

GAMERS

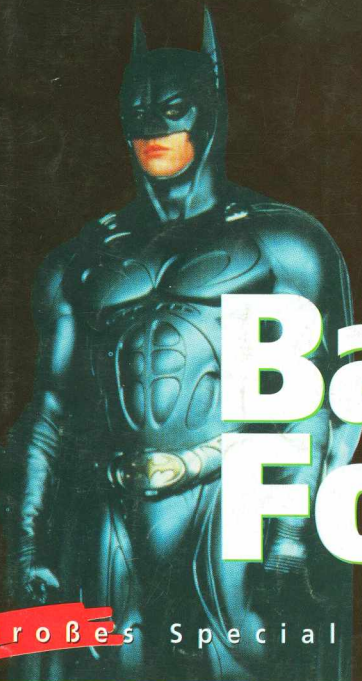
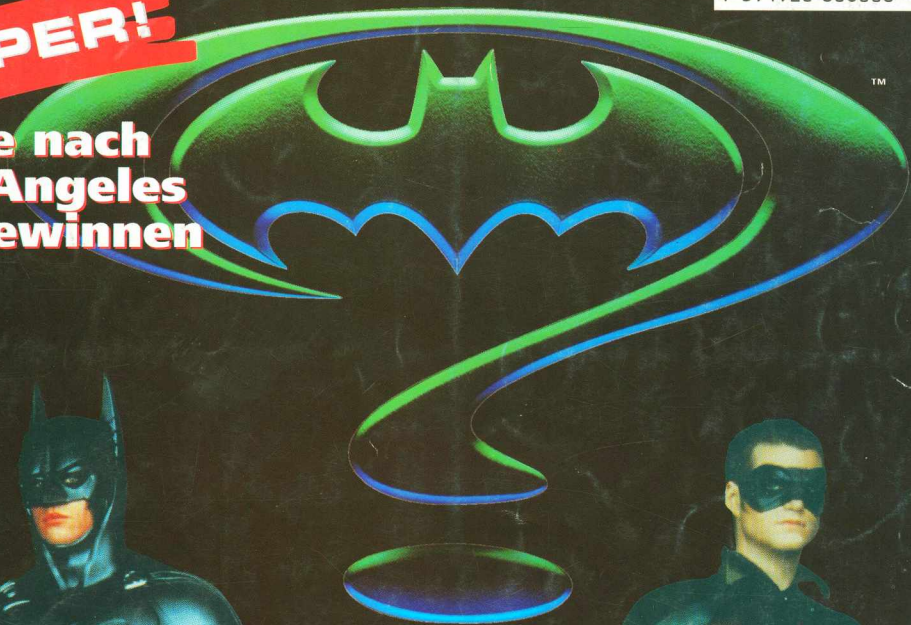
DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

100%
SEGA



SUPER!

Reise nach
Los Angeles
zu gewinnen



Batman Forever

Großes Special über Kinohit und Videospiel

TESTS • INFOS • TIPS & TRICKS • AKTIONEN

the **SEGA**
GAME IS NEVER
Over.

Die Feder ist
mächtiger als
das Schwert
Bye Bye
Loser
Mortus



MEGA DRIVE

Der üble Mortus hat Dich in einem Comic gefangen. Nimm den Kampf auf!

EDITORIAL

Willkommen, Sega-Fans!



Der Saturn ist in Deutschland eingeschlagen wie ein Meteorit! Sega ließ verlauten, stolze **10.000 Exemplare** der 32-Bit-Konsole innerhalb der ersten drei Wochen an den Handel abgesetzt zu haben. Geht es nach dem Wunsch des japanischen Videospiegelgiganten, werden es **bis zum Jahreswechsel gar 100.000** sein! Besonders interessant ist, daß das Durchschnittsalter der bisherigen Käufer des Sega Saturn rund 26 Jahre beträgt. Ein Indiz dafür, daß Videospiele auch bei den Älteren gut ankommen. Dies resultiert zweifelsfrei zum großen Teil aus den technischen Fähigkeiten des Saturn, die Games in einer völlig neuen Dimension ermöglichen und somit nicht nur „alte Videospiegel-Hasen“ überzeugen. **Mehr als zehn**



starke Seiten haben wir dem derzeit alles beherrschenden Thema in dieser Ausgabe gewidmet!

Und sollte sich der Heißhunger auf den Saturn auch bei Euch schon eingestellt haben, jedoch das nötige Kleingeld fehlen: Vielleicht könnte Euer Daddy ebenfalls demnächst zu den älteren Saturn-Käufern zählen – Ihr müßt ihm das Thema nur schmackhaft machen!

Ganz außergewöhnlich schmackhaft – und mit ein bißchen Glück **für schlappe 80 Pfennige** zu haben – ist unsere **Los-Angeles-Reise!** Acclaim und GAMERS schicken Euch und Begleitung zum Anlaß der Veröffentlichung des Batman-Forever-Videospiels fünf Tage lang in die amerikanische Filmstadt! Dort könnt Ihr die berühmtesten Filmstudios Hollywoods besichtigen, auch das, in dem Batman gedreht wurde. **Spaß und Spannung** warten in Los Angeles auf Euch – und natürlich in dieser GAMERS!



Viel Vergnügen beim Schmökern!



Eure Gamers Crew!



GAMERS

RESERVIERUNG 11/95



Lieber Zeitschriftenhändler,

bitte reservieren Sie mir ein Exemplar von **GAMERS 11/95**. Ich werde es am Erstverkaufstag, wenn nicht aber bis spätestens eine Woche danach bei Ihnen abholen.

Name, Vorname

Meine Telefonnummer

Unterschrift

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

**GAMERS
11/95 ist ab
Mittwoch, dem
11. Oktober,
erhältlich!**





TITELTHEMA

Mit Val Kilmer im Fledermauskostüm und einem neuen Film in den Kinos lebt der Superheld so richtig auf. Und auch wir Videospiele dürfen an Batmans neuen Abenteuern teilhaben. In unserem Report stellen wir Euch nicht nur das Spiel zum Film, sondern auch den Film zum Spiel vor. Vorhang auf – Batman erwartet Euch **ab Seite 28**.



DUNGEON EXPLORER

Vier Mitspieler und ein Modul aus dem Hause Hudson Soft – diese Kombination muß nicht immer in eine hemmungslose Sprenngorgie ausarten. Diesmal schicken die Programmierer bis zu vier Helden in düstere Dungeons voller Gefahren und Rätsel. Das Abenteuer beginnt **auf Seite 28**.



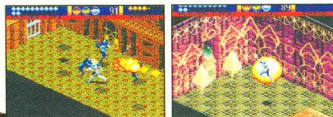
PRIMAL RAGE

Ring frei zum „Jurassic Fight“! Wenn sich Dinosaurier prügeln, dann fliegen wirklich die Fetzen. Ob das vielleicht letztendlich der Grund für ihr Aussterben war? Die Wahrheit erfahrt Ihr **ab Seite 52**.



LIGHT CRUSADER

Es soll ja Leute geben, denen es tierisch Spaß macht, während ihres Urlaubs in düsteren Dungeons Monster zu metzeln. Was Sir Kai diesbezüglich alles erlebt und was Ihr davon habt, verraten wir **ab Seite 34**.



FUSSBALLREPORT

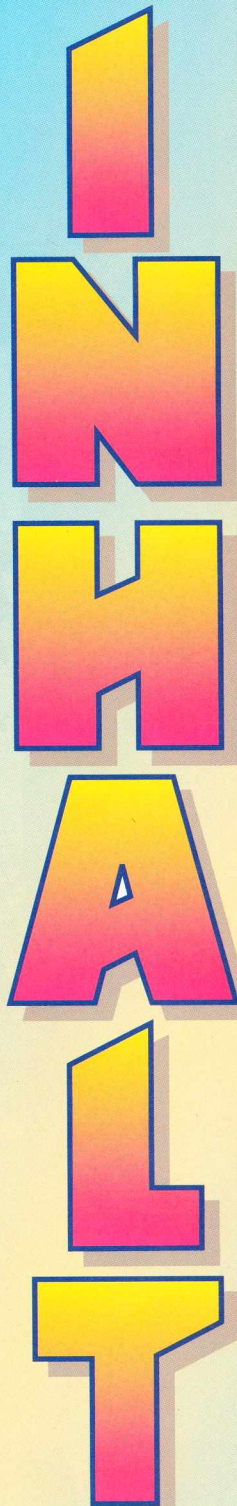
Ob die Erde nun rund oder eine flache Scheibe ist, sei einmal dahingestellt. Eines wissen wir jedoch ganz sicher: Der Ball ist rund! Wir stellen Euch die besten Fußballsimulationen aller Systeme vor und vergleichen sie ganz genau. Egal wie



sich Euer Lieblingsverein auch in der laufenden Saison schlagen wird: Mit den vorgestellten Spielen seid Ihr in jedem Fall der Sieger. Anpfiff ist auf **Seite 56**.

WORK IN PROGRESS

Was machen Spieleprogrammierer eigentlich im vielzitierten Sommerloch? Wir sind dieser Frage auf den Grund gegangen und haben den Leuten von Core Design und Virgin mal über die Schulter geschaut. Was wir dabei entdeckt haben, erfahrt Ihr **ab Seite 22**.



Report

- 30 Batman Forever: Der Film zum Spiel
- 56 Fußballsimulationen im Vergleich
- 24 Kommende Software für den Saturn
- 36 Work in Progress: Core Design
- 22 Work in Progress: Virgin

Wettbewerbe

- 48 Acclaim: Batman Forever
- 61 Sega Sports
- 11 Virgin

Previews

- 18 BUG! (Saturn)
- 16 Clockwork Knight 2 (Saturn)
- 14 Garfield: Caught in the Act (MD)
- 15 Marsupilami (MD)
- 19 Virtua Fighter (32x)

Test: Mega Drive

- 32 Batman Forever
- 34 Light Crusader
- 39 NHL Hockey '96
- 52 Primal Rage

Test: Mega-CD

- 28 Dungeon Explorer
- 38 Fahrtheit
- 45 Midnight Raiders
- 38 Surgical Strike

Test: Saturn

- 51 Cyber Speedway
- 47 Myst
- 46 Pebble Beach Golf Links
- 50 Robotica
- 54 Street Fighter – The Movie

Test: Game Gear

- 52 Primal Rage
- 61 Striker
- 55 Wizard Pinball

Tips & Tricks

- 62 Helpline: Leser helfen Lesern
- 63 Codes: Hilfreiches für das Action Replay
- 64 Shorties
- 70 Shining Force CD, Komplettlösung Teil 3

Rubriken

- 3 Editorial
- 6 News: neu und wichtig
- 10 Post: Briefe mit Fragen von Euch
- 40 Inside GAMERS: Die Meinung der Redaktion
- 41 Charts: Die Seiten mit Euren Lieblingsspielen
- 42 Poster: Daytona USA
- 74 GAMERS-Shop: Fan-Ausstattung und mehr
- 78 Börse: Kleinanzeigen mit Gebrauchtspielen
- 81 Comic: Gamy
- 82 Impressum
- 82 Vorschau



SATURN-SPEZIALITÄTEN



Die Software-Welle für den Saturn schwappt gar gewaltig, Grund genug für uns, Euch mit brandheißen News und Tests zu versorgen. Noch nicht ganz fertig sind „Clockwork Knight 2“ und „BUG!“, mehr als einen ersten Blick konnten wir aber schon darauf werfen. Unsere vorläufigen Eindrücke erfahrt Ihr in den entsprechenden Previews **ab Seite 16**.

Doch auch so manch anderer Leckerbissen wird derzeit in den diversen Entwicklerküchen vorbereitet. Unser großer Report über kommende Software für den Saturn soll Euch vorab den Mund wäbrig machen, die Speisekarte findet Ihr **ab Seite 24**.

Das Spektrum bereits genießbarer und daher auch getesteter Spiele ist breit gefächert: Golfreunde sollten schon einmal die Schläger einpacken und sich auf „Pebble Beach Golf Links“ freuen, wer mehr auf solide Abenteuer steht, der sollte sich „Myst“ antun. „Robotica“ entführt Euch und Euren Battelmech in die düsteren Gänge einer Raumstation, nicht weniger futuristisch geht es auf den rasanten Rennstrecken von „Cyber Speedway“ zu.

Und wer mal wieder so richtig die Fäuste fliegen lassen will, der wird mit „Street Fighter – The Movie“ bestens bedient. Und bevor Ihr lange herumsucht: Diese Tests beginnen **ab Seite 46**.



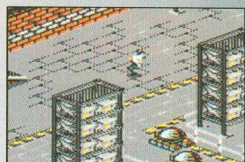
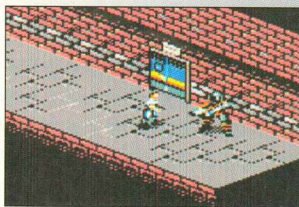
DIESMAL IN DEN

TIPS & TRICKS



Unsere Komplettlösung zu *Shining Force CD* nähert sich dem Ende: Noch einmal trumpfen die Monster ordentlich auf, aber die Helden sind auch nicht auf den Kopf gefallen. Auftrumpfen könnt auch Ihr, denn es gibt wieder jede Menge hilfreiche Tips und Tricks zu anderen Spielen sowie die Helpline und die obligatorischen Action-Replay-Codes. Wer Hilfe sucht, blättere um **auf Seite 62**.





Während sich Sonic durch knifflige Labyrinthte schlägt, erlebt sein alter Freund Tails spannende Abenteuer in fernen Jump&Run-Welten



DAS WIRD EIN HEISSER HANDHELD-HERBST

Zahlreiche Games für Segas tragbare Konsole sind für die kommenden Monate angekündigt. Neben den Filmumsetzungen zu ‚Batman Forever‘ und ‚Power Rangers – The Movie‘ dürfen Handheldfreunde auf folgende, recht vielversprechende Titel gespannt sein.

Wer es actionreich und mit viel Geballer mag, sollte sich **Arena** vormerken. Hier steuert Ihr einen schwerbewaffneten Recken durch isometrisch gestaltete Level, in denen hinter jeder Ecke ein Bösewicht lauert. So wie es aussieht, könnt Ihr bereits ab September in die Arena schreiten.

Aber auch Freunde des blauen Igels erwartet im Oktober frisches

Handheld-Futter: In **Sonic**

Labyrinth steuert Ihr Segas Makottchen

durch – ebenfalls – isometrische und witzig aufgemachte Stages. Hierbei müßt Ihr Schlüssel einsammeln und Gegner mittels blitzschneller Rollattacke vom Bildschirm verweisen. Wer mehr auf reine Jump&Runs steht, braucht auch nicht zu verzagen, denn **Tails Adventures** werden voraussichtlich schon im Oktober zu erstehen sein. In zwölf Leveln mit jeweils mehreren Stages gibt es abwechslungsreiche Kost für Fans des possierlichen Fuchses.

Bei so vielen heißen Titeln solltet Ihr schon einmal die Akkus für Euren **Game Gear** aufladen.

MAL WIEDER EIN SPIEL ZUM FILM

Bereits in den kommenden Monaten dürfen Fans der *Mighty Morphin Power Rangers* und *Game-Gear*-Besitzer frohlocken, denn das neue **Power-Rangers - The-Movie-Spiel** mit den bunt gekleideten Helden erwartet sie. In dem bekanntem Beat-'em-Up-Stil, der Eingeweihten unter Euch noch vom letztem GG-Modul gut in Erinnerung sein dürfte, könnt Ihr Euch die 8-Bit-Pixel um die Ohren hauen. Hierfür stehen ganze 15 Kämpfer zur Auswahl, und sogar an eine Link-Option wurde gedacht. Knuffige Special-Moves und passende Sounds gehören

selbstverständlich dazu.

Go, Power Rangers, go!

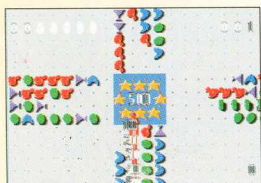


ES DARF GEPUZZELT WERDEN

Wer denkt sich bloß immer solche Spielennamen aus? **ZOOP** heißt das neue Game von Viacom und ist ein Puzzlespiel mit tetrisartigem Gameplay. Die Spieler schießen unterschiedlich gefärbte Plättchen in die Mitte des Screens. Aber es kommt auf die richtige Farbe an, um Plättchenreihen in Punkte zu verwandeln. Ob sich das Spielprinzip als Blockbuster erweisen wird und zu heißen Kämpfen am heimischen Fernseher führen wird, werden **Mega-Drive- und Game-Gear-Besitzer** voraussichtlich noch dieses Jahr entscheiden.



Von rechts, links, oben und unten werden Plättchen in die Mitte geschossen - Chaos triumphiert nicht selten über taktisches Geschick



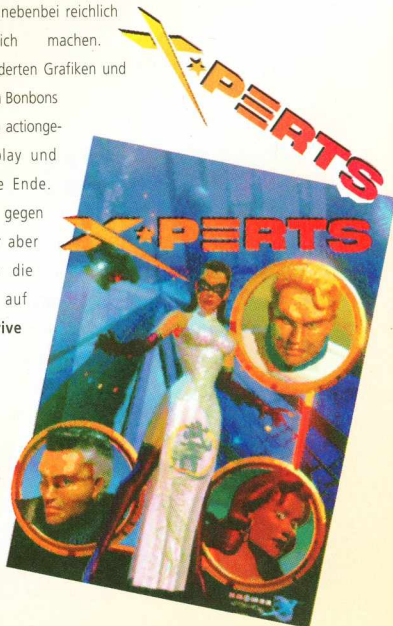
DIE WELT AM ABGRUND

Die Welt in diesem Videospielmodul wird von einer Bande Terroristen bedroht. Nur die **X-Perts** (was soviel wie ‚Experten‘ bedeuten soll, aber wer ahnte das nicht ...) können Mutterchen Erde vor den nuklearen Anschlägen der Bösewichte schützen. In einem hammerharten Wettlauf gegen die Zeit müßt Ihr Bomben entschärfen und nebenbei reichlich Gegner unschädlich machen.

Neben SGI-gereinigten Grafiken und anderen optischen Bonbons

erwartet Euch ein actiongeladenes Gameplay und Spannung ohne Ende.

Den Kampf ‚Gut gegen Böse‘ könnt Ihr aber leider erst um die Weihnachtszeit auf Eurem **Mega Drive** austragen.



UND SIE FAHREN WIEDER

Es ist gar nicht so lange her, da sorgte ein Rennspiel für nächtelange Spielesessions in der Redaktion. „Mirco Machines 2 – Turbo Tournament“ (Test in GAMERS 12/94, Note 1-) hieß das gute Stück, welches jetzt von seinem Nachfolger in den Schatten gestellt zu werden droht. **Mirco**

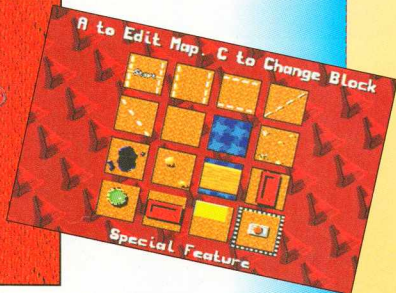
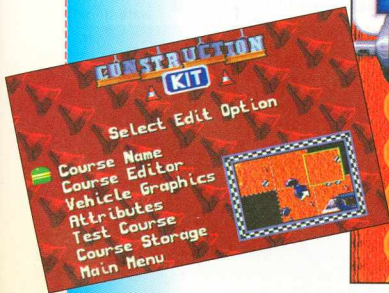
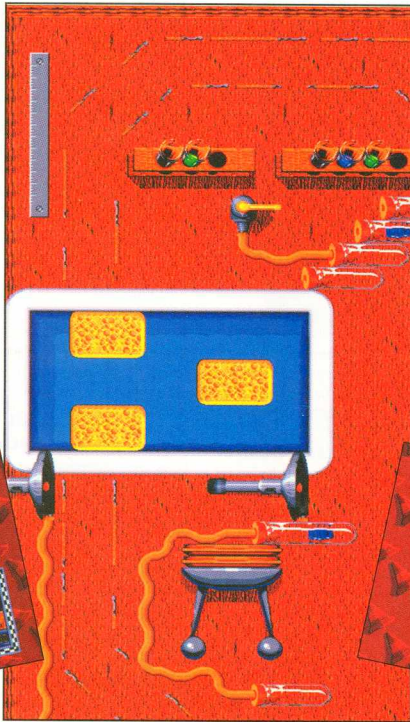
Machines '96 Edition sorgte gleich nach Einschalten des **Mega Drive** für einen Testraum voll begeisterter Redakteure. Was ist neu: Zuallererst stehen Euch jetzt sieben Tournament-Modi (mit entsprechend unterschiedlich schweren Strecken) zur Auswahl. Außerdem gibt es neue Fahrzeuge (Jets, Gleiter, ...)

und eine Vielzahl von witzig-gemeinen Strecken.

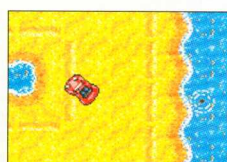
Am Spielprinzip selbst hat sich nichts geändert: Es gilt immer noch, die Mitfahrer abzudrängeln, um Punkte für Etappensiege zu kassieren. Wer zuerst eine bestimmte Anzahl erreicht hat, gewinnt das Rennen. Neben einem Time-Trail und einem Einspieler-Story-Modus steht be-

geisterten Miniatur-Fahrern noch eine Besonderheit ins Haus: ein „Construction Kit“. Hier könnt Ihr eigene Strecken designen und sie per Paßwort „sichern“. Wem das zu umständlich ist, kann sie aber auch in einem der neun Speicherplätze der Cartridge ablegen, denn eine Modul-Batterie ist vorhanden. Das Construction Kit ist ein für Konsolen-Verhältnisse revolutionäres Feature, welches man sonst nur von Homecomputern oder PCs kannte. Selbstverständlich wurde am J-Cart-Prinzip festgehalten, so daß man für ein Vierspieler-Rennen keinen Adapter benötigt. Die schon recht weit

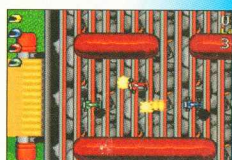
fortgeschrittene Vorversion von MM '96 hinterließ allerdings einen kleinen Nachgeschmack. Einige der Strecken aus MM 2 sind übernommen worden, wobei sie optisch leicht aufgepeppt wurden. Auf alle Fälle sollten sich Fans dieses possierlichen Rennvergnügens den Oktober vormerken, wenn Mirco Machines '96 Edition in den Handel kommt.

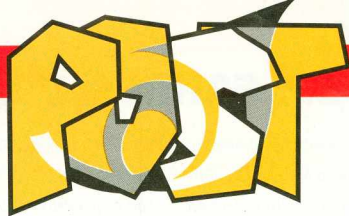


Wer erinnert sich von Euch nicht an die Sahnetörtchen der „Ferry-Flasko“-Strecke in „Mirco Machines 2“?



Spannende Rennen stehen Euch wieder einmal bevor. Nur wer rechtzeitig die Kurve kriegt (rot), wird nicht untergehen





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. Dabei müssen wir uns eine Kürzung der Briefe vorbehalten. Vergesst bitte Euren Absender nicht!



Ihr habt noch Fragen? Schickt Eure Post an: GAMERS • Post Heilwigstraße 39 20249 Hamburg

IGEL IN NOT

Hi, GAMERS-Team, ich habe – wie die anderen auch – einige Fragen und die wichtigsten mal aufgeschrieben:

1. Ich habe vor kurzer Zeit Sonic 1 geschenkt bekommen und am Anfang lief es auch. Nach 2 Wochen ging es dann



aber nicht mehr. Auf dem Bildschirm fehlt jedes Lebenszeichen des Spielers. Was ist mit dem Spiel los? Ist es kaputt oder ist nur die Platine dreckig?
 2. Ist es möglich, CD-ROM-Spiele auf das MCD umzusetzen?
 3. Wird es ein ähnliches Spiel wie Donkey Kong Country auf dem MD geben?
 4. Was sind denn die feinen Unterschiede zwischen Saturn und Ultra 64?
 Na ja, dies sind die wichtigsten Fragen, und ich hoffe, ihr beantwortet sie alle.

Christian Becker, Philippsburg

GAMERS antwortet:

1. Wenn Du die Kontakte an Deinem Sonic-Modul gereinigt hast und es trotzdem nicht funktioniert – wir nehmen mal an, daß Dein MD mit anderen Spielen läuft – mußt Du wohl mit dem Allerschlimmsten rechnen. Wenn das Igel-Game neu war, kannst Du es



sicherlich noch umtauschen, ansonsten gilt: „Einem geschenkten Gaul, schaut man halt nicht ins Maul“!

2. Prinzipiell ist es theoretisch möglich (fast) jedes Spiel auf jedes System umzusetzen. Die Frage ist nur, in welcher Qualität? Die meisten neuen CD-ROM- (oder besser PC-) Spiele verlangen schon nach gewaltiger Rechenpower und enormen Grafikfähigkeiten. Die kann das MD-MCD-Doppel einfach nicht bieten. Es ist auch nicht so, daß alles was auf eine (PC-)CD gepreßt wird, einfach für ein anderes CD-System umgesetzt werden kann. Die CD ist lediglich ein standardisiertes Speichermedium, wie eine Diskette oder ein Videoband. Was mit den Daten auf ihr geschieht, liegt allein in der Hand des angeschlossenen Rechners.

3. Aber natürlich! Sofort nach dem Erscheinen von „Donkey Kong Country“ machten sich die Sega-Programmierer an die Arbeit. Schon bald werden sie das fertiggestellte X-Perts präsentieren (siehe auch Seite acht).

4. Wenn wir das wußten, könnten wir Sega diese Informationen sicherlich für viel Geld verkaufen. Aber leider gibt es über das Ultra 64 bislang nur (un)bestätigte Gerüchte. Die vermuteten Leistungsdaten sollen allerdings jede andere „Next-Generation“-Konsole in den Schatten stellen. Ob diese allerdings wirklich stimmen, wird sich erst zeigen, wenn das erste Gerät auf den Markt kommt – in Deutschland wird es nicht vor April '96 erscheinen. Bislang hat auf jeden Fall noch kein Mensch außerhalb der geheimen Entwicklungslabors von Nintendo und Silicon Graphics etwas von dieser „Wundermaschine“ gesehen. .

DIE QUAL DER WAHL

Hallo, GAMERS-Team!

1. Was würdet Ihr mir empfehlen, einen Sega Saturn oder eine Sony PlayStation, und welches Gerät ist technisch besser?

2. Könnt ihr mir sagen, ob es ein Sonic und Phantasy Star für Saturn geben wird?

Kim Dupke, Berlin

GAMERS empfiehlt:

1. Das ist eine gute, weil nicht einfach zu beantwortende Frage! Der Saturn hat seine Stärken ganz klar im 2-D-Bereich – Parodius zeigt es deutlich. Die PlayStation ist dafür im dreidimensionalen Sektor



Picture Expert Group) geeignet. Wenn nun also eine sogenannte MPEG-Karte in dem Gerät vorhanden ist – für den Saturn gibt es ab Oktober eine zu kaufen – kann man MPEG kodierte Filme (Digital-Video-CD, Video-CD) abspielen.

SINKENDE SCHIFF?

Sehr geehrte Damen und Herren, hallo GAMERS! Ich, als stolzer und glücklicher Besitzer eines Mega Drive informiere mich in meiner Freizeit viel über die neuen Videospielsysteme der Zukunft und dementsprechend auch über Segas Saturn. Was mir jedoch immer wieder aufstößt, sind die schockierenden widersprüchlichen Aussagen über die Zukunft des Mega Drive in Bezug auf den Saturn. Da wird hier von „Brot und Butter-Produkt“ sowie „die erst jetzt mögliche 100%ige Ausnutzung der Mega-Drive-Technik“ gesprochen und daß

Laßt Sega das Mega Drive nach der Einführung des Saturn fallen?

das „Mega Drive den meisten Software-Umsatz hat (GAMERS 6/95 „Segas Zukunft“). Auf der anderen Seite heißt es, „das Mega Drive hätte keine großen Chancen mehr“, oder „16-Bit sind tot“. Das „Beste“ sind jedoch die Händleraussagen auf Videospielemessen, wie z.B. der Londoner ECTS, wo es auf die Frage nach Mega-Drive-Programmen heißt: „Ja, da kommen dieses Jahr schon noch ein paar Titel, aber danach machen wir nur noch PC und 32-Bit-Konsolen!“ (GAMERS 6/95 „Messebericht“). Da kommt einem normaldenkenden Menschen doch zwangsläufig die Frage, ob man hier von Seiten Segas nach Strich und Faden verkehrt und mit Ausreden bedient wird, um die Mega-Drive-Kunden wenigstens bis zur vollständigen Saturn-Einführung bei der Stange zu halten um keine größeren Geschäftsverluste erleiden zu müssen. Trotz einiger beschwichtigender Sätze von Sega-Mitarbeitern komme ich von dem Gedanken nicht los, daß Sega das Mega Drive nach einer bestimmten Einführungszeit des Saturn einfach fallen läßt. Denn, wenn das Mega Drive erst jetzt voll ausgenutzt werden kann, wieso verweigern dann die Softwarefirmen ihre Zusammenarbeit mit diesem System plötzlich? In der heutigen Zeit kann es sich doch keine Firma

CD IST NICHT GLEICH CD

Hallo, GAMERS-Crew, ich habe eine Frage, die mir keine Ruhe läßt: Ist es eigentlich auch möglich, auf dem Saturn CD-Spiele zu spielen? Z. B. für PC oder das Phillips CD-i oder ähnliches. Geht so etwas? Wenn ja, was braucht man dann für Zusatzteile?

Rocco, Göttingen

GAMERS erklärt:

Da in diesem Punkt anscheinend Verwirrung unter unseren Lesern herrscht, nochmals die Erklärung: Nein, Ihr könnt nicht einfach eine Spiel-CD (ob nun aus PC, Saturn, PlayStation, 3DO oder MCD) nehmen und sie dann auf einem anderen Gerät abspielen. Die andere Konsole „versteht“ die Daten auf der CD nicht und kann sie auch nicht zu einem Spiel „weiterverarbeiten“.

Anders sieht es bei Filmen aus. Hier haben sich die Hersteller auf ein bestimmtes Datenformat MPEG (Motion

DAYTONA USA



Hersteller Sega
 Spieler 1
 Genre Rennspiel
 Level 3 Strecken
 Schwierigkeit ... 2 x 5 Stufen
 Continues ... Saturn-Speicher
 Speicher 1 CD
 Erschienen August 1995



GAMERS

SAT **2+**

GA 065

BATMAN FOREVER

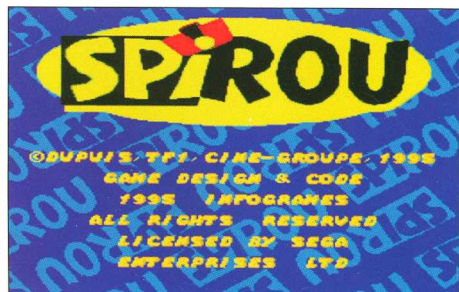


GAMERS

GA 066

BATMAN and all related elements are property of DC Comics, TM and © 1995. All rights reserved. © 1995 Warner Bros.

SPIROU



Hersteller Infogrames
 Spieler 1
 Genre Action/Jump&Run
 Level 14
 Schwierigk. ... hoch/einstellbar
 Continues 3/Paßwörter
 Speicher 8 MBit
 Erschienen August 1995



GAMERS

MD **2+**

GA 067

DIE BESTEN JUMP&RUNS FÜR EURE SEGA-KONSOLEN

GAMERS



EARTHWORM JIM



LAND OF ILLUSION (GG) EARTHWORM JIM SPECIAL EDITION

LAND OF ILLUSION (MS) TOEJAM & EARL 2

GA 068

DAYTONA USA

Das Beste unter den ersten Saturn-Spielen ist zweifelsohne „Daytona USA“. Als Umsetzung des erfolgreichen Spielhallen-Automaten wartet Daytona sogar mit neuen Features auf, welche es in den Arkaden nicht zu bestaunen gab. Im ersten



Spielmodus, dem Arcade-Mode, fahrt Ihr auf drei frei wählbaren Strecken gegen die Uhr und Computergegner – allerdings mit nur ein



Fahrzeug, wahlweise mit Automatik- oder Schaltgetriebe. Mehr PS und Boliden gibt es im Saturn-Mode: Hier dürft Ihr Euch aus sechs sehr unterschiedlichen Rennflitzern den geeigneten aussuchen. Daneben könnt Ihr die besagten Kurse auch spiegelverkehrt fahren bzw. im Time Trail ohne lästige Konkurrenten auf Bestzeitenjagd gehen.

Während man das leicht auffällige Poppen der Hintergründe noch verschmerzen kann, ist die musikalische Untermalung eher ein Witz. Nichtsdestotrotz ist Daytona USA ein brillantes Rennspiel, welches vor allem wegen seines abwechslungsreichen Fahrvergnügens für langanhaltenden Spielspaß auf dem Saturn sorgt.



Bilder aus dem Archiv
Frankfurt

Die besten Jump&Runs für Eure Sega-Konsolen

Earthworm Jim Special Edition

System:Mega CD
Note:1
Spieler:1
Level:12
Schwierig: ..einstellbar
Hersteller:Interplay
Continues:Paßwort
Speicher:1 CD
Test in Ausgabe:7/95

Earthworm Jim

System:Mega Drive
Note:1
Spieler:1
Level:11
Schwierig: ..einstellbar
Hersteller:Virgin
Continues:erspielbar
Speicher:24 MBit
Test in Ausgabe:12/94

Toejam & Earl 2

System:Mega Drive
Note:1
Spieler:1-2 (simultan)
Level:17
Schwierig:mittel
Hersteller:Sega
Continues:Paßwort
Speicher:16 MBit
Test in Ausgabe:2/94

Land of Illusion

System:Game Gear
Note:1
Spieler:1
Level:13
Schwierigkeit:mittel
Hersteller:Sega
Continues:unbegrenzt
Speicher:4 MBit
Test in Ausgabe:4/93

Land of Illusion

System: ..Master System
Note:1
Spieler:1
Level:13
Schwierigkeit:mittel
Hersteller:Sega
Continues:unbegrenzt
Speicher:4 MBit
Test in Ausgabe:2/93

SPIROU

Der beliebte französische Comicheld mit Pagenuniform erlebte im Sommerloch '95 sein Mega-Drive-Debüt. „Spirou“, welcher vor allem durch den Gaston-Zeichner André Franquin populär wurde, muß sich in dem grafisch und akustisch sehr ansprechenden Modul mit dem größtenwahnsinnigen Roboter Marilyn auseinandersetzen. Dieser hat nämlich seinen Freund Professor Graf von



Rummelsdorf entführt, und das geht natürlich nicht!

Neben klassischen Jump&Run-Stages gehören auch Autoscroller oder Shoot'em-Up-Szenen zum Spiel dazu. So durchquert Ihr New Yorker Örtlichkeiten und sogar den Dschungel Palumbiens, stets auf der Suche nach Marilyn, denn der Professor ist recht bald befreit. Als Dank spendiert Euch dieser einige seiner Erfindungen, damit Ihr den zahlreichen Gegnern nicht mittellos gegenübersteht.

Das technisch hervorragend gelungene Jump&Run zeichnet sich ebenfalls durch seinen nicht immer leichten Schwierigkeitsgrad aus, der auch Profis einiges an Können abverlangt.



leisten, einen wichtigen Umsatzgaranten zu verlieren, oder? Ich möchte hier keineswegs Endzeitstimmung verbreiten, jedoch finde ich dieses Thema äußerst interessant, zumal, so hoffe ich, die vielen Mega-Drive-Besitzer in Deutschland und auch ich, gerne wissen würden, ob wir vor kurzer oder längerer Zeit mit dem Mega Drive wieder auf das falsche ‚System-Pferd‘ gesetzt haben?!

André Meißner, Plauen

GAMERS beruhigt:

1. Du sprichst hier ein für alle Leser interessantes Thema an, aber Ihr braucht Euch keine unnötigen Sorgen zu machen!

Die heutige Situation ist ja durchaus mit der vor einigen Jahren vergleichbar, als das MD auf den Markt kam. Natürlich haben sich da alle Hersteller auf die neue Konsole ‚gestürzt‘, weil sie mit der höheren Leistung auch (optisch) bessere Spiele produzieren konnten. Trotzdem kommen sogar heute noch Games für das Master System heraus. Allerdings ist es wirklich so, daß gerade kleine Hersteller nur noch Saturn-Spiele produzieren werden, da – wenn auf aufwendige Filsequenzen verzichtet wird – die Produktionskosten im Vergleich zu MD-Modulen sehr viel geringer sind. Außerdem ist es relativ einfach, ein PC-Programm – fast alle Firmen programmieren für PC, da er sehr stark verbreitet ist – für den Saturn umzusetzen. Nichtsdestotrotz wird gerade Sega (die viel Geld mit ihrem großen Softwareangebot verdienen) natürlich weiterhin ein System versorgen, von dem weltweit mehrere Millionen Einheiten existieren. Für die nächsten zwei Jahre braucht Ihr Euch keine Sorgen über Softwareachschub zu machen. Aber natürlich werden auf dem Saturn Spiele erscheinen, die es so (oder überhaupt) auf einem MD nie geben wird. Das ist halt der technische Fortschritt.

AUTOGRAMME PFUNDWEISE?

Hallo, GAMERS-Team! In der Postecke der neuesten GAMERS-Ausgabe (9/95) geht es um Autogrammkarten von David

DIE GEWINNER

aus GAMERS 8/95

Sega Sports Competition:

Ein Mega Drive geht an: David Schukk, Marksheim-Greifsbach
Je 1 ATP geht an: Patrick Zeidler, Freiburg; Ingeborg Gayer, Hamburg; Sebastian Schmitz, Wülfrath; Frank Weiß, Bochum

Das Virgin-Jahr 8/95

Michael Mosser aus Stuttgart gewinnt ein Mega Drive mit einem Cool-Spot-Modul

Dataflash

Je ein Action Replay geht an: Torsten Hase, Neustrelitz; Christian Heberle, Aufkirch; Michael Kurok, Donaueschingen; Tizian Roscher, Lüneburg; Ylra Schlotmann, Neuenrade

Perry. In einer Antwort habt ihr geschrieben, daß ihr welche bekommen habt. Wenn das bedeutet, daß ihr noch mehr von denen habt, dann möchte ich Euch bitten, daß ihr mir vielleicht auch eine Autogrammkarte schickt. Wäre echt nett von Euch.

Mario Bieh, Rothenburg

GAMERS relativiert

Tja, lieber Mario. In der Tat haben wir von dem hochgeschätzten David eine streng limitierte Anzahl von Autogrammkarten erhalten. Allerdings hat er uns den heiligen Schwur abgenommen, diese nur an verdiente Leserbriefschreiber des Volkes, die sich zusätzlich noch als ehrerbietige Fans seiner selbst offenbaren, weiterzuleiten. Und da reicht es beispielsweise nicht, 100 mal zu schreiben „Ich liebe Dich, David“ – das muß schon überzeugender sein und ganz tief aus dem Herzen kommen.

REDAKTIONSALLTAG

Hallo, GAMERS, ich finde Ihr seid die beste Sega-Zeitschrift, die es gibt. Es gibt wirklich nichts an Euch auszusetzen. Besonders die Saturn-Reportagen gefallen

mir. Weiter so! Jetzt zu meinen Fragen:

1. Mich würde interessieren, wie viele Leute bei Euch in der Redaktion arbeiten und wie der Arbeitsablauf ist, da ich vielleicht auch sowas in der Richtung machen will. Sind die Aufgaben festgesetzt, daß z. B. zwei Leute immer die Jump&Runs testen und einen Test darüber schreiben oder wird das immer gewechselt? Wieviel Zeit habt Ihr eigentlich, um zu einem getesteten Spiel den Test dazu zu schreiben? Wie heißt der Beruf, den Ihr ausübt? Heißt er Spieltester? Muß man als Spieltester die Games immer bis zum Schluß durchspielen, bloß um Fehler in den Programmen zu entdecken? Wenn nicht, erklärt mir bitte, was man als Spieltester machen muß. Was für eine Ausbildung/Abschluß braucht man für diese Berufe?
2. Werden die Hintergrundgrafiken für Adventures für PC (z. B. bei Monkey Island) erst als Skizzen/ganze Bilder vorgezeichnet, oder werden sie direkt auf den Computer einprogrammiert? Wenn es so einen Beruf gibt, wie heißt er, und was für eine Ausbildung/Abschluß braucht man dafür?
3. Wann kam die erste Ausgabe von

GAMERS raus? Gibt es für die ersten Ausgaben von GAMERS schon Sammelwert? Wenn die Ausgaben Sammelwert haben sollen, darf man dann keine Wettbewerbe aus den Ausgaben heraus schneiden? Darf man die Sammelkarten dann auch nicht rausnehmen?

4. In der Ausgabe 8/95, auf Seite 8 unten, habt Ihr das Wort „Anime“ benutzt. Sind das Filme? Wenn ja, warum heißen sie „Anime“?
5. Glaubt Ihr, daß irgendwann mal Sonic CD 2 auf Mega-CD rauskommt?
6. Was ist ein CD-X-Adapter?
7. Wann kommt die nächste GAMERS Special raus? In der 4. Ausgabe habt ihr bei der Vorschau geschrieben, daß Ihr in der nächsten Ausgabe zum „ultimativen Sonic-Special“ ausholt. Hab‘ ich die Ausgabe verpaßt, oder bringt Ihr keine GAMERS-Special mehr raus?

Sonja Hesse, Ratingen

GAMERS enthußt:

1. Da müssen wir erst einmal überlegen, arbeitet denn überhaupt jemand von uns? Aber Spaß beiseite. Zur Zeit ist unser Redaktionsteam (inklusive zweier



Chefredakteure – zu denen wir immer ganz artig sein müssen) neun Mann stark. Allerdings ist immer wer im Urlaub oder krank oder unterwegs oder kann aus anderen Gründen seine Arbeitskraft nicht zur Verfügung stellen. Jeder von uns hat zwar seine speziellen Fachgebiete, aber wir beherrschen natürlich auch die anderen Genres und verteilen die anstehenden Reportagen, Tests ect. (meist nach Interessenlage. Keiner muß immer nur Jump&Runs testen, sonst verliert man unter Umständen schnell die Lust am Genre. Je nach Spiel nehmen wir uns dann einen halben Tag bis zu einer Wo-



DAS 2. Virgin - JAHR

UNGLAUBLICH! Ein weiteres Jahr könnt Ihr an dieser gewohnten Stelle etwas Tolles abgreifen. Virgin macht's möglich und hat rechtzeitig zu Weihnachten sogar eine ganz besondere Überraschung für Euch auf Lager. Dazu in wenigen Wochen mehr!

Zu gewinnen gibt's wie immer ...
... ein MEGA DRIVE mit einem „EARTHWORM - JIM“ - MODUL
Ihr müßt uns nur eine Aufgabe erfüllen: Nennt uns mindestens ein Spiel, das der Earthworm-Jim-Programmierer Dave Perry bei Virgin entwickelt hat!

