

GAMERS

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

100%
SEGA



Sensation
Sega Saturn



ab sofort in
Deutschland

TIPS & TRICKS

SHINING FORCE CD
STORY OF THOR
PITFALL
SCHUMMELCODES
CHEATS

Mortal Kombat 3

Knallharte Moves, brandheiße News, Kämpferportraits und mehr

INFOS • TESTS • TIPS & TRICKS • AKTIONEN



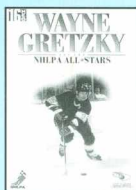
0931/571601ODDER06



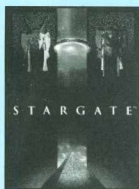
Judge Dredd



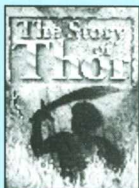
Theme Park



Wayne Gretzky



Stargate



The Story of Thor



Shining Force II



Caotix



Samurai Shodown

MEGA DRIVE 32 X

MEGA DRIVE 32 X (LIEFERUNG PORTOFREI)	359.-
2 X 32 BIT POWER FÜRS MEGA DRIVE	
CORPSE KILLER CD	119.-
FAHRENHEIT	129.-
GOLF BEST 36 HOLES	99.-
CHAOTIX	109.-
METAL HEAD	129.-
MIDNIGHT RAIDERS CD (JUNI)	129.-
MOTHERBASE (JUNI)	119.-
MOTOCROSS CHAMPIONSHIP	99.-
NBA JAM TOURNAMENT EDIT.	119.-
NFL QUARTERBACK CLUB	129.-
SCOTTISH OPEN (AUG.)	109.-
STELLAR ASSAULT	109.-
SURGICAL STRIKE CD (JUNI)	129.-
TOUGHMAN CONTEST	99.-
WWF RAW	119.-

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE II OHNE SPIEL	189.-
MEGA DRIVE SPORT SET	279.-
MEGA DRIVE MAGNUM SET	319.-
ACTION REPLAY 2 PRO	89.-
6 BUTTON CONTROLLER	39.-
4 PLAYER ADAPTER 2 (sega/ea)	59.-
SEGA GAMES GUIDE	29.90
RGB KABEL	29.-
ADDAMS FAMILY VALUES	109.-
ALIEN SOLDIER (JUNI)	99.-
ANIMANIACS	79.-
ASTERIX POWER OF GODS	59.-
BATMAN & ROBIN (AUG.)	119.-
BOOGERMAN	89.-
CANNON FODDER	109.-
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD	89.-
ECCON 2	79.-
FLINTSTONES - THE MOVIE	104.-
F-1 CHAMPIONSHIP (DOMARK)	99.-
JUSTICE LEAGUE	99.-
JUDGE DREDD (JUNI)	109.-
JOHN MADDEN FOOTBAL 95	109.-
KICK OFF 3	79.-
LANDSTALKER	109.-
LOTHAR MATTHÄUS SUPER SOCCER	109.-
MEGA BOMBERMAN (1-4 SPIELER)	89.-
MEGA MAN WILY WARS	109.-
MEGA TURRICAN	69.-
MR. NUTZ 2	109.-
MICRO MACHINES 2	109.-
NBA ACTION 95	89.-
NBA JAM TOURNAMENT	109.-
NFL QUARTERBACK CLUB	119.-
NHL ALL STAR HOCKEY (AUG.)	119.-
PGA TOUR GOLF III	94.-
POWER RANGERS	94.-
ROAD RUNNER - DESERT	
DEMOLITION	89.-
ROCK 'N ROLL RACING	99.-
RUGBY WORLD CUP	99.-
SAMURAI SHODOWN	109.-
SEAQUEST DSV	114.-
SCHLÜMPFE	89.-
SHINING FORCE II	99.-
SKELETON KREW	109.-
SLAM MASTERS	139.-
SOLEIL DT.	109.-
SONIC 3	89.-

SCHNELL,

THEO VER

Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade
11868

SONIC SPINBALL	99.-
SONIC & KNUCKLES	99.-
SPEEDY GONZALES	99.-
SPIROU (AUG.)	109.-
STARGATE	99.-
STORY OF THOR	119.-
STREET RACER	119.-
STRIKER	114.-
SUPER STREET FIGHTER II	109.-
SYNDICATE	109.-
THEME PARK	109.-
TOUGHMAN BOXING CONTEST	109.-
TRUE LIES	119.-
WARLOCK	109.-
WAYNE GRETZKY NHL PA	109.-
X-MEN 2	99.-
JELLY BOY	109.-
ZERO THE KAMIKAZE SQUIRELL	69.-

MEGA CD

MEGA CD II MIT 4 SPIELN!	499.-
MEGA CD II MIT ROAD AVENGER	299.-
DUGEON MASTER II	99.-
DUGEON EXPLORER II	99.-
EARTHWORM JIM SPEC. EDIT.	109.-
ECCO THE DOLPHIN 2	89.-
EYE OF THE BEHOLDER	99.-
FAHRENHEIT	109.-
FLYING NIGHTMARE	109.-
F-1 BEYOND THE LIMIT	99.-
HEIMDALL	99.-
JURASSIC PARK DT.	89.-
KEIO FLYING SQUADRON	89.-
LANDS OF THUNDER	99.-
LEMMINGS 2	109.-
REBEL ASAULT	109.-
ROAD RASH	109.-
SCHLÜMPFE	109.-
SHINING FORCE (JUNI)	109.-
SNATCHER	119.-
SONIC	79.-
SPACE ADVENTURE	99.-
STARBLADE	99.-
SUPER STRIKE TRILOGI	99.-
SYNDICATE	109.-
THEME PARK	99.-
THUNDERHAWK	99.-
TOMCAT ALLEY DT. SPRACHAUSGABE	109.-
WORLD CUP GOLF	94.-

GAME GEAR

GAME GEAR MIT COLUMNS	159.-
ACTION REPLAY	59.-
F-1 CHAMPIONSHIP	89.-
JUNGLE STRIKE	79.-
JUDGE DREDD	89.-
MICKEY MOUSE 3	59.-
ROAD RASH	79.-
SCHLÜMPFE	59.-
STARGATE	89.-

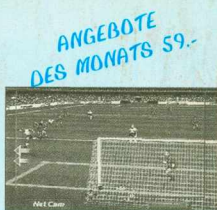
MASTER SYSTEM

ACTION REPLAY	59.-
SCHLÜMPFE	59.-
SPEEDY GONZALES	79.-

SCHNELLER...

KRANZ SAND

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße
28



ANGEBOTE
DES MONATS 59.-
FIFA SOCCER 95 59.-
NBA LIVE 95 59.-
NHL HOCKEY 95 59.-

SEGA SATURN

DRINGEN SIE MIT DEM SATURN IN SPIEGALAXIEN VOR, DIE NIE EIN MENSCH ZUVOR GESEHEN HAT. EINFÜHRUNGSANGEBOT (BEGRENZTE STÜCKZAHL) DIE ERSTEN 500 GERÄTE MIT SPIEL FÜR SAGENHAFTE 799.-*

SEGA SATURN

SEGA SATURN GRUNDGERÄT (DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, INCL. SCARTKABEL, KONTROLLPAD, EING. BATERIE, OHNE SPIEL) 739.-*

- MEMORY CARD 99.-
- JOYPAD (ORG. SEGA) 44.-
- LENKRAD (AUG.) 119.-
- VIRTUA STICK 89.-
- ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER 59.-
- CLOCKWORK KNIGHT 99.-
- DAYTONA USA 129.-
- PANZER DRAGON (AUG.) 109.-
- PEBBLE BEACH GOLF (AUG.) 129.-
- VIRTUA FIGHTER 129.-
- VICTORY GOAL 129.-

*DER PREIS FÜR DAS SATURN-GRUNDGERÄT STAND BEI ANZEIGENSCHLUSS NOCH NICHT ENDGÜLTIG FEST UND KANN SICH NOCH ÄNDERN.



MEGA DRIVE

- ATP TOUR 89.-
- BUBSY II 69.-
- DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD 89.-
- DYNAMITE HEADDY 79.-
- ECCO THE DOLPHIN 2 79.-
- HAVOC 59.-
- HYPERDUNK 39.-
- KÖNIG DER LÖWEN 89.-
- MEGA SWIV 79.-
- MICKEY MANIA 59.-
- WORLD OF ILLUSION 89.-
- PAGEMASTER 59.-
- RED ZONE 79.-
- RISTAR 94.-
- ROCKET KNIGHT ADV 39.-
- SPARKSTER 59.-
- SHINOBI III 49.-
- WWF RAW 59.-
- WWF RAW GAMES GUIDE (VIDEO) 19.-
- WINTER OLYMPICS 59.-
- YOGI BEAR 59.-

MEGA DRIVE 32 X

- STAR WARS ARGACE 79.-
- VIRTUA RACING DELUXE 99.-

MEGA CD

- BD RACER 79.-
- BATMAN RETURNS 49.-
- FIFA SOCCER 59.-
- POWERMONGER 69.-
- TOMCAT ALLEY 59.-
- SOULSTAR 59.-

GAME GEAR

- SHINOBI 39.-
- WIMBLEDON TENNIS 39.-

MASTER

- DR. ROBOTNIK 49.-
- WIMBLEDON 19.-

Nur solange Vorrat reicht.

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

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

Laden
97070 Würzburg
Juliuspromenade
11&8

Tel. (0931) 571601 oder 06

SEGA SATURN SEGA SATURN SEGA SATURN



CLOCKWORK KNIGHT



VIRTUA FIGHTER



PANZER DRAGON



VICTORY GOAL



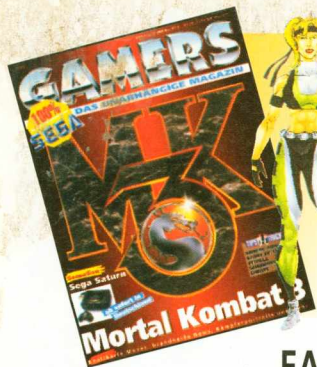
CLOCKWORK KNIGHT



PEBBLE BEACH GOLF

SEGA SATURN SEGA SATURN SEGA SATURN

Ladenpreise können variieren; Versand per NN DM8.-; Vorkasse(nur Eurochecks) DM4.-; Preisänderungen vorbehalten; Porto Ausland DM18.-



TITEL - THEMA MK

Prügel Freunde haben schon sehnsüchtig darauf gewartet, jetzt endlich ist der Automat in den Spielhallen zu bewundern. Wir liefern Euch brandheiße Informationen zu den Fähigkeiten der einzelnen Kämpfer, ihren Special Moves und verraten Euch, mit welchen Heimversionen Ihr rechnen könnt. Das große Spektakel beginnt ab Seite 24.

EARTHWORM JIM



Unser heldenhafter Regenwurm kann es einfach nicht lassen: Jetzt läßt er auch auf dem Game Gear die Kühe fliegen: Wir haben schon mal einen ersten Blick auf die Handheld-Version geworfen, unsere Eindrücke schildern wir auf Seite 21.



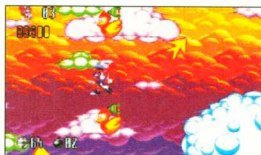
PUTTY SQUAD

Ohne Knete keine Fete, und ohne Putty kein Frieden in den Ländereien des bösen Zauberers Scatterflash. Einen recht flexiblen Helden der etwas anderen Art stellen wir



MR. NUTZ

Ein Eichhörnchen dreht auf: Was so ein wuscheliger Nager alles gegen eine Invasion außerirdischer Hühner(!) unternehmen kann, erfahrt Ihr auf Seite 38.



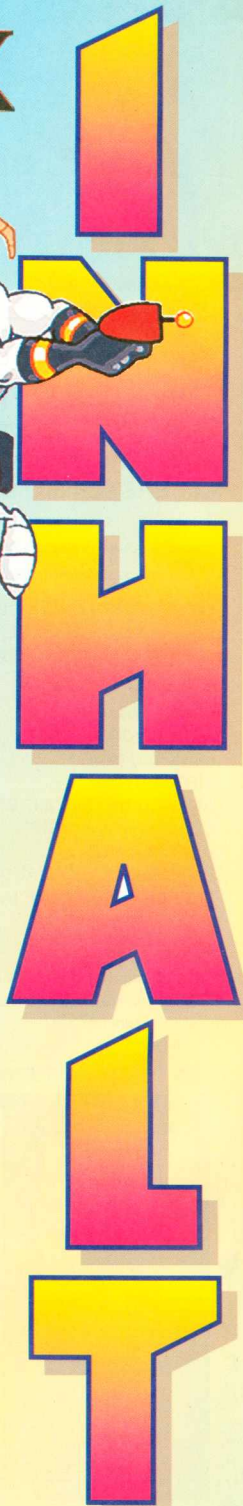
PETE SAMPRAS TENNIS '96

Einen Tennisarm könnt Ihr Euch bei diesem Game nicht unbedingt holen, allenfalls vielleicht wunde Joy-pad-Daumen. Die nächstjährige Tennis-saison beginnt bei uns schon in diesem Heft, und zwar auf Seite 22.



FUTTER FÜR DEN SATURN

Rechtzeitig zum vorgezogenen Erscheinen des Saturn in Deutschland stellen wir Euch wieder brandheiße Spiele für Segas Konsole der Zukunft vor. Näheres über die Sommer-Sensation und die kommenden Spiele erfahrt Ihr ab Seite 14.



Report

- 24 Mortal Kombat 3: Infos zum Spielhallenküller
- 14 Saturn-Report: Die neueste Software
- 34 Sega-Automaten: Neues aus der Spielhalle
- 48 Star Trek: Die Abenteuer der neuen Enterprise

Wettbewerbe

- 39 Sega Sports
- 11 Virgin

Previews

- 21 Earthworm Jim (GG)
- 20 Fatal Fury Special (MCD)
- 18 Phantasy Star IV (MD)
- 20 Samurai Shodown (MCD)

Test: Mega Drive

- 21 Addams Family Values
- 39 Cheese Cat-Astrophe
- 32 Mega Man – The Wily Wars
- 38 Mr. Nutz 2
- 22 Pete Sampras Tennis '96
- 37 Putty Squad
- 50 Skeleton Krew
- 49 Star Trek – Deep Space Nine

Test: Mega-CD

- 53 Tomcat Alley

Test: MD 32x

- 52 Corpse Killer (CD)
- 52 Slam City (CD)
- 53 Supreme Warrior (CD)
- 30 Toughman Contest

Test: Game Gear

- 36 Batman & Robin
- 47 Judge Dredd

Tips & Tricks

- 41 Action-Replay-Intensivkurs
- 42 Tips&Tricks-Poster: Pitfall, Teil 4
- 54 Shorties
- 62 The Story of Thor, Update
- 64 Shining Force CD, Komplettlösung Teil 1
- 70 Helpline: Leser helfen Lesern
- 72 Codes: Hilfreiches für das Action Replay

Rubriken

- 4 Editorial
- 6 News: neu und wichtig
- 10 Post: Briefe mit Fragen von Euch
- 40 Charts: Die Seiten mit Euren Lieblingsspielen
- 46 Inside GAMERS: Die Meinung der Redaktion
- 74 GAMERS-Shop: Fan-Ausstattung und mehr!
- 78 Börse: Kleinanzeigen mit Gebrauchtspielen
- 82 Comic: Gamy
- 83 Impressum/Vorschau

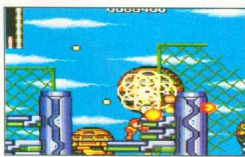
PHANTASY STAR IV

Segas gigantische Rollenspiel-Saga geht in die vierte Runde, wenn gleich noch nicht so ganz sicher ist, ob und wann sie hierzulande erscheint. Das hat uns aber nicht daran gehindert, auf Seite 18 schonmal die US-Version vorzustellen.



MEGAMAN GOES MD

Auf den Nintendo-Konsolen ist der kleine Blaumann längst kein Unbekannter mehr, jetzt darf er endlich auch auf dem Mega Drive seinem Lieblingsbösewicht gegenüberreten. Wie die Sache ausgeht, erfahrt Ihr ab Seite 32.



SILBER FÜR DEN TURBO-AUFSATZ

Endlich sind sie da, die ersten Silberscheiben für das Dream-Team 32x und Mega-CD. Was von den Spielen zu halten ist, erfahrt Ihr ab Seite 52.



SEGA-AUTOMATEN

Nicht unbedingt für den Hausgebrauch sind die Spielautomaten gedacht, die Sega in die Spielhallen stellt. Wir haben die wichtigsten für Euch unter die Lupe genommen und verraten Euch ab Seite 34, wo Ihr bedenkenlos einen Silberling investieren könnt.



DIESMAL IN DEN

TIPS & TRICKS



Auch in dieser Ausgabe kommt Pitfall Harry jr. noch nicht zur Ruhe: Endgegnertaktiken, Cheats und Besonderheiten der Mega-CD-Version runden unsere Komplettlösung zu ‚Pitfall: The Mayan Adventure‘ ab. Auch Prinz Alis Reise ist noch nicht zu Ende, denn im ‚The Story of Thor‘-Update gibt es noch einige hilfreiche Hinweise. Strahlende Helden präsentieren wir Euch im ersten Teil unserer dreiteiligen Komplettlösung von ‚Shining Force CD‘, zusätzlich gibt es natürlich wieder jede Menge



Cheats, Codes und Tips & Tricks. Besonders interessant für alle Schummelfreaks, die bislang mit ihrem Action-Replay noch nicht so richtig zu recht kamen: Unser Kurs zeigt Euch, wie Ihr einfach und schnell Mogel-Codes selbst herausfindet. Ab Seite 42.



DER SEGA-DOKTOR IST UMGEZOGEN!!

Amputierte Puppenarme anhängen oder verstaubte Legosteine blankpolieren lassen kann man dort nicht, aber für Euer Hi-Tech-Spielzeug ist diese Adresse vielleicht mal wichtig: Das **SEGA Repair Center** ist umgezogen! Hier ist die neue Anschrift: Saalestraße 8, Tor 2, 24539 Neumünster, Tel. 0 43 21 - 98 69 23, Fax 0 43 21 - 88 14 80.



KURZ VOR MITTERNACHT

Eine verwunschene Villa, voll mit gerendertem Inventar und halbtransparenten Geistergästen – das sind die Zutaten von **The 11th Hour**, dem Nachfolger des vielverkauften Adventure/



Strategie-Mixes 'The Seventh Guest'. Wie beim Vorgänger soll's wieder reichlich knifflige Rätsel zu knacken geben – aber diesmal will man die deutlichen spielerischen Schwächen des Vorgängers etwas ausgemerzt haben. Die Umsetzung für den **Saturn** wird allerdings nicht vor Ende des Jahres erscheinen!



BLEIBT AUF DEM TEPPICH

... denn noch ist es nicht soweit: Bullfrogs Actionhit des Jahres '94 – **Magic Carpet** – wird zur Zeit für den **Saturn** umgesetzt. Wem es bisher versagt war, das Superspiel mal auf dem PC zu daddeln – hier sind die

Facts: In der Rolle eines Magiers müßt Ihr auf 50 Inseln das Gleichgewicht der Kräfte wiederherstellen. Dazu müßt Ihr fleißig Mana sammeln, indem Ihr fleißig eklige Monster und gegnerische Magier per Feuerball und über 20 Zaubersprüche plättet. Der atemberaubende Flug auf dem Teppich verwöhnt mit toller 3-D-Landschaftsgrafik und hat dank seinem sattem Umfang von 50 Leveln das Zeug zu einem echten Dauerbrenner. Kurzum: Auf diese Umsetzung darf man sich wirklich freuen!

FINSTERE BANDE

Es war einmal ein nettes, kleines Königreich mit nettem, dicken König. Dem rettete dereinst ein tapferer Bursche das Leben – und da war der König so dankbar, daß er ihm ein schönes Stück Land gab. Und bevor Euch jetzt vor lauter Rührung die Tränen waagerecht ins Auge schießen, laßt uns lieber auf das eigentliche Spiel zu sprechen kommen: **The Horde** für



Saturn versetzt Euch in die Rolle des genannten Jünglings, der seine Felder bewirtschaften, Bäume pflanzen und Vieh züchten muß. Leichter gesagt als getan – denn genau viermal im Jahr bricht ein bösariges, gefräßiges und unständig rülpsendes Rudel ekliger 'Hordlinge' über das Dorf herein, um alles zu fressen, was nicht niet- und nagelfest ist. Wohl dem, der da die richtigen Fallen aufgestellt hat und eine flinkes Händchen beim Schwertschwingen besitzt. Die Mischung aus Action und Strategie von Crystal Dynamics konnte bereits auf 3DO und PC gefallen und wartet mit vielen Leveln und ziemlich originellen Video-Zwischensequenzen auf.

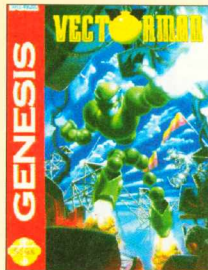
VIR-TUELLER POLIZIST

Die langweiligen Full-Motion-Games mit Ihrer öden Auswendig-Ballerei vor immer gleichen Full-Motion-Sequenzen gehen Euch auf den Zeiger? Dann weg mit dem Tand – Sega hat da vielleicht genau das richtige Spiel für Euch in der Mache: **Virtual Cop** für den **Saturn**, eine Umsetzung aus der 'Arkade', bietet zwar ebenfalls 'nur' Schurkenjagd mit reichlich blauen Bohnen aus der Ich-Perspektive, aber dafür richtig schön echtzeitberechnet in texturüberzogener Polyongrafik – und das alles im Namen des Gesetzes ...



FLÄCHENMANN

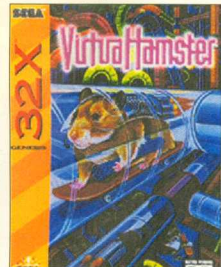
Kein Arme, keine Beine, aber trotzdem flott unterwegs ist der **Vectorman** für **Mega Drive** – und das natürlich nicht ohne Grund. Denn die mit den Aufräumarbeiten auf der toxisch verseuchten Erde beschäftigten Roboter sind durchgedreht und wollen anscheinend auch noch den schäbigen Rest des verseuchten Planeten kleinraspeln – diesem üblen Treiben muß Einhalt geboten werden! Das Game soll mit butterweicher Animation auftrumpfen und präsentiert hübsche (gerenderte?) Hintergrundgrafik. Start des Kampfes ist wahrscheinlich im Herbst.



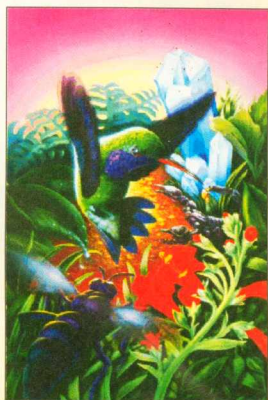
SEGAS KLEINTIERSHOW

Zwei neue 'tierische Helden' hat Sega für das **32X** verpflichtet. Nummer eins ist ein kleiner, nektarschlürfender Vogel von der Größe eines ausgewachsenen EPROM-Chips: **Kolibri**. Ausgerechnet dieser niedliche Minivogel muß die aus den Fugen geratene Erde retten – denn zwei böse, böse Kristalle aus den Tiefen des Universums sind auf unseren schönen Planeten geplumpst und sind nun fleißig dabei, dem erdeigenen Friedenskristall das Päckchen zu machen. Folge: Die irdischen Tiere und Lebewesen werden in diese Monster verwandelt. Als Ausgleich für die leicht schwachsinnig klingende Hintergrundstory soll's flotte 3-D-Animation und friedliches Gameplay à la ‚Ecco‘ geben – und das voraussichtlich ab Herbst.

Es wird noch abgedreht: Unter dem Titel **Virtua Hamster** läßt Sega auch einen possierlichen Kleinnager auf das **32X** los. Der virtuelle Getreidefresser hört auf den Namen ‚Chip‘ und hat alles, was ein Hamster so braucht: Ein hübsches Fell, zwei niedliche Knopfaugen, Skateboard unter den Pfoten



und ein Jetpack auf dem Rücken. Gemeine Wissenschaftler entführen Chip mitsamt seinen Jetpack-Konstruktionsplänen (!) in ihr Labor, um ihn als ‚Super Secret Hamsterspion‘ (!!) an das Militär zu verschachern. Soviel Story-Dumpsinn hält selbst das beste Kleintier nicht aus – und deswegen wetzt er die Pfötchen, um aus den verwinkelten Käfigen des Labors zu entkommen. Erscheint am 1. April – ähem: im Herbst ...



STERNENZERSTÖRER

Hier ist frischer Nachschub, um unser aller Vorurteile gegen Außerirdische wieder mit neuem Nährboden zu versorgen. Diesmal hören die bösen, bösen Aliens auf den Namen ‚Ghen‘ und machen einen kurzen Abstecher in unser Sonnensystem, um in aller Ruhe ihre neuen planetenzerstörenden Waffen auszuprobieren. So geht's natürlich nicht – und deswegen schaltet Ihr Euren **Saturn** ein, schlüpft in einen schwer bewaffneten ‚Hypersuit‘-Kampfanzug und schwirrt damit durch 18 interstellare 3-D-Action-Level. **GhenWar** unterstützt den neuen ‚Mission Stick‘ für Saturn, der hier für komfortable Steuerung sorgen soll – allerdings fragt sich wann, denn der Veröffentlichungstermin steht leider noch nicht fest.



EARTHWORM JIM 2

Einmal ist keimnal – dachten sich David Perry und seine Mannen bei Shiny Entertainment und stricken zur Zeit fleißig an der Fortsetzung ihres Megaerfolgs vom Vorjahr. **Earthworm Jim 2** (zunächst für **Mega Drive**) soll seinen Vorgänger in allen Belangen nochmals deutlich in den Schatten stellen. Neue Waffen und geheime ‚special moves‘ sind dabei nur die halbe Miete. Das überarbeitete Animationsverfahren mit dem Namen ‚Animation II‘ soll noch flüssigere Bewegungen ermöglichen und allerfeinste Zeichentrickqualität auf den Schirm zaubern. Sollte uns wundern, wenn David & Co ihr Versprechen nicht halten!



LUCHS III

Sein Einstieg war klasse, die Fortsetzung allenfalls noch lau – aber dennoch denkt Accolades Videoluchs ‚Bubsy‘ längst nicht an den Ruhestand. Der gewiefte Pelzträger bereitet sich zur Zeit auf seine erste 32-Bit-Rolle vor und trainiert fleißig für seinen Slapstick-Auftritt in **Bubsy III** auf dem **Saturn**. Wann Premiere ist, wissen wir leider noch nicht – aber wir sind schon ziemlich gespannt, ob der Umstieg auf die neue Edelkonsole dem listigen Luchs zu neuen Höhenflügen verhelfen kann ...



GRUSS VOM ALIEN

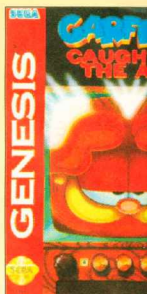
Glibberige Ekelmonster im Weltall – wer hat die nicht zum Knuddeln gern? Alien-Fans und alle, die es werden wollen, bekommen in Kürze reichlich davon in **Creature Shock** für **Saturn**, einem Action-Adventure von Jez Sans Firma Argonaut Software. Eure Mission: Eine Raumstation ist mit Mann und Maus explodiert, und Ihr werdet als Spezialagent mit Eurem Raumgleiter an die ‚Unglücksstelle‘ geschickt. Spielerisch erwarten Euch hier kleine 3-D-Ballerlevel und reichlich Herumpirsicherei in edel gerenderten Full-Motion-Videos.





FÜR EINE HANDVOLL LASAGNE

Der Welt prominentester Pastafan – Comic-Fettmops **Garfield** – spielt die Hauptrolle in einem neuen Jump&Run für **Mega Drive**. Während des allabendlichen Channel-Zappings vor dem Fernseher schläft der korpulente Kater ein, um sich im Traum in allerlei Fernsehsendungen und Filmen wie ‚Catsablanca‘ wiederzufinden. Abwechslungsreiche Grafiken, zahlreiche verschiedene Gegner und 24-MBit-Speicher sollen dem Katzenspieler den nötigen Pep einhauchen. Und **Game-Gear**-Besitzer dürfen sich gar auf eine Umsetzung mit sensationellen 8 MBit Umfang freuen. Beide Spiele gibt's voraussichtlich ab Herbst!



GUCKEN, STAUNEN, KNÖPFCHEN DRÜCKEN ...

Sie sind wieder da! Nach ‚Dragon's Lair‘ und ‚Space Ace‘ kommt schon bald das dritte ‚interaktive Zeichentrickabenteuer‘ von Readysoft auf uns zu. **Brain Dead 13** wird zur Zeit für so ziemlich jede Hardware entwickelt, die CDs verdauen kann, in der Sega-Welt für **Mega-CD** und **Saturn**. Inhalt: Ein pfiffiger Computerspezi namens Lance repariert den Rechner des seltsamen Dr. Nero Neurosis. Als er damit fertig ist, bekommt er von den finsternen Plänen seines Auftraggebers Wind – denn der will sich die Weltherrschaft unter den Nagel reißen. Lance versucht, ihn zu stoppen und gerät dabei in eine brenzlige Situation nach der anderen. Grafisch äußerst professionell aufgemacht, verspricht das Game allerdings wieder genauso dröge Interaktivität wie seine Vorgänger auch: gucken, staunen, Knöpfchen drücken – aber lassen wir uns überraschen. Die 16-Bit-Version kommt bereits in Kürze in den Handel, die Saturn-Umsetzung folgt im Herbst.



Der neueste Automat: ‚Street Fighter Legends‘



‚SF: The Movie‘: digitalisierte Grafik (rechts)

STREET FIGHTER - DIE UNENDLICHE GESCHICHTE

Mit und ohne ‚Super‘ und ‚Turbo‘, für die Arkade, Konsolen und PC, mit gezeichneter Grafik oder digitalisierten Kämpfern: Die ‚Street Fighter‘-Welle rollt ungebrochen. Fragt sich nur, wie man bei all den Namensähnlichkeiten der Titel da überhaupt noch den Durchblick behalten soll. Und bevor Ihr Euch ob dieser Unklarheiten kahle Stellen ins Haupthaar kratzt, lest lieber unsere kleine ‚Street-Fightologie‘ mit allen Neuigkeiten rund um Capcoms Kultprügler.

Fangen wir an: Brandneu ist der Automat **Street Fighter Legend**, der bislang in Japan unter dem Namen **Street Fighter Zero** erschienen ist. Der Titel deutet es

dezent an: Technisch auf dem allerneuesten Stand, ist er inhaltlich noch vor dem allerersten SF-Automaten angesiedelt.

Street Fighter: The Movie zeigt erstmals in der SF-Geschichte digitalisierte Kämpfer, nämlich die Schauspieler aus dem Kinofilm. Dieser Automat steht in den Staaten bereits in den Spielsalons, die Umsetzungen für Heimkonsolen werden für Ende des Jahres erwartet – darunter auch eine Version für **Saturn**. Die Konsolenfassungen sollen sich übrigens deutlich vom Arkadespiel unterscheiden. Ebenfalls in der Mache bei Capcom ist ein ganz, ganz anderes SF-Spiel mit leider allzu verwirrendem Titel. **Street Fighter: The**

Interactive Movie (Bilder unten) wird ein interaktiver Zeichentrickfilm sein, der unter anderem für **Saturn** erscheinen wird, wann, ist allerdings noch nicht raus. Inhaltlich basiert das Game auf dem japanischen Anime ‚Street Fighter‘. Gänzlich ungeklärt ist indes noch die Frage, wie es um **Street Fighter III** steht. Die Gerüchteküche brodelt heftig, Capcom selbst hüllt sich aber noch in Schweigen. Insider vermuten, daß die Fortsetzung des Kultprüglers ein schicker 3-D-Prügler sein wird. Wann? Für welche Systeme? Mit welchen Charakteren? Sorry, aber das steht leider alles noch in den Sternen. Wir halten Euch auf dem laufenden ...



DOUBLE DRAGON GOES MOVIE



Die Welle rollt: Prügelspiele als Kinofilme machen zur Zeit die Runde. Nach dem „Street Fighter“-Film mit Brachial-Belgier Jean-Claude Van Damme folgt demächst „Mortal Kombat“, in dem Schönling Christopher Lambert den Donnergott Rayden mimt. Etwas preiswerter angesiedelt ist da **Double Dragon – Die 5. Dimension**, hat man hier doch gänzlich auf bekannte Stars verzichtet. Mark DACASCOS, Scott Wolf, Robert Patrick, Julia Nickson und Alyssa Milano sind die Hauptakteure des Streifens, der den Titel der betagten Prügelspielsaga trägt. Zum Inhalt: Anfang des nächsten Jahrtausends, genau im Jahre 2007, hat eine große Flutwelle Los Angeles zu großen Teilen zerstört. Gangs beherrschen die Stadt,



die sich nun New Angeles schimpft, mit brutaler Gewalt. In dieser idyllischen Szenerie treiben sich die beiden Brüder Jimmy und Billy Lee herum. Ihre Pflegemutter gibt ihnen eines Tages eine Hälfte eines alten chinesischen Talismans – und von da an geht's ab. Der fiese Gangleader Koga Shuko besitzt die andere Hälfte und will den kompletten Glücksbringer an sich reißen, da er magische Kräfte besitzt – Motiv: Machtgier. Es kommt zur großen Auseinandersetzung ...

Trotz seines Titels ist „Double Dragon“ allerdings kein Kampfsportfilm, sondern soll eher in die Action-Schublade passen. Außerdem soll's nicht allzu brutal zugehen – so sieht es jedenfalls Regisseur Jim Yukich: „Unsere Charaktere sind ganz normale Kids, drei Kids mit Lust auf Abenteuer und Action. Deshalb haben wir bewußt auf Szenen verzichtet, die Jugendliche nicht selbst erleben möchten und die ganze Geschichte mit vielen komischen Szenen gespickt.“ Ob's stimmt, zeigt sich schon dieser

Tag: Kinostart in Deutschland ist am 6. Juli!



TSCHÜSS, 16 BIT

So kann's gehen: Der britische Entwickler Core Designs wendet sich ab sofort von Mega Drive und anderen 16-Bit-Konsolen ab, um sich in Zukunft ausschließlich mit den neuen Spielkonsolen sowie PC zu beschäftigen. Bekräftigt wird diese Aussage durch eine ganze Palette von Ankündigungen. Beispiel 1: das Golfspiel **The Scottish Open (32X+CD, Saturn)**. Hier bekommt ihr Gelegenheit zu einer wohlthuenden Partie Rasensport in virtueller Frischluft. Gerenderte Grafik ist hier natürlich selbstverständlich, außerdem gibt's – und das ist wirklich ungewöhnlich – sechs verschiedene Kameraperspektiven während des Spiels und sechs (!) verschiedene Spielmodi.

Actionfans brauchen natürlich auch nicht auf den gewohnten Nachschub von Core zu verzichten. **Soulstar X (32X, Saturn)** veredelt das ‚Soulstar‘-Spielprinzip vom Mega-CD. Auch hier gibt's Silicon-Graphics-Optik satt in 20 verschiedenen Terrains, die auf Fraktalbasis berechnet werden. Auf einem ähnlichen programmiertechnischen Fundament steht auch **Shellshock!**, ein brandneuer 3-D-Panzersimulator aus der Ich-Perspektive für **32X** und **Saturn**. Und zu guter Letzt machen die Briten auch den Luftraum wieder unsicher: Der Hubschrauber-Simulator **Thunderhawk 2** – ebenfalls für **32X** und **Saturn** – basiert auf dem (sahnemäßigen!) Mega-CD-Vorgänger und arbeitet mit fraktalgenerierten Landschaften und Polygongegnern. Alle diese Spiele sollen voraussichtlich im Spätsommer/Herbst erscheinen. Noch später wird es bei dem schon lange angekündigten Comircrnen **B.C.Racers** für **32X**. Das für Anfang des Jahres versprochene Spiel gibt es nicht vor November zu kaufen ...



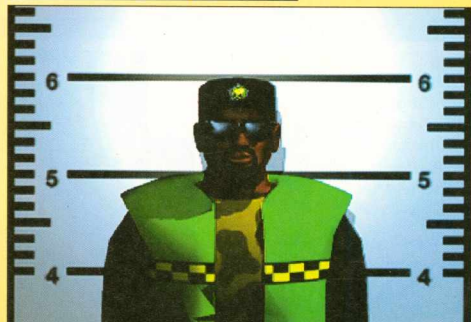
Das Steinzeitrennen ‚B.C. Racers‘



‚Shellshock!‘ (unten) bietet Panzer-Action mit abgedrehten Typen



‚The Scottish Open‘ (oben), ‚Soulstar X‘



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
Leifwigstr. 39
20249 Hamburg

GEDÄCHTNIS-AKROBAT

Hallo, GAMERS-Crew! Ich habe heftig in meinem Gedächtnis gekramt und viele Fragen zusammengestellt.

1. Ich bin ein Fan der Streets-of-Rage-Reihe. Könnt Ihr mir noch andere

»Warum stellen die Techniker kein Gerät her, mit dem man GG-Module auf dem MD spielen kann?«

Spiele nennen, in denen man ein oder zwei Männchen durch viele Level hindurchprügeln muß?

2. Ich besitze bis jetzt nicht ein einziges Rennspiel. Ist Micro Machines 2 auch für Neueinsteiger gut geeignet?

3. Warum stellen die Techniker kein Gerät her, mit dem man Game-Gear-Module auch auf dem Mega Drive spielen kann? Das könnte man doch dann „Super Game Gear“ nennen (siehe Super Game Boy).

4. Als Ihr in Gamers 12/94 Pitfall: The Mayan Adventure bewertet habt, schreibt Ihr im Negativ-Kasten „Paßwörter wären nett“. In Gamers 3/4/95 wurden dann

Paßwörter und ARP-Codes genannt. Habt Ihr Euch geirrt oder meint Ihr andere Codes?
Matthias Schulz, Lübeck

GAMERS antwortet:

1. Spiele in der Art wie Streets of Rage gibt es einige, gute leider nur sehr wenige. Ein paar Beispiele findest Du im Kasten unten links

2. Micro Machines 2 können wir jedem nur wärmstens empfehlen. Dank einstellbarem Schwierigkeitsgrad ist selbst für absolute

„klassische“ Rennspiele. Vor allem mit mehreren Spielern bietet MM2 grandiose Unterhaltung.

3. Technisch wäre ein solcher Adapter sicherlich ohne weiteres möglich. Da das Game Gear technisch wesentlich aufwendiger ist als der Game Boy, wäre das Gerät allerdings auch mit höheren Kosten verbunden, daher würden sich vermutlich nicht so viele Käufer finden. (Wir glauben übrigens, daß Sega im Fall der Fälle den Namen Mega Game Gear bevorzugen würde ...)

4. Was, wo, wie? Paßwörter für Pitfall: TMA in der GAMERS? Warum sagt uns das keiner? Nach unseren Informationen –

und wir sollten es eigentlich wissen – sind in Ausgabe 3/4/95 ‚Levelcheats‘, aber keine Paßwörter abgedruckt. Denn die gibt es definitiv nicht.

TRAURIG, ABER WAHR!

Kürzlich habe ich mir Pitfall-TMA gekauft. Im achten Level stürzte das Spiel jedoch ab. Ist mein Modul kaputt, oder woran könnte das liegen?

Peter Seyfried, Hannover

GAMERS antwortet:

Da diese Probleme bei unserem Test nicht auftraten, haben wir direkt bei Activision nachgefragt und folgendes in Erfahrung gebracht: Der Fehler ist in jedem Modul (!), tritt allerdings nur auf, wenn man die Joypad-Belegung auf die Einstellungen zwei oder drei ändert. Bei der Grundeinstellung oder bei Nummer vier ist Pitfall von Anfang bis Ende spielbar.

FRAGEN ÜBER FRAGEN

1. Zu welchem Prügelspiel würdet Ihr mir raten, Super Street Fighter 2, Eternal Champions, Samurai Shodown oder Mortal Kombat 2?

2. Wird MK3 genau wie MK2 verboten?

3. Wird es einen dritten Teil der Shining-Force-Reihe geben?

Michael Ochs, Hagen

GAMERS antwortet:

1. Zu MK2 dürfen wir Dir wegen Beschlagnehmung nicht raten – würden wir aber auch ansonsten nicht tun! Denn das spielerisch ausgereifteste und gehaltvollste Prügelspiel ist mit Abstand Super Street Fighter

2. Samurai

Shodown ist zwar auch sehr gut, zieht aber im direkten Vergleich den kürzeren.

2. Davon ist auszugehen. Möglich ist auch, daß wegen akuter Indizierungsgefahr gar nicht erst der Versuch gemacht wird, das Spiel zu veröffentlichen (so auch geschehen mit MK für MCD oder MK2 für 32X).

3. Nach der MCD-Version (vgl. GAMERS 7/95) ist vorerst kein weiterer Teil angekündigt.

ONLY TIME WILL TELL ...

Hallo, Sega-Team! Ich bin Euer größter Fan und bitte Euch, meine Fragen ehrlich zu beantworten. Was wird in Zukunft besser abschneiden, Segas Saturn oder Sonys PlayStation? Ich überlege nämlich gerade, welche ich mir kaufen soll. Ich hoffe auf schnelle Antwort und wünsche Euch noch viel Glück mit Eurem Spitzenrenner Sega-Saturn.

Sascha

Obwald, Klein-Wiblingen

GAMERS antwortet:

Bevor wir Deine Frage (ehrlich sind wir immer!) beantworten, müssen wir Dir leider eine traurige Mitteilung machen. GAMERS ist nicht SEGA! Daher auch der subtile Hinweis „Das unabhängige Magazin“ auf dem Cover. Folglich stammt der Saturn leider auch nicht von uns. Wir hoffen natürlich, daß Du GAMERS dennoch treu bleibst. Den Gruß an das SEGA-Team werden wir aber gerne weiterleiten. Nun zu Deiner Frage:

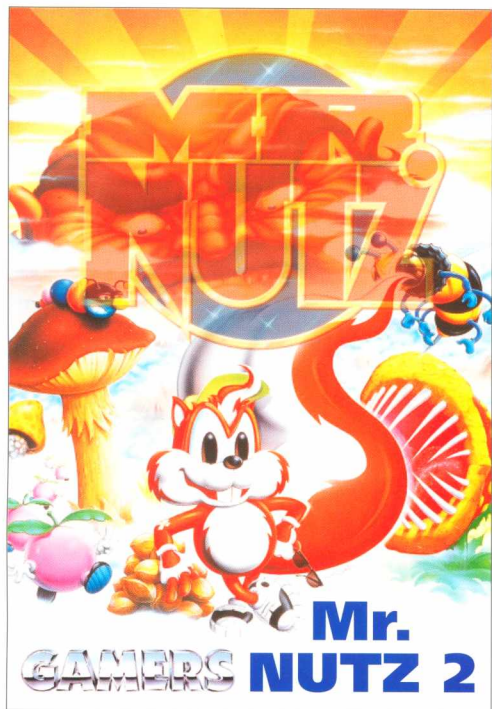
Wenn wir das wüßten, könnten wir wahrscheinlich auch die Lottozahlen vom kommenden Wochenende voraussagen. Sega wird den Saturn ohne Zweifel mit Spielen in gewohnter Qualität versorgen. Bei der PlayStation ist dieser Fak-



Streets of Rage & Co.

