

GAMERS

100%
SEGA

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

In der Mache:

CHAOTIX

Das erste Sonic-Spiel ohne Sonic!



**Spielen
& Sparen**

350 ANGEBOTE

in den Kleinanzeigen



TIPS & TRICKS

- STORY OF THOR
- CANNON FODDER
- EARTHWORM JIM
- SCHUMMELCODES
- CHEATS
- TAKTIKEN

Was bringt die Zukunft?

Pläne für '95: Ein Interview mit Sega Deutschlands Marketing Manager

INFOS • TESTS • TIPS & TRICKS • AKTIONEN



THEO VER

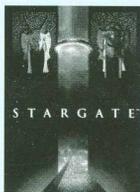


Theme Park



WWF RAW

ANGEBOT
MONATS 59.-



STARGATE



The Story of Thor



Shining Force II



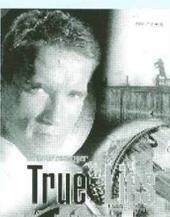
Soleil



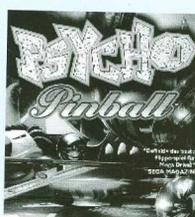
Die Schlümpfe

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE II OHNE SPIEL	189.-
MEGA DRIVE KÖNIG D.LÖWEN SET	289.-
MEGA DRIVE MAGNUM SET	319.-
ACTION REPLAY 2 PRO	99.-
6 BUTTON CONTROLLER	39.-
4 PLAYER ADAPTER 2 SEGA (AUCH EA)	59.-
RGB KABEL	29.-
ADAMS FAMILY VAL.	109.-
ALIEN SOLDIER (MAI/JUNI)	109.-
ASTERIX POWER OF GODS	109.-
BOOGERMAN	89.-
CANNON FODDER	109.-
DEMOLITION MAN	109.-
DRAGON'S LAIR	89.-
EARTH WORM JIM	119.-
FIFA SOCCER 95	94.-
FLINTSTONES - THE MOVIE	104.-
JIMMY WHITE'S SNOOKER	99.-
JOHN MADDEN FOOTBALL 95	94.-
KICK OFF 3	79.-
LANDSTALKER	119.-
LOTHAR MATTHÄUS S. Socc.	109.-
MEGA BOMBERMAN (1-4 SPIELER)	89.-
MEGA MAN WILY WARS	109.-
MEGA TURRICAN	69.-
MICKEY & MINNIE	109.-
MICRO MACHINES 2	109.-
NBA BASKETBALL 95 (MAI)	89.-
NBA JAM TOURNAMENT	119.-
NBA LIVE 95	94.-
NFL QUARTERBACK CLUB	119.-
NHL HOCKEY 95	94.-
PGA TOUR GOLF III	94.-
POWER RANGERS	99.-
ROAD RASH 3	99.-
ROAD RUNNER - DESERT DEMOLITION	99.-
ROCK'N ROLL RACING	99.-
RUGBY WORLD CUP	99.-
SAMURAI SHODOWN	109.-
SEAQUEST DSV	114.-
SCHLÜMPFE	99.-
SHINING FORCE II	119.-
SLAM MASTERS	139.-
SOLEIL DT.	109.-
SONIC 3	99.-
SONIC SPINBALL	99.-
SONIC & KNUCKLES	99.-
SPEEDY GONZALES (MAI)	114.-
STARGATE	119.-
STORY OF THOR	119.-



True Lies



Psycho Pinball

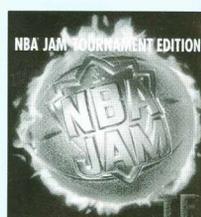
STRIKER	114.-
SUPER STREET FIGHTER II	99.-
SYNDICATE	109.-
THEME PARK (MAI/JUNI)	109.-
TOUGHMAN BOXING CONTEST	109.-
TRUE LIES	119.-
WARLOCK	109.-
WWF RAW	59.-
WWF RAW (Video-Spielebräter)	19.-
X-MEN 2	109.-
YELLI BOY	109.-
ZERO THE KAMIKAZE SQUIRELL	99.-

MEGA CD

MEGA CD II MIT 4! SPIELN	499.-
MEGA CD II MIT R. Av.	299.-
B. C. RACER	79.-
DUNGEON MASTER 2	99.-
ECCO THE DOLPHIN 2	104.-
EYE OF THE BEHOLDER	99.-
FAHRENHEIT CD	109.-
F-1 BEYOND THE LIMIT	99.-
HEIMDALL	99.-
JURASSIC PARK DT. CD	89.-
KEIO FLYING SQUAD	89.-
LEMMINGS 2	109.-
REBEL ASSAULT	109.-
SCHLÜMPFE	109.-
SHINING FORCE (JUNI)	109.-
SNATCHER	119.-
SONIC CD	79.-
SOULSTAR	59.-
STARBLADE	99.-
THUNDERHAWK	99.-
WORLD CUP GOLF	94.-

GAME GEAR

GAME GEAR MIT COLUMNS	159.-
FATAL FURY SPECIAL	79.-
FIFA SOCCER	79.-
KAWASAKI SUPER BIKES	89.-
MICKEY MOUSE 3	79.-
PGA TOUR GOLF II	79.-
ROAD RASH	79.-
SCHLÜMPFE	79.-
STARGATE	89.-
SONIC DRIFT RACING	79.-
WWF RAW	89.-



NBA JAM

SNELLER...

KRANZ SAND

Falls Sie in der Nähe sind:
Besuchen Sie unsere
neue Filiale in 94032 Passau,
Bahnhofstraße 28
gegenüber dem Bahnhof



Asterix Power Of Gods

MASTER SYSTEM

- SCHLÜMPFE (APRIL) 79.-
- SONIC SPINBALL 79.-

NEU! SEGA PICO

- SEGA PICO (LIEF. PORTOFREI) 399.-
- INCL. EIN JAHR IN PUUHS LEBEN
- PICO STORYWARE:
- ECCO JUN. 99.-
- MICKEYS AUSFLUG 99.-
- TAILS & DER MUSIKANT 99.-
- HUCKEYBERRY & EGON 99.-
- ZAUBERBUNTSTIFFE 99.-

NEU!

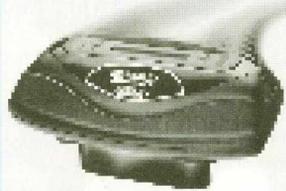


JETZ ENDLICH AUF DEM DEUTSCHEN MARKT
SPIELEND LERNEN MIT SEGA'S PICO
IN JAPAN SPIELZEUG DES JAHRES 1994
IN DEN USA MIT VIELEN PREISEN AUSGEZEICHNET
PICO DER SPIELCOMPUTER FÜR KINDER VON 3-7 JAHREN

MEGA DRIVE 32X

MEGA DRIVE 32 X (LIEFERUNG PORTOFREI) 359.-
2 X 32 BIT TURBO LADER FÜRS MEGA DRIVE

- SPIELE HIERZU:
- CORPSE KILLER CD 119.-
 - GOLF BEST 36 HOLES 129.-
 - KNUCKLES CHAOTIX 109.-
 - METAL HEAD 129.-
 - MOTHERBASE (JUNI) 119.-
 - MOTOCROSS CHAMP. 129.-
 - FAHRENHEIT 32XCD (MAI) 129.-
 - NBA JAM TOURNAMENT 109.-
 - NFL QUARTERBACK CLUB 109.-
 - WWF RAW 109.-



MEGA DRIVE 32X

VORANKÜNDIGUNG: SEGA SATURN

Vorraussichtlich erscheint das
Gerät im August!
Diese Spiele werden bis dahin
verfügbar sein:
CLOCKWORK KNIGHT I
DAYTONA USA
PANZA DRAGON I (DEUTSCH)



Striker



Samurai Shodown

NEU!



SEGA SATURN

TOPHITS ZU KNALLER- PREISEN!

MEGA DRIVE:

- ANIMANIACS 79.-
- ATP TENNIS 89.-
- BUBSY II 69.-
- DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD 89.-
- DYNAMITE HEADDY 79.-
- ECCO THE DOLPHIN 2 79.-
- HAVOC 69.-
- HYPERDUNK 39.-
- KÖNIG DER LÖWEN 89.-
- LEMMINGS 2 59.-
- MEGA SWIV 79.-
- MICKEY MANIA 59.-
- WORLD OF ILLUSION 69.-
- PAGEMASTER 79.-
- PSYCHO PINBALL 99.-
- RED ZONE 79.-
- RISTAR 99.-
- ROCKET KNIGHT ADV. 39.-
- SPARKSTER 59.-
- SHINOBI III 49.-
- TINY TOONS 2 ALL STARS 79.-
- WINTER OLYMPICS 59.-
- YOGI BEAR 79.-

MEGA DRIVE 32 X:

- STAR WARS ARCADE 79.-
- VIRTUA RACING DELUXE 109.-

MEGA CD:

- B.C. RACER 79.-
- BATMAN RETURNS 49.-
- FIFA SOCCER 59.-
- NHL HOCKEY 59.-
- POWERMONGER 89.-
- TOMCAT ALLEY 59.-
- SOULSTAR 59.-

GAME GEAR:

- GLOBA 29.-
- GLADIATORS 29.-
- SHINOBI 39.-
- DONALD DUCK 2 39.-
- WIMBLEDON TENNIS 39.-

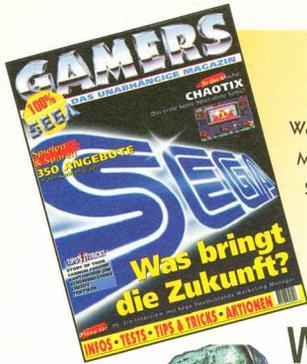
MASTER:

- WIMBLEDON 2 19.-
- POWER STRIKE 2 19.-

NUR SOLANGE VORRAT REICHT! NUR SOLANGE VORRAT REICHT! NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

Versand per Nachname DM 8,-
- Wir spielen Ihnen den Schnell-Service des Standard
Bei uns bekommen Sie Ihre Ware ab Brief, Schnellbüchchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden
in der Regel die bis 18:30 Uhr bestellte Ware schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen von
3 Artikeln sogar portofrei! Fordern Sie unser kostenloses Preislisten-Magazin. Bei Bestellungen von
mit Frankiertem (DM 3,-) und Ihrer Adresse versehenem Rückumschlag (DM C5)

an Theo Kranz Versand und Laden
Juliuspromenade 11 · 97070 Würzburg
Tel. (0931) 571601 oder 06



GAMERS 6/95

Was bringt die Zukunft? Interview mit dem Marketing Manager von Sega Deutschland 28

Spielen & Sparen: über 350 Kleinanzeigen 76

Chaotix – Sonic-Spiel ohne Sonic 16

Tips-&-Tricks-Poster: Pitfall 42

Tips & Tricks allgemein ab Seite 50

WEAPONLORD



Schon bald könnte ‚Super Street Fighter II‘ vom Prügelspiel-Thron gestoßen werden, denn mit „WeaponLord“ dürfen wir einen ganz, ganz heißen Vertreter des Genres erwarten. Kein Wunder, zeichnen für diesen doch unter anderem zwei Street-Fighter-Programmierer verantwortlich. Ein Work-in-Progress-Bericht startet **ab Seite 34**.



SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS & TOUGHMAN CONTEST

Gestandene Kerle geben sich bei „Saturday Night Slam Masters“ und „Toughman Contest“ die Ehre. Egal, ob Ihr Wrestling oder Boxen vorzieht, hier könnt Ihr Euch so richtig austoben.

Ab Seite 37



EDITORIAL

Hallo GAMERS

Diejenigen unter Euch, die für Neugierkeiten rund um Sega zu haben sind, werden besondere Freude an GAMERS 6/95 haben. News aus New York, News aus London, News aus Hamburg und so weiter. Nachzulesen im Acclaim-Entwicklungs-Report, dem Artikel über die ECTS-Messe, einem Interview mit Segas Marketing-Manager Torsten Oppermann. Des weiteren schauen wir den Entwicklern von ‚WeaponLord‘, einem vielversprechenden neuen Schwertkampf-Game, über die Schulter und testeten fleißig die neu erschienenen und erscheinenden Games. In Sachen Tips&Tricks beginnt diesmal unser Beitrag zu ‚Story of Thor‘, begleitet von strategischen Hinweisen zu ‚Cannon Fodder‘ und den üblichen Leckereien. Wir wünschen informative Unterhaltung.

GAMERS 7/95 erscheint am 14. Juni.

Eure **GAMERS** -Crew

THEME PARK

Sim City einmal völlig anders: Werdet Euer eigener Chef und baut einen Freizeitpark ganz nach Belieben. Dabei gilt es, den Besuchern nicht nur tolle Attraktionen zu bieten, sondern sie auch kulinarisch zu verwöhnen, zum Beispiel mit stark versalzene[n]n Pommes, damit die Gäste viel Cola trinken und den Umsatz steigern ... Es ist viel



zu tun – packt's schon mal an!

Ab Seite 26

NEWSLET

Report:

- 22 Acclaim – Hinter den Kulissen
- 8 ECTS – Der Messebericht aus London
- 47 Eishockey: Kleiner Eishockey-Führer
- 28 Sega-Interview: Torsten Oppermann
- 34 WeaponLord

Wettbewerbe

- 14 Beach Games
- 49 Capcom
- 39 Sega Sports
- 13 Virgin: Gewinnt ein MD plus Spiel

Previews

- 16 Chaotix (32X)
- 17 Shadow Squadron (32X)
- 17 The Adventures of Batman and Robin (GG)

Test: Mega Drive

- 21 Daffy Duck in Hollywood
- 25 Mega SWIV
- 37 Saturday Night Slam Masters
- 26 Theme Park
- 38 Toughman Contest
- 20 Warlock

Test: Mega-CD

- 31 Dungeon Master II: Skuldpep
- 24 Keio Flying Squadron

Test: MD 32X

- 48 Golf – Best 36 Holes
- 33 Motocross Championship

Test: Game Gear

- 39 NFL Quarterback Club
- 20 Marko's Magic Football
- 32 Micro Machines 2
- 47 NHL Hockey

Tips & Tricks:

- 41 Tips & Tricks-Poster: Action-Replay-Codes-Register (GG & MD)
- 42 Tips & Tricks-Poster: Pitfall: The Mayan Adventure, Teil 2
- 50 Shorties
- 54 Cannon Fodder, Teil 1
- 58 Story of Thor, Teil 1
- 62 Earthworm Jim, Komplettlösung, Teil 3
- 68 Helpline: Leser helfen Lesern
- 70 Codes: Action Replay & Game Genie

Rubriken:

- 4 Editorial
- 6 News: neu und wichtig
- 12 Post: Briefe, die Ihr uns geschickt habt
- 18 Wertungserklärung: So bewerten wir
- 40 Charts: Eure Game-Hits
- 46 Inside GAMERS: Die Meinung der Redaktion
- 72 GAMERS-Shop: Unentbehrliche Fan-Ausstattung
- 76 Börse: Praktische Kleinanzeigen
- 80 Register: Was gab's bisher in GAMERS?
- 82 Comic: Gamy
- 83 Impressum
- 83 Vorschau

REPORTAGE

SEGAS ZUKUNFT



Sega-Fans dürfen sich auf den Herbst freuen. Denn nämlich soll Segas 32-Bitter „Saturn“ veröffentlicht werden. Was sich Sega davon verspricht, wie man die Zukunft der Videospielebranche sieht und vieles mehr verrät Marketing Manager Torsten Oppermann in einem dreiseitigen Interview. **Ab Seite 22**

ACCLAIM HINTER DEN KULISSEN

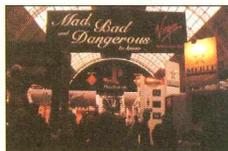
Software-Riese Acclaim dreht auf: Neben zahlreichen anderen Produkten werden im Sommer dieses Jahres namhafte Titel wie „Judge Dredd“ und „Batman Forever“ veröffentlicht. Das Besondere an diesen Titeln: Sie werden mit der aufwendigen ‚Motion-Capture-Technik‘ produziert. Was sich genau dahinter verbirgt und wie die Programme aussehen, das könnt ihr **ab Seite 22** erfahren.



ECTS – DIE LONDONER MESSE

Nach der großen Winter Consumer Electronics Show in Las Vegas folgt alljährlich die etwas kleiner geratene, aber nicht minder interessante Computer- und Videospielemesse im schönen London. Was es

alles an Neuigkeiten zu erhaschen gab, verraten wir Euch in einem ausführlichen Report **ab Seite 8**.



DIESMAL IN DEN

TIPS & TRICKS



„Pitfall: The Mayan Adventure“ geht in die zweite Runde! Natürlich wieder im Posterformat. „Cannon-Fodder“-Liebhabern präsentieren wir einen genialen Strategie-Guide auf prallen vier Seiten! Doch dies ist nur der erste Streich – der zweite folgt in der kommenden Ausgabe. Ebenso verhält es sich bei „Story of Thor“, das wir gründlich unter die Lupe nehmen, um auch den letzten Kniff verraten zu können. Zu guter



Letzt dürfen sich alle GAMERS-Leser über den abschließenden Teil zu „Earthworm Jim“ sowie zahlreiche Codes, Cheats und sonstige Tips & Tricks freuen!
Ab Seite 42



NACHSCHUB GEFÄHRDET

Schlechte Nachrichten für Fans des 32X: Der Erfolg des Turbo-Aufsatzes hält sich in Grenzen, viele Käufer sind unsicher und warten lieber auf die nächste Gerätegeneration. Die Folge: Der Nachschub an neuen 32X-Titeln gerät ins Stocken. Einige große Hersteller wie Capcom oder Konami haben angekündigte Spiele bereits gestoppt, um sich auf die Entwicklung für die kommenden Systeme zu konzentrieren. Keine Panik: Viele Hersteller halten an ihren Planungen für 32X fest, außerdem könnte Segas „Neptune“ Ende des Jahres neuen Schwung ins 32X-Geschäft bringen.



BASS MASTERS CLASSIC

Nein, wir glauben nicht, daß sich dieses Spiel hierzulande verkaufen läßt. Und wir können uns auch gar nicht so recht vorstellen,

wie sich so was spielt und testet. Aber trotzdem wollen wir Euch darauf hinweisen, daß auch die Fans der fischfangenden Zunft beim virtuellen Freizeitspaß an der Konsole fortan nicht länger darben müssen. Aus dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten kommt das unglaubliche Bass Masters Classic, ein waschechter Angelsimulator! Wer auf diese Art von „kurzweiliger“ Unterhaltung steht, darf in Kürze die Rute auf dem



FLIEGENDE KÜHE

Quietschbunte Hintergründe, klasse Sounds und fliegende Kühe à la Earthworm Jim – das sind nur einige der Features von Segas neuem Jump&Run Tempo für Mega Drive 32X. Das 24-MBit-Spiel ist so eine Art Nachfolger zu Ristar; der Held namens Tempo ist

ein überaus musikalischer Käfer mit vier Armen und zwei Beinen. Dank moderatem Schwierigkeitsgrad soll sich das Game prima für jüngere Spieler eignen. Test folgt in Kürze!



DAS FILM-SPIEL ZUM SPIELFILM

Das treibt beinahe Blüten: Erst waren die Spiele, dann kam der Film zum Spiel. Und jetzt kommt das Spiel zum Film nach dem Spiel – oder auf gut Deutsch: *Street Fighter – The Movie* ist der brandneue Prügler mit den Charakteren des *Street-Fighter-Films*.

Das geht ab: Das Automatenspiel von Gamestar wartet mit bestens digitalisierten Kämpfern aus dem Movie auf – freut Euch also auf Jean Claude van Damme als Guile und dreizehn weitere Charaktere. Spielerisch baut das Game auf den Arcade- und Konsolen-Vorfahren auf, allerdings wurden die Programmroutinen komplett neu entwickelt. Alte *Street-Fighter*-Hasen werden einige der typischen Kampfstile wiedererkennen, für Nachschlag ist aber ebenfalls reichlich gesorgt: Gamestar verspricht 50 neue Moves vor insgesamt 12 verschiedenen Kulissen, die – Ehrensache! – natürlich aus dem Film stammen. Eins steht jedenfalls jetzt schon fest: Wenn der neue *Street-Fighter*-Automat dieser Tage in den ersten Spielhallen auftaucht, steht ein großer Kampf der Giganten ins Haus; denn das heißersehnte *Mortal Combat III* kommt etwa zur gleichen Zeit. Wann die angekündigten Heimsetzungen der digitalen Prügelei allerdings heimische Bildschirme erreichen, darüber darf noch heftigst spekuliert werden, Capcom lieB noch nichts Konkretes durchsickern. Abwarten!



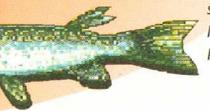
Könnte es sein, daß man sich hier irgendwie vom Konkurrenten Mortal Combat 3 hat inspirieren lassen ...?





Simulierte
Fischfangfreuden
auf dem
Mega Drive –
da springt die
Sprotte aus der
Grotte!

Mega Drive
auswerfen. Vorteil: Frühaufste-
hen, nasse Füße oder strenger Geruch
an den Fingern sind garantiert aus-
geschlossen. Na denn:
Petri heil!



MORTAL KOMBAT II BESCHLAG- NAHMT

Das kam für viele überraschend:
Nach der Indizierung von Mortal
Kombat II im Herbst
folgt nun der
nächste Schritt.
Das Landge-
richt Mün-
chen verfügte
in ihrem Urteil
vom 8. Februar
die sofortige Be-
schlagnahmung des
Spiels. Sie gilt – und das ist
bislang einzigartig – für alle Versionen.



Die neuesten Umsetzungen für Mega
Drive 32X, Mega-CD und PC werden in
Deutschland gar nicht erst zum Verkauf
kommen. Die Entscheidung des Gerichts
basiert auf dem §131 des Strafgesetzbuch-
es (StGB): Verherrlichung von Gewalt.
Dieser Paragraph stellt die Verbreitung
von Schriften (dazu zählen im rechtli-
chen Sinne auch Video- und Computer-
spiele) unter Strafe, die „(...) Gewalt-
tätigkeiten gegen Menschen in grausam-
er oder sonst unmenschlicher Weise
schildern und dadurch eine Verherrli-
chung oder Verharmlosung solcher
Gewalttätigkeiten ausdrücken (...)“.
Der Verkauf von MK II ist jetzt sogar
an Volljährige verboten, das gilt auch
für den Gebrauchmarkt.

Bitte denkt also daran: Wir dürfen
Tips & Tricks zu MK II weder veröf-
fentlichen noch per Brief ver-
schicken und im Kleinanzeigenteil
darf das Spiel nun erst recht nicht
mehr auftauchen. Natürlich muß
niemand sein Spiel bei irgendwel-
chen Behörden abliefern. Der pri-
vate Besitz ist weiterhin erlaubt,
aber schon der Verleih an andere
ist untersagt ...

DINO- DRESCHER

Daß der US-Automatenhit **Primal
Rage** mit den prügelnden Urzeitvie-
chern für alle gängigen Konsolen heraus-
kommen wird, wißt Ihr bereits. Hier sind
schon mal die ersten Bilder für Mega Drive
und Game Gear. Der Veröffentlichungstermin
dieser Versionen ist für den August angepeilt.



Das hat gegessen:
Dino grün steckt
ein von Dino blau
(Mega Drive)



Auch eine
Game-Gear-Version
ist bereits
in der Mache!

VOLL VON DER ROLLE

Da machen Rollenspieler glatt ein Faß auf: Mit **Phantasy Star IV** geht Segas
legendäre Rollenspielsreihe in die Fortsetzung. Das klassische Rollenspiel-Ga-
meplay wurde nochmals verbessert und mit netten Zwischenbildern verfein-
ert. 24 MBit monsterverseuchter Gegend wollen durchgespielt sein. Bislang
ist allerdings noch nicht geklärt, ob das Spiel hierzulande erscheinen wird.

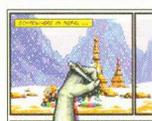


Hier gibt's tolle
Grafik und jede
Menge Gegend
zu erkunden!



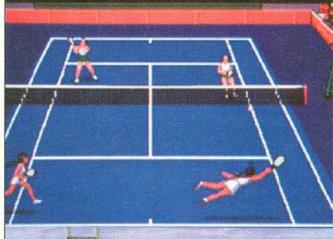
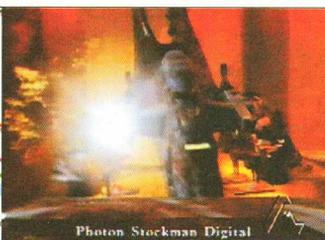
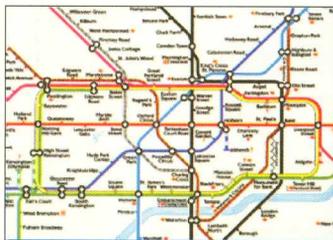
COMICSPIEL

Comics als Vorlage für Videospiele – das
jagt so manchem Spieletester immer wie-
der kalte Schauer über den Rücken. Umso
lobenswerter, daß Sega jetzt mal ein Co-
micspiel der ganz anderen Art ankündigt.
ComixZone für Mega Drive sieht aus wie
ein waschechtes Comicmagazin, Game-
play und Plot stützen sich ebenfalls auf die
Welt der bunten Heftchen. Held wider
Willen ist der 19jährige Zeichner Sketch
Turner, der Ärger mit seinem selbstge-
zeichneten Heftchen mit dem Titel „Comix
Zone“ bekommt. Der Bösewicht Mortus
beamt sich aus dem Comic heraus in die
reale Welt und schickt Sketch an seiner
Stelle in die Bildergeschichte. Damit es
ihm dort nicht langweilig wird,
zeichnet er ihm noch rasch ein
paar eklige Monster und
Gegner in die
Geschichte ein.
Das abgedrehte
Actiongame soll
noch im Frühjahr
erscheinen!



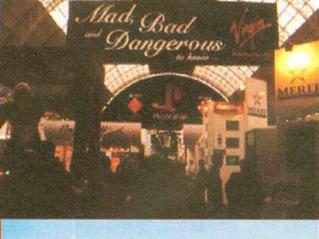
VIRTUA FIGHTER 32X

In Japan ist der Polygon-Prügler „Virtua Fighter“ das Zugferd für Se-
gas Saturn. Während Segas Entwicklungsabteilung AM2 bereits an
einer Umsetzung der Fortsetzung für den 32-Bitter arbeitet, werden
auch die 32X-Besitzer nicht im Regen stehengelassen: Im Herbst
dieses Jahres soll **Virtua Fighter** für den Mega-Drive-Booster 32X
erscheinen. Man darf gespannt sein, wie das 32X mit der Masse
an Polygonen zurechtkommt – und ob es gelingt, die fantasi-
sche Spielbarkeit des Automaten zu übertragen.



**faster!
faster!
harder!
more!
more!
yes!**

Software from **Calculator**



SEGA MESSE NEWS



Vom 26. bis 28. März fand in London die für Europa wichtigste Video- und Computerspiel-Messe statt. Grund genug für uns, den Flug über den Kanal zu wagen, um die neusten Informationen aufzusaugen, die kommende Konsolengeneration zu sichten und die anstehenden Spieletitel probezuspielen.

Während auf dem ECTS-Gelände Konsolen-Newcomer Sony eine gigantische Vorstellung der 'PlayStation' abfeuerte (neue 32-Bit-Konsole, die in Japan seit Ende vergangenen Jahres erhältlich ist und im September auch nach Deutsch-

Exklusive Saturn-Präsentation im Sega-Headquarter

land kommt), war Sega nur mit einem kleinen Stand vertreten. Denn für die eigentliche 'Show', hatte man sich etwas Besonderes ausgedacht: In Segas Londoner Hauptquartier fand eine Exklusivpräsentation von Segas eigener 32-Bit-Konsole, dem Saturn statt (GAMERS berichtete in Ausgabe 2/95).

Während das neue Flaggschiff in Japan bereits seit Oktober 1994 Verkaufserfolge feiert, fand in London die offizielle Europapremiere statt. Unter pompösen Discoeffekten und lauter Moderation wurde uns und den anderen Zuschauern der Saturn vorgestellt: Ein Demovideo erläuterte die technischen und vor allem grafischen Fähigkeiten der Maschine, anschließend spielten Sega-Mitarbeiter den Anwesenden eine Runde **Virtua Fighter**, die Umsetzung des erfolgreichen Spielhallen-Polygon-Prüglers, vor.

Nach der Präsentation stellte uns Torsten

Während ein London-Besuch für normale Touristen mehr oder weniger Erholung bedeutet, war für zwei GAMERS-Redakteure jedoch Arbeit angesagt, denn unser Ziel waren nicht die bekannten Sehenswürdigkeiten wie Big Ben oder der Tower, sondern die „European Computer Trade Show“.



Oppermann (Marketing Manager von Sega-Deutschland, ein ausführliches Interview mit ihm könnt Ihr auf den Seiten 28 bis 30 lesen) die Umsetzung von Segas Rennspiel-Hit **Daytona USA** vor (das Original stammt ebenfalls aus der Spielhalle). Der erst zu 70% fertigen Saturn-Version sah man jedoch deutlich den

Daytona USA, der Rennspiel-Klassiker aus der Spielhalle

Zeitdruck an, unter dem sie produziert wurde (Daytona erschien in Japan am 1. April). Die Grafik wirkte ziemlich grob, und auch ein Geschwindigkeitsfeeling

Der PlayStation-Konkurrent 'Ridge Ra-



Oben Segas Messestand, oben rechts der futuristische von Virgin

cer' (ebenfalls die Umsetzung eines erfolgreichen Rennspiel-Automaten) konnte diese Version optisch bisher nicht das Wasser reichen. Man darf jedoch auf die Endfassung gespannt sein.

Weitere Saturn-Titel waren unter anderem das Jump & Run **Clockwork Knight**, welches wir in unserer oben genannten Reportage bereits kurz vorgestellt haben, sowie das grafisch extrem beein-

druckende Fantasy-Ballerspiel **Panzer Dragoon**(Foto nächste Seite).

Nun stellt sich natürlich die Frage, wann und zu welchem Preis der Saturn in Deutschland erhältlich sein wird. Als Termin ist z. Zt. der September geplant, der endgültige Ver-

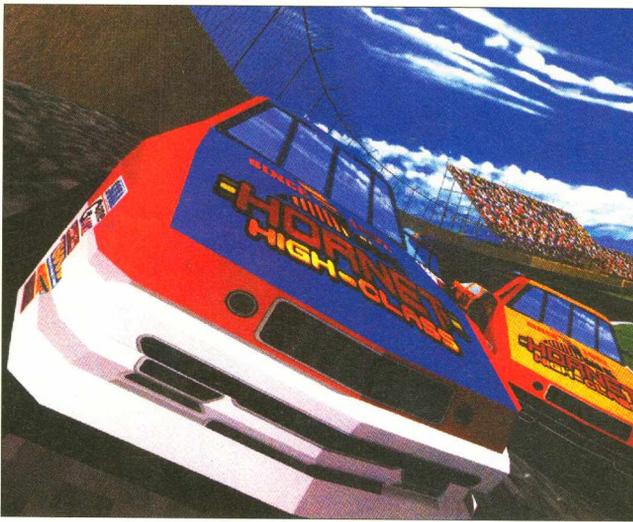


Oben die Messehalle von außen, links die Innenansicht

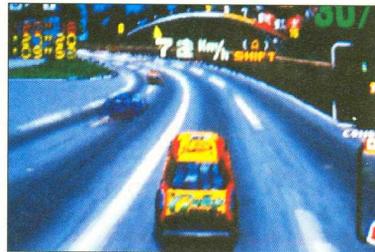


kaufspreis ist noch nicht festgelegt. Da die Kosten jedoch aller Voraussicht nach nicht unter 800,- Mark liegen werden, kommt als Zielgruppe sowieso weniger der 'normalsterbliche' jugendliche Videospiele als vielmehr der PC-Anwender-Bereich in Frage.

Deshalb wird Sega natürlich Mega Drive, Mega CD und 32X weiterhin stark unterstützen. Zu den aktuellen Spielen: **The Adventures of Batman und Robin** und **Comix Zone** zum Beispiel haben wir Euch in dieser Ausgabe bereits kurz vorgestellt, das Action-Spiel **Alien Soldier** werden wir kommenden Monat testen. Berichte über die neusten 32X-Titel (**Chaotix, Tempo** und **Shadow Squadron**) findet Ihr ebenfalls in dieser Ausgabe.



Daytona USA war (und ist immer noch) der große Abräumer in den Spielhallen weltweit!



Nun erscheint – vorerst nur in Japan – eine Saturn-Umsetzung

DAS ENDE VON 16 BIT?

Eine typische Messeszene: GAMERS: „Welche Spiele bringen Sie für Mega Drive (oder Super Nintendo)?“ Firma XY: „Ja, da kommen dieses Jahr schon noch ein paar Titel, aber danach machen wir nur noch PC und 32-Bit-Konsolen!“ So arg wie viele Firmen die Lage darstellen, wird es um die MD (und SNES) sicherlich nicht bestellt sein. Denn so schnell werden sich die neuen Konsolen keinesfalls durchsetzen, als daß Millionen 16-Bit-Konsolen (und somit potentielle Kunden) so einfach zu ignorieren sind. Man will derzeit wohl eher einen Kaufanreiz für die neuen Konsolen wecken – schließlich müssen sich die teuren Spieleentwicklungen ja rentieren. Zwangsläufig wird mittelfristig weniger 16-Bit-Software erscheinen – betrachtet man die 08/15-Softwareflut letztes Weihnachten, hat das auch positive Seiten (Obwohl es natürlich auch viele gute Titel gab). Unserer Meinung nach müssen sich MD-Besitzer vorerst keine Sorgen um die Spiele-Zukunft machen – schließlich haben sich die 8-Bitter nach Einführung der 16-Bit-Konsolen auch noch ein paar Jahre gehalten! Natürlich wird irgendwann ein neuer Generationswechsel stattfinden, die Frage ist nur, wie lange es dauert. Bei den voraussichtlichen hohen Preisen der 32-Bitter mit Sicherheit noch eine ganze Weile.

Auf der Messe, sammelten wir auch bei anderen Firmen weitere Infos über Ihre MD-, MCD-, GG-, 32X- und Saturn-Aktivitäten. Diesmal waren die Ergebnisse jedoch weniger ergiebig als sonst auf der ECTS. Das lag zum einen daran, daß bereits im Mai die nächste Messe (namens ‚E 3‘) in die USA stattfindet und die meisten Firmen erst dort

Zahlreiche Firmen entwickeln für die „neuen Konsolen“

ihre Neuigkeiten präsentieren wollen. Zum anderen waren viele Firmen gar nicht auf der Messe vertreten, zum Beispiel Acclaim, Konami oder JVC, um nur



Heart of Darkness erscheint zuerst für PCs und wird später für Saturn umgesetzt



Indiana Jones von Factor 5: inklusive den Mode-7-Sequenzen vom SNES

eine zu nennen (Übrigens war auch Nintendo nicht anwesend).

Viele Firmen erzählten uns auch, daß sie ihre 16-Bit-Entwicklung in Zukunft stark einschränken werden, und sich mehr auf den Bereich PC-Spiele und die 32/64-Bitter konzentrieren wollen. Core Design, die Mega-CD-Spezialisten („Thunderhawk“, Battlecorps) zum Beispiel werden sich in Zukunft nur noch auf die „neuen Konsolen“ (Saturn, PlayStation, 3DO, 32X und PC!) konzentrieren. Bei Ocean arbeitet mittlerweile eine über 60-Mann starke Entwicklungsabteilung an Saturn-, PlayStation und PC-Projekten. (Unseren Kommentar zu dieser Entwicklung findet Ihr in dem Kasten links).

Zurück zu dem, was es auf der Messe zu sehen gab. Zuerst zum Mega Drive: Bei Virgin steht gegen Ende des Jahres ein neues Disney-Jump&Run ins Haus. Bilder von Pinocchio waren jedoch bisher nur im Demovideo zu sehen. Bei Infogrames sind Comic-Adaptionen von Tim und Struppi und Spirou angekündigt. Film-

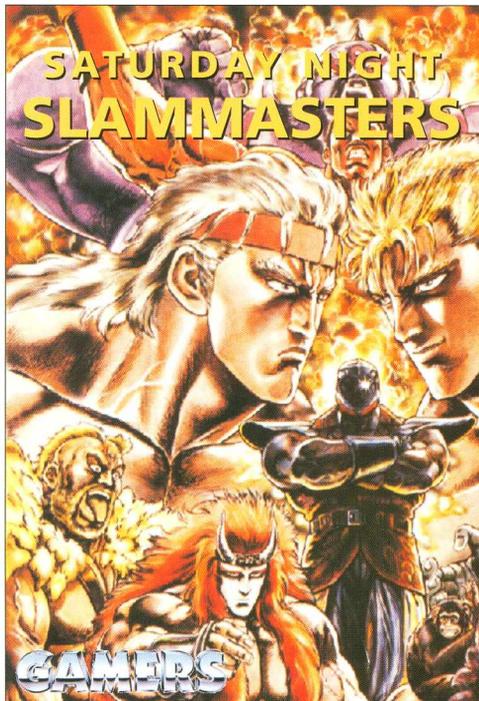


Tim und Struppi erscheint im Sommer von Infogrames, ebenso Spirou (und Fantasio)

freunde dürfen sich auf Indiana Jones' Greatest Adventures, Waterworld (zum neuen futuristische Streifen mit Kevin Costner) und Addams Family Values freuen, auch wenn sich letzteres von der Handlung nicht so sehr an die Kinofilme

Film- und Comicadaptionen in Hülle und Fülle

anlehnt. UBI Soft präsentierte das Vier-spieler-Rennspiel Street Racer, Nachschub für Sportspieflern liefert U.S. Gold mit Fever Pitch Soccer, das weniger eine Fußball-Simulation, sondern mehr ein actionreiches Gebozle für bis zu acht (!) Spieler gleichzeitig wird.



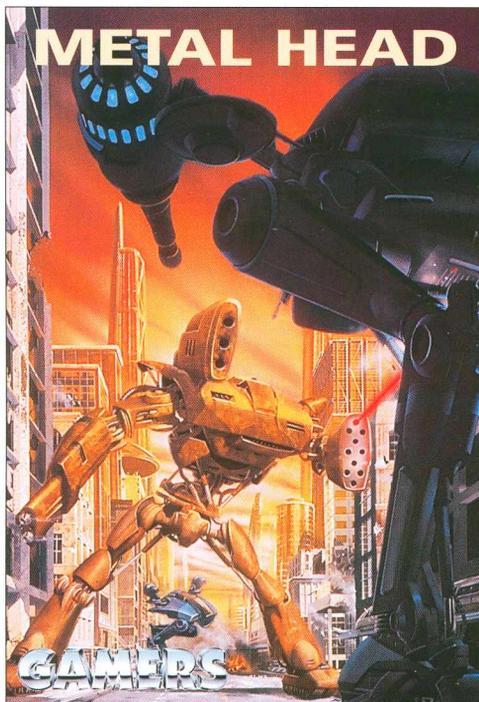
GA 045

© Capcom 1995



GA 046

© UJI Soft 1995



GA 047

© Sega 1995

SUPER STREET FIGHTER 2

VERSUS BATTLE

ZANGIEF 1P **2P** **KEN**

W. O. L. O. D. O	W. O. L. O. D. O
1P. TOTAL	2P. TOTAL
1ST ATTACK	1ST ATTACK
PERFECT	PERFECT
SP. K.O. %	SP. K.O. %

Hersteller Capcom
 Spieler 1-8 (2 simultan)
 Genre Prügelspiel
 Level 16 Kämpfer
 Schwierig. einstellbar
 Continues einstellbar
 Speicher 40 (!) MBit
 Erschienen September 1994



GAMERS

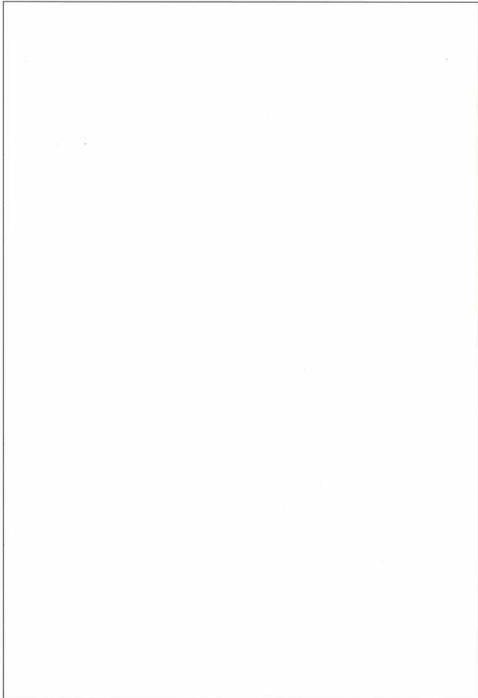
MD

1-

GA 048

--	--	--	--

Bitte ausreichend
frankieren



SUPER STREET FIGHTER 2

Mit Kämpfer-Kursen und -Karten haben wir Euch ja bereits eingedeckt. Damit Ihr die wichtigsten ARP-Codes auf einen Blick parat habt, haben wir sie für Euch auf eine Sammelkarte gebannt. Eine ausführliche Liste aller ARP-Codes zu SSFII findet Ihr in GAMERS 1/95, 2/95, 3/95 und 5/95.

- 003BE 6602E Die ersten drei Codes funktionieren nur in Zusammenhang mit diesem Basiscode
- FF803 D0090 unendl. Energie Pl. 1
- FF833 D0090 unendl. Energie Pl. 2
- FF828 A0002 Pl. 1 muß nur einen Kampf gewinnen

Die folgenden Codes gelten für Player 1 im Super-Modus (manche funktionieren auch in anderen Modi)

- FF97E B0000 Kämpfen vor dem Fight-Kommando
- FF9A5 100FF Fighter mit Goldstich
- FF804 50000 Hüpfen statt Springen
- FF804 30000 Sprung nach vorne geht zurück
- FF80C A0004 Keine Feuerbälle möglich (Ryu + Ken)
- FF80E 80002 Energieverluste werden nicht angezeigt
- FF986 20004 Keine Musik, keine Rundenanzeige
- FF80B D0002 Nur Tritte (außer in der Luft) möglich
- FF80B D000F Nur Specials, Würfe, Luftkampf, Abwehr möglich
- FF80B B0002 Nur mittlere Tritte und Schläge (wie auf kurze Distanz) auf allen Buttons
- FF80B B0004 Nur schwere Tritte und Schläge (wie auf kurze Distanz) auf allen Buttons

Diese drei Codes müssen zusammen eingegeben werden:

- FF803 A0000 Alle Tritte sind superschnell (bei einigen Fightern auch die Schläge, Würfe etc.) +
- FF801 B0000 Der Kämpfer zittert vor Kampfbeginn +
- FF808 D0006 Schieben statt Gehen (ohne diesen Code zittert man ständig)

--	--	--	--

Bitte ausreichend
frankieren

NEWS

Virtua Fighter, Daytona USA, Panzer Dragoon, Clockwork Knight, Victory Goal und Pebble Beach Golf werden voraussichtlich zu den ersten

Spielen für den Saturn in Deutschland gehören. Was die Spiele hierzulande kosten werden, steht noch nicht fest.



Fußball mit Polygon-Grafik: **Victory Goal**



Panzer Dragoon glänzt mit brillanter Grafik



Virtua Fighter: auch Teil 2 wird umgesetzt



Segas Saturn-Präsentation war recht spacey



Der putzige **Rayman** hüpfte auf Saturn und 32X



B.C. Racer von Core: auf dem 32X mit Zweispieler-Splitscreen-Modus



Die Amiga-Spezialisten Team 17 steigen auf Konsolen um: **Worms** wird ihr erster Versuch

Fast hätten wir's vergessen: Keine Messe ohne *Rise of the Robots?* Jahrelang begleitetete uns die Ankündigung auf allen Messen. Nachdem das Spiel kürzlich erschienen ist, plant man nun die Fortsetzung, erneut für „alle gängigen Systeme“. Mal sehen, ob es in diesem Jahrtausend noch fertig wird.

Prügelspiel mit plastischen Dinos. An Spielen für den Saturn wird natürlich auch bei Drittanbietern kräftig gearbeitet. Folgende vielversprechende Titel sind unter anderem in der Mache: *Virtua Racing*

Das absolute Messehighlight: „Heart of Darkness“

(wie beim Automaten-Original ohne Texture-Maps, somit wird es der 32X-Version optisch sehr ähneln) mit neuen Strecken und Wagen von Time Warner Int., *Parodius* (Ballern pur) und *Castlevania* (neue Abenteuer mit dem Vampirjäger) von Konami, *Cool Spot 3: Spot goes to Hollywood* von Virgin (Jump&Run mit dem roten Punkt) oder die Baller-Spiele *Thunderhawk 2* und *Soulstar X* von Core



Der Dino-Prügler **Primal Rage** wird momentan für alle gängigen Systeme umgesetzt



Der PC-Klassiker **Alone in the Dark 2** wird für 32X umgesetzt

Für das MCD sind u.a. folgende Games angekündigt: *Flashback* (Umsetzung des Action-Adventures, auch für Saturn), *Dragon Lore* (Rollenspiel-Adventure) und *Earthworm Jim*. Für das Game Gear gab es so gut wie nichts Neues zu berichten. Einzig *Mega Man*, das nicht von Capcom selbst, sondern von U.S. Gold entwickelt wird, konnte probegespielt werden und hinterließ einen vielversprechenden Eindruck. Für das 32X sind neben Segas *Virtua Fighter* u.a. folgende Titel in Vorbereitung: *ClayFighter 2* (Prügelspiel), *Blackhawk* (Action-Adventure), *T-Mek* (futuristisches Battletech-Spiel) und *Primal Rage* (CD-

Design, um nur einige zu nennen. Eine ausführliche Liste aller angekündigten Spiele findet Ihr in der rechten Spalte.

Abschließend muß man sagen: Die großen Messehighlights liegen diesmal aus (der Saturn war uns ja bereits über Import bekannt). Genial war jedoch das neue Spiel von den „Flashback“-Entwicklern, an dem sie drei Jahre programmiert (und gerendert haben): *Heart of Darkness* ist zwar für PCs, eine Saturn-Umsetzung soll jedoch folgen. Wir freuen uns schon drauf!

Michael Koczy,
Klaus-Dieter Hartwig



ANKÜNDIGUNGEN

GAME GEAR	
Funpacks	(Interplay)
Mega Man	(U.S. Gold)
Primal Rage	(Time Warner Int.)
Phantom	(Viacom)
Earthworm Jim	(Virgin)

MEGA DRIVE	
Micro Machines 2 '96 Ed.	(Codemasters)
Pete Sampras '96 Edition	(Codemasters)
Skidmarks	(Codemasters)
Spirou	(Infogrames)
Tintin (Tim&Struppi)	(Infogrames)
Rise of the Robots 2	(Mirage)
Addams Family Values	(Ocean)
Lothar Matthäus	(Ocean)
The Flintstones	(Ocean)
Waterworld	(Ocean)
Alien Soldier	(Sega)
Comix Zone	(Sega)
Light Crusader	(Sega)
The Ooze	(Sega)
Bubble&Squeak	(Sunsoft)
Worms	(Team 17)
Primal Rage	(Time Warner Int.)
Fever Pitch Soccer	(U.S. Gold)
Indiana Jones Greatest Adv.	(U.S. Gold)
Izzy's Olympic Quest	(U.S. Gold)
Congo	(Viacom)
Phantom	(Viacom)
Pinocchio	(Virgin)
Sensible Golf	(Virgin)

MEGA-CD	
Earthworm Jim CD	(Interplay)
Dragonlore	(Mindscape)
Mega Race	(Mindscape)
Castillac&Dinosaurs	(Rocket Science)
Fahrenheit (auch 32X)	(Sega)
Midnight Raiders (auch 32X)	(Sega)
Surgical Strike (auch 32X)	(Sega)
Wirehead (auch 32X)	(Sega)
Flashback	(U.S. Gold)

32X	
B.C. Racer	(Core Design)
Scottish Open	(Core Design)
Shellshock!	(Core Design)
Soulstar	(Core Design)
Thunderhawk 2	(Core Design)
Alone in the Dark 2	(Interplay)
Blackhawk	(Interplay)
Clay Fighter 2	(Interplay)
Chaotix	(Sega)
Motherbase	(Sega)
Tempo	(Sega)
Virtua Fighter	(Sega)
Primal Rage (CD)	(Time Warner Int.)
T-Mek	(Time Warner Int.)
Rayman	(UBI Soft)

SATURN	
Machinehead	(Core Design)
Scottish Open	(Core Design)
Shellshock!	(Core Design)
Soulstar X	(Core Design)
Swagman	(Core Design)
Thunderhawk 2	(Core Design)
Alone in the Dark	(Infogrames)
Cyberia	(Interplay)
Waterworld	(Ocean)
Hebereke's Popoon	(Sunsoft)
Bug	(Sega)
Deadalus	(Sega)
NBA Basketball	(Sega)
NHL Hockey	(Sega)
Virtual Hydride	(Sega)
Primal Rage	(Time Warner Int.)
Virtua Racing	(Time Warner Int.)
Rayman	(UBI Soft)
Cool Spot 3	(Virgin)

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
 Heilwigstr. 39
 20249 Hamburg

PLÄTTCHEN

Ich habe mir ein gebrauchtes MD-Spiel gekauft, und die „Plättchen“ auf der Kontaktleiste waren (ganz im Gegensatz zu meinen anderen Spielen) auf der einen Seite unvollständig und auf der anderen Seite teilweise angekratzt.

