

# GAMERS

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

**100% SEGA**

**Großer Sonderteil  
Mortal Kombat 3**



**Über 200  
Moves & Combos**



# Segas Meilenstein

Ausführliche Tests & Infos rund um den 32-Bitter

**INFOS • TESTS • TIPS & TRICKS • AKTIONEN**



# A.B. GAME

ANDREAS BENDER

## Ankauf & Verkauf von Videospielen und Geräten

### Mega Drive

Animaniacs	dt	119,00
Abenteuer Battle Tank	dt	69,00
Aber Burner II	dt	59,00
Aladdin	dt	69,00
Alien III	dt	59,00
Alien Storm	dt	49,00
Alien Dragon	dt	49,00
Altered Beast	dt	39,00
Another Assault Tennis	dt	69,00
Another World	dt	49,00
Arch Rivals	dt	59,00
Arrow Flash	jp	39,00
Assault Suit Lynos	jp	39,00
Atomic Runner	dt	59,00
Attack Sub 688	dt	69,00
Addams Family	dt	59,00
Art of Fighting	dt	99,00
Addams Family Values	dt	109,00
Alien Soldier	jp	129,00
Back The Future III	us	49,00
Ball Jacks	dt	39,00
Ballz	dt	39,00
Barkley Shut Up and Jam!	dt	59,00
Batman	dt	59,00
Batman Returns	dt	59,00
Batman & Robin	dt	119,00
Battle Arena	jp	19,00
Battletoads	dt	69,00
Bill Walsh C.Football	dt	59,00
Blow Hazard Battle	dt	69,00
Blaster of Vengeance	jp	49,00
Block Out	dt	49,00
Bodycount	dt	69,00
Bubsy in 30k	dt	79,00
Bubsy	dt	59,00
Bubba II	dt	69,00
Buck Roger	dt	79,00
Budokan	dt	49,00
Burning Force	dt	49,00
Barkley Shut&JAM II	dt	I.V.
California Games	dt	69,00
Capitan Planet	dt	59,00
Castle of Illusion	dt	69,00
Castlevania	dt	69,00
Centurion	dt	89,00
Championship Pro Am	dt	39,00
Chiki Chiki Boys	dt	39,00
Chuck Rock I	dt	59,00
Chuck Rock II	dt	69,00
ClayFighter	dt	99,00
Columns	dt	39,00
Cool Spot	dt	59,00
Corporation	dt	59,00
Crackdown	dt	59,00
Crash Dummies	dt	49,00
Crue Ball	dt	69,00
Cyberball	dt	49,00
Cyber Justice	dt	49,00
Cutthroat Island	dt	I.V.
Dangerous Seed	jp	29,00
Dark Castle	dt	49,00
Dashin Desperados	us	59,00
Davis Cup	dt	69,00
World Tour Tennis	dt	I.V.
David Robinsons S.Court	dt	89,00
Death Duel	us	59,00
Decap Attack	dt	49,00
Demolition Man	dt	I.V.
Desert Strike	us	119,00
Dick Tracy	dt	39,00
DJ Boy	jp	29,00
Double Clutch	dt	59,00
Double Dragon III	dt	59,00
Dr. Robotniks	dt	59,00
Dracula	dt	49,00
Dragon Bruce Lee	dt	79,00
Dragon's Fury	dt	79,00
Dragon's Revenge	dt	69,00
Dschungelbub	dt	79,00
Dune II	dt	99,00
Dungeons&Dragons	dt	79,00
Dynamite Headly	dt	79,00
Duffy Quik in Hollywood	dt	79,00
Deep Space Nine	dt	129,00
EA Hockey	dt	59,00
Earthworm Jim	dt	39,00
Ecco I	dt	69,00
Ecco II Tides of Time	dt	89,00
Elemental Master	jp	29,00
Eternal Champions	dt	59,00
European Club Soccer	dt	39,00
Ex Mutants	dt	69,00
Excosquad	dt	I.V.
F-11	dt	79,00
F-17-Night Storm	dt	59,00
Fantasia	dt	59,00
Fatal Fury I	dt	69,00
Fatal Labyrinth	us	59,00
Fatal Rewind	dt	49,00
Freerun Grand Prix Ch.	dt	79,00
Fifa International Soccer	dt	69,00
Fire Shark	dt	69,00
Flashback	dt	69,00
Flintstones X	dt	69,00
Flintstones the Movie	dt	109,00

Forgotten Worlds	dt	49,00
Flinx	dt	59,00
Fever Pitch Soccer	dt	I.V.
Football For Real	dt	I.V.
G-Loc	dt	59,00
Gain Ground	dt	49,00
Galaxy Force II	dt	49,00
Gasqubusters	dt	59,00
Ghouls n Ghosts	dt	39,00
Global Gladiators	dt	39,00
Gods	dt	59,00
Grand Slam Tennis	dt	59,00
Gunstar Heroes	dt	69,00
Gynoug	dt	49,00
Garfield	dt	I.V.
Hard Drivin	jp	29,00
HardBall 94	dt	69,00
Haunting	dt	59,00
Hellfire	dt	49,00
Herzog II	dt	69,00
Hulk	dt	79,00
IMG Inter-Tennis Tour	us	59,00
Ishtar	dt	59,00
James Bond 007	dt	59,00
James Pond I	dt	49,00
James Pond II	dt	59,00
James Pond III	dt	59,00
Jewel Master	dt	49,00
John Madden	dt	59,00
Football 92	us	29,00
John Madden NFL 94	dt	79,00
John Madden Football	us	39,00
Jungle Strike	dt	59,00
Jurassic Park I	dt	99,00
Jurassic Park II	dt	109,00
Joe Montana II	dt	49,00
Jack Dredd	dt	109,00
Jackie Chan	dt	99,00
Jack Nicklaus Golf 95	dt	I.V.
Kick Off 3	dt	79,00
Kid Chameleon	dt	59,00
King of the Monsters I	dt	99,00
King of the Bounty	dt	99,00
King Salmon	dt	89,00
King of the Hill	dt	109,00
Lothar Matthaus	dt	109,00
Lakers vs Celtics	us	39,00
Landstalker	dt	79,00
Last Battle	dt	69,00
Lawnmower Man	dt	59,00
Leimmings I	dt	59,00
Leimmings II	dt	69,00
Legend of Kage Challenge	dt	59,00
Marble Madness	dt	39,00
Mario Lemieux Hockey	dt	59,00
Marko's Magic Football	dt	99,00
Micro Machine I	dt	59,00
Mc Donald's	dt	59,00
Mega Bomberman	dt	99,00
Mega Games I (3int)	dt	39,00
Mega Man	dt	59,00
Mega Turrican	us	59,00
Mickey Mania	dt	69,00
Mr.Nutz I	dt	59,00
Mr.Nutz II	dt	109,00
Micro Machine II	dt	109,00
Mig-29	dt	59,00
Monopoly	us	89,00
Moonwalker	dt	59,00
Ms.Pacman	us	39,00
Mr.Nutz I	dt	89,00
Mr.Nutz II	dt	109,00
Mega Man	dt	109,00
Minnesota Fats	dt	I.V.
Pool Legend	dt	I.V.
Mutant Chronicles	dt	I.V.
NBA Jam I.E.	dt	99,00
NHL Live 95	dt	129,00
NHL Hockey 94	dt	69,00
NHL Hockey 95	dt	69,00
NHLPA Hockey	dt	59,00
Nightmare Circus	dt	I.V.
Offtants	dt	39,00
Out Run	dt	59,00
Out Run 2019	dt	59,00
Out of the Mania	dt	59,00
Paves of Fury	dt	39,00
Paperboy I	dt	39,00
Payne Steward Golf	dt	I.V.
Phantasy Star II	dt	39,00
Phantasy Star III	dt	79,00
Phantasy Star IV	us	169,00
Phelios	jp	29,00
Philly Panther	dt	59,00
Pit Fighter	dt	59,00
Pitfall	dt	59,00
Populous II	dt	89,00
Power Monger	dt	59,00
Predator II	dt	59,00
Protector (Contra)	dt	89,00
Probotek	dt	59,00
Pete Sampras 95	dt	119,00
Phantom 2040	dt	I.V.
Phantom Rage	dt	I.V.
Quackshot	dt	59,00
Radical Rex	dt	59,00
Rampart	dt	89,00
Renegade	dt	69,00
Ren&Stimpy Show	dt	49,00



Deutsches  
**SEGA SATURN**  
+ Pad + Scartkabel 739,- DM

Virtua Fighter  
129,- DM  
+  
Victory Goal  
129,- DM  
+  
Daytona USA  
129,- DM

komplet nur ,,- DM

Adapter für us/jp/dt	89,00
Memory Card	99,00
Joypad	43,00
Lenkrad	119,00
Virtua Stick	89,00
Antennenkabel	59,00
Clockwork Knight	99,00
Myst	119,00
Bug	109,00
Virtual Hydlike	109,00
Panzer Dragon	109,00
Pebble Beach Golf	129,00
NHL Hockey	I.V.
Digital Pinball	I.V.
Cyber Speedway	I.V.
Robotica	I.V.
Video-CD Karte (MPEG)	I.V.
Photo-CD	I.V.
NBA Basketball	Nov.

Rings of the Power	dt	69,00
Rise of the Robots	dt	69,00
Risky Woods	dt	69,00
Road Rash I	dt	59,00
Road Rash II	dt	59,00
Road Rash III	dt	59,00
Rocket Night Adv.	dt	59,00
Rolling Thunder II	dt	59,00
Role to the Rescue	dt	59,00
Royal Rumble	dt	59,00
Robocop II	dt	69,00
Red Zone	dt	69,00
Ristar	dt	99,00
Robocop vs Terminator	dt	69,00
Seaquest DSV	dt	109,00
Shadow of the Beast I	dt	39,00
Shadow of the Beast II	dt	49,00
Sha Fu	dt	89,00
Shining Force I	dt	119,00
Shining Force II	dt	99,00
Shining in the Darkness	dt	69,00
Shinobi III	dt	59,00
Sensible Soccer	dt	79,00
Superman	dt	99,00
DeathStar	dt	119,00
Soleil	dt	89,00
Sonic I	dt	59,00
Sonic II	dt	49,00
Sonic III	dt	79,00
Sonic vs Knuckles	dt	99,00
Sonic Spinball	dt	79,00
Space Harrier I	dt	33,00
Sparkster	dt	59,00
SpeedBall II	dt	59,00
Spielerman	dt	59,00
Star Control	dt	59,00
Star Trek	us	79,00
Street Fighter II	dt	79,00
Super Street Fighter II	dt	99,00
Streets of Rage I	dt	59,00
Streets of Rage II	dt	59,00
Streets of Rage III	dt	89,00
Subterrania	dt	79,00
Sunset Riders	dt	59,00
Super Alien	jp	59,00
Super Hang On	dt	39,00
Super Hydlike	dt	69,00
Super Kick Off	dt	69,00
SlamMaster	dt	59,00
Super League	dt	29,00
Super Off Road	dt	69,00
Super Pool Basketball	dt	59,00
Super Wrestle Mania	dt	59,00
Superman	dt	65,00
Sword of Sodan	dt	59,00
Sylvester&Tweety	dt	59,00
Syndicate	dt	79,00
Schlumpfe	dt	119,00
Stargate	dt	89,00
Skitchorm Jim	dt	109,00
Samurai Showdown	dt	89,00
Sorcerer's Kingdom	us	119,00
Spirou	dt	109,00
Skeleton Crew	dt	119,00
Telespin	dt	59,00
Tax Mania	dt	59,00
Taz Mania II	dt	69,00
TechnoDash	dt	59,00
Terminator I	dt	39,00
Terminator II Acarde	dt	49,00
The Story of Thor	dt	99,00
The Faery Tale	dt	69,00
Adventure	dt	69,00
The Legend of Galahad	dt	59,00
The Lost Vikings	dt	49,00
The Pagemaster	dt	99,00
Thunder Force I	dt	59,00
Thunder Force II	us	59,00
Thunder Force III	dt	59,00
Thunder Force IV	dt	69,00
Tiny Toon	dt	69,00
Tom Jam&Earl II	dt	69,00
Tomb Raider	dt	69,00
Turrican	dt	39,00
Turtels	dt	59,00
Turtels Tournament	dt	69,00
Fighter 7	dt	59,00
Two Crude Dudes	us	49,00
Tiny Toon All Stars	dt	99,00
True Lies	dt	79,00
Trouble Shooter	us	59,00
The Punisher	dt	I.V.
The Ooze	dt	I.V.
Ultimate Soccer	dt	59,00
Universal Soldier	dt	59,00
Urban Strike	dt	89,00
Verityx	jp	39,00
VectorMan	dt	I.V.
Where in the World is C.S.?	dt	49,00
Wrestle War	dt	19,00
Wings of War	us	49,00
World Cup Tecmo	dt	I.V.
Worms	dt	I.V.
Whip Rush	jp	39,00
Winter Challenge	dt	69,00
Winter Olympics	dt	69,00
Wiz'n Liz	dt	39,00
World of Warcraft	dt	89,00
Wonder Boy III	dt	99,00

Wonder Boy V	dt	59,00
World Cup Italia 90	dt	39,00
World of Illusion	dt	59,00
WWF Raw	dt	79,00
X-Men I	dt	69,00
X-Men II	dt	59,00
Yan! Gear	dt	89,00
Zany Golf	dt	39,00
Zero Wing	dt	19,00
Zombies	dt	49,00
Zool	dt	59,00
Zero The Kamikaze	dt	79,00

### SEGA 32X

Mega Drive 32X	dt	239,00
Aber Burner II	dt	89,00
Batman Forever	dt	I.V.
Corps Killer CD	dt	119,00
Chaotix	dt	109,00
Fahrenheit CD	dt	129,00
Golf Best 36 Holes	dt	99,00
Metal Head	dt	39,00
Motorcross	dt	79,00
Motherbase	dt	119,00
NBA Jam T.E.	dt	119,00
Pitfall	dt	I.V.
Primal Rage CD	dt	I.V.
Rayman	dt	I.V.
Shadow of the Beast	dt	39,00
Super Space Harrier II	dt	79,00
Star Wars Arcade	dt	79,00
Shadow Squadron	dt	139,00
Splinterman	dt	59,00
Scottish Open	dt	109,00
Toughman Contest	dt	99,00
Virtual Racing Deluxeq	dt	89,00
Virtual Fighter	dt	99,00
Wirehead	dt	119,00
WWF CD	dt	I.V.

### MEGA CD

Aber Burner II	dt	59,00
Batman Returns	dt	59,00
Black Hole Assault	dt	79,00
Blockbusters	dt	79,00
Best II	dt	69,00
Batman&Robin	dt	I.V.
Chuck Rock I	dt	59,00
Chuck Rock II	dt	79,00
Dragon's Lair	us	49,00
Dune der Wuestenplanet.	dt	79,00
Dungeons Master II	dt	99,00
Dungeon Explorer II	dt	99,00
Ecco the Dolphin	dt	89,00
Eternal Champions	us	139,00
Eye of the Beholder	dt	109,00
Earthworm Jim	dt	109,00
Flying Nightmares	us	I.V.
Fatal Fury Special	dt	129,00
Fifa Soccer	dt	69,00
Ground Zero Texas	us	49,00
Hook	us	39,00
Heimdall	dt	I.V.
Jaguar xj 220	dt	49,00
Joe Montana Football	us	39,00
Jurassic Park	dt	69,00
Lunar-The Silver Star	us	99,00
Lunar II	dt	119,00
Microcosm	dt	59,00
Marky Mark	us	19,00
Myzt	dt	I.V.
NBA Jam	dt	89,00
Puze Fighter	dt	69,00
Paws of Fury	dt	49,00
Rebel Assault	us	79,00
Return to the Cage WWF	dt	59,00
Robo Aleste	dt	69,00
Sonic	dt	59,00
Shining Force I	dt	109,00
Shinobi	dt	59,00
Soulstar	dt	89,00
Spielerman vs Kingpin	dt	59,00
Star Wars	dt	119,00
Schlumpfe	dt	109,00
Theme Park	dt	99,00
Tomcat Alley	dt	89,00

# EDITORIAL

Willkommen, Ihr Videospierer!



**Lange habt Ihr auf ihn warten müssen**, viel haben wir über ihn berichtet – nun ist es endlich soweit: Der Saturn ist offiziell in Deutschland erhältlich!

In den vergangenen Wochen und Monaten drehte sich der Großteil Eurer Zeitschriften um dieses Thema – zumeist wurde nach dem Preis des 32-Bitters gefragt bzw. wolltet Ihr wissen, wie es um die Zukunft des Mega Drives bestellt ist.

**Die Beweggründe für diese Fragen sind eindeutig:** Viele können oder wollen es sich nicht erlauben, eine Konsole zum Preis von 750 DM zu kaufen. Gleichzeitig ist es aber wichtig zu wissen, ob das Mega Drive nun innerhalb weniger Monate vom Markt verschwinden wird.

**Kein Grund zur Panik!** Alle, die um die Zukunft des Mega Drives bangen, können beruhigt sein: Sega kann und wird den 16-Bitter nicht von heute auf morgen fallen lassen. Es hängt u. a. davon ab, wie viele Käufer der Saturn finden wird – und daß sich nicht alle MD-Besitzer das gute Stück leisten können, ist mehr als verständlich. Folglich wird Sega das Mega Drive noch eine ganze Weile mit Software unterstützen – die Leittragenden werden lediglich Master-System-Besitzer sein, da ihre Konsole mittlerweile nicht mehr konkurrenzfähig ist.

**Unterm Strich entscheidet nur Ihr**, welche Konsole am angesagtesten ist!

Die Situation im Videospiebereich ist ein wenig mit der des Fernsehens vergleichbar: Auf mehr als zwei Dutzend Kanälen sind Spielfilme zu sehen.

Zudem hat man die Möglichkeit, sich einen Pay-TV-Decoder nach Hause zu holen. Was gibt es dort zu sehen? Unter anderem: Spielfilme! Somit muß man, um Fernsehen genießen zu können, nicht unbedingt zugreifen. Trotzdem: Wer es sich leisten kann und auch will, der abonniert dieses Programm – und genauso ist es bei einem neuen Videospielesystem. Spielspaß bietet jede Konsole, egal ob sie Mega Drive, Saturn oder sonstwie heißt. Es gilt, aus diesem enorm großen Angebot das auszuwählen, was einem persönlich am besten gefällt. GAMERS hilft Euch dabei, den Überblick zu behalten und berichtet über alles, was sich rund um das Thema Sega dreht. Das war bisher so und wird auch in Zukunft so bleiben.

In diesem Sinne wünschen wir Euch viel Spaß mit dieser Ausgabe,

*Eure  
Gamers Crew!*

**GAMERS** RESERVIERUNG 10/95

Lieber Zeitschriftenhändler,

bitte reservieren Sie mir ein Exemplar von **GAMERS 10/95**.  
Ich werde es am Erstverkaufstag, wenn nicht aber bis spätestens eine Woche danach bei Ihnen abholen.

Name, Vorname

Meine Telefonnummer

Unterschrift

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

**GAMERS  
10/95 ist ab  
Mittwoch, den  
13. September  
erhältlich!**



# TITELTHEMA

Segas neues Flaggschiff ist nun seit gut einem Monat offiziell erhältlich, Grund genug für uns, Euch mit ausführlichen Tests zu den aktuellen Spielen zu versorgen.

Ergänzend gibt es Infos zu Hardwareerweiterungen und kommenden

Spielen. Interessierte sollten weiterblättern auf Seite 20.



## COMIX ZONE

Interaktive Filme kennen wir ja schon bis zum Abwinken, mit einem „interaktiven Comic“ geht Sega jedoch erfrischend neue Wege. Was dabei letztendlich herausgekommen ist, verraten wir Euch ab Seite 34.



## SPIROU

Der rasende Reporter und sein cooles Eichhörnchen haben auf dem Mega Drive jede Menge Abenteuer zu erleben. Genaueres über dieses technisch gut gelungene Jump&Run lest Ihr ab Seite 38.



## FEVER PITCH SOCCER

Mario Basler von Werder Bremen stand Pate für ein etwas anderes Fußballspiel. Was es zu einem recht bemerkenswerten Spiel macht, das erfahren alle Freunde des Rasensports ab Seite 40



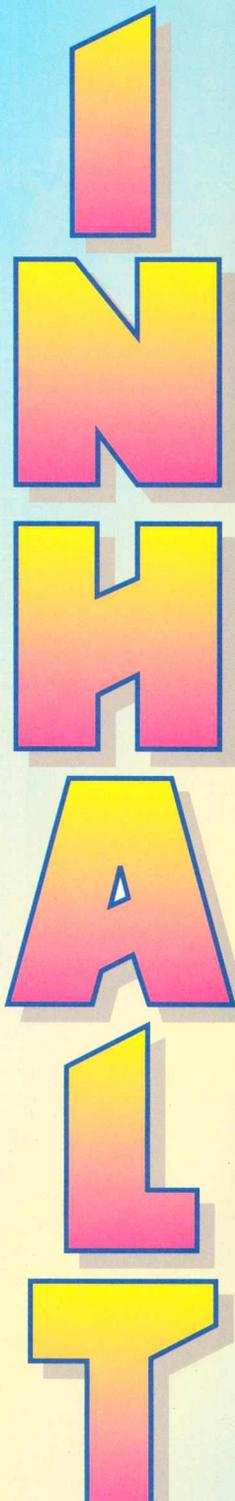
## DAYTONA USA

Mit Segas Vorzeige-Rennspiel für den Saturn braucht Ihr Euch keine Gedanken um das Ozonloch zu machen. Gas geben und Spaß haben lautet das Motto, den Bericht unserer ausführlichen Testfahrt präsentieren wir Euch ab Seite 22.



## MORTAL KOMBAT 3

Freunde gepflegter Kampfsport-Spektakel kommen auch in dieser Ausgabe nicht zu kurz. In unserem großen MK3-Report versorgen wir Euch mit brandheißen Special-Moves und tollen Tricks, mit dem der Automat kein Problem mehr darstellen sollte. Der große Kampf beginnt ab Seite 48.



## Report

- 36 Judge Dredd: Infos zu Comic und Film  
48 Mortal Kombat 3: Über 200 Special-Moves  
und vieles mehr  
20 Sega Saturn: Der 32-Bitter ist da  
32 Sega Saturn: Import-Spiele  
Shin Shinobi Den, Virtua Fighter Remix

## Wettbewerbe

- 59 Fever Pitch Soccer  
47 Sega: Panzer Dragoon  
41 Sega Sports

## Previews

- 15 Batman Forever (MD)  
14 Indiana Jones – Greatest Adventures (MD)  
16 Light Crusader (MD)

## Test: Mega Drive

- 34 Comix Zone  
36 Judge Dredd  
40 Mario Basler präsentiert: Fever Pitch Soccer  
38 Spirou  
46 Wayne Gretzky and the NHLPA All-Stars

## Test: Mega-CD

- 46 Battle Frenzy  
45 Beast II

## Test: Saturn

- 32 Clockwork Knight  
22 Daytona USA  
25 International Victory Goal  
30 Panzer Dragoon  
26 Virtua Fighter

## Tips & Tricks

- 58 Helpline: Leser helfen Lesern  
60 Shorties  
66 Shining Force CD, Komplettlösung Teil 2  
72 Codes: Hilfreiches für das Action Replay

## Rubriken

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



## VIRTUA FIGHTER

Prächtige Polygon-Prügeleien  
verspricht die Umsetzung von Segas  
Automaten auf den neuen Saturn.



## LIGHT CRUSADER

*Es dauert zwar noch einige Zeit bis dieses Action-Adventure mit isometrischer Perspektive in den Laden kommt, dennoch haben wir uns einen ersten Blick auf die Vorversion nicht verkniffen können. Worauf sich alle Freunde des Genres freuen können, das erfahrt Ihr [ab Seite 16](#).*



## JUDGE DREDD



Der Cop mit den etwas rauheren Arbeitsmethoden sorgt nun auch auf dem Mega Drive für Recht und Ordnung. Wir berichten nicht nur über das Spiel, sondern auch über die Comicvorlage und den Film mit Sylvester Stallone. Ihr habt zwar das Recht zu schweigen und so weiter, aber alles Wichtige erfahrt Ihr [ab Seite 36](#).



DIESMAL IN DEN

## TIPS & TRICKS



Wie in jeder Ausgabe gibt es auch in diesem Heft wieder massenweise Tips und Tricks zu neuen und nicht mehr ganz so neuen Games – genau das Richtige für entnervte Spieler. Natürlich fehlt auch

praktizierte Lebenshilfe in Form von Helpline und Action-Replay-Codes nicht.

Als besonderen Leckerbissen liefern wir

Euch auch noch den zweiten Teil der

Komplettlösung von Shining Force CD.

Also sofort umblättern [auf Seite 58](#).



## ANSICHTSSACHE

Wer jemals das grafisch aufsehenerregende Neo-Geo-Shoot-'em-Up **Viewpoint** bewundern durfte, wird es mit seiner spektakulären 3-D-Grafik sicher nicht vergessen haben. Electronic Arts hat sich nun die Rechte für den **Saturn** gesichert. Die Umsetzung soll mit geraderer SGI-Grafik in 32.768 Farben, Lightsourcing-Effekten und Dolby-Surround-Sound verwöhnen. Einziges

Problem: Vom spielerischen Gehalt war das Game schon

### WURMSTICH

Der gemeine Wurm scheint nach Jahren der Nichtbeachtung endlich auch in der Videospielbranche Fuß zu fassen. Nach Shiny Entertainment und ihres unvergessenen „Earthworm Jim“ hat jetzt auch Hersteller Ocean die Vorteile der leicht zu züchtenden Kleintiere erkannt und sie gleich scharenweise für ihren



Action-Strategiemix **Worms** engagiert. Die Mischung aus „Lemmings“ und „Cannon Fodder“ soll dank zufallsgenerierter Spiellevel auch längerfristig für Stimmung sorgen und erscheint im Herbst – unter anderem für **Mega Drive** und **Saturn**.



Pitfall Harry bei der Diskussion mit einem Großreptil



Bunt wie ein Regenbogen!



immer mächtig schwach auf der Brust. Kommt frühestens Anfang nächsten Jahres ...

Da staunt der Grafikkomp ...

### 32-BIT-BUSCH

Pitfall-Harry ist nicht zu bremsen. Nachdem Harry Jr. die erfolgreiche Spielsaga aus den alten Atari-VCS-Tagen mit **Pitfall: The Mayan Adventure** auf Mega Drive und Mega-CD fortgeführt hat, sind bald auch die 32-Bit-Konsolen am Zug: Die Umsetzungen für das **32X** und den **Saturn** sollen wahrscheinlich noch in diesem Jahr erscheinen!

### ALTER FILM, NEUES SPIEL

Verkehrte Welt: Kaum läuft Sylvester Stallones neuer Actionfilm „Judge Dredd“ in den Kinos an, stehen schon die passenden Lizenzspiele in den Läden. Slys Actionhit aus dem Vorjahr – **Demolition Man** – zieht heutzutage dagegen nicht mal mehr auf Video die Wurst vom Brot, aber von den lang angekündigten Lizenzspielen gibt's bislang nur die 3DO-Version. Das soll sich in Kürze ändern: Acclaims Lizenzspiel für **Mega Drive** soll zehn Level lang handfeste Ballerei aus Seitenansicht und Vogelperspektive bieten, garniert mit Soundfetzen und Zwischenscreens aus dem Film. Wird wahrscheinlich ‚schon‘ im August zu haben sein!



Die grellen Abenteuer ...



... des 8-Bit-Nachkommens ...



... könnt Ihr bald auch ...



... auf 32X und Saturn erleben!

Auf dem Sega-Trip: Mega Man



### VON NINTENDO KOMM' ICH HER ...

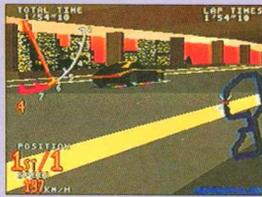
Mega Man, einer der klassischen Nintendo-Helden aus der Feder von Capcom, schickt sich erneut an, die Sega-Welt zu erobern. Nachdem „Mega Man – The Wily Wars“ die ersten NES-Abenteuer auf dem Mega Drive präsentiert (Test in GAMERS 8/95), hat sich die Softwarewerkstatt U.S. Gold die Lizenz für das **Game Gear** geschnappt. Wir durften schon mal einen Blick auf eine Vorversion werfen – und siehe da: Der Charme der Originale wurde erstaunlich gut auf Segas Kleinsten überbergerettet. In **Mega Man** stellt der quicklebendige

Action-Jump&Run-Held vier umfangreiche Level lang seinem Widersacher Dr. Wily nach. Kommt wahrscheinlich bereits im Herbst!



## VEKTORRENNEN

Das lange Zeit beste Sega-Rennspiel – **Virtua Racing** – kommt bald auch auf den **Saturn**. Sega kümmert sich allerdings nicht selbst um die Konvertierung, sondern hat die Lizenz an Time Warner Interactive verkauft. Das schnelle Vektorrennen verzichtet leider auch auf dem 32-Bit-Boliden auf Texturen und präsentiert sich mit ‚nackten Polygonen‘.



Dafür sind die Hintergründe deutlich detaillierter und bunter als auf Mega Drive und 32X. Außerdem soll die Animation schneller und flüssiger sein – was Wunder! Darüber hinaus gibt es bei der Saturn-Umsetzung noch mehr Strecken, nämlich zehn, insgesamt fünf verschiedene Fahrzeuge und drei verschiedene Spielmodi, darunter auch einen Grand Prix. Wie es sich spielt, klärt sich im September!

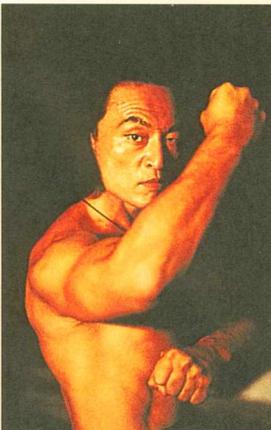


Trotz 32-Bit-Hardware ...

... gibt's keine Texturen!

## MORTAL KOMBAT – DER FILM

Schwer in Mode: Kinofilme nach Motiven beliebter Prügelspiele. Nach ‚Street Fighter‘ und ‚Double Dragon‘ wartet mit **Mortal Kombat** der dritte Streifen auf das zahlende Publikum. Bekanntester Mime in dem Action-Streifen ist Frauenliebling Christopher Lambert, der in die Rolle des Lord Rayden schlüpft. Inhaltlich dreht es sich natürlich um den sagenumwobenen ‚Mortal Kombat‘-Wettbewerb. Lord Rayden geleitet Liu Kang, Johnny Cage

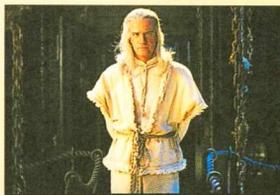


und Sonya Blade zu dem mystischen Spektakel, bei dem es um einiges geht – denn sollten die drei verlieren, drohen der miese Magier Shang Tsung und unser vierarmiger Freund Goro damit, die Erde in Dunkelheit und Verzweiflung zu stürzen. An Action wird es also wohl nicht mangeln – und an ‚originalgetreuen‘ Mortal-Kombat-Charakteren ebensowenig.

Eigentlich sollte der Martial-Arts-Streifen bereits im Mai in US-Kinos zu sehen sein, aber dann kam alles anders: Das Ende wurde kurzerhand noch

einmal neu gedreht, damit einige Schlüssелеlemente aus dem Spiel MK3 im Film zu sehen sind.

Gerade fertiggestellt, läuft der Film in den Staaten nun am 18. August an. Wir müssen uns allerdings noch etwas gedulden: Deutschlandpremiere ist erst am 2. November.



Shang Tsung in grimmiger Kämpferpose

Johnny Cage auf dem Trimm-Dich-Pfad ...



## NEUER SF-AUTOMAT

Street-Fighter, aufgepaßt: In diesen Tagen kommt der neueste Capcom-Münzfresser in die Spielhallen. **Street Fighter Alpha** (das ist der endgültige Titel des als ‚SF Legends‘ und ‚SF Zero‘ angekündigten Games) bietet klassische SF-Action mit gezeichneten

Feuer gefällig?



Kämpfersprites.

Das Spiel vereint

Charaktere aus ‚Street Fighter‘ (Ryu, Ken, Sagat, Birdie, Adon), ‚SF II‘ (Chun Li) und ‚Final Fight‘ (Guy und Sodom). Außerdem sind zwei Neuzugänge mit von der Partie: Rose und Charlie, ein alter Kumpel von Guile. Was es sonst noch Neues gibt? Frische Special-Moves,



Der neue SF-Automat haut ihn aus den Socken

Animationen und Grafiken sowie das Super-Combo-System aus ‚SSF2 Turbo‘, einen ‚Automatic-Mode‘ für Anfänger und die sogenannte ‚Alpha-Counterattack‘, ein Gegenangriff nach erfolgreich abgewehrter Attacke. Eine Umsetzung für den Saturn ist für Anfang ’96 angedacht, weitere Infos dazu sind allerdings noch nicht verfügbar.

## EWIGE GEWINNER

Habt acht – hier kommt frisches Prügelfutter für Euer **Mega-CD: Eternal Champions – Challenge from the Dark Side** ist der große Bruder der vor etwa zwei Jahren erschienenen **Mega-Drive-Fassung**. Im Vergleich zum Modul wurde der Silberling um ein paar neue Moves, neue, animierte Hintergründe und vier Kämpfer erweitert. Spielerisch bleibt's hingegen beim alten: Prügellaction aus der Seitenansicht mit gezeichneten Figuren, reichlich verziert mit Special-Moves, Combos und anderen Spezialitäten. Die Programmierer rühmen sich außerdem damit, eines der „bloodiest“ und „goriest“ Games des Genres geschaffen zu haben – zu erkennen an Features wie

„Overkills“, „Sudden Deaths“ oder „Vendettas“, eine Art Fatalities. Kein Wunder also, daß das heftige Game in Deutschland offiziell nicht erscheint, sondern allenfalls via Import zu haben sein wird.



Heftiges Pixelgemetzel: die CD-Version der „Eternal Champions“



## FILM GOES SPIEL, TEIL 347

Der Kinosommer lockt mit neuen Zelluloid-Köstlichkeiten – und das läßt sich die Spielindustrie natürlich nicht entgehen. Nach „Judge Dredd“ und „Batman Forever“ dreht sich die Lizenzmühle kräftig weiter. Etwa mit Kevin Costner, der diesmal mit dem Katamaran tanzt. Sein **Waterworld** uferte zum teuersten Film aller Zeiten aus: Unglaubliche 200 Mio. US-\$ kostete das aufwendige SF/Fantasy-Epos! Da sind ein paar zusätzliche Marker aus der Lizenzkasse mehr als willkommen – und die steuert Ocean bei. Das gleichnamige Spiel soll ab Ende August für allerlei Konsolen erscheinen, in Sachen Sega für **Mega Drive** und **Saturn**.