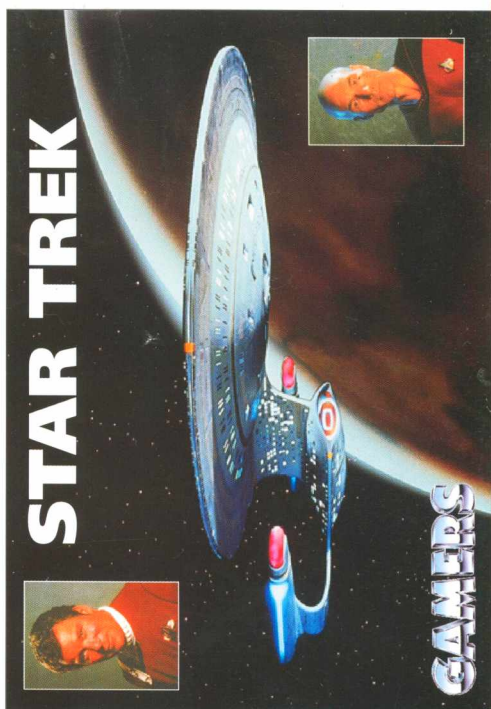
Titel	Test in	Note
THE PUNISHER (Abbildung mitte)	7/95	4+
TMH TURTLES –		
THE HYPERSTONE HEIST	3/93	2-
DOUBLE DRAGON (Abbildung oben)		
GOULDEN AXE II	1/92	2-
SUNSET RIDERS (unten)	5/93	4-

Double Dragon ist übrigens der Vater dieses ‚Genres‘. Alle Spiele sind zu zweit spielbar; Sunset Riders ist kein Prügelspiel, dort ballern Ihr Euch durch den wilden Westen.



GA 050

Mr. Nutz © Ocean 1995



GA 051

Star Trek © Paramount 1995

DIE SHINING-FORCE-TRILOGIE



SHINING FORCE I

SHINING FORCE II

SHINING FORCE CD

Hersteller.....Sega
Spieler.....1 Spieler
Genre.....Rollenspiel
Level.....-
Schwierig.....ansteig.
Continues.....Batterie
Speicher.....16 MBit
Erschienen...Mai 1993

Hersteller.....Sega
Spieler.....1 Spieler
Genre.....Rollenspiel
Level.....-
Schwierig.....einstellb.
Continues.....Batterie
Speicher.....16 MBit
Erschienen...Okt. 1994

Hersteller.....Sega
Spieler.....1 Spieler
Genre.....Rollenspiel
Level.....-
Schwierig...einstellb.
Continues.....Batterie
Speicher.....1 CD
Erschienen... Juli 1995

MD 1-

MD 2+

MCD 2

GAMERS

GA 052

DIE BESTEN RENNSPIELE FÜR EURE SEGA-KONSOLEN

GAMERS



VIRTUA RACING DELUXE MICRO MACHINES 2 F1

GA 053

VIRTUA RACING MICRO MACHINES 2 ROCK'N ROLL RACING

Bild ausreichend
frankieren

Bild ausreichend
frankieren

Die besten Rennspiele für eure Sega-Konsolen

F1

System: ... Mega Drive
Note:2+
Spieler: ..1-2 (simultan)
Level:10 Strecken

Schwierigk.: ..einstellb.

Hersteller:Domark
Perspektive: ..3-D-Sicht

Continues:Batterie
Speicher:8 MBit
Test in Ausgabe: ..6/93

Micro Machines

System: ..Master System
Note:1-
Spieler: ..1-2 (simultan)
Level:21 Strecken
(+Bonus)

Schwierigkeit: ..einfach
bis mittel

Hersteller: ..Codemasters
Perspektive:Vogel-
perspektive

Continues:Batterie
Speicher:4 MBit
Test in Ausgabe: ...5/94

Micro Machines 2

System:Mega Drive
Note:1-
Spieler:1-8 (simultan)
Level:54 Strecken

Schwierigk.: ..einstellbar

Hersteller: ..Codemasters
Perspektive:Vogel-
perspektive

Continues:Batterie
Speicher:8 MBit
Test in Ausgabe: ...12/94

Virtua Racing

System:Mega Drive
Note:1-
Spieler: ..1-2 (simultan)
Level:3 Strecken
Schwierigkeit:

Hersteller:Sega
Perspektive: ..3-D-Sicht

Continues:
Speicher:8 MBit
Test in Ausgabe: ...3/94

Virtua Racing Deluxe

System:32X
Note:2+
Spieler: ..1-2 (simultan)
Level:5 Strecken
Schwierigkeit:mittel
bis hoch

Hersteller:Sega
Perspektive: ..3-D-Sicht

Continues:
Speicher:24 MBit
Test in Ausgabe: ...1/95

Rock 'n' Roll Racing

System:Mega Drive
Note:2+
Spieler: ..1-2 (simultan)
Level:6 Planeten
Schwierigkeit: ..ansteigend

Hersteller:Interplay
Perspektive:isometrische
Perspektive

Continues:Paßwort
Speicher:8 MBit
Test in Ausgabe: ...1/95

DIE SHINING-FORCE-TRILOGIE

Für die Freunde einer gepflegten Mischung aus Strategie- und Rollenspiel führt mit Sicherheit kein Weg an der Shining-Force-Saga vorbei: Trainiert Euren Trupp mutiger Helden in zahllosen Kämpfen und plaziert sie geschickt auf dem Schlachtfeld, um mächtige Monster Mores zu lehren. Während es bei „Shining Force I“ noch recht gemütlich zugeht, stellt „Shining Force“ schon etwas größere Anforderungen



an das strategische Geschick. Der zweite Teil besticht auch noch durch den zusätzlichen Adventure-Touch und die zahlreichen versteckten Items und Kämpfer. Und wer immer noch nicht genug hat, der sollte sich „Shining Force CD“ antun: Hier gilt es, gleich drei komplette Abenteuer (die übrigens teilweise auf den hierzulande leider nie erschienenen Versionen für das Game Gear basieren) zu überstehen. Ach ja, falls Ihr Euch einmal in Rune verlaufen solltet: In den Ausgaben 4/94, 1/95 und 8/95 begann jeweils eine umfangreiche Komplettlösung des gerade aktuellen Titels!



tor zwar unsicherer, mit Blick auf Japan kann man aber sagen, daß sich Sony keine grauen Haare wachsen lassen muß. Technisch sind beide Geräte etwa vergleichbar. Wir gehen davon aus, daß Sega mit den Saturn den Erfolg des MD wiederholen wird.

Unser Tip: Warte ein paar Monate ab und beobachte, wie sich die Lage entwickelt. Denn die 16-Bit-Konsolen werden mit Sicherheit nicht so schnell ins Abseits gedrängt werden.

INDIZIERT!

Da ich, und hoffentlich auch viele andere, weiß, daß Ihr die Leute seid, welche die beiden besten Zeitschriften der Welt machen, möchte ich das Bla, Bla, Bla weglassen. Ich bin eine zufriedene Person, vor allem, da ich mir heute Pitfall für läppische 30 Märker gekauft habe. Zu meinen Fragen:

1. Warum habt Ihr noch keinen (P)Review von Eternal Champions (MCD) gebracht?
 2. Warum gibt es ausgerechnet in Deutschland die BPJS, die solche Spiele wie MK2 für MCD nicht mal erscheinen läßt? Da ich ein MCD Besitzer bin, habe ich extra gewartet. Gerade 32X-Besitzer müßten losheulen, da sich zu Beginn einer neuen Konsole negative Dinge (in diesem Fall die Beschlagnehmung) sehr oft negativ auf die Verkaufszahlen auswirken. Die daraus entstehenden Folgen sind bekannt. Aber aus mir nicht erkläraren Gründen ist das Spiel Doom für Jaguar/32X seit einem halben Jahr auf dem Markt, ohne eine Indizierung oder schlimmeres.
- P.S.: Dieser Brief wurde auf PC geschrieben und kann jederzeit neu ausgedruckt werden. Also druckt ihn bitte ab, sonst schicke

DIE GEWINNER

aus GAMERS 6/95

Sega Sports Competition
Ein Sega Sports-Set geht an: Michael Wejbera, Taunusstein

Je ein ATP Tour-Modul (MD) geht an:
 Meenard Kunz, Hinte; Andreas Klemtz, Osnabrück; Werner Müller, Schwäbisch Hall; Selina Wobb, Heßloch

Das Virgin-Jahr 6/95
 Sebastian Schmitz aus Wülfrath gewinnt ein MD mit einem **Earthworm Jim-Modul**

Capcom
 Ein genialer Multi-Trainer geht an: Marco Pikut aus Hamburg

Beach Games
 Ein **Sonic-T-Shirt** und ein Spiel nach Wahl (**Super Bomberman**) gewinnt Ralf Weigold, er wohnt in Schriesheim



ich ihn Euch solange zu, bis Ihr ihn auswendig kennt!

Robert Keller, Freiberg

GAMERS antwortet:

Nach dieser grausamen Drohung können wir ja gar nicht anders ... aber das Lob hättest Du Dir nicht verknäuen müssen, wir lesen es immer wieder gerne :-)

Wir hoffen, Dich mit unseren Antworten noch zufriedener machen zu können, als Du es eh' schon bist. (Übrigens machen wir doch gar nicht die zwei, sondern die vier besten Magazine ...)

1. Eternal Champions (MCD) soll hierzulande wegen massiver Gewaltdarstellung nicht erscheinen.
2. Die BPJS gibt es nicht ohne Grund. 1953 wurde die gesetzliche Grundlage für die Indizierung jugendgefährdender Schriften erlassen. Anlaß war damals kursierende „Schundliteratur“ mit kriegsverherrlichenden und rassendiskriminierenden Inhalten. Man wollte Kinder und Ju-

gendliche – vor allem im Hinblick auf den Zweiten Weltkrieg – vor den schädlichen Einflüssen dieser Publikationen bewahren. Im Laufe der Zeit wurden modernere Medien wie Film, Video und Videospiele – vor allem wegen Sex- und Gewaltdarstellungen – ebenfalls überprüft. Beschlagnehmungen werden nicht von der BPJS, sondern von der Staatsanwaltschaft vorgenommen, wenn gegen geltendes Recht verstoßen wird. Darunter fällt z. B. die Darstellung von Insignien des Dritten Reiches (u. a. Hakenkreuze). Die Verbreitung von MK2 hingegen fällt unter §131 StGB (Verherrlichung von Gewalt). Wir finden es gar nicht so unerfreulich, daß es eine Institution gibt, die über das in Film, Funk, Fernsehen usw. präsenzierte Material wacht. Das Problem ist nur, daß die Verantwortlichen in puncto Videospiele zum Teil eine recht seltsame Auswahl treffen. Das liegt u. a. daran, daß die

BPJS nur auf Antrag – zum Beispiel von Jugendämtern – tätig werden darf. Und jeder hat die Möglichkeit, Jugendliteratur auf indizierungswürdige Spiele aufmerksam zu machen. Übrigens gibt es unseres Wissens für MCD nur MK1 (beschlaggenommen). Und Doom für Jaguar ist sehr wohl indiziert, seltsamerweise aber nicht für das 32X.

FRAGEN ÜBER FRAGEN, TEIL II

1. In Eurem Preview von Soulstar habt Ihr geschrieben, es habe über 80 Level. In der fertigen Version hat es nur 21. Bei Battlecorps fehlen sechs der ursprünglich geplanten zwölf Waffen. Warum macht Core Design alle fertigen Spiele schlechter als die Vorversion?
2. Ich möchte mir demnächst den japanischen Saturn zulegen, weil er 200 DM billiger ist als der deutsche, wenn dieser erscheint. Ich will aber nicht in jedem Spiel japanische Texte haben. Wird es ein Zusatzteil geben, mit dem ich deutsche Spiele auf dem Japan-Gerät spielen kann (und umgekehrt)? Lohnt es überhaupt, sich das japanische Gerät zuzulegen?
3. Ich kenne Thunder Force II, III und IV, aber keinen ersten Teil. Gibt es diesen nicht und wenn doch, lohnt es sich, diesen zu kaufen?
4. Night Trap für MCD ist, wie ich hörte, in Deutschland wegen „Gewaltverherrlichung“ nie erschienen, und Ihr habt es deshalb nie getestet. Wie kommt es dann, daß bei mir zu Hause das Spiel in einer deutschen Version steht?



DAS Virgin - JAHR



HAUM ZU GLAUBEN! Ein ganzes Jahr lang könnt Ihr an dieser Stelle was abgreifen. Virgin mach't 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 5/95 • Heilwigstraße 39 • D-20249 Hamburg

Einsendeschluß ist diesmal der 9. August '95



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

5. Wie viele Farben kann der Saturn gleichzeitig darstellen?

Rainer Hill, Ingostadt

GAMERS antwortet:

1. Wann wird ein Preview gemacht? Einerseits bei Spielen, die sich noch in der Entwicklung befinden, andererseits, wenn Spiele in den USA oder Japan bereits erschienen sind und der Deutschland-Release noch einige Zeit auf sich warten läßt. Soulstar fällt in die erste Kategorie. Solange Spiele noch nicht fertiggestellt sind, hat der Hersteller oft viele Features parat, die in der Endversion enthalten sein sollen. Bei Core Design ist dieses Wunschen- den besonders ausgeprägt. Ein weiteres Beispiel dafür ist Cores Skeleton Krew, welches laut einer Ankündigung vor einem Jahr mit zahlreichen Extrawaffen ausgestattet werden sollte. Das Ergebnis könnt Ihr auf den Seiten 50 und 51 nachlesen. Ob Core sich davon etwas Bestimmtes verspricht, wüßten wir auch gern. Trotz dieser Mankos gehören die Core-Titel aber in der Regel zu den guten Spielen.



2. Mooomment, da liegt wohl ein Mißverständnis vor! Der japanische Saturn kostet zwar in seiner Heimat umgerechnet weniger, nur wie willst Du den zum Original-Preis erhalten? Die Import-Preise liegen wegen der Transportkosten und der Gewinne des Importeurs deutlich über den dortigen. Zudem werden deutsche und japanische Spiele-CDs nicht kompatibel sein. Du bist also mit dem deutschen Gerät besser beraten – auch wenn irgendwann einmal ein inoffizieller Adapter angeboten wird.

3. Löhnen würde es sich schon, schließlich gehört die Thunder-Force-Reihe zur Creme de la Creme im Shoot-'em-Up-Bereich. Thunder Force I gibt es jedoch einzig und allein auf MSX-Computern, die außerhalb Japans nie sonderlich erfolgreich

waren. Der erste Teil auf dem MD ist somit Thunder Force II.

4. Wir haben noch einmal nachgefragt: Laut SEGA ist Night Trap nie offiziell in Deutschland erschienen. Die englische Version soll jedoch die SEGA-übliche fünfsprachige (inkl. Deutsch) Anleitung enthalten.

5. Der Saturn hat eine Palette von 2 hoch 24, also 16.777.216 Farben („true-colour“). Theoretisch kann er alle gleichzeitig darstellen. Da das jedoch den Prozessor lähmlegt, ist das praktisch nur bei Standbildern möglich. In der Regel benutzen Spiele den 32.000-Farb-Modus, jedoch gibt es auch da Einschränkungen. Texturen auf Polygonen können z. B. maximal 256 Farben benutzen, auch das geht allerdings stark zu Lasten der Prozessorleistung, so daß oftmals sogar nur 16 benutzt werden.

OLDIES BUT GOLDIES

Zunächst möchte ich Euch sagen, daß ich, obwohl ich zu den „Oldies“ in Eurer Leserschaft gehöre (30), Eure Zeitschrift spitze finde. Ich bin seit 1991 Videospielfan und immer wieder begeistert, auf diese Weise dem Spieltrieb frönen zu können. Jedoch komme ich nicht umhin, Kritik zu äußern. Nach positiver Bewertung der US-Version und Ankündigung der Veröffentlichung in Deutschland habe ich mich sehr auf Lunar – The Silver

Star gefreut. Enttäuscht muß ich feststellen, daß dieses Spiel immer noch nicht erschienen ist. Der Grund ist mir nicht bekannt, ich finde allerdings, daß es nicht immer nötig ist, Spiele komplett ins Deutsche zu übertragen. Also mein geharnischter Protest an SEGA, verbunden mit der Bitte, die Veröffentlichung doch noch ins Auge zu fassen.

Jana Helzel, Löbnitz

GAMEPRO antwortet:

Sicherlich stören sich viele nicht an englischen Texten (tun wir auch nicht), man muß jedoch bedenken, daß die Haupt-Zielgruppe von Videospieleleuten einmal Jugendliche sind. Und wer erst zwei, drei Jahre Englisch in der Schule hatte, wird viele Feinheiten in den Texten überlesen. Und schließlich sind bei Rollenspielen&Adventures die Stories sehr wichtig. Viele Firmen schecken

»Ich möchte mir einen japanischen Saturn kaufen, da dieser billiger ist als der deutsche!«

vor einer Veröffentlichung von Spielen mit englischen Texten zurück, da es weniger potentielle Käufer gibt als bei übersetzten Spielen. Um keine Verluste zu machen, müssen schon ein paar tausend Module/CDs an den Mann/die Frau gebracht werden. Und der Markt für MCD-Software ist nun einmal nicht allzu groß ...

Übersetzungen von „In Game“-Texten sind aufwendiger, als man es sich vielleicht vorstellen mag. Zum einen sind die deutschen Texte in der Regel länger als die englischen – wie man in den mehrsprachigen Anleitungen sehr

GAMERS GIVE AWAY

SEGA-Jacken zu gewinnen!
Wir verlosen unter allen Einsendern eine SEGA-College-Jacke (Große L) und eine Sonic&Knuckles-Leansjacke (XL). Und weil wir heute unsere Spenderhosen anhaben, müßt Ihr nicht mal eine Frage beantworten. Schickt einfach eine Postkarte an folgende Adresse:

**GAMERS
Sega-Jacken
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg**

gut sehen kann. Im Programm ist den Texten aber nur ein begrenzter Platz eingeräumt. Außerdem müssen die übersetzten Texte von den Original-Programmieren eingebunden werden, was zusätzliche Kosten verursacht. Was Lunar betrifft: Vor etwa einem dreiviertel Jahr war eine deutsche Version im Gespräch, SEGA hat sich jedoch offenbar dagegen entschieden. (Der US-Distributor, Working Designs, hat keine eigenen deutschen Vertriebs.) Mittlerweile ist bereits die Fortsetzung Lunar 2 – Eternal Blue sowie Popful Mail (Action Adventure) von Working Designs für MCD erschienen, auch für diese sind keine Veröffentlichungen für Deutschland angekündigt. Alternativen wären Phanta-



In Japan ist die Lunar-Serie so beliebt, daß ihr eine Manga-Serie gewidmet wurde. Deutsche Rollenspieler schauen mal wieder in die Röhre ...

3W 3W GAMERS 3W 3W
MEIN 3 - W Ü N S C H E T I C K E T

GAMERS – Euer Mitmach-Magazin!

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

Na, ist das ein Wort?

MEINE 3 W Ü N S C H E :

Sammelkarte

Lösung

Bericht

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

the **SEGA**
GAME is NEVER
Over.



MEGA DRIVE
32X

© 1994 Sega Enterprises Ltd.



SENSATION
SEGA SATURN
AB 08. JULI

Sega – immer für eine Überraschung gut!
Nachdem der Videospiegigant erst kürzlich auf der E³ für Aufsehen sorgte, wird nun auch in Deutschland zum großen Rundumschlag ausgeholt.

SATURN SOFTWARE

Zum Start des Saturn werden vier Sega-Spiele erhältlich sein (Virtua Fighter, Clockwork Knight, Sega Int. Victory Soccer und Daytona USA). Bis Jahreswende sollen es ca. 30 werden, plus zahlreiche Programme der Drittanbieter.



Wer bereits seit langem sehnsüchtig den Deutschland-Release des Saturn herbeisehnt, kaum noch eine Nacht ruhig schlafen kann und allein beim Gedanken an Segas leistungsstarken 32-Bitter feuchte Hände bekommt, für den ist die Zeit der Qualen endlich vorbei! Vorbei, obwohl der Kalender noch gar nicht den offiziellen Erscheinungstermin Ende August anzeigt? Jawohl, denn Sega Deutschland macht es Sega of America gleich und trumpft mit einem verfrühten Start des neuen Systems auf. Am 8. Juli feiert „Sega Saturn“ – den wir kurz und bündig nur „Saturn“ nennen – Deutschland-Premiere! Damit startet Sega nicht nur das heiße Rennen der neuen Konsolengeneration, sondern sichert sich wie zuvor in den USA und Japan auch bei uns die Pole Position – mit gut zwei Monaten Vorsprung auf Sonys PlayStation. Gegenüber Nintendos Ultra 64 beträgt der zeitliche Vorteil sogar ein sehr beachtliches dreiviertel Jahr.

Mit einer riesigen Marketing-Kampagne wird Sega den Saturn-Start einläuten. Seid also nicht verwundert, wenn Euch in den

kommenden Wochen Fernsehspots und Anzeigen in den Printmedien nur so um die Ohren fliegen!

Zeitgleich mit der Konsole erscheint diverses Zubehör wie Memory-Cartridge, Sechspieler-Adapter, Joyboard, Lenkrad und Maus. Weitere Peripherie ist mit einem Infrarot-Joypad, einer MPEG-2-Videokarte, einer Tastatur, einem Diskettenlaufwerk sowie einer Festplatte in Arbeit. Letztere Dinge lassen den Saturn zu einem wahren Multitalent avancieren. Was es genau mit Tastatur, Floppy und Harddisk auf sich hat, berichten wir Euch in den kommenden Ausgaben.

Die Erfolge in Japan und den USA haben klar gezeigt, wie wichtig es ist, der erste im Markt der Next-Generation-Konsolen zu sein!
 – Torsten Oppermann,
 Marketing Manager
 Sega Deutschland –

Ein ganz besonderes Präsent haben wir für Euch in der GAMERS 9/95 parat: Dort erwartet Euch ein umfangreiches Saturn-Special. Vollgepackt mit heißen Informationen, technischen Daten, ausführlichen Spieltests und vielem, vielem mehr rund um Segas neues Zugpferd. Pflichtlektüre für jedermann!

Hans-Joachim Amann

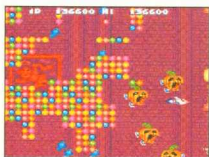


SATURN

KONSOLENGENERATION



Die Bauchtänzerin (oben) aus Teil eins hat in der Fortsetzung (ganz links) einen ungleich beeindruckenderen Auftritt. In beiden Fällen ist Ausweichen angesagt – schließlich schließt man nicht auf eine Dame ...



Die Osterinselköpfe sind fast soetwas wie Maskottchen der Grandius/Parodius-Reihe

Geniale Programmierung: trotz riesiger Endgegner macht sich kaum ein Ruckeln bemerkbar



HYPER PARODIUS DELUXE PACK

Konami lies sich zwar ein bißchen Zeit mit dieser Version – dafür hat sich das Warten gelohnt: Bei „Hyper Parodius Deluxe Pack“ stellt der starke 32-Bitter souverän seine 2-D-Fähigkeiten unter Beweis. Das zweite Parodius-Spektakel besticht durch neun grandios ko-

Konamis furiosestes Shoot 'em Up aller Zeiten kehrt zurück – besser denn je



misch und skurril designte Level, die Ihr alleine oder zu zweit mit mindestens ebenso abgedrehten Spieler-Raumschiffen in Schutz und Asche legen müßt.

Hat man sich erstmal mit der schmerzlichen Abwesenheit eines vernünftigen Dauerfeuers angefreudet, wartet eine Action-Orgie ohnegleichen. Ob nun riesige Meerjungfrauen mit der Flosse peitschen oder gigantische Tetris-Steine den Spieler bedrohen – der Saturn

Ein Feuerwerk von spektakulären Effekten und köstlichen Gags

kommt so gut wie nie ins Stocken und bietet allein dadurch die bessere Spielbarkeit als der 32-Cousin aus dem Sony-Lager. Findet Ihr neben der irren Technik auch viele kleine verbesserte Details auf der Sonnenseite, ist der Sound ein kleines Trauerspiel. Zwar gelangen die Musiken ganz passabel, doch schlägt bei den Effekten der viel zu kleine Sound-Speicher des Saturn mit 512 KByte und 8-Bit-Samples unangenehm zu.

Vergleicht man die Saturn-Variante mit der ebenfalls erhältlichen Sony-PlayStation-Version, so gewinnt der Saturn im Fall von Gokuyou Parodius den Vergleich. Jedoch ist der erste Teil auf dem Deluxe Pack schlechter gelungen. Parodius 1 nutzt nicht den ganzen Bildschirm, krankt unter der nicht veränderbaren Joypad-Belegung und spielt sich einfach nicht so gut.

Man darf Konami gratulieren: Der japanische Softwarehersteller hat Segas Saturn um ein respektive zwei phantastische Shoot 'em Ups bereichert, die einen jeden Actionfan unweigerlich faszinieren. Gespickt mit feinsten, kunterbunter Grafik und massiver Action ist Hyper Parodius Deluxe Pack ein Pflicht-Programm für jeden Saturn-Besitzer.

jel/hja
Muster: ECS, Hamburg



DIE BISHERIGE UMLAUFBAHN DES SATURN

22. November 1994: Der Saturn feiert sein Debüt im fernen Japan

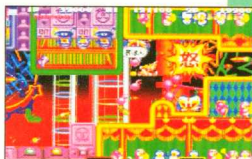
31. Dezember 1994: Die japanischen Verbraucher nehmen Segas 32-Bitter bombastisch an; bis Ende '94 werden über eine halbe Million Stück an den Mann gebracht

Mai 1995: Die Eine-Millionen-Grenze wurde in Japan durchbrochen

11. Mai 1995: Sega of America gibt auf der E3 in Los Angeles bekannt, daß der Saturn – quasi in einer Nacht-und-Nebel-Aktion – an den Handel ausgeliefert wurde. Die Verkaufszahlen in den USA bis Jahresende prognostiziert Sega auf 600.000 Stück

14. Juli 1995: Das magische Datum für Deutschland – ab heute ist der Saturn offiziell hierzulande zu erwerben. Somit schlägt Sega der gesamten Konkurrenz ein Schnippchen und überrascht durch den um gut anderthalb Monate vorgezogenen Veröffentlichungstermin

31. Dezember 1995: Bis heute möchte Sega weltweit mehr als drei Millionen Geräte abgesetzt haben



Bunter geht es nicht (oben)! Bei Parodius 1 (unten) fällt alles etwas unscheinbarer aus



Keine Chance haben die fiesen Monster, wenn Astal zu seiner Sturzflug-Attacke ansetzt. Solche Aktionen wollen aber geübt sein!



SEGA

DIE NÄCHSTE



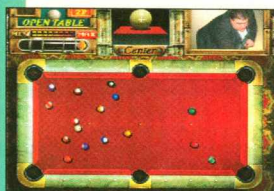
Ganz schön lästig, diese fliegenden Gegner. Aber mit der richtigen Kombination aus Schlägen und Sprüngen sind sie schnell besiegt



An einigen Stellen ist bei den Sprüngen genaues Timing angesagt. Übung macht hier den Meister



Besonders groß und eindrucksvoll ausgefallen sind die Endgegner, wie etwa dieses überdimensionierte fliegende Auge, das dem Helden zusetzt



Virtua-Billard dank 32-Bit? Mitnichten, Side Pocket 2 präsentiert sich in bewährter zweidimensionaler Darstellung

Action-Adventure im Wonderboy-Look – allerdings wesentlich bunter

ASTAL

Es müssen auch auf den neuen Konsolen nicht immer drei Dimensionen sein, um deren Leistungen auszunutzen. „Astal“ ist ein klassisches Action-Adventure im typischen Wonderboy-Look, allerdings wesentlich bunter – wie es sich für ein Saturn-Spiel eben gehört. Astal ist ein putziges Kerlchen, das seine Freunde befreien muß und dabei gegen jede Menge Widersacher zu kämpfen hat. Die kann er mit solider Handarbeit verprügeln, allerdings stehen ihm auch einige Spezialattacken zur Verfügung. So kann er beispielsweise tief Luft holen und nervige Monster einfach vom Bildschirm pusten oder kräftig auf den Boden

hauen und somit ein mittelschweres Erdbeben auslösen. Und wenn es die Gelegenheit erlaubt, reißt er auch gerne mal einen Baum aus und bewirft die

Fieslinge damit.

Außerdem ist er nicht allein, denn ein kämpferischer Papagei, der auf Wunsch auch vom zweiten Spieler kontrolliert werden kann, ist sein ständiger Begleiter. Der Flattermann kann für Astal unzugängliche Extras einsammeln, Gegner kurzfristig betäuben oder mit einem Spezialangriff in die ewigen Jagdgründe schicken. Wer Astals doch etwas knifflige Steuerung erst einmal unter Kontrolle hat, der wird mit



einem farbenprächtigen Action-Adventure voller Atmosphäre und Abwechslung belohnt. Japanisch-Kenntnisse wären ganz praktisch, um die Hintergrundstory zu verstehen, notfalls kommt man jedoch auch ohne sie aus.

man

Muster: ECS, Hamburg

SIDE POCKET 2

Der Kunst des Billardspiels darf bei „Side Pocket 2“ gefrönt werden, dessen erster Teil auf dem MD zu gefallen wußte. Leider haben die Programmierer das Konzept der 2-D-Darstellung beibehalten. Somit werden die technischen Fähigkeiten des Saturn in kleinster Weise ausgenutzt. Dies bedeutet allerdings nicht, daß SP 2 schlecht sei – im Gegenteil. Nicht nur das gewohnt gute Gameplay sowie das Verhalten der Kugeln, sondern auch die Trickspiel-Option neben dem Turniermodus mit unterschiedlichen Spielevarianten sorgen für Spielfreude. Natürlich können die Computergegner gegen einen aus Fleisch und Blut ausgetauscht werden.

Über 30 Musikstücke unterschiedlicher Richtung sorgen für Club-Atmosphäre.

hja

Muster: ECS, Hamburg



Die Computergegner sind oben rechts in „Fleisch und Blut“ zu bewundern

SATURN

KONSOLENGENERATION



Oben und rechts: Hub-sche Zwischensequenzen gefallen bei Gran Chaser Links löst sich gerade ein feindlicher Roboter bei Deadalus auf



Ganz links: Geniale animierte und gerenderte Vor- und Zwischenspanne versüßen Euch den Baller-Alltag bei Deadalus Links mitte: Der Battlemech steuert auf sein Ziel zu Links: Der Zweispiel-Modus bei Gran Chaser

DEADALUS

Bei Deadalus steuert Ihr einen wendigen Battlemech durch die Gänge einer Verteidigungsstation im Erdborbit. Zu Beginn seid Ihr nur mit einem Maschinengewehr, einem Schutzschild und etwas Energie ausgerüstet. Doch im Laufe der Zeit könnt Ihr nützliche Waffen wie Raketen, Laser und ähnliches finden. In der Station lauft (oder fahrt) Ihr durch Gänge und Räume, um den Schlüssel für den Levelausgang zu finden, denn Eure Aufgabe

Deadalus – ein dreidimensionales Actionvergnügen in heißem Technostil

ist es, bis in den Kern vorzudringen, um die Zerstörung der Station einzuleiten. Natürlich setzt der Hausherr alle

Verteidigungsressourcen gegen Euch ein. Neben verschiedenen Kampfrobotern müßt Ihr auch Gefahren wie glühenden Bodenplatten ausweichen oder Euch in abgedunkelten Räumen zurechtfinden. Ein Kartencomputer auf jeder Ebene erleichtert die Suche.

Deadalus ist unheimlich flüssig und schnell. Per Speedbutton rauscht Ihr nur so durch die Gänge. Allerdings ist das Leveldesign etwas eintönig. Die Gegner beschränken sich leider nur auf eine Handvoll verschiedener Typen. Positiv kann wiederum der Sound auffallen, der nicht nur gute Schußgeräusche, sondern auch eine hörenswerte musikalische Untermalung liefert. Da die Steuerung



Der Levelaufbau wird von Spiel zu Spiel neu generiert

denkbar einfach und praktisch ist, kommt Ihr sehr schnell ins Game hinein. Wer ein First-Person-Actionknaller im Technostil sucht, ist mit Deadalus hervorragend bedient.

mf

Muster: Galaxy, München

Grob auf dem PC-Krampfspiel Cyberrace basierend (komischerweise mit dessen Lizenz ausgestattet) und grafisch von Design-Altmeister Syd Mead (Blade Runner, Tron, 2010)

GRAN CHASER

erdacht, besticht Gran Chaser mit flotten Grafiken und wenig Spielspaß. Zwar ist es deutlich flüssiger als Daytona USA und dank cleverer Kurven in den Strecken wurden auch die 'Plopp-Probleme' der weit entfernten Streckenteile umgangen – all dies hilft dem Spielspaß trotzdem nicht auf die Beine. Habt Ihr Euch an den Zwischen-Grafiken und der extrem statischen Präsentation sattgesehen, fängt das Rennen alleine (gegen vier schwache Computergegner) oder zu zweit simultan flott an. Doch dank der schwammigen Steuerung und der allzu kurzen Sichtweite will echter Fahrspaß nicht aufkommen. Katastrophal: Grand Chaser hat schlichtweg den schlechtesten Sound, den Ihr je auf einem 32-Bitter gehört habt.

Gran Chaser wird vom tollen Daytona USA deutlich überrundet

jel/jja

Muster: ECS, Hamburg



Gran Chaser ist von Design-Altmeister Syd Mead erdacht



Leider sind die Gegner bei Gran Chaser viel zu schwach



PHANTASY

Gute Neuigkeiten für alle begeisterten
Algolianer: Segas klassischer Rollenspiel-Zyklus
geht nun in die vierte Runde – und liefert

Fantastische Sterne



Die Helden kommen
nicht zur Ruhe: Schon
wieder gibt es
tierischen Ärger auf
den Planeten von Algo
– aber Rettung naht.

Das Drama um das Sternensystem Algo begann Ende
der 80er Jahre in „Phantasy Star“ auf dem Master
System. Hier wurde neben dem Schauplatz und der
Thematik auch schon das grundlegende Spiel- und
Steuerungsprinzip vorgegeben, an dem sich einige

tausend (Algo-)Jahre lang nur wenig ändern sollte: Science-fiction-Szenario mit
Kämpfen gegen Bio-Monster im Sekundentakt, dazu eine recht eingängige
Steuerung, die zunächst aber noch einige kleinere Schwächen hatte. Im Jahre

1989 durfte die Fan-Gemeinde dann mit
„Phantasy Star II“ auch auf dem Mega
Drive Algo und Umgebung näher
erforschen. Sattte sechs MBit an Dungeons
und Monstern boten den mutigen
Abenteurern genügend Raum, um sich so



Die Dungeons des zweiten Teils wa-
ren nicht immer ganz übersichtlich



Etwas mager sahen
die Heldensprites ei-
gentlich immer aus, ...

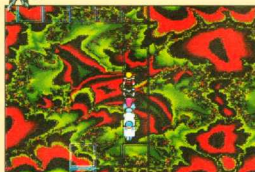


... aber vielleicht
macht sie ja das so
sympathisch

richtig auszutoben. Einen Tick komplexer wurde es dann im Jahre 1991 mit
„Phantasy Star III – Generations of Doom“: Hier spielte sich die Action auf sieben
unterschiedlichen Planeten ab, jeder einzelne von ihnen mit zahlreichen zu
erforschenden Höhlen, Türmen und Städten. Als besonderes Schmankerl konnte
man an zwei Stellen im Spiel seine Helden mit
unterschiedlichen Prinzessinnen verkuppeln – und je
nach Wahl nahm die Handlung dann einen (etwas)
anderen Verlauf. „Phantasy Star IV“ schließt 1995
endlich den Zyklus ab. Geballte 24 MBit liefern noch

Die Phantasy-Star-Saga ist
wohl das traditions- und
folgenreichste Rollenspiel
aus dem Hause Sega. Hier
ein kleiner geschichtlicher
Überblick.

mehr Grafik, neue Spielelemente und eine zwar wieder einigermaßen lineare,
deswegen aber nicht weniger reizvolle Story. Vielleicht sieht man sich ja eines
Tages auf dem Saturn wieder, ebenso nett wäre auch eine Zusammenfassung
aller bisherigen Teile auf dem Mega-CD für all jene, die die Anfänge der Serie
verpasst haben. Lassen wir uns doch mal überraschen ...



In Sachen Optik hat der vierte Teil der
Saga ordentlich zugelegt, oder nicht?



Die Fahrzeuge, die
Spiels findet, erla...



STAR IV



NETTE MONSTER



dabei jede Menge neuer Features. Wir haben uns die amerikanische Version vorab mal unter die Lupe genommen.



Katastrophen sind zwar doch recht lästig – wenn sie allerdings mit schöner Regelmäßigkeit passieren, dann kann man sich doch fast schon an sie gewöhnen. Zumindest die Leute des Algo-Systems, irgendetwas in den Weiten des Weltalls, können beinahe ihre Uhr danach stellen: So ziemlich genau alle 1000 Jahre kracht es ganz gewaltig im System. Bio-Computer drehen durch und produzieren Monster am laufenden Band, das Klima gerät außer Kontrolle und Katastrophen und Kriege drohen, die blühenden Zivilisationen zu vernichten. Höchste Zeit, den Ursachen dafür auf den Grund zu gehen und sie schnellstmöglich auszuschalten. Und so machen sich auch diesmal wieder einige mutige Helden auf den gefährvollen Weg, dem Bösen Einhalt zu gebieten.



In zahllosen Dungeons lauern Gefahren auf die mutigen Helden



Wer schon einen der früheren Teile der Saga gespielt hat, der dürfte sich auf Antriebe heimisch fühlen: Die Party bewegt sich nach wie vor in der Vogelperspektive durch die Gegend, bei Konfrontationen mit Gegnern wird die Sicht gewechselt und die Party steht den Monstern Auge in Auge gegenüber. Auch an der stark menü- und fensterlastigen Steuerung hat sich auf den ersten Blick recht wenig geändert. Dennoch ergeben sich beim genaueren Hinschauen bemerkenswerte Veränderungen gegenüber den Vorgängern.

Am offensichtlichsten ist natürlich der Riesensprung in puncto Grafik: So bunt und detailliert war bislang noch kein Phantasy Star. Als nette Ergänzung gibt es an vielen Stellen im Spiel schöne Comic-Zwischenbilder, die die

Handlung dokumentieren. Auch am Kampfsystem wurde ordentlich gefeilt, neben der üblichen Handsteuerung der einzelnen Figuren lassen sich die Kampfhandlungen auch automatisieren. Dazu können bis zu acht sogenannte „Macros“ definiert werden, die durch einen einfachen Aufruf alle Personen wie vorgegeben agieren lassen – einer heilt, zwei andere hauen kräftig zu und so weiter. Besonders interessant wird dieses Feature im Zusammenhang mit den neuen Kombinationsattacken: Eine bestimmte Aufeinanderfolge von einzelnen Angriffen bewirkt einen besonders schlagkräftigen Mega-Angriff – allerdings muß die passende Kombination erst einmal ausgeknobelt werden.

Ein neues Feature sind auch die zahlreichen Fahrzeuge, die nicht nur die Fortbewegung



Auf Euren Reisen trifft Ihr auch alte Bekannte: Cyborg Wren beispielsweise ...



beschleunigen, sondern auch aktive Kämpfe erlauben: Mit ihnen können nicht nur Hindernisse wie Treibsand oder Eisfelder überwunden, sondern dank der Bordwaffen auch den Monstern ordentlich Mores gelehrt werden. Die Story selbst fügt sich nahtlos ins Phantasy-Star-Universum ein, man trifft auf alte Bekannte und auf Anspielungen an die Vorgänger – für alte Algolianer eine nette Bereicherung, aber auch für Neulinge durchaus reizvoll. Insgesamt hat „Phantasy Star IV“ das Zeug dazu, der krönende Abschluß einer großartigen Rollenspiel-Saga zu werden – hoffentlich läßt sich Sega mit der deutschen Umsetzung nicht allzu viel Zeit. Wir würden sicher auch englische Texte akzeptieren, oder?

Michael Anton



an im Verlauf des auch Kämpfe



Oben: Die Macros beschleunigen Kämpfe Unten: Viele Planeten sind zu erforschen



MCD • JVC • 2 Spieler
Kommt im August



Haohmaru zeigt, was er kann.

SAMURAI SHODOWN

Wer kennt ihn nicht, den Prügelspielhut vom Neo•Geo? Im Gegensatz zu vielen anderen Fight-games habt Ihr hier auch Waffen, mit denen Ihr Eure Gegner malträrieren könnt. Der MCD-Umsetzung fehlt zwar, genau wie beim MD, Earthquake, der riesige Kettenschwinger. Ansonsten sind aber alle Charaktere mit dabei. Soweit schon in dieser Vorversion vorhanden, machten sie eine gute Figur und ließen sich auch schon recht gut steuern. Ein

Der Überflieger vom Neo•Geo will nun nach dem MD auch das dazugehörige CD-Rom erobern.

angefangen haben, können wir uns alle auf ein hervorragendes Prügelspiel auf dem MCD freuen. Es wird der MD-Version in der Spielbarkeit wohl sehr ähnlich, in grafischer und musikalischer Hinsicht aber sicherlich noch um einige Ecken besser sein.

Sobald uns die fertige Version vorliegt berichten wir Euch natürlich,



So was ist wirklich unangenehm! Aber Gen-An nimmt da keine Rücksicht

„Ups, das tut mir aber leid! Hab' ich Deine Frisur beschädigt?“

wie gut das fertige Game ist. Nachdem, was wir gesehen haben, braucht Ihr Euch aber keine Sorgen zu machen.

Maris Feldmann



Leider war Galfords Hund nicht mit dabei, so muß er einsam im Hafen stehen und auf den Untergang des Abendlandes warten! (oder so ähnlich)

MCD • JVC • 2 Spieler
Kommt im August



FATAL FURY Special

Die Bogard Brüder sind zurück – damit meinen wir nicht Humphrey und Konsorten – und sie kommen nicht alleine. Ganze 13 Freunde und Feinde begleiten Terry und Andy auf ihrem MCD-Ausflug! Nachdem Ihr Kämpfer und Gegner gewählt habt, könnt Ihr Euch vor vielen detaillierten Hintergründen vergnügen. Neben normalen und Special-Moves habt Ihr auch wieder die Möglichkeit, in die Tiefe zu

Gestern noch auf dem Neo•Geo, morgen schon auf dem Mega-CD. Fatal Fury goes Special.

schon ordentlich spielen. Auch Grafik, Animation und Sound machten schon einen sehr guten Eindruck. Bald soll dieser vorerst Teil – SNK (der Entwickler und Neo•Geo Hersteller) wird keine Spiele mehr für andere Systeme lizenzieren) – für Euer MCD erscheinen. Als Freunde der Fa-



And the winner is... Tja, liebe Freunde, da brach die Verbindung ab



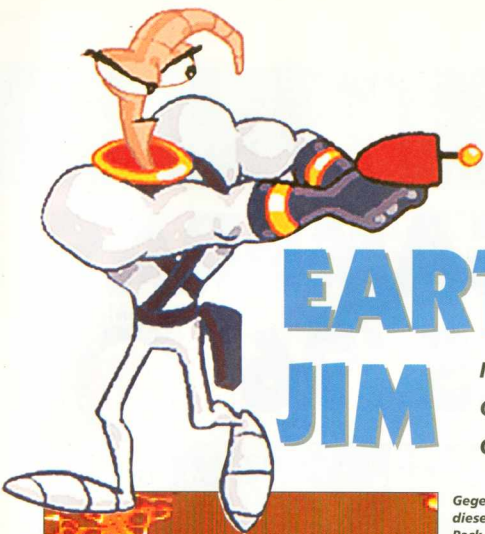
gen, um so dem Gegner auszuweichen oder ihm zu folgen. Die Spielbarkeit ist schon recht gut. Obwohl noch nicht alle Charaktere in dieser Vorversion enthalten waren, ließ sich das Game



Oh oh, hoffentlich springt dieser, äh, etwas beleibtere Herr nicht aus der Matscheibe. Der ißt Gerald sonst noch alle Franzbrötchen weg!