1. Was hat es mit diesen „Plättchen“ auf sich?
2. Kann man dem Kerl trauen, der mir das Spiel angedreht hat und nochmals eines kaufen, da es sehr billig war und keine Mucken hat?
3. Haben die „Plättchen“ etwas mit den MBit zu tun?

Bastian Herberger,
 Philippsburg

GAMERS antwortet:

1. - 3. Die „Plättchen“ sind Kontakte. Für jeden Kontakt gibt es ein Gegenstück im Modulschacht der Konsole. Mittels schwacher elektrischer Impulses, die über diese Metallkontakte durch das Modul wandern, wird der Speicherinhalt der Spielkassette benutzt – das Spiel läuft

ab. Keine Kontakte, kein Spiel. Nicht jedes Spiel benötigt unbedingt alle Kontakte.

Dem „Kerl“ kann man durchaus trauen, aber das hättest Du wissen können, denn das Spiel funktioniert ja einwandfrei.

Kleine Abnutzungserscheinungen wie Kratzer auf den Kontakten sind völlig normal. Solange durch den Kontakt noch Strom fließen kann, ist das auch kein Problem.

WIRKLICH UNFAIR

1. Findet Ihr wirklich, daß ‚Probotector‘ unfair ist? Wenn ja, warum?
2. Wird das Mega CD oder das



Probotector (MD)

3. Ich habe bald Geburtstag und wünsche mir ein Adventure für mein Mega Drive. Welches würdet Ihr mir empfehlen? ‚Soleil‘, ‚Shining Force 2‘ oder eher ‚The Story of Thor‘?
4. Ist es schlimm, wenn man öf-

ter mal an Gewinnspielen oder etwas anderem teilnimmt?

Andreas Baumann,
 Halle-Neustadt

GAMERS antwortet:

1. Ja, sonst hätten wir’s nicht geschrieben. Unfair ist ein Spiel dann desigt, wenn Gegner etc. den Spieler öfter mal so angehen, daß er keine Chance zur Reaktion

hat bzw. die Gegner dem Spieler so derartig haushoch überlegen sind, daß man nur unter ständigem

Fluchen und mit vielen, vielen Anläufen etwas mehr vom Spiel zu sehen bekommt. Bei ‚Probotector‘ z.B. fliegen ziemlich viele Gegner und Geschosse über den Bildschirm. Um ein Leben zu verlieren muß man nur ein einziges Mal getroffen werden.

Das ist hart und angesichts dessen, daß es ab Level eins bereits so ist, unfair. ‚Normale‘ und ‚mittelmäßige‘ Spieler haben von vornherein keine guten Karten.

Natürlich gibt es immer Spieler, die es gut finden, wenn ein Spiel ‚richtig schwierig‘ ist und man ‚lange was dran zu tun hat‘, aber die lassen sich von der Bezeichnung ‚unfair‘ nicht abschrecken. Ganz im Gegenteil.

Insofern kannst Du Dich darauf verlassen, daß jedes Spiel, das wir als



Shining Force II (MD)



Soleil (MD)

‚unfair‘ bezeichnen, mit entsprechender Übung und dem Auswendiglernen aller Level doch meisterbar ist. Fragt sich nur, ob das noch Spaß macht oder eher zu Streß ausartet.

2. Von Sega aus nicht. Viele Händler bieten beide Geräte aber deutlich unter dem empfohlenen Verkaufspreis an, so daß es wie immer eine Sache von Preisvergleichen ist.

3. Vorneweg ‚Story of Thor‘ und ‚Shining Force‘, den zweiten Rang belegt ‚Soleil‘, weil man das recht schnell durchgespielt hat.

Nichtsdestotrotz ist auch dies ein gutes Spiel (Note: ‚2‘).

4. An Deiner Stelle würden wir einfach an jedem Gewinnspiel teilnehmen, weil Du so Deine gesamten Chancen, mal einen wertvollen Preis abzusahnen, stark erhöhst. Das ist nicht schlimm, denn dazu sind die Gewinnspiele ja da.

ZU WENIG

Es sind zu wenig Master-System-Spiele im Heft. Ich glaube, daß viele Leser mir zustimmen werden. Alle Master System-Besitzer



GAMERS SUCHSPIEL

DAS ORIGINAL! FINDET DIE UNTERSCHIEDE ...



WILKOMMEN ZU UNSEREM SUCHSPIEL!

WER FINDET IN NUR FÜNF MINUTEN ALLE UNTERSCHIEDE HERAUS?

... ZU UNSERER SUBTILEN FÄLSCHUNG HERAUS!





wären froh, wenn Ihr mehr MS-Tests ins Heft bringen würdet.

Martin Köckmann, Sundern

GAMERS antwortet:

Leider müssen wir Dir widersprechen, denn es sind nicht „zu wenige“ Spiele fürs Master System im Heft. Der Punkt ist vielmehr, daß inzwischen sehr wenige Spiele für das Master System neu erscheinen, weil Segas Hauptmerkmal nach wie vor auf dem Mega Drive liegt.

Wir stellen alles vor, was wir für das System in die Finger kriegen können. Das ist nicht viel, das wissen wir auch, können es aber nicht ändern.

HOCHWERTIGES GAME-FUTTER

Ich bin stolzer Besitzer eines Sega 32X, jedoch fehlt es derzeit noch an qualitativ hochwertigem ‚Ga-



Virtua Fighter – hier in der Fassung für den Saturn: Die Umsetzung fürs 32X/Neptun ist bereits angekündigt und soll im Herbst diesen Jahres erscheinen

me-Futter“ für das System.

1. Wird die Möglichkeit gegeben sein, daß Spiele des ‚Saturn‘, wie

DIE GEWINNER

aus GAMERS 3/4/95



Das Virgin-Jahr

Ein Mega Drive samt ‚Cool Spot‘ hat gewonnen: Christian Herrmann aus Ratingen

Beach Games

Hier kommt der dritte glückliche ‚Beach Games‘-Gewinner – man erinnere sich, es gibt ein halbes Jahr lang jeden Monat ein vollbedrucktes Sonic-T-Shirt & ein Spiel nach Wahl zu gewinnen!

Der diesmalige Gewinner hat sich jemand das Spiel ‚Samurai Shodown‘ gewünscht. Sein Name lautet: Jerry Herken. Er kommt aus Potsdam.

Power Drive

Je ein ‚Power Drive‘-Modul für ihr Mega Drive haben gewonnen: Stefan Bäcker aus Rottendorf, Nursel Ceylan aus Berlin und Hanna Kornas aus Achern. Allzeit gute Fahrt!

Sega Sports

Das abgefahrene ‚Sega Sports‘-Set (Mega Drive, zwei Pads, drei Spiele) hat gewonnen: Christian Holzgräbe aus Hiddenhausen

Je ein ‚ATP Tour‘-Tennis (MD) geht an: Carsten Bleul, Wetzlar, Norbert Denninger, A-Wien, Heinz Häseling, Bonn und Oliver Zint, Denzlingen

Herglichen Glückwunsch

z.B. ‚Virtua Fighter‘, in absehbarer Zukunft auf das ‚32X‘ mit ähnlichem Niveau runterkonvertiert werden, obwohl der ‚Saturn‘ über zusätzliche Chips verfügt, die die beiden RISC-Prozessoren entlasten?

2. Gibt es schon offizielle Verkaufszahlen über das 32X in den USA, Europa bzw. Deutschland?

3. Wird der JVC-Saturn (J-Saturn) preisgünstiger sein als die Original-Sega-Konsole?

4. Wird es vielleicht doch noch eine ‚Cartridge Only‘-Version des Saturns geben (zu einem günstigeren Preis als CD-ROM)?

André Lettmann, Datteln

GAMERS antwortet:

1. Saturn-Spiele 1:1 (oder nahezu 1:1) auf das 32X umzusetzen, ist technisch ohne in manchen

Wahre Helden in Videospielen

Keine sehr erfreuliche Statistik, in der Tat.

Titel	Test in	Note	Anzahl Spieler
Batman	5/92	3-	1
Batman Returns	2/93	4-	1
Buck Rogers	2/92	2-	1
Dragon (Bruce Lee)	12/94	4+	1-3
Hulk	5/94	3	1
Indiana Jones 3	1/93	3	1
Lawnmower Man	2/95	4+	1-2
Robocop 3	5/94	4-	1
Spider-Man	5/95	4	1
Superman	1/94	4-	1
Tazmania	4/92	2-	1
Terminator	4/92	3-	1
Terminator 2	2/93	5	1-2
Turtles Tournament Fighters	2/94	3+	1-2
Wolverine	1/95	4+	1
X-Men	5/94	3+	1-2



Spider-Man (MD)

DAS Virgin-JAHR



TRAUM ZU GLAUBEN! Ein ganzes Jahr lang könnt Ihr an dieser Stelle was abgreifen. Virgin macht's möglich.

Zu gewinnen gibt's diesmal ...

ein MEGA DRIVE mit „COOL SPOT“-MODUL

Um mitmachen zu können, müßt Ihr uns lediglich den Namen des netten Hundes aus dem Spiel ‚Earthworm Jim‘ nennen!

Diesen schreibt Ihr auf eine Postkarte und schickt ihn an:

GAMERS • Virgin 6/95 • Heilwigstraße 39 • D-20249 Hamburg

Einwandeschluß ist diesmal der 1. Juni '95



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





6X BEACH GAMES ZUM NULLTARIF



Richtig gelesen! Die Jungs und Mädels vom Beach-Games-Team verlosen ein Halbes Jahr lang jeden Monat

EIN SPIEL NACH WAHL und EIN GENIALES, VOLLBEDRUCKTES SONIC-T-SHIRT!

Interesse? Dann müßt Ihr lediglich den Ort, in dem die „sonnigenSüdländer“ ihre Zelte aufgeschlagen haben, auf eine Postkarte schreiben und an folgende Adresse schicken:

GAMERS • Beach Games 6/95 • Heilwigstr. 39 • 20249 Hamburg

Einsendeschluß ist diesmal der 1. Juni 1995. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



32X-Zahlen herausgegeben
3. Letzter Stand hier: Der J-Saturn soll entgegen früherer Verlautbarungen genauso teuer wie Segas Saturn sein. Ob und wann er in Deutschland erscheint, ist noch nicht abzusehen.
4. Nein. Und: Wer würde die wollen? Um ein Gerät vielleicht ein- bis zu e i - h u n -



der Mark günstiger zu bekommen, sollte man nicht auf die bestehende Möglichkeit verzichten, bald relativ günstige Spiele auf CD zu kaufen, wodurch man die anfängliche Mehrausgabe schon bald ausgleichen haben würde.

KEINE IMPORTSPIELE

Ich habe mir vor einigen Jahren ein japanisches Mega Drive gekauft, das Problem ist nun, daß es kaum noch japanische Spiele zu kaufen gibt. Weder in Versandhäusern noch bei uns in der Umgebung befindlichen Geschäften sind japanische Versionen zu bekommen. Früher war es recht einfach, japanische Spiele zu bekommen, gegenwärtig fast gar nicht mehr. Woran liegt das?

René Gerber, Dietharz

GAMERS

antwortet:

1992/1993 boomte der Videospiele-Markt gewaltig. Die Nachfrage bezüglich neuer MD-Spiele war im-

mens groß. Um diese Nachfrage sättigen zu können, importierten viele Händler Spiele direkt aus Japan – wenig zur Freude Segas. Inzwischen ist die Marktsituation anders. Die Videospiele-Industrie hat in Deutschland beträchtliche Umsatz-Einbußen hinnehmen müssen. Videospiele „gehen“ derzeit nicht mehr so gut. Das merken auch die Import-Händler, die ihre feste Kundschaft bedienen und sich ansonsten auf den weit größeren Markt der „Normal“-Anwender deutscher Geräte konzentrieren. Japan-Importeure von MD-Spielen lohnen derzeit einfach nicht. Zu empfehlen wäre Dir ein 50/60-Hz-Umbau, damit Du auch deutsche Module problemlos abspielen kannst.

»Warum hat Sega dem Saturn nicht die Fähigkeit mitgegeben, eine 1:1-Umsetzung von ‚Daytona USA‘ zu ermöglichen?«

Könntet Ihr mir bitte erklären, um was für eine Hardware es sich bei dem Spielhallenautomaten ‚Daytona USA‘ handelt und wieviel Bit (32, 64) diese hat. Warum hat Sega dem Saturn

HARDWARE

Wird das Ultra 64 von Nintendo besser als der Saturn sein? Christopher Stehberger, München



nicht gleich die Fähigkeit mitgegeben, eine 1:1-Umsetzung von ‚Daytona USA‘ zu ermöglichen?

Dies scheint ja nicht möglich zu sein, denn in GAMERS 2/95 (Seite 48) spricht Ihr von einer ‚gewaltigen Automaten-Hardware‘.

Wird das Ultra 64 von Nintendo besser als der Saturn sein?

Christopher Stehberger, München

GAMERS antwortet:

Der Daytona-Automat mit seinem ‚System 2 Board‘ (das ist die Hauptplatine, auf der sich alle feinen, fleißigen Chips befinden) ist imstande, beeindruckende 5.000 Polygone pro Bildaufbau, also 300.000 Polygone pro Sekunde, mitsamt Texture-Mapping, zu berechnen und darzustellen – und das bei einer Bildauflösung von 496 x 384 Punkten!

„Wieviel Bit“ der Automat hat,

kann man so nicht angeben, weil das die Hardware über die Maße vereinfachend und ihrer Komplexität unangemessen darstellen würde. Ungefähr passend ist, daß das Gerät hauptsächlich auf 32-Bit-Basis arbeitet.

Die ‚Daytona‘-Version für den Saturn (250.000 Polygone pro Sekunde – ohne (!) Texture-Mapping, mit dann ‚nur‘ noch 60.000!) wird eine niedrigere Bildauflösung von 320 x 224 Bildpunkten verwenden, was eine Menge zur Entlastung der Hardware beiträgt. Leider wird dadurch auch das Bild größer als beim Automaten sein.

Bildauflösung und darstellbare Polygone pro Sekunde sind allerdings nur zwei von vielen Leistungsmerkmalen, die zusammen das Leistungsprofil einer Maschine ergeben. Fakt ist: Der Saturn – obwohl er nur einen Bruchteil der Leistung des ‚Daytona‘-Automaten mitbringt



– ist eine Maschine, aus der man eine Menge herausholen kann. Auf den neuesten Stand der Dinge werden wir Euch diesbezüglich in der nächsten Ausgabe bringen. Die Quintessenz dieses Ergusses: Der Saturn hat nicht dieselben Eigenschaften wie der ‚Daytona‘-Automat, damit ihn sich noch jemand leisten kann. Oder hättest Du mal eben 20.000 - 30.000 DM für eine

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	<input type="text"/>
Lösung	<input type="text"/>
Bericht	<input type="text"/>

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

GAMERS • 3-W-Ticket • Heilwigstr. 39 • 20249 Hamburg

Edelkonsole übrig? Mehr zum Thema Saturn kannst Du im EC-TS-Messe-Report ab Seite 8 erfahren

Bisher weiß man noch zuwenig über die genauen Hardware-Daten des Ultra 64, um derartige Vergleiche anstellen zu können. Die Automaten, die derzeit in diversen Spielhallen zu finden sind („Killer Instinct“ und „Cruis'n USA“), haben jedenfalls hardwareseitig nicht viel mit dem zu tun, was irgendwann einmal „Ultra 64“ heißen wird.

ENIGE FRAGEN

Während der letzten Zeit sind bei mir einige Fragen aufgetaucht:

1. Wird sich das Sega-Saturn gut verkaufen, wenn es ca. 1000 DM kostet? Welches Kind kann sich das schon leisten?
2. Gibt es eine Möglichkeit, daß man den MD mit einem PC koppeln kann?



Amstrads „Mega-PC“ mit eingebautem Mega Drive – konnte sich nicht etablieren

3. Ist der MD I in der Technik mit dem MD II identisch?
4. Nennt mir bitte einige Spiele wie „Landstalker“!

Thomas Glänzel, Wienerbruck

GAMERS antwortet:

1. Oh, es gibt haufenweise Dinge, die sich fantastisch verkaufen, obwohl sie teilweise weit über 1000 DM kosten. Autos und Fernseher sind nur zwei Beispiele. Viel wichtiger ist, wer (!) sich etwas leisten kann. Der Saturn ist – obwohl er preislich nun doch deutlich unter 1000 DM zu haben sein soll – keine Konsole fürs Kinderzimmer. Die Zielgruppe des Gerätes liegt woanders. Der Mega-Drive-Nachfolger heißt – wenn's nach Sega geht – Neptune, bzw. 32X.

2. Es gab mal von längerer Zeit einen PC der Marke „Amstrad“, der ein eingebautes Mega Drive hatte. So hatte man einen 386er-PC mitsamt MD in einem Gehäuse. Gekoppelt waren die beiden allerdings nicht miteinander. Theoretisch ist eine solche Kopp-



Landstalker (MD)

lung selbstverständlich möglich, fragt sich nur, welchen Sinn sie haben soll. Der PC kann mit dem Mega Drive ebenso wenig anfangen wie das MD mit dem PC.

3. Beinahe. Das MD II ist in Sachen Ausstattung (z.B.: Kopfhörerausgang) gegenüber dem MD I abgespeckt worden. Aber auch an der Hardware wurde ein wenig gedreht. So spielten die Mega Drives der Produktionsserie, die im „Magnum-Set“ verkauft wurde, manche Module nur in schwarzweiß. Diese Geräte wurden von Sega kostenlos repariert (Repair-Service, Tel.: 04321/9869-0) und dürften sich nicht mehr im Umlauf befinden.. Ansonsten gibt es aber keine Unterschiede – alle Spiele laufen.
4. Am ehesten kommt da „Story of Thor“ in Frage, oder auch „Soileil“. Beide sind zwar nicht wie „Landstalker“ in isometrischer 3-D-Grafik gehalten, sind aber vom Spielsinn her recht ähnlich.

DEUTSCHE VERSION

1. Wann (wenn überhaupt) kommt endlich die deutsche Version von „Pirates Gold“ raus?
2. Kommt demnächst mal wieder ein Spiel für das MD raus, das einen SVP-Chip beinhaltet?
3. Zu welchen der folgenden Spiele würdet Ihr einem absoluten Battle-tech-Freak raten? „Battle-tech“ (MD), „Metal Head“ (32X), „Iron Soldier“ (Jaguar) oder „Cyber Sled“ und „Metal Jacket“ (beide PlayStation).
4. Habt Ihr eine Ahnung, wo ich die Soundtrack-CD von Akira herkiege?

Ingo Speth, Ebersberg



Metal Head auf 32X: coole Grafik, ordentliches Gameplay



Iron Soldier: Jaguar: eines der wenigen Jag-Games mit Spieltiefe

GAMERS antwortet:

1. Ist leider nicht geplant. Warum nicht, das wissen nur die Götter. Ist ein brillantes Spiel, bekannter Titel und alles ...
2. Nein.
3. Unsere Favoriten von den uns bekannten Games: „Iron Soldier“ (übrigens von deutschen Entwicklern), „Metal Head“ und „Space Griffon“ (letzteres für die PlayStation, mittelgut, leider fast „komplett japanisch“). „Cyber Sled“ ist kein Battle-tech-Game im eigentlichen Sinne. Hier geht es vielmehr darum, sich in einer Arena mit zwei „Cyber“-Flitzern zu beharken.
- Die anderen von Dir genannten Titel konnten wir leider noch nicht ausführlich begutachten.
4. Jeder Plattenhändler kann Dir den Soundtrack von „Akira“ bestellen. Wieso die Frage?

SUPERHELDEN

da ich ein großer Comic-Freak bin, hätte ich von Ihnen gerne eine Auskunft, welche Mega-Drive-Spiele mit Superhelden (z.B. Batman, Spiderman) erschienen sind. Ich wäre



dankbar, wenn Sie mir die verschiedenen Namen der Spiele nennen könnten.

Alexander Roggenbuck, Neuwied

GAMERS antwortet:

Zu diesem Zweck führen wir hinten im Heft ein aussagefähiges Register. Aber wir wollen mal nicht so sein. In der Box auf Seite 9 (bitte zurückblättern) findest Du, wonach Du begehrt. Ob Du darüber glücklich sein wirst, ist aber eine andere Frage.

Vor einem Jahr in GAMERS – Immer wieder gern gesehen –

- Sonic 3 (MD)
- Virtua Racing (MD+SVP)
- Castlevania (MD)
- The Lost Vikings (MD)
- PGA Tour Golf (MS/GG)
- Dragon's Revenge (MD)
- Madden NFL '94 (MD)



»GAMERS-WISSEN«
Teil 6: Joypad, Joypad, Joystick

• **Joypad**, das (engl.): Bedieneinheit. Zeichnet sich durch ein großes Gehäuse mit eingelassenem Steuerknüppel aus, das nicht frei gehalten werden kann. Zum Spielen werden meist die Hände auf das Board aufgelegt.



• **Joypad**, das (engl.): Bedieneinheit. Zeichnet sich durch ein flaches, durch Auflegen des Daumens bedienbares Steuerkreuz aus. Wird mit zwei Händen – meist ohne Abstützung – gehalten.



• **Joystick**, der (engl.): Bedieneinheit. Zeichnet sich durch einen aus dem Gehäuse herausragenden Steuerknüppel aus. Kann frei gehalten, aber auch auf einem Tisch o. ä. aufgesetzt werden.

Sonic-Freunde aufgepaßt! Wir haben eine gute und eine schlechte Nachricht für Euch. Die gute: Endlich gibt es ein Sonic-Game auf dem 32X! Die schlechte: Es ist ohne Sonic! Aber das war's dann auch schon mit den schlechten Nachrichten, denn was wir bislang sehen konnten, ist durchaus in Ordnung!

Außer dem schon bekannten Knuckles sind diesmal auch fünf weitere Freunde von Sonic mit von der Partie. Neben dem Einspielermodus könnt Ihr auch simultan zu zweit spielen, d.h., daß Ihr gleichzeitig mit einem Kumpel durch die Landschaft rennt und Ringe sammelt. Der Clou bei diesem Game ist aber, daß die zwei Spielfiguren verbunden sind. Ihr zieht den zweiten Charakter an einem „magischen“ Band hinter Euch her. Dieses Band kann sich wie ein Gummiband dehnen und zusammenziehen. Wenn nun eine der Figuren hängen- oder stehenbleibt schnellt die andere vorbei und zieht den angebundenen Charakter mit. Außerdem könnt Ihr Euren Mitspieler auch werfen, um dadurch auf an-

Hey, hey, Ihr 32X-Besitzer! Hier müßt Ihr lesen, denn dieses Game kommt bald exklusiv für Euer System! Holt Euch die heißen Infos über Chaotix.

CHAOTIX



Per Tastendruck könnt Ihr Euren Partner zu Euch holen, dabei zoomt er so groß (und größer) heran!



Auch dieser promovierte Herr ist wieder mit von der Partie

dere Plattformen zu gelangen. Natürlich gibt es auch weiterhin die Speedattack, mit der man so schön die Rampen hochrollen kann. Die noch unbekannteren Charaktere haben alle recht verschiedene Eigenschaften, die Euch viel Abwechslung beim Spielen versprechen. So kann der Roboter zwar nicht beschleunigen oder hoch springen dafür aber auf Dornen stehen, und er ist auch sonst ziemlich unempfindlich gegen Gegner. Die Biene kann den



Ja, cool! Immer schön die Schrägen hochrollen, das macht Laune!



Die Monitore dürften Euch ja auch aus den Sonic-Games bekannt sein

Partner nicht stoppen, dafür aber ziemlich frei herumfliegen. Die Level sind allesamt sehr bunt, sehr detailliert und den anderen Sonic-Spielen nicht unähnlich. Neben den normalen Jump&Run-Sequenzen gibt es auch wieder 3D-Bonuslevel, in denen wieder die berühmtingen Chaos-Emeralds auf ihre Entdeckung harren.

SONICS FREUNDE FEIERN 'NE PARTIE!

Um noch ein bißchen zusätzliche Abwechslung in das schon bekannte Gameplay zu bringen, nutzen die Programmierer diesmal die verbesserten Sprite-Fähigkeiten des 32X. Wenn Ihr den zweiten Charakter zu Euch ruft, zoomt er groß heran! Außerdem gibt es Mo-

nitore, in denen Ihr Vergrößerungs-items findet, die Eure Figur auf zwei- bis dreifache Größe aufblähen. Natürlich könnt Ihr Euch auch kleiner machen! Wozu das denn alles gut sein kann (und viel) mehr über das fertige Game, erfahrt Ihr in einer der nächsten GAMERS!

Maris Feldmann



„He, Du! Komm bloß her, Du dumme Gegner. Ich mach Dich eh platt!“



Per Zufallsgefahr geht's auf Partnersuche. Viel Glück!



In den 3-D-Bonusleveln müßt Ihr aufpassen, daß Ihr nicht die „Exit“-Steine erwischt sonst wird's nix mit dem Emerald



Hier seht Ihr das „Band“ zwischen den Helden mal sehr gut

Ihr könnt das „Band“ auch extra spannen, um dann mit dem Schwung auf entlegene Plattformen zu gelangen



THE NEW ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN



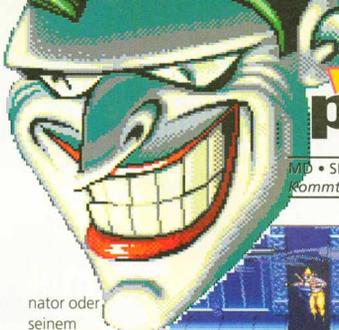
Wer kennt ihn nicht, den Schatten der Nacht, den dunklen Ritter oder wie er sonst noch genannt wird? Jetzt ist er da und nicht allein!

In der großen Zeit der Superhelden-Spiele konnte es ja nicht lange dauern, bis auch auf dem MD eine Umsetzung dieses alten Comic-Themas erscheint. Bei 'The New Adventures of Batman & Robin' handelt es sich um ein reinnrassiges Action-Game, in dem Ihr Euch springender- und schlagenderweise vorarbeiten müßt. Wie der Name schon



Dieser böse Bube hat es doch gewagt, vor Batmans Nase eine Bank zu berauben. Das muß natürlich bestraft werden!

sagt, könnt Ihr zu Beginn entscheiden, ob Ihr lieber mit dem guten alten Fledermaus-Imperso-



preVIEW

MD • SEGA • 1-2 Spieler
Kommt im ???

nator oder seinem Gehilfen, dem jungen und dynamischen Robin (deshwegen hießen die beiden früher auch das 'Dynamische Duo') spielen wollt. Was wir bislang zu Gesicht bekamen, ist zwar grafisch noch etwas eintönig, dafür aber sehr flüssig im Scrolling. Die Handlungen der einzelnen Stages werden durch animierte Zwischensequenzen verbunden. Die Steuerung ist sehr einfach (nur zwei Buttons) und geht dadurch sehr gut von der Hand. Freunde des 'Dark Knight' dürfen sich schonmal auf eine weitere Geldausgabe einrichten, denn Batman & Robin wird mit Sicherheit kein schlechtes Spiel werden. Wie



Entweder werft Ihr Eure Batarangs oder Ihr tretet fleißig auf die Schurken ein



gut es wirklich ist, erfahrt Ihr, sobald wir die fertige Version in Händen halten (und Ihr die entsprechende Gamers). *mf*

Polygonale Weltraum-Balleraction auf dem 32X! Was, darauf habt Ihr schon lange gewartet? Bitte schön, es ist soweit!

SHADOW SQUADRON

Ihr steht auf fulminante Weltraum-Balleren und 'Starblade' war Euch schon immer zu langweilig? Nun könnt Ihr endlich aufatmen, denn die 'Große Mutter' Sega bringt ein neues Game für den MD-Aufsatz. Ähnlich wie beim schon angesprochenen Starblade fliegt Ihr durchs All und schießt alles ab, was sich bewegt (oder nicht bewegt). Eure Gegner (kleine Schiffe oder große Raumstationen) bestehen dabei aus mehr oder minder großen Anhäufungen bunter Polygone. Je nach Raumschiff steht Euch neben dem Laser sogar noch eine aufladbare Superkanone zur



Aus der Cockpitsicht sieht man sehr gut die feindlichen Schüsse ...

Verfügung. Der große Unterschied liegt darin, daß Ihr bei 'Shadow Squadron' auch Eurem Flieger steuern könnt. Die Kiste läßt sich vollkommen frei bewegen, also bitte nicht sofort nach Hause oder in den Pferdekopfnebel fliegen!



Dies ist einer Eurer beiden Flieger. Welchen Ihr wählt, ist allein Eure Sache



... In der Außenansicht macht es aber viel mehr Spaß. Hier geht's richtig ab!

In einem sehr großzügigen Optionsmenü kann man außerdem alles Notwendige einstellen, da bleibt kein Wunsch offen. Passende Musik und fetzige Soundeffekte machen schon jetzt eine gute Figur! In dieser Vorversion werden leider noch nicht sehr viele Polygone und auch ebenso wenige Farben dar-

gestellt. Trotzdem macht es schon jetzt viel Spaß! Wenn in der Endversion dann grafisch mehr zu sehen ist, wird Shadow Squadron sicherlich für einige verkaufte 32X mehr sorgen. Wir halten Euch in der GAMERS natürlich ständig auf dem laufenden. *mf*

preVIEW

MD 32X • SEGA • 1 Spieler
Kommt im Juni

GAMERS UNSERE WERTUNG

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

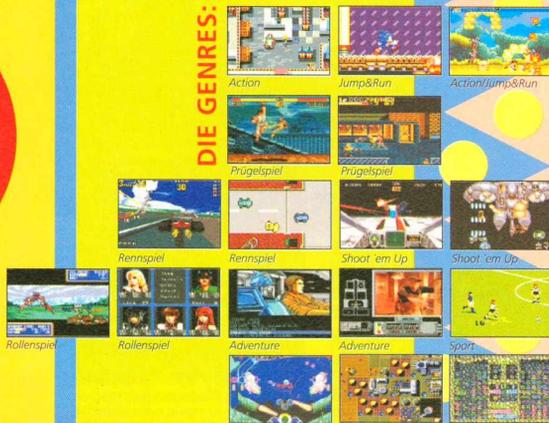
DIE NOTENSTUFEN

- 1 = fantastisch
- 2 = prima
- 3 = guter Durchschnitt
- 4 = mäßig
- 5 = mangelhaft
- 6 = schlecht

Alle Spiele, die im Test mit einer Gesamtnote von 2+ oder besser abschneiden, werden mit dem **GAMERS STAR** ausgezeichnet – ein Garant für höchste Qualität!



DIE GENRES:



„GAMERS“ meint...

Hat man länger Freude an dem Spiel? Macht es beim 100sten Mal noch Spaß? Sind auch die höheren Level noch reizvoll?

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

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

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

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

GAMEPLAY 2	DAUERSSPAß 2-	Hersteller: Virgin Preis: ca. DM 80 Genre: Jump&Run Anzahl der Spieler: 1 Spieler Level: 10 Schwierigkeit: einstellbar Continues: 2 auf ‚easy‘, sonst Erhältlich: im Handel Speicher: 2 Mbit
GRAFIK 2	SOUND 3+	
NOTE 2-		

Hier seht Ihr welcher Gattung ein Spiel angehört. Wir unterteilen wie oben dargestellt.

Ist es ein einsames Vergnügen? Hat man Spaß zu zweit, oder kann man gar eine Großparty veranstalten?

Dieser Angabe liegt kein festes Schema zugrunde. Wir sagen Euch einfach, wie es ist, z.B. 5 Welten à 3 Level, oder 4 sehr große Welten.

Kann das jeder Anfänger daddeln, muß man mit dem Pad jonglieren können – oder ist es gar einstellbar?

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

Spitzen-Wertung, richtiges Themat! Schön, aber wann ist es im Handel erhältlich? Das sagen uns die Hersteller.

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

G

Grauslige Grafik, ab Level 1.2 unspielbar, kein Paßwort, keine Batterie, Ton fällt aus, haufenweise Übersetzungsfehler

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

+

Super Grafik, toller Sound, erstklassige Coops, Batteriespeicher, setzt in Sachen Gameplay & Dauerspaß neue Maßstäbe

S T A L L O N E
JUDGE DREDD

**DAS SUPER-COMIC.
DER KINO-KNALLER.
DAS MEGA ACTION-GAME.**



**NIMM' DAS GESETZ SELBST IN DIE HAND!
GERICHTSTERMIN: JUNI'95**



SUPER NINTENDO

MEGA DRIVE™

GAME GEAR™

GAME BOY

AKKlaim®
Entertainment GmbH

JUDGE DREDD © 1995 Cineq Pictures Entertainment Inc. and Cineq Productions N.V. Inc. All Rights Reserved. © 1995 Egmont Foundation. All Rights Reserved. JUDGE DREDD™, and all names, characters and elements thereof are trademarks of Egmont Foundation. Licensed by Copyright Productions International Limited and Super Comic Properties, Inc. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System and the Official Seal are registered trademarks of Nintendo of America, Inc. © 1991 Nintendo of America, Inc. Sega, Genesis and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Akkclaim is a registered trademark of Akkclaim Entertainment Inc. © 1995 Akkclaim Entertainment Inc. All Rights Reserved. Screen shots shown are taken from the super NES™ version of the video game.



Eine Runde Fahrstuhl fahren gefällig?



Alle 1000 Jahre schickt der Teufel seinen Sohn, den Hexenmeister 'Warlock' auf die Erde, um sechs uralte Runensteine zu finden. Sie versprechen unendliche Macht. Mit einem Druiden-Krieger zieht Ihr nun durch insgesamt sieben mystische Level. Ihr trefft dabei auf zahlreiche sehr individuelle Monster. Mit Eurem Blitzenergiestrahl, diversen Zaubertexten und einer Euch begleitenden Sonde – auch als Waffe einsetzbar – könnt Ihr sie attackieren. Unnötigerweise geht's im Kampf recht blutig zu. Leider tauchen häufig unfaire Stellen auf, die den ansonsten mitte-

WARLOCK



Die Blut-spritzer – auch, wenn sie lila sind – hätte man ruhig weglassen können!



Reserveleben und keinerlei Continues (außer Paßwort) hat man zwar lange am Game zu knabbern, aber auch ziemlichen Frust. th

Wer ist der größte Feind der Menschheit? Richtig, der Teufel. Und mit dessen bösem Sohn 'Warlock' habt Ihr es hier zu tun.

ren Schwierigkeitsgrad verzerren und eine Menge Spielspaß nehmen. Grafisch und technisch kann sich 'Warlock' zwar sehenlassen, doch mangelt es dafür am Gameplay und Dauerspaß. Angesichts von nur einem



„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERPASS	Genre:
3-	4	Action/Jump&Run
GRAFIK	SOUND	Spieler:
3+	3	1 Spieler
NOTE		Hersteller:
		Acclaim
3-		Preis:
		ca. DM 130
3-		Level:
		7
3-		Schwierigkeit:
		mittel
3-		Continues:
		nur Paßwort
3-		Speicher:
		16 MBit
3-		Erhältlich:
		im Handel



Fußball-Fan Mar-

ko geht im Kampf gegen das Böse auf Jump&Run-Kurs! Ist doch mal was anderes, oder?!

Der Spielzeugfabrikant Colonel Brown will giftigen, generändernden Schleim in die Kanalisation kippen. Fußballfan Marko, zufällig in der Nähe, bemerkt, daß sein Leder etwas davon abbekommen hat und nun magische Fähigkeiten besitzt. Zum Beispiel teleportiert sich der Ball auf Tastendruck vor Markos Füße. Diesen Vorteil ausnutzend entschließt er sich, dem bösen Brown das Handwerk zu legen. In den 14 Levels der Stadt kann Marko diverse Pick-Ups aufsammeln. Herzen, 1 Ups und Turbo-

MARKO'S MAGIC FOOTBALL



Den Ball müßt Ihr ständig überall hin mitschleifen, das ist nervig!



Turnschuhe helfen ihm im Kampf gegen die verseuchten Tiere in seiner Umgebung. Durch Restartpoints werdet Ihr davor geschützt, den jeweiligen Level noch einmal komplett spielen zu müssen. Flüssiges Scrolling, gelungenes Leveldesign und der sympathische Held zeichnen das Spiel aus. Trotz-

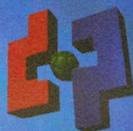
dem fehlt dem Ganzen etwas Pepp im Gameplay. th



„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERPASS	Genre:
4	3-	Jump&Run
GRAFIK	SOUND	Spieler:
2-	4+	1 Spieler
NOTE		Hersteller:
		Domark
3-		Preis:
		ca. DM 90
3-		Level:
		14
3-		Schwierigkeit:
		mittel/steigend
3-		Continues:
		nur Paßwort
3-		Speicher:
		2 MBit
3-		Erhältlich:
		im Handel

Digital Pictures



Too real to imagine

100% INTERACTIVE, LIVE-ACTION VIDEOGAMES:

Slam City

Genau das Richtige für alle, die maximalen Spiele-Spaß und schnelle Basketball-Action wollen: denn jetzt spielst Du One-on-One gegen Scottie Pippen. Zeig dem Meister, wo's lang geht!

Supreme Warrior

Die Schlacht beginnt. Mit dem großen Drachen aller Fighting-Games, denn jetzt kommt der Look, das Feeling und die ultimative Action eines echten Kung Fu Films.

**When Movie-makers make games,
everything else is just cartoons.**



Slam City

MEGADRIVE
32X
MEGA-CD



Supreme Warrior



KEIO FLYING SQUADRON



Heftiges Spritgefackler – man achte auf die Augen – verdirbt den Ballerspaß

Wir befinden uns in Edo, Japans Hauptstadt im 17. Jahrhundert. Rami, ein zuckersüßes Teenager-Girl, ist die Hüterin eines geheimen Schatzes. Als sie für kurze Zeit unaufmerksam ist, wird der Schlüssel zur Schatztruhe von einem hochintelligenten Tanuki (jp. Waschbär) gestohlen. Zu Beginn des Spiels wird Euch die Vorgeschichte in einem ausgiebi-

Freunde harter Shoot 'em Up-Orgien müssen einen Gang runterschalten, denn hier geht's eher sehr niedrig zu!



Mit dem voll aufgerüsteten Feuer-schuß des Drachens lassen sich auch die fettesten Endgegner relativ leicht besiegen!

Übles Spritgefackler, zu wenig Action und Mangel an Extrawaffen

gen Comicstrip gezeigt und in kurzen Zwischensequenzen vor jedem Level weiterzählt. Kampffenschlüssen macht sie nun mit Ihrem Flugdrachen Spot in sieben putzigen Landschaftsleveln Jagd auf den tierischen Dieb.

Als Bewaffnung dient Euch das Feuer des Drachens, welches sich per Power-Ups mehrfach verstärken läßt. Zwei Euch begleitende Minidrachen, sowie diverse Bombenextras und natürlich auch 1Ups stehen zusätzlich zur Verfügung. Smartbombs gibt es zwar nicht, dafür lassen sich aber die kleinen Gehilfen in einem Kamikaze-Angriff auf die Gegner schicken. Mit dieser, für ein Shoot 'em Up geringen Ausstattung, kommt Ihr aufgrund der etwas mageren Ac-



Das U-Boot! Hier solltet Ihr den Ton doch lieber abschalten

tion vollkommen aus. Nicht etwa, daß die putzigen Gegner nicht zahlreich erscheinen würden, aber durch eine gewisse Zurückhaltung der Feinde, ist der Schwierigkeitsgrad entsprechend niedrig. Der Ideenreichtum und die wirklich nett anzuschauenden Figuren stehen hin-

ter der Action-Armut und fürchterlichem Spritgefackler zurück. Alles in allem ist „Keio Flying Squadron“ ein sehr niedrigliches Ballergame mit vielen interessanten Endgegnern. Doch leider kann es dem offensichtlichen Vorbild „Parodius“ (SuperNES) technisch und spielerisch bei weitem nicht das Wasser reichen. *th*



Astreine Steuerung, nettes Endgegnerdesign und schöne Comicstrip-Einlagen



„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERPASS
2-	3-
GRAFIK	SOUND
4	3+

Genre: Shoot 'em Up
Spieler: 1 Spieler
Hersteller: JVC
Preis: ca. DM 130
Level: 7
Schwierigkeit: leicht/mittel
Continues: 6 (Easy-Mode)
Speicher: 1 CD
Erhältlich: im Handel

NOTE
3+

MEGA DRIVE

Zweispiel-Ballerspiele sind leider eine aussterbende Art, mit „Mega SWIV“ wird nun versucht, einem Computer-Klassiker neues Leben einzuhauchen.



Mit vereinter Feuerkraft knackt ihr auch den dicksten Obermottz

Es ist schon erstaunlich, wie „SWIV“ von Version zu Version schlechter wird. Glänzte der Amiga-Klassiker noch mit reichlich Action, Witz und Abwechslung, hatte die Super Nintendo-Version schon ein wenig an Spielbarkeit eingebüßt. Weitere zwei

Jahre später folgt nun ein Mega-Drive Nachzügler, der nur noch wenig an das Vorbild erinnert. Mit Hubschrauber oder Jeep kämpft Ihr Euch durch sieben sehr lange und



Sieht actionreicher aus als es ist ... sehr weilige Level und beataut die erschreckend unbunte Grafik. Obwohl Ihr es mit zahlreichen Gegnern zu tun habt, kommt eigentlich nie die rechte Action auf.

Einzig die Unterschiede zwischen Jeep und Heli sind noch recht originell. Während der Hubschrauber nur nach vorne schießen kann, kann der Jeep seinen Geschützturm in alle Richtungen drehen, dafür muß er aber auch Bodenhindernisse umfahren. Untermalt wird das ganze von langweiliger Musik und dazu passenden Soundeffekten.

kdh

Nur der Jeep kann in alle Richtungen feuern



Später steigt Ihr auf ein Flugzeug

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY
3-

DAUERPASS
4

Genre: Action
Spieler: 1-2 (simultan)
Hersteller: Time Warner Int.
Preis: ca. DM 100
Level: 7
Schwierigkeit: mittel
Continues: -
Speicher: 8 MBIT
Erhältlich: im Handel

GRAFIK
3-

SOUND
4

NOTE
4+

Tel.: 02 51 / 52 78 54 & 52 55 22
Persönliche Bestellannahme
Mo. - Fr. 9.00-22.00 Uhr
Sa. 10.00-18.00 Uhr

FREAK'S SHOP

Fax: 02 51 / 52 79 71
An/Verkauf von Gebrauchtspielen
Weselerstr. 54 • 48151 Münster

MEGA DRIVE:	SEGA 32X:	SEGA 32X:
AMANIANS 79,95	3X KONSOLLE 359,95	CORSE KILLERS <CD> 119,95
ASTERIX - Power of Gods 99,95	4 COBAIN COMMAND 99,95	DOOM 119,95
ATP TENNIS 99,95	5 ADAPTER US / PAL 89,95	FAHRENHEIT 129,95
Battle Fantasy / Bloodshot 69,95	6 ANOTHER WORLD 2 39,95	GOLF MAGAZINE-36 Holes 129,95
BOYCAT 69,95	7 ANIMALS 39,95	META HEAD 119,95
BONKERS <Disney> 69,95	8 BATTLE RETURNS 89,95	MOTORCROSS CHAMP 119,95
BOOMERANG 99,95	9 BATTLE FRENKY 109,95	SLAM CITY - S. Pippen <CD> 119,95
CRASH & KOPECKI '95 39,95	10 BEAST 2 59,95	SPACE HARRIER 99,95
CANNONODDER 99,95	11 BEAST 2 59,95	STAR WARS ARCADE 119,95
CLAYFIGHTER 99,95	12 BGM <Scan 1-12 > KABEL 29,95	STAR WARS BUNDE 99,95
CRASH & KOPECKI in Hollywood 89,95	13 ULTRA 2 IN ONE JOYPAD 39,95	STAR WARS JEDI 99,95
DAS DUCHUNGELBUCH 89,95	14 -für Super Nes & Mega Drive 49,95	WORLD CUP USA '94 59,95
DIE SCHLUMPF 69,95		
DINO UNITS SOCCER 59,95		
DUNE 2 <A> 79,95		
DYNAMITE HEADY 89,95		
EARTH WORM JIM 109,95		
EGGO THE DOLPHIN 2 89,95		
FIFA SOCCER '95 99,95		
IMG INT. TOUR TENNIS 89,95		
INDY CAR RACING 79,95		
J.MADDEN FOOTBALL '95 79,95		
JURASSIC PARK 2 99,95		
KAWASAKI SUPERBIKES 79,95		
KANIGER LÖWEN 89,95		
LETHAL ENFORCERS 2 89,95		
MEGA BOMBERMAN 79,95		
MENACER & GAMES 79,95		
MICKY & MINNIE 109,95		
MICRO MACHINES 2 89,95		
NECA KIDS '95 69,95		
NECA LIVE '95 99,95		
NBA JAM TOURNAMENT 89,95		
NHL HOCKEY '95 99,95		
PAGEMASTER 89,95		
PETE SAMPRAS TENNIS 69,95		
PEBBLE BEACH GOLF 79,95		
PIRATES OF DARK WATER 79,95		
POA TOUR GOLF 2 69,95		
POA TOUR GOLF 3 89,95		
PSYCHO PINBALL <A> 89,95		
POWERDRIVE 79,95		
POWER RANGERS 109,95		
PROBOTECTOR 79,95		
PSYCHO PINBALL <A> 89,95		
REISE OF THE ROBOTS 69,95		
RISTAR 89,95		
ROAD RASH 3 89,95		
ROAD RUNNER 89,95		
ROBOCOP VS TERMINATOR 49,95		
RUGBY WORLD CUP '95 99,95		
SAMURAI SHOWDOWN 99,95		
SENNA SUPER MONACO 69,95		
SHINING FORCE 2 99,95		
SEVEN TESTS 119,95		
SHOOKER <A> 79,95		
SOLEIL 109,95		
SONIC 3 89,95		
SONIC & KNICKLES 99,95		
SONIC SPINBALL 59,95		
SPIDERMAN <The Animators> 89,95		
STARDATE 89,95		
STORY OF THOR 119,95		
STREETS OF RAGE 3 99,95		
STRIPPER 69,95		
SUPER STREET FIGHTER 2 109,95		
SYNDICATE 69,95		
TAZMANIA 2 69,95		
TIGER TIGER 119,95		
TOLUHAMM CONTEST 99,95		
TRIPLE LIES 109,95		
URBAN STRIKE 89,95		
VIRTUA RACING 139,95		
WARLOCK 79,95		
WORLD CUP OF GOLF 109,95		
X-MEN 99,95		
CRACK DOWN 39,95	PGA EUROPEAN GOLF 59,95	WORLD CUP ITALIA '90 39,95
CRUIE BALL 39,95	PHELIOS 59,95	WORLD CUP USA '94 39,95
DAVE CUP TENNIS 39,95	RITFALL 59,95	WRESTLE WAR 29,95
DR. ROBOTNIK MEAN B... 59,95	POWERMONGER 29,95	YOUNG BROTHER 69,95
DRACULA 39,95	PRINCE OF PERSIA 39,95	YOUNG BROTHER 69,95
DRAGON 69,95	PUGGUSY 39,95	XENON 2 99,95
EGGO THE DOLPHIN 89,95	R.B.I. BASEBALL '94 59,95	ZERO TOLERANCE 39,95
EMPIRE OF STEEL 49,95	RADICAL REX 49,95	
ETERNAL CHAMPIONS 59,95	RANGER X 59,95	
EX MUTANTS 69,95	RASENMAHERMANN 39,95	
FATAL REWIND 34,95	REZZONE 69,95	
FIFA SOCCER 99,95	REN & SHIMPY 49,95	
FLUNK 39,95	ROBOCOP 3 39,95	
FUN & GAMES 49,95	ROCKIN' TIGER SAGING 69,95	
GENIE 39,95	ROCKY KNIGHT AVD 39,95	
GENERATION LOST 39,95	ROUPELLER 39,95	
GLOBAL GLADIATORS 49,95	SECOND SAMURAI 39,95	
GREENGO 34,95	SHADOW OF THE BEAST 2 59,95	
HARDBALL '94 39,95	SHAO FU 29,95	
HAUNTING 39,95	SIMPSONS BART'S NIGHTMARE 49,95	
HYPERSHUNK 49,95	SKITCHIN 39,95	
INCREDIBLE HULK 49,95	SNAKE RATTLENN ROLL 49,95	
INTERNATIONAL RUGBY 39,95	SONIC 2 29,95	
JAMES BOND 007 34,95	SONIC 2 59,95	
JAMES POND 3 34,95	SPARKSTER 59,95	
J.MONTANA FOOTBALL 3 34,95	SPLATTERHOUSE 2 39,95	
J.MADDEN FOOTBALL '94 34,95	STEEL TALONS 34,95	
JURASSIC PARK 34,95	STREET FIGHTER 2 59,95	
KID CHAMELEON 34,95	STREETS OF RAGE 59,95	
LANTIERER 39,95	STRIDER 2 39,95	
LAVOISIER 39,95	SUPER FANTASY ZONE 39,95	
LEMMINGS 2 59,95	SUPER HYDLIDE 34,95	
LHX AT ATTACK CHOPPER 69,95	SUPER NICK OFF 39,95	
LISTY WIKINGS <A> 39,95	SYLVESTER & TWEEETY 49,95	
LOTUS TURBO CHALLENGE 29,95	SWORD OF VERMILION 39,95	
MAN OVERBOARD 49,95	TALMIST'S ADVENTURE 34,95	
MEGA TURBICAN 39,95	TECHNO CLASH 39,95	
MARKO'S MAGIC FOOTBALL 39,95	TERMINATOR 2 49,95	
MAXIMUM CARNAGE 59,95	TERMINATOR 2 - A. GAYE 29,95	
MEL NUTZ 69,95	TERMINATOR 2 - J. DAY 39,95	
MICRO MACHINES 59,95	TINY TOON ADVENTURES 49,95	
MILITANT LEAGUE HOCKEY 49,95	TOE JAM & EARL 2 <A> 49,95	
MICKY MACHINES 59,95	TWO CRUDE DUDES 44,95	
MICRO MACHINES 59,95	ULTIMATE SOCCER 69,95	
MILITANT LEAGUE FOOTBALL 34,95	WARPSPEED 44,95	
MULTANT LEAGUE HOCKEY 49,95	WHERE IN THE WORLD IS C.S. 34,95	
NBA JAM 69,95	WIMBLEDON TENNIS 59,95	
NHL HOCKEY '94 59,95	WIZ 'N LIZ 39,95	
NORMAN BEACH BAGE 49,95	WOLVERINE 69,95	
OFFTAP 34,95		

Druckfehler, Preisveränderungen & Irrtümer vorbehalten !!!

