

# GAMERS



DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

Int. Superstar Soccer

Exklusiv



WWF WRESTLEMANIA

## Der Arcade-Hit für zu Hause



Get ready to rumble

TESTS • INFOS • TIPS & TRICKS • AKTIONEN



093 71571601 ORDER 06



MICRO MACHINES 96



COMIX ZONE



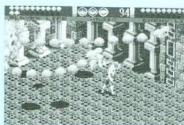
COOL SPOT



PRIMAL RAGE



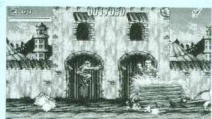
NHL HOCKEY 96



LIGHT CRUSADER



VECTOR MAN



INDIANA JONES

### MEGA DRIVE 32X

- |                       |       |
|-----------------------|-------|
| MEGA DRIVE 32 X       | 189.- |
| BLACKHAWK             | 99.-  |
| FIFA SOCCER 96        | 109.- |
| KOLIBRI               | 119.- |
| OUTPOST               | 109.- |
| VIRTUA FIGHTER        | 119.- |
| WWF WRESTLEMANIA ARC. | 119.- |

### MEGA DRIVE

- |                                    |       |
|------------------------------------|-------|
| MEGA DRIVE SONIC PACK (3SPIELE)    | 239.- |
| MEGA DRIVE SIX PACK                | 289.- |
| 4 PLAYER ADAPTER (SEGA/EA)         | 59.-  |
| 6-BUTTON CONTROLLER                | 39.-  |
| ACTION REPLAY PRO 2                | 89.-  |
| ADDAMS FAMILY VAL.                 | 109.- |
| ALIEN SOLDIER                      | 99.-  |
| BEAVIS & BUTT-HEAD                 | 79.-  |
| COMIX ZONE                         | 99.-  |
| COOL SPOT GOES TO HOLLYWOOD        | 114.- |
| CUT THROAT ISLAND                  | 114.- |
| DONALD DUCK MAUI MALL. (NOV.)      | 109.- |
| DEMOLITION MAN                     | 99.-  |
| EARTH WORM JIM II (DEZ)            | 114.- |
| EXO SQUAD (DEZ.)                   | 109.- |
| FIFA SOCCER 96                     | 89.-  |
| FLINTSTONES - THE MOVIE            | 104.- |
| FOREMAN FOR REAL BOXING            | 109.- |
| F.T. BIG HURT BASEBALL             | 114.- |
| JUDGE DREDD                        | 99.-  |
| GARFIELD                           | 109.- |
| INDIANA JONES (DEZ.)               | 109.- |
| IZZYS QUEST F. OLY. RINGS          | 114.- |
| JOHN MADDEN 96                     | 89.-  |
| JUSTICE LEAGUE                     | 49.-  |
| LANDSTALKER                        | 109.- |
| LIGHT CRUSADER (DT. TEXT)          | 109.- |
| LOTHAR MATTHÄUS S. SOCCER          | 109.- |
| MARIO BASLER SOCCER                | 109.- |
| MARSUPLIANI                        | 99.-  |
| MAXIMUM CARNAGE 2                  | 114.- |
| MEGA MAN WILY WARS                 | 89.-  |
| MICKEY & MINNIE                    | 109.- |
| MICRO MACHINES 96                  | 119.- |
| MR. NUTZ 2                         | 109.- |
| NBA LIVE 96                        | 89.-  |
| NHL HOCKEY 96                      | 99.-  |
| PAC PANIC                          | 69.-  |
| PGA TOUR GOLF 96                   | 89.-  |
| PHANTASY STAR IV                   | 109.- |
| POWER RANGERS 2                    | 109.- |
| PRIMAL RAGE                        | 119.- |
| REVOLUTION X                       | 114.- |
| SONIC COMPILATION (3 SPIELE)       | 99.-  |
| SPIDERMAN VENOM                    | 114.- |
| SPIROU                             | 109.- |
| STAR TREK - DEEP SPACE NINE (DEZ.) | 109.- |
| STORY OF THOR                      | 119.- |

Laden  
97070 Würzburg:  
Juliuspromenade  
11&68

schnell,  
**THEO**  
VER

- |                         |       |
|-------------------------|-------|
| STREET RACER            | 89.-  |
| SUPER SIDMARX           | 114.- |
| THEME PARK              | 109.- |
| TOTAL FOOTBALL          | 119.- |
| VECTOR MAN              | 89.-  |
| VR-TROOPERS             | 109.- |
| WATERWORLD              | 109.- |
| WEAPON LORD             | 114.- |
| WWF WRESTLEMANIA ARCADE | 114.- |

### MEGA CD

- |                       |       |
|-----------------------|-------|
| MEGA CD MIT 4 SPIELEN | 499.- |
| DUNGEON EXPLORER II   | 99.-  |
| ECCO THE DOLPHIN 2    | 69.-  |
| FATAL FURY SPECIAL    | 84.-  |
| FLYING NIGHTMARES     | 109.- |
| SAMURAI SHOWDOWN      | 89.-  |
| SUPER STRIKE TRILOGY  | 99.-  |
| SHINING FORCE         | 109.- |
| SPACE ADV.            | 99.-  |
| STARBLADE             | 99.-  |
| SUPER STRIKE TRILOGY  | 99.-  |
| THEME PARK            | 99.-  |
| THUNDERHAWK           | 99.-  |

### GAME GEAR

- |                          |       |
|--------------------------|-------|
| GAME GEAR 4 FUN SET      | 189.- |
| ARENA                    | 74.-  |
| CHICAGO SYNDICATE        | 69.-  |
| EARTHWORM JIM            | 89.-  |
| FIFA SOCCER 96           | 79.-  |
| JUNGLE STRIKE            | 79.-  |
| NHL HOCKEY 96            | 79.-  |
| PGA TOUR 96              | 79.-  |
| POWER RANGERS THE MOVIE  | 79.-  |
| PRIMAL RAGE              | 79.-  |
| SONIC LABYRINTH          | 79.-  |
| SUPER RETURN OF THE JEDI | 79.-  |
| TAILS ADVENTURE          | 79.-  |
| URBAN STRIKE             | 79.-  |

**Fordern Sie unser  
Preislisten-Magazin an!**

(Rückumschlag DIN C5 mit DM 3.-  
frei gemacht)

LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN; PORTOKO-  
STEN DM 6.- ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR; UPS  
DM 10.-; VORKASSE (NUR EURO-CHECKS) DM 4.-  
;PREISIRRTÜMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN;  
PORTO AUSLAND DM18.-

chneller...

# KRANZ SAND

Laden  
94032 Passau:  
Bahnhofstraße  
28



ANGEBOTE  
DES MONATS 29.-

TINY TOON  
COMIX ZONE 29.-  
99.-

## SEGA SATURN

JETZT ZUM KNALLERPREIS:

**SEGA SATURN GRUNDGERÄT** 629.-  
(DT. VERSION; 1 JAHR GARANTIE, INCL.  
SCARTKABEL, CONTROLPAD, BATTERIE)

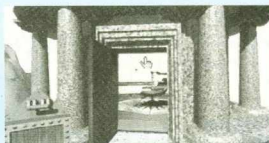
MEMORY CARD	99.-
MPEG-KARTE	329.-
VIDEOFILME AUF ANFRAGE	
PHOTO CD-BETRIEBSSYSTEM	59.-
JOYPAD (SEGA)	44.-
LENKRAD	119.-
VIRTUA STICK	89.-
ACTION REPLAY SAT.	99.-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER	99.-
BUG	99.-
CLOCKWORK KNIGHT II	99.-
CONGO (DEZ.)	109.-
CYBERIA (DEZ.)	99.-
CYBER SPEEDWAY	99.-
DAYTONA USA	109.-
DIGITAL PINBALL	99.-
FIFA SOCCER 96 (DEZ.)	89.-
HIGH OCTANE (DEZ.)	99.-
MYST (KPL. DEUTSCH)	99.-
MYSTERY MANSION (KPL. DEUTSCH)	119.-
NBA JAM TOURN.	99.-
NFL QUARTERBACK CLUB 96	89.-
NHL ALL STAR HOCKEY (SEGA)	94.-
NHL HOCKEY 96 (JAN.)	89.-
PANZER DRAGOON	109.-
PARODIUS - DELUXE	89.-
PRIMAL RAGE	89.-
RAYMAN	89.-
ROBOTICA	99.-
SHELL SHOCK	99.-
SHINOBI X	99.-
STREET RACER	89.-
THEME PARK	89.-
THUNDERHAWK 2 (DEZ)	94.-
VIRTUA HANG-ON (DEZ.)	109.-
VIRTUA FIGHTER REMIX	69.-
VIRTUA HYDLIDE	99.-
VIRTUA RACING	99.-

SEGA  
PICO  
299.-

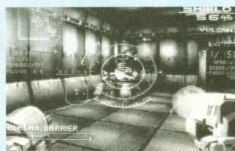


PICO IN JAPAN SPIELZEUG DES  
JAHRES 1994 IN DEN USA MIT  
VIELEN PREISEN AUSGEZEICHNET.  
PICO DER SPIELCOMPUTER FÜR  
KINDER VON 3-7 JAHREN

SEGA SATURN



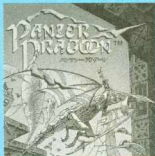
MYST



ROBOTICA



VIRTUA FIGHTER REMIX



PANZER DRAGOON



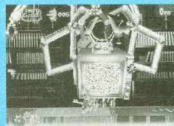
BUG



CYBER SPEEDWAY



SHINOBI X



CLOCKWORK KNIGHT II

## KNALLER- PREISE!

Nur solange Vorrat reicht.

### MEGA DRIVE:

BATMAN FOREVER	79.-
BATMAN & ROBIN	69.-
BUBSY II	39.-
COMIX ZONE	99.-
DEMOLITION MAN	79.-
DYNAMITE HEADDY	49.-
EA TENNIS	59.-
FIFA SOCCER 95	59.-
JAMES POND 3	59.-
JOHN MADDEN 95	49.-
JUSTICE LEAGUE	49.-
MICKY & DONALD	69.-
NBA LIVE 95	59.-
NHL HOCKEY 95	59.-
ROAD RUNNER	49.-
SPARKSTER	39.-
STARGATE	69.-
STRIKER	69.-

### 32X

MEGA DRIVE 32 X	189.-
MOTOCROSS CHAMP.	79.-
NFL QUARTERBACK CLUB	59.-
WWF RAW 49.-	

### MEGA CD:

BATMAN RETURNS	29.-
DRAGONS LAIR	39.-
ECCO THE DOLPHIN 2	49.-
PAWS OF FURY	39.-
POWERWONGER	59.-
SPIDERMAN	39.-
TIME GAL	39.-
SOULSTAR	59.-

### GAME GEAR:

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

### MASTER:

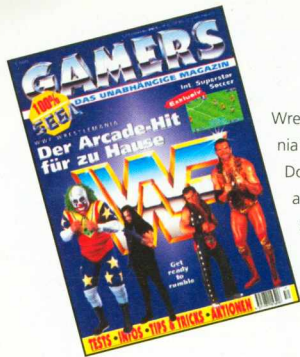
GLOBAL GLADIATORS	49.-
SCHLIMPFPE	49.-
WIMBLEDON	19.-

## 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



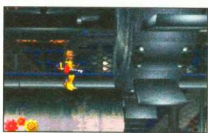
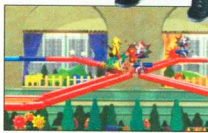
## TITELTHEMA

Wrestling-Wahnsinn in Reinkultur ist in „WWF WrestleMania“ angesagt: Die knochenbrecherischen Aktionen von Doink und Konsorten stellen wir Euch auf dem Mega Drive ausführlich vor, zusätzlich haben wir auch schon einen ersten Blick auf die Saturn-Umsetzung geworfen. Ring frei für die beinharten Männer mit ihren fliegenden Fäusten! Ihr trefft sie **ab Seite 24**.



## CLOCKWORK KNIGHT 2

*Trouble im Spielzeugland? Da hilft wohl nur ein mutiger Ritter, der sein treues Roß sattelt und sich durch eine bizarre Welt voller Abenteuer und Gefahren kämpft. Was er dabei so alles erlebt, das erfahrt Ihr **ab Seite 50**. Zwar ist der zweite Teil des Abenteuers im Prinzip eine Mogelpackung, aber dazu später mehr ...*



## PHANTASY STAR IV

Mit reichlich Verspätung kommt nun endlich der vierte Teil von Segas Rollenspiel-Saga offiziell nach Deutschland. Das Warten hat sich gelohnt, den geübten Spielern erwartet eine Welt voller Abenteuer, Rätsel und Gefahren. Einen ausführlichen Test dieser Highlights gibt es **ab Seite 48**.



## PARODIUS *Deluxe*

Endlich gibt es die völlig abgedrehte Baller-Spiel-Parodie auch auf dem Saturn – und das sogar gleich im Doppelpack! Was Euch alles erwartet und die Herzen aller Ballerfreaks höher schlagen läßt, erfahrt Ihr **ab Seite 38**.



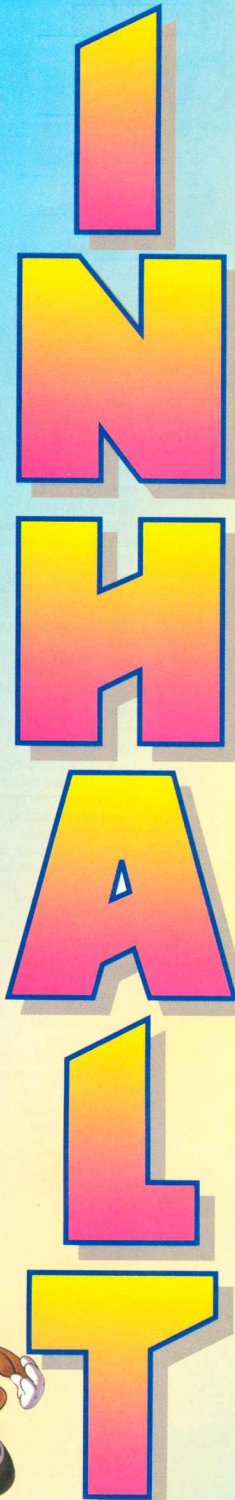
## KOLIBRI

Es knallt gar heftig im Wald: Ein wehrhafter Kolibri lehrt fiese Insekten, Frösche und andere Untiere Respekt vor turboflinken Flattermännern. Wie dieses bunte Shoot-'em Up der etwas anderen Art auf dem 32X ausgefallen ist, das lest Ihr **auf Seite 67**.



## RAYMAN

Sollte sich Segas blauer Vorzeig-Igel doch nochmals auf den Saturn verirren, so dürfte er gegen den kunterbunten Rayman einen ziemlich schweren Stand haben. Mehr Informationen über das beeindruckende Jump&Run gibt es **ab Seite 28**.



# Report

- 58 Interview mit AM 2
- 56 Module für Weihnachten, Teil 1
- 22 Saturn-Software-News
- 64 Sega Channel

# Wettbewerbe

- 63 Sega Rally
- 39 Sega Sports Competition
- 11, 63 Virgin Competition

# Previews

- 21 Golden Axe – The Duel (SAT)
- 20 Firestorm: Thunderhawk 2 (SAT)
- 16 International Superstar Soccer (MD)
- 14 Sega Rally (SAT)
- 18 Sim City 2000 (SAT)

# Tests: Mega Drive

- 48 Fantasy Star IV
- 33 Phantom 2040
- 34 Mighty Morphin Power Rangers – The Movie
- 53 Super Skidmarks
- 54 V.R. Troopers
- 24 WWF WrestleMania

# Tests: 32X

- 67 Kolibri

# Tests: Saturn

- 50 Clockwork Knight 2
- 32 NBA Jam Tournament Edition
- 66 NHL All-Star Hockey
- 38 Parodius Deluxe Pack
- 28 Rayman
- 30 Shinobi X
- 61 Theme Park
- 56 Wing Arms

# Tests: Game Gear

- 34 Mighty Morphin Power Rangers – The Movie
- 62 Sonic Labyrinth
- 47 Tails Adventure
- 54 V.R. Troopers

# Tips & Tricks

- 68 Shorties
- 71 Action-Replay-Codes
- 72 Register: Action-Replay-Codes
- 74 Helpline

# Rubriken

- 6 News: neu und wichtig
- 10 Leserpost
- 41 Charts: Eure Lieblingsspiele
- 40 Poster: Virtua Fighter
- 46 Inside GAMERS: Die Redaktions-Statements
- 75 GAMERS-Shop: Fan-Artikel und mehr
- 78 Börse: Kleinanzeigen mit Gebrauchtspielen
- 82 Vorschau/Impressum

# INTERVIEW MIT AM 2

Die Meisterwerke des Entwicklerteams AM 2 zielen nicht nur die Spielhallen in Form von Sega-Automaten, sondern sorgen auch auf den heimischen Konsolen für Begeisterung. „Daytona USA“ und „Virtua Fighter“ waren aber erst der Anfang, die Leute haben noch wesentlich mehr auf Lager. Was, das verraten sie Euch **ab Seite 58**.



# VORFREUDEN

Große Ereignisse werfen ihre Schatten voraus, es weihnachtet nämlich sehr. In unserer Preview-Ecke stellen wir Euch brandheiße Titel vor, die, wenn alles klappt, noch vor Weihnachten in den Regalen stehen sollen. Und da ist für jeden etwas dabei: Fußballfans dürfen sich auf das geniale „International Superstar Soccer“ auf dem Mega Drive freuen, rüde Saturn-Raser dürfen bald „Sega Rally“ fahren. Weitere vielversprechende Saturn-Titel sind auch der Städtebau-Klassiker „Sim City 2000“ und der Hubschrauber-Flugi „Firestorm: Thunderhawk 2“. Ein Wiedersehen mit alten Prügel-Bekanntem gibt es in „Golden Axe – The Duel“.

Eine wirklich vielversprechende Liste, wie Ihr seht.

Die gemeinsame Freude beginnt **ab Seite 14**.

Und wenn es zu Weihnachten auch mal ein etwas älteres Game sein darf: Unsere Genre-Highlights stellen Euch jene Spiele vor, die guten Gewissens auf dem Wunschzettel stehen dürfen. Entsprechende Anregungen gibt es **ab Seite 36**.



# DIESMAL IN DEN

# TIPS & TRICKS

Natürlich lassen wir Euch auch in dieser Ausgabe nicht mit Euren spielerischen Sorgen und Nöten allein. Wie es sich gehört, findet Ihr in den Shorties wieder jede Menge Tips und Tricks zu aktuellen und auch nicht mehr ganz so taufrischen Spielen. Neben den Cheats gibt es ebenfalls wieder jede Menge Action-Replay-Codes, und natürlich fehlt auch die Helpline nicht. Als besonderen Service gibt es darüberhinaus noch ein Register, in dem die Fundorte aller bisher erschienenen Action-Replay-Codes aufgeführt sind.



Ob Ballerspiel oder Jump & Run: In den Shorties findet Ihr jede Menge heißer Cheats ...



# KONAMI BRAUCHT DICH! FÜR DIE NEUE TELEFON-HOTLINE

Du bist der absolute Videospiele-Experte, kannst alle Games im Halbschlaf mit verbundenen Augen und nur einer Hand durchzocken, kennst bei jedem Spiel den allerkleinsten Trick, hast einen unstillbaren Mitteilungsdrang und ein ausgeprägtes Helfersyndrom? Dann bist Du der Mann für die neue „Konami Hotline“, die das japanische Softwarehaus demnächst errichten will. Konami stellt Dir einen Telefonanschluss, und Du kannst dann von zu Hause aus arbeiten – wer träumt nicht davon?! Außerdem bekommst Du natürlich die allerneuesten Games gestellt, damit Du immer auf dem laufenden bist. Na, interessiert? Dann schreibe an: Konami (Europe) GmbH, z. H. Manfred Kleimann, Berner Str. 109, 60437 Frankfurt/Main



## SONIC IM KABEL

Gute und schlechte Nachrichten für alle Sonic-Fans. Zuerst die gute: Seit dem 3.10.1995 (Tag der deutschen Einheit) läuft auf ‚Kabel 1‘ die Sonic-Cartoon-Serie „Sonic – Der irre Igel“. Jeden Werktag ab ca. 15 Uhr (und Samstags ab ca. 11 Uhr) kommt eine der insgesamt 91 Folgen. Die schlechte Nachricht: Die Qualität der Animationen sowie die Inhalte der Folgen sind leider nicht so gut wie die der Sonic-Games. Außerdem wurde die erste Folge in englisch und deutsch gleichzeitig (!) ausgestrahlt. Schaut doch selber mal rein und bildet Euch eure eigene Meinung. Wir freuen uns über Stellungnahmen! Post an die bekannte Adresse.

## RALLY ACTION FÜR UNTERWEGS, GAME GEAR

Das Erfolgsspiel ‚Power Drive‘ wird nun auch für das Game Gear umgesetzt. Überdurchschnittliche Grafik und ein sauberes Scrolling machen einen guten Eindruck. Mit verschiedenen Kleinwagen rast, rutscht und driftet Ihr über acht Strecken. Unterwegs gibt es Extras wie Power Ups, Geld oder Speed zu finden, die Euch helfen, als Erster ins Ziel zu gelangen. Eventuelle Schäden (und die werdet Ihr haben) könnt Ihr nach der Fahrt reparieren. Bis zu acht Spieler können gegeneinander antreten – nacheinander natürlich. Ab Oktober halt Euer Händler dieses ‚U. S. Gold‘-Produkt für Euch bereit.



## BERSCHREIBE, SATURN



Ist der Polygonprügler eine Konkurrenz für Virtua Fighter? Der kommende Test wird's zeigen!



Dr. Robotnik, der ultraböse Gegenspieler Sonics, ist natürlich auch immer mit von der Partie



Sonic und Tails begrüßen Euch zu ihren ‚spannenden‘ Abenteuern. Viel schnelle Action ist dabei vorprogrammiert!



## SATURN-PHOTO-CD

Da kommt man aus dem Urlaub zurück, läßt von seinen Dias schön brav und modern eine Photo-CD brennen, und wenn der erste Besuch kommt stellt man mit Schrecken fest: „Ich hab ja gar keinen Photo-CD-Player! Was machen wir jetzt bloß?“

Das muß doch nicht sein! Als weiteres nützliches Utility bringt Sega für den Saturn ein Photo-CD-Programm für 50 DM auf den Markt. Mit dieser Software könnt Ihr Euch Eure Urlaubsbilder auf dem heimischen Großbildfernseher betrachten. Allerlei Funktionen wie Lupe, automatisches Blättern, Bildauswahl für Slideshows oder Schwarzweiß-Modus machen dieses Programm zum Muß für alle Photo-CD-Besitzer ohne Player. Ab November könnt Ihr zugreifen!



Mit der Photo-CD Software könnt Ihr Eure Photo-CDs mit dem Saturn auf Eurem Fernseher betrachten. Jede Menge Features und Sonderoptionen gehören natürlich mit dazu

## SATURN-VIDEO-CD

Und nochmals Saturn. Kürzlich erreichte uns die Saturn-MPEG-Karte! Mit diesem unglaublich kleinen Kärtchen (6 x 8 x 1 cm), das in dem hinteren Erweiterungsport verschwindet, steht Euch die komplette Palette an Video-CDs (das sind u. a. die CD-i-Filme!) offen. Kinofilme, Musikvideos (wir erfreuen uns an Beastie Boys' Sabotage), Dokumentationen, all das könnt Ihr nun mit dem Saturn anschauen. Die technisch hochwertige Karte liefert neben einem relativ scharfen Bild auch reichhaltige Zusatzfeatures. Szenenanwahl, Zoom, Strobeffekt, Einzelbildschaltung und Slowmotion sind nur einige der Spielereien. Da MPEG ein Industriestandard ist, habt Ihr mit dem Saturn dieselbe Bildqualität, wie beispielsweise mit einem CD-i oder einem 3DO (jeweils mit MPEG-Karte). Allerdings sind ältere Filme meist sehr schlecht bearbeitet und nutzen nicht alle Möglichkeiten der Karte. Umsetzungen neuerer Datums sind aber kaum noch von einem laufenden Fernsehprogramm zu unterscheiden. Für ca. 349 DM könnt Ihr ab November zugreifen. Eine CD mit 18 Musikvideos und dem Saturn-TV-Spot liegt bei. Wenn das keine gute Nachricht für Cineasten ist!



Die „Beastie Boys“ sind gergesehene Gäste auf unserem Redaktions-TV, seit wir eine MPEG-Karte in unserm Saturn haben ...



... auch „ein unmoralisches Angebot“ von Sega konnte uns nicht davon überzeugen, sie wieder zurückzugeben!

## SATURN GOES PC

PC-Besitzer aufgepaßt! Wenn Ihr mit dem Gedanken spielt, einen Saturn zu kaufen, solltet Ihr jetzt genau aufpassen. Noch vor Weihnachten bringen mehrere renommierte Videokartenhersteller in Zusammenarbeit mit Sega eine besondere Grafikkarte auf den Markt. Diese Karten enthalten neben den üblichen Chipsets auch spezielle 3-D-Chips, 24 Stimmen Digitalsound und eine Schnittstelle für Saturn-Pads. Mit solch einer Karte kann Euer PC dann speziell aufbereitete Saturn-Software abspielen – sofern die Installation problemlos funktioniert. Als erste Titel erscheinen Panzer Dragoon und Virtua Fighter Remix, und beide Titel sehen mindestens so gut aus, wie auf dem Sega Gerät. Weitere Games sollen folgen! Da die Karte so um die DM 400 kosten und noch vor Weihnachten erhältlich sein wird, bietet sie sich als Weihnachtsgeschenk geradezu an.

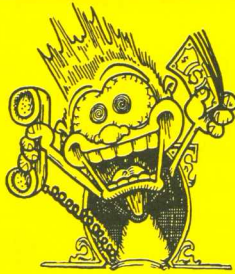




# A.B. GAMES

ANDREAS BENDER

## Ankauf & Verkauf von Videospiele und Geräten



Sega Saturn  
 Action Replay dt. 99,00  
 Adapter (US/JP/DT) dt. 99,00  
 Antennenkabel dt. 39,00  
 Lenkrad dt. 129,00  
 Control Pad dt. 39,90  
 Video-CD Karte (MPEG) dt. 324,95  
 Demo-CD jp. 59,00

Advanced Military Commander jp  
 +dt. Kurzanleitung  
 (SUPER STRATEGIEPIEL)  
 179,00

Astral jp. 99,00  
 Bug dt. 99,00  
 Clockwork Knight I dt. 99,00  
 Clockwork Knight II dt. 99,00  
 Cyber Speedway dt. 99,00  
 Digital Pinball dt. 99,00  
 Fire Pro Wrestling jp. 129,00  
 F-1 Formula One dt. 99,00  
 Prince of Racing jp. 139,00  
 King of Boxing jp. 139,00  
 Layer Section jp. 129,00  
 Mystery Mansion dt. 139,00  
 NHL 96 dt. 99,00  
 NHL All Star Hockey us. 139,00  
 Panzer Dragon dt. 109,00  
 Parodius dt. 99,00  
 Ribble Beach Golf dt. 99,00  
 Primal Rage dt. 99,00  
 Race Drivin' jp. 99,00  
 Rayman dt. 99,00  
 Robotica dt. 99,00  
 Romance IV us. 149,00  
 Shanghai dt. 99,00  
 Shinobi dt. 99,00  
 Sim City 2000 us. 139,00  
 Slayer dt. 99,00  
 Steam Gear Mash jp. 99,00  
 Sega Rally jp. 139,00  
 Street Racer dt. 99,00  
 Suik-ko-Enbu jp. 139,00  
 The Duel dt. 139,00  
 Theme Park dt. 99,00  
 Thunderstorm+ Roadblaster II jp. 139,00  
 Tooshinden jp. 149,00  
 Twin Bee Deluxe dt. 99,00  
 Virtual Hydlide dt. 99,00  
 Virtua Cop+Pistole jp. 179,00  
 Virtua Fighter Remix dt. 64,95  
 Virtua Racing dt. 99,00  
 Virtua Fighter II (nov/ds) jp. 159,00  
 Virtua Hang On jp. 139,00  
 Virtua Open (Tennis) jp. 139,00  
 Wing Arms jp. 139,00  
 X-Men dt. 139,00

Rise of the Robots dt. 89,00  
 Risky Woods dt. 69,00  
 Road Rash I dt. 59,00  
 Rocket Night Adv. dt. 59,00  
 Rolling Thunder II dt. 69,00  
 Rolo to the Rescue dt. 59,00  
 Royal Rumble dt. 69,00  
 Road Rash II dt. 99,00  
 Robocop III dt. 69,00  
 Red Zone dt. 99,00  
 Robocop dt. 79,00  
 Robocop vs Terminator dt. 69,00  
 Rugby World Cup 1995 dt. 99,00  
 Seaquest DSV dt. 109,00  
 Shadow of the Beast I dt. 39,00  
 Shadow of the Beast II dt. 49,00  
 Shaq-Fu dt. 69,00  
 Shining Force II dt. 99,00  
 Shining in the Darkness dt. 99,00  
 Shining in the Darkness us. 49,00  
 Snake Rattle n' Roll dt. 69,00  
 Soleil dt. 89,00  
 Sonic I dt. 29,00  
 Sonic I jp. 19,00  
 Sonic II dt. 49,00  
 Sonic Spinball dt. 79,00  
 Sonic vs Knuckles dt. 79,00  
 Space Harrier II dt. 39,00  
 Sparkster dt. 59,00  
 Speedball II dt. 59,00  
 Spider Man dt. 49,00  
 Street Fighter II dt. 59,00  
 Streets of Rage I jp. 29,00  
 Subterrania dt. 79,00  
 Super Hang On dt. 39,00  
 Super Hydlite dt. 69,00  
 Super Kick Off dt. 69,00  
 Super League dt. 29,00  
 Super Off Road dt. 69,00  
 Super Real Basketball dt. 49,00  
 Super Street Fighter II dt. 99,00  
 Super Street Fighter II us. 99,00  
 Super Wrestle Mania dt. 59,00  
 Superman-DeathR. dt. 99,00  
 Sylvester&Tweety dt. 69,00  
 Syndicate dt. 79,00  
 Stargate dt. 69,00  
 Strikch dt. 59,00  
 Samurai Showdown dt. 69,00  
 Sphincter dt. 109,00  
 Skeleton Krew dt. 119,00  
 Spider-Man Marvel C. dt. 79,00  
 Spider-Man&X-Men dt. 59,00  
 Superman-Man of Steel dt. 69,00  
 The Simpsons Bart's N. dt. 59,00  
 TaleSpin dt. 59,00  
 Taim's Adventure dt. 49,00  
 Taz Mania I dt. 59,00  
 Taz Mania II us. 49,00  
 Taz Mania II dt. 69,00  
 Technoclash dt. 69,00  
 Terminator I us. 39,00  
 Terminator II us. 29,00  
 Terminator II-Arcade dt. 49,00  
 Test Drive II-The Duell dt. 69,00  
 The Legend Of Galahad dt. 59,00  
 The Pagemaster dt. 99,00  
 Thunder Force IV dt. 69,00  
 Tiny Toon dt. 69,00  
 Toe Jam&Earl I dt. 49,00  
 Toe Jam&Earl II dt. 69,00  
 Toki dt. 59,00  
 Turrican dt. 39,00  
 Turtles dt. 59,00  
 Turtles Tournament F. dt. 59,00  
 The Story of Thor dt. 99,00  
 Tiny Toon All Star True Lies dt. 79,00  
 Theme Park dt. 79,00  
 Touchman dt. 69,00  
 The Punisher dt. 109,00  
 Ultimate Soccer dt. 69,00  
 Uncharted Waters us. 99,00  
 Undealline jp. 49,00  
 Urban Strike dt. 99,00  
 Verlyte jp. 39,00  
 Winter Challenge dt. 69,00  
 Winter Olympics dt. 69,00  
 Wiz'n Liz dt. 39,00  
 Wolverine dt. 79,00

Wonder Boy III dt. 49,00  
 Wonder Boy IV jp. 19,00  
 Wonder Boy V dt. 59,00  
 Wonder Boy V us. 69,00  
 World Cup Italia 90 dt. 39,00  
 World Of Illusion dt. 69,00  
 WWF Raw dt. 79,00  
 Warlock dt. 79,00  
 Wrestle War dt. 59,00  
 World Champ. Soccer dt. 79,00  
 Zero Wing dt. 89,00  
 Yogi Bearn dt. 33,00  
 Zero Wing jp. 19,00  
 Zool dt. 59,00  
 Zoro the Kamikaze dt. 79,00

### 32X

After Burner II dt. 99,00  
 Corpse Killer (MCD) dt. 79,00  
 Golf Best 36 Holes dt. 109,00  
 Metal Head dt. 99,00  
 Motorcross dt. 79,00  
 NBA Jam T.E. dt. 59,00  
 Star Wars Arcade dt. 79,00  
 Supreme Warrior dt. 79,00  
 Siam City (MCD) dt. 79,00  
 Virtua Racing Deluxe dt. 79,00  
 WWF Raw dt. 79,00

### MEGA CD

After Burner III dt. 59,00  
 Batman Returns dt. 69,00  
 Black Hole Assault dt. 79,00  
 Battlecops dt. 79,00  
 Beast II dt. 69,00  
 Chuck Rock I dt. 59,00  
 Chuck Rock II dt. 79,00  
 Corpse Killer dt. 99,00  
 Dune dt. 79,00  
 Ecco I dt. 69,00  
 Earthworm Jim dt. 99,00  
 Eternal Champions us. 129,00  
 Final Fight dt. 69,00  
 Fifa Soccer dt. 69,00  
 Hook dt. 79,00  
 Hook us. 39,00  
 INKS dt. 49,00  
 Jurrasic Park dt. 69,00  
 Kris Kross dt. 59,00  
 Keio Flying Squadron dt. 59,00  
 Kids on Side dt. 89,00  
 Lunar II dt. 119,00  
 Mystery Mansion Yee. dt. 99,00  
 Microcosm dt. 99,00  
 Marky Mark us. 29,00  
 NHL 94 dt. 69,00  
 Night Trap dt. 89,00  
 N&A Jam dt. 89,00  
 Prize Fighter dt. 69,00  
 Puggsy dt. 89,00  
 Rage in the Cage dt. 89,00  
 Sonic dt. 59,00  
 Sewer Shark dt. 49,00  
 Sensible Soccer dt. 89,00  
 Soultstar dt. 89,00  
 Silpheed dt. 59,00  
 Star Wars Chess dt. 99,00  
 Tomcat Alley dt. 89,00  
 Thunderhawk dt. 99,00  
 Time Gal dt. 29,00  
 World Cup USA 94 dt. 89,00  
 Wolf Child dt. 79,00  
 Wonderdog dt. 69,00

### A.B. Games

Meinsdorfer Weg 30  
 23701 Eutin  
 Nur Versand

Spiele mit \* sind Gebrauchsgegenstände (mit Verpackung und Anleitung) nur solange der Vorrat reicht!

AB 300,00 DM  
 Versandkostenfrei

Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten  
 Keine Haftung für Kompatibilität!

Mega Drive  
 ATP-Tennis dt. 99,00  
 Aladdin dt. 69,00  
 Atomic Runner dt. 59,00  
 Alien Storm dt. 59,00  
 Atomic Dragon dt. 39,00  
 Altered Beast dt. 39,00  
 Another World dt. 49,00  
 Another World dt. 69,00  
 Arch Rivals dt. 59,00  
 Arrow Flight jp. 39,00  
 Assault Suit Lynos jp. 39,00  
 Atomic Runner dt. 59,00  
 Attack Sub 688 dt. 99,00  
 Addams Family dt. 59,00  
 Aero the Aerobat II dt. 99,00  
 Adapter MD(US/JP/DT) dt. 39,00  
 Back to the Future II dt. 59,00  
 Back to the Future III us. 49,00  
 Ball Jacks dt. 39,00  
 Ball Jacks dt. 49,00  
 Baliz 3D dt. 59,00  
 Barkley Shut Up & Jam dt. 59,00  
 Batman dt. 59,00  
 Batman Returns dt. 59,00  
 Battletoads dt. 69,00  
 Bill Walsh College Foot. dt. 69,00  
 Bio Hazard Battle us. 59,00  
 Blades of Vengeance dt. 59,00  
 Bodycount (Menacer) dt. 69,00  
 Boogermann dt. 99,00  
 Bubba'n Stix dt. 79,00  
 Bubba'n Stix dt. 99,00  
 Bubsy I dt. 59,00  
 Bubsy I dt. 79,00  
 Bubsy II dt. 69,00  
 Buck Roger dt. 79,00  
 Batman Forever dt. 109,00  
 California Games dt. 69,00  
 Captain Planet dt. 59,00  
 Captain Planet dt. 79,00  
 Castlevania dt. 69,00  
 Castlevania dt. 99,00  
 Chiki Chiki Boys dt. 69,00  
 Chiki Chiki Boys dt. 59,00  
 Chuck Rock I dt. 59,00  
 Chuck Rock II dt. 69,00  
 Chuck Rock II dt. 99,00  
 Clayfighter dt. 99,00  
 Cloud Spout dt. 59,00  
 Corporation dt. 39,00  
 Crack Down dt. 59,00  
 Crash Dummies dt. 49,00  
 Crash Dummies dt. 69,00  
 Crüe Ball dt. 69,00  
 Cyberball dt. 49,00  
 Cyberball dt. 49,00  
 Cyber Justice dt. 39,00  
 Cyber Justice dt. 39,00  
 Comix Zone dt. 109,00  
 Champions W. C. Soccer dt. 69,00  
 Champions W. C. Soccer dt. 69,00  
 Davis Cup W. T. Tennis dt. 69,00  
 Davis Robinson S.Court dt. 69,00  
 Decap Attack dt. 49,00  
 DJ Boy jp. 29,00  
 Double Clutch dt. 59,00  
 Dr. Robotniks dt. 69,00  
 Dr. Robotniks dt. 79,00  
 Dracula dt. 49,00  
 Dragon Bruce Lee dt. 79,00  
 Dragon's Fury dt. 79,00  
 Devil Crash dt. 69,00  
 Dschungelbuch dt. 99,00  
 Dune II dt. 89,00  
 Dungeon&Dragons dt. 89,00  
 Dynamite Headdy dt. 79,00  
 Dynamite Headdy dt. 79,00  
 Daffy Duck In Hollywood dt. 99,00  
 EA Hockey dt. 59,00  
 Earthworm Jim dt. 89,00  
 Ecco I dt. 69,00  
 Ecco II dt. 39,00  
 Eternal Champions dt. 59,00  
 European Club Soccer dt. 39,00  
 Evander Holy. Boxing us. 49,00  
 EX-Mutants dt. 69,00  
 F-117 Night Storm dt. 59,00  
 Fatal Rewind dt. 49,00  
 Fita Intern-Soccer dt. 69,00  
 Flinstones dt. 69,00  
 Forgotten Worlds dt. 49,00  
 Fun'n-Games dt. 49,00

Händler willkommen  
 Tel. 0 45 21 - 48 73  
 Fax 0 45 21 - 10 25

Mo-Fr 12.00-20.00  
 Sa u. So 12.00-18.00

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



**Ihr habt noch Fragen?**

**Schickt Eure Post an: GAMERS • Post Heilwigstraße 39 20249 Hamburg**

**32X-ADAPTER FÜR SATURN**

Keine Angst! Ich will nicht wissen, ob der Saturn oder die PlayStation das bessere Gerät ist. Das ist mir auch egal, weil ich mir vor einigen Wochen den Saturn gekauft habe und extrem zufrieden bin.

1. Warum gibt es keinen Adapter, mit dem man 32X-Spiele auf dem Saturn spielen kann? Da Sega eh kaum noch 32X-Geräte verkauft wird, könnte Sega doch mit Hilfe eines solchen Adapters wenigstens noch einen Großteil der Software an den Mann bringen?
2. Welche Rennspiele sind für den Saturn geplant? Wo bleibt der Test zu Virtua Racing (Saturn)? Warum wird das Spiel von Time Warner Interactive konvertiert und nicht von AM 2? (Also, wenn das Spiel schlecht wird, schicke ich Time Warner eine Briefbombe!)

**GAMERS antwortet:**

1. Laut aktueller Aussage von Sega ist derzeit nichts Konkretes geplant. Die potentiellen 32X-Käufer sind sicherlich ein Argument, das gegen einen Adapter spricht. Ein solches Gerät wäre zwar ohne allzu großen technischen Aufwand realisierbar – trotzdem würden Kosten für Entwicklung und Herstellung anfallen. Zudem ist zu bedenken, daß es nicht gerade übermäßig viele 32X-Spiele gibt, für die sich der Kauf eines solchen Adapters lohnen würde.
2. Infos zu geplanten Spielen findest Du regelmäßig in den News sowie in den Messeberichten. Ein Virtua-Racing-Test folgt, sobald das Spiel fertig ist. Geplant

war zwar September, bis heute gibt es noch keinen genauen aktuellen Termin. Während auf der Londoner ECTS im März noch eine (nicht gerade berauschende) Vorversion zu begutachten war, glänzte das Spiel auf der aktuellen Messe mit Abwesenheit. Vermutlich will Time Warner aus Angst vor Deiner Post das Spiel noch einmal überarbeiten. AM 2 standen mit Virtua Fighter 1 & 2, Daytona USA und Virtua Cop genügend umsetzungswürdigen Automaten zur Verfügung, so daß kein Bedarf bestand, auf das unbestritten gute, aber doch schon etwas betagte Virtua Racing zurückzugreifen.

**AUTOGRAMMJÄGER**

1. Ist The Chaos Engine wirklich indiziert? Es gibt doch Dutzende von Ballerspielen, und bei diesem fließt nicht mal ein Tropfen Blut.
2. Ich finde Eure Haltung zu blutigen Spielen nicht gerecht!!! Meiner Meinung nach ist es nicht in Ordnung, daß Ihr brutaler Spiele in den Tests immer zunichte macht („Muß soviel Blut sein?“), „Hier sind die Programmierer wohl mit einigen Eimern roter Farbe über den Bildschirm hergefallen!“).
3. Nicht nur bei brutalen, sondern auch bei schlechteren Spielen fiel mir auf, daß Ihr



„parteiisch“ seid. Manchmal schreibt Ihr nur Schlechtes über ein Spiel, und ich denke, jedes noch so schlechte Spiel hat auch mindestens eine gute Seite. Ihr solltet die Tests also unparteiisch schreiben und Eure persönlichen Meinungen in einem Extrakasten abdrucken.

4. Was ist Sega Pico?
5. Vor kurzem habt Ihr geschrieben, daß jede Batterie einmal ihren Geist aufgibt. Bei meinem Shining Force ist es nun soweit. Wie kann ich sie auswechseln? Kann mir der Sega-Repair-Service weiterhelfen?
6. Ich bin von Euren Bildschirmfotos begeistert. Wenn ich selbst versuche, welche zu machen, sind sie immer überbelichtet. Was ist Euer Geheimnis?

7. Wie soll ich Euch denn Beweisen, daß ich ein riesengroßer Fan von David Perry bin? Wie wäre es mit etwas Künstlerischem? [Anm. der Red.: Das folgende Gedicht findet Ihr unten links.] Ach ja, hätte ich ja fast vergessen: „Ich liebe dich, David, ich liebe dich David.“ (War nur ein Scherz!)

*Johannes Schütz, Obereschach*

**GAMERS antwortet:**

1. Bei Videospielen, in denen Gewalt gegen Menschen dargestellt wird, besteht immer die Gefahr der Indizierung – falls jemand einen Antrag stellt (vgl.

**Ich finde Eure Haltung zu blutigen Spielen nicht gerecht!**

Leserbrief „Indiziert!“ in GAMERS 8/95). Manche Hersteller umgehen dieses Problem geschickt: So tauscht Konami seit Jahren ihre „Contra“-Söldner in Europa gegen „Probotector“-Roboter aus.

2. Wir werten Spiele in der Regel nicht ab, weil sie brutal sind, sondern weisen gesondert darauf hin, wenn Brutalität überhand nimmt.

Leider sehen viele Hersteller übermäßige Brutalität in jüngster Zeit als legitimes Mittel, um schlechten oder durchschnittlichen Spielen eine „besondere Note“ zu geben. Frei nach dem Prinzip: „Wie machen wir aus unserem 08/15-Spiel etwas Spektakuläres?“

Also appelliert man an die niederen Instinkte der Spieler und bringt möglichst viel Farbe auf den Bildschirm. Wenn sich z. B. der Programmierer von Eternal Champions Mega-CD rühmt, das „bloodiest“ und „goriest“ Game aller Zeiten geschaffen zu haben, halten wir das für ein absolutes Armutzeugnis.

Wenn das Spiel sonst nichts zu bieten hat ...

3. Klar hat fast jedes Spiel auch ein paar gute Seiten, daher bewerten wir auch nicht jedes schlechte Spiel gleich mit einer sechs ...

Unsere Tests sind unparteiisch und geben die objektive Meinung der gesamten Redaktion wieder.