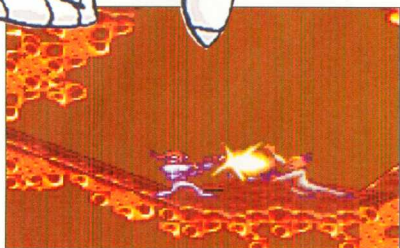
tal-Fury-Serie solltet Ihr schon mal ein paar Taler zurücklegen, denn insgesamt macht diese Version wirklich einen guten Eindruck. Sucht Ihr allerdings nur ein gutes Prügelspiel auf Segas MD-CD-ROM, wäre wohl eher ein Blick auf Samurai Shodown angebracht.

Maris Feldmann



EARTHWORM JIM

Nach dem Mega Drive und dem Mega-CD kommt nun auch Segas Handheld in Genuß einer ‚Wurmvergiftung‘!



Gegen dieses Pack von ‚Versicherungsvertretern‘ hilft nur: Erst schlagen, dann schießen. Das gilt natürlich nur für EWJ!



Ich möchte nicht wissen, warum dieser Schrottplatzbesitzer Fische erbricht. Niemand wird das wirklich wissen wollen!

Nach längerer Zeit kommt der Wurm nun endlich auch auf Segas Kleinsten, denn schließlich brauchen die Handheld-Besitzer was Gutes für den Sommer.

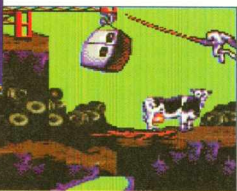
Earthworm Jim GG unterscheidet sich nicht wesentlich von seinen großen Brüdern. Auch hier steuert Ihr einen gewöhnlichen Wurm in seinem außerirdischen Kampfanzug durch die verschiedensten Level. Die meisten bekannten Elemente haben glücklicherweise ihren Weg

MORD UND TOTSCHLAG! GIBT'S NICHT BEI EWJ

auf das kleine Modul gefunden. Jim benutzt weiterhin seine Kanone zum Schießen und seinen langen Wurmkörper zum Peitschen, Schwingen und Fliegen. Auch die einzelnen Level erinnern grafisch stark an den großen Bruder, sind aber natürlich mit weniger Details gespickt (keine Angst, selbstverständlich könnt Ihr noch die Kuh ‚lauchen‘) und teilweise auch im Auf-



bau etwas anders. Die Animationen von Wurm und Gegnern sind hervorragend. Es ist wirklich eine Freude, dem Fischköder beim Jumpen&Runnen zuzusehen. Die GG-Version stellt praktisch eine ‚abgespeckte‘ MD-Version dar, die soviel vom Original-Game



Kühe ‚lauchen‘ ist Jims Lieblingsbeschäftigung, genau wie Kopfbaumeln



Im heißen Zweikampf gegen Andy Asteroids muß man manchmal auch zu unfairen Mitteln greifen

wie möglich auf das Handheld bringen will. Die Spielbarkeit ist wirklich gut, obwohl schießen und peit-

NEUE MASSTÄBE IN GRAFIK & GAMEPLAY

schen auf demselben Knopf Platz finden mußten, kann man ordentlich steuern, auch sonst macht das Game einen hervorragenden Eindruck und scheint das Zeug zum Sommerhit der Saison zu haben. Noch ist das

Game allerdings nicht fertig, aber schon diese Vorversion rechtfertigt auf jeden Fall den Kauf. Grafik und Gameplay setzen schon



Keine Angst, ich werde diese schöne Animationsstudie nicht mit erklärenden BUS ...



... (Bild)Unterschriften) ihrer einfachen, aber durchaus prägnanten Aussagekraft ...



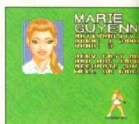
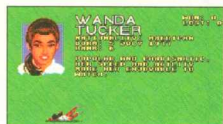
... berauben. Vielmehr komme ich jetzt zum Ende und wünsche: Einen schönen Tag!

jetzt neue Maßstäbe und jeder (und damit ist wirklich jeder gemeint) Game-Gear-Besitzer sollte sich

DER ETWAS ANDERE WURM: JIM

schon einmal die ca. 80 Märker zurücklegen, die das Spiel wohl kosten wird. Für was anderes könnt Ihr die dann immer noch ausgeben, z.B. den Hilfsfond für Regenwürmer oder so.

Maris Feldmann

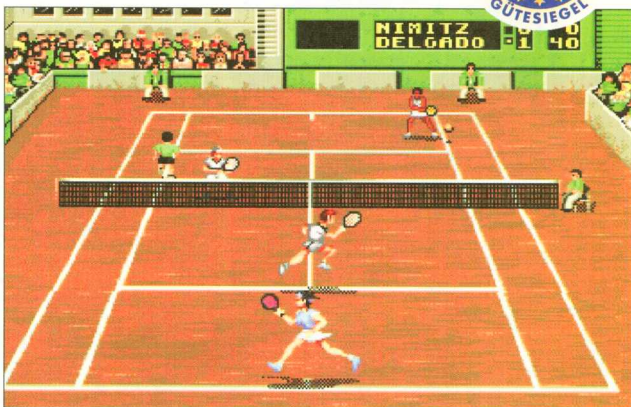


PETE SAMPRAS TENNIS '96



Seit Boris Wimbledon gewann, hat Tennis die Herzen der deutschen Sportfans erobert! Ob auch der Becker-Verdränger Pete Sampras von diesen Sympathien zehren kann, wird sich zeigen. Zu wünschen wäre es ja, zumindest für Codemasters, die nun das neue Pete S. Tennis vorstellen.

Diese beiden Sportler demonstrieren hier gerade sehr anschaulich den Linienlauf!



Noch schreiben wir das Jahr 1995, da zeichnet sich am Horizont schon ein Softwarekandidat fürs nächste Jahr ab. Die Rede ist von ‚Pete Sampras Tennis ‘96‘ dem Sequel zum erfolgreichen ‚Pete Sampras Tennis‘ von ‘94.

Wieder laden die beiden zusätzlichen Joypad-Ports an der J-Cart zum fröhlichen Spiel zu viert ein. Aber auch allein könnt Ihr gegen

SPIEL, SATZ UND SIEG!

den Computergegner antreten. 8 verschiedene Charaktere stehen Euch dafür zur freien Wahl. Erstaunlicherweise wurde sogar auf gerechte Verteilung der Geschlechter geachtet, denn neben den vier Männern könnt Ihr auch zwischen vier aparten Damen



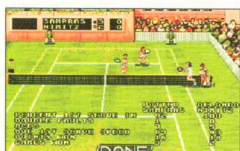
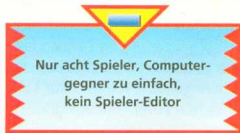
Dieses Siamesische Zwillingsspaar ist trotz seines Handicap auf Platz 3! Da hilft auch die gesprungene Beckerrolle des Gegners nichts mehr

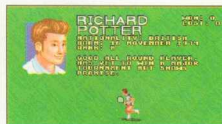
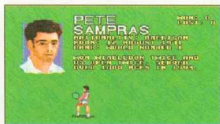
wählen – vielleicht liegt’s daran, daß Damentennis so populär ist? Nachdem Ihr den Spielmodus und Euren Spieler gewählt habt, dürft Ihr je nach Modus noch den Gegner und die Platzart (Sand, Rasen, Halle und Beton) bestimmen. Als Modi warten der normale Chal-

lenge Modus, ein Turniermodus (wenn Ihr wissen wollt, wer von Euch der Beste ist) und die World Series (in der Ihr Euch Euren Platz in der Rangliste verdienen müßt, – selbstverständlich gibt es Paßwörter nach bestrittenen Matches). Natürlich können alle Spiele als

Einzel oder Doppel bestritten werden und auch die Anzahl der Gewinnsätze läßt sich von Euch einstellen.

Die Animation der Spieler ist wirklich gut, neben ihren detaillierten Schlag- und Laufbewegungen haben sie alle auch verschiedene Eigenarten wie den Boris’schen Arm,





oder den McEnroe'schen Schlägerwurf. Auch die Blickperspektive ändert sich mit der Stellung des Spielers. Der Platz dreht sich dabei

PETER UND SEIN TENNISPIEL

sehr sanft und ohne großes Ruckeln. Nach spektakulären Ballwechseln oder strittigen Punkten wird eine Wiederholung aus der besten Perspektive gezeigt.

Neben der guten grafischen Präsentation fällt vor allen die hervorragende Sprachausgabe auf. Die Punkte werden jeweils mit Namen der Spieler und sehr gut verständlich angesagt. Auch das Publikum meldet sich zu geeigneter Zeit laustark zur Spielerunterstützung und muß erst vom Referee um Ruhe gebeten werden. Es gibt sogar Zwischenrufer, die die Konzentration der Spieler stören wollen. Pete Sampras '96 hat definitiv den besten Sound, den es je bei einem Tennisgame gab.

Für Statistikfreunde kommt auch

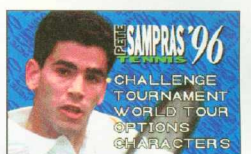
positiv hinzu, daß sich zu jeder Zeit alle relevanten Daten auf den Schirm zaubern lassen.

Leider ist die Steuerung der Spieler sehr gewöhnungsbedürftig. Auf Anhieb gelingt Ungeübten nur selten ein Schlag. Zum einen läßt sich die Position des Balles nur sehr schwer feststellen – er wird kaum kleiner, wenn er nach hinten fliegt, und der Schatten ist ebenfalls kaum zu sehen – zum anderen ist die Schlagreichweite der Athleten recht



begrenzt. Hier muß man schon mit Erfahrung und einer gewissen Portion Glück spielen – allerdings

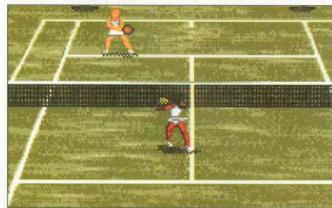
muß man das beim richtigen Tennis auch; ich weiß, wovon ich schreibe. Insgesamt ist Petes 96er Tennis ein gutes Spiel, mit viel Liebe zum Detail. Besonders gut: die J-Card, da durch die zusätzlichen Joypad-Ports Viersp-



Die wichtigen Meldungen werden auf den Schirm eingeblendet



Über den ganzen Körper strecken und dann den Ball am höchsten Punkt ...



Bei genauem Hinsehen offenbart sich hier die Höschfarbe der gut gebräunten Spielerin!



Mit knapp 160 km/h ist dies wohl der schnellste Balljunge der Saison. Weiter so, junger Mann!

erspaß ohne weitere Kosten möglich ist. Allerdings sollte man vorher ausprobieren, ob diese Art der Steuerung auch wirklich für einen geeignet ist!

Maris Feldmann

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERSPASS	Genre:
2	2	Tennissimulation
GRAFIK	SOUND	Spieler:
1-	1	1-4 (simultan), 8
NOTE		Hersteller:
		Codemasters
2+		Preis:
		ca. DM 130
2+		Level:
		8 Spieler; 3 Modi
2+		Schwierigkeit:
		mittel
2+		Continues:
		Paßwort
2+		Speicher:
		16 MBit
2+		Erhältlich:
		Ab August

REPORTAGE

Sheeva kann ihre Gegner auf vielerlei Art „verändern“! Flammenstöße sind da nur ein kleiner Vorgesmack!



J E T Z T G E H T S E R A L L E S Ü

Mittlerweile dürften die Älteren unter Euch schon die eine oder andere Runde am neuesten Streich der amerikanischen Softwareschmiede Midway bestritten haben. Die Rede ist natürlich von Mortal Kombat 3. Nachdem wir Euch in der vorherigen Ausgabe (GP 7/95) schon mit den ersten Automatenbildern und allen wichtigen Infos zum Gerät und Spielablauf versorgt haben, wollen wir diesmal etwas mehr ins Detail gehen und die (neuen) Kämpfer samt Moves vorstellen. Außerdem erinnern wir nochmal an den Mortal-Kombat-Film der im November bei uns anläuft und berichten über den Mortal-Kombat-Anime. Wie Ihr ja sicherlich wißt, sind die beiden ersten Versionen von MK mittlerweile indiziert bzw. beschlagnahmt worden. Aus diesem Grund ist wohl nicht davon auszugehen, daß ein Vertreter MK3 auf den deutschen Markt

UMSETZUNGEN FÜR ALLE SYSTEME

bringt, da man mit einer sofortigen Indizierung rechnen mußte. Natürlich kümmern diese speziellen deutschen Verhältnisse die großen, weltweit agierenden Softwarekonzerne wenig. Es wird also Umsetzungen auf alle gängigen Systeme geben. Sony hat für dieses Jahr die alleinigen Rechte auf eine 32-Bit-Umsetzung – Saturn- und 32X-Besitzer müssen sich also noch gedulden, MD-Freaks werden aber wohl bedient. Fürs SNES ist die Umsetzung so gut wie fertig, und auf dem Ultra 64 soll angeblich exklusiv die komplette Version mit den zusätzlichen Kämpfern erscheinen. Auch für „Exoten“, wie den Jaguar oder das 3DO sind Umsetzungen angekündigt. Ob all diese Konvertierungen aber auch die grafische und spielerische Qualität der Automatenversion haben werden, können selbst wir momentan noch nicht abschätzen. Sobald aber nähere Infos

THE KING OF FIGHTERS

TEIL 2

ST RICHTIG LOS BER MK3

„durchsickern“ seid Ihr die Ersten, die es erfahren. Midway/Williams wird wahrscheinlich durch die Umsetzungen und Lizenzierungen genügend Einnahmen haben, um auch weiterhin neue MK-Versionen zu produzieren. Allerdings ist zu befürchten, daß deutsche Freunde dieses Kampfsportspektakels leer ausgehen.

Doch noch wissen wir nicht was die Zukunft bringt und wenden uns lieber der Gegenwart zu, denn die Automaten stehen in unseren Arcades, und Ihr wollt wissen, wie man sie (richtig) bedient. Auf den nächsten Seiten findet Ihr deswegen nicht nur Infos über die Kämpfer, sondern auch die wichtigsten Moves für alle Charaktere und allgemeine Tips fürs Game. Die Zahlen (1.0 & 2.0) geben an, für welche Automatenversion der Move gilt. Welche Version Ihr spielt, müßt Ihr schon selber herausfinden.



Kabel ist nicht ohne! Mit seinen Feuerbällen kann er ganz schön einheizen. Da muss auch auch Shang Tsung in die Röhre gucken



TAUSEND VERSTECKTE FEATURES IM SPIEL

Wenn Ihr einen MK3-Automaten entdeckt habt, aber noch nicht fit im spielen seid, schaut erstmal den Profis (die immer an solchen Geräten stehen) über die Schulter. So lernt Ihr schon die wichtigsten Moves und taktischen Grundzüge für bestimmte Kämpfer. Die meisten „Berufsspieler“ freuen sich sogar, wenn man von ihnen lernen will – aber, stört sie nicht beim Spiel. Fragen könnt Ihr auch noch nach dem Game Over!

Wer einen CompuServe- und/oder Internet-Anschluß hat, kann sich dort in dem einschlägigen Forum mit allerlei nützlicher und unnützlicher Info über MK versorgen. Neben kompletten Movelisten für verschieden MK-Versionen gibt es dort auch Hintergrundinfo, Merchandising-Artikel und was man sich sonst noch vorstellen kann. Einen Blick ist es allemal wert.



SHANG TSUNG

GESPIELT VON JOHN TURK

STORY:

„Tsung ist Shao Kahns wichtigster Zauberer. Er verlor zwar einst die Gnade seines Herren, als er im ersten Turnier um die Eroberung der Erde versagte. Aber der ewig intrigante Shang Tsung ist trotzdem notwendig in Kahns Eroberungsplänen. Deswegen bekam er diesmal mehr Macht als je zuvor.“

MOVES:

- 1) Skull Z,Z, HS
- 2) Skulls Z,Z,V, HS
- 3) Skulls Z,Z,V,V, HS

Ground Fireball: V,V,Z,Z, TT

MORPHS:

- 1) Liu Kang: 360VV (Block)
- 2) Kano: V,Z,V, BL
- 3) Sonya: U,U,U, RN+BL+TS
- 4) Kung-Lao: RN, RN, BL, RN
- 5) Kabal: TS, BL, HT
- 6) Sindel: Z,U,Z, TT
- 7) Cyax: BL, BL, BL
- 8) Sektor: U,V,Z, RN
- 9) NightWolf: O,O,O (Block)
- 10) Jax: V,V,U, TS
- 11) Sub-Zero: V,U,U, HS
- 12) Stryker: V,V,V, HT
- 13) Sheeva: V,U,V, TT

KOMBOS:

Ground

TT, HS, HS, TS, Z+HT
Ground Fire, Uppercut, 3 Fireballs
HS, HT, TS, Z+HT
HS, HS, TS, Z+HT

FATALS:

FATALITY 1: Halte TS, U,V,U,V, Lasse TS (Nahe dran) (1.0)

Er hebt seine Hand und aus dem Boden kommen Stacheln, dann nimmt er sein Opfer und schmelzt es in die Sporne.
ANIMALITY: V,V,V,Z,U+RN (vorher Mercy machen)

BABALITY: RN, RN, RN, TS (Keinen Block in der letzten Runde machen) (2.0)

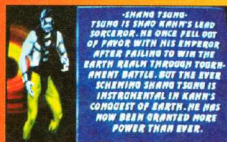
Mercy: U,U,U,U, RN (1.0)

Halte RN, U,U,U,U, Lasse RN (2.0)

Pt 3, SUBWAY, AND SHAO KAHN TOWER:

V,V,V,V, RN (Nahe dran) (1.0)

V,V,V,V, HS (Nahe dran)



SHANG TSUNG:
TSUNG IS SHAO KAHN'S LEAD SOURCE FOR, HE ONCE FELL OUT OF FAVOR WITH HIS EMPLOYER AFTER FAILING TO WIN THE KAHN KAHN THROUGH TOURNAMENT BATTLE, BUT THE EVER SCHARIFER SHANG TSUNG IS ESSENTIAL IN KAHN'S CONQUEST OF BATTLE, HE HAS NOW BEEN ORDAINED MORE POWER THAN EVER.

MAJ. JAX BRIGGS

GESPIELT VON JOHN PARISH

STORY:

„Nachdem er es nicht geschafft hatte, seine Vorgesetzten von der kommenden Bedrohung durch die Outworld zu überzeugen, begann Jax sich heimlich auf die zukünftigen Kämpfe mit Kahns Gefolgsluten vorzubereiten. Er stattete beide Arme mit unzerstörbaren Implantaten aus, denn dies ist ein Krieg, den zu gewinnen Jax vorbereitet ist.“

MOVES:

Fireball: Z,V, HS
Double Fireball: V,V,Z,Z, HS
Ground Smash: Halte TT(3 Sek.), Lasse TT
Running Punch: V,V, HT
Gotcha Punch: (V,U, trigger TS



Quad Throw: V+TS, trigger HS
Backbreaker: BL in der Luft

KOMBOS:

Ground

HS, HS, BL, Z+HS
HS, HS, TS, BL, Z+HS
HT, HT, HS, HS, BL, TS, Z+HS
HS, HS, BL, TS, Z+HS

FATALS:

FATALITY 1: 360TT (Nahe dran) (Block) (1.0)

Jax Arme verwandeln sich in Klingen und zerschneiden den Gegner.

FATALITY 2: RN, RN, RN, BL, TT (Bildschirm entfällt) (1.0)

Jax wächst sehr schnell, sehr groß, dann blendet der Schirm auf das Opfer um und ein großer Stiefel zermatscht es.

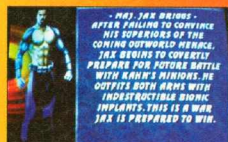
BABALITY: U,U,U, TT (überall) (Kein Block in der letzten Runde) (7 + 2.0)

Mercy: U,U,U,U, RN (1.0)

Halte RN, U,U,U,U, Lasse RN (2.0)

Pt 3, SUBWAY, AND SHAO KAHN TOWER:

V,V,V,V, RN (Nahe dran) (1.0)



MAJ. JAX BRIGGS:
AFTER FAILING TO convince HIS SUPERIORS OF THE coming OUTWORLD MENACE, JAX BEGINS TO COVERTLY PREPARE FOR POTENTIAL BATTLE WITH KAHN'S WARRIORS. HE OBTAINS BOTH ARMS WITH INDestructIBLE ZIONIC IMPLANTS, THIS IS A WAR JAX IS PREPARED TO WIN.



SINDEL

GESPIELT VON LIA MONTELONGO

STORY:

„Einst herrschte sie als Königin an Shao Kahns Seite über die Outworld. Jetzt, 10.000 Jahre nach ihrem vorzeitigen Tod, wurde sie auf der Erde wiedergeboren. Ihre üblen Absichten decken sich hervorragend mit Shao Kahns Tyrannie. Sie ist sein Schlüssel zur Eroberung der Erde.“

MOVES:

Air Fireball: Z,U,U, TT (nur in der Luft)
Ground Fireball: V,V, TS
Wave Scream: V,V,V, HS
Flight: Z,Z,Z,V, HT

KOMBOS:

Ground

HT, HS, HS, TS, HT
HS, HS, HS, TS, Z+HT
HT, HS, HS, TS, HT
HT, TS, HS, Z+HT
HT, HS, HS, Z+HT

FATALS:

FATALITY 1: RN+BL, RN+BL, RN+BL (Nahe dran) (1.0)

RN, RN, BL, BL, RN & BL (Nahe dran)



(2.0)

Sie schreit und reißt damit dem Opfer das Fleisch von den Knochen.

FATALITY 2: RN, RN, BL, RN, BL (Fußfeiger entfernen) (1.0 + 2.0)

Er Haar wächst und umwickelt den Gegner, dann läuft sie weg und der Gegner zerfällt in Blut und Knochen.

ANIMALITY: V,V, HS (Vorher Mercy machen)

Sie verwandelt sich in eine Wespe und frisst den Gegner aus dem Screen.
FRIENDSHIP: Tap O+RN (Kein Block in der letzten Runde) (2.0)

BABALITY: RN, RN, RN, RN, O+RN

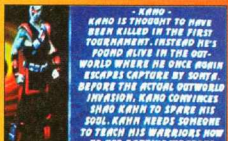
Mercy: U,U,U,U, RN (1.0)

Halte RN, U,U,U,U, Lasse RN (2.0)

Pt 3, SUBWAY, AND SHAO KAHN TOWER:

V,V,V,V, RN (Next) (1.0)

V,V,V,V, RN (Next) (1.0)



SINDEL:
SINDEL WAS THE OUTWORLD AT SHAO KAHN'S SIDE AS HIS QUEEN, NOW 10,000 YEARS AFTER HER ANTIMELY DEATH, SHE IS REBORN ON EARTH. HER EVIL INTENT IS EVERY MATCH FOR SHAO KAHN'S TYRANNY. SHE IS THE KEY TO HIS OCCUPATION OF BIRTH.

KANO

GESPIELT VON RICHARD DIVIZIO

STORY:

„Von Kano nahm man an, daß er im ersten Turnier gefotete wurde. Stattdessen wurde er in der Outworld gesichtete, wo er erneut der Festnahme durch Sonya entkam. Noch vor der Outworld-Invasion überzeugte er Shao Kahn seine Seele zu verschonen. Kahn braucht jemanden, der seinen Kriegern erklärt wie irdische Waffen funktionieren. Dieser jemand ist Kano.“

MOVES:

Cannonball: Halte TT(3 Sek.), Lasse TT
Knife throw: U,Z, HS
Knife Uppercut: U,V, HS

Choke Halte: Z,U,V, TS

Air Throw: BL in der Luft (Nahe dran)

KOMBOS:

Ground

HS, HS, TS
HS, HS, TS, Z+HT
HS, HS, TS, HT, Z+HT
HS, HS, HT, TT, Z+HT
HS, HS, U+TS
HS, HS, TS, HT, TT, Z+HT
HS, HS, HT, Z+HT
HT, HT, TT, Z+HT

FATALS:

Mercy: U,U,U,U, RN (1.0)

Halte RN, U,U,U,U, Lasse RN (2.0)

Pt 3, SUBWAY, AND SHAO KAHN TOWER:

V,V,V,V, RN (Nahe dran) (1.0)





LIU KANG

GESPIELT VON EDDIE WONG

STORY:

„Nach der Outworld-Invasion stellte Liu Kang fest, daß er das Hauptziel von Kahns Killerkommandos war. Er ist der Shaolin-Champion und hat schon in der Vergangenheit Kahns Pläne durchkreuzt. Von allen Menschen stellt Kang die größte Bedrohung für Kahns Herrschaft dar.“

MOVES:

Bicycle Kick: Halte TT, Lasse TT
Flying Kick: V,V, HT
Fireball: V,V, HS
Low Fireball: V,V, TS
Air Throw: BL

KOMBOS:

Ground

HS, HS, TT, TT, HT, Z+HT
HS, HS, BL, TT, TT, HT, TT
Jump Kick, Air fireball, Bicycle kick,
Run, HS, HS, BL, TT, TT, HT, TT

FATALS:

FATALITY 1: V,V,V,Z,V, TT (Nahe dran) (1.0)

Er wird unsichtbar, zündet den Gegner an und wird wieder sichtbar.

FATALITY 2: Halte BL, O,O,O, Lasse BL, BL+RN (Überall) (1.0)

Er läßt einen MK-Automaten auf den Gegner fallen.

? ANIMALITY: V,V,U,U,V, HS (vorher Mercy machen) (?)

BABALITY: U,U,U, HT (Kein Block in der letzten Runde) (Überall) (2.0)

FRIENDSHIP: Tap U+RN (Kein Block in der letzten Runde) (Überall) (2.0)

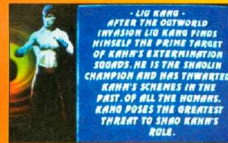
Er macht einen Schatten-Puppe von dem Drachen

Mercy: U,U,U,U, RN (1.0)

Halte RN, U,U,U,U, Lasse RN (2.0)

Pit 3, SUBWAY, AND SHAO KAHN TOWER:

V,V,V,V, RN (Nahe dran) (1.0)



„LIU KANG - AFTER THE OUTWORLD INVASION LIU KANG FINDS HIMSELF THE SOLE TARGET OF KAHN'S EXTERMINATION SCHEMES. AS IS THE SHAOLIN CHAMPION AND MOST WANTED KAHN'S SCHEMES IN THE PAST. OF ALL THE MORTALS, KANG POSSES THE GREATEST THREAT TO SHAO KAHN'S ROLE.“

SONYA

GESPIELT VON KERRI HOSKINS

STORY:

„Sonya verschwand während des ersten Turniers, wurde aber später von Jax gerettet. Nachdem sie auf die Erde zurückgekehrt waren, versuchten Sonya und Jax die US-Regierung vor der bevorstehenden Bedrohung zu warnen. Ohne überzeugende Beweise konnten sie nur hilflos zusehen, wie Kahn seine Invasion begann.“

MOVES:

Rings: U,V, TS

Dig, Bicycle Kick: Z,Z,U, HT

Leg Throw: U+TS+BL

Square Wave Jump: V,Z, HS



KOMBOS:

Ground

HS, HS, TS, Z+HS
HT, HT, HS, HS, TS, Z+HT

FATALS:

FATALITY 1: U,U,U,Z+HS (Überall) (1.0)

Genau wie früher. Sie macht eine Kuss-hand und steckt den Gegner in Flammen.

BABALITY: U,U,U,V, TT (Kein Block in der letzten Runde) (Überall) (2.0)

Mercy: U,U,U,U, RN (1.0)

Halte RN, U,U,U,U, Lasse RN (2.0)

Pit 3, SUBWAY, AND SHAO KAHN TOWER:

V,V,V,V, RN (Nahe dran) (1.0)



STRYKER

GESPIELT VON MICHAEL O'BRIEN

STORY:

„Als sich die Tore der Outworld über einer großen Stadt in Nord Amerika öffneten, genet alles in Panic, Chaos und außer Kontrolle. Kurtis Stryker war der Führer der Anti-Austands-Truppe als Shao Kahn begann die ersten Seelen zu rauben. Er fand sich schließlich als einziger Überlebender einer einstigen Millionenstadt.“

MOVES:

High Grenade: U,Z, HS
Low Grenade: U,Z, TS
Baton Toss: V,V, HT
Baton Trip: V,Z, TS

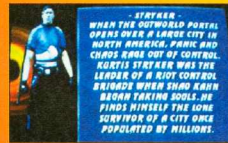
KOMBOS:

Ground

HT, HT, HT, HS, HS, TS
RUJN, HS, HS, U + TS, Baton Throw
HT, HT, HS, HS, Z+HT
TT, HS, HS, TS
HT, HT, HT, HS, HS, TS

FATALS:

FATALITY 1: U,U,U,V, BL (Nahe dran) (1.0 + 2.0)



„STRYKER - WHEN THE OUTWORLD PORTAL OPENS OVER A LARGE CITY IN NORTH AMERICA, PANIC AND CHAOS RIPS OUT OF CONTROL. KURTIS STRYKER WAS THE LEADER OF A RIOT CONTROL BRIGADE WHEN SHAO KAHN BEGAN TAKING SOULS. HE FINDS HIMSELF THE SOLE SURVIVOR OF A CITY ONCE POPULATED BY MILLIONS.“

Er wirft Sprengstoff auf seinen Gegner und hält sich Ohren zu, während der Opponent explodiert.

FATALITY 2: V,V,V,V, TT (Bildschirm entfernt) (1.0 + 2.0)

Stryker schießt mit einem Taser auf den Gegner und friert ihn.

Mercy: U,U,U,U, RN (1.0)

Halte RN, U,U,U,U, Lasse RN (2.0)

Pit 3, SUBWAY, AND SHAO KAHN TOWER:

V,V,V,V, RN (Nahe dran) (1.0)

SUB-ZERO

GESPIELT VON JOHN TURK

STORY:

„Der Ninja kommt unmaskiert zurück. Betrogen von seinem eigenen Clan, den Lin Kuei, brach er die heiligen Schwüre der Ehre durch das verlassen seines Clans und unterschrieb damit sein eigenes Todesurteil. Aber im Gegensatz zu den alten Ninja sind seine Bedrohler diesmal Maschinen. Er muß nicht nur gegen die Bedrohung aus der Outworld, sondern auch gegen seine seelenlosen Meuchelmörder kämpfen.“

MOVES:

Ice Shower: U,V, HS

Ice Clone: U,Z, TS

Freeze: U,V, TS

Slide: Z+TS+TT+BL

KOMBOS:

Ground

HT, HT
HS, HS, TS, Z+TT, Z+HT, Z+HT
HS, TS, TT, HT
TS, HS, TT, Z+HT
HS, TS, TT, HT, Z+HT

30% / 3 Freeze, Jump Kick, Sweep, Slide
29% / 2 Freeze, Uppercut, Slide

77% / 4 Freeze, TT, HT, Z+HT, Tap HT

FATALS:

FATALITY 1: U,V,U,V, TS (Nahe dran) (1.0)

Er hebt den Gegner über seinen Kopf, friert ihn ein und bricht ihn in zwei Teile.

FATALITY 2: U,V,Z, HT (Fußteger entfernt) (1.0)

Er bläst den Gegner an, so daß er einfriert, hinfällt und zerbricht.

Nobility: Halte TT, HT, dann? (vorher Mercy) (Kein Block in der letzten Runde) (1.0)

ANIMALITY: Halte BL, O,O,O,O Lasse BL (Nahe dran) (vorher Mercy) (1.0)

Polar Bear

BABALITY: U,Z,Z, HT

Mercy: U,U,U,U, RN (1.0)

Halte RN, U,U,U,U, Lasse RN (2.0)

Pit 3, SUBWAY, AND SHAO KAHN TOWER:

V,V,V,V, RN (Nahe dran) (1.0)



„SUB-ZERO - THE NINJA RETURNS UNMASKED, HE WAS BETRAYED BY HIS OWN NINJA CLAN. THE LIN KUEI HAS BECOME SACRED CODES OF HONOR BY LEAVING THE CLAN AND IT WOULD BE HIS DEATH. BUT UNLIKE THE NINJA OF OLD HIS PURPOSES GOVERN HIM. HE WILL NOT ONLY DEFEND AGAINST THE OUTWORLD HEER BUT MUST ALSO REDEEM HIS DOUBLED BETRAYING.“





CYRAX

GESPIELT VON SAL DIVITA

STORY:

„Cyrax ist Einheit TT-4D4, der zweite von drei Prototypen kybernetischer Ninjas, gebaut von den Lin Kuei. Wie bei seinen Gegenstücken lautet sein Befehl, Sub Zero zu finden und zu vernichten. Da ohne Seele, würde er bislang nicht von Shao Kahn entdeckt und bleibt als mögliche Gefahr für die Eroberung der Erde.“

MOVES:

Niet: Z,Z, TT
Exploding Teleport: V,V,U, BL
Close Bomb: Halte TT,Z,Z, HT
Far Bomb: Halte TT,V,V,HT
Jump Throw: V,V,Z,U,V, BL
(Gegner muß in der Luft sein)

KOMBOS:

Ground
100 % Z, Z, Halte TT, V, V, HT, Lasse TT, HS, HS, TS, Halte TT, Z, Z, HT, Lasse TT, U+HS, Halte TT, Z, Z, HT, U+HS, Halte TT, Z, Z, HT, Lasse TT, U+HS, HS, HS, TT, TS, HS, HS, TT, Z+HT, HS, HS, HT, HS, HS, HT, HS, HT, Z+HT (2.0)

FATALS:

FATALTY 1: O,O,Q,U, HS (Bildschirm entfernt)

fernt) (1.0)
U,U,O,U, HS (Bildschirm entfernt) (2.0)
Seine Haare drehen sich wie ein Rotor, bis er hebt. Dann kommt er schnell wieder runter und zerhackt den Gegner.

FATALTY 2: 360UU, RN (Bildschirm entfernt) (Block) (1.0)
? V,Z,V,U, TT (Bildschirm entfernt) (Block) (2.0)

Er drückt Knöpfe an seinem Arm, woraufhin ein Menü auf dem Bildschirm plopt. Dann wählt er ‚Self Destruct‘ und sprengt sich und sein Opfer.

ANIMALITY: Halte BL, O,O,O,U, Lasse BL (vorher Mercy machen) (1.0)
Hai (nur gegen Shang Tsung?)

FRIENDSHIP: 360 von vorne nach oben, RN Funny Dance
Mercy: U,U,U,U, RN (1.0)

Halte RN, U,U,U,U, Lasse RN (2.0)
Pit 3, SUBWAY, AND SHAO KAHN TOWER: V,V,V,V, RN (Nahe dran) (1.0)



„CYRAX IS UNIT 4D4, THE 2ND OF THREE PROTOTYPES CREATING NINJAS BUILT BY THE LIN KUEI. LIKE HIS COUNTERPARTS HIS LAST PROGRAMMED COMMAND IS TO FIND AND TERMINATE THE BORN HIGH, SUB-ZERO. WITHOUT A SOUL, CYRAX WAS UNDETECTED BY SHAO KAHN AND REMAINS A POSSIBLE THREAT AGAINST HIS OCCUPATION OF EARTH.“

SEKTOR GESPIELT VON SAL DIVITA

STORY:

„Sektor ist der Codename von Einheit TT-9T9. Er war der erste von drei Prototypen kybernetischer Ninjas, die die Lin Kuei gebaut haben. Sektor war einst ein menschlicher Meuchelmörder, der von den Lin Kuei trainiert wurde. Er meldete sich aus Loyalität zum Clan freiwillig für seine Kybernetisierung. Sektor überlebte die Outworld-Invasion – er hat keine Seele, die genommen werden kann.“

MOVES:

Heat Missile: U,Z, HS
Straight Missile: V,V, TS
Teleport Punch: V,V, TT



KOMBOS:

Ground
Heat Seeker Missile, Teleport, Run, TS, Jump Forward, HT
Teleport, Regular Missile
Heat Seeker Missile, Teleport, Run, TS, Regular Missile
HS, HS, TT, TS
HS, HS, TT, TS
HS, HS, TT, Z+HT
HS, HS, HT
HS, HS, HT, HT, Z+HT (2.0)

FATALS:

FATALTY 1: Z,Z,Z,Z, HT (Fußteger entfernt) (Block) (1.0)
Aus seinem Körper kommt eine große Presse, die den Gegner zermatscht.
ANIMALITY: U,U,U,O (Block) (vorher Mercy) (1.0)
Fledermaus - Kopf ab
FRIENDSHIP: Tap U+RN (Kein Block in der letzten Runde) (Überall) (2.0)
Test Your Might!
Mercy: U,U,U,U, RN (1.0)
Halte RN, U,U,U,U, Lasse RN (2.0)
Pit 3, SUBWAY, AND SHAO KAHN TOWER: V,V,V,V, RN (Nahe dran) (1.0)
U,U,U,U, RN (Nahe dran) (2.0)



„SEKTOR IS ACTUALLY THE CODE NAME FOR UNIT 9T9, HE WAS THE FIRST OF THREE PROTOTYPES CREATING NINJAS BUILT BY THE LIN KUEI. SEKTOR WAS ONCE A HUMAN ASSASSIN TRAINED BY THE LIN KUEI AND VOLUNTEERED FOR CYBERNETIZATION BECAUSE OF HIS LOYALTY FOR THE CLAN. SEKTOR SURVIVED THE OUTWORLD INVASION - HE HAS NO SOUL TO TAKE.“



NIGHTWOLF

GESPIELT VON SAL DIVITA

STORY:

„Er arbeitete als Historiker und Bewahrer der indianischen Kultur. Als sich das Outworld-Portal über Nord Amerika öffnete, benutzte er die Magie seines Totems um seinen Stamm und das heilige Land zu schützen. Diese Gegend wurde zu einer ernsthaften Bedrohung für Kahns Invasions der Erde.“

MOVES:

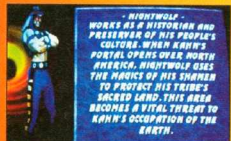
Arrow: U,Z, TS
Hatchet Uppercut: U,V, HS
Shield: Z,Z,Z, HT
Shadow Ram: V,V, TT

KOMBOS:

Ground
HS, HS, TS, Hatchet Uppercut, HS, HS, TS, Z, U, V, HS
HT, HT, HS, HS, TS, HT
HS, HS, Hatchet Uppercut, HS, HS, Shadow Charge
HT, HT, HS, HS, TS, Z+HT

FATALS:

FATALTY 1: U,V,V, HT (Nahe dran) (1.0)
Aus dem Himmel kommt ein mächtiger Lichtstrahl und pulverisiert den Gegner.
FATALTY 2: Z,Z,Z, HS (Fußteger entfernt) (1.0)



„NIGHTWOLF WORKS AS A HISTORIAN AND PRESERVER OF HIS PEOPLE'S CULTURE. WHEN KAHN'S PORTAL OPENED OVER NORTH AMERICA, NIGHTWOLF USES THE MAGIC OF HIS SHAMEN TO PROTECT HIS PEOPLE'S SACRED LAND. THIS RACE BECOMES A VITAL THREAT TO KAHN'S OCCUPATION OF THE EARTH.“

Er hält sein Tomahak in den Himmel, woraufhin ein Blitz einschlägt, dann hält er es auf den Gegner und er fällt um.

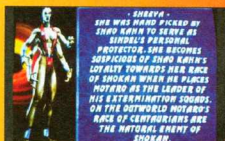
ANIMALITY: U,U,U (Nahe dran) (vorher Mercy) (1.0)

Er verwandelt sich in einen roten Wolf und fällt den Gegner an.

FRIENDSHIP: U+RN, U+RN, U+RN (Kein Block in der letzten Runde) (2.0)

Er verwandelt sich in Raiden, dann fällt ein MK2-Automat vom Himmel und er sagt, daß er eine Raidenverwandlung kennt aber keine Kanoverwandlung.

Mercy: U,U,U,U, RN (1.0)
Halte RN, U,U,U,U, Lasse RN (2.0)
Pit 3, SUBWAY, AND SHAO KAHN TOWER: V,V,V,V, RN (Nahe dran) (1.0)
RN,RN,RN, BLK (Nahe dran) (2.0)



„SEKTOR WAS HUNGRIED BY SHAO KAHN TO SAVE HIS PEOPLE'S PERSONAL PROTECTOR. SHE BECAME SORRY FOR SHAO KAHN'S DEATH THREATS HER RACE OF SHOKAN WHEN HE PLACES NOTHING AS THE LEADER OF HIS ESTABLISHMENT BECAUSE OF HIS CRYSTALLINE RACE OF CRYSTALLINES ARE THE NATURAL ENEMY OF SHOKAN.“

SHEEVA

GESPIELT VON EINER KNETFIGUR

STORY:

„Sie wurde von Shao Kahn persönlich als Wache für Sindel ausgesucht. Sie wurde Kahns Loyalität ihrer Rasse der Shokan gegenüber misstrauisch, als er Motaro als Führer der Killerkommandos einsetzte. In der Outworld ist Motaros Rasse der Centauren der natürliche Feind der Shokan.“

MOVES:

Fireball: U,V, HS
Teleport Stomp: U, O
Stomp: Z,U,Z, HT

KOMBOS:

Ground

HS, HS, TS, hold Z for the rest, HT, HT, TT, HT
HS, HS, TS, V+HS
HS, TS, HS, Z+HT

FATALS:

FATALTY 1: V,V,V, TS (Nahe dran) (1.0)
Sie stampft den Gegner in den Boden; bis nur noch der Kopf rausguckt.
FATALTY 2: Halte HT, V,V,V, Lasse HT (Nahe dran) (1.0)
Halte HT, V,Z,V,V, Lasse HT (Nahe dran) (2.0)
Sie reißt die Haut vom Gegner bis nur noch ein blutiges Skelett übrig bleibt.
? FATALTY 3: Halte BL, V,U,V,Z,V, Lasse BL, Drücke TS (Dient)
ANIMALITY: RN, BL, BL, BL (vorher Mercy) (1.0 + 2.0)
Scorpion Explosion
Mercy: U,U,U,U, RN (1.0)
Halte RN, U,U,U,U, Lasse RN (2.0)
Pit 3, SUBWAY, AND SHAO KAHN TOWER: V,V,V,V, RN (Nahe dran) (1.0)





KUNG LAO

GESPIELT VON TONY MARQUEZ

STORY:

Über Kung Laos Schicksal ist nichts weiter bekannt! Er wird auch nicht als Charakter einzeln vorgestellt. Außerdem erliegt er am Ende des Turniers seinen schweren Verletzungen!

MOVES:

Hat throw: Z,V, TS
Teleport: U,O
Dive Kick: U+HT in der Luft
Shield Spin: V,U,U,V, RN

KOMBOS:

Ground:
TT, TT, Z+HT
HS, TS, HS, TS, TT, TT, HT
HS, TS, HS, TS, TT, TT, Z+HT
Hop punch, Dive kick, Roundhouse, Low Kick

FATALS:

FATALITY 1: Tap U+BL+RN (Überall) (1.0 + 2.0)
Kung macht seinen Shield Spin, der Gegner wird eingesogen und Knochen und Blut fliegen umher.