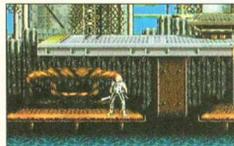
Renny Harlin, Regisseur von Kult-Actionstreifen wie „Die Hard 2“ oder „Cliffhanger“, geht währenddessen unter die Piraten. Seine Ehefrau Geena Davis

(Thelma und Louise) mimit in dem aufwendigen Seeräuber-Spektakel **Cutthroat Island** eine Piratenanführerin auf großer Schatzsuche. Niemand geringeres als Acclaim hat sich die Rechte für die Videospiele an Land gezogen und wird in näherer Zukunft mit einem gleichnamigen Spiel für **Mega Drive** und **Game Gear** aufwarten. Das schwertkampflastige Actiongame wird uns hoffentlich auch ein paar neckische Sprites von Geena bescheren...

Und zu guter Letzt ist natürlich auch Walt Disney wieder mit von der Partie. Nach guter Tradition werden auch dieses Jahr die Kinogänger in der Vorweihnachtszeit mit einem neuen Zeichentrickfilm der Superlative beglückt, Titel: **Pocahontas**, frei nach einer amerikanischen Volkslegende, die bei uns allerdings niemand kennt. Das obligatorische



Das Spiel „Waterworld“ scheint schon recht weit fortgeschritten zu sein



## DAS LEBEN NACH SATURN ...

... wird auch bei Sega weitergehen! Die nächste Konsolengeneration ist zwar noch nicht angekündigt, wohl aber neues „altes“ Material. Zunächst mal will Sega trotz des eher mäßigen Erfolgs des 32X an seinem **Neptun** festhalten. Diese Kombination aus Mega Drive und 32X in einem Gerät soll Anfang kommenden Jahres das Licht der Welt erblicken. Für Portable-Fans hat Sega ebenfalls einen dicken Trumpf im Armel: Der **Nomad** (Arbeitsmittel, ehemals „Venus“) wird eine Handheld-Version des Mega Drive sein. Genauere Infos oder gar ein Bild dazu gibt's zur Zeit noch nicht – wir halten Euch auf dem laufenden!



## GIFTMÜLL INKLUSIVE

Nun versucht sich auch Ocean im Prügel-Business. Millt zum Zweck ist der hierzulande recht unbekannt Comiccharakter **Lobo**. Das Spiel soll mit komplett gerenderter Grafik daherkommen; um die Bewegungen der Kämpfer möglichst lebensecht zu gestalten, wurden alle Moves mit Motion-Capture-Technik erfaßt. Besonders originell: Verschiedene Objekte der Hintergründe, etwa Bodenbretter oder gar Giftmüllfässer, können während des Spiels als zusätzliche „Argumentationsverstärker“ eingesetzt werden. Die 3-D-Kämpfer sollen Ende des Jahres auf dem **Mega Drive** aufeinander losgelassen werden!



Grimmig und gerendert: ein Charakter aus „Lobo“

Lizenzspiel soll eine „Aladdin“- und „Löwenkönig“-ähnliche Engine besitzen und wird diesmal von Disney selbst programmiert. Kommt wahrscheinlich rechtzeitig zur dezemberlichen Tannenbaumparty!



„Cutthroat Island“ mit Geena Davis



Disneys „Pocahontas“





## MEGAWURM II

Earthworm Jim und kein Ende: Der Welt erfolgreichste Kriechtier rüstet sich – wie bereits mehrfach in GAMERS zu lesen war – für die zweite Runde. Allzu viele neue Infos über David Perrys **Earthworm Jim 2** gibt's zwar immer noch nicht; aber wir dürfen Euch immerhin verraten, daß die **Mega-Drive**-Version wohl noch in diesem Jahr (Oktober?) erscheinen wird. Als kleinen Trost haben wir noch einige taufrische Grafiken aus dem kommenden Spielheft für Euch!



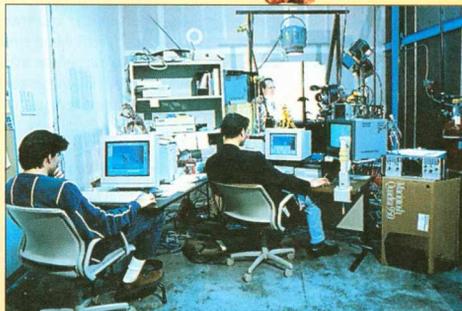
## ALS DIE DINOS PRÜGELN LERNTEN

Time Warner Interactive setzt zum großen Rundumschlag an: Kaum ein Videospiel- oder Computersystem, für das ihr prähistorischer Prügler **Primal Rage** nicht angekündigt wäre. Für ihre großen Pläne haben sich die Entwickler nicht lumpen lassen und beinahe unglaublichen Aufwand betrieben. Die Löwenarbeit steckt aber weniger in den Umsetzungen für die unterschiedlichen Systeme, sondern wurde vielmehr bereits für die Entwicklung des Arcade-Automaten aufgewendet.

Primal Rage ist eines der wenigen Spiele, das mit Hilfe der aus der Filmbranche stammenden Stop-Motion-Technik hergestellt wurde. Beginnend von einer Konzeptzeichnung wurden zunächst plastische Tonmodelle aller Kämpfer hergestellt. Diese starren ‚Skulpturen‘ dienten einer Armada von über zehn Animationstechnikern als Grundlage für den Entwurf voll beweglicher Metallskelette. Eigens entwickelte Spezialgelenke sorgten dafür, daß sich die fertigen Modelle in alle nur erdenklichen Posen biegen ließen. Das aufwendige Innenleben wurde anschließend mit einer elastischen Latexhaut versehen, bemalt und mit ‚Beigaben‘ wie Zähnen oder Wimpfern versehen.

Diese aufwendigen Modelle wurden anschließend in allen nur erdenklichen Posen digital gefilmt. Für jeden Bewegungsablauf waren etwa 100 einzelne Bilder nötig. Zwischen jedem Einzelbild mußten die Glieder der Modelle in winzigen Schritten weiterbewegt werden. Viel Arbeit – denn jede einzelne Figur beherrscht etwa 70 verschiedene Moves. Aus den so entstandenen ‚Trickfilmen‘ entfernte man anschließend die überflüssigen Einzelbilder, der brauchbare Rest wurde anschließend von den Programmierern ins Spiel eingebaut.

Viel Aufwand – aber der Erfolg in der Arcade gab den Entwicklern recht: Der Automat erfreute sich im Vorjahr regen Zulaufs. Wie die Konvertierungen geraten sind, wissen wir in Kürze: Die 24 MBit starke Version fürs **Mega Drive** erscheint Ende August, genau wie das **Game-Gear**-Spiel. **Saturn**-Besitzer sollen dann Ende November bedient werden.



Blick in das Trickstudio (rechts)

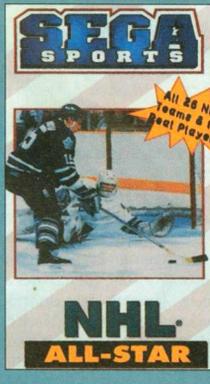


Zwei der fertig digitalisierten Dinokämpfer



## RUDEL-HOCKEY

Im September begibt sich Segas Saturn aufs Eis mit **NHL All-Star Hockey**. Das überaus realistische Game wartet mit einem ganz besonderen Bonbon auf: Durch Einsatz von zwei Mehrspieler-Adaptoren können bis zu zwölf menschliche Mitstreiter gleichzeitig an einer Konsole mitspielen – das ist ein Rekord!



Das bewegliche Metallskelett eines Dinos





**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

**PERRY FOR PRESIDENT!**

Hi, GAMERS-Team! Wollt ihr einen Traum wahr werden lassen? Wenn ja, dann erfüllt mir diesen kleinen Wunsch. Es wäre mir das aller-schönste Geschenk, das Ihr mir machen könntet. Ihr seid meine allerletzte Hoffnung. Könnte meine Wenigkeit ein Autogramm von David Perry haben? Ach, bitte, bitte, bitte, ... [usw.] Ich würde alles für ein Bild mit Autogramm tun (sogar mein Zimmer würde ich aufräumen und putzen). Please HELP me, GAMERS.

**Paul Mangold, ???, Österreich**



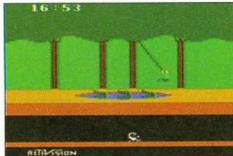
Photo of .... David Perry, Producer  
**Shiny Entertainment Inc.**  
Legend Design Center  
1080 North Coast Highway  
Laguna Beach, CA 92653-1184  
Tel: (714) 494-0772 Fax: (714) 494-7673  
*BEST WISHES*  
*David Perry*

Händen halten, wenn Du Deine Adresse mit auf dem Brief vermerkt hättest. Wir können es nur immer wieder predigen – notiert Eure Anschrift nicht nur auf dem Umschlag, sondern auch auf dem Brief selbst, denn es kann immer mal wieder vorkommen, daß der Umschlag in unserem riesigen (!) Leserpost-Stapel verlorengeht! Jetzt stellt sich natürlich die Frage „Wie kriegen wir die Kuh vom Eich?“ Unser brillanter Vorschlag: Schick' uns noch einmal einen Brief (oder noch besser: einen frankierten Rückumschlag) mit Deiner kompletten Anschrift zu – sei denn, Paul Mangold ist in Österreich so bekannt, daß die Post auf jeden Fall ankommt. Wir erwarten dann ein Foto als Beweis,

daß Du auch wirklich Dein Zimmer aufgeräumt hast ... (Übrigens, üblicherweise können wir keine Fragen persönlich beantworten, auch nicht wenn ein Rückumschlag beiliegt. In diesem speziellen Fall haben wir aber mal eine Ausnahme gemacht.)

**AHNENFORSCHUNG**

Ich habe eine kleine Knochelei, die das Original-Pitfall! in Pitfall – The Mayan Adventure betrifft, für Euch:



Das Zeitlimit beträgt 20 Minuten, also 1200 Sekunden. Das Spiel umfaßt 256 Bilder. Das reine Durchlaufen eines Bildes dauert circa 5,3 Sekunden, bei Screens mit Hindernissen sogar acht bis zwölf. Geht man von durchschnittlich sechs

Sekunden aus, macht das bei 256 Bildern insgesamt 1536 Sekunden oder 25,6 Minuten! Wie soll das Spiel innerhalb des Zeitlimits zu schaffen sein? Sind mir irgendwelche tollen Tricks entgangen?

**Marc Klinger, Duisburg**

**GAMERS antwortet:**

Die Lösung liegt weder im sahnigen Geheimnis von Philadelphia, noch hat es etwas mit einer Raum-Zeit-Anomalie oder Würmlöchern zu tun, wie unsere Star-Trek-Fans sofort vermuteten. Eine ungleich plausiblere Erklärung hatten unsere Klassiker-Experten parat: Laut Michi und Klaus,

**»Wird X-Perts ein Kombimodul à la Sonic&Knuckles?«**

deinerzeit noch das Original auf dem Atari VCS 2600 gespielt haben (Mann, sind die alt!), mußst Du Dein Augenmerk auf den ‚Untergrund‘ richten. Der Trick ist die untere Ebene, in der Du Dich mit dem mächtig gefährlichen Skorpion rumschlagen mußt. Denn auf diesem Weg kannst Du jedesmal mehrere Bilder abkürzen! Das Problem ist nur, daß Du dabei Schätze in der oberen Ebene verpassen oder in einer Sackgasse landen kannst. Da hilft nur Ausprobieren und Karten zeichnen. Damals wurden vom Activision-Club Wettbewerbe veranstaltet, in dem die maximale Punktzahl in möglichst geringer Zeit erreicht werden mußte. Der Weltrekord lag bei knapp unter 19 Minuten, wenn uns unsere Erinnerung nicht im Stich läßt ...

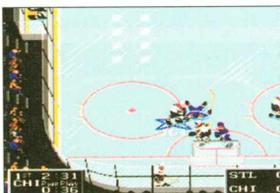
**BROT UND SPIELE**

1. Nenn mir bitte einige Winter- und Summer-Games für Mega Drive.
2. Muß bei NHL - Hockey '95 (MD) irgendwann die Batterie für die Spielstand-Speicherung ausgewechselt werden oder lädt sie sich immer wieder auf?

**Stefan Huth, Bremerhaven**

**GAMERS antwortet:**

1. Die C-64-Klassiker von Epyx gibt es zwar nicht für Mega Drive, ver-



gleichbar wären aber Summer Challenge (GAMERS 5/93, Note 2) und Winter Challenge (2/92, 3-) von Accolade sowie Olympic Gold (3/92, 2) und Winter Olympics (2/94, 2-) von U.S. Gold.

2. Irgendwann gibt jede Batterie einmal ihren Geist auf, üblicherweise hält sie aber ein Modul-Leben lang. Sollte sie doch einmal ihren Dienst quittieren, kannst Du natürlich das Modul aufschrauben und die Batterie auswechseln (wobei natürlich Deine Garantie-Ansprüche auf das Modul verfallen) – die Spielstände gehen dabei trotzdem verloren, da diese natürlich durch die alte Batterie gespeichert sind.

**NOBODY KNOWS ...**

Stimmt es, daß X-Perts die nächste Kombimodulentwicklung von SEGA ist?

**Stefan Skudlarek, Oberschleißheim**

**GAMERS antwortet:**

Gerücheweise schon, aber Sega hüllt sich diesbezüglich noch in geheimnisvolles Schweigen. Auf jeden Fall soll X-Perts der größte Mega-Drive-Titel gegen Ende des Jahres werden. Man darf gespannt sein!

**DIE GESCHICHTE DES G.**

Es war ein elend heißer Sommermorgen. G wurde durch ein Klingeln an der Türe zum Briefkasten gerufen. Übel gelangt, wie man das von einem Morgenmuffel nicht anders erwarten konnte, fand er durch den Nebel vor seinem Hirn nur schwer den richtigen Weg. Langsam öffnete er den Briefkasten, um sich durch



GA 050

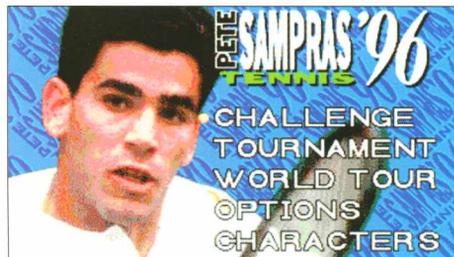
Spirou © Hefromas, Carlsen Verlag 1995



GA 051

Judge Dredd © 1995 Geogri Pictures Entertainment Inc. and Geogri Production N.V. all Rights reserved

## PETE SAMPRAS TENNIS '96



Hersteller: ...Codemasters  
 Spieler: ...1-8 (1-4 simultan)  
 Genre: .....Sport  
 Level: .....3 Modi  
 Schwierigkeit: .....mittel  
 Continues: .....Paßwort  
 Speicher: .....16 MBit  
 Erschienen: ...August 1995



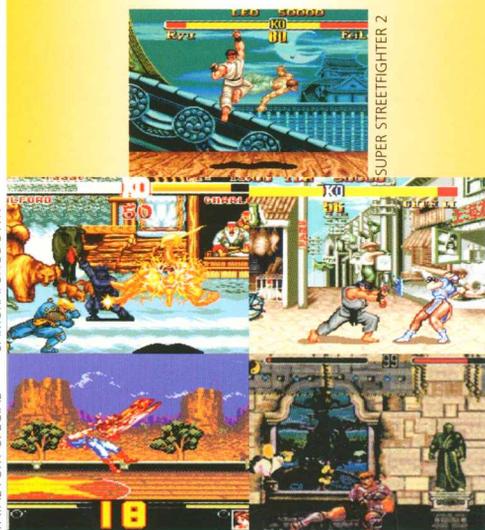
**GAMERS**

MD **2+**

GA 052

## DIE BESTEN PRÜGELSPIELE FÜR EURE SEGA-KONSOLEN

**GAMERS**



FATAL FURY SPECIAL SAMURAI SHODOWN

STREET FIGHTER 2 ETERNAL CHAMPIONS

GA 053

Bitte ausreichend  
frühzeitig  
reservieren

Bitte ausreichend  
frühzeitig  
reservieren

## Die besten Prügelspiele für Eure Sega-Konsolen

### Street Fighter 2

System: . . . Mega Drive  
Note: . . . . . 1  
Spieler: . . 1-2 (simultan)  
Level: . . . 12 Kämpfer  
Schwierigkeit: einstellb.  
Hersteller: . . . Capcom  
Continues: . . unbegrenzt  
Speicher: . . . 24 MBit  
Test in Ausgabe: . . 6/93

### Super Street Fighter 2

System: . . . Mega Drive  
Note: . . . . . 1  
Spieler: . . 1-8 (1-2 sim.)  
Level: . . . 16 Kämpfer  
Schwierigkeit: einstellb.  
Hersteller: . . . Capcom  
Continues: . . unbegrenzt  
Speicher: . . . 40 MBit  
Test in Ausgabe: . . 9/94

### Samurai Shodown

System: . . . Mega Drive  
Note: . . . . . 1  
Spieler: . . 1-2 (simultan)  
Level: . . . 12 Kämpfer  
Schwierigkeit: einstellb.  
Hersteller: . . . . . Sega  
Continues: . . unbegrenzt  
Speicher: . . . 24 MBit  
Test in Ausgabe: . . 3/4/94

### Eternal Champions

System: . . Master System  
Note: . . . . . 2+  
Spieler: . . 1-2 (simultan)  
Level: . . . 8 Kämpfer  
Schwierigkeit: einstellb.  
Hersteller: . . . . . Sega  
Continues: . . einstellbar  
Speicher: . . . 24 MBit  
Test in Ausgabe: . . 2/94

### Fatal Fury Special

System: . . . Game Gear  
Note: . . . . . 2+  
Spieler: . . 1 (2 mit Linkk.)  
Level: . . . 9 Kämpfer  
Schwierigkeit: einstellb.  
Hersteller: . . . . . Takara  
Continues: . . . . . 0-9  
Speicher: . . . . . 4 MBit  
Test in Ausgabe: . . 5/95

*Bitte beachtet, daß  
,Street Fighter 2' lange  
vor ,Super Street  
Fighter 2' getestet wur-  
de. Zwar ist die Super-  
Version um Längen  
besser, aber die  
Standards sind in der  
Zwischenszeit gestie-  
gen, so daß es – vor  
allem wegen der krat-  
zigen Sprachausgabe –  
,nur' zu einer ,1-' ge-  
reicht hat. Trotzdem ist  
SSF 2 das beste MD-  
Prügelspiel, und schlägt  
im direkten Vergleich  
sogar knapp Segas  
,Samurai Shodown'*

## PETE SAMPRAS TENNIS '96

Kaum hat ,Pistolen-Pete' das Wimbledon-Finale 1995 gegen Boris Becker gewonnen, da erscheint Codesmasters neuestes Modul: „Pete Sampras Tennis '96“. Da sich – wie beim Vorgänger – zwei Padbuchsen am J-Cart-Modul befinden, steht einem spontanen Vierer-Match nichts mehr im Wege. Neben Pete Sampras könnt Ihr sieben weitere Spieler anwählen, die alle ihre indi-



viduellen Stärken und Schwächen besitzen. In drei Spielmodi tretet Ihr dann auf vier verschiedenen Belegen an, um die gelben Filzkugel über den Pixel-Platz zu schlagen. Vorallem die detaillierten und flüssi-

gen Animationen wissen zu begeistern, aber auch die sehr realistische Soundkulisse und die glasklare Sprachausgabe erfreuen das Spielerohr.

Hat man sich in die etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung reingefuchst, macht das Game grenzenlosen Spaß. Das 16-MBit-Modul ist das momentan beste MD-Tennispiel, und gehört zu den besten Tennis-Games der gesamten Konsolenwelt.



eine Flut von völlig überflüssigen Werbesendungen zu wühlen. - „Sie haben gewonnen!“ - stand auf einem der Briefe. Du auch! Eine Freifahrt in den Müllcontainer! He, he, he! Doch da lag noch etwas drinnen. Die neue GAMERS. Eine coole Zeitschrift für Konsolenfreaks. G. mochte diese Zeitschrift wirklich. „Hattest Du nicht einige Tips & Tricks eingeschickt?“, fragte das Unterbewußtsein durch den Nebel in seinem Hirn. Er öffnete vor dem Briefkasten die Zeitschrift. Auf Seite 55 standen dann die Gewinner: auch sein Name. „Gewonnen! Ich habe gewonnen!“, rief er mit einem Schrei der Freude aus, und fing an zu tanzen. Natürlich sah ein Mann im Morgenmantel, der mitten im Treppenhaus tanzte, ein wenig lächerlich aus. Doch was soll 's ...

Hallo Gamers, als erstes mal ein herzlichen Dank für meinen Gewinn! Das hat mich um so mehr gefreut, weil ich noch nie etwas gewonnen habe. Ich weiß, hört sich doof an. Ist aber eine Tatsache. Um auf die Frage aus der vergangenen GAMERS zu antworten: Das „G“ vor dem Hans-



Dieter soll Gustav bedeuten. Wie sich unschwer erkennen läßt, gehöre also auch ich zu den „älteren Semestern“ (Hust, keuch. Wo ist mein Krückstock?). Allerdings hält mich das keineswegs vom Zocken ab. Im Gegenteil!!! Und das blöde Vorurteil, daß Konsolen nur was für Kinder sind, ist nicht nur reichlich überholt, sondern auch nicht sehr realistisch. Mal ehrlich: Zeige mir mal einen (Firmen-) PC, auf dem keine Spiele drauf sind! Selbst Bank-PCs werden

## DIE GEWINNER

aus GAMERS 7/95



### Sega Sports Competition

Ein Sega-Sports-Set geht an:  
Ulrich Bubolz, Berlin

### Je ein ATP Tour-Modul (MD) geht an:

Andre Meißner, Plauen; Martino Bruschi, Herzberg; Carsten Wenzel, Plate; Badalanenti Roberto, CH-Döttingen

### Das Virgin-Jahr 7/95

Martin Popall aus Wülfrath gewinnt ein-MD mit einem

### Earthworm-Jim-Modul

### WWF-Video

Je eine Wrestling-VHS-Videocassette geht an: Michael Haak, Potsdam; Jürgen Schröder, Büdingen; Andreas Böttcher, Suhl; Norman Weigel, Neuenhagen; Michael Kirchner, Kaufbeuren; Karin Engel, Hamburg; Matthias Hohenberger, Freudenberg; Daniel Seele, Petershagen; Christian Heberle, Aufkirch; Sascha Coulier, Köln

heute mit einigen kleinen Games ausgeliefert. Der eine entspannt sich, 50 Meter unter einer Brücke, an einem Gummiseil hängend, der andere spielt auf einer Konsole. Also. Ich würde sagen, das ich für diesmal genug geschrieben habe, Ihr habt ja immerhin noch andere Sachen zu tun, und sage darum:

Bis demnächst,

**G. Hans-Dieter Meixner,  
Frankfurt/M.**

### GAMERS meint:

Wir hatten ja gehofft, das G stehe für GAMERS, aber Gustav ist natürlich auch okay. Wir freuen uns jedenfalls, daß auch „ältere Semester“ unsere Zeitschrift lesen, und daß Du (wir hoffen, die vertrauliche Anrede geht in Ordnung) Dir von veralteten Vorurteilen wie „Konsolenspiele sind Kinderkram“ nicht die Freude an

Deinem Hobby nehmen läßt. Wir würden uns wünschen, daß sich diese Einstellung irgendwann einmal in diesem unserem Lande durchsetzen wird. Diesbezüglich sind wir guter Dinge, denn gerade in jüngster Zeit erreichen uns immer mehr Zuschriften von Videospielelern, deren Kindheit schon einige Jährchen zurückliegt. Eine sehr erfreuliche Entwicklung, wie wir meinen!

### DEUTSCHE ADVENTURES

1. Wird die deutschsprachige Version von „Yumemi Mystery Mansion“ (Mega-CD) geben?

2. Könnt Ihr mir eine gute deutsche Adventures (außer Landstalker, Dune, Sntacher) nennen?

**Christoph Wohlleb, Kaufen**

### GAMERS antwortet:

1. Für Mega-CD definitiv nicht. Für den Saturn ist jedoch eine Version angekündigt (Mystery Mansion, Release Ende Oktober), die eine deutsche Anleitung und deutsche Sprachausgabe von CD haben wird.  
2. Reine Adventures gibt es nicht,



nur zwei deutschsprachige Action-Adventures: Soleil (GAMERS 12/94, Note 2) und Story of Thor (3/4/95, 1-). Beide Spiele sind in etwa mit Landstalker vergleichbar. Mit Light Crusader steht ein drittes deutsches Action-Adventure ins Haus (s. Preview S. 16-17). Übrigens, das geniale Sntacher gibt es nur in einer englischen Version.

### LEIDER NEIN

Wird es Micky Mania oder SF II auch für GG geben?

**Christian Art, Wiesbaden-Nordenstadt**



### GAMERS antwortet:

Derzeit sind keine Game-Gear-Versionen angekündigt, aller Voraussicht nach wird sich daran auch nichts ändern.



### MEGA DRIVE FOREVER

1. Wird es ein Mega Bomberman 2 geben?

## DAS - JAHR



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

Zu gewinnen gibt's diesmal ...

ein MEGA DRIVE mit „COOL SPOT“-MODUL

Um mitmachen zu können, müßt Ihr uns lediglich den Namen der angekündigten Cool-Spot-Fortsetzung nennen!

Diesen schreibt Ihr auf eine Postkarte und schickt ihn an:

GAMERS • Virgin 9/95 • Heilwigstraße 39 • D-20249 Hamburg

Einsendeschluß ist diesmal der 13. September '95



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



2. Wie lange wird es das Mega Drive noch geben und wird es überhaupt noch produziert?

Marc Buch, Eschede

**GAMERS antwortet:**

1. Momentan ist leider nur eine weitere Super-Nintendo-Version in Arbeit.  
 2. Wie lange es das MD noch geben wird, kann natürlich niemand voraussagen. Sicher ist jedoch, daß der Saturn das Mega Drive nicht so schnell ersetzen wird. Wie uns Torsten Oppermann, Marketing Manager von Sega Deutschland, bestätigte, wird das Mega Drive für Sega nach der Saturn-Einführung nicht an Bedeutung verlieren. Schließlich gibt es weltweit mehrere Millionen MD-Besitzer, die auch weiterhin neue Spiele erwarten. Im Hinblick auf die technische Ausnutzung des Mega Drives ist noch einiges zu erwarten.



Torsten hierzu: „Gerade jetzt sind die Programmierer in der Lage, das MD 100%ig zu beherrschen“. Der Saturn hingegen ist mehr für High-End-Freaks gedacht. Es muß also niemand Angst davor haben, daß das MD demnächst zum Auslaufmodell wird.

**SEGA CHANNEL,**

1. Werden auch Kombimodule für das 32X entwickelt?
2. Wann wird der Neptun erscheinen?
3. Sind VectorMan und X-Perts besser als Donkey Kong Country?
4. Wann kommt der SEGA-Channel nach Deutschland?
5. Für welches System

wird er sein?

6. Wird in nächerer Zukunft ein Rennspiel für das 32X erscheinen?

Robert Schmidt, Zschirla

**GAMERS antwortet:**

1. Zur Zeit sind keine Kombimodule angekündigt.
2. Der Neptun wurde auf unbestimmte Zeit verschoben, vor '96 ist mit einer Veröffentlichung nicht mehr zu rechnen.
3. VectorMan und X-Perts werden gerederte Grafik benutzen, in diesem Punkt könnte man die beiden Spiele schon mit Donkey Kong Country auf dem SuperNintendo vergleichen. Spielerisch werden sie sich jedoch enorm unterscheiden. VectorMan ist ein Action-Jump&Run, was sich hinter X-perts verbirgt, darüber hüllt sich Sega wie schon erwähnt in geheimnisvolles Schweigen.

4.+5. Sega plant derzeit eine Art Sega-Channel für Deutschland, auch hiermit ist jedoch frühestens im Laufe des Jahres 1996 zu rechnen. Konkrete Informationen zu diesem Thema gibt es derzeit noch nicht. Sobald sich etwas tut, werden wir Euch natürlich sofort informieren. Basissystem wird wohl das MD sein. 6. Nach Virtua Racing Deluxe und Motocross Championship sind derzeit keine Rennspiele angekündigt.



**DER PUCK IST RUND**

1. Wird es NHL-Hockey '96 geben?
2. Ich bin ein totaler Sportspiel-Fan! Könnt Ihr mir noch ein paar gute MD-Sportspiele nennen?

Andreas Hille, Lindhorst

**GAMERS antwortet:**

1. MD- und Saturn-Versionen sind im Herbst/Winter dieses Jahres zu erwarten.
2. Aber sicher können wir! Sogar nach Sportarten geordnet:

Fußball:

Fever Pitch Soccer	s. Seite 48
FIFA Soccer '95	GAMERS
11/94	Note 2+
Basketball:	
NBA Jam T.E.	GAMERS
3/4/95	1-
Football:	
Madden NFL '95	GAMERS
11/94	1-
Golf:	
PGA Tour Golf III	GAMERS
12/94	1-
Eishockey:	
NHL Hockey '94	GAMERS
6/93	1-

Abgesehen davon können wir Dir noch einen Tip geben: Schau doch mal in den ‚Gesammelten Werken‘



nach (aktuellste Ausgabe GAMERS 6/95, S. 80-82), dort stehen sämtliche Spiele, die wir je getestet haben. Mit Genreangabe!

**DER BALL IST RUND**

1. Kommt irgendwann International Superstar Soccer für das Mega Drive heraus, wie es schon auf dem SuperNintendo zu haben ist?
2. Ich bin ein begeisterter Adventure-Fan, doch auch Strategiespiele finde ich toll. Nun quäle ich mich mit der Entscheidung ob Story of Thor oder Theme Park? Könnt Ihr mir weiterhelfen?

Robin Hinz, Altenburg

**»Konamis International Superstar Soccer kommt für MD!«**

**GAMERS antwortet:**

1. Kurz vor Redaktionsschluß trudelte eine brandaktuelle Info ein, und Du bist nun der erste, der es erfährt: Bei Factor 5 in Köln programmiert man für Konami derzeit eifrig an International Superstar Soccer Deluxe, das die SNES-Fassung sogar noch übertreffen soll. So wird z. B. ein Mehrspieler-Modus für sechs (möglicherweise sogar acht!) Spieler ent-



halten sein. ISS Deluxe soll gegen Ende des Jahres auf den Markt kommen. In einer der nächsten Ausgaben werden wir ausführlich über das Game berichten.

2. Wenn Du Dir ein Action-Adventure zulegen willst, solltest Du Dich für Story of Thor entscheiden, wenn Dir der Sinn nach einem Strategiespiel steht, sollte Theme Park Deine erste Wahl sein. Mehr können wir Dir dazu leider nicht sagen, schließlich hängt die Entscheidung von Deinem persönlichen Geschmack ab. Jedenfalls zählen beide Spiele zu den besten ihrer Genres.

**3W 3W GAMERS 3W 3W**

**MEIN 3-WÜNSCHE TICKET**

**GAMERS – Euer Mitmach-Magazin!**

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

**MEINE 3 WÜNSCHE :**

Sammelkarte

Lösung

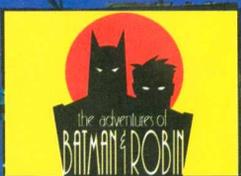
Bericht

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

the **SEGA**  
GAME is NEVER  
Over.



**THIS TIME YOU  
NEED HELP**



**MEGA DRIVE** GAME GEAR demnächst **MEGA-CD** 1-2 Spieler

Batman and all related elements are property of DC Comics. TM & © 1994. All rights reserved. © 1995 Sega Enterprises Ltd.



# INDIANA JONES

## GREATEST ADVENTURES

Grafische Meisterleistungen ohne Zusatzchips: Die faszinierenden 3-D-Einlagen

**Vor knapp einem Jahr schon durften SNES-Besitzer die Höhepunkte aus allen Indy-Filmen nachspielen, im November sind endlich auch die Sega-Fans an der Reihe.**

*Digitalisierte Filmsequenzen erzählen die Rahmenhandlung der Vorlage. Ein netter Service für wahr ...*



spektakuläre 3-D-Einlagen, die trotz fehlender Zusatzchips auch auf dem Mega Drive hervorragend gelungen sind. Die Story beginnt, wie es sich gehört, mit 'Jäger des verlorenen Schatzes'. Neben zahlreichen artistischen Turnübungen in diversen Höhlen und Städten gibt es hier natürlich auch die obligatorische Flucht vor der rollenden Riesenmurmel und die Verfolgungsjagd auf dem Heureka. Optische Höhepunkte in 'Der Tempel des Todes' sind sicherlich die Rutschpartie mit dem Schlauchboot an den Hängen des Himalaya und die rasante Lorenfahrt in der Mine. Aber auch Jump&Run-Freunde kommen hier auf ihre Kosten. In



*Wozu doch so eine Peitsche alles herhalten muß: Mit Schwung geht es über die lebensgefährlichen Dächer von Kairo*



**Rollende Steine können einem Abenteurer das Leben ziemlich schwer machen**

**D**er Mann mit der Peitsche ist wieder da – und diesmal hat er sein Mega Drive mitgebracht. Die deutsche Software-Schmiede Factor 5 hat es sich nämlich nicht nehmen lassen, alle drei Filme des peitschenschwingenden Helden auch in ein Mega-Drive-Modul zu quetschen. Gut, es sind nicht die ganzen Filme, wohl aber etliche Highlights daraus, die als Vorlage für satte 28 Level voller Video-Action dienen. In ihnen muß sich Indy meist springend und peitschenschwingend durch diverse Filmschauplätze schlagen und dabei gegen zahlreiche Widersacher kämpfen. Neben diesen eher biederen Jump&Run-Levels gibt es allerdings auch

langt: Die 3-D-Flugsequenz gehört zu den beeindruckendsten Szenen des Spiels und überzeugt durch brillante Optik und Spielbarkeit. Abgerundet wird der Indy-Cocktail durch digitalisierte Filmsequenzen und stimmungsvolle Soundtracks, im Vergleich zur SNES-Version soll auch noch kräftig an der Spielbarkeit und Fairneß gefeilt worden sein. Da sind wir mal gespannt, wie leicht wird das Game ja sogar ein potentieller Kandidat für den diesjährigen Weihnachtswunschzettel. Wir berichten Euch in einer der nächsten Ausgaben mit Sicherheit mehr darüber. Michael Anton

### GENIALE 3-D-EFFEKTE AUF DEM MD



*Im Schlauchboot durch den Himalaya – ein Abenteuer der ganz besonderen Art, oder etwa nicht?*





**Acclaim bleibt der eigenen Linie treu: Nachdem wir Euch in den vorangegangenen Monaten ausführlich ‚Judge Dredd‘ vorgestellt haben, steht mit ‚Batman Forever‘ nun die nächste Filmumsetzung ins Haus ...**

**VIEW**  
**preW**

MEGA DRIVE • Acclaim • 1-2  
Spieler • Kommt im September

# BATMAN FOREVER



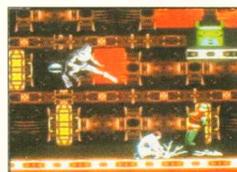
Atmosphärisch kann das Spiel schon jetzt gefallen: Insgesamt sollen Euch zirka 60 Stufen erwarten, welche in acht Level unterteilt sind



Wenn der Mond am höchsten steht, wird die Oberfliegermaus erst richtig aktiv



Im ‚Riddler's Psychedelic Dance Club‘ wird verständlicherweise nicht nur getanzt ...