**ODE AN DAVID PERRY**

*Die Global Gladiators schickte er auf ehrenvolle Reise, ihre Power Ups – eine McDonalds-Speise. Eigentlich waren sie ja noch grün hinter den Ohren, unsere heldenhaften Gladiatoren.*

*Mit Cool Spot gelang ihm dann ein Riesenhit, auf dem Surfbrett war er ja auch ziemlich fit. Er hüpfte lässig von Tisch zu Stuhl, man soll es nicht glauben – er blieb dabei cool.*

*Aladdin war dann der Riesendurchbrecher, der Prinz mit dem Säbel – der einsame Rächer. Der böse Magier bekam eins auf den Kinn, und ich hoffe jetzt, daß ich ein Autogramm gewinn'.*



Segas Pico: Etwas für die ganz Kleinen



Daß die Bewertung nicht immer mit der persönlichen Meinung des Testers übereinstimmen muß, kannst Du den Inside-GAMERS-Seiten entnehmen. Wenn man jegliche Wertung aus dem Test herausnimmt, bleibt nur eine langweilige Situationsbeschreibung nach dem Motto: Und dann latscht Ihr von Punkt A nach Punkt B und bekämpft dort Gegner C ...

4. Segas Pico ist ein „Lern- und Spiel-Computer“, an dem Kinder im Vorschulalter spielend lernen können und der ihnen den Umgang mit Computern näherbringen soll.

5. Der Repair-Service kann Dir nicht helfen. Die Schrauben kannst Du selbst evtl. mit einer Flachzange lösen, ansonsten gibt es für ein paar Mark einen sog. „Uhrmacher-Steck-Nubsatz“ in der Werkzeugabteilung im Kaufhaus oder im Baumarkt. Außerdem brauchst Du eine Knopfzellen-Batterie – die sollte es in jedem Elektro-Laden geben. Bei Öffnen des Moduls verlierst Du zwar die Herstellergarantie – aber die dürfte in Deinem Fall eh abgelaufen sein.

6. „Unser Geheimrezept ist zwar recht einfach, aber nicht ganz preisgünstig. Man nehme einen Apple-Macintosh-Computer, sogenannte Grabber-Hard- und Software, ein Bildbearbeitungsprogramm und ein paar handliche Kabel, schließe alles an eine Konsole an ... fertig sind die Bildschirm-„Fotos“. Soll heißen: Die Bilder werden nicht ab fotografiert, sondern auf direktem elektronischen Wege verarbeitet.

7. Da capo! Wir sind begeistert und gehen davon aus, daß kommende Generationen Dein Opus in einem Atemzuge mit dem Erbkönig, dem Osterspaziergang und dem Lied von der Glocke nennen werden. Eine Kopie ist bereits an Deinen Deutschlehrer unterwegs, 15 Punkte im Abi sollten somit kein Problem mehr sein. Davids Autogramm hast Du Dir mit Deinem originellen Brief redlich verdient. Wir basteln derweil an einer Übersetzung für den Meister.

## DIE GEWINNER aus GAMERS 10/95

### SEGA SPORTS COMPETITION

Ein Sega-Sports-Set geht an: Ivan Puskaric, Laupheim  
Je ein ATP-Tour-Modul (MD) geht an:  
Dennis Schwarzbach, Rodgau; Falk Stockmann, Prenzlau; Christoph Schneider, Laubach-Lauter; Matthias Bodenstein, Blankenburg

### DAS VIRGIN-JAHR 10/95

Sebastian Arndt aus Glücksburg gewinnt ein MD mit einem Earthworm-Jim-Modul

### Los-Angeles-Reise

Hauptpreis: Michael schickt Dich und Begleitung fünf Tage lang nach Amerika. Der Gewinner ist: ACMil Druschba aus Regensburg

Je ein Batman-Forever-Videospiel (Mega Drive oder Game Gear) geht an: Markus Berger, Langenfeld; Andreas Feuerstein, Bad Nauheim; Jürgen Gross, Grafenau; Jörg Schmitt, Dinslaken; Erwin Klaus, Ottobrunn; Artur Kowol, Heidenheim; Norbert Mohr, Bahrenhausen; Ulrike Seggelke, Winnigen; Sonke Sommer, Wulfsmoor; Katja Rieser, Bonn

### Mario Basler

Je ein Fever-Pitch-Soccer-Modul (MD) geht an: Benjamin Martin, Greifswald; Frank Weiß, Bochum; Wolfgang Weber, Hann. Münden; Markus Schiller, Nürnberg; Matthias Kaiser, Böhl-Iggelheim; Christian Motzen, Ronnenberg; Georg Blomberger, Wackersberg; Sebastian Koll, Wuppertal; Marc Spilker, Bad Ems; Boris Pansch, Bellenberg

*Herglichen Glückwunsch!*

### MAXIMALE SPEICHERKAPAZITÄT

1. Wieviel MBit (ja, ich weiß, diese MBit-Fragen ...) kann ein Mega-Drive-Modul haben?
2. Ist das Zoomen bei NBA Jam (Automat, 32X) auch bei den 16-Bit-Versionen möglich?
3. Apropos NBA Jam: Ihr habt bei Eurem Test einen gravierenden Fehler übersehen: Im Einspieler-Modus kann man seine gegnerische Mannschaft nicht auswählen! Warum nicht?

4. Warum nutzt man beim 32X so wenige Farben? (zum Beispiel bei Star Wars Arcade). Genauso die 32X-MCD-Kombination. Ich meine, wozu brauche ich ein 32X mit über 32.000 Farben, wenn Slam City with Scottie Pippen genauso bescheiden aussieht wie auf dem Mega-CD?
5. Als ich kürzlich EA Hockey spielte, stoppte das Spiel und in der Ecke oben links stand folgendes: „Division by zero 000062 CEISE 000062 CE“. Was bedeutet das?

**Rico Manzke, Helmt**

### GAMERS antwortet:

1. Das Mega Drive kann 128 MBit, also 16 MByte adressieren. Durch Tricks wie das sogenannte „Bank Switching“ kann diese Grenze theoretisch sogar durchbrochen werden. Da Speicherchips in der Herstellung immer noch extrem teuer sind, dürfte Super Street Fighter II mit 40 MBit weiterhin das größte Modul bleiben.
  2. Das Zoomen von Sprites ist sehr rechenzeintensiv. Bestimmte Zoom-Effekte kann ein 16-Bit-Prozessor zwar bewältigen, er ist aber nicht in der Lage, riesige Sprites und komplexe Hintergründe flüssig zu zoomen.
  3. Bei NBA Jam gibt es lediglich einen Ligamodus, da es sich bei dem Spiel um eine Automatenumsetzung ohne zusätzliche Features handelt.
- Und am Automaten kämpfst Du Dich halt durch die zunehmend stärker werdenden Mannschaften. Die Paßwort-Funktion ist unserer Meinung nach ein akzeptabler Ausgleich.

### Warum nutzt man beim 32X so wenige Farben?

4. Auch der Star-Wars-Automat ist ein Fest für Fans grauer Farben – von daher ist die Umsetzung optisch nicht schlechter. Grundsätzlich geben sich leider nur wenige Firmen Mühe mit Ihren 32X-Spielen, da die Verkaufszahlen des Gerätes weltweit sehr gering sind 32.768 ist übrigens die maximale Anzahl an Farben, die theoretisch dargestellt werden können. Da das jedoch enorm zu Lasten der Rechenzeit geht, ist die Darstellung praktisch nur in Standbildern möglich (s. Space Harrier).



5. Das heißt, daß Dir das Spiel abgestürzt ist, was auf einen Programmierfehler zurückzuführen ist. Sollte das Problem häufiger auftreten, könnte der Fehler jedoch an Deinem Modul liegen. In dem Fall solltest Du Dich an den Hersteller wenden.

### 50/60-HZ-UMBAU ILLEGAL!

Ich besitze ein umschaltbares MD, ein deutsches 32X und ein amerikanisches MCD. Da der CDX-Adapter nicht über das 32X läuft, kann ich nur amerikanische 32X-CD-Games spielen. Das würde auch nicht allzusehr stören, wenn es nicht ständig Tonstörungen und Grafikbugs gäbe, wie z. B. schwarze und weiße Störungen, die meist den ganzen Bildschirm füllen.

Falls ich mein MCD auch umbauen müßte, wo kann ich das am besten machen lassen. Oder darf ich das gar nicht? Ich habe gehört, das sei illegal.

**Rainer Hill, Ingolstadt**

### GAMERS antwortet:

Dein MCD läuft auf 60 Hz, Dein 32X ist mit 50 Hz getaktet, kann die Daten also nur langsamer verarbeiten. Da beide



## DAS 2. - JAHR

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

➡ Zu gewinnen gib't's wie immer ...  
... ein MEGA DRIVE mit einem „EARTHWORM-JIM-2“-MODUL.  
Ihr müßt nur folgende Frage beantworten: Wie heißt Jims Gegenspieler in Earthworm Jim 1 und 2?

Schreibt die richtige Antwort auf eine Postkarte und schickt sie an:

GAMERS • Virgin 12/95 • Heilwigstraße 39 • D-20249 Hamburg

Einsendeschluß ist diesmal der 8. Dezember '95



Geräte nicht synchron laufen, kommt es zu Störungen. Am Spiel liegt es nicht.

Ein MCD-Umbau ist in der Tat „illegal“, wird aber dennoch angeboten. Dafür müssen die unterschiedlichen internationalen Betriebssysteme (raub-)kopiert werden, wodurch ganz klar Sega-Copyrights verletzt werden. Eine andere Möglichkeit ist, ein gebrauchtes PAL-MCD zu kaufen. Auch neue gehen in jüngster Zeit häufig als günstiges Sonderangebot über den Laden-(Grabel-)tisch. Viele Spiele solltet Du in Zukunft allerdings nicht mehr für diese Kombination erwarten.

### Wird der Saturn in absehbarer Zeit billiger?

Übrigens: Gegen einen 50/60-Hz-Umbau einer Konsole ist rechtlich nichts einzuwenden.

### SATURN VS. PENTIUM

1. Ich habe in einem anderen Magazin gelesen, daß der Saturn einem Pentium PC ohne weiteres Paroli bieten kann, daß die 2 x 28 MHz-CPU's viel effektiver als der 100 MHz-Pentium arbeiten, daß ein Programmbeleg beim Pentium ca. 3-4mal solange dauert wie beim Saturn, und daß Spiele wie Daytona USA, Panzer Dragoon oder VF 2 NIEMALS in dieser Qualität auf einem Pentium PC machbar sind und daß die Programmierer den Saturn jetzt erst zu ca. 30% ausnutzen. Stimmt das alles?

2. Manchmal bin ich wirklich der Meinung, daß Ihr Spiele unfair bewertet. Beispiel 1: Daytona USA. Sooo viel Fun hat mir noch kein anderes Rennspiel auch nur in Ansätzen beschert. Das Spiel hat eine glatte 1 verdient!



Beispiel 2: Panzer Dragoon eine 3 im Sound??? Meiner Meinung nach ist das hervorragende Klassikmusik, die für eine bewußt dezente, aber dafür umso effektivere Untermalung sorgt.

Bsp. 3: Ottifans (MD) eine 3??? Bsp. 4: Soulstar (MCD) eine 2-???

**René „The Daytona King“ Schiffko, Gnaschwitz**

### GAMERS verzweifelt:

1. Hilft! Verschone uns jemand vor dem, was „andere“ schreiben. Wir ver-

stehen nicht ganz, was dieser unseriose Vergleich bezwecken soll. Der Saturn ist eine Spielkonsole, die speziell für Spiele designed ist, der PC ein Computer, der banal ausgedrückt, einfach nur schnell rechnen kann. Die beiden zu vergleichen, ist wie ein Vergleich zwischen Äpfeln und Birnen.

Der Saturn enthält eine Reihe von Zusatzchips, die für Sprites bzw. Polygone und Grafikeffekte zuständig sind – beim PC muß sämtliche Grafik über die reine Prozessorleistung gelöst werden – insofern arbeitet ein PC natürlich „umständlicher“.

Die Rechenleistung eines 100-MHz-Pentium ist etwa doppelt so hoch wie die beider Saturn-CPU's zusammengerechnet. So hat jedes Gerät seine Vor- und Nachteile. Bei allem, was mit Sprites zu tun hat, ist die Konsole unschlagbar. Quake, das neue PC-Spiel von id-Software („Doom“), ist hingegen auf keiner Konsole in dieser Form machbar.

DEN Pentium-PC gibt es sowieso nicht. Der PC funktioniert nach dem Baukastenprinzip, die Leistung hängt davon ab, wieviel Steckarten Du Dir kaufst und wieviel Geld Du insgesamt investierst. Und zufällig entwickelt Sega derzeit genau die von Dir genannten Spiele für die NVideo-Grafikkarte, die einige Spezialchips für 3-D-Grafik enthält.

Richtig wäre es zu sagen, daß keine PC-Hardware zu einem Preis von ca. 750 DM mit dem Saturn konkurrieren kann. Wichtig ist doch im Endeffekt, auf welchem Gerät Euch die Spiele besser gefallen. Da ist es doch völlig gleichgültig, welche Leistung die Maschine theoretisch bringt.

Niemand kann sagen, zu wieviel Prozent die Saturn-Hardware heute ausgenutzt wird. Das würde voraussetzen, daß bekannt ist, welche Fähigkeiten nicht benutzt werden. Wenn man das heute schon wüßte, dann könnte man sie auch ausnutzen – logisch, oder? Prinzipiell ist es immer so, daß die Programmierer die Fähigkeiten der Hardware erst einmal ausloten müssen. Im Laufe der Jahre wird die technische Ausnutzung jeder Konsole besser, beim Saturn macht sich das schon jetzt nach einem Jahr bemerkbar – deutlich zu sehen, wenn man Daytona und Virtua Fighter mit den Vorversionen von

Sega Rally und VF 2 vergleicht. Und auch damit werden die Grenzen noch lange nicht erreicht sein.

2. Zu Daytona: Darüber kann man geteilter Meinung sein – wir haben auch einige Briefe erhalten, die den fehlenden Zweispieler-Modus für eine Katastrophe halten.

Zu Panzer Dragoon: In diesem Fall hat der Fehlerleufel zugeschlagen. Die korrekte Soundwertung ist eine glatte 2. Auch das ist Dir nicht genug? Zur Abwertung führt der Mono-Sound in der Intro. Außerdem reiz bislang noch kein Spiel den genialen Soundchip des Saturn richtig aus. In Zukunft werden wir da mit Sicherheit noch Besseres hören – siehe Punkt 1.

Beispiele 3 und 4: Unsere Bewertungen spiegeln so objektiv wie möglich wider, für wie gut oder schlecht wir ein Spiel halten – im Vergleich zu allen anderen Spielen. Damit wollen wir niemandem vorschreiben, ob ihm ein Spiel gefallen darf oder nicht – persönliche Vorlieben und Abneigungen wird es immer geben.



### BILLIGER SATURN

1. Wird der Saturn in absehbarer Zeit billiger?

2. Wird bald Probotector 2 oder Landstalker 2 erscheinen?

3. Sagt doch mal Eure Meinung zur BPS. Was haltet Ihr davon, daß zum Teil vollkommen unblutige Spiele wie Contra – Hard Corps wegen Indizierung Gefahr nicht in Deutschland erscheinen?

4. In der Börse schreibt Ihr, daß Ihr keine Verantwortung für den Inhalt übernimmt. Wenn man aber eine Anzeige über ein indiziertes Spiel veröffentlichten will, schickt Ihr sie zurück mit der Begründung, Ihr könnt diese Anzeige wegen der Indizierung nicht veröffentlichen. Könt Ihr mir das bitte erklären?

**Florian Saalbach, Roßhaupten**

### GAMERS fragt:

1. Wird der HSV in absehbarer Zeit mal wieder drei Punkte mit nach Hause nehmen? Wird Kollege Thomas sich seine Haare länger wachsen lassen?

Alle diese Fragen kann man zwar mit ja beantworten – wann es aber so weit sein wird, können wir heute noch nicht sagen. Im Laufe der Zeit wird jede Konsole einmal billiger, nur wird das natürlich vorher nicht verkündet. Sega wird sicherlich nicht sagen: In x Wochen wird der Saturn um y Mark billiger, also kauft ihn heute noch nicht ...

Wir hoffen aber, daß das Gerät spätestens nach Weihnachten etwas erschwinglicher werden wird – versprechen können wir aber nichts.

2. Probotector 2 wird es auf dem Mega Drive nicht geben – International Superstar Soccer Deluxe soll das letzte 16-Bit-Spiel von Konami werden. Möglicherweise wird es für Saturn ein Probotector geben – eine Ankündigung gibt es bislang noch nicht.

Landstalker 2 wird es ebenfalls nicht geben. Das Programmiererteam Climax arbeitet derzeit an einem Saturn-Action-Adventure namens Dark Savior, das nichts mit Landstalker zu tun hat. Das Spiel soll Ende des Jahres in Japan erscheinen und wird später wohl auch seinen Weg in den Westen finden.

3. Die Bundesprüfstelle scheint vielen

von Euch schlaflose Nächte zu bereiten. In den vergangenen Monaten sind wir ja bereits des öfteren auf dieses Thema eingegangen. So frustrierend es auch sein mag, daß man manche Spiele wegen der BPS nicht kaufen kann und so unverständlich manche Entscheidungen auch erscheinen mögen – wir müssen uns alle wohl oder übel damit abfinden, genauso wie mit den Niederlagen des HSV und den permanenten Staus vor dem Elbtunnel ... Ändern kann daran keiner von uns etwas.

Ach, übrigens: Wieso gibt es Contra – Hard Corps nicht in Deutschland? Das ist lediglich der amerikanische Name von Probotector. Einziger Unterschied ist, daß Ihr in der Originalversion mit Rambo-artigen Söldnern und nicht mit Blechkameraden spielt.

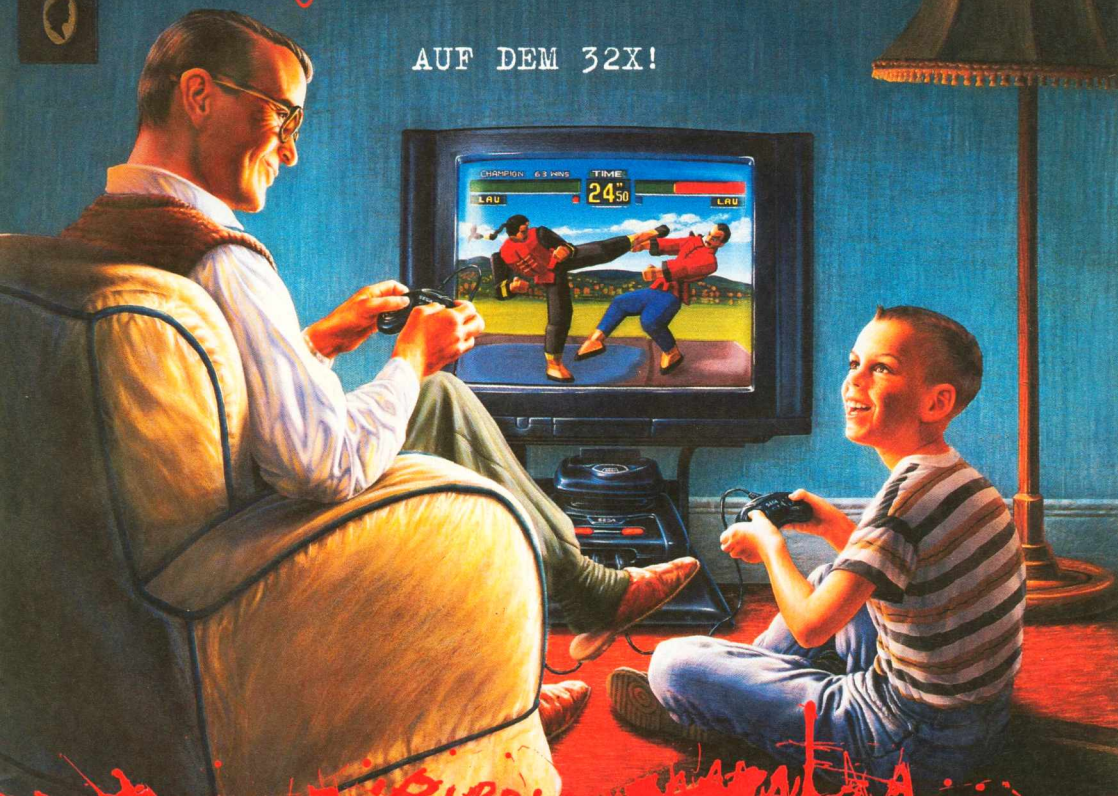
5. Nichts leichter als das. Wir übernehmen keine Verantwortung insofern, daß wir nicht überprüfen können, ob die angebotenen Spiele oder Konsolen auch wirklich vorhanden oder in ordnungsgemäßem Zustand sind. Wenn es aber um indizierte oder beschlagnahmte Spiele geht: Diese Spiele dürfen nicht beworben oder öffentlich zum Verkauf angeboten werden. Rein rechtlich ist es uns also verboten, diese Anzeigen in die Börse aufzunehmen.

**Konami Probotector ist außerhalb Europas als Contra-Hard Corps bekannt**

the **SEGA**  
GAME is NEVER  
Over.

# Gute Eltern schlagen ihre Kinder!

AUF DEM 32X!



*Virtua  
Fighter*  
MEGA DRIVE  
32X



Die Nr. 1 der Arcade-Spiele jetzt für den MEGA DRIVE 32X.



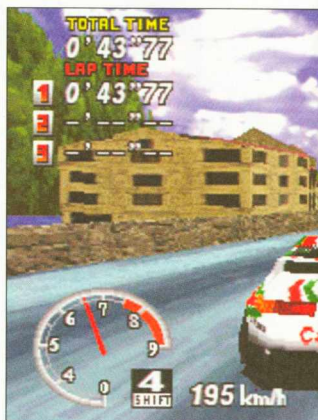
Das AM3-Team hat sich offensichtlich mächtig ins Zeug gelegt. Kurz nachdem wir Euch in der vorigen Ausgabe eine sehr frühe Fassung von „Sega Rally“ vorgestellt haben, flatterte



In matschigen Kurven gerät der Wagen schnell außer Kontrolle

Die neue, uns vorliegende Version, beinhaltet das fast fertiggestellte Sega Rally. Die angekündigte dritte Rennstrecke ist nun auch enthalten, und die Konkurrenzfahrzeuge wurden auch integriert. Ihr habt die Möglichkeit, am eigenen Filtzer herumzubasteln und Euch steht von nun an ein Beifahrer hilfreich zur Seite. Gegenüber der alten Fassung fällt vor allem auf, daß man die Streckengrafik verbessert hat. An vielen Stellen der Strecke stehen nun Zuschauer, die das Renngeschehen beobachten, und über dem ersten Track dreht ein Helikopter gemütlich seine Runden.

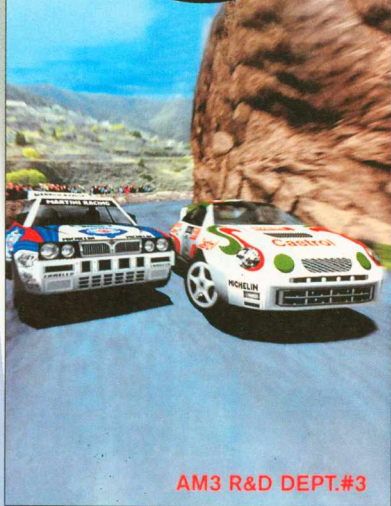
Im fertigen Spiel steht neben der Wüsten- und Waldpiste die hügelige Mountain-Strecke zur Auswahl, auf der Ihr über matschige Straßen durch idyllische Bergdörfer rast. Die Endversion von Sega Rally wird noch eine weitere Strecke enthalten, auf der Ihr jedoch nur fahren dürft, wenn Ihr im ‚Championship-Mode‘ nach Absolvieren der ersten drei Strecken den Gesamtsieg davonträgt. Das wird nicht allzu leicht sein, denn neben dem stets knappen Zeitlimit machen Euch die gegenersichigen Fahrzeuge das Leben schwer. Diese sehen bislang noch recht schlicht aus, im fertigen Spiel sollen jedoch alle Karossen durch Texture-Mapping ein realistisches Aussehen erhalten. Allerdings konnte ihr Fahrverhalten schon jetzt überzeugen. In jeder Kurve neigen sie sich zur Seite, als hätten sie echte Stoßdämpfer. Als erstes ‚Next-Generation‘-Rennspiel bietet Sega Rally eine Option an, die Euch



erlaubt, den Wagen Eurem persönlichen Fahrstil anzupassen, indem Ihr vor dem Start wichtige Einstellungen vornehmt. Beispielsweise könnt Ihr Eure Stoßdämpfer einstellen und zwischen verschiedenen Reifensätzen wählen, um das Handling des Rennwagens an Eurem Wünschen anzupassen. Alle Änderungen an Eurem Boliden wirken sich direkt auf sein Fahrverhalten aus. Damit Eure persönlichen Modifikationen erhalten bleiben, enthält das Game praktischerweise eine Speicherfunktion.

Wie bereits angekündigt, steht Euch während der Rallye ein Beifahrer zur Seite, der Euch stets durch glasklare Sprach-

## DAS RENNSPEKTAKEL IST FAST FERTIG



Neben der Härte der vorderen und hinteren Stoßdämpfer könnt Ihr das Getriebe auswechseln, zwischen verschiedenen Reifen wählen und direkt in die Steuerung des Renners eingreifen. Auf diese Weise ist es möglich, auf wichtige Eigenschaften wie Bodenhaftung und Kurvenlage Einfluß zu nehmen



# RALLY

uns eine weitere Version ins Haus, die nagelneue Features enthält. Die Saturn-Umsetzung kommt dem Arcade-Vorbild immer näher. Gentlemen, start your Engines!



Die breite Zielgerade der Mountain-Strecke eignet sich bestens für Überholmanöver



ausgabe über den aktuellen Streckenverlauf informiert. Ergänzt wird diese Information durch kleine Kästen, die vor jeder Kurve eingeblendet werden und welche den weiteren Verlauf der Piste grafisch darstellen. Die Farbe des Kastens gibt Euch Auskunft darüber, mit welcher Geschwindigkeit Ihr die kommende Schikane anzugehen habt. Wenn der Kasten beispielsweise rot eingefärbt ist, müßt Ihr schleunigst auf die Bremse treten, um nicht in der Streckenbegrenzung zu landen. Interessant ist auch der geplante Battle-Mode. Es handelt sich hierbei um einen Zweispieler-Modus bei dem zwei Fahrer simultan ihre Rennkünste unter

## EINE DETAILGETREUE ARCADE-UMSETZUNG

Beweis stellen können. Voraussichtlich wird dieser Modus mit einem gesplitteten Bildschirm arbeiten, da laut Sega definitiv keine Link-Option geplant ist.

Man darf gespannt sein, welche Features AM3 bis zum Verkaufsdatum von Sega Rally im Dezember noch einbauen wird. In „Daytona USA“ auf dem Saturn sind schließlich auch zusätzliche Extras versteckt, die man im Arcade-Vorbild vergeblich sucht: Die Saturn-Umsetzung enthält viel mehr Wagen als das Spielhallen-Vorbild. Ebenfalls wurden Kuriositäten wie die anwählbaren Rennpferde exklusiv in die Heimversion eingebaut.

Der sehr gute Eindruck, den die erste Version hinterlassen hat, ist jedenfalls mehr als nur erhalten geblieben. Nach wie vor lassen sich die Rallyecars sehr präzise steuern. Zwar erreicht die grafische Auflösung noch nicht die des Arcade-Vorbildes, die Detailtreue der Umsetzung ist jedoch erstaunlich. Alle Verbesserungen auf grafischer Seite sind glücklicherweise nicht auf Kosten der hohen Geschwindigkeit und des flüssigen Spielablaufes gegangen. Nicht nur die Rennspiel-Freaks unter Euch

dürfen sich auf eine tolle Automatenumsetzung freuen, die das technische Potential des Saturns hoffentlich effektiv nutzen wird. Ihr könnt Euch schon jetzt auf einen heißen Rennspiel-Winter freuen, denn dann wird das Game voraussichtlich erscheinen. Falls es Neuigkeiten über die Entwicklung von Sega Rally gibt, seid Ihr die ersten, die sie erfahren.

Klaus Kock



Nur ein mickriges Holzgäндler trennt die zahlreich erschienenen Zuschauer von den wildgewordenen Rallye-Piloten

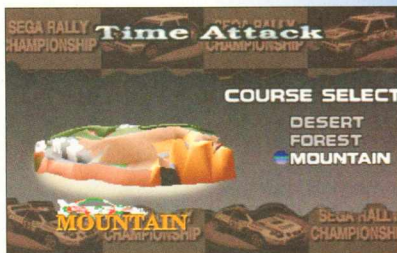


### DIE RENNSTRECKEN

Auf dem einfachen Wüstenkurs könnt Ihr Euch gut mit dem Fahrverhalten Eures Wagens anfreunden

Der Forest-Track ist eine Nummer härter. Überholmanöver werden hier zur Geduldprobe

In den engen Kurven der Bergstrecke müßt Ihr die totale Kontrolle über das Fahrzeug haben



Im Tunnel verändern sich Akustik und Aussehen der Rennwagen

# INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

**Gefahr ist im Verzug!  
Noch sitzen ‚Sensible  
Soccer‘ und Electronic Arts‘  
‚FIFA-Soccer‘-Reihe gesi-  
chert auf dem MD-Fußball-  
thron, doch schon bald  
könnte Konamis kommen-  
des Fußballwerk die Krone  
an sich reißen!**

Zweifellos läßt es sich auf dem MD anspruchsvoll bolzen. Ob nun grafisch voll mit einem der FIFA-Soccer-Teile oder rasant und spaßig mit Sensible Soccer – schlecht wurden Mega Drivler bislang nicht bedient. Doch das deutsche Star-Programmerteam Factor 5 (Indiana Jones – Greatest Adventures‘ und ‚Mega Turricon‘) macht sich auf, zusammen mit Konami Fußballgeschichte zu schreiben.

Auch den meisten Segarianern dürfte das tolle ‚International Superstar Soccer‘ fürs SuperNES bekannt sein, dessen Nachfolger mit dem Beinamen ‚Deluxe‘ alle fußballerischen Konsolen-Rekorde um Längen bricht. Und genau dieses Spiel wird derzeit von Factor 5 für Segas 16-Bitter konvertiert. Eure GAMERS-Crew hatte die Ehre, für Euch als erste weltweit in das



## FUSSBALLSPASS DER ABSOLUTEN SPITZENKLASSE

höchst interessante Werk zu schauen – und war hellauf begeistert. Grafisch ist ‚International Superstar Soccer‘ eine Pracht. Extrem flüssige, detaillierte Animationen lassen selbst die sehr gute Qualität eines ‚FIFA Soccer ‘95‘ vergessen. Äußerst beeindruckend laufen oder rennen die Recken über verschiedene ‚gemähte‘ Plätze. Mit viel Geschick grätschen sie Gegenspieler in die Beine oder springen über heranrutschende Kontrahenten. Wer sein Gegenüber allzusehr malträtiert, sieht diesen per Trage vom Platz befördert oder einen gelben respektive roten Pappkarton vor seiner eigenen Nase.

Eines der stärksten Features – und ein klarer Vorteil gegenüber der SuperNES-Fassung – ist der Mehrspieler-Modus. Dieser läßt nicht nur das Agieren zu viert, sondern gleichzeitig mit bis zu sieben

Freunden! Da im Freundschaftsspiel-Modus die Anzahl der Akteure pro Team von sieben bis elf frei gewählt werden darf, kann somit eine Mannschaft sogar komplett von Spielern aus Fleisch und Blut übernommen werden. Computergesteuerte Teamkollegen gibt es somit nicht. Selbstverständlich ist auch das Aufteilen der Mitspieler auf zwei oder im Ligamodus mehr Teams möglich. Sämtliche Kombinationen sind erlaubt.

Im Rahmen einer Weltliga muß gegen 35 andere Nationalmannschaften angetreten werden – bis zum bitteren Ende. Der ‚International Cup‘ ist eine Weltmeisterschaft im bekanntsten Stil und umfaßt sogar Qualifikations- und Vorrundenmatches. Mit ein bißchen Glück dürfen Mega Drivler sogar bis zu drei Spielstände speichern. Factor 5 versucht derzeit nämlich,

für das 16-MBit-starke Modul einen Batteriespeicher durchzuboxen, was das lästige Notieren eines unendlich langen Paßwortes überflüssig werden ließe.

Der Szenario-Modus, in dem sich eine vorgegebene Partie kurz vor Abpfiff befindet und vom Spieler noch in letzter Sekunde gekippt

werden soll, wird ebenfalls dabei sein – genau wie alle anderen Features

des genialen Originals, wie Sprachausgabe, allerhand taktische Finessen und ein Haufen Gags während der Matches. Dank des ausgeweiteten Mehrspieler-Modus, der unter Umständen integrierten Batterie und – falls alles klappt – Fast-Originalnamen aller Spieler könnte MD-Freaks sogar eine noch bessere Version von International Superstar Soccer ins Haus stehen, als den SNEslern.

Hans-Joachim Amann



„Na, Junge, was machste jetzt?“ „Dir deine Achillesferse kaputtgrätschen, du Nase ...“

Die Spieler-Animationen können bei International Superstar Soccer überzeugen, ...



... ganz gleich, ob Bruststopper, Hackentrick oder Hüftschuß

Ein übersichtlicher Scanner zeigt an, wo die Mit- und Gegenspieler postiert sind. In der uns vorliegenden sehr frühen Version hatten die Recken übrigens noch keine individuellen oder authentischen Namen



# JETZT AUCH FÜR SATURN UND PLAYSTATION™

## ACTION REPLAY™

DAS MOGELMODUL .... NICHT NUR FÜR DEN SPIELE-PROFI

"SEGA" UND "SATURN" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.

ACTION REPLAY™, IMPORT-GAMES™, SEGA-PRODUCT™

"PLAYSTATION" IST EIN EINGETRAGENES WARENZEICHEN VON SONY CORPORATION LTD.

UNGLAUBLICHE POWER WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN ANDEREN LEVEL'S STARTEN U.S.W. ALLES JE NACH SPIEL.

### ACTION REPLAY - 3 MODULE IN EINEM!

\* CHEAT-MODUL \* IMPORT-SPIELE-ADAPTER \* SPIELSTAND-BACKUP

Einfache Wahl aus einer ganzen Reihe von eingebauten Cheats für die neuesten Spiele. Durch die neueste Flashrom-Technologie, kann man weitere Cheats (z.B. für neue Spiele) einfach in die eingebaute Cheattaste hinzufügen.

Der "SPIELSTAND BACKUP" bietet die Möglichkeit, den ganzen Saturn-Speicher aufzubewahren, um beim nächsten Mal ab dem abgesicherten Punkt weiterzuspielen!

4 MEG KAPAZITÄT! DAS BEDEUTET EINEN 16 MAL II GRÖßEREN SPEICHERALS DER SATURN SELBST.

ACTION REPLAY bietet die Möglichkeit, "IMPORTIERTE SPIELE" auf den Saturn einzusetzen. Jetzt kann man sofort die neuesten Spiele auf jedem SATURN spielen.

ACTION REPLAY hat für zusätzliche Erweiterungen eine Hochgeschwindigkeits-Kommunikations-Schnittstelle. Mit dem zusätzlichen "Comm"-Paket kann man den Saturn an einem PC anschließen. Cheats selbst herausfinden und weitere Untersuchungen vornehmen.



DM 119,-

DEUTSCHE VERSION!!  
Deutsche Menü-Führung,  
Anleitung und  
Registrierkarte für  
den ACTION-REPLAY-CLUB.

### MEMORY BACKUP

Der SPIELSTAND BACKUP bietet die Möglichkeit, den ganzen Saturn-Speicher aufzubewahren, um beim nächsten Mal ab dem abgesicherten Punkt weiterzuspielen!  
4 MEG KAPAZITÄT! DAS BEDEUTET EINEN 16 MAL II GRÖßEREN SPEICHER ALS DER SATURN SELBST.



NEU !!  
Jetzt erhältlich



DM 119,-

Dieses steckbare Modul ermöglicht den Einsatz von allen möglichen CD's- und Konsolen-Kombinationen. Kein langes Warten mehr; für die richtige Version für Ihre Konsole. Mit diesem Adapter direkt spielen.

**UNIVERSAL ADAPTER**  
DM 69,-

**SPIELE MIT DEM UNIVERSAL-ADAPTER IMPORT-GAMES AUF DEM SATURN.**  
Die Adapter-Funktion von ACTION REPLAY ist auch als getrenntes Modul erhältlich. Hierdurch ist es möglich, jedes IMPORT-GAME auf jedem Saturn einzusetzen !!



UNGLAUBLICHE POWER WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN ANDEREN LEVEL'S STARTEN U.S.W. ALLES JE NACH SPIEL.

Einfach vom Menü aus den Mogel-Cheat für das betreffende Spiel wählen. Siehe die Liste mit Games für Ausgabe 1.

### SO FUNKTIONIERT ACTION REPLAY

- Ridge Racer**  
Fahre als Blechschlepper und überlebe die ersten 10 Sekunden.
- Kidouk The Blood**  
Möge dich als Vampir als unendliche Power.
- Jumping Flash**  
Wähle jede Wahl plus Super-Rückprung.
- Crims Crackers**  
Möge dich als Super-Chef als unendliche Energie, alle Teller sind unzerstörbar.
- King's Field**  
Alle Wärfen sind mit magischer Power aktiviert.



Jedes ACTION REPLAY-Modul enthält Sätze von Cheats für die TOP PLAYSTATION GAMES. Es werden mehrere Versionen von ACTION REPLAY erscheinen.

**ACTION REPLAY™**  
FOR THE SONY PLAYSTATION™  
**THE ULTIMATE GAME BUSTER™**  
VOLUME 1  
15 CHEATS  
15 CHEATS  
15 CHEATS



DM 79,-

Deutsche Anleitung und  
Registrierkarte für den  
ACTION-REPLAY-CLUB.

### GAME SAVE CARTRIDGE



Game Save Modul  
DM 69,-

BEISPIEL CHEAT!  
TEKKEN™ by NAMCO™

Erlaubt die Auswahl der versteckten extra Figuren, wie Kunimitsu™, "Amor King", "P.Jack", "Kuma", "Inohara", "Lee", "Wang", "Juno" und Garyu™.  
Bewegt den Spieler nach rechts neben Kichou™ und die neuen extra Figuren erscheinen.  
JEDES MODUL ENTHÄLT 14 WEITERE GLEICHARTIGE, GEMALTE CHEATS!

ACTION REPLAY  
IST KEIN  
OFFIZIELLES  
SONY-PRODUCT.

### ACTION REPLAY CLUB

Die von uns gelieferten ACTION REPLAY's werden mit einer Registrierkarte für den ACTION REPLAY CLUB ausgeliefert, für Tips & Tricks, Computer-Hotline, Angebote, usw. ACHTEN SIE AUF DAS EUROSYSTEMS-GARANTIE-SIEGEL!



EINFACH PER TELEFON BESTELLEN

02822 68545

SCHRIFTLICHE BESTELLUNGEN: SIEHE ADRESSE

24-STD.-BESTELLSERVICE  
TEL. 02822-68545 / 537182 FAX 02822-68547  
24-STD.-VERSAND-SERVICE (WENN VORRÄTIG)  
**DATAFLASH GmbH**  
WASSENBERGSTR. 34  
46446 EMMERICH  
VERBANDSKOSTEN DM 10,- AUßLAND (PLUS VORLAGE) DM 20,-

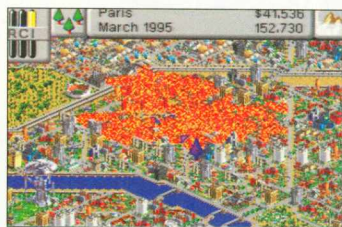
# SIM CITY 2000

**Wenn man so durch seine Heimatstadt (oder -dorf) läuft, denkt man sich doch oft: „Was haben die Stadtväter hier bloß verbrochen. Das könnte ich alles viel besser und bürgerfreundlicher bauen!“ Wenn Ihr Euch wirklich als Stadtplaner verdingen wollt, gibt es endlich die Möglichkeit!**



Die Ortsansässige Zeitung (mit Datum und angemessenem Preis) informiert Euch über alle wichtigen Ereignisse

**Panik in Paris! Überraschend ist ein Großfeuer ausgebrochen, und Ihr habt fünf Jahre Zeit, alles wieder ins Lot zu bringen**



Dem geneigten Spieler wird die Strategiespiele-Schmiede Maxis schon lange ein Begriff sein. Vor acht (!) Jahren debütierte sie auf

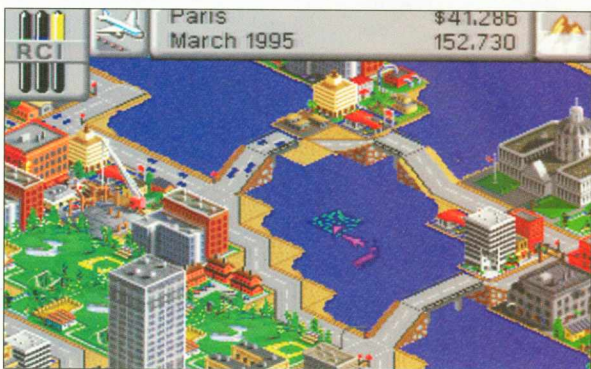
dem Amiga mit dem Millionenhit 'Sim City', der in der letzten Zeit auf eine ganze Reihe von Systemen umgesetzt wurde. Leider sind Sega-User bislang

nicht in den Genuß dieser Städtebausimulation gekommen. Mittlerweile hat Maxis den lang erwarteten Nachfolger „Sim City 2000“ für den PC fertiggestellt und arbeitet momentan an der Saturn-Fassung.

Während man beim Ur-Sim City eigentlich nur drei Arten von Gebäuden (Wohnungen, Büros/Geschäfte und Fabriken), einige wichtige Einrichtungen (Polizei, Feuerwehr, Flughafen und Kraftwerk) und etwas Infrastruktur (Straßen, Schienen und Strom) bauen konnte, ist

## STÄDTEBAU FÜR ANFÄNGER UND PROFIS

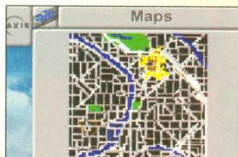
Städtebau für Anfänger und Profis. Während man beim Ur-Sim City 2000 schon sehr viel komplexer. Ziel des Spieles ist es nach wie vor, ein funktionierendes Gemeinwesen mit glücklichen Bürgern zu schaffen. Neben den grundsätzlichen, für eine gesunde Stadt wichtigen Bauten könnt Ihr nun auch Kanalisation, U-Bahn-Netze oder öffentliche Gebäude errichten.



Des weiteren ändern sich die zur Verfügung stehenden Optionen mit dem fortlaufenden Datum des Spieles. Um 1900 gibt es z. B. keine Atomreaktoren, sondern nur Kohlekraftwerke. Außerdem ist der zu bebauende Untergrund nun dreidimensional. Ihr müßt Hügel besiedeln und Senken vor Hochwasser schützen. Auch die Besteuerung der einzelnen Bereiche ist sehr viel detaillierter geworden. So können nun schwache Industrien durch Steuersenkungen entlastet und reiche durch Spitzenbesteuerung in ihre Schranken gewiesen werden.

Grafisch ist die Saturn-Version kaum vom PC-Original zu unterscheiden, es gibt sogar zusätzliche Features. So kann z. B. der Bildschirmausschnitt gedreht und stufenlos gezoomt werden. Freunde des Genres (oder Kenner der Maxis-Produkte) werden wohl auf jeden Fall zugreifen, wenn Sim City 2000 im November erscheint. Alle Unsicheren sollten aber noch unseren Test abwarten, der dann auch Antworten auf Fragen der Spielbarkeit gibt.