Ausländische Angebote

Ladenpreise & Versandpreise können voneinander abweichen !!!



REPORTAGE

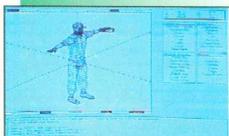
BASEBALLSTAR
FRANK THOMAS BEI
ACCLAIM



Für 2-D-Animationen wird vor dem 'Blue Screen' gefilmt



Die hellen Punkte sind Sensoren, die die Bewegungen ...



... einfangen. Im Computer kann dann ein 3-D-Gitternetz ...



erstellt werden, auf das Daten gelegt werden (Texture Map).

ERST IM STUDIO –
DANN IM SPIEL



Im Studio wird eine Szene mit Menschen ...



... gedreht, die per Computer durch Figuren ersetzt werden

Während fast ein jeder Spielehersteller die Charaktere seiner Programme – Bewegungsphase für Bewegungsphase – fein säuberlich zeichnen läßt, ist Acclaim bereits um Schritte voraus: Das amerikanische Softwarehaus ist stolzer Besitzer zweier Filmstudios, die völlig neue Dimensionen in der Erstellung und Bearbeitung von Sprites eröffnen.

Wenn Acclaim im Sommer und Herbst dieses Jahres die Filmumsetzungen „Judge Dredd“, „Batman Forever“ und „Cutthroat Island“ (Piraten-Schatzsuche-Abenteuer) oder das Grusel-Spektakel „Alien Trilogy“ sowie die Baseball-Simulation „Frank Thomas ‚Big Hurt‘ Baseball“ veröffentlicht, so haben diese Spiele – so verschieden sie auch sein mögen – eines gemeinsam: die Technik. Wer Acclaim-Produkte der neueren Generation kennt, der weiß, daß dies feinste Animationen sämtlicher Sprites bedeutet. Das haben zahlreiche Programme bewiesen, unter anderem ‚NBA Jam‘, ‚NFL Quarterback Club‘ und zuletzt auch ‚StarGate‘.

Was aber läßt die Sprites der Acclaim-Spiele so lebensecht wirken? Was hat Acclaim, das andere Hersteller nicht haben? Ganz einfach: ein ‚Blue-Screen-‘ sowie ein ‚Mo-



Das Alien war einmal ein Mensch

tion-Capture-Studio‘. Dank dieser mit modernster Technik ausgestatteten Studios lassen sich völlig neue Dinge verwirklichen – und alte einfacher und besser erstellen.

DAS ERSTE STUDIO SEINER ART

Wir waren für Euch in den heiligen Hallen Acclaims, um uns das Ganze für Euch einmal genauer zu betrachten.

Blue-Screen-Studio: Die Blue-Screen-Technik ist bestens aus Hollywood bekannt. Sie läßt atemberaubende Filmszenen zu, wie wir sie aus guten Actionfilmen gewöhnt sind. Ein Beispiel: In ‚True Lies‘ – einem Multi-Millionen-Dollar-Spektakel mit Arnold Schwarzenegger – schwebt ein Harrier-Jet scheinbar vor einem Wolkenkratzer.



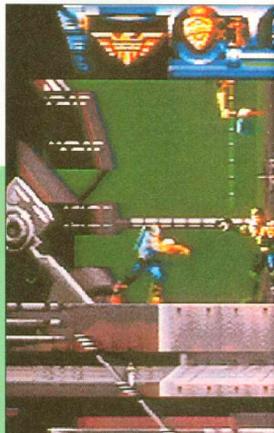
ACC HINTER DE



Das Alien läuft leichten Schrittes dem Menschen hinterher



Dank der Blue-Screen-Technik bietet Judge Dredd hervorragende, authentische Animationen der Sprites



In Wirklichkeit aber wurde diese Szene in einem Studio gedreht, wo der Harrier, auf einem Sockel befestigt, vor einer Blue-Screen-Leinwand schwebte. Der blaue (heutzutage meist grüne) Hintergrund wurde später einfach mit den Bildinformationen des Hochhauses belegt. Perfekt war die Illusion: Arnie düst mit dem Jet vor dem Gebäude rum und leistet sich einen ‚wahrscheinlich‘ gefährlichen Kampf.

Nach diesem Konzept sorgt Acclaim für die lebensechten Animationen der Sprites in den hauseigenen Produkten: Schauspieler laufen, springen oder kämpfen vor dem Blue Screen, und Kameras nehmen die Bewegungen auf. Dabei muß es sich nicht um Original-Schauspieler handeln, denn es gibt schließlich Computer. Diese wandeln die Videodaten nicht nur in die nötigen



Batman ist noch in einem ...

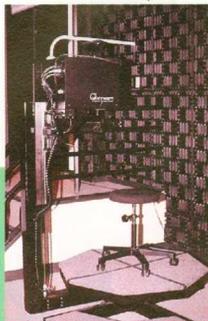
Computerdaten um, sondern lassen bei Bedarf aus dem gefilmten Schauspieler eine schwarze Silhouette entstehen. Diese wird mit beliebigen Informationen, sprich Charakteren wie Stallone oder Bösewichtern aus Judge Dredd belegt. Herausgekommen ist eine Videospieffigur, die wie das reale Vorbild aussieht, feinste, menschliche, also physikalisch korrekte Bewegungen ausführt

LAIM

N KULISSEN



Eine Runde unter dem Gesichtsscanner: Bis auf die Haare wurde alles perfekt gescannt



Der Gesichtsscanner bewegt sich um den Kopf, um alle Daten zu speichern, welche später auf ein beliebiges Modell gelegt werden können



Schon in Kürze dürfen Videospiele in die Konsolenumsetzung des Actionfilms mit Sylvester Stallone daddeln



... sehr frühen Stadium

und folglich ungeheuer authentisch wirkt. Im Computer werden alle Animationsdaten systemspezifisch für die unterschiedlichen Konsolenformate, wie Mega Drive und Game Gear, umgewandelt.

Motion-Capture-Studio: Während Acclaim die Blue-Screen-Methode für zweidimensionale Spiele einsetzt, werden mit der Motion-Capture-Technik reine dreidimensionale

daten erstellt. Diese Technik ist weltweit die erste ihrer Art und offenbart ungleiche Möglichkeiten.

In einem 300 m² riesigen Studio filmen bis zu sechs Kameras, die direkt mit leistungsstarken Computern (vor allem Silicon-Graphics-Maschinen) in einem Video-Kontrollraum verbunden sind.

Im Gegensatz zur Blue-Screen-Methode, bei der der Akteur nahezu beliebig gekleidet ist, wird er nun in einen schwarzen Anzug gesteckt. Dieser wiederum ist mit mindestens 65 Spezielsenoren bestückt, die sich über den gesamten Körper erstrecken. In dem völlig abgedunkelten Studio werden die Bewegungen des Schauspielers via Kameras erfaßt, wobei die kabellosen Sensoren ein genaues Bild des menschlichen Skeletts im Computer ergeben.

In diesem wird dem Skelett ein Polygon-Netz 'übergezogen'. Das erstellte Objekt ist jetzt dreidimensional und kann in sämtliche Richtungen und um alle Achsen gedreht werden. Der Clou an dem Verfahren ist, daß auf

HOLLYWOOD NUTZT ACCLAIMS MOTION-CAPTURE-STUDIO

das erstellte Polygon-Netz beliebige Daten gelegt werden können (Texture Mapping). Plötzlich spielt zum Beispiel ein Alien dort Basketball, wo vor wenigen Sekunden noch Michael Jordan seine Künste unter Beweis stellte. Oder aus Baseballstar Frank Thomas wird ein GAMERS-Redakteur, dessen Kopf zuvor von einem rotierenden Scanner erfaßt wurde. An Anwendungsmöglichkeiten sind der Motion-Capture-Technologie keinerlei Grenzen gesetzt.

Alles, was nach obigen Schritten noch erfolgen muß, ist das Hineinsetzen des erschaffenen Charakters in die Videospieldumgebung. In Sekundenschnelle wandeln Computer die Daten in verschiedenste Konsolenformate um, so daß das fertige Ergebnis beispielsweise sofort auf dem MD und anschließen auf der Sony PlayStation zu begutachten ist. Doch Acclaims Technik ist auch absolut filmreif, nutzte Hollywood



Eine der sechs Kameras im MCS

Acclaims Vize-Präsident Wes Trager erklärt den Sinn der bis zu 300 Sensoren am Akteur



doch das Motion-Capture-Studio für Trickeffekte des Films Batman Forever!

Man sieht: Acclaim ist mit hervorragender Technik ausgestattet und bestens für die Zukunft gerüstet. Wir dürfen schon jetzt auf viele interessante Spiele gespannt sein...

Hans-Joachim Amann



Vor dem sogenannten Blue Screen, der grün ist, ...

... werden die zur Produktion nötigen ...



... Bewegungen für 2-D-Spiele gefilmt



Die soeben gefilmte Szene wird sofort im Computer für die verschiedenen Konsolensysteme konvertiert



Im High-Tech-Kontrollraum des Motion-Capture-Studios werden die gefilmten 3-D-Daten verarbeitet



Eure Lieblingsbeschäftigung ist tagelanges verweilen in den deutschen Vergnügungsparks? Dann baut doch selber mal einen. Wie? Na, ganz einfach, mit dem neuesten Produkt aus dem Hause Bullfrog! Also dann: Viel Spaß!

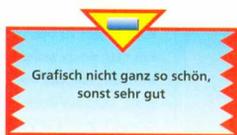
Was fällt Euch zu der Firma 'Bullfrog' ein? Sicherlich erinnert Ihr Euch an Knüller wie 'Populous 1 und 2', 'Powermonger', 'Syndicate' oder 'Magic Carpet' (PC). Der neueste Geniestreich der talentierten Engländer ist die Vergnügungspark-Simulation 'Theme Park'. Auf dem PC fanden sich schon Unmengen von begeisterten Spielern, die nichts anderes mehr machen, als ihre Vergnügungsparks auszubauen. Für unseren Test hat uns Bullfrog extra eine Version des gerade fertiggestellten Programms mitgebracht. Und auch für die

Freunde der sogenannten 'Next Generation'-Konsolen haben wir gute Nachrichten, denn der Saturn steht ebenfalls auf der Entwicklungsliste der Insel-Europäer. Der Einstieg ins Game ist recht einfach. Nachdem Ihr Euren Namen eingegeben und ein paar Grundeinstellungen wie Schwierigkeitsgrad und Simulationstiefe (später mehr dazu) eingestellt habt, geht es auch schon los. Mit einer begrenzten Geldmenge bleibt Euch zu Beginn nur die Wahl des billigsten der 24 möglichen

Standorte: England. Später, genügend Geld vorrausgesetzt, könnt Ihr natürlich auch in der Antarktis, Japan oder in Ägypten einen Park errichten. Auf Eurem erstandenen Areal könnt Ihr nun Wege betonieren, Karussells aufstellen, Fritten- und Getränkebudens plazieren und das Ganze dann mit Strüchern und Teichen garnieren. Natürlich braucht so ein Park auch Wächter, Reinigungskräfte, Wartungsingenieure und Animatoure. Damit nicht genug, könnt Ihr auch die

Geschwindigkeit der Fahrgeschäfte (Fachbegriff für Karussells, Achterbahnen usw.) und die Dauer einer Fahrt festlegen. Auch bei den Eß- und Trinkbudens bestimmst Ihr alles Notwendige – sei es nun die Salzmenge auf den Pommes, der Koffeingehalt des Kaffees oder der Verkaufspreis, alles liegt in Eurer Hand. Das wichtigste Ziel sollte es immer sein, die Besucher fröhlich zu

Man achte auf den Pommes-Stand links unten. Der Salzgehalt dort ist 'ganz hoch', das fördert den Getränkekonsum



THEME

ACHTERBAHN ODER WASSERRUTSCHE?



In der Statistik könnt Ihr die Entwicklung aller relevanten Daten ablesen

Kinder lieben dieses Trampolin-Schloß



LISTE 1996	
16 KOHL UND CO	16 BEUTELSCHEI
17 ANBECKER	17 KAFFEE
18 BODENLOS	18 JOMASSIS
19 GARTENPRO	19 HELLHUTZ
20 ERDEBEZÄHLER	20 GARTENPRO
AN ERSTELEN	
9 HELLHUTZ	1 GARTENPRO
10 ANBECKER	2 HELLHUTZ
12 KOHL UND CO	3 KAFFEE
13 GOLDFÄHNER	4 HORK V. ORK
ANGEWEND	
1 HORK V. ORK	15 ANGEWEND
2 GARTENPRO	16 JOMASSIS
3 BEUTELSCHEI	17 GARTENPRO
4 HELLHUTZ	18 HELLHUTZ
5 BODENLOS	19 HORK V. ORK

Jedes Jahr gibt's eine Tabelle, in der Ihr mit allen Mitbewerbern verglichen werdet

Eine Rose ist eine Rose ist eine Rose ist ...





Nach dem Car-trennen erst mal 'nen Hamburger



Je mehr Koffein desto fitter sind die Leute! Aber Vorsicht, nicht zuviel!



oben: Auch in der Antarktis oder (rechts) in der Wüste kann man Parks bauen



PARK

Erstaunlich viele Optionen für das „kleine“ System, gute Umsetzung des PC-Originals

stimmen und sie damit zur Aufgabe ihrer Barchaft zu animieren. Als kleine Hilfe haben die Leute Gedankenblasen über ihrem Kopf, die Euch sagen, was sie gerne machen würden oder was sie stört. Je nach eingestellter Simulationstiefe könnt Ihr außerdem noch Gehaltsverhandlungen mit den Angestellten führen, die Lagerverwaltung übernehmen, neue Attraktionen entwickeln oder auch

Aktien von Konkurrenzparks kaufen und verkaufen. Eine umfangreiche Statistik klärt Euch jeweils über den aktuellen Stand aller wichtigen Dinge auf.

Jeweils zum Jahreswechsel müßt Ihr Euch einem Vergleich mit den Mitbewerbern stellen, wobei Euer Park unter verschiedenen Gesichtspunkten wie Größe, Unterhaltungswert etc. bewertet wird. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr hier auch Euren Park versteigern und an anderer Stelle einen neuen, besseren, größeren anlegen.

Dies alles ist nur ein kleiner Auszug aus den zahlreichen Möglichkeiten, die Ihr habt. Doch keine Angst, die Optionen wachsen einem nicht über den Kopf. Wenn Ihr Euch nicht um alles kümmern könnt oder wollt, spielt doch in einem einfacheren Schwierigkeitsgrad und laßt die Konsole die Hauptarbeit machen. Außerdem gibt Euch das Programm immer nützliche Spiel-tips (in gutem Deutsch)!

Theme Park macht einfach Spaß! So wie seinerzeit Sim City für tagelangen Spielspaß sorgte (und immer noch sorgt!), könnt Ihr heute mit TP wochenlange Unterhaltung genießen. Das

Game-Design ist perfekt durchdacht und gibt Euch wirklich die totale Kontrolle über alles, was im Park geschieht.

Apropos Kontrolle: Über Start ruft Ihr ein Menü auf, aus dem Ihr dann alles weitere auswählen könnt. Nach kurzer „Einarbeitungszeit“ kommt man auch sehr gut damit zurecht. Die Grafik ist zwar leider etwas schlicht und detailarm, das tut dem phänomenalen Spielspaß aber keinen Abbruch. Der Sound beschränkt sich auf das Notwendige und klingt dort auch ganz gut.

Wenn Ihr Euch für Spiele wie „Sim City“ und „Populous“ interessiert, gibt es eigentlich nur eines, was Ihr nicht tun solltet, nämlich achtlos an diesem Spitzengame vorbeigehen.

Maris Feldmann

ZWISCHEN KAPITAL UND KONKURS



Informationen über jeden einzelnen Besucher sind verfügbar

Die längste Wasserbahn der Welt zieht natürlich viele Kunden an



„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY
2+

DAUERSPASS
1

Genre: Strategie
Spieler: 1 Spieler
Hersteller: Bullfrog
Preis: ca. DM 140
Level: 24 Bauplätze
Schwierigkeit: einstellbar
Continues: Paßwort
Speicher: 12 MBit
Erhältlich: im Handel

GRAFIK
3

SOUND
2-

NOTE
1-

MARKETING MANAGER TORSTEN OPPERMANN VERRÄT:

SEGAS ZUKUNFT



Sega steuert auf ein ereignisreiches Jahr zu: Nicht nur die Veröffentlichung des Neptun, sondern vor allem die des Saturn werden ab Herbst frischen Wind in den Konsolenmarkt bringen. Doch die Konkurrenz ist auf dem Posten und bietet mit PlayStation und Ultra 64 Paroli. Zu diesem Thema, zur Marktsituation allgemein, zu Videospieleendungen und vielem mehr haben wir Segas Marketing Manager Torsten Oppermann ausführlich befragt.

DAS INTERVIEW MIT TORSTEN OPPERMANN FÜHRTEN REZA ABDOLALI UND HANS-JOACHIM AMANN



GAMERS: Hallo, Torsten! Schön Dich zu sehen, bitte stelle Dich unseren Lesern doch einmal kurz vor.

Torsten Oppermann: Hi, ich heiße Torsten Oppermann und bin bereits seit 1986 in der Computer- und Videospieleindustrie. Seit 1992 arbeite ich bei Sega und bin dort für das Marketing-Management zuständig.

GA: Du entscheidest unter anderem mit, welcher Titel für ein Sega-System auf dem deutschen Markt erscheinen wird. Nach welchen Kriterien geht Ihr bei der Auswahl vor?

T. O.: Sega Europa entscheidet vorab, welche Produkte, die in Japan, Amerika oder Europa entwickelt werden, in Europa erscheinen sollen. Danach setzen wir uns mit Sega Europa zusammen und schauen, welches Produkt welches Potential hat. Es gibt nur ganz wenige Produkte, die für den europäischen Markt be-

stimmt sind, aber nicht auf dem deutschen Markt erscheinen. Grundsätzlich hängt es hierzulande natürlich vor allen Dingen davon ab, ob Spiele sehr brutal sind. Die Situation in Deutschland ist anders, weil wir hier eine Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften haben und wir keine Produkte veröffentlichen möchten, die indizierungsgefährdet sind.

GA: Gibt es bei Euch eine Testabteilung, die sich Games anschaut und durchspielt, oder wird all dies von Sega Europa erledigt?

T. O.: Jedes Produkt wird in Deutschland auf Herz und Nieren geprüft und dessen Potential für den deutschen Markt eingeschätzt. Es gibt eine Testabteilung, die zum Teil aus dem Sega-Infoservice besteht, also von handverlesenen Spieleexperten und von Leuten aus der Produktabteilung.

GA: Was passiert, wenn ein Spiel bei Euch überhaupt nicht ankommt oder Ihr es für stark

verbesserungsbedürftig befindet?

T. O.: Nach ausführlicher Testphase wird die Software mitsamt unseren Kommentaren zu Sega Europa geschickt. Dort wird mit den Entwicklern kommuniziert. Wenn das Produkt verbesserungswürdig und -fähig ist und es vom Timing her paßt, dann wird das Produkt verbessert. Falls es aber für den deutschen Markt bzw. für die Zielgruppe, die wir hier betreuen, überhaupt nicht geeignet ist, wird es bei uns nicht veröffentlicht. Es erscheint definitiv nicht jedes Produkt, das auf der Welt für Sega entwickelt wurde. Das ist ganz klar, Ausschluß gibt es immer.

GA: Sega hat Ende vergangenen Jahres das 32X veröffentlicht, Neptun und Saturn sollen noch dieses Jahr folgen. Wird das Mega Drive bald keine Rolle mehr spielen?

T. O.: Im Gegenteil! Das Mega Drive ist für uns das Brot- und Butter-Produkt. Denn mit

dem MD machen wir am meisten Software-Umsatz. Gerade jetzt sind die Programmierer in der Lage, das MD 100%ig zu beherrschen. Außerdem haben wir dem MD durch das 32X noch viel mehr Lebenszyklus gegeben, als es sonst haben könnte. Das MD bekommt man schon ab 180 Mark, das 32X kostet 350 bis 400 Mark, und es gibt dazwischen eigentlich nichts anderes. Das MD wird für uns zur Einstiegs-konsole, weil das Master System allmählich keine Rolle mehr spielt. Neueinsteiger, die mehr wollen, können mit dem Neptun anfangen, die High-End-Freaks mit dem Sega Saturn.

GA: Und was ist mit dem Game Gear?

T. O.: Das Game Gear ist nach wie vor ein wichtiges Gerät. In Amerika hat das GG den Game Boy überholt, hat einen riesigen Marktanteil und einen Super-Erfolg. Wir versuchen ähnliches in Europa langfristig aufzubauen.

GA: Wenn Segas Zugaferd auch weiterhin das Mega Drive sein soll, warum sollte sich der Vi-

»Damit hatapultiert sich Nintendo selber langfristig ins Aus«

deispielers dann schon Ende dieses Jahres eine 32- bzw. 64-Bit-Konsole kaufen?

T. O.: Es gibt natürlich verschiedene Zielgruppen und wir müssen in unserem Geschäft auch diversifizieren. Das heißt, wir haben die Einsteigerkonsole für knapp 200 Mark und im anderen Bereich, der Altersgruppe ab 17 Jahren, gibt es viele Leute, die ein bißchen mehr Geld haben und vielleicht auch in die interaktive Unterhaltung einsteigen möchten, denen das Mega Drive zu kindisch ist. Vielleicht liebäugeln sie mit einem PC, der ihnen jedoch nicht die 'Plug and Play'-Möglichkeit gibt. Da ist der Sega Saturn die optimale Lösung. Er kommt Ende August auf den Markt, ist weitaus günstiger als ein leistungsstarker PC und hat den Vorteil, daß es wirklich 'Plug and Play' ist: also anstöpseln und losspielen. Das ist wirklich ein Gerät für das Wohnzimmer, eindeutig auf Videospiele ausgelegt und mit Mehrformatfunktion. Durch MPEG 2 können

»Das Master System spielt allmählich keine Rolle mehr«

GA: Wieviel wird der Saturn und die dazugehörige Software denn genau kosten?

T. O.: Der Preis ist noch nicht festgesetzt. Wir schwanken im Moment noch und sind mit den Japanern am verhandeln. Im Augenblick ist es so, daß es ein ähnliches Preisniveau geben wird wie in Japan. Allerdings werden wir jeden Sega Saturn mit Spiel ausliefern. Die Software selbst wird günstiger sein, als bisherige Moduloftware. Es müssen nicht bis zu 160, 180 Mark berappt werden. Diese Preise werden auf

»Der Saturn ist die optimale Lösung: in den nächsten zwei Jahren wird es nur CD-Software für ihn geben«

jeden Fall unterschritten, weil die Herstellungskosten der CD günstiger sind.

GA: Auf der Nürnberger Spielwermesse wurde von einem Preis von 950 Mark für den Saturn gesprochen. Siehst Du da nicht Probleme im Vergleich zur direkten Konkurrenz, der PlayStation und dem Ultra 64, die beide günstiger sein sollen.

T. O.: Es gibt auch noch keinen offiziellen Preis für die PlayStation. Meine letzte Information ist 800 Mark – ohne Software. Ich denke, daß der Sega Saturn und die PlayStation im ähnlichen Preisniveau angesiedelt sein werden.

GA: Als direkte Konkurrenten zum Saturn siehst Du folglich nur die PlayStation?

T. O.: Ja, eindeutig.

»Das Mega Drive ist für uns das Prof- und Butler-Produkt«

GA: Und was ist mit Nintendos Ultra 64?
T. O.: Das Ultra 64 erscheint frühestens im ersten oder zweiten Quartal '96 (laut Nintendo Deutschland zu Weihnachten oder spätestens Anfang '96; d. Red.). Dan Owsen von Nintendo Amerika hat schon gesagt, daß die Leistung erheblich differieren wird, von der bisherigen Spielhallenversion. Das habe ich gerade auch in GAMEPRO gelesen. Zudem setzen sie nicht auf das wichtige Speichermedium CD. Damit katapultieren sie sich selber langfristig ins Aus. Wir haben den großen Vorteil gegenüber Sony (nur CD) und Nintendo, daß wir uns beide Wege offengehalten haben. Mit dem Sega Saturn können sowohl Videospiele-CDs als auch Videospiele-Cartridges abgespielt werden. Im Moment ist ganz klar die CD aufgrund des hohen Speichers der Datenträger der Zukunft.



Der Nachteil der CD – Nintendo nennt ihn ganz gern – ist die geringe Zugriffsgeschwindigkeit. Das haben wir mit einem hohen internen Speicher im Sega Saturn kompensiert. Wir meinen aber auch, daß in zwei, drei Jahren sicherlich auch Module aktuell werden könnten, die vielleicht die Speicherkapazität von 500, 600 oder 700 Megabyte haben können (Das entspräche 350 üblichen 16-Mbit-Modulen; d. Red.). Wir werden aber nur dann den Sega Saturn mit Modulen versorgen, wenn die Speicherkapazität um einiges erhöht wird und die Module günstiger sind als die CD von der Preisleistung. Und da dies im Moment nicht der Fall ist, wird es für den Sega Saturn in den nächsten zwei Jahren auch nur CD-Software geben.

GA: Ist der deutsche Saturn mit MPEG 2 ausgestattet?
T. O.: MPEG 2 ist nicht integriert. Es wird für ca. 300 bis 350 Mark eine MPEG-2-Karte, wie auch diverses Zubehör erhältlich sein.

GA: Wie haben Dir die bisherigen Ultra-64-Titel in der Spielhalle gefallen? Meinst Du, sie sind für die Heimkonsole 1:1 umsetzbar?
T. O.: Sie sind für mich keine Ultra-64-Titel, sondern eindeutig Spielhallenprodukte, deren Qualität eindeutig hinter Daytona bzw. 'Virtua Fighter 1 & II' liegt.

GA: Was hältst Du vom 'Virtual Boy'?

T. O.: Tom Kalinske (Chef von Sega of America) hat ganz passend auf der Winter-CES im Januar gesagt, daß Sega ein ähnliches Produkt schon vor drei Jahren für das Mega Drive entwickelt hatte. Aber für uns ist dies Thematik eher ein Rückschritt und kein Fortschritt, weil wenn man von 16-Bit Farbe auf 32-Bit schwarz/rot-Virtual-Boy nach 'vorne' schreitet und sagt, man habe eine Innovation, dann kann ich nur sagen: Ich sehe schwarz für Nintendo. Aber ich gehe mal davon aus, daß es sicherlich nur ein kleiner Ausrutscher von Nintendo war und der Virtual Boy sowieso nicht in Europa auf den Markt kommen wird (laut Nintendo vermutlich doch; d. Red.). Er ist viel zu groß, unhandlich und kann nicht ohne weiteres unterwegs gespielt werden.

GA: Welche Marktchancen räumt Du Ataris Jaguar ein?

T. O.: Tot. End! Für mich ist der Jaguar ein totgeborenes Kind. Auch der amerikanische Marktanteil ist verschwindend gering. Gerade in Anbetracht der Tatsache, daß der Jaguar nun schon seit 1 1/2 Jahren auf dem Markt ist, denke ich nicht, daß sich die Raubkatze noch einmal irgendwie aufrappeln kann. Sega, Sony und Nintendo haben wesentlich mehr finanzielle Mittel als Atari jemals haben wird. Und mittlerweile auch mehr Know-how, weil die guten Leute von Atari, die damals, vor dem Videospiele-Crash 1983, das besondere Fachwissen hatten, heute längst alle weg sind.

»Der Jaguar ist für mich ein totdgeborenes Hind«

GA: Der Sega-Channel ist in Amerika gut angekommen. Ist in Europa bzw. Deutschland selbiges geplant, oder ist der Markt dafür noch nicht reif genug?

T. O.: Der Markt ist auf jeden Fall reif dafür. Der deutsche Markt im Kabel- und Satelliten-Bereich ist sehr wichtig für Europa. Wir werden 1996 auch in diesem Bereich aktiv, sprich Sega-Channel wird 1996 erste Versuche starten, um möglichst bald voll auf Sendung gehen zu können.

GA: Da wir gerade bei der Entwicklung des

GA: Trotzdem gab es gerade im vergangenen Jahr die eine oder andere positive Überraschung. Welches Programmiererteam ist Deiner Meinung nach besonders hervorzuheben?

T. O.: 'AM 2', die Macher von Superhits wie 'Daytona', 'Virtua Fighter' und dem Klassiker 'Afterburner'.

GA: Wie sieht's mit David 'Earthworm Jim' Perry aus?

T. O.: Richtig, David und seine Mannen müßte man auch noch erwähnen. Aber auch STI. Durch diese Sonic-&



Knuckles-Geschichte, was ich sehr innovativ finde. Nicht weil sie von Sega kommt, sondern weil es einfach eine echt starke und noch nie dagewesene Idee ist, daß man ein Modul abwärtskompatibel macht und daß man damit ältere Videospiele wieder auflieft. Wie man sieht, haben eine Menge Leute damit viel Spaß. (Durch das Aufstecken der Sonic-Teile eins bis drei auf das Sonic-&Knuckles-Modul können die alten Abenteuer in neuem Gewand gespielt werden; d. Red.)

GA: Ist weiteres in dieser Art geplant?
T. O.: Ja – ich sage nur, 'X-Perts' (Tiefsee-Spionabenteuer mit Silicon-G.-Grafik; d. Red.)
GA: Was hältst Du von Videospieldungen im Fernsehen?

T. O.: Es gibt gute, es gibt schlechte. Was mir an allen Videospieldungen im TV noch fehlt, ist kompetenter Informations-Charakter, auch für die Leute, die nicht Videospiele-Freaks sind. Das heißt, daß vielleicht der Otto-Normalbürger, der von der Altersstruktur her zu potentiellen Videospieldungen gehört, sich das dann anschaut und sagt: „Mensch, das ist ja interessant, vielleicht sollte ich mir auch mal ein Videospiele kaufen.“ Das ist eigentlich immer so ausgelegt, daß es rein ums Spielen geht. Wenn es dann mal Informationen gibt, dann so freaking, daß es keiner versteht außer uns. Das kann nicht Sinn der Sache sein.

GA: Gibt es Grundsätzliches, was Dir bei Videospieldungen fehlt?

T. O.: Eigentlich nicht, ich bin ganz zufrieden. Ihr macht zwei phantastische Magazine, das dritte will ich jetzt nicht so erwählen

»Dem Markt mangelt es an innovativer, origineller Software«



Videospielemarktes sind: Woran mangelt es dem Videospielemarkt Deiner Meinung nach?

T. O.: Einwandfrei ein innovativer, origineller Software.

(Gemeint ist TOTAL!, welches ausschließlich über Nintendo-Produkte berichtet; d. Red.) und das vierte Electronic Entertainment (Alles rund um den digitalen Entertainment-Markt, besonders im PC-Bereich; d. Red.) ist auch sehr interessant. GAMERS und GAMEPRO sind sehr wichtig und gute Videospielezeitschriften.

GA: Etwas ganz anderes: Schaut ihr Euch hier bei Sega auch prinzipiell die Produkte der Konkurrenz an, speziell die von Nintendo?

T. O.: Ich schätze, daß wir uns hier 80 bis 90 Prozent aller markterhältlichen Computer- und Videospiele anschauen. Das muß man machen, um zu sehen, ob es neue Trends gibt, um vor allen Dingen auch den Mitbewerber zu beobachten. Das ist ein ganz wichtiger Faktor und auch ein Schlüssel zum Erfolg. Man kann nicht erfolgreich sein, ohne zu sehen, was die Mitbewerber machen.

GA: Nintendo hat durch „Donkey Kong Country“ neue Standards in Sachen Grafik gesetzt.

T. O.: Aber nicht in Sachen Gameplay! GA: Wie will Sega auf diesen Nintendo-Hammer reagieren?

T. O.: Wir wissen ja alle, daß vorher die Grafik-Standards von Sega gesetzt wurden. Ich sage nur „Aladdin“, das als neuer Grafik-Standard definiert wurde. Das war ein Sega-Produkt. Jetzt hat Nintendo es erstmalig geschafft, ein phantastisches Produkt auf den Markt zu bringen – optisch. Nur da fehlt die Innovation im Gameplay. Mario, das war interessant wie auch innovativ vom Gameplay her, doch da fehlte die Grafik. Was sie noch nicht geschafft haben, ist beides zusammen in ein Spiel zu bringen.

»Donkey Kong Country – ich denke, daß wir ähnliche oder bessere Produkte rausbringen werden«

GA: Aber nichtsdestotrotz war es in beiden Fällen so, daß Nintendo die Nase vorn hatte: Mit Donkey Kong Country in grafischen Belangen, in Sachen Gameplay mit Mario.

T. O.: Mario hatte nicht die Nase vorn. Sonic the Hedgehog ist in Amerika ein Riesenerfolg gewesen und Mario zum Beispiel nicht so.

GA: Und in Europa bzw. Deutschland?

T. O.: Ich habe nicht die Zahlen der Mario-Verkäufe in Deutschland. Aber in gesamt Europa ist Sonic auf jeden Fall ein riesiger Verkaufshit gewesen, weil da doch die Grafik stimmte. Viele User haben ganz am Anfang, als das Nintendo-Gerät herauskam, gesagt: Oh, Schreck, jetzt habe ich ein 16-Bit-Gerät gekauft, aber es sieht irgendwie noch aus wie 8-Bit.

»Killer Instinct und Crus'n USA sind für mich keine Ultra-84-Titel«



– ein phantastisches Produkt, keine Frage, das sich auch sehr gut verkauft hat.

GA: Bist du der Meinung, daß auch in den nächsten Jahren genügend Platz auf dem Markt – gerade auf dem deutschen – für Sega, Nintendo und auch für Sony ist?

T. O.: Grundsätzlich ist Platz für zwei, vielleicht zweieinhalb Anbieter auf dem deutschen Markt. Ich glaube, daß Sega und Sony ein Riesenpotential haben, so auch Nintendo. Ein Monopol kann für jedes Geschäft nur nachteilig sein. Es gäbe ganz klar Nachteile für den User. Die Software könnte das Fünffache kosten – es existiert ja keine Konkurrenz. Es wird keinen Preiskampf geben und, und. Deswegen denke ich auf jeden Fall, daß mindestens zwei Hersteller existieren können und müssen.

GA: Gehst Du davon aus, daß sich anhand der neuen Konsolen entscheidet, welche Firma sich langfristig durchsetzen kann?

T. O.: Kurzfristig wird sich nicht so viel ändern können, weil Sony einfach ein Gerät im unteren Preissegment feilt. Genau das ist klar noch der Massenmarkt in den nächsten zwei Jahren. Sega Saturn und PlayStation sind phantastische Geräte, werden allerdings noch nicht die Stückzahlen absetzen können, wie Mega Drive und Super Nintendo es tun. Trotzdem werden mit den neuen Produkten Weichen für den Zukunftsmarkt gestellt. Ich halte es nicht für möglich, daß Sony Sega oder Nintendo verdrängen kann – auch nicht langfristig.

GA: Hast Du noch irgendetwas, was du

unseren Leser mitteilen möchtest

T. O.: Kauft Sega! Bleibt der kompetentesten Marke im Videospielegeschäft, sprich Sega, treu, und ihr werdet es nicht bereuen!

GA: Und warum sollten sie das tun?

T. O.: Ja, weil Sega einfach die Firma ist, die am meisten Softwareerfahrung hat. Softwareerfahrung ist das Wichtigste in diesem Bereich. Gerade auch deshalb, weil die neuen Videospielekonsolen von den Leistungen her immer ähnlicher den Spielhallenautomaten sind und Sega diesbezüglich bei weitem der erfolgreichste Hersteller ist.

Wir haben sogar eine Hardware auf der Basis des Sega Saturs entwickelt (Codename: Titan), die mit derselben Technik wie der Sega Saturn in der Spielhalle stehen wird. Nur nicht CD-, sondern Riesenmodul-basierend, weil Spielhalle und CD aufgrund der Transportfähigkeit nicht kombinierbar sind. Es wird wie 1:1-Umsetzungen aus der Spielhalle von den Sega Saturn geben, weil wir den anderen Schritt gegangen sind. Wir entwickelten erst das Heimgerät und sagten dann okay, neben den High-End-Spielhallengeräten wie Daytona gibt

»Saturn und PlayStation sind phantastische Geräte«

es sicherlich auch noch eine andere Möglichkeit, phantastische Spiele auch mit 3-D-Grafik etc. darzustellen. Die den 80.000 Mark teuren Geräten zwar ein bißchen nachstehen, aber im Vergleich zu allen anderen Automaten, die in der Spielhallen stehen, sehr gut aussehen.

Aus diesen Gründen haben wir uns entschlossen, eine Möglichkeit für die Dritthersteller anzubieten, mit ihren Produkten in die Spielhalle zu gehen. Das ist der Titan. Es wird z. B. ein bekanntes Sega-Prügelspiel in einer stark aufgebombten Version mit Silicon-Graphics-Grafiken für die Spielhalle umgesetzt. Ein bekanntes Prügelspiel, das es noch nie in der Spielhalle gab, sondern nur auf Heimgeräten. Einen Vorgeschmack auf die Silicon-Gr.-Bilder hat Achim schon gesehen. Man stelle sich sowas nochmal in Echtzeit vor, ein bißchen abgewandelt ...

GA: Der Name des Spiels?

T. O.: Noch geheim: Ich sag' nichts!

GA: Dann verrate uns zum Schluß doch noch eben Dein aktuelles Lieblingsspiel und deinen favorisierten Klassiker!

T. O.: Mein Lieblingsspiel derzeit ist Virtua Fighter. Thema Klassiker: „Summer Games II“ von Epyx, damals auf dem C-64.

GA: Torsten, wir danken Dir für das interessante Gespräch.



Sega Enterprises Ltd, Tokio

Die Geschichte

1951 Firmengründung unter den Namen „Nippon Goraku Bussan Co.“

1960 Die Firma wird umbenannt in „Sega Enterprises Ltd.“ (Sega-Service Games)

1964 Sega Enterprises Ltd. übernimmt „Japan Machine Manufacturing“ und steigt in das Spielhallen Geschäft (Arcade Machine Manufacturing) ein

1965 „Rosen Enterprises“ wird gekauft, damit engagiert sich Sega Enterprises Ltd. im Bereich Freizeitcentren (Amusement Division)

1983 Sega Enterprises Ltd. gewinnt Mr. Hajiro Nakayama als Vice President, der heute President und Chief Executive Officer ist

1984 Sega Enterprises Ltd. wird Mitglied der „CSK-Group“ („Computer Service Co. Ltd.“), das führte zu einer Kapitalerhöhung (1/3 der Aktien werden von der „CSK“ gehalten)

1985 Sega of America wird gegründet

1986 „Arloa Soft“, eine Tochterfirma der Bertelsmann-Gruppe vertreibt Sega-Produkte in Deutschland

1986 Sega Enterprises Ltd. wird erstmals am Tokyo Stock Market notiert (Stammkapital 600 Millionen DM)

1987 Sega Enterprises Ltd. erwirbt die Firma „Lingaphone“, der erste Schritt in den Bereich Bildung und Unterricht

1988 Sega Enterprises Ltd. wird im 2nd Tokyo Stock Market notiert

1988 „Virgin“ übernimmt die Vertriebsrechte der Sega-Produkte und firmiert europaweit unter „Virgin Mastertronic“, in Deutschland wird der Vertrieb unter „Virgin Games“ aufgebaut

1990 Es erfolgt die Notierung in der „First Division of the Tokyo Stock Market“

1991 Sega Enterprises Ltd. erwirbt „Virgin Mastertronic“ damit auch „Virgin Games“ und die Vertriebsrechte der Sega-Produkte für Europa. Damit wird auch der Grundstein für Sega Deutschland gesetzt

DUNGEON MASTER II: SKULLKEEP

MEGA CD TEST

Verstreut in den düsteren Gängen der Festung Skullkeep liegen die Teile der Zo-Link-Maschine, mit der man zwischen den Dimensionen hin- und herreisen kann. Sie ist die letzte Hoffnung für die Menschheit, denn ein Fiesling namens Dragoth schickt sich an, aus seiner eigenen Dimension heraus Ärger zu machen – und dagegen sollte man doch wohl etwas unternehmen. Also machen sich vier Leute auf den Weg, um selbiges zu tun.

Schnallt die Schwerter um, der Dungeon ruft mal wieder!



Mit einigen Herren sollte man sich lieber nicht anlegen!



Das Inventar Eurer Helden: Schleppt nicht zu viel mit herum!



Einkäufe laufen in einer etwas ungewohnten Form ab ...

Ob sie ihr Ziel aber jemals erreichen werden, ist durchaus fraglich: Das

vielsprechende Dungeon-Abenteuer leidet nämlich an einer derart katastrophalen Steuerung, daß eigentlich nur Frust aufkommt. Schade, denn angesichts der komplexen Dungeons voller Gefahren und Rätsel hätte „Dungeon Master II“ ein wirklich nettes Spiel werden können, so herrscht aber eher Öde in den Dungeons.

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY

4+

DAUERSPASS

4

Genre:

Rollenspiel

Spieler:

1 Spieler

Hersteller:

Virgin

Preis:

ca. DM 120

Level:

–

Schwierigkeit:

hoch

Continues:

Batterie

Speicher:

1 CD

Erhältlich:

im Handel

GRAFIK

2-

SOUND

4

NOTE

4

man

SCHNELLVERSAND

BEACH GAMES

VIDEOSPIEL LADEN & VERSAND

Mega Drive Spiele

Asterix Power of Gods	109 DM
Brett Hull 95	119 DM
Blatt Fräzy	109 DM
Batman/Robin	119 DM
Cannon Fodder	99 DM
Die Schümpfle	109 DM
F1 94	119 DM
Fink	59 DM
Fifa Soccer95	109 DM
Global Gladiators	59 DM
Jhon Madden95	99 DM
Kawasaki Super Bikes	89 DM
Kick off 3	69 DM
Mega Drive 2 mit 2 Joypads ohne Spiel	189 DM
Mega Bomberman	99 DM
Mega Men Willy Wars	119 DM
Mega Turrican	89 DM
NBA Live95	109 DM
NBA Basketball 95	89 DM
NFL Quarterback	124 DM
(besser als Madden)	124 DM
NHL Hockey 95	109 DM
NHL Allstar95 (März)	89 DM
Niger (Person) Indy	99 DM
PGA Tour95	79 DM
Rise of The Robots	79 DM
Rock N Roll Racing	99 DM
Rugby WorldCup	109 DM
Road Rush3 (märz)	109 DM
Siam Masters	129 DM
Samurai Showdown	109 DM

Snooker (Jimmy White)	89 DM
Sonic 2	69 DM
Striker	119 DM
Story of Thor (März/April)	109 DM
Syndicate	109 DM
Stargate	109 DM
Taz Mania	59 DM
Top Jam & Earl 2	69 DM
Toughmann Boxing	109 DM
True Lies	119 DM
Urban Strike	99 DM
WWF Raw	112 DM
WWF Royal Rumble	59 DM
Westlock	124 DM
Zombies	59 DM

32 X Spiele

Alterburner	119 DM
Golf Best 36 Holes	129 DM
Star Wars Arcade Game	129 DM
Space Hunter	119 DM
Motorcross	139 DM
Meta Head	139 DM
Virtua Racing Deluxe	139 DM

Zubehör und Hardware

32 X Adapter	379 DM
CD Plus	99 DM
(Damit laufen Import CD's)	79 DM
Back Up Ram Cartridge	99 DM
(für Mega CD)	99 DM
Sega Mouse	79 DM
Ascii Fighter Stick	99 DM

Ascii Pad	29 DM
Joypadverlängerung (2,5 m)	15 DM
Ultra 2 ine One Joypad	39 DM
4 Spieler Adapter 2	59 DM
Sega Saturn mit Virtua Fighter (jap)	59 DM
Manacer Lichtkanone mit 7 Spielen	169 DM

Mega CD Spiele

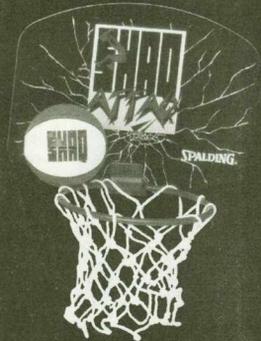
Fifa Soccer	79 DM
Corpkiller	89 DM
F1 (Beyond the Limit)	119 DM
BC Racers	99 DM
Flashback	99 DM
Kids on Fight	89 DM
Mickey Mania	89 DM
NHL Hockey 94	69 DM
Powermonger	59 DM
Rebel Assault	69 DM
Sensible Soccer	59 DM
Snatcher	119 DM
Terminator	99 DM
WWF Rage int Cage	59 DM

Master System Spiele

Ayrton Senna	49 DM
Mickey Mouse 1 o. 2	49 DM
Global Gladiators	39 DM
Wimbledon Tennis	39 DM

Master System Spiele

Daytona USA	149 DM
Panzer Dragon	149 DM



Micro Mini Backboards

Shaq Attack

mit Mini Ball - Art.-Nr.: 67093

29,90 DM

Lieferbedingungen:

Wir liefern mit Post-Nr. + 9,00 DM Kosten, Voranrez. + 4 DM (nur Euroschick)

UPS Schnellservice (24-48 Std.) + 12 DM

AM BRENNER 3 · 97941 TAUBERBISCHOFSHHEIM · TELEFON: 09341 - 31 21

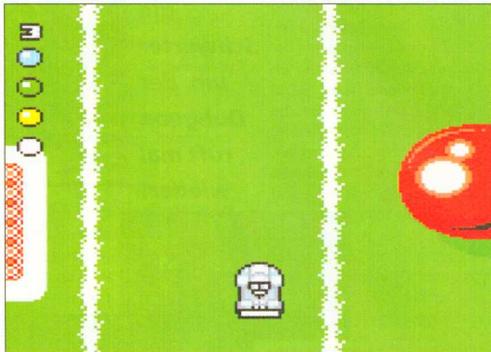
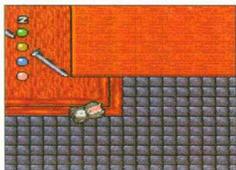


Oh oh, das sieht aber nicht gut aus! Gleich fällt der rote Wagen runter

MICRO MACHINES 2



Einmal wie Michael Schumacher sein! Und wenn es nur am Game Gear ist. Hier könnt Ihr Euch mit insgesamt acht Leuten heiße Rennen liefern!