Mit vereinten Kräften gegen das Böse: Mit Hilfe von Partner-Combos lassen sich die Widersacher einfacher besiegen



**Z**ur Zeit erobern Batman und Robin ein weiteres Mal die Leinwände deutscher Kinos, ab Anfang September wollen sie unsere Konsolen in Angriff nehmen. Neben einer SNES- und einer MD-Variante sind auch Game-Boy- und Game-Gear-Versionen angekündigt. Im Gegensatz zu den bisherigen Umsetzungen erwartet Euch diesmal kein reines Action/Jump&Run: Im Trainingsmodus dürft Ihr in feinsten Beat'em-Up-Manier gegen einen Kumpel antreten oder könnt allein bzw. zu zweit die verschiedenen Widersacher des Spiels herausfordern. Solbald Ihr Euch mit den zahlreichen Special/Moves und Combos vertraut gemacht habt, solltet Ihr den eigentlichen Spielmodus angehen, welcher sich sehr

stark an der Filmstory orientiert und mit insgesamt 60 Abschnitten aufwartet, die in acht Hauptlevel unterteilt sind. Die Mischung aus Action, Jump&Run- sowie Prügelementen soll für die nötige Abwechslung sorgen — Features wie der Zweispieler-Modus, Partner-Combos und ca. 30 Extrawaffen tun ihr übriges. Technisch und atmosphärisch hinterläßt das Spiel schon jetzt einen wirklich guten Eindruck — kein Wunder, fand doch die Motion-Capture-Technologie der Acclaim Studios nicht nur für den Film, sondern auch für das Spiel Verwendung. Kommenden Monat gibt es mehr Infos zum Oberflattermann, unter Umständen auch schon erste Bilder der Saturn- und PlayStation-Versionen, die für Dezember angekündigt sind.

12



Der Grabstein des Anstoßes: Auf dem Friedhof findet Kai den Zugang zu den unterirdischen Dungeons unterhalb der Stadt



Wozu denn einen Schlüssel benutzen? So ein explosives Faß leistet doch auch ganz gute Dienste

Von Zeit zu Zeit läuft dem Helden auch ein etwas größerer Zwischen- oder Endgegner über den Weg. Pech für den jeweiligen Gegner ...



**Freunde von Action-Adventures mit isometrischer Perspektive dürfen sich auf einen heißen Herbst freuen: Der strahlende Kreuzfahrer schickt sich an, Schatzsucher Niels in seine Schranken zu verweisen.**

Beim Lösen der Rätsel ist viel Fingerspitzengefühl und räumliches Vorstellungsvermögen nötig, um die Objekte wie gewünscht zu verschieben

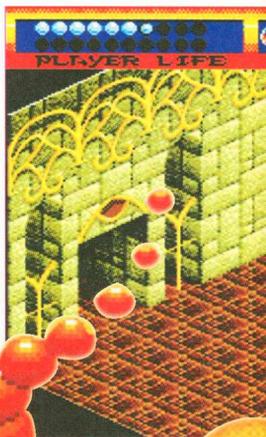


Eigentlich hat sich Sir Kai seinen Urlaub redlich verdient: Im Dienste des Königs Frederick hat er in vielen Schlachten tapfer das Schwert geschwungen, jetzt wäre eine kleine Ruhepause wirklich ganz angenehm. Der gute König hat denn auch Verständnis für Kais Wünsche

und schickt ihn für einige Zeit in die ländliche Provinz, damit der kampfmüde Krieger mal so richtig ausspannen kann. Doch dummerweise kommt alles ganz anders als erwartet. Schon bei seiner Ankunft stellt Kai fest, daß es in dem Urlaubstädtchen recht ruhig zugeht

– viel zu ruhig für seinen Geschmack. Bei seinem Gespräch mit dem örtlichen Herrscher erfährt Kai dann auch, daß seit jüngster Zeit immer wieder Leute aus der Stadt unter geheimnisvollen Umständen verschwinden. So etwas weckt natürlich die Neugier eines echten Helden, und so macht sich Sir Kai denn auch auf die Suche nach den verschwundenen Einwohnern. Auf dem örtlichen Friedhof findet Kai schließlich den Eingang zu den Katakomben unter der Stadt: Düstere Gänge voller Fallen und fieser Monster, die das Erkunden der Labyrinth zu einer gefährlichen Angelegenheit machen. Schon bald kann Kai auch die ersten Einwoh-

# LIGHT



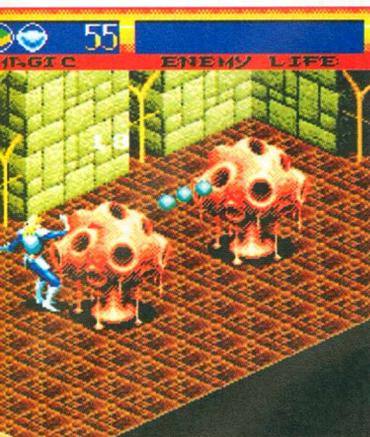
ner retten und die Ursache für die seltsamen Geschehnisse herausfinden. Hinter den dunklen Mächtschaften steckt die Bruderschaft der Zauberer, deren Anführer Bloodroke noch eine Rechnung mit der Stadt und ihren Bewohnern offen hat. Für seinen Racheplan benötigt er die Lebensenergie der gekidnappten Bewohner, um mit ihr mächtige, böse Dämonen beschwören zu können. Klar, daß Kai die Pläne der Bruderschaft vereiteln will. Je tiefer er in die Katakomben vordringt, desto fieser werden die Fallen und Monster, aber zum Glück weiß Kai sich seiner Haut zu weh-

## IN DER GRUFT HERRSCHT DICKE LUFT

## Die Farben der Magie



# CRUSADER



Angesichts der vielen Gegner sollte man schon gut mit dem Schwert umgehen können



ren. Mit dem Schwert kann er ja kraft seines Amtes recht gut umgehen, doch auch in Sachen Magie hat er einige Tricks drauf. Zusätzlich finden sich in diversen Truhen praktische Items wie bessere Waffen oder Rüstungen. Einige der besiegten Gegner lassen Boni zurück, mit denen sich Gesundheit und

Immer Ärger mit den Zauberern: Die Bruderschaft ist an allem schuld, also sollte man den Herrschaften auf die Finger klopfen



Versteckte Räume verbergen besondere Items oder Lokalitäten. Oft sind zur Entdeckung auch kleine Rätsel zu lösen ...



Magie des Helden wieder auffrischen lassen. Die Monster sind jedoch nicht die einzigen Hindernisse, die Kai aufhalten, denn es gibt viele Rätsel und Puzzles zu lösen. Mal sind bestimmte Gegenstände zu finden und richtig

einzusetzen, der Großteil der Knobelaufgaben besteht allerdings aus Geschicklichkeits- und Schiebeeinlagen, für die



sich die isometrische Darstellung der Dungeons natürlich anbietet. Viele Schalter und Kisten sind nur durch geschickte Sprünge auf Plattformen zugänglich, und so manche Türe öffnet sich erst, nachdem man Bomben auf mehr oder weniger trickreiche Weise quer durch den Raum in ihre Nähe gebracht hat. Landstalker-Fans dürften sich sofort heimisch fühlen, aber auch jene, die mit diesem Klassiker nicht so gut zu-

men, sollten den Kopf nicht hängen lassen: Der erste Eindruck verspricht mehr Übersicht und bessere Spielbarkeit. Schon in der Vorversion begeistern ein abwechslungsreicher Soundtrack und hervorragende Grafiken und Animationen, lediglich Steuerung und Bedienung weisen noch die eine oder andere kleinere Macke auf. So ist es beispielsweise nicht möglich, überflüssige Items einfach wegzuworfen. Ist das Inventar voll, so nervt das gewaltig. Sind die aber erst einmal in der endgültigen Version ausgemerzt, so darf man auf ein deftiges Dungeonabenteuer hoffen. Ob die Sache diesmal wirklich besser als Zelda wird, das verraten wir Euch in einer der folgenden Ausgaben.

Michael Anton



Mit den richtigen Zutaten, die es entweder im Laden zu kaufen oder von besiegten Monstern als Beute gibt, kann der Held einige zauberhafte Tricks vollbringen. Dazu werden einfach die vier Zutaten je nach Bedarf kombiniert: Das Spektrum der Sprüche reicht von diversen Angriffszaubern wie Feuerbällen oder Erdbenen über unterschiedliche Heilzauber bis hin zu einem wirklich praktischen Schutzschild. Ohne diese magische Unterstützung sähe der Held alt aus.



An manchen Barrieren benötigt man bestimmte Gegenstände



Das ist ein Waffengeschäft.



Batman & Robin



Theme Park



Comix Zone



Fever Pitch Soccer



The Story of Thor



Shining Force II



Knuckles Chaotix



Sprou

## MEGA DRIVE 32 X

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

## MEGA DRIVE

MEGA DRIVE II OHNE SPIEL	189,-
MEGA DRIVE SPORT SET	269,-
MEGA DRIVE MAGNUM SET	319,-
ACTION REPLAY 2 PRO	89,-
6 BUTTON CONTROLLER	39,-
4 PLAYER ADAPTER 2 (sega/ea)	59,-
SEGA GAMES GUIDE	29.90
ADDAMS FAMILY VALUES (AUG.)	109,-
ALLADIN	79,-
ALIEN SOLDIER	99,-
ANIMANIACS	79,-
BATMAN & ROBIN	119,-
BOOGERMAN	89,-
COMIX ZONE (SEPT.)	109,-
EXO SQUAD (SEPT.)	109,-
FLINTSTONES - THE MOVIE	104,-
F-1 CHAMPIONSHIP (DOMARK)	99,-
JUSTICE LEAGUE	99,-
JUDGE DREDD	99,-
LANDSTALKER	109,-
LOTHAR MATTHÄUS SUPER SOCCER	109,-
MARIO BASLER FEVER PITCH	
SOCCER	109,-
MEGA BOMBERMAN (1-4 SPIELER)	99,-
MEGA MAN WILY WARS	109,-
MR. NUTZ 2	109,-
MICRO MACHINES 2	109,-
NBA ACTION 95	99,-
NBA JAM TOURNAMENT	109,-
NFL QUATERBACK CLUB	119,-
NHL ALL STAR HOCKEY (AUG.)	119,-
PGA TOUR GOLF III	94,-
POWER RANGERS	94,-
PUTTY SQUAD	109,-
ROCK 'N ROLL RACING	99,-
RUGBY WORLD CUP	99,-
SAMURAI SHODOWN	109,-
SEAQUEST DSV	114,-
SCHLÜMPFE	99,-
SKELETON KREW	109,-
SLAM MASTERS	139,-
SONIC COMPILATION (AUG.)	109,-
(SONIC 1&2; DR. ROBOTNICS)	
SONIC SPINBALL	89,-
SONIC & KNUCKLES	89,-
SPIROU (AUG.)	109,-
STARGATE	99,-

# SCHNELL THEO VER

Laden  
97070 Würzburg:  
Juliuspromenade  
11868

STAR TREK DEEP SPACE NINE (SEPT.)	109,-
STORY OF THOR	119,-
STREET RACER	99,-
STRIKER	109,-
SUPER STREETFIGHTER II	109,-
SYNDICATE	109,-
THEME PARK	109,-
THE PUNISHER	109,-
TOTAL FOOTBALL (AUG.)	119,-
TOUGHMAN BOXING CONTEST	99,-
VIRTUA RACING	119,-
WARLOCK	99,-
X-MEN 2	99,-
ZERO THE KAMIKAZE SQUIRELL	69,-

## MEGA CD

MEGA CD II MIT 4 SPIELEN!	499,-
MEGA CD II MIT ROAD AVENGER	299,-
DUGEON MASTER II	99,-
DUGEON EXPLORER II	99,-
EARTHWORM JIM SPEC. EDIT.	109,-
FAHRENHEIT	109,-
FATAL FURY SPECIAL	84,-
FLYING NIGHTMARE	109,-
HEIMDALL	99,-
JURASSIC PARK DT.	89,-
KEIO FLYING SQUADRON	89,-
LORDS OF THUNDER	99,-
LEMMINGS 2	109,-
MIDNIGHT RAIDERS	109,-
PAWS OF FURY	59,-
REBEL ASAULT	109,-
ROAD RASH	109,-
SCHLÜMPFE	109,-
SAMURAI SHOWDOWN	89,-
SHINING FORCE	109,-
SNATCHER	119,-
SONIC	79,-
SPACE ADVENTURE	99,-
STARBLADE	99,-
SUPER STRIKE TRILOGI	99,-
SURIGICIAL STRIKE	109,-
SYNDICATE	109,-
THEME PARK	99,-
THUNDERHAWK	109,-
TOMCAT ALLEY DT. SPRACHAUSGABE	99,-
WORLD CUP GOLF	94,-

## GAME GEAR

GAME GEAR MIT COLUMNS	159,-
ACTION REPLAY	59,-
BATMAN & ROBIN	69,-
EARTH WORM JIM	89,-
F-1 CHAMPIONSHIP	89,-
JUNGLE STRIKE	79,-
JUDGE DREDD	79,-
STARGATE	89,-
STRIKER	79,-

## MASTER SYSTEM

ACTION REPLAY	59,-
SCHLÜMPFE	49,-
SPEEDY GONZALES	79,-

Fordern Sie unsere Gebraucht-Spieleliste an!

# SCHNELLER...

# KRANZ SAND

Laden  
94032 Passau:  
Bahnhofstraße  
28



FIFA SOCCER 95 59.-  
NBA LIVE 95 59.-  
NHL HOCKEY 95 59.-

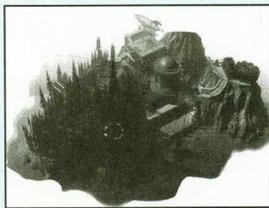
## SEGA SATURN

DRINGEN SIE MIT DEM SATURN IN SPIEGALGALAXIEN VOR, DIE NIE EIN MENSCH ZUVOR GESEHEN HAT. DIE ERSTEN 500 GERÄTE JETZT MIT 3 SPIELN (DAYTONA USA; VICTORY GOAL UND VIRTUA FIGHTER) FÜR SAGENHAFT E 1029.-

### SEGA SATURN

SEGA SATURN GRUNDGERÄT (DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, INCL. SCARTKABEL, KONTROLLPAD, EING. BATERIE, OHNE SPIEL) 729.-

- MEMORY CARD 99.-
- JOYPAD (ORG. SEGA) 39.-
- LENKRAD (AUG.) 119.-
- VIRTUA STICK 89.-
- ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER 59.-
- BUG (SEPT.) 109.-
- CLOCKWORK KNIGHT 99.-
- DAYTONA USA 129.-
- MYST (SEPT.) 99.-
- NBA JAM TOURNAMENT (AUG.) 99.-
- PANZER DRAGON (AUG.) 109.-
- PEBBLE BEACH GOLF (AUG.) 129.-
- STREET FIGHTER THE MOVIE (AUG.) 99.-
- VIRTUA FIGHTER 129.-
- VICTORY GOAL 129.-



MYST (SEPT.)

## SOMMERPREISE HEISSER ALS DER HEISSESTE SOMMER!

Nur solange Vorrat reicht.

### MEGA DRIVE

- ASTERIX POWER OF GODS 79.-
- ATP TOUR 89.-
- BUBSY II 49.-
- CLAYFIGHTER 49.-
- COOL SPOT 59.-
- DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD 49.-
- DYNAMITE HEADDY 49.-
- ECCO THE DOLPHIN 2 69.-
- HAVOC 39.-
- HYPERDUNK 69.-
- JURASSIC PARK RAMP. ECIT. 59.-
- KÖNIG DER LÖWEN 69.-
- MEGA SWIV 79.-
- MICKEY & DONALD 69.-
- MICKEY MANIA 59.-
- PAGEMASTER 29.-
- RED ZONE 79.-
- RISTAR 69.-
- ROAD RUNNER 49.-
- ROCKET KNIGHT ADV 39.-
- SPARKSTER 49.-
- SHINING FORCE II 69.-
- SHINOBI III 49.-
- SONIC 3 49.-
- WWF RAW 59.-
- WWF RAW GAMES GUIDE (VIDEO) 19.-
- WINTER OLYMPICS 59.-

### MEGA DRIVE 32 X

- MOTOCROSS 79.-
- STAR WARS ARCADE 59.-
- VIRTUA RACING DELUXE 79.-

### MEGA CD

- BC RACER 49.-
- BATMAN RETURNS 49.-
- ECCO 2 69.-
- FIFA SOCCER 59.-
- POWERMONGER 59.-
- SPIDERMAN 49.-
- TIME GAL 79.-
- TOMCAT ALLEY 59.-
- SOULSTAR 59.-

### GAME GEAR

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

### MASTER

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

## SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

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

Laden  
97070 Würzburg  
Juliuspromenade  
11&68

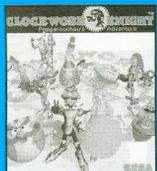
Tel. (0931) 571601 oder 06

Ladenpreise können variieren; Versand per NN DM8,-; UPS DM10,-; Vorkasse(nur Eurochecks) DM4,-; Preisänderungen vorbehalten; Porto Ausland DM18,-.

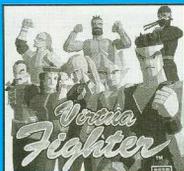
SEGA SATURN SEGA SATURN SEGA SATURN

SEGA SATURN SEGA SATURN SEGA SATURN

SEGA SATURN SEGA SATURN SEGA SATURN



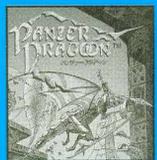
CLOCKWORK KNIGHT



VIRTUA FIGHTER



CLOCKWORK KNIGHT



PANZER DRAGON



VICTORY GOAL



PEBBLE BEACH GOLF

SEGA SATURN SEGA SATURN SEGA SATURN



# SEGA SATURN



Sega Rally



Bug!



# SEGA SATURN

DIE NÄCHSTE KONSOLENGENERATION



Cyber Speedway



Virtua Hydlide



Virtua Soccer



Pebble Beach Golf Links



Virtua Cop



Virtua Fighter 2



Myst



Robotica

**Endlich ist es soweit: Nach dem überraschenden Release des Saturn in Deutschland testen wir in dieser Ausgabe die ersten 32-Bit-Spiele auf Herz und Nieren, Bits und Bytes.**

**W**ir haben es bereits in der vorigen GAMERS berichtet: Seit dem 8. Juli ist Segas Saturn in Deutschland offiziell erhältlich. Einige Fragen blieben jedoch noch offen, in erster Linie natürlich: „Was kostet der 32-Bitter?“ Die Antwort: stolze 749 DM (unverbriefliche Preisempfehlung). Im Lieferumfang enthalten ist ein Joypad, eine Batterie (zum Speichern von Spielständen und Highscores) und ein Stereo-Scart-Kabel. Unverständlicherweise ist kein „normales“ Antennenkabel enthalten. Wer einen Fernseher ohne Scart-Eingang sein eigen nennt, muß sich ein Antennenkabel mit HF-Modulator, der für bestmögliches Bild sorgt, für 59,95 DM extra dazukaufen. Ein Spiel liegt dem Saturn nicht bei, nur ein Gutschein für ‚Panzer Dragoon Light‘, eine Zwei-Level-Version des 3-D-Action-Hits. Zudem ist auf der CD ein Videobericht über die Entwicklung des Spiels enthalten.

Zeitgleich mit der Konsole erscheint diverses Zubehör wie Memory-Cartridge (zusätzliche Speichermöglichkeit, 4 MBit, ca. 100 DM), Virtua Stick (Joyboard, ca. 90 DM), zusätzliche Pads (jeweils ca. 40 DM), Arcade Racer (Lenkrad, ab Anfang August, ca. 130 DM) und Sechsspieler-Adapter (ab Ende August, ca. 80 DM).

Auf den folgenden Seiten findet Ihr die versprochenen Tests der ersten Spiele, in den Kästen auf dieser Seite die technischen Daten des Saturn sowie die von Sega in diesem Jahr zu erwartenden Spiele. In Zukunft wird der Saturn – neben Master System, Game Gear, MD, Mega-CD und 32X – fester Bestandteil der GAMERS sein.

## Technische Daten des Saturn

### Prozessoren:

2x Hitachi-SH2 32-Bit RISC-CPU (28,4 MHz Taktfrequenz)  
Hitachi SH1 32-Bit RISC (20 MHz)  
VDP 1 32-Bit Grafikchip  
VDP 2 32-Bit Grafikchip  
Motorola 68EC000 16-Bit Soundchip  
Yamaha FH1 DSP-Soundchip

### Grafik:

Auflösung: 320x224 oder 704x480 Pixel  
Farben: bis zu 16,8 Mio.  
Scrolling: bis zu fünf Hintergründe gleichzeitig  
Rotation: bis zu zwei Hintergründe gleichzeitig  
Vergrößerung, Verkleinerung, Rotation, Verformung von Sprites  
Polygon-Effekte:  
Texture Mapping, Gouraud Shading

### Sound:

32 Soundkanäle  
16-Bit-Sampling  
Sampling-Rate: max. 44,1 kHz

### Speicher:

16 MBit Arbeitsspeicher  
12 MBit Video-RAM  
4 MBit Sound-RAM  
4 MBit CD-Puffer-RAM  
256 KBit Backup-RAM

### CD-ROM:

„Intelligent“ Double-Spin

### Abmessungen:

260x230x83 mm

## KOMMENDE SATURN-SPIELE

Titel	Genre	vorgestellt in GAMERS
Pebble Beach Golf Links	Sport	7/95
Bug! 3-D-Jump&Run	3-D-Jump&Run	7/95
NHL All-Star Hockey	Sport	s. News
Cyber Speedway	Rennspiel	8/95 als ‚Gran Chaser‘
Myst	Adventure	7/95
Virtua Hydlide	Rollenspiel	7/95
Mystery Mansion	Adventure	–
Robotica	Action	7/95 als ‚Daedalus‘
Digital Pinball	Flipper	–
NBA Basketball	Sport	–
Virtua Cop	Shoot 'em Up	8/95 (Automat)
Virtua Soccer	Sport	8/95 (‚World Striker‘-Automat)
Virtua Fighter 2	Beat 'em Up	8/95 (Automat)
Sega Rally	Rennspiel	8/95 (Automat)





Ganz oben: Neben der Strecke dürfen Pferde gejagt werden



## ANSICHTEN

Daytona USA bietet ganze vier unterschiedliche Fahrerperspektiven



Die Sicht von ganz nah hinten am Wagen ist die schönste, gewährt allerdings nur wenig Streckeneinkblick ...



... von etwas weiter weg kann wesentlich weiter vorausgeschaut werden. Dadurch wird das Rennen einfacher



Die Motorhauben-Ansicht ist am realistischsten. Nach Unfällen wird das Blech richtig schön zerknautscht



Die vierte Perspektive zeigt weder Vehikel noch Motorhaube, vermittelt aber das beste Geschwindigkeitsfeeling

Segas erfolgreichstes Automatenspiel der vergangenen Jahre startet auf dem Saturn voll durch. „Daytona USA“ soll Spielhallenatmosphäre ins heimische Wohnzimmer bringen und Namcos ‚Ridge Racer‘ auf der Sony PlayStation auf die hinteren Ränge verweisen. Wir sagen Euch, wie gut die Konvertierung gelungen ist.

**K**aum ein Automaten-Rennspiel genößt in den vergangenen Jahren so regen Zulauf wie das rasante Stock-Car-Rennen Daytona USA. Nicht nur durch exzellente, flüssige Grafik, tolle Spielbarkeit, starke Hydraulik und Ausführungen mit bis zu acht miteinander verbundenen Personen, die zeitgleiches Spielen entsprechend vieler Personen ermöglichte, avancierte Daytona USA zum beliebtesten Programm seiner Sparte. Auf zweifeln bleibt lediglich, ob eine Adaption des einige Tausend Mark teuren Automaten auf den Saturn überhaupt möglich ist – die Hydraulik scheidet von vornherein aus, auf eine Mehrspieler-Funktion wurde leider verzichtet. Dennoch – um es vorwegzunehmen

– ist den Programmieren von AM2 eine sagenhafte Umsetzung gelungen, die von spielerischer Seite sogar mehr als das Spielhallen-Original bietet und die Rennspiel-Herzen höher schlagen läßt. Mit stolzen drei Strecken

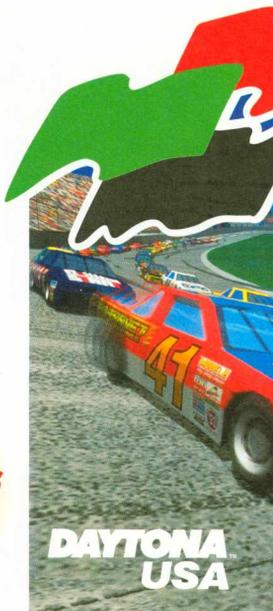
Von ansehnlichen Häusern wird diese abschüssige Straße geziert. Am Ende wartet eine scharfe, aber gut zu nehmende Rechtskurve. Wer geradeaus prescht, landet, in‘ einer Kirche

# DAYTONA

RASANTES RENNVI



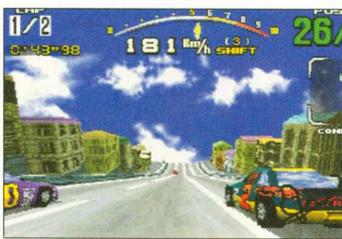
Die mit Abstand niveauvollste Kurvenkombination findet sich auf der dritten Rennstrecke



wartet die Flitzerei auf. Das sind immerhin dreimal so viele wie bei ‚Ridge Racer‘, der direkten Konkurrenz auf der PlayStation. Zwar handelt es sich bei der ersten um ein Indy- und Stock-Car-typisches Oval, das nicht allzuviel Anforderung an den Hobbyraser stellt. Wer die Ideallinie auf diesem Parcours gefunden hat, kann die ganze Zeit über mit durchgetretenem Gaspedal seine Runden ziehen. Die beiden anderen Pisten haben es dafür wahrhaftig in sich! Wer hier nicht auf den hinteren Plätzen landen möchte, muß über ein harmonisches Zusammenspiel zwischen Gas und Bremse verfügen sowie sein Vehikel hundertprozentig beherrschen. Am kniffligsten ist natürlich die dritte Strecke, eine Mischung aus Stadt- und Autobahnfahrten mit gemeinen Kurven, unterschiedlich breiter Straße und vertrackter Streckenführung. Alle drei Kurse sind mit denen des Originals identisch; Abwei-

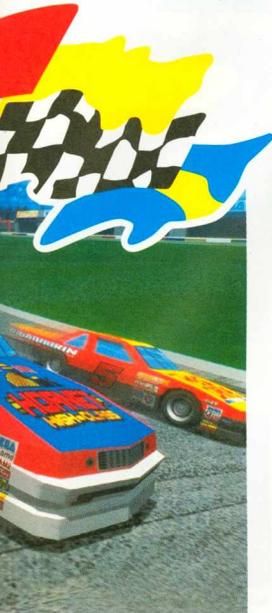
**Klasse: Daytona USA bietet auf dem Saturn mehr Features als die Spielhallenfassung**

chungen gibt es lediglich im Detail. Erhebliche Unterschiede – glücklicherweise zum Positiven – eröffnet der neben dem originalen Arcade-Modus integrierte Saturn-Modus. Wer möchte, der darf im ‚Time Lap‘ auf reine Bestzeitenjagd gehen, ganz ohne lästige Computer-Konkurrenz. Mit vollzähligem Teilnehmerfeld wird, wie auch beim Konkurrenten



# NAUSA

GNÜGEN AUF 32 BIT



Alle drei Strecken können auch in entgegengesetzter Richtung gefahren werden



Für Sichtseeing bleibt bei Geschwindigkeiten von bis zu 325 km/h keine Zeit



Packende Rennszenen und Überholmanöver sind gewiß

'Ridge Racer', im 'Mirror Mode' gefahren. Das Besondere hierbei: Jede der drei Strecken wird in umgekehrter Richtung gefahren. Dies läßt jeden Kurs in neuem Licht erscheinen und erfordert neue Taktiken. Für noch mehr Abwechslung sorgt, daß nach erstmaligem Absolvieren einer Strecke zusätzliche Boliden mit unterschiedlichen Fahreigenschaften zur Verfügung stehen. Im Arcade-Modus muß darauf verzichtet und mit einem Auto vorliebgenommen werden. Alle Fahrzeuge – die zur Gattung der NASCARs zählen – werden 'ab Werk' mit Automatik oder Schaltgetriebe ausgeliefert. Für Profis zählt selbstverständlich ausschließlich die manuelle Schaltweise. Ein ganz besonderes Schmankerl erwartet die Profis unter Euch, die alle Strecken bestens hinter sich bringen: ein Pferd! Richtig gelesen: kein besonders attraktiver Flitzer, sondern ein Gaul erwartet Euch, mit dem von nun an über den Asphalt galoppiert wird. Bislang hatten deutsche Spielefreaks stets das Nachsehen ge-

**Gelungene Automatenumsetzung mit neuen Features, lange motivierend**

fighter', bei dem einige Bugs herausgenommen wurden, auch Daytona USA. Die europäische Version des Rennvergnügens hat an Geschwindigkeit hinzugewonnen und hängt ihr japanisches Pendant deutlich ab. Allerdings wurde an dem 'etwas plötzlichen Bildaufbau' weiter entfernter Objekte nichts geändert. Nach wie vor dürfen sich Betrachter des High-speed-Spektakels mit spektakulären Crashes über das 'Ploppen' mancher Streckenbestandteile, wie Brücken, Felsklippen usw. – zugunsten Detailreichtums und eines schnellen Ablaufs. In Position des Aktiven fällt dies allerdings kaum auf. Auf große Schwächen im 3-D-Bereich sollte durch dieses Manko nicht geschlossen werden, befindet sich die Programmierung für den Saturn quasi noch in den Kinderstiefeln. Will heißen: Je länger die Entwickler sich mit der 32-Bit-Konsole vertraut machen, desto bessere Ergebnisse dürfen erwartet werden. Wir sind auf jeden Fall gespannt. Das jetzt aber niemand denkt,

**Spaßig: Mit den schwerfälligen NASCARs über die Pisten zu driften bereitet ihre viel Vergnügen**

Daytona USA wäre grafisch enttäuschend! Das ist nicht der Fall; es ist nur nicht so genial wie der Spielhallenautomat – was wunder, ist dieser doch ungleich teurer als ein Saturn und mit entsprechend leistungsfähigerer Hardware ausgestattet.



genüber ihren japanischen und amerikanischen Kollegen, da sie in der Regel länger auf die begehrten Produkte warten mußten bzw. noch immer müssen. Daß sich diese Wartezeit allerdings extrem positiv auswirken kann, beweist neben 'Virtua

**SATURN**  
TEST

Der Lohn gekonnten Fahrens: Anstatt mit lärmendem V8-Motor wird mit einer Pferdestärke über die Piste geheizt – ebenfalls mit Tempo 300

## PS-BOLIDEN

Um noch mehr Abwechslung ins Spiel zu bringen, stehen verschiedene Wagen zur Wahl



Im Arcade-Modus steht lediglich ein Wagen zur Wahl, im Saturn-Modus warten gar sechs. Alle NASCARs gibt's als Automatik- und Schaltversion



Das Besondere am grünen Boliden ist, daß er problemlos auf Rasenflächen fahren kann: Er kommt garantiert nicht ins Schleudern!



Die beste Kombination aus Topgeschwindigkeit, hervorragender Beschleunigung und guter Bodenhaftung vereint das orangene Fahrzeug



Der rosafarbene Wagen bietet die bestmögliche Beschleunigung. Seine Straßenanlage läßt hingegen deutlich zu Wünschen übrig

Oft muß heftigst gedriftet werden, um durch besonders enge Kurven zu kommen



# DAYTONA USA

## RUNDKURS



Der erste Parcours ähnelt einem typischen NASCAR- bzw. Indy-Car-Kurs und stellt ein schlichtes Oval dar. Hier finden die Bremsen kaum Beachtung ...

## CRASHS

Bei Daytonas Hochgeschwindigkeits-Action bleiben Blechschäden nicht aus ...



Wer die Bleifuhlfahrerei übertreibt, verliert bei heftigen Unfällen des öfteren Boden unter den Rädern und überschlängt sich



Nicht ganz so schädlich wie ein Überschläng ist das Hineinsprengen in Straßenschilder



Wer sein Vehikel allzusehr demoliert hat, darf es bei einem Boxenstopp reparieren lassen

## STADTPARCOURS



Die dritte Strecke führt über eine riesige Hängebrücke, durch eine kleine Stadt und an einem Hafen vorbei. Fiese Kurvenkombinationen machen sie sehr anspruchsvoll

Drei unterschiedliche Strecken sorgen für langanhaltende Kurzweil



## BERGSTRECKE



Der zweite Kurs ist wesentlich kniffliger als der erste. Er wartet nicht nur mit einer Haarnadelkurve, sondern auch mit Tunnel und Steilkurve auf

## DAYTONA USA

Der direkte Vergleich zu „Ridge Racer“ fällt zugunsten Namcos Werk aus – was grafische Belange betrifft. In puncto Abwechslungsreichtum hingegen hat sich das AM2-Programm die Pole Position gesichert, bietet es doch mit drei Strecken zwei mehr als der ebenfalls sehr flotte Konkurrent auf der PlayStation. Die Spielbarkeit gibt keinen Anlaß zur Kritik. Sicherlich sind die schwerfälligen

NASCARS für Freunde wendiger, schnittiger Formel-1-Boliden gewöhnungsbedürftig. Nach kurzer Eingewöhnungszeit sollte die Steuerung und das typische Driften der Vehikel beherrscht sein.

Daß das Fahrverhalten dabei nicht immer puren Realismus widerspiegelt, mag wohl niemand bestreiten. Ernste Kritik und die ungläubige Frage „Das kann doch nur ein schlechter Witz sein?!“ muß sich Sega in Sachen Sound gefallen lassen! Die Musikstücke mit Gesang wurden vermutlich von einem vagabundierenden Straßenmusikanten aufgenommen, der nicht für das Singen, sondern fürs Mundhalten seine Groschen bekommt. Das ging echt daneben! Noch lange nicht gut, aber immerhin besser, sind die Soundeffekte ausgefallen.

## Musikalische Untermalung zum Wahnsinnwerden, Grafikbugs



Jeffrey' kann gedreht werden! Einfach davor stoppen und die zweite Perspektiventaste drücken!

Trotzdem erscheint es als beste Lösung, eine fetzige Heavy-Metal- oder Hardcore-Techno-CD einzulegen. Ist dies geschehen, so darf sich nahezu ein jeder Rennspielfan monatlanges Spielvergnügens sicher sein. Trotz technischer Schwachstellen ist Daytona zweifellos ein Rennspiel der Extraklasse und darf keinem frischgebackenen Saturn-Besitzer entgehen!

Hans-Joachim Amann

Furchtbar: Die Musik klingt wie ein arabischer Eierkocher und ist nicht abzustellen

## „GAMERS“ meint...

GAMEPLAY  
2+

DAUERSPASS  
1-

Genre:  
Rennspiel

Spieler:  
1 Spieler

GRAFIK  
2

SOUND  
4-

Hersteller:  
Sega

Preis:  
ca. DM 140

Level:  
3 Strecken

Schwierigkeit:  
variabel/2x5 Stufen

Continues:  
Saturn-Speicher

Speicher:  
1 CD

Erhältlich:  
im Handel

NOTE  
2+



# INT. VICTORY GOAL

## KICKEN IM WOHNZIMMER

Dank der schnell erlernbaren Steuerung seid Ihr binnen Sekunden voll im Geschehen drin



Mit weiten Pässen und schnellen Dribblings überwindet man am besten die gegnerische Abwehr

**Glücklicherweise erscheint der Saturn im fußballversessenen Deutschland nicht ohne ein Soccer-Game in den Regalen.**



Gutes Fußballspiel mit schnell erlernbarer Steuerung, flüssige Zoom-Effekte.



