

GAMERS

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

100%
SEGA
NEU! JETZT
JEDEN MONAT



BOMBERMAN
FÜR MEGA DRIVE

ENDLICH!



SUPER STREET FIGHTER II



JETZT MIT SAMMELKARTEN!

DAS 40 MBIT RIESEN-PRÜGELSPIEL

- Super Street Fighter II • Virtua Racing
- Das Dschungelbuch • Sonic 3

INFOS • TESTS • TIPS & TRICKS • AKTIONEN



SHAQUILLE O'NEIL. 7'1". 303LBS.



Delphine Software
INTERNATIONAL





**VERSUCH
DEIN
GLÜCK,
WENN DU
DENKST,
DASS DU
HART
GENUG
BIST!**



**AB 28. OKTOBER
IM HANDEL**



ELECTRONIC ARTS®

Wenn Sie weitere Informationen über Shaq Fu wünschen, wenden Sie sich bitte an Electronic Arts GmbH, Postfach 1593, 52243 Gütersloh, Tel: 05241/24307. Die SNES-Version wird über Ocean Software Ltd. vertrieben, lizenziert von Nintendo. • Delphine Software International und das Logo sind Warenzeichen von Delphine Software International. • Shaq, das Shaq Logo und das Shaq Attaq Logo sind eingetragene Warenzeichen von Mike O'Neil, Inc. • Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen von Nintendo. • Sega und Mega Drive sind Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd. • Ocean ist ein eingetragenes Warenzeichen von Ocean. • Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts.

**SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM**





Super Street Fighter II 26
Mega Bomberman 8
Jede Menge Gewinne:
Wettbewerbe 9, 10, 39, 51
Sammelkarten 10

Erich KOPRIVA
 Pappusgasse 9
 A-6800 Feldkirch
 Tel. 0 65 22/31 0 31

SUPER STREET FIGHTER II

Die Street-Fighter-Welle rollt ungebrochen – der nächste Neuaufuß steht ins Haus.



Wird „Super Street Fighter II“ nur wegen seiner üppigen 40 MBit Speicherkapazität in die Geschichte der Mega Drive eingehen? Oder lassen die neuen Kämpfer, Special Moves und die nochmal verbesserte Spielbarkeit wirklich alle anderen Prügelspiele bläß aussehen? Antworten **ab Seite 24!**

MEGA BOMBERMAN

Schlichte Spielidee, aber Riesenspaß und Mega-Suchtfaktor – das trifft den Kern der Bomberman-Spiele. Wir dürften das brandneue „Mega Bomberman“ fürs MD schon mal ausführlich probieren. Erste Erfahrungen mit Hudson Softs neuer „Bombengaudi“ lest Ihr auf **Seite 16!**



ROLLENSPIEL-REPORT



*Sie sind unterwegs als Magier, Kämpfer oder Priester und kennen weder Furcht noch Gnade, wenn es darum geht, das Gute zu verteidigen. Ihr bester Freund in ihren schwersten Stunden ist der batteriegepufferte Modulspeicher. Was das entbehrensreiche Dasein als Rollenspieler so lebenswert macht und welche Games wirklich empfehlenswert sind, verrät Euch unser großer Rollenspiel-Report **ab Seite 30.***



EDITORIAL

Action! GAMERS rotierte in den letzten Wochen, um Euch ein weiter verbessertes unabhängiges Sega-Magazin bieten zu können. Ab dieser Ausgabe haben wir die neuen folgenden Vorzüge für Euch:

- **Sammelkarten:** Von nun an werden wir Euch jeden Monat mit tollen Motiven, nützlichen Infos, coolen Tips&Tricks usw. versorgen. Themenwünsche eurerseits sind möglich! Wie? **3-Wünsche-Ticket!**
- **GAMERS monatlich!** Ab sofort erscheint **GAMERS monatlich!** Für Euch bedeutet das: Mehr Infos, mehr Tests, mehr Tips&Tricks, mehr Unabhängigkeit, kurz: MEHR GAMERS! Wir wünschen Euch viel Spaß mit der neuen GAMERS!

Eure **GAMERS**-Crew

IN
 H
 A
 T

Wettbewerbe

- 9 Virgin
- 10 Electronic Arts
- 39 Core Design
- 51 Virgin: Dune 2

Previews

- 16 Mega Bomberman (MD)
- 18 Power Rangers (MD, GG)

Test: Mega Drive

- 24 Super Street Fighter II
- 38 The Pirates of Dark Water

- 45 Combat Cars
- 52 Hardball '94
- 53 R.B.I. Baseball '94
- 53 Mario Andretti Racing

Test: Mega-CD

- 22 Double Switch
- 54 World Cup USA '94
- 55 Sensible Soccer

Test: Master System

- 40 Dr. Robotnik's Mean Bean Machine
- 54 World Cup USA '94

Test: Game Gear

- 38 NBA Jam
- 40 Dr. Robotnik's Mean Bean Machine
- 45 Asterix – The Great Rescue

Report

- 30 Rollenspiele
- 46 Messe ECTS Chicago

Tips & Tricks

- 60 Shorties
- 64 Dune 2, Teil 1
- 70 Helpline: Leser helfen Lesern
- 72 Action-Replay-Codes

Rubriken

- 6 News: neu und wichtig
- 8 Post: Briefe, die Ihr uns geschickt habt
- 8 Suchspiel
- 9 Gewinner
- 20 Wertungserklärung: So bewerten wir
- 42 Charts: Eure Game-Hits
- 56 GAMERS-Shop: Alles für den Spielefreund
- 74 Entertainment: Filme und Musik
- 76 Börse: Kleinanzeigen
- 77 Impressum
- 79 Comic: Gamy
- 80 Register: Was gab's bisher in GAMERS?
- 82 Vorschau: Was gibt's in der nächsten GAMERS?

DUNE 2



Passend zur sommerlichen Hitzewelle steht diese Ausgabe von GAMERS ganz im Zeichen des Wüstenplaneten. Ab Seite 64 wird es richtig spannend für alle Anhänger eines gepflegten Strategiehäppchens. Dort findet Ihr den ersten Teil unserer großen Tips-&-Tricks-Strecke zu „Dune 2“ mit wichtigen Strategiehinweisen, Karten und einfach allem, was Ihr für eine siegreiche Wüstenschlacht wissen müßt!



SAMMEL-KARTEN



Jetzt geht's los: Mit dieser Ausgabe startet der große Sammelspaß für alle Videospielefans. Monat für Monat präsentieren wir Euch sechs Vierfarbkarten im Postkartenformat – mit den grellsten Artworks und den besten Tips und Cheats für Eure Lieblings-spiele. Die Karten zum Herausreißen findet Ihr zwischen den **Seiten 10 und 11**

NEUER GAMERS-STAR

Unsere heißbegehrte GAMERS-Qualitätsplakette, der GAMERS-Star, war zur Kur, um sich ein paar ordentlichen kosmetischen Korrekturen zu unterziehen.

Das Ergebnis kann sich sehen lassen: Schön wie Michael Jackson strahlt Euch ab dieser Ausgabe das geliftete und runderneuerte Gütesiegel entgegen und verrät Euch wie immer, welche Spiele ohne Wenn und Aber ihr Geld wert sind.



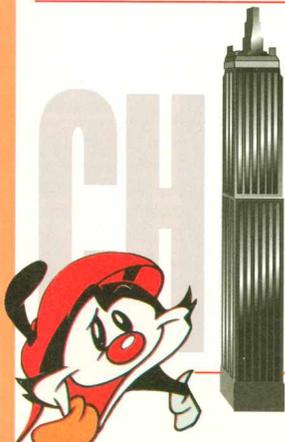
ALLES UMSONST!

Da boxt der Papst im Kettenhemd: Preise über Preise warten darauf, von Euch gewonnen zu werden! Mega Drive und einmal der passende „Cool Spot“ dazu gefällig? Bittesehr: Seite 9! Oder wie wäre es mit einem „Dune-2“-Spiel, -Taschenbuch oder der passen-



den Sound-track-CD? Dann blät-tert schnell auf Seite 51. Außerdem im Angebot: jede Menge Silber-scheibchen mit Demo-Versionen von „Battlecorps“ und „Soulstar“ für Mega CD (Seite 39) sowie ein echtes FIFA-Trikot (Seite 10). Wer nicht wagt, der nicht gewinnt ...

GES-MESSE-NEWS



Zweimal im Jahr zieht es die Video- und Computerspielszene aus aller Welt in die Staaten zur Computer-Electronic Show, kurz CES. Wir haben uns auf der diesjährigen Messe in Chicago umgesehen und verraten Euch, was das Herz des Sega-Spielers in naher Zukunft höher schlagen lassen wird. Den rasenden Puls gibt's ab Seite 46



Ganz gleich, ob das Game Gear die tropischen Temperaturen dieses Jahres tatsächlich verkraften kann – Sega setzt auf Sonderangebote: Zwei Spiele zum Preis von nicht mal einem! Folgende Pakete stehen zur Auswahl: „Ottifants & Devilish“, „Ottifants & McDonald's Global Gladiators“ oder „Asterix 2 & Superman“. Jedes Paket kostet schlappe 49,95 DM – gibt's ab sofort im Fachhandel!

MANN, DIESE BLÖDEN PASSAGIERE ...

Der Luxusdampfer versinkt, die Passagiere rennen in kopfloser Panik herum – das ist die Geschichte von Codemasters Action-Strategie-Mix „Sink or Swim, Starring The Dim Passengers“. Ihr selbst müßt die Rettung der ‚trüben‘ Passagiere in die eigene Hand nehmen und sie vor dem



Wehe, wenn sie losgelassen: Diese Passagiere sind genauso dämlich wie die Lemmings!

nassen Tod bewahren. Keine Frage: Die Backgroundstory erinnert mächtig an Katastrophenfilme der Siebziger, und spielerisch riecht das Ganze nach dem guten alten ‚Lemmings‘-Prinzip. Wie's tatsächlich aussieht, wissen wir im Oktober – dann ziehen die ‚trüben Passagiere‘ los, um auf Mega Drive und Game Gear zu ertrinken ...

MEGA DRIVE

Was Ihr schon immer über Segas neue Wunderkiste fragen wolltet – hier sind die Antworten!

- Das Mega Drive 32X ist kein eigenständiges Gerät, sondern wird in den Modulschacht des Mega Drive gesteckt. Es nutzt so die Fähigkeiten von Mega Drive und Mega CD.
- 2 Hitachi-32-Bit-Hauptprozessoren, RISC, 23 MHz Taktfrequenz, 40 MIPS Rechenleistung. Der mega-drive-eigene Motorola 68000 dient als zusätzlicher Coprozessor.
- Der eingebaute VDP-Video-Prozessor soll bis zu 50.000 Polygone pro Sekunde



SONIC, DIE SIEBENUNDNEUNZIGSTE ...

Sonic ist nicht kleinzukriegen: Im neuen Game-Gear-Abenteuer „**Sonic Triple Trouble**“ (ab Oktober) flitzt er zusammen mit seinem Fuchsfreund Tails durch sechs Zonen voller üblicher Sonic-Unterhaltung mit Ringen und Chaos-Emeralds. Der geheimnisvolle Knuckles wird auch mit von der Partie sein, neu dabei ist nach das Wiesel.

Schon kurz nach Erscheinen von Sonic 3 kündigte Sega den zweiten Teil an – jetzt weiß man Genaueres: Die nächste Mega-Drive-Igelei erscheint im Oktober unter dem Titel, „**Sonic & Knuckles**“. Das Spiel wird abwärtskompatibel mit Sonic Teil 1 bis 3 und Sonic Spinball (!) sein. Soll heißen: Alle diese Spiele könnt Ihr in den speziellen Slot des neuen Sonic-Moduls einstecken und mit dem neuen Charakter Knuckles spielen. Was für eine geniale Idee!

Da Knuckles andere Fähigkeiten hat, könnt Ihr mit ihm eventuell auch Teile der Levels erreichen, die Sonic verborgen bleiben. Vermutlich klären sich dann auch die Rätsel um die nicht anwählbaren Kurse (Flying Battery, Mushroom Valley, Sandopolis) im geheimen Levelmenu von Sonic 3. Und vielleicht bekommen dann auf einmal auch die nur über Action-Replay-Code zugänglichen unfertigen Levelteile von Sonic 3 einen Sinn. Man darf gespannt sein!



32X

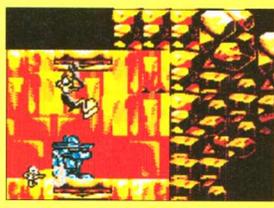
- zeichnen können.
- hardware-unterstütztes Texture-Mapping (Projektion von Mustern auf Flächen, etwa für die Darstellung von Mauerwerk etc.), Hardware-Skalierung und Rotation von Objekten
- bis zu 32.768 Farben gleichzeitig darstellbar
- Zum Stereo-Digitalsound des MD 32X läßt sich der Mega-Drive-Sound zumischen.
- 4 MBit RAM erlauben schnelleren Speicherzugriff als auf den Modul-ROM und beschleunigen zusätzlich.
- Geplanter Erscheinungsstermin: November. Preis: voraussichtlich ca. 400 DM
- Zur Zeit wird an 16 Spielen gearbeitet – darunter Titel wie „Star Wars Arcade“, „Virtua Racing Deluxe“, „Super Space Harrier“ und „Doom“. Vier CD-Titel sind ebenfalls in Vorbereitung. Ein Sonic-Spiel ist für die Zukunft geplant, aber noch nicht in Sicht!



32X Mega Drive 32X Mega Drive 32X Mega Drive 32X Mega Drive 32X

DIE TOONS TUN'S WIEDER!

Die guten alten Toons der Warner Brothers werden in Kürze wieder ihr Unwesen auf Eurer Konsole treiben. Sega läßt den ewig hungrigen tasmanischen Teufel Taz wieder los. In „Taz-Mania 2 – Escape from Mars“ wird der gefräßige Zeichentrickheld von Aliens entführt. Wirbelwind Taz bringt bei seiner Flucht das halbe Weltall durcheinander – witzig animiert und gezeichnet, aber mit recht altbackenem Gameplay. Gibt's ab September für Mega Drive.



FANTASTISCHE AUSSICHTEN

... für alle Abenteuerfreunde: Segas „Soleil“ soll noch in diesem Jahr für Euer Mega Drive erscheinen. Leider wird's nix mit dem ursprünglich angestrebten Veröffentlichungstermin vom September (siehe GAMERS 5/94, S. 7) – erst im November soll die komplett deutsche Fassung erhältlich sein. Als kleines Kostprobchen liefern wir Euch hier einen witzigen Screen aus dem tollen Abenteuer!



Keine Montage: Sonic ist zu Gast im Adventure „Soleil“!

Nichts für Zartbesaitete ist „Zero Tolerance“, Accolades neues 3D-Actionspiel für Mega Drive, bei dem Ihr Euch mit Monstern, Matsche und Mutanten auseinandersetzen müßt. In Anlehnung an berühmte PC-Spiele schleicht Ihr Euch in einer subjektiven 3D-Perspektive durch die labyrinthartigen Gänge und ballert auf alles, was sich regt. Damit die für solche Texture-Map-



seinem eigenen Gerät. Wer sich die gewalttätige Monstermatscherei reinwill: Das Spiel soll noch in diesen Wochen erscheinen!

INTOLERANT

ping-Grafik eigentlich zu schwachbrüstige Mega-Drive-Hardware dabei nicht überkocht, mußte man den Bildausschnitt allerdings auf mickrige Größe zusammenschrumpfen lassen. Wirklich außergewöhnlich ist die Mehrspieler-Option: Mit einem speziellen Link-Kabel lassen sich zwei Mega Drives miteinander verbinden, so daß Ihr Euch gegenseitig auflauern könnt – jeder spielt auf

HANDELDKONSOLEN-FLIPPERWAHNSINN!

Wow – das Ding könnte ein Hit werden! Domark's Game-Gear-Flipper „Wizard Pinball“ ist zwar leider noch nicht fertig, aber schon die Vorversion hinterließ einen bleibenden Eindruck bei uns: Tolle Grafik, megabutterweiches Scrolling (Sonic, zieh' Dich warm an!), Bonus-Tables, Multiball-Option – das macht echt 'nen schmalen Fuß! Die Verkaufsversion wird nicht weniger als fünf verschiedene Tables enthalten und soll noch im September in den Shops stehen. Wir bleiben am Ball!



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

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

DAS LEBEN AN SICH

Im GAMERS 5/94, in den GAMERS-Charts, sieht man zum Teil viele Kinder, die noch keine elf Jahre sind. Ist es gut, wenn Kinder schon so früh mit dem Videospiele beginnen? Könnte sich das nicht negativ auf das spätere Leben der Kinder auswirken?

Es ist mir klar, daß jedes Videospiele-Magazin die Spiele anders benotet und einschätzt. Wenn jetzt aber ein Spiel nicht so überwältigend ist, könnte bzw. müßte dieses Spiel dann nicht 'etwas' billiger verkauft werden? Zugegeben, ich war in Elektronik noch nie gut, daher möchte ich wissen, wenn im Benotungsfach bei Continues, Batterie oder Batteriepuffer steht, wie ist das gemeint?

Thomas Obermaier, Heilbronn

GAMERS antwortet:

Wie bei allen Themen, gibt es bei der Diskussion, ab welchem Alter

ein Kind videospiele sollte oder nicht, verschiedene Ansichten.

Klar ist, daß das Sitzen vor der Glotze (egal in welchem Alter) nicht ausfern sollte – Fernsehen und Spielen zusammengerechnet. So lange die Eltern darauf achten, daß ihr Kind nicht zum ‚Idiot‘ wird und ihm begreiflich machen, warum es nur begrenzt spielen/schauen darf, sollten keine zu großen Probleme entstehen.

Vieles von dem, was wir tun, wirkt sich auf unser späteres Leben aus. Aus diesem Grund ist es immer nötig, ein gesundes Maß zwischen dem, was man gerne möchte und was sinnvoll / gesund / vernünftig

»Ist es gut, wenn Kinder schon früh mit dem Videospiele beginnen?«

ist, zu halten. Eltern sind für ihre Kinder wichtige Vorbilder und sollten sich der hieraus erwachsenden Verantwortung bewußt sein. Aber auch die meisten Kids wissen schon, wann sie aufhören sollten, nur erliegt man eben meist der Verlockung (Sucht?). Es kommt immer drauf an, was man aus seinem Leben macht. Tut es! Schaltet ab! Bei der Frage mit den Preisen hast Du aus Deiner Sicht recht. Das ist leider nicht die der Hersteller. Überleg' mal. Wenn man jedes Spiel, das irgendwo nicht toll bewertet wurde, billiger verkaufen würde (was sowieso irgendwann passiert, wenn es verramscht wird), müßten fast alle Spiele für DM 50,-

über den Ladentisch gehen. Das wäre zwar fein, ist aber laut Sega finanziell nicht machbar.

‚Batterie‘ und ‚Batteriepuffer‘ bedeuten ein- und dasselbe, nämlich, daß ein Modul mit einer Batterie ausgestattet ist, die dafür sorgt, daß ein kleiner Speicherbereich im Modul immer ‚angeschaltet‘ ist. In diesen Speicher schreibt das Mega Drive mittels der in einigen Spielen enthaltenen ‚Save‘-Option Spielstände. So braucht man kein Paßwort aufzuschreiben, bzw. nicht alles noch einmal durchzuspielen.

SPIELE, SPIELE ...

1. Gibt es ein gutes Bowling– bzw. Kegelspiel für das Mega Drive? Wenn ja, welches?

2. Welches ist das realistischste und beste Motorradrennspiel für das Mega Drive?

Florian Schaurer, Mannheim

GAMERS antwortet:

1. Unseres Wissens gibt es überhaupt keins.



2. Auch die sind rar gesät. Es gibt ‚Super Hang-On‘ (uralt, mittel) und die beiden ‚Road Rash‘-Games. Bei

denen aber kann man außer fahren auch Rivalen boxen – wäre das für Dich akzeptabel? News zu dem Thema auch im Messebericht!

SINNFRAGEN

1. Was heißt eigentlich ‚Gameplay‘? Spielbarkeit eines Spiels oder Steuerung eines Spiels?

2. Wenn das ‚Sega Saturn‘ auf den Markt kommt, wird dann das Mega CD nicht überflüssig sein und abgeschafft werden?

Arno Nym, Nimmerland

»Was heißt eigentlich ‚Gameplay‘?«

GAMERS antwortet:

1. Du bist dich dran. Zitat aus unserer Wertungserklärung: ... Gameplay ist für jedes Spiel immens wichtig. Faktoren wie eine prompt ansprechende, gut zu handhabende Steuerung, ein faires, ... Leveldesign, Übersichtlichkeit und intuitive Benutzerführung...‘ Siehe auch Seite 20.

2. Wird der Porsche 911 abgeschafft, wenn ein neues Modell erscheint? Ist er überflüssig?

GIBT ES, WIRD ES, KANN ES?

1. Gibt es Karaoke-CDs für das Mega CD II, oder kommt so etwas noch raus?

2. Wann kommt ‚Monkey Island‘ auf deutsch, und wieviel wird es kosten?

3. Kann man mit dem Mega CD II auch Photo-CDs abspielen?

4. Wieviel kann das Mega CD II an MBit leisten?

Frank Wörsdörfer, Köln

GAMERS antwortet:

1. Nein. Wird es wohl auch nicht geben. Falls sich daran was ändert, geben wir Euch Bescheid.

2. Nie. Es gibt nur den Import.

3. Photo-CD-Bilder werden mit etwa 16 Mio. Farben dargestellt.

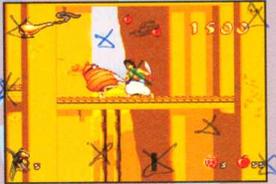
DAS ORIGINAL! FINDET DIE UNTERSCHIEDE ...



GAMERS SUCHSPIEL

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

... ZU UNSERER SUBTILEN FÄLSCHUNG HERAUS!



WISO GEWINNER
 AUS GAMERS
 5 / 9 4
Schreiten wir nun zur Bekanntgabe der Gewinner:
PGA Euro Tour
 Je ein PGA Euro Tour-Modul haben gewonnen: Christian Bauer, Jeßnitz, Herken, Potsdam, Matthias Müller, Uckerhagen und Matthias Wieser. **Freiung Je ein Spiel im T-Shirt haben gewonnen:** Daniel Platz, Reichberg, Florian Oppel, Grafing, Daniel Heidbrink, Delmenhorst, Kevin Görner, Kamen, Stefan Neudecker, München und Jan Krügener, Pattensen.
ARP-Wettbewerb
 Je ein Action Replay 2-Schummelmodul haben gewonnen: Sebastian Müller, Borcheln, Hk.Fr. Krupatz, Bad Krozingen, Peter Jeremias, Bautzen, Dirk Ullrich, Schriesheim, Monika Edenhofer, Murnau-Westriede, Marcell Schaefer, Hamm, Martin Locher, Liebfeld, Christoph Jung, Vierrsen und Susan Viehweg aus Reichenberg.
Leserplatz 1
 Im Spiel nach Wahl hat gewonnen: Dieter Herrmann, Ludwigsburg.
Mac Minorar
 Die private Kinovorstellung geht an: Sandro Pfoh, Brunnthal.
U.S. Gold
 Je einen ideell wertvollen Schlüsselanhänger haben gewonnen: Mario Nicoletti, Berlin, Josef Graf, Egenhofen, Axel Melle, Neustadt/Oria, Georg Blomberger, Wackersberg, Stephan Trimmer, Bad Schwabau, Stefan Ellner, München, Anja Grottel, Berlin, Lars Barkhölz, Hensburg, Malik Zagorski, Grlitz und Caroline Müller, Ge-Reese.
Herzlichen Glückwunsch und Viel Freude mit den Gewinners!

Das Mega CD könnte sicherlich theoretisch Photo-CD-Daten lesen, bloß die Darstellung der Bilder in 16 Farben (16, nicht 16 Mio.) dürfte nicht ganz die Brillanz der Vorläufer erreichen. Unseres Wissens gibt es keine Software, die eine solche Funktion beinhaltet. In Planung ist auch keine.
 4. MBit, das Maß für die Speichergröße eines Konsolen-Moduls hat mit der Leistung einer Konsole nichts zu tun. Auf eine CD passen nicht in etwa 4.800 MBit an Daten.

MEGA, MEGA, 32 X

1. Wird das Mega 32 zusammen mit dem Mega CD dieselben Eigenschaften wie der Saturn von Sega haben?
2. Werden die Spiele vom Mega 32 auf CDs oder Disks programmiert?
3. Könntet Ihr mir außer Sonic CD, Thunderhawk und Battlecorps einige andere super Spiele für das Mega CD empfehlen, für die Geld auszugeben sich lohnt?
4. Wird das Project Reality von Nintendo besser oder schlechter als das Mega 32 oder Saturn sein?

Rainer Hill, Ingolstadt



GAMERS antwortet:

1. Nein, bei weitem nicht. Das (inzwischen umbenannte) MD „32 X“ ist von den technischen Daten her ein feines Gerät, doch nicht der Quantensprung, den alle Videospiel-Hardwareanbieter seit einem Jahr für nächstes Jahres versprechen. Wir werden's begutachten und Euch unsere Meinung kund-

tun. Vielleicht können wir Euch schon in der nächsten GAMERS (erscheint am 7. Oktober!) mehr darüber berichten.

2. Die Spiele werden auf Cartridges (Modulen) ausgeliefert.
 3. „Chuck Rock“ (J&Run, Note 2+), „Chuck Rock 2“ (J&Run, Note 2+), „NHL Hockey '94“ (Eishockey, Note 1-) und „WWF Rage in the Cage“ (Wrestling, Note 2) sind allesamt recht nett, bieten aber gegenüber den MD-Fassungen keine großen Änderungen. Interessant dürfte auch „Soul Star“ werden.

4. Es soll Magazine geben, in denen Dir diese Frage mit „Selbstverständlich wird das System von Sega das beste sein!“ beantwortet wird. Nach den neuesten Demonstrationen – zu denen die Presse nicht geladen wird – waren sämtliche Entwickler sehr von einem System angetan, das da von Sony kommt. Bisher ist nichts entschieden, alle sind noch im Rennen, und es ist zu früh, um sich ein Urteil anzumaßen – schließlich wird auch bei Sega und Nintendo entwickelt. Die Leistungen der kommenden Systeme werden beeindruckend, soviel steht fest. Fest steht auch, daß Spielspaß wenig mit technischer Leistung zu tun haben muß. Die nächste Generation von Videospiel-Konsolen wird beeindruckende 3D-Spiele ermöglichen, ansonsten bleibt außer Grafik und Sound fast alles beim alten.

SINNLOSE KOMPLETTLÖSUNGEN

Heute habe ich mich entschlossen, Euch mal einen Leserbrief zu schreiben. Doch leider kommt dieser Brief von einem verärgerten Leser. Bislang war ich eigentlich ein sehr zufriedener Käufer Eurer Zeitschrift. Doch die letzten Ausgaben konn-

ten bei mir keine Jubelstürme aufkommen lassen.

An Euren Spieltests ist nichts auszusetzen. Fachlich sehr gut und verständlich für alle. Weiter so! Was mich allerdings in letzter Zeit mehr und mehr stört, sind diese sinnlosen Komplettlösungen für einige Spiele. Es kann doch nicht sein, daß es für das Spiel Sonic 3 eine Komplettlösung gab, obwohl das Spiel erst einige Wochen auf dem Markt war. Für mich liegt der fundamentale Sinn so eines Spielers darin, alle Rätsel und schwierigen Situationen selbst und ohne Hilfe zu bewältigen. Oder? Das gilt genauso für Shining Force. Ganz zu schweigen von dem Platz, der dadurch Eurer Zeitschrift verloren geht. Diesen Platz könnte man doch sinnvollerweise für mehr Spielberichte verwenden. Das würde auch den MD-Fans zugute kommen, die nicht im Besitz eines „Komplettlösungsmoduls“ sind.

Tobias o. Nn., Torgau

GAMERS antwortet:

Argument 1 (Spiele selbst lösen): Du gehörst zu den Lesern, die ihre Spiele gern selbst lösen. Gut. Andere Gamer sind für die kleine Hilfe ab und zu dankbar, weil sie entspannt spielen, und sich nicht stressen wollen. Diese Leute sind sogar in der Überzahl. An alle: Bitte äußert Euch zu dem Thema. Auch wenn wir – wie wir aufgrund Eurer Äußerungen meinen – richtig liegen, muß das ja nicht für alle Ewigkeit so sein. Ihr wollt, daß wir etwas ändern? Schreibt uns!
 Argument 2 (Platzverlust): Die Tips&Tricks sind ein fester Bestandteil von GAMERS und werden es auch bleiben. Der Platz, auf dem T&T stehen, ist für T&T und nichts anderes vorgesehen. Platzver-

schwendung? Keineswegs! Aber wie bereits gesagt: Ihr seid anderer Meinung? Schreibt uns!

ERSCHEINUNGSTERMINE

Eigentlich finden wir Eure Zeitschrift super, doch etwas stört uns: Die von Euch genannten Erscheinungsdaten stimmen nicht mit den Lieferungen der Hersteller überein. Wir führen an einem Nachmittage in die Stadt, um uns das Spiel „Dune 2“ zu kaufen. Als wir aber in der Stadt waren, stellen wir in allen Fachgeschäften enttäuscht fest, daß das Spiel noch gar nicht

DAS Virgin - JAHR

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

ein MEGA DRIVE & COOL SPOT - MODUL

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

Die schreibt Ihr auf eine Postkarte und schickt sie an:

TOTAL! • Virgin 9/94 • Heiligstraße 39 • 20249 Hamburg

Einsendeschluß ist diesmal der 26. September '94

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

INTERACTIVE entertainment

SAMMELKARTEN



In jeder GAMEPRO findet Ihr **drei** Arten von Sammelkarten Eurer Lieblingsspiele und -Helden. Neben den **Tips & Tricks-**



Karten diverser Kämpfer gibt es außerdem noch **Titel-Postkarten** (s. Dschungelbuch) und informative **Spielekarten** (s. SSFII).



Die Sammelkarten findet Ihr in folgenden Videospiele-Magazinen:



HIER GEHT DIE AB! • HIER GEHT



erhältlich war. Darauf riefen wir bei einem Versand an, der in GAMERS Spiele angeboten hatte. Auch hier wurde uns dasselbe erzählt. Jetzt unsere Frage: Warum gebt Ihr Erscheinungsdaten an, wenn die nicht mit den Erscheinungsdaten übereinstimmen?

S. Herrmann, S. Schuldt, Weissach

GAMERS antwortet:

Dieses Problem tritt leider immer wieder mal auf. Es ist nicht so, daß die von uns angegebenen Erschei-



nungstermine fast nie mit den echten übereinstimmen. Es kommt immer mal vor, daß sich der Erstverkaufstag eines Spiels verzögert, das liegt nicht an uns. Zur Erklärung müssen wir weiter ausholen. Früher war es im deutschen Computer- und Videospiele-Zeitschriftenwald so, daß jeder alles früh vorstellen wollte – wenn's geht auch ein halbes Jahr vor dem Erscheinungstermin. Bei manchen Magazinen ist das heute noch so. Wir haben uns auf die Fahne geschrieben, daß die Spiele, die wir testen, auch erhältlich sein sollten. Was nutzt es dem Leser, der heute ein Spiel kaufen möchte, wenn wir ihm seitlang erzählen, was es vielleicht übermorgen geben wird. Leider kommt es immer wieder

mal vor, daß sich Spiele in der Auslieferung verzögern – so geschehen bei Dune 2. Kann vorkommen. Und: Wenn wir nichts angeben, hilft Euch das noch viel weniger.

SIMULIERTE SIMULATION

Ich bin stolzer MD-Besitzer und möchte mir ‚MiG-29‘ zulegen. Einziges Problem ist die finanzielle Lage. Ist dieses Spiel wirklich eine so aufregende Flugsimulation, oder wäre es besser, auf das teurere ‚F-22 Interceptor‘ zu sparen?

Mario Kick, Wien

GAMERS antwortet:

Wirklich ‚aufregende‘ Flugsimulationen gibt es für das Mega Drive



WO IST DER MARIO?

Eure Tests sind zuverlässig, und die Tips & Tricks sind auch interessant. Gut finde ich auch das GAMERS-Suchspiel. In den Sonic 3-Karten ist ein Mario versteckt? Wo? Ich habe gesucht und gesucht, doch ich hab' ihn nicht gefunden. War-

GAMERS
SPORTLICH

...würdet Ihr einem Original-EA Sports'-Fußballtrikot mit Sicherheit aussehen. Electronic Arts hat extra eins anfertigen lassen. Ein Original-Umbro-Trikot (II) ist es, das mit dem Logo der Amerikaner verziert wurde. Ihr wollt es haben? Wir verlosen es. Wenn Ihr an der Verlosung teilnehmen wollt, müßt Ihr lediglich eine Postkarte an folgende Adresse schicken:

GAMERS • EA-Trikot • Heilwigstr. 39 • 20249 Hamburg

Einsendeschluß ist der 26. September (Datum des Poststempels). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

leider nicht. ‚MiG-29‘ ist ganz o.k. Von ‚F-22 Interceptor‘ raten wir dringend ab. Es ist steinalt und wird heutigen Maßstäben einfach nicht mehr gerecht. Wenn Du so richtig gute Flugsimulatoren willst, leg' Dir lieber (langfristig) einen PC zu. Das Mega Drive kann die Fülle komplexer mathematischer Berechnung mit dem Hauptprozessor in keiner akzeptablen Zeit erledigen, die Grafik nur unzureichend darstellen. Die heutigen Konsolen sind für aufwendige 3D-Game einfach nicht gemacht.

das etwa bloß ein Gag, damit sich die Leser den Kopf zermertern?

Mario Donick, Bützow

GAMERS antwortet:

In den Karten IST ein echter Nintendo-Mario versteckt. 100%! Ihr habt unsere Garantie! Wir wollen Euch aber nicht den Spaß beim Suchen vermiesen, indem wir's genau verraten. Also soviel: Er ist in GAMERS 3/94 auf einer der ersten zehn Seiten der ‚Sonic 3‘-Lösung zu finden! Also: Haltet Euch ran!

3W 3W GAMERS 3W 3W

MEIN 3 - WÜNSCHE - TICKET

GAMERS – Euer Mitmach-Magazin!

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

MEINE DREI WÜNSCHE:

Sammelkarte

Lösung

Bericht

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

meganeWS 9

ANSCHNALLEN UND UMBLÄTTERN!

Das neue Spiel,
das alle **Dynamite**
Grenzen **Headdy.**
sprengt:



Kämpfen mit dem neuen
**Super Street
Fighter II.**

Abfahren auf
Virtua Racing.



Staunen über die neuen
Mega CDs **Double
Switch** und **Prize**

Fighter. Die geheime Mission
von **Tomcat Alley.**



Ready for take-off?

WELCO
METOT
HENEX
TLEVEL

SEGA

SEGA sorgt für neuen

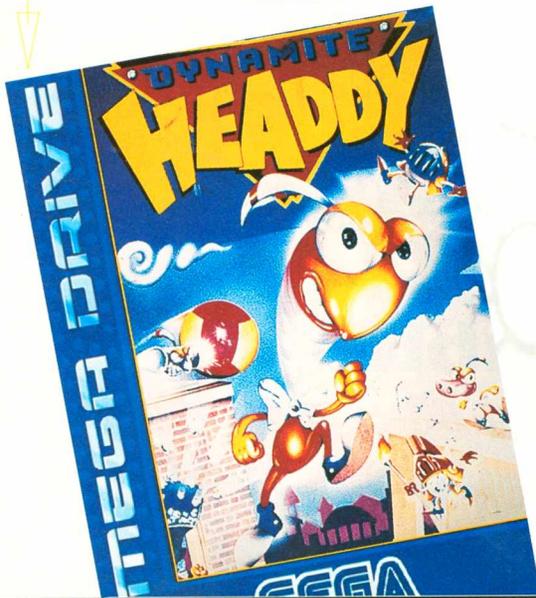
Sprengstoff.

Mit Dynamite Headdy, dem
ultimativen Jump & Run Spiel
des Jahres. **Der Clou:**

Dynamite Headdy benutzt
verschiedene Köpfe als Waffe,
um seinen Feind Dark Demon

Dynamite Headdy

zu besiegen. Ein technisches
Meisterwerk für Leute mit
Köpfchen!



- 1** Hut ab! Bei diesem neuen Charakter kannst Du beim Mega Drive zwischen 15 unterschiedlichen Köpfen wählen. Jeder mit einer anderen Funktion. Das garantiert jede Menge Abwechslung.
- 2** Für kluge Köpfe: Nicht Glück, sondern Strategie, Geschwindigkeit und Geschicklichkeit entscheiden über Sieg oder Niederlage. Bist Du fit genug?
- 3** Technik vom Feinsten: Aufwendige Grafiken, phantasievolle Animationen, Figuren und Objekte. Schräge Ideen auf jedem Level: Dynamite Headdy zieht alle Register.
- 4** Wer zuerst kommt, spielt zuerst. Dynamite Headdy gibt's ab sofort. Für jeden Mega Drive und Game Gear. Natürlich nur von SEGA.



Durch geschicktes Hüpfen...



...erreicht Ihr faszinierende Höhen und Tiefen



Sammelt Punkte bei verschiedenen Bonus-Stages

mega-tip

Das SEGA Meisterstück der 16-Bit Powerklasse. Der Mega Drive II ist vorbereitet für 2 x 32 Bit Superpower. Get your kicks Mega Drive 32X.

Super Street Fighter II



Nichts kann sie aufhalten! Super Street Fighter II ist das Kult-Spiel für den Mega Drive. Kleiner Tip: Sofort zuschlagen!

Um es kurz zu machen: Super Street Fighter II ist wohl das beste Beat'em Up, das es für den Mega Drive gibt: Unschlagbare 40MBit. 4 neue schlagfertige Charaktere. Verbesserte Special Moves und Animationen. Group Battle-, Turnier- und Time Challenge Modus . . . Einfach umwerfend! Aber mehr wird nicht verraten.

Achtung! Umblättern. 

hardware-tip

Mit dem 6-Button-Control Pad spielst Du Super Street Fighter noch aufregender. 12 verschiedene Kommandos. Umschaltbar auf 3-Knopf-Betrieb.



Die Herausforderung der 16 fähigsten Kämpfer wartet auf Euch



Besteh' gegen verbesserte Kampf-techniken



Neue Bewegungen werden Dich fordern

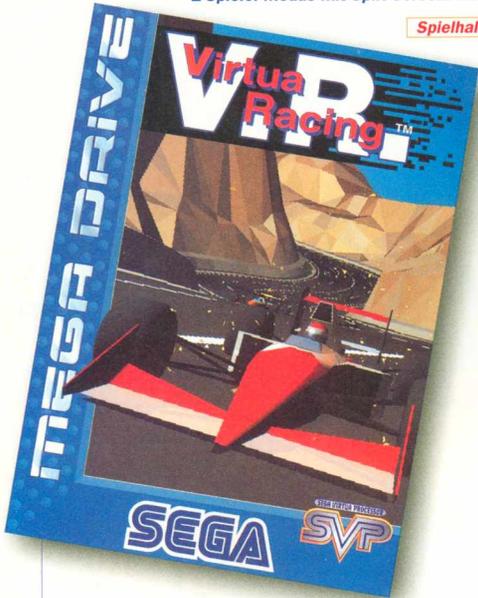
mega drive

Virtua Racing

**Gib Gas auf Deinem Mega Drive! Fahr Formel 1 so gut wie live:
In 3D Optik. Mit 4 verschiedenen Spielerperspektiven.
2-Spieler-Modus mit Split Screen. Virtua Racing kommt aus der**

Spielhalle direkt zu Dir an die Box.

Das Formel 1-Videospiel
mit dem revolutionären
SVP-Chip: 23 Millionen
Befehle pro Sekunde,
4 Perspektiven,
2 Spieler, 16 Mega-Bit.



pressespiegel

SEGA fährt mit Virtua Racing wieder auf die Pole Position.
MEGA FUN

Virtua Racing ist mit Abstand das beste Rennspiel für Mega Drive und wird es wahrscheinlich auch bleiben.

GAMERS

Ein spezieller Zusatzchip, der den Super FX zum Hilfsarbeiter werden läßt. Nie war die SEGA Hardware den Chips des großen Konkurrenten überlegener!

SEGA MAGAZIN



Double



Alles stillsch.



Action über Action



Ring frei zur 2. Runde

ausschneiden, einsenden!

Prize Fighter

Steig' in den Ring. Aber Achtung! In diesem True Video-Erlebnis auf Mega-CD wirst Du Deinen Meister finden. Allerdings erst, wenn Du an den ersten drei Champions vorbeikommst. Ein schnelles Spiel für harte Jungs. Traust Du Dich?

TRUVIDEO™

SEGA Infoservice, Postfach 305565, 20317 Hamburg

GA 9

Name: _____
 Adresse: _____
 Alter: _____
 System: _____

Infos und mehr



Tomcat Alley

Hier hebst Du ab! Die erste Video-Flugsimulation für Dein Mega-CD. Die Aufträge: Kämpfe in einer F-14X Tomcat gegen übermächtige Gegner. Realistische Flugszenen, packende Zweikämpfe, super Sound. Visuelle Effekte von **Sam Nicholson**, dem Special-Effects Spezialisten von Ghost Busters, Star Trek. Erstmals wird der gesamte Bildschirm genutzt. Also: Schnell! Dich an!



hardware-tip

Spiel Deine Mega-CD-Spiele auf dem Multi Mega: 3 High-Tech-Prunkstücke in einem Gerät. Mega Drive, Mega CD und mobiler CD-Player auf einen Schlag und formschön in die HiFi-Anlage integrierbar.



Rasante Szenen steigern Eure Pulsfrequenz



Switch

Nur Mut! Versuche "Eddie" aus diesem mysteriösen Geisterhaus zu befreien. Allerdings mußt Du dabei mit vielen ungebetenen Gästen rechnen. Ein interaktiver Abenteuer-Film auf Mega-CD. 104 Minuten Action in Hollywood-Qualität. Mit Stars wie **Deborah Harry (Blondie)**. Spannender geht's nicht!



Blondie voll in Action

Laßt die Falle zuzschnappen

HOTLINE: Rund um die Uhr von Montag bis Freitag von 10 bis 18 Uhr die aktuellsten Tips zu allen Spielen, News und facts zu Hard- und Software. Technische Hilfe, wenn's brennt.

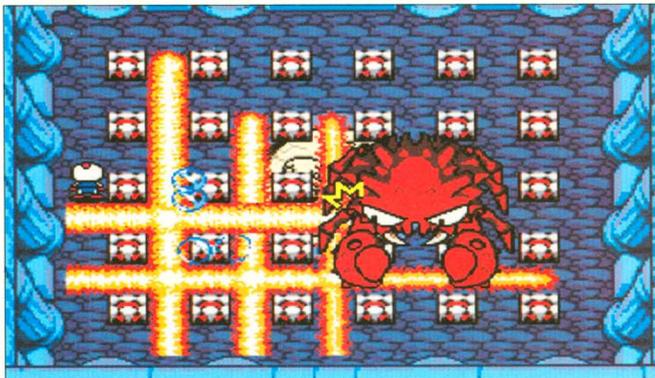
..HOTLINE: Infoservice 040/2270961...HOT

MEGA DRIVE • HUDSON SOFT
1-4 Spieler • Kommt im Oktober

Seit Jahren fröhen Auserwählte weltweit einem gar seltsamen Ritual: Bis zu fünf Personen versammeln sich im Halbkreis vor einer flimmernden Mattscheibe, in ihren Händen halten sie andächtig mysteriöse Bedieneinheiten. Kurze Zeit später verwandelt sich die Gruppe in eine tobende Meute, und Rufe wie „Killt doch endlich den Roten!“, „Nächste Runde spreng ich dich weg!“ oder „Ha, aus der Ecke kommst du nicht mehr lebend raus!“ sind dabei noch von der harmloseren Sorte.