Schreibt die richtige Antwort auf eine Postkarte und schickt sie an:
GAMERS • Virgin 10/95 • Heilwigstraße 39 • D-20249 Hamburg
Einsendeschluß ist diesmal der 3. Oktober '95



che Zeit, um das Game ausführlich zu testen, Bilder zu machen und zu bearbeiten und letztendlich den Bericht zu schreiben. Als Redakteur (so nennt sich dieser Berufszweig) hat man aber auch noch eine ganze Menge mehr zu tun. Informationen müssen gesammelt werden, Firmen wollen kontaktiert werden usw. Da ist es keine Seltenheit, daß wir auch mal bis morgens um 3 Uhr hier sitzen und arbeiten. Wer so verrückt ist und sich für unseren Job interessiert, sollte möglichst über ein Abitur, gute Deutschkenntnisse, Schreiberfahrung und Fachwissen im Konsolen- und Computerbereich verfügen. Fremdsprachen wie Englisch, Japanisch und Französisch sind ebenfalls

Börse, und laß Dich überraschen, was die anderen dafür bieten. Natürlich muß so ein Sammelheft unbeschädigt und vollständig sein, sonst sinkt der Wert sehr stark.

4. In Japan gibt es eine sehr ausgeprägte Comic-Kultur. Diese sehr viel gelesene Buchform heißt in Nippon ‚Manga‘. Und mit der Erfindung des bewegten Bildes kamen auch bewegte Mangas, die den Namen Anime (von englisch animate: beleben) erhielten. Animes gibt es in Deutschland auf VHS-Kassette und fast immer in englisch oder japanisch mit englischen Untertiteln. Der typisch japanische Zeichentrickstil und die teilweise sehr ausgefallenen Stories erobern sich zur Zeit bei uns ein großes Publikum.

Mehr Infos erhaltet Ihr bei A.C.O.G. unter 0 26 2686 58 oder 13 20.

5. Hm, geplant ist im Moment nichts, aber wir halten unsere Lauerer sehr weit auf.

6. Mit dem CD-X, das wie ein Modul ins Mega Drive gesteckt wird, lassen sich auch amerikanischen oder japanische CDs auf den europäischen Mega-CD abspielen und umgekehrt. Eine recht praktische Sache, die allerdings auch kleine Nachteile hat. Beispielsweise laufen unter Umständen bei FMV-Spielen Bild und Ton nicht mehr synchron,

auch kann die Backup-Cartridge nicht mehr verwendet werden. Beste Lösung: Sowohl MD als auch Mega-CD umbauen lassen.
7. Gut gemachte Specials sind leider sehr zeit- und geldaufwendig. Der Verkaufserlös würde bei der momentanen Marktlage viel zu hoch sein. Und da wir Euch nicht irgendwelchen billig zusammengeschusterten Kram verkaufen wollen, lassen wir die Specials erst einmal ruhen.

IM URWALD DER SYSTEME

Hallo, GAMERS-Crew, echt nicht

schlecht, Euer Mag, halt eben 100% Sega. Ob auch ich Sega, genauer meinem Mega Drive, treu bleibe, bin ich mir heute nicht mehr ganz sicher, da auch wir Schweizer nun bald die Ehre haben, die PAL-Versionen von Sega Saturn und Sony PlayStation zu humanen Preisen und ganz legal käuflich zu erwerben. Da muß sich ein alter 16-Bitter wie ich schon fragen, ob eines dieser 32-Bit-Maschinchen unter den nächsten Weihnachtsbaum muß. Nur eben welches und damit gleich meine erste Frage:

1. Mal ganz ehrlich, welcher Kasten von den beiden ist leistungsfähiger?
2. Und wie ist es mit dem Ultra 64 von Nintendo? Wird es trotz niedrigerem Verkaufspreis das Rennen machen?
3. Wie sieht die Zukunft bei den Games aus? Aus den Berichten über die E3-Messe konnte ich entnehmen, daß gewisse (oder alle?) Spiele nur noch für ein System produziert werden. Auf gut deutsch heißt das, ich muß gleich alle drei Apparate kaufen. Und vor allem was mich speziell interessiert! Wie steht es mit EA Sports NHL '96, gibt's das wirklich nur noch auf dem SNE5?
4. Wird es auch für den Saturn ein ARP geben? Wenn ja, wie funktioniert das mit CD? O.k., das wär's. Vielen Dank Jungs und Mädels.

Daniel Hasler, CH-Ostermündigen



GAMERS informiert:

1. Siehe Antwort zu Kim Dupke!
2. Wieso trotz seines niedrigen Preises? Gerade das ist doch ein Kaufargument ..., aber wie schon gesagt kommt das

Ding nicht vor April nächsten Jahres, bis dahin kann viel passieren.

3. Siehe ebenfalls Antwort zu Kim Dupke! Wenn Du das Geld hast und alle Systeme kaufen willst, spricht nichts dagegen. Ansonsten muß Du Prioritäten setzen. Man kann halt nicht alles haben. Aber als Trost erscheint NHL '96 auch fürs MD – siehe Test Seite 39.

Was soll ich kaufen? Segas Saturn oder Sonys PlayStation!

4. Ja, Dataflash bringt ein Action Replay für den Saturn heraus. Es kommt in den Cartridge-Slot des Geräts und arbeitet dort wie auch im Mega Drive. Da nur die Daten im Speicher beeinflusst werden, ist es egal, ob diese von CD oder Modul kommen.

NOSTALGIE

Hallihallo! Mit meinen 23 Jahren und meiner schon langen Zockerkarriere von Videogames möchte ich mich mal kurz zu Saturn bzw. über seinen Preis äußern. Also, der Saturn kostet ca. 750 DM und bietet Spiele zum Verlieben ... Erinnern wir uns doch mal zurück an die Zeiten des Atari VCS 2600. Die erste Baureihe mit ‚Holzleiste‘ an der Frontseite, so um das Jahr 1980. Was kostete die Traumkonsole damals mit den tollen Spielen? Wenn ich mich recht erinnere so um die 600-700 DM – und das vor immerhin rund 13, 14 Jahren, als das Geld ja noch mehr wert war als heute. Meines Erachtens ist dieser Preis wohl nicht mit irgendwelchen Entwicklungskosten zu rechtfertigen, er war einfach viel zu hoch. Wenn ich heute mir die Games anschau, kann ich noch nicht mal begreifen, daß ich davor auch nur fünf Minuten verbracht habe! Wenn man dann das Preisverhältnis sieht, dürfte klar sein, daß der Saturn nicht zu teuer ist, zumal damit sicherlich auch viele Erwachsene sehr viel Spaß haben. Außerdem kann ich mir nun endgültig den Gang zur Spielothek und somit auch die

(mittlerweile üblichen) 2 DM pro Spiel sparen. Wenn dann auch noch das Modul zum Abspielen von Video-CDs und Foto-CDs dazu kommt, wird es ja schon zur Pflicht, ihn sich für diesen Preis zu kaufen. Nun noch eine Frage: Das Modul VR Deluxe hat keine Batterie, wiegt aber genausoviel wie eines mit Batterie, z. B. Golf Magazine. Metal Head wiegt spürbar weniger weil es, so nehme ich an, keine Batterie hat – logisch! Aber warum?

Arne Christmann, Dehm



hilfreich. Wenn alle (oder

zumindest ein Großteil) dieser Voraussetzungen erfüllt sind, kann man sein

Wieviel Sammelwert hat eigentlich die allererste GAMERS?

Glück mit einer Bewerbung an die einschlägigen Verlage versuchen. Spieltester hingegen müssen eigentlich nur eines können: spielen. Das dafür aber wie junge Götter. Diese harten Jungs arbeiten dann direkt bei den Entwicklern und testen die Software auf Herz und Nieren. Wie fast überall helfen auch hier gute Kontakte oder eine Anfrage bei den Herstellerfirmen.

2. Die meisten Grafiken werden noch per Hand gezeichnet und dann in den Computer eingescannt, um weiterbearbeitet zu werden. Der Trend geht aber zu komplett Computergenerierten Welten hin. Um Grafic-Artist zu werden braucht man eine grafische Ausbildung und einschlägige Erfahrung.

3. Die allererste Ausgabe erschien im Januar '92 (man ist das lange her) und ist mittlerweile natürlich unbezahlbar! Mit dem Sammelwert ist das so eine Sache. Ein Gegenstand (z. B. die erste GAMERS) ist soviel wert, wie irgend- ein anderer dafür bereit ist auszugeben. Verbindliche Aussagen sind da immer schwer zu geben: Unser Vorschlag: Inseriere Deine alten Ausgaben in der

3W 3W GAMERS 3W 3W

MEIN 3 - W Ü N S C H E T I C K E T

GAMERS – Euer Mitmach-Magazin!

Wir haben uns was Nettes für Euch ausgedacht: Das ‚3-Wünsche-Ticket‘! Schreibt auf dieses Ticket einfach, welche Sammelkarte, eine Lösungshilfe zu welchem Spiel und einen Bericht über welches Thema Ihr in der nächsten Ausgabe sehen wollt – sind genügend andere Leser auch Eurer Meinung, reagieren wir prompt.

Na, ist das ein Wort?

MEINE 3 W Ü N S C H E :

Sammelkarte

Lösung

Bericht

Den Coupon ausschneiden, auf eine Postkarte kleben – und ab geht die Post!

GAMERS • 3-W-Ticket • Heilwigstraße 39 • 20249 Hamburg

GAMERS erinnert sich:

Ja, das waren damals noch Zeiten! Bemerkenswert, wie sich Technik und Preise entwickelt haben. Der Grund für die damaligen hohen Preise lag in der Tat nicht an hohen Entwicklungskosten für Spiele, sondern vielmehr in den Preisen für die elektronischen Bauteile. Und die sind durch Massenfertigung und technischen Fortschritt immer weiter gesunken. So ein kleiner Mikroprozessor, wie er beispielsweise im Master System seinen Dienst tut, war seinerzeit kaum für unter 100 DM zu haben – heute bekommt man ihn für Zweimarkfüßlich fast geschenkt. Und trotz sinkender Preise stieg die Leistung ständig, so daß der Preis für den Saturn zwar recht hoch ist – aber eben auch doch nicht ...

An meinem Mega Drive hat es unten rechts so einen Schacht ...

Die Frage mit dem Gewicht eröffnet völlig neue Sichtweisen. Sollen wir in unser Wertungsschema künftig auch noch das Gewicht mit aufnehmen? Sollen wir ab 275 Gramm Modulgewicht ein Extra-Gütesiegel vergeben? Aber im Ernst: Ein Idealgewicht für Module gibt es nicht. Als Faustregel könnte man sagen, daß ein umfangreicheres Modul mehr Speicherchips benötigt und dadurch etwas schwerer wird, allerdings muß das nicht unbedingt sein ...

ACTION-REPLAY-TROUBLE

Hallo, GAMERS-Team, zuerst ein ganz dickes Lob an Euch. Eure Zeitschrift ist echt oberste Sahne. Doch nun zu meinen Fragen:

1. Ich habe ein schon etwas älteres MD und habe mir dafür ein ARP gekauft. Wenn ich es nun aber in den Modul-



schacht stecke und ein anderes Spiel darauf, die Parameter eingebe und dann Start drücke, läuft alles noch normal. Aber sobald ich den kleinen Schalter nach oben schiebe, stürzt das Spiel in neun von zehn Fällen ab. Woran kann das liegen?

2. Ich werde mir in den kommenden Wochen den Saturn kaufen, welche Spiele empfiehlt ihr mir?

3. Wird es Knuckles Chaotix auch bald auf dem MD oder Saturn geben?

André Dittrich, Bremen

GAMERS empfiehlt:

1. Es kann durchaus sein, daß der Modulschacht schon etwas „ausgeleiert“ ist und Du beim Betätigen des Schalters ganz einfach einen Wackelkontakt aus-



lös. Hierzu ein kleiner Tip: Probiere doch einfach mal, aus dünnem Karton einen Keil zu basteln, der das ARP bombenfest im Schacht verankert – vielleicht hilft das ja. Ansonsten könnte eine Reinigung der Kontakteleuten Abhilfe schaffen, vielleicht verträgt sich aber auch das Spiel absolut nicht mit dem Action Replay.

2. Das kommt natürlich auf Deine Vorlieben an. Schau mal in den Kästen, da findest Du die besten Games jedes Genres.

3. Nichts genaues weiß man nicht! Tut uns auch leid.

Die besten Saturn Spiele

Jump&Run	Clockwork Knight 1 & 2, Bug!
Prügel	Virtua Fighter
Renn	Daytona USA
Sport	Int. Victory Goal
Action	Panzer Dragoon, Parodius

WAS SOLL DAS?

Hallo, GAMERS-Crew, ich will gleich mal mit Schleimen anfangen! (Und danach werden meine Fragen beantwortet!) Also: GAMERS finde ich mit Abstand die beste Zeitschrift, die es gibt. Bravo, weiter so! Jetzt zu den Fragen:

1. An meinem Mega Drive (Genesis) hat es unten rechts so einen Schacht, der so aussieht wie ein Batterieschacht. Als ich ihn entdeckt habe, habe ich ihn sofort aufgemacht. Ich sah dann etwas ähnliches wie das unten an einem Modul. Tut meine Frage: Was ist das und wozu braucht man das?

2. Wieviel Strom verbraucht eigentlich so eine Konsole wie Mega Drive oder SNES?

Gabriel Virk, CH-Biel

GAMERS klärt auf:

1. Die besagte Steckerleiste dient dazu, Zusatzgeräte wie etwa das Mega-CD anzuschließen.

2. Unten auf den Geräten ist ein kleiner Aufkleber, der Dir alle notwendigen Informationen liefert. Die Formel für die Ermittlung der Leistungsaufnahme wird Dir Dein Physiklehrer sicherlich nochmals gerne erläutern, wir verraten Dir zumindest soviel, daß es bei beiden Geräten so ungefähr um die 12 Watt sind.

GAME-GEAR-GIER

Hallo, GAMERS-Crew! Da ich seit geraumer Zeit stolzer Besitzer eines Game Gear bin, möchte ich Euch gerne ein paar Fragen stellen:



1. Gibt es eine Zeitschrift, in der ausschließlich Game-Gear-Spiele getestet und benotet werden?
2. Welche Prügelspiele würdet ihr mir für das Game Gear empfehlen?
3. Könntet ihr mir das Game-Gear-Soft-Case zusenden?

Stefan Gsaller, A-Heiligenblut

GAMERS empfiehlt:

1. Nein, so eine Zeitschrift ist uns beim besten Willen nicht bekannt.
2. Da gibt es zum Glück einige. Fatal Fury Special, Mighty Morphin Power Rangers, Streets of Rage 2 und WWF Raw, um ein paar zu nennen.



3. Für Bestellungen aus dem GAMERS-Shop haben wir in jeder Ausgabe eine wunderhübsch gemachte Bestellkarte!!!

HILFE, ES BRENNT

Liebes GAMERS-Team! Ich habe ein paar brennende Fragen an Euch, von denen ich hoffe, daß Ihr sie „löschen“ könnt.

1. Für mich ist Road Avenger (Mega-CD) eines der besten Spiele überhaupt. Es beinhaltet Action, tolle Autos, eine hervorragende Grafik, atemberaubende Zwischensequenzen und eine passende Hintergrundmusik. Warum gibt es nicht mehr von dieser Sorte, bzw. warum hört und sieht man vom „Wolfe am“ nichts mehr?

2. Wollt ihr wirklich eine Liste mit den besten „Ex- und Intros“ machen? Wenn ja, meine Vorschläge für die Top Ten: Road Avenger und Power Rangers (beide Mega-CD).

3. Ich hoffe, Ihr kennt das Computerspiel Full Throttle (Vollgas) von Lucas Arts. Da ich keinen Computer besitze, würde ich ganz gerne auf dem Sega „Vollgas“ geben, da ich dieses Spiel in mehrerer Hinsicht sehr interessant finde. Es wäre mir egal, ob man dafür mehrere CDs benötigen würde, solange die Grafik, die Sprache und

die Musik erhalten bleiben. Frage: Könnte man ein Computerspiel wie Vollgas auch für das Mega-CD (in Verbindung mit einem 6-Tasten-Controll-Pad) adaptieren, wo doch Spiele wie Psycho Pinball auch für den Computer erhältlich sind? Besteht die Möglichkeit, so etwas zu veranlassen?

4. Ich habe lange versucht festzustellen, wofür die „CD+G-Taste“ eigentlich ist. Jetzt, da ich es (dank Euch) weiß, frage ich mich, warum es jetzt keine CDs für diese Funktion gibt. Kann man mit der „CD+G-Funktion“ auch Musikvideos von CD-i oder Videodiscs abspielen?

5. Warum gibt es das Spiel Outrun (die Automatenversion ist phantastisch) nicht auch auf Mega-CD? Wäre doch echt ein Hammer?

Norbert Tributsch, A-Villach

GAMERS löscht und winkt ab:

1. Optisch ist Road Avenger sicherlich beeindruckend, die spielerische Seite ist allerdings Geschmackssache. Vielleicht haben sich ja doch nicht so viele Leute dafür begeistern können, so daß Wolfteam keinen weiteren Handlungsbedarf in dieser Richtung sieht.

2. Wie denkt die übrige Leserschaft über eine solche Rubrik? Wortmeldungen sind ausdrücklich erbeten.

3. Ohne extrem starke Abstriche in Sachen Grafik ist ein Game wie Full Throttle leider nicht auf dem Mega-CD realisierbar, dazu liefert das Gerät einfach zu wenig Farben. (Der 6-Button-Contoller hilft da auch nicht viel weiter.)

4. Der CD+G-Standard ist schon etwas älter und war damals nicht so der wahre Renner. Entsprechend schwer ist es, heute noch an solche Scheiben ranzukommen. CD-i- und Videodiscs sind über diesen Menüpunkt leider nicht abspielbar, so daß der Button im



Dieses Kunstwerk sandte uns Hannes Barthel, Dresden Mega-CD-Menü

wohlfühl auf immer und ewig ungenutzt bleiben wird.
5. Immerhin gibt es ja das Modul, und das ist auch schon etwas wert. Gut, etwas besserer Sound und einige imposante Zwischensequenzen hätten durchaus ihren Reiz, aber man kann sicherlich auch ohne sie leben.

GARFIELD

Nachdem in letzter Zeit immer mehr Comicfiguren ihren Weg in die Schaltkreise des Mega Drive fanden, gesellt sich jetzt auch der smarte, gelbe Kater dazu.



Nach Anstrengungen macht sich der Trainingsrückstand bemerkbar



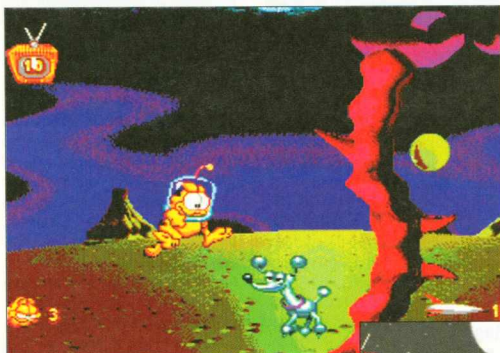
Die Invasion der Comic-Helden hält weiterhin an. Wie Ihr schon in GAMERS 9/95 lesen konntet, erlebt „Spiro“ seine Abenteuer nun nicht mehr ausschließlich auf Papier, sondern auch auf Segas 16-Bitter. So verhält es sich demnächst auch mit der wohlgenährten Katze, deren Leibspeise ein italienisches Nudelgericht ist.

FÜR IMMER GEFANGEN IN DER FERNSEHWELT ?

Als „Garfield“ und Odie eines Morgens ein kleines Mißgeschick mit Jons Fernseher passierte, machten sie sich sofort daran, diesen zu reparieren. Da sie einige Teile nicht wieder eingesetzt haben, werden die beiden Freunde von der Flimmerkiste geschluckt. Nun muß der pelzige Held sich in Filmszenen, wie beispielsweise „Catsablanca“, behaupten, um zurück nach Hause zu gelangen. Das Spiel ist ein Jump&Run-Spaß, der nicht nur die Kleinen begeistert, sondern auch die älteren



In der ägyptischen Grabkammer ist Vorsicht für den gelben Kater geboten



Nicht einmal auf anderen Planeten ist man sicher. Hier sorgt ein Welt-raumpudel für Gefahren



Semester ansprechen wird. Liebevoll animiert läuft und springt der gestreifte Vielfraß durch komplexe Level. In diesen muß er oftmals all seine Geschicklichkeit beweisen und den richtigen Weg finden. Natürlich warten auch Gegner auf den klugen Vierbeiner. Skorpione und feuer-speiende Wüstenmäuse sind nur einige der Bösewichter, die Garfield das Leben schwer machen. Sogar sein Spielkamerad Odie, welcher in Form einer Wolke durch die Bilder fliegt, heizt ihm mit Blitzen ziemlich übel ein. Schwingt sich der bekannteste Ka-



Zwischen Kabeln und Drähten wird die Geschicklichkeit getestet

Die Katze auf dem heißen Zugdach. Hoffentlich fliegt der Bogart-Hut bei der rasanten nächtlichen Reise nicht weg



AUCH EINE GAME-GEAR-VERSION IST GEPLANT



Hier winkt dem korpulenten Helden ein Extraleben

Game-Gear-Version geplant ist, überzeugt mit tollen Animationen und Einfallsreichtum bei der Levelgestaltung. Bleibt nur zu hoffen, daß der Sound in der Endversion dem tollen Gesamteindruck angepaßt wird. Einen ausführlichen Test könnt Ihr in einer der kommenden Ausgaben lesen.

Tasso Kohlhofer

ter der Welt mit einer Liane über einen Abgrund, stößt er einen mark-erschütternden Tarzan-Schrei aus. Steht er allerdings nur auf einer Stelle und erholt sich von den Strapazen seiner Odyssee, hechelt er so, als hätte er gerade einen Triathlon hinter sich. Manchmal beginnt der kleine Racker auch zu tanzen, oder er stept ungeduldig mit dem Fuß. Der Mega-Drive-Spaß, von dem auch eine



Der Fluch des Pharaos! Wird der Lasagnieliebhaber den Weg aus diesem Labyrinth finden?



In schwin-
delere-
gende
Höhen
geht es im
Zirkuszelt

Der fiese
Dompteur
will den
Elefanten
nicht ge-
hen lassen

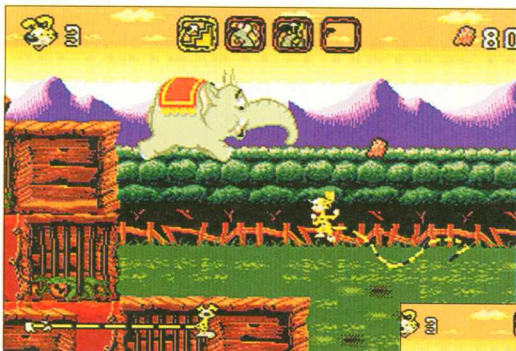


VIEW
preW

MEGA DRIVE • SEGA • 1 Spieler
Kommt im Oktober

MARSUPIAMI

Achtung, Jump- & Run- und Knobel-fans: Bald gibt's fri-sche Kost auf dem MD! Mit „Marsupi-lami“ findet eine weitere Comiclizenz den Weg ins digita-le Zeitalter.



Tast, föhl. Uups! Irgenwie fehlt da der Boden. Gleich legt der Elefant eine gepflegte Bauchlandung hin

tenbaby sicher zum Ziel begleiten. Auf dem Weg liegen zahlreiche Hürden, die es zu bewältigen gilt. Der viel zitierte lange Schweif Marsupilami's ist dabei eine große Hilfe. Mit ihm legt es

Treppen, hebt Lasten, springt höher oder vertreibt lästige Bösewichter. Diese Eigenschaften sind durch Icons anwählbar, die unterwegs eingesammelt werden können. Das ist aber nicht alles, was eingehemst wird. Verschiedene Früchte sowie Extrazeit sind ebenfalls in den Leveln verstreut. Weiß der Spieler an einer Stelle nicht weiter, erscheint wenig später ein Vögelchen, das nützliche Tips gibt. Das Spiel ist ein als Jump&Run gut getarn-

tes Tüftelspiel, welches besonders zu Beginn gar nicht leicht zu meistern ist. Vor allem das Zeitlimit sitzt stets beängstigend im Nacken.

Der Grafikstil basiert natürlich auf der Comicvorlage und hinterließ in der uns vorliegenden Version einen guten Eindruck. Für Komfort wurde ebenfalls gesorgt: Neben den wichtigsten europäischen Sprachen sind drei Schwierigkeitsgraden wurde sogar noch ein Paßwortspeicher ins Modul gepackt.

Ein ausführlicher Test wird in einer

der kommenden Ausgaben nachgereicht. Um Euch die Wartezeit zu verkürzen, könnt Ihr ja mal in Eurem lokalen Comic-Shop nach den Marsupilamige-schichten fragen. Es lohnt sich!

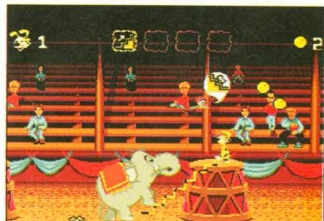
Christian Henning



Alte Comicweisheit: Elefanten haben Angst vor Mäusen



Hau ruck! Der Allzweckschwanz hievt sogar ein Elefantentbaby hoch



Mit dem Treppen-Icon helft Ihr dem trägen Dickhäuter über Hindernisse



Nachdem der Feurring vom Elefanten gelöscht wurde, wird der Abschnitt im Triumphritt verlassen

Die Comics des französischen Zeichners André Franquin sind weltweit, insbesondere in Europa, bekannt und beliebt. Jeder Comic-Shop bietet ein reichhaltiges Repertoire an Abenteuern von ‚Gaston‘, ‚Spirou und Fantasio‘ und eben dem Marsupilami. Auffallend an diesen Comics ist die große Resonanz von erwachsenen Lesern. In Kürze werden alle Mega-Drive-User unter Euch in den Genuß kommen, ein Abenteuer des munteren Hüpfers zu erleben. Bei Marsupilamis erstem Video-spielauftritt reist Ihr mit ihm um

HUBA! HUBA!



Eine Zirkuskonone feuert Marsupilami gen Zeltpitze

die Welt und bewältigt knifflige Jump&Run-Etappen. Schnell stellt sich jedoch heraus, daß das Haupt-thema des Spiels im Knobelbereich liegt. So zum Beispiel muß der Titelheld im Zirkuslevel ein Elefan-

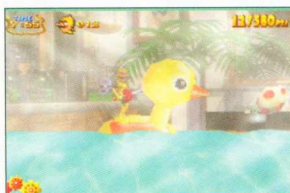




CLOCKWORK



Elegant streckt sich Pepperouchau zum Sprung. Man achte auch auf die süße Schildkröte!



Die Wasser- und Nebel effekte sind in dieser Stage besonders gut gelungen

Nach jeder Stage wartet auf diesem Laufband ein Extraleben auf Euch

Der große Turm dreht sich in bester Nebulus-Manier um seine Längsachse, und Ihr müßt fleißig hochspringen



Man hat's schon schwer, besonders wenn man nur ein kleines Aufziehspielzeug ist. Doch unser Held macht sich darüber kein Kopfzerbrechen, sondern zieht mutig los, um seine entführte Geliebte zu retten. Super Grafik gibt's dabei noch kostenlos dazu. Freut Euch also auf den zweiten Teil des Saturn-Vorzeige-Jump&Runs!

Er ist zurück! Nachdem wir in der vorherigen Ausgabe nochmals den ersten Teil von „Pepperouchaus Adventure“ unter die Lupe genommen hatten, flatterte uns nun der gerade fertiggestellte zweite Teil auf den Schreibtisch. Allerdings handelt es sich hierbei nicht unbedingt um eine Fortsetzung. Alle Anzeichen sprechen dafür, daß Sega damals unbedingt ein gutes Jump&Run zum Saturnstart in Japan brauchte, und so mußten die Programmierer Ihr erst halbfertiges Spiel lauffähig machen. Die Zwischenzeit nutzten sie aber fleißig und werkelten noch weiter am Spieldesign. „Clockwork Knight 2“ setzt zwar in der Story dort an, wo der erste Teil damals aufhörte – der Kampf gegen den

Fernseher – ist grafisch aber dem Vorgänger weit überlegen. Nur der gerenderte Vorspann ist sonderbarerweise von schlechterer Qualität als beim Vorgänger, doch dafür werden wir anderweitig belohnt. Die schon damals eindrucksvollen 3-

DIE EINDRUCKS-VOLLSTEN ENDEGEGNER DIE ES JE GAB

D-Effekte werden nun noch geschickter in Szene gesetzt. So könnt Ihr z. B. in manchen Stages in den hinteren Teil des Bildes gelangen und praktisch parallel zur normalen Ebene spielen. Auch sind einige neue Spielelemente und Gegner dazugekommen. In zwei (sehr witzigen) Abschnitten reitet Ihr z. B. auf Eurem Spielzeugpferd, was nicht nur absolut lustig aussieht, sondern auch eine Menge Spaß macht. Neu ist auch die Möglichkeit, vier verschiedene Spielkarten zu entdecken und umzudrehen, um dadurch einen goldenen Schlüssel zu erhalten. Für Unkundige: Die Lebensenergie unseres Helden

wird (sinnigerweise) durch Zahnrad angezeigt. Bronze- und Silber-schlüssel können diese wieder auffüllen, wenn denn welche verlorengegangen sind. Ein goldener Schlüssel aber gibt noch ein zusätzliches Zahnrad; das kann man immer gebrauchen!

Spielerisch ist alles beim bewährten alten geblieben. Ihr zieht mit Eurem Uhrwerk-Ritter durch die Zimmer Eures Hauses und bekämpft dabei mit Eurem kleinen Schlüssel-Schwert Unmengen von wildgewordenem Spielzeug. Betäubte Gegner könnt Ihr aufnehmen und als abschreckende Maßnahme wegwerfen. Das Ganze hat natürlich den positiven Nebeneffekt, daß getroffene Widerlinge dadurch ebenfalls ausgeschaltet werden. Um



KNIGHT 2



Dieser Papiertiger kann sehr viel ungemütlicher werden als sein Namensvetter



Die Kanonen schießen Euch zwischen verschiedenen Spielebenen hin und her



Diesen Jungen solltet Ihr erstmal in Action erleben, da bleibt kein Auge trocken



Gerenderte Vorspanne sind mittlerweile Standard. Clockwork Knight 2 hat natürlich auch einen.



Wie im ersten Teil, seht Ihr alle Spielzeuge zu kitschiger Musik zusammen feiern. Da wird gelacht und getanzt und natürlich ...



... auch fleißig Musik gemacht. Alle Akteure des ersten Teils lassen sich wieder blicken und eigentlich könnte alles wunderschön sein, ...



... wenn sich nicht das Fernseher-Monster als Entführer betätigen würde. So geht also die ganze Geschichte wieder von vorne los ...



... und Pepperouchau muß wieder auf seinem Spielzeuggaug losziehen, um die arme Chelsea zu retten. Viele Chancen hätte er da nicht, wenn nicht seine gute Freunde zu ihm halten würden.

„Hm, ganz schön schmutzig die ganze Story. Aber was soll's, das Game ist in Ordnung. Viel Glück, Clockwork Knight!“

alle Teile der recht verzweigten Stages zu sehen, müßt Ihr wieder fleißig nach versteckten Wegen und Extraboxen Ausschau halten, die Euch dann in abgelegene und versteckte Teile befördern. Gerade dort finden sich meist Unmengen von Boni und Extras, die sich nicht nur auf dem Punktekonto gut machen, denn nach jedem Level dürft Ihr Eure gesammelten Kronkorken wieder beim Roulette riskieren. Bitternötige Extraleben warten dort darauf, gewonnen zu werden. Eines davon könnt Ihr allerdings auch zum Ende jeder Stages ergattern, falls Ihr auf einem Laufband den jeweils angegebenen, blinkenden Buchstaben erspringt und somit den Clockwork-Knight-Schriftzug vervollständigt!



Den größten Fortschritt hat Clockwork Knight 2 jedoch bei den Endgegnern zu verzeichnen. Sie sind absolut phänomenal! Noch nie gab es so eindrucksvolle Bosse auf einer Konsole zu bewundern. Zoomen, rotieren und morphen, es gibt kaum ei-

DER SATURN ZEIGT EINMAL MEHR, WAS ER KANN

nen Effekt, den die Programmierer nicht genutzt haben. Allein für diese gewaltigen Obermotez lohnt sich schon fast der Kauf des Jump&Runs. Doch Achtung! Während der erste Teil noch durchgängig relativ einfach war, zieht bei CK2, gerade im Uhrwerkturn, der Schwierigkeitsgrad ganz schön an. Da braucht man schon einige Leben. Zum Glück wird das Abenteuer aber besonders in diesem Level durch eindrucksvolle 3-D-Spielereien verübt. Gerenderte Riesenzahnräder und hohe Türme drehen sich hier super flüssig und erzeugen eine ganz eigene Atmosphäre, da nimmt man auch mal

ein paar Versuche zusätzlich in Kauf. Ob die deutsche Version, wie schon der erste Teil, günstiger über den Ländertisch wandert, wird sich noch zeigen. In Japan zumindest kosten beide Teile nur jeweils um die Hälfte eines ‚normalen‘ Spieles. Sobald auch wir mitteleuropäischen Gamer in den Genuß dieses beeindruckenden Stückes Software kommen, liefern wir Euch einen kompletten Testbericht. Bis dahin müßt Ihr entweder den ersten Teil spielen oder auf die (ziemlich teure) Importversion zurückgreifen.

Maris Feldmann



Wie Jump&Runs mit Kriech- und Krabbeltieren aussehen, wissen wir seit ‚Earthworm Jim‘ ja schon. Was ergibt sich aber, wenn zusätzlich noch die 3-D-Fähigkeiten der neuen Konsolen mit ins Spiel kommen?

Eigentlich könnte das Leben eines Käfers ganz lustig und gemütlich sein: den ganzen Tag auf dem faulen Chitinpanzer liegen, von Zeit zu Zeit mal einen Baum kahlfressen und eventuell auch noch einige eingebilddete Regenwürmer mit obszönen Telefonanrufen belästigen. Dummerweise gibt es allerdings auch so manch unangenehme Sache im Käferleben, beispielsweise Queen Cadavra, die fiese Spinnenkönigin. Die hat nämlich eine Vorliebe für knusprigen Käferbraten und

läßt keine Gelegenheit aus, um ihre königliche Vorratskammer aufzufüllen. Diesmal allerdings hat sie bei ihrer Jagd einen kleinen Fehler gemacht, denn die Käferfamilie, die seit kurzem hübsch eingesponnen in ihrem Nest baumelt, hat einen Freund. Nein, es ist kein Regenwurm im Kampfanzug, sondern Bug, ein ganz normaler Käfer wie du und ich. Und der kleine Grünling ist fest entschlossen, seine Freunde aus den Klauen des Grauens zu

befreien. Daß er es dabei nicht ganz einfach und sich mit allerlei königlichem Ungeziefer herumzuschlagen hat, dürfte wohl klar sein. Durch sechs gefahrvolle Welten führt ihn seine Reise, bis er der fiesen Spinne endlich das Handwerk legen kann. Und diese Welten haben es in sich – nicht nur, was Käferstreß angeht ... Auch die Optik ist bemerkenswert, denn in diesem 3-D-Jump&Run bleibt die Kamera immer dicht am Mann, Verzeihung, Käfer und liefert so beeindruckende Ansichten.



Durch das Einsammeln der versteckten Münzen gelangt der Käfer in Bonusrunden



Frisch gespuckt ist halb gewonnen – irgendwie muß man sich ja zur Wehr setzen ...

Die 3-D-Fähigkeiten des Saturn ermöglichen die Darstellung interessanter Ansichten



Diesmal hat sich Queen Cadavra bei der Wahl ihres Mittagessens wohl leicht vergriffen

Neben origineller Optik und einem witzigen Soundtrack besticht das Spiel auch durch jede Menge Gameplay: Knifflige Geschicklichkeitsübungen, kleine Puzzleeinlagen sowie jede Menge Extras und versteckte Bonusrunden versprechen langen Jump&Krabbel-Spaß. Die neuesten Erkenntnisse aus der Welt der Kriechtiere sowie einen ausführlichen Test präsentieren wir Euch in einer der nächsten Ausgaben sobald uns die fertige Version endlich vorliegt.

Michael Anton



VIRTUA FIGHTER

Noch bis vor einem Jahr wußte niemand (außer Mathematikern) was Polygone sind. Heute aber benutzt sie jeder Halbwüchsige!

Während sich Saturn-Besitzer schon seit einiger Zeit auf die Polygonköpfe hauen dürfen, müssen sich die Freunde des 32X noch gedulden. Erst zum diesjährigen Weihnachtsgeschäft wird die lange erwartete Umsetzung für den MD-Aufsatz fertiggestellt sein. Die Rede ist natürlich von „Virtua Fighter“, dem Sega 3-D-Prüger. Doch was sollen wir erwarten? Schon der Saturn hatte so seine Probleme, schließlich hätte die Hardware für VF einen großen Automaten,

und nun soll ein noch kleineres Gerät den Spielspaß auf die Mattscheibe bringen ...

Doch macht Euch keine unnötigen Sorgen. Wie wir aus der Vorversion bislang ersehen konnten, haben die Programmierer bei Sega kleine Wunder vollbracht. Alle Kämpfer werden mit dabei sein und auch keiner der Spielmodi wird fehlen. Das Drumherum bleibt also genauso wie bei der Saturn-Umsetzung. Noch viel beeindruckender ist aber die Grafik. Anscheinend schaffen es die Sega-

Jungs, eine (fast) 1:1 Umsetzung auf das 32X zu zaubern. Wir wollten erst unseren Augen nicht trauen, denn optisch unterscheiden sich beide Versionen nur geringfügig. O. k., die Schatten sind nicht mehr realistisch, und der Untergrund hat einen Teil seiner Texturen verloren. Aber so was fällt im Eifer des Gefechts gar nicht auf, denn die Kämpfer – auf die es ja schließlich ankommt – sind ganz hervorragend gelungen.

Wenn Sega es gelingt, auch alle Moves und die gute Spielbarkeit

VIEW

32X • SEGA • 1 Spieler
Kommt im Dezember



Das ist der schönste Augenblick beim Kampf! Der „Winner“ Schriftzug beweißt, daß Du der Größte bist

auf 32X „herüberzuretten“, steht allen 32X-Besitzern ein wahrlich wunderbares Weihnachtsgeschäft ins Haus. Diesen Titel solltet Ihr dann auf jeden Fall auf Euren diesjährigen Wunschzettel vermerken.

Maris Feldmann



Ziemlich virtua hier! Nur gut, daß man kein richtiges blaues Auge bekommt



Gut zugeschlagen ist halb gewonnen – meinen unsere Jungs aus der Anzeigenabteilung



So kann's kommen. Ein „Ring Out“ ist immer ärgerlich



Acht Fighter (plus Endgegner Dural) warten darauf, ausgewählt zu werden



0931571601 ODER 06



BATMAN & ROBIN



SPIROU



COMIX ZONE

Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade
11868

**THEO
VERS**



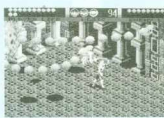
FEVER PITCH SOCCER



PRIMAL RAGE



THEME PARK



LIGHT CRUSADER



THE STORY OF THOR

MEGA DRIVE 32X

MEGA DRIVE 32X	359.-
BLACKHAWK (OKT.)	99.-
KNUCKLES CHAOTIX	109.-
METAL HEAD	129.-
MOTHERBASE	119.-
NFL QUATERBACK CLUB	129.-
OUTPOST (OKT.)	109.-
SCOTTISH OPEN	109.-
STELLAR ASSAULT	119.-
TOUGHMAN CONTEST	99.-
VIRTUA FIGHTER (OKT.)	109.-

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE II OHNE SPIEL	189.-
MEGA DRIVE SPORT SET	269.-
MEGA DRIVE 6 PACK	289.-
6 BUTTON TP 515 CONTROLLER	24.-
4 PLAYER ADAPTER 2 (SEGA/EA)	59.-
SEGA GAMES GUIDE	29.90
ACTION REPLAY 2 PRO	89.-
ADDAM'S FAMILY VALUES	109.-
ALLADIN	79.-
ALIEN SOLDIER	99.-
ANIMANIACS	79.-
BATMAN FOREVER	119.-
BATMAN & ROBIN	119.-
COMIX ZONE (SEPT.)	109.-
EXO SQUAD	109.-
FLINTSTONES - THE MOVIE	104.-
F-1 CHAMPIONSHIP (DOMARK)	99.-
JUSTICE LEAGUE	99.-
JUDGE DREDD	99.-
LANDSTALKER	109.-
LIGHT CRUSADER (DT. TEXT)	114.-
LOTHAR MATTHÄUS SUPER SOCCER	109.-
MARIO BASLER FEVER PITCH SOCCER	109.-
MEGA BOMBERMAN (1-4 SPIELER)	99.-
MR. NUTZ 2	109.-
NHL HOCKEY '96	99.-
PAC PANIC	69.-
PETE SAMPRAS '96	99.-
PGA TOUR GOLF III	94.-
POWER RANGERS	94.-
PRIMAL RAGE	119.-
PUTTY SQUAD	109.-
ROCK 'N ROLL RACING	99.-
SAMURAI SHOWDOWN	109.-
SEAQUEST DSV	114.-
SCHLÜMPFE	99.-
SKELETON KREW	109.-
SONIC COMPIATION (SONIC 1&2; DR. ROBOTNICS)	109.-
SONIC SPINBALL	89.-
SONIC & KNUCKLES	89.-
SPIROU	109.-
STARGATE	99.-
STAR TREK DEEP NINE (SEPT.)	109.-
STORY OF THOR	119.-
STRIKER	119.-
SUPER STREETFIGHTER II	119.-
SYNDICATE	109.-

THEME PARK	109.-
THE PUNISHER	109.-
TOTAL FOOTBALL	119.-
VECTOR MAN (OKT.)	109.-
VIRTUA RACING	119.-
WARLOCK	99.-
WEAPON LORD	114.-

MEGA CD

MEGA CD II MIT 4 SPIELEN!	499.-
DUNGEON MASTER II	99.-
DUNGEON EXPLORER II	99.-
FAHRENHEIT	109.-
FATAL FURY SPECIAL	84.-
FLYING NIGHTMARE	109.-
HEIMDALL	99.-
JURASSIC PARK DT.	89.-
KEIO FLYING SQUADRON	89.-
LORDS OF THUNDER	109.-
LEMMINGS 2	99.-
MIDNIGHT RAIDERS	109.-
PAWS OF FURY	59.-
REBEL ASSAULT	99.-
ROAD RASH	109.-
SCHLÜMPFE	109.-
SAMURAI SHOWDOWN	89.-
SHINING FORCE	109.-
SONIC	79.-
SPACE ADVENTURE	99.-
STARBLADE	99.-
SUPER STRIKE TRILOGI	99.-
SURGICAL STRIKE	109.-
SYNDICATE	109.-
THEME PARK	99.-
THUNDERHAWK	99.-
TOMCAT ALLEY (DT. SPRACH.)	109.-
WORLD CUP GOLF	94.-

GAME GEAR

GAME GEAR 4 FUN SET	189.-
ARENA	69.-
BATMAN & ROBIN	69.-
CHICAGO SYNDICATE	69.-
EARTH WORM JIM	89.-
F-1 CHAMPIOSHIP	49.-
GARFIELD (OKT.)	74.-
JUNGLE STRIKE	79.-
JUDGE DREDD	89.-
PRIMAL RAGE	79.-

MASTER SYSTEM

SCHLÜMPFE	49.-
-----------	------

schneller...