Da bricht er langsam wieder an, der Sommer, und Ihr wißt nicht, was Ihr tun sollt. Wenn Ihr ein Game Gear Euer eigen nennen könnt (und vielleicht sogar noch ein paar Freunde mit dem selben Gerät habt), gibt es eine feine Möglichkeit, die Zeit tot zu schlagen. Macht doch einfach mal ein fettes Autorennen!

Nach der fulminanten MD-Version von „Micro Machines 2“ kommen nun auch die Game-Gear-Besitzer in den Genuß dieses wirklich hervorragenden Spieles.

Wie bei allen anderen Micro-Ma-

chines-Versionen auch, seht Ihr Euer winziges Fahrzeug aus der Vogelperspektive und müßt versuchen auf teilweise sehr abgedrehten Strecken (Werkzeugbank, Billardtisch, usw.) irgendwie als einer der ersten ins Ziel zu kommen. Je nach gewähltem Spielmodus fährt Ihr gegen drei andere, gegen nur einen oder in der Liga gegen alle anderen 15 Fahrer. Zu zweit macht ein Rennspiel natürlich viel mehr Spaß, weswegen Ihr auch gleichzeitig an einem GG zu zweit rumgurken könnt. Natürlich könnt Ihr Eure GGs auch koppeln und dann bis zu acht gleichzeitig (mit vier GG) racen.

Schön ist auch,

daß Ihr Eure eigenen Namen eingeben könnt. Zusammen mit den unterschiedlichen Gesichtern ver-

Mit bis zu acht Leuten habt Ihr megafun, viele Strecken, viele Spielmodi

meidet das unnötige Verwechslungen.

Fürs Fahren selber braucht Ihr schon ein bißchen Fingerspitzengefühl, da die Wagen recht großzügig um die Krüven rutschen.

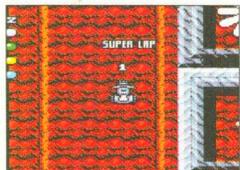
Außerdem ist die Kollisionsabfra-

ge nicht ganz optimal. Trotzdem kann man MM2 gut spielen und es macht auch allein recht viel Spaß. Gerade der Liga-Modus bietet hier viel Spielspaß, da Ihr Euch in vier verschiedenen Ligen mit unterschiedlichen Strecken an die Spitze arbeiten (fahren) müßt.

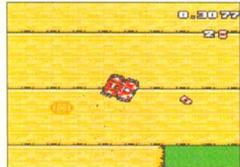
Die mittelmäßige (weil detailarme) Grafik und der übliche GG-Sound können das Game zum Glück nicht vermiesen, da die Spielschwerpunkte eindeutig im Gameplay und Dauerspaß liegen. Wer also etwas für Autos übrig hat und auch noch ein GG besitzt wäre schön blöd, wenn er nicht zumindest mal reinschaut! Bessere Acht-Spieler-Action findet Ihr kaum!

Maris Feldmann

Der Sound ist leider nur mittelmäßig, recht schlechte Grafik



Wenn Ihr die erste Runde perfekt fahrt, habt Ihr das Rennen sofort gewonnen. Praktisch!



Selten sieht man alle vier Fahrzeuge zusammen



„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 2+	DAUERSPASS 1-	Genre: Rennspiel
GRAFIK 3+	SOUND 3	Spieler: 1-2 (pro GG)
NOTE 2+		Hersteller: Codemasters
		Preis: ca. DM 80
		Level: 38 Strecken
		Schwierigkeit: mittel
		Continues: 3
		Speicher: 4 MBit
		Erhältlich: im Handel



MOTOCROSS CHAMPIONSHIP

Nach einigen Verzögerungen hat es „Motocross Championship“ endlich geschafft, auf dem 32X durchzustarten.

Für schnelle Rennspiele ist das 32X dank seiner verhältnismäßig fixen CPU geradezu prädestiniert. Das hat eindrucksvoll ‚Virtua Racing Deluxe‘ bewiesen. Doch was nützt selbst die beste Hardware, wenn manche

Programmierer damit in keiner Weise umgehen wissen? Diese Frage muß man sich zwangsläufig ernsthaft stellen, wenn Segas Motocross Championship über die Bildschirme flackert.

Anstatt rasanter Motocross-Action wird bei diesem Rennspiel Chaos pur geboten. Bereits direkt nach dem Start herrscht ein solches Durcheinander, daß überhaupt nichts mehr, geschweige denn das eigene Motorrad, im Gewühle zu erkennen ist. Das Ganze gleicht einem riesigen Farblecks. Zudem verschwindet das Bike des öfteren bei Sprüngen, was nicht gerade für Überblick sorgt. Damit nicht genug: Das Motorrad bleibt nahezu in der Luft stehen, wenn es mit einem der zahlreichen Konkurrenz-

ten – welche à la ‚Road Rash‘ getreten und geschlagen werden können – kollidiert.

Positiv zu erwähnen wäre, daß insgesamt zwölf verschiedene Strecken und drei Motorradklassen geboten werden. Allerdings läßt auch dies, dank katastrophaler Steuerung und mäßiger Grafik, zu keiner Sekunde Spielspaß aufkommen. Wer hofft, der Zweispielers-Simultan-Modus wäre ein Lichtblick, wird ebenfalls enttäuscht: Dank zweier Mini-Bildausschnitte und der genannten Mankos bleibt Motocross auch zu zweit das, was es bereits im Einzelspieler-Modus ist: ein technisch wie spielerisch ganz schwaches Produkt ohne jeglichen Lichtblick.

hja



„Wo bin ich?“, heiteres Rätselraten bei Motocross Ch.

Enttäuschend: die kleinen Bildausschnitte im Zweispielers-Modus



„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY
5-

DAUERSPASS
5-

Genre:
Rennspiel
Spieler:
1-2 simultan

GRAFIK
4+

SOUND
3

Hersteller:
Sega
Preis:
ca. DM 150

NOTE
5-

Level:
12 Strecken
Schwierigkeit:
3 Stufen
Continues:
Paßwörter
Speicher:
16 MBit
Erhältlich:
im Handel

Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon 04321 / 27377
Telefax 04321 / 23312

SEGA MEGA DRIVE

Addams Family - Values	dt. DM 108,95
Battle Frenzy 3D	dt. DM 97,95
Demolition Man	dt. DM 107,00
Die Schlümpfe	dt. DM 104,95
Duffy Duck in Hollywood	dt. DM 109,95
Jelli Boy	dt. DM 108,95
Jimmy White's Snooker	dt. DM 104,95
Judge Dredd	dt. DM 118,95
Juul's League	dt. DM 118,95
Lethal Matthäus	dt. DM 108,95
Megaman Willy Wars	dt. DM 109,00
Mickey and Minnie	dt. DM 109,00
NBA JAM Tournament	dt. DM 118,95
Road Rash III	dt. DM 98,95
Road Runner-Desert Demolit.	dt. DM 99,00
Samurai Shadown	dt. DM 109,00
Sequest DSV	dt. DM 109,95
Speedy Gonzales	dt. DM 114,95
Stargate	dt. DM 118,95
Star Trek - The Next Gen.	dt. DM 129,95
Striker	dt. DM 114,95
Syndicate	dt. DM 109,00
Theme Park	dt. DM 109,00
True Lies	dt. DM 118,95
Warlock	dt. DM 114,95
X - MEN 2	dt. DM 109,95

SEGA MEGA 32 X

MEGA DRIVE 32 X Adapter	dt. DM 359,00
Corps Killer CD32X	dt. DM 124,95
Fahrenheit CD32X	dt. DM i.V.
Knuckles - Chaotix MD32X	dt. DM i.V.
NFL Quarterback Club MD32Xdr.	dt. DM 128,95
Metal Head MD32X	dt. DM 129,95
Shadow Squadron MD32X	dt. DM 129,95
Soulstar X MD32X	dt. DM i.V.
Supreme Warrior CD32X	dt. DM 128,95
Surgical Strike CD32X	dt. DM i.V.

SEGA MEGA CD II

Corps Killer	dt. DM 91,95
Die Schlümpfe	dt. DM 104,95
Dungeon Master 2	dt. DM 89,95
Ecco the Dolphin 2	dt. DM 109,95
Flying Nightmares	dt. DM 114,95
Golf - 36 Holes	dt. DM 89,95
Heimdal	dt. DM 89,95
KEIO Flying Squad	dt. DM 89,95
Road Rash	dt. DM 104,95
Syndicate	dt. DM 104,95
Super Strike Trilogy	dt. DM 104,95
Theme Park	dt. DM 99,95
Tomcat Alley NEU m. dt. Text	dt. DM 109,95
World Cup Golf	dt. DM 94,00

MASTER II / GAME GEAR

Die Schlümpfe MS II	dt. DM 74,95
Jungle Strike GG	dt. DM 74,95
NBA JAM Tournament GG	dt. DM 89,00
NHL Hockey GG	dt. DM 79,00
Powerdrive GG	dt. DM 71,00
SONIC Drift Racing GG	dt. DM 71,00
Speedy Gonzales GG	dt. DM 79,00
Striker GG	dt. DM 74,95
Super Columns GG	dt. DM 71,00
Tempo Junior GG	dt. DM 71,00
Stargate GG	dt. DM 89,00
Wizard Pinball GG	dt. DM 79,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE !!!
Original deutsche Versionen
Ausschließlich fabrikanne Ware
Das SEGA Lager ist bei uns im Ort
Schnell - service im Griffen
Versandkosten nur DM 6,95
14 Monate Garantie
Versandkosten nur DM 3,95 bei
Bestellungen per Telefax oder
Anrufbestellung am Wochenende
Ab einem Bestellwert von DM 30,-
erfällt der Versandkostenanteil
Vorbestellungen für Neuheiten
werden bevorzugt ausgeliefert
Wir führen auch original SNES, GAME-
BOY, CD-I, PC und CD-ROM SPIELE
Kostenlose Gesamtpreislisten
gegen DM 1,- Rückporto - Bitte
geben Sie Ihre Systeme an

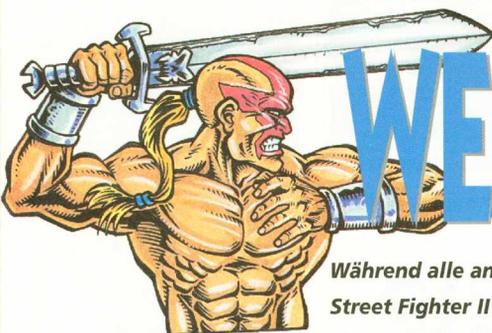
Wichtiger Hinweis: Die Preise beinhalten nicht die aktuellen Vergünstigungen durch Kursschwankungen und Einkaufsvorteile. Fragen Sie deshalb nach!

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme.
Preiskänderungen, Selbstler und Irrtümer vorbehalten.



Korr (links: der Held des Spieles) macht eine ‚Spinning Power Deflect‘, um den Angriff hinter seinem Rücken abzuwehren ...

... Nun nutzt Korr den gewonnenen Zeitvorteil und geht sofort in seinen ‚Guard Drop Kick‘ den er geschickterweise ...



DAS NEUE KULTSPIEL !?

Während alle anderen noch ‚Super Street Fighter II Turbo‘ oder ‚Samurai Shodown II‘ zocken, werfen wir schon mal einen Blick über den großen Teich und forschen nach, was sich dort im Prügelgenre Neues tut!

Was macht ein erfolgreicher ‚Street Fighter‘-Programmierer, wenn er mal ein anderes Prügelspiel entwickeln will? Die neuste Antwort auf diese Frage lautet: „Zu Namco gehen!“ James Goddard und Dave Winstead (beide ehemalige Street-Fighter-Designer bei Capcom) entwickeln im Moment bei Namco und mit Hilfe von Visual Concepts (Clayfighter, Madden '95, ect.) ein vollkommen neuartiges Prügelspiel, welches sich in vielerlei Hinsicht von der allgemeinen Massenware abheben soll. Dazu spielen die beiden jedes erhältliche Fighting-Game, ob nun auf Automaten oder Konsole, um sich erst einmal umfassend zu informieren.

MIT SCHWERT, AXT UND HELLEBARDE

Was Goddard und Winstead vorschwebte, war ein Waffenkampfspiel ganz im Stil von ‚Conan – Der Barbar‘, welches realistische Waffenkämpfe ermöglicht. Genau in diesem Punkt unterscheidet sich ‚WeaponLord‘ von herkömmlichen Prügelspielen. Bei WL benutzen alle sieben Charaktere vorrangig Waffen. Im Kampf wechseln sich Attacken und Paraden ab, und die Waffen treffen aufeinander, bis einer der Kämpfer die Verteidigung des anderen durchbrechen und einen Körpertreffer anbringen kann.



Eine Waffe kann sowohl als Vorhand, wie auch als Rückhand in drei verschiedenen Stärken geschlagen werden. Außerdem gibt es Blocks, Blockbrecher und auch Würfe in unterschiedlicher Stärke. Durch diese verschiedenartigen Stärken der einzelnen Attacken (oder Blocks) entscheidet sich der



braucht er natürlich ein bißchen länger, um wieder agieren zu können. Diesen kurzen Zeitvorteil kann

GEWALT UND BRUTALITÄT

der Gegner nutzen, um eine neue Attacke anzusetzen, es reicht aber nicht für einen unblockbaren Treffer! Zusätzlich hat jeder der Recken noch die stattliche Anzahl von (mindestens) zehn Specialmoves (bei Street Fighter sind nur 20 und bei Mortal Kombat gar nur 10 verschiedene möglich! Natürlich kommt ein ‚One on One‘-Kampfspiel heutzutage nicht mehr ohne ‚Finishing-Moves‘ aus. So könnt Ihr also auch bei WL Euren Gegnern



nach allen Regeln der Kunst zeigen, wie sie nach einem verlorenen Kampf hingehen. Im Gegensatz zu Mortal Kombat, wo die Gewalt lediglich reiner Selbstzweck ist, gibt es bei WL aber keine unnötigen, übertriebenen Blutorgien.

Alle Charaktere sind nicht nur (wie bei SF) liebevoll mit der Hand gezeichnet, sondern haben auch mehr Moves und Animationsphasen, als es bisher bei einem Prügelspiel gab. Die Schlagbewegungen sind bei den durchschnittlich 88 Pixel hohen Sprites (Hey, das ist verdammt viel!) äußerst realistisch. Jeder Kämpfer hat auch seine eigene Story mit Einleitung, Zwischensequenzen und Ending.





... zu einem 'Two-in-One'-'Flaming Double Strike', ausbaut. So trifft er doppelt und kann den Gegner dementsprechend schwächen. Da sein Opponent durch diese Attacke am Boden ...

... liegt, setzt Korr gleich noch mit seiner gesprungenen Schwertattacke nach, die dem Unterlegenen den Rest gibt!





Die Hintergründe wurden nicht, wie bei vielen anderen Games, mit DPaint auf dem PC erstellt, sondern per Hand mit Acrylfarbe gemalt, eingescannt und dann nachbearbeitet, wodurch sie sehr viel detaillierter sind als bei Konkurrenzprodukten. Natürlich wurden auch mehrere Ebenen erstellt, um



Divada läßt Korr mit diesem Hit ihre ganze Verachtung spüren

im Hintergrund ein parallaxes Scrolling zu ermöglichen. So wie es im Moment aussieht, erwartet uns mit WeaponLord einer der ganz großen Titel dieses Jahres. Jeder Prügelfan sollte sich bereits jetzt die nötigen Barmittel zurücklegen! Schon ab dem 21. Juni soll das fertige 24-MBit-Modul für Mega Drive und SNES in den



Korr setzt seinen „Flaming Double Strike“ für doppelten Schaden ein

amerikanischen Regalen stehen. Wir Mitteleuropäer müssen uns höchstwahrscheinlich noch ein wenig länger gedulden oder uns eine (unzensurierte) US-Fassung zulegen. Nächsten Monat, im zweiten Teil, beleuchten wir das für ein Fighting-Game absolut wichtige Gameplay. Außerdem lassen wir die Testspieler, die während der Entwicklung des Games alle Fehler suchen (nur Street Fighter-Profis und -Turniergewinner!) zu Wort kommen. Wenn Ihr Euch auch nur ein Quentchen für Prügelspiele interessiert, ist GAMEPRO 7/95 die absolute Pflichtlektüre für Euch!

Maris Feldmann



Jen-Tai benutzt ihre „Mid-Deflect“, um Banes Attacke abzuwehren



Die „Frenzy“-Attacke setzt eine Menge zerstörerische Energie frei

Die GAMERS-Crew meint:

Im Prügelspiel-Genre tut sich was. Nach „Samurai Shodown“, „Virtua Fighter“ und „Killer Instinct“ sind die Erwartungen für die Zukunft natürlich hoch angesetzt. Grafisch, technisch und besonders in Sachen Gameplay wird „WeaponLord“ wohl neue Maßstäbe setzen und „SSF II“ eventuell sogar vom Thron stoßen!



Den „Thrust Block“ kann man gut gegen springende Gegner verwenden

Und hier präsentieren wir Euch die beiden Spiele-Entwickler. Wir fragten sie, was denn an WeaponLord anders oder besser sein soll als an anderen Fighting-Games!

James Goddard war Concept Creator für die SF II C.E., Co-Designer bei SF II T, H. F und Creator von Dee Jay in SSF III!



Dave Winstead arbeitete zuerst bei der US-GAME-PRO und dann ebenfalls bei Capcom an SF II T, SSF II, Alien Vs. Predator und Slam Masters!

GAMERS: Was qualifiziert Euch dazu, ein neues Prügelspiel zu machen?

James Goddard: Wir hören auf die Spieler. Das Konzept der Champion Edition (SF) habe ich aufgrund von Spieler-Feedback entwickelt. Und auch viele Änderungen in Hyper Fighting (SF) beruhen auf den Wünschen der Spieler. Außerdem spielen Dave und ich ständig Fighting-Games gegeneinander, und ich habe alle großen SF II-Turniere organisiert.

G: Was gefällt Euch an SF II?

Dave Winstead: Mann-gegen-Mann-Kämpfe, die niemals langweilig werden. **JG:** Als ich das erste Mal SF II spielte, war ich ganz weg. Ich konnte gar nicht glauben, wieviel Spieltiefe es hat.

G: Gibt es Elemente in SF II, die es auch in WeaponLord geben wird?

JG: SF II ist das einzige Spiel, bei dem man mit einem Charakter seinen eigenen, persönlichen Kampfstil entwickeln kann. Es ist ein Unterschied, ob Dave mit Guile spielt oder ich. Bei WeaponLord werden die Spieler ebenfalls ihren eigenen Kampfstil entwickeln können.

G: Was ist das einmalige an Eurem WeaponLord-Team?

JG: Für jeden im Team ist es das erste Vollzeitprojekt. Und jeder bei uns, ob nun Dave, ich, unser Chef-Grafiker Alvin Cardona oder unser Chef-Programmierer Steve Chiang, gibt wirklich alles, um WeaponLord außergewöhnlich zu machen. Wir sind noch jung und unverbraucht und außerdem alle Hardcore-Spieler, die das Zeug haben, um innovativ zu sein.

G: Was gefällt Euch an Fighting-Games und was findet ihr furchtbar?

JG: Ich hasse es, wegen irgendwelcher Fehler zu verlieren, die die Designer übersehen haben. Ein gutes Spiel sollte seine eigene Steuerung und Strategie haben.

Außerdem müssen alle Charaktere sehr verschieden, aber gut ausbalanciert sein, damit man sich auch nach Monaten noch ernsthaft mit den anderen messen kann.

DW: Ich mag Games mit einem guten, nicht zu einfachen Combo-System. Es ist wirklich blöd, wenn man nur eine Joystick-Bewegung machen muß, damit der Move dann gleich mehrere Male trifft und die halbe Energie wegschlägt.

JG: Ja, genau! Ich hasse es auch, wenn eine oder zwei Combos den Gegner schon killen. Das ist genauso schlimm, wie diese Angriffsmuster, die man immer wieder durchzieht, ohne daß der Gegner was dagegen tun kann.

G: Warum Waffen?

JG: Ich war schon immer von „Conan – Der Barbar“ begeistert und habe auch viel in der Richtung gezeichnet. Als ich zu Namco ging, hatte ich außerdem keine Lust mehr auf Hand-gegen-Hand-Kämpfe. Ich wollte was total anders machen. Eine Menge Kritiker meinen, daß es nichts Neues mehr im Prüglergenre gibt, was wir machen könnten. Ich glaube, sie irren sich.

G: Warum denkst Ihr, daß WeaponLord erfolgreich sein wird?

JG: Einer Menge Leute hat es gefallen, daß man für Street Fighter und Mortal Kombatt lange üben mußte. Es sieht so aus, als ob im Moment jeder auf ein Game mit neuen Startegien wartet – und nicht nur eines mit einer Handvoll Feuerbällen, Dragonpunches und Fatalities. WeaponLord wird eine Herausforderung sein und wenn Du es beherrscht, wirst Du richtig gut sein. Jedemal, wenn Du jemanden schlägst, geschieht das, weil Du ein guter Kämpfer und Spieler bist und nicht, weil Du irgendwelche Macken im Programm ausnutzt!

G: Danke für das Interview und noch viel Erfolg mit WeaponLord!





Zehn Wrestler treten in Slammasters gegeneinander an

MEGA DRIVE TEST



SATURDAY NIGHT SLAMMASTERS

Das mußte ja kommen! Kaum hat ‚WWF Raw‘ den Wrestling-Markt erobert, zieht Prügelspiel Riese Capcom nach.



Eine Niederlage ist schon schmerzlich, vor allem wenn einem das Gesicht zerdellt wurde

Saturday Night Slammasters“ ist bereits vor über einem halben Jahr auf dem SNES erschienen. Diese Zeit hat Capcom allerdings kaum genutzt, um das Spiel an den recht hohen Standard im Wrestling-Sektor anzupassen.

Zehn Phantasie-Kämpfer stehen bereit, von Euch in den Ring geschickt zu werden. Die Steuerung der Kontrahenten geht beim ansich-

LEICHTE STEUERUNG, ABER WENIG SPIELMODI

ließenden Wrestling-Fight leicht von der Hand: Mit dem Attack-Button teilt Ihr Schläge und Tritte aus, mittels Sprung-Knopf vollführt Ihr mächtige Hopses, und mit dem letzten Button haltet Ihr den Gegner am Boden fest (Pin). Durch Kombination mit dem Steuerkreuz könnt Ihr den Ring verlassen, in die Seile laufen, den Kontrahenten werfen und auf die Eckpfeiler klettern. Selbstverständlich verfügt Ihr auch über Special-Moves: Jede

Sehr große Figuren, einfache Steuerung, ansonsten ist das Modul eher durchschnittlich.

Figur hat eine Spezial-Attacke (die den Street-Fighter-Special-Moves äußerst ähnlich sind) und eine Super-Slam-Technik, die Ihr einsetzen könnt, sobald Ihr den Gegner festhält. Leider wurde hier nicht auf Ausgewogenheit geachtet: Wahr-ehnd Ihr für ‚King Rastas‘ Angriff nur triggern müßt, benötigt ‚Jumbo Jacks‘ Attacke eine Halbkreisrotation auf dem Steuerkreuz.

Außerdem ist ein einziger Einzelspieler-Modus nicht gerade über-

Kratzige Sprachausgabe, kein Multiplayer-Modus, nur ein Einzelspieler-Modus.

ragend viel. Mit einem Freund habt Ihr immerhin schon Qual der Wahl: Normaler Vs.-Mode oder ein Death-Match sind möglich. Im Letzteren werden die Seile durch Stacheldraht ersetzt und außerhalb des Rings liegen explodierende Minen herum – also Obacht!

Obwohl das Modul auf 32 MBit ‚aufgeblasen‘ wurde (SNES-Version nur 24 MBit), gibt es außer dem Death-Mode nichts Neues, und auch sonst keine Verbesserungen. Im Gegenteil, denn hier dürfen nur zwei Spieler zum Pad greifen, am SuperNES waren es noch vier.

Für sich betrachtet ist Slammasters ein solides, aber nicht gerade mitreißendes Wrestling-Spiel. Die Grafik ist gut und die Kollisionsabfrage

genau. Dafür wurde am Sound gespart und die Sprachausgabe ist sehr kratzig. Wrestling Fans, die WWF Raw schon besitzen, sollten trotzdem mal einen Blick riskieren.

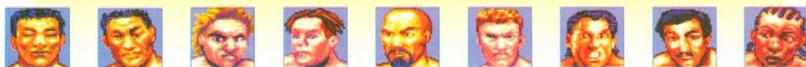
Michael Koczy

„GAMERS“ meint...

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

Genre:
Prügelspiel
Spieler:
1-2 simultan
Hersteller:
Capcom
Preis:
ca. DM 150
Level:
10 Kämpfer
Schwierigkeit:
einstellbar
Continues:
unendlich
Speicher:
32 MBit
Erhältlich:
im Handel

NOTE
3



TOUGHMAN CONTEST

**Dies sind die
Männer ohne
Furcht und
Gnade: die
Toughmen!**



**Wagt Ihr Euch in
den Kampf?**

Mit Boxspielen ist das so eine Sache. Es gibt gewisse Probleme mit der Darstellung des Kampfes. Zeigt man ihn von der Seite, können



viele Blocktechniken nicht ausreichend animiert werden und wenn man die Kontrahenden hintereinander stellt, muß der vordere natürlich transparent sein. Letztere Perspektive bringt allerdings einige Nachteile im Zweispieler-Modus



Die Bewegungen der Kämpfer sind sehr realitätsnah, wie man sieht!

us mit sich. Beim wilden ‚Toughman Contest‘ seht Ihr Euren grünlich umrissten Muskelmann von hinten. Als einer von 24 starken Männern aus aller Welt kämpft Ihr im Turnier über jeweils drei Runden à eine



Leichtbekleidete Damen kündigen die Runden an

Minute gegen den Computer oder einen Freund. Mit den Boxregeln nimmt man es dabei nicht so ganz genau. Da ist auch schon mal eine Kopfnuß erlaubt.

Bis zu acht Teilnehmer können sich im ‚Tournament‘-Modus messen. Es sind zahlreiche Schlag- und Blocktechniken und zudem drei einstellbare ‚Power-Punches‘ möglich. Die sind jedoch sehr schwer anzuwenden.

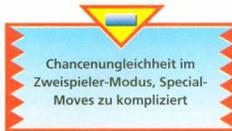
Wer keine Lust hat, komplizierte Kampftaktiken zu erlernen, kann auch einfach wild drauflos schlagen, es macht bei den meisten Gegnern kaum einen Unterschied. Erst bei den stärkeren Toughmen



The best things in life don't come easy.

Ein voll durchgezogener Aufwärtshaken kann einem glatt den ganzen Tag vermiesen, der ja eigentlich so schön sein könnte!

mußt Ihr kontrollierter agieren. Kämpft Ihr zu zweit im ‚Exhibition‘-Modus, sind die Chancen, aufgrund der Darstellung, leider ungleich verteilt. Besser wäre die Perspektive von der Seite, bei der beide Spieler gleiche Ausgangsbedingungen haben. Die Spielbarkeit leidet zudem etwas unter den ruckeligen Animationen. Ansonsten sind die vielen verschiedenen Boxer aber schön gezeichnet und mit passenden Soundeffekten versehen. Im Hintergrund laufen zeitweise lustige kleine Animationen ab. Fazit: Wer sich mit der Perspektive und der nicht ganz leichten Steuerung angefreundet hat, wird eine Menge Spaß haben.



„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 3+	DAUERPASS 3+	Genre: Prügelspiel
GRAFIK 3	SOUND 3	Spieler: 1 - 8 (2 simultan)
NOTE 3+		Hersteller: Ocean
		Preis: ca. DM 130
		Level: 24 Kämpfer
		Schwierigkeit: einfach/steigend
		Continues: nur Paßwort
		Speicher: 16 MBit
		Erhältlich: im Handel

NFL QUAR- TER BACK CLUB



Befinden sich die Spieler in Bewegung, so verschwinden oftmals Körperteile

Nach ,NBA Jam T. E.' versucht sich Acclaim nun auch an einer Footballsim fürs GG.



Sollen für mehr Übersichtlichkeit sorgen: Kreuze und Kreise

Auf dem MD machte „NFL Quarterback Club“ eine gute Figur. Eine Mischung aus Trainingswettkämpfen wie Zielwerfen und Hindernislauf sowie gestandener Football-Action machten das Programm sehr interessant. Leider wird bei der GG-Version lediglich das pure Footballspiel geboten. Sämtliche Wettkämpfe der Mega-Drive-Version fielen wie auch die Szenario-Option weg. Das Match mit einem Freund ist ebenfalls nicht möglich. Diese Mankos werden nicht gerade dadurch verzeihlich gemacht, daß mit 48 Spielzügen (24 für den Angriff, 24 für die Ver-

teidigung) ein nicht gerade üppiges Repertoire geboten wird. Die Übersichtlichkeit auf dem Spielfeld, das aus der Vogelperspektive betrachtet wird, läßt ebenfalls zu wünschen übrig. Diverse Grafikfehler, die zum Verschwinden einiger Körperteile der Sprites führen, begeistern ebensowenig. Positiv fällt hingegen der Ligamodus auf. NFL Quarterback Club ist auf dem Game Gear ein durchschnittliches Programm, das der 16-Bit-Version nicht das Wasser reichen kann. - hja

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 3	DAUERPASS 3	Genre: Sport Spieler: 1 Spieler Hersteller: Acclaim Preis: ca. DM 90 Level: 28 Teams Schwierigkeit: je nach Paarung Continues: Paßwörter Speicher: 4 MBit Erhältlich: im Handel
GRAFIK 3	SOUND 4	
NOTE		
3		

COMPETITION **COUPON**

Sega Sports'-Competition GAMEPRO 6 / 95

Name: _____

Anschrift: _____

PLZ/Ort: _____

Alter: _____

System: _____

Lösung:

Die Daten werden in einer elektronischen Datenbank gespeichert.

SEGA SUPER PREIS!



Sega hat das Jahr 1995 zum ,Jahr des Sports' erklärt! Zur Einführung des ,Sega Sports'-Label verlosen



ein Jahr lang jeden Monat
1 x ,Sega Sports'-Set
(beinhaltet ein Mega Drive + zwei Joypads + drei Sportspiele)

sowie als zweiten bis fünften Preis
4 x ,ATP Tour' (MD)

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

Nennt drei deutsche Tennis-Damen!

Schreibt den richtigen Namen zusammen mit Eurer Adresse auf den Coupon, schneidet ihn aus und schickt das Ganze bis zum 01. Juni 95 (Einsendeschluß, Datum des Poststempels) an:

GAMERS • Sega Sports
Heilwigstr. 39 • D-20249 Hamburg

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

DIE GAMERS - LESER - CHARTS

Auch wenn die Tage wieder länger werden, werden weiterhin nächtelang Spiele durchgezockt. Und was sollte passieren, wenn Euch ein Spiel so richtig fesselt? Klar, schreibt uns Euren Spieletip, dann haben auch andere was davon. Und ab die Post ...

MEGA DRIVE
1

SUPER STREET FIGHTER 2

Vormonat auf Platz 1



6

SONIC & KNUCKLES



2

SONIC 3

Vormonat auf Platz 2



7

VIRTUA RACING



3

EARTHWORM JIM

Vormonat auf Platz 5



8

MICRO MACHINES 2

Vormonat auf Platz 8



4

DUNE 2

Vormonat auf Platz 3



9

FIFA SOCCER '95

Vormonat auf Platz 9



5

LANDSTALKER

Vormonat auf Platz 4



10

NBA Jam T.E.



NEU



Landstalker (Mega Drive)
Tip von Andreas Bretzler
Landstalker gehört meiner Meinung nach auf Platz eins. Brillante Grafik, toller Sound und gutes Gameplay. Spannende Stunden in den Dungeons sind garantiert.



Sind das die All-Time-Favorites?
Irgendwie scheint sich auf dem MD (und auch bei den anderen Systemen) eine gewisse Stagnation einzustellen, denn die Plazierungen verschieben sich nur noch geringfügig. Ein Grund ist sicherlich, daß es die wenigen neuen Spiele gerade im anstehenden Sommerloch schwer haben, Käufer und damit Fans zu finden. Oder was meint Ihr? Schreibt uns...



Shining Force (Mega Drive)
Tip von Lars Jacob
Seit ich Shining Force mein Eigen nenne, sitzen mein Vater und ich nur noch vorm Mega Drive und mischen gegnerische Truppen auf. Außerdem kann ich mein Englisch verbessern - Oh, wie praktisch!

GAME GEAR

1

COOL SPOT

Vormonat auf Platz 2



1

COOL SPOT

Vormonat auf Platz 2



2

SONIC SPINBALL



NEU

2

MICRO MACHINES

Vormonat auf Platz 1



3

STAR WARS



NEU

3

SONIC 2



PLAY - REGISTER

TIPS & TRICKS

König der Löwen	03/4/95	70	Road Rash	05/92	90	Super Street Fighter 2	03/4/95	70
König der Löwen	12/94	72	RoboCop 3	02/95	70	Super Thunder Blade	05/94	72
Krusty's Super Fun House	01/93	116	RoboCop 3	03/4/95	70	Superman	11/94	72
Krusty's Super Fun House	01/94	99	RoboCop vs. Terminator	03/94	109	Sword of Vermillion	05/94	72
Landstalker	09/94	72	Rocket Knight Adv.	02/94	77	Sylvester & Tweety	01/95	70
Landstalker	11/94	72	Rolling Thunder	06/93	88	T2-The Arcade Game	10/94	73
Last Battle	04/94	77	Rolo to the Rescue	06/93	88	Talespin	06/93	88
Leathal Enforcers 2	03/4/95	70	Shadow of the Beast	06/93	88	Talmit's Adventure	06/93	88
Lemmings	01/95	70	Shadow of the Beast 2	05/94	72	Task Force Harrier	05/94	72
Lemmings	06/93	88	Shining Force 2	02/95	70	Taz Mania	01/93	116
LHX Attack Chopper	05/94	72	Shining Force2	03/4/95	70	Technoclash	01/95	70
LHX Attack Chopper	09/94	72	Shining in the Darkness	01/94	99	Technoclash	11/94	72
Lotus Turbo Challenge	05/94	72	Shining in the Darkness	SP 1	51	Terminator 2	05/93	70
Lotus Turbo Challenge	11/94	72	Slime World	06/93	88	The Flintstones	02/94	77
Magical Hat	04/92	68	Sonic 1	SP 1	9,13	The Flintstones	05/94	72
Marble Madness	06/93	88	Sonic 2	01/94	100	The Incredible Hulk	02/95	70
Marble Madness	SP 1	51	Sonic 2	06/93	88	The Legend of Galahad	01/94	100
Mario Lemieux Hockey	05/94	72	Sonic 2	SP 1	9	The Ottifants	03/4/95	70
Mc Donald's T. Land	09/94	72	Sonic 3	04/94	77	Thunder Force 3	05/94	72
Mega Bomberman	02/95	70	Sonic 3	05/94	72	Thunderforce 4	05/93	68
Mega-Lo-Mania	10/94	73	Sonic Spinball	10/94	73	Tiny Toons Adventures	06/93	88
Mickey Mania	01/95	70	Sonic&Knuckles	01/95	70	Toejam & Earl	01/94	99
Mickey Mania	12/94	72	Sonic&Knuckles	12/94	72	Toejam & Earl	SP 1	52
Mickey M.-Castle of Ill.	05/94	72	Sonic&Knuckles-Sonic 2	01/95	70	Toejam & Earl 2	01/95	70
Micro Machines	02/94	77	Sonic&Knuckles-Sonic 2	12/94	72	Toejam & Earl 2	02/95	70
Micro Machines	03/94	109	Sonic&Knuckles-Sonic 3	01/95	70	Toejam & Earl 2	04/94	77
Micro Machines	04/94	77	Sonic&Knuckles-Sonic 3	12/94	72	Toki	01/93	116
MiG-29	09/94	72	Space Harrier 2	SP 1	52	Toki	01/94	99
Might & Magic	05/94	72	Sparkster	01/95	70	Trampoline Terror	05/94	72
Monster Hunter	05/94	72	Speedball 2	05/94	72	Truxton	05/94	72
Mortal Kombat	02/94	77	Speedball 2	11/94	72	Turbo Out Run	SP 2	135
Mortal Kombat	03/94	109	Spiderman	05/94	72	Twin Hawk	01/94	99
Musha Aleste	01/94	100	Splatterhouse 2	02/93	75	Twin Hawk	SP 1	52
Musha Aleste	04/92	67	Splatterhouse 2	03/94	109	Two Crude Dudes	04/92	67
NBA Jam	12/94	72	Star Controll	05/94	72	Universal Soldier	01/94	99
New Zealand Story (US)	03/4/95	70	Starflight	02/94	77	Urban Strike	01/95	70
Out Run	05/94	72	Steel Empire	04/94	77	Urban Strike	12/94	72
Pac Mania	05/94	72	Steel Talons	03/94	109	Valis 3	04/92	67
Pagemaster	03/4/95	70	Steel Talons	06/93	88	Verytex	05/94	72
Paperboy	05/94	72	Stormlord	05/94	72	Virtua Racing	03/4/95	70
Phantasy Star 2	05/94	72	Street Fighter 2	03/94	109	Virtua Racing	09/94	72
Phantasy Star 2	SP 1	98	Street Fighter 2-S.C.E.	02/95	70	Warsong	03/94	109
Phantasy Star 3	SP 1	51	Streets of Rage	SP 1	52	Where in Time is C.S.	04/92	67
Phelios	05/92	90	Streets of Rage 2	01/94	99	Whip Rush	05/94	72
Pink Panther g.t.H.	10/94	73	Streets of Rage 2	01/95	70	Wonderboy 3	SP 1	52
Pitfall	03/4/95	70	Streets of Rage 3	01/95	70	Wonderboy 5 (US)	03/4/95	70
Populous	04/92	67	Streets of Rage 3	09/94	72	Wonderboy in Monstew.	01/94	100
Predator 2	01/95	70	Strider	SP 1	52	World Cup Italia '90	05/94	72
Probotector	01/95	70	Strider 2	01/95	70	World of Illusion	06/93	88
Quackshot	04/92	68	Sub Terrania	09/94	72	WWF Royal Rumble	03/4/95	70
Quackshot	06/93	88	Sunset Riders	06/93	88	WWF Royal Rumble	11/94	72
Quix	04/94	77	Super Hang On	SP 1	52	Zany Golf	04/92	67
Rambo	05/92	90	Super Monaco GP2	SP2	135	Zero the Kamikaze Sq.	02/95	70
Rampart	03/94	109	Super Real Basketball	05/94	72	Zero Tolerance	01/95	70
Revenge of Shinobi	05/94	72	Super Street Fighter 2	01/95	70	Zombies	04/94	77
Rings of Power	01/94	100	Super Street Fighter 2	02/95	70	Zool	03/94	109



KOMPLETTLÖSUNG, TEIL 2



Nachdem Euer Vater im letzten Teil entführt wurde, Ihr durch den Dschungel von Ceiba gereist und den Xibalba-Wasserfall erklimmen habt, führte Euer Weg in die Tazmul-Minen. Jetzt ist Schluß mit Ausruhen – ein Monat reicht! Greift zum Pad und laßt Euren Vater nicht länger warten.



LEVEL 3 – Tazmul Minen (Teil 2)



3.6 Der weitere Weg bis zu dieser Blockade ist mehr oder weniger geradlinig. Das Spinnennetz zerstört Ihr am besten mit einem Superschuß der Steinschleuder.



3.7 Wenn Ihr kurz darauf an diesem Seil hängt, springt doch mal nach links unten: Dort warten nette Extras, die Euren Wafenvorrat aufstocken und Euch Lebensenergie zurückgeben.



3.8 Auf der keinen Lore könnt Ihr ruhig mit Vollgas gegen die Wand brettern. Außer einem kurzen Knock-Out mit anschließendem Kopfschütteln macht dieser Crash Harry Jr. nichts aus.

3.9 Bei den Seilen, an denen Ratten herumlaufen, müßt Ihr sehr vorsichtig sein. Klettert am besten langsam nach oben, und erledigt die herankommenden Nager mit einem „Peitschenhieb“.

3.10 Klettert nicht gleich ganz nach oben, sondern springt an den Seilen weiter nach rechts. Dann ein beherrzter Sprung auf die Gleise, und Ihr findet etwas weiter rechts ein Extraleben.

3.11 Geht danach zurück und klettert am linken Seil nach oben. Seid Ihr in der Mulde angelangt, sammelt fleißig die Extras ein und legt den Schalter um. Rechts öffnet sich dann eine Falltür.



3.12 Laßt Euch in die Tiefe fallen. Von links rollen dann große Loren auf Euch zu. Springt drüber und bewegt Euch dabei nach links. So kommt Ihr zum Ausgang!

LEVEL 4 – Die verlorene Stadt von Copan



4.1 Hinter der Rube dieses Feuerspeiers ist ein Diamantring versteckt. Außerdem seht Ihr einen groß-pixeligen Scorpion: Jener ist ein alter Bekannter von Eurem Vater, Pitfall Harry.



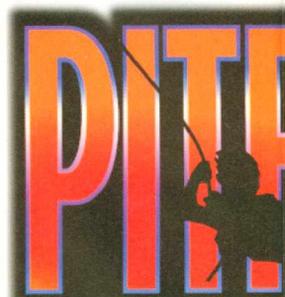
4.2 Die Zungen, die aus den Masken ragen, und die herausklappenden Treppen in diesem Level sind mit etwas Übung und Timing kein Problem. Achtet bei den Treppen immer auf das Geräusch, welches das Wegklappen ankündigt.



4.3 Habt Ihr oben die Statue besiegt (unter ihr seid Ihr sicher), könnt Ihr in das alte Atari 2600-Pitfall!-Spiel gelangen: Springt einfach mit großem Anlauf nach links und Ihr landet beim Scorpion von 4.1. Geht durch die Tür und Ihr findet ein ‚I‘.



4.4 Springt nach links, und ein Spinnennetz katapultiert Euch in die Höhe. Geht nach der Landung nach rechts, sammelt die Münzen ein und kriecht dann erstmal UNTER dem Teleporter-Feld hindurch.

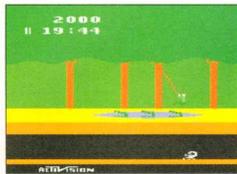


THE MAYAN

Heute weisen wir Euch den Weg aus den Minen heraus, und direkt in das Ur-Pitfall!-



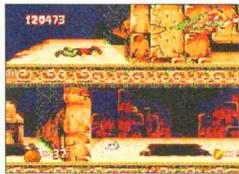
4.5 Habt Ihr HINTER den Mauern – experimentiert ein bißchen – das Extraleben und die anderen Bonusgegenstände eingesammelt, geht zum Teleporter zurück. Jener befördert Euch in den alten VCS-Klassiker.



4.6 Das Ur-Pitfall! besteht aus 256 verschiedenen Bildern. Mit nur drei Leben müßt Ihr versuchen innerhalb des Zeitlimits aus dem Urwald zu gelangen. Dieses Spiel war vor 13 Jahren der Hit schlechthin!



4.7 Habt Ihr alle drei Leben verloren, seid Ihr wieder im „normalen“ Spiel. Geht jetzt von Punkt 4.3 weiter: Zerschlagt bei den Amphoren angekommen die rechte. Es erscheint ein Herz.



4.8 Seid Ihr dann weiter rechts ganz nach oben gesprungen, könnt Ihr unter der Mauer durchkrabbeln und Extras einsammeln. Probiert beim Zurückkrabbeln aufzusteigen, so kommt Ihr an eine Chilischote.

FALL

ADVENTURE

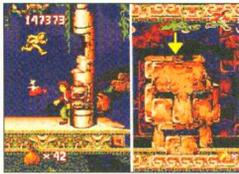
Spiel von 1982 hinein. Danach machen wir die Stadt Copan unsicher!



4.9 Lauft und springt mit dieser Extra-Power so schnell wie möglich auf das Dach zurück, unter dem die Amphoren hängen (Vorhin kamt Ihr da nämlich nicht rauf). Ihr könnt Euch jetzt weiter nach links hangeln.



4.10 Habt Ihr die drei Extraleben eingesackt, geht zurück zu 4.8. Laßt Euch durch das Loch fallen und folgt dann Eurem Instinkt. Nach einer Teleporter-Tür müßt Ihr Euch über ein paar Gruben hangeln, ...



4.11 ... dabei sammelt Ihr hinter dem Götzenbild eine Chilischote ein. Laft dann sofort nach links und springt beim Vorgesprung – dank Chili-Power – nach links auf die Plattform: Dort wartet ein Extraleben.



4.12 Laßt Euch dann nach unten fallen. Springt links an den Ring, so fällt Ihr durch eine Falltür nach unten. Ihr könnt auch dank des Chilis über die Schlammgrube abkürzen. So kommt Ihr gleich zu 4.15.



4.13 In diesem Korridor wimmelt es nur so von Ungeziefer, also Obacht geben. Klettert dann ganz rechts (!) am Seil nach oben (Vorsicht Piken!), um den Schalter in der linken Wand zu betätigen.



4.14 Nun wieder dorthin zurück, wo die Schlange an dem Seil hängt. Betäubt sie und klettert hoch. Die goldenen Statuen werden jetzt lebendig und beweren Euch, also schön ducken und Hiebe austeilern.



4.15 Klettert am Seil bei der nächsten Schlange nach oben (Abkürzung von 4.12) Geht dann nach rechts und klettert an der Schlange in einen verborgenen Raum. Betätigt den Schalter in der linken Wand.



4.16 Geht dann wieder nach links zurück, und siehe: Die Wand hat sich geöffnet! Sammelt das Herz und das Extraleben ein. Dann wieder zurück nach rechts gehen. („Eine Lauferei ist das ...“)



4.17 Laßt Euch in den Abgrund fallen und zerschlagt nur die untere Amphore. Jetzt den Schalter betätigen (Daneben stehen und etwas warten) und das – nun erscheinende – Extraleben einsammeln.



4.18 Danach mit Kriechen und Zungengespränge (Links oben bei den Zungen wartet ein Ring!) an das Seil hängen und nach rechts unten rutschen. Vom nächsten Rücksetzpunkt mit Anlauf nach links springen ...



4.19 ... und den Schalterstein in die Wand schlagen. Geht dann weiter nach rechts, und bewegt Harry Jr. über Zungen und Treppenstufen nach oben zur Chilischote.



4.20 Dank der nun zur Verfügung stehenden Sprungkraft, könnt Ihr den Bereich weiter rechts – und die Extras – erreichen. Springt danach sofort zurück, bevor die Chiliwirkung nachläßt.



4.21 Die Endgegner-Jaguars erledigt Ihr am besten, indem Ihr Eure Extras einsetzt. Wollt Ihr nicht kämpfen, nehmt den Chili von 4.19 und springt über sie hinweg zum Ausgang nach links oben (Toller Tip von Hans-Peter Muff aus Luzern – weiter so!).

Adios Amigos!

Tja, leider müßt Ihr Steinschleuder und Bumerang erstmal ein Weichen an den Gaderobenhaken hängen, denn für heute ist Schlaf. Bis zur nächsten GAMERS!



Ihr sucht einen bestimmten Code und habt keine Ahnung, wo er zu finden ist? Schaut in dieses Register!