Eure Einwürfe, Freistöße oder Ecken steuert Ihr mittels einer gepunkteten Linie zum entsprechenden Spieler. Leider ist davon in dieser, vom Computer gewählten Perspektive, nicht viel zu erkennen.

Ein kleiner Augenschmaus: Die Fouls werden automatisch in Nah-Perspektive wiederholt ... Au, das tat weh!

Zu wenig Einstellungsmöglichkeiten, nervige Musik, die sich aber abschalten läßt.

Als erstes Fußballspiel auf der Next-Generation-Plattform präsentiert sich uns „International Victory Goal“ mit ansprechender und zugleich recht schneller Polygongrafik. Um sich mit dem Spiel vertraut zu machen, solltet Ihr nach einem Abstecker im Optionsmenü den Exhibition-Modus anwählen. Allein oder zu zweit könnt Ihr dann gegen den Computer antreten oder auch gegeneinander spielen.



Egal wie Ihr Euch entscheidet, es stehen zwölf Nationalmannschaften zur Verfügung, deren Spieler Phantasienamen tragen. Vor und während des Matches darf neben

der Aufstellung auch die Taktik festlegt werden und ob der Torwart manuell bzw. automatisch gesteuert werden soll. Unter Gejohle des Publikums betreten danach die 22 Akteure den Rasen. Dank der drei wählbaren Steuerungen (bei der ersten sind nur drei Buttons belegt, bei der dritten sind auf fünf Knöpfen Funktionen verteilt) finden auch Einsteiger schnell in das Spiel hinein. Um sich einen Überblick über das Geschehen auf dem Feld zu machen, könnt Ihr den Spielaus-

**International Victory Goal zeichnet sich durch viele Spielmodi und schnelle Grafik aus**

schnitt ändern (nah – etwas oberhalb – fast Vogelperspektive), die ‚Kamera‘ im Pausenmodus drehen oder einen Scanner einschalten, der leider viel Platz auf dem Screen für sich beansprucht. Insgesamt spielt sich IVG recht flott, allerdings weist es keine Merkmale auf, die erfolgreiche 16-Bit-Soccer-Games nicht auch hätten.

Grafisch wird uns zwar eine technisch gute, aber etwas schlichte Polygondarstellung geboten. Ein Kicker sieht aus wie der andere, und die Animation ist zuweilen leicht ruckelig. Beim Sound dominieren fetzige Melodien, die sich jedoch schnell abnutzen. International Victory Goal ist ein sehr solides Fußballspiel ohne große Tiefen, aber auch ohne nennenswerte Höhen. Durch die fünf verschiedenen Spielmodi (inklusive ‚World Cup‘ mit Speicherfunktion) bleibt die Silberscheibe lange interessant, und Freunde des Rasensports und Saturn-Besitzer sollten auf alle Fälle einmal reinschauen, denn die schnelle 3-D-Grafik hat ihre Reize.

Michael Kocy



Beim Elfmeterschießen könnt Ihr Eure Qualitäten als eiskalter Keeper beweisen ... oder auch nicht



Am Schönsten ist es, sich die Spielzüge aus der Nah-Perspektive anzuschauen

### „GAMERS“ meint...

GAMEPLAY  
3+

DAUERSPASS  
2

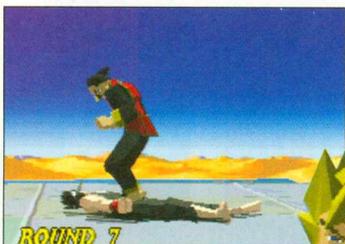
Genre: Sport  
Spieler: 1-2 (simultan)  
Hersteller: Sega  
Preis: ca. DM 140  
Level: 12 Teams  
Schwierigkeit: 3 Stufen  
Continues: Saturn-Speicher  
Speicher: 1 CD  
Erhältlich: im Handel

GRAFIK  
2-

SOUND  
3

NOTE  
2-

Liegt der Gegner für Sekunden wehrlos am Boden, gibt es nichts Schöneres, als seine Bauchmuskeln zu testen



# VIRTUA

ES DARF GE...



Neben realistischen Animationen zeichnet sich Virtua Fighter durch die Fülle seiner Moves aus

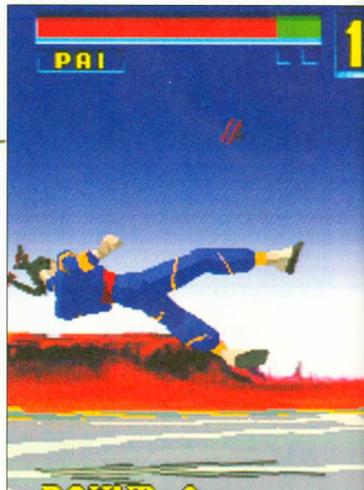
**Das lange Warten ist vorüber! Segas 32-Bit-Wunderkonsole, der Saturn, steht endlich in den Regalen der Kaufhäuser. Doch gibt es neben dem hervorragenden ‚Daytona USA‘ auch ein ebenso gutes Beat 'em Up? Die Antwort lautet ‚Ja‘, und zwar eines der Spielhallen-Klassiker schlechthin!**



Auf dem Hochhausdach werdet Ihr von unten beleuchtet – ein netter Grafikeffekt



## WINNER



**E**ndlich ist die Umsetzung eines der erfolgreichsten Sega-Prügelspiel-Automaten für zuhause erhältlich, und die acht Kämpfer schreien danach, vorgestellt zu werden.

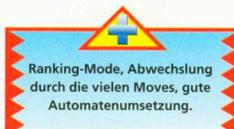
Für die Konvertierung hat sich das Spitzen-Entwicklerteam AM2 (verdanken wir ferner ‚Virtua Racing‘, ‚Daytona USA‘ und ‚VF2‘) stark an der eineinhalb Jahre alten Arcade-Version orientiert. Bis auf den Unterschied, daß nur noch mit drei Buttons

**Zwei weibliche und sechs männliche Polygonkämpfer warten auf Euch. Also ran ans Joypad!**

gekämpft wird (blocken, schlagen, treten), wurden alle Spielelemente und Details übernommen. Sämtliche Combos und Special-Moves werden über Tastenkombinationen und Steuerkreuzverrenkungen ausgeführt, wobei die Block-Taste für manche ‚Street Fighter‘ unter Euch

sicherlich gewöhnungsbedürftig ist. Die sechs Männer (der sympathische Akira, der geheimnisvolle Ninja-Kämpfer Kage, der Catcher Wolf, das Kraftpaket Jeffrey, der blonde Schönling Jacky und der handkantenausteilende Lau) sowie die zwei Frauen (die asiatische Schönheit Pai und die schlagkräftige Sarah) verfügen über keinerlei pyrotechnischen Firlifanz. Dafür kann jeder Akteur eine beträchtliche Zahl an Schlag-, Tritt-, Sprung- und Wurftechniken einsetzen. Wer jetzt gleich zu seinem Dealer laufen wird, um 'ne Runde probezuspielen, der sei gewarnt: Um mit seiner Figur nur halbwegs abwechslungsreich spielen zu können, muß man schon einige Zeit mit Lesen der Anleitung und Ausprobieren der Moves verbringen. Wer

aber diese Geduldprobe besteht, wird erstaunlich viele Feinheiten in dem ansonsten eher schlicht aufgemachten Beat 'em Up entdecken. Aus einer Fülle von über 700 (!!!) Moves (sagt jedenfalls die Anleitung, uns fehlen noch ein paar ...) könnt Ihr Euch die passenden aussuchen, um Euer Gegenüber zu Boden oder aus dem Ring zu schicken. Denn die Austragungsorte sind zu allen Seiten hin begrenzt, und wer den Ring verläßt oder einfach rausgeschmissen wird, verliert die Runde. Wir haben auf der folgenden Doppelseite die wichtigsten Moves für alle acht Kämpfer übersichtlich aufgelistet, so daß Einsteiger auf einen Blick sehen, welche Ta-

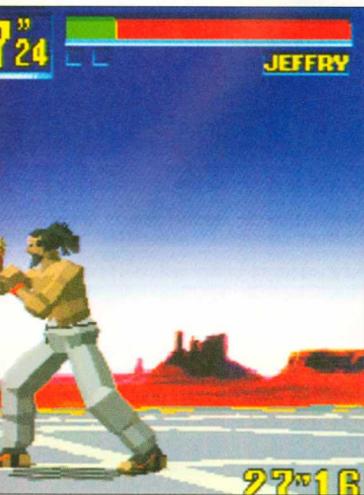


**Ranking-Mode, Abwechslung durch die vielen Moves, gute Automatenumsetzung.**



# FIGHTER

## RÜGELT WERDEN



Als Gimmick werden auf dem Bildschirm noch die Anzahl der Runden auf dem Screen angezeigt. Weiterhin läuft während der Kämpfe eine Uhr, damit Ihr sehen könnt, wie schnell – oder langsam – Ihr Euch durch die Reihen der Gegner schlagt.

Das deutsche Virtua Fighter hat ein ganz klares Lifting erhalten und spielt sich deutlich besser als die japanische Version. Die Polygrafik ohne jegliche Texturen besitzt zwar mittlerweile technisch überholt, aber so sind Klassiker eben: grafisch schlicht, aber spielerisch klasse (in Japan erscheint dieser Tage ‚Virtua Fighter Remix‘, bei dem alle Kämpfer zusätzliche Texturen besitzen – siehe auch Seite 33). Viele Grafikbugs der japanischen Fassung wurden beseitigt, das eine oder andere ‚Ploppen‘ während des Replays ist aber immer noch vorhanden. Dank guter Spielbarkeit, der Fülle von Moves und dem zusätzlichen Spielmodus ist Virtua Fighter momentan DAS Prügelspiel auf dem Saturn. Alle künftigen Beat‘em Ups werden sich mit der Umsetzung dieses Klassikers messen müssen. Und da bereits an ‚Virtua Fighter 2‘ und anderen vielversprechenden 32-Bit-Titeln gewerkelt wird, können wir uns auf eine Saturn-Zukunft voller erstklassiger Prügelspiele freuen.

Die geliftete, deutsche Version spielt sich deutlich besser als das japanische Original-Virtua-Fighter

stenkombinationen bei welchem Recken einen entsprechenden Move auslösen. Ein kleiner Sonder-service, den Euch die Anleitung leider nicht bietet.



Hat man im Einspieler-Modus den achten Gegner überwunden, wartet das Metallwesen Dural auf Euch. Ist der Obermoltz besiegt, erhaltet Ihr als Belohnung einen zusätzlichen Spielmodus, den Ranking-Mode, mit dem Ihr Eure Qualitäten als echter Fighter so richtig testen könnt. Hier wird bis zu einer Niederlage gekämpft und anschließend Euer Kampfstil bewertet. Nur wer dabei trick- und abwechslungsreich die Gegner aus den Puschchen haut, wird einen meisterlichen Grad erreichen.

**Gewöhnungsbedürftiger Block-Button, Grafikbugs, grobe Darstellung.**

## HOW TO WIN

Neben eines Zeitlimits, sitzt Euch vor allem ein kräftiger Gegner im Nacken.



Das Leben eines Virtua Fighters ist hart und manchmal sogar deprimierend, denn am Ende kann es immer nur einen geben



Der ‚normale‘ Weg zum Sieg geht über das Reduzieren des gegnerischen Energiebalkens, sprich über den K.O. des Kontrahenten



Da der Kampfplatz begrenzt ist, kommt ein zusätzliches, taktisches Element hinzu: Den Gegner aus dem Ring prügeln

## „GAMERS“ meint...

GAMEPLAY <b>2+</b>	DAUERSPASS <b>2</b>	Genre: Prügelspiel
GRAFIK <b>3</b>	SOUND <b>3-</b>	Spieler: 1-2 (simultan)
		Hersteller: Sega
		Preis: ca. DM 140
		Level: 8 Kämpfer + 1 Endg.
		Schwierigkeit: 4 Stufen
		Continues: unbegrenzt
		Speicher: 1 CD
		Erhältlich: im Handel

## NOTE

# 2

Michael Koczy



**AKIRA**

**PAI**

**LAU**

**WOLF**

**A+B**  
**A+B** (von hinten)  
**A+B+C**

**Wurf**

**Wurf**

**Wurf**  
**German Suplex**

**Doppelschlag-Combo**

**Drehkick**  
**Doppelschlag-Combo**  
**3er Schlag-Combo**

**Drehkick**  
**Doppelschlag-Combo**

**Doppelschlag-Combo**  
**2xSchlag, Uppercut**

**Name:** Akira Yuki  
**Nationalität:** Japaner  
**geboren:** 28. Sept. 1968  
**Größe:** 176 cm  
**Gewicht:** 76 kg  
**Beruf:** Kung-Fu-Lehrer  
**Hobby:** Kung Fu  
**Spezialität:** Fausthiebe und Handschläge

**3xSchlag, Tritt**  
**3xSchlag, Tritt mit Salto**  
**3xSchlag, Tritt nach unten**  
**2xSchlag, Tritt**

**3xSchlag, Tritt**  
**3xSchlag, Tritt mit Salto**  
**3xSchlag, Tritt nach unten**  
**2xSchlag, Tritt**



**Schlag-Tritt-Combo**

**Schlag-Tritt-Combo**

**Schlag-Tritt-Combo**

**Schlag-Tritt-Combo**



**Wurf**



**Schlag oder Tritt abfangen**



**Wurf**



**Rückenstoß**  
**Rückenstoß**

**Wurf**

**Wurf**

**Schulterangriff**

**Rückenstoß**

**Flickflack (max. 3x)**



**Giant Swing**

**Rückenstoß**



**Doppelarm Suplex**  
**Chickenwing Suplex**

**Wurf**

**Rückwärtstritt**

**Rückwärtstritt**

**Name:** Wolf Hawkfield  
**Nationalität:** Kanadier  
**geboren:** 28. Februar 1966  
**Größe:** 180 cm  
**Gewicht:** 100 kg  
**Beruf:** Catcher  
**Hobby:** Karaoke  
**Technik:** Catchen  
**Spezialität:** Attacken und Körperwürfe

**Handballenstoß**

**Drehkick unten**

**Drehkick unten**



**Name:** Pai Chen  
**Nationalität:** Chinesin  
**geboren:** 17. Mai 1975  
**Größe:** 166 cm  
**Gewicht:** 49 kg  
**Beruf:** Action-Filmstar  
**Hobby:** Tanzen  
**Technik:** Enseï ken  
**Spezialität:** Intercept-Stil

**Name:** Lau Chan  
**Nationalität:** Chinese  
**geboren:** 2. Oktober 1940  
**Größe:** 169 cm  
**Gewicht:** 76 kg  
**Beruf:** Koch  
**Hobby:** Chinesische Dichtung  
**Technik:** Koen ken  
**Spezialität:** Fausthiebe und Schläge mit offener Hand

**Kniestoß**

**Ellenbogenstoß**

**Wurf**

**Kniestoß**  
**Schneller Ellenbogen**

**Wurf**

**Cloatheline**

**Doppeltritt**

**3x Schlag, Seitwärtstritt**

**3x Schlag, Seitwärtstritt**

**Uppercut mit links**

**Aufwärtshaken**

**Nachstoß (Gegner liegt)**  
**Tritt, mittlere Höhe**

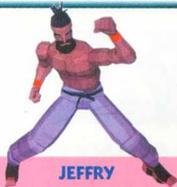
**Nachstoß (Gegner liegt)**  
**Tritt, mittlere Höhe**

**Tritt, mittlere Höhe**  
**Schlag in mittlerer Höhe**

**Bodyslam**  
**Tritt, mittlere Höhe**  
**Uppercut mit rechts**

**Powerbomb**

# DIE WICHTIGSTEN SPECIAL-MOVES



JEFFREY	KAGE	SARAH	JACKY	
Backflip Backbreaker	Wurf Wurf	Wurf	Wurf Gesichtsbrecher	A+B A+B (von hinten) A+B+C
Doppelschlag-Combo 2x Schlag, Uppercut	Doppelschlag-Combo	Doppelschlag-Combo	Spinningkick Doppelschlag-Combo	A+C B, B B, B, B
	3x Schlag, Tritt 3x Schlag, Tritt mit Salto	3x Schlag, Kniestoß		B, B, B, C B, B, B, ↘+C B, B, B, ↘+C
	2x Schlag, Tritt	2x Schlag, Tritt	2x Schlag, Tritt 2x Schlag, Rückhandschl.	B, B, C B, B, ←+B B, B, ←+C B, B, ↘+C
Schlag-Tritt-Combo	Schlag-Tritt-Combo	2x Schlag, Tritt im Salto 2x Schlag, Tritt im Sprung Schlag-Tritt-Combo Schlag, mittlerer Tritt Tritt, Schlag	Schlag-Tritt-Combo	B, C B, ↘, C C, B C, C
			2x Tritt	←+B (nah) ←, B, B ←+B, ↘+C ←, B
Bodylift	Wurf	Name: Sarah Bryant Nationalität: Amerikanerin geboren: 4. Juli 1973 Größe: 168 cm Gewicht: 54 kg Beruf: Hochschulstudentin Hobby: Fallschirmspringen Technik: Sakken Do Spezialität: Ellbogen- und Kniestoße, Bombardement-Attacken	2x Rückhandschlag Rückhandschlag, Fußfeiger Rückhandschlag Rückhandschlag, Tritt	←, B, C ←, ←, B ←, ←, C ←, ←, B
	Flickflack mit Tritt Wurf			←, ←, ↘, B+C ←, ←, ↘, B+C (nah) ←, ←, ↘, B ←, ←, ↘, C
Name: Jeffrey McWild Nationalität: Australier geboren: 20 Februar 1957 Größe: 183 cm Gewicht: 111 kg Beruf: Fischer Hobby: Reggae-Musik Technik: Pancratium Spezialität: Körperwürfe	Vorwärtsrolle, Fußfeiger Rückwärtssalto	Rückwärtssalto mit Tritt	Rückwärtssalto mit Tritt Rückhandschlag (unten) Rückhandsch. (u.), Fußfeig.	↘, C ↘, B ↘, B, C ↘, A+B+C ↘, A+B+C (Gegner geduckt) ↘, ↘+B (nah) ↘, (halten), C ↘, (2 Sek. halten), ↘, B ↘, 2x C ↘, ↘+A+C ↘, ↘+B (Gegner geduckt) ↘, C, B
	Starker Tritt	Aufwärtstritt, Seitentritt tiefer Seitwärtsstoß	Seitwärtstritt nach unten	↘, ↘, C (Gegner geduckt) ↘, (halten) B, B, B, C ↘, ↘+C ↘, ↘+C, ↘+C ↘, ↘, B ↘, ↘, B, C
Ironclaw Mittelstufentritt, Schlag Knieheber	Kniestoß	Kniestoß 2x Kniestoß	Schläge, Ellenbogen, Tritt Kniestoß	↘, ↘+B ↘, ↘+B ↘, ↘, A+B+C ↘, ↘, B ↘, ↘, B+C ↘, ↘, B, B ↘, ↘, B, B, C
Kniestoß	Ellenbogenstoß	Ellenbogen-Kniest-Combo	Ellenbogen, Tritt	↘, ↘, C ↘, ↘, C, C ↘, ↘, C (nah) ↘, ↘+A+B+C (Gegner geduckt) ↘, ↘+B ↘, ↘+C ↘, ↘, B ↘, ↘, B, B
Powerslam (Nähe)	Ellenbogenstoß	Ellenbogen-Kniest-Combo	Ellenbogen, Tritt	↘, ↘, C ↘, ↘, C, C ↘, ↘, C (nah) ↘, ↘+A+B+C (Gegner geduckt) ↘, ↘+B ↘, ↘+C ↘, ↘, B ↘, ↘, B, B
Ellenbogen, Schlag	gesprungener Doppelkick	Genickbrecher	Name: Jacky Bryant Nationalität: Amerikaner geboren: 28 August 1970 Größe: 177 cm Gewicht: 72 kg Beruf: Indy-Car-Rennfahrer Hobby: Training Technik: Sekken Do Spezialität: Drehtritte, Fallattacken	↘, ↘, B ↘, ↘, B+C ↘, ↘, B, B ↘, ↘, B, B, B, C
Ellenbogen, Uppercut		Kniestoß mit Anlauf	Aufwärtstritt	↘, ↘, C ↘, ↘, C, C ↘, ↘, C (nah) ↘, ↘+A+B+C (Gegner geduckt) ↘, ↘+B ↘, ↘+C ↘, ↘, B ↘, ↘, B, B
Powerbomb 2 Uppercut	Tritt, mittlere Höhe	Tritt, mittlere Höhe	Tritt, mittlere Höhe	↘, ↘, B ↘, ↘, B, B ↘, ↘, B, B, C
2x Uppercut Powerbomb 1	Tritt, mittlere Höhe	Tritt, mittlere Höhe	Tritt, mittlere Höhe	↘, ↘, B, B ↘, ↘, B, B, C

## DIE IMPOSANTE INTRO-SEQUENZ



Fetzig Balleraction, geniales Grafik-Design, stimmungsvolle Musiken



Die Endgegner von Panzer Dragoon sind nicht nur optisch eindrucksvoll, auch spielerisch bieten sie einiges. Die fliegende Festung in Level fünf ist ein harter Brocken



Auch der dritte Boß wartet mit mehreren Verwandlungsphasen auf



Frohen Mutes zieht unser junger Drachenreiter in den Kampf. Wenn er wüßte, was ihn erwartet... Übrigens, dieses Bild stammt nicht aus dem Vorspann, sondern aus dem Spiel!

**In Segas 3-D-Shoot-'em-Up für den Saturn taucht zwar kein einziger Panzer auf, dafür bietet es eine opulente Grafik-Orgie für Baller-Fans, die Ihrgleichen sucht.**

**P**anzer Dragoon gehört zu den ersten Spielen, die für Segas brandneues 32-Bit-Flugschiff, den Saturn, hierzulande erhältlich sind. Nachdem wir Euch dieses Ballerspiel bereits in GAMERS 7/95 kurz vorgestellt haben, folgt nun der angekündigte Test.

Laut Sega ist „Panzer Dragoon“ das teuerste Konsolenspiel aller Zeiten. Und es ist nicht schwer zu erraten, warum. Bereits der Vorspann schlägt den Betrachter unweigerlich in seinen Bann. In hervorragender Video-Qualität wird die Background-Story rund um den Drachenreiter gezeigt, deutsche Untertitel machen die Geschichte verständlich.

Untermalt wird die über fünf Minuten lange, gerenderte Intro von stimmungsvoller Musik – wer den Saturn an seine Stereoanlage angeschlossen hat, wird sich jedoch über den Mono-Sound beklagen.

Die beeindruckende Grafik setzt sich auch im Spiel fort. Auf dem Rücken eines

Drachen (oder ist es ein Dragoon?) fliegt Ihr durch die Level, wobei Ihr Euch auf relativ festgelegten Bahnen bewegt und lediglich anfliegenden Geschossen oder anderen Hindernissen aus-

**Panzer Dragoon überzeugt durch abwechslungsreiche Gegner und sehr gut designte Level**

weichen könnt. Ansonsten ist keine Beeinflussung des Fluges – wie zum Beispiel schneller oder langsamer werden – möglich.

In diesem Punkt erinnert Panzer Dragoon ein wenig an das gute alte „Space Harrier“. Anders als dort geht es jedoch nicht nur stur geradeaus: Oft ändert sich die vorgegebene Flugrichtung, geht es um enge Kurven, durch Tunnels, unter Brücken

hindurch und Ähnliches. Eine weitere Gemeinsamkeit mit dem Action-Klassiker: Es gibt im gesamten Spiel keine Extrawaffen. Ihr seid von Beginn an auf Euren Standardschuß angewiesen, welchen Ihr jedoch durch längeren Buttendruck ‚aufladen‘ und zur Homing Missile umfunktionieren könnt. Abgesehen davon ist Panzer Dragoon in allen Belangen ein überlegenes Spiel. In erster Linie ist natürlich die Grafik zu nennen, die enorm zum Reiz des Spiels beiträgt – und die geradezu dazu zwingt, ein ums andere Mal zu Spielen, weil man unbe-

dingt noch den nächsten Level sehen will.

Hier zeigt sich, daß es sich auszahlt, speziell auf den Saturn zugeschnittene Originalentwicklungen zu programmieren, als zu versuchen, Spiele von hardwaretechnisch überlegenen Automaten runterzukonvertieren. Doch wir wollen auf keinen Fall den Eindruck vermitteln, daß Panzer Dragoon spielerisch nichts auf



Punktgenaues Steuern ist angesagt, wenn man es mit feindlichem Sperrfeuer zu tun bekommt



# DRAGOON

## DER DRACHEN UND WÜRMER

Laut Sega ist Panzer Dragoon das teuerste Konsolenspiel aller Zeiten



Sie mögen ja ganz hübsch sein, aber in dieser Größe sind die Libellen doch etwas lästig. Glücklicherweise gibt es da ja noch den blauen Homing-Laser, der wird dann schon fertig ...



Wie gesagt, der Boss von Level fünf gibt nicht so schnell auf



Auch wenn '95 das Jahr des Wurmes ist - Earthworm Jim ist doch eindeutig sympathischer ...

Keine Extras, z. T. altbackenes Gameplay, für Einsteiger hoher Schwierigkeitsgrad

dem Kasten hat – ganz im Gegenteil: Panzer Dragoon ist ohne Zweifel eines der besten Actionspiele der vergangenen Monate.

Das Spiel überzeugt durch abwechslungsreiche Gegner und sehr gut designte Level, und ein originelles Element gibt es dann doch noch: Eure Flugbahn ist zwar wie gesagt relativ vorgegeben, mit Hilfe der L- und R-Tasten auf der Rückseite des Joypads

läßt sich jedoch die Blickrichtung des Drachenreiters in 90°-Schritten verstellen. Das heißt, Ihr könnt Euch zu den Seiten und nach hinten drehen und dann in diese Richtungen feuern. Erfreulicherweise ist dies nicht nur ein nettes Gimmick, sondern absolut notwendig für das Spiel. Auf einen kleinen Radarschirm rechts oben im Bild wird die Position der Gegner angezeigt, so daß Ihr rechtzeitig erfahrt, wenn etwas außerhalb Eures Blickwinkels auftaucht.

Sechs umfang- und abwechslungsreiche Level sowie ein harter Kampf mit einem phantastischen Endgegner stehen dem Drachenritter bevor, im Easy-Modus können nur die ersten vier Level gespielt werden. Der eine oder andere wird das mit Sicherheit bedauern, denn Panzer Dragoon gehört nicht gerade zu den ganz einfachen Spielen. Ein kleiner Bonuslevel, in dem Ihr lediglich auf Punkte spielen könnt, ist nur über einen Tastencheat an-



Das Grafik-Design stammt aus der Feder des französischen Comic-Altmeisters Moebius!

wählbar. Wer wissen will, wie das geht, sollte mal in den Shorties nachschlagen. Da klassische Shoot 'em Ups heutzutage

generell extrem rar sind, sollten Saturn-Besitzer (oder solche, die es werden wollen), die ein wenig für Ballerspiele übrig haben, Panzer Dragoon auf Ihre Wunschliste setzen. Alle anderen sollten sich das Spiel auf jeden Fall einmal anschauen, denn Panzer Dragoon muß man einfach gesehen haben! Mega-Drive- oder 32X-Versionen sind übrigens nicht angekündigt und werden mit Sicherheit auch nicht möglich sein. Ein kleiner Hinweis noch für alle Comic-Fans: Das



Das kann ja heiter werden! Auf unangemeldete Besuche reagiert dieser Drache etwas ungehalten

Grafik-Design sowie das Cover-Artwork der CD stammen vom französischen Comic-Altmeister Moebius, der vor allem durch seine „Incal“-Serie bekannt wurde und seine genialen Entwürfe für einige Filme (zum Beispiel „Alien“ oder „The

Abyss“) beisteuerte.  
Klaus-Dieter Hartwig

## „GAMERS“ meint...

GAMEPLAY

3+

DAUERSPASS

2+

Genre:  
Shoot 'em Up

Spieler:

1 Spieler

Hersteller:

Sega

Preis:

ca. DM 130

Level:

6+2

Schwierigkeit:

einstellbar, hoch

Continues:

erspielbar

Speicher:

1 CD

Erhältlich:

im Handel

GRAFIK

1-

SOUND

3

NOTE

2

Wo sich der aufzieh-  
bare Ritter tummelt,  
ist richtig was los



# CLOCKWORK KNIGHT

## DER GERENDERTE RITTER

Allein durch die wunderschöne  
Grafik macht Clockwork Knight  
viel Spaß, das für knappe 100  
Mark sehr günstig ist



Überzeugende 3-D-Grafik  
und klasse Endgegner in ein-  
em Sonder-Jump&Run

Also, irgendwie erinnert der Kopf doch sehr an  
den Clown Krusty aus der Serie „The Simpsons“



So schräge und abge-  
drehte Gegner und  
Hintergrundfiguren  
wie hier, habt ihr  
noch nicht gesehen



Der Saturn zeigt  
hier zumindest graf-  
isch seine Schok-  
ladenseite, welche  
er jedoch auch bei  
„Daytona USA“  
zeigt, das aber viel  
mehr Spieltiefe  
besitzt

Zu kurze, zu wenige Level.  
Eingeschränkte Eigen-  
schaften der Spielfigur

**Bekommen Mario und Sonic  
Konkurrenz aus dem All?  
Frisch vom nagelneuen  
Saturn kommt ein ganz  
außergewöhnlicher  
Jump&Run-Held zu uns!**



**M**it einem gut animierten, goldenen Aufziehritter müßt Ihr eine klassische Jump&Run-Umgebung durchwandern. Das Tolle daran ist die phänomenale 3-D-Grafik, die sich in allerbesten „New Generation“-Manier zeigt. Wenn Ihr an Gegenständen vorbeilauf (oder springt), verändert sich die Perspektive, so daß Ihr auch die Seitenflächen (oder Oberflächen) der Objekte sehen könnt. Das führt zu einem sehr plasti-

schen Eindruck, der das Ganze recht realistisch wirken läßt.

Nach je zwei Leveln kommt ein obligatorischer Zwischengegner. Insbesondere der zweite Oberscherge nutzt die Möglichkeiten des Saturn beinahe voll aus. Ein bildschirmgroßer Transformer baut sich flüssig in ein Flugzeug ein und fliegt damit auf Euch zu! Je nach Schwierigkeitsgrad ist der ganze Spaß nach frühestens acht Leveln und vier Endgegnern vorbei, bei „normal“ und „hard“ kommen noch zusätzliche Endgegner hinzu (auch die sind

verdammt beeindruckend). Ein ge-  
glückter Abspann entläßt Euch dann wieder aus der Geschichte. Obwohl „Clockwork Knight“ sehr gut aussieht, hat es leider nicht die erhoffte spielerische Qualität

Die atem-  
beraubende,  
aufwendige 3-D-  
Grafik wird von der  
mangelnden  
Spieltiefe beinahe  
überschattet

und Tiefe. Zwar sind die Level mit beweglichen Plattformen und alternativen Wegen bestückt, doch ist das Leveldesign im großen und ganzen altbekannt. Dazu kommt noch, daß der Held kaum Fähigkeiten hat. Man vergleiche nur seine mageren acht Moves mit den opulenten knapp fünfzig Moves von Mario!

Eure Gegner haben zwar verschiedene Angriffstaktiken, und insbesondere die großen Ritter verlangen einiges Geschick von Euch, jedoch bleibt es bei einer Handvoll Kontrahenten.

Trotzdem macht das ungewöhnliche Game – allein durch seine wunderschöne 3-D-Grafik – sehr viel Spaß. Saturnbesitzer wie auch alle Interessierten,



## Congratulations



die mit der Anschaffung einer Saturn-Konsole liebäugeln, können also ruhigen Gewissens zugreifen bzw. einen Blick riskieren, wenn sich irgendwo die Möglichkeit dazu bietet.

Maris Feldmann/It

## „GAMERS“ meint...

GAMEPLAY

3+

DAUERSPASS

2-

Serie:

Jump&Run

Spieler:

1 Spieler

Hersteller:

Sega

Preis:

ca. DM 90

Level:

8 + Endgegner

Schwierigkeit:

mittel/einstelbar

Continues:

erspielbar

Speicher:

1 CD

Erhältlich:

im Handel

GRAFIK

1-

SOUND

2

## NOTE

# 2-

# NEUES AUS JAPAN

IMPORT-NEWS FÜR DEN SATURN

Spannungsgeladen wurden die frisch per Japan-Import eingetroffenen CDs in den Saturn geschoben: Endlich hält Ober-Ninja Joe Mushashi auf dem Saturn Einzug – und die Programmierer von AM2 beweisen, daß grafisch mehr in Virtua Fighter steckt als angenommen.



