

GAMERS

WÄCHENLICHE WISSENDE MAGAZIN

100%
SEITE



TIPS & TRICKS

**SHINING FORCE
SOLEIL
EARTHWORM JIM
SCHUMMELCODES
CHEATS
TAKTIKEN**

MK III
Die ersten Bilder



Earthworm Jim und die Folgen

David Perry über EWJ, EWJ CD, 32-Bit & mehr

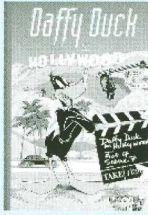
INFOS • TESTS • TIPS & TRICKS • AKTIONEN



TEL. 0931-571601 ODER 06

SCHNELL, S

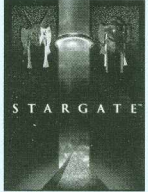
THEO VER



Duffy Duck in Hollywood



Mega Bomberman



STARGATE



The Story of Thor



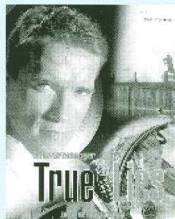
Shining Force II



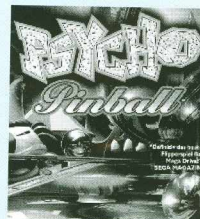
Soleil



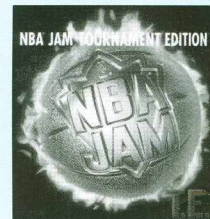
The Pagemaster



True Lies



Psycho Pinball



NBA Jam

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE II OHNE SPIEL	189.-
MEGA DRIVE KÖNIG D. LÖWEN SET	289.-
MEGA DRIVE MAGNUM SET	319.-
ACTION REPLAY 2 PRO	99.-
6 BUTTON CONTROLLER	39.-
6 BUTTON INFRAROT (2 PADS)	89.-
6 BUTTON ARCADE POWER STICK	89.-
4 PLAYER ADAPTER 2 SEGA (AUCH EA)	59.-
RGB KABEL	29.-
AERO THE ACROBAT 2	109.-
ADAMS FAMILY VAL.	109.-
ALIEN SOLDIER	109.-
ASTERIX POWER OF GODS	109.-
ATP TENNIS	109.-
BONKERS	109.-
CANNON FODDER	109.-
CHAOS ENGINE	124.-
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD	109.-
DEMOLITION MAN	109.-
DER KÖNIG DER LÖWEN (LION KING)	99.-
DRAGON/BRUCE LEE	99.-
DSCHUNGBELBUCH	109.-
DUNE II	104.-
DYNAMITE HEADDY	99.-
EARTH WORM JIM	119.-
F1 94	109.-
FIFA SOCCER 95	94.-
FLINTSTONES - THE MOVIE	104.-
JOHN MADDEN FOOTBALL 95	94.-
KICK OFF 3	79.-
LANDSTALKER	119.-
LOTHAR MATTHÄUS	109.-
MEGA BOMBERMAN (1-4 SPIELER)	89.-
MEGA MAN WILY WARS	109.-
MEGA SWIV	89.-
MEGA TURRICAN	69.-
MICKY & MINNIE	109.-
MICRO MACHINES 2	109.-
NBA BASKETBALL 95 (ENDE APRIL)	89.-
NBA JAM TOURNAMENT	119.-
NBA LIVE 95	94.-
NHL HOCKEY 95	94.-
PGA TOUR GOLF III	94.-
POWER RANGERS	99.-
RED ZONE	99.-
RISTAR	109.-
ROAD RASH 3	99.-
ROAD RUNNER - DESERT DEMOLITION	99.-
RUGBY WORLD CUP	99.-

SAMURAI SHODOWN	109.-
SEAQUEST DSV	114.-
SCHLÜMPFE	99.-
SHINING FORCE II	119.-
SLAM MASTERS	139.-
SOLEIL DT.	109.-
SONIC 3	99.-
SONIC SPINBALL	99.-
SONIC & KNUCKLES	99.-
SPEEDY GONZALES (APRIL)	114.-
STARGATE	119.-
STORY OF THOR	119.-
STRIKER	114.-
SUPER STREET FIGHTER II	99.-
SYNDICATE	109.-
THEME PARK	109.-
TOUGHMAN BOXING CONTEST	109.-
TRUE LIES	119.-
WARLOCK	109.-
WWF RAW	119.-
X-MEN 2	109.-
YELLI BOY	109.-
ZERO TOLERANCE	99.-
ZERO THE KAMIKAZE SQUIRELL	99.-

MEGA CD

MEGA CD II MIT 41 SPIELEN	499.-
MEGA CD II MIT 2 SPIELEN	399.-
B.C. RACER	99.-
DUNGEON MASTER 2	99.-
ECCO THE DOLPHIN 2	104.-
F-1 BEYOND THE LIMIT	99.-
FIFA SOCCER	99.-
HEIMDALL	99.-
JURASSIC PARK DT. CD	89.-
KEIO FLYING SQUAD	89.-
LEMMINGS 2	109.-
MEGA RACE CD	99.-
NHL HOCKEY	59.-
POWERMONGER CD	119.-
REBEL ASSAULT	109.-
SCHLÜMPFE	109.-
SHINING FORCE	109.-
SNATCHER	119.-
SONIC CD	79.-
SOULSTAR	99.-
STARBLADE	99.-
THUNDERHAWK	99.-
TOMCAT ALLEY	59.-
WORLD CUP GOLF	94.-
WWF CD	79.-

SNELLER...

KRANZ SAND

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



WWF RAW



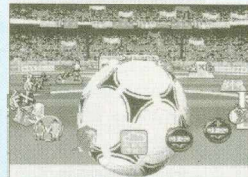
Samurai Shodown



SEGA PICO



MEGA CD II



Striker

GAME GEAR

GAME GEAR MIT COLUMNS	159,-
GAME GEAR 4 FUN SET	189,-
FATAL FURY SPECIAL	79,-
FIFA SOCCER	79,-
KAWASAKI SUPER BIKES	89,-
MICKEY MOUSE 3	79,-
RISTAR	79,-
ROAD RASH	79,-
STARGATE	89,-
TRUE LIES	79,-
WWF RAW	89,-

MASTER SYSTEM

SCHLÜMPFE (APRIL)*	79,-
SONIC SPINBALL	79,-

NEU! SEGA PICO

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

MEGA DRIVE 32X

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

SPIELE HIERZU:	
AFTERBURNER COMPLETE	99,-
GOLF BEST 36 HOLES	129,-
METAL HEAD	129,-
MOTOCROSS CHAMP.	129,-
SUPER SPACE HARRIER	99,-
VR-RACING DELUXE	119,-
STAR WARS ARC	99,-
VORANGEKÜNDIGTE 32X-CD SPIELE:	
FAHRENHEIT 32X CD (MAI), MIDNIGHT RAIDERS	
CD (JUNI), SURGICAL STRIKE CD (JUNI)	

JETZT ENDLICH AUF DEM DEUTSCHEN MARKT

- SPIELEND LERNEN MIT SEGA'S PICO
- IN JAPAN SPIELZEUG DES JAHRES 1994
- IN DEN USA MIT VIELEN PREISEM AUSGEZEICHNET
- PICO DER SPIELCOMPUTER FÜR KINDER VON 3-7 JAHREN

TOPHITS ZU KNALLER- PREISEN!

MEGA DRIVE:

ANIMANIACS	79,-
BUBSY II	69,-
ECCO THE DOLPHIN 2	89,-
FLINK	59,-
HAVOC	69,-
HYPERDUNK	39,-
MICKEY MANIA	59,-
MICKEY & DONALD	69,-
OTTIFANTS	39,-
PAGEMASTER	99,-
PSYCHO PINBALL	99,-
ROCKET KNIGHT ADV.	59,-
SPARKSTER	79,-
SHINOBI III	49,-
TINY TOONS 2 ALL STARS	79,-
TOE JAM & EARL 2	49,-
WINTER OLYMPICS	59,-
Yogi Bear	79,-

GAME GEAR :

GLOBA	29,-
GLADIATORS	29,-
SONIC	29,-
SHINOBI	39,-
DONALD DUCK 2	39,-
WIMBLEDON TENNIS	39,-

MASTER:

WIMBLEDON 2	19,-
POWER STRIKE 2	19,-
DONALD DUCK	29,-
WONDERBOY 3 IN MW	29,-

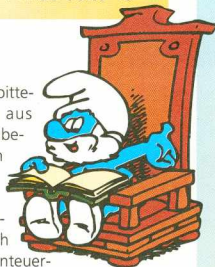
Händleranfragen
Erwünscht!

Versand per Nachnahme DM 8,- UPS DM 10,- *Vorkasse (Nur Eurocheck) DM 4,-
Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard
- Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Liefer-Schnellpackchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden
in der Regel die bis 18.30 Uhr bestellte Ware schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen von
3 Artikeln sogar portofrei! Fordern Sie unser kostenloses Preislisten-Magazin
mit Frankieren (DM 3,-) und Ihrer Adresse verehentlichem Rückumschlag (DM 05)
an Theo Kranz Versand und Laden
Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg,
Tel. (0931) 571 601 oder 06



GAMERS 5/95

Earthworm Jim und die Folgen 22
 Mortal Kombat III – erste Bilder 6
 Tips & Tricks Shining Force 54
 Tips & Tricks Soleil 66
 Tips & Tricks Earthworm Jim 58
 Tips & Tricks allgemein ab Seite 48



DIE SCHLÜMPFE

„Ja, wo kommt ihr denn her?“ – „Aus Frankroisch, bitte-sehr“. Wer bislang glaubte, Schlümpfe kämen aus Schlumpfhäusern, wird von Infogrames eines Besseren belehrt. Deren Bläulinge für Mega Drive, Master System und Game Gear kommen nämlich schnurstracks aus dem Land der Baguettes. Keine Frage, daß auch die Bit-Schlümpfe mit abenteuerlichen Geschichten aufwarten. Das schlumpfige Vergnügen schlumpft ab **Seite 20** los.

UMFRAGE

Damit wir in Zukunft noch gezielter auf Eure Wünsche eingehen können, haben wir eine große Umfrage für Euch vorbereitet. Also, schnappt Euch ein Schreibutensil, beantwortet unsere Fragen, bringt Eure Meinung zu Papier und gewinnt nebenbei noch GAMERS-Abos.

METAL HEAD

Feine Actionkost gibt es für alle 32Xler zu vermelden. In „Metal Head“ steuert Ihr einen ausgewachsenen Kampfroborer und säubert mit diesem die Straßen von unangenehmen Gästen. Feine 3-D-Grafik mit Rendering, Scaling und all jenen Sachen, die zum guten Ton gehören, inklusive. Das explosionslastige Spektakel beginnt auf **Seite 38**.



EDITORIAL

Hallo GAMERS

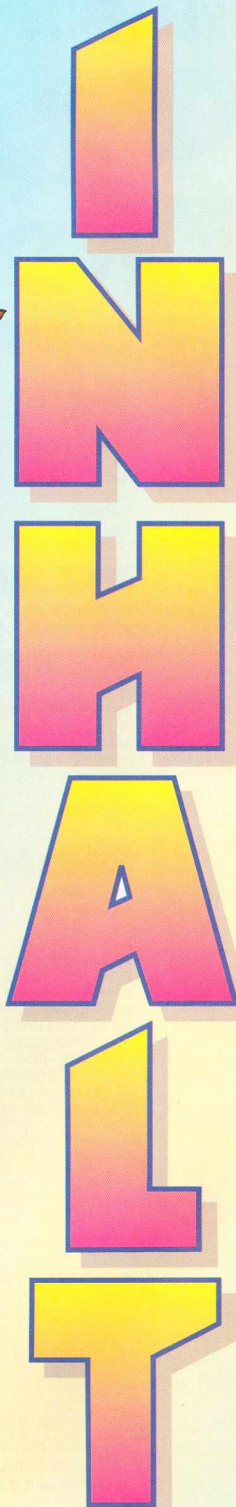
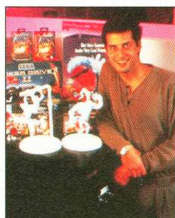
Hülle und Fülle könnte das Motto dieser Ausgabe von GAMERS lauten. Gewinnspiele, Tips&Tricks, Infos und Tests neue Spiele für alle Systeme können wir verzeichnen. Als Sahnehäubchen obenauf sitzt die Markterhebung der Gebrauchtspiel-Preise, die fortan als Prüfliste für den Spiele-Kauf betrachtet werden kann. Zweimal ist „Earthworm Jim“ unser Thema. Einmal auf acht prächtigen Seiten Lösungshilfe mit Levelkarten etc., ein zweites Mal im Gespräch mit EWJ-Vater David Perry, dem mit Abstand bekanntesten Game-Entwickler dies- und jenseits des Atlantik. Wir wünsche informative Unterhaltung.

GAMERS 6/95 erscheint am 10. Mai.

Eure **GAMERS** -Crew

DAVID PERRY IM INTERVIEW

Binnen kürzester Zeit hat sich David Perry sozusagen zu einem Programmierer-Guru entwickelt. Der sympathische Amerikaner zeichnet unter anderem für Programme wie „Cool Spot“ und „Earthworm Jim“ verantwortlich. Was David und seine Truppe Shiny Entertainment in ihrer Hexenküche am Brodeln haben, verriet uns David in einem Interview. **ab Seite 22**



Report:

- 17.....Interview mit StarGate-Regisseur Roland Emmerich
- 22.....Interview mit David „Earthworm Jim“ Perry
- 25.....True Lies – Der Film
- 30.....Was dürfen gebrauchte Spiele kosten? Teil 2

Wettbewerbe

- 10.....Beach Games
- 37.....NBA Jam Tournament Edition
- 39.....Sega Sports
- 33.....Story of Thor
- 26.....Sunsoft: Aero the Acro-Bat frei Haus
- 9.....Virgin: Gewinnt ein MD plus Spiel

Previews

- 12.....Skeleton Krew (MD)
- 13.....Sonic Drift 2 (GG)

Test: Mega Drive

- 35.....Battle Frenzy
- 20.....Die Schlümpfe
- 29.....Jelly Boy
- 47.....NBA Jam Tournament Edition
- 46.....NFL Quarterback Club
- 15.....Spider-Man
- 16.....StarGate
- 17.....True Lies

Test: Mega-CD

- 36.....Ecco 2 – The Tides of Time

Test: MD 32X

- 38.....Metal Head

Test: Master System

- 21.....Die Schlümpfe

Test: Game Gear

- 21.....Die Schlümpfe
- 34.....Fatal Fury Special
- 18.....StarGate

Tips & Tricks:

- 41.....Tips-&-Tricks-Poster: Pitfall
- 48.....Shorties
- 54.....Shining Force II, Komplettlösung, Teil 4
- 58.....Earthworm Jim, Komplettlösung, Teil 2
- 66.....Soleil, Komplettlösung, Teil 3
- 68.....Helpline: Leser helfen Lesern
- 70.....Codes: Action Replay & Game Genie

Rubriken:

- 4.....Editorial
- 6.....News: neu und wichtig
- 8.....Post: Briefe, die Ihr uns geschickt habt
- 14.....Wertungserklärung: So bewerten wir
- 27.....Umfrage: Auf Eure Meinung kommt es an
- 40.....Charts: Eure Game-Hits
- 42.....Poster
- 52.....Tips-&-Tricks-Register
- 72.....GAMERS-Shop
- 76.....Börse: Praktische Kleinanzeigen
- 80.....Register: Was gab's bisher in GAMERS?
- 82.....Comic: Gamy
- 83.....Impressum
- 83.....Vorschau

GAMERS COMPETITION



WETTBEWERBE

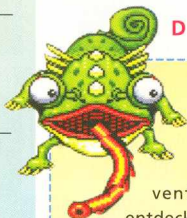
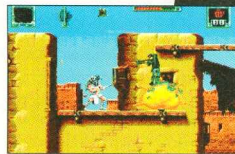
Aller guten Dinge sind drei – und zweimal drei ist noch besser! Genau deshalb haben wir sechs feine Wettbewerbe exklusiv für GAMERS-Leser auf dem Präsentierteller,

denn GAMERS-Leser haben mehr vom Konsolistenleben! Nix wie los: Postkarten schnappen, Kuli schreibbereit halten und flink die Competitions **ab Seite 9** aufspüren



STARGATE

Roland Emmerichs Science-Fiction-Spektakel findet nicht nur im Kino, sondern auch auf Euren Konsolen statt. Wir haben „StarGate“ ausführlich unter die Lupe genommen und verraten Euch alles über die Filmumsetzung. Außerdem haben wir mit dem Hollywood-Regisseur aus Schwaben ein Interview geführt. Doch lest selbst ab **Seite 16!**



DIESMAL IN DEN

TIPS & TRICKS

Schon das heiße Tips-&-Tricks-Poster zu ‚Pitfall: The Mayan Adventure‘ in der Heftmitte entdeckt? Nein? Dann wird's aber Zeit! Neben diesem tollen Teil findet der aufmerksame Leser auch die weiteren Teile der megastarken Komplettlösungen zu ‚Earthworm Jim‘, ‚Shining Force II‘ und ‚Soleil‘. Selbstverständlich warten zudem zahlreiche Cheats sowie Action-Replay-Codes auf Euch. Hilfestellungen werden ab **Seite 41** gegeben ...



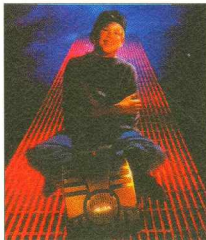
STEINZEIT-WUT

Freut Euch: **Primal Rage**, der Automatenknaller des Vorjahres, wird seinen Weg nun auch auf alle gängigen Heimkonsolen finden – und soll somit auch für **Mega Drive, MD 32X** und **Game Gear** erscheinen. Das Steinzeit-Prügelspiel mit den wilden Dinos – so verspricht Lizenznehmer Time Warner Interactive – alle sieben Charaktere mit nahezu 70 verschiedenen Moves enthalten, Zweispieler-Modus ist selbstverständlich auch dabei. Einziger Wermustropfen: angestrebter Veröffentlichungstermin ist erst im November ...



FEEL THE SOUND ...

Einen richtigen Tritt in den Bauch wird Euch Euer Lieblingsprügelspiel zwar auch in Zukunft nicht verpassen – aber ein paar sanfte Schläge in den Rücken sind doch auch nicht zu verachten, oder? In diesen Genuß kommt Ihr mit dem **Aura Interactor**, einer brandneuen Erfindung aus dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten. Der schwarze Plastikkasten wird rucksackmäßig auf den Rücken geschnallt und wandelt Klänge in Vibrationen um. Damit könnt Ihr Euch die Sounds Eurer Videogames genauso in die Knochen hauen wie den Beat Eurer Lieblings-CD. Wer nicht auf Rucksack-Feeling steht, kann auch auf das kissenähnliche **Interactor Cushion** ausweichen. Beide Produkte gibt's für etwa 200 Marker bei **Siemssen & Co in 22767 Hamburg, Tel. 0 40 / 38 02 - 0**.



SATTE ACTION

Die Action-Profis von Core-Design schnüren gerade ein dickes Bündel feinstere Umsetzungen eigener Superhits: Der rasante Helikopter-Spaß **Thunderhawk** und der spektakuläre Weltraumreißer **Soulstar**, bislang nur für Mega-CD erhältlich, werden zur Zeit für das **MD 32X** umgesetzt. Beide Games werden nicht nur eine deutlich schnellere 3-D-Game-Engine haben als die Originale, sondern auch in satten 256 Farben erstrahlen. Und stolze Besitzer eines Saturn dürfen sich auf **Thunderhawk 2** freuen, das ganz neue Grafikfreuden verbreiten will. Die Games sollen noch während des Sommerlochs erscheinen!

COMIC-COP

Der britische Comic-Cop **Judge Dredd** ist hierzulande bislang recht unbekannt – aber das wird sich ändern. Der erste Kinofilm über den nicht zimperlichen Ordnungshüter der Zukunft ist zur Zeit in den Staaten in der Mache, die Hauptrolle spielt kein Geringerer als Action-Recke Sylvester Stallone. Acclaim sicherte sich bereits die Videospiele-Lizenzen und beauftragte die britischen Entwickler von Probe mit der Programmierung, veröffentlicht wird im Sommer. Auf dem deutschen Markt ist allerdings bei diesem Thema etwas Vorsicht angesagt: Das **Judge Dredd**-Spiel für den C64 wurde bereits 1988 von der BPS auf den Index gesetzt ...



OLYMPIA '96

Die olympischen Spiele 1996 in Atlanta sind noch meilenweit entfernt, da macht schon das erste Lizenzspiel von sich reden. **Izzy's Quest for the Olympic Rings** dreht sich um das 96er Maskottchen der Spiele, eben Izzy – oder um es präziser zu sagen: IZZY, denn gemäß den Richtlinien des olympischen Komitees darf der Name nur in Großbuchstaben auftauchen. Um den Fehler von eben wieder gutzumachen: IZZY, IZZY, IZZY ... Wie dem auch sei: Besagter I. – um damit allem Ärger aus dem Weg zu gehen – macht sich in diesem Jump&Run von U.S. Gold auf die Socken, um alle fünf olympischen Ringe noch vor Beginn der Spiele zusammenzutragen. Das kleine Kerlchen kann sich bei seiner Mission in einen Wurfspieß, einen Wurfhammer und andere sportliche Geräte verwandeln. Das Spiel für Mega Drive und MD 32X gibt's bereits im April!



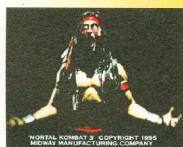
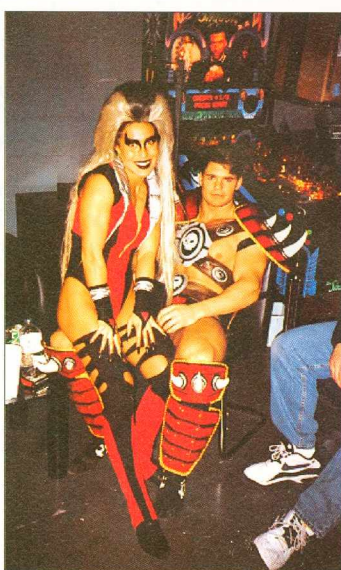
KULTIG!

Das Darben hat nun ein Ende: **Shining Force** kommt endlich für Euer Mega-CD! Das oberkultige Rollenspiel mit dem Strategie-Einschlag wurde extra für den Silberling umgestrickt. Euch erwartet eine komplett neue Story sowie ein atmosphärischer Soundtrack von den Audiospuren der CD. In Kürze mehr!





Gegenüberstellung vor Beginn des Kampfes – so kann man sich die Grafik wirklich gefallen lassen!



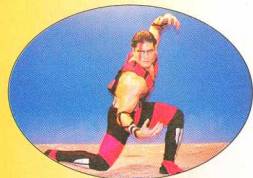
Ja, es stimmt: „MK III“ ist in der Mache, zunächst natürlich wieder für die Arcade. Auftraggeber ist Automaten-gigant Williams, programmiert und gebacken wird der dritte Teil wieder vom bewährten MK-Team rund um Chefdesigner Ed Boon, diesmal verstärkt um zwei neue Gesichter. Wie's werden soll? Laut Ed Boon will Williams, daß „MK III MK II so überflüssig macht wie MK II seinerzeit MK I“.



MORTAL KOMBAT III

● Zur Story: Der verfluchte Kämpfer Shao Khan hat die Herrschaft der Erde an sich gerissen. Er hat ein Dimensionstor zur Erde der Gegenwart geöffnet und will unseren gemütlichen Planeten jetzt Stück für Stück in eine wüste Einöde verwandeln. Klaro: Dafür muß er richtig einen auf die Glocke bekommen! Und zwar sowohl von den alten Kämpfern als auch von einigen neuen Helden. Kung-Lao, Sub-Zero, Liu Kang und Rayden haben ihre Verträge aus MK II verlängert, Sonya aus MK I ist ebenfalls mit von der Partie. Leider kein Wiedersehen gibt es mit Johnny Cage, Baraka, Reptile, Scorpion, Mileena und Kitana. Dafür gibt's aber eine ganze Reihe frischer Charaktere, neun an der Zahl. Ihre Namen stehen zur Zeit allerdings noch nicht endgültig

fest. Am Gamedesign wurde natürlich auch kräftig gefeilt. Gekämpft wird diesmal hauptsächlich vor kahlen Stadtkulissen und das mit deutlich höherer Spielgeschwindigkeit als beim Vorgänger und selbstverständlich auch mit neuen Moves. Für das alles stehen diesmal etwa 50 Prozent mehr Speicherplatz zur Verfügung als vorher. Außerdem soll der dritte Teil einige der Features enthalten, über die schon bei den Vorgängern die Gerüchte kursierten: Animalities, Nudalities oder was auch immer den Programmierern eingefallen sein mag. Lassen wir uns überraschen: Der Automat soll bereits im April in die Spielhallen kommen.



Ein alternder Rock'n'Roll-Star auf der Bühne? Nein, dies ist einer der neuen Kämpfer von MK III ...



Aus der Trickkiste der Produzenten: Die „echte“ Sonya posiert im Studio vor einer „Bluescreen“-Wand



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



**Ihr habt noch Fragen?
Schickt Eure Post an:
GAMERS • Post
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg**

GENERELL TEUER?

1. Wird es, Jimmy White's Whirlwind Snooker' in absehbarer Zeit auch für MS geben?
2. Stimmt es, daß ‚Soleil‘ besser ist als ‚Zelda‘?
3. Warum sind Videospielezeit-schriften gene-rell teuer?

»Wird es ‚Jimmy White's Whirlwind Snooker‘ in absehbarer Zeit auch für MS geben?«

Jan Lehmann, Rothenburg

GAMERS antwortet:

1. ‚Jimmy White's‘ kann es leider in der Form, in der man es auf dem Mega Drive kennt, nicht auf dem Master System geben.

dem Mega Drive sämtliche Register ziehen. Mehr ist seines (und unseres) Erachtens auch nicht drin. Da das MS nur einen Bruchteil der Rechenleistung des MD hat, ist es schlicht und einfach technisch unmöglich.

Wir hatten einmal das Vergnügen, Archer zu Besuch zu haben. Als wir ein wenig über die Technik von JWWWS plauderten und er uns erklärte, warum die Vektorgrafik so irre schnell ist, rauchte selbst unseren Spezis der Kopf.

2. Unserer Meinung nach nicht.

Es ist gut, aber etwas kurz. Deswegen hat es auch ‚nur‘ eine ‚2‘ bekommen.

Den Test kannst Du in Heft 12/94, Seite 55 nachlesen.

3. Bei Zeitschriften wie dem ‚Stern‘ oder dem ‚Spiegel‘ erklärt sich der gemessen am Seitenumfang günstige Preis durch deren immens hohe verkaufte Auflage und einträgliche Belegung mit Anzeigen von Firmen wie Daimler-Benz, der Bahn, diverser Banken etc.

Derartige Konzerne sind (leider) nicht so stark daran interessiert, bei uns Werbung zu machen. Der Grund: Diejenigen Leute, die sich mit dem Gedanken tragen, einen Wagen

der gehobenen Mittelklasse zu kaufen, sind nicht die typischen GAMERS-, sondern eher die typischen ‚Spiegel‘-, ‚Stern‘- und ‚Focus‘-Leser.

Das ist eine generelle Fachzeitschriften-Problematik. Die Leser solcher Hefte sind einfach nicht so zahlreich, wodurch die Produktion eines solchen Hefes verhältnismäßig teuer wird, was durch einen angemessenen Heftpreis abgefangen werden muß. Allgemein geht der Preis-Trend bei Fachzeitschriften stark in Richtung von DM 7,50. Insofern liegt GAMERS noch im gemäßigten Bereich.

SEIT JAHREN

Seit Jahren suche ich für mein Mega-CD das Spiel ‚Switch‘ (nicht ‚Double Switch‘) in dem es darum geht, historische Monumente vor der Zerstörung zu erhalten, indem der Held (ein Junge und sein Hündchen) sich durch eine Unzahl von Schaltern, Knöpfen etc. durchwühlt. Gameplay vielleicht nicht gerade umwerfend, aber die Gags müssen wirklich witzig sein!

Christo Fe Crespo Soro, CH-Winterthur

GAMERS antwortet:

Das Spiel, das Du suchst, ist unseres Erachtens ‚Panic!‘ von Data East. Leider gibt es das Game nicht offiziell bei uns zu kaufen.

Einen Verweis darauf hatten wir in GAMERS 9/94 auf der Seite 47, oben. Das Spiel müßte in den USA seit knapp einem dreiviertel Jahr erhältlich sein. Da es wohl nie offiziell in Deutschland erscheinen wird, kann Dir wahrscheinlich nur der freundliche Import-Händler von nebenan weiterhelfen.

BITS & NORMEN

1. Wieviel Bit hat eigentlich der Saturn, 32 oder 64? Man konnte mir beim Sega-Infoservice nichts sagen.

2. Kann man die ‚alten‘ Mega-Drive-, CD- oder 32X-Spiele auch auf dem Saturn?

Daniel Landsberg, Windeck-Dattenfeld



GAMERS antwortet:

1. Der Saturn ‚hat‘ 32 Bit. Zu dem Thema möchten wir anmerken, daß die vielgepriesene ‚Anzahl der Bits‘ längst nicht der einzig entscheidende Faktor ist, wenn es um die technische Qualität einer Spielkonsole geht.

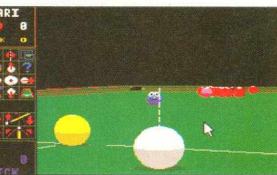
Für weitere Infos zu dem Thema empfehlen wir unseren Technik-Report aus Heft 10/94.

2. Bisher ist nichts darüber bekannt, daß es einen Zusatz geben könnte, der das ermöglichen würde. Technisch machbar ist es sicherlich. Aber Ihr wißt ja: Wir halten unsere Ohren offen und sobald wir etwas zu dem Thema erfahren, geben wir es an Euch weiter.

SPEICHER-MODUL

Kann man nicht ein Modul erfinden, das eine Batterie hat, mit dem man den Spielstand eines Spieles speichern kann, solange es zusammengesteckt ist (wie das Action Replay)?

Stefan Kaiser, A-Wien



Grund: Mangelnde Leistung. Um eine derart flüssige Vektorgrafik hinzubekommen, mußte Archer MacLean (der Programmierer von JWWWS) selbst auf

GAMERS SUCHSPIEL

DAS ORIGINAL! FINDET DIE UNTERSCHIEDE ...



WILLKOMMEN ZU UNSEREM SUCHSPIEL!

WER FINDET IN NUR FÜNF MINUTEN ALLE UNTERSCHIEDE HERAUS?

... ZU UNSERER SUBTILEN FÄLSCHUNG HERAUS!



GAMERS antwortet:

Etwas in der Art existiert für das SNES. Der „Game Saver“ kann einen Spielstand von einem beliebigen Spiel zu speichern und wieder zur Verfügung stellen. Bei diesem Verfahren wird der gesamte Speicher der Konsole gesichert. Allerdings bleibt der Spielstand nicht erhalten. Schaltet man die Konsole ab, ist der Spielstand verloren. Die gute Nachricht: Der Game Saver wird auch für das MD erscheinen, allerdings erst im Herbst. Bis dahin muß Du Dich leider gedulden.

TENNIS, JUMP&RUN

1. Könnt Ihr mir das beste Tennisspiel fürs MD sagen?
2. Welches Jump&Run (außer ‚Sonic‘) könnt Ihr mir empfehlen?

Michael Fix, München

GAMERS antwortet:

1. Das derzeit beste Tennis-Spiel fürs MD ist ‚Davis Cup World Tour‘, welches in Heft 3/94 mit einer glatten ‚2‘ abschneidet. Leider können hier nur bis zu zwei Spieler gleichzeitig spielen. ‚ATP Tour‘ ist nicht ganz so schön (glatte ‚3‘ in G 3/4/95), dafür hat man aber eine Vierspieler-Option. Dasselbe (Note ‚3‘ und Vierspieler-Option) gilt für ‚Pete Sampras Tennis‘, welches den Kauf eines Vierspieler-Adapters überflüssig macht, weil es als ‚J-Cart‘ mit zwei im Modul eingebauten Joypad-Anschlüssen geliefert wird.

2. Hierzu haben wir



Davis Cup World Tour



ATP Tour



Pete Sampras Tennis

DIE GEWINNER

aus GAMERS 2/95



Das Virgin-Jahr

Ein Mega Drive samt ‚Cool Spot‘ hat gewonnen: Philipp Schubert aus Wermelskirchen.

Beach Games

Hier kommt die zweite glückliche ‚Beach Games‘-Gewinnerin – man erinnere sich, es gibt ein halbes Jahr lang jeden Monat ein vollbedrucktes Sonic-T-Shirt und ein Spiel nach Wahl zu gewinnen! Ihr Name ist Jane Herken, sie wohnt in Potsdam. Ihr Wunschspiel in ‚Micro Machines 2‘ (MD).

Herglichen Glückwunsch

ein wenig in unseren Datenbanken gestöbert und eine feine Box vorbereitet. Siehe rechts unten.

ETWAS PEPPIGER

Eure Zeitschrift ist wirklich super, und ich habe sie abonniert. Allerdings könntet Ihr die Leserbriefe etwas peppiger gestalten.

1. Da ich kein Jump&Run-Spezi bin, suche ich ein einfaches Jump&Run mit guter Technik und Paßwortfunktion für mein Mega Drive.

2. Welches ist das beste Rollenspiel: Die ‚Shining Force‘-Reihe, ‚Landstalker‘, ‚Story of Thor‘ oder lohnt sich das Warten auf ‚Phantasy Star 4‘?

3. Warum macht Core Design keine Spiele für MD?

4. Kommt ‚EA Hockey‘ fürs GG?

Moritz Kranch, Zellerfeld

GAMERS antwortet:

Zuerst danken wir (wie immer) für das Lob. Inwiefern peppiger? Grafisch, textlich, beides? Zur Zeit versuchen wir, gestellte Fragen gründlich und korrekt zu beantworten. Womöglich wirkt das hier und da etwas trocken. Das liegt nicht in unserer Absicht. Technische Sachverhalte lassen sich leider oft nicht beson-

»Ihr könntet die Leserbriefe etwas peppiger gestalten.«

ders schwungvoll verpacken. Zum Ausgleich ein Witz:

Kommt ein gemein aussehender Cowboy in einen Saloon, sieht sich um und brüllt in die Runde: „Wer hat mein Pferd geklaut?“ Totenstille. Der Cowboy wartet kurz, dann brüllt er weiter: „Wenn derjenige, der mein Pferd geklaut hat, es nicht gleich zügigt und mein Pferd zurückbringt, dann passiert hier dasselbe wie schon einmal.“

Erst Totenstille, dann fragt jemand kleinlaut aus der dritten Reihe: „Was ist denn schon einmal passiert?“ Sagt der Cowboy: „Da bin ich zu Fuß nach Hause gegangen.“

Ho, ho, nun zu Deinen Fragen:

1. Unser Tip auf die Schnelle wäre ‚Toejam & Earl 2‘. Ansonsten kann auch Dir ein Blick in die Tabelle sicher weiterhelfen.
2. Alle von Dir genannten Titel sind recht gut. ‚Soleil‘ ist ein bißchen kurz, ‚Landstalker‘ prüft einen etwas zu sehr mit der Steuerung und ob ‚Phantasy Star 4‘ offiziell bei uns erscheint, ist

Jump & Runs

Klassiker:

Titel	Test in	Note	Anzahl Spieler
EARTHWORM JIM	12/94	1	1 Spieler
WORLD OF ILLUSION	1/93	1-	1-2 simultan
COOL SPOT	4/93	1-	1 Spieler
ALADDIN	1/94	1-	1 Spieler
TOEJAM & EARL 2	2/94	1	1-2 simultan



New:

RADICAL REX	1/95	2	1-2 abwechselnd
BOOGERMAN	1/95	3-	1 Spieler
MR. NUTZ	2/95	2-	1 Spieler
RISTAR	2/95	2+	1 Spieler
ASTERIX AND THE POWER OF THE GODS	3/4/95	3	1 Spieler



Ristar (MD)

DAS Virgin-JAHRE



RAUM ZU GLAUBEN! Ein ganzes Jahr lang könnt Ihr an dieser Stelle was abgreifen. Virgin macht's möglich. Zu gewinnen gibt's diesmal ...

ein MEGA DRIVE mit „COOL SPOT“-MODUL

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

Diesen schreibt Ihr auf eine Postkarte und schickt ihn an:

GAMERS • Virgin 5/95 • Heilwigstraße 39 • D-20249 Hamburg

Einsendeschluß ist diesmal der 5. Mai '95



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

6X BEACH GAMES ZUM NULLTARIF

BEACH GAMES
VIDEOSPIELMAGAZIN & VERBAND

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

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

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

GAMERS • Beach Games 5/95 • Heilwigstr. 39 • 20249 Hamburg

Einssendeschluß ist diesmal der 5. Mai 1995. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



auch nicht ganz klar. Insofern ist ‚Story of Thor‘ momentan die beste Wahl. Kennst Du das erst mal in- und auswendig, kannst Du ja auch nach den



v.o.n.u.: ‚Soleil‘ (MD), das schöne, etwas kurze Adventure, Landstalker (MD), das schöne, etwas schwierige zu steuernde Adventure und Bubba 'n' Stix (MD), das schöne, nicht sehr bekannte MD-Spiel von Core Design



anderen Ausschau halten.

3. Core Design macht Spiele für das Mega Drive! ‚Chuck Rock‘, ‚Chuck Rock 2‘, ‚Bubba 'n' Stix‘ und das demnächst erscheinende ‚Skeleton Crew‘ sind der beste Beweis dafür.

4. ‚EA Hockey‘ wird fürs GG unter dem Titel ‚Championship Hockey‘ Ende April erscheinen. Test folgt.

ERWEITERUNGEN

Ich habe ein MD und möchte mir eine Erweiterung zulegen, es handelt sich dabei natürlich um das MCD und Mega 32X.

1. Welche der beiden Erweiterungen ist schneller, leistungsfähiger und hat eine größere Farbpalette?
2. Wie sieht es mit dem Sound aus, ist er beim Mega 32X

wirklich wie von der CD, oder gibt es feine Klangunterschiede?

3. Kann man einen MD1 an ein Mega-CD 2 anschließen?
4. Kann man auf dem MCD wie auf dem Saturn Videofilme von CDs abspielen?

Patrick Friesch, Wannweil



GAMERS antwortet:

1. Das Mega Drive 32X ist das Gerät, für das Du Dich entscheiden solltest. Das Mega-CD erweitert die Farbpalette nämlich nicht, und mehr Power als das MCD hat das MD 32X auch.

2. ‚Sound wie von CD‘ ist eines der schönen Werbeschlagworte, die immer wieder gern benutzt werden. CD-Sound hat man, wenn man über zwei Digi-Kanäle mit 16 Bit Datenbreite und einer Abspielfrequenz von je 44,1 KHz verfügt. Das bringt das 32X zustande. Hierzu muß gesagt werden, daß sich die Methode, die zur Sonderzeugung in einer Spielkonsole angewendet wird,

vom Abspielen einer CD grundsätzlich unterscheidet und einen der Begriff ‚Sound wie von CD‘ in die Irre führt.

Wenn man das Potential des Chips nämlich voll ausfährt, verbraucht allein der Sound so immens viel Speicher, daß jedem Entwickler heiße Tränen in die Augen schießen. Meist wird man keinen ‚Sound wie von CD‘ haben. Die Sample-Abspielfrequenz wird gesenkt, der Speicherverbrauch geht runter, mit ihm allerdings auch die Qualität des Klangs.

3. Ja.
4. Nein. Selbst wenn man es könnte, hätte man keine Freude dran. Der Unterschied zwischen 16 und 16 Millionen Farben ist gut sichtbar und beeinträchtigt den Sehgenuß stark.

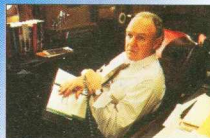
»Kann man auf dem Mega-CD, wie auf dem Saturn, Videofilme von CDs abspielen?«

1. Es wird ja wohl noch eine Weile dauern, bis Segas Saturn auch bei uns angeschwemmt wird. Wie sieht es denn zur Zeit mit der Software aus.

ANGESWEMMT



FILM & FARBE



Zweimal Gene Hackman, oben mit 16 Millionen, unten mit 16 Faben



Sind gute Titel in Sicht, oder sollte man bei seinem MD bleiben. Und wie sieht dessen Zukunft aus, falls das Saturn wirklich so gut ist? Geht die Konsole dann unter wegen Spielermangels?

2. Ich bin nun mal nicht nur ein eifriger Leser der GAMERS, sondern wage auch mal einen Blick in die GAMEPRO. Durch einen England-Urlaub weiß ich, daß diese Zeitschrift aus England kommt (bei der TOTAL! ist es genauso, oder?). Wie ist das denn mit GAMERS? Seid ihr auch ein

‚import‘?

3. Was hat es mit dem Sega-Channel auf sich?

4. Ich bin letztns übers Master System 1 (!) gestolpert. Bei dem Gerät fiel mir auf, daß es neben dem Schacht für die Module auch noch einen anderen Schlitz gab, der mich irgendwie an den Schlitz für Disketten beim Computer erinnerte. Der Verkäufer meinte, es habe früher tatsächlich so eine

3W 3W GAMERS 3W 3W

MEIN 3 - W Ü N S C H E T I C K E T

GAMERS – Euer Mitmach-Magazin!

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

Na, ist das ein Wort?

MEINE 3 W Ü N S C H E :

Sammelkarte

Lösung

Bericht

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

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

SUPER STREET FIGHTER II

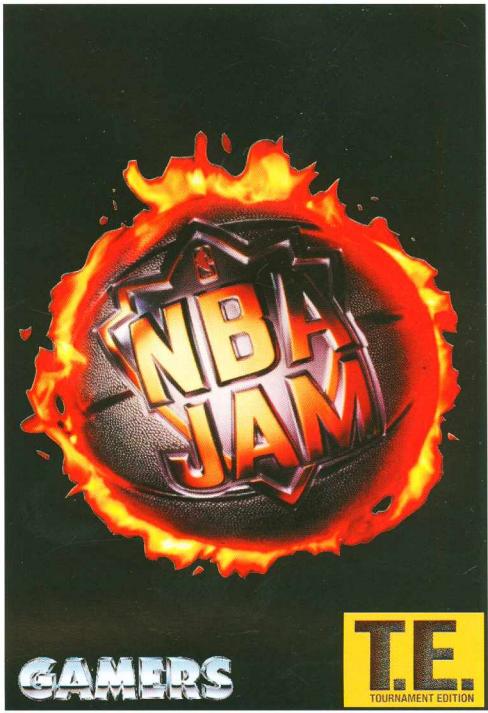


GAMERS

RYU

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

GA 040



GAMERS

TE.
TOURNAMENT EDITION

GA 041

NBA, JAM © Activision

RADICAL REX

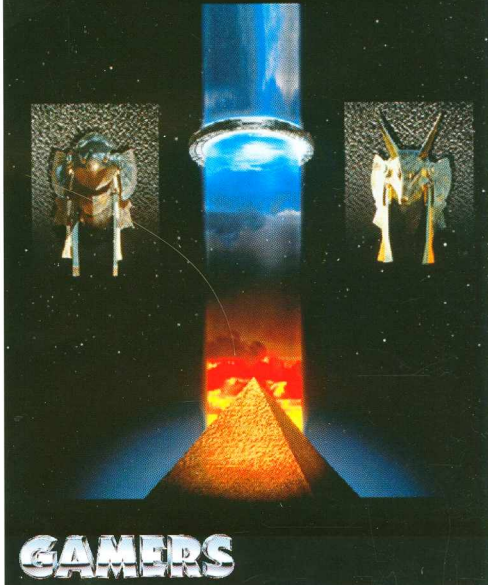


GAMERS

Radical Rex © Activision 1995

GA 042

STARGATE



GAMERS

GA 043

Stargate © Activision 1995

RYU

Geb.: 21.07.1964, Größe: 190 cm,
Gew.: 68 kg, Maße: 111/78/83,
Blutgr.: 0, Nationalität: Japanisch

Special Moves: *Blue Fireball:* ↓ ↘ ↗ + Schlag

Dragon Punch: → ↓ ↘ + Schlag

Red Fireball: ← ↙ ↘ ↗ + Schlag

Hurricane Kick: ↓ ↘ ↗ + Tritt

Midair Hurricane Kick: ↑ ↘ ↗ ↙ + Tritt

Würfe: *Shoulder Throw:* → + MS oder HS

Back Roll: → + MT oder HT

Hot Moves (nahe am Gegner):

Standing Uppercut: ↓ + HS

Ax Kick: HT (nicht bewegen)

Combos: *Forward Dragon Combo:* 1. Spring' auf den Gegner mit tiefen HT zu. 2. Sobald Du den Gegner berührst, beginne die Dragon-Punch-Bewegung indem Du nach vorn drückst. 3. Nach der Landung hinhocken und MT. 4. Jetzt nach schräg unten/vorn drücken (letzte DP-Bewegung) und LS.

Double Jump Hurricane Fever: 1. Spring' mit einem tiefen HS und halte ↘. 2. Halte weiter ↘ um sofort wieder zu springen. 3. Wieder in der Luft mach sofort einen HS in einen Two-in-One Hurricane Kick, der gleich mehrmals trifft.

Abkürzungen: LS = Leichter Schlag (X)

MS = Mittlerer Schlag (Y)

HS = Harter Schlag (Z)

MT = Mittlerer Tritt (B)

HT = Harter Tritt (C)



Bild ausreichend
frankieren

Bild ausreichend
frankieren

Bild ausreichend
frankieren



Art Disketten gegeben. Jetzt meine Frage(n): Gibt's die Dinger noch? Und wenn ja, wie sahen sie aus und was würden die heute kosten?

5. Bin ich mit 20 zu alt für Videospiele? Zumindest meine Eltern halten mich für, gelinde gesagt, geistig nicht ganz auf der Höhe (spricht: kindisch).

Maringa Mikik, Gießen

GAMERS antwortet:

1. Der/das Saturn soll zum Ende dieses Jahres in Deutschland eingeführt werden. Bisher gibt es in Japan noch nicht so besonders viel Software, die leider auch nur zum Teil gut ist. Einen Bericht darüber findest Du in G 2/95.

Bis zum kommenden Winter wird sich in dieser Hinsicht aber noch einiges tun. Das kommende Fantasy-3D-Ballerspiel ‚Panzer Dragoon‘ zum Beispiel macht einen ziemlich interessanten Eindruck.