Was lauschenden Eltern regelmäßig den Angstschweiß auf die Stirn treibt ist nicht etwa ein megabrutales Splatter-Prügelspiel. Bei genauerer Betrachtung entpuppt es sich als völlig harmlos und ungefährlich: Es ist Bomberman-Zeit!

Nachdem Sega-Anhänger bisher von diesem Vergnügen ausge-



Heißer Endkampf nach dem dritten Level: Hoffen wir, daß diese Krabbe nicht gedopt ist!

MEGA BOMBERMAN

Videospielen macht einsam und treibt in die Isolation? Völliger

Unsinn! Bei „Mega Bomberman“ gilt die Devise:

Je mehr Mitspieler, desto besser!



Nichts für Pazifisten: Bei Bomberman geht's rund! Und bei vier Spielern gibt es kein Halten mehr!



geschlossen waren (Bomberman-Versionen gibt es mittlerweile auf allen gängigen Konsolen und Computersystemen), hat die Zeit des Grollens & Ärgerns nun ein Ende: Rechtzeitig zum Fest der Liebe beschert uns Hudson Soft endlich eine Mega-Drive-Umsetzung.

Doch was hat es nun eigentlich mit diesem Kultspiel auf sich? Bomberman sind putzige kleine Gesellen, die sich in einer Arena versammeln, um sich gegenseitig wegzubomben. Das Spielprinzip ist denkbar einfach: Bomben legen, um die Ecke in Deckung gehen und warten, bis sie nach wenigen Sekunden explodieren. Jeder Bomberman beginnt in einer Ecke des Spielfeldes, bewaffnet mit einer einzigen kleinen Bombe, und sprengt sich den Weg zu seinen Kontrahenten frei, wobei er auf zahlreiche Extras stößt. Da gibt es

alles, was das Pyromanenherz begehrt: zusätzliche Bomben, längere Flammen, 'Schiebebomben' und känguruh-artige Reittiere, die wiederum verschiedene Fähigkeiten haben, wie Springen, Bombenwerfen oder Wändeverschieben. Neben diesem Battlemodus, bei dem Ihr gegen menschliche oder computergesteuerte Gegner kämpft, gibt es auch einen 'normalen' Einzelspielermodus, bei dem Ihr Euch durch zahlreiche, zum Teil scrollende Level bombt und natürlich auch gegen mächtige Endgegner antreten müßt.

DER TOTALE MEHRSPIELER-SPASS

Die Bomberman-Spiele zählen zu den Multi-Spieler-Klassikern schlechthin. Ob 'Mega Bomberman' mit zum Besten zählt, was Ihr mit ein bis vier Personen anstellen könnt, verraten wir Euch in unserem ausführlichen Test in der nächsten Ausgabe.

Klaus-Dieter Hartwig





DIESMAL GIBT ES KEIN ENTKOMMEN!

MORTAL KOMBAT[®]

S E P T E M B E R 1 9 9 4

Acclaim Hotline: 02 11 / 52 33 222

MIDWAY[®]

MORTAL KOMBAT II is a Trademark of and Licensed from Midway Manufacturing Company © 1993 All Rights Reserved. Used by Permission.

Acclaim
Entertainment GmbH

MEGA DRIVE/GAME GEAR•SEGA
1-2 Spieler • KOMMT IM HERBST

Die TV-Serie ist in den USA der Hit bei den Kids, und auch hier präsentiert RTL die Abenteuer der Helden. Für Sega Anlaß genug, ein Action-Game fürs MD auf den Markt zu bringen. Optisch präsentiert sich Power Rangers auf dem ersten Blick in bekannter ‚Street Fighter‘-Manier. Ein horizontal scrollendes Endlosbild, in dem ein Guter Junge einem Bösen Jungen eins auf die Mütze gibt (oder umgekehrt). Vorab lassen sich natürlich Schwierigkeitsgrad, Dauer der Kampfunden etc. einstellen. Danach könnt Ihr allein den ‚Tour-Modus‘ durchspielen, oder zu zweit gegeneinander vor wählbarem Hintergrund die Fäuste schwingen. Hierfür stehen acht Fighter zur Auswahl. ‚Power-Balken‘ zeigen dem Spieler, wieviel Energie er noch hat, Sieger ist natürlich derjenige, der als erster zwei Runden gewinnt. Kleiner Gag für den Sieger: Er darf als Belohnung den Verlierer per Explosion vom Bildschirm fegen. Jede der acht Figuren hat natürlich auch ihre ‚Special Moves‘, welche in der Ausführung denen der bekannten ‚Beat em Up‘-Games ähnlich sind.

Merkwürdig ist, daß das Joypad des MD nicht voll ausgenutzt wird, nur zwei der drei Buttons sind belegt.



Die Dame mit den langen Fingernägeln bringt ‚Goldy‘ in leichte Bedrängnis

Der Ninja fackelt nicht lange, er fackelt lieber ab



Wenn Jungs in knallbunten Anzügen wie Akrobaten durch die Lüfte springen, weiß man, hier sind die „Mighty Morphin Power Rangers“.



Vor stimmungsvollen Hintergründen geht es bei den Power Rangers so richtig zur Sache

Somit sind natürlich weniger Schlagtechniken als bei den großen Vorbildern möglich. Hoffen wir, daß Sega den C-Knopf nicht unbelegt läßt.

Zu der uns zur Verfügung gestellten Version läßt sich noch sagen, daß die Animation der Figuren bisher etwas ruckelig wirkt. Ferner hakht die Steuerung, so daß das Ausführen der Spezialattacken gewisse Probleme bereitet.

Auch daß manche Figuren sich sehr langsam bewegen, ist etwas störend. Die Hintergründe sind jedoch detailliert und farbenfroh dargestellt, einige Sprachsamples geben dem Spiel die richtige Atmosphäre. Für Freunde der Serie wird das Game bestimmt ein großer Leckerbissen.

Selbstverständlich bleiben wir am Ball, um Euch im Herbst einen kompletten Test präsentieren zu können.

Michael Koczy



POWER RANGERS

Die Version für das Game Gear ist aber auch nicht ganz ohne...



Das Spiel besticht durch seine Animation und Geschwindigkeit. Kein Ruckeln der Figuren ließ sich feststellen, ebenfalls sauberes Scrolling der Hintergründe nach links und rechts.

Das Gameplay besteht neben dem ‚Tour-Modus‘, und dem ‚VS-Mode‘, in dem Spielfigur und Gegner ausgewählt werden können, auch aus einem ‚Link-Modus‘. Hier könnt Ihr Eure Game Gears per Link-Kabel verbinden, und zu zweit daddeln, was natürlich besonderen Spaß macht.

Positiv überraschend ist, daß auf diesem Modul, im Gegensatz zur MD-Version, 15 Charaktere zur Verfügung stehen sollen. Drei sind zwar erst in allen Animationsphasen fertiggestellt, doch einzelne Bilder der restlichen Figuren waren schon zu bewundern.

Wo die Programmierer aber noch ran müssen, ist der Sound. Recht dumpfe Schlag- und Treffergeräusche dringen an das Spielrohr, die Hintergrundmusik fehlt noch gänzlich.

Wenn das fertige Spiel hält, was diese Vorversion verspricht,

ist mit einem heißen ‚Beat em Up‘ für das Handheld zu rechnen.



Wer sich mit den Power Rangers anlegt, kriegt was auf die Nase

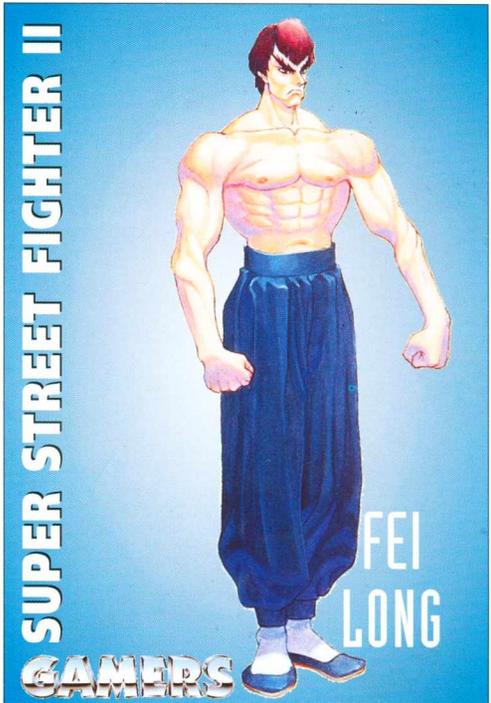
Ist es ein Vogel, ist es ein Flugzeug? Nein, es ist ein Power Ranger

SONIC 3



Sonic 3 © Sega

SUPER STREET FIGHTER II



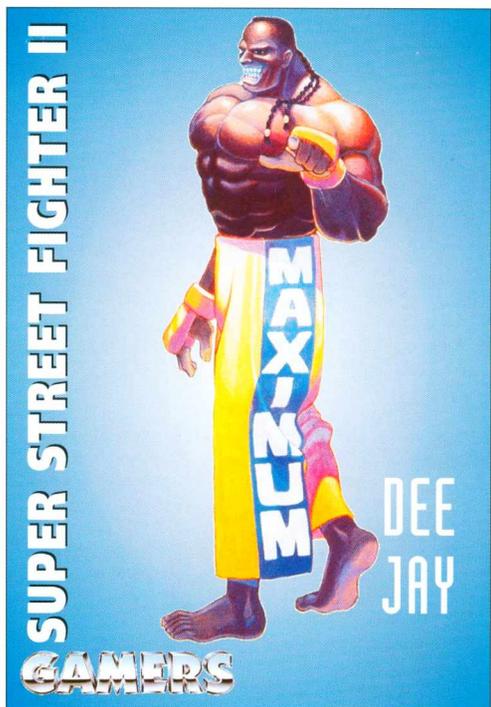
Super Street Fighter II is a registered trademark of Capcom Co. Ltd.

G 002



© Virgin / Disney

SUPER STREET FIGHTER II



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

G 003

FEI LONG

Geb.: 23.4.1969, Größe:

175 cm, Gew.: 76 kg,

Maße: 109/76/79,

Blutgr.: 0, Nationalität: Hongkong-Chinese

Special Moves: *Rekka Ken:* ↓ ↘ ➔ + Schlag (dreimal hintereinander möglich), *Rising Dragon Kick:* ← ↗ ↓ + Tritt

Würfe (nah am Gegner): *Power Throw:* ← oder ➔ + MS oder HS, *Hair Throw:* ← oder ➔ + MT oder HT

Combos: *Four-Hit Double Dragon:* 1. Spring mit einem tiefen HS, dabei nach hinten gedrückt halten. 2. Mach' einen stehenden MS und beginne die Rising Dragon Bewegung. 3. Beende den Dragon mit einem HT.

Five Fierce Wreckin Rekka Ken: 1. Springe mit einem tiefen HS. 2. Mache einen stehenden MS und beginne die Rekka Ken Bewegung. 3. Beende den Rekka Ken und mache einen HS. 4. Mache unmittelbar zwei weitere Rekka Kens (Diese Fünf-Treffer-Kombination ist absolut vernichtend!)

Strategien: *Fast Dizzy:* Zwei oder drei geduckte HS garantieren Betäubung! Zeit, um eine tödliche Combo anzusetzen!

Abkürzungen: HS = harter Schlag (Z)

MS = mittlerer Schlag (Y)

HT = harter Tritt (C)

MT = mittlerer Tritt (B)



DEE JAY

Geb.: 31.10.1965, Größe:

191 cm, Gew.: 106 kg,

Maße: 130/89/94, Blutgr.:

AB oder 0, Nationalität: Jamaikaner

Special Moves: *Hyper Fist:* ↓ (2 Sek.), ▲ Schlag (wiederholt), *Max Out:* ← (2 Sek.) ➔ + Schlag, *Double Dread Kick:* ← (2 Sek.) ➔ + Tritt ↓ (2 Sek.) ▲ + Schlag (wiederholt)

Würfe (nahe am Gegner):

Shoulder Toss: ➔ oder ← + MS oder HS

Backflip Toss: ➔ oder ← + MT oder HT

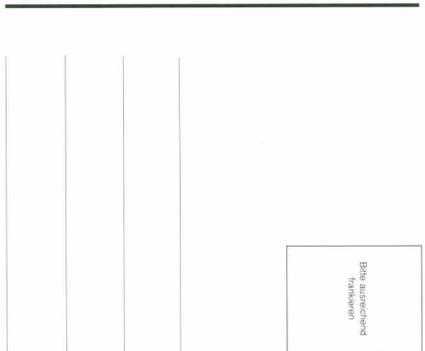
Combos: 4-Hit Dread Combo: 1. Spring mit tiefem HS, dabei 'chargen'. 2. Mache einen stehenden MS und beginne die Dread Kick-Bewegung. 3. Beende den Dread Kick und führe einen HT aus. Max Out statt Dread Kick für eine 3-Hit Combo.

Strategien: *Hyper Through Fireballs:* Während Dee Jay die Hyper Fist ausführt, ist er unverwundbar für Feuerbälle. Wenn Du ständig 'chargest', bist Du bereit, einen Max Out, Dread Kick oder Hyper Fist durch Feuerbälle auszuführen.

Hyper-Dread Corner Trap: Dräng' den Gegner in die Ecke und mach' einen Dread Kick. Sofort wenn der Kick beginnt, 'charge' erneut ↗. Dann sofort Hyper Fist ausführen und wieder lu 'chargen'. Unmittelbar Dread Kick ausführen und von vorn beginnen. Das Ganze kann von Uppercuts durchbrochen werden, ansonsten ist die Sache 'todsicher'.

Hyper Counter: Die Hyper Fist ist eine fast perfekte Waffe gegen anspringende Gegner.

Abkürzungen: HS = harter Schlag (Z), MS = mittlerer Schlag (Y), HT = harter Tritt (C), MT = mittlerer Tritt (B)





Sie wollen also die Welt
retten?
Dann werden Sie
doch einfach grün!

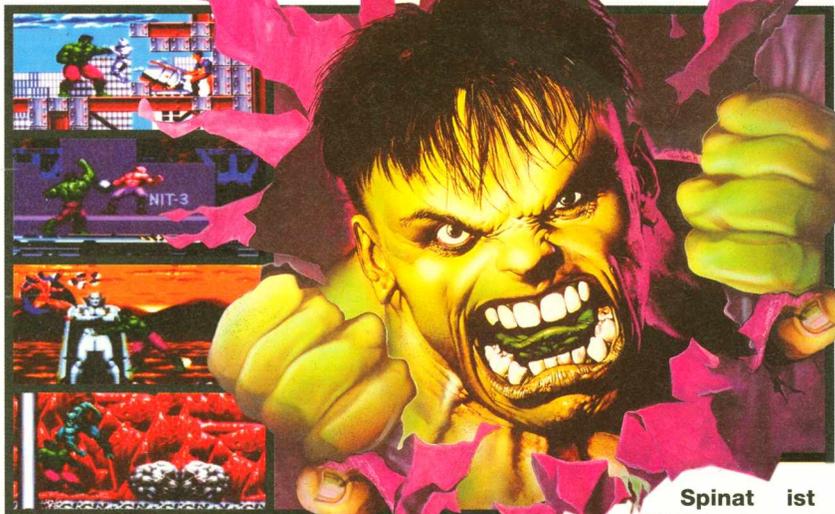
**Lust auf ein
spannendes
Marvel-
Abenteuer?**

So können Sie in der großen Hulk-Competition mitmachen: Schreiben Sie uns auf eine Postkarte den "bürgerlichen" Namen des Incredible Hulk™ und schicken Sie diese bis zum 31.12.94 (Einsendeschluß, Datum des Poststempels genügt) an:

**Selling Points GmbH,
Kennwort: Hulk,
Postfach 28 63,
33258 Gütersloh.**

Der Preis wird unter allen richtigen, rechtzeitig eingehenden und ausreichend frankierten Einsendungen ausgelost. Teilnahmeberechtigt sind alle Personen. Bei minderjährigen Gewinnern kann der Preis in Begleitung eines Erziehungsberechtigten angetreten werden. Ausgeschlossen sind die Mitarbeiter der Firmen Selling Points, U.S. Gold Ltd., Condor Verlagsgruppe und Bastei Verlag sowie der Rechtsweg.

*Der Preis beinhaltet einen mehrtägigen Aufenthalt in New York, Flug, Transfer, Hotel / VP für 2 Personen sowie ein Besuch bei Marvel Comics. Der Preis kann nicht in Bargeld gewandelt werden. Der Veranstalter des Preisausschreibens ist die U.S. Gold Ltd.



Spinat ist
OUT! Hulk ist IN!
Jetzt gibt's den
aufrechten Super-
helden mit dem Zorn-
Faktor für **MEGA
DRIVE, GAME GEAR,
MASTER SYSTEM** und
NINTENDO SUPER NES.



**Besuchen Sie* Marvel
Comics in New York!**



**präsentieren
die große Hulk-Competition**

*Besuch bei Marvel Comics in New York, Flug, Transfer, Hotel / VP für 2 Personen sowie ein Besuch bei Marvel Comics. Der Preis kann nicht in Bargeld gewandelt werden. Der Veranstalter des Preisausschreibens ist die U.S. Gold Ltd. © 1994 U.S. Gold Ltd. Condor-Verlagsgruppe und Bastei Verlag. Alle Rechte vorbehalten. *Der Preis beinhaltet einen mehrtägigen Aufenthalt in New York, Flug, Transfer, Hotel / VP für 2 Personen sowie ein Besuch bei Marvel Comics. Der Preis kann nicht in Bargeld gewandelt werden. Der Veranstalter des Preisausschreibens ist die U.S. Gold Ltd. © 1994 U.S. Gold Ltd. Condor-Verlagsgruppe und Bastei Verlag. Alle Rechte vorbehalten.

W E R T U N G

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

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

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

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

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

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

Die Note. Die abschließende Bewertung eines Moduls, die Euch sagt, wie der Hase läuft. Von gut nach schlecht ergibt sich diese Notenfolge: 1, 1-, 2+, 2, 2-, 3+, 3, 3-, 4+, 4, 4-, 5+, 5, 5-, 6+, und die 6. Zusatzzahlen gibt's nicht!

Die Note wird hauptsächlich aus Gameplay und Dauerspaß gebildet. Grafik und Sound ergeben eine Tendenz, die im Zweifelsfalle die Note entscheidet oder ein Plus/Minus anfügt. In Extremfällen können Grafik und Sound auch zu Wertungsänderungen über mehrere Stufen führen - je nachdem, wie wichtig sie für das jeweilige Spiel sind.

„GAMERS“ meint...

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Tolle Grafik und netter Sound, ausgefeiltes Menüsystem und coole Sprüche

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

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

IN ALLER KÜRZE:

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



NHL

HOCKEY '95

Mit LIGAMODUS
Spieleran- und verkauf
ab ca.25.9.94 Preis 119 DM
Vorbestellen!!!!

MEGA DRIVE

Aladdin	89DM
Asterix	89DM
Bubba N Strix	109DM
Barkley Shut up and Jam	99DM
Batman	49DM
Batmans Return	49DM
Bubsy	59DM
Castlevania the Next Generation	79DM
Cosmic Spacehead(DT Bildschirmtext)	99DM
Dragon(Bruce Lee)	109DM
Desert Strike(wieder lieferbar)	129DM
Dune 2(DT Bildschirmtext)	119DM
Dragons Revenge	109DM
Dr Robotics Mean Bean Machine	109DM
Das Dschungelbuch	109DM
EA Sports Tennis(ab vor.25.9.94)	119DM
Eternal Champion(24MB)	109DM
Fatal Fury 2 (24MB)	139DM
Flashback	109DM
F1 94(Domark)(Oktober)	129DM



139.-DM

Flinstones	79DM
Fifa Soccer	109DM
Gods(nur solange Vorrat reicht)	49DM
Galahad	49DM
Hardball 94 (besser denn je)	109DM
Hyperdunk	79DM
Hook(Peter Pan)	49DM
Jungle Strike(wieder lieferbar)	119DM
Jurassic Park	89DM
Kawasaki Super Bikes(Domark)(Oktober)	129DM
Lion King(Walt Disney)(Oktober)	129DM
Lost Vikings(DT Bildschirmtext)	119DM
Landstalker(DT Bildschirmtext)	129DM
Lemmings(Der Klassiker)	69DM
Mortal Kompat 2(24 MB) ab ca.9.9	129DM
Mr Nutz(Sept/Okt)	109DM
Madden 94	99DM
NHL Hockey 94	89DM
NHL Hockey 95(ab ca.25.9.) mit Liga und Ankauf von Spielern)Vorbestellen!!	119DM
NBA Jam	119DM
PGA Euro Tour Golf(EA)	99DM
Pete Sampras Tennis(mit eing.4 Sp.Adap)	109DM
Pele Soccer	79DM
Pink Panther(Konami)	79DM
Super Streetfighter 2 (40MB!!!!!!!)	139DM
Streetfighter Champion Edition	79DM
Rocket Knight Adventures	59DM
Sunsetiders	59DM
Sonic Spinball	89DM
Sonic 2	89DM
Sonic 3	129DM



Videospielladen und Versand SEGA & Nintendo

Am Brenner 3
97941 Tauberbischofsheim

Beach Games

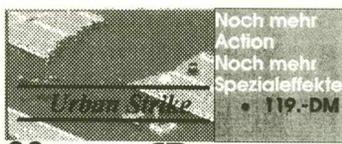
3 1 2 1

TEL:09341

Sonic&Knuggle(Oktober)	119DM
Shining Force 2 (September/Oktober)	139DM
Subterrana	99DM
Streets of Rage 3	139DM
Tiny Toons(Sonderpreis)	59DM
Turles Hyperstone Heist	69DM
Turles Tournament Fighters	79DM



Sylvester&Tweety	109DM
Thunderforce 4 (Die letzten)	79DM
Toe Jam&Earl 2(DT Bildschirmtext)	119DM
Two Tribes(Popolous 2)	109DM
Urban Strike(Endlich der 3 Teil)ab 25.9	119DM
Virtua Racing	179DM
World Cup Soccer	79DM
WWF Wrestling	69DM
Wonderboy in MOnsterworld	49DM
Winter Challenge	49DM
World class Leaderboard Golf	49DM
Zombies	59DM
Rabocop vs Terminator	49DM
Haunting	59DM
Lotus Turbo Challenge	49DM
James Bond 007	19DM
Cool Spot (nur solange Vorrat)	79DM
Chuck Rock 2	69DM
Splatterhouse 2	69DM
World of Illusion	89DM
The Offitants	69DM



Mega CD

Battlecops	119DM
Dune	109DM
Double Switch	99DM
FifaSoccer Champion Edition	109DM
F1 Formula One (Heavenly Sym)	119DM
Heart of the Alien	109DM
Jaguar XJ 220	69DM
Jurassic Park	89DM
Links Golf	109DM
Mortal Kompat	109DM
Mega Race	89DM
Soulstar (Sept/Okt)	119DM
Soelfeace und Cobra Command	49DM
Sonic CD	79DM
Tomcat Alley	89DM
Rebel Assault (US Vers. läuft mit CD Plus)	129DM
Lunar the Silverstar(US läuft mit CD Plus)	119DM

INFO!!! Rebel Assault Deutsch kommt im NOV.
INFO!!! Mega 32 X Kommt im November

Telefonischer Bestell-Service

Tel:09341/3121 oder 61041

Täglich Mo-Fr 8.30-18.30 Uhr
Samstag 10.00-13.00 Uhr
oder Schriftlich an: Beach Games
Am Brenner 3
97941 Tauberbischofsheim



CD Plus Adapter bringt Import Spiele zum laufen auch auf dem Multi Mega
Einführungspreis 79DM

Post 8 DM per NN, Vorkasse nur Euroscheck+4 DM .UPS NN 12 DM Express+12 DM aufschlag.

- ### Zubehör Mega Drive
- 6 Button Control Pad DM 39.-
 - 6 Button Stick DM 89.-
 - SG Pro Pad DM 35.-
 - SG Pro Pad 2 DM 40.-
 - Joypad Verlängerung (2,5m) DM 12
 - Sega Maus DM 79.-
 - RGB Scart Kabel (MD 2) DM 29.-
 - RGB Scart Kabel (MD 1) 29.-
 - 4 Way Play (EA) 69.-
 - Infrarot 6 Button Joypads (2 St) DM 89.-
 - Streetwinner Joystick 119.-
 - Action Replay Pro 99.-
 - Tripal Tap Universal 4 Spieler Adapter Ab Juni/July 69.-

Wir geben 1 Jahr Garantie auf alle Artikel!!
Mega Drive 2 ohne Spiel 179DM
Mega CD 2 mit 3 Spielen 499DM



Game Gear III	Game Gear III	Game Gear III	Game Gear III	59DM
Mortal Kompat				39DM
Olympic Gold				79DM
Desert Strike				49DM
Mickey Mouse/Castle of Illusion				39DM
Shinobi				59DM
Wonderboy in Dragons Trap				49DM
Master Gear Converter				

Das Super Beach Games

..Programm, bei Spielwaren Letzel
..Nur Ladengeschäft Kein Versand!!
Telefon 07131/83986
Heilbronn/Am Wollhaus 7



Platsch, da schnappt die Falle zu: Szenen aus dem Kabinett der Schadenfreude



DOUBLE SWITCH

Trautes Heim bringt Glück allein? Nicht für die Bewohner des ‚Edward Arms‘ – dort treiben sich finstere Gestalten herum!



Eddie hat es fertiggebracht, das komplette ‚Edward-Arms‘-Haus mit einer Video-Überwachungsanlage und ferngesteuerten Fallen auszustatten. Zweck der Übung: den Mietern so manches lästige Gesindel vom Hals zu halten. Aber ein paar üble Burschen haben es geschafft, Eddie in seiner Keller-Kontrollzentrale einzusperren und seine Steuerung für die Fallen abzuschalten. Pech für ihn: Hilflos muß er jetzt mit ansehen, wie dubiose Mafiosos ihr Unwesen im Anwesen treiben ...

Eure Hilfe ist jetzt gefragt: Ihr müßt Eddie helfen und die Kontrolle per Joypad übernehmen. Praktisch sieht das so aus: Per Übersichtsplan ‚zappt‘ Ihr Euch in die Videoübertragung eines Raums und beobachtet das Treiben dort. Wenn Ihr einen Gauner sichtet, ist schnelle Reaktion angesagt: Spannt die richtige Falle per Knopfdruck und laßt sie im richtigen Moment

zuzschnappen! Der ist dann gekommen, wenn Euer Opfer den Mechanismus berührt – meist sind das auffällig gefärbte Bodenplatten. Ein Buttondruck im richtigen Augenblick, schon fallen die ungebeten Gäste unter Auf-führung urkomischer Verrenkungen in Fall-türen, werden zum Fenster hinauskatapultiert oder auf andere Weise aus dem Verkehr gezogen. Schadenfreude ist nun mal die schönste Freude – und davon gibt’s bei diesem Spiel reichlich!

Nebenher müßt Ihr anfangs noch ein waches Auge auf die seltsamen Stromzähler in einigen Räu-

Keinen Plan? Dann holt Euch einen: Auf Knopfdruck erscheint eine Skizze mit der Position der Fallen

□ Fürs Mega-CD recht brauchbare, schnelle Grafik; witzige Stunts lassen tolle Schadenfreude aufkommen!

□ Alles in allem nicht mehr als eine Mischung aus Reaktions- und Merkspiel – aber eben „multimedial“ ...

men haben. Beobachtet die jeweiligen Gestalten, wenn sie diese Kästen öffnen, damit Eddie die Codezahlen für sein elektronisch verriegeltes Verlies bekommt – sonst wird er schnell frustriert!

Alles in allem ist Double Switch aber nicht mehr als eine Art „Multimedia-Memory“: spielen, Fehler machen, daraus lernen, das nächste Mal anders machen. Die vorhandenen Szenen werden zu insgesamt 10 verschiedenen Kapiteln zusammengemischt,

die für sich genommen allerdings immer gleich ablaufen. Allzuoft unterbricht Eddie das Spiel mit einem nörgeligen Kommentar, und Ihr dürft von vorn anfangen – frustrierend! Immerhin gibt’s eine Save-Funktion nach jedem geschafften Level. Wer auf Video-Animationen steht und der englischen Sprache einigermaßen mächtig ist, sollte aber unbedingt mal probierspielen!

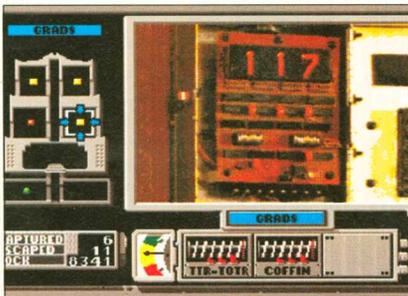
Gerald Arend



„GAMERS“ meint...

TIP: Strom weg, Game Over – achtet immer auf den Kellerraum rechts unten! Dort befindet sich Hauptstromversorgung, auf die es die Gangster immer wieder abgesehen haben.

GAMEPLAY 3-	DAUERSPASS 3-	Hersteller: Sega
GRAFIK 3	SOUND 4+	Preis: ca. 120 DM
NOTE 3-		Genre: Action
		Anzahl Spieler: 1 Spieler
		Levels: 10 Acts
		Schwierigkeitsgrad: hoch
		Continues: Save-Funktion
		Erhältlich: ab sofort
		Speicherkapazität: 1 CD



Beobachtet die Gauner, wenn sie die Kästen mit den seltsamen Digitalzählern öffnen, damit Eddie seine Türschloß-Codes bekommt



Uh-oh – kein gutes Zeichen: Eddie ist unzufrieden und signalisiert ‚Game Over‘

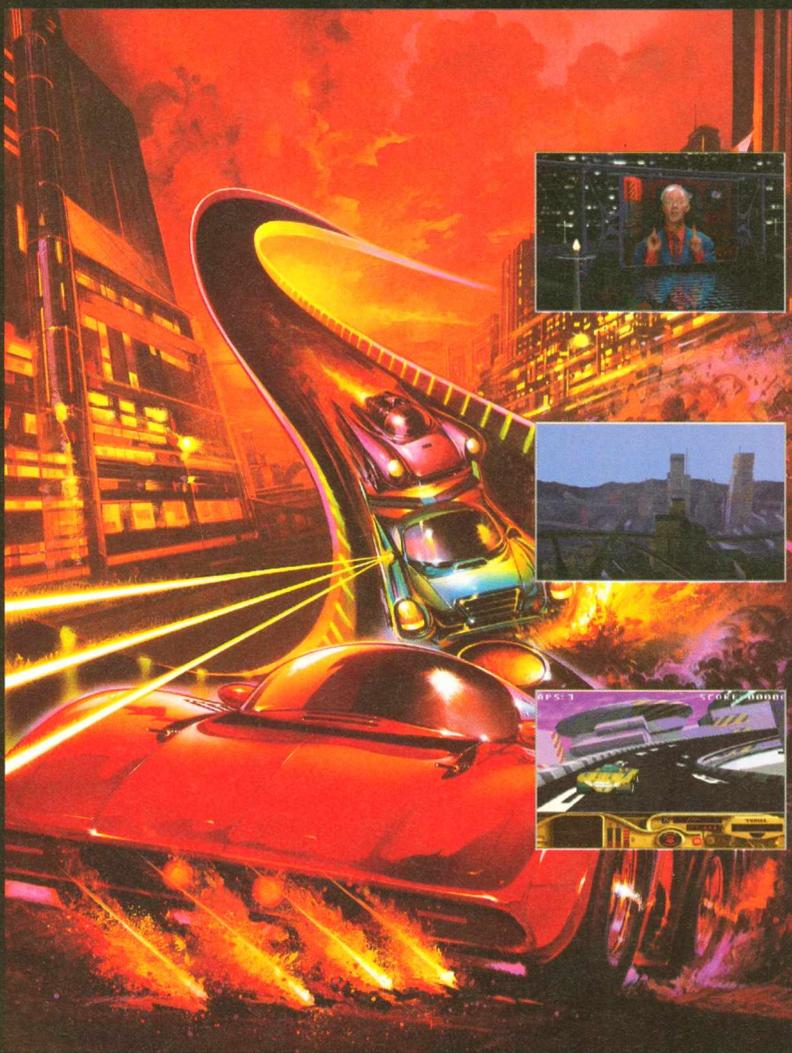
TM

BEWARE!

THIS IS WAY BEYOND WHAT YOU'D EXPECT

MEGA-CD

THE RIDE OF YOUR LIFE OR DEATH



WELCOME TO A FUTURE WHERE HUMANS, CRAVING MORE POWERFUL SENSATIONS OF AMUSEMENT HAVE DESIGNED THE ULTIMATE THRILL RIDE.



MINDSCAPE INTERNATIONAL
SOFTWAREVERTRIEB GMBH
DAIMLERSTRASSE 11
41564 KAAARST
DEUTSCHLAND

Copyright © 1994 The Software Toolworks, Inc. Copyright © 1994 Cryo Interactive Entertainment. All Rights Reserved. The Software Toolworks is a registered trademark and Mindscape is a trademark of The Software Toolworks, Inc. All trademarks and registered trademarks are the property of their respective owners.

Nachdem Capcom schon mit *'Street Fighter II - Special Champion Edition'* einen Knüller auf dem MD landete, schieben sie nun den nächsten Teil nach. Frei nach dem neuesten Automaten will nun diese Version unsere Wohnzimmer stürmen.



VIER NEUE KÄMPFER

Mit dem neuen Modul kommen auch vier neue Charaktere in unser Wohnzimmer. Zunächst haben wir da Cammy. Seit sie vor drei Jahren ohne Gedächtnis vor dem britischen Secret Service aufgewacht ist, arbeitet sie dort als Agentin. Nunmehr kämpft sie, in geheimem Auftrag gegen Shadowlaw. Außerdem hofft sie beim Turnier mehr über ihre Vergangenheit zu erfahren. Fei Long hat schon in jungen Jahren mit Kung-Fu ansein wollte wie seine Film- aber den Weg von Ehre und der Inder Dhalsim, nimmt er nur am großen Turnier teil, um seine eigenen Fähigkeiten zu testen. Dee Jay ist ein schwarzer Kickboxer aus Jamaika. Da bleibt es natürlich nicht aus, daß er Musik im Blut hat. Und genauso kämpft er auch, sein Stil ist eine Mischung aus Kickboxing und Reggae.

CAMMY
Geb. 6.1.1974 Maße
Größe 165 cm 86/56/89
Gew. 46 kg Blutgr. B

FEI LONG
Geb. 23.4.1969 Maße
Größe 175 cm 109/76/79
Gew. 76 kg Blutgr. O

DEE JAY
Geb. 31.10.1965 Maße
Größe 191 cm 130/89/94
Gew. 106 kg Blutgr. AB

Letzter im Bunde der Herausforderer ist Thunder Hawk. Er lebte mit seiner Familie glücklich im Indianer-Reservat bis sie von Shadowlaw ins mexikanische Exil vertrieben wurden. Seitdem versucht T. Hawk M. Bison (den Boß shadowlaw) ausfindig zu machen, und Rache zu Dazu kann er auf seine Wrestling-Fähigkeiten indianische Flugtricks zurück greifen. Es liegt an Dir, ob einer der vier das Turnier gewinnt!

THUNDER HAWK
Geb. 21.7.59 Maße
Größe 229 cm 145/99/112
Gew. 174 kg Blutgr. O

lich im Indianer-Reservat bis sie von Shadowlaw ins mexikanische Exil vertrieben wurden. Seitdem versucht T. Hawk M. Bison (den Boß shadowlaw) ausfindig zu machen, und Rache zu Dazu kann er auf seine Wrestling-Fähigkeiten indianische Flugtricks zurück greifen. Es liegt an Dir, ob einer der vier das Turnier gewinnt!





Dee Jay, der karibische Frauenheld, wird es mit M.Bison noch zeigen



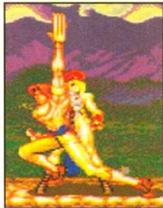
SF-HISTORIE

- August 1987** Street Fighter (Automat)
- August 1989** Fighting Street (PC-Engine)
- September 1990** Street Fighter 2010 (NES)
- Februar 1991** Street Fighter II (Automat)
- April 1992** Street Fighter II Champion Edition (Automatenversion)
- Juli 1992** Street Fighter II (SNES)
- November 1992** Turbo Street Fighter II Hyper Fighting (Automat)
- Juni 1993** Street Fighter II Champion Edition (PC-Engine)
- August 1993** Street Fighter II Turbo Hyper Fighting (Super Nintendo)
- September 1993** Street Fighter II Special Champion Edition (Mega Drive)
- Oktober 1993** Super Street Fighter II: The New Challengers (Automat)
- 1994** Super Street Fighter II Turbo Grand Master Challenge (Automatenversion)
- Juni 1994** Super Street Fighter II: The New Challengers (Super Nintendo/Mega Drive)

Doch was ist denn nun wirklich dran an dem neuen Game, das das „Super Street Fighter II - The new Challengers“ heißt? Am vollständigen Titel solltet Ihr eigentlich schon gemerkt haben, daß neue Charaktere mit von der Partie sind (vier an



ähnlich wie bei Guile hinten ‚aufgeladen‘ und nicht mehr mittels einer Halbkreisdrehung aktiviert). Capcoms Ziel dabei war, alle Kämpfer trotz der teilweise stark unterschiedlichen Kampfstile annähernd gleich stark zu machen, so daß allein Eure Fähigkeiten den Kampf entscheiden und nicht etwa die Stärken oder Schwächen der einzelnen Figuren. Natürlich kann es keine absolute Gleichheit geben, doch wurde das Möglichste getan – und mit Erfolg.



Guile in unangenehmer Situation!



Im Expertenmodus tretet Ihr gegen alle 16 Kämpfer an



der Zahl, siehe links). Neben diesen ‚New Challengers‘ finden sich natürlich auch all die bekannten und beliebten (alten) Streetfighter in dem Modul wieder.

Capcom hat offensichtlich viel Zeit und Manpower investiert, um das Game noch besser als seinen Vorgänger zu machen. Einige der Kämpfer haben neue Spezialattacken gelernt oder führen ihre alten nun in abgewandelter Form aus (Chun-Lis Feuerball z.B. wird nun

MODI ÜBER MODI

Super Street Fighter II ist im Moment das definitiv beste Prügelspiel für zu

Außerdem gibt es Street-Fighter-II-Versionen für diverse Heimcomputer, wie z.B. den PC oder Commodore Amiga.

Kurioses am Rande: Chun-Li und Guile haben ‚Gastauftritte‘ in Capcoms ‚Final Fight 2‘, wo sie in der Hintergrundgrafik herumsitzen. Kaum zu glauben, aber wahr: Obwohl es auf dem Super Nintendo nunmehr bereits die dritte Version von Street Fighter II gibt (auf dem Mega Drive die zweite), enthält sie nicht alle Features der aktuellen Automatenfassung. Dort gibt es nämlich neben neuen Moves (Zangief kann z.B. Feuerbälle stoppen, Dhalsim kann seinen Yoga Flame nach oben ausführen, ...), dem Special-Finishing-Move, dem Special-Move-Energiebalken und den damit möglichen Super Moves (Kens 5-hit-dragon-punch, Zangief-striple-backbreaker,...) einen supergeheimen Zusatz-Endgegner namens Akuma. Hartnäckige Fans hoffen ja, daß zumindest dieser in den Heimversionen versteckt ist. Nachdem sich die Turbo-Version (Super Nintendo) bereits nicht mehr so gut verkauft hat wie von Capcom erwartet (vor allem in Japan selbst blieb man auf riesigen Stückzahlen sitzen), ist es vollkommen unverständlich, daß die Fans erneut mit einer ‚unvollständigen‘ Version ihres Lieblings-Kampf-spektakels abgespeist werden sollen. Wir können Capcom eigentlich nur wünschen, daß sie es nicht wagen werden, irgendwann noch einen weiteren Aufguß dieses Themas auf den Markt zu werfen. Denn auch wenn sich diese Version besser spielt als die letzte, steht fest: Irgendwann muß die Geldschneiderei doch auch ‚mal ein Ende haben!‘





Die neue Combo-Regelung hebt den Spielspaß enorm



das ja in einem der nächsten Teile?). Weiter geht's mit dem Tournament-Mode, bei dem insgesamt acht Spieler nach und nach gegeneinander antreten können. In Matches von jeweils einer Runde müßt Ihr Eure Herausforderer bezwingen, um letztendlich Turniersieger zu werden. Alle anderen Plätze werden natürlich ebenfalls ausgespielt, so weiß jeder, wie gut (oder schlecht)

es um seine kämpferischen Fähigkeiten steht.

Hause. Dazu tragen nicht zuletzt die zahlreichen Spielmodi bei.

Interessant sind auch die Time- und Score-Challenge-Modi. Hier müßt Ihr versuchen, einen (frei wählbaren) Gegner in möglichst



Neben dem üblichen Battle-Mode (wahlweise gegen alle 16 Fighter oder nur zwölf von ihnen) und dem berühmten Vs.-Battle (einer gegen einen) erwarten Euch auch so feine Sachen wie der Group-Battle-Mode, in dem Ihr eine Gruppe mit bis zu acht Kämpfern aufstellt und dann nach verschiedenen Regeln die Gruppe Eures Kumpels (oder der CPU) bekämpft.



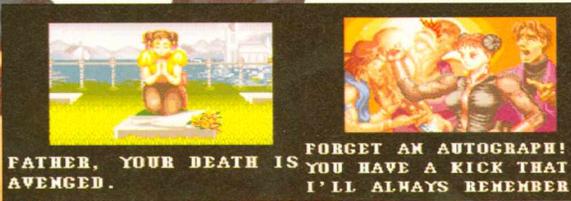
kurzer Zeit zu besiegen, oder in einer vorgegebenen Zeit möglichst viele Punkte zu machen. Wenn Ihr die im Modul gespeicherten Rekorde der Capcom-Spieler übertrefft, dürft Ihr Euch sogar eintragen. Leider enthält das



Combos. Wenn Ihr Euren Gegner mehrmals schnell hintereinander trifft, erscheint eine Anzeige, die die Anzahl der Hits und die Extra-



punkte dafür bekannt gibt. Außerdem wird der erste (ungeblockte) Treffer einer Runde ebenfalls belohnt – und das motiviert.



FATHER, YOUR DEATH IS AVENGED. FORGET AN AUTOGRAPH! YOU HAVE A KICK THAT I'LL ALWAYS REMEMBER



Natürlich sind hierbei immer nur zwei Kämpfer gleichzeitig auf der Straße, Gruppenschlägereien wären wirklich ein bißchen zuviel erwartet (Aber wer weiß, vielleicht k o m m t

Modul keine Batterie, so daß alle Einträge nach dem Ausschalten der Konsole verloren sind! Schade, aber bei dem enormen Modulumfang von 32 MBit (!!!) durchaus verständlich.

Des weiteren könnt Ihr bis zu vier Turbosterne anwählen, die ähnlich wie beim Vorgänger ‚Street Fighter II-Special Champion Edition‘ die Spielgeschwindigkeit erhöhen. Auch das bekannte Optionsmenü für den Schwierigkeitsgrad, das Zeitlimit und die Tastenbelegung ist wieder mit von der Partie.

Die interessanteste Neuerung (neben den vier neuen Kämpfern, versteht sich) ist aber die On-Screen-Anzeige von sogenannten

GRAFIK OHNE ENDE

Die gesamte Grafik wurde noch einmal überarbeitet. Im Auswahlscreen findet Ihr so z.B. neue Portraits der einzelnen Charaktere, und auch die Hintergrundgrafiken wurden ebenfalls nochmal neu durchgestylt (allerdings auch manchmal zum Schlechten – guckt Euch mal Blankas Heimatstage an! Sie sah im ersten Teil wesentlich besser aus.)

Auch die Bewegungen der einzelnen Fighter im Kampf sehen irgendwie noch flüssiger aus – anscheinend wurden hier einige neue Animationsphasen eingefügt, um die Fights noch ein wenig besser aussehen zu lassen.