ANIMALITY: RN, RN, RN, RN, BL, RN (vorher Mercy) (1.0 + 2.0)
Leopard Pounce
Mercy: U,U,U,U, RN (1.0)
Halte RN, U,U,U,U, Lasse RN (2.0)
? FRIENDSHIP: U+RN, U+RN, U+RN (Kein Block in der letzten Runde) (2.0)
PIT 3, SUBWAY, AND SHAO KAHN TOWER: V,V,V,V, V, V, V, V, V, V, RN (Nahe dran) (1.0)



KABAL

GESPIELT VON RICHARD DIVIZIO

STORY:

„Als ausgewählter Kämpfer ist seine Identität allen ein Rätsel. Es wird angenommen, daß er ein Überlebender der Kahnschen Killerkommandos ist. Als Folge dessen ist er furchtbar entsetzt und wird nur durch Apparate und seine Wut gegen Kahn künstlich am Leben gehalten.“

MOVES:

Tornado Spin: Z,V, TT
Purple Fireball: Z,Z, HS (auch in der Luft)
Ground Blade: Z,Z,Z, RN

KOMBOS:

Ground



HS, HS, U+HS Spin (Z,V, TT), dann dicht heranrennen und eine Kombo machen
HS, HS, U+HS, JUMPKICK, AIR FIREBALL
49 % TT, TT, HS, HS, U+HS, JUMPKICK, AIR FIREBALL
32 % TT, TT, HS, HS, Z+HT, Z+HT
72 % JUMPKICK, Spin, Ground Blade, TT, TT, HS, HS, U+HS, UPPERCUT, JUMPKICK, AIR FIREBALL

FATALS:

FATALITY 1: Z,Z,V,U, BL (Fußfeger entfernt) (1.0)
U,U,Z,V, BL (Fußfeger entfernt) (2.0)
Er zieht seine Schläuche heraus und steckt sie in den Gegner, dann pumpt er ihn auf, bis der Kopf platzt.
ANIMALITY: Halte HS, U,U,U, Lasse HS (Nahe dran) (vorher Mercy) (1.0)
Ein grünes Nashornskelett schiebt den Gegner aus dem Bild.
BABALITY: RN, RN, TT (Kein Block in der letzten Runde) (Überall) (2.0)
Mercy: U,U,U,U, RN (1.0)
Halte RN, U,U,U,U, Lasse RN (2.0)
PIT 3, SUBWAY, AND SHAO KAHN TOWER: V,V,V,V, V, V, V, V, V, V, RN (Nahe dran) (1.0)
BLK, BLK, BLK, HT (Nahe dran) (2.0)



Für die Kombi Codes könnt Ihr die Icons am unteren Rand des VS-Scre-



SO, UND HIER NOCH EIN PAAR ALLGEMEINE TIPS ZUM GAME

ens mit TS, TT und BL verändern. Wenn Ihr den Stick dabei nach oben drückt, wählt Ihr die Icons rückwärts aus. Spieler 1 wählt die ersten drei, und Spieler 2 die letzten drei Symbole – also vorher über den gewünschten Code einigen!
Mögliche Codes findet Ihr nicht nur Werbung für MK3 sondern auch bei allem anderen, was mit MK3 zu tun hat. Augen offen halten! Aber, bei den so gefundenen Codes fehlt immer ein Symbol (das ist eine Nummer mit Kreis drum). Hier hilft nur ausprobieren (und somit Geld in den Automaten werfen). Hier habt Ihr schonmal ein paar Codes, die auf beiden Versionen (1.0 & 2.0) funktionieren.

Dark Fighting:

Goro, Shao Kahn, Shao Kahn, Fragezeichen, Ying Yang, Ying Yang

Ranper Kombat:

Fragezeichen, Goro, Drachen, Fragezeichen, Goro, Drachen

Player 1 Quarter energy:

Raiden, MK, Raiden, MK, MK, MK

Player 2 Quarter energy:

MK, MK, MK, Raiden, MK, Raiden

There Is No Knowledge That Is Not Power:

MK, Ying Yang, 3, Schädel, Yin Yang, Goro

Winner of Round 1 fights SHAO KAHN:

Drachen, 3, 3, Blitz, Goro, Fragezeichen



No Power Bar:

Schädel, Shao Kahn, Raiden, Drachen, MK, Ying Yang

Disable Throcs:

MK, Drachen, Drachen, MK, Drachen, Drachen

Bloeking Disabled:

Drachen, Ying Yang, Drachen, Drachen, Ying Yang, Drachen

ANDERE NÜTZLICHE KLEINIGKEITEN

- Zufallsauswahl: O+Start, genau wie bei den anderen MKs
- Den Schwierigkeitsgrad bestimmt Ihr (im Einpielspiel) durch die Wahl des Turmes. Bei Version 1.0 steht Ihr zu Beginn auf dem Master-Turm, bei der 2.0 auf dem Noice-Turm.
- Toasty kommt wieder! Diehmal noch größer, noch besser und mit einem violetten Shirt.
- Nachdem Ihr gegen den Computer verloren habt, werdet Ihr aufgefordert den zehnstelligen „Ultimate Kommat Kode“ einzugeben. Leider weiß noch keiner wie er heißt, und was er bewirkt.
- Nach 100 Kämpfen in einer Reihe könnt Ihr Galaga (ja, das alte Galaga) spielen. Über einen Kombat-Kode soll man auch an das Game gelangen können. Mit HS wird übrigens geuefert.

Auch in dieses ausgereifte Kampfspiel haben sich noch ein paar Bugs geschlichen, die Ihr zu Eurem Vorteil nutzen sollt!

- Motaro (erster Endgegner) und Shao Kahn (zweiter Endgegner) könnt Ihr relativ leicht mit den tiefen Feuerbällen von Liu Kang oder Kabels Feuerbällen besiegen.
- Die meisten Charaktere, besonders Kahn und Motaro, stehen nur herum und greifen nicht an. Wenn Ihr also am gewinnen seid, zieht Ihr Euch am besten in Eure Ecke zurück und wartet ab. Meist tun Eure Gegner Euch dann nidits.



TOUGHMAN



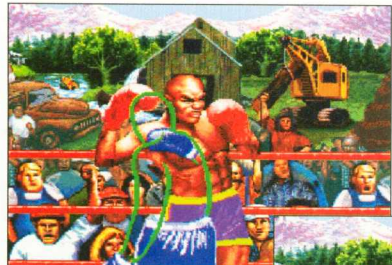
Erinnert Ihr Euch an die vorletzte GAMERS, in der wir „Toughman Contest“ für das Mega Drive vorstellten? Damals bemägelten wir die unglückliche Perspektive im Zweispieler-



So ein kräftiger Schwinger von links kann den Gegner schon mal böse treffen. Um all seine Zähne zu behalten, hilft nur schnelles Abducken (links)

Wer für Henry Maske oder Axel Schulz schwärmt und auf der Suche nach einem guten Boxspiel ist, hat jetzt vielleicht ein neues Lieblingsgame gefunden.

Gutes Boxspiel, viele Schlagtechniken und Animationen, Achtspieler-Tunier.



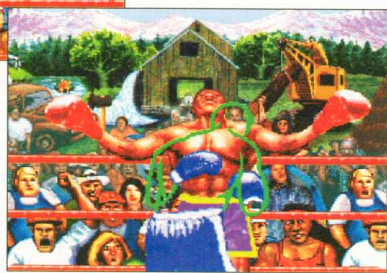
Gegner mit einem wilden Trommelfeuer von Schlägen zu bearbeiten, hilft bei „Toughman“ gar nichts ...

Modus und die etwas ruckeligen Animationen. Jetzt steht die 32X-Version an, und unsere Beat-emp-Up-Experten waren auf die Umsetzung gespannt ...

Zwei Dutzend Kämpfer warten darauf, den Besten unter ihnen zu ermitteln. So trifft man sich an verschiedenen Plätzen des Globus, um in harten Fights um den Titel zu kämpfen. Wie gehabt, seht Ihr das Geschehen von hinten, wobei Euer Boxer – bis auf seine Shorts und Handschuhe – transparent dargestellt ist. Im Exhibition-Modus, der auch zu zweit gegeneinander gespielt werden kann, habt Ihr zwischen den 24 Recken die Qual der Wahl. Neben Unterschieden in den Attributen Kraft, Geschwindigkeit, Ausdauer und Erholung verfügt jeder

24 BOXER TRENNEN EUCH VOM TITELGEWINN

Boxer über drei von insgesamt 14 „Power Punches“, eine Art Special-Moves.



... vielmehr sind gezielte Schläge vonnöten, um Euren Gegenüber aus den Turnschuhen zu hauen

Richtig rund geht es aber erst im Tunier-Modus, dem Toughman Contest, in dem Ihr per Paßwort jederzeit wieder einsteigen könnt.

Nachdem ein Kommentator den Kampf – leider ohne Sprachausgabe – eröffnet und ein Bikinigirl mit einem Nummernschild den Screen passiert hat, geht es zur Sache: Mit dem A-Button teilt Ihr links Schläge aus, während der C-Knopf Eure Rechte aktiviert. Mittels des Steuerkreuzes könnt

Ihr so Tiefschläge, Haken und Geraden auf beide Seiten schlagen und den Gegner eindecken. Der B-Knopf ist stets Teil einer Power-Punch-Bewegung. Durch Halten des B-Buttons vollführt Ihr einen Uppercut, der Euren Gegner schon mal zum Taumeln bringt. Ausgewichen wird

in drei Runden, an deren Ende drei Ringrichter Punkte verteilen. Sieger ist logischerweise derjenige, der die meisten Punkte erhält. Auch einen Sieg



durch K.o. oder technischen K.o. ist möglich: Für letzteren müßt Ihr Euren Gegenüber dreimal innerhalb einer Runde auf die Bretter schicken. Grafisch ist das Spiel leider kein Meisterwerk geworden. Zwar sind die Akteure mit mehr Animationsphasen versehen worden als auf dem MD, doch manchmal wirkt die Darstellung immer noch etwas abgehackt. Für die Darstellung der Hintergründe wurden ‚nur‘ 256 Farben benutzt, was in



Anbetracht der technischen Möglichkeiten des 32X zwar etwas wenig ist, jedoch gibt es bisher kein Spiel, welches den

32.000-Farben-Modus ausnutzt. Somit ist die Grafik alles in allem nur oberer Durchschnitt. Zum Sound: Außer einigen Stöhnen und Ruf-



CONTEST

Viel Wirbel im Boxing



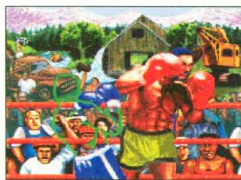
Jeder Kämpfer wird Euch mit einem ausführlichen Profil und einer Story vorgestellt



Wenn schon keine Sprachsamples, dann wenigstens etwas fürs (blaue) Auge ...

samples, ist von Sprachausgabe nichts zu hören. Dafür sind die Schlag- und Treffergeräusche abwechslungsreich und passen prima zum Bild dieses gelungenen Boxspiels.

Neben dem eingangs erwähn-



ten Perspektiven-Maniko, gibt es keine weiteren Klagen. Die Steuerung ist exakt und durch die vielen Kämpfer bleibt das Game lange spannend. Boxfans und Beat'em-Up-Freunde sollten auf jeden Fall mal reinschauen, denn das eigenwillige Gameplay hat seine Reize.

Michael Koczy



Leider keine Sprachausgabe – Die Rede zu Beginn eines Kampfes müßt Ihr ablesen



Nach dem Fight benoten die Ringrichter die vergangenen drei Runden



Der Sieger zielt am nächsten Tag die Titelseite der lokalen Toughman-Gazette

Weiterhin Chancengleichheit durch die Perspektive im Zweispieler-Modus.

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 2-

DAUERSPASS 2-

Genre: Prügelspiel
Spieler: 1-8 (2 simultan)

GRAFIK 3+

SOUND 3

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. DM 150

NOTE

2-

Level: 24 Kämpfer
Schwierigkeit: je nach Gegner
Continues: Continues
Speicher: 24 MBit
Erhältlich: im Handel



Keine Beleidigungen bitte!!!

ADDAMS Values FAMILY



Eine der schrillsten Film- und Fernsehfamilien versucht sich wieder auf Konsole.

Panik bei Familie Addams: Baby Pubert ist spurlos verschwunden, es wird vermutet, daß die fiese Mrs. Jellinsky ihre krummen Finger im Spiel hat. Als treusorgendes Familienoberhaupt macht sich Fester auch sofort daran, das riesige Gelände um Jellinskys Haus abzusuchen. Die übrige Familie unterstützt ihn dabei mit Rat und Tat, allerdings hält sie sich dabei extrem zurück, so daß der Spieler ziemlich oft durch

dingt zu überzeugen, zu lieblos wurden einige Sprites gezeichnet, und zu unübersichtlich sind einige Dungeons. Der Sound hält sich dezent im Hintergrund, sorgt aber für gute Atmosphäre. Sowohl Steuerung als auch Kollisionsabfrage lassen leider zu wünschen übrig, da hätte man doch noch wesentlich mehr rausholen können. man



Von Zeit zu Zeit wartet ein etwas größerer Endgegner auf Prügel ...

Die Dungeons sind nicht immer sehr übersichtlich

die zahlreichen Dungeons, Wälder und Sümpfe stapft, ohne eigentlich genau zu wissen, was gerade Sache ist. Das nervt natürlich mit der Zeit etwas – ebenso wie die Tatsache, daß man seinen Spielstand zwar per Paßwort festhalten kann, sich für dieses Paßwort aber ebenfalls stundenlang die Füße wundlatscht. Leider kann diese schrecklich nette Familie im neuen Genre nicht unbedingt begeistern. Neben genannter Schwäche im Gameplay vermag auch die Grafik nur be-

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 3-

DAUERSPASS 3-

Genre: Action/Adventure
Spieler: 1 Spieler

GRAFIK 3+

SOUND 2-

Hersteller: Ocean
Preis: ca. DM 140

NOTE

3-

Level: -
Schwierigkeit: mittel/hoch
Continues: Continues
Paßwort: Paßwort
Speicher: 16 MBit
Erhältlich: im Handel

MEGA DRIVE TEST



Einfach tierisch: Euer hilfreicher Gefährte Flitz



Er ist blau, er ist cool, er ist mega-erfolgreich. Er ist ... nicht der Igel, sondern Mega Man, Capcoms Action-Vorzeigeheld Nummer 1. Seit Jahren exklusiv im Nintendo-Lager unterwegs, debütiert er endlich auf dem Mega-Drive.



MEGA THE WILY

Wer kennt ihn nicht, Capcoms unverwüstlichen Mega Man? Möglicherweise gar nicht mal so wenige, denn obwohl er mit 15 Spielen der meistbeschäftigste Held der Videospiegelgeschichte ist, be-

DREI SPIELE AUF EINEM MODUL



Mega Man - The Wily Wars feiert er nun endlich auch sein Debut auf dem Mega Drive. Leider hat er für diese Gelegenheit kein neues Spiel verpaßt bekommen, sondern Capcom hat die drei allerersten Mega-Man-Spiele vom NES aus den Jahren 1987, 88 und 90 auf ein 16 MBit-Modul gequetscht.



Verkehrte Welt: Während die Endgegner kaum mickriger sein könnten ...

... protzen die Zwischengegner mit ihrer Größe. Trotzdem sind sie kein großes Hindernis



schränken sich seine Aktivitäten in der Vergangenheit ausschließlich auf die Nintendo-Konsolen. Mit

Spielerisch hat sich dabei rein gar nichts geändert, Grafik und Sound wurden nur geringfügig den 16-Bit-Maßstäben angepaßt.

Vom Aufbau sind die drei Spiele sehr ähnlich. Grundsätzlich geht es darum, dem manischen Dauerfiesler Dr. Wily das Handwerk zu legen. Und dazu ist - wie sollte es auch anders sein - nur einer in der Lage: Eben Mega Man, eine Art Cyborg, geschaffen von Dr. Light. Dr. Wily läßt natürlich nichts unversucht, seinen Gegenspieler zu Altmetall verarbeiten zu lassen, und bastelt sechs (MM1) bzw. acht (MM2 und 3) sogenannte Robot-Meister zusammen, die Mega Man auf den Schrottplatz befördern sol-

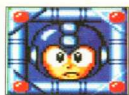
len. Und wie sich das für einen guten Endgegner gehört, wartet jeder am Ende eines Levels auf die Dinge, die da kommen mögen. Ungewöhnlich - und bei jedem Mega Man Spiel gleich - ist das Prinzip, daß Ihr am Anfang des Spiels jeden Level unmittelbar anwählen könnt. Ebenso standardisiert ist auch das Extrawaffensystem. Ihr macht Euch also im Level Eurer Wahl auf den Weg, ausge-

stattet nur mit einem niedlichen Feindschuß, über den sich die Feinde eher totlachen, als daß Ihr ihnen ernsthaft gefährlich werden könnt. Eure Aufgabe ist es nun, den

TAUSCHE ENDGEGNER GEGEN EXTRAWAFFE

Level herauszufinden, den Ihr mit Eurer Minimalbewaffnung am leichtesten bewältigen könnt, und in dem Ihr damit eine reelle Chance gegen den Endgegner habt. Ist dieser erst einmal besiegt, erhaltet Ihr eine Extrawaffe! Und gegen diese ist einer der anderen Bosse besonders empfindlich. Aber nur einer, und den heißt es durch Experimentie-





Optisch machen die Endgegner zwar nicht viel her, dafür erfordern sie ein wenig Taktik und Strategie



Rechts oder links, das ist hier die Frage. Hin und wieder stellt Euch der Levelaufbau vor der Qual der Wahl

MAN WARS



Keine Angst vor großen Tieren: Das nette Hundchen ist nur ein Zwischengegner



ren erst einmal herauszufinden. Durch dieses Prinzip wird die Spieldauer natürlich enorm in die Länge gezogen. Im Laufe der Zeit verwandelt sich unser Held in ein wandelndes Waffenarsenal. Dies ist auch notwendig, denn nach den Anfangs angebotenen Leveln warten anschließend noch einige auf dem Weg zu Dr. Wily auf Euch. Dieser Ablauf ist praktisch in allen drei Teilen identisch, außer daß Euch bei Teil drei von Anfang an der treue Robot-Hund Rush (oder Flitz, wie er im deutschen so schön heißt) zu Seite steht. Dieser kann bei Bedarf herbeigerufen werden und als Trampolin, später auch als schwebende Plattform, benutzt

werden. Das klingt zwar unerfreulich, aber Rush ist nichts anderes gewöhnt. Außerdem gibt es hier noch versteckte Energie-Container zu entdecken, welche die Überlebens-Chancen unseres Blechka-

TECHNISCHE NICHT GERADE UP TO DATE

meraden maximieren. Insgesamt warten auf dem Modulsatte 28 Level darauf, erkundet zu werden. Vom Umfang her ist Mega Man – The Wily Wars somit ohne Zweifel sein Geld wert. Technisch ist es jedoch alles andere als up to date. Die alten 8-Bit-Grafiken wurden zwar mit ein paar zusätzlichen

Farben aufgepeppt, die Charaktere sind jedoch mickrig wie eh und je. Vor allem beim Sound hat sich Capcom leider wenig Mühe gegeben, dieser ist für Mega-Drive-Verhältnisse äußerst dürftig ausgefallen. Schade ist auch, daß sich Capcom ausgerechnet die allerersten MM-Spiele für die Compilation ausgewählt hat, denn die neueren Teile bieten spielerisch doch noch ein wenig mehr. Seinerzeit waren die Spiele zwar genial, heute darf man aber etwas mehr Abwechslung erwarten. Allein würde also keines

der drei Spiele begeistern, zusammen bieten sie jedoch viel Spiel für's Geld. Erfreulich auch, daß das Modul eine Batterie zum Speichern der Spielstände enthält. Hoffen wir, daß beim nächsten Anlauf von Mega Man das Mega Drive etwas mehr gefordert ist.

Klaus-Dieter Hartwig

Man lernt doch nie aus. Erst im dritten Teil beherrscht Mega Man den Rutscher



Himmel, ein abgeschlagener Kopf?! Nein, nur eines der begehrten Extraleben!

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERPASS
3	2
GRAFIK	SOUND
3-	4

Genre: Action
Spieler: 1 Spieler
Hersteller: Capcom
Preis: ca. DM 120
Level: 28
Schwierigkeit: hoch
Continues: Batterie
Speicher: 16 MBit
Erhältlich: im handel

NOTE
3+



REPORTAGE

In unserem Saturn-Report in GAMERS 7195 haben wir sie häufig erwähnt: SE-GAs berühmte Spielautomaten. Diesen Monat wollen wir Euch die wichtigsten Geräte der vergangenen Jahre sowie die aktuellen Hits näher vorstellen. (Die Model-1/2-Angabe bezeichnet die Automaten-Hardware.)

VIRTUA RACING MODEL 1

Von 1985 bis 1990 erschienen zahlreiche 3-D Automaten, die seinerzeit noch Bit-map-Grafiken verwendeten, d. h. die Objekte wurden durch gezoomte Sprites dargestellt (z. B. Hang On, Out Run, Afterburner, Rad Mobile). Virtua Racing war 1992 der erste Rennautomat, der die sogenannte „Model 1“ Polygon-Hardware verwendete. Alle Spiele stammen übrigens



entwickelt. Star Wars gibt es für 32X (erweiterte Version). Von Wing War sind keine Umsetzungen angekündigt.



Virtua Formula nennt sich die Achtspieler-Version mit stilisierten Formel-1-Cockpits von Virtua Racing. Die Spieler werden mit eingebauten Kameras gefilmt, das Bild wird auf die Monitore oben auf der Anlage übertragen



Die Achter-Deluxe-Version (rechts) gibt es nach unseren Informationen nur einmal in Europa: Eine Londoner Spielhalle ist stolzer Besitzer dieser gewaltigen Anlage



In Japan und den USA sind Spielhallen (Arcades) nicht wie in Deutschland mit dem Schmuddel-Spielhüllen-Makel behaftet, im Gegenteil! SEGA betreibt in Japan riesige Spielhallen („Amusement World“), die ein beliebtes Ausflugsziel für die ganze Familie (samt Kleinkindern!) sind

SE AUTO



VIRTUA COP MODEL 2



In alter „Operation Wolf“-Tradition tauchen pausenlos kriminelle Elemente auf dem Screen auf, die es mit einer Plastikpistole möglichst schnell abzuknallen gilt. Eine Saturn-Umsetzung ist in Arbeit, mal sehen, was die BPS davon hält ...

DESERT TANK MODEL 2



Um die Panzerschlacht besonders authentisch zu gestalten, entwickelte Sega diesen Automaten in Zusammenarbeit mit Martin Marietta Co., welche zuvor Simulatoren für das Militär entwarf. Z. Zt. ist keine Umsetzung angekündigt.

DAYTONA USA MODEL 2

Seit April 1994 ist in den Arcades SEGAs Rennspiel-Sensation Daytona zu bestaunen. Ebenfalls von AM2 entwickelt, nutzt Daytona die „Model 2“-Hardware, die fast doppelt so viele Polygone wie der Vorgänger (300.000 pro Sekunde) und zudem auch Texture-Maps darstellen kann. Aber nicht nur optisch, auch spielerisch begeistert der Automat – vor allem im Mehrspieler-Modus. Wie schon bei Virtua Racing gibt es drei Strecken und vier verschiedene Perspektiven. Und natürlich kann man sich wahlweise mit Automatik oder Schaltgetriebe ins Rennen stürzen. Die Model-2-Hardware basiert zwar (wie auch der Saturn) auf 32-Bit-Technologie, enthält aber zahlreiche hochspezialisierte Co-Prozessoren, die für die einzigartige Grafik sorgen. Von der Saturn-Version kann man natürlich nicht erwarten, daß sie an die Leistung dieses Hardware-Monsters heranreicht, weniger verschmerzen läßt sich der Verlust der Mehrspieler-Option.

So viel Technik hat natürlich ihren Preis: Das fast 600 kg schwere Deluxe-Kabinett von Sega Rally (Abbildung unten) schlägt mit satten 49.000,- DM zu Buche – für den Hausgebrauch ist das Gerät also weniger geeignet ...



SEGA RALLY MODEL 2

AM2 ist nicht die einzige Entwicklungsabteilung, die 3-D-Automaten programmiert. Insgesamt arbeiten bei SEGA etwa 600 Personen in der sogenannten Amusement-Division, davon allein 100 bei AM2. Eine andere Abteilung, AM3, zeichnet für das neue Sega Rally verantwortlich. (Von AM3 stammt auch Star Wars).

Das ultra-realistische Rennspiel nutzt dieselbe Hardware wie Daytona und steht dem großen Vorbild grafisch in nichts nach. Noch aufwendiger wurde diesmal die Lenkhydraulik gestaltet: Jede Bodenwelle, jede Straßenebene wird als heftiges Ruckeln auf das Lenkrad übertragen, der originalgetreue Sound verstärkt das realitätsnahe Fahr-Feeling noch zusätzlich.

Eine Saturn-Umsetzung ist angekündigt.

GAMATEN



WORLD STRIKER MODEL 2



Von Fouls und Freistößen bis hin zu Eckbällen und (Flug-) Kopfbällen muß der Rasensport-Fan auf kein spielerisches Detail verzichten. Die Grafik glänzt mit flüssigen Zooms und Kamerafahrten. Z. Zt. ist ebenfalls keine Umsetzung angekündigt.



VIRTUA FIGHTER 1+2 MODEL 1/ MODEL 2

Die Verwendung von Polygon-Grafik für ein Prüfgelenspiel war 1993 etwas revolutionär Neues. Nie zuvor waren Kämpfer so flüssig und realistisch animiert. Aber auch spielerisch war SEGAs Virtua Fighter eine willkommene Abwechslung vom ewigen Street-Fighter/Mortal-Kombat-Einerlei. Auf optisch beeindruckende Special Moves hat AM2 bewußt verzichtet, dafür legten sie umso mehr Wert auf Vielfalt: Jeder Charakter kann auf 50-70 verschiedene Moves zurückgreifen. Teil zwei hat zwei zusätzliche Kämpfer (VF1: acht) und wurde hardware-gerecht mit Texture Maps optisch aufgepeppt. (Alle Abbildungen stammen von VF2.) Virtua Fighter: Saturn; 32X angekündigt für Herbst 95; Virtua Fighter 2: Saturn angekündigt für Ende 95.





BATMAN & ROBIN



Aus unserer Reihe „Letzten Monat noch auf dem MD, heute auf dem GG“ präsentieren wir Euch „Batman & Robin“!

Nach dem actiongeladenen Prügel-Shooter auf dem Mega Drive, wechselt Batman – vielseitig ist der Knabe ja – das System und durchstreift mit seinem langjährigen Kumpan Robin den Game Gear.

Zuallererst muß ihn der Dunkle Ritter jedoch aus den Klauen des Jokers befreien, und was liegt da



Ob Ihr auf dem Boden steht oder an der Wand hängt und klettert, es ist dasselbe Heldensprite



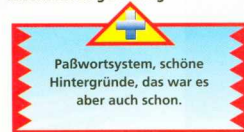
näher, als das Kommando an Euch zu übergeben. Mit zwei verschiedenen Sprüngen, einer kräftigen Handkante und Fußsohle sowie unendlich vielen Wurfgeschossen (Baterangs) begehrt Ihr Euch auf die Rettungsaktion.

BEFREIT ROBIN AUS DEN KLAUEN DES JOKERS!

Ziel in den recht großen Leveln ist es, den Ausgang mit dem dazugehörigen Endgegner zu fin-



Euer Waffenarsenal ist zwar vielseitig, jedoch ist das Game ansonsten zu geradlinig



den. Vorher müßt Ihr an zahlreichen Schurken vorbei, die Ihr natürlich auch mittels Hieben vom Screen putzen könnt. Auf Eurem Weg findet Ihr ferner weitere Waffenextras, die die Gegner schneller ausschalten und natürlich viel zu schnell aufgebraucht sind. Ansonsten lebt das Game von reichlich Gespringe und Lauferei, ist aber insgesamt nicht sehr abwechslungsreich.

Sehr farbenfrohe und recht abwechslungsreiche Hintergründe erfreuen das Auge – zumindest wenn sich Batman nicht bewegt. Das Scrolling ist nämlich sehr ruckelig, und auch die Animation der kleinen Figuren ist sehr abgehackt und grob. Die Darstellung wirkt sich leider auch nachteilig auf die Steuerung aus, denn es

läßt sich nur schwer abschätzen, wohin Euer ruckelnder Sprite gerade hüpf. Als musikalische Untermauerung wurde eine seicht-poppige Melodie gewählt, die sich zudem schon nach zehn Sekunden wiederholt – für ein Actionspiel etwas unpassend. Leider kön-

nen die Geräuscheffekte den Sound nicht aufwerten, da meißt nur ein Kratzen aus der Box tönt. Das Gameplay ist sehr gradlinig und reichlich abwechslungslos. Meist stört Euch die unsaubere Steuerung mehr als die Vielzahl der Gegner. Somit ist Batman & Robin

nur denjenigen zu empfehlen, die beinharte Batman-Fans sind, und aus diesem Grunde spielerische und technische Abstri-

... DANN DOCH LIEBER DIE MD-VERSION

che in Kauf nehmen. Oder greift zur Mega-Drive-Version (Test GAMERS 7/95).

Michael Koczy

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 4+	DAUERPASS 4+	Genre: Action/Jump&Run
GRAFIK 3	SOUND 4	Spieler: 1 Spieler
NOTE 4+		Hersteller: Sega
		Preis: ca. DM 80
		Level: 7
		Schwierigkeit: mittel
		Continues: Paßwort
		Speicher: 4 Mbit
		Erhältlich: ab August



WAFFEN



So ein netter Pfeil bringt manchen Gegner ganz schön in Verlegenheit!



Wesentlich effektiver dagegen ist der Elektroschocker, der ganz schön brutzelt.



Kein Entkommen gibt es bei den Knetterminatoren: Sie machen alles platt!



Ebenfalls schlecht für die Gegner: Eine Fluganlage, kombiniert mit Bomben.



PUTTY SQUAD



Er ist klein, blau und gefährlich: Putty, die sympathische blaue Knetkugel ist unterwegs in geheimer Mission.



Basaren, bizarren Eiswelten oder unter Wasser – Putty hat es nicht leicht. Doch immerhin ist er nicht wehrlos, denn er kann nicht nur



eine Fähigkeit, die ihm bei der Überwindung der zahlreichen Hindernisse ungemein hilft. Für den Notfall kann Putty auch noch auf einige praktische Items zurückgreifen, beispielsweise Trampoline mit sich herum-schleppen oder ein Raumschiff rufen, mit dem er längere Strecken ungefährdet zurückklegen kann. Kommt es hart auf hart, kann sich Putty auch gehörig auf-pusten und so kurze Strecken fliegen, was allerdings auf die Gesundheit geht.

In späteren Leveln wird der strategische Einsatz dieser Hilfsmittel immer wichtiger, so daß die Plattform-Action zunehmend an Komplexität gewinnt. Es bedarf zwar einiger Einarbeitungszeit, bis man Puttys zahlreiche Aktionsmög-



Manche zu befreienden Putties sind nur über Teleporter zugänglich. Darüber seht Ihr eine Bonusrunde



Dieser nette Herr ist an allem schuld und erweist sich später als ziemlich hartnäckiger Gegner

Michael Anton

So eine Unverschämtheit: Schnappt sich der fiese Zauberer Scatterflash doch einfach ein paar unschuldige Putties und nimmt sie als Geiseln, um seinen finsternen Plänen ungestört nachgehen zu können. Das darf man natürlich nicht ungestraft lassen, und so macht sich die „Putty Squad“ auf den Weg, um die verschleppten Geiseln zu befreien. Der Retter in der Not ist nämlich ein blauer Putty, seine Aufgabe ist an sich recht einfach: In den verschiedenen Regionen von Scatterflashes Reich sind lediglich die roten Geiselputties zu finden und zu befreien, und das war es auch schon.

Dummerweise wimmelt es in den Gegenden natürlich nur so von Scatterflashes Schergen, die dem blauen Knetrambo ans Leder wollen: Egal, ob in orientalischen



kräftige Boxschläge austeilen, sondern seine Fähigkeiten durch Auf-sammeln von Sternen noch stei-

EINE TOLLE KNETKUGEL MIT FIESEN TRICKS

gern. Das Spektrum reicht von einem Blasrohr mit Fernwirkung über einen heißen Elektroschocker bis hin zu tödlichen Knetterminatoren. Dank seiner bemerkenswerten Elastizität kann sich Putty gehörig verformen und strecken,



„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERSPASS	Genre:
2	2-	Jump&Run
GRAFIK	SOUND	Spieler:
2	3-	1 Spieler

Hersteller:
Ocean
Preis:
ca. DM 140
Level:
35
Schwierigkeit:
ansteigend
Continues:
-/Levelcodes
Speicher:
8 MBit
Erhältlich:
im Handel

NOTE 2-

Sein Debut gab Mr. Nutz vor fast zwei Jahren auf dem SNES. Mittlerweile gibt es auf dem MD schon den Nachfolger. Ob Mr. Nutz 2 an den Erfolg des Vorgängers anknüpfen kann, wird sich zeigen.



MR. NUTZ 2



Endlich mal wieder ein Spiel aus deutschen Landen dachten wir uns gleich, als wir den „Neon“-Schriftzug im Titelbild entdeckten. Doch leider hielt die Euphorie nicht sonderlich lange an, denn obwohl Mr. Nutz 2 ein technisch durchaus ansprechendes Spiel ist, zeigt sich schon bald, daß das Gameplay mehr oder minder



gut aus verschiedenen Softwarehits zusammen, geklaut“ und in einen Topf geworfen wurde. Ihr bewegt Euer Eichhorn auf einer Oberwelt zu verschiedenen – recht kurzen – Stages, unterhaltet Euch mit dort herumlaufenden Einwohnern und sammelt nützliche Gegenstände aus Truhen. Auch einige Bonuslevel (zum Beispiel Shoot ‘em Up-Sequenzen) könnt Ihr hier finden.

In den Stages klabt Ihr auf Eurem Weg zu dem – immer recht einfach zu findenden – Ausgang



Nutz ist schon ein toller Hüpfler! Gespenster und Skeletthühner machen ihm das Leben schwer



Edelsteine zusammen, die bei entsprechender Anzahl für neue Lebensenergie und nützliche Items sorgen. Apropos Lebensenergie, berührt Ihr einen Gegner und verliert einen Energiepunkt, üppig dieser davon und Ihr könnt ihn wieder einfangen: Natürlich könnt Ihr den Gegnern auch auf den Kopf springen, um sie zu erledigen. Mit Hilfe magischer Federn könnt Ihr Euren roten Schwanzträger sogar zum (unkontrollierten) Fliegen bewegen. Nach einem bestande-

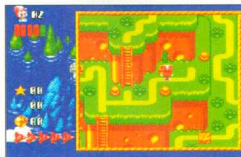
AUCH EICHHÖRNER KÖNNEN FLIEGEN

nen Level (mindestens sechs Stages plus Endgegner) erhaltet Ihr ein Paßwort!

Zu Beginn macht Mr. Nutz 2 noch einigermaßen Spaß, doch nach etwas Spielzeit bemerkt man, daß die Level alle sehr gradlinig und leicht durchschau- (bzw. spiel-) bar sind. In bester Sonicmanier rennt Ihr einfach so lange hin und her, bis Ihr beim Ausgang angelangt seid. Ab und zu müßt Ihr der eine oder andere Schalter umgelegt werden, doch findet er sich meist in unmittelbarer Nähe der entsprechenden Tür. Wie schon gesagt, sind



Nach einer Stage werden die gesammelten Edelsteine abgerechnet. Je nach Anzahl bekommt Ihr neue Energie, Bomben oder Sterne, die Ihr für die Bonusrunden braucht



Auf dieser Oberwelt-Karte lauft Ihr herum, unterhaltet Euch mit komischen Wesen und geht in die Spielstages

Grafik und Sound in Ordnung. Nutz ist gut animiert, und die Hintergründe sind (von Level zu Level) abwechslungsreich und bunt. Auch die Musik klingt nicht übel und läßt sich durchaus hören. Ausgemachte Jump&Run-Fans können ruhig mal einen Blick riskieren, aber Achtung: mit dem ersten Teil

hat Mr. Nutz 2 nicht viel zu tun!
Maris Feldmann

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 3	DAUERSPASS 3-	Genre: Jump&Run
GRAFIK 2-	SOUND 2-	Spieler: 1
NOTE 3		Hersteller: Ocean
		Preis: ca. DM 140
		Level: sechs Welten
		Schwierigkeit: mittel
		Continues: Paßwort
		Speicher: 8 MBit
		Erhältlich: demnächst



CHEESE CAT-ASTROPHE

STARRING SPEEDY GONZALES

Die Katze läßt das Mäusen nicht! Damit ihm nicht irgendwelche lästigen Mäuse das dicke Geschäft mit synthetischem Käse verderben, hat Kater Sylvester kurzerhand einige Bewohner aus dem Dorf von Speedy Gonzales als Geiseln genommen. Darunter ist auch Speedys Angetraute Carmel – ein wahrhaft guter Grund für den munteren Mäuserich, der miesen Miezkatze mal Mores zu lehren. Und so macht sich Speedy auf den

Arriba, arriba!

Speedy dreht

auf und stutzt

Sylvester die Krallen. Ob das

wohl gut geht?

so etwas man
absolut ödem Herumgerenne und wagemutigen Sprüngen ins Nichts – nur um aus-zuprobieren, ob oder wie es dort weiterge-gangen wäre. Etwas mehr Fairneß hätte hier gut getan, eben-mehr musikalische



Der fiese Sylvester lauert überall

Pflanzen sind ja ganz nett, aber solche???



langen, gefahrvollen Weg zur Käsefabrik, der ihn durch die unterschiedlichsten Landschaften voller Gegner führt. Allerdings kann sich die Maus ihrer Haut wehren, indem sie den Widersachern einfach auf den Kopf springt oder ihnen einen Sombrero entgegenwirft.

So weit, so gut. Allerdings ist es fraglich, ob Speedy sein Ziel überhaupt erreichen wird: Das Level-design schwankt zwischen

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY

4+

DAUERPASS

4-

Genre:

Jump & Run

Spieler:

1 Spieler

Hersteller:

Sega

Preis:

ca. DM 130

Level:

10

Schwierigkeit:

mittel/unfair

Continues:

-/Levelcodes

Speicher:

16 MBit

Erhältlich:

im Handel

NOTE

4

COMPETITION

COUPON

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

SEGA & GAMERS

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:

Durch welche ungewöhnliche Eigenart machte Tennisspieler Ivan Lendl auf sich aufmerksam?

- a) er spielte stets mit offenen Turnschuhen
- b) er wusch sich nicht die Haare für die Dauer des Turniers
- c) er zupfte sich die Wimpern heraus

Schreibt den richtigen Namen zusammen mit Eurer Adresse auf den Coupon, schneidet ihn aus und schickt das Ganze bis zum 09. August 95 (Einsendeschluß, Datum des Poststempels) an:

GAMERS • Sega Sports
Heilwigstraße 39 • D-20249 Hamburg

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



DIE GAMERS - LESER-CHARTS

Alle Anfang ist schwer. Das merken vor allem die neuen Games, die es momentan nicht leicht haben, Eure Gunst zu gewinnen. Immerhin hat ‚der Wurm‘ seine Position verbessern können.

MEGA DRIVE

- | | | | | | |
|----------|---|---|-----------|--|--|
| 1 | SUPER STREET FIGHTER 2
Test in 9/94
Note 1- • Prügelsp. |  | 6 | SONIC & KNUCKLES
Test in 11/94
Note 1- • Jump&Run |  |
| 2 | EARTHWORM JIM
Vormonat Platz 4 • Test in 12/94
Note 1 • Jump&Run |  | 7 | VIRTUA RACING
Test in 3/94
Note 1- • Rennspiel |  |
| 3 | DUNE 2
Vormonat Platz 2 • Test in 3/94
Note 2+ • Strategie |  | 8 | MICRO MACHINES 2
Test in 12/94
Note 1- • Rennspiel |  |
| 4 | SONIC 3
Vormonat Platz 3 • Test in 3/94
Note 1- • Jump&Run |  | 9 | FIFA SOCCER '95
Test in 11/94
Note 2+ • Sport |  |
| 5 | LANDSTALKER
Test in 2/94
Note 2+ • Action/Adv. |  | 10 | NHL HOCKEY '95
Test in 10/94
Note 1- • Sport |  |



Mega Bomberman
(Mega Drive)
Tip von Enrico Kurt

Ich finde, MB gehört auf Platz eins, denn die Grafik und der Sound sind super. Es macht viel Spaß, das Game mit Freunden zu spielen, denn stellt man ihnen eine Falle, ärgern sie sich schwarz und fordern gleich eine Revanche.

Öfter mal was Neues!
Ihr habt uns geschrieben, Ihr möchtet die Genres bei den Games vermerkt haben! Ihr wolltet wissen, wie alt die Spiele sind. Keine Sache, dafür sind wir da! Und damit Euer Wissensdurst auch wirklich gestillt wird, schreiben wir unsere Testnote gleich mit dazu. Somit wißt Ihr auf einen Blick, wann wir das gute Stück getestet haben, welche Wertung es bekam und in welche Sparte es einzuordnen ist. Nur eines müßt Ihr selber tun: Eure eigene Sammlung aufstocken, mit all den Schätzen unter dem Sega-Himmel.



NBA Jam Tournament Edition
(32X)

Tip von Roland ‚Magic‘ Eckl
(einer unserer emsigsten Chart-Leser)
„...on fire!!!!“ NBA Jam Tournament Edition auf dem 32X ist das beste Basketballgame für vier Spieler gleichzeitig. Ich sag nur: „Boomschakalaka!“



The Story of Thor
(Mega Drive)
Tip von Konrad Hutten

Mein derzeitiger Favorit ist The Story of Thor. Denn so eine tolle Grafik, so ein super Sound, so viele Rätsel, das coole Prügeln und die abwechslungsreichen Gegner überzeugen auf Anhieb.



Der König der Löwen
(Mega Drive)
Tip von Jérôme Edelmann

Wow!!! Da tanzt Pumbaa, da kreischt Timon und Simba ist von den Socken, denn der König der Löwen bringt super Grafik, tollen Sound und grenzenlosen Spielspaß in ganzen zehn Leveln.

GAME GEAR

- | | | |
|----------|---|--|
| 1 | COOL SPOT
Test in 1/94
Note 1- • Jump&Run |  |
| 2 | DR ROBOTNIKS MEAN BEAN MACHINES
Test in 9/94
Note 2- • Strategie |  |
| 3 | STARGATE
Test in 5/95
Note 1- • Action/Strategie |  |

NEU

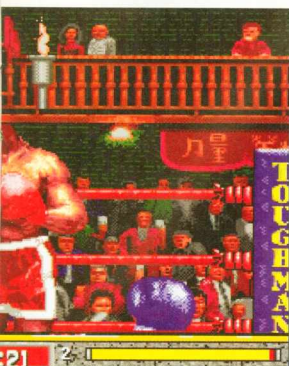
NEU

PLAY-KURS

LEICHTGEMACHT!

TIPS & TRICKS

Trotz massivem rechtlichen Aufwand seitens Nintendo – sie argumentierten, daß ‚Schummelmodule‘ in den Programmcode einreifen und damit das Urheberrecht verletzen – eroberten ARP & Konsorten ab '90 die Videospielewelt !



Euch das Spielen erleichtern, bzw. neue Anreize bieten. Wir möchten an dieser Stelle betonen, daß es uns fernliegt, eine Gebrauchsanweisung zu formulieren. Dafür gibt

Fälle haben wir es mit einer variablen Darstellung in Balkenform zu tun. Der eigentliche Trick beim Suchen des richtigen Codes ist es, zu versuchen, möglichst identische

Um den Parameter zu finden, der die Levelnummer steuert, müßt Ihr zunächst mindestens zwei Paßwörter erspielt haben. Mit diesem ‚Wissen‘ startet Ihr nun das Spiel und resetet sofort nach Beginn. In der Option ‚Lives or other Number‘ tragt Ihr nun eine 1 für Level 1 ein. Geht über ‚Exit to Game‘ zurück ins Spiel und benutzt Euer erstes Paßwort.

Wenn Ihr nun in Level 2 gelandet seid, resetet Ihr wieder und tragt eine 2 ein. Verfährt mit dem nächsten Paßwort (für Level 3) genauso und wiederholt das Ganze nötigenfalls ein- oder zweimal. Natürlich könnt Ihr auch während der Suche, sofern Ihr noch keine Paßwörter besitzt oder es gar keine gibt, jeweils bis in den nächsten Level spielen. Ihr werdet am Ende einen Parameter erhalten, dessen letzte Stellen variabel sind – dort tragt Ihr die gewünschte Levelnummer ein.

