen Ärger. Aber er wird nicht mehr lange lachen, das ist sicher.



Helden das Leben schwer. Tiefe Abgründe, dornengespickte Gruben und seltsame Maschinen erschweren das Fortkommen ebenso, wie die vielen Türen, für die die Schlüssel gefunden werden müssen. Und unterwegs schlappmachen gilt nicht, denn alle drei Nordmänner müssen das Ende eines Levels lebend erreichen. Dort gibt es dann auch freudlicherweise ein Paßwort, da-

in fünf verschiedenen Zeitepochen müssen die drei Nordmänner überstehen, wenn sie ihre Familien wiedersehen möchten. Jede Welt birgt ihre eigenen Gefahren und Probleme, knifflige Rätsel müssen gelöst und fiese Fallen überwunden werden. In allen Epochen gibt es eine neue Hintergrundmusik, die im Laufe der ein-

lungene Animationen: Wenn Erik nach seiner Kopfattacke benommen am Boden liegt, kommt einfach Freude auf.

Etwas weniger Freude kommt bei der Steuerung auf, denn mit einem normalen Joypad ist das Game so gut

Der Schlüssel wird benötigt.



Ein lästiger Zeitgenosse.

wie unspielbar. Da ganz einfach zu wenig Buttons vorhanden sind, um die vielen Funktionen der Helden zu steuern, verheddert man sich zu oft in den Fummeleien mit der Start-Taste, die als Umschalter dient. In einigen zeitkritischen Situationen kann das gehörig nerven. Ganz anders sieht die Sache mit einem 6-Button-Pad aus! Mit ihm geht das Game wesentlich flüssiger vonstatten. (Wer sich bislang allein wegen irgendwelcher Prügelgames noch kein solches Pad zulegen wollte, der hat jetzt ein

Game, für das es wirklich lohnt.) Etwas zählt ausgefallen ist auch der Zweispieler-Modus, in dem man zwei der Wikinger gleichzeitig und den dritten nach Bedarf steuern kann. In manchen Situationen ist das zwar ganz praktisch, allerdings kann es auch zu Koordinationsproblemen kommen, die eventuell sogar den Neustart eines Levels notwendig machen können.

Von diesen kleinen Schwächen einmal abgesehen ist das Game für die Freunde gepflegter Geschicklichkeitsspiele ein absolutes Muß. Bis



Segelflieger-Olaf in voller Aktion.

sich die Wikinger wieder aufs heimische Bärenfell knallen können, dürfte so manche Gehirnzelle ins Schwitzen geraten ...

Michael Anton



- Wir bauen eine Brücke -



Das Lavafeld versperrt unten den Weg zum Erfolg. Wenn Baleog aber ...



... die Tropfsteine an der Decke unter Beschuß nimmt, bilden sie eine Brücke.

mit der gestreifte Spieler auch ruhigen Gewissens eine kleine Schlafpause einlegen kann. „The Lost Vikings“ ist eine tolle Mischung aus Strategiespiel und Jump&Run, die dazu noch ansprechend verpackt wurde. Satte 37 Level

zelen Level allerdings etwas nervig und eintönig wird. Dafür bekommt das Auge wesentlich mehr geboten, nämlich farbenfrohe Grafiken und ge-



Extrawaffen wie diese Smart Bomb können manchmal ganz nützlich sein. Leider gibt es viel zu wenig davon.



Mit Olaf als Sprunghilfe ist dieser Geheimraum endlich zugänglich. Es geht doch nichts über gutes Teamwork.



Zwölf Tips für angehende Nordmänner

Hier ist eine Fest-Komplettlösung eines frühen Levels!



1
Zu Beginn sollte Baleog eine Etage tiefer für Ruhe sorgen.



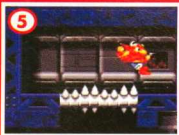
2
Dieser Apfel liefert für den Notfall frische Energie.



3
Baleog und Olaf klettern nach rechts auf die Plattform.



4
Erik muß zuerst nach links springen und dann die Leiter hinunter klettern.



5
Bei dieser hinterhältigen Dornenwalze hilft nur ein weiter Sprung.



6
Mit dem Aufzug geht es ein Stück(!) nach oben, damit das störende Kraftfeld ausgeschaltet werden kann.



7
Anschließend können Olaf und Baleog mit dem Aufzug nach unten.



8
Hier muß Olaf seine Brüder mit dem Schild vor den Laserstrahlen schützen.



9
Erik macht nun ein Riesensprung und holt schnell den Schlüssel.



10
Der letzte Fiesling wird von Baleog ausgeschaltet.

Na, auf den Geschmack gekommen? Keine Bange, die Rätsel werden in den späteren Leveln wesentlich komplexer. Nächtlanges Grübeln ist garantiert!



11
Mit dem Schlüssel wird nun die Türe geöffnet und...



12
...mit dem Teleporter geht es in den Nächsten Abschnitt.

Ganz klar, ohne ein solides Teamwork geht bei diesem Game gar nichts. Das kann manchmal ganz schön stressig werden, aber der Erfolg ist der Lohn.

„GAMERS“ meint...

Tolle Animationen, komplexe Level und eine gelungene Mischung aus Strategie und Action.

GRAFIK SOUND

1-

2

GAMEPLAY DAUERSPASS

2+

2+

Der Soundtrack wird mit der Zeit etwas nervig, ohne 6 Button Pad ist das Game schwer spielbar.

NOTE
2+

Hersteller:
Virgin
Preis:
ca. 130 DM
Genre:
Geschwindigkeit
Anzahl Spieler:
1-2 Spieler
Levels:
37
Schwierigkeitsgrad:
mittel
Continues:
Paßwort
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
8 MBit



Ob alleine oder zu zweit gleichzeitig: Im Lotus über Stock und Stein.



LOTUS II

R.E.C.S.



Lotus' Luxus-Rasereien - Straßenbau inklusive. Hebt der innovative Streckeneditor 'R.E.C.S.' Lotus II aus der Masse der mittelmäßigen Rennspiele?

Owohl dem Vorgänger 'Lotus Turbo Challenge' auf dem Mega Drive nicht gerade ein durchschlagender Erfolg beschieden war, versucht Electronic Arts es doch noch mit einer Umsetzung des sehr erfolgreichen zweiten Teils dieses Computer-Hits.

Veteranen des ersten Lotus-Spiels werden ihren Augen kaum trauen: Nur wenige Details des Spiels haben sich geändert - die Rennsequenzen blieben fast unverändert erhalten. Weiterhin sucht Ihr Euch aus einer Palette von vier schnittigen Gefährten Euren Traumwagen aus und macht dann

entweder alleine oder zu zweit gleichzeitig im Split-Screen-Modus die Mega-Drive-Straßen unsicher. Damit den ambitionierten Jung-Rasern die Flitzerei nicht zu leicht fällt, platzierte die Lotus-Macher diverse Gemeinheiten auf der Straße: Geschick ausweichen solltet Ihr Baustellen und deren Überresten. Im Fall ei-

ner einer der sieben Musiken zu hören.

Neu und besonders clever gelang der Streckeneditor. Mittels einiger Einstellungen könnt Ihr begrenzt Einfluß auf eine neue Strecke nehmen. Dank der mathematischen Lösung des Streckeneditors sind detaillierte Streckenbearbeitungen zwar unmöglich - ungeduldige Mochtgegner

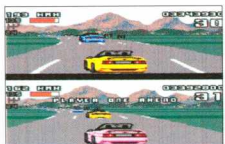
Auto-Ähnlichkeiten: Lotus im Überfluß.

Straßenbauer kommen aber unkompliziert auf Ihre Kosten. Fertige Strecken könnt Ihr

mittels eines simplen Paßwort-Systems auch für die interessierte Nachwelt erhalten. Schade um die gewitzte Editor-Idee: Noch immer leidet Lotus unter spielerischer Langeweile und viel zu wenigen Elementen: Selbst der Zweispieler-Modus kann angesichts öder Straßenzüge, farbloser Autos und der schwammigen Steuerung nicht begeistern.

Im Zeitalter eines 'Virtua Racing' ein mittelmäßiger und überflüssiger Renner.

Julian Eggebrecht



nes Sturmes driften Euer Gefährt verächtlich ab, und im Gewitterregen schliddert der Wagen angesichts des Aquaplaning wie im tiefsten Winter.

Gefahren wird nicht nur gegeneinander sondern vor allem gegen die Zeit. Karambolagen mit den schichtgestalteten Autos der Mitbewerber führen zu allzu abrupten und ungewollten Stops.

Die akustische Hintergrunduntermalung sucht Ihr Euch im Autoradio aus - Soundeffekte gibts unverständlicherweise nur anstel-



Die Qual der Wahl: Modelle im Überblick.

Das Autoradio: HiFi auch unterwegs.

Der R.E.C.S.-Editor: Zahlenkolonnen als Architekten.

„GAMERS“ meint...

NOTE

3

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 130 DM
Genre: Action/Sport
Anzahl Spieler: 1-2 Spieler
Levels: 6
Schwierigkeitsgrad: mittel
Continues: -
Erhältlich: ab sofort
Speicherkapazität: 8 MBir

Innovativer Streckeneditor und integrierter Zweispieler-Modus sind sicher positiv zu vermerken.

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

Mittelmäßige Spielbarkeit, langweilige Grafiken und zu wenig Abwechslung - zu trist für eine gute Wertung.

HAAAAALLO AUFWACHEN!!!

Hier kommt das Angebot Deines Lebens:

SONICTM + 3 1 Jahr GAMERS

**Kneif' mich mal...
Ich glaub', ich träume!**

Nein, nein, keine Angst.

Du bist nicht wahnsinnig geworden.

(Höchstens wir...) Aber Du hast schon recht: Dieses Angebot klingt wirklich

fast zu gut, um wahr zu sein. Und trotz-

dem ist es so. Im GAMERS SHOP - und

nur dort - kannst Du jetzt das folgende

Super-Sonic-Paket bestellen: **SONIC 3**,

der neue Jump&Run-Maßstab fürs

Mega Drive + 1 **GAMERS**

Jahres-Sonder-Abo für

nur DM 149,-



für nur
149,-
Märker

Im Klartext heißt das:
Außer dem begehrten
Modul bekommst Du

ganze 6 Ausgaben Deines Lieb-
lings-Magazines. Immer brandak-
tuell - regelmäßig frei Haus. Und -

mal ehrlich: Das neueste Abenteuer des
rasenden Igels steht doch sowieso schon auf

Deinem Einkaufszettel, oder? Deshalb gleich den

Coupon ausfüllen und auf ein bestens informiertes SEGA Jahr freuen.



Alle Sonics © by SEGA 1994

Jede Menge "Sonicliches" findest Du in dieser Ausgabe außerdem auf den Seiten 22 - 25 und 84 - 107. (Hut ab, Reza!)



Was kann schon dran sein, denkst sich der GAMERS-Schreibknecht, wenn Sega einen neuen Formel-1-Simulator ins Rennen schiekt? Und dann dazu auch noch einen mit Vektorgrafik – das hatten wir doch schon im letzten Jahrhundert, oder? Und so wäre dieser Montag genau so ein trister Tag geblieben wie die restlichen 45 dieses Jahres (6 Wochen sind Urlaub) – wäre das neue Game nicht die Mega-Drive-Umsetzung von „Virtua Racing“.

Vielleicht kennt Ihr das Game ja schon aus der Spielhalle. Da steht das Teil als Zweispielerautomat oder als Einmann-Simulator mit beweglichem Sitz herum und ist



Alles stil-echt: Die große Vektor-ampel startet das große Vektorrennen ...

nach eigenen Erfahrungen immer recht gut besucht – was bei der edlen Ausführung auch kein Wunder ist. Selten hat man so gut gemachte und blitzschnelle Vektorgrafik in einem Rennspiel bewundern dürfen.

Das heimische Mega Drive ist zwar auch eine richtig feine Kiste, aber so viel Power wie ein Marktstückgrab hat das Teil nun auch nicht, eine echte Eins-zu-Eins-Konvertierung geht aus technischen Gründen nicht. Die hohe Grafikauflösung lässt sich überhaupt nicht auf dem Mega Drive realisieren, und auch das rasende Tempo ist eigentlich nicht drin. Daher hat man bei Sega richtig tief in die Trickkiste gegriffen, um das letzte Quentchen Power aus der Hardware zu kitzeln. Virtua Racing ist das erste Teil für Euer Mega Drive, das einen kleinen Coprozessor namens SVP im Inneren der

VIRTUA RACING

Eine beinahe gespenstische Szene: Das Telefon in der Redaktion läutet Sturm – aber vergeblich. Kein GAMERS-Redakteur hockt hinter seinem Schreibtisch, und das am hellen Montagmittag. Wurde das Gebäude etwa evakuiert? Nein! Sind alle krank? Ja, in gewisser Hinsicht: Das Virtua-Racing-Fieber grassiert und hält das Redaktionsteam im Testraum gefangen...



Nicht viel, aber gut: Drei Strecken zur Auswahl.

Cartridge verbirgt, um den Grafikaufbau zu beschleunigen.

Soviel Aufwand für einen einfachen Rennsimulator? Ja, glücklicherweise. Dank der enormen Rechenpower des Zusatzchips geht Virtua Racing ab wie Nachbars Katze. Die Strecke fliegt nur so am Spieler vorbei – völlig ohne Ruckeln und Flackern. Dem kleinen Coprozessor geht nicht einmal die Puste aus, wenn mal richtig viel los ist, vielleicht weil gerade viele gegnerische Wagen im Blickfeld sind. Der für ein richtig gutes Rennspiel wichtige „Rausch der Geschwindig-

keit“ kommt bei Segas Formel-Eins-Racer auf wie bei kaum einem anderen Game. Virtua Racing dürfte damit zur Zeit das schnellste Action-Game fürs Mega Drive überhaupt sein.

Aber nicht

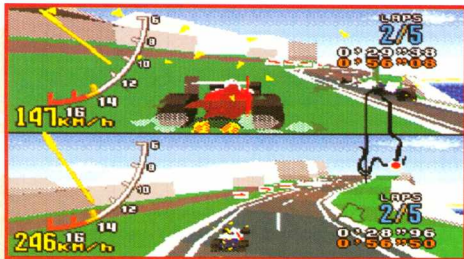
nur das Tempo stimmt. Die Strecken und Hintergründe bestehen zwar nur aus vektorgrafik-typischen, „altmodischen Polygonen“, wie es sich für Vektorgrafik gehört, aber gewußt wie: Zahlreiche



Die Replay-Funktion bekommen nur die Besten zu sehen!

Details wie Brücken, Tunnel oder auch Bremspuren auf der Fahrbahn machen die rasende Jagd nach den Hundertstel auch zu einem optischen Genuß. Laßt Euch nicht von unseren Screenshots täuschen. Gedruckt sehen die Grafiken vielleicht eckig und grob aus – aber animiert wird das Ganze zu einem einzigen Genuß!

Da kommt Freude auf: Bei der Cockpitsicht neigt sich der Wagen in den Steilkurven mit.



Auch im Split-Screen-Modus mit zwei Spielern geht noch voll die Post ab!

tomatikgetriebe gegen eine manuelle Schaltung austauschen. Das Röhren im Getriebe können wir aber nur ausgefuchsten Rennprofis empfehlen, denn schon mit Automatik habt Ihr wirklich alle Hände voll zu tun.

Wahre Sahne ist das Fahrfeeling von Virtua Racing.



Wow, ein Tiefflieger! Haltet Eure Pilotenscheine zur Kontrolle bereit!



Auch wenn es hier so aussieht: Der Grünstreifen ist kein Parkplatz!

Virtua Racing legt keinen Wert auf die hundertprozentige Simulation von Formel-1-Rennen. Im Vordergrund steht vielmehr die Action. Verschachtelte Untermenüs mit unzähligen Tuning-Optionen werdet Ihr bei dem Game genauso vergeblich suchen wie eine Fahrzeugauswahl. Drei verschiedene Schwierigkeitsgrade stehen zur Auswahl, und wer mag, kann das bequeme Au-



Dank der feinfühligsten Steuerung habt Ihr die bestmögliche Kontrolle über Euer Gefährt. Wenn es Euch doch mal von der Piste hebt, ist das auch kein Beinbruch: Kleine Rempel bestraf das

Programm nur mit Geschwindigkeitseinbußen, Ihr bleibt nicht einmal völlig stehen. Selbst ein Vollcrash wirft Euch nicht mehr als etwa fünf Sekunden zurück. Okay – das ist vielleicht unrealistisch, kommt aber der prallen Action sehr zugute.

Die besagten fünf Sekunden sind beim Formel-1-Rennen natürlich kein Pappenstiel. Schon auf der einfachsten Schwierigkeitsstufe müßt Ihr Euch ganz schön langmachen, um gegen das

Heer der 15 Computerwagen im „Virtua Racing“ zu bestehen. Auf dem höchsten der drei Schwierigkeitsstufen habt Ihr nur dann Chancen auf einen Spitzenplatz, wenn Ihr die Strecken im Schlaf beherrscht und mit manueller Schaltung fährt. Der vielleicht fieseste Gegner sitzt aber nicht am Steuer eines Wagens, sondern lacht Euch vom oberen Bildrand entgegen:

der Timer. Er tickt gnadenlos die Sekunden herunter, und bei Null ist Schluß mit lustig. Zu Beginn des Rennens bekommt Ihr ein Zeitguthaben, das beim Durchfahren der Checkpoints wieder aufgefrischt wird. Aber selbst, wenn Ihr wie der Henker über die Piste heizt – die Bonussekunden können den Zeitverlust nicht ganz ausgleichen. Ungeübte Fahrer ereilt das schon weit vor der letzten Runde das Time-Out.

Der besondere Clou bei Virtua Racing ist aber der Versus-Modus, bei dem Ihr mit zwei Spielern gegeneinander antretet. Der Bildschirm

wird dabei im Split-Screen-Modus horizontal geteilt. Die Übersicht für jeden Spieler geht dabei zwar etwas flöten, aber daran ist nichts zu meckern. Immerhin darf auch im Zweispielermodus jeder Spieler die Perspektive unabhängig vom anderen auswählen.

Spielerisch geht es auch zu zweit richtig gut zur Sache. – Das Game wird nicht einen Deut langsamer. Aber leider bleiben in diesem Modus die computergesteuerten Wagen in der Box, Ihr seid immer nur zu zweit auf der Piste. Für Computerge-



Oh, wie schön: ein virtueller Tunnel!

ner hat die Rechenpower dann wohl doch nicht mehr gereicht, was ein bißchen schade ist. Aber auch „nur“ mit zwei Leuten kommt echt Freude auf! Wenn zwei ungleich talentierte Piloten gegeneinander antreten, dann könnt Ihr per fünfstufi-



Türöffner! Auch wenn es nur ein guter vierter Platz ist ...

ger-Handicap-Einstellung den Schwierigkeitsgrad für jeden Fahrer getrennt einstellen. Mehr Handicap gleich mehr Schleuderei in den Kurven, weil die Steuerung träger wird – so einfach ist das.

Eine echte Droge für Alieinspieler ist der „Free-Run“-Modus, die Jagd auf neue Bestzeiten. Klingt langweilig? Iwo, nicht bei Virtua Racing. Immer wieder werdet Ihr neue Kniffe finden, um Eure bisherigen Bestzeiten zu unterbieten. Schon das Austüfeln der Ideallinie für eine einzige Kurve macht sich in wertvollen



Hundertstelskunden bezahlt – das nennen wir realistisch. Dank eingebauter Batterie speichert das Modul die Bestzeiten dauerhaft ab. Wenn Ihr Euch in die Bestenliste „hineingerast“ habt, dürft Ihr hinterher im Replay-Modus Eure Tour noch einmal aus der Vogelperspektive verfolgen.

Ziemlich trübe sieht es leider bei der Anzahl der Strecken aus. Virtua Racing enthält gerade mal drei verschiedene Rundkurse – das ist man von anderen Games verwöhnter. Allerdings bestehen sie allesamt aus wahren Un-

verschiedenen Metallic-Lakken selbst mischen wollten. Aber so zwei, drei verschie-



Eine der grafisch stärksten Passagen: die Fahrt durch das Felsental.

dene Wagen zur Auswahl oder gar mal eine Fahrt im Regen oder bei Dunkelheit – das wäre noch das Tüpfelchen auf dem i gewesen.

Eine ganz besondere Bonbon ist die Geschichte mit den unterschiedlichen Perspektiven. Vier verschiedene Blickwinkel stehen zur Auswahl, von der „Motorhaubensicht“ bis hin zur „Luftaufnahme“. Die beste Perspektive ist hauptsächlich Geschmackssache – deswegen könnt Ihr auch während des Rennens umschalten. Beim klassischen Mega-Drive-Joypad schaltet Ihr per C-Button zyklisch zwischen den Perspektiven ein. Stolz Besitzer eines Sechser-Pads dürfen die einzelnen Perspektiven direkt per Knopfdruck auswählen. Beim Wechsel blendet das Programm wunderbar flüssig stufenlos um, so daß Ihr immer voll im Bild

Der Übersicht natürlich nicht abträglich, aber ein bißchen nervtötend geraten ist der Sound, das Problemkind vieler Rennspiele. Segas Version vom satten Motorsound hat sich immerhin das Prädikat „originell“ verdient. Wie's klingt? Sicher habt Ihr schon mal

eine ordentliche Küchenmaschine in Action gehört. Prima – ganz genau so klingen die virtuellen Motoren von Virtua Racing. Ist wirklich nicht toll geraten, aber man nimmt's halt in Kauf. Erträglich ist das schon der Rest der akustischen Untermauerung. Gnädigerweise haben die Entwickler auf eine durchgängig dudelnde Musik ver-

Zweifel: Virtua Racing ist mit Abstand das beste Rennspiel fürs Mega Drive und wird es wohl wahrscheinlich auch bleiben. Selten hat man ein Game mit einem dermaßen hohen Suchfaktor gesehen! Im Gegensatz zu vielen anderen Zweispielergames macht das virtuelle Rennen sogar allein längerfristig Spaß. Und so wären wir fast geneigt, einen Satz à la „gehört in jede Mega-Drive-Sammlung“ zu schreiben – wenn die Sache nicht einen riesigen Haken hätte.

Der größte Schwachpunkt beim virtuellen Rennen ist sehr realer Natur. Denn Coprocessor hin und her – Segas empfohlener Verkaufspreis von 280 DM ist schlichtweg eine Unverschämtheit! Traurig, aber wahr: Mit diesem Wucherpreis ist Virtua



Nur Dekoration, aber gut gemacht: Die Jungs vom Pit-Stop.

mengen von Polygonen, und das rächt sich nun Mal beim Speicherbedarf. Selbst der große Bruder aus der Spielhalle hat nur drei Strecken. Immerhin kann man mit Fug und Recht behaupten, daß die Pisten wirklich nicht von schlechten Eltern sind. Vor allem der teuflische Ritt durch

RESULT			
COURSE: BIG FOREST			
TOTAL: 3'41"30			
WINNER		PLAYER 2	
LAP	TIME	LAP	TIME
1st	0'46"16	1st	0'51"22
2nd	0'49"50	2nd	0'47"02
3rd	0'48"10	3rd	0'52"00
4th	0'42"32	4th	0'48"34
5th	0'45"12	5th	0'48"16

Nach dem Rennen erfahrt Ihr alle Ergebnisse auf die Hundertstel genau!

zichtet, sondern haben ihrem Game nur ein paar Jingles und Sprachsamples spendiert. Die bekommt Ihr wie beispielsweise zu hören, wenn Ihr einen Checkpoint durchfahrt. Wohlran, das schon das ohnehin arg gestresste Nervenkostüm! Trotz kleinerer Tücken gibt es aber überhaupt keinen

Racing das erste Spiel, dessen Preis den Wert der Konsole bei weitem übersteigt. Sorry, Sega, aber da Klappen uns echt die Fußnägel hoch! Sei's drum: Wer den völlig überteuerten Preis zahlt, bekommt dafür halt auch ein supermegagutes Rennspiel – überlegt es Euch ...

Gerald Arend



die Felsenschlucht bei der dritten Strecke zeugt von dem unglaublichen Aufwand, die Entwickler beim Streckenbasteln betrieben haben.

So unterm Strich hätte dem Game aber ein bißchen mehr Einfallsspielraum ganz gut zu Gesicht gestanden. Nicht, daß wir gern aus 37 verschiedenen Spoilern auswählen und die Wagenfarbe aus 13

Die Mini-Karte rechts bringt es an den Tag: Fahrer eins hängt ganz schön hinterher!

bleibt. Wenn Ihr mit 3-Button-Pad fahrt, müßt Ihr allerdings unter Umständen einen kurzen Ausflug zur 'Motorhauben-Perspektive' in Kauf nehmen – das kann leicht mal zu einem Vollcrash führen!

„GAMERS“ meint...

Rasend schnell, geniale Spielbarkeit, Zweispielermodus – die ultimative Action garantiert langen Spielspaß!

GRAFIK	SOUND
1.	3
GAMEPLAY	DAUERSPASS
1.	1.

Unverschämte teuer, nur drei Kurse, keine Gegner im Zweispielmodus, nerviger Motorsound.

Hersteller:
Sega

Preis:
ca. 280 DM

Genre:
Action/Sport

Anzahl Spieler:
1-2 Spieler

Levels:
3 Strecken

Schwierigkeitsgrad:
-

Continues:
-

Erhältlich:
ab April

Speicherkapazität:
16 MBit

- Was ist Vektorgrafik? -

Daß bei Virtua Racing ausschließlich Vektorgrafik zum Einsatz kommt, kommt natürlich nicht von ungefähr. Mit keiner anderen Animationstechnik ließe sich dieses rasende Tempo auf einem „Kleinrechner“ wie dem Mega Drive sonst hinkriegen. Die meisten Videospiele arbeiten mit Bitmaps, also vorgefertigten Bildobjekten. Gespeichert sind diese Teile als Pixelmuster, schön Bildpunkt für Bildpunkt. Diese Grafikelemente schlucken nicht nur ordentlich Speicher, außerdem muß der Rechner für die Animation große Datenmengen in den Videospeicher kopieren. Die Hardware aller Spielkonsolen ist zwar speziell für solche Operationen ausgelegt, können aber nur eine sehr begrenzte Anzahl von Bitmapobjekten gleichzeitig darstellen und bewegen. Bei Vektorgrafiken sind alle Objekte der Spielszene in sind hier lediglich als

mathematische Beschreibung mehrerer Flächen (Polygone) gespeichert. Diese Beschreibung besteht lediglich aus ein paar Zahlen für die Eck-Koordinaten und einem Zahlenwert für die Far-

be. Das Programm wertet diese Daten während des Spiels in Echtzeit aus und zeichnet setzt die Grafiken auf dem Bildschirm aus einzelnen Polygonen zusammen. Da die meist dreieckigen Flächen

dank ausgeklügelter ProgrammROUTINEN sehr schnell gezeichnet sind, lassen sich so flotte Animationen aus ziemlich wenig Daten herstellen. Die Kehrseite der Medaille ist allerdings, daß Vektorgrafiken nicht besonders realistisch aussehen – unsere Welt besteht nun mal nicht aus Dreiecken. Letztendlich ist für die grafische Qualität aber entscheidend, aus wie vielen Polygonen die Szenarien zusammengesetzt sind. Ein weiterer Vorteil der Vektoren ist, daß sie sich problemlos und schnell für jede beliebige Perspektive umrechnen lassen. Das stufenlose Umschalten zwischen verschiedenen Ansichten wie bei Virtua Racing ist, programm-technisch, beinahe ein Kinderspiel. Bitmap-Grafiken müssen hier passen. Das Umrechnen und Skalieren solcher „vorgefertigter“ Grafiken bleibt sehr schnellen Rechnern vorbehalten.

- VEKTOR -

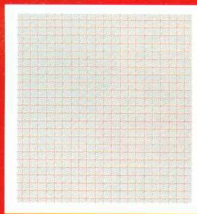
66,11,88,243,990,37,223,
18,88,6,99,8,63,43,56,
6,98,14,45,88,5,99,84,43,2,
30,88,5,99,84,4,32,45,
17,37,47,57,32,112,554,
6,56,778,243,355,233,12,
520,91,16,61,1,88,62,22,
70,87,61,10,12,26,25,9,
42,26,98,81,15,54,49,33,
32,86,99,86,3,447,23...



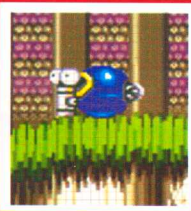
Die Daten werden in Polygone umgerechnet.



- PIXEL/BITMAP -



Die Grafik wird in den Videospeicher kopiert.



Power aus dem Coprozessor

Rasante Action, Speed ohne Ende – das Mega Drive läuft bei Virtua Racing zu neuer Höchstform auf. Dafür mußte zusätzliche Hilfe herbei: der SVP. Hinter diesem nichtssagenden Kürzel verbirgt sich der Sega Virtual Processor, ein spezieller mathematische Coprozessor. Der unscheinbare Silikon-Winzling entlastet den Hauptprozessor des Mega Drive, indem er sich um die Berechnung der vielen Polygone kümmert. Vielleicht kommt Euch das alles ein bißchen bekannt vor. Richtig: Vorgemacht hat das Nintendo mit dem FX-Chip fürs Super-NES. Er kam erstmals in dem Weltraumballerspiel Star-

wing/Starfox zum Einsatz, das ebenfalls durch hyper-schnelle Vektorgrafik besticht. Der Sega Virtua Processor hat von der technischen Seite aber zur Zeit die besseren Karten. So taktet Segas flotter Rechenknecht mit saten 23 MHz und ist damit über doppelt so schnell wie Nintendos Gegenspieler. Diese rasende Geschwindigkeit reicht aus, um etwa 300 bis 500 Polygone pro Sekunde auf den Bildschirm zu zaubern. Außerdem hat der putzmuntere Rechenzwerg auch noch eine musikalische Ader: Er ergänzt die Mega-

Drive-Soundfähigkeiten nochmals um zwei Stimmen. Der SVP wurde nach Aussagen von Sega speziell für die

Mega-Drive-Umsetzung von Virtua Racing entwickelt. Keine Frage: Der hohe Aufwand hat sich ganz ohne Zweifel gelohnt, rächt sich aber im extrem hohen Preis des Games.

Das große Vorbild: Der Arcade-Automat 'Virtua Racing', hier als Zweisitzer.





Nach monatelangem Dauereinsatz geht es dem Ende entgegen. Das Original-Joypad ist reif für die Mülltonne; Ersatz muß her! Glücklicherweise gibt es eine breite Auswahl an Pads. Die Qual der Wahl: Wollt Ihr ein Sega-Pad kaufen oder das eines Fremdanbieters? Reichen 3 Feuerknöpfe oder muß ein 6-Button-Pad her? Oder vielleicht lieber ein Joyboard? Vom normalen Standard-Pad für 30 Kröten bis zum programmierbaren Luxusgerät zum x-fachen Preis ist alles zu haben. Doch hält Euer Kandidat, was er verspricht?

Sega 6-Button-Pad

Kein Ruhmesblatt für Sega ist deren neues 6-Button-Pad. Es etwas kleiner als das normale Standard-Pad und liegt deutlich schlechter in der Hand. Mitmenschen mit überdurchschnittlich großen Pranken können schon jetzt zum nächsten Test weiterblättern.

Die zusätzlichen drei Feuerknöpfe sind viel zu winzig und liegen viel zu nahe bei ihren ungleich größeren ‚Kollegen‘. In der Hitze des Gefechts sind da Verwechslungen programmiert. Immerhin besitzen die Feuerknöpfe einen spürbaren Druckpunkt. Sonderfunktionen wie Dauerfeuer werdet Ihr vergeblich suchen. Besonders bei einigen Ballergames werdet Ihr diese



Funktion bitter vermissen. Von Mikroschaltern ist ebensowenig zu sehen. Selbst für 40 Mark ist diese Ausstattung etwas dünne. Das SG Pro Pad bietet für den selben Preis wesentlich mehr. Doch es kommt noch schlimmer: Das Steuerkreuz ist so schwabbelig wie eine Portion Götter Speise. Jedes Manöver von Sonic&Co wird so zur Glücksache. Wenn Ihr genau

„Neue Joypads und Joyboards im Härte-Test“

UNDER CONTROL

Selbst das schönste Action-Game wird zur Qual, wenn das Joypad langsam seinen Geist aufgibt. Die Feuerknöpfe klemmen, der Schalter fürs Dauerfeuer ist abgebrochen und das viel zu kurze Kabel löst sich aus dem Gehäuse. Ersatz muß her!

Bereits ein schwabbeliges Steuerkreuz kann einem jeden Spaß verderben. Da hilft dann auch das schönste Design nichts mehr. Wir haben nun acht neue Pads dem gnadenlosen Gamers-Dauertest unterzogen. Aber seht selbst...

Martin Klugkist



hinhört, könnt Ihr das Teil sogar knirschen hören. Unglaublich, aber wahr! Spätestens hier ist es an der Zeit, ein klares Urteil zu sprechen: Macht einen großen Bogen um das 6-Button-Pad von Sega. Es gibt wirklich Besseres auf dem Markt!

Sega 6-Button-Pad

HANDLING	BUTTONS	NOTE 4
4	4	
EXTRAS	MATERIAL	
5	4	
HERSTELLER	PREIS	
Sega	ca. DM 40,-	

SG Pro Pad

Sie verstanden sich auf Anhieb gut: das SG Pro Pad und unser Mega Drive. Seitdem findet das alte Original-Pad kaum noch jemanden, der es mal benutzt. Doch genug davon.

Der SG-Controller hat zwar nur drei Buttons, die aber reichen für die meisten Spiele. Umsteiger vom SNES werden sich gleich wie zu Hause fühlen, da die äußere Form der drei Nintendo-Pads ähnelt. Dies sollte Euch nicht abschrecken, denn dadurch sind an der oberen Seite zwei große Knöpfe, die Ihr frei belegen könnt - ich sage nur „Sonic Spinnball“. Für jeden der drei Buttons könnt Ihr ein Dauerfeuer in drei Geschwindigkeitsstufen einstellen, je nach Anwendung entweder Full-Auto (feuert immer) oder Semi-Auto (feuert nur bei



Knopfdruck). Ja sogar eine Zwei-Stufen-Slow-Motion-Funktion haben die Designer von QuickJoy auf dem kleinen Pad untergebracht. Ein weiterer Pluspunkt ist der extrem günstige Preis, den wir wohl alle zu schätzen wissen. Deswegen findet Ihr natürlich keine teuren Mikroschalter an diesem Controller, sondern die altherbährten Kontaktschalter. Doch gerade diese verrichten seit Jahren ihren Dienst in allen möglichen Pads, und sie machen es gut. Dieses Pad ist das Beste, was Ihr Euch und Eurer schwarzen Lieblingskonsole bei einem streitbaren Preis-Leistungs-Verhältnis antun könnt.

Es fällt wirklich schwer, negative Aspekte zu finden; doch halt: Etwas gibt es. Das einzige Manko ist wohl das etwas zu kurz geratene Kabel.

SG Pro Pad

HANDLING	BUTTONS	NOTE 2
2	2-	
EXTRAS	MATERIAL	
2-	2-	
HERSTELLER	PREIS	
Quick Joy	ca. DM 35,-	

SG Programpad

Nicht einmal auf den ersten Blick kann man das SG Programpad mit seinem kleineren Bruder, dem SG Propad, verwechseln. Dafür sorgen das imposante LC-Display an der Oberseite des Pads sowie drei zusätzliche Feuerknöpfe, die kreisförmig um die anderen Knöpfe plaziert sind. Diese drei Extrabuttons können mit beliebigen Tastenfolgen mit bis zu acht Befehlen frei programmiert werden. Jeweils drei Programme sind möglich, allerdings gehen sie beim Ausschalten leider verloren. Schade auch, daß sich zum einen die drei Zusatzknöpfe nicht wahlweise wie ein 6-Button-Pad funktionieren, und daß die Programmierfähigkeit nicht dazu benutzt wurde, gleich noch einige Festprogramme wie Special Moves für Street Fighter oder Mortal Kombat mitzuliefern. Das klobige Display stört etwas bei der Benutzung der seitlichen Tasten, durch die schwer erreichbare Start-Taste kann es bei Spielen, die diese intensiv nutzen (z. B. Mortal Kombat, Lost Vikings) zu erheblichen Bedienungsproblemen kommen. Unpraktisch ist auch, daß man sich zur Aktivierung des Dauerfeuers erst durch das Programmier-Menü hangeln muß, die Schiebescalter des kleineren Bruders sind da wesentlich praktischer und schneller zu bedienen. So ein Display sieht zwar tischig gut aus, wer aber keine Program-

ASCIIPad SG-6



Schlicht schwarz wie Segas Original, aber mit eleganterer Form präsentiert sich Asciiware's Sechs-Button-Pad.

Das Gehäuse ist relativ flach gehalten, wobei die seitlichen Wangen dicker sind als der Mittelteil. Dadurch finden die Mittelfinger sehr guten Halt – sehr

ASCIIPad SG-6

HANDLING	4
BUTTONS	2-

EXTRAS	3-
MATERIAL	2+

HERSTELLER	PREIS
ASCIWare	ca. DM 86,-

NOTE
3-

ergonomisch. Bei diesem tollen Design kann leider der Rest der Technik nicht mithalten. Das Steuerkreuz läßt sich beispielsweise recht angenehm bedienen, hinterließ aber einen etwas schwammigen Eindruck.

Vollkommen unpraktisch ist die Mega-Drive-untypische Anordnung der Knöpfe. Der Hersteller hat hier einfach das Layout von Super-Nintendo-Pads übernommen. Das war eine wirklich blöde Idee: Die hintenliegenden Buttons entsprechen den Knöpfen C und Z des Original-Sega-Pads. Und so könnt Ihr das Asciiware-Teil für die Spiele vergessen, die Knopf C benutzen und keine Funktion zum Umbelegen der Tasten besitzen – es sei denn, Ihr nehmt die wirklich heftige Umgewöhnung in Kauf. Da hilft das beste Gehäusedesign nicht weiter! Unangenehm aufgefallen sind uns die Start- und Mode-Tasten, die viel zu schmal geraten sind und zu eng nebeneinander angebracht sind.

Auch von den zusätzlichen Features gesehen, lohnt sich der Kauf kaum. Das Pad ist nicht programmierbar, immerhin gibt's die obligatorische Slow-Funktion (per unpraktischem Schiebescalter) und eine Turbo-/Autofeuer-Option. Letztere läßt sich individuell für jede Taste ein- und ausschalten – schade nur, daß Asciiware seinem Pad keinen Regler für die Feuerfrequenz spendiert hat.

SG Propad 2

Mehr für massive Mauerpranken als für Spielerhände ist das SG Propad 2 geeignet. Das Pad ist dick und klobig und liegt dadurch nicht sonderlich gut in

SG Propad 2

HANDLING	4
BUTTONS	4-

EXTRAS	3+
MATERIAL	3

HERSTELLER	PREIS
Quick Joy	ca. DM 40,-

NOTE
3-

der Hand. Das Steuerkreuz ist verflixt schwammig und zeigt vor allem bei Bewegungen nach unten deutliche Schwächen: Es passiert sehr oft, daß Ihr das Kreuz mal in die falsche Richtung drückt. Wenig Erfreuliches gibt es auch von den Buttons zu berichten. Sie haben einen zu langen Druckweg, was schnelle Feuersalven mächtig erschwert. Außerdem klicken die Knöpfe unangenehm laut. Wie der Name andeutet, ist dieses Pad programmierbar – allerdings nur in sehr geringem Maße. Zum einen könnt Ihr die sechs Hauptbuttons individuell mit Turbofeuer belegen. Permanentes Autofeuer fehlt aber ebenso wie ein



Regler für die Feuerfrequenz – schade. Die hintenliegenden L- und R-Buttons sind für die Synchro-Feuer-Option gedacht. Beide lassen sich separat mit einer Kombination von beliebigen Buttons belegen. Tastenfolgen lassen sich aber nicht speichern, die Synchro-Funktion drückt sozusagen alle zugewiesenen Buttons auf einmal – damit ist das Pad nicht „Special-Move-tauglich“.

Eine nette Idee: Die Slow-Funktion wird nicht mit einem unpraktischen Schiebescalter aktiviert, sondern ganz bequem per Taster. Als kleines Gimmick besitzt das Propad 2 schließlich noch eine Anzeige mit insgesamt 6 Leuchtdioden. Dieses Mäusekino hilft Euch ein bißchen beim Programmieren und zeigt Euch an, für welche Buttons die Autofeuer-Funktion aktiviert ist oder welche Knöpfe an der Synchro-Funktion beteiligt sind. Nett!

SG Programpad

HANDLING	4-
BUTTONS	2-

EXTRAS	2-
MATERIAL	2-

HERSTELLER	PREIS
Quick Joy	ca. DM 70,-

NOTE
3+

mierfunktion benötigt, der kann sich die Mehrkosten für das Pad sparen und gleich das günstigere Propad zulegen. Das bietet zwar etwas weniger fürs Auge, aber hat ansonsten die gleichen Qualitäten und ist einen Tick besser zu handhaben.





Sega Power Stick 2



Die 6-Button-Welle rollt an, und natürlich darf da der klassische Power Stick nicht fehlen. Das Design ist bestens bekannt, der stabile Plastikriese mit den großen Auflageflächen für die Hände ist fast schon ein Kulturgut. (Obwohl die Frage

Sega Power Stick 2		NOTE 3+
HANDLING	BUTTONS	
2-	3-	
EXTRAS	MATERIAL	
2-	2-	
HERSTELLER	PREIS	
Sega	ca. DM 90,-	

immer noch offen ist, ob ein „normaler“ Spieler einen Joystick nicht lieber mit der rechten Hand bedient!!! Auf alte Bekannte stößt man leider auch, wenn man die ersten Steuerversuche unternimmt: Natürlich wurde mal wieder an Mikroschaltern gespart, wie lange die „Knackfrösche“ handfeste Prügel- oder Balleraction verkraften, sei dahingestellt.

Ansonsten ist der Stick mit dem Notwendigsten ausgestattet: Das Dauerfeuer ist für alle Buttons gemeinsam stufenlos regel- und für jeden Button einzeln zuschaltbar. Per Umschalter kann der Stick auch als normaler Dreiknopf-Joystick verwendet werden, eine Programmierfunktion oder vorprogrammierte Specials gibt es nicht. Insgesamt erlaubt das Design des Gehäuses durch die großen Auflageflächen ein langes und recht bequemes Spielen. Wie lange die Billigschalter aber mitspielen, das wird sich erst im Laufe der Zeit zeigen: Das dezente Klicken echter Mikroschalter wäre allerdings ein beruhigendes Gefühl und ein Garant für eine längere Lebensdauer gewesen. Allerdings könnt Ihr das gute Stück ja vielleicht auch etwas schonender behandeln, oder etwa nicht?

Fighter Stick SG-6

Von allen Sticks weist der „Fighter Stick SG-6“ von ASCIIware das sicherlich eigensinnigste Design auf. Mag dieses je nach Geschmack beim einen oder anderen vielleicht mehr auf Ablehnung stoßen, dürften in qualitativer Hinsicht die Meinungen jedoch kaum auseinandergehen.