Game Gear

Alien 3	09/94	72
AX Battler	02/94	77
Bart vs. the Sp.	11/94	73
Batman Returns	09/94	72
Chakan	10/94	73
Chuck Rock	03/94	109
Chuck Rock	10/94	73
Columns	10/94	73
Cool Spot	10/94	73
Das Dschungelbuch	03/94	109
Devilish	03/94	109
Donald Duck	10/94	73
Ecco The Dolphin	10/94	73
G-Loc	02/94	77
Global Gladiators	10/94	73
James Pond 2	03/94	109
Jurassic Park	10/94	73
Marble Madness	02/94	77
Mickey Mouse 2	11/94	73
Poplits	11/94	73
Prince of Persia	10/94	73
Prince of Persia	11/94	73
Shinobi	02/94	77
Shinobi 2	04/94	77
Shinobi 2	11/94	73
Slider	06/93	88
Sonic 1	06/93	88
Sonic 1	11/94	73
Sonic 2	06/93	88
Sonic 2	11/94	73
Sonic Chaos	03/94	109
Sonic Chaos	11/94	73
Spiderman 2	11/94	73
Spiderman vs. the Kingpin	11/94	73
Star Wars	11/94	73
Streets of Rage	11/94	73
Streets of Rage 2	11/94	73
Super Monaco GP	02/94	77
Super Smash TV	11/94	73
Taz Mania	11/94	73
Terminator 1	11/94	73

The Ottifants	03/94	109
Wonderboy	11/94	73
Wonderboy	06/93	88
WWF Steel Cage Ch.	11/94	73

Mega Drive

688 Attack Sub	09/94	72
Aero Blaster	02/95	70
Aero the Acrobat	05/94	72
After Burner 2	03/4/95	70
Aladdin	02/94	77
Aleste	03/4/95	70
Alex Kidd E. Castle	05/94	72
Alicia Dragoon	05/94	72
Alien 3	02/93	72
Alien 3	SP 1	50
Alien Storm	05/94	72
Arrow Flash	05/94	72
Art of Fighting 1	03/4/95	70
Atomic Robokid	01/94	100
Atomic Runner	01/95	70
Axis FZ	04/92	67
Batman	05/94	72
Batman Returns	06/93	88
Battletech	01/95	70
Battletoads	04/94	77
Bird & Cat	04/94	77
Blades of Vengeance	03/94	109
Bonanza Bros.	05/94	72
Bonanza Bros.	SP 1	50
Bubsy	02/94	77
Bubsy	04/94	77
Budokan	05/94	72
Burning Force	04/94	77
Cadash	05/94	72
Captain America	04/94	77
Chakan	01/95	70
Chakan	06/93	88
Chaos Engine	01/95	70
Chaos Engine	02/95	70
Chester Cheetah	04/94	77
Chiki Chiki Boys	02/94	77
Chuck Rock	01/94	99
Chuck Rock	SP 1	50
Columns	02/95	70
Cool Spot	06/93	88
Cool Spot	11/94	72
Crue Ball	03/94	109
Crue Ball	06/93	88
Das Dschungelbuch	03/4/95	70
Desert Strike	05/92	90
Devil Crash	04/92	68
Dick Tracy	04/92	67
Dino Land	04/94	77
DJ Boy	04/92	67
Double Clutch	11/94	72
Dragon's Fury	01/94	99
Dune 2	01/95	70
Dune 2	02/95	70
Dynamite Duke	01/94	100
Dynamite Headdy	12/94	72
E-SWAT	01/95	70
Earthworm Jim	02/95	70
Ecco The Dolphin	04/94	77
Eternal Champions	04/94	77
Eternal Champions	05/94	72
F-117 Nightstorm	09/94	72
F-15 Strike Eagle	09/94	72
F1	10/94	73
Fantasia	01/93	116
Fantasia	SP 1	50
Fatal Fury	02/94	77
Fatal Labyrinth	SP 1	50
Fatal Rewind	05/94	72
Fire Shark	04/94	77
Flashback	02/94	77
Forgotten Worlds	04/94	77
G-Loc	09/94	72
Gauntlet 4	12/94	72
General Chaos	01/95	70
Ghostbusters	SP 1	50
Ghoul's'n'Ghosts	05/94	72
Global Gladiators	02/94	77
Gods	02/95	70
Golden Axe	05/92	90
Golden Axe 2	01/95	70
Golden Axe 2	SP 1	51
Growl	04/94	77
Gunship	01/95	70
Gunstar Heroes	02/94	77
Gunstar Heroes	04/94	77
Gynoug	05/94	72
Hellfire	05/92	90
Herzog 2	05/94	72
Herzog 2	SP 1	51
Home Alone	02/94	77
Indiana Jones	06/93	88
Insector X	04/92	68
James Pond	SP 1	51
James Pond 2	01/93	116
James Pond 2	SP 1	51
John Madden Football	04/94	77
John Madden Football	SP 2	58
Junction	04/94	77
Jungle Strike	04/94	77
Jungle Strike	10/94	73
Jurassic Park	01/94	99
Jurassic Park - R. Edition	03/4/95	70
Kid Chameleon	01/94	99
Kid Chameleon	04/92	68
Klax	04/94	77



TIPS FÜR LONDONREISENDE

Wie Ihr an den Messeseiten bereits erkennen konntet, waren Michi und Klaus für Euch in London unterwegs. Aber nicht nur auf der ECTS trieben sie ihr Unwesen, auch die City haben sie ausgiebig erkundet. Daher, anstelle eines Spieletips, ein zwei Insider-News über die faszinierende Metropole Britanniens:

Wer schon mal in London ist, sollte eine der größten Spielhallen Europas aufsuchen. Im 1. Stock des ‚Trocadero‘-Gebäudes am Piccadilly-Circus ist sie nicht zu übersehen. Dank des niedrigen Pfund-Kurses ist shoppen momentan so günstig wie nie. Die billigsten Games findet Ihr bei ‚Virgin Megastore‘, ‚HMV‘ und

‚Our Price‘ auf der Oxford Street. Nostalgie-Fans sollten neben dem Megastore nach einem kleinen Elektro-Ramschladen Ausschau halten. Dieser birgt besondere Schätze: Alte Game&Watch-Spiele von Nintendo sind dort ab 15£ zu erstehen.



MEGA
CD

1

**THUNDER-
HAWK**



MD
32X

1

**VIRTUA RACING
DELUXE**



2

BATTLECORPS



2

DOOM



3

SOULSTAR



3

**STAR WARS
ARCADE**



4

**MICKEY
MANIA**



4

**SPACE
HARRIER**



5

**PITFALL - THE
MAYAN ADV.**



5

**AFTER BURNER 2
COMPLETE**



Road Runner
(Mega Drive)
Tip von Salah

Road Runner ist für mich das beste Spiel, weil man zwischen dem Koyoten und Road Runner wählen kann. Die Grafik ist ein Traum und auch der Sound ist spitze.

Ristar
(Mega Drive)
Tip von Thorsten Wenzel

Toller Sound, super Grafik, viele Spezialtricks und und und. Dieses Jump&Run ist durch die perfekte Spielbarkeit das beste auf dem MD. Durch die vielen Continues ist das Game auch sehr fair...

Earthworm Jim
(MD)
Tip von Nils Althaus

EWJ übertrifft jedes andere Spiel! Nicht nur sämtliche Jump&Runs, nein, auch alle Sport, Adventure- und Prügelspiele können sich nicht mit diesem Killerwurm messen.

Doom
(32X)
Tip von Frederik Krahe

Ich finde Doom für das 32X gehört auf Platz eins. Super Grafik und gute Animation verdienen nichts anderes. Sobald sich ein Monster nähert, heißt es: „Hasta la vista, Baby!“ und BUMM!

**Pitfall-The Mayan
Adventure**
(Mega Drive)
Tip von Philippe de Casillas

Pitfall ist einfach unübertrefflich mit seinen tollen Animationen und Grafiken. Das Spiel muß man sich kaufen. Die Red: Dann hilft Dir sicherlich auch unsere Komplett-Lösung weiter.

MITMACHEN & GEWINNEN

Wie, Euer Lieblingsgame ist nicht in den Charts? Da gibt's nur eins: Schreibt uns jeweils Euer Lieblingspiel oder eine komplette Chart-Liste auf eine Postkarte oder per Brief. Wenn Ihr noch ein Foto von Euch beilegt und ein paar kluge Sätze zu einem der Spiele schreibt, findet Ihr Euch demnächst vielleicht auf dieser Seite wieder. Wer weiß ... Und damit sich Euer Engagement lohnt, verlosen wir unter allen Einsendungen ein Modul Eurer Wahl. Also vergesst den Namen und das System Eures Wunschgames nicht.

Gewinner vom letzten Mal ist **Norbert Deninger** aus Wien. Viel Spaß mit Earthworm Jim!

Unsere Adresse:
**GAMERS
Heilwigstraße 39
20249 Hamburg**

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

Das in Sachen Sportsimulationen erfahrene Programmiererteam von Electronic Arts hat es zustandegebracht, die hervorragende Spielbarkeit der Mega-Drive-Version in die nagelneue Game-Gear-Fassung zu packen!

Unter 26 'echten' amerikanischen Eishockey-Mannschaften plus zwei All-Star-Teams könnt Ihr Euch ein Team auswählen. Schnelligkeit und eine gelungene Steuerung, wie auch die optimale Perspektive, zeichnen das Spiel aus.

Etlche Spiel-Modi, darunter diverse Playoffs und Zweispieler-Modi, gegen- und miteinander (per Linkkabel) bieten sich an. Obwohl die

NHL HOCKEY

Das geniale ,NHL Hockey '94' (MD) hat einen kleinen Bruder bekommen!



KLEINER EIS-HOCKEY-FÜHRER

Assist: Assist=Vorlage, die beiden zuletzt von der eigenen Mannschaft gespielten Pässe eines Angriffs, der zu einem Tor führt

Center: Spielmacher

Check: ein erlaubter Angriff auf den Körper mit Armen, Brust oder Schulter

Charging: Regelwidrigkeit, bei der ein Spieler in einen anderen springt oder läuft

Cross Checking: Unerlaubter Angriff mit hoch- und gleichzeitig quergehaltenem Schläger

Face Off: Anspiel bzw. Wiederaufnahme des Spiels nach einer Unterbrechung, auch 'Bully' genannt

Forward: Angreifer, auch 'Flügelspieler' genannt

Guard: Abwehrspieler

Holding: Festhalten des Gegners mit Armen, Händen oder Schläger

Hooking: 'Beinstellen' mit dem Schläger

Icing: Befreiungsschlag. Unerlaubter Weitschuß aus dem eigenen Verteidigungsdrittel bis über die gegnerische Torauslinie; wird mit einem Bully vor dem eigenen Tor geahndet

Line: Line=Linie, das Spielfeld besitzt neben der Mittellinie vier weitere Linien, die die Torausräume, die Verteidigungs- und Angriffszonen sowie die neutralen Zonen begrenzen

Offside: Im Eishockey gibt es zwei Arten von Abseits: 1. Gewöhnliches Abseits: Die Scheibe muß vor jedem Spieler der puckführenden Mannschaft die blaue Linie der Angriffszone überqueren. 2. Zwei-Linien-Abseits: Der Puck darf nicht über zwei Linien zu einem Team-Kollegen gepaßt werden

One-Timer: Direktschuß nach Zuspiel

Penalty: Ein Penalty wird nach einer Regelwidrigkeit ausgerufen. Üblicherweise beträgt die Strafe 2 Minuten. Es gibt aber auch härtere Konsequenzen, wie Disziplinarstrafen von 10 Minuten oder gar Ausschuß vom Match

Penalty Shot: Wird ein Angreifer direkt beim Torschuß gefoult, so gibt es einen Penalty Shot. Dabei startet der Foultende von der Mittellinie und läuft allein auf den Torhüter des gegnerischen Teams zu

Period: Periode=Drittel, ein Eishockeyspiel ist in drei Spielabschnitte (Drittel) à 20 Minuten netto aufgeteilt. Bei Unterbrechungen wird die Uhr angehalten

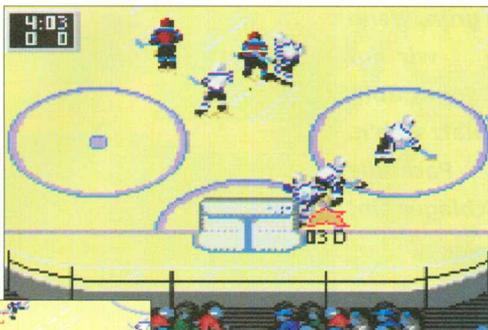
Power Play: Ist eine Mannschaft in der Überzahl, da ein Gegner eine Zeitstrafe absitzt, so spricht man vom Power Play

Puck: Der Puck, auch Scheibe, womit gespielt wird, ist 2,54 cm hoch, 156 bis 170 g schwer, hat einen Durchmesser von 7,62 cm, besteht aus Hartgummi und kann Geschwindigkeiten von über 150 km/h erreichen

Short Handed: Das Gegenteil des Power Plays. Spielt ein Team in Unterzahl und erzielt ein Tor, so spricht man von einem 'Short Handed' oder 'Short Handed Goal'

Tripping: Unerlaubter Angriff mit dem Körper oder dem Schläger, um den Kontrahenten absichtlich ins Stolpern zu bringen

Bestehend gute Spielbarkeit, viele gute Ein- und Zweispieler-Modi



Sprites manchmal flackern und man sich erst an die kleinen Figuren gewöhnen muß, macht es unheimlich viel Spaß sich auf dem Eis durchzusetzen. Pässe und Schüsse können präzise gespielt werden, und der Computer ist ein wirklich ernstzunehmender Gegner.

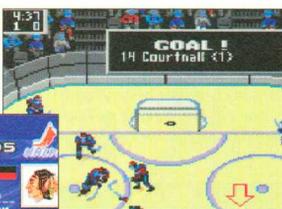


Mittelfeldgeplänkel bleibt nicht aus, wenn man sich durchsetzen will!

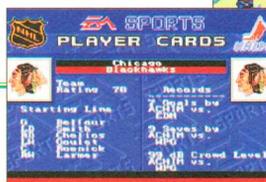
Das Scrolling ist zwar schnell, aber die Sprites flackern leider

Per Linkkabel könnt Ihr sogar zu zweit dem Puck nachjagen, und selbst die Soundeffekte sowie die Musik sind zufriedenstellend.

So alles in allem ist den Jungs von Electronic Arts hiermit eine sehr beachtliche Konvertierung des großen Vorbilds gelungen. *th*



Wenn Euch der Computer nicht mehr besiegen kann, dann nehmt Ihr einfach ein schlechteres Team!



Die großen Vorbilder

Im Jahre 1992 machte ,NHLPA Hockey '93' Furore auf dem Mega Drive. In der GAMERS-Ausgabe 5/92 benoteten wir es mit der höchsten Wertung, einer glatten Eins. Ein knappes Jahr später folgte ,NHL Hockey '94', das spielerisch nicht nur schneller war, sondern auch umfangreichere Statistiken aufzuweisen hatte. Mit der 95er-Version konnte der Hersteller Electronic Arts auch den letzten Zweifler überzeugen. Auf

NHL STANDINGS

WESTERN CONFERENCE	CENTRAL DIV.					
M	L	PT.	GP	GR		
CHICAGO	8	1	17	10	74	
DALLAS	5	4	12	11	71	
DETROIT	4	3	12	11	71	
TORONTO	1	1	11	9	76	
ST. LOUIS	4	0	8	8	76	
WINNIPEG	1	6	3	5	10	74

NHL Hockey '94, Mega Drive

diesem Sektor gibt es einfach nichts wirklich Vergleichbares.

NHL Hockey '95, Mega Drive

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERSPASS	Genre:
2	2	Sport
		Spieler:
		1 (2 Linkkabel)
GRAFIK	SOUND	Hersteller:
3+	3	Electronic Arts
		Preis:
		ca. DM 90
		Level:
		28 Teams
		Schwierigkeit:
		mittel
		Continues:
		per Paßwort
		Speicher:
		2 Mbit
		Erhältlich:
		im Handel

NOTE
2-



Nur nicht vom rechten Weg abkommen: Zwar kann man durch ...



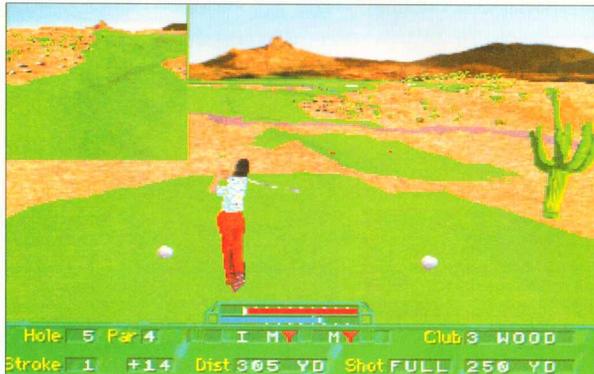
... Ausflüge ins Gelände die Schönheiten der Landschaft genauer ...



... erkunden, stößt dabei aber auf das eine oder andere Hindernis!

Das letzte Geld für ein 32X ausgegeben und nun keine Kohle mehr übrig für ordentliche Golfschläger? Nur keine Panik! Freunde des Golfsports kommen nun endlich auch auf dem 32X voll auf ihre Kosten. Unter fachkundiger Leitung des Golfprofis Fred Couples geht es zur Sache, und zwar auf den schönsten 36 Bahnen der ganzen Welt, ausgewählt vom renommierten

Es grünt so grün, wenn wir auf Segas Golfplatz zieh'n. Packt die Schläger ein!



Ein Golfplatz in der Wüste? Die Bewässerungskosten sind wohl enorm

GOLF - BEST 36 HOLES

'Golf Magazine'. Die können in verschiedenen Kombinationen durchgespielt werden, für Abwechslung ist also jederzeit gesorgt. Ebenso abwechslungsreich wie die Kurse sind auch die Spielmodi, die neben Einspieler- auch diverse Mehrspieler- und Turniermodi für bis zu acht Leute umfassen. Dank Batteriespeicher kön-

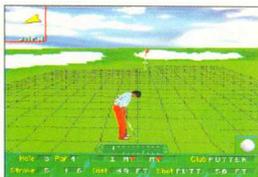
nen nicht nur verschiedene Spieler erzeugt und mit ihren Erfolgen dauerhaft verewigt werden, sondern als besonderes Schmankerl auch noch die vier besten Szenen in ihrer Wiederholung für die Nachwelt festgehalten werden.

Spielerisch macht das Game einen recht guten Eindruck, es sind alle Elemente vorhanden, die man von einer ernsthaften Golfsimulation erwarten kann. Lediglich die Darstellung des Grüns ist nicht immer sehr übersichtlich, insbeson-

Grüns manchmal etwas unübersichtlich, wenig Soundeffekte

während des Spiels wurde allerdings etwas auf Sparflamme gekocht. Nichtsdestotrotz, zumindest Sportfreunde sollten auf alle Fälle mal einen Blick auf das Game riskieren – günstiger als eine Mitgliedschaft im örtlichen Golfclub ist die Anschaffung allemal.

Michael Anton



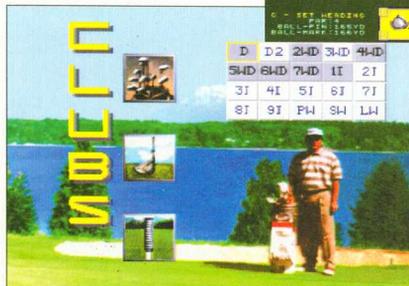
Distanzschüsse auf unübersichtlichem Grün sind schwierig



Gute Spielbarkeit, vielfältige Spielmodi, Batteriespeicher



Die Karte sorgt für den nötigen Überblick



Wir basteln uns einen hoffnungsvollen Nachwuchsgolfer

36 LÖCHER AUF 32 BIT

dere längere Puts werden da manchmal zum Glücksspiel. Mit etwas Übung hat man aber auch diese Sache schnell im Griff, so daß dem Golfervergnügen eigentlich nichts mehr im Wege steht. Auch technisch kann sich das Game sehen lassen, die 3-D-Landschaften werden flott aufgebaut und sind oft mit photorealistischen Hintergründen versehen, auch das Kamerafenster, das den Flug des Balls aus einer anderen Perspektive zeigt, weiß zu gefallen.

Nur mit dem Sound sieht es leider etwas dürrtig aus: Zwar sind Titelmusik und Sprachausgabe durchaus gelungen, bei den übrigen Sounds

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 2

DAUERPASS 2

Genre:

Sport

Spieler:

1-8 Spieler

Hersteller:

Sega

Preis:

ca. DM 140

Level:

36 Strecken

Schwierigkeit:

einstellbar

Continues:

Batterie

Speicher:

24 MBit

Erhältlich:

im Handel

GRAFIK 2

SOUND 3+

NOTE

2



SCHWEISS, TRÄNEN &
EINGEÖLTE MUSKELN



Capcom macht's mal wieder möglich! Zeitgleich mit der Markteinführung des 32-MBit-Wrestling-Games Saturday Night Slammasters gibt Euch Capcom die Möglichkeit, Euch ein paar echte 'Special Moves' anzutrainieren. Zu gewinnen gibt's nämlich

EINEN GENIALEN MULTI-TRAINER

Mit diesem edlen Gerät könnt Ihr Euren Körper für die kommenden Videospiel-Duelle stählen.

Wenn Ihr also auch demnächst einen Körper wie die furchtlosen Recken aus Capcoms neuem Saturday Night Slammasters haben wollt, müßt Ihr allerdings auch Euer Hirn benutzen und folgende Aufgaben meistern:

1. SAGT UNS: WIEVIELE WRESTLER GIBT ES BEI SATURDAY NIGHT SLAMMASTERS?
2. NENNT DEN TITEL EINES ANDEREN PRÜGELSPIELS VON CAPCOM!

Wenn Ihr die Antworten wißt, dann schreibt sie auf eine Postkarte und schickt diese ganz schnell an:

GAMERS • CAPCOM

Heilwigstraße 39 · 20249 Hamburg

Einsendeschluß ist der 1. Juni '95! Viel Glück!

Einsendeschluß ist der 1. Juni. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von MVL, Capcom und Virgin dürfen nicht teilnehmen.



Wanted: Tips und Tricks!

Hallo, Bundesbürger!

Auf den folgenden Seiten bombardieren wir Euch wie immer mit allen möglichen aktuellen und ausgefallenen Tips, Cheats, Paßwörtern, Tastenkombinationen, Tricks und Levelcodes, die Ihr für diese Rubrik gesammelt und eingeschickt habt. Wir verwerten Einsendungen zu allen erhältlichen Sega-Spielkonsolen, vom Game Gear bis hin zum neuen 32X und Saturn. Das Ganze ist eine tolle Sache für alle Spielbegeisterten, denn hier könnt Ihr nicht nur diverse Tips&Tricks zu Euren Lieblingspielen 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 eines dieser heißumkämpften Gewinnmodule heranzukommen, müßt Ihr lediglich Eure Codes, Tips, Cheats oder auch Komplettlösungen, Karten oder Paßwörter zu Papier bringen (möglichst mit Schreibmaschine oder Computer, um Mißverständnisse zu vermeiden) und absenden. Vergebt bitte nicht Euren Namen und das Wunschmodul mit Systemangabe im Brief zu erwähnen. Wenn Ihr es besonders gut mit uns meint, dann schickt uns Eure gesammelten Werke auf Diskette (3,5 Zoll, DOS- oder Mac-Format)! Unsere Anschrift lautet:

GAMERS
Tips&Tricks
Heilwigstr. 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 05/95!

Je ein Modul bzw. eine CD gehen an:
Jochen Settelmeier, Bellheim
Norbert Schreil, Krumbach
Maximilian Mück, Ockenheim

Das GAMERS-Team wünscht Euch viel Spaß mit den gewonnenen Spielen!



MD

John Madden Football '95

Zu Football-Spielen gibt es eigentlich recht wenige Tips&Tricks. Noch weniger davon erreichen unsere heiligen Hallen. Doch vor ein paar Tagen schneite endlich mal wieder ein Brief mit Cheats bei uns ein. Vielen Dank dafür, auch im Namen aller Football-Fans, Sascha!

- Es gibt zwei geheime Teams – womit das Game selbst für ermüdete Besitzer wieder Anreiz bietet! Folgendermaßen könnt Ihr sie aktivieren: Drückt einfach B, A, C, A und dann C. Bevor Ihr nun Eure Teamauswahl eingeben könnt, erscheinen die beiden neuen Mannschaften „Carolina Panthers“ und „Jacksonville Jaguars“.
- Wenn Ihr wollt, daß die Coin-Anzeige in die Höhe schnell, dann gebt im ersten Optionbildschirm A, C, C, B und B ein. Madden wird dann „Boom!“ sagen.
- Ihr könnt Euch auch unsichtbar machen, indem Ihr fünfmal oben und danach irgendeinen Button drückt.
- Um als Supervisor-Roboter zu spielen, drückt Ihr im Optionbildschirm oben, oben, unten, unten, links, rechts, rechts, A, B, C, A, B und zum Schluß C.

Sascha Peters, Mannheim

MD

Rise of the Robots

Wie Ihr in unserem Test in der Gamers 2/95 nachlesen könnt, waren wir doch arg enttäuscht (Note 4-) von dem, was sich da unseren geübten Blicken bot. Nichtsdestotrotz wollen wir Euch ein paar nette Cheats – soeben eingetroffen – nicht vorenthalten.

- Ausschalten der Feindspecials: Drückt im Kampf fünfmal unten und einen beliebigen Button.
- Unsichtbarkeit: Drückt im Kampf fünfmal nach oben und einen beliebigen Button.
- Als Supervisor kämpfen: Drückt im Optionbildschirm oben, oben, unten, unten, links, links, rechts, rechts, A, B, C, A, B und zum Schluß C.

Marleen Riedel, Hannover



TIPS

MD

The Adventures of Mighty Max

Manchmal treffen Briefe bei uns ein, deren Inhalt wir beim besten Willen nicht entziffern können. Paul hingegen hat uns einen sehr übersichtlichen – weil mit dem Computer erstellten – Brief mit Levelcodes zukommen lassen. Das erleichtert unsere Arbeit natürlich. Deshalb vielen Dank dafür!

Die Paßwörter für das obere Fenster:

Inkalevel
DBBGC FDHXC
Wasserlevel
DBCBF MMFF9
Dschungellevel
DBCHL CICK*
Vulkanlevel
DBCML ICMTY

Die Paßwörter für das untere Fenster:

Dschungellevel
DBCHL GCJYQ
Wasserlevel
DBCMF CCG6V

Paul Grabowski,
Kaiserslautern

Shaq Fu

MD

Dieses Prügelgame mit den winzigen Figuren wird zur Zeit fast überall für 'n Appel und 'n Ei' angeboten.

Wer Interesse hat, sollte zugreifen, bevor die Lagerbestände sich dem Ende neigen!

Special Moves von:

Shaq:

Shaq-urikan Vor, zurück, vor, A
Inferno Kick unten, vor, C

TRICKS

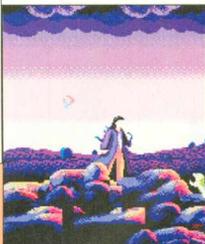
MD

Warlock

Auf Seite 20 findet Ihr den Test zum nagelneuen ‚Weltretter-spiel‘, hier findet Ihr nun auch schon alle Levelcodes. Ist das nicht toll!?

Level	Paßwort	Anzahl der Runensteine
01	SRVDR	1
02	SNGDN	2
03	BGSTR	2
04	PLEUP	2
05	PGBRL	2
06	BLDVN	3
07	DINSJ	3
08	NRVNA	4
09	NLYNG	4
10	BTBYS	4
11	SPKNS	5
12	PRDIG	5
13	SCFSH	5
14	-	6
15	(Endgegner)	

Hardy Rehfeld,
Markgröningen



Kaori:
Energiebombe Zurück, unten,
vor, B
Cyclone Unten, zurück, B

Beast:
Spitfire Unten, zurück,
vor, B
Thermal Blast Unten, zurück, B

Sett Ra:
Mummy Warp Vor, unten,
zurück, vor, C
Cosmic Missile Unten, zurück, C

Nezu:
Eno Blast Unten, zurück,
vor, C
Eno Flip Unten, zurück, C

Mephis:
Lightning Arc Vor, unten,
zurück, C
Burning Torch Unten, zurück, C

Voodoo:
Earthquake Vor, unten,
vor, A

Aurok:
Boomerang Zurück, vor,
zurück, B

Colonel:
Bionic Burst Unten, vor, B

Diesel:
Dockside Dagger Zurück, vor, B

Rajah:
Sword Wave Zurück, unten
zurück, B

Leotsu:
Blast Kai Unten,
zurück, vor, B
Bo Kai Unten, vor, B

Christian Meier, Herzfelde



Frisch aus dem Land der
unbegrenzten Möglichkeiten:

Das Magazin des Fachwissens

GAMEPRO

AMERIKAS

NO1

– jetzt als deutsche Ausgabe –
Damit macht Euch keiner mehr was vor –
alles Wissenswerte über:

SNES
MEGA DRIVE
GAME BOY
GAME GEAR
JAGUAR
3DO
CD-i

... and many, many more

Die ganze Videospiele-Welt in einem Magazin –
jetzt im Zeitschriftenhandel



NBA Jam

Tournament Edition

Nachdem wir Euch in der letzten Ausgabe mit Cheats nur so bombardiert haben, kommen wir diesmal zu den 'Secret Players'. Darunter finden sich solche Berühmtheiten wie Bill und Hillary Clinton, Prince Charles und die Beastie Boys. Na, wenn das nicht abgefahren ist! Zunächst müßt Ihr unter 'Enter Initials', 'Yes' anwählen, und dann gebt Ihr die geheimen Initialen mit der jeweiligen Tastenkombination ein!



- Kid Silk**
 K - beliebiger Button
 S - Start und B gleichzeitig
 K - Start und C gleichzeitig

Scooter Pie

- H - Start und A gleichzeitig
 T - beliebiger Button
 P - Start und C gleichzeitig



- Moosekat**
 M - Start und B gleichzeitig
 P - Start und C gleichzeitig
 F - beliebiger Button

Moon

- J - beliebiger Button
 A - Start und A gleichzeitig
 Y - Start und B gleichzeitig



- Kirby**
 C - Start und B gleichzeitig
 K - beliebiger Button
 Leer - Start und C gleichzeitig

Snake

- G - Start und A gleichzeitig
 O - Start und C gleichzeitig
 F - Start und B gleichzeitig



- Falcus**
 J - Start und A gleichzeitig
 F - beliebiger Button
 Leer - Start und C gleichzeitig

Muskett

- M - Start und B gleichzeitig
 C - Start und B gleichzeitig
 M - Start und C gleichzeitig



- Hill**
 N - Start und A gleichzeitig
 D - Start und B gleichzeitig
 H - Start und A gleichzeitig

Turmill

- M - Start und A gleichzeitig
 J - beliebiger Button
 T - Start und A gleichzeitig



- Revitt**
 R - beliebiger Button
 J - Start und A gleichzeitig
 R - Start und C gleichzeitig

De Vita

- S - Start und A gleichzeitig
 A - Start und C gleichzeitig
 L - beliebiger Button



- Liptak**
 S - beliebiger Button
 L - Start und B gleichzeitig
 Leer - Start und B gleichzeitig

Goskie

- T - Start und B gleichzeitig
 W - beliebiger Button
 G - Start und A gleichzeitig



- Carlton**
 J - Start und C gleichzeitig
 M - Start und C gleichzeitig
 C - Start und B gleichzeitig

Blaze

- B - Start und C gleichzeitig
 L - beliebiger Button
 Z - Start und C gleichzeitig



- Crunch**
 C - Start und A gleichzeitig
 R - Start und B gleichzeitig
 N - beliebiger Button

Benny, die Kuh

- B - Start und B gleichzeitig
 N - beliebiger Button
 Y - Start und C gleichzeitig



- Mike D**
 M - Start und C gleichzeitig
 K - beliebiger Button
 D - Start und C gleichzeitig

DJ Jazzy Jeff

- J - Start und C gleichzeitig
 A - Start und A gleichzeitig
 Z - Start und A gleichzeitig



- AD Rock**
 A - beliebiger Button
 D - Start und C gleichzeitig
 R - Start und B gleichzeitig

MC A

- M - Start und B gleichzeitig
 C - Start und B gleichzeitig
 A - beliebiger Button



- Bill Clinton**
 C - Start und A gleichzeitig
 I - beliebiger Button
 C - Start und B gleichzeitig

Hillary Clinton

- H - beliebiger Button
 C - Start und B gleichzeitig
 Leer - beliebiger Button



- The Fresh Prince**
 W - Start und C gleichzeitig
 I - Start und B gleichzeitig
 L - beliebiger Button

Prince Charles

- R - Start und B gleichzeitig
 O - Start und A gleichzeitig
 Y - beliebiger Button



- Hugo**
 H - beliebiger Button
 G - Start und C gleichzeitig
 O - Start und A gleichzeitig

**Felix Adam, Hildesheim und
 Stephan Prellberg, Berlin**



Pengo

Levelanwahl einfach gemacht! Drückt im Titelschirm nach oben und die beiden Buttons und die Starttaste gleichzeitig (vorsicht, brecht Euch nicht die Finger!). Nun ist es möglich, alle herrlichen 64 Level anzuwählen.

**René Hiebler,
 Knitterfeld**



Rastan

Unendlich viele Continues verspricht folgender Cheat: Drückt, sobald der Game-Over-Screen erschienen ist, oben und Start gleichzeitig!
 Ihr werdet nun genau an die Stelle gebeamt, an der Euch das letzte Leben genommen wurde.

**René Hiebler
 Knitterfeld**

TRICKS

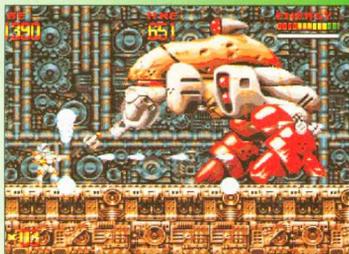
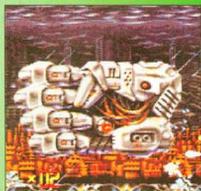
MD

Mega Turrican

Freunde von Mega Turrican warten wahrscheinlich schon eine ganze Weile auf irgendeinen Tip oder ähnliches. Hier wird Euer Warten nun endlich belohnt!

- Level überspringen: Pausiert das Spiel und drückt rechts, links, unten, rechts, B und dann Start!
- Zusätzliche Energie: Drückt einfach A, A, A, B, B, B, A, A, A und zu guter Letzt noch Start!

Christian Meier, Herzfelde



NBA Live '95

MD

Das ist ja wie im Traum: Alle anderen Menschen bleiben stehen, und man selbst kann machen was man will. Christian hat herausgefunden, wie Ihr diesen Traum bei 'NBA Live' verwirklichen könnt.

• Wenn Ihr während des Spiels im Laufen den A-Button gedrückt haltet und dazu den Start-Knopf betätigt, so wird das Spiel angehalten. Außer dem ballführenden Spieler bleiben alle anderen einfach stehen! Oben am Bildschirmrand erscheint nun eine Zahl, die an-



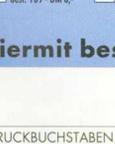
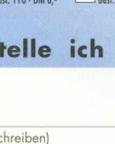
gibt, wie hoch Eure Chance ist den Ball im Korb zu versenken. Soll das Spiel fortgesetzt werden, müßt Ihr die gleichen Buttons noch einmal drücken. Ist der Ball jedoch schon einmal im Aus gewesen, so startet die gegnerische Mannschaft mit dem nächsten Angriff!

Christian Engel, Wegberg



„Das hat mir gerade noch gefehlt...“

Schlange der Vorbestellung!

 Gamers Special 1/93 Best. 112 - DM 9,80	 Gamers Special 2/93 Best. 113 - DM 9,80	 Gamers Special 3/93 Best. 114 - DM 9,80	 Gamers Special 4/93 Best. 115 - DM 9,80	 Gamers Special 5/93 Best. 116 - DM 9,80	 Gamers Special 6/93 Best. 117 - DM 9,80	 Gamers Special 7/93 Best. 118 - DM 9,80	 Gamers Special 8/93 Best. 119 - DM 9,80	 Gamers Special 9/93 Best. 120 - DM 9,80
 Gamers 2/92 Best. 101 - DM 5,-	 Gamers 3/92 Best. 102 - DM 5,-	 Gamers 4/92 Best. 103 - DM 6,-	 Gamers 5/92 Best. 104 - DM 6,-	 Gamers 6/92 Best. 105 - DM 6,-	 Gamers 7/92 Best. 106 - DM 6,-	 Gamers 8/92 Best. 107 - DM 6,-	 Gamers 9/92 Best. 108 - DM 6,-	 Gamers 10/92 Best. 109 - DM 6,-
 Gamers 1/93 Best. 108 - DM 6,-	 Gamers 2/93 Best. 109 - DM 6,-	 Gamers 3/93 Best. 110 - DM 6,-	 Gamers 4/93 Best. 111 - DM 6,-	 Gamers 5/93 Best. 112 - DM 6,-	 Gamers 6/93 Best. 113 - DM 6,-	 Gamers 7/93 Best. 114 - DM 6,-	 Gamers 8/93 Best. 115 - DM 6,-	 Gamers 9/93 Best. 116 - DM 6,-

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

Name (Bitte in DRUCKBUCHSTABEN schreiben) _____

Datum, Unterschrift _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

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

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

Achtung! Bitte vergeßt die Versandkosten nicht!

Keine Nachnahme möglich!

per Eurocheck zur Verrechnung (Kartenummer nicht vergessen!)

Bitte keine Überweisung!

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

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

A D R E S S E :

Gamers-Heft Shop
Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg



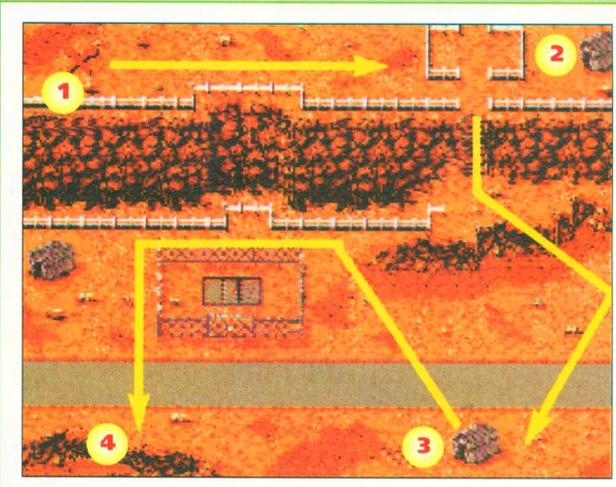
Das Leben kann manchmal schon ziemlich hart sein. Um Euren Pixel-Rambos wenigstens den Hauch einer Überlebenschance in der Hölle des Krieges zu geben, haben wir uns die schwierigsten Missionen angeschaut und einige taktische Tips für Euch ausgearbeitet. Zunächst aber einige kleine Ratschläge vorweg: Immer schön in Bewegung bleiben! Wer rastet, der rostet – oder wird, wie in diesem Falle, geröstet. Bewegliche Ziele sind ja bekanntlich wesentlich schwerer zu treffen!



CANNON

ÜBERLEBENS

Aaachtung! Alle Mann antreten zum großen Gemetzel! Krieg war noch nie so lustig – das behaupten jedenfalls die Programmierer des Games. Wir beraten Euch, wie man in den Kriegswirren am sichersten überlebt, denn nur mit den richtigen Strategien und Taktiken kommt Ihr weiter.



Einige Hinweise zum Gebrauch der Karten: Folgt den eingezeichneten Pfaden, um schnell und sicher ans Ziel zu kommen. Was an den markierten Stellen zu machen ist, erfährt Ihr in den entsprechenden Kommentaren. Wir wünschen Euch viel Spaß und natürlich auch Erfolg!



MISSION 6

PHASE 1

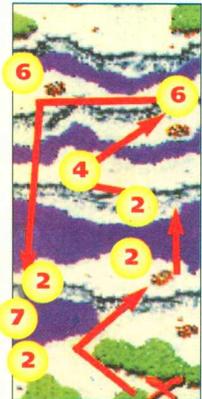
- 1: Zerstört den Zaun mit einer Handgranate und schaltet dann die untere Hütte durch einen Distanzschuß mit einer Rakete schon einmal vorsorglich aus.
- 2: Hebt die Hütte aus und überquert die Brücke vorsichtig, damit Ihr nicht in das kaum erkennbare Loch fällt.
- 3: Schießt, sobald Ihr in Reichweite seid, auf die Granatenbehälter und schaltet damit nicht nur die Hütte, sondern auch den Scharfschützen aus. Bequemer geht es kaum.
- 4: Erledigt den letzten Scharfschützen und kümmert Euch anschließend um die restlichen Feinde, die noch die Gegend unsicher machen.



MISSION 7

PHASE 1

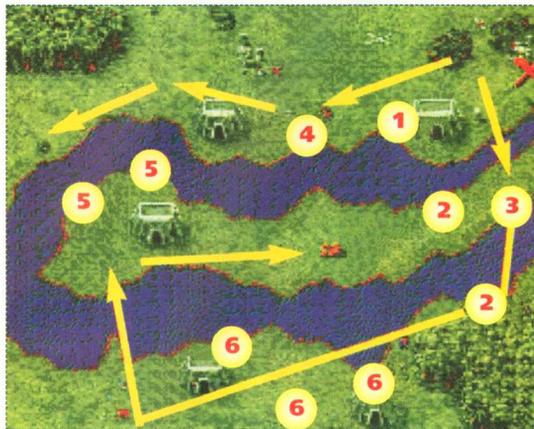
- 1: Nehmt zu Beginn einen einzelnen Mann ohne Raketen und Granaten.
- 2: Schaltet mit ihm die ersten vier der lästigen Scharfschützen aus.
- 3: Holt die restlichen Männer nach und zerstört die beiden ersten Hütten.
- 4: Überquert das Wasser und schießt rechtzeitig den hinterhältigerweise auf der Lauer liegenden Scharfschützen ab.
- 5: Klettert den Pfad nach oben und bombardiert die beiden nächsten Hütten.
- 6: Erledigt den letzten Scharfschützen und zerstört die letzte Hütte.
- 7: Jetzt geht es nochmals weit zurück, um die schwimmenden Feinde auszuschalten.



FODDER

STRATEGIEN

Teil 1



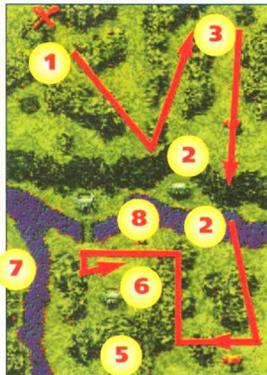
MISSION 8

PHASE 2

- 1: Schaltet den ersten Scharfschützen aus.
- 2: Schickt einen Einzelkämpfer mit Granaten und Raketen los, um die lästigen Scharfschützen jenseits des schützenden Wassers auszuschalten.
- 3: Bringt zwei oder drei Männer an diese Stelle.
- 4: Schickt einen oder zwei der anderen Männer zu dem Faß und schießt entweder die Feinde ab oder wartet, bis sie sich selbst in die Luft sprengen.
- 5: Erledigt die beiden Scharfschützen auf der Insel.
- 6: Bewegt die andere Gruppe hierhin, um die restlichen Scharfschützen auszuschalten, bevor Ihr die Insel einnehmt.
- 7: Zerstört mit der Geschützstellung alle feindlichen Bunker, aber verläßt die Stellung, um Truppen, die es doch noch bis auf die Insel geschafft haben, auszuschalten.

PHASE 4

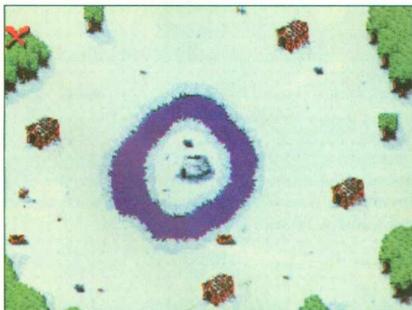
- 1: Bombardiert zunächst die Hütte und den feindlichen Jeep.
- 2: Schickt einen einzelnen Kämpfer los, um die Scharfschützen auszuschalten.
- 3: Schnappt Euch den Jeep und zerstört die Hütte in der Nachbarschaft.
- 4: Steuert den Jeep mit drei Mann Besatzung über die Klippen ins Wasser und steigt rechtzeitig aus, bevor das Ding explodiert.
- 5: Zerstört die Hütte, indem Ihr eine Granate über die Bäume werft.
- 6: Schaltet den Scharfschützen neben dem Bunker auf die gleiche Weise aus.
- 7: Nur noch ein lästiger Scharfschütze, der aus der Ferne zu erledigen ist.
- 8: Jetzt noch schnell in die Geschützstellung und alle Bunker ausgeschaltet, und das war es dann auch.

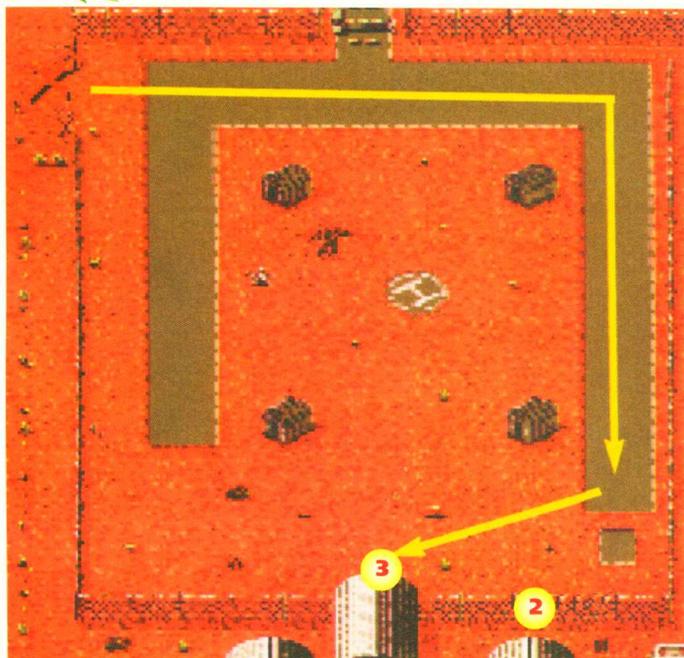


MISSION 9

PHASE 1

Es gibt hier wesentlich mehr Ziele, als Ihr mit Euren Waffen ausschalten könnt. Springt in das Schneefahrzeug und bewegt Euch so zwischen den Scharfschützen und den Hütten, daß diese im Kreuzfeuer liegen.





MISSION 10

PHASE 1

1: Bewegt (!) Euch im Uhrzeigersinn durch die Gegend und kümmerl Euch nicht um die Granaten bei der ersten Hütte. Erledigt die Hütten von hinten, denn wenn Ihr das offene Gelände betretet, geratet Ihr in gnadenloses Kreuzfeuer. Ein Hubschrauber landet in unregelmäßigen Abständen und bringt Nachschub – spendiert ihm eine Rakete, sobald er gelandet ist.

2: In der Ecke hat sich ein Feind verschanzt. Zerstört den Zaun, erledigt den Feind und schnappt Euch bei Bedarf die Granaten.

3: Vorsicht vor dem Scharfschützen auf dem Dach. Kümmerl Euch um die restlichen Feinde, nachdem er erledigt ist.

MISSION 11

PHASE 2

1: Teilt Eure Truppe in zwei Teams, um für den Fall der Fälle eine zusätzliche Chance zu erhalten.

2: Schaltet die Geschützstellung aus.

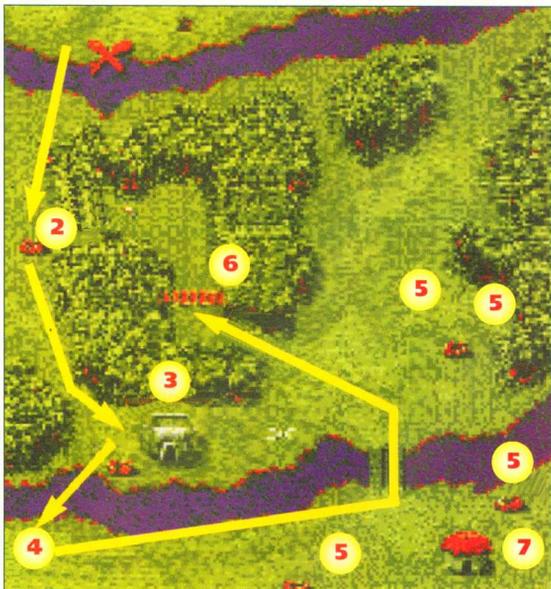
3: Zerstört mit Raketen die nächste Geschützstellung und versteckt Euch dann hinter dem Bunker, bis die andere Geschützstellung den Bunker zerstört hat. Mit etwas Glück wird auch der feindliche Hubschrauber in dieser Gegend landen, so daß Ihr ihn praktischerweise gleich miterledigen könnt.

4: Schnappt Euch den Panzer.

5: Schaltet die restlichen Stellungen sowie den herumfahrenden feindlichen Panzer aus.

6: Zerstört die Gefängniswand, achtet aber darauf, daß sich der Gefangene in ausreichendem Abstand zum Feuerzauber befindet.

7: Schaut zu, wie sich das kleine Kerlchen zu seiner Hütte durchschlägt, verlaßt dabei aber möglichst den Panzer nicht ...



CANNON FODDER

ÜBERLEBENS STRATEGIEN

MISSION 12

PHASE 2

- 1: Steigt in den Panzer, sucht den feindlichen Panzer und zerstört ihn.
- 2: Zerstört alle Gebäude in der näheren Umgebung, dazu sind sie wohl da.
- 3: Schießt trotz aller Tierliebe auf den Seehund, denn er ist eine hinterhältige Falle.
- 4: Schickt einen mutigen Mann in Richtung des Pfades auf der anderen Seite des Ufers. Mit etwas Glück wird der Scharfschütze die Barriere zerschießen und Euch Zeit für den Weg nach oben geben.
- 5: Zerstört die Hütte.