Die Codes für unendlich Leben, Continues, Zeit oder vergleichbare Werte lassen sich hingegen relativ einfach finden, die Anleitung erklärt dies zudem ausführlich. Wer sich allerdings nicht die Mühe machen will, Codes selbst zu suchen, kann sich auch einfach unsere ARP-Seite anschauen. Hier werdet Ihr regelmäßig mit den neuesten Codes zu aktuellen und älteren Spielen beliefert. Solltet Ihr nun ganz heiß auf eines dieser Module geworden sein, dann haben wir noch einen Lekerbissen für Euch. Es gibt ein paar davon zu gewinnen – schaut doch mal in den Competition-Kasten! Viel Glück!

Thomas Hellwig

```
B.O.B
TTTTT CB6700032 Unlimited time for pl1
TTTTT CB7300020 Unlimited lives for pl1
TTTTT CB0700020 Unlimited energy pl1
TTTTT CB3100010 Unlimited Bombs pl1
TTTTT CB4500032 Please refer to manual
TTTTT CB4500019 Please refer to manual
TTTTT CB4300033 Unlimited flames pl1
TTTTT CB4100014 Unlimited missiles pl1
TTTTT CB3000000 Please refer to manual
TTTTT CB3F00000 Please refer to manual
TTTTT CB3300000 Please refer to manual
TTTTT CB3300000 Unlimited shields pl1
TTTTT CB3800001 Please refer to manual
TTTTT CB3500000 Please refer to manual
```

gänzung dazu dient ein beigefügtes Code-Book, in dem mehr als tausend Codes zu fast allen bekannten Spielen enthalten sind – Text leider nur in Englisch. Kommen wir nun zum eigentlichen Kern der Sache: die Trainerfunktion. Mit dieser Option könnt Ihr all die feinen Codes suchen lassen, die

es die sehr ausführliche und leicht verständliche Anleitung des ARPs. Wir wollen vielmehr auf gewisse Techniken und Tips eingehen, so z. B. die Art und Weise, sich unendlich Energie zu verschaffen, wenn es keine zählbare Anzeige dafür gibt. In diesem

Situationen herbeizuführen, bei denen nur der Energiewert differenziert und alle anderen Werte gleichbleiben. So kann das Programm schneller die gesuchte Adresse finden.

Schwieriger wird es allerdings, wenn Ihr z. B. versucht, die Padbelegung bei ‚Super Street Fighter 2‘ ausfindig zu machen. Die wahrscheinlich beste Methode ist es, einen bestimmten Schlag oder Tritt auszuführen und die Aktion mittendrin durch Drücken der Reset-Taste zu unterbrechen. Danach sucht Ihr über die Option ‚Change of Status‘ nach Codes. Nun führt Ihr, bei gleichen Bedingungen (Gegner, Energie- und Zeitwerte etc.) einen anderen Move aus und wiederholt die Suche. Nach einigen Runden bleibt nur eine handvoll Codes übrig, die Ihr dann einfach alle durchprobiert. Dies ist bei fast allen Genres möglich.

Kommen wir zu einem anderen Problem: die Levelanwahl. Viele Spiele bieten zwar ein Paßwortsystem, doch wenn Ihr einen Level nicht geschafft habt, erhaltet Ihr auch kein neues Paßwort.

ARP-Module zu gewinnen!

Alles was Ihr tun müßt, um eines dieser feinen Module zu gewinnen, ist eine Postkarte an folgende Adresse zu schicken:

GAMERS
Kennwort: Dataflash
Heilwigstraße 39
20249 Hamburg

Unter allen Einsendungen verlosen GAMERS und die Firma insgesamt **fünf Pro Action Replay MK II Module!**

Einsendeschluß ist der 9. August 1995 (Datum des Poststempels).

Mitarbeiter von MVL dürfen nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.





KOMPLETTLÖSUNG, TEIL 4

In dem letzten Teil unserer Komplettlösung gehen wir auf den Endgegner und die drei Extra-Level der MCD-Version ein. Die Numerierung der Level entspricht dem MCD-Spiel!

LEVEL 8 – Die Ruinen von Palenque

Dieser Level erfordert viel Geschick und eine perfekte Beherrschung des Pads ...



8.1 Über die Zungen der Götzenbilder müßt Ihr als erstes nach links springen. Schaltet das Gerippe aus (beim Sprung von der letzten Zunge nacheinander ein paar Steine werfen) und folgt dem Pfad der herausklappenden Platten.



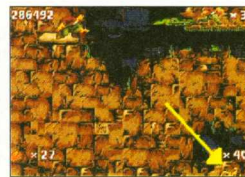
8.2 Etwas später gelangt Ihr an diese Stelle, an der sich oberhalb ein Seil befindet, an dem Ihr nach rechts rutschen könnt. Über eine Zunge gelangt Ihr automatisch zu einer Plattform (Bild 8.3) ... Findige Abenteurer entdecken vielleicht eine Abkürzung ...



8.3 Den abgemagerten Grufiti schaltet Ihr ebenso leicht aus wie den von 8.1. Danach ist wieder Timing beim Plattenspringen gefragt: Geht – während Ihr Euch auf den nächsten Sprung vorbereitert – jeweils an den linken Plattenrand.



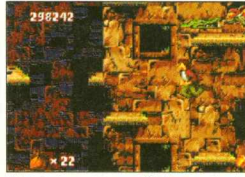
8.4 Über diese Zunge müßt Ihr auf die untere Platte rechts springen. Wartet, bis sie ausgeklappt ist und jumpt beim nächsten „Zungenschlag“ auf sie drauf. Danach geht es nach links weiter.



8.5 Wer meint, noch ein Extraleben vertragen zu können, sollte lieber nach rechts auf diese Plattform springen. Mit Anlauf könnt Ihr rechts unten ein Extraleben erreichen. Danach müßt Ihr jedoch einen Teil des Weges nochmals gehen ... bzw. springen.



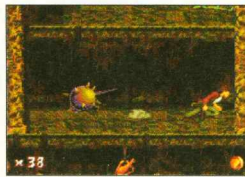
8.6 Von diesem Seil könnt Ihr über die Haken einen Abstecher nach rechts zu einigen Extras machen. Vorher solltet Ihr das Götzenbild mit ein paar Steinen ausschalten (hat Harry Jr. in diesem Falle schon gemacht)!



8.7 Bei diesem Turm müßt Ihr nur Obacht geben, daß Euch die Piken im Boden der oberen Plattformen nicht erwischen. Über ein nach rechts gespanntes Seil gelangt Ihr in Richtung Ausgang.



8.8 Wer ein gutes Reaktionsvermögen besitzt, kann beim Aufprall auf die erste Zunge gleich zum Exit springen. Allen anderen (die runterfallen) steht noch eine kleine Kletterpartie bevor.



9.2 Habt Ihr den Bumerang (über dem Netz rechts) eingesackt, springt eine Etage tiefer und geht nach rechts. Mit etwas Geschick kommt Ihr ungeschoren an den Hindernissen vorbei und könnt oben links durch eine Tür zum Schalter gelangen.



9.3 Jetzt nach unten und durch die Öffnung in der Wand gehen. Bei dem nächsten Rücksetzpunkt (siehe Bild) nach oben springen und dabei natürlich nicht die Extras vergessen.

LEVEL 9 Die Gruft von Palenque

In dieser Gruft warten einige tückische Stellen und noch mehr Fallen auf Harry Jr. ...



9.4 Beim nächsten Vorsprung nicht nach rechts springen, sondern durch die Tür in der Wand gehen. Wiederum müßt Ihr mit viel Timing nach oben springen. Jedoch lohnt sich die Mühe, denn es gibt ein Extraleben einzusammeln (Bild 9.5).



THE MAYAN

Dieses war der letzte Streich unseres gemeinsamen Pitfall-Abenteurers. Wir hoffen, es hat Euch gefallen und Ihr konntet die Hinweise verwerten. Darum würden uns auch Eure Meinung interessieren.



9.1 Gleich zu Beginn müßt Ihr – um nach oben zu gelangen – eine ganze Reihe von exakten Sprüngen hinlegen. Nach ein paar Versuchen solltet Ihr oben (siehe Bild) ankommen. Zu dem Schalter (links oben deutlich zu sehen) führen wir Euch jetzt.



9.5 Laßt Euch nach links fallen und springt dann nach links in die Tiefe. Jetzt müßt Ihr ein wenig krabbeln: Kriecht ganz nah an die Piken heran und wartet bis sie hochgehen. Wer zu lange braucht, der ernährt das Krokodil oben rechts.





9.6 An die hoch hängenden Seile kommt Ihr nur durch die „Überschlagstechnik“ heran. Drückt das Steuerkreuz in Richtung Wand, springt und drückt, sobald Ihr in der Luft seid, das Kreuz nach oben.



9.7 Zum Abschluß müßt Ihr durch eine heikle Passage: Springt bei den Netzen (siehe Bild) nach rechts oben zum Rücksetzpunkt, von dort wieder über ein paar Netze weiter nach oben zum Exit.

LEVEL 11

Der Jaina-Island-Wasserfall

An diesem Platz werdet Ihr nicht nur von wilden Affen angegriffen ...



11.1 Seid Ihr zu Beginn nach rechts unten gerutscht, kommt Ihr links ein paar Extras erschaschen. Der weitere Weg führt Euch jedoch erst einmal nach rechts.

CALL

ADVENTURE

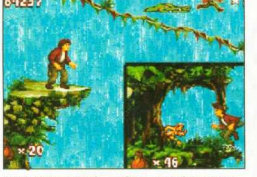
sieren. War alles verständlich, gibt es Grund zum Mosem oder seid Ihr absolut zufrieden. Schreibt uns an die bekannte Adresse. Danke und bis zum nächsten Abenteuer mik



11.2 Diese gefährliche Hängelei kennt Ihr ja bereits aus Level 7. Am oberen Bildrand könnt Ihr schon die Hängebrücken erkennen, über die Ihr gleich laufen und springen dürft. Laßt Euch Zeit und eriedigt die Affen.



11.3 Nach den zerbröckelnden Plattformen gelangt Ihr zu dieser malerischen Stelle. Hier sind ein paar Netze verborgen, die Euch nach oben und zu einigen Extras befördern.



11.4 Hängt Euch – oben angekommen – nicht gleich an das Seil, sondern laßt Euch am Abgrund nach unten fallen. Über einen zerbröckelnden Stein könnt Ihr nach links zu einem Extraleben springen.



11.5 Etwas später führt Euer Weg über dieses quergespannte Seil. Am unteren Rand könnt Ihr eine Chilichote erkennen. Nehmt sie und klettert ein Stück weiter nach rechts. Springt nach oben und sammelt rechts das Extraleben sowie die Münzen ein.



11.6 Danach müßt Ihr nach links auf die Platten springen. Seid vorsichtig, denn ein falscher Tritt, und Ihr erreicht das nächste Extraleben nicht. Bei der linken Platte könnt Ihr ein Bungeeseil erkennen. Springt ran, und Ihr erreicht das Extraleben.



11.7 Bei diesem Rücksetzpunkt angelangt, steht Euch noch eine knifflige Sprungpartie bevor. Die Steine – oberhalb unseres Bildes – sind teilweise mit Moos bewachsen, so daß Ihr leicht abrutschen könnt.



11.8 Nur noch ein Netz trennt Euch von dem Ausgang. Mit einem Superschuß aus Eurer Steinschleuder sollte das Ding jedoch kein Problem sein. Nun ein kleiner Zeitsprung zum Endgegner ...



Endgegner 1. Wer bis jetzt sparsam mit seinen explodierenden Steinen war (oder sich in Level 9 (MD) bzw. 12 (MCD) eingedeckelt hat), hat jetzt leichtes Spiel. Feuerst sie und klettert ein Stück weiter nach rechts. Springt nach oben und sammelt rechts das Extraleben sowie die Münzen ein.



Endgegner 2. ... sobald der Golem bei seinen Sprüngen kurz vor der Landung ist. Ansonsten solltet Ihr immer, wenn der Wicht springt, unter ihm auf die andere Seite laufen und mit Steinen ...



Endgegner 3. ... auf seinen Kopf schießen. Wenn Harry Jr. stirbt, kehrt er nur mit 20 Steinen bewaffnet zurück, egal wieviele Bumerangs und Bomben er vorher hatte. Nach Eurem Sieg erscheint das letzte „L“.

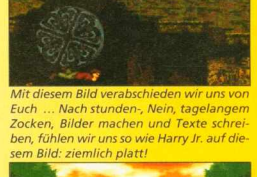


Und nun ist es soweit, Ihr habt Euren Vater endlich aus den Klauen des Golems befreit. Nach einer kurzen Sequenz werden die eingesammelten Buchstaben aufgelistet. Hoffen wir ferner, daß Activision Ihr Versprechen („To be continued“) hält.



Zum Schluß noch die Cheats und ARP-Codes (MD & MCD) für alle Hobbyuschmmler und solche die es werden wollen:
Levelanwahl: B, rechts, A, unten, rechts, oben, B, links, A, oben, rechts, A, oben
Sprung in das alte Pitfall: unten, 26x A drücken, unten
Sprung in den Bonuslevel: B, A, unten, C,

rechts, A, B
Unendliche Continues: C, C, C, links, A, D, oben, unten
9 Leben beim Start: rechts, A, unten, B, rechts, A, B, oben, unten
Schneller Laufen: B, A, rechts, C, rechts, oben, unten
Alle Cheats müssen vom 1. Pad im Titelbild – wenn sich der Bumerang um das Wort „Start“ dreht – eingegeben werden.
Action-Replay-Codes (für die MD-Version)
 Unendl. Leben FF3EC 50009
 Unendl. Energie FF3EC D0002
 Unendl. Cont. FF3EC 40064
 Unverwundbar FF3EC C0001
 Unendl. Steine FF3EC 60014
 Unendl. Bomben FF3EC 80009
 Supersprung FF3EC A0001



Mit diesem Bild verabschieden wir uns von Euch ... Nach stunden-, Nein, tagelangem Zocken, Bilder machen und Texte schreiben, fühlen wir uns so wie Harry Jr. auf diesem Bild: ziemlich platt!



ACTION-REPLAY SCHUMMELN

TIPS & TRICKS

Der Wunsch, das Programm eines Videospieles direkt beeinflussen zu können, ist so alt wie die Spiele selbst. Lange Zeit war dies jedoch nur ein Traum, bis jemand auf die geniale Idee kam, ein Action-Replay-Modul zu erfinden!

Ihr kennt das sicherlich: Kurz vor dem Endgegner in Level drei ist es wieder einmal soweit, der letzte Energievorrat ist dahin – Game Over! Oder der 'blöde' Zwischengegner hat Euch schon wieder das letzte Continue gekostet, und Ihr müßt von vorne beginnen. Vielleicht hat Euch auch einfach nur das viel zu knapp bemessene Zeitlimit einen Strich durch die Rechnung gemacht. „Da kann man nichts machen“, sagt Ihr? Stimmt nicht! Für solche Fälle gibt es seit ein paar Jahren die ‚intelligenten‘ Action-Replay-Module für fast alle gängigen Konsolen. Sie wurden mehrfach aktualisiert und ermöglichen dem Spieler, nahezu alles von dem, was man da auf der

Mattscheibe sieht, zu verändern. Angefangen mit der Anzahl der Leben, über unendlich Energie, bis hin zum Besitz sämtlicher Extrawaffen mit vollen Magazinen oder der überaus nützlichen Levelwahl ist so ziemlich alles beeinflussbar. Sogar die Farben mancher Helden, bestimmte Animationen oder geheime Gänge und versteckte Bonusspiele lassen sich mit diesen Modulen per Hexadezimal-Code verändern bzw. entdecken. Selbst für die neue Generation der High-End-Konsolen-Besitzer gibt es eine Art Schummel-Module. Es sind die sogenannten Memory-Cards, die in erster Linie normale oder geheute Spielstände abspeichern kön-

nen, jedoch keinen direkten ‚Eingriff‘ in die Parameter des Programms gestatten.

Jetzt werden vielleicht die Puristen und Meister unter Euch sagen, daß sie es nicht nötig hätten, einem

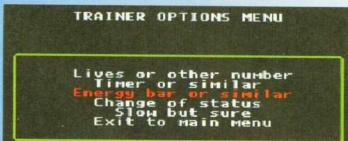


Heldensprite zum Beispiel unendlich Energie zu verpassen, nur um somit gefahrlos durchspielen zu können. Richtig, aber das Action Replay bietet noch mehr. Durch die Option ‚Cartridge Type‘ ist es Euch erlaubt, auch Games aus Japan oder den USA auf Euren eu-



ropäischen Pal-Geräten zu spielen – leider gilt dies jedoch nicht für alle Import-Module! Obendrein dürft Ihr Euch aus einer integrierten Liste mit weit über 50 alten und neuen Spielen die gewünschten Codes herausuchen und müßt so nicht selbst handanlegen. Als Er-

SPIELSPAß ADE?



Nicht jeder Videospieleler kann sich auf Anhieb mit dem Action Replay anfreunden. Die weitverbreitete Meinung ist, daß das ARP den Spielspaß verdirbt, und zwar durch die ‚Erschummung‘ von unendlich Leben, Energie, Continues oder dergleichen, die das Spiel derart leicht machen, daß es langweilig und uninteressant wird. Das ARP wird jedoch in der Praxis zum großen Teil auf ganz andere Art und Weise genutzt. Sei es, daß man per Levelwahl ein längst verstaubtes Modul zu neuem Leben erweckt oder sich unbekannte Horizonte öffnet, indem man Importgames kompatibel macht. Vielleicht möchte man auch einfach nur den Spielspaß erhöhen und nutzt Codes, deren Auswirkungen an Kuriosität und Witz kaum zu überbieten sind (z. B. Sonic mit Tail's' Kopf, 1000 km/h bei ‚Virtua Racing‘, geheime Games wie Asteroids in ‚Mega-Lo-Mania und Ähnliches). Die Möglichkeiten des Action Replays sind nahezu unbegrenzt.



DER SPIELETIP AUS DER REDAKTION

Es war Winter und bitterkalt und für einen Regenwurm eigentlich nicht gerade die ideale Zeit, die Konsolenwelt zu erobern. Doch schon nach wenigen Monaten hatte Earthworm Jim einen der oberen Chartplätze belegt, und pünktlich zum Sommerloch erschien jetzt die Special Edition für das Mega-CD.

Selbst Mitch, der in Redaktionskreisen nicht nur ‚Earthworm Anton‘ genannt

Earthworm Jim Special Edition (Mega CD) Tip von der GAMERS-Crew



wird, sondern Euch auch die umfangreiche EWJ-Komplettlösung bescherte (GAMERS 3/4 /95 bis 6/95), war gleich nach dem Einlegen der Silberscheibe erneut Feuer und Flamme. Denn neben neuen Stages und Animationen gab es in jedem (!!!) Level Neues zu entdecken. Selbst den Besitzern der MD-Version kann man dieses Game uneingeschränkt empfehlen, den Regenwurm-Fans sowieso!

MEGA
CD

1

THUNDER- HAWK

Test in 6/93
Note 1 • Action/Strategie



MD
32X

1

DOOM

Test in 1/95
Note 3+ • Action



2

BATTLECORPS

Test in 5/94
Note 1- • Action/Strategie



2

VIRTUA RACING DELUXE

Test in 1/95
Note 2+ • Rennspiel



3

SOULSTAR

Test in 11/94
Note 2- • Shoot'em Up



3

STAR WARS ARCADE

Test in 1/95
Note 4+ • Shoot'em Up



4

SNATCHER

Test in 1/95
Note 1- • Adventure



NEU

4

METAL HEAD

Test in 12/94
Note 2- • Action



5

MICKEY MANIA

Test in 12/94
Note 2+ • Jump&Run



5

NBA JAM T.E.

Test in 7/95
Note 1- • Sport



NEU



Virtual Racing (Mega Drive) Tip von Steve Kapocsi

Volle Konzentration. Rot ... grün! Man rast los wie eine Rakete ... volles Tempo ... Man spürt fast den Wind. Noch nie gab es ein realistischeres Rennspiel als Virtua Racing.

MASTER
SYSTEM

1

MICRO MACHINES

Test in 5/94
Note 1- • Rennspiel



2

COOL SPOT

Test in 1/94
Note 2+ • Jump&Run



3

SONIC SPINBALL

Test in 3/4/95
Note 1- • Flipper



NEU



Earthworm Jim (Mega Drive) Tip von Sasa Kugler

EWJ ist mit Abstand das lustigste Spiel, das ich je gespielt habe. Das Gameplay ist einmalig und die Animationen sind perfekt. Selbst nach Wochen regelmäßigen Zockens macht das Game immer noch soviel Spaß wie am ersten Tag!



Die Schlümpfe (Mega Drive) Tip von Harald Pölzl

Mein momentanes Lieblingsspiel ist Die Schlümpfe. Das Game hat eine tolle Grafik und einen super Sound. Zwar sind die vielen Level anstrengend, dafür aber sehr lustig, sprich schlumpfig.

MITMACHEN & GEWINNEN

Wie, Euer Lieblingsgame ist nicht in den Charts? Da gib't nur eins: Schreibt uns jeweils Euer Lieblingspiel oder eine komplette Chartliste auf einer Postkarte oder per Brief.

Und damit sich Euer Engagement lohnt, verlosen wir unter allen Einsendungen ein Modul Eurer Wahl.

Also vergesst den Namen Eures Wunschgames nicht.

Gewinner vom letzten Mal ist Gerald Laner aus Volders/Österreich. Viel Spaß mit Theme Park!

Unsere Adresse:
GAMERS Charts
Heiligstraße 39
20249 Hamburg

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

Auch diesen

Monat versorgen wir Euch wieder mit unserer persönlichen Meinung über einige wichtige Titel dieser Ausgabe. Klar, daß wir oft unterschiedlicher Meinung sind, schließlich (und zum Glück) sind wir ja auch alle verschiedene Leute mit verschiedenen Geschmäckern. Allerdings scheint das einem nicht zu gefallen, und wie angeordnet haben wir sofort unseren Liebling-Grafiker in den Alsterkanal geworfen. Das hat er nun davon, der Kritiker – oder haltet Ihr „ganz nett“ etwa nicht für eine Kritik? Wie dem auch sei: Viel Spaß mit Inside GAMERS!



NHL '95 am Ende?!

In letzter Minute erreichte uns der Hilferuf eines geplagten NHL '95 Spielers. Immer wenn der arme André mindestens 129 Punkte erreicht hat, wird er mit seinem Team auf den letzten Tabellenplatz gesetzt und kommt nicht in die PlayOffs. Er nimmt schon extra die schlechtesten Teams aber mit Absicht verlieren will natürlich auch keiner. Da stellt sich uns nun die Frage: ist das normal (was ja wirklich kein netter Zug von EA wäre), oder spinnt hier nur ein Modul? Sicherlich gibt's da draußen einige coole Typen die auch locker die 129 Punkte erreichen, und nur darauf brennen

uns ihre Erlebnisse mitzuteilen. Also fühlt Euch ruhig angesprochen und laßt uns und André nicht dummt sterben. Die einschlägig bekannte Adresse findet Ihr überall an besonders wichtigen Stellen im Heft verteilt. See ya!

PS: In Ergänzung zur vorherigen Ausgabe: Sonic legt nochmal einen zu, denn Sonic CD wird (nur) für Pentium PCs umgesetzt. Allerdings kann der Konkurrent Mega Man auch einen neuen Titel für sich verbuchen. MM Willy Wars testen wir sogar in dieser Ausgabe und zehn Zentimeter weiter links unten geben wir unsere Kommentare dazu ab!

Unsere persönliche Meinung zu:

PETE SAMPRAS (MD)

MEGA MAN WILY WARS (MD)

MR. NUTZ (MD)

SKELETON KREW (MD)

JUDGE DREDD (GE)



MARIS
Lieblingssgenre: Renn-, Präge- und Rollenspiele
Lieblingsspiel: Earthworm Jim GG



O.K., grafisch und Soundtechnisch ist Peters 96er Tennis mit das Beste was es (auf dem MD) gibt, aber ich persönlich finde die Steuerung wenig gelungen. Da gibt es auch Besseres!



Ist das toll! Alte NES-Titel auf dem MD. Nehmen wir das doch als Anlaß für eine große Verbrüderung zwischen Sega- und Nintendo-Fans! Naja, war' doch schön ...



Den ersten Teil fand' ich richtig gut, Du! Aber hier hat weder den speziellen Flair des ersten Teils, noch die Klasse seiner (offensichtlichen) Vorbilder.



Da will uns wohl wieder einer ein K für ein C vormachen! Aber nicht mit uns! Naja gut vielleicht doch, denn das Game ist schließlich gar nicht schlecht.



MITCH
Lieblingssgenre: Rollen-, Strategie- und Rollenspiele
Lieblingsspiel: Shining Force CD



—



Klein, blau und trotzdem kein Igel? Das wäre doch endlich mal was anderes gewesen. Allerdings hat es dieser Blauemann im Laufe seiner langen Karriere noch nie geschafft, mich restlos zu überzeugen.



Wenn wir gerade bei diesem Thema sind: Weder blau noch Igel, dafür aber kräftig von diesem (und einigen anderen Videospieldesignern) inspiriert. Viel geklaut hat selten erbaut!



Spielerisch vielleicht nicht ganz so gehalten, dafür aber zumindest nett anzuschauen. Und außerdem: Der moderate Schwierigkeitsgrad macht es zumindest mir persönlich sympathisch.



MICHAEL
Lieblingssgenre: Renn- und Actionspiele
Lieblingsspiel: Pittfall – The Mayan Adventure (MCD)



Wenn man sich erstmal an die Steuerung gewöhnt hat, macht PST richtig Spaß. Die sehr stimmungsvolle Soundkulisse auf dem Court unterhält das Game prächtig. Tennis-Fans sollten zugreifen.



Mega Man – the neverending Story! Erfährt eine Spielidee immer und immer wieder einen ‚Neuaufguß‘, ist spätestens nach dem fünften Mal die Luft raus. Sowie! zum 16. (oder ist es das 17. ... ?) Mega-Man-Game.



—



Als Klaus und ich zu zweit es gleichzeitig spielen, kam kaum Spaß auf. Allein ist es ganz herausfordernd, aber auf Dauer fehlt mir die Abwechslung



Sicherlich, die Spielidee hätte technisch besser umgesetzt werden können. Aber das Game macht Spaß, und das ist doch die Hauptsache!



KLAUS
Lieblingssgenre: Adventures, Shoot 'em Up
Lieblingsspiel: Parodius (Saturn)



Pete Sampras Tennis mag ja ein gutes Spiel sein, aber Sportspiele sind nun mal überhaupt nicht mein Ding.



Mega-Man-Spiele haben es mir seit jeher angetan. In diesem Fall hätte man sich aber mit der Umsetzung etwas mehr Mühe geben können.



—



Schade ob der nicht genutzten Möglichkeiten. Aus Skeleton Krew hätte man wesentlich mehr machen können.



Schon wieder ein Filmlizenz-Plattform-Action-Jump&Run. Nett gemacht, der Hit ist es aber auch nicht.



THOMAS
Lieblingssgenre: Renn- und Prägeispiele
Lieblingsspiel: True Lies (MD)



Ich bin ja kein Sportfan – habe also selbst auch nur wenige Sportspiele (z. B. ‚NHL 94‘) – muß aber ehrlich zugeben, daß ‚Pete Sampras Tennis 96‘ ein Spielchen wert ist.



Wenn man zwei Hasen zusammen in eine Kiste sperrt, hat man flugs Hasenkinder en masse, die sich kaum unterscheiden. Nein, halt, sie haben verschiedene Namen, z. B. ‚Mega Man Willy Wars‘.



—



Nur sechs Level, die zudem nicht sonderlich groß sind, kaum Extras, keine Extrawaffen und nervende Gegner – hätte das Game keinen netten Zweispieler-Modus, wäre es vollkommen unwichtig.



—

Wow, ist das ein Klasse-Game. Muss ich sofort haben!

Gar nicht schlecht, das Ding. Wirklich nicht schlecht!

Tja, gutes Mittelmaß. Für Fans in Ordnung.

Nichts für mich. Gefällt mir wirklich nicht so gut!

Würd' ich nicht mal geschenkt nehmen!

JUDGE DREDD

GAME
GEAR
TEST

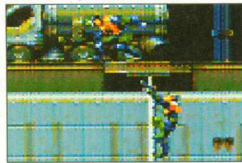


Mal wieder ist es ein Comic-Held, der um Eure Gunst buhlt. Obwohl das Game eigentlich eine Filmumsetzung ist ... da blick' noch einer durch.



Ein paar Geiseln müssen nebenbei auch noch gerettet werden

Aus sicherer Distanz den Gegner cool erledigen, wie unfair ...



Die Figur „Judge Dredd“, seines Zeichens Cop im Jahre 2193 in der postapokalyptischen Stadt „Mega City One“, bahnte sich seinen Weg von den britischen Comicregalen nach Hollywood, und dann auf Segas Game Gear. Der Film, auf dem das Spiel basiert, wird im August in Deutschland in den Kinos starten, und als Vorgeschmack liefert uns Filmumsetzungsspezialist Acclaim

die allerdings erst gefunden werden müssen. So startet Ihr, „nur“ mit einer Pistole bewaffnet, das sieben Level umfassende Spiel. Die zu erledigenden Missionen sind relativ simpel: Es gilt, Kanister zu zerstören, Gegenstände zu finden oder Leute zu verhaften. Zur Übersicht könnt Ihr Euch an Computerterminals über den aktuellen Stand Eurer Mission informieren. Die Euch auflauernden Schurken solltet Ihr nicht blind über den Haufen schießen, sondern sie – in Polizistenmanier – zur Aufgabe bewegen (ein Gummigeschöß reicht), denn so werden Euer Score und Eure Bewaffnung aufgestockt.

Dredd läßt sich einigermaßen gut steuern, jedoch ist die Dar-

stellung auf dem Bildschirm manchmal etwas unübersichtlich. Die Hintergründe sind zwar schön düster gezeichnet, aber gleichzeitig auch recht kontrastarm. So müßt Ihr Euch stärker auf das Geschehen konzentrieren, was leider die Augen schnell ermüden läßt.

menü mit einem einstellbaren Schwierigkeitsgrad gedacht.

In der nächsten GAMERS stellen wir Euch das Mega-Drive-Spiel vor und bringen zudem ein kleines Special über den neuen Kino- bzw. Comichelden.

Michael
Koczy

Gutes Action-Game, viele Waffen, Paßwortsystem, schöne Grafik.

ein actiongeladenes Jump&Run. Dem etwas brachialen Ordnungshüter stehen in seinem Kampf gegen das Böse eine Reihe von Extrawaffen zur Verfügung,

Kein einstellbarer Schwierigkeitsgrad, etwas zu kleine Hauptfigur.

Unterm Strich ist die Umsetzung gelungen und dank des Paßwortsystems auch für ein Spiel zwischen durch geeignet. Leider wurde nicht an ein Options-



DAS DRUMHERUM STIMMT!

Ein wichtiges Feature dieses Spiels ist, daß die Story gut ins Game integriert wurde. Neben Briefings zum Missionsbeginn könnt Ihr Euch an Computerterminals in den Levels Infos zum Missionsstatus oder über Dredd holen.

Ein Briefing steht am Anfang jeder Mission



So erfahrt Ihr, was in den Stages zu tun ist

An Terminals könnt Ihr Euch Infos zum Status holen



„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERSPASS
2	2-
GRAFIK	SOUND
3+	4

Genre: Action/Jump&Run
Spieler: 1 Spieler
Hersteller: Acclaim
Preis: ca. DM 100
Level: 7
Schwierigkeit: mittel
Continues: Paßwort
Speicher: 4 MBit
Erhältlich: im Handel

NOTE
2-

Niemand kann so recht das Erfolgsrezept der Serie erklären. Gene Roddenberrys Star Trek ist ein Phänomen – und nach bislang dreißig Jahren ist immer noch kein Ende abzusehen.



STAR

Sternzeit 1965-69: Der Star-Trek-Pilotfilm 'The Cage' (Kosten circa \$ 630.000) wird u. a. wegen der hohen Kosten vom Fernsehsender NBC zurückgewiesen. Gene Roddenberry (1921-1992) bekommt dennoch eine zweite Chance: Mit 'Where no man has gone before' (Die Spitze des Eisbergs; circa \$ 330.000) begann die Enterprise mit **SEIT 30 JAHREN AUF DEN BILDSCHIRMEN** veränderter Besatzung ihre Fünfjahresmission. Als erste Folge flimmerte am 8.9.66 jedoch 'Das Letzte seiner Art' über die US-Bildschirme. Nachdem es die Serie nie unter die Einschaltquoten-Top 50 schaffte und sie nach der zweiten Staffel nur durch eine Brief-Aktion der Fans gerettet werden konnte (angeblich gingen eine Million Briefe bei NBC ein), war nach drei Jahren (scheinbar) endgültig Schluß.

Star Trek war tot – bis ein Wunder geschah: Die Serie wurde eine regionale Privatsender lizenziert und wurde posthum ein unglaublicher Erfolg. Das Ergebnis sind zahlreiche Nachfolge-Serien:

1973-74: Zeichentrickserie, 22 Folgen, synchronisiert von den Original-Schauspielern. Hierzulande nur völlig entstellt zu bestaunen: Von 25 Minuten auf zum Teil unter 15 verkürzt und mit angeblich lustiger Synchronisation bestraft.

1977-95: Eine neue TV-Serie, 'Star Trek II', ist in Planung. Die alte Besatzung sollte erweitert werden um den ersten Offizier Decker, Deltanerin Ilia und Vulkanier Xon als Ersatz für Spock. Unter dem Einfluß des 'Star Wars'-Erfolges wurde das Konzept jedoch geändert, und 79 erschien im Kino 'Star Trek – The Motion Picture'. Bis heute folgten

sechs weitere Streifen.

1987-94: Star Trek – The Next Generation hat vor allem in den USA nach Anlaufschwierigkeiten und anfänglicher Ablehnung der Trekkies/Trekker dem großen Vorbild in der Zuschauergunst längst den Rang abgelaufen. Ein paar alte Star-Trek-II-Drehbücher fanden übrigens Verwendung (zum Beispiel 'The Child', 'Devil's Due').

1992-?: Als absehbar war, daß The Next Generation den Sprung in die Kinos wagen würde, startete 'Deep Space Nine' – mehr eine Soap Opera im Weltraum als klassische Science-fiction. In den USA dennoch erfolgreich.

1995-?: 70.000 Lichtjahre weit verschlägt es die Besatzung der 'Voyager' durch die Galaxis, fortan muß sie versuchen, den Rückweg zur Erde zu finden (Kampfstern



Galactica?) – und das erstmals mit einer Frau als Captain. Die ersten Folgen lassen eine Rückkehr zu alten Traditionen erhoffen: Ein Raumschiff, das Lichtjahre von der Erde entfernt in Galaxien vordringt, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat!

Klaus-Dieter Hartwig



Die Crew der Voyager: Eine Halb-Klingonin als Chefingeieur ...

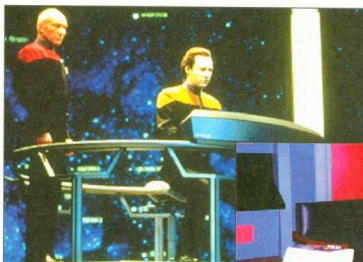


... ein holografischer Doktor (hinten rechts) und ein farbiger Vulkanier als Sicherheitsoffizier?

Commander Benjamin Sisco im Kreise seiner Lieben ...



Nach dem ungeschriebenen Star-Trek-Gesetz, daß Filme mit geraden Zahlen immer besser sind als die mit den ungeraden, darf man sich schon mal auf die Fortsetzung von Generations freuen ...



Die Zeichentrickserie genießt bei Fans nicht gerade Kultstatus ...



Rechts: Das Objekt der Begierden. Der Stuhl in der Mitte



TREK DS9, CROSSROADS OF TIME



Weit in den Tiefen des Raumes befindet sich eine Raumstation. Eigentlich vollkommen unwichtig, gewinnt sie plötzlich an Bedeutung, als man in ihrer Nähe das erste stabile Wurmloch entdeckt. DS9 wird so zum Dreh- und Angelpunkt aller Beziehungen mit dem Gamma-Quadranten.

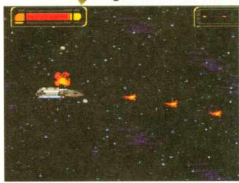


Benjamin Sisko, der Commander der Raumstation DS9

Zur Zeit redet zwar jeder über Voyager – für Nicht-Trekker: der neueste Ableger der Star-Trek-Saga, der im Moment in den USA läuft und recht vielversprechend aussieht – aber es gibt ja auch noch DS9. Die einen mögen es überhaupt nicht, die anderen sind spätestens seit dem Auftreten des Dominions überzeugte Fans. Wie dem auch sei, Virgin beglückt uns demnächst mit der ersten Versoftung dieses Star-Trek-Ablegers.

In der Rolle von Benjamin Sisko

Auch klassische Shoot 'em Up-Sequenzen gehören zum Game



Nachschub für Trekker, interessante Story, gute Soundeffekte

(dem Kommandanten der Raumstation Deep Space Nine) und anderen Offizieren müßt Ihr eine Verschwörung der Cardassianer aufdecken. Dazu lauft Ihr in der Sta-

tion herum und befragt die verschiedensten Personen, besucht Bajor (den Regierungsplaneten des Systems) und löst dort in Flashback-Manier Rätsel und bekämpft Saboteure, fliegt in Shoot 'em Up-Sequenzen durch das Wurmloch und macht gar eine Reise in Eure Ver-

MIT DEM WURMLOCH IN DIE FERNE

gangenheit (Wolf 359 – für Eingeweichte), um dort wichtige Informationen zu finden. Ihr könnt dabei natürlich verschiedene Gegenstände wie Phaser, Codeschlüssel oder Nahrung (Energie) aufnehmen, die Euch beim Lösen der Rätsel und dem Bekämpfen der Feinde helfen.

Bei DS9 durchspielt Ihr eine komplette, spannende Handlung, die abwechslungsreich und interessant ist. Leider sind einzelne Handlungsabschnitte bisweilen etwas

eintönig und langwierig. Doch zum Glück bekommt Ihr nach jeder Einzel-Mission ein Paßwort, so müßt Ihr die etwas mäßigeren Teile nicht noch einmal spielen.

Die Original-Sounds und -Musiken sind zwar nicht jedermanns Geschmack, wurden aber ordentlich umgesetzt und können sich hören lassen, wenn auch das Hauptthema nach einigen Stunden Spiel leicht an den Nerven kratzt.

Die Grafik ist in manchen Missionen eher schlicht, in anderen dafür recht gut. Der Ausdruck „durchwachsen“ paßt hier sehr gut.

Fans der Serie sollten auf jeden Fall mal reinschauen, aber auch alle anderen, die sich für ordentliche

Science-fiction-Action-Adventures interessieren, können ruhig mal einen Blick riskieren.

Maris Feldmann



Wenn Ihr keine Waffen habt, müßt Ihr auf Eure Fäuste vertrauen. Allerdings solltet Ihr solche Situationen vermeiden

Gespräche mit den Stationsbewohnern helfen Euch weiter



Die Reise in die Vergangenheit bringt Euch nach Wolf 359, zu den Borg!



Der Phaser ist nicht nur gegen Cardassianer gut, auch Fledermäuse lassen sich damit verjagen



„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 3+

DAUERPASS 3

Genre: Action/Adventure
Spieler: 1 Spieler

GRAFIK 3

SOUND 2-

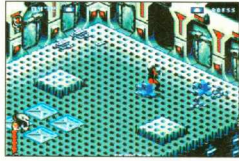
Hersteller: Virgin
Preis: ca. DM 140

NOTE 3+

Level: 20
Schwierigkeit: mittel
Continues: Paßwort
Speicher: 8 MBit
Erhältlich: im Handel!

SKELETON

Chaos in Monstro City: wirklich widerliche Mutanten terrorisieren die Stadt! Genau die richtige Zeit, um drastische Maßnahmen zu ergreifen. Zeit für die „Skeleton Krew“!



Oben: Bereits im ersten Level gibt es einen Bonusraum zu entdecken
Rechts: Joint und Rib, ein schlagkräftiges Team

Normalerweise berichten wir ja lieber über die Spiele, als Euch mit Hintergrund-Geschichten zu langweilen. In diesem Fall ist aber eine Ausnahme angebracht. Der ehemalige Leichenbestatter und Kryogenik-Wissenschaftler Moribund Kadaver und seine „Firma“ Deadly Enforcement Aggressive Destruction Incorporated (Dead Inc.) zeichnet für das schändliche Treiben der Psykogenix-Mutanten verantwortlich. Das Military Ascertainment Department (MAD) sieht keine andere Chance, als die morbiden Söldner der Skeleton Krew zu mobilisieren, um Moribunds mobiles Labor

Dead 1 dem Erdboden gleichzumachen ... Die Truppe besteht aus Spine (geboren als Marlon 7 in der Karloff-Krippe in Nu New York), Joint (bürgerlicher Name Ygor 7 aus der Krem-Kippe der Russischen Republik) und Rib (alias Barbella 27 aus der Kidmatik-Krippe der Großen Britischen Republik). Aus diesen zweifelhaften Helden dürft Ihr Euch das vertrauenswürdigste Krew-Mitglied auswählen; besonders erfreulich ist, daß Ihr auch zu zweit gleichzeitig in die Schlacht ziehen könnt –

zweites Joypad und Mitstreiter natürlich vorausgesetzt. Allen Kämpfern stehen zwei Waffen (Blaster und Granatwerfer) zur Verfügung, zwischen denen Ihr jederzeit umschalten könnt. Abgesehen davon unterscheiden sich die drei in der Stärke der Bewaffnung, in Geschwindigkeit und Widerstandsfähigkeit. Ungewöhnlich ist, daß Ihr während des Ballerns mit dem A- oder C-Button des Joypads die Schußrichtung – unabhängig von der Laufrichtung – verändern könnt.

Zweispeler-Simultan-Modus, abwechslungsreiches Leveldesign

Dies spielt sich anfangs zwar etwas hakelig, stellt aber nach kurzer Eingewöhnungsphase kein Problem mehr dar. So ausgerüstet, stützt Ihr Euch in die sechs zum Teil recht umfangreichen Level, in denen es von ekligen Mutanten nur so wimmelt. Die Level sind sehr unterschiedlich aufgebaut, einige eher linear, andere mehr komplex. In Level zwei kämpft Ihr zum Beispiel nur in einem begrenzten Gebiet und müßt alle auftauchenden Monster „entkörperlichen“. Grafisch ist Skeleton Krew sehenswert: Eklige Hintergründe, widerliche Mutanten – in zwei Worten: coo-

WO DIE KREW ZUSCHLÄGT, WÄCHST KEIN GRAS MEHR ...

Rechts: So ein Endgegner hat es wirklich nicht leicht ...
Unten: Da hat der Grafik-Designer wohl zuviel Xenon 2 gespielt



Unten rechts: Dem Leichenbestatter in den Rücken zu schießen ist nicht die feine englische Art



KREW



Mit Rib und ihrem Tri-blast Trasher ist nicht zu spaßen



les Grafikdesign! Auch die abgepacete Musik paßt sehr gut zur morbiden Atmosphäre, nur die Soundeffekte sind ziemlich verunglückt. So fehlen bei manchen Objekten etwa die Explosionsgeräusche.

Bis dahin hätte Skeleton Krew durchaus das Potential zu einem Action-Klassiker gehabt. Nur leider sind einige negative Punkte nicht zu übersehen. Zum einen muß man auf jegliche Extrawaffen verzichten, die bei Action-Spielen eigentlich zum guten Ton gehö-

ren. Die einzigen Extras, die es einzusammeln gibt, sind Bonusleben und -punkte.