Zur Zeit ist aber auf jeden Fall noch das Mega Drive angesagt. Das Verhältnis vom Saturn zum MD ist nicht dasselbe wie das des MD zum Master System. Du hast ‚Neptun‘ übersehen. Neptun (MD und 32X als ein Gerät zu einem günstigen Preis) ist als Nachfolger zum MD gedacht.

Vorerst wird das Mega Drive nicht untergehen, Auch das kommende Weihnachtsfest wird im Zeichen des MD stehen.

2. Leider knapp daneben. Unsere Schwesterzeitschrift GAMEPRO stammt aus den Vereinigten Staaten, TOTAL! kommt aus England, GAMERS hingegen ist ‚hausgemacht‘. Alle drei Hefte werden in unserer Redaktion in Hamburg erstellt.

3. Der Sega-Channel – in Deutschland wird es ihn zumindest vorerst nicht geben – funktioniert ähnlich wie ein Fernsender. Der Unterschied: Statt eines gewöhnlichen Fern-

»Bin ich mit 20 zu alt für Videospiele? Meine Eltern halten mich für geistig nicht ganz auf der Höhe.«

sehbildes werden Daten wie z.B. neue Infos über Sega, Spiele auf Abruf etc. in das heimische Mega Drive übertragen – ein Zusatzgerät macht's möglich.

4. In den frühen MS-Zeiten gab es in Japan Spiele auf Karten, die in etwa Scheckkarten-Format hatten. Diese wurden nicht in den Modulport, sondern in den Schlitz an der Vorderseite des Geräts gesteckt.

Vermutlich hat man diesen Datenträger nicht mehr benutzt, weil er zu empfindlich oder zu teuer in der Produktion war.

5. Für Videospiele ist man nie zu alt. Die Frage ist nur, wieviel Zeit man mit ihnen verbringt.

Merke: Es gibt eine Menge anderer interessanter und wichtiger Dinge im Leben. Mit dem Videospiele ist es wie mit allen anderen Beschäftigungen auch: Das für einen selbst richtige Maß muss man finden.

Kategorisch zu sagen, daß Videospiele nur etwas für ‚Kids‘ sind (und daß man mit 20 Jahren doch endlich mal erwachsen werden sollte) ist Unsinn, weil

das eine mit dem anderen nichts zu tun hat. Ebenso wäre es z.B.

falsch zu sagen, Spazierengehen sei nur etwas für alte Leute. Videospiele ist ein Hobby wie jedes andere auch: Auf jeden Fall, aber bitte mit Verstand.

SCHLAGEN, SCHALTEN, PRODUZIEREN

1. Hat ‚Super Street Fighter 2‘ für SNES einen besseren Sound als auf MD? Wenn ja, welche Note hat der Sound bekommen?

2. Kann man mit einem speziellen Adapter zwei Konsolen gleichzeitig an den TV anschließen, ohne daß man immer umstecken muß?

3. Stimmt es, daß die Version von Earthworm Jim (MD) nicht die gleiche ist, wie auf dem SNES. In TOTAL! habe ich gelesen, daß es 10 Level gibt, aber auf dem MD 11 Level! Stimmt es oder war es nur ein Druckfehler?

4. Ich habe gehört, daß JVC auch eine eigene Saturn-Konsole produziert und

auch Spiele für ihren sogenannten J-Saturn. Kann man die dann auch auf Segas Saturn spielen?

5. Was ist der Unterschied zwischen 32X und Saturn? Beide haben doch 32 Bit!

6. E. A. entwickelt ein Boxspiel für MD und 32X. Ist es auf dem 32X vom Sound, Grafik etc. dann besser als auf dem MD? Wenn man MD und 32X besitzt, ist es empfehlenswert, das Spiel auf dem 32X zu kaufen?

Stefanie Wendle, Ichenheim

GAMERS antwortet:

1. Ja. Die SNES-Fassung hat in TOTAL! eine halbe ‚2‘ beim Sound bekommen, während die MD-Fassung sich mit einer ‚4+‘ begnügen mußte.

Das liegt daran, daß der Sound auf dem MD – gemessen an dessen Fähigkeiten – technisch recht öde ist. Besonders die kratzigen Samples quälen das Ohr.

2. Antennen-Umschalter wie auch Scart-Umschalter gibt es im gutsortierten Fachhandel.

3. Es stimmt! Die MD-Fassung von EWJ hat einen Level mehr! Dafür gibt's beim SNES einen ziemlich coolen Grafik-Effekt.

4. Ja. Alle Saturn-Konsolen werden kompatibel (verträglich) sein. Jedes Spiel wird auf allen Geräten laufen.

5. Der Unterschied ist ähnlich wie der zwischen MS und NES. Beide sind 8-Bitter, und doch haben sie unterschiedliche Fähigkeiten. Die ‚Anzahl der Bits‘ ei-



nes Systems ist für seine Gesamtleistung längst nicht unterscheidend. Bildlich:

Nehmen wir an, in Ichenheim gäbe es zwei Südfrücht-Läden. Bei beiden gibt es 32 Sorten Äpfel. Bei Geschäft A gibt es außerdem noch Birnen und Mangos.

Bei Geschäft B aber bekommt man außerdem Kokosnüsse, Anchovis, Avocados, Granatapfel, Wacholderbeeren und Orangen – ganz und in Scheiben.

32X und Saturn sind zwei voneinander völlig unterschiedliche Geräte. Der Umstand, daß auf beiden ‚Sega‘ steht, ändert nichts an dieser Tatsache.

Beide Läden haben 32 verschiedene Äpfel, und doch kann man bei ‚B‘ ungleich mehr kaufen.

6. Es ist davon auszugehen, daß die 32X-Version eines Spiels grafisch und klanglich besser als die MD-Fassung ist. Insofern kann man pauschal dazu raten, sich die 32X-Fassung zuzulegen. Das kann und wird in den meisten Fällen so sein, muß aber nicht.

Sollte es je eine für die 32X-User unerfreuliche Ausnahme geben, erfahrt Ihr es freilich von uns.



»GAMERS-WISSEN«

Teil 5: Der Batteriepuffer

• **Batteriepuffer:** Als ‚Batteriepuffer‘ bezeichnet man den RAM-Speicherbereich eines Spielmoduls, der durch eine eingebaute Mini-Batterie ständig mit Strom versorgt ist und dadurch sein ‚Gedächtnis‘ auch nach dem Ausschalten der Konsole nicht verliert. Ein solcher Speicherbereich dient zum permanenten Absichern von Spielständen und Rekorden in einem Modul. Folgende Spiele werden beispielsweise mit einer eingebauten Batterie ausgeliefert: ‚Story of Thor‘, ‚Sonic 3‘, ‚Micro Machines 2‘, ‚Soleil‘, ‚Landstalker‘, ‚ATP Tour‘, ‚Striker‘ ...



In alter Mortal-Kombat-Tradition versucht uns Core, ein K für ein C vorzumachen.



Es geht doch nichts über ein zünftiges Tagteam-Wrestling-Match in ekliger, grüner Gelatine



SKELETON KREW



Ein Rechtschreibfehler allein macht noch keinen Verkaufserfolg! Das dürfte auch Core Design klar sein, die sich vor allem mit ihren Mega-CD-Hits (z.B. ‚Thunderhawk‘,

‚Battlecorps‘) einen Namen gemacht haben. Daher hat „Skeletton Krew“ neben dem auffälligen ‚K‘

BIS AN DIE ZÄHNE BEWAFFNET

auch noch anderes zu bieten.

Nachdem Core zuletzt mit dem Mega-CD-Rennspiel ‚B.C. Racers‘ nicht gerade für Begeisterungstürme sorgten, kehren sie nun zu einem Genre zurück, das ihnen mehr liegen sollte: dem Actionspiel. Skeletton Krew erin-

nert auf den ersten Blick an ‚The Chaos Engine‘ (Test in GAMERS 11/94), wie dort wird das Geschehen auf isometrischer Perspektive gezeigt, das heißt quasi dreidimensional von schräg oben, und zwei Spieler können gemeinsam in den Kampf ziehen.

Aus drei Cyborgs, die sich in Bewaffnung und Geschwindigkeit unterscheiden, könnt Ihr den Killer Eu-

res Vertrauens auswählen, wobei auffällt, daß von Skeletten oder ähnlichen Untoten weit und breit nichts zu sehen ist. Mit diesem könnt Ihr dann, unterstützt von einem Freund (falls vorhanden), losziehen, um den Bildschirm von unzähligen Mutanten zu reinigen. Dabei stellt sich Euch vom bis an die Zähne bewaffneten 08/15-Mon-

NEULICH, IM GENLABOR ...

ster bis hin zum sprichwörtlichen bildschirmfüllenden Endgegner so ziemlich alles in den Weg, was das Genlabor hergibt. Folglich bleibt Euch nichts anderes übrig, als drastische Maßnahmen zu ergreifen: Da heißt es ballern, ballern, und nochmals ballern ...

Spieler, die als Abwechslung vom knuddeligen Jump&Run-Allerlei mal wieder Lust auf ein knallhartes, gradliniges Action-Game haben, dürfen sich schon mal auf unseren Test in einer der nächsten GAMERS freuen.

Klaus-Dieter Hartwig



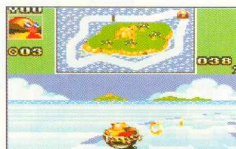
Spine präsentiert stolz seinen ‚Pulverax Plasma Beam‘, den er zu Weihnachten geschenkt bekommen hat



Dank Eurer tatkräftigen Hilfe ist der gemeine Mars-Metallfrosch vom Aussterben bedroht

Joint ist zwar der langsamste der drei Charaktere, das macht er jedoch durch massive Feuerkraft wieder wett





VIEW
MEGA DRIVE • SEGA • 1 Spieler
Kommt im Mai



Das Entscheidungsrennen auf dem Game Gear: Wer ist schneller, Sonic oder Knuckles?



Bei Knuckles hat es noch für Platz zwei gereicht, Robotnik ist (mal wieder) der dumme Dritte ...

SONIC DRIFT 2



Bald wird sich zeigen, ob Sonic wirklich schneller als Dr. Robotnik ist!

Was fällt einem Sega-Fan beim Stichwort Geschwindigkeit ein? Schnelle Autos und schnelle Igel! Nachdem das Rennspiel „Sonic Drift 1“ nie den Weg nach Deutschland gefunden hat, könnt Ihr Euch jetzt um so mehr auf den Nachfolger freuen. Insgesamt stehen sieben Autos, bzw. Fahrer zur Auswahl: Sonic, Knuckles, Dr. Robotnik und andere bekannte Sonic-Charaktere. Über zwanzig Strecken werden

im fertigen Game zur Auswahl stehen. Zudem gibt es noch die Option, allein gegen die Zeit zu fahren. Per Link-Kabel ist auch ein Simultan-Spiel möglich.

Die Grafik ist farbenfroh und gut gezeichnet, die bislang vorhandenen Features und die gute Steuerung unterstützen den positiven Eindruck. Im Mai soll „Sonic Drift“ schließlich in den Handel kommen, wir halten Euch selbstverständlich auf dem laufenden. *mk*

**Die Zeit ist reif ...
... für das ultimative Abenteuer-Spiel des Jahres.**

WARLOCK™



Echte Herausforderung: geheime Türen, versteckte Räume, mysteriöse Rätsel



Zahllose magische Items und der einzigartige „Orb“ – die ultimativen Waffen gegen alle Feinde

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA DRIVE™

Acclaim®
Entertainment GmbH

GAMERS UNSERE WERTUNG

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

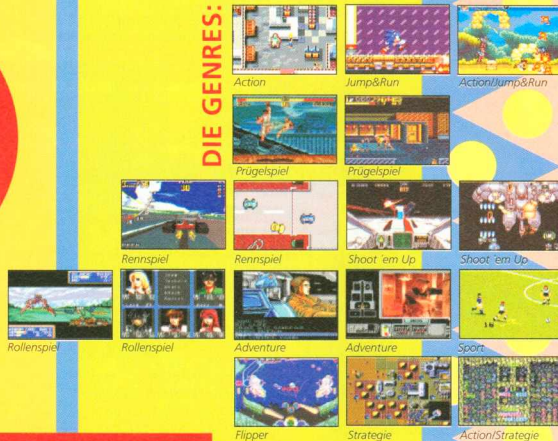
DIE NOTENSTUFEN

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

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



DIE GENRES:



„GAMERS“ meint...

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Grausige Grafik, ab Level 1,2 unspielbar, kein Paßwort, keine Batterie, Ton fällt aus, haufenweise Übersetzungsfehler

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

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

SPIDER-MAN

MEGA
DRIVE
TEST

Als Held hat man es schon nicht leicht, aber wenn man sich dann noch in einem lauen Spiel rum-schlagen muß ...



Feinde wohin man blickt! Wenigstens ist für Abwechslung gesorgt

Das Leben als Superheld könnte so schön sein, doch leider gibt es zahllose Superschurken, die einem jenes erschweren. Diese Wichte sind nämlich allesamt aus dem New Yorker Gefängnis ausgebrochen und haben sich in der Stadt verteilt.

Peter Parker hat den Ernst der Lage natürlich sofort erfaßt und schlüpft in seinen rot-blauen Gymnastikanzug. Von nun an lenkt Ihr die Geschicke des „Spider-Man“ und steuert ihn durch die sechs Level des Actionspiels. Selbstver-



Nur wenn Ihr den Schreibtisch zer-kloppt, gibt es Extras (,tolle' Idee)



Hier kann man Hot Dogs kaufen? Wohl aber auch geröstete Spinnen



Mysterio lauert hier dem Netz-schwinger auf! Gefährlich ...

ständig habt Ihr Spideys Fähigkeit an Decken und Wänden kleben zu können. Neben Netzflüssigkeit, die nach Gegnern geschossen oder **GRAFIK-FEHLER TRÜBEN DEN SPIELSPASS**

zu einem Faden gesponnen werden kann, schleppt Ihr Explosions- und Betäubungsgranaten mit – allerdings in begrenzter Anzahl. So startet Ihr im Labor der New Yorker Universität und habt mit zahlreichen

An Masten und Häuser-wänden solltet Ihr lieber nicht so locker rumturnen

Cyborgs und Doctor Octopus als Endgegner zu kämpfen. In den nächsten Stages lernt Ihr so ziem-

lich jeden Winkel des „Big Apple“ kennen, selbstverständlich auch jeden von Spider-Mans Erzfeinden. Damit die Chancengleichheit gewahrt ist, frischen Extras Eure Energie und Waf-fenvorräte auf. Nach Einsammeln bestimmter Extras könnt Ihr sogar einen der Fantastischen Vier (Nein, nicht die Rapper) zu Hilfe rufen. Jene greifen dann kurz ins Ge-schehen ein. Eigentlich könnte das Ganze viel Spaß machen,

wenn da nicht folgende Punkte wären: Die Grafik befindet sich in einem desolaten Zustand: Bugs wohin man blickt, von flüssiger Animation kann nicht die Rede sein, und die Farbgebung der Hintergründe ist ... gewöhnungsbedürftig.

Die schräge Titelmusik ist der Erkennungsmelodie der Ur-

alt-Zeichentrickserie nachempfunden (Die Jungs der Rock-Gruppe „Aerosmith“ hatten ihre Finger im Spiel), der restliche Sound ist allerdings weniger schmeichelhaft.

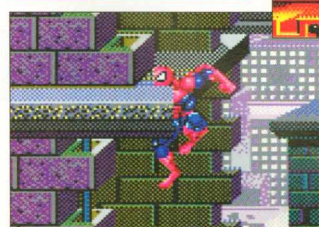
Abschließend seien noch die schlechte Steuerung und die ungenaue Kollisionsabfrage genannt, die selbst tolerante Spieler zur Verzweiflung bringen können.

Nur wer wirklich alles haben muß, wo Spider-Man draufsteht, sollte zugreifen. Allen anderen wird wahrscheinlich beim Probe-spielen eh die Lust auf mehr vergehen.

Michael Koczy



Umfangreiches Action-game mit vielen Spider-Man-typischen Akzenten (Gegner, Fähigkeiten etc).



Links und oben seht Ihr zwei Bei-spiele für die erwähnten Grafik-Bugs

Grafik-Bugs, schlechter Sound, schwammige Steuerung, ungenaue Kollisionsabfrage.

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERSPASS
4	4-
GRAFIK	SOUND
4-	4-

Genre:
Action
Spieler:
1 Spieler
Hersteller:
Acclaim
Preis:
ca. DM 130
Level:
6
Schwierigkeit:
einstellbar
Continues:
3
Speicher:
16 MBit
Erhältlich:
im Handel

NOTE
4



STARGATE



Als Kommandeur eines Himmelfahrtskommandos startet Ihr von der Erde, um die Welt jenseits des Stargates (Verbindung zweier Planeten) zu erkunden. Ihr landet in einer seltsam bekannten und zudem äußerst weltlich erscheinenden Wüste auf dem entfernten Planeten Abydos. Nach einem fürchterlichen Sandsturm, der Eure Crew samt Ausrüstung weit verpöngte, beginnt Euer Abenteuer in der Rolle des Expeditionsleiters Colonel Jack O'Neil. Bewaffnet mit einem Maschinengewehr, Handgranaten und unendlich Munition startet Ihr Eure erste Mission. Sie besteht darin,

Fehlt den Programmierern mal wieder die zündende Idee für ein Action-Game, so können sie sich im 'Ideenshop' Hollywood bedienen. Qualitativ trennen den Film und das Videogame dann aber häufig Welten!

In der Statuszeile wird links oben angezeigt was O'Neil gerade eingesammelt hat. Auf Extras, wie z.B. 'Rapid Fire', trefft Ihr alle naselang. Ohne sie würde unser Held nach kurzer Zeit erledigt sein!

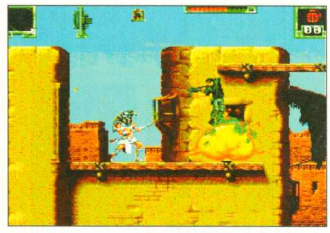


zwar mit der Ausdauer eines jungen Gottes, ist aber durch die etwas komplizierte und hakelige Steuerung in seiner Wendigkeit – insbesondere im Kampf – leicht eingeschränkt.



fünf der überall verstreuten Ausrüstungskisten einzusammeln, ohne die Ihr nicht in das Dorf Nagada gelangt. Natürlich machen Euch ständig schreckliche Untiere, wie auch später die starken Horus-

Filmgetreue Handlung, gutes Leveldesign, viele Missionen



Wenn Ihr hangelt und Handgranaten nach unten werft, könnt Ihr die Horuswachen gefahrloser besiegen!

wachen des Herrschers Ra das Leben gehörig schwer. Auf Endgegner trefft Ihr aber eher selten. Und wenn, dann sind sie nahezu unbesiegbar, weil Ihr sie mit den Handgranaten nur sehr schwer treffen könnt. Als Ausgleich dafür gibt's jedoch alle naselang Extras – von Schnell-

feuer und Lebensenergie bis zu Handgranaten und 1ups (Extraleben). Nicht zu vergessen die sieben Symbole des Stargates, die Ihr zur Erfüllung der Expedition und auch für Euer Paßwort gebraucht, das jederzeit abrufbar ist. Außerdem trefft Ihr gelegentlich Freunde, die Euch (leider nur auf Englisch) über den Stand der Dinge aufklären. O'Neil springt, klettert und rennt

Die folgenden Missionen, die sich weitestgehend an der Filmhandlung orientieren, sind meist ähnlich wie die erste aufgebaut. Das heißt, Ihr müßt jeweils eine bestimmte Anzahl eigener Leute, Dorfbewohner oder auch Gegenstände aufspüren. Das erfordert natürlich die komplette Erforschung der teilweise sehr großen Level, die leider nicht sonderlich abwechslungsreich sind.

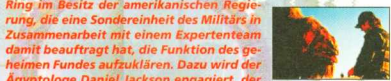
Musikalisch glänzt das Modul einerseits durch atmosphärische Filmthemen, andererseits – im negativen Sinne – aber auch durch

-FILMSTORY-



Anläßlich einer großangelegten archäologischen Ausgrabung in Gizeh Ägypten im Jahre 1928 entdeckte der Expeditions-

leiter Professor Langford neben antiken Pyramiden einen riesigen Metallring. Heute, knapp 70 Jahre danach, befindet sich der mysteriöse Ring im Besitz der amerikanischen Regierung, die eine Sondereinheit des Militärs in Zusammenarbeit mit einem Expertenteam damit beauftragt hat, die Funktion des geheimen Fundes aufzuklären. Dazu wird der Ägyptologe Daniel Jackson engagiert, der schnell erkennt, daß es sich um ein 'Stargate' handelt. Kurz-



zerhand wird nun eine militärische Abordnung unter der Leitung von Colonel O'Neil durch das Tor geschickt ...



Elder wird Euch im Spiel immer wieder Tips geben, die aber relativ unwichtig sind und zudem alle auf Englisch erscheinen



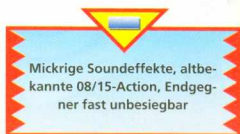
INTERVIEW

Roland Emmerich

Der Mann, der Stargate gemacht hat



Links: Die brutalen Horuswachen beschützen den herrschsüchtigen Ra auf seiner fliegenden Pyramide



Mickrige Soundeffekte, altbekannte 08/15-Action, Endgegner fast unbesiegbar



In diesen Katakomben muß sich der Colonel immer wieder beweisen

klangverzerrte und eintönige Kompositionen. So richtig nervig wird's aber erst bei den Soundeffekten, die teils völlig unpassend sind. In diesem Punkt findet ‚Stargate‘ nicht im Geringsten Anschluss an vergleichbare Action-Spiele, wie ‚Alien 3‘ oder ‚Jurassic Park - Rampage Edition. Fazit: Nach der vierten oder fünften Mission sinkt die Motivation gewaltig. Ein viel zu hoher Schwierigkeitsgrad und höllisch schwere Endgegner vertreiben jeglichen Spielspaß. Wer am Schluß Ra besiegen will, muß schon Nerven aus Stahl haben.

Thomas Hellwig

Kurzbiographie:

- 1955 Roland Emmerich erblickt am 10. November das Licht der Welt
- 1979 Emmerich inszeniert gemeinsam mit Oswald von Richthofen den Film ‚Franzmann‘, der auf den 14. Hofer Filmtagen uraufgeführt wird.
- 1982 Emmerich kehrt nach Stuttgart zurück und gründet seine eigene Produktionsfirma Centropolis. Er dreht seinen Abschlusfilm ‚Das Arche Noah Prinzip‘, der mit einem Budget von 1,5 Millionen Mark als der teuerste Film der Hochschule gilt.
- 1984 ‚Das Arche Noah Prinzip‘ wird auf den Berliner Festspielen gezeigt, und bringt Emmerich internationale Aufmerksamkeit und Lob.
- 1985 ‚Ghost Chase‘ ‚Joey‘
- 1987 ‚Hollywood Monster‘
- 1989 ‚Moon 44‘
- 1991 ‚Eye of the Storm‘ (Ausführender Produzent) ‚ASA 400‘ (unvollendet)
- 1992 ‚Universal Soldier‘
- 1994 ‚High Crusade - Frikasset im Weltraum‘ (Produktion) ‚Stargate‘

„Mit ‚Stargate‘ hat der 39-jährige Roland Emmerich seinen bislang aufwendigsten Film geschaffen. Im Atlantic Hotel in Hamburg führten wir ein Interview mit dem ‚deutschen Spielberg‘.“

GAMERS: ‚Stargate‘ ist Dein bislang erfolgreichstes Projekt. Hast Du durch diesen Erfolg mehr Freiheiten als vorher?

Roland Emmerich: Absolut! Allerdings gibt es neben Steven Spielberg wohl niemand, der soviel Freiheiten hat wie James Cameron (Regisseur von Filmen wie ‚Aliens‘ und ‚Terminator 2, Anm. der Red.), den ich übrigens sehr bewundere. Cameron dreht Filme für 120 Mio., die man auch für 60 oder 70 produzieren könnte. Aber so ist das: Mit dem Erfolg kommt die Freiheit.

GAM.: Die Videospielumsetzungen von ‚Stargate‘ sind inzwischen im Handel. Hast Du schon etwas davon gesehen?

R. E.: Noch nicht. Bei dem Ding habe ich überhaupt keinen Einfluß gehabt. Aber in meinem Vertrag steht jetzt, daß ich in Zukunft alles absegnen muß. Ich will keine Spiele haben, wo nur ein 08/15-Game mit meinen Motiven gemacht wird. Nach ‚Stargate‘ kann ich das durchdrücken.

GAM.: Gibt es ein Videospiel, das Dich richtig begeistert?

R. E.: Ich kenne mich mit Videospielen nicht so gut aus.

Aber in letzter Zeit habe ich für mich ‚Doom‘ auf dem PC entdeckt. Es ist super gemacht, und ist natürlich durch dieses blutrünstige Element sehr interessant.

GAM.: Titel wie ‚Mario Bros.‘ und ‚Street Fighter‘ haben ihren Weg vom Videospiel zum Film gefunden. Kannst Du dir vorstellen, ein Videospiel als Grundlage für einen Film zu nehmen.

R. E.: Damit hätte ich keine Probleme, aber dann muß natürlich die Vorlage entsprechend sein. Jump&Runs oder Prügelspiele geben da nicht viel her. Bei dem Thema fallen mir eher Genres wie Adventure und Rollenspiel ein. Konkrete Pläne gibt es da allerdings keine.

GAM.: Welcher Film von Dir steht uns als nächster ins Haus?

R. E.: Der nächste Film heißt ‚Independence Day‘ und ist eine Hommage an ‚War of the Worlds‘. Die Story spielt es in zwei, drei Jahren. Dabei gehe ich zurück zum klassischen Katastrophenfilm. In diesem Fall ist die Katastrophe, daß eine außerirdische Rasse kommt – und they are not friendly. Ich werde versuchen, was wohl noch nie jemand versucht hat: Ich mache einen Film für 60 Millionen Dollar, und das Ergebnis wird aussehen wie eine 200-Millionen-Dollar-Produktion!

GAM.: Vielen Dank für das Gespräch und weiterhin viel Erfolg!

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY
3+

DAUERSPASS
4

GRAFIK
2-

SOUND
3-

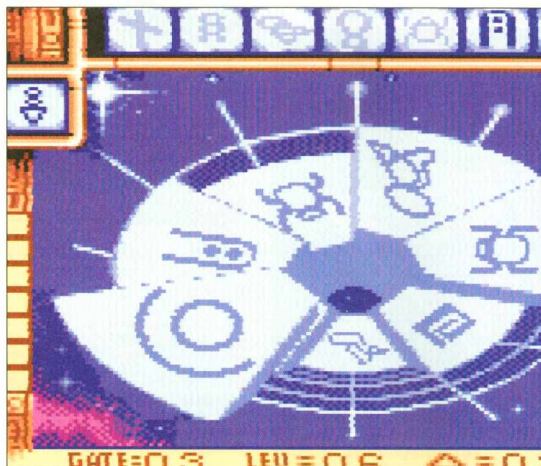
NOTE
3

Genre: Action/Jump&Run
Spieler: 1 Spieler
Hersteller: Acclaim
Preis: ca. DM 130
Level: 15 Missionen
Schwierigkeit: hoch
Continues: unendlich
Speicher: 16 MBIT
Erhältlich: im Handel

STARGATE

Während die 16-Bit-Systeme lediglich mit einem Actiongame zum neuesten Roland-Emmerich-Film beachtet wurden, haben sich die Programmierer bei der GG-Version richtig Mühe gegeben und ein neues, leicht an Tetris angelehntes Spielkonzept erarbeitet. Frei nach dem Film spielt Ihr gegen Ra und seine Schergen (oder einen Kumpel per Linkkabel) auf einer Art Reversi-Brett, bei dem jedes Spielfeld ein Duell repräsentiert. Nachdem ein Spielfeld ausgewählt wurde, geht es mit dem richtigen Game los.

Ihr würdet unheimlich gerne Tetris spielen, steht aber treu zu Sega und kauft deswegen keinen Game Boy? Euer Dilemma hat nun endlich ein Ende! Mit „Stargate“ gibt es nun auch auf dem Game



Wenn Euer Becher schon so gefüllt ist, wird es schwierig die Steine noch richtig abzulegen



Hier seht Ihr sehr schön, wie sich die Hieroglyphensteine drehen



Gear ein Spitzen-Puzzle-game!



Einer der bösen Schergen, gegen die Ihr antreten müßt!

Ihr seht von oben in einen dreidimensionalen „Becher“, in den beidseitig beschriebene Hieroglyphensteine fallen. Am oberen Bildschirmrand werden sieben Symbole vorgegeben, die von Euch „abgebaut“ werden müssen. Jedes Plättchen kann gedreht werden. Auf der Rückseite befindet sich jeweils ein anderes Symbol. Wenn Ihr drei gleiche Hieroglyphen übereinander angeordnet habt, verschwinden diese. Eine

Symbole einmal abgebaut habt oder einer der Spieler seinen Becher voll hat (Der hat dann natürlich verloren!). Jokersteine, die überall passen und Bonussteine, die eine ganze Reihe abräumen, gehören natürlich auch mit dazu. Zu Beginn ist es noch recht einfach, die Dreierblöcke zu bilden, aber wenn sich Euer Becher mit der Zeit füllt, wird es immer schwieriger, die Steine gut abzulegen, da es auch mehr Symbole als

Ablageplätze gibt. Grafisch kommt das Game gut daher. Die Steine zoomen recht flüssig und drehen sich auch angenehm ruckelfrei. Die musikalische Untermalung ist zwar klanglich



weitere Möglichkeit besteht darin, die Plättchen aufsteigend nebeneinander anzuordnen, z.B. eines ganz unten, daneben eins auf Höhe zwei und noch eins daneben auch Höhe drei. Eine Runde ist beendet, wenn Ihr alle geforderten

Auf diesem Feld werden die gewonnenen Spiele dargestellt. Wer am Ende mehr Fehler hat, gewinnt!

Das Spielkonzept ist gut durchdacht und macht wirklich viel Spaß. Unbedingt anschauen!

Maris Feldmann

Wirklich gutes Spielprinzip, ansprechende Grafik, Link-Option

Leider recht hoher Preis durch die teure Lizenz, ansonsten gut!

auf dem normalen GG-Niveau, unterstützt aber dank seiner Komposition durchaus den mystischen Spielcharakter. Stargate hat ganz klar Kultspiel-Qualitäten.

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 1	DAUERPASS 2+	Genre: Action/Strategie Spieler: 1 Spieler (2 Link)
GRAFIK 2	SOUND 3+	Hersteller: Acclaim Preis: ca. DM 100 Level: -

NOTE 1-

Schwierigkeit:
mittel
Continues:
-
Speicher:
2 MBit
Erhältlich:
im Handel

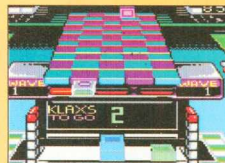


Natürlich ist 'Star-gate' nicht das erste Spiel seiner Art auf dem Game Gear. Noch mehr Puzzlelock findet Ihr hier rechts!

KITZHE & STEILE

Das nette, bunte „Columns“ kennt ja wahrscheinlich fast jeder von Euch, da dieses Spiel bei einer ganzen Reihe Game Gears mit dabei war. Für die Unwissenden trotzdem noch eine kleine Einführung: Ihr müßt herunterfallende Kombinationen von drei bunten Steinen so anordnen, daß sich am Boden letztendlich vier berühren. Während des Fallens könnt Ihr die Reihenfolge der Steine verändern. Durch geschicktes Bauen sind auch punktebringende Kettenreaktionen möglich. Bei „Klax“ müßt Ihr bunte Steine, die auf Förderband von hinten her-

ankommen der Farbe nach sortieren. Jeweils drei gleiche Steine verschwinden und bescheren Euch neuen Platz und satte Punkte. Und schließlich gibt es ja noch den „Dr. Robotnik“ und seine „Mean Bean Machine“. Im Original heißt das Game „Puju Puju“ und funktioniert nach ähnlichen Regeln wie Columns, nur daß Ihr hier gefangene Bohnen be-



Von hinten kommen die Steine, und vorne habt Ihr Euer „Ablagegerät“



Auch hier könnt Ihr durch Geschick feine Kettenreaktionen auslösen



Gewinnen ist immer gut, besonders wenn man's selber macht!

freien müßt. Wenn Euch eines dieser Spiele gefällt, solltet Ihr Euch unbedingt auch mal die anderen ansehen!

Gut gelegt verschwinden die meisten Steine wie von „Zauberhand“!

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

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

FREAK'S SHOP

MEGA DRIVE:	PSYCHO PINBALL 89,95	R.B.I. BASEBALL '94 89,95	RED ZONE 89,95	RISE OF THE ROBOTS 89,95	RESTAR (normales FEEL) 89,95	ROAD RASH 3 89,95	ROBOCOOP vs TERMINATOR 49,95	ROCKN ROLL RACING 89,95	RUGBY WORLD CUP '96 99,95	SAMURAI SHOWDOWN 109,95	SENNA'S W GRAND PRIX 79,95	SHINING FORCE 2 99,95	SNOOKER 79,95	SOLEIL 109,95	SONIC 3 99,95	SONIC & KNUCKLES 99,95	SONIC SPINBALL 59,95	SPIDERMAN - The Animated 89,95	STARGATE 99,95	STORY OF THOR 129,95	STREETS OF RAGE 3 99,95	STRIDER 119,95	SUPER STREETFIGHTER 2 99,95	SYNDICATE 99,95	TAZMANIA 2 79,95	TAZMANIA 3 99,95	URBAN STRIKE 89,95	VIRTUUA RACING 139,95	J. MADSEN FOOTBALL '95 99,95	JURASSIC PARK 2 99,95	KAWASAKI SUPERBIKES 89,95	KONIG DER LOWEN 89,95	LANDSTALKER 119,95	LETHAL ENFORCERS 2 99,95	MEGA-LO-MANIA 79,95	MEGA BOMBERMAN 89,95	MEGA SWIV 89,95	MENAGER & GAMES 79,95	MICRO MACHINES 99,95	MICRO MACHINES 2 99,95	MULTANT LEAGUE HOCKEY 99,95	NBA LIVE '95 99,95	NFL QUATERBACK 59,95	NHL HOCKEY '95 99,95	OUT RUN 2010 99,95	PAWMASTER 99,95	PILES SOCCER 2 54,95	PEOPLE BEACH GOLF 79,95	PERATE OF DARK WATER 99,95	POA TOUR 2 89,95	POA TOUR 3 99,95	POPULOUS 2 99,95	POWERDRIVE 89,95	PROTECTOR 89,95	PSYCHO PINBALL 89,95	R.B.I. BASEBALL '94 89,95	RED ZONE 89,95	RISE OF THE ROBOTS 89,95	RESTAR (normales FEEL) 89,95	ROAD RASH 3 89,95	ROBOCOOP vs TERMINATOR 49,95	ROCKN ROLL RACING 89,95	RUGBY WORLD CUP '96 99,95	SAMURAI SHOWDOWN 109,95	SENNA'S W GRAND PRIX 79,95	SHINING FORCE 2 99,95	SNOOKER 79,95	SOLEIL 109,95	SONIC 3 99,95	SONIC & KNUCKLES 99,95	SONIC SPINBALL 59,95	SPIDERMAN - The Animated 89,95	STARGATE 99,95	STORY OF THOR 129,95	STREETS OF RAGE 3 99,95	STRIDER 119,95	SUPER STREETFIGHTER 2 99,95	SYNDICATE 99,95	TAZMANIA 2 79,95	TAZMANIA 3 99,95	URBAN STRIKE 89,95	VIRTUUA RACING 139,95	J. MADSEN FOOTBALL '95 99,95	JURASSIC PARK 2 99,95	KAWASAKI SUPERBIKES 89,95	KONIG DER LOWEN 89,95	LANDSTALKER 119,95	LETHAL ENFORCERS 2 99,95	MEGA-LO-MANIA 79,95	MEGA BOMBERMAN 89,95	MEGA SWIV 89,95	MENAGER & GAMES 79,95	MICRO MACHINES 99,95	MICRO MACHINES 2 99,95	MULTANT LEAGUE HOCKEY 99,95	NBA LIVE '95 99,95	NFL QUATERBACK 59,95	NHL HOCKEY '95 99,95	OUT RUN 2010 99,95	PAWMASTER 99,95	PILES SOCCER 2 54,95	PEOPLE BEACH GOLF 79,95	PERATE OF DARK WATER 99,95	POA TOUR 2 89,95	POA TOUR 3 99,95	POPULOUS 2 99,95	POWERDRIVE 89,95	PROTECTOR 89,95	BUBBLYN STIX 59,95	BUSSY THE BOBCAT 2 49,95	CAPTAIN AMERICA 34,95	CAPTAIN PLANET 34,95	CASTLE EVANIA 69,95	CHAKAN 39,95	C.W. WORLD CLASS SOCCER 34,95	CHICKI CHIKI BOYS CHICK ROCK 2 69,95	COMBAT CARS 49,95	COOL SPOT 99,95	CORPORATION 34,95	CRACK DOWN 39,95	CRUIE BALL 39,95	D.J. BOY 34,95	DAVIS CUP TENNIS 39,95	DR. ROBOTNIK 69,95	DRACULA 39,95	DRAGON 69,95	ECHO THE DOLPHIN 69,95	EMPIRE OF STEEL 39,95	EXTERNAL CHAMPIONS 39,95	EUROPEAN C. SOCCER 99,95	EX MUTANTS 39,95	F 22 49,95	FATAL REWIND 99,95	FIFA SOCCER 69,95	FLINK 49,95	FUN & GAMES 99,95	G-LOC 59,95	GALAXI FORCE 2 39,95	GALILEO 129,95	GENERATION LOST 49,95	GLOBAL GLADIATORS 49,95	GRINDING 39,95	GUNSTAR HEROES 69,95	HARDBALL '94 39,95	HEATHMAR 39,95	HURRICANES 59,95	INDIANA JONES 49,95	INTERNATIONAL RUGBY 34,95	JAMES BOND 007 49,95	JAMES BOND 2 34,95	JAMES BOND 3 34,95	JEWEL MASTER 34,95	J. MONTANA FOOTBALL 3 34,95	J. MONTANA FOOTBALL '93 34,95	J. MONTANA FOOTBALL '94 49,95	JURASSIC PARK 59,95	KID CHAMELEON 34,95	KING OF THE MONSTERS 49,95	KLAX 39,95	BLANZ 29,95	LAST BATTLE 29,95	LEMMINGS 2 69,95	LHX ATTACK CHOPPER 39,95	LOST VIKINGS (A) 49,95	LOTUS TURBO CHALLENGE 29,95	MARBLE MADNESS 39,95	MARKO'S MAGIC FOOTBALL 39,95	MAXIMUM CARNAGE 69,95	MAGIN WARS 49,95	MC DONALD T. LAND 59,95	MEGA TURRICAN 39,95	MIKE MAMMA 69,95	MIGHTY MAX 39,95	MR. NUTZ 69,95	MUTANT LEAGUE FOOTBALL 34,95	NBA JAM 69,95	NHL HOCKEY '93 39,95	OTTIFANT 34,95	PAPERBOY 39,95	PGA EUROTOUR GOLF 59,95	PHYLLOS 39,95	PITFALL 69,95	POWERMONGER 29,95	PRINTER 2 49,95	PRINCE OF PERSIA 39,95	PUGGY 39,95	RADICAL BEX 49,95	RANGER X 59,95	RASENMAHERMANN 49,95	REN & STIMPY 49,95	RING OF POWER 99,95	ROBOCOOP 3 39,95	ROCKET KNIGHT ADVENTURES 39,95	ROLLING THUNDER 2 39,95	SECOND SAMURAI 39,95	SHADOW OF THE BEAST 3 34,95	SIMPSONS BARTS 29,95	SNIPER 34,95	VS S. MUTANTS 34,95	2 Informat Joypads 69,95	3 Buttons Pad 29,95	4 Buttons Multidapter 49,95	Adapter (Sc2to) P/II 39,95	ROB (Scart) Kabel 29,95	Adapter (Sc2to) P/II (Super Nes & Mega Drive) 49,95	MEGA C.D.	2 GAMES IN ONE 119,95	5 GAMES IN ONE 109,95	DARTER PAL / US 89,95	AFTERBURNER III 49,95	BACK UP RAM CARTRIDGE 99,95	BATMAN'S RETURN 49,95	BATTLE CORPS 89,95	BEAST 2 69,95	ICE RACERS 109,95	BILL WALSH FOOTBALL 69,95	BLACKHOLE ASSAULT 49,95	CHUCK ROCK 49,95	ESPN BASEBALL 69,95	EYE OF THE BEHOLDER / US 109,95	FIFA SOCCER 79,95	FLUNK 49,95	FORMULA 1 89,95	GROUND ZERO TEXAS 89,95	HOCKEY 49,95	WIDS ON SITE 69,95	LETHAL ENFORCERS 2 39,95	MIKE MAMMA 69,95	MICROSPONS 69,95	MIKE JAM 79,95	NHL HOCKEY '94 89,95	TRIP TRAP 109,95	PRINCE OF PERSIA 49,95	ROAD AVENGER 29,95	SHOOTLOCK HOLMES 39,95	SMATCHER 79,95	SOULSTAR 79,95	SPIDERMAN vs KINGDOM 49,95	THUNDERSTRIKE 79,95	WOLFHILD 39,95	32 X	32X KONSOLE 359,95	Mega Drive Konsole & Virtua Racing 279,95	Lion King & 2 Pads 259,95	2 Informat Joypads 69,95	3 Buttons Pad 29,95	4 Buttons Multidapter 49,95	Adapter (Sc2to) P/II 39,95	ROB (Scart) Kabel 29,95	Adapter (Sc2to) P/II (Super Nes & Mega Drive) 49,95	MEGA C.D.	2 GAMES IN ONE 119,95	32X KONSOLE 359,95	Mega Drive Konsole & Virtua Racing 279,95	Lion King & 2 Pads 259,95	2 Informat Joypads 69,95	3 Buttons Pad 29,95	4 Buttons Multidapter 49,95	Adapter (Sc2to) P/II 39,95	ROB (Scart) Kabel 29,95	Adapter (Sc2to) P/II (Super Nes & Mega Drive) 49,95	MEGA C.D.	2 GAMES IN ONE 119,95
--------------------	----------------------	---------------------------	----------------	--------------------------	------------------------------	-------------------	------------------------------	-------------------------	---------------------------	-------------------------	----------------------------	-----------------------	---------------	---------------	---------------	------------------------	----------------------	--------------------------------	----------------	----------------------	-------------------------	----------------	-----------------------------	-----------------	------------------	------------------	--------------------	-----------------------	------------------------------	-----------------------	---------------------------	-----------------------	--------------------	--------------------------	---------------------	----------------------	-----------------	-----------------------	----------------------	------------------------	-----------------------------	--------------------	----------------------	----------------------	--------------------	-----------------	----------------------	-------------------------	----------------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	-----------------	----------------------	---------------------------	----------------	--------------------------	------------------------------	-------------------	------------------------------	-------------------------	---------------------------	-------------------------	----------------------------	-----------------------	---------------	---------------	---------------	------------------------	----------------------	--------------------------------	----------------	----------------------	-------------------------	----------------	-----------------------------	-----------------	------------------	------------------	--------------------	-----------------------	------------------------------	-----------------------	---------------------------	-----------------------	--------------------	--------------------------	---------------------	----------------------	-----------------	-----------------------	----------------------	------------------------	-----------------------------	--------------------	----------------------	----------------------	--------------------	-----------------	----------------------	-------------------------	----------------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	-----------------	--------------------	--------------------------	-----------------------	----------------------	---------------------	--------------	-------------------------------	--------------------------------------	-------------------	-----------------	-------------------	------------------	------------------	----------------	------------------------	--------------------	---------------	--------------	------------------------	-----------------------	--------------------------	--------------------------	------------------	------------	--------------------	-------------------	-------------	-------------------	-------------	----------------------	----------------	-----------------------	-------------------------	----------------	----------------------	--------------------	----------------	------------------	---------------------	---------------------------	----------------------	--------------------	--------------------	--------------------	-----------------------------	-------------------------------	-------------------------------	---------------------	---------------------	----------------------------	------------	-------------	-------------------	------------------	--------------------------	------------------------	-----------------------------	----------------------	------------------------------	-----------------------	------------------	-------------------------	---------------------	------------------	------------------	----------------	------------------------------	---------------	----------------------	----------------	----------------	-------------------------	---------------	---------------	-------------------	-----------------	------------------------	-------------	-------------------	----------------	----------------------	--------------------	---------------------	------------------	--------------------------------	-------------------------	----------------------	-----------------------------	----------------------	--------------	---------------------	--------------------------	---------------------	-----------------------------	----------------------------	-------------------------	-----------------------------------------------------	-----------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------------	-----------------------	--------------------	---------------	-------------------	---------------------------	-------------------------	------------------	---------------------	---------------------------------	-------------------	-------------	-----------------	-------------------------	--------------	--------------------	--------------------------	------------------	------------------	----------------	----------------------	------------------	------------------------	--------------------	------------------------	----------------	----------------	----------------------------	---------------------	----------------	------	--------------------	-------------------------------------------	---------------------------	--------------------------	---------------------	-----------------------------	----------------------------	-------------------------	-----------------------------------------------------	-----------	-----------------------	--------------------	-------------------------------------------	---------------------------	--------------------------	---------------------	-----------------------------	----------------------------	-------------------------	-----------------------------------------------------	-----------	-----------------------



DIE SCHLÜM

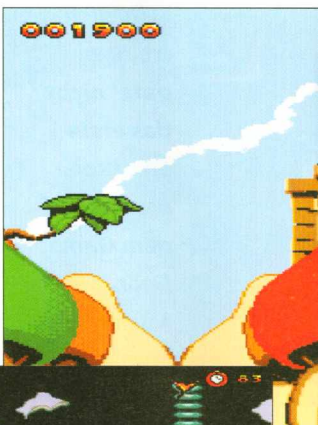
Wer schlumpft so schlumpf durch Schlumpf und Schlumpf? Es ist der Schlumpf mit seinem Schlumpf! Er schlumpft den Schlumpf schlumpf im Schlumpf. Er schlumpft ihn schlumpf, er schlumpft ihn schlumpf

Hockt Ihr auch immer noch gebannt vor der Glotze, wenn die kleinen blauen Kerle mit den weißen Zipfelmützen ihre aufregenden Abenteuer gegen den bösen Gargamel, alias Gurgelhal, bestehen? Dann seid Ihr hier genau richtig! Im Gegensatz zu der SNES-Version, die in erster Linie durch ihren fast unspielbar hohen Schwierigkeitsgrad glänzte, ist die MD-Variante nun endlich auch für jüngere Spieler geeignet. Ihr steuert jeweils einen der kleinen



sammeln. Als Belohnung fürs fleißige Bonissammeln warten auch zwei verschiedene autoscrollende Bonuslevel auf artige Schlumpfreunde.