Zusätzlich wurden auch einige Spezialattacken vollkommen neu gestaltet. Chun-Lis Feuerball sieht



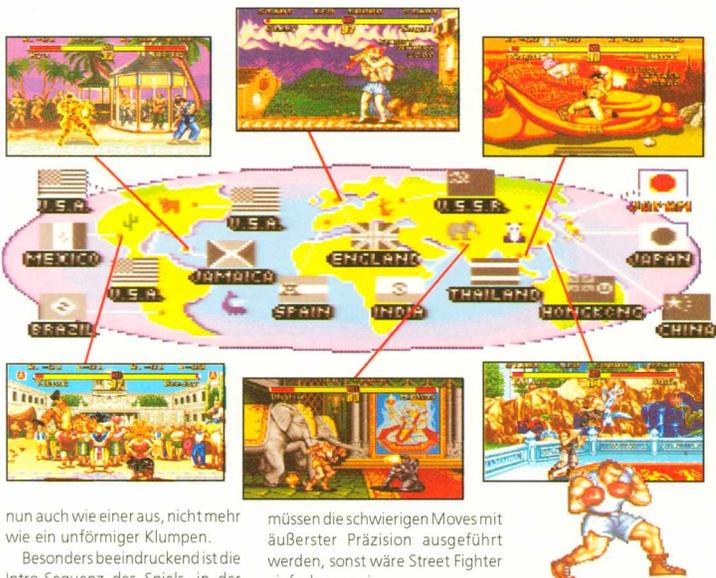
□ Schwacher Sound mit extrem kratzigen Sprach- und Schreissamples, manche Grafiken verstimmbessert



Ist Euch eigentlich schon mal aufgefallen, daß Guiles Zuschauer immer weiter herunterkommen? Während ihm früher noch Fliegerkollegen in grünen Kampfkombis zuschauten, sind es jetzt nur noch Mechaniker, die nichts Besseres zu tun haben! Anscheinend sinkt Guiles Marktwert ins Bodenlose!



IN ACHTZIG TAGEN (KÄMPFEND) UM DIE WELT!



nun auch wie einer aus, nicht mehr wie ein unförmiger Klumpen.

Besonders beeindruckend ist die Intro-Sequenz des Spiels, in der Ryu uns einen Ha-Do-Ken entgegenschleudert. Laut verlässlicher Quellen hat die animierte Sequenz etwa 4 MBit an Speicher ‚gelesen‘. Zum Vergleich: ‚Sonic I‘ umfaßt komplett 4 MBit!!!

Der Sound hingegen wurde leider total verhunzt! Statt satter Sounds und cooler Samples dröhnen Euch nur kratzige Melodien und recht heisere Stimmen entgegen. Vielleicht hätten die Programmierer lieber an anderer Stelle (z.B. dem übermäßigen Vorspann!) etwas sparen sollen.

Die Steuerung der einzelnen Charaktere ist mittlerweile wirklich perfektioniert worden.

Wenn Ihr einen Special-Move oder eine Combo nicht ausführen könnt, liegt das ganz allein an fehlender Übung, nicht an der Programmierung. Selbstverständlich

müssen die schwierigen Moves mit äußerster Präzision ausgeführt werden, sonst wäre Street Fighter einfach nur ein weiteres dummes Prügelspiel.

Wenn Ihr also das (aller-)beste Kampfsport-Spiel haben wollt, bleibt Euch einfach nur dieses Modul. Falls Ihr schon die SF II Champion-Edition habt, guckt Euch dieses Game lieber erst einmal an und entscheidet selbst, ob Euch die Verbesserungen die erneute Geldausgabe wert sind.

Maris Feldmann

STREET FIGHTER - DER FILM

Die heiße Nachricht für ‚Street Fighter‘-Fans: Euer Lieblings-Game wird verfilmt! Sagt Euch der Name ‚Steven de Souza‘ etwas? Ganz sicher! De Souza war es, der die Drehbücher für so bekannte Action-Orgien wie ‚Die Hard 1+2‘ sowie ‚Running Man‘ geschrieben hat. Bei der Street Fighter-Verfilmung wird er sogar Regie führen.

Berühmte kommt hinzu, daß nicht nur der Regisseur stimmt, sondern auch das Budget: 34,4 Millionen ‚Dollar Budget hat man zur Verfügung – und die wird man laut de Souza auch ausgeben.

Da das Spiel an sich keinen Rahmen für eine Handlung hergibt, mußte man freilich ein wenig dazuerfinden, um eine Mischung aus Star Wars, James Bond und einem Kriegsfilm produzieren zu können. Die Sets jedenfalls scheinen gut gewählt: Der Film wird in Australien und Thailand gedreht. Die Handlung in Kürze:



In einem kleinen Land („Shadowloo“) herrscht Bürgerkrieg. Bison (Raul Julia) ist der mächtigste Kriegsführer. Er versucht, das Land unter seine Krute zu zwingen. Colonel Guile (Jean-Claude Van Damme) führt eine UNO-Kampftruppe an, die Bison stoppen soll. Die einzelnen Spielcharaktere sollen nach und nach in zu ihnen passenden Situationen auftauchen. Cammy (Kylie Minogue) und T. Hawk (Gregg Rainwater) sind Guiles Gehilfen beim Militär, Chun-Li (Ming Na Wen) wird eine Reporterin sein, Honda (Peter Tuiasopo) ihr Gehilfe. Sagat (Wes Studi) mimt einen gebildeten Gangster, Vega (Richard Jay) seinen Beschützer. Alle Charaktere werden vorkommen, manche leider nur kurz.

Problem hier: Es gibt nicht genügend Bösewichte. Von daher wird es Überraschungen geben, weil einige Figuren die Seiten gewechselt haben werden. Für den Film hat man bei Capcom sogar einen neuen Charakter kreiert, einen Kenya Sawada, der möglicherweise in späteren Street-Fighter-Spielen vorkommen soll.

Auch werden Spielhintergründe im Film vorkommen – Vegas und Guiles Stage wird man auf jeden Fall sehen. Zitat de Souza: „Wer Indiana Jones spannend fand, wird auch bei uns seinen Spaß haben.“

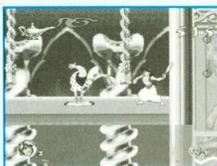


„GAMERS“ meint...

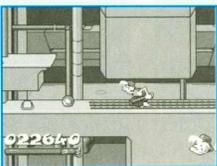
TIP: Endlich könnt Ihr die Farben Eures Lieblingskämpfers selbst bestimmen. Je nachdem, welchen Button Ihr zur Auswahl drückt, wählt Ihr eine der acht Versionen.

GAMEPLAY 1	DAUERSPASS 1	Hersteller: Capcom Preis: ca. 150 DM Genre: Prügelspiel Anzahl Spieler: 1-8 Spieler Levels: 16 (Einspieler) Schwierigkeitsgrad: variabel Continues: unbegrenzt Erhältlich: ab sofort Speicherkapazität: 40 (!) MBit
GRAFIK 1-	SOUND 4+	
NOTE 1-		

Tel. 0931-571601 oder 06



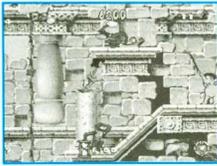
Aladdin



Bubba n Stix



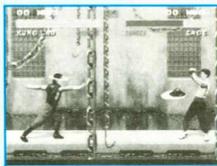
Dune II



Dschungelbuch



Jurassic Park



Mortal Kombat II



Mystery Mansion



Soulstar



Battlecorps



Mega 32 X

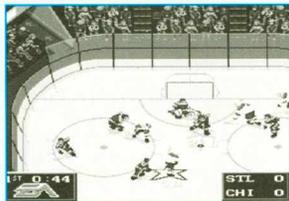
☆ MEGA DRIVE ☆

Schon jetzt vorbestellen:

- | | |
|---|-------|
| Mega 32 X (Mitte Nov.) | 399,- |
| Multi Mega (Limit. Edition, incl. Sonic 2, Ecco CD, Road Avanger, 6 Butt. Contr., Scart Kabel, Netzteil; Batterien) | 979,- |
| Mega Drive II ohne Spiel | 189,- |
| Action Replay 2 Pro | 99,- |
| Game Genie | 99,- |
| 6 Button Controller | 39,- |
| 6 Button Infrarot (2 Pads) | 89,- |
| 6 Button Arcade Power Stick | 89,- |
| RGB Kabel (bitte angeben ob für MD 2 od. 1) | 29,- |
| Aero the Acrobat | 99,- |
| Andretti Racing | 109,- |
| Art of Fighting | 109,- |
| Bubba n' Sticks LA | 109,- |
| Champ. World Class Soccer | 99,- |
| Combat Cars | 74,- |
| Cool Spot Sum. Pack (T-Shirt & Brille) | 89,- |
| Dragon/Bruce Lee (Okt.) | 109,- |
| Dr. Robotnik's Mean Bean Machine | 109,- |
| Dschungelbuch | 109,- |
| Dune 2 | 119,- |
| EA Tennis | 119,- |
| F-1 (Batterie) | 109,- |
| F-15 Strike Eagle II | 119,- |
| Fifa Soccer | 109,- |
| General Chaos | 99,- |
| Hardball 94 | 99,- |
| Incredible Hulk | 119,- |
| Itchy & Scratchy | 119,- |
| Joe & Mac | 99,- |
| Kawasaki Super Bikes | 119,- |
| Landstalker (dt. Texte) | 119,- |
| Lost Vikings | 109,- |
| Mario Andretti Racing | 109,- |
| Marko's Magic Football | 119,- |
| Mc Donald's Treasure Land | 99,- |
| Mortal Kombat II (24 MB) (5.Sept) | 134,- |
| Mutant League Hockey | 109,- |
| NBA Jam | 119,- |
| MBA 94 Showdown | 129,- |
| NHL Hockey 94 | 99,- |
| Pete Sampras Tennis | 109,- |
| PGA Euro Tour Golf | 99,- |
| Pöplous II Two Tribes | 109,- |
| Prince of Persia | 109,- |
| RBI Baseball | 114,- |
| Rock'n Roll Racing | 99,- |
| Shadow Run | 114,- |
| Shinobi III | 104,- |
| Silverster & Tweety (Sept.) | 109,- |
| Simpsons Virtual Bart (Aug.) | 109,- |
| Sonic Spinball | 109,- |
| Sonic 3 | 129,- |
| Spiderman Maxim. Carnage (Sept.) | 124,- |
| Star Trek Next Gen. | 139,- |
| Streets of Rage 3 | 129,- |
| Sub Terrania | 109,- |
| Super Street Fighter II | 134,- |
| Urban Strike (Sept.) | 119,- |
| Virtua Racing | 169,- |
| World Cup USA 94 | 109,- |
| WWF Royal Rumble | 119,- |

SCHNELL, S

THEO
VERS



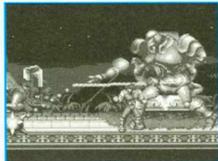
NHL Hockey 94

☆ MASTER SYSTEM ☆

- | | |
|--|------|
| Master System 2 Extreme Set (enthält Sonic und 3 Spiele Kass.) | 99,- |
| Aladdin | 89,- |
| Crash Dummies | 39,- |
| Donald Duck 2 | 89,- |
| Dragon/Bruce Lee | 89,- |
| Dschungelbuch | 89,- |
| Ecco the Dolphin | 79,- |
| Micro Machines | 79,- |
| PGA Tour Golf | 89,- |
| Road Rash | 84,- |
| Streets of Rage II | 79,- |
| T-2 Arcade Game | 49,- |

☆ MEGA CD II ☆

- | | |
|------------------------------|-------|
| Mega CD II mit CD Spielebuch | 499,- |
|------------------------------|-------|



Castlevania



Markos Magic Football



Lost Vikings

CHNELLER...

KRANZ VERSAND

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

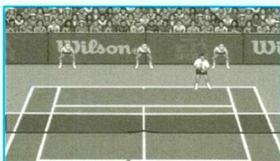
Battlecorps	119.-
Chuck Rock II	109.-
Double Switch	99.-
Dracula Unleashed	99.-
Dragons Lair	99.-
Dune CD	109.-
Fifa Soccer CD	109.-
Ground Zero Texas	109.-
Heart of the Alien	109.-
Jurassic Park CD	89.-
Lunar Silverstar (Sept./Okt.)	119.-
Mega Race CD	89.-
Monkey Island (Okt.)	119.-
NHL Hockey 94 CD	99.-
Powermonger CD	119.-
Rebel Assault (Okt.)	119.-
Soul Star	119.-
Terminator	109.-
Thunderhawk	99.-
Tomcat Alley	89.-
WWF CD	109.-

☆ GAME GEAR ☆

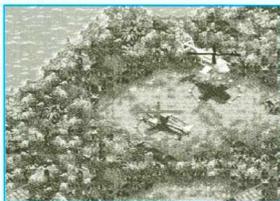
Action Replay Pro	69.-
Asterix	84.-
Battletoads	79.-
Donald Duck II	89.-
Dragon/Bruce Lee	89.-
Dschungelbuch	79.-
Itchy & Scratchy	89.-
Kawasaki Super Bikes (Sept.)	89.-
Micro Machines	79.-
Marco's Magic Football	79.-
Mortal Kombat II (Sept.)	89.-
PGA Tour Golf	84.-
Pinball Wizard	79.-
Power Strike II	74.-
Road Rash	84.-
Sonic Chaos	79.-
Sonic Spinball	79.-



Rebel Assault



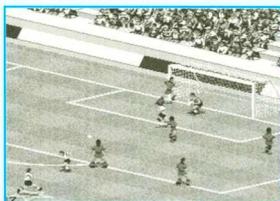
EA Tennis



Urban Strike



Super Streetfighter II



Fifa Soccer

ZU KNALLERPREISEN

☆ MEGA DRIVE ☆

Addams Family	79.-
Aladdin	89.-
Asterix	89.-
Barkley's Shut up and Jam	69.-
Bubsy	69.-
Castlevania	79.-
Chuck Rock 2	79.-
Hyperdunk	89.-
James Pond 3	79.-
Road Rash	49.-
Rocket Knight Adv.	59.-
Spiderman vs. X Men	69.-
Street Fighter II	79.-
Super Fant. Zone	59.-
The Ottifants	79.-
Tiny Toons	59.-
Toe Jam & Earl 2	89.-
Turtles Hyperst. Heist	59.-
Zombies	59.-

☆ MASTER SYSTEM ☆

Alex Kidd in Shinobi World	39.-
Donald Duck	39.-
Mickey Mouse 2	39.-
Shinobi	39.-
The Cyber Shinobi	39.-
Wimbledon Tennis II	39.-
Palour Games	39.-

☆ GAME GEAR ☆

Wimbledon Tennis	39.-
Super Off Road	39.-

nur solange Vorrat reicht.

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

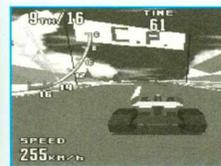
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!!!

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

In punkto Schnelligkeit: Absolute Spitze!
Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard. Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpackchen oder 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**



Virtual Racing



Tomcat Alley



Landstalker

GROSSE A

HEUTE EIN KÖNIG, MORGEN EIN ALLTAG ENTLIEHEN, EINFACH ORC? WER MÖCHTE NICHT GERNE MAL DEM GRAUEN ETWAS VÖLLIG ANDERES TUN UND SO RICHTIG DIE SAU RAUSLASSEN? ROLLENSPIELE MACHEN ES MÖGLICH.

Rollenspiele erlauben es dem Fan, einfach mal zwischendurch in eine andere Haut zu schlüpfen. Etwa in die in die eines tapferen Ritters, der sich mit Drachen herumprügeln muß, oder eines Shadowrunners, der in den düsteren Straßen der Zukunft ums Überleben kämpft. Die Möglichkeiten sind vielfältig, denn der Fantasie sind ja bekanntlich keine Grenzen gesetzt.

In der Anfangszeit der Rollenspiele lief die Geschichte vollkommen frei von Elektronik und in froher Runde ab: Ein Häufchen Gleichgesinnter traf sich, wählte einen Spielleiter, der ein Szenario entwarf oder auswählte und die ganze Verwaltungsarbeit übernahm. Letztere war dringend nötig, da noch kein Computer da war, der die diversen Gegner steuerte und Buch über die Entwicklung der Helden führte. Gekämpft wurde nicht durch einfaches Joypad-Drücken, sondern durch fröhliches Würfeln, die Erfolge der Spieler wurden schriftlich auf Charakterbögen festgehalten. Obwohl sich das Ganze relativ trocken anhört, macht es mit den richtigen Leuten dennoch tierisch viel Spaß. Allerdings stellt diese Art des Spielens recht hohe Ansprüche an die Fantasie der Beteiligten, da sich alle Vorgänge im Kopf der Spieler abspielen mußten. Hier konnte man sich dann aber durch die Schaffung einer passenden Atmosphäre während des Spiels und durch die Lektüre der zu den einzelnen Szenarien gehörenden Romane etwas aufputzen. (Was aber nicht immer unbedingt nötig ist.)

Von den rein papiergebundenen Spielen ging die Entwicklung dann weiter zu Brettspielen wie etwa „Das Schwarze Auge“, „Hero Quest“ oder „BattleTech“. Hier wurde zwar immer noch fröhlich gewürfelt, allerdings durfte man auch Spielfiguren über das Brett bewegen. Das machte den Einstieg wesentlich einfacher, da die Fantasie doch etwas entlastet wurde.



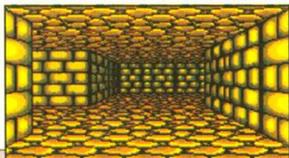
ADVENTURE ODER ROLLENSPIEL?

In der Konsolenwelt kann man von der Unterscheidung zwischen Adventures und Rollenspielen eigentlich absehen, zumal es (außer eventuell „The Immortal“) dort kein wirklich echtes Adventure gibt. Bei den Computern unterscheidet man dagegen schon genauer: Während bei einem Adventure überwiegend Rätsel gelöst werden, steht bei Rollenspielen die Charakterentwicklung im Vordergrund.



ALLES ANSICHTSSACHE

Im Prinzip gibt es zwei Perspektiven, in denen man sich durch die Rollenspiel-Welt bewegt: Einmal in der klassischen Schräg-von-oben-Perspektive wie bei „Traysia“ oder „Landstalker“, andererseits in der 3D-Sicht wie bei „Shining in the Darkness“. Zwar kommt die 3D-Sicht in Dungeons am besten zur Geltung, es geht aber auch anders: In „Might & Magic II“ werden beispielsweise auch die Städte und Landschaften auf diese Weise dargestellt.



ABENTEUER

KLAR ZUM GEFECHT

Ohne Kämpfe mit diversen Gegnern geht es im Rollenspiel natürlich nicht, hierfür haben sich verschiedene Systeme entwickelt. Am einfachsten ist sicher die „Hau-drauf“-Methode, wie sie in der Welt der Action-Adventures verbreitet ist. Ein Druck auf den Button, und der Held sticht, schlägt oder zaubert. Das geht allerdings nur so lange, wie der Held allein unterwegs ist. Sobald man mit einer mehrköpfigen Party die Gegend unsicher macht, müssen andere Formen des Kampfes angewandt werden.

Bewegt man sich in der Vogelperspektive, so wird hier normalerweise die Sicht gewechselt, so daß man dem Gegner gegenüber steht und per Menü den einzelnen Kämpfern Befehle erteilen kann. Bei der Dungeonperspektive ist die Sache etwas einfacher, hier tauchen die Feindlinge ohnehin im 3D-Fenster auf. Allerdings ist es nicht immer so, daß man nun in Ruhe seine Züge planen kann, denn manchmal laufen die Kämpfe auch in Echtzeit ab, was zu ziemlich viel hektik führt. Hier ist dann eine einfach zu bedienende Steuerung sehr hilfreich.



GOLDEN AXE WARRIOR (MS)

Sicherlich das klassische Action-Adventure schlechthin. Das Game ist zwar nicht unbedingt ein reinrassiges Rollenspiel, dank seiner ausgewogenen Mischung aus Action und Rätseln kann es aber (auch heute noch) selbst eingefleischte Rollenspieler irgendwie begeistern.

ULTIMA (MS)

Zumindest in der PC-Welt stellt die „Ultima“-Saga aus dem Hause Origin den Dauerbrenner schlechthin dar. Ganze acht Folgen erschienen bislang, die ersten noch recht systemübergreifend, die letzten wegen der extremen Hardwareanforderungen allerdings nur noch auf dem PC. In der Sega-Welt sieht es leider recht trübe aus, denn hier wurde nur Teil IV für das Master System umgesetzt.

Schade, denn die Abenteuer des Avatars in der Welt von Britannia gehören mit zum Interessantesten, was dem Rollenspieler so unterkommt, allerdings werden die Sega-Freaks wohl vergeblich auf einen genialen Abkömmling der Ultima-Serie warten müssen, nämlich Ultima Underworld: Hier wird erstmalig ein wirklich echtes Dungeon-Feeling vermittelt, das wesentlich mehr bietet als die 90-Grad-Drehungen, wie sie derzeit mal wieder in Mode kommen.



IT'S MAGIC

Magie gehört zu Fantasy-Rollenspielen wie das Salz in die Suppe. Normalerweise läuft die Sache recht einfach ab: Jeder magiebegabte Charakter kann je nach Erfahrungsstufe unterschiedliche Magie einsetzen, damit die Sache aber nicht all zu einfach wird, gibt es bestimmte Begrenzungen: In den meisten Fällen hat man nur eine begrenzte Anzahl von Magiepunkten zur Verfügung, sind die verbraucht, ist bis zu einer Kraftauffrischung vorerst Schluß mit dem Zaubern. Erschwerend kann dazukommen, daß für die Magie auch noch bestimmte Zutaten vorhanden sein müssen, wie etwa Kristalle bei „Might & Magic II“, es kann aber auch ganz einfach so sein, daß man je nach Erfahrung des Magiers nur eine begrenzte Anzahl von Sprüchen parat haben kann.



MIGHT & MAGIC (MD)

Noch so eine klassische Rollenspiel-Serie, die vom PC kommt. Während man dort inzwischen schon in die fünfte Runde geht, wurde bislang nur „Might & Magic II“ in die Konsolenwelt übertragen. Besonderheit dieser Serie ist, daß man hier nicht nur die Dungeons in 3-D erforscht, sondern auch die Städte.

TRENDS

Mit der Einführung von Computern wurde auch das Rollenspiel in seiner elektronischen Form populär, wengleich die ganze Sache damals wegen mangelnder Grafikfähigkeit der Rechner noch relativ abstrakt ablief: Da nur normale Buchstaben verwendet werden konnten, mußte man zwangsläufig auf optische Reize verzichten. Statt einer Figur bewege sich dann eben ‚X‘ (Spieler) durch ein Labyrinth von ‚M‘ (Mauern, tötete ‚D‘ Drachen oder sammelte ‚G‘ (Gold) ein. (Und natürlich war auch noch relativ wenig Farbe im Spiel, von Animationen ganz zu schweigen.)

Der Vorteil der Computerunterstützung war klar: Man brauchte sich nicht mehr um die Verwaltung der ‚Personaldaten‘ zu kümmern und konnte sich auch ohne andere Mitspieler an die Erforschung einer völlig anderen Welt machen. Mit der Weiterentwicklung der Technik wurden die Spiele auch optisch anspruchsvoller und komplexer, und selbst die Konsolen blieben von dem Trend zum Rollenspiel nicht verschont.

Allerdings leidet hier der Markt etwas unter seiner Japan-Lastigkeit: Obwohl dort ein großes Angebot an Rollenspielen verfügbar ist, sind sie hierzulande recht schwer zugänglich. Das liegt zum einen ganz klar an den Sprachschwierigkeiten, allerdings auch an der Vertriebspolitik: Nicht alle Spiele werden übersetzt, einige kommen zumindest als US-Versionen heraus und sind damit schon etwas verständlicher. Daß diese Games dann aber auch offiziell nach Deutschland kommen, ist damit aber noch lange nicht gesagt. Deshalb sollte jeder Rollenspiel-Fan verstärkt auf US-Importe achten und öfters auch mal auf Tauschbörsen oder bei Verleiheren vorbeischaun, wenn er sich in Sachen Rollenspiele auf dem Laufenden halten möchte. Wer natürlich fließend Japanisch spricht, wird mit den Importen keine Probleme haben, so schön allerdings ein Game auch aussehen mag, wenn man von der Story nichts mitbekommt, sind auch die Spiele recht uninteressant.

Dementsprechend haben wir uns für diesen Report auch nur auf solche Games beschränkt, die zumindest als US-Import oder offiziell in Deutschland erschienen sind, wengleich es in letzter Zeit doch enttäuschend wenige Neuerscheinungen für die Konsolen von Sega gab. Allerdings gibt es inzwischen wieder Hoffnung. In diesem Sinne viel Spaß beim Großen Abenteuer.

Michael Anton



TRAYSIA (MD)

Ein wirklich klassisches Rollenspiel, allerdings mit kleineren Schwächen. Die Story ist recht ansprechend, der Schwierigkeitsgrad eher moderat, aber das war es auch fast schon. Daß nach einigen Schritten erstmal eine Rücksekunde für das Scrolling eingelegt wird, das ist angesichts des Alters fast schon verständlich. Das Kampfsystem erscheint mit seiner Vogelperspektive und den Aktionsmöglichkeiten zunächst recht passabel, beim Einsatz von Magie

kommen dann aber schon leichte Zweifel auf: Was nützt der schönste Zauberspruch, wenn die Magier so ungünstig stehen, daß sie im Normalfall ihr Ziel gar nicht erreichen können? Naja, im Prinzip ist das Game schon mal einen Blick wert – falls Ihr es auf dem Flohmarkt einmal seht und genügend Geld parat habt.



Bewegung an der frischen Luft kommt immer gut

GROSSE A



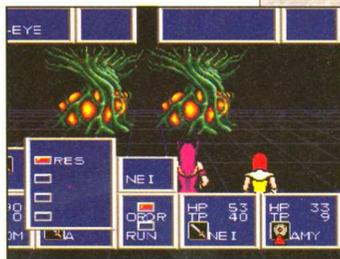
SHINING IN THE DARKNESS (MD)

Die Abenteuer im Königreich Thornwood, an denen uns Sega im Jahre 1991 teilhaben ließ, gehört mit zu den allerbesten Rollenspielen für dieses System. Nicht zuletzt angesichts der Tatsache, daß dieses Game (zumindest hierzulande) das erste Rollenspiel einer Programmierergewerkschaft ist, die später auch für solche Highlights wie „Shining Force“ oder „Landskaper“ verantwortlich zeichnet. (Der geeignete Spieler erkennt dies spätestens an der doch recht einheitlichen Bedienung...) Im Prinzip gibt es nur ein einziges, aber dafür sehr komplexes und abwechslungsreiches Labyrinth zu erforschen. Aber das arte! angesichts der der Monsterhorden sehr rasch in Arbeit aus! Wer das Game immer noch nicht hat, der sollte es sich doch noch unbedingt besorgen.



PHANTASY STAR II (MD)

Derzeit sensationelle sechs MBit Speicherkapazität konnte diese Game bei seinem Erscheinen präsentieren, ein würdiger Nachfolger für die erste Version auf dem Master System. Optik und Sound wurden gehöngig aufgemotzt, so daß ein ganz passables Rollenspiel daraus wurde. Einziger Schwachpunkt (zumindest aus heutiger Sicht): Das Menüsystem war etwas unübersichtlich, und die Kämpfe waren ganz einfach nervig! Man konnte fast die Uhr danach stellen, so regelmäßig hatte man gut alle 30 Sekunden eine Monsterhorde am Hals... Aber daran sind Rollenspieler wohl doch gewöhnt, und wenn man berücksichtigt, daß das Game 1989 entstand und auch heute noch begeistern kann, so ist das schon bemerkenswert.



Eigentlich wollte ich nur mal kurz zaubern



WARSONG (MD)

Ein hervorragendes Strategiespiel mit leichten Rollenspieleinschlägen. Während der 20 Missionen gibt es genügend Möglichkeiten für die Helden, sich zu entwickeln. Zwar geht es primär eigentlich nur darum, seine kämpfenden Einheiten richtig zu positionieren, angesichts der Rahmenhandlung und der liebevollen Ausarbeitung können sich aber auch passionierte Rollenspieler sehr schnell mit diesem Game anfreunden. Trotz seines Alters ist es auch heute noch eine brandheiße Empfehlung!



PHANTASY STAR (MS)

Wohl das populärste Rollenspiel aus dem Hause Sega, die Version für das Master System war der Auftakt zu einer richtigen Serie, die auf dem Mega Drive fortgesetzt wurde und inzwischen einen wohlverdienten Kultstatus erreicht hat.

SEGA BENTLEUER



LANDSTALKER (MD)

Über dieses Game darf man durchaus geteilter Meinung sein: Es ist eigentlich mehr Action-Adventure als Rollenspiel, die ungewöhnliche Perspektive, die kniffligen Sprüngeinlagen und die etwas hakelige Steuerung werden ergänzt durch eine tolle Story und viele Rätsel. Man kann dieses Spiel hassten oder lieben, jedenfalls sollte man so oder so mal einen Blick darauf geworfen haben!

PHANTASY STAR III (MD)

Und noch eine Folge in Segas Rollenspielerie. Auch hier wieder eine nette Story voller Kämpfe im Zeittakt, allerdings hatte man in der Zwischenzeit doch etwas am Spielprinzip gefeilt. Das Menüsystem und die Dungeons sind etwas übersichtlicher, auch wurde die Grafik einen Tick detaillierter. Etwas zusätzliche Komplexität gab es durch zwei Wendepunkte im Ablauf: An diesen Stellen konnte der Spieler wählen, wenn sein Held/seine Heldin heiraten sollte. Das gab der Story nicht nur eine spürbare zeitliche Dimension, sondern reizte auch zu mehreren Lösungsläufen. (Aber, um ehrlich zu sein, sooo riesig waren die Unterschiede dann letztendlich doch nicht.) Unbedingt mal einen Blick riskieren!



Man denkt an nichts Böses, und plötzlich steht einem eine Monsterhorde gegenüber



Keine Hektik

Es ist schon ein Kreuz mit dieser Jugend, immer muß sie so hetzen und wundert sich dann, wenn es irgendwie klemmt...

Für Rollenspiele sollte man sich möglichst viel Zeit nehmen, schließlich handelt es sich dabei nicht um irgendein Jump&Run, bei dem man möglichst schnell den Abspann sehen möchte und sich dann wundert, warum man für sein Geld gerade mal ein paar Stunden Spiel gehabt hat. Dieses Problem gibt es bei Rollenspielen nicht, hier braucht es so oder so recht viel Zeit, bis man spürbare Fortschritte erzielt. Allerdings gibt es auch hier Leute, die mit einer unnötigen Hektik ans Werk gehen. Die erleben dann öfters eine böse Überraschung, wenn sie schließlich vor dem Oberbösewicht stehen und ordentlich Prügel einstecken. Mit etwas besserem Training wäre das wahrscheinlich nicht passiert. Zugegeben, es kann manchmal nervig sein, stundenlang in einer Gehgend zu kämpfen, aber im Endeffekt lohnt es sich.

nice price

GAMES

fun & power

MEGA DRIVE

- Dragon demn. erhält.
- Dynamite Headdy demn. erhält.
- Micro Machines 2 demn. erhält.
- Rock'n Roll Racing demn. erhält.
- Addams Family us 89,-
- Aladdin dt 99,-
- Art of Fighting dt 109,-
- Barkley's Shut up & Jam dt/us 79,-
- Battletoads us 79,-
- Bubble'n Slix dt 109,-
- Bubble & Squeak us 99,-
- Castlemania "Bloody" dt 89,-/99,-
- CD Brutal us 119,-
- CD Double Switch dt 89,-
- CD College Football dt 89,-
- CD Dark Wizard us 99,-
- CD Dracula Unleashed dt 99,-
- CD Dune dt 99,-
- CD FF Heavenly 5. jp/us 89,-/109,-
- CD Ground Zero Texas dt 109,-
- CD Heimdall us 99,-
- CD Jurassic Park dt 99,-
- CD Lunar the Silverstar us 99,-
- CD Mansion us/dt 89,-/99,-
- CD Mega Race us 119,-
- CD Microcosm dt 99,-
- CD Monkey Island us 69,-

- CD NHL Hockey 94 dt/us 99,-
- CD Powermonger dt 99,-
- CD Prize Fighter dt 109,-
- CD Pugsy us 79,-
- CD Rebel Assault us 109,-
- CD Revenge of Ninja us 99,-
- CD Rise of the Dragon us 109,-
- CD Sliphoed dt 89,-
- CD Sonic dt 79,-
- CD Son of Chuck Rock 2 us 59,-
- CD Terminator us/dt 59,-/109,-
- CD Third World War us 119,-
- CD Thunderhawk dt 99,-
- CD Tomcat Alley us/dt 79,-/99,-
- CD Vay us 109,-
- CD Wing Commander us 119,-
- CD WWF Steel Cage dt 99,-
- CD World Cup USA 94 dt 99,-
- Cesars Palace us 89,-
- Champions W. Class Soccer dt 99,-
- Columns 3 us 99,-
- Cool Spot dt 99,-
- Combat Cars dt 89,-
- Desert Strike jp 99,-
- Dragon us 119,-
- Dragon's Revenge dt 99,-
- Dune 2 dt 109,-

- Eternal Champions dt 119,-
- F-117 Night Storm us/dt 99,-/119,-
- F-15 Strike Eagle us/dt 79,-/109,-
- Fatal Fury dt 69,-
- FIFA International Soccer dt 99,-
- Flashback dt 69,-
- Formula One dt/us 99,-/59,-
- Gauntlet IV us/dt 79,-/99,-
- General Chaos dt 109,-
- Gunstar 2000 dt 89,-
- Gunstar Heroes dt/jp 99,-/59,-
- Hardball 94 dt 99,-
- Hyperdunk Basketball dt 79,-
- Joe & Mac us 99,-
- John Madden 94 dt 119,-
- Jungle Book us/dt 129,-
- Jurassic Park us 89,-
- Landstalker us/dt 109,-/119,-
- Last Vikings dt 109,-
- Mario Andretti dt 99,-
- Mario Turrican us 99,-
- Mig-29 dt 89,-
- Mutant League Hockey dt 109,-
- NBA Jam dt/us 119,-/109,-
- NHL-Hockey 94 dt 109,-
- Offmants dt 89,-
- PGA Tour European Tour dt 99,-

- PGA Tour Golf 2 us 79,-
- Pink Panther dt 69,-
- Pirates Gold us 99,-
- Prince of Persia us/dt 79,-/109,-
- Ren & Shippy Show dt 99,-
- Robocop 3 dt 109,-
- Robocop vs Terminator dt 109,-
- Shadow Knight Adventure dt 99,-
- Shadow Run us 119,-
- Shinobi 3 us/dt 99,-
- Skitchin dt/us 99,-/59,-
- Sonic 2 dt 59,-
- Sonic 3 dt 129,-
- Sonic Spinball dt 99,-
- Spiderman X-man us 69,-
- Star Trek us 109,-
- Streetfighter 2 Turbo dt/jp-PAL, engl. Texte 129,-/49,-
- Streets of Rage 3 dt 129,-
- Sunset Riders dt 89,-
- Super Streetfighter 2 dt 129,-
- TechnoLash us 49,-
- Tiny Toons dt 89,-
- Tom & Jerry 2 dt 109,-
- Tom & Jerry us 59,-
- Treasure Land Mc Donalds dt 99,-
- Turtles Tournament Fighters dt 119,-

- Two Tribes Populous 2 dt 99,-
- Virtual Pinball dt 59,-
- Virtual Racing dt/jp-PAL engl. Texte 169,-/129,-
- Winter Olympics dt 99,-
- Wiz'n Liz dt/us 99,-/79,-
- World Cup USA dt 109,-
- World Heroes us 119,-
- WWF Royale Rumble dt 119,-
- Young Indiana Jones us 69,-
- Zombies ate my Neighboursus/dt 59,-/79,-
- 4-Spieler-Adapter SEGA/EA 49,-/59,-
- 6-Button Pad dt 39,-
- Action Replay Pro 2 50/60Hz 89,-
- Activator us 169,-
- CD-Rom 2 ohne Spiele 499,-
- CDX-Converter 99,-
- Capcom Powerstick Fighter 79,-
- Japan Converter jp 19,-
- NTSC Converter 60Hz us/dt 39,-
- Megadrive II Grundgerät 199,-
- Multi Mega dt 869,-
- Programmierb. 6-Button Pad 39,-
- RGB-Kabel MD 1 und 2 29,-
- Umbau 50/60Hz/Zeichensatz 49,-
- Verlängerungskabel 39,-

TEL 089/5438088

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

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

AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE, Gebraucht-Spiele-Zentrale 089/534115

Versandkosten DM 9,- zzgl. Nachnahme, ab DM 250,- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse. Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch. Auch Ladenverkauf! Händleranfragen erwünscht. Nur solange Vorrat reicht. Unfreie- und Nachnahmesendungen werden nicht angenommen. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



Sind Sie sicher, daß Sie diesen Zug durchführen wollen? Wirklich sicher? Ganz sicher?



SHINING FORCE (MD)

Viel Strategie, aber auch eine gehörige Portion Rollenspiel machen den besonderen Reiz dieses Games aus. Im Laufe Eurer Heldenkarriere sammelt Ihr unzählige Mitstreiter, deren Fähigkeiten optimal eingesetzt werden sollten. Dummerweise könnt Ihr nur elf der Helden mit ins Gefecht führen, wer im Hauptquartier zurückbleibt, setzt recht leicht Rost an und kämpft später vielleicht nicht mehr so gut. Die Alternativen für eine erfolgreiche Party sind beinahe unerschöpflich, es gibt viel zu experimentieren. Wer sich bislang noch nicht mit diesem Spiel beschäftigt hat, der sollte es schnellstmöglichst tun, schließlich hat sich schon der Nachfolger angekündigt...



BUCK ROGERS (MD)

Endlich einmal ein echter Klassiker, der nicht nur auf dem Mega Drive Furore gemacht hat, sondern auch auf diversen anderen Systemen. Das amerikanische Softwarehaus SSI hat sich insbesondere durch die Umsetzung der Rollenspielszenarien aus dem Hause TSR einen guten Ruf erworben, an dem auch die Mega Driveler teilhaben können. Wer nicht unbedingt mit solchen Games aufgewachsen ist, der findet vielleicht nur schwer einen Einstieg, aber die Mühe der Einarbeitung lohnt sich. Technisch kann das Modul heute nicht mehr unbedingt überzeugen, aber das sollte eigentlich in diesem Falle nicht allzusehr stören.



WARRIORS OF THE ETERNAL SUN (MD)

Und noch ein Klassiker aus dem Hause TSR, diesmal direkt basierend auf dem immer noch populären Dungeons&Dragons-Szenario. Für den Einsteiger spielt sich das Game zwar relativ zäh, mit dem Szenario vertraute kommen aber recht gut damit zurecht und verschwenden kaum Zeit damit, dem Magier eine metallene Rüstung anpassen zu wollen...



Oberwelt und Unterwelt...

GROSSE A



SHADOWRUN (MD)

Irgendwie schade, daß dieses Game bislang seinen offiziellen Weg in diese unsere Lande noch nicht geschafft hat. Dabei basiert es doch nicht nur auf einem der interessantesten neueren Szenarien des amerikanischen Produzenten FASA, (Details am Ende des Berichts), sondern übertrifft in Sachen 'Realitätsnähe' sogar die ebenfalls vorhandene Nintendo-Version. Zugegeben, Grafik und Sound sind nicht besonders spektakulär, aber welchen ernsthaften Runner interessiert das schon: Hier gibt es jede Menge Spiel für die sauer verdienten 'Nuyen', und das ist es, was zählt. Traurig, daß wir für den Kauf dieses Spiels erst bei unserem „Mr. Import-Johnson“ anklopfen müssen, aber der Umweg über die Staaten lohnt sich durchaus...



Es sind schon recht seltene Gestalten, die sich hier in den Schatten tummeln.



... UND DAS GAME GEAR?

Wer sucht, der findet. Auch auf dem ...



... Game Gear gibt es das eine oder andere Rollenspiel. Aber es dürfte ruhig mehr sein.

Leider ist auf Segas Handheld nicht sonderlich viel los in Sachen Rollenspiel. „Crystal Warriors“ und „Defenders of Oasis“ sind aber zumindest ganz nette Tropfen auf den heißen Stein. Vielleicht tut sich in Zukunft ja noch etwas...



SUPER HYDLIDE (MD)

Nein, wir wollen das Game trotz seines Alters und seiner Schwächen nicht unbedingt niedermachen. Vier Jahre sind eine lange Zeit, die Geschmäcker haben sich gewandelt und sowohl Programmierer als auch Spieler haben einiges dazugelernt. In der Tat sind einige innovative Features vorhanden, etwa die Berücksichtigung des zu schleppenden Gewichts oder die Tag- und Nachtzyklen. Aber das ist leider nicht alles, die echte Action verläuft relativ zäh, auch optisch hat das Game außer Arbeit für den Augenarzt recht wenig zu vermittel. Und das tut in diesem Fall recht weh. Ein netter Oldie, allerdings inzwischen leider ohne besondere Motivation und Spieltiefe. Ja ja, das Alter.



Suchen Sie den Helden ...

BENTEUER



DARK WIZARD (MCD)

Strategie- oder Rollenspiel? Keine Frage, sowohl als auch. Aber warum auf dem MCD??? Möglicherweise, um ein Manko an Gameplay durch extrem viele Aufgaben und einige Videosequenzen wettzumachen? Netter Versuch, aber irgendwo geht er nicht auf. Von einem guten Strategiespiel sollte man eigentlich erwarten, daß die erste Runde problemlos entschieden werden kann. Doch nicht einmal das ist möglich. Nicht unbedingt das Game, das die Anschaffung eines MCD rechtfertigen würde. Aber zum Glück gibt es da noch einige andere Nummern...



Die Grafiken können sich durchaus sehen lassen, oder?



Willkommen im Seattle des Jahres 2053. Wo darf die Reise denn heute hingehen?



THINGS TO COME

Große Ereignisse werfen ihre Schatten voraus, es scheint eine neue Rollenspiel-Welle auf uns zuzuschwappen: Da wäre zunächst einmal „Soleil“, das genau das Richtige für Freunde gepflegter Action-Adventures sein dürfte. Ebenfalls in Arbeit sind „Phantasy Star IV“ und „Shining Force II“ für das Mega Drive. Game



Gear-Besitzer können offiziell nicht in den Genuß eines eigenen „Shining Force“.

Einige besondere Leckerbissen hat



Working Designs angekündigt, sie wollen ihre Rollenspiel-Hämmer „Lunar“ und „Vay“

auf auf das europäische Mega CD umsetzen. Lassen wir uns auch noch überraschen, ob „Dungeon Master II“ und „Eye of the Beholder“ für das MCD hierzulande doch noch erscheinen werden.



„Das hat mir gerade noch gefehlt...“

Solange der Vorrat reicht

Anz.



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

Anz.



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

Anz.



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

Anz.



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

Anz.



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

Anz.



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

Anz.



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

Anz.



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

Anz.



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

Anz.



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

Anz.



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

Anz.



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

Anz.



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

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

Name (Bitte in DRUCKBUCHSTABEN schreiben)

Datum, Unterschrift

Straße

Achtung! Bitte vergißt die Versandkosten nicht!

PLZ/Ort

Keine Nachnahme möglich!

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

per Eurocheck zur Verrechnung (Kartenummer nicht vergessen!)

Bitte keine Überweisung!

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

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

A D R E S S E :

Gamers Heft-Shop
Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg

GROSSE A



STELLT EUCH VOR, ES IST STROMAUSFALL. SEIT TAGEN KÖNNEN WEDER KONSOLE NOCH FERNSEHER BENUTZT WERDEN, DIE BATTERIEN FÜR DAS GAME GEAR SIND LEER WORDEN. IN DER TAT, EIN GRAUENVOLLES SZENARIO FÜR DEN LEIDENSCHAFTLICHEN SPIELER. WAS ALSO TUN? NUN, ZUMINDEST FÜR ALLE ROLLENSPIELER HABEN WIR HIER EINIGE NETTE DINGE PARAT, DIE NICHT NUR SPASS MACHEN, SONDERN AUCH OHNE STROM AUSKOMMEN. WERFEN WIR IM ZWEITEN TEIL UNSERES REPORTS ZUNÄCHST EINEN BLICK AUF VERSCHIEDENE KLASSIKER DES GENRES, BEVOR WIR UNS NOCHMAL SOWAS ZUWENDEN.