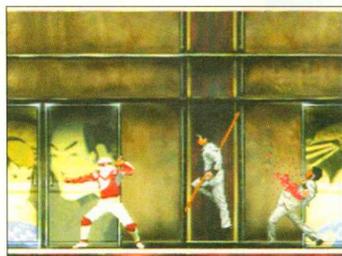
Spielerisch liegen Welten zwischen dem phantastischen MD-Original-Shinobi und Shin Shinobi Den

Schauspielerische Glanzleistungen sucht man bei den Live-Action-Video-Sequenzen vergeblich

## SHIN SHINOBI DEN



Angesichts der überragenden 2-D-Fähigkeiten des Saturn, die Konami's „Hyper Parodius Deluxe Pack“ eindrucksvoll unter Beweis stellte, sollte „Shin Shinobi Den“ ein wahres Fest für Fans und Freunde des agilen Ninjas werden. Mit sechs Monaten Verspätung erschien jetzt endlich das 32-Bit-Debüt des Helden, der noch immer mit „Super Shinobi“ eines der Mega-Drive-Vorzeigespiele stellt. Ein voll digitalisierter Ninja mit wenigen Animationsphasen hüpf und dynamisch durch sieben unspektakuläre, sehr blutige und mitelmaßigste spielbare Level. Selbst auf dem Mega Drive gibt es technisch beeindruckendere und sehr viel besser spielbare Module. Das Tüpfelchen auf dem in den Sand gestetzten ‚i‘ ist der lausige Sound und die D-Movie-verdächtigen, höchstens zum Amüsieren geeigneten Full-Motion-Video-Sequenzen. Während US-Softwarefirmen mit Hollywood-Talenten protzen, enttäuscht Shin Shinobi Den leider auf ganzer Linie. Dennoch bleibt für deutsche Fans ein Hoffnungsschimmer: Laut Sega soll die einheimische Version der Brutalität beraubt und um einige Verbesserungen in puncto Sound und Playability reicher sein. Zu wünschen wär's auf jeden Fall – wir halten Euch auf dem laufenden. je



heimische Version der Brutalität beraubt und um einige Verbesserungen in puncto Sound und Playability reicher sein. Zu wünschen wär's auf jeden Fall – wir halten Euch auf dem laufenden. je

Blut spritzt allerorten. Die deutsche Version des Shinobi wird jedoch nicht in dieser Form erscheinen



Vor allem Pai profitiert von dem Grafik-Update

Dank Texture-Maps sind die Kämpfer wesentlich detaillierter als in der ‚normalen‘ Saturn-Fassung



Unverständlich, warum nicht gleich Virtua Fighter Remix in Deutschland erscheint

## VIRTUA FIGHTER REMIX

Punktlich zum einmillionsten Saturn hielt Sega Japan eine Überraschung für alle Beat-'em-Up-Fans parat: „Virtua Fighter Remix“. Während im Musik-Business in der Regel Remix-Versionen verschlimmbesserte Abartigkeiten des Originals sind, beweist Segas Entwicklungsabteilung AM2, daß dem im Software-Bereich nicht so sein muß: VF Remix ist nichts anderes, als eine optisch und technisch aufgepeppte Version von VF. Alle Kämpfer sind nun in bestem VF2-Stil texturiert und auch die meisten der unschönen Grafik-Bugs des ersten Anlaufs sind verschwunden. Im Auswahlménú spendierten Segas Grafiker den Fightern statt kalten Polygonen gemalte Anime-Antlitze – nur der makellose Sound ist bis ins kleinste Detail gleich geblieben. Marketingtechnisch



muß sich Sega angesichts dieses stark verbesserten Virtua Fighter schon fragen lassen, warum nicht dieses Kleinod anstelle des heutzutage veraltet wirkenden Virtua-Fighter-Originals in Deutschland erscheint – gerade auch um den Unterschied zwischen einem Saturn und einem 32X noch deutlicher zu machen. Sicher ist allerdings, daß

Euch keine spielerischen Details vorenthalten werden, denn die Remix-Fassung ist in all diesen Punkten unverändert. Warten wir also gespannt darauf, wie originalgetreu AM2 den grafisch noch aufwendigeren Nachfolge-Automaten ‚Virtua Fighter 2‘ auf den Saturn umsetzt ... je

Beide Spiele sind z. Z. nur in Japan erhältlich, über den Zeitpunkt des BRD-Release ist noch nichts bekannt





# COMIX



Sketch ist übrigens nicht ganz allein auf sich gestellt, denn sein Maskottchen, die zahme Ratte Roadkill, begleitet ihn über weite Strecken. Das Tierchen ist gleich doppelt hilfreich: Zum einen lenkt es, sobald es freigelassen wurde, die Gegner durch schmerzhaftes Elektroschocks gehörig ab. Außerdem kann es an geeigneten Stellen das Zeichenpapier aufkratzen und so versteckte Extras freilegen – eine praktische und nicht zu unterschätzende Hilfestellung!

Ähnlich funktioniert auch die Verzweilungssackattacke von Sketch: Drückt in angemessenem Abstand vom Gegner längere Zeit Knopf A, und Sketch wird aus dem Hintergrund ein Stück herausreißen und einen Papierflieger daraus basteln, der ordentlich Schaden zufügen kann. Dummenweise ist allerdings auch Sketch davon betroffen: Die Aktion an sich kostet schon wertvolle Lebensenergie, verfehlt der Flieger sein Ziel und trifft Sketch, so tut es doppelt weh. Also Vorsicht!



Bild für Bild geht es durch die Seiten des Comics

**Interaktive Movies sind inzwischen ein alter Hut und sorgen eigentlich nur selten für Aufregung. Ein völlig neues Spielgefühl versprechen dagegen interaktive Comics. Doch was ist dran?**

Es gibt Situationen, in denen man sich ganz einfach wünscht, einen anderen Beruf ergriffen zu haben. Beispielsweise dann, wenn man als Comiczeichner durch einen dummen Zufall auf die andere Seite des Papiers geschleudert wird und von nun an sein Leben als Toon führen muß. Im Prinzip eine recht interessante Angelegenheit, allerdings kommt es dabei auch darauf an, um was für Comics es sich handelt. Als einer von Schneewitzchens acht Zwergen oder gar als

spezialisiert, dann sieht alles schon wieder etwas anders aus und der Wunsch, aus dem Schlamassel wieder rauszukommen wird entsprechend intensiv.

Nun sollte man eigentlich annehmen, daß sich Sketch als geistiger Vater in seinem Comic recht

## GEFANGEN IM EIGENEN COMIC

gut auskennt und es dadurch kein größeres Problem sein sollte, wieder in die reale Welt zurückzukehren. Weit gefehlt, denn leider gestaltet sich die Sache doch etwas komplizierter: Auf die gleiche Weise, wie Sketch in den Comic gekommen ist, hat es den fiesen Dr. Mortus, den Oberbösewicht des Storyboards, in die Realwelt verschlagen. Und irgendwie kann man es verstehen, daß er sich nun für das Schicksal, auf ewig den Schurken spielen zu



Löwenkönig könnte das Leben ja noch ganz schön sein. Heißt man allerdings Sketch Turner und hat sich auf düstere Endzeit-Comics



müssen, an Sketch rächen will. Außerdem ist es verständlich, daß man als Comic-Schurke auch in der anderen Welt seinem Charakter ganz einfach treu bleiben und dort ebenfalls allerlei Unheil anrichten möchte. Schlechte Karten für Sketch, der sehr schnell feststellen muß, daß sich die Comicgeschichte doch nicht ganz so entwickelt, wie er es sich ausgedacht hatte: Anstatt ihrem Schöpfer gegenüber we-

Eine feine Sache: Mit dem 6-Button-Pad wird die Bedienung ein gutes Stück bequemer ...



# ZONE



Mit den richtigen Tricks sind auch die fiesen Endgegner kein Problem ...



Achtung, Absturzgefahr! Wer hier vom Seil fällt, der hat leider Pech gehabt und muß neu beginnen



Risiko, Risiko: Hinter den Fragezeichen verborgen sich manchmal böse Überraschungen



te auf dem Weg zur Freiheit sind seine Fäuste und Füße. In bester Street-Fighter-Manier geht es so Bild für Bild durch die komplette „Comix Zone“, an einigen Stellen hat Sketch sogar die freie Wahl, welches Panel er als nächstes besichtigen möchte. Das ändert zwar nichts am eigentlichen Ausgang der Episode, an dem jeweils ein besonders großer Boß auf Prügel wartet, allerdings sind

recht rar, so daß Sketch doch überwiegend auf seine Special-Moves und Combos angewiesen ist. Eine geniale Spielidee, die insbesondere durch die tolle technische Umsetzung begeistert: Die sim-

## GENIALES DESIGN MIT FLACHEM GAMEPLAY

mungsvollen Zeichentrick-Grafiken sind allererste Sahne, der rockige Soundtrack mit kernigen Effekten und gelegentlicher Sprachausgabe sorgt für die passende Untermauerung. Die Steuerung unterstützt auch ein 6-Button-Pad, wodurch die Extras und ein beliebiger Special - mungsvollen Zeichentrick-Grafiken sind allererste Sahne, der rockige Soundtrack mit kernigen Effekten und gelegentlicher Sprachausgabe sorgt für die passende Untermauerung. Die Steuerung unterstützt auch ein 6-Button-Pad, wodurch die Extras und ein beliebiger Special -

nige Schattenseiten: Mit der Zeit wird die ständige Prügelaction leider etwas langweilig, da Rätsleinlagen eher spärlich vorhanden sind. Auch gibt es so manche unfaire Stelle, die zusammen mit den nur nach Abschluß einer Episode zugänglichen Continues für erheblichen Frust sorgt. Schade auch, denn dadurch ist das Game nur knapp an unserem begehrten Prädikat vorbeigeschrammt: Ein mutiger Schritt in Richtung Innovation, der leider irgendwo im Sande verläuft. Aber schaut es Euch ruhig selbst mal an, vielleicht gefällt es Euch ja trotzdem!

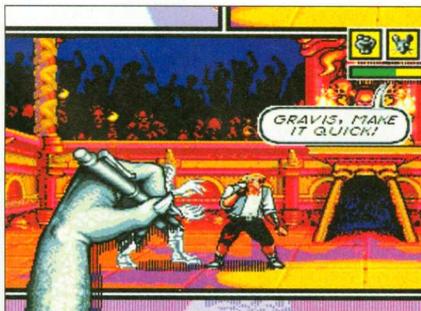
Michael Anton

nigstens etwas Respekt zu zeigen, wenden sich die Comifiguren gegen ihn und machen ihm das Leben zur Hölle. Außerdem greift Mortus auf der anderen Seite des Papiers fleißig zum Zeichenstift und malt dem Helden immer neue Hindernisse in den Weg. Also bleibt Sketch nichts anderes übrig, als sich mühsam durch die sechs Episoden seines Comics zu boxen. Und das im wahrsten Sinne des Wortes: Sketchs beste Argumen-

Recht wenig Abwechslung, unfaire Passagen, kaum Continues

manche Wege einfacher oder führen zu besonderen Extras. Letztere sorgen für frische Energie oder liefern Extrawaffen, sind aber

An manchen Stellen ist Kreativität gefragt: Mit Hilfe der Kiste ist der nervige Ventilator schnell zerstört



## „GAMERS“ meint...

GAMEPLAY  
3+

DAUERSPASS  
2-

Genre:  
Action  
Spieler:  
1 Spieler  
Hersteller:  
Sega  
Preis:  
ca. DM 130  
Level:  
6 Episoden  
Schwierigkeit:  
ansteigend  
Continues:  
erspielbar  
Speicher:  
16 MBit  
Erhältlich:  
im Handel

GRAFIK  
1-

SOUND  
1-

NOTE

2





**Mal wieder bedient sich die Film- und Videospiele-Industrie an alten Helden zeichnerischen Ursprungs.**

# JUDGE DIE COMICSERIE

**A**nno 1977 hatte der Brite John Wagner die Idee, einen völlig neuen futuristischen Comic zu entwickeln. In der post-apokalyptischen Story, die Wagner sich für seine neue Erwachsenen-Serie vorstellte, sollte es eine Hauptfigur geben, die sowohl Polizist als auch Richter und Geschworener in einer Person ist. Sein Script legte er dem Zeichner Carlos Ezquerro vor, welcher dann den ultimativen Cop zu Papier brachte: Judge Dredd. Die Figur ist seitdem

in dem Comic-Magazin „2000 AD“ in den britischen Regalen zu finden, eine eigene Serie bekam der ‚Held‘ erst später. Der brutale Stil ist sicherlich der Hauptgrund dafür, warum die Hefte nie im großen Stil nach Deutschland kamen und Dredd hierzulande fast unbekannt ist. Der erste deutsche JD-Comic „Aufruhr in Mega City One“ erschien 1982 beim holländischen Verlag Rippermann und ist sogar noch auf Flohmärkten zu finden. Beim Bastei-Lübbe-Verlag erschien

eine Serie, die jedoch mangels Erfolg wieder eingestellt wurde. Mittlerweile gibt es mehrere englischsprachige Hefefreihen mit dem Zukunfts-Cop, und nach dem Anlaufen des Films ist es sicher nur eine Frage der Zeit, bis Ihr deutsche Ableger der Serie kaufen könnt. Übrigens: Zwei Gast-Auftritte hatte der behelmte Ordnungshüter in den beim Carlsen Verlag erschienenen Batman-Comics „Vendetta in Gotham City“ und „Kampf um Gotham City“



Links seht ihr das Cover des ersten deutschen JD-Comics. Rechts das erste der amerikanischen DC-Serie.



Neben seiner eigenen Serie tritt Dredd auch schon mal in Specials oder als Gast bei Batman auf



Judge Dredd © 1995 Cinerig Pictures Entertainment Inc. and Cinerig Production N.V. All Rights reserved. © 1995 Cinerig Foundation. All Rights reserved. Judge Dredd™, and all Names, Characters and Elements thereof are



## DAS VIDEOSPIEL

**In der letzten GAMERS stellten wir die Game-Gear-Version vor, diesmal nehmen wir das 16 MBit umfassende MD-Spiel unter sie Lupe.**



**D**ie Zukunft im Jahre 2139 sieht düster aus. Die Menschen leben in Ballungszentren – sogenannten Mega-Cities – und Verbrechen sind an der Tagesordnung. Um dieser Fülle von Gewalt Herr zu werden, wurden gentechnische Experimente vorgenommen, um den perfekten Ordnungshüter zu erschaffen. Als Richter, Geschworener und Polizist in einer Person, kämpft Judge Dredd für Recht und Ordnung in Mega City One.

Das Spiel besteht aus sieben grafisch abwechslungsreichen Levels, die sich an den Film anlehnen und fünf, welche sich an der Comicvorlage orientieren (siehe auch unsere Reportage). Zu Beginn jeder Stage erhaltet Ihr ein kurzes Brie-

ving, in dem Euch Eure Mission erklärt wird. So müßt Ihr in den Levels z.B. Türen schließen oder Munitionsdepots zerstören, um voranzukommen. Nebenbei gilt es, Verbrecher zu verhaften oder mit gut gezielten Schüssen zu beseti-

**T**  
Gute Grafik und Animationen, komplexer, aber übersichtlicher Spiel Aufbau, Paßwortsystem.

**W**  
Wenig spielerische Neuheiten, kein Optionsmenü, aber das kann man verschmerzen.

Computerterminals sind überall in den Levels verteilt

Ab und zu spritzt auch Blut ...



# DREDD

## DER KINOFILM

Sylvester Stallone scheint starken Gefallen an der Rolle des eigenwilligen Ordnungshüters gefunden zu haben. Nach 'Tango & Cash' und 'Demolition Man' bleibt der durch die 'Rocky'- und 'Rambo'-Filme bekannt gewordene Schauspiel-Athlet dem Action-Genre treu, und verkörpert nun den futuristischen Polizisten mit dem strengen Gerechtigkeitssinn. In dem 70 Millionen teuren – für Hollywood-Verhält-

nisse fast schon günstigen – Film stehen ihm u.a. Armand Assante, Diane Lane und Rob Schneider ('Saturday Night Live', beliebte US-Comedy-Fernsehserie) zur Seite. Die Story ist wie im Comic in der fiktiven Metropole 'Mega City One' des 22. Jahrhunderts angesiedelt. Um den ultimativen Cop zur Überwachung der Bevölkerung heranzuzüchten, werden genetische Experimente vorgenommen. Daß dabei vor allem Böses

herauskommt, ist klar, und nur Sylvester Stallone sowie eine lange Reihe von genialen Special-Effects kann das Übel aufhalten. Wenn der Film hält, was die Fotos auf dieser Seite versprechen, steht uns im August ein heißer Actionfilm ins Haus.



Hier haben sich die Jungs von der Macke mal wieder schwer ins Zeug gelegt



Selbst im Jahr 2139 wütet noch der alte Kampf, Gut gegen Böse



Eine aufwendige und futuristische Ausstattung gehört dazu

© 1995 Edmont Foundation. Licensed by Promotions International Limited and Sarge Comic Properties, Inc.



Der Computer weiß alles ... oder fast alles



gen. Außer diversen Waffenextras sind im Spiel Computerterminals verstreut, an denen Ihr Euch über den aktuellen Missions-Status informieren könnt. Inhaltlich ist zur Game-Gear-Version kaum ein Unterschied festzustellen. Lediglich der Levelumfang ist höher, alle spielerischen Elemente sind jedoch in beiden Fassungen gleichermaßen vertreten.

Auffällig ist allerdings das dümmliche Verhalten der Gegner, die stets nur hin und her laufen und keine Angriffstaktik haben. Dafür sind alle Animationen butterweich. Kein Wunder, denn für alle Charaktere wurden in den 'Blue-Screen'- und 'Motion-Capture-Studios' von Acclaim reale Bewegungsabläufe aufgezeichnet, damit die Pixel-Figuren möglichst

echt und plastisch wirken (einen ausführlichen Bericht über die Studios sowie die dort verwendete Technik findet Ihr in GAMERS 6/95 ab Seite 22). Leider scrollt der Bildschirm derart schnell dem Hauptakteur hinterher, daß dadurch bei einigen Sprungpassagen oder Ausweichmanövern gelegentlich etwas hektisch aufkommt. Neben voluminösen Geräuschen sorgt ein hämmernder Soundtrack für akustische Untermauerung, die prima zum Geschehen paßt. Ein fehlendes Optionsmenü wird durch ein Paßwortsystem wettgemacht. Die 16-Bit-Version wird, wie das GG-Spiel, der Film- und Comic-Vorlage gerecht und zaubert End-

zeitatmosphäre in Euer Konsolenzimmer. Langanhaltender Actionspaß ist hiermit allen Genre- und Filmfans garantiert.

Michael Koczy



## „GAMERS“ meint...

<b>GAMEPLAY</b> 2-	<b>DAUERSPASS</b> 2-	<b>Genre:</b> Action/Jump&Run <b>Spieler:</b> 1 Spieler <b>Hersteller:</b> Acclaim <b>Preis:</b> ca. DM 130 <b>Level:</b> 12 komplexe Level <b>Schwierigkeit:</b> mittel <b>Continues:</b> Paßwort <b>Speicher:</b> 16 MBIT <b>Erhältlich:</b> im Handel
<b>GRAFIK</b> 2	<b>SOUND</b> 2-	<b>NOTE</b> <b>2-</b>



„Vito, der Pechvogel“ ist das aktuelle Album aus der Reihe der lustig-spannenden Abenteuer der beiden rasenden Reporter

**DER COMIC**

Spirou gehört zu den französischen Comicveteranen. Bereits 1938 erdacht, wurde er später durch den genialen Zeichner André Franquin („Gaston“) populär, der auch Fantasio, Graf Rummelsdorf und nicht zuletzt das legendäre Marsupilami (welches nicht im Spiel vorkommt) erfand. Nach zwei weiteren Stationen ist die Serie mittlerweile in die Hände des Teams Tome & Janry übergegangen und populärer denn je. In der „Ablegerserie“ ‚Der kleine Spirou‘ werden die Kindheitsabenteuer des rasenden Reporters wiedergegeben. Derzeit sind ca. 50 Alben erhältlich, allesamt erschienen im Carlsen-Verlag (14,90 DM). Sehr zu empfehlen ist auch die Zeichentrickserie, die täglich im Kabelkanal gesendet wird.



Das Game ist rundherum eine heiße Sache

Schon seit mehreren Jahren ist Spirou im französischen Sprachraum einer der beliebtesten Comic-Helden, und auch bei uns sind viele von dem rasenden Reporter in Pagenuniform begeistert (siehe auch den linken Kasten). In seinem ersten Konsolenabenteuer geht es auch gleich mächtig zur Sache. Spirou, sein Freund und Kollege Fantasio und sein getreues Eichhörnchen (nein, nicht Mr. Nutz, sondern) Pips begleiten den genial-verrückten Professor Graf von Rummelsdorf auf ein wissenschaftliches Kolloquium nach New York. Doch kaum beginnt der Prof. zu sprechen, erscheint Marilyn, ein großentwöhnlicher Roboter in Form einer Frau, und entführt den Gelehrten.

Hier beginnt das Spiel, denn Ihr heftet Euch in Gestalt von Spirou an Marilyn's Fersen, um den Professor zu befreien. Klassische Jump&Run-Level gehören genauso zum Game wie ein Autoscroller oder eine Shoot-'em-Up-Sequenz, in der auch Kollege Fantasio aktiv eingreifen darf.



**BESSER ALS DIE COMICS !?**

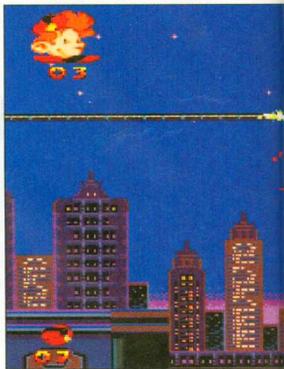
Dabei besucht Ihr nicht nur viele Örtlichkeiten in New York, sondern müßt Euch auch in der Wildnis Palumbiens zurechtfinden.

Zu Beginn kann Spirou nur laufen und springen, doch nach der Be-

freiung des Grafen versorgt dieser ihn auf seiner weiteren Suche nach Marilyn ständig mit neuen Erfindungen, die Spirou zu seinem Vorteil einsetzen kann. Neben diesen Waffen (und Pflanzenwuchsmitteln!) kann unser Held auch andere Gegenstände einsammeln und benutzen, so zum Beispiel Seilrollen für rasante Abfahrten, Bom-



Neben kniffligen Jump&Run-Einlagen müßt Ihr auch mal 'ne Runde ballern



**Mit Spirou durch New York und Palumbien, Infogrames macht's möglich. Begleitet den beliebtesten Reporter der Welt auf sei-**

ben zum Sprengen oder auch Edelsteine zum Öffnen geheimer Türen. Nebenbei kann man auch die typischen Spirou-Pagenmützen einsammeln, die bei entsprechender Anzahl für



Super Grafik; viele, sehr unterschiedliche Level, hohe Schwierigkeit (für Profis)



# OU



Im Dschungel von Palumbien werdet Ihr zwar nicht das Marsupilami treffen, dafür aber von fleischfressenden Pflanzen belästigt



**großen MD-Abenteuer!**  
**Natürlich sind auch Fantasio, der getreue Pips und der Graf von Rummeldorf mit von der Partie. Vorhang auf!**

Herausforderung. Videospielfänger allerdings dürfen mit leichten Frustrationserscheinungen rechnen, da es keine Restartpoints

### MARILYN ENTFÜHRT DEN PROFESSOR

in den einzelnen Levels und nur ein Paßwort nach der Befreiung des Professors gibt.

Die Steuerung des Charakters ist gut und genau, allerdings ist die Kollisionsabfrage recht penibel und verlangt deshalb exaktes Steuern der Figur.

Grafisch präsentiert sich das Comic-Modul von der allerbesten Seite. 'Spirou' gehört zu den optisch schönsten Titeln, die es je auf dem Mega Drive gab. Die Stimmung und der Stil der Comicvorlage wur-

den hervorragend eingefangen, und es macht wirklich Spaß, mit dem exzellent animierten Spirou die bunten Level zu durchqueren. Auch die Gegner und unbeteiligten Akteure sind sehr ordentlich in Szene gesetzt. Ähnliches kann man auch über die musikalische Untermalung des Spieles sagen. Die Melodien sind allesamt gut und unterhaltsam komponiert und klingen recht ordentlich. Spirou ist ein modernes Jump&Run in technischer Perfektion, das sich in erster Linie für alle Jump&Run-erfahrenen Spieler eignet. Freunde der Kult-Comicserie greifen sowieso zu und machen dabei sicherlich keinen Fehler.

Maris Feldmann

Extraleben sorgen. Leider ist der Schwierigkeitsgrad, typisch für Infogrames-Programme, wieder sehr hoch angesetzt. Profis und versierte Spieler finden in diesem Modul also eine echte

Nur ein Paßwort, hohe Schwierigkeit (für Anfänger)



CARLSEN GAMERS COMICS

**GEWINNT DAS NEUESTE ABENTEUER VON SPIROU**

Damit Ihr den neusten Mega-Drive-Helden auch richtig kennenlernen könnt, verlosen der Carlsen-Verlag und GAMERS 10 'Spirou und Fantasio'-Comics.

Alles, was Ihr tun müßt ist, uns den Namen von Spiros treuem Eichhörnchen auf eine Postkarte zu schreiben und diese ausreichend frankiert an uns

zu schicken:

GAMERS

Stichwort: Spirou

Heilwigstraße 39

20249 Hamburg

Einsendeschluß ist der 13. September 1995. Der Carlsen Verlag und GAMERS wünschen Euch viel Glück.

Mitarbeiter des Carlsen Verlages und MVL sowie auch alle Marsupilamis dürfen leider nicht teilnehmen.

## „GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 2

DAUERSPASS 2

Genre: Action/Jump&Run  
 Spieler: 1 Spieler

Hersteller: Infogames

Preis: ca. DM 130

Level: 14

Schwierigkeit: hoch/einstellbar

Continues: 3/Paßwort

Speicher: 8 MBit

Erhältlich: im Handel

GRAFIK 1

SOUND 1-

NOTE 2+



(Feuerball-)Abstauber à la G. Müller



# MARIO BASLER PRÄSENTIERT: FEVER PITCH SOCCER

*Das hätte sich wohl niemand träumen lassen: Super Mario feiert sein Debüt auf dem Sega Mega Drive. Doch Moment – dieser Mario hat weder einen Bruder namens Luigi noch ist er Klempner ...*



den Füßen eingeklemmten Ball über gegnerische Grätsch-Attacken, Spielmacher bestechen durch superlange,

## „ANDY-MÖLLER“- SCHWALBE PER KNOPFDRECK

präzise Pässe in die Spitze à la Bernd Schuster. Das letzte Extra im Bunde sorgt für atemberaubend spektakuläre Tore. Zwar ist Mario Basler für Super Schnippel-Bälle berühmt, doch wenn Bälle nahezu ferngesteuert auf das Tor zurasen und in letzter Sekunde einen 90-Grad-Haken um den machtlosen Torhüter schlagen, ist selbst er baff.



Man kann sich lebhaft vorstellen, zu welch amüsanten, dramatischen und atemberaubenden Spielszenen es dank dieser Extras kommen kann. Glücklicherweise leidet das sehr flinke Gameplay nicht, das in isometrischer Perspektive dargestellt wird. Jeder Special-Move wird durch einfachen Druck eines Buttons ausgelöst. Schwierige Tastenkombinationen sind nicht vonnöten. Die restlichen Knöpfe sind mit

Seltenes Bild: Der Schiri schreitet ein

Ein durch eine Schwalbe herausgeschundener Effer wird verwandelt



Fußballmatch. Der Superschuß ist dabei ein besonders heißes Feature – im wahrsten Sinne des Wortes. Von einem Stürmer ausgelöst, saust dieser knallhart geschossene Ball dermaßen schnell durch die Luft, daß er gar Feuer fängt! Gegen solch eine Rakete ist nahezu jeder Goale machtlos. Und sollte er sie doch einmal halten: Verbrannte Finger sind ihm gewiß! Ziemlich tückisch sind oftmals spielerentscheidend ist die „Andy-Möllers“-

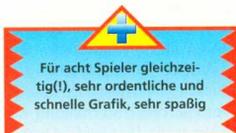
## GUTE SPIELBARKEIT, TOLLE SPECIAL-MOVES – KLASSE!

Funktion (siehe Bundesliga-Begegnung zwischen dem Deutschen Meister Borussia Dortmund – Klasse, Jungs! – und dem Karlsruher SC): Sofort nach Auslösen läßt sich der ballführende Recke geschickt fallen – ganz gleich wie weit sein Gegenspieler entfernt steht. Der Frei- respektive Strafstoßpfiff folgt oft auf dem Fußel Nicht minder praktisch sind die ‚Henry-Maske‘-Typen, die Kontrahenten weniger elegant, aber dafür umso vehementer zu Boden strecken. Doch auch die normalen Recken sind überhaupt keine Kinder von Traurigkeit: Spielerische Härte wird stets großgeschrieben. Wahre Abwehrkünstler decken auf Knopfdruck Gegenspieler besonders eng; Akrobaten springen mit zwischen

Nicht ganz allürenfreier Spitzenspieler des SV Werder Bremen ist Mario Basler, dessen Spitzname ‚Super Mario‘ bereits viel über seine spielerischen Qualitäten verrät. Daß er von Zuschauern des Pay-TV-Senders Premiere zum Spieler des Jahres gekürt wurde, kommt nicht von ungefähr: Mit stolzen 20 Treffern ergatterte



Schnickschnack. Dafür wird – erstmalig für ein Fußballspiel – knallharte Action mit interessanten, Spaß bringenden Special-Moves geboten.



Fünzig Nationalmannschaften und zwei Spielmodi stehen zur Wahl. Zwar sind das nicht berauschend viele, doch macht der integrierte Mehrspieler-Modus dieses Manko allemal wieder wett. Gerade mit Freunden entpuppt sich Fever Pitch Soccer dank der rassistigen Action, die durch die Special-Moves aufkommt, als eine astreine Stim-

## GERENDETERTE UND SCHÖN ANIMIERTE SPIELER-SPRITES

mungskanonie! Während im Freundschaftsmatch-Modus jedes Team bereits mit Spezialspielern bestückt ist (bis zu zehn pro Mannschaft), müssen sich im Turnier-Modus die begehrten ‚Ballkünstler‘ erst einmal verdienen werden. Im Laufe eines Wettbewerbs erhält man immer neue Mannen mit besonderen Fähigkeiten hinzu. Mit den insgesamt sieben unterschiedlichen Special-Moves kommt völlig neue Rasanz in ein Konsolen-



Mario nicht nur die Torjägerkrone (gemeinsam mit Heiko Herrlich), sondern führte damit seinen Verein zur Vizemeisterschaft. Zeit wird dem 26jährigen Nationalspieler weitere Ehre zuteil:

U.S. Gold erwarb die nicht ganz günstigen Rechte, um den Namen des Ausnahmespielers für „Mario Basler präsentiert: Fever Pitch Soccer“ verwenden zu dürfen.

Im Gegensatz zur werten Konkurrenz zeigt sich Fever Pitch Soccer nicht von der Simulations-, sondern von der puren Actionseite. Ähnlich wie bei ‚NBA Jam T. E.‘ stehen Spaß sowie reine Action im Vordergrund des Geschehens. U.S. Gold legte das Hauptaugenmerk auf unkomplizierte, sofort erlernbare Spielbarkeit ohne viel



Funktionen wie passen, schießen, Hackentrick etc. belegt. Wer die Steuerung anfangs ein wenig kompliziert findet, hat sich nach nur wenigen Matches in diese hineingefunden.

Neben der Spielbarkeit überzeugt die technische Seite. Alle Spielersprites sind gerendert und weisen Animationen auf, die zu gefallen wissen. Soundeffekte – seien es knackige Schußgeräusche, Sprachausgabe oder johlende Stadionbesucher – untermalen die harte Action, allerdings sind sie nur Durchschnit. Negativ zu erwähnen ist, daß die Torhüter nicht aus ihren Kästen herauslaufen, um Bälle abzufangen – an künstlicher Intelligenz mangelt es offensichtlich. Weiterhin ist kein Scanner vorhanden, der einen Feldüberblick ermöglicht. Daraus resultiert öfter Rätselraten, wo denn Mitspieler gerade stehen.

Wer zur Abwechslung ein Fußballspiel der „anderen Art“ haben möchte, ist mit Mario Basler präsentiert: Fever Pitch Soccer meisterlich bedient. Hier werden gute Spielbarkeit, rasante Action und innovative Extras zu einem hochkarätigen Fußball-Cocktail angerührt!

Hans-Joachim Amann

**FREISTÖSSE À LA SUPER MARIO**

WIEDERHOLUNG

So macht's Mario Basler: Den ...

WIEDERHOLUNG

... Ball mit Schmaques um die ...

WIEDERHOLUNG

... Mauern zirkeln und drin ist er



Ob der Goalie noch an diesen scharf geschossenen Ball kommt?



## „GAMERS“ meint...

GAMEPLAY <b>2</b>	DAUERSPASS <b>2</b>	Genre: Sport/Action
GRAFIK <b>2-</b>	SOUND <b>3-</b>	Spieler: 1-8 (simultan)
<b>NOTE</b> <b>2</b>		Horstaller: U.S. Gold
		Preis: ca. DM 130
		Level: 50 Teams
		Schwierigkeit: einfach bis hoch
		Continues: Paßwörter
		Speicher: 16 MBit
		Erhältlich: im Handel

**NOTE**  
**2**

Genre:  
Sport/Action  
Spieler:  
1-8 (simultan)  
Horstaller:  
U.S. Gold  
Preis:  
ca. DM 130  
Level:  
50 Teams  
Schwierigkeit:  
einfach bis hoch  
Continues:  
Paßwörter  
Speicher:  
16 MBit  
Erhältlich:  
im Handel

„Sega Sports“-Competition GAMERS 9/95

COMPETITION

COUPON

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

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

PLZ/Ort: \_\_\_\_\_

Alter: \_\_\_\_\_

System: \_\_\_\_\_

Lösung: \_\_\_\_\_

Die Daten werden in einer elektronischen Datenbank gespeichert.

# SEGA SUPER PREIS!

## SEGA SPORTS

Sega hat das Jahr 1995 zum „Jahr des Sports“ erklärt! Zur Einführung des „Sega Sports“-Label verlosen

### SEGA & GAMERS

ein Jahr lang jeden Monat

je 1 „Sega Sports“-Set

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

sowie als zweiten bis fünften Preis

je 1 „ATP Tour“ (MD)

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

Wie heißt der 1975 kampflös enttrotzte Schwachweltmeister, der schon mit 14 Jahren zum Großmeister ernannt wurde und 1993, nach 18 Jahren völliger Zurückgezogenheit, kurzzeitig ins Profischach-Geschäft zurückkehrte?

- Anatoli Karpow
- Robert (Bobby) Fischer
- Gari Kasparow

Schreibt den richtigen Namen zusammen mit Eurer Adresse auf den Coupon, schneidet ihn aus und schickt das Ganze bis zum 13. September 1995 (Datum des Poststempels) an:

GAMERS • Sega Sports  
Heiligwstraße 39 • D-20249 Hamburg



Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.  
Mitarbeiter von MVJ und Segadürfen leider nicht teilnehmen.

# DIE GAMERS - LESER - CHARTS

Da habt Ihr die Saisonpause der Bundesliga wohl nur schwer verkraften können, oder? Wir haben einen neuen Spitzenreiter! Von neun auf eins: FIFA Soccer '95



**1**

**FIFA SOCCER '95**  
 Vormonat Platz 9 • Test in 11/94  
 Note 2+ • Sport



**2**

**SUPER STREET FIGHTER 2**  
 Vormonat Platz 1 • Test in 9/94  
 Note 1- • Prügelspiel



**3**

**DUNE 2**  
 Test in 4/94  
 Note 2+ • Strategie



**4**

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



**5**

**NHL HOCKEY '95**  
 Vormonat Platz 10 • Test in 10/94  
 Note 1- • Sport



**6**

**SONIC 3**  
 Vormonat Platz 4 • Test in 3/94  
 Note 1- • Jump&Run



**7**

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



NEU

**8**

**THE STORY OF THOR**  
 Test in 3/4/95  
 Note 1- • Action/Adv.



NEU

**9**

**LANDSTALKER**  
 Vormonat Platz 5 • Test in 2/94  
 Note 1- • Action/Adv.



**10**

**THEME PARK**  
 Test in 6/95  
 Note 1- • Strategie



NEU



**Theme Park (Mega Drive)**  
 Tip von Richard Göllner

Mein absolutes Lieblingsgame ist zur Zeit ganz klar Theme Park. Nicht nur, weil es irrsinnig viel Spaß macht, sondern auch wegen der guten Grafik und der lustigen Animationen.

## Einmal aufgehört!

Diesen Monat habt Ihr die Charts ja ordentlich durcheinander gewürfelt. Einstige Hits wie z. B. „Virtua Racing“ gerieten ins Aus, und ein „unscheinbarer Oldie“ schaffte den Sprung an die Spitze. Tja Freunde, so kann es kommen ... Aufgrund der hohen Beteiligung an unseren neuen Flop-Charts („Nennt uns Euren Haßkappen-Kandidaten!“) möchten wir eine ständige Rubrik einrichten.