Maris Feldmann



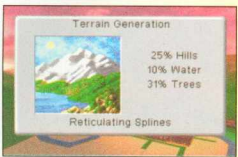
Karten sind zu verschiedenen Infrastrukturen abrufbar - hier das Straßennetz



Auch der Untergrund (Wasser, Strom, U-Bahn) will geplant werden



Der Bildschirmausschnitt läßt sich stufenlos zoomen



Bei einem Neubeginn erfährt Ihr die prozentuale Verteilung der natürlichen Gegenheiten



# BEACH GAMES

VIDEOSPIEL LADEN & VERSAND



## Mega Drive

Chuck Rock 2.....	DM 49,-
Greendog.....	DM 49,-
Mega Turrican.....	DM 49,-
Davis Cup Tennis.....	DM 49,-
Champion Ship Pro am.....	DM 49,-
Gods.....	DM 49,-
Rocket Knight Adventures.....	DM 49,-
Mickey Mouse Fantasia.....	DM 59,-
Ariel die Meerjungfrau.....	DM 39,-
Batman.....	DM 39,-
Street of Rage.....	DM 49,-
EX Mutants.....	DM 49,-
WWF Wrestling.....	DM 49,-
Fatal Fury.....	DM 59,-
Simpson Krusty Fun House.....	DM 49,-
Blastar Master.....	DM 39,-
Castlevania The next G.....	DM 49,-
Eternal Champion.....	DM 49,-
Ottifants.....	DM 39,-
Turtles Hyperstone Heist.....	DM 49,-
Cooperation.....	DM 39,-
Xenaon 2.....	DM 49,-
Another World.....	DM 49,-
Batman Revenge of Joker.....	DM 49,-
Simpson Space Mutants.....	DM 39,-
Pink Phanters.....	DM 49,-
Art Alive.....	DM 29,-
Talimits Adventure.....	DM 39,-
Hyperdunk.....	DM 49,-
Theme Park.....	DM 89,-
James Pond 3.....	DM 49,-
Star Wars Arcade Game 32X.....	DM 59,-
Road Blaster.....	DM 39,-
Glahad.....	DM 39,-
Herzog 2.....	DM 49,-
F1 World CH 94.....	DM 79,-
Super Real Basketball.....	DM 39,-
Haunting.....	DM 49,-
NBA Jam TE.....	DM 69,-
Shug FU.....	DM 49,-
Warlock.....	DM 49,-
Zombies.....	DM 49,-
Flink.....	DM 39,-
Two Crude Dudes.....	DM 39,-
Havoc.....	DM 49,-
Story of thor.....	DM 99,-
Clayfighter.....	DM 59,-
Faery Tale Adventure.....	DM 49,-
Mr. Nutz.....	DM 49,-
Jimmy White Snooker.....	DM 79,-
Chester Cheetah.....	DM 49,-
Cadash.....	DM 39,-
Arch Rivals Basketball.....	DM 49,-
Lion King.....	DM 79,-
Bubsy 2.....	DM 49,-
Spiderman.....	DM 39,-
Taz Mania.....	DM 49,-
Toe Jam&Eral 2.....	DM 39,-
Sonic 2.....	DM 49,-
Mc Donald Treasure Land.....	DM 49,-
Chiki Chiki Boys.....	DM 49,-

Flintstones.....	DM 49,-
Streetfighter Champion.....	DM 59,-
Super Smash TV.....	DM 49,-
Fantasy Zone.....	DM 39,-
Terminator 2 Arcade Game.....	DM 49,-
Mario Basler Fever Pitch.....	DM 99,-
Sub Terrania.....	DM 49,-
Sunstriders.....	DM 49,-
European Club Soccer.....	DM 39,-
Cool Spot.....	DM 59,-
Battleloads.....	DM 49,-
John Madden 92.....	DM 39,-
WWF Royal Rumble.....	DM 49,-
Bonkers Walt Disney.....	DM 69,-
Wher in Time is Carmen S.D.....	DM 39,-
Arnold Palmer Golf.....	DM 29,-
Toki.....	DM 39,-
Psycho Pinball.....	DM 79,-
Radical Rex.....	DM 39,-
World Cup USA 94.....	DM 39,-
B.O.B.....	DM 49,-
Shadow of the Beast 2.....	DM 39,-
Jack Nicklaus Golf.....	DM 49,-
Road Rash 3.....	DM 59,-
Dragons Revenge.....	DM 79,-
Jordan vs Bird.....	DM 49,-
Indiana Jones 3.....	DM 39,-
NFL Quarterback.....	DM 49,-
Battlefy Frenzy.....	DM 49,-
Steel Talons.....	DM 49,-
Mazin Wars.....	DM 39,-
True Lies.....	DM 69,-
Lemmings 2.....	DM 49,-
Sumarai Showdown.....	DM 89,-
Bruce Lee.....	DM 59,-
WWF Raw.....	DM 59,-
Nigel Mansel Indy Car.....	DM 69,-
Sonics&Kniggles.....	DM 89,-
Rise of the Robots.....	DM 39,-
Kick off 3.....	DM 49,-
Robocop vs Terminator.....	DM 49,-
EA Hocke.....	DM 49,-
Pitfall.....	DM 49,-
Ramport.....	DM 39,-
EA Tennis.....	DM 49,-
NHL Hockey 95.....	DM 59,-
Fifa Soccer 96.....	DM 99,-
Global Gladiators.....	DM 35,-
Chuck Rock.....	DM 29,-

## Mega CD Spiele

Powermonger.....	DM 49,-
Final Fight US.....	DM 29,-
Hook CD.....	DM 29,-
Shining Force.....	DM 79,-
INXS Make my Video.....	DM 29,-
Battlecoarps.....	DM 49,-
Corpse Killer.....	DM 69,-
NHL Hockey.....	DM 39,-
US Spiele ab.....	DM 15,-

## Zubehör und Hardware

Mega Drive 2 ohne Spiel.....	DM 139,-
------------------------------	----------

Action Replay 2.....	DM 69,-
Joypadverlängerung 2,5 m.....	DM 15,-
Menacer Lichtkanone mit 7 Spielen.....	DM 149,-
Arcade Power Stick.....	DM 69,-
CD Plus Adapter.....	DM 69,-
Ascii Fighter Stick.....	DM 79,-
SG Pro Pad 2.....	DM 35,-
Carry all Case Game Gear.....	DM 29,-
Game Gear.....	DM 99,-
Batterie Pack.....	DM 59,-
Wide Gear.....	DM 19,-
Mega CD mit Road Avenger.....	DM 249,-
Terminator.....	DM 49,-
Bubba N Sticks.....	DM 49,-
Mickey Mania.....	DM 59,-
Markos Magic Football.....	DM 49,-
Risky Woods.....	DM 39,-
Mega Bomberman.....	DM 79,-
Urban Strike.....	DM 79,-
NHL Hockey 96.....	DM 99,-
John Madden 95.....	DM 59,-
Bill Walsh Football.....	DM 29,-
Camix Zone.....	DM 129,-
Time Gal.....	DM 29,-
Road Avenger.....	DM 19,-
Popful Mail US.....	DM 49,-
7 Spiele Pack.....	DM 69,-
Mickey Mania.....	DM 59,-
Star Wars Schah US.....	DM 19,-
Dungeons Explorer US.....	DM 69,-
Fifa Soccer.....	DM 39,-

## Master Sytem Spiele

DM 29,- bei Abnahme von 3 Spiel Stück nur DM 20,- Castle of Illusion, Shinobi, Ayrton Senna, Wimbledon Tennis, Champion of Europe, Dynamite Duke, Suer Monaco, Global Gladiators, Terminator, Sonic, Mickey Mouse 2, Asterix, Donald Duck, Summer Games, Taz Mania, Spiderman  
Game Gear Spiele wie Master System Preise, Predator 2, Major Baseball, Spiderman, Bart Simpson, Terminator 2 Arcade, Clutch Hiter, Castle of Illusion, Tom & Jerry, Indiana Jones, Jurassic Park, Talespin

## Saturn Spiele

Daytona USA.....	DM 99,-
Victory Goal.....	DM 99,-
Virtua Fighter.....	DM 99,-
Fifa Soccer 96.....	DM 99,-
NHL Hockey 96.....	DM 99,-
Shinobi X.....	DM 99,-
Virtua Racing.....	DM 99,-
Panzer Dagoon.....	DM 109,-
Action Replay.....	DM 99,-
Import Adapter.....	DM 89,-
Infarot Joypads 2 Stück.....	DM 89,-

## Demnächst Spiele:

Virtua Soccer (Das Hammer Fußball-Spiel)  
Sega Bally

Wir liefern per NN

+ Kosten für Porto & Verpackung DM 8,-



Feindliche Helis machen Euch das Leben recht schwer



Netter Gag: Das Geschehen aus der Sicht des angeschossenen Feindes ...



Noch sieht das feindliche Lager manierlich aus



Auf dieser Landebahn wird sicherlich so schnell nicht mehr gelandet

## Firestorm: THUNDERHAWK 2

**N**ein, nicht dieser lächerliche „Airwolf“ ist hier gemeint. Schon 1993 ließ Core Design einen Helikopter abheben, der sich recht schnell zum Überflieger auf dem

### EIN KLASSIKER KEHRT ZURÜCK

Mega-CD entwickelte. „Thunderhawk“ brach damals sämtliche Rekorde: Gut 80% aller MCD-Besitzer haben auch dieses Game, für viele Leute war es wohl der Grund, sich überhaupt ein MCD zuzulegen. (Außer vielleicht gewissen Rollenspielen aus dem Hause Working Designs, aber das ist wieder eine andere Geschichte.) Jetzt wird versucht, diesen Erfolg auf anderen Systemen (neben der Saturn-Version sind auch Umsetzungen für PlayStation und PC geplant) zu wiederholen – und die Chancen dafür sehen recht gut aus.

Am eigentlichen Gameplay hat sich nicht viel geändert: Als Hub-

### BEWÄHRTE ACTION IN NEUEM GEWAND

schauberpilot muß man diverse, aus mehreren Einsätzen bestehende Missionen erfolgreich absolvieren. Die finden in den unterschiedlichsten Regionen statt, romantische Urwälder und trockene Wüsten stehen ebenso auf dem Programm wie frostige Eisregionen oder Inselflandschaften. Dabei liegt der Schwerpunkt allerdings nicht so sehr auf einer realistischen Flugsimulation, sondern eher auf strategischem Vorgehen und solider Action. Denn in den Einsatzgebieten wimmelt es nur so von feindlichen Einrichtungen und Fahrzeugen, die mit ihren Schüssen

**Die Sicherheitsgurte anlegen, das Rauchen einstellen und die Sidewinder scharfmachen: Der gefährlichste Hubschrauber der Welt ist wieder startklar.**



bleibenden Eindruck im Rumpf des Helis hinterlassen wollen. Die kann sich allerdings wehren, denn aus einem Angebot von acht Waffensystemen wird für jede Mission ein passender Dreierpack zusammengestellt. Nach einer ausführlichen Einsatzbesprechung, in der die ein-

zelnen Missionsziele vorgestellt werden, geht es ins Gefecht.

### ALLES REINE ANSICHTSSACHE

Dieses kann gleich in drei Perspektiven erlebt werden, wobei die Fähigkeiten der neuen Systeme voll ausgereizt sind. Die traditionelle Cockpitperspektive wurde „virtualisiert“, so daß man entspre-



chend einer Kopfbewegung einen Blickwinkel von 180° hat. Daneben kann man seine Aktionen auch von außen bewundern, wobei man den Blickwinkel frei einstellen kann. Weiterhin ist auch eine Gerade-



aussicht ohne Cockpit-Einblendung möglich. Ein Soundtrack war in der Vorversion noch nicht vorhanden, es dürfte aber wieder mit fetziger Rockmucke und deutscher Sprachausgabe zu rechnen sein. Der erste Eindruck war jedenfalls schon recht vielversprechend, sobald das Spiel endlich fertig ist, folgt selbstverständlich ein ausführlicher Testbericht.

Michael Anton





# GOLDEN AXE THE DUEL

# preVIEW

SATURN • SEGA • 1 bis 2 Spieler  
Kommt im Januar 1996

**G**olden Axe' ist in den Spielhallen längst zum Klassiker avanciert. Das Prügelspiel wurde auf verschiedene Heimversionen adaptiert, und die Mega-Drive-Fassung zog noch ein gleichnamiges Sequel nach sich. Man konnte sich zu zweit oder allein durch mehrere Level schlagen, auf Drachen mit verschiedenen Eigenschaften reiten und Bösewichter vertreiben. In Form eines Barbaren, eines Zwergs

## ZEHN KÄMPFER, DUTZENDE MOVES

und einer Amazone durfte auch im Nachfolger nach gleichem Strickmuster Verfahren werden. Zudem hatte man die Möglichkeit, kleine Meinungsverschiedenheiten mit seinem Kumpel in einem Duell-Modus beizulegen. Mit einem Story-Mode, ähnlich dem der Vorgänger, kann die Saturn-Fassung zwar nicht dienen, dafür liefert sie einen Duell-Modus mit allen Schikanen. Ihr habt zu Beginn die Wahl zwischen zehn Kämpfern, von denen jeder seine ganz speziellen Kampftechniken hat. Neben den drei Hauptcharakteren sind unter anderen ein Zauberer, ein bombenschmeißender Fettsack und ein flinker Messerstecher sowie ein grünes Monster, das große



Die Special-Moves sind stets eine Augenweide

Ähnlichkeit mit Blanka aufweist, mit von der Partie. Während des Kampfes huschen die aus den Vorgängern bekannten kleinen Diebe durchs Bild, um Euch mit Magie- und Energiepunkten zu versorgen. Sammelt Ihr fünf Magiefäschchen ein, könnt Ihr für kurze Zeit einen der sehr effektiven Zaubersprüche auf Euren Kontrahenten sprechen, welche nicht zuletzt wegen der tollen Grafikeffekte auf wieder-

**Nach langer Absenz kehren die unerschrockenen Krieger Gillius, Death Adder und Co. endlich wieder auf die Bildschirme zurück, um sich erneut heiße Gefechte zu liefern und blutige Nasen zu hohlen. Round one - fight!**



Gegen die wirbelnden Klingen der flinken Amazone hilft nur in Deckung gehen und beten



Lasse reinbang



Wo diese Axt hinlangt, wächst kein Gras mehr



holtes Einsetzen einladen. Die Grundmoves entsprechen zum größten Teil 'Street Fighter' und sind leicht zu erlernen. Die sehr gut gezeichneten Kämpfer verfü-

gen nicht über viele, aber dafür saubere Animationsphasen und haben eine Menge abwechslungsreicher Moves auf dem Kasten. Neben wirbelnden Fäusten



Die kleinen Wichte halten tolle Extras bereit

und schnellen Feuerbällen kann man seinen Widersacher per Tastenkombination in einen fast wehlosen Frosch verwandeln.

## GENIALE SPEZIALATTACKEN

Auch wenn es ein wenig an 'Samurai Shodown' erinnert, wirkt die Scheibe nicht zuletzt wegen ihrer historischen Hauptcharaktere in keiner Weise wie eine zweitklassige Kopie. Die Kämpfe werden

je nach Ort des blutigen Geschehens von stimmigen Rhythmen untermauert und nur noch vom Kampfescrei der Fighter

überbönt. Uns lag die japanische Version vor, da der offizielle BRD-Start der vielversprechenden Prüglergie erst zur Jahreswende ist. Ob und inwiefern noch Änderungen, in Sachen Blut und ähnlichem, vorgenommen werden, ist bislang nicht bekannt. Wir halten Euch aber garantiert auf dem laufenden.

Christian Henning





Haste ma' Feuer, ey?

## OUTLAWS OF THE LOST DYNASTY

DATA-EAST

„Outlaws of the Lost Dynasty“ ist eine Umsetzung eines hierzulande recht unbekanntes Data-East-Automaten. Zehn Haudegen des mittelalterlichen Japans stehen Euch bei diesem Prügelspiel zur Auswahl, mit einem Trick könnt Ihr sogar mit dem Endgegner spielen. Neben dem obligatorischen Vs-Modus bietet das Spiel einen Story-Mode. Die Kämpfer malträtieren sich vor malerischen Hintergründen mit zahlreichen Spezialangriffen. Zudem gibt es Super-Special-Moves, die Ihr jedoch selbst herausfinden müßt. Prügelfreunde und alle die es werden wollen, sollten sich diesen Titel schon einmal vormerken. Zur Zeit ist das Game jedoch nur über findige Import-Händler zu beziehen.

kk

Muster: ECS, Hamburg



Gala sind Bruch reich Mar gebe



## LAYER SECTION

TAITO

„Layer Section“ von Taito ist ein reinrassiges Vertikal-Shoot-'em-Up. Sieben mit Aliens vollgestopfte Level warten darauf, von Euch gesäubert zu werden. Für diese Aufgabe steht Euch ein Raumgleiter zur Verfügung, dessen Feuerkraft durch ein simples, aber effektives Extrawaffensystem erhöht werden kann. Das erste 2-D-Ballerspiel auf Segas High-End-Konsole ist ein sehr buntes und schnelles Shoot 'em Up.

Es bietet einen superfetzigsten Soundtrack, riesige Zwischen- sowie Endgegner und eine Menge toller 3-D-Effekte. Ihr könnt Euch alleine oder mit einem Freund in die Tiefen des Weltalls wagen, denn Layer Section bietet einen Zweispieler-Simultan-Modus.

Es gibt sogar einen Bildschirm-Option, der identisch mit dem Automatenvorbild ist. Um in den Spielhallengenuß zu kommen, müßt Ihr allerdings Euren Monitor beziehungsweise Fernseher hochkant aufstellen. Vermutlich werden nicht allzu viele von Euch die Möglichkeit dazu haben, doch für gestählte Baller-Freaks lohnt sich ein ausführliches Probe-spiel auf alle Fälle!

kk

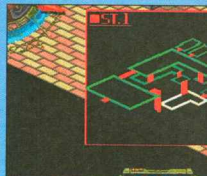
Muster: ECS, Hamburg



Action pur ist angesagt! Wer bei solch gigantischen Gegnerhorden nicht ins Schwitzen gerät hat gut e Nerven



Damit sich der kleine Roboter nicht gleich in seinem ersten Abenteuer verirrt, hat er eine Karte dabei



Mit der richtigen Extrawaffe bleiben auch große Stahltüren nicht lange verschlossen



Rechts oben in der Ecke wird Euch der Munitionsvorrat der Extrawaffen angezeigt. Links oben erhaltet Ihr Auskunft über Euren Energiestand



# URN WS

Im Grunde ist TwinBee eine vertikale Variante von Parodius – nur noch abgedrehter



Fußfeiger

ein  
il aus dem  
tigen  
Arts-An-



Andere Länder, andere Sitten: Bei TwinBee zweifelt der bodenständige Westeuropäer oftmals an seinem Verstand



## TWINBEE DELUXE PACK

KONAMI

Nach dem ‚Parodius – Deluxe Pack‘ erscheint von Konami ausschließlich in Japan das ‚TwinBee – Deluxe Pack‘, eine akkurate Konvertierung der beiden TwinBee-Automaten. Kennen Europäer noch den ersten Automaten namens ‚Detana TwinBee‘ aus dem Jahr 1991, tauchte dessen Nachfolger ‚Yahho TwinBee‘ im Frühjahr dieses Jahres zum zehnjährigen Jubiläum (die Reihe startete auf dem MSX-Rechner) nur in Japan auf. Beide Spiele sind abstruse Ausgeburten japanischer Anime-Phantasien im Heidi-Stil – nur eben als Vertikal-Ballereien inklusive Obermotz und Waffenprotzereien. Von der Knuddel-Konkurrenz heben sie sich durch die Wummenspender in Form von Glocken, die durch stetes Anschießen Farbe und Funktion ändern, ab.

Vor allem im Zweispieler-Simultan-Modus des zweiten Teils zeigt Konami angesichts riesiger Sprite-Wuselereien erneut, was in Segas 32-Bit-Gerät steckt. Solltet Ihr japanophil veranlagt sein und Bonbon-Ballerkost nicht scheuen, hat Euch das TwinBee – Deluxe Pack insgesamt dreizehn abgedreht gute Level zu bieten. je

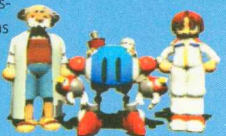


## STEAM GEAR MASH

TAKARA

Takara, die unter anderem für ‚Fatal Fury‘ verantwortlich zeichnen, haben für Segas Superplaneten ein isometrisches Baller-Jump&Run kreierte. Ihr steuert einen putzigen Roboter, der ein wenig an ED-209 aus ‚RoboCop‘ erinnert, durch mehrere Stages, um einen Freund aus den Klauen fieser, aber süßer Aliens zu befreien. Neben einem Standardschuß stehen Euch auch einige munitionsbegrenzte Extrawaffen wie Bomben oder Streuschußwummen zur Verfügung. Grafik und Sound sind ganz auf niedlich getrimmt. Wie bei fast allen Spielen in isometrischer Sicht ist auch bei ‚Steam Gear Mash‘ die Steuerung sehr gewöhnungsbedürftig. Wir werden Euch aber, was diesen netten Shooter angeht, auf dem laufenden halten. ch

Muster: ECS, Hamburg





**Witzig:**  
Im Vs-Mode fällt den Kontrahenten bei einem Treffer so einiges aus der Tasche



**Unfair:**  
Je nach Modus und Kampfrunde kann es zu zweit oder dritt gegen einen gehen



**Hefutig:**  
Ist der Energiebalken erst einmal leer, erwartet einen am Boden der „Pin“ des Gegners



**WRESTLEMANIA**



Nachdem das Spielhallen-vorbild in Insiderkreisen für reichlich Aufsehen sorgte, werden jetzt endlich die Konsolenbesitzer mit Umsetzungen beglückt. Den Anfang macht Segas 16-Bitter, das Mega Drive.

Wrestlingfans haben es nicht leicht. Bei den Wechsellern vieler Stars von der WWF zur WCW und umgekehrt, kann man leicht einmal den Überblick verlieren. Daß das ziemlich schnell gehen kann, zeigt Acclaims neueste Beat 'em Up „WWF WrestleMania“, denn es tritt immer noch Lex Luger auf, obwohl er mittlerweile im Lager der WCW an der Seite von Superstar Hulk Hogan seine Brötchen verdient.

Midways Automat WWF WrestleMania können die Volljährigen unter Euch bereits seit einigen Monaten in den Spielhallen bestaunen. Die 32-MBit-stärke Heimumsetzung für das Mega Drive kommt dem hochkarätigen Vorbild ungewöhnlich nahe. Doch um eines vorweg zu nehmen, als direkten Nachfolger

**32 MBIT VOLLER GRAFIKPOWER**

seitig den Energiebalken zu leeren. Ganz automatengerecht gibt es auch nur zwei Spielmodi, nämlich den Fight um den „Intercontinental-“ und um den „World-Wrestling-Federation-Championship“. In beiden Fällen gilt es, den Championship-Titel zu gewinnen, wobei Ihr im Verlauf der Meisterschaft immer mehr Gegnern gleichzeitig gegenübersteht. Greifen zwei Spieler zum Pad, kann ausgetauscht werden, ob im Team oder gegeneinander gekämpft werden soll. Je nach gewähltem Modus

befinden sich maximal vier Wrestler gleichzeitig auf dem Screen, und lassen den Bildschirm zur Kampfarena werden. In äußerst guter Grafik bewegen sich die groß dargestellten Heroen ruckel- und flimmerfrei durch den Ring und zaubern eine Attacke nach der anderem aus dem Hut. Neben diversen Schlägen, Tritten, Würfen und

Bei nur acht Kämpfern hat man zwar nicht unbedingt die große Qual der Wahl, aber für jeden Spieler sollte sich ein Favorit finden

**Gute Grafik und Animation, stimmungsvolle Geräuschkulisse, gute Steuerung**

zu „WWF Raw“ läßt sich WWF WrestleMania nicht einstufen. Ein oder zwei Spieler können in den Ring steigen, um sich gegen-



**Bigelow**  
FROM: OSBURY PARK, N.J.  
HEIGHT: 6 FT 8 IN  
WEIGHT: 400 LBS.  
FAVORITE QUOTE:  
I'M THE BEAST FROM THE EAST

**Wrestler**  
FROM: CALGARY  
HEIGHT: 6 FT 1 IN  
WEIGHT: 234 LBS.  
FAVORITE QUOTE:  
I AM THE EXCELLENCE OF EXECUTION

**Clown**  
FROM: THE CIRCUS  
HEIGHT: 6 FT 0 IN  
WEIGHT: 293 LBS.  
FAVORITE QUOTE:  
I LIVE 'A JOKE

**Lex Luger**  
FROM: ATLANTA, GA  
HEIGHT: 6 FT 5 IN  
WEIGHT: 295 LBS.  
FAVORITE QUOTE:  
LEX LUGER IS THE ALL AMERICAN HERO





„Ist ja gut, ich habe jetzt Deine neuen Schuhe gesehen, also laß mich wieder hoch!“



He Bret, alter Schuh-Praler, wie gefällt Dir das?!”



Augen auf beim Möbelkauf! Yokozunas „Dreier-Sitzer“ jetzt im Sonderangebot



Mit den beiden könnte Delta Airlines auch Werbung machen: „You'll love the way we fly.“



Griffen verfügen die Akteure über etliche Special-Moves, welche den realen Attacken der Wrestler nachempfunden sind. Eine eingelebte Combo-Anzeige informiert Euch zudem über die Härte des gerade erzielten Treffers. Wie in letzter Zeit bei Acclaim-

Spielen üblich, wurde die Motion-Capture-Technik der hauseigenen Studios eingesetzt, um realistische Digi-Figuren zu erzeugen (einen ausführlichen Report über die Studios und die eingesetzte Technik könnt Ihr in GAMERS 6/95 ab Seite 22 nachlesen). Alle Kämpfer sehen somit

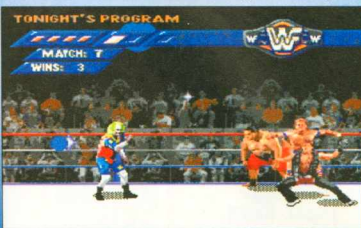
höchst plastisch aus und machen eine viel bessere Figur als die gezeichneten Sprite-Helden aus WWF Raw. Auch die Bewegungen wirken keineswegs abgehackt, sondern für 16-Bit-Verhältnisse sehr flüssig.

### LEIDER WENIGER MODI ALS WWF RAW

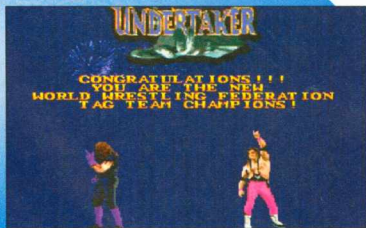
Allein die Zuschauerränge wirken etwas lieblos gezeichnet. Auch in puncto Sound gibt es keinen Grund zur Klage, denn reichlich Gejohle und Pfiffe des Publikums begleiten die Kämpfe. Etwas Sprachausgabe eines imaginären Kommentators und viel ‚Gestöhne‘ der Wrestler sorgen ferner für eine tolle akustische Ku-

## LET'S GET READY TO RUMBLE!™

Vor jedem Kampf laufen die Kontrahenten in die Arena – sprich in den Ring – ein.

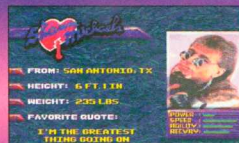
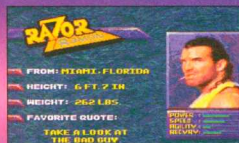


Am Ende einer harten Championship steht der Titel – es kann nur einen geben!



Wenig Spielmodi, nur acht Kämpfer, keine Mehrspieler-Unterstützung

lisse, wenngleich die diversen Samples leicht kratzig klingen. Trotz sehr ansprechender Grafik, coolem Sound und guter Spiel-



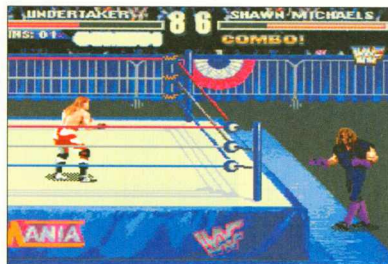


Auch wenn sich alle vier Wrestler auf dem Screen befinden, gibt es kein Geruckel oder Geflacker

# WRESTLEMANIA



Selbstverständlich kann der Kampf auch außerhalb des Ringes geführt werden



barkeit gibt es einen großen Kritikpunkt, welcher Abwechslung heißt. Brillante WWF Raw noch mit vielen unterschiedlichen Spielmodi und Mehrspieler-Unter-

stützung, kann WWF WrestleMania mit maximal zwei Spielern und ebensowenigen Modi anspruchsvolle Gamer auf Dauer nur schwer begeistern. Außerdem sind

acht Kämpfer nicht gerade viel, doch mehr hat das Spielhallenoriginal auch nicht. Bei dem Schwierigkeitsgrad, welcher fünf Abstufungen umfaßt, hapert es ebenfalls. Auf 'very easy' habt Ihr das Game nur mit wildem Buttongedrücke in 20 Minuten durchgespielt. Sieht man von diesen Defiziten einmal ab und betrachtet man das Game als reine Automatenumsetzung, handelt es sich insgesamt um ein gutes Wrestling-Spiel. Wer den brachialen Sport liebt, wird um das Modul nur schwer herumkommen. Für die, die sich noch etwas gedulden können und in 32-Bit-Höhen schweben, ist für kommendes Jahr eine Saturn-Version angekündigt.

Michael Koczy



## SATURN-VERSION IN VORBEREITUNG

Die grafisch noch beeindruckendere Saturn-Fassung befindet sich bereits in den Startlöchern. Leider ist vor Anfang nächsten Jahres nicht mit ihr zu rechnen



## „GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERSPASS
2	2-
GRAFIK	SOUND
2+	2-

Genre: Prügelspiel  
 Spieler: 1-2 (simultan)  
 Hersteller: Acclaim  
 Preis: ca. DM 140  
 Level: 8 Kämpfer  
 Schwierigkeit: 5 Stufen  
 Continues: unbegrenzt  
 Speicher: 32 MBit  
 Erhältlich: ab November

# NOTE 2



### MEGA DRIVE

Alex Kidd d	39,90
Alienstorm d	39,90
Alisia Dragon d	29,90
Arch Rivals d	29,90
Arrowflash d	29,90
Asterix d	39,90
Atomic Runner d	29,90
Balljacks d	29,90
Bart's Nightmare d	29,90
Bill Walsh d	19,90
Bloodshot d	49,90
B.O.B d	29,90
Bankers d	89,90
Boogerman d	49,90
Bubby 2 d	29,90
Captain America	29,90
Captain Planet d	29,90
Chakan d	29,90
Chuck Rock 2 d	49,90
Clayfighter d	99,90
Crackdown d	29,90
Crackdown	119,90
Crudedudes d	29,90
Death & Ret Superman d	79,90
DJ Boy d	29,90
Double Clutch d	39,90
Double Sports d	49,90
Dracula	49,90
Dschungelbuch d	79,90
Dynamite Headdy d	69,90
Earthworm Jim us	69,90
Ecco the Dolphin d	39,90
Ecco the Dolphin 2 d	49,90
Eternal Champions d	49,90
Ex Mutants d	29,90
F1 Championship d	49,90
F117 d	39,90
Fantasy Zone d	39,90
Fatal Rewind d	29,90
Fever Pitch d	99,90
FIFA Soccer d	49,90
FIFA 95 d	59,90
Flink d	49,90
Flintstones d	59,90
Galahad d	29,90
Galaxy Force II d	29,90
Gauntlet 4 d	29,90
Generations Lost d	39,90
Ghoul's n Ghosts d	39,90
Gynoug d	29,90
Havoc d	49,90
Hellfire d	29,90
Hulk d	29,90
James Bond 007 d	39,90
James Pond 3 d	19,90
Jewel Master d	29,90
John Madden 92 d	29,90
John Madden 95	49,90
Jungle Strike d	89,90
Judge Dredd d	99,90
Last Battle d	39,90

Leaderboard Golf d	39,90
Lemmings 2 d	49,90
Light Crusader d	119,90
Marble Madness d	39,90
Marco's Magic Football d	29,90
Megalomania d	39,90
Mega Swiv d	89,90
Mighty Max d	29,90

Mutant League Football d	39,90
NBA Jam Tournament d	79,90
NBA Live d	59,90
NHLPA '94 d	39,90
NHL '95 d	59,90
NHL '96 d	99,90
Normy's Beach Babe d	39,90
Ottifanten d	29,90

Pagemaster d	79,90
Paperboy d	29,90
Paperboy 2	29,90
Pete Sampras '96	99,90
PGA Tour Golf 3 d	49,90
PGA European Tour d	59,90

Phelios d	29,90
Pirate of Dark Water d	49,90
Pitfall d	39,90
Pro Move Soccer d	19,90
Puggsy d	29,90
Radical Rex d	39,90
Ranger X d	39,90
Red Zone d	49,90

Risque Woods d	39,90
Robocod d	39,90
Sapp Maier Soccer d	29,90
Shadow of Beast 2 d	29,90
Shadow of Beast 2 d	29,90
Shadowrun us	89,90
Shaq Fu d	49,90
Skitchin d	49,90
Smash TV d	25,90

Sneak Rattle'n Roll d	39,90
Sonic 3 d	89,90
Sonic Compilation d	119,90
Sonic & Knuckles d	99,90
Sonic Spinball d	59,90
Space Harrier d	29,90
Sparkster d	79,90
Stargate d	49,90
Steel Talons d	39,90
Subterrania d	49,90
Syndicate d	49,90

Talmit's Adventure d	29,90
Terminator d	19,90
T2 Arcade	39,90
Toe, Jam & Earl 2 d	49,90
True Lies d	49,90
Truxton d	19,90
Two Crude Dudes	29,90
Urban Strike d	59,90
Wani Wani World	119,90
Warspeed d	39,90
Wimbledon Tennis d	49,90
Winterchallenge	19,90
Winterolympics	39,90
Wonderboy V	39,90
World Class Soccer d	29,90
World Class Leaderboard	49,90
World Cup USA d	39,90
Xenon 2 d	29,90
Zero Wings	119,90
Zero Wings d	29,90

### MEGA CD

MEGA CD 2 o. Spiel	219,90
MEGA CD 2 m. Spiel	229,90
Afterburner d	29,90
Afterburner	119,90
Batman Return d	19,90
BC Racer d	49,90
Beast 2 d	49,90
Bill Walsh us	19,90
Bill Walsh d	29,90
Bloodshot d	59,90
Chuck Rock d	49,90
Chuck Rock 2	49,90
Classic Collection d	39,90
Corpse Killer d	59,90
Dungeon Master 2 d	89,90
Earth Worm Jim d	49,90
Eye of Beholder d	89,90
Fahrenheit d	99,90
Heavy Nova	19,90
Hook d	39,90
Hook us	29,90
Keio Flying Squadron d	89,90
Lunar 2 us	99,90
NBA Jam us	29,90
NBA Jam d	49,90
NFL Greatest us	39,90
NHL '94	29,90
Paws of Fury d	39,90
Powermonger d	19,90
Prince of Persia us	19,90
Prince of Persia d	29,90
Prize Fighter d	59,90
Road Avenger d	39,90
Robo Aleste d	39,90
Sensible Soccer d	49,90
Sherlock Holmes I d	29,90
Shining Force d	89,90
Slamcity d	59,90
Son of Chuck	39,90

Soulstar d	49,90
Spiderman d	49,90
Starblade d	99,90
Starwars Chess d	69,90
Supreme Warrior d	59,90
Terminator d	49,90
Time Gal d	39,90
Who Shoot J. Rock us	39,90
Wolfchild us	19,90
Wolfchild d	29,90
Wonderdog I	29,90

### SEGA 32 X

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

### SEGA 32 X CD

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

### GAME GEAR

Alien 3	15,90
Alien Syndrome d	35,90
Artlet I	9,90
AX Battler d	29,90
Bart vs Sp. Mutants d	19,90
Bart vs the World d	19,90
Batman's Return d	39,90
Chakan d	39,90
Chuck Rock d	39,90
Defender of Oasis d	29,90
Desert Speed Trap d	29,90
Dizzy Collection d	49,90
Double Dragon d	29,90
Dragon Crystal d	29,90
Factory Panic d	19,90
Fantasy Zone d	19,90
Foreman Boxing d	19,90
Global Gladiators d	39,90
Holyfield Boxing d	19,90
Hook d	19,90
Indiana Jones d	19,90
Itchy & Scratchy d	39,90
James Pond 2 d	19,90

Kawasaki Superbikes d	39,90
Klax d	19,90
Leaderboard Golf d	19,90
Marble Madness d	19,90
Master of Darkness d	29,90
Mastertrucks d	29,90
NBA Jam T.E.	49,90
Off Road	19,90
Olympic Gold d	19,90
Outrun	19,90
Paperboy	19,90
Papa Golf d	39,90
PGIs d	19,90
Powerstrike	229,90
Psychic World d	29,90
Put & Putter d	19,90
Robocod d	19,90
Robocop v Terminator d	29,90
Shinobi d	15,90
Smash TV	29,90
Super Off Road d	19,90
Sonic Chaos d	39,90
Sonic 2 d	29,90
Space Harrier d	19,90
Spiderman d	39,90
Stargate d	39,90
Starwars d	49,90
Strider 2 d	19,90
T2 Judgement Day d	19,90
Talespin d	39,90
Tazmania d	39,90
Wolfchild d	19,90
Woody Pop d	29,90
Zool d	19,90

### SATURN

Adapter us/JP	69,90
Astal us	109,90
Bug us	79,90
Bug d	109,90
Clockwork 2 JP	109,90
Clockwork d	89,90
Digital Pinball d	99,90
Myst d	109,90
Panzer Dragoon d	99,90
Pebble Beach Golf d	89,90
Robotica us	89,90
Shinobi d	99,90
Streetfighter d	99,90
Virtual Fighter Remix d	69,90

**Info-Gutschein !!!**  
(Gültig bei jedem 10.-€ Einkauf über 100,-€ bei Game-Zone und bei den meisten anderen Händlern)

Name: \_\_\_\_\_

Anschrift: \_\_\_\_\_

Systeme:  Nintendo  Sega  Sony  MS-DOS

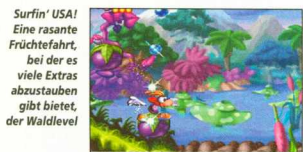
### LIEFERBEDINGUNGEN

us = amerikanisches Spiel, d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit, I = japanisches Spiel, eu = europäisches Spiel (PAL) Anleitungen sind in der jeweiligen Landessprache.

Wir liefern ausschließlich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWST. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Adapter. Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Alle Sendungen an uns müssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an. Ab DM 300,- Lieferwert senden wir versandkostenfrei. Darunter berechnen für Porto- und Versandkosten DM 9,90.  
 Gamezone Videospiele Vertriebs GmbH, Orleansstr. 63, 81667 München, Fax: 089/488074

# SATURN TEST

Hier sieht Ihr Rayman zu Besuch bei der guten Waldfee, die ihn mit einer neuen Eigenschaft ausstattet



Surfin' USA!  
Eine rasante Früchtechfahrt, bei der es viele Extras abzustauben gibt bietet, der Waldfee!

Die französische Software-schmiede Ubi Soft ließ seine Kunden lange warten, bis endlich der Startschuß für Rayman fiel. Immer wieder wurde die Veröffentlichung verschoben und Presse wie Käufer auf einen späteren Zeitpunkt vertröstet. Die Wartezeit wurde durch Segas „Clockwork Knight“ und „Bug!“ zwar verkürzt, dennoch hat sich das Warten auf Rayman gelohnt. Man merkt gleich, daß bei der Programmierung stark darauf geachtet wurde, daß der Humor nicht zu kurz kommt. Ein stimmiges Intro erzählt in glasklarer, deutscher Sprachausgabe und brillanter Cartoongrafik die Rahmenhandlung des Spiels. Ein Bösewicht hat die Bewohner einer friedlichen Welt in Käfige sperren lassen, und jetzt sollt Ihr in der Rolle des Rayman wieder für

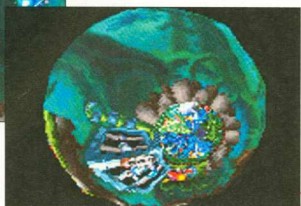
**Schöne, knallbunte Grafik, technisch einwandfreies Jump&Run**

Ordnung sorgen und den besagten Fiesling dingfest machen. Ihr beginnt Euer Abenteuer in einer Waldstube, wo Ihr Euch langsam an die Steuerung gewöhnen könnt,



ehe es im nächsten Abschnitt richtig losgeht. In jedem Abschnitt sind fünf Käfige versteckt, in denen die verzweifelten Bewohner auf Rettung hoffen. Auf einer großen Landkarte wird Euch der Zugriff auf bereits abgeschlossene Spielabschnitte und das Absaven Eures Spielstandes in den Saturn-Speicher ermöglicht. Zudem stehen Euch fünf Continues zur Verfügung, bevor Ihr endgültig den Löffel abgibt.

Zu Beginn hat Rayman nur grundlegende Fähigkeiten. Außer laufen, springen und ducken hat er nichts auf dem Kasten. Das ändert sich, sobald er einer guten Zauberfee begegnet, die ihn mit weiteren Attributen ausstattet – zuerst einen Faustschlag, für den die Hand auch mal den Körper auf ein paar Pixelzentimeter verläßt, dann



Am Ende jedes Levels verabschiedet sich das letzte Bild auf verschiedene Art und Weise



Die Zeit, als Saturn-Besitzer noch neidisch auf PS-X- und Jaguar-User angesichts dieser Jump&Run-Perle schielten, sind vorbei. Die lange erwartete grafische Augenweide aus Frankreich wird nun auch auf dem Saturn ihre ganze Farbenpracht entfalten. „Rayman“ läßt garantiert keine Farbe aus.



mit der Eigenschaft, sich an Plattformen zu hängen. Später erlernt unser Titelheld noch das schnelle Laufen. Letzteres tut ihm ganz gut, weil er in der Anfangsphase etwas träge ist. In einigen Levels bekommt er zeitweilige Talente, wie zum Beispiel das Pflanzen eines Blumensamens, um sich vor einer heranrauschenden Sintflut nach oben zu retten. Es können unterwegs blaue Energiebälle eingesammelt werden, um sich den Zutritt zu einer Bonusstage zu verschaffen. Obwohl Rayman optisch auf ein ‚Kinderspiel‘ schließen läßt, macht es sich recht schnell

bemerkbar, daß es sich bei diesem Programm um einen anspruchsvollen Vertreter des Genres handelt. Der Spielablauf ist zwar recht konventionell, aber



viele Fallen und kleine Rätsel lockern das Gameplay auf. Die Grafik ist bombastisch. Angefangen beim stimmigen Intro, das mit vielen witzigen Anmerkungen des Sprechers garniert wurde und gut in das Spielgeschehen einfließt. Bis hin zum Levelabschluß ist alles kunterbunt wie ein Malkasten. Die einzelnen Stages werden abwechslungsreich präsentiert. Manche bestehen fast nur aus Bleistiften, Radiergummis oder Flöten und Trommeln sowie Trompeten, die Rayman hoch in die Lüfte blasen. Andere wiederum spielen in dunklen Höhlen mit gefährlichen Dornenkugeln. Auch die Gegnerschar wurde liebevoll in Szene gesetzt. Neben Stechmücken und beißwütigen Killer-Piranhas lauern auch sehr viele Phantasiegestalten auf den Abenteurer. Darunter findet

Rayman strotzt nicht gerade vor neuen Ideen, manchmal ein ziemlich harter Brocken

sich ein kleines Insekt, welches den possierlichen Rayman bei Berührung in einen Winzling verwandelt und seine Trägheit noch verstärkt. Der CD-Sound fügt sich ausgezeich-

net in das Geschehen ein und läßt, kombiniert mit den vielen Soundeffekten, kaum Wünsche offen. Neben witzigen Sprachsamples sind auch zahlreiche Naturgeräusche zu hören. Nur ein paar mehr Musikstücke wären nicht Fehl am Platz gewesen. Mit Rayman hat ein guter Jump&Run-Titel seinen Weg auf den Sega-Giganten gefunden, der den anderen Versionen in nichts nachsteht. Für Langzeitspaß sorgen unter anderem die vielen geheimen Stellen, wo sich Extraleben oder sonstige

EINE GROSSE ÜBER-SCHIKKARTE VERBINDET DIE LEVEL

nützliche Dinge verbirgen. Technisch ist dieser Titel makellos, allerdings fehlt es dem Game noch an eigenen neuen Ideen, um zum ultimativen Spitzenhit zu avancieren. Nichtsdestotrotz ist jeder Saturn-User mit diesem Programm bestens bedient. Also schleunigst zugreifen oder weit oben auf der Weihnachtswunschliste eintragen, denn an dieser Silberscheibe kommt so leicht kein Jump&Run-Freak vorbei.

Christian Henning



Oben sieht Ihr den Titelhelden in einen Winzling verwandelt, links kommt gerade ein mißgelaunter Endgegner ins Bild

„GAMERS‘ meint...“

GAMEPLAY	DAUERSPASS	Genre:
2	2+	Jump&Run
GRAFIK	SOUND	Spieler:
2+	2	1
NOTE		Hersteller:
		Ubi Soft
2+		Preis:
		ca. DM 120
2+		Level:
		23
2+		Schwierigkeit:
		mittel bis hoch
2+		Continues:
		5 & Saturn-Speicher
2+		Speicherkapazität:
		1 CD
2+		Erhältlich:
		im Handel





**D**er Bösewicht Kazuma greift nach der Weltherrschaft. Nebenbei hat er Aya, die Freundin unseres Helden gekidnappt. Doch der furchtlose Sho läßt sich nicht so leicht einschüchtern und macht sich auf, seine Liebste aus den Klauen des Bösen zu befreien, und nebenbei die Welt vor dem Untergang zu bewahren. So der In-

**Nachdem sich Segas Hausmarken-Ninja bereits durch zahlreiche Abenteuer auf Master System, Game Gear und Mega Drive gekämpft hat, sorgt er nun auf dem Saturn für Recht und Ordnung, wenn auch mit fragwürdigen Mitteln.**



# SHINOBI X

halt der zahlreichen, aufwendig gestalteten Full-Motion-Video-Sequenzen, die vor und während des Spieles gezeigt werden.