Auf engstem Raum verstand es der Hersteller nicht nur sechs große Feuer-Buttons mit ordentlichem Druckpunkt, sondern auch noch Funktionsknöpfe für regelbares Dauerfeuer und Slowmotion unterzubringen. Das vor allem bei Ballerspielen sehr nützliche Dauerfeuer ist nicht nur in acht Stufen regelbar, sondern auch in zwei Versionen anzuwählen: Während bei der einen der entsprechende Knopf stets gedrückt werden muß, um das Feuer zu eröffnen (Turbofeuer), muß bei der anderen überhaupt nichts gemacht werden. Ganz von allein wird emsig geballert (Autofeuer). Lobenswert: Für jeden der sechs Buttons ist unabhängig voneinander eine Dauerfeurfunktion anwählbar.

Der stabile Fighter Stick SG-6 liegt obgleich seiner knappen Abmessungen ordentlich in der Hand und läßt trotz fehlender Mikroschalter präzises Steuern zu. Dank kurzer Schaltwege sind auch schnelle Lenkmanöver problemlos zu bewältigen. Einziges, aber auch

Fighter Stick SG-6		NOTE 2
HANDLING	BUTTONS	
2	2-	
EXTRAS	MATERIAL	
2+	2	
HERSTELLER	PREIS	
ASCIIWARE	ca. DM 100,-	

wirklich nur klitzekleines Manko: Die beiden Button-Reihen dürften ruhig ein wenig enger beieinander liegen.



IMP EX-9800

Das IMP EX-9800 eignet sich besonders gut für Leute, die mehrere Konsolen Ihr eigen nennen. Dank beigefügter Kabel und Umschaltmöglichkeit lassen sich alle gängigen Konsolen (und natürlich auch Euer Mega Drive) anschließen. Damit entfällt endlich der widerliche Kabelsalat, den zwanzig Joypads anrichten (wir können hier in der Redaktion ein Lied davon singen). Allerdings sind die Strippen verdämmt kurz, also braucht Ihr ein Verlängerungskabel oder den In-rat-Adapter, für den Ihr natürlich extra



löhen dürft. Auf der großzügigen Fläche könnt Ihr Eure Hände bequem ablegen. Alle Buttons und der Stick arbeiten mit Mikroschaltern und erlauben dadurch genaue Manöverieren. Ihr habt die Möglichkeit, für jeden Button Dauerfeuer einzustellen, könnt aber nur über einen Geschwindigkeitsregler verfügen.

Trotz der imposanten Ausmaße des Boards sitzen die sechs Feuerknöpfe leider sehr dicht zusammen. Das stört nicht bei Action- oder Ballerspielen, in denen Ihr sowieso nur schnell die Knöpfe drücken müßt. Für Geschicklichkeitsspiele ist das Board dadurch jedoch weniger geeignet. Natürlich gibt es auch eine Slow-Motion-Funktion für die schwierigen Stellen im Game.

Das Gerät ist zwar nur aus Hartplastik, fühlt sich dennoch trotzdem recht stabil an, was man bei dem Preis aber auch erwarten kann.

Wer gerne Action-Ballerspielen zockt, sollte sich das Teil mal anschauen. Allen anderen raten wir eher zu den handlichen Joypads.

IMP EX-9800		NOTE 3+
HANDLING	BUTTONS	
3+	3-	
EXTRAS	MATERIAL	
2	2-	
HERSTELLER	PREIS	
IMP	ca. DM ?	

INTER SOFT

NUR DEUTSCHE ORIGINALWARE

MEGA DRIVE

MEGA-CD

Adams Family	DA	105,80	Afterburner III	DA	86,80
Barts Nightmare	DA	105,80	Chuck Rock	DA	102,50
Champ. League Soccer	DA	107,80	Chuck Rock 2	DA	102,50
Cliffhanger	DA	91,80	Dune	DA	102,50
Cosmic Spacehead	DA	105,80	Hook	DA	65,50
Dracula	DA	114,80	Jaguar XJ220	DA	86,80
Dragons Revange	DA	105,80	Prince Of Persia	DA	86,80
F 15 Strike Eagle II	DA	125,80	Silpheed	DV	89,50
Gauntlet 4	DA	105,80	Sonic the Hedgehog	DA	89,80
Gods	DA	94,80	Spiderman vs Kingspin	DA	89,80
Hook	DA	89,80	Terminator	DA	104,80
International Soccer	DA	105,80	Thunderhawk	DV	102,80
James Pond 3	DA	93,80			
LHX Attack Chopper 2	DA	89,80			
Landstalker	DV	113,80			
Lotus Turbo Challenge 2	DA	84,80			
✕ Otifants	DA	90,80			
Pele Soccer	DA	95,80			
Robocop 3	DA	108,80			
Robopop vs Terminator	DA	120,80			
Sensible Soccer	DA	99,80			
✕ Sonic 3	DA	119,80			
Sonic Spinball	DA	102,80			
Terminator 2 Judgment day	DA	105,80			
Virtuell Pinball	DA	84,80			
Winter Olympics	DV	97,80			
Wiz 'n Liz	DA	107,80			
Young Indy	DA	113,80			
Zombies	DA	97,80			
Zool	DA	84,80			

MASTER-SYST

Addams Family	DA	89,80
Andre Agassis	DA	84,80
Dessert Speedtrap	DA	84,80
Dracula	DA	74,80
F1	DA	78,80
Jurassic Park	DA	78,80
Mortal Kombat	DA	107,50
Otifants	DA	72,50
Sensible Soccer	DA	74,80
Ultimate Soccer	DA	84,80
Winter Olympiics	DV	78,80

ZUBEHÖR

MASTER System II Base Set	102,80
MEGA CD 2 ohne Spiel	499,80
MEGA Drive 2 ohne Spiel	195,80
MEGA Drive Aladdin Set	299,50
♣ Sega 6-Button Control Pad	39,50
♣ Action Replay Pro	109,80
Sega 4 Player Adapter	58,80
Electronic Arts 4 Player Adapter	69,80

GAME GEAR auf Anfrage. Bitte Liste anfordern!!!

Irrtum und Druckfehler vorbehalten.
Neuerscheinungen können vorbestellt werden.
DA = Deutsche Anleitung E = Englische Anleitung.
Versandkosten: Vorkasse: + 5,- DM, UPS + Post + 9,-
DM zuzügl. Nachnahmegebühr. Ausland nur gegen
Vorkasse + 20,- DM. Gesamtpreise kostenlos!

INTER SOFT

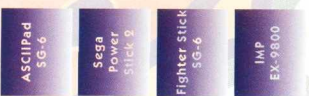
INTERSOFT GMBH
Groß Liederner Straße 27
29525 UELZEN

· Tel. 05 81 - 50 06 · Fax 05 81 - 1 44 61



Joypad Joypad Joypad Joypad

Hersteller	Sega	Quick-Joy	Quick-Joy	Quick-Joy
Feuerknöpfe	6	3	3	6
program. Feuerknöpfe	-	2	5	2
programmierbar	Nein	Nein	Ja	Ja
Mikroschalter	Nein	Nein	Nein	Nein
Dauerfeuer	Nein	Ja	Ja	Ja
Slow Motion	Nein	Ja	Ja	Ja
Gewicht	165 Gramm	169 Gramm	219 Gramm	172 Gramm
Maße	BXHXT 15X8X3	BXHXT 16X8X2	BXHXT 16X9X2	BXHXT 16X8X2
Kabellänge	2,2 Meter	1,3 Meter	2,5 Meter	1,4 Meter
Preis	DM 40,-	DM 35,-	DM 70,-	DM 40,-



Joypad Joyboard Joyboard Joyboard

Hersteller	ASCII	Sega	ASCII	IMP
Feuerknöpfe	6	6	6	6
program. Feuerknöpfe	-	-	-	-
programmierbar	Nein	Nein	Nein	Ja
Mikroschalter	Nein	Nein	Nein	Ja
Dauerfeuer	Ja	Ja	Ja	Ja
Slow Motion	Ja	Nein	Ja	Ja
Gewicht	175 Gramm	802 Gramm	672 Gramm	818 Gramm
Maße	BXHXT 17X9X2	BXHXT 29X15X11	BXHXT 20X16X8	BXHXT 27X19X9
Kabellänge	1,4 Meter	2,2 Meter	1,8 Meter	0,5 Meter
Preis	DM 60,-	DM 90,-	DM 100,-	Noch nicht festgelegt

KX

TEST

MEGA DRIVE

Die Bewohner dieses Dorfes sind nicht unbedingt die freundlichsten.

So geht es auch Puggsy, dem Helden dieses Jump&Run aus dem Hause „Psygnosis“. Er sieht zwar auf den ersten Blick etwas seltsam aus, aber immerhin hat er Arme und Beine, ein erfolgreiches Überleben in der Fremde sollte eigentlich kein Problem sein. Und vielleicht findet unser Held bei seiner Reise ja auch sein Raumschiff wieder.

Doch bis es soweit ist, hat Puggsy aber alle Hände voll zu tun, und das im wahrsten Sinne des Wortes: Auf dem Planeten liegt jede Menge Zeugs herum, mit dem sich herrlich spielen und experimentieren läßt. Liegt irgendwo ein Gegenstand wie etwa eine der praktischen Pistolen unerreichbar hoch herum, so sind sicherlich einige Fässer in der Nähe, die man stapeln und als Steighilfe verwenden kann. Bei manchen Leveln ist es auch not-



An dieser Stelle hilft nur ein fleißiges Fässerstapeln.



Diese Fieslinge haben Puggsys Raumschiff geklaut.



Jede Welt hat ihren eigenen Endgegner. Ist er besiegt, ...



PUGGSY

Das kommt davon, wenn man nicht aufpaßt: Schnell wird einem sein Raumschiff gestohlen und man steht nun allein auf einem fremden Planeten



Die Karte zeigt, wo Puggsy noch eine Rechnung offen hat.



wendig, bestimmte Gegenstände zum Levelausgang zu bringen, damit dieser aktiviert wird. Und natürlich hüpfen einige Fieslinge durch die Gegend, von Zeit zu Zeit taucht auch ein recht fieser Obermottz auf. Aber was tut man nicht alles, um wieder nach Hause zu kommen.

Kleines Problem bei der ganzen Sache: Die Gegenstände gehorchen nur zu sehr den Gesetzen der Schwerkraft. Schleppt Puggsy mal



... wird er auf der Übersichtskarte säuberlich abgehakt.



In diesem Wald ist es nicht sonderlich romantisch.

eine Kiste durch die Gegend, kann er natürlich nicht mehr allzu hoch springen, springt er zu heftig gegen einen Kistenstapel, dann kommt der etwas durcheinander. So vielseitig und schön das Herumgerenne und die Stapeleien auch sind, man muß sich erst einmal an die etwas zähe Steuerung gewöhnen. Das ist allerdings auch fast schon der einzige Meckerpunkt, denn Grafik und Sound sind recht gut gelungen.

Michael Anton



Wer hätte das gedacht, ein geheimer Raum ...

„GAMERS“ meint...

Für Auge und Ohr bietet Puggsy viel Angenehmes, die Aktionsmöglichkeiten bieten Abwechslung.

GRAFIK SOUND

2 2

GAMEPLAY DAUERPASS

3+ 3+

Die Steuerung ist etwas zäh, keine Restart-Möglichkeit, die Levelcodes sind etwas unhandlich.

NOTE

3+

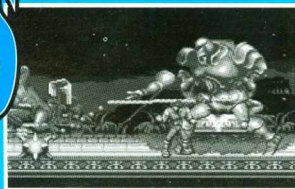
Hersteller:
Electronic Arts
Preis:
ca. 120 DM
Genre:
Jump&Run
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
6
Schwierigkeitsgrad:
ansteigend
Continues:
Paßwörter
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
16 MBit

—Welcome to the land of 1001 Adventures!—

Sonic 3



Castelvania The New Generation



BEACH GAMES

DM 137,- Versand Tel. 09341/3121 Laden-

DM 99,-

MEGA DRIVE

Addams Family Dt DM109.-
Aladdin Dt DM119.-
Art of Fighting Dt (März/april) DM 89.-
Alien 3 Dt DM109.-
Another World Dt DM119.-
Asterix Dt DM 99.-
Bill Walsh Football Dt DM 99.-
Brett Hull Hockey Dt DM 99.-
Castelvania The new Generation Dt DM 99.-
Captain Planet Dt DM 69.-
CH: League Football Dt DM109.-
Chiki Chiki Boys Dt DM 79.-
Chuck Rock 2 Dt DM109.-
Cool Spot Dt DM109.-
Cosmic Spacehead Dt (Dt bildschirm) DM109.-
Davis Cup Tennis Dt DM109.-
Desert Szrike Dt DM119.-
Dragons Fury 2 Dt DM109.-
Eternal Champions Dt 24 MB DM139.-
F 15 Strike Eagle Dt DM119.-
Fantastic Dizzy Dt DM 99.-
Flashback Dt DM119.-

Fifa International Soccer (Das Kultspiel, mit Dt Bild schirmtext, 4 Spieler Action) DM109.-
F 117 Night Storm Dt DM119.-
F1 Dt DM109.-
Gäundler 4 Dt DM109.-
General Chaos Dt DM 59.-
Global Gladiators Dt DM109.-
Gunstar Heroes Dt DM119.-
John Madden 94 Dt DM119.-
James Pond 3 Dt DM119.-
Jurassic Park Dt DM119.-
Landstalker (mit dt. Bildschirmtexten und Hint

Book, nur erstauflage mit Hint Book!) DM129.-
Lotus Turbo 2 Dt DM109.-
Mc Donalds Treasure Land Dt DM109.-
Mickey & Donald Dt DM89.-
Mortal Kombat Dt DM129.-
NHL Hockey 94 Dt (noch besser, schneller) DM109.-
NBA Jam Dt (Der Sport Kracher) DM129.-
The Ottifants Dt (mit Sticker) DM 89.-
Pele Soccer Dt DM 99.-
Prince of Persia Dt (März/april) DM119.-
Puggsy Dt DM109.-
Ranger X Dt DM109.-
Robocop vs. Terminator Dt DM129.-
Rocket Knight Adventures Dt DM 99.-

MEGA DRIVE

Star Trek Dt (März/april) DM139.-
Sensible Soccer Dt DM119.-
Shinobi 3 Dt DM109.-
Sonic 3 Dt DM137.-
Sonic 2 Dt DM 89.-
Sonic Spinball DM109.-
Streetfighter 2 Sp.Champion Edition Dt DM139.-
Streets of Rage 2 Dt DM 75.-
Streets of Rage 3 24 MB (März/april) DM139.-
Turtles Tournament Fighters Dt DM129.-
Tiny Toon Dt DM 99.-
Virtual Pinball Dt DM109.-
Winter Olympics Dt DM119.-
WWF Royal Rumble Dt DM129.-
Wiz N Liz Dt DM109.-
Zombies Dt DM 99.-
Zool Dt DM109.-
Young Indi (Indiana Jones) Dt DM119.-
Mega Drive 2 mit 3 Spielen DM269.-

GAME GEAR

Game Gear mit Sonic, Netzteil und TV Tuner (mit 1 Jahr Garantie!!!) für DM297,-

Spiele Master und Game Gear

Aladdin Dt DM 79.-
Cool Spot Dt DM 84.-
Donald Duck Dt DM 84.-
Ecco The Dolphin Dt DM 84.-
Ea Hockey Dt DM 84.-
Das Dschungelbuch Dt DM 84.-
Road Runner Dt DM 84.-
Sonic Chaos Dt DM 79.-
Star Wars Krieg der Sterne Dt DM 84.-
Street of Rage 2 Dt DM 79.-
The Ottifants Dt DM 74.-

MEGA CD 2

Mega CD 2 ohne Spiel Dt DM519.-
Mega CD 2 mit Road Avenger DM589.-

Barmans Return Dt DM109.-
Burning Fists Dt DM119.-
Chuck Rock 2 Dt DM109.-
Dune Der Wüstenplanet Dt DM109.-
Ecco The Dolphin Dt DM 89.-
Final Fight Dt DM 89.-
Hook Dt DM109.-
Indiana Jones Dt DM119.-
Jurassic Park Dt DM 94.-
Prize Fighters (Video Boxing) Dt DM119.-
NHL Hockey 94 Dt DM 99.-
Night Trap Dt DM149.-
Sewer Shark Dt DM139.-
Slpheed Dt DM 89.-
Sonic CD Dt DM 89.-
Thunderhawk Dt DM109.-
Terminator Dt DM109.-

Nutzen Sie unseren
UPS Schnellservice!
Heute bestellen
und morgen schon spielen!
Tel: 09341/3121
FAX 09341/61041

Ihr Vorteil-1 Jahr Garantie auf Hard und Software!

Mega Drive 2 ohne Spiel DM 197,-
Mega Drive 2 Aladdin Set DM 297,-
Mega Drive 2 Magnum Set mit 4 Spielen
(mit Sonic 2) zum Knüller Preis DM 346,-!

Zubehör Mega Drive

6 Button Control Pad DM 39,-
6 Button Stick DM 89,-
Ascii Pad DM 59,-
Joypad Verlängerung (2m) DM 12,-
Sega Maus DM 79,-
RGB Kabel (2 MB) DM 31,-
Vier Spieler Adapter (Sega) DM 59,-
4 Way Play (EA) DM 79,-
Infrarot 6 Button Joypads (2 Stück) DM 89,-

Neu in Heilbronn!!!

Welcome to the land of 1001 adventures!
bei Spielwaren Letzel
Das Super Beach Games Programm
Am Wollhaus 7 in Heilbronn

Neu in Hoyerswerda!!!

Welcome to the land of 1001 adventures!
bei Play Away-Spieleshop
Das Super Beach Games Programm
Heinrich Mannstr. 9 Hoyerswerda

**Neu! Sonic T-Shirts ca. 10 verschiedene
Motive!!!
Liste gegen DM 3,- anfordern!**

Bestellen Leicht gemacht!
Tel. 09341/3121, Fax 09341/61041
Schriftlich: Beach Games, Am Brenner 3, 97941
Tauberbischofsheim
Lieferung per POST NN+DM8,- Porto
Lieferung per UPS (24 Stunden Service) NN+DM12,-
Lieferung gegen Vorkasse (nur Eurocheque) + DM4,-

Franchise Partner gesucht!

Info über 09341/61041

Es ist soweit! Die Alien-Invasion beginnt, und nur Ihr könnt sie aufhalten. Gelingt Euch das nicht, merkt Ihr am eigenen Leib, was 'Ground Zero' bedeutet: Detonationspunkt für Atomare Waffen!!!



Hier seht Ihr die vier Kamerapositionen.

GROUND ZERO TEXAS

Nach 'Sewer Shark' und 'Night Trap' ist „Ground Zero Texas“ die dritte „Full-Motion-Video“-Produktion von Digital Pictures.

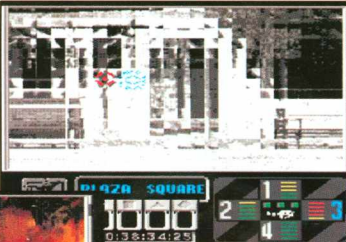
Wie bei den beiden Vorläufern bekommt Ihr auf dem Bildschirm Szenen zu sehen, die vorher mit Schauspielern abgedreht wurden. Eure Möglichkeiten einzugreifen beschränken sich wieder nur auf 'Zielkreuz bewegen' und 'Knopf drücken'. Wer die anderen Games schon kennt wird richtig vermuten, daß der Spielspaß allein durch diese Tatsache nicht in schwindelerregenden Höhen angesiedelt ist.

Was das Spiel einigermaßen interessant macht, ist die wirklich gut inszenierte Story, die mit gigantischen Aufwand verfilmt wurde. Für die 110 Minuten Video, die sich auf den zwei CDs befinden, haben die Sony-Leute sage und schreibe über Drei Millionen \$ verpulvert. Beim jetzigen Kurs entspricht das fast Fünf Mil-



Würdet Ihr diesem netten dreinschauenden Herren wohl einen Gebrauchtwagen abkaufen?

sind sie mit Laserkanonen ausgerüstet, die auch bitter nötig sind, da die Außerirdi-



Nach zuvielen Treffern beginnen die Kameras zu versagen

schen sich unters Volk gemischt haben und ihre Übernahmepläne vorantreiben. Zu Beginn sind sie noch als Menschen verkleidet, und erst zu erkennen wenn sie ihre Waffen ziehen. Doch habt Ihr erstmal ihr Waffenlager entdeckt, bricht der offene Krieg aus. Je nachdem, wieviele der Invasoren Ihr umnietet und welche ihrer üblen Aktionen Ihr verhindert, ändert sich der Ablauf der Story. Von der totalen Alien-Vernichtung bis hin

funktion könnt Ihr Euer MCD zwischendurch sogar mal abschalten. Allerdings wäre es nicht schlecht, wenn Ihr einen Texanischen Onkel habt, der Euch den unverstündlich genuschelten Dialekt beibringt, den Euer Einsatzleiter spricht. Falls nicht, bleibt ein Teil der Story erbarungsmäßig auf der Strecke.

Im Grunde ist dies ein netter Versuch, einen interaktiven Film zu schaffen, in dem Ihr die Handlung mitbestimmt. Eure Möglichkeiten zur Einflußnahme sind aber derart beschränkt, daß Ihr



Aua aua, das tut weh. Immer diese rauhen Seiten in Texas.

zum verzweifelten Atomaren Rettungsschlag ist alles drin. Somit könnt Ihr das Game mehrmals spielen, ohne immer genau das gleiche zu sehen. Durch die Speicher-

zum stupiden Knopfdrücker und Zuschauer verkommt. Das ist noch nicht interaktiv, und zusätzlich auch noch ziemlich teuer.

Maris Feldmann

„GAMERS“ meint...

Besser als die Vorgänger. Ist inszenierte Story mit irren Spezial-Effekten.

GRAFIK SOUND

2- 2

GAMEPLAY DAUERSPASS

5+ 4-

Schlecht steuerbares Zielkreuz, reines Zuschau- und Knopfdrückspiel, schlecht verständliche Sprecher.

NOTE 4+

Hersteller:
Sony
Preis:
ca. 130 DM
Genre:
Action/Adventure
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
4
Schwierigkeitsgrad:
mittel
Continues:
unbegrenzt
Erhältlich:
ab Februar
Speicherkapazität:
2 CDs

So sehen sie in Natura aus, die Invasoren des Texanisches Dorfes.

tionen DM. Da fragt man sich, wie die das Geld wieder reinbringen wollen?

Doch zurück zum Game. Ihr habt als Militärspezialist die Aufgabe, vier Kameras zu steuern. Zur Verteidigung

TEST

MEGA DRIVE



Der junge Mann zur rechten ist zwar erwas tot, aber immer noch wehrhaft!

Kaum ist der Sultan mal auf Urlaub, dreht der Großwesir gleich durch. Er will die Prinzessin ehelichen und damit den Thron an sich reißen. Gemäß alter Märchen-Klischees hat die holde Hübschlichkeit hat aber ein Auge auf einen jungen Fremden geworfen und denkt nicht im Traum daran, dem Möchtegernsultan das Jawort zu geben. Und so läßt der Wesir den Konkurrenten ins Verlies sperren und gibt der immer noch störrischen Prinzessin eine letzte Stunde Bedenkzeit ...

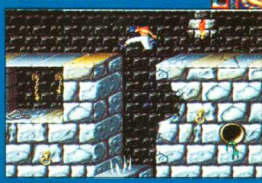
Alles klar? Ihr schlüpft in die Rolle des mutigen Fremden und kämpft Euch durch die dunklen Katakomben des



Toll: Schon nach dem dritten Level gibt's einen anderen Grafik-Stil ...

Palasts, um Prinzeßchen zu retten. Dabei bekommt Ihr es mit den säbelschwingenden Schergen des Wesirs zu tun, müßt klettern, laufen und springen, was das Zeug hält

Ohne Jump kein Run: Abgründe mit piekenden Spitzen erwarten den Helden ...



Mal was Originelles: Durch den magischen Spiegel müßt Ihr durchspringen!

Ärger im mittleren Osten – das kennt man, das hat Tradition. Sogar schon vor Urgroßväterchens Zeiten schmiedete man dort politische Ränke, daß es nur so rauchte. Domark hat jetzt einen Klassiker



PRINCE OF PERSIA

ausgegraben und läßt auf dem Mega Drive die Säbel rasseln ...



Action im Verlies: Per Schwert müßt Ihr gegen die Mannen des Wesirs 'argumentieren' ...

Sponsored by Wilkinson: eine fiese Rasierklingenfalle!

und Euch nebenbei mit tückischen Todesfallen auseinandersetzen. Tröstlich zu wissen, daß der Möchtegernprinz unendlich viele Leben besitzt. Aber Ihr habt nur genau eine Stunde Zeit, um alle dreizehn Level zu schaffen, sonst heiratet die Schöne das Biest ...

Diese Aufgabe ist verflucht hart. Nach jedem Level erhaltet Ihr zwar ein Paßwort, aber in dem ist auch Eure verbleibende Restzeit verschlüsselt enthalten. Im ersten Anlauf lassen sich die Levels meist

überhaupt nicht oder nur mit viel zu hohem Zeitaufwand schaffen.

Es ist ja schon sehr mutig, im Jahre des Herrn 1994 eine Eins-zu-eins-Umsetzung eines PC-Games aus 1989 auf den Markt zu bringen. Umso schlimmer ist es aber, daß das Remake noch nicht einmal die Qualität der steinal-

ter Originalversion (für langsame Uralt-PCs!) erreicht. Die damals als wegweisend gefeierte Animation des Helden kommt auf dem Mega Drive nur sehr mäßig rüber, und die Hintergrundgrafiken sind genauso trist und farblos wie der Soundtrack öde ist. Schnarch!

Gerald Arend

„GAMERS“ meint...

Antiquitätenfreunde, aufgepaßt: einer der ganz großen Jump&Run-Klassiker kommt jetzt auch aufs Mega Drive!

GRAFIK S O U N D

4

4

GAMEPLAY DAUERSPASS

3

3-

Fünf Jahre nach Erscheinen des „Originalprinzins“ zieht das Game absolut nicht mehr die Würst vom Teller!

NOTE
4+

Hersteller:

Domark

Preis:

ca. 120 DM

Genre:

Jump&Run

Anzahl Spieler:

1 Spieler

Levels:

13

Schwierigkeitsgrad:

mittel bis hoch

Continues:

Paßwort

Erhältlich:

ab sofort

Speicherkapazität:

8 MBit

BLADES OF VENGEANCE

TEST

MEGA DRIVE

Hack & Slay-Kost aus dem Land der Känguruhs: „Beam Software“ inszenierten für Electronic Arts ein „klassisches“ Action-Spektakel. Oldie im Schafspelz oder eine ernsthafte Bereicherung des Genres?



Brutale Fantasy-Welt: Amazonen und Monstern schlagen zu.

Gerade in der Anfangszeit des Mega Drive gab es eine ganze Welle von Spielen, die mit kräftigen Heroen und wehrhaften Amazonen aus dem Reich der Fantasy-Fabeln gespickt waren.

In diese Zeiten knüpft mit „Blades of Vengeance“ einer der erfahrensten Videospiel-Entwickler, Beam Software, an. Bisher machten die Australier hauptsächlich auf Nintendo-Systemen von sich reden – diesen MD-Titel brachten sie bei Electronic Arts unter.

Unter göttlicher Führung brecht Ihr alleine oder zu zweit gleichzeitig auf. Natürlich wurde Euer Heimatland zerstört, und Ihr naht als einzige Rettung der Überlebenden. Die einst so friedlichen Gebiete liegen brach und werden von Monstern bevölkert. Ausgerüstet mit Eurem Mut und – je nach Spielfigur – einer besonderen Waffe, müßt Ihr fünf Welten erforschen, die in mehrere Levels unterteilt sind und in alle Richtungen scrollen. In jedem Level sind Extras in Truhen versteckt.

Neben einigen Mittelgegnern lauern am Ende jeder Welt besonders mächtige Burschen. So populär diese



Poröse Brücken: Die Lava lauert.

Unter göttlicher Aufsicht: Die Wahl der Helden.



Art von Spiel auch war – heute reißt sie in dieser Form keinen Action-Fan mehr vom Hocker. Kaum Abwechslung, mickrige, Endgegner ohne Effekte mit riesigen Levels zum Erforschen zu kompensieren, ist sicher nicht der richtige Weg. Dazu kommen mittelmäßige Sounds, durchschnittliche Grafiken und wenige fordernde Stellen – Sollten man lieber im Regal stehen lassen.

Julian Eggebrecht

„GAMERS“ meint...

Solide Steuerung, teilweise nette Grafiken und Zweitspieler-Modus.

3+	
GRAFIK	SOUND
3+	3
GAMEPLAY	DAUERPASS
3+	3-

Zu große und triste Levels. Kaum Mittel- und Endgegner sind heute unzeitgemäß – auch technisch eher langweilig.

NOTE

3-

Hersteller:
Electronic Arts

Preis:
ca. 130 DM

Genre:
Action

Anzahl Spieler:
1-2 Spieler

Levels:
5

Schwierigkeitsgrad:
mittel

Continues:
-

Erhältlich:
ab sofort

Speicherkapazität:
8 MBit

Sega Mega Drive

Sega Mega Drive 2 dt	199,-
Sega CD Rom 2 dt	529,-
ASCI Joypad ua.	79,-
CDX-Modul dt	99,-
Mega Adaptor	49,-
6-Button Joypad	49,-
4-Playeradapter	49,-
Street Winner 2	119,-
Action Replay Pro	99,-

Sega Mega Drive Spiele

	jp.	us.	dt.
Aero the Acrobat	119,-	/	/
Aladdin	119,-	/	119,-
Ashtech	/	/	119,-
Bill Walsh Football	69,-	/	119,-
Blades of Vengeance	109,-	/	109,-
Chuck Rock 2	/	/	119,-
Chi Chi's Golf	119,-	/	/
Cool Spot	119,-	/	/
Dashin Desperados	29,-	/	/
Daviscup Tennis	119,-	/	119,-
Dr.Robotnik	109,-	/	/
Dragons Revenge	119,-	/	/
Eternal Champions	149,-	/	139,-
F1/Donsark	119,-	/	119,-
F15 Strike Eagle	99,-	/	129,-
F171 Nightstorm	109,-	/	129,-
FIFA Soccer	119,-	/	109,-
Flashback	129,-	/	129,-
Gauntlet 4	119,-	/	119,-
General Chaos	119,-	/	119,-
Ghengis Khan 2	129,-	/	/
Global Gladiators	/	/	119,-
Gunship	/	/	119,-
Gunstar Heroes	99,-	/	119,-
Heavyweight Champion	109,-	/	119,-
Hi-Sea Havocs	109,-	/	/
John Madden 94	/	/	119,-
Jungle Strike	/	/	129,-
Jurassic Park	119,-	/	119,-
Landstalker	119,-	/	119,-
Lost Vikings	119,-	/	119,-
Lotus Turbo 2	109,-	/	109,-
Mig 29	/	/	129,-
Mortal Kombat	/	/	119,-
NHL Hockey 94	/	/	119,-
Nigel Mansell	109,-	/	/
Otifanten	/	/	99,-
PTO	99,-	/	/
Pebble Beach Golf	109,-	/	/
Pele Soccer	119,-	/	/
Pirates Gold	119,-	/	/
Pro Moves Soccer	99,-	/	/
Ranger X	99,-	/	/
Romtop vs Terminator	/	/	99,-
Rocket Knight Adv.	69,-	99,-	89,-
Royal Rumble	/	/	109,-
Sonic Spinball	/	/	129,-
Street Fighter 2	/	/	129,-
Shining Force	/	/	129,-
Shinobi 3	119,-	/	119,-
Soldier of Fortune	/	/	119,-
Sonic 3	109,-	/	119,-
Sonic 3	129,-	/	139,-
Spiderman & X-Men	/	/	119,-
Streethunter 2	99,-	139,-	129,-
Summer Challenge	/	/	109,-
T.M.T.Fighters	/	/	129,-
Tiny Toons	/	/	109,-
Toe Jam & Earl 2	119,-	/	119,-
Ultimate Soccer	/	/	99,-
Virtual Pinball	/	/	119,-
Winter Olympics	/	/	109,-
Wiz n Liz	/	/	109,-
World of Illusion	/	/	99,-
Zombies ate my Neighb.	89,-	/	109,-
Zool	/	/	109,-

Sega Mega CD Spiele

Chuck Rock 2 CD	129,-	/
Cybernet CD	129,-	/
Double Switch CD	119,-	/
Dracula CD	129,-	/
Dracula unleashed CD	129,-	/
Dragons Lair CD	129,-	/
Ground Zero,Texas	129,-	/
Jurassic Park CD	129,-	/
Lunar CD	129,-	/
Monkey Island	99,-	/
Microcosm CD	129,-	/
NHL Hockey 94 CD	129,-	99,-
Prizefighters CD	129,-	/
Silphed CD	109,-	99,-
Sonic CD	99,-	99,-
Stellar Fire CD	109,-	/
Terminator CD	129,-	/
Thunderhawk CD	99,-	119,-
WWVF Rage II,Cage CD	119,-	119,-

Neuheiten Februar/März

3rd World War CD	119,-	/
Castlevania	119,-	109,-
Dune CD	119,-	/
Dune 2	119,-	/
Mega Turrican	119,-	/
Mortal Kombat CD	/	119,-
NBA Jam	/	129,-
World Champ.Soccer	/	129,-

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

089/7605151
089/7470689
PLINGANSERSTR.26
81369 MÜNCHEN

TEST

MEGA DRIVE

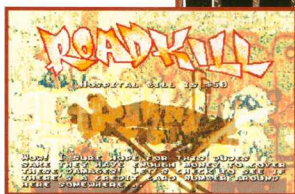
Einige Eurer Gegner sind echt abgeflippte Typen



Warum laufen, wenn man sich auch hinter ein Auto hängen kann?



Wer sich mit Rollerskates auf den Asphalt wagt, darf nicht über blaue Flecken und schmerzhafte Beulen klagen. Erst recht nicht, wenn es auf die nächste Autobahn geht.



Dieses Rennen endet im städtischen Krankenhaus. Wenn Ihr Glück hebt, kann Euch ein Arzt wieder zusammensetzen.



SKITCHING

Der Irrsinn tobt auf den amerikanischen Highways. Dutzende abgeflippter Skater rasen um die Wette, schubsen sich gegenseitig in die Böschung und hängen sich an vorbeirauschende Autos. Mitten drin seid Ihr. Ausgestattet mit allem, was man diesen Straßen-Krieg braucht, beteiligt Ihr Euch an der irresten Rallye aller Zeiten. Es geht quer durch die 15 größten Städte der USA und Kanadas. Nur die fünf Schnellsten jeder Etappe qualifizieren sich für die nächste. Um dieses Ziel zu erreichen, ist den Teilnehmern jedes Mittel recht. Gewalt inklusive.

Trotz aller Heizelei ist immer Zeit für spektakuläre Sprünge. Wenn Ihr also an einer Rampe vorbei kommt, springt rüber und zeigt ein



Mitunter müßt Ihr „Euer“ Auto mit den Fäusten verteidigen.

die Plazierung, desto mehr Zaster fließt in Eure Taschen. Für jede gelungene Actioneinglege gibt's zudem noch satt Extra-Kohle. Toll nicht?

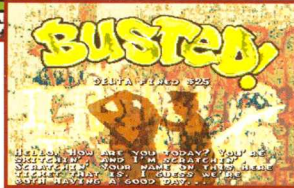
Mit dieser Knete geht es dann schnurstracks in den Spezial-Shop. Im nächsten Rennen könnt Ihr dann mit besseren Rollen und 'ner härteren Panzerung den Gegnern das Fürchten lehren. Wem es nicht reicht, nur Computer-Skater zu vermöbeln, darf im Zweispieler-Modus seinen kleinen Bruder oder sonstwen kräftig in die Mangel nehmen.

Fans der Motorrad-Simulation, Road Rash' wird das alles seltsam vertraut vorkommen. Nicht ohne Grund, stammen doch beide Programme vom gleichen Programmier-Team. Diese stan-

Spielidee verkauft werden soll. Dementsprechend mittelmäÙig ist die technische Umsetzung. Weder die Animation der Skater noch das Streckendesign können im Zeitalter von ‚Virtual Racing‘ und ‚F1‘ einen Hund hinterm Ofen hervor locken.

Hartgesottene Road Rash-Freaks dürfen zugreifen. Ansonsten sollte Ihr Euch den Kauf zweimal überlegen.

Martin Klugkist



den sichtlich unter Zeitdruck und haben ihr altes Programm aus dem Schrank gezogen und zu dem umgemodelt, was Euch jetzt als neue



Im Zweispieler-Modus wird das Spiel extrem langsam

paar schöne Figuren in der Luft! Die Bewunderung der Schiedsrichter und somit ein hoher Punktebonus ist Euch gewiß. Nach dem Rennen wird abgerechnet. Je besser

„GAMERS“ meint...

□ „Skitching“ ist ganz sicher die beste Skater-Renn-Simulation. Keine Leistung: Sie ist die erste und bisher einzige.“

GRAFIK	SOUND
3	4
GAMEPLAY	DAUERSPASS
3	4

□ „Was haben ‚Road Rash‘ und ‚Tea gemeinsam? Der zweite Aufuß schmeckt etwas faul!“

NOTE

3-

Hersteller: Electronic Arts
Preis: 120 DM
Genre: Action
Anzahl Spieler: 1 Spieler
Levels: 15
Schwierigkeitsgrad: mittel
Continues: per Paßwort
Erhältlich: ab sofort
Speicherkapazität: 16 MBit

Kaum ein Game-Gear-Modul kann auf eine so lange Geschichte wie „Sensible Soccer“ zurückblicken. Die erste Version machte seinerzeit auf einem längst vergessenen 8-Bit-Computer namens Commodore C64 Furore.

SENSIBLE TEST SOCCER



Gefahr im Strafraum-fällt gleich das entscheidende Tor?

Sensible Soccer unterscheidet sich in Sachen Gameplay nicht wesentlich von anderen Fußballgames. Zur Auswahl stehen alle namhaften Clubmannschaften und Nationalteams Europas. Mit diesen könnt Ihr Freundschaftsspiele oder gleich eine komplette Meisterschaft austragen. Leider ist die Menüführung ab und zu nicht ganz ausgereift.

therer. Leider sind die Spielfiguren so winzig, daß die Übersichtlichkeit zwangsläufig flöten geht. Erst recht, wenn die Trikots eine ähnliche Farbe haben. Ansonsten spielt sich „Sensible Soccer“ ganz angenehm. Die Flanken und Torschüsse könnt Ihr



Moskau gegen München das verspricht, ein spannendes Spiel zu werden...

recht genau plazieren. Einwürfe, Ecken und Freistöße stellen ebenfalls kein Problem dar. Nur Spezialaktionen wie Kopfbälle brauchen etwas mehr Übung.

Wer ein Mega Drive besitzt, sollte sich das Spiel lieber für diese Konsole besorgen. Die Version ist nämlich klar besser.

Martin Klugkist



„GAMERS“ meint...

□ „Sensible Soccer“ bietet eine große Auswahl an verschiedenen Teams. Die Ballkontrolle ist ganz o.k.

GRAFIK	SOUND
4	4
GAMEPLAY	DAUERSPASS
3	3

□ „Die Spieler sind viel zu klein. Saundmäßig ist das Game ebenfalls mäßig.“

NOTE
3-

Hersteller:
Sony
Preis:
ca. 90 DM
Genre:
Sport
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
-
Schwierigkeitsgrad:
einstellbar
Continues:
-
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
2 MBit

MASTER SYSTEM TEST

SENSIBLE SOCCER

Zeitgleich mit der Game-Gear-Version erscheint „Sensible Soccer“ auch für das Master System.

einen sehr großen Fernseher, um die mikroskopisch kleinen Spieler voneinander unterscheiden zu können. Kauft Euch für das Geld lieber eine richtige Leder-Murmel und geht auf den nächsten Fußballplatz!

Martin Klugkist



Abgesehen von der Zweispieler-Option hat sich bei der Umsetzung von „Sensible Soccer“ auf den alten 8-Bit-er so gut wie nichts geändert. Der Sound ist noch immer schrecklich, die Grafik miserabel und der Spielspaß begrenzt. Ihr braucht schon

„GAMERS“ meint...

□ „Auf 'n nem ordentlichen Monitor läßt sich das Game etwas besser als auf dem Game-Gear-LCD verfolgen.“

GRAFIK	SOUND
4	4
GAMEPLAY	DAUERSPASS
3	3

□ „Technisch ist das Modul fast eine Katastrophe. Grafik und Sound schrammen nur knapp an der ‚3‘ vorbei.“

NOTE
3-

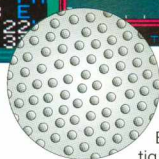
Hersteller:
Sony
Preis:
ca. 90 DM
Genre:
Sport
Anzahl Spieler:
1-2 Spieler
Levels:
-
Schwierigkeitsgrad:
einstellbar
Continues:
-
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
2 MBit

Für das Mega Drive ist „PGA Tour Golf“ längst ein Klassiker, für das Master System könnte es jetzt einer werden.

PGA TOUR GOLF



PGA Tour Golf bietet so ziemlich alles, was man auf dem Master System verlangen kann



zu den spektakulärsten auf dem Master System gehört, die Soundeffekte und der Ball ein wenig flummiert vom Boden abprallt, ist PGA Tour Golf mit Abstand die bislang beste Golfsimulation für dieses System.

Hans-Joachim Amann

Die bislang wohl beste Golfsimulation für Segas 16-Bitter stammt aus Electronic Arts. Mit „PGA Tour Golf“ wurde erstmalig eine anspruchsvolle Umsetzung dieses tollen Sports geschaffen, die nun – von Tengen umgesetzt – auch alle Besitzer des kleinen Segas begeistern soll.

In der Aufmachung erinnert die Master System-Version bereits stark an das Original. Neben einer normalen Übungsrunde dürft Ihr auch auf der Driving Range Holz und Eisen schwingen, oder aber auf dem Putting Green ein wenig das Einlochen üben. Wer meint, Platzreife erlangt zu haben, kann sogar ein richtiges Turnier spielen – auf vier verschiedenen Kur-

sen, wobei einer fiktiv, die anderen drei aber Umsetzungen berühmter Plätze der USA sind. Wie es sich für ein anständiges Turnier gehört, wird auch ein ansprechendes Preisgeld verteilt.

Mit 14 Schlägern in der Tasche habt Ihr schließlich mit allen Dingen zu kämpfen, die das Golfen so faszinierend machen: ständig drehender Wind verschiedener Stärken, lästige Bunker, enorme Roughs, strafschlagbringende Wasserhindernisse und, und, und.

Sowohl normale Schläge als auch Chips, Punch Shots und Overswings dürfen bei PGA Tour Golf ausgeführt werden, was das Ganze sehr realistisch macht. Eine 3D-Ansicht des Grüns ermöglicht

eine recht gut Einschätzung der Steigungen und Senken.