Die Steuerung ist einfach. Ein Button läßt Euch schneller laufen und der andere springen. Wenn Ihr mit dem Geschenk- oder Tortenschlumpf spielt, könnt Ihr sogar werfen. Ein Paßwort erhaltet Ihr jeweils, nachdem Ihr einen der Zwischenendgegner besiegt habt. Begleitet werdet Ihr von den zahlreichen schlumpfigen Melodien, die zum fleißigen Mitsummen (oder -pfeifen) einladen. „Die Schlümpfe“ ist ein klassisches



Auf dem Friedhof wird's ganz schön gruselig (für die Schlümpfe)



Ooch, ist das niedlich! Aber Vorsicht, trotzdem sind manche Stellen ganz schön knifflig!

BLAU WIE SONIC, ABER OHNE STACHELN

Jump&Run, das sich in erster Linie an die jüngeren Fans der TV-Serie richtet, aber durchaus auch älteren Freunden des Genres gefallen kann. *Maris Feldmann*



Der Bundesadler mag halt nur pfälzer Saumagen und keinen Kuchen

Wichte durch 15 Level mit typisch schlumpfiger Grafik bis hin zum verfallenen Gehöft von Bösewicht Gargamel, wo Ihr Eure gefangenen Kameraden befreien müßt. Ihr

SCHLÜMPFE SCHLUMPFEN BESSER

kommt dabei nicht nur in typischer Jump&Run-Manier durch seitwärts scrollende Level wie das Schlumpdorf oder die geheimnisvollen Höhlen, sondern dürft auch in 3-D-Sequenzen den Schneehügel runterrodeln und durch eine verlassene



Asrael ist ein harter Gegner



Schlumpfige Animationen, Grafiken und Musik, gut steuerbar



Mit der Seifenblase müßt Ihr durch ganze Dornenwälder steuern!



PFE

Zum Glück hat Sega noch ein Herz für die 8-Bit-Jünger und veröffentlicht regelmäßig unabhängige Versionen für MS und GG. Wenn Ihr auch eines dieser Geräte Euer Eigen nennt: Hier lesen!

GAME GEAR
TEST

MASTER SYSTEM
TEST

„Puh, endlich durch den verunsicherten Wald durch!“

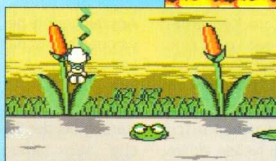


Ist es ein Vogel oder ist es ein Flugzeug? Nein, es ist Superschumpf, der Rächer der entschlafenen und Schlumpf der Armen!

Erfreulicherweise erscheinen „Die Schlümpfe“ auf Segas 8-Bitter in einer anderen Version. Die Programmierer haben sich die Mühe gemacht und nicht das Leveldesign vom MD übernommen.

Jeweils einer der blauen Mützenträger muß durch die 16 Level (plus Bonuslevel) gesteuert werden. Dabei kann er auftauchende Gegner mit dem beliebten Kopfsprung ruhigstellen. An den Zwischenendgegner könnt Ihr schon mal üben, wie Ihr am Ende den Zauberer Gargamel besiegt, um Eure gefangenen Schlumpffreunde zu befreien.

Vorsicht, gleich schnappt der Frosch!



Melodien, die Euch unterwegs begleiten.

Euch gefallen die kleinen blauen Wichte, und Ihr habt auch ein 8-Bit-Gerät? Dann nix wie hin zum nächsten Händler und probespielen! MF



Der fiese Geier wirft die ganze Zeit mit Eicheln, da müßt Ihr ständig in Bewegung bleiben

Stellenweise

recht schwer, sonst gibt's eigentlich nix auszusetzten



Ihr müßt auf den Vögeln ständig springen, damit sie nicht untergehen

Verschiedene Bonusgegenstände müssen ebenfalls eingesammelt werden, da Ihr nur so in die Bonuslevel gelangt und Extraleben dazubekommt. Das Leveldesign ist recht abwechslungsreich und bietet schlumpfige Unterhaltung bis zum Schluß, nicht zuletzt, weil auch die Steuerung zut von der Hand geht.

Die Grafik ist für die kleinen Systeme erstaunlich gut gelungen und paßt in Ihrem Comicstil hervorragend zum Game. Dasselbe gilt, mit klanglichen Abstrichen, für die schlumpfigen

Schlumpfige Grafik, Animation und Musik erfreuen den Schlumpffreak

Nicht für Freunde von Gargamel alias Gurgelhals geeignet; Ekelgefahr!

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY

2-

DAUERSPASS

2-

Genre:

Jump&Run

Spieler:

1

Hersteller:

Infogrames

Preis:

ca. DM 130

Level:

16 (+ 6 Bonuslevel)

Schwierigkeit:

einstellbar

Continues:

Paßwort

Speicher:

7 MBit

Erhältlich:

im Handel

MEGA DRIVE



Noch ist der Schwarzschlumpf nur eine weitere Gefahr, später könnt Ihr Euch auch infizieren

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY

2-

DAUERSPASS

2

Genre:

Jump&Run

Spieler:

1

Hersteller:

Infogrames

Preis:

ca. DM 60

Level:

16 (+ 6 Bonuslevel)

Schwierigkeit:

einstellbar

Continues:

Paßwort

Speicher:

2 MBit

Erhältlich:

im Handel

GAME GEAR

MASTER SYSTEM

NOTE

2



David Perry gehört zu den wenigen Spieledesignern, die aus der Anonymität herausgetreten und dem Spieler namentlich bekannt sind – ein Star sozusagen. Mit ‚Earthworm Jim‘ erzielte er den Überraschungshit des vergangenen Jahres. Im Interview mit GAMERS verrät er, was wir für die Zukunft so alles erwarten können.



David Perry im Kreis seiner Team-Kollegen: Shiny Entertainment

GAMERS: Dave, die erweiterte Mega-CD-Fassung von Earthworm Jim ist fast fertiggestellt. Inwiefern unterscheidet sie sich von der MD-Version, was habt Ihr verbessert? **David Perry:** ‚EWJ – Special Edition‘ ist keine liebevolle Konvertierung. Es enthält neue Level, eine komplett neue Welt (Big Bruty), eine neue Waffe (eine Homing Missile) und ein Paßwort-System. Außerdem haben wir grafisch nochmal zugelegt: Neben einem neuen witzigen Abspann im Easy-Modus haben wir den Original-Abspann völlig neu gestaltet. Zudem gibt es neue Animationen und eine neue Intro. Die CD ent-

EARTHWORM JIM-SPECIAL EDITION FÜR MEGA-CD

hält außerdem einen neuen Soundtrack und überarbeitete Soundeffekte von Tommy Tallarico (‚RoboCop vs. The Terminator‘, ‚Cool Spot‘). Tommy hat Virgin verlassen und ‚Tommy Tallarico Studios‘ gegründet. Er wird auch die Musik zu ‚Earthworm Jim 2‘ machen.

G: Was kannst Du uns über die geplanten Handheld-Versionen von EWJ berichten?

DP: Da Shiny Entertainment derzeit noch eine kleine Firma ist, haben wir leider nicht die Kapazitäten, um sie selbst zu programmieren. Sie entstehen bei Virgin, wir haben jedoch die Möglichkeit, die Versionen abzulehnen, falls sie

unseren Qualitätsansprüchen nicht genügen sollten.

G: Kannst Du uns schon etwas über EWJ 2 verraten? Wie willst Du mit einer Fortsetzung Deinem Ruf als einem der innovativsten Spieledesigner gerecht werden?

REGENWURM ZUM ZWEITEN: EARTHWORM JIM 2 KOMMT!

DP: Das ist eine ganz schöne Herausforderung. EWJ 2 muß natürlich noch besser werden als der erste Teil. Da EWJ so ziemlich jede ‚Spiel des Jahres‘-Auszeichnung gewonnen hat, ist das keine leichte Aufgabe. Das Team ist jedoch mit Begeisterung bei der Sache. Wir haben nicht vor, das alte Konzept einfach nochmal aufzuwärmen – EWJ2 wird sicherlich nicht auf einer Müllhalde beginnen, soviel kann ich Euch versprechen! Bei der Entwicklung eines Spieles können viele gute Ideen gar nicht in das endgültige Spiel übernommen werden – so haben wir z.B. noch eine Menge Konzepte, die wir bei Teil eins nicht verwirklichen konnten. Doug TenNapel (der Original-Designer von Jim) hat noch eine ganze Menge abgedrehter Ideen in petto. Earthworm Jim 2 soll unser ‚Schwanengesang‘ auf die



16-Bit-Ära werden ...

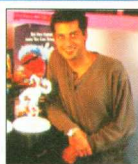
G: Wirst Du auch für die Programmierung von EWJ 2 selbst in die Tastatur greifen?

DP: Ich bin schon voll dabei! EWJ 2 soll im Oktober dieses Jahres fertig sein ... Mann, ich habe noch ’ne Menge Arbeit vor mir.



DER MA

DAVID PERRY IM INTER



David Perry

„I do it my way ...“

Schon auf seinem ersten Heimcomputer, dem vorsintflutlichen Sinclair ZX 81, schrieb David Perry eigene Programme und verdiente sich ein zusätzliches Taschengeld mit der Veröffentlichung von Listings (kleine Programme zum Abtippen).

Nachdem er seine ersten Spiele an diverse englische Softwarehäuser verkauft hatte (sein Debut trug den faszinierenden Titel ‚Pyjamarama‘!), wurde er bei Probe Software unter Vertrag genommen. Probe wuchs Mitte der 80er zu einem der größten Softwarehäuser Englands, hauptsächlich durch Konvertierungen erfolgreicher Spiele für andere Systeme.

Dann wurde Virgin auf ihn aufmerksam, und mit ‚Global Gladiators‘, ‚Cool Spot‘ und vor allem der hervorragenden Filmumsetzung ‚Aladdin‘ erreichte er dann immense Berühmtheit. Seine Spiele überzeugten durch liebevolle Details, tolle Animationen und vor allem viel Witz und Humor – wer erinnert sich nicht an das Trampolin-Kamel aus Aladdin. Insgesamt programmierte er etwa 40 Spiele. Da Dave sich mit einer Zukunft voller Disneyfilm-Konvertierungen nicht zufriedengeben wollte, entschloß er sich zu einem radikalen Schritt: Er schnappte sich besten seiner Kollegen, mit denen er in der Vergangenheit zusammengearbeitet hatte, und machte sich selbstständig. Im sonnigen Kalifornien gründete er ‚Shiny Entertainment‘ und angeteilt sich einen finanzkräftigen Partner: Playmates, obwohl hierzulande unbekannt, gehört zu den ganz großen im US-Spielzeugbusiness (Lizenzen für ‚Turtles‘, ‚Star Trek‘). Als erstes Kind dieser Beziehung erblickte ‚Earthworm Jim‘ das Licht der Bildschirme (auf dem MD vom Meister eigenhändig programmiert), ein Spiel, das die Herzen der Spieler und der Videospieldesigner weltweit im Sturm eroberte.

Für die Zukunft hat man noch Großes vor: EWJ-Zeichentrickserien, Spielzeug und alles, was der Merchandising-Markt hergibt, sollen den sympathischen Regenwurm zum Überflieger werden lassen.





nung nach braucht man das Mega Drive noch lange nicht abzuschreiben, im 16-Bit-Bereich ist sicherlich noch einiges möglich. Über kurz oder lang wird man aber an den neuen Konsolen nicht vorbeikommen. Sonys PlayStati-

DAS MEGA DRIVE IST NOCH LANGE NICHT AM ENDE!

on sieht sehr vielversprechend aus, der Saturn ist mit seinen beiden Hauptprozessoren wesentlich schwerer zu programmieren. Von Nintendos Ultra 64 hat ja bisher noch niemand viel gesehen ... Im Moment gibt es leider zu viele mittelmäßige (und schlechte) Spiele auf dem 16-Bit-Markt. In den USA sind zu Weihnachten 140 neue Titel erschienen – mir gefallen vielleicht fünf davon. Ich persönlich mag Spiele, die mich mit Originalität überraschen.

G: Was ist mit den ganzen anderen Produkten, die auf EWJ basieren?

DP: 'Universal Pictures' produziert derzeit eine Zeichentrick-Fernsehserie, die sich stark an den Motiven des Spiels orientiert. Ich habe bereits ein paar Ausschnitte gesehen, und sie sind absolut großartig und unterhaltsam. Der Humor dürfte sowohl Kinder als auch Erwachsene ansprechen, in etwa wie bei den 'Simpsons'. Bisher ist noch nicht ganz klar, wann sie gesendet wird.

Von den Puppen habe ich schon einige, sie sind einfach genial. Kin-



der werden sie lieben!

G: Nintendo hat ja nun mit 'Donkey Kong Country' zumindest im Bereich Grafik neue Maßstäbe gesetzt. Was hältst Du persönlich von dem ganzen Rendering, das Ihr vor, diese Technik einzusetzen?

DP: SNES-Besitzer werden sicherlich stolz auf ihre Hardware sein, denn DKC sieht wirklich gut aus. Ich lege großen Wert auf Animationen, sie tragen viel zur Unterhaltung bei. Durch Rendering geht jedoch eine Menge Humor verloren. Wir werden es höchstens für Objekte, nicht aber für Figuren benutzen.

G: Zum Abschluss noch eine persönliche Frage: Jetzt, da Du nach Kalifornien umgezogen bist, gibt es etwas an England, was Du vermisst?

DP: Nun, vor allem natürlich Sport. Mit Baseball oder American Football kann ich wenig anfangen, ich kenne ja nicht mal die Regeln. Ich stehe eigentlich mehr auf Fußball (heißt in USA Soccer) daher habe ich mir auch kürzlich FIFA Soccer zugelegt.

G: Dave, wir danken Dir für dieses Gespräch!



VIEW MIT GAMERS

G: Du hast ja sicherlich schon das 32X und den Saturn gesehen. Was hältst Du von den neuen Konsolen?

DP: Ich habe mir ein 32X und die ersten Spiele zugelegt. Sie machen einen guten Eindruck, aber ich bin nicht übermäßig begeistert. Bisher

DIE NEUEN KONSOLEN: DAS ENDE DES 16-BIT-ZEITALTERS?

habe ich noch keine 32.000 Farben gesehen, ich erwarte eigentlich mehr. Atari hat uns z.B. wegen der Jaguar-Rechte von EWJ angesprochen, bislang ist es jedoch zu keiner Vereinbarung gekommen.

G: Heißt das, Du bist an Jaguar-Entwicklungen nicht interessiert?

DP: Nein, wir wollen uns lieber auf den 'Weltmarkt' konzentrieren.

Viele Programmierer stürzen sich derzeit auf den 32/64-Bit Markt, da auf den neuen Maschinen leichter passable Ergebnisse bei schlechter Programmierung zu erzielen sind. Sollten sich die neuen Konsolen nicht so recht durchsetzen (z.B. wegen der hohen Preise), werden hoffentlich einige wieder zurückkehren. Meiner Mei-



Big Bruty (links) hat Regenwürmer zum Fressen gern. Trotzdem haben die Designer von Shiny Entertainment eine eigene Welt spendiert



THE GAME TRUE

Wenn Terroristen Atombomben klauen und die Welt in Gefahr ist, kann nur noch einer helfen, unser Arnold! Frei nach dem Film kommt nun das Game!



Auch schöne Parklandschaften gehören zu den zahlreichen Orten, an denen Arnie aufräumen muß

Knallharte Actionkost für Profis, Paßwort, gelungene Filmumsetzung

So sicher wie Kassenschläger Arnold Schwarzenegger die Massen in die Kinos zieht, genauso sicher werden seine Filme auch in gewinnbringende Software umgesetzt. „Oh nein, bloß keine Filmumsetzung!“ wird jetzt manch vorgeschädigter Leser schreien. Aber keine Panik, alles halb so schlimm! Ihr steuert Euer Heldensprite in der Draufsicht durch die (mehr oder minder) aus dem Film bekannten Lokalitäten. Neben zahllosen Terroristen, die natürlich entsorgt werden müssen, gilt es in jedem Level, eine Aufgabe zu lösen. So müßt Ihr beispielsweise Waffenkisten ver-

nichten oder wichtige Dokumente einsammeln. Zur Entspannung gibt es auch ein Flugzeuglevel, in dem Ihr Atomtransporter auf einer Brücke abschießen müßt (ebenefalls Draufsicht!). Ihr startet mit Eurer Standard-Agentenpumpgun, könnt aber eine Uzi oder auch Granaten finden, die Euch natürlich die Arbeit immens erleichtern. Da sich im Laufe des Spiels nicht nur die benötigte Munition, sondern auch Arnolds Lebensenergie rapide dem Ende nähert, gibt es immer wieder

Magazine für die verschiedenen Waffen und Erste-Hilfe-Kästen zu finden. Anscheinend will sich Acclaim für das Game sogar das Prädikat ‚pädagogisch wertvoll‘ verdienen, da nach drei getöteten Zivilisten, die Mission als gescheitert gilt! Grafik und Sound setzen wahrlich keine neuen Maßstäbe im Action-Genre, beide finden sich im 08/15-Bereich der MD-Soft wieder. Die Farbwahl der einzelnen Stages ist leider nicht so perfekt gelungen, und die Sound-FX der Waffen klingen auch eher

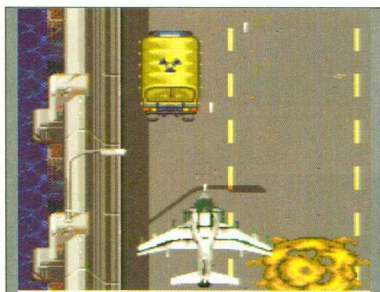
wie ein leises Hüsteln. Wenn Ihr Euch trotzdem an das Game wagt, werdet Ihr wohl das eine oder andere Dutzend Leben brauchen, da der Schwierigkeitsgrad extra für Hobbygeheimagenten angesetzt wurde. Will heißen: Das Game ist exorbitant schwierig und der Normalspieler wird das Pad wahrscheinlich nach ‚ner halben Stunde in die Ecke schmeißen! Somit ist True Lies also genau das Richtige für alle Freaks (und Schwarzenegger-Fans), die mit verbundenen Augen und den Händen hinter dem Rücken spielen.

Maris Feldmann

Der hohe Schwierigkeitsgrad ist nix für Anfänger, mäßige Grafik, mieser Sound



Im Film zwar nicht mit dabei, aber im Game besonders hübsch: die chinesischen Tempelanlagen



Auch mit dem Harrier seid Ihr unterwegs und müßt Atomtransporter abschießen

Erst einmal das Extraleben (Omegazeichen) und dann nichts wie ran an den Mac und alle Daten klauen!



In dem Einkaufszentrum wimmelt es nur so von Terroristen. Aber leider sind dort ebenso viele Zivilisten. Vorsichtig schießen!



Die Flammenwerferjungs sind eine fiese Truppe. Vorsicht!



„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 2	DAUERSPASS 3+	Genre: Action
GRAFIK 3	SOUND 3-	Spieler: 1 Spieler
NOTE 2-		Hersteller: Acclaim
		Preis: ca. DM 140
		Level: 9 große
		Schwierigkeit: hoch
		Continues: Paßwort
		Speicher: 16 MBit
		Erhältlich: im Handel

LIES THE MOVIE



Schwarzenegger und Cameron: Ein Erfolgsteam! True Lies war nicht der erste Film dieser beiden Filmgiganten und wird wohl auch nicht der letzte gewesen sein!

Das neueste Actionsspektakel mit Muskelepaket Arnold Schwarzenegger unter der Leitung von Erfolgsregisseur James Cameron war in den Staaten immerhin in den „Top Fünf“ der erfolgreichsten Filme '94. Das war auch bitter nötig, da er mit ca. 110 Mio.\$ Produktionskosten (ca. 15 Mio.\$ für Arnold) weit über einem normalen Etat lag und damit zu den teuersten Filmen aller Zeiten gehört. Allerdings

muß das den Verantwortlichen von vornherein klar gewesen sein, da Cameron auch bei seinen anderen Filmen wie Terminator 1 und 2, Abyss und Aliens sowohl die Produktionszeit als auch den -etat durch große Filmm Crews und aufwendige Special-Effects weit überzogen hatte.

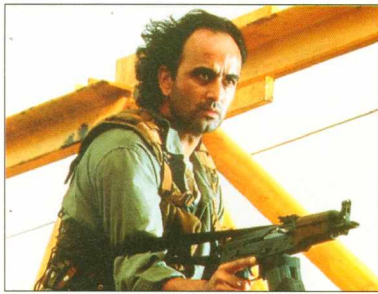
Trotzdem spielte True Lies nur etwa 160 Mio.\$ ein. Da ein Film aber etwa das Dreifache der Produktionskosten „erspielen“ muß, bis die Produktionsfir-

ma ihre Ausgaben wieder drin hat, muß True Lies über den Videomarkt noch etliche „Märker“ machen! Als nächster „Cameron“ steht uns wohl ein Spiderman-Film mit Van Damme (Street-Fighter) in der Hauptrolle ins Haus. Noch weiß man nichts Genaues, aber zu geeigneter Zeit werden wir Euch in der GAMERS natürlich ausführlich unterrichten.

mf



Der Flieger wurde übrigens extra auf ein Hochhausdach geschafft, mitsamt Hebebühne: Teuer!



SCHNELLVERSAND

BEACH GAMES

VIDEOSPIEL LADEN & VERSAND

The Story of Thor

<p>Mega Drive Spiele</p> <ul style="list-style-type: none"> ATP Tennis.....119 DM Brett Hull 95.....119 DM Baby Boom.....119 DM Battle Frantz.....109 DM Batman&Robin.....119 DM Cannon Fodder.....99 DM Die Schlimpfe.....109 DM Earth Worm Jim.....119 DM F1 94.....119 DM Flink.....59 DM Fifa Soccer95.....109 DM Global Gladiators.....59 DM Jhon Madden95.....99 DM Kawasaki Super Bikes.....89 DM Kick off 3.....69 DM Mega Bomberman.....99 DM Mega Men Willy Wars.....119 DM Mega Turman.....69 DM Micro Machines2.....119 DM NBA Livem 95.....109 DM NFL Quarterback (Basser die Madden).....124 DM NHL Hockey 95.....109 DM NHL Allstar95 (März).....109 DM Nigel Mansel Indy.....99 DM PGA Golf3.....79 DM Pinball.....69 DM Probotector.....119 DM Psycho Pinball.....99 DM Rise of The Robots.....79 DM Ristar.....109 DM Rock N Roll Racing.....99 DM Rugby WorldCup.....109 DM 	<p>32 X Spiele</p> <ul style="list-style-type: none"> Read Rush3 (März).....109 DM Snooker (Jimmy White).....89 DM Soleil.....129 DM Striker.....119 DM Story of Thor (März/April).....109 DM Syndicate.....109 DM Starata.....109 DM Toe Jam & Earl 2.....69 DM True Lies.....119 DM Urban Strike.....99 DM WWF Raw.....112 DM WWF Royal Rumble.....89 DM Warlock.....124 DM Zombies.....59 DM Zero Tolerance.....69 DM <p>Zubehör und Hardware</p> <ul style="list-style-type: none"> 32 X Adapter.....379 DM Mega Drive ohne Spiel.....189 DM CD Plus.....79 DM (Damit laufen Import CD's).....79 DM Back Up Ram Cartridge (für Mega CD).....99 DM Sega Mouse.....79 DM Ascii Fighter Stick.....99 DM 	<ul style="list-style-type: none"> Ascii Pad.....29 DM Joypadverlängerung (2,5 m).....15 DM Ultra 2 ine One Joypad.....39 DM 4 Spieler Adapter 2.....59 DM Sega Saturn mit Virtua Fighter (jap).....169 DM Manager Lichtkanone mit 7-Spielen.....169 DM Mega CD mit Road Avenger 279 DM <p>Mega CD Spiele</p> <ul style="list-style-type: none"> Fifa Soccer.....79 DM Corpskiller.....89 DM F1 (Beyond the Limit).....119 DM BC Racers.....99 DM Flashback.....99 DM Kids on Fight.....89 DM Mickey Mania.....89 DM NHL Hockey 94.....69 DM Powerminger.....59 DM Rebel Assault.....69 DM Sensible Soccer.....59 DM Snatcher.....119 DM Terminator.....99 DM WWF Rage int. Cage.....59 DM <p>Master System Spiele</p> <ul style="list-style-type: none"> Ayton Siena.....49 DM Mickey Mouse 1 o. 2.....49 DM Global Gladiators.....39 DM Wimbledon Tennis.....39 DM <p>Master System Spiele</p> <ul style="list-style-type: none"> Daytona USA.....149 DM Panzer Dragon.....149 DM
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

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



ACRO-BAT SUCHT MEGA DRIVE!



Ja, Ihr habt richtig gelesen. Zusammen mit Sunsoft verlost GAMERS insgesamt **24 ,AERO THE ACRO-BAT'-MODULE**

für Euer Mega Drive! Falls Ihr Euch bereits die Fortsetzung ,Aero the Acro-Bat 2' gekauft habt, könnt Ihr nun Eure Sammlung vervollständigen. Aber natürlich sollten auch alle anderen an diesem Wettbewerb teilnehmen.

Doch wie so oft gilt: Ohne Fleiß kein Preis. Wenn Ihr immer fleißig GAMERS gelesen habt und auch sonst nicht auf den Kopf gefallen seid, dürftet Ihr mit der Beantwortung der drei Fragen keine Probleme haben.

- 1. WIE ORIENTIEREN SICH FLEDERMÄUSE IN DER NACHT?**
- 2. WELCHEN BERUF HAT AEROS WIDERSACHER EDGAR EKTO?**
- 3. WIEVIELE LEVEL GIBT ES IN ,AERO THE ACROBAT 2'?**

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

GAMERS • SUNSOFT
Heilwigstraße 39 • 20249 Hamburg

Einsendeschluß ist der 5. Mai '95! Viel Glück!



1. Ich besitze folgende(s) Videospiel-system(e):

- Mega Drive
- MD 32X
- Mega-CD
- Master System
- Game Gear
- Super NES
- NES
- Game Boy
- Super Game Boy
- 3 DO
- CD-i
- Jaguar
- Neo Geo
- keins

2. Welches Videospiel-system wirst Du Dir demnächst kaufen (maximal drei angeben!!)?

- Mega Drive
- Mega-CD
- MD 32X
- Saturn
- Neptune
- Master System
- Game Gear
- Super NES
- NES
- Game Boy
- Ultra 64
- Sony Playstation
- CD-i
- 3 DO
- Jaguar
- CD 32
- Neo Geo
- keins

3. Ich besitze folgenden Computer:

- PC 286
- PC 386
- PC 486
- PC Pentium
- Macintosh
- Amiga

4. Für Videospiele, Zubehör & Magazine gebe ich pro Monat aus:

- unter 50 Mark
- 51-100 Mark
- 101-300 Mark
- über 300 Mark



Na, gefällt Euch GAMERS!?

Vermißt Ihr noch dieses und jenes oder könnt mit einer bestimmten Rubrik nichts anfangen? Na' gut, hier habt Ihr die Gelegenheit, uns Eure Meinung zu sagen und dabei vielleicht sogar noch etwas zu gewinnen! Und seid bitte genauso kritisch mit GAMERS, wie wir es mit Videospiele sind. Unter allen Einsendern eines komplett ausgefüllten Fragebogens verlosen wir zehn Freiabos von GAMERS. Der Rechtsweg ist freilich ausgeschlossen.



5. Wo kaufst Du meistens Deine Videospiele?

- Im Versandhandel
- Im Kaufhaus
- Im Fachhandel
- gebraucht oder privat
- gebraucht im Handel

6. Wieviele Videospiele kaufst Du pro Jahr?

- 1
- 2-5
- 6-10
- mehr als 10

7. Wieviele Videospiele (alle Konsolen zusammengerechnet) besitzt Du schon?

12 Stück 300 DISKS

8.1. Ich habe meine Konsole/n ... selbst gekauft

... geschenkt bekommen

... getauscht

8.2. Ich habe meine Module ... selbst gekauft

... geschenkt bekommen

... getauscht

8.3. Ich habe meine erste GAMERS ...

... selbst gekauft

... geschenkt bekommen

... getauscht

9. Was ist für Dich das Wichtigste an einem Videospiele (maximal drei angeben)?

- Grafik/Farben
- Sound/Musik
- Spielspaß
- Komplexität der Spiele
- Spielvielfalt/-anzahl
- Anschaffungspreis

10. Welche Spieletypen magst Du am liebsten (maximal drei angeben)?

- Jump&Runs
- Action/Ballerspiele
- Prügelspiele
- Sportspiele
- Rennspiele
- Strategiespiele
- Rollenspiele/Adventures
- Simulationen
- Flipper
- Spiele zu Kinofilmen

11. Welches ist Dein absolutes Lieblingsspiel?

Amiga-Action-System: MCD

12. Spielst nur Du, oder auch jemand aus Deiner Familie, Deinem Freundeskreis mit Deiner Konsole?

Nur ich

auch Eltern

auch Geschwister unter 14

auch Geschwister über 14

auch Freunde unter 14

auch Freunde über 14

13. Wie bist Du auf zum ersten

Mal auf GAMERS aufmerksam geworden (nur eins angeben)?

- durch Werbung in TOTAL! bzw. GAMEPRO
- durch Freunde/Familie
- am Kiosk beim Videospielehändler/im Kaufhaus

14. Liest Du GAMERS allein, oder werfen auch noch andere einen Blick hinein?

- Keiner sonst
- Auch andere, und zwar Person(en)

15. So benote ich GAMERS:

- 1= unschlagbar
- 2= eine der besten
- 3= guter Durchschnitt
- 4= geht so
- 5= mies
- 6= gefällt mir überhaupt nicht

16. Außer GAMERS lese ich folgende Zeitschriften (bitte maximal drei angeben):

- Fun Vision
- GAMEPRO
- Games World Mag.
- Maniac
- Mega Fun
- PC Player
- Play Time
- Power Play
- Sega Magazin
- Super Pro
- TOTAL!
- Video Games
- britische Magazine
- amerikanische Magazine
- andere, und zwar _____

17. Außerdem lese ich:

- Bravo
- Bravo Girl
- Cinema
- Focus
- Kino
- Limit
- Max
- Mickey Maus
- Popcorn
- Pop Rocky
- TV Movie





GAMERS

UMFRAGE

- TV Spielfilm
- Video Plus
- Tango
- Spiegel
- Stern
- Bunte

18. Welche der folgenden Geräte hast Du (1), bzw. wirst Du bald zulegen (2)?

- | | | |
|---------------|----------------------------------|-----------------------|
| | 1 | 2 |
| HiFi-Anlage | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Videorecorder | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Videokamera | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| TV | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Fotoapparat | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Walkman | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Mountain Bike | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Roller Skates | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

20. Über welche Videospielsysteme willst Du in Zukunft überwiegend informiert werden?

- | | | | |
|---------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| | Test | Preview | sonst. Infos |
| Mega Drive | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| MD 32X | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Saturn | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Neptune | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Master System | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Game Gear | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| PlayStation | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| andere | | | |

23. Wie würdest Du folgende Reportagen der letzten Ausgaben von GAMERS bewerten?

- | | | | | | | |
|------------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|-----------------------|-----------------------|
| Reportage | 1 (super) | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 (öde) |
| Mega Drive-Technik (10/94) | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Street-Fighter-Kurs (10/94 - 1/95) | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Mega Drive 32X (11/94) | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Mortal Kombat 2-Verbot (11/94) | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Videospiele im neuen Look (12/94) | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 3-D-Bild-Report (1/95) | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Best of '94 (1/95) | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Werbung made in USA (2/95) | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Sega Saturn (2/95) | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Spielen & Sparen (3/4/95) | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

19. Bitte bewerte nun die einzelnen Rubriken von GAMERS.

- | | | | | |
|------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| | sehr gut | gut | geht | schwach |
| News/Aktuelles | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Story/Reportage | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Interview | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Previews | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Tests | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Leserpost | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Tips&Tricks Shorties | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Tips&Tricks Komplettlösungen | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Tips&Tricks Schummelcodes | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Poster | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| Charts | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| Register | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| Comic | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |

21. Welche GAMERS-Titelseite hat Dich bisher am meisten angesprochen und warum?

Heft Nr. 11/94
weil Abendmagazin

22. Welche GAMERS hat Dir bisher inhaltlich am bestem gefallen und warum?

Heft Nr. /
weil

Unter allen Einsendern eines **komplett** ausgefüllten Fragebogens verlosen wir **zehn** Freiabos von **GAMERS**. Der Rechtsweg ist freilich ausgeschlossen.

Coupon: Nur ausfüllen, wenn Du an der Verlosung teilnehmen willst:

Name: _____ Alter: _____

Anschrift: _____

Land, PLZ, Ort: _____

Unterschrift _____

Den vollständigen Fragebogen schickst Du bis zum 11. Mai '95 an: MVL GAMERS-Umfrage, Heiligwigstr. 39, 20249 Hamburg

Garantie: Der Abschnitt mit Deiner Adresse wird sofort nach Eingang von der Umfrage getrennt. Deine Angaben bleiben **anonym**.



Solch schlagkräftigen Argumente haben Jellys zahlreiche Gegner nichts entgegenzusetzen

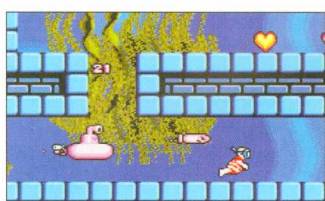


Morphen ist spätestens seit ‚Terminator 2‘ jedem ein Begriff. Doch gegen Jelly Boy sieht selbst der morphende Typ aus der Capuccino-Werbung alt aus!

JELLY BOY



Um gegen diesen Endgegner zu bestehen, muß Jelly ihn als Hubschrauber unter Beschuß nehmen



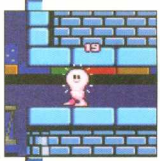
Einer der vielen Bonuslevel: Als U-Boot macht Ihr Euch auf die Jagd nach Bonusgegenständen



48 Level, viele Verwandlungsformen, gute Steuerung, faires Spieldesign



NUR DIE FARBE BLEIBT



Als Lampen-Jelly bringt Ihr Licht in den Dark-Room-Level

Dank der Saugnapfe klettert Jelly unbeschwert die Wände hoch



Obwohl Jelly sonst keine Flasche ist, schwimmt er hier munter übers Wasser



Jelly Boy ist ein kleines, rosafarbenes Kerlchen mit einer beneidenswerten Fähigkeit: Durch das Aufsammeln bestimmter Extras verwandelt er sich für wenige Sekunden je nach Sorte in einen Hammer, einen Ballon, einen Rammbock und vieles mehr.

Nur durch den Einsatz dieser Fähigkeiten seid Ihr in der Lage, die zahlreichen Hindernisse zu überwinden, die sich Euch in den Weg stellen. Und der Weg ist lang: Sechs Welten, die in jeweils acht Level unterteilt sind, gilt es zu bestehen. Außer den besagten Extras findet Ihr auf Eurer Reise auch punkte- und zeitbringende Früchte, Bonusräume und Puzzleteile.

Wenn Ihr alle acht Puzzleteile einer Welt beisammen habt, steht

Ihr einem großen Endgegner gegenüber, der Euch den Eingang zur nächsten Welt versperrt.

Ganz gleich, ob Ihr im Spielzeugland, in der Schneewelt oder im Weltraum herumlauft, überall laufen, kreuken und fliegen allerlei miesgelaunte Zwerge, Vögel

und andere Gegner durch die Gegend. Auf Knopfdruck schlägt Jelly Boy seine Widersacher mit Faust-hieben jedoch in die Flucht – wenn Ihr nicht vorher getroffen werdet. Aber im Falle eines Falles gibt es ja Paßwörter!

Optisch kommt ‚Jelly Boy‘ recht bieder daher. Auch der Komponist der Musikstücke wird wohl keinen Grammy für seine Werke abräumen. Seine wahren Qualitäten entfaltet ‚Jelly Boy‘ erst, wenn man es spielt: Das Gameplay ist gelungen,

Abwechslung gibt es reichlich, und die insgesamt 48 Level garantieren lange Nächte vor dem Bildschirm. Mit guter Grafik und mehr Action wäre ‚Jelly Boy‘ ein Hit. Aber auch so ist es noch ein wirklich gelungenen Vertreter des Jump&Run-Genres.

Magnus Kalkuhl

AUF DER SUCHE NACH ACHT PUZZLETEILEN

Schlichte Grafik, zu wenig Action-Passagen, Zweispieler-Modus nicht simultan

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERSPASS	Genre:
2	2	Jump&Run
GRAFIK	SOUND	Spieler:
4	3	1-2 Spieler
		Hersteller:
		Ocean
		Preis:
		ca. DM 120
		Level:
		48
		Schwierigkeit:
		mittel
		Continues:
		Paßwort
		Speicher:
		8 MBit
		Erhältlich:
		im Handel

NOTE
2



Marktspiegel Videospiele

Nach unserem Gebrauchtreport in der April-Ausgabe kommt hier nun der versprochene zweite Teil: Hier sind die aktuellen Gebrauchtpreise für weit über 150 Videospiele für Eure Segas!

Mega Drive

Titel	min.	max.	Durchschnitt
Aladdin	40,00	80,00	61,00
Alien 3	50,00	50,00	50,00
Alien Storm	40,00	60,00	50,00
Another World	35,00	40,00	37,50
Aquatic Games	40,00	40,00	40,00
Asterix	40,00	40,00	40,00
Batman	40,00	40,00	40,00
Batman Returns	30,00	40,00	35,00
Battlelords	20,00	40,00	30,00
Bill Walsh College Football	20,00	30,00	25,00
Blades of Vengeance	40,00	40,00	40,00
Bubsy	55,00	60,00	58,33
Buck Rogers	65,00	65,00	65,00
Captain Planet	40,00	40,00	40,00
Castlevania	50,00	50,00	50,00
Chuck Rock	50,00	50,00	50,00
Chuck Rock 2	40,00	40,00	40,00
Columns	45,00	45,00	45,00
Cool Spot	50,00	60,00	51,67
Crüe Ball	60,00	60,00	60,00
Davis Cup World Tour	50,00	100,00	73,75

Wie Ihr Eure gebrauchten Spiele an den Mann/die Frau bringt oder günstig einkauft, wißt Ihr ja bereits – es sei denn, Ihr habt unseren großen „Spielen & Sparen-Report“ in der vorherigen Ausgabe verpennt. Eine Frage blieb dort allerdings weitgehend ungeklärt: Wie viel könnt Ihr für Eure Spiele beim Verkauf verlangen, wie viel darf was ‚neues Gebrautes‘ überhaupt kosten? Die Antworten gibt's in diesem unserem Gebrauchtspiegel: Hier findet Ihr die aktuellen Preise von weit über 150 verschiedenen Games für alle Sega-Systeme (außer dem 32X, da tut sich zur Zeit noch nicht viel auf dem Gebrauchtmart).

Natürlich haben wir uns alle diese hübschen Zahlenkolonnen nicht aus den Fingern gesogen. Wir haben vielmehr in schweißtreibender Fleißarbeit Unmengen von Kleinanzeigen durchwühlt, und zwar in verschiedenen Anzeigenmagazinen, in GAMERS und anderen Videospielezeitschriften. Alle dort gefundenen Angebote von privat

Desert Strike	50,00	50,00	50,00
Dragons Fury	20,00	60,00	40,00
Dschungelbuch	80,00	80,00	80,00
Dune 2	50,00	85,00	69,29
Dungeons & Dragons	40,00	40,00	40,00
Ecco the Dolphin	50,00	95,00	63,00
Empire of Steel	40,00	40,00	40,00
Eternal Champions	50,00	60,00	55,00
European Club Soccer	50,00	50,00	50,00
Ex-Mutants	40,00	40,00	40,00
F-15 Strike Eagle II	50,00	60,00	56,67
F-22 Fighter Interceptor	60,00	60,00	60,00
F1	70,00	70,00	70,00
FIFA International Soccer	35,00	80,00	65,63
Flashback	50,00	75,00	61,25
Galahad	30,00	30,00	30,00
Galaxy Force	30,00	30,00	30,00
Gauntlet 4	60,00	60,00	60,00
Ghostbusters	50,00	50,00	50,00
Global Gladiators	25,00	55,00	45,00
Gods	50,00	50,00	50,00
Grand Slam Tennis	50,00	50,00	50,00
Gunstar Heroes	40,00	70,00	58,33
Hard Drivin'	40,00	40,00	40,00
Haunting starring Paltergy	35,00	60,00	46,67
Hellfire	25,00	25,00	25,00
James Bond - The Duel	50,00	50,00	50,00
James Pond 3	60,00	60,00	60,00
James Pond II: Robocod	35,00	35,00	35,00
John Madden Football '92	35,00	45,00	41,67
John Madden Football '93	25,00	50,00	40,00
Jungle Strike	50,00	60,00	54,00

Mich kriegt Ihr schon für schlappe **45 Märker!**



haben wir anschließend fein mathematisch ausgewertet und sortiert. Für jedes Spiel haben das günstigste und teuerste Angebot ermittelt und den statistischen Durchschnittspreis berechnet (der meist nicht genau zwischen günstigstem und teuerstem Angebot liegt, weil wir mehr als zwei Angebote berücksichtigt haben).

Das Ergebnis ist mitunter verblüffend. Bei einigen Spielen scheinen sich die Anbieter einig zu sein und verlangten einheitliche Preise, etwa bei „Alien 3“ für Mega Drive. Bei anderen wiederum traten beinahe horrenden Differenzen zu Tage. So bot jemand „Virtua Racing“ (MD) für schlappe 60 Märker an, während ein anderer unverschämte 140 DM dafür verlangte – das ist mehr als der Neupreis in günstigen Shops!

Natürlich konnten wir den Zustand der angebotenen Spiele nicht überprüfen. Fragt vor dem Kauf also auf jeden Fall nach, ob Verpackung und Anleitung dabei sind. Falls nicht, dann ist das ein

guter Grund für eine gehörige Preissenkung! Und sicherheitshalber solltet Ihr vor dem Kauf auch checken, ob Ihr ein deutsches oder aber Import-Modul kauft.

Daß der Kauf gebrauchter Module trotz solcher Unwägbarkeiten durchaus interessant ist, beweist diese Liste allemal. Wir ermittelten unterm Strich einen Durchschnittspreis von knapp 55 DM für ein gebrauchtes Mega-Drive-Modul – dafür gibt's meist nicht mal ein halbes neues Game.

Das günstigste Angebot haben wir übrigens – wen wundert's – für den guten alten „Sonic“ gefunden: 15 DM. Die am stärksten überzogene Preisforderung stellte der bereits zitierte „Virtua Racing“-Verkäufer: 140 DM. Platz zwei auf der Wucherskala belegte „NBA Jam“, das jemand für unglaubliche 130 DM anbot. Also, Leute: Laßt Euch nicht über den Tisch ziehen ...