SHADOWRUN



Willkommen in der düsteren Zukunft des Jahres 2050. Aus noch unbekanntenen Gründen hat vor einigen Jahren die sogenannte Goblinisierung begonnen, bei der sich ein Teil der

Menschheit in sogenannte MetaMenschen, längst ausgestorbene Rassen, zurückverwandelt hat. Seitdem gibt es wieder

Trolle, Orks, Elfen und Drachen, was eigentlich zunächst gar nicht so recht in die Zeit passen will: Die

Zukunft gehört nämlich gleichzeitig auch der Technologie, einige wenige Riesenkonzerne kontrollieren die Welt, der Spaziergang im Cyberspace der ‚Matrix‘, des globalen Datenetzes, gehört zum Alltag. In den Megaplexen, den Ballungszentren der Bevölkerung, verbinden sich Technik und Magie, gehen Magier, computerspezialisierte Decker und mit Cyberware ‚verbesserte‘ Straßensamurai ihren Geschäften nach. Und wer nicht in der geregelten Welt der Konzerne unterkommt, der ist ein Fall für

die Schatten. Diesen Leuten bleibt nur eines übrig, nämlich ihre individuellen Talente bestmöglichst zu verkaufen. Es gibt immer wieder bezahlte Aufträge, sogenannte Runs, etwa den Einbruch in einen Konzern oder den Begleitschutz für wichtige Leute, für die irgendwann der richtige Runner benötigt. Und letztere machen für Geld fast alles. Es gibt also viel zu tun in der Zukunft. Das Regelwerk dieses faszinierenden Szenarios des amerikanischen Herstellers FASA wurde von Fantasy Productions (FANPRO) komplett eingedeutscht. Neben dem Grundregelwerk „Shadowrun 2.01“ und den diversen vertiefenden Materialien, etwa dem „Grimoire“ für den

Magieinteressierten oder dem „Straßensamurai Katalog“ für den Kämpfer ist vor allem das Sourcebook „Deutschland in ten“ interessant:



den Schat-FANPRO selbst erstellt

und beschreibt das Deutschland der Zukunft so gut, daß es sogar als „Germany Sourcebook“ in die amerikanische Reihe übernommen wurde. Dort gibt es übrigens noch zahlreiche andere Titel, die (noch) nicht ins Deutsche übersetzt wurden.

Ergänzend dazu erscheint im Heyne-Verlag eine Reihe von Romanen zum Thema Shadowrun, die inzwischen auf zehn Titel gewachsen ist. Empfehlung: Unbedingt mal reinschauen, kaum ein anderes Rollenspiel erlaubt so vielschichtige Charaktere.



ABENTEUER

TIPS FÜR EINSTEIGER

NA, HABT IHR SCHON LUST BEKOMMEN, INS ROLLENSPIELFACH ZU WECHSELN? HIER SIND EINIGE HILFREICHE HINWEISE, DIE EUCH DAS LEBEN ERLEICHTERN.

Zum „echten“ Rollenspielen gehören natürlich mindestens zwei Leute, interessierte Solisten sollten sich daher nach entsprechenden Fanclubs etc. in der näheren Umgebung umschaun. Der Kontakt zu solchen Gruppen ist aber auch für interessierte Einsteigertrupps recht hilfreich, denn erfahrene Spieler haben mit Sicherheit den einen oder anderen Tip auf Lager. Hilfreich ist es auch, entsprechende Fachzeitschriften wie etwa „WunderWelten“ zu lesen.

Macht Euch anhand der jeweiligen Grundregelwerke genauestens mit den Gegebenheiten und Hintergründen bekannt und überlegt Euch gut, ob Euch das Szenario so gut gefällt, daß Ihr viel Zeit dafür investieren wollt. Und gebt nicht gleich auf, wenn Eure Erwartungen nicht auf Anhieb erfüllt werden. Es bedarf oft einiger Zeit um in einer solchen Phantasie-Welt heimisch zu werden. (Aber vergeßt von Zeit zu Zeit den Reality Check nicht...)

Auch für Leute, die nicht unbedingt in die papiergebundene Rollenspielwelt einsteigen, sondern lieber bei ihrer Konsole bleiben möchten, haben wir einige einige Tipps parat. Einer der häufigsten Fehler eines Einsteigers ist es, möglichst schnell durch das Spiel kommen zu wollen. Der Mißerfolg ist dabei meist schon vorprogrammiert, denn hier wird nicht belohnt, wer möglichst schnell durch die Gegend hetzt, sondern wer seine Figur(en) ordentlich aufbaut. Das mag zwar recht zeitaufwendig und manchmal schlicht und einfach langweilig sein, zahlt sich aber aus. Wer sich schon in der Anfangsphase um eine schlagkräftige Mannschaft bemüht und auch zwischendrin öfters mal eine kleine Trainingsrunde einlegt, der hat es wesentlich leichter. Daß man zur Lösung eines Rollenspiels um die 40 oder 50 Stunden Zeit investieren muß, ist ganz normal und eher noch eine optimistische Schätzung...

So ganz ohne Papier geht es aber auch mit der Konsole nicht, sich öfters mal einige Notizen zu machen ist ganz praktisch. Oft erzählt Euch irgendwann irgendwer etwas, das sich später noch als wichtig erweist, und dann geht die große Grübelelei los. Außerdem habt Ihr es dann leichter, wenn Ihr das Spiel nochmals von vorne beginnen oder vielleicht sogar eine Frage aus unserer Helpline beantworten wollt! Die eine oder andere Karte zu zeichnen ist auch keine schlechte Idee, in 3D-Dungeons ist dies zur besseren Orientierung ohnehin meist unerlässlich und hilfreich...
Michael Anton

EARTHDOWN

Keinen Bock auf den Technikram von Shadowrun? Dann ist dieses brandneue Szenario aus dem Hause FASA vielleicht das richtige für Euch: Erforscht Barsoive, eine Fantasy-Welt voller Gefahren und Abenteuer, garantiert frei von HiTech, dafür aber voller Magie. Auch hier kümmert sich FANPRO um die Eindeutschung, das umfangreiche Grundregelwerk ist bereits in der Übersetzung erhältlich. Weiteres Begleitmaterial ist ebenfalls in Vorbereitung, auch für diese Serie werden bei Heyne Romane erscheinen.



DAS SCHWARZE AUGE

Aus deutschen Landen, nämlich von Schmidt Spiele, stammt diese Sammlung von Abenteuern im fernen Aventurien, einer nordisch-mittelalterlichen Welt, die viel Platz für Abenteuer bietet. Zu dem recht kostengünstigen Grundregelwerk gibt es zahlreiche Erweiterungsboxen, die neue Abenteuerregionen vorstellen, ergänzt durch einige Bände mit Romanen und Hintergrundinformationen.

Wer mehr auf das klassische Brettspiel steht, der wird unter diesem Titel ebenfalls fündig, allerdings haben die drei sowohl einzeln als auch kombiniert spielbaren Teile des ippig ausgestatteten Brettspiels nur noch recht wenig mit dem Vorbild zu tun. Auch Computerspieler kommen in Aventurien auf ihre Kosten, allerdings nur auf dem PC, für den schon zwei Teile erschienen sind, wir Konsolenbesitzer schauen bei dieser Serie leider immer noch in die Röhre. Vielleicht tut sich ja noch was?



BATTLETECH

Bei Drachen müßt Ihr lachen? Also gut, unternehmen wir eben einen Ausflug ins Weltall der fernen Zukunft. Hier spielen die BattleMechs, turmhoch und waffenstarrende Kampfroboter und ihre Piloten die Hauptrolle. Und Ihr dürft Euch gleich doppelt beim Spiel beteiligen: Einmal bei „BattleTech“, einem strategischen Brettspiel, und bei „Mechwarrior“ (deutsche Version „Mechkrieger“), einem eher traditionellen Rollenspiel über Mechpiloten. Zu beiden FASA-Serien gibt es umfangreiches Begleitmaterial, das teilweise auch in deutschen Versionen von FANPRO erhältlich ist, die obligatorische Romanreihe bei Heyne gibt es natürlich auch.



ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

Diese traditionsreiche Serie aus dem Hause TSR ist im Laufe ihrer langen Geschichte stark gewachsen und etwas unübersichtlich geworden. Vom ursprünglich noch am Brettspiel orientierten „Dungeons & Dragons“ ausgehend, wurden die Regeln zu den „Advanced D&D“ überarbeitet und ausgebaut. Die auf diesen Regeln basierenden Abenteuer sind überwiegend in Zyklen oder Kampagnen unterteilt, die sich mit bestimmten Schauplätzen, Helden oder Regionen beschäftigen, etwa den „Dragonlance“-; „Forgotten Realms“- oder den „Dark Sun“-Abenteuern. Zahlreiche Erweiterungen des Regelwerkes erlauben neben diesen traditionellen Fantasygames auch futuristische Abenteuer, etwa das „Buck Rogers“-Szenario. Ergänzt werden diese Serien durch zahlreiche Bücher mit Hintergrundinformationen und Romanen, die teilweise auch in Übersetzungen erhältlich sind. Wir empfehlen für interessierte Einsteiger zunächst die Anschaffung des Grundregelwerks und eine beliebige Grundbox aus dem reichhaltigen Angebot.



TEST

MEGA DRIVE

THE PIRATES OF DARK WATER

Ren und seine Freunde wollen die Welt „Mer“ vor dem Untergang retten

Der Held in diesem Piratenabenteuer, das auf einer hierzulande weitestgehend unbekannteren Zeichentrickserie basiert, ist Ren, der junge Prinz von Octopon. Mit von der Partie sind Tula, die schöne Kriegerin, und Ioz, ein Ex-Pirat und Söldner. Jeder kann sich mit einem Schwert seiner Haut erwehren und eine spezielle durchschlagende Extrawaffe einsetzen. Zu Beginn könnt Ihr einen der Drei auswählen, aber auch jederzeit im Laufe des Spiels den Charakter wieder wechseln. Gro-

Fast ganz „Mer“ wurde von den Dunklen Wassern zerstört. Leider blieb dieses Spiel verschont.

Be Auswirkungen hat das aber nicht, denn gravierende Unterschiede in den Fähigkeiten sind sowieso nicht auszumachen.

So springt und schlägt Ihr Euch durch relativ große, in alle Richtungen scrollende Level voller lieblos animierter Piraten, Ratten, Geister und anderer Widrigkeiten. Hin und wieder trifft Ihr auf wohlgesonnene Personen, die Euch über die Hintergrundstory auf dem Laufenden halten. Um das



Auch Tula steht im Kampf gegen die Piraten ihrem Mann

ganze etwas interessanter zu machen, muß vor Verlassen der Level jeweils eine Aufgabe gelöst werden. So müßt Ihr zum Beispiel genügend Goldmünzen finden, um einen Wächter zu bestechen, oder eine bestimmte Anzahl Gefangener befreien, oder einfach nur versteckte Schlüssel aufstöbern. Dank des Paßwort-Systems müssen bereits geschaffte Level nicht unbedingt erneut gespielt werden.

Klaus-Dieter Hartwig

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 4	DAUERPASS 4	Hersteller: Sunsoft
GRAFIK 3-	SOUND 4-	Preis: ca. 120 DM
NOTE 4		Genre: Action
		Anzahl Spieler: 1 Spieler
		Levels: 8
		Schwierigkeitsgrad: mittel
		Continues: Paßwort
		Erhältlich: im Handel
		Speicherkapazität: 16 MBit

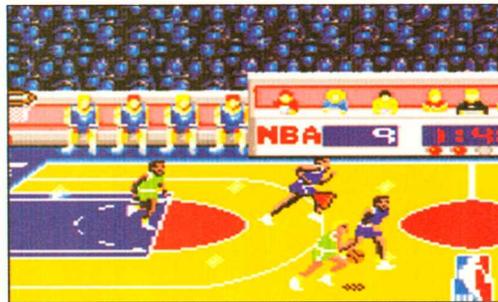
TEST

GAME GEAR

Trotz des kleinen Bildschirms behält man immer die Übersicht

Die Game Gear-Version des Dunking-Spektakels braucht sich vor seinem großen Mega Drive-Bruder kaum zu verstecken: Hier geht es auf dem Spielfeld ebenso flott ab, die Dunks gelingen genauso spektakulär und auch die bekannten NBA-Stars sind mit von der Partie.

Ihr könnt zwischen 27 verschiedenen Teams wählen, die aus jeweils zwei Profis bestehen und treten gegen eine computergesteuerte Mannschaft an. Mit Hilfe der Turbo-Taste sind Eure Cracks nicht



In der Halbzeit und nach dem Spiel gibt es verschiedene Statistiken

zichten – Besonders ärgerlich, da doch gerade Sportspiele gemeinsam am meisten Spaß machen.

Reza Abdoli

NBA JAM

Boomshakalaka: Mit NBA Jam veröffentlicht Acclaim das erste Basketball-Spiel fürs Game Gear.

nur besonders schnell in der Verteidigung, sondern schließen auch die eigenen Angriffe die heißesten Dunks ab. Und auch sonst werden Euch die bekannten Features geboten – punktet beispielsweise ein Spieler dreimal in Folge läuft er zu Höchstform auf, so daß Ball und Korbnetz plötzlich Feuer fangen.

Eine ansprechende Grafik, ein durchschnittlicher Sound, ein flüssiges Scrollen und die Paßwortfunktion runden das Ganze ab. Punktabzüge müssen wir aber doch vornehmen: Auf einen Zweispieler-Modus müßt Ihr leider ver-

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 2	DAUERPASS 2	Hersteller: Acclaim
GRAFIK 2-	SOUND 4+	Preis: ca. 90 DM
NOTE 2		Genre: Action/Sport
		Anzahl Spieler: 1 Spieler
		Levels: 27 Teams
		Schwierigkeitsgrad: 6 Stufen
		Continues: Paßwort
		Erhältlich: Im Handel
		Speicherkapazität: 2 MBit



Die Stärken jedes Spielers sind in vier Kategorien eingeteilt

TEST

GAMERS



THE BEST!



...haben sich
auch die

Jungs von Core

Design gedacht, und Demover-

sionen von zwei Ihrer Top-Games auf

CD gebannt, damit Ihr sie gewinnen

könnt. Haltet Euch fest, schnallt Euch

an, es gibt Action pur!

20 x je eine Demo-CD
fürs Mega CD mit
Soulstar und Battlecorps

Doch ein wenig müßt Ihr Euch
auch anstrengen.

Für die 2 Action-Games hier
unsere 2 Fragen:

Frage 1: Wieviele Spieler
können im Team 'Soulstar'
spielen?

Frage 2: Wieviele Level hat
'Battlecorps'?

Addiert die beiden Zahlen und
schreibt die Lösung auf eine

Postkarte und
schickt diese bis
zum 26.

September

(Einsende-

schluss) an:

GAMERS •

Action-CD

• Heilwigstraße

39 • 20249

Hamburg.

Kleiner Tip: wer
ein bisschen in den
letzten Ausgaben
blättert, wird die
Lösung schnell
finden.

Der Rechtsweg ist
ausgeschlossen. Es gilt das
Datum des Poststempels.
Mitarbeiter von MVV, Sega
und Core Design dürfen leider
nicht teilnehmen.



Gnadenlos VIDEOSPIELE

TEL.: 089-4802913

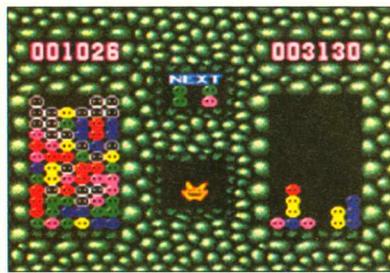


Action Replay Pro 2	79,90	Fantastic Dizzy	49,90
Andre Agassi Tennis	39,90	Fatal Fury	69,90
Andretti Race	99,90	Grandslam Tennis	29,90
Aquatic Games	39,90	Jungle Strike	79,90
Arch Rivals	39,90	Kid Chameleon	39,90
Arrowflash	39,90	Krusty's Funhouse	39,90
Atomic Runner	39,90	Smash T.V.	39,90
Body Count	109,90	Sonic 1	29,90
Captain America	39,90	Sonic 2	39,90
Chakan	39,90	Splatterhouse II	39,90
Chiki Chiki Boys	39,90	Streets of Rage 3	129,90
Cliffhanger	39,90	Strider	39,90
Combat Cars	89,90	Super Streetfighter	149,90
Cool Spot	69,90	Talespin	39,90
Corporation	39,90	Talmit's Adventure	39,90
Cosmic Spacehead	49,90	Terminator	39,90
Dragon	99,90	Terminator II	39,90
Dschungelbuch	109,90	Steel Empire	39,90
Double Sports	69,90	Wonderboy MW	39,90
Dune II	109,90	Xenon II	39,90
Ex-Mutants	39,90		

MASTER SYSTEM TEST

DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

Dr. Robotnik hat die Armen Bohnen (?) von Beabville ge-



Dr. Robotniks finstere Pläne werden im Vorspann (leider nur englisch!) erläutert

Schon vor zwei Jahren begeisterten sich Japaner für Puju-Puju, den Vorläufer der „Robotnikschen (fiesen) Bohnenmaschine“. Ähnlich wie beim Klassiker „Tetris“ fallen hier Zweiergruppen bunter Bohnen in einen Behälter. Wenn sich mindestens vier Bohnen der selben Farbe berühren, verschwinden Sie und lassen die auf ihnen liegenden herunterfallen.

Durch Geschicktes Anheufen der Bohnen kann man Kettenreaktionen auslösen, welche im Zweispieler-Modus (Computer oder Kumpel) dem Gegner schwer „abbau-

bare“ Ladungen von Zusatz-Bohnen bescheren.

Im Exercise-Modus könnt Ihr gegen die Uhr versuchen, möglichst viele Punkte zu sammeln. Abgerundet wird das Ganze durch einen netten Puzzle-Mode, bei dem Ihr versuchen müßt, eine ganze Reihe von kniffligen Aufgaben (z.B. alle roten Bohnen abbauen, Bild siehe GG-Version) zu lösen.

fangengenommen, und Ihr müßt sie retten.

Die Grafik ist wirklich niedlich und trägt eine Menge zum Spielspaß bei – besonders die wabbeligen „Bohnen“ haben es uns angetan. Aber auch der Sound braucht sich nicht zu verstecken.

Nach etwas Eingewöhnungszeit kommt man recht gut mit dem Spiel zurecht. Nach längerer Zeit läßt der Spielspaß aber doch etwas nach, da „Dr. Robotnik's Mean Bean Machine“ einfach nicht die Klasse von Tetris hat.

Maris Feldmann

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERSPASS	Hersteller: Sega Preis: 80 DM Genre: Strategie Anzahl Spieler: 1-2 Spieler zugleich Levels: 13 Schwierigkeitsgrad: variabel Continues: unbegrenzt Erhältlich: ab sofort Speicherkapazität: 2 Mbit
2-	3	
GRAFIK	SOUND	NOTE
2-	3	
NOTE		3+

TEST GAME GEAR

Das Game unterscheidet sich spielerisch nicht von der (oben angeführten) Master-System-Version.

Für die Spiel-Details bitten wir, dort entsprechend nachzulesen. Euch stehen alle Spielmodi inclusive des witzigen Zweispieler-Modus zur Verfügung. Allerdings sieht die Grafik auf dem Game Gear noch einen Tick „besser“ aus. Durch den extrem kleinen Bildschirm hat man



Vor dem Match: Erst mal im Übungsmodus ein paar Runden drehen ...

DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

Auch auf Segas Game Gear dürft Ihr den armen Bohnen gegen

den Oberfiesling Dr. Robotnik helfen.

sollet Ihr ruhig mal 'ne Runde „Dr. Robotnik's Mean Bean Machine“ probieren. Mit menschlichem Gegenspieler macht es übrigens gleich doppelt soviel Spaß. Allerdings auch nicht bis in alle Ewigkeit, denn dafür ist das Spielprinzip nicht ausge-reift genug.

Maris Feldmann

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERSPASS	Hersteller: Sega Preis: 80 DM Genre: Strategie Anzahl Spieler: 1 - 2 Spieler Levels: 13 Schwierigkeitsgrad: variabel Continues: unbegrenzt Erhältlich: ab sofort Speicherkapazität: 2 Mbit
3-	3	
GRAFIK	SOUND	NOTE
1-	3	
NOTE		2-



Der Puzzle-Modus macht nicht nur Spaß – er bringt die grauen Zellen auch gehörig auf Trab!

HIGH SCORE GAMES

089 / 96 24 24 96

3DO

Alone in the Dark	US	109,-
Gun 3DO	US	109,-
Horde	US	99,-
John Madden Football	US	49,-
Mad Dog 2	US	129,-
Pal Booster	DV	149,-
Powers Kingdom	JP	199,-
Road Rash	US	119,-
Soccer Kid	US	99,-
Shockwave	US	119,-
Way of the Warriors	US	129,-
Who Shot Johnny Rock	US	119,-

GAME BOY

Super Game Boy (ab Sept)	DV	99,-
Bomberman (SGB)	US	69,-
Donkey Kong (SGB)	DV	69,-
Dschungelbuch	DV	69,-
Duck Tales 2	EV	69,-
Empire Strikes Back	DV	69,-
Kirby's Pinball Land	DV	59,-
Mario Land 3	DV	69,-
Mega Man 5	US	69,-
Ms. Pac Man	DV	59,-
Schlümpfe	DV	69,-
Tetris 2	US	69,-
Tiny Toons 2	DV	69,-
WWF King of the Ring	DV	69,-
World Cup USA 94	DV	69,-

MEGA DRIVE

Vay Hint Book	DV	29,-
6 Button Pad	DV	39,-
Action Replay Pro 2	DV	99,-
Art of Fighting	DV	119,-
Asterix	DV	79,-
Bubba'n Sticks	DV	119,-
Brutal CD	US	129,-
Castlevania	DV	69,-
CD Plus Converter 1.8x	DV	99,-
Chuck Rock 2 CD	DV	79,-
Double Switch CD	DV	99,-
Dune 2	DV	109,-
Dune CD	DV	109,-
F-15 Strike Eagle 2	DV	79,-
FIFA Soccer	DV	109,-
FIFA Soccer CD	DV	109,-
Formula 1 CD	US	109,-
G-Loc	DV	49,-
Global Gladiators	DV	49,-
Grand Slam Tennis	DV	49,-
Incredible Hulk	DV	119,-
James Pond 3	DV	49,-
Japan Adapter	DV	29,-
John Madden 94	DV	79,-
Jurassic Park CD	DV	109,-
Jungle Strike	DV	79,-
Kid Chamelion	DV	49,-
Landstalker	DV	129,-
Lost Vikings	DV	119,-
Marko's Magic Football	DV	119,-
Maxin Wars	DV	49,-
Mega Race CD	US	109,-
Mega Turrican	US	99,-
Mercs	DV	39,-
Microcosm CD	DV	99,-
Mortal Kombat 2	DV	Sept.

MEGA DRIVE

Mystery Mansion Yumeki CD	DV	109,-
NBA Jam	DV	129,-
NHL 94	DV	99,-
NTSC Converter	DV	29,-
Pete Sampras Tennis	DV	119,-
PGA Euro Tour Golf	DV	109,-
Price Fighter CD	DV	119,-
RBI Baseball 94	DV	119,-
Rebel Assault CD	US	109,-
RGB Kabel MD2	DV	29,-
Robocop vs. Terminator	DV	49,-
Rocket Knight Adventure	DV	49,-
Shadowrun	US	119,-
Shinobi 3	DV	59,-
Silverstar & Tweety	DV	119,-
Sonic 1	DV	29,-
Sonic 2	DV	49,-
Sonic 3	DV	139,-



Dschungelbuch MD-DT 119,-

Sonic Spinball	DV	109,-
Soulstar CD	DV	119,-
Spatterhouse 2	DV	59,-
Street Fighter 2 C.E.	DV	119,-
Streets of Rage 3	DV	119,-
Super Street Fighter 2	DV	139,-
Tiny Toons	DV	49,-
Toe Jam & Earl 2	DV	119,-
Tomcat Alley CD	DV	99,-
Vay CD	US	109,-
Virtua Racing	DV	179,-
Virtua Racing	JP	149,-
Wonderboy 5	DV	49,-
World Cup USA 94 CD	DV	109,-
World Cup USA 94	DV	119,-
WWF Steel Cage CD	US	69,-

SUPER NES

Final Fight 2	DV	119,-
Ghouls'n Ghosts	DV	49,-
Joe & Mac 3	JP	49,-
King of Dragons	DV	119,-
Knights of the Round	DV	119,-
Lost Vikings	DV	119,-
Marco's Magic Football	DV	139,-
Mega Man X	DV	119,-
Metal Marines	DV	129,-
Metroid	DV	119,-
Might & Magic 2	DV	129,-
Mortal Kombat 2	DV	Sept.
Mr. Nutz	DV	119,-
Pinball Dreams	DV	109,-
Pilot Wings	DV	49,-



Schlumpfe SNES-DT 119,-

Pirates of Dark Water	DV	129,-
Plok	DV	99,-
Rock'n Roll Racing	DV	129,-
R-Type 3	DV	99,-
Schlumpfe	US	119,-
Secret of Mana	US	129,-
Sim City	DV	139,-
Slim Master	US	99,-
Spike Mc Fang	US	129,-
Stunt Race FX	DV	119,-
Super Conflict	DV	99,-
Super Street Fighter 2	US	139,-
Tennis	DV	49,-
Tetris 2	US	129,-

SUPER NES

Tiny Toon Adventure	DV	49,-
Top Gear 2	DV	119,-
Utopia	DV	119,-
Val d'Iserre Championship	DV	129,-
Virtual Soccer	DV	99,-
Wolfenstein	DV	99,-
World Cup Striker	DV	139,-
World Cup USA 94	DV	129,-
WWF Royal Rumble	DV	99,-
Yogi Bear	DV	119,-

PC CD

Battle Isle 2	DV	99,-
Gabriel Knight	DV	99,-
Outpost	DV	99,-
Rebel Assault	DV	99,-
Ram & Max	DV	99,-
Syndicate Plus	DV	109,-
Theme Park	DV	99,-
Ultimate 8	DV	119,-
World Cup USA 94	DV	99,-

Atari Jaguar lieferbar



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

SUPER NES

4 Spieler Adapter	DV	59,-
50/60 Hz Adapter	DV	49,-
Action Replay Pro 2	DV	99,-
Aspic Pad	DV	59,-
Bebe's Kids	US	49,-
Breath of Fire	US	139,-
Brain Lords	US	139,-
Bugs Bunny	DV	129,-
Clayfighter	DV	129,-
Claymates	US	79,-
Darius Force	JP	49,-
Dschungelbuch	DV	129,-
Death Blade Wrestling	JP	49,-
Desert Fighter	DV	129,-
Dragon	DV	129,-
Dream TV	US	49,-
EQM Magazin	US	12,-
Equinox	DV	99,-
F-Zero	DV	49,-
Fatal Fury 2	US	99,-
Fifa Soccer	DV	119,-
Final Fantasy 2	US	139,-



HIGH SCORE GAMES

Video- und Computerspiele Ladengeschäfte:

München Herzogstr. 2 (Münchner Freiheit) Tel.: 089 / 344 388
Oldenburg Kurwickstr. 2 (Fußgängerzone) Tel.: 0411 / 1 22 33
(Ladenpreise können variieren) Fax: 089 / 961 41 00

Händler willkommen
(Gewerbenachweis erforderlich!)

CHARTS

Wrrroooooommmmm!
Mit der gebalnten Power
des neuen Sega-Virtua-
Processors zog
Virtua Racing
an fast allen
anderen
Games vorbei

und setzte sich hinter Sonic 3
auf den zweiten Platz...



- 1

SONIC 3

Vormonat: 2 Seit 4 Monaten drin

↑
- 2

VIRTUAL RACING

Vormonat: 9 Seit 2 Monaten drin

↑
- 3

ALADDIN

Vormonat: 1 Seit 8 Monaten drin

↓
- 4

FIFA SOCCER

Vormonat: - Diesen Monat neu drin

NEU!
- 5

LAND-STALKER

Vormonat: - Diesen Monat neu drin

NEU!
- 6

TOEJAM & EARL 2

Vormonat: 4 Seit 4 Monaten drin

↓
- 7

NBA JAM

Vormonat: - Diesen Monat neu drin

NEU!
- 8

DUNE 2

Vormonat: - Diesen Monat neu drin

NEU!
- 9

STREET FIGHTER 2

Vormonat: 3 Seit 10 Monaten drin

↓

Sonic 3 Top Game

Im Kampf um die Spitze der Charts hat Sonic 3 die Nase vorn. Da haben selbst die Virtua-Racer keine Chance.

GAMERS CHARTS

„Mein Top Game ist Virtua Racing, denn bei solch einer Geschwindigkeit herrscht Jubel, Trubel, Heiterkeit. Bis auf den Preis ist das Spiel genial!“

Sebastian Nemetz
Virtua Racing

GAMERS CHARTS

„Shining Force ist das ultimative Mega Drive-Spiel. Nach einem Jahr spiele ich es immer noch gerne.“

Simon Riefing
Shining Force

GAMERS CHARTS

„Den ersten Platz verdient meiner Meinung ganz klar Toe Jam & Earl 2. Super und witzige Grafik und toller Sound.“

Sandra Waltz
Toejam & Earl 2

GAMERS CHARTS

„SFI ist mit Abstand das beste MD-Prügelspiel. Kaum ein anderes Game macht so viel Spaß und ist so einfach zu steuern.“

René Schmidt
Street Fighter II -CE

GAMERS CHARTS

„Das Super-Spiel Sonic 3 ist für mich DAS Spiel für das Mega Drive. Super Grafik, toller Sound und gute Bonusrunden.“

Christian Meier
Sonic 3

GAMERS CHARTS

„Aladdin hab ich schon durchgespielt, jetzt ist Toejam & Earl mein Favorit, denn die beiden Jungens sind obercool.“

Holger Schulz
Toejam & Earl

GAMERS CHARTS



MEGA CD-GAMES

1

BATTLE-CORPS

Vor Monat: - Diesen Monat neu drin

„Für mich steht fest: Sonic 3 hat ganz klar den ersten Platz verdient. Super Grafik, toller Sound und gute Spielbarkeit.“

Peter Haremburg
Sonic 3



2

NHL HOCKEY '94

Vor Monat: - Diesen Monat neu drin

NEU!

3

THUNDER-HAWK

Vor Monat: 3 Seit 4 Monaten drin

GAMERS CHARTS



„Kein tolles Action-Game für das Mega CD? Holt Euch Thunder Hawk und Euer Problem ist gelöst!“

Peter Bauermeister
Thunder Hawk

MDTop-Game

MICRO MACHINES

1

MICRO MACHINES

Vor Monat: - Diesen Monat neu drin

NEU!

2

COOL SPOT

Vor Monat: 2 Seit 8 Monaten drin

GAMERS FLOP



„Road Avenger ist das primitivste CD-Spiel, das ich kenne. Das Allerletzte! Da sage ich nur: Geld zurück!“

Theo Frauenschlager
Road Avenger

GAMERS CHARTS



„Keine Frage, daß Sonic 3 mein Superspiel ist. Die Grafik und der Sound sind echt spitze. Sonnenklar: Sonic 3 ist das beste Jump & Run!“

Frank Tannert
Sonic 3

3

SONIC 2

Vor Monat: 1 Seit 18 Monaten drin

4

ROAD RASH

Vor Monat: - Diesen Monat neu drin

NEU!

MIT MACHEN GEMINNEN

Euer Favorit soll auf Platz 17 Kein Problem! Spitzt den Bleistift! Schreibt uns, welches Spiel bei Euch ganz oben steht! Wer uns auch ein Paßfoto von sich schickt, findet sich mit ein wenig Glück nicht nur in den Leser-Charts wieder, sondern gewinnt vielleicht auch ein Spiel nach Wahl! Außerdem: Je mehr Einsendungen für Euer System eingehen, desto mehr Raum kann es in den Charts beanspruchen. Also Leute, bringt unseren Postboten ins Schwitzen! Die Adresse:

-GAMERS-
Charts
Heilwigstraße 39
20249 Hamburg

1

COOL SPOT

Vor Monat: 1 Seit 8 Monaten drin

2

SONIC SPINBALL

Vor Monat: - Diesen Monat neu drin

NEU!

GAMERS CHARTS



„Mein Lieblings-spiel ist Sonic 3 für das Mega Drive, weil es mir gefällt, Robotriks Nase einzudellen.“

Peer Schönaus
Sonic 3

3

JUNGLE BOOK

Vor Monat: 3 Seit 8 Monaten drin

4

SONIC 2

Vor Monat: 2 Seit 18 Monaten drin

GAMERS CHARTS



„Als großer Jump & Run-Fan stehe ich auf Cool Spot für das Game Gear. Dieses Spiel ist das beste seiner Klasse.“

Sebastian Klarzyk
Cool Spot

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

TEST

MEGA DRIVE

Eigentlich sind Fledermäuse schon von Natur aus recht begabte Tierchen. Sie können mit dem Kopf nach unten hängend schlafen, ohne Rückenschmerzen zu bekommen, sich im Dunkeln ohne Taschenlampe in der Speisekammer zu rechtfinden und Mehlwürmer fressen, ohne das eklig zu finden. Sunsoft ist es nach langer Suche nun gelungen, ein ganz besonders ausgeschlafenes Exemplar für ihr neues Jump&Run zu verpflichten: Aero, the Acro-Bat. Aero ist sehr gut zu Fuß, kann springen wie eine angeschossene Gazelle und seine Ge-



Gefährliche Hängeleien und Angriffe der fiesen Clowns stehen für Aero auf der Tagesordnung ...



fühlt sich aus dem Rampenlicht gedrängt und setzt alles daran, der geflederten Maus die Flügel zu stützen. Damitersich die weißen Handschuhe dabei nicht schmutzig macht, schickt er seine Gehilfen auf den Weg, um die Drecksarbeit zu erledigen.

EIFERSUCHT IM ZIRKUSZELT

Da ergeht es Aero weniger gut, denn der hat nicht mal ein Stunt-Double für seine gewagten Acts. In 17 meist sehr großen Levels läuft, springt und 'flieg' er wie der Wirbelwind. In jeder Stage hat er

schwierige Sprünge über tödliche Abgründe zu bewältigen. Immerhin habt Ihr anfangs drei Continues, aber die können natürlich nicht die fehlende Paßwortfunktion ersetzen.

Schade drum – denn ansonsten herrscht eitel Freude und Sonnenschein. Aero flitzt, springt und hangelt sich durch die originellen Levels, daß es nur so raucht. Ob sich der kleine Selfmade-Star in der Zirkuswelt per Kanone durch Ringe katapultieren läßt, sich todesmutig kopfüber in Wasserbassins stürzt oder im Bunjee-Springen versucht – an originellem Beiwerk

Ohaerha, ist das schwierig! Unfaire Continues und fehlende Paßwortfunktion trüben die Spiel Freude unnötig.

mangelt es nicht. Ein paar Bonusrunden, versteckte Räume und einen hübschen Titelscreen vor jedem Level gibt's auch noch.

Die ganze Action findet vor abwechslungsreichen und bunten Hintergründen statt und wird von einer zu monotonen Musik begleitet. Dafür sind die digitalisierten FX aber sehr hübsch geraten.

Aber der Schwierigkeitsgrad – heftig, heftig. Was die Level-Designer der zierlichen Fledermaus zumuten, würde noch manchen Elefanten von den Socken hauen. Knallharte Sprünge über tödliche Abgründe gehören ebenso zur Tagesordnung wie die überaus gefährlichen Angriffe der bewaffneten Clowns. Nur für echte Joypad-Junkies zu empfehlen!

Gerald Arend

AERO THE ACRO-BAT

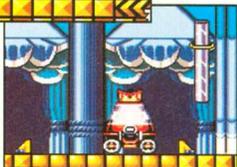
Fuchs und Igel? Haben wir schon! Ein listiger Luchs? Hatte auch schon eine Hauptrolle! Auf der Suche nach einem geeigneten Hel- den für ihr neues Jump&Run haben die Mannen von Sunsoft ein ,etwas anderes' Tier verpflichtet können: eine Fledermaus!

gner mit dem Super-Driller-Angriff plätzen. Nur mit dem Federn, äh, Fliegen, hat es der Kleine nicht so. Es reicht gerade mal für hohe Sprünge und solide, weiche Landungen danach.

Weil es das Drehbuch so will, hat Aero ein kleines Problem am Hals. Mit seinen tollen Tricks wurde die kühne Fledermaus schnell zur Top-Attraktion im Zirkus und Vergnügungspark – sehr zum Ärger des üblen Clowns Edgar Ekto. Ekto



Seifenblasen-Reiten, Sprung auf der Wippe und Abschub per Kanonen – Aero hat echt Mut!



eine besondere Aufgabe zu bewältigen, etwa fünf Sternplattformen zu zerstören oder durch soundsoviel Ringe zu springen.

Leider segnet die kleine Fledermaus dabei viel zu oft das Zeitliche wegen des happigen Schwierigkeitsgrads. Immerhin stehen reichlich Restart-Points in der bunten Gegend rum – aber das ist leider nicht die Lösung aller Probleme. Der Drehsprung läßt sich nur mit reichlich Übung gezielt einsetzen, und die netten Wurfstern-Extras sind ziemlich selten. Zwischen- durch gibt's reichlich

„GAMERS“ meint...

TIP: Nicht einfach auf alles losgehen, was sich bewegt, sondern lieber mal den Mieslingen ausweichen oder sie umgehen – sonst ist Aero allzu schnell fledermausetot!

GAMEPLAY 3+	DAUERPASS 3	Hersteller: Sun Soft
GRAFIK 2+	SOUND 3+	Preis: ca. 120 DM
NOTE 3+		Genre: Jump&Run/Action
		Anzahl Spieler: 1 Spieler
		Levels: 4 Welten mit 19 Levels
		Schwierigkeitsgrad: sehr hoch
		Continues: 3
		Erhältlich: ab sofort
		Speicherkapazität: 8 Mbit

Charakterkopf in bonbon- buntem Szenario: Aero hebt sich wirklich positiv aus dem Jump&Run-Sumpf ab!

Kleine Autos, fiese Fahrer – eine Beleidigung für Polo-fahrende ADAC-Sympathisanten? Iwo: die Kurzbeschreibung von „Combat Cars“ ...



TEST
MEGA DRIVE

Brutal gequetscht ist ganz verloren: Die Darstellung im Zweispieler-Modus ist grausam!



COMBAT CARS

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 4	DAUERSPASS 4	Hersteller: Accolade
GRAFIK 3	SOUND 3+	Preis: ca. 90 DM
NOTE 4+		Genre: Action
		Anzahl Spieler: 1 - 2 Spieler
		Levels: 24 Strecken
		Schwierigkeitsgrad: schwer
		Continues: keine
		Erhältlich: ab sofort
		Speicherkapazität: 8 MBit

Die Idee ist steilalt: Straßenrennen aus der Vogel-perspektive. Sechs FahrerInnen treten zum großen Rallye-Spektakel an, ein oder zwei davon werden von menschlichen Spielern gelenkt. Jeder hat ein anderes ‚Special item‘ wie (Öl-spender, Raketen usw.), weitere Zubehör gibt



es für bares Geld im Tuning-Shop. Obwohl Grafik und Sound brauchbar geraten sind, verursachen die Combat Cars schnell einen Kolbenfresser. Im Einspieler-Modus bedeutet schon ein verlorenes Rennen das Aus – keine Continues, kein Paßwort, keine zweite Chance. Das

gibt Frust! In den Zweispieler-Modi geht's zwar humaner zu, aber hier ist's die Grafik: Das Programm quetscht die Darstellung in beiden Bildschirmhälften auf die Hälfte der ursprünglichen Höhe. Daher werden alle Bewegungen in der Vertikalen zäh wie Honig, die Spielbarkeit ist völlig dahin. Fazit: Holt Euch lieber die ‚Micro Machines‘, davon habt Ihr deutlich mehr! **Gerald Arend**

Asterix, eine der populärsten Comicfiguren Europas, verdankt seine Schöpfung dem Zeichner Albert Uderzo und dem inzwischen verstorbenen Texter René Goscinny. Mittlerweile ist der 30. Band angekündigt, und wir sind auf das Ergebnis gespannt.

Der Titel „Asterix And The Great Rescue“ läßt erahnen, worum es in dem Game gehen soll.

Ihr könnt zu Beginn, neben dem Festlegen des Schwierigkeitsgrades, sogar ein deutsches Intro auswählen. Danach habt Ihr die Wahl, Asterix oder seinen beliebten Freund durch die ideenlosen und mit unfairen Stellen gespickten Level zu führen. Obelix fällt hierbei meist die Aufgabe zu, große Gegenstände zu verschieben, dafür kommt ihr an einigen Stellen nur

Fast jede Konsole hat ihr Asterix-Spiel. Nun der Einmarsch der Gallier auf dem GG.



TEST
GAME GEAR

Der Schein trägt. Das Titelbild ist fast das Beste an dem Modul

ASTERIX TGR

mit Asterix weiter. Beim Einsammeln der Extras erhaltet Ihr unter anderem Dinge, die nie in einem der Comics vorgekommen sind. Wollt Ihr einen Römer verdressen,



Armer Asterix. In phantasielosen Leveln sind Seepferdchen und Römer die einzige Abwechslung

könnt Ihr von Glück sagen, wenn Ihr aufgrund der schlechten Spielabfrage nicht selbst getroffen werdet. Ferner ist die Animation der Helden auch in die Hose gegangen. Thema Sound: Neben nervigem Gedudel gibt es wenig akustischen Durchschnitt.

Selten haben wir ein Spiel gesehen, daß so unstimmig zu seiner Vorlage ist. Hätte Walt Disney Asterix erfunden, wäre sicherlich ein besseres Game entstanden.

Michael Koczny

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 5+	DAUERSPASS 5	Hersteller: Sega
GRAFIK 3-	SOUND 4+	Preis: 80 DM
NOTE 5+		Genre: Jump&Run
		Anzahl Spieler: 1 Spieler
		Levels: 5
		Schwierigkeitsgrad: mittel bis hoch
		Continues: ja, Paßwort
		Erhältlich: ab sofort
		Speicherkapazität: 4 MBit





USHRA *Monster Truck Wars*



Mortal Kombat II

ACCLAIM

Lizenz-Spiele verkaufen sich einfach besser – das weiß man bei Acclaim seit Langem. Die neu eingekauften Namen fürs laufende Jahr sind **True Lies** (MD, GG, November, das Spiel zum neuen Cameron/Schwarzenegger-Film) und **Stargate** (MD, GG, Anfang '95, das Spiel zum neuen Sci-Fi-Spektakel von Roland Emmerich). Die WWF-Lizenz wird ebenfalls fleißig genutzt. Im November erscheint ein neuer Teil der Prügelei mit den eingetötenen Kerkern. Titel: **WWF Raw** (MD, GG). Die **USHRA Monster Truck Wars** sind in den Dezember geschoben worden. Alles zu seiner Zeit. Für die nähere Zukunft erwarten wir **Mortal Kombat II** (MD, GG, September), das neue Simpson-Game **Itchy & Scratchy** (MG, GG, Jump&Run-artig, Oktober). Neu im Stall ist Renn-Profi Nigel Mansell. Sein erstes Game wird **Nigel Mansell's Indy Car Racing** (MD, Oktober) heißen. Um was es sich dabei handelt? Na, der Titel dürfte wohl alles sagen.

SPECTRUM HO-LOBYTE

Davon haben wir schon gehört: **Impossible Mission**, die Neufassung eines Jump&Run-Urvaters. In den USA soll sie jetzt erhältlich sein. Bei uns kann es noch ein paar Tage dauern. Eins von SHs bereits vermarkteten PC-Adventures, **Iron Hellix**, wird fürs MCD II umgesetzt – Sci-Fi-Fans können ja mal die Augen offenhalten.