Zum anderen – und das ist weniger verzeihlich – ist das Spiel viel zu schnell durchgespielt. Man hat sich gerade erst so richtig warmgeballert – und schon ist es wieder vorbei. Da man nach Benutzung eines Paßwortes wieder mit voller Lebensanzahl und Continues an den Start geht, hat man bereits nach wenigen Stunden

den Endgegner in die ewigen Jagdgründe befördert. Die Tatsache, daß es zwei verschiedene Enden gibt, reißt da auch nicht mehr allzuviel raus.

Es ist dennoch schade, daß man sich nicht die Mühe gemacht hat, zwei oder drei weitere Level zu programmieren. Nur der Zweispielers-Simultanmodus macht hier einiges wieder wett.

Skeleton Krew soll übrigens das letzte 16-Bit-Spiel von Core Design sein. Man ließ offiziell verlautbaren, daß man sich zukünftig nur noch auf die neuen Konsolen konzentrieren wolle. Eine traurige Nachricht für alle MD- und MCD-Action-Freaks – man darf jedoch auf kommende 32X- und Saturn-Spiele wie Soultar X oder Thunderhawk 2 gespannt sein.

Klaus-Dieter Hartwig



nur sechs Level, keine Extrawaffen, schlechte Soundeffekte



„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY

3-

DAUERSPASS

2+

Genre:

Action

Spieler:

1-2 (simultan)

Hersteller:

CentreGold/Core

Preis:

ca. DM 120

Level:

6

Schwierigkeit:

einstellbar

Continues:

Paßwort

Speicher:

16 MBit

Erhältlich:

im Handel

NOTE

3+



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

SEGA SATURN

SEGA SATURN kompl. (Juli) dt. DM 749,00
DAYTONA USA (Juli) dt. DM 129,95
VICTORY GOAL (Juli) dt. DM 129,95
VIRTUA FIGHTER (Juli) dt. DM 129,95

SEGA MEGA DRIVE

ACTION REPLAY PRO 2 dt. DM 96,00
Addams Family - Values dt. DM 108,95
Adventures of Batman+Robin dt. DM 114,95
Battle Frenzy 3D dt. DM 97,95
Die Schümpfe dt. DM 104,95
Jelli Boy dt. DM 108,95
Judge Dredd dt. DM 118,95
Justice League dt. DM 118,95
Lothar Matthäus dt. DM 108,95
Mickey und Minnie dt. DM 109,00
NBA JAM Tournament Edit. dt. DM 118,95
Road Rash III dt. DM 98,95
Road Runner-Desert Demolitt. dt. DM 99,00
Samurai Shadow dt. DM 109,00
Skeleton Krew dt. DM 89,00
Slam Masters dt. DM 127,95
Sonic Compilation (3in1) dt. DM 119,00
Speedy Gonzales dt. DM 114,95
Spirou dt. DM i.v.
Stargate dt. DM 118,95
Theme Park dt. DM 109,00
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
Fahrenheit CD32X dt. DM 128,95
Knuckles - Chaotix MD32X dt. DM 109,00
Metal Heat MD32X dt. DM 119,95
Motherbase MD32X dt. DM 119,00
Stellar Assault MD32X dt. DM 129,95
Soultar X MD32X dt. DM i.v.
Surgical Strike CD32X dt. DM 129,00

SEGA MEGA CD II

Die Schümpfe dt. DM 104,95
Dungeon Master 2 dt. DM 89,95
Ecco the Dolphin 2 dt. DM 109,95
Fahrenheit dt. DM i.v.
KEIO Flying Squad dt. DM 89,95
Midnight Raiders dt. DM 114,95
Road Rash dt. DM 104,95
Shining Force dt. DM 109,00
Super Strike Trilogy dt. DM 104,95
Theme Park dt. DM 99,95
Tomcat Alley m. dt. Sprache dt. DM 109,95

MASTER II / GAME GEAR

Championship Hockey M5 II dt. DM 79,00
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
Striker GG dt. DM 74,95
Super Columns GG dt. DM 71,00
Stargate GG dt. DM 89,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE :
Original deutsche Versionen
Ausschließlich fabrikmühe Ware
Das SEGA Lager ist bei uns im Ort
Versandkosten nur DM 6,95
Versicherung inbegriffen
Schnell - Service inbegriffen
14 Monate Garantie inbegriffen
Versandkosten nur DM 3,95 bei
Bestellungen per Telefax oder
Anrufbeantworter am Wochenende
Ab einem Bestellwert von DM 300,-
entfällt 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
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten



SLAM CITY WITH SCOTTIE PIPPEN

Digital Pictures -

Spezialist für interaktive FMV-Videospiele - bringt drei Game für das 32X-CD heraus. Hier nun das erste, frisch vom MCD konvertiert.

Vor vier Ausgaben stellten wir Euch die interaktive Katastrophe „Slam City with Scottie Pippen“ für Segas CD-Rom-System vor. Nun könnt Ihr dieses recht merkwürdige, aber dafür sehr interaktive Basketballgame, auch über Euer 32X spielen, sofern Ihr ein Mega-CD Euer Eigen nennt. Auf vier CDs (pro Gegner bzw. Schwierigkeitsgrad eine CD) läuft ein Full-Motion-Video ab, in dem Ihr in einem One-on-One-Match



Wenn das nicht ein klassischer - aber immerhin sehr lustiger - Grafik-Bug ist

„Rechts oder links, welche große Frage.“ (Otto Walkes)

gegen vier verschiedene Basketballer antreten könnt. Das Umspielen der Gegner gerät ebenso wie ein erfolgreicher Korbwurf oder Rebound zur reinen Glücksache, denn eine Harmonie zwischen Steuerung und Spielablauf existiert praktisch nicht. Vielmehr ist es Zufall oder göttliche Fügung, wenn Ihr im laufenden Film den richtigen Moment erwischt und den notwendigen Button drückt, um einen Korb zu erzielen. Somit hat sich gegenüber der MCD-Version nichts ge-

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 4-

DAUERPASS 5

Genre: Sport
Spieler: 1 Spieler
Hersteller: Digital Pictures
Preis: ca. DM 150
Level: 4 Gegner
Schwierigkeit: 4 Stufen
Continues: -
Speicher: 4 CDs
Erhältlich: im Handel

GRAFIK 4-

SOUND 4-

NOTE 4-



So muß ein Bösewicht aussehen. IQ und freundliche Ausstrahlung sind dabei reine Nebensache

CORPSE KILLER

32X-CD die

zweite. Auch hier haben

Freunde interaktiver Unterhaltung keinen

Grund um in Jubel auszubrechen.

Wer kennt sie nicht, die FMV-Ballerspiele in der Art von „Crime Patrol“ oder „Mad Dog McCree“? Digital Pictures, Lesern aus den nebenstehenden Tests bestens bekannt, setzt nun auch ihr Pendant, das gruftige „Corpse Killer“, für das 32X-CD um. Was könnte das Leben doch schön sein: Eine paradisiische Südseeinsel, Sonne, kilometerlange Sandstrände



re als genau, und das heranzoomen der Gruftis ist an ruckeligkeit kaum zu überbieten. Dieses Game macht absolut keinen Spaß, denn die miese Steuerung und die enttäuschende Grafik verderben jede nur aufkommende Spielfreude. Von dem äußerst dürtigen Gameplay ganz zu Schweigen ... mik



Hier seht Ihr einen Vertreter der Spezies „Gruftikus und Miesgezeichnetkus“



Einige Untote bestellen sogar beim selben Schneider

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 5

DAUERPASS 6+

Genre: Shoot'em Up
Spieler: 1 Spieler
Hersteller: Digital Pictures
Preis: ca. DM 150
Level: 6 Szenarien
Schwierigkeit: einstellbar
Continues: Batterie
Speicher: 1 CD
Erhältlich: im Handel

GRAFIK 5+

SOUND 4

NOTE 5-

und ein kühler Drink ... Wäre da nicht der durchgeknallte Biologe Dr. Hellman - welch passender Name - der munter irgendwelche Zombies aus dem Reagenzglas zaubert, die dann anschließend die Insel überrennen. In sechs Szenarien, die durch lange Filmzischenszenen zu einem C-Movie verknüpft sind, lenkt Ihr ein äußerst trübes Reagenzglas über den Screen und ballert auf schlecht gezeichnete Untote. Dabei ist die Kollisionsabfrage alles ande-



SUPREME WARRIOR

Man sagt doch:

Aller guten Dinge sind drei ...

Na ja, hier ist die

Ausnahme des vielzitierten

Spruches: „Supreme Warrior“

und Special Moves aus, jedoch ist es schwer einzuschätzen, wann ein Angriff treffen könnte. So steckt meist Ihr die ganze Keile ein und bezweifelt anschließend mit Recht die Spielbarkeit dieses ungewöhnlichen Beat'em Ups. **mik**

Und noch ein Vertreter von Digital Pictures sorgt für Mißstimmung im Testraum der GAMERS-Redaktion. Zwar bildet dieses Spiel das „Highlight“ unter den drei neuen und ersten 32X-CD-Titeln, aber Begeisterungstürme kann es ebenfalls nicht entfachen – schade eigentlich! Die Story ist vor einigen hundert Jahren im alten China angesiedelt, wo Ihr als Straßenkämpfer eine magische Maske vor dem Zugriff



Wer würde dem Alten und seiner Tochter nicht helfen wollen

Das ist ein doppelter Handflächenstoß, kein Annäherungsversuch



des Bösen beschützen müßt. Ein Lob muß hier an die Ausstattet des Films gehen, denn es wurde wirklich sehr viel Wert auf die stimmungsvolle fernöstliche Kulisse gelegt.

Aus der Ich-Perspektive verfolgt Ihr das aufwendig gedrehte Film-Geschehen, das durch viele Zwischensequenzen angereichert wird. Sobald Ihr ein paar Unterarme am Bildschirmrand erblickt, heißt es „Fight“ und fleißig auf die Knöpfchen gedrückt. So teilt Ihr Tritte, Schläge

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY
4-

DAUERSPASS
4-

Genre:
Prügelspiel
Spieler:
1 Spieler
Hersteller:
Digital Pictures
Preis:
ca. DM 150
Level:
4 Gegner
Schwierigkeit:
3 Stufen
Continues:
Batterie
Speicher:
2 CDs
Erhältlich:
im Handel

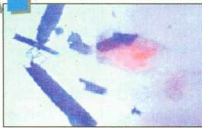
GRAFIK
4+

SOUND
3-

NOTE
4-



TOMCAT ALLEY



Mit fünffacher Schallgeschwindigkeit saust eine Luft-Luft-Rakete haarscharf an Eurem F-14-Cockpit vorbei. Die Side-winder-Zielautomatik hat sich soeben eingelockt. Jetzt nur noch schnell den Feuerbutton drücken – kräwumm, mit einer gigantischen Explosion löst sich die MiG in tausend Stücke auf. „Tomcat Alley“ ist ein knallhartes Actionspiel mit realistischen Filmszenen wie wir sie

Freunde actionla- stiger Fliegerfil- me kommen bei „Tomcat Alley“ auf ihre Kosten.

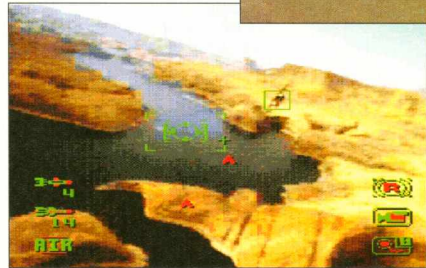
deren Programmen dieser Art. Somit ist Tomcat Alley sicherlich noch kein sehr gutes, aber ein immerhin ordentliches Game, das Freunden des Themas eine Menge Spaß (und Adrenalin im Blut) bereiten wird.

hja/mf



Noch fliegt er, aber gleich macht's Bumm

Die bunten Dinger an den Seiten müßt Ihr im richtigen Moment auswählen



aus Filmen wie „Top Gun“ oder „Der stählerne Adler“ her kennen. Und man muß wirklich sagen: Das Zusammenspiel zwischen realistischen, teils dramatischen Soundeffekten sowie (schlechter, deutsch synchronisierter) Sprachausgabe und atemberaubenden Flug-szenen funktioniert so gut, daß man nahezu vergißt, daß auch dieses Full-Motion-Video-Spiel dem Benutzer keinen allzu großen Handlungs-spielraum läßt. Doch immerhin ist dieser größer als bei den meisten an-

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY
3-

DAUERSPASS
3-

Genre:
Action
Spieler:
1 Spieler
Hersteller:
Sega
Preis:
ca. DM 130
Level:
7
Schwierigkeit:
2 Stufen; mit./loch
Continues:
Mega-CD-Batterie
Speicher:
1 CD
Erhältlich:
im handel

GRAFIK
3+

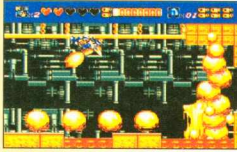
SOUND
3

NOTE
3

MD

Sparkster

Der Raketen-Ritter Sparkster düst durch die Level, daß einem schwindelig werden kann. Wer dabei in Ohnmacht gefallen ist und den nächsten Level nicht mehr erreichen konnte, darf sich hier den gewünschten Levelcode raussuchen.



Level 1 - Der Wald

Grüner Sparkster / Grüne Raketen / Blauer Sparkster / Grüne Diamanten

Roter Sparkster / Gelber Sparkster / Grüne Raketen / Grüne Diamanten

Level 2 - Die Pyramiden

Gelber Sparkster / Grüne Raketen / Blauer Sparkster / Grüne Diamanten

Roter Sparkster / Gelbe Diamanten / Gelbe Raketen / Grüne Diamanten

Level 3 - Der Luftschacht

Blauer Sparkster / Grüne Raketen / Gelber Sparkster / Grüne Diamanten

Roter Sparkster / Gelbe Diamanten / Gelbe Raketen / Rote Diamanten

Level 4 - Die Roboterschlacht

Rote Raketen / Grüne Raketen / Grüner Sparkster / Grüne Diamanten

Roter Sparkster / Gelbe Diamanten / Gelbe Raketen / Rote Diamanten

Level 5 - Der Endkampf

Grüne Raketen / Grüne Raketen / Roter Sparkster / Grüne Diamanten

Blau Raketen / Gelbe Diamanten / Grünes Schwert / Rote Diamanten

Oliver Gerl, Sünching



MD

Road Rash 3

100.000 Dollar haben oder nicht haben sind schon 200.000, wie der Volksmund sagt. Wir begnügen uns in diesem Falle aber zunächst mit der 'kleineren' Summe. Für die 200.000 Dollar haben wir danach noch ein ganz spezielles Paßwort! (Herzlichen Dank für Deinen netten Brief, Yvonne!)

Level 1	2E51 00N
Level 2	2E52 000
Level 3	2E53 00P
Level 4	2E54 00Q
Level 5	2E55 00R

200.000 Dollar und das Wild Thing 2000 Bike stehen Euch gleich zu Beginn zur Verfügung, wenn Ihr '1559 PU03' eingibt. Yvonne Wille, Gröna / Saale



Wanted:
Tips & Tricks!



SONDERAKTION - Halli-Hallöchen, Fan-Gemeinde!

Seit es GAMERS gibt, versorgen wir Euch mit T&T für Eure Sega-Konsolen. Monat für Monat überschüttet Ihr uns mit den aktuellsten Beiträgen. Dafür ist Euch nicht nur unser ewiger Dank gewiß, nein, die jeweils drei besten Einsendungen werden auch noch satt belohnt!

Doch wir sind der Meinung: Das reicht noch nicht!

Auch in der Ausgabe 9/95 verlosen wir einen riesigen Berg von Master-System- und Game-Gear-Modulen!!!

Darunter befinden sich solche Mega-Hits wie 'Cool Spot', 'Land of Illusion', 'Sonic Spinball', 'Wimbledon', 'Ultimate Soccer', 'Batman Returns', 'Shinobi 2', 'Alien 3' und viele andere mehr!

Schickt uns einfach Eure besten und aktuellsten Cheats, Tips, Levelcodes, Paßwörter oder was Euch noch so für diese Rubrik einfällt! **Alle abgedruckten Beiträge werden prämiert!** Natürlich werden zusätz-

MD

Syndicate

Manchmal will es einfach nicht so recht klappen mit der Erfüllung aller Aufgaben. Liegt's am Geldmangel oder daran, daß der Schwierigkeitsgrad einen Tick zu hoch angesetzt ist? Egal, wir schaffen Abhilfe!

- Versucht einmal das Paßwort 'YQH6Z 9C000 00000 00009' mit dem Ihr bereits alle Länder geschafft habt und nun die Steuern auf 100% setzen könnt, wenn Ihr ein neues Spiel startet.



- Um gleich zu Beginn etwas Geld zu sparen, müßt Ihr alle feindlichen Agenten liquidieren, deren Waffen einsammeln und sie von Euren Forschern untersuchen lassen. Es wird nun versucht, die Waffen (kostengünstiger als auf andere Art und Weise) nachzubauen.

- Sammelt stets alle feindlichen Waffen ein (auch, wenn sie leer sind), um sie in der Basis zu verkaufen!

- Wenn Ihr ein Land geschafft habt und aufgefordert werdet, Start zu drücken, dann ignoriert diese Anweisung und nutzt die verbleibende Zeit zum Einsammeln der restlichen Waffen zum Überreden feindlicher Agenten oder Zivilisten, wofür Ihr am Ende noch ein paar Bonuspunkte absahnen könnt.

- Verteidigung: Werdet Ihr von einer Übermacht Agenten verfolgt, so flüchtet hinter eine Haus-ecke und schießt mit Eurem Flammenwerfer durch die Mauer hindurch!

Marcel Ludewig, Dresden



TRICKS

MODULE OHNE ENDE!!!

lich auch wieder die drei besten Einsendungen mit einem Modul oder einer CD Eurer Wahl belohnt! Na, was haltet Ihr davon? Wer mitmachen will, schreibt einfach seine T&T zusammen *mit seinem Namen und seinem Lieblingsgenre* auf einen Brief oder eine Postkarte und schickt das Ganze umgehend an:

GAMERS

Tips&Tricks

Heilwigstraße 39

20249 Hamburg

Einsendeschluß für die MS-Verlosung ist der 9.8.'95!

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

Zu guter Letzt noch die Gewinner aus Heft 06/95!

Je ein Modul bzw. eine CD gehen an:

Marco Müller, Chemnitz; Slaven Travar, Wiesbaden; G. Hans-Dieter Meixner, F.a.M.

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

MD

Zero the Kamikaze Squirrel

Natürlich gibt es auch für Zero gewisse Cheats, ARPs und T&T. Hier sind schon mal die wichtigsten:

Levelanwahl

Pausiert das Spiel, und drückt A, C, rechts, A und dann B!

Unendlich viele Hitpoints

Pausiert das Spiel, und drückt B, oben, B, B und dann A!

Unendlich viele Sterne

Pausiert das Spiel, und drückt unten, A und dann B!

Unendlich viele Leben

Pausiert das Spiel, und drückt B, A, B und oben!

Alles auf einmal

Pausiert das Spiel, und drückt rechts, oben, B, A, unten, oben, B, unten, oben und dann noch B!

Steven Hantzschel, Hannover



MD

Skitchin'

Marc Lippels war so nett, uns seine gesammelten Codes zu schicken, die Euch sicherlich weiterhelfen werden. Vielen Dank, Marc!

Code

TOTEM

STARS

PIZZA

PALMS

LIBERTY

HILLS

BEACH

CAPITAL

JAYS

CARS

BRONCOS

SPEED

MONEY

THRASH

ARMOUR

Effekt

Ihr gelangt nach Vancouver

Ihr gelangt nach Los Angeles

Ihr gelangt nach Chicago

Ihr gelangt nach Miami

Ihr gelangt nach New York

Ihr gelangt nach San Francisco

Ihr gelangt nach San Diego

Ihr gelangt nach Washington

Ihr gelangt nach Toronto

Ihr gelangt nach Detroit

Ihr gelangt nach Denver

jeder Spieler erhält drei Nitros

jeder Spieler erhält \$ 2.000

jeder Spieler erhält die drei besten Waffen;

Bat, Peitsche und Sun Rod

jeder Spieler erhält

die komplette

Ausrüstung der

5. Stufe

Marc Lippels, Wolfenbüttel



A.B.-GAMES

ANDREAS BENDER

ANKAUF & VERKAUF

VON VIDEOSPIELEN

SEGA SATURN

MEGA DRIVE

MASTER

GAME GEAR

32X

MEGA CD

3DO



SONY PSX

SUPER NES

NES

GAME BOY

NEO GEO CD

JAGUAR

JAGUAR CD

Demnächst

**Saturn u. Sony PSX deutsche Grundgeräte u. Spiele
lieferbar**

**ALLE NEUEN TITEL AUF LAGER
UND SOFORT LIEFERBAR**

Tel.: 04521/4873 Fax: 04521/1025

täglich: 13 - 20 Uhr

KOSTENLOS GIBT ES UNSERE PREISLISTEN.

Gleich anfordern.

A.B.-GAMES MEINSDORFER WEG 30 · 23701 EUTIN
Händleranfragen erwünscht

MD

Brutal

Wenn sich die putzigen Tierchen auf der Matte faüsteschwingend um Turnierpunkte zanken, dann kommt Freude auf. Interessierte können sich das Modul für 'n Appel und 'n Ei in jedem größeren Kaufhaus besorgen, dessen Vorräte noch nicht aufgezehrt sind.

- Mit dem Boß Karate Croc spielen: Drückt im Titelscreen oben, unten, A, B, C, C, B, A, unten und oben!
- Mit dem Boß Dali Llama spielen: Drückt im Titelscreen C, A, B, A, links und A!

Endgegner-Codes

1. Boss Ghost, Soldier, Ghost, Blobby
 2. Boss Orange Thing, Miner, Soldier, Ghost
 3. Boss Boogerman, Blobby, Miner, Red Thing
 4. Boss Ghost, Red Thing, Orange Thing, Miner
- Level 12 Blobby, Red Thing, Ghost, Boogerman

Boogerville Red Thing, Ghost, White Thing, Boogerman
 Nasal Caverns Soldier, Blobby, Caveman, Red Thing
Björn Schmilorz, Könnern

MD

Jurassic Park



Daß Ihr Euch mit dem Paßwort 'NYUKNYUK' eine schicke Levelwahl herbeizaubern könnt, dürfte bekannt sein. Doch, daß Ihr durch drücken von B auf Pad zwei unendlich Energie und Munition erhaltet, wird wahrscheinlich neu sein.

Oliver Gerl, Sünching



GG

Ristar

Gelegenheitszocker und Game-Gear-Fan Bernhard ließ uns die folgenden Levelcodes für den komischen Sternenfuzzi Ristar zukommen:

Planet	Name	Paßwort
1	Flora	-
2	Terra	JYUN
3	Sonata	MITO
4	Freon	KAKO
5	Autom.	MIHOU
6	Greedy	RYUJYU

Bernhard Schuller, A-Wien



TIPS



MD

True Lies

Arnold ist ein vielbeschäftigter Mann. Ständig dreht er Filme, ist auf Verleihungen, im Trainingsraum, auf Reisen, auf der Leinwand und als Heldensprite im grandiosen Action-Spektakel 'True Lies' unterwegs. Damit ihm nicht unerwartet etwas zustößt bei der ganzen Ballerei im Spiel, haben Leser Falk Schneider und wir uns gedacht, daß wir ihm unendlich viele Leben spendieren! Obendrein gibt's auch noch 'n paar andere nützliche Paßwörter.

- Unendlich Leben: BGLVS
 - Unendlich Energie: BG-GRLY
 - Alle Waffen: BGPWNS
 - Menü-Cheat: MNCHT
- Falk Schneider, Neuss*



MD

Bubsy 2

Alles, was Ihr benötigt, um mit Bubsy so richtig loszulegen, können wir Euch jetzt auf einen Schlag geben. Danach dürfte selbst der schlechteste Videospiele der Welt kaum noch Probleme haben, dieses nette Jump&Run durchzuzocken. (Wir vermuten, daß es der Beißer – Richard Kiel –, bekannt aus einigen Bondfilmen, ist. Er hat derart große Hände und Daumen, daß er auf dem Steuerkreuz ständig alle möglichen Richtungen gleichzeitig drückt und so nie über Level eins hinaus kommt!)



Gebt die Cheats im Titelbildschirm ein!

Wer schnell genug ist, kann sogar mehrere nacheinander eingeben!

- 99 Taucheranzüge: B, links, oben und B.
- 99 Tragbare Löcher: rechts, oben, B und B.
- 99 Smartbomben: C, C, C, oben, unten und C.
- 99 Bazookas: B, A, links und links.
- 50 Leben: B, oben, B, B und A.
- Unverwundbarkeit: C, A, B, C, oben und unten.
- Gummiwände: B, A, B und C.
- Boss-Tür steht offen: oben, A, A, A und unten.
- Halbe Schwerkraft: oben, C, C, C und unten.

Marco Carl, Talkau

MD

Generations Lost

Ihr könnt die Level einzeln per Paßwort anwählen oder alle mit einem einzigen Paßwort erreichen.

Level 2 AGE
Level 3 DUTY
Level 4 WARM
Alle Level WARM

Frank Kaiser, Berlin



MD

KEIO Flying Squadron

Mensch, toll, 'ne Levelanwahl! Aber warum so kompliziert, Herr Programmierer? Natürlich ist dies kein Einzelfall – Cheats sind in den seltensten Fällen von ‚einfacher‘ Natur. Doch wenn man einen zweiten Mann zum Diktieren des ellenlangen Cheats benötigt, kann es schon nervig werden. Sei's drum, hier die Kombination: Drückt im Start-Game-Screen nacheinander rechts, links, rechts, links, unten, oben, unten, oben, rechts, rechts, rechts, rechts! Nun erscheint eine Eins, und Ihr könnt die Level mit dem Steuerkreuz anwählen.

Noch etwas: Drückt wiederum im Start-Game-Screen links, links, rechts, rechts, unten, oben, unten, oben! Es

erscheint durch Drücken von Button C ein verstecktes LCD-Bonusgame! Maximilian Mück, Ockenheim



MD

Aero the Acrobat 2

Spielt durch Drücken von A nacheinander die Musikstücke 8, 4, 19 und 71 kurz an! Verläßt dann den Screen, nachdem das Bild heller geworden ist! Um nun die Levelanwahl zu aktivieren, müßt Ihr das Spiel pausieren und gleichzeitig A, C und unten gedrückt halten.

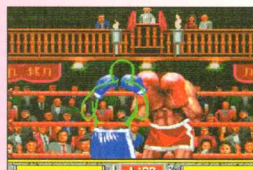
Maximilian Mück, Ockenheim

MD

Toughman Contest

Eine kurze Linke, zwei- oder drei- mal, danach einen rechten Schwinger und gleich drauf einen heftigen Uppercut – zack, und der Gegner segelt zu Boden! So oder ähnlich wird's vielleicht auch umgekehrt dem einen oder anderen von Euch ergehen. Doch auch wenn Ihr ein echter Toughman seid, werden Euch die folgenden Paßwörter sicherlich interessieren.

- Unendlich Energie: MAXX
 - Hyper-Speed-Mode: HYPER
 - Stärkere Gegner: SUPERG
 - Zwerggegner: WEASEL
 - Uhr bleibt stehen: 2LT
 - Schatten: FOSTER
 - Kopfloser Gegner: RUBE
 - Neonfarbener Gegner: NUCLEAR
 - Alle 14 Special Moves sind in jedem Set-up ausführbar: MRBUCKEYE
- Maximilian Mück, Ockenheim



SAT

Virtua Fighter

Sobald der Gewinner eines Matches feststeht und ‚Winner‘ eingeblendet wird, drückt Ihr die Tasten L und R und haltet sie gedrückt. Nun könnt Ihr Euch eine beliebige Stage auswählen und zudem noch alle Fighter in anderen Farben kämpfen lassen!

Ferenc Kis, CH - Regensdorf



TRICKS

MD

Barkley: Shut Up and Jam 2

Die folgenden Codes funktionieren nur im Exhibition-Mode. Dazu müßt Ihr das Spiel pausieren und auf ‚Quit‘ gehen – nur anwählen, aber nichts drücken. Nun kann ein beliebiger Cheat eingegeben werden. Um ihn zu bestätigen, geht Ihr auf ‚Resume‘ und drückt Start.

- Alle vier Spieler sind Barkley: 3 x B drücken!
- Spiegelmatch: 3 x C drücken!

• Spielen mit Barkleys Freunden:

- Blade 3 x A drücken
- Dolemite 4 x A drücken
- Hamma 5 x A drücken
- Jim-Pak 6 x A drücken
- Pauly 7 x A drücken
- Shuga 8 x A drücken
- Spider 9 x A drücken
- Bongo na, was wohl?
10 x A drücken!

Jochen Richartz, Hamburg



MCD

Silpheed

Aus der Schweiz kommen die folgenden T&T zum zwar betagten, aber lange nicht aus-rangierten Ballergame ‚Silpheed‘! Leider fehlte der Hinweis, an welcher Stelle (Titelbildschirm, Option-Menü oder während des Spiels) der erste Cheat eingegeben werden soll. Ihr müßt es also, wohl oder übel, selbst ausprobieren. Sorry!

- Schutzschild erneuern: Drückt rechts, links, A, rechts, oben C, B, unten, links, B, A, oben und Start! Mit Button A könnt Ihr nun den Schutzschild erneuern.
- Zehn Continues: Während die Demonstration (Demo) abläuft, müßt Ihr rechts, oben, A, B, C, links, links, unten, C, A und Start drücken.
- Geheimer Soundtest: Begebt Euch in den Optionbildschirm, und drückt auf Pad 2 A, B und C! Jetzt könnt Ihr mit Pad 1 geheime Stimmensounds testen.

Ferenc Kis, CH - Regensdorf



MD

Sylvester & Tweety

Die folgenden Cheats müssen im Stage-Prop-Screen eingegeben werden!

- Zusätzliche Zeit: oben, A, B, C, C, A, oben, C, C, C und oben.
- Zusätzliche Punkte: C, C, C, C, B, C, A, A, C, B und A.
- Zusätzliche Energie: A, A, A, B, B, A, B und C.
- Zusätzliche Continues: rechts, links, A, B, oben, C, A, B, B und C.
- Unsichtbarkeit: B, B, oben, links, rechts, unten, rechts, B, B und C.
- Abspann sehen: unten, rechts, A, B, B, B, C, C, B, A und A.



- Levelwahl:
Mayhem Express C, C, B, C, A, B, C, A, B, C und unten
Shrunken Lab A, A, A, C, B, A, C, links, oben, oben und oben
Hyde and Shreik A, A, A, B, B, B und A

• Level überspringen:

- House-Level B, B, C, B, B, A, A, links, rechts und oben
- Backyard-Level links, A, C, C, unten, oben, links, B und B
- Train-Level C, B, C, A, B, C, A, B, C und unten
- Alley-Level C, unten, oben, oben, B, C, C, A und A
- Lab-Level oben, B, C, A, A, B, B, rechts, B und rechts

• Sprung in Level fünf plus 99 Leben:

Pausiert das Spiel, und drückt A, A, A, B, B, A und wieder Start! Nun seid Ihr in Level fünf und könnt insgesamt 99 Leben bekommen, indem Ihr das Ganze mehrmals wiederholt.

Daniel Huhn, Dittersbach

MD

Battle Frenzy

Um in diesem Spiel an die Extras und diverse andere Dinge zu kommen, müßt Ihr das Spiel an einer beliebigen Stelle pausieren und den gewünschten Cheat eingeben, fertig!

- Roter Schlüssel: unten, unten, B, C, oben, oben
- Gelber Schlüssel: oben, oben, B, C, unten, unten
- Voller Luftvorrat: C, C, B, A, unten, unten
- Volle Munition: B, B, B, rechts, unten, links
- Levelwahl: oben, A, oben, A, A, unten
- Kanonen: links, B, C, unten, unten, rechts
- Granaten: oben, unten, oben, rechts, B, C
- Offene Schlösser: A, A, links, rechts, links, rechts
- Durchbrechen: oben, rechts, unten, links, oben, rechts
- Dauerfeuer: C, oben, oben, rechts, rechts, A
- Ricochet: links, rechts, C, A, B, rechts
- Unendlich Spray: oben, B, oben, A, B, B
- Tribol: A, A, A, rechts, A, rechts

Claudia Obermeier, Ludwigshafen

MCD

Sewer Shark

Wenn Ihr die Höhen von Exterminator oder Beach Bum erreicht habt, müßt Ihr nur A, C und Start drücken, sobald der Game-Over-Screen erscheint, um das Spiel fortzusetzen. Prima Cheat!

Ferenc Kis, CH - Regensburg

MD

Splatterhouse 3

Der Mann mit der Maske ist wider Erwarten ein Held! Zum Glück ja nur ein Videospield. Hier sind die Levelcodes:

- Level 2 REISOR
- Level 3 ETLBUD
- Level 4 TABRAE
- Level 5 ELPOEB
- Level 6 PHENIX

Ferenc Kis, CH - Regensburg

TIPS



32X

Motocross Championship

Levelcodes

Verständlicherweise will man sich nicht unbedingt durch das ganze Game quälen, nur um eine bestimmte Stelle zu sehen. Für solche Fälle haben wir hier ein paar Levelcodes für Euch.

- Level 2: aVvwwhEKAGoA
- Level 3: 5hQxiHTAAJB
- Level 4: jDBCFXAkPB
- Level 5: xVpSmNdAMCK
- Level 6: imhDoQjAwqC
- Level 7: dDSkpToAYLD
- Level 8: [jKFLWsAAsD
- Level 9: h9CWsYyAkME
- Level 10: qKjGNb7AEtE
- Level 11: [dT3OfFBoNF
- Level 12: kuLYQkKB]uF



Wie bitte?

An Eurem Kiosk gibt's keine

GAMERS

Ihr denkt auch, daß das geändert werden sollte?

NA DANN LOS ...

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

Name der Verkaufsstelle: _____

Straße: _____

Land, PLZ, Ort: _____

Es ist ein/e Kiosk Supermarkt

Tankstelle Sonstiges

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Eurer Wahl!

Mein Name: _____

Straße: _____

Land, PLZ, Ort: _____

Mein Wunschspiel: _____

für: _____

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

TRICKS

SAT

Clockwork Knight

Levelwahl/999 Leben

Auch die Saturnbesitzer sollen in unserem Sega-Heft nicht zu kurz kommen. Deshalb haben wir ein paar tolle Cheats für den Uhrwerk-Ritter zusammengetragen. Für die Levelwahl müßt Ihr im Titelscreen links, oben, rechts, unten, unten, rechts, rechts, oben und R drücken. Mit oben und unten könnt Ihr nun die Level anwählen.

Um in die letzte Stage zu gelangen, müßt Ihr nach der Levelwahl noch links, rechts, rechts, oben, rechts, rechts, oben, unten, rechts, rechts, oben und R eingeben.

Auch 999 Leben wollen verdient sein, allerdings ist es nicht weiter schwierig. Ihr müßt lediglich im Titelscreen oben, rechts, 9 x X, unten, 6 x X, links, 7 x X, Z, X, Y, Y, Y und Z eingeben. Der Trick hat funktioniert, wenn der Eröffnungssong nochmals von Anfang an beginnt.

Und zum krönenden Abschluß haben wir noch eine Million Bonuspunkte für Euch. Ihr müßt nur Stage 2.2 (die mit der Eisenbahn) unter 30 Sekunden beenden. Vergeßt dazu auf keinen Fall das Uhr-Item.



GG

Lion King

Levelwahl

Da es für die großen Systeme schon eine Levelwahl gibt, soll natürlich das Game Gear auch nicht zu kurz kommen. Wenn Ihr dem kleinen Löwen helfen wollt, solltet Ihr Euch an folgenden Tip halten. Wartet bis das Sega-Logo erscheint und dreht dann das Steuerkreuz im Uhrzeigersinn, bis Ihr ein komisches Geräusch hört. Nun könnt Ihr im Cheat Mode einen beliebigen Level anwählen, ist das nicht fein!



GAMEPRO

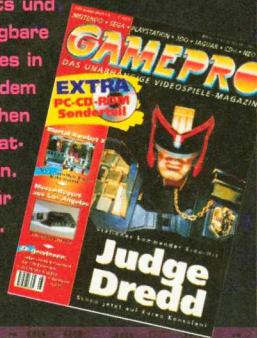
DIE GANZE WELT DER
VIDEOSPIELE · JEDEN MONAT
IN GAMEPRO.

Einsteigen, anschnallen, abheben!



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

Objektive Tests und unschlagbare Tips&Tricks. Alles in GAMEPRO, dem monatlichen Multi-Format-Magazin. Von Insidern für Cracks.





Hier ist ein unsichtbarer Teleporter, der Euch in einen wirklich gut versteckten Abschnitt des Abenteuers führt



Tja, so ganz vorbei ist die Reise von Prinz Ali doch noch nicht! Für

alle Leute, die auf hundertprozentige Lösungen

stehen, haben wir hier noch einige zusätzliche

Informationen und praktische Tips und Tricks

zusammengetragen. Besonderer Dank gebührt unserem Leser



Die Feinde sind fies und zahlreich, also rüstet Euch am besten vorher gut mit Heilmitteln und Waffen aus!



Die Truhen auf dem Weg sind zwar extrem verlockend, allerdings solltet Ihr sie trotz allem ungeöffnet lassen, ...



... denn nur so erscheint am Ende des Weges ein weiterer Teleporter, der Euch zur wohlverdienten Belohnung führt!

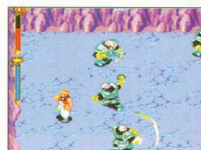


VERSTECKTE LEVEL

Den Weg zur Wasserrutschbahn hatten wir Euch ja schon im letzten Teil beschrieben, aber es gibt noch einige andere geheime Regionen, die man leicht übersehen kann, beispielsweise im Wald westlich Eurer Heimatburg: Begeben Euch in den Wald und geht zunächst nach Norden in Richtung des Waldtempels. Wenn Ihr in dem Bild seid, wo links der Riese ist, geht Ihr die Treppe hoch und dann am oberen Bildrand nach links. Folgt dem obersten Pfad mit den Zombies nach links bis zur Kehre, in der ein einsamer Baum steht. Hinter ihm befindet sich ein Teleporter – lauft einfach um den Baum herum, bis Ihr herunterfallt. Jetzt warten satte 100 Räume mit den unterschiedlichsten Gegnern auf Euch, nach jeweils zehn Kämpfen gibt es eine kleine Belohnung: Zuerst ein Elixier, danach je einen Ruf und ein Juwel für jeden Geist und zur Krönung ein beliebig oft einsetzbares Omega-Schwert. Macht Euch auf eine harte Zeit gefasst, denn Hilfsgegenstände können hier nicht eingesetzt werden. Auch am Strand westlich des Waldes findet sich ein versteckter Teleporter: Geht, wenn Ihr aus dem Wald kommt, zunächst die Treppe runter, auf dieser Ebene ist in der Mitte des Bildes ein Vorsprung in südlicher Richtung mit besagtem Teleporter. Behauptet Euch gegen die zahlreichen Gegner (hier könnt Ihr zur Abwechslung zwar Items, aber keine Magie anwenden) und marschiert immer in Richtung Norden. Unterwegs findet Ihr diverse Kisten, die aber ungeöffnet bleiben sollten, da sonst am Ende der Strecke der zweite (rechte) Teleporter nicht erscheint, der Euch zu einer ansonsten unzugänglichen Truhe führt. Und die hat es in sich, nämlich eine unbegrenzt einsetzbare ATM-Armbrust. (Zuvor solltet Ihr von den beiden Mini-Saunem ein blaues und ein rotes Juwel erhalten haben.) Im Gebirge westlich des Vulkans wartet neben der normalen auch noch eine extrem verschärfte Lauf- und Hüpfstrecke: Springt von der Plattform, auf der die Truhe mit dem Schatten-Juwel ist (oder war), nach unten aus dem Bild. Gegenwind und sich auflösende Plattformen gestalten die Hüfpartie recht nervig, als Belohnung winken jedoch ein schwarzes Juwel und unbegrenzte Hyper-Bomben. Dummweise gibt es am Ende der Strecke keinen Teleporter, also Augen zu und den harten Weg wieder zurück ...



Hinter diesem Baum ist der Eingang zu den berüchtigten 100 Kämpfen. Seid auf das Schlimmste gefasst!



Die normalen Gegner sind eigentlich nicht so schlimm, allerdings macht es hier wirklich die Masse ...



Alle zehn Runden gibt es dann besonders fiese Gegner, die allerdings auch eine ordentliche Belohnung hinterlassen



Endlich ein gelöstes Rätsel: Dieser Teleporter führt ...

ALLGEMEINE TIPS

Benutzt einen Geisteruf nicht wie ein normales Item, sondern legt ihn auf den Boden und richtet dann einen Magiestrahl darauf. Der Effekt ist der gleiche, aber zusätzlich gibt es noch eine kleine Belohnung – bei Schatten beispielsweise ein Level-up-Herz. (Auf diese Weise kann man übrigens Bogen auch aus einem im Inventar vorhandenen Salatkopf heraufbeschwören.)

Der Händler im Dorf hält nicht nur Fische für Euch bereit, von Zeit zu Zeit spendiert er auch mal ein Level-up-Herz. Wechselt einfach immer wieder zwischen Dorf und Strand hin und her und schaut, was er zu bieten hat.

Sucht alle Regionen im Doppelgänger-Modus von Schatten ab. Nur so findet Ihr die zahlreichen verborgenen Teleporter. Die erweisen sich als recht praktisch und





Volker Monsees, der nicht nur genau darüber Buch geführt hat, wo welche Juwelen zu finden sind, sondern auch noch einige versteckte Level aufgespürt hat. Einer wirklich

kompletten Lösung mit allen Juwelen und Items

steht nun nichts mehr im Wege.



Der Doppelgänger-Modus von Schatten erlaubt Euch das Auffinden zahlreicher unsichtbarer Teleporter und Warzonen



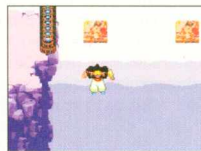
4



Diese Truhe ist ja schon ein alter Bekannter, aber wer hätte gedacht, daß es hinter ihr auch noch weiter geht!



Nehmt Euren Mut zusammen und riskiert einen Sprung ins Ungewisse, um völlig neue Regionen zu entdecken ...



Allerdings erfordert das neue Terrain wirklich gute Sprungkünste!



... zu dieser Truhe, die bislang unerreichbar erschien



ersparen Euch nicht nur viel Laufarbeit, sondern bringen Euch auch zu unzugänglichen Truhen oder in versteckte Level. Viel Spaß bei der Suche!

Volker Monsees/red.