Gerald Arend

Jurassic Park	60,00	95,00	71,25	Sensible Soccer	60,00	75,00	67,50
Kick off	40,00	40,00	40,00	Shadow of the Beast	50,00	50,00	50,00
Kid Chameleon	35,00	50,00	43,00	Shadow of the Beast 2	20,00	20,00	20,00
Klax	20,00	20,00	20,00	Shining Force	50,00	70,00	64,00
König der Löwen	80,00	108,00	94,00	Shinobi	35,00	60,00	47,50
Krusty's Fun House	35,00	40,00	37,50	Shinobi 2	60,00	60,00	60,00
Landstalker	50,00	95,00	72,92	Side Pocket	50,00	50,00	50,00
Lemmings	50,00	80,00	63,75	Sonic	15,00	55,00	31,54
Lotus II R.E.C.S.	60,00	60,00	60,00	Sonic & Knuckles	99,00	99,00	99,00
Marble Madness	40,00	40,00	40,00	Sonic 2	25,00	70,00	45,45
Mega Games 1	30,00	70,00	43,50	Sonic 3	60,00	100,00	83,00
Micro Machines	25,00	70,00	50,71	Splatterhouse	65,00	65,00	65,00
MIG 29	50,00	50,00	50,00	Street Fighter 2	50,00	100,00	70,91
Muhammad Ali Heavyweight Boxing	20,00	20,00	20,00	Streets of Rage	40,00	70,00	58,00
NBA Jam	50,00	130,00	80,00	Streets of Rage 2	40,00	60,00	48,33
NBA Showdown	55,00	60,00	57,50	Streets of Rage III	100,00	110,00	105,00
NFL Sports Talk Football	20,00	20,00	20,00	Summer Challenge	70,00	70,00	70,00
NHL Hockey '94	60,00	75,00	67,50	Super Hang-On	40,00	40,00	40,00
NHLPA Hockey '93	25,00	60,00	45,00	Super Monaco GP	50,00	50,00	50,00
Pac-Mania	50,00	50,00	50,00	Talespin	40,00	40,00	40,00
Paperboy	20,00	20,00	20,00	Tazmania	30,00	70,00	47,00
Paperboy 2	30,00	30,00	30,00	Terminator	25,00	50,00	36,00
PGA European Tour	55,00	55,00	55,00	The Flintstones	50,00	50,00	50,00
PGA Tour Golf	70,00	70,00	70,00	The Ottifants	40,00	40,00	40,00
Pink Panther	70,00	70,00	70,00	Thunder Force 4	50,00	75,00	55,83
Pit-Fighter	40,00	40,00	40,00	Tiny Toons	50,00	60,00	51,43
Populous 2	60,00	60,00	60,00	Toejam & Earl	45,00	45,00	45,00
Powermonger	50,00	50,00	50,00	Turtles Tournament Fighters	45,00	60,00	51,00
Quackshot	40,00	60,00	50,00				
Robocop vs. Terminator	65,00	65,00	65,00				
Rocket Knight Adventures	45,00	45,00	45,00				
Rolo to the Rescue	45,00	45,00	45,00				



Für gut 70 Mark liefern sich die Street Fighter (II) heiße Gefechte auf Eurem Mega Drive



Ultimate Soccer	35,00	65,00	50,00
Virtua Racing	60,00	140,00	111,80
Virtua Pinball	80,00	80,00	80,00
Winter Challenge	40,00	50,00	45,00
Winter Olympics	50,00	70,00	60,00
Wonderboy: Monsterworld	25,00	65,00	45,00
World Cup '90	50,00	50,00	50,00
World Cup USA '94	50,00	60,00	52,50
World of Illusion	30,00	70,00	53,33
WWF Royal Rumble	60,00	60,00	60,00
WWF Super Wrestlemania	30,00	50,00	38,75
Zombies	50,00	50,00	50,00

Master System

Titel	min.	max.	Durchschnitt
Action Fighter	30,00	30,00	30,00
Alex Kidd	20,00	65,00	45,00
Alien 3	35,00	35,00	35,00
Battle Out Run	10,00	10,00	10,00
Bubble Bobble	20,00	20,00	20,00
Choplifter	30,00	30,00	30,00
Columns	30,00	30,00	30,00
Cyber Shinobi	35,00	35,00	35,00
Enduro Racer	50,00	50,00	50,00
Land of Illusion	35,00	35,00	35,00
NBA Jam	49,00	49,00	49,00
Olympic Gold	49,00	49,00	49,00
Populous	20,00	20,00	20,00
Power Strike 2	35,00	35,00	35,00
Rampart	35,00	35,00	35,00
Sonic	20,00	65,00	42,50
Super Kick Off	35,00	35,00	35,00
The Ottifants	40,00	49,00	44,50
Tom & Jerry	60,00	70,00	65,00
Wimbledon	65,00	65,00	65,00
Wonderboy in Monsterworld	20,00	20,00	20,00
World Cup Soccer '92	10,00	10,00	10,00
World Cup USA '94	75,00	75,00	75,00
Xenon II	20,00	20,00	20,00

Game Gear

Titel	min.	max.	Durchschnitt
Aladdin	50,00	50,00	50,00
Chessmaster	25,00	25,00	25,00
Columns	15,00	15,00	15,00
Cool Spot	45,00	45,00	45,00
Defenders of Oasis	45,00	45,00	45,00
Global Gladiators	30,00	30,00	30,00
Home Alone	45,00	45,00	45,00
Jurassic Park	30,00	30,00	30,00
Land of Illusion	30,00	30,00	30,00
Ninja Gaiden	30,00	30,00	30,00
Prince of Persia	40,00	50,00	45,00
Road Rash	60,00	60,00	60,00
Shinobi	30,00	30,00	30,00
Sonic	30,00	30,00	30,00
Sonic 2	30,00	30,00	30,00
Sonic Chaos	50,00	50,00	50,00
Star Wars	50,00	50,00	50,00
Streets of Rage	40,00	40,00	40,00
Super Monaco GP	30,00	30,00	30,00
The Ottifants	30,00	30,00	30,00
Woody Pop	25,00	30,00	27,50

Mega-CD

Titel	min.	max.	Durchschnitt
Battlecorps	65,00	80,00	72,50
Chuck Rock 2	50,00	50,00	50,00
Double Switch	50,00	50,00	50,00
Ecco the Dolphin	70,00	70,00	70,00
FIFA International Soccer	80,00	80,00	80,00
Road Avenger	10,00	35,00	25,00
Sewer Shark	60,00	60,00	60,00
Silpheed	70,00	70,00	70,00
Sonic CD	49,00	65,00	54,14
Thunderhawk	45,00	55,00	50,00
Tomcat Alley	50,00	50,00	50,00
Wolfchild	60,00	60,00	60,00
WWF Rage in the Cage	50,00	65,00	55,00

Steinzeit gefällig? Für durchschnittlich 71,25 DM kommen die Gebraucht-Dinos auf Euer Mega Drive.

für 30 Märker auf das Game Gear





SEGA WILL ES WISSEN



Na, schon einen Blick auf "The Story of Thor" geworfen? Wie hat es Euch gefallen, was habt Ihr vermisst, was hätte man besser machen können? Und was haltet Ihr von Segas anderen Action-Adventures und Rollenspielen? Steht Ihr eher auf Spiele wie „Soleil“ oder „Landstalker“ oder bevorzugt Ihr lieber Games im Stile von „Shining Force“ oder „Phantasy Star“? Was hat Euch an ihnen fasziniert oder gestört? Laßt Eurer Meinung freien Lauf und schreibt, was Euch auf dem Herzen liegt. Aber nicht nur konstruktive Kritik ist gefragt, sondern auch Eure Kreativität! Wie stellt Ihr Euch Euer Traum-Rollenspiel oder -Action-Adventure vor? Vielleicht schreibt Ihr ja nicht nur einige Zeilen zu diesem Thema, sondern schnappt Euch Papier und Buntstift und schickt Sega einige nette Zeichnungen oder Entwürfe. Eure Mühe soll natürlich nicht umsonst oder vergebens sein, denn es gibt auch etwas zu gewinnen: Der kreativste Kopf darf

1 TAG

lang nach Hamburg und dort die heiligen Hallen von Sega unsicher machen. Weiterhin werden unter den besten Einsendungen auch noch

25 Mega-Drive-Module

verlost, aber gewinnen können sowieso alle, denn Sega wird sich Kritik und Anregungen zu Herzen nehmen! Schickt Eure Beiträge bis zum 26. Mai 1995 an

GAMERS • THOR

Heilwigstr. 39 • 20249 Hamburg

Wir werden die Einsendungen sammeln und an Sega weiterleiten. Bis dahin viel Glück!

Geiersturzflug! (Für diejenigen, die sich noch daran erinnern!)

Gegen das brennende Knie versagen alle bekannten Abwehrtechniken



Und Zack! Der Treffer saß. Hoffentlich läßt mich die Kleine trotzdem zum Essen ein



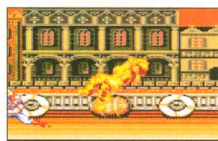
Jeder der Kämpfer hat seinen eigenen Hintergrund, der sich auch anwählen läßt.



FATAL Special FURY



Hey, Du hast ein Game Gear und weißt nicht, was Du damit machen sollst? Steck doch einfach das neueste Takara-Modul rein und prügel Dir den ganzen Frust von der Seele! Viel Spaß!



Takara, Prügelfans schon lange ein Begriff, bringt nun für Segas Handheld den dritten Teil ihrer „Street Fighter“-Clone-Serie „Fatal Fury“ heraus.

Bei „Fatal Fury Special“, wie die neue Game-Gear-Version heißt, könnt Ihr entweder allein oder per Linkkabel gegen einen Kumpel heiße Straßenkämpfe austragen. Die umfangreichen Spieloptionen bieten alles, was das Fighterherz begehrt. Einerseits könnt Ihr die Länge und Anzahl der Kämpfe festlegen. Andererseits dürft Ihr natürlich auch Euren und den gegnerischen

HAU DEM LÜMMEL AUF DEN KOPF



Wählt Eure Truppe aus neun verschiedenen Kämpfern



Viele Kämpfer, schöne Hintergründe, gute Animationen, Linkoption

Recken sowie den Hintergrund aus den zur Verfügung stehenden neun Kämpfern (samt Heimatstadt) auswählen.

Bei den Spielmodi müßt Ihr Euch für einen der drei entscheiden. Ob Ihr nun um den Thron der Straßenkämpfers fightet, lieber spannende Einzelmatches austragt oder Euch im Group-Battle versuchen wollt: Trotz der lediglich zwei Buttons lassen sich die Kämpfer er-



Auch Opa Tung hat einiges auf dem Kasten, wie man sieht!



Leichtes Spriteflackern bei viel Action,

staunlich gut steuern. Ein Button ist für die Arm- der andere für die Bearbeit zuständig. Neben normalen Schlägen, Tritten und Sprüngen gibt es natürlich auch mehrere Specialmoves für jeden der Recken.

Leider sind die Kämpfer ziemlich klein, und Ihr müßt schon ein bißchen genauer hingucken, um alles zu erkennen. Nichtsdestotrotz sind Grafik und Animation auf dem neuesten Stand und erzeugen zusammen mit dem guten Sound und den netten Schlaggeräuschen eine recht dichte Atmosphäre. Da ein „Street Fighter“ in absehbarer Zeit nicht auf GG kom-

men wird, ist FFS die optimale Wahl. Insbesondere zu zweit bietet das Game sehr gute Fighting-Action. Wenn Ihr also des öfteren mal einen portablen Kampf austragen wollt, wären ein bis zwei FFS-Module sicherlich die richtige Wahl!
Maris Feldmann

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY

2+

DAUERSPASS

2+

GRAFIK

1-

SOUND

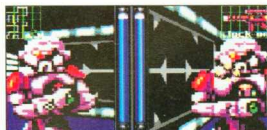
2-

NOTE
2+

Genre: Prügelspiel
Spieler: 1 (2 mit Linkkabel)
Hersteller: Takara
Preis: ca. DM 80
Level: 9 Kämpfer
Schwierigkeit: einstellbar
Continues: 0-9
Speicher: 4 MBit
Erhältlich: im Handel



Die Darstellung im Zweispieler-Modus ist nicht die übersichtlichste



„Hey, einigen wir uns auf unentschieden?“ „Na gut, weil Du es bist.“



BATTLE FRENZY

Nach Accolades ‚Zero Tolerance‘ bietet Domark MD-Usern eine weitere ‚3-D-Baller-Sparversion an: „Battle Frenzy“.



Was nicht so alles hinter verschlossenen Türen in irgendwelchen Gängen lauert ... Da hilft nur der entschlossene Griff zur Wumme!

Aus der bekannten Ich-Perspektive läuft Ihr bei diesem Spiel durch zwölf Level und mählt Euch durch die Reihen von Alien-Angrifern.

Dabei sammelt Ihr Waffen und Heilungskapseln ein, um für die Endgegner in Form eines Reaktors gewappnet zu sein.

ALIENS KÖNNEN GANZ SCHÖN NERVEN!

Ist das Ding Geschichte, geht's im Eiltempo zurück zum Ausgangspunkt. Schafft Ihr es nicht, innerhalb des äußerst knapp bemessenen Countdowns zum Startpunkt zu gelangen, fliegt Euch der Reaktor um die Ohren und Ihr verliert eines Eurer kostbaren Leben. Zu zweit kann in drei verschiedenen Battle-Arenen gegeneinander gekämpft werden. Ganz ohne Außenirdische ist es Euer einziges Ziel, den Mitspieler abzuschubsen. Der Bildschirm ist hierbei senkrecht

in der Mitte geteilt. Im Spiel erweist sich diese Lösung als nicht unbedingt optimal, denn beim Drehen verschwindet der Gegner leicht vom schmalen Screen, auch der räumliche Eindruck leidet unter dieser Darstellung.

Optisch sowie spielerisch wird ebenfalls zu wenig Abwechslung geboten: Die Grafik versinkt in einem Einheitsbrei, und die Gegner sind stets an denselben Stellen wiederzufinden. Viel schlimmer ist da nur noch die akustische Unterermalung: blechern und eintönig! Battle Frenzy (Originaltitel: ‚Blood Shot‘) macht insgesamt einen eher unfertigen Eindruck: Durch

Brauchbares 3-D-Action-Game, da leider unter einer mässigen Umsetzung krankt.

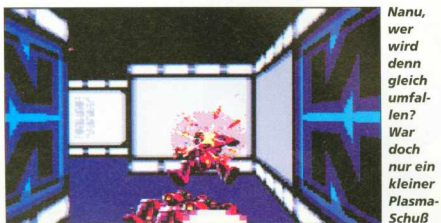
Mieser Sound, ruckelige Einheitsgrafik, Game könnte abwechslungsreicher sein.

miesen Sound und ruckelige Einheits-Grafik ohne Endzeit-Stimmung hinterlegt. Auch zu zweit mag der rechte Spielspaß nicht aufkommen. Wer aber bereit ist, mit diesen Einschränkungen auf Alien- oder Gegenspieler-Hatz zu gehen, dem sei die „Wahnsinns-Schlacht“ empfohlen. *mik*



„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 3-	DAUERSPASS 3-	Genre: Act./Shoot'em Up Spieler: 1-2 (simultan) Hersteller: Domark Preis: ca. DM 120 Level: 12 Schwierigkeit: mittel bis hoch Continues: 3 Speicher: 16 MBIT Erhältlich: im Handel
GRAFIK 4	SOUND 5+	
NOTE 3-		



Nanu, wer wird denn gleich umfallen? War doch nur ein kleiner Plasma-Schuß

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

SEGA MEGA DRIVE

Adventure of Batman+Robin	dt.	DM 114,95
Asterix-Power of the Gods	dt.	DM 114,95
Battle Frenzy	dt.	DM 104,95
Clayfighter	dt.	DM 109,00
Demolition Man	dt.	DM 108,95
Die Schlümpfe	dt.	DM 104,95
Duffy Duck in Hollywood	dt.	DM 109,95
FIFA Soccer '95	dt.	DM 104,95
Jimmy White's Snooker	dt.	DM 104,95
Mickey und Minnie	dt.	DM 109,00
NBA JAM Tournament	dt.	DM 124,95
Road Rash III	dt.	DM 109,95
Road Runner-Desert Demolit.	dt.	DM 99,00
Samurai Shodown	dt.	DM 109,00
Sequest DSV	dt.	DM 109,95
Speedy Gonzales	dt.	DM 114,95
Stargate	dt.	DM 118,95
Story of Thor	dt.	DM 124,00
Striker	dt.	DM 114,95
Syndicate	dt.	DM 109,00
Toughman Boxing Contest	dt.	DM 109,95
Trud Lies	dt.	DM 118,95
Warlock	dt.	DM 114,95
X - MEN 2	dt.	DM 109,95
Zero Tolerance	dt.	DM 69,95

SEGA MEGA 32 X

MEGA DRIVE 32 X und 1 Spiel	dt.	DM 510,00
Afterburner MD32X	dt.	DM 99,95
Golf Best 36 Holes MD32X	dt.	DM 129,95
Metal Head MD32X	dt.	DM 129,95
Midnight Riders CD32X	dt.	DM 114,95
Motocross Champion. MD32X	dt.	DM 129,95
Slam City MD32X	dt.	DM 114,95
Space Harrier MD32X	dt.	DM 99,95
Surgical Strike CD32X	dt.	DM 114,95
Fahrenheit CD32X	dt.	DM 114,95

SEGA MEGA CD II

Battle Frenzy	dt.	DM 104,95
Corps Killer	dt.	DM 91,95
Die Schlümpfe	dt.	DM 104,95
Ecco the Dolphin 2	dt.	DM 114,95
Golf - The Best 36 Holes	dt.	DM 114,95
Heimdall	dt.	DM 98,95
Road Rash	dt.	DM 104,95
Slam City	dt.	DM 91,95
Snatcher	dt.	DM 89,95
Super Strike Trilogy	dt.	DM 104,95
Supreme Warrior	dt.	DM 91,95
Tomcat Alley mit dt. Texten	dt.	DM 114,95
World Cup Golf	dt.	DM 98,95

MASTER II / GAME GEAR

Die Schlümpfe MS II	dt.	DM 74,95
Speedy Gonzales MS II	dt.	DM 79,00
Die Schlümpfe GG	dt.	DM 81,00
Fatal Fury Special GG	dt.	DM 79,00
Kawasaki Super Bikes GG	dt.	DM 81,00

NBA JAM Tournament GG	dt.	DM 89,00
NHL Hockey GG	dt.	DM 79,00
Powerdive GG	dt.	DM 71,00
Ristar GG	dt.	DM 79,00
Speedy Gonzales GG	dt.	DM 79,00
Stargate GG	dt.	DM 89,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE !!!
Original deutsche Versionen
Ausschließlich fabriekneue Ware
14 Monate Garantie
Versandkosten nur DM 6,95
Schnell - Service imgriffen
Versandkosten DM 3,95 bei
Bestellungen per Telefax oder
Anrufbeantworter am Wochenende
Ab einem Bestellwert von DM 300,-
entfällt der Versandkostenanteil
Vorbestellungen für Neuheiten
werden bevorzugt ausgeliefert
Wir führen auch original SNES, GAME-
BOY, CD-I, PC und CD-ROM SPIELE
Kostenlose Gesamtpreisliste
gegen DM 1,- Rückporto - Bitte
geben Sie Ihre Systeme an

Sommitbesteller sparen Versandkosten
Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme
Ausland gegen Vorlage - DM 8,00
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten



ECCO 2

Umsetzungen auf das Mega-CD sollten eigentlich einige neue Features bieten – hier ist ein ganz gelungenes Beispiel.

Segas Hausdelfin gibt sich nun auch auf dem Mega-CD die Ehre. Ob sich der Meeressäuger im neuen Medium genauso wohl fühlt wie im Modul? Offensichtlich ja, denn, wie nicht anders zu erwarten, hat sich am eigentlichen Gameplay nichts

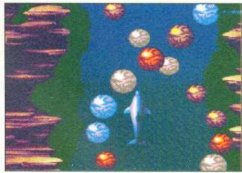


geändert: Ecco durchstreift bei seinem Kampf gegen die bösen Vortex-Wesen in Raum und Zeit genau die gleichen Level wie in der Modulversion. Dabei vergnügt er sich, wie gehabt, in zahlreichen Unterwasserhöhlen voller Gefahren und kniffligen Rätseln, auch die gelungenen 3-D-Sequenzen fehlen nicht. Allerdings wurde der wesentlich größere Freiraum der Silberscheibe nicht ungenutzt gelassen: Mehr als 45 Minuten Soundtrack mit toller Tiefsee-Musik sind ebenso auf der CD zu finden wie zahlreiche Zeichentrick-Sequenzen, die die Abenteuer von Ecco

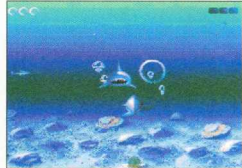
kommentieren. Bei diesen Sequenzen hat man sich wirklich ordentlich Mühe gegeben, und entsprechend nett sind sie auch anzuschauen – insbesondere, wenn



Willkommen in Atlantis: Ein Delphin hat es nicht leicht ...



Die Heilung des Asteriten bringt Ecco ein Stück weiter



Bilder erfreuen das Auge mit stimmungsvollen Unterwasser-Bildern. Weiterhin wird das jeweils zuletzt erspielte Paßwort im Batteriespeicher des Mega-CD gesichert – eine nette kleine Zugabe, die die Umsetzung zwar nicht übermäßig aufwertet, sich aber doch als ganz praktisch erweist.

Wer die Wahlmöglichkeit hat, der sollte angesichts der gebotenen Zugaben natürlich zur CD-Version greifen, ein gutes Spiel und ein würdiger Nachfolger ist Ecco 2 aber in beiden Varianten. (Wie man sieht, muß es also tatsächlich nicht immer ein kleiner blauer Igel sein, der als Sympathieträger dient – ein Delphin hat auch was ...)

Michael Anton

Einige Rätsel sind stellenweise zu knifflig und wirken zu willkürlich

Friedliches Gameplay, stimmungsvolle Grafiken und Musiken, Levelcodes

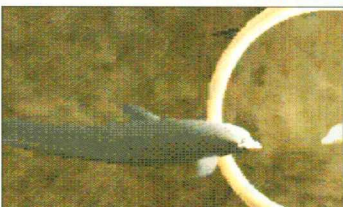
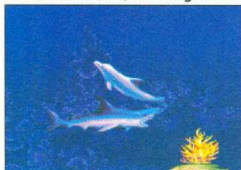
geändert: Ecco durchstreift bei seinem Kampf gegen die bösen Vor-



Die Welt unter Wasser ist nett anzuschauen, allerdings ...

... wimmelt sie nicht nur vor Gefahren, sondern bietet ...

... auch einige knifflige Rätselaufgaben!



„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 2	DAUERPASS 2	Genre: Action/Adv.
GRAFIK 2+	SOUND 2+	Spieler: 1 Spieler
NOTE 2		Hersteller: Sega
		Preis: ca. DM 120
		Level: 25
		Schwierigkeit: ansteigend
		Continues: Paßwort/Batterie
		Speicher: 1 CD
		Erhältlich: im Handel



GEWINNT DEN BASKETBALL-ÜBERFLIEGER
„NBA JAM TOURNAMENT EDITION“

Jeweils zehn Exemplare für Mega Drive und Game Gear sind zu vergeben! Zusätzlich zum Dunking-Vergnügen erhalten die ersten zehn Gewinner ein megastarkes Poster mit allen Cheats und versteckten Spielern! Ehe Ihr jedoch absahnt, gilt es einen astreinen Monster-Dunk hinzulegen, indem Ihr folgende Fragen beantwortet:

1. Welche Note hat NBA Jam Tournament Edition auf dem Mega Drive, welche auf dem Game Gear erhalten?
2. Wer gewann das NBA-Play-off-Finale 1994?
a) Houston Rockets b) Borussia Dortmund c) Seattle Supersonics
3. Wie viele Teams sind in der NBA?
a) 26 b) 27 c) 28

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

GAMERS • NBA JAM
Heilwigstraße 39 · 20249 Hamburg

Einsendeschluß ist der 5. Mai 1995! Viel Glück!

Mitarbeiter von MVL und Acclaim dürfen an diesem Wettbewerb nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

METAL



Die Gesetze der Schwerkraft sind hier etwas seltsam ...

Was könnte das Leben in der Zukunft doch so schön sein: Turmhohe Kampfroboter patrouillieren auf der Straße und sorgen für Ruhe und Ordnung ...



Endgegner sind recht stabil gebaut ...

Es war eigentlich nicht anders zu erwarten: Mit Hilfe der ‚Metal Heads‘, riesigen, waffenstarrten Kampfrobotern, war es innerhalb kürzester Zeit gelungen, den Frieden auf der Welt wieder herzustellen, (durchaus verständlich, denn wer legt sich auch schon gerne mit einigen Tonnen Stahlblech und den darauf montierten Raketenwerfern an). Und so hätte es bis ans Ende aller Zeiten Friede, Freude und Eierkuchen für alle gegeben, wenn da nicht zufällig einige hinterhältige Terroristen gewesen wären. Die schafften es nämlich, ein beachtliches Arsenal an Metal Heads in ihre Gewalt zu bringen – und von da an war es mit dem Frieden natürlich erst einmal vorbei.

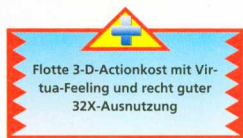
BLECHKÖPFE MIT BISS

Und hier kommt Ihr ins Spiel: Als weltbeste Metal-Head-Pilot ist es Eure ehrenvolle Aufgabe, die terroristischen Aktivitäten zu stoppen und dafür zu sorgen, daß man wieder in Ruhe spazieren gehen kann. Dazu steht Euch ein ausgewachsener Kampfroboter zur Ver-

fügung, den Ihr nach Belieben ausrüsten könnt oder beinahe nach Belieben, denn vor der Freigabe



Dieser Flugpanzer wird uns mit Sicherheit nicht mehr belästigen. (Seine Kollegen aber schon ...)



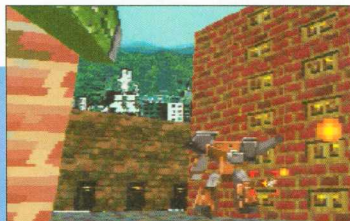
der Waffenkammer will Euer Boß natürlich erst mal Resultate sehen: Nur wenn ihr Eure Aufgaben

AUFRÜSTUNG INKLUSIVE

schnell und effektiv erledigt, erhaltet Ihr jene Punkte, die Euch zu besserer Bewaffnung verhelfen. Anfangs kommt man ja mit der einfachen Kanone noch ganz gut über die Runden, später gibt es dann aber schon Situationen, in denen man ganz gerne auf einen Laser oder einen Raketenwerfer zurückgreift. Und auch für etwas mehr Geschwindigkeit oder eine bessere Panzerung ist man durchaus dankbar.

Durch sechs in verschiedene Unterabschnitte geteilte Missionen müßt Ihr Euren Kampfkolobß steuern. Zu Beginn geht es noch relativ gemächlich zur Sache,

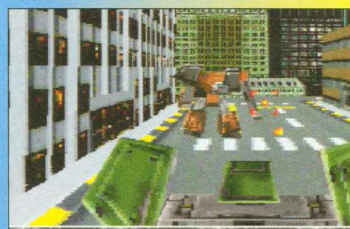
Mit diesen riesigen Blechköpfen ist nicht unbedingt gut Kirschen essen ...



Die Sicht aus dem Torso des Roboters: Hier seht Ihr genau, worauf Ihr gerade einschlagt



Dies ist die normale Cockpit-Perspektive, die einen erhöhten Blick auf das Geschehen erlaubt



Ein Blick von außen auf das Geschehen sorgt manchmal für etwas mehr Überblick



Noch mehr Überblick gibt es in der Vogelperspektive, hier läßt sich aber nur schlecht zielen



HEAD



che Blickwinkel sorgen für das Virtua-Feeling, die Fähigkeiten des 32x werden recht gut ausgenützt. Mit einem 6-Button-Pad (großes Lob für die erste wirklich sinnvolle Ausnutzung der MODE-Taste!) hat man seinen Blechkopf auch recht gut im Griff, der Sound hinterläßt allerdings etwas gemischte Gefühle: Während man mit der

Strategische Elemente könnten ausgeprägter sein, keine Levelcodes

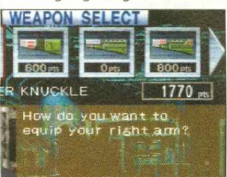
später werden die Aufträge jedoch etwas kniffliger und erfordern umsichtiges Vorgehen. Und am Ende einer jeder Mission wartet dann auch noch der obligatorische Obermotz, der normalerweise sehr stabil gebaut und natürlich auch noch besser bewaffnet ist ...

Optisch ist die Robo-Hatz recht gut gelungen – vier unterschiedli-

Bei der Aufklärungsarbeit: Fotografiert den Eingang der feindlichen Basis – wenn möglich ...

Schwermetall-Mucke noch leben kann, geht die kratzige Sprachausgabe mit der Zeit doch etwas auf die Nerven. Erfahrene Battle-Mech-Freaks werden vielleicht das eine oder andere strategische Element vermissen, also solides Action-Spektakel taugt das Teil jedoch allemal.

Michael Anton



Ein kleiner Blick in die Waffenkammer: Was darf es denn heute sein?



„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 2-	DAUERSPASS 3+	Genre: Action Spieler: 1 Spieler Hersteller: Sega Preis: ca. DM 130 Level: 6 Missionen Schwierigkeit: ansteigend Continues: 3 Speicher: 24 MBit Erhältlich: im Handel
GRAFIK 2-	SOUND 3	
NOTE 2-		

COMPETITION **COUPON**

Sega Sports'-Competition GAMERS 5 / 95

Name: _____

Anschrift: _____

PLZ/Ort: _____

Alter: _____

System: _____

Lösung:

Die Daten werden in einer elektronischen Datenbank gespeichert.

SEGA SUPER PREIS!



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



ein Jahr lang jeden Monat

1 x ‚Sega Sports‘-Set

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

sowie als zweiten bis fünften Preis

4 x ‚ATP Tour‘ (MD)

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

Boris Becker gewann als erster Deutscher und zudem auch jüngster Tennisspieler Wimbledon. In welchem Jahr gelang ihm das?

a) 1982 b) 1984 c) 1985

Schreibt das richtige Jahr, zusammen mit Eurer Adresse, auf den Coupon, scheidet ihn aus und schickt das Ganze bis zum 05.05.95 (Einsendeschluß, Datum des Poststempels) an:

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

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

DIE GAMERS - LESER-CHARTS

Sehr zum Ärger seiner Kollegen konnte Michi (er werkelt und bastelt an den Charts) ein paar Tage Urlaub machen. Damit das nicht wieder vorkommt, müßt Ihr noch mehr schreiben. Also keine Gnade mit dem ‚Redaktör‘, begrabt Ihn unter Eurer Post!!!



MEGA DRIVE

1

SUPER STREET FIGHTER 2

Vormonat auf Platz 1



6

SONIC & KNUCKLES

Vormonat auf Platz 5



2

SONIC 3

Vormonat auf Platz 2



7

VIRTUA RACING

Vormonat auf Platz 7



3

DUNE 2

Vormonat auf Platz 4



8

FIFA SOCCER '95

Vormonat auf Platz 8



4

LANDSTALKER

Vormonat auf Platz 3



9

MICRO MACHINES 2

Vormonat auf Platz 9



5

EARTHWORM JIM

Vormonat auf Platz 7



10

SHINING FORCE 2

Vormonat auf Platz 10



Samurai Shodown
(Mega Drive)
Tip von Christoph Däckert

Mit SF-Spielen ist es ein Hin und Her, doch Ihr habt Glück, Ihr braucht sie nicht mehr. Denn Samurai Shodown ist jetzt da und spielt sich wunderbar. Auch Grafik und Sound sind große Klasse, doch hoffentlich habt Ihr auch genug Geld in der Kasse.

Täglich eine gute Tat ...

Uns Julia, über deren Körpergröße schon viel gelästert (1,50 m ist wirklich nicht viel) wurde, hatte endgültig genug von diesen Sticheleien. Nach einem weiteren dummen Spruch machte sie Grafiker Christoph einfach einen Kopf kürzer. Julias trockenere Kommentar: „Sei froh daß ich Verbandszeug dabei hatte!“ Oh ja.

Shining Force 2
(Mega CD)
Tip von Sebastian Büchner

Keine Frage, ‚Shining Force 2‘ ist das Beste Rollenspiel, das ich jemals gespielt habe. Grafiken und Figuren sind gut gelungen. Es muß nicht immer ein Prügelspiel sein, das Spaß macht und einen lange fesselt.

GAME GEAR

1

SONIC 2

Vormonat auf Platz 4



1

COOL SPOT

Vormonat auf Platz 2



2

COOL SPOT

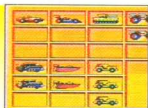
Vormonat auf Platz 3



2

MICRO MACHINES

Vormonat auf Platz 1



3

PETE SAMPRAS TENNIS

NEU



3

SONIC 2

NEU



LEVEL 2 - Xibalba-Wasserfall

Ihr beginnt Eure Besteigung am Xibalba-Wasserfall am Fuße eines tiefen Canyons ...



2.1 Wo der Wildbach rauscht gibt es reichlich Extras! Seid Ihr anfangs über die Felsen nach rechts gesprungen, klettert an der Liane nach oben. Von dort weiter bis zum größeren Felsen nach oben springen.



2.2 Stellt Ihr Euch ganz rechts an den Rand, könnt Ihr einen Vorsprung weiter rechts erkennen. Springt rüber, sammelt das Extra leben ein und laßt Euch anschließend nach unten fallen.



2.3 Laßt Euch weiter fallen, um nochmals die erste Liane zu erklimmen. Springt von dieser nach rechts auf den Vorsprung. Dort per Bungee-Seil nach UNTEN fallen lassen (Ist etwas knifflig, geben wir zu!).



2.4 Somit erreicht Ihr einen kleinen Vorsprung, springt nach links und erreicht ein weiteres Extraleben. Geht weiter nach links, dort warten Extras und ein Bungee-Seil. Aber fallt bloß nicht ins Wasser!



2.5 Nachdem Ihr später über die QUER-hängende Liane geklettert seid, springt bei den kleinen zerbröckelnden Steinen nach oben, jedoch noch nicht auf den großen, sicheren Vorsprung (links im Bild).



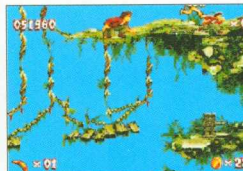
2.6 Eine Springt nach rechts, und Ihr erreicht Felsklippe samt Geheimgang. Nehmt vorerst nur die Extras auf, den Geheimgang benutzt Ihr erst später. Springt also nach links zurück.



2.7 ABKÜRZUNG: Macht Euch wieder bei den zerbröckelnden Steinen auf den Weg nach oben, springt jedoch diesmal vom dritten Stein (mit Anlauf!) nach links. Aktiviert (siehe Bild) die Restart-Statue und ...



2.8 ... geht weiter nach links zur versteckten Liane und klettert hinauf. So, normalerweise wärt Ihr bis hierher einen Umweg gegangen. Wer etwas Zeit sparen möchte, dem sei dieser Weg empfohlen.



2.9 Der zweite Level endet rechts oben. Geht nicht sofort in den Ausgang, sondern wagt Euch über die Hängebrücken: Sammelt die Extras ein und springt (dank Chiischote) zum dritten Bonusleben.



2.10 Zu den Brücken kommt Ihr auch über eine Abkürzung: Bevor Ihr den letzten oberen Vorsprung (von dem aus Ihr an der schrägen Liane nach rechts rutscht) erklimmen habt, sucht das Bungee-Seil am rechten Rand der Klippe (siehe Bild). Springt an das Tau und Ihr werdet nach oben zu den Hängebrücken katapultiert.

ALL ADVENTURE

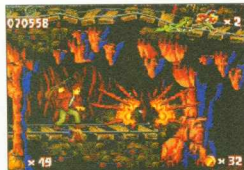
gen, wilden Affen-, tödlichen Maya-Geistern und gnadenlosen Raubtieren zu kämpfen haben. Also schön vorsichtig sein!

mik/th

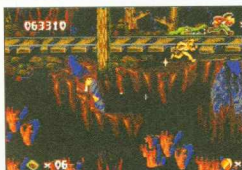
LEVEL 3

Tazmul Minen (Teil 1)

Die Reise durch die Tazmul-Minen ist ein dunkler Weg mit vielen Geheimnissen ...



3.1 Nach einem bißchen Lorengeschiebe und Geklettere, gelangt Ihr an ein TNT-Faß. Bringt es mit einem Schleuderstein zum Explodieren, haltet aber ausreichend Sicherheitsabstand ein.



3.2 Geht gleich zu Beginn nach links und klettert das Seil herunter. Rechts ist ein Geheimgang der zu einem Extraleben führt. Im Gang darunter liegt ein Herz.



3.3 Zurück am Seil angelangt, laßt Euch nach unten fallen. So sammelt Ihr einen Ring ein, und werdet vom Spinnennetz wieder nach oben ans Seil katapultiert.



3.4 BUMM - Jetzt öffnet sich die Wand, und Ihr könnt Euch in einen Bonusraum teleportieren lassen. Neben hilfreichen Extras findet Ihr dort ein „P“. Sammelt natürlich alles ein (überflüssiger Tip ...).



3.5 Mit der flachen Lore (rechtzeitig abspringen!) gelangt Ihr später wieder an ein TNT-Faß. Habt Ihr es explodieren lassen, könnt Ihr in einen weiteren Bonusraum gehen. Ihr spielt eine Art Memory, Extras belohnen Eure Gedächtnisleistung.

Alles klar?!

Na, seid Ihr auf den Geschmack von Freiheit und Abenteuer (ohne Folgen für Eure Lunge) gekommen?

Natürlich ist Harry Jr.'s Suche nach nicht zuende, in der nächsten Ausgabe versorgen wir Euch mit den nächsten Levels!

Dort sagen wir Euch auch wie Ihr in das alte VCS-Pitfall-Spiel gelangt.

Bis zum nächsten Mal!



SEGA

CARTRIDGE

POWER

16-BIT

GAMERS

SEGA



KOMPLETTLÖSUNG, TEIL 1

Wie der Vater, so der Sohn!

Pitfall Harry, der große Abenteuerer, Entdecker und Schatzsucher, hat sich zurückgezogen. Er verbrachte viel Zeit mit



seinem heranwachsenden Sohn, Harry Jr., und erzählte ihm die erlebten Geschichten aller 32X-Tage. Harry Jr., inzwischen 18 Jahre alt, ist ebenfalls von ganzem Herzen Abenteuerer. Somit haben sich Vater und Sohn zu einer gemeinsamen Expedition in den Dschungel von Mittelamerika entschlossen, auf

Nun ist es an Dir, Harry Jr. durch den Urwald zu steuern und seinen alten

Vater zu retten. Diese Komplettlösung soll dem ambitionierten Abenteuerer helfen, den alten Harry wohlbehalten wiederzufinden. Über zehn Level geht die aufregende Suche, in der MCD- und

der angekündigten 32X-Version sogar über drei weitere Bonuslevel. Alle Stages werden wir ausführlich vorstellen, beraten, wo Ihr die wichtigen Extras findet und Euch den Weg zum Ur-Pitfall!-Spiel von 1982 (!) zeigen, das seinerzeit auf dem Atari 2600 große

Erfolge feierte. Legt das Game ein, und macht Euch bereit für das Abenteuer Eures Lebens!



PITFALL

THE MAYAN

Das Motto des Spiels ist simpel: Überleben! Haltet bis zum Ende durch und rettet Euren Vater. Ihr werdet mit ekligem Spinnen, spuckenden Schlan-

LEVEL 1

Der Dschungel von Ceiba

Diesen Dschungel hat seit Jahrhunderten kein Mensch betreten ...



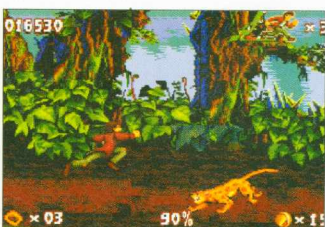
1.1 In diesem Level könnt Ihr Euch erstmal mit der Steuerung vertraut machen. Denn Springen, Klettern, der Umgang mit dem Bumerang und der Steinschleuder inklusive Superschub etc. will gelernt sein.



1.2 Nachdem Ihr die lange Liane heruntergerutscht seid und per Spinnennetz und Liane an diesem Vorsprung steht, springt mal nach links und sammelt die Extras ein.



1.3 Noch ein Stück weiter links, per Lianenexpress, erreicht Ihr das erste Extra-Leben. Die schießenden Pflanzen sind übrigens halb so wild: Stellt Euch immer direkt unter sie, und Ihr seid sicher.



1.4 Dieser Jaguar stellt sich Euch als Endgegner entgegen. Lauft er auf Euch zu, springt über ihn rüber und schießt dann einen Stein auf ihn ab. Verschwendet aber nicht die explodierenden Steine, die braucht Ihr noch!



1.5 Hat die Raubkatze die Hälfte Ihrer Energie verloren, ändert sich ihre Taktik. Dückt Euch sobald sie springt und schleudert weiterhin Steine nach ihr. Auch wenn sie außerhalb des Screens ist, trifft Ihr!

DER SPILETIP AUS DEN SOFTWARESCHMIEDEN

Stargate

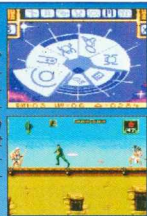
Reza Memari
(PR Koordinator)
Acclaim
Entertainment GmbH

Die Videospiel-Umsetzungen des US-Filmhits „Stargate“ sind definitiv meine momentanen Lieblingsspiele. Beim Actiongame fürs MD muß man als Colonel O'Neil eine Atombombe, sieben Hyroglyphen und Ra, den tyrannischen Herrscher finden! Beim 3-D-Denkspiel für den GG müssen wie bei „Columns“ oder „Tetris“ verschie-

dene Steine übereinandergestapelt werden, um einen siebenstelligen Code zu knacken und das Universum vor Ra zu bewahren.

Die beiden Stargates sind für mich die absolute Herausforderung in punkto Denk- und Reaktionsfähigkeit. Wenn ich meine Gehirnzellen trainie-

ren will, nehme ich mir den GG – für schweißtreibende Action – genüge ich mich stattdessen mit dem MD! „Stargate“ – das dynamische Duo!



MEGA
CD

1

THUNDER-HAWK

Vormonat auf Platz 1



1

VIRTUA RACING DELUXE

Vormonat auf Platz 1



2

BATTLECORPS

Vormonat auf Platz 2



2

DOOM

Vormonat auf Platz 2



3

SOULSTAR

Vormonat auf Platz 4



3

STAR WARS ARCADE

Vormonat auf Platz 5



4

MICKEY MANIA

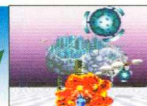
Vormonat auf Platz 4



4

SPACE HARRIER

Vormonat auf Platz 3



5

PITFALL - THE MAYAN ADV.

NEU



5

AFTER BURNER 2 COMPLETE

Vormonat auf Platz 4



Dune 2 (Mega Drive) Tip von Matthias Wierse

Mein Lieblingsspiel ist Dune II. Ich finde, es sollte auf Platz eins wegen der tollen Grafik und des guten Sounds. Klasse ist auch, daß das Game deutsche Texte hat.



Earthworm Jim (Mega Drive)

Tip von Mein Klist

Für mich ist Earthworm Jim das beste Spiel aller Zeiten! Nicht nur weil es einen super Sound und tolle Grafik hat, Nein. Vor allem weil es riesig Spaß macht, mit diesem Wurm durch die actionreichen Stages zu laufen.



Virtua Racing Deluxe (MD 32X) Tip von Roman Hien

Dieses tolle Game ist der wahre Geschwindigkeitsrausch. Es macht riesigen Spaß den anderen den Auspuff zu zeigen. Dieses coole Spiel gehört für mich auf jeden Fall auf Platz eins. Schnallt Euch an und genießt diese unglaubliche Raserei!



FIFA Soccer '95 (Mega Drive) Tip von Max Riedel

Ich finde FIFA Soccer '95 für das Mega Drive toll, weil sich die Figuren so realistisch bewegen. Überhaupt ist die Grafik einfach super, das Spiel gehört auf Platz eins!



Pitfall-The Mayan Adventure (Mega Drive)

Tip von Dominik Peters

Mein Favorit auf dem Mega Drive ist Pitfall - The Mayan Adventure. Immer wenn ich dieses Game spiele, bekomme ich das totale Dschungel-Feeling und fühle mich wie Indiana Jones.



MITMACHEN & GEWINNEN

Ihr wollt Eure Leser-Charts mitgestalten? Nichts einfacher als das: Schreibt uns jeweils Euer Lieblingsspiel oder eine komplette Chart-Liste auf eine Postkarte oder per Brief. Wenn Ihr noch ein Foto von Euch beilegt und ein paar kluge Sätze zu einem der Spiele schreibt, findet Ihr Euch demnächst vielleicht auf dieser Seite wieder. Wer weiß ... Und damit sich Euer Engagement lohnt, verlosen wir unter allen Einsendungen ein Modul Eurer Wahl. Also vergesst den Namen und das System Eures Wunschgames nicht.

Gewinner vom letzten Mal ist **Jens Weber** aus Etlingen. Viel Spaß mit Earthworm Jim!

Unsere Adresse:
GAMERS Charts
Heilwigstraße 39
20249 Hamburg

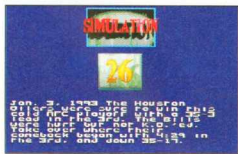
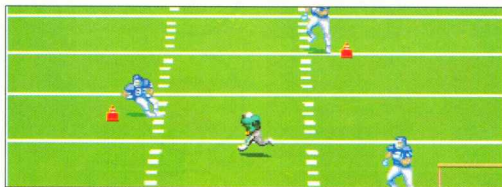
Wir sehen uns nächsten Monat, wie immer mitten im Heft!



NFL QUARTERBACK CLUB

Dreißig vorgefertigte Spielszenarien stehen zur Wahl

Acclaim attackiert Footballkönig John Madden mit einem ganzen Klub von Spitzen-Quarterbacks und strebt die Thronfolge an.



Interessante und viele Modi, über 430 Spielzüge, für bis zu vier Teilnehmer, Batterie

Nach dem just erschienenen „NBA Jam Tournament Edition“ widmet sich Acclaim mit „NFL Quarterback Club“ einem weiteren und dem wohl typischsten Nationalsport der Amerikaner: dem Football. Um nicht einfach das xte Programm des harten Sports zu produzieren, haben sich die Programmierer etwas Besonderes einfallen lassen: Sie nahmen 19 der prominentesten Quarterbacks mit ihren individuellen Stärken und lassen diese nun in Trainingswettkämpfen gegeneinander antreten. Dabei müssen

sie in vier Disziplinen ihre Wurfgenauigkeit (Werfen auf Zielscheiben), Schnelligkeit und Agilität (Hindernislauf), Weitwurf (das ‚Ei‘ möglichst weit werfen) und das Erkennen von Spielzügen (nur bestimmte Zielscheiben müssen getroffen werden) unter Beweis stellen. Wer möchte, der darf sich dafür einen eigenen Sportler dank Editor kreieren. Selbstverständlich kann neben diesen Wettkämpfen auch richtig Football gespielt werden, wie wir es von der ‚John-Madden‘-Reihe gewohnt sind. Dabei wird reichlich Auswahl geboten, denn ob Freundschaftsmatch,

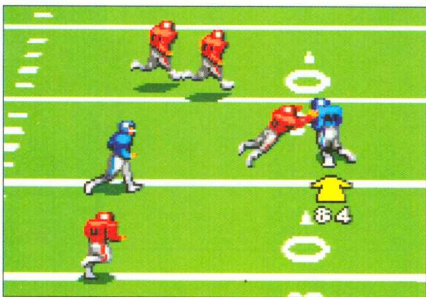
Play-offs oder eine ganze Saison: An alles wurde gedacht. Der Clou allerdings ist, daß 30 ‚Match-Szenarien‘ integriert sind. Wie bei Konamis ‚International Super Star Soccer‘ greift man bei diesen in eine bereits laufende Begegnung ein und muß versuchen, einen Rückstand in einen Sieg zu verwandeln. Vom Gameplay und grafischen Aufbau ähnelt NFL Q. C. dem famosen ‚Madden NFL 95‘ sehr und bietet diesem wegen der zusätzlichen Modi und über 430 wählbaren Spielzüge durchaus Paroli. Allerdings spielt es sich nicht gar so flüssig. Auch die klobigen Sprites

kommen nicht an das große Vorbild heran. Dafür weisen sie witzigere Freudesimulationen auf. Das Scrolling des Spielfeldes gibt keinen Anlaß zur Kritik, die kratzige Sprachausgabe schon eher. Stimmung kommt im Stadion ob spärlicher Soundeffekte auch kaum auf. Erfreulicherweise können Spielzüge in der Wiederholung angeschaut und Spielstände dank Batterie gespeichert werden.

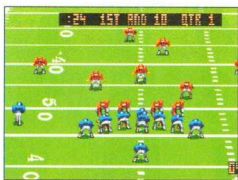
NFL Quarterback Club ist eine sehr gelungene Football-Simulation und hebt sich durch innovative Spielmodi von der Konkurrenz ab.

Hans-Joachim Amann

Sprites ein bißchen klobig, nicht gar so hervorragend spielbar wie Madden NFL '95



Auf zum nächsten Spielzug



SELECT QB	CHALLENGE RULES	SELECT EVENT	START CHALLENGE
PAD ← SELECT QB			
HOSTETLER KELLY KLINGLER KOSAR MILLER MIRER MOON O'DONNELL	ATTRIBUTES SPEED RANGE ACCURACY	 ATT 5434 RATING 88.1 COMP 3219 TO 358 SDS 40720 SRS 3.1	
CUSTOM		RESTOREQB	

Jeder Quarterback wird durch ein Portrait vorgestellt

Ein herrliches Tackle auf den ballführenden Spieler

Über 430 Spielzüge stehen zur Wahl



„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 2+	DAUERPASS 2+	Genre: Sport Spieler: 1-4 (simultan) Hersteller: Acclaim Preis: ca. DM 150 Level: 28 NFL-Teams Schwierigkeit: je nach Paarung Continues: Batterie Speicher: 24 MBit Erhältlich: im Handel
GRAFIK 3+	SOUND 3	

NOTE 2

Nun dunken sie auch wieder auf dem Game Gear, die millionenschweren Superstars der amerikanischen NBA.