HUDSON SOFT

Selbst-präsentierte man lediglich kommende Titel für Nintendo-Systeme. Wie sich aber herausstellte, hat man vor nicht zu langer Zeit eine Arbeit fürs MD in Auftrag gegeben: **Mega Bomberman**. Mehr darüber könnt Ihr im Preview-Teil dieser Ausgabe lesen.

KONAMI

Bei dem traditionsreichen Softwarehaus stehen diverse illustre Dinge auf dem Plan. Die **Animaniacs** (MD) treiben ihren Schabernack in einem Action/Strategie-Game, die Toons werden in **Tiny Toon Adventures: ACM E All-Stars** (MD, Fußball/Basketball)sportiv. Weder last noch least gehtes bei **Contra III: Hard Corps** zu! Handfeste Action mit Monstern & Mutanten und enormen Blechschäden steht zu erwarten. **Snatcher** ist der Titel eines zumindest in Japan enorm erfolgreichen „Blade Runner“-artigen Rollenspiels. Ihr werdet's nicht glauben: Das Ding erscheint nur fürs Mega CD! Wahrscheinlich letzten Endes nicht in Deutschland, aber alle Import-Freaks können sich den Titel ja mal vormerken. Das Dickste kommt immer am Schluß: **Sparkster**, die Fortsetzung der Rocket Knight Adventures. Held Sparkster hat ein paar neue Fähigkeiten und wird - so Konami - und mal wieder so richtig vom Sockel pusten. Näheres demnächst.



Das Animaniacs-Game – wird übrigens in Deutschland entwickelt!



links: Arnold in 'True Lies', oben: WWF Raw

Bits & Blues in

Die '94er Sommer CES

Drei Tage Messerummel im fernen Chicago. GAMERS natürlich mittendrin. Was sich in Sachen Sega getan hat und tun wird? Die nächsten Seiten geben Auskunft.

Geldmangel? Keine vorzeigbaren Produkte? Pressescheu? Sega selbst war auf dieser bedeutenden

Show nur mit einer winzigen, eher versteckten Präsentation von 32X-Software im frühen Entwicklungsstadium vertreten.

Wie, Ihr kennt Populous Teil eins oder zwei überhaupt noch nicht?

ELECTRONIC ARTS ...

... waren nicht vertreten. Für die nächste Zeit sieht's mit Produkten für Deutschland so oder so sehr dünn aus. Gerade nach den letzten Titeln, die weder bei der Fachpresse, noch beim Publikum gut wegkamen, ist man mit dem Veröffentlichung neuer Spiele bei dem amerikanischen Software-Gigan-



FCI

Die bei uns eher unbekannt Company bringt in den Staaten einige interessante Titel heraus, die unsere Gefühle wohl nicht erreichen werden. **Eye of the Beholder** (MCD) ist die Umsetzung eines AD & D-Rollenspiels, **Might & Magic III** schlägt ebenfalls in die Rollenspiel-Kerbe. M&M III ist dabei eher ein klassisches Rollenspiel. Nichtsdestotrotz war es auf dem PC ein Hit. Die Batterie zum Spielstands speichern macht die Sache doppelt interessant. **WCW Super Brawl** (MD) ist mal wieder ein Wrestling-Spiel. Wenn die Titel sich Richtung Deutschland bewegen, geben wir Laut.

DATA EAST

Outrunners (MD) wird unsere Ufer wohl nie erreichen, was angesichts des Automaten-Vorbilds auch wenig wünschenswert erscheint. **Panic!** (MCD) hat immerhin das Potential, witzig zu werden. Interessieren soll's die älteren Spieler, und die müssen Rätsel lösen und Schalter umlegen, um eine völlig auf den Kopf gestellte Welt in Ordnung bringen.



Mickey und Pluto in neuen Jump&Run-Abenteuern. Titel:



Mickey Mania: The Timeless Adventures of Mickey Mouse



SONY

Bei Sony hat man neben dem lange Schatten vorauswerfenden „PlayStation“-System auch ein paar nette Games anzubieten. Über **Mickey Mania** dürft Ihr ja bereits im Bilde sein (siehe Preview in dieser Ausgabe). Was Ihr wahrscheinlich noch nicht wissen werdet, ist, daß Francis Ford Coppola derzeit eine Neufilmung des Frankenstein-Themas bearbeitet. Mit Kiefer Sutherland und so. Na, jedenfalls machen die Sonys das Spiel für Mega Drive und Mega CD. Titel: **Mary Shelley's Frankenstein**.

VIRGIN

Die Virgin-Entwicklungen bis zum Jahresende und darüber hinaus in aller Kürze: **Dragon** (MD), das Game rund um den Bruce Lee-Film ist inzwischen für den November vorgesehen. Während eines Besuches bei Virgin kurz nach der Messe konnten wir eine weiter fortgeschrittene Version der Software anspielen, die einen recht feinen Eindruck machte. Viele, viele Moves! Wenn die Spielbarkeit gut wird ... wow! Da ist es einem lieber, die Jungs brauchen ein bißchen länger und machen ein gutes Spiel! Archer MacLean, seines Zeichens englischer Kult-Programmierer, der nach wie vor alles (!) an seinen Spielen selbst macht, setzt derzeit sein **Snooker** (Billard-Variante, Nov.) für Mega Drive um. Wer Archers Spiele kennt, weiß, daß sie selten schlechter als perfekt sind. Auch im November: **Dino Dinos Soccer** (MD), ein „Soccer“-Game, **Dinos naics**. Letzter November-Titel: **Battlemaniacs**, ein kleines Action-Game fürs MS.



Mit großem Pomp wurde weit jenseits der Messe auf einer beeindruckenden Präsentation die Veröffentlichung von **The Lion King** (Der König der Löwen, MD, GG, MS im Dez.) angekündigt. Neben Buffet, Musik und Entertainment gab es einige Ausschnitte des sagenhaften neuen Streifens zu sehen – sehr, sehr beeindruckend! Mega CDler können sich zum Oktober über **Links**, die Umsetzung eines bekannten PC-Golfspiels freuen. Im gleichen Monat soll ebenfalls das Spiel

Juice erscheinen, über das wir zum gegebenen Zeitpunkt weiterberichten. Der **Demolition Man** fehlt? Wurde auf Februar '95 verschoben ... wenn das reicht. Einen noch! **Evolution** (MD, Feb.) nennt sich der Nachfolger von „The Humans“, einem netten Steinzeit-Strategiespielchen.

C A G O



Auch die Drittanbieter hielten sich mit neuen Produkten eher zurück – der Trend hin zur Klasse (statt Masse) war immer wieder deutlich bemerkbar. Die Produkte, die Deutschland überhaupt erreichen, sind wohlfeil ausgesucht. Das bedeutet nicht, daß wir demnächst nur noch tolle Produkte zu erwarten haben, sondern daß sich aufgrund der derzeitigen Lage in Deutschland nur noch mit hochkarätigen Titeln Kasse machen läßt. Also: Keine Entwarnung, nur eine leichte Entspannung.

Bei diesem Bericht möge man beachten, daß viele der erwähnten Produkte demnächst in den USA erscheinen werden. Diejenigen Titel, für die bereits Aussichten und Termine für Deutschland bestehen, wurden mit den entsprechenden Infos versehen. Was die anderen Games angeht, müssen wir wohl abwarten und Tee trinken, ob sie überhaupt und wenn ja, wann sie bei uns erhältlich sein werden.



VIACOM

Sie sind zwei, sie sind dumm, und sie lachen auch so. Wer? Klar: Beavis und Butt-Head, MTVs Kultfiguren. Die Viacom-Jungs machen das Spiel **(MTV's Beavis and Butt-Head, MD, GG)**, das im Herbst erscheinen soll. Wird schwach, aber den Fans wird's gut genug sein – schließlich sind Beavis und Butt-Head drin, und sie lachen.

ten zaghaft geworden. Einzige Ankündigung: **Shaq-Fu** (MD). Sobald wir Neuigkeiten von EA haben, geben wir Bescheid.



Mega-Drivern fremd dürfte Mega Man sein, seit Jahren ein auf Nintendo-Systemen geliebter Held. **Mega Man - The Wily Wars** stellt einen Remix aus den ersten drei Games auf dem NES dar. Aufgepeppt, versteht sich. Bei den **Saturday Night Slam Masters** können bis zu vier Spieler zugleich in den Ring steigen. Ob die Hardware das schafft, ist eine andere Frage. Ein Jump&Run ist **The Great Circus Mystery Starring Mickey and Minnie**, in dem die Mäuse laufen, hüpfen usw.

SHINY ENTERTAINMENT

Den Namen hat man schon mal gehört. „Shiny“ nämlich ist die Firma von Ex-Virgin-Spiele-Designer David Perry. Der arbeitet jetzt in Kalifornien an seinem ersten Game für den Spielwarenhersteller „Playmates“. Daves Spiel heißt **Earthworm Jim** (MD) und wird voraus-



sichtlich im November offiziell bei uns erscheinen. Grundsätzlich handelt es sich um ein Jump&Run im Stile seiner bisherigen

Spiele – tolle Grafiken, prima Sound, mäßige Spieliefe. Der Held: Ein Regenwurm.

„Regenwurm Jim“ wird bei uns zu Weihnachten kommen. Gut schaut's aus – ob's sich auch gut spielt?



Für Sega-Systeme ein Neuling: **Mega Man**, Capcoms Action-Held

SUNSOFT



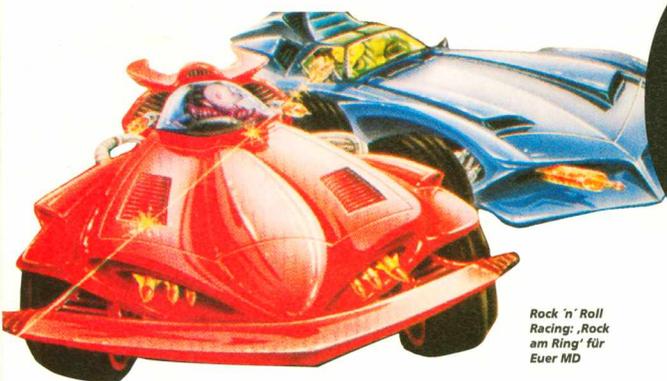
Das Spiel mit dem Weihnachtssant: **Daze before Christmas** (Sunsoft)



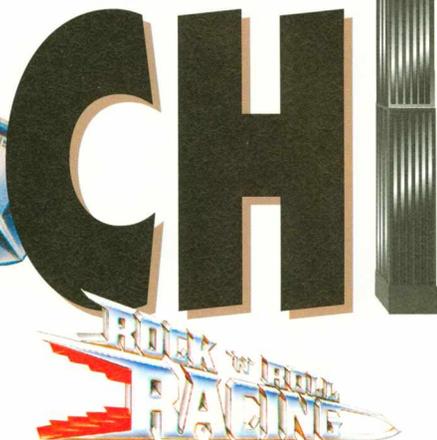
Wann „Zero“ bei uns seine Runden dreht – weiß nur der Wind ...

Sunsoft, deren Programm bei uns nur auszugsweise vertrieben wird, hat ein paar nette und witzige Titel für die nächste Zeit vorgesehen. Während **Aero the Acro-Bat** seit kurzem bei uns seine Kunststücke vollbringt, ist bereits **Aero the Acro-Bat 2** (MD) in Vorbereitung. Ähnlich jump&runnig geht's bei **Zero - The Kamikaze Squirrel** (MD, J&R) zu. Bewaffnet mit Ninja-Sternen und anderen fernöstlichem Kampfgerät schlägt sich der Nager im wahrsten Sinne des Wortes durchs Leben.

Alle Fans von Batman & Co. hören! In **Justice League** (MD) müssen die heißgeliebten Superhelden gegeneinander kämpfen, um letzten Endes dem teuflischen Plan eines Oberfließings ein Ende setzen zu können. Sieht derzeit



Rock n' Roll Racing: „Rock am Ring“ für Euer MD



INTERPLAY

Gute Nachrichten von den Amerikanern! Nachdem man lange Zeit ausschließlich für die Nintendo-Konsolen Games produzierte, geht man nun dazu über, ein wenig mehr für alle Sega-Fans zu tun. **Rock n' Roll Racing** (Mega Drive, Januar) ist ein witzig-musikalisches Rennspiel mit heißer Musik für bis zu zwei Spieler gleichzeitig. Waffen und Extras fehlen dabei natürlich ebensowenig wie Öl auf der Straße und buckelige Pisten. **Clayfighter** (Mega Drive, Oktober) nimmt das Prügelspiel-Genre



gehörig auf die Schippe. Wie das abläuft? Wenn Ihr erst mal mit einem fies dreinblickenden Schneemann gegen eine dicke Opernsängerin oder einen Elvis-Imitator antretet, werdet Ihr's wissen ...



Letzter Titel im Bunde ist der **Boogerman** (Mega Drive, Oktober). Ein auf witzig getrimmter Pseudo-Held bahnt sich seinen Weg durch ein jump&runniges Game.

L.o.: **Boogerman**, oben: **Rock n' Roll Racing**, unten: **Clayfighter**





DOMARK

Neue Titel von hier gibt's ab Oktober. **Flying Nightmares** (MCD) soll ein Baller-Flugsim mit Texture-Mapping werden, **Marko's Magic Football** (Jump&Run) kommt auch auf Mega CD und Game Gear.

Bloodshot (MD) soll die schon sprichwörtliche 'Doom'-Atmosphäre einfangen, was es zu einem Indizierungskandidaten macht, so man die Technik überhaupt in den Griff bekommt. Ein neues Motorrad-Rennspiel namens **Kawasaki Superbike** (MD, GG) und **F 1 '94** (MD, GG), die Fortsetzung des Rennhits, soll die Herzen aller Fans hoher Geschwindigkeiten noch ein wenig höher schlagen lassen.

noch stark nach einem Street-Fighter-Verschnitt aus. Falls es bei uns erscheinen sollte ... wißt ihr, daß ihr's erfahrt.

Unglaublich, aber wahr: Der ultimative Jump&Run-Held ist gefunden. Es ist der Weihnachtsgott! In **Daze before Christmas** (MD) muß er dafür sorgen, daß Kinder in aller Welt ihre Geschenke zur rechten Zeit bekommen – und um das zu schaffen, muß er schon manchmal zu 'Anti Klaus' werden ...

Mega-CDler sollen mit **Myst** beglückt werden, einem Abenteuerspiel, das hoffentlich besser wird, als der Titel im Deutschen klingt. Die Bilder in der Pressemappe stammen jedenfalls von der Macintosh-Fassung ...



CAGO

SEGA

Segas Präsentation eines Entwicklungssystems (Bild unten) für das Mega Drive 32 X konnte nicht vollends überzeugen. Die gezeigte Software nutzte nur einen der zwei Hitachi-Prozessoren, d.h. die Maschine lief auf halber Kraft. Folglich blieb ein Aha-Effekt bei den Bepräsentierten aus. Gerüchten zufolge hat man bei Sega in Japan bzw. Hitachi das eine oder andere technische Problem, die Prozessoren parallel zum Arbeiten zu bringen.

Die auf einen Chip ausgelegte Programmierung der Demos (**Star Wars**, **Virtua Racing Deluxe**, **Cyber Brawl**) würde diese These stützen. Beeindruckend war lediglich ein 'Ecco'-Vorspann, der unkommentiert gezeigt wurde. Schöne Grafik, viele Farben und realistische Animation schmeicheln dem Auge. Wollen wir hoffen, daß Sega die Hardware in den Griff und die Software in den Kasten kriegt! Wäre schade, wenn sich das 32X verzögern würde.



'Doom' (oben), ein PC-Toptitel soll ebenfalls fürs MD 32 X umgesetzt werden



TERMIN-PROBLEME

Liebe Leser, bei den angegebenen Veröffentlichungsterminen handelt es sich um Termine, die uns von den jeweiligen Firmen auf der Messe oder bis zum Redaktionsschluß als offizielle Erscheinungstermine angegeben wurden.

Es kommt immer wieder vor, daß sich solche Termine – aus verschiedenen Gründen – verzögern. Sobald wir davon erfahren, leiten wir die Info in GAMERS weiter. Die Redaktion dankt fürs Verständnis.



KURZ NOTIERT

CORE DESIGN

Um die bedauernde Verzögerung von Soulstar dürfte inzwischen jedermann wissen, aber die Jungs aus England haben bekanntlich noch mehr auf der Pflanze.

BC Racer (MCD, Oktober, ehemals Chuck Rally) ist ein steinzeitlicher 'Mario Kart'-Verschnitt, allerdings nur mit einem großen Screen. Zweispieler-Kopf-an-Kopf-Rennen werden also nicht möglich sein. Im ersten Quartal '95 können wir angeblich mit **Skeleton Krew** (MD), einem parallelperspektivischen Robot-Action/Strategie-Game rechnen. GAMERS berichtete.



U.S. GOLD

Leider noch ohne feste Termine die folgenden Ankündigungen: **Hurricanes** (MD, GG) ist immer noch ein fußballerisches Jump&Run, bei dem man seinen Spielcharakter aus mehreren wählen kann. **Izzy's Olympic Quest** (MD) stellt ein Jump&Run mit dem Maskottchen der nächsten Olympischen Spiele (1996)

in Atlanta dar. Klar, daß das bereits '94 angekündigt werden sollte. Ob **World Cup Golf Dorado Beach** (MCD) bei uns erscheint, ist fraglich. Sicherer dürfte da die Veröffentlichung von **Flashback** auf Segas CD-Maschine sein, das mit völlig neuer Musik, neuen filmartigen Zwischensequenzen und einem exklusiven Marvel-Flashback-Comic ausgeliefert werden soll.

TIME WARNER

Der Oktober beschert uns **Mega SWIV**, die MD-Fassung eines SNES-Ballerspiels, bei dem man mit Hubschrauber und Jeep (gleichzeitig!) unterwegs sein kann. Woll'n wir hoffen, daß diese Option erhalten bleibt. Wer sich gern prügelt, wird si-



cher auch an **Rise of the Robots** (MD, MCD, GG, alle Okt.) interessiert sein – leider wurden meist auf Grafikstationen berechnete Roboter und Hintergrundgrafiken gezeigt. Spielbar war bisher fast nichts, und für die Sega-Systeme umgerechnete Grafiken enttäuschend. Dieses Spiel

hat das Potential, zum meistüberschätzten Titel des Jahres zu werden. 16 Farben statt 16 Millionen sind einfach nicht mehr der wahre Jakob. Im November kommen dann noch **Road Rash II** und **PGA Tour Golf II** fürs Game Gear.



FOX

Hier in Kürze die Neuheiten des erst kürzlich in das Business eingestiegen Mediengiganten:

The Pagemaster (Mega Drive, November)

bringt uns von hier die Umsetzung des neuen Films mit Macaulay Culkin ins Wohnzimmer. Es erzählt uns die Abenteuer eines Jungen, der durch lebendig werdende Geschichten in einer Bibliothek, tolle Abenteuer erlebt. Klingt nach einem Jump&Run.

The Tick (Mega Drive, für Deutschland nicht angekündigt) verwurstet die Abenteuer eines ziemlich großen, ziemlich blauen Bösewichtbekämpfers. Dazu mehr wenn's je bei uns erscheinen sollte. Zwei Dinge noch am Rande: Aus den Artworks am Stand der Fox-PRler ließ sich entnehmen, daß **Alien 4** und **Die Hard 3** filmerschin Arbeit sind! Nun ja, Alien 3 hat sich auch um über ein Jahr verzögert ...



ACCOLADE

Zwei MD-Games für September: Bei **Zero Tolerance** lauft ihr durch ein 3D-Labyrinth und erschießt Mutanten (siehe News-Teil). **Ballz** erinnert an Computer-Grafikdemos, ist aber ein 3D-Prügelspiel, bei dem sich aus



Kullen bestehende Männeken verharren. Später und ohne Datum folgen **Brett Hull Hockey 95** (MD), **Cybernauts: The Next Breed** (MD, Prügelei) und **Fireteam Rogue** (MD), als Science-Fiction-Fantasy-Action-Abenteuer angekündigt. Soll im November in den USA erscheinen. Die Verzögerungs-Story: **Speed Racer** (MD). Wann und ob es erscheint ist unklar. Auf der Pres-

CHICAGO



JVC

Für die USA und England bringen JVC Titel fürs MCD. Bei uns wird wohl nur ein Bruchteil davon erscheinen.

Keiou Flying Squadron

(Nov.) ist ein Ballerspiel im Japano-Stil, **Time Cop** (Dez.) die Umsetzung eines SciFi-Streifens mit Jean-Claude Van Damme. Spielerisch prügelastig. **Rebel Assault** soll uns im September 'erfreuen'. Letztes Jahr war 'ne Demo zu sehen. Woll'n wir hoffen, daß die Grafiken überarbeitet wurden ... Ohne Termin schweben **Dungeon Master 2** (Action/Rollenspiel), **Heimdall** (Wikinger-Mär) sowie mit **Samurai Shodown** (ohne 'w') und **Fatal Fury Special** zwei Prügelspiele im Raum herum.



senotz steht der August als Datum (USA), ein Termin für uns liegt nicht vor. **Bubby II** (Okt., MD & GG) soll mit 30 Leveln und neuen Features abgehen. Erinnert Ihr Euch an das angekündigte Pelé-Fußballspiel? Ist aufgrund fehlender Qualität nie bei uns erschienen. Wer nun die Idee hatte, **Pelé II - World Tournament Soccer** aus der Taufe zu heben ... Falls es auch bei uns erscheinen soll, geben wir Euch Bescheid.



Fireteam Rogue: Jetzt auch mit Action

GAMETEK ...

... haben nur einen einzigen Titel für Mega Drive und Mega CD (beide Versionen sind für diesen November angekündigt), der **BRUTAL** heißt.

BRUTAL

Dabei dreht's sich um ein gar liebliches Prügelspiel, bei dem man sich mit Co-

mic-Katzen und -Bären ganz unblutig verdrischt. Der Witz an der Sache: Jeder Charakter lernt nach und nach neue Moves, die per Paßwort erfaßt werden – dann könnt Ihr Euren Kumpels in ihrer Version zeichnen, was 'ne echte Harke ist. Macht insgesamt einen ganz netten Eindruck. Schau'n wir mal, wie sich das Ganze noch entwickelt ...



Brutal: Knuddel-Prügel-Action

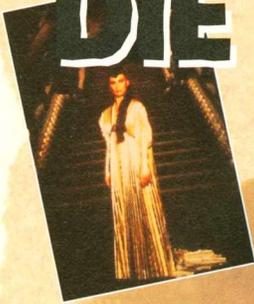


TSCHÜS

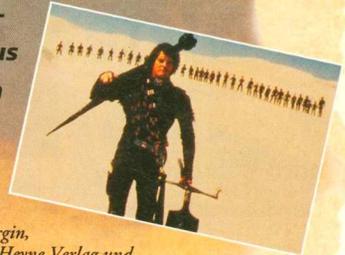
GAMERS



DIE WÜSTE LEBT!



Die Saga um den Wüstenplaneten umfaßt insgesamt acht Buchbände, und ist bereits erfolgreich verfilmt worden. Virgin setzt jetzt dem Ganzen die Krone mit dem Strategiespiel „Dune 2“ auf. Und damit auch Ihr das Leben (und die Sandwürmer!!!) spüren könnt, haben der Wilhelm Heyne Verlag, Virgin und Cinemabilia aus Bremen heiße Preise für einen sandsturm-starken Wettbewerb spendiert.



Wir verlosen:
10x das Game „Dune 2“ fürs Mega Drive von Virgin,
10x das Buch „Der Wüstenplanet“ vom Wilhelm Heyne Verlag und
5x den Soundtrack zum Film „Der Wüstenplanet“ auf CD von Cinemabilia.

Ihr müßt uns auch keine Sandburg schicken, um an der Verlosung teilzunehmen. Schreibt einfach den Namen des Autors der Wüstenplanet-Saga auf eine Postkarte und schickt diese bis zum 26. September (Einsendeschluß) an:

GAMERS • Dune • Heilwigstraße 39 • 20249 Hamburg, Deutschland

Kleiner Tip: Wer nicht gleich auf die Lösung kommt, sollte sich unseren Test von „Dune 2“ (Nr. 4/94, ab Seite 22) nochmal durchlesen.

CINEMABILIA



M E I N D U N E - T I C K E T

Einfach ausfüllen, auf die Rückseite einer Postkarte kleben und frisch frankiert abschicken an: MVL, Dune, Heilwigstraße 39, 20249 Hamburg Deutschland.
Einsendeschluß 26. September 1994.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Es gilt das Datum des Poststempels.
Mitarbeiter von MVL, dem Heyne Verlag, Virgin und Cinemabilia dürfen leider nicht teilnehmen.

Name und Alter	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Straße	<input type="text"/>	
PLZ/Ort	<input type="text"/>	
Lösung	<input type="text"/>	

TEST

MEGA DRIVE

□ Viele Optionen, digitalisierte Spieleranimationen, Batterie für Spielszenen und -stände, atmosphärische Soundeffekte



□ Für nur zwei Spieler! Feldspieler schlecht kontrollierbar, keine entscheidenden Änderungen zum Vorgänger

HARDBALL'94

Es gibt Dinge, auf die kann man sich verlassen wie auf ein Schweizer Uhrwerk, so zum Beispiel darauf, daß neben Electronic Arts', NHL Hockey' auch Accolades HardBall Jahr für Jahr wieder neu aufgelegt wird.

Der neueste Teil der äußerst erfolgreichen Baseball-Serie des amerikanischen Soft-



Das Match ist eröffnet: Sobald der Pitcher Euch den Ball mit aller Kraft entgegeneschleudert hat, gibt es kein Zurück mehr



Wie gewohnt werden Euch die besetzten Bases in kleinen Fenstern angezeigt

ballen Liga mit ihren Namen, Konterfeis und natürlich auch ihren ganz persönlichen Daten in das Programm integriert worden. Die Stärken der einzelnen Mannen wurden anhand der Leistungen der letzten Saison bemessen. Auch die 28 Baseball-Stadien wurden nicht vergessen und sogar nahezu originalgetreu grafisch umgesetzt. Des weiteren berücksichtigt HardBall '94 die Änderungen der Ligastruktur, wie sie dieses Jahr anstanden. Wie gewohnt, kann bei HardBall '94 entweder allein gegen den Computer oder zu

eingestellt – und nahezu alles ist variabel –, so kann es losgehen: In bewährter Art seht Ihr Eure Spieler, und unverändert führt Ihr Würfe sowie Schläge aus. Vermutlich schon nach dem ersten Inning werdet Ihr feststellen, daß die Computergegner stärker geworden und nicht mehr so leicht auszutricksen sind. Es bedarf nun ein wenig mehr, um die elektronischen Teams zu schlagen.

Lobenswert ist die Animation der Pitcher (Werfer) und Batter (Schläger), denn wenn Ihr aus der Batter-Perspektive spielt, kommt Ihr in den Genuß von astreim digitalisierten Animationen der Stars (warum allerdings farbige Baseballer hellhäutig sind, das wissen wohl nur die Programmierer ...). Doch so bald das Spielgeschehen auf die Ganzfeldansicht umspringt, nimmt das Verhängnis seinen Lauf: Die hinteren Feldspieler sind klitzeklein und wesentlich schlechter zu steuern als beim

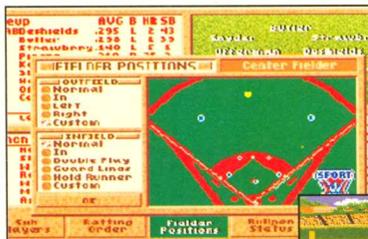
direkten Vorgänger. Da ist die Konfusion zuweilen groß, und der Gegner punktet seelenruhig, weil Ihr noch den Ball 'sucht' ...

Allein diese Tatsache läßt den Spielspaß um einiges sinken. Sehr bedauerlich, denkt man an die zahlreichen praktischen Optionen wie Spielereitor, Speichern von Spielszenen und -ständen und

einigen anderen mehr. Nichts desto trotz han-

delt es sich bei HardBall '94 um eine ganz anständige Simulation der amerikanischen Sportart, die aber spielerisch keinesfalls besser ist, ja eher sogar noch hinter dem Vorgänger zurückbleibt und auch ansonsten keine entscheidenden Verbesserungen aufweist.

Hans-Joachim Amann



Die vielen Optionen ermöglichen es Euch unter anderem, die verschiedenen Feldspieler umzupostieren

warehouses schimpft sich „HardBall '94“. Wer die Vorgänger kennt und sich die 94er-Version zum ersten Male betrachtet, der hat wahrscheinlich das seltsame Gefühl, ein „déjà vu“ zu erleben. Denn von optischer Seite gleicht HardBall '94 doch sehr dem im letzten Jahr erschienenen „HardBall III“.

Zur Freude aller Baseball-Fans, die sich mit der Major League beschäftigen, sind über 700 Spieler der 28 Teams umfassenden ameri-



Damit Ihr sofort um die Stärken und Schwächen eines Spielers wißt, werden seine Werte eingeblendet

zweit gegeneinander angetreten werden. Es dürfen sogar zwei Spieler aus Fleisch und Blut in der Liga antreten. Warum dies aber nicht mehr können oder gar beliebig viele, das bleibt ein Rätsel.

Habt Ihr vor Beginn eines Matches alles nach Euren Wünschen

„GAMERS“ meint...

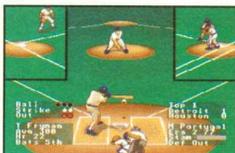
TIP: Die Steckbriefe der Profis geben Euch jederzeit Auskunft über die Stärken und Schwächen aller Eurer Spieler. Schaut auf die Spezialitäten der einzelnen Cracks und Ihr werdet schneller zum Erfolg kommen.

GAMEPLAY	DAUERPASS	Hersteller:
3	3+	Accolade
GRAFIK	SOUND	Preis:
2+	2-	130 DM
NOTE	3+	Genre:
		Sport
		Anzahl Spieler:
		1-2 Spieler
		Levels:
		28 Teams
		Schwierigkeitsgrad:
		je nach Paarung
		Continues:
		Batterie
		Erhältlich:
		im Handel
		Speicherkapazität:
		16 MBit

R.B.I. BASEBALL '94

Eine Baseball-Simulation kommt selten allein: Neben 'HardBall '94' wurde auch 'R.B.I. Baseball' neu aufgelegt.

Erfreulicherweise ist „R.B.I. Baseball '94“ im Vergleich zum Vorgänger auch deutlich verbessert. Vor allem die Spielbarkeit ist ein ganzes Stück erhöht worden. In grafischen Belangen wurde ebenfalls ein wenig gefeilt. Herausgekommen sind weichere Animationen der Pitcher und Batter, die jedoch nicht über die lieblos gezeichneten Sprites hinwegtäuschen können. Keinen Anlaß zum Meckern geben die ordentlichen Soundeffekte mit samt Sprache u s g a b e. Wer von den typischen Baseball-Geräuschen die Nase voll hat, der darf so-



Da holt er mit aller Kraft aus, schwingt den Schläger, trifft den Ball perfekt und macht den Homerun...

gar einen Gag-Modus anwählen, der nicht nur die Soundeffekte verändert, sondern auch den einen oder anderen grafischen Gag bietet.

Das actionorientiertere R.B.I. Baseball

Glück gehabt: Der gute Mann kommt den Ball gerade noch vor dem Zaun retten



Die oben eingebildeten Fenster sorgen immer für den nötigen Überblick

'94 spielt sich deutlich flüssiger als HardBall '94 und sollte somit erste Wahl all derer sein, denen ein Spiel nicht so sehr ernst und realistisch sein soll. Dennoch weiß Accolade Produkt ob der hohen Realitätsnähe und der zahlreichen Optionen einen Tick besser zu gefallen.

Hans-Joachim Amann



„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY
3

DAUERSPASS
3

Hersteller:
Tengen
Preis:
120 DM
Genre:
Sport
Anzahl Spieler:
1-2
Levels:
28 Teams
Schwierigkeitsgrad:
variabel
Continues:
Paßwort
Erhältlich:
im Handel
Speicherkapazität:
16 MBit

GRAFIK
3+

SOUND
2+

NOTE
3

Armer Mario: Kurz vor Beendigung seiner Rennsport-Karriere wird ihm noch dieses Programm angetan ..

MARIO ANDRETTI RACING

Der ehemalige Formel-1-Champion und Indy-500-Gewinner ist eine der schillerndsten Personen des Rennzirkus. Grund genug für Electronic Arts, eine Simulation namens „Mario Andretti Racing“ auf den Markt zu bringen.

Bei diesem beginnt Ihr ganz unten in der Sprint-Car-Meisterschaft, ehe Ihr Euch an der Stock-Car- und letztlich an der Indy-Car-Serie versuchen dürft. Jede der drei Fahr-



Wenn es auch sonst wenig Abwechslungsreich ist: Ihr könnt zumindest zwischen drei Flitzern auswählen

zeugarten fährt sich anders und bringt somit Abwechslung. Gewinnt Ihr genügend Preisgelder, so dürft Ihr neue Motoren, Reifen und dergleichen mehr kaufen, um mit der Konkurrenz Schritt halten zu können. Neben dem Meisterschaftsmodus können Trainings-Sessions eingelegt und

dank Split-Screen gleichzeitig zu zweit gespielt werden. Ungewübte Fahrer dürfen Tips vom Meister persönlich entgegennehmen. Was sich in der Theorie sehr interessant anhört, das entpuppt sich in der Praxis als eines der grauenvollsten Rennspiele überhaupt. Die Grafik ist furchtbar öde und läßt keinerlei Rennfeeling aufkommen. Die Soundeffekte tendieren ins absolut Lächerliche, und der Spielspaß liegt jenseits von Gut und Böse. Solch ein Pro-



Selbst im Einzspieler-Modus ist nur auf der Hälfte des Bildschirms die Rennstrecke zu sehen - Schade auch!



gramm hat der sympathische Amerikaner nicht verdient - und Ihr auch nicht.
Hans-J. Amann

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY
4-

DAUERSPASS
4-

Hersteller:
Electronic Arts
Preis:
130 DM
Genre:
Rennspiel
Anzahl Spieler:
1-2 (simultan)
Levels:
15 Strecken
Schwierigkeitsgrad:
2 Stufen
Continues:
Paßwort
Erhältlich:
im Handel
Speicherkapazität:
16 MBit

GRAFIK
4-

SOUND
5+

NOTE
4-



MEGA CD

WORLD CUP USA '94

Auch nach Ende der Fußball-WM ist das Thema WM noch nicht gegessen.



liger und bietet neben besseren Menümusiken zwei Scorpi- ons-Tracks und das Quiz. Doch Gebrauch von den MCD-Fähigkeiten macht sie nicht und ist somit nicht besser als die Modul-Variante.

Hans-Joachim Amann

Auch Mega-CD-Besitzer bekommen nun die Gelegenheit, ihre ganz persönliche WM nachzuspielen. Wie bei der Mega-Drive-Version dürfen sie das auch mit bis zu 23 Freunden, wovon jedoch maximal nur vier gleichzeitig agieren können – Mehrspieler-Adapter vorausgesetzt. Verbesserungen bzw. Änderungen gibt es lediglich bei der Präsentation des Programms. So ertönt nun während des Intros der WM-Hit 'No Pain – No Gain' von den Scor-



Hier wird Euch einiges geboten: Es gibt Eckbälle, und die Torhüter machen tolle Paraden

pions direkt von CD. Unglücklicherweise wurde dadurch die Copyright-Liste so lang, daß Ihr zu Beginn fast eine ganze Minute warten müßt. Das Abbrechen des Vorspans ist nicht möglich. Eine ganz nette Neuerung ist das WM-Quiz, bei dem Euch zahlreiche Fragen zur WM-Geschichte gestellt werden. Von Vorteil wäre es jedoch gewesen, die Soundeffekte zu verbessern oder noch ein

wenig an der Spielbarkeit zu feilen, anstatt solche netten, aber überflüssigen Kinkerlitzchen einzubauen. So ist die MCD-Fassung zwar zehn Mark bil-



Im umfangreichen Optionsmenü könnt Ihr die Regeln und Witterungsbedingungen ganz nach Belieben verändern

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERPASS	Hersteller: U.S. Gold Preis: ca. 120 DM Genre: Sport Anzahl Spieler: 1-24 Sp. (2 simultan) Levels: 24+8 Teams Schwierigkeitsgrad: je nach Paarung Continues: Paßwort & Batterie Erhältlich: im Handel Speicherkapazität: 1 CD
3+	2-	
GRAFIK	SOUND	
3	3	

NOTE
3-

Nach MD, GG und MCD wird nun auch Segas älteste Konsole mit dem WM-Spiel bedacht.

WORLD CUP USA '94

MASTER SYSTEM TEST

E sistvöllig klar, daß bei der Master-System-Version von „World Cup USA 94“ systembedingte Abstriche gegenüber den 16-Bit-Fassungen gemacht werden müssen. Da sowohl die Mega-Drive- als auch die Mega-CD-Versionen aber nicht gerade vor toller Grafik strotzen, sind die Unterschiede in dieser



Beziehung gar nicht so groß.

Sehr erfreulich ist, daß sich auch auf dieser Konsole sehr schöne Spielzüge ausarbeiten und herrliche Tore erzielen lassen. Außerdem spielen die computergesteuerten Mannschaften nicht ganz so ruppig, wie auf den 16-Bit-Systemen. Doch wer nun voreilige Schlüsse zieht und meint, die Master-System-



Der Freistoß vor dem Strafraum bringt Gefahr, doch die Mauer ist schon postiert

wird seine Freunde finden. Wer allerdings schon „Ultimate Soccer“ im Regal stehen hat, kann auf WC USA 94 verzichten, da es insgesamt schlechter abschneidet.

Hans-Joachim Amann

„GAMERS“ meint...

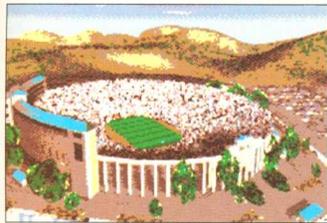
GAMEPLAY	DAUERPASS	Hersteller: U.S. Gold Preis: ca. 90 DM Genre: Sport Anzahl Spieler: 1-24 Spieler (2 simultan) Levels: 24+8 Schwierigkeitsgrad: einfach Continues: Paßwort Erhältlich: im Handel Speicherkapazität: 4 MBit
3-	3+	
GRAFIK	SOUND	
3+	3	

NOTE
3

Kickerei sei besser, sieht sich leider getäuscht. Unverzeihlich dämlich sind nämlich die Torhüter. Mit zehn Toren Unterschied gegen den Computer zu gewinnen stellt selbst bei kürzester Spielzeit kaum ein Problem dar. Wirklich schade, da Ihr so nur im Spiel zu zweit so richtig auf Eure Kosten kommt.

Trotz dieses Schönheitsfehlers macht World Cup USA 94 durchaus Spaß und

Der Schiedsrichter weiß Bescheid und zeigt es an: Einwurf für das gegnerische Team



**MEGA
CD**

Einziger Unterschied zur MD-Version: Vor den Spielen bekommt Ihr digitalisierte Szenen eingespielt

SENSIBLE SOCCER

Eine der großen Stärken des Spiels: Die 15 verschiedenen Spielmodi lassen keine Wünsche offen



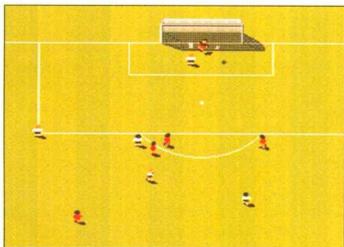
Eigentor oder gar Volltreffer? Die Fußball-Simulationen stürmen jetzt das Mega CD!

TOR! 1994 ist nicht nur das Jahr der Fußball-WM, sondern auch das Jahr der Fußball-Module. Die Flut der Simulationen will kein Ende nehmen und setzt sich nun auf dem MCD fort. Daß dabei die bislang beste Soccer-

ander antreten könnt.

Wer sich einmal mit den Mini-Spielern angefreundet hat, kann dank der guten Spielbarkeit getrost auf die besser animierten Kicker der Konkurrenz verzichten.

Reza Abdolali



Kaum zu glauben, aber wahr: Auch mit schlicht gestalteten Kickern macht das Spielen Spaß

Umsetzung für das Mega Drive nicht fehlen darf, versteht sich von selbst.

Wer jetzt allerdings eine verbesserte Version erwartet, wird bitter enttäuscht. Wie schon bei den meisten anderen Titeln wurde die MCD-Variante nur mit einigen (vorsichtig formuliert: eher dürrtigen) digitalisierten Filmsequenzen versehen.

Ansonsten bleibt alles beim Alten, doch das kann sich sehen lassen: Eine hervorragende Spielbarkeit und viele verschiedene Modi sorgen ebenso für den nötigen Spielspaß, wie der Teameditor, mit dem Ihr eigene Mannschaften und Spieler erstellen könnt. Diese und drei Spielstände lassen sich mit der MCD-Batterie speichern.

Einzige Schwächen bleiben die extrem schlechte Grafik, der mäßige Sound und die Tatsache, daß Ihr nur maximal zu zweit gemein-

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 2+	DAUERPASS 2+	Hersteller: Sony Imagesoft Preis: ca. 120 DM Genre: Sport Anzahl Spieler: 1-64 (2 gleichzeitig) Levels: - Schwierigkeitsgrad: 3 Stufen/ je nach Paarung Continues: MCD-Batterie Erhältlich: ab sofort Speicherkapazität: 1 CD
GRAFIK 5+	SOUND 3	
NOTE		
2+		

GAMEPRO

• AKTUELL • UNABHÄNGIG • KRITISCH •

DIE GANZE WELT DES VIDEO SPIELS

SNES

MEGA-DRIVE

GAME BOY

GAME GEAR

JAGUAR

3 DO

CD-I

...und vieles mehr!

GAMEPRO

Amerikas No.1 Videospielmagazin jetzt als deutsche Ausgabe.

ab 26. August

• neu • neu • neu • neu • neu

MULTI MEGA

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

komplett mit Sonic 2, Ecco CD, Road Avenger CD, SoulStar Battlecorps Demo CD, 6 Button Pad II, Scartkabel, Batterien und Netzteil.
Best. Nr. 501, Versandkostenfrei!

nur
899,- DM

OHNE ENDE...

Jede Menge Entertainment – nonstop. Daddeln oder TV glotzen, mit diesem Komplett-Set hast Du die freie Auswahl: Game Gear + TV-Tuner + Netzteil + Sonic the Hedgehog.
Best.- Nr. 502

Versandkostenfrei!
DM 279,-



VERSANDKOSTENFREI



DIE NEUEN SONIC TELEFONKARTEN

Der Knüller nicht nur für Sammler: die erste Telefonkarte mit sich bewegendem 3 D-Hologramm auf der Rückseite (Motiv u.). Zum Telefonieren (Gebührenwert 6 DM) viel zu schade. Die Auflage jeder Karte ist streng limitiert: es gibt von jedem Motiv nur 1000 Exemplare! Exklusiv bei uns zum megagünstigen und sammlerfreundlichen Paketpreis. Best.-Nr.905, Versandkostenfrei!

DM 399,-
mit 3 D-Hologramm



SOFTWARE



Dschungelbuch (MD)
DM 99,-
Best.- Nr. 513

Sonic 3
DM 134,95
Best.- Nr. 504

Cool Spot Summer-Pack
DM 95,-
Best.- Nr. 514

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

Super Streetfighter 2
DM 139,95
Best.- Nr. 515

MEGA CD

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

Soulstar
DM 119,95
Best.- Nr. 503

Dune
DM 99,95
Best.- Nr. 516

Battlecorps
DM 119,95
Best.- Nr. 517

Virtua Racing
DM 169,95
Best.- Nr. 511

CLASSICS

Tiny Toons Adventure
DM 75,-
Best.- Nr. 518

Zombies
DM 75,-
Best.- Nr. 520

Rocket Knight
DM 75,-
Best.- Nr. 519
So lange der Vorrat reicht!

SEGA

BATTERY MANAGER

WELTNEUHEIT
Endlich auch für Standardbatterien: Aufladen statt wegwerfen. Schont Portemonnaie und Umwelt. Prima! Best.-Nr. 901

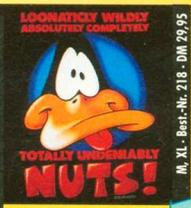


nur
DM 99,-

Batterie-Manager MK I: Ladegerät für Standard- und Akku-Batterien (Mikro und Mignon), mit 3farbiger LED-Anzeige, automatischer Abschaltung und Überladungsschutz.