**KRANZ
VERSAND**

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße
28



FIFA SOCCER 95 59.-
NBA LIVE 95 59.-
NHL HOCKEY 95 59.-
JOHN MADDEN 95 49.-

SEGA SATURN

SEGA SATURN GRUNDGERÄT (DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, INCL. SCARTKABEL, CONTROLLPAD, EING. BATERIE, OHNE SPIEL) 729.-
MEMORY CARD 99.-
JOYPAD (ORG. SEGA) 39.-
LENKRAD 119.-
VIRTUA STICK 89.-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER 59.-
BUG (SEPT.) 109.-
CLOCKWORK KNIGHT II (OKT.) 99.-
CYBER SPEEDWAY (OKT.) 94.-
DAYTONA USA 129.-
DIGITAL PINBALL 99.-
MYST (SEPT.) 99.-
NBA JAM TOURNAMENT 99.-
PANZER DRAGOON 109.-
PARODIUS - DELUXE (OKT.) 99.-
PEBBLE BEACH GOLF 129.-
RAYMAN (OKT.) 94.-
SHINOBI X (OKT.) 99.-
STREET FIGHTER THE MOVIE 99.-
STREET RACER (OKT.) 99.-
VIRTUA FIGHTER 99.-
VIRTUA FIGHTER REMIX (OKT.) 69.-
VIRTUA HYDLIDE 99.-
VIRTUA RACING 99.-
VICTORY GOAL 99.-

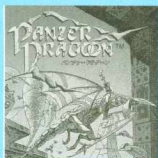
SEGA SATURN



MYST



VICTORY GOAL



PANZER DRAGOON



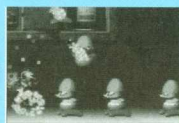
BUG



PEBBLE BEACH GOLF



SHINOBI X



CLOCKWORK KNIGHT II

**KNALLER-
PREISE!**

Nur solange Vorrat reicht.

MEGA DRIVE

ASTERIX POWER OF GODS 79.-
BUSSY II 49.-
CLAYFIGHTER 49.-
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD 49.-
DYNAMITE HEADDY 49.-
HAVOC 39.-
HYPERDUNK 69.-
KÖNIG DER LÖWEN 69.-
MICKEY & DONALD 69.-
PAGEMASTER 29.-
RISTAR 69.-
ROAD RUNNER 49.-
ROCKET KNIGHT ADV 39.-
SPARKSTER 49.-
SHINOBI III 49.-
SONIC 3 69.-
TOE JAM & EARL 2 49.-
WWF RAW 59.-
WWF RAW GAMES GUIDE (VIDEO) 19.-
WINTER OLYMPICS 59.-

MEGA DRIVE 32 X

MOTOCROSS 79.-
NBA JAM T.E. 49.-
NFL QUARTERBACK CLUB 99.-
STAR WARS ARCADE 59.-
VIRTUA RACING DELUXE 79.-
WWF RAW 49.-

MEGA CD

BC RACER 49.-
BATMAN RETURNS 29.-
ECCO 2 69.-
EARTH WORM JIM SR EDIT. 44.-
RFA SOCCER 59.-
POWERMONGER 59.-
SPIDERMAN 49.-
TIME GAL 79.-
SOULSTAR 59.-

GAME GEAR

PINBALL WIZARD 59.-
RISE OF ROBOTS 49.-
ROAD RASH 49.-
SPIDERMAN 39.-

MASTER

DR. ROBOTNIK 49.-
WIMBLEDON 19.-

*Schnell, Schneller,
Theo Kranz
Versand*

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre Bestellung liefern wir Ihnen als Brief, Schnellpäckchen oder Schnellpakete. So haben unsere Kunden die bis 18.30 Uhr bestellte Ware in der Regel schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen ab drei Artikeln sogar portofrei!

Laden
97070 Würzburg
Juliuspromenade
11&68

Tel. (0931) 571601 oder 06

**Fordern Sie unser Preislisten-
Magazin an!** (Rückumschlag DIN C5 mit DM 3.-frei gemacht)
**Fragen Sie auch nach der Ge-
braucht-Spieleliste!**

LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN;
PORTOKOSTEN DM 6.- ZZGL. NACHNAHMEGE-
BÜHR; UPS DM 10.-; VORKASSE (NUR EURO-
SCHECKS) DM 4.-; PREISIRRTÜMER,
ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; PORTO
AUSLAND DM 18.-

SONY PLAYSTATION:

LIEFERBAR AB SEPTEMBER

SONY PLAYSTATION 589.-
RIDGE RACER 94.-
TOH SHIN DEN 89.-
WIPE OUT 99.-

Robb Alvey und Grady Hunt, die Spot-MD- & 32X-Producer, beim Versuch, das Vectrex im Hintergrund zu verdecken



VIR NE



Ein gerendertes Bild, frisch von der Silicon Graphics Workstation

In seinem neuesten Abenteuer verschlägt es Cool Spot nach Hollywood



In den letzten Jahren hat sich Virgin Interactive Entertainment zu einem der bedeutendsten Softwareanbieter der Welt entwickelt. Vor allem die in Zusammenarbeit mit Disney entstandenen Spiele („Aladdin“, „Der König der Löwen“), aber auch „Cool Spot“, waren enorm erfolgreich.

Im Juli präsentierte Virgin in ihrem Firmensitz in Los Angeles die kommenden Konsolenspiele. Leider wurde „Heart of Darkness“, das auf der Londoner ECTS im April für Furore sorgte, auf 1996 verschoben. Natürlich gab es dennoch einige vielversprechende Titel zu bestaunen, in der Mehrzahl für 32-Bit. Bei all dem Rummel um die Next Generation hat Virgin erfreulicherweise die 16-Bitter nicht vergessen: Zumindest „Spot goes to Hollywood“ erscheint auch fürs MD – und das 32X.

SPOT GOES TO HOLLYWOOD MD, 32X, SATURN

Weit ist er gekommen, der kleine Spot. Vor einigen Jahren begann er als Werbemaskottchen für „7 Up“. Seinen ersten digitalen Auftritt hatte er in einem Reversi-Spiel auf dem PC. Auf dem Höhepunkt seiner Popularität – an der David Perrys „Cool Spot“ auf dem Mega Drive nicht ganz unbeteiligt war – ruft nun die Traumfabrik Hollywood.

Spot Goes To Hollywood heißt darum auch das neueste Abenteuer, welches den Jump&Run-Helden von ungewohnter Seite zeigt – nämlich aus isometrischer Perspektive. In über zwanzig Leveln muß er sich mit bekannten Hollywood-Widrigkeiten herumschlagen. Dabei besucht er Filmklassiker wie „Meuterei auf der Bounty“, „Star Wars“, „Aliens“ oder „Dracula“, um nur einige zu nennen. Natürlich präsentiert sich Spot standesgemäß im Stil der 90er Jahre, sprich, alle Grafiken wurden auf Silicon Graphics gerendert.



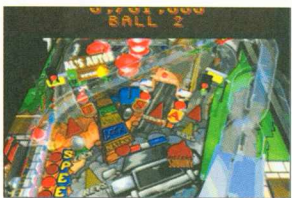
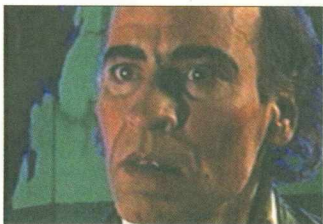
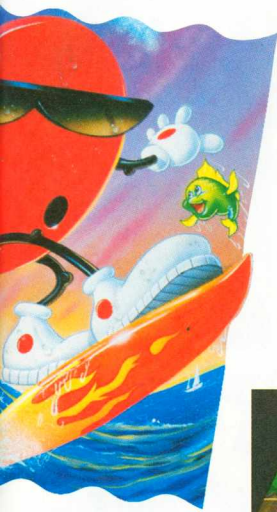
Den Anfang machen die Mega-Drive- und 32X-Versionen, die noch in diesem Jahr auf den Markt kommen

sollen. Auf dem 32X glänzt das Spiel mit bunterer Grafik als auf dem MD, als besonderes Bonbon gibt es noch einen 3-D-Bonuslevel, der sicherlich nicht nur zufällig an den Sega-Klassiker „Space Harrier“ („Das Lieblingsspiel der Programmierer!“) erinnert. Im kommenden Jahr folgt dann die Saturn-Version. Neben mindestens 40 Leveln wird es hier auch allhand hardwaregerechte Spezialeffekte zu bestaunen geben. Als wir Virgin besuchten, arbeiteten die Programmierer gerade an einem Level, in dem Spot in einem Jeep vor einem monströsen Tyrannosaurus Rex flüchtet – „Jurassic Park“ läßt schön grüßen. Nicht nur auf dem Saturn ist Virgins Spot Goes To Hollywood also ein Spiel, das man mit Spannung erwarten darf. Filmfans können sich zusätzlich noch auf einige köstliche Parodie-Elemente freuen.

Nicht nur auf 16-Bit wurde Spot liebevoll animiert



GIN WS



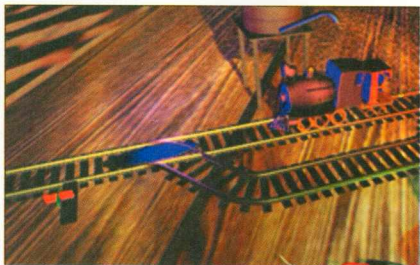
TILT SATURN

Wie an dem Titel unschwer zu erkennen ist, handelt es sich bei „Tilt“ um einen Flipper. Derer gab es ja schon viele auf Konsolen, das Flair des Originals kam bislang jedoch nie so recht 'rüber. Das soll nun anders werden, denn Tilt präsentiert sich in quasi 3-D, d. h. Ihr blickt von schräg oben auf den Tisch herab. Auch das gab es bereits. Neu ist jedoch, daß bei Tilt das Bild zusätzlich noch scrollt. Sechs verschiedene Tische mit zahlreichen Features wie Multi-Ball-Option, Bonus-Spielen usw. bieten alles, was das Flipper-Herz begehrt. Tilt erscheint Ende des Jahres für den Saturn.



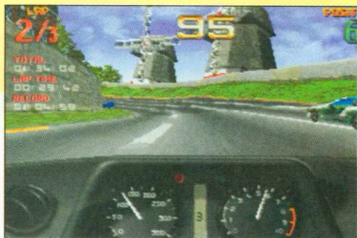
THE 11TH HOUR SATURN

Was lange währt, wird endlich gut! Der Vorgänger dieses Knobel-Adventures, „The 7th Guest“, ist zwar eines der erfolgreichsten CD-ROM-Produkte aller Zeiten – dies war jedoch eher auf die seinerzeit einmalige Optik als auf ausgereiftes Gameplay zurückzuführen. Mit der langerwarteten Fortsetzung „The 11th Hour“ soll das nun alles anders werden: Neben Full-Motion-Video-Sequenzen in hervorragender Qualität – die Aufnahmen mit 18 Schauspielern wurden enorm aufwendig gestaltet – soll 11th Hour wesentlich mehr Puzzles und Knobelspiele enthalten als der Vorgänger. Das Original entstammt natürlich dem PC.

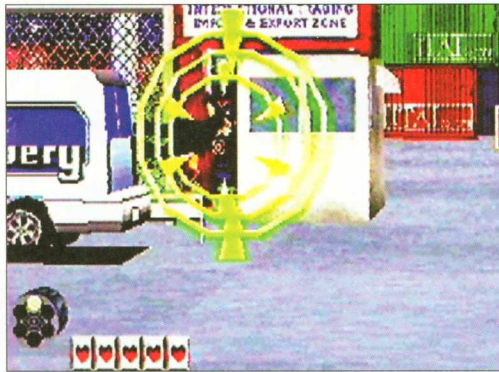


SCREAMER SATURN

Selbstverständlich hat Virgin auch ein Rennspiel in Arbeit. „Screamer“ ist eine Mischung der Referenz-Spiele „Ridge Racer“ und „The Need For Speed“. Zu begutachten war bislang „nur“ eine PC-Version. Und auf Pentium-Rechnern hinterließ Screamer einen hervorragenden Eindruck: Dank flüssiger, detaillierter Grafik, gepaart mit sehr guter Steuerung und fetziger Renn-Action, hat Screamer ohne Zweifel das Zeug zum Kultspiel. Die Bilder stammen übrigens aus der noch nicht spielbaren, hochauflösenden SVGA-Version – die Konsolen-Umsetzungen (von denen bislang noch nichts zu sehen war) dürften also nicht ganz so detailliert ausfallen.



Kaum steht Segas wohlklingende Konsole in den Regalen, kündigen sich viele neue Software-Titel aus der ganzen Welt an. Wir sagen Euch, welche Ihr bis zum Jahresende erwarten dürft und welche Games noch auf sich warten lassen.



VIRTUA COP SEGA

Eines von diesen interaktiven (Oh, allein dieses Wort ...) Film-Ballerspielen ist wohl jedem Videospieler schon einmal vors Pad gekommen. Sega machte sich jedoch jüngst die Polygontechnik zunutze, um „Virtua Cop“ für die Arcaden zu entwickeln. Mittlerweile hat sich um den Automaten eine nicht gerade kleine Fangemeinde gebildet, die – stets locker aus der Hüfte – auf alles ballert, was nur irgendwie nach Gangster aussieht. In der geplanten Saturn-Umsetzung sollen sogar bis zu vier Spieler gleichzeitig den Bildschirm säubern dürfen, außerdem ist von einer geplanten Saturn-Pistole die Rede. Ob's klappt, das Spielhallenflair ins Wohnzimmer zu zaubern, werden wir leider erst gegen Jahresende erfahren. Na ja, bleiben uns immerhin diese verheißungsvollen Screenshots ...



FOX HUNT CAPCOM

Zwar verspricht die Presseinfo Abwechslung, aber wenn es um ein interaktives Spiel geht, weiß jeder kundige Gamer, was für ein Vergnügen ihn erwartet. Immerhin, über drei Stunden Spieldauer sollen die CDs an Filmsequenzen beherbergen.



GREATEST NINE SEGA

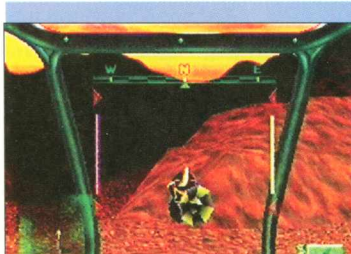
Bei den angekündigten Sportspielen sticht die Baseballsimulation „Greatest Nine“ besonders hervor. Mit zwölf Mannschaften könnt Ihr in fünf verschiedenen Spielmodi vom Pitch bis zum Homerun alles erleben – und zwar in feinsten Grafik. Die Nippon-Version hinterließ jedoch auch in spielerischer Hinsicht einen guten Eindruck.

Muster: ECS, Hamburg



GHENWAR SEGA

Was könnte das Leben doch schön sein: Den ganzen Tag auf der faulen Haut liegen und die Sonne genießen. Doch leider machen Außerirdische Euren Saturn unsicher. Zumindest ab kommenden Winter, wenn „GhenWar“ erscheinen wird. Bis zu vier Spieler können mit entsprechenden High-Tech-Meinungsverstärkern dem Ganzen ein Ende bereiten. Übrigens, das 18 Level umfassende Game spielt auf dem Titan, einem der Monde des Planeten Saturn.



NULL PROBLEMO

Jetzt könnt Ihr mittels dieses „Pro-Universal“-Adapters der Firma Dattel alle Importgames auf Eurem Saturn spielen – für runde 80 Mark. Muster: ECS, Hamburg

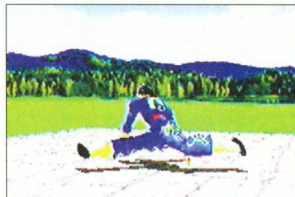
URN WS



VIRTUA FIGHTER 2

SEGA

Während der erste Teil von „Beat ‘em Up“-versessenen Saturn-Besitzern geradezu verschlungen wurde, und eine grafisch bessere Remix-Version in Japan kürzlich erschienen ist, nähert sich „Virtua Fighter 2“ der Fertigstellung. Zwei neue Kämpfer gesellen sich zu den acht alten, welche allesamt einem deutlichen Lifting unterzogen wurden. Neben feineren Körperkonditionen sind es vor allem die zahlreichen Texturen, welche die Akteure ansehnlich machen. Außerdem wurde die Palette der Moves erweitert, so daß ab diesem Winter ein würdiger



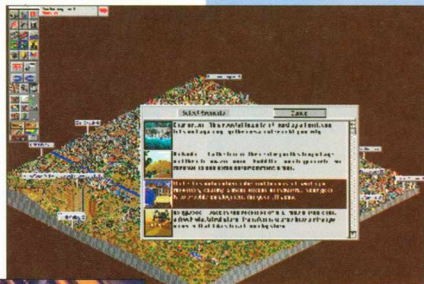
Nachfolger zu erwarten sein wird. Wer sich bis dahin nicht gedulden kann, darf in einer nächstgelegenen Spielhalle das Automatenvorbild zocken.



SIM CITY 2000

MAXIS

Einmal Bürgermeister und nie wieder! Von wegen, der Nachfolger des populären Strategiegames „Sim City“ feierte bereits in der DOS-Welt große Erfolge. Die Firma Maxis bringt im Herbst dieses Jahres gewohnt gute Spielbarkeit kombiniert mit futuristischer Städteplanung für Euren Saturn heraus.



BLACK FIRE

SEGA



In „Black Fire“ jagt Ihr „böse Jungs in ihren fliegenden Kisten“ mittels eines Helikopters über Euren Fernsehschirm. 15 Level voller Balleraction stehen dem Piloten bevor, in dessen Rolle Ihr voraussichtlich zum Jahresende schlüpfen dürft. Aus der Ich-Perspektive könnt Ihr dann das 360-Grad-Geschehen bestaunen, welches für bis zu vier Spieler geplant ist.



PRETTY FIGHTERS X

IMAGINEER

Wer denkt, daß Prügeln nur etwas für Männer ist, der wird mit dieser Silberzscheibe eines Besseren belehrt. Zwölf wohlproportionierte Ladies im besten Anime-Stil teilen mehr oder weniger zärtliche Knuffs aus. Als unterhaltsames Schmankelei hat im Story-Mode jeder Charakter seine eigenen Zeichentrick-Sequenzen. Bisher steht noch nicht fest, ob die Krankenschwestern und Geisha-Damen ihren Weg nach Deutschland finden werden.

Muster: ECS, Hamburg



RAYMAN UBI SOFT

Ubi Soft neuer Jump&Run-Hit könnte sich ab kommenden Herbst zum großen Saturn-Überflieger entwickeln. In satten 23 Leveln steuert Ihr den niedlichen Helden, der im Verlauf des Spiels sich immer mehr Fähigkeiten aneignen kann. Dank der ultrabrunten Optik und der charmanten Spielbarkeit wird es Rayman sicherlich gelingen, die Herzen der 32-Bit-Jump&Runner im Sturm zu erobern.



POOL SHARK MINDSCAPE

Eine äußerst realistische Pool-Simulation verspricht „Pool Shark“ zu werden. Ihr spielt Euch vom Kneipen-Veteranen bis zum Vollprofi empur, und zwar in Echtzeit berechneten Pool-Matches. Grafik vom Feinsten soll ab diesem Winter Euren Fernseher in einen Pool-Tisch verwandeln.



BATTLE MON- STERS NAXAT SOFT

Zwölf digitalisierte und recht ansprechend animierte Kämpfer, die zwischen Frankenstein's Monster und Medusa angesiedelt sind, hauen sich in großangelegten Battleszenarien nicht nur die Nase blutig – bleibt deswegen abzuwarten, ob das Prügelspiel hierzulande erscheinen wird. Splatterfans sei eine Importversion dieses Spiels schon jetzt empfohlen.

Muster: ECS, Hamburg



THE 11TH HOUR: THE SEQUEL TO 7TH GUEST

VIRGIN

Neben kniffligen Rätseln wartet das Game auch mit reichlich Gänsehautstimmung auf. Man betrachte nur das allerliebste Bild rechts nebenan ...



X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM CAPCOM

Capcom läßt das Prügeln nicht! In diesem grafisch spektakulären Beat 'em Up steuert Ihr die berühmtesten X-Men in bester Street-Fighter-Manier. Neben beeindruckender Grafik soll das Game aber noch einiges mehr in petto haben. Freuen wir uns also auf einen heißen Winter.



THE JOURNEYMAN PROJECT 1: DIRECTOR'S CUT SANCTUARY WOODS

Als zeitreisender Agent seid Ihr im Auftrag des „Temporal Protectorate“ in sechs Welten unterwegs. Dort gilt es, Aufgaben zu lösen und Videosequenzen zu bestaunen. Action und viel Stimmung aus den diversen Zeitepochen der Handlung sollen Euch pünktlich zum Fest der Liebe verzaubern. Warten wir's ab ...



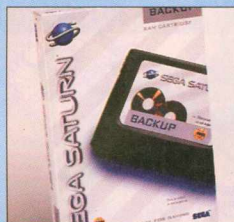
URN WS



HARDWARE FÜR DEN SATURN

Wir haben die Zusatzgeräte für Segas 32-MBit-Konsole bereits in der vorigen GAMERS kurz vorgestellt. Hier nochmals eine Auflistung mit den aktuellen Preisen:

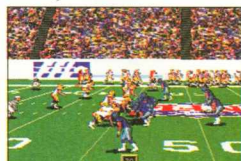
Alle, deren Fernseher über keinen Scart-Eingang verfügt, können den Saturn mittels eines Antennenkabels mit HF-Modulator an ihre Flimmerkiste anschließen (ca. 60 DM). Das Lenkrad „Arcade Racer“ geht für ca. 130 DM über den Ladentisch, während das Joystick „Virtua Stick“ für ca. 90 DM den Besitzer wechselt. Wer sich die 4-MBit-starke Memory-Card als extra Speicher zulegen möchte, ist mit ca. 100 DM dabei. Am günstigsten sind noch die Pads (ca. 45 DM), welche man spätestens dann benötigt, nachdem man sich den Sechspieler-Adapter angeschafft hat (ca. 80 DM). Die hier abgebildeten Logos zeigen auf den Spielepackungen an, ob die Peripherie-Geräte unterstützt werden.



NFL FOOTBALL PRIMETIME

SEGA

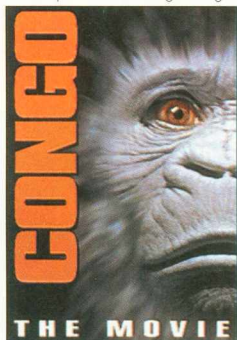
Willkommen zur NFL! Dank verschiedener Perspektiven aus unterschiedlichen Positionen seid Ihr gleich mittendrin! Aber neben der optischen Präsentation soll die Silberscheibe auch durch tolle Spielbarkeit glänzen. Ob es auch an die Brillanz eines ‚Maddens‘ heranreicht?



CONGO

PARAMOUNT PICTURES

Im tiefsten Herzen des Kongo bist Du auf der Suche nach einem sagenumwundenen Diamanten. Nachdem alle übrigen Expeditionsmitglieder auf rätselhafte Weise verschwunden sind, mußt Du die gefährliche Reise allein fortsetzen. Das Spiel zum gleichnamigen Film – seit kurzem in den Kinos zu sehen – ist für den späten Sommer angekündigt.



WORLDWIDE SOCCER

SEGA

Wer schnellen Fußball mit internationalen Mannschaften spielen möchte, der sollte sich dieses Game vormerken. Neben einer ‚revolutionären‘ 3-D-Perspektive (laut Sega ...), einem Mehrspieler-Modus, fünf unterschiedlichen Spielmodi und diversen Zeitlupenfunktionen soll es das realistischste Soccer-Spiel werden, das es je gab.



Wir sind gespannt – und spielen derweil eine Runde ‚Victory Goal‘!



NBA ACTION

SEGA

Wem bei diesem Titel die recht passable Mega-Drive-Version einfällt, liegt nicht ganz verkehrt. Allerdings wird das Saturn-Spiel nicht mehr allzuviel mit der 16-Bit-Fassung gemein haben, denn neben anderer Perspektive und aufwendig gestalteten Akteuren verbindet beide Games nur das Genre: Basketballsimulation.

RACE DRIVIN' TIME WARNER INTACTIVE

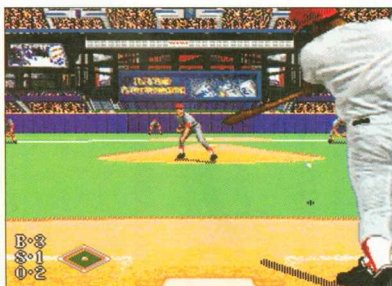
Autorennen wie 1978 in der Spielhalle. Fossiler und grafisch mäßiger Spaß demnächst auf Eurem Saturn. Muster: ECS, Hamburg



GR. SLAM BASEBALL

SEGA

Baseball-Fans stehen demnächst vor einer schweren Entscheidung: Sollen sie zu ‚Greatest Nine‘ oder zu ‚Grand Slam Baseball‘ greifen. Wir werden es Euch in einer der kommenden Ausgaben verraten – mit ausführlichen Tests natürlich.





Mehrspielerspaß aus dem Hause Hudson Soft, aber mal ohne die obligatorischen Bombermänner? Da sind wir doch mal gespannt! Auf den ersten Blick scheint zwar alles nur geklaut, aber der Eindruck legt sich recht schnell. Welcome to the dungeon!



Eine geheimnisvolle Legende rankt sich um den Darkling Tower: In ihm soll eine sagenhafte Göttin gefangen gehalten werden, und wer sie befreit, den erwartet großer Lohn: Ruhm, Reichtum und Unsterblichkeit. Viele tapfere Helden haben schon ihr Glück probiert, aber

DUNGEON EXPLORER

ten, aber nicht immer so schnell im Level aufsteigen. Ihr könnt während des Spieles die Figuren auch wechseln. Zwar muß jeder Charakter seine eigenen Erfahrungspunkte sammeln, die Reisekasse teilen sie sich jedoch. So ist es ratsam, zunächst mit einem etwas stabiler gebauten Monster Bargeld zu sammeln, damit sich der schwachbrüstige Ninja gleich zu Beginn seiner Reise eine solide Rüstung kaufen kann. Sechs unterschiedliche Charaktere stehen zur Auswahl, bis zu vier Spieler können

Reichhaltige Charakterauswahl, Mehrspieler-Modus, interessante neue Features

noch keiner hatte Erfolg. Was auch nicht weiter verwunderlich ist, denn es warten jede Menge hungriger Monster auf unvorsichtige Abenteurer. Und damit die Sache nicht so einfach ist, müssen vor dem Betreten des Turms erst einmal die zahlreichen Dungeons in der Nachbarschaft genauer erforscht werden, wo so manches wichtige Item zu finden ist. Ob Ihr mehr Erfolg haben werdet als die Helden vor Euch? Die Antwort auf die Frage liefert nur ein beherzter Sprung in die Dungeons. Und dort werden sich alle „Gauntlet“-



Fans auf Anhieb wie zuhause fühlen: Monstergeneratoren spucken bis zu ihrer Zerstörung ständig neue Gegner aus, es gibt jede Menge Truhen und Schlösser zu öffnen, Extras zu entdecken und natürlich sinkt Eure Lebenskraft unaufhaltsam. Hier gibt es eine Neuerung, denn es sind gleich zwei Arten von Energie, die Ihr verlieren könnt: Kontakte mit Monstern kosten Lebensenergie, deren Maximum

von der Erfahrung der Figur abhängt. Unabhängig davon nimmt der „Nahrungsmittel-Timer“ ständig ab und begrenzt so die Zeit, die im Dungeon verbracht werden kann. Letztere hängt auch von der jeweils gewählten Figur ab: Agile Elfen und genügsame Mönche können dank sparsameren Nahrungsverbrauchs länger im Dungeon verweilen als Magier oder Kämpfer, die ihrerseits etwas mehr Treffer verkräf-

Spielphilosophie für Nicht-Gauntlet-Fans etwas gewöhnungsbedürftig

mit dem passenden Adapter gleichzeitig auf die Reise gehen. Die komplexen Labyrinth und die solide technische Aufmachung versprechen lange anhaltendes Dungeon-Vergnügen – nicht nur für Gauntlet-Fans.

Michael Anton



Im Waffenshop gibt es jede Menge toller Dinge zu kaufen, das Geld muß aber sauer verdient werden



„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 2	DAUERSPASS 2	Genre: Action/Adventure Spieler: 1-4 (simultan) Hersteller: Hudson Soft Preis: ca. DM 130 Level: 7 Dungeons Schwierigkeit: ansteigend Continues: Mega-CD-Speicher Speicher: 1 CD Erhältlich: im Handel
GRAFIK 2-	SOUND 2-	

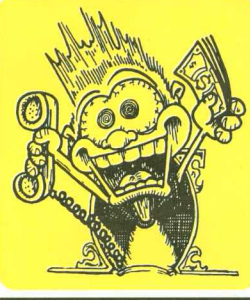
NOTE 2

A.B. GAMES

ANDREAS BENDER

Ankauf & Verkauf von Videospiele und Geräten

Mega Drive			
Animanicks	dt	119,00	Ghostbusters dt 59,00
Aero the Acrobat I	dt	89,00	Ghosts in Ghosts dt 39,00
Aero the Acrobat II	dt	99,00	Golden Gladiators dt 39,00
After Burner II	dt	59,00	Gods dt 59,00
Alien 3	dt	89,00	Golden Tennis dt 59,00
Alien III	dt	59,00	Gunstar Heros dt 69,00
Alien Storm	dt	59,00	Gunstar Heroes dt 69,00
Alisia	dt	49,00	Hardball 94 dt 69,00
Altered Beast	dt	39,00	Hard Drive dt 29,00
Another World	dt	49,00	Harding dt 59,00
Arch Rivals	dt	59,00	HELLfire dt 49,00
Arrow Flash	dt	39,00	Havoc dt 69,00
Assault Suit Lynos	dt	39,00	Hulk dt 79,00
Atomic Runner	dt	59,00	IMG Inter-Tennis Tour dt 99,00
Addams Family	dt	59,00	James Bond 007 dt 59,00
Art of Fighting	dt	99,00	James Pond I dt 49,00
Addams Family Values	dt	109,00	James Pond II dt 59,00
Alien Soldier	dt	129,00	James Pond III dt 59,00
Andretti Racing	dt	99,00	Jewel Master dt 49,00
Batman Forever	dt	129,00	John Mad. Football 92 dt 29,00
Boogermann	dt	99,00	John Madden NFL 94 dt 79,00
Back The Future III	dt	49,00	John Madden Football dt 39,00
Ball Jax	dt	39,00	Jungle Strike dt 99,00
Barkley Shut Up & Jam!	dt	59,00	Jurassic Park I dt 69,00
Batman	dt	59,00	Jurassic Park II dt 109,00
Batman Returns	dt	59,00	Joe Montana II dt 49,00
Batman&Robin	dt	119,00	Justice League dt 99,00
Battle Goffer	dt	19,00	Jack Nicklaus Golf 95 dt 1,00
Battletoads	dt	69,00	Kick Off 3 dt 79,00
Bill Walsh C. Football	dt	59,00	Kit Chameleon dt 49,00
Bio Hazard Battle	dt	69,00	King of the Monster I dt 59,00
Blades of Vengeance	dt	59,00	King Salmon dt 89,00
Block Buster	dt	39,00	Kings der Löwen dt 109,00
Bodycount	dt	69,00	Lokher Mathüas dt 109,00
Bubba'n Stix	dt	79,00	Luthers vs Celtics dt 39,00
Bubby I	dt	59,00	Light Crusader dt 139,00
Bubby II	dt	59,00	Ländler dt 109,00
Buck Rogers	dt	79,00	Lust Battle dt 59,00
Budokan	dt	59,00	Lawmower Man dt 79,00
Burning Forces	dt	49,00	Lawrence II dt 59,00
Barkley ShutUp&Jam II	dt	59,00	Legend of Zelda dt 99,00
Comix Zone	dt	129,00	Lotus Turb Challenge dt 59,00
California Games	dt	69,00	Marble Madness dt 39,00
Captain Jack	dt	99,00	Marco Lemieux Hockey dt 59,00
Castle of Illusion	dt	69,00	Marko's Magic Football dt 39,00
Castlevania	dt	69,00	Mazin Wars dt 39,00
Centurion	dt	89,00	Mc Donald's dt 59,00
Champions	dt	99,00	Mega Bomberman dt 59,00
Chuck Rock I	dt	59,00	Mega Games I (3in1) dt 39,00
Chuck Rock II	dt	69,00	Mega Lo Mania dt 69,00
Cyberfighter	dt	99,00	Mega Turrican dt 59,00
Cool Spot	dt	39,00	Mickey Mania dt 109,00
Corporation	dt	39,00	Micro Machine II dt 109,00
Crackdown	dt	59,00	Mid-29 dt 59,00
Crash Dummies	dt	69,00	Mootwaul dt 59,00
Crash Team Racing	dt	99,00	Mr. Pacmann dt 69,00
Cyberball	dt	39,00	Mr.Nutz I dt 89,00
Cyborg Justice	dt	49,00	Mr.Nutz II dt 109,00
Cyberball Island	dt	49,00	Muties Man I.V. dt 109,00
Dark Castle	dt	49,00	Minnesota Fats dt 1,00
Davis Cup	dt	69,00	Pole Legend dt 1,00
World Tour Tennis	dt	89,00	Mutant League Football dt 99,00
David Robinson's S. Court	dt	99,00	Mutant Chronicles dt 1,00
Decap Attack	dt	49,00	Nigel Mansell Indy Car dt 99,00
Demolition Man	dt	129,00	NBA Jam dt 79,00
Desert Strike	dt	119,00	NBA Jam T.E dt 99,00
Dick Tracy	dt	39,00	NHLPA Hockey dt 129,00
DJ Boy	dt	29,00	NHL Hockey 94 dt 69,00
Double Clutch	dt	59,00	NHL Hockey 95 dt 99,00
Dr. Robotnik	dt	59,00	NHLPA Hockey dt 129,00
Dracula	dt	49,00	Nightmare Circus dt 1,00
Dragon Bruce Lee	dt	79,00	Nightmare 95 dt 99,00
Dragons Fury	dt	79,00	Nightmare Circus dt 1,00
Dragon's Revenge	dt	79,00	Out Run dt 59,00
Dschungelbuch	dt	79,00	Out Run 2019 dt 59,00
Dune I	dt	89,00	Psycho Pinball dt 119,00
Dungeons&Dragons	dt	99,00	Pac Mania dt 59,00
Dynasty Heads	dt	79,00	Paws of Fury dt 59,00
Daft D.Hollywood	dt	99,00	Paperboy I dt 59,00
Deep Space Nine	dt	129,00	Payne Stewart Golf dt 1,00
EA Hockey	dt	99,00	Phantasy Star II dt 99,00
Earthworm Jim	dt	89,00	Phantasy Star III dt 99,00
Ecco I	dt	69,00	Phantasy Star IV dt 169,00
Ecco II	dt	69,00	Phelios dt 29,00
Ecco III	dt	69,00	Phink Panther dt 59,00
Elemental	dt	89,00	Pit Fighter dt 59,00
European Club Soccer	dt	39,00	Pitfall dt 69,00
Ex Mutants	dt	69,00	Power Monger dt 59,00
Exosquad	dt	1,00	Probotector (Contra) dt 89,00
F-1	dt	79,00	Probotector dt 89,00
F-17-Night Storm	dt	59,00	Probotector dt 1,00
Fun'n Games	dt	59,00	Pete Sampras 95 dt 119,00
Fantasia	dt	59,00	Phantom 2040 dt 129,00
Fatal I	dt	69,00	Phantom Rage dt 129,00
Fatal II	dt	59,00	Quackshot dt 59,00
Fatal Rerind	dt	49,00	Radical Rex dt 59,00
Fremont Grand Prix Ch.	dt	89,00	Rampart dt 89,00
Fifa 95	dt	89,00	Ranger X dt 49,00
Fifa Intern.Soccer	dt	69,00	Ren&Stimpy Show dt 69,00
Flashback	dt	89,00	Rings of the Power dt 69,00
Flashback 2	dt	89,00	Rise of the Robots dt 69,00
Flinstones the Movie	dt	109,00	Risky Woods dt 69,00
Forgotten Worlds	dt	49,00	Road Rash I dt 59,00
Flink	dt	59,00	Road Rash II dt 59,00
Fewp Pitch Soccer	dt	119,00	Road Rash III dt 99,00
Foreman For Real	dt	1,00	Rocket Night Adv. dt 59,00
G-LoC	dt	59,00	Rolling Thunder II dt 59,00
Galaxy Force II	dt	49,00	Rolo to the Rescue dt 59,00



SATURN

Adapter für US,JP/DT Spiele
von Date 89,00
von Fire 89,00

Action Replay 119,00
Mit dem Adaptern od. Action Replay laufen alle Spiele auf jedem Saturn. Egal ob Deutsch/Amerikanisch od. Japanisch.

Game Saver	99,00
Joypad	43,00
Lenkrad	129,00
Virtua Stick	89,00
Antennenkabel	59,00
Clockwork Knight	99,00
Clockwork Knight II	139,00
Bug	119,00
Myst	119,00
Virtual Hydlide	119,00
Panzer Dragon	129,00
Pebble Beach Golf	119,00
Robotica	119,00
Virtua Fighter	129,00
Virtua Fighter 2	99,00
Virtua Fighter Remix	109,00
Victory Goal	99,00
NBA Jam T.E.	129,00
Street Fighter The Movie	119,00
Fire Pro Wrestling	159,00
X-Men	159,00
Layer Section	159,00
Adv. Military Commander	199,00
Twin Bee Collection	159,00
Wing Arms	159,00
Grand Chaser	159,00
Shining Wisdom	159,00
Astal	129,00
Race Drivin	159,00
Rayman	159,00
Virtua Hang On	159,00
Virtua Racing	159,00
Parodius	159,00
Phantastic Pinball	159,00
Siam Dunk	149,00
King of Boxing	169,00

Royal Rumble	dt	59,00	Corse Killer CD	dt	99,00
Robocop III	dt	69,00	Choctz	dt	109,00
Red Zone	dt	69,00	Fahrenheit CD	dt	69,00
Ristar	dt	99,00	Golf Best 36 Holes	dt	99,00
Robocop vs Terminator	dt	69,00	Metal Head	dt	99,00
Snake Ratt N Roll	dt	89,00	Motorcross	dt	79,00
Snocross DSV	dt	109,00	Motorbase	dt	79,00
Shadow of the Beast I	dt	39,00	NFL Quarterback C.	dt	119,00
Shadow of the Beast II	dt	49,00	NBA Jam T.E.	dt	99,00
Sheep	dt	89,00	Pitfall	dt	99,00
Shining Force I	dt	119,00	Primal Rage CD	dt	1,00
Shining Force II	dt	99,00	Rayman	dt	1,00
Shining in the Darkness	dt	99,00	Soulstar X	dt	1,00
Shinobi III	dt	59,00	Supreme Warrior CD	dt	99,00
Sensible Soccer	dt	79,00	Siam City CD	dt	99,00
Superman D.&Return	dt	119,00	Super Space Harrier II	dt	79,00
Soleil	dt	89,00	Stellar Assault	dt	119,00
Sonic I	dt	29,00	Star Wars Arcade	dt	79,00
Sonic II	dt	49,00	Shadow Squadron	dt	139,00
Sonic III	dt	99,00	Spiderman	dt	1,00
Sonic vs Knuckles	dt	99,00	Scottish Open	dt	109,00
Sonic Spinball	dt	79,00	Toughman Contest	dt	99,00
Space Harrier II	dt	33,00	Virtua Racing Deluxe	dt	89,00
Sparkster	dt	79,00	Virtua Fighter	dt	1,00
SpeedBall II	dt	59,00	WWF Raw	dt	119,00
Spiderman	dt	49,00	Wirehead	dt	1,00
Starlight	dt	99,00			
Street Fighter II	dt	99,00			
Super Street Fighter II	dt	59,00			
Streets of Rage I	dt	59,00			
Streets of Rage III	dt	89,00			
Subterrania	dt	79,00			
Sunder Hole Assault	dt	69,00			
Super Airwolf	dt	59,00			
Super Hang On	dt	39,00			
Super Hydrex	dt	109,00			
Super Kick Off	dt	69,00			
Slammaster	dt	139,00			
Super League	dt	29,00			
Supern Riders	dt	89,00			
Super Real Basketball	dt	49,00			
Super Wrestle Mania	dt	59,00			
Superman	dt	65,00			
Sword of Sodan	dt	99,00			
Sylvester&Tweety	dt	69,00			
Syndicate	dt	79,00			
Tandem	dt	69,00			
StarGate	dt	89,00			
Skitchin	dt	59,00			
Samurai Showdown	dt	89,00			
Final Fantasy II	dt	99,00			
Skeleton Krew	dt	119,00			
Theme Park	dt	109,00			
Talespin	dt	59,00			
Tax Mania	dt	89,00			
Tax Mania II	dt	89,00			
Technochase	dt	69,00			
Terminator I	dt	69,00			
Terminator II Arcade	dt	49,00			
The Story of Thor	dt	99,00			
The Faery Tale	dt	69,00			
Adventure	dt	69,00			
The Legend of Galahad	dt	59,00			
The Lost Vikings	dt	49,00			
The Pagemaster	dt	99,00			
Thunder Force II	dt	69,00			
Thunder Force IV	dt	59,00			
Tiny Toon	dt	69,00			
Paws of Fury	dt	69,00			
Rebel Assault	dt	79,00			
Rage in the Cage WWF	dt	69,00			
Robo Aleste	dt	69,00			
Sonic	dt	79,00			
Shining Force I	dt	109,00			
Sherlock Holmes	dt	59,00			
Soulstar	dt	89,00			
Spiderman	dt	1,00			
Urban Strike	dt	89,00			
Virtual Bart	dt	99,00			
Vortex	dt	39,00			
Verbanan	dt	1,00			
Where in World is C.S.?	dt	49,00			
Wrestle War	dt	19,00			
Wings of Fury	dt	79,00			
World Cup Tecmo	dt	49,00			
Worms	dt	1,00			
Wip Rush	dt	39,00			
Winter Challenge	dt	12,00			
Winter Olympics	dt	69,00			
Wiz'n Liz	dt	39,00			
Wolverine	dt	89,00			
Wonder Boy III	dt	19,00			
Wonder Boy V	dt	59,00			
World Cup Italia 90	dt	39,00			
WWF Raw	dt	79,00			
X-Men	dt	69,00			
X-Men	dt	59,00			
Xenon II	dt	59,00			
Yogi Bear	dt	89,00			
Zany Golf	dt	89,00			
Zero Wing	dt	19,00			
Zombies	dt	49,00			



BATMAN FOREVER

In den USA ist „Batman Forever“ erfolgreicher als Spielbergs ‚Jurassic Park‘. Bei uns sorgt der Fledermaus-Held seit wenigen Wochen für unglaublich lange Schlangen an den Kinokassen. Was ist nur dran an diesem Flattermann?