NBA JAM TOURNAMENT EDITION



Aclaims 'NBA Jam' geht auch auf dem Game Gear in die Verlängerung. Dabei wartet „NBA Jam Tournament Edition“ mit denselben Features auf wie die 16-Bit-Versionen.

Weshalb sich die Kontrahenten auch äußerst ungestüm gegenseitig herumschubsen. Hauptsächlich glänzen die Akteure allerdings nicht durch Unfairneß, sondern durch unglaubliche Dunkings, die oftmals alle Regeln der Physik auf den Kopf stellen. Besonders toll sieht es aus, wenn die Cracks meterhohe Salto vollführen, mitten

Völlig neu sind ebenfalls einige interessante Features, die im Optionsmenü nach Herzenslust ausgewählt werden dürfen, als da wären: diverse Power Ups, die immer wieder auf dem Spielfeld erscheinen und nach Einsammeln dem entsprechenden Akteur plötzlich ungeahnte Kräfte verleihen. Besonders interessant sind auch die sogenannten 'Hot Spots'. Diese bringen bis zu sieben zusätzliche Punkte, sofern von einem Hot Spot aus ein Treffer erfolgt. Im Tournament Modus geht es gänzlich ohne Extras zu. Dafür erwarten den Spieler nach dem Besiegen

aller Computerteams massenweise Cheats, die beispielsweise den Boden rutschig machen oder Teleporth-Pässe zulassen. Bedauerlicherweise existiert keine Link-Option. Dadurch ist gleichzeitiges Spielen mehrerer Leute nicht möglich, was gerade bei den 16-Bit-Fassungen sehr viel Spielspaß brachte. Braves Abwechseln ist angesagt. Trotz dieses Mankos: NBA Jam Tournament Edition ist auf dem Game Gear eine lohnende Investition.

Hans-Joachim Amann

Nur für eine Person gleichzeitig, Soundeffekte schwach

Gute, neue Features; tolle Animationen, packendes Gameplay, versteckte Spieler

Anstatt der beim Vorgänger üblichen zwei NBA-Profis pro Team stehen nun von Beginn an drei zur Wahl, die während der Viertelpausen beliebig ausgetauscht werden können. Jeder Crack weist nach wie vor ganz persönliche Stärken und Schwächen auf, nur diese sind nun in acht Kriterien unterteilt. Wie die Urversion ist auch NBA Jam T. E. keine Simulation des sogenannten körperlosen Sports, sondern eine durchweg actionorientierte Umsetzung. Aus diesem Grunde geht es auch atemberaubend schnell auf dem Parkett zu. Zudem gelten nur sehr wenige Regeln. Das Foulen ist selbst in gröbster Form erlaubt,

im Flug einen Spagat machen oder sich mehrmals um die eigene Querachse drehen. Dank liebevoller, flüssiger Animation der Sprites sehen solche Aktionen wirklich atemberaubend aus. Übrigens sind einige neue Jams hinzugekommen.



Viele verschiedene Dunks begeistern auch auf dem Game Gear

Detlef Schrempf darf im Kreise der Superstars freilich nicht fehlen



„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 2+	DAUERSPASS 2	Genre: Action/Sport
GRAFIK 2	SOUND 4	Spieler: 1-4 (abwechselnd)
NOTE		Hersteller: Acclaim
2		Preis: ca. DM 90
		Level: 28 Teams
		Schwierigkeit: variabel (5 Stufen)
		Continues: Paßwort
		Speicher: 4 MBit
		Erhältlich: im Handel

Wanted: Tips und Tricks!

Hallo, Ihr Daddelprofis!

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

GAMERS
Tips&Tricks
 Heilwigstr. 39
 20249 Hamburg

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

Und zu guter Letzt noch die Gewinner aus Heft 03/4/95!

Je ein Modul bzw. eine CD gehen an:
 Niklas Bastian, Niedernhausen
 Michael Harter, Kappelrodeck
 Marco M., (Adresse fehlte)

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



MCD

Blackhole Assault

Durch die Eingabe ‚FOMA‘ anstelle eines Namens könnt Ihr Euch alle Animationssequenzen ansehen.

Wenn Ihr als Namen ‚AZY‘ (ohne Punkte) eingibt, erscheint ein geheimes Spiel namens ‚Blackball Assault‘. Dabei handelt es sich um ein feines Zweispieler-Pong-Game mit vielen Einstellmöglichkeiten und gutem Sound.

Wenn Ihr ‚BIGNET‘ als Namen eingibt, stirbt Euer Gegner sofort, sobald Ihr auf Pad 2 Start drückt.

Und last, but not least, könnt Ihr Euch Unverwundbarkeit verschaffen, indem Ihr ‚MUTEKI‘ eingibt. Allerdings kann Euch der letzte Endgegner trotzdem manchmal treffen, insbesondere wenn der Timer abgelaufen ist.

Harry Werbeck, Trier

MCD

Make My Video Discs

Dieser Tip funktioniert auf jeden Fall mit Marky Mark, C+C Music Factory und Kris Kross, aber wahrscheinlich auch mit allen anderen Musik-Videos. Dazu müßt Ihr im ‚U-Direkt-Menü‘ A, B, C und rechts drücken, um das sogenannte ‚Hinter-der-Kamera-Material‘ zu sehen. Wenn Ihr nun während dieser Szenen Start drückt, bekommt Ihr noch die ‚Annals of Digital Pictures‘ zu sehen.

Roman Dinczinky, Herford

GG

Beavis and Butt-Head

„Hehe, he, he, he, he, he, he! Ey, Beavis, da hat jemand unsere Levelcodes an die Jungs von der GAMERS verraten, hehe!“ „Cool, Butt-Head, echt cool! Die sind doch alle mit einem Computer-Virus versehen. Wenn man die eingibt, wird der Strom umgelenkt, und die Leute kriegen einen Schlag. Cool, was?!“ „Ja, hehe, he, erste Schläge, Beavis, he, he!“



Burger World:
 Highland High:
 Highland Hospital:
 Turo Mall 2000:
 GWA.R

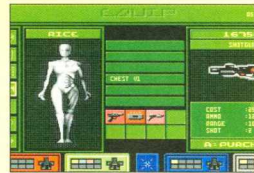
GEL DLW BTZ
 XLM DUO ATY
 WRG DVI GTY
 SXI HZC EPY
 HYA CKK MUZ

TIPS

Syndicate

Wie, die anderen Sydikats-Mitglieder haben Euren Agenten schon wieder das Licht ausgeblasen? Und das ausgerechnet im 19. Level, in dem Ihr sowieso ständig plattgemacht werdet! So geht's nicht weiter, da muß Sonder-Agent Sattelmeyer ran und Euch die Levelcodes zustecken.

Level 02: P2JB6W4
 Level 03: 49AV6NTTA
 Level 04: 788G5JV1CXR
 Level 05: 7PPVGN2RVK
 Level 06: PEZCK96CLH
 Level 07: 7GGKHM6CLHD
 Level 08: FYNG8M4RJ5N
 Level 09: GL247LFW05MN
 Level 10: WQJ0WR7E4838M
 Level 11: VZJ1517E0L38MYZ
 Level 12: 1H61FB6FOC38MEJ
 Level 13: 1FQ1EA6FOC38M6T
 Level 14: 15J19D6FOC38M6V



MD

Shaq Fu

Ha! Shaq und Fu! Mortal-Kombat-Opportunisten werden sich nach dem folgenden Cheat die verhornten Finger lecken, denn es gibt ihn auch für dieses Prügelergebnis – den Blood-Code! Drückt im Option-Screen möglichst schnell A, B, C, C, B und A.

Akido, Hamburg



TRICKS

MD

Level 15: -
 Level 16: DLE0JNT3G028M6V
 Level 17: AW0WZ0W5HXJ8M6V
 Level 18: DJ9JBTW0KXJ8M6V
 Level 19: XLZ9F5W03DJ8M6V
 Level 20: XGV506W03DJ8M6V
 Level 21: X7C4RYW035T8M6V
 Level 22: ACG434W031Y8M6V3G
 Level 23: D7W73ME031Y8M6V3G
 Level 24: GBD7BXE033CQM6V3G
 Level 25: VPT4VEE011C856V3G
 Level 26: 73J4ZAE011CC16V3G
 Level 27: 7L54G5E011CC12ZEG
 Level 28: 7XC3P5E011CC12Z3Q
 Level 29: P544BYE011CC10X3Q

L. 37: 9V49J26000CC101VVGG
 L. 38: JVZCE66000CC101QZGG
 L. 39: 2N2D2Q8000CC101QVLG
 L. 40: AX1B2WA000CC101QRNG
 L. 41: AZ2YDCGA000CC101QRJL
 L. 42: A1XA5YE000CC101QRMK
 L. 43: AX1BNCE000CC101QRMK8
 L. 44: YQMAXQG000CC101QRHP8
 L. 45: 64L872J000CC101QQGP8
 L. 46: E3VA8BN000CC101GGGP8
 L. 47: DX6DAEN000CC101GG078
 L. 48: W4EFMKN000CC10100078
 L. 49: XXNJR2N000CC10100070
 L. 50: AV7K9XQ000CC10100070
 L. 51: CDTMZFT0000010100070
 L. 52: 8CARQ4T000001100070
 L. 53: A8M477T000001100074
 L. 54: B4Q4HHT000001100076
 L. 55: 9Q683FT000001100032
 L. 56: P00ETGT000001100010
 L. 57: PQQKAXT000001100001
 L. 58: 6BTKBGN000001100001

Jochen Settelmeier, Bellheim



Level 30: 71G4Z04000CC10RTQ
 Level 31: 58V7PBL000CC10R6G
 Level 32: 2YA9EWA4000CC10R6RG
 Level 33: EBK80G4000CC10R6RGO
 Level 34: EBK81H4000CC10R6RGG
 Level 35: C0TC1N4000CC10HERGG
 L. 36: D5YCK44000CC10HCVGG



MD

Rise of the Robots

Wer das Buch gelesen hat, kann sich mit dem Spiel höchstwahrscheinlich nicht anfreunden. Vielleicht gilt das auch umgekehrt. Auf jeden Fall werden sich aber die Modulbesitzer mit diesem Cheat anfreunden können:

Drückt im Zweispieler-Modus (während des Kampfes) viermal entgegen der Blickrichtung und dann A.

Ihr erhaltet für geraume Zeit Unsterblichkeit. Dies geht auch bei Player zwei.

Der goldene Ken, Hamburg



Gnadenlos GmbH
 Tel.: 089-480 29 13
 Orleansstr. 63 · 81667 München

MEGA DRIVE

Aladdin	69,90	Mighty Max	39,90
Alien 3	29,90	NBA Jam T.E.	99,90
Bubsy 2	39,90	PGA Europe	69,90
Chuck Rock 2	49,90	Red Zone	49,90
Cool Spot	39,90	Shinobi 3	49,90
Dragon's Revenge	29,90	Stargate	109,90
Dr. Robotnik	49,90	Story of Thor	119,90
EA Tennis	49,90	Tazmania 2	49,90
Fatal Fury	39,90	Toe, Jam, Earl 2	49,90
FiFa 95	89,90	Zero Tolerance	39,90
Generations Lost	39,90		
Haunting	19,90		
Hulk	29,90		
Lemmings 2	49,90		

Neue
 Mega-CD
 PlayStation
 Game
 Master System

Lieferung, erfolgt gemäß unseren Geschäftsbedingungen!

Info-Gutschein !!!

(Dafür bekommt ihr die neuesten Infos über die Game-Welt und was dazu gehört)

Name: _____

Anschrift: _____

Systeme: Super-Nintendo
 Sega Mega Drive
 Sega CD
 Game Gear

Ecco 2-The Tides of Time

MD

Um an die Levelwahl zu gelangen, müßt Ihr im ersten Level Ecco so drehen, daß er Euch direkt anschaut. Ganz nach dem Motto: „Schau' mir in die Augen, Ecco!“.

Drückt nun Start, A, B, C, B, C, A, C, A, B! Oben erscheint die Levelwahl, in der Ihr auch alle 3-D-Level anpeilen könnt. Drückt dazu nach links, wenn oben eine 1 steht. Übrigens werden hier Level von 1 bis 48 angezeigt und nicht, wie eigentlich zu erwarten ist, 1 bis 21!

Dorit Gerlach, Köln



Mr. Nutz

Mr. Nutz hat's! Ihr auch? Nein? Gut, dann geben wir es Euch!

Level 2 · MAGICS
 Level 3 · GOLDEN
 Level 4 · WINDOW
 Level 5 · CASPER
 Level 6 · PIZZAS

MD

Heike Strickfaden, Karlsruhe

NBA Jam Tournament Edition

Kürzlich fiel mir beim Aufräumen meines vierstöckigen Dachbodens ein 300-Liter-Kanister mit tollen Cheats und allerhand Goldmünzen in die Hände. Nun habe ich das unwiderstehliche Bedürfnis, mein Glück mit allen GAMERS-Lesern zu teilen. Hier ist dann auch der Teil, den ich für Euch abgezwickelt habe: nämlich die Cheats! (Alle Cheats müssen im ‚Tonight’s Match Up‘-Screen eingegeben werden.)

Shot Percent Display:
MD: o, o,
u, u und B.
GG: u, u,
o, o und Button
2.



Quick Hands
(bessere Ballabnahme):
MD: l, l, l, l,
A und r.
GG: l, l, l, l, 1 und r.



Max Power (mehr Kraft beim Schubsen ect.):
MD: r, r, l, r, B, B und R.
GG: r, r, l, r, 2, 2 und R.

Powerup G.T. (kein Goal-Tending mehr):
MD/GG: r, o, u, r, u und o.



Powerup Fire (On Fire):
MD: u, r, r, B, A und l.
GG: u, r, r, 2, 1 und L.

Powerup Turbo (unendlich Turbo):
MD: B, B, B, A, u, u, o und l.
GG: 2, 2, 2, 1, u, u, o und l.

Powerup Off (bessere Offensive):
MD: A, B, o, A, B, o und u.
GG: 1, 2, o, 1, 2, o und u.

Powerup 3 Pt. (bessere 3 Pkt. Würfe):
MD/GG: o, u, l, r, l, u und o.

Powerup Dunks (von überall dunken):
MD: l, r, A, B, B und A.
GG: l, r, 1, 2, 2 und 1.

Power Block (super blocken):
MD: u, r, A, B, A, r und u.
GG: u, r, 1, 2, 1, r und u.

Einen blocken, zwei fallen:
MD: o, o, o, o, l, l, l, l, A und A.
GG: o, o, o, o, l, l, l, l, 1 und 1.

Einen blocken, nur der andere fällt:
MD: o, o, o, o, l, l, l, l, A und B.
GG: o, o, o, o, l, l, l, l, 1 und 2.

Teleport-Pass:
MD: o, r, r, l, A, u, l, l, r und B.
GG: o, r, r, l, 1, u, l, l, r und 2.



High Shots (schlecht abzufangen):
MD: o, u, o, u, r, o, A, A, A und u.
GG: o, u, o, u, r, o, 1, 1, 1, 1 und u.

Speedup:
MD: o, o, o, o, l, l, l, l, B und A.
GG: o, o, o, o, l, l, l, l, 2 und 1.

Slippy Court (rutschig für alle Spieler):
MD: A, A, A, A, r, r, r, r und r.
GG: 1, 1, 1, 1, 1, r, r, r und r.



Cannon Fodder

Kanonenfutter für Heimgeneräle. Hier kann man sich doch mal so richtig in den Schlamm schmeißen, die Düne raufrobben und den dreckigen Fluß durchlatschen ohne sich auch nur annähernd dreckig zu machen. Das wird Multi freuen – und Omo bleibt im Schrank.



Levelcodes:

01	PXJND	14	YFRUB
02	UZHNC	15	PISTB
03	JHHJI	16	AGVQA
04	UUQBG	17	HHDFE
05	RQXTC	18	UDMUI
06	MPXNH	19	NXGBD
07	PMHQA	20	KHLXB
08	CFJCD	21	LRAGE
09	PHTXE	22	MRAGE
10	ELGMD	23	DGAFD
11	VTOYD	24	YUKQF
12	WJZPB		
13	XTOYD		

Norbert Schreil, Krumbach

Versteckte Charaktere (auf MD)
Die Kürzel eingeben und mit dem angegebenen Buttons bestätigen.

- Chow-Chow: A (irgendein Knopf), M (A & Start) und X (C und Start)
- Weasel: R (B & Start), A (A & Start) und Y (irgendein Knopf)
- Brutah: L (A & Start), G (B & Start) und N (irgendein Knopf)
- Kabuki: D (irgendein Knopf), A (B & Start) und N (A & Start)
- Facime: X (B & Start), Y (B & Start) und Z (A & Start)
- Air Dog: A (C & Start), I (irgendein Knopf) und R (B & Start)
- Kid Silk: K (irgendein Knopf), S (B & Start) und K (C & Start)
- Scooter Pie: H (A & Start), T (irgendein Knopf) und P (C & Start)

Versteckte Charaktere (auf GG)
Hillary Clinton: H (1), C (1) und Space (Start)
??? : H (Start), V (2) und Y (2)

A-Man, Hamburg

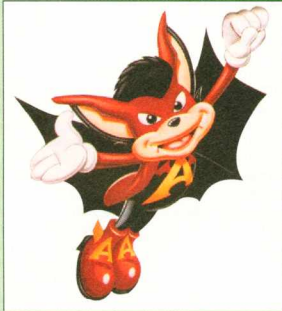
TRICKS

MD

Aero The Acrobat 2

Was macht man, wenn einem nichts einfällt? Man schreibt genau darüber und schon hat sich das Problem von selbst gelöst!

- Level 1 Aero, Aero, Aero, Aero
 - Level 2 Zwinker-Aero, Aero, Aero, Zero
 - Level 3 Zero, Zero, Zwinker-Aero, Zwinker-A-Aero
 - Level 4 Aero, Prof., Zero, Zwinker-Aero
 - Level 5 Zwinker-Aero, Zwin-ker-Aero, Prof., Zero
 - Level 6 Prof., Ratte, Zero, Aero
 - Level 7 Ratte, Zwin-ker-Aero, Prof., Zwin-ker-Aero
- Frank Kaiser, Berlin



MD

The Chaos Engine

Die folgenden Levelcodes gel-ten für den Einzspieler-Modus:

Scientist + Thug

- Level 2 LQ2L GNDL NZK1
- Level 3 MW4V K20T GL9#
- Level 4 8WR3 FPNF Q6PJ

Navvie + Gentleman

- Level 2 Q3KL PTT5 2Q1L
- Level 3 08WB K6#V 0LNR
- Level 4 RW83 FKRL VBHB

Brigand + Mercenary

- Level 2 ZVKL P9ZG 0L7H
- Level 3 MW4V KN6Z DKTZ
- Level 4 CRR3 D06J M1CN

Im Zweispieler-Modus:

- Gentleman + Navvie
- Level 2 7MJP LX8M 2QXR
- Level 3 B45V 4V1Y ZL58
- Level 4 8B93 F550 9#VK

Scientist + Thug

- Level 2 L8JL GNVB VC7N
- Level 3 CLNV RRBD 97YV
- Level 4 HLS3 7X79 4064

Brigand + Mercenary

- Level 2 7MJL 9ZMC S70F
- Level 3 MBP1 HN5X KRQL
- Level 4 JPYJ T7H7 ZLW3

Maximilian Mück,
Ockenheim



Frisch aus dem Land der
unbegrenzten Möglichkeiten:

Das Magazin des Fachwissens

GAMEPRO

AMERIKAS

NO 1

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

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

... and many, many more

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

Hallo, Schummelfreunde!

Hier bieten wir Euch nun endlich das langersehnte und vielfach gewünschte **Tips&Tricks-Register**. Nicht enthalten sind die Action-Reply-Codes, die wir Euch aber in der kommenden Ausgabe präsentieren!



SPIEL	ART	HEFT	S.	SPIEL	ART	HEFT	S.	SPIEL	ART	HEFT	S.
32X:				MEGA DRIVE:							
Doom	Cheat	03/4/95	55	After Burner	Tip	SP 1	98	Flashback	Kompl. Teil 1	06/93	84
				Aladdin	Komplettlösung	02/94	74	Flashback	Kompl. Teil 2	01/94	93
GAME GEAR:				Aladdin	Cheat	03/94	60	Flashback	Kompl. Teil 3	02/94	71
Aladdin	Paßwörter	01/95	59	Aladdin	Levelcodes	05/94	59	Flashback	Levelcodes	05/93	70
Aladdin	Levelcodes	04/94	57	Alien 3	Tip	02/93	68	Flink	Tip	02/95	55
Alien 3	Tip	04/93	76	Alien 3	Karten	02/93	70	Gain Ground	Cheat	06/93	83
AX Battler	Komplettlösung	02/92	66	Alien 3	Cheat	05/93	68	Ghouls n'Ghosts	Tip	02/92	89
Chakan	Komplettlösung	02/94	69	Alien 3	Cheat	03/92	69	Ghouls n'Ghosts	Cheat	11/94	61
Chuck Rock	Komplettlösung	SP 1	84,85	Altered Beast	Tip	03/92	69	Global Adventure	Cheat	06/93	83
Dschungelbuch	Cheat	09/94	63	Altered Beast	Cheat	SP 1	98	Gods	Levelcodes	02/95	55
D. R. Supreme C.	Paßwörter	SP 2	93	Animanics	Levelcodes	02/95	55	Golden Axe	Tip	02/92	89
Defender of Oasis	Tip	04/93	76	Another World	Levelcodes	05/93	70	Gynoug	Cheat	01/93	116
Fantasy Zone	Cheat	05/93	70	Arrow Flash	Tips	05/92	82	Gynoug	Tip	03/92	69
G-Loc	Tip	02/92	90	Asterix	Levelcodes	02/94	69	Hard Drivin'	Cheat	SP 2	134
Lemmings	Levelcodes	01/95	57	B.O.B.	Levelcodes	01/95	56	Hellfire	Tip	03/92	68
Lemmings	Paßwörter	SP 1	96	B.O.B.	Cheat	03/94	60	James Bust.D.K.Box	Tip	SP 2	107
Lucky Dime Caper	Cheat	05/94	59	Back to the Future	Komplettlösung	02/92	85	James Pond 2	Tip	01/93	116
Marble Madness	Levelcodes	05/94	59	Batman	Komplettlösung	05/92	84-88	James Pond 2	Tip	01/94	92
Mickey Mouse	Komplettlösung	01/83	112	Batman	Komplettlösung	SP 1	76,77	James Pond 2	Cheat	04/92	69
Micro Machines	Cheat	10/94	59	Batman Ret. Joker	Levelcodes	12/94	65	J. Montana Foot. 2	Levelcodes	01/93	106
NBA Jam	Tip	04/94	56	Batman Returns	Tip	01/94	99	J. Madden Football	Paßwörter	SP 1	92
Ninja Gaiden	Komplettlösung	03/92	71	Batman Returns	Komplettlösung	04/93	70	J. Madden Football	Tip	SP 2	56,57
Out Run	Cheat	05/93	70	Battleteads - D. D.	Cheat	03/4/95	55	J. Madden Foot. '92	Paßwörter	SP 1	92
Pengo	Levelcodes	05/94	59	Bubsy	Levelcodes	11/94	62,63	Jungle Strike	Tip	01/94	98
Prince of Persia	Levelcodes	02/93	68	California Games	Tip	SP 2	32	Jungle Strike	Levelcodes	06/93	83
Putt & Putter	Levelcodes	03/92	69	Carmen Sandiego	Levelcodes	03/93	66	Jungle Strike	Cheat	12/94	62
Shinobi	Komplettlösung	02/92	88	Castlevania-T.N.G.	Levelcodes	11/94	62	Jurassic Park	Levelcodes	01/94	92
Shinobi	Komplettlösung	03/92	67	Castlevania-T.N.G.	Cheat	11/94	64	Jurassic Park	Paßwörter	11/94	65
Shinobi	Levelcodes	03/93	66	Centurion	Levelcodes	01/93	116	Jurassic Park	Levelcodes	12/94	67
Shinobi	Tip	04/92	68	Championship P.-A.	Tip	SP 2	134	Kid Chameleon	Tip	04/93	68
Shinobi 2	Cheat	05/94	59	Chiki Chiki Boys	Tips	12/94	62,63	Kid Chameleon	Komplettlösung	SP 1	57-63
Shinobi 2	Paßwörter/Tips	09/94	61	Chuck Rock	Cheat	05/94	59	König der Löwen	Komplettlösung	02/95	58,59
Shinobi 2	Paßwörter	SP 1	96	Chuck Rock 2	Cheat	05/94	59	König der Löwen	Cheat	03/4/95	55
Shinobi 2	Komplettlösung	SP 3	88-91	Cool Spot	Cheat	01/94	98	Krusty's S. F. House	Levelcodes	05/92	82
Slider	Levelcodes	03/92	72	Cosmic Spacehead	Tip/Paßwörter	10/94	58,59	Lakers vs. Celtics	Paßwörter	SP 1	98
Sonic 1	Tips	02/92	89	Cyborg Justice	Cheat	11/94	60	Landstalker	Tip	11/94	61
Sonic 2	Cheat	02/93	69	Dschungelbuch	Cheat	01/95	58	Lemmings	Paßwörter	SP 1	93,94
Streets of Rage	Cheat	05/93	70	Dschungelbuch	Cheat	09/94	61	Lemmings 2	Levelcodes	02/95	56
Super Monaco GP	Tip	SP 2	134	Dschungelbuch	Cheat	10/94	57	LHX Attack Chop.	Levelcodes	09/94	61
Super Monaco GP 2	Tip	05/93	70	Deadly Moves	Levelcodes	03/93	70	LHX Attack Chop.	Levelcodes	SP 1	94
The Offitants	Levelcodes	02/94	69	Desert Strike	Paßwörter	02/95	54	Lotus 2	Cheat	12/94	66
Wimbledon	Tip	11/94	64	Desert Strike	Komplettlösung	04/92	64	Lotus Turbo Chall.	Paßwörter	SP 1	94
Wimbledon	Paßwörter	SP 2	69	Desert Strike	Levelcodes	04/94	56	M. Ali Heavy.Box.	Paßwörter	05/93	68
Wonderboy	Tip	02/92	90	Devil Crash	Levelcodes	03/92	72	Marble Madness	Cheat	03/94	59
				Double Dragon 5	Cheat	01/95	56	Mario L. Hockey	Paßwörter	01/95	56
				Dr. Robotnik's M. B.	Levelcodes	04/94	54	Mazin Wars	Tip	01/94	98
				Dr. Robotnik's M. B.	Levelcodes	05/94	57	McDonald's T.Land	Levelcodes	09/94	60
				Dragon's Fury	Paßwörter	03/93	70	Mega Bomberman	Levelcodes	02/95	56
				Dragon's Fury	Paßwörter	SP 1	92,98	Mega-Lo-Mania	Paßwörter	05/94	70
				Dragon's Revenge	Paßwörter	03/94	60	Mega-Lo-Mania	Paßwort	09/94	60
				Dragon's Revenge	Paßwörter	04/94	55	Mickey Mania	Tip	01/95	41+44
				Dune 2	Levelcodes / Tips	04/94	56	M. Mouse-Castle	Paßwörter	SP 1	94,95
				Dune 2	Levelcodes / Tips	09/94	62	Micro Machines	Cheat	09/94	62
				Dune 2	Kompl. Teil 1	09/94	64-69	Micro Machines	Cheat	11/94	62
				Dune 2	Kompl. Teil 2	10/94	64-69	Micro Machines 2	Tip	02/95	64-67
				Dynamite Duke	Tip	04/92	64	Moonwalker	Komplettlösung	01/92	64
				Dynamite Headdy	Cheat	01/95	57	Moonwalker	Tip	02/92	92
				Dynamite Headdy	Cheat	12/94	63	Mortal Combat	Tip	01/94	98
				E.A.Hockey	Levelcodes	03/92	69	Mortal Combat	Cheat	02/94	68
				Earthworm Jim	Cheat	03/4/95	54	Mortal Combat	Special Moves	SP 3	19-21
				Earthworm Jim	Kompl. Teil 1	03/4/95	62-65	Musha Aleste	Cheat	01/93	116
				Ecco 2	Levelcodes	01/95	58	NBA Jam	Tip	05/94	58
				Ecco The Dolphin	Tip	01/94	92	NHLPA Hockey '93	Tip	SP 1	30,31
				Ecco The Dolphin	Cheat	04/93	76	NHLPA Hockey '94	Tip	05/94	57
				Ecco The Dolphin	Cheat	11/94	63	NHLPA Hockey	Tip	02/93	68
				Ecco The Dolphin	Paßwörter	SP 1	92,93	Olympic Gold	Tip	SP 2	33
				Eternal Champions	Tip	04/94	57	Out Run	Tip	03/92	68
				European C. Soccer	Levelcodes	01/93	106	P. Sampras Tennis	Levelcodes	03/4/95	57
				European C. Soccer	Paßwörter	SP 2	18	P. Sampras Tennis	Paßwörter	09/94	61
				Evander H.R.D.Box.	Tip	SP 2	107	P. Sampras Tennis	Paßwörter	12/94	64
				F-117 Nightstorm	Levelcodes	09/94	63	PGA Tour Golf 2	Tip	SP 2	84,85
				F-22 Interceptor	Paßwörter	SP 1	98	Phelios	Tip	02/92	86
				Fatal Fury	Cheat	06/93	83	Pitfall	Cheat	03/4/95	56
				Fatal Fury 2	Cheat	01/95	59	Populous	Tip	02/92	91
				FIFA Soccer	Cheat	12/94	67	Populous II	Tip	02/94	69

TRICKS

SPIEL	ART	HEFT	S.
Power Drive	Paßwörter	02/95	57
Prince of Persia	Levelcodes	02/93	68
Psycho Pinball	Cheat	02/95	55
Puggys	Levelcodes	03/94	57
Quackshot	Tip	01/93	106
Quackshot	Tip	02/92	91
Quackshot	Komplettlösung	SP 1	34-38
Ranger X	Cheat	03/94	57
Rebel Assault	Levelcodes	09/94	63
Revenge of Shinobi	Tip	01/93	116
Revenge of Shinobi	Komplettlösung	03/92	70
Road Rash	Tip	01/93	116
Road Rash	Paßwörter	SP 1	95,96
Road Rash 2	Paßwörter	SP 2	112
RoboCop vs Termi.	Cheat	03/4/95	56
Rock 'n' Roll Racing	Levelcodes	03/4/95	55
Rocket Knight Adv.	Cheat	12/94	62
Rocket Knight Adv.	Komplettlösung	SP 3	66-75
Rolo to the Rescue	Tip	04/93	68
Rolo to the Rescue	Cheat	05/93	73
Shining Force	Kompl. Teil 1	04/94	74
Shining Force	Kompl. Teil 2	05/94	62-69
Shining Force	Tip	06/93	83
Shining Force 2	Kompl. Teil 1	01/95	62-65
Shining Force 2	Kompl. Teil 2	02/95	60-63
Shining Force 2	Kompl. Teil 3	03/4/95	58-61
Shining in t. Dark.	Komplettlösung	01/93	107
Shining in t. Dark.	Tip	05/93	70
Simpsons	Komplettlösung	03/93	69
Soleil	Kompl. Teil 1	02/95	41+44
Soleil	Kompl. Teil 2	03/4/95	66,67
Sonic 1	Tips	02/92	89

SPIEL	ART	HEFT	S.
Sonic 1	Tip	04/92	68
Sonic 1	Komplettlösung	SP 1	12-16
Sonic 2	Cheat	03/93	70
Sonic 2	Komplettlösung	SP 1	22-26
Sonic 3	Kompl. Teil 1	03/94	84
Sonic 3	Kompl. Teil 2	04/94	60
Sonic Spinball	Cheat	01/95	58
Sonic&Knuckles	Tip	01/95	57
Splatterhouse 2	Levelcodes	01/93	106
Sports Talk Baseball	Tip	SP 2	44
Star Flight	Tip	05/94	56/57
Street Fighter 2	Cheat	02/94	68
Street Fighter 2	Tip	02/94	69
Street Fighter 2	Tip	05/94	56/57
Str. Fighter 2-SCE	Special Moves	SP 3	8-13
Streets of Rage	Tip	02/92	89
Streets of Rage	Cheat	03/93	70
Streets of Rage 2	Cheat	04/93	68
Streets of Rage 2	Special Moves	SP 3	24
Streets of Rage 2	Komplettlösung	SP 3	25,26
Streets of Rage 3	Cheat	03/4/95	54
Streets of Rage 3	Cheat	09/94	62
Super Fantasy Zone	Cheat	03/93	70
Super Hang On	Levelcodes	02/92	87
Super Hang On	Tip	03/94	60
Super Hang On	Paßwörter	05/94	56
Super Hang On	Paßwörter/Cheat	SP 2	113
S. League Baseball	Tip	SP 2	45
Super Monaco GP	Tip	01/92	66
Super Monaco GP	Paßwörter	SP 2	132
Super Str. Fighter 2	Kurs Teil 1	10/94	60-63
Super Str. Fighter 2	Kurs Teil 2	11/94	66-69
Super Str. Fighter 2	Kurs Teil 3	12/94	68,69
Super Str. Fighter 2	Kurs Teil 4	01/95	66,67
Super Tennis	Tip	SP 2	69
Taz Mania	Tip	01/93	116
Taz Mania	Tip	02/93	74
Taz Mania	Komplettlösung	SP 1	70-73
Taz-In E. from Mars	Tip	01/95	57
Team USA Basket.	Paßwörter	SP 2	93

SPIEL	ART	HEFT	S.
Technoclash	Levelcodes	11/94	65
Terminator 2	Cheat	04/93	68
The Flintstones	Cheat	01/94	98
The Incredible Hulk	Tip	11/94	60
T. Leg. of Galahad	Tip/Paßwort	SP 1	98
The Lost Vikings	Levelcodes	03/94	59
The Ottifants	Levelcodes	03/94	60
T. Pirates of D. W.	Paßwörter	09/94	62
Thunderforce 4	Komplettlösung	03/93	72
Tiny Toons ACME	Levelcodes	12/94	66,67
Tiny Toons Adv.	Cheat	04/93	76
Tiny Toons Adv.	Levelcodes/Tip	11/94	63
Tiny Toons Adv.	Paßwörter	12/94	63
Toejam & Earl	Tip	02/92	91
Toejam & Earl 2	Levelcodes	04/94	55
Truxton	Tip	01/93	116
Turrican	Cheat	09/94	63
Universal Soldier	Levelcodes	05/93	70
Urban Strike	Levelcodes	01/95	59
Urban Strike	Levelcodes	12/94	64
Virtual Racing	Cheat	05/94	58
Wiz'n'Liz	Tip	03/94	58
Wiz'n'Liz	Paßwörter	09/94	60
Wiz'n'Liz	Cheat	12/94	63
Wolverine - A. R.	Levelcodes	02/95	56
Wonderboy in M.	Tips	03/92	72
Wonderboy in MW.	Tip	05/93	68
Wonderboy	Paßwörter	05/94	58
World of Illusion	Levelcodes	04/94	56
World of Illusion	Komplettlösung	SP 1	43-45
World of Illusion	Levelcodes	SP 1	45
WWVF Raw	Cheat	03/4/95	56
X-Men	Tip	09/94	62
Xenon 2	Tip	02/92	87
Zero Tolerance	Levelcodes	02/95	54
Zombies	Levelcodes	03/94	59
Zombies	Paßwörter	05/94	58
Zool	Cheat	04/94	55

„Das hat mir gerade noch gefehlt...“

Sollte der Vorrat reicht:

Gamers 2/92 Best. 101 - DM 5,-
 Gamers 4/92 Best. 102 - DM 5,-
 Gamers 5/92 Best. 103 - DM 6,-
 Gamers 1/93 Best. 104 - DM 6,-
 Gamers 2/93 Best. 105 - DM 6,-
 Gamers 3/93 Best. 106 - DM 6,-
 Gamers 4/93 Best. 107 - DM 6,-
 Gamers 5/93 Best. 108 - DM 6,-
 Gamers 6/93 Best. 109 - DM 6,-
 Gamers 1/94 Best. 110 - DM 6,-
 Gamers 2/94 Best. 111 - DM 6,-
 Gamers 3/94 Best. 115 - DM 6,-
 Gamers 4/94 Best. 117 - DM 6,-
 Gamers 5/94 Best. 118 - DM 6,-
 Gamers 6/94 Best. 119 - DM 6,-
 Gamers 10/94 Best. 120 - DM 6,-
 Gamers Special 1/93 Best. 112 - DM 9,80
 Gamers Special 2/93 Best. 113 - DM 9,80
 Gamers Special 3/93 Best. 114 - DM 9,80

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

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

Name (Bitte in DRUCKBUCHSTABEN schreiben) _____

Datum, Unterschrift _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

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

Achtung! Bitte vergesse die Versandkosten nicht!

Keine Nachnahme möglich!

per Eurocheck zur Verrechnung (Kartennummer nicht vergessen!)

Bitte keine Überweisung!

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

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

ADRESSE:

Gamers-Heft Shop
Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg



Nach der freundlichen Begrüßung auf Grans solltet ihr Euch zunächst nach Südwesten begeben und das idyllische Dörfchen Roft aufsuchen. Dort könnt Ihr abspeichern und einkaufen. Nachdem Ihr Details über das Schicksal von Petrof und den anderen Wissenschaftlern erfahren habt, schließt sich auch Zynk endgültig der Party an. Auf den ersten Blick ist dieser Robot ein fähiger Kämpfer, aber es da gibt es noch jemand Besseren!



Nur Mut, bald ist es geschafft: Noch einige wenige Kämpfe, und dann geht es dem Oberbösewicht Zeon endgültig an den Kragen.



Tunnel, Blumen und Barone



Hier geht es später zum Endkampf



Verläßt Roft und geht in Richtung Süden. Nach einigen Brücken und Inseln kommt Ihr zu einer Höhle, in der der Golem Claude auf Euch wartet. Verpaßt ihm den in Moun gefundenen Arm, und er wird sich freudig der Party anschließen. Spendiert ihm danach noch, wie zu Anfang der Komplettlösung empfohlen, einige aufgesparte Running Pimento, Power Water und eventuell noch vorhandene andere Aufputzmittel: Selbst ohne jedwelche Kampferfahrung dürfte er dann viele Eurer anderen Recken auf Anhieb in die Tasche stecken!

Im Süden des Tunnels findet Ihr dann auch noch eine Bodenplatte,



Schützen schießen beachtlich weit!

die Euch den Weg zu älteren Schauplätzen freimacht. Sofern Ihr bereits alle Mitstreiter und versteckte Extras besitzt, ist das natürlich uninteressant, aber gut zu wissen, daß es immer noch einen Ausweg gibt. Und seid Ihr wirklich sicher daß Ihr alles habt???

Mit Claude im Schlepptau geht es zurück nach Roft und von dort nach Nordwesten zum nächsten Kampf. Es erwartet Euch Gespu, diesmal mit einigen Prism Flowers im Schlepptau. Lästige Dinge, diese Pflanzen, da sie über große Entfernungen Laserstrahlen ver-



GOLEM IN NOT

Genauso wie das Dörfchen Roft kann auch der Tunnel mit dem Golem Claude leicht übersehen werden. Der Umweg lohnt sich aber, denn Claude erweist sich als fähiger Kämpfer.

ZAUBERHAFFE ITEMS

Viele der Waffen, die Ihr in diesem späten Stadium findet, haben praktische magische Nebeneffekte. Experimentiert ruhig etwas herum und setzt sie nutzbringend ein.

noch ein praktisches Battle Sword für die Helden hinterläßt.

Nicht zu früh gefreut, sondern erst einmal zurück nach Roft zum Abspeichern, denn als nächstes steht Red Baron auf dem Programm.

Bei ihm nerven drei Dinge: Zum einen die Doppelangriffe pro Runde, die ihm als Boß natürlich zustehen, sein Zaubersword, das von Zeit zu Zeit DESOUL ausspuckt und die vielen Monster, die ihn umgeben. Letztere lassen sich insofern recht einfach ausschalten, als man sich für den Vormarsch viel Zeit nimmt und die

schießen. Ihr habt zwei Möglichkeiten: Verprügelt den Rest der Feinde außerhalb der Gefahrenzonen, oder lockt sie ins Kreuzfeuer — denn Prism Flowers schießen auf alles, was ihnen in die Quere kommt!!! Ziel des Kampfes ist der Executioner ganz unten, der mit etwas Glück auch

Die Prism Laser können auch auf Distanz ziemlich nerven



Beim Red Baron hilft oft nur Abstand





Biester einfach kommen läßt. (Beinahe schon zwangsläufig wegen der Waldstrecken!) Angesichts der DESOUL-Gefahr sollte man danach für den Angriff auf Red Baron den Helden dann dezent im Hintergrund halten und Leute wie Slade, Karna etc. die notwendige Hand- und Feinarbeit machen lassen.

Galam und die Zwerge

In Galam sollte man zunächst die gemachten Fortschritte sichern, sich um die zu Beginn des Spieles so verlockenden Schatztruhen im Schloß kümmern und nach einem Einkaufsbummel nochmals die altbekannten Schlachtfelder im Nor-

Hydras sind ziemlich stabil gebaut, also vorsichtig sein!



Hier geht es ins Zwergendorf

den aufsuchen: Mit dem Dry Stone wird das Zwergendorf zugänglich, der lokale Schmied verwandelt die Mithril-Brocken der Party in tolle Waffen. (Siehe ‚MITHRIL MAKES THE WORLD GO ROUND‘.)

Nach einigen neuen Informationen über Sir Lemon und die Vorgänge in Yeel geht es weiter nach

FRAGEZEICHEN???

Werden die Helden zu stark, seht Ihr in Ihren Statistiken nur noch Fragezeichen. Wenn Euch die Wirkung einer Waffe interessiert, so rüstet schwächere Charaktere damit aus.

Beinahe am Ziel

Und in der nun zugänglichen Höhle wartet schon das Force Sword auf seinen neuen Besitzer: Der große Trick lautet dort ‚A+SEARCH‘ (kennen wir ja schon!), danach umrunden wir den großen Krater unserer ehemalige Heimat. Dort befindet sich ein unauffälliger Punkt in der Landschaft, der natürlich genauer untersucht wird.

Hinter dem Teufelsmund findet sich eine Devil Lance, gemäß der Hinweise der Storyteller aus Tristan wird der Teufelsmund kurz mit dem Force Sword gekitzelt, und schon finden wir uns in einem Labyrinth wieder. Ist dies bewältigt, stehen wir Odd Eye gegenüber – den wir ja eigentlich schon in früheren Zeiten als Oddler kennengelernt haben.

Keinen falschen Respekt vor alten Bekanntschaften, sondern immer feste druff!!! Sammelt Eure Party schon zu Beginn eher rechts, da sich nach etwa zwei Runden die Bodenplatten verschieben und die Gegner links relativ uninteressant werden. Arbeitet Euch lang-

Süden, wo Gesph mal wieder für Ärger sorgt. Das lästigste an diesem Kampf sind wohl die Burst Rocks, die wie Kletten an den Fersen der Party kleben und bei ihrer Explosion ordentlich Schaden in der näheren Umgebung anrichten. (Vielleicht sollte man sie doch besser mit Magie bekämpfen?). Anschließend ist Gesph aber für alle Zeiten besiegt, und es kann weitergehen. Und zwar sicherheitsshalber direkt nach Westen nach Yeel. Dort wird in der Kneipe auf dem Piano herumgeklimpert, wodurch ein Geheimgang in der örtlichen Kirche geöffnet wird.

Hier schließt sich mit Chaz noch ein weiterer Magier der Party an und verhilft nicht nur zu mehr Kampfkraft, sondern auch zu ein-

Zeon gibt sich persönlich die Ehre – wie nett

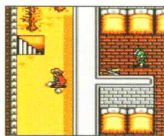


MITHRIL MAKES THE WORLD GO ROUND

Hier ist sie endlich, die Wahrheit über Mithril. Lange genug habt Ihr das Zeug mit Euch rumgeschleppt, nach dem Sieg über Red Baron könnt Ihr endlich Gebrauch davon machen: Sucht im Nordwesten des Kampfgebietes nach einer besonders auffälligen



Mithril in Ribble, ...



... in Pacalon und ...



... in der Nähe von Tristan

Stelle am Fluß und verwendet dort den Dry Stone. Es erscheint eine Brücke, die Euch zu einem auffälligen Waldstück führt, dem Zwergendorf. Der hiesige Schmied bastelt Euch gegen entsprechend Bargeld aus dem Mithril extrem schlagkräftige Waffen, die es ansonsten nirgendwo zu kaufen gibt. Aber Vorsicht, der Herr ist etwas eigenwillig und produziert nicht immer das Optimum, also solltet Ihr

abspeichern, bevor Ihr mit dem Kerlichen Geschäfte macht! Und gebt immer nur eine Waffe in Auftrag, denn wenn der Typ eine gute und eine mittelmäßige Waffe produziert, so müßt Ihr beide oder keine nehmen. Das wird zwar etwas zeitaufwendig, lohnt sich aber: So eine Heat Axe oder ein Mist Knuckle sind zwar angesichts der magischen Fähigkeiten recht interessant, wesentlich besser schlägt man jedoch mit Rune Axe oder Giant Knuckles zu. Für Schwertträger sollte auf alle Fälle ein Counter Sword drin sein, Slade als Ninja sollte den Laden

nicht ohne eine Gisarme verlassen. Als beste Schußwaffe empfiehlt sich eine Grand Cannon, wer dann noch Mithril übrig hat, der sollte auf Mist Javelins oder Holy Lances für die Paladine und Goddess Staffs für die Magier spekulieren. (Der Held benötigt keine besondere Waffe, da ja noch das Force Sword auf ihn wartet.)

Bleibt nur noch das Problem, genügend Mithril für alle zu besorgen. Laut Sega soll es 14 Stück im Spiel geben, hier sind jedenfalls schon mal die Fundorte für 13, das sollte eigentlich auch reichen:

- ☉ Bei der Flucht aus Galam läßt sich schon eines finden, und zwar gleich zu Beginn am oberen Ende des unterirdischen Geheimgangs. (Das läßt sich auch später noch abholen.)
- ☉ Spätestens bevor Ihr Euch während des Erdbebens in Gransael auf das Schiff begeben, solltet Ihr einen genaueren Blick auf ein Loch rechts an den Stufen zum Schloß werfen, sonst ist dieses Mithril für immer verloren.
- ☉ Untersucht den Sandkasten in Ribble genauer.
- ☉ Habt Ihr Euch eigentlich gefragt, warum auf dem Weg von Ribble nach Polca kurz vor der Höhle des Hobgoblins eine Brücke auf eine scheinbar unwichtige Insel führt? Untersucht den oberen Teil des dortigen Gebirges für eine Antwort!
- ☉ Zwei Stücke gibt es in Hassan, eines

in einer Truhe am Linken Ortsrand, das andere in einem Faß am Hafen.