INFO • INFO • INFO

TOP QUALITÄT



M. XI. Best.-Nr. 208
DM 29,95

M. XI. Best.-Nr. 206
DM 29,95

M. XI. Best.-Nr. 209
DM 29,95

T-SHIRTS



JOYPADS



nur
DM 34,95

SV 437 SG PRONEO II
Top-Joypad für Mega Drive, programmierbare Bewegungssequenzen, LCD-Kontrollfeld zum Speichern der Aktionsabläufe, Slow-Motion
Best.-Nr: 903



nur
DM 39,95

SV 439 SG PROPAD II
Kombination von 6 Feuerknöpfen für Fighting-Games, plus zwei Einzel-Feuer-Knöpfe für Mega Drive einstellbares Super-Dauerfeuer (bis 30x pro Sekunde), Slow-Motion
Best.-Nr: 904

SV 434 SG PROPAD
Für Mega Drive, 6 individuelle Kontrollen für Dauerfeuer, duales Dauerfeuer - halb-automatisch, Slow-Motion
Best.-Nr: 902



nur
DM 69,95

Road-Kart

27 MHz
funkgesteuert



nur
DM 99,-

Der geht ab wie Schmidt's Katze... Kein Wunder, bei dem superstarken Hochgeschwindigkeitsmotor und permanentem 2 Wheel-Drive. Der Clou: Bei voller Fahrt legt sich der Kart-Pilot in die Kurve "wie ein großer" (benötigt RC Power Set).
(nur für Road-Kart)

RC Power Set

Akku-Set mit Schnelllader, erforderlich zum Betrieb des Road-Kart, plus 9-Volt-Batterie für die Fernsteuerung. 1x NC 9,6 V Akku-Pack + Ladegerät + 9V Batterie!

Best.-Nr. 417

nur
DM 39,95

Sonic 3 Pin Set

Einfach Spitze: Drei Motive aus dem neuesten Abenteuer des rasenden Igets. In hochwertiger Metall-Ausführung. Bestell-Nr. 409

nur
DM 14,95



Sonic A4 Ringbuch

Bestell-Nr. 415
DM 9,95

DM
119,95



Sonic Bettwäsche

So richtig zum Einigen. Wenn Du darin keine süßen Träume hast, können wir Dir auch nicht mehr helfen...
Bestell-Nr. 410 • DM 119,95

Sonic Rucksack

Bestell-Nr. 414
DM 29,95



Sonic liches

RGB Scart Kabel

Bestell-Nr. 411

nur
DM 29,95



fürs Mega Drive II

6 Button Turbo Joypad

For MD / MD2

Bestell-Nr. 418

nur
DM 29,95



Ein Sonic zu mir!

Diesmal nicht als der knallharte Action Hero, sondern als knuddeliger Plüsch, mit beweglichen Armen und Beinen.
Bestell-Nr. 419
nur DM 39,95



Vorsicht ansteckend!

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

Du hast 8 Wünsche frei!
Aladdin-Pins (8er-Pack)
Best.-Nr. 408 • DM 29,95



SV 900 HANDY POWER KIT

Macht Schluß mit dem großen Batterien-fressen! Der wiederaufladbare Akku versorgt Deinen Game Gear 2 Stunden lang mit mächtig Power. Danach geht's ab ins Ladegerät.
Best.-Nr: 804 • DM 89,95

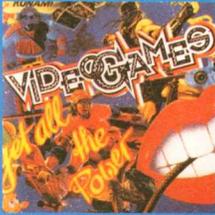
CDs



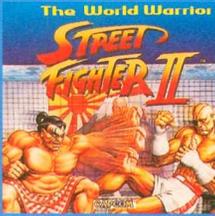
Best.-Nr. 301 • DM 29,95



Best.-Nr. 302 • DM 29,95



Best.-Nr. 303 • DM 12,99



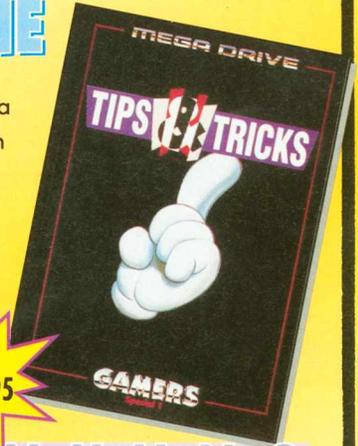
Best.-Nr. 304 • DM 15,95

CDs

JETZT ODER NIE

Na, fristen etwa auch unter Deinem Bett noch immer diverse "unerledigte" Mega-Drive-Module ihr jämmerliches Dasein? Dann wird's höchste Zeit für einen Frühjahrsputz! Mit der geballten Ladung GAMERS-Fachwissen zum Freundschaftspreis knackst Du sie alle.

Best.-Nr. 116



nur DM 12,95

PREISSENKUNG

Action Replay Pro MD
Bestell-Nr. 401



135,-

79,-

Action Replay Pro MS
Bestell-Nr. 402



79,-

Action Replay GG
Bestell-Nr. 403



Wer wird denn gleich in die Luft gehen? Die Action Replays schonen die Nerven und das Mobiliar (von wegen Wutanfall und so...). Und um die neusten Codes kümmern wir uns schon...

ACTION REPLAYS!

jetzt neu!

BESTELL-HOTLINE

Mo.-Fr. 13.00-17.00 Uhr

040/48052400

Hallo, Tips&Tricks- Freunde!

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

Schickt uns Eure Tips!

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

Module nach Wahl!

Für den **Tip des Monats** haben wir uns dies überlegt: Wir verteilen **drei Games** auf drei Tipplieferanten. Das heißt: Die drei besten (interessantesten, aktuellsten, kuriossten und coolsten) bekommen jeweils Ihr Lieblingspiel. Die glücklichen **Gewinner** der letzten Ausgabe sind: Carsten Wächter, Marco Vogt und Martin Sand. Viel Spaß mit den Modulen Eurer Wahl!

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

GAMERS
Tips&Tricks
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg

Bitte schreibt Euren Absender deutlich auf den Umschlag und den Brief. Mit der Einsendung eines Beitrages gehen die Veröffentlichungsrechte an den Verlag über.

Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

Wiz 'n' Liz

MD

Es ist aber auch ein Krampf mit diesen Wächtern. Ständig muß man an ihnen vorbei. Glücklicherweise gibt es ein

Paßwort, welches Euch die Sache erheblich erleichtert. Markus Matt war so frei es uns zukommen zu lassen. Vielen Dank dafür!
Paßwort: TCDT GBBS

Markus Matt

McDonald's Treasure Land Adventure

MD

Habt Ihr den letzten Burger etwa wieder nicht überlebt? Na, dann bedient Euch doch einfach selbst und wählt, von welchem Punkt aus Ihr die Suche nach der verlorenen Schatzkarte beginnen wollt. Wer sich schon einmal im Voraus einen der vier Bosse ansehen möchte, findet hier ebenfalls die nötigen Codes.

Level 1:	Level 2:	Level 3:	Level 4:
MPJP	RBJB	MRJB	RPMJ
PRBM	PBJR	RPBJ	PBRM
JMRJ	RBMJ	PJRB	MBMJ
MRBR	MPBR	JRBB	RPJR
MPJP	RMJM	MRJR	BRMJ
RMJR	RJB	BMJR	JRPB
PRJB	MRJJ	RBRP	RBMJ
	MRRB		MJPB
			RMPB

Boss 1:	Boss 2:	Boss 3:	Boss 4:
BRRP	PBRJ	PMJP	BPBM

Legende:

M - McDonald's „M“ • R - Ronald • J - Jewel • P - Power Up • B - Baloon

Matthias Schreiber

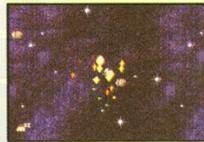


Mega-Lo-Mania

MD

WOW! Wer hätte das gedacht! Wie bei Arnold Palmer Golf gibt es auch hier ein Minigame kostenlos

Nicht das Original, aber trotzdem ganz nett



dazu. Die Programmierer haben ihren Sinn für Humor bewiesen und Asteroids mit ins Modul gepackt. Selbst wenn Ihr Mega-Lo-Mania schon im untersten Schubfach

aufbewahrt habt, wird es nun erneut den Weg in den Modulschacht finden. Um an dieses amüsante Minigame heranzukommen, tippt lediglich „JOOLS“ im Load-Menü ein. Viel Spaß!

Andreas Grünh

PETE SAMPRAS TENNIS



LHX-Attack Chopper

MD

Für dieses nette Mega Drive Spiel setzte sich Wolfgang Wessing ins Cockpit und „erlog“ Euch folgende Level-codes:

Alle gelten für den **APACHE** im Schwierigkeitsgrad **Medium**.

Libyen

1. BAAAACA
2. BAAAIIDA
3. BAAAQAA
4. BAAAYBA
5. BCAAASG
6. BCIAIXG
7. BCIAQUG
8. BCIAYYG
9. BCIABGA
10. BCIAJHA
11. BCIEREC

Vietnam

1. BCIEZFC
2. BCIEBWA
3. BCIEJXA
4. BCIERUA
5. BCKEZUA
6. BA4EAPC
7. BA4EIOC
8. BA4EQHC
9. BA4EYMC
10. BA4EA7A

Europa

1. BA4EI-A
2. BA4EQ9A
3. BA4EY7A
4. BA4EBPG
5. BA4EJOG
6. BA4ERHG
7. BA4EZMG
8. BA4EB?E
9. BA4EJ-E
10. BA4ER9E

Die Folgenden gelten für den **LHX** im Schwierigkeitsgrad **Medium**.

Libyen

1. DAAAAGA
2. DAAAIHA
3. DAAAGEA
4. DAAAYFA
5. DAAAWC
6. DAAAIXC
7. DAAAUXX
8. DAAAYVC
9. DAIABCE
10. DCIAJDA
11. DCIERAC

Vietnam

1. DCIEZBC
2. DCIEBSA
3. DCKEJSA
4. DCKERRA
5. DCKEZQA
6. DCKEALG
7. DCKEIKG
8. DCKEQJG
9. DCKEYIG
10. DCKEA6E

Europa

1. DCKET4E
2. DCKEQZE
3. DCKEYYE
4. DCKEBLC
5. DCKEJKC
6. DCKERJC
7. DCKEZIC
8. DCKEB6A
9. DCKEJ4A
10. DCKERZA

Wolfgang Wessing

Shinobi 2

GG

Für dieses, zugegeben nicht ganz neue, aber sehr schöne Actionspiel trudelten heute morgen acht zuckersüße Paßwörter und ein paar hilfreiche Spielertips bei uns ein.

Paßwörter:

EO2AA

- Gelber Ninja befreit

E4AE2

- Gelber Ninja, blauer Kristall

547FF

- Gelber + blauer Ninja, blauer Kristall

D530B

- Gelber + blauer Ninja, gelber + blauer Kristall

BD48C

- Gelber + blauer Ninja, gelber + blauer + violetter Kristall

5D9C1

- Gelber + blauer + violetter

ter Ninja, gelber + blauer + violetter Kristall

1D74F

- Gelber + blauer + violetter + grüner Ninja, gelber + blauer + violetter Kristall

5F56D

- Gelber + blauer + violetter + grüner Ninja, gelber + blauer + violetter + grüner Kristall

Die beste Levelreihenfolge:

1. Building - Ninja befreien
2. Canyon - Kristall holen
3. Canyon - Ninja befreien
4. Building - Kristall holen

Gebt im World Tour Modus folgendes Paßwort ein:

Zeppelin

Ihr erhaltet nun zwei weitere Spielmodi zur Auswahl.

Crazy: Bietet Extras in Form von Speed Ups, Ballkontrolle nach dem Schlag, Prämien und Riesenbälle. Ziel ist es, Geld zu scheffeln und den Gegner zu verwirren.

The Huge Tour: Dieser Modus bietet eine ganz andere Art der Herausforderung. Ihr startet mit Weltranglistenplatz 35. Versucht Euch so schnell es geht zu verbessern. Am Anfang dürft Ihr zwar nur an den kleineren Turnieren teilnehmen, aber je besser Ihr werdet, umso eher gelangt Ihr auch an die Großen heran.

Lars Welker

DAS DSCHUNGELGELBUCH

MD

Da freut sich das Dschungelkind! Wie wäre es mit einer Levelanwahl, Mogli? Ja?! Gut, dann drücke im glitzernden Disney-Screen folgende Tasten:

Oben, unten, oben, unten, links, rechts, Start. Nun hast Du freie Auswahl.

Jens Weber

5. Castle - Kristall holen
6. Castle - Ninja befreien
7. Factory - Ninja befreien
8. Factory - Kristall holen

Die Endgegner bekämpfen:

Building: Mit dem grünen Ninja

Canyon : Mit dem gelben Ninja

Castle : Mit dem violetten Ninja

Factory : Mit dem blauen Ninja

Alexander Ehlert



99.90



99.90



109.90



139.90



119.90



124.90



139.90

aRJay Games
spielend bestellen!

0221-12 10 67/68/69
Ebertplatz 2 50668 Köln

DRAGONS LAIR MCD

Habt Ihr Euch tatsächlich diesen megateuren interaktiven Zeichentrickfilm gekauft? Allen denen dieser Patzer unterlaufen ist bieten wir hiermit die Möglichkeit sich den „Film“ ohne große Unterbrechungen anzuschauen. Ein paar Knöpfchen drücken müßt Ihr allerdings schon noch.

Komplettlösung (wahrscheinlich die kürzeste überhaupt!):

- Zugbrücke: B,O
- Hallenende: R
- Tentakelraum: B,R,U,L,O
- Schlangenraum: B,B,R
- Wasserlochraum: L,O,R,O,L,O,B,O
- Kesselschleim: O,B,B,R
- Lila Gnome: B,R,O,B
- Rutschtreppen: L,B,L,L
- Schmiede: B,B,B,R,B,B
- Magier: O,B,U,O
- Schließende Wand: O
- Metallpferd: L,R,L,R,R
- Schachbrett: L,R,O,R,L,R,L,B,B
- Totenkopfhalle: O,B,O,B,R,B
- Holzbrücke: O,O,B,R,R
- Fledermäuse: B,L,L,B,L
- Echsenkönig: L,R,R,R,R,R,O,B,L,R,U,B
- Drink ME: R
- Schachbrett Korridor: U,O,L
- Thronsaal: R,O,R,R
- Whirlpool & Rapids: Rapids: O Whirlpool: L oder R
- Kette : R
- Kraterfeld: B,O,O,O,O,O,O
- Phantomreiter: L,L,R,R
- Rollende Kugel: U,U,U,U,U,U,U
- Stromkäfig: O,O,L
- Strohraum: R,U,O,L,L
- Drachenhöhle: O,L,L,U,U,U,L,O,U,R,B,B,L,B

Vorsicht, manche Sequenzen erscheinen Spiegelverkehrt!
Jörg Gronowski

X-MEN MD



Wenn Ihr Probleme habt den richtigen Superhelden für ein Level zu finden, oder im 5. Level einfach nicht mehr weiter wißt, dann nehmt Euch diese Hilfestellung von Jan zu Herzen.



Die geeignetsten Kämpfer sind:

- Level 1: Gambit
- Level 2: Cyclops
- Level 3: Wolverine
- Level 4: Nightcrawler
- Level 5: Cyclops
- Level 6: Nightcrawler

Für alle, die am Ende von Level 5 nicht weiterkommen, hier der Tip: Nachdem Ihr den Computer zerstört habt, drückt Reset und der Virus ist automatisch deaktiviert. Nun könnt Ihr problemlos zu Asteroid M vor-

stoßen.
 Zum Schluß noch ein Tip zum Danger Room:

In der rechten oberen Ecke befindet sich ein Kasten, den Ihr zerstören müßt. Da nun das Zeitlimit, welches Euch ins nächste Level bringt ausgeschaltet ist, könnt Ihr bequem alle Orbs einsammeln.

Jan Lehmann

STREETS OF RAGE 3 MD

Um an die Levelwahl dieses Spiels zu gelangen müßt Ihr im Logo-Screen B und Oben gedrückt halten und nun zusätzlich noch Start drücken. Zack, da ist die Levelwahl! Als Bonbon gibt es noch einen Fighter mehr zur Auswahl, nämlich Roo das Känguruh.
 Möchte jemand mit dem 1. Boss Shiva antreten? Wennja, dann besiegt Ihn und haltet sofort danach B gedrückt, bis Ihr im nächsten Level landet. Wenn Ihr dann beim näch-

sten Continue „SELECT PLAYER“ seht, steht Shiva bereits zur Auswahl.

Shivas Kampftechniken:

Drücke:

- A - Spezialattacke
- B - Doppelschlag
- C - springen
- C + B - Schlag im Sprung
- R, C + B - Tritt im Sprung
- R, C , U + B - Schlag im Vorwärtssprung
- R, R + B - Tritt im Laufen

THE PIRATES OF DARK WATER MD

Piraten auf ihrem Weg ins nächste Abenteuer. Wer sich nicht durch die relativ großen Anfangslevel hindurchquälen mag, kann sich per Paßwort direkt ins vierte Level beamen und sich dann dort weiterquälen.
 Level 2 : IIFBDIA
 Level 3 : NCOOKIE
 Level 4 : ALEXISK

KD

Hier klingen die Schwerter, hier kreisen die Enterhaken, hier zeigt sich, wer ein echter Pirat sein kann. Bei The Pirates Of Dark Water bleibt kein Feind ungeschoren.



MICRO MACHINES MD

Endlich einmal nicht mehr auf die Anzahl der Leben achten müssen, das wäre doch klasse. Kein Problem! Drückt während des Spiels die Pausentaste und dann B, runter, C, runter, hoch, runter, links, runter, schon besitzt Ihr unendlich Leben und könnt ungeniert Bleifuß (Daugen) geben.

Daniel Nastaly

DUNE II MD

Ja, da sind sie endlich, die fehlenden Levelcodes zum absoluten Strategie-Hammer Dune II! Maik hat keine Zeit und Mühen gescheut sie für Euch herauszufinden. Dafür soll er auch gebührend bezahlt werden.

- Ordos :**
 Level 2 - DOMINATION
 Level 3 - SPICESABER
 Level 4 - AARRAKISSUN
 Level 5 - COLDHUNTER
 Level 6 - WILYMENTAT
 Level 7 - SLYMELANIE
 Level 8 - STEALTHWAR
 Level 9 - POWERCRUSH
- Harkonnen:**
 Level 2 - DEMOLITION
 Level 3 - SPICESATYR
 Level 4 - BURNINGSUN
 Level 5 - AARRKHUNTER
 Level 6 - EVILMENTAT
 Level 7 - ITSJOEBWAN
 Level 8 - DEVASTATOR
 Level 9 - DEATHRULER



Die gegnerische Basis in Grund und Boden schießen, das macht das Leben eines Herrschers erst so richtig interessant. Da helfen auch keine meterhohen Mauern. Hier wird wirklichslos alles platt gemacht.

Maik hat auch noch ein paar nette Kniffe für Euch parat. In den höheren Leveln könnt Ihr Reparaturanlagen aufstellen. Baut Ihr direkt um diese herum andere Gebäude, dann werden Eure zur Reparatur eingeflogenen Panzer und Fahrzeuge automatisch wieder an ihren Einsatzort zurück transportiert. Das erspart viel Zeit und den gefährlichen Weg bis dorthin. In jeder Basis, auch bei Euren Feinden, gibt es einen Felsen. Mit Eurem MBF (Mobiles Bau-fahrzeug) solltet Ihr auf einem feindlichen Felsen eine Fabrik errichten, von der aus Ihr Betonplatten bis zur Basis legt. Nun baut noch ein paar Raketen-türme und die gegnerischen Panzer werden vernichtet, bevor sie die Basis verlassen können.

Maik Fieger

F-117 NIGHT-STORM MD

Falls sich jemand bei F-117 schwertut, wir können Euch weiterhelfen. Flight-Commander Wolfgang W. ist schon mal vorausgeflogen um die Gegend zu erkunden. Hier seine Logbucheintragungen:

- Levelcodes:**
- | | |
|-----------|------------|
| 1. MD7H7A | 8. JYQSMF |
| 2. 4VLQUA | 9. 5CLXRB |
| 3. 5D5QRA | 10. 6QHS4F |
| 4. MCGP2B | 11. YLN6AB |
| 5. WTZAS5 | 12. XGTG7C |
| 6. 3DG9RA | 13. UAMW8D |
| 7. BEJE3H | 14. 36H9EH |

Wolfgang Wessing

REBEL ASSAULT MD

Für den Fall, daß die Macht einmal nicht mit Euch sein sollte, und der böse Darth Vader Euch einen Laser-schwertstrich durch die intergalaktische Rechnung macht, haben wir hier eine umfassende Levelwahl!

- | | |
|------------|------------|
| 1. BOSSK | 2. ENGRET |
| 3. RALRRA | 4. FRIJA |
| 5. LAFFA | 6. DERLIN |
| 7. MOLTOK | 8. MORAG |
| 9. TANTISS | 10. OSWAFI |
| 11. KLAATU | 12. IRENEE |
| 13. LIANNA | 14. PAKKA |

Matthias Körber

TURRICAN MD

Alles nach Belieben einstellen können, das wäre schön! Thomas hat für Euch die passende Kombination herausgefunden. Ihr begebet Euch in den Options-Bildschirm und wählt den Menüpunkt "EXIT" an. Jetzt drückt Ihr das Steuerkreuz nach unten, haltet es gedrückt und gebt folgende Tastenkombination ein: A, B, B, A, B, A, A, B, A, B, A und A. Vom Zeitlimit bis hin zur Anzahl der Leben steht es Euch nun frei alles einzustellen. Damit sollte Euch das Roboterleben genügend erträglich gemacht worden sein.

Thomas Hartkopf

DAS DSCHUNGELBUCH GG

Für Euren Game Gear haben wir soeben eine Levelwahl

zum Spiel Dschungelbuch erhalten. Dazu müßt Ihr nach dem goldenen Walt Disney-Logo folgende Kombination auf Eurem Pad drücken: oben, rechts, oben, rechts, links, rechts, links, rechts Und schon stehen Euch alle Level zur freien Auswahl.

Urs Hitz

SEGA MEGA DRIVE HARDWARE		
Sega Mega Drive 2 dt		199,-
Sega Multi Mega 2t		949,-
CDX Modul dt		99,-
Action Replay Pro 2		109,-
50/60 Hz Adaptor		29,-
6-Button Joypad		39,-
4-Playeradaptor		49,-
Street Winner 2 Joystick		119,-
Arcade Multi Stick		99,-

SEGA MEGA DRIVE SPIELE			
	jp./	us./	dt.
Art of Fighting	/	/	119,-
Body Count	/	/	99,-
Bubba'n Stix	/	/	119,-
Castlevania	/	89,-	89,-
Champions W.C. Soccer	/	/	119,-
Columns 3	/	109,-	
Combat Cars	/	89,-	99,-
Davecup Tennis	/	/	99,-
Dr. Robotnik	/	/	109,-
Dragons Revenge	/	/	99,-
Dune 2	/	/	119,-
F1/Domark	/	/	119,-
FIFA Soccer	/	/	99,-
Fatal Fury 2	129,-	/	
Flashback	/	/	109,-
Gauntlet 4	/	/	119,-
Grindstormer	/	89,-	
Gunstar Heroes	/	/	109,-
Hardball 94	/	99,-	109,-
Hulk	/	/	129,-
John Madden 94	/	/	119,-
Jungle Strike	/	/	119,-
Landstalker	/	99,-	129,-
Lost Vikings	/	/	109,-
Marko's Magic Football	/	/	119,-
Mega Turrican	/	109,-	
Mutant League Hockey	/	/	99,-
NBA Jam	/	99,-	129,-
NBA Showdown	/	99,-	119,-
NHL Hockey 94	/	/	119,-
Operation Europe	/	129,-	
PGA European Tour	/	89,-	99,-
Pete Sampras Tennis	/	/	109,-
Pirates Gold	/	129,-	
Pirates of Dark Water	/	119,-	
Ren & Stimpy	/	/	119,-
Robocop vs Terminator	/	/	49,-
Sensible Soccer Ltd.	/	/	109,-
Showdown	/	119,-	
Shanghai 2	/	119,-	
Sonic Spinball	/	/	119,-
Sonic 3	/	109,-	129,-
Star Trek TNG	/	129,-	
Streets of Rage 3	/	/	129,-
Super Streetfighter 2	/	139,-	159,-
Subterrania	/	99,-	109,-
Toe Jam & Earl 2	/	/	99,-
Virtua Racing	149,-	149,-	179,-
World Champ Soccer 2	/	109,-	
World Heroes	/	129,-	

SEGA MEGA CD SPIELE			
	jp.	us.	dt.
Dark Wizard	/	119,-	
Dune	/	/	109,-
FIFA Soccer	/	99,-	99,-
Heavenly Symphony	/	/	109,-
Heimdall	/	/	109,-
Lunar	/	109,-	
Lunar Hint Book	/	29,-	
NHL Hockey 94	/	99,-	89,-
Poptul Mail	149,-	/	
Powermonger	/	/	89,-
Rebel Assault	/	/	109,-
Sensible Soccer	/	/	89,-
Star Wars Chess	/	109,-	
Tomcat Alley	/	109,-	109,-
Vay	/	109,-	
Vay Hint Book	/	29,-	
Who shot J.Rock	/	119,-	
World Cup 94	/	/	119,-

NEUHEITEN SEPTEMBER/OKTOBER		
Battlecorps CD	/	109,-
Dschungelbuch	/	129,-
Dragon / Bruce Lee	/	119,-
Flink	/	109,-
EA Tennis	/	99,-
Heart of the Alien CD	/	109,-
Mega Race CD	/	109,-
Mortal Kombat 2	/	139,-
Soulstar CD	/	109,-

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

089/7605151
089/7470689
PLINGANSERSTR.26
81369 MÜNCHEN



X - nicht belegt
 Y - hoher Tritt
 Z - nicht abwehrbarer Schlag

Alexander Lintner



Willkommen zum ersten Teil unserer Komplettlösung dieses Strategieknallers. Hier gibt es jede Menge praktischer Tips & Tricks sowie hilfreiche Karten für alle angehenden Planetenherrscher. Von



DIESE DUMMEN FEINDE



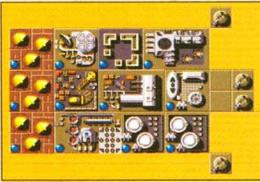
Nein, sonderlich schlau sind sie wirklich nicht, diese Gegner, denn sie kommen normalerweise nur aus ein oder zwei Richtungen geradewegs auf Eure Basis zuspaziert. Nutzt dies aus, platziert Eure Verteidigung entsprechend und sorgt dafür, daß die Besucher möglichst von mehreren Einheiten ins Kreuzfeuer genommen werden. Später sind die Geschütz- und Raketentürme ganz praktisch. Sofern es die räumlichen Verhältnisse erlauben, baut ganze Batterien von Türmen an die entsprechenden Stellen. Normalerweise



reagieren die Angreifer auf den Beschuß von Fahrzeugen und greifen statt der Basis ihrerseits die Verteidiger an. Feuer von Türmen ignorieren sie jedoch meistens und laufen blindlings in ihr Verderben. Vorsicht, Falle: Die Hauptangriffsziele sind normalerweise Eure Bauanlage und die Fahrzeugfabrik. Wenn Ihr später im Spiel noch mehr davon aufstellt und sie etwas weiter entfernt von den ursprünglichen Gebäuden platziert, können die Feinde durchaus ihre Hauptstoßrichtung ändern. Behaltet also Eure Basis im Auge.

RICHTIG REPARIEREN

Klar, daß Ihr immer genug Windfallen baut und Ihr ab Mission 5 Zugriff auf Reparaturanlage und licher einfacher machen, da Ihr Euch kaum noch abkommandierten Fahrzeuge machen braucht: Plakomplett eingeschlossen ist und einige Carryalls in Einheiten eingesammelt, repariert und an ihren alzeuge, die gerade einen Angriff führen, allerdings Fahrzeuge während der Reparatur zerstört, so wird



immer auf den Zustand Eurer Gebäude achtet. Sobald HiTech-Fabrik habt, könnt Ihr Euch das Leben wesent-Gedanken über den Zustand der zur Verteidigung ziert Eure Reparaturanlage so, daß sie von allen Seiten die Lüfte. Von nun an werden alle beschädigten ten Plätzen wieder abgesetzt. Das gilt auch für Fahrmit einer kleinen Einschränkung: Wurde das Ziel des die Einheit einfach irgendwo in der Wüste abgestellt.



OPERATION LEMMINGE

Die meisten Bauwerke könnt Ihr erobern, indem Ihr sie sturmreif schießt und danach einige Trooper in die Gebäude marschieren laßt. Alternativ könnt Ihr auch nur solange einen Storm Trooper auf das Gebäude hetzen, bis es Euch gehört. Sinn macht vor allem die Eroberung feindlicher Fahrzeugfabriken in den späteren Leveln, da Ihr dann auch die Spezialpanzer des Feindes bauen könnt. Wenn sich zufällig die Gelegenheit dazu ergibt, könnt Ihr auch relativ früh im Spiel mal ein Gebäude im Herzen der feindlichen Basis besetzen. Das sorgt für ordentlich Verwirrung, denn der Feind konzentriert nun sein Feuer auf dieses Gebäude und vergißt darüber alles andere... So eine kleine Erholungspause kommt immer gut!



MISSION 1

Viel ist hier wirklich nicht zu tun. Baut einfach Eure Basis und wartet ab. Wenn es besonders schnell gehen soll, so ruft Euren ersten Ernter zurück wenn er halb gefüllt ist und baut noch eine zweite Raffinerie. Der Feind stellt noch keine große Gefahr dar, auf einigen Spicefeldern liegen aber Truppen im Hinterhalt, die eventuell Euren Ernter zerstören können, wenn Ihr sie nicht schnell genug „plattmacht“.



Wüstenerfolg

TIPS & TRICKS

LE 2

nun an gibt es bestimmt keine unliebsamen Überraschungen in Form plötzlich auftauchender Feinde mehr und auch Sandwürmer verlieren ihren Schrecken. Mit den richtigen Strategien ist Euch der Erfolg so gut wie sicher.



In den ersten Missionen braucht Ihr Euch noch keine Gedanken um die Sandwürmer zu machen, später können sie jedoch zu einer echten Plage werden. Durch konzentrierten Beschuß aus Raketentürmen und den etwas besseren Panzern läßt sich der Quälgeist recht gut beseitigen. Ordos und Harkonnen eröffnen das Feuer auf Sandwürmer automatisch, Atreides brauchen erst einen entsprechenden Befehl. Ein fieser kleiner Trick ist es, den Sandwurm durch eine recht schnelle Einheit in Richtung Gegner zu locken und dort ordentlich aufräumen zu lassen.

SPIEL MIT GRENZEN

Leider ist die Anzahl der verfügbaren Fahrzeuge recht stark begrenzt, damit muß und kann man leben. Vorsicht, auch Ernter tragen zu diesem Limit bei. Zwar kann man sich beinahe beliebig viele Ernter beschaffen, indem man einfach neue Raffinerien baut, nachdem die Fahrzeugfabrik ausgelastet ist, die Sache hat aber einen kleinen Haken: Wird eine normale Einheit zerstört, so rutscht einfach einer der überschüssigen Ernter nach, die Fabrik kann dann immer noch nicht produzieren. Sobald genügend Spice gesammelt wurde, sollte man die überschüssigen Ernter einfach unter Beschuß nehmen (lassen), um sie loszuwerden. Wesentlich eleganter ist es allerdings, sie in der ersten Angriffswelle mitzunehmen, damit sie vor ihrer Entsorgung auch noch einige feindliche Trooper beseitigen können.

Auch Gebäude können nur in begrenzter Anzahl gebaut werden, obwohl dieses Limit nicht allzu schwer ins Gewicht fällt. Interessant ist, daß das Limit auch für alle Gegner gilt. Dadurch kann man den Gegner gewissermaßen 'totbauen', wenn man nicht ohne weiteres an seine Bauanlage herankommt: Ganz einfach selbst bis zum Limit bauen, anschließend ein feindliches Gebäude zerstören und schnellstmöglich selbst etwas bauen, bevor der Feind es tut.

AUFRÜSTUNG

Verbessert Eure Fabriken regelmäßig und ersetzt veraltete Einheiten durch bessere: Ab Mission 4 kann man eigentlich auf Trikes und Quads verzichten, mit Mission 6 werden im Prinzip auch die kleinen Panzer überflüssig, obwohl sie manchmal wegen ihrer hohen Geschwindigkeit für Blitzattacken ganz praktisch sind. Auch auf Fußtruppen kann man normalerweise verzichten, es sei denn, man möchte irgendwelche Bauwerke einnehmen oder Position auf einem Berg beziehen.



MACHT SIE PLATT!

Gegen die manchmal recht nervigen Fußtruppen gibt es ein ganz probates Mittelchen: Überfährt sie einfach mit einem Ernter oder Panzer. Nicht ganz fein, aber nur keine falsche Zurückhaltung, denn der Feind praktiziert dieses Manöver ja auch...



MISSION 2

Auch in dieser Runde ist noch nicht allzuviel los. Wer unbedingt will, der kann ja versuchen, die feindliche Basis zu zerstören, wesentlich schneller ist man jedoch durch die Spicereante am Ziel. Ihr benötigt unbedingt eine Raffinerie und zwei Silos, mit drei oder mehr Raffinerien erreicht Ihr Eure Quote allerdings etwas schneller. Der Feind wird hier des öfteren angreifen. Mit einem Abfangblock in der entsprechenden Richtung sollte das jedoch nicht weiter stören. Im Prinzip sollten die vorhandenen Fahrzeuge zur Verteidigung der Basis ausreichen, so daß Ihr eine Fahrzeugfabrik oder Kaserne erst sehr spät oder gar nicht bauen müßt. Auch ein Radar muß nicht unbedingt sein.

Ab jetzt wird es ernst, aber nicht all zu hart: Ausreden gibt es keine mehr, jetzt müßt Ihr den

M I S S I O N 3

Feinden einen Besuch abstatten und ihre Basen in Schutt und Asche legen. Viel Vergnügen!



Atreides gegen Harkonnen

Die Harkonnen haben es sich im Norden gemütlich gemacht und greifen aus Norden und Nordosten an. Ein Pulk aus jeweils vier bis sechs Quads sollte dafür sorgen, daß keine dieser Attacken Eure Basis erreicht. Sobald Eure Basis auf festen Füßen steht, könnt Ihr mit dem Angriff beginnen. Sammelt für jede Angriffswelle vier bis sechs Quads am linken oberen Kar-



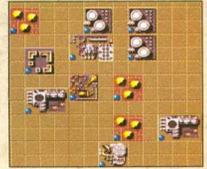
trand und zerstört zunächst die feindliche Bauanlage und eventuell die Raffinerie. Anschließend sind Fahrzeugfabrik und Kaserne an der Reihe, danach werden die noch verbliebenen Einheiten erledigt. Der Rest ist dann ein Kinderspiel.

DUNE 2



Ordos gegen Atreides

Der Feind greift aus nordwestlicher Richtung an, sechs bis acht Quads sollten zur Verteidigung ausreichen. Der Rest der Truppe kümmert sich um die feindliche Basis, der ideale Sammelpunkt ist rechts oben am Kartenrand. Da die Basis relativ offen gebaut ist, könnt Ihr, indem Ihr Euch von hinten anschleicht, mit etwas Glück einen Großteil der Arbeit vom Feind selbst erledigen lassen: Da die meisten Verteidiger im Süden postiert sind und Ihr aus dem



Norden kommt, werden sie sich meist nur soweit bewegen, bis sie in Schußweite sind. Daß dann zufällig noch ein Gebäude in der Schußlinie steht, interessiert sie nicht weiter. (Aber lacht nicht zu laut: Eure Einheiten machen das genauso, also Vorsicht!) Für den Angriff gilt die übliche Reihenfolge: Bauanlage, Fahrzeugfabriken, Kaserne und dann den Rest. Als echte Ordos solltet Ihr natürlich versuchen, einige Gebäude zu erobern statt zu zerstören, aber das muß nicht unbedingt sein...



Harkonnen gegen Ordos

Echte Harkonnen können über die Angriffe der lächerlichen Ordos aus den Nordwesten nur herzlich lachen und ihnen zur Begrüßung einige Quads bereitstellen. Der Rest der Streitmacht sammelt sich rechts unten am Rand der Karte und trifft bei seinem Zug nach Westen unweigerlich auf die feindliche Bauanlage und andere wichtige Ein-



richtungen. Ehrensache, daß diese Gebäude nicht sehr lange stehen bleiben werden...

Konzentriert Euch vor dem eigentlichen Angriff zunächst auf die Kapitalbildung, so daß Ihr anschließend zügig den Feind angehen könnt und nicht unnötig lange auf das nötige Bargeld warten müßt.

Ja, ich bestelle Dschungelbuch und die nächsten 6 GAMMERS Ausgaben im Sonder-Abonnement zum Gesamtpreis von DM 119,- (MID)

Natürlich brauche ich auch später noch mehr monatliche Portion Videospiele-Fachwissen. Deshalb erhalte ich GAMMERS auch nach Ablauf der Sonder-Abo weiterhin zugesandt, dann allerdings zum aktuellen Jahres-Abo-Preis. Wenn ich dieses nicht möchte, kann ich spätestens 6 Wochen vor Ablauf meines Sonder-Abo schriftlich kündigen. Das Sonder-Abo läuft dann mit der Lieferung der 6. Ausgabe GAMMERS ab.

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim GAMMERS-Shop widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb 10 Tage (Poststempel). Die Kennzeichnung dieses Hinweises bestätigt ich durch meine Unterschrift.

Datum, Unterschrift
(bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

J per Nachnahme, nur im hand-

gehalt Nachnahmegebühren DM 3,-

zusätzlich DM 2,50!

Bitte keine Überweisungen!

Die Lieferung erfolgt sendungspostisch nach Vorzugsliste, werden die Zahlungen nicht eingegangen! Die Werte betragen für alle Leistungen, die im Katalog angegeben sind. Bitte bei Bestellungen Rückfragen an den Verlag.

Abbestellung: GAMMERS Sonder-Abo Paket im Bestellkart

Bitte bei Bestellungen



A = Beschleunigen
▲ = Runterschalten
C, X, Y, Z =

Verschiedene Perspektiven

B = Bremsen
▼ = Hochschalten

Der Cheat: Um die drei im Spiel vorgegebenen Strecken auch in entgegengesetzter Richtung fahren zu können, müßt ihr folgende Tastenkombi nach dem kompletten Aufbau des Sega-Logos ausführen: A und B halten, das Steuerkreuz nach vorn (oben) drücken (ebenfalls halten!). Nun noch die Start-Taste drücken (und halten), bis der Auswahlbildschirm eingeblendet wird. Auf ihm sollte jetzt ein Zusatz-Option anwählbar sein.

GAMMERS VERZEICHNIS

Heft	Themen
1/92	Sonic I, Sega-Videospiel-Verzeichnis
2/92	Kid Chameleon, Shining in the Darkness, Rennspiele
4/92	Taz-Mania, Lemmings
5/92	Sonic 2, NHL Hockey '93, Rollenspiele
1/93	Mickey Mouse: World of Illusion, WWF
2/93	Flashback, Shinobi 2, Thunder Force 4, PGA Tour Golf 2, Alien 3
3/93	Cool Spot, Global Gladiators, Tiny Toons, Joypad-Test
4/93	Shining Force, Chuck Rock 2, Rocket Knight Adventures, Flintstones
5/93	Mega CD, Landstalker, Thunderhawk, Jurassic Park, Jungle Strike
6/93	The Ottifants, Street Fighter II, Aladdin, Dune, Bubsy, Populous II
1/94	Sonic CD, Sonic Spinball, Dschungelbuch, Vergleich Soccer-Games
2/94	Castlevania, Toejam & Earl 2, Landstalker, Action-Replay-Kurs
3/94	Sonic 3 - 1. Teil, The Lost Vikings, Joypad-Test, Virtua Racing, Dragon
4/94	Dune II, Saturn, Mega 32, Sonic 3 - 2. Teil, Soulstar, Sport-Special
5/94	Dschungelbuch, Dynamite Headdy, Videospiele-Pannen, GB vs GG
9/94	Super Street Fighter II, Rollenspiele, Bomberman, Power Rangers

CAMMY

Geb.: 6.1.1966 oder '74, Größe: 165 cm, Gew.: 46 kg, Maße: 86/56/89, Blutgr.: B, Nationalität: Britisch

Special Moves: Cannon Drill: ▼↘ → + Tritt
 Spinning Knuckle: ↻ + Schlag (Immun gegen Feuerb.)
 Thrust Kick: →↘ + Tritt (von nahem oder weitem)
Würfe (nahe am Gegner): Suplex: → oder ← + MS oder HS
 Thigh Press: → oder ← + MT oder HT
 Air Body Throw (im Sprung): → oder ← + MS oder HS
 Frankensteiner (im Sprung): → oder ← + MT oder HT
Combos: Cannon Drill Three-Hit: 1. Spring' mit einem tiefen HS. 2. Mach' einen stehenden MS und beginn die Cannon Drill Bewegung. 3. Beende den Cannon Drill mit einem HT.
 Thrusting Combo: 1. Spring mit einem tiefen HT. 2. Mach einen stehenden MS und beginn' sofort die Thrust Kick Bewegung. 3. Beende den Thrust Kick mit einem HT.
Strategien: Cammy's Crazy Corner Trap: 1. Dräng' den Gegner in die Ecke und mach einen Spinning Knuckle. Er muß entweder blocken oder den Hit kassieren. 2. Mach einen tiefen HT und beginn die Thrust Kick Bewegung. 3. Beende den Thrust Kick. Wiederhole 1. bis 3. aber paß auf Uppercuts auf!
Abkürzungen: MS = mittlerer Schlag (Y)
 HS = harter Schlag (Z)
 MT = mittlerer Tritt (B)
 HT = harter Tritt (C)



Bitte ausreichend
füllen!

MVL GmbH
GAMERS
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg

Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

SUPER STREET FIGHTER II



GAMERS

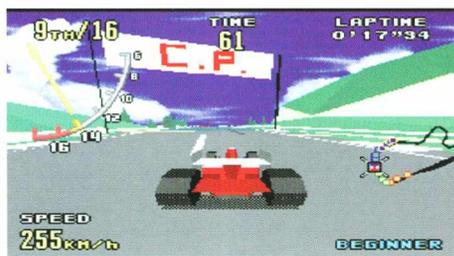
CAMMY

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

G 001

MD

VIRTUA RACING



HerstellerSega
Spieler1 - 2
GenreRennspiel
Level3 Strecken
Schwierigkeitsgrad-
Continues-
ErschienenApril '94

Die Krönung der Mega Drive-Rennspiele. Mit der Power von Segas SVP-Zusatzchip können zwei Spieler gleichzeitig über die drei in rasend schneller Polygon-Grafik dargestellten Strecken rasen.

GAMERS

1 MD

GP 004

GAMERS
100% SEEN

Zwei neue Spielzeuge warten auf Euch: Mit den Kampfpanzern habt Ihr jetzt endlich ein-

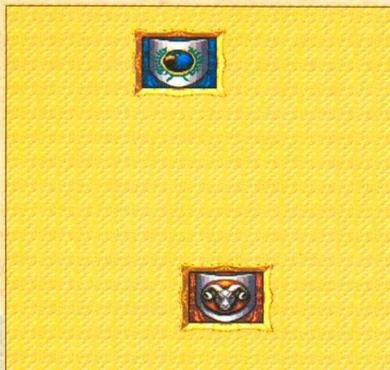
MISSION 4

mal etwas kräftigere Waffen, mit den Verteidigungsmauern könnt Ihr Eure Basis besser schützen.