Schreibt uns also weiterhin Euren persönlichen Miesling (Fotos sind wie immer willkommen) zusammen mit Euren Spieletips, wir freuen uns darauf!



**Streets of Rage III (Mega Drive)**

Tip von Simon Schreiber  
 Ich kann Streets of Rage III nur weiterempfehlen. Auch wenn es im Test nur eine „3-“ bekommen hat, ist es für mich das beste Prügelspiel aller Zeiten. Ich habe schon viele spannende Stunden damit verbracht.



**FIFA Soccer '95 (Mega Drive)**  
 Tip von Rene Smolka

Ich finde, es ist das beste Spiel auf dem Mega Drive. Schon die vielen Mannschaften, das gute Gameplay und der Sound reizen, das Modul jeden Tag einzuschieben. Wieder ein Meisterwerk von EA.



**Tiny Toon Adventures (Mega Drive)**  
 Tip von Thomas Mekeburg

Tiny Toon Adventures ist ein sehr witziges Spiel, und es macht mir immer wieder Spaß. Ich kann es jedem nur empfehlen, denn es hat eine gute Grafik und einen astreinen Sound.

**1**

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



**2**

**STARGATE**  
 Vormonat Platz 3 • Test in 5/95  
 Note 1- • Action/Strategie



**3**

**COOL SPOT**  
 Vormonat Platz 1 • Test in 1/94  
 Note 1- • Jump&Run



## DIE FLOPS DER GAMERS-LESER

Richtige Flop-Charts mit zehn Plazierungen konnten wir aus Euren Zuschriften noch nicht ganz basteln, aber ein paar Spiele wurden von fast jedem von Euch genannt. Einsam im Keller Eurer Gunst steht ‚Rise of the Robots‘, dicht gefolgt von ‚Altered Beast‘ (beide



MD, letzteres auch auf dem MS) und ‚Price Fighter‘ (MCD). RotR mißfiel Euch auch auf dem Game Gear am stärksten, und die größte 32X-Niete ist Eurer Meinung nach ‚Space Harrier‘. Nun denn, macht weiter und schreibt uns Eure ‚Loser‘, damit andere, ahnungslose Videospieleler gewarnt sind.

MEGA-CD

1

### THUNDER-HAWK

Test in 6/93  
Note 1 • Action/Strategie



MD 32X

1

### METAL HEAD

Vormonat Platz 4 • Test in 12/94  
Note 2 • Action



2

### SHINING FORCE

Test in 7/95  
Note 2 • Rollenspiel



NEU

2

### VIRTUA RACING DELUXE

Test in 1/95  
Note 2+ • Rennspiel



3

### SNATCHER

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



↓

3

### DOOM

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



↓

4

### PITFALL - THE MAYAN ADV.

Test in 3/4/95  
Note 1 • Action/Jump&Run



NEU

4

### STAR WARS ARCADE

Vormonat Platz 3 • Test in 1/95  
Note 4+ • Shoot'em Up



↓

5

### TOMCAT ALLEY

Test in 3/4/95  
Note 2+ • Jump&Run



NEU

5

### CHAOTIX

Test in 7/95  
Note 2 • Jump&Run



NEU



### Shinning Force II (Mega Drive)

Tip von Philipp u. Maximilian Koschker

Wollt Ihr in die Rolle eines mittelalterlichen Helden schlüpfen? Wollt Ihr Monster und Zauberer verknippen? Tut es, und zwar in SF2! Einfach genial, was da aus dem Mega Drive herausgeholt wurde.



### The Story of Thor (Mega Drive)

Tip von Frank Ehnes

Seit ich mir TSoT gekauft habe, sitze ich wie gebannt vorm Fernseher. Der Grund dafür sind die brillante Grafik und die tolle Spielbarkeit. Durch verzwickte Dungeons und knifflige Rätsel ist wochenlanger Spielspaß garantiert.



### Haunting Starring Polterguy (Mega Drive)

Flop-Tip von Dirk Wermund

Da bin ich weitaus Besseres gewohnt als dieses Jump&Run. Gerade einmal vier Häuser ... nach 30 Minuten wanderte die Hand zum Abschalt-Knopf!

MASTER SYSTEM

1

### ROAD RASH

Test in 3/94  
Note 2 • Rennspiel



NEU

2

### MICRO MACHINES

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



↓

3

### COOL SPOT

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



↓

## MITMACHEN & GEWINNEN

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

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

Also vergeßt neben Eurem ‚Flop-Kandidaten‘ den Namen Eures Wunschgames nicht!

Gewinner vom letzten Mal ist Oliver Herrmann aus Volders/Österreich. Viel Spaß mit Soleil!

Unsere Adresse:  
GAMERS Charts  
Heiligstraße 39 • 20249 Hamburg

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

Bereits zum vierten Mal finden sich unsere ganz persönlichen Meinungen zu diversen Spielen der aktuellen Ausgabe auf dieser Seite wieder. Wie immer, dreht es sich um fünf Statements von fünf Redakteuren über fünf interessante Games! Diesmal sind unter anderem auch wieder die ‚Redaktions Top 10‘ mit von der Partie, die Euch einen Einblick in die Lieblingsspiele der Redakteure bieten. Wir wünschen Euch viel Spaß beim Lesen!



### • Die Crew wächst!

Nein, die GAMERS-Crew wächst mit der Zeit nicht nur zusammen, sie wurde jüngst sogar um zwei tatkräftige und kompetente Mannen erweitert: Volontär Christian Hennig sowie Jungredakteur Tasso Kohlhöfer werden nun in Zukunft an unserer geliebten GAMERS mitarbeiten und ihre langjährigen Videospiele-Erfahrungen einfließen lassen.

Wie Ihr seht, sind wir ständig bemüht, unser Team in Eurem Sinne durch kompetente, flexible und erfahrene Redakteure zu erweitern.

### Die Redaktions Top 10! •

Wir haben mal wieder fast alle Redakteure (Maris ist im Urlaub) nach ihren fünf Lieblingsgames auf Sega-Konsolen befragt und diese für die Top-10-Liste ausgewertet. Schaut doch mal rein, vielleicht seid Ihr ja ähnllicher Meinung!

- NHL Hockey '94 (MD)
- Daytona USA (Sat)
- Earthworm Jim (MD)
- Thunderforce III (MD)
- Worsong (MD)
- Pitfall - T. M. A. (MD)
- Virtua Racing (MD)
- Earthworm Jim (MCD)
- M.U.S.H.A. Aleste (MD)
- Micro Machines 2 (MD)

Unsere persönliche Meinung zu:	DAYTONA USA (SATURN)	PANZER DRAGOOON (SATURN)	COMIX ZONE (MD)	JUDGE DREDD (MD)	CLOCKWORK KNIGHT (SATURN)
 <b>HANS-JOACHIM</b> Lieblingsgenre: Sportspiele und Shoot 'em Ups derz. Lieblingsspiel: Daytona USA (Saturn)	 Mit Daytona USA legt Segas Saturn einen blitzsauberen Start hin. Zwar ist der Sound äußerst nervraubend und der Bildaufbau manchmal etwas behäbig, doch das Driften über die drei Rennstrecken ist ein Riesenergnis!	 Willkommen im Land der Drachen! Panzer Dragoon ist ein grafisch opulentes Spektakel, das regelrecht Lust auf mehr 32-Bit-Titel macht. Der beeindruckende Vorspann tröstet über das eher gewöhnliche Gameplay hinweg.	 Hey, was für eine coole Idee: Quasi einen Comic im Comic beschert uns Sega mit ‚Comix Zone‘ für das MD. Das Gameplay ist zwar ziemlich Standard, aber Sound und Grafik sind dafür extraklasse! Wirklich ein Highlight!	 Ein relativ kurzes (deshalb auch günstiges), aber technisch beeindruckendes Abenteuer erwartet uns bei ‚Clockwork Knight‘. Bedauerlicherweise fehlt es an spielerischer Tiefe, weshalb der anfänglich große Reiz schnell verpufft.	
 <b>MICHAEL</b> Lieblingsgenre: Rollen-, Strategie- und Rennspiele derz. Lieblingsspiel: Earthworm Jim (MCD)	 Die ‚Konkurrenz‘ auf der PlayStation gefällt mir zwar von der technischen Seite her etwas besser, dafür bietet ‚Daytona USA‘ wesentlich mehr Abwechslung und Optionen. Gut gemacht!	 Grafisch eine wahre Sensation, spielerisch dagegen eher mau! Eines der Spiele, bei denen das Zuschauen wesentlich mehr Spaß macht als das Mitspielen ...	 Eine wirklich geniale Idee in einer hervorragenden, technischen Verpackung. Schade nur, daß daraus nicht noch wesentlich mehr als ein spielerisch eher laues Prügelspiel geworden ist.	 Diesen Monat drohten die Mega-Drive-Spiele im Saturn-Hagel fast unterzugehen. Doch das actiongeladene (aber auch recht brutale) Judge Dredd wußte als gelungene Filmumsetzung zu gefallen.	 Ein optisch sehr beeindruckendes Grafikspektakel, was da auf dem Saturn abgefeuert wird. Ist der Quain jedoch verzoogen, bleibt nur ein Held übrig, der mit weniger Fähigkeiten durch ein zu kurzes Spiel flitzt.
 <b>MICHAEL</b> Lieblingsgenre: Renn- und Actionspiele derz. Lieblingsspiel: Earthworm Jim (MCD)	 Drei Strecken und mehrere Fahrzeuge sorgen für reichlich Abwechslung bei dieser Automatenumsetzung. Zwar ist das ‚Ploppen‘ der Hintergründe sehr auffällig, aber dafür kommt das Geschwindigkeitsgefühl nicht zu kurz.	 ...Von vorn kommt wieder eine Gegenschar ... ha, erwischt! ... Oh, mein, links taucht schon wieder ein Sandwurm auf ... warte nur, ich krieg‘ Dich! ... Hey, wer stört mich? Ach so, ich soll was schreiben: Das Spiel ist ganz O.K.	 Eine erfrischend neue Idee wurde mit alten Spielelementen gepaart. Herausgekommen ist ein witziges ‚Action-Prügel-Comic-Adventure-Jump&Run‘, das mir insgesamt wirklich ganz gut gefällt.	 Schon wieder ein Filmlizenz-Plattform-Action-Jump&Run. Nett gemacht, der Hit ist es aber auch nicht. Vielleicht etwas für Fans des Films ...	 Eine hübsche Sound- und Grafikdrama, die zeigt, was der Saturn auf dem Kasten hat. Man fragt sich nur, wo (abgesehen von den witzigen Endgegneren) das Spiel geblieben ist!
 <b>KLAUS</b> Lieblingsgenre: Adventures Shoot 'em Ups derz. Lieblingsspiel: Panzer Dragoon (Saturn)	 Kein Vergleich zu dem phantastischen Automaatenspiel! Am meisten Spaß machte nun einmal der Mehrspieler-Modus, ohne diesen ist Daytona USA nur noch die Hälfte wert.	 Shoot 'em Ups haben es mir seit jeher angetan. ‚Panzer Dragoon‘ lebt zwar hauptsächlich von seiner beeindruckenden Grafik, aber was soll's?	 Auf den ersten Blick wirkt ‚Comix Zone‘ schlichtweg genial. Leider verbit sich hinter der genialen Aufmachung nur ein sehr durchschnittliches Prügelspiel.	 Von der Variante. Gegner nicht unbedingt erschaffen zu müssen, sondern sie auch festnehmen zu können, bin ich begeistert. Der Rest ist Mittelmaß.	 Sieht wirklich toll aus. Es ist aber leider ein Jump&Run und kann mich von daher zumindest privat überhaupt nicht locken. Selbst, wenn ich in meiner Freizeit Jump&Runs spielen würde, wäre CK sicherlich auf keinen Fall dabei.
 <b>THOMAS</b> Lieblingsgenre: Renn- und Prügelspiele Shoot 'em Ups derz. Lieblingsspiel: NHL Hockey '94 (MD)	 Mit Daytona USA ist ein wirklich gutes Rennspiel für den Saturn erschienen. Die Steuerung gefällt mir eindeutig besser als die von ‚Ridge Racer‘ (PS-X).	 Ich bin unzufrieden mit der fehlenden Möglichkeit, sich um 360° drehen zu können. Ansonsten glänzt das Game durch eine motivierende Grafik und gute Spielbarkeit.	 Die Idee hat schon was. Die Grafik auch. Das Gameplay weniger und der Umfang ist erschreckend klein. (Nur für Fans!)	 Von der Variante. Gegner nicht unbedingt erschaffen zu müssen, sondern sie auch festnehmen zu können, bin ich begeistert. Der Rest ist Mittelmaß.	 Sieht wirklich toll aus. Es ist aber leider ein Jump&Run und kann mich von daher zumindest privat überhaupt nicht locken. Selbst, wenn ich in meiner Freizeit Jump&Runs spielen würde, wäre CK sicherlich auf keinen Fall dabei.

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

Gar nicht schlecht, das Spiel. Finde ich wirklich gut!

Tja, gutes Mittelmaß. Für Fans in Ordnung.

Nichts für mich. Gefällt mir nicht besonders!

Würd' ich nicht mal geschenkt nehmen!

# BEAST II

Hilfe, das Biest ist wieder da – und das auch noch in neuem Design und darüberhinaus auf Silberscheibe!

Die Beast-Saga kann auf eine lange Tradition zurückblicken: Schon vor Jahren erschienen die beiden Teile sowohl für Amiga als auch für Mega Drive. Durch besonders ausgereiftes Gameplay glänzten beide



Neues Design und Zwischensequenzen helfen auch nicht mehr viel!

Eindringlinge unerwünscht? Ist doch egal!



nicht, was nicht zuletzt an den zahllosen unfairen Stellen lag, auf dem Amiga konnte zumindest der erste Teil technisch überzeugen. Jetzt noch mit einer MCD-Version daherzukommen bedarf schon einigen Mutes. Zumal man sich einige Mühe gegeben hat: Das Spiel wurde nicht nur mit zusätzlichen CD-Sounds und FM-Videosequenzen versehen, sondern nochmals neu designt. Leider ist die Sache aber völlig danebengegangen.

Die Sprites sehen im Vergleich zur Modulversion eher mager aus, und die Steuerung ist eine größere Katastrophe geworden. Wer auf unfaire Spiele steht, der wird damit vielleicht glücklich werden – aber es gibt noch eine Alternative: Kauft Euch in diesem Falle lieber ein gebrauchtes Modul – das ist nicht nur einen Tick besser, sondern inzwischen auch wesentlich billiger. man

## „GAMERS“ meint...

<b>GAMEPLAY</b> 4-	<b>DAUERSPASS</b> 4-	<b>Genre:</b> Jump&Run Spieler: 1 Spieler Hersteller: Psygnosis/Sony Preis: ca. DM 120 Level:  <b>Schwierigkeit:</b> hoch/unfair <b>Continues:</b> einstellbar <b>Speicher:</b> 1 CD <b>Erhältlich:</b> im Handel
<b>GRAFIK</b> 2-	<b>SOUND</b> 2-	

# NOTE 4-

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

Bernd Herfurth

# FREAK'S SHOP

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

<p><b>MEGA DRIVE:</b></p> <p>2 GAMES IN ONE: J. MADDEN &amp; ICE HOCKEY 59,95 AERO THE ACRO-BAT 2 89,95 LADY 79,95 ALIEN SOLDIER 59,95 ANNIMACS 69,95 ART OF FIGHTING 89,95 BONKERS - Disney 69,95 BOOGEMAN 69,95 <b>BUBBLE &amp; SOLEAK</b> 89,95 CANNONFOODER 59,95 CHUCK ROCK 59,95 CLAYFIGHTER 49,95 COOL SPOT 59,95 DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD 89,95 DAS DSCHUNGELBAU 79,95 Death &amp; Return Of Superman 89,95 Desert Demolition - Road Runner &amp; Wile E. Coyote 89,95 DIESCHLUMPF 79,95 DYNAMITE HEADY 89,95 E.A. MAG'INT. FOUR TENNIS 59,95 EARTH WORM JIM 89,95 ECO THE DOLPHIN 2 69,95</p> <p><b>F WORLD CHAMPIONS</b> 89,95 F 2 79,95 FIFA SOCCER '95 69,95 J. MADDEN FOOTBALL '95 99,95 JUDGE DREDD 59,95 JUNGLE STRIKE 89,95 JURASSIC PARK 2 89,95 JUSTICE LEAGUE 89,95 KÖNIG DER LÖWEN 79,95 MEGA SWIV 69,95 LANDSLATTER 109,95 MEGA BOMBERMAN 69,95 MEGA MAN - Willy Wars 109,95 MENACER &amp; GAMES 79,95 MICRO MACHINES 2 69,95 NBA ACTION '95 89,95 NBA LIVE '95 69,95 NBA JAM TOURNAMENT 89,95 NFL HOCKEY '95 89,95 PACEMASTER 79,95 PETE SAMPRAS TENNIS 59,95 PGA TOUR GOLF 2 69,95 PGA TOUR GOLF 3 79,95</p>	<p>Phirates of the Dark Water 69,95 POPULOUS 2 89,95 PROBOTOCTOR 69,95 PSYCHO PINBALL -A-RE 69,95 THE ROBOTS 49,95 RISTAR 79,95 ROAD RASH 59,95 SAMURAI SHOWDOWN 99,95 SEQUEST DSV 89,95 SHINING FORCE 2 89,95 SKELTON KREW 89,95 <b>SLAM MASTER</b> 109,95 SOLEIL 109,95 SONIC &amp; KNUCKLES 89,95 SONIC'S PINBALL 59,95 SPANKSTER 59,95 <b>SPEEDY CONZALES</b> 89,95 STARGATE 69,95 FIGHTER OF THOR 119,95 SUBTERANIA 59,95 S. STREET FIGHTER 2 109,95 SYNDICATE 59,95 TAZMANIA 2 69,95 <b>THE PARK</b> 99,95 TINY TOONS - Wild &amp; Wacky 59,95 TOUGHMAN CONTEST 59,95 URBAN STRIKE 59,95 VIRTUA RACING 139,95 VIRTUA FIGHTER 99,95 W. Greedy's ICE HOCKEY 99,95 WALRICK 69,95 WWF WRESTLEMANIA 89,95 X-MEN 2 59,95</p>	<p>BILL WALSH FOOTBALL 39,95 BLODES OF VENGEANCE 39,95 <b>Bludgeon! Brit's Franny</b> 49,95 BRUTAL! - Faws of Fury 39,95 BUBSEY 39,95 BUSBY THE BOB CAT 2 49,95 Castle of Illusion - Am Mouses 49,95 C.WORLD CLASS SOCCER 29,95 CFL HANGHER 39,95 COMBAT CARS 39,95 CORPORATION 39,95 DAVID CUP TENNIS 49,95 DOUBLE DRAGON 3 39,95 DRACULA 29,95 DRAGON 49,95 <b>DRAGONS REVENGE</b> 59,95 EMPIRE OF STEEL 39,95 ETERNAL CHAMPIONS 49,95 F-17 NIGHTSTORM 39,95 FLINK 39,95 FUN &amp; GAMES 39,95 G.F. KO BOXING 39,95 GALAXY FORCE 2 49,95 GAULET 4 39,95 GENERATION LOST 39,95 GOLD GLADIATORS 39,95 GUNS 39,95 GRANDSLAM TENNIS 39,95 <b>GUNSTAR HEROES</b> 59,95 HAUNTING 39,95 HAVOC 49,95 HURRICANES 39,95 HYPERNUK 39,95 INCREDIBLE HULK 39,95 INTERNATIONAL RUGBY 39,95 J. NICKLAUS POWER CHA. 39,95 JAMES POND 3 39,95 J. MADDEN FOOTBALL '94 49,95 JURASSIC PARK 59,95 LEMMINGS 2 49,95 LHK ATTACK 49,95 MAN OVERBOARD 49,95 MARCO'S MAGIC FOOTBA. 39,95 MAXIMUM CARNAGE 59,95 MEGA-LO-MANIA 39,95 MEGA TURFCHAMP 39,95 MICKEY MANIA 49,95 MICRO MACHINES 59,95 MIDNIGHT WALKER 39,95 MR. NUTZ 39,95 MS. PACMAN 59,95 MUTANT FOOTBALL 39,95</p>	<p>MUTANT LEAGUE HOCKEY 39,95 NBA ALL - STAR Challenge 39,95 NBA JAM 59,95 NBA SHOWDOWN 49,95 OITIFANS 34,95 PELE WORLD SOCCER 49,95 PGA EUROPEAN GOLF 39,95 PHELIOS 39,95 PITFALL 49,95 POWERMONGER 39,95 RUGSEY 29,95 R.B.I. BASEBALL '94 49,95 RAISEN MAHERMANN 39,95 RED ZONE 59,95 REIN &amp; STIMPY 39,95 REVENGE OF SHINOBI 49,95 <b>ROCKIN' FOOTBALLING</b> 69,95 ROCKET KNIGHT ADV. 39,95 SECOND SAMURAI 39,95 SHAO FU 49,95 SMITHINI 39,95 SONIC 1 29,95 SONIC 2 49,95 SPLATTERHOUSE 2 39,95 STEEL TALONS 49,95 STREET FIGHTER 2 49,95 STRIDER 34,95 STRIDER 2 39,95 SUPER KICK OFF 39,95 SWORD OF VERMILION 39,95 TALPAIN 49,95 TALIM'S ADVENTURE 34,95 TECHNO CLASH 39,95 TERMINATOR 2 - A. GAME 29,95 TERMINATOR 2 - J. DAY 39,95 T2 - Judgment Day &lt;A&gt; 34,95 TRIPLE 2 39,95 TRIPLE 1 39,95 VOLFIELD -ip&gt; 39,95 WILD QUEST, THE &lt;A&gt; 69,95 WINTER CHALLENGE 49,95 WINTER OLYMPICS 39,95 WIN'N' LIZ 29,95 WOLVERINE 69,95 WORLD CUP ITALIA '90 39,95 WORLD CUP USA '94 39,95 <b>WWF RAW</b> 59,95 WWF ROYAL RUMBLE 69,95 XOR -ip&gt; 29,95 YOGI BAER 59,95 ZOMBIES 49,95 ZOOZ 39,95</p>	<p><b>ZUBEHÖR MEGA DRIVE:</b></p> <p>MEGA CD 2 &amp; 1 SPIEL 229,95 MEGA DRIVE KONSOLE 159,95 MEGA DRIVE KONSOLE &amp; 2 PADS 249,95 &amp; KÖNIG DER LÖWEN 249,95 2 INFAOTOS JOYPADS 49,95 4 MULTIPLEX ADAPTER 59,95 6 BUTTON PAD 29,95 ADAPTER US / PAL 29,95 ACTION REPLAY 2 89,95 JOYPAD - Vertiefgrüner RGB-Scart 1/2 KABEL je 24,95 RGB-Cinch-KABEL 19,95</p> <p>NHL '94 49,95 NIGHT TRAP 99,95 POWERMONGER 99,95 POWER RANGERS 99,95 SHERLOCK HOLMES 39,95 SHINING FORCE 99,95 SLAM CITY with S. Pippen 69,95 SONIC 59,95 STAR WARS CHESS 79,95 SUPREME WARRIOR 69,95 SYNDICATE 49,95 THEME PARK 89,95 THUNDERHAWK 59,95</p>	<p><b>SEGA 32 X:</b></p> <p>32X KONSOLE 269,95 COSMIC KILLERS &lt;CD&gt; 89,95 COSMIC CARNAGE 89,95 DOOM 129,95 GOLF MAGAZINE 109,95 KNUCKLES' CHAOTIX 109,95 METAL HEAD 119,95 MOTORCROSS CHAMP 109,95 NBA JAM TOURNAMENT 99,95 NFL QUARTERBACK 89,95 NIGHT TRAP 89,95 <b>SHADOW SQUADRONE</b> 119,95 SLAM CITY S. Pippen &lt;CD&gt; 89,95 SUPREME WARRIOR &lt;CD&gt; 89,95 Toughman Contest Boxing 99,95 WWF RAW 99,95</p>	<p><b>SATURN HARDWARE:</b></p> <p>6 PLAYER 699,95 SATURN ADAPTER 69,95 Antennenkabel mit Bildfilter 89,95 ARCADE RACK 109,95 BACK UP MEMORY 99,95 CONVERTER 69,95 JOYPAD SATURN 49,95 VIRTUASTICK 79,95</p>	<p><b>SATURN GAMES:</b></p> <p>CLOCKWORK KNIGHT 89,95 <b>DAVY THE GULL</b> 119,95 VICTORY GOLF 89,95 VIRTUA FIGHTER 119,95</p>	<p><b>MEGA CD:</b></p> <p>2 GAMES IN ONE 49,95 ADAPTER US / PAL 89,95 CHUCK ROCK 39,95 CORPSE KILLER 69,95 DUNE 89,95 DUNGEON MASTER 2 89,95 EARTH WORM JIM 89,95 FORMULA 1 RACING US 89,95 FIFA SOCCER 59,95 <b>FLYING NIGHTMARES</b> 69,95 KEIO FLYING SQUAD 89,95 NBA JAM 69,95</p>	<p><b>MANGA:</b></p> <p>verschiedene Titel je 24,95</p>
--	--	--	---	--	--	---	--	--	---

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



Gelegentlich geht es ganz schön brutal zur Sache bei diesem Eishockey-Game

# WAYNE GRETZKY

**Der Thron der Eishockeyspiel-Referenz ,NHL Hockey '94' wackelt! Doch wird es nun auch einen Wechsel an der Spitze geben?**



Die Manndeckung beherrschen die computergesteuerten Spieler bei der Parteien recht gut

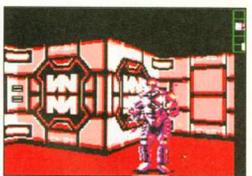
Die bisher selbst von ihrem direkten Nachfolger (NHL Hockey '95) unübertroffene Referenz in Sachen Eishockey, nämlich das furiose ,NHL Hockey '94', muß sich warm anziehen. Konami – eher für Action- und Jump&Run-Games der gehobenen Klasse bekannt – schickt sich an, mit dem von Time Warner Interactive programmierten „Wayne Gretzky and the NHLPA All-Stars“ Aufsehen zu erregen. Vollgestopft bis oben hin mit insgesamt 32 Profimannschaften und All-Star-Teams, zahlreichen Turnier- und Play-Off-Modi, einstellbaren Rahmenbedingungen (Zeit, Regeln etc.) und der Möglichkeit, vier Spieler gleichzeitig am Geschehen teilnehmen zu lassen, ist dieses Spiel hervorragend ausgestattet. Die 3-D-Perspektive von der Seite ermöglicht eine gute Übersicht und bietet zudem einen recht großen Ausschnitt des Spielfeldes. Doch die Darstellungen der Spieler sowie die Sounds sind nicht besonders gut ge-

lungen. Durch die ungenaue Steuerung kommt leicht Hektik auf, die taktische Manöver erschwert. Als Alternative zu ,NHL Hockey '94' kann ,Wayne Gretzky' aber trotzdem bestehen. th



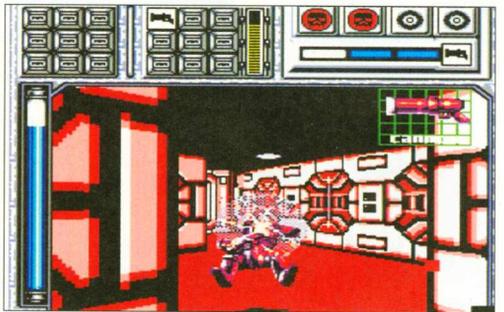
## „GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERPASS	Genre:
2-	2	Sport
GRAFIK	SOUND	Spieler:
2-	3	1-4 (simultan)
<b>NOTE</b>		Hersteller:
		Konami
<b>2-</b>		Preis:
		ca. DM 130
<b>NOTE</b>		Level:
		32 Teams
<b>2-</b>		Schwierigkeit:
		mittel
<b>NOTE</b>		Continues:
		Batterie
<b>2-</b>		Speicher:
		12 MBit
<b>NOTE</b>		Erhältlich:
		im Handel



Man schlägt und schießt sich so durch

# BATTLE FRENZY



**Als US-Marine mit einem implantierten Kampf-Chip müßt Ihr die Erde vor Aliens retten.**

Vier Ausgaben ist es her, daß wir Euch das 3-D-Ballerspiel „Battle Frenzy“ für das Mega Drive vorstellten. In der vier Level umfangreicheren MCD-Version hat sich spielerisch zwar nichts geändert, dafür ist der Soundtrack um eine Reihe von genialen Techno-Beats erweitert worden. Die Erde wird von Außerirdischen bedroht, und Du steigst als US-Marine nacheinander in 16 ihrer Raumschiffe ein. Durch von Aliens bevölkerte 3-D-Korridore und -Räume kämpft Ihr Euch zum Reaktor eines jeden Schiffes vor, um diesen – und damit das Schiff – zu zerstören. Innerhalb eines knappen Zeitlimits müßt Ihr dann zum Ausgang laufen, bevor Ihr mit dem Alien-Raumer explodiert. Neben Geheimräumen

könnt Ihr bis zu zehn verschiedene Extrawaffen finden, um Euch der angreifenden Brut zu erwehren. Leider ist das Spiel in puncto Technik immer noch auf dem angestaubten Level der Mega-Drive-Fassung. Freunden dieses Genres wird die Silberscheibe – auch dank des Zweispieler-Modus (der Screen ist senkrecht in der Mitte geteilt) – aber sicherlich gefallen. Übrigens: Das Spiel wurde von der USA für Kinder ab zwölf Jahren empfohlen ... in Anbetracht der gewalttätigen Inhalte ist dies verwunderlich. mik

## „GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERPASS	Genre:
3-	3+	Action
GRAFIK	SOUND	Spieler:
4	2	1-2 (simultan)
<b>NOTE</b>		Hersteller:
		Domark
<b>3</b>		Preis:
		ca. DM 120
<b>NOTE</b>		Level:
		16
<b>3</b>		Schwierigkeit:
		mittel bis hoch
<b>NOTE</b>		Continues:
		3
<b>3</b>		Speicher:
		1 CD
<b>NOTE</b>		Erhältlich:
		im Handel

# PANZER DRAGON



**Taucht ein, in SEGAs phantasievoller 32-Bit-Welt von „Panzer Dragoon“!**

Riesige Drachen, gewaltige Sandwürmer und allerlei wilde Kreaturen erwarten Euch. Action pur und Grafik zum Staunen sind garantiert. GAMERS und SEGA haben exklusiv für Euch **15 Gratis-Reisen** ins „Land der Drachen“ gebucht!

Ihr wollt Euch diesen Abenteuertrip nicht entgehen lassen? Na gut, dann beantwortet folgende Frage korrekt, und mit ein bißchen Glück gehört Euch ein Panzer-Dragoon-Spiel für SEGAs brandneue Saturn-Konsole plus Saturn-T-Shirt und -Pin – beides ist in keinem Geschäft zu kaufen!



**GAMERS  
SEGA**

**Die Frage:** Panzer Dragoon ist das teuerste Sega-Videospiel aller Zeiten.  
Wie hoch waren die Entwicklungskosten?

- a) 250.000 US-Dollar
- b) 500.000 US-Dollar
- c) über 1 Million US-Dollar

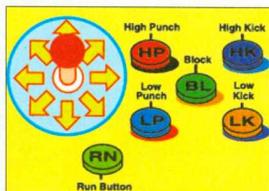
Schreibt die richtige Lösung gemeinsam mit Eurem Namen und Anschrift auf eine Postkarte und sendet diese an:

**GAMERS**  
**Panzer Dragoon • Heilwigstraße 39**  
**20249 Hamburg**





## LEGENDE



v = auf den Gegner zu  
 z = vom Gegner weg  
 o = nach oben  
 u = nach unten

Die Abkürzungen für die Buttons seht Ihr auf der Grafik links

Motion = Bewege den Stick in einer flüssigen Bewegung  
 Tap = Drücke die Buttons oder Richtungen kurz hintereinander  
 Charge = Halte den Button (Richtung) für die angegebene Zeit  
 () = Führe die Kommandos in den Klammern gleichzeitig aus  
 Achtung! Alle Angaben gelten für linksstehende Spieler!

T I P S &

# SPECIAL

Nachdem wir in der vorherigen Ausgabe schon die ersten Moves für die Kämpfer präsentiert haben, geht es diesmal richtig zur Sache! Hier findet Ihr so gut wie alle Moves (mit hübschen Bildern) für alle Charaktere. Außerdem haben wir Euch noch ein paar besonders schöne und effektive Combos ausgewählt, die wir ebenfalls mit reichlich Bildmaterial garnieren. Wie Ihr ja sicherlich schon wißt, wenn Ihr fleißig unser Magazin lest, hat Midway den MK3-Automaten nochmals verbessert und eine zweite Version, die 2.0 herausgebracht. Hier wurden

nicht nur unfaire Combos entschärft und die Spielerbalance verbessert, sondern auch die Steuerkommandos für fast alle Moves verändert. Schaut Euch also genau an, an welchem Automaten Ihr spielt, damit Ihr auch die richtigen Moves eingebt. Wä'r ja schade um das schöne Geld! Alles was Ihr auf den folgenden Seiten findet, bezieht sich auf die 2.0-Version. Natürlich funktionieren die Kombat-Codes bei beiden Automaten. Apropos Kombat-Codes, exklusiv für Euch haben wir den Ultimate-Kombat-Code, mit dem Ihr endlich den gut versteckten Smoke aus seinem Unterschlupf lockt. So könnt Ihr auch

### THE ULTIMATE KOMBAT CODE





TEIL 3

T R I C K S

# MOVES



„Uahh, das geht ja durch Mark und Bein! Hör bloß auf, ich zieh auch nie wieder an Deinen Haaren! Versprochen!“



einem verlorenen Spiel noch etwas Positives abgewinnen. Wer schon nicht mehr warten kann, findet auf der letzten Seite, was er sucht, allen anderen nochmals zur Erinnerung: Die Moves gelten alle für den linksstehenden Spieler.

Wenn Ihr rechts steht, müßt Ihr dementsprechend die Richtungsangaben vertauschen (also v gleich z und umgekehrt). Die englische Bezeichnung der Buttons haben wir gewählt, da die Geräte auch in englisch Beschriftet sind, und bei den Bezeichnungen ist es einfach kürzer und prägnanter. Um die jeweiligen Babalties und Friendships auszuführen, dürft Ihr

### TAUSEND VERSTECKTE FEATURES IM SPIEL

in der entscheidenden Runde keinen Block verwenden (auch nicht den Button drücken). Um den Gegner mit einem Animity zu ‚besiegen‘, müßt Ihr in der dritten Runde erst einen Mercy vollführen, indem Ihr Run gedrückt haltet, dreimal nach unten tapt und dann Run wieder losläßt. Nun bleibt uns nur noch, Euch viel Spaß mit den folgenden acht Sonderseiten mit MK3-Special-Moves zu wünschen und selbstverständlich auch viel Erfolg am Automaten. Ach ja, in einem der nächsten Updates von MK3 wird auch endlich Raiden spielbar sein. Darauf warten wir doch alle, oder?

Maris Feldmann



## SPECIAL MOVES

### GREEN NET



Tap z, z, LK

### TELEPORT



Tap v, u, BL

### CLOSE BOMB



Halte LK, tap z, z, HK

### FAR BOMB



Halte LK, tap v, v, HK

### AIR THROW



Tap u, v, BL. Wenn nahe dran, tap (z, LP) oder (v, LP).  
Gegner muß in der Luft sein.