Auch wenn die Grafik nicht

„GAMERS“ meint...

□ Vier verschiedene Kurse, für bis zu vier Spieler, gute Spielbarkeit, recht realistisch, Turniere mit Preisgeldern

GRAFIK SOUND

2

3+

GAMEPLAY DAUERSPASS

2+

2+

□ Ball springt ein wenig seltsam, Bildaufbau dauert einige Sekunden

NOTE
2+

Hersteller:
Tengen
Preis:
ca. 90 DM
Genre:
Sport
Anzahl Spieler:
1-4 Spieler
Levels:
4 Kurse a 18 Löcher
Schwierigkeitsgrad:
mittel
Continues:
keine
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
2 MBit

PGA TOUR GOLF

Auch unterwegs läßt Euch Tengen die Schläger schwingen.

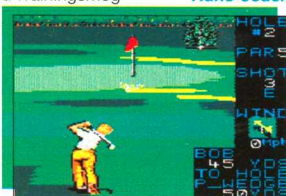
Die Game Gear-Fassung von „PGA Tour Golf“ bietet erwartungsgemäß dasselbe wie die Master System-Version. So finden wir auch hier vier Kurse vor und vier Spieler dürfen gegeneinander antreten und um Preisgelder golfen. Schlägerauswahl und Trainingsmöglichkeiten sind identisch.

Einen Nachteil hat die Handheld-Golfsimu-

lation jedoch: Durch den kleinen Bildschirm bedingt leidet die Übersichtlichkeit und somit das Gameplay ein wenig. Vor allem bei der Ansicht des Platzes aus der Vogelperspektive. Ansonsten kann allerdings auch hier bedenkenlos zugeschlagen werden.

Hans-Joachim Amann

Die Game Gear-Version ist zuweilen ein wenig unübersichtlich



„GAMERS“ meint...

□ Vier verschiedene Kurse, für bis zu vier Spieler, gute Spielbarkeit, recht realistisch, Turniere mit Preisgeldern

GRAFIK SOUND

2

3+

GAMEPLAY DAUERSPASS

2

2+

□ Ball springt ein wenig seltsam, Bildaufbau dauert einige Sekunden, etwas unübersichtlich auf dem kleinen Screen

NOTE
2+

Hersteller:
Tengen
Preis:
ca. 90 DM
Genre:
Sport
Anzahl Spieler:
1-4 Spieler
Levels:
4 Kurse a 18 Löcher
Schwierigkeitsgrad:
mittel
Continues:
keine
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
2 MBit

JAMES POND 2

ROBOCOD TEST

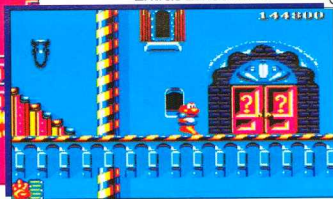
Jeder Angler würde vor Freude ausflippen, wenn er diesen Fisch an der Leine hätte: James Pond. Dummerweise besteht dieser Meeresbewohner derzeit zum größten Teil aus Schwermetall.



tionen. So könnt Ihr auf Knopfdruck die Beine verlängern und das Geschehen aus der Giraffen-Perspektive verfolgen. Falls Ihr die entsprechenden Extras zwischen die

Flossen bekommt, darf Pond einen Teil der Strecke fliegend zurücklegen. Mit 'nem anderen Bonus wird unser schuppiger Held sogar zeitweise unverwundbar.

Grafisch nutzt das Game die Möglichkeiten der 8-Bit-Konsole gut aus. Die Animation ist recht flüssig, das Scrolling und die Hintergrundgrafiken sind ebenfalls ganz o.k. Lediglich das Gameplay enttäuscht ein wenig. Neue Ideen bietet es nämlich kaum. **Martin Klugkist**



James Pond rettet die Welt

„GAMERS“ meint...

Grafisch ganz nett gemachtes Jump&Run. Sehenswerte Animationen und dazu absolut gewaltfrei.

GRAFIK	SOUND
2	4
GAMEPLAY	DAUERSPASS
3	3

Die Hintergrundmusik ist kein Grund, das Master System an die heimische Stereoanlage anzuschließen.

NOTE
3+

Hersteller: U.S. Gold
Preis: 90 DM
Genre: Jump&Run
Anzahl Spieler: 1 Spieler
Levels: 9 Welten
Schwierigkeitsgrad: mittel
Continues: -
Erhältlich: ab sofort
Speicherkapazität: 2 MBit

Er ist zurück: Der Agent, der aus der Tiefe kam. Extra für sein neues Abenteuer schlüpft James Pond in einen dicken Stahlpanzer und wird somit zum Robocod. Mit dieser geballten Masse tritt er dem Oberfiesling Dr. Maybe auf die Füße, der mit hochexplosiven Pinguinen alle Spielzeugfabriken dieser Welt in Schutt und Asche legen will. Durch neun schwierige Jump&Run-Welten müßt Ihr den Tiefsee-007 begleiten und ihn im Kampf gegen das Böse unterstützen. Ziel jedes Levels ist es, sämtliche dieser Dyna-

mit-Pinguine einzusammeln. Ihr dürft keinen einzigen übersehen, sonst bleibt Euch das Tor zum nächsten Abschnitt verschlossen. Die meisten der dort hausenden Monster könnt Ihr durch einen gezielten Sprung auf die Rube ausschalten. (Bei so einem Gewicht sicher kein Vergnügen!) Endgegner benötigen eine entsprechend höhere Dosis. Fairerweise gibt es lediglich einen Obermütz pro Welt. Ponds Panzerweste schützt jedoch nicht nur vor feindlichen Angriffen, sondern verfügt auch über einige interessante Zusatzfunk-

JAMES POND 2 - ROBOCOD TEST

Das Spiel des Tages: Wir suchen Unterschiede zwischen der Master System- und der Game-Gear-Version von „James Pond II — Robocod.“ Nicht viel gefunden? Kein Wunder, denn beide Versionen sind weitgehend identisch. Das ist insofern eine gute Nachricht, als daß die Grafik auch auf dem Handheld wirklich gelungen ist. Pond und Dr. Maybes Schergen sind gut gezeichnet und mitunter richtig niedlich.



Spielelementen. So gut wie alles gab es schon in anderen Jump&Runs zu sehen. Zudem geht einem der Sound bald ziemlich auf den Keks. Da hilft nur noch der Lautstärkereger. Dennoch ist James Pond 2 — Robocod ein solide gemachtes Spiel ohne gravierende Schwachpunkte. Wen die mangelnde Phantasie der Programmierer nicht stört, kann ruhig einen Blick auf das Game werfen. Aber erwartet keine Wunder!

Martin Klugkist

„GAMERS“ meint...

Wie schon die Master-System-Version glänzt auch James Pond 2 auf dem Game Gear mit einer guten Grafik.

GRAFIK	SOUND
2	4
GAMEPLAY	DAUERSPASS
3	3

Der Spielablauf bietet nicht viele neue Ideen, sondern präsentiert Euch lediglich Wohlbekanntes.

NOTE
3+

Hersteller: U.S. Gold
Preis: 90 DM
Genre: Jump&Run
Anzahl Spieler: 1 Spieler
Levels: 9 Welten
Schwierigkeitsgrad: mittel
Continues: -
Erhältlich: ab sofort
Speicherkapazität: 2 MBit



Rolle, mit Hilfe dieser Kugel sollte es doch möglich sein, die Kristallgefängnisse zu zerbrechen und die Monster Mores zu lehren. Also konzentriert sie sich gar heftig, und siehe da: Die Kugel bewegt sich und zermatscht alles, was ihr an bösen Geistern und Dämonen so in den Weg kommt. Eine ganz nette Hintergrundstory für einen Fantasy-Flipper, aber das ist nicht unbedingt das, worauf es an-



Mit imposantem Feuerzauber setzt sich die Silberkugel in Bewegung, um unsere Helden zu befreien.



DRAGON'S REVENGE

Und wieder einmal rollt sie, die silberglänzende Metallkugel. Auf einem höllischen Flipper wartet das Böse darauf, daß man ihm die Kugel gibt: „Tengen“ liefert mit diesem Game den offiziellen Nachfolger von Dragon's Fury.

Die Bewohner des Dorfes Kalfin's Keep leben in Ruhe und Frieden – soweit man von Ruhe und Frieden reden kann, wenn alle zehn Jahre mal ein fieser Drache an der Haustüre klopft und nach einer jungfräulichen Opfergabe fragt. Schön muß die Dame nicht unbedingt sein, man ist ja schließlich ein Drache mit Herz, Hauptsache, es handelt sich um eine Jungfer. Damit kann man noch einigermaßen leben, auch wenn es nicht unbedingt fein ist.

Eines Tages bietet sich die Hexe Darzel freiwillig als Opfer an, aber die scheinbar selbstlose Tat hat böse Folgen: Darzel verbündet sich mit dem Drachen und überredet ihn dazu, seine Forderungen zu ändern. Von nun an soll nicht mehr irgend eine, sondern die schönste Jungfrau des Dorfes das Opfer sein. Gut für Darzel, denn so bleibt sie auf Dauer die Schönste im Land.



Wie das Leben so spielt, kommen ganz unerwartet drei mutige Helden in das Dorf, und kraft ihres Amtes haben sie nichts Besseres zu tun, als dem Drachen gehörig ins Handwerk zu pfuschen. Leider geht die Sache schief, und die Abenteurer werden in Kristallkugeln eingesperrt, um dort auf immer unter Verschuß zu bleiben. Mit letzter Kraft gelingt es einer Magierin, Kontakt zu einer fremden und seltsamen Dimension aufzunehmen. In dieser Dimension spielen gewaltige Silberkugeln eine wichtige

kommt. Was zählt, ist die Action. Die war beim Vorgänger Dragon's Fury (auch als Devil Crush bekannt) schon ganz gut gelungen, wenn gleich damals einige Features noch nicht so ganz überzeugen konnten.

Tengen hat sich den Vorgänger genau angeschaut und dessen Schwächen ausgemerzt. Die überdimensionierte Statusanzeige am Rand wurde weggelassen, was das Spielfeld enorm vergrößert. Damit aber nicht genug, das Spielfeld ist noch breiter geworden, so daß es jetzt auch



In den ersten Bonusleveln werden Mitkämpfer befreit, ...



... die in späteren Stages als Extrabälle verfügbar sind.

nach rechts und links scrollt. Der Haupttable hat nach wie vor drei Etagen, verschiedene Ausgänge führen in die einzelnen Bonusstages, in denen die Mitstreiter befreit und symbolisch weitere Aufgaben auf dem Weg der Helden erledigt werden – bis hin zum Showdown mit Darzel und dem Drachen.

Acht dieser zusätzlichen Stages sind zugänglich, nachdem bestimmte Vorgaben auf dem Haupttable erfüllt worden sind. Würde ein Mitstreiter befreit, so steht er in den nächsten Bonusleveln als weitere Flipperkugel zur Verfügung, auf dem Haupttable gibt es zwar keine Multiball-Funktion, dort macht sie



natürlich auch nur wenig Sinn. Insgesamt macht das Game einen hervorragenden Eindruck: Rasante Flipperaktion mit realistischem Ballverhalten und optisch ansprechende Bonusleveln. Grafisch geniale Bonuslevel mit interessanten optischen Effekten und dazu noch ein flotter und gruseliger Soundtrack, der manchmal jedoch im Vergleich zum Vorgänger etwas schwächelt – was will der Flipperfan mehr. Freunde flotter Flippererei sollten sich das Teil unbedingt gönnen. Dabei sollten sie allerdings auch etwas Sitzfleisch mitbringen, denn der Weg zum Erfolg ist hart.

Michael Anton



Die diversen Bonusrunden bieten einiges fürs Auge.

Flipperfans sind auf dem Mega Drive bislang relativ zu kurz gekommen, doch die Sauregurkenzeit soll jetzt vorbei sein.

VIRTUAL PINBALL



Hier werden Optionen eingestellt.

Es gibt jetzt nämlich nicht nur einen neuen Flipper, sondern gar beliebig viele. Wie das geht? Bastelt Euch doch einfach Eure eigenen Flipper zusammen – „Virtual Pinball“ macht es möglich ... Ganz nach Belieben könnt Ihr die verschiedenen Elemente eines Flippers auf dem Spieltable plazieren und so lange herumbasteln, bis Ihr Euren Traumflipper fertiggestellt

habt. Läuft das Ding dann ordentlich, so wird es einfach im Batteriepuffer des Moduls abgelegt. Es ist so ziemlich alles vorhanden, was man für einen Flipper benötigt, die Elemente sind in sechs unterschiedlichen Stilrichtungen vorhanden, gleichzeitig kann auch der Spieltisch aus 12 Varianten gewählt werden. Für die akustische Untermauerung sorgt dann noch eines der sieben Musikstücke. Schwierigkeitsgrad und Verhalten des Flippers können auch verändert werden. Obwohl die Möglichkeiten, rein zahlenmäßig betrachtet, wirklich groß sind, kommen den-

noch trotz aller Kreativität keine wirklich abwechslungsreichen Flipper zustande, da sie letztendlich alle auf den gleichen Elementen beruhen.

Michael Anton

„GAMERS“ meint...

Netter Versuch und Batteriepuffer, das war's schon ...

GRAFIK	SOUND
4	4
GAMEPLAY	DAUERPASS
4+	4+

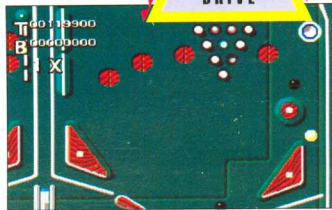
Keine reale Abwechslung, wenig Flipper-Feeling.

NOTE
2+

Hersteller:
Electronic Arts
Preis:
ca. 120 DM
Genre:
Simulation
Anzahl Spieler:
1-4 Spieler
Levels:
Schwierigkeitsgrad:
Continues:
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
8 MBit

Die fiese Darzel verzieht den Haupttisch...

TEST MEGA DRIVE



Eher das klassische Design mit Billardisch-Feeling.

MASTER SYSTEM



1
(1)

Sonic 2

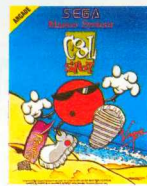
Würde er sich zur Wahl stellen, würde der rasende Igel über kurz oder lang wahrscheinlich auch noch den Bundespräsidenten ablösen... The Sonic-Mania goes on.



2
(2)

Sonic 1

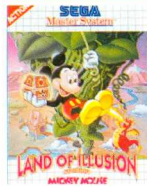
Ach nee, janz watt neut... Das rollende Nadelkissen hat die Sega-Welt – und damit natürlich auch die GAMERS-Charts – vollstems im stacheligen Griff.



3
(3)

Cool Spot

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



4
(4)

Mickey Mouse Land of Illusion

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

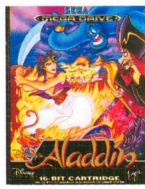


5
(5)

Powerstrike 2

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

MEGA DRIVE



1
(1)

Aladdin

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



2
(2)

Street Fighter II

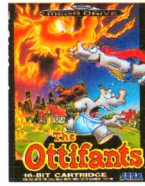
Wer freiwillig auf diese Street geht, hat selber schuld. Nirgends wird wohl mehr gewammt als hier – außer vielleicht bei unseren Gehaltsverhandlungen.



3
(3)

Sonic 2

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



4
(4)

The Otffiants

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



5
(5)

Mickey & Donald World of Illusion

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

TIPS & TRICKS

MD Puggsy

JÜRGEN ADOMEIT

Was, Ihr kommt nicht durch? Dann probiert doch mal unser Allerheilmittel: Levelcodes! Nach dem letzten Passwort müßt Ihr noch zwei Level und einen Obermütz überwältigen, dann erreicht Puggsy sein Raumschiff und verläßt uns.



The Cove
377 501 370
673 776 111
750 561 240

The Reed Woods
377 501 570
673 777 131
700 521 244

Star Fall Lake
377 503 570
653 775 135
700 101 244

Splinter Town
337 503 570
656 724 531
750 041 244

Pyramiden
337 513 560
654 626 531
750 041 244

Dark Blade Forest
332 513 520
650 634 535
750 041 244

Diamond Mines
372 553 520
650 635 535
710 145 254

Darkskull Castle
160 553 520
650 735 535

Hallo, Tips&Tricks-Freunde!

Diesmal sehen wir uns an ungewohnter Stelle, da der freche Sonic einfach unseren Stammsitz für sich beansprucht. Im Ausgleich haben wir ihm aber ganze vier Seiten abgerungen, die Ihr bei Bedarf auch einfach aus dem Heft rausnehmen könnt. Gefüllt werden diese Seiten wieder mit nützlichen Tips aus Eurer Feder zu Topspielen und Evergreens. Damit das so bleibt, schickt uns auch weiterhin so viele und gute Lösungshilfen. Wir brauchen alles, vom geheimen Menü über Levelcodes bis hin zu abgefahrenen Tastenkombinationen. Immer begehrt sind auch kuriose Cheats, wie etwa Sonic mit Tails' Kopf, oder Cool Spot mit Coca-Cola Schriftzug.

Aber her mit Euren Briefen, Karten, Bierdeckeln, oder womit auch immer. Hauptsache Ihr schickt uns coole neue oder kuriose Sachen (hey, schreibt bloß nicht woanders ab, wir sind ja auch nicht ganz 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.

Für den Tip des Monats haben wir uns auch was Neues überlegt. Damit Ihr mehr Chancen habt, auch mal was zu bekommen, verteilen wir ab jetzt wieder drei Games, aber für drei Tiptieferanten. Das heißt: Die drei besten bekommen jeweils Ihr Lieblingsspiel (nicht drei, sechs oder gar neun!). Falls Ihr nun immer noch oder erst recht Lust habt, uns Eure gesammelten Erkenntnisse zukommen zu lassen, dann habt Ihr Euch richtig entschieden, denn wir lesen jeden Brief und bemühen uns, so viel wie möglich in die Tips&Tricks zu nehmen.

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

Achtung, Adresse:

**MVL: 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.

Ranger X

MD

SLIM JIM

Ihr kommt in diesem innovativen Ballerspiel einfach nicht an einem wiederlichen Endgegner vorbei, oder das dritte Level gefällt Euch nicht? Es gibt Abhilfe: Mit folgender Tastenkombi

könnt Ihr den jeweiligen Level überspringen. Pausiert das Game und drückt dann: o, u, o, u, o, u, c, B, A, r, l, B. Schon seid Ihr weiter. o= oben, u= unten, r= rechts, l= links.



733 145 254
Racrock Forge
160 553 520
654 737 531
663 157 254

Fire Heart
120 753 120
654 327 521
623 057 214

Badger Mill
020 753 120
604 324 525
633 157 114

Raclantic Docks
000 753 100
604 326 525
221 157 154

MD Puggsy

MARTIN WEIGEL

Ja ja, nochmal Puggsy. Mit folgendem Code erspart Ihr Euch das Passworteingeben, denn Ihr habt alles durchgespielt und könnt die Level direkt anwählen...

600 276 007
714 325 661
027 316 576

CORINNA STANSCHUS

Sicherlich wolltet Ihr schon immer wissen, was welche Frucht-kombinationen für eine Wirkung haben. Damit Ihr nun jeweils das benötigte anwählen könnt, gibt's hier und jetzt alle(!) Möglichkeiten aufgelistet.

Apfel+	Apfel	= + 1 Bonusbuchstabe	Orange	= Ausgang (Tomaten werfen)		
	Banane	= Shoptür geöffnet	Kartoffel	= Rote Hasen (=2500 Punkte)		
	Erdbeere	= + 50.000 Punkte	Mango	= Ausgang (Obstrad)		
	Kohl	= Zeit verdoppelt	Zitrone	= Ausgang (Farbenspiel)		
	Rübe	= + 5.000 Punkte	Zwiebel	= Regenwolke		
	Orange	= Früchte werden gemischt	Kirsche	= Sterne verdoppelt		
	Kartoffel	= Wiz und Liz zusammen	Pilz	= 1 Punkt + 60 Sek.		
	Mango	= + 75 Sterne				
	Avocado	= + 250.000 Punkte				
	Zwiebel	= Magischer Rubin (roter Stein)				
	Zitrone	= + 100.000 Punkte				
	Kirsche	= + 150 Sterne				
	Pilz	= Fruit Returner aktiviert				
	Birne	= 2x Wiz (bzw. Liz)				
Avocado+	Pilz	= Extraleben	Kartoffel+	Kartoffel	= Wood Land auslassen/ einschalten	
	Erdbeere	= Doppelte Bonusrunde		Orange	= Ausgang (Raupe)	
	Banane	= + 45 Sek.		Rübe	= + 20 Sek.	
	Rübe	= + 5 Sterne		Kohl	= Game Over!	
	Birne	= + 200 Sterne		Mango	= Magischer Smaragd (grüner Stein)	
	Kartoffel	= Snow Land auslassen/ einschalten		Zitrone	= Ausgang (Wörter raten - Wette)	
	Orange	= + 10.000 Punkte		Zwiebel	= Nichts!	
	Mango	= Nichts!		Kirsche	= + 250.000 Punkte	
	Kohl	= + 50.000 Punkte		Pilz	= + 250 Sterne	
	Zitrone	= + 1 Stern	Kirsche+	Mango	= + 1 Sek.	
	Kirsche	= Magische Pilze		Kohl	= Shadow Land auslassen/ einschalten	
	Avocado	= Alle Bonusbuchstaben		Zwiebel	= + 20.000 Punkte	
	Zwiebel	= + 125 Sterne		Orange	= Lunar Land wieder geöffnet	
				Rübe	= 1 Stern + 100.000 Punkte	
			Zitrone	= ??? Mehr nächste Gamers		
			Pilz	= Level skipped		
			Kirsche	= Ausgang (Bouncing Wabbits)		
Banane+	Banane	= Lemminge	Kohl+	Kohl	= Ausgang (Break Out)	
	Kohl	= Sale now on (Preise billiger)		Orange	= Chicken without leg...	
	Kartoffel	= Tür offen (Buchstaben)		Rübe	= Diddle Squat	
	Erdbeere	= Magischer Diamant (weißer Stein)		Zitrone	= keine unsichtbaren Buchstaben	
	Orange	= Nichts!		Mango	= + 25.000 Punkte	
	Rübe	= + 50 Sterne		Zwiebel	= + 5 Sek.	
	Mango	= Temple Land auslassen/ einschalten		Pilz	= Ausgang (Wabbitoids)	
	Zwiebel	= Ausgang (Hasenregen)	Rübe+	Orange	= Blaue Hasen	
	Zitrone	= Zeit am Baum		Mango	= Banane	
	Birne	= Tauscht Früchte gegen Punkte		Zwiebel	= Früchteleben verlängert	
	Kirsche	= Schildkröte		Zitrone	= + 80 Sterne	
	Pilz	= Slow Timer		Pilz	= Sterne am Baum	
				Rübe	= Ausgang (Sound Test)	
	Birne+	Orange	= + 40 Sek.	Mango+	Orange	= Extra-Sekunden (Anzahl zufällig)
Rübe		= Ausgang (Wabbit Invadors)		Mango	= jedes Zeit-Icon zählt doppelt	
Kartoffel		= Ausgang (Goldtausch)		Zwiebel	= Desert Land auslassen/ einschalten	
Erdbeere		= Ausgang (Squash)		Zitrone	= Extra-Sterne (Anzahl zufällig)	
Birne		= Ausgang (Peak-Memory)		Pilz	= + 250.000 Punkte	
Mango		= + 100 Sterne	Orange+	Orange	= + 1 Punkt	
Kohl		= Dead Land auslassen/ einschalten		Zwiebel	= + 30 Sek.	
Zwiebel		= Früchte wertvoller		Zitrone	= Ausgang (Gewichte)	
Kirsche		= + 175 Sterne		Pilz	= Ausgang (Schlauch)	
Zitrone		= jeder gesammelte Stern zählt doppelt	Pilz+	Zwiebel	= Double Cheesburger (unsichtb. Level)	
Pilz		= + 50 Sek.		Zitrone	= 1 Sek. + 300 Sterne	
				Pilz	= Magischer Saphir (blauer Stein)	
Erdbeere+		Erdbeere	= + 10 Sek.	Zwiebel+	Zwiebel	= + 50 Punkte
		Kohl	= Grüne Hasen (=1000 Punkte)		Zitrone	= + zufällig viele Punkte
	Rübe	= Punkte verdoppelt	Zitrone+	Zitrone	= Bonusbuchstaben werden aus getauscht	

Sherlock Holmes Vol. II MCD

STEFAN LEIMBACH

Hier mal ein gutes Beispiel wie wenig an einem Spiel dran sein kann! Alle drei Fälle könnt Ihr rasend schnell beenden und die perfekte Punktzahl einheimsen, da es jedesmal genau das gleiche Schema ist. Wenn das die Zukunft der Videospiele ist, verzichten wir gerne auf das Mega CD.

1. Fall: The two Lions

- Schritt 1: Zu Inspektor Lestrade fahren.
- Schritt 2: Zu Central Carriage Stables fahren.
- Schritt 3: Zu Porky Shinwell fahren.
- Schritt 4: Zu Carol & Olivia O'Neill fahren.

Den Fall vor Gericht bringen.

Im Gericht:

Thomas O'Neill beschuldigen.

Antwort: C

Stephen Lyons und Barry O'Neill beschuldigen.

Antwort: B

Antwort: A

Thomas O'Neill beschuldigen.

Antwort: B

Antwort: D

2. Fall: The Murdered Munitions Magnate

- Schritt 1: Zu Inspektor Lestrade fahren.
- Schritt 2: Zu Grant Arms Co. - Corporate Offices fahren.
- Schritt 3: Zu Grant Arms Co. - Deverall Street Plant fahren.
- Schritt 4: Zu Richard Camp fahren.
- Schritt 5: Zu Emile Zobar fahren
- Schritt 6: Zu Captain Derrick Egan fahren.

Den Fall vor Gericht bringen.

Im Gericht:

Lord Robert Ragland beschuldigen.

Antwort: D

Antwort: A

Antwort: B

Antwort: A

Antwort: C

3. Fall: The Pilfered Paintings

- Schritt 1: Zu Langdale Pike fahren.
- Schritt 2: Zu Sir Jasper Meek fahren.
- Schritt 3: Zu H. R. Murray fahren.
- Schritt 4: Zur National Gallery fahren.
- Schritt 5: zu Shipping Company - Jardine, Matheson & Co. fahren.
- Schritt 6: Zum Well's Warehouse fahren.
- Schritt 7: Zur London University fahren.
- Schritt 8: Zur Armitage's Gallery fahren.
- Schritt 9: Zum The Carlton fahren.

Den Fall vor Gericht bringen.

Im Gericht:

Matthew Cole beschuldigen.

Brady Norris beschuldigen.

Antwort: D

Brady Norris beschuldigen.

Antwort: B

Antwort: C

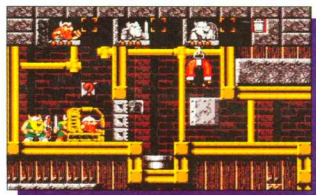
The Lost Vikings

MD

MITCH

Ärger mit dem bösen Tomator? Dann beamt Eure Nordmänner doch einfach mit den folgenden Codes ein Level weiter:

- Level 1: STRT
- Level 2: GRBT
- Level 3: TLPT
- Level 4: GRND
- Level 5: LLM0
- Level 6: FLOT
- Level 7: TRSS
- Level 8: PRHS
- Level 9: CVRN
- Level 10: BBLS
- Level 11: VLCN
- Level 12: QCKS
- Level 13: PHR0
- Level 14: C1R0
- Level 15: SPKS
- Level 16: JMMN
- Level 17: TTRS
- Level 18: JLLY
- Level 19: PLNG
- Level 20: BTRY
- Level 21: JNKR
- Level 22: CBLT
- Level 23: H0PP
- Level 24: SMRT



- Level 25: V8TR
- Level 26: NFL8
- Level 27: WKYY
- Level 28: CMB0
- Level 29: 8BLL
- Level 30: TRDR
- Level 31: FNTM
- Level 32: WRLR
- Level 33: TRPD
- Level 34: TFFF
- Level 35: FRGT
- Level 36: 4RN4
- Level 37: MSTR

Zombies

MD

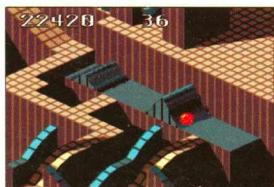
BRIGITTE BRÜCKNER

Endlich mal wie ein weibliches Wesen, das uns mit Levelcodes versorgt. Und dann auch noch vom mega-coolen „Zombies. Tja Ihr Zocker, das Weltbild vom Barbiespielenden Nesthaken müßt Ihr wohl oder übel endlich ablegen. Doch ärgert Euch nicht, es ist doch schließlich viel besser mit den Mädels vor der Konsole zu hocken, als sich mit ihnen zu streiten. Nun aber endlich zum Game.

- | | | | |
|---------------|------|---------------|------|
| Level 5 - 8 | RYZJ | Level 29 - 32 | QNKR |
| Level 9 - 12 | GBRS | Level 33 - 36 | SDHM |
| Level 13 - 16 | PCFD | Level 37 - 40 | BKVR |
| Level 17 - 20 | ZMLN | Level 41 - 44 | BZPM |
| Level 21 - 24 | PQBR | Level 45 - 48 | VNYQ |
| Level 25 - 28 | QLNK | | |

Marble Madness MD

BRIGITTE BRÜCKNER



Ach, Ihr wollt Eure Level anwählen und nicht ständig diese Anfängerstages spielen? Dann geht doch in das Option-Menü und stellt bei den FX die 2 und bei der Musik die 5 ein. Schon dürft Ihr die Level anwählen.

Aladdin

MD

JÖRG GRONOWSKI



Ja ja, unser Lieblingsjörg. Diesmal mit Hilfen für den Möchtegernprinzen aus Bagdad. Um ein Level zu überspringen, pausiere man das Spiel, trinke eine Tasse Kaffee oder ähnliches und drücke dann A, B, B, A, A, B, B, A.

Dragons Revenge

MD

MR. INKOGNITO

Aus einem Zeitloch, genau über dem Alsterkanal, fiel doch letztens eine Gamers 10/95 heraus. Interessiert blätterten wir herum und fanden in der Oldie-Rubrik ein paar kleine Passwörter für den neuen MD-Flipper.



Wonderboy

GG

GEORG PLANK

Für eines der schönsten Action-Adventures auf dem GG gibt es auch eine Levelanwahl. Um sie zu aktivieren müßt Ihr im Titelbild das Steuerkreuz nach unten drücken (festhalten) und dann 1, 2, 1, 2, eingeben, jetzt nur noch die Starttaste und schon seid Ihr im Auswahlscreen.

B. O. B.

MD

THOMAS GÖTTLICH

Wollt Ihr unendlich Leben, 99 Schuß bei jeder Waffe, 9 Sprungfedern, 9 Schutzschilde 9 Helikopter und den ganzen Kram? Dann drückt auf dem 2. Pad A, B, und C Wenn nach dem Electronic-Arts-Logo der goldene Schild erscheint. Schon habt für den Rest des Roboterlebens ausgesorgt.

Ottifants

MD

KONRAD KUNZE

Da wir in der letzten Ausgabe die GG-Codes veröffentlicht haben, bringen wir diesmal die vom Mega Drive. Und das ist nicht alles, denn die Frage nach den Bedeutungen der Lollikombinationen wird auch erschöpfend beantwortet. Ach ja, ein kleiner Tip noch: Spielt nicht in deutsch, denn da wird das springen auf den Federn schwieriger. In allen anderen Sprachen braucht Ihr nur den Sprungknopf gedrückt halten und müßt nicht ständig hinterherdrücken.

Keller	JHRE
Garten	GFDE
Baustelle	ZYAP
Büro	HMXT
Dschungel	WTYU

Für alle Lollis gilt: Gr.= grün, g= gelb, r= rot.
 gr, gr, gr schneller Schuh (20 Sek. schneller rennen)
 r, r, r Zeit einfrieren (Monster stehen für 20 Sek.)
 g, g, g Superfant (20 Sek. fliegen)
 r, g, r unverwundbar (20 Sek.)
 g, gr, gr weiter schießen (20 Sek.)
 g, r, g doppelte Punkte für Monstervernichtung (20 Sek.)
 gr, r, g Explosion (alle herumstehenden Monster explodieren, 20 Sek.)
 gr, g, r Doppelsprung (zweiter Sprung in der Luft möglich, 20 Sek.)
 r, g, gr Extra Continue
 r, g, gr 500 Punkte
 Alle Zeitangaben für Easy-Mode. Für Normal und Hard reduziert sich die Zeitspanne auf 15, bzw. 10 Sekunden

MD

Super Hang On

CHRISTIAN KNICKER

Dies ist zwar eines der ältesten Rennspiele fürs MD, doch mit diesem netten Trick holt Ihr noch einiges aus dem Oldie-Modul raus. Um an ein Spitzen-Motorrad zu kommen, müßt Ihr im Original-Mode erstmal Euren Rahmen kaputtfahren. Nun kauft Ihr keinen neuen, sondern geht wieder an den Start. Siehe da, das Rennen wird



abgebrochen und Ihr erhaltet die \$400 Startgebühr von Eurem Sponsor. Gar nicht übel, oder? Treibt dieses Spielchen bis Ihr genügend Kohle für ein ordentliches Rad zusammen habt, dann gewinnt Ihr ein bißchen und verbessert Euren Sponsor. Schließlich kann man mit 400 Mäusen pro Rennen keine Millionen scheffeln. Sobald das geregelt ist wendet Ihr den selben Trick wieder an. Mit viel Geduld habt Ihr dann irgendwann die nötigen Kohlen für die Super Maschine überhaupt zusammen, dann hält Euch nichts mehr auf.

GAME GEAR



1

Cool Spot

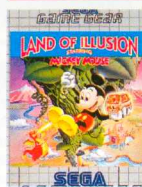
Auch in klitzeklein ist Spot noch ultra-cool. Deshalb lädt er auch auf dem Game Gear die Kohlensäure-Wumme und legt so richtig los. Es darf geschnippt werden.



2

Sonic 2

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



3

Mickey Mouse Land of Illusion

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



4

Jungle Book

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



5

Lemmings

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

TIPS VON GAMERS

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

INTERNATIONALE HITS



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

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

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

DOUBLE CLUTCH

Flinke Spielchen mit niedlichen, kleinen Autos à la 'Micro Machines' machen normalerweise viel Spaß. Auch „Double Clutch“?



Absolut schnarchig...



steller verwandt. Doch diesmal stimmt es in der Tat: Double Clutch ist eine noch nie dagewesene Herausforderung – für unsere Nerven...

Ein bis zwei Spieler dürfen sich in das höchst zweifelhafte Vergnügen stürzen. Auf den sechs verschiedenen Pisten (jede wird zweimal gefahren) befinden sich Extras und Hindernisse, um den megalomane Spielablauf wenigstens etwas aufzulockern. Die durch und durch in grau gehaltenen Computerfahrer sind als äußerst behämmert zu bezeichnen und machen nichts anderes, als stets im

Der Werbetext auf der Packungsrückseite von „Double Clutch“ verspricht viel. Steht da doch, daß „dieses Rennspiel aus der Vogelperspektive eine noch nie dagewesene Herausforderung ist“, sicherlich eine Formulierung, wie sie schon manch anderer Her-

Gänsemarsch hintereinander herzufahren. Für Preis- und Bonusgelder dürft Ihr Extras für Euer Vehikel erwerben. Fassen wir zusammen: Das Game ist langsamer als 'ne Fliege, die inmitten einer Honiglache taucht, Grafik und Sound sind mangelhaft, die Konkurrenten dämlich und

der Spielspaß gleich Null. Aber wir dürfen ja nicht vergessen: „Dieses Rennspiel... ist eine noch nie dagewesene Herausforderung“ – klar, logo, selbstverständlich. Und wenn nicht, dann vielleicht dann, wenn man es nur lange genug spielt.

Hans-Joachim Amann

„GAMERS“ meint...

Belustigend, wenn man sich die Packungstexte durchliest und sich anschließend traut, eine Runde zu fahren...

GRAFIK SOUND
5 5

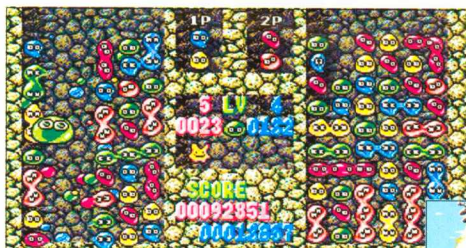
GAMEPLAY DAUERSPASS
5+ 5+

Negativ ist so ziemlich alles an diesem Programm, vor allem der unwahrscheinlich unverschämte Preis von 120 DM!

NOTE
5+

Hersteller:
Sega
Preis:
ca. 120 DM
Genre:
Sport
Anzahl Spieler:
1-2 Spieler
Levels:
12 Rennen
Schwierigkeitsgrad:
variabel (drei Stufen)
Continues:
-
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
2(!) MBit

Kaum ist Sonic im Urlaub, nutzt Dr. Robotnik seine Chance und verklavt die armen kleinen Bewohner von Beanville. Nur Du kannst helfen!



Buntes Kuddelmuddel in der Mean Bean Machine.

– vorzugsweise menschliche Gegner – in dem Ihr Eurem Mitspieler die abgetauten Teile herüberschießt. Am Anfang begeistert das Game durch niedliche Grafik und das etwas an andere Spielprinzip,

doch auf Dauer: Gäh.

Maris Feldmann

DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

Endlich mal 'ne nette Vorgeschichte für ein Puzzlespielchen. Denn: So schön und lang der Titel auch ist, „Dr. Robotnik's Mean Bean Machine“ ist nur der fünftausendste Tetris/Columnis-Clone. In einen Behälter fallen jeweils zwei miteinander verbundene farbige Bohnen. Bleibt eine von ihnen irgendwo hängen, lösen sie sich voneinander, und die andere fällt bis sie auch

Bodenkontakt hat. So habt Ihr also niemals Lücken in Eurer Konstruktion. Das Ziel ist es, jeweils vier oder mehr gleichfarbige Bohnen horizontal oder vertikal zusammenzubringen, damit sie sich auflösen können. Unter Umständen löst Ihr dadurch eine Kettenreaktion aus wenn andere Bohnensammlungen ebenfalls ihre kritische Masse erreichen. Interessant wird's im Zweispieler-Modus

„GAMERS“ meint...

Niedliche Grafik, nette neue Spielidee. Im Zweispieler-Modus kommt für begrenzte Zeit ein toller Spielspaß auf.

GRAFIK SOUND
2- 3-

GAMEPLAY DAUERSPASS
3+ 4+

Steuerung nicht gerade optimal, nach kurzer Zeit läßt der Spielspaß gewaltig nach.

NOTE
3

Hersteller:
Sega
Preis:
120 DM
Genre:
Strategie
Anzahl Spieler:
1-2 Spieler
Levels:
-
Schwierigkeitsgrad:
einstellbar
Continues:
-
Erhältlich:
ab März
Speicherkapazität:
8 MBit

TEST

MEGA DRIVE

Dieser Endboß ist ein wirklich harter Brocken



MC DONALDS TREASURE ISLAND

Manche Mitmenschen scheinen das Unglück geradezu anzuziehen. Ronald McDonald ist einer dieser Dauerpechvögel. Diesmal verslägt es ihn in eine gefährliche Phantasiewelt...



Ein kurzer Ausflug in die Wolken erspart Ronald viel Ärger auf dem Boden.

Eigentlich wollte Ronald ja nur einen Schatz suchen, doch die Reise wird gefährlicher als erwartet. Tausende gefährlich aussehender Monster fallen über ihn her und wollen ihm an die Lebensenergie. Da platzt ja selbst dem Friedfertigesten der Kraken! Mit seinen Zauberblitzen geht er zum Gegenangriff über und putzt die Feinde dutzendweise vom Screen. Mit den richtigen Extras kann er diese Argumentationsverstärker so kräftig

aufzurüsten, daß selbst der stärkste Gegner nach wenigen Salven den Rückzug antritt. Dabei geht es jedoch immer recht human zu. Selbst ein besiegtter Endboß wird nach seinem Ende von Ronald mit einigen Geschenken getröstet. Trotz einiger Schwachstellen bei der Animation bleibt „Mc Donald's Treasure Land“ ein ansprechendes Jump & Run, das durchaus Spaß macht. Allerdings: Für 30 Mäuse mehr bekommt Ihr schon das wirklich superbe Sonic 3...

Martin Klugkist

Schon wieder sorgt eine alte Karte im Fast-Food-Paradies der McDonald's-Bande für Ärger. Diese entpuppt sich als Eingang in ein künstlich erschaffenes Märchenland. Ein Paradies jedoch ist diese Welt nicht.



Nur wenn das Monster die Augen öffnet, könnt Ihr es treffen.

Ronald in The Magical World

Der nämlich schwingt ein fieser Obermottz das Zepter, welcher nichts Besseres zu tun hat, als den Hamburglar und seine Freunde gefangen zu nehmen und in ein dunkles Verließ zu werfen.

Folglich bleibt es mal wieder an Ronald (und somit an Euch) hängen, die insgesamt 5 Jump&Run-Level zu durchqueren und die Geiseln zu retten. Der Zauberstab des Bösewichts erweist sich auf dieser Mission als nützlich Hilfsmittel. Dank des eingebauten Regenschirms könnt Ihr damit sachte von Plattform zu Plattform gleiten.



Alles Gute kommt von oben

Außerdem eignet sich dieses Stöckchen hervorragend zum Feindeverklappen. An den ab und zu auftauchenden McDonald's-Symbolen könnt Ihr Euch in zwei kleinen Reaktions- und Gedächtnisspielen wertvolle Zusatzleben verdienen.

„Ronald in The Magical World“ ist ein routiniert gemachtes Game mit ordentlicher Grafik und nettem Sound. Guter Durchschnit-

Martin Klugkist

„GAMERS“ meint...

„Abgesehen von einigen Animationssequenzen ist die Grafik ganz gut gelungen. Zudem kommt das Game ohne jede Gewaltorgie aus.“

GRAFIK	SOUND
2	3
GAMEPLAY	DAUERSPASS
3	3

„Das Gameplay wirkt ausgelagert. Den Programmieren von McDonald's Treasure Island ist nicht viel Neues eingfallen.“

NOTE
3+

Hersteller:
Sega
Preis:
ca. 120 DM
Genre:
Action
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
5 Welten
Schwierigkeitsgrad:
einstellbar
Continues:
-
Paßwort
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
8 MBit

„GAMERS“ meint...

„Selbst auf dem Kleinen LCD-Bildschirm machen Ronald und seine Freunde (zumindest grafisch) eine gute Figur.“

GRAFIK	SOUND
2	3
GAMEPLAY	DAUERSPASS
3	3

„Keine neuen Spielerelemente. Folge: Nach ein oder zwei Durchgängen schmilzt der Spielspaß rapide dahin.“

NOTE
3+

Hersteller:
Sega
Preis:
ca. 90 DM
Genre:
Action
Anzahl Spieler:
1 simultant
Levels:
5 Welten
Schwierigkeitsgrad:
einstellbar
Continues:
-
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
4 MBit



Vorsicht, Gegenverkehr... - zu spät!