Ausgerüstet mit einem Katana-Schwert und einer begrenzten Anzahl an Wurfmessern kämpft Ihr Euch durch neun große Level, bis Euch im zehnten der Oberbösewicht gegenübersteht. Die Spielabschnitte sind voll mit den Schergen des bitterbösen Kazuma.

Unser Held und alle menschlichen Gegner in „Shinobi X“ sind digitalisiert. Leider sind die Feinde nicht so gut animiert wie der eigene Ninja. Dieser hat fünf verschiedene

Schlagtechniken, mit denen er seine Gegner auf blutige Art und Weise zerteilt. Ferner kann er Hiebe seiner Widersacher blocken, sich abrollen und einen Supersprung machen. Dagegen fallen die Gegner durch einfältige Angriffstaktiken auf. Problematisch wird es, wenn sie in Scharen auftreten und es plötzlich von

## DER LEGENDÄRE NINJA KEHRT ZURÜCK

Shuriken nur so wimmelt. Dann bleibt Euch meist nur Eure Ninja-Magie, um Euch der Angreifer zu entledigen. Dieses Special steht Euch jedoch nur zur Verfügung, wenn Ihr vorher das entsprechen-

de Item aufgehoben habt. Ebenso gibt es ein Power-Up, daß Eure Schlagkraft vorübergehend erhöht. Habt Ihr es aktiviert, schnell bei jedem Schlag ein gigantischer Samurai aus dem Hintergrund hervor, um zu helfen.

Euer Weg führt unter anderem durch ein nächtliches japanisches Dorf, eine Fabrik, in der mutierte Dinos ihr Unwesen treiben und durch einen Bergwerk-Level, in dem Ihr von Lore zu Lore springen müßt. In den meisten Spielabschnitten treiben sich Zwischengegner herum, und am Ende



**Solides Plattform-Game mit guter Steuerung und knackigem Schwierigkeitsgrad**

jedes Levels wartet ein Obermotz auf Euch. Grafisch geben sich die Levelhüter eher schlicht. Allein die gerenderte japanische Teufelsmaske, welche Euch am Ende des ersten Levels den Weg versperrt, ist optisch eindrucksvoll. Die Levelgrafik kann man durchgängig als recht karg bezeichnen, denn abgesehen von ein paar 3-D-Ef-



Sho kann die Wurfgeschosse seiner Feinde abblocken. Eine lebenswichtige Fähigkeit



In diesem Level huschen die Gegner blitzschnell hinter Papierwänden hervor



Dem Superschlag eines waschechten Ninjas hält so schnell keiner stand



Seht Euch vor! Dieser heimtückische Endgegner teleportiert sich von Plattform zu Plattform



Nach einem gezielten Schwerthieb zerfällt ein weiterer Gegner in zwei Teile. Diese blutrünstigen Szenen sind sicherlich nicht jedermanns Sache und für Kinder gänzlich ungeeignet



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

SEGA SATURN

SATURN kpl. m. 2 Spielen	dt.	DM 899,00
BUG	dt.	DM 108,95
CLOCKWORK KNIGHT II	dt.	DM 89,95
CYBER SPEEDWAY	dt.	DM 89,95
MYST	dt.	DM 98,95
RAYMAN	dt.	DM 89,95
PARODIUS DELUXE	dt.	DM 89,95
PRIMAL RAGE	dt.	DM 89,00
SHINOBI X	dt.	DM 98,95
VIRTUAL HYDLIDE	dt.	DM 99,00
VIRTUA FIGHTER REMIX	dt.	DM 69,00

SEGA MEGA DRIVE

ACTION REPLAY PRO 2	dt.	DM 89,00
Batman Forever	dt.	DM 114,95
Comix Zone	dt.	DM 109,00
Cuthroat Island	dt.	DM 119,00
Donald in Maui Mallard	dt.	DM 1,1
F 1 Championship (Domark)	dt.	DM 98,95
Frank Thomas Baseball	dt.	DM 119,00
Marsupilami	dt.	DM 109,95
Maximum Carnage 2	dt.	DM 124,95
Phantasy Star IV	dt.	DM 109,00
Pocahontas	dt.	DM 109,00
Power Rangers 2	dt.	DM 109,95
Primal Rage	dt.	DM 109,00
Revolution X	dt.	DM 119,00
Sonic Compilation (3in1)	dt.	DM 109,95
Spirou	dt.	DM 109,00
Star Trek: Deep Space Nine	dt.	DM 109,00
Theme Park	dt.	DM 109,00
Vector Man	dt.	DM 109,00
WWF Wrestlemania	dt.	DM 119,00

SEGA MEGA 32 X

Batman Forever MD32X	dt.	DM 128,95
Blackhawk MD32X	dt.	DM 99,95
FIFA Soccer '96 MD32X	dt.	DM 1,1
Judge Dredd MD32X	dt.	DM 128,95
Kalibri MD32X	dt.	DM 109,95
Primal Rage MD32X	dt.	DM 109,00
Star Trek-St.Fl.Academy MD32X	dt.	DM 108,95
Virtua Fighter MD32X	dt.	DM 109,00

SEGA MEGA CD II

Mega CD II kpl. mit Spiel	dt.	DM 249,00
Dungeon Master 2	dt.	DM 89,95
Fatal Fury Special	dt.	DM 79,00
Flying Nightmares	dt.	DM 104,95
Lords of Thunder	dt.	DM 89,95
Midnight Raiders	dt.	DM 109,95
Samurai Showdown	dt.	DM 79,95
Space Adventure	dt.	DM 89,95
Syndicate	dt.	DM 104,95
Theme Park	dt.	DM 109,00
Tomcat Alley m. dt.Sprache	dt.	DM 109,95

G A M E G E A R

Earthworm Jim	dt.	DM 81,00
Jungle Strike	dt.	DM 79,00
Michael Jordan	dt.	DM 71,00
PGA European Tour 3	dt.	DM 71,00
Primal Rage	dt.	DM 89,00

I H R E V O R T E I L E

TOP - PREISE  
Original deutsche Versionen  
14 Monate Garantie  
Versandkosten DM 7,95  
Lieferung inkl. Schnellservice, Transportversicherung, Nachnahmegebühr  
Ab einem Bestellwert von DM 300,-  
liefern wir portofrei  
Versandkosten DM 4,95 bei Vorkasse  
+ bei Bestellungen per Telefax oder Anrufbeantworter am Wochenende  
Vorbestellungen für Neuheiten  
werden bevorzugt ausgeliefert  
Wir führen auch original SONY, SNES,  
GAMEBOY, CD-I und CD-ROM SPIELE  
Kostenlose Gesamtpreislisten  
gegen DM 1,- Rückporto - Bitte  
geben Sie Ihre Systeme an

Wichtiger Hinweis: Die Preise beinhalten nicht die  
aktuellen Vergütungen durch Kursschwankun-  
gen und Einkaufsvorteile. Fragen Sie deshalb nicht  
Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme.  
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten.



Viel Rauch um nichts. Hier löst sich gerade ein-  
er der Zwischengegner, die Euch in jedem  
Level erwarten, in eine blaue Wolke auf



Der modebewußte Ninja von heute trägt eine  
Plastikverkleidung um den Oberkörper



Dieser  
Drache eilt  
Euch zur  
Hilfe,  
wenn Ihr  
der Schar  
der Feinde  
nicht mehr  
gewachsen  
seid



Wenig innovatives Gameplay,  
alles schon einmal  
dagewesen

fekten nutzt Shinobi X die Fähig-  
keiten des Saturns nicht annähernd  
aus. Die Soundeffekte sind funk-  
tionell aber nicht sehr präzise  
und die Musik eher unauffällig.  
Die Steuerung ist die große Aus-  
nahme. Sho läßt sich sehr präzise  
steuern, was bei dem recht hohen  
Schwierigkeitsgrad allerdings auch  
unverläßlich ist ...

Nach einem  
freien Fall  
muß sich  
Sho auf ei-  
ner langen  
Fahrrad-  
fahrt gegen  
Unmengen  
von Geg-  
nern be-  
haupten



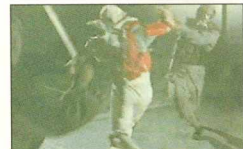
JAGD DEN TEUFELISCHEN  
KAZUMA

Insgesamt macht Shinobi X einen  
etwas lieblosen Eindruck. Es ist ein  
solides Plattform-Spiel, von einem  
32-Bit-Shinobi hat man sich als  
echter Fan allerdings wesentlich  
mehr versprochen. Zu wenig In-  
novationen wurden in das Game  
eingebaut, obwohl das Spielprinzip  
mit Sicherheit noch aus-  
baufähig gewesen wäre. Fans werden sich das  
Game ohnehin zulegen, obwohl 'The Revenge of  
Shinobi', das vor vier Jahren auf dem Mega Drive  
erschien, immer noch deutlich besser ist. Alle  
anderen werden von dem mittelmäßigen und  
unnötig blutrünstigen  
Einstand des fernöstlichen  
Einzelkämpfers we-  
niger angetan sein und  
versäumen auch nichts.

Klaus Kock



Ein Riesen-Dino und mutierte Flattermänner  
erwarten Euch im Fabrik-Level



Im Vorspann werden einige Prügel-szenen in  
besten Hang-Kong-Film-Manier geboten



„Aya, wo bist Du?“ Unser Held ist auf der  
Suche nach seiner Liebsten

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 3-	DAUERSPASS 3	Genre: Action Spieler: 1
GRAFIK 3-	SOUND 3	Hersteller: Sega Preis: ca. DM 120 Level: 10
NOTE 3		
Schwierigkeit: hoch/einstellbar Continues: 3 (variabel) Speicher: 1 CD Erhältlich: November		

**SATURN**

**TEST**

# NBA JAM

*Tournament Edition*



Durch dieses feine Logo wißt Ihr sofort, welches Spiel Ihr gleich spielen werdet!



Die bunten Schuhe zeigen an, daß der Spieler den „Turbo“ einsetzt, also schneller läuft!

**Basketball ist schon seit längerer Zeit DER Modesport in Deutschland. Immer mehr Jugendliche und Erwachsene erliegen dem Ballspiel. Sozusagen als Ableger boomt eine große Streetball-Szene, die sich weniger um klassische Regeln als um den Spaß an der Sache kümmert. In diese Kerbe schlägt auch Acclaim mit der neuen Konvertierung des Midway-Erfolgsautomaten.**



**B**asketball als Sport wird wohl noch jedem von Euch aus der Schule bekannt sein. „NBA Jam T. E.“ greift das altbekannte Two-on-two-Thema auf und schickt, wie schon bei den bekannten 16-Bit-Versionen, je zwei NBA-Spitzenstars aufs Feld. Dank einfacher (aber etwas ungenauer) Kontrolle hetzt Ihr Eure Spieler übers Feld und versucht mehr oder

technischer Meisterleistung zeugte, kann bei der „Next Generation“ nur noch wenig begeistern. Nach den viel zu langen Ladezeiten erwartet Euch „ganz normale“ Bitmapgrafik, die weder besonders eindrucksvoll noch sehr viel besser als auf dem MD erscheint. Die Spielersprites sind teilweise unproportioniert und bilden keine optische Einheit mit den überdimensionalen (und schlecht geschnittenen) Originalköpfen. Allerdings fällt dies in der allgemeinen Hektik des Spiel weniger auf. Diese ist nämlich im Vergleich zum Vorläufer sehr viel ausgeprägter. Als wesentlichen Unterschied zum ersten NBA gibt es nun Extras und „Hot Spots“ auf dem Spielfeld. Von solchen heißen Punkten aus könnt Ihr z. B. ganze Neun Zähler auf einmal erzielen. Freunde einer realistischen Basketballsimulation sollten auf jeden Fall die Finger von NBA Jam T. E. lassen. Fansport-Fans finden hier aber durchaus ein

Spektakuläre Dunks gehören bei NBA Jam genauso dazu wie das sprichwörtliche Salz in die Suppe. Jeder Spieler hat eigene Spezial-Dunks, die besonders eindrucksvoll sind



59		FINAL GAME STATS		51	
<b>YURI DRE</b>	PTS: 20 REB: 10 AST: 5 BLK: 2 STL: 1	<b>MARTIN CPU</b>	PTS: 25 REB: 12 AST: 8 BLK: 3 STL: 2	<b>STOCKTON CPU</b>	PTS: 15 REB: 8 AST: 10 BLK: 1 STL: 3

**Vierspieleroption, alle 27 NBA-Teams, drei Spieler pro Team**

minder spektakuläre Punkte zu erzielen. Spektakulär deswegen, weil Ihr bei voller Geschwindigkeit (durch Turbo-buttons) und richtigem Abstand zum Korb einen von vielen verschiedenen Dunks ausführt. Andere grafische Spielereien wie brennende Bälle oder zerberstende Körbe unterstützen den „Funsport“ Eindruck. Was auf den 16-Bitern von

ordentliches und kurzweiliges Spiel. Durch die Unterstützung des Vierspieleradapters eignet sich dieses Game vor allem für diejenigen, die öfter mal zu mehreren zocken. Natürlich kann sich der einsame Spieler auch in einem Turnier gegen die anderen Mannschaften behaupten – und nach dem letzten

**Optisch unbefriedigend, ungenaue Steuerung**

Sieg eine Überraschung erleben! Auf jeden Fall solltet Ihr vor dem Kauf eine Runde „probedunken“, da NBA Jam T. E. nicht unbedingt etwas für jedermann ist.

Maris Feldmann



Nach mehreren Körben hintereinander ist ein Spieler „on fire“, läuft zur Hochform auf und spielt mit einem brennenden Ball

Hier seht Ihr das Paradebeispiel eines guten Blocks. Wenn das so funktioniert, dann klappt's auch mit dem Nachbarn!

59		FINAL GAME STATS		51	
<b>YURI DRE</b>	PTS: 20 REB: 10 AST: 5 BLK: 2 STL: 1	<b>MARTIN CPU</b>	PTS: 25 REB: 12 AST: 8 BLK: 3 STL: 2	<b>STOCKTON CPU</b>	PTS: 15 REB: 8 AST: 10 BLK: 1 STL: 3



## „GAMERS“ meint...

<b>GAMEPLAY</b>	<b>DAUERSPASS</b>	<b>Genre:</b>
2-	2	Action / Sport
<b>GRAFIK</b>	<b>SOUND</b>	<b>Spieler:</b>
3-	3	1 bis 4 (simultan)
<b>NOTE</b>		<b>Hersteller:</b>
<b>2-</b>		Acclaim
		<b>Preis:</b>
		ca. DM 110
		<b>Level:</b>
		27 Teams
		<b>Schwierigkeit:</b>
		je nach Mannschaft
		<b>Continues:</b>
		Saturn-Speicher
		<b>Speicher:</b>
		1 CD
		<b>Erhältlich:</b>
		im Handel



# PHANTOM 2040

Das Phantom vor der Skyline von Metropia



Lee Falk erfand den Rächer 1936, welcher damals in vielen Tageszeitungen zu finden war. Im darauf basierenden Videospiel „Phantom 2040“ steuert Ihr den Helden durch insgesamt 60 sehr umfangreich gestaltete Level. Hintergrund der Verbrechensbekämpfung ist die von Kampfbotern überfüllte Stadt Metropia. Hier bewegt sich der Held in Wolkenkratzern, Warenhäusern oder Raumflughäfen. Interessanterweise sind die Abschnitte nicht linear angeordnet, soll heißen, der Spieler hat einen Handlungsraum, der ihm 20 verschiedene Enden ermöglicht. Während des Spiels gelangt man an Stellen, wo sich der weitere Verlauf in zwei Wege teilt. Dann ist es Euch überlassen, welchem Hinweis Ihr zuerst nachgeht und was Euch daraufhin erwartet.



eine Streuschußwum-me. Bei Munitionsarmut schlägt er sich mit den Fäusten durch. Zudem liegen Gegenstände in den Leveln versteckt, die Euch später nützlich sein werden, wie zum Beispiel ein Laufroboter. Um auch vor steilen Hausfassaden nicht Halt machen zu müssen, hilft sich das Phantom mit einem Kletterseil. Die Level weisen eine komplexe Struktur

**Gutes Action-Jump&Run, mit Geschicklichkeits- und Knoelementen**



Ja, ja: So ein Laufroboter ist schon was Feines. Er räumt Wände und Gegner aus dem Weg

**Das Grauen will erneut die Weltherrschaft an sich reißen! Doch es hat die Rechnung ohne das Phantom gemacht. Genauer gesagt das 24ste Phantom.**



auf, die auch die grauen Zellen bemühen. Grafisch ist Phantom 2040 in finsterner Comicatmosphäre gehalten. Die Level scrollen flüssig in alle Richtungen. Soundeffekte sowie Musik wurden gut in Szene gesetzt und auf das optisch Gebotene abgestimmt. Trotz der guten Idee, Euch mehrere Spiello-

**Manche Level sind sehr langatmig und wenig abwechslungsreich gestaltet**

sungen offen zu halten, verläuft das Gameplay in den überdimensionalen Leveln in die vielen Verstrickungen der komplexen Handlung. Liebhaber der Comics und Action-Jump&-Runner sollten diesen Titel ruhig einmal anspielen.

Christian Henning

## „GAMERS“ meint...

GAMEPLAY

3

DAUERSPASS

3

Genre:  
Action/Jump&Run  
Spieler:  
1

GRAFIK

3+

SOUND

3+

Hersteller:  
ViaCom New Media  
Preis:  
ca. DM 100  
Level:  
60

NOTE  
3+

Schwierigkeit:  
mittel  
Continues:  
Paßwörter  
Speicher:  
16 MBit  
Erhältlich:  
im Handel

## SEGA TOP-PREISE



SEGA MEGA DRIVE	SEGA MEGA CD	
Batman & Robin	B.C.Racer	39,95
Comix Zone	Beast II	59,95
Earth Worm Jim	Dune	69,95
FIFA 95	Dungeon Master II	89,95
Jungle Strike	Fifa Soccer	59,95
NBA JAM	Final Fight	79,95
NBA JAM TE	Flink	59,95
NBA Live 95	Jurassic Park	79,95
NHL 94	Keio Fying Sq.	79,95
NHL 95	Mickey Mania	99,95
Digital Krew	NHL 94	39,95
Sonic Compilation	Power Rangers	89,95
Spirou	Powermonger	29,95
Striker	Sonic	59,95
Syndicate	Tomcat	49,95
Urban Strike	World Cup USA	59,95
WWF RAW		49,95

MEGA DRIVE II KONSOLE 149,95  
JOYPADS ab 9,95

## SEGA SATURN

Astal	99,00	Streetfighter	98,00
BUG	89,00	Theme Park	i.V.
Clockwork Night	89,00	FIFA SOCCER 96	i.V.
Cyber Speedway	i.V.		
Daytona USA	99,95	HARDWARE	
Digital Pinball	99,95	Saturn Konsole	729,00
MYST	99,00	incl 3 Spielen	999,00
NBA Basketball	i.V.	Memory Card	94,95
NHL Hockey 96	i.V.	Joypad Sega	39,95
Panzer Dragon	99,00	Lenkrad	104,95
Pebble Beach Golf	99,00	Virtua Stick	79,95
Robotica	99,00	Antennenkabel	54,95
Victory Goal	98,00	USA Adapter	79,95
Virtual Fighter	98,00	6 Player Adapter	69,95
Virtual Hydlide	99,00	MPEG Karte	399,00
Worldwide Soccer	59,00	Photo CD Cartr.	i.V.

## Weitere Spiele auf Anfrage

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

Versand per Nachnahme 10,-DM  
Kostenlose Preisliste anfordern !!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !!



SOUND & VISION  
Munwiker Straße 196  
24184 FLENSBURG  
Tel: 0461/36280 FAX: 36290

Druckfehler & Irrtümer vorbehalten !



Die Mighty Morphin Power Rangers in einer Art Eislevel! Wer hätte das gedacht?!



Ewig diese dummen Gegner zu verkloppen ist auch nicht das Wahre

**A**uf Segas 16-Bitter ist „Mighty Morphin Power Rangers – The Movie“ ein reinrassiges Story-Mode-Prügelspiel. Nachdem Euch ein spärliches Optionsmenü präsentiert wurde, übernehmt Ihr, wie sollte es anders sein, die Rolle eines der sechs halbwüchsigen Haudegen. Ihr könnt auch zusammen mit einem Freund den Kampf gegen die Horden der Finsternis aufnehmen, denn das Game bietet einen Zweispieler-Simultan-Modus. Alle Rangers verfügen über individuelle Special-Moves und Würfe. Der Kampf beginnt in den Straßen von ‚Angel Grove‘, wo Euch die Knetmännchen Ivans ‚Putty Patrol‘ auf den Fersen sind. Auf Eurem Weg durch die acht Level begegnet Ihr noch anderen Gegnern, wobei allerdings die Palette der Angreifer leider nicht sehr groß ist. Nachdem ihr eine Schar von Aggressoren erfolgreich abgewehrt habt, stellt sich Euch der obligatorische Obermoltz in den Weg. Da dieser meist überdimensional groß ist, verwandeln sich unsere Helden in die ‚Power Zords‘. Es handelt sich hierbei um riesenhafte Kampfroboter, die in ihrem Aussehen teil-

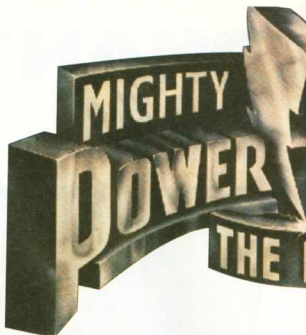
weise Tieren nachempfunden sind. Sie verfügen über genügend Schlag- und Feuerkraft, um die Anhänger des Ivan Ooze das Fürchten zu lehren. Grafisch bricht das Abenteuer um die sechs Teenie-Idole keine Rekorde. Die meisten Level bieten einfalllose Hintergründe, und auch die maßig animierten Kämpfer sehen trist aus. Bei der musikalischen Untermalung hätte man sich ebenfalls ein wenig mehr Mühe geben können. Die Musik kann man schon als störend empfinden, und die Effekte beschränken

### PRÄZISE STEUERUNG DER HELDEN

sich auf die nötigsten Geräusche. Einzig und allein die Steuerung überzeugt. Die Helden sprechen präzise auf die Joypad-Bewegungen an, was bei einem Bogenkampf auch unverzichtbar ist. Leider reicht die gute Spielbarkeit nicht, um aus MM Power Rangers – The Movie ein anständiges Prügelvergnügen zu machen. Zu groß sind die Defizite auf anderen elementaren Gebieten wie Grafik und Sound. Fans der TV-Serie werden vielleicht ihren Spaß an der galaktischen Keilerei haben, allen anderen sei allerdings vom Kauf des Moduls eher abgeraten.

Klaus Kock

Auf einem fernen Planeten haben sie sich versammelt, um gegen das Böse anzutreten. Sechs furchtlose Fighter, mit metaphysischen Kräften ausgestattet, nehmen



Auch hierzulande sind die sechs schlagkräftigen Teenager aus der fernöstlichen Low-Budget-TV-Serie bestens bekannt. Folge für Folge prügeln sie sich mit allen erdenklichen Auswüchsen des Bösen herum. Stets siegreich, fürchten die sechs Halbstarke weder Tod noch Teufel und sehen jeder Gefahr ins Auge. So auch in Ihrem Big-Screen-Debüt, das bereits im Sommer in zahlreichen deutschen Kinosälen anlief.

## „GAMERS“ meint...

GAMEPLAY

3-

DAUERSPASS

4

Genre:

Prügelspiel

Spieler:

1 bis 2 (simultan)

Hersteller:

Sega

Preis:

ca. DM 120

Level:

8

Schwierigkeit:

mittel/einstellbar

Continues:

einstellbar

Speicher:

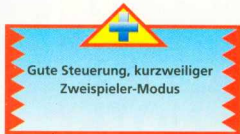
16 MBit

Erhältlich:

im Handel

NOTE

4



Dieser ‚Mighty Morphin Wilhelm Power Tell‘ zielt doch nicht etwa auf einen seiner Plastikmumpen?!

# MORPHIN RANGERS MOVIE

den Kampf gegen Horden von interdimensionalen Bösewichtern auf, um ihre intergalaktische Kolonie vor dem Untergang zu bewahren.



Da tanzt der Bär: Kloppelei zu dritt



techniken. Im ersten Level begegnen Euch nach einer zahlreichen Mitglieder der 'Putty Patrol', sowie der Obermotz 'Beam Caster'. Später trifft Ihr noch auf andere Bösewichter, wie beispielsweise den goldenen 'Koloß 'Goldar'' samt seinen Anhängern.

Grafisch wurde das Game um die Monsterjäger gut in Szene gesetzt. Die Power Rangers sind allesamt nett animiert und recht groß. Die Farpalette des Game Gear wird gut ausgenutzt, lediglich die Hintergründe der Kampfschauplätze könnten einfallreicher gestaltet sein. Soundtechnisch ist es leider nicht ganz so rosig um das Spiel bestellt. Die

Effekte sind ein wenig zu knarzig, und die Musik wird Euch schnell auf die Nerven gehen. Insgesamt ist „Mighty Morphin Power Rangers – The Movie“ jedoch recht gut gelungen. Game Gear-Prügel Fans sollten einen längeren Blick riskieren, und Fans der Filme werden es sich ohnehin unter den Nagel reißen. Es ist eben ähnlich wie mit der Serie: Manche lieben sie, andere hassen sie.

Klaus Kock



Diesmal sorgt der bitterböse ‚Ivan Ooze‘ für Angst und Schrecken. Bei Bauarbeiten wurde unglücklicherweise der Hochsicherheits-trakt eines Gefängnisses beschädigt, in dem der Bösewicht eingesperrt war, und er konnte entkommen. Stinksauer macht Ivan sich auf, um sich an den Bewohnern der Sternkolonie ‚Angel Grove‘ zu rächen. Mit einem Heer seiner Monster sagt er den ‚Power Rangers‘ den Kampf an.

**G**anz im Gegensatz zur Mega-Drive-Variante ist das Game auf Segas Handheld ein One-on-one-Prügelspiel. Statt ständig stupide Horden von Gegnern zu verböbeln, steht Euch immer nur ein einziger Widersacher gegenüber. Gekämpft wird natürlich rundenweise, was aber nicht heißt, daß Ihr in jeder Runde nur einen Schurken zu besiegen habt. Nur zu oft greifen Euch mehrere Gegner nacheinander an und versuchen, Euch mit dieser Taktik ans Leder zu gehen. Jeder der Power Rangers kann zwei verschiedene Special-Moves ausführen. Wenn der Blitz neben Eurer Energieanzeige auf-

leuchtet, könnt Ihr mit einem Super-Special-Move dem Angreifer besonders viel Schaden zufügen. Habt Ihr alle Feinde in die Flucht geschlagen, müßt Ihr es mit einem Oberbösewicht aufnehmen. Da solche Typen meist riesengroß sind, bedient Ihr Euch einfach der heimtückischen Power Rangers, dem ‚Megazord‘.

## GEHEIMWAFFE MEGAZORD

Dieser gigantische Kampfbrotter ist der einzige, der es mit den ebenso großen Kreaturen des Ivan Ooze aufnehmen kann. Wie die Plastik-Rangers verfügt auch der eiserne Kampfbrotter über diverse Spezial-



Der Yellow-Ranger einmal allein auf weiter Flur. Doch sein Schutzanzug und diverse Spezialattacken unterstützen ihn in diesem ungleichen Kampf

Gute Grafik, hohe Spielbarkeit, und einfallreiche Moves

Nerviger Sound und zu wenig Neuerungen

## „GAMERS“ meint...

GAMEPLAY <b>2</b>	DAUERSPASS <b>2-</b>	Genre: Prügelspiel Spieler: 1 bis 2 (Linkkabel) Hersteller: Sega Preis: ca. DM 90 Level: 6 Schwierigkeit: mittel/einstellbar Continues: 6 Speicher: 2 MBit Erhältlich: im Handel
GRAFIK <b>2-</b>	SOUND <b>3</b>	
<b>NOTE</b> <b>2-</b>		



Wer momentan durch Kaufhäuser und Supermärkte streift, wird es sicherlich schon gemerkt haben: Es weihnachtet sehr. Zwar steht noch lange nicht der Weihnachtsmann vor der Tür, aber das hält den Einzelhandel natürlich nicht davon ab, Schoko-Weihnachtsmänner der Größen S bis XXL feilzubieten. Das schöne an der Vorweihnachtszeit ist aber auch, daß nicht selten die Preise für Videospiele-soft- und -hardware purzeln. Wer sich ferner noch nicht sicher ist, welche(s) Spiel(e) oder welche Konsole er sich zum ‚Fest der Liebe‘ wünschen sollte, der findet mit Sicherheit in unserer Reportage „System-Highlights – Tips für den Wunschzettel“ die eine oder andere Anregung.

Michael Koczy



## SATURN

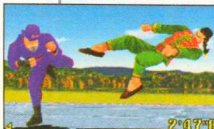
Für viele von Euch steht sicherlich Segas 32-Bit-Gerät, der Saturn, ganz oben auf der Wunschliste. Auch wenn der Preis der Edelkonsole inzwischen



auf 649,- DM gesunken ist, bleibt den Sparern unter Euch nur der knallharte Preisvergleich zwischen den verschiedenen Anbietern. Einige Händler bieten auch preiswerte Bundels an (Saturn mit zwei/drei Spielen) an oder locken mit günstiger Software. Wer sich mit einigen gleichgesinnten Freunden zusammsetzt, kann bei einer Sammelbestellung mit Sicherheit auch einen Rabatt heraushandeln. Denn welcher (Versand-)Händler läßt bei einem Warenwert von 3000 bis 4000 Mark nicht mit sich reden?! Zu den empfehlenswerten Saturn-Titeln gehören ‚Virtua Fighter Remix 2‘ (die grafisch aufgepeppt Version des Prügel-Klassikers ist für nur ca. 70 DM zu haben, Test in GAMERS 11/95) und ‚Daytona USA‘ (das 1-A-Rennspiel wechselt für ca. 130 Mark

den Besitzer, Test in GAMERS 9/95). Shoot-em-Up-Fans sei ‚Panzer Dragoon‘ (atemberaubender 3-D-Shooter für ca. 110 DM, Test in GAMERS 9/95), ‚Parodius‘ oder ‚Wing Arms‘ (beide Tests in dieser Ausgabe empfohlen, während Jump&Runler zwischen dem dreidimensionalen ‚Bug!‘ (ca. 110 DM, GAMERS 11/95), ‚Clockwork Knight 2‘ und dem niedlichen ‚Rayman‘ (siehe diese Ausgabe) wählen dürfen. Auf Knobelfreunde und Strategen warten ‚Theme Park‘ (in diesem Heft) und ‚Myst‘ (ca. 100 DM, Test in GAMERS 10/95). Basketballfans werden mit ‚NBA Jam T.E.‘ (ebenfalls in dieser Ausgabe vorgestellt) versorgt.

Wenn alles klappt, werden die Oberhammer ‚Sega Rally‘ und ‚Virtua Fighter 2‘ bereits zu Weihnachten ausgeliefert. Also, Daumen drücken und immer schön artig sein, sonst gibt es was mit der Rute!



Hoffentlich schon zu Weihnachten im Handel: Virtua Fighter 2' (oben) und ‚Sega Rally‘ (links)



## GAME GEAR

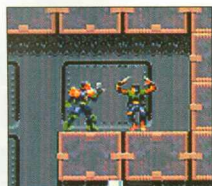
Die Tage von Segas 8-Bit-Farbhandheld scheinen gezählt, denn das Nomad, Segas tragbares Mega Drive mit integriertem Farbbildschirm, kann man in den USA bereits erwerben. Zwar gibt es für Fans der portablen Konsole eine ganze Reihe von guten Games, doch bei einem Neupreis von meist 70 Mark ist der Griff zu einem Mega-Drive- oder Saturn-Spiel nicht weit entfernt.

Wer jedoch als Videospiele mobil sein möchte, dem empfehlen wir das Rennspiel ‚Micro Machines 2‘ (Ausgabe 6/95), die actionreichen Filmkunst-



# HIGHLIGHTS

## WUNSCHZETTEL



Die Technik mag nicht mehr ganz zeitgemäß erscheinen, gute Spiele sind auf dem Game Gear jedoch keine Mangelware



zungen 'Judge Dredd' (GAMERS 8/95) und 'Batman Forever' (11/95) sowie die Beat'em Ups 'Fatal Fury Special' (siehe GAMERS 5/95) bzw. eines der 'Power-Rangers'-Module (Tests in Ausgabe 2/95 und in diesem Heft). Empfehlenswert und aktuell sind auch folgende Titel: 'NBA Jam T. E.', das Jump&Run 'Die Schlümpfe' (beide in GAMERS 5/95 vorgestellt), den Hüpfier 'Ristar' (Test in 3/4/95), das Strategiespiel 'Super Columns' (Ausgabe 7/95) und natürlich den ungekrönten Lachmuskel-malträtiärer 'Earthworm Jim' (GAMERS 11/95).



### 32X

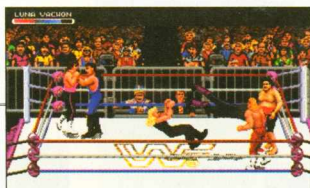
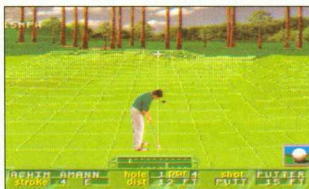
Der bitstarke Mega-Drive-Aufsatz ist durch den weltweiten Erfolg des Sega Saturn leider ein wenig in den Hintergrund gerückt.

Viele Drittanbieter haben ihre 32X-Projekte eingestellt, und auch Sega hat nur eine handvoll neue Titel angekündigt.

Wer momentan mit dem Kauf eines 32X liebäugelt, sollte lieber noch ein wenig sparen, um sich den zukunftsträgigeren und technisch weitaus besseren Saturn zulegen zu können.

Auch wenn die Sonne für 32X-Besitzer nicht mehr ganz so hell scheint, gibt es noch eine ganze Menge Highlights, die den Kauf lohnen. Ganz oben auf der Anschaffungsliste stehen 'Virtua Racing Deluxe' (das einstige Kaufargument in Form eines Rennspiels stellten wir in GAMERS 1/95 ausführlich vor), 'Virtua Fighter' (siehe GAMERS 11/95) und das Ballerspiel im Naturlook 'Kolibri' (siehe diese Ausgabe).

Sportbegeisterten empfehlen wir folgende Top-Titel: 'WWF Raw', 'NBA Jam T. E.', 'NFL Quarterback Club' (alle in GAMERS 7/95 vorgestellt) und 'Golf Best 36 Holes' (GAMERS 6/95).



Auch wenn das 32X deutlich im Schatten des Saturn steht, gibt es selbstverständlich einige empfehlenswerte Titel

In der kommenden Ausgabe nehmen wir die Mega-Drive- und Mega-CD-Highlights unter die Lupe, wer also noch Platz auf seinem Wunschzettel hat, sollte sich die GAMERS 1/95 nicht entgehen lassen. Am 13. Dezember liegt sie bei Euren Zeitschriftenhändler für Euch bereit.

**SATURN  
TEST**



# PARODIUS Deluxe Pack

**„Parodius“ für jede Konsole:  
Damit die Fans der durchge-  
knallten Japano-Shoot-’em-  
Ups auch auf Segas Saturn  
nicht im Regen stehen, läßt  
Konami gleich mit beiden  
Parodien die Sprites tanzen  
– und das auf einer CD.**

kleinen Fischen  
schießt, ein torpedoreitendes Bun-  
ny-Girl oder ein Schwein namens  
Michael, für jeden (?) Geschmack ist  
etwas dabei.

Anschließend er-  
lebt Ihr in acht  
mehr oder weni-  
ger obskuren Le-  
veln ein Action-  
Feuerwerk der Su-  
perlativ – und trifft auf die ab-  
gedrehtesten Gegner-Kreationen  
aller Zeiten. Wie wäre es mit einem  
ballettanzenden und piouretten-  
drehenden Riesen-  
panda im rosa Kleid-  
chen, oder einem  
gigantischen Katzen-U-Boot samt  
Piratenhut und Taucherbrille?

Sobald Ihr Gefahr läuft, unterwegs  
Euren malträtierten Verstand zu  
verlieren, solltet Ihr einen Mitspie-  
ler Eures Vertrauens zu Hilfe



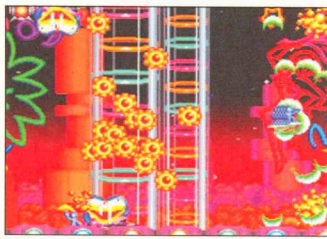
Parodius 2 ist grafisch wesentlich spekta-  
kulärer als der erste Teil



Hoppla, wer wird denn auf eine Dame schießen?



**Doppelt gut – zwei der  
besten Shoot-’em Ups auf  
einer CD**



Bunt, bunter, Parodius 2! Doch überragende  
Optik ist bei weitem nicht alles, was das  
Spiel zu bieten hat



**Man vermißt ein vernünftiges  
Dauerfeuer**



„Skurrl“ ist noch ein  
viel zu harmloser  
Ausdruck für das,  
was Konamis Männern  
an Gegnern auf den  
Bildschirm zaubern



rufen – in weiser Voraussicht spen-  
dierten Konamis Männern einen  
Zweispeler-Simultan-Modus.  
Und dort beweist Konami souve-  
rän, was in der Saturn-Hardware  
steckt: Selbst wenn der Bildschirm  
dank voll aufergestüteter Waffen  
von zwei Spielern und Dutzenden  
von Feindesscha-  
geradezu über-  
quillt, kommt der  
selbst drei Parallax-Hintergründe  
in jeweils 32.000 Farben werden

**ZWEI DER BESTEN BAL-  
LERSPIELE AUF EINER CD**



Jedes „Raum-  
schiff“ hat ein  
spezielles Waf-  
fensystem.  
Farbige  
Glocken versor-  
gen Euch mit  
zusätzlichen,  
nützlichen  
Extras

dazu ohne  
Probleme  
buttenreich  
gescrollt.  
Neben den

offensichtlichen technischen Tu-  
genden überzeugen auch die in  
anderen Spielen bisher selten ge-  
sehenen Effekte wie Transparenz  
oder wabernde Hintergründe.

Als „Bonus“ winkt auf der CD der  
komplette erste Parodius-Spaß mit  
satten neun Leveln. Da die Bild-  
schirm-Auflösung beim ersten  
Automaten nicht so hoch war wie  
bei Teil 2, fallen die Grafiken des  
ersten Parodius bei der hohen  
Saturn-Auflösung etwas mickig aus  
– Puristen können sich sogar schwar-  
ze Balken an den  
Seiten antun und so exakt in den  
Ausmaßen des Vorbilds spielen.  
Neben dieser Merkwürdigkeit





Viele Gegner geben sich in beiden Parodius-Teilen die Ehre



(warum nicht gleich eine niedrigere Auflösung?) stimmen wenige kleinere Details nicht – diese Diskrepanzen fallen aber nur Perfektionisten auf. Soundseitig sind beide ‚Parodiusse‘ auf der Höhe: Die herrlich persiflierten klassischen Musiken dröhnen pompös und sehr baßlastig aus den Boxen.

Die Programmierer gönnten sich sehr viele Soundeffekte, die aber unter dem nicht ausreichenden Soundspeicher des Saturn leiden und etwas verrauscht sind. Insgesamt ist das Parodius Deluxe Pack der bisher beste und beeindruckendste Beweis für die Power des Saturn – doch nicht nur die Technik stimmt, auch der Spielspaß ist unübertroffen.

Solltet Ihr also nicht gerade die absoluten Shoot-em-Up-Verächter sein, legt Euch diese CD unbedingt zu. *Julian Eggebrecht*

## „GAMERS“ meint...

GAMEPLAY  
1-

DAUERSPASS  
1-

GRAFIK  
2+

SOUND  
2+

NOTE  
1-

Genre: Shoot'em Up  
Spieler: 1-2 (simultan)  
Hersteller: Konami  
Preis: ca. DM 110  
Level: 17  
Schwierigkeit: einstellbar  
Continues: unendlich  
Speicher: 1 CD  
Erhältlich: im Handel



## COMPETITION

## COUPON

Name:

Anschritt:

PLZ/Ort:

Alter:

System:

Lösung:

Die Daten werden in einer elektronischen Datenbank gespeichert.

# SEGA SUPER PREIS!

# SEGA SPORTS

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

## SEGA & GAMERS

ein Jahr lang jeden Monat

je 1 ‚Sega Sports‘-Set

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

sowie als zweiten bis fünften Preis

je 1 ‚ATP Tour‘ (MD)

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

**Tennisprofi Michael Stich konnte es selbst nicht fassen. Wie viele Matchbälle vergab er kürzlich im Halbfinale des Davis Cup, in dem die deutsche Mannschaft gegen Russland antrat und verlor?**

- A) 7
- B) 9
- C) 13
- D) 21

Schreibt die richtige Lösung, zusammen mit Eurer Adresse, auf den Coupon, schneidet ihn aus und schickt das Ganze bis zum 8. Dezember 1995 (Datum des Poststempels) an:

GAMERS • Sega Sports  
Heilwigstraße 39 • D-20249 Hamburg

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



# CHARTS

## Führungswechsel! Die Fußballer verdrängen die Besitzer zahlrei-


**1** **FIFA SOCCER '95** ↑  
 Vormonat Platz 4 • Test in 11/94  
 Note 2+ • Sport




**2** **THEME PARK** ↓  
 Vormonat Platz 1 • Test in 6/95  
 Note 1 • Strategie



**3** **DUNE 2** ↑  
 Vormonat Platz 10 • Test in 4/94  
 Note 2+ • Strategie



**4** **NHL HOCKEY '95** NEU  
 Test in 10/94  
 Note 1 • Sport



**5** **EARTHWORM JIM** ↓  
 Vormonat Platz 2 • Test in 12/94  
 Note 1 • Jump&Run



**6** **THE STORY OF THOR** ↓  
 Vormonat Platz 5 • Test in 3/4/95  
 Note 1 • Action/Adv.




**7** **SUPER STREET FIGHTER II** ○  
 Test in 9/94  
 Note 1 • Prügelspiel



**8** **LANDSTALKER** ↓  
 Vormonat Platz 3 • Test in 2/94  
 Note 2+ • Action/Adventure



**9** **PITFALL - THE MAYAN ADV.** ↓  
 Vormonat Platz 6 • Test in 12/94  
 Note 2+ • Action/Jump&Run



**10** **NBA JAM T.E.** NEU  
 Test in 3/7495  
 Note 1 • Action/Sport



### Einmal hergehört!

Dank Eurer zahlreichen Zuschriften etablieren sich die Flop-Charts langsam zu einer festen Einrichtung in GAMERS. Immer mehr von Euch legen ihren Hitlisten auch ihre persönliche Flop-Parade bei. So können wir Euch weiterhin neben den monatlichen Bestenlisten auch mit den Eurer Meinung nach finsternen Machwerken der Softwareindustrie versorgen.

Wenn Ihr Euren Charts auch Tips beilegt, mit denen wir diese Seiten schmücken sollen, dann vergeßt bitte nicht, ein Foto von Euch beizulegen. Schreibt und malt fleißig, Eure GAMERS-Crew

**1** **DAYTONA USA** ○  
 Test in 9/95  
 Note 2+ • Rennspiel



**2** **PANZER DRAGON** ↑  
 Vormonat Platz 3 • Test in 9/95  
 Note 2 • Shoot 'em Up



**3** **VIRTUA FIGHTER** ↓  
 Vormonat Platz 2 • Test in 9/95  
 Note 2 • Prügelspiel



**4** **INT. VICTORY GOAL** ↑  
 Vormonat Platz 5 • Test in 9/95  
 Note 2 • Sport



**5** **MYST** NEU  
 Test in 10/95  
 Note 2+ • Adventure




### SKELETON KREW (Mega Drive) Tip von Ferenc Kis


Skeleton Krew ist meiner Meinung nach das beste Spiel, das Core Design jemals produziert hat. Der Zweispieler-Modus ist phantastisch und die Grafik ist phantastisch. Ich finde das gesamte Spiel einfach phantastisch.



### FLASHBACK (Mega Drive) Tip von Stefan Wildemann

Tolle Grafik, super Sound und eine Menge Spielwitz sind die Merkmale von Flashback. Nicht nur die atemberaubenden Filmsequenzen, sondern auch das actiongeladene Leveldesign zeichnet dieses Spiel aus.

**1** **STAR WARS** ○  
 Test in 2/94  
 Note 3+ • Action/Jump&Run



**2** **COOL SPOT** ○  
 Test in 1/94  
 Note 1 • Jump&Run



**3** **STARGATE** ○  
 Test in 5/95  
 Note 1 • Strategie





the  
GAME IS NEVER  
Over.



# WORLD OF FINISH

COMPETITION





GAMERS

SEGA

© Sega



© Sega  
**SEGA**

**CAMMERS**



**2156 APRIL 8: 20:00hrs.  
LONDON CIRCUS!**



cher Vergnügungsparks von der Spitze, während dem Erdwurm

beim Bungee-Springen das Seil gerissen zu sein scheint.