PHASE 5

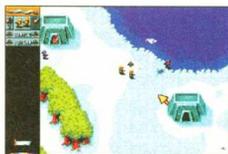
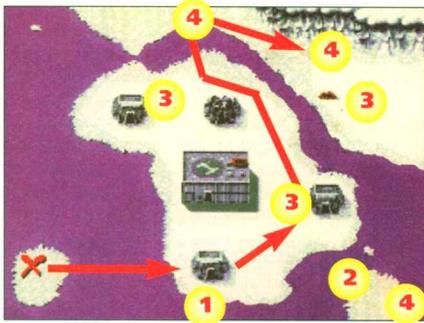
- 1: Schießt die Stellung auf der anderen Seite des Ufers ab und schwimmt dann hinüber.
- 2: Zerstört die Stellungen auf der Insel.
- 3: Zerstört die Geschützstellung und die Hütte zwischen den Bäumen. Jetzt habt Ihr die Geisel befreit.
- 4: Schickt einen Einzelkämpfer los, um die letzte Stellung auszuschalten.
- 5: Holt Euch den Hubschrauber und bringt mit ihm die Geisel zum Zelt unten auf der Landkarte.

PHASE 6

- 1: Schaltet mit zwei oder drei Kämpfern den Geschützturm auf dem Bunker aus und setzt dann über.
- 2: Zerstört den feindlichen Helikopter auf seinem Landeplatz.
- 3: Schaltet die übriggebliebenen Bunker und Stellungen aus.
- 4: Teilt Eure Leute auf und stellt jeweils einen Mann auf die Landeplätze.
- 5: Der nette Helikopter wird zu dem jeweils zuletzt aktivierten Landeplatz fliegen.
- 6: Landet auf dem Fabrikdach und bemannt die Geschützstellung. Feuert zehn bis 15 mal auf die Tür, um das Gebäude endgültig und unwiderruflich zu zerstören.



12.6



Achtet unbedingt darauf, daß Ihr nicht in eine gerade geworfene Granate hineinlauft!

Der beste Weg, die nervigen Scharfschützen mit ihren Raketenwerfern loszuwerden besteht darin, einen einzelnen Mann auf sie anzusetzen. Der ist wesentlich besser zu Fuß und hat bessere Chancen, den feindlichen Schüssen auszuweichen. Verliert dabei aber Eure ‚ruhiggestellten‘ Leute nicht aus den Augen: Zwar ballern sie zwecks Verteidigung von sich aus in der Gegend herum, stellen sich dabei aber nicht sonderlich intelligent an. Und noch ein kleiner Tip für alle SNES-Generäle: Mit der Maus steuert sich das Spiel wesentlich angenehmer, auf dem Mega Drive geht dies leider nicht.

Teil 2

folgt in der nächsten Ausgabe





Ein Prinz hat es wirklich nicht leicht – insbesondere dann, wenn er bei seinen Buddeleien auf ein seltsames Amulett stößt. Was ihm das Ding so alles einbrockt, könnt Ihr in unserer Komplettlösung lesen. Wir liefern Euch jede Menge praktischer Tips und Hinweise, die Euch und

KAMPFTECHNIKEN

Übt Eure Spezialattacken zuerst an schwächeren Gegnern, bis Ihr sie richtig beherrscht. Einzelne Gegner besiegt man normalerweise am einfachsten, indem man sie in eine Ecke drängt und mit Schlägen und Tritten weichklopft, bei mehreren Gegnern sind Rundumschläge mit Dolch oder Schwert angesagt. Außer in einigen speziellen Fällen ist vom Gebrauch der Armbrust abzuraten, da man mit ihr einfach zu langsam ist. Ähnliches gilt auch für die diversen Bomben. Dennoch sollte man immer einen kleinen Vorrat dabei haben, da sie sich hervorragend als Werkzeuge eignen, etwa um Schalter aus der Entfernung zu betätigen oder störende Kristalle wegzusprengen.



ELIXIERE

Hütet diese kostbaren Tränke und setzt sie nicht allzu leichtfertig ein – setzt sie lieber gar nicht ein, denn im Falle eines vorzeitigen Ablebens werden sie sowieso automatisch aktiviert. Da im ganzen Spiel nur vier oder fünf Tränke zu finden sind, solltet Ihr sie überlegt einsetzen.

1 ERSTE SCHRITTE

Nach dem ersten Kampf und dem Gespräch mit dem Lehrer geht es nach Westen zum heimischen Schloß. Dort wird mit König und Prinzessin geredet, im Keller des Schlosses befinden sich einige Truhen mit praktischen Gegenständen. Die Truhen sind bei erneutem Betreten des Schlosses immer frisch gefüllt, also nutzt die Gelegenheit, um Euch eine solide Startausrüstung zu beschaffen. Schaut auch einmal bei dem Riesen westlich des Schlosses vorbei und besorgt Euch einige Knoblauchzehen. Anschließend geht es schnurstracks zum Wasserschein. Untersucht im dritten Raum die Röhren neben der Treppe. Es winken ein Schwert (+50) und das erste Elixier. Eine der Truhen in dem Raum bleibt vorerst unerreichbar, in der anderen gibt es noch ein Schwert (+20). Haltet Euch im nächsten Raum nicht zu sehr mit den Schleimern auf, lediglich der rote links oben ist wichtig, er besitzt den nächsten Schlüssel. Im nächsten Raum hilft nur dauerndes Springen (und zwar möglichst so, daß Ihr nicht wieder aus dem Raum gespült werdet), danach steht Ihr schon vor dem örtlichen Endgegner.



Noch bevor der so richtig weiß, wie ihm geschieht, könnt Ihr ihm mit gezielten Tritten und Schwerthieben fast schon die Hälfte seiner Energie rauben, der Rest ist dann nur noch Formsache. Nachdem durch die Kraft des Amuletts die Tür im nächsten Raum geöffnet ist, schließt sich der Wassergeist Dytto an. Wieder daheim im Schloß, erfahrt Ihr, daß es am westlichen Wasserfall Interessantes zu entdecken gibt. Bevor Ihr Euch auf den Weg dorthin macht, solltet Ihr vielleicht noch Euer Inventar an Knoblauchzehen auffrischen – die paar Minuten sollten schon drin sein!



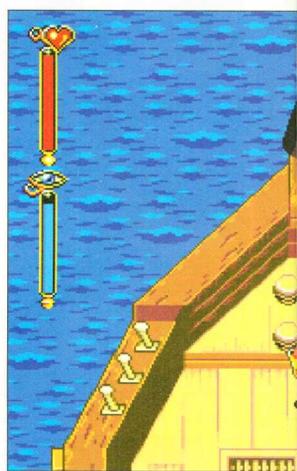
Dieser nette Herr hat immer eine praktische Knoblauchzehe für Euch parat. Ihr müßt ihn nur verprügeln ...



Die Waffenkammer im heimischen Schloß ist immer randvoll gefüllt, also schaut öfter mal vorbei!



Zerstört den Kristall mit Efreet, und Ihr werdet eine Überraschung erleben: Ein Juwel winkt als Belohnung!



Überseht diesen versteckten Durchgang ja nicht!

2 HEISSE ANGELEGENHEITEN

Kriecht auf Eurem Weg zum Wasserfall unter die Brücken und schaut, was es dort so zu finden gibt. Löscht das Feuer mit Dyttos Hilfe, und Ihr erhaltet ein Juwel, das Dyttos Fähigkeiten verstärkt. Mit dem Eiskristall unter der anderen Brücke könnt Ihr momentan noch nichts anfangen, aber schaut doch einfach später nochmals vorbei. Aktiviert Dytto vor dem Wasserfall, um den Durchgang zu öffnen und schlagt Euch anschließend durch die Gewölbe. Öffnet im zweiten Raum alle Truhen und werft auch einen Blick auf die bröckelige Wand rechts oben. Hinter ihr verbirgt sich eine praktische Armbrust (+100), allerdings bedarf es schon einiger Tritte, bis sie zugänglich ist. Falls Ihr Dytto nicht ohnehin schon aktiviert habt, müßt Ihr im nächsten Raum den Stein auf den Schalter schieben, um das Feuer vor der Tür zu löschen. Das folgende Puzzle ist



Story of TOR

1



dem Prinzen das Leben leichter machen (wenngleich wir wohl nicht unbedingt beantworten werden, was denn nun eigentlich der gute alte Thor mit dem Spiel zu tun hat – das steht auf einem anderen Blatt und wird vielleicht auf ewig ein düsteres Geheimnis von Sega bleiben ...).



KLEINE WAFFENKUNDE

Kämpft möglichst immer mit dem Dolch oder dem einfachsten Schwert und hebt Euch die besonderen Schwerter (z. B. Breit- und Omega-Schwert) für knifflige Situationen wie etwa Endgegner auf. Verbraucht immer zuerst die am meisten abgenutzten Waffen, um wieder Platz im Inventar zu bekommen.



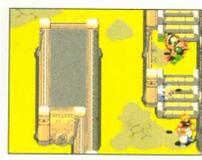
GESCHMACKSSACHE

Gebt den verschiedenen Monstern, was ihnen gebührt! Fliegende Monster, wie etwa Fledermäuse, lassen sich durch einen Kicksprung gezielt entsorgen, bei kriechenden Gegnern sollte man vor dem Schlag in die Hocke gehen, beispielsweise bei Schlangen oder später auch bei „halbiernten“ Zombies. Achtet auch auf Schwächen der einzelnen Gegner: Nervige Zombies reagieren allergisch auf Feuer, also kickt sie entweder in vorhandene Flammen oder benutzt Efreeet. Gut gepanzerte Stahlritter lassen sich mit entsprechenden Waffen leicht aus dem Konzept bringen ...

ES GEHT WEITER

Der schickt Euch nach Nordosten, um Gerüchten über dortige Fieslinge auf den Grund zu gehen. Deckt Euch zunächst mit Schwertern und Knoblauch ein und macht Euch dann auf den Weg. Verprügelt die Ratten am Lagerfeuer und zerstört mit Efreeet den blockierenden Kristall. Sucht die versteckte Höhle und benutzt die Efreeet-Rennbahn, um einige Extras zu erspielen. (Auf alle Fälle solltet Ihr ein weiteres Elixier und ein rotes Juwel herausholen, der Rest der Prämien ist nicht gar so interessant.) Schlagt Euch weiter durch und macht Bekanntschaft mit Bombenwerfern. Ein kleiner Tip hierzu: Mit etwas Geschick und einem Kicksprung könnt Ihr geworfene Bomben zurück in Richtung Angreifer befördern – netter Effekt! Der Vorhof des neuen Schauplatzes bietet wenig Neues, nach der ersten geöffneten Tür fällt aber ein momentan nicht zu öffnendes Gitter auf – darauf kommen wir wohl später nochmals zurück. Ein kleines Rätsel im nächsten Raum: Brauchen wir Dytto oder Efreeet? Egal, beide helfen. Mit der Armbrust den Schalter umgelegt, und schon ist ein neuer Raum zugänglich. Dort hilft zunächst auch ein weiterer Schuß aus der Armbrust. Rolling Stones im nächsten Raum – Geschwindigkeit und Reaktionsvermögen sind hier Trumpf. Anschließend können wir am Schwermetal-Ritter unsere neue Metallarmbrust ausprobieren.

Auf dem Schiff begegnen wir dann nach einigen nervigen Gefechten zum erstenmal dem Träger des silbernen Amuletts. Dessen fliegende Schergen sollten eigentlich kein Problem mehr darstellen und mit gezielten Kicksprüngen aus der Luft geholt werden. Ist der Kampf erst einmal überstanden (man kann hier Efreeet auch die ganze Arbeit machen lassen), ist der Weg zu neuen Abenteuern endlich frei.



Die Bomben dieser netten Herren kann man mit etwas Geschick auf den Werfer zurücklenken. Übung hilft!



Na gut, kümmern wir uns um diese Tür etwas später, sobald wir den Pflanzengeist gefunden haben



Wer nicht springt, der wird hier doch ziemlich naß gemacht ...



Hier hilft ein gut gezielter Pfeil am Hindernis vorbei

ebenfalls nicht sonderlich kompliziert, überseht dabei aber auf keinen Fall die Truhe links unten in der Ecke mit einem weiteren wertvollen Juwel für Dytto! Schon meldet sich der nächste Endgegner an, verprügelt zunächst den Teufelskopf mit dem Schwert und wartet dann, bis sich die fiesen Krallen auf Euch zubewegen. Laßt Euch zwischen den einzelnen Attacken von Dytto heilen und schon bald könnt Ihr mit Efreeet einen weiteren hilfreichen Geist in der Party begrüßen. Zertrümmert mit seinen starken Feuerzaubern den Eiskristall unter einer der Brücken, um das erste Juwel für ihn zu bekommen. Danach geht es wieder zurück zum Schloß, wo Ihr wieder einmal wie gewohnt beim Gevatter König vorsprecht...



BITTE UMBLÄTTERN



GEISTERKUNDE

Im Laufe des Spiels findet Ihr einige Items, mit denen Ihr bestimmte Geister sofort rufen könnt. Eine nette Sache, die allerdings das Inventar etwas belastet – zumal man im Prinzip auch ohne sie auskommt, da sich an den entscheidenden Stellen immer eine Möglichkeit findet, den passenden Geist zu rufen.

Außerdem gibt es mehr Möglichkeiten, bestimmte Geister zu rufen, als man denkt: Dytto reagiert nicht nur auf Wasserflächen oder Dampffontänen, sondern auch auf bestimmte Schleimmonster. Um Shade zu rufen, kann man nicht nur auf Kristallsäulen oder Spiegel zurückgreifen, auch die Rüstung mancher angreifenden Ritter wirkt Wunder!

Lediglich bei Bogen und Efreet gestaltet sich die Sache etwas schwieriger.



SCHALTEREIN

Es gibt verschiedene Arten von Schaltern: Kippswitcher lassen sich mit Dolch oder Schwert umlegen, Bodenplatten werden durch einfaches Betreten ausgelöst. Sind diese Schalter außer Reichweite, so helfen meist Armbrust oder Bombe, es kann aber auch Situationen geben, in denen Ihr Gegner auf Schalter locken oder Euren Doppelgänger einsetzen müßt. Und manchmal wäre es auch praktisch, bestimmte Schalter besser nicht zu betätigen ... Eine besondere Art von Schaltern sind ausgebrannte Fackeln und Feuerstellen. Zündet sie einfach mal an.



Wer keine Lust auf diese Kämpfe hat, der kann ruhig auch mal Efreet die notwendige Handarbeit machen lassen. Haltet dabei aber Euren Magiepegel im Auge!

4

AN NEUEN Ufern

Am Strand solltet Ihr zunächst Eure normalen Schwerter durch Breitschwerter aus der Truhe ersetzen. Die Schalter zu Beginn der Höhle öffnen in der richtigen Stellung einen Geheimraum mit Juwelen, einem Schinken und einer Armbrust (FEUER 10). Die beiden letzten Items könnt Ihr durch Verlassen der Höhle ebenfalls beliebig oft holen, läßt aber im Waffeninventar noch etwas Platz, da sich in Kürze noch einige praktische Argumentationsverstärker finden lassen. Holt Euch alle Items aus der Eingangshalle der Höhle und erforscht dann den oberen Teil, bis es vor einer Tür nicht mehr weitergeht. Aktiviert Efreet an der Fackel und geht zurück, um den Eiskristall zu zerschlagen – die Feuerarmbrust oder eine Bombe würde das natürlich auch tun. Betretet nun den linken Teil der Höhle und schlagt Euch bis zu einem Raum mit Wasserfall und roter Tür durch. Hinter dem Wasserfall gibt es eine versteckte Höhle mit einer Armbrust (ATM 5), links vom Wasserfall ist noch eine weitere Truhe mit einem blauen Schlüssel. Springt ins Wasser und nach links, um den Schlüssel zu bekommen. Danach geht es ganz zurück zur Sackgasse im oberen Teil der Höhle. Jetzt geht es an dieser Stelle weiter, nach einem recht deftigen Kampf gibt es einige praktische Items. Ein neuer Weg verkürzt den langen Rückweg, dabei solltet Ihr die Bombe (HYPER 30) nicht übersehen. (Danach sollte man mit aktiviertem Efreet nochmals ein Stück zurück gehen und das ausgebrannte Lagerfeuer anzünden – ein Riesenzwipartel!)



Hinter der roten Tür solltet Ihr erst eine Bombe auf den Schalter werfen, bevor Ihr hinunterspringt – es lohnt sich. Unten wird dann mit Efreet die zweite Fackel angezündet und schon kommt der nächste Endgegner. Das Steinmonster kann recht effektiv mit den beiden gefundenen Armbrüsten bekämpft werden, wer will, kann aber auch Efreet einsetzen.



Manche Schalter lassen sich aus der Ferne mit Bomben betätigen. Die Mühe lohnt sich normalerweise!



Hinter diesem Wasserfall gibt es einen versteckten Raum mit Extras. Überseht auch die Truhe links nicht, ...



... denn sie verbirgt den Schlüssel zu einem anderen Raum, in dem sich ebenfalls Kostbarkeiten befinden!



Überseht auf Eurem Weg diese ergiebige Truhe nicht!

5

DIE WALDFESTUNG

Am Teich könnt Ihr bei Bedarf Euer Inventar mit toten Fischen (igitt!) auffüllen, danach geht es frohgemut in die Burg. Durchsucht dort alle, wirklich alle Räume, denn es gibt jede Menge praktischer Items (Heilmittel, Juwelen, Waffen) zu finden – es wird empfohlen, Efreet möglichst immer aktiviert zu haben. Mit dem passenden Schlüssel könnt Ihr dann das Tor beim Burgeingang öffnen, auf dem weiteren Weg müßt Ihr Euch in einem engen Gang mit einigen fiesen Rittern herumschlagen, danach geht es rechts an der Burg vorbei in Richtung Waldfestung.

Eine Menge finstere Typen erwartet Euch auf dieser Strecke, allerdings solltet Ihr Euer Inventar schonen und zur Erholung lieber ein Sonnenbad nehmen. Überseht in der Hektik die beiden Truhen mit dem blauen Juwel und dem Schwert (TOD 20) nicht.





In vielen Situationen könnt Ihr einfach Efreet die ganze Schmutzarbeit machen lassen und Eure Kräfte dadurch schonen. Es geht doch nichts über gute Freunde ...



Mit der Zeitmaschine gelangt Ihr zu neuen, wichtigen Orten



Am Eingang des Vulkans könnt Ihr euch wieder günstig mit Knoblauch eindecken – das ist lebenswichtig!



Lockt die Herrschaften einzeln vom Sims und überseht anschließend den Teleporter rechts auf keinen Fall



Und wieder wurde ein hilfreicher Geist gefunden – es geht voran ...

Gleiches gilt auch für das rote Juwel rechts vom Eingang zur Festung. (Das Schwert solltet Ihr vielleicht noch etwas schonen!) In der Festung erwarten Euch auf dem Weg nach rechts einige knifflige Kämpfe, die nur mit viel Geschick zu überstehen sind. Anschließend trefft Ihr wieder auf das silberne Amulett, das Euch einen fiesen Wurm auf den Hals hetzt. Laßt Euch von dem Biest nicht ansaugen und rennt daher immer nach links, weicht anschließend dem Steinschlag aus und verprügelt dann die bissige Zunge. Lohn der Angst ist die Zeitmaschine, mit der Ihr aus der Festung wieder herauskommt: einfach einen Zauberstrahl auf die funkelnde Stelle auf dem Fußboden richten und den Dingen ihren Lauf lassen.



6 TANZ AUF DEM VULKAN

Auf diese Weise kommt Ihr auch unterhalb der Festung in neue Regionen. Die Monster dort sind recht lästig, haltet Euch nicht zu sehr mit Kämpfen auf, sondern marschier lieber zügig in Richtung Vulkan. Dort gibt es im ersten Raum der Höhle eine Truhe mit Knoblauch, die ausgiebig ausgebeutet werden sollte!

Danach wird der Magier auf der Insel verprügelt, um den Schlüssel zu erhalten. Im nächsten Raum springt man zunächst in der Mitte nach unten, holt den Schlüssel und springt dann weiter nach unten. Sind dort die Monster verprügelt, geht es per Teleporter zurück und nach rechts unten durch die Tür. Lockt die Gegner auf dem Vorsprung möglichst einzeln nach unten und holt anschließend mit dem Teleporter den roten Schlüssel. Überseht die Truhe mit dem Riesenspilz nicht, aktiviert im nächsten Raum den Schalter und erledigt die lästigen Magier mit Schwert oder Armbrust.

Nach der Plattformstrecke steht Ihr einem unfreundlichen Drachen gegenüber: Weicht seinen Flammen und Bissen aus, nach zehn Treffern mit dem TOD-Schwert gibt er auf, und Ihr könnt Shade begrüßen. Benutzt ihn und die Teleporter, um nach oben und dann nach links aus dem Vulkan zu kommen. Springt immer schön nach links, überseht dabei die Truhe nicht und redet schließlich mit dem alten Mann. Der spendiert Euch einen Zauberring und transportiert Euch dann zurück zum Strand westlich des Heimatsschlusses. Was Ali dort erwartet, das lest Ihr in der nächsten Ausgabe.

Michael Anton



RICHTIG AUSRÜSTEN

Sorgt dafür, daß Ihr immer mit einem gut gefüllten Inventar in unbekannte Regionen vorstößt. Da Ihr nur relativ wenig Items mitnehmen könnt, empfehlen sich insbesondere Kombi-Präparate, die sowohl TP als auch SP auffüllen.

Besonders empfehlenswert sind die Knoblauchzehen, die nicht nur jeweils 75 % auffrischen, sondern auch noch an bestimmten Stellen regelmäßig und in großer Stückzahl zu bekommen sind (beispielsweise durch das Besiegen des Riesen im Wald nordwestlich des Schlosses oder an einigen anderen Stellen).

Besonders beliebt, aber auch eher selten sind die Riesenspilze. Wenn man wirklich gar nichts mehr zu füttern hat, kann man auch an diversen Tümpeln Fische aufs Trockene locken und warten, bis sie zu „Backfischen“ werden.



DA WAR DOCH NOCH...

Merkt Euch jene Stellen, an denen Ihr eine unzugängliche Schatztruhe oder Ähnliches gesehen habt. Dort könnt Ihr später mit neuen Geistern im Gefolge nochmals vorbeischaun und vielleicht ein Erfolgserlebnis haben.

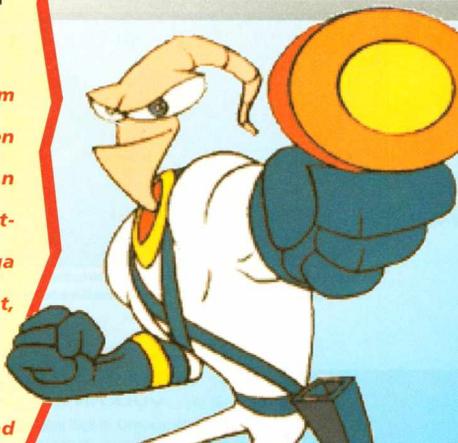


FORTSETZUNG FOLGT



EARTHWORM JIM

Herzlich willkommen zum letzten Teil unseres großen Regenwurm-Epos. Neben dem Level ‚Intestinal Distress‘, das nur in der Mega Drive-Version enthalten ist, stellen wir Euch auch noch den sicheren Weg zum Finale vor. Zwar sind die folgenden Level doch recht hart, mit etwas Geschick und Übung dürftet Ihr allerdings auch diese Hürden ziemlich schnell meistern – wer wird denn so kurz vor dem Ziel noch aufgeben, immerhin habt Ihr es ja schon recht weit gebracht. Also schnappt Euch das Joypad und stürzt Euch munter ins streßhaltige Regenwurm-Leben: Hier kann unser Held Jim nochmal so richtig zeigen, was so alles in ihm steckt. Licht aus, Spot an und nochmals einen Riesenapplaus für Earthworm Jim, auf daß er mit seiner Prinzessin glücklich werde. (Oder auch nicht, das wird sich noch zeigen ...)



EARTHWORM

JIM

TIPS &



Das ging gerade nochmal gut. Reaktion ist alles...

und hängt Euch ans Seil. An dem Extraleben bei (C), muß man erst vorbeilaufen und sich dann seinen Weg zurück nach rechts suchen. Anschließend geht es nach links oben zu (D1) und von dort abwärts nach (D2). Die folgende Passage mit

den hüpfenden Bällen erfordert genaues Timing: Haltet Euch links von dem Ball der nach zwei Hüpfen explodiert und geht nach dem zweiten Hüpfen nach

rechts und holt erstmal tief Luft. Nachdem ein Ball die Plattform bei (E2) passiert hat, springt Ihr nach oben, sobald ein Ball bei (E3) aufkommt, könnt Ihr die Streß-Strecke hinter Euch bringen. Die Strecke zwischen (F1) und (F3) ist noch etwas kniffliger, da hier die Bälle

Hier kommt so richtig Bewegung in die Sache: Nachdem die Sache mit den Fischen erledigt ist, solltet Ihr Euch schnellstmöglich nach einem sicheren Platz vor dem Rad umsehen. Rennt nach rechts und springt im Notfall, ganz rechts seid Ihr am sichersten. Wenn sich das Rad um die Ecke bewegt, solltet Ihr drüberspringen. Bei (B) könnt Ihr in Deckung gehen und abwarten bis nach oben springen könnt, danach springt Ihr über das Rad, rennt nach links



EARTHWORM JIM DIRTY DOC

Er ist schon ein schleimiger Typ, dieser Dirty Doc Duodenum. Laßt Euch also lieber nicht von ihm erwischen, denn wenn er Euch schnappt, dann tut das nicht nur weh, sondern versaut auch noch Euren

schnieken Kampfanzug. Sein dummes Rumgehops sollte Euch nicht weiter irritieren, weicht immer schön aus und schießt im passenden Augenblick auf ihn. Sofern Ihr einige Super-Blasts für den Doc auf-



gehoben habt, ist diese schmutzige Angelegenheit sogar recht schnell erledigt., ansonsten darf ordentlich gepeitscht werden



WORM

TRICKS

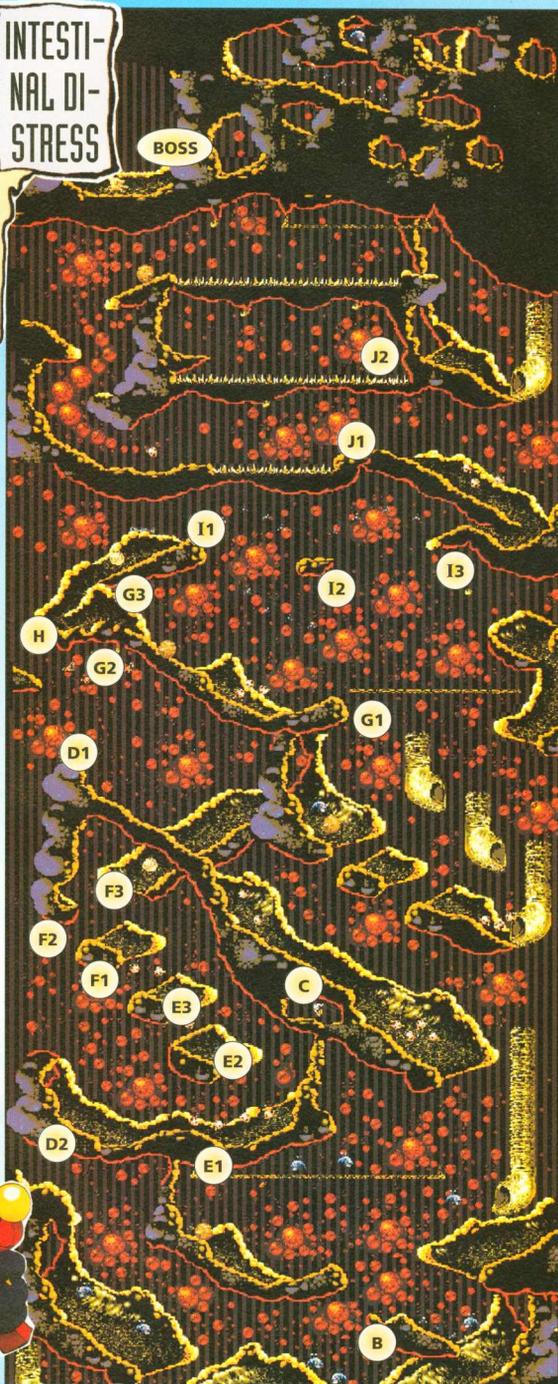
TEIL 3



zweimal aufschlagen: Ihr müßt nach dem zweiten Aufschlag an die Stelle springen, wo der Ball zum ersten Mal aufgekommen ist. Wenn der Ball in der Luft ist, müßt Ihr nach links zu einer sicheren Stelle bei (F2) springen, unmittelbar nach dem ersten Aufschlag geht es weiter nach (F3). Nach dieser Zitterstrecke sind die drei Schächte fast eine Erholung, beim Hangeln am Seil solltet Ihr darauf achten, rechtzeitig Euer Hinterteil in Sicherheit zu bringen, um Kollisionen zu vermeiden. Springt auf die Plattform bei (G1) und überspringt die folgenden Räder bis Ihr bei (G2) seid. Hakt Euch unter der Plattform fest und sammelt die Blaster ein. Schwingt ganz nach links, damit Ihr Euch zurückschwingen könnt, ohne die absolvierten Passagen wiederholen zu müssen. Energieauffrischung gibt es am Seil rechts von (G1) und wenn Ihr bei (G3) nach links doppelschwingt. Der Ball bei (H) erfordert exaktes Timing: Beobachtet ihre Bewegung während Ihr auf dem zweiten Aufschlagpunkt steht und rennt nach dem dritten Aufschlag an die entsprechende Stelle. Von (J1) aus schwingt Ihr nach links (Vorsicht bei den Rädern), der Pfad bei (J2) führt in eine Sackgasse und sollte vermieden werden. Schon naht der Endgegner!



INTESTINAL DISTRESS





EARTHWORM JIM

Das nächste Level zeigt uns Jims Kampf gegen die Schwerkraft, bedingt durch das etwas andere Level-design unterscheidet sich auch diese Karte etwas von den anderen. Damit Ihr Euch beim Lesen keine Genickstarre holt, hier ein kleiner Tip: Haltet das Heft mit ausgestreckten Armen vor Euch und legt den Daumen der linken Hand auf die unten entsprechend markierte Stelle. Übt mit dem Zeigefinger der linken Hand leichten Gegendruck aus und laßt anschließend mit der rechten Hand das Heft los. Alles klar? In der nächsten Ausgabe verraten wir Euch vielleicht, wie Ihr das Heft wieder in die normale Position bekommt, also habt notfalls etwas Geduld. Nun aber wieder zurück zum eigentlichen Geschehen ...



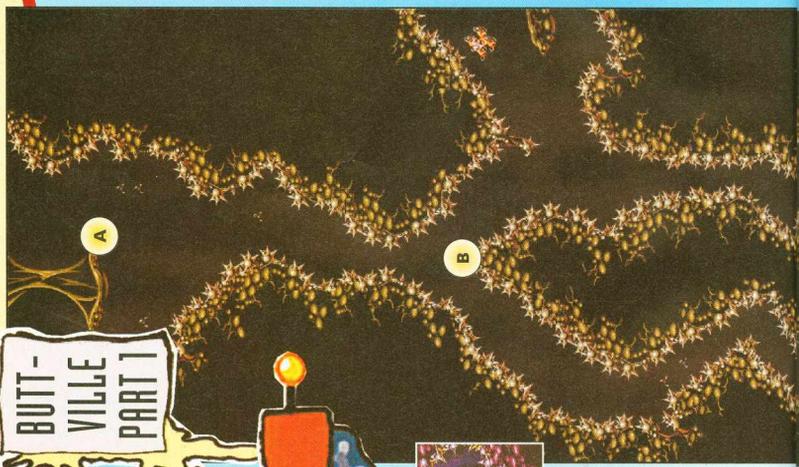
Jim's Gems

Geht sparsam mit Eurer Munition um, insbesondere wenn Ihr im Besitz von Super-Blastern seid. Oft reicht auch ein einfacher Peitschenhieb, um Situationen zu entschärfen.

Es gibt ziemlich viele Extras, die man in diesem doch recht kurzen Level einsacken kann. Allerdings benötigt Ihr dafür doch einiges an Geschick und Glück, denn geschenkt wird auch in diesem Level bei weitem nichts ...



Aber inzwischen solltet Ihr ja genügend Fingespitzengefühl entwickelt haben, so daß Euch eigentlich nichts mehr schadet!



BUTT-VILGE PART 1

Könnt Ihr diesen Text jetzt problemlos lesen? Dann hat es ja mit unserer Hilfestellung doch geklappt. Herzlichen Glückwunsch zu dieser feinmotorischen Meisterleistung!



Ohne Kopiarbeit dürfte Jim kaum durch dieses Level kommen. Hoffentlich habt Ihr den Heiliger-Trick schon fleißig geübt, sonst könnte es eventuell peinlich für Euch werden. Ihr wißt ja noch: Fleißig auf den Sprungknopf hämmern, damit der Wurm fliegt.

Jim's Gems

Einmal pro Level könnt ihr Energie tanken: Drückt dazu im Pausenmodus auf dem SNES A, A, B, X, Y, X, B, A und auf dem Mega Drive A, C, C, A, B, B, A, C.

Willkommen in der wunderbaren Welt der Schwerkraft! Hier kommt Jim's Helikopter-Trick intensiv zum Einsatz, denn nur so könnt ihr Euren Fall bremsen und sicher manövrieren. Das ist auch dringend nötig, denn die Wände sind voller schmerzhafter Dornen.

Ihr beginnt eure Reise bei Punkt (A), falls ihr noch etwas Energie benötigt, solltet ihr den Sprung in die Tiefe nach links starten. Im ersten Abschnitt ist noch recht wenig los, bei der Abzweigung (C) habt ihr dann die Qual der Wahl. Wer dabei auf dem rechten Weg bleibt, der kann sich durch geschicktes Peitschenschwingen kurz hinter der Abzweigung einige Boni verdienen – allerdings muß man dabei wirklich geschickt vorgehen. Sollte irgendwer eine wahre Herausforderung suchen, so kann er auch die linke Ab-

Im Flug auch noch peitschen? Nur so gibt es diese Extras!



Ein Wurm hat es nicht immer leicht...



zweigung nehmen, da geht es etwas enger zu. Die Stachelkugeln bei (C) sollten geschickt umflogen werden, um einige Einheiten Energie nachzutanken. Seid ihr sicher bei Punkt D

gelandet, so werdet ihr in das nächste Level katapultiert. Wer unbedingt noch einige Extras benötigt, der sollte stattdessen nach rechts fliegen, aber Vorsicht: Auf dem Weg dorthin geht es sehr, sehr eng zu, schmerzhaftes Erfahrungen

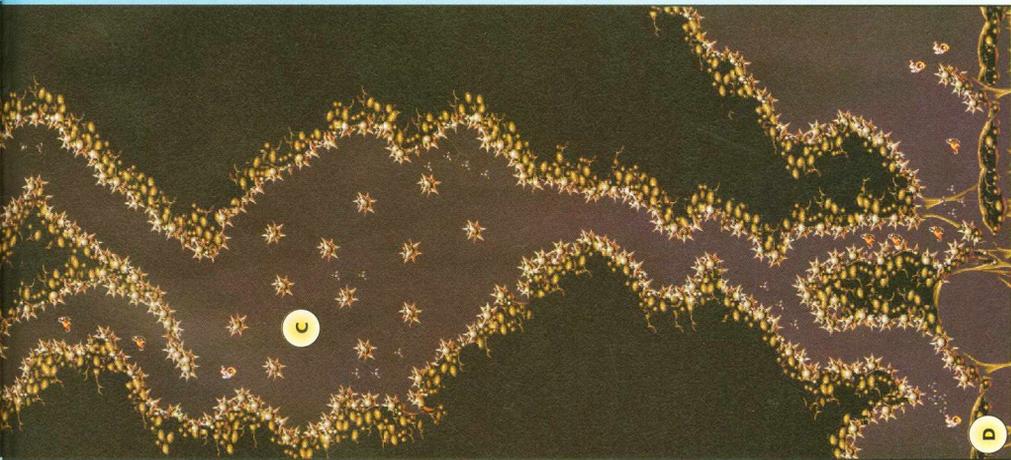
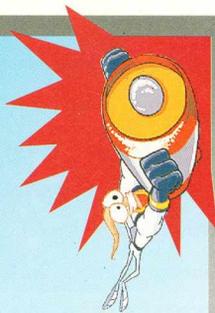
Jim's Gems

Um Level 1 zu überspringen drückt ihr im Pausenmodus auf dem SNES Y, X, Y, X, A, B, A, X und auf dem Mega Drive LINKS, RECHTS; A, B, C, LINKS, RECHTS, A.

sind fast schon vorprogrammiert! Es ist fraglich, ob sich das Risiko lohnt... So viel zum Thema Regenwürmer und Schwerkraft – jetzt dauert es nicht mehr lange, bis wir der fiesen Alien-Königin ordentlich auf die Finger (oder was auch immer) klopfen können.



Keine Panik, die Rettung naht!



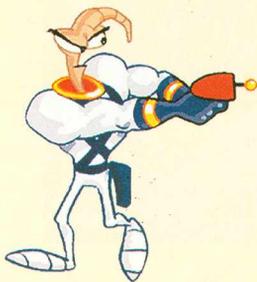


Habt Ihr trotz aller Karten und Tips immer noch leichte

Probleme? Dann probiert doch einmal das geheime Cheatmenü aus: Drückt im Pausenmodus LINKS+A, B, B, A, RECHTS+A, B, B, A. Eine Stimme entlarvt Euch als ‚Cheater‘ (wobei sie wohl irgendwie recht hat), und Ihr könnt Euch unbegrenzte Energie verschaffen und die diversen Level anwählen. Lei-

BUTT-VILLE Part 2

er hat die Sache einen kleinen Haken: Bei Verwendung des Cheats wird Euch der geniale Abspann wohl auf ewig vorenthalten, aber zum Üben der höheren Level ist das Ding doch irgendwie ganz praktisch.



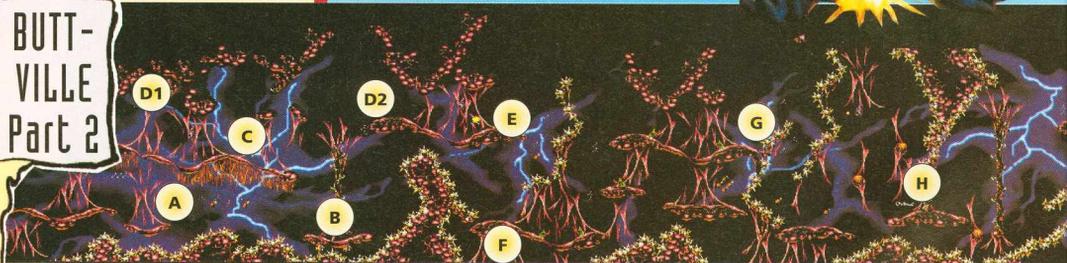
Wir nähern uns mit Riesenschritten dem Finale, vorher wird allerdings noch einiges an Geschicklichkeit von uns verlangt. Damit unser Wurm nicht zu viel Energie verliert, sollte man bei (A) nicht unbedingt auf die Dornen springen: An den seltsamen Gewächsen an der Decke kann man sich prima entlanghangeln. Beim Hakenturm bei (B) wird es dann schon etwas kritischer, hier ist gutes Timing beim Aufwärtspeitschen nötig. Achtet darauf, daß Euch der letzte Schwung nach links führt. Bei Punkt (C) macht Ihr Bekanntschaft mit einem Bienenhaufen, der ständig nervige Insekten produziert. Macht dem Spuk mit Peit-



Der volle Name ihrer Majestät lautet Queen Pulsating, Bloated, Festering, Sweaty, Pus-Filled, Malformed Slug-For-A-Butt. Nicht unbedingt



ein sehr schmeichelhafter Name wie ein kurzer Blick ins Wörterbuch oder ein Gespräch mit Eu



sche oder Kanone rasch ein Ende und geht weiter nach (D1). Was dort wie eine Sackgasse aussieht, zeigt beim Blick nach oben einen Haken, der Euch über einen Doppelschwung nach (D2) bringt. Bei (E) lauert ein fieser Wurm, also geht vorsichtig vor und peitscht das Biest, bevor es Euch beißt. Springt anschließend rechts von der Plattform und schwebt nach links. Die Biester bei (F) lassen sich zwar verprügeln oder abschießen, allerdings kommen siedum-merweise immer wieder...

Jim's Tips

Achtet auf die seltsamen Wirbel, die von Zeit zu Zeit auftauchen. Sie sind ein sicheres Zeichen dafür, daß irgendwo gerade etwas passiert ist – also haltet Ausschau nach neuen Extras oder anderen Überraschungen!

Bei (G) hilft nur ein mutiger Sprung mit anschließender Heli-Action, die nach rechts unten führt. Etwas komplizierter wird es bei (H), hier müßt Ihr Euch mit dem Haken unter der Plattform und den Dornen auf die andere Seite schwingen. Vorher könnt Ihr Euch noch eine Energieauffrischung holen, indem Ihr auf die Bälle über dem Continue springt – und mit den Bienenhaufen fertigwerdet. Punkt (I) ist wieder eine Spring- und Schwebestrecke, die Euch zu den sicheren Bällen nach rechts führen sollte. Arbeitet Euch über die Bälle nach oben, aber Vorsicht vor den fiesen Würmern. Während Ihr die ersten noch relativ leicht besiegen könnt, wartet bei (J) ein etwas fieseres Exemplar, das Ihr nur im Sprung besiegen könnt. Wenn Ihr bei (K) den Haken verfehlt, so habt Ihr noch eine kleine Chance, durch gezieltes Schweben sicher nach rechts zu kommen, andernfalls erwartet Euch eine schmerzhaft Bekanntschaft mit den Dornen. Nach

rem Englischlehrer deutlich macht. Allerdings hat die Dame ihren Namen durchaus verdient, wie sich zeigen wird.

Wie nett: Das gesamte Entwicklerteam (plus Regenwurm) begrüßt den mogelfreudigen Cheater per Digi-Bild



Auf den Kugeln könnt Ihr nur kurze Zeit stehen, Vorsicht auch vor den Würmern, die manchmal im Hintergrund auf ein Opfer lauern

Die richtige Schwungtechnik ist in diesem Level lebenswichtig, also vorher fleißig üben



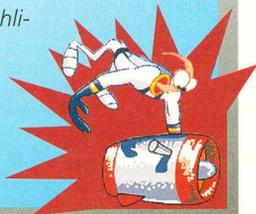
Erinnert Ihr Euch noch an diese dramatische Szene zu Beginn des Spieles? Vielleicht erfahren wir ja noch, was das sollte!



eigenen weiteren Bällen und Würmern trifft Ihr schließlich auf die Queen – oder besser auf ihr Hinterteil. Haltet Euch möglichst rechts und springt nach oben und schießt oder peitscht auf Euer Ziel. Fallt nicht von den Plattformen oder auf die Dornen, dann sollte eigentlich nichts schiefgehen. Bevor Ihr Euch um den Rest der Königin kümmert, solltet Ihr noch den Bienenhaufen zwischen dem Continue und dem Ende der Plattform ausräuchern, um rechts einige Extras zu finden. Begebt Euch bei der Königin auf den zweiten Ball, und eine grüne Plattform wird Euch umkreisen. Springt auf sie und sammelt die Extras ein, wenn Ihr mehr davon haben wollt, so springt am höchsten Punkt nach rechts oben. Springt auf die zweite Plattform, die die Königin umkreist. Während einer Umdrehung könnt Ihr sie viermal treffen, geht sparsam mit der Munition um und haltet die Dame beschäftigt. Wir wünschen Euch viel Glück!



So, das war es mal vorerst zum Thema Regenwurm. Mit unseren Tips sollte es kein Problem mehr sein, den genialen Abspann zu Gesicht zu bekommen – sofern Ihr nicht gemogelt habt... (Erinnert Ihr Euch übrigens noch an die Kuh aus Level 1?) Viel Spaß beim Spielen und experimentiert ruhig noch etwas herum. Es gibt da nämlich noch so einige Überraschungen zu entdecken, denn die Wege des Wurms sind manchmal unergründlich. In diesem Sinne noch ein fröhliches Ringeln und Schwingen, und habt doch bitte in Zukunft ein klein wenig mehr Respekt vor Regenwürmern.



...LESER HELFEN LESERN

Und wieder gibt es etwas Lebenshilfe für gefrustete Leser. Nochmals die Spielregeln: Wenn auch irgendwelche Probleme quälen, fiese 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 Einreichung eines Beitrages gehen die Veröffentlichungsrechte an den Verlag über. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

FRAGEN

PHANTASY STAR IV (MD)

Hermann Poppe befindet sich im Dorf Tyler und sucht nun verzweifelt das Space Ship. Wer kann ihm dabei helfen?

TRAYSIA (MD)

Frank Berger hat es bis zu der letzten Ausgabe, in der alle Örtlichkeiten übereinander liegen, hat alle Schlüssel aufgetrieben, um bis zum König



zu kommen und die beiden Höhlen und das Schloß genau durchsucht. Im letzten Raum einer der Höhlen erzählt man ihm, daß er den größten Kampf verpaßt habe und auch in der Oberwelt geht es nicht weiter. Überall erzählt man ihm von fremden Zauberern, die aber unauffindbar sind. Wer kann Frank aus der Patsche helfen?

LEGEND OF ILLUSION (GG)

Björn Fritsch hat ein kleines Problem mit dem Endgegner der Regenbogen-Einöde: Wie bringt man den Kerl dazu, daß er den Schlüssel herausgibt? Einfache Schüsse zeigen bei ihm irgend- wie keine Wirkung.

SNATCHER (MCD)

C. Brito schafft es nicht, in Akt 1



das Phantombild von ‚Thatman‘ hinzubekommen. Was ist an dieser Stelle genau zu tun?

WWF RAW (MD)

Die paar Special Moves aus der letzten Ausgabe waren ja schon ganz nett, Rainer Heyer aber würde sich über eine komplette Liste freuen. Wer hilft?

THE LOST VIKINGS (MD)

Sid und Simona haben im letzten Level ein kleines Problem mit dem bösen Tomator:

In Phase 3 kommt Erik nicht so recht mit dem Fiesling klar. Was ist hier zu tun?

ANTWORTEN

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE (MD)

Thomas Schneider verrät Tim ein recht praktisches Paßwort: Mit ‚SMALLIWI‘ lassen sich die Level einzeln anwählen.

TERMINATOR 2 (MD)

Thomas kann auch Denis weiterhelfen: Eine Levelwahl aktiviert man, indem man so lange im Titelbild OBEN, UNTEN, LINKS, RECHTS drückt, bis eine Stimme ‚Excellent‘ sagt. Drückt man nun während des Spiels im Pausenmodus alle drei

Feuerknöpfe gleichzeitig, so landet man im nächsten Level.

Andreas Thymian hat speziell für Denis' Problemllevel noch einen Lösungsvorschlag. Man sollte möglichst alle Raketen einsammeln, die sich in den Kisten unterhalb des Jeeps befinden. Danach sollte man möglichst alle Flugzeuge treffen, wobei es recht praktisch ist, wenn man weiß, von welcher Seite sie jeweils ankommen. Hier ist die Reihenfolge: L, R, L, R, R, L, R, L, L, R, R, L, R, L, L, R, L, L. Spielt man zu zweit, so sollte man sich vorher darauf einigen, wer sich um die Flugzeuge kümmert und diesem Spieler freundlicherweise mehr Raketen zukommen lassen.

ROLLING THUNDER (MD)

Mit einem echten Cheat für Kai kann Thomas zwar nicht aufwarten, wohl aber mit einigen hilfreichen Action-Replay-Codes: FFF20 D0002 sorgt für unendlich Leben, FFF20 30040 für unendlich Munition und FFFCD3 30001 für die hilfreiche Unverwundbarkeit.

PROBOTECTOR (MD)

Für Rüdiger hat Thomas



zumindest einen Cheat für mehr Waffen parat, vielleicht hilft das ja auch. Im Pausenmodus ist folgende Kombination einzugeben: OBEN, OBEN, UNTEN, UNTEN, A, OBEN, OBEN, UNTEN, UNTEN, B, OBEN, OBEN, UNTEN, UNTEN, C.

TAZ MANIA (MD)

Und nochmals Thoms, diesmal mit einigen Cheats für Sven. Nummer 1: Sobald das SEGA-Logo erscheint, müssen gleichzeitig Knopf A und B auf Joypad 1 sowie B und C auf Pad 2 gedrückt werden, was mit einem bellenden Ton quittiert werden sollte. Anschließend kann man mit START + A ein Cheat-Menü aufrufen. Eine andere Möglichkeit: Im Titelbild alle drei Feuerknöpfe

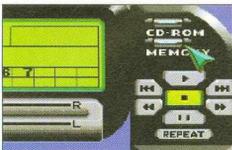
und START auf Pad 2 drücken, bis ein Klingelzeichen ertönt. Pausiert man anschließend das Spiel, so kann man durch gleichzeitiges Drücken von A, B und C den jeweiligen Level sofort beenden, B allein sorgt für Unbesiegtbarkeit und C ruft eine Levelwahl auf.