DIE KINOFILME

Sicherlich könnt ihr Euch noch an die unfreiwillig lustig wirkende Batman-Fernsehserie mit Adam West als maskierter Rächer und Burt Ward als knabenhafter Robin erinnern. Die Figur Batman war allerdings nie ein komischer Charakter, und glücklicherweise gelang es 1989 Tim Burton, einen Film zu schaffen, der die düstere Stimmung Gotham Citys und das geheimnisvolle Flair seines berühmtesten Bewohners perfekt einfing. Verkörpert wurde der capetragende Held von Michael Keaton, der durch den abgedrehten Geisterfilm ‚Beetlejuice‘ bekannt wurde. Neben hohen Einnahmen an der Kinokasse wurde jedoch der meiste Umsatz mit Batman-Fan-Artikeln gemacht, bei dem sich der am Umsatz beteiligte Jack Nicholson (spielte den Joker) eine goldene Nase verdiente.

Nach dem zweiten und weniger erfolgreichen Film, startete am 3. August Batman Forever in den deutschen Kinos. Über 53 Millionen Dollar spielte das Sequel am ersten Wochenende in den USA ein und hat somit Rekordhalter Jurassic Park übertroffen. Val Kilmer (bekannt aus ‚Top Secret‘, ‚The Doors‘ und ‚Tombstone‘) verkörpert diesmal den maskierten Helden. Seine Gegenspieler sind nicht minder unbekannt: Oskarpriesträger Tommie Lee Jones spielt den Bösewicht ‚Two Face‘, und Jim Carrey (‚Die Maske‘ und ‚Dumm und Dümmer‘) verkörpert den ‚Riddler‘. Als weibliche Hauptdarstellerin wurde Tom

Cruises Ehefrau Nicole Kidman (im Film Dr. Chase Meridian) engagiert, Robin wird von Chris O'Donnell dargestellt.

Zur Handlung: Der schizophrene Two Face jagt Batman, weil er ihm die Schuld an der Verunstaltung seines Gesichtes gibt. Aber damit nicht genug, denn der linkische Wissenschaftler Edward Nygma verwandelt sich bei einem Selbstexperiment in den vor Zerstörungslust sprühenden Riddler. Somit stehen dem dunklen Ritter bereits zwei Schurken gegenüber, da kommt die Verstärkung durch den Artisten Dick Grayson alias Robin gerade recht. Um Batmans persönliches Kindheitstrauma kümmert sich hingegen die attraktive Psychologin Dr. Meridian, die unserem Helden für den finalen Showdown die nötige Motivation liefert. Übrigens, für die Filmmusik zeichnet u. a. die Kultband U2 verantwortlich.



DIE COMICS

Es war im Mai des Jahres 1939, als der amerikanische Zeichner Bob Kane zum ersten Mal den düsteren Helden zu Papier brachte. Als Pendant zum damals sehr beliebten Superman gedacht, erschienen Batmans Abenteuer ab der 27. Ausgabe des Comicheftes ‚Detective‘. Das Markenzeichen dieses Rächers ohne Superkräfte war sein ausgesprochenere Gerechtigkeitssinn und seine detektivische Spürnase. So hatte Batman es stets eher mit intelligenten Schwerverbrechern zu tun, als mit monströsen Außerirdischen.

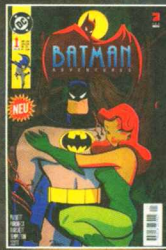
Bis heute haben sich zahllose Künstler an der Figur versucht und ihr jeweils neues Leben eingehaucht. Nichtsdestotrotz verlor der maskierte Held in den 80er Jahren stark an Popularität, so daß die Comicserie gar eingestellt wurde. Erst Frank Millers vierteiliges Abenteuer ‚Die Rückkehr des Dunklen Ritters‘ (erschieden beim Carlsen Verlag) verhalf 1986 Batman zu neuem Ruhm und löste das bis heute anhaltende Bat-Fieber aus. Ohne diesen Comic hätte es den Batman-Film von 1989 vermutlich nie gegeben, denn Regisseur Tim Burton hatte seinerzeit vergeblich einen Produzenten gesucht.

Seitdem rollt die Welle der Fledermaus-Bildabenteuer aus Amerika nach Deutschland. Auch alte Klassiker (z. B. ‚Das erste Jahr‘, Carlsen) wurden übersetzt, wobei einige Schlüsselgeschichten noch auf sich warten lassen (z. B. ‚A Death in the Family‘ mit dem Tod des ersten Robin-Charakters).

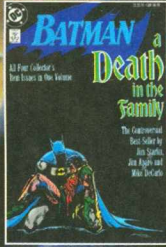
Ganz neu und im Stil der ‚Animated Series‘ gehalten erscheint seit kurzem ‚Batman Adventures‘ aus dem Dino Verlag. Anspruchsvollere Fans werden in jedem gut sortierten Comicshop passendere Literatur finden, die allerdings nicht immer ganz billig ist.



Michael Koczy



Neu aus dem
Dino-Verlag:
„Batman
Adventures“



Aufgrund von
Leserzuschriften
starb der erste
Robin



Legendär: Bat-
mans frühe
Abenteuer in
„Das erste Jahr“

Sie sind die neuen Bösewichter: Riddler
alias Tim Carrey und Two Face,
dargestellt von Tommy Lee Jones



Die Gespielinnen von
Two Face: Sugar und Spice

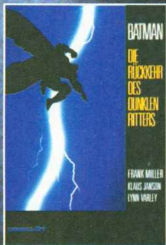
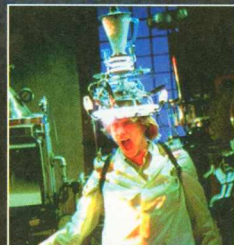
An dem Bat-Mobil
wurden für den neuen
Film einige Umbauten
vorgenommen



Batman und Robin als
Filmhelden im Jahre 1949



Was einem nicht so alles beim
Haaretrocknen passieren kann



Dieser Comic
entfachte das Bat-
Fieber der Neuzeit



Neben ‚NBA-Jam‘- und ‚WWF-Raw‘-Aktivitäten glänzt **Acclaim** in letzter Zeit vor allem durch **prächtig aufgemachte Filmumsetzungen**. **„Batman Forever“** wartet sogar mit **herausragenden Grafik-features** auf.

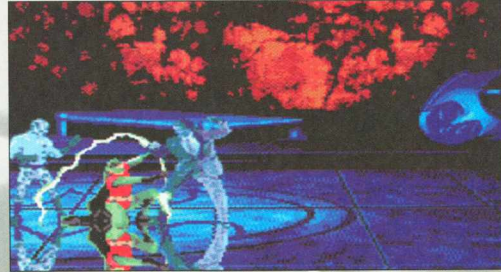
Von der hervorragenden Qualität Acclaims neuesten Animationstechniken konnten wir uns bereits bei den Filmumsetzungen zu ‚Judge Dredd‘ in den vorigen Ausgaben überzeugen. Für die aktuelle Filmumsetzung des neuesten Fledermausfilms wurde noch ein Stück High-Tech obenauf gelegt. Wie schon in unserer Reportage in GAMERS 6/95 ab Seite 24 zu lesen war, wurden echte Schauspieler als Vorlage für das 32 MBit (!!!) starke Mega-Drive-Modul verpflichtet. Verschiedene Bewegungen der Akteure wurden gefilmt und



Normalerweise sind Clowns ja zu Scherzen aufgelegt, diese zwei sind jedoch die Vorsitzenden der anonymen Batman-Feinde – dumm gelaufen



In der Bat-Höhle könnt Ihr gegen ein paar Hologramme die Special-Moves trainieren



+
Schöne und aufwendige Grafiken, viele Extrawaffen, Zweispieler-Modus

anschließend digitalisiert. So entstanden realistische Figurensprites, wie man sie zum Beispiel von ‚Mortal Kombat‘ kennt. Batman Forever beinhaltet zwei Spiele in einer Cartridge. Der Trainings-Mode ist ein waschechtes Beat ‘em Up im typischen ‚Street-Fighter‘-Stil, bei dem Ihr – allein oder zu zweit gleichzeitig – in die Rolle der Helden und Schurken (mit Ausnahme der Oberbösewichter Two Face und Riddler) schlüpfen dürft. Als zusätzliche

Würze können sogar weitere, computergesteuerte Gegner mit in die Arena steigen. Gewinnt Ihr den Einrunden-Kampf, wird der Schwierigkeitsgrad erhöht, und der Fight beginnt von vorn. So könnt Ihr Euch mit den diversen Fähigkeiten und Extrawaffen der beiden heldenhaften Hauptdarsteller am besten vertraut machen. Das eigentliche Spiel aber ist ein optisch gehörig aufgepepptes und actiongeladenes Beat ‘em Up, welches auf Anhub an das gute



alte ‚Final-Fight‘ erinnert. Selbstverständlich kann hier auch zu zweit gleichzeitig – mit Batman und Robin – gespielt werden. In acht umfangreichen Levels spielt Ihr die Filmstory nach, um letztlich

HELFT BATMAN UND ROBIN IM KAMPF GEGEN RIDDLER UND TWO FACE

die Fieslinge Two Face und Riddler zur Strecke zu bringen. So beginnt Ihr die Gangsterjagd in ‚Arkham Asylum‘, dem Superschurken-Gefängnis, um anschließend Geiseln in einem Bankgebäude zu befrei-

Wie haben mitgezählt. Im Spiel erwarten Batman mehr Gegner als im Film



„Hey, Ihr Schurken! Kriecht zurück in Eure Löcher!“

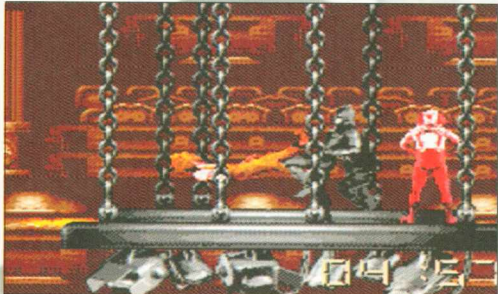


MAN EVER



Auch wenn unsere beiden Helden von zwei Seiten eingekreist werden, ziehen die Schurken am Ende doch den kürzeren

Der Zirkuslevel ist vor allem wegen des Zeitlimits nicht ganz ohne



Da hat der Knabe doch glatt 'ne Kettensäge aus der Tasche hervorgezaubert



Wer es nicht schafft, die Bomben rechtzeitig zu entschärfen, darf schon mal den Glaser bestellen



en. Danach führt Euch die nicht immer leichte Hatz in einen Zirkus, wo zahlreiche Clowns nicht mit sich scherzen lassen. Nach einer Lagerhallen- und einer aufwendigen 3-D-Stage steht Ihr in der Bat-Höhle den Halunken zum finalen Showdown gegenüber.

Mit einem reichhaltigen Repertoire an Schlägen, Kicks und Wurf-

techniken sowie einem Kletterseil kämpft Ihr Euch durch grafisch exzellente Stages. Wie es sich für ein „Dynamisches Duo“-Spiel gehört, wurde an batmatypische Extrawaffen gedacht. Zwanzig Gimmicks stehen zur Auswahl, allerdings kann jede Figur nur maximal fünf mitnehmen. Die Argumentationsverstärker werden über Tastenkombinationen ausgelöst, die Special-Move-Bewegungen nachempfunden sind. Untermalt wird das Geschehen von der düster-ruhigen Filmmusik, die leider nicht ganz zur Action paßt. Zudem kommt Ihr in

den Genuß einiger kratziger Sprachsamples, die nur mit viel Mühe zu verstehen sind.

Zwar ist Batman Forever unterm Strich „nur“ ein grafisch hervorstechend aufgemachtes Prügelspiel. Jedoch sorgt die große Liebe zum Detail für reichlich Abwechslung.

DAS BESTE BATMAN-SPIEL FÜR EVER MD!

Die Extrawaffen geben – vor allem weil man ihren Einsatz planen muß – dem Game einen strategischen Touch. Hinzu kommt der Zwei-

spieler-Modus, denn es geht doch nichts über eine Gangsterjagd zu zweit. Ferner spielt sich das Game – trotz der hohen grafischen Qualität – sehr, sehr flüssig und kommt zu keiner Sekunde ins Stocken. Prügelspieler, High-Tech-Puristen und alle Batman-Fans werden mit Sicherheit Gefallen an einer dieser Cartridges finden, bei der trotz des opulenten Speichers leider kein Continue- oder Paßwortsystem Platz fand. Übrigens, zu gewinnen gibt es auch etwas. Also schnell zu den Seiten 48/49 blättern!

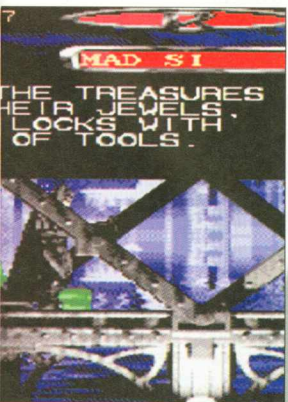
Michael Koczy

Nur wer Batman und Beat 'em Ups nicht ausstehen kann, wird das Game nicht mögen

„Vorsicht, frisch gebohrt!“



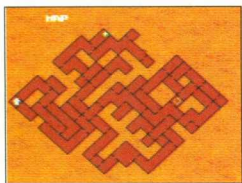
Wie ein Schatten gleitet Batman durch die Stages



„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERSPASS	Genre:
1-	2	Action/Prügelspiel
GRAFIK	SOUND	Spieler:
1-	4	1-2 (simultan)
NOTE		Hersteller:
		Acclaim
2+		Preis:
		ca. DM 140
		Level:
		8+ Trainingsmodus
		Schwierigkeit:
		3 Stufen
		Continues:
		nur im Trainingsmod.
		Speicher:
		32 MBit
		Erhältlich:
		im Handel

Nach ‚Dynamite Headdy‘ versuchen sich die Programmierer von *Treasure* nun in einem anderen Genre. Doch so ganz ohne Laufen und Springen kommt der Held auch hier nicht aus.



Etwas flache Story, zu wenige Level, gewöhnungsbedürftige Steuerung

Tja, das wäre der Urlaub gewesen: Mit Mühe und Not hat Sir Kai, seines Zeichens Schwertkämpfer im Dienste König Fredericks, seinem Chef einige Tage Freizeit abschwatzen können. Doch als Kai an seinem Urlaubsort eintrifft, muß er feststellen, daß dort nicht alles mit rechten Dingen zugeht. Zahlreiche Einwohner sind verschwunden, und man munkelt, daß sich unter der

Stadt gar üble Dinge zusammenbrauen. Diesen Gerüchten nachzugehen, ist für Helden wie Sir Kai natürlich Ehrensache, und so schnappt er sich sein Schwert und begibt sich auf Aktivurlaub in die Dungeons. Dort kommt er einer Verschwörung der Bruderschaft der Zauberer auf die Spur, deren Anführer Bloodroke noch eine Rechnung mit dem örtlichen Königshaus offen hat. Um die zu begleichen, will er mit den Seelen der entführten Bewohner ein grausiges Monster heraufbeschwören.

Klar, daß Sir Kai dem Bösewicht das Handwerk legen will – doch so leicht ist der Schurke nicht zu fassen: In dem in isometrischer Perspektive dargestellten Dungeon wimmelt es nur so von gefährlichen Monstern, und auch so manches Rätsel wartet auf seine Lösung. Mal mühen versteckte Schalter und Gegenstände gefunden werden, der Großteil der Puzzles besteht jedoch darin, Fässer, Steine oder Kugeln trickreich auf schwer zugängliche Schalter zu bewegen. Darüber hinaus gibt es zahlreiche Gefangene zu befreien, die vor lauter Dankbarkeit den einen oder anderen Tip verraten, von Zeit zu Zeit trifft Kai auch auf besonders große Endgegner, die auf Prügel warten. Ohne die richtige Ausrüstung ist in den sechs Etagen des Dungeons kein Blumentopf zu gewinnen,

DER RICHTIGE START

Hier einige kleine Hinweise, wie man sich das Abenteuererleben schon von Beginn an recht angenehm machen kann. Holt Euch zunächst im Schloß das Amulett und den roten Trank und geht danach zum Friedhof und direkt in den Dungeon. Das Angebot der Läden im Dorf ist zwar verlockend, sollte aber zunächst ignoriert werden. Im Dungeon geht es zunächst nach links, um den ersten Schlüssel zu holen. Anschließend geht es zurück und durch die Gittertür. Hier warten schon drei Schleimer auf Prügel, die Ihr ihnen gerne verpaßt. Diese drei Gesellen hinterlassen nach ihrem Ableben normalerweise praktische

Items, sei es nun Nahrung, Magie oder Geld. Betretet den Raum immer wieder und prügelt Euch mit den Kerlen, bis Euer Inventar fast voll ist. Erforscht nun den übrigen bislang zugänglichen Teil des Dungeons, bis Ihr zum Savepoint im oberen Teil kommt. Zündet im Raum nebenan die vier Fackeln an, und es wird sich eine Geheimtüre öffnen. Dahinter verbirgt sich ein Raum mit einer ‚Neschkatze‘, bei der Ihr Nahrungsmittel in bares Geld verwandeln könnt. Verkauft ihr alles Fleisch, Brot und Wasser in Eurem Inventar und geht anschließend wieder zurück in Richtung Ausgang. Geht dabei den Weg, den Ihr gekommen seid und laßt den Zwischengegner vorerst noch ungestört. Wiederholt die ganze Aktion so lange, bis Ihr genügend Taler habt, um den Waffenladen im Dorf leerkzukaufen. Die ganze Sache dauert zwar gut eine Stunde, verschafft Euch aber einen enormen Vorsprung in puncto Ausrüstung!



Bei dieser Katze bekommt Ihr Bargeld im Tausch gegen Nahrungsmittel



Allein gegen alle? Da hilft nur ein rettender Schutzschild oder freundliche Schwerthiebe



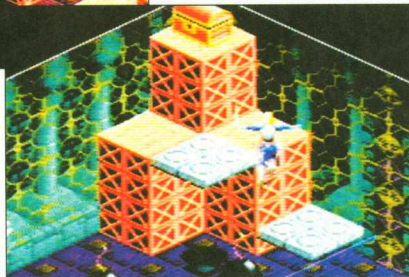
CRUSADER



Eine ruhige Kugel schieben? Das hat sich Sir Kai mit Sicherheit et- was anders vorgestellt ...



Gute Grafiken, stimmungsvoller Soundtrack, nette Puzzles



Auf den ersten Blick erscheint diese Truhe unerschwingbar, aber es gibt da einen Trick!

aber da ist Kai recht gut ausgestattet: Neben seinem Schwert kann er auch Magie anwenden und aus vier Zutaten diverse Zauber zusammenbrauen.

Bessere Waffen und Rüstungen gibt es teilweise zu kaufen, meistens

findet man sie jedoch in Truhen, wie etwa das legendäre Schwert „Light Crusader“, ohne das der Obermütz kaum zu schlagen ist. Und den trifft man erstaunlich schnell, denn sonderlich umfangreich ist der Dungeon leider nicht ausgefallen. Die meiste Zeit verbringt man damit, sich mit der etwas nervigen Steuerung und den „eigenwilligen“ Schiebeobjekten herumzürgeren. Und je tiefer man in den Dungeon vordringt, desto mehr weicht die Story auf. So verwundert es dann auch kaum noch, daß man sich in Level 5 mit amok-

laufenden Cowboys oder wildgewordenen Panzern herumschlagen muß. Man kann sich zwar fragen, was die in einem Fantasy-Szenario zu suchen haben, aber vielleicht ist ja auch der sprichwörtliche Weg das Ziel ...

Während Einsteiger dank des fairen Schwierigkeitsgrades voll und ganz auf ihre Kosten kommen, wird erfahrenen Spielern einfach zu wenig geboten. Wenigstens zwei Etagen mehr hätten schon noch drin sein sollen, so ist nur ein zwar op-



Kleiner Stilbruch in Level 5: Was haben Cowboys in dieser Gegend zu suchen?



Ich bin einer von König Garriotts Zauberern.



Diese Brunnen frischen die Energie wieder auf



Die großen Endgegner, die Kais Weg zum Erfolg blockieren, sind recht imposante Herrschaften



Im Laufe des Abenteuers werden sie immer mehr zerstört und hinterhältiger, aber das schockt Helden kaum



Denn schließlich lernt auch der Held immer mehr dazu und so wird der Sieg über die Fieslinge ...



... immer mehr zur Formsache. Denn einen schwachen Punkt haben diese fiesen Kerle immer!

etwas flaches Action-Adventure dabei herausgekommen. Zwar haben einige Rätsel oder Aufgaben durchaus ihre Reize, doch auch durchschnittliche Spieler werden kaum mehr als acht Stunden brauchen, um dieses Game durchzuspielen – und das ist dann doch etwas wenig Langzeitspaß. Dabei sind die Ansätze und die technische Gestaltung durchaus bemerkenswert: Die Grafiken sind farbenfroh und stimmungsvoll, auch der Soundtrack paßt, von einigen kleineren Entgleisungen einmal abgesehen, hervorragend zum Geschehen. Schade nur, daß eben nicht mehr geschieht. Als nettes kleines Schonkost-Häppchen zwischendurch ist das Spiel durchaus zu gebrauchen, Leuten mit einem wahren Heißhunger wird allerdings sehr schnell wieder der Magen knurren ...

Michael Anton



„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERSPASS
2-	3+
GRAFIK	SOUND
2+	2

Genre: Action-Adventure
Spieler: 1
Hersteller: Sega
Preis: ca. DM 130
Level: 6 Ebenen
Schwierigkeit: einfach
Continues: Batterie
Speicher: 16 MBit
Erhältlich: im Handel

NOTE
2-

Seit 1988 hat sich Core Design von einem kleinen Spieleentwickler zu einem der bedeutendsten Softwarehäuser Englands entwickelt. Vor allem ihre Mega-CD-Spiele begeisterten die Fans – nicht umsonst steht das Hubschrauber-Actionspiel ‚Thunderhawk‘ seit zwei Jahren ganz oben in den MCD-Charts. Doch nun heißt es, „16-Bit ade“, denn Core stürzt sich voll und ganz auf die ‚Next Generation‘ – also auf den Saturn. Kürzlich hatten wir die Gelegenheit, uns in England direkt vor Ort von der Qualität der aktuellen Entwicklungen zu überzeugen.



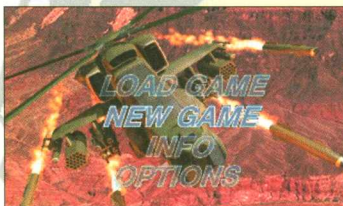
SHELLSHOCK!
Zeit für eine kleine Kurzschnitte: Es war einmal ein feindlicher Panzer ...
The End



Da drängt sich die klassische Frage auf: Würden Sie diesen netten Herren einen Gebrauchtpanzer abkaufen?



Thunderhawk-Programmierer Mark Avory



SHELLSHOCK!

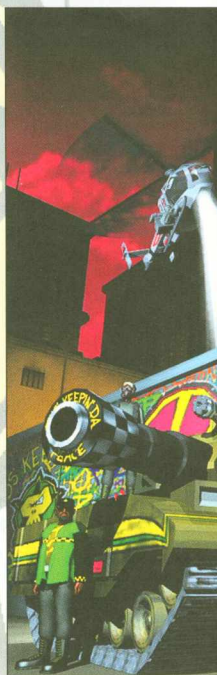
SATURN

Den Anfang im Reigen der kommenden Spiele macht „ShellShock!“, ein Panzer-Actionspiel, das nach Auskunft der Programmierer eine moderne Version des klassischen ‚Battlezone‘-Automaten von Atari ist. In einem futuristischen Szenario heizt Ihr mit einem bis an die Zähne bewaffneten Panzer durch 48 Missionen und ballert aus der Ich-Perspektive auf alles, was sich bewegt – in schneller, flüssiger 3-D-Grafik mit Texturemaps. Einmalig und absolut originell ist dabei die Rahmenhandlung des Spiels. Denn der Spieler ist Mitglied von ‚Da Wardenz‘, einer Gruppe von coolen Söldnern, die überall auf der Welt zum Einsatz kommt, wo Not am Mann ist. Angeführt werden die Freaks von Dogg-Tagg, dem ehemaligen Captain einer US-Spezialeinheit. Andere illustre Gestalten sind zum Beispiel der Pilot 9-1-1, der in brenzligen Situationen im Spiel für Luftunterstützung sorgt und der geheimnisvolle Auftraggeber im Hintergrund, The Man. Für den erfolgreichen Abschluß einer Mission ist es unabdingbar, mit diesen recht suspekten Typen zusammenzuarbeiten. So werden vor jedem Einsatz z. B. Mission-Briefings abgehalten, und Ihr erhaltet wertvolle Tipps über Taktik und benötigte Ausrüstung. Um die originale Atmosphäre zu vervollständigen, wird das Spiel mit einem professionellen Hip-Hop-Soundtrack unterlegt. Yo!
Vor aussichtlich im Oktober wird sich dann endgültig zeigen, ob ShellShock! tatsächlich das coolste Actiongame aller Zeiten wird.

CORE NEWS

SHELLSHOCK!

Rechts: Five Guys, a Tank and Dope Beats – „Yust Keepin‘ da Peace!“



THUNDERHAWK 2

SATURN

Für das 32-Bit-Update des bislang erfolgreichsten Core-Spiels, Thunderhawk, greift der Original-Programmierer Mark Avory wieder höchstpersönlich zur Tastatur. Somit darf man wohl zu Recht ein technisch hervorragendes Actionpektakel erwarten. Spielerisch soll sich die Fortsetzung eng an dem großen Vorbild orientieren. Aufgrund der leistungsfähigeren 32-Bit-Hardware darf man jedoch zahlreiche Verbesserungen erwarten: schnellere Grafik, dreidimensionale Landschaften, 3-D-Objekte aus texturierten Polygonen und 256 statt 64 Farben. Die Version, die es bei Core zu sehen gab, enthielt bislang noch keine Gegner. Bis zum geplanten Release im November wird sich natürlich noch einiges an „Thunderhawk 2“ tun.

BLAM! MACHINEHEAD

SATURN

Der ohne Zweifel ungewöhnlichste Titel bei Core war „Blam! Machinehead“. In Blam!, das von den Programmierern als Mischung aus „einem Rennspiel und ‚Doom‘“ (?) und „B-Movie-style Science-fiction-Actiongame“ bezeichnet wird, übernimmt der Spieler die Rolle der Wissenschaftlerin Dr. Kimberly Stride (beim Design ließ man sich von Russ-Meyer-Filmen inspirieren!), die von ihrem Assistenten auf eine gigantische

DESIGN



Jenseits von Gut und Böse: das Blam!-Machinehead-Team



TOMB RAIDERS

Bis die Tomb-Raiderin ihre Gruft verläßt, wird es noch einige Monate dauern



SWAGMAN

Ein Spiel, das schlaflose Nächte beschreiben wird – garantiert!



BLAM! MACHINEHEAD

Absolut hitverdächtig: Musiker Nathan McCree beim komponieren der Techno-Musiken



mobile Bombe verpflanzt wurde. In 3-D-Sicht düst Ihr auf diesem Gefährt durch insgesamt zwanzig actiongeladene Level, um eine Art Computervirus, genannt Machinehead, zu bekämpfen. Doch Blam! verspricht nicht nur gnadenlose Action, sondern enthält auch einige Strategie- und Puzzleelemente. An bestimmten Terminals könnt bzw. müßt Ihr zum Beispiel in den Cyberspace eindringen und von dort aus die Form der Landschaft verändern. Offensichtlich haben die Spieldesigner eine Menge schwarzen englischen Humor in das Spiel einfließen lassen. Genauso einmalig wie bei Shellshock! ist übrigens auch hier der Sound: Wir durften den phantastischen Techno-Soundtrack schon mal probieren. Blam! Machinehead dürfte auf jeden Fall eines der skurrilsten und unterhaltsamsten Spiele überhaupt werden. Zu erwarten Anfang '96.

MORE THINGS TO COME

SATURN & 32X

Die 32X-Versionen von „B.C. Racers“ und „Soulstar X“ – die Originale stammen vom Mega-CD – sollen im November erscheinen. Doch Core-Design arbeitet nicht nur an Actiontiteln. Anfang 1996 soll die Saturn-Version von „The Scottish Open“, einem PC-Golfspiel, fertig sein. Lassen wir uns überraschen... Ein für Core-Verhältnisse atypisches Spiel steht uns im kommenden Jahr mit „Swagman“ ins Haus – natürlich für den Saturn. Hinter dem Titel ver-

birgt sich ein Action-Adventure (à la ‚Zelda‘). Swagman wird ausgiebig die Spezialeffekte der 32-Bitter wie Transparenz-, Licht- und Schatteneffekte usw. nutzen. Und natürlich hat auch Swagman wieder etwas ganz Besonderes zu bieten – in erster Linie den Grafikstil. Die Tim-Burton-Filme ‚Beetlejuice‘ und vor allem ‚The Nightmare before Christmas‘ waren offensichtlich Vorbild für die poppig-morbide Silicon-Graphics-Optik. Und last but not least werkelt Core schon seit geraumer Zeit an ‚Tomb Raider‘, das jedoch erst Mitte 1996 auf den Markt kommen soll. Über den genauen Inhalt hüllt man sich verständlicherweise noch in Schweigen, die ersten Demos lassen jedoch ein Spiel im Stil der Action-Adventure-Serie ‚Alone in the Dark‘ vermuten. Wer nochmals einen Blick auf die oben angesprochene News-Meldung geworfen hat, wird in dieser Aufzählung einige 32X-Umsetzungen vermissen. Die betreffenden Projekte wurden vorerst auf Eis gelegt. Eine traurige Nachricht für die Besitzer dieser Konsolen – während sich Saturn-Eigner auf einige vielversprechende Titel freuen dürfen.

Klaus-Dieter Hartwig





SURGICAL STRIKE

FAHRENHEIT

Obwohl Segas Zugpferd Saturn da ist, werden MCD-User natürlich nicht vergessen.

Ja, ja, der Alltag eines Feuerwehrmanns ist gefährlich und nervenaufreibend, wie „Fahrenheit“ belegt.



UUUAAAHHH! Platz da, jetzt komm' ich geflogen

Durch eine vom Krieg gezeichnete Endzeitlandschaft steuert Ihr bei „Surgical Strike“ ein panzerähnliches Gefährt, um gefährliche Terroristen dingfest zu machen.

In zerbombten Häusern warten Scharfschützen mit gezückten Maschinengewehren darauf, daß Ihr einen Fehler macht. Allzuviel falschmachen könnt Ihr jedoch nicht, da sich Euer Einsatz bei diesem Programm lediglich aufs Zielen und Feuern beschränkt.

Wenn man dreimal dieselbe Stelle passiert hat, kennt man den Ablauf schon auswendig und kann sich besser auf das Geschehen einstellen.

Da die grobe Grafik es erschwert, feindliche Ziele ausfindig zu machen, werden diese glücklicherweise mit einem gelben Kasten markiert. Auf diesen müßt Ihr nur das Fadenkreuz bewegen und den Feuer-Button drücken – und schon wird munter geballert. Bei einem Treffer ist die anschließende Explosion in Großaufnahme zu bestaunen.

Die Soundeffekte beschränken sich zu großen Teilen nur auf eine Handvoll Schieß-



Hoppla, das Fahrzeug wurde zerstört – das verärgert den Chef

und Explosionsgeräusche, die technisch nicht überzeugen.

Unterm Strich bleibt eine dumpfe Ballerorgie mit schlechten Schauspielern und sehr eintönigem Spielablauf. *ch*



Oh, nein! Großmutter's alter Porzellan-schrank steht in Flammen

Bei Fahrenheit steuert Ihr einen Feuerwehrmann durch ein lichterloh brennendes Haus, um die darin gefangenen Menschen zu befreien. Der gesamte Spielablauf präsentiert sich in einem Film, in den Eure Handlungen eingebaut werden. Betretet Ihr beispielsweise einen Raum, wo ein Mensch gefangen ist, muß dieser schnell und sicher nach draußen geschafft werden. Wenn der Feuerwehrmann bei seinen Rettungsaktionen von einem brennenden Balken erschlagen wird, findet Ihr Euch wenig später in der nächsten Szene auf einer Krankenbare wieder.

Der Handlungsspielraum ist bei Fahrenheit sehr beschränkt, wie auch die Sichtweite, da das ganze Game aus der Ich-Perspektive gespielt wird. Die Grafik bietet hauptsächlich grobkörnige Digi-Flammen und dahinbrutzendes Mobilar. Die wenigen Sprachsamples sind klar, jedoch wären mehr Soundeffekte und Musiken zur Untermalung des Geschehens wünschenswert gewesen. Freunde von „Reality-TV-Shows“ und Full-Motion-Video-spielen können im Kauf-



Mal schauen, was hinter dieser Tür auf uns wartet. Geh du bitte vor

haus probelöschten.

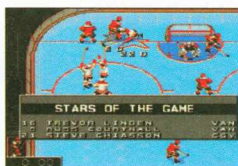
Eine grafisch aufgemotzte Fahrenheitversion wird in Kürze für alle 32X-Upgrade-Besitzer folgen. *ch*

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 5	DAUERPASS 5	Genre: Action
GRAFIK 5+	SOUND 5	Spieler: 1
NOTE 5+		Hersteller: Sega
		Preis: ca. DM 120
		Level: -
		Schwierigkeit: mittel
		Continues: -
		Speicher: 1 CD
		Erhältlich: im Handel

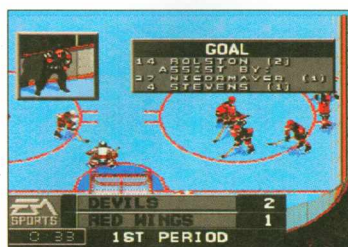
„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 4	DAUERPASS 4	Genre: Action
GRAFIK 4	SOUND 4	Spieler: 1
NOTE 4		Hersteller: Sega
		Preis: ca. DM 120
		Level: -
		Schwierigkeit: mittel
		Continues: -
		Speicher: 1 CD
		Erhältlich: im Handel



NHL HOCKEY '96

Alle Jahre wieder kommt nicht nur das Christuskind. Nein, sondern auch eine modifizierte Version des besten Eishockeyspiels für Segas schwarzen 16-Bitter.

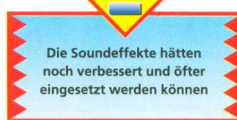


Nach der Vorlage von rechts schießt die Nr. 16 per Schlag-schuß ab

Im Vergleich zu NHL Hockey '94 ist die 96er Version rasend schnell



Nach dem warmen Sommer wartet nun ein heißer Herbst auf alle Mega-Drive-Besitzer. Electronic Arts beschert uns nämlich den mittlerweile fünften Teil der, in Fachkreisen, schon längst zum Klassiker avancierten NHL-Reihe. Rechtzeitig zum Saisonbeginn der nordamerikanischen Profiligen können auch wir Europäer um den ‚Stanley Cup‘ kämpfen. Verglichen mit der Vorjahresfassung hat sich nicht viel verändert. Sämtliche Neuzugänge sind ins Teamroster eingearbeitet und das Styling der Statistiken ist erneuert worden. Die beiden All-Star-Teams sind nicht mehr vertreten. Schneller denn je flitzen die Spieler auf dem Eis umher und lassen sich sehr gut steuern. Die Torhüter zeichnen sich allesamt durch bessere Reflexe aus. Ein Feature der 93er Version wurde nach drei Jahren



wieder ins Programm aufgenommen: Wahlweise ist es jetzt möglich, die Fäuste fliegen zu lassen. Jedoch werden die Streithähne nach so einer Auseinandersetzung für fünf Minuten auf die Strafbank geschickt. Erfreulich ist auch, daß es drei verschiedene Schwierigkeitsgrade gibt, wenn Ihr gegen

den Computer antretet (Rookie, Pro und All-Star). Schnell werdet Ihr feststellen, daß die Torhüter noch besser halten und die Abwehrreihen Euch geschickt an einem Spielaufbau hindern, wenn Ihr auf höchstem Niveau spielt. Lange-

weile kommt bei den vielen verschiedenen Spielmodi – Liga, Playoff, Freundschaftsmatch – jedenfalls nie auf. Auch an der Grafik wurde gearbeitet. Das Eis sieht realistischer aus und die Spieler haben ein paar neue Animationen bekommen.

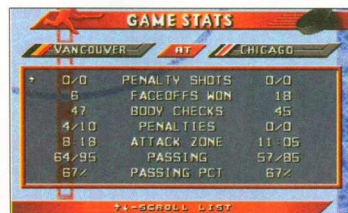
Daß Verträge manchmal nicht das Papier wert sind, auf denen sie geschrieben wurden, wissen wir spätestens seit dem Hickhack um Heiko Herrlich. So können auch hier Spieler gekauft



oder aus dem Team verbannt werden. Ihr habt aber auch die Möglichkeit, Euch einen eigenen Spieler zusammenzustellen, welchen Ihr abspeichern und immer wieder einsetzen könnt.

Mit „NHL Hockey '96“ hat EA wieder einmal bewiesen, daß ihre Sportsimulationen zu den besten auf dem Markt gehören und ihresgleichen suchen.

Tasso Kohlhöfer



„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERSPASS	Genre:
1	1	Sport
GRAFIK	SOUND	Spieler:
2+	2	1 bis 4 (simultan)
		Hersteller:
		Electronic Arts
		Preis:
		ca. DM 130
		Level:
		26 Teams
		Schwierigkeit:
		je nach Paarung
		Continues:
		Batterie
		Speicher:
		16 MBit
		Erhältlich:
		im Handel

NOTE 1

Einmal mehr finden sich auf dieser Seite unsere ganz persönlichen Meinungen zu fünf ausgewählten Spielen dieser Ausgabe wieder. Jeder Redakteur hat natürlich bestimmte Genre und Games, die ihm am meisten liegen. Daraus und aus unserer Erfahrung bilden sich die Statements. Im Einzelfall kann die Wertung eines Redakteurs ganz anders ausfallen als die jeweilige Note im Test, denn diese Einschätzungen sind völlig unabhängig von den Testurteilen. Viel Spaß!



Falscher Fehler!

Daß die Anleitungen zahlreicher Spiele lustige Tipp- und Rechtschreibfehler enthalten, dürfte der eine oder andere von Euch vielleicht schon einmal selbst bemerkt haben. Häufig sind es aus dem Japanischen übersetzte Texte, die auf deutsch klingen, als hätte sie jemand geschrieben, der zu tief ins Glas geschaut hat. Manchmal sind es aber auch schlichtweg nur solche Fehler, die eine Aussage völlig unsinnig machen. Das jüngste Beispiel findet sich bei Marko's Magic Football – umgesetzt für zahlreiche Systeme wie Game Boy, Game Gear, Super

Nintendo und Mega Drive.

Da findet sich in der Beschreibung der SuperNES-Fassung unter dem Punkt „Hi-Score“ folgende Kuriosität: Zeichnet die beste Punktzahl des laufenden Spiels auf (und geht jedesmal wieder auf Null zurück, wenn Du den Mega Drive ausschaltest). Oops, sind Mega Drive und SuperNintendo eventuell durch ein unsichtbares Kabel oder gar per Funk miteinander gekoppelt? Stimmt es, daß ich, wenn ich mein Motorrad anlasse, mit meinem Toaster MTV empfangen kann? Heutzutage ist nichts mehr unmöglich!

Unsere persönliche Meinung zu:	BATMAN FOREVER (MD) Seite 30/33	NHL HOCKEY 96 (MD) Seite 39	PRIMAL RAGE (MD) Seite 52/53	STREET FIGHTER - THE MOVIE (SAT) Seite 54	ROBOTICA (SAT) Seite 50
 CHRISTIAN Lieblingsgenre: Action, Jump&Run derz. Lieblingsspiel: Gunstar Heroes (MD)	 Spielbarer als auf dem SNES läßt dieser Flattermann Fanherzen höher schlagen. Tolle Grafik, leider nur einseitige Prägelaction.	 Alle Jahre wieder besichert uns EA ein neues Eishockey-Game, und auch dieses Jahr ist es ihnen gelungen. Jedoch kein Grund, sein älteres Exemplar zu verhöckern.	 Blutrünstiges Steinzeitgeklappe der urigsten Art. Nööö! Da ist mir Street-Fighter Teil 463 lieber.	 Mit Digi-van-Damme die Digi-Kylie vermöbeln beebt, erfrischt und reinigt Körper und Geist. Besser als der Film (kein großes Problem!)	
 MICHAEL ANTON Lieblingsgenre: Rollen-, Strategie- und Rennspiele derz. Lieblingsspiel: Dungeon Explorer (MCD)			 Rote Saurier tanzen auf rotglühender Lava? Also irgendwie fehlen da ein paar Farben, um die Sache wegstens anscheinlich zu machen. Und über das Gameplay reden wir lieber gar nicht erst ...	 Hübsch anzuschauen sind die Digi-Fighter ja – zumindest für eine kurze Zeit. Aber wenn es schon eine deftige Prägelaction sein muß, dann bevorzuge ich doch die gezeichneten Figuren. Die haben irgendwie mehr Charme!	 Etwas mehr optische und spielerische Abwechslung wäre sicher ganz nett gewesen, so aber kann mich der Schwermetall-Dungen nur wenig begeistern. Schade auch, denn der Soundtrack ist an sich genial!
 MICHAEL KOCZY Lieblingsgenre: Renn- und Actionspiele derz. Lieblingsspiel: Micro Machines 36 Ed. (MD)	 Batman Forever gefällt mir vor allem aufgrund der superben Darstellungen. Geniale – und dabei sehr süßige – Grafik sowie gute Prägelaction machen dieses Spiel zu meinem Lieblings-Batman-Game		 Schon der Automat in den Arkaden hat mich nicht gerade umgehauen, und auch das MD-Modul ist meiner Meinung nach nicht der Hit. Dann lieber ne Runde SSF II oder Virtua Fighter.	 Als alter „Straßenkämpfer“ hatte ich mich eigentlich auf die CD gefreut. Doch sind mir die Animationen etwas zu ruckelig und das Gameplay nicht ganz so ausgefeilt wie beim 16-Bit-Vorbild.	 Da nun auch das 32X-Doom nach Zero Toleranz auf dem Index gelandet ist, suchen Genre-Fans nach neuem Futter. Zwar ist die Darstellung ganz gut, aber spielerisch hätte man mehr machen können.
 TASSO Lieblingsgenre: Sports- und Jump&Run derz. Lieblingsspiel: Sprou (MD)	 Klar, hier wurde einiges aus dem Mega Drive herausgeholt. Die tollen Grafiken und das flüssige Gameplay können schon überzeugen, mir ist das Ganze allerdings ein Tick zu düster.	 Endlich mal wieder eine tolle Sportsimulation auf dem Mega Drive. Schnelligkeit und nicht aufhörender Spaß machen die 96er-Version der NHL-Reihe zu einem brillanten Überflieger. Wirklich toll.	 Die Dinosaurier leben immer noch, jedenfalls in diesem Brutalspiel, bei dem die Dinos schwerfällig und einfalllos aufeinander losgehen.	 Einmal Jean-Claude van Damme sein, und den Gegnern so richtig zeigen, was Sache ist. Das kann man hier haben. Die Filmszenen sind ganz nett. Trotzdem liegt das Spiel nicht ganz auf meiner Wellenlänge.	 Wenn das Leveldesign nicht ganz so einödig ausgefallen wäre, hätte man sicher viel mehr Spaß an diesem schmeilen dreidimensionalen Actiongame.
 THOMAS Lieblingsgenre: Renn- und Prägelspiele Shoot 'em Ups derz. Lieblingsspiel: SSF II (MD)	 Das Prägel-Jump&Run präsentiert sich als interessante Alternative zu zahlreichen Comic- und Filmumsetzungen der jüngsten Zeit.	 Mensch, wieviele Stunden haben wir schon mit NHL Hockey '94 verbracht? Reza und Tasso ziehen mich zwar meist ab, Spaß macht's aber dennoch. Die 96er Version wird die 94er Referenz bei uns höchstwahrscheinlich nicht ablösen.	 Es kann und muß dem Vergleich mit SSF II nicht standhalten. Isoliert betrachtet, kann ich an diesem Game nichts finden, was mich länger als fünf Minuten vor dem heimischen Schirm halten könnte. Zuviel Blutt! Schade eigentlich!	 Ich hätte mir spektakulärere Moves und Sounds, schönere Hintergründe und allgemeiner mehr Pepp gewünscht, aber man hat mich natürlich nicht gefragt (warum sollte man auch?).	 Ich kann mich mit der 3-D-Perspektive nun mal einfach nicht anfreunden. Unabhängig davon fehlt es Robotica enorm an Spielteile. Es ist jedoch hoch interessant, daß der Levelaufbau jedesmal variiert. Tolle Idee!