MEGA CD

1

**SHINING FORCE CD**

Test in 7/95  
Note 2+ • Rollenspiel

NEU



2

**THUNDERHAWK**

Test in 3/93  
Note 1 • Action/Strategie



3

**TOMCAT ALLEY**

Test in 8/95  
Note 3 • Action

NEU



4

**SNATCHER**

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



5

**SONIC CD**

Test in 1/94  
Note 2+ • Jump&Run

NEU



MD 32X

1

**VIRTUA RACING DELUXE**

Test in 1/95  
Note 2+ • Rennspiel



2

**METAL HEAD**

Test in 12/94  
Note 2- • Action



3

**CHAOTIX**

Test in 7/95  
Note 2- • Jump&Run

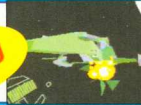


4

**STELLAR ASSAULT**

Test in 7/95  
Note 2- • Shoot'em Up

NEU



5

**STAR WARS ARCADE**

Vormonat Platz 4 • Test in 1/95  
Note 4+ • Shoot'em Up



**EARTHWORM JIM**  
(Mega Drive)  
Tip von Paul Mangold

Ein Wurm, eine Idee und ein Programmierer, das ist Erdworm Jim! Daran kommt man beim besten Willen nicht vorbei. *Die Red: War der erste Teil schon genial, so verspricht der zweite Teil noch besser zu werden. Ein Preview zu „EWJ 2“ findet Ihr in GAMERS 11/95.*



**TOMCAT ALLEY**  
(Mega Drive)  
Flop-Tip von Jérôme Edelmann

Ihiii! Rotes Blut von einem roten Dino vor einem roten Hintergrund. Wer macht denn so etwas? Mein Tip: Wenn Ihr das Spiel habt, zieht Euch einen Gummihandschuh an, tragt das Game vorsichtig zum Abfalleimer und legt es behutsam in diesen hinein.

**MITMACHEN & GEWINNEN**

Wie, Euer Lieblingsgame ist nicht in den Charts? Da gibt's nur eins: Schreibt uns jeweils Euer Lieblingspiel oder eine komplette Chartliste auf einer Postkarte oder per Brief.

Und damit sich Euer Engagement lohnt, verlosen wir unter allen Einsendungen ein Modul Eurer Wahl. Also vergeßt neben Eurem ‚Flop-Kandidaten‘ den Namen Eures Wunschgames nicht!

**Gewinner vom letzten Mal ist MARKO RUND aus FULDATAL. Viel Spaß mit PANZER DRAGON!**

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

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

MASTER SYSTEM

1

**MICRO MACHINES**

Vormonat Platz 3 • Test in 5/94  
Note 1- • Rennspiel



2

**COOL SPOT**

Vormonat Platz 1 • Test in 1/94  
Note 2+ • Jump&Run



3

**ROAD RASH**

Vormonat Platz 2 • Test in 3/94  
Note 2 • Rennspiel



FLOPS

1

**RISE OF THE ROBOTS**

Test in 2/95  
Mega Drive • Jump&Run



2

**ALTERED BEAST**

Vormonat Platz 3 • Test in 5/92  
Mega Drive • Action/Jump&Run



3

**PRIZE FIGHTER**

Test in 5/94  
Mega-CD • Prügelspiel

NEU



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



### • Sonderaktion: „Grabbelkiste“!

Aha, da haben wir ja schon den ersten neugierigen Leser! Ja, Du vermutest richtig, hier gibt es etwas **umsonst!** Im Laufe der Jahre hat sich bei uns in der Reaktion so manches Joypad/board angesammelt, das wir einfach nicht mehr benötigen – die Originalpads gefallen uns immer noch am besten! Anstatt diese ausgerangten (teilweise aber auch noch **originalverpackten**) Eingabegeräte mit nach Hause zu nehmen, oder sie unseren Freundinnen zu **schenken**, wollen wir sie Euch zukom-

men lassen! Ihr müßt noch nicht einmal viel dafür tun. Schreibt einfach auf einer Postkarte welches Pad oder Board Ihr am liebsten Ever eigen nennen würdet. Wir schauen dann nach, was sich in unserer großen Grabbelkiste findet und schicken die guten Stücke postwendend an den (hoffentlich) glücklichen **neuen Besitzer**. Die Adresse lautet:  
**GAMERS, Grabbelkiste, Heiligstraße 39, 20249 Hamburg**

Unsere persönliche Meinung zu:	WWF WRESTLEM. (MD) Seite 24/26	SHINNOBI X (SAT) Seite 30/31	PARODIUS (SAT) Seite 38/39	PHANTASY STAR IV (MD) Seite 48/49	CLOCKW. KNIGHT 2 (SAT) Seite 38/39
 <b>HENNI</b> Lieblingsgenre: Action, Jump&Run derz. Lieblingspiel: Parodius (SAT)	 Für Wrestling hatte ich noch nie sonderlich viel über. Es ist die xste Videospell-Version dieses „Sport“, und wird sicherlich wieder seine Abnehmer unter den Fans finden	 Eine herbe Enttäuschung ist dieses Werk wohl für alle Shinobi-Fans unter der Sonne. Doch beinhardt Musashi-Freaks sollten bei einem Schnäppchen zugreifen.	 Genial! Mehr Witze, mehr Gegner, mehr Schiffe, mehr Spaß. Ein 1-A-Shooter, an dem keiner vorbei kann. Konomi hält die Saturn-Besitzer nicht im Regen stehen. Zugreifen!	 —	 Tolle Grafik, ja wirklich sehr gute Grafik aber irgenwie ist auch dieses Abenteuer ein wenig zu kurz geraten.
 <b>KLAUS</b> Lieblingsgenre: Rollen- und Ballerspiele derz. Lieblingspiel: Layer Section (SAT)	 Bevor ich mir ein Wrestling-Game auf einer Konsole antue, schaue ich mir ja noch lieber ein WCW-Match mit dem 100jährigen Hulkster an ... oder spiele „Super Street Fighter 2“, was vielleicht die bessere Wahl ist.	 Dieses Spiel hätte die Entwicklungsabteilung nie verlassen dürfen – es ruiniert nur den Kultstatus des Vorzeige-Ninjas.	 Jetzt weiß ich endlich, wofür ich einen Saturn brauche: Um die beiden beste Shoot 'em Ups aller Zeiten in Arcade-Qualität zu Hause zu spielen!	 Nach über einem Jahr kommt PS IV endlich auch nach Deutschland. Bei diesem Werk werden Erinnerungen an Teil 1 aus den goldenen Master-System-Zeiten wach.	 Unglaublich, was bei diesem Spiel grafisch abgeht. Da kann man fast über das uninspirierte Gameplay hinwegsehen. Deutlich zu gering ist jedoch die Levelanzahl – auch für ein Niedrigpreis-Spiel.
 <b>MICHI</b> Lieblingsgenre: Renn- und Actionspiele derz. Lieblingspiel: Wing Arms (SAT)	 Beliebte Helden mit scheinbar wenig Hirn bieten sich in diesem Spiel erneut die Stirn. Wer Wrestling mag, dem stimmt es sicher heiter, ich spiel' derweil lieber „Virtua Fighter“.	 Es blaut die Nacht, die Sternlein blinken, fiese Ninjas leis' herniedersinken. Trotz dieser wunderschönen Nacht wird dem Spieler nichts Neues gebracht. Altbacken wirkt das Spiel, das mir persönlich gar nicht gefiel.	 Den Daumen fest auf den Schußbutton gepreßt, gebe ich den Spritehorden den Rest. Solch ein Geballerlichterloh, macht absolut jeden Shoot-'em-Up-Fan froh.	 —	 Es war einmal ein altes Roß, und Pepperuchau hieß sein Boß. Dieser ritt und ging durch viele Zimmer, stets ohne Rückeln und Geflimmer. Wem die Rittergeschichten bister gefielen, sollte schleunigst ins Regal seines Händlers schielen.
 <b>MARIS</b> Lieblingsgenre: Renn-, Prügel- und Strategiespiele Adv. Military Commander	 Was, weniger Kämpfer und Optionen als beim Vorgänger? Und das bloß für ein bißchen bessere Grafik. Ich glaube nicht, daß das den Fans gefallen wird.	 Hm, Ich hab' ja (Schande, Schande) nie Shinobi auf dem MD gespielt. Aber mit der Saturn-Version werde ich ganz bestimmt nicht anfangen. Das hätte wirklich nicht sein müssen!	 We love shooting games! Der Saturn ist die richtige Maschine für alle Freunde von exzellenten (2-D-)Ballergames, und Parodius ist das beste von allen!	 Ein krönender Abschluß eines breit angelegten Epos! Die Reihe hat mir über die Jahre viel Freude und Kurzweil bereitet. Hoffentlich geht's dann auf dem Saturn bald mit dem „Spin Off“ los.	 Grafik hui, Gameplay plui? Nein, so kann man das nicht sagen! Aber etwas mehr Anstrengung hätte man in die Spielbarkeit ruhig investieren können. Trotzdem gut!
 <b>TASSO</b> Lieblingsgenre: Renn- und Sportspiele, derz. Lieblingspiel: Sega Rally	 Wer auf die großen Fleischberge von Männern steht, wird sich sicherlich für diese Kampfsimulation begeistern können. Als Mitteleuropäer habe ich jedoch nicht eine sehr hohe Meinung von diesem Game.	 —	 Der Ballerklassiker ist nun endlich auch auf dem Saturn spielbar. Ich kann nur jedem, der dieses Genre mag, das Game ans Herz legen.	 Der mittlerweile vierte Teil der Fantasy-Star-Reihe wird wieder für durchockte Nächte bei Rollenspielern verantwortlich sein. Leider fehlt mir die nötige Geduld, solche Games selbst zu spielen.	 Der aufziehbare Ritter ist erneut unterwegs, und zwar in wunderschön gestalteten Leveln, in denen auch wieder versteckte Wege zu finden sind. Ein wenig schwerer als der erste Teil, und auf jeden Fall sein Geld wert.

Wow, ist das ein Klasse-Game. Muß ich sofort haben!
 Gar nicht schlecht, das Spiel. Finde ich wirklich gut!
 Tip, gutes Mittelmaß. Für Fans in Ordnung.
 Nichts für mich. Gefällt mir nicht besonders!
 Würd' ich nicht mal geschenkt nehmen!

# TAILS ADVENTURE

**GAME GEAR**  
TEST

**Fuchs Tails hat es geschafft: Er ist aus dem Schatten seiner Leitfigur Sonic getreten. Mal sehen, wohin ihn sein Weg führt ...**



Mit den Bomben (gehören zur Grundausstattung) macht Tails seinen feuerspeuernden Feinden den Garus. Befindet sich der Fuchs in Flug, so kann er die explosiven Argumente auch abwerfen

nicht zuletzt durch eine gute Spielbarkeit. Das nützliche Paßwortsystem, die angenehme Musik und passende Sounds entschädigen für die nicht sonderlich aufwendige Grafik. Hier könnt Ihr also getrost zugreifen!

Wenn das kleine Füchlein Urlaub macht, dann meist auf 'Tails Island' – und zwar ohne Sonic. Allerdings hat wohl niemand wirklich auf Entspannung gehofft, und siehe da, gleich beim ersten Waldspaziergang muß Tails den Angriff einer fliegenden Festung beobachten. Wer will sich bloß die

Insel unter den Nagel reißen, Dr. Robotnik vielleicht? Natürlich ist weit und breit kein anderer Held in Sicht, und so zieht Meister Reineke mutig in den Kampf über acht Level. Dabei ist ihm zusätzlich zu seinem Helikopter-Schweif ein Flug- und Wasserfahrzeug (Sea Fox) beihilflich. Außerdem finden sich ein ganzes Arsenal an Gerätschaften (Bomben, Rennstiefel, Teleporter, Schutzschild, Waffen etc.) und auch die lebenswichtigen Rin-

ge (füllen die Energie auf) überall im Spiel. „Tails Adventure“ ist zwar ein klassisches Jump&Run, besticht aber durch viel Abwechslung, reichlich Extras, interessant gestaltete Level und



## „GAMERS“ meint ...

<b>GAMEPLAY</b> 2+	<b>DAUERSPASS</b> 2-	<b>Genre:</b> Jump&Run <b>Spieler:</b> 1 <b>Hersteller:</b> Sega <b>Preis:</b> ca. DM 90 <b>Level:</b> 8 <b>Schwierigkeit:</b> mittel <b>Continues:</b> Paßwörter <b>Speicher:</b> 2 MBit <b>Erhältlich:</b> im Handel
<b>GRAFIK</b> 3+	<b>SO UND</b> 2	

**NOTE**  
**2**

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

Bernd Herfurth

## FREAKS SHOP

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

MEGA DRIVE:	
AERO THE ACRO-BAT 2	59,95
ALADDIN	69,95
ALIEN SOLDIER	89,95
ASTERIX - Power of Gods	89,95
ATP TENNIS	89,95
BATMAN & ROBIN	89,95
BATMAN FOREVER	89,95
BONKERS	59,95
BOGGERMAN	59,95
BUBBLE & SQUEAK	49,95
CHUCK ROCK 2	49,95
CLAYFIGHTER	49,95
COOL CAT	89,95
COOL SPOT	59,95
CUT THROAT ISLAND	109,95
DAFFY DUCK IN Hollywood	69,95
DASDSCHINGELBUCH	69,95
DIESCHLÜMPFE	69,95
DINO DIN'S SOCCER	49,95
SYNDICATE	89,95
THE YAMMER HEADY	49,95
E.A. IMG INT. TOUR TENNIS	49,95
EARTH WORM JIM	89,95
ECCO THE DOLPHIN 2	69,95
FIFA SOCCER '95	59,95
FIFA SOCCER '96	99,95
FIFA SOCCER '97	99,95
GARFIELD	69,95
J.MADDEN FOOTBALL '95	49,95
JOHN MADSEN '96	89,95
KIDU DREDD	69,95
JUNGLE STRIKE	69,95
KÖNIG DER LÖWEN	69,95
KICK BOXER/DAVE	109,95
MASSUPPLAM	99,95
MAUL MALLARD	109,95
MEGA SIVV	59,95
MEGA MAN - Willy Wars	89,95
MICRO MACHINES 2 '96	99,95
NBA ACTION '95	89,95
NBA ACTION '96	89,95
NHL HOCKEY '95	99,95
PAGEMASTER	59,95
PETE SAMPRAS '96	89,95
PGA TOUR GOLF 3	89,95
PGA TOUR GOLF '96	99,95
PHANTASY STAR IV	109,95
PREMIER MANAGER	89,95
PROBECTOR	69,95
PSYCHO PINBALL <A>	89,95

DRAGONS REVENGE	
E.A. Hockey & John Madden	49,95
ETERNAL CHAMPIONS	39,95
GENERATION LOST	39,95
GLOBAL GLADIATORS	39,95
GOODS	39,95
GUNSTAR HEROES	49,95
HAVOC	39,95
HURRICANES	49,95
HYPERLINK	29,95
INCREDIBLE HULK	49,95
JAMES POND 3	29,95
J.MADSEN FOOTBALL '94	29,95
JURASSIC PARK	49,95
JUSTICE LEAGUE	59,95
KICK OFF 3	39,95
LEMMINGS 2	39,95
LHX ATTACK	39,95
MAXIMUM CARNAGE	49,95
MEGA-LO-MANIA	109,95
MICKY MANIA	49,95
MISS PACMAN	59,95
NBA JAM	49,95
NBA JAM TOURNAMENT	69,95
NBA LIVE '95	59,95
NBA SHOWDOWN	39,95
NHL HOCKEY '95	49,95
NORMY'S BEACH BABES	29,95
PAC-MANIA	49,95
PHOENIX	29,95
PITFALL	109,95
COIN OP	89,95
PUGGY	29,95
F.B.I. BASEBALL '94	39,95
RASCHENHERMANN	39,95
RED ZONE	49,95
SHAQ FU	39,95
SKELTON KREW	59,95
SKITCHIN	29,95
SONIC 1	29,95
SONIC 2	49,95
Sonic 1 & 2 & Dr. Robotnik	99,95
THE SWORD OF VERMILLION	29,95
TOE JAM & EARL 2	39,95
TOLGIMAN CONTEST	49,95
WINTER OLYMPICS	29,95
WINTN LIZ	29,95
WORLD CUP USA '94	29,95
WRESTLE WAR	39,95
ZERO THE KAMIKAZE SOIR	59,95
4095	49,95
ZOOZ	39,95

ZUBEHÖR MEGA DRIVE:	
MEGA DRIVE KONSOLE	159,95
2 INFRAROTS JOYPADS	49,95
3 / 6 BUTTON PAD	je 29,95
4 MULTIPLAYER ADAPTER	59,95
ACTION REPLAY 2	89,95
JOYPAD - Verlängerung	12,95
RGB - Scarts 1 / 2 KABEL	je 24,95

STREET FIGHTER-The Movie	79,95
THEME PARK	109,95
VIRTUAL GOAL	89,95
VIRTUAL FIGHTER	89,95
VIRTUAL FIGHTER REMIX	99,95
VIRTUAL HYDROIDE	99,95
VIRTUAL RACING	89,95
VR BASEBALL	109,95
WING ARMS	99,95

SEGA 32 X:	
32 X "HARDWARE"	229,95
GOLF MAGAZINE	99,95
KOLIBRI	109,95
METAL HEAD	119,95
MOTOCROSS CHAMP	109,95
STELLAR ASSAULT	99,95
VIRTUAL FIGHTER	109,95
VIRTUAL HYDROIDE	109,95
WWF RAW	99,95

SATURN HARDWARE:	
SATURN & DEMO	599,95
SATURN & V. Fighter & Panzer	999,95
Dragon & Daytona USA	999,95
6 PLAYER ADAPTER	69,95
Antennenkabel mit Bildfilter	54,95
ARCADE RACER	109,95
BACK UP MEMORY	39,95
CONVERTER	69,95
JOYPAD SATURN	49,95
PHOTO EDSYSTEM	329,95
VIDEO CD KARTE	359,95
VIRTUA STICK	79,95

MEGA CD:	
MEGA CD 2 & 1 SPIEL	229,95
ADAPTER US / PAL	69,95
BACK UP RAM	69,95
2 GAMES IN 1	49,95
3 GAMES IN 1	89,95
ANOTHER WORLD 2	19,95
BATTLECORPS	69,95
BEAST 2	29,95
BLACKHOLE ASSAULT	29,95
CHUCK ROCK	39,95
DUNE <A>	49,95
ECCO THE DOLPHIN	49,95
ETERNAL CHAMPIONS	89,95
FAHRNHITZ	89,95
FIFA SOCCER	69,95
FORMULA 1 RACING	89,95
KEO FLYING SQUAD	89,95
LINKS	109,95
LUNAR 2	US 119,95
MICKYMANIA	69,95
MICROCOSM	69,95
MIDNIGHT RAIDERS	109,95
MYST	89,95
NBA JAM	49,95
NHL '94	39,95
NOVASTORM	109,95
PITFALL	69,95
POWERMONSTER	29,95
ROAD ADVENTURE	19,95
SHEER SHARK	39,95
SHINING HOLMES	39,95
SHINING FORCE	89,95
SILPHEED	89,95
SNATCHER	69,95
SOLSTAR	29,95
SURGICAL STRIKE	89,95
THUNDERHAWK	49,95
THE GAL	19,95
WOLFSCHILD	29,95

GAME GEAR:	
SONIC 2	49,95
SONIC CHAOS	39,95
SONIC SPINBALL	49,95
3 DO	3 DO :
3 DO Gebraucht-Konsole	599,95
3 DO Gebraucht-Konsole	ab 39,95

SATURN GAMES:	
iii OCTANE	109,95
Big	99,95
CASPER	119,95
Clockwork Knight 1 & 2	je 89,95
CYBER SPEEDWAY	89,95
CRIBBER	119,95
DAYTONA U.S.A.	119,95
DIGITAL PINBALL	89,95
FANTASY PINBALL	je 119,95
GALE RACER	je 119,95
HERBERE'S POPBITO	89,95
MYST	99,95
NBA JAM TOURNAMENT	89,95
NHL HOCKEY	89,95
PANZER DRAGON	109,95
PANDOLUS	99,95
PEBBLE BEACH GOLF	89,95
REACT DRIVEN	je 89,95
REVOLUTION X	89,95
ROBOTICA	89,95
SHINOBU X	99,95
SIM CITY 2000	109,95

PLAY STATION:	
PLAY STATION "Hardware"	579,95
PLAY STATION	89,95
Battle Arena Toshinden	89,95
CYBERSLED	89,95
Distraction Derby	99,95
DIGITAL PINBALL	89,95
DISK WORLD	89,95
EXTREME GAMES	89,95
HERBERE'S POPBITO 2	109,95
INT. CHAMP. SOCCER	89,95
JUMPING FLASH	89,95
KILLTHEKING BLOOD	89,95
LEMMINGS 3D	89,95
NOVASTORM	89,95
PGA TOUR GOLF	89,95
HAIBEN PROJECT	89,95
RAPID RELOAD	89,95
RIDGE RACER	99,95
WAR HAWK	99,95
WIPE OUT	99,95
WWF COIN UP	89,95

MANGA:	
verschiedene Titel	ab 19,95

SONDERANGEBOTE !!!	
MEGA DRIVE:	
3 SPORT-GAMES:	
Super Monaco & Wimbledon Tennis	29,95
Ultimate Soccer	29,95
ADV. OF MIGHTY MAX	34,95
AERO THE ACROBAT	39,95
ARCL RIVALS	29,95
ASTRIX	29,95
BALL 2	29,95
BARKLEY'S SHUT & UP	44,95
BLADES OF VENGEANCE	49,95
Blunderbult / Battle Franzy	49,95
BRUTAL - Præys of Fury	39,95
BURST THE BOBCAT 2	49,95
COMBAT CARS	39,95
Cosmos Sp. & Fantastic Diz.	49,95
DAVIS CUP Tennis	39,95

SATURN GAMES:	
Sonic 1 & 2 & Dr. Robotnik	99,95
THE SWORD OF VERMILLION	29,95
TOE JAM & EARL 2	39,95
TOLGIMAN CONTEST	49,95
WINTER OLYMPICS	29,95
WINTN LIZ	29,95
WORLD CUP USA '94	29,95
WRESTLE WAR	39,95
ZERO THE KAMIKAZE SOIR	59,95
4095	49,95
ZOOZ	39,95

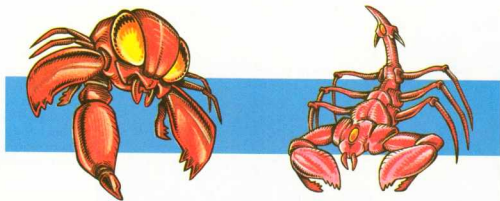
\* Händlerangaben erwünscht !!! \* Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (DM 16,- Porto) \* Versandpreise per Nachnahme DM 12,- \* Händlerangaben erwünscht !!! \* \* Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten !!! \* A=ausländische Anleiung \* Die oben aufgeführten Artikel sind NEU !! \* \* Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen



Mit dem Raumschiff geht es quer durch ...



... das Sonnensystem zu neuen Abenteuern

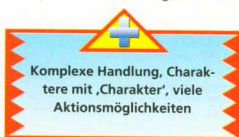


Nett gezeichnete Comicsequenzen kommentieren einige wichtige Ereignisse im Spiel



**Segas Rollen-**  
**spiel-Klassiker geht nun schon in die vierte Runde,**

**das Drama um Algol präsentiert sich teilweise in einem neuen Outfit. Zahlreiche Neuerungen und Überraschungen warten auf ihre Entdeckung, die langen Herbst- und Winterabende sind gerettet – auch wenn es zu der angekündigten kompletten Eindeutigkeit leider doch nicht ganz gereicht hat.**



**Komplexe Handlung, Charaktere mit „Charakter“, viele Aktionsmöglichkeiten**

Huntern hat sich eine Kaste an extrem fähigen Kriegerern herausgebildet, die der Monsterplage mutig entgegenreten. Wo immer Not am Helden ist, sind die Kämpfer sofort zur Stelle und sorgen

für Ruhe und Ordnung. Die unbestrittene „Königin“ der Hunter ist Alys, die den jungen Chaz zum vollwertigen Hunter ausbilden soll. Bei ihrem ersten größeren gemeinsamen Auftrag erfahren sie,

**DÜSTERE DUNGEONS, MIESE MONSTER**

daß die Kräfte der Dark Force erneut Verwüstung über die Planeten von Algol zu bringen drohen. Logisch, daß sich Chaz und Alys sofort auf den Weg machen, um den Untergang aufzuhalten. Dabei treffen sie in den diversen Dungeons natürlich auf zahllose feindliche Monster, in den Städten schließen sich ihnen immer wieder neue Mitsstreiter an. Wer sich schon einmal durch das Algol-System geschlagen hat, der dürfte sich auf Anblick heimisch fühlen: Man zählt immer noch mit

Meseta, schluckt Mono-, Di- oder Trimate als Aufputzmittel und verprügelt Monster im Sekundentakt – schön, wieder daheim zu sein! Das Kampfsystem ist eine gelungene Synthese aus PS II und PS III, angereichert durch einige neue Elemente: Mit Kombinationsattacken lassen sich die Zaubersprüche verschiedener Charaktere zu besonders schlagkräftigen Angriffen zusammenfügen.



**PRAKTISCHE FAHRZEUGE**  
Im Verlauf der Abenteuer findet die Party diverse Fahrzeuge, die das Fortkommen wesentlich vereinfachen: Ohne Eisbrecher läuft beispielsweise auf Dezolis gar nichts, später ist auch eine kleine Seefahrt angesagt. Jedes der Fahrzeuge verfügt übrigens über Bordwaffen, mit denen man Gegner erschrecken kann





# STAR IV



Acht frei definierbare Makros erlauben die schnelle Erledigung von Standardsituationen. Man legt ganz einfach fest, daß bei Aufruf eines bestimmten Makros der eine Charakter heilt, zwei andere kräftig zuhauen und so weiter. Das erleichtert nicht nur Neuankömmlingen den Einstieg, sondern fordert auch hartgesottene Algotriener (oder nennt man die Fans eher Algo-Holiker?) zu Experimenten



Nettes Feature: Die Skills verbrauchen keine Magiepunkte, sind aber limitiert

Die kombinierte Kraft der Partymitglieder sorgt für besonders effektive Angriffe ...

heraus. Neu sind auch die sogenannten „Skills“, besondere Fähigkeiten eines Charakters, die nur in begrenzter Anzahl zur Verfügung stehen und nur durch Übernachtungen in den diversen Gasthäusern wieder aufgebracht werden können. Auch sie können in den Combos eingesetzt werden, die



übrigens nicht dokumentiert sind, sondern selbst herausgefunden werden müssen. Natürlich kann nur derjenige, der sich schon mit den Vorgängern intensiv beschäftigt hat, die zahl-

reichen Anspielungen richtig würdigen. Doch auch ohne solche Hintergrundinformationen wird das Spiel zum Genuß, da insbesondere die Optik enorm überarbeitet wurde – der Sprung von den 6 MBit von PS II zu den 24 MBit von PS IV macht sich hier besonders bemerkbar. Cartoon-Einlagen kommentieren wichtige Stellen im Spiel, aber auch die sonstige Action wurde gewaltig aufpoliert und beschleunigt. Zwar klingt der Soundtrack an manchen Stellen immer noch so mager, wie die Sprites auf der Übersichtskarte aussehen, aber damit kann man notfalls leben. Die Story erweist sich als komplex und abwechslungsreich, verläuft aber überwiegend linear. Lediglich acht Missionen, die im Auftrag der Hunter's Guild absolviert werden

können, lockern den Verlauf des Abenteueres etwas auf. Alles in allem: Ein krönender Abschluß einer großartigen Rollenspiel-Saga, den man gesehen haben sollte! Der vierte Teil der Saga ist mit der spielbarste, so daß auch absolute Einsteiger schnell zu Erfolgserlebnissen kommen. Etwas Geduld muß der Nachwuchs-Hunter natürlich schon mitbringen denn mit einer Spieldauer von 20 bis 30 Stunden sollte man schon rechnen, aber echte Fans wissen natürlich schon ungefähr, was so alles auf sie zukommt.

Michael Anton



## „GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 2+	DAUERSPASS 2+	Genre: Rollenspiel
GRAFIK 2	SOUND 2-	Spieler: 1
NOTE 2+		Hersteller: Sega
		Preis: ca. DM 140
		Level: -
		Schwierigkeit: mittel
		Continues: Batterie
		Speicher: 24 MBit
		Erhältlich: im Handel



Wenn Ihr am Ende eines Levels den richtigen Buchstaben trefft, bekommt Ihr ein Extraleben



# CLOCKWORK KNIGHT

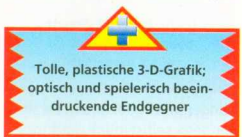


**Uhrwerke kennt jeder von uns. Doch wer hätte gedacht, daß sie noch vor den Computern künstliche Intelligenz entwickeln? Der ‚Clockwork Knight‘ ist einer dieser intelligenten Spielzeugkameraden und bestreitet nun sein zweites Abenteuer.**

**W**ir können uns noch gut erinnern, als wir den ersten Teil des Vorzeige-Jump&Runs ‚Clockwork Knight‘ in den Händen hielten. Grafisch konnte CK1 auf jeden Fall überzeugen, nur das Gameplay war noch nicht besonders ausgereift, zudem war auch der Umfang des Spieles mit nur acht Leveln reichlich kurz geraten.

Der nun zum Test stehende zweite Teil ist nicht unbedingt als Fortsetzung zu verstehen. Eigentlich hätten beide Teile zusammen ein komplettes Spiel gegeben sollen. Aus ver-

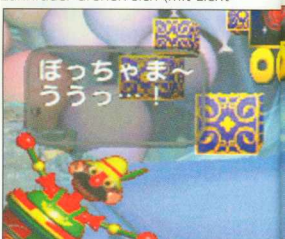
schiedenen Gründen waren die Entwickler zum Erscheinungstermin des Saturn aber noch nicht mit der Programmierung des gesamten Spieles fertig. Da Sega den Saturn nicht ohne ein gutes Jump&Run auf den Markt bringen



wollte, wurde das Spiel aber dennoch veröffentlicht. Auch diese Version empfängt Euch wieder mit liebevoll gerenderten FMV-Sequenzen, in denen die Ge-



sichte der Spielzeuge weiterzählt wird. Warum diese allerdings qualitativ schlechter sind als beim Vorgänger, ist uns ein Rätsel. Erfreulicherweise ist dies der einzige Aspekt, in dem der Nachfolger nicht an die Qualität des Prequels herankommt. Schon beim ersten Spielen bemerkt man, daß die Programmierer in der Zwischenzeit ihre Fähigkeiten weiter verbessert haben. Mehr 3-D-Effekte und eine noch plastischere Grafik sind nicht nur schön anzuschauen, sondern kommen auch dem Spielspaß zugute. Besonders beeindruckend ist z. B. der Uhrenturm-Level geraten. Nicht nur kleine und große Zahnräder drehen sich (mit Licht-

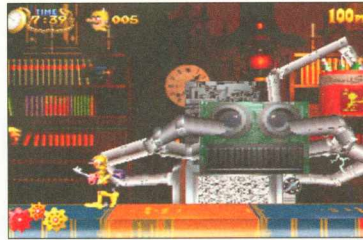


Wie im ersten Teil könnt Ihr diesmal Gegner tragen und als Geschöß einsetzen





# WORK GHT



Der Endgegner des ersten Teils wartet gleich zu Beginn des Abenteuers auf Euch



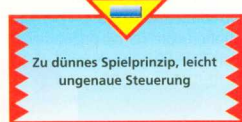
und Schatteneffekten) flüssig und munter umher, auch riesige (bewegte) Türme und metallene Wägen reizen die Grafikfähigkeiten

## DER GEGNER: SUPERBUNT UND ULTRASÜSS

des Saturn bis zur Grenze des Machbaren aus. Nicht minder schön ist der Badezimmerlevel: Neben den ultrasüßen Gummi-Enten sind es vor allem Wasser und Dampf, welche des Spielers Auge erfreuen. Diese grafischen Feinheiten verblissen allerdings im Vergleich zu den obergeniealen Endgegnern. Selten hat man in der letzten Zeit so innovative und grafisch imponierende



sante Oberschurken gesehen, wie auf dieser CD. Sie bewegen sich in alle Richtungen, sie verwandeln und morphen sich, sie feuern die wildesten Spezial-FX ab, und der Saturn meistert diese schwere Rechenarbeit mit Bravour. Hier merkt



Zu dünnes Spielprinzip, leicht ungenaue Steuerung

man, daß Profis am Werke waren. Musikalisch werdet Ihr neben dem gesungenen Einleitungsglied mit allerlei lustigen und gut hörbaren Melodien unterhalten.



Das Gameplay hat gegenüber dem ersten Teil auch eine Verbesserung erfahren. Neben konventionellen Jump&Run-Leveln findet Ihr nun z. B. auch einen urkomischen Ritt auf Pepperouchaus Pferd, bei dem Ihr in den Hintergrund reiten könnt und die Figur aus der Ferne betrachtet, oder Ihr müßt Euch von kleinen Kanonen zwischen verschiedenen Ebenen des Spieles hin- und herschießen lassen, um zum Ausgang zu gelangen.

Trotzdem ist die Spielbarkeit nach wie vor etwas dürftig, denn Pepperouchaus Fähigkeiten wurden nicht weiter verbessert. Herumlaufen, springen und mit Gegnern

werfen kann nunmal nicht so fesseln, wie beispielweise ein ‚Super Mario World 2: Yoshi's Island‘, bei dem der Held ungleich mehr Eigenschaften hat.

## DER RITT AUF DEM PFERD IST UMWERFEND

Des weiteren ist die Steuerung nicht hundertprozentig genau. In den meisten Situationen fällt dies kaum auf, aber an kniffligen Stellen wünscht man sich doch ein besseres ‚Handling‘ der Spielfigur. Da CK2 wie gesagt ‚nur‘ die letzten Abschnitte eines kompletten Spieles darstellt, ist es nicht viel länger als CK1, hat aber den für



Zwar nicht Donkey Kong, aber einer seiner beiden Brüder, beherrschet Euch als Endgegner





Der Schlüssel ist Eure einzige Waffe. Damit müßt Ihr die Gegner aufziehen bis sie platzen



Jeweils alle vier Spielkarten eines Levels beschern Euch ein Extra-Zahnrad



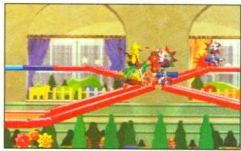
Die 3-D-Effekte sind sehr beeindruckend. Im Standbild sieht man leider nicht viel davon



Ernie würde sich wie zu Hause fühlen! Die Enten machen sogar "Quietsch!"



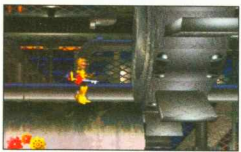
# CLOCKWORK KNIGHT



Im Pferdelevel könnt Ihr zwischen den beiden Schienenebenen wechseln



Noch sieht er so harmlos aus ..., aber wartet mal ab, bis er loslegt!



spätere Level typischen hohen Schwierigkeitsgrad. Gerade in den besonders schwierigen Stages, wie z. B. dem Uhrenturm, wünscht man sich des öfteren mal einen Speicher-

punkt. Leider wurde wie im ersten Teil auf solch eine Option verzichtet. Auch auf Paßwörter müßt Ihr vergeblich warten. Den Abspann darf nur genießen, wer das

## GRAFIKORGIEN BIS ZUM ENDE

Game in einem Stück durchspielt. Nichtsdestotrotz ist „Clockwork

Knight 2“ ein ordentliches Spiel. Es sieht nicht nur gut aus, sondern macht auch Spaß. Wenn man erst einmal angefangen hat, will man auch alle Level des Spieles sehen. Wem der erste Teil schon gefallen, wird vom zweiten sicherlich begeistert sein. Außerdem eignet sich dieses Game gut als Demonstrationsspiel für die phänomenalen Grafikfähigkeiten des

Saturn. Solltet Ihr Euch allerdings (noch) nicht für Jump&Runs interessieren, wäre ein Probespiel vor dem Kauf wohl angebracht.

Maris Feldmann



Muster: ECS, Hamburg

Die Kanonen schießen Euch zwischen der vorderen und hinteren Spielenebene hin und her



## „GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERSPASS	Genre:
2-	2	Jump&Run
GRAFIK	SOUND	Spieler:
1	2	1
NOTE		Hersteller:
		Sega
2		Preis:
		ca. DM 90
2		Level:
		8 + Endgegner
2		Schwierigkeit:
		mittel bis hoch
2		Continues:
		erspielbar
2		Speicher:
		1 CD
2		Erhältlich:
		im November



Habt Ihr einen guten Start hingelegt, ist es sehr viel leichter, sich vom Feld abzusetzen



Nach jedem Rennen werden die Punkte für die hartenkämpften Plazierungen verteilt



Kreuzen sich die Straßen, passiert es schon mal, daß man mit anderen Autos kollidiert



In bester Ellenbogenmanier könnt Ihr bei Sandbahnrennen Eure Konkurrenten ohne Verletzungssorgen in die Leitplanken drängen. Doch Vorsicht: Auch Ihr befindet Euch im Fadenkreuz der Off-Road-Fanatiker, die nicht immer fair fahren.

# SUPER SKIDMARKS



Neben der Sandbahn könnt Ihr auch noch auf Rasen und Teer Eure Runden ziehen

Hat man den Dreh erst einmal raus, sind die Kurven nur noch halb so schwer zu meistern



Nach 'Micro Machines' kommt Codemasters jetzt mit 'Super Skidmarks' dahergefahren. Nicht nur optisch, sondern auch in puncto Steuerung erinnert das Game der britischen Soft-

Mehrspieler-Adapter. Im Zweispieler-Modus läßt sich der Bildschirm entweder vertikal oder horizontal splitten. Spielt Ihr zu viert, bietet sich die Möglichkeit, das Spielgeschehen in vier Bilder aufzuteilen, in denen jeweils sechs Wagen unterwegs sind, geht Ihr auf Punktejagd. Der Sieger eines Rennens erhält neun Zähler, und für eine Rundenbestzeit gibt es einen Extrapunkt. Im Championship-Modus müßt Ihr ab Runde zwei jedes Race gewinnen, um am nächsten teilnehmen zu können. Neben dem obligatorischen Truck stehen Euch

noch elf weitere Wagen zur Verfügung – die Palette reicht vom Mini bis zum F1-Boliden. Als besonderen Gag schicken Euch die Engländer sogar mit einer Kuh an den Start. Steuern lassen sich die kleinen, or-

und Schubsen liegt die Würze dieses Spiels. Wem der normale Modus nicht schnell genug sein sollte, der kann im Turbo-Mode richtig Gas geben. Doch Vorsicht: Das Mehr an Power ist gleichbedeutend mit weniger Grip in den Kurven. Da sind Dreher à la Okyo Katayama schon so gut wie vorprogrammiert. Super Skidmarks macht am meisten Spaß, wenn man mit ein paar Freunden zusammen seine Runden über die Kurse zieht und die anderen Flitzer nach Herzenslust rammt und schubst. Da kann man auch über den mäßigen Sound hinwegsehen. Tasso Kohlhöfer

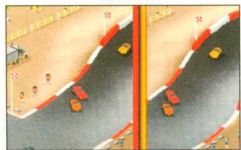
**Mehrspieler-Modus, viele Strecken und Wagen, gelungene Grafik**

**Der viergeteilte Bildschirm ist zu unübersichtlich, schwacher Sound**

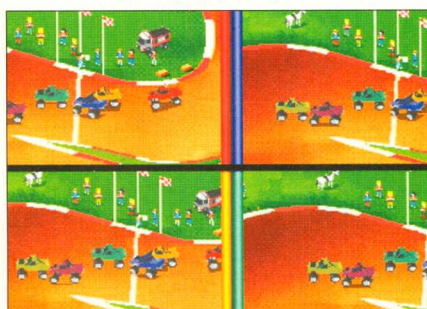
wareschmiede sehr an den Klassiker 'Super Off-Road'. Hier können bis zu vier Fahrer in zwei Spielmodi (Championship und Match Race) ihre Kreise auf Sand-, Gras- und Betonpisten ziehen. Dank der J-Cart braucht Ihr nicht einmal einen

dentlich animierten Vehikel recht gut über die mit Steilkurven und Hügel gespickten Parours, in denen Ihr oftmals wie im Autoscooter wild von Euren Kontrahenten gerammt werdet. Aber gerade in dem Drängeln

Im Zweispieler-Modus könnt Ihr den Bildschirm vertikal oder horizontal splitten



Dank der im Modul integrierten Joypad-Anschlüsse braucht Ihr keinen Mehrspieler-Adapter um gleichzeitig mit vier Personen zu spielen

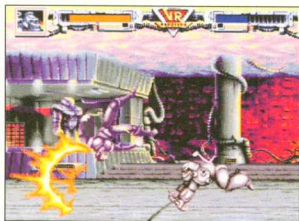


**„GAMERS“ meint ...**

<b>GAMEPLAY</b> 3	<b>DAUERSPASS</b> 2-	<b>Genre:</b> Rennspiel
<b>GRAFIK</b> 2-	<b>SOUND</b> 3-	<b>Spieler:</b> 1-4 (simultan)
<b>NOTE</b> <b>2-</b>		<b>Hersteller:</b> Codemasters
		<b>Preis:</b> ca. DM 130
		<b>Level:</b> 48 Kurse
		<b>Schwierigkeit:</b> je nach Kurs
		<b>Continues:</b> 3/Paßwörter
		<b>Speicher:</b> 16 MBit
		<b>Erhältlich:</b> im Handel

# MEGA DRIVE TEST

Der Special-Moves-Powerbalken lädt sich nach der Anwendung einer solchen Attacke von selbst wieder auf



Nach zahlreichen Helden aus bekannten Actionserien der jüngsten Zeit steigen nun auch die Power-Rangers-Verwandten „V. R. Troopers“ voll in die Vermarktungsmaschinerie ein und präsentieren sich auf MD und GG.



FIGHT RECORDS	
BY EPISODE	BY FIGHTER
1. 100% 1. 100% 1. 100% 1. 100%	1. 100% 1. 100% 1. 100% 1. 100%
2. 100% 2. 100% 2. 100% 2. 100%	2. 100% 2. 100% 2. 100% 2. 100%
3. 100% 3. 100% 3. 100% 3. 100%	3. 100% 3. 100% 3. 100% 3. 100%
4. 100% 4. 100% 4. 100% 4. 100%	4. 100% 4. 100% 4. 100% 4. 100%
5. 100% 5. 100% 5. 100% 5. 100%	5. 100% 5. 100% 5. 100% 5. 100%
6. 100% 6. 100% 6. 100% 6. 100%	6. 100% 6. 100% 6. 100% 6. 100%
7. 100% 7. 100% 7. 100% 7. 100%	7. 100% 7. 100% 7. 100% 7. 100%
8. 100% 8. 100% 8. 100% 8. 100%	8. 100% 8. 100% 8. 100% 8. 100%
9. 100% 9. 100% 9. 100% 9. 100%	9. 100% 9. 100% 9. 100% 9. 100%
10. 100% 10. 100% 10. 100% 10. 100%	10. 100% 10. 100% 10. 100% 10. 100%

Nach der Wahl eines Fighters bestimmt ihr die Stage selbst und könnt nach dem Kampf in einer Tabelle sehen, wie's nun steht

Seit Ende 1993 zieht eine Prügelspiellegende die begeisterten Massen in ihren Bann. „Street Fighter II“ und sämtliche Folgeversionen des „Königs der Beat 'em Ups“ gelten bis heute als Referenz in Sachen Prügelaction auf dem Mega Drive – aber auch auf anderen Systemen. Manchmal schien der Thron ein wenig zu wackeln (Samurai Showdown), aber so richtig kippen konnte ihn bislang kein Konkurrent. Der aktuelle Herausforderer heißt V. R. Troopers und ist die Umsetzung einer Actionserie aus Japan – woher auch sonst?! Zur Vorgeschichte: Drei überaus sportliche Twens, JB Reese, Ryan Steel und Kaitlin Star werden von einem Spielhallenautomaten ent-

materialisiert und kurzerhand auf den Schirm gezaubert. Dort bekommen es die drei der Reihe nach mit aggressiven Bösewichtern und schließlich dem Obermotz Grimlord zu tun. Erst wenn dieser besiegt ist, können die Helden in die Wirklichkeit zurückkehren. Sobald der erste Kampfplatz auf dem Bildschirm erscheint, werden eure Augen aufblitzen! Phantastisch gezeichnete Schauplätze mit viel Atmosphäre und teils auch animierten Details werden euch regelrecht umhauen. Die V.-R.-Skyjet-Stage besitzt sogar eine sich ständig bewegende, psychedelisch anmutende und schlicht überwältigende Kulisse. Da die acht menschlichen und roboterähnli-

Teils überragende Grafik der Hintergründe und reichhaltige Optionen

# V. R.

chen Kämpfer im Ruhezustand ebenfalls sehr gut aussehen, waren unsere Erwartungen in puncto Gameplay verständlicherweise hoch – wohl zu hoch! Denn spielerisch hält V. R. Troopers fast keinem Vergleich stand. Sind die Animationen der etwas zu klein geratenen Figuren noch als recht flüssig und gut zu bezeichnen, muß das Kampfgeschehen durchweg als platt, ja beinahe langweilig eingestuft werden. Nicht zuletzt die äußerst schmale Palette der möglichen Attacken macht jede Auseinandersetzung zur stupiden Klapperei und erinnert nur all zu sehr an ‚Cyborg Justice‘ (GAMERS 3/93, Note 3-).