LUNAR (MCD)

Stefan Hug hat den Grinder bis in die Nähe von Meribia verfolgt, kommt nun aber nicht in das Ding hinein. Unsere Empfehlung hierzu: Es könnte vielleicht ganz praktisch sein, nochmals in Meribia vorbeizuschauen: Vielleicht hat Nash ja genug von seinem Job als ‚Ladenhüter‘ und würde sich gerne wieder der Party anschließen ...

PRINCE OF PERSIA (MCD)

Sabrina Röben wundert sich über



die Meldung ‚NOT ENOUGH EMPTY SPACE OF BACK-UP RAM ...‘, die beim Start des Spiels auf dem Bildschirm erscheint. Diese Meldung besagt ganz einfach, daß der Batteriespeicher des MCD voll ist und keinen Platz mehr für die Spielstände aufweist. Das Problem läßt sich wie folgt lösen: Während die Einschaltmeldung des MCD erscheint, statt START Knopf A drücken, um das CD-Spieler-Menü aufzurufen. Dort den Punkt ‚MEMORY‘ auswählen, und es erscheint ein neues Menü, in dem die einzelnen im Gerät abgelegten Spielstände gelöscht (‚ERASE ITEM‘) werden können. Jetzt sucht man sich einen Spielstand heraus, den man nicht mehr unbedingt benötigt, löscht ihn und kann dann anschließend mit dem persischen Prinzen loslegen.



ICH WILL ALLES!

GAMERS

UND ZWAR REGELMÄSSIG!

ICH WILL DAS ABO FÜR 100% SEGA!

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

A B O - C O U P O N

A B O - C O U P O N

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

Vorname/Name _____

Strasse/Hausnummer _____

PLZ/Ort _____

Datum/Unterschrift _____

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

Datum/Unterschrift _____

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

Zahlung für 1 Jahr

Inland DM 72,-
Ausland DM 120,-

Euro-Scheck zur Verrechnung
(unbedingt Kartennummer angeben!)

Bitte keine Überweisung!

Bequem und bargeldlos durch
Bankabbuchung/Lastschritfeinzug

BLZ _____

Kto.-Nr. _____

Geldinstitut _____

Unterschrift d. Ktoinh. _____

Gegen Rechnung. Bitte keine Vorauszahlung leisten. Rechnung abwarten.

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

Hallo, Codejäger und -sammler!

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

**GAMERS
ARP-CODES
HEILWIGSTRASSE 39
20249 HAMBURG**

Unsere ewigen Dank und Bewunderung verdienen diesmal: Jens Friedel (!), Frank und Sabrina Vicari, Martino Bruschi (!), Werner Tietz, Emanuel Schmid, Mirko Wilke, Michael Hahn, Annett Büchner, Thorsten Klinkenberg.

Für die abgedruckten Codes benötigt Ihr natürlich ein Action-Reply-Modul!

Mega Drive

FF3EC E0001 Affen sind weg oder starr

Ur-Version Atari 2600
FF382 50002 unendl. Leben
FF382 40032 unendl. Zeit

Probotector 2
FFFA0 C0003 unendl. Leben Pl. 1
FFFA2 C0003 unendl. Leben Pl. 2

Psycho Pinball
Unendlich Balance:
FFF71 20001 Tricks - Treat
FFF70 C0001 Fun - Fair
FFF70 D0001 The Abyss
FFF70 50001 Wild - West

Radical Rex
FFFAF D0005 unendl. Leben

Red Zone
Hubschrauber, Apache:
FF2D1 7001D unendl. Armor
FF032 10008 unendl. Helffire
FF031 F004A unendl. Raketen
FF031 B0004 unendl. Stinger
FF031 D00FF unendl. Mun. für Bordkanone
FF2D1 B001D unendl. Benzin
FF2D1 70000 nicht abschließbar
FF037 B00FF unendl. Zeit

Unverwundbarkeit für:
FF032 C0000 linke Raketen
FF033 00000 linke Helffire
FF033 20000 linke Stinger
FF033 40000 rechte Raketen
FF033 80000 rechte Helffire
FF033 A0000 rechte Stinger
FF033 C0000 linkes Triebwerk
FF033 E0000 rechtes Triebwerk
FF033 F0000 linke Jets
FF033 D0000 rechte Jets
FF034 10000 Radar
FF034 20000 Lenkeinrichtung
FF034 30000 Heckrotor

Shades, Rocco und Mirage:
FF4E8 50046 Unverwundbarkeit
FF4E9 B0032 unendl. Ammo
FF4E9 F0006 unendl. Granaten, Raketen oder Dolche
FF4EA 30005 unendl. Sprengstoff

RoboCop vs Terminator
FF009 C0005 unendl. Leben
FFF08 C0040 unendl. Energie
FFF1A A000X Waffe für rechte Hand
FFF1A A000X Waffe für linke Hand
X = 1 ED - 209
X = 2 Granatwerfer
X = 3 Homing Raketen
X = 4 Plasma Gun
X = 5 Lenk Raketen
X = 6 Laser Pistole

Dune 2

FFC05 1000X Levelwahl, X=0-9
Achtung! Bei den mit * gekennzeichneten Codes muß zunächst diese Baufolge unbedingt eingehalten werden:

1. Mehrere Bodenplatten
2. Vier Windfallen
3. Eine Raffinerie
4. Ein Space Port
5. Ein Palast

Atreides:

FF4D6 A0009 unendl. Geld, auch im Space Port
FF4D5 D000B mehr Fahrzeuge im Space Port
FF5DF 50000 +
FF5DF D0000 unendl. Palastroopers in Level 8 + 9*

Ordos:

FF4DB 00007 unendl. Geld, auch im Space Port
FF4DA 3000C mehr Fahrzeuge im Space Port
FF5DF 50000 Saboteur ständig in Action (Level 8 + 9)*

Harkonnen:

FF4D2 40009 unendl. Geld, auch im Space Port
FF4D1 7000B mehr Fahrzeuge im Space Port
FF5E5 70000 +
FF5E5 F0000 immer Todeshand in Level 8*
FF5DF 50000 +
FF5DF D0000 immer Todeshand in Level 9*

Earthworm Jim

FFFBF 70034 unendl. Munition
FFFF9 FE000 keine Musik
FFFDE D0001 unendl. Super schuß

Flink

FFA2C B0003 unendl. Leben

Havoc

FFDCA 10004 unendl. Leben

Mega Bomberman

FFA42 80033 unendl. Zeit
FFA44 57002 unverwundbar

NBA Jam

FF1E4 20008 Start mit 8 Pkt., Ergebnis 10-fach

Pitfall

FF3EC 50009 unendl. Leben
FF3EC D0002 unendl. Energie
FF3EC 40064 unendl. Continue
FF3EC C0001 unverwundbar
FF3EC 60014 unendl. Steine
FF3EC 70002 unendl. Bumerang
FF3EC 80009 unendl. Bomben
FF3EC A0001 Supersprung

FF0DB B00FF unendl. Breit-schwert
FF0DB D00FF unendl. ATM
FF0DB 300FF unendl. Omega

Jeweils 55 Geistersteine für:

FF0DB 600FF Dytto
FF0DB 700FF Efreet
FF0DB 800FF Schatten
FF0DB 900FF Bogen

FF1A7 300FF unendl. Tref-ferpunkte
FF1A7 700FF unendl. Specialpunkte
FF0DB 20009 roter Schlüssel
FF0DB 30009 blauer Schlüssel

FF0DB 40009 grüner Schlüssel
FF0DB 50009 gelber Schlüssel

FF0DB 600FF blaue Juwelen
FF0DB 700FF rote Juwelen
FF0DB 800FF schwarze Juwelen
FF0DB 900FF grüne Juwelen

FF28A 10004 unendl. Brüller
FF289 700FF unendl. Energie

Bio Hazard Battle

FFF24 80003 unendl. Leben Pl. 1
FFF24 B0002 alle Waffen Pl. 1
FFF25 C0003 unendl. Leben Pl. 2
FFF25 F0002 alle Waffen Pl. 2

The Story of Thor - Teil 1:

Und wieder einmal haben wir ein Special für Euch vorbereitet. Diesmal mit zahlreichen Codes für den aktuellen Adventureknaller 'The Story of Thor'. Wenn Ihr auch noch ein paar tolle Schummelcodes ertüffelt habt, dann schickt sie uns. Wir drucken sie ab!

Bevor die folgenden Codes zur Anwendung kommen können, muß der jeweilige Gegenstand natürlich bereits gefunden sein.

FF0DB 500FF unendl. Schwert
FF0DB F00FF unendl. Feuer-pfeile
FF0DB 900FF unendl. Stahl-pfeile
FF0DB 700FF unendl. Bomben
FF0DB 300FF unendl. Arm-brustmun.
FF1A7 30060 unendl. Energie
FF1A7 4005F unendl. Magie

Mega Drive

Aero the Acrobat 2

FF004 70003 unendl. leben
FF020 10003 unendl. Energie
FF004 90009 unendl. Sterne

Beauty and the Beast

FF289 50004 unendl. Leben

X = 7 Flammenwerfer
 X = 8 Normale Waffe

Rock 'n' Roll Racing

Alle Codes gelten für Player 1!

FFD15 E0007 unendl. Raketen
 FFD16 A0007 unendl. Nitro
 FFD15 20007 unendl. Minen (Air Blade)
 FFD16 60007 unendl. Minen (Battle Trax, Havac)
 FFD15 60007 unendl. Plasma (Marauder, Dirt Devil)
 FFD16 E0007 unendl. Jump-Jets
 FFD16 20007 unendl. SD-Beam (Havac)

Samurai Shodown

FF487 90020 sofort volle Power für Pl. 1
 FF487 90022 Pl. 1 wird schneller, 'sauer', Power bleibt immer voll

Sonic&Knuckles

FFB02 00006 Sonic schaukelt leicht
 FFB02 0000C Sonic schaukelt stark
 FFB02 20006 Sonic springt breit-beinig
 FFB02 2000A Sonic springt breit-beinig nach schräg oben
 FFB02 0000A Sonic pfeift beim Springen
 FFB02 0000E Sonic springt wie Superman
 FFB02 0000F Sonic dreht sich beim Springen
 FFB02 0000D Sonic springt so wie er bremst
 FFB02 0000B Sonic springt wie ein Jojo

StarGate

FFFC6 20003 unendl. Energie

The Lost Vikings

FF908 F0006 unendl. Energie Eric
 FF909 10006 unendl. Energie Baleog
 FF909 30006 unendl. Energie Olaf

Virtual Bart

FFC7A 10002 unendl. Leben
 FFC7A 2001F unendl. Energie
 FFC75 900B2 unendl. Zeit
 FFC76 90001 unendl. Geschrei

WWF Raw

FF964 E0003 unendl. Energie Pl. 1

Maximale Schnelligkeit für (Player 1):

FFC0A 3000A Yokozuna
 FFC0A B000A Bret Hart

FFC0B 3000A The Undertaker
 FFC0B B000A Luna Vachon
 FFC0C 3000A Bam Bam
 FFC0C B000A Razor Ramon
 FFC0D 3000A Lex Luger
 FFC0D B000A 1-2-3 Kid
 FFC0E B000A Diesel
 FFC0F 3000A Shawn Michaels
 FFC0F A000A Owen Hart

Max. Stärke für (Player 1):

FFC0A 5000A Yokozuna
 FFC0A D000A Bret Hart
 FFC0B 5000A The Undertaker
 FFC0B D000A Luna Vachon
 FFC0C 5000A Bam Bam
 FFC0C D000A Razor Ramon
 FFC0D 5000A Lex Luger
 FFC0D D000A 1-2-3 Kid
 FFC0E D000A Diesel
 FFC0F 5000A Shawn Michaels
 FFC0F C000A Owen Hart

Max. Kondition für (Player 1):

FFC0A 7000A Yokozuna
 FFC0A F000A Bret Hart
 FFC0B 7000A The Undertaker
 FFC0B F000A Luna Vachon
 FFC0C 7000A Bam Bam
 FFC0C F000A Razor Ramon
 FFC0D 7000A Lex Luger
 FFC0D F000A 1-2-3 Kid
 FFC0E F000A Diesel
 FFC0F 7000A Shawn Michaels
 FFC0F E000A Owen Hart

Max. Gewicht für (Player 1):

FFC0A 9000A Yokozuna
 FFC0B 1000A Bret Hart
 FFC0B 9000A The Undertaker
 FFC0C 1000A Luna Vachon
 FFC0C 9000A Bam Bam
 FFC0D 1000A Razor Ramon
 FFC0D 9000A Lex Luger
 FFC0E 1000A 1-2-3 Kid
 FFC0F 1000A Diesel
 FFC0F 9000A Shawn Michaels
 FFC01 1000A Owen Hart

Game Gear

Sonic Chaos
 00D2 9999 999 Ringe
 00D2 9B99 unendl. Leben

Achtung! Achtung!
 Wir suchen mal wieder etwas ganz Spezielles, und zwar ARP-Codes zum Schwerterkampf 'Samurai Shodown'!
 Jeder ist aufgerufen, uns Codes zu schicken. Kuriose, normale und ausgefallene Codes, einfach alles, was Ihr so herausfinden könnt. Es winken Überraschungspreise!!!

Zusätzlich suchen wir Master-System-Codes und auch welche fürs Game Gear. Also, nix wie her damit!!!

NEU

SO SPIELT IHR MORGEN!

Electronic ENTERTAINMENT
 DIE ZUKUNFT DER UNTERHALTUNG
 EXKLUSIV: DAS TV VON MORGEN
 MEHR SPASS BEIM JOB
 ROCK 'N' ROM
 FÜR SIE MULTIMEDIA-SPASS AUF CD-ROM
 WOMIT FRAUEN WIRKLICH SIELEN WOLLEN
 HITS AUF CD-ROM
 40 Seiten Test WELT DER SPIELE
 Auf über 70 Seiten

MIT MULTIMEDIA-SPASS AUF CD-ROM.
 ALLES, WAS IHR ÜBER DIE COMPUTERSPIELE DER ZUKUNFT WISSEN WOLLT.
 TESTS, FAKTEN, STORIES UND VIEL MEHR.

jetzt am Kiosk

STAR TREK - THE NEXT GENERATION

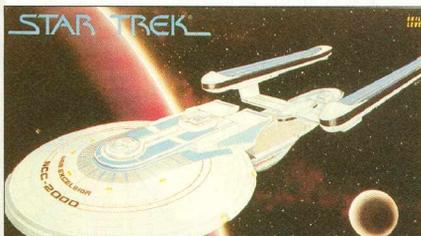


U.S.S. Enterprise mit Fiberglas Beleuchtungssystem

Dieser Bausatz enthält alle zum Zusammenbau und zur Beleuchtung notwendigen Teile. Zusätzlich einen Mini-Bohrer und sämtliche Aufkleber, sowie einen detaillierten Bauplan und eine Anleitung (engl.) für die Bemalung. Batterien, Farbe und Klebstoff sind nicht im Bausatz enthalten.

DM 179,95 Best.-Nr. 823

U.S.S. Excelsior Bausatz

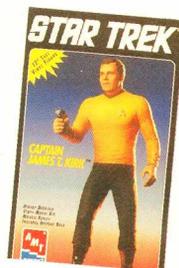


DM 69,95 Best.-Nr. 828

Doctor Leonard McCoy Bausatz



DM 64,95
Best.-Nr. 831



Captain James T. Kirk Bausatz

DM 64,95
Best.-Nr. 830



US-QUALITY

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

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

Original-Farbkombinationen:
FBI: gelb auf blau, weiß auf schwarz
NASA: gold auf blau, silber auf schwarz
Bitte Best. Nr., Farbe und Größe angeben.
Lieferzeit: ca. 14 Tage.

EIN STARKES TEAM

Was früher nur den amerikanischen Staatspolizisten und Astronauten vergönnt war, können nun auch GAMEPRO-Leser genießen. Die Xtracoolen FBI- und NASA-Jacken machen aus jedem Durchschnittsbürger einen Superhelden!



Größen
L/XL

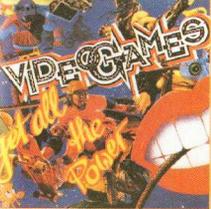
CDs



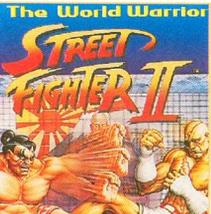
Best.-Nr. 301 · DM 29,95



Best.-Nr. 302 · DM 29,95



Best.-Nr. 303 · DM 12,99

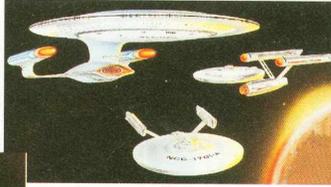


Best.-Nr. 304 · DM 15,95

CDs

STAR TREK & Co.

U.S.S. Enterprise
3 Teile - Bausatz
DM 59,95
Best.-Nr. 809

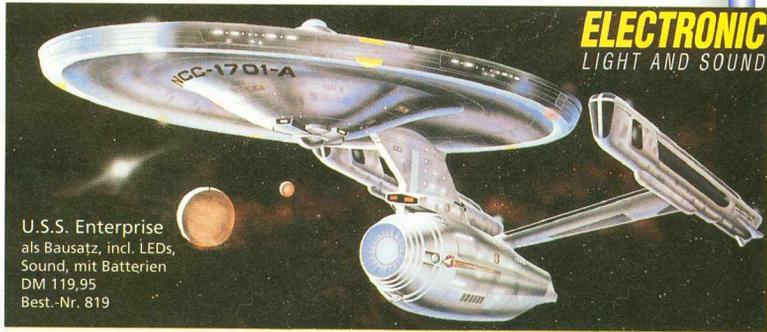


Deep Space 9 Station
Bausatz
DM 64,95
Best.-Nr. 811



Klingonen Kampf-Kreuzer
Bausatz
DM 49,95 Best.-Nr. 810

Der Weltraum -
unendliche Weiten!
Mit unserem
galaktisch guten
Zubehör holt Ihr die
Zukunft schon heute
ins Haus. Ob Star
Trek oder Star Wars
- damit seid Ihr den
anderen um
Lichtjahre voraus!



U.S.S. Enterprise
als Bausatz, incl. LEDs,
Sound, mit Batterien
DM 119,95
Best.-Nr. 819



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



Star Trek The Next Generation
U.S.S. Enterprise - Bausatz
DM 59,95 Best.-Nr. 816



Millennium Falcon
Bausatz
DM 59,95 Best.-Nr. 813

Star Wars Snowspeeder
Bausatz
DM 39,95 Best.-Nr. 814



Star Destroyer · Bausatz
DM 49,95 Best.-Nr. 812

Bestell-Hotline

089 / 96 24 10 30 - 31

Mo.-Fr.13.00-18.00

SWEATSHIRTS

PRO SHIRT NUR **DM 69,95**
GRÖSSE S, M, L

Das sind nicht nur einfach ein paar coole Sweater, das ist ein Stück „American Way of Life“. Wählt zwischen den Emblems der Mega-Basketballer „Chicago Bulls“ (links) oder der „Seattle Supersonics“ (rechts). Mit diesem coolen Outfit steht Ihr garantiert im Mittelpunkt!



Best.-Nr. 202



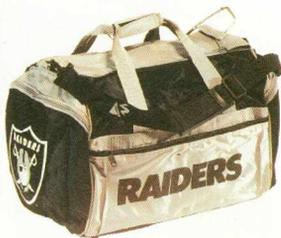
Best.-Nr. 217

SOLANGE DER VORRAT REICHT

TASCHEN



Best.-Nr. 249



Best.-Nr. 250

Mannomann, die können mächtig was einstecken: Unsere praktischen Sporttaschen im coolen US-Look sind aus unverwütllichem Nylon und haben reichlich Platz für Eure Sachen. Zwei Außentaschen und eine Fronttasche bieten zusätzlichen Stauraum, dank Schultergurt lassen sich die robusten Platzwunder kinderleicht transportieren. Der ultimative Reisebehälter nicht nur für Freunde des US-Sports!



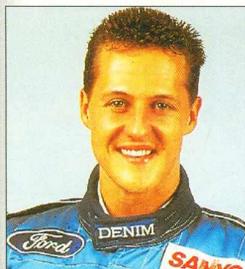
Best.-Nr. 251



Best.-Nr. 252

PRO TASCHEN NUR DM 49,95

Die Michael Schumacher Collection



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

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



GAMERS SHOP BESTELL-COUPON!

Anz.	Best.-Nr.	Artikel	Größe	Farbe	Preis
& Versandkosten					
Gesamt					

Ja, hiermit bestelle ich aus dem GAMERS Shop
Versandt bitte ankreuzen:

Euro-Scheck zur Verechtung
 (bitte den Kartennummer angeben)

Per Nachnahme (P/N),
 nur im Inland

Versandkosten im Inland:
 DM 10,-
Versandkosten im Ausland:
 DM 20,-

Bei Mehrfachbestellungen bitte Stückzahl
 angeben und Versandart auswählen.
 Preise sind in DM angegeben. Alle anderen
 Angaben werden nicht angenommen.
 Der Zahlungseingang ist Voraussetzung
 für den Versand. Bei unrichtigen
 Bestellungen übernehmen wir keine
 Verantwortung.

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

Vorname, Name

Strasse, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

100% SEGA IM GAMERS JAHRESABO

Ja, ich abonniere die nächsten 12 GAMERS Ausgaben im Abonnement zum Preis von nur DM 72,- (Inland) oder DM 120,- (Ausland)

Du weißt was Du willst: Interessante News rund um Sega, komplette Tests der neuesten Module für Master System, Game Gear, Mega Drive und Mega CD, Trick-Tips, wem's mal nicht weitergeht. Deshalb willst Du das Magazin, das weiß, was langgeht: GAMERS 100% Sega, unabhängig und unbeeinträchtigt.

Vorname, Name

Strasse, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Belegen und berechnen durch
 Beibehaltung zuzurechnen
 Euro-Scheck zur Verechtung
 (bitte den Kartennummer angeben)

Gegen Rechnung, bitte keine
 Rechnung abholen.

Bitte keine Überweisung!
 (bitte keine Überweisung!)

BLZ: _____
 Konto-Nr.: _____
 Geldinstitut: _____
 Unterschrift: _____

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

C 12028 695 Juni DM 6,-, Sfr. 6,-, OS 50,-, Lit. B.500, Plus 675,-

GAMERS

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

100% SEGA

In der Mache: **CHAOTIX**
 Das erste Sonic-Spiel ohne Sonic!

Spielen & Sparen
350 ANGEBOTE
 in den Kleinanzeigen

TIPS & TRICKS
 STORY OF THOR
 CANNON FODDER
 EARTRIVERTUM JIM
 SCHWIMMELCODES
 CHEATS
 TAKTIKEN

Was bringt die Zukunft?

Pläne für '95: Ein Interview mit Sega Deutschlands Marketing Manager

INFOS • TESTS • TIPS & TRICKS • AKTIONEN

GA 049

FORMEL 1 COLLECTION '94

In einer einmaligen Auflage von nur 1500 Stück gibt es rechtzeitig zum Saisonende die originalen F1-Renner von Schumacher, D. Hill, H.H. Frenzen und G. Berger als Modell: Maßstab 1:43, Metallmodell,

49,95
 Best.-Nr. 821

39,95
 Maßstab 1:43
 Cassette je

Best.-Nr. 826

Best.-Nr. 827



H.H. Frenzen, F1
 Best.-Nr. 822, DM 39,95

G. Berger, F1
 Best.-Nr. 823, DM 39,95

J. Alessi, F1
 Best.-Nr. 824, DM 39,95

Damon Hill, F1
 Best.-Nr. 825, DM 39,95

Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Bitte ausreichend frankieren

MVL GmbH
GAMERS-ABO
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg

SKYmedia
Schloßstr. 12
85737 Ismaning

Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Bitte ausreichend frankieren

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Bitte ausreichend frankieren

Datum, Unterschrift

Bei Jugendlichen unter 18 Jahre: Unterschrift des Erziehungsberechtigten

Versandart bitte ankreuzen:

Euro-Scheck zur Verrechnung
(unbedingt: Kartennummer angeben)

Versandkosten im Inland:

DM 10,-
Versandkosten im Ausland:
DM 20,-

per Nachnahme (UPS),
nur im Inland

Versandkosten: DM 17,-
Bitte keine Überweisung!

Bei Mehrfachbestellungen bitte Rückzahlen
erzwingen, auch bei Bestellung mit Escrow-
dienst. Ausgabe verlieren alle anderen
den die Zahlungsmittel nicht angenommen!
Kontakt: MVL GmbH, Heilwigstr. 39, 20249
Hamburg, E-Mail: abo@sky.com,
Web: www.sky.com

Für Sammelbesteller berechnen wir ab DM 180,- keine Versandkosten!
Lieferfrist: 4-7 Tage

INHALT

Report:		Test: Game Gear	
Acclaim dreht auf	22	NFL Quarterback Club	39
ECTS – Der Messebericht		Marko's Magic Football	20
aus London	8	Micro Machines 2	32
Eishockey:		NHL Hockey	47
Kleiner Eishockey-Führer	47		
Sega-Interview:		Tips & Tricks:	
Torsten Oppermann	28	Tips-&Tricks-Poster: Action-Replay-	
WeaponLord	34	Codes-Register (GG & MD)	32
		Tips-&Tricks-Poster: Pitfall: The	
Wettbewerbe		Mayan Adventure, Teil 2	32
Beach Games	14	Shorties	50
Capcom	49	Cannon Fodder, Teil 1	54
Sega Sports	39	Story of Thor, Teil 1	58
Virgin: Gewinnt ein		Earthworm Jim, Komplettlösung,	
MD plus Spiel	13	Teil 3	62
		Helpline: Leser helfen Lesern	68
Previews		Codes: Action Replay &	
Chaotix (32X)	16	Game Genie	70
Shadow Squadron (32X)	17		
The Adventures of Batman and		Rubriken:	
Robin (MD)	17	Editorial	4
		News: neu und wichtig	6
Test: Mega Drive		Post: Briefe, die Ihr uns	12
Daffy Duck in Hollywood	21	geschickt habt	12
Mega SWIV	25	Wertungserklärung:	
Saturday Night Slam Masters	37	So bewerten wir	12
Theme Park	26	Charts: Eure Game-Hits	40
Toughman Contest	38	Inside GAMERS: Die	
Warlock	20	Meinung der Redaktion	46
		GAMERS-Shop: Unentbehrliche	
Test: Mega-CD		Fan-Ausstattung	46
Dungeon Master II: Skullkeep	31	Börse: Praktische Kleinanzeigen	76
Keio Flying Squadron	24	Register: Was gab's bisher	
		in GAMERS?	80
Test: MD 32X		Comic: Gamy	82
Golf – Best 36 Holes	48	Impressum	83
Motocross Championship	33	Vorschau	83

AMERICAN WAY OF CAPS

ORIGINAL CAPS UND RUCKSÄCKE AUS DEN USA

Chicago Bulls

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



Washington Redskins

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



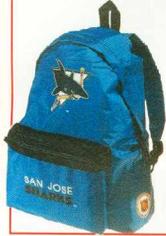
San Jose Sharks

Cap Best.-Nr. 263
Rucks. Best.-Nr. 262



Chicago White Sox

Cap Best.-Nr. 265
Rucks. Best.-Nr. 264



Charlotte Hornets

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



ALLE CAPS JE DM 29,95
ALLE RUCKSÄCKE JE DM 29,95

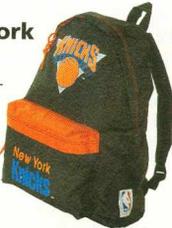
Cleveland Indians



Cap Best.-Nr. 228
Rucks. Best.-Nr. 229

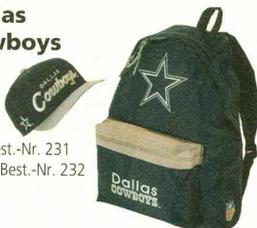
New York Knicks

Rucks. Best.-Nr. 230



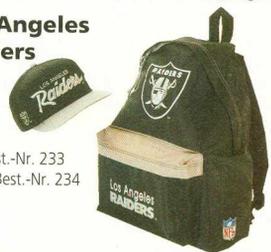
Dallas Cowboys

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



Los Angeles Raiders

Cap Best.-Nr. 233
Rucks. Best.-Nr. 234



Mighty Ducks of Anaheim

Cap Best.-Nr. 235
Rucks. Best.-Nr. 236



Orlando Magic

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



Phoenix Suns



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

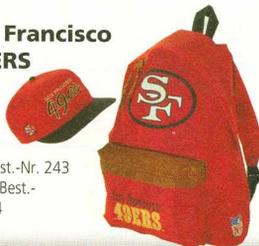
Seattle Supersonic

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



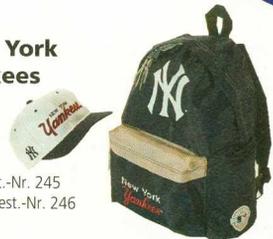
San Francisco 49ERS

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



New York Yankees

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



Shad. of the B., Kid Chameleon, 2. Gauntlet 4, Terminator, Shinobi, 3. F - 1, Super Hang On, Rolo, 4. Streets of Rage 2, Golden Axe 2, Chuck Rock, Telefon: 0345 - 666850, Holger

Verkaufe Soleil DM 70, Earthworm Jim DM 20, Ultimate Soccer DM 50, Global Gladiators DM 30, Grandslam DM 20, Wrestlingmania DM 30, Batman Returns DM 30, Telefon: 08379 - 401, Florian

Verkaufe oder tausche Virtua Racing und General Chaos, suche Musha Aleste, Viewpoint, Pitfall CD, F - 1 Beyond the Limit, Landstalker, Budokan, Dune 2, Telefon: 0721 - 32321, ab 17 Uhr, Sven

Verkaufe The Revenge of Shinobi DM 40, Double Clutch DM 40, NBA Jam 55, WWF Royal Rumble DM 50, Snake Rattle & Roll DM 35, Atomic



DYNAMITE HEADDY

Runer DM 30, Mutant T. Football DM 35, Telefon: 08122 - 14925, Stefan

Suche für Mega Drive Ecco 1, tausche auch Andretti Racing gegen Ecco 1, suche auch Micro Machines 1 und 2 für Mega Drive, Andre Scholz, Lärchenstr. 1, 32657 Lemgo, Telefon: 05261 - 5549

Suche für Mega Drive Striker die neue Version Angebote an: Benni Lebert, Brentanostr. 28, 80807 München, Telefon: 089 - 3591900

Verkaufe/Tausche SNES mit einem Spiel Donkey Kong Country, und noch andere Spiele gegen Mega CD 2 und Spiele oder das 32X, Telefon: 06155 - 78524, Dennis

Verkaufe Mega Drive mit zwei Control - Pads, ein Arcade Power Stick und 24 Spiele z.B. Davis Cup, Virtua Racing, NHL '94 usw., nur komplett VB DM 650, Telefon: 07967 - 1352

Verkaufe/Tausche Jurassic Park, Asterix, Rocket Knight Adventures für Mega Drive, Preis VB, suche Sonic 3, Sonic Spinball oder andere Jump & Run - Spiele für Mega Drive,

Telefon: 02232 - 46732, Dirk
Suche NBA Jam, WWF Raw, Snatcher CD, Bubba 'n Stix, Microm. 2, Dune 2, Shining Force 2 Module. Tausche auch, suche Earthworm Jim, Lemmings 2 und Heimdal CD nur dt., Telefon: 02761 - 66144, Jürgen

Verkaufe Talespin DM 35, Flashback DM 50, Ecco the Dolphin 1 DM 45, Prince of Persia (CD) DM 55, Thunderhawk (CD) DM 60 plus Nachnahme - Gebühren, Telefon: 0941 - 91905, Stefan

Verkaufe Global Gladiators DM 40, Champions World Class Soccer DM 80, suche GAMERS - Heft 1/95, gut erhalten, bezahle DM 6, Action Replay Pro, Telefon: 09081 - 22502, Jochen

Verkaufe Sonic 1 und 2, das Muß für jeden Sonic & Knuck-



BATTLECORPS

les - Besitzer, beide Spiele in Topzustand, und alle mir bekannten Cheats, Tips + Tricks, Preis VB, zusätzlich ein neues MCD - Buch, Telefon: 0371 - 253167, Ronny

Verkaufe Mega Drive und Mega CD mit sieben Spielen u.a. Rebel Assault, Jungle Strike, F1 B.t.L... alles deutsche Versionen für DM 780, Telefon: 07633 - 15843, Thomas

Suche General Chaos und Cannon Fodder, bezahle gut, oder tausche gegen Lemmings, T2, Quackshot, World of Illusion, Telefon: 08092 - 6857, Flo

Verkaufe EA - Hockey DM 40, Gynoug DM 50, Empire of Steel DM 40, Sonic 2 DM 40, Speedball 2 DM 50, World Cup '94 DM 50, Landstalker DM 80, Madden '95 DM 80, Mega Turrican DM 50, Telefon: 08337 - 528, Robert

Biete jeweils zwei MCD - Spiele oder MD - Spiele für Virtua Racing oder Sonic 3 (habe Microsm., Sonic CD usw.), Original - Hülle und Anleitung erforderlich! Telefon: 02361 - 46278, Andre

Suche Heimdal, Battlecorps,

Dune, Wonderdog CD, Soleil, Animaniacs, Rock 'n' Roll Racing, Zero Tolerance, D. Headly, Dschungelbuch, Red Zone, Sil & Tweety, Tiny Toon, All Stars, Telefon: 02761 - 66144, Jürgen

Suche für MD Phantasy Star 1 - 3, Shining Force 1 und 2, Soleil, Landstalker, Shining in the Darkness für ca. DM 300, meldet Euch bei Karsten Fricke, Hirten-gasse 123, 06528 Lengsfeld

Verkaufe MD - Spiele Olympic Gold DM 39, NBA Play - Offs DM 30, Mega Games 1 DM 39, Intern. Tour Tennis DM 59, neues kabelloses Pad - Set Dual Turbo DM 59, Telefon: 0391 - 7217600, ab 17 Uhr, Elke

Verkaufe/Tausche Mega - Drive - Spiele G - Loc, Mazin Wars, Eternal Champions, Toe Jam+Earl je DM 40, König der Löwen DM 80, suche Sampras Tennis, Soleil, Shining Force 2, Syndicate, Probotector, Telefon: 040 - 6904469, ab 17 Uhr, Harald

Verkaufe EA Soccer DM 40, Urban Strike DM 50, World Cup USA '94 DM 30, schreibt an Jörg Wehner, Friedrich -



F 117 - NIGHTSTORM

Ebert - Str. 27 B, 51373 Leverkusen

Verkaufe/Tausche NBA Jam T.E., Samurai Shodown, Story of Thor, Cannon Fodder und viele mehr, auch ältere, habe über 100 verschiedene Module, Telefon: 0641 - 791740, Monika

Verkaufe für Mega Drive und Game Boy Spiele u.a. Global Gladiators DM 60, Batman Returns DM 50, F - 117 DM 50, Grand Slam DM 50, Moonwalker DM 40. Für Game Boy Burai Fighter DM 25, Forest of Fear DM 25, Tetris DM 25, Telefon: 03334 - 237451, ab 18 Uhr, Marco

Suche Might & Magic, King's Bounty, Warsong, Traysia, Faery Tale Adv., Starflight u.a. Rollenspiele auch US oder jap., kaufe auch Master - System - Spiele z.B. Spellcaster usw., Ingo Flierl, Weidenstr. 5, 99734

Road Rash 3 99,95 07461- 79001

Tradefink Inh. Alexander Sprung
Eltstra. 8 78532 Tutrlingen

Nordhausen

Verkaufe Mega Drive, drei Control - Pads, vier Spieler - Adapter, Action Replay 2, 24 Spiele Virtua Racing, NBA Live '95, Rock 'n' Roll Racing, Street Fighter 2, Aladdin, Cool Spot für DM 1000, Telefon: 04827 - 2195, Florian Hühne

Tausche 10 Mega - Drive - Spiele F - 1, Taz Mania, Mega Games 1, Winter Olympics, Arrow Flash, Abrahams Battle-tank, Davis Robinsons gegen andere Mega - Drive - Spiele, 10 Master - System - Spiele, 10 Game - Gear - Spiele, Holger Sachs, Klosterhof 1, 88427 Bad Schussenried

Verkaufe/Kauf/Tausche MD, MCD, NES, SNES, suche vorrangig Rollenspiele, suche Hint Book zu MD, Buck Rogers, Telefon: 03332 - 412451, Mo. - Fr. ab 19 Uhr, Sa. und So. ab 14 Uhr, Frank Berger

Verkaufe Rocket Knight Adv. DM 40, Streets of Rage 2 DM 40, Sonic 1 DM 20, Sonic 2 DM 30, Sonic Spinball DM 30, Toe Jam+Earl 2 DM 40, Kid Chameleon DM 30, Mega Games DM

GRATIS
Katalog

**Musik,
Kinofilm-Videos,
MULTIMEDIA**

Videospiele, CD-I, CD-Rom,
CDs, MCs, Maxis, LPs, Singles
Riesige Auswahl!
Bei uns super-günstig
wie noch nie!

Kein Club! Keine Mitgliedschaft!
Wir liefern auch ins Ausland!
Gleich anfordern bei:
DISC-CENTER, Abt. ZV
D-97932 Weikersheim
FAX (0 79 34) 100-75



METAL HEAD

20, Telefon: 04503 - 4218, Lars
Verkaufe für MD das Spitzen -
 Spiel Virtua Racing Deluxe für
 DM 110 (brandneu), Sonic 2
 gibt's umsonst dazu! Übernehme
 auch Porto, Telefon: 08724
 - 8311, Marinus

Verkaufe/Tausche FIFA Soccer
 '95, IMG Tennis, Mega Turri-
 can, Eternal Champions, Urban
 Strike usw., über Preis wird ver-
 handelt, Telefon: 09122 -
 82753, ab 18 Uhr, Stefan

Tausche Soleil, Shining Force
 2, D&D: Warriors of the Eternal
 Sun, Bio Hazard Battle, Alien
 Storm, suche Shining Force 1,
 Telefon: 0221 - 7392699, evtl.
 auf Anrufbeantworter sprechen
Verkaufe drei CDs, Th. Hawk.,

R. Alleste, Road Av. nur DM
 110, tausche auch Module ca.
 30 Stück u.a. Shining Force 1,
 R. Rex, Mickey Mania, Lost Vi-
 kings, auch ältere, günstig zu
 verkaufen, Telefon: 02761 -
 66144, ab 16 Uhr, Jürgen

Verkaufe Mega CD & Spiele
 ca. 30 Stück. Verkaufe 32X &
 Spiele für 32X. Telefon: 04521
 - 71497, Andreas

Verkaufe/Suche Winter Olympics
 DM 70, Ghoul's 'n' Ghosts
 DM 50, suche NHL '95 zahle
 gut, Telefon: 07348 - 21075,
 ab 15 Uhr, Martin

Verkaufe Spiele für Mega Drive,
 MCD, 32X und Game Gear,
 suche noch Neuheiten für Mega
 Drive und SNES auch Samm-

lungen mit Gerät. Game Gear
 mit 10 Spielen für DM 300, Te-
 lefon: 07724 - 7747, Martin

Verkaufe Spiele für ca. DM 40:
 Rolo, Global Gladiators,
 Quackshot, Kid Chameleon,
 Lemmings 1, Zool, Mystic De-
 fender, M e g a
 Games 1
 usw., Te-
 l e f o n :
 033607 -
 5155, ab
 17 Uhr,
 Dieter

Verkaufe
 Jungle
 Strike, TT
 A d v . ,

Mega Games, Sonic 2, Streets
 of Rage 2, World Cup USA '94,
 suche Dune 2, MM 2, Summer
 Challenge, Telefon: 05375 -
 1784, Philipp

Verkaufe Mega - Drive - Spiele
 z.B. Sonic 3, Mickey Mania, Dyna-
 mite Headdy, Zero, Sonic
 Spinball, Dr. Robotnik und
 Asterix für jeweils DM 50, Te-
 lefon: 03643 - 425706, Jens

Verkaufe ca. 120 Mega - Drive
 - Spiele***. Verkaufe ca. 120
 Mega - Drive - Spiele***. Ver-
 kaufe ca. 120 Mega - Drive -
 Spiele***, Telefon: 04521 -
 71497, Andreas

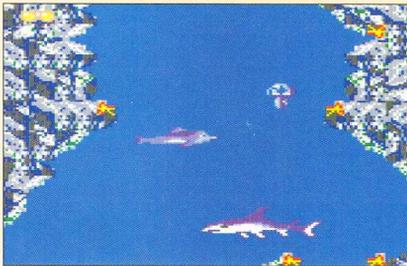
Tausche Toki, Decap Attack,
 Micro M. 1, Marco 's M. Foot-
 ball, NBA Jam, John Madden
 Football '93, Puggys, Strider,
 Aladdin, Lemmings 1, R. Rex,
 Mickey Mania ,
 Lost Vikings ,
 Wonderboy:
 Monsterworld,
 Shining Force 1,
 Telefon: 02761

- 66144, Jürgen

Verkaufe für Mega Drive Cast-
 le of Illusion, Ottifants, NBA
 Jam nach VB, suche GAMERS
 1/95 und zwei 6 - Button -
 Pads, Telefon: 09131 - 45999,
 Christian

Tausche für Mega Drive: Hard-
 ball '94 gegen Desert - , Jungle
 - oder Urban Strike oder tau-
 sche für Mega Drive: Mystic
 Defender gegen Populous 2,
 Soleil. Tausche Game Gear: Po-
 pils, 4 in 1, Crystal W. gegen
 Stargate, Telefon: 09148 - 807,
 ab 14 Uhr, Matthias

Tausche Chuck Rock und Me-
 ga Games 1 gegen X - Men,
 Toejam & Earl 2, Turtles 1, Star-
 gate, Mega Bomberman, Ecco
 2, Pitfall, NBA Tournament,
 Telefon: 08395 - 2326, Christoph
 Kunz



ECCO 2

Tausche WWF Rage in the Ca-
 ge gegen Tomcat Alley. Franz
 Wehner, Hauptstr. 41, 06928
 Mügeln

Verkaufe Ultimate Soccer,
 Quackshot, Sonic 2, Winter
 Olympics, Mega Games 1, Pele,
 Champions World Class Soccer
 für Mega Drive zu je DM 30,
 Telefon: 05166 - 1685, Uwe

Suche für Mega Drive: Abrams
 Tank, 688 Attack Sub, Twin
 Hawk, Super Thunder Blade,
 Thunder Force 2 und 4, Hellfi-
 re, Burning Force. Hiebel, Har-
 tmannsdorferstr. 36, 15907
 Lübben

Verkaufe Modul - Kombinatio-
 nen: 1) The Terminator + Thun-
 der Force 4 DM 70, 2) J. Mad-
 den NFL + 688 Attack Sub DM
 75, 3) Gunstar Heroes + Taz
 Mania + Abrams Battle Tank
 DM 80, tausche auch 3:1. Te-
 lefon: 02546 - 312, ab 15 Uhr,
 außer Dienstag, Markus

Verkaufe/Tausche/Kaufe
 World of Illusion, 688 Attack
 Sub, S. Fighter 2, Crüe Ball, Ju-

assic Park, Haunting, suche
 Shining Force 2, Story of Thor,
 Earthworm Jim, Super Street
 Fighter 2, Telefon: 05351 -
 9450, Conny

Verkaufe 15 Mega - Drive -
 Spiele z.B. Chuck Rock 2, Sha-
 dow of the Beast, The Simp-
 sons, Superman, Arch Rivals
 Preise zwischen DM 15 - 35
 oder VB, Telefon: 03643 -
 421585, ab 19 Uhr, Torsten

Verkaufe Mega - Drive - Spiele
 NBA Jam, Ultimate Soccer,
 Chuck Rock, Urban Strike, Lem-
 mings 1, Steel Talons, Ghoul's
 'n' Ghosts, Micro Ma. 1, Ex
 Mutants (nur komplett) DM
 360, Telefon: 07195 - 4570,
 Ralf

Verkaufe/Tausche jap. - Me-
 ga - Drive - Modul mit 52 Spie-
 len gegen fünf Module z.B.
 Cool Spot, Aladdin, Earthworm
 Jim, Global Gladiators, Sonic 3,
 Sonic Spinball oder andere Mo-
 dule, Telefon: 08634 - 6528,
 ab 18 Uhr, Franz

Verkaufe MD NBA Showdow-
 n, FIFA Soccer je DM 50, So-
 nic 2, Davis - Cup Tennis je DM
 40, NHLPA '93, Winter Challenge,
 Montana '93, Sonic 1 je
 DM 25, Telefon: 0234 -
 475360, Ralf

Verkaufe für Mega Drive Gol-
 den Axe 2 DM 40, Telefon:
 05685 - 1306, Milan

HARDWARE

Verkaufe Spiele für Mega Drive,
 MCD, 32X und Game Gear,
 suche noch Neuheiten für Mega
 Drive und SNES auch Samm-
 lungen mit Gerät. Game Gear
 mit 10 Spielen für DM 300, Te-
 lefon: 07724 - 7747, Martin

Verkaufe zwei Master - Sys-
 tem - Spiele (ohne Hülle), ca.
 40 Atari 2600 Spiele, zwei
 MCD - Spiele, sechs Mega -
 Drive - Spiele und zwei Joyp-
 pads, Karsten Fricke, Hirtengas-
 se 123, 06528 Lengsfeld

Suche Modulsammlungen und
 Neuheiten für SNES, MD, MCD,
 32X, Saturn etc., suche 3DO
 mit Spielen, bitte meldet Euch
 unter Telefon: 0641 - 71250,
 Kirsten

Verkaufe MD, MCD 2, zwei
 Joypads, Adapter, 20 Module,
 sechs CDs z.B. Rebel Assault,
 Sonic CD, Double Switch, WWF
 Catchen, Alien 3, Splatterhouse



3, Fatal Fury usw. für DM 1200, Telefon: 04122 - 53510, Timur

Verkaufe Mega CD 2 mit vier Spielen Road Avenger, Sonic CD, Thunder Hawk, NHL Hockey '94 für DM 500, außerdem verschiedene Spielesammlungen, sowie einzelne Module für Mega Drive, Telefon: 089 - 1679821, Konstantin

Verkaufe Mega Drive mit 29 Spielen z.B. FIFA '95, Psycho Pinball und andere Besteller, Joystick, drei Joypads, AV - Kabel alles 1 - A - Zustand für DM 1150, Telefon: 0941 - 96580, Uwe

Mega Drive mit sieben Spielen: Dune, NBA Jam, Street Fighter und S.S. Fighter, Sonic Spinball, ToeJam & Earl 2, Aladdin DM 540, Game Gear mit neun Spielen und TV - Tuner, Home Alone, Car - Adapter DM 450, Christian Telefon: 05483 - 1250

Verkaufe Mega Drive mit drei Joypads und Netzteil und Antennenweiche, AV - Kabel, Bedienungsanleitung DM 80, Telefon: 038731 - 25898, Dirk

Verkaufe/Tausche SNES mit einem Spiel Donkey Kong Country, und noch andere Spiele gegen Mega CD 2 und Spiele oder das 32X, Telefon: 06155 - 78524, Dennis

Verkaufe Mega Drive mit zwei Control - Pads, ein Arcade Power Stick und 24 Spiele z.B. Davis Cup, Virtua Racing, NHL '94 usw., nur komplett VB DM 650, Telefon: 07967 - 1352, Matthias

Verkaufe Mega Drive 50/60 Hz und Sprachwahlschalter mit Mega - CD (US), sechs Module und sechs CDs DM 750, Telefon: 04962 - 5675, Jürgen

Verkaufe Mega Drive und Mega CD mit zwei 6 - Button - Pads und Mega - Drive - Spiele Sonic 1, 2 und 3, Super Street Fighter und Mega - CD - Spiele Thunderhawk, Sonic CD und Soulstar nur zusammen für DM 699, Telefon: 038354 - 22371, Marco

Christian

Suche von Depeche Mode die Maxi Personal Jesus (LCD Bong 17)!!! INT. 826. 917 (Pump Mix) Biete DM 100 für diese Special - Maxi, Telefon: 038354 - 22371, ab 18 Uhr, Marco

Verkaufe Sega Saturn & Spiele. Verkaufe Mega Drive & Spiele. Verkaufe Mega CD & Spiele. Verkaufe 32X & Spiele, Telefon: 04521 - 71497, Andreas

Verkaufe GAMERS - Sammlung Komplett 1/92 - 12/94 (20 Stück) DM 70, Sega - Pro - Sammlung komplett ab 1/92 (21 Stück) DM 70, Master System 2 DM 50, Telefon: 08337 - 528, 18 - 19 Uhr, Robert

Tausche MD - Spiele Dragon, F - 117, Winter Olympic, Sonic Spinball, Rise of Robots u.a. suche ich Dune 2, Rock 'n' Roll Racing, NBA, Art Alive, Royal Rumble. Verkaufe Master - System - Spiele, Telefon: 06158 - 1663, ab 19 Uhr, Nils

Verkaufe/Tausche ca. 400 Spiele für Sega, S - CD, Master, SNES, Mega Drive 1 DM 125, Mega Drive 2 mit CD DM 450, Telefon: 0511 - 7240551, Renate

Spiel mit bei The Royal Ring of Turbo, unser Clubadventure. Infos gegen DM 1, bei Thomas Meyer, Frauenhoferstr. 15, 47057 Duisburg. Spiel mit es lohnt sich, weitere stehen zu Auswahl

Achtung! Master System 1 und 12 Spiele und die erste GAMERS 1/92 Porto und Verpackung frei! Und der Preis nur DM 350, Telefon: 02041 - 1062294, Andreas

Tausche für Game Boy Mario Land 3. Für SNES Stanley Cup (us), Ch. World Class Soccer, Turtles 4, F - Zero, Joe&Mac, Micky Mouse, Street Fighter 2, Jurassic Park. Für Mega - CD Sherlock Holmes. Joachim Paul, Gernsenstr. 37, 41564 Kaarst

Verkaufe GAMERS - Hefte 1/92 - 2/95 (komplett ab Heft Nr. 1) insgesamt 22 GAMERS - Hefte für DM 100, Telefon: 09367 - 2629, Charly

SUCS sucht neue Mitglieder, Wir bieten: kostenlose Mitgliedschaft, gebrauchte Spiele ab DM 10 u.v.m., Infos gegen Rückporto: SUCS, c/o Alber, PF 100126, 70001 Stuttgart

Ma sagt:

Zimmer auf! <<

TOTAL! sagt:

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

Sonst noch Fragen??