Gruppenbild mit Polizei: Der freundliche Herr auf der schwarz-weißen Maschine mag Euch nicht durchlassen ...



ROAD RASH

Welch ein Traum: einmal die große Freiheit auf zwei Rädern genießen und beim Road Rash mitmachen, dem großen, illegalen Rennen quer durch die Vereinigten Staaten!

Habt Ihr ein Faible für Motorräder? Landet das gute alte „Super Hang On“ auch heute noch immer wieder im Slot Eures Master Systems? Dann könnt Ihr das Modul jetzt mal für eine ganze Weile im Schrank verstauben lassen – „Road Rash“ ist da!

Worum es geht? Kohle! Rangelst Euch mit 14 anderen Fahrern herum und angelt ei-

nen der ersten vier Plätze, denn dafür gibt es harte Dollars als Belohnung. Für die klingende Münze gibt es wiederum neue Maschinen zu kaufen – damit Ihr beim nächsten Rennen die besseren Karten habt.

Das gnadenlose Road-Rash-Rennen findet auf fünf verschiedenen Strecken statt. Aber die bekommt Ihr anfangs noch nicht in voller Pracht zu sehen. In Level 1 fahrt Ihr nur die jeweils ersten 5 Meilen, und erst im höchsten Level 5 fahrt Ihr alle 15 Meilen bis zum Ziel. Lassen sich die Rennen zu Spielbeginn beinahe noch im Schlaf gewinnen, wird's schon bei den folgenden Acht-Meilen-Rennen deutlich härter. Wer gewinnen will,

Eine Kopfnuß für den Gegner – das ist nicht gerade die feine Art!

muß da schon mal zu fiesen Tricks greifen: Beim Überholen könnt Ihr Eure Widersacher mit gezielten Schlägen und Tritten aus der Piste werfen. Genausowenig zur Nachahmung empfohlen ist der im Spiel gepflegte Umgang mit der Polizei: Ignorieren, über-

holen, ausmanövrieren und bloß keinen Strafzettel kassieren!

Echten Vorbildcharakter hat dagegen die technische Umsetzung des Games. Die Grafik sieht für das Master System richtig gut aus, und auch neben der Straße tut sich was: Bäume, Häuser, Schilder – sogar an einen gut aussehenden Horizont haben die Grafiker gedacht. Die Strecken enthalten außerdem jede Menge Steigungen und Gefälle, und mit dem richtigen Tempo könnt Ihr sogar über Kuppen springen. Klasse – aber ein klein bißchen mehr Abwechslung hätte nicht geschadet.

Gerade an den längeren Rennen der späteren Levels werdet Ihr ganz bestimmt ein Weilchen zu knacken haben.

Freundlicherweise verrät Euch das Programm auf Wunsch ein Paßwort nach dem Rennen, so daß Ihr nicht jedesmal von vorn beginnen müßt.

Nicht von schlechten Eltern ist auch die Steuerung. Schon nach wenigen Minuten hat man das Handling des Bikes perfekt drauf und kann sich voll und ganz auf das Game konzentrieren. Kurz und gut: der beste Motorrad-Racer für das Master System!

Gerald Arend

„GAMERS“ meint...

□ Tolle Grafik, gute Steuerung, prima Soundtrack, Paßwort-Funktion – dieses Game macht dem 8-Bitter alle Ehre!

GRAFIK	SOUND
2+	2
GAMEPLAY	DAUERSPASS
2	2-

□ Die Animation ist etwas rucklig, man vermißt außerdem etwas mehr Abwechslung bei den Strecken.

NOTE
2

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



Superstarker Spielespaß

089 / 344 388



Sonic 3 MD dt 139,-

**NBA Jam SNES
dt 149,-**

**Castlevania MD
dt 99,-**

**Landstalker MD
dt 129,-**

SEGA MEGA DRIVE

Mega Drive 2	dt	199,-
Mega Drive 2 mit Aladdin	dt	289,-
CD Rom o. Spiel	dt	499,-
Japan Adapter		29,-
NTSC-Converter		39,-
6-Button Pad		39,-
4-Spieler Adapter		59,-
6-B. Infrarot (2 Pads)	dt	89,-
Sega Mouse		79,-
RGB-Kabel MD2		35,-
Grundgerät-Umbau 50 Hz/60 Hz		30,-
CDX Converter us/jp/dt		109,-
Thunderhawk	CD dt	119,-
Silpheed	CD dt	99,-
Sonic	CD dt	99,-
Dune	CD dt	119,-
Lunar	CD us	119,-
Mad Doc Mc Cree	CD us	119,-
Microcosm	CD dt	129,-
NHL'94	CD us	119,-
Pugsy	CD us	119,-
Wonderdog	CD dt	119,-
WWF Steel Cage	CD us	109,-
Art Of Fighting	jp	129,-
Aladdin	dt	119,-
Bubsy	dt	109,-
Blades of Vengeance	dt	109,-
Chuck Rock 2	dt	109,-
Cool Spot	dt	119,-
Dragons Revenge	dt	119,-
F-17 Nightstorm	dt	119,-
F-15 Strike Eagle 2	dt	129,-
F-1 Grand Prix	dt	119,-
FIFA Soccer	dt	119,-
Gauntlet 4 (4 Spieler)	dt	119,-
Gunstar Heroes	dt	109,-
Jungle Strike	dt	119,-
James Pond 3	dt	119,-
John Madden '94	dt	119,-
Lost Vikings	us	119,-
Lotus Turbo Chall. 2	dt	99,-
NBA Jam	dt	139,-
NHL'94	dt	119,-
Populous 2 (Mauskompatibel)	dt	109,-
Pirates Gold	us	129,-
Robocop 3	us	109,-
Robocop vs Terminator	us	129,-
Rocket Knight Adventure	dt	99,-
Street Fighter 2 C.E.	dt	139,-
Streets Of Rage	jp	119,-
Sensible Soccer	dt	119,-
Sonic Spinball	dt	119,-
Toejam & Earl	dt	119,-
Turtles Tournament F.	dt	129,-
VR Racing (Ende März)	dt	259,-
Virtual Pinball	dt	109,-
Warsong	us	79,-
WWF Royal Rumble	dt	129,-
Winter Olympics	dt	119,-
Young Indy	dt	119,-
Zool	dt	119,-



Video- und Computerspiele Herzogstraße 2, 80803 München

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

Kurwickstr.2 26122 Oldenburg Fußgängerzone

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

Versand und Ladengeschäft.

Versand per Nachnahme + DM 7,-

Ab sofort Manga Videos lieferbar

3DO lieferbar



HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

GAME BOY

Game Boy ohne Spiel	dt	99,-
Batterieset mit Netzteil	dt	69,-
Addams Family 2	us	49,-
Batman Animated Series	dt	69,-
Empire Strikes Back	us	69,-
Final Fantasy 3	us	79,-
Jurassic Park	dt	69,-
Kirby's Pinball	us	69,-
Mario Land 3	us	69,-
Mega Man 4	dt	69,-
Nigel Mansell	dt	69,-
Pang	dt	69,-
Tiny Toons 2	dt	69,-
Tetris 2	us	69,-
Turtles 3	dt	69,-
WWF King Of The Ring	dt	69,-
Zelda (dt Texte)	dt	69,-

Angebote

Marble Madness (MD)	dt	39,-
Lemmings (MD)	dt	39,-
F-Zero (SNES)	dt	49,-
Rolling Thunder 3 (MD)	us	49,-
Strider 2 (MD)	dt	49,-
Spiderman X-Men (MD)	us	49,-
Off Road (GG)	dt	39,-
Grand Slam Tennis (MD)	dt	39,-
Sumo Wrestling (MD)	jp	49,-
Chakan (MD)	dt	59,-
Logic Bomb (SNES)	us	49,-
Aero The Acrobat (MD)	us	49,-
B.O.B. (MD)	dt	49,-
Gear Works (GG)	us	39,-
Off Road (SNES)	us	49,-
Harley's Adv. (SNES)	dt	49,-

nur solange Vorrat reicht

Game Gear

Aladdin	dt	79,-
Asterix	dt	79,-
Chuck Rock 2	dt	79,-
Cool Spot	dt	79,-
Dschungelbuch	dt	79,-
Donald Duck 2	dt	79,-
F-1	dt	79,-
Mortal Kombat	dt	79,-
Sonic Chaos	us	69,-
Star Wars	dt	79,-
Sensible Soccer	dt	59,-
Winter Olympics	dt	79,-

Atari Jaguar

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

3DO

Grundgerät	1499,-
Dragon's Lair	129,-
Lemmings	129,-
Monster Manor	139,-
Night Trap	139,-
Out Of This World	129,-
Twisted	129,-
Total Eclipse	129,-
World Builders	129,-

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

SUPER NES

Super NES RGB	us	249,-
Super NES ohne Spiel	dt	199,-
Universaladapt. 50/60 Hz		49,-
RGB Kabel	dt	49,-
Joypad Verlängerung		15,-
4-Spieleradapter		69,-
ASCII Fighter Stick	us	99,-
ASCII Dauerfeuerpad	dt	59,-
Action Replay Pro 2	dt	109,-
Actraiser 2	us	119,-
Aladdin	dt	129,-
Art of Fighting	us	139,-
Alien 3	dt	119,-
BattleTank 2	us	129,-
Brett-Hull Hockey	us	139,-
Bomberman	dt	119,-
Bomberman in 4 Spieleradapt.	us	149,-
Bugs Bunny	us	139,-
Championship Pool	dt	139,-
Choplifter 3	us	129,-
Clayfighter	us	139,-
Claymates	us	129,-
Congo's Capar	us	79,-
Cool Spot	dt	129,-
Darius Force	jp	79,-
Dragon Ball Z 2	jp	149,-
Empire Strikes Back	us	139,-
Equinox	dt	139,-
Fatal Fury 2	jp	169,-
Final Fight 2	us	129,-
Final Fantasy 2	us	139,-
Flashback	dt	129,-
Goof Troop	dt	119,-
Internat. Tennis Tour	us	79,-
John Madden '94	us	129,-
Jurassic Park	dt	139,-
Lufia	us	139,-
Mechwarrior	dt	149,-
Mega Man X	us	139,-
Mario All Stars	dt	99,-
NBA Showdown	us	139,-
NHL'94	us	129,-
Nobunaga's Ambition	us	119,-
Pac Attack	us	109,-
Plok	dt	129,-
Rock'n Roll Racing	us	129,-
R-Type 3	jp	169,-
Rushing Beat 3	jp	149,-
Secret of Mana	us	139,-
Soldiers of Fortune	us	139,-
Super Nova	us	79,-
Sensible Soccer	dt	139,-
Skyblazer	dt	129,-
Striker	dt	129,-
Super Turrican	dt	129,-
Turn & Burn	us	129,-
Top Gear 2	dt	129,-
Tiny Toons	dt	89,-
Turtles Tourn. Fight.	dt	149,-
Trodders	us	79,-
World Heroes	dt	149,-
Winter Olympics	dt	139,-

MASTER SYSTEM
TEST

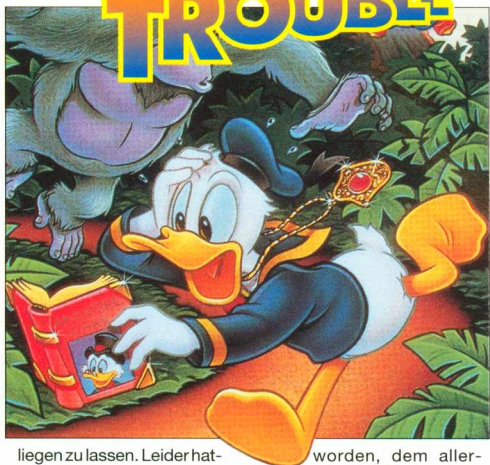
GAME GEAR
TEST

DEEP DUCK TROUBLE

Es lebe der Streß: Donald Duck, unser sympathischer Entenrich steckt mal wieder bis zum Bürzel im Ärger. (Das ist man ja von ihm fast schon gewohnt, oder nicht?)



Schuld daran ist Onkel Dagobert, der in seiner Raffgier diesmal etwas zu weit gegangen ist und dafür auch gleich die Quittung kassieren mußte: Diese Halskette, die Dagobert bei einer seiner Schatzsuchen auf einer geheimnisvollen Insel fand, war einfach viel zu kostbar, um sie herrenlos herum-



liegen zu lassen. Leider hatte das Ding auch einen kleinen Nachteil, es war nämlich

worden, dem allerdings etwas die spielerische Tiefe fehlt: Die einzel-



verflucht – das merkte Dagobert ziemlich schnell, als er wieder in Entenhausen war und plötzlich als Ballon an der Decke schwebte. Und wenn die Kette nicht schleunigst wieder an ihren Fundort zurückgebracht wird, dürfte



er wohl für alle Zeiten dort oben schweben. Klar, daß nur einer für die undankbare und gefährliche Rückführungsaktion in Frage kommt: Neffe Donald muß mal wieder den Bürzel herhalten. Durch vier verschiedene Regionen der Insel, die wiederum in jeweils zwei Gebiete plus eine automatisch scrollende Flucht vor dem Endgegner jeder Region unterteilt ist, muß sich Donald kämpfen.

„Deep Duck Trouble“ ist ein ganz nettes Jump&Run ge-



Donald mit Peperoni-Power ist unschlagbar. (GG)



Schlafende Gorillas sollte man nicht wecken ... (GG)



... sonst könnte man leichte Probleme bekommen! (GG)



In einem Vulkan geht es ganz schön heiß her ...

nen unterscheiden

sich nur dadurch, daß auf dem Game Gear der Bildausschnitt etwas kleiner ist, die ganze Sache dort aber wesentlich flotter abgeht. Daher gibt es nur eine Wertung.)

Michael Anton



Unter Wasser ist die Welt noch in Ordnung? Naja, es geht so.



Denn am Ende dieser Welt wartet ein netter Hai auf Nahrung!



Nur mit viel Geschick kann Donald den Spieß umdrehen.



nen Levels sind ganz einfach zu kurz, um Freude aufkommen zu lassen. Zwar begeistern die farbenfrohen Grafiken und gelungenen Animationen, auch der Sound ist recht hörenswert. Aber etwas mehr hätte es ruhig sein dürfen!

Nicht so zickig, lieber Donald!

(Die beiden Versio-

„GAMERS“ meint...

Für die Fähigkeiten der kleinen Konsolen wirklich eine technische Meisterleistung mit netten Gags.

GRAFIK	SOUND
1	2+
GAMEPLAY	DAUERPASS
3-	3-

Die Levels sind viel zu kurz und zu einfach ausgefallen, selbst Ungeübte bekommen fröhstens im letzten Level Probleme...

NOTE 2-

- Hersteller: Sega
- Preis: ca. 90 DM
- Genre: Jump & Run
- Anzahl Spieler: 1 Spieler
- Levels: vier Welten
- Schwierigkeitsgrad: einfach
- Continues: unbegrenzt
- Erhältlich: ab sofort
- Speicherkapazität: 2 MBit

DINO BASHER TEST

MASTER SYSTEM

Bis heute ist es noch recht unklar, warum die Saurier ausgestorben sind. Vielleicht bringt dieses Game die Lösung des Rätsels?

Der Hellste ist er nicht unbedingt, unser Steinzeitmensch Bignose. Seit Tagen schon sitzt er vor seiner Höhle herum und wundert sich über das dumpfe Gefühl in seiner Magengegend. Bis ihm ganz plötzlich angesichts eines vorbeifliegenden Urvogels die Erleuchtung kommt, daß es sich bei diesem Gefühl vielleicht um Hunger handeln könnte. Und so schnappt er sich seine Keule sowie ein paar Kieselsteine zum Werfen und macht sich



mit der Keule ein ganz passables Argumentationsmittel. In diversen Jobs kann unser Held auch aufgesammelte Knochen gegen praktische Extras eintauschen. Insbesondere die Extraleben sind da ganz hilfreich, denn beim ersten Kontakt verliert Bignose zunächst seine Fähigkeiten, mit Steinen zu wer-



fen. Kommt er dann nochmals einem Gegner zu nahe, so ist ein Leben dahin. Und dabei ist noch so viel zu tun, denn insgesamt vier Inseln sind es, die unser urzeitlicher Held zu durchqueren hat, bis sein warmes Abendessen gesichert ist.

Das Gameplay ist nicht unbedingt das originellste, typi-

les schon. Grafik und Sound sind recht gut gelungen, leider gibt es aber keine Paßwörter oder Continues. Auf dem Game Gear ist der Bildausschnitt etwas klein ausgefallen, so daß man manche

Dinos auch auf dem Game Gear.



In den Shops gibt es so manches hilfreiche Extra, allerdings nur gegen bare Münze.

auf den Weg, um irgendwo etwas Eßbares aufzutreiben.

So ganz ungefährlich ist diese Suche allerdings nicht, denn neben den Tücken der Natur in Form von Abgründen und anderen Hindernissen sind es vor allem die diversen Tieren, die Bignose das Leben schwermachen. Aber für solche Fälle hat er ja



Bei den Endgegnern ist schon etwas Geschick vonnöten, aber sie haben auch ihre Schwächen.

„GAMERS“ meint...

Grafik und Sound sind für die kleinen Systeme recht gut gefallen.

GRAFIK	SOUND
2-	2-
GAMEPLAY	DAUERSPASS
4	3

Etwas stöhniges Gameplay, keine Levelcodes oder Continues.

NOTE
3-

Hersteller:
Codemasters
Preis:
ca. 80 DM
Genre:
Jump&Run
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
4 Welten
Schwierigkeitsgrad:
mittel
Continues:
-
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
2 MBit

sche Jump&Run-Durchschnittskost eben: Über Abgründe und auf Plattformen springen, harmlose kleine Saurier oder fleischfressende Pflanzen verprügeln und von Zeit zu Zeit mal einem Obermütz auf's vorlaute Gebiß hauen, das hatten wir al-

Gegner erst recht spät sieht, dafür sind dort aber die Extra-Leben wesentlich preisgünstiger, ein einigermaßen fairer Ausgleich. Ein Muß ist das Game nicht unbedingt, aber wer auf das Genre steht, der sollte mal einen Blick riskieren.

Michael Anton

TEST
GAME BEAR

Zwar ist bald Ostern, aber das ist nicht der Grund dafür, daß unser Held wie ein Ei aussieht ...

FANTASTIC DIZZY



Bis vor kurzem lebte das Dottervolk noch glücklich und zufrieden in seinen Baumhäusern, aber dann kam der fiese Zauberer Zaks und brachte Unheil über das Land: Fast allen Bewohnern des Dorfes wurde irgend etwas Böses angetan, nur Dizzy kam ungeschoren davon. Und natürlich muß er jetzt die Suppe auslöffeln und Zaks gehörig auf die Finger klopfen. Das geht allerdings nur, wenn Dizzy es schafft, ohne einen Sprung in der Schale das Wolken schloß des Zauberers zu kommen, was gar nicht so einfach ist.

„Fantastic Dizzy“ ist ein ganz putziges Adventure mit kleinen Puzzles und netten

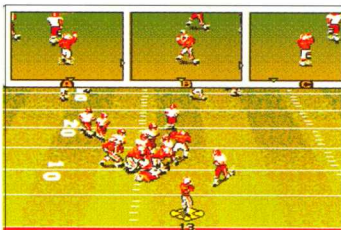


Gags, das allerdings ein kleines Manko hat: Eine Möglichkeit, den Spielstand zu speichern gibt es leider nicht. Auch ist es recht lästig, daß Dizzy nur drei Gegenstände gleichzeitig tragen kann, so daß relativ viel langweiliges Rumgerenne nötig ist. Von diesen kleinen Schwächen abgesehen ist das Game aber durchaus einen Blick wert. **Michael Anton**

Der Weg zu Zaks ist weit.

TEST
MEGA DRIVE

Neben „Madden NFL '94“ schickt EA noch ein Footballspiel ins Rennen.

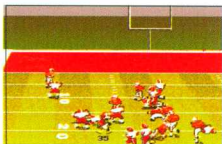


Gute Grafik und Spielbarkeit zeichnet auch Bill Walsh College Football aus

COLLEGE BILL WALSH FOOTBALL

Dieses – „Bill Walsh College Football“ genannt – unterscheidet sich jedoch kaum von hervorragenden Madden NFL '94. Konkreter: Die Grafik ist nahezu identisch, und die Spielbarkeit ist ebenfalls hervorragend. Wesentliche Unterschiede gibt es wirklich nur wenige. So wird nach den College- und nicht nach den NFL-Regeln gespielt, es gibt unterschiedliche Formationen

Die Taktikwahl



und weniger Sprachausgabe. Außerdem stehen nicht so viele Teams zur Wahl, und es wurde kein Liga-Modus integriert.

Insgesamt steht Mr. Walsh unserem alten Bekannten Madden spielerisch nur geringfügig nach. Dennoch bietet Madden NFL '94 einiges mehr (Liga, bessere Grafik, mehr Sprachausgabe) und ist somit für rund zehn Mark mehr die sicherlich bessere Wahl.

Hans-Joachim Amann



„GAMERS“ meint...

Komplett in deutsch, nettes Gameplay, das durchaus kindgerecht ist.

GRAFIK		SOUND	
2-		2	
GAMEPLAY		DAUERSPASS	
3+		3-	

Keine Speichermöglichkeit, sehr viel reine Laubarbeit durch begrenztes Inventar.

NOTE
3+

Hersteller: Codemasters
Preis: ca. 90 DM
Genre: Jump&R./Action-Adv.
Anzahl Spieler: 1 Spieler
Levels: 6
Schwierigkeitsgrad: mittel
Continues: keine
Erhältlich: ab sofort
Speicherkapazität: 2 MBit

„GAMERS“ meint...

Realistische Simulation, gute Grafik, hervorragende Spielbarkeit.

GRAFIK		SOUND	
2		3+	
GAMEPLAY		DAUERSPASS	
1-		2	

Kein Liga-Modus, nur ca. zehn Mark billiger als Madden NFL '94.

NOTE
2

Hersteller: Electronic Arts
Preis: 110 DM
Genre: Sport
Anzahl Spieler: 1-4 Spieler
Levels: -
Schwierigkeitsgrad: je nach Paarung
Continues: Batterie
Erhältlich: ab sofort
Speicherkapazität: 8 MBit

WF

ROYALE RUMBLE

TEST

MEGA DRIVE

Nun hält er auch auf dem Mega Drive Einzug, der bunte Wrestling-Zirkus mit seinen kühnen Helden.

Tausende begeisterte Fans in den Sportarenen und Millionen zu Hause am Bildschirm verfolgen jede Woche die spektakulären Schaukämpfe der großen Wrestler. Doch nicht jeder hat den richtigen Sender, auf dem er die Fleischkolosse bewundern kann, und live sind Undertaker und Co. auch eher selten zu bestaunen. Was da übrig bleibt, ist sich die WWF ins Mega Drive zu holen, und zwar mit „WWF Royal Rumble“.

Zwölf Wrestler sind mit von der Partie, und darunter so illustre Namen wie: Hulk Hogan, Lex Luger, Bret Hart, Shawn Michaels, Papa Shango und der Undertaker. Ihr könnt im Einzelkampf, Tag-Team, Triple-Tag-Team oder

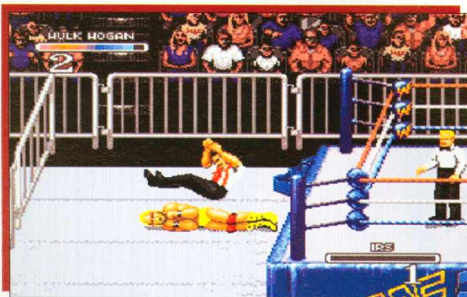


Beim Royal Rumble zählt nur das Überleben. Wer aus dem Ring fliegt, hat seine Chancen auf den Titel verspielt.

dem Royal Rumble gegen den Rechner oder Euren besten Kumpel antreten.

Die normale Auswahl an Schlägen, Tritten, Sprüngen und Würfen wird noch durch Spezial-Attacken ergänzt, die in bestimmten Situationen ausgelöst werden können. Die Anleitung steht hier mit knappen und präzisiertem Rat zur Seite. Während der normale Schlagabtausch nur dazu dient, die Claims abzustocken, könnt Ihr in der Umklammerung zeigen, was in

Euch steckt. Wer hier richtig agiert, hat den Gegner schnell auf den Boden oder gar aus dem Ring geschmissen. In diesem Fall könnt Ihr natürlich hinterher und mit Hilfe herumstehender Stühle Eure Argumente noch gezielter vortra-



Nur fliegen ist schöner! Doch wie man sieht, rollt sich Hulk gerade weg, da wird sich IRS wohl das Steißbein stoßen.

gen. Als netten Gag dürft Ihr auch dem Schiedsrichter mal eine reinhauen, wenn er irgendwo ungeschickt im Weg rumsteht. Ernsthafte Naturen kämpfen nach den momentanen gültigen Regeln und versuchen im Turnier gegen die anderen zu bestehen, während der Gelegenheitskämpfer auch eine einfache Keilerei ohne Auszählen oder andere störende Nebensächlichkeiten anzetteln kann.

Richtig Spaß macht alles natürlich nur, wenn Ihr einen menschlichen Gegenpieler habt, aber durch die exzellente Grafik und die stimmungsvollen Soundeffekte kann auch ein Spiel alleine Kurzweil verbreiten. Denn die einzelnen Wrestler sind gut zu



Bumm, das hat gegessen, gleich liegt der Hogan auf der Matte.

erkennen, und jede Ihrer Attacken wird von passenden Soundeffekten begleitet, wobei das Jubeln des Publikums aber schon eher an Rauschen im Verstärker erinnert.

Für Wrestling-Fans ist dieses Modul ein Muß, alle anderen kommen vielleicht auf den Geschmack und kreischen demnächst auch wild durch die Gegend, wenn Hulk Hogan in ihre Heimatstadt kommt.

Maris Feldmann



Rache ist süß, also gib'ts den Flying Dropkick auf die Zähne.

„GAMERS“ meint...

Toller Prügel Spaß mit den Besten der WWF, schöne, große Sprites und vielfältige Schlagmöglichkeiten.

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

Das Publikumsgeräusch scheint nur ein einfaches Rauschen zu sein, im Royal Rumble wird das Game etwas unübersichtlicher.

NOTE

2-

Hersteller:

Acclaim

Preis:

140 DM

Genre:

Sport

Anzahl Spieler:

1-2 Spieler

Levels:

Schwierigkeitsrad:

einstellbar

Continues:

Erhältlich:

im Handel

Speicherkapazität:

16 Mbit



DIE BÄRTE ROCKEN WIEDER

Hallo Freunde,

wenn ich mal ein bißchen Zeit in Hamburg habe, stöbere ich oft stundenlang in den Plattenläden herum und bin jedesmal erstaunt über das ständig wachsende Angebot. Ob im Dancefloor-, Rock- oder vor allem im New-Rock-Bereich – neue Bands, Künstler und DJs bieten jeden Monat Hunderte von neuen CDs an. Weniger mit Kreativität, sondern per Recycling machen die althergebrachten ihren Reibach mit Recycling: Die Sisters veröffentlichten den vierten Remix von „Temple of Love“, und Depeche Mode bringt einen Live-Auffuß des letzten Studioalbums in die Läden. Wer das alles noch kaufen soll? Vom musikalischen Gehalt her lohnt sich der Kauf oft nur noch für eingefleischte Sammler.

Andreas Heineke

Als ich vor kurzem im Fernsehen „Zurück in die Zukunft“ gesehen habe, habe ich den Ton am Fernseher bis hinten aufgerissen, denn die Musik stammte von niemand geringerem als ZZ Top. Der Song hieß „Doubleback“ und präsentierte die Rauschebärte in gewohnter Spiel-laune. Umso gespannter war ich auf das neue Album, das jetzt endlich vorliegt: „Antenna“.

ZZ Top berufen sich mit dem neuen Longplayer auf ihre Blueswurzeln und die bewährten Gitarren. Aber ich vermisse die guten alten Rocknummern à la „Legs“, „Under pressure“ oder „Sharp dressed man“. Obwohl man alle Songs beim Sommerfest zum 90. Geburtstag der Harley Davidson „getestet“ hat und die Biker-Fans ausflippfen, besteht die neue CD den Wohnzimmertest leider nicht. Zu einfallslos sind die Songideen, zu oft hat man das alles schon gehört: Aber vielleicht ist es genau das, was ZZ Top wollten: Der

Albumtitel „Antenna“ stammt von den alten Piratensendern aus den 60iger Jahren, die von Mexiko aus nach Amerika strahlten und den Rock'n'Roll frei Haus lieferten. Das ist aber nun wirklich kein Grund, 1994 genauso zu klingen.

Das Album wird sicherlich keine neuen Fans dazugewinnen. Eingeschworene ZZ-Top-Fans wird es aber sicher gefallen, denn was erwartet ein Bluesrock-Fan schon an neuen Klängen? Auch textlich setzen die Texaner wieder auf bewährte Themen.

Wer schon immer mal vorgelesen bekommen wollte, wie Frauen in T-Shirts auf bärtige Männer wirken, kommt hier voll auf seine Kosten. Aber auch das zweite Lieblingsthema der Band kommt nicht zu kurz: Autos. Diesmal kümmern sich ZZ Top zwar nicht textlich um ihre vierrädrigen Lieblinge, aber musikalisch „Antenna“ ist wieder mal ein prima Soundtrack für den nächsten Highway-Trip.



Aretha Franklin - Greatest Hits 1980-1994

Große Ereignisse werfen ihre Schatten voraus, denn die unglaublichste Soulstimme der Welt Aretha Franklin veröffentlicht nach im Februar ihr Greatest Hits Album 1980 - 1994. Außerdem werden wir sie in dem Film „In göttlicher Mission“ erleben.

Jetzt hat Aretha selber einmal eine Coverversion aufgenommen und belebt „A deeper love“ von Cliviles & Cole mit neuer Seele.

Was für eine Ehre, daß Cliviles und Cole selber ihren eigenen Song mit neuer Stimme Remixen durften.

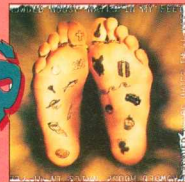
Ein Riesenhit.



Crowded House - Woodface

Neil Finn und Tim Finn gehören zu den beiweitem besten Songschreibern, der Neuseeland/Australien Szene und auf dem Album Woodface haben sie unter dem Namen Crowded House auch endlich mit „Weather with you“ wieder einen Hit gelandet. Tim Finn der Bruder von Neil macht bereits seit einiger Zeit wieder Solo Platten und Neil hat mit seiner Band Crowded House gerade das Album Together Alone in die Charts gebracht. In England wählte man Crowded House jüngst zur besten Liveband der Welt und das bewiesen sie auch in der großen Freiheit.

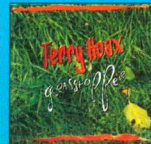
Jetzt kommt die inzwischen 3. Single aus dem Album, und zwar die Ballade „Nails in my feet“.



5. Terry Hoax – Grasshopper

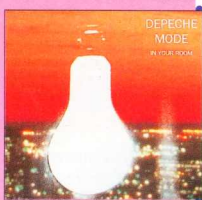
Wer so dreist ist, eine Kultnummer von Depeche Mode als handfesten Rock'n'Roll zu covern, der hat sich seinen Ehrenplatz in der deutschen Rockliga wirklich redlich verdient. Nach ihrer gewagten Version von „Policy of Truth“, und jetzt geben Terry Hoax eine echte Weisheit von sich: „Faß' mich nicht an, ich bin ein Grashüpfer!“

„Grasshopper“ ist die erste Single aus dem neuen Album „Splinterproof“ („bruchfest“) und läutet ein gutes Rockalbum ein. Neben der Album-Version gibts auf der Maxi noch einen Remix von „Grasshopper“ sowie ein weiteres Stück des Albums zu hören.



1. Depeche Mode – In your room

In einem äußerst aufwendigen Pappkarton ist letzte Woche die neue Single von Depeche Mode bei uns angekommen. Nach ihrem Break mit der Live-CD „Songs of faith and devotion life“, die lediglich alle Stücke des letzten Studioalbums enthält, präsentieren sie nun einen weiteren Song aus ihrem Studioalbum. In geringer Auflage gibt es die CD auch als Dreier-Pack mit weiteren drei Live-Songs, die nicht auf dem letzten Album zu hören waren. Nur für echte Fans und Sammler zu empfehlen!



MAXITEST

2. M C Saar & The Real McCoy – Automatic lover

Über Discotheken und Großveranstaltungen haben MC Saar & The Real McCoy mit ihrem Hit „Another night“ wieder den Weg in die Charts gefunden. Wieder? Ganz einfach, weil sie Mitte der 80iger bereits mit „It's on you“ einen Hit hatten und es seitdem ziemlich still um die Dance-Formation geworden ist. „Automatic Lover“ wird mühselos an den anderen austauschbaren Kram anknüpfen, denn aufregend ist das nicht gerade.



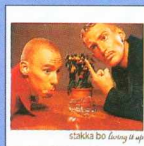
3. Meat Loaf – Rock and Roll Dreams come through

Nach dem Number-One-Hit „I'd do anything for love“ greift der Fleischkloß jetzt das zweite Mal ins Valle. 19 Jahre nach seinem ersten Hit ist er heute wieder gefragt wie nie zuvor. Mit 30 Pfund weniger über dem Gürtel und dieser einmalig magischen Stimme hat Meat Loaf das Motto der Stunde erkannt: „Rock and Roll dreams come true“!



4. Stakka Bo – Living it up

Einen absoluten Videoknaller serviert Stakka Bo mit ihrer dritten Single aus dem Album „Supermarkt“. In dem Clip erscheint Roger Moore mit einer Kinderschar im Studio und tritt als Unicef-Botschafter auf. Stakka Bo und Roger Moore setzen sich schon seit Jahren für



den weltweiten Erhalt lebensnotwendigen sauberen Wassers ein. Ob die Erlöse Unicef zugute kommen, steht glücklicherweise nicht fett auf dem Cover. Understatement ist uns allen schließlich tausendmal lieber als eine weitere Tracy Chapman...

GAMERS CHARTS



1 (3) Pet Shop Boys – *Very*



2 (-) Die Toten Hosen – *Reich & Sexy*



3 (-) Die Prinzen – *Alles nur geklaut*

4 (4) Die Ärzte – *Die Bestie in Menschengestalt*

5 (2) Die Toten Hosen – *Kauf mich!*

6 (5) 4 Non Blondes – *Bigger, better, faster*

7 (1) Nirvana – *In Utero*

8 (8) Meat Loaf – *Bat out of Hell 2*

9 (7) Die Fantastischen 4 – *Die 4. Dimension*

10 (10) Soul Asylum – *Grave Dancers Union*

Hier die Gewinner vom letzten Mal:

Angelika Ballin, Tobias Schuck, Christian Piakowski, Jana Zeidler

GAME TIME

• VERSAND •
INH.: CH. TESLUK

Geöffnet: Mo bis Fr. von 8.00 bis 19.00 Sa 9.00 bis 12.00

0621 / 51785
Tel. + Fax

„It's Time to get your Game“

SOFTWARE HARDWARE

Mega CD II Mega Drive

WONDERDOG Jan'94 119,-	JURASSIC PARK erhält. 129,-	MASTER SYSTEM II 99,-
DRACULA Jan'94 119,-	JUNGLE STRIKE " 129,-	incl. Serial
DUNE Jan'94 119,-	TWO TRIBES " 119,-	GAME GEAR 299,-
INDIANA JONES Jan'94 129,-	u.v.m.	MULTI-TV-SET
JURASSIC PARK Feb'94 99,-	NEUHEITEN	
TERMINATOR Feb'94 119,-	ETERNAL CHAMPIONS Jan'94 149,-	MEGA CD II 599,-
THUNDERHAWK erhält. 119,-	YOUNG INDY Jan'94 129,-	incl. ROAD AVENGER
ECCO " 99,-	LANDSTALKER Feb'94 139,-	MEGA DRIVE II 199,-
HOOK " 119,-	et. Vert.	ohne Sp. + 1 Contr. Pad
JAGUAR X J 220 " 99,-	SONIC 3 Feb'94 149,-	SEGA VIER SPIELER 59,95-
PRINCE OF PERSIA " 99,-	ASTERIX erhält. 129,-	ADAPTER
SEWER SHARK " 149,-	CHUCK ROCK II " 119,-	EA
SILPHEED " 99,-	F 1 incl. Bat. " 129,-	VIERSPIELER 69,95-
SONIC CD erhält. 99,-	OTTIFANTS " 119,-	ADAPTER
	SONIC SPINBALL " 119,-	
	STREET FIGHTER II " 149,-	
	3rd Ed. Champ Edition	
	ULTIMATE SOCCER " 119,-	

WIR HABEN EINE GROSSE AUSWAHL AN MEGA CD, MEGA DRIVE, GAME GEAR SOWIE MASTER SYSTEM 2, SPIELER IM PROGRAMM.
VORKASSE NUR MIT EUROSCHEK + 4 DM

1-8 Spieler
WIMBLEDON 1-Spieler " 119,-
WINTER OLYMPICS " 129,-
EA NHL '94 HOCKEY " 129,-
EA JOHN MADDEN '94 " 129,-

ANFRAGEN TELEFONISCH ODER PER FAX, oder ANRUFBEANTWORTER
Versand per NN + 10 DM

IRRTÜMER vorbehalten!
HANDLERANFRAGEN erwünscht!!!

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

★ TVGAMES ★

Gratis bekommt Ihr die neue „Marktübersicht Telespiele“

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

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

Laden: Berlin Wedding · Brüsseler Str. 19

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

Wen begeistern sie nicht, die tollen Cartoons mit Wile E. Coyote und dem ewig beependen Road Runner? Nun könnt Ihr das coole Wettrennen der beiden selbst in die Hand nehmen.

DESERT SPEEDTRAP



Endlich mal wieder ein rasanter Titel, der auch Spaß macht. Ihr steuert Road Runner durch komplexe Level in Seitenansicht, immer auf der Suche nach Sternen, die das knappe Zeitlimit ausdehnen. Allerlei Extras wie Turbos oder Unverwundbarkeit helfen Euch dabei. Doch nicht nur der Coyote ist Euch auf den Fersen, auch die anderen Wüstenbewo-



Hjam, hjam, hjam. Hab' ich einen Hunger!

ner tun Ihr Bestes, um den Beeper aufzuhalten. Die Steuerung ist etwas schwierig, da Road Runner nachschliddert und Ihr nicht immer die kleinen Plattformen trefft. Doch sonst kann dieses Game wohl begeistern. Nicht nur die Grafik ist absolut cool geraten,

auch die Animationen zeugen von Cartoon-begeisterten Programmierern. Der Sound fügt sich nahtlos ein und unterstützt die angenehm hektische Atmosphäre. Wer noch

ein gutes Jump&Run sucht und den Speed eines Road Runner meistern kann, der sollte sich „Desert Speedtrap“ unbedingt anschauen.
Maris Feldmann

„GAMERS“ meint...

Niedliche Cartoon-Grafik verbunden mit tollem Sound und super rasanter Action, Sprachtü (deutsch).

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

Teilweise ist der Road Runner leider etwas schwierig zu steuern, aber man gewöhnt sich daran.

NOTE

2

Hersteller: Sega
Preis: ca. 90 DM
Genre: Jump&Run
Anzahl Spieler: 1 Spieler
Levels: 8
Schwierigkeitsgrad: einstellbar/mittel
Continues: 3
Erhältlich: ab sofort
Speicherkapazität: 2 MBit

Die Jungstars kommen: Mic und Mac, Virgins McDonald's Kids erobern das Master System.

GLOBAL GLADIATORS

Auf dem Sprung: Die Global Gladiators.



Einen Blick wert ist die 8-Bit-gerechte aufbereitete Premiere der McDonald's Kids: Schon vor über einem Jahr startete Virgin mit dem gelungenen Jump&Run-Spaß eine Reihe von Highlights. Wie beim großen Vorbild steuert Ihr auf umweltschützerischer Mission einen der beiden präpubertären Knaben durch allerlei Ungeziefer-verseuchte Zonen: Jede der vier Welten besteht aus drei Levels, die grafisch ähnlich gestaltet sind. Mic und Mac sind mit Schleimpistolen ausgestattet, mit denen Sie sich ganz

vorzüglich ihrer Haut wehren können. Ziel der flotten Jünglinge ist in jedem Level eine Mindestanzahl von McDonald's-Symbolen zu ergattern und dann möglichst schnell den Ausgang zu finden. Streicht Ihr besonders viele „M's“ ein, winkt eine witzige Bonusrunde. Oberfläch-



lich wirkt Global Gladiators wie der Nachfolger Cool Spot: Eine gelungene Umsetzung. Doch kaum wagt der Spieler einige zaghafte Schritte, traut er seinen Augen kaum: Das Scrolling ist so ruckelig, daß selbst hartgesottene McDonald's-Fans an den Fä-

higkeiten der Programmierer zweifeln müssen. Leider wirkt sich das Scrolling auf die gesamte Spielbarkeit aus, die weit entfernt von den Jump&Run-Freuden des

Mega Drives entfernt bleibt. Fazit trotz toller Grafiken und witziger Sounds: Wenn es ein Jump&Run auf dem MS sein soll, dann doch lieber Cool Spot. *Julian Eggebrecht*

„GAMERS“ meint...

Sehr gute Grafiken, viele witzige Animationen und gute Sounds.

GRAFIK	SOUND
3	4
GAMEPLAY	DAUERPASS
3	3

Das fürchterlich ruckelige Scrolling verdirbt den Spielspaß - schade um die schöne Präsentation.

NOTE

3

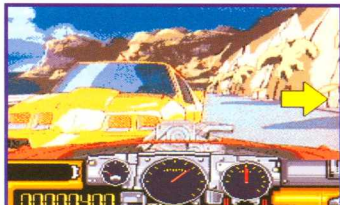
Hersteller: Virgin
Preis: ca. 90 DM
Genre: Jump&Run
Anzahl Spieler: 1 Spieler
Levels: 12
Schwierigkeitsgrad: mittel
Continues: unbegrenzt
Erhältlich: ab sofort
Speicherkapazität: 2 MBit

Eine Spezialeinheit der Polizei wurde gegründet, um motorisierte Verbrecher besser bekämpfen zu können. Ihr schlüpft in die Rolle eines der führenden Mitglieder der Sonderkommission. Eure Frau Cindy kam in einem Feuertreffen mit Mitgliedern der schlimmsten Bande ums Leben. Eure Zukunftspläne sind zerstört und ihr wartet nun darauf, Rache nehmen zu können. Als motorisierter Rambo geht es ab auf den heißen Asphalt.



Ausweichen, sonst gibb's eins mit der Schaufel!

Das Spiel ist wie ein interaktiver Film aufgebaut. Ihr müßt innerhalb einer gewissen Zeit Angaben auf dem Screen mittels Joypad folgen. Andernfalls kommt die berühmte große Explosion, und die Rache findet erst einmal ihr Ende. Das Steuerkreuz ist in Richtung der auftauchenden Pfeile zu drücken. Die Level führen z.B. über



Folgt dem Pfeil oder es kracht!