### DOUBLE THROW COMBO: 2-Hit (40% Damage)



Wenn nahe dran, tap v, LP für den Pile Driver



Wenn der Gegner wieder hochprallt, mach den Air Throw

## COMBOS

### In-Close Combo: 6-Hit (30% Damage)



Tap HP, HP



Tap HK



Tap HP



Tap HK

### Finishing Moves

Helicopter  
Tap u, u, o, o, HP  
Pit  
Tap RN, BL, RN

### Animality

Wenn nahe dran, tap o, o, u, u

### Friendship

Tap RN, RN, RN,

### SINGLE MISSILE



Tap z, v, HP

### DOUBLE MISSILE



Tap z, v, z, z, HP

### BIONIC RUSH



Tap v, v, HK

### GOTCHA GRAB



Tap v, v, LP

### GROUND SLAM



Charge LK (3 Sek.), LK loslassen

### Corner Juggle Combo: 7-Hit (33% Damage)



Tap HP



Tap HP



Tap BL

## COMBOS

### In-Close Combo: 5-Hit (24% Damage)



Tap HP, HP



Tap BL



Tap LP



Tap (z, HP)



Tap LP



Tap (z, HP)



Im stehen, tap LP



Tap v, v, HK

## SPECIAL MOVES

### Finishing Moves

Stomp Wenn weit weg, tap RN, BL, RN, RN, LK

Friendship Tap LK, RN, RN, LK

Babality Tap u, u, u, LK



## SPECIAL MOVES

### FIREBALL



Tap z, z, HP  
Geht auch in der Luft

### WEB SPIN



Tap z, v, LK

### GROUND SAW



Tap z, z, z, RN

#### Finishing Moves

Head Inflation

Face of Death

Pit

Tap u, u, z, v, BL (halber Bildschirm entfernt)

Nahe dran, tap RN, BL, BL, BL, HK

Tap BL, BL, BL, HK

Animality

Nahe dran, halte HP, tap v, v, u, v, lasse HP los

Babality

Tap RN, RN, LK

## COMBOS

### In-Close Combo: 6-Hit (37% Damage)



Tap LK, LK



Tap HP, HP



Tap HK



Tap (z, HK)

### In-Close Juggle Combo: 9-Hit (45% Damage)



Tiefer Jump  
-Kick



Tap z, v, LK



Tap LK, LK



Tap HP, HP



Tap (u, HP)



Jump-Kick



Tap v, v, HP in  
in der Luft

## SPECIAL MOVES

### SPINNING BALL



Charge LK (3 Sek.), LK  
loslassen

### BLADE TOSS



Motion u, uz, z, HP

### BLADE SWIPE



Motion u, uv, v HP

### GRAB AND SHAKE



Motion z, uz, u, uv, v, LP

### AIR THROW



Halte BL in der Luft

## COMBOS

### In-Close Combo: 5-Hit (26% Damage)



Tap HP, HP



Tap HK

#### Finishing Moves

Skull Rip

Nahe dran, halte LP, v,  
u, u, v, lasse LP los



Tap LK



Tap (z, HK)

#### Friendship

Tap LK, RN, RN, HK

### In-Close Air Juggle Combo: 7-Hit (40% Damage)



Tap HP, HP



Tap (u, LP)



Tap (u, HP)



Halte LK und gehe  
mit HP heran



Jump Kick



Lasse LK los



KABAL

KANO



**SPECIAL MOVES**

**HAT THROW**



Tap z, v, LP

**TELEPORT**



Tap u, o  
Du kannst sofort nach dem Teleport schlagen oder treten

**SPINNING SHIELD**



Tap v, u, v, RN

**AIR DIVING KICK**



Tap (u, HK) in der Luft

**Finishing Moves**

**Death Spin**  
Wenn weit weg, tap (RN, BL), (RN, BL), u

**Animality**  
Nahe dran, tap RN, RN, RN, RN, BL

**COMBOS**

**Spinning Shield Combo: 4-Hit (44% Damage)**



Tap v, u, v, RN



Renne mit HP



Jump-Kick



Tap (u, HK) in der Luft

**In-Close Combo: 7-Hit (34% Damage)**



Tap HP



Tap LP



Tap HP



Tap LP



Tap LK, LK



Tap (z, HK)

**SPECIAL MOVES**

**ARROW ATTACK**



Motion u, uz, z, LP

**HATCHET UPPERCUT**



Motion u, uv, v, HP

**SHADOW CHARGE**



Tap v, v, LK

**CHEST REFLECT**



Tap z, z, HK  
Reflektiert Projekteile

**Finishing Moves**

**Lightning Axe Pit**  
Tap z, z, u, HP (halber Bildschirm entfernt)  
Tap RN, RN, RN, BL

**Animality**  
Nahe dran, tap v, v, u, u

**Friendship**  
Tap, RN, RN, RN, RN, u

**COMBOS**

**In-Close Combo: 3-Hit (19% Damage)**



Tap HK, HK, (z, HK)

**In-Close Double-Hatchet-Uppercut Combo: 7-Hit (42% Damage)**



Tap LK



Tap HP, HP



LP



Motion u, uv, v, HP



Geh nahe ran,  
Motion u, uv, v, HP



Jump-Kick



## SPECIAL MOVES

### AIR FIREBALL



Tap v, v, HP in der Luft

### HIGH FIREBALL



Tap v, v, HP

### LOW FIREBALL



Tap v, v, LP

### FLYING KICK



Tap v, v, HK

### BICYCLE KICK



Charge LK (3 Sek.), lasse LK los

## COMBOS

### In-Close Combo: 7-Hit (36% Damage)



Tap HP, HP



Tap BL



Tap LK, LK



Tap HK



Tap (z, LK)

#### Finishing Moves

Flame Engulf

Mortal Drop

Animality

Babality

Friendship

Tap v, v, u, u, LK

Tap o, u, o, o, (RN, BL)

Aus „Fußfeger“-Entfernung, tap u, u, o

Tap u, u, u, HK

Tap RN, RN, RN, RN, u

### Jump Kick Combo: 3-Hit (20% Damage)



Jump-Kick



Tap v, v, HP



Tap v, v, HK

### Jump Kick Combo: 3-Hit (24% Damage)



Halte LK, dann Jump-Kick



Renne mit LP



Lasse LK los

## COMBOS

### In-Close Combo: 5-Hit (26% Damage)



Tap HP



Tap HP



Tap HK



Tap HK



Tap (z, HK)

### Seeking-Missile Juggle Combo: 4-Hit (40% Damage)



Motion u, uz, z, HP



Tap v, v, LK



Tap LP



Tap z, z, LP

#### Finishing Moves

Flame Thrower

Tap v, v, v, z, BL (halber Bildschirm entfernt)

Pit

Tap u, u, u, RN

Animality

Nahe dran, tap v, v, u, o

Friendship

Tap RN, RN, RN, RN, u



Spring mit einem tiefen Tritt



Tap v, v, LK



Tap HP



Jump-Kick

## SPECIAL MOVES

### MISSILE



Tap v, v, LP

### SEEKING MISSILE



Motion u, uz, z, HP



Tap v, v, LK



### TELEPORT UPPERCUT

## SPECIAL MOVES

## Finishing Moves

Skin Rip Nahe dran, halte HK, tap v, z, v, v,  
lasse HK los  
Pit Tap u, v, u, v, LP

Animality Tap RN, BL, BL, BL, BL

Babality Tap u, u, u, z, HK

## TELEPORT STOMP



Tap u, o

## GROUND STOMP



Tap z, u, z HK

## FIREBALL



Motion u, uv, v HP

## COMBOS

**In-Close Combo: 7-Hit (42% Damage)**

Tap HP, HP



Tap LP



Tap HK, HK



Tap LK



Tap (z, HK)

**In-Close Fireball Combo: 6-Hit (36% Damage)**

Tap HP, HP



Tap LP



Tap (v, HP)



Tap HP



Motion u,  
uv, v, HP

## SPECIAL MOVES

## WAVE SCREAM



Tap v, v, v, HP

## FLOAT



Tap z, z, v, HK

## FIREBALL



Tap v, v, LP

## AIR FIREBALL



Motion u, uv, LP  
während des Sprunges

## FLYING FIREBALL



Motion u, uv, LP  
während des Floatens

## COMBOS

**In-Close Combo: 5-Hit (33% Damage)**

Tap HK



Tap HP, HP



Tap LP



Tap HK

## Finishing Moves

Death Scream Nahe dran, tap  
RN, RN, BL, BL, (RN, BL)  
Hair of Death Aus Fußfege-  
r Entfernung, tap  
RN, RN, BL, RN, BL  
Pit Tap u, u, u, u, LP

Babality Tap RN, RN, RN, o

Friendship Tap RN, RN, RN,  
RN, RN, o

**In-Close Air-Jungle Combo: 6-Hit (40% Damage)**

Tap LK



Tap HP



Tap HP



Tap (u, HP)



Jump-Kick



Motion u, uv, LP  
in der Luft

## SPECIAL MOVES

### RING TOSS



Motion u, uv, v, LP

### TELEPORT PUNCH



Tap v, z, HP

### RISING BIKE KICK



Tap z, z, (u, HK)

### LEG THROW



Tap (u, LP, BL)

### DEEP-KICK RISING-BIKE COMBO: 2-Hit (22% DAMAGE)



Spring mit einem sehr tiefen Tritt an und tap sofort z, z, (u, HK) für den Rising Bike Kick!

## COMBOS

**In-Close Combo: 6-Hit (31% Damage)**



Tap HK, HK



Tap HP, HP



Tap LP



Tap (z, HP)

### Finishing Moves

Pit  
Tap v, v, u, HP



SONYA

## SPECIAL MOVES

### RUSHING THROW



Tap v, v, HK

### BATON TAKEDOWN



Tap v, z, LP

### LOW GRENADE



Motion u, uz, z, LP

### HIGH GRENADE



Motion u, uz, z, HP

## COMBOS

**In-Close Combo: 6-Hit (23% Damage)**



Tap HK



Tap HP, HP



Tap LP

### Finishing Moves

Explode  
Nahe dran, tap u, v, u, v, BL  
Shocker  
Weit weg, tap v, v, v, LK

### Animality

Aus Fußferentfernung, tap RN, RN, RN, RN, BL

**In-Close Rushing-Throw combo: 6-Hit (45% Damage)**



Tap HK



Tap HP, HP



Tap LP



Geh mit HP heran



Tap v, v, HK

STRYKER

## SPECIAL MOVES

## Finishing Moves

Ice Breaker Nahe dran, tap  
BL, BL, RN, BL, RN

Animality Nahe dran, tap o,  
v, o, o

Babality Tap, u, z, z, HK

Friendship Tap, LK, RN, RN, o

## LOW ICE



Motion u, uv, v, LP

## ICE SHOWER



Motion u, uv, v, HP

Motion u, uv, v, z, HP, nahe

Motion u, uz, z, v, HP, weit

## ICE CLONE



Motion u, uz, z, LP

Auch in der Luft

## SLIDE



Tap (z, LP, BL, LK)



## COMBOS

## In-Close Combo: 6-Hit (30% Damage)



Tap HP, HP



Tap LP



Tap LK



Tap HK



Tap (z, HK)

## In-Close Combo: 4-Hit (36% Damage)



Motion u, uv, v, HP

Zuerst den Gegner in der Luft einfrieren



Tap HP



Motion u, uv, v, LP



Tap HP



Jump-Kick



Tap (z, LP, BL, LK)

## SPECIAL MOVES

## FIREBALL



Tap z, z, HP

## MULTIPLE FIREBALLS



Tap z, z, v, HP für zwei und  
z, z, v, v, HP für drei FB.

## GROUND FIREBALLS



Tap v, v, z, z, LK

## MORPHS

## CYRAX

Tap BL, BL, BL

## KANO

Tap z, v, BL

## JAX

Tap v, v, u, LP

## KABAL

Tap LP, BL, HK

## KUNG LAO

Tap RN, RN, BL,  
RN

## LIU KANG

Motion, einen  
vollen Kreis begin-  
nend bei v

## NIGHTWOLF

Tap o, o, o

## SEKTOR

Tap u, v, z, RN

## SHEEVA

Halte LK, tap v, u,  
v, lasse LK los

## SINDEL

Tap z, u, z, LK

## SONYA

Tap u, (RN, LP, BL)

## STRYKER

Tap v, v, v, HK

## SUB-ZERO

Tap v, u, v, HP

## Finishing Moves

Spikes Nahe dran, halte LP, tap u, v, v, u, lasse LP los

Babality Tap RN, RN, RN, LK

Friendship Tap LK, RN, RN, u

## COMBOS

**In-Close Combo:  
5-Hit (27% Dam-  
age)**

Nahe dran, tap  
HK, HP, HP, LP,  
(z, HK)

## FIREBALL JUGGLE COMBO: 6-HIT (37% DAMAGE)



Tap v, v, z, z, LK  
Der Gegner muß weit  
weg sein



Wenn Dein Gegner run-  
terfällt, tap z, z, v, v, HP,  
um ihn mit den drei Feu-  
erbällen abzufangen'

## EXCLUSIVE

### THE ULTIMATE KOMBAT CODE

Controller Eins: Tap HP x 1, BL x 9, HK x 2

Controller Zwei: Tap HP x 2, LP x 2, BL x 2, LK x 3, HK x 4

Nun könnt Ihr mit Smoke spielen!



Nach der Codeeingabe erscheint Smoke



Smoke ist permanent im Select-Menü, allerdings kann der Code durch eine Einstellung im Gerät gelöscht werden.



### SMOKE'S MOVES

#### SPEAR



Tap z, z, LP

#### TELEPORT UPPERCUT



Tap v, v, LK

#### AIR THROW



Halte in der Luft BL

### IMPORTANT NOTE!

#### Achtung, Achtung!

Bei allen Codes auf dieser Seite müßt Ihr erst die Buttons von Controller eins und dann die von Controller zwei drücken. Die unteren Codes werden in den Versus-Screen, nach der Charakterwahl, eingegeben.

### VERSUS CODES

#### UNLIMITED RUN



Controller Eins: Tap LP x 4, BL x 6, LK x 6  
Controller Zwei: Tap LP x 4, BL x 6, LK x 6  
Der Run-Balken nimmt nicht ab

#### PSYCHO KOMBAT



Controller Eins: Tap LP x 9, BL x 8, LK x 5  
Controller Zwei: Tap LP x 1, BL x 2, LK x 5  
Das Licht flackert während der Spieler ständig morpht

#### RANDPER KOMBAT



Controller Eins: Tap LP x 4, BL x 6,  
Controller Zwei: Tap LP x 4, BL x 6, LK x 5  
Spieler morpht ständig

#### DARK KOMBAT



Controller Eins: Tap LP x 6, BL x 8, LK x 8  
Controller Zwei: Tap LP x 4, BL x 2, LK x 2  
Kampf im Dunkeln, bei Treffer kurz Licht

#### NO LIFE BARS



Controller Eins: Tap LP x 9, BL x 8, LK x 7  
Controller Zwei: Tap LP x 1, BL x 2, LK x 3  
Keine Energiebalken

#### THROWS DISABLED



Controller Eins: Tap LP x 1  
Controller Zwei: Tap LP x 1  
Keine Würfe möglich

#### BLOCKS DISABLED



Controller Eins: Tap BL x 2  
Controller Zwei: Tap BL x 2  
Keine Blocks möglich

#### PLAYER ONE: HALF ENERGY



Controller Eins: Tap BL x 3, LK x 3  
Spieler 1: Halbe Energie

#### PLAYER TWO: HALF ENERGY



Controller Zwei: Tap BL x 3, LK x 3  
Spieler 2: Halbe Energie

#### PLAYER ONE: QUARTER ENERGY



Controller Eins: Tap LP x

7, LK x 7

Spieler 1: Viertel Energie

#### PLAYER TWO: QUARTER ENERGY



Controller Zwei: Tap LP x 7, LK x 7  
Spieler 2: Viertel Energie

#### FIGHT SMOKE



Controller Eins: Tap LP x 2, LK x 5  
Controller Zwei: Tap LP x 2, LK x 5  
Der Gewinner kämpft gegen Smoke

#### FIGHT SMOKE



Controller Eins: Tap LP x 7, BL x 6, LK x 9  
Controller Zwei: Tap LP x 3, BL x 4, LK x 2  
Der Gewinner kämpft gegen Noob Saibot

#### FIGHT MOTARO



Controller Eins: Tap LP x 9, BL x 6, LK x 9  
Controller Zwei: Tap LP x 1, BL x 4, LK x 1  
Der Gewinner kämpft gegen Motaro

#### FIGHT SHAO KAHN



Controller Eins: Tap BL x 3, LK x 3  
Controller Zwei: Tap LP x 5, BL x 6, LK x 4  
Der Gewinner kämpft gegen Shao Kahn

#### PLAY GALAGA



Controller Eins: Tap LP x 6, BL x 4, LK x 2  
Controller Zwei: Tap LP x 4, BL x 6, LK x 8  
Ihr dürft eine Runde Aliens abballern

## ... LESER HELFEN LESERN

Und wieder gibt es etwas Lebenshilfe für gefrustete Leser. Nochmals die Spielregeln: Wenn auch irgendwelche Probleme quälen, diese Endgegner unbesiegtbar erscheinen oder versteckte Levelausgänge einfach zu gut versteckt sind, so schreibt uns einen Brief mit der entsprechenden Frage. Wir drücken 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 Briefes gehen die Veröffentlichungsrechte an den Verlag über. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

## FRAGEN

### TINY TOONS 1 (MD)

Christian Sievers sucht nach den Paßwörtern für die letzten fünf Level. Wer hilft ihm?

### PRINCE OF PERSIA (MS)

Regine Hahn sucht die Levelcodes für diesen schon etwas betagten Klassiker. Wer kennt sie?

### BUBBLE BOBBLE (MS)

Weiterhin würde Regine gerne die Paßwörter ab Level 80 wissen.

### ASTERIX & THE POWER OF THE GODS (MD)

Andreas Unge ist auf dem Schiff der Pi'aten steckengeblieben und kann den Fieslingen einfach keine Manie'en beib'ingen. Kann ihm jemand helfen? Cheats fü' unbeg'enz't Ene'gie ode' eine Level-anwahl sind auch willkommen.



### RINGS OF POWER (MD)

Markus Warda sucht verzweifelt nach dem ‚Mustache of a Thespian‘ und dem Ring of Bile. Wo gibt es den Krepmler?

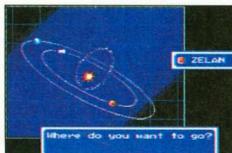
### ASTERIX & THE SECRET MISSION (MS)

E. Krauser junior kommt in Level A5 an der Eiswand nicht weiter. Was ist zu tun?

## ANTWORTEN

### PHANTASY STAR IV (MD)

Christian Reuter verhilft Hermann zum gesuchten Raumschiff: Im Dorf Tyler sollte man das Grab untersuchen, woraufhin sich ein Geheimgang öffnet, der zum gesuchten Shuttle führt.



### PHANTASY STAR III (MD)

Christian kann auch Herman weiterhelfen: Um den Moon Stone zu bekommen muß man von der Stadt aus nach schräg rechts unten laufen, bis man an einen Turm kommt. Im Turm steigt man die erste Treppe nach oben und weiter



nach rechts, bis man zu einer grünhaarigen Person kommt. Nach einem Gespräch öffnet sie den weiteren Weg nach rechts und schließt sich der Gruppe an. Es geht weiter nach rechts und dann den ersten Weg nach unten und wieder links. So gelangt man zu einer Maschine, welche aktiviert wird. Jetzt wieder aus dem Turm raus und zurück in die zweite Welt, in der sich jetzt et-

was verändert hat. Man begeben sich in die Stadt und spreche mit dem Mann im weißen Gewand, woraufhin man mit einem Boot zur Insel fahren kann.

Dort geht es in der oberen Stadt durch den Brunnen in den Schloßkeller und von dort über mehrere Treppen in den Schloßhof. Hier trennt sich einer der Begleiter von der Party. Nachdem man ihn verfolgt, besiegt und einen neuen Begleiter gefunden hat, geht es wieder in die dritte Welt zurück. Dort wird im Turm nach einer weiteren Maschine gesucht, nachdem sie aktiviert wurde, geht es wieder zurück in die zweite Welt. Hinter dem oberen Schloß ist nun eine Brücke zugänglich, die zu einem weiteren Schloß führt. Dort gelangt man durch einen Geheimgang in den Schloßkeller, wo eine Prinzessin verzweifelt auf ihre Befreiung wartet.

### PITFALL (MD)

Siegmond Dörhöfer verrät Christian den gesuchten Cheat: Im Titelbild sind für eine Levelwahl



ganz einfach die folgenden Tasten zu betätigen: B, A, rechts, C, rechts, oben, unten.

### LOTUS TURBO CHALLENGE (MD)

Maximilian Mück verrät Jerry die Levelcodes:

- 1 SLEEPERS
- 2 BUSINESS
- 3 STANDISH
- 4 TEA CUP
- 5 HERBERT
- 6 APPLEPIE
- 7 MALLOW

Außerdem kann man mit SLUGPACE für unbegrenzt Turbos sorgen, mit MANSELL kommt man ohne größere Probleme durch das ganze Spiel.

### SNATCHER (MCD)

René Fieber bringt hier nochmals eine kompakte Beschreibung der Lösung: Im Computerraum ‚USE JORDAN‘, ‚SCAN DATABASE‘ auswählen und folgende Merkmale

eingeben: Gesichtstyp = 3, Augen = 6, Nase = 1, Mund = 3, Haare = 2. Jetzt noch ‚SCAN DATABASE‘ eingeben, und das war es.

### THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES (MD)

Dominik Schmidt hilft Gerhard weiter: Das Rührbesenmobil ist eigentlich kein Problem: Immer wenn es im Bild ist, beschießen, nach 15 Schüssen einfach auf das Dach springen – das hilft.

### SONIC & KNUCKLES (MD)

Christian Herrmann löst Danielas Probleme: Als erstes muß man jeden der sechs Finger dreimal tref-



fen, was eigentlich kein größeres Problem sein sollte.

Danach kommt Robo-Robotnik von links, jetzt heißt es, auf seine Nase zu springen, damit sich der Bauch öffnet. Das Etwas, das da herauskommt, benötigt etwas Zeit, um sich aufzuladen. Diese Zeit sollte man dazu verwenden, das seltsame Ding etwa dreimal zu treffen. Als nächstes heißt es den Schüssen auszuweichen, je nach Standort von Robotnik durch Springen oder Ducken. Die ganze Angelegenheit wird so lange wiederholt, bis Robotnik achtmal getroffen wurde. Jetzt wird er versuchen, mit dem Master Emerald zu fliehen. Diesen Plan kann man jedoch durch acht weitere Treffer vereiteln.

### DUNGEONS & DRAGONS (MD)

Rudolf Wahlig verrät Meister Ungenannt die Fundorte der fehlenden Zaubersprüche:

Die Feuerattacke gibt es ab Level 7 im Magieshop zu kaufen, der Feuerball gibt es unter anderem auch in der Höhle zu den Aztanen beim Trollchef zu finden.

Für den Lightning Bolt muß man sich in der Dragon's Cave etwas genauer umschauen: In der ersten Höhle gibt es im ersten Raum mit dem Feuerriesen einen Geheimgang in einer der Wände. Allerdings muß man schon etwas genauer hinschauen, wenn man finden will.

# TREFFT SUPERSTAR MARIO BASLER!



Zur Veröffentlichung des action- und überraschungsgeladenen Fußballspiels „Mario Basler präsentiert: Fever Pitch Soccer“ hat sich U.S. Gold einen ganz exquisiten Wettbewerb für Euch ausgedacht! Folgende Super-Gewinne erwarten Euch:

**1. Preis:** eine persönliche Trainingsstunde mit dem Fußballer des Jahres, der Dich in Deiner Heimatstadt besuchen wird! Zum Training darfst Du neun Deiner besten Freunde mitbringen. Viele tolle Überraschungen warten auf Euch ...

**2.-10. Preis:** je eine Mega-Drive-Konsole inklusive des von Mario Basler empfohlenen Spiels „Fever Pitch Soccer“

Außerdem habt Ihr dank GAMERS die zusätzliche Chance auf folgende Gewinne:

**11.-20. Preis:** je ein von Mario Basler handsigniertes „FeverPitch-Soccer“-Modul (MD)

Um gewinnen zu können, müßt Ihr folgende Fragen korrekt beantworten:

1. Welches Spiel empfiehlt Mario Basler?
2. Wie viele Tore hat Mario Basler in der Bundesligasaison 94/95 geschossen?

Vorname/Name: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

PLZ/Ort: \_\_\_\_\_

Telefon: \_\_\_\_\_

Geburtsdatum: \_\_\_\_\_

Antwort 1: \_\_\_\_\_

Antwort 2: \_\_\_\_\_

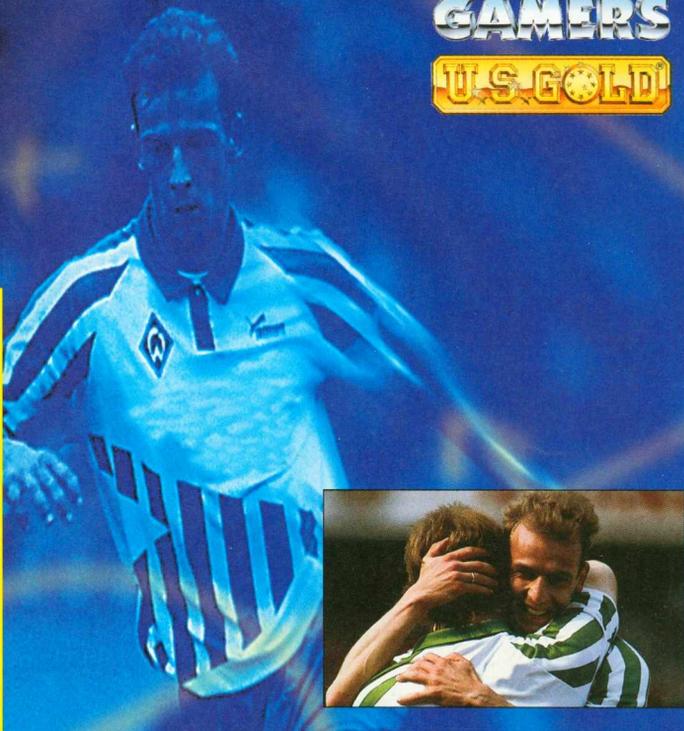
Schickt den vollständig ausgefüllten Coupon oder eine Postkarte mit den entsprechenden Daten an:

**GAMERS, Mario Basler,  
Heilwigstraße 39, 20249 Hamburg**

Einsendeschluß: 15. September

(Datum des Poststempels)

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von MWI und U.S. Gold sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.



## Skeleton Krew

Tips & Tricks zu aktuellen Spielen abzdrukken ist nicht immer ganz einfach, weil die Games noch nicht so weit verbreitet sind und wir so auch kaum T&T bekommen.

Doch es gibt ja zum Glück unsere eingeschworenen T&T-Lieferanten, für die soetwas kein Problem darstellt. Hier habt Ihr nun die Buchstabenkombinationen zum Actiongame „Skeleton Krew“. Achtung: Bereits vor der Eingabe der Codes muß der gewünschte Schwierigkeitsgrad eingestellt werden!



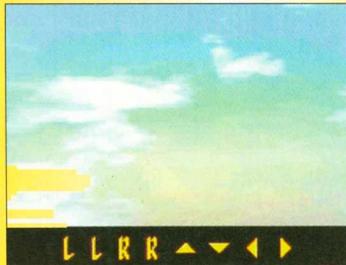
Level	Name	Code
2	Monstro-City: Turbo-Schaft	BGWY
3	Monstro-City: Kanalisation	PSKJ
4	Mars: Tritium-Produktionsstätte	HDZT
5	Venus: Munitionshalde	WGBX
6	DEAD: Hauptquartier	RDFK

Andreas Unger, Glauchau

## Panzer Dragon

Das Spiel macht von sich reden. Kurz nach dem Deutschlandstart des Sega-Wunderkastens, ist auch schon das Grafikspektakel „Panzer Dragon“ erhältlich. Wer sich auf dem Rücken dieses merkwürdigen Geschöpfes durch die Level macht und dabei im Kampf den kürzeren zieht, kann sich hier nette Cheats abgucken. Wird schon was dabei sein!

- Unverwundbarkeit erhaltet Ihr durch das Anklicken von „normal“ im Titelscreen und anschließendes Drücken von L, L, R, R, oben, unten, links, rechts. Nun erscheint das Wort „Scenic“, und Euch kann nichts mehr vom Ungetüm hauen.



- Eine schicke Bonusrunde läßt sich folgendermaßen erreichen: Klickt wiederum „normal“ an, und drückt dreimal oben, dreimal unten, dreimal links und rechts, L und R! Guten Flug!

- Auch die Levelwahl stellt nun kein Problem mehr für Euch GAMERS-Profis dar. Nachdem Ihr erneut „normal“ angewählt habt, drückt Ihr oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, X, Y und noch Z. Et voilà, die Levelwahl!

Ulanov, Hamburg

Wanted:  
Tips & Tricks!

TIPS



## Hallo, T&T-Gemeinde!

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

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

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

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

MCD

## Rebel Assault



Vor geraumer Zeit (GAMERS 10/94) veröffentlichten wir bereits die Levelcodes für dieses eher unterdurchschnittliche Spiel. Heute reichen wir noch einen Cheat nach, der es um so mehr in sich hat.

- Wenn das Lucas-Arts-Logo erscheint, drückt Ihr oben + A, unten + A, oben + A, oben + A, links + A, rechts + A. Jetzt könnt Ihr Euch im Pausenmodus mit C durch die Missionen cheaten, mit Start ein Menü aufrufen, in dem Ihr die Lebensenergie aufrischen könnt, oder A + Start drücken, um wieder 100%ig gesund zu sein.

Stefan Eltermann,  
Hamburg

## Ecco the Dolphin

Da hat man doch den niedlichen Delfin. Na ja, wenigstens wird's ihm nicht langweilig, die er zu durchkämmen hat. Wie nach ein paar Missionen „abdankt“? Einfach unsere Levelcodes oder den Ch...



- Ruft während des Spiels die Karte und oben! Nun könnt Ihr u. a. die L...

Thomas Hirsch, CH -

# TRICKS



Euren Namen, und das Wunschmodul mit Systemangabe im Brief zu erwähnen.

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

**GAMERS • T&T**  
**Heilwigstraße 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 8/95!**

**Je ein Modul bzw. eine CD gehen an:**

**Ferenc Kis, CH - Regensburg**  
**Marcel Ludewig, Dresden**  
**Maximilian Mück, Ockenheim**

**Wir wünschen Euch viel Spaß mit den gewonnenen Spielen!**

**GG**

## Shin

Ecco in das kleine Game Gear gesperrt! Schnell, wofür die zahlreichen Level sorgen kann sie nicht alle sehen, weil Ihr schon können wir ändern: Benutzt doch ein-

Level	Code
2	UOBVV
3	WNVKC
4	USDNF
5	KOGME
6	WCSYF
7	SOWMG
8	OOOAH
9	KWGVI
10	YUJOW
11	COOSK
12	CCSKL
13	EEMSS
14	-
15	GGGKO
16	CWGWPP
17	IMPSS

und drückt rechts, 1, 2, 1, 2, unten, 2 frei anwählen.

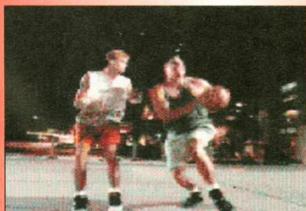
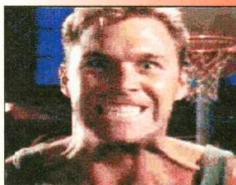
**zzuschlag / Jens Gerlach, Dresden**

**MCD**

## Slam City with Scottie Pippen

Unsere Testnoten sind weitestgehend objektiv getroffene Bewertungen von Videospiele. Das dürfte bekannt sein. Wir wollen damit niemandem etwas vorschreiben oder aufrücken, vielmehr möchten wir eine vernünftige und sachliche Hilfestellung geben, wenn es heißt, sich ein Spiel auszusuchen. Also sozusagen eine objektive Kaufberatung auf schriftlichem Wege. Nun gibt es natürlich manche Menschen, die unsere Bewertungen nicht teilen, ja sogar vollkommen anderer Meinung sind. Ist ja auch vollkommen in Ordnung so. Mit 'Slam City' könnte dem einen oder anderen allerdings ein teurer Mißgriff passiert sein. Vielleicht habt Ihr den Test in GAMERS 3/4/95 (Note 5+) nicht gelesen, oder seid eben wie gesagt anderer Meinung. Eventuell findet Ihr das Game aber auch richtig toll, und so hoffen wir nun, Euch mit dem folgenden Cheat eine Freude bereiten zu können.

• Es gibt einen kleinen 'Film' zu sehen. Dazu müßt Ihr im Options-Modus A gedrückt halten, dann ebenfalls B und zu guter Letzt noch



C dazu gedrückt halten. In der oberen Ecke erscheint nun 'B 15'. Haltet die drei Tasten weiterhin gedrückt! Um nun den 'Film' zu starten, drückt Ihr zusätzlich rechts. Fertig!

**Sascha Hammer,**  
**Koblentz**

**MD**

## Theme Park

Schaffe, schaffe, Häusle baue! So spricht der Schwabe. In diesem Falle ist es aber ein ganzer Park, den man erbauen muß. Manchmal gar nicht so einfach, wenn das Geld dabei knapp wird. Doch wir können Abhilfe schaffen: Probiert doch mal eben das Paßwort 'ZARKON' aus! Was dieses Zaubervort an positiven Veränderungen mit sich bringt, wollen wir ausnahmsweise einmal nicht verraten. Die Auswirkungen der Paßwörter von Stephan und Jan sowie deren tolle Tips möchten wir Euch aber nicht vorenthalten.

• Paßwort KAAA AAG5G. England ist bebaut, und Ihr besitzt sieben Millionen 'Mäuse'.

• Paßwort FARHQ JDFSST. Ihr seid nun 115 Millionen Zahlungseinheiten schwer.

• Paßwort DAAAA SABU3H. Außer Brasilien ist der Rest der Welt bebaut, und Ihr dürft 52 Millionen Scheinchen verbraten.

Noch ein paar nützliche Tips:

• Sollten böse Rocker Euren friedlichen Park heimsuchen, dann stellt einfach einen Unterhalter ein, und plaziert den guten Mann direkt vor die Rockerhorde. Nun werden die Ungehaltenen den armen Unterhalter nach Strich und Faden vermöbeln. Hetzt dann einen Bullen (mit dem Zangen-Icon) auf die Meute! Zack, wirft der Held die Strolche aus dem Park und Ihr seid sie somit los.

• Wenn Ihr eine lange Verkaufsstraße mit vielen Buden habt, solltet Ihr an die Straßenenden zwei Einbahnschilder stellen. Alle Kunden, die sich nun auf dieser Straße befinden, sind quasi gefangen. Sie kaufen Euch alle Buden leer, entkommen aber nach geraumer Zeit über den Rasen.