 Wow, ist das ein Klasse-Game-Muß ich sofort haben!
 Gar nicht schlecht, das Spiel. Finde ich wirklich gut!
 Ich finde das Spiel ganz okay.
 Ich finde das Spiel nicht so gut.
 Ich finde das Spiel gar nicht so gut.
 Ich finde das Spiel gar nicht so gut.

DIE GAMERS - LESER - Er kam, wurmte und siegte:

CHARTS

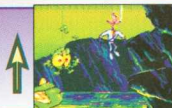
Der neue und überraschende Champion heißt Earthworm Jim und eroberte nicht nur den ersten Platz der MD-Charts ...

MEGA DRIVE

1

EARTHWORM JIM

Vormonat Platz 4 • Test in 12/94
Note 1 • Jump&Run



6

SUPER STREET FIGHTER II

Vormonat Platz 2 • Test in 9/94
Note 1- • Prügelspiel



2

THE STORY OF THOR

Vormonat Platz 8 • Test in 3/4/95
Note 1- • Action/Adv.



7

NHL HOCKEY '95

Vormonat Platz 5 • Test in 10/94
Note 1- • Sport



3

DUNE 2

Test in 4/94
Note 2+ • Strategie



8

THEME PARK

Vormonat Platz 10 • Test in 6/95
Note 1- • Strategie



4

LANDSTALKER

Vormonat Platz 9 • Test in 2/94
Note 1- • Action/Adv.



9

SAMURAI SHODOWN

Test in 3/4/94
Note 1- • Prügelspiel



5

PITFALL - THE MAYAN ADV.

Vormonat Platz 7 • Test in 12/94
Note 2+ • Action/Jump&Run



10

FIFA SOCCER '95

Vormonat Platz 1 • Test in 11/94
Note 2+ • Sport



FIFA Soccer '95 (Mega Drive)

Tip von Roland „Magic“ Eckl

Meine Nummer eins ist FIFA Soccer '95. Auch wenn der Ball rund ist, krieg ich vom Spielen eckige Augen ...

Die Red: Zu Deiner Frage: Du hast uns inzwischen schon so viele Fotos geschickt, wir haben genug, Danke!

Einmal aufgehört!

Während Ihr die Sommerferien genossen habt und wir tage- und nächtelang die neueste Software für Euch testeten, war auch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften nicht untätig. Folgende Spiele sind inzwischen von der BPJS indiziert bzw. beschlagnahmt worden, und dürfen aus diesem Grunde nicht mehr in den Charts erscheinen (Auch, wenn Ihr Euch das bei einigen Games noch so sehr wünscht!): Chaos Engine (MD), Doom (32X), Lethal Enforcers (MD), Lethal Enforcers 2 (MD, MCD), Mercs (MD), Mortal Kombat (MD, MCD, GG, 32X), Mortal Kombat 2 (MD, GG), Rambo 3 (MD), Shadow Dancer (MD) und Zoo Tolerance (MD).
Damit sollte sich auch das Verschwinden von „Doom“ aus den 32X-Charts geklärt haben ...

GAME GEAR



Gods (Mega Drive)

Tip von Fabian Seidel

Für mich gehört Gods unbedingt in die Charts. Ein auch nach Wochen noch fesselndes Spiel, denn immer wenn man glaubt, alle Rästel gelöst zu haben, findet man noch eines. Die Red: Dieses Game sahen wir letzstens für nur 30 Mark bei Karstadt ...



Ecco 2 (Mega Drive)

Tip von Jérôme Edelmann

Super!!! Da schwitzen die Quallen, da kocht das Wasser und die Haie verkriechen sich, denn Ecco ist wieder da und das mit einem der tollsten Grafikfeuerwerke, wie es sie auf dem MD nur selten gibt.



Daytona USA (SAT)

Tip von Maik Fiedler

Endlich ein Rennspiel nach meinem Geschmack! Wahnsinnsgrafik, cooler Sound und dauerhafter Spielspaß machen diesen Titel für mich zur Nummer 1. Die Red: Ab dem kommenden Mal gibt es auch Saturn-Charts!

1

DIE SCHLÜMPFE

Test in 5/95
Note 2 • Jump&Run



2

COOL SPOT

Test in 1/94
Note 1- • Jump&Run



3

DER KÖNIG DER LÖWEN

Test in 1/95
Note 2- • Jump&Run





DAYTONA USA



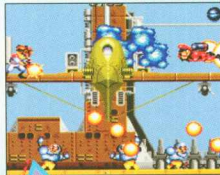


GAMERS

© 1995 SEGA

DER SPIELETIP AUS DER REDAKTION

Heute wollen wir all denjenigen ein Spiel empfehlen, die mit Sonic & Co. gar nichts anfangen können, sondern lieber auf knallharte Balleraction stehen. Ein Klassiker dieses Genres ist **Gunstar Heroes**, welches das **Mega Drive** – ohne jeglichen Zusatzchip – technisch bis zum Anschlag ausreizt. Allein oder mit einem Freund ballert Ihr Euch



durch sechs äußerst liebevoll gestaltete und abwechslungsreiche Level. Neben schier endlos vielen Gegnern findet Ihr wertvolle Waffenextras, die für die unglaublichen Spriteorgien auf dem Screen verantwortlich sind. Außer einer nett aufgemachten Story besichtigt das Game durch gute Grafik und Sound – und vor allem durch seine famose Spielbarkeit!

MEGA-CD

1

EARTHWORM JIM SPECIAL ED.

Test in 7/95
Note 1+ • Jump&Run

NEU



MD 32X

1

VIRTUA RACING DELUXE

Vormonat Platz 2 • Test in 1/95
Note 2+ • Rennspiel



2

SNATCHER

Vormonat Platz 3 • Test in 1/95
Note 1- • Adventure

↑



2

METAL HEAD

Vormonat Platz 1 • Test in 12/94
Note 2- • Action



3

SHINING FORCE CD

Vormonat Platz 2 • Test in 7/95
Note 2 • Rollenspiel

↓



3

CHAOTIX

Vormonat Platz 5 • Test in 7/95
Note 2- • Jump&Run

↑



4

MICKEY MANIA

Test in 12/94
Note 2+ • Jump&Run

NEU



4

STAR WARS ARCADE

Test in 1/95
Note 4+ • Shoot'em Up



5

DUNE

Test in 2/94
Note 2- • Adventure

NEU



5

NBA JAM T.E.

Vormonat Platz 1 • Test in 1/95
Note 3+ • Action

NEU



Cannon Fodder (Mega Drive) Flop von Werner Gosch

Für mich ist dieses Spiel nur ein langweiliges Massaker. Motto: Führe Deine hundert Soldaten nach spätestens (!!!) neun Minuten in den sicheren Tod.



Rise of the Robots (Mega Drive) Flop von Thomas Uher

Rise of the Robots ist das besch... Spiel, das ich kenne! Die rostigen Blechhaufen die in diesem Game umherhumpeln, gehören auf den Schrott. Die Red: Auch dieses Spiel entdeckten wir für nur 30 Märker auf dem Karstädter Grabbeltisch ...



Generations Lost (Mega Drive) Flop von Alexander Lintner

Wer sich das Spiel kauft, hat voll daneben gelangt! Die Grafik ist ziemlich langweilig, die Musik sowie die Soundeffekte nur Nebensache. Spart Euer Geld lieber für etwas anderes, z. B. „Samurai Shodown“ (MD).

MASTER SYSTEM

1

MICRO MACHINES

Vormonat Platz 2 • Test in 5/94
Note 1- • Rennspiel

↑



2

LAND OF ILLUSION

Vormonat Platz 2 • Test in 2/93
Note 1 • Jump&Run

NEU



3

DAS DSCHUNGELBUCH

Test in 1/94
Note 2- • Jump&Run

NEU



MITMACHEN & GEWINNEN

Wie, Euer Lieblingsgame ist nicht in den Charts? Da gibts nur eins: Schreibt uns jeweils Euer Lieblingspiel oder eine komplette Chartliste auf einer Postkarte oder per Brief. Und damit sich Euer Engagement lohnt, verlosen wir unter allen Einsendungen ein Modul Eurer Wahl. Also vergesst neben Eurem „Flop-Kandidaten“ den Namen Eures Wunschgames nicht!

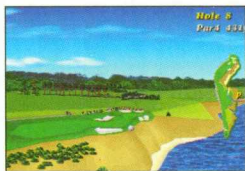
Gewinner vom letzten Mal ist Anton Frank aus Pleystein.
Viel Spaß mit Comix Zone!

Unsere Adresse:
GAMERS Charts
Heilwigstraße 39 • 20249 Hamburg

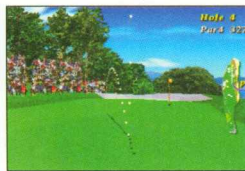
Wir sehen uns nächsten Monat, wie immer mitten im Heft!



Das jederzeit einblendbare Raster informiert genau über das Gelände



Spektakuläre Flugerlebnisse liefert die Verfolgerperspektive



Die Flugbahn des Balls läßt sich auch etwas nüchterner darstellen

PEBBLE BEACH GOLF LINKS

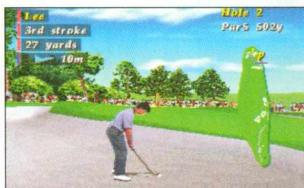
Golffreunde können dank „Pebble Beach Golf Links“ nun mit 32 Bit im Caddy einen der schönsten Golfplätze der Welt besuchen. Unter fachkundiger Anleitung des Golfprofis Craig Stadler wird der Umgang mit Ball und Schläger geübt, danach geht es frisch und munter ans Einlochen. In diversen Spiel-modi wie Stroke- und Matchplay oder Skins-Games dürft Ihr Eure Talente unter Beweis stellen. Das gerade aktuelle Loch wird zunächst im Überflug vorgestellt und von Stadler genauer beschrieben, danach kann es losgehen: Den passenden Schläger ausgewählt, den Ball plaziert und dann frohen Mutes Schwung geholt. Es wird schon irgendwie klappen.

GOLFERFREUDEN AUF DEM SATURN

Den Flug des Balles könnt Ihr in verschiedenen Perspektiven beobachten. Einmal könnt Ihr ganz einfach am Abschlagpunkt stehen bleiben und Euch überraschen lassen, hilfreicher ist es jedoch, sich

Packt die Golfschläger ein, jetzt geht es auch auf dem Saturn ins Grüne!

die Flugbahn des Balls in den Himmel zeichnen zu lassen. Die spektakulärsten Einblicke aber liefert die Verfolgerkamera, die immer dicht hinter dem Ball bleibt und deutlich macht, warum man als Golfball nicht unbedingt unter Höhenangst leiden sollte. Wer noch nicht ganz so geübt im Umgang mit den Schlägern ist, der wird die zahlreichen zuschaltba-

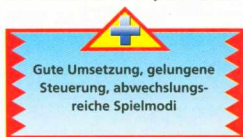


Der Ball im Bunker ist der Alptraum eines jeden Golfers. Und jetzt mit Schwung!

rische Seite der Scheibe überzeugen kann, so sind in Sachen Technik doch einige kleinere Mängel zu beklagen. Alles in allem ein zwar nicht ganz perfektes, aber dennoch schön gemachtes Spiel, an dem nicht nur Golfans lange Spaß haben werden.

Michael Anton

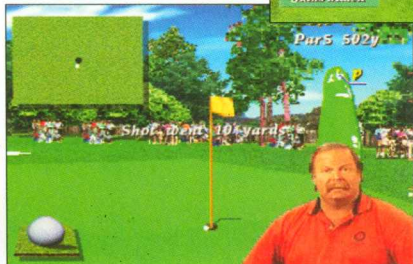
ren Hilfestellungen dankend annehmen, im einfachsten Falle braucht man sich nur auf das Schwungholen konzentrieren. Echte Cracks brauchen das natürlich nicht und werden ständig bemüht sein, ihre Leistungen zu verbessern. Die zugehörige Leistungsüberwachung liefern zahlreiche Statistiken, die dank Batterie dauerhaft gesichert werden. Während die spiele-



Gute Umsetzung, gelungene Steuerung, abwechslungsreiche Spielmodi



Gute Schläge kommentiert der Meister



Leichte Schwächen im Grafikbereich, nervige Musikuntermalung

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 2-	DAUERSPASS 2-	Genre: Sport Spieler: 1 bis 4 Hersteller: Sega Preis: ca. DM 90 Level: 1 Kurs/18 Löcher Schwierigkeit: einstellbar Continues: Saturn-Speicher Speicher: 1 CD Erhältlich: im Handel
GRAFIK 3+	SOUND 3+	
NOTE 2-		

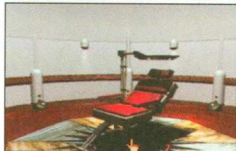


MYST

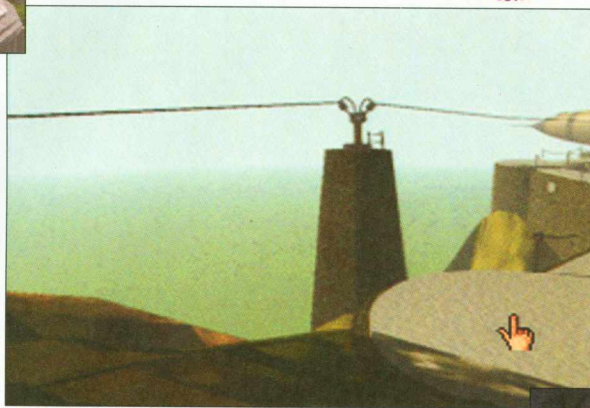


Und da sage nochmal einer, Lesen bildet nicht: Kaum habt Ihr die letzte Seite eines alten Buches, das eine bizarre Insel namens Myst beschreibt, gelesen, befindet Ihr Euch auch schon auf diesem Eiland. Allein und ohne eine Idee, wie Ihr dorthin gekommen seid, beginnt Ihr, die Gegend zu erforschen. Seltene Bauwerke und Maschinen warten darauf, daß Ihr ihre Funktion entdeckt, zahlreiche Rätsel und Geheimnisse müssen gelöst werden. Ob Ihr wohl jemals wieder nach Hause kommt? Oder seid Ihr auf ewig verloren?

Da hilft nur eines, nämlich frohen Mutes die Gegend zu erforschen und zu versuchen, den teilweise recht bizarren Objekten und Gerätschaften neues Leben einzuhauen. Der erste Schritt in die richtige Richtung ist sicherlich die Wiederherstellung der Stromversorgung, danach geht das Kopfzer-



Keine Panik, das hier ist wirklich keine Zahnarztpraxis ...



brechen allerdings erst richtig los: Was hat es mit dem seltsamen Beobachtungsturm auf sich? Wird das Raumschiff jemals wieder fliegen – und wenn ja, wohin? Ist die wie die Folterbank eines Zahnarzts aussehende

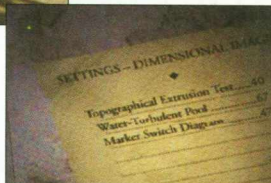
Zeitmaschine Eure Rettung aus der Misere? Jede Menge Fragen, die auf Antworten warten. Es gibt viel zu tun, packen wir's an ...

Auf dem PC hat dieses zauberhafte Adventure schon lange Kultstatus, jetzt dürfen auch Saturn-Besitzer in eine geheimnisvolle und bizarre Welt eintreten.

Überall auf der Insel gibt es mehr oder weniger gut versteckte Hinweise, was wo zu tun ist. Die Büchererei in einem der Gebäude liefert schon mal die ersten Anhaltspunkte, es lohnt sich jedoch auch,

nach versteckten Zetteln mit Bot-schaften Eurer Vorgänger auf dieser Insel zu suchen. Manchmal hilft allerdings auch nur geschicktes Kombinieren oder geduldiges Ausprobieren, aber ihr habt ja genügend Muße. Je weiter Ihr hinter die Geheimnisse von Myst kommt, desto mehr Schauplätze werden zugänglich, ein tolles Abenteuer voller Überraschungen wartet auf Euch. Für die angemessene Inseldytle sorgen wunderschön gerenderte, wenngleich meist ‚bewegungsarme‘ Grafiken, auch der Soundtrack läßt Freude aufkommen: Tolle Naturgeräusche und packen-

de Musikstücke an manchen Stellen werden ergänzt durch gelegentliche Sprachausgabe. Während die Rätsel Euer ganzes Gehirnschmalz erfordern, braucht Ihr Euch über die Steuerung keine Gedanken zu machen. Mit dem Joypad bewegt Ihr einfach eine Hand über den Bildschirm und ‚tastet‘ so nach Stellen, an denen



Überall findet man gut versteckte Hinweise und Anregungen



Ihr etwas betätigen könnt. Freunde gepflegter Adventures mit kniffligen Rätseln sollten hier auf alle Fälle zuschlagen.

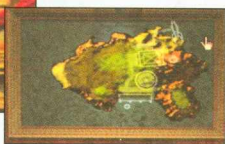
Michael Anton

Tolles Adventure voller Atmosphäre und kniffliger Rätsel

Grafiken stellenweise etwas statisch und Sound zu sparsam



Was es wohl mit dieser seltsamen Apparatur auf sich hat? Ist es der Heizkessel oder kann man noch mehr damit anstellen?



„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 1-	DAUERPASS 2+	Genre: Adventure
GRAFIK 2-	SOUND 2-	Spieler: 1
NOTE 2+		Hersteller: Sunsoft
		Preis: ca. DM 110
		Level: -
		Schwierigkeit: ansteigend
		Continues: -
		Saturn-Speicher: 1 CD
		Erhältlich: im Handel

GEWINNT MIT ACCLAIM UND GAMERS EINE REISE NACH LOS ANGELES



Ganz Deutschland ist im Batman-Fieber, und damit Euch der Virus richtig packt, haben sich Acclaim und GAMERS etwas ganz Besonderes ausgedacht. Anlässlich des neuen „Batman-Forever“-Films und der erscheinenden Batman-Forever-Videospiele verlosen wir folgende heißen Gewinne:

HAUPTPREIS:

Acclaim schickt Dich und Begleitung fünf Tage lang nach Amerika! Fliegst in die sonnigste Stadt Kaliforniens, nach Los Angeles. Ihr residiert vier Nächte lang im ‚Best Western Sunset Plaza‘, ganz in der Nähe Hollywoods, mit all seinen Stars und Sternchen. Ihr besucht die ‚Universal Studios‘ und macht eine V.I.P.-Tour durch die berühmten ‚Warner-Bros-Studios‘, in denen Ihr mit etwas Glück sogar bei Dreharbeiten exklusiv zuschauen könnt. Außerdem besucht Ihr die ‚Six Flags Magic Mountains‘, wo Ihr mit der rasantesten Achterbahn der USA fahren werdet.

2. BIS 11. PREIS:

Je ein Batman-Forever-Videospiel (Mega Drive oder Game Gear).

Aber all das gibt es natürlich nicht ohne Fleiß. Die Antworten zu folgenden Fragen müßt Ihr schon wissen:

- 1. Wer spielt den Bösewicht Riddler in dem neuen Batman-Film?**
- 2. Wieviel MBit hat das Mega-Drive-Modul Batman Forever?**
- 3. Wie viele Level hat das Mega-Drive-Spiel Batman Forever?**

Wer unsere Reportage und den Test aufmerksam gelesen hat, sollte mit den Antworten keine Probleme haben.

Schreibt alle drei Lösungen auf eine Postkarte. Vergesst Euren Absender sowie die Angabe Eures Videospieldsystems nicht, und schickt das ausreichend frankierte Kärtchen bis zum 3. Oktober 1995 (Einsendeschluß, Datum des Poststempels) an:

MVL • Los-Angeles-Reise • Heiligstraße 39 • 20249 Hamburg

Teilnahmebedingungen: Die Reise gilt für zwei Personen; wobei im Falle eines minderjährigen Gewinners ein Erziehungsberechtigter mitreisen muß. Englischer Grundwortschatz vorausgesetzt. Die Gewinne können nicht ausgezahlt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von MVL, Acclaim sowie sämtliche DC-Superhelden dürfen nicht teilnehmen.



AKkaim

GAMERS



BATMAN and all related elements are property of DC Comics TM and © 1995. All rights reserved. © 1995 Warner Bros.



ROBOTICA

Sollten Euch gleich mehrere der fiesen Eisenteile begegnen, dann feuert, was das Zeug hält!

Jüngst erreichte uns aus Japan das Spiel ‚Deadalus‘ – ein neues 3-D-Spektakel von Sega, das in deutschen Verkaufsgregalen unter ‚R‘ wie ‚Robotica‘ zu finden sein wird.



Hier kommt es darauf an, wer schneller ‚zieht‘ und schießt!



Alle Gänge und Räume sind durch solche schweren Türen getrennt

Die grafische Aufmachung dieser Action-CD erinnert an ‚Battle Frenzy‘ fürs Mega Drive. Auf ganz ähnliche Art und Weise wie bei BF müßt Ihr Euch in Robotica mit einem Battlemech durch 30 riesige unterirdische Labyrinth bewegen. Eure Kampfmaschine

Grau in grau ... farblich mau. Level 30 sieht aus wie Level eins

gehört zu einer speziellen Rettungseinheit. Mit der Aufgabe betretet, unzählige durchgedrehte Sicherheitsroboter zu eliminieren, begeben sich auf die Suche nach dem rettenden Schlüssel zur Ausgangsschleuse.

Das Besondere an dieser 3-D-Hetzjagd sind die verschiedenen Labyrinth. In einem ‚normalen‘ Spiel ist der Levelaufbau vorbestimmt – die Level haben stets ein und dasselbe Gesicht. Nicht so in diesem Falle! Jedesmal, wenn Ihr eine Mission startet, werden die vielen Gänge, Türen und Räume vom Zufalls-generator neu angeordnet. Eine Karte mit allen Extras anzufertigen, hat sich somit erledigt. Auf den ersten Blick mag das sehr

interessant klingen. Abwechslung pur möchte man meinen. Doch leider hat man darauf verzichtet, die einzelnen Level farblich und grafisch voneinander abzuheben. Konkret kann das bedeuten: Ihr befindet Euch irgendwo im 16.

Irrgarten und merkt es nicht einmal, weil sie sich alle gleichen. Grund dafür können auch die unheimlich kleinen, kaum lesbaren Schriftzüge sein, die rund um Euer Fadenkreuz angeordnet sind und Euch Informationen über Eure diversen Waffen, Munitionsvorrat, und die Levelnummer geben sollten. Alles nicht so wild, wenn es Robotica nicht ein wenig an Spieltiefe mangeln würde. Durch die Zufällige Anordnung der Gänge und Extras kann es durchaus vorkommen, daß Ihr den Schlüssel zum Ausgang gleich neben selbigem findet. Taktisches Vorgehen, die Einteilung der Mu-



Dreißig sieht selbst generierende Level, flüssige 3-D-Grafik

In den höheren Missionen trifft Ihr immer neue Gegner, die sich jedoch alle auf die gleiche Art und Weise bekämpfen lassen

nitition und Energie entfällt so weitestgehend. Positiv erscheint die wirklich brillante Musik. Lediglich die akustischen Effekte der Waffen hätten üppiger, ausgefallener sein können. Im Grunde birgt Robotica ein großes Potential an spielerischen Möglichkeiten, die in diesem



Bereits nach wenigen Leveln ist das Licht im Labyrinth ausgeschaltet



„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 3

DAUERSPASS 3

Genre: Action
Spieler: 1

GRAFIK 2-

SOUND 2+

Hersteller: Sega
Preis: ca. DM 100

NOTE 3

Level: 30
Schwierigkeit: einfach
Continues: unendlich
Speicher: 1 CD
Erhältlich: im Handel

Falle jedoch zu Ungunsten des Dauerspaßes meist ungenutzt blieben.

Eine Alternative stellt Robotica aber allemal dar. Thomas Hellwig

VIDEO - & COMPUTERSPIELE

Tel.: 0 8 9 - 4 8 0 2 9 1 3

PREISE GELTEN NUR SOLANGE VORRAT REICHT (TEILWEISE NUR KLEINE MENGEN VORHANDEN)

AB SOFORT AUCH MS DOS CD ROM - SPIELE LIEFERBAR

MEGA DRIVE

Action Replay Pro 2 MK	89,90	Galahad d	29,90	Skitchin d	49,90	NBA Jam d	49,90	Dizzy Collection d	49,90
6 Button Joypad	29,90	Galaxy Force II d	29,90	Smash TV d	25,90	NFL Greatest us	39,90	Double Dragon d	29,90
6 Button Joypad Infrarot	29,90	Gauntlet 4 d	29,90	Snake Rattle'n Roll d	39,90	NHL '94	29,90	Dracula d	19,90
2 Stück kompl.	89,90	Generations Lost d	39,90	Sonic 3 d	89,90	Nighttrap d	69,90	Dragon Crystal d	29,90
Infrarot Joypads		Ghoul's n Ghosts d	39,90	Sonic n Knuckles d	99,90	Paws of Fury d	39,90	Factory Panic d	19,90
2 Stück kompl.	39,90	Gynoug d	29,90	Sonic Spinball d	59,90	Powermonger d	19,90	Fantasy Zone d	19,90
4 Spieler Adapter	69,90	Harball '94 d	49,90	Space Harrier d	29,90	Prince of Persia us	19,90	Foreman Boxing d	19,90
Scart Kabel	29,90	Havoc d	49,90	Sparkster d	79,90	Prince of Persia d	29,90	Global Gladiators d	39,90
Joypad Verlängerung	19,90	Hellfire d	29,90	Stargate d	49,90	Prize Fighter d	59,90	Holyfield Boxing d	19,90
		Hulk d	29,90	Steel Talons d	39,90	Road Avenger d	39,90	Hook d	19,90
		James Bond 007 d	39,90	Streets of Rage d	39,90	Robo Aleste d	39,90	Indiana Jones d	19,90
		James Pond 3 d	19,90	Striker d	99,90	Sensible Soccer d	49,90	Itchy & Scratchy d	39,90
Alex Kidd d	39,90	Jewel Master d	29,90	Subterrania d	49,90	Sherlock Holmes 1d	29,90	Jarcla d	19,90
Alienstorm d	39,90	John Madden 92 d	29,90	Sword of Vermillion d	39,90	Shining Force d	89,90	Kawasaki Superbikes d	39,90
Alisia Dragono d	29,90	John Madden 95	49,90	Syndicate d	49,90	Slamcity d	59,90	Klax d	19,90
Animaniacs d	49,90	Jungle Strike d	89,90	Talmit's Adventure d	29,90	Son of Chuck	39,90	Leaderboard Golf d	19,90
Arch Rivals d	29,90	Judge Dredd d	99,90	Terminator d	19,90	Soulstar d	49,90	Marble Madness d	19,90
Arrowflash d	29,90	König der Löwen d	79,90	T2 Arcade	39,90	Spiderman d	49,90	Master of Darkness d	29,90
Asterix d	39,90	Last Battle d	39,90	Themepark d	89,90	Starblade d	99,90	Monstertrucks d	29,90
Atomic Runner d	29,90	Leaderboard Golf d	39,90	Tiny Toons Allstars	49,90	Starwars Chess d	69,90	NBA Jam T.E.	49,90
Balljacks d	29,90	Lemmings 2 d	49,90	Toe, Jam & Earl 2 d	49,90	Supreme Warrior d	59,90	Off Road	19,90
Barkley Jam d	39,90	Marble Madness d	39,90	True Lies d	49,90	Terminator d	49,90	Olympic Gold d	19,90
Bart's Nightmare d	29,90	Marco's Magic Football d	29,90	Truxton d	19,90	Time Gal d	39,90	Outrun	19,90
Bill Walsh d	19,90	Megalomania d	39,90	Two Crude Dudes	29,90	Who Shoot J. Rock us	39,90	Paperboy	19,90
Bloodshot d	49,90	Megaman Willy Wars d	99,90	Urban Strike d	59,90	Wolfchild us	19,90	PGA Golf d	39,90
B.O.B d	29,90	Mega Swiv d	89,90	Vermillion d	39,90	Wolfchild d	29,90	Popis d	19,90
Bonkers d	89,90	Micro Machine 2 d	79,90	Wani Wani World I	19,90	Wonderlog I	29,90	Powestrike 2	29,90
Boogerman d	49,90	Mighty Max d	29,90	Warpspeed d	39,90			Psychic World d	29,90
Buhsy 2 d	29,90	Mutant League Football d	39,90	WWF Raw d	49,90			Put & Putter d	19,90
Captain America	29,90	NBA Jam Tournament d	79,90	Winterchallenge	19,90			Robocod d	19,90
Captain Planet d	29,90	NBA Live d	59,90	Winterolympics	39,90	36 Great Holes d	109,90	Robocod v Terminator d	29,90
Chakan d	29,90	NHLPA '94 d	39,90	Wonderboy V	39,90	Knuckles & Chaotix d	99,90	Shinobi d	15,90
		NHL '95 d	59,90	World Class Soccer d	29,90	Metal Head d	99,90	Smash TV	29,90
Chuck Rock 2 d	49,90	Nigel Mansell Indy Car	79,90	World Class Leaderboard	49,90	Motocross d	49,90	Super Off Road d	19,90
Clayfighter d	99,90	Normy's Beach Babe d	29,90	World Cup USA d	39,90	NBA Jam T.E.	89,90	Sonic Chaos d	39,90
Corporation d	29,90	Ottifanten d	39,90	WWF Raw d	49,90	NFL Quarterback d	79,90	Sonic 2 d	29,90
Crackdown d	29,90	Pagemaster d	79,90	Xenon 2 d	29,90	Spaceharrier d	89,90	Space Harrier d	39,90
Crackdown I	19,90	Paperboy d	29,90	Zero Wings I	19,90	Starwars d	99,90	Spiderman d	19,90
Crudedudes d	29,90	Paperboy 2	29,90	Zero Wings d	29,90	Stellar Assault d	89,90	Stargate d	39,90
David Robinson d	29,90	Pete Sampras '96	99,90			Toughman Boxing d	89,90	Starwars d	49,90
Daviscup Tennis	29,90	PGA Tourgolf 3 d	49,90			WWF Raw d	89,90	Strider 2 d	19,90
Death & Ret Superman d	79,90	PGA European Tour d	59,90					T2 Judgement Day d	19,90
DJ Boy d	29,90	Phelios d	29,90	Afterburner d	29,90			Talespin d	39,90
Double Clutch d	39,90	Pirate of Dark Water d	49,90	Afterburner I	19,90	Corpsekiller d	79,90	Tazmania d	39,90
Double Sports d	49,90	Pitfall d	39,90	Batman Return d	19,90	Nighttrap d	79,90	Wolfchild d	19,90
Dracula	49,90	Primal Rage d	109,90	BC Racer d	49,90	Nighttrap d	79,90	Woody Pop d	29,90
Dschungelbuch d	79,90	Pro Move Soccer d	19,90	Beast 2 d	49,90	Slamcity d	89,90	Zool d	19,90
Dune 2 d	109,90	Puggsy d	29,90	Bill Walsh us	29,90	Supreme Warrior d	79,90		
Dynamite Heddly d	69,90	Punisher d	99,90	Bill Walsh d	29,90				
Earthworm Jim us	69,90	Radical Rex d	39,90	Bloodshot d	59,90				
Ecco the Dolphin d	39,90	Ranger X d	39,90	Chuck Rock d	49,90				
Ecco the Dolphin 2 d	49,90	R.B.I. Baseball 94 d	39,90	Chuck Rock 2	49,90				
Eternal Champions d	49,90	Red Zone d	49,90	Classic Collection d	39,90	Aleste 2 d	29,90	Gerät deutsch mit 3 Spielen,	
Ex Mutants d	29,90	Riskey Woods d	39,90	Corpse Killer d	59,90	Alien 3	15,90	Scartkabel, Joypad	999,90
F 1 Championship d	49,90	Robocod d	39,90	Dungeon Master 2 d	89,90	Alien Syndrome d	35,90	Lenkrad d	119,90
F 117 d	39,90	Schlümpfe d	69,90	Earth Worm Jim d	49,90	Arlien jip	9,90	Adapter us/jp	69,90
Fantasy Zone d	39,90	Sensible Soccer d	29,90	Eye of Beholder d	89,90	AX Battler d	29,90	Astal us	109,90
Fatal Rewind d	29,90	Sepp Maier Soccer d	29,90	Fahrenheit d	99,90	Bart vs Space Mutants d	19,90	Bug us	79,90
Fever Pitch d	99,90	Shadow of Beast 2 d	29,90	Fahrenheit d	99,90	Bart vs the World d	19,90	Clockwork 2 Eye	109,90
FIFA Soccer d	49,90	Shadow of Beast 2 d	29,90	Hook d	39,90	Batman's Return d	39,90	Clockwork d	89,90
FIFA '95 d	59,90	Shadowrun us	89,90	Hook us	29,90	Chakan d	39,90	Myst us	109,90
Flink d	49,90	Shaq Fu d	49,90	Keio Flying Squadron d	89,90	Chuck Rock d	39,90	Panzer Dragono d	99,90
Flintstones d	59,90	Shining Force 2 d	119,90	NBA Jam us	29,90	Defender of Oasis d	29,90	Pebble Beach Golf d	89,90
						Desert Speed Trap d	29,90	Robotica us	89,90
								Shinobi jp	99,90

SEGA 32 X

36 Great Holes d	109,90	Knuckles & Chaotix d	99,90
Metal Head d	99,90	Motocross d	49,90
NBA Jam T.E.	89,90	NFL Quarterback d	79,90
Spaceharrier d	89,90	Starwars d	99,90
Stellar Assault d	89,90	Toughman Boxing d	89,90
WWF Raw d	89,90		

SEGA 32 X CD

Corpsekiller d	79,90
Nighttrap d	79,90
Slamcity d	89,90
Supreme Warrior d	79,90

GAMEGEAR

Aleste 2 d	29,90
Alien 3	15,90
Alien Syndrome d	35,90
Arlien jip	9,90
AX Battler d	29,90
Bart vs Space Mutants d	19,90
Bart vs the World d	19,90
Batman's Return d	39,90
Chakan d	39,90
Chuck Rock d	39,90
Defender of Oasis d	29,90
Desert Speed Trap d	29,90

SATURN

Gerät deutsch mit 3 Spielen,	
Scartkabel, Joypad	999,90
Lenkrad d	119,90
Adapter us/jp	69,90
Astal us	109,90
Bug us	79,90
Clockwork 2 Eye	109,90
Clockwork d	89,90
Myst us	109,90
Panzer Dragono d	99,90
Pebble Beach Golf d	89,90
Robotica us	89,90
Shinobi jp	99,90

LIEFERBEDINGUNGEN

us = amerikanisches Spiel, d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit, I = japanisches Spiel, eu = europäisches Spiel (PAL) Anleitungen sind in der jeweiligen Landessprache. Wir liefern ausschließlich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWST. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Adapter. Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekteren Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Alle Sendungen an uns müssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an. Ab: DM 150,- Lieferwert senden wir versandkostenfrei. Darunter berechnen für Porto - und Versandkosten DM 9,90

Gamezone Videospiele Vertriebs GmbH, Orleansstr. 63, 81667 München, Fax: 089/488074



Das viele Blut ist nicht nötig. Prügsiele können auch ohne den roten Saft überzeugen



Die Hintergründe sind recht nett gezeichnet

Die Automatenversion dieses etwas anderen Prügsiels mit seinen grau-sigen Urviechern hat durchaus seinen Reiz und begeistert vor allem durch eine detailreiche Grafik und gut gelungene Spielbarkeit. Mega-Drive-Besitzer haben nun die Gelegenheit, sich die Zeit mit der Umsetzung von Konami zu vertreiben. Wer sich schon einmal gefragt hat, warum die riesengroßen Dinosaurier ausgestorben sind, wird nach dem Genuß dieses Moduls zumindest eine mögliche Antwort parat haben: Sie pusteten sich – ungeschickt wie sie nun einmal waren – gegenseitig das Licht aus.

Ebenfalls etwas unglücklich gingen die Programmierer von Probe (u. a. bekannt durch Alien 3) zu Werke: Auf einen Vor- und Abspann wurde bedauerlicherweise völlig verzichtet. Daß zudem zahlreiche Spielmodi und Statistiken fehlen, die heutzutage als Standard angesehen werden können, ist ebenfalls unverständlich. Group Battle, Turniermodi, Punktetabellen und ähnliches sind be-

PRIMAL

Prügeln in seiner urigsten Form kann nun nicht mehr nur in der Spielhalle am Automaten, sondern auch bei Euch daheim praktiziert werden.



dauerlicherweise nicht vorhanden. Da aber das Gameplay nach wie vor im Vordergrund steht, bleibt die Frage, wie es in puncto Spielbarkeit, Action und Abwechslung mit diesem Modul ausschaut.

„Primal Rage“ verfügt nur über schlappe sieben Kampfdinos, mit denen Ihr Euch begnügen müßt. Obendrein stehen ihnen nicht einmal ausreichend viele Moves zur Verfügung. Mit spektakulären Special-Moves wurde ebenfalls gespart – jedes

Ungetüm besitzt drei einstellbare Spezialattacken, doch nur zwei davon sind im Kampf verwendbar. Von der Tatsache, daß die Figuren deutlich zu klein geraten sind einmal ganz abgesehen, sind deren Animationen meist ruckelig und etwas ideenlos. Zwar hat man sich bei der Gestaltung der Hintergründe Mühe gegeben, doch wird leider jegliches Flair durch eine glattweg mißlungene Farb-

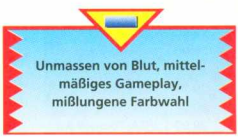
wahl zerstört: rote Saurier auf rotem Hintergrund mit rotem Blut. Selbstverständlich machen Eure Augen eine längere „Sitzung“ – ohne den Kontrast am TV zu verstellen – nicht mit. Die Soundeffekte der Moves beschränken sich auf wenige, mit der Zeit recht nervige Geräusche, die jedoch durch eine gelungene Hintergrundmusik

ausgeglichen werden. Warum hektoliterweise Blut spritzt, wenn sich die aggressiven Viecher beißen und schlagen, bleibt trotz der sinnvollen Abschaltmöglichkeit fraglich. Fans des Automaten werden dem Modul sicherlich die eine oder andere Viertelstunde abgewinnen können. Prügsielspielerfahrung, die SSF-II-Standard erwarten, sollten sich aber lieber erst hinsetzen, bevor sie einen Blick in diese blutige Vorzeitschlacht werfen.

Thomas Hellwig



Bis zu zehn Continues lassen sich in den mageren Optionen einstellen



Unmassen von Blut, mittelmäßiges Gameplay, mißlungene Farbwahl

„GAMERS“ meint ...

GAMEPLAY

3-

DAUERSPASS

4+

Genre:

Prügsielspiel

Spieler:

1 bis 2 (simultan)

Hersteller:

Time Warner int.

Preis:

ca. DM 130

Level:

7 Kämpfer

Schwierigkeit:

einfach/einstellbar

Continues:

10

Speicher:

24 MBit

Erhältlich:

im Handel

NOTE
3-



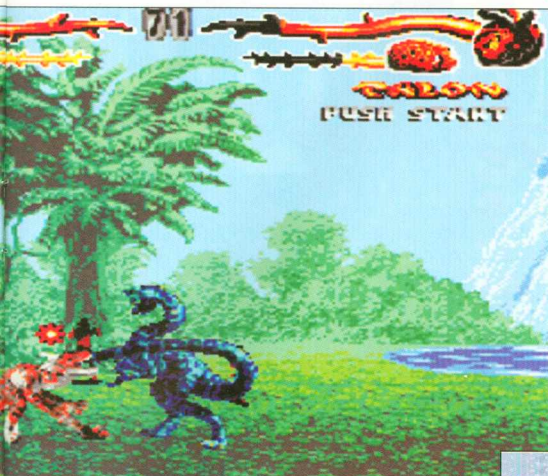
Hier sind die Programmierer offenbar mit mehreren roten Farbe über den Bildschirm hergefallen!



RAGE



**GAME
GEAR
TEST**

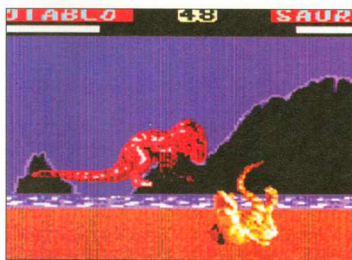


Ob das kleine Game Gear die gewaltigen Massen der Dinosaurier verkraften kann?