Küstenstraßen, Canyonwege oder Autobahnen.

„Road Avenger“ ist nicht ganz so katastrophal wie andere interaktive Krücken, tieferen Spielwitz oder gar ein echtes Spiel sucht man dennoch umsonst. Als kostenlose Beilage zum Mega-CD gerade noch erträglich.

Carsten Schmitz / Julian Eggebrecht

In den späten 90er Jahren beherrschen motorisierte Banden die Straßen Amerikas. Zahlreiche Überfälle gehen auf ihr Konto...



ROAD AVENGER

„GAMERS“ meint...

Die Grafiken reizen anfangs...

GRAFIK		SOUND	
3-		4	
GAMEPLAY		DAUERSPASS	
4-		4-	

Ein „interaktives“ Debakel ohne Spiel. Einmal durchgespielt, wandert die CD rascher für immer ins Regal.

NOTE

4.

Hersteller:
Data East/Sega
Preis:
ca. 100 DM
Genre:
Action
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
11
Schwierigkeitsgrad:
mittel
Continues:
3
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
-

Gadenlos GmbH

Tel.: 089-480-2913

Gadenlos GmbH · Orleansstr. 63 · 81667 München

MEGA DRIVE

- Action Replay Pro 99,90
- 6 Button Pad 39,90
- 6 Button Pad Infrarot 39,90
- 6 Stück kompl 89,90
- 6 Way Play EA 69,90
- 4 Spieler Adapt. Sega 59,90
- Alterburner d 39,90
- Aladdin d 89,90
- Alienstorm d 49,90
- Art Alive d 39,90
- Another World d 59,90
- Arch Rivals d 39,90
- Arielle d 49,90
- Arrowflash d 39,90
- Art Alive d 39,90
- Asterix d 109,90
- Atomic Runner d 49,90
- Back to Future us 29,90
- Balljacks d 49,90
- Batman Returns d 59,90
- Batman Revenge us 49,90
- Beats Toads d 69,90
- Bill Walsh d 79,90
- Biohazard d 49,90
- Blades of Vengeance Blockout I 99,90
- B.O.B d 69,90
- Bonanza Bros d 49,90
- Bob Rogers d 89,90
- Cadash I 39,90
- California Games d 39,90
- Captain America d 59,90
- Captain Planet d 59,90
- Chakan d 59,90
- Cool Spot d 39,90
- Crackdown d 49,90
- Croobusters d 39,90
- Cruelbit d 69,90
- Cyborg Justice d 59,90
- Davis Cup Tennis d 39,90
- Decap Attack d 39,90
- Dick Tracy d 39,90
- Djay d 99,90
- Dracula 99,90
- Dragon's Fury d 79,90
- Dragon's Revenge d 109,90
- Double Clutch 89,90
- Donald Duck d 59,90
- Dungeons & Dragon d 49,90
- Dynamite Duke 49,90
- Eternal Champion d 129,90

- Europ Clubb Soccer d 79,90
- F 1 Race d 119,90
- F 117 d 109,90
- F 12 Interceptor I 49,90
- Fantasia d 49,90
- Fantasy Zone d 49,90
- Fifa Soccer d 99,90
- Final Blow I 29,90
- Flashback 89,90
- Flintstones d 49,90
- Gaiares 49,90
- Galahad d 49,90
- Galaxy Force II d 49,90
- Gauntlet d 39,90
- Georg Foreman I 39,90
- Asterix d 109,90
- Ghost In Ghouls d 49,90
- G-Looc d 49,90
- Global Gladiators d 59,90
- Gynout d 39,90
- Hard Driving d 49,90
- Hazarding d 69,90
- Hellfire d 79,90
- Herzog Zwei d 49,90
- Irish Jones d 99,90
- James Bond 007 d 69,90
- Parnes Pond 3 d 49,90
- Jewel Master d 49,90
- Joe Montana '93 d 89,90
- John Madden 94 d 109,90
- John Madden 92 d 49,90
- Jumpin' Strike d 49,90
- Kick Off d 49,90
- King of Monsters d 59,90
- Lemmings d 89,90
- Joe's Turbo Ch. 49,90
- Lotus II 49,90
- Magical Hat d 69,90
- Mario Lemieux d 59,90
- Marble Madness d 59,90
- Mazin Wars d 69,90
- Megagames 3 d 69,90
- Megalomania 39,90
- Mercs d 99,90
- Mickey & Donald d 79,90
- Mickey Mouse d 109,90
- Might & Magic d 59,90
- Monaco GP 2 I 49,90
- Mutant League d 49,90
- Mystic Hunter I 29,90

- NHL PA '93 d 59,90
- NHL PA '94 d 99,90
- Ottifanten d 49,90
- Outrun 2019 d 49,90
- Phelios d 49,90
- PGA 2 Golf d 49,90
- Private Gold us 119,90
- Powermonger 29,90
- Predator 2 d 49,90
- Puggsy d 69,90
- Quackshot d 59,90
- Rings of Power I 29,90
- Risky Woods d 49,90
- Roadrash I 39,90
- Robocod d 49,90
- Rocket Knight d 89,90
- Sensible Soccer d 89,90
- G-Looc d 49,90
- Shadow of Beast d 59,90
- Shinningforce 2 d 39,90
- Shinobi 3 d 99,90
- Smash TV 49,90
- Sonic d 39,90
- Sonic 2 d 79,90
- Sonic 3 d 129,90
- Sonic Spinball d 49,90
- Space Gnomes I 99,90
- Spiderman d 39,90
- Starflight d 69,90
- Starlighter 2 d 129,90
- Strider I 39,90
- Strider d 49,90
- Strider II d 69,90
- Sunset Raiders d 89,90
- Superman d 39,90
- Talespin d 39,90
- Talim's Adventure d 49,90
- Tazmania d 39,90
- Tecmo Soccer I 39,90
- Techoclash d 49,90
- Terminator d 49,90
- Testdrive II d 69,90
- Thunderblade d 39,90
- Thunderforce 2 d 49,90
- Tom Jam & Earl d 69,90
- Toe Jam & Earl 2 d 109,90
- Toki d 39,90
- Truxton d 99,90
- Turrican d 59,90
- Turtles T. Fighters d 49,90
- Two Crude Dudes 59,90
- Tribes d 29,90
- Verytex I 59,90
- Virtual Pinball d 99,90
- Wani Wani World I 89,90
- Warrior Eter. Sun d 49,90
- Wimbledon Tennis d 49,90
- Winter Olympics d 89,90
- Wonderboy III d 119,90
- Wonderboy V d 59,90
- Xenon 2 d 29,90
- World of Illusion d 49,90
- Wrestlemania d 69,90
- WWF 2 d 59,90
- Xenon 2 d 29,90
- Zero Wings I 29,90
- Zero Wings d 39,90
- Zombies d 99,90
- Zool d 89,90
- Time Gal us 69,90
- Wolfchild d 99,90
- Wolfchild us 29,90
- Wonderdog d 49,90
- Wonderdog I 79,90
- WWF Wrestl. us 109,90
- WWF Wrestl. us 49,90
- deutschen CD ROM 2 nur mit Adapter bzw nicht gespielt werden. Bitte fragen Sie vor der Bestellung nach!
- Alien 3 d 49,90
- Alien Syndrome d 99,90
- Aerial Assault d 29,90
- Ariel I 49,90
- Ax Battler d 19,90
- Batman d 49,90
- Chakan d 39,90
- Chessmaster d 29,90
- Chuck Rock d 49,90
- Cyber Warrior d 119,90
- Defender of Oasis d 29,90
- Devilish Ltd d 49,90
- Donald Duck d 89,90
- Dragon Crystal d 49,90
- Factory Panic d 129,90
- Fantasy Zone d 29,90
- Global Gladiators d 49,90
- Halley Wars d 79,90
- Joe Montana 79,90
- Klax 119,90
- Marble Madness d 89,90
- Master of Darkness d 79,90
- Monaco GP 149,90
- Mortal Combat d 99,90
- Off Road d 99,90
- Slider 129,90
- Olympic Gold d 119,90
- Outrun I 109,90
- Outrun Europe d 89,90
- Penigo 39,90
- Popis d 79,90
- Psychic World d 89,90
- Shinobi II 49,90
- Slicer 99,90
- Simpsons 99,90
- Solitaire Poker 79,90
- Sonic II 89,90
- Space Invaders d 39,90

MEGA CD

Lieferbedingungen:

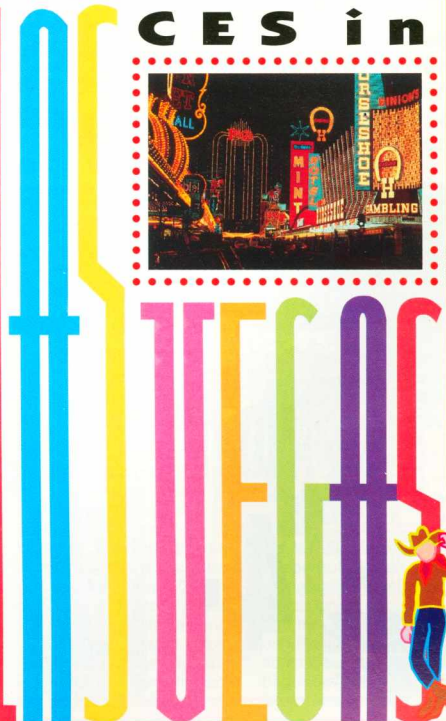
us = amerikanisches Spiel
d = deutsch o. europaisch (PAL)
I = Importspiel
Anleitungen sind in der jeweiligen Landessprache.
Wir liefern ausschliesslich aufgrund dieser Bedingungen.
Alle Preise verstehen sich inkl. MWST. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten.
Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren odergutzuschreiben.
Alle Sendungen an uns massen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an.
Wir berechnen für Porto- und Versandkosten folgende Pauschalen:
Bei Lieferwert bis DM 99,- frei
Bei Lieferwert bis DM 299,- DM 9,90
Bei Lieferwert über DM 299,- frei
Gadenlos GmbH
Orleansstr. 63
81667 München



CES in



SULLIVAN



Jahr für Jahr wird die Vergnügungsmetropole in der Wüste Nevadas zum Anziehungspunkt der internationalen Elektronikbranche. Auch im Januar '94 pilgerten Software-Hersteller, Produkt-Manager sowie die internationale Fachpresse wieder nach Las Vegas. Vor ihnen vier Tage Messe-Rummel.

DIE NEWS

Große Sensationen gab es - wie für diese Jahreszeit üblich - nicht zu vernehmen. Segas Saturn-Konsole ist soweit fertiggestellt, daß die ersten Entwickler bereits die Arbeit aufgenommen haben. Informationen darüber, was da wohl auf uns zukommt, waren freilich noch nicht zu bekommen. Anfang 1995 ist es hiermit soweit.

DIE TRENDS

Nach allenthalben mäßigen Weihnachtsgeschäften im Konsolenbereich und der fortwährenden Unklarheit, wer nun wann und wie groß mit welcher neuen Konsole auf den Markt drängt, und wer von denen letzten Endes das Rennen machen wird, standen die Signale ganz klar auf ‚Abwarten und Tee trinken‘. Viele Firmen zeigten bekannte Produkte, wirklich Neues oder gar echte Knaller waren rar. Nintendos ‚Project Reality‘ zeigt keinerlei Fortschritte, Gerüchte um einen Streit mit Silicon Graphics warfen einen Schatten auf die schon nicht sonderlich originellen Präsentationen. Ataris Jaguar-Konsole ist zwar fertig und zu haben, doch egal, welchen Branchenkenner man darauf ansprach, die Mielen wurden lang. Klarer Tenor: Eine tolle Konsole, aber schwache und zu wenige Produkte sowie ein ungenügendes Marketing seitens Atari werden ihm wohl allzu schnell das Genick brechen - wie schon seinerzeit dem ‚Falcon‘-Heimcomputer. 3DO wurde fleißig präsentiert und scheint in den Vereinigten Staaten sehr langsam Fuß zu fassen - bei dem Preis von horrenden 700 Dollar kein Wunder. Zumindest tat sich hier bei der Software einiges.

DIE SPIELE

Neben Segas ‚Sonic 3‘ und ‚Virtua Racing‘, die wir beide in dieser Ausgabe testen, war das beeindruckendste Produkt für Sega-Konsolen Core Designs ‚Soulstar‘ für das Mega CD. Kein Wunder, setzte man doch den ‚Thunderhawk‘-Programmierer an das Projekt. Mehr darüber im Fermentteil.

DIE FIRMAN

Acclaim Vier Neukündigungen gibt's seitens des Lizenz-Giganten. Ganz vorn ist ‚Champions World Class Soccer‘ (MD), Acclaims Beitrag zur WM, den wir im Frühling erwarten können. In etwa zeitgleich werden die MS- und GG-Versionen von ‚Spider-Man/X-Men: Arcade's Revenge‘ nachgeliefert. Zum Sommerbeginn dürft Ihr ‚Icthy & Scratchy: Miniature Golf Madness‘ (MD, GG), eine weitere Simpsons-Versoffung erwarten.

Später dann tritt Spidey nochmal auf den Plan: ‚Spider-Man and Venom: Maximum Carnage‘ heißt das Game, über das wir in einer der folgenden Ausgaben berichten werden. Und noch ein bißchen später werden die ‚USHRA Monster Truck Wars‘ toben (MD, GG).

Accolade Das neue Sport-Label ‚Sport Accolade‘ stand im Mittelpunkt des CES-Auftritts dieser Company. Für das zweite Quartal kündigte man denn auch ‚Charles Barkley: Shut Up & Jam!‘ (MD) an, eine Basketball-2-on-2-Produktion. Unschönes gibt's hingegen über ‚Pelé‘ zu berichten. Jenes Game hat sich anscheinend so schlecht entwickelt, daß man eine Veröffentlichung in Deutschland ernsthaft in Zweifel zieht. Wir werden sehen.

Was die un-sportlichen Games von Accolade angeht, gab's die Veröffentlichung von ‚Speed Racer‘, der Umsetzung einer US-Zeichentrickserie in ersten Quartal.



DIE FIRMAN



Und dann... kehrt Bubby zurück! Bubby II' ist kräftigst in Arbeit. Wann genau die neuen Jump&Run-Abenteuer des peitzigen Sympathien erhältlich sein werden stand noch nicht fest. Interessant am Rande: In den Staaten gibt's demnächst eine Bubby-Zeichentrickserie – schön, daß eine Lizenz auch mal in die andere Richtung läuft!

Stark Fantasy-lastig ist die Story von „Fireteam Rogue“ (MD), einem Rollenspiel der – so kündigt man an – Extraklasse. Ein Termin war nicht fix.

Activision Ein neuer Titel auf die Schnelle: „Shanghai II“, die Konsolenfassung des uralten chinesischen Geduldsspiels kommt für Mega Drive.

Capcom Von „Super Street Fighter II“ auf Mega Drive war weit und breit nichts zu sehen, und ansonsten hält man sich hier in Bezug auf Sega-Produkte sehr zurück. Will sagen: Es gab nix zu sehen oder hören!

Codemasters Dizzy, und kein Ende ist in Sicht. Noch im April wird uns „Excellent Dizzy“ beschert, eine Sammlung von neuen Spielen rund um das Abenteuer-Ei (MD & GG). Ebenfalls für MD wird „Tennis All-Stars“ sein, das neueste, beste und natürlich lustigste Tennis-Spiel aller Zeiten, so man die Versprechungen der Presse-Ankündigung für realitätsnah halten kann.

Dann haben wir einen Klassiker für das GG zu melden: „Drop Zone“, das irre Ballergame von Archer MacLean. Wenn dieses Spiel den MacLean-Standard hält, können wir eines der besten Games für das Handheld erwarten!

Gleiches System, anderes Spiel. Bei „C.J. Elephant Fugitive“ muß der arme Fant C.J. aus einem englischen Zoo ausbüchsen und den ganzen Jump&Run-Weg nach Afrika zu Fuß zurücklegen, um wieder mit seiner Herde leben zu können. Rührend.

Einen weiteren Vertreter der sich anscheinend etablierenden Flipper-Games bekommen wir im Oktober mit „Psycho Pinball“ für das MD. Sechs verschiedene Layouts sollen für ausreichend Abwechslung sorgen.

Last but not least kommt im Herbst der „Smaartvark“, ein Fernsehreparatur-Ameisenbär (Ja, wir lieben die englischen Spielstories auch!). Jeder Sender ist ein Level, und die Gegner muß man erst einsaugen und dann rauspusten. Geht auch zu zweit. Mehr später.

Core Design Diese Jungs aus England bilden bekanntlich eines der technisch versiertesten Entwicklungsteams. Eine ihrer letzten Produktionen – „Thunderhawk“ – ist ohne Zweifel und allein auf weiter Flur das beste Spiel für Mega CD. Da man ja nicht dumm ist, macht man sich die entwickelte Software zunutze und produziert basierend auf der Thunderhawk-Technik neue 3D-Games. Das erste im Bunde heißt „Battlecorps“ und versetzt den Spieler in ein „Battletech“-artiges Universum, so richtig mit Missionen, Briefings, Bossen, Filmsequenzen und allem, was das CD-Herz begehrt. Dieses Game und das angekündigte „Soulstar“ (ein variiertes Thunderhawk im Weltraum) lassen den Erwerb eines Mega CD nahe begründbar erscheinen.

Für das „normale“ Mega Drive gibt's aber auch Neuigkeiten. Zwei, um genau zu sein. Eines heißt „Skeleton Krew“ und sah bereits in seinem mittleren Entwicklungsstadium vielversprechend aus. In einem isometrischen Areal darf nach Herzenslust, und auch zu zweit simultan, geballert werden, was das Zeug hergibt.

„Bubba N' Stix“ erzählt die dramatische Story eines auf einen Alien-Planeten gekidnappten Botenfahrers, der arkaiden- und strategielastig mit Hilfe des Außerirdischen im Stockform Stix zur Erde zurückverfrachtet werden muß. Lustig, unbrutal und auch für Mega CD in der Mache. Letzter Titel hier: „Trunkski“ für Game Gear.

Bei dem elefantigen Jump&Run muß Dickhäuter Trunkski seinen Wald von Eroberer-Nashörnern etc. befreien.

Data East Zwei Titel kommen im Laufe der Zeit auf Euch zu, nämlich das langersehnte „Mega Turrican“ (MD), dessen Irrfahrt nun ein Ende genommen hat, und „Side Pocket“ (GG), eine nette kleine Billard-Simulation.

Electronic Arts Es muß nicht immer Menschensport sein! „Mutant League Hockey“ (MD) tritt in die Fußstapfen von „Mutant League Football“ und offeriert dem Spieler Monstren, Schlägereien und unnötige Brutalität auf dem Eis. „PGA Euro Tour“ (MD) entführt den geeigneten Spieler auf europäische Kurse. Für kurze Zeit später wird die „Powermonger“-Umsetzung fürs Mega CD prognostiziert. Wäre schön, wenn das „Strategical“ dadurch noch weiter gewinnen würde. Weiße Bällchen mit Holzkeulen schlagen muß man bei „MLBPA Baseball '94“ (MD), das uns im Mai erreicht. Mario Andretti Racing (MD) schießt uns auf die Piste – weniger in Form einer Simulation, sondern als „Game“, wie es in der Pressemitteilung heißt. Was Euch im Sommer unterhalten soll: „Scatter“ (Geschicklichkeit, MD) und ... „PGA Tour Golf III“ (MD).

Interesse erweckte der ASICS-Zusatzchip, der demnächst auf EA-Modulen seinen Dienst tut. Einsatzgebiete: Datenkomprimierung und Mathe-Support. Clever! Genaue Daten über den Chip lagen leider bis zum Red.-Schluß nicht vor. Auf der Show selbst konnte man denn auch eine Version von „Wing Commander II“ (MD) mit Chip beäugeln. Ganz sicher ist der Code noch optimierungsbedürftig, doch konnte man einen deutlichen Unterschied zu normalen MD-Modulen feststellen.

Elite Termine gab's bei Elite – hat man doch den deutschen Vertrieb der „Codemasters“-Produkte übernommen (in der Tabelle unter „Codemasters“). Neben jenen Games läßt man „Joe & Mac“ (Jump&Run, MD) und „Dragon's Lair“ (MD) erwarten. Für das GG in der Pipeline: „The Adventures of Dr. Franken“, ein Knobel-Jump&Run.

Imagineer Mega Drive und Game Gear werden von hier aus im kommenden Mai mit „Kick Off 3“ bedacht. Es grüßt Sie die Weltmeisterschaft!

Interplay Viel zu sehen gab's nicht, aber das, was zu sehen was, hatte den üblichen Interplay-Standard. Derzeit in der Entwicklung für MD: „Rock n' Roll Racing“ und „Clay Fighter“. Alles weitere demnächst.

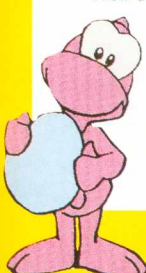
Konami Konami, einmal auch Nintendo-Hauslieferant kommt segatechnisch nur langsam an Wallungen – dafür mit guten Titeln. In Arbeit sind „Rocket Knight Adventures II“ (MD) und „Probotector“ (MD), die Umsetzung des Baller-Klassikers.

MicroProse/Spectrum HolobYTE Nachdem MicroProse im letzten Jahr von Spectrum geschluckt wurde, ist man nun in der Lage, nach „F-15 Strike Eagle II“ weitere Titel fürs MD zu präsentieren: „Pirates! Gold“, die Neufassung des C-64-Klassikers – in den Staaten bereits erhältlich, also hoffentlich bald auch bei uns, „Veteranen“ wohlbekannt kommt ebenfalls hoffentlich bald „Impossible Mission 2025“, ebenfalls ein Jump&Run-Remix. Für Juni/Julii ist „Tinhead“ angesetzt, ein netter J&R-Robot (MD). Auch im Juni: „The Chaos Engine“, ein Action-Strategie-Labyrinth-Game mit Jules-Verne-Flair.

Sega ... hat sich hübsch bemüht, ordentlich Eindruck zu machen. Ein große Videowand sowie ein vier-sitziger „Virtua Racing“-Automat sorgten für Interesse.



Fireteam Rogue



Pinkie





DIE FIRMEN

An Produkten wurde hauptsächlich präsentiert, was wir Euch auch in dieser Ausgabe vorstellen, ein wenig Neues gab's aber doch. 'Star Trek: TNG' (MD) wurde vorerst für Deutschland ausgesetzt – akuter Qualitätsmangel ist der Grund. Erfreulich, und eine hoffentlich wegweisende Entscheidung, mal nicht zu 100% auf die gute Lizenz zu setzen. Shadowrunner aufgepaßt! 'Shadowrun' gibt's bald auch in einer Version fürs MD. In den USA soll's im April kommen. 'Sub-Terrania' (MD), ein technisch gut gemachter, 'Thrust'-Ableger erscheint in Kürze bei uns. 'Tomcat Alley' (MCD) nennt sich ein weiterer Spiel-Film in 16 Farben auf dem Mega CD. Ob, wann und wie sehr der Spieler ins Geschehen eingreifen kann, konnte man dem Demo kaum entnehmen. Weitere Titel für CD: 'Double Switch' (Abenteuer), 'Jurassic Park', 'Mystery Mansion' (Abenteuer) und 'Prize Fighter' (Boxen). Des weiteren kommen zwei neue Sport-Titel, deren Namen (sprechen Bände) Ihr der Tabelle entnehmen könnt. Letztlich gibt es zumindest in den USA drei Karten-spiel-Module fürs Game Gear: 'Poker Face Paul's', und zwar Blackjack, Poker und Solitaire.

Sony/Psygnosis Nachdem die beiden letzten MD-Spiele 'Puggys' und 'Wiz 'n' Liz' derzeit auch bei uns verkauft werden, kann man bei Psygnosis nur zwei weitere Produkte ankündigen. 'Microcosm' für MCD erinnert grafisch an 'Sewer Shark'. Hoffen wir, daß dieser Exkurs durch den Körper spielerisch mehr hergibt.

'Puggys' für Mega CD ist das normale, um ein Intro, CD-, Sound- und ein paar Zwischensequenzen erweiterter, MD-Puggys. Von Sony direkt gibt's im April 'Flashback' auf Mega CD – das klingt vielversprechend.

Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns noch die folgende Meldung: 'Lemmings 3' ist unterwegs!

Teemagik Wenig hörte man von Teemagik in der letzten Zeit. Kein Wunder, war man doch vollauf mit der Produktion der Titel befaßt, die man inzwischen teilweise präsentieren konnte. Sylvester und Tweety kommen so auf trickfilmartig gestaltete Weise zu ihrem Recht. Titel der Produktion ist 'Sufferin' Succotash' (MD).

Zeitlich noch etwas weiter entfernt ist 'The Final Option', das Game rund um Steven Seagal und seine Kampfkunst. Daß dessen Handlung nicht ganz unbrutal vorstanen gehen wird, dürfte einleuchten.

Tengen Zwei Titel sind in der Pipeline. Der eine ist die MD-Fassung des 'Lawnmower Man'-Games, einer Mixtur verschiedener Genres, der andere nennt sich 'Pinkie' (MD, GG) und präsentiert uns einen niedlichen Alien-Charakter in einem ... na ... Jump&Run.

U.S. Gold Drei 'News' gab's von der deutschen U.S. Gold-PR. Mit dem offiziellen Spiel zur Fußball-WM beteiligt man sich am Rummel um das Leder. 'World Cup USA '94' heißt es, durch das WM-Maskottchen unverkennbar. Eher muskulös, kommt 'The Incredible Hulk' daher. In seinem Jump&Run haut er allerlei Schurken platt (MD, GG) – ob dieser Titel bei uns offiziell erscheint, steht aus. Letztlich für diejenigen, die gern einen Mix aus den beiden vorher genannten Titeln hätten 'Hurricanes', ein Fußball-Jump&Run (MD, GG).

Virgin Wenig für uns und Euch Neues bei Virgin – bei Befrag könnt Ihr Euch in dieser Ausgabe auf dem Seiten 12, 14 und 30 informieren. Außer jenen Titeln konnte man die CD-Versionen von 'Dune', 'The Terminator', 'Heart of the Alien' (früher: 'Another World', ein zweiter Teil mit neuen Levels ist enthalten) sowie die MD-Fassung von 'Jammit', einem Basketball-Game, bewundern.

Mehr hierüber in einer der nächsten GAMERS.

Ulrich Mühl

AUF EINEN

CORE DESIGN



Neben 'Bubba 'N' Stix' (siehe auch News) entwickelt Core Design die derzeit besten Titel fürs Mega CD. Wenn alles klappt, werden wir in der nächsten Ausgabe über 'Soulstar' und 'Battlecorps' berichten.

LÖWEN IM WELTALL

PC-User haben schon lange den Genuß der 'Wing Commander'-Serie, in der sich die Menschheit spektakuläre 3D-Raumschlachten mit den Kilrathi liefern muß. Ein Zusatzchip macht's möglich: Bald erscheint 'Wing Commander II' in den USA als Modul fürs Mega Drive.



TINHEAD KOMMT



Da fliegt Dir glatt das Blech weg!

MICROPROSE vollzieht derzeit einen beachtlichen Schwenk. Der frühere Simulations-Experte geht, in die Breite – und bringt mit 'Tinhead' demnächst ein Charakter-Jump&Run!

Accolade rollt ab!

S E G A



Unter der Erde spielt die actiongeladene Handlung von Segas 'Sub-Terrania' – Thruster an!

Auch bei Accolade macht man sich neue Themen bei der Entwicklung von Spielen zu Eigen. Nach Sport und Jump&Run ist jetzt das Rollenspielergenre dran. 'Fistteam Rogue' heißt das Fantasy-Projekt, wochenlanges Rollenspiel. Unterhaltung verspricht es – vorher muß es aber fertig werden. Eine prototype Demo existierte noch nicht.



So mag es sein: GAMERS residierte während des

Ich habe dich zum
essen sein



BLICK

DIE PRODUKTE



ACCLAIM

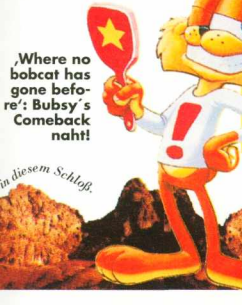
Lizenzen, Lizenzen, Lizenzen – und der Erfolg gibt Acclaim wohl recht, denn nach „Spider-Man/X-Men: Arcade's Revenge“ ist bereits das nächste Spiel mit dem sympathischen Netzspinner veranschlagt. Bis zur Veröffentlichung in den hiesigen Gefilden ist's aber noch ein ganzes Weilchen hin.



Codemasters sitzen ebenfalls nicht rum, und grafisch sehen die neuen Produkte (hier: „Psycho Pinball“) vielversprechend aus.

NICHTS NEUES

Nichts Neues gab's ander der „Street Fighter“-Front. Vier neue Charaktere hin, vier neue Charaktere her – zuzutragen ist es Capcom, das sie „Super Street Fighter 2“ auf den Konsolenmarkt bringen. Sowas spart schließlich Entwicklungskosten und treibt die Gewinne steilstens in die Höhe.



„Where no bobcat has gone before“: Bubsy's Comeback naht!

...in diesem Schloß.

Hersteller/Titel	System	Termin
Acclaim Champions W. Class Soccer Spider-Man/X-Men: Arcade's Revenge IchtY&Scratchy US/HA M. Truck Wars Spider-Man/Venom: Max. Carnage	MD MS, GG MD, GG MD, GG MD	Frühling Frühling Frühlsommer Sommer Sommer
Accolade James Barkley: Shut Up and Jam! Speed Racer Bubsy II Fireteam Rogue	MD MD MD MD	2. Quartal 1. Quartal n. b. n. b.
Activision Shanghai II	MD	Frühling
Codemasters Cosmic Spacehead Fantastic Dizzy Excellent Dizzy Tennis All-Stars Drop Zone C.J. Elephant Fugitive Psycho Pinball Smaartvark	MD, MS, GG MD, MS, GG MD, GG MD GG GG MD	März/April* März/April* April n. b. n. b. Frühjahr Oktober Herbst
Core Design Battlecorps Soulstar Skeleton Krew Bubba 'N' Stix Trunkski	MCD MCD MD MD, MCD GG	Frühling Frühling Herbst Frühling Herbst
Data East Mega Turrican Side Pocket	MD GG	Februar Mai
Electronic Arts Mutant League Hockey PGA Euro Tour Powermonger MLBPA Baseball '94 Mario Andretti Racing Scatter PGA Tour Golf III Wing Commander II	MD MCD MCD MD MD MD MD	März/April* März/April* März/April* Mai/Juni* Mai/Juni* Juni* Juli* Mai
Elite Joe/Mac Dragon's Lair Adventure of Dr. Franken	MD MD MD GG	April* Mai/Juni* Mai/Juni*
Imagineer Kick Off 3	MD, GG	Mai
Interplay Rock 'n' Roll Racing Clay Fighter	MD MD	n. b. n. b.
Konami Rocket Knight Adventures II Protobooter	MD MD	n. b. n. b.
MicroProse/Spectrum Hobyte Pirates Gold Impossible Mission 2025 Tinhead The Chaos Engine	MD MD MD MD	erhältlich Frühling Juni/Juli* Juni*
Sega Sub-Terrania Tomcat Alley Prize Fighter Double Switch Jurassic Park Poker Face Paul's World Series Baseball NBA Action '94	MD MCD MCD MCD MCD GG MD MD	April März März März März April April April
Sony/Psygnosis Microcosm Puggsy Flashback	MCD MCD MCD	Frühlsommer* Frühlsommer* April*
Teemagik Sufferin' Succotash The Final Option	MD MD	März n. b.
Tengen The Lawnmower Man Pinkie	MD MD, GG	April/Mai* Juni/Juli*
U.S. Gold World Cup USA '94 The Incredible Hulk Hurricanes	MCD, MD, GG MD, GG MD, GG MD	April* n. b. n. b. Mai*
Virgin Dune The Terminator Heart of the Alien Jammit	MCD MCD MCD MCD MD	Sommer* Sommer* Frühjahr* Sommer*

*Markierte Termine gelten für Deutschland, der Rest für die USA.

COMPUTERKUDAK



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

SEGA MEGA DRIVE

Aladdin	dt. DM 119,00
Castlevania	dt. DM 99,00
Dragon's Revenge	dt. DM 109,00
Dune II	dt. DM 109,00
Eternal Champions	dt. DM 132,00
Gods	dt. DM 91,00
John Madden Football '94	dt. DM 132,00
Mc Donald's Treasure Land	dt. DM 109,00
Mickey's Challenge	dt. DM 119,00
NBA Jam	dt. DM 118,00
NFL Quarterback Club	dt. DM 128,00
NHL Hockey '94	dt. DM 119,00
Ren + Stimpy	dt. DM 109,00
Sonic 3	dt. DM 131,00
Sonic 3 Special Edition	dt. DM 249,00
Star Trek: The Next Generation	dt. DM 134,00
Streetfighter II	dt. DM 132,00
Taekwondo Eort 2	dt. DM 119,00
Tom & Jerry	dt. DM 119,00
Winter Olympics	dt. DM 119,00

SEGA MEGA CD II

Dune	dt. DM 109,95
Ecco	dt. DM 91,95
Hook	dt. DM 109,95
Jurassic Park	dt. DM 91,95
Mortal Kombat	dt. DM 109,95
NHL Hockey '94	dt. DM 108,95
Nighttrap	dt. DM 129,95
Prize Fighter	dt. DM 119,95
Silpheed	dt. DM 91,95
Sonic	dt. DM 91,95
Terminator	dt. DM 109,95
Thunderhawk	dt. DM 108,95
WWF Rage In The Cage	dt. DM 109,95

SEGA MASTER SYSTEM II

Addams Family	dt. DM 91,00
Donald Duck 2	dt. DM 81,00
Ecco	dt. DM 81,00
Fire & Ice	dt. DM 81,00
Jungle Book	dt. DM 81,00
Road Runner	dt. DM 81,00
Sonic 3 Chaos	dt. DM 80,95
Star Wars	dt. DM 81,00
Streets Of Rage 2	dt. DM 81,00
Wimbledon 2	dt. DM 91,00

SEGA GAME GEAR

Addams Family	dt. DM 81,00
Aladdin	dt. DM 81,00
Battleloads	dt. DM 61,00
Ecco	dt. DM 81,00
F1	dt. DM 81,00
Galaga 2	dt. DM 81,00
Hook	dt. DM 71,00
Road Runner	dt. DM 81,00
Sonic Chaos	dt. DM 81,00
Star Wars	dt. DM 81,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE !!!

Alle deutsche Versionen
Sämtliche Titel erhältlich
Original Sega Deutschland
Vorbestellungen für Neuheiten
werden bevorzugt ausgeliefert.

Auch für Nintendo-,
Amiga- und IBM-Spiele
Versandkosten DM 6,95

Ab einem Bestellwert von DM 300,-
entfällt der Versandkostenanteil

Über 2000 Artikel im Sortiment

Weitere Spiele, Konsolen und Zubehör
entnehmen Sie bitte unserer Gesamtpreis-
liste. Sie sie gegen DM 1,- Rückporto anfor-
dern können. Geben Sie bitte ihr System an.

Sammelbesteller sparen Versandkosten und helfen durch geringeren Anteil von Verpackungsmaterial die Umwelt zu schonen.
Lieferung erfolgt per Nachnahme.
Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.



Im Reich der Finsternis: Sony präsentiert auch auf MS ein Filmpspiel zum Gruseln ...

Nachdem Francis Ford Coppolas opulent inszeniertes Dracula-remake aus schon letztes Jahr im Kino und auf Systemen wie dem Mega CD das Gruseln lehrte, macht die Lizenz des nicht enden wollenden Schreckens auch vor dem wehrlosen Master System nicht halt: Identisch mit der Game Gear-Variante



rennt Ihr in **Fürchterlich: Dracula auf Master System.**

einem simplen Actionspiel per mittelmäßig gelungener Steuerung durch sieben grafisch schlichte Levels, um dem Obersaugewicht Dracula das untote Leben gänzlich zu vermiesen. Um nicht ganz wehrlos gegen Horden von Friedhofbewohnern zu sein, könnt Ihr



Das passiert, wenn man Dracula zu lange spielt.

diverse Waffen am Wegesrand einsammeln.

Solltet Ihr Coppolas famoseres Filmwerk mögen, tut Ihr Euch besser keine der Umsetzungen an.

Sony macht aus dem

Viel Gutes gibt es über den Herrn der Finsternis nicht zu berichten. Eine starke Filmlizenz...

GRAFIK	SOUND
3	3-
GAMEPLAY	DAUERSPASS
3-	4-

...die auch auf dem Master System Konsequenz inspielerische Nirvangabrüsch. Prädikat: Überflüssig.

NOTE 4

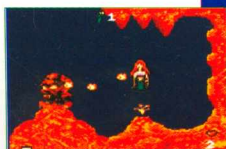
Hersteller: Sony
Preis: ca. 90 DM
Genre: Action
Anzahl Spieler: 1 Spieler
Levels: 7
Schwierigkeitsgrad:mittel
Continues:unbegrenzt
Erhältlich: ab sofort
Speicherkapazität: ... 2 MBit



ARIELLE MERMAID

Unterwegs abgetaucht: Disneys Nixen-Kintopp fürs Game Gear.

Nachdem die Mega-Drive-Variante ziemlich mißlang, setzt Disneys „Arielle“ auch auf dem Game Gear zur Rettung ihrer Meeresgenossen an. Mittels Joypad steuert Ihr die niedliche Nixe oder wahlweise den König der Meerjungfrauen durch ruckelig scrollende Meereslandschaften



auf der Suche nach Helfern und den gefangenen Fisch-Freunden.

Übersicht in den vier großen Levels schafft die jederzeit aufrufbare Karte. Kommt ein Gegner geschwommen, weicht ihm ent-



Und wo entlang nun?

Arielle wäscht nicht nur sauber, sondern ...

weder aus oder laßt die wehrhafte Meerjungfrau mit einer Waffe antworten. Am Ende der Levels lauert ein

Teilweise tolle Grafiken und nette Ansätze...

GRAFIK	SOUND
2	3
GAMEPLAY	DAUERSPASS
3	3-

...leider aber ruckelige Scrolling und zu wenige Levels.

NOTE 3

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



SUPER OFF ROAD



Sandkastenflitzer: Virgins Buggy-Raserei fürs Master System.

Das Spiel ist einfach: Auf diversen Sandplätzen flitzen vier geländegängige Pick-Ups um die Wette. Um die jeweils nächste Strecke zu erreichen, dürfen sich die Spieler vom Computer nicht auf dem vierten Platz drängen lassen – sonst

heißt „Game Over“. Je nach Platzierung und während der Fahrt aufgesammelten Geldsäcken könnt Ihr zwischen den



Zwischen zwei Rennen wird der Wagen getunt.

Rennen des Flitzer mit diversen Extras aufrüsten. Bessere Straßenlage bringen die Luxusreifen, und mit teuren Stoßdämpfern hoppelt das Gefährt nicht mehr so stark. Am wichtigsten sind die Nitros, die Euch kurz auf Lichtgeschwindigkeit und oft vor den Gegner bringen. Super Off Road war noch nie das

dauerhaft fesselndste Spiel, vor allem nicht allein. Habt Ihr einen Partner zur Hand, bietet es sich zum Zeitvertreib geradezu an und gehört in die Kategorie der Spiele, zu denen man immer wieder greift. *Julian Eggebrecht*

Zu zweit macht Super Off Road einen Heidenspaß.

GRAFIK	SOUND
3	4
GAMEPLAY	DAUERSPASS
3+	3

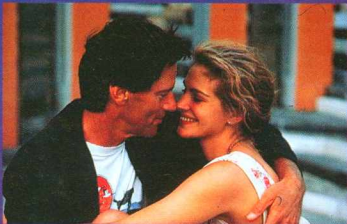
Alleine kommt auf Dauer das große Gähnen.

NOTE 3

Hersteller: Virgin
Preis: ca. 80 DM
Genre: Action
Anzahl Spieler: 1-2 Spieler
Levels: 12
Schwierigkeitsgrad:mittel
Continues: ab sofort
Speicherkapazität: ... 2 MBit

Julia Roberts in dem Thriller „Die Akte“

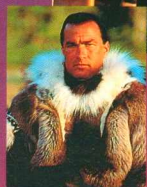
In Ihrem Leinwand-Comeback gerät Julia Roberts in Lebensgefahr, als sie ein Mordkomplott aufdeckt. Alles über „Die Akte“ in KINO. Dazu ein exklusives Interview mit Julia Roberts.



JETZT

KINO

„Auf brennendem Eis“



Martial-Art-Kämpfer Steven Seagal hat sich hinter die Kamera gesetzt, um sich selbst in einem Öko-

Action-Abenteuer zu inszenieren. KINO checkt, ob die Kombination von Dynamit und Umweltschutz funktioniert.

„Iron Will“

Ein Hundeschlitten-Rennen um Leben und Tod. KINO stellt den wunderbaren Abenteuerfilm aus dem Hause Disney vor.



„Wayne's World 2“

Excellent! Noch besser, noch lustiger, noch wilder als Teil 1. KINO bringt ein ausführliches Interview mit Dana Carvey und alles Wissenswerte über Waynes Woodstock.



TOTAL

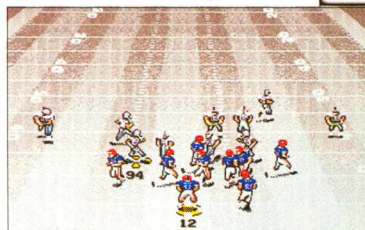
**JEDEN MONAT NEU.
KINO 4/94 AB 10.3. AM KIOSK.**



TEST

MEGA DRIVE

Dank der drei zusätzlichen Fenster werden gezielte Paßspiele zum Kinderspiel.



Ob Sonne, Regen oder Schnee: Football wird immer gespielt - auch auf dem MD.



John Madden, seines Zeichens beliebtester Footballkommentator im US-Fernsehen, feiert nunmehr sein viertes Stelldichein auf dem Mega Drive. Während die 93er-Version von J.M. Football keine wirklich spielentscheidenden Änderungen gegenüber dem Vorgänger bot, weist „Madden NFL '94“ doch wesentliche Verbesserungen vor. Die wichtigste ist ohne Frage die Mehrspieler-Option. Wer nämlich einen 4-Way-Play-Adapter sein Eigen nennt, der darf sich bis zu drei Freunde schnappen und mit ihnen die Stadien unsicher machen.

Das ist aber noch nicht alles, was das Programm zu bieten hat. Auch die Grafik wurde verbessert, und so dürfen wir nun größere Sprites und bessere Animationen bestaunen. Außerdem stehen jetzt sage und schreibe 80 Teams zur Wahl, darunter natürlich die 28 aktuellen NFL-Mannschaften mit ihren spezifischen Stärken plus All-Star- und Super-Bowl-Teams.