Doch kommen wir nun zu den für ein Prügelspiel sehr wichtigen Optionen. Ihr könnt zwischen drei Schwierigkeitsstufen wählen. Die Einstellung ‚easy‘ bewirkt eine Veränderung der Tastenbelegung des 6-Button-Pads, wobei die obere Reihe ebenfalls genutzt wird und mit Special-Moves belegt ist. Natürlich kann aber auch mit einem normalen 3-Button-Pad ge-

## „GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 3-	DAUERPASS 3-	Genre: Prügelspiel
GRAFIK 2+	SOUND 3	Spieler: 1 bis 2 (simultan)
<b>NOTE 3-</b>		Hersteller: Sega
		Preis: ca. DM 130
		Level: 8 Fighter
		Schwierigkeit: einfach/einstellbar
		Continues: 3
		Speicher: 32 MBit
		Erhältlich: im Handel

## DIE TV-SERIE AUF RTL

Batman, Spider-Man, Superman, die Mighty Morphin Power Rangers und eine ganze Menge anderer Film- und Comichelden wurden bereits einer gnadenlosen Vermarktungsmaschinerie unterzogen. Vom Aufkleber über Actionfiguren bis hin zum Kaufvideo reicht die Palette der Artikel. Nichts ist den Merchandising-Machern mehr heilig. Der scheinbar notwendige Griff nach jedem Strohalm bringt auch die plattesten Stories zur Videospielumsetzung. Von der Qualität, dem pädagogischen Wert und der Wichtigkeit der Serie an sich kann sich jeder selbst überzeugen. Schaltet einfach am Sonntag um neun Uhr in der Frühe den Sender RTL ein, und laßt Euch von amerikanischen Schauspielern zeigen, wie niveaulos und flach ein Power-Rangers-Klone aussehen kann!



Die Bonusrunde nach jedem Kampf: Zwei wilde, wordene Monster trachten Euch nach dem Leben



spielt werden. Die Superattacken führt ihr dann in Verbindung mit dem Steuerkreuz aus. Zeitlimit, Musik und Sound sind außerdem einstellbar. Nachdem Ihr alles festgelegt habt, stehen Euch drei Spielmodi zur Wahl: Story Mode, Battle Mode und CPU Duel. Das Besondere an letzterem ist, daß nicht etwa zwei computergesteuerte Recken kämpfen, sondern alle Gegner frei anwählbar sind. Habt Ihr Euch daraufhin einen Fighter ausgesucht, könnt Ihr eine von sechs Stages bestimmen. Allerdings entfällt im CPU Duel die Bonusrunde des Story Mode, in der ihr gegen zwei Unbekannte gleichzeitig bestehen müßt.

Akustisch erregt dieses Modul kein großes Aufsehen. Da nützen die 32 MBit – wohl ausschließlich in die Grafik gesteckt – gar nichts. Spek-

takulär – wenn überhaupt – sind allenfalls die drei Special-Moves eines jeden Fighters. Jedoch ähneln sich diese nicht nur untereinander, sie scheinen auch allesamt aus Konkurrenzspielen zu stammen. Was bleibt also nun für den Genrefreund übrig? Leider nicht viel, denn mit einem fast drei Jahre alten 'Streets of Rage 2' ist man immer noch besser beraten.

Thomas Hellwig



Ähnlich wie der Zeichentrick-Vielfräß Taz dreht sich hier der Feind wie ein Brummkreisel



# TROOPERS



Was gibt's noch nicht, was braucht die Welt? Riesenfigh-ter auf 'nem Handheld. Mal sehen, ob's stimmt ...

Handheld-Versionen stehen meist zwangsläufig hinter ihren Bit-starken, großen Brüdern zurück. „V. R. Troopers“ ist das jüngste Beispiel. Die Game-Gear-Fassung mußte gegenüber dem 32 MBit starken MD-Modul kräftig abspecken.

So besitzt dieses Prügelspiel nur noch zwei statt drei Spielmodi – Story und Battle Mode. Auf einen Zweispieler-Modus (CPU Duel auf Mega Drive) hat man gänzlich verzichtet. Dafür gibt es jedoch eine nicht zu übersehende Neuerung, die Game-Gear-Freunde überraschen wird. In den kaum geschälerten Options (lediglich die Special-Moves lassen sich aus bestimmte Tasten legen) gibt es nun

die Funktion ‚Size‘, die die Größe der einzelnen Kämpfer bestimmt. Wie Ihr auf den Abbildungen sehen könnt, drängen sich die arg pixeligen, mutierten Fighter geradezu auf dem Bildschirm. Kampftechnisch heißt das zwar weniger Übersicht, aber dafür auch wesentlich leichter besiegba-

Solche Riesen-kämpfer hat das Game Gear bis-lang noch nicht gesehen



Billigprügelei à la Shaq-Fu mit anspruchslosem Gameplay, nur drei Fighter (GG)

re Gegner. Der Grund dafür ist denkbar einfach: Euren Schlägen und Tritten (das Springen verkommt mangels Verticalscrolling zum Hüpfen) können die Computergegner nicht mehr so schnell ausweichen bzw. müssen sie häufiger blocken. Einen unverzeihlichen Nachteil hat das Spiel leider auch: Ihr könnt weder die Stages bestimmen, noch in der Haut der Gegner in den Fight ziehen.

Alles in allem kann diese Version wirklich nicht mehr überzeugen als das Mega-Drive-Modul, und so geben wir auch hier den Tip, daß Ihr mit einem älteren Spiel (z. B. ‚Power Rangers‘) wesentlich besser bedient seid. th



## „GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERSPASS
3-	4
GRAFIK	SOUND
2-	3

Genre: Prügelspiel  
Spieler: 1  
Hersteller: Sega  
Preis: ca. DM 90  
Level: 3  
Schwierigkeit: mittel/einstellbar  
Continues: 3  
Speicher: 4 MBit  
Erhältlich: im Handel

NOTE  
3-

# SATURN TEST



**Bodenziele! Im zweiten Level greift Ihr einen riesigen feindlichen Geschützturm an**



**Wartet ab, bis sich der gegnerische Jäger in der Mitte Eures Fadenkreuzes befindet**



**Die fliegende Festung aus dem fünften Level wird von vielen Flugzeugen eskortiert**



**Sieben verschiedene Kampfflieger warten darauf, mit Euch abzuhoben**



**„Wing Arms“ von Sega versetzt Euch in den Südpazifik zur Zeit des Zweiten Weltkrieges. Nehmt hinter dem Steuerknüppel einer Spitfire MK-1 Platz und steigt in die bleihaltige Luft auf. Denn Sightseeing ist nicht angesagt, sondern harter Luftkampf ...**

Aus der einen betrachtet Ihr Eure Maschine von hinten, die andere zeigt den Luftraum hinter Euch. Allerdings eignet sich die Cockpitsicht am besten, da Euch nur hier ein Fadenkreuz das Zielen vereinfacht. Im Inneren der Maschinen finden sich Höhenmesser, Geschwindigkeitsanzeige, Kompaß

und alle anderen Instrumente, die der Hobby-Pilot braucht. Neben den Cockpit-Designs unterscheiden sich alle Flieger auch hinsichtlich ihrer Flugeigenschaften voneinander. Während die Lockheed P-38 schwerfällig und langsam ist, fliegt die Spitfire sehr wendig und schnell. Dafür ist sie anfälliger für

die Geschosse des Feindes. Wenn Ihr von einem hinter Euch fliegenden Jäger angegriffen werdet, bietet das Spiel ein interessantes Feature: Plötzlich seht Ihr Euren Gegner von hinten und Euer eigenes Flugzeug aus einer noch größeren Distanz. Diese Perspektive ist außerordentlich praktisch, da Ihr so



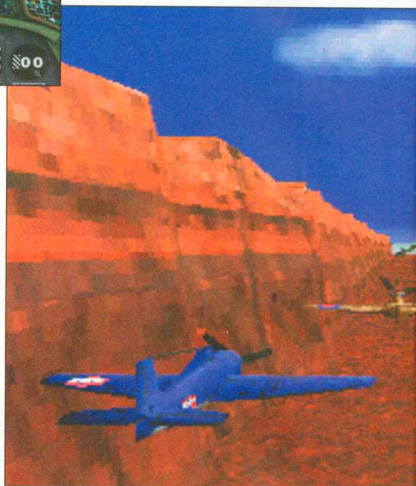
**Zu jedem Fluggerät bekommt Ihr vor dem Spiel detaillierte Informationen**

## EINE LUFTSCHLACHT VOM FEINSTEN

dem feindlichen Beschuß erfolgreich enttrinnen könnt. Sobald Ihr dem Feind entwischt seid, befindet Ihr Euch wieder im Cockpit. Auf jeden Fall solltet Ihr Euch zu Beginn Eurer Fliegerkarriere ein solides und langsames Wolkenvehikel aussuchen, da Ihr sonst nicht sehr lange am Himmel verweilen werdet. In der ersten Mission habt Ihr Zeit, Euch mit der Steuerung des Flugzeuges vertraut zu machen, da Ihr lediglich eine geringe Zahl von Gegnern vom Himmel holen müßt. Danach seht Ihr mit der Aufgabe betraut, eine gegnerische Festung dem Erdboden gleichzumachen und einen Flugzeugträger zu versenken. Spätestens beim dritten Auftrag müßt Ihr Euch gut mit den Eigenschaften Eures Fliegers an-

**Durch die tolle Grafik und die hohe Spielbarkeit macht Wing Arms eine Menge Spaß**

# WING





# ARMS



gefreundet haben. Hier sollt Ihr in sehr schmalen Canyons gegnerische Flugobjekte aufspüren und abschießen. Das ist nicht gerade einfach, da man nur sehr wenig Platz zum Manövrieren hat und gleichzeitig noch das Fadenkreuz im Auge behalten muß. So kommt es, daß man allzuleicht gegen die Felsen knallt. Später eskortiert Ihr einen amerikanischen Flugzeugträger, der unter starkem Bombardement steht und von feindlichen Kriegsschiffen torpediert wird, macht feindliche Festungen ausfindig und jagt einen riesigen Bomber. In der sechsten und letzten Mission schließlich findet der große Showdown statt, bei dem Ihr einen Angriff auf ein gigantisches japanisches Schlachtschiff der „Yamato“-Klasse fliegt. Nach kurzer Eingewöhnungszeit macht Wing Arms sehr viel Spaß. Aufgrund der guten und einfachen Spielbarkeit ist das Game kurzweiliger als eine Flugsimulation und anspruchsvoller als ein „AFTERburner“. Die Grafik trägt ebenfalls stark zum Spielspaß bei. Da alle Objekte aus sehr vielen Polygonen bestehen, die zusätzlich mit Texturen überzogen sind, wirkt



**Schiff ahoi!** In einer späteren Mission nehmt Ihr den Kampf gegen die gegnerischen Seestreitkräfte auf, da feindliche Torpedo-Boote Euren Flugzeugträger angreifen



**Szene aus einer Zwischensequenz:** Eine Landebahn im fernöstlichen Sonnenaufgang. Noch ist alles ruhig. Nicht mehr lange, denn der Morgen der entscheidenden Schlacht naht

das Ganze sehr realistisch. Man sieht beispielsweise die Antennen auf den Schlachtschiffen und die Geschütztürme auf den Bodendestationen. Nur in den Canyons des dritten Levels gibt es technische Probleme: Die Felswände sind sehr gut gestaltet, ploppen allerdings weg, fliegt Ihr zu nahe an sie heran. Hinsichtlich der akustischen Untermalung hat das Spiel einiges zu bieten. Die authentischen Geräusche und die tolle Musik runden das ballerlastige Vergnügen ab. Einzig und allein die geringe Zahl

## FILMREIFE MUSIK SCHAFFT ATMOSPHERE

der Missionen trübt den Spielspaß. Die sechs Aufträge sind zwar sehr abwechslungsreich, aber viel zu wenig. Kaum hat man sein Flugzeug richtig im Griff, ist der Feind besiegt und der Spaß schon wieder zu Ende. Schade, denn eine höhere Anzahl an Aufträgen hätte Wing Arms sicherlich zu einer noch besseren Bewertung verholfen. Alle, die sich schon immer als Fliegeras versuchen wollten, sollten sich dieses heiße Game auf schnellstem Wege zulegen.

Klaus Kock



**Fliegeralarm!** In der fünften Mission müßt Ihr eine ganze Stadt beschützen, die von einem gigantischen feindlichen Bomber angegriffen wird



**Wenn Ihr die Übersicht verloren habt, dann wechselt kurz auf eine Außenansicht**



**Schon in der ersten Mission machen Euch große Feindverbände das Leben schwer**



**Geschafft!** Nach jedem Level erfahrt Ihr, wie lange Ihr für den Auftrag gebraucht habt



**Eine Szene aus dem Vorspann:** Gleich werden diese Zerstörer aus der Luft angegriffen

## „GAMERS“ meint...

GAMEPLAY

2+

DAUERSPASS

3+

Genre:

Shoot'em Up

Spieler:

1

Hersteller:

Sega

Preis:

ca. DM 120

Level:

6

Schwierigkeit:

mittel

Continues:

3

Speicher:

1 CD

Erhältlich:

November

GRAFIK

2

SOUND

2

NOTE

2

**Aufgrund der wenigen Missionen ist das Flugvergnügen viel zu schnell vorbei**

DIE ENTWICKLER DER VIRTUA-SPIELE IM INTERVIEW

# SEGAS AM-2-TEAM



Fumio Huruikawa



Heiji Okayasu



Takashi Isono



Seit Jahren liefert Segas AM-2-Team einen Arcade-Hit nach dem anderen. In jüngster Zeit sorgen auch ihre Heimumsetzungen, nicht zuletzt das spektakuläre Daytona USA, für Furore. Wir sprachen mit den Entwicklern der Saturn-Umsetzung von Virtua Fighter 2. Doch auch Action-Fans werden dank Virtua Cop das Weihnachtsfest nicht untätig verbringen müssen.

Die Creme de la Creme der Spieleentwickler ist Sega Japan gerade gut genug für ihre renommierteste Entwicklungsabteilung. Das Team namens Amusement Machines Research and Development Department 2' (etwas bekannter unter ihrem Kürzel AM 2), kann auf einen beeindruckenden Werdegang zurückblicken. Angefangen hat es Mitte der 80er mit dem revolutionären Motorrad-Rennspiel „Hang On“. Momentan ist – neben besagtem Daytona USA – der erfolgreiche Polygon-Prüger Virtua Fighter 2 in aller Munde. Doch bevor Saturn-Besitzer ihre Martial-Arts-Künste in den eigenen vier Wänden unter Beweis stellen können, dürfen sie sich bei Virtua Cop die virtuellen blauen Bohnen um die Ohren fliegen lassen. Abschließend gewährt uns AM 2 einen Ausblick auf das kommende Spielhallen-Highlight.

## Virtua Fighter 2

?: Sie sind der stolze Vater der Virtua-Fighter-Serie auf dem Saturn. In wie weit entspricht die Umsetzung von Virtua Fighter 2 dem Automaten-Vorbild?

Keiji Okayasu (Manager der Software-Section, Projektleiter VF-2-Saturn): Unser ursprüngliches Ziel war es natürlich, daß die Heimumsetzung identisch mit dem Arcade-Original wird. Aufgrund der überlegenen Automaten-Hardware ist es aber leider nicht mög-

»Wir wollen das Feeling des Arcade-Gameplays von Virtua Fighter 2 perfekt wiedergeben«

lich, dieses Ziel zu erreichen. Worauf wir jetzt abzielen, ist das Feeling des Arcade-Gameplays perfekt wiederzugeben. Wir hoffen, daß alle, die Virtua Fighter 2 bereits ausgiebig in der Spielhalle gespielt

haben, auf dem Saturn keine Unterschiede feststellen werden.

?: Welche Abstriche wird es in der Optik geben?

KO: Der Automat läuft mit 60 Frames pro Sekunde, wodurch die Bewegungsabläufe der Kämpfer enorm flüssig wirken. Wir halten es für sehr wichtig, die Bildwiederholungsfrequenz in der Heimversion beizubehalten. Im Moment sieht es sehr positiv aus.

Da wir auf dem Saturn insgesamt weniger Polygone zur Verfügung haben, benutzen wir einige Tricks, um ein besseres Ergebnis zu erreichen. Wir verwenden zum Beispiel Texturen und andere grafische Techniken, so daß der Unterschied sehr klein ist. Wenn man den Automaten neben die Saturn-Version stellt, wird man allenfalls kleine kosmetische



Dank aufwendiger Texturen sehen die Kämpfer(innen) nicht mehr so kantig aus. Besonders beeindruckend: Pai und Lau



Unterschiede feststellen können.

?: Auf jeden Fall sieht diese Version wesentlich beeindruckender aus als Virtua Fighter 1.

KO: Die Texturen haben sehr viel damit zu tun. Dadurch wirken die Figuren nicht



Zwei neue Kämpfer präsentieren ihre Kampfkünste: Lion (mit modischer Schwimmweste) und der trinkfreudige Shun



mehr ganz so eckig. Auch die Gesichter sind wesentlich realistischer. Da Virtua Fighter 1 noch mit 30 Frames pro Sekunde lief, waren die Animationen natürlich nicht so flüssig wie bei der Fortsetzung. Zudem nutzen wir nun eine höhere Auflösung, so daß die Grafik noch viel detaillierter ist.

Auch die Hintergründe, für die wir zwei der Playfields des Saturn verwenden, machen viel aus.

**?: Bei VF 1 hatten die Charaktere keine einzelnen Finger. Wie zaubern Sie die zusätzlichen Polygone auf den Bildschirm?**

KO: Bei VF 1 haben wir nur sehr wenige Texturen benutzt. Für fast alle Details haben wir

Polygone verwendet, weswegen wir sehr viele für jeden einzelnen Charakter benötigt haben. Diesmal konnten wir die Menge in anderen Bereichen reduzieren – für den Untergrund benutzen wir eines der Playfields des Saturn – so daß



wir die Finger hinzufügen konnten.

**?: Bereits Virtua Fighter Remix wies enorme grafische Fortschritte auf. Fühlen sie sich durch die hohe Qualität unter Druck gesetzt, Virtua Fighter 2 noch besser zu machen?**

KO: Wir haben die Daten von VF Remix als Referenz erhalten. Unsere Designer haben sich die Grafikdaten der Charaktere für die Entwicklung von VF 2 genau unter die Lupe genommen. So gesehen war VF Remix eine gute Quelle der Inspiration für uns.

**?: Werden wir neue Features bei der Saturn-Version finden?**

KO: Wir denken darüber nach, können aber verständlicherweise noch nichts definitives sagen ...

**?: Wird das Spiel bis zum Dezember fertig sein?**

KO: Das wissen selbst wir nicht (lacht). Wir würden gerne den Zeitplan einhalten, jedoch können wir natürlich nicht sagen, ob plötzlich unverererbare Hindernisse auftauchen werden.

**?: Wird die Saturn-Version möglicherweise Elemente des aktuellen**

**Automaten-Updates (Version 2.1) enthalten?**

KO: Unser Game wird auf VF 2 basieren. VF 2.1 kam gerade raus und um ehrlich zu sein, wußten wir nichts davon (lacht).

Aber wenn es unser Zeitplan

zuläßt, werden wir vielleicht einige Elemente aus Virtua Fighter 2.1 einarbeiten.

**?: Also haben sie mit den Automaten der VF-Serie nichts zu tun gehabt?**

KO: Ich war an Virtua Fighter 1 beteiligt. In letzter Zeit arbeite ich ausschließlich an

den Saturn-Umsetzungen.

**?: Was werden Sie als nächstes machen?**

KO: Ich weiß es noch nicht. Ich glaube nicht, daß schon irgendetwas beschlossen ist. Aber da ich jetzt seit einiger Zeit an Saturnspielen arbeite, gehe ich davon aus, auch weiterhin für dieses System zu entwickeln.

## VIRTUA COP

**?: Woran haben Sie zuvor gearbeitet?**

Takashi Isono (Design Section 1):

An der Automaten-Version von VF 2.

**?: Zur Zeit arbeiten Sie an der Saturn-Umsetzung von Virtua Cop.**



**Meinen Sie nicht, daß es Probleme mit der Gewalt geben könnte?**

TI: Wir wollen das Spiel für alle Altersgruppen zugänglich machen. Daher wollen wir keine brutalen Gore-Effekte in dem Game.

**?: Wird es international verschiedene Versionen geben?**

TI: Nein. Wir haben geplant, die amerikanische Version fertig zu machen, kurz nachdem sie in Japan veröffentlicht wird. [Auch Sega Deutschland soll Virtua Cop – voraussichtlich gegen Jollivere – auch in Deutschland erscheinen.]

**?: In wie weit unterscheidet sich die Heimumsetzung vom Original?**

TI: Das kommt darauf an, wie man es sieht. Stellt man das Saturn-Spiel neben den Automaten, wird man sicherlich einige Unterschiede feststellen können. Wir hoffen jedoch, das Gameplay identisch gestalten zu können. In einigen Details ist unsere Umsetzung sogar besser als die Arcade-Version. Zum Beispiel haben wir den Wolken und den Hintergründen mehr Schattierungen gegeben.

**?: Haben Sie auch neue Features geplant?**

TI: Nur wenige. Einen Trainings- und einen Zweispieler-Trainings-Duell-Modus. Nichts radikales, wie einen neuen Level, aber wir planen, einige neue Extras einzubringen.

**?: Am Automaten spielt man mit einer Plastikpistole. Wie steuert man die Saturn-Version?**

TI: Man kann natürlich das normale Joypad benutzen. Mit der Maus wird das Spiel wohl noch einfacher zu bedienen sein. Darüberhinaus wird es eine Virtua Gun geben. In Japan wird sie schwarz sein, in Amerika voraussichtlich orange, damit sie mehr wie ein Spielzeug aussieht. [Auch hierzulande soll die US-Variante erscheinen.]

»Bei Virtua Cop wird es keine brutalen Gore-Effekte geben!«

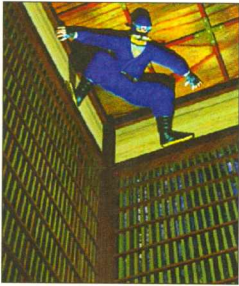


**?: Was ist AM2s nächstes Projekt?**

Fumio Kurokawa (Publicity Section Manager): Momentan arbeiten wir an einigen neuen Arcade-Spielen, die ziemlich erfolgreich werden sollten, da es sich um ein populäres Genre handelt.

**?: Meinen Sie Virtua Fighter 3?**

FK: Nein. VF 3 ist zwar in Arbeit, aber wir werden zuerst ein anderes Game rausbringen, das noch spektakulärer ist.



Die beiden Abbildungen stammen von der VF-Graphics-CD

Dieses Spiel wird den Höhepunkt unserer Produktions-sachkenntnis darstellen.

**? Wird bei diesem Spiel das Model-2-Board (die Hardware für VF 2, Daytona und Desert Tank) verwandt werden?**

**FK:** Ja, das ist unser bestes System.

**? Haben Sie etwas für das saturn-kompatible ST-V-Arcade-System ('Titan') geplant?**

**FK:** Momentan nicht. Aber wir führen Studien durch, und haben ein Auge auf Titel geworfen, die wir in der Zukunft entwickeln könnten. Um die aktuellen Titan-Spiele kümmern sich andere Abteilungen.

**? Es gibt Gerüchte, daß es Probleme mit der Fertigstellung der zukünftigen Model-3-Automatenhardware gibt.**

**FK:** Diese Gerüchte sind gegenstandslos. Es ist schwierig zu sagen, wie weit wir mit der Entwicklung sind, aber wir führen gründliche Untersuchungen durch. Zum Beispiel können wir jetzt Charaktergrafiken von hoher Qualität, wie bei der VF-Graphics-CD [Anm.: Erhältlich als Beigabe zu VF Remix auf dem Saturn] benutzen. Darüberhinaus haben wir bereits Programmroutinen für die Bewegungen der Charaktere entwickelt – ein

wichtiger Teil der VF3-Entwicklung.

**? Wird diese Grafik auch im Spiel selbst, oder nur in Intro-Sequenzen machbar sein?**

**FK:** Wir versuchen, es im Spiel zu erreichen. Sehen wir es mal so: Von VF 1 zu VF 2 waren große Verbesserungen im Grafikbereich zu erkennen. Wir hoffen, bei VF 3 einen ebenso entscheidenden

»VF 2 hat das Model-2-Potential noch nicht ausgereizt. Die Hardware ist noch zu größerer Leistung fähig.«

Schritt nach vorn machen zu können.

Außerdem werden wir uns nicht allein auf die Hardware verlassen müssen.

Wir haben mittlerweile die Möglichkeiten der Arcade-Hardware genau ausgelotet, so daß wir jetzt die Software verbessern können. VF 2 hat das Model-2-Potential noch nicht ausgereizt, die Hardware ist noch zu größerer Leistung fähig.

**? Arbeiten Sie derzeit an Originalentwicklungen für den Saturn?**

**FK:** Unser Chef, Yu Suzuki, würde das gerne tun. Momentan haben wir aber keine exklusiven Konsolentitel.

**? Wird es eine Fortsetzung zu Daytona USA geben?**

**FK:** Wir spielen mit dem Gedanken, denn schließlich war Daytona ein Riesenerfolg. Ob es jedoch Daytona 2 wird, wissen wir noch nicht genau.



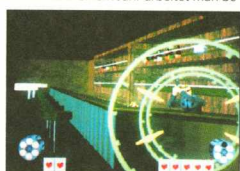
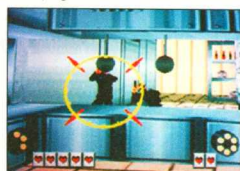
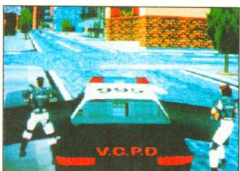
## AM 2 - GESTERN, HEUTE UND MORGEN

AM 2 ist nur eine Abteilung von Segas über 600 Mann starker ‚Amusement Divisions‘. Mitte der 80er Jahre begannen sie, sich mit den damals revolutionären 3-D-Spielen Hang On und Space Harrier einen Namen zu machen. Seitdem folgten in schöner Regelmäßigkeit weitere Action- und Rennhits wie Out Run (86), After Burner (87), Power Drift (88) und G-Loc (90). Alle diese Automaten überzeugten nicht nur durch rasante Grafik und gute Spielbarkeit – vor allem die aufwendigen Automatenkabinette machten das Spiel zum Erlebnis. Echtes Flugfeeling vermittelte R-360\*, eine extrem aufwendige Variante von G-Loc, bei welcher der Pilotensitz bei einem Looping um 360

Renn-Genre erneut nach oben schraubte. Die Rede ist natürlich von Daytona USA.

Schaut man sich die technischen Daten der Automatenhardware an, ist man auf den ersten Blick nicht übermäßig beeindruckt. Im Model-1-Board tickt ein mit 16 MHz getakteter 32-Bit-Prozessor, Model 2 wird von einem 25-MHz 32-Bitter betrieben. Erst zahlreiche DSP-Chips und Coprozessoren bringen die beeindruckende Polygon-Flut auf den Bildschirm. Die Hardware wurde übrigens in Zusammenarbeit mit der amerikanischen Firma Lockheed/Martin Marietta entwickelt, von denen auch der Desert-Tank-Automat stammt. Seit über einem Jahr arbeitet man be-

Von Hang On bis Virtua Fighter 2: Erfolge in der Spielhalle wie am Fließband.



Grad gedreht wurde. 1992 erschien mit Virtua Racing der erste Automat, der Segas bahnbrechende Model-1-Hardware enthielt. Zwar gab es schon einige Jahre zuvor einen Renn-Automaten mit Polygongrafik (Hard Drivin' von Atari), doch erst VR gelang es, weltweit zum Münzgrab zu werden. Nach diesem Erfolg wurde AM 2 in zwei Teams aufgeteilt, von denen das eine mit Virtua Fighter das Prügelnere revolutionierte, während das andere dank neuer Hardware die Maßstäbe im

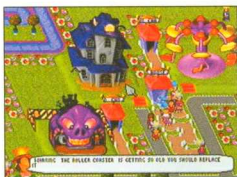
reits unter strengster Geheimhaltung an Model-3, das natürlich alles Dagesewesene in den Schatten stellen soll. Erstes geplantes Spiel: Virtua Fighter 3. Während die Heimumsatzungen der frühen Automaten den Vorbildern nie gerecht werden konnten, begann mit der Mega-Drive-Version von Virtua Racing – für die AM 2 selbst verantwortlich zeichnet – auch für Konsolen eine neue Ära.

**AM 2s aktueller Automat: Virtua Cop 2. Gameplaymäßig wird nicht viel neues geboten, die Grafik wurde jedoch nochmals deutlich verbessert**

## Things to come

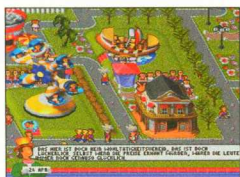
AM 2s neuestes Projekt, der Polygon-Prügler Fighting Vipers, unterscheidet sich auf den ersten Blick von Virtua Fighter dadurch, daß die Charaktere mit Waffen ausgerüstet sind. Der Kampf findet statt in einer meist von Mauern umringten Arena. Also keine ‚Ring Outs‘ mehr – abgesehen davon, daß man seinen Gegner quasi als Finishing Move über die Mauer prügeln kann. Im Verlauf des Kampfes ist es möglich, seine Kontrahenten gegen die Begrenzungen zu schleudern. Abgesehen davon werden sich auch viele bekannte Moves aus Virtua Fighter finden.

Die Kämpfer starten mit verschiedenen Rüstungen, die sie verlieren, wenn sie zuviele Treffer kassieren. Einmal ohne Rüstung, richten kassierte Treffer natürlich mehr Schaden an. Die Charaktere selbst unterscheiden sich von den bekannten virtuellen Fightern wie Tag und Nacht. Keine fernöstlichen Martial-Arts-Experten sind hier zugange, sondern solch vertrauensverweckende Gestalten wie ein langhaariger Hardrockler, eine Söldnerin, ein Skateboard-Kiddy oder eine knappbekleidete Roller-Bladerin – alles in allem eine deutliche Abwechslung von bisherigen 3-D-Prügeln. Bislang gibt es nur einige Testversionen des Automaten, Änderungen sind also durchaus noch möglich. Wir erwarten die Endversion noch in diesem Jahr, ein Bericht folgt in Kürze.



Schon seit längerer Zeit haben die Inseleuropäer von Bullfrog die „Next-Generation“-Versionen ihres Strategieklassikers „Theme Park“ angekündigt. Nun ist es endlich soweit, der Strategieknüller kommt!

# THEME PARK



Die Grafiken sind superdetailliert und bringen so auch verwöhnte Spieleraugen zu begeisterten Freudentränen



Zahlreiche Menüs erleichtern die Auswahl der verschiedenen Personen und Objekte



Nach dem Karussell noch schnell ein Eis? Warum nicht, schmeckt schließlich gut!

Unten: Go-Kart-Bahnen machen den Kids viel Spaß. Der Redaktion übrigens auch!

Regelmäßigen Lesern der GAMERS dürfte Theme Park nicht unbekannt sein. Bereits in Ausgabe 6/95 haben wir die MD-Version unter die Lupe genommen. Nun haben die genialen Entwickler dieses wirklich unterhaltsamen Endlos-Strategie-Spieles auch die Umsetzungen für den Saturn fertiggestellt. Für alle Nichteingeweihten hier eine kleine Einführung ins Game: Auf einem begrenzten Areal könnt



Geschwindigkeit der Geräte bis zum Salzgehalt der Pommes geregelt werden können, bleibt Euch viel Spielraum für allerhand Experimente. Es ist wirklich nicht leicht, sich den Reizen, die dieses Programm bietet, zu entziehen. Allerdings gibt es auch eine ganze Reihe von Spielern, die ein festes Ziel vor Augen brauchen und sich deshalb (leider)



schaft mit anderen Rahmenbedingungen auf Euch.

## VERGNÜGUNGS PARKS AUF DEM SATURN?!

Grafisch und spielerisch entspricht die Saturn-Version genau dem PC-

Generation'-Umsetzungen doch immens sind. Wenn Ihr diesen Strategiespaß noch nicht besitzt, Euch aber sogenannte „Endlosspiele“ (wie z. B. „Sim City“) liegen, dann ist Theme Park genau das Richtige! Diese CD gehören nämlich zum Besten, was es auf dem 32-Bitter gibt! P.S.: Da Theme Park ein Spiel für die ganze Familie ist, kann man es gut zu Weihnachten verschenken – um es dann doch selber zu spielen!  
Maris Feldmann



Ihr alle für einen Vergnügungspark typischen Buden und Spielgeräte bauen. Durch die recht menschlichen Eigenschaften, die die kleinen Besucher an den Tag legen, müßt Ihr bei der Gestaltung des Parkes dementsprechend mit Logik und gesundem Menschenverstand vorgehen – es ist beispielsweise nicht gerade ratsam, eine Bürgerbude direkt vor einem Karussell zu bauen – außer Ihr (oder wohl eher Eure Besucher) habt einen starken Magen! Da sämtliche Parameter (von der



nicht für so phantastische Games wie Theme Park begeistern lassen. Hier kann man ewig an seinem Park bauen, ihn immer weiter verbessern und ständig die neuesten Attraktionen kaufen. Und falls ein Park wirklich perfekt geworden ist, wartet schon die nächste Land-

Vorbild. Viele kleine Details und animierte Sequenzen sind also selbstverständlich. Besser geht es einfach nicht! Der Sound beschränkt sich während des Spiels aufs Nötigste und läßt so Raum für die guten Soundeffekte. Solltet Ihr schon über die PC-Version dieses Programms verfügen, ist es nicht notwendig, den Saturn mit einer eigenen Fassung zu füttern. Besitzer der MD-Variante sollten aber eine Neuanschaffung durchaus in Betracht ziehen, da die grafischen (und spielerischen) Vorteile der „Next-

## „GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 1-	DAUERSSPAß 1	Genre: Strategie Spieler: 1
GRAFIK 1	SOUND 1-	Hersteller: Bullfrog Preis: ca. DM 110 Level: 24
NOTE 1-		Schwierigkeit: einstellbar Continues: Saturn-Speicher Speicher: 1 CD
		Erhältlich: im Handel



# SONIC LABYRINTH

**Der allseits beliebte blaue Igel erlebt erneut ein Abenteuer auf Segas Handheld. Diesmal ist er in diversen Irrgärten gefangen und muß sich schnellstens einen Weg nach draußen bahnen.**

**S**onic, der uns allen ans Herz gewachsene kleine Igel, macht sich auf zu neuen Ufern. Ganz allein schickt Sega ihn in mehrere Labyrinth, in denen er jeweils drei Schlüssel und den Ausgang zu finden hat. Das mag sich einfach anhören, aber in Wirklichkeit ist diese Aufgabe sehr knifflig und nicht einfach zu lösen. Die Schlüssel liegen nämlich weit verstreut in den einzelnen Stages, und zudem sind auch noch eine Menge Gegner unterwegs, um dem blauen Helden das Leben schwer zu machen. Habt Ihr alle drei Schlüssel eingesammelt, muß der Weg zum Ausgang gefunden werden. Dafür habt Ihr jeweils drei Minuten Zeit. Zu Beginn des Spiels ist diese Zeit mehr als ausreichend, wobei es in höheren Leveln oftmals sehr knapp wird, das 180-Sekunden-Limit einzuhalten. Schafft Ihr es nicht bis zum Tor in die nächste Stage, verliert Sonic ein Leben, von welchen er drei am Anfang eines Spieles besitzt. Allerdings kann er sich mit Extras, wie zusätzlicher Zeit oder einem Schutzschild



Von dem hellgrünen Feld aus kann der blaue Igel sich auf eine andere Plattform beamen. Unten seht Ihr was passiert, wenn Ihr den Endgegner besiegt habt



**+**  
sehr ansehnliche Grafik, hoher Dauerspaßfaktor, viele verschiedene Level

**-**  
Steuerung hakt mitunter, kein Paßwortsystem, keine Sprungattacken möglich

stärken und somit seine Chance für einen erfolgreichen Abschluß einer Stage wahren. Die Level sind jeweils in vier Stages unterteilt, wovon die letzte für einen Endgegner reserviert ist. Damit sich der Kampf gegen einen Boß nicht allzu unfair gestaltet, werdet Ihr vor dem Fight ordentlich mit Ringen versorgt. Wie bei den älteren Sonic-Games, gibt's auch hier wieder ein Extraleben für 100 eingesammelte Ringe.

Sprungattacken können bei „Sonic Labyrinth“ nicht ausgeführt werden. Dafür ist es möglich, in vier Geschwindigkeiten als Kugel umher zu rollen und seine Widersacher somit das Fürchten zu lehren. Auch um sich schneller fortzubewegen ist dies nützlich, da der sehr gut animierte Igel, im Gegensatz zu älteren Sonic-Abenteuern, ziemlich gemächlich durch die Stages spaziert. Auch die mitunter ziemlich hakeli-

ge und ungenaue Steuerung trägt nicht gerade ihren Teil zum ansonsten recht flüssigen Gameplay bei. Für Game-Gear-Verhältnisse ist die grafische Darstellung der Figuren sowie der Hintergründe gut gelungen. Alles ist fein gezeichnet und übersichtlich gestaltet worden – trotz des kleinen Bildschirms. Einmal mehr ist es den Programmierern gelungen, ihre Galiionsfigur gut in Szene zu setzen, obwohl ihr Held es oftmals ein wenig an Flexibilität mangeln läßt. Ansonsten ist Sonic Labyrinth ein Spiel, welches lange fesseln kann und durch nette Soundeffekte abgerundet wurde.

Tasso Kohlhöfer

## WO IST NUR DER AUSGANG?



Vorsicht vor den geklonten Enten und Vögeln. Sie hindern Euch an der Schlüssel Suche



Auf der Plattform schwebt Sonic neuen Abenteuern entgegen. 21 Level erwarten ihn

## „GAMERS“ meint...

<b>GAMEPLAY</b>	<b>DAUERSPASS</b>	<b>Game:</b> Strategie <b>Spieler:</b> 1 <b>Hersteller:</b> Sega <b>Preis:</b> ca. DM 90 <b>Level:</b> 21 <b>Schwierigkeit:</b> ansteigend <b>Continues:</b> erspielbar <b>Speicher:</b> 4 MBit <b>Erhältlich:</b> im Handel
2-	2	
<b>GRAFIK</b>	<b>SOUND</b>	<b>NOTE</b> <b>2</b>
1-	2	

**SEGA****GAMERS**

# Ab auf die Piste!



In Euch fließt **Rennfahrerblut**? Ihr liebt **schnelle Games** und **heiße Kisten**? Voilà, dann seid Ihr bei uns genau richtig: **SEGA** und **GAMERS** bieten Euch die einmalige Gelegenheit, das neue Super-Rennspiel „**Sega Rally**“ exklusiv im Rahmen unserer **Vorpremiere** probezuspielen. Die Gewinner unseres Rätsels werden **nach Hamburg eingeladen**, dürfen Sega Rally ausführlich **testen** und sogar einen „**Erlebnisbericht**“ für **GAMERS** schreiben! Damit nicht genug: Nach der ausgiebigen Probefahrt geht es auf eine **Kart-Bahn**. Dort heißt es Helm auf und **mit Vollgas über die Piste ...**

## WER GEWINNEN MÖCHTE, MUSS FOLGENDE FRAGEN KORREKT BEANTWORTEN:

1. Was bedeutet SEGA?
2. Wie heißt das Programmiererteam von Sega Rally?
3. Welche tödlich verunglückte Formel-1-Legende ziert den Namen eines Sega-Spiels?

### Die Preise:

1. bis 3. Preis: Einladung nach Hamburg zur Vorpremiere von Sega Rally mit anschließendem Rennen auf einer Kart-Bahn plus eine Sega-Rally-CD  
 4. bis 10. Preis: je einmal Sega Rally für den Saturn

Schickt eine Postkarte mit Eurer Anschrift, Altersangabe und natürlich den richtigen Lösungen an:

**GAMERS • Sega Rally • Heilwigstraße 39 • 20249 Hamburg**

Gehen mehr richtige Einsendungen ein als Preise ausgeschrieben, so entscheidet das Los. Die Gewinner der ersten drei Preise werden einen Tag nach Hamburg eingeladen. An- und Abfahrt erfolgen am selben Tag mit der Deutschen Bahn, die Kosten dafür werden übernommen. Das Programm Sega Rally wird den Gewinnern nach Erscheinen in Deutschland zugesandt.  
 Einsendeschluß ist der 8. Dezember 1995. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von SEGA und der MVL GmbH sind von der Teilnahme ausgeschlossen.



## SO GEHT'S:



Vom oben abgebildeten Start-Up-Screen gelangt der Benutzer in das Menü unten

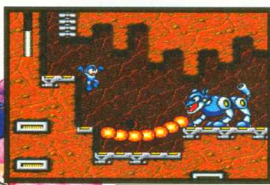


Stellt Euch vor, Ihr könntet für einen Bruchteil Eures Taschengeldes jeden Monat über 50 neue Mega-Drive-Spiele verfügen – Tag und Nacht Vorversionen zu angekündigten Games probierspielen, noch bevor sie im Handel erhältlich sind. In den USA ist dies keine Fiktion mehr. Der Sega-Channel macht's möglich.



Mit Hilfe dieses Unterpunkts können Eltern das empfangene Spielkontingent in ihrem Ermessen eingrenzen

## DIE SPIELE:



Mega Man - The Wily Wars erschien zunächst exklusiv für den Sega Channel



Gunstar Heroes - Via Modem auch städteübergreifend zu zweit spielbar



Shining Force II



# SEGA AUF NEUEN PFADEN SEGA CHA

Sega of America hat zusammen mit Time Warner Entertainment und Tele Communications, den beiden größten Kabelfernsehunternehmen Amerikas, eine Marktlücke für sich entdeckt. Der Sega Kanal funktioniert im Grunde ähnlich wie die hiesigen Pay-TV-Sender. Für umgerechnet zirka 20 bis 30 Mark im Monat erhalten die U.S.-Kids einen Adapter, welcher in den Modulschacht des Mega Drive gesteckt wird. Von diesem geht ein Kabel direkt in die Antennenbuchse des Kabelnetzes. Nach dem Einschalten klinkt sich der Adapter in den Sega Channel, und es er-

scheint ein Menü auf dem Bildschirm. Hier darf zwischen verschiedenen Anwendungsgebieten gewählt werden, wie zum Beispiel der interessanten 'Test-Drives'-Option. Dort finden sich ausgewählte spielbare Demos zu noch nicht veröffentlichten Spielen. In der 'Sports Arena' sind einige athletische Herausforderungen und im 'Family Room' Spiele, die der ganzen Familie Spaß machen untergebracht. Ein Programm vom Kanal in das Mega Drive zu laden, dauert nicht einmal eine Minute. Ist das gewünschte Spiel ersteinmal im Gerät, kann man so lange und so oft spielen

wie man möchte. Das Programm bleibt in Bereitschaft, bis das Mega Drive ausgeschaltet wird. Jeden Monat wechselt das Angebot von 50 wählbaren Titeln. Ein weiterer Bonus, auf den Sega-Channel-Nutzer zurückgreifen können, sind Programme, die exklusiv übers Kabel geliefert werden. Den Anfang machte Capcoms 'Mega Man: The Wily Wars'. In den Geschäften suchte man dieses Game zunächst vergebens. Auch für Komfort ist bei diesem zukunftsweisenden Projekt gesorgt worden. Neben den zahlreichen Spielen liefert Sega dem willigen Kunden Informationen sowie Tips

und Tricks, Paßwörter, Codes sowie Preisausschreiben vieler Firmen. Eines dieser Wettbewerbe war das 'Earthworm Jim Race'. Hierbei handelte es sich um eine speziell für den Sega Channel programmierte Version des Jump&Run-Hits, die mit Preisen, wie einem Kurztrip nach Los Angeles, winkte. Auf das Wohlergehen der jüngeren Generationen wurde bei der Entwicklung ebenfalls geachtet. Darum gibt es 'Parental Control'. Einen Menü-Unterpunkt, welcher den Eltern erlaubt, die 'heruntergeladenen' Spiele nach ihrem Ermessen einzugrenzen. Zwar ist es möglich,







Street Fighter II



Micro Machines '96 Edition

Competitions wie das Earthworm Jim Race sind auch im Sega-Netz vertreten



Super Street Fighter II kann ebenfalls mit allen Schikanen genossen werden



Mickey Man



Desert Strike



Pitfall - The Mayan Adventure



Lemmings II



Die Menüs bieten zahlreiche Einstellungen

# DER NNETL

einen solchen Service auch den Saturn-Usern zu bieten, aber in nächster Zeit nicht so erwarten. Es würde bei dem heutigen Stand der Technik eine halbe Ewigkeit dauern, die riesigen Datenmengen einer CD vom Netz auf die Konsole herunterzuladen. Außerdem ist der brandneue Saturn im Moment noch nicht so verbreitet, wie Segas gutes altes 16-Bit-Gerät. Eine andere interessante Möglichkeit eröffnet die Firma Catapult Entertainment mit ihrem XBand-Modem. Dieses tolle Teil ist in den Sega-Channel-Adapter eingebaut, und mit dessen Hilfe kann man

sich heiße Matches mit Spielern in einer anderen Stadt liefern. Das freut den Telefondienst, denn dieses Vergnügen wird über die Telefonleitung geführt. Also je länger die Sessions, desto höher die Kosten. Die Telefonrechnung Eurer Eltern dürfte bei längerer Anwendung deshalb ziemlich in die Höhe steigen. Wenn Euer bester Freund, mit dem Ihr stundenlang 'Street Fighter' gedaddelt habt, in eine andere Stadt zieht, bedeutet das dank dieses Modems nicht das Ende Eurer gemeinsamen Spielstunden. Das Modem leitet sogar E-Mail-Nachrichten weiter. Von den 50 Titeln kom-

men die besten fünf bis zehn Spiele in das XBand-Netzwerk. So können über den Monat Turniere ausgetragen und Highscores verglichen werden. Catapult hofft, sich in das 'World Wide Web' (weltweites Computernetzwerk) einzuklinken zu können, um ihren Kunden damit einen noch schnelleren Zugriff zu ermöglichen. Die Frage, ob und wann der Sega Kanal nach Deutschland kommt, bleibt ungewiß. Laut Sega Deutschland soll Sega Channel im kommenden Jahr bei uns getestet werden. Neben den deutschen Testergebnissen wird auch der Erfolg des Projektes in den Staaten ausschlag-

gebend für eine lokale Einführung sein. Die Betreiber geben sich jedoch zuversichtlich, denn Umfragen ergaben positive Ergebnisse. Auf jeden Fall ist der Sega Channel ein großer Fortschritt in der Segahaltungselektronik, bei dem Sega Neuland betreten hat.