Die Game-Gear-Fassung des Vorzeit-Prüglers „Primal Rage“ gleicht seinem großen Bruder in Sachen Gameplay beinahe bis auf das i-Tüpfelchen. Natürlich kann man nicht erwarten, daß sich die ‚schlanke‘ Version in bezug auf die Hintergrundgrafik ernsthaft mit der MD-Version messen läßt. Allerdings sind die Darstellungen der Dinos und deren Animationen beachtlich gut um-

gestaltet rund um die Auseinandersetzungen wurde jedoch auch hier nicht gedacht. Zudem fehlt einer der Kampfsport-Saurier – es stehen nur noch sechs statt ursprünglich sieben Streithähne zur Verfügung. Special-Moves sind zwar ausreichend vorhanden, aber unspektakulär in Szene gesetzt. Feuer spucken ist out.



Die Hintergründe der Game-Gear-Fassung sind im Vergleich zur MD-Version deutlich schlechter



gesetzt worden. Die ‚Kampfdrachen‘ wirken sogar größer, ja regelrecht deutlicher, als sie auf dem Mega Drive erscheinen.

An genügend Spielmodi und Sta-

Ebenso düdelt eine monotone Musik vor sich hin, die teils durch Kampfgeräusche über-tönt wird. Fazit: Im Zweifelsfall solltet Ihr lieber zum Game-Gear-Modul greifen. Jedoch seid Ihr mit den meisten anderen Prügelgames beider Systeme – z. B. Fatal Fury – besser beraten.

th

**SEGA
TOP-PREISE**

**SOUND
VISION**

SEGA MEGA DRIVE	SEGA MEGA CD
FFA 95 79,95	B.C.Racer 39,95
Judge Dredd 89,95	Tomcat 49,95
Justice League 89,95	Dungeon Master II 89,95
Landstalker 89,95	Flink 59,95
Dune II 79,95	Mickey Mania 99,95
Urban Strike 69,95	NHL 94 39,95
NHL 95 79,95	World Cup USA 59,95
NBA JAM 39,95	Sonic 69,95
NBA JAM TE 69,95	Keio Fying Sq. 79,95
NBA Live 95 69,95	Fifa Soccer 69,95
NHL 94 29,95	Beast II 59,95
WWF RAW 49,95	Final Fight 79,95
SUPERMAN 39,95	Power Rangers 89,95
Jungle Strike 59,95	Jurassic Park 79,95
PITFALL 39,95	Powermonger 29,95
Earth Worm Jim 79,95	Dune 69,95

MEGA DRIVE II KONSOLE 149,95
JOYPADS ab 14,95

Über -200- Mega Drive Titel
Stück ab 19,90 direkt ab Lager

SEGA SATURN

SOFTWARE	HARWARE
Clockwork Night 89,95	Saturn Konsole 729,00
BUG 109,00	incl 3 Spielen 999,00
MYST 99,00	Memory Card 94,95
Virtual Hydlide 99,00	Joypad Sega 39,95
Panzer Dragon 99,00	LeniRad 104,95
Pebble Beach Golf 119,00	Virtua Stick 79,95
Robotica 99,00	Antennenkabel 54,95
Worldwide Soccer LV.	USA Adapter 79,95
NHL Hockey LV.	6 Player Adapter 69,95
Digital Pinball LV.	MPEG Karte LV.
Cyber Speedway LV.	Photo CD Cartr. LV.
NBA Basketball LV.	
Victory Goal 99,95	weiteres Zubehör auf
Virtual Fighter 99,95	Nachfrage!!
Daytona USA 99,95	

Einige Saturn Spiele liefern wir jetzt schon als US - VERSION !!!

**Versand per Nachnahme 10,-DM
Kostenlose Preislise anfordern !!**

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !!

**SOUND
VISION** FLENSBURG MURWIK
Murwiker Straße 196
24944 FLENSBURG
Tel. 0461 / 74260 FAX. 74290

Druckfehler & Irrtümer vorbehalten !

„GAMERS“ meint ...

GAMEPLAY 3-	DAUERSPASS 4+	Genre: Prügelspiel Spieler: 1 (2 per Link-Kabel)
GRAFIK 3	SOUND 3	Hersteller: Time Warner Int. Preis: ca. DM 90 Level: 6 Kämpfer Schwierigkeit: einfach/einstellbar Continues: 10 Speicher: 2 MBit Erhältlich: im Handel
NOTE 3-		



Es ist soweit! Nachdem Capcom schon auf den 16-Bitern mit diversen ‚Street-Fighter‘-Teilen abgeräumt hat, kommen nun die Besitzer der ‚Next-Generation‘-Spielgeräte in den Genuß einer neuen Version.

STREET FIGHTER *The Movie*



Wie schon der Name des Games „Street Fighter – The Movie“ nahelegt, handelt es sich bei dem neusten Spröß der erfolgreichsten Prügelserie um „das Spiel zum (weniger) erfolgreichen Film zum Spiel“

gerin) oder Raul Julia (bekannt aus Addams Family, leider mittlerweile verstorben) rumprügeln wolltet, seid Ihr hier genau richtig. Nach einlegen der CD werdet Ihr mit einigen Filmszenen in erstaunlich guter Qualität auf die Prügelei eingestimmt.



„Schaut mich an! Meine Spezialität sind tödliche Spagat-Kampfschritte.“

Neben dem üblichen Versus-Mode wartet z. B. auch ein Movie-Modus auf Euch. In diesem kämpft Ihr mit Guile alias van Damme gegen verschiedene andere Kämpfer und könnt nach einem Sieg den Verlauf der Handlung selber bestimmen (aha, ‚interaktiv‘!) und so das Filmziel – Vernichtung von M. Bison usw. – erreichen.

Die Steuerung der Charaktere, sprich das Gameplay, ist glücklicherweise fast identisch mit dem der hervorragenden 16-Bit-Vorläuferprogramme. Alle Kämpfer haben ihre üblichen Moves und teilweise sogar einige mehr. Auch der relativ

neue Superbalken, mit den dazugehörigen Super-Special-Moves fand seinen Weg ins Programm. Somit steht vernichtenden Killerkombos nichts im Wege!

Negativ schlägt leider die Grafik zu Buche (oder eher zu CD?). Nicht nur, daß die Hintergründe sehr langweilig und detailarm sind, auch die Protagonisten sind schlecht digitalisiert – die pixeligen Kanten sind deutlich zu sehen, und die Auflösung ist gering. Dazu kommt, daß die Moves durch nur wenige Animationsphasen dargestellt werden und dadurch kein flüssiger Bewegungsablauf gegeben ist. Da fragt man sich, wozu hier überhaupt digitalisiert wurde und was der Saturn solange von der CD lädt ...

Der Sound und die (spärliche) Sprachausgabe lassen ebenso zu wünschen übrig. Für Fans des Films und fanatische Sammler aller Street-Fighter-Games ist dieses Spiel auf jeden Fall eine Überlegung wert, und auch ‚normale‘ Prügfans können ob des guten Gameplays sicherlich mal reinschauen. Allerdings gelingt es ‚Virtua Fighter‘, die Fähigkeiten des Saturn sehr (!) viel eindrucksvoller zu demonstrieren als Street Fighter – The Movie.

Maris Feldmann



Der ‚Flaming Dragon Punch‘ sieht nicht nur gut aus, sondern wirkt auch gut!



Chun Lis schnelles Bein ist immer noch eine ihrer gefährlichsten Waffen. Aufpassen!

14 Kämpfer, viele Spielmodi, gute Spielbarkeit



Wenn Ihr den Gegner mit einem Supermove plattmacht, bekommt Ihr so einen schönen Screen

– verwirrend, gell? Das herausragendste Merkmal dieser Version sind die Charaktere. Diese sind diesmal nicht – wie sonst üblich –

Schlecht digitalisierte Kämpfer, langweilige Hintergründe, verbesserungswürdige Musik und Sprachausgabe

gezeichnet, sondern von den Original-Schauspielern des Films digitalisiert. Wenn Ihr also schon immer mal mit Jean-Claude van Varenberg (auch als van Damme bekannt), Kylie Minogue (die Sän-

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 2	DÄUERSPASS 2-	Genre: Prügelspiel
GRAFIK 4	SOUND 3-	Spieler: 1-2 (simultan)
NOTE 2-		Hersteller: Capcom
		Preis: ca. DM 110
		Level: 14 Kämpfer
		Schwierigkeit: einstellbar
		Continues: unbegrenzt
		Speicher: 1 CD
		Erhältlich: im Handel

WIZARD PINBALL



Domark läßt die Kugeln rollen! Flipperfreunde müssen nicht länger in die Daddelhalle.



Neben „Sonic Spinball“ gesellt sich nun „Wizard Pinball“ als Flipperalternative auf die deutschen Game Gears. Ein drei Bildschirme umfassender Haupttisch dient als Grundlage für das Spiel. Neben normaler Flipperaction werden auch verschiedene Bonuslevel geboten, in denen man auf Punktejagd gehen kann. Um in diese zu gelangen, muß man zuvor die Kugel in eine der Öffnungen am lin-

Leichte Steuerung, unkomplizierter Spielablauf, viele Bonuslevel



Erst wenn Ihr fünf Schlüssel mit Hilfe Eurer Kugel gefunden habt, kommt Ihr hier wieder raus

herrschen. Trotz des kleinen LCD-Bildschirms bleibt der Spielverlauf übersichtlich. Düstere Gruselgrafik wird vor allem die Horrorfans unter Euch ansprechen. Ebenfalls gut gelungen sind auch die Bonuslevel: Sei's ein altägyptisches Pharaonengrab oder ein vermoderter Kerker, in allen spiegelt sich die Mühe der Programmierer wider. Zwar ist das Scrolling etwas schwammig, doch fällt dies kaum ins Gewicht. Atmosphärische Musik wäre nicht fehl am Platz gewesen, so bleiben nur mittelprächtige Soundeffekte. Domarks Flipper ist ein gutes Programm, das Freunden des Genres gefallen wird. *Christian Henning*

Keine Musikuntermalung während des Spiels, dürftige Soundeffekte

ken und rechten Bildschirmrand kicken. Beizeiten schwirren Geister über den Tisch, die es abzutreffen gilt. Wenn Ihr es ganz geschickt anstellt, habt Ihr sogar die Chance, mit drei Kugeln gleichzeitig zu spielen. Die Steuerung ist unkompliziert und leicht zu be-



Gar schauerlich geht's im Pharaonengrab zu

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 3	DAUERSPASS 3	Genre: Simulation Spieler: 1-2 (abwechselnd)
GRAFIK 3	SOUND 4	Hersteller: Domark Preis: ca. DM 90 Level: 1 Flipper Schwierigkeit: mittel Continues: -
NOTE 3		Speicher: 2 MBit Erhältlich: im Handel

COMPUTERKUDAK



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

SEGA SATURN

SEGA SATURN kpl. mit Pad, Scartkabel, Batt. portofrei, mit Versicherung	dt.	DM 719,00
BUG	dt.	DM 108,95
CLOCKWORK KNIGHT II	dt.	DM 89,95
MYST	dt.	DM 98,95
NBA Jam Tournament	dt.	DM 99,00
PEBBLE BEACH GOLF	dt.	DM 89,95
PANZER DRAGON	dt.	DM 108,95
VIRTUA FIGHTER REMIX	dt.	DM 69,00
VIRTUAL HYDLIDE	dt.	DM 99,95

SEGA MEGA DRIVE

ACTION REPLAY PRO 2	dt.	DM 89,00
Addams Family - Values	dt.	DM 108,95
Adventures of Batman+Robin	dt.	DM 114,95
Comix Zone	dt.	DM 109,00
F-1 Championship (Domark)	dt.	DM 98,95
Foreman for Real Boxing	dt.	DM 104,95
Light Crusader	dt.	DM 114,95
Lothar Matthäus	dt.	DM 108,95
Primal Rage	dt.	DM 114,00
Putty Squad	dt.	DM 108,95
Samurai Shodown	dt.	DM 109,00
Skeleton Krew	dt.	DM 89,00
Slam Masters	dt.	DM 127,95
Sonic Compilation (3in1)	dt.	DM 114,00
Street	dt.	DM 109,00
Spirit Racer	dt.	DM 89,00
Theme Park	dt.	DM 109,00
Total Football	dt.	DM 118,95
Wayne Gretzky Eishockey	dt.	DM 109,95

SEGA MEGA 32 X

BC Racers MD32X	dt.	DM 119,00
Fahrenheit CD32X	dt.	DM 128,95
Knuckles - Chaotix MD32X	dt.	DM 109,00
Metal Head MD32X	dt.	DM 119,95
Motherbase MD32X	dt.	DM 119,00
Scottish Open MD32X	dt.	DM 109,00
Soulstar X MD32X	dt.	DM i.V.
Surgical Strike CD32X	dt.	DM 129,00

SEGA MEGA CD II

Adv. of Batman + Robin	dt.	DM i.V.
Earthworm Jim	dt.	DM 99,95
Fahrenheit	dt.	DM 109,00
Flying Nightmares	dt.	DM 104,95
KEIO Flying Squadron	dt.	DM 89,95
Midnight Raiders	dt.	DM 114,95
Road Rash	dt.	DM 104,95
Samurai Shodown	dt.	DM 89,00
Surgical Strike	dt.	DM 109,95
Syndicate	dt.	DM 104,95
Theme Park	dt.	DM 99,95
Tomcat Alley m. dt. Sprache	dt.	DM 109,95

MASTER II / GAME GEAR

Championship Hockey MS II	dt.	DM 79,00
Earthworm Jim GG	dt.	DM 84,95
F 1 Championship GG	dt.	DM 84,95
Fifa Soccer 96 GG	dt.	DM i.V.
Stargate	dt.	DM 89,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE
Original deutsche Versionen
14 Monate Garantie
Lieferung inklusive Schnellservice und Transportversicherung
Versandkosten DM 7,95
Ab einem Bestellwert von DM 300,- liefern wir portofrei!
Versandkosten DM 4,95 bei Vorkasse + bei Bestellungen per Telefax oder Anrufbeantworter am Wochenende werden bevorzugt ausgeliefert
Vorbestellungen für Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert
Wir führen auch original SNES, GAMEBOY, CD-, PC und CD-ROM SPIELE
Kostenlose Gesamtpreislisten gegen DM 1,- Rückporto - Bitte geben Sie Ihre Systeme an
Wichtiger Hinweis: Die Preise beinhalten nicht die aktuellen Vergünstigungen durch Kursschwankungen und Einkaufsvorteile. Fragen Sie deshalb nach!

ALLE FUSS IM

Die laufende Fußballbundesliga ist schon wieder mächtig am Kochen, und damit Ihr vor dem heimischen Fernseher zwischen ‚ran‘ und dem ‚aktuellen Sport-Studio‘ passende Unterhaltung habt, stellen wir Euch auf den folgenden Seiten die wichtigsten – sprich besten – Fußballspiele für Sega-Konsolen vor. Außerdem listen wir sämtliche 8-, 16- und 32-Bit-Soccer-Games in einer Tabelle zum Schnellvergleich auf. Aber damit noch nicht genug, etwas zu gewinnen gibt es natürlich auch noch! Viel Spaß, gute Unterhaltung und viel Glück bei der Verlosung! mik



International Victory Goal

Saturn, Test in GAMERS 9/95

Als erstes Fußballspiel auf Segas neuer 32-Bit-Konsole stellten wir Euch in der vorigen Ausgabe „International Victory Goal“ vor. Wie es sich für ein



Mario Basler präsentiert:

Fever Pitch Soccer

Mega Drive, Test in GAMERS 9/95

Das aktuellste Highlight unter allen Fußballspielen ist „Fever Pitch Soccer“. Mario Basler, seines Zeichens Stürmer beim SV Werder Bremen und Torschützenkönig der Saison 94/95, lieh diesem Spiel seinen Namen, bei dem es sich weniger um eine Simulation als um ein zünftiges Actiongebolze handelt.

Neben 50 Nationalmannschaften und zwei Spielmodi wurde das Hauptaugenmerk auf ‚Special-Moves‘ der Kicker gelenkt. Von einem lenkbaren Schuß über vorgetäuschte Fouls ist so ziemlich alles dabei. Die Krönung ist jedoch der Mehrspieler-Modus, an dem bis zu acht Fußballfans gleichzeitig teilnehmen können.



FIFA International Soccer

FIFA International Soccer

Mega Drive, Mega-CD, Test in GAMERS 1/94 bzw. 10/94

Electronic Arts' Game war während der WM '94 das Fußballspiel auf dem Mega Drive. Die etwas später erschienene MCD-Fassung wartete dann neben FMV-Sequenzen mit 16



Next-Generation-Spiel gehört, ist die Grafik deutlich ‚peppiger‘ als die von 16- bzw. 8-Bit-Spielen. Verschiedene Perspektiven und zusätzliche Features lassen sich einstellen (Scanner etc.). Zwar findet man dank der drei verschiedenen Steuerungen schnell ins Game hinein, dafür hinkt aber die Spielbarkeit den erfolgreichen 16-Bit-Fußballspielen hinterher: 22 Teams sind nicht gerade überragend viele, außerdem sieht ein Polygon-Kicker aus wie der andere. Unterm Strich wissen jedoch die fünf Spielmodi (inklusive Ligamodus mit Speicherfähigkeit) lange zu begeistern, und wer ein Saturn-Fußballspiel sucht, hat momentan sowieso keine Alternative, was sich aber in allernächster Zukunft ändern wird (siehe auch unsere Saturn-News).



zusätzlichen Teams und acht geheimen Spielmodi auf.

Jeweils vier Spieler können gleichzeitig – abwechselnd sogar acht – vor dem 16-Bitter Platz nehmen, um das Leder ins gegnerische Tor zu treten. Leider ist die Spielbarkeit nicht so gut gelungen, was jedoch beim Nachfolger ‚FIFA Soccer '95‘ behoben wurde. Ansonsten erwartet Euch eine gute Simulation des Rasensports.



BALLSPIELE VERGLEICH



FIFA Soccer '95

Mega Drive, Test in GAMERS 11/94

Ganze 218 Teams (!!!) stehen in der besten Mega-Drive-Fußballsimulati-



on zur Auswahl. Und wie bereits beim Vorgänger, kann zu viert gleichzeitig bzw. zu acht abwechselnd gespielt werden. Die Playability wurde gegenüber 'FIFA Int. Soccer' verbessert, denn der Spielablauf ist nun flüssiger und die Kicker 'intelligenter'. Neben einer sehr realistischen Grafik mit vielen detaillierten Animationen, weiß ebenfalls der Sound zu überzeugen. Nach einem Treffer kann man per Buttendruck den Geg-

ner sogar mit 'Goal'-Rufen nerven. Das 16 MBit starke Modul, inklusive Batterie, bildet das unbestrittene Highlight unter den bisherigen Fußballspielen. Mal sehen, ob es den anstehenden Titeln 'Total Football' oder 'International Superstar Soccer' gelingt, den Thron zu erobern.

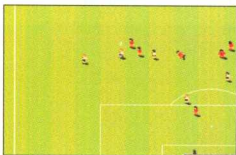
Sensible Soccer

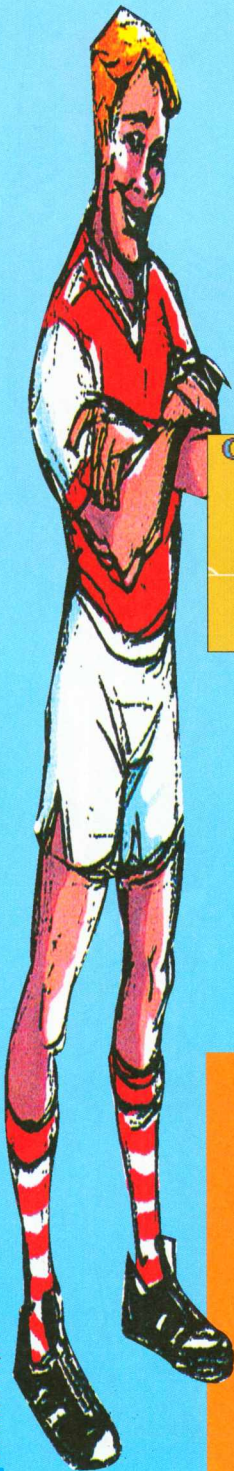
Mega Drive, Mega-CD,
Test in GAMERS 1/94 bzw. 9/94

Spielerisch sind beide Versionen identisch, allein nette Introsequenzen sind der MCD-Fassung vorbehalten. Das eigentliche Spiel kann jeweils maximal zu zweit bestritten werden, obwohl abwechselnd bis zu 64 Mitspieler möglich sind. Die Spielbarkeit der beiden Versionen ist ebenso gut wie



die eines FIFA Soccer '95, nur die mikroskopische Darstellung der 22 Akteure fällt sehr unangenehm auf. Auch der Sound kann nicht zu Begeisterungstürmen hinreißen.





Striker

Mega Drive, Test in GAMERS 3/4/95

An Optionen und Mannschaften mangelt es „Striker“ absolut nicht. Von der Sockenfarbe der Spieler bis hin zu den Wetterbedingungen und drei verschiedenen Perspektiven, könnt Ihr so ziemlich alles einstellen. Für reichlich Abwechslung wird ferner durch die 240 Teams gesorgt, deren Spielernamen sich sogar ändern las-



sen und dank Batterie sogar dauerhaft gespeichert werden.

Das Kicken an sich ist nur bedingt gelungen. Zwar ist die Steuerung sehr einsteigerfreundlich, dafür sind die Computerspieler an Dummheit manchmal nicht zu überbieten.



„Dank“ des fehlenden Mehrspieler-Modus bleibt Striker nur das Prädikat „Gut für zwischendurch“.

DEMNÄCHST FÜR EUER MEGA DRIVE



Fußballfans dürfen sich auf die demnächst erscheinenden Mega-Drive-Titel, *International Superstar Soccer* (mit Sechspieler-Modus, oberes Bild) und *Total Football* freuen.



Dino Dini's Soccer

Mega Drive, Test in GAMERS 12/94

Zu viert gleichzeitig läßt sich auch „Dino Dini's Soccer“ spielen, jedoch ist es grafisch und akustisch nicht gerade ein Höhenflug. Hat man sich in die etwas komplexe und damit nicht gerade einfache Steuerung reingefuchst, lassen sich in fünf ver-



schiedenen Spielmodi heiße Matches austragen. Als zusätzlichen Gag könnt Ihr ferner bestimmen, ob das Spielfeld horizontal oder vertikal dargestellt werden soll.

Insgesamt ist das Game immer noch ein lohnendes Sportmodul, bei dem in puncto Grafik und Sound zwar nicht geprozt wurde, dafür aber nach einer kurzen Eingewöhnungsphase die Spielbarkeit stimmt.

Ultimate Soccer

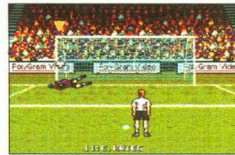
Master System, Test in GAMERS 5/94

Das beste Soccer-Game für das MS ist „Ultimate Soccer“, und da kaum noch 8-Bit-Module erscheinen, wird sich daran wohl auch nichts ändern.



Neben einer ansprechenden Grafik und einer guten Spielbarkeit überrascht das Game durch seine hohe Anzahl an zur Verfügung stehenden Teams. Ganze 64 Mannschaften fanden Platz und können in vier Spielmodi gegeneinander antreten.

Bedenkt man den geringen Speicherumfang von nur 2 MBit, muß man angesichts dieser sehr gelungenen Simulation vor den Programmiern die Fußballmütze ziehen.



World Cup USA '94

Mega Drive, Game Gear, beide Tests in GAMERS 5/94

Die offizielle Fußballspielserie zur Weltmeisterschaft '94 umfaßt nicht nur eine Mega-Drive- und Game-Gear-Version: In GAMERS 9/94 stellen wir Euch die in etwa ebenso guten Master-System- und Mega-CD-Fassungen vor. Als Gimmick wurde auf die CD sogar noch ein kleines Fußballquiz gepackt. Die zusätzliche Anschaffung der Silberscheibe lohnt jedoch keinesfalls.

Selbstverständlich lassen sich alle offiziellen Paarungen der Weltmeisterschaft nachspielen, und so ist vielleicht für Deutschland dank Eures Könnens doch noch der WM-Titel drin. Die Steuerung ist leichtgängig, obwohl der Spielfluß durch die ewigen Computerfouls gebremst wird. Leider wurde nicht an eine Mehrspielerunterstützung gedacht, und auch der Sound läßt zu wünschen übrig. Die etwas winzige Darstellung kann man da schon leichter verschmerzen. Unterm Strich sind beide Umsetzungen solide, und da die Auswahl für GG-Besitzer klein ist, sollten sie zumindest mal reinschauen.

ALLE FUSSBALLSPIELE IM VERGLEICH



★★★★★
Tor des Jahres:
Dieser Volltreffer ist ein absolutes Muß.

★★★★
Tor des Monats:
Allerdings fehlt noch ein Tick zum Klassiker.

★★★
Mittelfeldgeplänkel,
welches durchaus seine Reize haben kann.

★★
Gelbe Karte.
Das Spiel weist deutliche Defizite auf.

★
Böses Foul, da gibt es nur eins: rote Karte mit Platzverweis!

Titel des Spiels	System	Spieler	Test in	Wertung
Champions of Europe	MS	1-2 (sim.)	3/93	★★★
Champions World Class Soccer	MD	1-2 (sim.)	5/94	★
Dino Dini's Soccer	MD	1-4 (sim.)	12/94	★★★★
European Club Soccer	MD	1-2 (sim.)	4/92	★★★
Fever Pitch Soccer	MD	1-2 (sim.)	9/95	★★★★★
FIFA International Soccer	MD	1-4 (sim.)	1/94	★★★★
FIFA International Soccer	MCD	1-4 (sim.)	10/94	★★★★
FIFA Soccer '95	MD	1-4 (sim.), 1-8 (abw.)	11/94	★★★★★
International Victory Goal	SAT	1-2 (sim.)	9/95	★★★★
Kick Off 3	MD	1-4 (sim.)	2/95	★★★★
Sensible Soccer	MD	1-2 (sim.)	1/94	★★★
Sensible Soccer	MCD	1-2 (sim.)	9/94	★★★
Sensible Soccer	GG	1	3/94	★★★
Sensible Soccer	MS	1-2 (sim.)	3/94	★★★
Striker	MD	1-2 (Link)	3/4 /95	★★★
Striker	GG	1-2 (sim.)	10/95	★★
Super Kick Off	MD	1-2 (sim.)	4/93	★★
Super Kick Off	GG	1	5/92	★
Super Kick Off	MS	1-2 (sim.)	1/92	★★
Ultimate Soccer	MD	1-8 (sim.)	1/94	★★★
Ultimate Soccer	MS	1-2 (sim.)	5/94	★★★★★
World Championship Soccer II	MD	1-4 (sim.)	1/95	★★★★
World Cup Italia '90	MD	1-2 (sim.)	-	★
World Cup '92	MD	1-2 (sim.)	2/92	★★
World Cup Soccer	GG	1-2 (Link)	4/94	★★
World Cup Soccer '92	MS	1-2 (sim.)	1/93	★★
World Cup USA '94	MD	1-2 (sim.)	5/94	★★★
World Cup USA '94	MCD	1-2 (sim.)	9/94	★★★
World Cup USA '94	GG	1 (1-24 abw.)	5/94	★★★
World Cup USA '94	MS	1-2 (sim.)	9/94	★★★

GAMERS

SEGA

Acclaim



ELECTRONIC ARTS

U.S. GOLD

Der Ball ist rund, und Deutschland ist nach der Sommerpause mal wieder im Bundesliga-Fieber. Neben unserer Reportage über alle Fußballvideospiele für Sega-Konsolen, haben es sich einige Firmen nicht nehmen lassen, für alle einige wirklich tolle Preise zu stiften!

F O L G E N D E S U P E R P R E I S E W I N K E N :

- 5 „Total-Football“-Videospiele (MD oder GG) von Acclaim
- 5 „Mario Basler präsentiert: Fever Pitch Soccer“ für Euer Mega Drive von Centergold/U.S. Gold
- 3 „FIFA Soccer '95“ Mega-Drive-Spiele von Electronic Arts
- 20 EA-Sports Mini-Lederfußbälle
- 2 „Striker“ für Euer Game Gear von Sega
- 2 „Striker“ für das Mega Drive von Sega
- 2 „International Victory Goal“ für Euren Saturn von Sega
- 10 Musik-CDs „Schwarz-Gelbe Borussia“ (der Song des amtierenden Meisters) von A. M. Music



Alles was Ihr tun müßt, ist den Namen Eures Lieblings-Bundesligateams und Meisterschaftsfavoriten der Saison 95/96 auf eine Postkarte zu schreiben!

Vergesst außerdem Euren Absender sowie die Angabe Eures Videospielsystems nicht, und schickt das ausreichend frankierte Kärtchen bis zum 3. Oktober 1995 (Einsendeschluß, Datum des Poststempels) an:
MVL • Fußball ist mein Leben • Heilwigstraße 39 • 20249 Hamburg

Teilnahmebedingungen: Die Gewinne können nicht ausgezahlt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von MVL, Acclaim, A. M. Music, Centergold, Electronic Arts und Sega dürfen nicht teilnehmen. Wir danken den oben aufgeführten Firmen für ihre freundliche Unterstützung!

ICH WILL DAS ABO FÜR 100% SEGA!

Du weißt, was Du willst: Interessante News rund um Sega.
Kompetente Tests brandneuer Module für Saturn, Mega
Drive, Mega-CD, 32X, Game Gear und Master System. Tips &
Tricks, wenn's mal nicht weitergeht. Deshalb willst Du das
Magazin, das ganz genau weiß, wo's langgeht:

GAMERS

100% Sega, unabhängig und unbestechlich



KOMPETENTE
TESTS



GNADENLOSE
TIPS
& TRICKS



INFORMATIVE
REPORTAGEN



A B O - C O U P O N

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

Vorname/Name _____

Straße/Hausnummer _____

PLZ/Ort _____

Datum/Unterschrift _____

Garantie: Ich weiß, daß ich die Bestellung innerhalb von 10 Tagen widerrufen kann. Es genügt eine schriftliche Mitteilung innerhalb dieser Frist an: GAMERS Leserservice, Postfach 103245, 20022 Hamburg. Zur Wahrung der Frist genügt das rechtzeitige Absenden des Widerrufs. Die Konsumation dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Datum/Unterschrift _____

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

Zahlung für 1 Jahr:

Inland DM 72,-
Ausland DM 120,-

BITTE KEINE ÜBERWEISUNG!

Euro-Scheck zur Verrechnung
(unbedingt Kartennummer angeben)

Bequem und bargeldlos durch
Bankabbuchung/Lastschrifteneinzug

BLZ _____

Kto.-Nr. _____

Geldinstitut _____

Unterschrift des Kontoinhabers _____

Gegen Rechnung. Bitte keine Vorauszahlung leisten. Rechnung abwarten!

GAMERS Leserservice
Postfach 103245
20022 Hamburg



STRIKER

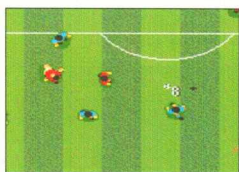


Die Akteure auf dem Platz sind immer in Aktion

Das Fußballfieber greift weiter um sich. Rechtzeitig zum Bundesligastart bringt Sega eine neue Simulation heraus.



bei dem kaum Atmosphäre rüberkommt und der Spielspaß auf der Strecke bleibt. tas



Erneut kommen Game-Gear-Freunde in den Genuß, die Lederkugel über den grünen Rasen zu kicken. Zwischen 58 Nationalmannschaften wählt Ihr Euer Team aus, stellt ein, ob Ihr das Spielfeld von oben oder von der Seite sehen wollt, und los geht's. Stärke des Gegners, Spielzeit und das Wetter sind ebenso einstellbar wie die Teamformation. Nach dem Anpfiff werdet Ihr feststellen, daß sich die Akteure flink über das Spielfeld bewegen und tolle Bananenflanken machen können, ansonsten aber kaum ein Spielfluß zustande kommt. Das hat auch damit zu tun, daß die Spieler sehr klein und nicht sehr gut gezeichnet sind. Der Sound läßt auch einige Wünsche offen. Das Publikum klingt wie das Rauschen des Meeres und hat mit Stadionakustik wenig gemeinsam. Mit einem Link-Kabel ist es Euch möglich, gegen einen Freund anzutreten. Für Fußballer ist „Striker“ wohl eher ein lauer Kick,

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY

4

DAUERPASS

4

GRAFIK

4

SOUND

4

NOTE

4

Genre: Sport
Spieler: 1 bis 2 (simultan)
Hersteller: Sega
Preis: ca. DM 90
Level: 58 Teams
Schwierigkeit: einfach-hoch/3 St.
Continues: -
Speicher: 4 MBit
Erhältlich: im Handel

Sega Sports - Competition GAMERS 10/95

COMPETITION

COUPON

Name: _____

Anschrift: _____

PLZ/Ort: _____

Alter: _____

System: _____

Lösung: _____

Die Daten werden in einer elektronischen Datenbank gespeichert.

SEGA SUPER PREIS!

SEGA SPORTS

Sega hat das Jahr 1995 zum ‚Jahr des Sports‘ erklärt! Zur Einführung des ‚Sega Sports‘-Label verlosen

SEGA & GAMERS

ein Jahr lang jeden Monat

je 1 ‚Sega Sports‘-Set

(beinhaltet ein Mega Drive + zwei Joypads + drei Sportspiele)

sowie als zweiten bis fünften Preis

je 1 ‚ATP Tour‘ (MD)

Wer sich einen dieser saftigen Preise unter den Nagel reißen möchte, muß lediglich folgende kleine Frage beantworten:

Welche Fußballlegende schoß in seinem eigenen Abschiedsspiel ein Eigentor?

A) BERTI VOGTS

B) GERD MÜLLER

C) FRANZ BECKENBAUER

Schreibt den richtigen Namen zusammen mit Eurer Adresse auf den Coupon, schneidet ihn aus und schickt das Ganze bis zum 3. Oktober 1995 (Datum des Poststempels) an:

GAMERS • Sega Sports
Heilwigstraße 39 • D-20249 Hamburg

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

... LESER HELFEN LESERN

Und wieder gibt es etwas Lebenshilfe für gefrustete Leser. Nochmals die Spielregeln. Wenn auch irgendwelche Probleme quälen, diese Endgegner unbesiegtbar 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 ihn somit unseren Lesern weiter. Und wer die Antwort auf Eure Frage hat, der möge uns ebenfalls schreiben.

Spätestens in der übernächsten Ausgabe wird diese dann veröffentlicht.

Und hier geht die Post ab:

**GAMERS
Helpline
Heilwigstraße 39
20249 Hamburg**

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

FRAGEN

SAMURAI SHODOWN (MD)



Thomas interessiert sich brennend für alle Fatalities, Special Moves und sonstige hilfreichen Cheats.

PHANTASY STAR II (MD)



Danny Bruchalla steckt leicht fest: Zwar hat man ihm gesagt, daß das Climatrol defekt ist, allerdings weiß Danny nicht, wo er es findet. Was ist zu tun? Außerdem fragt er sich, wie man den Kaugummi, mit dem man unter Wasser atmen kann, aktiviert.

TERMINATOR 2 (MD)

Philippe Aksamski sucht nicht nur nach den Levelcodes, sondern auch nach einer Möglichkeit, um den Endgegner mit dem Jeep zu besiegen. Wer hilft weiter?

WWF RAW (MD)

Dennis Dornbusch hat Gerüchte über einen versteckten Kämpfer namens Kwäng gehört. Existiert der Kerl überhaupt?

PHANTASY STAR IV (MD)



Herman Poppe sucht praktische Action-Replay-Codes, die für unbegrenzt Energie und Geld sorgen. Wer hat welche auf Lager?

SONIC SPINBALL (MD)

Ricardo Nigebar möchte ganz gerne wissen, ob und wie man bei diesem Game einen Soundtest aktivieren kann.

FLASHBACK (MD)



Frank Prahl fragt sich, wie man in Level 2 in den Death Tower hineinkommt. Wer kann ihm zum Eintritt verhelfen?

ROAD AVENGER (MCD)

Stefan Holland sucht nach hilfreichen Tips oder Cheats für dieses „etwas andere Rennspiel“. Hat irgend jemand Vorschläge?

ANTWORTEN

THE STORY OF THOR (MD)

Tobias Berg hat Probleme, Efree



auf die Rennbahn zu bringen. So wird's gemacht: Einfach links unten an die Startlinie gehen, warten bis Efree in die richtige Richtung schaut und dann zweimal kurz hintereinander A drücken, um die Flammenattacke auszulösen.

Auch die etwas knifflige Strecke mit den vielen Abgründen nach dem Verlassen des Vulkans nervt einige Leser ganz gewaltig. Mit etwas Übung und der richtigen Sprungtechnik ist sie jedoch zu meistern. Der ganze Trick dabei ist, daß man mit Anlauf springt. Also erst zweimal kurz mit dem Joypad in die richtige Richtung drücken, losrennen und mit Schwung springen.

WOLVERINE – ADAMANTINE RAGE (MD)

Robert Maibaum verrät Marc die Levelcodes:

- Level 2: MARIKO
- Level 3: SILVER FOX
- Level 4: DEPARTMENT H
- Level 5: MADRIPOOR
- Level 6: ASANO
- Level 7: THE HUDSONS

URBAN STRIKE (MD)



Daniel Gollasch hilft M. Fenske mit einigen Paßwörtern aus:

- Mission 2: C9HG JKZR 4KW
- Mission 3: Z9HG JKZR 4KW
- Mission 4: 9GDP 7ZHP FZJ
- Mission 5: NBVZ LUT9 6JF
- Mission 6: H7FN R3JY H3J
- Mission 7: L67S HD3X LDD
- Mission 8: GPVT KHB7 CHK
- Mission 9: B7FN R3JY B3J
- Mission 10: W7FN R3JY W3J

DOUBLE SWITCH (MCD)

Joachim Paul verrät Marc, wie man an den gesuchten Code kommt. Dazu müssen ganz einfach die Eindringlinge beobachtet werden, und zwar in folgender Reihenfolge: Die

erste Zahl gibt es in Brutons Raum, die zweite in „The Grads“. Sobald man diese hat, muß man sofort(!) nach „The Bands“ schalten, um die dritte Zahl zu bekommen. Die letzte Ziffer erfährt man dann in Alex' Raum.

ULTIMA IV (MS)

Andreas Neubert hilft Uli bei der Suche nach dem Schrein: Nördlich der Bloody Plains gibt es in der Nähe von Minoc einen versteckten Teleporter. Wenn er erscheint und die beiden Monde einen Kreis formen, sollte man den Teleporter betreten. Sofern man im Besitz der Eintrittsrune ist, wird man praktisch direkt zum Shrine of Spirituality transportiert.

STAR WARS ARCADE (32X)



Daniel Simmank löst Peters Probleme mit dem Zeitlimit. Um die gnadenlose Uhr anzuhalten gibt man im Pausenmodus folgenden Cheat ein: UNTEN, B, B, OBEN, RECHTS, LINKS.

TINY TOONS 1 (MD)

Ernst Baumbach hat das letzte Paßwort für Christian auf Lager. Es lautet NGQQ WWQW QKWQ QWWQ WGRY. Mehr Codes gibt es leider nicht ...

BUBBLE BOBBLE (MS)

Ernst kann auch Regine ein gutes Stück weiterhelfen: Der Code für Level 100 lautet RY7CNPEP, Level 200 erreicht man mit 955CLNNB.

SPIDERMAN VS. KINGPIN (MD)

Daniel Gollasch hat auch Tips für Victor und Daniel: Kingpin besiegt man, indem man das Netzschild benutzt und Sprungtritte macht. Weiterhin sollte man Netze an die Kette schießen, so daß ihre Bewegung aufhört. Um Venom zu besiegen, sollte man auf dem Sims stehen, auf dem man auch wegen Hobolin gestanden hat. Zunächst duckt man sich und bringt einige Schläge an. Sobald der Bösewicht über den Helden gesprungen ist, bringt man sich wieder unter ihn.

A		R
C		E
T		P
I		L
O		A
N		Y

Hallo, Freunde der Schummelkunst!

Wie immer sind wir über Eure Einsendungen für diese Abteilung hoch erfreut! Schickt uns alles, was Ihr an Codes zu neuen oder alten Spielen herausfinden könnt! Wir erwarten Eure Post! Schreibt an:

GAMERS
ARP-CODES
NEILWIGSTRASSE 39
20249 HAMBURG

Für die rege Mitarbeit bedanken wir uns diesmal bei: Horun Ilhan, Benjamin Warken, „Der Verblissene“, Timo Pasucha, Daniel Landsberg (!), Marc Klinger und Maiko Bossert, Mirka Schurr, M. und Chr. Gläfke, Holger Kanonens, „Mr. Master“ und Jens Friedel (!!!). Für die abgedruckten Codes benötigt Ihr ein Action-Reply-Pro-2-Modul!

Theme Park / MD

Hallo, Parkbesitzer in aller Welt!

Wie bereits in der vorherigen Ausgabe (GAMERS 9/95) angekündigt, setzen wir unsere Special-Reihe fort. Zur Belohnung winkt ein Wunschmodul, das sich diesmal Jens Friedel aus Halle verdient hat. Er schickte uns zahlreiche ARP-Codes, unter anderem die folgenden zu Theme Park. Sollten wir noch mehr nützliche Codes von Euch zu diesem Spiel bekommen, wird das Theme-Park-Special natürlich fortgesetzt. Viel Spaß!

FFC67 D00FF Setzt das Darlehen erst rauf und dann wieder runter, und Euer Vermögen wird dadurch erheblich steigen!

Mit den unten stehenden Codes sind die folgenden Attraktionen, Bäume und Verkaufsbuden bereits bei Spielbeginn vorhanden.