Doch auch im spielerischen Bereich wurde am Klasker gefeilt. Herausgekommen sind 72 neue Spielzüge, die aus Madden NFL '94 eine wahnsinnig komplexe und natürlich auch realistische Simulation werden lassen. Kaum ein Spielzug, den Ihr von den Größen des härten Sports kennt, bleibt Euch verwehrt.

All diejenigen unter Euch, die nicht nur dann und wann

ein Trainingsmatch einlegen, sondern eine ganze Saison mit anschließenden Play-offs und abschließendem Super Bowl spielen wollen, werden sicherlich die eingebaute Batterie zu schätzen wissen, die sämtliche wichtigen Daten speichert. Das lästige Eingeben eines Paßworts ist somit hinfällig.

In Sachen Spielbarkeit und technische Umsetzung bietet Madden NFL '94 altbekannte Qualitäten. Das heißt, es läßt sich gut und

einfach spielen - wenngleich das Geschehen zuweilen etwas Unübersichtlich wird -, ist sehr realistisch, glänzt mit toller Grafik und bietet digitalisierte Kommentare von John



GAME STATS		BRONCOS	
Score	0	0	0
Time Of Poss.	4:19	0	4:11
Total Yards	10	4	4
Passing Yards	173	19	19
Rushing Yards	10	1	1
Completion Pct	0/8 100%	2/8	250%
Height Yards	10	45	45
Touchdowns	0	1	1
Total Yards	186	97	97
First Down Con.	0/3 (0%)	2/3	(40%)

Madden. Halten wir also fest: Wer einen der Vorgänger besitzt und diesen nur selten anrührt, braucht den vierten Teil sicherlich nicht. Für Ein-

steiger, Hardcore-Footballer und diejenigen, die zu viel spielen wollen, ist Madden NFL '94 Pflicht!

Hans-Joachim Amann

MADDEN NFL '94

Kaum zu glauben, aber wahr: Electronic Arts besichert uns nun schon den vierten Teil der erfolgreichen Footballserie namens John Madden Football und setzt damit sogar nochmals einen oben drauf.

„GAMERS“ meint...

- Sehr realistisch, für bis zu vier Spieler, tolle Grafik, 80 Teams, zahlreiche Statistiken, verschiedene Wüsterungsbedingungen, Batterie.

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

- Hin und wieder wird das Spielgeschehen ein wenig unübersichtlich, die Sprachausgabe kratzt.

NOTE 1-

Hersteller: Electronic Arts
 Preis: 120 DM
 Genre: Sport
 Anzahl Spieler: 1-4 Spieler
 Levels: -
 Schwierigkeitsgrad: je nach Paarung
 Continues: Batterie
 Erhältlich: ab sofort
 Speicherkapazität: 16 MBit



MD

ETERNAL CHAMPIONS

Unglaublich, aber wahr: Es gibt einen neuen würdigen Anwärter für den Sega Prügel-Thron. "Eternal Champion" nennt sich der Güte und als Obermatz im Geisterreich des Kampfsports sucht er endlich mal einen echten Gegner. Bist Du's? 24 MBit und eine "2+" vom GAMERS Test-Team dürfen wohl einen Versuch wert sein, oder?

BESTELL-NR. 601 DM 149,95

VERSANDKOSTEN FREI

nur
DM 149,95

WINTER OLYMPICS



MD
12.40
-9.99

0:12.42 065

nur
DM 129,95

Während im frostigen Lילהhammer die ganz Großen des Wintersports um die edlen Metalle kämpfen, machst Du es Dir mit 3 Gegnern im warmen Wohnzimmer gemütlich und fröhnest ebensolchem Zeitvertreib. Ein gelungenes Spektakel mit insgesamt 10 weißen Disziplinen erwartet Dich.

BESTELL-NR. 602

DM 129,95

MEGA HITS

ANGEBOT

TINY TOON ADVENTURES

Den Gas-Fuß massiert, die Motoren angeschmissen und zugriffen: Eines der besten Formel 1-Module mit 3D-Polygon-Graphik und realistischem Fahrgefühl erwartet Dich. Wir warnen vor Geschwindigkeitsrausch!

BESTELL-NR. 604

DM 129,95

MD

nur
DM 99,95

F1 (INCL. BATTERIE)



MD



MD

nur
DM 129,95

TOE JAM + EARL 2

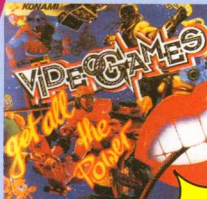
Immer diese Erden-Touristen... Mit Fotoapparaten bewaffnet haben sie sich ans Raumschiff der coolsten Außerirdischen der Galaxis gehetzt und nerven nun so richtig rum. Dafür gib's 'ne glatte "1". Sonst noch Fragen?

BESTELL-NR. 605 DM 129,95

MAXI-CD

Der päppelt auch die lahmsten Ohren auf: Der Konami-Open im Super-Maxi-Mix. Darauf fahren nicht nur die Tiny Toons, der Probotector, die Ninja Turtles und all die anderen Konami-Helden ab. Exklusiv im GAMERS SHOP!

Bestell-Nr. 303



nur
DM 12,99

BEI MANCHEN MODULEN IST JEDES WORT ÜBERFLÜSSIG. SCHANDE ÜBER JEDE SAMMLUNG, IN DER EINER DIESER KLASSIKER FEHLT. (ABER KEINE ANGST: WIR SAGEN'S NICHT WEITER, WENN DU BESTELLST...)

CLASSICS

SOLANGE DER VORRAT REICHT!

REVENGE SHINOBI MD

BESTELL-NR. 701 DM 79,95

NEW ZEALAND STORY MS
BESTELL-NR. 702 DM 29,95

KID CHAMELON MD
BESTELL-NR. 703 DM 79,95

WONDERBOY IN MONSTER WORLD MD
BESTELL-NR. 704 DM 79,95

SONIC 1 MD
BESTELL-NR. 705 DM 79,95



MD

BESTELL-NR. 707 DM 49,95

ANGEBOT

MD

TAZMANIA

Er frisst einfach alles, was nicht schnell genug auf die Bäume kommt: Nun macht sich der mißratene Sohn aus der Familie der Tasmansischen Teufel auf die Suche nach prähistorischen Rieseneiern. Wir wünschen einen Guten Appetit.

BESTELL-NR. 706 DM 49,95

POWER STRIKE II MS

BESTELL-NR. 708 DM 29,95

LEMMINGS

Wer sie kennt, der liebt sie: Die kleinen Suizid-Kandidaten, die sich gern mal in Schluchten stürzen, von riesigen Stampfern plattmachen lassen oder auch schon mal über der offenen Flamme die Urlaubsbräune auffrischen. Rette sie, wer kann.

BESTELL-NR. 707 DM 49,95

ANGEBOT

SPIELE

Sonic 3 Pin Set



Einfach Spitze:
Drei Motive aus dem
neuesten Abenteuer
des rasenden Igels. In
hochwertiger Metall-
Ausführung.
Bestell-Nr. 409



Sonic
Notizblock
Bestell-Nr. 416
DM 3,95

fürs Mega Drive II

RGB Scart Kabel

Bestell-Nr. 411

nur
DM 29,95



Ein Igel
kommt
selten
allein...

nur
DM 14,95



nur
DM 119,95

Sonic Bett- wäsche

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



nur
DM 9,95

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

Sonic
Rucksack
Bestell-Nr. 414
DM 29,95



Sonic
Mini Rucksack
für Schlüssel
Bestell-Nr. 413
DM 6,95



Ein Sonic zu mir!

Diesmal nicht als
der knallharte Ac-
tion Hero, sondern
als knudelliger Plüsch,
mit beweglichen Armen
und Beinen. Bestell-Nr. 419

nur DM 39,95



Vorsicht,
ansteckend!

nur
DM 29,95



Du hast 12 Wünsche frei!
Aladdin-Pins (12er-Pack)
Best.-Nr. 408 • DM 29,95

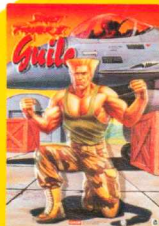
Wer ist "Held des Tages"?

Jede Menge Ansteck-
Auswahl bieten Dir 12
verschiedene Motive.

Street Fighter-Pins
(12er-Pack)
Best.-Nr. 407
DM 29,95

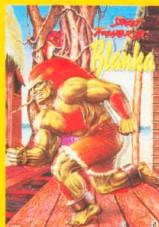


3D Poster



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

je
DM 19,95



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



JEDE MENGE T-SHIRTS

neu

neu

neu



Best.-Nr. 211 • Preis DM 24,95



Best.-Nr. 212 • Preis DM 24,95



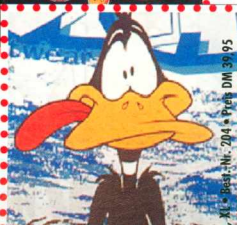
Best.-Nr. 203 • Preis DM 29,95



Best.-Nr. 205 • Preis DM 29,95



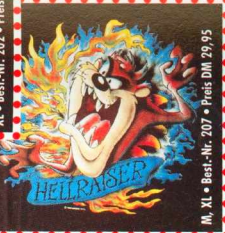
Best.-Nr. 201 • Preis DM 29,95



Best.-Nr. 204 • Preis DM 39,95



Best.-Nr. 202 • Preis DM 29,95



Best.-Nr. 207 • Preis DM 29,95



Best.-Nr. 213 • Preis DM 29,95



Best.-Nr. 210 • Preis DM 29,95

Sonic 2
M, XL • Best.-Nr. 208 • Preis DM 29,95
Street Fighter 2
M, XL • Best.-Nr. 206 • Preis DM 29,95
Sonic The Hedgehog 2
M, XL • Best.-Nr. 209 • Preis DM 29,95

ALLE ACTION REPLAYS!

Wer wird denn gleich in die Luft gehen? Die Action Replays schonen die Nerven und das Mobilial (von wegen Wutanfall und so...). Und um die neusten Codes kümmern wir uns schon...

Action Replay Pro MS
Bestell-Nr. 402
nur DM 99,-

Action Replay GG
Bestell-Nr. 403
nur DM 99,-

Action Replay Pro MD
Bestell-Nr. 401
nur DM 149,-

VERSANDKOSTEN FREI



Game Gear Carry all

Ein solides Hardcase für Euer liebste Kind. Darin ruht der Game Gear so sicher wie in Abrahams Schoß. Durch den strapazierfähigen Trageriemen ist es außerdem die perfekte Transportbox. Achtung: Es sind nur noch wenige Exemplare verfügbar. Jetzt oder vielleicht nie!

Bestell-Nr. 420 nur DM 39,95



MD/MS-Tasche
Bestell-Nr. 501
DM 59,95

Game-Gear-Tasche
Bestell-Nr. 502
DM 44,95



Alle Abbildungen sind ohne Inhalt

Druckfehler und Preisänderung vorbehalten

Dr. Robotnik kann es einfach nicht lassen. Kaum daß er mit seiner Festung, dem Todesei, auf der "Schwebenden Insel" notlanden konnte, beginnterschon wieder mit der Verwirklichung seiner finsternen Pläne.. Wir wollen und können das nicht hinnehmen und helfen Euch bei der Suche nach den Chaos-Emeralds.

Reza Abdolali
Klaus-Dieter Hartwig
Thomas Hellwig



TIPS & TRICKS

SONIC



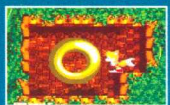
Ausgestattet mit dem neuen Flam menschild bleiben Sonic und Tails von Feuerattacken völlig unbeeindruckt.



Natürlich könnt Ihr mit der Seilbahn den Abgrund überqueren - wenn Ihr Euch den Schutzschild-Monitor entgehen wollt ...

LEGENDE

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



Findet die großen Ringe, um in die Special-Stage zu kommen. Umrundet eine Fläche von blauen Kugeln und sie verwandeln sich in Ringe. Für 50 eingesammelte Ringe gibt es ein Extra-leben. Habt Ihr alle Kugeln berührt, gibt es zur Belohnung einen der legendären Chaos-Emeralds.



Für Tails ist es oft leichter, die Extra-Monitore zu erreichen. Während er einfach nach oben fliegen kann, müßt Ihr mit Sonic auf die versteckten Sprungfedern, die auf der Karte

unten mit Kreisen gekennzeichnet sind, zurückgreifen. Oder auf einen Freund, der sich das zweite Joypad greift und Euch mit Tails nach oben trägt.



SONIC



ICE3

TIPS & TRICKS



Dieser Schild schützt Euch zwar für kurze Zeit vor Badniks und anderen Widrigkeiten, er macht aber nicht unsterblich. So könnt Ihr immer noch ertrinken oder (in höheren Acts) von Plattformen zerquetscht werden.



Der Boss kann hier noch nicht besiegt werden; bleibt am besten in Deckung und wartet, bis der Spuk vorüber ist.



Berührt den Restart-Point mit mindestens 50 Ringen, und ein Ring aus Sternen entsteht. Springt hinein, und Ihr findet Euch in einem riesigen Kaugummiautomaten wieder.



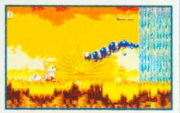
Hier könnt Ihr verschiedene Extras sammeln (von Schilden über Ringe bis hin zum 1-Up). Falls wird für diese Kugel gleich mit 10 Ringen belohnt. Benutzt die seitlichen Bumper, um Euch in der Luft zu halten.

Springt auf den Monitor, um ein Extraleben zu erhalten. (Bitte nicht zuhause versuchen bzw. vorher unbedingt die Eltern fragen!)



Dieser Schild zieht aus der näheren Umgebung Ringe an. Nicht schlecht, wenn man bedenkt, daß es für 100 Ringe ein Extraleben gibt.

Die Raupe müßt Ihr genau am Kopf treffen, um sie zu besiegen. Zur Sicherheit solltet Ihr immer ein paar Ringe in Reserve haben.



Atemnot unter Wasser? Kein Problem: Der neue Wasserschild versorgt Euch mit unbegrenztem Luftvorrat. Außerdem ist er eine wertvolle Hilfe gegen fiese Badniks.



Schiebt von rechts den Stein beiseite, um in diese Bonus-Höhle zu gelangen. Ein versteckter Bumper unter dem mittleren Monitor hilft auch Sonic wieder nach oben.



Pro Special-Ring habt Ihr nur einen Versuch, den Chaos-Emerald zu bekommen. Gelingt das nicht, müßt Ihr den nächsten Ring aufsuchen.



Es geht doch nichts über einen zünftigen Flammenwerfer. Mehr als sechs Spin-Attacken hält der Boss auch nicht aus.

An manchen Stellen setzt das Schild am Levelende Monitore frei. Bevor es gelandet ist, könnt Ihr mit Sprüngen die Flugbahn beeinflussen.



IN MOTION



SONIC 3

TIPS & TRICKS

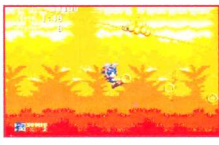


Nichts wie weg hier

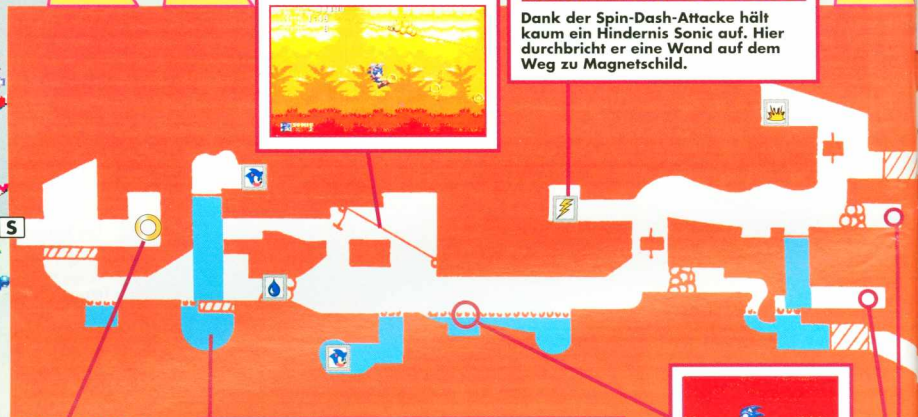
Die ehemals paradiesische Angel-Insel-Zone hat sich nach dem Angriff von Dr. Robotnik und seinen Badniks in eine lodernde Flammenhölle verwandelt. Kein Problem für den coolen Igel, der dank Super-Sonic-Speed die Szenerie in Nullkommannichts hinter sich bringt.



Auch die Seilbahn steht in Flammen, daher endet die Fahrt für Sonic mit einem vorzeitigen Absturz.



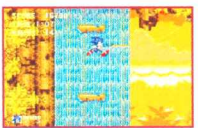
Dank der Spin-Dash-Angriffe hält kaum ein Hindernis Sonic auf. Hier durchbricht er eine Wand auf dem Weg zu Magnetschild.



Anfangs sind die Eingänge zur Special-Stage noch leicht zu finden.



Der auf dem Grund des Sees verborgene Bumper führt Euch zu einem weiteren Bonusleben.



Ihr müßt nur noch über die Plattformen bis an die Spitze des Wasserfalls springen...



Auf den sich drehenden Plattformen könnt Ihr wegen der Stacheln nur kurze Zeit verweilen.

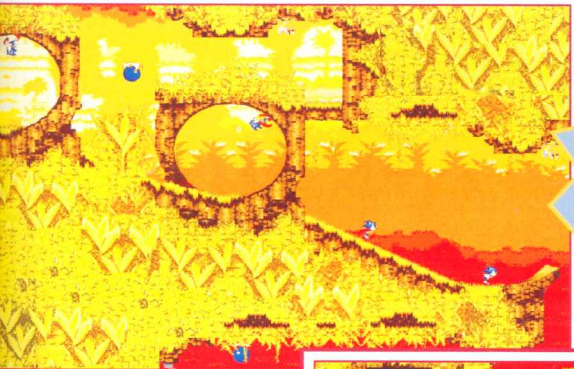


... und schon seid Ihr da. Da man in den ersten Leveln kaum in Gefahr kommt, daß die Zeit abläuft, lohnt sich solch ein kleiner Umweg auf jeden Fall.



Diese Wand kann Sonic nicht durchbrechen. Beteiligt einen der beiden Schalter, um sie zu öffnen. (Praktischerweise läuft dabei auch gleich das Wasser ab.)

ACTION!!!



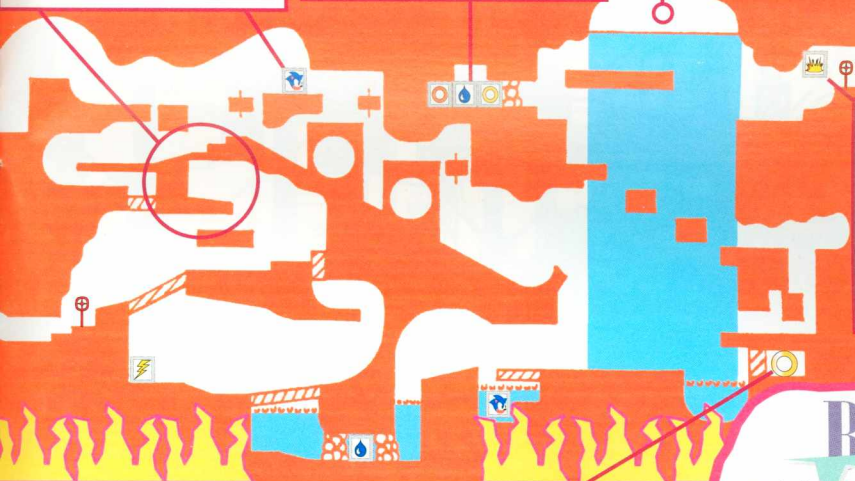
Holt Euch das Extraleben, bevor Euch der Bloominator terminiert.



Extrainflation kurz vor dem Restart-Point. Weiterhin gilt: Ab 50 Ringen öffnet sich der Eingang zum Kaugummiautomaten.



Ohne die Hilfe seines Freundes Tails würde Sonic diese Ringe nicht bekommen.



Der Flammenschild ermöglicht Sonic den neuen Feuerball-Angriff. Da wird Robotnik sich warm anziehen müssen!

BOSS

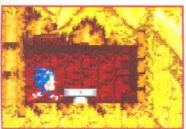
Lauft ohne anzuhalten nach rechts, dann wird Euch die Bombardierung nicht die geringsten Probleme bereiten.



Kurz vor dem Ende der Angel Island Zone ist der vierte Special-Ring versteckt. Versucht Euch den Aufbau der Special-Stages zu merken. Es gibt sieben verschiedene Anordnungen, die zunehmend schwerer werden.



Das erste Treffen mit Dr. Robotnik verläuft noch recht gerahsam. Weicht den Flammen aus und paßt auf, daß Ihr nicht in den Abgrund stürzt. Acht Treffer, und der Doktor ist erledigt (vorerst).





Nach dem „Freien Fall“ erreicht Ihr gleich zu Beginn des Acts diesen Schalter. Springt auf ihn, die Schleuse wird sich öffnen und Ihr werdet in den Tunnel gesogen. An den folgenden Stangen könnt Ihr Euch entlanghängeln und per Knopfdruck lösen.



Haltet Euch mit Tails gleich nach dem Start rechts, um zum ersten Spin-Rad zu gelangen.



S



Das ungünstig platzierte 1 UP könnt Ihr auf zwei verschiedene Arten erreichen: Entweder benutzt Ihr den versteckten Durchgang in der Wand und springt nach rechts. Kommt Ihr von unten, müßt Ihr Euch vom vom Spin-Rad nach oben schießen lassen.

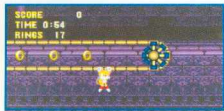
Hau bloß ab!



Wie schon aus den früheren Teilen bekannt, müßt Ihr auch diesmal wieder unter Wasser von Zeit zu Zeit eine Blase ansteuern, um frische Luft zu holen.



Laßt Euch von den Ventilatoren so hoch wie möglich blasen. Erst dann...



...solltet Ihr in die jeweilige Richtung steuern. So gelangt Ihr an alle Bänder.



Um die überaus anhänglichen Fische abschütteln zu können, müßt Ihr das Steuerkreuz abwechselnd nach links und rechts drücken.

Wenn Ihr nicht auf die zweite Special Stage in diesem Act verzichten wollt, dürft Ihr Euch hier nicht in den Looping schießen lassen, da Ihr nur über den oberen Weg zum Special-Ring gelangen könnt.



Nachdem Blastoid drei Schüsse abgegeben hat, könnt ...



... Ihr gefahrlos auf ihn springen. Dann öffnet sich der Boden.

Huch!



Jetzt wird's brenzlig!



Hier seht Ihr eine der kniffligsten Passagen dieses Acts im Überblick. Die zahlreichen Ringe zwischen den Fließbändern könnt Ihr nur erreichen, indem Ihr Euch mit Hilfe der vielen Ventilatoren Stück für Stück nach oben blasen laßt.

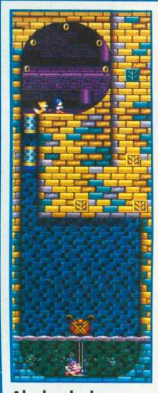
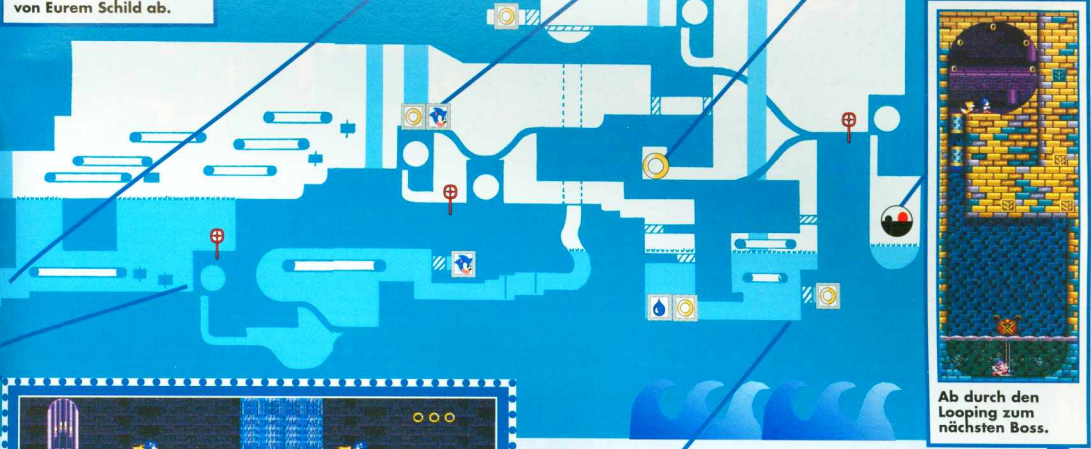
Auf dieser Plattform dürft Ihr ausnahmsweise einmal nicht stehenbleiben, da sie Euch in Richtung der Spikes befördert.

GRRR...

Dagegen transportiert Euch diese Plattform direkt zu einem 1 UP.

Kurz vor dem Ende des Acts wartet der zweite Special-Ring.

Vergeßt nicht diesen Monitor: Mit ihm geht Euch unter Wasser die Luft nicht aus, und gegnerische Schüsse prallen von Eurem Schild ab.



Ab durch den Looping zum nächsten Boss.



Den Special-Ring erreicht Ihr entweder durch die Öffnung in der rechten Wand ...

... oder von oben, indem Ihr auf den Gegner springt und Euch fallen laßt.

Sobald die Spikes im Boden verschwunden sind, müßt Ihr schnell auf den Schalter springen, um die Ventilatoren zu aktivieren.

BOSS

SCORE 700
TIME 2:00

TIME 5:47
RINGS 18

Bevor Ihr die Kapsel attackieren könnt, fliegt sie zweimal an den Wänden entlang. In dieser Zeit seid Ihr in der Mitte des Raumes am sichersten.





Sobald Ihr den Restart-Point passiert habt, beginnt sich die linke Wand nach rechts zu bewegen.



Können Ihr die Wände nicht rechtzeitig erklimmen, verliert Ihr ein Leben.



Besonders rückwärts sind die Bumper, welche Euch die Flucht zusätzlich erschweren.

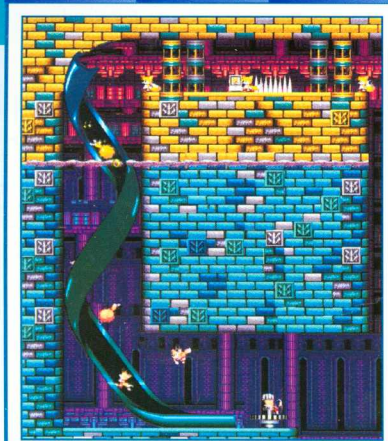
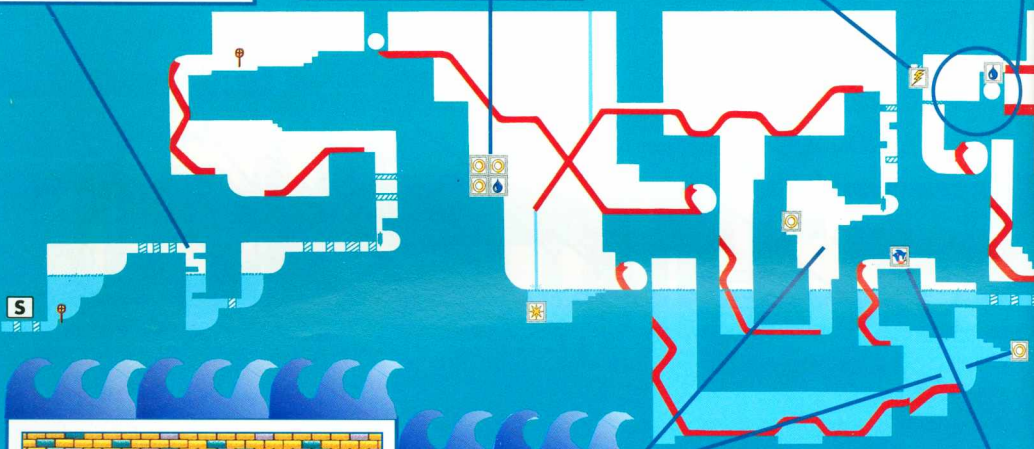


Ein kleiner Teil dieses Acts im Überblick: Vom Looping aus gelangt Ihr direkt auf die untere Rutsche. Versucht deshalb vorher, den Schild eine Etage höher zu ergattern.

Unbedingt holen: Gleich vier Monitore auf einen Streich!

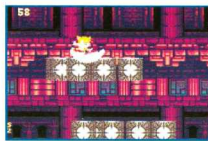


Vorsicht: Neben dem Monitor ist ein Bumper, der Euch aus dem Raum schießt.



Da Ihr selbst mit vollem Anlauf nicht die gesamte Wasserrutsche erklimmen könnt, solltet Ihr Euch einfach auf das Spin-Rad stellen. Mit dessen Hilfe gelangt Ihr bis hoch zum Monitor.

Nutzt die Plattformen, um an dieser Stelle nach oben zu gelangen.



Nehmt von der Brücke aus Anlauf und schießt auf diese Plattform, wo ein Extraleben auf Euch wartet.

Auf der rechten Seite des Schachts solltet Ihr einen Hammer verwenden: Neben frischer Luft gibt es auch noch einen Ring-monitor.



Robotnik, ich komme





NOW SONIC CAN BE SUPER SONIC

5000R
RINGS 0/10
PERFECT 0

In diesem Act sind der siebte und achte Special Ring versteckt. Wenn Ihr sieben Emeralds gesammelt habt, könnt Ihr schon jetzt Super Sonic werden.

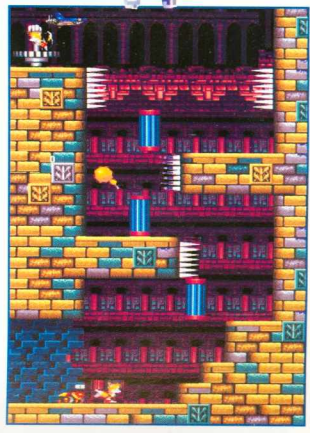


Kurz vor Ende dieses Levels tritt Knuckles ein weiteres Mal in Aktion. Ihr könnt ihn allerdings nicht bekämpfen, da er die Brücke unter Euch zum Einstürzen bringt und Ihr so zum Endgegner gelangt.

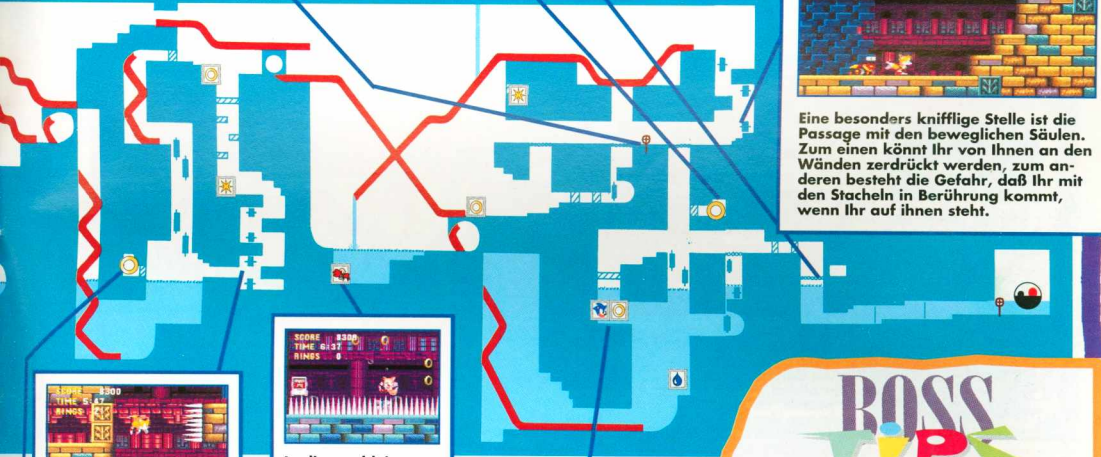
Wo steckt Sonic bloß wieder?



Vergeßt nicht diesen Re-start-Point zu berühren.



Eine besonders knifflige Stelle ist die Passage mit den beweglichen Säulen. Zum einen könnt Ihr von Ihnen an den Wänden zerdrückt werden, zum anderen besteht die Gefahr, daß Ihr mit den Stacheln in Berührung kommt, wenn Ihr auf ihnen steht.



Überlegt Euch genau, ob Ihr durch diesen Tunnel nach rechts gehen wollt, da sich hinter Euch eine Tür schließt, durch die Ihr nicht mehr zurück könnt.



In diesem kleinen Becken braucht Ihr erst gar nicht nach Extras zu suchen: Neben unzähligen Stacheln gibt es hier nur einen Robotnik-Monitor.



Wenn Ihr mit Tails nicht fliegt, oder gerade mit Sonic spielt, habt Ihr nur mit Hilfe der beweglichen Plattformen die Möglichkeit, den Special Ring zu erreichen.



Bauchlandung?



Um diesen Monitor kommt Ihr nicht herum: Zum einen bringt er ein Extraleben, zum anderen ist unter ihm eine Sprungfeder.



BOSS



Sobald sich Dr. Robotnik mit seiner Kapsel nach unten bewegt und der Propeller das Wasser aufwirbelt, solltet Ihr Euch so weit wie möglich am Bildrand plazieren. Wenn sich die Fontäne wieder legt oder die Kapsel etwas tiefer fliegt, könnt Ihr den Doktor attackieren.





Springt gleich nach dem Start nach rechts, um die beiden Monitore zu bekommen.



SPRING

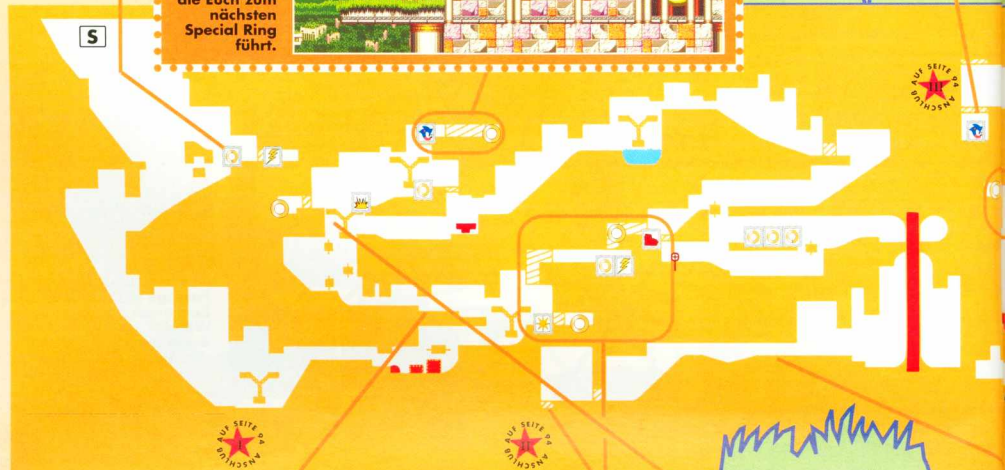
Springt dreimal an die Stirn des Gesichts, und Ihr gelangt zum 1 UP.



Rechts neben dem Monitor ist eine Öffnung in der Wand, die Euch zum nächsten Special Ring führt.



S



Diesen Zwischengegner braucht Ihr nicht zu treffen. Kurz darauf solltet Ihr allerdings aufpassen, daß Ihr nicht von den Spikes erfaßt werdet.



Fly together



In dieser Passage liegen gleich zwei Special Ringe versteckt. Nachdem Ihr Euch dem unteren gewidmet habt, müßt Ihr mit Tails Hilfe nach oben in den Geheimgang fliegen. Holt Euch die Ringe und die Monitore und fliegt ein weiteres Mal nach oben. Von dort aus könnt Ihr nach rechts und Euch noch den Speed Up Monitor nehmen.



Steigt auf den blauen Spin Disk-Kreisell und fliegt nach links oben, ...



... bis Ihr das Schild mit dem Pfeil seht. Dort könnt Ihr abspringen und durch die Wand zum Ring gehen.



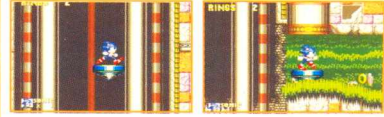
Um den Boden zu öffnen und nach unten zu gelangen müßt Ihr das Gesicht dreimal treffen. Achtet auf die Pfeile, die es in regelmäßigen Abständen abfeuert.



Fliegt mit der Spin Disk zunächst nach links oben zum Special Ring, ... und springt danach weiter nach rechts durch die Wand zum Monitor.



Von diesem Punkt aus solltet Ihr versuchen ständig auf dem blauen Kreisel zu bleiben.



So durchfliegt Ihr den Turm, könnt den Boden sprengen und gelangt so bis zur Tür zum Boss.



Hier findet Ihr den letzten Schildmonitor vor dem Boss.

& auf geht's zum Boss



Rollt nicht mit voller Fahrt unter der Kugel hindurch, da Ihr sonst vielleicht ein Stück weiter von der Wand zerdrückt werdet.



Falls Ihr hier in der Grube landet, müßt Ihr so schnell wie möglich springen, da Ihr sonst versinkt und ein Leben verliert.

Immer mit der Ruhe



In dieser Phase erwarten Euch gleich viele Gefahren: Achtet beim Sprung ... über Baumstamm und Kugel darauf, daß Ihr nicht die Stacheln berührt.

BOSS



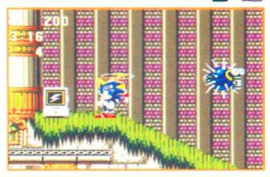
Dieser Endgegner attackiert Euch mit seinen Bohrern. Zusätzlich fallen Steine von der Decke. Ihr besiegt ihn, indem Ihr sechsmal an den Kampf der Kapsel springt.





Komm' schonn!

Wenn Ihr im Raum unten angekommen seid, solltet Ihr Euch erst den Monitor holen, bevor Ihr rechts die Wand durchbrecht.



Laßt Euch nicht von diesen Plattformen nach oben tragen, sonst macht Ihr Bekanntheit mit den Stacheln.



AUF SEITE 22
ANSCHAUEN

AUF SEITE 22
ANSCHAUEN

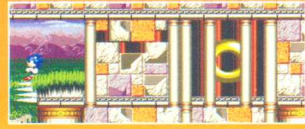
Wartet an dieser Stelle, bis die Plattformen sich ganz nach unten bewegt haben.



Auch an dieser Stelle könnt Ihr mit Hilfe des Schwungrades Stufen aus der Erde wachsen lassen und so den Hügel erklimmen.



Diesen Ring-Raum könnt Ihr von links und von unten ansteuern.



AUF SEITE 22
ANSCHAUEN



Aktiviert das Schwungrad, um den Boden zu öffnen. Geht dann nach unten und ein bis zwei Bildschirme nach rechts. Wenn Ihr wieder zurücklauft, sind die Stufen wieder oben und Ihr kommt an den Monitor.



Auch noch Bergsteigen?!

TIPS & TRICKS



Am Fuße des Turmes findet Ihr auf der rechten Seite einen weiteren Schildmonitor.



In dem langgezogenen Schacht könnt Ihr Euren Vorrat an Ringen wieder auffrischen.



Wenn Ihr die rote Stelle an der Stirn des Gesichts dreimal getroffen habt, öffnet sich nicht nur der Boden – Ihr werdet auch nicht mehr mit Pfeilen beschossen.



Über die rotierenden Plattformen hinweg gelangt Ihr zu diesen Extras.



Wenn Ihr Euch auf der Säule befindet und nach rechts abspringen wollt, müßt Ihr auf dem Boden angekommen sofort bremsen, um nicht in die Riesenkugel zu laufen.



In diesem oberen Abschnitt ist noch ein weiteres Extraleben versteckt.

An dieser Stelle könnt Ihr ohne weiteres unter dem riesigen Morgenstern stehen und dann die Wand durchbrechen.



Bevor Ihr mit dem Kreis rechts die Tür durchbricht, halt Euch den Schild.





Keine Panik, wenn Ihr hier auf Robotnik stoßt: Er verschwindet nach wenigen Sekunden, ohne das Ihr ihn treffen müßt.



Fliegt mit Tails oder mit Hilfe des Kreisels zu den beiden Monitoren.



An dieser Stelle habt Ihr die Wahl zwischen zwei Wegen.



Springt von diesem Turm aus unbedingt nach links ab, ...



... um etwas weiter unten in den Geheimraum mit dem Special Ring zu kommen. Wenn Ihr die rechte Route wählt, werdet Ihr ihn nicht erreichen.



Entweder lauft Ihr über die Anhöhe und könnt dann nach unten, oder Ihr durchbrecht die Säule und lauft oben weiter.

ACHTUNG



Hier seht Ihr gleich mehrere Hindernisse, die Ihr im Marble Garden zu bewältigen habt: Mit der blauen Spin Disk könnt Ihr die sonst undurchlässigen Säulen und Bodenteile durchbrechen. Außerdem erwarten Euch neben den unzähligen Stacheln auch riesige Morgensterne.



Mit Hilfe der Seilwinden könnt Ihr den Hügel problemlos hinter Euch lassen. Hängt Euch an die blauen Ringe, und Ihr werdet nach oben gezogen.



TIPS & TRICKS

Marble Garden
 Ha! Ein Geheimgang!

Die Pfeile auf den zahlreichen Schildern helfen Euch zusätzlich, den Weg zum Boss zu finden.



Direkt neben dem Restart Point findet Ihr eine weitere Spin Disk, mit der Ihr die höher gelegenen Plattformen ansteuern könnt.



Hier ist die nächste Chance, in die Bonus Stage zu gelangen.



Stellt Euch auf den rotierenden Stamm und springt von dort aus nach rechts in den versteckten Gang.

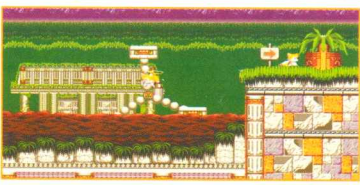


Da geht's weiter!



Bleibt ruhig neben dem Monitor stehen, dort kann Euch die Kugel nichts anhaben.

Mit diesen rotierenden Plattformen könnt Ihr nicht durch die Grube fahren, da Ihr sonst ein Leben verliert.



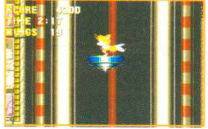
Im Geheimraum findet Ihr neben einem Ringmonitor auch ein Extraleben.



Der schnellste Weg, um wieder nach oben zu gelangen, besteht darin, ...



... auf die Spin Disk zu steigen. Mit ihr fahrt Ihr über den Bumper...



... und kommt dann in den großen Turm, weil Ihr automatisch nach ...



... oben fliegt, wo Ihr dann zu guter Letzt die Säule durchbricht.



Selbst wenn Ihr schon alle sieben Emaralds habt, solltet Ihr Euch die Special Ringe holen, da Ihr in diesem Fall 50 „normale“ Ringe gutgeschrieben bekommt.

...und ab durch die Wand



Unterhalb der sich drehenden Plattformen befinden sich Stacheln, welche zunächst nicht auf dem Bildschirm zu sehen sind. Springt nach rechts ab, um ihnen zu entgehen.

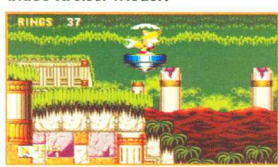


Der obere Weg lohnt sich: Euch winken 20 Ringe und ein Flammenschild.