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

TOTAL!

100% Nintendo, UNABHÄNGIG UND UNBESTECHLICH

■ VERSCHIEDENES

Verkaufe für Mega Drive Castle of Illusion, Ottifants, NBA Jam nach VB, suche GAMERS 1/95 und zwei 6 - Button - Pads, Telefon: 09131 - 45999,



Hallo! Unsere „Gesammelten Werke“ sind der optimale Einkaufsführer für alle, die beste Spiele-Qualität für ihr Geld verlangen.

Gesammelte Werke

Titel Genre Heft Note

Tests MD 32X

After Burner II Complete	Shoot'em Up	2/95	4+
Doom	Action	1/95	3+
Metal Head	Action	12/94	2-
Space Harrier	Shoot'em Up	2/95	4+
Star Wars Arcade	Shoot'em Up	1/95	4+
Virtua Racing Deluxe	Rennspiel	1/95	2+

Tests Mega-CD

B.C. Racer	Rennspiel	2/95	3-
Battlecorps	Action/Strat	5/94	1-
Bram Stoker's Dracula	Action/J&R	2/94	5
Brutal	Prügelspiel	12/94	3
Chuck Rock	Jump&Run	6/93	2+
Chuck Rock 2	Jump&Run	3/94	2+
Double Switch	Adventure	9/94	3+
Dracula Unleashed	Action/Adv	10/94	3+
Dragon's Lair	Action	5/94	5-
Dune	Adventure	2/94	2-
Ecco 2	Action/Adv	5/95	2-
Ecco the Dolphin	Action/Adv.	1/94	2
F-1 Beyond the Limit	Rennspiel	12/94	2-
FIFA International Soccer	Sport	10/94	2-
Flink	Jump&Run	1/95	3+
Ground Zero Texas	Action	3/94	4+
Hook	Jump&Run	2/94	3+
Jaguar XJ220	Rennspiel	1/94	3+
Jurassic Park	Action/Adv	5/94	3+
Lawnmower Man	Diverse	2/95	5+
Mickey Mania	Jump&Run	12/94	2+
Microcosm	Shoot'em Up	4/94	4+
NBA Jam	Act/Sport	1/95	1-
NHL Hockey '94	Sport	4/94	1-
Piffal - The Mayan Adventure	Action/J&R	3/4/95	5+
Power Monger	Strategie	4/94	2-
Prize Fighter	Sport	5/94	6+
Puggsy	J&Run/Strat	4/94	2-
Rebel Assault	Action	11/94	4-
Road Avenger	Action	3/94	4-
Sensible Soccer	Sport	9/94	2+
Silpheed	Shoot'em Up	6/93	2+
Slam City with Scottie Pippen	Sport	3/4/95	5+
Snatcher	Adventure	1/95	1-
Sonic CD	Jump&Run	1/94	1-
Soulstar	Shoot'em Up	11/94	2-
Starblade	Action	2/95	4-
Thunderhawk	Action/Strat	6/93	1
Tomcat Alley	Action	5/94	3
Wolfchild	Action/J&R	6/93	3
Wonderdog	Jump&Run	1/94	2
World Cup USA '94	Sport	9/94	3-
WWF Rage in the Cage	Prügelspiel	4/94	2
Yumemi Mystery Mansion	Adventure	4/94	4+

Tests Game Gear

4 in 1	Diverse	1/93	2-
Aerial Assault	Shoot'em Up	4/92	3-
Aladdin	Jump&Run	3/94	2-
Alieft	Shoot'em Up	2/92	2-
Alien 3	Action/J&R	2/93	2-
Alien Syndrome	Action	3/92	2-
Anielle	Action	3/94	3
Asterix: The Great Rescue	Jump&Run	9/94	5+
AX Battler	Action/Adv.	3/92	2-
Batman Returns	Action/J&R	2/93	2
Battletoads	Action	5/94	4
Bram Stoker's Dracula	Action/J&R	2/94	4
Chakan	Action/J&R	6/93	3
Chase H.Q.	Rennspiel	4/92	3-
Chessmaster	Strategie	2/92	2-
Cool Spot	Jump&Run	1/94	1-
Cosmic Spacehead	J&Run/Adv	1/94	2
Crystal Warriors	Action/Adv	5/92	2
Daffy Duck	Jump&Run	11/94	3+
Das Dschungelbuch	Jump&Run	1/94	2-
Deep Duck Trouble	Jump&Run	3/94	2-
Defenders of Oasis	Action/Adv	1/93	2-
Der König der Löwen	Jump&Run	1/95	2-
Devilish	Action	3/92	3

Titel Genre Heft Note

Die Schlimpfe	Jump&Run	5/95	2
Dinobasher	Jump&Run	3/94	3-
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine	Strategie	9/94	2-
Drozzone	Shoot'em Up	5/94	2
Dynamite Headdy	Action/J&R	10/94	3
Ecco 2 - The Tides of Time	Action/Adv	1/95	2-
Ecco the Dolphin	Action/Adv	2/94	2
Ernie Els Golf	Sport	12/94	2-
Evander Holyfield's Real Deal Boxing	Sport	4/93	4+
Factory Panic	Action	3/92	3
Fantastic Dizzy	J&Run/Adv	3/94	3+
Fatal Fury Special	Prügelspiel	5/95	2+
G-Loc	Shoot'em Up	1/92	4
Galaga 2	Shoot'em Up	5/93	2
Galaga '91	Shoot'em Up	1/92	2
George Foreman's KO Boxing	Sport	4/92	3-
Home Alone	Action	3/93	3-
Home Alone 2	Action	2/94	5
Hook	Jump&Run	2/94	3
Hulk	Action	5/94	3
Hurricanes	Jump&Run	3/4/95	4+
Incredible Crash Dummies	Action	4/94	5-
Indiana Jones 3	Action/J&R	5/92	3-
James Pond 2 - Robocod	Jump&Run	3/94	3+
Jurassic Park	Action	2/94	3
Land of Illusion	Jump&Run	4/93	1
Legend of Illusion	Jump&Run	3/4/95	2-
Lemmings	Strategie	1/93	2
Marble Madness	Action	3/92	3-
Master of Darkness	Jump&Run	6/93	2
Micro Machines	Rennspiel	2/94	2
Mighty Morphin Power Rangers	Prügelspiel	2/95	2
Monster Truck Wars	Rennspiel	2/95	4-
NBA Jam	Act/Sport	9/94	2
NBA Jam Tournament Edition	Act/Sport	5/95	2
Ninja Gaiden	Action/J&R	2/92	3-
Olympic Gold	Sport	4/92	3
Out Run	Rennspiel	2/92	4
Out Run Europa	Rennspiel	5/92	4
PaperBoy	Action	5/92	3
Pengo	Action	1/92	2-
Pete Sampras Tennis	Sport	11/94	2
PGA Tour Golf	Sport	3/94	2+
PGA Tour Golf II	Sport	11/94	2+
Poplis	Jump&Run	1/93	2-
Power Strike 2	Shoot'em Up	5/94	2-
Prince of Persia	J&Run/Adv	5/92	2
Putt & Putter	Sport	2/92	3-
Rise of the Robots	Prügelspiel	2/95	6+
Ristar	Jump&Run	3/4/95	2+
Road Rash	Rennspiel	4/94	2
Ronald in the Magical World	Jump&Run	3/94	3+
Sensible Soccer	Sport	3/94	3-
Shinobi	Action/J&R	1/92	2
Shinobi II	Action/J&R	2/93	2
Slider	Action/Strat	2/92	2-
Solitaire Poker	Strategie	1/92	2
Sonic 2	Jump&Run	2/93	2-
Sonic Spinball	Flipper	5/94	1-
Sonic - The Hedgehog	Jump&Run	2/92	2
Sonic Triple Trouble	Jump&Run	11/94	2+
Space Harrier	Shoot'em Up	2/92	3-
Spiderman	Action/J&R	3/92	2-
Star Wars	Action/J&R	2/94	3+
Streets of Rage 2	Prügelspiel	1/94	2-
Super Kick Off	Sport	5/92	4-
Super Monaco GP	Rennspiel	2/92	2-
Super Monaco GP II	Rennspiel	1/93	3
Super Off Road	Rennspiel	3/93	3
Superman	Action/J&R	1/94	4
Talespin	Action	4/93	4
Taz in Escape from Mars	Jump&Run	1/95	4+
Tazmania	Jump&Run	5/92	2
Terminator	Action/J&R	5/92	4
The Lucky Dime Caper	Jump&Run	2/92	2
The Offtants	Jump&Run	6/93	3+
Tom & Jerry	Jump&Run	4/93	3+
Wimbledon	Sport	3/92	2
Winter Olympics	Sport	4/94	2-
Wolfchild	Action/J&R	6/93	4+
Wonderboy: Dragons Trap	Jump&Run	3/92	2
Woody Poo	Action	4/92	4-
World Class Leaderboard	Sport	1/92	2
World Cup Soccer	Sport	4/94	4+
World Cup USA '94	Sport	5/94	3
WWF Raw	Prügelspiel	12/94	2-

Titel Genre Heft Note

Tests Mega Drive			
Addams Family	Jump&Run	4/94	3
Aero the Acro-Bat	Jump&Run	9/94	3+
Aero the Acro-Bat 2	Jump&Run	12/94	2+
Aladdin	Jump&Run	1/94	1-
Alex Kidd	Jump&Run	5/92	3+
Alien 3	Action/J&R	1/93	2-
Alien Storm	Action	5/92	2-
Alisia Dragon	Action/J&R	2/92	3-
Altered Beast	Action/J&R	5/92	4
Andre Agassi Tennis	Sport	1/94	4-
Animanics	Jump&Run	12/94	2-
Another World	Action/Adv.	3/93	3
Aquatic Games	Sport	5/92	2
Arch Rivals	Sport	3/92	2-
Arnold Palmer's Golf	Sport	5/92	2-
Art Alive	Diverse	3/92	4
Art of Fighting	Prügelspiel	5/94	4
Asterix	Jump&Run	1/94	3+
Asterix and the Power of the Gods	Jump&Run	3/4/95	3
ATP Tour Tennis	Sport	3/4/95	3
B.O.B.	Action/J&R	1/94	3+
Balzz	Prügelspiel	12/94	4+
Barkley: Shut Up and Jam!	Sport	4/94	5-
Bart vs. The Space Mutants	Jump&Run	3/93	3
Batman	Action/J&R	5/92	3-
Batman Returns	Action/J&R	2/93	4
Battle Frenzy	Action	5/95	3-
Battle Squadron	Shoot'em Up	1/93	2-
Bill Walsh College Football	Sport	3/94	2
Bio Hazard	Action	1/93	3
Blades of Vengeance	Action	3/94	3-
Blackout	Strategie	1/93	2-
Bonanza Bros.	Jump&Run	1/93	3
Boogerman	Jump&Run	1/95	3-
Bobba 'n' Stix	J&Run/Strat	4/94	3+
Bubsy	Jump&Run	6/93	2
Bubsy II	Jump&Run	11/94	3+
Buck Rogers	Rollenspiel	2/92	2-
Budokan	Sport	1/93	2-
Bulls vs. Lakers	Sport	3/93	4
Burning Force	Shoot'em Up	2/93	3
Cadash	Action/Adv	4/92	2-
California Games	Sport	2/92	2-
Cannon Fodder	Action/Strat	3/4/95	2-
Captain America	Action	4/93	4
Captain Planet	Action/J&R	3/93	3
Castlevania -			
The New Generation	Action/J&R	3/94	2
Chakan	Action/J&R	3/93	4
Champions World Class Soccer	Sport	5/94	4
Championship PRO AM	Rennspiel	4/93	3+
Chiki Chiki Boys	Jump&Run	1/93	2
Chuck Rock	Jump&Run	4/92	2-
Chuck Rock 2	Jump&Run	6/93	2+
Clayfighter	Prügelspiel	12/94	4
Combat Cars	Action	9/94	4+
Cool Spot	Jump&Run	4/93	1-
Corporation	Action/Adv	5/92	4-
Cosmic Spacehead	J&Run/Adv	1/94	3
Crüe Ball	Flipper	5/92	3
Cyborg Justice	Prügelspiel	3/93	3
Dark Castle	Jump&Run	1/92	5-
Das Dschungelbuch	Jump&Run	5/94	2+
David Robinson's Supr. Court	Sport	2/92	2
Davis Cup World Tour	Sport	3/94	2
Decap Attack	Jump&Run	1/92	2
Der König der Löwen	Jump&Run	1/95	4-
Desert Strike	Action/Strat	2/92	2
Devilish	Action	4/92	4
Dino Dini's Soccer	Sport	12/94	2-
Dr. Boy	Jump&Run	5/92	4
Double Clutch	Rennspiel	3/94	5+
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine	Action/Strat	3/94	3
Dragon	Prügelspiel	12/94	4+
Dragon's Revenge	Flipper	3/94	2+
Dragon's Fury	Flipper	3/92	2
Dune 2	Strategie	4/94	2+
Dungeons & Dragons	Rollenspiel	5/92	2
Dynamite Headdy	Action/J&R	10/94	1-
Earthworm Jim	Jump&Run	12/94	1
Ecco 2 - The Tides of Time	Action/Adv	12/94	2
Ecco the Dolphin	Action/Adv	2/93	2-
Euro of Steel	Shoot'em Up	3/92	2-
Eternal Champions	Prügelspiel	2/94	2+

Title	Genre	Heft	Note
European Club Soccer	Sport	4/92	2
Evander Holyfield's Real Deal Boxing	Sport	4/92	3
Ex-Mutants	Action	2/93	3
F-117 Night Storm	Action/Strat	5/94	5+
F-15 Strike Eagle II	Shoot 'em Up	6/93	3+
F-22 Fighter Interceptor F1	Action/Sim	1/92	2
Fantastic Dizzy	Rennspiel	6/93	2+
Fatal Fury	J&Run/Adv	6/93	3+
Fatal Fury	Prügelspiel	4/93	3+
Ferrari Grand Prix Challenge	Rennspiel	5/92	4
FIFA International Soccer	Sport	1/94	2
FIFA Soccer '95	Sport	2/94	2+
Fire Shark	Shoot 'em Up	3/92	2
Flashback	Action/Adv	4/93	1-
Flink	Jump&Run	11/94	3+
G-Loc	Shoot 'em Up	2/93	4-
Galahad	Jump&Run	1/93	3
Galaxy Force	Shoot 'em Up	4/92	5
Gauntlet 4	Action/Adv	2/94	2
General Chaos	Action/Strat	6/93	2
Generations Lost	Action/J&R	1/95	3
Gley Lancer	Action	5/92	2-
Global Gladiators	Jump&Run	3/93	1
Goods	J&Run/Strat	1/94	2+
Golden Axe II	Action/J&R	1/92	2-
Grand Slam Tennis	Sport	5/92	2
Greenodg	Jump&Run	5/92	3
Gunship	Shoot 'em Up	11/94	4
Gunstar Heroes	Action/J&R	6/93	2+
Gynoug	Shoot 'em Up	2/92	2
Halley Wars	Shoot 'em Up	2/92	2
Hard Drivin'	Rennspiel	4/92	4-
Hardball '94	Sport	9/94	3+
Hardball III	Sport	4/93	2
Haunting Starring Pottery	J&Run/Strat	6/93	3-
Havoc	Jump&Run	11/94	2
Hellfire	Shoot 'em Up	2/92	3
Heroes of the Lance	Adventure	1/92	3
Home Alone	Jump&Run	2/93	3
Hulk	Action	5/94	3
Humans	Strategie	4/93	2-
Hurricanes	Jump&Run	2/95	4+
Hyperdunk	Sport	4/94	4-
IMG International Tour Tennis	Sport	10/94	3+
Indiana Jones 3	Jump&Run	1/93	3
James Bond - The Duel	Action/J&R	3/93	3
James Pond 3	Jump&Run	2/94	3
James Pond II: Codename Robocod	Jump&Run	1/92	2
Jelly Boy	Jump&Run	5/95	2
Jewel Master	Action	2/92	3
Joe Montana Football II	Sport	1/92	2
John Madden Football '92	Sport	1/92	1-
John Madden Football '93	Sport	1/93	1-
Jordan vs. Bird	Sport	3/92	4
Jungle Strike	Action/Strat	5/93	2+
Jurassic Park	Action/J&R	6/93	2
Jurassic Park - Rampage Edition	Action/J&R	12/94	3
Kick Off 3	Sport	2/95	3
Kid Chameleon	Action	5/93	4
King of the Monsters	Action/Strat	2/92	2
Klax	Jump&Run	4/92	3
Krusty's Fun House	Action/Adv	2/94	2+
Landstalker	Action/Adv	2/94	2+
Lawnmower Man	Action/J&R	2/95	4+
LeMMings	Action/Strat	4/92	1-
Letting's 2	Action/Strat	11/94	2
LHX Attack Chopper	Action/Sim	2/93	2-
Lotus II R.E.C.S.	Rennspiel	3/94	3
Lotus Turbo Challenge	Rennspiel	1/93	2-
Madden NFL '94	Sport	3/94	1-
Madden NFL '95	Sport	11/94	1-
Marble Madness	Action	2/92	3
Mario Andretti Racing	Rennspiel	9/94	4-
Mario Lemieux Hockey	Sport	2/92	3
Marko's Magic Football	Jump&Run	5/94	3-
Master of Monsters	Action/Strat	2/92	2
McDonald's Treasure Island	Jump&Run	3/94	3+
Mega Bomberman	Action	11/94	2
Mega lo Mania	Strategie	1/93	2-
Mega Turrican	Action/J&R	1/95	2
Mickey Mania	Jump&Run	11/94	2
Micro Machines	Rennspiel	5/93	2
Micro Machines 2	Rennspiel	12/94	1
MiG-29	Action/Strat	4/93	3
Might and Magic	Rollenspiel	5/92	2-
Mr. Nutz	Jump&Run	2/95	2-
Muhammad Ali	Sport	3/93	3
Heavyweight Boxing	Sport	4/93	3
Mutant League Football	Sport	4/93	3
Mutant League Hockey	Act/Sport	5/94	3

Title	Genre	Heft	Note
NBA Jam	Act/Sport	4/94	1-
NBA Jam Tournament Edition	Act/Sport	3/4/95	1-
NBA Live '95	Sport	11/94	2-
NBA Showdown	Sport	3/94	2-
Newman/Haas Indy Car	Sport	1/95	3
feat. Nigel Mansell	Rennspiel	1/95	3
NFL Quarterback Club	Sport	5/95	2
NFL Sports Talk Football	Sport	5/92	2
NHL Hockey '94	Sport	6/93	1-
NHL Hockey '95	Sport	10/94	1-
NHLPA Hockey '93	Sport	5/92	1
Nigel Mansell's World Championship Racing	Rennspiel	2/95	4
Normy's Beach Babe-O-Rama	Jump&Run	5/94	4
Olympic Gold	Sport	3/92	2
Out Run	Rennspiel	2/92	3-
Out Run 2019	Rennspiel	3/93	3-
Pac-Mania	Action	4/92	3
Pagemaster	Jump&Run	12/94	4+
Paperboy	Action	5/92	4
Pete Sampras Tennis	Sport	5/94	3
PGA European Tour	Sport	4/94	2+
PGA Tour Golf I	Sport	2/93	1
PGA Tour Golf III	Sport	12/94	1
Phantasy Star II	Rollenspiel	5/92	2
Phantasy Star III	Rollenspiel	5/92	2-
Phelios	Shoot 'em Up	2/92	2-
Pit-Fighter	Prügelspiel	3/92	4
Pitfall - The Mayan Adventure	Jump&Run	12/94	2+
Populous II	Strategie	6/93	2
Power Drive	Rennspiel	2/95	4-
Prince of Persia	Jump&Run	3/94	4+
Probotector	Action/J&R	10/94	2
Psycho Pinball	Flipper	12/94	2+
Puggsy	J&Run/Strat	3/94	3+
Quackshot	Jump&Run	1/92	2
R.B.I. Baseball '94	Sport	9/94	3
Radical Rex	Jump&Run	1/95	2
Ranger X	Action	2/94	2-
Red Zone	Action/Strat	12/94	2
Ren & Stimpy	Jump&Run	11/94	4+
Rings of Power	Rollenspiel	2/92	4
Rise of the Robots	Prügelspiel	2/95	4-
Risky Woods	Action/J&R	2/93	3
Ristar	Jump&Run	2/95	2+
Road Rash	Rennspiel	2/92	2
Road Rash 2	Rennspiel	1/93	2
Road Rash 3	Rennspiel	3/4/95	3+
Road Runner	Jump&Run	3/4/95	4
Robocop 3	Action	5/94	4-
Rock 'n Roll Racing	Rennspiel	1/95	2+
Rocket Knight Adventures	Action/J&R	5/93	1-
Rolo to the Rescue	Jump&Run	3/93	1
Rugby World Cup 1995	Sport	2/95	2-
Samurai Showdown	Prügelspiel	3/4/95	1-
Second Samurai	Action	12/94	4-
Sensible Soccer	Sport	1/94	2+
Shadow of the Beast	J&Run/Adv	1/92	4
Shaq-Fu	Prügelspiel	12/94	3-
Shining Force	Rollenspiel	5/93	1-
Shining Force II	Rollenspiel	10/94	2+
Shining in the Darkness	Rollenspiel	2/92	2
Shinobi 3	Action/J&R	6/93	3+
Side Pocket	Sport	2/93	2
Skitchi'n'	Rennspiel	3/94	3
Snake, Rattle & Roll	Action	2/94	2-
Soleil	Action/Adv	12/94	2
Sonic 2	Jump&Run	1/93	1-
Sonic 3	Jump&Run	3/94	1-
Sonic & Knuckles	Jump&Run	11/94	1-
Sonic Spinball	Flipper	1/94	1-
Sparkster	Action/J&R	10/94	3+
Splatterball 2	Sport	5/92	2-
Spider-Man	Action	5/95	4
Splatterhouse	Action/J&R	4/92	3
Starflight	Strategie	5/92	1-
Stargate	Action/J&R	5/95	3
Street Fighter II	Prügelspiel	6/93	1
Streets of Rage 2	Prügelspiel	2/93	2-
Streets of Rage III	Prügelspiel	5/94	3-
Striker	Sport	3/4/95	3
Sub Terrania	Action	4/94	2+
Summer Challenge	Sport	5/93	2
Sunset Riders	Action	5/93	4-
Super Fantasy Zone	Shoot 'em Up	2/92	2-
Super Hang-On	Rennspiel	2/92	2-
Super High Impact	Sport	1/93	4
Super Hydride	Rollenspiel	4/92	4
Super Kick Off	Sport	4/93	3-
Super Monaco GP	Rennspiel	2/92	2
Super Monaco GP II	Rennspiel	3/92	2
Super Street Fighter II	Prügelspiel	9/94	1-

Title	Genre	Heft	Note
Superman	Action/J&R	1/94	4-
Sylvester & Tweety	Jump&Run	11/94	4
Syndicate	Action/Strat	1/95	3-
Talespin	Action	2/93	3-
Talmi's Adventure	Jump&Run	1/93	3
Taz in Escape from Mars	Jump&Run	1/95	3-
Tazmania	Jump&Run	4/92	2-
Team USA Basketball	Sport	1/93	2
TechnoBlash	Action/Adv	1/94	2+
Teenage Mutant Hero Turtles	Action	3/93	2-
Terminator 2	Action	4/92	3-
Test Drive II: The Duel	Rennspiel	5/93	3
The Chaos Engine	Action/Strat	12/94	2-
The Flintstones	Jump&Run	4/93	2-
The Lost Vikings	Strategie	3/94	2+
The Offitants	Jump&Run	1/94	3
The Pirates of Dark Water	Action	9/94	4
The Simpsons	Jump&Run	3/92	3
Thunder Force 4	Shoot 'em Up	2/93	2
Tiny Toons	Jump&Run	3/93	1-
Tiny Toons - ACME All-Stars	Sport	10/94	2
Toejam & Earl	J&Run/Adv	1/92	2
Toejam & Earl 2	Jump&Run	2/94	1
Toki	Jump&Run	1/92	2
Traysia	Rollenspiel	3/92	3
True Lies	Action	5/95	2-
Turbo Out Run	Rennspiel	2/92	3
Turtles Tournament Fighters	Prügelspiel	2/94	3+
Two Crude Dudes	Prügelspiel	3/92	2-
Ultimate Soccer	Sport	1/94	3
Urban Strike	Action/Strat	10/94	2+
Virtual Racing	Rennspiel	3/94	1-
Virtual Pinball	Flipper	3/94	4+
Warsong	Strategie	2/92	2
Where in Time is Carmen Sandiego?	Strategie	2/92	2
Whirlwind Snooker	Sport	12/94	2
Wimbledon	Sport	1/94	3-
Winter Challenge	Sport	2/92	3-
Winter Olympics	Sport	2/94	2-
Wiz 'n' Liz	Jump&Run	2/94	3
Wolverine	Action	1/95	4+
Worndorby: Monsterverworld	Jump&Run	2/92	2
World Championship Soccer II	Sport	1/95	4
World Class Leadership Board	Sport	1/93	2
World Cup '92	Sport	2/92	3
World Cup USA '94	Sport	5/94	3+
World of Illusion	Jump&Run	1/93	1-
Wrestlewar	Sport	3/92	4
WWF Raw	Prügelspiel	12/94	2
WWF Royal Rumble	Prügelspiel	3/94	2-
WWF Super Wrestlemania	Prügelspiel	1/93	3
X-Men	Action	5/94	3+
Xenon II	Shoot 'em Up	5/92	3
Y's	Action/Adv	5/92	2-
Yogi Bear	Jump&Run	1/95	3
Zero the Kamikaze Squirrel	Jump&Run	12/94	2
Zero Tolerance	Action	1/95	2-
Zero Wing	Shoot 'em Up	4/92	3
Zombies	Action	1/94	2-
Zool	Jump&Run	5/94	3

Tests Master System

Action Fighter	Shoot 'em Up	3/92	3
Aerial Assault	Shoot 'em Up	3/92	3
After Burner	Shoot 'em Up	3/92	4-
Air Rescue	Action	3/92	3-
Aladdin	Jump&Run	5/94	3
Alex Kidd I	Jump&Run	4/92	2
Alex Kidd II	Jump&Run	4/92	3-
Alex Kidd III	Jump&Run	4/92	4
Alex Kidd IV	Jump&Run	4/92	3
Alien 3	Jump&Run	4/92	3
Alien Storm	Action/J&R	2/93	2
Alien Storm	Action	2/92	4
Alien Syndrome	Action	4/92	4
Altered Beast	Action/J&R	4/92	5
American Baseball	Sport	3/92	3
Andre Agassi Tennis	Sport	1/94	4+
Arcade Smash Hits	Action	4/92	3
Arielle	Action	3/93	3
Asterix	Jump&Run	1/92	2
Asterix and the Great Rescue	Jump&Run	11/94	4
Back to the Future 2	Action/J&R	5/92	5
Back to the Future 3	Action/J&R	5/92	4
Bank Panic	Action	5/92	3-
Basketball Nightmare	Sport	5/92	4-
Batman Returns	Action/J&R	2/93	2
Battle Out: Run	Rennspiel	2/92	3-
Battle Out: Run	Rennspiel	5/92	3-
Bonanza Bros.	Jump&Run	2/92	3-
Bram Stoker's Dracula	Jump&Run	3/94	4

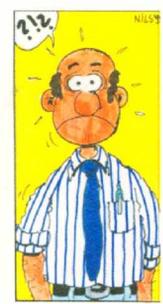
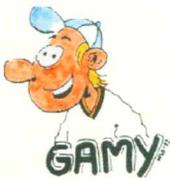
Titel	Genre	Heft	Note	Titel	Genre	Heft	Note	Titel	Genre	Heft	Note
Bubble Bobble	Jump&Run	1/92	2	New Zealand Story	Jump&Run	5/92	2-	Tournament Golf	Sport	2/94	3
California Games II	Sport	3/93	4-	Ninja Gaiden	Action/J&R	3/92	3	Trivial Pursuit	Strategie	1/93	2-
Champions of Europe	Sport	3/93	3-	Olympic Gold	Sport	3/92	2-	Ultima IV	Rollenspiel	5/92	3-
Chase H.Q.	Rennspiel	2/92	2-	Out Run	Rennspiel	2/92	4	Ultimate Soccer	Sport	5/94	2
Chopflifer	Action	3/93	2	Out Run Europa	Rennspiel	2/92	4	Wimbledon	Sport	2/92	2
Chuck Rock	Jump&Run	4/92	3	PGA Tour Golf	Sport	3/94	2+	Wolfchild	Action/J&R	6/93	4+
Cloudmaster	Action	1/93	3	Phantasy Star	Rollenspiel	5/92	2	Wonderboy in Monsterworld	Jump&Run	1/94	2-
Columns	Strategie	1/93	2-	Populous	Strategie	2/92	1-	World Cup Soccer '92	Sport	1/93	3-
Cool Spot	Jump&Run	1/94	2+	Power Strike 2	Shoot 'em Up	5/93	1	World Cup USA '94	Sport	9/94	3
Cyber Shinobi	Action/J&R	1/93	5	Prince of Persia	J&Run/Adv	5/92	2	World Grand Prix	Rennspiel	2/92	2-
Daffy Duck	Jump&Run	11/94	3+	Putt & Putter	Sport	3/92	3	Xenon II	Shoot 'em Up	1/92	4-
Darius II	Shoot 'em Up	2/92	2-	Rainbow Islands	Jump&Run	3/93	3				
Das Dschungelbuch	Jump&Run	1/94	2-	Rampart	Strategie	1/93	3				
Deep Duck Trouble	Jump&Run	3/94	2-	RC Grand Prix	Rennspiel	2/92	3-				
Der König der Löwen	Jump&Run	1/95	2-	Road Rash	Rennspiel	10/94	2				
Desert Speedtrap	Jump&Run	3/94	2	Robocop vs Terminator	Action	1/94	3				
Die Schlimpfe	Jump&Run	5/95	2	Running Battle	Action/J&R	2/92	3-				
Dinobasher	Jump&Run	3/94	3-	S.C.I.	Rennspiel	2/92	3-				
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine	Strategie	9/94	3+	Sega Chess	Strategie	2/93	2-				
Dragon Crystal	Action/Adv.	1/92	3	Sensible Soccer	Sport	3/94	3-				
Enduro Racer	Rennspiel	2/92	2-	Shadow Dancer	Action/J&R	1/92	3				
F1	Rennspiel	1/94	3+	Sonic 2	Jump&Run	1/93	2				
Fire and Forget 2	Rennspiel	2/92	5	Sonic Chaos	Jump&Run	2/94	4-				
G-Loc	Shoot 'em Up	4/92	4-	Sonic Spinball	Flipper	3/4/95	2+				
Global Gladiators	Jump&Run	3/94	3	Sonic - The Hedgehog	Jump&Run	1/92	1-				
Golden Axe Warrior	Action/Adv	5/92	1-	Space Jump	Action	5/92	5-				
GP Rider	Rennspiel	2/93	2	Speedball 2	Sport	5/92	2-				
Heroes of the Lance	Action/J&R	5/92	3	Star Wars	Action/J&R	2/94	3+				
Hulk	Action	5/94	3	Streets of Rage	Prügelspiel	4/93	2-				
Incredible Crash Dummies	Action	4/94	5-	Streets of Rage 2	Prügelspiel	5/94	4+				
James Bond - The Duel	Action/J&R	3/93	4	Super Kick Off	Sport	1/92	3				
James Bond 2 - Robocod	Jump&Run	3/94	3+	Super Monaco GP	Rennspiel	2/92	3				
Jurassic Park	Action	2/94	3	Super Monaco GP II	Rennspiel	3/92	2-				
Klax	Action/Strat	3/92	2	Super Off Road	Rennspiel	3/94	3				
Krusty's Fun House	Jump&Run	5/93	4+	Super Space Invaders	Shoot 'em Up	3/92	2-				
Land of Illusion	Jump&Run	2/93	1	Superman	Action/J&R	1/94	4-				
Laser Ghost	Action	2/92	4-	Tazmania	Jump&Run	1/93	3				
Lemmings	Strategie	1/93	2	Terminator	Action	4/92	3				
Line of Fire	Action	1/92	4	The Flash	Jump&Run	4/93	3				
Marble Madness	Action	4/92	3-	The Flintstones	Jump&Run	2/92	5				
Master of Darkness	Action/J&R	2/93	3	The Lucky Dime Caper	Jump&Run	1/92	2				
Micro Machines	Rennspiel	5/94	1-	The Otifants	Jump&Run	6/93	3				
Ms. Pac-Man	Action	3/92	4	The Simpsons	Jump&Run	3/92	3				
				Tom & Jerry	Jump&Run	4/92	4				

Diverses

3-D-Bild I	11/94	-
3-D-Bild II	12/94	-
3-D-Bild III	1/95	-
Bundesliga-Spielplan	12/94	-
Interview David Perry	5/95	-
Report: 3-D-Bilder: So geht's	1/95	-
Report: 32X - Ein Blick in die Zukunft	2/95	-
Report: Best of '94	1/95	-
Report: Fußball WM '94	4/94	-
Report: Game Gear vs Game Boy	5/94	-
Report: MD-Technik	10/94	-
Report: Mega Drive 32X	11/94	-
Report: Mortal Kombat II - Das Verbot	11/94	-
Report: Platten & Pannen	5/94	-
Report: Rollenspiele - Das große Abenteuer	9/94	-
Report: Sega Saturn	2/95	-
Report: Spielen & Sparen, Teil 1	3/4/95	-
Report: Spielen & Sparen, Teil 2	5/95	-
Report: Videospiele im neuen Look	12/94	-
Report: Werbung USA	2/95	-
Report: Mega-CD	5/93	-

Kurse

Street Fighter II - Kurs, Teil 1	10/94
Street Fighter II - Kurs, Teil 2	11/94
Street Fighter II - Kurs, Teil 3	12/94
Street Fighter II - Kurs, Teil 4	1/95
Action-Replay-Kurs	2/94



Steuerknochen

Wer was schaffen will, braucht gutes Werkzeug. Soll heißen: Wer mit einem ausgelutschten Joypad aus dem ersten Kreidekrieg auf Hi-Score-Jagd geht, braucht sich nicht wundern, wenn's nur Frust statt Punkte gibt. Was Neues muß her – und die Auswahl ist groß. Nicht alle Joypads halten, was die Verpackung verspricht und nicht jeder „Steuerknochen“ eignet sich für jedes Spiel. Unser großer Vergleichstest verrät Euch, welche Joypads wirklich Euer Geld wert sind!



VOR SCHAU

Autoquartett

Vier Mann und ein Mega Drive – und was gibt's dann? **Street Racer!** Auf feinem sauberlich viergeteiltem Bildschirm dürft Ihr Euch gegenseitig anrempeln, von der Piste schubsen und andere Gemeinheiten vom Stapel lassen. Wir haben dem brandneuen „Autoquartett“ gründlich unter die Haube geschaut!

Sommerpause? Sommerzeit = Konsolenpause – wer hat denn so was behauptet? Trotz Sonnenschein und drohender Freibad-Invasion lassen wir uns nicht beirren und versorgen Euch wie immer pünktlich mit Infos, Tests, News und Facts rund um das beste Hobby der Welt – garantiert temperaturunabhängig, sommer-kompatibel und voll vanilleeis-verträglich.

Also, Leute, nicht verschwitzen: GAMERS 7/95 erscheint am 14. Juni!

Flaggschiff

Noch ist Segas Flaggschiff hierzulande nicht zu haben – aber wir lassen uns nicht aufhalten. In unserem großen **Saturn**-Report verraten wir Euch alles über die neuesten Spiele, liefern Euch knallharte Facts über die Technik und verraten außerdem, wann



der heiß ersehnte 32-Bitter endlich auch hier zu kaufen sein wird. Verpaßt nicht das Juli-Heft!



Aus gutem Hause

Sie gehören zweifelsohne zur „creme de la creme“ der Sega-Entwickler: Treasure, die Macher von Hits wie „Dynamite Headdy“ oder „Gunstar Heroes“. Jüngstes Machwerk aus ihrer Werkstatt ist **Alien Soldier**, Balleraction nach Art von „Probotector“. Aber kann das Spiel aus gutem Hause tatsächlich die Qualitäten seines „Vorbilds“ erreichen?



GAMERS IMPRESSUM

Herausgeber: Rüdiger Limbach
Redaktionsdirektion: Philipp Berens
Chefredaktion: Ulrich Mühl (verantwortlich f. d. red. Inhalt)
Redaktionelle Leitung: Reza Abdolali (rz)
Redaktion: Hans-Joachim Amann (hja), Michael Anton (man), Gerald Arend (ga), Maris Feldmann (mf), Klaus-Dieter Hartwig (kdh), Thomas Hellwig (th), Michael Koczcy (mik)
Grafik-Ledung: Britta Jakobsen, Marion Limbach
Grafik: Katrin Förster, Kirsten Meier, Domenico Pais, Christoph Poets, Susanne Rieger, Theodora Salek
Freier Mitarbeiter: Julian Eggebrecht
Titelseite: Sega-Logo © 1995 Sega Enterprises. Besonderen Dank an die Firma Sega Deutschland für die freundliche Unterstützung.
Marketing u. Anzeigen: Sven Jakobsen, Tel.: 040 / 48 05 21 11
Anzeigen: Michael Gremilza, Tel.: 040 / 48 05 22 34, Ann-Katrin Schoel, Tel.: 040 / 48 05 22 23, Fax: 040 / 48 05 21 93,
Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 2. 4. 1993
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, Ighalt GmbH, Borsteler Chaussee 85-99a, 22453 Hamburg
Druck: Evers Druck, 25704 Meldorf
Verlag: MVL GmbH, Heiligwigstr. 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 unerwartete Manuskripte, Fotos etc.
Gerichtsstand ist Hamburg
GAMERS erscheint monatlich zum Einzelpreis von DM 6,-
ISSN 0944-5315

Gefährlicher Comic

Comicleser leben gefährlich! Den Beweis tritt Sega mit **Comix Zone** auf dem Mega Drive an. Der Held wird in seine selbst gemachte Bildergeschichte „hineingebeamt“ und muß sich nun im Kampf gegen allerlei frisch gezeichnete Wider-



linge beweisen. Klasse Idee, prächtige Optik – und wie es sich letztendlich spielt, lest Ihr in der kommenden GAMERS!



Achtung!
**Die nächste
GAMERS
erscheint am
14. Juni
1995!**

DAS MOGELMODUL...

ACTION REPLAY MK 2

DAMIT DU IMMER GEWINNEN KANNST !!

UNGLAUBLICHE POWER WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, UNBEGRENZTE ANZAHL SPRINGEN, IN JEDEM LEVEL STARTEN, ZEITLUPEN-FUNKTION UND VIELES MEHR (ALLES JE NACH SPIEL).

PREISSENKUNG
SNES™
NUR NOCH
DM 99,-



FÜR

NEW **MEGA CODE INPUTSCREEN**
 JETZT MIT EINGABE-MÖGLICHKEIT BIS ZU 100 CODES AUF EINMAL. DIESE NEUE OPTION MACHT ES MÖGLICH, DAS SPIEL SOFORT KOMPLETT ZU BEHERRSCHEN. UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFFEN, EIGENE FARBEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, U.V.M. DAS NEUE CODE-SYSTEM IST EINFACH SUPER!!!!

NEW **MEHR ALS 500 EINGEBAUTE CODES**
 DIE MEHR ALS 500 EINGEBAUTEN CODES (ZUM SOFORTIGEN EINSATZ) PLUS DAS BEIGEFÜGTE SUPER-CODE-BUCH MIT HUNDERTEN VON CODES UND DER EINGEBAUTE CODEFINDER MACHEN ACTION REPLAY ZUM MODUL MIT MEGAPOWER.

NEW **DEADCODE GENERATOR**
 DEADCODES SIND SUPER CODES, DIE ES ERMÖGLICHEN, KOMPLETTE SPIELTEILE ZU VERÄNDERN, DIE TOTALE SPIELKONTROLLE !! KEIN ANDERES PRODUKT BIETET DIE MÖGLICHKEIT FÜR SO VIEL CODES !!

NEW **ERWEITERTER CODEFINDER**
 MIT ACTION REPLAY HAT MAN NICHT NUR DIE MÖGLICHKEIT TAUSENDEN VON CODES AUS DEM MITGELIEFERTEN CODE-BUCH ODER AUS DEN MONATLICH ERSCHEINENDEN FACHZEITSCHRIFTEN ZU BENUTZEN, SONDERN AUCH SELBST CODES HERAUSZUFINDEN. NEUES SPIEL ? SOFORT NEUE CODES !! KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CODES !!

NEW **ZEITLUPEN-FUNKTION**
 MIT DIESER TECHNIK HAT MAN DIE KONTROLLE ÜBER DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES, DIE GESCHWINDIGKEIT UM 50% VERRINGERT, IST BEI DEN MEISTEN SPIELEN SEHR EFFEKTIV !!

NEW **UNIVERSAL ADAPTER-FUNKTION**
 ACTION REPLAY'S EINZIGARTIGE ADAPTER-FUNKTION MACHT ES MÖGLICH, U.S.A. UND JAPANISCHE SPIELE AUF DEUTSCHEN KONSOLEN ZU SPIELEN. ACTION REPLAY IST JETZT MIT EINEM NEUEM CUSTOM CHIP AUSGESTÄTTET, DER ES ERMÖGLICHT, "NTSC only"-SPIELE AUS DEM U.S.A. UND JAPAN ZU SPIELEN.

NEW **UNIVERSAL CODE-SYSTEM**
 NUR MIT ACTION REPLAY KANN MAN DIE GLEICHEN CODES FÜR DIE MEISTEN DEUTSCHEN, U.S.A. UND JAPANISCHEN SPIELE BENUTZEN. BEI KEINEM ANDEREN CODE-SYSTEM IST DAS MÖGLICH.

SPEZIELLES DATAFLASH-ANGEBOT FÜR "MEGA DRIVE™" BESITZER.
NUR DM 99,-
 ACTION REPLAY FÜR MEGA DRIVE™ (NUR ANWISCHUNG ZUSAMMEN MIT DEM SPESIELLEN ANGEBOT) VON ACCORDA GELIEFERT. ACTION REPLAY + "ISHIDO" (NUR BEI DATAFLASH UND SOLANGE DER VORRAT REICHT).



HOTLINE TERMINAL

HOTLINE-TERMINAL FÜR DIE INTERAKTIVE ACTION REPLAY SPRACHCOMPUTER HOTLINE!



KEIN UNNÖTIGES WARTEN
 ACTION REPLAY HAT BEIDES, EINEN UNIVERSAL-ADAPTER* UND EIN UNIVERSIELLES CODE-SYSTEM. EINFACH DIE NEUESTEN SPIELE KAUFEN UND SOFORT SPIELEN !!

MASTER SYSTEM™ DM 79,-
GAME GEAR™ DM 79,-
SNES™ DM 99,-
GAME BOY™ DM 59,-

JEDES ACTION REPLAY WIRD MIT EINEM CODEBUCH GELIEFERT, DAS HUNDERTE VON DIREKT EINSATZBEREITEN CODES FÜR VIELE BEKANNTE SPIELE ENTHÄLT. ZUSÄTZLICH WERDEN IN DIVERSEN MONATLICH ERSCHEINENDEN FACHZEITSCHRIFTEN DIE NEUESTEN ACTION-REPLAY-CODES VERÖFFENTLICHT. FÜR DEN ABSOLUTEN GAME FREAK GIBT ES JETZT DIE INTERAKTIVE SPRACHCOMPUTER-HOTLINE FÜR DIE NEUESTEN CODES, TIPS & TRICKS, NEWS, ANGEBOTE USW.

DIE INTERAKTIVE SPRACHCOMPUTER-HOTLINE IST DAS BRANDNEUE FEATURE DES ACTION-REPLAY-CLUBS. HIER WERDEN DIE NEUESTEN CODES FÜR DIE AKTUELLESTEN SPIELE VERÖFFENTLICHT, DIE NOCH NICHT IN UNSEREN CODEBÜCHERN ODER DEN FACHZEITSCHRIFTEN ERSCHEINEN SIND. DIESE HOTLINE IST EIN KOMPLETT AUTOMATISCHES SYSTEM UND WIRD VON PC-COMPUTERN UNTERSTÜTZT. DIE BEDienung DER INTERAKTIVEN ACTION-REPLAY-HOTLINE ERFOLGT DURCH DEN HOTLINE-TERMINAL. DIESER ENTHÄLT EIN PARWORT, UM DEN ZUGANG ZU ALLEN HOTLINE-SEKTIONEN ZU ERMÖGLICHEN.

DATAFLASH POWERPAKET!

HOTLINE TERMINAL
NUR 25,- DM
 DIESES ANGBOT GILT NUR, WENN SIE DEN "HOTLINE TERMINAL" (ZUR BEDienung DER INTERAKTIVEN SPRACHCOMPUTER-HOTLINE) ZUSAMMEN MIT ACTION REPLAY DIREKT BEI DATAFLASH BESTELLEN. MITGLIEDER DES ACTION-REPLAY-CLUB'S KÖNNEN DIESEN AUCH SEPARAT BESTELLEN (MITGLIEDERSNUMMER ANGEBEN).

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:
 DEUTSCHE ANLEITUNG MIT EINER GANZEN REIHE VON CODES, REGISTRIERKARTE FÜR DEN **ACTION REPLAY CLUB** FÜR INFORMATIONEN ÜBER NEUE CODES, TIPS & TRICKS, HOTLINE, ANDBROTE U.S.W.

SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTEN!!!
 ACHTEN SIE BEIM KAUF VON ACTION REPLAY AUF DEUTSCHE ANLEITUNG, DEUTSCHE CLUBKARTE UND "EUROSYSTEMS"-GARANTIESIEGEL.

SNES™ ZUBEHÖR
SNES ADAPTER
 SPIELE IMPORT-GAMES AUF DEM EUR. SNES™ DM 39,-

ADAPTER PROFESSIONAL
 SPIELE IMPORT-GAMES UND SUPER GAMEBOY™ AUF EUR. SNES™ DM 69,-

MEGADRIVE™ ZUBEHÖR

MEGA MASTER
 SPIELE MASTER SYSTEM™-GAMES AUF DEM MEGADRIVE™ DM 59,-

CDX™ MEGA CD ADAPTER
 SPIELE IMPORT CD-GAMES AUF DEINEM MEGA CD™ DM 79,-

MEGA-ADAPTER
 SPIELE IMPORT-GAMES AUF DEM EUR. MEGADRIVE™ DM 39,-

24-STD.-BESTELLSERVICE
 TELEFON 02822-68545
 TELEFAX 02822-68547
 48-STD.-VERSAND-SERVICE (WENN VORRÄTIG)



DATAFLASH GmbH
 WASSENBERGSTR. 34
 46446 EMMERICH