Attraktionen:

FF05B 20003 Piraten
 FF05C 00003 Flieger
 FF05C E0003 Irrgarten
 FF05E A0003 Spukhaus
 FF05F 80003 1. Wasserbahn
 FF059 60003 Simulator
 FF060 60003 Gokarts
 FF061 40003 Loopingbahn
 FF062 20003 U-Boot
 FF063 E0003 Riesenrad
 FF06A 00003 Rutschbahn
 FF06A E0003 Panoramatum
 FF06B C0003 Turbodreh
 FF06E 60003 Delphinshow
 FF069 20003 Monorail
 FF063 00003 Teppichflug
 FF066 80003 Marsrakete
 FF068 40003 2. Wasserbahn
 FF070 20003 Tornado
 FF071 00003 Teleskop
 FF072 C0003 Wurmloch
 FF076 40003 Tanzpalast
 FF077 20003 Brummelbiene
 FF073 A0003 Oktopus
 FF074 80003 Band
 FF075 60003 Sternennritt

Verkaufsbuden:

FF0AC A0003 Happy Cola
 FFOAA 60003 Mega Pommes
 FFOAB 20003 Mega Burger
 FFOB1 E0003 Andenken
 FFOAD 60003 Saloon
 FFOB4 E0003 Schießbude
 FFOB5 A0003 Superball
 FFOAE E0003 Spielparade
 FFOB2 A0003 Nußschuß
 FFOB0 60003 Boutique
 FFOB3 60003 Rennbahn
 FFOB1 20003 Spielhalle

Bäume etc.:

FF2BD 60003 Birke
 FF2BD 00003 Laterne
 FF2BD C0003 Staketenzaun
 FF2BD 20003 Orangenbaum
 FF2BC E0003 Tropenbusch
 FF2BD 50003 Trauerweide
 FF2BD 40003 Eiche
 FF2BC F0003 Palme
 FF2BD 70003 Geisterbaum
 FF2BD D0003 Toilette
 FF2BD F0003 Superklo
 FF2BB 00003 Brunnen

Mega Drive

Boogerman

FF022 E0002 unendl. Leben
 FF023 C0020 unendl. Popel

Earthworm Jim

FFA69 200XX Levelanwahl
 00 = New Junk City
 01 = What the Heck? – Part 1
 02 = What the Heck? – Part 2
 03 = What the Heck? – Part 3
 04 = Snot a Problem – Part 1
 05 = Snot a Problem – Part 2
 06 = Snot a Problem – Part 3
 07 = For Pete's Sake
 08 = Buttville – Part 1
 09 = Buttville – Part 2
 0A = Level 5 – Part 1
 0B = Level 5 – Part 2
 0C = Level 5 – Part 3
 0D = Intestinal Distress
 0E = Down the Tubes – Part 1
 0F = Down the Tubes – Part 2
 10 = Andy Asteroids

James Bond The Duel

FFF47 A0004 unendl. Leben
 FFE0A F0005 unendl. Energie
 FFF47 E0000 unendl. Munition

Judge Dredd

FF316 B0003 unendl. Granaten
 FF2B4 10086 unendl. Energie
 FF2B2 10086 unendl. Leben
 FF317 70002 unendl. Gummigeschosse

Jurassic Park

FF003 B0005 unendl. kleine Spritzen
 FF003 C000A unendl. große Spritzen
 FF003 D0019 unendl. Elektroschock
 FF003 E000A unendl. Gasgranaten
 FF003 F000A unendl. Blitzgranaten
 FF004 00005 unendl. Raketen
 FF004 10004 unendl. Aufschlaggranaten
 FF005 30003 unendl. Leben

Mega Turrigan

FFBF2 60003 unendl. Leben
 FFBF2 00040 unendl. Energie
 FFBFD D0003 unendl. Smartbomben
 FFBF2 90055 unendl. Zeit

Micro Machines 2

FFE13 D00XX Levelanwahl
 (1 Pl. Challenge)

Power Monger

FF00A A0001 unendl. Nahrung

Radical Rex

FFFAF D0005 unendl. Leben

FFFB0 30090 immer 90 Eier
Diese beiden Codes sind nicht gleichzeitig anwendbar!
 FFFB1 A0001 Feuerball spucken

RoboCop vs Terminator

FFF1A B000X Waffe für die linke Hand
 ED – 209
 X = 1 Granatwerfer
 X = 2 Homing Raketen
 X = 3 Plasma Gun
 X = 4 Lenkraketen
 X = 6 Laser Pistole
 X = 7 Flammenwerfer
 X = 8 Normale Waffe

Syndicate

Nur durch Autos und Bomben können die folgenden Männer noch verwundet werden.

FF53A 70010 roter Mann
 FF53F F0010 grüner Mann
 FF545 70010 blauer Mann
 FF54A F0010 weißer Mann

True Lies

FFFB8 B000X Leben, X = 1 – 9
Sobald Ihr eine Waffe aufgehoben habt, besitzt Ihr für sie unendlich Munition.
 FFFB7 50009 Uzi
 FFFB7 3001E Pump Gun
 FFFB7 B0050 Flammenwerfer
 FFFB7 70003 Handgranaten

X-Men 2

FFEB1 00007 un. Energie Pl. 1
 FFEA2 00007 un. Energie Pl. 2

ACHTUNG! GEWINNCHANCE!

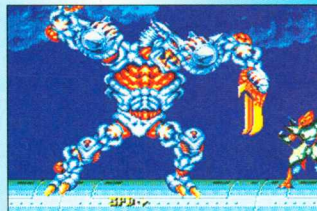
Wenn Ihr einen Haufen ARP-Codes zu einem richtig guten aktuellen Spiel ertüffelt habt, dann schickt ihn uns doch einfach! Wir werden daraus ein Special machen – ähnlich wie das Theme-Park-Special auf dieser Seite. Ob es sich dabei um Rollenspiele, Action- oder Adventurespiele, Prügelspiele oder andere handelt, ist völlig egal. Für jede Veröffentlichung in einem Special-Kasten winkt Euch ein Wunschmodul bzw. eine Wunsch-CD! Also, ran an die Pads!

Alien Soldier

MD

Ob es sich bei diesen Levelcodes um diejenigen für den Schwierigkeitsgrad ‚Super Easy‘ oder ‚Super Hard‘ handelt, wissen wir leider nicht. Im Brief fehlte u. a. auch diese Angabe. Doch wer das Spiel besitzt, wird es mit Sicherheit herausfinden können.

- Level 02 3698
- Level 03 0257
- Level 04 3745
- Level 05 7551
- Level 06 8790
- Level 07 5196
- Level 08 4569
- Level 09 8091
- Level 10 8316
- Level 11 6402
- Level 12 9874
- Level 13 1930
- Level 15 2623
- Level 16 7749
- Level 17 3278
- Level 18 1039
- Level 19 9002
- Level 20 2878
- Level 21 3894
- Level 22 4913
- Level 23 2852
- Level 24 7406
- Level 25 5286



Wanted:
Tips & Tricks!

TIPS



Hallo, T&T-Gemeinde!

Auf den folgenden Seiten bombardieren wir Euch wie immer mit allen möglichen aktuellen und ausgefallenen Tips, Cheats, Paßwörtern, Tricks und Levelcodes, die Ihr für diese Rubrik gesammelt und eingeschickt habt. Wir verwerten Einsendungen zu allen erhältlichen Sega-Spielkonsolen, vom Game Gear über das MD bis hin zum 32X und dem neuen Saturn.

Das Ganze ist eine tolle Sache für alle Spielbegeisterten, denn hier könnt Ihr nicht nur diverse Tips&Tricks zu Euren Lieblingsspielen finden, nein, wir belohnen obendrein auch noch die drei besten Einsendungen für unsere ‚Shorties‘, und zwar mit jeweils ...

... einem Modul oder einer CD Eurer Wahl!

Um an einen dieser heißumkämpften Preise heranzukommen, müßt Ihr lediglich Eure Codes, Tips, Cheats oder auch Komplettlösungen, Karten, Paßwörter oder was auch immer zu Papier bringen (möglichst mit Schreibmaschine oder Computer, um Mißverständnisse zu vermeiden) und absenden. Vergeßt bitte nicht

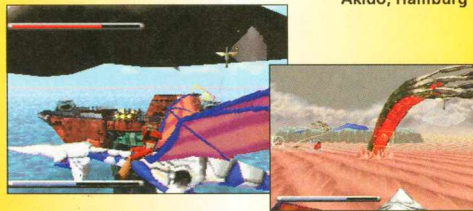
Panzer Dragon

SAT

In der GAMERS 9/95 haben wir Euch schon mit einigen Cheats für dieses Saturn-Vorzeigenspiel beglückt. Nun folgen noch einmal diverse Cheats, die sicherlich interessant sein dürften.

- Virtua Fighter sehen und unendlich Continue: Gebt im Titelscreen (Einstellung: ‚normal‘) oben, X, rechts, Y, unten Z, links, Y, oben und dann X ein! Spielt nun bis zum Game Over (Kamikaze-Lösung: A, B, C, L und R gleichzeitig drücken!), und stellt bei der Frage nach Continue ‚no‘ ein! Das Sega-Logo erscheint als Fighter, und Ihr besitzt obendrein unendlich viele Continues!
- Ohne den Drachen spielen: Drückt wiederum im Titelscreen (Einstellung: ‚normal‘) folgendes: oben, X, rechts, X, unten, X, links, X, oben, Y und Z!
- Ohne den Reiter spielen: Drückt ebenfalls im Titelscreen (Einstellung: ‚normal‘) links, links, rechts, rechts, oben, unten, oben, unten, L und R!
- Erhöhte Spielgeschwindigkeit: Gebt im Titelscreen (Einstellung: ‚normal‘) L, R, L, R, oben, unten, oben, links und rechts ein!

Akido, Hamburg



Road Rash 3

MD

Kennt Ihr eigentlich den Unterschied zwischen einem Paßwort und einem Levelcode? Nein? Kein Problem, wir erklären es Euch.

Mit einem Paßwort gelangt Ihr in einen bestimmten Level. In dem Code können mehrere Informationen gespeichert sein. Zum Beispiel kann der Wert für Euer Zahlungsmittel, Eure Energie oder Erfahrungsstufe enthalten sein. Aber auch bestimmte Gegebenheiten werden festgehalten, wie der Besitz eines speziellen Fahrzeugs, erbaute Einrichtungen oder ein erreichter Status. Im Gegensatz dazu beinhaltet jeder Levelcode lediglich die Info, um welchen Level es sich dreht. Alles klar?! So, jetzt kommen ein paar Paßwörter.



Rat Bikes

Corsair 4000	AK01 12HK
Kamakazi 250	MK00 15H2
Banzai 450	GG01 17HL
Ratzu 600	EG00 10HN



Sport Bikes

Stiletto 600	AG01 1AH0
Perro 250	GC00 10HS
Diabolo 750	0100 1GBH
DMG 1000	AG01 1TH0



Super Bikes

Corsair Boon	M221 1LH1
Kamakazi 750N	EQ01 1NH1
Banzai 750	QC00 10HF
Stiletto 800N	0220 1RGI

Best Bike

Diabolo 1000N	CG00 1THC
---------------	-----------

Maximilian Mück,
Ockenheim

TRICKS

Euren Namen und das Wunschmodul mit Systemangabe in Eurem Brief zu erwähnen.

Wenn Ihr es besonders gut mit uns meint, dann schickt uns Eure gesammelten T&T-Werke auf Diskette (3,5 Zoll, DOS- oder Mac-Format)! Unsere Anschrift lautet:

GAMERS • T&T
Heiligstraße 39
20249 Hamburg

Mit der Einsendung eines Beitrages gehen die Veröffentlichungsrechte an den Verlag über. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von MVL dürfen nicht teilnehmen.

Und zu guter Letzt noch die Gewinner aus Heft 9/95!

Je ein Modul bzw. eine CD gehen an:
Hannes Fleischer, Rheinbach
Oliver Timmendorf, Braunschweig
Marco Rausch, Karlsruhe

Wir wünschen Euch viel Spaß mit den gewonnenen Spielen!

Ristar

MD

Die Levelcodes für den Sonic-ähnlichen Ristar sollten Euch spätestens seit der vorherigen Ausgabe bekannt sein. Diesmal haben wir noch einen Schwung Paßwörter, die mindestens genauso nützlich sind:

- Levelwahl: ILOVEU
- Wollt Ihr nur gegen Endgegner kämpfen, dann müßt Ihr folgendes eingeben: MUSEUM.
- Für einen höheren Schwierigkeitsgrad gebt einfach „SUPER“ ein!
- Um in den Time-Attack-Mode zu gelangen, hilft das Paßwort: DOFEEL

Maximilian Mück,
Ockenheim



Ecco 2

MD

In der GAMERS Ausgabe 1/95 haben wir die ersten 21 Levelcodes abgedruckt. Dummerweise haben wir angegeben, daß Ecco 2 nur diese 21 Abschnitte besitzt. Doch das war leider falsch. In Wirklichkeit sind es nämlich 24!

Level 22 – Gravitorbox
EMVSEWJE

Level 23 – Globe Holder
GRWQPYE

Level 24 – Vortex Queen
SWXOEBBA

Maximilian Mück,
Ockenheim



Ma sagt:

RÄUM' DEIN ZIMMER AUF!

TOTAL! sagt:

»Häng' Dich
an den Absatz
und spring.
Behutz' das
Kraftfeld und
schalt' dann
den MUTANTEN
aus! <<*

Sonst noch Fragen??

TOTAL! spricht Deine Sprache.
Und weiß, wo es langgeht.

TOTAL!

100% Nintendo,
UNABHÄNGIG UND UNBESTECHLICH

Second Samurai

MD

Ob der Kampf mit einem scharfen Schwert, einem einfachen Stock oder gar nur mit den bloßen Händen ausgetragen werden soll; Einem echten Samurai macht keiner etwas vor. Und damit nicht eines Tages einer von diesen 'Übermenschen' an unsere Tür klopft, um nachzuschauen, ob wir die Levelcodes zu Second Samurai schon abgedruckt haben, tun wir's lieber gleich.

Steinzeit

- Level 2 15XJ5VVY
- Level 3 BSEUMK62
- Level 4 EFH6BPF3
- Level 5 TLNU6DPG
- Level 6 SOIG2XFE



Zukunft

- Level 1 GF2GFBNL
- Level 2 W2JL2WAE
- Level 3 PFFSBQL3
- Level 4 QEXX5ZVZ
- Level 5 RFOIC2TF



Gegenwart

- Level 1 NGRDPGJH
- Level 2 LAETFDMN
- Level 3 OF4CBMFG

Carl Daniel Lott,
ohne Ortsangabe

TIPS & TRICKS

MD

Predator 2

Mit dem Schattenmann möchte wohl keiner gerne lange eingesperrt sein. Arnold kann dem Ungetüm vielleicht noch Paroli bieten, Ihr aber seid auf die Levelcodes angewiesen. Allerdings ist es nicht leicht, sie ohne unsere Hilfe zu bekommen. Oder kann Euch der böse Predator etwa nichts vormachen?!

- Level 2 KILLER
- Level 3 CAMOUFLAGE
- Level 4 LOS ANGELES

- Level 5 SUBTERROR
- Level 6 TOTAL BODY

Maximilian Mück, Ockenheim

MD

Ballz

Um an drei verschiedene Belts zu kommen, müßt Ihr folgende Cheats im Titelscreen eingeben:

Red Belt: A, unten, unten, B, B, B, C, links und rechts

Green Belt: A, A, unten, C, B, A, oben, oben, unten

Blue Belt: A, B, unten, unten, rechts, links, oben, oben, oben

Maximilian Mück, Ockenheim

Wie bitte?

An Eurem Kiosk gibt's keine

GAMERS

Ihr denkt auch, daß das geändert werden sollte?

NA DANN LOS ...

Meiner Meinung nach sollte es GAMERS auch bei meinem Zeitschriftenhändler geben:

Name der Verkaufsstelle: _____

Straße: _____

Land, PLZ, Ort: _____

- Es ist ein/e Kiosk Supermarkt
 Tankstelle Sonstiges

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Eurer Wahl!

Mein Name: _____

Straße: _____

Land, PLZ, Ort: _____

Mein Wunschspiel: _____

System: _____

Bitte einsenden an: GAMERS • Heilwigstraße 39 • D-20249 Hamburg

T&T-Oldie-Ecke!

Viele von Euch besitzen noch ältere Module, die immer wieder zu einem Spielchen einladen. Diese betagten Games haben ihren Reiz über Jahre hinweg behalten können. Sei es, weil sie so ein hervorragendes Gameplay haben oder weil es sich um Sportspiele handelt. Wenn Ihr einen solchen Überflieger Euer eigen nennt, wird Euch unsere neue Oldie-Ecke sicherlich gefallen. Wir behandeln in jeder Ausgabe ein oder zwei interessante Spiele, die mindestens zwölf Monate auf dem Buckel haben. Natürlich sind wir auch in diesem Fall darauf angewiesen, daß Ihr uns Eure Tips und Tricks schickt. Klar, daß für die Oldie-Ecke ebenfalls tolle Gewinne winken! Wir prämiieren jeden abgedruckten Beitrag mit einem Überraschungsspiel fürs Master System oder Game Gear. Wenn Ihr teilnehmen möchtet, dann schickt Eure T&T an folgende Adresse (bitte mit Systemangabe, Wunschmodul und Lieblingsgenre!):



GAMERS T&T – Oldies
Heiligstraße 39
20249 Hamburg
 Der Rechtsweg ist ausgeschlossen



Speedball 2

Für alle Speedballfans hat der sportspielbegeisterte Leser Harald Riek einen tollen Tip parat.

(Übrigens ist leider keine Folgeversion – Speedball 3 – dieses packenden Games zu erwarten! Anm. d. Red.) Wir beginnen zunächst mit einem Berg von Paßwörtern, die Euch ermöglichen, eine Saison in der ersten Liga zu bestreiten. Die Paßwörter beinhalten verschiedenste Spieler- und Mannschaftsstärken und zudem noch unterschiedlich hohe Geldbeträge, die Ihr zum Kauf von neuen Spielern einsetzen könnt.

Die Saison der ersten Liga

1. LCyA JYAQ 0k7E OqTH
2bSs –jow 7vVD IQMk
2. LEJM KI6V u6DE EaTH
2fox –4ow cGVC MBLc
3. LDoi CI66 qk7d YaTH
2bSs –jow 8XVC MBNr
4. LAxy DIAV uk7k +qTU
2bSE –ish 0Fbc MQOe
5. LClu CIA7 cktc M9wh
2bSs –jow 7vVC MBPG
6. LCi2 CI6Z oktE OqTI
2bSs –4ki 7vVC MBNB

7. LB8a E563 ikpE yaTI
2bSt xzki 0JVD IBNn
8. LDR6 DJ6X 2k7k Ma3c
2bSs –jow 7vVC MBOR
9. LCay FFAD sbLS Y9n7
3szH –osh cGVD IBMr
10. LCPI CI6R +k7k OqTU
2bSt –jow cGVD IQNC
11. LARU CI6I chpF ZyoI
2bSs xzow 7vVC MQOU

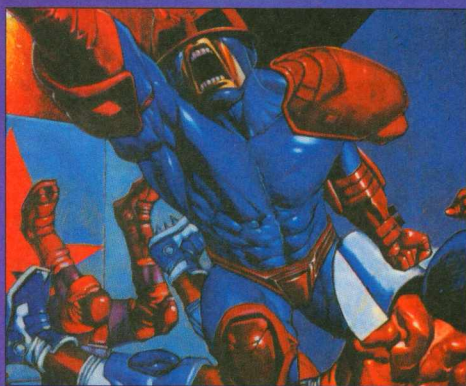
Anmerkung: Bei dem verwendeten Buchstaben I kann es sich auch um die Ziffer 1 handeln. Probiert einfach beide Möglichkeiten aus!

Tip!

Habt Ihr ein Paßwort richtig eingegeben, so erscheint ein Geg-



ner. Sollte Euch dieser zu stark sein, dann drückt die Resetaste! Geht nun wieder auf „Load



Game! Das benutzte Paßwort wurde nicht gelöscht. Verwendet Ihr es erneut, so erscheint höchstwahrscheinlich ein anderer Gegner – seine Stärke ist dementsprechend auch anders. Dies könnt Ihr beliebig oft wiederholen, bis Euch ein Gegner zusagt.

Harald Riek, Dormagen



**Road
 Rash 3**
99,95
**07461-
 79001**

Tradelink Inh. Alexander Sprung
 Eltstr. 8 78532 Tuttingen

Daytona USA

Nachdem wir Euch bereits beim letzten Mal diverse T&T zu Daytona USA beschert haben, kam noch einmal ein Haufen neuer Cheats von Euch. Anscheinend ist dieses Game schon jetzt heißbegehrt und erfreut sich großer Beliebtheit.

- Um auf den Strecken zwei und drei einen Blitzstart à la Michael Schumacher hinzulegen, haltet schon vor dem Start B und C gedrückt, bis die gelbe Lampe aufleuchtet! Laßt beide Buttons los, wenn sie wieder erlischt. Drückt unmittelbar darauf C und Ihr werdet davonbrausen.
- Wenn Ihr alle Strecken als erster beendet habt, bekommt Ihr ein Pferd zur Wahl gestellt. Mit diesem Tierchen müßt Ihr auf der ersten Strecke satte 80 Runden absolvieren, damit Ihr zusätzlich noch ein Fohlen zur Auswahl bekommt.
- Ihr könnt das Denkmal von Jeffrey drehen! Dazu solltet Ihr lediglich die Ansichtstaste (verstellt die Perspektive) während des Rennens drücken. Leider funktioniert dies nur ein einziges Mal pro Spiel.
- Besonders für Sega-Fachkundige haben wir hier noch einen Leckerbissen parat: Nachdem Ihr einen guten Ranglistenplatz erreicht habt, könnt Ihr Eure Initialen eintragen. Wenn Ihr die folgenden Kürzel benutzt, ertönt für kurze Zeit das jeweilige Titelstück der aufgeführten Sega-Klassiker. Vielleicht besitzt Ihr sogar das eine oder andere Spiel aus dieser Liste.

Kürzel: Spieletitel:

A.B	After Burner	S.F	Strike Fighter
E.R	Enduro Racer	S.H	Space Harrier
EXN	Exhaust Note	SDI	Global Defense
G.F	Galaxy Force	SHO	Super Hang On
GLC	G-Loc	SMG	Super Monaco GP
GPR	GP Rider	T.B	Thunder Blade
H.O	Hang On	TOR	Turbo Out Run
O.R	Out Run	V.F	Virtua Fighter
ORS	Outrunners	V.R	Virtua Racing
P.D	Power Drift	VMO	Vermillion
QTT	Quartet		
R.M	Rad Mobile		
S.C	Stadium Cross		

A-MAN, Hamburg, Daniel Landsberg, Windeck Datendorf und Marcel Ringhoff, Gelsenkirchen



„Das hat mir gerade noch gefehlt...“

AUSVERKAUFT

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

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

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

Gamers Special 1/94 DM 9,80 Best.1105

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

Name (Bitte in DRUCKBUCHSTABEN SCHREIBEN)

Straße

PLZ/Ort

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

Datum, Unterschrift

per Eurocheck zur Verrechnung (Kartennummer nicht vergessen)

Bitte keine Überweisung!

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich widerrufen kann. Zur Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb 10 Tagen (Poststempel). Die Widerrufsfrist beginnt mit Absendung des Bestellcoupons (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine 2. Unterschrift.

Achtung! Bitte vergibt die Versandkosten nicht! Lieferung per Nachnahme nicht möglich!

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

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

ADRESSE
GAMERS-Heft Shop
Heiligwtr. 39, 20249 Hamburg

TRICKS



SAT

Virtua Fighter

Wenn Ihr den Roboter Dural spielen wollt, drückt im Titelbildschirm 17 mal oben! Wollt Ihr Euch in einem Kampf mit ihm messen, gebt im „Player-Select“-Screen unten, oben, rechts und A ein! Nun werden Euch sicherlich noch die Moves des Bosses interessieren. Hier kommen sie:

Die verschiedenen Moves von Dural (aus der Position links vom Gegner)

Special-Moves:

C + A
unten (halten), C + A
rechts, C
unten, C
rechts, links, B
rechts, rechts, A + B + C



Würfe:

links, unten rechts, B
links unten, B
rechts, unten, B
links, B
rechts, B
links, links unten, unten,
rechts unten, rechts, B
links, links, B



Combos:

B, C
B, B
B, B, C
B, B, B
B, B, B, C
links, links, C, C
links, links, B + C, B, B, C
B, A + C
links, B, C



Allgemeine Tips

• Schneller in den Ranking-Mode kommen: Wenn Ihr „Press Start Button“ seht, müßt Ihr 12 mal oben drücken und dann Start. Nun geht Ihr ins Optionsmenü auf den untersten Punkt (unter Exit!), und der gelbe Cursor verschwindet, sobald Ihr einen beliebigen Knopf gedrückt habt. Daraufhin sollte die Meldung „o.k.“ ertönen und ein neues Menü erscheinen. Wählt Dural aus und prügelt Euren Gegner aus dem Ring!

Nach dem Abspann erscheint im ersten Auswahlmü die Option „Ranking Mode“. Was nun im Kampf mit diversen Gegnern passiert, müßt Ihr selbst herausfinden – es lohnt sich!

Übrigens könnt Ihr in dem oben beschriebenen neuen Modus auch die Ringgröße verändern.

• Im Versus-Mode haltet Ihr nach der letzten Runde eines Kampfes die L- und R-Tasten gedrückt. So gelangt Ihr in ein Menü, in dem Ihr den Hintergrund bestimmen könnt.

Marcel Ringhoff, Gelsenkirchen

GAMEPRO

DIE GANZE WELT DER
VIDEOSPIELE - JEDEN MONAT
IN GAMEPRO!

Einsteigen, anschnallen, abheben!



Die heißesten Konsolen-News aus aller Welt. Die internationalen Entwicklungen in Hard- und Software. Sachliche Bewertungen und fachliche Kommentare.

Objektive Tests
und unschlagbare
Tips&Tricks.

Alles in
GAMEPRO,

dem
monatlichen
Multi-Format-
Magazin.
Von Insider
für Cracks.





Ihr habt noch lange nicht genug? Na ja, das Böse auch nicht, also packen wir das Breitschwert nochmals aus und gehen mit den Helden der Shining Force auf eine neue Tour. Was sie wohl diesmal so alles erwartet?

Mit etwas Glück habt Ihr auch im letzten Teil alle versteckten Charaktere ...

Auf dem Weg zum Finale erwarten Euch viele harte Kämpfe!

Die Memory Cart macht's

Eigentlich sollten nach dem Sieg über Iom alle Unklarheiten restlos beseitigt sein, allerdings sind sie es doch nicht so ganz: Gerade als der glorreiche Prinz zum König gekrönt werden soll, taucht die fiese Hexe Dava auf und entführt Queen Anri. Ganz klar, daß sich die Shining Force auf den Weg macht, um Anri zu retten. Die nun folgende Episode könnt Ihr relativ flott absolvieren –

muß Queen Anri gerettet werden, die Aufgabe gestaltet sich allerdings je nach Eurer Hardware unterschiedlich schwer. Aus dem Schneider ist, wer die finalen Spielstände der beiden bisherigen Episoden auf der Memory Cart hat. Zu Beginn der dritten Episode könnt Ihr dann wählen, auf welchen alten

HIGINS SNB L20 MAGIC KATON 2 ITEM RAJINS 2 Shnobt SWORD			
NAME	CLASS	LEV	EXP
MAY	WIZ	15	0
SARAH	VICR	25	0
ROHDE	GLDT	9	0
RUSH	SMR1	18	0
HIGINS	SNB	20	0



SHADE SNIP L22 ITEM F. Hammer G. Schwert H. Helm I. K. 1 M. 11-1 P. 1 R. 1 S. 1			
NAME	CLASS	LEV	EX
SHADE	SNIP	22	
SIG	MANK	25	
WENDY	WIZ	15	9
ADIS	PLDH	19	
CRAY	MANK	21	

allerdings nur dann, wenn Ihr über eine Backup Cartridge verfügt: Habt Ihr die beiden ersten Teile in der richtigen Reihenfolge absolviert, so wartet nun ‚A NEW CHALLENGE‘ auf Euch. Noch einmal

Spielständen die dritte Episode basieren soll. Klar, daß man hier die jeweils aktuellsten Spielstände angibt – und entsprechend ist auch der Lohn: Ohne Backup Cart starten alle Eure Charaktere auf Level

8 (befördert). Das gilt auch für nicht beförderte Charaktere, also kann sich Kashing seine Pegasus Wings leider nicht verdienen. Mit Cart und den entsprechenden Spielständen allerdings fangen Eure Leute die dritte Episode auf dem Level an, auf dem Ihr sie zuvor verlassen habt. Das beschleunigt die Sache wirklich ungemein!

Mit sechs Kämpfen ist der dritte Teil recht kurz, allerdings sollten Eure Leute auf jeden Fall Level 20 für das Finale besitzen. Da hilft nur langweiliges Training – oder eben die Memory Cart, die übrigens auch alle zuvor gefundenen versteckten Charaktere verfügbar macht. Geld ist in den folgenden Episoden Mangelware, also soll-

tet Ihr Eure Leute möglichst in einem Stück durch die Szenarien bringen und recht wenig Geld für Wiederbelebungsaktionen verschwenden. Eure Party sollte natürlich nur die besten Kämpfer und Magier umfassen. Die Qual der Wahl bleibt allerdings Euch überlassen. Ihr solltet eigentlich inzwischen ein Gespür für die richtige Party-Zusammenstellung entwickelt haben und Euer Dreamteam auch alleine aufstellen können.



Auf dem Friedhof geht es leider recht unfriedlich zur Sache

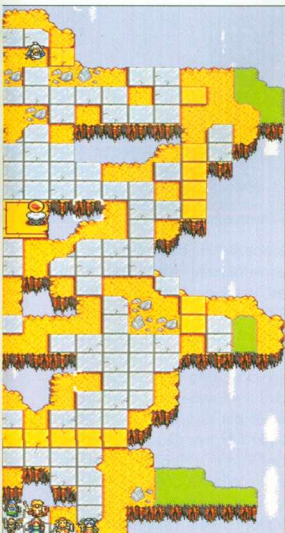


Trötlich Katerstimmung hauen die Zwerge in der Kneipe ganz ordentlich zu!



FINAL FANTASY REBORN

TIPS & TRICKS



So ganz unnützlich sind die schwachen Kämpfer übrigens doch nicht, denn der Verkauf ihrer Waffen bringt ordentlich Kohle in die Kasse. Allerdings solltet Ihr mit solchen Aktionen bis zum Finale warten: Erst dann benötigt Ihr wirklich eine geballte Ladung an Healing Rain. Eine wertvolle Finanzspritze sind übrigens auch die diversen Waffen, die Ihr während des Abenteuers findet. Als Equipment taugen sie normalerweise recht wenig,



An manche versteckte Items kommt Ihr nur schwer heran ...



dafür könnt Ihr sie im Shop jedoch gewinnbringend verhöfieren.

Eine neue Herausforderung

Kampf 1: Auch wenn die vielen Gegner mit ihren lästigen Poison-, Sleep- und BLAZE-Zaubern nerven – der Friedhof sollte genauestens abgegrast werden! Es gibt nämlich jede Menge Items zu finden. Besonders nützlich ist das Running Pimento, das eine der Dava Bats hinterläßt. Aber auch die diversen Grabsteine und Löcher haben es in sich: Giant Knuckle und Medical Herb sind recht praktisch, mit dem Mithril könnt Ihr in DIESEM Teil außer als Geldanlage nicht viel an-

fangen. Vorsicht vor dem ebenfalls versteckten Evil Ring und Venom Javelin, denn diese Items sind verflucht. Interessanterweise wirkt der Fluch nicht immer sofort: Mit etwas Glück könnt Ihr die Waffe equipen und auch einige Treffer mit ihr erzielen. Der Nutzeffekt ist allerdings recht gering, also packt das Zeug doch lieber wieder ins Inventar und verkauft es bei passender Gelegenheit.

Um die Übersicht nicht zu verlieren solltet Ihr das Szenario ruhig mehrmals spielen – ohne Memory Cart ist das ohnehin ein Muß. Grast dabei die Grabsteine Reihe für Reihe ab und sackt die genannten Gegenstände ein. Danach geht es per EGRESS ins Camp und anschließend wieder in den Kampf zurück, und die nächste Reihe wird



untersucht. Zum krönenden Abschluß bekommt dann der Dava Ghoul den Schädel poliert und dieser Kampf wäre soweit gelaufen.

Kampf 2: Sind besoffene Zwerge wirklich eine so leichte Beute, wie man allgemein annimmt? Das folgende Szenario sollte Euch eines Besseren belehren! Es ist nicht einfach, im Gewirr der Schnapsleichen zwischen Freund und Feind zu unterscheiden. Sicherheitshalber solltet Ihr zu Beginn des Kampfes einmal abchecken, von welchen der anwesenden Personen eine Gefahr ausgeht. Die bekommen dann natürlich eins auf den Deckel, wofür sie sich stellenweise auch noch bedanken: Einer der Zwerge hinterläßt eine Earth Axe (gutes Equipment!), einer der Berserk Knight spendiert eine Pegasus Wing (verkaufen!).

Auch das Mobiliar sollte genauer untersucht werden. Zwei Fässer beinhalten Healing Seed und Mystery Staff, auf zwei Tischen be-



Die landschaftliche Schönheit des japanischen Gartens täuscht ganz gewaltig!



Vorsicht, Baustelle! Oder sollte man hier doch lieber von einer Hausstelle sprechen?





finden sich Cheerful Bread und Quick Chicken. In einem Faß ganz links oben verbirgt sich eine Shut Cannon, eine tolle Waffe für Bogenschützen. Allerdings müßt Ihr einen Vogelmenschen in der Party haben, um da ranzukommen. In höheren Schwierigkeitsstufen verwirren manche Dwarfs and Knights recht gerne mit MUDDLE, seid also auf der Hut. Besonderer Respekt gebührt auch Chu Rao, dem Obermötz dieses Szenarios: Sein Feueratem mit Fern- und Flächenwirkung kann gewaltig wehtun. Hebt Euch für ihn (und alle folgenden Bosse) möglichst die BOLT4- und RAIJIN3-Zauber auf!



Kampf 3: Nach soviel Streß scheint das Angebot der Geishas im nächsten Szenario recht angenehm. Dennoch sollte man freundlichst ablehnen, denn antwortet man auf die Frage mit ‚Yes‘, so steht der Held plötzlich allein auf weiter Flur und muß sich erst mühsam den Weg zur restlichen Party bahnen. Das ist nur eine böse Überraschung, denn es lauern noch weitere Gefahren. Aus dem Teich hüpfst später feindlicher Nachschub, im Haus warten einige zusätzliche Überraschungsgegner und auch die Statuen am Eingang entwickeln plötzlich ein Eigenleben. Dennoch solltet Ihr vor genauen Untersuchungen nicht zurückschrecken, denn die Mühe lohnt sich, in Sa-



MERT DOMINGO			
LV	3	ATT	25
HP	20/28	DEF	18
MP	26/28	AGI	15
EX	0	NOV	6

<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td> </td> <td> MAGIC </td> <td> ITEM </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> BLAZE </td> <td> Nothin2 </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> FREEZE </td> <td> </td> </tr> </table> </td> <td> BATTLE MANUAL </td> </tr> </table>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td> </td> <td> MAGIC </td> <td> ITEM </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> BLAZE </td> <td> Nothin2 </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> FREEZE </td> <td> </td> </tr> </table>		MAGIC	ITEM		BLAZE	Nothin2		FREEZE		BATTLE MANUAL	GOLD 15711
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td> </td> <td> MAGIC </td> <td> ITEM </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> BLAZE </td> <td> Nothin2 </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> FREEZE </td> <td> </td> </tr> </table>		MAGIC	ITEM		BLAZE	Nothin2		FREEZE		BATTLE MANUAL		
	MAGIC	ITEM										
	BLAZE	Nothin2										
	FREEZE											

AM Rescued at last!
I owe you my life!
What may I do in return?

LAND EFF 154	SYAN BETIO HP 28/28
------------------------	-------------------------------

SEARCH

UND NOCH EINER

Oops, da haben wir Euch doch den ersten versteckten Charakter des ersten Abenteuers glatt unterschlagen. Sorry vielmals, er sei an dieser Stelle nachgereicht. Untersucht im zweiten Kampf des dritten Kapitels, dem Nachtkampf auf dem freien Gelände, doch mal die Büsche am See ganz rechts. Ihr werdet mit Domingo einen alten Bekannten wiedersehen.

Seine Angriffszauber sind sehr mächtig, allerdings benötigt er noch einiges an Training, um seine magischen Fähigkeiten so richtig zu entfalten.

chen Antidote und Healing Seed zwar weniger, bei Quick Ring (Statue unten links) und Running Ring (Baum in der Mitte) dagegen sehr. Die beiden Murasame-Klingen im Vogelhaus und hinter der Statue ganz oben lassen die Kasse ordentlich klingeln, gleiches gilt auch für die Kamikaze Axe (ganz links oben, obwohl man mit letzterer vielleicht auch etwas experimentieren könnte!!) Die meisten der hiesigen GegnerInnen sind magisch begabt; wenn sie nicht Magie verwenden, so haben einige Waffen doch oft ‚verlangsamende‘ Nebenwirkungen. Wenn Ihr hinter dem Teich in Richtung Hausmitte vorgeht, so könnt Ihr einen Teil

von Kisaragis Leibwache von der Chefin weglocken und relativ bequem ausschalten, aber das nur als kleine Anregung!

Kampf 4: So ganz scheint Dava mit ihrem Eigenheim noch nicht fertig zu sein – das zeigt zumindest die folgende Baustelle. Bis auf Pover Ring (Truhe oben rechts), Angel Wing (Truhe unten rechts) und den Healing Rain, den der Archbishop hinterläßt, sind hier keine praktikablen Items zu holen. Work Glove, Kizzer Knuckle, Chirrup Hummer und Mithril sollten allenfalls als Kapitalanlage betrachtet werden. Ein Pa-



terezept für dieses Szenario gibt es wohl nicht. Alles hängt davon ab, wie Eure Party aufgebaut ist. Eine recht vielversprechende Taktik scheint jedoch, relativ gleichstarke Truppen nach links und rechts zu schicken und darauf zu hoffen, daß die Gegner im Mittelfeld von einer der Gruppen derart abgelenkt werden, daß ihnen der Rest der Party in den Rücken fallen kann. Wirklich böse Überraschungen gibt es spätestens kurz vor Bulldor: Seine Leibpaladine können per SILENCE Eure Magier schnell mundtot machen. Weiterhin schlägt Bulldor selbst nicht nur



Das Leben wird härter ...



FORCE

TIPS & TRICKS



oft, sondern auch heftig und schmerzhaft zu!

Kampf 5: Wirklich ärgerlich! Da verbringt man nun Tage und Wochen damit, eine möglichst schlagkräftige Party aufzustellen, und schon läuft man in seine eigene Falle. Dava hat nämlich eine besondere Überraschung parat: Ihr dürft gegen

Euch selbst antreten! Netterweise könnt Ihr vor dem Kampf auswählen, ob Ihr es etwas einfacher oder schwerer haben wollt. Nur

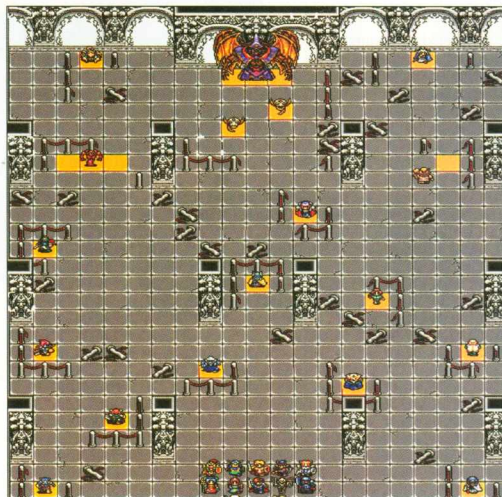


Von wegen Bildung: Das Museum hält eine böse Überraschung parat!

Mut, mit etwas Geschick schafft Ihr es auch auf die harte Tour: Rennt möglichst stur nach vorne und setzt sehr früh Flächenzauber (BOLT3, RAIJIN2) ein, um die Gegner ordentlich zu schwächen. Alternativ könnt Ihr auch ein kleines Überraschungsmoment verwenden: Bei genauerer Untersuchung der Räumlichkeiten findet Ihr unter anderem einen Black Ring und einen White Ring – vielleicht haben Eure Schatten diese ja noch nicht in ihrem Besitz!

Kampf 6: Endlich könnt Ihr der fiesen Dava ordentlich auf die Zehen treten! Der Weg zu ihr ist durch die überraschend auftauchenden und manchmal recht ‚verwirrenden‘ Pilze etwas schwierig, aber durchaus machbar. Teilt die Party in zwei ausgewogene Trupps und setzt Euch in Marsch. Am oberen Ende der Strecke tauchen als böse Überraschung nochmals alle Endgegner dieser Episode auf, aber so langsam wißt Ihr ja schon, wie Ihr mit ihnen umzugehen habt.

Anschließend geht es Dava endgültig an den Kragen. Schickt nacheinander Eure stärksten Kämpfer mit BOOST und ATTACK gestärkt in den Showdown und heilt sie mit allen verfügbaren Mitteln. HEAL3 und AURA sind da ganz praktisch, außerdem sollte zumindest jeder zweite Charakter einen Healing Rain griffbereit haben. Über kurz oder lang muß Dava



dann doch ihre Niederlage eingestehen, und Ihr erfahrt, was denn nun eigentlich Sache war ...

The Bonus Chapter

Alles soweit erledigt? Dann startet doch nochmals ein neues Spiel! Wenn Ihr im zweiten Abenteuer das ‚Ticket to the Museum‘ gefunden habt, so erwartet Euch ein letztes Gefecht im örtlichen Museum. Alle Obermütze geben sich ein erneutes Stelldichein. Ihr könnt Eure Mannschaft nicht umgruppieren und habt somit ein recht hartes Leben. Aber gerade das ist es doch, was das Abenteuerum so lebenswert macht.

Nur soviel sei gesagt: Nachdem Ihr den ersten Frontalangriff überstanden habt, solltet Ihr erst einmal

tief Luft holen. Die Gegner werden sich in der Zwischenzeit zu drei Gruppen formieren und ihre späteren Ausgangspositionen einnehmen. Die verlassen sie nur dann, wenn sie entweder angegriffen oder unvorsichtigerweise provoziert werden. Mit respektvollem Sicherheitsabstand könnt Ihr die Gegnergruppen nacheinander besiegen. Zwischendurch solltet Ihr Geduld haben und auch mal zehn oder 20 Züge lang nichts tun, bis die Magier ihre Energie wieder regeneriert haben. Mit hilfreichen Items braucht Ihr kaum rechnen, lediglich Bazoo läßt einmal freundlicherweise einen Healing Rain fallen. Wir drücken Euch jedenfalls alle Daumen!

Michael Anton

ENDE

KLEINER TIP

Die beiden letzten Episoden bekommt Ihr nur zu sehen, wenn Ihr alle Episoden in der richtigen Reihenfolge durchgespielt habt. Registriert wird dies in der einen Block großen Datei im Speicher des Mega-CD. Also löscht sie möglichst nicht! Besitzer einer Memory Cart können im Falle einer Katastrophe mit etwas Glück den Schaden begrenzen: Sobald man die letzten Kämpfe aller Episoden nochmals neu gespielt hat, ist das Logbuch wieder auf dem neuesten Stand, und die späteren Episoden werden wieder zugänglich.



Where did you focus off last time?



Ganz zum Schluß trifft Ihr die alle Bosse wieder ...



HINEIN INS ACTION-VERGNÜGEN!

Das R-Zone-System besteht aus einem Headset mit Augenklappe, einem Controlpad und einem Spielmodul. Weitere Module demnächst in diesem Shop.



Mit 3-D-Effekt!



HER D

NEU!
 SHOPSERVICE
 Zahlen per
Kreditkarte -
 einfach und bequem.



AMERICAN SPORTS!