- ☉ Wer das Effendorf genauer erkundet hat, dem wird die Truhe rechts unten, kurz hinter dem Weg zur Secret Stage, schon aufgefallen sein.
- ☉ Der Geheimgang vor Creed's Mansion weist noch eine weitere Abzweigung auf!
- ☉ Nach dem Kampf vor Creed's Mansion solltet Ihr die Gebirge im Nordosten genauer untersuchen.
- ☉ Im Schloß von Pacalon sieht man ganz links eine Treppe, die nach unten führt. Tatsächlich ist in diesem Raum auch ein unsichtbarer Durchgang, der zu dieser Treppe und einer weiteren versteckten Truhe führt!
- ☉ Rennt nicht blindlings von Pacalon nach Tristan, sondern schaut Euch die Gebirgskante bei der Abzweigung ganz genau an.
- ☉ Die Truhe in Mitulas Schrein dürfte wohl kaum zu übersehen sein, oder?
- ☉ Neben der Höhle, in der Ihr das Force Sword findet, könnt Ihr in der Bergkette ebenfalls nochmals in Sachen Mithril fündig werden.

Das ist schonmal ein ganz brauchbares Ergebnis und angesichts der Tatsache, daß Ihr für Kämpfer wie Peter oder Claude sowieso keine oder für Magier nicht unbedingt eine Mithril-Waffe braucht, mehr als ausreichend. Obwohl es natürlich ganz nett wäre, weitere Fundorte zu kennen. Hinweise sind jederzeit willkommen, vielleicht hilft ja folgende Anregung: An einigen Stellen stößt man auf Truhen, die nur während eines Kampfes durch fliegende Einheiten zugänglich sind, von ihnen aber nicht unbedingt geöffnet werden können. Offensichtlichstes Beispiel ist die Truhe links auf der Insel vor Mitulas Schrein. Um eine ähnliche Truhe während des Kampfes gegen die Prism Flowers rechts unten zu entdecken, muß man das Spielfeld schon genauer absuchen. Könnte dort vielleicht ein Pegasus Knight mehr ausrichten?



Der Teufelskopf ist der Eingang zum Labyrinth und zu den letzten Kämpfen ...

sam vor, irgendwann wird es Odd Eye zu dumm werden, und er wird einen Sturmangriff versuchen. Pech für ihn, da sein Heiler nicht schnell genug nachkommt. Odd Eyes Laser-Attacken sind zwar schmerzhaft, lassen sich aber noch verkraften. Keinen falschen Respekt vor seinem Counter Sword, insbesondere dann nicht, wenn Ihr selbst schon welche habt. Einige fliegende Einheiten scheinen auf den ersten Blick in diesem Level besonders erfolgversprechend zu sein, man kann aber auch ohne sie auskommen!

Grande Finale

Nach diesem Kampf bietet Euch Creed seine Dienste als Priester an. Kein falsches Mißtrauen, er ist o.k. Dummerweise habt Ihr von dieser Stelle aus aber keinen direkten Zugriff mehr auf Shops oder

SEID STARK

Nur mit gut trainierten Kämpfern habt Ihr Erfolgsaussichten, also übt fleißig. Für den Endkampf sollten normale Kämpfer etwa auf Level 25 sein, Heiler auf 30 oder höher!



FORCE



Der Kampf gegen Zeon erfordert Eure ganze Kraft und geschicktes Vorgehen

Caravan. Allerdings könnt Ihr Euch jederzeit auf den langen Weg durch das Labyrinth machen, um nochmals Tageslicht zu schnuppern, Einkäufe zu tätigen und die Party eventuell neu zu formieren oder wichtige Items aus dem Caravan zu holen.

Wenn sich Eure Party bislang allerdings ruhmreich geschlagen hat, so solltet Ihr die nächste Mission eventuell auch noch in der derzeitigen Besetzung in Angriff nehmen: Einziges Überraschungselement sind hier nämlich die versteckt hinter jeder Säule lauernden Hydras und Chaos Warriors. Mit etwas Geschick und Training könnt Ihr jedoch auch fliegende Recken nach oben schleusen und dann recht früh in der Führungsetage ordentlich aufräumen, das Ziel ist hier der Reaper.

Danach solltet Ihr allerdings abspeichern, eventuell noch einige Neugruppierungen vornehmen und bei Bedarf Heiltränke



Eine nette kleine Überraschung ...



aus dem Caravan holen.. Das Finale ist mal wieder so ein altbekannter Doppelkampf, also zwei Runden ohne Pause und ohne Erbarmen!!! Zunächst bekommt König Galam seine Abreibung: Er stürzt sich recht früh von seinem Podest und wird damit leicht verwundbar durch die besten Kämpfer Eurer Party. Einziges Problem dabei: Galams Schergen verteilen mit Vorliebe MUDDLE und dummerweise funktioniert (im Gegensatz zu sonstigen Erfahrungen während des Spiels) dieser Zauber hier fast immer. Es geht doch nichts über ein ausgewogenes und faires Gameplay (selten so gelacht!), also haut nicht nur König Galam, sondern auch seine Executioner, Reaper und andere Schergen!

Und dann erscheint schließlich Zeon selbst auf der Bildfläche. Lockt zunächst seine Gefolgschaft in die unteren Regionen und erledigt sie dort. Anschließend bekommt der Obermohz die strategisch verteilten Nackenschläge ab, wir wünschen viel Spaß dabei! Fandet Ihr die finale Sache zu leicht? Dann wartet nach dem Abspann noch einige Minuten um zu checken, ob Eure Party wirklich stark genug war ... (Da wartet nämlich noch ein netter kleiner Kampf auf Euch!)

Michael Anton



MOGELN UND MEHR

Natürlich haben die Leute von Sega auch wieder einige nette und wahrhaft wertvolle Cheats eingebaut. Um sie zu aktivieren, müßt Ihr zunächst den Basis-Cheat aktivieren, der wie folgt funktioniert: Drückt, noch bevor das Sega-Logo stillsteht, folgende Kombination: O, O, U, U, L, L, R, R gefolgt von O, R, U, L, O (möglichst als durchgehende Bewegung im Uhrzeigersinn). Hat es geklappt, sollte eine Fanfare ertönen und Ihr dürft Euch nun richtig austoben.

Die wichtigste Sache ist wohl der CONFIGURATION-Cheat: Trefft Eure Auswahlen wie gewohnt, drückt aber zur Bestätigung START, A und C gleichzeitig! Es wird ein neuer Menüpunkt erscheinen, der ungeheure Möglichkeiten bietet. Bei aktiviertem TURBO erhalten Eure Leutchen einen Bonus bei Beförderungen, weiterhin könnt Ihr auch wählen, ob Ihr zusätzlich den Feind kontrollieren und Eure Party automatisch kämpfen lassen wollt.

Dem schnellen Durchmogeln steht damit natürlich nichts mehr im Wege, mit etwas Kreativität könnt Ihr jedoch auch zwei zusätzliche Spielmodi daraus machen: Überlaßt doch einfach mal dem Computer die Kontrolle Eurer Party und schlüpft in die Rolle von Zeons Schergen. Oder, noch besser, fordert einen Kumpel heraus! Einer übernimmt die Steuerung der Party, der andere kontrolliert Zeons Monsterschaft. Wenn Ihr das Joypad rechtzeitig hin- und herreicht, ist das wirklich ein völlig neues Spielgefühl!!!

Für eventuelle Identifikationsprobleme gibt es mit dem Cheat natürlich auch

eine Abhilfe: Startet nach dem Basis-Cheat ein neues Spiel, positioniert nach der Eingabe des Namens für Euren Helden den Cursor auf EXIT, haltet START gedrückt und drückt dann A, um die Namen Eurer Mitspieler frei wählen zu können. Oder drückt gleichzeitig O+START und anschließend C, um Euch einen netten Soundtest zu gönnen. Aber



Alles unter Kontrolle? Auch den Gegner? Macht das noch Spaß?



Die Entscheidung liegt bei Euch, aber es geht auch ohne Cheat!

vergeßt nicht: Nur wer Zeon ehrlich besiegt hat, der ist ein echtes Mitglied der Shining Force!!!





Teil 2

GROOVY!

Und hier sind wir wieder

mit neuen Episoden aus dem abenteuerlichen Leben eines ungewöhnlichen Regenwurms: Die Rede ist von keinem geringeren als Jim, Earthworm Jim! Bereits in der letzten Folge konnte er sich souverän

gegen viele Widersacher behaupten, wir dürfen mit Recht darauf gespannt sein, was sich ihm heute alles in den Weg stellt und wie er

die Probleme lösen wird. Freuen wir uns also gemeinsam auf eine neue Folge der beliebten Serie ‚Würmer wie Du und ich‘. Und hier ist er: der einzigartige, der erstaunliche, der exorbitante Earthworm Jim! Bitte Applaus!!!



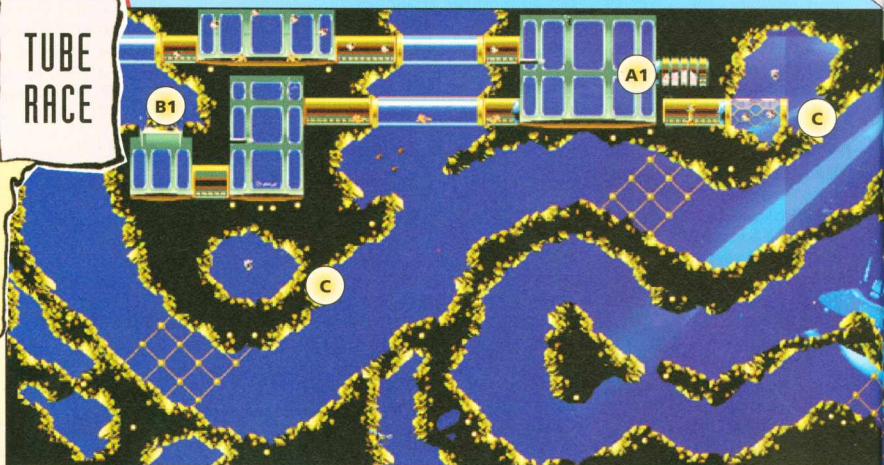
Hamsterreiten ist eine spaßige Angelegenheit! Der Tierschutzverein sieht das jedoch nicht so gerne ...

Jim's Gems

Experimentiert ruhig öfter's mit dem Helikopter-Trick herum. So könnt Ihr längere Strecken schwebend zurücklegen und dabei so manches Extra einsacken. Besonders interessant kann es sein, von erhöhten Punkten mal zu schweben.

EARTH JIM TIPS &

TUBE RACE



EARTH WORM JIM MAJOR MUCUS



Und nun zu etwas völlig anderem! Die drei Runden von ‚Snot a Problem‘ sind ausnahmsweise mal kein Jump & Run, sondern ein Bungee-Wettbewerb. Ihr müßt versuchen, Major Mucus so oft gegen die Wand zu drücken, bis sein Seil reißt.

Aber Vorsicht, Gefahr droht von mehreren Seiten: Zum einen verliert Ihr bei Euren Angriffen etwas die Kontrolle und könnt leicht selbst an die Wand knallen, außerdem lauert unten ein gefräßiges Monster auf unvorsichtige Regenwürmer.

Besonders gefährlich wird es, wenn der eklige Major Mucus zu rotieren beginnt. Das bedeutet Verletzungsgefahr, also lieber reichlich Sicherheitsabstand einhalten! Spätestens in der dritten Runde müßt Ihr Euch dann schon ganz schön Mühe geben, denn der Kerl wird immer fieser und hinterhältiger.

WORM TRICKS



Zu Beginn von 'Tube Race' begrüßt Euch mal wieder ein freundlicher Hamster, aber vor Eurem Ritt solltet Ihr nochmals die Gegend absuchen: In einem Raum über dem Hamster warten noch einige Extras auf Abholung.

Die Tauchfahrt zwischen (B1) und (B2) wird ziemlich stressig, unsere Karte zeigt Euch zwar den richtigen Weg, allerdings werden Eure Schwimmkünste aufs höchste gefordert. Tankt nochmals voll auf und verschwendet keine Zeit bei der Jagd nach Extras. Oder vielleicht doch? An den mit (C) markierten Punkten findet Ihr jeweils ein Extraleben. Sie scheinen zwar unzugänglich, sind es aber nicht. Wenn Ihr beide einsammelt und anschließend eines verliert. Ihr ahnt wohl schon, worauf diese Taktik hinausläuft ...

Jim's Gems

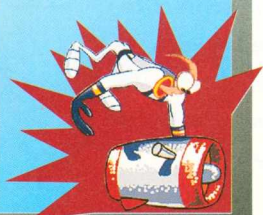
Schaut öfter mal nach oben, ob da nicht zufällig ein Schwunghaken verräterisch aufblitzt. Wenn ja, solltet Ihr unbedingt ausprobieren, wohin er führt. Auch durch wildes Herumgeballere lassen sich getarnte Haken aufspüren.



Auf der langen Tauchfahrt gibt es hinter einer durchlässigen Wand eine versteckte Auftankstation zu entdecken!



Okay, Bungee-Springen ist vielleicht nicht die harmloseste aller Freizeitaktivitäten, aber das hier ist doch einfach lächerlich ...





Nach beinahe jedem Level müßt Ihr ,Andy Aste-roids' spielen, einen rasanten Flug durch ein Wurmloch. Diese Einlage hat eine gute und eine schlechte Seite. Die gute zuerst: Ihr könnt in dieser Zwischensequenz ein Continue erspielen. Das wird Euch allerdings nicht geschenkt, statt dessen müßt Ihr mindestens 50 der herum-schwebenden blauen Blasen einsammeln. Die schlechte Seite: Psy Crow ist Euch dicht auf den Fersen ...



BOB



EVIL



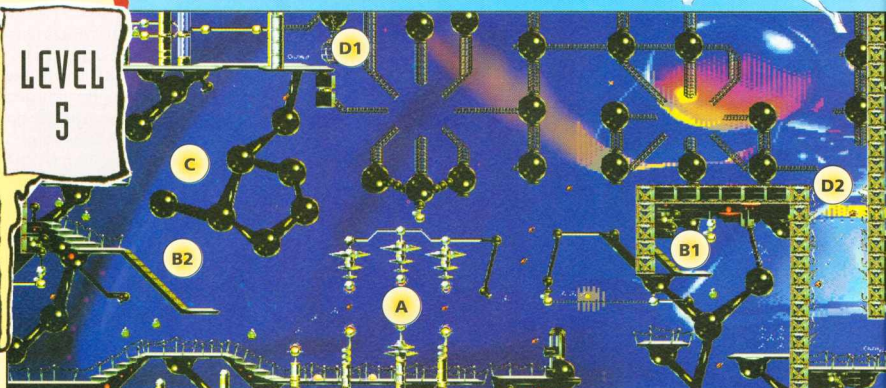
PSYCROW



CHUCK

Eine wahrhaftige Meisterleistung, den fünften Level eines Spiels ausgerechnet ,Level 5' zu nennen – Hut ab vor den kreativen Designern! Nach so viel Lobhudelei aber zurück zu unserem Helden, der in diesem Level mit Sicherheit noch die eine oder andere Überraschung erleben wird.

Nach dem Start geht es zunächst einmal nach rechts über die elektrisierenden Kugeln bei Punkt (A). Nach der letzten Kugel solltet Ihr nach rechts peitschen. Je schneller Ihr über diesen schockierenden Punkt hinwegkommt, desto besser. Bei (B1) findet Ihr dann einen Schalter, der die Rolltreppe bei (B2) aktiviert. (Sicher, man hätte diesen Schalter vielleicht auch woan-



ders plazieren können – hat man aber nicht, also ohne viel Gemaule den Weg wieder zurück!) Auf den Kugeln bei Punkt (C) solltet Ihr nur kurz verweilen, es sei denn, Ihr habt genug Energie. Arbeitet Euch springenderweise nach oben vor und haltet Ausschau nach Haken, die Euch nach links oben bringen. Bei (D1) trägt Euch ein Transportkorb nach (D2), allerdings legt er zwischendrin einige Erholungspausen ein, die Ihr für Schießübungen nutzen solltet. Anschließend solltet Ihr im Fallschacht Euren Heli-

kopter-Trick anwenden, um nicht an einigen Boni vorbeizufallen.

Bei Punkt (E) trifft Ihr zum ersten Mal auf Professor Monkey-for-a-Head. Schießt möglichst schnell auf ihn und verfolgt ihn dann von Plattform zu Plattform. Falls Ihr einen Abstecher

Es ist ein ungeheuer gutes Gefühl, schizophoren zu sein – das bestätige ich mir immer wieder. Es gehört natürlich viel Mut dazu, dies so offen zu



bekennen wie es Professor Monkey-for-a-Head tut. Wenn man dabei allerdings derart ausrastet

Ein Wurmloch? Könnte durchaus ein Wurmloch sein, vielleicht sollte man doch mal Herrn Einstein fragen???



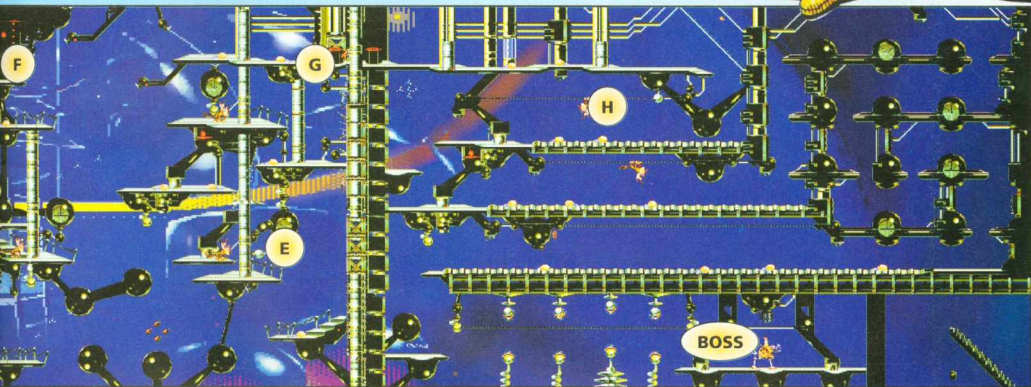
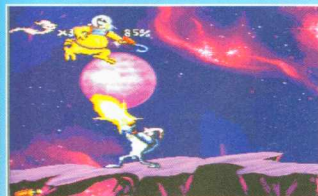
EARTHWORM JIM PSYCROW

Habt Ihr beim traditionellen Wettrennen gegen Crow mal wieder gehörig geschwächelt? Dann müßt Ihr Euch eben mit ihm herumbalgen, Pech gehabt. Mit der richtigen Taktik ist die Übelkrähe allerdings kein größeres Problem: Schießt so lange auf den Flattermann, bis er betäubt in der Luft herumhängt und peitscht ihn dann gehörig durch. Wiederholt das Spielchen einige Male, und auch dieses Problem wäre

gelöst, zumindest für diese Runde. Vorsicht ist die Psy Crow verschießt, sie können nämlich recht schmerzhaft sein, auch für einen Super-Regenwurm im Kampfanzug. Vielleicht fliegt Ihr das nächste Mal ja doch etwas besser??? Oder macht Euch die ganze Tortur etwa Spaß? Es soll ja tatsächlich etwas seltsame Leute geben.



Da waren wir wohl zu langsam, was? Hauptsache, Ihr habt das Continue eingesackt!



nach Punkt (F) riskieren solltet, so erwartet Euch eines der dunkelsten Geheimnisse des ganzen Spiels, doch dazu später mehr. Gleiches gilt auch für den Unterlevel, welcher Euch erwartet, wenn Ihr bei (G) den Sprung nach der Pistole wagt.

Begeben wir uns aber weiter zu Punkt (H), wo uns der fiese Professor nochmals ans Leder will. Schießt oder peitscht ihn zurück und springt dann auf die Kette, auf der er gerade steht. Schießt nochmals auf ihn, um ihn ein Stockwerk tiefer zu befördern und wiederholt das Ganze. So gelangt Ihr schließlich zu

Chicken, dem Endgegner dieses Levels. Peitscht zunächst im richtigen Augenblick einige Male auf die Zielscheibe, damit das

Hühnchen eine nette Bombe auf den Kopf bekommt. Danach müßt Ihr ihm im freien Fall noch einmal etwas einheizen, damit der Gockel auch recht schön

knusprig wird.

Jim's Tips

Zwar könnt Ihr nur in wenigen Winkeln zielen, dennoch werden Eure Schüsse weit gestreut. Durch die so entstehende Bleiwand schützt Euch vor bösen Überraschungen.

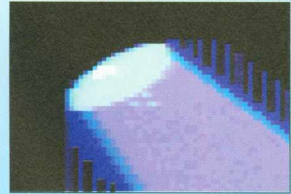
Mit Chicken dürft Ihr Euch gleich zweimal herumärgern – es wäre ja sonst auch zu einfach gewesen...



und zum Wurmquäler wird, dann scheint das doch irgendwie krankhaft zu sein. Mit der richtigen Strategie ist der Professor aber recht schnell geheilt ...



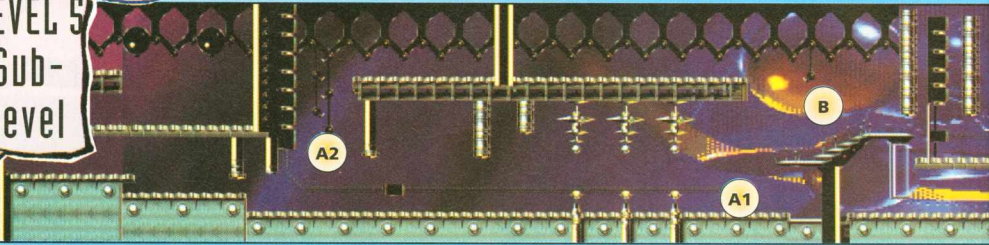
Hier dürft Ihr Jim mal wieder ohne seinen praktischen Freizeitanzug bewundern ...



Mit dem Kopf durch die Wand? Klaro, denn wo ein Wille ist, da ist auch ein Wurm (oder so ähnlich) ...



LEVEL 5
Sub-level



Manchmal kann es durchaus praktisch sein, wenn man nicht immer den direkten Weg geht, sondern auch mal hin und wieder einige Umwege in Kauf nimmt. In diesem Unterlevel ist es jedenfalls so – man kann ihn relativ leicht durchspielen, indem man einfach immer auf dem ‚rechten Weg‘ bleibt, allerdings läuft man dabei an einigen nützlichen Extras vorbei. Nachdem Ihr bei (A1) endlich wieder in Euren Anzug schlüpfen könnt, werdet Ihr natürlich verständlicherweise versucht sein, diesen

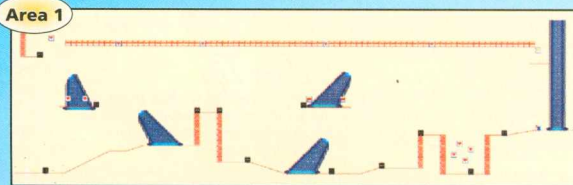
ungastlichen Ort schnellstmöglich zu verlassen und stur nach rechts zu latschen. Geht aber lieber nochmals zurück nach links und klettert bei (A2) durch den Drahtzaun und den ‚Kletterbaum‘ nach oben: Dort findet Ihr ein recht praktisches Extraleben und zusätzliche Lebensenergie.

Auch bei Punkt (B) könnt Ihr nochmals einige Extras abkassieren, wenn Ihr Euch nach links schwingt. (Natürlich zwingt Euch keiner dazu, aber vielleicht braucht Ihr das Zeug später ja doch noch – wir haben Euch jedenfalls gewarnt.) Gegen Ende des Levels kommt dann nochmals ein sehr einträglicher Umweg:

Jim's Gems

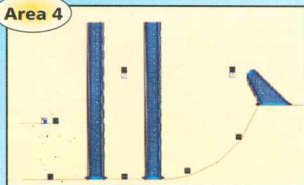
Speziell in Level 5 gibt es einige Säulen, hinter denen sich Extras verstecken. Stellt Euch doch einfach mal hinter verdächtige Säulen und springt in die Luft. Vielleicht klappt es ja ...

IN THE DARK



Area 1 Wer auf einige Extras verzichten kann, findet hier eine praktische Abkürzung: Springt einfach auf die Plattform über dem Startpunkt und arbeitet Euch nach oben links vor. Ihr findet dort nicht nur ein Extraleben, sondern auch ein Seil, das Euch zum Ausgang bringt.

Area 2 Für den geschickten Springer ist dieser Abschnitt kein größeres Problem: Springt einfach von einer beleuchteten Plattform zur nächsten und achtet darauf, daß Ihr nicht den Boden unter den Füßen verliert. Bei Punkt (A) solltet Ihr sicherheitshalber auf den lästigen Ghoul ballern, der sich unangenehmerweise im zweiten Stock häuslich niedergelassen hat.



Area 3 Um hier das Extraleben einzusammeln, müßt Ihr einen kleinen Umweg in Kauf nehmen: Springt an der Wand vor dem Extraleben nach oben und bei der nächsten Wand nach links oben auf die Plattform. Springt von dort und schwebt über die Wand und halt Euch das Leben. Da die Wand in einer Richtung durchlässig ist, kommt Ihr ohne größere Schwierigkeiten wieder auf den eigentlichen Weg zum Ausgang zurück.

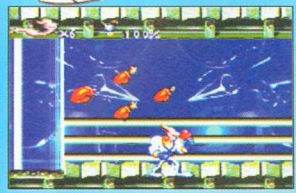
Area 4 Das einzige Problem in diesem Abschnitt ist der extrem lange Peitschensprung, der zum Ausgang führt – den solltet Ihr aber inzwischen beherrschen, oder? Und außerdem: Wer wird denn so kurz vor dem Ende noch aufgeben???

Area 5 Überraschung! – Schau mal, wer da guckt ... – Können diese Augen lügen? Egal, es führt nur ein Weg an ihnen vorbei, und wildes Rumpballern ist es ganz sicher nicht! Also spart Eure Munition: Lockt statt dessen die Glubscher nach links und springt an geeigneter Stelle über sie. Jetzt nur noch schnell nach rechts zum Ausgang und wir sehen endlich wieder die Hand vor Augen. Na, war das nicht aufregend? Jetzt aber schnell weiter mit dem Rest des Levels!

Level 5 hält gleich zwei Überraschungen für Euch bereit: Wenn Ihr an bestimmten Stellen springt, kommt Ihr jeweils in einen Unterlevel, in dem sich viele praktische Extras einsammeln lassen. Die Episode ‚Regenwürmer im Dunkeln‘ ist



Ein kleiner Umweg kann Euch manchmal viele praktische Extras einbringen – es lohnt sich

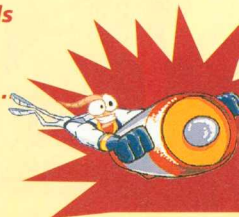
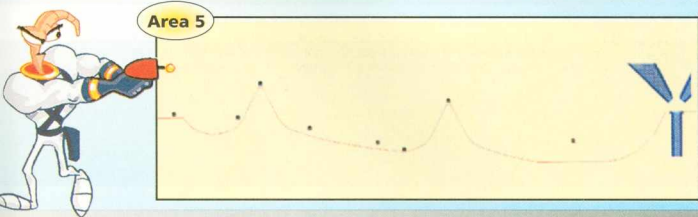
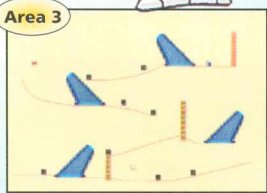
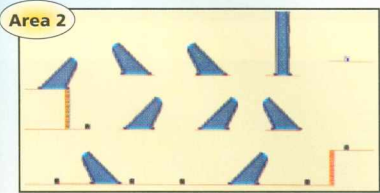


Springt bei (C1) nach unten auf die Kugel anstatt voreilig den Haken in Richtung Ausgang zu benutzen. Von der Kugel aus geht es zunächst nach rechts, wo bei (C2) Munition und Energie auf Euch warten. Habt Ihr den Kram eingesackt, geht es zurück auf die Kugel und weiter nach links, wo bei (C3) noch mehr Energie und Munition einzusammeln sind. Die Glasröhre führt Euch dann wieder zurück auf den ursprünglichen Weg, und Ihr dürft über den Haken endlich den Level verlassen und den weiteren Weg antreten.

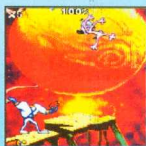
(Und, waren diese Umwege nun wirklich so schlimm und zeitaufwendig? Na also, aber zuerst mal meckern ... Außerdem: Speziell über die zuletzt gefundene Munition dürftet sich noch so einige Herrschaften im Hauptlevel ganz ungemein freuen – wetten, daß?)



vielleicht etwas gewöhnungsbedürftig, aber überaus originell, auch der darauf folgende ‚Wurm-Striptease‘ hat durchaus seine Reize. Ihr braucht diese Level zwar nicht unbedingt zu absolvieren, aber wer verzichtet schon freiwillig auf Extras ... Wir wünschen Euch bei diesen doch etwas anderen Leveln jedenfalls viel Vergnügen ...



FOR PETE'S SAKE



PETER PUPPY

A Die Pflanzen an der Kante der Plattform können nerven. Peitscht Pete über den Abgrund und schießt sofort auf die Pflanzen, um Problemen aus dem Weg zu gehen. Prügelt Pete möglichst knapp vor dem Abgrund, da er sonst den Sprung nicht schafft.

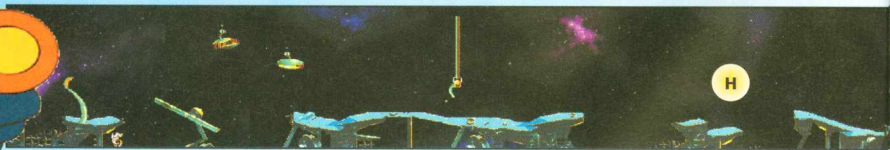
D Hier funktioniert die Sache so ähnlich wie zuvor, allerdings müßt Ihr Pete diesmal zunächst auf die Plattform peitschen.

B Schießt auf die seltsamen Maschinen, bevor sie Euch von der Plattform stoßen. Besser ist das ...

C Bei diesem Katapult solltet Ihr Pete zunächst einen bequemen Weg auf die Plattform bahnen und ihm dann durch rechtzeitiges Verlassen derselben ordentlich Schwung mit auf den Weg geben.

Jim's Gems
Nein, in den Abgründen gibt es hier keine versteckten Extras. Spart Euch Eure wertvollen Leben und konzentriert Euch ganz auf Pete!

E Wieder so eine Situation wie am Anfang: Geschick peitschen und schießen hilft bei den Pflanzen.





F Keine Panik, wenn die fliegenden Untertassen hier lästig werden: Pete hat noch ein gutes Stück sicheren Weges vor sich. Allerdings sollte man auch nicht zu lange warten.

G Stellt sicher, daß die Wippe mit der linken Seite nach unten zeigt, sonst erlebt Pete einen Rückschlag. Anschließend ist nochmals gutes Timing gefragt, um Pete sicher durch die Pflanzen zu bringen.

H Hier trifft Ihr Pete wieder, nachdem er den großen Abgrund mittels des Hakens überwunden hat.

I Wer wird denn schon aufgeben: Der nächste Abschnitt ist zwar eine echte Herausforderung, allerdings entschädigt er für die Mühe auch durch jede Menge Boni!



PETER PUPPY



Daß Hunde dumm sind, ist zumindest unter Katzenliebhabern schon all-gemein bekannt. In diesem Level könnt Ihr Euch persönlich vom Intel-лект dieser Tier-chen überzeugen: Stur nach rechts zu laufen ist das ein-zige, was sie kön-

nen – und tun sie sich dabei weh, so werden sie auch noch äußerst agres-siv und behindern Euren Fortschritt.

Also bahnt Peter sorgfäl-tig den Weg. Ihr könnt ihn durch gezieltes Peitschen

in die richtige Rich-tung lenken, bei akuter Gefahr könnt Ihr auch auf ihn schießen, da-mit er in Deckung geht. Und eines nicht vergessen: Peter ist nur ein kleiner, dummer Hund...



Alles bereit zum Endspurt? Es dauert nicht mehr lange, bis unser kleiner Held endlich die Wahrheit über die Monster erfährt.



VORWÄRTS IN DIE VERGANGENHEIT

Nachdem in Soleil alle Formalitäten erledigt sind, geht es weiter nach Iris, um der dortigen Klimakatastrophe auf den Grund zu gehen. Sobald alle Menschen in Iris gehörig ausgehört wurden, ist auch die Blume am großen Krater wieder ansprechbar und gibt einen Tip, wie es in die Vergangenheit geht.



Im Iris der Vergangenheit treffen wir im Dorf der Tiere Armie, das Gürteltier, mit dessen Hilfe wir im Menschendorf sehr schnell an die Zauberschuhe und wieder in die Gegenwart kommen. Das weitere Vorgehen ist eigentlich recht einfach, denn wir brauchen im Prinzip nur noch dem Zyklon folgen und die Monster in der entsprechenden Nachbarschaft ausschalten.

Der erste Weg führt in die Kamelienwüste, wo inzwischen Leben in der Stadt im Westen ist. Im Kamelienpalast muß das Weckpulver besorgt werden, wobei der Weg durch alle fünf Etagen des Palastes führt. Hier sind besonders Armie und der Schmetterling hilfreich, auch lohnt es sich, nach versteckten Durchgängen zu suchen und Umwege in Kauf zu nehmen, da auch noch diverse Kostbarkeiten zu finden sind. Sobald das Weckpulver gefunden wurde, wartet im linken Raum das Chamäleon auf eine Tracht Prügel. Die serviert man ihm am besten in der Kombination aus Löwe und Leviathan, nach dem Kampf schließt sich der Vogel Moa an. Jetzt nur noch eine einfache Flucht aus dem Gefängnis und ein Gespräch mit dem Kerl vor dem Schloß und schon ist diese Episode erledigt.



Im Wüstenpalast hilft Armie an vielen Stellen weiter. Phantasia ist gefragt!

NOCH MEHR MONSTER

Von der Oase aus geht es weiter nach Fesgeuria, wo der Puppenspieler sein Unwesen treibt. Auf dem Weg zu ihm stößt Dodo zur Truppe, mit Hilfe seiner 'Klebewirkung' wird der Puppenspieler zum Kampf motiviert. Anschließend bekommt zunächst die Holzpuppe eine Kombination aus Löwe und Moa zu spüren, sobald der Puppenspieler die Teile wieder einsammelt, wird auch ihm eingeheizt.

Als Nächstes steht die Anemonenbucht auf dem Programm. Nach einem Gespräch mit



Es gibt viel zu tun, aber mit den richtigen Strategien habt Ihr Erfolg ...



den Dorfbewohnern stellt sich heraus, daß Gregor, das örtliche Monster, nur dort gefunden werden kann, wo keine Fußspuren im Sand zurückbleiben. Also fleißig den Strand abgesucht und an der entsprechenden Stelle (links unterhalb des Affen) kurz gesprungen. (Vorher sollte man sich vielleicht mit Schmetterling und Dodo den goldenen Apfel vor dem Dorf holen, auch in der Höhle gibt es eventuell noch eine Überraschung.) In der ersten Phase des Kampfes wird Gregor am besten mit einem Doppelgänger abgelenkt, bei den Schleimbollen ist dann geschicktes Ausweichen angesagt. Noch ein kleines Gespräch mit den Tieren und schon kann es weitergehen, und zwar ins Dahliental. Hier sitzt ganz unten in einem Dungeon das Herz von Mutter Ungeheuer. Einige Treffer mit der Kombination aus Löwe und Pinguin, und auch diese Episode ist vorbei.



So mancher goldene Apfel ist nur mit dem Klebeschwert zu holen, aber ...



... an einigen Stellen den richtigen Dummheit ...



Soleil

3



... muß man auch nur
... ang finden. Und ...



... auch das nötige Kleingeld läßt sich
mit solchen Tricks leicht einsacken!



Chamäleon



Mutter Ungeheuer



Der wüste Gregor



Der Puppenspieler

DIE ENDGEGNER



GRANDE FINALE

In Soleil ist eigentlich nicht viel zu tun: Im Palast den König retten, in der Kirche mit den Monstern reden und Zeuge eines Gemetzels werden, nochmals beim König vorzusprechen und dann das Schild am Brunnen zu lesen. Jetzt ist im Soleil der Gegenwart ein neuer Schauplatz zugänglich – der letzte Dungeon. Durch den geschickten Einsatz der verfügbaren Tiere ist man recht schnell im Hauptquartier der Monster, hier erfährt man nun Genaueres über die Herkunft der Monster und ihre Absichten. Um ihnen zu helfen, müssen zunächst die fünf Sinne, die das Tor zur Unterwelt bewachen, wie folgt besiegt werden.

- 1: Das Auge wird einfach durch eine Kombination aus Moa und Schmetterling besiegt und ist kein Problem.
- 2: Bei den Händen (Tastsinn) richtet die Kombination aus Löwe und Pinguin verheerenden Schaden an, ganz einfach ruhig stehenbleiben und das aufgeladene Schwert im rechten Augenblick werfen.



Ihr benötigt im letzten Dungeon die Fähigkeiten beinahe aller Tiere ...



... um es bis zu den doch recht netten Monstern zu schaffen



Hier steht man relativ sicher!

3: Im Raum mit der Note (Gehör) legt man sich am bequemsten Armee als Brett auf die Dornen an der oberen Wand und wirft von dort aus einfach und locker mit dem Flammen- oder Schmetterlingsschwert.

4: Um den Geschmackssinn zu besiegen, müssen in einer Partie Pacman alle Äpfel eingesammelt werden. Charly und Moa beschleunigen die Sache ungemein.

5: Der Geruchssinn bekommt die Stacheln im Boden zu spüren: Einfach möglichst viele Plattformen brüchig laufen und auf eine brüchige Plattform springen, sobald der Wurm an einer günstigen Stelle steht. (Eine Alternative: Manchmal kann es vorkommen, daß der Wurm an einem als Brett ausgedebert Armee hängen bleibt und dabei von alleine Energie verliert!)



Mit der richtigen Taktik ist auch der allerletzte Endgegner kein Problem!

Jetzt muß nur noch der böse Geist selbst besiegt werden. Dabei ist zu beachten, daß er nur verwundbar ist, wenn das Auge geöffnet ist – und das ist es nur nach einem Treffer mit dem Dodo-Schwert. Also immer schön zwischen

Dodo und Löwe oder Pinguin abwechseln, ein Doppelgänger kann zusätzlich noch für etwas Ablenkung sorgen. Nach dem Sieg bleibt nur noch, sich das neue, veränderte Soleil anzuschauen und Johnny zu suchen, nach zweimaligem Gespräch mit dem Mädchen am Ortsausgang ist das Spiel vorbei.

Michael Anton



...LESER HELFEN LESERN

Und wieder gibt es etwas Lebenshilfe für gefrustete Leser. Nochmals die Spielregeln: Wenn auch irgendwelche Probleme quälen, diese Engdegener unbeseigbar erscheinen oder versteckte Levelausgänge einfach zu gut versteckt sind, so schreibt uns einen Brief mit der entsprechenden Frage. Wir drucken diese dann ab und geben ihn somit unseren Lesern weiter. Und wer die Antwort auf Eure Frage hat, der möge uns ebenfalls schreiben.

Spätestens in der übernächsten Ausgabe wird diese dann veröffentlicht.

Und hier geht die Post ab:

**GAMERS
Helpline
Heilwigstraße 39
20249 Hamburg**

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

FRAGEN

ZOOL (MD)

Matthias und Sebastian suchen für dieses Game eine wirklich funktionierende Levelanwahl. Wer kennt sie zufälligerweise?



ECCO THE DOLPHIN (MD)

Manuela Raese sitzt in der Deep Water Zone fest, wo sie von vielen bunten Kugeln umkreist wird. Was ist an dieser Stelle zu machen?

SUPER HYDLYDE (MD)

Tobias Hunold sucht nach der Subterranean City und dem Drachen. Außerdem fragt er sich, wozu das im Königspalast gefundene Sega-Pack und das Bankbuch gut sind.

PHANTASY STAR III (MD)

Zu diesem Klassiker haben sich wieder einige Fragen angesammelt: André Ilgen beispielsweise möchte wissen, wie man mit Ayn auf Techna Island kommt. Herman



Poppe hat es bis nach Hazatak geschafft und sucht nun verzweifelt nach Moon Stone und Moon Tear.

Markus Mohr hat sich mit Cry schon in die dritte Generation durchgearbeitet und steckt nun in Alrone fest, wo er unter anderem auch die Aqua Parts sucht. Wer kann weiterhelfen?

T2 JUDGEMENT DAY (MD)

Michael Schweitzer sucht hilfreiche Codes für das Action Replay.

BUBBLE BOBBLE (MS)

Dino de Benedictis benötigt dringende Hinweise, wo und wie alle acht Items zu finden sind.

FLASHBACK (MD)

C. Bridel möchte wissen, wie man in Level BETSY bei der VIP-Begleitung wieder aus der Kammer mit den beiden schrecklich nervigen Elektrokugeln herauskommt.

ANTWORTEN

PHANTASY STAR II (MD)

Roman hat einige Ratschläge für Waldemar parat. Nei wird den Kampf gegen Nei First auch bei größtmöglicher Anstrengung nicht überleben, also Schwamm drüber. Nach dem Kampf geht man nach Oputa Town, wo man im obersten



Haus links den Zauber ‚Music‘ lernt. Anschließend wird in Piata der mittlere Turm genauer untersucht. So-

bald man vor einem Piano steht, wird ‚Music‘ angewandt und die heißersehten vier Dammkarten sind schon in Reichweite.

Den Zauber ‚Megid‘ kann man leider nicht kaufen, man lernt ihn aber, sobald man Level 35 erreicht hat. Um nicht ewig auf Beförderungen warten zu müssen, sollte man mal den Action-Replay-Code FFC00 C270F ausprobieren...

LANDSTALKER (MD)

Nina Untiedt sorgt für mehr Energie bei Benedikt und Niels: Unbegrenzt Energie oder Eke-Eke gibt es ohne Action Replay wohl nicht, allerdings kann man sich das Leben auch so etwas einfacher machen. Wenn man auf dem Weg von Merkator nach Varla ist, so sieht man am linken Bildrand einen kleinen Nebenausgang, der in einen etwas verwirrenden Raum führt. Hier



betätigt man zunächst den Schalder links unten, damit links oben eine Plattform aktiviert wird. Mit dieser fährt man nach oben auf den schmalen Weg, springt dort über das erste und dann ins zweite Loch mit der Schatztruhe. Nachdem letztere geöffnet ist, läuft man auf den halbhohen Büschen um die Bäume, bis man einen unterirdischen Eingang entdeckt. Dort



befindet sich Floras geheime Stadt, in der man sich jederzeit kostenlos neun Eke-Eke holen kann.

Wer gerne besonders viele Herzen haben möchte, der sollte ruhig öfter im unterirdischen Laden von Kasalt vorbeischaun: Das dortige Herz läßt sich beliebig oft kaufen, allerdings müssen jedesmal sauer verdiente 1200 Taler dafür investiert werden.

Bert B. empfiehlt weiterhin, im Trödlerladen von Merkator einen Kuch zu kaufen. Wenn man ihn einsetzt, sobald die Energie kurz

vor dem Nullpunkt steht und auch kein Eke-Eke mehr vorhanden ist, darf man sich über volle Power und neun frische Eke-Eke freuen.

WONDERBOY IN MONSTER-WORLD (MD)

Tobias Hunold hilft Michael beim Kampf gegen Biomeka, jenes fiese Technikmonster: Zunächst sollte man sich von ihm so lange unter Beschuß nehmen lassen, bis man kaum noch Energie hat. Danach erscheint der Prince of Darkness und spendiert frische Energie (ein eventuell vorhandenes Action Replay ausschalten!), und dann kann es so richtig rund gehen. Man stellt sich nahe an das Biest heran und versucht, es im Sprung zu treffen. Die Laserstrahlen werden mit der Magie ‚Thunder‘ ausgeschaltet, danach sollte die Magie ‚Power‘ eingesetzt und dem Kerl sollten noch einige Schläge verabreicht werden. Dem Sägezahnrad sollte man unbedingt ausweichen, da es gehörig auf die Gesundheit geht, außerdem sollte man auch genügend Medizin bei sich haben.

WWF RAW (MD)

Andreas Sowka verrät Adrian einige Mega-Moves. Zunächst Doinks Kickball: Nachdem der Gegner einen Backbreaker eingesteckt hat



und nahe am Seil steht, hält man A und B gedrückt und drückt dann drei mal links und C. Michaels Turbo Dropkick funktioniert, sobald der Gegner die Hälfte seiner Energie verloren hat: A und B halten, dann zwei mal rechts und C.

Für Harts Mega-Move muß der Gegner schon sehr schwach sein und auf dem Boden liegen. Ist dem so, dann einfach auf eines der oberen Seile klettern und A+B, rechts, rechts, oben, B betätigen. Zur Vorbereitung von Diesels Gegnerhochwurf versetzt man dem Gegner einen Backbreaker und stellt sich hinter ihn. Dann hält man, wie gewohnt, A+B gedrückt, gefolgt von unten, unten, rechts, B. (Im Fernsehen sieht das alles aber irgendwie einfacher aus, oder etwa nicht? Was soll's ...)

ICH WILL ALLES!

GAMERS

UND ZWAR REGELMÄSSIG!

ICH WILL DAS ABO FÜR 100% SEGA!

Du weißt was Du willst: Interessante News rund um Sega. Kompetente Tests der neuesten Module für Master System, Game Gear, Mega Drive und Mega CD. Tips & Tricks, wenn's mal nicht weitergeht. Deshalb willst Du das Magazin, das weiß, wo's langgeht: GAMERS 100% Sega, unabhängig und unbestechlich.

ABO - COUPON

ABO - COUPON

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

Vorname/Name

Strasse/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

Garantie: Ich weiß, daß ich die Bestellung innerhalb von 10 Tagen widerrufen kann. Es genügt eine schriftliche Mitteilung innerhalb dieser 10 Tage an: GAMERS-Leserservice, Heiligstr. 39, 20249 Hamburg. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift:

Datum/Unterschrift

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

Zahlung für 1 Jahr

Inland DM 72,-
Ausland DM 120,-

Euro-Scheck zur Verrechnung
(unbedingt Kartennummer angeben!)

Bitte keine Überweisung!

Bequem und bargeldlos durch
Bankabbuchung/Lastschreifeinzug

BLZ

Kto.-Nr.