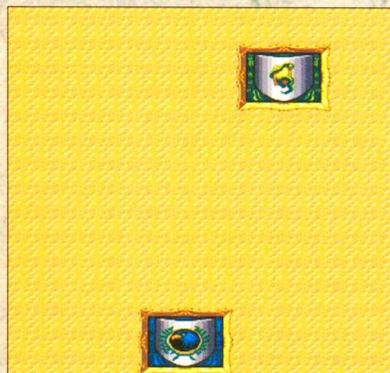
Atreides gegen Harkonnen

Der Start ist recht schwer, da die Harkonnen ziemlich schnell mit Panzern vor der Tür stehen. Daher zunächst alle Einheiten in Richtung Süden postieren und schnellstmöglich eine Fahrzeugfabrik aus dem Boden stampfen. Also zu Beginn nur das Notwendigste bauen. Zur Finanzierung öf-



Ordos gegen Atreides

Die Ordos können es etwas ruhiger angehen lassen, aber auch hier sollten möglichst früh einige Panzer bereitstehen. Der Feind kommt aus Süden und Südwesten, ab und zu klopfen auch einige imperiale Trooper an die nordwestliche Hintertür. Die Gegenmaßnahmen dürften bekannt sein. Auf den ersten Blick scheint es einfacher, von links gegen die Bauanlage vorzugehen, da hier nur eine Windfalle zu zerstören ist. Allerdings hat man



Harkonnen gegen Ordos

Hier kommt der Feind hauptsächlich aus Nordost, die Zufallsangriffe des Imperators dagegen aus dem Norden, also plant Eure Verteidigung entsprechend. Beim Angriff auf die feindliche Basis empfiehlt es sich, ein schlecht gesichertes Hintertürchen der Anlage zu nutzen, nämlich die Fahrzeugfabrik neben der Bauanlage: Bewegt Euch ganz am rechten Rand der Karte auf die



ters mal den  halbvollen Ernterzurückrufen. Erst wenn die Verteidigung wirklich stabil ist, sollte die Basis weiter ausgebaut werden. Der ideale Sammelpunkt für den Angriff ist der linke untere Kartenrand, von dort aus geht es mit fünf bis sechs Panzern in den Hinterhof der Harkonnen. Da geht es zwar ziemlich eng zu, aber das hat auch seine Vorteile: Die Verteidiger können Eure Einheiten meist nur nacheinander ausschalten. Sobald die Bauanlage zerstört ist, solltet Ihr Eure Panzer hinter die erste Fahrzeugfabrik bewegen. Mit etwas Glück werden die Verteidiger ihre eigene Fabrik zerstören.

beim Angriff mit etwa sechs Panzern von der anderen Seite her einen leichten Geländevorteil: Die meisten Verteidiger bleiben an den Bergen hängen, lediglich die Trooper auf dem Berg nerven etwas. Die Raffinerie und der Silo sind recht schnell zerstört und die Bauanlage steht auch nicht mehr lange. Der Rest der Mission läuft dann nach dem bewährten Schema ab und ist kein Problem mehr.

Basis zu, und Ihr  bleibt relativ unbehelligt! Sammelt acht oder mehr Panzer unterhalb der Basis und schickt zunächst drei oder vier nach oben und attackiert die Bauanlage. Sobald sie kurz vor dem Zusammenbruch ist, schickt zwei Panzer zur Ablenkung durch den südlichen Eingang in das Innere der Basis, der Rest des Trupps schlüpft durch die Lücke der inzwischen zerstörten Fahrzeugfabrik. Auf ähnliche Weise werden dann auch die andere Fahrzeugfabrik und die überlebenden Fahrzeuge ausgeschaltet, mit dem Fall der Kaserne ist dann auch dieses ruhmreiche Kapitel in der Geschichte der Harkonnen schon beinahe abgeschlossen.

Und wieder gibt es neues Spielzeug: Geschütztürme sorgen für eine bessere Verteidigung, Reparaturanlagen bringen an-

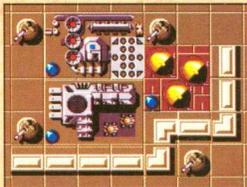
M I S S I O N 5

geschlossene Einheiten wieder auf Vordermann, und in der HiTech-Fabrik könnt Ihr erstmals fliegende Einheiten bauen.



Atreides gegen Ordos

Die Angriffe der Ordos kommen aus dem Süden, Westen und Südwesten. Zieht dort zunächst Panzer zur Verteidigung zusam-



men und ersetzt sie später durch Geschütztürme. Vorrang hat zunächst der Ausbau der Basis, die Geschütztürme brauchen erst später gebaut werden. Ihr könnt es relativ ruhig angehen lassen, da der Gegner kaum lästig wird, auch gibt es keine Angriffe aus dem Hinterhalt. Steht die Basis, geht es ran an den Feind. Da recht viele Fahrzeuge zur Verfügung stehen, solltet Ihr links oben jeweils fünf oder mehr Panzer und Abschußrampen zusammenziehen und dann geschlossen nach unten marschieren. Vorneweg die Panzer, die die Verteidiger und Türme ablenken, dahinter die Abschußrampen, die die Bauanlage ausschalten.



Ordos

gegen Harkonnen

Die Hauptangriffe der Harkonnen kommen aus dem Osten und Nordosten, also schützt diese Flanken mit jeweils etwa drei Geschütztürmen, verlaßt Euch aber nicht zu sehr auf deren Schutz: Die Harkonnen greifen nämlich teilweise schon mit Raketenwerfern an, daher solltet Ihr noch einige Panzer soweit vorziehen, daß die Raketenwerfer gar nicht erst in die Nähe Eurer Basis kommen. Zusammen mit einer gut platzierten Reparaturanlage und einigen Carryalls braucht Ihr Euch dann kaum noch um die Verteidigung

Eurer Basis kümmern. Die feindliche Basis sieht auf den ersten Blick uneinnehmbar aus, erweist sich aber doch als recht leichte Beute: Immer schön Sechser- oder Achterpuls von Panzern in Richtung Bauanlage schicken, einer wird schon durchkommen. Und noch eine kleine Anregung: Versucht doch einfach mal, zunächst die einsame Fahrzeugfabrik im Osten einzunehmen! Nur so kommt Ihr als Ordos an die recht praktischen Abschußrampen.



Harkonnen gegen Atreides

Endlich einmal eine ruhige Mission, in der man viel mit dem Aufbau der eigenen Basis herumexperimentieren kann. Ihr habt sehr viel Platz zu bauen und auch die nötige Ruhe, da sich die Atreides erst recht spät melden, normalerweise erst nachdem man sie entdeckt und angegriffen hat. Dann aber recht

heftig mit Abschußrampen, die allerdings kein größeres Problem darstellen: Baut einfach eine Gasse mit etwa 10 bis 15 Geschütztürmen am südöstlichen Ende Eures Gebietes und genießt das Geräusch verdampfender Atreides. Der Angriff gestaltet sich etwas problematisch, da sich einige Feindeinheiten am westlichen Rand der Basis befinden und beim Sammeln der Truppen stören. Sind die aber erst einmal ausgeschaltet, steht auch die Bauanlage nicht mehr lange: Einfach von rechts unten mit Panzern und Abschußrampen angreifen, danach die Geschütztürme ausschalten und den Rest der Basis von rechts nach links 'demontieren'. Wo war da die Herausforderung für einen Harkonnen?

Da kommt Freude auf: Raketentürme sorgen für effektivere Verteidigung, Superpanzer richten gehörigen Schaden an und

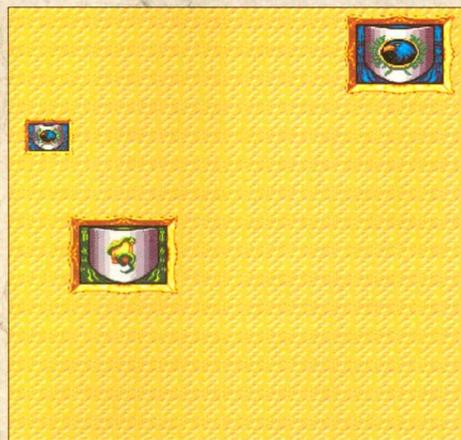
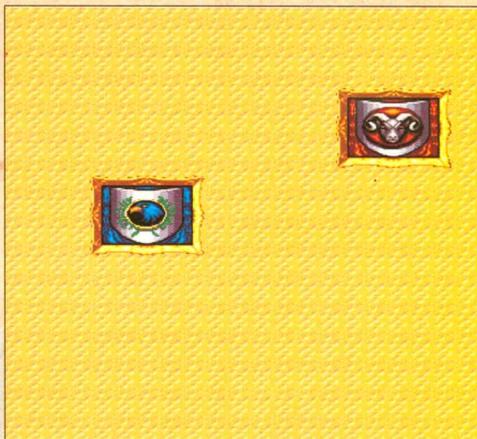
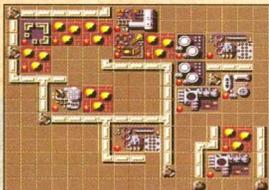
MISSION 6

im Spaceport läßt sich so mancher guter Deal machen. Schade nur, daß auch die Feinde über die neuen Errungenschaften verfügen...

Atreides gegen Harkonnen

Normalerweise spottet man ja nicht über seine Feinde, aber was die Harkonnen in dieser Mission für eine peinliche Anlage hingestellt haben, ist wirklich lächerlich. Dazu später mehr, denn gar nicht lächerlich sind die Angriffe, die aus Norden, Nordosten und Osten kommen. Plaziert drei bis vier Raketentürme an die entsprechenden Stellen und achtet auch auf das Hinterland, wo immer wieder schwere Geschütze abgeladen werden. Schlechte Zeiten auch für Eure Ernter, die von einigen Sandwürmern bedroht werden und spä-

ter im Spiel auch gefährlich nahe an die feindliche Basis kommen. Diese Basis ist relativ leicht auszuschalten, wenn Ihr einige Panzer und Abschubrampen im Norden sammelt und dann auf die beinahe ungeschützte Nordflanke der Basis zurollt. Schlechter kann man eine Bauanlage wohl kaum schützen, oder? Na ja, Pech für die Harkonnen.



Ordos gegen Atreides

Diese Mission beginnt recht stressig, die Hauptangriffe kommen aus Norden und Nordosten, dazu gibt es noch vereinzelt



Überfälle aus dem Hinterhalt. Baut schnellstmöglich drei bis vier Raketentürme im Norden sowie

eine Fahrzeugfabrik und kümmert Euch erst danach um den weiteren Ausbau der Basis. Die Bauanlage des Feindes ist in der nordöstlichen Basis verschanzt und recht schwer zu knacken. Sammelt Euch unterhalb der Basis und schaltet zunächst die bewachenden Fahrzeuge aus. Für den Angriff auf die Bauanlage selbst empfehlen sich normale Panzer, da diese wesentlich schneller zwischen den Raketentürmen (so sie noch stehen) durchhuschen können. Sobald die Bauanlage Geschichte ist, sollte zunächst die Basis im Nordwesten ausgeschaltet werden, da sie Euren Ernter stören. Anschließend geht es von links oben gegen die Reste der Basis.



Harkonnen gegen Ordos

Wer hier seine Raketentürme richtig plaziert, der hat kaum Ärger: Die Angriffe kommen aus dem Norden und Nordwesten. Von Zeit zu Zeit tauchen auch einige Truppen an der Hintertür auf, also wachsam sein. Plaziert die Raketentürme halbmondförmig am nördlichen und westli-

chen Rand eures Gebietes, um das Haupteinzugsgebiet ins Kreuzfeuer nehmen zu können. Kaum eine Einheit wird durchkommen! Die feindliche Bauanlage steht in der westlichen Basis, sie zu zerstören ist nur eine Frage des Timings. Zerstört zuerst die bewachenden Fahrzeuge und dann die drei Raketentürme und die Fahrzeugfabrik in der südöstlichen Ecke der Basis mit Abschubrampen. Schlüpft anschließend durch die entstandene Lücke...



FORTSETZUNG FOLGT...Die nächsten Missionen werden wirklich beinhart, in der nächsten GAMERS verraten wir Euch, wie Ihr sie meistern könnt.

... LESER HELFEN LESERN

Und wieder gibt es etwas Lebenshilfe für gefrustete Spieler.

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

Und hier geht die Post hin:

**GAMERS
Helpline
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg**

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

FRAGEN

JAMES BOND - THE DUEL (MD)

Agent in Not! Martin Ulbrat hat so seine Probleme im dritten Level: Zwar bekommt er die Bombe, aber dann wird ihm die Zeit doch recht knapp. Wer weiß Rat?

BARTVS. SPACEMUTANTS(MS)

Martino Brusch hatte bei seiner Suche nach dem Unverwund-



barkeits-Code für das Action Replay bislang keinen Erfolg. Gibt es so etwas für dieses Spiel überhaupt?

DESERT SPEEDTRAP(MS)

Meep meep, Michael Bittner sucht nach rasanten Cheats für eine Levelwahl, unbegrenzt Leben oder Conti-



nues. (Bitte möglichst nur solche, bei denen kein Action Replay nötig ist.) Jan Markwart dagegen benötigt Hilfe in Level 5, er kommt nicht über die Schlucht, bei der auf der einen Seite die fleischfressenden Pflanzen sind. Wer hilft dem Jan auf die Sprünge?

MIGHT & MAGIC(MD)

Carsten Bossler steckt ziemlich in der Klemme: Er hat seine Figuren fast bis aufs Maximum gebracht, die vier Talons geholt und Fluxer, Radicon, Todilor und Capitor aus den Schlössern abgeholt. Jetzt steckt er in Dawn's Mist Cavern um den Element Orb abzuholen, er bekommt ihn auch, kann aber die Höhle anschließend nicht mehr verlassen. Wer kann ihm bei der

Flucht helfen?

JURASSIC PARK(MD)

Jan Siebert hat Probleme im letzten Level, sowohl als Grant als auch als



Raptor. Wer hat noch ein paar Tips und Tricks zu dem Game auf Lager?

GUNSTAR HEROES(MD)

Andreas Becker möchte wissen, ob es bei diesem Game vielleicht irgendwo eine versteckte Levelwahl gibt.

SHINOBI(GG)

Auch hierfür sucht Andreas nach einer praktischen kleinen Levelwahl oder etwas Artverwandtem.

ANTWORTEN

LANDSTALKER(MD)

David Strass hat die Antworten auf alle Fragen der diversen Schatzsucher. Zunächst zu den einzelnen Rätseln in der Halle der Untoten. In jedem Raum sollte übrigens zunächst einmal die Schrifttafel gelesen werden: Im ersten Raum gibt das Gedicht den wichtigen Hinweis: Die drei Monster müssen einfach in der angegebenen Reihenfolge erledigt werden (weiß, rot, grün). Raum Nummer 2 ist ebenfalls unproblematisch, einfach zehn Sekunden stillstehen und nichts tun. Der Raum mit der Nummer 3 hat an der rechten Mauer eine unsichtbare Treppe, die Euch zur Bildschirmmitte führt.



Der Ork in Raum 4 kann nur mit einem gezielten Steinwurf erledigt werden, allerdings muß der Wurf im Sprung erfolgen, und der Abstand zum Gegner muß genau stimmen.

In Raum Nummer 5 nimmt man zunächst den Schalter und plaziert ihn genau neben der oberen Fackel und springt dann (und keinesfalls vorher!!!) auf den Schalter.

In Raum 6 gilt es, cool zu sein und sich von den Schatztruhen nicht verführen zu lassen, auch nicht, wenn das Licht ausgegangen ist!

Raum 7 ist relativ lebensgefährlich und sollte nur mit ausreichend EkeEke betreten werden. Hier ist besonders wich-



tig, zuerst das auffällige rote Skelett zu erledigen.

In Raum 8 geht es dann mit der auftauchenden Kiste auf die alleroberste Ebene, dort ist die lange Wand in der Mitte nämlich durchlässig.

Bevor es jetzt weitergeht, sollte nochmals abgespeichert und

das Herz an der rechten Seite des Labyrinths eingesammelt werden. Im Prinzip ist es kein Problem, die letzte Tür zu öffnen: Man stellt sich einfach vor die Tür, wartet darauf, daß das Feuer näher kommt und springt dann rechtzeitig. Beim nun folgenden Gegner ist der verletzte Teil unsichtbar, also schlägt man zunächst wild in der Luft herum, bis man den wunden Punkt erwischt und den Fiesling so in die Ecke drängen kann.

Natürlich gibt es eine bessere Rüstung als den Perlmutter-Har-



nisch, kaufen kann man sie allerdings nicht. Man findet sie hinter dem Wasserfall, nachdem man den zweiten Torhüter in Nolos Labyrinth besiegt hat. Ebenfalls in diesem Labyrinth gibt es die Schneespikeschuhe, und zwar in einem ziemlich versteckten Raum, in dem sich einige Hände mit Augen befinden. Man muß auf diese Hände springen, um an die Schuhe und Lebensenergie zu kommen, aber keine Panik wenn der Sprung daneben geht: Man fällt immer wieder in diesem Raum nach unten, bis man entweder auf einer der Hände oder einem Vorsprung mit dem Ausgang des Raumes landet.

Die Klingel ist recht praktisch, sie gibt immer beim Betreten eines Raumes Laut, wenn sich ein wertvoller Gegenstand in diesem Raum befindet. Ist keine Truhe sichtbar, so heißt es Suchen, Suchen, Suchen... Der Nagel von Gola ist der erste von drei Gola-Gegenständen, die später dazu benötigt werden, um die letzten Türen in König Nolos Palast zu öffnen. Und für alle, die sich den Spiel Spaß noch etwas verderben wollen, hier einige Action Replay-Codes: FF120 F00FF sorgt für unbegrenzt Gold und FF543 E000F für unbegrenzt Energie.

PHANTASYSTARII(MD)

Matthias Georgi hilft Ralf weiter: Im Nordwesten ist irgendwo ein schwarzer Fleck, der den Eingang zu einem Labyrinth darstellt. Durchquert man es und findet den richtigen Ausgang, so findet man draußen einen Tempel. In dessen Keller findet man Lutz, den man aufweckt. Von ihm gibt es den Auftrag, mit dem bei ihm erhältlichen Prisma nach den verschiedenen Items der Nei zu suchen.



LEMMINGS(MD)

Matthias hat auch die Lösung für das SUNSOFT-Level 30: Die ersten beiden Lemmings die Treppe hinauflassen, mit dem dritten gräbt man sie nach rechts durch. Mit dem ersten, der zurückgeht, baut man links eine Brücke über den Spalt.

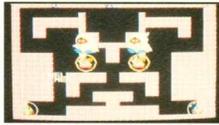
Oben mit dem ersten am Rand eine Brücke bauen, der andere läuft darüber und wird auf dem Drehblock zum Gräberich, er läuft in den Spalt und wir dort wieder zum Gräberich (diagonal nach links).

Hat der andere oben die Brücke fertig, werden am Rand des Blockes wieder zwei Brücken gebaut, damit er über das Wasser kommt. Wenn er runterfällt, bekommt er den Fallschirm verpaßt und gräbt sich dann unten durch den Block. Sobald beim anderen Gräberich nur noch eine dünne Mauer ist, buddelt er waagrecht weiter und baut am linken Ende eine Brücke. Oben wird die Brücke durchgraben, und die putzigen Grünlinge purzeln munter hinunter.

Unten wird noch schnell der Block durchgraben, und alle 50 Lemmings treffen sich wohlbehalten im Ziel wieder.

BUBBLEBOBBLE(MS)

Thomas Schneller weiß, wie Hilmar an den grünen Spiegel



kommt: Zunächst eine Blase an den oberen Block machen, drauf springen, eine weitere

Blase machen, draufspringen, und so weiter, bis man schließlich ganz oben ins Loch springen kann.



GAMEPRO

• AKTUELL • UNABHÄNGIG • KRITISCH •

DIE GANZE WELT DES VIDEO SPIELS

SNES

MEGA-DRIVE

GAME BOY

GAME GEAR

JAGUAR

3 DO

CD-I

...und vieles mehr!

GAMEPRO

Amerikas No.1 Videospiegelmagazin
jetzt als deutsche Ausgabe.

RIEFTENHANDEL IM ZEITSCHRIFTENHANDEL
ab 26.
August
RIEFTENHANDEL IM ZEITSCHRIFTENHANDEL



A



HALLO FREUNDE!

Wie immer dursten wir nach Euren ARP-Codes, insbesondere zu neuen Games. Wenn Ihr also was interessantes habt, dann nix wie her damit:

R

C



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

E

T



P

I



Unser übergroßer Dank geht diesmal an:

Gerhard Erich Wieland, Martino Bruschi, Thomas Hartwig, Matthias Schreiber, Andreas Cyrenius.

L

O



Hey, nicht vergessen: Die Codes funktionieren nur mit einem Action-ReplayZusatzmodul.

A

N



Y

MD

Virtua Racing

FFD05 50063 Zeit steht bei 99 sec.
FFD30 C0001 Du bist immer Erster
FFFDC 80080 Strecken sind spiegelverkehrt

MiG-29

FF9AF D2700 unendl. Fuel
FFC56 70007 unendl. A 270
FFC56 90002 unendl. AA 8

G-Loc

FF250 30002 unendl. Leben
FF45A 20040 unendl. Zeit
FF4A4 80020 Luft-Luft Raketen
FF4A4 A0020 Luft-Boden Raketen

LHX Attack Chopper

FFF1B D00D0 unendl. Chain Guns
FFF92 A004A unendl. Fuel
FFF76CXXXX XXXX = Punkte stand
FFFBF400XX Level anwahl, XX = Mission (0-21)

McDonald's Treasure Land Adventures

FFE05 90001 unendl. Leben

688 Attack Sub

FF4EA C0013 unendl. Tor pedos
FF4EB 10005 unendl. Noisemaker
FF4EB 00001 unendl. Raketen

F-117 Nightstorm

Unbegrenzte Raketen für:
FFC8B 20002 1. Waffenträger
FFC8B 30002 2. Waffenträger
FFC8B 40002 3. Waffenträger
FFC8B 50002 4. Waffenträger MG

F-15 Strike Eagle

FF304 70010 unendl. Amraam
FF304 B0008 unendl. Mavericks

Sub Terrania

FF003 50010 unendl. Leben

Streets of Rage 3

FFDF8 B0010 unendl. Leben
FFE08 B0010 unendl. Leben
FF4A4 80020 unendl. Leben
Player 2

Landstalker

FF543 E0042 unendl. Energie
FF104 0002A unendl. Eke
FF120 FFFFF Geld nimmt bei jeder Berührung um etwa 300 T zu

FF104 A0025 unendl. goldene Statuen
FF120 A0092 Zauber-schwert immer aufgeladen

MS

After Burner

00C0 170X Level-anwahl, X=Level

Alien 3

00C4 783B unendl. Zeit

Alien Storm

00C1 1310 unendl. Energie

Alien Syndrome

00C0 5402 unendl. Leben
00C0 7B06 unendl. Zeit
00C0 7501 Exit ist offen
00C8 ED01 unendl. Flammenwerfer

Assault City

00C0 D90A unendl. Energie

Asterix

00C0 A295 unendl. Zeit
00C0 8B01 Bomben von Beginn an
00C0 9F50 Bonusstufe nach jedem Level

Back to the Future II

00C3 6B05 unendl. Energie
00C3 6304 unendl. Leben

Bank Panic

00C0 1F03 unendl. Leben

Bart Simpson vs. The Space Mutants

00C0 1003 unendl. Leben
00C3 AF09 unendl. Zeit
00C3 E9BE unendl. Sprayfarbe

Batman Returns

00D2 9B03 unendl. Leben
00D2 980X Level-anwahl, X=Level

Blackbelt

00DB 9340 Unverwundbarkeit

Bubble Bobble

00DB 000X Level-anwahl, X=Level
00CE B703 unendl. Leben

Chase HQ

00C2 8203 unendl. Turbos
00C2 3836 unendl. Zeit
00C2 210X Level-anwahl, X=Level

00C2 200X Level-anwahl, X=Level

00C2 5380 freie Gegner-anwahl

Choplifter

00C2 9B0C unendl. Leben
00C0 E000 keine Kollisionen möglich, Unverwundbarkeit

Dick Tracy

00CE 6703 unendl. Leben
00C1 ED06 unendl. Energie

Dino Basher

00CD 5803 unendl. Leben

Donald Duck and the Lucky Dime Caper

00C0 6903 unendl. Leben
00C1 3E01 unendl. Energie, Waffen

Double Dragon

00CB 2B03 unendl. Leben

Fantasy Zone

00C0 0A02 unendl. Leben

Fire and Forget II

00CE 7F05 unendl. Leben
00CD 5724 unendl. Fliegen
00CD 561F unendl. Fuel
00CD 5E0D unendl. Raketen

The Flintstones

00C9 A504 unendl. Sanduhren
00C9 F20F unendl. Farbe
00C9 A203 unendl. Leben

GG

Alien 3

00C4 2403 unendl. Leben
00C4 2B99 unendl. Raketen

Batman Returns

00C0 2103 unendl. Leben

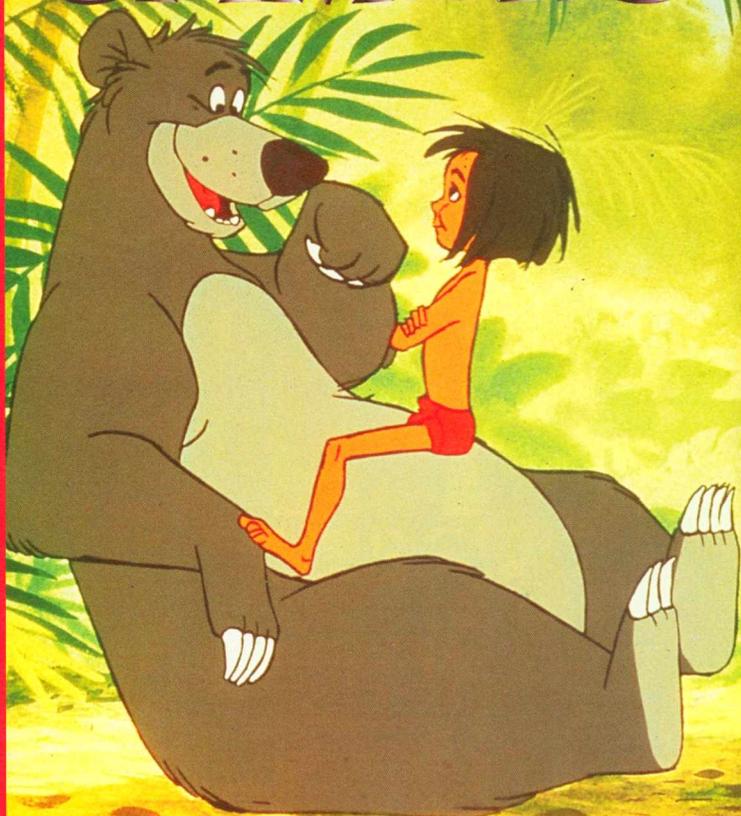
DAS DSCHUNGELBUCH^{MD}

+1/2 JAHR
im ABO

für nur **DM 119,-**

Im Dschungelbuch ist der Bär los. Zum Glück ist der dicke Balu wenigstens auf Menschenkind Moglis Seite, denn der hat ansonsten eher wenig Freunde im grünen Dickicht. Trotzdem schafft es der kleine Racker, zwischen diversen Bananen-gestützten Zweikämpfen auch noch jede Menge Diamanten einzusammeln. Helft ihm bei seinem Kampf gegen fiese Tiger, verlogenen Schlangen und humorlosen Affen. Bestellt Euch sofort den neuesten Jump&Run-Knaller der Virgin-Superprogrammierer, die gemeinsam mit Walt Disneys besten Zeichnern 'mal wieder eine echte Grafik-Granate gezündet haben. Und als ob das alles nicht schon wahnsinnig genug wäre, machen wir Euch hier und jetzt auch noch dieses unglaubliche Angebot: „Das Dschungelbuch“ + 1/2 Jahr lang die absolute Videospiele-Kompetenz GAMERS zusammen für nur **DM 119,- (MD)**

GAMERS





ANDREAS HEINEKE PRÄSENTIERT DIE NEUHEITEN AUS DER MOVIE-UND MUSIKSZENE

Hallo Freunde,

Ihr wollt wissen, welche Kinofilme und welche Scheiben angesagt sind? Dann seid ihr hier genau richtig! Unsere regelmäßige Rubrik „Entertainment Movie“ informiert

Euch über die wichtigsten und besten Kino-Neuerscheinungen. In der Abteilung „Entertainment Musik“ möchte ich Euch jeden Monat für Monat drei besonders gelungene Platten ans Herz legen. Vor allem in der Rubrik „New Rock“ werdet Ihr dort auch mal Infos über bislang unbekannte Bands finden, die noch nicht

im Radio gespielt wurden. Außerdem servieren wir Euch brandheiße Interviews mit Euren Lieblingsstars!

Die „Entertainment“-Seiten leben natürlich von Eurer Mitarbeit. Schickt uns doch mal eine Postkarte und verrätet uns, welche Silberscheiben sich bei Euch am meisten im CD-Player drehen.

Wir wünschen Euch viel Fun beim Lesen und freuen uns schon auf Eure zahlreichen Briefe!

Andreas Heineke



TRUE LIES ARNOLD SCHWARZENEGGER IS BACK

nach der Riesenspleiße „Last Action Hero“ kommt Arnold uns nun wieder in der gewohnten Rolle. Seit Terminator II arbeiten das erste Mal Arnold und Cameron wieder zusammen. Herausgekommen ist ein 140-minütiges Action-Spektakel.

Arnold Schwarzenegger spielt einen Topspion, der nicht nur die Welt, sondern auch seine Ehe mit Jamie Lee Curtis retten muß. Nach seinem Komödientrip ist dieser Actionfilm dank des Musikpaketes mit allerhand guten Sprüchen angereichert. Der neue James Bond?



DIE DARSTELLER:
Arnold Schwarzenegger,
Tom Arnold, Jamie Lee Curtis, Bill Braxton u.a.



MOVIE NEWS

- | | | | | |
|--|---|--|---|---|
| <p>1 Start: 25.8.</p> <p>Cyborg Warriors
Nach dem Weltkrieg kehrt das Mittelalter zurück und böse Cyborg-roboter regieren die Erde</p> | <p>2 Start: 25.8.</p> <p>Machen wir's wie Cowboys
Eine spannende Abenteuerkomödie: Zwei Cowboys suchen in New York einen verschollenen Freund</p> | <p>3 Start: 22.9.</p> <p>Der Klient
John Grisham schrieb diesen spannenden Thriller: Junge beobachtet Selbstmord eines Mafia-Anwalts</p> | <p>4 Start: 22.9.</p> <p>Der Sieger
Ein Mann ermordet sein geistig behindertes Kind und taucht mit einer neuen Identität wieder auf. Deutscher Thriller</p> | <p>5 Start: 18.8.</p> <p>Reality Bites
Kinohighlight des Herbstes mit Winona Ryder, eine Komödie über das Erwachsenwerden in unserer Zeit</p> |
|--|---|--|---|---|

ROCK & POP

UNDERCOVER -
AIN'T NO STOPPIN US"



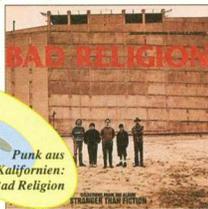
Undercover spielen erstmals auch eigenes Material

Undercover schlugen bereits mit Coverversionen von Gerry Rafferty's „Baker Street“ und I Occc „I'm not in love“ zu. Jetzt wagen sie sich erstmals an Eigenkompositionen heran, die mit den Klassikern aber nicht mithalten können. Dennoch eine gute Mischung aus „neuen“ Oldies und eigenen Songs.

NEW ROCK

BAD RELIGION -
STRANGER THAN FICTION

Packender Punk aus den 90ern: Bad Religion verkörpern auch auf ihrem achten Album immer noch das Lebensgefühl von öden Vorstädten um ihre Heimatstadt San Francisco, von Fast-Food-Ketten und vom Death Valley und gehören zusammen mit Therapy? zu den letzten großen Punkbands



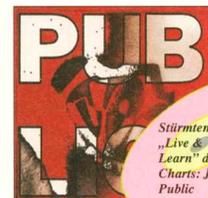
unserer Generation!

Punk aus Kalifornien: Bad Religion

BLACK DANCE

JOE PUBLIC -
EASY COME EASY GO

Auf dem neuen Album stellen Joe Public eindrucksvoll unter Beweis, daß man sie nach ihrem Debüt zu Unrecht mit den New Kids on the Block verglich. In 45 Minuten zeigen sie, was junge Schwarze in den Staaten erleben. Die Grooves und Vocals stimmen, die Songs können es allemal mit denen der letzten NKOTB-CD aufnehmen!



Stürmten mit „Live & Learn“ die Charts: Joe Public



i Shanice liebt wieder das ‚Lachen‘

Andreas: Drei Jahre nach „I love your smile“ kommst Du mit Deinem neuen Album. Was hat sich bei Dir in der Zeit verändert?

Shanice: Ich bin erwachsener geworden. Deshalb habe ich mein neues Album auch „21 ways to grow“ genannt (21 Wege, um erwachsen zu werden).

A: Hat sich Dein Heranwachsen auch auf Deine Musik ausgewirkt?

S: Das kann man wohl sagen. Mein erstes Album wurde ja von Narada Michael Walden, dem Whitney-Houston-Produzenten produziert und geschrieben. Diesmal habe ich selber Songs geschrieben und auch mitproduziert. Das war eine sehr wichtige Erfahrung für mich. Ich habe musikalisch in den letzten Jahre wirklich viel dazugelernt.

A: Dein Album ist auf dem legendären Motown Label erschienen. Auf dem haben

damals die Jacksons 5 oder auch die Temptations ihre ersten Platten aufgenommen. Ist das eine Ehre für Dich?

S: Ja. Mit diesen Platten bin ich zum Teil auch aufgewachsen. Ich komme aus einer sehr musikalischen Familie und das Motown

Label ist in unserer Familie geradezu heilig. Außerdem bin ich das jüngste Mitglied in der modernen Motown-Familie. A: Hast du außer Deinen musikalischen Plänen noch andere Ziele?

S: Oh ja, ich würde gerne Filme drehen. Mein größter Traum wäre es, einen Film

wie „Bodyguard“ zu drehen. Ich wäre perfekt in der Rolle gewesen. Außerdem ist es mein Lieblingsfilm!



HITPARADE

Hier herrscht Selbstbestimmung: Die Entertainment-Charts setzen sich aus den Einsendungen der GAMEPRO-, TOTAL!- und GAMERS-Leser zusammen. Wenn Ihr mitmachen wollt, schickt uns eine Postkarte oder einen Brief und verrätet uns die Titel Eurer fünf Lieblings-CDs.

Unter allen Einsendern verlosen wir jeden Monat drei aktuelle CDs! Also, ab geht die Post, und zwar an: MVL GmbH, „Entertainment“, Heiligw. Str. 39, 20249 Hamburg. Viel Glück!

<p>1 (0) The Real Thing 2 Unlimited</p>	<p>2 (1) D. Bestie i. Menscheng. - Die Ärzte</p>	<p>3 (3) Raveland - Marusha</p>
--	---	--

- 4 (4) **God shuffled his feet** - Crash Test Dummies
- 5 (-) **Painted desert serenade** - Joshua Kadison
- 6 (6) **Get a grip** - Aerosmith
- 7 (9) **Bam Bam Bam** - Westbam
- 8 (-) **Raveland** - Marusha
- 9 (3) **Kauf mich** - Die Toten Hosen
- 10(-) **Troublegum** - Therapy?

ENTERTAINMENT MUSIK

BÖRSE

MASTER SYSTEM
• MEGA DRIVE •
• GAME GEAR •
• HARDWARE •

TAUSCH • VERKAUF •

GAME GEAR

Verkaufe Game Gear mit sieben Spielen und Netzteil für DM 400. Bitte mit Brief antworten: Jens Bittner, Beethovenstr. 5, 06712 Zeitz

Verkaufe 20 Game Gear Spiele für DM 900 oder 10 Game Gear Spiele für DM 500, Spiele mit Anleitung. Master System 2 mit neun Spielen für DM 450. Alberto Traina, Se. - Hauptstr. 117, 68239 Mannheim, Telefon: 0621 - 476722

Verkaufe Game Gear, Lupe, Adapter, Tasche, neun Spiele Sonic 1 und 2, Road Rash, G - Loc, Lemmings, Wimbledon, Olympic Gold, Monaco - GP 1, alles mit Anleitung, NP 1100, VP 510. Telefon: 06106-3166 Mo-Fr 16 - 18 Uhr

Tausche Asterix, The Secret Mission gegen Cool Spot und ich würde auch noch gerne Tanzania und Super Monaco GP gegen Aladdin oder Chuck Rucktauschen, Telefon: 00434350 - 3281 Austria

Suche und kaufe für Game Gear Pengol! Biete höchstens 30,99 DM dafür, Telefon: 07628 - 95204

Game Gear, Netzteil, TV, G-Loc, Wide Gear, Olympic Gold, Sonic 1, Shinobi für DM 550 per NN Telefon: 0221 - 8903044 ab 18 Uhr

Wow! Die Gelegenheit Deutsche Original Game Gear Spiele (pro Spiel) nur DM 8, fast geschenkt. Gleich anrufen! Telefon: 0751 - 62918 ab 17 Uhr

MASTER SYSTEM

Verkaufe ca. 120 Sega Master Spiele. Preise von 20 - 50 DM. Telefon: 04521 - 71497 ab 18 Uhr Andreas

Verkaufe Master System 2 mit drei Spielen (Sonic 1, Alex Kidd und Olympic Gold) für DM 130. Telefon: 05931 - 18395 Nico Rodefeld

Verkaufe Master System 2 mit acht Spielen Sonic, Alex Kidd, Chuck Ruck, Wimbledon u.s.w., Mogel - Modul, Joystick für DM 350. Telefon: 07191 - 85259 ab 17 Uhr

Verkaufe / Tausche Master System Spiele Sonic 2 DM 40, Afterburner DM 40, Master Games 1 DM 40, suche Pac Man MS, Lemmings MD, Cool Spot MD. Telefon: 05242 - 43922 ab 18 Uhr

Verkaufe / Tausche Master System mit zwei Kontroll Pads und 12 Spielen gegen Mega Drive für DM 320. Telefon: 02462 - 2624

Suche für Master System The New Zealand Story, Populous, Land of Illusion zahle gut oder tausche gegen Mega Drive Spiele. Telefon: 09143 - 792 Benny

Biete Bank Panic, Aztec Advent, Golden Axe je DM 25, Asterix DM 45, suche Air Rescue, Home Alone, D. D. Lucky Dine Caper. Auch Tausch. Telefon: 030 - 6565863 Torsten

MEGA DRIVE

Verkaufe Flashback, Aladdin, Aquatic Games, Toki, Out Run, Telefon: 0202 - 306997

Verkaufe Mega Drive Konsole+Mega CD 2, 52 Topspiele, viele Extras z.B. Ea Adapter, ScartKabel, neun Joypads, 6er und 3er Button davon zwei große, ein TV Grundrig für DM 4400, Telefon: 030 - 2183362

Verkaufe ca. 130 Mega Drive

Module und ca. 30 Mega CD Spiele. Telefon: 04521 - 71497 ab 18 Uhr Andreas, Telefon: 04521 - 71497 ab 18 Uhr Andreas

Verkaufe Eternal CD, DM 100, R. Rash DM 50, Streets of Rage 2 DM 70, Cool Spot DM 60, K. o. the Monsters DM 40, Shinobi 3 DM 80, Terminator DM 40, Flashback DM 90, Sonic 2 DM 50, Telefon: 02721 - 3002

Verkaufe Side Pocket DM 50,

trill Pads, Us / Jp. Umschalter, 12 Spiele z.B. Virtua Racing, NBA Jam, Eternal Champion für DM 999 + Porto Verpackung. Telefon: 06341 - 53918

Verkaufe wegen Fehlkauf eine Woche alt: Mega Drive - Konsole, 50 / 60 Hz Schalter DM 190, NHL Hockey 94 DM 70, Senna GP DM 40, Scart RGB DM 15, zusammen DM 300, neu DM 460 Beleg! Telefon: 07833 - 314 Christian

Verkaufe Mega Drive, zwei Pads, RGB - Kabel, Jp. Adapter und neun Spiele für zusammen nur DM 430, NP 1300 alles mit Originalverpackung. Telefon: 089 - 6924527

Verkaufe Mega Drive Spiele Kid Chameleon, Road Rash, Aquatic Games, Monaco GP, Global Gladiators, Winteru. SummerChal-



Aladdin (MD), Ausgabe 1/94, Note 1-

Asterix (MD), Ausgabe 1/94, Note 1+



Dragons Fury DM 50, Block Out DM 30, Flashback DM 70, Aquatic Games DM 20, Mega Games 1 DM 20, Bulls vs Lakers DM 40, Sonic 1 DM 40, Telefon: 05506 - 8158 Michael

Verkaufe Rambo, Terminator, Streets of Rage, Spacewarrior, European Clubsoccer für je DM 40 und FIFA Soccer für DM 70, Mortal Kombat für DM 80, Telefon: 03447 - 316619

Verkaufe Flashback DM 70, Kid Chameleon DM 40, Ecco the Dolphin DM 60, Telefon: 037383 - 68239 David ab 19 Uhr

Verkaufe Mega Drive mit sechs Spielen, MCD mit sieben Spielen Thunderhawk, Sonic 3, Flashback DM 1500, Telefon: 09145 - 7196 Roman

Verkaufe Super Thunder Blade und Terminator je DM 40 oder tausche gegen andere Mega Drive Spiele, Telefon: [Holland] 00 - 314709 - 87427 John

Verkaufe Jurassic Park, Quackshot, James Pond 2, Castle of Illusion für DM 250 oder einzeln für DM 40 - 75, Telefon: 07361 - 61365

Verkaufe Tiny Toon DM 50, Wonder Boy in Monster DM 40, Road Rash DM 40, Street Fighter DM 70, Alles Deutsch, Hülle, Anleitung. Suche Gunstar Heroes alles für Mega Drive. Telefon: 02241 - 76961

Verkaufe Master System mit 13 Spielen und Action Replay, fünf Controller für DM 300! Spiele Sonic 1 und 2, Asterix 1 und 2, Road Runner, Wonderboy 3, Telefon: 09942 - 2269

Verkaufe Mega Drive, zwei Con-

tenge je DM 50, Indiana Jones, Arnold Palmer je DM 40, Telefon: 06021 - 68073 Thomas

Verkaufe Quackshot, Fantasia je DM 49, Aladdin DM 70, suche günstig Mega Drive und Master System Spiele, auch Super Nintendo Konsole und Spiele, Telefon: 034722 - 21567 von 17 - 18 Uhr

Verkaufe Mega Drive Spiele Sonic 2, Fantasy Dizzy, Thunderforce 4, Shining in the Darkness je DM 50 alle zusammen DM 180. Fast alle Spiele in Deutsch. Telefon: 09231 - 62273

Verkaufe Mega - Mag - Set Sonic, Mega Games 1, drei Pads, Revenge of Shinobi, World of Illusion, Decapattack, Road Rash 1, VB 350, Daniel Beck, Oberspreestr. 26g, 12439 Berlin

Verkaufe Tiny Toon, Wrestlemaria, Mortal Kombat, Jungle Strike, Asterix neu, Rolo the R., Klax, Mega Games 1, J.M. Football 93, Strider, Quackshot, suche Sh. Force, Landst., auch zwei gegen eins. Telefon: 02761 - 66144

Verkaufe Mega Drive Deutsch Aladdin DM 60, Virtua Racing DM 110, World of Illusion DM 45, Sonic 1 DM 20. Tausche auch gegen Shining Force. Telefon: 08368 - 1790 Ruben

Verkaufe Super Thunder Blade DM 30, Alien 3 DM 40, Terminator 2 DM 30, European Club Soccer DM 40, für Sega MD !. Telefon: 09931 - 5913

Verkaufe Turtles, Alien 3, World of Illusion, Mega Games 1, je DM 65. Telefon: 09071 - 1309 Sebastian Kern

Verkaufe Mega Drive, 11 Spie-

Test 'N Take

Verleih Verkauf Versand

Mega-CD	MegaDrive	SuperNintendo	Jaguar	3D9
Maximum Carnage us MD 129,95	EA Tennis us MD 129,95	Willy Wars us MD 129,95		
NHL Hockey '95 us MD 129,95	BC Racer us MCD 109,95	Heart of the Alien dt MCD 109,95		
Rise of the Robots us MCD 109,95	Battle Tech us MD 129,95			
Urban Strike us MD 129,95				
SoulStar/Battlecorps us MCD 109,95				

EasyStalker das Superding!