Chicago Bulls
 Cap Best.-Nr. 261
 Rucks. Best.-Nr. 260

Washington
 Redskins
 Cap Best.-Nr. 267
 Rucks. Best.-Nr. 266

San Jose Sharks
 Cap Best.-Nr. 263
 Rucks. Best.-Nr. 262

Chicago
 White Sox
 Cap Best.-Nr. 265
 Rucks. Best.-Nr. 264



New York Knicks
 Rucks. Best.-Nr. 230

Mighty Ducks of Anaheim
 Cap Best.-Nr. 235 Rucks. Best.-Nr. 236

San Francisco '49 ERS
 Cap Best.-Nr. 243 Rucks. Best.-Nr. 244

New York Yankees
 Cap Best.-Nr. 245 Rucks. Best.-Nr. 246

Dallas Cowboys
 Cap Best.-Nr. 231 Rucks. Best.-Nr. 232

Seattle Supersonics
 Cap Best.-Nr. 241 Rucks. Best.-Nr. 242

Orlando Magic
 Cap Best.-Nr. 237 Rucks. Best.-Nr. 238

Phoenix Suns
 Cap Best.-Nr. 239 Rucks. Best.-Nr. 240

Los Angeles Raiders
 Cap Best.-Nr. 233 Rucks. Best.-Nr. 234

Charlotte Hornets
 Cap Best.-Nr. 247 Rucks. Best.-Nr. 248

■ CAPS JE DM 29,95
■ RUCKSÄCKE JE DM 29,95

Achtung! Alle Shopartikel aus früheren Hefen sind natürlich weiterhin erhältlich.

Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Bitte ausreichend frankieren

SKYmedia
Schloßstraße 12
85737 Ismaning

INHALT

Report

- 32 ... Batman Forever:
- 50 ... Der Film zum Spiel
- 56 ... Fußballsimulationen im Vergleich

- 24 ... Kommende Software für den Saturn
- 36 ... Work in Progress: Core Design
- 22 ... Work in Progress: Virgin

Wettbewerbe

- 48 ... Acclaim: Batman Forever
- 61 ... Sega Sports
- 11 ... Virgin

Reviews

- 18 ... BUG! (Saturn)
- 16 ... Clockwork Knight 2 (Saturn)
- 14 ... Garfield:
- 15 ... Caught in the Act (MD)
- 15 ... Marsupilami (MD)
- 19 ... Virtua Fighter (32x)

Test: Mega Drive

- 30 ... Batman Forever
- 34 ... Light Crusader
- 39 ... NHL Hockey '96
- 52 ... Primal Rage

Test: Mega-CD

- 28 ... Dungeon Explorer
- 38 ... Fahrtzeit
- 45 ... Midnight Raiders
- 38 ... Surgical Strike

Test: Saturn

- 51 ... Cyber Speedway
- 47 ... Myst

- 46 ... Pebble Beach Golf Links
- 50 ... Robotica
- 54 ... Street Fighter – The Movie

Test: Game Gear

- 52 ... Primal Rage
- 61 ... Striker
- 55 ... Wizard Pinball

Tips & Tricks

- 62 ... Helpline: Leser helfen Lesern
- 63 ... Codes: Hilfreiches für das Action Replay
- 64 ... Shorties
- 70 ... Shining Force CD, Komplettlösung Teil 3

Rubriken

- 3 ... Editorial
- 6 ... News: neu und wichtig
- 10 ... Post: Briefe mit Fragen von Euch
- 13 ... Wertungserklärung
- 40 ... Inside GAMERS: Die Meinung der Redaktion
- 41 ... Charts: Die Seiten mit Euren Lieblingsspielen
- 42 ... Poster: Daytona USA
- 74 ... GAMERS-Shop: Fan-Ausstattung und mehr
- 78 ... Börse: Kleinanzeigen mit Gebrauchtspielen
- 81 ... Comic: Gamy
- 82 ... Impressum
- 82 ... Vorschau

Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Bitte ausreichend frankieren

MVL GmbH
GAMERS-ABO
Heilwigstraße 39
20249 Hamburg

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Bitte ausreichend frankieren

SKYmedia
Schloßstraße 12
85737 Ismaning

Datum, Unterschrift

Bei Jugendlichen unter 18 Jahre: Unterschrift des Erziehungsberechtigten

Versandart bitte ankreuzen:

Euro-Scheck zur Verrechnung (unbedingt Kartennummer angeben)

per Nachnahme (UPS), nur im Inland

Versandkosten: DM 17,-

Bitte keine Überweisung!

Bei Mehrbestellungen bis zu 50% Zuschlag anfallen. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich. Ihre Angaben werden für andere Produkte nicht genutzt. Briefmarken werden als Beleg für zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlags.

Versandkosten im Inland:

DM 10,-

Versandkosten im Ausland:

DM 20,-

Für Sammelbesteller berechnen wir ab DM 180,- keine Versandkosten! Lieferzeit ca. 14 Tage

GO, GO, POWER RANGERS!

Mittendrin – statt nur dabei.

Dieses abgefahrene „Head-Held-Game“ entführt Dich in eine völlig neue Daddel-Dimension! Du – und nur Du – siehst Deine Gegner in 3-D auf der LCD-Augenklappe Deines Headsets. Jump-and-Run total! Komplett mit Controll-Pad und Spielmodul (Batman Forever). Bestellnummer: 428

**NUR
DM 89,-**

Eben noch in der Glotze – und

jetzt bei Dir zu Hause. Die originalgetreuen Mini-Helden und -Actionfahrzeuge kannst Du immer bei Dir haben. Man weiß ja nie, ob Dir nicht nicht irgendwann mal Monster-Rita und ihre außerirdische Brut begegnen.. Möge Zordon mit Dir sein!

9 teiliges Set

Bestellnummer: 807

**NUR
DM 29,95**



AMIT!

WAS MAN NICHT IM KOPF HAT...

...das hat man in seinem „Datapad“ – wenn man einen hat. Dieser kleine Wunderkasten ist der erste Electronic Organizer speziell für Kids. Mit allem, was Du zum geflegten Überleben brauchst. Nie wieder unleserliche Schmierzettel oder Hausarrest, weil Du mal wieder Mutter's Geburtstag vergessen hast. Bestellnummer: 429

**NUR
DM 69,95**



NICHT VERGESSEN!
Für wichtige Aufgaben und Dinge, die Ihr nicht vergessen solltet.



TASCHENRECHNER -
Mit Grundfunktionen zur Lösung Eurer Hausaufgaben!



PASSWORT -
Zum Verschlüsseln und Geheimhalten Deiner ganz persönlichen Notizen und Termine



TERMINKALENDER -
Gut zu wissen, wann die Verabredung mit Deinen Freunden ist.



NOTIZEN -
Für spontane Einfälle, geniale Geistesblitze und lebenswichtige Notizen



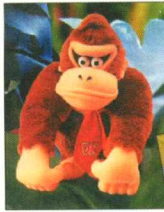
TELEFON-ADRESSENVERZEICHNIS -
So vergeßt Ihr nie wieder eine Telefonnummer oder einen Geburtstag



UHR/ALARM -
Digitale Uhr mit Tag, Datum und programmierter Alarmfunktion.



DM **49,95**



DONKEY KONG
Softplüsch 30cm



DONKEY KONG
30cm



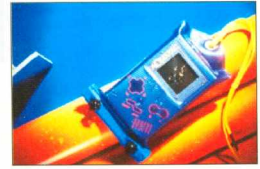
DONKEY KONG
15cm

DONKEY KONG



DONKEY KONG 45cm

AQUAPAC FÜR DEN GAMEBOY



Endlich kann der Gameboy auch mit an den Strand, auf die Luftmatratze oder in die Badewanne.

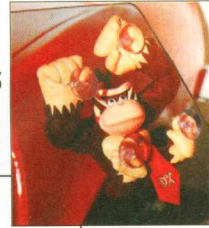
Art. Nr. 848 DM **29,95**

- Donkey Kong 45 cm Artikelnummer 841 DM 139,95
- Donkey Kong 30 cm Artikelnummer 842 DM 74,95
- Donkey Kong 15 cm Artikelnummer 843 DM 29,95
- Donkey Kong Softplüsch 30 cm Artikelnummer 847 DM 49,95

- Donkey Kong Figuren 5fach sortiert, Artikelnummer 844 DM 24,95
- Donkey Kong Schlüsselanhänger, Artikelnummer 845 DM 6,95
- Donkey Kong m. 4 Saugknöpfen, Artikelnummer 846 DM 29,95

DM **29,95**

DONKEY KONG
Saugknopf



24,95
5 Figuren



DM **6,95**

Schlüsselanhänger

KALENDER 1996

Die Abbildungen zeigen nicht die aktuellen Kalender. Die sind natürlich von 1996!

365 einzelne
Tage, 12

verschiedene
Monate und dann
auch noch 7
unterschiedliche
Wochentage...!
Wie soll man
denn da noch
durchblicken...?



Baywatch
Bestellnummer 1000



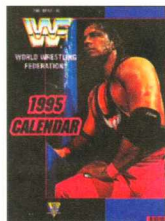
Bon Jovi
Bestellnummer 1001



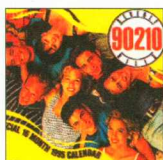
East 17
Bestellnummer 1002

Je DM 19,90

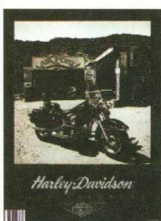
WWF
Bestellnummer 1003



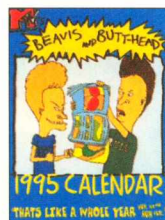
Beverly Hills 90210
Bestellnummer 1004



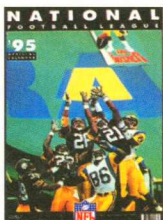
Harley Davidson
Bestellnummer 1007



Guns 'n Roses
Bestellnummer 1008



Beavis & Butthead
Bestellnummer 1005



NFL Quarterback
Bestellnummer 1006



Mickey & Freunde
Bestellnummer 1009

Cranberries
Green Day
Metallica
Michael Jackson
Pantera
R.E.M.
Roxette
Take That
U2
Disney 101 Dalmatiner
Disney Pocahontas
Gute Zeiten, schl. Zeiten
Formel Eins (Auto)
Henry Maske
Franziska von Almsick
Kelly Family
Die Prinzen

BestellNr.: 1010
BestellNr.: 1011
BestellNr.: 1012
BestellNr.: 1013
BestellNr.: 1014
BestellNr.: 1015
BestellNr.: 1016
BestellNr.: 1017
BestellNr.: 1018
BestellNr.: 1019
BestellNr.: 1020
BestellNr.: 1021
BestellNr.: 1022
BestellNr.: 1023
BestellNr.: 1024
BestellNr.: 1025
BestellNr.: 1026

UNSERE FUSSBALLCLUBS

FC Bayern München	BestellNr.: 1027
Werder Bremen	BestellNr.: 1028
FC Kaiserslautern	BestellNr.: 1029
B.Mönchengladbach	BestellNr.: 1030
FC Schalke 04	BestellNr.: 1031
VFB Stuttgart	BestellNr.: 1032

NEU!

SHOPSERVICE
Zahlen per
Kreditkarte -
einfach und bequem.



Bestell-Hotline

089 / 96 24 10 30 - 31

Mo.-Fr.13.00-18.00

Verkaufe Soleil, Landstalker und Story of Thor à DM 70, inkl. Versand und Porto. Suche Warsong und Shadownrun. Tel.: 0711-865791, ab 19 Uhr, Klaus-Dieter

Tausche Soleil gegen Landstalker oder Story of Thor, Earthworm Jim. Tausche auch Altered Beast, Curse (jap.), Crueball, Wonderboy in Monsterworld gegen andere. Tel.: 05846-777, Ingo

Hallo Einstein! Neu? Wenig Geld? Biete Gynoud, D. Attack, Strider, Toki für je DM 100, Aladdin und Abrahams B. Tank für D-Buch OD und Global Glad. für je DM 100. Mega Games 1 und Lemmings für DM 50. Tel.: 02761-66144, Jürgen

Suche Soleil, Dune 2, M. Machines 2, NBA Jam, M. Mania CD, Battlecrops CD, Heimdal, Snatcher CD. Meldet euch bei Jürgen Byk! Tel.: 02761-66144 ab 16 Uhr

Suche für MD: Warsong, Dungeons & Dragons, Traysia, Phantasy Star 4 und gg. Def. of Oasis. Michael Wehrstedt, Saalfelderstr. 29, 07381 Pössneck

Verkaufe Mega-Drive-Spiele: Ecco, Jurassic Park R. E., Dragon, je DM 60. Spieleanleihe etc. Wie neu. Tel.: 02241-331607, Volker

Verkaufe M 1 Abrahams B. T. für DM 65, Flashback für DM 55, Cliffhanger für DM 40, Super Thunder B. für DM 35, D. Duke für DM 35, Lost Vikings für DM 35, F-22 Interceptor für DM 45. Tel.: 0234-301184, Daniel

Verkaufe für Mega Drive: FIFA Soccer '95, Gods, Haunting, Lotus 2, Quackshot, Paws of Fury, The Ottifants. Einzeln oder zusammen auf Verhandlungsbasis. Tel.: 08142-53292, Julian

Verkaufe Mega Drive mit 11 Spielen. Z. B. Street Fighter 2, Populous 2, Mega Bomberman, vier Joypads für DM 530. Tel.: 04503-8260, Sebastian

Tausche Chuck Rock, Jungle Strike, Urban Strike, Davis Cup Tennis, Kings Bounty, Buck Rogers, Tasmania,



URBAN STRIKE (MD)

VIRTUA RACING DELUXE (32 X)



SILPHEED (MCD)

SONIC (CD)



THEME PARK (MD)



Summer Challenge, European Club Soccer, Bio Hazard Battle gegen andere Mega-Drive-Spiele. Holger Sachs, Klosterhof 1, 88427 Bad Schussenried

Tausche F-1, Sonic 2, Mega Games 1 gegen Virtua Racing, Urban Strike. Biete zwei Spiele für Virtua Racing. Tel.: 035248-82445, Michael

Suche für MD: Side Pocket. E. Rahn, Uhlestr. 15, 09120 Chemnitz

Verkaufe zum Superpreis: Populus, Dracula, Talespin, Sonic 2 zu je DM 25. Tel.: 033237-89292, ab 16 Uhr, Max

Verkaufe Super Off Road, F-117 je DM 30, MIG 29 für DM 70, Hellfire, Outrun 2019 je DM 50. 688 Attack Sub, Gunstar Heroes je DM 60, F-15 2 für DM 80. Tel.: 04961-4319, Otto

Verkaufe deutsche und japanische Module für Mega Drive, Master System, Zubehör (jp. Adapter und Action Replay etc.) Preis: DM 30-60 oder tausche! Tel.: 0431-641670, Roger

Verkaufe zwei Infrarot-Joypads. Orig. verpackt für DM 65. Suche Earthworm Jim, Toejam & Earl 2, Kid Chameleon. Andrea Tausendpfund, Pappelweg 5, 93164 Laaber. Tel.: 09498-1057

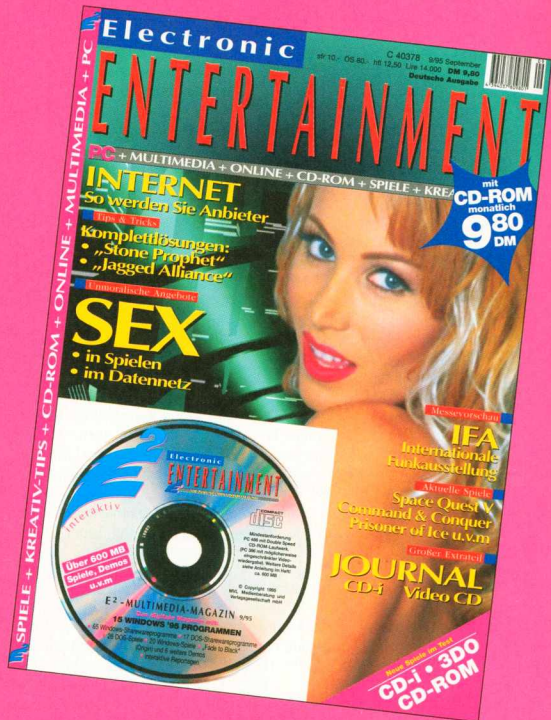
Verkaufe Aladdin für DM 80, G. Axe 2 für DM 70, Ecco 1 für DM 70 usw. **Verkaufe** 15 MS-Spiele!! Top-

Angebot: IMG Tennis für DM 70, Hardball '94 für DM 70! Ruft an von 16-20 Uhr! Tel.: 069-834641, Boris

Verkaufe Mega Drive, MCD, MD 32X mit Spielen für jedes System. Spiele auch einzeln. Preise Verhandlungsbasis. Tel.: 05561-81890 ab 18 Uhr, Steffen

ELECTRONIC ENTERTAINMENT GIBT'S JETZT MONATLICH

JEDER TAG EIN QUANTENSPRUNG



Die multimediale Revolution tobt.

Was gestern noch Utopie war, ist heute bereits veraltet. Neue Technologien und Möglichkeiten sorgen für rasante Weiterentwicklungen in Hard- und Software.

Und auch im gesellschaftlichen Umfeld geht es ziemlich turbulent zu. Deshalb informieren wir Sie nun noch aktueller, noch umfassender: Ab sofort erscheint ELECTRONIC ENTERTAINMENT monatlich.

Neus und Trends der multimedialen Welt, die Themen einer neuen Generation, kompetent recherchiert, informativ und unterhaltsam präsentiert.

Das ist die Zukunft der Unterhaltung – das ist ELECTRONIC ENTERTAINMENT.

nur DM 9,80 mit CD-ROM
Sfr 10.-, ÖS 80.-
nur DM 5,80 ohne CD-ROM

DIE ZEITSCHRIFT MIT DEM MULTIMEDIA-MAGAZIN AUF CD-ROM

JETZT AM KIOSK



EARTHWORM JIM (MD)

Tausche/Verkaufe Populous 2, Gauntlet 4, Techno Clash, Psycho Pinball, Humans für je DM 50, Earthworm Jim für DM 70. Tausche Urban Strike gegen Jungle Strike. Tel.: 06035-3134, Kirsten

Verkaufe ein Sega MD mit neuen Spielen, z. B. Shining Force 2, Alien 3 usw. Mit zwei Verlängerungskabeln und zwei Joypads. Preis nach Vereinbarung! Ruft an unter Tel.: 02552-98132, Vladimir

Tausche Syndicate, Rings of P., Buck Rogers, Rolo, Galahad, Phantasy Star 2. Suche Story of Thor, Landstalker, Streets of Rage, Soleil. Tel.: 03641-608667, Frank

Verkaufe Action Replay 2, Ishido, Sonic für DM 120, Quackshot, Super Hang On, World Cup '90, Turtles Tournament Fighters für DM 80. Tel.: 039208-8443, fragt nach Sven!

Kaufe/Tausche Spiele für MD, CD, 32X. Habe Schlämpfe, S. Force CD, Theme Park u.a. Suche Neuheiten, auch Sammlungen. Suche Saturn mit Spielen. Tel.: 04774-1789, Rainer

Suche Zombies oder Mario Andretti Racing oder Flashback. Biete Jurassic Park. Werktags ab 18.30 Uhr. Tel.: 035209-20246, René

Verkaufe Earthworm Jim, Pitfall, Decap Attack, Another World, Jewel Master, The Terminator, Altered Beast für DM 400 oder tausche gegen MD, 32X mit Spiel. Tel.: 0911-6002768, Ralf

Suche Shining in the Darkness. Verkaufte CD und Final Fight (jp.) DM 30. Schreibt an: Sebastian Büchner, Steklenbergerstr. 12, 06507 Bad Sude-
rode oder Tel.: 039485-63119, Sebastian

Verkaufe MD-Sammlung! Ca. 90 Stück, ab DM 10 bis DM 110. Versand nur gegen NN oder Eurocheck im voraus. Z. B. Lion King, Urban Strike, Jungle Strike, Dragon, EWI, NHL, Boogerman. Tel.: 05732-4841, abends, Matthias

Verkaufe/Tausche James Pond 2 u. 3 je DM 30, Mickey Mania für DM 50, Bubsy the Wild Cat für DM 30. Suche Shining Force 1 u. 2 und Phantasy Star 2 u. 3. Sebastian Große, Halberstädterstr. 9, 39171 Langenweddingen

Verkaufe für Mega Drive: Sonic Spinball, 688 Attack Sub, Super Thunder Blade, PGA Tour Golf 2, Psycho Pinball. Suche M 1 Battle-tank. Preis Vsv. Tel.: 05165-2821, Heinz

Suche Earthworm Jim für Mega Drive. Biete zwei Spiele: Aladdin und Golden Axe. Der Tauschpartner sollte im Umkreis Meschede-Bestwig wohnen. Tel.: 02904-4366, Martin Oestreich

Verkaufe 11 Spiele für DM 200, (Hakan, SF 2, Lotus Turbo Ch., S. League, Hard Drivin', A. P. Tour Golf, Super Thunder Blade, 688 Attack Sub, Virtua Racing, M. Football, E-Swat, F 1). Tel.: 0221-7607868, Alexander

Verkaufe MD 2 und 20 Spiele und vier MCD 2 und sechs CDs. Ein SG-Pro-Pad, ein Programmpad 2, einen Powerstick, GAMERS-Sammlung. Tips & Tricks-Buch für zusammen DM 2000 VHB. Tel.: 07721-64471, Claus

Verkaufe Mega Drive für DM 100 und MD-Spiele für je DM 20 bis DM 30. Tel.: 036628-62688, Heiko
Verkaufe für Mega Drive: Revenge of Shinobi, Eternal Champions, je DM 30. John Madden Football '94, Pete Sampras '94, je DM 40 plus Versandkosten. Tel.: 02131-669569, Roland

Tausche NHLPA Hockey '93 und World of Illusion gegen John Madden Football '93 oder Rock 'n' Roll Racing. Tel.: 07633-14308, Andreas

Tausche MD-Spiele, z. B.: Landstalker, Virtua Racing, Ecco 1, Shining Force 1, Starflight. Suche z. B.: Story of Thor, Shining Force 2, Micro Machines 2, Hardball 1-3. Tel.: 037606-36970, Ilja

Achtung: Löse umfangreiche Sammlung für MD und Super Nes auf! Liste gegen frankierten Rückumschlag anfordern. Wolfgang Buchholz, Gutenbergstr. 1, 99423 Weimar oder Tel.: 03643-65391

Verkaufe Spiele, teilweise mit GAMERS-Note. Dynamite Headdy für DM 70, Mega Games 1 mit Columns, World Cup Italia, Super Hang On (2) für DM 40. Tel.: 06081-8845, Marcus

Verkaufe MD 2 u. MCD 2, vier Module, acht CDs (Earthworm Jim S. E., Eternal Champions, CFTDS) einen Stick, drei Pads, CD plus, RGB-Kabel. Alles in Top-Zustand. NP DM 1600. VB DM 950. Tel.: 04243-1480, Sven

Verkaufe Mega Drive mit vier Spielen, F-1, Sonic, Populous und Super Thunder Blade und zwei Control-Pads für DM 200. Tel.: 02351-861480, Torsten

Tausche Alex Kidd, Aladdin, Batman Returns, Sonic 2, Olympic Gold gegen Syndicate, Shining Force 2, Shut Up and Jam 2, Hockey '94. Tel.: 06698-1242, ab 15 Uhr, Christopher

Verkaufe Mega Drive, zwei 3-Button-Pads, 6-Button-Pad, 13 Spiele (z. B. Story of Thor, Shining Force 1 u. 2, Dune 2, Landstalker u. a.) nur komplett für DM 800. Tel.: 034492-41793, Michael

Suche Shining Force 1. Tausche ge-

gen Rings of Power, Kid Chameleon, Herzog 2. Verkaufe The Story of Thor DM 115, Landstalker MD 100. Tel.: 0241-514698, Monika

Verkaufe MD 2 und MCD 2, 6-Button-Pad und Pistole. Dazu noch sieben MD-Spiele, z. B. NHL '95, Sonic 3, Pete Sampras Tennis usw. Dazu fünf MCD-Spiele, z. B. Soulstar usw. DM 700. Tel.: 06126-4693, Benjamin
Verkaufe Mega Drive 2 mit vier Spielen und vier Spielen für nur DM 650. Virtua Racing Deluxe, Star Wars, Anschlüsse und MD 50/60 Hz-Umbau. Es lohnt sich! Tel.: 0521-238669, Artur

Drei gegen eins! Suche Dune 2. Biete dafür European Club Soccer und Revenge of Shinobi, Thunder Force 2 (evtl. auch Crashtest Dummies 2, Crude Dudes oder Quackshot und Arch Rivals). Tel.: 02838-96927, Dirk

Verkaufe Aladdin für DM 50, Earthworm Jim für DM 80, dt. Version. Kaum gebraucht. Zus. nur DM 120 VB. Constantin Schimmel, Königberger Str. 17, 72116 Mössingen, Tel.: 07473-3995

Verkaufe ca. 25 MD-Spiele. Alt wie neu. Zwischen DM 25 und DM 80. Habe GG-Spiele. Suche GG-Spiele und MD-Rollenspiele. Tel.: 07529-3470, zwischen 17 und 20 Uhr, Finn

Verkaufe Sonic 1, 2, 3, Cool Spot, Street Fighter und den Universal Adapter oder tausche gegen Earthworm Jim und The Story of Thor. Tel.: 039934-7614, Christoph

Verkaufe Mega-Drive-Spiele: z. B. Dune 2, Samurai Shodown, Tennis Wimbledon, NHL '95, WWF Raw je DM 60. Tausche auch gegen A1200! Tel.: 036074-2907, David

Suche dringend Shining in the Darkness. Zahle min. DM 50 oder nach Vereinbarung. Meldet Euch bei Waldemar in Rendsburg. Tel.: 04331-76438

Verkaufe Mega Drive mit CD, zwei Pads, Scartkabel und sieben Spielen. Z. B. Dune 2, ATP Tennis, Pitfall, Pool Billiard, Centurion, Power Golf, Dune



LANDSTALKER (MD)

MEGA BOMBERMAN (MD)



CD. DM 650. Tel.: 06723-5269, Peter

Verkaufe Champions, Streets of Rage 3, R. of the R. (je DM 70), Dick Tracy, Jurassic Park, Street Fighter 2 (je DM 60), Sonic (für DM 15), Alisia Dragoon, Castlevania (je DM 50). Tel.: 03869-3995, Andreas

Verkaufe Lemmings 2, Lotus Turbo Ch., Mickey Mania, Psycho Pinball jew. ungebraucht, sowie Bubsy, Warpspeed, Act. Replay, Mega Stick gebr. für DM 29, DM 90, DM 69. GAMERS, Video Games, Sega Pro, Mega Fun. Tel.: 05734-6706, ab 18 Uhr, Ingo

Verkaufe zehn Mega-Drive-Spiele (jp.), z. B.: PGA Tour Golf, Super Shinobi, Hellfire usw. für DM 300. Tel.: 09289-5580, 16-19 Uhr, Andi

Verkaufe Shag Fu u. The Revenge of Shinobi für DM 65, Altered Beast u. Wonderboy 3 für DM 45, Superman - the Man of Steel und Quackshot für DM 45. Alles zusammen DM 120. Tel.: 0351-728732, Martin

Verkaufe f. MD Jungle u. Urban Strike für DM 120, Sonic Spinball, World of Illusion, beide DM 80, Tiny Toons für DM 60, Super Hang On für DM 30. Tel.: 030-9912685, ab 18 Uhr, Mike

MEGA-CD

Verkaufe 125 MD-Spiele und Mega-CDs (ab DM 10). Liste anfordern bei Martin Rothaenel, A. D. Bommerbank 10 a, 58452 Witten

Supergünstig! Ich verkaufe ein MD u. MCD mit sieben CDs, 13 Modulen und ein MS mit fünf Spielen, ein ARP 2 für MD und zwei Special-Joypads, nur alles zusammen für DM 999. Tel.: 03877-2627, Ralf

Verkaufe F1 Beyond the Limit DM 75 und Road Avenger DM 35. Tel.: 05663-1272, Sandra oder Funk: 0172-840819 Thomas

Verkaufe Corpse Killer, neu, DM 85 inkl. NN-Gebühr. Tel.: 0711-261792, Heiko

Tausche SNES mit fünf Spielen (u. a. Star Wars 2, Tennis) gegen Mega-CD und Sp. Tel.: 05304-3152, Alexander

Verkaufe MCD mit Sonic CD, Thunderhawk, Nova-storm und Scartkabel und zusätzlich ein Joypad in Top-Zustand. Mit Originalverpackungen. Preis nach Vereinbarung. Tel.: 09081-87658, Steffen

Verkaufe Dune DM 50, Chuck Rock 2 DM 45, WWF DM 40, Silpheed DM 45, Robo Aleste DM 35, Batman Returns DM 30, Road Avenger DM 20. Alle zusammen DM 250. Übernehme dann auch Porto Für MD Landstalker DM 60. Tel.: 05021-66289, Alex

Suche Mega-CD 2 mit Spielen. Angebote an: Andreas Brüggel. Tel.: 07682-526

VOR SCHAU

Die Fledermaus im Lande- anflug

Jetzt, wo fast die ganze Welt die neuen

Filmabenteuer von Batman und seinem Gefährten Robin gesehen hat, hält der 'Dunkle Ritter' auch auf dem Game Gear Einzug. **Batman Forever** wird auch der Schlachtruf in der kommenden Ausgabe sein, denn die Handheldversion verspricht ebenso gut zu werden, wie die in dieser Ausgabe getestete MD-Fassung.



WARNING!



Achtung!
Die nächste
GAMERS
erscheint am
11. Oktober
1995!

Da nützt kein Schimpfen und kein Betteln, der Sommer geht mitsamt seinen wohlig warmen Temperaturen langsam aber sicher vorüber. Doch ein Licht zeichnet sich am Horizont ab, denn nach der sommerlichen Software-Ebbe steht uns eine wahre Flut von brandneuen 8-, 16- und 32-Bit-Spielen ins Haus.

Eine neue Ausgabe Eures unentbehrlichen Führers durch den immer dichter werdenden Spieledschungel, sprich die **GAMERS 11/95**, findet Ihr ab dem **11. Oktober 1995** bei einem Zeitschriftenhändler Eures Vertrauens. Adios, amigos!

Gestatten, Jim, Earthworm Jim!

Nachdem der gute alte Jim es in dieser Ausgabe sogar geschafft hat, die hartumkämpften ersten Plätze der MD- und MCD-Charts zu erobern, steht der **zweite Teil** mit Dave Perrys skurrilem

Charakter kurz vor der Fertigstellung. Wir haben mit Jim schon einmal die ersten Stages erkundet und werden Euch beim nächsten Mal neben einem ausführlichen Preview viele interessante Hintergrundinfos servieren.

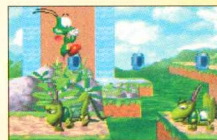


Wo ist mein Bug!?

Na, seid Ihr beim Durchlesen unseres Previews auf den

Geschmack von Käfern und Krabbeltieren gekommen? Wenn ja, dann solltet Ihr schon ein-

mal das Laufwerk Eures Saturn ölen (Nein, war'n Scherz, macht das bloß nicht!), denn in der **GAMERS 11/95** wird sich der Grünlings zum Sonic der 32-Bit-Konsole mausern kann.



Fußball total

Die Fußballbundesliga ist schon wieder am Durchstarten, da erreicht uns frisches Soccer-Futter für das Mega Drive:

Total Football heißt Acclaims neue 16-Bit-Cartridge, die uns das Warten auf Konamis



'International Superstar Soccer' mehr als nur versüßen soll. Seid gespannt und bereit, denn unter Umständen steht uns mit diesem Game eine Überraschung bevor, denn neben einem Mehrspieler-Modus, Grafikeffekten und realistischen Animationen soll noch einiges mehr in dem Modul stecken.

GAMERS

IMPRESSUM

Herausgeber: Rüdiger Limbach

Chefredaktion: Reza Abdolali (r2) (verantwortlich f. d. red. Inhalt)

Stellvertretende Chefredaktion: Hans-Joachim Amann (hja)

Redaktion: Michael Anton (man), Maris Feldmann (mf), Klaus-Dieter Hartwig (kdh), Thomas Hellwig (th), Christian Henning (ch), Michael Koczy (mik), Tasso Kohlhofer (tas)

Freier Mitarbeiter: Julian Eggebrecht (je)

Grafikleitung: Britta Jakobsen, Marion Limbach

Grafik: Katrin Förster, Kirsten Meier, Domenico Pais, Christoph Poetis, Susanne Rieger

Titelseite: BATMAN and all related elements are property of DC Comics TM and © 1995. All rights reserved. © 1995 Warner Bros.

Marketing u. Anzeigen: Sven Jakobsen, Tel.: 040/48 05 21 11

Anzeigen: Michael Gremiliza, Tel.: 040/48 05 22 34, Ann-Katrin Schoel, Tel.: 040/48 05 22 23, Fax: 040/48 05 21 99

Anzeigenpreisleiste Nr. 3 vom 1.3.1995

Anzeigendisposition: Bianca Nielsen

Vertrieb: IPV, Postfach 10 32 46, 20022 Hamburg

Abonnement: GAMERS-Aboservice, Postfach 10 32 45, 20022 Hamburg

Gamers-Shop: Julia Abeysekera, Tel.: 040/48 05 21 66

Lithografie: City Repro, Iglhaut GmbH, Borsteler Chaussee 85-99a, 22453 Hamburg

Druck: Jungfer Druckerei und Verlag GmbH, Gutenbergsstraße 3, 37412 Herzberg am Harz

Verlag: MVL GmbH, Hellwigstraße 39, 20249 Hamburg, Tel. 040/480 520

© 1995 für alle Beiträge bei MVL GmbH

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

Gerichtsstand ist Hamburg

GAMERS erscheint monatlich zum

Einzelpreis von DM 6,- ISSN 0944-5315

ACTION REPLAY™

DAS MOGELMODUL NICHT NUR FÜR DEN SPIELE-PROFI

UNGLAUBLICHE POWER WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN ANDEREN LEVEL'S STARTEN U.S.W. ALLES JE NACH SPIEL.

ACTION REPLAY™ FÜR SEGA SATURN™

SPIELEN WIE DIE GAME-PROFIS.

★ **EINFACHE HANDHABUNG** - Sehr einfach im Gebrauch - gebe den Code für das Game ein, das du spielst und fertig. Jetzt kannst du Level's spielen, die dir bisher völlig unbekannt waren.

★ **STECKMODUL** - Action Replay™ in den Modulschacht des SATURN's™ einstecken und alle Möglichkeiten stehen sofort zur Verfügung.

★ **ADAPTER-FUNKTION** - Die einzigartige Adapter-Funktion des Action Replay's™ macht es möglich, amerikanische, europäische und japanische Games auf jedem SATURN™ einzusetzen!!

WERDE JETZT GAME-PROFI MIT ACTION REPLAY™ **DM 119,-**

ACTION REPLAY™ MK 3 FÜR SNES™

★ **MULTI-CODE-INGABE** - Eingabe-Möglichkeit bis zu 100 Codes auf einmal.

★ **ENTHÄLT JETZT NOCH MEHR EINGEBAUTE CODES** - Tausende eingebauter Codes für die neuesten Games, um sofort loszulegen.

★ **DEADCODE GENERATOR** - Durch die Eingabe von Deadcodes verändern sich ganze Spielteile.

★ **NEUE EINGABE-METHODE** - Jetzt ist Action Replay™ noch einfacher zu benutzen; einfach den Menüpunkt für die gewünschte Funktion über das Joypad anwählen.

★ **EIGENER CODEFINDER** - Der im Hintergrund arbeitende Codefinder findet die Codes, während du spielst. Mit Hilfe des Codefinders findest du direkt Codes für die neuesten Games!

★ **ZEITLUPEN-FUNKTION** - Hiermit kannst du die Spielgeschwindigkeit von 100% auf 10% verringern.

★ **ADAPTER-FUNKTION** - Hiermit kannst du amerikanische und japanische Games auf einer deutschen Konsole spielen.

★ **LIEFERUMFANG** - Action Replay™, deutsche Anleitung, Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (siehe rechts unten), EUROSYSTEMS-GARANTIE-Siegel und Codebuch mit einer großen Anzahl von Codes.

★ **JETZT MIT DEUTSCHER MENÜ-FÜHRUNG !!** **DM 109,-**

ACTION REPLAY™ FÜR NES™, MASTER SYSTEM™, GAMEBOY™ UND GAME GEAR™

★ **CODE INPUTSCREEN** - Einfach einen Code eingeben und schon hast du unendliches Leben, Energie bis zum Abwinken, unbegrenzte Power u.s.w. Alles je nach Spiel.

★ **EIGENER CODEFINDER** - Durch den eingebauten Codefinder kannst du selbst die Codes für die (neuesten) Spiele suchen.

★ **LIEFERUMFANG** - Action Replay™, deutsche Anleitung, Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (siehe rechts unten), EUROSYSTEMS-GARANTIE-Siegel und Codebuch mit einer großen Anzahl von Codes.

★ **FÜR MASTER SYSTEM™ ODER GAME GEAR™** **DM 79,-**
★ **FÜR NES™** **DM 99,-** ★ **FÜR GAMEBOY™** **DM 59,-**



ACTION REPLAY™ FÜR PLAYSTATION™

ECHT FANTASTISCH !!

★ **JEDES ACTION REPLAY™ ENTHÄLT 15 SUPERCHEATS FÜR VERSCHIEDENE TOP-GAMES DER SONY PLAYSTATION™.**

★ **EIN SUPERCHEAT IST EIN CHEAT, DER MEHRERE KLEINE CHEATS ENTHÄLT, DIE ALLE GLEICHZEITIG ZUM EINSATZ KOMMEN.** - Jetzt kannst du Level's spielen, die dir bisher völlig unbekannt waren.

★ **JE NACH SPIEL - UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE, ZEIT, UNBEGRENZTE POWER UND VIELES MEHR.**

★ **SEHR EINFACHE HANDHABUNG: EINSTECKEN, FERTIG!**

★ **VOLUME 1 DES ACTION REPLAY'S™ ENTHÄLT CODES FÜR FOLGENDE PLAYSTATION™-GAMES:**

- KINGS FIELD™
- TEKKEN™
- PARODIUS™
- KILEAK THE BLOOD™
- JUMPING FLASH™
- RIDGE RACER™
- CRIME CRACKERS™
- PARODIUS DE LUXE™
- FANTASTIC PINBALL™

★ **Komplett mit deutscher Anleitung und Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (siehe rechts unten).**

DM 79,-

ACTION REPLAY™ FÜR MEGADRIVE™ JETZT INKLUSIVE GAME

★ **MEGA CODE INPUTSCREEN** - Eingabe-Möglichkeit bis zu 100 Codes auf einmal.

★ **MEHR ALS 500 EINGEBAUTE CODES** - Einfach den/die benötigten Code(s) auswählen und loslegen.

★ **DEADCODE GENERATOR** - Durch die Eingabe von Deadcodes verändern sich ganze Spielteile.

★ **EIGENER CODEFINDER** - Durch den eingebauten Codefinder kannst du selbst die Codes für die (neuesten) Spiele suchen.

★ **ZEITLUPEN-FUNKTION** - Hiermit ist die Geschwindigkeit des Spieles einstellbar.

★ **ADAPTER-FUNKTION** - Hiermit kannst du amerikanische und japanische Games auf einer deutschen Konsole spielen.

★ **ISHIDO-GAME** - Wenn du dein Action Replay™ für Sega Megadrive™ direkt bei Dataflash bestellst, wird es zusammen mit dem noch nie erschienenen Spiel "ISHIDO" ausgeliefert!!

★ **NUR FÜR MEGADRIVE™-BESITZER** **ANGEBOT**

★ **ACTION REPLAY™ UND "ISHIDO"-GAME ZUSAMMEN** **DM 99,-**

(SOLANGE DER VORRAT REICHT)



SEGA, "MEGA DRIVE", "GAME GEAR", "EUROSYSTEMS" UND "SATURN" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD. "NINTENDO", "GAMEBOY", "NES" UND "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA. "PLAYSTATION" IST EIN EINGETRAGENES WARENZEICHEN VON SONY CORPORATION.

SPIELKONSOLEN-ZUBEHÖR

TV SYSTEM CONVERTER
Benutze NTSC-Geräte auf einem PAL-Monitor/TV. Ideal für 3DO™, JAGGED™, SATURN™, PLAYSTATION™ U.S.W. **DM 139,-**

SATURN™ ADAPTER
Spiele jetzt amerikanische, japanische oder europäische Games auf jedem SATURN™. Steckbares Modul. Kein langes Warten mehr auf Original-Versionen!! **DM 89,-**

ADAPTER, UM IMPORT-GAMES ZU SPIELEN FÜR SNES™ **DM 39,-**
für Megadrive™ **DM 39,-**
für Mega CD™ **DM 59,-**
für SNES™ **DM 59,-** programmierb. Adapter
für Megadrive™ **DM 59,-** für den Einsatz von Master System™ Games

NUR FÜR ACTION-REPLAY-CLUB-MITGLIEDER!
Diesen "HOTLINE TERMINAL" (zur Bedienung der interaktiven Sprachcomputer-Hotline für neue Codes, News usw.) kann man als Club-Mitglied für DM 25,- direkt bei DATAFLASH bestellen.
WICHTIG: DATAFLASH liefert jedes Action Replay™ mit einer Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB aus.

PROFESSIONELLER TV CONVERTER
NTSC nach PAL, PAL nach NTSC. SECAM nach PAL. Digitales System. Sehr hohe Qualität. **DM 690** **DM 690,-**

PLAYSTATION™ GAME SAVER
Bietet eine Speichermöglichkeit für 15 verschiedene Spielstände. Macht es möglich, ein Spiel ab der gespeicherten Position fortzusetzen. **DM 89,-**

3DO™ Speedpad
Joypad-Ersatz; für die Benutzung mit jedes 3DO™ Interaktiv-Multiplayer™ System. **DM 49,-**

SATURN™ GAME SAVER
Erweitert den Speicher für die Game-Save-Option mit 4 Megs. Durch die 10mal größere Speicherkapazität hast du viel mehr Speichermöglichkeiten. **DM 99,-**

24-STD.-BESTELLSERVICE
TEL. 02822-68545 / 537182 FAX 02822-68547
24-STD.-VERSAND-SERVICE (WENN VORRÄTIG)

DATAFLASH GmbH
WASSENBERGSTR. 34
46446 EMMERICH

VERSANDKOSTEN DM 10,- AUßLAND (NUR VORKASSE) DM 25,-

THE REAL GAME BEGINS



Kämpfe mit
BATMAN und ROBIN



Über 125 spektakuläre
Moves, Waffen und Attacken



Perfekt digitalisierte
Charaktere und Hintergründe



Über 80
unglaubliche Levels!

BATMAN FOREVER™ THE VIDEO GAME

SUPER NES™ MEGA DRIVE™ GAME BOY™ GAME GEAR™

später auch für PC CD-ROM (DOS und Windows '95), Playstation und Saturn

*BATMAN and all related elements are the property of DC Comics™ & © 1995. All rights reserved. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1995 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System, Game Boy and the Official Seal are registered trademarks of Nintendo of America, Inc. © 1991 Nintendo of America, Inc. Sega, Mega Drive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All Rights Reserved.



Acclaim
Entertainment GmbH