3
ALLE JUWELEN AUF EINEN BLICK

- 1) Feuergeist-Höhle
- 2) Brücke vor Feuergeist-Höhle
- 3) Brücke westlich des Dorfes
- 4) Efreet-Rennstrecke
- 5) Festung im Osten
- 6) Höhle nach Schiffahrt
- 7) Westliche Burg
- 8) Weg zur Gebirgsfestung
- 9) Vulkanhöhle
- 10) Westlich der Vulkanhöhle
- 11) Strand im Westen
- 12) Kiste östlich der Heimatburg
- 13) Wassergeist-Schrein
- 14) Kiste links vor Waldtempel
- 15) Waldtempel
- 16) Heimatburg
- 17) Katakomben
- 18) Strand südlich des Dorfes
- 19) Burg im Osten
- 20) Weg zur Berghöhle
- 21) Wasserrutschbahn
- 22) Strand nach Schiffahrt
- 23) Geheimlevel am Strand
- 24) Geheimlevel im Wald
- 25) Berghöhle
- 26) Agitos Burg

2. Raum bei den Schlangen: 1 x blau
vorletzter Raum unten links: 1 x blau
unter der Brücke: 1 x rot
unter der Brücke: 1 x blau
bei entsprechendem Sieg: 1 x rot

1. Raum: 1 x blau
3. Raum: 1 x rot

1. Raum: 1 x blau, 1 x rot
letzter Raum 1. Abschnitt: 1 x rot, 1 x blau
Raum vor Boß, Bombe auf Schalter: 1 x rot
letzter Raum im Ostflügel: 1 x blau
letzter Raum im Westflügel: 1 x blau, 1 x rot

Plateau ganz unten: 1 x blau
Vorsprung rechts vor Festung: 1 x rot
letzte Kiste auf dem Rückweg: 1 x rot
auf Plattform: 1 x schwarz
Geheimabschnitt: 1 x schwarz

Kiste: 1 x schwarz

per Teleporter: 1 x schwarz

2. Raum links: 1 x schwarz

per Teleporter: 1 x schwarz

rechter Flügel: 1 x schwarz

linker Flügel, Geheimgang: 1 x rot

linker Flügel, nach Teleporter: 1 x schwarz

Passage mit Truhe: 1 x grün

Raum mit Wurm: 1 x grün

Raum mit Zombies: 1 x schwarz

Raum mit Schleim: 1 x grün

vorletzter Raum: 1 x grün

Kiste: 1 x grün

Raum hinter Gitter: 1 x jede Farbe

Kiste neben Riese: 1 x grün

ganz unten rechts: 1 x grün

vorletzte Ebene rechts: 1 x schwarz

oberste Ebene ganz rechts: 1 x grün

1 x grün, 1 x blau

Kiste, nur mit Schatten: 1 x schwarz

(mit Teleportern zurück ins Gebirge)

vor Ende: 1 x rot, 1 x blau

nach Kämpfen: 1 x jede Farbe

Wellenraum: 1 x blau

Würrerraum: 1 x rot

Raum mit Gitter: 1 x grün

Plattformraum: 1 x schwarz

3-Riesen-Raum: 1 x grün

Lichtung vor Zombies: 1 x rot

Plattform mit 2 Schaltern: 1 x blau

Raum mit Ritter und Bombenwerfern: 1 x grün,

1 x schwarz

Gang vor roter Tür (Schalter): 1 x grün





Willkommen zum ersten Teil unserer insgesamt dreiteiligen Komplettlösung zu den neuesten Abenteuern der glorreichen Shining Force. Hier gibt es wieder jede Menge wertvoller Strategietips.



Bis zum krönenden Finale ist es noch ein weiter Weg, aber die Mühe lohnt sich!

Zu neuen Ufern

Endlich lehrt die Shining Force auch auf dem Mega-CD den dunklen Mächten das Fürchten. Grund genug für uns, Euch mit wertvollen Tips und strategischen Hinweisen zu versorgen.

Ein Wort vorweg: Alle Tips beziehen sich auf den Schwierigkeitsgrad ‚HARDEST‘ (das sind wir Euch schließlich schuldig!), es kann also durchaus sein, daß sich die Gegner in einigen Situationen etwas anders verhalten als angegeben. Normalerweise machen sie Euch das Leben dadurch leichter, seid aber dennoch auf Überraschungen vorbereitet. Die ‚Randbemerkungen‘ versorgen Euch mit generellen Tips – erfahrene Shining-Force-Veteranen kennen viele der Kniffe schon, allerdings gibt es auch für sie noch so manche Überraschung. Aber nun Vorhang auf, der Spaß beginnt!



Trainiert Eure Magier fleißig, vielleicht bringen sie es ja doch noch zu irgendetwas



Kampf 1: Aller Anfang ist leicht? Na ja, sieht man mal von den BLAZE-Zaubern von Incubus und Dark Wizard ab, so kann Euch eigentlich nicht viel passieren. Spielt das Szenario einige Male durch, um Level aufzubauen – wer viel Geduld hat, der kann mit etwas Geschick die Leute schon hier beförderungsfähig machen, Level 5 oder 6 reicht aber auch schon. Macht von den Protect Rings ausgiebig Gebrauch: Ihr könnt sie zwar nicht reparieren lassen, aber im nächsten Kampf verliert Ihr sie sowieso.

Kampf 2: Nachdem Ihr nahe des Dorfes Miniyom gestrandet seid, steht Ihr zunächst mit leeren Händen da und müßt Euch Eure Ausrüstung am Strand zusammensuchen. Für beinahe alle Leute sind hölzerne Notwaffen zu finden; einfach überall hinlaufen und schauen, ob ‚Search‘ möglich ist. Die

Items werden verteilt und equipped, wobei sich die Gegner während dieser Zeit freundlicherweise recht ruhig verhalten. Verprügelt anschließend die Goblins und marschiert in Richtung der Hütte. Nach dem Kampf schließt sich mit Cray ein weiterer Monk der Truppe an, trainiert ihn gut, denn seine BOOST-Magie wird später noch wichtig. In Miniyom könnt Ihr Euch mit ordentlichen Waffen eindecken, haltet aber bei jeder Person einen Inventarplatz frei, da einige der kommenden Gegner recht spendabel sind.

Kampf 3: Der Weg nach Miniyom Bastion ist kein größeres Problem, lediglich die Brücke erweist sich

als störender Engpaß, der mit geschickter Aufstellung aber kein Problem ist. Achtet auf eine Huge Bat und einen Scavenger, die Quick Chickens (+AGL) und Protect Milk (+DEF) dabei haben. (Es bleibt Euch überlassen, ob Ihr diese Items zur späteren Verwendung aufhebt oder schon jetzt ‚bedürftige‘ Charaktere aufputscht.)

Kampf 4: Auch die Prügelei vor Miniyom Bastion erweist sich als recht einträglich: In den Truhen finden sich Medical Herb, Powerful Vine (+ATT) und Cheerful Bread (+HP). Der Dark Dwarf spendiert auch noch eine Hand Axe für Ruce. Da aus einigen Türen immer wieder frische Feinde hervorstürmen, soll-



Zwei fliegende Kämpfer in voller Aktion – die Mobilität dieser Leute ist beachtlich!



SHINING FORCE

TIPS & TRICKS



Macht es Euch zur Angewohnheit, hinter jeden Strauch zu schauen!



Schließlich könnte man ja eine nette kleine Überraschung erleben



tet Ihr diese Ausgänge durch schwächere Kämpfer oder ausgebrannte Magier besetzen.

Kampf 5: Im Innern der Bastion wartet in einer Truhe das Middle Sword auf den Helden, der Cypress Knight legt noch ein Running Pimento (+MOV) drauf. Reißt hier Eure Truppe nicht zu weit auseinander und rechnet immer mit Angriffen aus dem Hinterhalt. Als Neuzugang könnt Ihr anschließend



den Vogelkrieger Claude begrüßen, per Schiff geht es weiter nach Asreet Island, und das erste Kapitel endet an dieser Stelle.



Auch ein kleiner Kampf in dunkler Nacht steht auf dem Programm der Shining Force

Big Bad Bazoo

Kampf 6: Der erste Kampf nahe Asreet ist kein größeres Problem. Wer den etwas kniffligen Weg über die obere Brücke scheut, der kann sich auch durch das unwegsamere Gelände nach unten schlagen. Die Gegner sind hier nicht sehr spendabel, außer Antidote und Medical Herb ist hier nichts zu holen.



Kampf 7: Haltet Eure Truppe im Dorf recht eng zusammen und vergebst nicht, den Gegnern die Items abzunehmen: Medical Herb und Antidote sind nicht so wich-

tig, Powerful Vine und Protect Milk werden dagegen immer gerne genommen. Nach dem Kampf schließen sich Ranger Stock und Priestess May an – insbesondere letztere solltet Ihr schnell aufbauen, da sie nach ihrer Beförderung den später wichtigen AURA-Zauber lernt.

Kampf 8: Der Weg zu Bazoo's Tower ist gerade und kurz, allerdings nicht ganz ohne Gefahren: Zombies mit ihrem Gift und der Master Mage mit BLAZE 3 nerven ganz schön. Schaltet zunächst die Gegner unten rechts aus und bewegt Euch dann langsam nach oben. Priest und Skeleton werden um Cheerful Bread und Steel Sword erleichtert, danach ist auch diese Sache überstanden.

Kampf 9: Im Innern von Bazoo's Tower geht es recht heftig zur Sache, insbesondere dank der Magier und Pegasus Knights – es wäre ganz praktisch, wenn an dieser

Stelle schon alle Leute befördert wären! In den Truhen findet Ihr Quick Ring, Battle Axe und Power Spear, die möglichst schnell als schlagkräftige Argumente equipped werden sollten.

Kampf 10: Jetzt geht es Bazoo persönlich an den Kragen! Auf dem Weg zu ihm könnt Ihr von Hell Sniper und Master Mage Assault Shell und Protect Staff abstauben. Die große Treppe links sieht zwar verlockend aus, dennoch solltet Ihr die beiden kleinen Treppen benützen, um Eure Mannschaft vor der Keilerei mit den Pegasus Knights komplett oben zu haben. Bazoo's Leibgarde läßt sich auf der Treppe ein Stück nach unten locken, der Rest des Kampfes ist dann nur noch Formsache. Nach dem Sieg über Bazoo stellt Yeessha ihre Dienste als Magier zur Verfügung, das Kapitel endet mit einer interessanten Enthüllung über die eigentliche Herkunft des geheimnisvollen Helden.



Keinen Respekt vor den fieseren Bossen – Irgendwo haben sie immer einen Schwachpunkt





Trouble in Cypress

Kampf 11: Immer Ärger mit der Familie: König Edmond, Onkel des Helden, verhält sich bei der Landung auf Cypress recht seltsam. Vorrangigstes Ziel beim folgenden Kampf ist es, die Party möglichst schnell wieder zusammenzuführen, also sollte sich die linke Splittergruppe auf dem Weg nach rechts unten machen. Gemeinsam kämpft es sich gegen die Fieslinge oben etwas leichter. Nach dem Kampf schließt sich das Monster Gyan an, auch gibt es im Dorf neue Waffen zu kaufen.

Kampf 12: Die Nachtruhe auf der weiten Ebene ist nur von kurzer Dauer, denn einigen Monstern gelüstet es nach Ärger. Dieser Kampf im offenen Gelände bietet sich für schnelle Levelerhöhungen an, birgt aber auch einige Gefahren: Die Sorcerer, Mages und Gargoyles mit ihren Zaubern können ungeheuer weh tun, stellt Eure Leute also nicht zu dicht nebeneinander. Vorsicht auch vor den plötzlich auftauchenden Würmern. Sie spucken Gift. Achtet auf Sorcerer und Bishop, die Black Ring und Demon Rod fallen lassen! Nach dem Sieg prophezeit man Euch den Untergang im Mushroom Tunnel – das klingt doch wirklich vielversprechend!

Kampf 13: Was als böse Überraschung geplant war, erweist sich als recht übersichtliches Szenario. Wer seine Leute gut trainieren will, der kann sie hier auf Level 5 bis 8 bringen, je nach Geduld. Auch gibt es hier einige gute Items zu holen: Einer der Lizard Men hinterläßt eine Heat Axe, vom Bishop gibt es einen Protect Ring. In den Truhen finden sich Halberd und Critical Sword, allerdings solltet Ihr hier möglichst schnell zugreifen – ist

DER RICHTIGE START

Einige Anmerkungen vorweg: Spielt die einzelnen Teile in der vorgegebenen Reihenfolge und besorgt Euch schnellstmöglich eine Backup Cart! Gerüchtehalber soll der dritte Teil nur dann zugänglich sein, wenn Ihr die Teile 1 und 2 in der richtigen Reihenfolge gespielt habt. Diese Aufgabe läßt sich auch ohne Backup Cart zufriedenstellend lösen. Mit dem Teil ergeben sich allerdings auch einige Vorteile: Zum einen habt Ihr mehrere Spielstände verfügbar, um später noch einmal zwischendrin einsteigen zu können. Andererseits werden gewisse Informationen zum zweiten Abenteuer weitergereicht: Wenn Ihr das erste Abenteuer mit einem Helden namens Seppel bestritten habt, so wird er auch in der Fortsetzung Seppel heißen und nicht etwa Nick. Darüberhinaus ist es denkbar, daß einige Besonderheiten der beiden ersten Teile (gefundene Items, Charaktere usw.) auch später zugänglich sind. (Entsprechende Versuche sind in Arbeit, waren jedoch bis Redaktionsschluß nicht beendet – wir halten Euch aber garantiert auf dem laufenden!)

EFFEKTIVE BEFÖRDERUNGEN

Bringt Eure Charaktere möglichst schnell zur Beförderungsreife, das Minimum ist hier Level 10. Unbeförderte Charaktere erhalten noch bis etwa Level 12 akzeptable Wertsteigerungen, danach ist aller-

dings Schluß. Während dies bei normalen Kämpfern noch nicht so tragisch ist, sollten Magier möglichst schnell befördert werden, da sie erst nach der Beförderung wichtige Spells lernen oder verbessern. Doch auch die Beförderung hat so ihre Grenzen: ab Level 20 (befördert!) verbessern sich die individuellen Werte nur noch selten – ein HP mehr ist schon ein Glückstreffer!



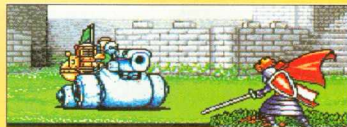
Dieses Limit ist für normale Kämpfer eigentlich nur wenig interessant – das Finale des ersten Abenteuers kann man locker ab Level 15 bestreiten, später sollte (und kann!) man seine Helden allerdings auch auf einen höheren Level pushen. Magiebegabte Charaktere dagegen benötigen etwas mehr Aufmerksamkeit: (Master-) Monks sind anfangs zwar passable Heiler, später schwächeln sie in dieser Hinsicht jedoch etwas, können dafür aber ordentlich zuhauen! Vicars und Wizards sind und bleiben im Kampf zwar Weicheier, entwickeln nach der Beförderung aber durchaus prak-

tische Fähigkeiten: Ohne deren BOOST- oder ATTACK-Magie hat man in späteren Kämpfen recht schlechte Karten. (Einige dieser Fähigkeiten lassen sich gezielt trainieren, aber dazu später noch etwas mehr!)

Generelles Fazit: Alle Charaktere möglichst schnell befördern, allerdings mit Bedacht: Im dritten Abenteuer findet man irgendwann einmal ein Pegasus Wing, mit dem sich (zumindest nach den bisherigen Shining-Force-II-Erfahrungen) ein Knight zum Pegasus Knight befördern läßt. Es wäre natürlich recht interessant, einen unbeförderten Charakter aus dem ersten Teil der Saga auf seinem gegenwärtigen Status zu belassen und zu schauen, ob sich da später noch etwas machen läßt. Pro behalber haben wir Kashing einmal nicht befördert – die Resultate stehen allerdings noch aus, aber dazu später mehr!

SCHÜTZT DEN HELDEN!

Mit dem Helden steht und fällt der Erfolg Eurer Party. Er ist zwar nicht immer das Hauptangriffsziel feindlicher Attacken, sein Ableben ist allerdings dennoch fatal: Bei seinem virtuellen Tod geht die Hälfte Eurer Barschaft flöten – anfangs nicht unbedingt ärgerlich, später (vor allem im dritten Szenario) allerdings ein herber Verlust. Haltet ihn daher notfalls lieber etwas zurück!



Vorsicht, die Pilze haben eine betäubende Wirkung!



der Ghoul erst einmal besiegt, so ist auch der Inhalt der Truhen verloren. Nach dem Kampf schließt sich Kashing der Truppe an, er ist im nächsten Szenario zwangsläufig dabei. (Sollte man ihn vielleicht doch befördern???)

Kampf 14: Der weitere Weg nach Fort Gundoll ist recht einfach. Schickt zunächst einige Leute nach oben, um die Gargoyles und Worms auszuschalten. Anschließend geht es nach links, denn der Umweg lohnt sich: Die dortigen Bishops und Bow Riders warten nur darauf, nach ihrer Niederlage Healing Rain und Buster Shot zu hinterlassen – eine wertvolle Bereicherung für Euer Inventar. Nach der Schlacht kommt Gates als Gladiator zur Truppe, auch hier solltet Ihr Euer Personal überprüfen, da der Kerl aufdringlich ist.

Kampf 15: Nach der netten Unterredung mit Frabell und Dantom steht Ihr vor einem kleinen Problem: Durch den Fizzle Ball funktioniert (außer dem EGRESS Eures Helden) keinerlei Magie! Der Trick

hier ist ziemlich einfach: Tut vorerst relativ wenig, baut eine stabile Verteidigung um Eure Magier auf und schickt Claude am linken Bildschirmrand nach oben, um den Fizzle Ball auszuschalten. Der Running Ring, den er in der Truhe auf seinem Weg findet, beschleunigt die Sache noch etwas. Nach dieser Aktion könnt Ihr Euch dann ungestört auch magisch austoben.

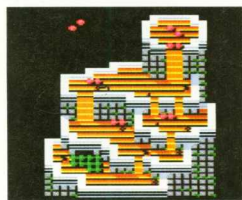
Kampf 16: Eine schwer bewachte Treppe nach oben, um Dantom zu besiegen? Das soll ja wohl ein Witz sein! Ist es auch, denn im Prinzip könnt Ihr alle Gefechte aus der untersten Etage erledigen: Dantom wird sich mit seinem Gefolge sofort zu Beginn des Gefechtes nach rechts unten im obersten Stock zurückziehen, auf dem Weg dorthin könnt Ihr ihm schon ordentlich weh tun! Schaltet die Brass Gunners am Fuße der Treppe aus und bewegt Eure Bogenschützen und die Paladine (mit Distanzwaffen!) nach rechts unten, um Dantoms Fußvolk aus der Ferne auszuschalten. Die übrige Mannschaft deckt die Flanken nach oben und links und ehe er es sich versieht, steht Dantom allein auf weiter Flur. Der Weg, den er dabei einschlägt, führt ihn letztendlich in jeder zweiten Runde in die Reichweite eines geschickten in der

unteren Etage platzierten Bogenschützen, der ihn ruhig und gemächlich ausschalten kann. Der Rest der Mannschaft kann inzwischen relativ problemlos die Treppe erklimmen, aber das ist fast nur noch die Kür!

Ach ja, falls Ihr den Kampf zwischendurch einmal verläßt, schaut doch mal beim Händler vorbei: Er bietet als Deal einen Power Ring an! Außerdem könnt Ihr die Gelegenheit nutzen, um alle Charaktere auf Level 9 oder 10 zu bringen. Nach dem Kampf schließt sich mit Shriek ein weiterer Vogelkrieger der Truppe an und auch dieses Kapitel wäre überstanden.

Keine Chance für Waldol

Kampf 17: König Edmont hat schon ein recht unfreundliches Begrüßungskomitee aufgestellt, allerdings ist dies nicht das einzige Problem. Das Gelände ist nämlich recht unwegsam, am sichersten reist man quer durch die Mitte und umrundet den zentralen Berg in zwei Gruppen. Achtet dabei auf Leute, die Euch in den Rücken fallen wollen. Die Konfrontation mit den plötzlich auftauchenden Golems ist in jedem Falle unvermeidlich. Achtung, der Cleric besitzt einen Evil Ring, den er Euch zwar vererbt, zuvor hat er jedoch keine Skrupel, das Ding auch wirklich einzusetzen. Bringt möglichst alle Leute bis zu König Edmond durch, da er ziemlich fies drauf ist. Durch seine zwei



Züge pro Runde und einen unerschämten hohen ATTACK-Wert wird er Euch ganz schön zusetzen. Nach dem Kampf drängt Paladin Randolph in die Runde – Ihr solltet ihn gut trainieren, da er sich als recht fähig erweist. Von nun an könnt Ihr im Shop den praktischen Healing Rain erwerben, allerdings solltet Ihr ihn nicht verwenden, sondern stattdessen lieber noch einige Level antrainieren!

Kampf 18: Nach der Enge des letzten Kampfes ist das offene Gelände auf dem weiteren Weg nach Cypress recht angenehm. Lässig sind hier vor allem die Belials, daher solltet die ersten Schritte



nach links führen, um die ersten beiden Vertreter dieser Nervlinge auszuschalten. Die Dulahan und Sorcerer erweisen sich als recht entgegenkommend und sind entsprechend schnell besiegt. Achtet auf die Valkyrie des Dulahan – eine bessere Waffe für Randolph gibt es kaum. Anschließend sind die beiden anderen Belials an der Reihe, der Rest der Schlacht ist dann kein größeres Problem mehr. Angesichts des übersichtlichen Geländes wäre es ganz praktisch, die Recken hier auf Level 12 bis 14 zu bringen. Fließen dabei die Erfahrungspunkte zu spärlich, so kann dies notfalls aber auch noch im nächsten Kampf geschehen.



Monks beherrschen auch Angriffsmagie





Kampf 19: Vor den Toren von Cypress könnt Ihr einen versteckten Charakter aufspüren. erinnert Ihr Euch noch an Domingo aus Shining Force I? Hier könnt Ihr mit Amigo einen weiteren Vertreter dieser Gattung anheuern. Amigo bringt mit AURA und BOOST zwei sehr praktische Zaubersprüche mit. Im direkten Kampf erweist er sich jedoch als relatives Weichei und sollte lieber Abstand vom Geschehen halten. Ach ja, Ihr findet ihn, indem Ihr den Baum ganz rechts außerhalb der Schloßmauern genauer untersucht.

Wyvern und Assassins nerven in dieser Runde am meisten, geben aber auch fette Experience, so daß ein Training auf Level 14 oder mehr kein Problem sein sollte. Geppel, der hiesige Gastgeber, hinterläßt Euch die Axe of Atlas, der Evil Bishop den White Ring. In der Truhe gibt es außerdem das Dark Sword. Vorsicht übrigens bei den Dulahan, der Vorrat an ihnen ist wohl unbegrenzt, allerdings benötigen sie normalerweise auch etwa drei Runden, um der Party gefährlich nahe zu kommen.

Kampf 20: Als nächstes steht ein gemischtes Doppel mit Frabell und Bazoo auf dem Programm. Kümmernt Euch zunächst um die nor-

malen Gegner rechts und anschließend um ihre Kollegen links. Mit etwas Glück läßt einer der Executioners eine Evil Axe fallen, Ihr könnt das Teil aber später auch als Deal erwerben – oder ganz darauf verzichten. Die Wyvern geben wieder ordentlich Experience, allerdings ist etwas Vorsicht geboten: Wenn sie beide gleichzeitig mit Ice Breath angreifen, so haut das auch Eure stärksten Kämpfer um! Frabell stürmt nach vorne, sobald Ihr das Podest erklimmt – Pech für sie.



Konzentriert Euch zunächst auf die Gnädigste, schaltet dann den Evil Bishop und anschließend Bazoo aus. Versucht auch hier noch, ohne den Einsatz von Healing Rain auszukommen.

Kampf 21: Denn der finale Showdown mit Woldol naht, und hier wäre es ganz praktisch, wenn jeder zweite Charakter ein oder zwei Healing Rains ins Gefecht mitnimmt. (Keine falsche Sparsamkeit: Ihr könnt weder Geld noch Items mit in das zweite Abenteuer nehmen!) Als erstes müßt Ihr Euch mit Woldol und seinem Lieblingsmonster auseinandersetzen. Haltet Euch zunächst rechts und verhindert, daß sich Woldol und die Executioners nicht hinter das Monster zurückziehen, denn sonst wird



SCHELLER BEFÖRDERN

Bei optimaler Ausnutzung der Beförderungsregeln könnt Ihr Eure Mannschaft recht schnell in höhere Level pushen: Alle 100 Experience-Points gibt es eine Levelerhöhung, verbunden mit mehr oder weniger effektiven Verbesserungen in den individuellen Fähigkeiten des betroffenen Charakters. Allerdings sind dabei einige Feinheiten zu beachten: Als generelle Regel gilt, je stärker die Figur und je schwächer der Gegner, desto weniger Experience gibt es zu holen. Dabei werden die tödlichen Schläge besonders honoriert: Wer einem Monster den letztendlichen Todesstoß versetzt, der darf besonders viel Erfahrung verbuchen – sofern er nicht ohnehin schon stark genug für den Gegner war. Das Maximum für einen erfolgreichen „Finishing Move“ sind 50 EXP, diesen Score gibt es aller-

dings recht selten. Magier können da nochmals gesondert abstauben: Ein Flächenzauber auf mehrere Gegner, bei dem zumindest eines der Monster ins Gras beißt, wird meist entsprechend honoriert. Noch besser die Aufstiegsmöglichkeiten für Heiler! Jeder Heilversuch, egal ob erfolgreich, überflüssig oder sonstwas, liefert ungefähr zehn Erfahrungspunkte – nach zehn Anwendungen ist die Levelerhöhung also schon vorprogrammiert. Das gilt bei Heilern nicht nur für HEAL, sondern auch für den Einsatz von Medical Herbs.



EFFEKTIVES TRAINING

Wie schon gesagt, je mehr Experience, desto besser die Leistungen Eurer Kämpfer. Die Trainingsmethoden für Eure Heiler haben wir schon dezent angedeutet: HEAL so oft wie möglich (oder nötig), ein Übermaß ist angebracht, ebenso wie der Einsatz von Kräutern in den frühen Abschnitten. Die Beherrschung fortgeschrittener Magien garantiert später einen noch schnelleren Aufstieg: Heiler können mit AURA sehr schnell in ungeahnte Regionen (die Beherrschung von AURA 4 ist lebenswichtig!) aufsteigen, gleiches gilt für Leute, die den BOOST-Spell beherrschen: Ein AURA-Spell auf möglichst viele Partymitglieder liefert bis zu 25 Experience, gleiches gilt auch für einen BOOST-2-Zauber, der allerdings nur bislang unbetroffene Party-Mitglieder treffen sollte!

Achtet genau darauf, welche Figur noch relativ viel Erfahrung aus den einzelnen Kämpfen herausholt. Sobald gewisse Leute keinen toten Hering mehr vom Teller ziehen, solltet ihr schauen, ob es sich nicht doch noch lohnt, andere Helden zu trainieren: Insbesondere Magier sind oftmals für einige zusätzliche Überraschungen gut. Also stellt die stabilen Charaktere ruhig als Blocker in die erste Reihe und laßt die Magier aus den hinteren Rängen tätig



werden und, sobald die Zeit reif ist, zum Todesstoß vorrücken. Die Mühe lohnt sich in jedem Fall, denn einige magisch begabte Charaktere zeigen ihre wahren Talente erst recht spät: Ein Heiler, der einige Male ein AURA 4 loslassen kann, ist insbesondere bei den Kämpfen ge-

FRÖHLICHES AB-SAHNEN

Manche Gegner hinterlassen nach ihrem Ableben nützliche Gegenstände, um davon zu profitieren zu können, muß das Partymitglied, welches den letzten Schlag ausführt, allerdings einen freien Platz im Inventar haben.



Der erste Teil des Finales in der Übersicht ...

gen die jeweiligen Obermotzen dringend notwendig. Die Distanzwirkung von HEAL 3 ist in vielen Situationen auch nicht zu verachten. Die entsprechenden Charaktere lernen AURA 4 aber erst ab Level 20 (befördert!), also keine falsche Bescheidenheit, sondern lieber einige Missionen angespielt, die Magier entsprechend trainiert und dann per EGRESS ganz einfach wieder zum Sammeln neuer Kräfte und zum Einkaufen rausgebeamt!

Stopft Euch daher also nicht allzusehr mit Heilmitteln voll und haltet bei jeder Figur einen Inventarplatz frei. Es ist natürlich besonders praktisch, wenn ihr zu Beginn eines Kampfes die einzelnen Gegner genauer unter die Lupe nehmt und schaut, ob sich bei bestimmten Leuten ein entsprechendes Vorgehen lohnt: Wer etwas mit sich rumschleppt, aber nicht equipped hat, der läßt es auch fallen – oder aber vielleicht auch doch nicht ...

es schwer – sehr schwer! Ist dann der Bishop erledigt, wird die Sache beinahe zum Kinderspiel: Solange Ihr das Monster mit Distanzwaffen bekämpft und dabei das Podest nicht besteigt, verhalten sich die übrigen Gegner relativ ruhig – allerdings zieht sich das Gefecht dann auch unangenehm in die Länge. Geht sparsam mit dem Healing Rain um, denn mit dem Podest nicht besteigt, verhalten sich die übrigen Gegner relativ ruhig – allerdings zieht sich das Gefecht dann auch unangenehm in die Länge. Geht sparsam mit dem Healing Rain um, denn mit dem

Woldol verwandelt sich nämlich in einen Skorpion, und es erscheint Lug auf der Bildfläche und bringt das Sword of Hajya mit. Dieses sollte schnellstmöglich an den Helden weitergereicht (und von ihm auch equipped!) werden, denn Woldol ist erst nach einem Treffer mit diesem Schwert für andere Argumente zugänglich. Lug wird zwangsläufig einen Charakter aus Eurer Truppe verdrängen (normalerweise Sig). Ändert läßt sich daran nur bedingt etwas: Wer jetzt mit EGRESS die Flucht ergreift, muß sich nochmals mit dem Monster herumschlagen. Woldols Demon Breath ist recht nervig, mit gezieltem Heilen der angeschlagenen Party ist er jedoch recht schnell zu besiegen. Vorsicht: Aus der hinteren Tür kommen immer wieder Evil Bishops, die mit ihrem AURA Eure Bemühungen zunichte machen können, also verprügelt sie immer rechtzeitig.

Das war dann auch schon das erste Abenteuer der Shining Force. In der nächsten Ausgabe verraten wir Euch, was die andere Party so alles erlebt. Bis dahin ein fröhliches Monsterteucheln.

Michael Anton



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

FRAGEN

DOUBLE SWITCH (MCD)

Marc Klinger schafft es in Act I nicht, den Code für Eddy zusam-



menzustellen. Was ist genau zu tun, damit man nicht immer wieder weggezappt wird.

SPIDERMAN VS. KINGPIN (MD)

Victor Strebling hat es endlich bis zum Obermottz Kingpin geschafft, kann bei ihm aber keinen einzigen Treffer landen. Wer hilft weiter? Daniel dagegen hat Probleme in der Stadt und zwar beim Zwischengegner Venom. Wie ist dieser Unsympath zu besiegen? Weiterhin wäre Daniel für eine Levelanwahl sehr dankbar.

SHADOW OF THE BEAST II (MD)

Und nochmals Victor, diesmal mit einem recht frühen Problem: Wie besiegt man im Schloß das überaus lästige Phantom?

ANOTHER WORLD (MD)

Oliver Mausch wurde von seinem außerirdischen Freund über das breite Loch auf die Markise geworfen, weiß nun aber nicht, wie er ihm weiter helfen soll. Etwas später muß Oliver ein Kraftfeld ausschalten, fragt sich aber, wozu das gut ist und wie er aus dem un-

terirdischen Gebäude wieder hinauskommt. Wer kann ihn an dieser Stelle weiterhelfen?

METAL HEAD (32x)

Stefan Eltermann sucht nach einigen Cheats – ganz nett wären beispielsweise Levelanwahl und Un-



verwundbarkeit. Wer hat so etwas Praktisches auf Lager?

WOLVERINE – ADAMANTIUM RAGE (MD)

Marc Lippels würde sich tierisch



freuen, wenn ihm jemand netterweise sämtliche Levelcodes verraten würde. Also denn ...

CLAY FIGHTER (MD)

Adrian interessiert sich brennend für die Special Moves aller Knetkämpfer. Hat jemand eine komplette Liste für ihn?

URBAN STRIKE (MD)

M. Fenske sucht verzweifelt nach

den Paßwörtern für dieses Game. Wer kann sie ihm freundlicherweise verraten?

ULTIMA IV (MS)

Uli Kretschmer hat sich auf der Suche nach dem Shrine of Spirituality schon die Füße wundgelaufen, ohne ihn zu finden. Wie kommt man am schnellsten dorthin?

ANTWORTEN

SNATCHER (MCD)

Marc Klinger hilft C. Brito bei der Erstellung des Phantombildes. Mit den Angaben, die man von Isabella in Outer Heaven bekommt, ist die Zeichenarbeit eigentlich kein



größeres Problem – zumindest mit soliden Englischkenntnissen. Hier ist die Übersetzung der Beschreibung: knochiges Gesicht, drohender Blick, spitze Nase, Haare zurückgekämmt mit Geheimrats-ecken, dünne Lippen. Bis auf die Gesichtsforn sind die ganzen Attribute recht eindeutig, das Bild sollte also nach wenigen Versuchen in Ordnung sein. (Übrigens bekommt man von Metal Head eine Meldung, wenn man recht nahe dran ist.)

WWF RAW (MD)

Andreas Sowoka hat für Rainer eine Liste aller Mega Moves zusammengestellt:

Razor Ramon: Wenn der Gegner nur noch wenig Energie hat und



liegt, vor ihn hinstellen, A und B gedrückt halten, dann zweimal links, rechts, B drücken.

Bret Hart: Wenn der Gegner nur noch wenig Energie hat und nahe den oberen Seilen liegt, auf ein Seil steigen, A und B gedrückt halten, dann zweimal rechts, oben und B drücken.

Yokozuna: Wenn der Gegner im Ring steht, auf eines der Seile steigen, A und B gedrückt halten, dann dreimal unten und B drücken. Doink: Dem Gegner zunächst einen Backbreaker versetzen, so daß er nahe am Seil steht, danach hinter ihn stellen, A und B gedrückt halten, dann dreimal links und abschließend C drücken.

Luna: Wenn der Gegner nur noch wenig Energie hat und liegt, hinter ihn stellen, A und B gedrückt halten und dann links, zweimal unten und A drücken.

123-Kid: Wenn der Gegner nur noch wenig Energie hat und in der Nähe der oberen Seile liegt, auf das obere Seil steigen, A und B gedrückt halten und dann dreimal oben und B drücken.

Diesel: Dem Gegner zunächst einen Backbreaker versetzen, so daß er zur Mitte des Ringes sieht, dann hinter ihn gehen, A und B gedrückt halten und zweimal unten, rechts und B drücken.

Shawn Michaels: Wenn der Gegner in Schlagreichweite befindet, A und B gedrückt halten, dann unten, zweimal rechts und C drücken.



Lex Luger: Wenn sich der Gegner in Schlagreichweite befindet, A und B gedrückt halten, dann zweimal oben, unten und B drücken.

Bam Bam Bigelow: Dem Gegner zuerst einen Backbreaker verpassen und danach in die gegenüberliegende Ringseite gehen, A und B gedrückt halten, dann mit dem Joypad in die Richtung des Gegners und A drücken.

Undertaker: Wenn der Gegner nur noch wenig Energie hat und steht, nahe an ihn herangehen, A und B gedrückt halten und dann links, zweimal rechts und B drücken.

Owen Hart: Wenn der Gegner im Ring steht, A und B gedrückt halten, dann oben, rechts, unten und abschließend B drücken.

SHINING FORCE II (MD)

Stefan Kolbe fragt, wie man das Taros-Schwert benutzen kann, und er muß enttäuscht werden: Das Sinnvollste ist, es zu verkaufen!

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 Saturn, Mega Drive, Mega-CD, 32X, Game Gear und Master System. 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

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

Vorname/Name _____

Straße/Hausnummer _____

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

Datum/Unterschrift _____

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

Zahlung für 1 Jahr
Inland DM 72,-
Ausland DM 120,-

Euro-Scheck zur Verrechnung
unbedingt Kartenummer angeben

Bitte keine Überweisung!

Bequem und bargeldlos durch
Bankabbuchung/Lastschriftreinzug

BLZ _____

Kto.-Nr. _____

Unterschrift d. Kto.-Inh. _____

Inter Abo Betreuungs GmbH
Postfach 10 32 45
20022 Hamburg

**Guten Tag,
da draußen!**

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

**GAMERS
ARP-CODES
NEILWIGSTRASSE 39
20249 HAMBURG**

Unsere ewigen Dank und Bewunderung
verdienen diesmal: Christoph Janßen,
Stefan Loos, Thomas Zick (!!), Markus
(Moshimoshi!), Peter Klank, Frank aus
Berlin, Jens Friedel (!!!), Izzet Menderes
Kaymaz, Bernd Rodenkirchen (!) und der
enorm fleißige Maik Fiedler!

Für die abgedruckten Codes benötigt ihr ein
Action-Replay-Pro-2-Modul!

Mega Drive Mega Drive

Best of Action-Replay-Codes
Hier haben wir für Euch die besten Codes
aus vergangenen GAMERS-Ausgaben
zusammengestellt. Da ist für jeden etwas
dabei! Schaut doch mal rein!

FFC42 D003C FFC46 D0009	unendl. Hydras, Level 4 unendl. Hellfire, Level 4	NBA JAM FF1F1 50036 FF1F3 90006 FF3BA 70020 FF1E4 20008	unendl. Zeit unendl. Wurfzeit unendl. Turbo Start mit 8 Pkt., Ergebnis 10-fach
FFF93 D00E8	Unverwundbarkeit, Level 5	PROBOTECTOR FFFA0 C00FF FFFA2 C00FF FFFA0 E0001 FFFA0 E0002 FFFA0 E0003 FFFA0 E0004	unendl. Leben Player 1 unendl. Leben Player 2 unendl. Schuß A unendl. Schuß B unendl. Schuß C unendl. Schuß D Gibt man mehrere Codes ein, entsteht ein gemischter Schuß!
FFBEC B003C FFBFO B0009	unendl. Hydras, Level 5 unendl. Hellfire, Level 5	PROBOTECTOR 2 FFFA0 C0003 FFFA2 C0003	unendl. Leben Pl. 1 unendl. Leben Pl. 2
FFB20 D003C FFB24 D0009	unendl. Hydras, Level 6 unendl. Hellfire, Level 6	RED ZONE Hubschrauber 'Apache': FF2D1 7001D FF032 10008 FF031 F004A FF031 B0004 FF031 D00FF	unendl. Armor unendl. Hellfire unendl. Raketen unendl. Stinger unendl. Mun f. Bordkanone unendl. Benzin nicht abschließbar unendl. Zeit unendl. Explosiv unendl. Ammo unendl. Granaten
FFB40 9003C FFB44 90009	unendl. Hydras, Level 7 unendl. Hellfire, Level 7	RISTAR FFF57 80003 FFC03 80003	unendl. Leben unendl. Energie
FFF89 500E8	Unverwundbarkeit, Level 8	ROBOCOP 3 FF093 70096 FF09A B0002	immer 196 Schuß unendl. Leben
FFBA0 D003C FFBA4 D0009	unendl. Hydras, Level 8 unendl. Hellfire, Level 8	ROBOCOP VS TERMINATOR FF009 C0005 FF008 C0040 FFFA1 A000X FFFA1 A000X X = 1 X = 2 X = 3 X = 4 X = 5 X = 6 X = 7 X = 8	unendl. Leben unendl. Energie Waffe für rechte Hand Waffe für linke Hand ED - 209 Granatwerfer Homing Raketen Plasma Gun Lenk Raketen Laser Pistole Flammenwerfer Normale Waffe

Mega Drive

Mega Drive

AERO THE ACROBAT 2

FF004 70003 unendl. Leben
FF020 10003 unendl. Energie
FF004 90009 unendl. Sterne

CANNON FODDER

FF391 70003 unendl. Raketen
FF391 10006 unendl. Handgranaten
FF1D7 9000D unendl. Rekruten
(vor Missionsende
ARP abschalten)

COOL SPOT

FFF51 20000 Superhoher Sprung

DAS DSCHUNGLBUCH

FFFA4 40031 unendl. Leben
FFFA4 B0007 unendl. Energie
FFF9B E0039 unendl. Zeit

DIE SCHLÜMPFE

FFF37 10004 unendl. Leben
FFF37 60003 unendl. Energie

DUNE 2

FF4D6 B0060 unendl. Geld
für Atreides
unendl. Geld für Ordos
unendl. Geld für
Harkonnen

FF4F0 E0000

Gebäudebau kostenlos
& schneller (Harkonnen)

FFC05 1000X

Levelanwahl, X = 0-9
Achtung! Bei den mit * gekennzeichneten
Codes muß zunächst diese Baufolge ein-
gehalten werden:

- Mehrere Bodenplatten
- Vier Windfallen
- Eine Raffenerie
- Ein Space Port
- Ein Palast

Atreides:

FF4D6 A0009 unendl. Geld,
auch im Space Port
mehr Fahrzeuge im
Space Port

FF4D5 D000B

FF5DF 50000

+ den folgenden Code
unendl. Palastroopers
in Level 8 + 9*

Ordos:

FF4DB 00007 unendl. Geld,
auch im Space Port
mehr Fahrzeuge im
Space Port
FF5DF 50000 Saboteur ständig in
Action (Level 8 + 9)*

Harkonnen:

FF4D2 40009 unendl. Geld,
auch im Space Port
mehr Fahrzeuge im
Space Port
FF4D1 7000B
+ den folgenden Code
immer Todeshand
in Level 8*
FF5DF 50000 + den folgenden Code
immer Todeshand
in Level 9*

EARTHWORM JIM

FFBF8 F0000 unendl. Energie
FFA6C B0033 unendl. Leben
FFBF8 70031 unendl. Munition
FFFF9 FE000 keine Codes
FFFDE D0001 unendl. Superschuß

JUNGLE STRIKE

FF10B 3000X Levelanwahl, X=Level
FFFA5 10020 Unverwundbarkeit für
Hovercraft, Level 1

FFB92 70032

unendl. Raketen für
Hovercraft, Level 1
Unverwundbarkeit,
Level 2, 6 + 7

FFCC3 F003C

unendl. Hydras, Level 2
unendl. Hellfire,
Level 2

FF44A 500E8

Unverwundbarkeit,
Level 3
unendl. Hydras, Level 3
unendl. Helfire, Level 3
Unverwundbarkeit,
Level 4

KÖNIG DER LÖWEN

FFCCF 70004 unendl. Energie

LANDSTALKER

FF543 E0042 unendl. Energie
FF104 0002A unendl. Eke Eke
FF120 FFFFF Geld nimmt bei jeder
Berührung um
ca. 300 T zu
unendl. goldene
Statuen
FF120 A0092 Zauberschwert
immer aufgeladen

Unendlich:

FF105 40002 Juwel, rot
FF105 50002 Juwel, purpur
FF105 60002 Todesstatue
FF105 20002 Zauberbuch
FF105 80002 Orakelstein
FF105 90007 Schlüssels
Kuchen
FF105 B0002 Golas Horn
FF105 C0002 Casinoticket
FF104 B0002 Laterne
FF105 80002 Oldstein
FF104 2000A Eisschwert
FF104 1000A Schwert der Gaja
FF104 3000A Eisenstiefel
FF104 4000A Schneepieski
FF104 5000A Chrome Harnisch
FF104 6000A Super Harnisch
FF104 7000A Mondstein
FF104 8000A Venusstein
FF104 9000A Heilgras
FF104 C000A Blaue Schleife
FF104 E000A Anti Lähmung
FF104 F000A Sonnenstein
FF105 7000A Restauration

MEGA BOMBERMAN

FF954 30003 unendl. Leben Pl. 1
FFA42 80033 unendl. Zeit
FFA44 57002 Unverwundbarkeit

MICKY MANIA

FF046 F0004 unendl. Energie

MICRO MACHINES 2

FFF33 10002 unendl. Leben

Mega Drive

Mega Drive

Mega Drive

Mega Drive

SAMURAI SHODOWN

FF487 90020
FF487 90022
FF483 F0080
FF498 F0080
FFA88 5000C

sofort volle Power Pl. 1
Pl. 1 wird schneller
„sauer“, Power bleibt
immer voll
unendl. Energie Pl. 1
unendl. Energie Pl. 2
Pl. 1 ist immer
Amakusa

SHINOBI 3

FF37E 90011
FF37E 60001

unendl. Energie
unendl. Magie

SONIC&KNUCKLES

FFB02 00006
FFB02 0000C
FFB02 20006
FFB02 2000A
FFB02 0000A
FFB02 0000E
FFB02 0000F
FFB02 0000D
FFB02 0000B
FFFE0 90001
FFFFB 10007
FF76 0000F

Sonic schaukelt leicht
Sonic schaukelt stark
Sonic springt
breitbeinig
Sonic springt breitbeini-
g nach schräg oben
Sonic pfeift beim
Springen
Sonic springt
wie Superman
Sonic dreht sich
beim Springen
Sonic springt so
wie er bremst
Sonic springt
wie ein Jojo
Editor
Superknuckles
Superschuhe

SONIC&KNUCKLES MIT SONIC 2

FFFFB 1000X
FFFE2 10063
99 Ringe
Verwendet man beide Codes zusammen,
dann kann man Knuckles durch zweima-
liges drücken von A, B oder C in Super-
knuckles verwandeln!
FFFE1 20002 unendl. Leben

SONIC&KNUCKLES MIT SONIC 3

FFFFB 10007
FFFFB 10007

Supertails
Supersonic

SONIC SPINBALL

FF75B 1000X
Levelwahl, X=Level

SPARKSTER

FFAD3 90003
unendl. Leben

STARGATE

FFC89 1000C
FFFC6 20003

unendl. Handgranaten
unendl. Energie

STREET FIGHTER 2-S.C.E.