Mit EasyStalker wird Landstalker endlich zum GanzzB.
Steuern etc. Nette so, wie es sein sollte! Nur 39,95

Und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 9 DM Porto+NN, Express 20 DM Porto+NN

Geöffnet: Mo. - Sa. von 10⁰⁰ - 22⁰⁰
FON/FAX: 030/621 30 18
Mainzer Str 11 - 12053 Berlin Neukölln
Nähe Hermannplatz



SEGA **SEGA**

WORLD OF GAMES

 Computerspiele Videospiele

Turnstr. 6 75173 Pforzheim Tel. 07231 21404

Wir haben die neusten Spielhits... einfach anrufen!

Tausche Mega Drive Spiele! Suche Sonic Spinball, World of Illusion, Cool Spot, Alien, Ottifants, gegen Batman 1+2, Ecco der Dolphin, Tazmania, C. of Illusion, Terminator. Telefon: 0421-6007431

Tausche für Mega Drive Flinstones, Space Harrier, Aladdin, Tazmania, Asterix, Cool Spot, suche Sonic 3, The Last Vikings, Flashback, Dune 2, Desert Strike, Dungeons & Dragons, Telefon: 035955-3696

Tausche Mortal Kombat, Street Fighter 2, Aladdin, T 2, T.M.H.T., Sonic 1+2 oder Alex Kidd gegen Tiny Toons, Landstalker oder X-Men. Telefon: 08367-1274

Tausche David Robinson Basketball, Super WWF, Indiana Jones, Suche FIFA Soccer, Monaco Grand Prix, John Madden '93, Grand Slam Tennis. Sebastian Krezolek, Köhnerstr. 120, 53902 Bad Münstereifel



Streets Of Rage 3 (MD)

Tausche / Verkauf Mega Games 1 DM 55 und Fantasia DM 30
Kauf Telefon: 0451-892425 Daniel

Kauf Modulsammlungen für Mega Drive, Konsolen, CD - 1, Game Gear, Super Nintendo, NES, Game Boy, Jaguar, Neo Geo. Telefon: 04521-71497 ab 18 Uhr
 Andreas, verkaufte & tausche auch Spiele

Kauf / Tausche Mega Drive Spiele, habe Virtua Racing, FIFA Soccer, NBA Jam, Suche Neuheiten, auch Sammlungen mit Konsole (Mega Drive / Master System), Telefon: 04774-1789

Suche billige Mega Drive Spiele, z.B. Thunderforce 4, Dschungelbuch, Mega Turrican, Chuck Rock 2, FIFA Soccer, NBA Jam, Streets of Rage, Telefon: 02592-21218

Suche Mega lo Mania mit Anleitung, Preis nach Vereinbarung, Siegmund Markus, A.-Reinhardtstr. 73, 06132 Halle / Saale

Suche das Spiel Asterix 2, bietet Ottifants, Simpsons und Out Run Europa (jedes einzeln), suche Tauschpartner(innen) nur im Umkreis Meschede Bestwig, Telefon: 02904-4366

Suche dringend FIFA Soccer oder Landstalker eventuell auch Shining Force! Telefon: 09651-1482, ca. um 18 Uhr anrufen

Suche Modulsammlungen + Konsolen, Mega Drive, Mega CD, Neo Geo, Jaguar, NES, Game Boy, Super Nintendo, Telefon: 04521-71497 ab 18 Uhr Andreas

Suche Thunderforce 3 zahle bis DM 80, wenn es gut erhalten ist. Telefon: 0721-32321 ab 18 Uhr Sphel Sven

Suche günstig Spiele für Mega Drive z.B. Wiz 'n' Liz, Sonic 3, Dschungelbuch, Toejam & Earl 2, uva. für Master System Deep Duck. Angebote mit Preis an: Karsten Flügel, Dorfstr. 55 a, 06408 Wuhlsdorf

Suche im Tausch NBA Jam, Royal Rumble, Mortal Kombat, Rock'n'Roll Racing gegen Moonwalker, F 22, EA-Hockey, Chuck Rock 2, Alien 3, Streets of Rage 2, Telefon:

07266-3739

Suche für mein Mega Drive das Spiel Pac - Manial Bitte ruft an Telefon: 07392-800324 ab 18 Uhr

Suche Mega Drive Spiele wie Cool Spot, 200 L, Flashback, Lemmings, Streets of Rage 2. Telefon: 02744-8297

Suche Mega Drive Spiele F1, Eternal Champions, Virtual Pinball und MS-Converter. Kaufe auch Infrarot Joypad. Preis je nach Vereinbarung, R. Wolff, Brandenburgerstr. 12, 04103 Leipzig

Suche für privaten Spieleclub noch jede Menge Mega Drive, Super Nintendo, NES, Game Boy und Game Gear Module, gerne auch

Jahr alt incl. 10 CD's, 24 Mega Drive Spiele, Action Replay und div. Zubehör zu verkaufen! Telefon: 0211-9383580 DM 2300 NP 5000

Biete Global Gladiators, Ecco gegen Lemmings oder Cool Spot. Biete Sonic CD gegen Final Fight CD, Chuck Rock 2 CD oder Turrican. Dennis Holz, Str. der Einheit 5, 01909 Großharthau

Tips und Tricks für 150 Mega Drive Spiele (unverwundbar, Level-anwahl, Paßwörter usw.) für DM 10 (Schein). Dellev Georg, Boddin-str. 1, 12053 Berlin

Verkaufe - Kaufe - Tausche Spiele und Konsolen für Mega Drive, Mega CD, Super Nintendo, Neo Geo, PC - Engine, LYNX, Game Gear, Mak, 3 DO usw., Kaufe auch Sammlungen. Telefon: 089-1403732

HARD WARE

Verkaufe Game Gear + TV-Tuner, Netzgerät alles zwei Monate alt, Sonic und Road Rash für DM 300, Telefon: 05862-8306

Torsten Stöhr, Wiggerstr. 1, 46399 Bocholt

Verkaufe Mega Drive mit zwei Control Pads, zwei Infrarot Pads, Castle of Illusion, Turbo Out Run, Universal Soldier, Super Real Basketball, Desert Strike, Curse VB 600, Telefon: 05862-8306

Verkaufe Mega Drive, drei Pads, auch Spiele (NBA Jam, Populous 2, Landstalker) VB 900 verkaufte wegen Systemwechsel. Telefon: 030-4043780

Verkaufe Mega Drive 50 / 60 Hz, Mega CD 2, zwei Pads, 14 Spiele z.B. Flashback, SF 2, FIFA Soccer, Ecco, Heart of the Alien, u.s.w. für DM 850, Telefon: 0221-731903

Verkaufe Mega Drive Magnum, sechs Spiele Street Fighter 2, Jungle Strike, Thunder Force 4 usw., Tips und Tricks für DM 500, Telefon: 039262-60352 Rico ab 18 Uhr

Verkaufe Mega Drive und Mega CD zusammen für DM 500 auch einzeln, Mega Drive für DM 120 und MCD DM 400, sofort zugreifen bin ab 3. September da, Telefon: 02227-82870

Verkaufe Mega Drive mit Adapter, drei Control Pads (GB) und sieben Spielen Street Fighter 2 Jp., Batman Jp., Slapfight Jp., Aladdin Dt., D.R. Basketball Jp., Thunderforce 4 Dt., Sonic für DM 560 oder Verhandlung, Telefon: 040-6033036

Mega CD 2, Originalverpackung DM 335, Sonic CD DM 60, Arcade Power Stick DM 50, Sonic 3 DM 99, Action Replay MM DM 89, Land of Illusion DM 55, Sonic 1 DM 50, Telefon: 07141-270190



Streets Of Rage 2 (MD), Ausgabe 2/93, Note 2-

komplette Sammlungen mit Gerät. Telefon: 0641-71250

Suche Mega Drive Module Deutsch, Thunderforce 4, Jungle Strike, Road Rash 2, Aladdin, F1, Super Monaco GP 2, Street Fighter, Cool Spot, T & E 2, Jörg Hausteiner, Zschopauerstr. 40, 09496 Marienberg

Suche Neuheiten und Modulsammlungen für Super Nintendo - Mega Drive - NES - Game Boy - Mega CD. Tausche auch einzelne Module Telefon: 0641-791740

Suche / Tausche Mega Drive Spiele, egal ob alt oder neu Hauptsache Komplett mit Anleitung. Claudia Fischer, Eosanderstr. 2, 10587 Berlin

Löse Mega Drive und MCD Sammlung auf! Spiele zu Top Preisen Virtua Racing, Pirates, Grand Zero usw., verkaufte auch MCD Us., Telefon: 04962-5655

Mega Drive 2, Mega CD 2 beides in Deutsch, zwei Pads, CDX Adapter Neupreis DM 850 zu verkaufen, VB 499, (verkaufe ständig aktuelle Mega Drive / MCD Games! Telefon: 0171-4323856 ab 14 Uhr

Action Replay Codes für über 240 Mega Drive Spiele mit ca. 800 Codes für DM 10 bei Thomas Ruh, Freiburgstr. 31, 79183 Waldkirch

Action Replay Codes 20 Volle Seiten DIN-A4 bei Nachnahme DM 15 keine weitere Kosten. Telefon: 0571-75670

Biete Aladdin, Alex Kidd / Enchanted Castle, Sonic 1, suche Fire Shark, Lemmings, Sonic 2, Ottifants, auch verkauft bzw. kauf. Telefon: 030-6565863 Torsten

Mega Drive 1 und CD 2 ca. ein

Virtua Racing jp.
99,95
07461-79001
 Tradelink
 Inh.: A. Sprung
 Eifastr. 8
 78532 Tuttingen

VERSCHIEDENES

Verkaufe Sonic 2 für Master System unbekannt für DM 70. Außerdem verkaufe ich noch Olympic Gold für Game Gear DM 40. Eva Knorr, Hausnr. 77, 74673 Eberbach

Verkaufe jede Menge Master und Mega Drive Spiele ab UHM 9,95! Liste anfordern bei M. Uhlmann, E. - Weinert - Str. 17 B, 15517 Fürstenwalde

Verkaufe 120 verschiedene Mega Drive Spiele und 24 Mega CD Spiele, 100 Sega Master Spiele, 80 Super Nintendo Spiele. Telefon: 04521 - 71497 Andreas ab 18 Uhr

Verkaufe Mega Drive mit zwei Joypads und neun Spielen u.a. EA-Hockey, Lemmings, Sonic 2, Streets of Rage 2, Capriati Tennis, S.U. Pro Striker für DM 600. Telefon: 05246 - 4356

Verkaufe Super Nintendo mit fünf Spielen, zwei Pads, einem sechs Spieler Adapter, Mortal Combat, Street Fighter 2, NBA Jam, Zelda, Jurassic Park. Telefon: 06221 - 472103

Verkaufe Game Boy und 109 Spiele (Zelda, Mario Land...) ca. 1 Jahr alt VB 600 Telefon: 03342 - 200364 ab 18 Uhr Oliver

Verkaufe Panasonic 3 DO mit 10 Spielen für DM 1000. Telefon: 05531 - 140008 Stefan

Verkaufe Spiele für Mega Drive

und Super Nintendo z.B. Sonic 3, Virtua Racing, Flashback, Super Nintendo: Cool Spot, Royal Rumble, Top Gear und vieles mehr, Tausch nur 2:1, Telefon: 05494 - 8395

Verkaufe für Mega Drive Space Harrier 2 DM 35, Aladdin DM 40, suche Monaco Grand Prix 2, für Game Gear Woody Pop DM 25, Prince of Persia DM 25, für Master System Kick Off DM 30, Populous DM 35, Cyber SH. DM 35 alle Games 1 A. Telefon: 04162-470 Jan - Jacob

str. 2, 34117 Kassel, Telefon: 0561 - 772942

Tausche / Verkaufe zwei Master System Spiele Olympic Gold, Super Kick Off, gegen ein Mega Drive Spiel Dune, NBA Jam, Mortal Combat. Telefon: 02246 - 7963 Mathias

Kaufe Modulsammlungen, Konsolen, Mega Drive, Super Nintendo, Neo Geo, Jaguar, NES, Game Boy, Mega CD, Telefon: 04521 - 71497 ab 18 Uhr Andreas

Kaufe Figuren und div. Bastelzeug sowie Puzzles aus Überarra-



Jurassic Park (MD), Ausgabe 6/93, Note 2

schungseiern, Schlümpfe und Zubehör. Telefon: 0651 65139

Verkaufe / Tausche Mega Drive Spiele Virtua Racing, Sonic 3, FIFA Soccer, Dune 2, suche auch Neuheiten (auch Sammlungen mit Konsole), Telefon: 04774 - 1789

Tausche Action Replay Pro, Flashback, Tazmania, Quackshot gegen Sonic 3, Sonic Spinball, Puggys, Otitantis. Gunar Forbrig, Sickingen-

Kaufe Überraschungseffiguren z.B. Hartplastik, Metall - und Steckfiguren sowie Puppe und Beipackzeitel Figuren sollen älter als fünf Jahre sein, Telefon: 212447, D - Dorf

Kaufe / Tausche Mega Drive Spiele, habe Virtua Racing, FIFA Soccer, NBA Jam, suche Neuheiten, auch Sammlungen mit Konsole

KOPMANN Computer

MEGA DRIVE

Dr. Robotnik dt.	89,95
Dune II dt.	89,95
Sonic 3 dt.	112,95
Virtua Racing dt.	149,95

MEGA-CD II

Dune dt.	89,95
----------	-------

GAME GEAR

Donald Duck 1 dt.	29,95
Dr. Robotnik dt.	69,95

PREISLISTE kostenlos!!!

Verandkosten Vorkasse: DM 7,90
Nachnahme: DM 11,90 + NN Geböhr.
Ab DM 300 - VERSANDKOSTEN FREI

KOPMANN Computer

Postfach 1616, D-29506 Uelzen, Fax: 0581 - 44327

(MD / MS), Telefon: 04774 - 1789

Suche Konsolen und Modulsammlungen. Mega Drive, Super Nintendo, Jaguar, NES, Game Boy. Telefon: 04521 - 71497 ab 18 Uhr Andreas

Suche dringend GAMERS Heft Nr. 1 / 92, 3 / 92, 6 / 92 nur in sehr gutem Zustand. Zahlung äußerst großzügig. Evtl. auch Tausch gegen Mega Drive Spiele. Telefon: 07331 - 43721

Videospielclub Double Trouble der Sega / Nintendo Club bietet Clubzeitung (90 - 100 Seiten), Tips etc.! Double Trouble - die etwas andere Art sich zu informieren! Infos (1 DM Rückporto): M. Herrendorf, Bürgerstr. 29, 12347 Berlin, Telefon: 030 - 6849816



AM NÄCHSTEN TAG....





Unser Register in seiner ganzen Pracht. Tests ohne Ende, und als Schmäckerl die populärsten Reportagen der letzten Zeit.

Gesammelte Werke

Titel	Genre	Heft	Note
Out Run	Rennspiel	2/92	4
Out Run Europa	Rennspiel	5/92	4
Paperboy	Action	5/92	3
PGA Tour Golf	Sport	3/94	2+
Popis	Jump&Run	1/93	2-
Power Strike 2	Action	5/94	2+
Prince of Persia	J&Run/Adv.	5/92	2
Putt & Putter	Sport	2/92	3-
Road Rash	Rennspiel	4/94	2
Ronald in the Magical World	Jump&Run	3/94	3+
Sensible Soccer	Sport	3/94	3
Shinobi	Action/J&R	1/92	2
Shinobi II	Action/J&R	2/93	2
Slider	Action/Strat.	2/92	2-
Solitaire Poker	Strategie	1/92	2
Sonic 2	Jump&Run	2/93	2-
Sonic Spinball	Simulation	5/94	1-
Sonic - The Hedgehog	Jump&Run	2/92	2
Space Harrier	Action	2/92	3-
Spiderman	Action/J&R	3/92	2-
Star Wars	Action/J&R	2/94	3+
Streets of Rage 2	Prügelspiel	1/94	2-
Super Kick Off	Sport	5/92	4
Super Monaco GP	Rennspiel	2/92	2
Super Monaco GP II	Rennspiel	1/93	3
Super Off Road	Rennspiel	3/93	3
Superman	Action/J&R	1/94	4
Talespin	Action	4/93	4
Tazmania	Jump&Run	5/92	2
Terminator	Action/J&R	5/92	4
The Lucky Dime Caper	Jump&Run	2/92	2
The Outfitans	Jump&Run	6/93	3+
Tom & Jerry	Jump&Run	4/93	3+
Wimbledon	Sport	3/92	2
Winter Olympics	Sport	4/94	2-
Wolfchild	Action/J&R	6/93	4+
Wonderboy: Dragons Trap	Jump&Run	3/92	2
Woody Pop	Action	4/92	4-
World Class Leaderboard	Sport	1/92	2
World Cup Soccer	Sport	4/94	4+
World Cup USA '94	Sport	5/94	3

Tests MEGA DRIVE

Addams Family	Jump&Run	4/94	3
Aladdin	Jump&Run	1/94	1-
Alex Kidd	Jump&Run	5/92	3-
Alien 3	Action/J&R	1/93	2-
Alien Storm	Action	5/92	2-
Alisia Dragoon	Action/J&R	2/92	3-
Altered Beast	Action/J&R	5/92	4
Andre Agassi Tennis	Sport	1/94	4-
Another World	Action/Adv.	3/93	3
Aquatic Games	Sport	5/92	2
Arch Rivals	Sport	3/92	2
Arnold Palmers Golf	Sport	5/92	2-
Art Alive	Simulation	3/92	4
Art of Fighting	Prügelspiel	5/94	4
Asterix	Jump&Run	1/94	3+
B.O.B.	Action/J&R	1/94	3+
Barkley: Shut Up and Jam!	Sport	4/94	5-
Bar vs. The Space Mutants	Jump&Run	3/93	3
Batman	Action/J&R	5/92	3-
Batman Returns	Action/J&R	2/93	4-
Battle Squadron	Action	1/93	2-
Battletoads	Action	4/93	3
Bill Walsh College Football	Sport	3/94	2
Bio Hazard	Action	1/93	3
Blades of Vengeance	Action	3/94	3-
Blockout	Strategie	1/93	2-
Bonanza Bros.	Jump&Run	1/93	3
Bubba 'n' Stix	J&Run/Strat.	4/94	3+
Bubsy	Jump&Run	6/93	2
Buck Rogers	Adventure	2/92	2-
Buck Rogers	Adventure	5/92	2
Buck Rogers	Adventure	2/93	2-
Budokan	Sport	1/93	2
Bulls vs. Lakers	Sport	3/93	4
Burning Force	Action	2/93	3
California Games	Sport	2/92	2-
Captain America	Action	4/93	4
Captain Planet	Action/J&R	3/93	3
Castlevania - The			
New Generation	Action/J&R	3/94	2

Titel	Genre	Heft	Note
Chakan	Action/J&R	3/93	4
Champions World			
Class Soccer	Sport	5/94	4-
Championship PRO AM	Rennspiel	4/93	3+
Chiki Chiki Boys	Jump&Run	1/93	2
Chuck Rock	Jump&Run	4/92	2-
Chuck Rock 2	Jump&Run	6/93	2+
Cool Spot	Jump&Run	4/93	1-
Cooperation	Adventure	5/92	4
Cosmic Spacehead	J&Run/Adv.	1/94	3
Crime Ball	Simulation	5/92	3
Cyborg Justice	Action	3/93	3-
Das Dschungelbuch	Jump&Run	5/94	2+
David Robinson's			
Supreme Court	Sport	2/92	2
Davis Cup World Tour	Sport	3/94	2
Decap Attack	Jump&Run	1/92	2
Desert Strike	Action/Strat.	3/92	2
Devilish	Action	4/92	4
DJ Boy	Jump&Run	5/92	4
Double Clutch	Rennspiel	3/94	5+
Dr. Robotnik's Mean			
Bean Machine	Strategie	3/94	3
Dragons Revenge	Simulation	3/94	2+
Dragons Fury	Simulation	3/92	2
Dune 2	Strategie	4/94	2+
Dungeons & Dragons	Adventure	3/92	2-
Dungeons & Dragons	Adventure	5/92	2
Ecco The Dolphin	Action/Adv.	2/93	2-
Empire of Steel	Action	3/92	2-
Eternal Champions	Prügelspiel	2/94	2+
European Club Soccer	Sport	4/92	2
Evander Holyfield's			
Real Deal Boxing	Sport	4/92	3
Ex-Mutants	Action	2/93	3
F-117 Night Storm	Simulation	5/94	5+
F-15 Strike Eagle II	Action/Sim.	6/93	3+
F-22 Fighter Interceptor	Action/Sim.	1/92	2
F1	Rennspiel	6/93	2+
Fantastic Dizzy	J&Run/Adv.	6/93	3+
Fatal Fury	Prügelspiel	4/93	3+
FIFA Soccer	Sport	1/94	2-
Fire Shark	Action	3/92	2
Flashback	Action/Adv.	4/93	1-
G-Loc	Action	2/93	4
Galahad	Jump&Run	1/93	3
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-
Goods	J&Run/Strat.	1/94	2+
Golden Axe II	Action/J&R	1/92	2-
Grand Slam Tennis	Sport	5/92	2
Greendog	Jump&Run	5/92	3
Gunstar Heroes	Action	6/93	2+
Gynoug	Action	2/92	2
Hard Drivin'	Rennspiel	4/92	4-
HardBall III	Sport	4/93	2
Haunting Starring Polterguy	J&Run/Strat.	6/93	3-
Hellfire	Action	2/92	3
Heroes of the Lance	Adventure	1/92	3
Home Alone	Jump&Run	2/93	3
Hulk	Action	5/94	3
Humans	Strategie	4/93	2-
Hyperdunk	Sport	4/94	4-
Indiana Jones 3	Jump&Run	1/93	3
James Bond - The Duel	Action/J&R	3/93	3-
James Pond 3	Jump&Run	2/94	3
James Pond II: Robocod	Jump&Run	1/92	2
Jewel Master	Action	2/92	3
Joe Montana Football II	Sport	1/92	2
John Madden Football '93	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
Klax	Strategie	2/92	2
Krusty's Fun House	Jump&Run	4/92	3
Landtalker	Action/Adv.	2/94	2+
Lemmings	Strategie	4/92	1-
LHX Attack Chopper	Action/Sim.	2/93	2-
Lotus II R.E.C.S.	Rennspiel	3/94	3

Titel	Genre	Heft	Note
Lotus Turbo Challenge	Rennspiel	1/93	2-
Madden NFL '94	Sport	3/94	1-
Marble Madness	Action	2/92	3
Mario Lemieux Hockey	Sport	2/92	3
Marko's Magic Football	Jump&Run	5/94	3-
Master of Monsters	Action/Strat.	2/92	2-
McDonald's Treasure Island	Jump&Run	3/94	3+
Mega lo Mania	Strategie	1/93	2-
Micro Machines	Rennspiel	5/93	2-
MiG-29	Action/Sim.	4/93	3-
Might and Magic	Adventure	5/92	2-
Mortal Kombat	Prügelspiel	5/93	3+
Muhammad Ali			
Heavyweight Boxing	Sport	3/93	3
Mutant League Football	Action/Sport	4/93	3
Mutant League Hockey	Action/Sport	5/94	3
NBA Jam	Action/Sport	4/94	1-
NBA Showdown	Sport	3/94	2-
NFL Sports Talk Football	Sport	5/92	2
NHL Hockey '94	Sport	6/93	1-
NHLPA Hockey '93	Sport	5/92	1
Normy's Beach			
Babe-O-Rama	Jump&Run	5/94	4
Olympic Gold	Sport	3/92	2
Out Run	Rennspiel	2/92	3-
Out Run 2019	Rennspiel	3/93	3
Pac-Mania	Action	4/92	3-
Paperboy	Action	5/92	4
Pete Sampras Tennis	Sport	5/94	3
PGA European Tour	PGA	4/94	2+
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-
Pit-Fighter	Prügelspiel	3/92	4-
Populous II	Strategie	6/93	2
Prince of Persia	Jump&Run	3/94	4+
Puggsy	J&Run/Strat.	3/94	3+
Quackshot	Jump&Run	1/92	2
Ranger X	Action	2/94	2-
Rings of Power	Adventure	2/92	4
Risky Woods	Action/J&R	2/93	3
Road Rash	Rennspiel	2/92	2
Road Rash II	Rennspiel	1/93	2
Robocop 3	Action	5/94	4
Rocket Knight Adventures	Action/J&R	5/93	1-
Rolo to the Rescue	Jump&Run	3/93	1-
Sensible Soccer	Sport	1/94	2+
Shining Force	Adventure	5/93	1-
Shining in the Darkness	Adventure	2/92	2
Shinobi 3	Action/J&R	6/93	3+
Side Pocket	Sport	2/93	2
Skitchin'	Rennspiel	3/94	3-
Snake, Rattle & Roll	Action	2/94	2-
Sonic 2	Jump&Run	1/93	1-
Sonic 3	Jump&Run	3/94	1-
Sonic Spinball	Action	1/94	1-
Speedball 2	Sport	5/92	2-
Splatterhouse	Action/J&R	4/92	3
Starflight	Adventure	5/92	1-
Street Fighter II	Prügelspiel	6/93	1
Streets of Rage 2	Prügelspiel	2/93	2-
Streets of Rage III	Prügelspiel	5/94	3-
Sub Terra	Action	4/94	2-
Summer Challenge	Sport	5/93	2
Sunset Riders	Action	5/93	4-
Super Fantasy Zone	Action	2/92	2-
Super Hang-On	Rennspiel	2/92	2-
Super High Impact	Sport	1/93	4
Super Hydride	Adventure	4/92	4
Super Kick Off	Sport	4/93	3-
Super Monaco GP	Rennspiel	2/92	2
Super Monaco GP II	Rennspiel	3/92	2
Superman	Action/J&R	1/94	4-
Talespin	Action	2/93	3-
Talmit's Adventure	Jump&Run	1/93	3-
Tazmania	Jump&Run	4/92	2-
Team USA Basketball	Sport	1/93	2
Technoclash	Action/Strat.	1/94	2+
Teenage Mutant			
Hero Turtles	Action	3/93	2-
Terminator	Action	4/92	3-
Terminator 2	Action	2/93	5

Titel	Genre	Heft	Note
Test Drive II: The Duel	Rennspiel	5/92	3
The Flintstones	Jump&Run	4/93	2-
The Lost Vikings	Strategie	3/94	2+
The Ottifants	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&Run/Adv.	1/92	2
Toejam & Earl 2	Jump&Run	2/94	1
Toki	Jump&Run	1/92	2
Turbo Out Run	Rennspiel	2/92	3-
Turtles Tournament Fighters	Prügelspiel	2/94	3+
Two Crude Dudes	Prügelspiel	3/92	2-
Ultimate Soccer	Sport	1/94	3
Virtua Racing	Rennspiel	3/94	1-
Virtua Pinball	Simulation	3/94	4+
Warsong	Strategie	2/92	2
Wimbledon	Sport	1/94	3-
Winter Challenge	Sport	2/92	3-
Winter Olympics	Sport	2/94	2-
Wiz 'n' Liz	Jump&Run	2/94	3
Wonderboy: Monsterworld	Jump&Run	2/92	2
World Class Leaderboard	Sport	1/93	2
World Cup '92	Sport	2/92	3-
World Cup USA '94	Sport	5/94	3+
World of Illusion	Jump&Run	1/93	1-
Wrestlewar	Sport	3/92	4
WWF Royal Rumble	Sport	3/94	2-
WWF Super Wrestlemania	Sport	1/93	3
X-Men	Action	5/94	3+
Xenon II	Action	5/92	3
Y's	Adventure	5/92	2-
Zero Wing	Action	4/92	3
Zombies	Action	1/94	2-
Zool	Jump&Run	5/94	3

Tests MASTER SYSTEM

Action Fighter	Action	3/92	3
Aerial Assault	Action	3/92	3
After Burner	Action	3/92	4-
Air Rescue	Action	3/92	3-
Aladdin	Jump&Run	5/94	3
Alex Kidd I	Jump&Run	4/92	2
Alex Kidd II	Jump&Run	4/92	3-
Alex Kidd III	Jump&Run	4/92	4
Alex Kidd IV	Jump&Run	4/92	3
Alien 3	Action/J&R	2/93	2
American Baseball	Sport	3/92	3
Andre Agassi Tennis	Sport	1/94	4+
Arcade Smash Hits	Action	4/92	3
Arielle	Action	3/93	3
Asterix	Jump&Run	1/92	2
Bank Panic	Action	5/92	3-
Basketball Nightmare	Sport	5/92	4-
Batman Returns	Action/J&R	2/93	2
Battle Out Run	Rennspiel	5/92	3-
Bonanza Bros.	Jump&Run	2/92	3-
Bram Stoker's Dracula	Jump&Run	3/94	4
Bubble Bobble	Jump&Run	1/92	2
California Games II	Sport	3/93	4-
Champions of Europe	Sport	3/93	3-
Chase H.Q.	Rennspiel	1/93	2-
Cloudfliker	Action	3/93	2
Chuck Rock	Jump&Run	4/92	3
Cloudmaster	Action	1/93	3
Columns	Strategie	1/93	2-
Cool Spot	Jump&Run	1/94	2+
Cyber Shinobi	Action/J&R	1/93	5
Darius II	Action	2/92	2-
Deep Duck Trouble	Jump&Run	3/94	2-
Desert Speedtrap	Jump&Run	3/94	2
Dinobasher	Jump&Run	3/94	3-
Dragon Crystal	Action/Adv.	1/92	3
Enduro Racer	Rennspiel	2/92	2-
F1	Rennspiel	1/94	3+
G-Loc	Action	4/92	4-
Global Gladiators	Jump&Run	3/94	3
Golden Axe Warrior	Jump&Run	5/92	1-
GP Rider	Rennspiel	2/93	2
Heroes of the Lance	Adventure	5/92	3
Hulk	Action	5/94	3
Incredible Crash Dummies	Action	4/94	5-
James Pond 2 - Robocod	Jump&Run	3/94	3+

Titel	Genre	Heft	Note
Jungle Book	Jump&Run	1/94	2-
Jurassic Park	Action/Adv.	2/94	3
Klax	Strategie	3/92	2
Krusty's Fun House	Jump&Run	5/93	4+
Land of Illusion	Jump&Run	2/93	1
Laser Ghost	Action	2/92	4-
Lemmings	Strategie	1/93	2
Line of Fire	Action	1/92	4
Marble Madness	Action	4/92	3-
Master of Darkness	Action/J&R	2/93	3
Micro Machines	Rennspiel	5/94	1-
Mortal Kombat	Prügelspiel	1/94	3
Ms. Pac-Man	Action	3/92	4
New Zealand Story	Jump&Run	5/92	2-
Ninja Gaiden	Action/J&R	3/92	3
Olympic Gold	Sport	3/92	2-
PGA Tour Golf	Sport	3/94	2+
Populous	Strategie	2/92	1-
Power Strike 2	Action	5/93	1-
Prince of Persia	J&Run/Adv.	5/92	2
Putt & Putter	Sport	3/92	3
Rainbow Islands	Jump&Run	3/93	3
Rampart	Strategie	1/93	3
RC Grand Prix	Rennspiel	2/92	3-
Road Rash	Rennspiel	3/94	2
Running Battle	Action/J&R	2/92	3-
S.C.I.	Rennspiel	2/92	3-
Sega Chess	Strategie	2/93	2-
Sensible Soccer	Sport	3/94	3-
Shadow Dancer	Action/J&R	1/92	3
Sonic 2	Jump&Run	1/93	2
Sonic Chaos	Jump&Run	2/94	4-
Sonic - The Hedgehog	Jump&Run	1/92	1-
Speedball 2	Sport	5/92	2-
Star Wars	Action/J&R	2/94	3+
Streets of Rage	Prügelspiel	4/93	2-
Streets of Rage 2	Prügelspiel	5/94	4+
Super Kick Off	Sport	1/92	3
Super Monaco GP	Rennspiel	2/92	3
Super Monaco GP II	Rennspiel	3/92	2-
Super Off Road	Action	3/94	3
Super Space Invaders	Action	3/92	2-
Superman	Action/J&R	1/94	4-
Tazmania	Jump&Run	1/93	3
Terminator	Action	4/92	3-
The Flash	Jump&Run	4/93	3
The Flintstones	Jump&Run	2/92	5
The Lucky Dime Caper	Jump&Run	1/92	2
The Ottifants	Jump&Run	6/93	3
Tom & Jerry	Jump&Run	4/92	4
Tournament Golf	Sport	2/94	3
Trivial Pursuit	Strategie	1/93	2-
Ultima IV	Adventure	5/92	3-
Ultimate Soccer	Sport	5/94	2
Wimbledon	Sport	2/92	2
Wolfchild	Action/J&R	6/93	4+
Wonderboy in Monsterworld	Jump&Run	1/94	2-
World Cup Soccer '92	Sport	1/93	3-
World Grand Prix	Rennspiel	2/92	2-
Xenon II	Action	1/92	4-

Diverses

Game Gear vs. Game Boy		5/94	-
Pleiten & Pannen		5/94	-
Action-Replay-Kurs		2/94	-

Tests Joysticks

Apollo Pro Stick		3/93	2-
Arcade Power Stick		3/93	3
ASCII Pad SG-6		3/94	3-
Fighter Stick SG-6		3/94	2
Genistick		3/93	4-
Gizmo Stick		3/93	4
IMP EX-9800		3/94	3+
Power Clutch SG		3/93	3-
Pro-2 Joypad		3/93	3-
Sega 6-Button-Pad		3/94	4
Sega Mega Fire		3/93	3
Sega Power Stick 2		3/94	3+
SG Pro Pad		3/94	2
SG Programpad		3/94	3+
SG Propad 2		3/94	3-
XE-8		3/93	5

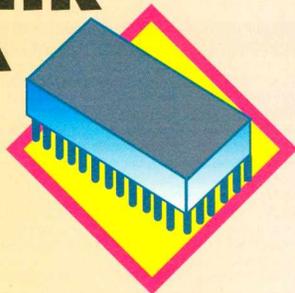
VOR SCHAU

Ab sofort: GAMERS jeden Monat frisch!!!

Acht Wochen lang die Schulbank drücken ist ja schon schlimm genug. Aber immer wieder acht Wochen auf die nächste GAMERS warten – das ist nun wirklich zuviel! Aber damit ist jetzt Schluss, denn – Jubel! – ab sofort erscheint Eure GAMERS monatlich! Von nun an versorgen wir Euch alle vier Wochen mit der gewohnt guten Ladung verlässlicher Tests und Previews, mit spannenden Reportagen und den besten News und Facts der Sega-Szene. Alles klar? Nicht vergessen: **GAMERS 10/94** erwartet Euch schon am **7. Oktober** bei Eurem Zeitschriftenhändler. Wir sehen uns!

DIE TECHNIK DES MEGA DRIVE

Verdeckt vom mattschwarzen Gehäuse pulsiert im Inneren Eures Mega Drive ein Labyrinth technischer Raffinessen, das es in sich hat. Wir verraten Euch, wie Eure Konsole funktioniert, welche Bauteile für die nötige Power sorgen und was Segas 16-Bitter leistungsmäßig so alles auf dem Kasten hat. Den spannenden Einblick in die verborgenen Winkel einer Erfolgskonsole gibt's nur in der nächsten GAMERS!



DYNAMITE HEADDY

Eigentlich sollte er schon in diesen Tagen die Jump&Run-Freude beglücken, aber der kleine Dickkopf hat uns einen Strich durch die Rechnung gemacht – Sega hat den Veröffentlichungstermin verschoben. Werft noch mal einen Blick auf unsere Screens der Vorversion und freut Euch auf die nächste Ausgabe – dann ist der ‚Dynamitkopf‘ für Mega Drive und Game Gear nämlich wirklich fällig!



MICKEY MANIA

Lange Zeit war es in der Sega-Welt recht ruhig um die berühmteste Maus der Welt. Mickey hat aber nicht auf der faulen Haut gelegen, sondern ist derzeit noch mächtig im Stress, um sein großes Comeback auf dem Mega Drive vorzubereiten. Erste Bilder und Facts des furiosen Grafikspektakels in GAMERS 10!



EARTH- WORM JIM

Der Name David ‚Cool Spot‘ Perry bürgt für Qualität – so kennen wir das jedenfalls. Der piffige Programmierer hat seinem ehemaligen Brötchengeber Virgin mittlerweile den Rücken zugedreht und seinen eigenen Laden gegründet. Wir werfen einen Blick auf das Erstlingswerk seiner Firma für Mega Drive.



SONIC & KNUCKLES



Ein Muß für jeden wahren Igel fan: Bereits im Oktober soll der ‚zweite Teil von Sonic 3‘ für alle Mega Drives dieser Welt erscheinen. Erste Bilder des Spiel mit dem ungewöhnlichen Zusatzslot im Modul zeigen wir Euch in der nächsten Ausgabe.



Die nächste
GAMERS
erscheint am
2. September
1994

GAME CHAMPION WIRD MAN MIT ACTION REPLAY MK 2

UNGLAUBLICHE MÖGLICHKEITEN WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, UNBEGRENZTE ANZAHL SPRINGEN, IN JEDEM LEVEL STARTEN, ZEITLUPEN-FUNKTION* UND VIELES MEHR (ALLES JE NACH SPIEL).

**MEGADRIVE™
UND SNES™
NUR DM149,-**

- NEW** **MEGA CHEAT INPUTSCREEN***
JETZT MIT EINGABE-MÖGLICHKEIT BIS ZU 100 CHEATS AUF EINMAL. DIESE NEUE OPTION MACHT ES MÖGLICH, DAS SPIEL SOFORT KOMPLETT ZU BEHERRSCHEN. UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFFEN, EIGENE FARBEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, U.V.M. DAS NEUE CHEAT-SYSTEM IST EINFACH SUPER!!!!
- NEW** **EINGEBAUTE CHEATS***
JETZT ENTHÄLT ACTION REPLAY EINE GANZE REIHE VON CHEATS, EINFACH DEN GEWÜNSCHTEN CHEAT AUS DER LISTE AUSWÄHLEN, TASTE DRÜCKEN, FERTIG!!
- NEW** **"DEAD CODE" GENERATOR***
"DEAD CODES" SIND SUPER CHEATS, DIE ES ERMÖGLICHEN, KOMPLETTE SPIELTEILE ZU VERÄNDERN. DIE TOTALE SPIELKONTROLLE! KEIN ANDERES PRODUKT BIETET DIE MÖGLICHKEIT FÜR "DEAD CODES".
- NEW** **ERWEITERTER CHEATFINDER**
MIT ACTION REPLAY HAT MAN NICHT NUR DIE MÖGLICHKEIT TAUSENDE VON CHEATS AUS DEN MITGELIEFERTEN CHEAT-BUCH ODER AUS DEN MONATLICH ERSCHEINENDEN FACHZEIT-SCHRIFTEN ZU BENUTZEN, SONDERN AUCH SELBST CHEATS HERAUSZUFINDEN. NEUES SPIEL? SOFORT NEUE CHEATS!! KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS!!
- NEW** **ZEITLUPEN-FUNKTION***
MIT DIESER TECHNIK HAT MAN DIE KONTROLLE ÜBER DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES, DIE GESCHWINDIGKEIT UM 50% VERRINGERT, IST BEI DEN MEISTEN SPIELEN SEHR EFFEKTIV!!
- NEW** **UNIVERSAL ADAPTER-FUNKTION***
ACTION REPLAY'S EINZIGARTIGE ADAPTER-FUNKTION MACHT ES MÖGLICH, U.S.A. UND JAPANISCHE SPIELE AUF DEUTSCHEN KONSOLEN ZU SPIELEN. ACTION REPLAY IST JETZT MIT EINEM NEUEN CUSTOM CHIP AUSGESTÄTTET, DER ES ERMÖGLICHT, "NTSC only"-SPIELE AUS DEN U.S.A. UND JAPAN ZU SPIELEN.
- NEW** **UNIVERSAL CHEAT-SYSTEM**
NUR MIT ACTION REPLAY KANN MAN DIE GLEICHEN CHEATS FÜR DIE MEISTEN DEUTSCHEN, U.S.A. UND JAPANISCHEN SPIELE BENUTZEN. BEI KEINEM ANDEREN CHEAT-SYSTEM IST DAS MÖGLICH.



* NUR SNES UND MEGADRIVE

KEIN UNNÖTIGES WARTEN
ACTION REPLAY HAT BEIDES, EINEN UNIVERSAL ADAPTER* UND EIN UNIVERSELLES CHEAT-SYSTEM.
EINFACH DIE NEUESTEN SPIELE KAUFEN UND SOFORT SPIELEN!!

- MASTER SYSTEM™ DM 79,-**
- GAME GEAR™ DM 79,-**
- NES™ DM 99,-**
- GAME BOY™ DM 59,-**

SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTEN!!
ACHTEN SIE BEIM KAUF VON ACTION REPLAY AUF DEUTSCHE ANLEITUNG, DEUTSCHE GLEBKARTE UND "EUROSYSTEMS"-GARANTIESIEGEL

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:
DEUTSCHE ANLEITUNG MIT EINER GANZEN REIHE VON CHEATS, REGISTRIERKARTE FÜR DEN **ACTION REPLAY CLUB**
FÜR INFORMATIONEN ÜBER NEUE CHEATS, TIPS & TRICKS, HOTLINE, ANGEBOTE U.S.W.



INKLUSIVE JOYPAD
DAS "DATAFLASH"-POWERPAKET, ACTION REPLAY FÜR MEGADRIVE™ ODER SNES™ WIRD JETZT INKLUSIVE COMPETITION PRO™ & BUTTON JOYPAD GELIEFERT - OHNE AUFPREIS!!!
★ Turbo Fire ★ Auto Fire ★ Slo-Mo
★ 8 Way Super Switch ★ 6 Fire Buttons
DIESES ANGEBOT IST NUR GÜLTIG, WENN SIE IHR ACTION REPLAY DIREKT BEI DATAFLASH KAUFEN.
SOLANGE DER VORRAT REICHT !!

SNES™ ADAPTER
SPIELE IMPORT-GAMES AUF DEM EUR. SNES™ DM 39,-

ADAPTER PROFESSIONAL
SPIELE IMPORT-GAMES UND SUPER GAMEBOY™ AUF EUR. SNES™ DM 69,-

MEGADRIVE™ MEGA MASTER
SPIELE MASTER SYSTEM™-GAMES AUF DEM MEGADRIVE™ DM 59,-

CDX
SPIELE IMPORT CD-GAMES AUF DEINEM MEGA CD™ DM 99,-

MEGA-ADAPTER
SPIELE IMPORT-GAMES AUF DEM EUR. MEGADRIVE™ DM 39,-

WIE MAN BESTELLT

24 STUNDEN BESTELLSERVICE
02822-68545

FAX
02822-68547

DATAFLASH GmbH
WASSENBERGSTR. 34
46446 EMMERICH
GERMANY

VERSANDKOSTEN DM 10,-
AUSLAND NUR VORKASSE - DM 15,-

*SEGA, "MASTER SYSTEM", "GAME GEAR", "NES" & "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENBEZEICHNUNGEN VON SEGA CORP. IN AMERICA, INC. "NINTENDO", "GAMEBOY", "NES" & "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENBEZEICHNUNGEN VON NINTENDO CO. AMERICA, INC.



Ich bin der König
der Videospiele.

DISNEY
SOFTWARE

Disney's
Das Dschungelbuch
VIDEOGAME



SEGA
MEGA DRIVE

SEGA
GAME GEAR

SEGA
Master System™

Nintendo

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY

Sega, Mega Drive, Game Gear and Master System are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. The Jungle Book™ © Disney Published in 1994. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.