Christian Henning



# NHL ALL-STAR HOCKEY



Zehn unterschiedliche Perspektiven stehen dem Betrachter zur Verfügung



Die erste Eishockeysimulation schlägt auf dem Saturn ein. Aus der Umlaufbahn wird sie ihn jedoch nicht schmeißen.

Der Stanley Cup ist das Objekt der Begierde eines jeden Eishockeyspielers. Saturn-Besitzer können jetzt in den Kampf um diesen berühmten Pokal eingreifen. Überschäumende Freude wird jedoch kaum aufkommen, da mit Segas „NHL All-Star Hockey“ nur

ten darauf, in Freundschaftsspielen bzw. Liga- und Play-off-Modus ihr Können unter Beweis zu stellen. Statistiken wie Player- und Gamestats gibt es selbstverständlich en masse. Natürlich können Spieler ge- bzw. verkauft und sogar ganze Mannschaften selbst kreiert werden. Scheut Ihr Euch nicht davor, zwei Sechspieler-Adapter zu beschaffen, dürft Ihr sogar mit zwölf Personen gleichzeitig aufs Eis.

Habt Ihr es nach der immens langen Ladezeit endlich in die Hockeyarena geschafft, werdet Ihr schnell feststellen, daß sich das Spiel besonders in puncto Gameplay nicht mit den erfolgreichen Titeln der EA-Hockey-Reihe messen kann. Die Steuerung ist zu ungenau, und die Geschwindigkeit der Spieler erinnert eher an alte 16-Bit-Games. Besonders bei Pässen und Schüssen vermißt man die gewohnte Präzision, welche für realistisches und flüssiges Gameplay unerlässlich ist. Wer also auf ansehnliche Spielzüge hofft, muß leider enttäuscht werden. Hinzu

kommt noch die 32-Bit-unwürdige Grafik. Zwar sehen die Eisstadion dreidimensional aus, die Spielersprites jedoch nicht. Da können auch die zehn Kamerawinkel keine Pluspunkte einheimsen. Zum diese das Geschehen auf dem Eis nur sehr unübersichtlich darstellen, so



Der Angriff rollt. Aber auch aus der Perspektive der Seitenlinienkamera fehlt die nötige Übersicht, um zum Erfolg zu gelangen

**Optionen en masse, Editor, gute Soundeffekte**

ein kleiner Komet auf der Planeten-Konsole landet.

An Optionen und Features mangelt es bei dieser Simulation nicht. Alle aktuellen Spieler der 26 zur Verfügung stehenden NHL-Teams war-



Die beiden Kommentatoren führen Euch durch die Optionsmenüs und beschreiben zu schließlich noch die Padelegungen



**Ungenaue und schwammige Lenkung, zähflüssiges Gameplay, lange Ladezeiten**

daß man mitunter gar nicht genau weiß, wo sich die klobigen Spieler und der Puck befinden. Teilüberzeugen kann NHL All-Star Hockey allenfalls durch die recht guten Soundeffekte. Ansonsten solltet Ihr, ob der oben genannten Punkte, Euer MD abstauben und auf EAs „NHL Hockey“ zurückgreifen.

Tasso Kohlhöfer



**„GAMERS“ meint ...**

GAMEPLAY 4	DAUERSPASS 4+	Genre: Sport
GRAFIK 4	SOUND 2-	Spieler: 1-12 (simultan)
<b>NOTE 4</b>		Hersteller: Sega
		Preis: ca. DM 120
		Level: 26 Teams
		Schwierigkeit: je nach Paarung
		Continues: Saturn-Speicher
		Speicher: 1 CD
		Erhältlich: im Handel



# KOLIBRI

Eine böse Macht breitet sich aus und stiehlt dabei den Kolibris ihren Lebensraum. Als umweltbewußter Weltbürger kann man solchen Ungerechtigkeiten natürlich nicht tatenlos zusehen. Deswegen sind alle 32X-Besitzer aufgerufen, etwas dagegen zu unternehmen. Auf geht's!



Große Gegner hinterlassen mehrere Waffen und Extraenergie



links: Diesen häßlichen Gesellen in der Bildmitte, müßt Ihr sicher durch den Level geleiten



rechts: Zielschlaser sind immer noch die zuverlässigsten Waffen. So macht das ballern Spaß!

In letzter Zeit haben sich Baller-games etwas rar gemacht, doch das Darben ist zu Ende, denn nun erscheint „Kolibri“. Bei diesem etwas ungewöhnlichen Spiel steuert Ihr einen Kolibri. Im Gegensatz zu seinen Artgenossen ist unser Protagonist (wohl durch die andauernde Umweltverschmutzung) stark mutiert. Er kann nämlich schießen! Seine geflügelten Freunde haben die besonderen Fähigkeiten natürlich sofort erkannt und beauftragen ihn, die von bösen Rieseninsekten besetzten Blumenstauden zu befreien.

Spezielle Kristalle fungieren als Waffenlieferant, dort könnt Ihr auch jederzeit Eure Ausrüstung wechseln – zur Verfügung steht das übliche Ballerarsenal wie Streuschuß, Ziellaser oder Smartbombe. Mit diesen Waffen müßt Ihr nun gegen alle möglichen Tier- und Insektenarten antreten. Dabei bewegt Ihr Euch vor den unterschiedlichsten tropischen Hintergründen, die frei in alle Richtungen scrollen. Landschaftliche

Gegebenheiten schreiben Euch aber manchmal den Weg vor. Ihr könnt Euch selbst einteilen,

**Wunderschöne Grafik, flüssiges Mehrwege-Scrolling, gute Steuerung, viele verschiedene Waffen, Paßwort**

welche Gegner Ihr zuerst angreifen wollt und zwischenwährend auch wieder an die Extrawaffenkristalle zurückkehren, um eventuell eine bessere Bewaffnung zu wählen. Die Steuerung des Vogels geht

**Für Hardcore-Shooter-Fans sehr ungewöhnliche Spielumgebung**

leicht von der Hand. Vor dem Spielstart könnt Ihr einstellen, ob Ihr in Blickrichtung schießen oder in Schußrichtung fliegen wollt (so könnt Ihr auch entgegen Eurer Flugrichtung ballern!).

Mit nur drei Tasten läßt sich der Schnellflieger sehr einfach ‚bedienen‘. Neben dem Schuß und dem ‚Special‘ (Extrawaffe) habt Ihr auch einen Beschleuniger, der Euch schnell aus einer Gefahrenzone befördert. Falls es mit dem Ausweichen doch einmal nicht klap-

pen sollte, bleibt Euch immer noch das letzte Paßwort. So müßt Ihr nicht ständig ganz von vorne beginnen. Grafisch ist Kolibri eines der beeindruckendsten Spiele die wir bislang auf dem 32X gesehen haben. Flüssiges Scrolling in alle Richtungen, superfarbige und dabei sehr detaillierte Hintergründe sowie mit vielen Feinheiten animierte Sprites machen das Spielen zum Vergnügen. Allein das Zuschauen bereitet schon große Freude. Die Musik ist passend zum Spiel, sehr unter-

haltsam und nicht aufdringlich. Für ‚Shoot‘em Up‘-Fans mit Mut zum Ungewohnten und alle Freunde der gefiederten Gesellen ist Kolibri ein Muß. Auch Genre-fremde finden hier vielleicht den passenden Einstieg!

Maris Feldmann

**„GAMERS“ meint ...**

GAMEPLAY 2+	DAUERSPASS 2+	Genre: Shoot'em Up Spieler: 1 Hersteller: Sega Preis: ca. DM 130 Level: 20 Schwierigkeit: mittel Continues: Paßwörter Speicher: 32 MBit Erhältlich: im November
GRAFIK 1-	SOUND 2-	

**NOTE 2+**

## Moin, Ihr Trickser!

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

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

### ... einem Modul oder einer CD Eurer Wahl!

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

Vergeßt bitte nicht, Euren Namen und das Wunschmodul mit Systemangabe in Eurem Brief zu erwähnen.

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

**GAMERS • T&T**  
**Heiligwigstraße 39**  
**20249 Hamburg**

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

Und zu guter Letzt noch die Gewinner aus Heft 11/95!

Je ein Modul bzw. eine CD gehen an:  
**Daniel Sahac, Stuttgart**  
**Martin Peltzer, Prieros**  
**Michael Böhland, Delitzsch**

Wir wünschen Euch viel Spaß mit den gewonnenen Spielen!

MD



### Spirou

Endlich erlebt der sympathische Page „Spirou“, der aus der Feder des Gaston-Zeichners Franquin stammt, seine Abenteuer auf dem Mega Drive. Für diesen Jump&Run-Spaß, welcher mit 14 verschiedenen Leveln aufwartet, haben wir das Paßwort, welches Ihr in der Mitte des Games bekommt. Es setzt



sich aus vier Bildern zusammen, die Ihr während des Spiels erhaltet. Damit der Page es leichter auf seinem beschwerlichen Weg hat, solltet Ihr einmal folgendes Paßwort, sprich folgende Fotokombination eingeben: Rummelsdorf, Pips, Marilyn, Spirou  
**Thomas Witte, Neuenrade**

MD

### X-Men

Wollt Ihr bei diesem Game unsichtbar sein? Kein Problem. Pausiert und drückt oben + B. Dann geht es mit oben, rechts, unten, oben, rechts, unten, unten, oben und B weiter. Jetzt müßt Ihr wieder ins Game zurück und erneut pausieren. Wenn Ihr nun gleichzeitig oben + B drückt, seid Ihr unsichtbar.



Um mit 99 Leben zu spielen, müßt Ihr unten + C, oben, links, oben, rechts, rechts, C eingeben.  
**Nihat Akin, Wolfhagen**



SAT

### Bug!

Der kleine Käfer erfreut sich immer größerer Popularität. Bei einigen Leuten wird er gar schon als Segas neue Gallionsfigur gehandelt. Ob Bug jedoch eines Tages den Superstar-Status des blauen Igelis innehaben wird, muß die Zukunft zeigen. Vorrangig ist zur Zeit jedoch erst mal, daß man einen Weg durch die komplexen, dreidimensionalen Level findet, und Bug möglichst unbeschadet zum nächsten „Bug-Stopp“ steuert. Leicht ist das wahrlich nicht, aber glücklicherweise haben einige unserer Leser nächtelang gespielt, um Euch zu helfen. Einen sehr hilfreichen Cheat



haben wir für all diejenigen, die dem sympathischen grünen Hüpfert jetzt schon verfallen sind. Im Hauptmenü müßt Ihr einfach „BABYSEALS“ eingeben. S bedeutet in



diesem Fall Süden, also unten. Das E steht für East. Folglich muß nach Osten, sprich rechts gedrückt werden.

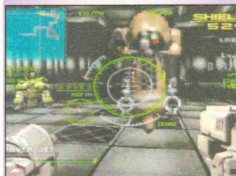
Habt Ihr diesen Cheat eingegeben, könnt Ihr durch die Level skippen. Alles klar?  
**Joe Shanel, München;**  
**Daniel Landsberg,**  
**Windeck-Dattenfeld;**  
**Stefan Eltermann,**  
**Hamburg**



SAT

## Robotica

Was den Import-Freaks unter unseren Lesern als ‚Deadalus‘ bekannt sein dürfte, hat in Deutschland den schönen Namen ‚Robotica‘ erhalten. Um sich bei diesem Spiel, welches grafisch an ‚Battle Frenzy‘ erinnert, möglichst sicher durch die Labyrinth zu bewegen, ist der folgende Cheat sehr nützlich. Haltet



während des Spiels auf Pad 1 L+R nieder. Nehmt einen zweiten Controller zur Hand und drückt auf diesem:

- A: Euer Schutzschild füllt sich auf
- B: Der Generator füllt sich auf
- C: Die Munition füllt sich auf
- X: Power Up für Eure Waffe
- Y: Level-Item



- Z: Die ganze Levelkarte wird sichtbar
- Start: Levelskip

**Aye Akin, Wolfhagen;  
Christian Meier, Herzfelde**



SAT

## Shinobi X

Um dieses Spiel leichter zu gestalten, müßt Ihr im Hauptmenü auf ‚Game Start‘ gehen und nacheinander A, Z, B, Y, C, X und Start drücken. Nun startet Ihr das Game mit sage und schreibe 99 Leben! Ganze 999 Shurikens erhaltet Ihr, wenn Ihr im Options-Menü auf Shurikens geht, L+R gedrückt haltet und



dann C, A, B eintippt. Wem das Spiel noch nicht schwer genug sein sollte, kann im Expert-Mode sein Glück versuchen. Dazu ist folgender Cheat einzugeben: Einfach auf ‚Game Start‘ gehen und A, B, C, B, A und Start drücken. Jetzt beginnt Ihr das Spiel mit lediglich einem Leben, einer Energieanzeige und null Continues. Wollt Ihr Euch nur die Full-Motion-Videosequenzen anschauen, drückt einfach C, X, B, Y, A, Z und Start, während das Intro läuft. Letzteres beginnt noch einmal von vorne, und die Zwischensequenzen werden gleich im Anschluß daran gezeigt. Mit Start ist es Euch dabei übrigens möglich, während des Films die Sequenzen zu skippen.

**Joe Shanell, München**



MD

## Populous II

Für diesen bereits etwas älteren Strategie-Knüller haben wir Paßwörter für die ersten 100 Level für Euch.

Level	Paßwort
001	AAWOAK
002	LONEAG
003	ACMEAB
004	OMJIAD
005	AKSUAF
006	OOAC
007	AGIIAC
008	OPOPAK
009	AMLYAG
010	UMHEAB
011	EMDOAD
012	UBTUAF
013	HEAK
014	UGSIAC
015	LEUMAG
016	QUDDAG
017	ETLEAD
018	TUMOAD
019	NENFAG
020	NGAF
021	ITTIAC
022	MMUNAK
023	SIGHAG
024	VEPEAB
025	TIHOAD
026	UXCCAF
027	IMAT
028	DDISAC
029	WIUPAK
030	GHTHAG
031	SOERAB
032	LDOMAD
033	MOMNAF
034	ABAL
035	HOINAC
036	ADUHAK
037	OWAAAT
038	AFEGAB
039	WOOOAB
040	ATNEAF
041	UXEM
042	ALJIAC
043	UNQUAK
044	MEACAT
045	UPITAB
046	FEOPAD
047	UHUXAF
048	PEHE
049	SUSOAC
050	ERTUAK
051	TTADAT
052	EGSIAB

# Road Rash 3 99,95 07461- 79001

Tradeling Inh. Alexander Sprung  
Eltastr. 8 78532 Tuttingen

053	CCUXAD
054	IIDDFA
055	MNFE
056	PIMOAC
057	NETTAK
058	ISAFAT
059	LYPIAB
060	INUNAD
061	LLLLAF
062	JIPE
063	THLOAC
064	DOCCAK
065	AAATAT
066	LOISAB
067	ACUPAD
068	OMTHAF
069	AKER
070	OOMMAC
071	AGMNAK
072	OPAMAT
073	AMINAB
074	UMUGAD
075	EMAAAG
076	UBNE
077	HEOAC
078	UGVEAK
079	LEEMAT
080	QUWIAB
081	ETQUAD
082	TUABAG
083	NEIT
084	NGWOAC
085	ITUXAK
086	MMMEAT
087	SISOAB
088	VESUAD
089	TIADAG
090	UXII
091	IMUXAC
092	DDLYAK
093	WIFEAT
094	GHDOAB
095	SOTTAD
096	LDAKAG
097	MOPI
098	ABUNAC
099	HOLLAK
100	ADPEAT

**Marcel Ellensohn,  
A-Voralberg**

MS

## Ecco the Dolphin

Da wir den Delphin auf dem Master System bisher ein wenig vernachlässigt haben, kommen hier ein paar Paßwörter, mit denen Ecco sich auf seiner Odyssee durch die Ozeane die Gewässer aussuchen kann, in denen er umherschwimmt.

Level	Paßwort
Open Ocean	ACECS
Cold Water	OGGIF
Open Ocean 2	YSGOW
Deep Water	ICHSS
City of Forever	AEIWW
Dark Water	IGKWO
City of Forever 2	GWGOW
The Tube	GWIOI
The Machine	AMPSC
The Vortex	CCSQQ

**Stefan Kramer, Prettin**

MD

## Ecco 2 – The Tides of Time

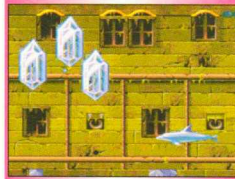
An dieser Stelle entschuldigen wir uns bei allen Ecco-Fans. Einigen aufmerksamen



Tips-&-Tricks-Lesern ist nämlich nicht entgangen, daß wir Ecco in Ausgabe 10/95 versehentlich mit nur 24 Levelangaben. Tatsächlich sind es aber 32. Die acht fehlenden Paßwörter liefern wir Euch jetzt nach. Diese sind für die Schwierigkeitsstufe Hard. Wir bitten, diesen kleinen Fehler zu entschuldigen.

25. Graviator Box  
SRXHRME
26. Globe Holder  
CNXJORME
27. New Machine  
QPFFVKA
28. Vortex Queen  
GMBABPDA
29. Home Bay  
GOOXCSIA
30. Epilogue  
MRZYKDA
31. Fish City  
QRAOWKEA
32. City of Forever  
ABCHRKA

**Jérôme Edelmann, Waldshut-Tiengen; Konrad Eberhardt, Rüdersdorf**



MD

## Mega Turrican

Nur Bren Mc Guire in seinem Turrican-Kampfanzug kann die Galaxis retten. Die folgenden Cheats sind zwar nicht unbedingt hilfreich, lustig sind sie jedoch allemal. Drückt während des Spiels Start, danach geht es mit oben, unten, unten, unten, links, rechts, A und B weiter. Zu guter Letzt drückt Ihr erneut Start und siehe da: Der Kämpfer bewegt sich nun in die entgegengesetzte Richtung, in die Ihr lenkt.

Um in den vorigen Level zurückzukommen, pausiert Ihr, gebt dann rechts, links, unten, rechts und A und Start ein. Jetzt befindet Ihr Euch wieder im vorigen Level.

**Peter Stern, Köln**

## „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 Tagen (Poststempel). Die Widerrufsfrist beginnt mit Abendung des Bestellcoupons (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine 2. Unterschrift:

Datum, Unterschrift

**Achtung! Bitte vergißt die Versandkosten nicht! Lieferung per Nachnahme nicht möglich!**

per Eurocheck zur Verrechnung (Kartennummer nicht vergessen)

**Bitte keine Überweisung!**

Für Mehrfachbestellungen bitte **Süßbackzahlen** eintragen. Die Lieferung erfolgt schrittweise nach Voranklage. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preistafeln ihre Gültigkeit. **Zeitschriften werden als Zahlungsmittel nicht angenommen!** Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.

**Verständkosten**  
Inland: DM 5,- Ausland: DM 12,-

**ADRESSE**  
GAMERS-Heft Shop  
Heiligstraße 39, 20249 Hamburg

# T&T-Oldie-Ecke!

Viele von Euch besitzen noch ältere Module, die immer wieder zu einem Spielchen einladen. Wenn Ihr im Besitz eines solchen Games seid, wird Euch unsere neue Oldie-Ecke sicherlich gefallen. Natürlich sind wir auch in diesem Fall darauf angewiesen, daß Ihr uns Eure Tips und Tricks schickt.

Klar, daß für die Oldie-Ecke ebenfalls tolle Gewinne winken! Wir prämiieren jeden abgedruckten Beitrag mit einem Überraschungsspiel fürs Master System oder Game Gear.

Wenn Ihr teilnehmen möchtet, dann schickt Eure T&T an die folgende Adresse (bitte mit Systemangabe, Wunschmodul und Lieblingsgenre!):

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



## Dune 2

In einer futuristischen Zeit müssen Städte gebaut und verteidigt werden. Außerdem gilt es, 'Spice' abzubauen – eine Substanz, welche interstellare Raumflüge ermöglicht und seinem Besitzer Reichtum verspricht. Einigen Leutchen paßt es jedoch überhaupt nicht in den Kram, daß man ihnen ‚ihr‘ Spice einfach so wegnimmt. Dadurch entstehen natürlich Konflikte, die meist nicht diplomatisch gelöst werden. Wer Probleme mit den kriegerischen Auseinandersetzungen hat, findet hier bestimmt das richtige Paßwort, um in bislang unbekannte Level vorzudringen.

## Merkur - Software - Versand

Kapellenstraße 12/04315 Leipzig/Tel.:0341/689 2943

<b>Mega Drive</b>	149,90	<b>Saturn</b>	699,90
Batman forever	109,90	Clockworth knight	95,90
Comix Zone	105,90	Daytona USA	95,90
Fever Pitch	95,90	Myst	95,90
Fifa Soccer 96	109,90	Panzer Dragon	95,90
Light crusader	109,90	Virtua Fighter	95,90
NBA Live 96	109,90	Victory goal	95,90
Primal Rage	99,90	<b>alle neuen Spiele auf Lager</b>	
Theme Park	99,90	<b>auch MCD, GG und 32X</b>	
Star gate	99,90	<b>Versand per NN = 9,- DM</b>	

Vorbestl. mgl. pers. Bestellannahme 8.30-18.30 Uhr  
Anrufbeantw. 18.30 - 8.30 Uhr / alle Titel dt. Version  
ab Bestellwert 200,- DM Versandkostenfrei

### Haus der Atreides:

Level	Paßwort
1	DIPLOMATIC
2	SPICEDANCE
3	ETERNALSUN
4	DEFTHUNTER
5	FAIRMENTAT
6	ASHICKENNY
7	SONICBLAST
8	DUNERUNNER

### Haus der Harkonnen:

1	DEMOLITION
2	SPICESATYR
3	BURNINGSUN
4	DARKHUNTER

5	EVILMENTAT
6	ITSJOBWAN
7	DEVASTATOR
8	DEATHRULER

### Haus der Ordos:

1	DOMINATION
2	SPICESABRE
3	ARRAKISSUN
4	COLDHUNTER
5	WILYMENTAT
6	SLYMELANIE
7	STEALTHWAR
8	POWERCRUSH

Jörg Enzenhofer, Langenstein

## Mega Drive

### AIR BUSTER

FFFE0E 3000X Levelanwahl

### B.O.B.

FFCB6 70032 unendl. Zeit

FFCB4 70032 unendl.

FFCB4 50019 Einzelschuß

FFCB4 50019 unendl. 3er-Schuß

FFCB4 30032 unendl.

FFCB4 10014 unendl. Flammenwerfer

FFCB4 10014 unendl. Raketen

FFCB3 D0003 unendl.

FFCB3 F000A unendl. Wave Gun

FFCB3 F000A unendl. Light Gun

FFCB3 30003 unendl. Heli-Hats

FFCB3 10001 unendl. Bomben

FFCB3 90001 unendl. Schild

FFCB3 B0001 unendl. Flash

FFCB3 50003 unendl. Springs

FFCB7 30003 unendl. Leben

FFCC0 70020 unendl. Energie

### FIFA INTERNATIONAL SOCCER

FFFC3 70000 unendl. Zeit

### PRIMAL RAGE

FFE29 80055 unendl. Zeit

FFEA7 A0007 15 Continues

A
R

## Hallo, Freunde der Schummelkunst!

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

**GAMERS  
OLDIES  
HEILWIGSTRASSE 39  
20249 HAMBURG**

Für die rege Mitarbeit bedanken wir uns diesmal bei:  
Tobias von Hollemet, Ben Seifert, Lars Brzoska, Daniel Engler, Großmeister MK II, Horst Grendel und Dieter Schwellenbach.

Für die abgedruckten Codes benötigt Ihr ein Action-Reply-Pro-2-Modul!

C
E

T
P

I
L

O
A

N
Y

### STREETS OF RAGE 3

FFA68 6008A eigenwillige Musik

FF92F 200FF Pl. 1 ist superschnell

FF92F 400FF Pl. 4 ist superschnell

FF92F 600FF Pl. 2 ist superschnell

FF92F 800FF Pl. 3 ist superschnell

### VECTORMAN

FFE89 10032 unendl. Zeit

### WWF RAW

FF9EF 00300 gewisse Details sind schwarz

FF9EF 0F0FF grüne Schatten

FF92A 20011 Eimer verkehrt herum

FF92F 800FF 5 Teilnehmer bei Royal Rumble

FF9A2 0F0XX bestimmte

### WWF ROYAL RUMBLE

FFD2E 90001 im Rumble-Mode erscheint der 2. Wrestler unendl. häufig  
FFCD6 30000 Hyper Speed

FFCD6 30003	eingefrorener Wrestler
FFD2E 900XX	Tournament-Round-Anwahl, XX = 01-12
FFD4B C00FF	Stuhl bleibt in den Seilen hängen

## ACHTUNG GEWINNCHANCE!

Wenn Ihr einen Haufen ARP-Codes zu einem richtig guten aktuellen Spiel erküffelt habt, dann schickt ihn uns doch einfach! Wir werden daraus ein Special machen – ähnlich wie das Theme-Park-Special in der Ausgabe 10/95. Ob es sich dabei um Rollenspiele, Action- oder Adventurespiele, Prügelgames oder andere handelt, spielt überhaupt keine Rolle. Für jede Veröffentlichung in einem Specialkasten winkt Euch ein Wunschmodul bzw. eine Wunsch-CD! Also ran an die Pads!

# ARP-Code-Register

## GAME GEAR

Aladdin	11/95	71
Alien 3	09/94	72
AX Battler	02/94	77
AX Battler	11/95	71
Bart vs. the Space Mutants	11/94	73
Batman Returns	09/94	72
Chakan	10/94	73
Chuck Rock	03/94	109
Chuck Rock	10/94	73
Columns	10/94	73
Cool Spot	10/94	73
Devilish	03/94	109
Donald Duck	10/94	73
Dschungelbuch, das	03/94	109
Ecco The Dolphin	10/94	73
Fatal Fury Special	11/95	71
G-Loc	02/94	77
Global Gladiators	10/94	73
James Pond 2	03/94	109
Jurassic Park	10/94	73
Marble Madness	02/94	77
Master of Darkness	07/95	73
Mickey Mouse 2	11/94	73
Ottifants, the	03/94	109
Popis	11/94	73
Prince of Persia	10/94	73
Prince of Persia	11/94	73
Shinobi	02/94	77
Shinobi 2	04/94	77
Shinobi 2	11/94	73
Slider	06/93	88
Sonic 1	06/93	88
Sonic 1	11/94	73
Sonic 2	11/94	73
Sonic 2	06/93	88
Sonic 2	11/94	73
Sonic Chaos	03/94	109
Sonic Chaos	11/94	73
Sonic Chaos	06/95	71
Spider-Man 2	11/94	73
Spider-Man vs. the Kingpin	11/94	73
Star Wars	11/94	73
Streets of Rage	11/94	73
Streets of Rage 2	11/94	73
Super Monaco GP	02/94	77
Super Off-Road	07/95	73
Super Smash TV	11/94	73
Taz Mania	11/94	73
Terminator 1	11/94	73
Wonderboy	11/94	73
Wonderboy, Dragon's Trap	06/93	88
Wood-Pop	07/95	73
WWF Steel Cage Chall.	11/94	73

## MEGA DRIVE

1-Best of ARP-Codes	08/95	72
168-Attack Sub	09/94	72
Aero Blaster	02/95	70
Aero the Acro-Bat	05/94	72
Aero the Acro-Bat 2	06/95	70
After Burner 2	03/4/95	70
Aladdin	02/94	77
Aleste	03/4/95	70
Alex Kidd E. Castle	05/94	72
Alicia Dragoon	05/94	72
Alien 3	SP 1	50
Alien 3	02/93	72
Alien Storm	05/94	72
Animaniacs	05/95	71
Arrow Flash	05/94	72
Art of Fighting 1	03/4/95	70
Atomic Robokid	01/94	99
Atomic Runner	01/95	70
Axis FZ	04/92	67
Batman	05/94	72
Batman Returns	06/93	88
Batman & Robin	11/95	70
Battletech	01/95	70
Battletech	05/95	71
Battletoads	04/94	77
Beauty and the Beast	06/95	70
Bird & Cat	06/95	70
Bird & Cat	04/94	77
Blades of Vengeance	03/94	109
Blades of Vengeance	05/95	71
Bonanza Bros.	05/94	72
Bonanza Bros.	SP 1	50
Boogerman	06/93	88
Bubsy	10/95	63
Bubsy	02/94	77
Bubsy	04/94	77
Budokan	05/94	72
Burning Force	04/94	77
Cadash	05/94	72
Captain America	04/94	77
Chakan	06/93	88
Chakan	01/95	70
Chester Cheetah	04/94	77
Chiki Chiki Boys	02/94	77
Chuck Rock	01/94	99
Chuck Rock	SP 1	50
Columns	02/95	70
Cool Spot	06/93	88
Cool Spot	11/94	72
Crash Dummies	05/95	71
Crue Ball	06/93	88
Crue Ball	03/94	109

Darius II	05/95	71
Desert Strike	05/92	90
Devil Crash	04/92	68
Dick Tracy	04/92	67
Dino Land	04/94	77
DJ Boy	04/92	67
Double Clutch	11/94	72
Dragon	11/95	70
Dragon's Fury	01/94	99
Dschungelbuch, das	03/4/95	70
Dune 1	01/95	70
Dune 2	02/95	70
Dune 2	06/95	70
Dynamite Duke	01/94	99
Dynamite Headdy	12/94	72
E-SWAT	01/95	70
Earthworm Jim	05/95	71
Earthworm Jim	06/95	70
Ecco 2 - The Tides of Time	07/95	72
Ecco The Dolphin	04/94	77
Empire of Steel	04/94	77
Empire of Steel	05/95	71
Eternal Champions	04/94	77
Eternal Champions	05/94	72
F-117 Nightstorm	09/94	72
F-117 Strike Eagle	09/94	72
F1	10/94	73
Fantasia	01/93	116
Fantasia	SP 1	50
Fatal Fury	02/94	77
Fatal Labyrinth	SP 1	50
Fatal Rewind	05/94	72
FIFA Soccer '95	11/95	70
Fire Shark	04/94	77
Flashback	02/94	77
Flink	06/95	70
Flintstones, the	02/94	77
Flintstones, the	05/94	72
Forgotten Worlds	04/94	77
G-Loc	09/94	72
Gauntlet IV	12/94	72
Generation Chaos	01/95	70
Generations Lost	11/95	70
Ghostbusters	SP 1	50
Ghouls n' Ghosts	05/94	72
Global Gladiators	02/94	77
Goods	02/95	70
Golden Axe	05/92	90
Greendog	11/95	70
Growl	04/94	77
Gunship	01/95	70
Gunstar Heroes	02/94	77
Gunstar Heroes	04/94	77
Gynoug	05/94	72
Havoc	06/95	70
Hellfire	05/92	90
Herzog 2	05/94	72
Herzog 2	SP 1	51
Home Alone	02/94	77
Hulk, the incredible	02/95	70
Hulk, the incredible	11/95	71
Indiana Jones	06/93	88
Insector X	04/92	68
James Bond the Duell	10/95	63
James Bond	SP 1	51
James Pond 2	11/03	51
James Pond 2	SP 1	51
James Pond 3	05/95	71
John Madden Football	04/94	77
Judge Dredd	SP 2	58
Judge Dredd	10/95	63
Junction	04/94	77
Jungle Strike	04/94	77
Jungle Strike	10/94	73
Jurassic Park	01/94	99
Jurassic Park	10/95	63
Jurassic Park -- R. Edition	03/4/95	70
Jurassic Park -- R. Edition	05/95	71
Kid Chameleon	04/92	68
Kid Chameleon	01/94	99
Klax	04/94	77
König der Löwen, der	12/94	72
König der Löwen, der	03/4/95	70
Krusty's Super F. House	01/93	116
Krusty's Super F. House	01/94	99
Landstalker	09/94	72
Landstalker	11/94	72
Last Battle	04/94	77
Legend of Galahad, the	01/94	99
Lemmings	06/93	88
Lemmings	01/95	70
LHX Attack Chopper	05/94	72
LHX Attack Chopper	09/94	72
Lost Vikings, the	06/95	71
Lotus Turbo Challenge	05/94	72
Lotus Turbo Challenge	11/94	72
M.U.S.H.A. Aleste	04/92	67
M.U.S.H.A. Aleste	01/94	99
Magic Hat	04/92	68
Marble Madness	06/93	88
Marble Madness	SP 1	51
Mario Lemmex Hockey	02/94	72
Marko's Magic Football	05/95	71
Maximum Carnage	05/95	71
McDonald's Treasure Is.	09/94	72

Mega Bomberman	02/95	70
Mega Bomberman	06/95	70
Mega Turrican	10/95	63
Mega Turrican	11/95	70
Mega-Mania	10/94	73
Mickey Mania	12/94	72
Mickey Mania	01/95	70
Mickey Mouse - Castle of	05/94	72
Mickey Mouse - World of Ill.	06/93	88
Micro Machines	02/94	77
Micro Machines	01/94	109
Micro Machines	04/94	77
Micro Machines 2	05/95	71
Micro Machines 2	10/95	63
Micro Machines 2	11/95	70
MIG-29	09/94	72
Might & Magic	05/94	72
Monster Hunter	05/94	72
Mr. Nutz	05/95	71
NBA Jam	12/94	72
NBA Jam	06/95	70
NBA Jam - T. E.	03/4/95	70
New Zealand Story (US)	03/4/95	70
NHLPA Hockey '93	07/95	72
Ottifants, the	03/4/95	70
OutRun	05/94	72
Pac-Mania	05/94	72
Pagemaster, the	03/4/95	70
Pagemaster, the	05/94	72
Phantasy Star II	05/94	72
Phantasy Star II	SP 1	51
Phantasy Star III	SP 1	98
Phantasy Star III	11/95	70
Phelios	05/92	90
Pink Panther g. t. H.	10/94	73
Popful - The Mayan Adv.	06/95	70
Pitfall	04/92	67
Power Monger	10/95	63
Predator 2	01/95	70
Predator 2	07/95	73
Protector	01/95	70
Protector	07/95	73
Protobacter 2	06/95	70
Psycho Pinball	06/95	70
Quackshot	04/92	68
Quackshot	06/93	88
Quix	04/94	77
Radical Rex	06/95	70
Radical Rex	10/95	63
Rampart	03/94	109
Red Zone	05/95	71
Red Zone	06/95	70
Revenge of Shinobi, the	05/94	73
Rings of Power	01/94	99
Rings of Power	09/95	72
Ristar	05/95	71
Road Rash	05/92	90
RoboCop 3	02/95	70
RoboCop 3	03/4/95	70
RoboCop vs. Terminator	03/94	109
RoboCop vs. Terminator	06/95	70
RoboCop vs. Terminator	10/95	63
Rock 'n' Roll Racing	06/95	71
Rock 'n' Roll Racing	07/95	73
Rock Knight Adv.	02/94	77
Rolling Thunder	06/93	88
Rolo to the Rescue	06/93	88
Samurai Shodown	06/95	71
Samurai Shodown	07/95	73
Samurai Shodown	09/95	72
Schlumpie, die	07/95	72
Shadow of the Beast	06/93	88
Shadow of the Beast 2	05/94	72
Shining Force	10/94	72
Shining Force	11/94	72
Shining Force 2	02/95	70
Shining Force 2	03/4/95	70
Shining in the Darkness	01/94	99
Shining in the Darkness	SP 1	51
Shinobi 3	07/95	73
Side Pocket	11/95	70
Skitchin'	07/95	73
Skitchin'	11/95	70
Slime World	06/93	88
Soleil	11/95	70
Sonic 1	SP 1	9,13
Sonic 2	06/93	88
Sonic 2	01/94	99
Sonic 2	SP 1	9
Sonic 3	04/94	77
Sonic 3	05/94	72
Sonic & Knuckles/Sonic 3	11/95	70
Sonic Spinball	10/94	73
Sonic&Knuckles	12/94	72
Sonic&Knuckles	01/95	70
Sonic&Knuckles	06/93	88
Sonic&Knuckles/Sonic 2	12/94	72
Sonic&Knuckles/Sonic 2	01/95	70
Sonic&Knuckles/Sonic 3	12/94	72
Sonic&Knuckles/Sonic 3	01/95	70
Space Harrier 2	SP 1	52
Space Harrier 2	01/95	70
Speedball 2	05/94	72
Speedball 2	11/94	72
Spider-Man	05/94	72



# ARP-Code-Register

Spirou	11/95	71
Splatterhouse 2	02/93	75
Splatterhouse 2	03/94	109
Star Control	05/94	72
Starflight	02/94	77
StarGate	06/95	71
StarGate	07/95	73
Steel Talons	06/93	88
Steel Talons	03/94	109
Stormlord	05/94	72
Story of Thor, the	06/95	70
Story of Thor, the	07/95	72
Street Fighter II	03/94	109
Street Fighter II - S.C.E.	02/95	70
Streets of Rage	SP 1	52
Streets of Rage 2	01/94	99
Streets of Rage 2	01/95	70
Streets of Rage 3	09/94	72
Streets of Rage 3	01/95	70
Streets of Rage 3	07/95	73
Strider	SP 1	52
Strider 2	01/95	70
Sub Terrania	09/94	72
Sunset Riders	06/93	88
Super Hang-On	SP 1	52
Super Monaco GP 2	SP 2	135
Super Monaco GP 2	09/95	72
Super Real Basketball	05/94	72
Super Street Fighter II	01/95	70
Super Street Fighter II	02/95	70
Super Street Fighter II	03/4/95	70
Super Street Fighter II	05/95	70
Super Street Fighter II	07/95	73
Super Street Fighter II	09/95	72
Super Thunder Blade	05/94	72
Supernan	11/94	72
Sword of Vermilion	05/94	72
Sylvester&Tweety	01/95	70
Syndicate	10/95	63
Syndicate	11/95	70
T2 - The Arcade Game	10/94	73
Tale Spin	06/93	88
Talmit's Adventure	06/93	88
Task Force Harrier	05/94	72
Taz Mania	01/93	116
Technoclash	11/94	72
Technoclash	01/95	70
Terminator 2	05/93	70
Theme Park	10/95	63
Thunder Force III	05/94	72
Thunder Force IV	05/93	68
Tiny Toons Adventures	06/93	88
Toejam & Earl	01/94	99
Toejam & Earl	SP 1	52
Toejam & Earl 2	04/94	77
Toejam & Earl 2	01/95	70
Toejam & Earl 2	02/95	70
Toki	01/93	116
Toki	01/94	99
Trampoline Terror	05/94	72
True Lies	07/95	73
True Lies	10/95	63
Truxton	05/94	72
Turbo OutRun	SP 2	135
Twin Hawk	01/94	99
Twin Hawk	SP 1	52
Two Crude Dudes	04/92	67
Universal Soldier	01/94	99
Urban Strike	12/94	72
Urban Strike	01/95	70
Yalis 3	04/92	67
Verityx	05/94	72
Virtua Racing	09/94	72
Virtua Racing	03/4/95	70
Virtua Racing	07/95	73
Virtual Bart	06/95	71
Warlock	09/95	73
Warsong	03/94	109
Where in Time is C. S.?	04/92	67
Whip Rush	05/94	72
Wolverine	07/95	73
Wonderboy 3	SP 1	52
Wonderboy 5 (US)	03/4/95	70
Wonderboy in Monster.	01/94	99
World Cup Italia '90	05/94	72
WWF Raw	06/95	71
WWF Royal Rumble	11/94	72
WWF Royal Rumble	03/4/95	70
X-Men 2	09/95	73
X-Men 2	10/95	63
Zany Golf	04/92	67
Zero the Kamikaze Sq.	02/95	70
Zombies	04/94	77
Zombies	11/95	71
Zool	03/94	109

## MASTER SYSTEM

After Burner	09/95	73
Alien 3	09/95	73
Dragon Crystal	09/95	73
Fantasy Zone	09/95	73
Fantasy Zone 2	09/95	73
Golden Axe	09/95	73
Lemmings	09/95	73
Lords of the Sword	09/95	73

**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.



## ... 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 sie 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

### THE PUNISHER (MD)

Kay Andres benötigt Hinweise, wie man am sichersten durch Level 6 kommt und Kingpin am schnellsten besiegt. Außerdem würde er sich sehr über alle Action-Replay-Codes freuen.

### SAMURAI SHODOWN (MD)

Michael Käss würde sich über einige Cheats ohne Action Replay freuen, die ihm beispielsweise unendlich Energie oder einfachere



Special-Moves bescheren. Wer kann ihm helfen?

### DEMOLITION MAN (MD)

Heike Preuß sucht händierend nach Action-Replay-Codes für unbegrenzt Leben und Energie. Hat jemand was Passendes auf Lager?

### JUDGE DREDD (MD)

Heike hat sich hier in der Welt der Toten hoffnungslos verlaufen. Zwar hat sie den Ausgang schon gefunden, allerdings leuchtet er nicht. Was ist zu tun, um diesen et-



was nervigen Level endlich einmal erfolgreich zu beenden?

### JURASSIC PARK (MCD)

Christian Kamprath hat die Eier von Gallimimus, Dilophosaurus und Procompsognathus gefunden, kommt nun aber nicht weiter. Dringend gesucht sind die restlichen Kartenschlüssel sowie eine Möglichkeit, das Betäubungsgewehr wieder aufzuladen. Außerdem würde er gerne wissen, was man mit dem Triceratops neben dem umgestürzten Jeep machen muß.



Michael Hoffmann schließt sich diesen Fragen an und wäre für eine nette kleine Komplettlösung recht dankbar.

## ANTWORTEN

### PHANTASY STAR IV (MD)

Karl-Heinz Koch hat für Herman Poppe eine riesige Liste mit Mangelcodes. Mit den folgenden Codes bringt man seine Leute nach dem ersten erfolgreichen Kampf schon auf Level 99:

Chaz	FFF50 BFFFF
Alys	FFF58 BFFFF
Hahn	FFF60 BFFFF
Rune	FFF68 BFFFF
Gryz	FFF70 BFFFF
Rika	FFF78 BFFFF
Demi	FFF80 BFFFF



Wren	FFF88 BFFFF
Raja	FFF90 BFFFF
Kyra	FFF98 BFFFF

Für unbegrenzt Hitpoints sorgen die folgenden Codes:



Chaz	FFF50 F03E7
Alys	FFF58 F03E7
Hahn	FFF60 F03E7
Rune	FFF68 F03E7
Gryz	FFF70 F03E7
Rika	FFF78 F03E7
Demi	FFF80 F03E7
Wren	FFF88 F03E7
Raja	FFF90 F03E7
Kyra	FFF98 F03E7

Und noch eine praktische Liste für die Tech-Points:

Chaz	FFF51 303E7
Alys	FFF59 303E7
Hahn	FFF61 303E7
Rune	FFF69 303E7
Gryz	FFF71 303E7
Rika	FFF79 303E7
Demi	-
Wren	-
Raja	FFF91 303E7
Kyra	FFF99 303E7

Natürlich macht es wesentlich mehr Spaß, solche Werte durch eigenständiges Training zu erreichen, aber was soll's ...