FF804 30080
FF82C 30080
FF81D A0002

unendl. Energie Pl. 1
unendl. Energie Pl. 2
für Pl. 1 reicht ein
einzigster Fight zum Sieg

SUPER STREET FIGHTER 2

Die folgenden Codes funktionieren nur
bei Ryu und Ken (Pl. 1). Bei anderen Kämp-
fern haben die Codes teils konfuse Aus-
wirkungen!
FF80B B0005
FF80B B0006
FF80B B0007
FF80B B0008

nur stärkste Tritte und
Schläge auf allen
Buttons
nur schwächste Tritte
und Schläge auf allen
Buttons, aber
vertauscht
nur die mittelstarken
Tritte und Schläge auf
allen Buttons,
aber vertauscht
nur kurze Schläge

FF80B B0010
FF80B B0012

auf A, B und C
nur Uppercut und
flacher Tritt möglich
nur flacher Tritt und
Sprungschlag möglich

Allgemeine Codes:

0001F 04500
FFC1 800A1
FFC67 0000X
FF986 20002
FF986 20006
FF986 E00XX
FF9A0 F1121
FF9A0 F000A
FF9A0 F1119
FF988 A00FF
FF884 20012

jp. Modul läuft auf
PAL-Geräten
US-Modul läuft auf
PAL-Geräten
Soundmix,
X = 0-F
immer Runde 3,
ohne Musik
Musik, keine Runden
anzeige und -ansage
Zeitvorgabe,
XX = 00-99, danach
ARP ausschalten
Feuerbälle und div.
Details in schwarz
Feuerbälle und div.
Details in lila
Feuerbälle und div.
Details in rot
verändertes Titelbild
kein Feuerball von
Ryu im Vorspann

Codes für Player 1:

FF97E 80000
FF9A5 100FF
FF804 50000
FF804 30000
FF80C A0004
FF80E 80002
FF986 20004
FF80B D0002
FF80B D000F
FF80B B0002
FF80B B0004

Kämpfen vor dem
Fight-Kommando
Fighter mit Goldstich
Hüpfen statt Springen
Sprung nach vorne
geht zurück
Keine Feuerbälle
möglich (Ryu + Ken)
Energieverluste werden
nicht angezeigt
Keine Musik,
keine Rundenanzeige
Nur Tritte (außer in der
Luft) möglich
Nur Specials, Würfe,
Luftkampf, Abwehr
möglich
Nur mittlere Tritte und
Schläge (kurze Distanz)
auf allen Buttons
Nur schwere Tritte und
Schläge (kurze Distanz)
auf allen Buttons

Die folgenden drei Codes müssen

zusammen eingegeben werden:
FF803 A0000
Alle Tritte sind super
schnell (bei manchen
Fightern auch die
Schläge, Würfe etc.)
FF801 B0000
Der Kämpfer zittert vor
Kampfbeginn +
Schieben statt Gehen
(ohne Code zittert man
ständig)
FF803 D0000
stirbt nach einem
Treffer
FF803 60007
Gegner sehr aggressiv
(Super-Modus)
FF800 B000C
FF828 A0020
nur niedrige Sprünge
Gewinne zählen nicht,
3-Runden-Limit
FF801 B0000
Fighter zappelt und ist
schneller
FF80E 900B0
Energieverluste werden
nicht angezeigt
FF80B 40000
alle Sp. Moves sind
Feuerbälle, nur
Ryu + Ken
FF80C 20001
brennt nach Treffern

FF80C 10000
FF828 B000X
FF828 50005
FF807 10000
FF804 F0000
FF818 90000
FF807 50001
FF800 00009
FF800 00006
FF803 E0011
FF804 E0000
FF804 20000
FF804 00011
FF80C A0004
FF806 20012
FF80B D000X

von manchen Sp.
Moves
Sp. Moves auch in der
Luft möglich
Charakter festlegen
(alle Modi), X = 0-F
hält jeden Countdown
bei 5 fest
kein Dizzy möglich
weiter in den Gegner
eingehen können
Dizzy ohne Sterne
*Turbo Speed
Unsichtbarkeit, nur
Würfe + Feuerbälle
zeigen Wirkung
nur Würfe + Feuer-
bälle zeigen Wirkung
verrücktes Sprung-
verhalten + Sp. Moves
Luftattack. treffen nicht
Vor- und Rückwärts
sprung unmöglich
Sp. Moves verändert
keine Feuerbälle
möglich
fällt nach jedem
Treffer um
nur bestimmte Moves
möglich/veränderte
Buttonbelegung,
X = 0-F

Codes für Player 2:

FF833 D0000
FF830 B00C0
FF831 B0000
FF858 A0020
FF858 B000X
FF858 50005
FF83B 40000
FF83C 20001
FF833 E0011
FF834 F0000
FF830 00000
FF830 00006
FF837 10000
FF848 90000
FF837 50001
FF834 00011
FF836 20012
FF83B D000X

stirbt nachTreffer
nur niedrige Sprünge
Fighter zappelt und
ist schneller
Gewinne zählen nicht,
3-Runden-Limit
aufgehoben
Charakter festlegen
(alle Modi), X = 0-F
hält jeden Countdown
bei 5 fest
alle Sp. Moves sind
Feuerbälle, Ryu +Ken
brennt nach Treffern
mancher Sp. Moves
verrücktes Sprung-
verhalten + Sp. Moves
weiter in den Gegner
eingehen können
Unsichtbarkeit, nur
Würfe + Feuerbälle
zeigen Wirkung
nur Würfe + Feuer-
bälle zeigen Wirkung
kein Dizzy möglich
Dizzy ohne Sterne
*Turbo Speed
Vor- und Rückwärts
sprung unmöglich
fällt nach Treffer um
nur bestimmte Moves
möglich/veränderte
Buttonbelegung,
X = 0-F

T2-THE ARCADE GAME

FF80C A0004
FF801 90025
FF801 C00FF
FF801 E00FF

unendl. Leben
unendl. Raketen
unendl. Energie
Gewehr
unendl. Energie

THE LOST VIKINGS

FF908 F0006
FF909 10006
FF909 30006

unendl. Energie Eric
unendl. Energie Baleog
unendl. Energie Olaf

THE OTTIFANTS

FF879 90004
unendl. Leben

THE REVENGE OF SHINOBI

FFE14 10003
FFE13 F0032
FFE13 B0008
FFE14 50001

unendl. Leben
unendl. Shuriken
unendl. Energie
unendl. Magie

TRUE LIES

FF8FB B8003
FF8F7 50009

unendl. Leben
unendl. Schußf. Uzi bis
zum nächsten Level

VIRTUA RACING

FFD30 C0001
FF9FC 80080
FF908 D0000
FF900 6000F
FF9F0 6000F
FFD90 F0028
FFD05 50069

Du bist immer Erster
Strecken sind
spiegelverkehrt
Wagen nimmt keinen
Schaden
1000 km/h Wagen /
Pl. 1
1000 km/h Wagen /
Pl. 2
Blitzstart
unendl. Zeit

WWF RAW

FF964 E0003
unendl. Energie Pl. 1

Maximale Schnelligkeit für (Player 1):

Yokozuna
Bret Hart
The Undertaker
Luna Vachon
Bam Bam
Razor Ramon
Lex Luger
1-2-3 Kid
Diesel
Shawn Michaels
Owen Hart

Maximale Stärke für (Player 1):

Yokozuna
Bret Hart
The Undertaker
Luna Vachon
Bam Bam
Razor Ramon
Lex Luger
1-2-3 Kid
Diesel
Shawn Michaels
Owen Hart

Maximale Kondition für (Player 1):

Yokozuna
Bret Hart
The Undertaker
Luna Vachon
Bam Bam
Razor Ramon
Lex Luger
1-2-3 Kid
Diesel
Shawn Michaels
Owen Hart

Maximales Gewicht für (Player 1):

Yokozuna
Bret Hart
The Undertaker
Luna Vachon
Bam Bam
Razor Ramon
Lex Luger
1-2-3 Kid
Diesel
Shawn Michaels
Owen Hart

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

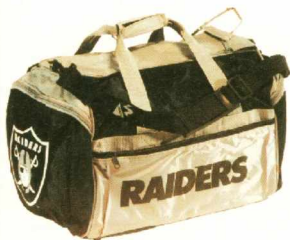


Best.-Nr. 249

Mannomann, die können mächtig was einstecken: Unsere praktischen Sporttaschen im coolen US-Look sind aus unverwüstlichem 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. 250



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



Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

SKYmedia
Schloßstraße 12
85737 Ismaning

Bitte ausreichend
frankieren

MVL GmbH
GAMERS-ABO
Heilwigstraße 39
20249 Hamburg

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Bitte ausreichend
frankieren

Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

SKYmedia
Schloßstraße 12
85737 Ismaning

Bitte ausreichend
frankieren

INHALT

Report

- 24 . Mortal Kombat 3: Infos zum Spielhallenknuller
- 14 . Saturn-Report: Die neueste Software
- 34 . Sega-Automaten: Neues aus der Spielhalle
- 48 . Star Trek: Die Abenteuer der neuen Enterprise

Test: MD 32x

- 52 . Corpse Killer (CD)
- 52 . Slam City (CD)
- 53 . Supreme Warrior (CD)
- 30 . Toughman Contest

Test: Game Gear

- 36 . Batman & Robin
- 47 . Judge Dredd

Wettbewerbe

- 39 . Sega Sports
- 11 . Virgin

Tips & Tricks

- 41 . Action-Replay-Intensivkurs
- 42 . Tips&Tricks-Poster: Pitfall, Teil 4

Previews

- 21 . Earthworm Jim (GG)
- 20 . Fatal Fury Special (MCD)
- 18 . Phantasy Star IV (MD)
- 20 . Samurai Shodown (MCD)

- 54 . Shorties
- 62 . The Story of Thor, Update
- 64 . Shining Force CD, Komplettlösung Teil 1
- 70 . Helpline: Leser helfen Lesern
- 72 . Codes: Hilfreiches für das Action Replay

Test: Mega Drive

- 21 . Addams Family Values
- 39 . Cheese Cat-Astrophe
- 32 . Mega Man -
- ..The Wily Wars
- 38 . Mr. Nutz 2
- 22 . Pete Sampras Tennis '96
- 37 . Putty Squad
- 50 . Skeleton Krew
- 49 . Star Trek - Deep Space Nine

Rubriken

- 6 . News: neu und wichtig
- 10 . Post: Briefe mit Fragen von Euch
- 40 . Charts: Die Seiten mit Euren Lieblingsspielen
- 46 . Inside GAMERS: Die Meinung der Redaktion
- 74 . GAMERS-Shop: Fan-Ausstattung und mehr!
- 78 . Börse: Kleinanzeigen mit Gebrauchtspielen
- 82 . Comic: Gamy
- 83 . Impressum/Vorschau

Test: Mega-CD

- 53 . Tomcat Alley

Bitte ausreichend
frankieren

SKYmedia
Schloßstraße 12
85737 Ismaning

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

Bei Jugendlichen unter 18 Jahre Unterschrift des Erziehungsberechtigten

Versandart bitte ankreuzen:

- EuroScheck zur Rückzahlung
- per Nachnahme (UPS)

Versandkosten: DM 17,-

Bitte keine Überweisung!

Bei Monatsbestellungen bitte Stücklisten
möglichst nach Vorabfrage. Mit Stücklisten
ihre Gültigkeit. Briefmarken werden als
Zahlungsmittel nicht angenommen! Die Werte
beziehen sich auf den ungefragten Rückgang
Eigentum des Verlages.

Versandkosten im Inland:

DM 10,-

Versandkosten im Ausland:

DM 20,-

Für Sammelbesteller berechnen wir ab DM 180,- keine Versandkosten!

Lieferzeit ca. 14 Tage

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



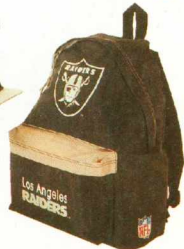
Dallas Cowboys

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 Supersonics

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



San Francisco 49ERS

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

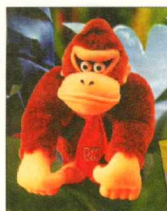


New York Yankees

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



DM **49,95**



DONKEY KONG
Softplüsch 30cm



DONKEY KONG
30cm



DONKEY KONG
15cm

DONKEY KONG



DONKEY KONG 45cm

AQUAPAC FÜR DEN GAMEBOY



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

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

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

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

DM **29,95**

DONKEY KONG
Saugknopf



24,95

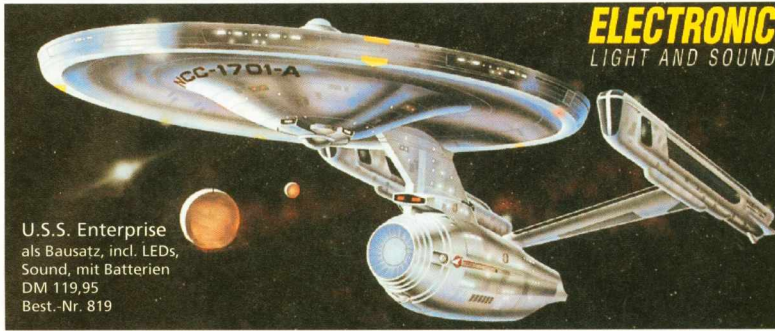
5 Figuren



DM **6,95**

Schlüsselanhänger

STAR TREK & Co.



U.S.S. Enterprise
als Bausatz, incl. LEDs,
Sound, mit Batterien
DM 119,95
Best.-Nr. 819

Star Trek
The Next
Generation
U.S.S.
Enterprise -
Bausatz
DM 59,95
Best.-Nr. 816



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

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!



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

NEU

SONDERABVERKAUF

NUR ÜBER HOTLINE

Mo. - Fr. 13.00 - 18.00 Uhr • Telefon: 089 - 96 24 10 - 30 oder 96 24 10 - 31

Zubehör

Fire RGB Mega Drive Kabel	Art. Nr. 411	Preis:	22,45
SV 434 5G Propad	Art. Nr. 902	Preis:	26,10
SV 437 Proneo II	Art. Nr. 903	Preis:	52,45
SV 439 5G Propad II	Art. Nr. 904	Preis:	29,95
2 in 1 Joypad	Art. Nr. 818	Preis:	33,70
Action Replay MD	Art. Nr. 401	Preis:	101,25
Action Replay GB	Art. Nr. 403A	Preis:	59,25
Action Replay GG	Art. Nr. 403	Preis:	59,25
Action Replay MS	Art. Nr. 406	Preis:	59,25
Action Replay SNES	Art. Nr. 402	Preis:	101,25
Aladdin-Pins	Art. Nr. 408	Preis:	22,45
Mario-Pins	Art. Nr. 409	Preis:	22,45
Sonic-Plüschtier	Art. Nr. 419	Preis:	29,95
Tri Star (SNES)	Art. Nr. 808	Preis:	74,95
Tribal Tap	Art. Nr. 404	Preis:	36,95

Autos & Modelle

Alesi Ferrari Modellauto 1:43	Art. Nr. 824	Preis:	29,95
Benetton Ford B193, 1:18	Art. Nr. 820	Preis:	67,45
Benetton Ford B193, 1:43	Art. Nr. 821	Preis:	37,45
Berger Ferrari Formel 1, 1:43	Art. Nr. 823	Preis:	29,95
Frenzen Sauber Mercedes, 1:43	Art. Nr. 822	Preis:	29,95
Hill Williams Formel 1, 1:43	Art. Nr. 825	Preis:	29,95
Deep Space Nine Station,	Art. Nr. 811	Preis:	48,95
Star Trek, Klingonen Kampfkreuzer,	Art. Nr. 810	Preis:	37,45
Star Wars, Snow Speeder,	Art. Nr. 814	Preis:	29,95
U.S.S. Enterprise Next Generation	Art. Nr. 816	Preis:	44,95
Road Kart RC Modell,	Art. Nr. 412	Preis:	74,25
RC Powerset für Road Kart,	Art. Nr. 417	Preis:	29,95
Dr. Mc Coy Figur	Art. Nr. 831	Preis:	48,95
Capt. J. T. Kirk Figur	Art. Nr. 830	Preis:	48,95

MD

Cool Spot	Art. Nr. 523	Preis:	45,-
Dune II	Art. Nr. 508	Preis:	89,95
Eternal Champion	Art. Nr. 525	Preis:	56,25
NHL 95	Art. Nr. 529	Preis:	89,95
Sonic 3	Art. Nr. 509	Preis:	86,25
Super Street Fighter II	Art. Nr. 531	Preis:	104,95
Tiny Toon	Art. Nr. 526	Preis:	56,25
Urban Strike	Art. Nr. 528	Preis:	89,95

MCD

Battle Corps	Art. Nr. 533	Preis:	89,95
Dune	Art. Nr. 532	Preis:	74,95
Soulstar	Art. Nr. 503	Preis:	89,95

32 X

Star Wars Arcade	Art. Nr. 537	Preis:	97,45
------------------	--------------	--------	-------

Bestell-Hotline

089 / 96 24 10 30 - 31

Mo.-Fr.13.00-18.00

MCD, 32X, SNES. Suche auch Sammlungen und Konsolen, Tel.: 0641-71250, Kirsten

Verkaufe Phantasy Star 4 DM 180, Soleil (dt.) DM 99, Techno Clash DM 29, alte GAMERS- und Sega-Pro-Hefte, VS, Tips&Tricks-Bücher, VS, Tel.: 02351-71268, Jörg

Verkaufe MD 2 inkl. SF 2, Zero Tol., Flashback, WC-Leaderboard, zwei Joypads, 32X mit Skart-Kabel inkl. Virtua R. Deluxe DM 600, Tel.: 05145-28137, Meik

Suche für Mega Drive, Jungle Strike, EA-Hockey, Aladdin, Davis Cup World Tennis und Dune 2! Ich zahle gut. Tel.: 04121-91075, von 15-20 Uhr, Tim

Verkaufe Syndicate, Sonic & Knuckles, je DM 80, FIFA Soccer,



EARTHWORM JIM

Thunderhawk, Thunderforce 4, je DM 60, Alien 3, Sonic 2, Sonic CD, je DM 55, Gunstar Heroes, Battlecorps, je DM 65, Preise inkl. NN-Gebühr, Tel.: 0711-261792, Siegrist

Verkaufe für Mega-CD: Thunderhawk für DM 85 und Road Avenger für DM 30 inkl. Porto. Für Mega Drive: Kid Chameleon DM 45, Tel.: 034492-40970, Kerstin Weigelt

Verkaufe Shinobi 3 DM 35, zwei jp-Spiele DM 30, Ottifants DM 35, F1 DM 60, Rocket Knight DM 40, Tiny Toon DM 40, Action Replay 2 DM 70, Probotector DM 65, Urban Strike DM 70, Sonic & Knuckles DM 70, Tel.: 02227-3303, Manfred

Verkaufe Mega Drive + MCD, 32X-Anlage mit 160 Spielen, 20 CDs, drei 32X-Spielen und vielen Joypads und Adaptern, 80 Master-System-Spiele, Tel.: 09252-3228, ab 18 Uhr, Gerhard

Verkaufe vier Mega-Drive-Spiele, Action Replay 2 und Master System 2, fünf Spiele, zwei Pads, Tel.: 0161-2804820, ab 16 Uhr, Ingo

Verkaufe/Tausche James Pond 3, Dragon's Fury, Zombies, NHLPA Hockey, je DM 55, ToeJam & Earl 2, Sonic 3, je DM 70, alles zusammen DM 320, Tel.: 07329-6186, Björn

Suche Rock 'n' Roll Racing, Syndicate, Red Zone, Bubba 'n Stix, WWF Raw, Sh. Force 2, Dschungelbuch, C. Fodder, The Story of Thor, Earthworm Jim. Gebe bis zu



DER KÖNIG DER LÖWEN



MICRO MACHINES

vier ältere Module für eins. Meldet Euch! Tel.: 02761-66144, Jürgen, ab 18 Uhr

Tausche EA-Soccer, Winter Olympics, USA Basketball. Suche WWF Raw, M. GP 2, Pete Sampras Tennis, Summer Challenge, Action Replay. Sebastian Krezolek, Kölnerstr. 120, 53902 Bad Münstereifel

Verkaufe Mega Drive 1 mit zwei Joypads, acht Spielen (FIFA Soccer, NBA Jam, Aladdin, Flashback, Desert Strike, Tiny Toons, NBA Showd., Sonic) und diverse Zeitschriften für DM 500, Tel.: 02225-3840, Björn

Verkaufe Earthworm Jim, brandneu, DM 100, S. Fighter 2 Ch. E. DM 80, Quackshot DM 60, Corporation, Streets of Rage DM 40. Suche Micro M. 2, FIFA Soccer, Action Replay 2, Tel.: 02104-47059, Alexander

Ma sagt:

RÄUM' DEIN ZIMMER AUF!

TOTAL! sagt:

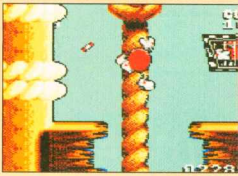
**»Häng' Dich
an den Absatz
und spring.
Behutz' das
Kraftfeld und
schalte dann
den MUTANTEN
aus! <<**

Sonst noch Fragen??

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

TOTAL!

**100% Nintendo,
UNABHÄNGIG UND UNBESTECHLICH**



COOL SPOT

2 Spiele = 1 Preis inkl. Versand, Earthworm Jim, Shadow of the Beast DM 100, Thunderforce 4, Steel Empire DM 100, EA-Hockey, Monaco GP DM 100, Gynoug DM 100, Tel.: 08337-528, 18-20 Uhr, Robert

Verkaufe 32X DM 280, Metall Head DM 100, VR DeLuxe DM 90, Mega Drive DM 140, Super Street Fighter 2 DM 80, Captain Planet, Pit Fighter, je DM 39, Speedball DM 29, Sonic, Wrestle War, je DM 20, Tel.: 08321-9728, Andreas

Tausche Kid Chameleon, Starflight, Shining in the Darkness, Formel 1, Soleil gegen: The Story

of Thor, General Chaos, Samurai Shodown, Tel.: 04106-68496, Oliver

Biete an Mega-Drive-Master-System-Converter, neu, unbenutzt, NP DM 100, verkaufe für DM 60, Tel.: 02691-7885, Marc

Tausche/Verkaufe Red Zone, LHX, Ballz 3D, Brutal, Clayfighter, ShaqFu u.a. (VS- alles mit Anleitung), suche The Story of Thor, Ranger X, und andere, Tel.: 0821-705961, Guny

Verkaufe Mega Drive 1, zwei Joypads und 17 Spiele z.B. Samurai Shodown, Rise of the Robots, Super Street Fighter, Aladdin, Urban Strike, Streets of Rage 1+2+3, usw. VB DM 1000, Tel.: 09868-6752, Oliver

Verkaufe für den Mega Drive das 3D-Spiel Corporation für nur DM 40, meldet euch schriftlich bei Stephan Zysset, Eggwaldstr. 49, CH-3076 Worb

Verkaufe für Mega Drive 32 Spie-

le für DM 1000, z.B. König der Löwen, Fifa Soccer '95, NBA Action '95, NHL '95, Street Fighter 2, Tiny Toons, Jungle Strike, Micro Machines, Flashback, NBA Jam uva., schreibt an: Dirk Roedzuz, Dorfstraße 8, 23923 Kleinfeld/b. Schönberg

Verkaufe NHL '93, Rocket 1, Turtels 1, FIFA 1, Road Rash 1, Earthworm Jim, suche bei Tausch: NBA Live '95, The Story of Thor, Sportspiele, Jump&Runs, Adventures, bitte mgl. neu, dt. und gut erhaltene Titel, Tel.: 05259-456, Maik

Suche F1, FIFA '95, NFL Quarter Club, Jungle Strike gegen NHL-PA, FIFA '94, Summer Challe., Colle. Football, Kick Off, Ultimate Soccer, Desert Strike, Sports Talk

'93, Tel.: 030-7415848, Frank

Verkaufe Mega-Drive-Mega-CD+32X-Spiele, 20 Stück, z.B. Doom, Star Wars, Virtua Racing, Sonic CD, Tomcat Alley, Load Star, Fahrenheit, Rebel Assault, RISE OF THE ROBOTS Alien 3 usw. für DM 1200, Tel.: 040-6306662, Marco

Ankauf/Verkauf von allen Mega-Drive-Games zu Superpreisen, Liste/Katalog kostenlos, z.B. Earthworm Jim-Ank. DM 50, Verk. DM 55, Pierre Jahn, Karlsbaderstr. 126, 09465 Sehma



RISE OF THE ROBOTS



„Das hat mir gerade noch gefehlt...“

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

Name (Bitte in DRUCKBUCHSTABEN SCHREIBEN) _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

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

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

Datum, Unterschrift _____

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

per Eurocheck zur Verrechnung (Kartenummer nicht vergessen)

Bitte keine Überweisung!

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

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

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

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

Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorlage. Nur Erhalten dieser Ausgabe werden alle anderen Bestellungen ins Colligat. Briefmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen! Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.

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

ADRESSE
GAMERS-Heft Shop
 Heiligw. 39, 20249 Hamburg

Verkaufe/Tausche 20 Top-Spiele, Earthworm Jim, Lost Vikings, Cool Spot, Lion King, Shining Force 2, Street Fighter 2 usw., Tel.: 07722-64146, Jürgen

Tausche für MD David Robinson S. C. und Marble Madness gegen Landstalker oder Dune 2, verkaufe Sonic 1 DM 30 und Sonic 2 DM 40, Tel.: 0951-17862, Florian

Verkaufe/Tausche NHL Hockey '95 DM 100, Soleil DM 80, Jungle Strike und Tazmania DM 80, tausche NHL '95 und ein Spiel gegen The Story of Thor, Tel.: 0431-334444, ab 14.00 Uhr, Alex

MEGA-CD

Tausche Road Avenger gegen Silphheed oder Dune, Tel.: 06192-22252, Timo

MD 32X

Verkaufe Doom, Metal Head und Virtua Racing, sowie einige Mega-Drive-Spiele. Suche Shining Force 2, Herzog 2, Earthworm Jim, Tel.: 08724-8311, Marinus

Verkaufe 32X mit VR für DM 260, Rechnungen vorhanden, Tel.: 07371-7197, Werner, nur Sa. und So.

HARDWARE

Verkaufe Mega Drive (50/60 Hz), Scartkabel und fünf Spiele, Kid Chameleon (jp.), Landstalker, Sonic 3, Paperboy 2 und Micro Machines 2 für DM 450, Tel.: 0891-1679821, Konstantin

Verkaufe MD, 32X, 15 Spiele, 6-Button-Pad, z.B. Metal Head, Virtua Racing Deluxe, Sonic 3, Sonic & Knuckles, The Story of Thor, NP DM 2500, VB DM 1100, Tel.: 05626-1489, Roman

Verkaufe MD 2 mit MCD inkl. Road Avenger, Tomcat Alley, Dune 2, Road Rash 2, Sonic, Lemmings, Blackout, Mega Games 1, drei Joypads, DM 500, Tel.: 0209-874683, Peter

Verkaufe 15 Master-System-Spiele mit Master-System-Adapter für DM 415. Verkaufe Mega Drive + MCD 2 für DM 450 auch Mega-Drive-Spiele und Joypads/sticks für Mega Drive und Master System, Tel.: 069-834641, Boris, zwischen 16-22.00 Uhr

Verkaufe Mega Drive 1 mit Sonic 1+2, Mega Games 1, Syndicate, Manace 2 mit sechs Spielen + sechs Gamers/Sega Power-Tipps-Büchern + Sammlungen von Le-



SONIC 3



CLAYFIGHTER



STAR WARS ARCADE

velcodes und Tips, Tel.: 030-2913345 oder 030-2922521, Florian

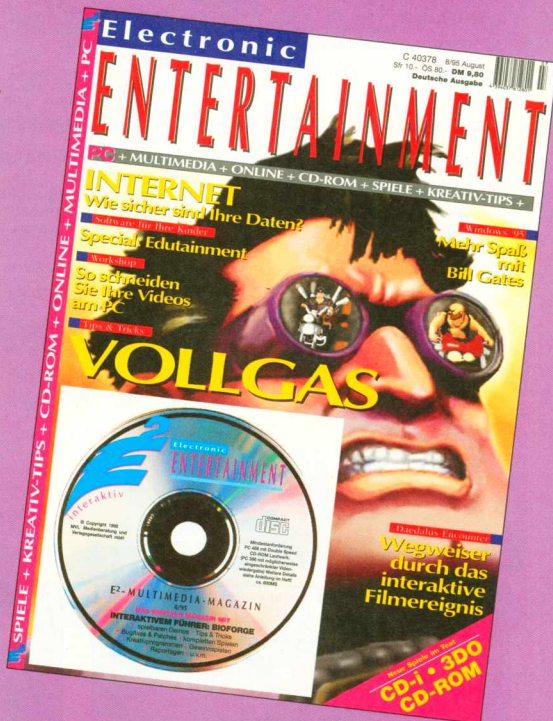
Du hast einen Game-Gear-TV-Tuner, aber keine Antennenbüchse? Wir rüsten nach, dann empfangen was Du willst, in bester Qualität. Ruf' doch mal an, Tel.: 0171-8119477, Tobias

Verkaufe SNES mit sechs Spielen, Probotector, StarWing, Wing Commander, Mario und Yoshi, Streets Fighter 2 für DM 250, Tel.: 03581-303213, Swen

Verkaufe Mega Drive mit zwei Control-Pads dazu die 32X-Konsole und Spiele, König der Löwen, Virtual Racing De Luxe und Star Wars Arcade für nur DM 650, Tel.: 09568-86928, Daniel

ELECTRONIC ENTERTAINMENT GIBT'S JETZT MONATLICH

JEDER TAG EIN QUANTENSPRUNG



Die multimediale Revolution tobte.

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

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

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

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

nur **DM 9,80** mit CD-ROM

Sfr 10.-, ÖS 80.-

DM 5,80 ohne CD-ROM

DIE ZEITSCHRIFT
MIT DEM MULTIMEDIA-MAGAZIN AUF
CD-ROM

DIESE AUSGABE GIBT ES AB 19.7. AM KIOSK



STREET FIGHTER II

Verkaufe Mega Drive + MCD + 32X mit Zubehör und mehreren Spielen zum Preis von DM 1500, Tel.: 02841-502388, Michael

Suche Neuheiten! WeaponLord, Themepark usw. für Mega Drive, MCD und 32X, sehr gerne auch Sammlungen + Konsolen, bitte meldet euch unter Tel.: 0641-791740, Pukownick

Du hast einen Game-Gear-TV-Tuner, aber keine Antennenbuchse um Kabel oder Satellitenprogramme zu empfangen? Muß das sein? Wir rüsten nach! Infos unter Tel.: 0171-8119477, Tobias

■ VERSCHIEDENES

Wichtige Information an alle Sega-Game-Gear-TV-Tuner-Besitzer, wir bauen die fehlende Antennenbuchse in Deinen TV-Tuner. Damit könnt Ihr alle Programme empfangen, wenn Ihr Kabel- oder Sat-Anschluß habt. Also, sofort anrufen und Infos holen! Tel.: 0171-8119477, Tobias, 24-Stunden-Hotline

Verkaufe GAMERS Ausgaben 2-5/92, 1-6/93, 1-12/94 und Sega Pro Nr. 6 und Sega Magazin 2/93, GAMERS Special 2, zum Preis von je DM 3, Silvio Meyer, Karl-Liebknrecht-Str. 11, 08315 Bernsbach

Verkaufe Master System 1 mit über 20 Spielen und ca. 10 Mega-Drive-Spielen, Tel.: 07231-63483, Sebastian

Verkaufe 4-Way-Player-Adapter von EA DM 40, tausche Wonderdog CD, Sh. Holmes CD, Ground Zero Texas CD, FIFA '95, Sonic 2,



DAYTONA USA

Winter Challenge, World of Illusion gegen Mega Drive, Mega-Drive-CD, 32X, Game Gear, Joachim Paul, Gemsenstr. 37, 41564 Kaarst

Suche 32X + Spiele dafür, Spiele für Mega Drive, Master System, PC-Engine, NES + Super Nintendo, Tel.: 0431-641670, Roger

Verkaufe Soleil, Sonic 1+2, Ecco 1, Warp Speed, Toki. Suche Shinning Force 1+2, Tel.: 05241-580449, Arnd, ab 18.00 Uhr

An alle Game-Gear-TV-Tuner-Antennenbuchsen-Fans. Die Adres-

se: Tobias Matissek, Gartenstr. 9, 31582 Nienburg, bitte vorher anrufen, Tel.: 0171-8119477, Tobias

Verkaufe Sonic Spinball für DM 50, The Ottifants, Batman Returns, Joe Montana Football, Shinobi 2, für je DM 30, Tel.: 004172-223988, Schweiz, Martin

Verkaufe und Tausche Spiele für Mega Drive, 32X, MCD, Game Gear, eventuell auch andere Systeme. Habe viele Neuheiten. Verkaufe 32X mit Spiel für nur DM 300, Tel.: 0511-414899, Thomas



VOR SCHAU



Saturn goes Germany

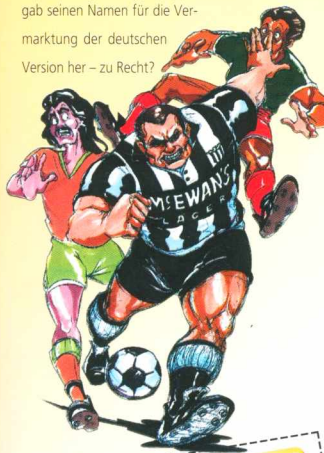


Ein großes Ereignis wirft seine Schatten voraus: Der Saturn erscheint in Kürze in Deutschland. Was wird er kosten? Welche Spiele werden erhältlich sein?

Wie steht es mit dem Zubehör? Alles über die kommende Premiere in unserer GAMERS 9/95!

Fußballfieber

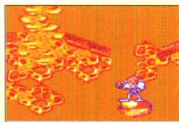
Nicht immer ganz mit 'rechten Dingen' geht es bei **Fever Pitch Soccer** auf dem Mega Drive zu: Unglaubliche Superpässe, Bananenflanken um die Ecke – hier ist nicht Realitätsnähe gefragt, hier steht die Action im Vordergrund. Nationalspieler Mario Basler gab seinen Namen für die Vermarktung der deutschen Version her – zu Recht?



Sonnenbrand, Mückenstich, Zitroneneis – solche sommerlichen Verlustigungen lassen die heimische Spielkonsole schnell vergessen. **Zu Unrecht** – denn die heiße Jahreszeit hat's in diesem Jahr ganz gut in sich: **Segas Saturn wartet auf den deutschen Startschuß, 'Comix Zone' (MD) und 'Earthworm Jim' (GG) rauschen durch die Produktionsmaschinen** – und natürlich kennen auch unsere berühmten **Tips & Tricks kein Sommerloch. Den Beweis dafür bleiben wir Euch nicht schuldig: GAMERS 9/95 wartet ab dem 9. August bei Eurem Zeitschriftenhändler. Bis dann!**

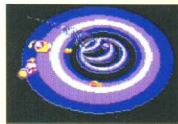
Wurm für Unterwegs

Ein sommerliches Freiluft-Videospiel gefällig? Hier ist die richtige Software für Euch: Dave Perry Megahit **Earthworm Jim** will die witzige Atmosphäre und irre Technik der 16-Bit-Versionen auf das Game Gear herüberretten – ein wirklich ehrgeiziges Projekt. Nach der Preview tritt der beste Regenwurm von allen im kommenden Heft zum Test an! Wir dürfen gespannt sein.



Verspäteter Comic

Da hat bestimmt Oberflügel Mortus die Hände im Spiel gehabt – denn eigentlich hätte das abgedrehte **'Comix-Action-Prügel-Adventure' Comix Zone** für Mega Drive schon jetzt die Regale Eures Händlers verzieren sollen. Lieber spät als gar nicht: Im kommenden Heft gibt's endlich den lange versprochenen Test des vielleicht ungewöhnlichsten Spiels des Jahres!



WARNING!

Achtung!
Die nächste
GAMERS
erscheint am
9. August
1995!

Mega-Indy

Der Mann mit dem Schlapphut kehrt zurück – zwar leider nicht ins Kino, dafür aber auf den heimischen Bildschirm: Das Kölner Programmiererteam Factor V setzt seinen Hit **Indiana Jones Greatest Adventures** auf das Mega Drive um. Erste Bilder des Actionspiels mit dem coolsten Achäologen der Welt zeigen wir in der kommenden Ausgabe!



GAMERS IMPRESSUM

Herausgeber: Rüdiger Limbach
Chefredaktion: Reza Abdolali (r2) (verantwortlich f. d. red. Inhalt)
Stellvertretende Chefredaktion: Hans-Joachim Amann (hja)
Redaktion: Michael Anton (man), Gerald Arend (ga), Maris Feldmann (mf), Klaus-Dieter Hartwig (kd), Thomas Hellwig (th), Michael Koczynski (mk)
Grafik-Leitung: Britta Jakobsen, Marion Limbach
Grafik: Katrin Förster, Kirsten Meier, Domenico Pais, Christoph Poetis, Susanne Rieger
Freier Mitarbeiter: Julian Eggebrecht
Titelseite: Mortal Kombatt 3, © Williams Entertainment Inc.
Marketing u. Anzeigen: Sven Jakobsen, Tel.: 040 / 48 05 21 11
Anzeigen: Michael Gremlixa, Tel.: 040 / 48 05 22 34, Ann-Katrin Schoel, Tel.: 040 / 48 05 22 23, Fax: 040 / 48 05 21 99, Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 2. 4. 1993
Anzeigenposition: Bianca Nielsen
Vertrieb: IPV, Postfach 10 32 46, 20022 Hamburg
Abonnement: GAMERS-Aboservice, Postfach 10 32 45, 20022 Hamburg
GAMERS-Shop: Julia Abeysekera, Tel.: 040 / 48 05 21 66
Lithografie: City Repro, Iglhaut GmbH,
Borststeier Chaussee 85-89a, 22453 Hamburg
Druck: Jungfer Druckerei und Verlag GmbH,
Gutenbergstraße 3, 37412 Herzberg am Harz.
Verlag: MVL GmbH, Heliwigstr. 39, 20249 Hamburg, Tel. 040 / 480 520
 © 1995 für alle Beiträge bei MVL GmbH
 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.
 Gerichtsstand ist Hamburg
 GAMERS erscheint monatlich zum
 Einzelpreis von DM 6,- ISSN 0944-5315

DAS MOGELMODUL... ACTION REPLAY MK 2

DAMIT DU IMMER GEWINNEN KANNST !!

UNGLAUBLICHE POWER WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN JEDEM LEVEL STARTEN, ZEITLUPEN-FUNKTION UND VIELES MEHR (ALLES JE NACH SPIEL).

PREISSENKUNG
SNES™
NUR NOCH
DM 99,-



- NEW
- NEW
- NEW
- NEW
- NEW
- NEW
- 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!!!!

MEHR ALS 500 EINGEBAUTTE CODES

DIE MEHR ALS 500 EINGEBAUTEN CODES (ZUM SOFORTIGEN EINSATZ) PLUS DAS BEIFÜGTE SUPER-CODE-BUCH MIT HUNDERTEN VON CODES UND DER EINGebaUTE CODEFINDER MACHEN ACTION REPLAY ZUM MODUL MIT MEGAPOWER.

DEADCODE GENERATOR

DEADCODES SIND SUPER CODES, DIE ES ERMÖGLICHEN, KOMPLETTE SPIELTEILE ZU VERÄNDERN. DIE TOTALE SPIELKONTROLLE !! KEIN ANDERES PRODUKT BIETET DIE MÖGLICHKEIT FÜR DEADCODES.

ERWEITERTER CODEFINDER

MIT ACTION REPLAY HAT MAN NICHT NUR DIE MÖGLICHKEIT TAUSENDE VON CODES AUS DEM MITGELIEFERTEN CODE-BUCH ODER AUS DEN MONATLICH ERSCHEINENDEN FACHSCHRIFTEN ZU BENUTZEN, SONDERN AUCH SELBST CODES HERAUSZUFINDEN. NEUES SPIEL ? SOFORT NEUE CODES !! KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CODES !!

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 !!

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 AUSGESTATTET, DER ES ERMÖGLICHT, "NTSC only"-SPIELE AUS DEN U.S.A. UND JAPAN ZU SPIELEN.

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.

KEIN UNNÖTIGES WARTEN

ACTION REPLAY HAT BEIDES, EINEN UNIVERSAL-ADAPTER UND EIN UNIVERSELLES CODE-SYSTEM. EINFACH DIE NEUESTEN SPIELE KAUFEN UND SOFORT SPIELEN !!

MASTER SYSTEM™ DM 79,-
GAME GEAR™ DM 79,-
NES™ DM 99,-
GAME BOY™ DM 59,-

OBERES BEWEITERTES SYSTEM MIT 16 BITER RENDERER

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, ANGEBOTE U.S.W.

SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTEN!!
ACHTEN SIE BEIM KAUF VON ACTION REPLAY AUF DEUTSCHE ANLEITUNG, DEUTSCHE CLUBKARTE UND "EUROSYSTEMS"-GARANTIESIEGEL

JEDES ACTION REPLAY WIRD MIT EINEM CODEBUCH DELIEFERT, DAS HUNDERTE VON DIREKT EINSATZBEREITEN CODES FÜR VIELE BEKANNTE SPIELE ENTHÄLT. ZUSÄTZLICH WERDEN IN DIVERSEN MONATLICH ERSCHEINENDEN FACHSCHRIFTEN 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. WER WERDEN DIE NEUESTEN CODES FÜR DIE AKTUELLESTEN SPIELE VERÖFFENTLICHT, DIE NOCH NICHT IN UNSEREN CODEBUCHERN ODER DEN FACHSCHRIFTEN 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 PASSWORD, UM DEN ZUGANG ZU ALLEN HOTLINE-SEKTIONEN ZU ERMÖGLICHEN.

HOTLINE TERMINAL

HOTLINE-TERMINAL FÜR DIE INTERAKTIVE ACTION REPLAY SPRACHCOMPUTER HOTLINE!

DATAFLASH POWERPAKET!

HOTLINE TERMINAL
NUR 25,- DM

DIESES ANGEBOT 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).

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

DATAFLASH GmbH
WASSENBERGSTR. 34
46446 EMMERICH

VERSANDKOSTEN DM 10,-
AUSLAND NUR VORKASSE - DM 25,-