Geldinstitut

Unterschrift d. Ktoinh.

Gegen Rechnung. Bitte keine Vorauszahlung leisten. Rechnung abwarten.

**GAMERS-Leserservice
Heiligstr. 39
20249 Hamburg**

HALLO Ihr Hexadezimalisten!

Wie immer sind wir über Eure Einsendungen für diese Abteilung hoch erfreut! Schickt uns alles, was Ihr an Codes zu neuen oder aktuellen Spielen herausfinden könnt!

Wir erwarten Eure Post!

GAMERS ARP-CODES
NEULWIGSTRASSE 39
20249 HAMBURG

Unseren ewigen Dank sowie Bewunderung verdienen diesmal: Stefan Müller(!!!), Maximilian Mück, Sigmund Dörhöfer, Jürgen Junold, Maurice Scheu, Manfred Bornies!

Für die abgedruckten Codes benötigt Ihr natürlich ein Action-Reply-Modul!

FF80B 40000 alle Sp. Moves sind Feuerbälle, nur Ryu + Ken brennt nach Treffern von manchen Sp. Moves
 FF80C 20001 Sp. Moves auch in der Luft möglich
 FF80C 10000 Charakter festlegen (alle Modi), X = 0-F hält jeden Countdown bei 5 fest
 FF828 B000X kein Dizzy möglich
 FF828 50005 weiter in den Gegner reingehen können
 FF807 10000 Dizzy ohne Sterne
 FF804 F0000 *Turbo Speed
 FF818 90000 Unsichtbarkeit, nur Würfe + Feuerbälle zeigen Wirkung
 FF807 50001 nur Würfe + Feuerbälle zeigen Wirkung
 FF800 00000 verrücktes Sprungverhalten + Sp. Moves
 FF803 E0011 Luftangriffe treffen nicht
 FF804 E0000 Vor- und Rückwärtssprung unmöglich
 FF804 20000 Springen unmöglich, Sp. Moves verändert
 FF804 00011 keine Feuerbälle möglich
 FF80C A0004 fällt nach jedem Treffer um
 FF806 20012 nur bestimmte Moves möglich/veränderte
 FF80B D000X Buttonbelegung, X = 0-F

Codes für Player 2:

FF833 D0000 stirbt nach einem Treffer
 FF830 B00C0 nur niedrige Sprünge
 FF831 B0000 Fighter zappelt und ist schneller
 FF858 A0020 Gewinne werden nicht gezählt, 3-Runden-Limit ist aufgehoben
 FF858 B000X Charakter festlegen (alle Modi), X = 0-F
 FF858 50005 hält jeden Countdown bei 5 fest
 FF83B 40000 alle Sp. Moves sind Feuerbälle, nur Ryu + Ken brennt nach Treffern von manchen Sp. Moves
 FF83C 20001 verrücktes Sprungverhalten + Sp. Moves
 FF833 E0011 weiter in den Gegner reingehen können
 FF834 F0000 Unsichtbarkeit, nur Würfe + Feuerbälle zeigen Wirkung
 FF830 00000 nur Würfe + Feuerbälle zeigen Wirkung
 FF837 10000 kein Dizzy möglich
 FF848 90000 Dizzy ohne Sterne
 FF837 50001 *Turbo Speed
 FF834 00011 Vor- und Rückwärtssprung unmöglich
 FF836 20012 fällt nach jedem Treffer um
 FF83B D000X nur bestimmte Moves möglich/veränderte
 Buttonbelegung, X = 0-F

Hallo, Street-Fighter-Gemeinde!

Hier kommt nun endlich das angekündigte SSF-II-Spezial-Paket mit allen ARP-Codes, die Ihr für dieses geniale Fighting-Game herausgefunden und eingesandt habt.

Wie schon bekanntgegeben, gibt es einen Basiscode (003BE 6602E), dessen Funktion etwas unklar ist. Alle aufgeführten Codes funktionieren auch ohne ihn, eventuell aber nicht in jedem Modus. Das beste, was Ihr machen könnt, ist den Code grundsätzlich mit einzugeben. Auf diese Weise geht Ihr sicher, jeden Code in jedem beliebigen Modus anwenden zu können. (Anmerkung: Sollte Euer ARP 2 nicht mit SSF II, jedoch mit anderen Modulen funktionieren, reinigt einfach die Kontakte per Q-Tip mit Reinigungsbenzin).

Wir sind aber noch nicht am Ende! In der kommenden Ausgabe erwartet Euch ein riesiges ARP-Paket mit den ausgefallensten Codes für die beiden Hauptfiguren Ryu + Ken!

Allgemeine Codes:

0001F 04500 jp. Modul läuft auf PAL-Geräten
 FFFC1 800A1 US-Modul läuft auf PAL-Geräten
 FFC67 0000X Soundmix, X = 0-F
 FF986 20002 immer Runde 3, ohne Musik
 FF986 20006 keine Musik, keine Rundenanzeige und -ansage
 FF986 E00XX Zeitvorgabe, XX = 00-99, danach ARP ausschalten
 FF9A0 F1121 Feuerbälle und div. Details in schwarz
 FF9A0 F000A Feuerbälle und div. Details in lila
 FF9A0 F1119 Feuerbälle und div. Details in rot
 FF9B8 A00FF verändertes Titelbild
 FF884 20012 kein Feuerball von Ryu im Vorspann

Codes für Player 1:

FF803 D0000 stirbt nach einem Treffer
 FFFFE 60007 Gegner sehr aggressiv (Super-Modus)
 FF800 B00C0 nur niedrige Sprünge
 FF828 A0020 Gewinne werden nicht gezählt, 3-Runden-Limit ist aufgehoben
 FF801 B0000 Fighter zappelt und ist schneller
 FF80E 900B0 Energieverluste werden nicht angezeigt

Die glücklichen Gewinner unserer SSF II-Competition sind:

1. Preis:
 Ein Modul nach Wahl geht an: *Thomas Zick, Berlin*

2. Preis:
 1 CD Jurassic Park Soundtrack: *Rainer Hill, Ingolstadt*

3. - 5. Preis:
 Je 1 CD Super Sonic / Dance Party: *Maik Fiedler, Dortmund*
Michael Adolph, Gardelegen und *Sascha Mechler, Sandhausen*

6. - 10. Preis:
 Je 1 Maxi-CD Native Vision: *Mirko Wilke, Ohu*
Jan Lehmann, Leipzig
Alexander Preisinger, A-Wien und *Simon Wendler, A-Graz*

Das GAMERS-Team wünscht allen Gewinnern viel Freude!

Mega Drive

Animanics

FFB7 10005	unendl. Leben
FFB1 7003F	unendl. Energie
FFF7 50026	unendl. Zeit

Battletech

FFD45 D0063	unendl. Main Gun
FFD45 B000A	unendl. Heavy Ordnance
FFD45 F0028	unendl. Tactical Weapons

Blades of Vengeance

FFF46 E0005	unendl. Leben Pl. 1
FFF56 E0005	unendl. Leben Pl. 2
FFF44 B0002	Diamanten immer aktiv Pl. 1
FFF54 B0002	Diamanten immer aktiv Pl. 2

Die folgenden Codes gelten für Player 1. Setzt an die fünfte Stelle statt der 4 eine 5 für Player 2!

FFEB4 40099	unendl. Silber
FFEB4 50009	unendl. Unsichtbarkeitstrank
FFEB4 60009	unendl. Heiltrank
FFEB4 70009	unendl. Kraftfeldtrank
FFEB4 80009	unendl. Gastrank
FFEB4 90009	unendl. Freezestab
FFEB4 A0009	unendl. Krafttrollen
FFEB4 B0009	unendl. Schlüssel
FFEB4 C0009	unendl. Blaststab
FFEB4 D0009	unendl. Midasringe
FFEB4 E0009	unendl. Transformrollen

Crash Dummies

FF25E B0005	unendl. Leben
FF114 50004	unendl. Energie
FF25E F0005	unendl. Werkzeuge
FF25E D0055	unendl. Zeit
FF25E 8000X	Levelwahl, X = 0-9

Darius 2

FF087 20004	unendl. Leben
-------------	---------------

Earthworm Jim

FFBF 70031	unendl. Energie
FFA6C 80033	unendl. Leben
FFBF 70031	unendl. Munition

Empire of Steel

FFCB5 10002	unendl. Leben
-------------	---------------

James Pond 3

FFFAA 10003	unendl. Leben
-------------	---------------

Jurassic Park-Rampage E.

FFC96 90004	unendl. Leben
	Grant/Raptor
FFC29 500FF	unendl. Energie
	Raptor
FFC96 800FF	unendl. Energie
	Grant
FFC95 700FF	unendl. Betäu-

FFC95 B00FF	unendl. MG
FFC95 F00FF	unendl. Gasgranaten
FFC95 500FF	unendl. Schrotflinte
FFC95 900FF	unendl. Flammenwerfer
FFC95 D00FF	unendl. Raketen

Marcos Magic Football

FF8D2 50003	unendl. Leben
FF8D2 90003	unendl. Energie

Maximum Carnage

FF077 F0003	unendl. Leben
FF08F 90002	unendl. Black Cat
FF08F D0002	unendl. Dagger
FF090 10002	unendl. Firestar
FF090 50002	unendl. Ironfist
FF090 90002	unendl. Venom / Spiderman
FF096 70030	unendl. Energie
FF08F B0002	unendl. Cloak
FF08F F0002	unendl. Morbius
FF090 30002	unendl. Capt. America
FF090 70002	unendl. Deathlok

Micro Machines 2

FFF33 10002	unendl. Leben
-------------	---------------

Mr. Nutz

FFE11 4007F	unendl. Energie
FFE6F F0010	unendl. Nüsse
FFE08 10000	höher springen
FFF54 500B2	unendl. Leben

Red Zone

FF2D1 B001D	unendl. Sprit
FF031 B0004	unendl. Stinger
FF031 F004A	unendl. Rockets
FF2D1 7001D	Apache kann nicht abgeschossen werden
FF031 D00B1	unendl. Cannon
FF032 10008	unendl. Hellfire
FF4EA 30005	unendl. Explosiv
FF4EA B0032	unendl. Ammo
FF4E9 F0006	unendl. Granaten
FF6D3 B0002	Wendet diesen Code in Verbindung mit den drei folgenden an: Erster Kämpfer stirbt bei Energieverlust, wird aber reaktiviert, wenn man den zweiten verliert.
FF003 A0000	Rocco
FF003 B0000	Mirage
FF003 C0000	Shades

Ristar

FFE57 80003	unendl. Leben
FFC03 80003	unendl. Energie

Und wieder wartet eine neue Aufgabe auf Euch! Diesmal sollt ihr bei „Dynamite Headdy“ die (im japanischen Original vorhandenen) Continues „ercheaten“! Belohnung garantiert!

SO SPIELT IHR MORGEN!



MIT MULTIMEDIA-SPASS AUF CD-ROM.

ALLES WAS IHR ÜBER DIE COMPUTERSPIELE DER ZUKUNFT WISSEN WOLLT. TESTS, FAKTEN, STORIES UND VIEL MEHR.

jetzt am Kiosk

STAR TREK – THE NEXT GENERATION



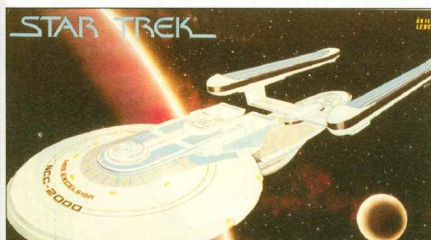
U.S.S. Enterprise mit Fiberglas Beleuchtungssystem

Dieser Bausatz enthält alle zum Zusammenbau und zur Beleuchtung notwendigen Teile. Zusätzlich einen Mini-Bohrer und sämtliche Aufkleber, sowie einen detaillierten Bauplan und eine Anleitung (engl.) für die Bemalung. Batterien, Farbe und Klebstoff sind nicht im Bausatz enthalten.

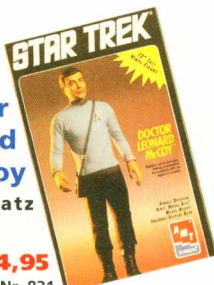
DM 179,95 Best.-Nr. 823

U.S.S. Excelsior

Bausatz



DM 69,95 Best.-Nr. 828



Doctor Leonard McCoy Bausatz

DM 64,95 Best.-Nr. 831



Captain James T. Kirk Bausatz

DM 64,95 Best.-Nr. 830



EIN STARKES TEAM

Was früher nur den amerikanischen Staatspolizisten und Astronauten vergönnt war, können nun auch GAMEPRO-Leser genießen. Die Xtracoolen FBI- und NASA-Jacken machen aus jedem Durchschnittsbürger einen Superhelden!

US-QUALITY

Windbreaker Jacke (gefüttert)
FBI DM 119,- Best. Nr. 249
Windbreaker Jacke (gefüttert)
NASA 119,- Best. Nr. 250

Kapuzensweater
FBI DM 99,- Best. Nr. 251
Kapuzensweater
NASA DM 99,- Best. Nr. 252

Original-Farbkombinationen:
FBI: gelb auf blau, weiß auf schwarz
NASA: gold auf blau, silber auf schwarz
Bitte Best. Nr., Farbe und Größe angeben.
Lieferzeit: ca. 14 Tage.

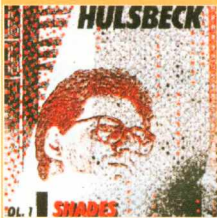
Cap, bestickt FBI
DM 39,- Best. Nr. 253
Cap, bestickt NASA
DM 39,- Best. Nr. 254

Wollmütze, bestickt
FBI DM 39,- Best. Nr. 255
Wollmütze, bestickt
NASA DM 39,- Best. Nr. 256

Größen
L/XL



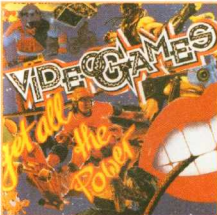
CDs



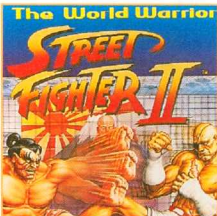
Best.-Nr. 301 · DM 29,95



Best.-Nr. 302 · DM 29,95



Best.-Nr. 303 · DM 12,99

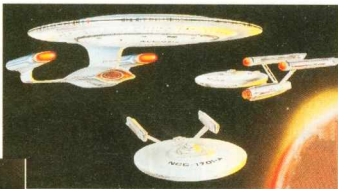


Best.-Nr. 304 · DM 15,95

CDs

STAR TREK & Co.

U.S.S. Enterprise
3 Teile - Bausatz
DM 59,95
Best.-Nr. 809

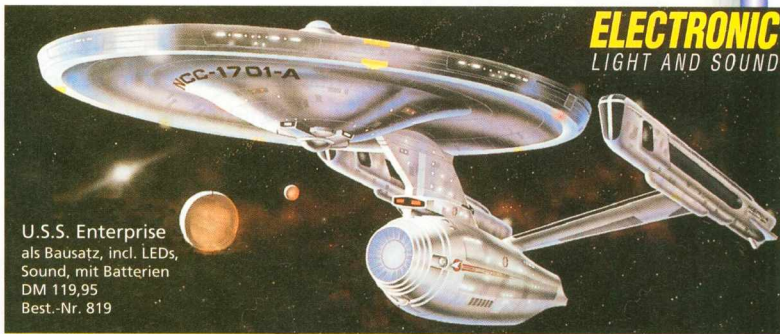


Deep Space 9 Station
Bausatz
DM 64,95
Best.-Nr. 811



Klingonen Kampf-Kreuzer
Bausatz
DM 49,95 Best.-Nr. 810

Der Weltraum -
unendliche Weiten!
Mit unserem
galaktisch guten
Zubehör holt Ihr die
Zukunft schon heute
ins Haus. Ob Star
Trek oder Star Wars
- damit seid Ihr den
anderen um
Lichtjahre voraus!



U.S.S. Enterprise
als Bausatz, incl. LEDs,
Sound, mit Batterien
DM 119,95
Best.-Nr. 819



X-Wing Fighter
Bausatz
DM 44,95
Best.-Nr. 815



Star Trek The Next Generation
U.S.S. Enterprise - Bausatz
DM 59,95 Best.-Nr. 816



Millennium Falcon
Bausatz
DM 59,95 Best.-Nr. 813

Star Wars Snowspeeder
Bausatz
DM 39,95 Best.-Nr. 814



Star Destroyer - Bausatz
DM 49,95 Best.-Nr. 812

SWEATSHIRTS

PRO SHIRT NUR DM 69,95
GRÖSSE S, M, L

Das sind nicht nur einfach ein paar coole Sweater, das ist ein Stück „American Way of Life“. Wählt zwischen den Emblems der Mega-Basketballer „Chicago Bulls“ (links) oder der „Seattle Supersonics“ (rechts). Mit diesem coolen Outfit steht Ihr garantiert im Mittelpunkt!



Best.-Nr. 202



Best.-Nr. 217

SOLANGE DER VORRAT REICHT

TASCHEN



Best.-Nr. 249

Mannomann, die können mächtig was einstecken: Unsere praktischen Sporttaschen im coolen US-Look sind aus unverwüsthlichem Nylon und haben reichlich Platz für Eure Sachen. Zwei Außentaschen und eine Fronttasche bieten zusätzlichen Stauraum, dank Schultergurt lassen sich die robusten Platzwunder kinderleicht transportieren. Der ultimative Reisebehälter nicht nur für Freunde des US-Sports!



Best.-Nr. 251



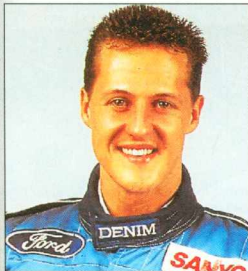
Best.-Nr. 250



Best.-Nr. 252

PRO TASCHEN NUR DM 49,95

Die Michael Schumacher Collection



Benetton Ford
B 193 Modell 1994
Maßstab 1:18 (ohne Fahrerfigur)
DM 89,95
Best.-Nr. 820

Modell 1994
(s. Abb.)
Maßstab 1:43
DM 49,95
Best.-Nr. 821



GAMERS SHOP BESTELL-COUPON!

Anz.	Best.-Nr.	Artikel	Größe	Farbe	Preis
& Versandkosten					
					Gesamt

JA, hiermit bestelle ich aus dem GAMERS-Shop
Versandart bitte ankreuzen:

Euro-Scheck zur Verrechnung
 (unterlegt Kartennummer angeben)

per Nachnahme (URS)

nur im Inland

Versandkosten DM 17,-

Bitte keine Überweisung!

Bei Kartendebittungen bitte Scheckkarte

einlegen. Die Verrechnung erfolgt

entweder auf die Karte, wenn die

Angabe vorhanden ist, oder auf

den Zahlungsmittelträger (Scheck)

Die Ware bleibt bis zur vollständigen

Bezahlung Eigentum des Verlages.

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

C 1908 595 Mai DM 6,-, 5fr 6,-, 05 50,-, UT 8.500, Platz 675,-

GAMERS

LANGIGES MAGAZIN

100% SEGA



TIPS & TRICKS
SHINING FORCE
SOLEIL
EARTHWORM JIM
SCHUMMELCODES
CHEATS
TAKTIKEN

MIK III
 Die ersten Bilder



Earthworm Jim und die Folgen

David Perry über EWJ, EWJ CD, 32-Bit & mehr

INFOS • TESTS • TIPS & TRICKS • AKTIONEN

GA 044

100% SEGA IM GAMERS JAHRESABO

JA, ich abonniere die nächsten 12 GAMERS
Ausgaben im Abonnement zum Preis von
 nur DM 72,-(Inland)
 oder DM 120,-(Ausland)

Du weißt was Du willst: Interessante News rund um Sega, komplette Tests der neuesten Module für Master System, Game Gear, Mega Drive und Mega CD, Top-Tricks, wem's mal nicht weitergeht. Deshalb willst Du das Magazin, das weiß, wo's hinget! GAMERS 100% Sega, unabhängig und unberechenlich.

Beleg- und Langzeitlos durch

Euro-Scheck zur Verrechnung
 (unterlegt Kartennummer angeben)

nur im Inland

Versandkosten DM 17,-

Bitte keine Überweisung!

Bei Kartendebittungen bitte Scheckkarte

einlegen. Die Verrechnung erfolgt

entweder auf die Karte, wenn die

Angabe vorhanden ist, oder auf

den Zahlungsmittelträger (Scheck)

Die Ware bleibt bis zur vollständigen

Bezahlung Eigentum des Verlages.

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim Gamers Leserservice widerrufen kann. Zuzüglich der Wiederuhrfrist genügt die Abmeldung innerhalb 10 Tage (Poststempel). Die Kennzeichnung dieses Hinweises bestätige ich durch meine Unterschrift.

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

FORMEL 1 COLLECTION '94

In einer einmaligen Auflage von nur 1500 Stück gibt es rechtzeitig zum Saisonende die originalen F1-Renner von Schumacher, D. Hill, H.H. Frenzen und G. Berger als Modell: Maßstab 1:43, Metallmodell, handlackiert in Sammlerbox.

49,95
 Best.-Nr. 821



39,95
 Cassette je
 Best.-Nr. 826



39,95
 Best.-Nr. 827



H.H. Frenzen, F1
 Best.-Nr. 822, DM 39,95

G. Berger, F1
 Best.-Nr. 823, DM 39,95

J. Alessi, F1
 Best.-Nr. 824, DM 39,95

Damon Hill, F1
 Best.-Nr. 825, DM 39,95

Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Bitte ausreichend
frankieren

MVL GmbH
GAMERS-ABO
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg

Datum, Unterschrift

Bei Jugendlichen unter 18 Jahre Unterschrift des Erziehungsberechtigten

Versandart bitte ankreuzen:

Euro-Scheck zur Verrechnung
unabhängig Kartenummer angeben)

Versandkosten im Inland:

DM 10,-
Versandkosten im Ausland:
DM 20,-

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Bitte ausreichend
frankieren

SKYmedia
Schloßstr. 12
85737 Ismaning

per Nachnahme (UPS),
nur im Inland

Versandkosten: DM 17,-

Bitte keine Überweisung!

Bei Mehrfachbestellungen bitte Subskription
eintragen. Die Lieferung erfolgt schrittweise
in Abhängigkeit der Abgabe von den anderen
Präzision im Gültigen. Bruttoarten von
Die Ware liefert bis zur vollständigen
Bestand eigenem als Beleg.

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

Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Bitte ausreichend
frankieren

SKYmedia
Schloßstr. 12
85737 Ismaning

INHALT

Report:

Interview mit StarGate-Regisseur
Roland Emmerich 17
Interview mit David „Earthworm Jim“
Perry 22
Klotzchenspiele – Dieses und jenes
über „Tetris“-Verwandte 19
True Lies – Der Film 25
Was dürfen gebrauchte Spiele
kosten? Teil 2 30

Wettbewerbe

Beach Games 10
NBA Jam Tournament Edition 37
Sega Sports 39
Story of Thor 33
Sunsoft: Aero the Acro-Bat
frei Haus 26
Virgin: Gewinnt ein MD
plus Spiel 9

Previews

Skeleton Krew (MD) 12
Sonic Drift (GG) 12

Test: Mega Drive

Battle Frenzy 35
Die Schlümpfe 20
Jelly Boy 29
NBA Jam Tournament Edition 47
NFL Quarterback Club 46
Spider-Man 15
StarGate 16
True Lies 17

Test: Mega-CD

Ecco 2 – The Tides of Time 36

Test: MD 32X

Metal Head 38

Test: Master System

Die Schlümpfe 21

Test: Game Gear

Die Schlümpfe 21
Fatal Fury Special 34
StarGate 18

Tips & Tricks:

Tips-&-Tricks-Poster: Pitfall: The
Mayan Adventure 41
Shorties 48
Shining Force II, Komplettlösung,
Teil 4 54
Earthworm Jim,
Komplettlösung, Teil 2 58
Soleil, Komplettlösung, Teil 3 66
Helpline: Leser helfen Lesern 68
Codes: Action Replay &
Game Genie 70

Rubriken:

Editorial 4
News: neu und wichtig 6
Post: Briefe, die Ihr uns
geschickt habt 8
Wertungserklärung:
So bewerten wir 14
Umfrage: Auf Eure Meinung
kommt es an 27
Charts: Eure Game-Hits 40
Poster 42
Tips-&-Tricks-Register 52
GAMERS-Shop: Unentbehrliche
Fan-Ausstattung 72
Börse: Praktische Kleinanzeigen 76
Register: Was gab's bisher in
GAMERS? 80
Comic: Gamy 82
Impressum 83
Vorschau 83

AMERICAN WAY OF CAPS

ORIGINAL CAPS UND RUCKSÄCKE AUS DEN USA

Chicago Bulls

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



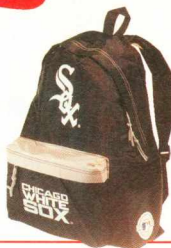
Washington Redskins

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



San Jose Sharks

Cap Best.-Nr. 263
Rucks. Best.-Nr. 262



Chicago White Sox

Cap Best.-Nr. 265
Rucks. Best.-Nr. 264



Charlotte Hornets

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



ALLE CAPS JE DM 29,95
ALLE RUCKSÄCKE JE DM 29,95

Cleveland Indians

Cap Best.-Nr. 228
Rucks. Best.-Nr. 229



New York Knicks

Rucks. Best.-Nr. 230



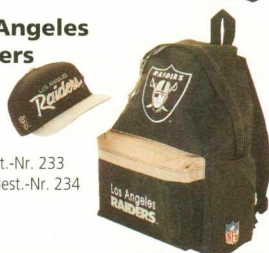
Dallas Cowboys

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



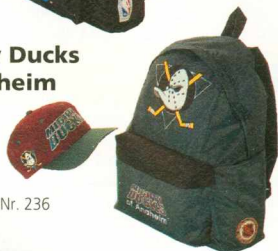
Los Angeles Raiders

Cap Best.-Nr. 233
Rucks. Best.-Nr. 234



Mighty Ducks of Anaheim

Cap Best.-Nr. 235
Rucks. Best.-Nr. 236



Orlando Magic

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



Phoenix Suns

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



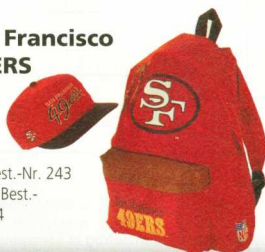
Seattle Supersonic

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



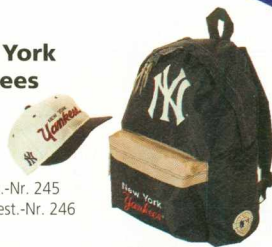
San Francisco 49ERS

Cap Best.-Nr. 243
Rucks. Best.-Nr. 244



New York Yankees

Cap Best.-Nr. 245
Rucks. Best.-Nr. 246



japanisch, Bubby DM 100, NHL '95, auch Tausch, alle fünf oben gegen Rock 'n' Roll Racing, Telefon: 040 - 6567507, Moritz

Verkaufe Grandslam - Tennis für DM 25, auch Tausch möglich, Telefon: 07254 - 4943, ab 16 Uhr, Volker

Verkaufe oder Tausche Mega - Drive - Spiele: Side Pocket Ball, Jacks Super Kick off, Landstalker, Road Rash 2, Royal Rumble, Urban Strike DM 20 - 70, Telefon: 04503 - 75423, Richard

Achtung! Verkäufe neue Mega - Drive - Module, Lemmings 2, Mickey Mania und Pitfall für je DM 59, Telefon: 0571 - 580528, von 19 - 20 Uhr, Ingo

Tausche Kings Bounty, European Club Soccer, ein Mega Games 1, Abrams Battle Tank gegen Ballerspiele, zehn Master - System - Spiele, zehn Game - Gear - Spiele oder gegen Mega - Drive



- Spiele, Holger Sachs, Klosterhof 1, 88427 Bad Schussrid

Verkaufe Mega Drive 2, zwei Joypads und 11 Games z. B. NBA Jam, Lost Vikings, Royal Rumble, Street Fighter, Sonic 3 für DM 500, Telefon: 03571 - 414289, Andreas

Verkaufe Sonic 2 DM 50, Moonwalker DM 30, Mega Games 1 DM 40, Super Wrestle Mania DM 60, fürs Sega Mega Drive, Versand per Nachnahme, Telefon: 09931 - 5913, Andreas

Verkaufe/Tausche Mega - Drive - Spiele günstig und Mega CDs wie Battlecorps und Soul Star usw., suche Tiny Toons, Psycho Pinball, Urban Strike, Streets of Rage 1 und 3, Telefon: 05563 - 469, Arnold

Verkaufe Ecco 1, Royal Rumble, Super Wrestle Mania für je DM 60, suche Lethal Force 2, Micro-machines 2, Telefon: 03573 - 62096, Carsten

Verkaufe Mega Drive, fünf Pads und 30 Spiele für DM 1200 z. B. FIFA Soccer '95, NHL '95, Street Fighter 2, Rock 'n' Roll Racing, F1, König der Löwen, Tiny Toons, NBA Jam, Eternal Campions, Jungle Strike usw., Dirk Roedszus, Dorfstr. 8, 23923 Kleinfeld bei Schönberg

Suche Power Drive, König der Löwen, für Mega - CD: Thundermaw, Jaguar XJ 220, Telefon: 0345 - 7702522, Marcel Karger, Jessenerstr. 10, 06132 Halle.

Verkaufe Sonic, Hellfire je DM 20, Mercs und Fantasia je DM 30, Bubby, Lemmings je DM 50, Sonic 3 DM 60 zusammen für DM 260, Telefon: 09181 - 30286, Thomas

Verkaufe/Tausche Global Gladiator, Sonic 1, Pirates Gold 60 Hz., Powermonger, Revenge of



Mega Bomberman

Lost Vikings

Gunstar Heroes



Shinobi, Carmen Sandiego, Hellfire, Alien Storm japanisch, James Pond 1, Telefon: 06431 - 51488, Arno

Verkaufe Mega Bomberman DM 60, Royal Rumble DM 40, Sonic 1 und 2 zusammen DM 50, alles zusammen DM 130, Telefon: 0751 - 17444, ab 17 Uhr, Benjamin

Suche Gaiars, Gleylancer, Aleste, Thunderforce 3, Tigerheli und Wonderboy in Monsterworld 4. Schreibt an: Nils Täger, Wesenberger Weg 13, 17235 Klein Trebbow

Verkaufe Sonic 3 DM 50, Tiny Toon DM 40, Chuck Rock 2, Kick off für DM 30, Sonic 1 DM 20, alles zusammen DM 150, alles gut erhalten, Jörg Belz, Haldenstr. 31, 70736 Schmiden

Biete Mega Drive 1, Zombies, zwei 3 - Button Joypad, nur zusammen für DM 180, Telefon: 02192 - 7618, auch Sa. - So., Norman

Verkaufe/Tausche Mega - Drive - Spiele, Team USA, NBA Basketball je DM 45, Centurion - Defender of Rome DM 55, Kevin DM 20, zwei Joypads, Verlängerung, suche Asterix, Telefon: 0202 - 604383, Jörg

Tausche Chuck Rock, Taz Mania, Super Wrestlemania, Speedball 2 u.a., suche General Chaos, Flashback, Lost Vikings, Populous, Toejam & Earl 2, Telefon: 035209 - 246, Wochentag ab 18: 15 Uhr, Rene

Verkaufe günstig Mega - Drive - Spiele z. B. Shining Force 2, Soleil, Taz Mania 2 für Mega Drive, suche 32X, auch CD - Spiele, nur deutsch Spiel, Telefon: 05494 - 8395, Reinhard

Verkaufe Mega Drive mit Dauerferre - Joypad und einem normalen Joypad und mit sieben Spielen Rock 'n' Roll Racing, Sonic 2, Moonwalker, Golden Axe 2 für DM 400, Telefon: 05246 - 4356, Manuel

Tausche Formel 1, Populous 2, Kid Chameleon, Star Flight, Shining



Force gegen Soleil, Urban Strike oder General Chaos, Telefon: 04106 - 68496, Oliver

Suche Mega - Drive - Spiele Alex Kid und Sonic & Knuckles, Telefon: 034901 - 66116, Besecke
Verkaufe Mega - Drive - Spiele Jungle Strike DM 60, Street Fighter 2 DM 60, Cliffhanger DM 50, Terminator DM 50, Telefon: 02338 - 1289, Ralf

Verkaufe Boogerman, Sonic 4, NBA Jam, NHL '94, FIFA Soccer '95, Mickey Mania, Fatal Fury, Super Probotector, Red Zone, Lemmings 2, Team USA, Tiny Toon usw., Telefon: 05732 - 4841, Matthias

Verkaufe Shining in the Darkness, PGA Euro Tour, Shining Force 1, Landstalker je Spiel DM 60, Sonic 2 DM 30, Telefon: 08821 - 57648, Chris

Suche Modulsammlungen für Mega Drive, Mega - CD, 32X, SuperNES, Game Boy etc., suche auch Neuheiten für alle Systeme z. B. Story of Thor, Ristar usw., Telefon: 0641 - 71250, Kirsten

Verkaufe Mega Drive 1, 50/60 Hz, Mega - CD 2, zwei Pads, Scart, neun Spiele u.a. Shining Force 1 und 2, Sonic CD, Quackshot kaum gebraucht für VB DM 900, Telefon: 02191 -

Shining Force II 99,95 07461- 79001

Tradelink Inh. Alexander Sprung
Eltstr. 8 78532 Tuttingen

83286, ab 19 Uhr, Ralf

Verkaufe für Mega Drive: PGA Euro Tour DM 40, Road Rash 2 DM 30, Star Wars CD DM 40, James Pond 2 DM 30, Hunting DM 2967, Bio Hazard DM 30, alle Spiele deutsch, Telefon: 04371 - 2967, ab 18 Uhr, Michael

Verkaufe Mega Drive ein Jahr alt mit zwei Button-Pad, FIFA Soccer '94, Sonic 1 u.a. Spiele zusammen DM 250, Telefon: 05109 - 7496 oder 0511 - 433925, Jürgen

Verkaufe 12 Mega - Drive - Spiele, drei Mega - CD - Spiele für je DM 30 - 70, ein Mega Drive + Sonic, Japan-Adapter, zwei japanische Spiele, zwei Joypads, Mega - CD, drei CD - Spiele für DM 650, Telefon: 0521 - 48235, Riah

Verkaufe/Tausche Mega - Drive - Spiele, Soleil, Aladdin, Thunderforce 4, Another World, Gunstar Heroes, Turtles alle deutsch, Strider, Art of Fighting japanisch, Telefon: 0441 - 882882, ab 17 Uhr, Maik

Suche Jungle Strike, 688 Attack und zwei IR - Pads günstig, Telefon+Fax: 089 - 6015731, Michael
Verkaufe/Tausche Rewind, 688 Attack Sub, Lemmings, Populous, Herzog 2, Aquatic Ga-

GRATIS
Katalog

**Musik,
Kinofilm-Videos,
MULTIMEDIA**

Videospiele, CD-I, CD-Rom,
CDs, MCs, Maxis, LPs, Singles
Riesige Auswahl!
Bei uns super-günstig
wie noch nie!

Kein Club! Keine Mitgliedschaft!
Wir liefern auch ins Ausland!
Gleich anfordern bei:
DISC-CENTER, Abt. ZV
D-97987 Weikersheim
FAX (0 79 34) 100-75

mes, Günter Kreuzwieser, Am Frauenfeld, 63683 Ortenberg 2, Telefon: 06046 - 2197

Tausche/Verkaufe: Road Räch 1, F1, Turrican 1, Rocket Knight 1, NHLPA Hockey, Budokan, bei Tausch möglichst aktuelle guterhaltene und bitte nur deutsche Titel! Telefon: 05259 - 456, ab 17: 30 - 20 Uhr, Maik

Verkaufe/Tausche King's Bounty, Castle of Illusion, Populous 1 je DM 30, Addams Family, Castlevania, Two Tribes je DM 60, Soleil DM 90, Telefon: 06035 - 3134, Kirsten

Verkaufe Mega Drive 2, zwei Pads, ein SG-Pro-Pad, Scart-Kabel, 14 Spiele z. B. Landstalker, Dune 2, FIFA Soccer, Virtua Racer, Preis nach Vereinbarung, Telefon: 0365 - 37208, Andreas

Verkaufe Super Street Fighter 2, Ecco 2, FIFA Soccer '95, Probotector, Earthworm Jim, Action Replay Pro 2, Top Zustand DM 70 - 100, Telefon: 08505 - 3214, Rainer

Verkaufe Mega Drive mit Sonic 1 und 2, Probotector, Thunder Force 4, NBA Jam, Turtles Hyperstone, Tiny Toons, Sunset Riders, Aladdin, Street Fighter 2 und World of Illusion, Telefon: 02358 - 323, Alexander

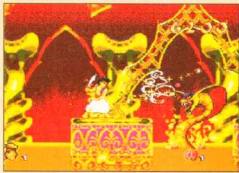
Tausche Gunstar Heroes, Landstalker, Shining Force, Gountlet 4, Rocket Knight Adventures, Revenge of Shining u.a. suche Soleil, Super Street Fighter 2, WWF Raw, Shining Force 2, Micro Machines 2, Telefon: 02762 - 3631, Rony

Verkaufe/Tausche Urban Striker, Pitfall, Phantasy Star 3 mit

Hintbook, Alien 3, Holyfields Boxing, Mega Games 1, FIFA Soccer CD, suche Action Replay 2, Telefon: 0551 - 374320, Mathias

Verkaufe Winter - Challenge für DM 50, Telefon: 089 - 4392738, Tobias

Tausche Mega - Drive - Spiele gegen 32X - Spiele, habe Super



ALADDIN



LANDSTALKER

MICRO MASCHINES



Street Fighter, Earthworm Jim, FIFA Soccer, EA - Hockey, Pitfall, Paperboy 2, Mig 29 usw., tausche auch 2: 1, Telefon: 03334 - 212762, Harry

Biete Aladdin DM 50, Shadow of the Beast DM 25, Sonic 1 DM 20, Sonic 2 DM 30, oder alle zusammen für DM 100. Suche Micro Machines 2, Fire Shark. Telefon: 030 - 6565863, Torsten

Verkaufe Master System + Mega - Drive - Spiel zu Superpreisen. Liste gegen frankierten Rückumschlag anfordern! Hans - Joachim Eller, R. - Soland - Ring 18, 15517 Fürstenwalde



SAMURAI SHODO - SONIC 3



BALLZ

Verkaufe für Mega Drive Sonic 1 DM 20, Sonic 2 DM 40, Sonic 3 DM 60, Alien 3 DM 50, Mega Games 1 DM 35, Dragon Bruce Lee DM 60. Suche dringend Samurai Shodown. Patrick Bouhs bei Fussell, Eisenstraße 17, 53881 Euskirchen, Telefon: 02255 - 8476

Suche Modulsammlungen und Konsolen, sowie Neuheiten für MD, Mega - CD, 32X, SuperNES, GB etc. Suche auch 3DO und Sony Playstation. Telefon: 0641 - 712 50, Kirsten

Verkaufe und Tausche Spiele für Mega Drive, Mega CD, Game Gear, 3DO, Super NES, Game

PlayStation, Telefon: 04774 - 1789, Rainer

Tausche Out Run (japanisch), Wrestlerwar (japanisch), Suche Snooker, F1, Syndicate, NBA Jam, Lemmings, Zool, Arcade Power Stick, FIFA Soccer usw. Tausche 2: 1. Telefon: 0451/892425

Tausche Dschungelbuch (unbenutzt/neu), Batman, Alisia Dragon (alle zusammen) gegen Landstalker. Schreibt an: Thorsten Stäuber, Am Stümmel 44, 26655 Ocholt

HARDWARE

Verkaufe Game Gear mit TV - Tuner, Netzteil, Battery Pack, Game Gear - Koffer mit 11 Top-Spielen Topzustand für DM 900, Telefon: 07083 - 51386, ab 15 Uhr, Artur

Verkaufe Mega Drive mit Dune 2, FIFA Soccer '95, Mega Games, NHL '93, John Madden '93, Micro Machines, European Club Soccer, Sonic 1, Jungle Strike und zwei Infarot - Joypads für nur DM 590, Telefon: 0041 - 064 - 613890, ab 18 Uhr, Marco

Verkaufe Mega Drive mit zwei 6-Button-Joypads und zwei normale Joypads, Arcade Power Stick. Spiele: Street Fighter, Castle of Illusion, Toki, Sonic 1, Mega Games 1, sehr gut erhalten, Ein 1/2 Jahre alt. DM 900 oder einzeln dann Preis nach VB, Telefon: 07022 - 42508, Uli

Verkaufe für Game Gear: Master - System - Converter mit drei Master - System - Spielen (Wonderboy 1 und 2, Mickey Mouse) für nur DM 120, tausche eventuell auch gegen Mega Drive - oder SuperNES - Spiele, Telefon: 0345 - 66650, Holger

Verkaufe Mega Drive mit neun Spielen z. B. Sonic 1 und 3, Subterania, Earthworm Jim usw., nur zusammen für DM 520, Jan Wolter, Wohnpark Falke 18, 09355 Gersdorf

Verkaufe jede Menge Spiele für Mega Drive, Mega - CD, SuperNES, Game Gear, Game Boy, Master System und NES, Telefon: 0331 - 964940, von 19: 30 - 20: 30 Uhr

Verkaufe Mega Drive, zwei Pads, 2x6 Knopf - Infarot pads, Chinchikabel, Action Replay 2, 60 Hz - Adapter, acht Spiele z. B. Landstalker, Lemmings, World Cup, GAMERS 2/93 - 2/95 Neupreis DM 1150, jetzt DM 399 + Verpackung, Telefon: 03901 -



Boy und Jaguar. Habe auch viele Neuheiten. Suche Soleil und NHL '95. Telefon: 0511 - 414899, Thomas

Verkaufe Sonic 1 - 3, Street of Rage 2, Speedball 2, Street Fighter 2, Rocket Knight Adventures, Landstalker, Kid Chameleon, California Games. Jeweils DM 50. Telefon: 0711 - 2572837, ab 16 Uhr, Celebi Haran

Suche Mega Drive Spiele! Summer Challenge und Olympic Gold, Telefon: 030 - 561 84 98, Beatrice Moras

Verkaufe NHL '95 DM 65, FIFA Soccer DM 50, Winter Olympics DM 35, Winter Challenge DM 30, Mega Games 1 DM 25, Dschungelbuch DM 65, Ralf Beuning, Telefon: 025 81 - 448 91

Verkaufe Spiele für Sega Mega Drive und Sega Master System. Zusätzlich verkaufe ich einen japanischen Adapter und Action Replay. Telefon: 0431 - 641670, Roger

Kaufe/Tausche Spiele für Mega Drive + CD, suche Neuheiten, auch Sammlungen mit Konsole, habe Soleil, FIFA Soccer '95 uva., suche günstig Saturn oder Sony



SYNDICATE

31067, Norman

Suche Mega - CD 1/2 mit Spiel, gebe dafür ein Ferngesteuertes Luftkistenboot mit viel Zubehör und dazu noch Virtua Racing und Lion King, World Cup USA '94, suche außerdem Balz, Rock 'n' Roll Racing, Castlevania US, Bloody und auf SuperNES Clay Fighters und Street Fighter 2 Turbo, suche auch Spiele - Freaks (MD) im Raum Villingen - Schwenningen, Telefon: 077 21 - 720 62, Johannes

Verkaufe Mega Drive 2, CD, 32X von 12/94 mit Rechnung, sowie div. Spiele und Zubehör DM 850, Telefon: 0209 - 874 683, Peter

Suche preisgünstigen Mega Drive - CD 1 oder 2 auch ohne Spiele. Telefon: 0341 - 251 26 55, ab 17 Uhr (Mario verlangen, suche auch Mangas)

Verkaufe Mega Drive, Mega - CD, Master - System - Converter mit zwei Mega - Drive - Spielen, zwei Mega - CD - Spiele und vier Master - System - Spiele um Schilling 9600, erst Ein 1/2 Jahre alt, Telefon: 038 48 - 54 45, Manfred

Verkaufe Mega - CD 2 und Mega Drive 2 für zusammen DM 400, Geräte kaum gebraucht einen Monat alt. Bei Interesse Anschrift mit Telefon - Nr., Karsten Flügel, Dorfstr. 55a, 06408 Wohlsdorf

Verkaufe Mega Drive und zwei Pads mit acht Spielen (NBA - Jam, Dune 2, NHL '95, Landstalker deutsch, FIFA Soccer, JM - Football, ...) für DM 530, Telefon: 07625 - 1701, Stefan

Verkaufe Mega Drive 2, 32X, Sonic 3, Star Wars Arcade, zwei Joypads (ein 6-Button-Pad) Neuwertig für DM 450, Telefon: 06441 - 75141, Carsten

Verkaufe Mega Drive mit 2 Joypads mit 8 - zehn Spiele, Preis: VB (40% - 55% vom Neuwert) Telefon: 037361 - 4212, Marco

Assault, Beyond The Limit, Silpheed, Tomcat Alley, Dragon's Lair, US - Spiele, Telefon: 040 - 6306662, Marco

Spieleclub jetzt mit eigenem Adventure. Mach mit. Infos gegen DM 1 bei Thomas Meyer, Frauenhoferstr. 15, 47057 Duisburg. Sei dabei und Spiel mit. Es lohnt sich. Bitte nicht zögern

Verkaufe NHL '95 für DM 75, Telefon: 03836 - 601817, Holger

Verkaufe Mega Drive, Mega - CD, vier CDs, 33 Module, 6 Button - Infrarot - Pads, Scart-Kabel für VB DM 2500. Auch einzeln, eventuell Tausch gegen Game Gear + Spiele oder CD, 32 Spiele, Telefon: 00431 - 685 72 42 in Wien, öfters mal probieren, Michael

Verkaufe SuperNES, vier Top - Spiele und zwei Infrarot - Control - Pads für DM 400, Telefon: 072 21 - 671 45, Nicolas

Suche Neuheiten und Modulsammlungen für Mega Drive, Mega - CD, 32X, SuperNES, Game Boy etc., suche auch 3DO (PAL) mit Spielen. Bitte meldet Euch unter Telefon: 06 41 - 712 50, Kirsten

Kaufe/Tausche Spiele Mega Drive /CD. Suche Neuheiten auch Sammlung mit Konsole. Habe Soleil, Story of Thor, Rock 'n Roll Racing u.a. Suche günstig Saturn. Telefon: 04774 - 1789, Rainer

Tausche Sylvester + Tweety, Sonic 2, Winter Olympics, Winter Challenge, World of Illusion, Mario Lemieux, Street Fighter 2, David Robinson. Eventuell auch Verkauf! Tausche auch 2: 1. Tausche Wonderdog CD. Joachim Paul, Gemsenstr. 37, 41963 Kaarst

Suche Spiele für Sega Mega Drive, Master System, 32X, Super Nintendo, PC Engine. Roger Kerber, Rendsburger Landstraße 58, 24113 Kiel, Telefon: 0431 - 641670

Kaufe/Tausche Spiele für Mega Drive + CD, suche Neuheiten, auch Sammlungen mit Konsole, habe Soleil, FIFA Soccer '95 uva., suche günstig Saturn oder Sony PlayStation, Telefon: 04774 - 1789, Rainer



Ma sagt:

Zimmer auf! <<

TOTAL! sagt:

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

Sonst noch Fragen??