Die mit Stacheln besetzten Baumstämme wandeln immer auf festgelegten Bahnen. Stellt Euch am besten zunächst auf sie, um ihre Laufbahnen verfolgen zu können.

Mit Hilfe der Spin Disk lassen sich alle Hindernisse leicht überfliegen. Doch Vorsicht: Berührt Ihr im Flug einen Gegner, verschwindet der blaue Kreisler wieder.



Neben dem Flammenschild rotiert ein übergroßer Morgenstern.

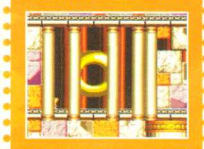


Durch die versteckten Gänge in den Wänden gelangt Ihr in den geheimen Raum. Hier findet Ihr gleich drei Monitore.



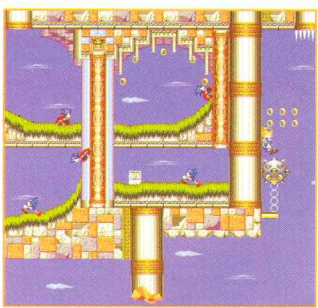
Habt Ihr Euch mit den fliegenden Bubbles auseinandergesetzt, müßt Ihr Euch dem Gesicht an der Wand widmen: Springt dreimal gegen seine Augen und ...

... geht nach rechts. Dort ist nun eine Plattform aus dem Boden gekommen, mit deren Hilfe Ihr die Wand durchbrechen könnt.



Hier erwarten Euch zunächst Grasshüpfer, die aus dem Boden heraus-schnellen. Danach müßt Ihr einen Baumstamm mit Stacheln passieren, um über zwei Stufen in den versteckten Raum zu steigen.

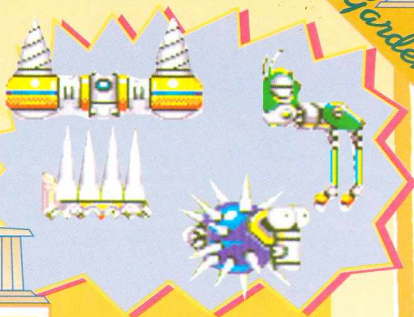




Das Extraleben ist nur von rechts zu erreichen, wenn Ihr Euch an der Kugel vorbeischummelt.



Wenn Ihr Euch auf einer Spin Disk befindet, dürft Ihr mit dem Kopf keine beweglichen Bodenteile berühren, da Ihr sonst komischerweise ein Leben verliert.



Den letzten Flammenschild des Levels findet Ihr in dieser Nische. Er wird von einem Spiker bewacht.

Schon ein ganzes Stück vor dem Levelende trifft Ihr ein weiteres Mal auf den Bösewicht. Bleibt ruhig in Deckung, da er nach kurzer Zeit wieder abzieht.



Jetzt aber schnell!



Hilf! Spiker kommt!



Sonic und Tails bleibt nichts erspart: Sobald die Erde zu beben beginnt, kommt die Decke ...

... langsam nach unten. Rennt deshalb in Windeseile nach rechts ...



... bis zum Restart Point. Dort seid Ihr in Sicherheit.



BOSS



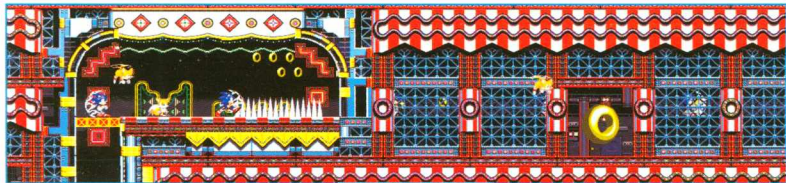
Sobald Ihr Dr. Robotnik seht, solltet Ihr ihn anspringen. Nach dem Start ist er schwer zu treffen, da ...



Haltet Euch vom Bohrer und den Düsen fern.



... er kreuz und quer über den Bildschirm fliegt.



Seid Ihr links hinaufgefliegen, schließt sich eine verborgene Tür im Boden. Bleibt also

nur der Weg über die Spikes. Nach dem großen Ring geht es rechts weiter.



Die neuen Luftkissen-Plattformen in der Carnival Night Zone. Wartet einen Moment, dann springt hoch, um ihnen Auftrieb zu verleihen.

links oder rechts?
Das ist hier die Frage



Per Luftballons könnt Ihr Euch auf höhere Ebenen katapultieren.



Oder Ihr benutzt den Panzer der Clammers als Trampolin.



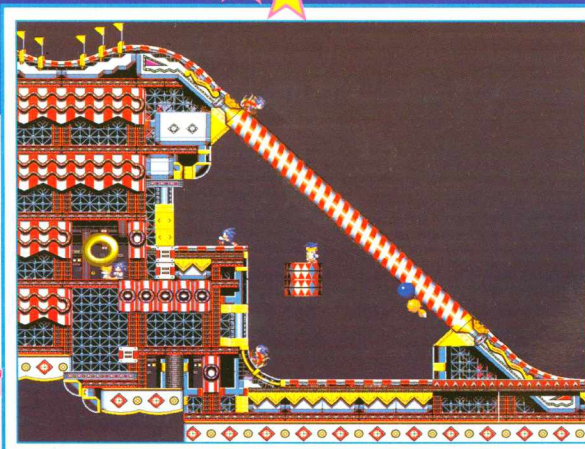
Eine wertvolle Hilfe beim Sammeln von Ringen. 100 Stück sollten in dieser Zone leicht zu bekommen sein.

S

Wer hier zu schnell ist, verpaßt unweigerlich den Eingang zur Special-Stage. Bremsst auf der Röhre ab, um Euch nach unten fallen zu lassen.



Die dreifinge Ringe auf dieser Plattform solltet Ihr Euch nicht entgehen lassen. Mit Tails Hilfe könnt Ihr die Abkürzung oben links nehmen.



Juhuuuu



Ich will
untäääää

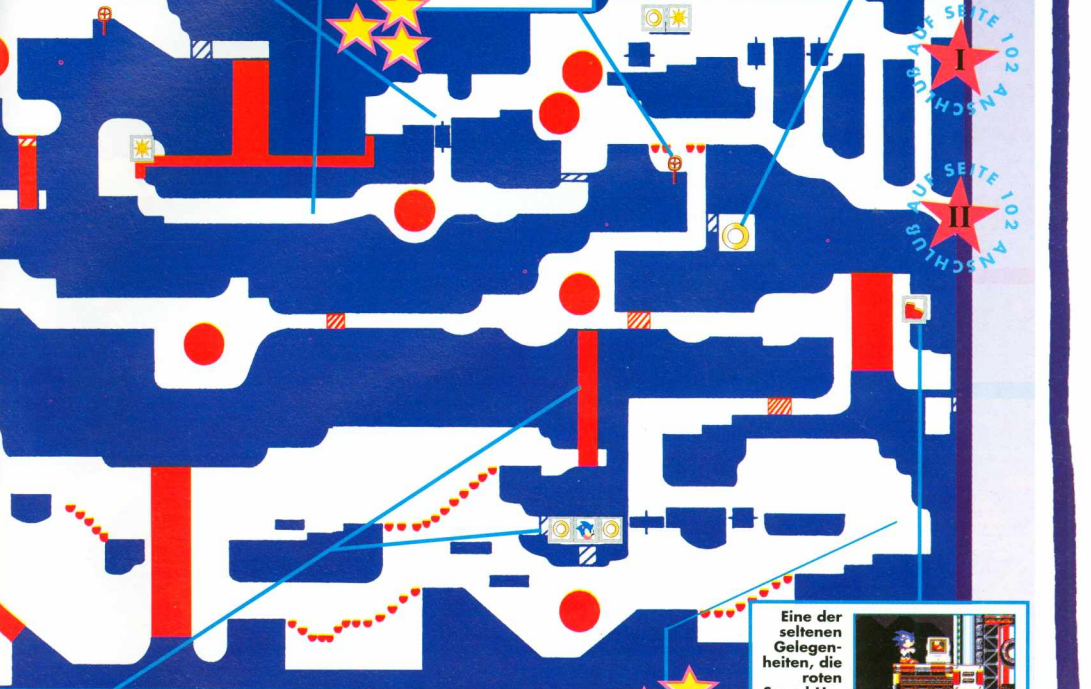
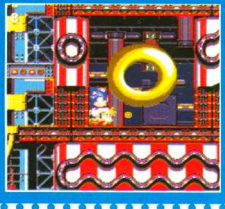


Von den Bumpen in der Mitte wird Sonic unsanft nach rechts befördert.

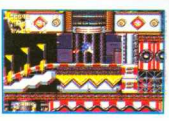
Eine Berührung der Spikes von der Plattform aus solltet ihr tunlichst vermeiden.



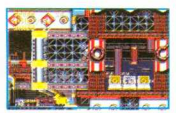
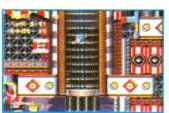
Kommt ihr von links, dann vergeßt nicht den Restart-Point, den ihr unten im Bild seht.



ANSCHÜBEN SEITE 102
ANSCHÜBEN SEITE 102



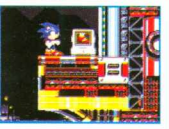
Diese Röhren saugen Sonic unweigerlich nach oben. Das ist zwar eine schöne Abkürzung für Sonic, allerdings bleibt ihm der Rückweg versperrt. Pech, falls ihr das Extraleben weiter unten nicht genommen haben solltet.



Sonic als menschliche (?) Kanonenkugel: Tails geht vor-sichtshalber schon mal in Dekung.



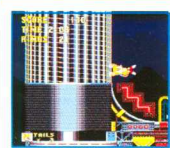
Eine der seltenen Gelegenheiten, die roten Speed-Up-Schuhe zu finden.



SONIC 3

TIPS & TRICKS

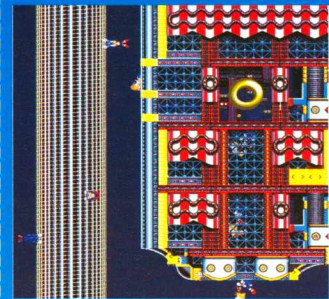
und weiter geht's



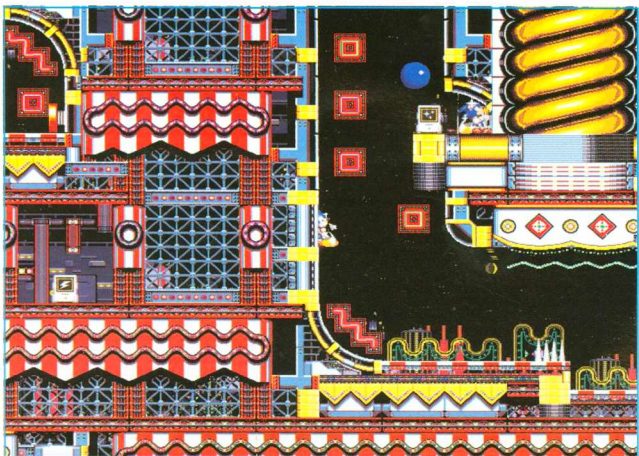
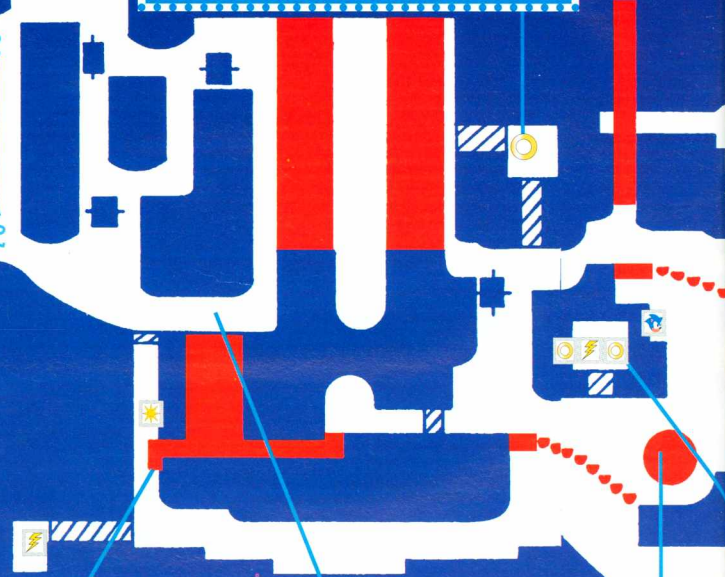
Je nachdem, in welche Richtung sich die Gittertürme drehen, könnt Ihr Euch daran bis nach oben oder nach unten befördern lassen.



DE SEITE VON ANSCHUB I
AUF SEITE VON ANSCHUB II



Springt rechtzeitig vom Gitterturm, um den geheimen Raum mit dem Special-Ring zu erreichen. Als Ausgang bietet sich der Schacht darunter an.



Hinter dem linken Ausgang wartet ein Schutzschild auf Euch.

Auch der Magnetschild hinter der linken Wand ist natürlich nicht zu verachten.



Dies ist der Eingang zum gelben Turm. Ihr könnt ihn unten nach zwei Seiten verlassen.

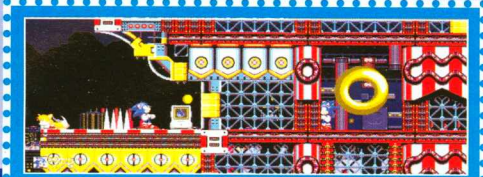


Isaac Newton wäre entsetzt: Tails stellt die Gravitationsgesetze in Frage, indem er mit dem Kopf nach unten um die Rolle läuft.

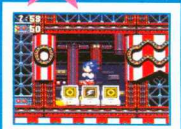
TIPS & TRICKS



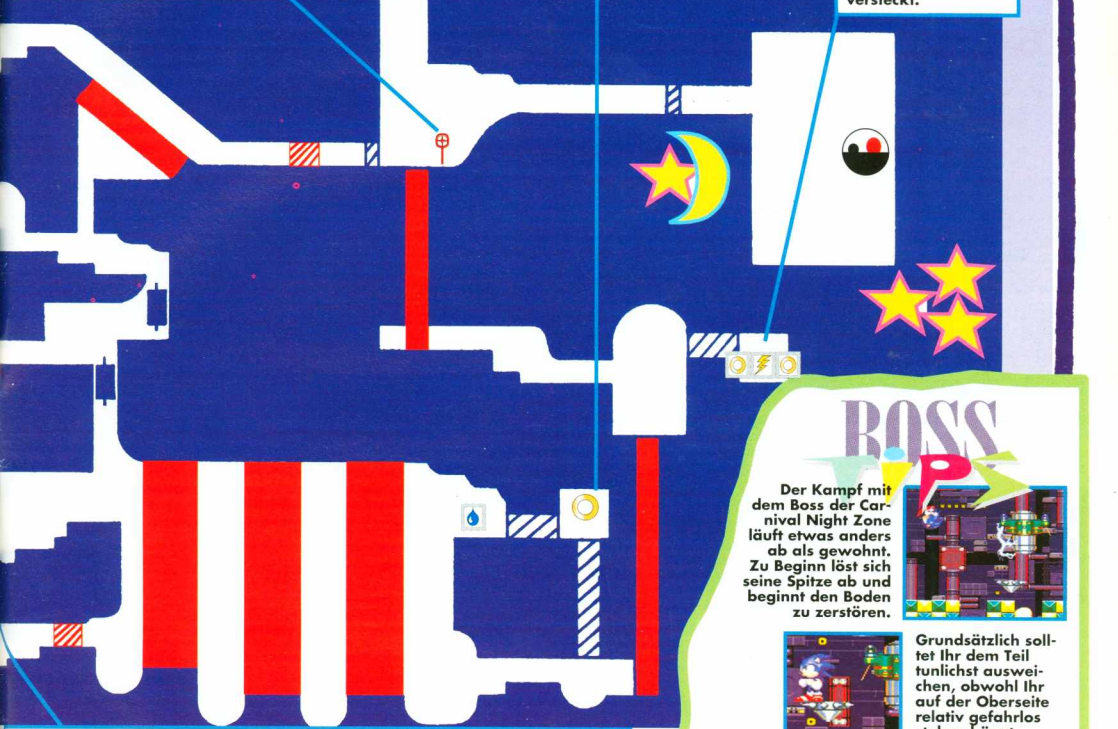
Nachdem sich links die Tür geschlossen hat, gibt es kein Zurück mehr. Sonic und Tails müssen sich dem Gegner stellen.



Den Blasen Schild könnte Sonic in Act 2 besser gebrauchen.

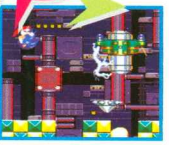


Kurz vor dem Ausgang sind noch einmal reichlich Extras hinter der Wand versteckt.



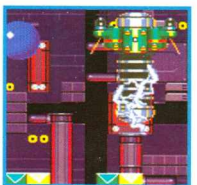
BOSS

Der Kampf mit dem Boss der Carnival Night Zone läuft etwas anders ab als gewohnt. Zu Beginn löst sich seine Spitze ab und beginnt den Boden zu zerstören.

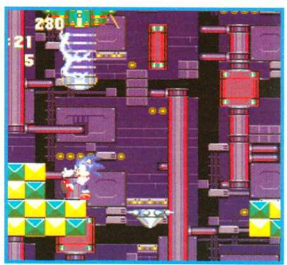
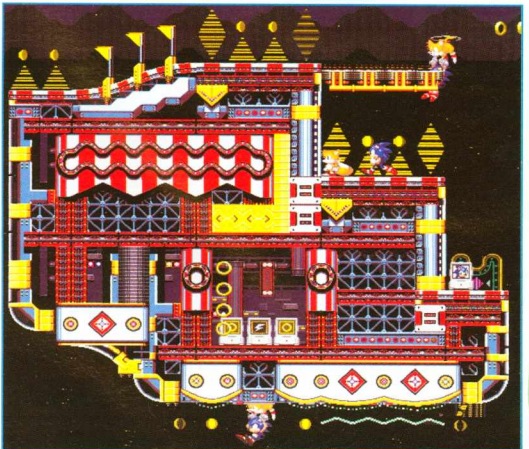


Grundsätzlich solltet Ihr dem Teil tunlichst ausweichen, obwohl Ihr auf der Oberseite relativ gefahrlos stehen könnt.

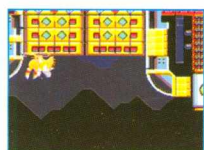
Ihr müßt nun den Boss im oberen Teil treffen, damit er sich öffnet. Anschließend geht Ihr in Deckung und wartet, bis die Spitze den Boss rammt (einen Treffer erkennt Ihr am Aufblitzen der Bodenplatten). Daraufhin schließt sich der Boss vorerst wieder.



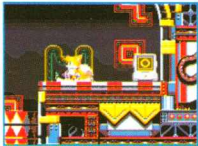
Die Extras in der Mitte sind nur im Flug zu erreichen. Sobald Tails sie aber von unten anstößt, fallen sie herunter. Daher solltet Ihr dem Raum keine weitere Beachtung schenken und Euch lieber das Extraleben holen.



Viermal muß der Boss von der Spitze getroffen werden. Dies sollte möglichst schnell geschehen, bevor der Untergrund komplett zerstört wurde.

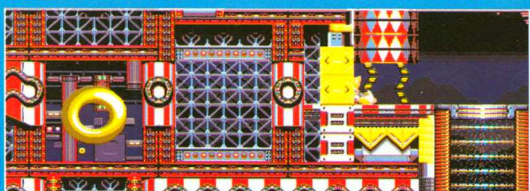


Die Blöcke oben im Bild lassen sich nur von der anderen Seite aus durchbrechen. Wenn Ihr die Monitore dahinter bekommen wollt, müßt Ihr den anderen Weg durch die Röhre unten nehmen.



Die rotierenden Bumper in der Bildmitte können ganz schön lästig werden. Geht danach unbedingt nach unten, um Euch das Bonusleben zu holen.

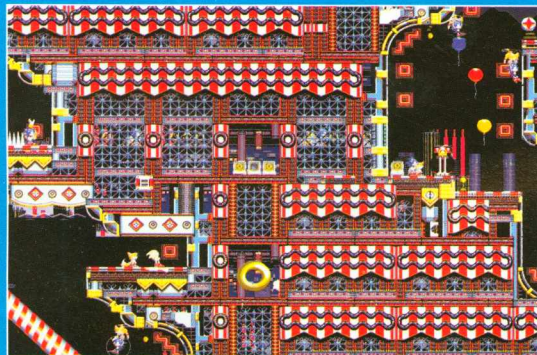
Und nun zum Endspurt...



Auf dem Weg zum Special-Ring müßt Ihr Euch vorsehen, um nicht von der beweglichen Trommel in den Boden gestampft zu werden!



Auch im zweiten Act der Carnival Night-Zone gibt es wieder eine Menge Ringe zu holen. Wer jedoch nur mit Super-Sonic-Speed durch die Gegend saust, kann schnell mal ein paar übersehen. Für diese drei Monitore lohnt es sich auf jeden Fall, eine Pause einzulegen.



Hier bietet sich eine weitere Gelegenheit, noch fehlende Chaos-Emeralds zu bekommen. Der Super-Sonic links im Bild hat das offensichtlich nicht mehr nötig.

Clamer beschießt Euch in regelmäßigen Abständen. Wartet deshalb ab, bevor Ihr Euch die Ringe im Monitor holt.



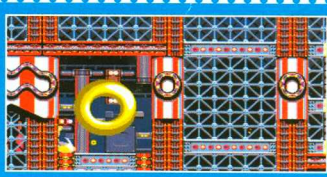


Erneut tritt Knuckles auf den Plan, um Sonic und Tails am Weiterkommen zu hindern. Hier beschränkt sich sein Eingreifen jedoch darauf, daß er das Licht in der Carnival Night Zone ausschaltet.

Keine Ahnung, was daran so gemein sein soll. Auf jeden Fall freut sich Knuckles diebisch über seine Aktion. Keinesfalls solltet Ihr den Wasserschild rechts zurücklassen, Ihr könnt es noch gut gebrauchen.



Neben den Monitoren gibt es hier noch einen versteckten Durchgang in der linken Wand zu entdecken.

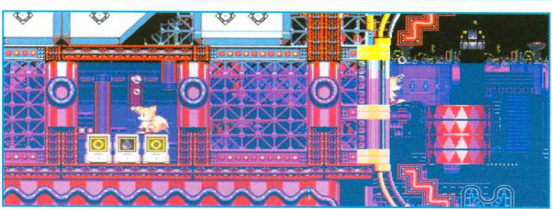


ANSCHLIEßEND
LAUF SEITE 106

Tails hat fleißig Ringe gesammelt und kann an diesem Restart-Point den Kaugummiautomaten öffnen.



Ihr müßt auf der Trommel links bis ganz nach unten wippen und im richtigen Moment abspringen, um das Extraleben zu bekommen.

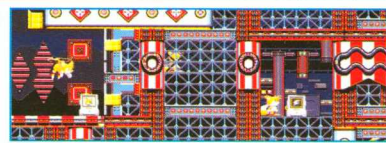


Der Wasserschild in dem Geheimraum kommt Tails hier sehr gelegen. Statt nach rechts könnt Ihr auch links durch die Wand zurückgehen.





COOL!



Neben dem Extraleben findet Ihr in einem Geheimraum noch einen Magnetschild.



Hier ist er endlich, der langerwartete nächste Restart-Point. Hoffentlich habt Ihr unterwegs nicht die Bonusleben verpaßt.

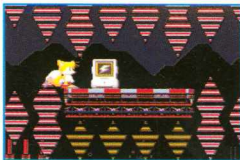


Tails betätigt den Schalter, mit dem die Beleuchtung der Carnival Night Zone wieder aktiviert wird.



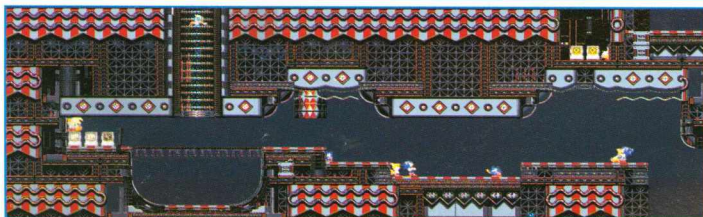
SEITE 10 ANSCHLIESSEN

Ich will alles!
Und ich will's sofort!

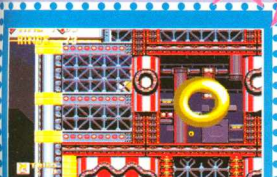


Es kann Euch schnell passieren, daß Ihr vom Bumper am Boden des Raumes an dem Magnetschild vorbeigeschossen werdet.

Ihr solltet noch so viele Ringe wie möglich einsammeln, um beim nächsten Restart-Point in die Bonus-Stage zu gelangen und dort möglicherweise ein Bonusleben zu ergattern.



Ihr braucht sehr viel Schwung, um auf dem Weg zu den zwei Extraleben links nicht von den Ventilatoren in den Schacht geblasen zu werden. Falls möglich, solltet Ihr Euch in Super-Sonic verwandeln, da dieser mit Abstand am schnellsten ist. Sollte es beim ersten Versuch nicht gelingen, könnt Ihr ja noch einmal in den Raum mit den Ringmonitoren rechts zurückkehren.



In diesem Raum findet Ihr zwei Ringmonitore und einen Schutzschild.

Sonic muß sich links im Schacht von Luftballons nach oben tragen lassen, um in den Ring-Raum zu gelangen.

Bremst auf der Röhre so weit ab, bis Ihr nach unten ab-springen könnt, um die Monitore zu bekommen. Zurück könnt Ihr links durch die Wand gehen.



Vor Dr. Robotnik trifft Ihr erneut auf Knuckles, doch wieder kommt es zu keiner direkten Auseinandersetzung mit ihm.

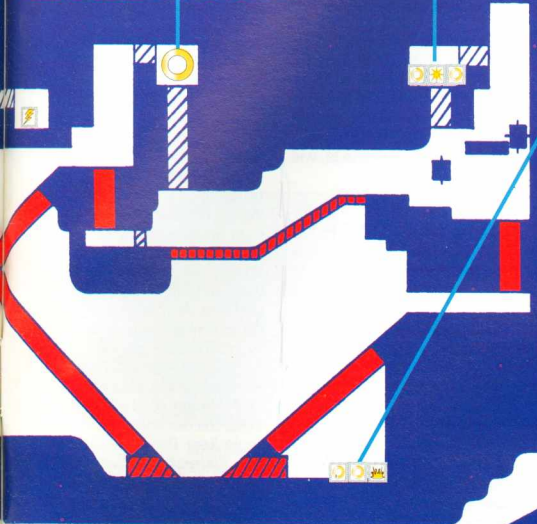
BASS



Der Doktor senkt sich herab, um die Kugel wieder aufzunehmen. In diesem Moment könnt Ihr ihm auf den Kopf springen.



Wenn Ihr einen Mitspieler zur Hand habt, sollte dieser mit Tails ununterbrochen Robotnik angreifen, da er keine Leben verliert, wenn er getroffen würde.



VORSCHAU

Ice Cap

Launch Base

Habt Ihr etwa gedacht das war's schon??? Weit gefehlt!!! In der nächsten GAMERS rasen wir mit Sonic und Tails in die ICE CAP ZONE und Dr. Robotniks LAUNCH BASE ZONE.

Tricks versorgen werden, versteht sich ja wohl von selbst. Mit unserer Hilfe werden Ihr alle verbleibenden Special Ringe, je den Geheimgang und jeden noch so versteckten Monitor finden. Kurzum erfährt Ihr alles, was Ihr über das dritte Sonic Abenteuer wissen müßt im gewohnten GAMERS Stil.

Dafß wir Euch auch dann wieder mit den heißesten Tips und



... LESER HELFEN LESERN

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

GAMERS, MVL GmbH
Kennwort: Helpline
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg

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

FRAGEN

MEGA-LO-MANIA (MD)

Mario Zechner prügelt sich gerade auf der dritten Episode (Ohm) der neunten Epoche



Diese fieseren Gegner können nerven!

(1980) mit dem fieseren Madcap herum: Während Mario noch mit 40 Mann versucht, Bergwerk und Labor auf die Beine zu stellen, heizt ihm der Madcap schon kräftig mit einer Atombombe ein. Kann man dagegen was tun? Ulrich Lüßmann will es dagegen ganz genau wissen: Er sucht die Levelcodes und Cheats für unendlich Männer und eine Levelwahl. Wer hat da was auf Lager?

ZOMBIES (MD)

Brigitte Brückner hat ein gruseliges Problem in Level 39: Zum Verlassen des Levels werden zwei Skelettschlüssel benötigt, sie findet aber immer nur einen. Wo ist das zweite Exemplar versteckt? Oder gibt es da noch irgend etwas zu beachten?

WORLD OF ILLUSION (MD)

Alexander Schubert hat sowohl als Mickey als auch als Donald Probleme, die Endgegner des letzten Levels zu besiegen. Wer kann ihm einen Rat geben?

REVENGE OF SHINOBI (MD)

Christian Barkhausen weiß nicht so recht, durch welche Türen er im letzten Level, Abschnitt 2 gehen soll. Wer hilft ihm bei der Entscheidung und liefert ihm dabei auch gleich noch Cheats für Unverwundbarkeit oder Levelwahl?

GOLDEN AXE WARRIOR (MS)

Sven Schaaf sucht dringend die beiden letzten Schriftrollen, Elvira gut dagegen die goldene Axt. Wer hilft den beiden?

MIGHT & MAGIC (MS)

Elvira sucht weiterhin den Code im Lake Geometric Dungeon.



RINGS OF POWER (MD)

Rolf Baumgarten sucht einen Weg, um aus der ersten Stadt herauszukommen. Ein Boot

wäre vielleicht nicht schlecht, aber der Vehicle Master läßt nicht mit sich reden.

ULTIMA IV (MS)

Georg Flücken benötigt dringend die Koordinaten des Shrine of Spiritality.

BATTLETOADS (MD)

Oliver Georg möchte wissen, ob es bei diesem Game eine nervenschonende Levelwahl oder etwas ähnlich praktisches gibt.

LEMMINGS (MD)

S. Modery benötigt Tips für die Lösung des Sunsoft-Levels 30. Stimmen die Gerüchte, daß es auch noch ein Level 31 in diesem Schwierigkeitsgrad gibt? Wenn ja, wie löst man es?

ANTWORTEN

SONIC SPINBALL (MD)

Sascha Dreisigacker sucht nach praktischen Action Replay-Codes für diesen flotten Flipper.

(Naja, zumindest für unbegrenzte Leben gibt es eine wissenswerte Adresse: und zwar die FF579 E0003.)

SHINING FORCE (MD)

Heike steckt in Prompt fest: Der nette Herr am Ortsausgang läßt sie nicht über die Brücke und der Shining Path ist auch nicht aktiviert. Wie geht es weiter?

Schon mal einen Krankenbesuch bei Cain gemacht? Der liegt im allerhintersten Winkel des Schlosses faul herum und wartet auf ein Gespräch. Erst wenn dieses geführt wurde, geht es über die Brücke, die Sache mit dem Shining Path muß noch einige harte Gefechte lang warten. Nach dem Gespräch sollte man allerdings nochmals etwas im Dorf spazieren gehen: Irgendwo hängt nun ein Zettel - wer ihn liest, darf den Samurai in seiner Party begrüßen!

KID CHAMELEON (MD)

David Kaschke suchte nach einer Levelwahl für dieses Game. Leider geht es nicht ohne Action Replay, denn ein

offizieller Cheat ist nicht vorgesehen: Der Replay-Code lautet FFFC5 B00xx, wobei xx für die Levelnummer steht. Dieser Wert ist allerdings hexadezimal, sprich Level 10 wird als 0A, Level 11 als 0B, Level 15 ist 0F, Level 16 ist 10 etc. (Wer damit Probleme hat, sollte mal seinen Mathelehrer befragen.) Vor dem Ende des Levels muß das ARP ausgeschaltet werden, da man sich sonst auf ewig im gleichen Level bewegt!

WONDERBOY IN MONSTERWORLD (MD)

Stefan Oertel kann Oliver und Angelo helfen: Die Charmstones lassen sich in Purapuril in einem recht gut versteckten Laden gegen Herzen oder andere praktische Dinge eintauschen. Unten auf dem Weg in die Sumpfwelt kommt man an einigen geschlossenen Fenstern vorbei, vor denen eine Rankenpflanze wächst. Einfach davorstellen und das Joypad nach oben drücken, sobald sich der Wunderknabe an der richtigen Stelle befindet, öffnet sich eine unsichtbare Tür. Der Almighty Demon King sollte mit der folgenden Strategie kein Problem darstellen: Als erstes FIRESTORM einsetzen, dann vor den Gegenstellen, hochspringen, am Kopf treffen und den Schüsseln ausweichen. Wenn der Gegner zum Frosch mutiert



die Strategie beibehalten, wenn er zur Echse wird, die Waffen THUNDER und QUAKE nacheinander einsetzen. Sollten dennoch ernsthaftere Probleme auftreten, so fehlen wahrscheinlich noch einige Herzen oder magische Sprüche. Tränke werden für diesen Kampf sowieso dringend benötigt.

Notfalls nochmals das Inventar checken und einkaufen gehen.

In diesem Spiel gibt es noch so manches Problem.

Dank Eurer regen Mitarbeit können wir Euch auch in dieser Ausgabe mit brandheißen Action Replay Codes versorgen. Wenn das weiterhin so bleiben soll, müßt Ihr uns allerdings auch in Zukunft so kontinuierlich beliefern. Insbesondere die 8-Bit-Besitzer sind hiermit aufgerufen, ihre Erfahrungen an uns weiterzuleiten. Schickt uns Eure Erkenntnisse unter dem Stichwort „Action Replay“ an die Tips-&-Tricks-Adresse. Für die folgenden Codes bedanken wir uns bei unseren Lesern Georgios Spanopoulos, Heiko Schwaninger, Florian Kunze, Stefan Berke, Andreas Siegert, M. Hubert, Brigitte Nitsch und Oliver Holland. (Achtung: Diese Codes sind keine Levelcodes oder Paßwörter, sie funktionieren nur bei der Verwendung eines Action Replay-Moduls!)

ZOOL (MD)

FFED5 3000B Unverwundbarkeit

WARSONG (MD)

FF577 F000A Energie Garrett
 FF57F F000A Energie Sabra
 FF584 F000A Energie Tibeon
 FF579 F000A Energie Calais



FF804 300B0
 Unverwundbarkeit

MORTAL KOMBAT (MD)

FFAC7 E0089
 kein Zeitlimit

CRUE BALL (MD)

FF843 9000x x=Level (1-9)
 FF843 D0001
 unbegrenzt Bälle

(Achtung! ARP ausschalten, wenn die Figuren nicht auf dem Bildschirm sind, da sonst die Gegner den Code eventuell übernehmen.)

MICRO MACHINES (MD)

FFA70 400FF Grün ist aus dem Rennen
 FFA7E E00FF Rot ist aus dem Rennen
 FFA8D 800FF Blau ist aus dem Rennen

STEEL TALONS (MD)

FFB04 40003 +
 FFED1 40003 unbegrenzt Leben
 FF50F D0000 Zeit nicht über eine Sekunde
 FF0B8 D0008 unbegrenzt Raketen

BLADES OF VENGEANCE (MD)

FFF46 E0002 unbegrenzt Leben Spieler 1
 FFF4C C0002 unbegrenzt Leben Spieler 2

RAMPART (MD)

FF05A 40002 Zeit friert ein
 (Achtung, bei diesem Code kommt es auf gutes Timing an! Das ARP erst aktivieren, wenn die erste Kugel vom Gegner abgefeuert wurde. Jetzt alle feindlichen Schiffe versenken und den Schalter wieder in Mittelstellung bringen.)

gen. ertönt die Meldung „Still Fire“ zunächst einige Sekunden verstreichen lassen, dann den Schalter wieder nach oben und in aller Ruhe aufbauen. Steht die Burg, den Schalter wieder nach unten und das Spielchen von vorne beginnen.)

STREET FIGHTER II (MD)

FF804 300B0
 Unverwundbarkeit

MORTAL KOMBAT (MD)

FFAC7 E0089
 kein Zeitlimit

CRUE BALL (MD)

FF843 9000x x=Level (1-9)
 FF843 D0001
 unbegrenzt Bälle

SPLATTERHOUSE III (MD)

FF00B 40005 unbegrenzt Leben
 FF00F 80003 unbegrenzt Energie

ROBOCOP VS. TERMINATOR (MD)

FF009 C0005 unbegrenzt Leben
 FFF0F 000FF Unverwundbarkeit

THE OTTIFANTS (MS)

00D1 210x x=Anzahl der Leben
 00CE D76F unbegrenzt Energie

SONIC CHAOS (MS)

00D2 BF08 unbegrenzt Zeit
 00D2 9999 unbegrenzt Leben

GLOBAL GLADIATORS (MS)

00D5 0399 99 McD-Zeichen

ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD (MS)

00C2 2E06 unbegrenzt Energie

MY HERO (MS)

00C0 4501 unbegrenzt Leben

MASTER OF DARKNESS (MS)

00CA 3A20 unbegrenzt Energie

00DF BA03 unbegrenzt Leben
 00C7 1002 nach Verlust eines Lebens kommt man in den nächsten Level

LORD OF THE SWORD (MS)

00C1 2930 unbegrenzt Energie

PHANTASY STAR (MS)

00C4 02FF Magie für Alis
 00C4 12FF Magie für Myau
 00C4 32FF Magie für Noah

DRAGON CRYSTAL (MS)

00C6 21FF unbegrenzt Energie

GAUNTLET (MS)

00C8 6803 unbegrenzt Leben Spieler 1
 00C8 6903 unbegrenzt Leben Spieler 2

PRINCE OF PERSIA (MS)

00C2 9208 unbegrenzt Energie

SPELLCASTER (MS)

00C0 2580 unbegrenzt Leben
 00C0 2780 unbegrenzt Energie

JUNGLE BOOK (GG)

00C8 2F06 unbegrenzt Energie
 00C8 B005 unbegrenzt Zeit
 00C8 2E04 unbegrenzt Leben

THE OTTIFANTS (GG)

00D7 D306 unbegrenzt Energie
 00D1 6007 unbegrenzt Leben

JAMES POND II (GG)

00DA 7E03 unbegrenzt Energie
 00DA 7D03 unbegrenzt Leben

SONIC CHAOS (GG)

00D2 9B03 unbegrenzt Leben
 00D2 9C99 Anzahl der Ringe

CHUCK ROCK (GG)

00C0 8E03 unbegrenzt Leben
 00C0 8F06 unbegrenzt Energie

DEVILISH (GG)

00CF 4D04 unbegrenzt Leben

Replay



Replay

BÖRSE

GAMERS

■ GAME GEAR

Verkaufe GG-Spiele Mickey Mouse (30 DM), Donald Duck (40 DM), G-Loc (25 DM) Alle Spiele Topzustand! Tel.: 08847/835 bei Thilo

Verkaufe GG + 6 Spiele (Do. Duck, Super Monaco, Pengo, Columns); Gear-To-Gear/Adapter/ Battery Pack u.a. Original verpackt VB 600 DM Neupreis: ca. 850 DM. Tel. 02339-7649

Wir bauen im GG TV-Tuner die Antennenbuchse ein. Für SUPER Empfang durchs Kabel! Satelliten- und Kabeltauglich! Ruf doch mal an! Tel. 0171-8119477

Gibt es Fernerher ohne Antennenbuchse? Nein, außer Einen! Dein GG TV-Tuner. **Wir rüsten die Buchse nach.** Einfach Spitze. Ruf doch mal an: 0171-8119477

Verkaufe GG mit Spielen: Tazmania, Wonderboy I, Columns; Gear-To-Gear-Kabel; Netzteil; Preis VB. Tel. 09560-551

Verkaufe GG mit 6 Spielen + Battery Pack für nur 400 DM. Auch einzeln zu verkaufen. Eva Knorr Telefon: 07938/284

Verkaufe GG mit Auto-/Netzteil, Link-Kabel, Wonderboy, G-Loc, Shinobi, Halley Wars, Sonic 2. Tel. 09081-87658 von 13-17 Uhr.

Verk. GG + 11 Spiele + Mogelmodul + Netzgerät (alles mit orig. Verpackung, Anleitung; neuwertig!) Np 1200 DM VB 700 DM. Tel. 089-6083174

Verk. GG + TV-Tuner + Lupe + Adapter + 15 Spiele: Sonic 2, Mickey 1+2, Indy 3, Ottifanten, Donald D., Batmans R., Jurassic Park, Tazmania uva. 1 a Zustand. Nur 890 DM. Tel. 089/ 6251770

Verkaufe GG mit 10 Spielen z.B. Sonic 1+2, Shinobi 2, Batman Returns u.a. + MG Converter + TV Tuner + Car Adopter + Netzteil für 550 DM. Tel. 02103-45713

■ MEGA DRIVE

Kaufe Eure MD- SNES-Spiele. Egal ob neu, ob alt, ob j., US, dt. Ich kaufe alles! Tel. 06041/251 von 18-20 Uhr. Kaufe auch Sammlungen u. Geräte.

Tausche Phantasy Star 3, Wonderboy 3 gegen Populous, Tiny Toons. Manfred Andraschko, Kirchplatz 11, 86684 Holzheim Tel. 08276/ 1405

Verkaufe MD+MCD-Spiele für 30-50 DM. MD-Spiele: Flashback, Jurassic P., Rocket Kn. Adv., uvm. MCD-Sp: Batman Rev. uvm Tel. 07552/6368 bis 20 Uhr

Suche für MD-Konsole deutsche oder übersetzte Spielanleitung für das Modul „The Humans“. Hans-Dieter Wiegand, Davidsweg 14, 34576 Homborg/ Efze Tel. 05681-63752

Verk. Flashback (90). Tausche Monaco GP II. Suche dringend F22 (auch Ankauf) Tel. 03591/ 24685 ab 18 Uhr

Verk. Mega Games, Streets of R. 65 DM, Wonderboy 3 80 DM Tel. 05635-1238 Verk. o. Tau. Aladin 85 DM, Taz 70 DM Road Rash 2 80 DM, W.i.n.T. is C. S. 35 DM. Tel. 05635-1238

Verkaufe Global Gladiators und Risky Woods (beide dt.) für je 70 DM. Beide 1A Zustand, fürs Mega Drive. Tel. 0351-4608453 ab 18 Uhr

Verkaufe MD mit 43 Spielen für 2000 DM. René Klapproth Kirchstr. 13, 38899 Stiege

Verkaufe: F1-Grand Prix 80 DM, NHL-Hockey 93 50 DM, NHL-Hockey 94 90 DM, Road Rash 40 DM, Jungle Strike 80 DM, Senna GP 60 DM. Tel. 07833-314 Christian. Suche: EA Ho.