Markus Jammer hat auch noch einen praktischen Code parat, der zu Spielbeginn 64.000 Meseta beschert: FFF43 A00FF. Zahlt Hahn dann auch noch seinen Mitgliedsbeitrag von 300 Meseta, könnt Ihr Euch über 160.000 Taler erfreuen.

### VAY (MCD)

Hier die Antwort auf einen dringenden Hilferuf von Karin Kirchoff, deren Party zu Beginn des Spiels nach der Teleportation auf



die Insel immer an Vergiftungserscheinungen leidet: In den Shops der näheren Umgebung gibt es eine Kopfbedeckung namens Filtration Mask zu kaufen. Jedes Partymitglied muß mit einer solchen ausgestattet werden, danach gibt es keine Probleme mehr.

### ROAD AVENGER (MCD)

Roland Willert verrät Stefan einige Cheats, die allesamt im Optionsmenü eingegeben werden müs-



sen. Die korrekte Eingabe wird jedesmal durch einen Soundeffekt bestätigt, allerdings kann immer nur ein Cheat aktiv sein: A, A, A, A, A, A aktiviert eine Levelanwahl, nach der Eingabe von A, A, A, A, B kann das Spiel mit der START-Taste pausiert werden. A, A, A, A, B schließlich aktiviert den Autopiolen, mit dem das ganze Spiel von selbst abläuft.

### RINGS OF POWER (MD)

Karin Green hilft Markus weiter. Den Mustache of the Thespian bekommt man im Amphitheater, nachdem man dort mit allen Leuten geredet hat. Um den Ring of Bile zu bekommen, muß man zunächst in Blood mit dem Necromancer in der Gilde sprechen und anschließend auf den Friedhof außerhalb von Blood gehen. Dort sitzt ein Necromancer auf einem der Gräber und gibt weitere Hinweise. Diese führen nach Kaos, wo man dem Schwarzen Priester die Peitsche zeigt.

Danach geht es zur Pit of Despair (21'7/8'), in der man alle Regale durchsucht und weiter nach Necropolis (30'8/12'5'). Hier liegt der Schwarze Priester Pain begraben, der örtliche Untote möchte, daß man einen kräftigen Zauber für ihn besorgt. In Magic B'us zeigt man dem Necromancer den Mustache und erhält dafür den Zauber Raise. Jetzt prügelt man sich in Necropolis mit dem Untoten und kann anschließend die Gruft betreten. Dort verliert man übrigens ständig an Energie, so daß man sich vor dem Betreten ordentlich mit Items wie Nectar, Mana und Balm eindecken sollte.

## PAD



**SV 462 Eclipse Stick**  
(Für Sega Saturn)  
Best. Nr. 911 DM 74,95

**NEU!**

InterAct-Pads sind  
100% kompatibel  
zum Original-Pad!

## STAR WARS

Bausätze

**NEU!**

**X-WING FIGHTER**  
Best. Nr. 871  
DM 49,95



Länge ca. 25 cm

LIMITED GOLD-EDITION



**TIE INTERCEPTOR**  
Best. Nr. 870  
DM 49,95

Länge ca. 20 cm

## DIE 95ER FORMEL 1 MODELLE SIND DA!

M. Schumacher, Bestell Nr. 850  
D. Hill, Bestell Nr. 852  
G. Berger, Bestell Nr. 856  
H.-H. Frenzen, Bestell Nr. 854

**Maßstab: 1:18**  
je **DM 89,95**

M. Schumacher, Bestell Nr. 851  
D. Hill, Bestell Nr. 853  
G. Berger, Bestell Nr. 857  
H.-H. Frenzen, Bestell Nr. 855

**Maßstab: 1:43**  
je **DM 44,95**



Abb.: Benetton Ford '94

**NEU!**

Weitere Modelle aus der Formel 1,  
Deutsche Tourenwagen Meisterschaft '95 auf Anfrage

## WIEDER LIEFERBAR STREETWEAR

US Quality

Windbreaker Jacke (gefüttert)  
FBI DM 119,- Best. Nr. 249

Windbreaker Jacke (gefüttert)  
NASA DM 119,- Best. Nr. 250

Kapuzensweater  
FBI DM 99,- Best. Nr. 251

Kapuzensweater  
NASA DM 99,- Best. Nr. 252

Cap, bestickt FBI  
DM 99,- Best. Nr. 253

Cap, bestickt NASA  
DM 99,- Best. Nr. 254

Wollmütze, bestickt  
FBI DM 99,- Best. Nr. 255

Wollmütze, bestickt  
NASA DM 99,- Best. Nr. 256

GRÖSSEN  
L/XL

Original-Farbkombinationen:

FBI: gelb auf blau,  
weiß auf schwarz  
NASA: gold auf blau,  
silber auf schwarz  
Bitte Best. Nr., Farbe und  
Größe angeben.



## MEGA-POSTER

Größe im allgemeinen variierend zwischen  
DinA1 (60x80 cm und ca. 70x100 (Langbahn-  
bzw. Türposter bis zu 66x196 cm).



DM 19,95  
Best. Nr. 2000



DM 19,95  
Best. Nr. 2001



DM 19,95  
Best. Nr. 2002



DM 16,95  
Best. Nr. 2003



DM 16,95  
Best. Nr. 2004



DM 14,95  
Best. Nr. 2005



DM 14,95  
Best. Nr. 2006



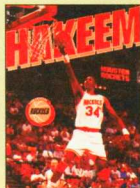
DM 14,95  
Best. Nr. 2007



DM 14,95  
Best. Nr. 2008



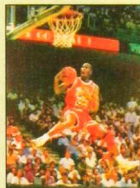
DM 14,95  
Best. Nr. 2009



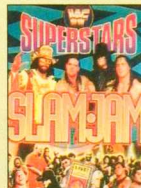
DM 14,95  
Best. Nr. 2010



DM 14,95  
Best. Nr. 2011



DM 14,95  
Best. Nr. 2012



DM 14,95  
Best. Nr. 2013

ab  
**14,95**  
pro Poster

# NEU!

# SHOP

## AMERICAN SPORTS



**CAPS JE  
DM 29,95**

**RUCKSÄCKE  
JE DM 29,95**

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

San Francisco '49ers

Cap Best.-Nr. 243 Rucks. Best.-Nr. 244

Charlotte Hornets

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

New York Yankees

Cap Best.-Nr. 245 Rucks. Best.-Nr. 246

Chicago Bulls

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

San Jose Sharks

Cap Best.-Nr. 263 Rucks. Best.-Nr. 262

Chicago White Sox

Cap Best.-Nr. 265 Rucks. Best.-Nr. 264

Washington Redskins

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



**Preissenkung!**  
alle vorbestellten Donkey  
Kongs werden zu den neuen  
Preisen ausgeliefert



**ENDLICH EINGETROFFEN!**

## DONKEY KONG

**Donkey Kong** 45 cm  
Artikelnummer 841 DM 94,95

**Donkey Kong** 30 cm  
Artikelnummer 842 DM 49,95

**Donkey Kong** 15 cm  
Artikelnummer 843 DM 19,95

**Donkey-Kong-Figuren**  
5fach sortiert,  
Artikelnummer 844 DM 24,95

**Donkey-Kong-**  
**Schlüsselanhänger,**  
Artikelnummer 845 DM 4,95

**Donkey Kong** Softplüsch 30 cm  
Artikelnummer 847 DM 39,95

DM **94,95**

DONKEY KONG 45cm



**Baywatch**  
Best. Nr. 1000

jetzt nur  
**19,95**  
pro Kalender

## DIE BRANDNEUEN

**Beverly Hills 90210**

Bestellnummer 1004

**Bon Jovi**

Bestellnummer 1001

**B.Mönchengladbach**

Bestellnummer 1030

**Caught in the Act**

Bestellnummer 1034

**Cranberries**

Bestellnummer 1010

**Die Prinzen**

Bestellnummer 1026

**Disney 101 Dalmatiner**

Bestellnummer 1019

**East 17**

Bestellnummer 1002

**FC Kaiserslautern**

Bestellnummer 1029

**FC Schalke 04**

Bestellnummer 1031

**Franziska van Almsick**

Bestellnummer 1024

**Formel 1 (Auto)**

Bestellnummer 1022

**Guns 'n Roses**

Bestellnummer 1008

**Gute Zeiten, schl. Zeiten**

Bestellnummer 1021

**NEU!**

**Andre Agassi**

Best. Nr. 1036

**Michael Jordan**

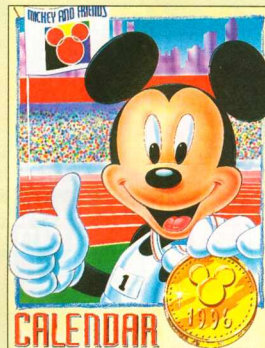
Best. Nr. 1037



**Beavis & Butt-Head**  
Bestellnummer 1005



**Werder Bremen**  
Bestellnummer 1028



**Mickey & Freunde**  
Bestellnummer 1009



### Wecker Raumschiff Enterprise

Zur Weckzeit ruft eine Stimme:  
„Beam uns hoch, Scotty!“ Und  
es ertönt das original Beam-  
Geräusch.

Bestellnummer 430  
DM 69,95

## WECKER

### Wecker Super Mario

Zur Weckzeit ruft eine Stimme:  
„Wach' auf – es ist Zeit Traum-  
land zu verlassen!“

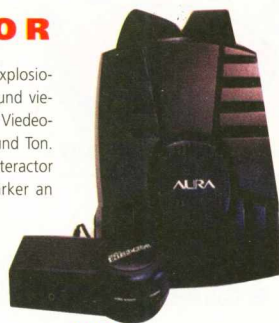
Bestellnummer 431  
DM 69,95



je  
**69,95**

## INTERACTOR

Jetzt fühlt Ihr ... Schläge, Explosio-  
nen, Stöße, Aufwärtshaken und vie-  
les mehr. Bislang gab es bei Video-  
spielen nur zwei Dimensionen: Bild und Ton.  
Ihr braucht nur den verstellbaren Interactor  
anzulegen und den Leistungsverstärker an  
den Audioausgang Eures Video-  
spielsystems anzuschließen – und  
schon könnt Ihr den Spielvorgang  
mitfühlen. Der Interactor kann an  
folgende Geräte angeschlossen  
werden: Sega Mega Drive,  
Super Nintendo, HiFi-Anlage, CD-Player,  
Fernseher und Videogeräte. Inkl. Netzadapter



**NUR  
DM 199,-**

Bestellnummer 430

## HINEIN INS ACTION-VERGNÜGEN!

Mit 3-D-  
Effekt!



**NUR  
DM 89,-**

Bestellnummer 428

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

## KALENDER 1996

**Harley Davidson**  
Bestellnummer 1007

**Henry Maske**  
Bestellnummer 1023

**Metallica**  
Bestellnummer 1012

**Michael Jackson**  
Bestellnummer 1013

**NFL Quarterback Club**  
Bestellnummer 1006

**Pocahontas**  
Bestellnummer 1020

**R.E.M.**  
Bestellnummer 1015

**Roxette**  
Bestellnummer 1016

**Take That**  
Bestellnummer 1017

**The Kelly Family**  
Bestellnummer 1025

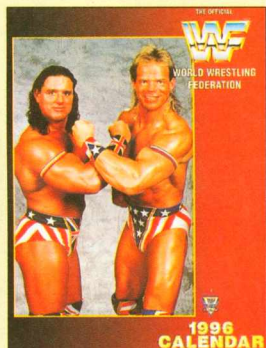
**Van Halen**  
Bestellnummer 1035

**VfB Stuttgart**  
Bestellnummer 1032

**BAYERN MÜNCHEN  
1996 KALENDER**



**Bayern München**  
Bestellnummer 1027



**WWF**  
Bestellnummer 1003

**BESTELLCOUPON** einsenden an:  
**SKYmedia Entertainment, Schloßstr. 12, 85737 Ismaning**

Schicken Sie mir:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Zahlungsart:**  
zzgl. DM 8,- Versandkosten\* Ausland DM15,-,  
einzgl. ab einem Bestellwert von DM 180,-)

Ich zahle mit Kreditkarte  
 Visa  Eurocard

Ich zahle per  
Nachnahme (zzgl. 7,- DM)  
 Ich zahle per Eurocheck  
zur Verrechnung unbedingt  
Kartenummer angeben!

Bankinstitut  
Kreditkartennummer (16-stellig)  
Gültig bis  
Kreditkarteninhaber

Name, Vorname Geb. Datum  
Straße  
PLZ/Ort  
Datum, Unterschrift:



# JEDER TAG EIN QUANTENSPRUNG



SAMURAI SHODOWN



THEME PARK

Tel.: 02255-8476, Patrick  
**Verkaufe/Tausche** Afterburner 3, Tom-Cat Alley (dt.). Ich suche Musha Aleste (MD) und Saturn-Spiele (kein Import). Tel.: 0721-32321 ab 17 Uhr, Sven

**Tausche/Verkaufe** Flashback DM 55, Jungle Strike DM 65, Virtua Racing DM 95, NBA Jam DM 55, General Chaos DM 65, Landstalker dt. DM 65, Sonic Spinball DM 65, Alien 3 DM 55, Pitfall DM 55 uva. Tel.: 030-6258637, Sven

**Verkaufe** MD-Spiele: Terminator DM 30, Decap Attack DM 30. Näheres erfährt ihr unter Tel.: 0911-6002768, Ralf

**Suche** Phantasy Star 1, 2, 3, Shining in the Darkness, Lunar 1 für CD, Lunar 2 für CD. Zahle angemessenen Preis. Tel./Fax: 02451-45434, Karl-Heinz

**Verkaufe** ca. 60 MD-Spiele. Spiele auch einzeln. Kein Tausch. Tel.: 04529-624, Sönke

**Verkaufe** Soleil DM 65, Winter Olymp. DM 30, Shining in the Darkness DM 65, Corporation DM 25, Moonwalker DM 30, Landstalker DM 65, Sword of Verm. DM 65 (Nachnahme). Mary Hemmers, Rochusstr. 402, 50827 Köln

**Suche** Phantasy-Star 1-3, Shining F2, Star Trek TNG. Biete Landstalker, Shining Force, Royal Rumble und Rings of Power. Tel.: 030-6498532 ab 17 Uhr, Florian

**Verkaufe** Komplettlösung von Phantasy Star 4, 165 Seiten US=DM 35, dt.=DM 45 zzgl. NN und Verpackung = DM 10. Tel.: 05724-4568, Yara

**Verkaufe** Shining Force 1 DM 65, Rocket Knight Adv. DM 45, Sonic 1 DM 30, Aladdin DM 60. Tel.: 04208-3666, Stefan

**Verkaufe** Flashback, PGA-Golf 3, Skeleton Krew. je DM 30, Powermonger, Empire of Steel, Arrow Flash, Wonderboy in Monsterworld je DM 25. Tel.: 033237-8929 ab 16 Uhr, Jürgen

**Verkaufe** für MD: 688 Attack Sub, Zoom, Marble Madness, Lemmings, Crüe Ball, Greendog, Ariel-



THE STORY OF THOR

Shodown, WWF Raw, Tiny Toons, Acme All Stars, Dynamite Headdy und andere. Tel.: 0345-7763466, Matthias

**Verkaufe** MD 50/60Hz, MCD, Jaguar, NEO+GEO (CD), Saturn uvm. Einzeln oder mit Spielen. Superangebote. Versand möglich. Nicht warten, einfach anrufen! Tel.: 0711-5490703 ab 17 Uhr, Ute

## MEGA-CD

**Verkaufe** MCD mit drei Spielen für DM 600. Tel.: 02238-42765, Björn

**Biete** MD1+MCD 2 mit sieben CD-Spielen, zwei Joypads und einem 12-Buttonpad an. Oder ich lege DM 100 drauf und tausche gegen Saturn mit einem Spiel. Preis nach Vereinbarung. Tel.: 0421-6098849 nach 18 Uhr, Erkan Kara

**Verkaufe** Multi-Mega. 100%ig O.K. 9 Monate alt. Zwei SechsbUTTONPADS, 3 CD's und 7 Spiele für MD, z. B.: Sonic-CD, SSF 2 usw. Orig. Verpackung für DM 1150. Tel.: 02624-5506, Gorgio

**Verkaufe** MCD 2 für DM 250, MD mit Pad für DM 150, MD-Spiele, z. B.: Aladdin DM 80, E. Champions DM 80, Royal Rumble DM 65, Rage in the Cage (MCD) DM 70, FIFA Soccer (MCD) DM 80. Außerdem: MS-Spiele und MS-Adapter. Tel.: 069-834641 zwischen 16-20 Uhr, Boris

**Verkaufe** ca. 30 Stück Mega-CD-Spiele. Auch einzeln, kein Tausch. Tel.: 04529-624, Sönke

**Verkaufe** Mega-CD 2 mit vier Spielen, z. B.: Thunderhawk, Road Avenger, NBA Jam, WWF, Rage in the Cage. VB DM 600. Köln-Bonner-Raum bevorzugt.



Die multimediale Revolution tobt.

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

Und auch im gesellschaftlichen Umfeld geht es ziemlich turbulent zu. Deshalb informieren wir Sie nun noch aktueller, noch umfassender:

Ab sofort erscheint ELECTRONIC ENTERTAINMENT monatlich.

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.-

DIE ZEITSCHRIFT  
 MIT DEM MULTIMEDIA-MAGAZIN AUF  
 CD-ROM

DIESE AUSGABE GIBT ES JETZT AM KIOSK



**CLOCKWORK KNIGHT  
DAS DSCHUNGBUCH**



le the Little Mermaid, Aladdin, Home Alone, Rolo, Neldner Yvett, Nachschwitzweg 27, 04668 Grimma  
**Tausche** für MD Sonic 2 gegen 688 Attack Sub oder Super Thunder Blade. Tel.: 03429-333595 ab 16 Uhr, Jens

**Verkaufe** MD-Spiele: Sonic 1 DM 50, Sonic 2 DM 60, Sonic 3 DM 80, Mega Bomberman DM 80, SF 2 DM 80, Arch Rivals DM 40, Cyberball DM 40, Ecco the Dolphin DM 50, Turbo Outrun DM 60. Tel.: 034324-21516, Lars

**Verkaufe** Terminator, Altered Beast, Space Harrier 2. Preis: VB. Tausche auch 3:1 für Justice League! Tel.: 02738-8527 ab 20 Uhr, Christoph

**Verkaufe** MD 2, 13 Spiele. Z. B. Theme Park, Story of Thor, Pitfall, Sonic 2+3, Sonic & Knuckles, FIFA Soccer, Mickey Mania, VB DM 850. Tel.: 04155-6653, Moritz

**Verkaufe** MD-Spiele. Rock 'n' Roll Racing, Soleil, Shining Force 2, Dragon, Sonic 3. Preis nach Vereinbarung. Suche Saturn. Tel.: 09384-8432, Stephan

**Verkaufe** Mega Drive-Konsole, Dune 2, Super Hang-on, Columns, World Cup Italia '90, Terminator 2, Japan Adapter und Four in One (Batman, Moon Walker, Shinobi, Duke). Tel.: 08028-450, Christian

**Verkaufe** Story of Thor, Shining Force 2, Theme Park, Sonic 3, Sonic & Knuckles, Landstalker zu je DM 70, sowie Ottifants zu DM 35. Tel.: 07361-35478, Oliver

**Verkaufe** Mega Drive, Powerpad, Zubehör und acht Spiele zum fairen Preis. Z. B. Cliffhanger, Shinobi 3, EA Hockey, Sonic, Hang-on, Italia '90, Columns, Tommy Lasorda Baseball. Tel.: 069-6666395, Slaven

**Kaufe/Tausche** Spiele für Saturn, MD, MCD, Master und 32X.



**MICKEY MANIA**

Auch mit Gerät. Angebote an Dieter Tegler, Paul-Hindemith-Str. 10, 37574 Einbeck, Tel.: 05561-3094

**Verkaufe/Tausche** Kick Of 3, Summer Challenge, Terminator, Bubby 2, Wrestle War, Arch Rivals, Puggsy, USA Basketball je DM 50, Soul Star CD DM 60. Dirk Brygier, Edmund-Weber 265, 44651 Herne

**Verkaufe** MD 2, MCD 2, drei CD's, fünf Module z. B.: Micro Machines 2, NBA Jam, X-Men, Silpheed usw. für DM 500. Tel.: 05341-53259, Erich

**Tausche** Warlock, Another World, Robocop 3 und Street Fighter 2. Suche Afterburner 2, Dune 2 und Phantasy Star 3. Angebote an Torsten Fröschl, Rohrlachstr. 59, 68239 Mannheim

**Verkaufe** für MD 17 Spiele, z. B.: Virtua Racing, Shining Force 2, Jurassic Park, Str. Fighter 2, Landstalker usw. Auch einzeln erhältlich. Gesamt DM 700. Tel.: 04621-41208, Sebastian

**Suche** Games (auch Sammlungen u. Konsolen) für Saturn, MD, 32X, MCD, SNES usw. Suche auch Sony P-SX mit Spielen. Bitte meldet euch unter Tel.: 0641-71250, Kirsten

**Verkaufe** Mega Drive u. Mega CD mit 40 Spiele für MD und zehn Spiele für CD für DM 1200. Tel.: 03623-200107, Andreas

**Verkaufe** MD, zwei Joypads und 15 Spielen. Z. B.: F1, FIFA Soccer, Jungle Strike, PGA Tour Golf 2 usw. für nur VB DM 790. Neupreise über DM 2000. Tel.: 02254-7458, Markus

**Verkaufe** Mega Drive 50/60Hz, drei Joypads, Act. Repl. Scartk., 19 Spiele z. B.: EWJ, Samurai Shodown, Syndicate, Sonic & Knuckles, Et. Champions u.a. NP: DM 1400 für VB DM 900. Tel.: 02762-3631, Rony

**Schnäppchen**, Verkaufe! MD 2 mit Virtua Racing und zwei Sechs-Buttonpads, Infrarot Joypad für DM 100. Johannes Niemeyer, Charlottenstr. 22, 72070 Tübingen

**Verkaufe** MD, MCD 2, Master

Converter, vier Pads, zwei Joysticks 15 Spiele (Ecco 2, Sonic & Knuckles, Super Streetfighter, Soleil u.a.) DM 1000. Tel.: 07134-10989, Alexander

**Verkaufe** drei Spiele: Theme Park, Tiny Toons, Joe Montana 2 Football. Tel.: 0203-478051, Alexander

## ■ MD 32X

**Achtung**, Schnäppchen! Biete 32X-Adapter, zwei Joypads und fünf Spiele. Z. B.: Chaotix, Metalhead, Virtua Racing, D. Stellar A., Afterburner für nur DM 500. Tel.: 03928-68086, Stefan

**Verkaufe** MD-32X-Spiele. Spiele auch einzeln. Kein Tausch. Tel.: 04529-624, Söhnke

**Verkaufe** MD 2, 32X, MCD, Zubehör und 25 Spiele (u. a. Earthworm Jim, Chaotix), VB DM 2500 (Neu: DM 3700). Tel.: 030-3056904, Michael

## ■ SATURN

**Achtung!** Suche Saturn, Zubehör und Spiele. Tel.: 02166-188816 ab 18 Uhr, Thomas

**Verkaufe** SN mit sieben Spielen und drei Pads. Game Gear mit sieben Spielen, Game Boy mit neun Spielen für nur DM 750 (nur komplett). Alle Spiele mit Anleitung. Tel.: 05202-72783, Christian

## ■ VERSCHIEDENES

**Tausche** 40 Mega-Drive-Spiele (auch einzeln) gegen 3DO und SNES-Spiele. Kaufe aber auch 3DO-Spiele bis ca. DM 40. Suche z. B. Road Rash, NHL '95 usw. Ruft an. Tel.: 030-3418661, Thomas

**Verkaufe** GAMERS-Hefte 2/92 DM 3, 4/92 DM 3, 5/92 DM 4, 1/93 bis 6/93 je DM 4, 1/94 bis 10/94 je DM 4. Sonderhefte: 1/93 DM 7, 2/93 DM 6, 3/93 DM 6. Tel.: 09931-5913, Andreas

**Ankauf:** von MD 1 und MD 2, MCD-Konsolen. Sowie Ankauf von MD und MCD-Spiele. Liste Kostenlos! Adr.: Pierre Jahn, Karlsbaderstr. 126, 09465 Sehma  
**Suche** für MD, Master, 32X, Saturn dt. Spiele und Geräte, tausche auch gegen SNES-Spiele. Tel.: 05561-3094, Dieter

**Suche** Sat-Spiele. Verkaufe zehn MS-Spiele und zehn MD-Spiele z. B. IMG Tennis DM 80, World of Illusion DM 70, Hardball '94 DM 70, ECCO 1 DM 70, Aladdin DM 80. Verkaufe MD mit Pad DM

150, MCD 2 DM 250, auch Spiele. Tel.: 069-834641, Boris

**Verkaufe** sehr preiswert original PC-Spiele, Soft- und Sharware, löse meine große Samm.-Katalog gg. DM 2: Anfordern! Heidi-Damm, Astenweg 12, 04209 Leipzig

**Löse** meine Mega-Drive-Sammlung auf. Viele Top-Spiele für DM 30. Anruf lohnt sich. Habe auch Mega-CD, Game Gear, Master-Spiele, 32X- und Saturn-Spiele. Tel.: 0511-414899, Thomas

## ■ HARDWARE

**Verkaufe** MD mit SSC2 2, Probotector, Eternal Champions, True Lies, Mega Turrican Spiele, True Lies, Mega Turrican Spiele und weitere zehn Spiele. Außerdem noch Japan-Adapter, Master System und GAMERS Nr. 1! Tel.: 02043-22475, Levent

**Suche** Mega-CD 2 und MD-32X. Biete: Super NES mit zwei Controllern, Scart-Anschlußkabel, acht Spielen (z. B. Super Mario World, Secret of Mana, Super Streetfighter 2) und zehn TALI-Hefte (12/94-9/95). Tel.: 0345-666850, Holger

**Kaufe/Verkaufe/Tausche** Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Tel.: 089-1403732, Kurt

**Verkaufe** MD, drei Pads, Mega Key (US) und 17 Spiele! Z. B.: Virtua Racing, Theme Park, FIFA Soccer, Shining Force 2 usw. Suche günstigst Saturn und Daytona USA! Tel.: 0043-4824-2475, Patrick

**Verkaufe** Mega Drive und Mega-CD 2 mit zwei Joypads, ARP, mit neun Spielen u. a. Thunderhawk, Sonic 1 u. 3, FIFA Soccer-CD. Jaguar usw. für nur DM 300! Nur Berlin! Tel.: 030-9316038, Maik

**Verkaufe** MD 50/60Hz, Mega-CD, Jaguar, NEO•GEO (CD), Saturn usw. Einzeln oder mit Spielen. Superangebote. Versand möglich. Nicht warten. Einfach anrufen!. Tel.: 0711-5490703 ab 17 Uhr, Ute

**Verkaufe** Mega Drive 2, 13 Spiele. Z. B.: Theme Park, Story of Thor, Pitfall, Sonic 2 u. 3, Sonic & Knuckles, FIFA Soccer, Mickey Mania VB DM 850. Tel.: 04155-6653, Moritz

**Verkaufe** Mega CD 2 und 32X mit sechs Spielen (VR Deluxe, Final Fight, Silpheed) für DM 450. Tel.: 03904-44153 ab 18 Uhr, Andres



# ICH WILL DAS ABO FÜR 100% SEGA!

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

## GAMERS

100% Sega, unabhängig und unbestechlich



KOMPETENTE  
TESTS



GNADENLOSE  
TIPS  
& TRICKS



INFORMATIVE  
REPORTAGEN



## A B O - C O U P O N

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

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

Zahlung für 1 Jahr:

Inland DM 72,-  
Ausland DM 120,-

**BITTE KEINE ÜBERWEISUNG!**

Vorname/Name

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

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

Euro-Scheck zur Verrechnung (unbedingt Kartennummer angeben)

Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung/Lastschrifteneinzug

BLZ

Kto.-Nr.

Geldinstitut

Unterschrift des Kontoinhabers

Gegen Rechnung. Bitte keine Vorauszahlung leisten. Rechnung abwarten!

Datum/Unterschrift

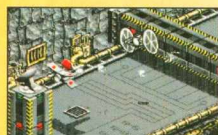
GAMERS Leserservice  
Postfach 103245  
20022 Hamburg

# VOR SCHAU



## Cool Spot

Das spritzige Limonadenhersteller-Maskottchen hat es in seinem neuesten Abenteuer in



die (Alp-)Traumfabrik Hollywood verschlagen. Was derkühle Punkt dort so alles erlebt und erleidet, das erfahrt Ihr in der kommenden Ausgabe.

Mit Riesenschritten nähern wir uns dem Weihnachtsfest – höchste Zeit also, die Wunschzettel abgabereif zu machen. Die letzte Möglichkeit, Euch diesbezüglich über die Highlights auf dem Konsolenmarkt zu informieren, liegt ab 13. Dezember 1995 bei Eurem Zeitschriftenhändler aus, und zwar in Form der **GAMERS 196**, wie üblich prall gefüllt mit den neuesten Infos zum Thema Sega-Konsolen.

## Virtuelle Rennvergnügen auf dem Saturn

Einen Frühstart kann man der Saturn-Version von **Virtua Racing** ja nicht unbedingt unterstellen. Wenn nicht noch irgendwelche unvorhergesehene Boxenstopps die Zieleinfahrt verzögern, können wir Euch im kommenden Heft die Platzierung verraten. Mit **Hang-On GP 95** erlebt ein weiterer Sega-Klassiker seine Wiederauferstehung auf dem Saturn. Das rasante Motorradrennspiel konnte schon seit Jahren auf unterschiedlichsten Systemen begeistern.



## Freudenfest für Sportfans

Alle Jahre wieder ... ist nicht nur Weihnachten, sondern auch die Zeit für die inzwischen fast schon obligatorischen Sportspiele-Updates. Die präsentieren wir Euch im kommenden Heft gleich im Viererpack: angesetzt sind **FIFA Soccer '96**, **Mad-**



**den NFL '96**, **PGA Tour '96** und **NBA Live '96**. In diesem Paket sollte eigentlich für jeden etwas dabei sein, also verpaßt Heft 1/96 auf keinen Fall!

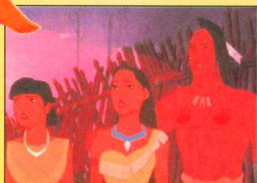
## Earthworm Jim

Der coolste Regenwurm der Galaxis ist wieder da – cooler und lustiger als je zuvor. Legt Euch zusammen mit der Gamers 1/96 sicherheitsshalber schon mal ein Hausmittelchen gegen Lachmuskelkater zurecht, denn das werdet Ihr bei Jims abgefahrenen Eskapaden auf alle Fälle nötig haben!!!



## Pocahontas

Und wieder eine Konsolen-Umsetzung eines Zeichentrickfilms aus den Disney-Studios. Ob die romantische Lovestory auf dem Mega Drive genauso gut aussieht wie auf der Kinoleinwand, das könnt Ihr im kommenden Heft nachlesen.



**Achtung!**  
**Die nächste**  
**GAMERS**  
**erscheint am**  
**13. Dezember**  
**1995!**

## GAMERS IMPRESSUM

**Herausgeber:** Rüdiger Limbach  
**Chefredakteur:** Reza Abdolali (rz) (verantwortlich f. d. red. Inhalt)  
**Stellvertretender Chefredakteur:** Hans-Joachim Amann (hja)  
**Redaktion:** Michael Anton (man), Maris Feldmann (mf), Klaus-Dieter Hartwig (kdh), Thomas Helliwig (th), Christian Henning (ch), Klaus Kock (kk), Michael Koczy (mik), Tasso Kohlhöfer (tas)  
**Freier Mitarbeiter:** Julian Eggebrecht (je)  
**Grafikleitung:** Britta Jakobsen, Marion Limbach  
**Grafik:** Katrin Förster, Kirsten Meier, Domenico Pais, Christoph Poetis, Susanne Rieger  
**Titelseite:** WWF and the characters are registered trademark of TitanSports, Inc. © & TM 1994, 1995  
**Marketing u. Anzeigen:** Sven Jakobsen, Tel.: 040/48 05 21 11  
**Anzeigen:** Michael Gremilza, Tel.: 040/48 05 22 34, Ann-Katrin Schoel, Tel.: 040/48 05 22 23, Fax: 040/48 05 21 99  
**Anzeigenpreisliste** Nr. 3 vom 1.3.1995  
**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, Iqihaut GmbH, Borsteler Chaussee 85-99a, 22453 Hamburg  
**Druck:** Jungfer Druckerei und Verlag GmbH, Gutenbergstraße 3, 37412 Herzberg am Harz  
**Verlag:** MVL GmbH, Heliwigstraße 99, 20249 Hamburg, Tel. 040/480 520  
© 1995 für alle Beiträge bei MVL GmbH  
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.  
Gerichtsstand ist Hamburg  
GAMERS erscheint monatlich zum  
Einzelpreis von DM 6,- ISSN 0944-5315

# ACTION REPLAY™

**DAS MOGELMODUL .... NICHT NUR FÜR DEN SPIELE-PROFI**

**UNGLAUBLICHE POWER WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN ANDEREN LEVEL'S STARTEN U.S.W. ALLES JE NACH SPIEL.**

## ACTION REPLAY™ FÜR SEGA SATURN™

SPIELEN WIE DIE GAME-PROFI'S.

- ★ **EINFACHE HANDHABUNG** - Sehr einfach im Gebrauch - gebe den Code für das Game ein, das du spielst und fertig. Jetzt kannst du Level's spielen, die dir bisher völlig unbekannt waren.
- ★ **STECKMODUL** - Action Replay™ in den Modulschacht des SATURN's™ einstecken und alle Möglichkeiten stehen sofort zur Verfügung.
- ★ **ADAPTER-FUNKTION** - Die einzigartige Adapter-Funktion des Action Replay's™ macht es möglich, amerikanische, europäische und japanische Games auf jedem SATURN™ einzusetzen!

WERDE JETZT GAME-PROFI MIT ACTION REPLAY™ **DM 119,-**

## ACTION REPLAY™ MK 3. FÜR SNES™

**NEU !!**

- ★ **MULTI-CODE-INGABE** - Eingabe-Möglichkeit bis zu 100 Codes auf einmal.
- ★ **ENTHÄLT JETZT NOCH MEHR EINGebaUTE CODES** - Tausende eingebaute Codes für die neuesten Games, um sofort loszulegen.
- ★ **DEADCODE GENERATOR** - Durch die Eingabe von Deadcodes verändern sich ganze Spielteile.
- ★ **NEUE INGABE-METHODE** - Jetzt ist Action Replay™ noch einfacher zu benutzen; einfach den Menüpunkt für die gewünschte Funktion über das Joypad auswählen.
- ★ **EIGENER CODEFINDER** - Der im Hintergrund arbeitende Codefinder findet die Codes, während du spielst. Mit Hilfe des Codefinders findest du direkt Codes für die neuesten Games!
- ★ **ZEITLUPEN-FUNKTION** - Hiermit kannst du die Spielgeschwindigkeit von 100% auf 10% verringern.
- ★ **ADAPTER-FUNKTION** - Hiermit kannst du amerikanische und japanische Games auf einer deutschen Konsole spielen.
- ★ **LIEFERUMFANG** - Action Replay™, deutsche Anleitung, Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (siehe rechts unten), EUROSISTEMS-GARANTIE-Siegel und Codebuch mit einer großen Anzahl von Codes.
- ★ **JETZT MIT DEUTSCHER MENÜ-FÜHRUNG!**

**DM 109,-**

**NEU!!**

## ACTION REPLAY™ FÜR PLAYSTATION™

ECHT FANTASTISCH !!

- ★ JEDES ACTION REPLAY™ ENTHÄLT 15 SUPERCHEATS FÜR VERSCHIEDENE TOP-GAMES DER SONY PLAYSTATION™.
- ★ EIN SUPERCHEAT IST EIN CHEAT, DER MEHRERE KLEINE CHEATS ENTHÄLT, DIE ALLE GLEICHZEITIG ZUM EINSATZ KOMMEN. - Jetzt kannst du Level's spielen, die dir bisher völlig unbekannt waren.
- ★ JE NACH SPIEL - UNENDLICHE LEBEN, ENERGIE, ZEIT, UNBEGRENZTE POWER UND VIELES MEHR.
- ★ BEHR EINFACHE HANDHABUNG: EINSTECKEN, FERTIG!



VOLUME 1 DES ACTION REPLAY'S™ ENTHÄLT CODES FÜR FOLGENDE PLAYSTATION™-GAMES:

- |                   |                    |
|-------------------|--------------------|
| KINGS FIELD™      | RIDGE RACER™       |
| TEKKEN™           | CRIME CRACKERS™    |
| PARODIUS™         | PARODIUS DE LUXE™  |
| KILEAK THE BLOOD™ | FANTASTIC PINBALL™ |
| JUMPING FLASH™    |                    |

Komplett mit deutscher Anleitung und Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (siehe rechts unten).

**DM 79,-**

## ACTION REPLAY™ FÜR MEGADRIVE™ JETZT INKLUSIVE GAME

- ★ **MEGA CODE INPUTSCREEN** - Eingabe-Möglichkeit bis zu 100 Codes auf einmal.
- ★ **MEHR ALS 500 EINGebaUTE CODES** - Einfach den/die benötigten Code(s) auswählen und loslegen.
- ★ **DEADCODE GENERATOR** - Durch die Eingabe von Deadcodes verändern sich ganze Spielteile.
- ★ **EIGENER CODEFINDER** - Durch den eingebauten Codefinder kannst Du selbst die Codes für die (neuesten) Spiele suchen.
- ★ **ZEITLUPEN-FUNKTION** - Hiermit ist die Geschwindigkeit des Spiels einstellbar.
- ★ **ADAPTER-FUNKTION** - Hiermit kannst du amerikanische und japanische Games auf einer deutschen Konsole spielen.
- ★ **ISHIDO-GAME** - Wenn du dein Action Replay™ für Sega Megadrive™ direkt bei Dataflash bestellst, wird es zusammen mit dem noch nie erschienenen Spiel "ISHIDO" ausgeliefert!!!

NUR FÜR MEGADRIVE™-BESITZER

ANGEBOT

**ACTION REPLAY™ UND "ISHIDO"-GAME ZUSAMMEN DM 99,-**  
(SOLANGE DER VORRAT REICHT)

## ACTION REPLAY™ FÜR NES™, MASTER SYSTEM™, GAMEBOY™ UND GAME GEAR™

- ★ **CODE INPUTSCREEN** - Einfach einen Code eingeben und schon hast du unendliches Leben, Energie bis zum Abwinken, unbegrenzte Power u.s.w. Alles je nach Spiel.
  - ★ **EIGENER CODEFINDER** - Durch den eingebauten Codefinder kannst du selbst die Codes für die (neuesten) Spiele suchen.
  - ★ **LIEFERUMFANG** - Action Replay™, deutsche Anleitung, Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (siehe rechts unten), EUROSISTEMS-GARANTIE-Siegel und Codebuch mit einer großen Anzahl von Codes.
- FÜR MASTER SYSTEM™ ODER GAME GEAR™ DM 79,-**  
**FÜR NES™ DM 99,- FÜR GAME BOY™ DM 59,-**

## SPIELKONSOLEN-ZUBEHÖR

### TV SYSTEM CONVERTER

Benutze NTSC-Geräte auf einem PAL-Monitor/TV. Ideal für 3DO™, JAGUAR™, SATURN™, PLAYSTATION™ U.S.W. **DM 139,-**



### SATURN™ ADAPTER

Spiele jetzt amerikanische, japanische oder europäische Games auf jedem SATURN™. Steckbares Modul. Kein langer Warten mehr auf Original-Versionen!! **DM 89,-**



### ADAPTER, UM IMPORT-GAMES ZU SPIELEN

für SNES™ **DM 39,-**  
für Megadrive™ **DM 39,-**  
für Mega CD™ **DM 59,-**  
für SNES™ **DM 59,-** programmierb. Adapter  
für Megadrive™ **DM 59,-** für den Einsatz von Master System™-Games

### NUR FÜR ACTION-REPLAY-CLUB-MITGLIEDER

Dieser "HOTLINE TERMINAL" (zur Bedienung der interaktiven Sprachcomputer-Hotline für neue Codes, News u.w.) kann man als Club-Mitglied für DM 25,- direkt bei DATAFLASH bestellen.  
**WICHTIG:** DATAFLASH liefert jedes Action Replay™ mit einer Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB aus.



### PROFESSIONELLER TV CONVERTER

NTSC nach PAL, PAL nach NTSC, SECAM nach PAL, SECAM nach NTSC. Dieses System. Sehr hohe Qualität. **CDM 600 DM 690,-**



### PLAYSTATION™ GAME SAVER

Bietet eine Speichermöglichkeit für 15 verschiedene Spiele (wird nach) ermöglicht, ein Spiel ab der gespeicherten Position fortzusetzen. **DM 89,-**



### 3DO™ Speedpad

Joypadersatz für die Benutzung mit jedes 3DO™ Interaktive Multiplayer™-System. **DM 49,-**



### SATURN™ GAME SAVER

Erweitert den Speicher für die Game-Save-Option mit 1 Meg. Durch die 10mal größere Speicherkapazität hast du viel mehr Speichermöglichkeiten. **DM 99,-**



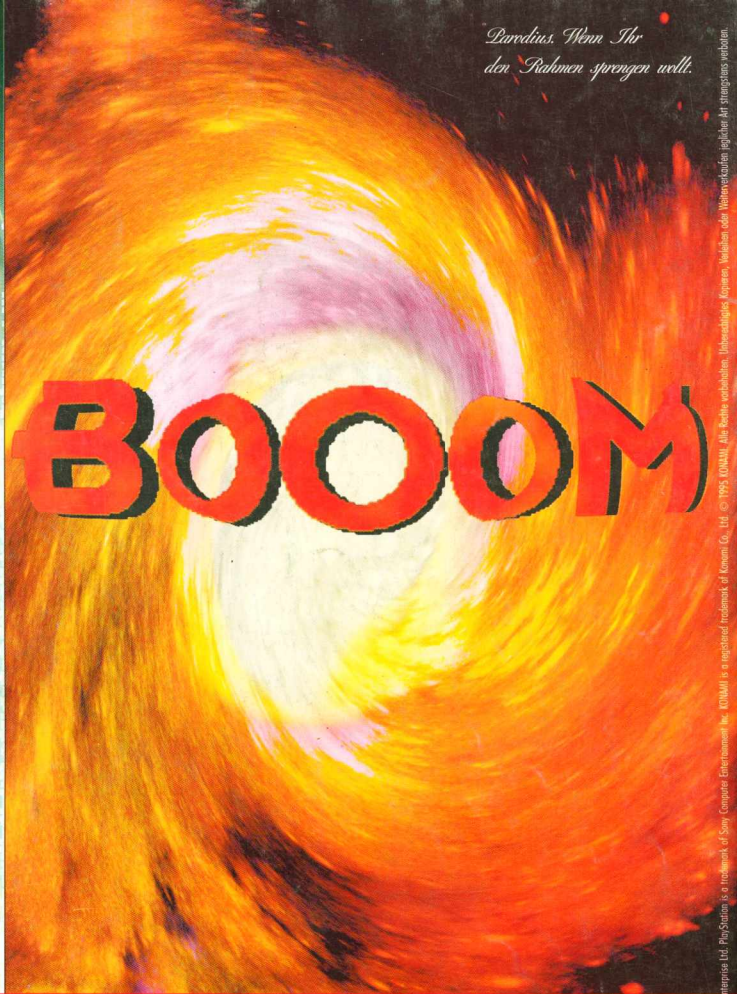
**24-STD.-BESTELLSERVICE**  
**TEL. 02822-68545 / 537182 FAX 02822-68547**  
24-STD.-VERSAND-SERVICE (WENN VORRÄTIG)

**DATAFLASH GmbH**  
WASSENBERGSTR. 34  
46446 EMMERICH

VERSANDEKOSTEN DM 10,- AUSSLAND (NUR VORRÄTIG) DM 25,-

SEGA, MEGA DRIVE, GAME GEAR, MASTER SYSTEM, UND SATURN SIND EINGETRAGENE WAREN; ZEICHEN VON SEGA ENTWERFENES LTD. "NINTEENDO", "GAMEBOY", "NES" UND "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTEENDO OF AMERICA. PLAYSTATION IST EIN EINGETRAGENES WARENZEICHEN VON SONY CORPORATION.

Nur 0,3% aller Menschen  
machen Dinge, die aus  
dem Rahmen fallen.



Parodius. Wenn Ihr  
den Rahmen sprengen wollt.

# Parodius. Ballerei statt Ballerina.

Zwei total durchgeknallte Action-Parodien auf einer

CD: Ballern bis zum Abwinken, irre Sounds und jede

Menue verrückter Figuren warten auf Dich.

Bildschirmwahnnsinn vom Feinsten. Für 1 oder 2

Spieler. Zitat Gamepro 10/95: "Solltet Ihr ein bißchen

Shoot'em Ups mögen, ist Parodius ein Muß."