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

TOTAL!

100% Nintendo, UNABHÄNGIG UND UNBESTECHLICH

■ VERSCHIEDENES

Kaufe/Tausche Spiele für Mega Drive + CD, suche Neuheiten, auch Sammlungen mit Konsole, habe Soleil, FIFA Soccer '95 uva., suche günstig Saturn oder Sony PlayStation, Telefon: 04774 - 1789, Rainer

Verkaufe für Sega CD: Thunderhawk, Sonic, Night Trap, Wonder Dog, Sewar Shark, Time Girl, Microcosm, Dracula, Rebel

ORIGINALAUSGABE AUS TOTAL!



Hallo! Unsere „Gesammelten Werke“, der optimale Einkaufsführer

Gesammelte Werke

Titel Genre Heft Note

Tests MD 32X

After Burner II Complete	Shoot'em Up	2/95	4+
Doom	Action	1/95	3+
Space Harrier	Shoot'em Up	2/95	4+
Star Wars Arcade	Shoot'em Up	1/95	4+
Virtua Racing Deluxe	Rennspiel	1/95	2+

Tests Mega-CD

B.C. Racer	Rennspiel	2/95	3-
Battlecrows	Action/Strat	5/94	1-
Bram Stoker's Dracula	Action/J&R	2/94	5
Brutal	Prüfungsspiel	12/94	3
Chuck Rock	Jump&Run	6/93	2+
Chuck Rock 2	Jump&Run	3/94	2+
Double Switch	Adventure	2/94	2+
Dracula Unleashed	Action/Adv.	10/94	3+
Dragon's Lair	Action	5/94	5+
Dune	Adventure	2/94	2-
Ecco the Dolphin	Action/Adv.	1/94	2-
F-1 Beyond the Limit	Rennspiel	12/94	2-
FIFA International Soccer	Sport	10/94	2-
Flink	Jump&Run	1/95	3+
Ground Zero Texas	Action/Adv.	3/94	4+
Hook	Jump&Run	2/94	3+
Jaguar XJ220	Rennspiel	1/94	3+
Jurassic Park	Action/Adv.	5/94	3+
Lawnmower Man	Diverse	2/95	5+
Mickey Mania	Jump&Run	12/94	2+
Microcosm	Shoot'em Up	4/94	4+
NBA Jam	Act/Sport	1/95	1-
NHL Hockey '94	Sport	4/94	1-
Pitfall - The Mayan Adventure	Action/J&R	34/95	1-
Power Monger	Strategie	4/94	2-
Prize Fighter	Sport	5/94	6
Puggsy	J&Run/Strat	4/94	2-
Rebel Assault	Action	11/94	4-
Road Avenger	Action	3/94	4-
Sensible Soccer	Sport	9/94	2+
Silpheed	Shoot'em Up	6/93	2-
Slam City			
with Scottie Pippen	Sport	34/95	5+
Snatcher	Adventure	1/95	1-
Sonic CD	Jump&Run	1/94	1-
Soulstar	Shoot'em Up	11/94	2+
Starblade	Action	2/95	4-
Thunderhawk	Action/Strat	6/93	1
Tomcat Alley	Action	5/94	3
Wolfchild	Action/J&R	6/93	3
Wonderdog	Jump&Run	1/94	2
World Cup USA '94	Sport	9/94	3-
WWF Rage in the Cage	Prüfungsspiel	4/94	2
Yumemi Mystery Mansion	Adventure	4/94	4+

Tests GAME GEAR

4 in 1	Diverse	1/93	2-
Aerial Assault	Shoot'em Up	4/92	3-
Aladdin	Jump&Run	3/94	3
Aleste	Shoot'em Up	2/92	2-
Alien 3	Action/J&R	2/93	2-
Alien Syndrome	Action	3/92	2-
Arielle	Action	3/94	3
Asterix: The Great Rescue	Jump&Run	9/94	5+
AX Battler	Action/Adv.	3/92	2-
Batman Returns	Action/J&R	2/93	2-
Battletoads	Action	5/94	4
Bram Stoker's Dracula	Action/J&R	2/94	4
Chakan	Action/J&R	6/93	3
Chase H.O.	Rennspiel	4/92	3-
Chessmaster	Strategie	2/92	2
Cool Spot	Jump&Run	1/94	1-
Cosmic Spacehead	J&Run/Adv.	1/94	2
Crystal Warriors	Action/Adv.	5/92	2
Daffy Duck	Jump&Run	11/94	3+
Das Dschungelbuch	Jump&Run	1/94	2-
Deep Duck Trouble	Jump&Run	3/94	2-

Titel Genre Heft Note

Defenders of Oasis	Action/Adv	1/93	2-
Der König der Löwen	Jump&Run	1/95	2-
Devilish	Action	3/92	3
Dinobasher	Jump&Run	3/94	3-
Dr. Robotnik's Mean B. M. Droptone	Strategie	9/94	2-
Dynamite Headdy	Shoot'em Up	5/94	2-
Ecco 2 - The Tides of Time	Action/J&R	10/94	3
Ecco the Dolphin	Action/Adv.	1/95	2-
Ernie Els Golf	Action/Adv.	2/94	2
Ernie Els Golf 2	Sport	12/94	2-
Evander Holyfield's R. D. Boxing	Sport	4/93	4+
Factory Panic	Action	3/92	3
Fantastic Dizzy	J&Run/Adv	3/94	3+
G-Loc	Shoot'em Up	1/92	4
Galaga 2	Shoot'em Up	5/93	2
Galaga '91	Shoot'em Up	1/92	2
George Foreman's KO Boxing	Sport	4/92	3
Home Alone	Action	3/93	3-
Home Alone 2	Action	2/94	5
Hook	Jump&Run	2/94	3
Hulk	Action	5/94	3
Hurricanes	Jump&Run	34/95	4+
Incredible Crash Dummies	Action	4/94	5-
Indiana Jones 3	Action/J&R	5/92	3-
James Pond 2 - Robocod	Jump&Run	3/94	3+
Jurassic Park	Action/Adv.	2/94	3
Land of Illusion	Jump&Run	4/93	1
Legend of Illusion	Jump&Run	34/95	2-
Lemmings	Strategie	1/93	2
Marble Madness	Action	3/92	3
Master of Darkness	Jump&Run	6/93	2
Micro Machines	Rennspiel	2/94	2
Mighty Morphin Power Rangers	Prüfungsspiel	2/95	2
Monster Truck Wars	Rennspiel	2/95	4-
NBA Jam	Act/Sport	9/94	2
Ninja Gaiden	Action/J&R	2/92	3-
Olympic Gold	Sport	4/92	3
Out Run	Rennspiel	2/92	4
Out Run Europa	Rennspiel	5/92	4
Paperboy	Action	5/92	3
Pengo	Action	1/92	2-
Pete Sampras Tennis	Sport	11/94	2
PGA Tour Golf	Sport	3/94	2+
PGA Tour Golf II	Sport	11/94	2+
Popis	Jump&Run	1/93	2-
Power Strike 2	Shoot'em Up	5/94	2-
Prince of Persia	J&Run/Adv	5/92	2
Putt & Putter	Sport	2/92	3
Rise of the Robots	Prüfungsspiel	2/95	6+
Ristar	Jump&Run	34/95	2+
Road Rash	Rennspiel	4/94	2
Ronald in the Magical World	Jump&Run	3/94	3+
Sensible Soccer	Sport	3/94	3
Shinobi	Action/J&R	1/92	2
Shinobi II	Action/J&R	2/93	2
Slider	Action/Strat	2/92	2-
Solitaire Poker	Strategie	1/92	2
Sonic 2	Jump&Run	2/93	2
Sonic Spinball	Flipper	5/94	1-
Sonic - The Hedgehog	Jump&Run	2/92	2
Sonic Triple Trouble	Jump&Run	11/94	2+
Space Harrier	Shoot'em Up	2/92	3
Spiderman	Action/J&R	3/92	2
Star Wars	Action/J&R	2/94	3+
Streets of Rage 2	Prüfungsspiel	1/94	2-
Super Kick Off	Sport	5/92	4-
Super Monaco GP	Rennspiel	2/92	2-
Super Monaco GP II	Rennspiel	1/93	3
Super Off Road	Rennspiel	3/93	3
Superman	Action/J&R	1/94	4-
Talespin	Action	4/93	4
Taz in Escape from Mars	Jump&Run	1/95	4+
Tazmania	Jump&Run	5/92	2
Terminator	Action/J&R	5/92	4
The Lucky Dime Caper	Jump&Run	2/92	2
The Otitants	Jump&Run	6/93	3+
Tom & Jerry	Jump&Run	4/93	3+
Wimbledon	Sport	3/92	2
Winter Olympics	Sport	4/94	2-
Wolfchild	Action/J&R	6/93	4+
Wonderboy: Dragons Trap	Jump&Run	3/92	2
Woody Pop	Action	4/92	4
World Class Leaderboard	Sport	1/92	2
World Cup Soccer	Sport	4/94	4+
World Cup USA '94	Sport	5/94	3

Titel Genre Heft Note

WWF Raw			
	Prüfungsspiel	12/94	2-
Tests MEGA DRIVE			
Addams Family	Jump&Run	4/94	3
Aero the Acro-Bat	Jump&Run	9/94	3+
Altered Beast	Jump&Run	12/94	2-
Aladdin	Jump&Run	1/94	1-
Alex Kidd	Jump&Run	5/92	3-
Alien 3	Action/J&R	1/93	2-
Alien Storm	Action	5/92	2-
Alisia Dragoon	Action/J&R	2/92	3-
Animaniacs	Action/J&R	5/92	4
Andre Agassi Tennis	Sport	1/94	4
Another World	Jump&Run	12/94	2-
Another World	J&Run/Adv	3/93	3
Arch Rivals	Sport	5/92	2
Arch Rivals 2	Sport	3/92	2-
Art Alive	Diverse	3/92	4
Art of Fighting	Prüfungsspiel	5/94	4
Asterix	Jump&Run	1/94	3+
Asterix and the			
Power of the Gods	Jump&Run	34/95	3
ATP Tour Tennis	Sport	34/95	3
B.O.B.	Action/J&R	1/94	3+
Balloon	Prüfungsspiel	12/94	4+
Barley: Shut Up and Jam!	Sport	4/94	5-
Bart vs. The Space Mutants	Jump&Run	3/93	3-
Batman	Action/J&R	5/92	3-
Batman Returns	Action/J&R	2/93	4-
Battle Squadron	Shoot'em Up	1/93	2-
Battletoads	Action	4/93	3
Bill Walsh College Football	Sport	3/94	2
Bio Hazard	Action	1/93	3
Blades of Vengeance	Action	3/94	3
Blackout	Strategie	1/93	2-
Bonanza Bros.	Jump&Run	1/93	3
Boogerman	Jump&Run	1/95	3-
Bubba 'n' Six	J&Run/Strat	4/94	3+
Busy	Jump&Run	6/93	2
Busy II	Jump&Run	11/94	3-
Buck Rogers	Rollenspiel	2/93	2-
Budokan	Sport	1/93	2-
Bulls vs. Lakers	Sport	3/93	4
Burning Force	Shoot'em Up	2/93	3
Cadash	Action/Adv.	4/92	2-
California Games	Sport	2/92	2-
Cannon Fodder	Action/Strat	34/95	2-
Captain America	Action	4/93	4
Captain Planet	Action/J&R	3/93	3
Castlevania - The New Gen.	Action/J&R	3/94	2
Chakan	Action/J&R	3/93	4
Champions World Class Soccer	Sport	5/94	4
Championship PRO AM	Rennspiel	4/93	3+
Chiki Chiki Boys	Jump&Run	1/93	2
Chuck Rock	Jump&Run	4/92	2-
Chuck Rock 2	Jump&Run	6/93	2+
Clayfighter	Prüfungsspiel	12/94	4
Combat Cars	Action	9/94	4+
Cool Spot	Jump&Run	4/93	1-
Corporation	Action/Adv.	5/92	4-
Cosmic Spacehead	J&Run/Adv	1/94	3
Crüe Ball	Flipper	5/92	3
Cyborg Justice	Prüfungsspiel	3/93	3-
Dark Castle	Jump&Run	1/92	5-
Das Dschungelbuch	Jump&Run	5/94	2+
David Robinson's Supr. Court	Sport	2/92	2
Davis Cup World Tour	Sport	3/94	2
Decap Attack	Jump&Run	1/92	2
Der König der Löwen	Jump&Run	1/95	4-
Desert Strike	Action/Strat	3/92	2
Devilish	Action	4/92	4
Dino Dini's Soccer	Sport	12/94	2-
DJ Boy	Jump&Run	5/92	4
Double Clutch	Rennspiel	3/94	5+
Dr. Robotnik's Mean B. Mach.	Action/Strat	3/94	3
Dragon	Prüfungsspiel	12/94	4+
Dragons' Revenge	Flipper	3/94	2+
Dragons Fury	Flipper	3/92	2
Dune 2	Strategie	4/94	2+
Dungeons & Dragons	Rollenspiel	5/92	2
Dynamite Headdy	Action/J&R	10/94	1-
Earthworm Jim	Jump&Run	12/94	1
Ecco 2 - The Tides of Time	Action/Adv.	12/94	2
Ecco the Dolphin	Action/Adv.	2/93	2-

Titel	Genre	Heft	Note
Empire of Steel	Shoot'em Up	3/92	2-
Eternal Champions	Prügelspiel	2/94	2+
European Club Soccer	Sport	4/92	2
Evander Holyfield's R.I.D. Box	Sport	4/92	3
Ex-Mutants	Action	2/93	3
F-117 Night Storm	Action/Strat	5/94	5+
F-15 Strike Eagle II	Shoot'em Up	6/93	3+
F-22 Fighter Interceptor	Action/Sim	1/92	2
F1	Rennspiel	6/93	2+
Fantastic Dizzy	J&Run/Adv	6/93	3+
Fatal Fury	Prügelspiel	4/93	3+
Ferrari Grand Prix Challenge	Rennspiel	5/92	4-
FIFA International Soccer	Sport	1/94	2-
FIFA Soccer '95	Sport	11/94	2+
Fire Shark	Shoot'em Up	3/92	2-
Flashback	Action/Adv	4/93	1-
Flink	Jump&Run	11/94	3+
G-Loc	Shoot'em Up	2/93	4-
GalaHad	Jump&Run	1/93	3
Galaxy Force	Shoot'em Up	4/92	5
Gauntlet 4	Action/Adv	2/94	2
General Chaos	Action/Strat	6/93	2
Generations Lost	Action/J&R	1/95	3
Gley Lancer	Action	5/92	2-
Global Gladiators	Jump&Run	3/93	1
Gods	J&Run/Strat	1/94	2+
Golden Axe II	Action/J&R	1/92	2-
Grand Slam Tennis	Sport	5/92	2
GreenDoo	Jump&Run	5/92	3
Gunship	Shoot'em Up	11/94	4
Gunstar Heroes	Action/J&R	6/93	2+
Gynoug	Shoot'em Up	2/92	2-
Halley Wars	Shoot'em Up	2/92	2-
Hard Drivin'	Rennspiel	4/92	4-
Hardball '94	Sport	9/94	3+
HardBall III	Sport	4/93	2
Haunting Starring Polterguy	J&Run/Strat	6/93	3-
Havoc	Jump&Run	11/94	2-
Hellfire	Shoot'em Up	2/92	3
Heroes of the Lance	Adventure	1/92	3
Home Alone	Jump&Run	2/93	3
Hulk	Action	5/94	3
Humans	Strategie	4/93	2-
Hurricanes	Jump&Run	2/95	4+
Hyperdunk	Sport	4/94	4-
IMG International Tour Tennis	Sport	10/94	3+
Indiana Jones 3	Jump&Run	1/93	3
James Bond - The Duel	Action/J&R	3/93	3-
James Pond 3	Jump&Run	2/94	3
James Pond II	Jump&Run	1/92	2
Codename Robocod	Jump&Run	2/92	3
Jewel Master	Sport	1/92	2
Joe Montana Football II	Sport	1/92	2
John Madden Football '92	Sport	1/92	1-
John Madden Football '93	Sport	1/93	1-
Jordan vs. Bird	Sport	3/92	4
Jungle Strike	Action/Strat	5/93	2+
Jurassic Park	Action/Strat	6/93	2
Jurassic Park - Rampage Edition	Action/J&R	12/94	3-
Kick Off 3	Sport	2/95	3-
Kid Chameleon	Jump&Run	2/92	1
King of the Monsters	Action	5/93	4
Klax	Action/Strat	2/92	2
Krusty's Fun House	Jump&Run	4/92	3
Landstalker	Action/Adv	2/94	2+
Lawmower Man	Action/Strat	2/95	4+
Lemmings	Action/Strat	4/92	1-
Lemmings 2	Action/Strat	11/94	2-
LHX Attack Chopper	Action/Sim	2/93	2-
Lotus II R.E.C.S.	Rennspiel	3/94	3
Lotus Turbo Challenge	Rennspiel	1/93	2-
Madden NFL '94	Sport	3/94	1-
Madden NFL '95	Sport	11/94	1-
Marble Madness	Action	2/92	3
Mario Andretti Racing	Rennspiel	9/94	4-
Mario Lemieux Hockey	Sport	2/92	3
Marko's Magic Football	Jump&Run	5/94	3-
Master of Monsters	Action/Strat	2/92	2-
McDonald's Treasure Island	Jump&Run	3/94	3+
Mega Bomberman	Action	11/94	2
Mega lo Mania	Strategie	1/93	2-
Mega Turrican	Action/J&R	1/95	2
Mickey Mania	Jump&Run	11/94	2
Micro Machines	Rennspiel	5/93	2-
Micro Machines 2	Rennspiel	12/94	1-
MiG-29	Action/Strat	4/93	3-
Might and Magic	Rollenspiel	5/92	2-
Mr. Nutz	Jump&Run	2/95	2-
Muhammad Ali Heavyw. Box	Sport	3/93	3

Titel	Genre	Heft	Note
Mutant League Football	Sport	4/93	3
Mutant League Hockey	Act/Sport	5/94	3
NBA Jam	Act/Sport	4/94	1-
NBA Jam Tournament Edition	Act/Sport	3/4/95	1-
NBA Live '95	Sport	11/94	2-
NBA Showdown	Sport	3/94	2-
Newman/Has Indycar	Rennspiel	1/95	3
NFL Sports Talk Football	Sport	5/92	2
NHL Hockey '94	Sport	6/93	1-
NHLPA Hockey '95	Sport	10/94	1-
NHLPA Hockey '93	Sport	5/92	1
Nigel Mansell's W. Cha. Racing	Rennspiel	2/95	4
Normy's Beach Babe-O-Rama	Jump&Run	5/94	4
Olympic Gold	Sport	3/92	2
Out Run	Rennspiel	2/92	3-
Out Run 2019	Rennspiel	3/93	3-
Pac-Mania	Action	4/92	3-
Paperboy	Jump&Run	12/94	4+
Pete Sampras Tennis	Action	5/92	4
Pete Sampras Tennis	Sprt	5/94	3
PGA European Tour	Sport	4/94	2+
PGA Tour Golf II	Sport	2/93	1-
PGA Tour Golf III	Sport	12/94	1-
Phantasy Star II	Rollenspiel	5/92	2
Phantasy Star III	Rollenspiel	5/92	2-
Phelios	Shoot'em Up	2/92	2-
Pit-Fighter	Prügelspiel	3/92	4
Pitfall - The Mayan Adventure	Jump&Run	12/94	2+
Populous II	Strategie	6/93	2
Power Drive	Rennspiel	2/95	2
Prince of Persia	Jump&Run	3/94	4+
Protector	Action/J&R	10/94	2
Psycho Pinball	Flipper	12/94	2+
Puggsy	J&Run/Strat	3/94	3+
Quackshot	Jump&Run	1/92	2
R.B.I. Baseball '94	Sport	4/93	3
Radical Rex	Jump&Run	1/95	2
Ranger X	Action	2/94	2-
Red Zone	Action/Strat	12/94	2
Ren & Stimpy	Jump&Run	11/94	4+
Rings of Power	Rollenspiel	2/92	4
Rise of the Robots	Prügelspiel	2/95	4-
Risky Woods	Action/J&R	2/93	3
Ristar	Jump&Run	2/95	2+
Road Rash	Rennspiel	2/92	2
Road Rash 2	Rennspiel	1/93	2
Road Rash 3	Rennspiel	3/4/95	3+
Road Runner	Jump&Run	3/4/95	4
Robocop 3	Action	5/94	4-
Rock 'n Roll Racing	Rennspiel	1/95	2+
Rocket Knight Adventures	Action/J&R	5/93	1
Rolo to the Rescue	Jump&Run	3/93	1
Rugby World Cup 1995	Sport	2/95	2-
Samurai Showdown	Prügelspiel	3/4/95	1-
Second Samurai	Action	12/94	4
Sensible Soccer	Sport	1/94	2+
Shadow of the Beast	J&Run/Adv	1/92	4
Shaq-Fu	Prügelspiel	12/94	3-
Shining Force	Rollenspiel	5/93	1
Shining Force II	Rollenspiel	10/94	2+
Shining in the Darkness	Rollenspiel	2/92	2
Shinobi 3	Action/J&R	6/93	3+
Side Pocket	Sport	2/93	2
Skitchin'	Rennspiel	3/94	3-
Snake, Rattle & Roll	Action	2/94	2-
Soleil	Action/Adv	12/94	2
Sonic 2	Jump&Run	1/93	1-
Sonic 3	Jump&Run	3/94	1-
Sonic & Knuckles	Jump&Run	11/94	1-
Sonic Spinball	Flipper	1/94	1
Sparkster	Action/J&R	10/94	3+
Speedball 2	Sport	5/92	2-
Splatterhouse	Action/J&R	4/92	3
Starflight	Strategie	5/92	1-
Street Fighter II	Prügelspiel	6/93	1
Streets of Rage 2	Prügelspiel	2/93	2-
Streets of Rage III	Prügelspiel	5/94	3-
Striker	Sport	3/4/95	3
Sub Terrania	Action	4/94	2-
Summer Challenge	Sport	5/93	2
Sunset Riders	Action	5/93	4-
Super Fantasy Zone	Shoot'em Up	2/92	2-
Super Hang-On	Rennspiel	2/92	2-
Super High Impact	Sport	1/93	4
Super Hydride	Rollenspiel	4/92	4
Super Kick Off	Sport	4/93	3-
Super Monaco GP	Rennspiel	2/92	2
Super Monaco GP II	Rennspiel	3/92	2
Super Street Fighter II	Prügelspiel	9/94	1-

Titel	Genre	Heft	Note
Superman	Action/J&R	1/94	4-
Sylvester & Tweety	Jump&Run	11/94	4
Syndicate	Action/Strat	1/95	3-
Talespin	Action	2/93	3-
Talmit's Adventure	Jump&Run	1/93	3-
Taz in Escape from Mars	Jump&Run	1/95	3-
Tazmania	Jump&Run	4/92	2-
Team USA	Sport	1/93	2
Technoclash	Action/Adv	1/94	2+
Teenage Mutant Hero Turtles	Action	3/93	2-
Terminator	Action	4/92	3-
Terminator 2	Action	2/93	5
Test Drive II: The Duel	Rennspiel	5/92	3
The Chaos Engine	Action/Strat	12/94	2-
The Flintstones	Jump&Run	4/93	2-
The Lost Vikings	Strategie	3/94	2+
The Offitans	Jump&Run	1/94	3
The Pirates of Dark Water	Action	9/94	4
The Simpsons	Jump&Run	3/92	3
Thunder Force 4	Shoot'em Up	2/93	2
Tiny Toons	Sport	3/93	1-
Tiny Toons - ACME All-Stars	Jump&Run	10/94	2
Toejam & Earl	J&Run/Adv	1/92	2
Toejam & Earl 2	Jump&Run	2/94	1
Toki	Jump&Run	1/92	2
Traysia	Rollenspiel	3/92	3
Turbo Out Run	Rennspiel	2/92	3-
Turtles Tournament Fighters	Prügelspiel	2/94	3+
Two Crude Dudes	Prügelspiel	3/92	2-
Ultimate Soccer	Sport	1/94	3
Urban Strike	Action/Strat	10/94	2+
Virtual Racing	Rennspiel	3/94	1-
Virtual Pinball	Flipper	3/94	4+
Warsong	Strategie	2/92	2
Wh. in Time is Ca. San Diego?	Strategie	2/92	2
Whirlwind Snooker	Sport	12/94	2
Wimbledon	Sport	1/94	3-
Winter Challenge	Sport	2/92	3-
Winter Olympics	Sport	2/94	2-
Wiz 'n' Liz	Jump&Run	2/94	3
Wolverine	Action	1/95	4+
Wonderboy: Monsterworld	Jump&Run	2/92	2
World Championship Soccer II	Sport	1/95	4
World Class Leaderboard	Sport	1/93	2
World Cup '92	Sport	2/92	3-
World USA '94	Sport	5/94	3+
World of Illusion	Jump&Run	1/93	1-
Wrestlewar	Sport	3/92	4
WWF Raw	Prügelspiel	12/94	2
WWF Royal Rumble	Prügelspiel	3/94	2-
WWF Super Wrestlemania	Prügelspiel	1/93	3
X-Men	Action	5/94	3+
Xenon II	Shoot'em Up	5/92	3
Y's	Action/Adv	5/92	2-
Yogi Bear	Jump&Run	1/95	3-
Zoo: The Kamikaze Squirrel	Jump&Run	12/94	2
Zero Tolerance	Action	1/95	2-
Zero Wing	Shoot'em Up	4/92	3
Zombies	Action	1/94	2-
Zool	Jump&Run	5/94	3

Tests MASTER SYSTEM

Action Fighter	Shoot'em Up	3/92	3
Aerial Assault	Shoot'em Up	3/92	3
After Burner	Shoot'em Up	3/92	4-
Air Rescue	Action	3/92	3-
Aladdin	Jump&Run	5/94	3
Alex Kidd I	Jump&Run	4/92	2
Alex Kidd II	Jump&Run	4/92	3-
Alex Kidd III	Jump&Run	4/92	4
Alex Kidd IV	Jump&Run	4/92	3
Alien 3	Action/J&R	2/93	2
Alien Storm	Action	2/92	4
Alien Syndrome	Action	4/92	4-
Altared Beast	Action/J&R	4/92	5
American Baseball	Sport	3/92	3
Andre Agassi Tennis	Sport	1/94	4+
Arcade Smash Hits	Action	4/92	3
Arielle	Action	3/93	3
Asterix	Jump&Run	1/92	2
Asterix and the Great Rescue	Jump&Run	11/94	4-
Back to the Future 2	Action/J&R	5/92	5
Back to the Future 3	Action/J&R	5/92	4
Bank Panic	Action	5/92	3-
Basketball Nightmare	Sport	5/92	4-
Batman Returns	Action/J&R	2/93	2
Battle Out Run	Rennspiel	2/92	3-
Battle Out Run	Rennspiel	5/92	3-

Titel	Genre	Heft	Note
Bonanza Bros.	Jump&Run	2/92	3-
Bram Stoker's Dracula	Jump&Run	3/94	4
Bubble Bobble	Jump&Run	1/92	2
California Games II	Sport	3/93	4-
Champions of Europe	Sport	3/93	3
Chase H.Q.	Rennspiel	1/93	2-
Chopflifter	Action	3/92	2
Chuck Rock	Jump&Run	4/93	3
Cloudmaster	Action	1/93	3
Columns	Strategie	1/93	2-
Cool Spot	Jump&Run	1/94	2+
Cyber Shirobi	Action/J&R	1/93	5
Daffy Duck	Jump&Run	11/94	3+
Darius II	Shoot'em Up	2/92	2-
Das Dschungelbuch	Jump&Run	1/94	2
Deep Duck Trouble	Jump&Run	3/94	2-
Der König der Löwen	Jump&Run	1/95	2-
Desert Speedtrap	Jump&Run	3/94	2
Dinobasher	Jump&Run	3/94	3
Dr. Robotnik's Mean B. Mach.	Strategie	9/94	3+
Dragon Crystal	Action/Adv.	1/92	3
Enduro Racer	Rennspiel	2/92	2-
F1	Rennspiel	1/94	3+
Fire and Forget 2	Rennspiel	2/92	5
G-Loc	Shoot'em Up	4/92	4-
Global Gladiators	Jump&Run	3/94	4
Golden Axe Warrior	Action/Adv.	5/92	1-
GP Rider	Rennspiel	2/93	2
Heroes of the Lance	Action/J&R	5/92	3
Hulk	Action	5/94	3
Incredible Crash Dummies	Action	4/94	5-
James Bond - The Duel	Action/J&R	3/93	4
James Pond 2 - Robocod	Jump&Run	3/94	3+
Jurassic Park	Action/Adv.	2/94	3
Klax	Action/Strat	3/92	2
Krusty's Fun House	Jump&Run	5/93	4+
Land of Illusion	Jump&Run	2/93	1
Laser Ghost	Action	2/92	4-
Lemmings	Strategie	1/93	2
Line of Fire	Action	1/92	4
Marble Madness	Action	4/92	3-
Master of Darkness	Action/J&R	2/93	3
Micro Machines	Rennspiel	5/94	1-

Titel	Genre	Heft	Note
Ms. Pac-Man	Action	3/92	4
New Zealand Story	Jump&Run	5/92	2-
Ninja Gaiden	Action/J&R	3/92	3
Olympic Gold	Sport	3/92	2-
Out Run	Rennspiel	2/92	4
Out Run Europa	Rennspiel	2/92	4
PGA Tour Golf	Sport	3/94	2+
Phantasy Star	Rollenspiel	5/92	2
Populous	Strategie	2/92	1-
Power Strike 2	Shoot'em Up	5/93	1-
Prince of Persia	J&Run/Adv	5/92	2
Putt & Putter	Sport	3/92	3
Rainbow Islands	Jump&Run	3/93	3
Rampart	Strategie	1/93	3
RC Grand Prix	Rennspiel	2/92	3-
Road Rash	Rennspiel	3/94	2
Robocop vs Terminator	Action	10/94	3
Running Battle	Action/J&R	2/92	3-
S.C.I.	Rennspiel	2/92	3
Sega Chess	Strategie	2/93	2-
Sensible Soccer	Sport	3/94	3-
Shadow Dancer	Action/J&R	1/92	3
Sonic 2	Jump&Run	1/93	2
Sonic Chaos	Jump&Run	2/94	4-
Sonic Spinball	Flipper	3/4/95	2+
Sonic - The Hedgehog	Jump&Run	1/92	1-
Space Gun	Action	5/92	5-
Speedball 2	Sport	5/92	2-
Star Wars	Action/J&R	2/94	3+
Streets of Rage	Prügelspiel	4/93	2-
Streets of Rage 2	Prügelspiel	5/94	4+
Super Kick Off	Sport	1/92	3
Super Monaco GP	Rennspiel	2/92	3
Super Monaco GP II	Rennspiel	3/92	2-
Super Off Road	Rennspiel	3/94	3
Super Space Invaders	Shoot'em Up	3/92	2-
Superman	Action/J&R	1/94	4-
Tazmania	Jump&Run	1/93	3
Terminator	Action	4/92	3-
The Flash	Jump&Run	4/93	3
The Flintstones	Jump&Run	2/92	5
The Lucky Dime Caper	Jump&Run	1/92	2
The Otitants	Jump&Run	6/93	3

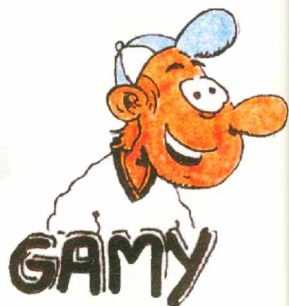
Titel	Genre	Heft	Note
The Simpsons	Jump&Run	3/92	3
Tom & Jerry	Jump&Run	4/92	4
Tournament Golf	Sport	2/94	3
Trivial Pursuit	Strategie	1/93	2-
Ultima IV	Rollenspiel	5/92	3-
Ultimate Soccer	Sport	5/94	2
Wimbledon	Sport	2/92	2
Wolfchild	Action/J&R	6/93	4+
Wonderboy in Monsterworld	Jump&Run	1/94	2-
World Cup Soccer '92	Sport	1/93	3-
World Cup USA '94	Sport	9/94	3
World Grand Prix	Rennspiel	2/92	2-
Xenon II	Shoot'em Up	1/92	4-

Diverses

3-D-Bild I	11/94
3-D-Bild II	12/94
3-D-Bild III	1/95
Bundesliga-Spielplan	12/94
Report 3-D-Bilder: So geht's	1/95
Report 32X - Ein Blick in die Zukunft	2/95
Report Best of '94	1/95
Report Fußball WM '94	4/94
Report Game Gear vs Game Boy	5/94
Report MD-Technik	10/94
Report Mega Drive 32X	11/94
Report Mortal Combat II - Das Verbot	11/94
Report Platten & Pannen	5/94
Report Rollenspiele - Das große Abenteuer	9/94
Report Sega Saturn	2/95
Report: Spielen & Sparen, Teil 1	3/4/95
Report Videospiele im neuen Look	12/94
Report Werbung USA	2/95
Report Mega-CD	5/93

Kurse

Street Fighter II - Kurs, Teil 1	10/94
Street Fighter II - Kurs, Teil 2	11/94
Street Fighter II - Kurs, Teil 3	12/94
Street Fighter II - Kurs, Teil 4	1/95
Action-Reglay-Kurs	2/94



VOR SCHAU

Zu Land und in der Luft

Freunde sanfter Töne, lest was anderes – alle anderen aufgepaßt, wir hätten da was für Euch: **Mega SWIV** für Mega Drive. Per Hubschrauber und Jeep, beide bis unters Dach bewaffnet, kümmert Ihr Euch (wenig liebevoll) um ganze Heerschaaren von feindlichem Gesocks. Ob der Nachfolger des legendären „Silkworm“ für Amiga das Blut richtig in Wallung bringen kann, lest Ihr in der kommenden Ausgabe!



So ein Heldenleben ...



Na, geht's bei Euch mit **Story of Thor** voran? Oder kriegt Prinz Ali von seinen Widersachern immer die Mütze voll? Dann versuchs't doch mal mit orientalischer Magie – oder mit der nächsten GAMERS. Dort startet unsere allwissende Komplettlösung zu Segas Mega-Action-Adventure!



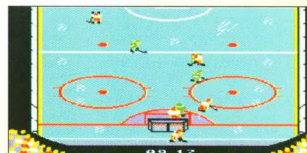
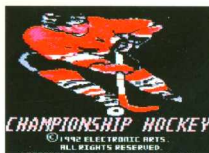
Ostern, so weiß es eine alte Rechenformel, fällt stets auf den Sonntag nach dem ersten Vollmond des Frühlings. Und die kommende GAMERS – so verraten unsere weisen Terminpläne – erscheint genau 24 Tage später. Aber vielleicht sollten wir Euch das gar nicht erzählt

haben – sonst könntet Ihr bei all der Rechnerei womöglich vergessen, daß **GAMERS 6/95 AM 10. MAI BEI EUREM ZEITSCHRIFTENHÄNDLER** auf Euch wartet. Und das wäre doch schade drum, oder?

Power-Puck

Die 16-Bitter haben ihr „NHL Hockey“ gleich in tausend verschiedenen Ausführungen, und die Freunde von 8 Bit

schauen in die Röhre? Nicht mehr lange: U.S. Golds **Championship Hockey** für Game Gear und Master System steht kurz vor dem Anpfiff und lockt mit freundlichen Features wie 22 verschiedenen Teams, drei verschiedenen Spielmodi und umfangreichen Statistik-Funktionen. Wie es mit Spielbarkeit und Spaß steht, erfahrt Ihr in GAMERS 6!



Zu Besuch bei SEGA

Wie steht es um den Saturn? Wie sieht die Zukunft der Videospielebranche aus? GAMERS fragt,

Sega antwortet: **Torsten**

Oppermann, Marketing-Manager von Sega Deutschland, stand uns Rede und Antwort zu brennenden Fragen rund um das schönste Hobby der Welt. Das ausführliche Interview lest Ihr im kommenden Heft!



Klein & klein

Matchboxautos auf einem Mini-Bildschirm – kann man da überhaupt noch etwas erkennen? Ja – und wie! Nach der erstklassigen Mega-Drive-Version starten die **Micro Machines 2** nun endlich auch auf dem Game Gear, und das sogar mit wascheitem Mehrspieler-Modus. Ging die Konvertierung gut? Würde das Feeling der 16-Bit-Version eherübergetretet? GAMERS 6 weiß die Antwort!



WARNING!

Achtung!
Die nächste
GAMERS
erscheint am
10. Mai
1995!

GAMERS IMPRESSUM

Herausgeber: Rüdiger Limbach
Redaktionsdirektion: Philipp Berens
Chefredaktion: Ulrich Mühl (verantwortlich f. d. red. Inhalt)
Redaktion: Hans-Joachim Amann (hja), Michael Anton (man), Gerald Arend (ga), Maris Feldmann (mf), Klaus-Dieter Hartwig (kdh), Thomas Hellwig (th), Magnus Kalkuhl (mk), Michael Koczcy (mik)
Gratik-Leitung: Britta Jakobsen, Marion Limbach
Gratik: Katrin Förster, Peter Kemmler, Kirsten Meier, Domenico Pais, Christoph Poetis, Susanne Rieger, Theadora Saleck
Freier Mitarbeiter: Julian Eggebrecht
Titelseite: Earthworm Jim © 1995 Shiny Entertainment. Besonderen Dank an die Firma Virgin Interactive Entertainment GmbH.
Poster: Mega Drive 2 © Sega Enterprises. Mit Dank für die freundliche Unterstützung.
Marketing: 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. 2 vom 2. 4. 1993
Vertrieb: IPV, Postfach 10 32 46, 20022 Hamburg
Abonnement: GAMERS-Aboservice, Postfach 10 32 45, 20022 Hamburg
Gamers-Shop: Julia Abeysekera, Tel.: 040 / 48 05 21 66
Lithografie: City Repro Iglhaut GmbH, Borsteler Chaussee 85-99a, 22453 Hamburg
Druck: Evers Druck, 25704 Meldorf
Verlag: MVL GmbH, Heiligwgrstr. 39, 20249 Hamburg
© 1995 für alle Beiträge bei MVL GmbH
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung. Keine Haftung für unverfiagte Manuskripte, Fotos etc.
Gerichtsstand ist Hamburg
GAMERS erscheint monatlich zum Einzelpreis von DM 6,-
ISSN 0944-5315

GAME CHAMPION WIRD MAN MIT ACTION REPLAY MK 2

UNGLAUBLICHE MÖGLICHKEITEN WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFFEN, EIGENE FARBEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN JEDEM LEVEL STARTEN, ZEITLUPEN-FUNKTION UND VIELES MEHR (ALLES JE NACH SPIEL).

**MEGADRIVE™
UND SNES™
NUR DM.149,-**

MEGA CODE INPUTSCREEN

JETZT MIT EINGABE-MÖGLICHKEIT BIS ZU 100 CODES AUF EINMAL. DIESE NEUE OPTION MACHT ES MÖGLICH, DAS SPIEL SOFORT KOMPLETT ZU BEHERRSCHEN, UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFFEN, EIGENE FARBEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, U.V.M. DAS NEUE CODE-SYSTEM IST EINFACH SUPER!!!!

MEHR ALS 500 EINGEBAUTE CODES

DIE MEHR ALS 500 EINGEBAUTEN CODES (ZUM SOFORTIGEN EINSATZ) PLUS DAS BEIGEFÜGTE SUPER-CODE-BUCH MIT HUNDERTEN VON CODES UND DER EINGEBAUTE CODEFINDER MACHEN ACTION REPLAY ZUM MODUL MIT MEGAPOWER.

DEADCODE GENERATOR

DEADCODES SIND SUPER CODES, DIE ES ERMÖGLICHEN, KOMPLETTE SPIELTEILE ZU VERÄNDERN, DIE TOTALE SPIELKONTROLLE !! KEIN ANDERES PRODUKT BIETET DIE MÖGLICHKEIT FÜR DEADCODES.

ERWEITERTER CODEFINDER

MIT ACTION REPLAY HAT MAN NICHT NUR DIE MÖGLICHKEIT TAUSENDE VON CODES AUS DEM MITGELIEFERTEN CODE-BUCH ODER AUS DEN MONATLICH ERSCHEINENDEN FACHSCHRIFTEN ZU BENUTZEN, SONDERN AUCH SELBST CODES HERAUSZUFINDEN. NEUES SPIEL ? SOFORT NEUE CODES !! KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CODES !!

ZEITLUPEN-FUNKTION

MIT DIESER TECHNIK HAT MAN DIE KONTROLLE ÜBER DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES, DIE GESCHWINDIGKEIT UM 50% VERRINGERT, IST BEI DEN MEISTEN SPIELEN SEHR EFFEKTIV !!

UNIVERSAL ADAPTER-FUNKTION

ACTION REPLAY'S EINZIGARTIGE ADAPTER-FUNKTION MACHT ES MÖGLICH, U.S.A. UND JAPANISCHE SPIELE AUF DEUTSCHEN KONSOLEN ZU SPIELEN. ACTION REPLAY IST JETZT MIT EINEM NEUEN CUSTOM CHIP AUSSTATTET, DER ES ERMÖGLICHT, "NTSC only"-SPIELE AUS DEN U.S.A. UND JAPAN ZU SPIELEN.

UNIVERSAL CODE-SYSTEM

NUR MIT ACTION REPLAY KANN MAN DIE GLEICHEN CODES FÜR DIE MEISTEN DEUTSCHEN, U.S.A. UND JAPANISCHEN SPIELE BENUTZEN. BEI KEINEM ANDEREN CODE-SYSTEM IST DAS MÖGLICH.



**INKLUSIVE
TONE GENERATOR**

TONE GENERATOR
FÜR DIE INTERAKTIVE
ACTION REPLAY
SPRACHCOMPUTER
HOTLINE!



KEIN UNNÖTIGES WARTEN
ACTION REPLAY HAT BEIDES, EINEN UNIVERSAL-ADAPTER-
UND EIN UNIVERSELLES CODE-SYSTEM.
EINFACH DIE FARBEN WECHSELN, KAUFEN UND SOFORT SPIELEN !!

MASTER SYSTEM™ DM 79,-
GAME GEAR™ DM 79,-
NES™ DM 99,-
GAME BOY™ DM 59,-

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:
DEUTSCHE ANLEITUNG MIT
EINER GANZEN REIHE VON CODES,
REGISTRIERKARTE FÜR DEN

ACTION REPLAY CLUB
FÜR INFORMATIONEN ÜBER NEUE
CODES, TIPS & TRICKS, HOTLINE,
ANGEBOTE U.S.W.

SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUBANDITEN!
ACHTEN SIE BEIM KAUF VON ACTION REPLAY AUF
DEUTSCHE ANLEITUNG, DEUTSCHE CLUBKARTE
UND "EUROSYSTEMS"-GARANTIESIEGEL.

JEDES ACTION REPLAY WIRD MIT EINEM CODEBUCH GELIEFERT, DAS HUNDERTE VON DIREKT EINSATZBEREITEN CODES FÜR VIELE BEKANNTE SPIELE ENTHÄLT. ZUSÄTZLICH WERDEN IN DIVERSEN MONATLICH ERSCHEINENDEN FACHSCHRIFTEN DIE NEUESTEN ACTION-REPLAY-CODES VERÖFFENTLICHT. FÜR DEN ABSOLUTEN GAME FREAK GIBT ES JETZT DIE INTERAKTIVE SPRACHCOMPUTER-HOTLINE FÜR DIE NEUESTEN CODES, TIPS & TRICKS, NEWS, ANGEBOTE USW.

DIE INTERAKTIVE SPRACHCOMPUTER-HOTLINE IST DAS BRANDNEUE FEATURE DES ACTION-REPLAY-CLUBS. HIER WERDEN DIE NEUESTEN CODES FÜR DIE AKTUELLESTEN SPIELE VERÖFFENTLICHT, DIE NOCH NICHT IN UNSEREN CODEBÜCHERN ODER DEN FACHSCHRIFTEN ERSCHEINEN SIND. DIESE HOTLINE IST EIN KOMPLETT AUTOMATISCHES SYSTEM UND WIRD VON PC-COMPUTERN UNTERSTÜTZT. DIE BEDIENUNG DER INTERAKTIVEN ACTION-REPLAY-HOTLINE ERFOLGT DURCH DEN TONE-GENERATOR. DIESER ENTHÄLT EIN PASSWORT, UND DEN ZUGANG ZU ALLEN HOTLINE-SEKTIONEN ZU ERMÖGLICHEN.

**DATAFLASH
POWERPAKET!**

WENN SIE IHR ACTION REPLAY DIREKT ÜBER DATAFLASH BEZIEHEN, WIRD ES OHNE AUFPREIS ZUSAMMEN MIT DEM TONE GENERATOR FÜR DIE INTERAKTIVE SPRACHCOMPUTER-HOTLINE AUSGELIEFERT !!

EINZELPREIS FÜR TONE GENERATOR
DM 25,- (NUR FÜR
ACTION-REPLAY-CLUBMITGLIEDER)

**SNES™
ADAPTER**
SPIELE IMPORT-GAMES AUF DEM EUR. SNES™ DM 39,-
ADAPTER PROFESSIONAL
SPIELE IMPORT-GAMES UND SUPER GAMEBOY™ AUF EUR. SNES™ DM 69,-

**MEGADRIVE™
MEGA MASTER**
SPIELE MASTER SYSTEM™-GAMES AUF DEM MEGADRIVE™ DM 59,-
CDX
SPIELE IMPORT CD-GAMES AUF DEINEM MEGA CD™ DM 99,-
MEGA-ADAPTER
SPIELE IMPORT-GAMES AUF DEM EUR. MEGADRIVE™ DM 39,-

WIE MAN BESTELLT
TELEFON 02822-68545
TELEFAX 02822-68547
48 STUNDEN VERSAND SERVICE (WENN LAGERND)

DATAFLASH GmbH
WASSENBERGSTR. 34
46446 EMMERICH
VERSANDKOSTEN DM 10,-
AUSLÄNDISCHER KASSE + DM 25,-