Verkaufe/ Tausche Tiny Toon, Cool Spot, Kid Chameleon gegen NHLPA, Sonic, Spinball. Spiele orig. dt. für je 75 DM. Sandro Bork Tel. 03946-706814

Tausch/verk. Strider (35 DM), Monaco GP, Batman 2 (je 45 DM), Flashback (65 DM), Golf (NCL) (60 DM). Suche: Moonwalker, O. Gold, Tazmania. Tel. 0234/ 460267

Verkaufe Mortal Kombat 80 DM, Flashback 70 DM, Another World, Ecco, Lemmings und World of Illusion für je 60 DM. Fragt nach Jens. Tel: 06239-3062

Verk. MD mit 2 Pad, Sonic, Batman, Megagames I mit 3 Spielen Aladdin und Converter mit New

Zealand Story. 3 Monate alt NP 800 DM für 450 DM (auch einzeln) Tel. 07127-89522

Tausche auf MD dt. EA Hockey, NHLPA/93, Sonic 1+2, De Cap Attack, Jurassic Park, Thunderf. 4, Ecco gegen andere Top Games. Gerd Brieger, Gut-Frankenforst, 53639 Königswinter

Verkaufe Flashback 70 DM, Cool Spot 70 DM, Sonic 1 65 DM, Mega Games I 65 DM, Shinobi 1 50 DM, Space Harrier 2 50 DM; Norman, Salzwedel 03901-31067 ab 18 Uhr

Tausche/kaufe MD Games. Habe: Sonic 1+2, Tiny T., Lemmings, Warsaw, Sh. Dancer, St. Fighter, Tazmania, Cool Spot & Rolo. Suche Games bis 65 DM. Tel. 04962-5675

Verkaufe Rocket Knight Adventure (jp.) und Shadow of the Beast (dt.) für nur 85 DM. Beide Spiele selten gespielt und in gutem Zustand. Peter Schuster Tel. 06198/9421

Tausche: DY Boy, EA Hockey, Golden Axe, Sonic 1, Menacer, Pacmania, Wonderboy 5, Global Gladiators, Joe Montana '93. Suche Cool Spot, T2, Tournament Fighters, Team USA Basketball. Tel. 0906-22719

Verk. MD Spiele Predator 2, Cool Spot, World of Illusion je 70 DM, Sonic 30 DM, Sonic 2 65 DM. Sebastian u. Alexander Petsch, Dorfstr. 14, 06905 Scholitz

Tausche The Ottifanten und Toki. Suche Shanghai, Ishida, Mortal Kombat, Sonic, Spinball oder Street Fighter II. Andreas Möller, Bahnhofstr. 08, 19406 Dabel

Verkaufe MD-Spiel: Thunderforce 4 für 60 DM oder tausche gegen Team USA Basketball (dt.) oder Bulls vs Lakers. Tel. ab 14 Uhr: 0731-6023322

Tausche Forg. Worlds, Fat. Rewind, Arrow Fl., Galahad, Lotus, Chuck R. Suche z.B. Pacmania, Another W., Thunderforce 4, Strider 2, Streets of Rage 2, Quackshot. Dt. Module. Tel. 07392-2298

Tausche Strider, Flashback, Chakan, Ball Jack, Flintstones gegen 688 Attack Sub und andere. Tel. 05681-1272 + 60298 nach 16 Uhr

Tausche für MD: Eur. Club Soccer + Grand Slam + 10 DM gegen EA Soccer, Aquatic Games + WWF + 10 DM gegen Davis Cup o. Winter Olympics Tel. 07159-45458

Verkaufe Mega Drive Spiele: Sonic 1 (30 DM), Streets of Rage (40 DM), European Club Soccer (40 DM), Team USA Basketball (50 DM), NHLPA Hockey/93 (60 DM), Olaf Dreher, Tel. 07261-3542

Verkaufe Mega CD II mit Sonic (neuwertig) 500 DM! Für MD: Sonic II 70 DM, Tazmania 70 DM, Fantasia 40 DM, Alien III 60 DM. Tel. 035204-8649

Verk. MD-Spiele kaum benutzt: 688 Attack, Shining Force, T2, Dragon's Fury + Jungle Strike) sowie GAMERS 1/92 - 1/94. Angebote an: Rene Exss, Otto-Uhlig-Str. 11, 01454 Radeberg

Tausche Quackshot, World of Illusion, Fantasia. Suche: Populous, Flashback, Phantasy Star, Starflight, F22. Tel. 06182-64348 Pfeiffer, Lessingstr. 33, 63512 Hainburg

Verkaufe Streets of Rage II (60 DM), Sonic I + II (je 50 DM) oder tausche gegen Winter Olympics. Tel. 08633/ 1461, Robert

Suche Rainbow Island, Soldier 2000, Air Driver, Arachnophobia, Assault Suit Leynos, Axis, Bimini Run, Curse, Dino Land, Fastet 1. Tel. 0711/ 7970285

Tausche Cool Spot gegen eins der Spiele Flashback, Gunstar Heroes, Quackshot, Team USA Basketball. Thomas Röper Tel. 04532-6465

Suche Miracle Warriors u. Psychic World f. MS u. Exile f. MD. Frank Gassner 27568 Bremerhaven Potsdamer Str. 43 Tel. 0471-503705 ab 18 Uhr

Verk. Mickey Mouse u. Donald Duck, Thunderforce 4, Cool Spot u. Action Replay Tel. 04621-34681

Kaufe, verk., tausche Konsolen, Modulsammlungen, Mega Drive, CD III, SNES, NEO G., Sega Master, GG, GB, NES, 3 Do, Jaguar. Tel. 04521/ 71497 ab 18 Uhr

Suchen dringend für privaten Mega-Drive-SNES-NES u. GB Module. Gerne auch komplette Sammlungen. Tel. 0641-71250

Verkaufe/ kaufe/ tausche MD-Spiele. Größere Auswahl. Suche ständig Neuheiten, auch Sammlungen mit Gerät. Tel. 04774-1789 Rainer/ Simone

Tausche Kid Chameleon + 20 DM gegen PGA Tour Golf II, F1, Rocket Knight Advent. Tel. 06158-84536 oder 82914 Ralf Diehl

Verk. MD-Sp. Flashback 70 DM, Sonic 30 DM, Eur. Club Soccer 65 DM, Mega Games I 50 DM, After Burner 2 60 DM, Indy Jones 55 DM, Alien 3 65 DM, Olympic Gold 65 DM. Tel. 06021-68073

Verkaufe Mega Drive dt./jp. mit 15 Spielen für 499 DM. Volker Hingerle, Erlenstr. 3, 85283 Wolnzach

Suche Side Pocket + Pacmania für Sega Mega Drive (dt. o. engl.)
Verkaufe Home Alone f. 40 DM. Tel. 06182-66991 18-21 Uhr

Verk. Toki 30 DM, Turrican 35 DM, Sonic 20 DM, Strider 35 DM, Flashback 75 DM, Rocket Knight A. 75 DM, Jungle Strike 75 DM, Super Kick Off 55 DM, World of Illusion 65 DM, Alle Spiele 420 DM. Tel. 05361-24746

Verkaufe MD + 2 Pads + 8 Spiele (kaum gebraucht) für 500 DM / 1 kompl. GAMERS-Sammlung '92+93. M. König, Dr.-A.-Köbrich-Str. 1, 98587 Kurort Steinbach-Hallenberg

Verk./Tausch: Quackshot jp. 40 DM, Tazmania dt. 70 DM, Aquatic G. u. us. 40 DM, Phelios jp. 35 DM. Suche Cool Sp., Aladdin, Street F. II. Übernahme Versandkosten. Bei Monzke Tel: 037346-6180 Uwe Lang

Verkaufe MD-Spiele: S. Monaco GP (60 DM), Quackshot (65 DM), E. Club Soccer (65 DM), Aladdin (80 DM), Lotus T. Challenge (60 DM). Alles zusammen 330 DM. Tel. 02381-52734

SCHWEIZ! Tausche Occasionsspiele für Sega Mega Drive. 041-452405 oder an Claudius Eder, Weinhalde 1, 6010 Kriens/ CH

Action-Replay-Codes für über 180 Mega Drive Spiele mit ca. 600 Codes für 10 DM bei T. Ruh, Freiburgerstr. 31, 79183 Waldkirch

Verk. MD, MCD, GG, NES, SNES Sp. Suche auch Spiele und NEO GEO Konsole. Schreibt mit Tel. an Mirko Schweikardt, Bahnhofstr. 37, 63683 Ortenberg 5

SUCHE für das Mega Drive PGA Tour Golf 2. Mega Fan Gerhard Peetz Tel. 09252-3228

Verkaufe MD-Spiele Golden Axe III 30 DM, Talia'90 25 DM, European Club Soccer 40 DM, LHX 40 DM oder tausche alle gegen NHL'94 Tel. 0231-616906 Oliver

Verkaufe MD Games. Habe: Moonwalker, Sup. Monaco GP, Fantasia, European Club Soccer je 60 DM. Tel. 03771-258230. Nach 16 Uhr anrufen. Thomas verlangen

Tausch/Kauf/Verkauf von neuen + alten MD-Games. Habe z.B. General Chaos, W. Olympics, Immortal, Musha, Fifa, Davis Cup Tennis, Jurassic umv Tel.04962-5655 Frank! Ruf an!!

Tausche R. of Shin., Quackshot, M. Madn, B. Rogers, G. Axe III. Suche: D. Fury, Tazm. R.T.T. Rescue, Flintstones, Toejam & Earl. 035955-3696 Sylvia

MASTER SYSTEM

Verkaufe MS mit 2 Controlpads und 3 Spielen (Sonic I, M. Maus, Sega Chess) einzeln oder zusammen. Preis nach Vereinbarung. Alles Original. (15 Monate alt). Tel. 03946-706814 Sandro

Test 'N Take
Verleih Verkauf Versand

Mega-CD MegaDrive SuperNintendo Jaguar 3DO
Eternal Champions dt MD 139,95 Turn & Burn us SN 149,95
Sonic 3 dt MD 139,95 **Lethal Enforcers** + Wumme us SN 169,95
Landstalker dt MD 139,95 **Streetfighter II** dt SN 129,95
Chuck Rock II dt MD 99,95 **Megaman X** us SN 159,95
SuperNintendo 50/60 Hz Umbau Innerhalb 48 h!
 Und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
 Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 15 DM Porto+NN, Express 25 DM Porto+NN

Geöffnet: Mo. - Sa. von 10⁰⁰ - 22⁰⁰
FON/FAX: 030/621 30 18
Mainzer Str 11 - 12053 Berlin Neukölln
Nähe Hermannplatz

Verkaufe: Golden Axe W. 80 DM, Y's 65 DM, Golfmania, Shinobi, Ghoul's'n Ghost, Wonder Boy je 35 DM, Ultima IV 70 DM und versch. MD-Spiele. Tel. 06404-1400

Verkaufe MS für 220 DM Zubehör: 2 Joypads, Captain Silver, Enduro Racer, Alex Kidd, Populous. Suche Mega Drive II, Robert Dittmann Tel. 03581-314678

Verk. MS 2 mit 2 Control Pads und 8 Spielen für 350 DM, z.B. Sonic 1+3, Wonderboy 3, Prince of Persia, Asterix, Alex Kidd 1, M. Mouse, Bubble Bobble usw. Tel. 0711-2579824 Stefan Krause

Verkaufe MS-Spiele: Italia 90, Sonic 1+2 für je 45 DM. Täglich 18-19 Uhr anrufen. Tel.04364-9172 Maic
 Verkaufe The Ottifants für DM 55 oder tausche gegen Sonic 2.

Andreas Schäfer, Bürgeräcker 3, 71364 Winnenden Tel. 07195-65938

Verkaufe: MS II mit 2 Spielen: Alex Kidd in Miracle World, Champions of Europe (Fußball) + 2 Control Pads für 85 DM. Andreas Lorenz Tel 08251-3888

Verk. MS 2 m. Alex Kidd für 50 DM, Sp. Enduro Racer, Super Tennis, The Ninja, Teddy Boy für je 15 DM, Summer Games, S. Kick Off je 20 DM. MD Sp. (jp.) Quackshot für 20 DM. Tel. 06021-68073

Verkaufe Sega Master System 2 mit 18 Spielen (Sonic, Mickey 2) 2 Joypads, Rapid Fire. Verkauft nur komplett. DM 700. Ole Siwek Telefon: 0221-623915

Verkaufe MS II mit 2 J.Pads, Asterix, G-Loc, Bank Panic ist 1 Jahr alt für 140 DM oder tausche

BÖRSEN-FORMULAR

Name: (bitte in Blockbuchstaben schreiben)

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll:

- Game-Gear-Spiele
- Master-System-Spiele
- Mega-Drive-Spiele
- Hardware+Zubehör
- Verschiedenes

Datum: _____

Unterschrift: _____

Eine Kleinanzeige (maximal 5 Zeilen mit je 30 Anschlägen) kostet 10 Mark. Bitte legt den Betrag in Form eines 10 Mark Scheines (o.Scheck) bei. Es besteht kein Anspruch auf Mitnahme der Anzeige für eine bestimmte Hefenummer. Gamers vermittelt lediglich die Kontaktaufnahme und kann für das daraus folgende Vertragsverhältnis nicht verantwortlich gemacht werden. Gamers kann und will die Seriosität der Anzeigeninhalte nicht überprüfen. Einsendeschluß für die Gamers 3 ist der 24.1.1994 . An: MVL GmbH, Stichwort: Gamers Börse, Heiligwgr. 39, 20249 Hamburg

BÖRS E GAMERS

gegen Mega Drive (wenn's geht nicht älter als 1 o. 1/2 Jahr), Robby Linke, Lange Str. 1, 09661 Mombendorf

Verkaufe MS 2 mit 6 Spielen z.B. Secret Command, Sonic 1+2, Columns, World Cup Italia'90 für 250 DM. Robert Czura Tel. 033933-42317

Verk./tausche 14 MS Spiele u. Light Phaser Pistole gegen gleichwertige MD-Spiele. Heiko Nadler Telefon 04531-82480

Verkaufe MS 2 + Pad 60 DM, Thunderblade 30 DM, Light Phaser 75 DM, GAMERS Ausgaben 1-5/92, 2, 4, 5/93 2 DM, Rene Linke, Willy-Brandt-Str. 8, 03042 Cottbus Tel 0355-724727

Verkaufe: MS II + 2 Joypads + 4 Spiele (Asterix 1, Global Gladiators, Land of Illusion und Sonic Chaos) für 200 DM. Olaf Steingräber, Linienstr. 96, 10115 Berlin Telefon: 030-2833239

■ VERSCHIEDENES

Suche GAMERS 1u.3/92 Zahle bis Neupreis! Verk. Master II u. viel Zubehör + 8 Spiele Preis nach Vereinb. Daniel Specks Tel. 02452/3477

An alle GG TV-Tuner Antennenbuchsen Fans!! Die Adresse für mehr Empfang. Tobias Matissek, Gartenstr. 9, 31582 Nienburg Aber Infos holen: 0171-8119477

Deutschlands ältester Videospielclub DOUBLE TROUBLE bietet Mega-Drive, Master-System, Super Nes u. Nes Besitzzern eigene Clubzeitung etc.! Wir bieten nicht immer das BESTE... aber immer öfter! Matthias Her-

rendorf, Bürgerstr. 29, 12347 Berlin Tel.030/6188391/6849816

An alle Game Gear TV-Tuner-Besitzer! Wir rüsten die wichtige Antennenbuchse nach! Für SUPER Empfang, auch Kabel TV. Ruf doch mal an: 0171-8119477

Verkaufe Sega MD + 2 Joypads mit 21 Spielen + Action Replay Modul für 2000 DM (NP 2939 DM) sowie GG mit 10 Spielen + Adapter + Battery Pack fü 650 DM (NP 1100 DM) Mario Banisch, Triftstr. 11, 39326 Wolmirstedt

Verkaufe/kaufe/Tau. Konsolen, Modulsammlungen, Mega D., S. Master, GG, SNES, NES, GB, PC-E, 3 Do, Jaguar, NEO GEO. Tel. 04521-71497

Verkaufe SNES-Spiele + GG/GB+ Spiele z.B.Sim City, Zelda o. Global Gladiators. Auch Mikkey 2 o. C. Rock. Alle Spiele dt. + Anleitung+ neuwertig. Marc Fischer Tel.: 05626-8282

Verkaufe für SNES Super Mario World 60 DM, Super Mario Paint 55 DM, Mystic Quest 65 DM; alle dt. Bernd Graf Telefon: 02256-1319

Verkaufe Games f. MD u. SNES: z.B. Shining Force, Starwing, Populous, Actraiser, Star Wars, Lemmings u. viele andere mehr. Monika Pukownick Tel. 0641-791740

Verk. GG: Mim. Gaiden Monaco 30 DM, MS: Casimo G. 27 DM, MD: Global Gladiators 50 DM, Jungle Strike 65 DM, LH5 50 DM, Phantasy Star 3, Shinobi 30 DM. Ab 3 St. Portofrei. Christoph Kluge 035476-490 ab 19.30

Verk. MD Spiele: Quackshot, K. Chameleon, Street of Rage (jp.) je 20 DM. EA Hockey (jp.) 25 DM, Joe Montana'93 (dt.) 45 DM. GB Spiele: Motor Cross Maniacs,

Solar Striker, Super Mario Land je 20 DM. Tel.06021-68073 Thomas Kaminsky

Verk. Sonic 1(40 DM), L. of Ill., Lucky D.C., C. o. Ill. je 30 DM, Phantasy St., Gauntlet, Teddy B., A. Kidd Sh. World, Cloud Master, Columns, Indiana Jones, Ghost House, Wonderb. je 20 DM, Sonic 2 u. Castle o. Ill. je 40 DM, World o. Ill., Marble M., Flikky je 25 DM, Quackshot, Alex Kidd je 30 DM, Fantasia, Ghouls'n Ghosts, Shining Force, Sh. i.t.d. je 35 DM, Populous 20 DM. Nur komplett. Tel. 0541-685123 Markus

Supertolle Mega Drive & Mega CD-Infos u. Tests gibt's gegen 4 DM in Briefmarken im Videogame-User-Magazine, Stettiner Weg 22, 44625 Herne! Just do it.

Der Videospielclub Giessen kauft u. tauscht neue Spiele. Von Mitgl. abzugeben MD + 10 Spiele DM 680. Turbo-Duo + 9 Spiele auf CD VB. Info Tel. 0641-84874

Videoclub DOUBLE TROUBLE- der SEGA/NINTENDO Club bietet Clubzeitung, Tips, Kontakte etc. Seit 1989! Der Club für alle Wesen! Infos unter: Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 12347 Berlin (1 DM Rückporto).

Kaufe, Verkäufe, Tausche. Konsolen + Modulsammlung für Mega Drive, SNES, Sega M., GG, Neo Geo, GB, NES, LYNX, Jaguar, 300, US-NES, CD-II (z.B. Slip Head). Andreas Bender, Tel: 04521/71497 ab 18 Uhr, 23701 Eutin

Wer möchte bei privater Videospieldgemeinschaft mitmachen? Kein Briefclub! Nur Raum Aachen Tel. 0172/2496198, Frank T. Flachmeier

Suche Spiele: Sega Master + Suche Mega Drive, PC-Engine, Nes+SNES! Roger Kerber, Rdsbg. Landstr.58, 24113 Kiel, Tel.0431/641670

■ HARDWARE + ZUBEHÖR

Du hast einen GG TV-Tuner? Aber keine Antennenbuchse? **Wir rüsten nach.** Denn, empfangen was Du willst. In bester Qualität. Ruf doch mal an. Tel: 0171-8119477

Verk. MD II + Sonic II + Aladin für 210 DM per NN. A. Thesing, Leuchtenburgstr. 27, 07552 Gera An alle Game Gear TV-Tuner-Besitzer! **Wir rüsten** die wichtige Antennenbuchse nach! Für SUPER Empfang, auch Kabel TV. Ruf doch mal an: 0171-8119477

Verkaufe MD kompl. + 7 Spiele (Hang On, Italia'90, Sonic I, Turles I-II, Tanzania, Empire of Steel) + Tips & Tricks Buch für 700 DM. Tel. 033678/71052

Verkaufe GG mit 30 Spielen (Sonic, Shinobi, Alien Syndrome, Wonderboy usw.) 600 DM. Nur komplett und gegen Vorauszahlung! Tel: 04521-6064 Kai

Tausche GG mit TV-Tuner, Netzteil, Master-Gear Konverter und 6 Spiele (z.B. Shinobi, Micky M.) gegen Mega CD mit oder ohne Spielen (dt. Version). Tel. 0345-666850

Verkaufe Mega-CD 2 + Thunderhawk, Batman Returns, Road Avenger wegen Umstieg auf PC für 500 DM. Bernd Krause Tel 06181-258029

Verkaufe: SEGA Mega Drive einschtl. 2 Steuerseinheiten, Netzteil, Antennenkabel, Arcade Power Stick, Spiele: Sonic, Columns, Super Hang-On, World Cup Italia'90, PGA Tour Golf, Populous, James Pond, Galaxy Force II, Lemmings. Neuwert ca. 1.000 DM für 300 DM abzugeben. Nur zusammen! Th. Hübscher, Im Querschlag 1, 47166 Duisburg

Verkaufe Master System II mit 8 Spielen und 2 Control Pads = 300 DM und Game Boy mit % Spielen und Schutzcase = 200 DM, Rico Reißig, 98590 Georgenzell, Tel.036968/5286

Tel.:0251/527854 Bernd Herfurth's Fax:0251/527971

FREAK'S SHOP

MEGA CD		MEGA DRIVE	
Ground Zero Texas	139,95	Aladdin dt	89,95
Dracula Unleashed us	129,95	Blades of Vengeance dt	129,95
Dune dt	109,95	Eternal Champions dt	139,95
Jurassic Park us	129,95	Gauntlet 4 dt	109,95
Lethal Enforce dt	139,95	John Madden 94 dt	129,95
Mad Dog Mc Cree us	119,95	Landstalker dt	139,95
NHL Hockey 94 CD	129,95	Lotus 2 dt	129,95
Double Switch us	129,95	Sonic 3 us	149,95
Sherlock Holmes 1 dt	79,95	Zool dt	129,95
Puggsy CD us	129,95	und viele andere...	
Terminator us	129,95		
WWF Rage in the Cage us	129,95		
Lunar The Silverstar us	129,95		
CDX Adapter	99,95		

dt=deutsche o.d. europäische bzw. PAL- Version, us=amerikanische Version, jp=japanisch Version

FREAK'S SHOP Weselstr.4 • 48151 Münster
• MEGA DRIVE • NEO GEO • GEBRAUCHTSPIELE •

Inhaber: Carmen Malhotra

SEGA WORLD OF GAMES SEGA

Computerspiele - Videospiele

Turnstr. 6 75173 Pforzheim Tel. 07231 21404

Wir haben die neusten Spielhits... einfach anrufen!



Hallo! Diesmal können wir nur die Sparversion des Registers präsentieren - der Tests zuliebe. Alle wichtigen Daten sind aber da!

Titel Genre Heft Note

TESTS MEGA DRIVE

Aladdin	Jump&Run	1/94	1-
Alex Kidd	Jump&Run	5/92	3-
Alien X	Action/J&R	1/83	2-
Alien Storm	Action	5/92	2-
Alisia Dragoon	Action/J&R	2/92	3-
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-
Asterix	Jump&Run	1/94	3+
Bubsy	Jump&Run	6/93	2+
Bart vs. The Space Mutants	Jump&Run	3/93	3
Batman Returns	Action/J&R	2/93	4-
Battle Squadron	Action	1/93	2-
Battleloads	Action	4/93	3
Bio Hazard	Action	1/93	3
Blockout	Strategie	1/93	2-
Bonanza Bros.	Jump&Run	1/93	3
E.O. Bob	Jump&Run	1/94	3+
Buck Rogers	Adventure	2/93	2-
Budokan	Sport	1/93	2-
Bulls vs. Lakers	Sport	3/93	4
Burning Force	Action	2/93	3
Cadash	Action/Adv.	4/92	2-
Captain America	Action	4/93	4
Captain Planet	Action/J&R	3/93	3
Chaka	Action/J&R	3/93	4
Championship PRO AM	Sport	4/93	3+
Chiki Chiki Boys	Jump&Run	1/93	2
Chuck Rock	Jump&Run	4/92	2-
Chuck Rock 2	Jump&Run	6/93	2+
Cool Spot	Jump&Run	4/93	1-
Corporation	Adventure	5/92	4-
Cosmic Spacehead	J&R/Adv.	1/94	3
Cutie Ball	Action/Sim.	5/92	3
Cyborg Justice	Action	3/93	2
D. Robinson's Supreme Court	Sport	2/92	2
Desert Strike	Action/Strat.	3/92	2
Dragons Fury	Action/Sim.	3/92	2
Dungeons & Dragons	Adventure	3/92	2
Ecco The Dolphin	Action/Adv.	2/93	2-
Empire of Steel	Action	4/93	4
Eternal Champions	Action/Sport	2/94	2+
European Club Soccer	Sport	4/92	2
E. Holyfield's Boxing	Sport	4/92	3
Ex-Mutants	Action	2/93	3
F-15 Strike Eagle II	Simulation	6/93	3+
F1	Sport	6/93	2+
Fantastic Dizzy	J&R/Adv.	6/93	3+
Fatal Fury	Action	4/93	4
Ferrari GP Challenge	Sport	5/92	4-
FIFA International Soccer	Sport	1/94	2-
Fire Shark	Action	3/92	2-
Flashback	Action/Adv.	4/93	1-
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
Gley Lancer	Action	5/92	2-
Global Gladiators	Jump&Run	3/93	1
Gods	J&R/Strat.	1/94	2+
Grand Siam Tennis	Sport	5/92	2
Greenoog	Jump&Run	5/92	3
Gunstar Heroes	Action	6/93	2+
Hard Drive	Sport	4/92	4-
HardBall II	Sport	4/92	4
Haunting Starring Polterguy	J&R/Strat.	6/93	3-
Heroes of the Lance	Adventure	1/92	3
Home Alone	Jump&Run	2/93	3
Humans	Strategie	4/93	2-
Indiana Jones 3	Strategie	1/93	3
James Bond - The Duel	Action/J&R	3/93	3-
James Bond 3	Jump&Run	2/94	3
James Bond II: Robocod	J&R	1/92	2
John Madden Football	Sport	1/93	1-
Jordan vs. Bird	Sport	3/92	4
Jungle Strike	Action/Strat.	5/93	2+
Jurassic Park	Action/J&R	6/93	2
Kid Chameleon	Jump&Run	2/92	1-
King of the Monsters	Action	5/93	4
Krusty's Fun House	Jump&Run	4/93	2
Landstalker	Action/Adv.	2/94	2+
Lemmings	Strategie	4/92	1-
LHX Attack Chopper	Action/Sim.	2/93	2
Lotus Turbo Challenge	Action/Sport	1/93	2-
Mega lo Mania	Strategie	1/93	2-

Titel Genre Heft Note

Micro Machines	Action/Sport	5/93	2-
MIG-29	Action/Sim.	4/93	3-
Might and Magic	Adventure	5/92	2-
Mortal Kombat	Action/Sport	5/93	3+
M. All Heavyweight Boxing	Sport	3/93	3
Mutant League Football	Sport	4/93	3
NFL Sports Talk Football	Sport	5/92	2
NHL Hockey '94	Sport	6/93	1-
NHLPA Hockey '93	Sport	5/92	1
Olympic Gold	Sport	3/92	2
Out Run 2019	Action/Sport	3/93	3-
Pac-Mania	Action	4/92	3-
Paperboy	Action	5/92	4
PGA Tour Golf II	Sport	2/93	1-
Phantasy Star	Adventure	5/92	2
Phantasy Star II	Adventure	5/92	2
Phantasy Star III	Adventure	5/92	2-
Populous II	Strategie	6/93	2
Ranger X	Action	2/94	2-
Risky Woods	Action/J&R	2/93	3
Rocket Knight Adventures	Action/J&R	5/93	2-
Sensible Soccer	Sport	1/94	2+
Shining Force	Adventure	5/93	1-
Shining in the Darkness	Adventure	5/92	2
Shinobi 3	Action/J&R	6/93	3+
Side Pocket	Sport	2/93	2
Snake, Rattle & Roll	Action	2/94	2-
Sonic 2	Jump&Run	1/93	1-
Sonic Spinball	Action	1/94	1-
Speedball 2	Sport	5/92	2-
Starflight	Adventure	5/92	1-
Street Fighter II	Action	6/93	1
Streets of Rage	Action	2/93	2-
Summer Challenge	Sport	5/93	2
Sunset Riders	Action	5/93	4
Super Kick Off	Sport	4/93	3-
Superman	Action/J&R	1/94	4-
Talespin	Action	2/93	3-
Talmi's Adventure	Jump&Run	1/93	3
Team USA Basketball	Sport	1/93	2
Teenage Mutant Hero Turtles	Jump&Run	3/93	2-
Terminator	Action	4/92	3-
Terminator 2	Action	2/93	5
Test Drive II: The Duel	Action/Sport	5/92	3
The Flintstones	Jump&Run	4/93	2-
The Offtants	Jump&Run	1/94	3
The Simpsons	Jump&Run	3/92	3
Thunder Force 4	Action	2/93	2
Tiny Toons	Jump&Run	3/93	1-
Toejam & Earl	J&R/Adv.	1/92	2
Toejam & Earl 2	Action/J&R	2/94	1
Traysia	Adventure	3/92	3
Turtles Tournament Fighters	Action/Sport	2/94	3+
Two Crude Dudes	Action	3/92	2
Ultimate Soccer	Sport	1/94	3
Wimbledon	Sport	1/94	3-
Winter Olympics	Sport	2/94	2-
Wiz n' Liz	Jump&Run	2/94	3
World Class Leaderboard	Sport	1/93	2
World of Illusion	Jump&Run	1/93	3
WWF Super Wrestlemania	Action	1/93	3
Xenon II	Action	5/92	3
Y's	Adventure	5/92	2-
Zero Wing	Action	4/92	3
Zombies	Action	1/94	2-

TESTS MEGA CD

Bram Stoker's Dracula	Action	2/94	5
Chuck Rock	Jump&Run	6/93	2+
Dune	Adventure	2/94	2-
Ecco The Dolphin	Action/Adv.	1/94	2
Hook	Jump&Run	2/94	3-
Jaguar XJ220	Action	1/94	3+
Silpheed	Action	6/93	2-
Sonic CD	Jump&Run	1/94	1-
Thunderhawk	Action	2/93	1
Wolfchild	Action/J&R	6/93	3
Wonderdog	Jump&Run	1/94	2

TESTS GAME G.

4 in 1	Sport	1/93	2-
Aerial Assault	Action	4/92	3-
Alien 3	Action/J&R	2/93	2-
Batman Returns	Action/J&R	2/93	2
Bram Stoker's Dracula	Action	2/94	4
Chakan	Action/J&R	6/93	3
Cool Spot	Jump&Run	1/94	1-
Cosmic Spacehead	J&R/Adv.	1/94	2
Defenders of Oasis	Adventure	1/93	2-
Ecco the Dolphin	Action/Strat.	2/94	2
E. Holyfield's Boxing	Sport	4/93	4+
Home Alone	Action	3/93	3
Home Alone	Action	2/94	5
Hook	Jump&Run	2/94	3
Indiana Jones 3	Action/J&R	5/92	3-
Jungle Book	Jump&Run	1/94	2-
Jurassic Park	Action/Adv.	2/94	3

Titel Genre Heft Note

Land of Illusion	Jump&Run	4/93	1
Lemmings	Strategie	1/93	2
Master Madness	Action	3/92	3-
Master of Darkness	Jump&Run	6/93	2
Micro Machines	Action/Sport	2/94	2
Mortal Kombat	Action	1/94	3
Olympic Gold	Sport	4/92	3
Out Run Europa	Sport	5/92	4
Paperboy	Action	5/92	3
Poplis	Jump&Run	1/93	2-
Prince of Persia	J&R/Adv.	5/92	2
Shinobi II	Action/J&R	2/93	2
Sonic 2	Jump&Run	2/93	2
Sonic - The Hedgehog	Jump&Run	2/92	2
Spiderman	Action/J&R	3/92	2
Star Wars	Action/J&R	2/94	3+
Streets of Rage 2	Action	1/94	2-
Super Kick Off	Sport	5/92	4-
Super Monaco GP II	Sport	3/92	3
Super Off Road	Jump&Run	3/93	3
Superman	Action/J&R	2/94	4-
Tazmania	Jump&Run	5/92	2
Terminator	Action/J&R	5/92	4
The Offtants	Jump&Run	6/93	3+
Tom & Jerry	Jump&Run	4/93	3+
Wolfchild	Action/J&R	6/93	4+
Woody Pop	Action	4/92	4-

TESTS MEGA SY.

Action Fighter	Action	3/92	3
Aerial Assault	Action	3/92	3
Air Rescue	Action	3/92	3-
Alex Kidd I	Jump&Run	4/92	2
Alex Kidd II	Jump&Run	4/92	3-
Alex Kidd III	Jump&Run	4/92	4
Alex Kidd IV	Jump&Run	4/92	3
Alien 3	Action/J&R	2/93	2
Alien Storm	Action	4/92	4
Alien Syndrome	Action	4/92	4-
Altered Beast	Action/J&R	4/92	5
Andre Agassi Tennis	Sport	1/94	4+
Arielle	Action	3/93	3
Asterix	Jump&Run	4/92	2
Batman Returns	Action/J&R	2/93	3
Bram Stoker's Dracula	Action	2/94	4
California Games II	Sport	3/93	4-
Champions of Europe	Sport	3/93	3-
Chase H.Q.	Action	1/93	2-
Choplifter	Action	3/93	2
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
F1	Sport	1/94	3+
GP Rider	Sport	2/93	2
James Bond - The Duel	Action/J&R	3/93	4
Jungle Book	Jump&Run	1/94	2-
Jurassic Park	Action/Adv.	2/94	3
Krusty's Fun House	Jump&Run	5/93	4+
Land of Illusion	Jump&Run	2/93	1
Lemmings	Strategie	1/93	2
Master of Darkness	Action/J&R	2/93	3
Mortal Kombat	Action	1/94	3
Power Strike 2	Action	5/93	1-
Prince of Persia	J&R/Adv.	5/92	2
Rainbow Islands	Jump&Run	3/93	3
Ramart	Strategie	1/93	3
Sonic 2	Jump&Run	1/93	2
Sonic Chaos	Jump&Run	2/94	4-
Sonic - The Hedgehog	Jump&Run	1/92	1-
Speedball 2	Sport	5/92	2-
Star Wars	Action/J&R	2/94	3+
Streets of Rage	Action	4/93	2
Superman	Action/J&R	1/94	4-
Tazmania	Action	1/93	1
Terminator	Action	4/92	3
The Flash	Jump&Run	4/93	3
The Offtants	Jump&Run	6/93	3
Tournament Golf	Sport	2/94	3
Trivial Pursuit	Strategie	1/93	2-
Ultima IV	Adventure	5/92	3+
Wolfchild	Action/J&R	6/93	4+
Wonderboy in Monsterworld	J&R	1/94	3
World Cup Soccer '92	Sport	1/93	3-

TESTS Joysticks

Joystick: Apollo Pro Stick	3/93	2-
Joystick: Arcade Power Stick	3/93	3
Joystick: Genistick	3/93	4-
Joystick: Gizmo Stick	3/93	3
Joystick: Power Clutch SG	3/93	3
Joystick: Pro-2 Joypad	3/93	3-
Joystick: Sega Mega Fire	3/93	3
Joystick: XE-8	3/93	5

DIVERSES

Action-Replay-Kurs	2/94	-
--------------------	------	---

VOR SCHAU

DUNE II

Virgins Strategie-Überdosis „Dune II“ hat seinen harten Kampf auf unserer unbequemen Testbank mit Bravour bestanden. Wir verraten Euch, warum dieses Teil schon jetzt zu den absoluten Suchtmitteln des Jahres gehört!

PGA EURO TOUR

Edelsport in Neuauflage; Electronic Arts haben nochmal kräftig einen draufgelegt und bringen eine hervorragende neue Version ihres legendären Golf-Simulators für Mega Drive mit europäischen Kursen.



Nächstes Mal in GAMERS:

Mit Riesenschritten naht die warme Jahreszeit – und damit auch die Saure-Gurken-Zeit für alle Gamers? Nein, ganz im Gegenteil: Tausend tolle Neuigkeiten warten darauf, von uns gespielt, getestet, beschrieben und von Euch gelesen zu werden!

BARKLEY: SHUT UP AND JAM!

Basketball pur, fernab vom Lichterglanz der Riesenstadion – das verspricht Barkley: Shut up and Jam! von Accolade. Straßen-Basketball mit waschechten Hinterhofszenerien, digitalisierten Spielern und Action für bis zu vier Spieler gleichzeitig – das weckt große Erwartungen. „Happy Dunk“ oder „nein Danke“? Mehr dazu in der nächsten GAMERS!



IMPRESSUM

Herausgeber: Rüdiger Limbach
 Redaktionsdirektion: Philipp Berens
 Chefredaktion: Ulrich Mühl
 Redaktion: Reza Abdolali, Hans-Joachim Amann, Michael Anton, Gerald Arend, Maris Feldmann, Klaus-Dieter Hartwig, Martin Klugkist
 Koordination: Sven Jakobsen
 Grafik: Katrin Förster, Britta Jakobsen, Peter Kemmler, Marion Limbach (Ltg.), Kristin Meier, Domenico Pais, Theodora Salack, Kim Schimansky
 Bildredaktion: Michael Anton, Gerald Arend
 Freie Mitarbeiter: Julian Eggebrecht, Andreas Heinicke, Thomas Hellwig
 Korrespondenz England / USA: Derek dela Fuente
 Titel: Sonic 3, © '94 Sega
 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
 MVL-Verlagsvertretung: Uschi Hoffmann-Kötter, Bahnhofplatz 4a, 85540 Haar
 Tel.: 089-6884108, Fax: 089-6884136
 Vertrieb: IPV, Postfach 10 32 46, 20022 Hamburg
 Abonnement: GAMERS-Aboservice, Postfach 10 32 45, 20022 Hamburg
 Gamers-Shop: Julia Abyesekera, Tel.: 040 / 48 05 21 66
 Lithografie: City Repro, Ighaut GmbH, Borsteler Chaussee 85-99a, 22453 Hamburg
 Druck: B+L Rollenoffset, Lübeck
 Verlag: MVL GmbH, Heiliggeiststr. 39, 20249 Hamburg
 © 1994 für alle Beiträge bei MVL GmbH
 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.
 Gerichtsstand ist Hamburg
 GAMERS erscheint zweimonatlich zum Einzelpreis von DM 6,-
 ISSN 0944-5315

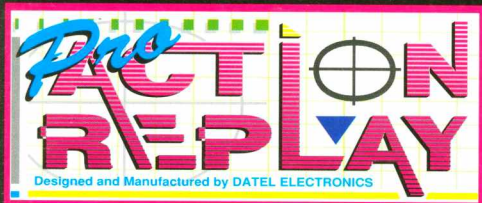
FANTASTIC DIZZY

Acht-Bit-Fans, aufgepaßt! Der prominente Eierkopf Dizzy aus der Codemasters-Schmiede schlägt wieder zu. Wir haben sein brandneues Adventure für Master System auf Herz und Nieren durchgecheckt und erklären Euch, ob ein Ei wirklich dem anderen gleicht!



Das nächste
GAMERS
 -Heft erscheint
 am 6. Mai
 1994





DAS MOGELMODUL

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

MEHR
LEVELS
ENERGY
LIVES
POWER

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



FANTASTISCHE
SPECIAL
EFFECTS

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

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

MITGLIEDSKARTE DES

Dro
ACTION
REPLAY
CLUB'S

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

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

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

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

DIREKT-BESTELLSERVICE:
TELEFON [24 STUNDEN] 02822 68545 / 537182
ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR....

ALLEIN-DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND
DATAFLASH GMBH
WASSENBERGSTRASSE 34 46446 EMMERICH
FAX 02822 68547

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

AUSLANDBESTELLUNGEN NUR GEGEN VORKASSE + DM 15,- VERSANDKOSTEN

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSISTEMS B.V. EDE NETHERLANDS

FÜR GAME BOY™
NUR DM 99,-



FÜR SUPER NES™
NUR DM 149,-



FÜR NES™ NUR DM 99,-

UNBEGRENZTE
MOGEL
CHEATS
mit
EINGEBAUTEM
CHEAT-FINDER



FÜR SEGA MEGA™
NUR DM 149,-



FÜR GAME GEAR™
NUR DM 109,-



FÜR MASTER SYSTEM™
NUR DM 99,-

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

AUCH ERHÄLTLICH BEI



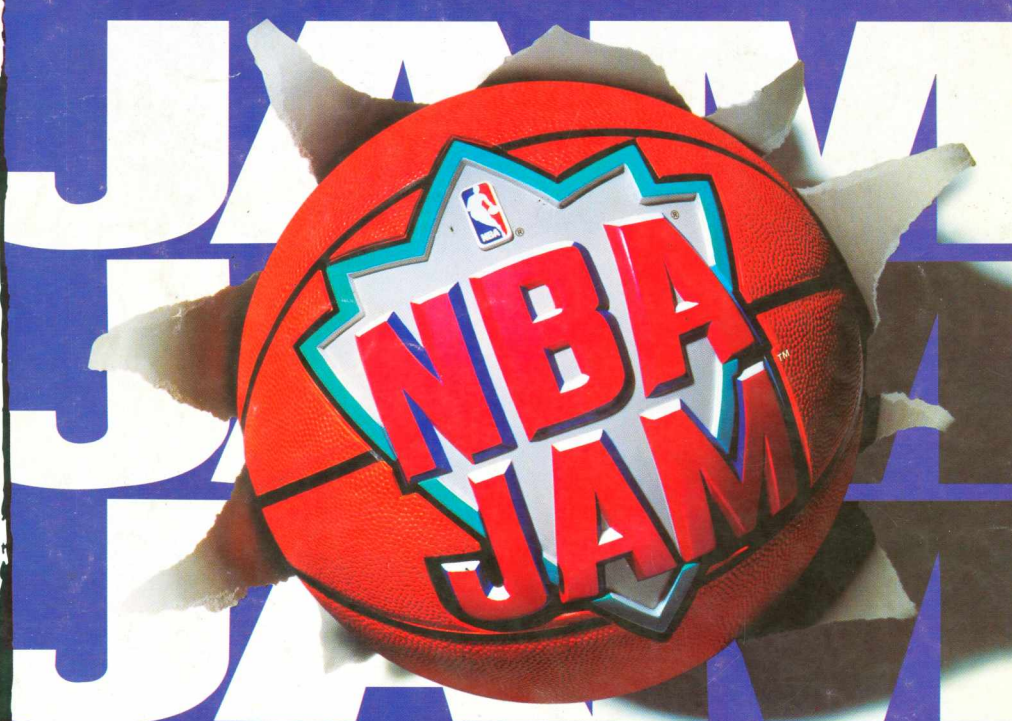
UND BEI ALLEN **allkauf**

SB-WARENHÄUSERN UND FOTOFACHGESCHÄFTEN





Dein größter Wurf!



Das wohl echteste Basketballspiel aller Zeiten.

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

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