• Um schneller an weitere Attraktionen zu kommen, solltet Ihr auf das Bank-Icon gehen und die monatlichen Forschungsgelder auf 2500 stellen. Anschließend stellt Ihr die Spielgeschwindigkeit auf vier, indem Ihr Start gedrückt haltet und viermal B betätigt. Sobald Ihr nun Zugriff auf neue Attraktionen habt, stellt Ihr die Spielgeschwindigkeit auf eins zurück und baut munter drauflos. Wenn alle Attraktionen in Betrieb sind, solltet Ihr die Forschungsgelder ebenfalls zurückstellen.

**Thomas Kraus,**  
**Dudenhofen**  
**Jan Lehmann und**  
**Stephan Linnert, Leipzig**

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

Trademark Inh. Alexander Sprung  
 Eltstr. 8 78532 Tuttingen

Ma sagt:

**RÄUM' DEIN ZIMMER AUF!**

TOTAL! sagt:

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

Sonst noch Fragen??  
**TOTAL! spricht Deine Sprache.  
Und weiß, wo es langgeht.**

**TOTAL!**

100% Nintendo,  
**UNABHÄNGIG UND UNBESTECHLICH**

ORIGINALAUSZUG AUS TOTAL!



**TIPS**

## Teenage Mutant Hero Turtles

MD

Na gut, wir haben das Oldie-Game bereits in der Ausgabe 3/93 getestet. Trotzdem ist eine Levelanwahl zu diesem Zeitpunkt vielleicht noch hilfreich. Immerhin hat unser Test ergeben, daß dieses Spielchen eine 2- wert ist. Zum Abstauben und wieder einmal Reinschauen reicht unser Cheat eventuell.

• Sobald das Konami-Logo erschienen ist, drückt Ihr C, B, B, A, A, A, B, C, A, B, B, C, C, C, B und A. Zack, die Levelanwahl!

Andreas Köhler, Salzwedel

## Judge Dredd

Schaut Euch den interessanten und wunderschönen Test auf Seite 36 an! Na, habt Ihr Lust bekommen, Euch das Spielchen zuzulegen? Was, Ihr seid schon im Besitz des guten Stücks?! Dann sind diese Levelcodes ja bestimmt eine willkommene Unterstützung für Euch!

Level	Paßwort
Aspen	KZVDT***
Wüste	JRQWNO**
Rico	PSTRVJZ*
Gila-Munja	HQWVLT**
Mega City	WDRCNPU*

Harun Ilhan, Augsburg



## Marko's Magic Football

Hey, hier gibt's Levelcodes umsonst!

The Cellars  
The Sewars  
The Industrial Zone  
The Suburbia  
The Forrest  
The Circus  
The Toyfactory

Ronny Schönwitz, Burg

HAUNTING  
GUNGETNK  
GARAGE  
TRAFFIC  
ELF  
BARREL  
WINDUR

MD

# TRICKS

## Road Rash 2

Das beste der drei Road-Rash-Games ist die Nummer

zwei. In der GAMERS-Ausgabe 8/95 gab's T&T zum dritten Teil, dieses Mal haben wir einen Schwung Paßwörter für Teil zwei. Übrigens fährt Ihr bei jedem Paßwort mit dem „Wild Thing 2000-Bike und habt zusätzlich noch eine Menge Kohle.



Level	Strecke	Paßwort
1	Alaska	EVVU 1U09
1	Hawaii	EVVU 1U18
1	Tennessee	EVVU 1U3A
1	Arizona	EVVU 1U7E
1	Vermont	EVVU 1UF6
2	Alaska	EVVU 2U0A
2	Hawaii	EVVU 2U1B
2	Tennessee	EVVU 2U39
2	Arizona	EVVU 2U7D
2	Vermont	EVVU 2UF5
3	Alaska	EVVU 3U0B
3	Hawaii	EVVU 3U1A
3	Tennessee	EVVU 3U38
3	Arizona	EVVU 3U7C
3	Vermont	EVVU 3UF4
4	Alaska	EVVU 4U0C
4	Hawaii	EVVU 4U1D
4	Tennessee	EVVU 4U3F
4	Arizona	EVVU 4U7B
4	Vermont	EVVU 4UF3
5	Alaska	EVVU 5U0D
5	Hawaii	EVVU 5U1C
5	Tennessee	EVVU 5U3E
5	Arizona	EVVU 5U7A
5	Vermont	EVVU 5UF2

Tino Conradi, Heiligenstadt

## True Lies



Arnie hat's nicht leicht! Hunderte von wild umherbalgernden Bösewichtern machen ihm das Leben schwer. Doch Marco Rausch macht es ihm und somit natürlich auch Euch mit seinen Level-codes einfach. Einen Geheimgang, der Euch zum Flammenwerfer führt – der außerhalb des Hauses im ersten Level sichtbar ist – hat er auch noch entdeckt. Ihr müßt dazu nur hinter den Schrank oberhalb der ersten Treppe gehen, und schon kommt Ihr in den Vorgarten. Diverse Extras gibt es hier außer dem Flammenwerfer auch noch zu holen.

Level	Code
2	BRHFJRP
3	TSNJ MQC
4	CXGJ MQC
5	FVJB KXF
6	NBGF YWJ
7	FBJN DBN
8	JFJH XKD
9	JHFF ZHB

Marco Rausch, Karlsruhe

## Böser Fehlerteufel!

Wer kennt ihn nicht, den allgegenwärtigen Tippfehlerteufel?! Natürlich schleicht er sich auch manchmal in unser Magazin ein. In solchen Fällen sind wir leider relativ machtlos. Das hat mehrere Ursachen. Zum einen können wir selbstverständlich nicht alle Tips, Paßwörter, Cheats und Levelcodes prüfen, die Ihr uns zugeschickt habt. Zum anderen kann Euch oder uns beim Abschreiben auch mal ein Fehler unterlaufen sein, oder bestimmte Paßwörter stimmen einfach nicht.

Wir bitten Euch deshalb in aller Form um Entschuldigung! Im Prinzip können wir nur darauf hoffen, daß Ihr eine Schreibmaschine oder einen PC besitzt, die uns zumindest schon einmal das Entziffern von Zahlen- und Buchstabenfolgen erleichtern. Gegen den „blöden“ Tippfehlerteufel ist letztlich aber nun mal leider kein Kraut gewachsen. Uns erfreut diese Tatsache ebenso wenig wie Euch!

Ach ja, da ist noch eine Kleinigkeit: In den beiden GAMERS-Ausgaben 7/95 und 8/95 spielte uns der freche Boogerman einen Streich. Die Paßwörter und T&T zu diesem Spiel wurden mit einem falschen Titel angegeben. Statt „Boogerman“ stand dort der Titel „Brutal“.

Sorry, das war allein unser Fehler (und der von Boogerman natürlich!)



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

## SEGA SATURN

SEGA SATURN kpl. mit Pad und Scartkabel, portofrei, mit Versicherung	dt. DM 749,00
PEBBLE BEACH GOLF	dt. DM 89,95
PANZER DRAGON	dt. DM 108,95
STREIFER - THE MOVIE	dt. DM 108,95
CLOCKWORK KNIGHT	dt. DM 89,95
DAYTONA USA	dt. DM 129,95
VICTORY GOAL	dt. DM 129,95
VIRTUA FIGHTER	dt. DM 129,95

## SEGA MEGA DRIVE

ACTION REPLAY PRO 2	dt. DM 89,00
Addams Family - Values	dt. DM 108,95
Adventures of Batman+Robin	dt. DM 114,95
Battle Frenzy 3D	dt. DM 79,00
Bubsy 2	dt. DM 49,95
F-1 Championship (Domark)	dt. DM 98,95
Foreman for Real Boxing	dt. DM 104,95
Lothar Matthäus	dt. DM 108,95
Mr. Nutz 2	dt. DM 108,95
Puffy Squad	dt. DM 108,95
Samurai Shodown	dt. DM 109,00
Seaquest DSV	dt. DM 109,00
Skeleton Crew	dt. DM 89,00
Slam Masters	dt. DM 127,95
Sonic Compilation (3in1)	dt. DM 119,00
Spirou	dt. DM 109,00
Street Racer	dt. DM 89,00
Theme Park	dt. DM 109,00
Total Football	dt. DM 118,95
Wayne Gretzky Eishockey	dt. DM 109,95

## SEGA MEGA 32 X

Fahrenheit CD32X	dt. DM 128,95
Knuckles - Chaotix MD32X	dt. DM 109,00
Metal Head MD32X	dt. DM 119,95
Motherbase MD32X	dt. DM 119,00
Scottish Open MD32X	dt. DM 109,00
Surgical Assault MD32X	dt. DM 129,95
Soulstar X MD32X	dt. DM 11,95
Surgical Strike CD32X	dt. DM 129,00
Toughman Boxing C. MD32X	dt. DM 99,95

## SEGA MEGA CD II

Dungeon Master 2	dt. DM 89,95
Earthworm Jim	dt. DM 99,95
Fahrenheit	dt. DM 109,00
Flying Nightmares	dt. DM 104,95
KEIO Flying Squadron	dt. DM 89,95
Midnight Raiders	dt. DM 114,95
Road Rash	dt. DM 104,95
Shining Force	dt. DM 109,00
Super Strike Trilogy	dt. DM 104,95
Syndicate	dt. DM 104,95
Theme Park	dt. DM 99,95
Tomcat Alley m. dt. Sprache	dt. DM 109,95

## MASTER II / GAME GEAR

Championship Hockey M5 II	dt. DM 79,00
Earthworm Jim GG	dt. DM 79,00
NBA JAM Tournament GG	dt. DM 89,00
Stargate GG	dt. DM 89,00
Wizard Pinball GG	dt. DM 84,95

## IHRE VORTEILE

TOP - PREISE	
Original deutsche Versionen	
14 Monate Garantie	
Lieferung inklusive Schnellservice und Transportversicherung	
Verbandskosten nur DM 6,95	
Ab einem Bestellwert von DM 300,- Lieferrn wir portofrei	
Verbandskosten nur DM 3,95 bei Bestellungen per Telefax oder Anrufbeantworter am Wochenende	
Vorbestellungen für Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert	
Wir führen auch original SNES, GAME- BOY, CD-I, PC und CD-ROM SPIELE	
Kostenlose Gesamtpreislisten gegen DM 1,- Rückporto - Bitte geben Sie Ihre System an	

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

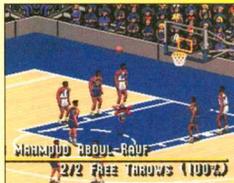
Lieferung erfolgt per Post. Nachnahme  
Preisänderungen, Streifenfehler und Irrtümer vorbehalten

## NBA Live '95

MD

Basketball und Golf haben in etwa soviel miteinander gemeinsam wie Erdbeertorte und Gummibärchen. Nun stellt Euch einmal vor, Ihr würdet beim Verzehr Eurer Erdbeertorte auf ein kleines Gummibärchen stoßen! Uninteressant, sagt Ihr? Stimmt. Doch wenn ein Basketball-Modul ein Golfspielchen enthält, dann ist das um Längen aufregender. „NBA Live '95“ kann mit diesem wirklich ungewöhnlichen Feature aufwarten!

- Wählt ein Freundschaftsspiel an (welche Mannschaften, ist egal) und drückt Start. Im darauffolgenden Player-Select-Screen drückt Ihr einmal oben, und es erscheint „Start new“ auf dem Bildschirm. Drückt nun erneut Start, und gebt das Paßwort „REFLOG“ ein! Jetzt drückt Ihr noch zweimal Start und könnt schon eine feine Golfstunde einlegen. (Leider konnten wir keinen Screenshot davon machen und wissen deshalb auch nicht, ob dieses Paßwort funktioniert!)



Markus Liebe, Alttötting



## Daytona USA

SAT



Wenn Euch bestimmte Musikstücke nicht gefallen und Ihr lieber nur ein Stück hören möchtet, so kann Euch geholfen werden. Ihr müßt bei „Mission Select“ die Taste C und eine der unten aufgeführten gedrückt halten, bis die ersten Töne erklingen.

MD

## Global Gladiators

Immer her damit! Levelcodes, Paßwörter, Cheats, Tips usw. sind die Sachen, nach denen wir uns sehnen. Preise gibt's dafür natürlich auch, wie Ihr sicherlich alle schon lange wißt. So, nun die Cheats von Ricardo!

- Extraleben bekommt Ihr, indem Ihr das Spiel pausiert und A, A, A, B, B, C, C, C, C, B, A und Start drückt. Hört Ihr jemanden „Cheater“ rufen, hat es geklappt.
- Wollt Ihr einen Level überspringen, dann drückt im Pausenmodus B, C, B, A, B, B, C, B, A und B! Auch hierbei wird der Ausruf „Cheater“ erfolgen, und der Boß wird zudem lachen.
- Unendlich viele Leben beschert Euch folgender Cheat: Seht Ihr das Virgin-Logo, dann drückt A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C und Start! Dieser Cheat wird ebenfalls durch ein Lachen bestätigt.

Ricardo Nievegar, Cottbus

# Wie bitte?

An Eurem Kiosk gibt's keine

# GAMERS

Ihr denkt auch, daß das geändert werden sollte?

## NA DANN LOS ...

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

Name der Verkaufsstelle: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

Land, PLZ, Ort: \_\_\_\_\_

Es ist ein/e  Kiosk  Supermarkt

Tankstelle  Sonstiges

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Eurer Wahl!

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

Straße: \_\_\_\_\_

Land, PLZ, Ort: \_\_\_\_\_

Mein Wunschspiel: \_\_\_\_\_

System: \_\_\_\_\_

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

# TRICKS

- A „The King of Speed“
- X „Let's go Away“
- Y „Sky High“
- Z „Pounding Pavement“

Wie uns Florian Brunner mitteilt, gibt es gewisse Nachteile beim Anwenden des Cheats:

- Es kann sein, daß es beim ersten Mal nicht funktioniert.
- Habt Ihr die Konfiguration Eurer Tasten in Typus C oder Edit geändert, so funktioniert der Cheat ebenfalls nicht.

Es gibt anscheinend noch mehr Probleme, die aber nicht einzeln aufgeführt sind. Gegebenenfalls könnt Ihr einen der folgenden Tricks anwenden:

- Reseten, indem Ihr die Tasten A, B, C und Start gleichzeitig drückt. (Diese Art zu reseten funktioniert übrigens auch bei diversen anderen CD-Games auf dem Saturn und dem MCD.)
- Stellt unter ‚Option‘ die Musik eins nach vorne und gleich darauf wieder zurück!
- Nehmt einfach eine andere Key-Konfiguration!
- Startet den Saturn neu!

Ein toller Cheat, der Euch zusätzliche Fahrzeuge und sogar zwei Pferde zur Verfügung stellt, erreichte uns noch kurz vor Redaktionsschluß.

- Drückt im Titelbildschirm die Tasten A, B, X, Z, links oben und Start gleichzeitig! Jetzt erscheint das Sega-Logo und Ihr geht daraufhin in den Saturn-Modus, um eine Strecke und ein Fahrzeug auszuwählen.

Hannes Fleischer, Rheinbach und Oliver Timmen-dorf, Braunschweig

## Beavis & Butt-Head

MD



Ein bißchen mehr Geld und eine Handvoll Waffen sind die Extras, die Ihr bei der Anwendung der folgenden Paßwörter mitgeliefert bekommt.

Level	Paßwort
1	Gvklh
2	fuhli
3	G7jPC
4	Vz6Qb
5	OWBCd
6	AMnGc
7	e7EKY
8	iP2qe
9	taVYF
10	Js2Nt
11	9SArV
12	fDTRI
13	W2mub
14	SRhdk
15	GINOh
16	4368E
17	vfFDK
18	QPQWk
19	mlvOl
20	mp2yH
21	Xy7LQ

Ch. Meier, Herzfelde  
Tino Gieser, Eggersdorf



GAMEPRO

DIE GANZE WELT DER  
VIDEOSPIELE - JEDEN MONAT  
IN GAMEPRO!

# Einsteigen, anschnallen, abheben!



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

Objektive Tests  
und unschlagbare  
Tips&Tricks.

Alles in  
GAMEPRO,  
dem  
monatlichen  
Multi-Format-  
Magazin.  
Von Insidern  
für Cracks.



Die Premiere



**Die Shining Force kommt nicht zur Ruhe – und wir auch nicht. Hier ist der zweite Teil unserer Komplettlösung, in dem wir den mutigen Trupp im Kampf gegen den Bösewicht Iom begleiten.**

Der erste Trupp rüstet sich zum Abmarsch, aber es werden noch mehr Leute folgen ...



### Diebstahl mit Folgen

Der Sieg über Woldol im ersten Teil war nur der erste Schritt zur Vereitlung der üblen Mächenschaften von König Warderer und Gefolge. Während sich der Trupp des ersten Teils schon in Richtung Iom in Marsch gesetzt hat, bricht die zweite Party mit etwas Verspätung auf, nachdem in Cypress das Sword of Hayja gestohlen wurde. Auch für diesen Trupp gelten die im ersten Teil

**Kampf 1:** Der öde Wachdienst in Cypress erhält durch das plötzliche Auftauchen der feindlichen Diebe endlich die ersehnte Würze. Es sei empfohlen, diesen und den folgenden Kampf mehrmals zu spielen, bis alle Leute schon auf Level 5 oder 6 sind, da Eure Leute zu Beginn recht schwach auf der

Freundlicherweise hinterlassen einige Feinde Medical Herbs, die am besten durch den Heiler eingesetzt werden sollten. Nach dem Kampf beginnt dann schließlich die wilde Hatz nach dem frecherweise gestohlenen Schwert.

ihn für die erste Reihe prädestiniert. Rüstet ihn also bei nächster Gelegenheit mit einer Lanze aus, während sich Eric mit einem Speer lieber aus der hinteren Reihe betätigen sollte. Nur so könnt Ihr die Leistungen der einzelnen Partymitglieder richtig ausnutzen.

**Kampf 2:** Falls Ihr Eure Leute schon ordentlich trainiert habt, könnt Ihr hier einfach durchmarschieren und einige Medical Herbs und Antidotes abkassieren. Lediglich bei den Brücken ist etwas Umsicht angesagt, damit es nicht zu Staus kommt. An dieser Stelle ein kleines Wort zu den Knights, die in der Anfangsphase Eure besten Kämpfer sein werden: Dawn besitzt etwas höhere DEF-Werte, was

**Kampf 3:** Thames Village macht einen recht verschlafenen Eindruck, allerdings findet Ihr doch den Priest Slade, der sich auch gerne der Party anschließt. Bevor Ihr in Richtung Albert Cliffs aufbricht, empfiehlt es sich, im Dorf neue Waffen zu kaufen. Geht zunächst recht weit nach links und dann nach oben, da das Grasland zwischen den Seen sonst für Staus sorgt. Vergeßt das Trai-



der Komplettlösung genannten generellen Tips, allerdings solltet Ihr Euch auf wesentlich stärkere Gegner gefaßt machen. Also trainiert die Helden auch fleißig Magier.



Brust scheinen. Das ändert sich allerdings recht schnell, also nutzt diese Gelegenheit, einfach an Experience zu kommen. So schrecken dann auch die BLAZE-Angriffe der Dragonutes nicht mehr so sehr.



Achtung, die Magie der Dragonutes nervt anfangs ganz gewaltig!



Befördert Eure Charaktere mit Bedacht, damit Ihr auch später gute Chancen im Kampf habt



# SHINING FORCE

## TIPS & TRICKS



Neue Kämpfer benötigen Training, um ihre volle Leistung zu bringen

Er hat noch lange nicht genug: Woldol begegnet Euch nochmals ...



ning von Slade nicht und rechnet mit kleineren Überraschungen: Die Huge Bats beherrschen nämlich den SLEEP-Zauber.

**Kampf 4:** Die Erklimmg der Klippen erfordert geschicktes Vorgehen, da an den Treppen Staufahrt besteht und mit Blitzattacken durch fliegende Gegner zu rechnen ist. Als Belohnung für diese Mühe winkt jedoch eine Protect Milk von einem Incubus und ein Powerful Wine vom Death Archer. (Vorsicht, hier solltet Ihr bei den entscheidenden Schlägen möglichst keine Distanzwaffen einsetzen, sondern direkt am Gegner stehen!)

**Kampf 5:** Viele Archer sind der Helden Tod, also geht langsam

und vorsichtig vor und versucht, die Gegner immer möglichst einzeln anzulocken

und auszuschnallen. Vorsicht, die Iom Knights beherrschen BOOST 2, der Dark Mage kann mit BLAZE 2 ziemlich weh tun. Der Ratman hinterläßt ein Cheerful Bread, das Quick Chicken in der Truhe ist auch nicht zu verachten. Diese Extras könnt Ihr bei Bedarf sofort verwenden, es wäre aber vielleicht ganz reizvoll, das Zeug so lange mitzuschleppen, bis Ihr Rush gefunden habt. Der ist zwar an sich schon ein extrem fähiger Kämpfer, mit den Aufputschmitteln wird er aber ein echter Killer! Im Brunnen findet Ihr übrigens auch noch eine Eintrittskarte für das Museum, was es allerdings damit auf

ein Gargoyle mit dem gestohlenen Schwert zu fliehen, wird aber von Ranger Graham, der sich der Party anschließt, abgeschossen. Mit seinem Abschub endet dieses Kapitel.

### Ein falscher König

**Kampf 6:** Der Weg zum Schloß von König Emild beginnt mit einem kleinen Engpaß in Form von unwegsamem Gelände. Ist der aber erst einmal überwunden, so geht es recht zügig voran. Einige Gegner hinterlassen Heilkräuter, noch wichtiger sind aber die Erfahrungspunkte, die die Mages und Rat Flies liefern. Benutzt diese Herrschaften, um alle Leute

Eurer Truppe beförderungsfähig zu machen und stattd sie nach dem Kampf mit neuen Waffen aus.

**Kampf 7:** König Emild entpuppt sich als der verräterische Gordon, der sich mit dem gestohlenen Schwert absetzen will. Seine Schergen sollen ihm dabei Rücken- deckung geben, Ihr erhaltet Verstärkung durch den Archer Chester. Eine gut trainierte Truppe hat auch hier kaum Probleme, sofern die Engstellen geschickt über- wunden werden. Die Truhe rechts unten enthält übrigens Protect Milk, der Umweg lohnt sich also. Nach erfolgreichem Kampf schließt sich Sorceress May an, sie sollte ebenso wie Chester, möglichst schnell befördert werden.

**Kampf 8:** Im Tunnel nach Portobello könnt Ihr schließlich Gordon stellen. Hier gibt es zwei Problemzonen, nämlich zunächst den Engpaß in der Mitte, der durch Mage Sniper



Eure Mönche können bei Bedarf gar kräftig zuhauen, praktische Heller sind sie auch



Vorsicht, diese Würmer können eine herzhaft Vergiftung verursachen ...





## Trouble in Cypress

recht gut gesichert ist. Weiterhin nerven auch die etwas später überraschend auftauchenden Zombies mit ihrer Giftattacke. Dem Priest könnt Ihr einen Power Stick abluchsen, Gordon überläßt Euch später mehr oder weniger freiwillig das Sword of Hayja.

**Kampf 9:** Vor Portobello warten zwei kleinere Probleme auf Euch: Zum einen die schmale Leiter nach oben, zum anderen einige extrem fiese Pegasus Knights. An diesen Stellen wäre ein geschicktes Aufstellen der Leute und ein BOOST-Spruch recht hilfreich. Vorsicht auch beim Master Mage: Sein BLAZE 3 ist doch ein recht überzeugendes Argument. Eines der Skeletons hinterläßt freudlicherweise ein Steel Sword. In der Truhe findet sich auch noch ein Quick Ring.

**Kampf 10:** Auch auf dem weiteren Weg in Richtung Schiff nerven recht schlagkräftige Pegasus Knights und extrem agile Skeletons, ein Zuckerschlecken ist dieser Kampf wahrlich nicht. In den Truhen finden sich Battle Axe und Running Pimento, der Arch Knight hält noch einen Power Spear bereit. Diesen sollte sich aber möglichst ein Charakter schnappen, der auch mit ihm umgehen kann! Denn nach dem Kampf trifft man auf Sarah und Randolf aus dem ersten Teil, und der Trupp wird auseinandergerissen. Ein wahrhaft dramatisches Ende von Kapitel 2.

## Getrennte Wege

**Kampf 11:** Der Trupp um den Helden beginnt seine Extratour auf dem treibenden Schiff. Dort kommt es auf extrem geschicktes Vorgehen an: kurz nach links, um Pegasus Knight und Rat Fly auszu-



## DIE RICHTIGE AUFSTELLUNG

Geduld ist manchmal recht praktisch, hirnloses Vorpreschen führt meistens zur Katastrophe! Bewegt Euch in einem neuen Szenario zu Beginn vorerst einmal nicht, sondern beobachtet den Gegner genau. Sofern sich in relativ engen Gebieten nicht irgendwelche Feinde sofort auf Euch stürzen, werden sie erst einmal eine Art Ruheposition einnehmen. Nervös wie sie sind, werden sie wahrscheinlich immer ein bestimmtes Bewegungsmuster vollführen – mit etwas Glück lassen sich so besonders praktische strategische Ansätze herausarbeiten. (Siehe beispielsweise die elegante Methode im letzten Teil, Dantom schnell und einfach zu besiegen.)



Achtet beim Vorrücken darauf, Eure Party nicht zu sehr auseinanderzureißen und bildet, wenn es gegen mehrere Gegner gleichzeitig geht,

möglichst eine Linie oder einen Block ohne ‚hervorstehende‘ Kämpfer. Damit vermeidet Ihr, daß eine einzelne Figur eingekesselt und von allen Seiten verprügelt wird und habt selbst den Vorteil, zu einem beliebigen Zeitpunkt Eure Gegenattacke starten zu können. Logisch, daß beim Einkreisen von Gegnern nur stärkere Charaktere mit relativ hohem DEF-Wert zum Einsatz kommen, der Rest der Mannschaft arbeitet aus den hinteren Rängen heraus.

Manche Gegner ‚verbeißen‘ sich geradezu in eine Figur, was zwar nicht unbedingt angenehm für diese, wohl aber für den Rest der Party ist. Die kann sich dann ungestört am ‚entsprechenden‘ Gegner vergreifen, während der eigene Prügelknabe nur von Zeit zu Zeit geheilt werden braucht – insbesondere bei Endgegnern ist das recht praktisch. Aber Vorsicht:

Manchmal überlegen es sich die Herrschaften doch noch anders, insbesondere dann, wenn der Anführer oder ein extrem schwacher Charakter in ihre Reichweite kommt.

Und noch ein kleiner Tip: In Szenarien, in denen Truhen mit wertvollen Waffen zu finden sind, solltet Ihr zu erst alles daran setzen, zunächst diese Truhen zu leeren. Ist dies geschehen, so



geht es per EGRESS ins Camp zurück, wo die Waffen weitergegeben und ausgerüstet werden. Das ist zeitsparender als langwierige Transaktionen während des Kampfes und macht den zweiten Anlauf meist einfacher.



auf Level 7 bis 8 zu trainieren. Geht im Training allerdings nicht zu weit, denn mit dem Ableben des Sorcerers ist auch dieser Kampf beendet: Das Gelände stürzt ein, und wir wenden uns den Abenteuern der zweiten Gruppe zu.



schalten, danach nach rechts und die Pixy erledigen. Jetzt rechts bleiben und nach oben gehen, denn auf der linken Seite hätte man sonst sehr schnell einen lästigen Dreierpack Pegasus Knights am Hals. Dann nur noch schnell den Master Mage besiegt und die Sache wäre überstanden. Nach dem Kampf taucht mit Claude ein alter Bekannter auf und geleitet das Schiff nach Demis, wo es neue Waffen zu kaufen gibt.

**Kampf 12:** Es folgt ein recht übersichtlicher Kampf auf offenem Gelände, eine hervorragende Möglichkeit, um die Mannschaft

**Kampf 13:** Natasha nebst Anhang muß zunächst einige steile Klippen erklimmen, wobei man zuerst in der Mitte ganz nach rechts und dann erst ganz nach oben gehen sollte. Wer genügend

Bargeld hat, der kann sich den Weg zur Truhe rechts unten eventuell sparen: Außer 500 Talern ist dort nichts zu holen. Oben auf den Klippen verprügelt man noch die restlichen Feinde, anschließend ist der Weg frei. Gladiator Rhode schießt sich der Truppe an, im Dorf gibt es bei Bedarf wieder neue Waffen zu kaufen.

**Kampf 14:** Danach geht es an die Eroberung von Fort Algam. Geht zunächst mit allen Leuten nach links, schaltet die Gegner links oben aus und platziert dann einen Bogenschützen oberhalb des Tores. Aus dem kommt nämlich immer wieder Pixy-Nachschub, der sich allerdings für den Schützen überhaupt nicht interessiert und bequem ausgeschaltet werden kann. Der Rest der Truppe geht zurück und nach rechts unten, um den Rest der Gegner auszuschal-

ten. Achtet beim Vormarsch immer darauf, daß der Weg zu Natasha versperrt ist, da sonst einige Fieslinge vorpreschen und dem Kampf ein vorzeitiges Ende bereiten könnten! Wiederholt den Kampf so oft, bis auch wirklich alle Kämpfer auf Level 7 oder 8 sind.

**Kampf 15:** Im Inneren von Fort Algam ist es zappenduster, die Dunkelheit hält auch einige plötzlich auftauchende Gegner versteckt. Haltet daher die Truppe eng zusammen und kümmert Euch zunächst um die Truhen (Protect Ring, Demon Rod) rechts und links. Sind die geleert und alle Zufallsbegegnungen überstanden, so könnt Ihr dem Deadly Born vor der oberen Tür den Garaus machen und anschließend in Richtung Algam Fields weitermarschieren.

**Kampf 16:** Inzwischen darf sich der erste Trupp in einer unterirdischen Höhle mit einigen Unsympathen herumschlagen. Wirklich lästig sind hier nur die Würmer mit ihren Giftattacken, der Rest der Gegner sind eher kleine Fische. Der Bishop hinterläßt uns freundlicherweise noch einen Protect Staff, anschließend werden dem Hawkman die Flügel gestutzt und der Wiedervereinigung beider Truppen steht nichts mehr im Wege. Personalplanung ist jetzt wieder gefragt, einige schwächere Charaktere wie Dawn und Jaha sollten auf die Ersatzbank geschickt und stattdessen Randalph und Rhode ins Spiel geholt werden.

**Kampf 17:** Die Landschaft des nächsten Kampfgebietes ist wirklich wunderhübsch, behindert das Vorankom-



Werft von Zeit zu Zeit einen Blick auf die hilfreiche Karte

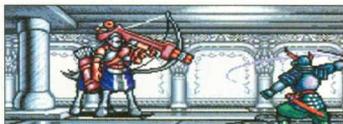


men der Helden jedoch ungemain. Wer auf Erfahrungspunkte aus ist, der kann einen kleinen Stoßtrupp ganz nach rechts schicken und die dortigen Gegner vermöbeln. Der Haupttrupp sollte allerdings links nach oben marschieren, wo es mit Bow Rindern und Sorcerern recht deftige Gefechte bei der Überquerung der oberen Brücke gibt. Doch mit dem Ghoul ist auch diese Episode geschafft.

**Kampf 18:** Hart, aber einträglich! So könnte man den folgenden Kampf gegen Solo und Konsorten bezeichnen. Die Truhen haben es jedenfalls in sich: Healing Rain, Critical Sword, Heat Axe, Running Ring, Halberd und 800 Taler warten auf Abholung, ein Cleric liefert auch noch einen Black Ring als Zugabe. Darüberhinaus könnt Ihr in diesem Kampf den ersten versteckten Charakter entdecken. Der Ninja Higin sollte Euch zum ersten Mal an der unteren Schloßwand auffallen, nachdem Ihr ihn im oberen Teil nochmals entdeckt habt, schießt er sich der Truppe an. Er ist zwar anfangs etwas schwach, entwickelt sich jedoch recht flott und erfreut nicht nur durch deftige Hiebe, sondern auch durch KA-



Versteckte Charaktere sind recht praktisch





## TON- und RAJIN-Magie.

Teilt Eure Leute in zwei gleichstarke Gruppen auf und schlagt Euch die Treppen rechts und links nach oben, für flottes Entleeren



Die zweite Säule von links sollte im oberen Stock genauer untersucht werden



der Truhen erweist sich Claude als recht praktisch. Vorsicht bei den Death Balloons: Sie explodieren nach einigen Runden von alleine oder nachdem sie tödlich getroffen werden – wobei Eure Bogenschützen übrigens ausreichend Sicherheitsabstand halten können, aber dies nur als kleine Anregung. Auf der mittleren Etage werden beide Trupps wieder vereinigt, nach kurzer Heilpause geht es dann gemeinsam Solo an den Krägen. Noch ein Wort zum Thema Heilung: Verschwendet den soeben gefundenen Healing Rain nicht leichtfertig! Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad gibt es nämlich im ganzen Abenteuer kein einziges dieser wertvollen Items zu kaufen.



King Warderer, here's the Prince.

## Prügel für Jorm

**Kampf 19:** Kapitel 4 beginnt mit der Landung auf Iom Island, wo König Warderer schon im Iom-Schrein auf unvorsichtige Helden wartet. Wer Lust auf Experimente hat, der kann seine Truppe teilen und Gebirge und Seen an zwei Fronten umrunden. Wesentlich bequemer ist es jedoch, die Leute zusammenzuhalten und den oberen Weg zu nehmen. Level 10 bis 12 für alle macht den Marsch recht gemütlich. Da schocken auch die auf halbem Wege auftauchenden Golems nicht mehr allzusehr. Nach dem Kampf stößt Gyan zur Party, ein Besuch im Shop erlaubt den Kauf neuer Waffen.

**Kampf 20:** Im Ancient Valley hat Warderer eine tödliche Falle aufgestellt – das glaubt er zumindest. Zieht zu Beginn des Kampfes alle Eure Leute aus der Schußlinie der Iom Statue und kümmert Euch lieber um die Gegner und Schätze (Valkyrie, Buster Shot) auf den Vorsprüngen. Die in der Schlucht vorrückenden Gegner werden praktischerweise durch die Statue geschwächt, so daß Ihr sie leichter ausschalten könnt. Danach geht es in Richtung Statue, wobei schwächere Figuren die Buchten als Deckung nutzen sollten. Ist die Statue zerstört, so könnt Ihr Euch um die restlichen Gegner kümmern. Hauptziel des Kampfes ist der Demon Master, den Minotaur mit seiner Evil Axe solltet Ihr aber auch noch mitnehmen.

**Kampf 21:** Vor dem Schrein erwartet Euch schon Barbara mit



## PERSONALPLANUNG

Schaut bei Neuzugängen immer genau auf die Eigenschaften der Leute. Normalerweise besitzen sie immer etwas bessere Werte und können damit altgediente Kämpfer ersetzen. Achtet dabei aber auch auf die sonstigen Eigenschaften, insbesondere auf die Charakterklasse. Drei Gladiatoren, die aus der ersten Reihe ordentlich zuhauen können, mögen ja ganz nett sein, in ei-

nigen Szenarien sind aber auch Schützen mit größerer Reichweite oder Flieger mit besserer Mobilität recht praktisch. Vernachlässigt daher solche Leute beim Training nur nicht allzusehr!

	VIKIR SARAH	LV 20	ATT 47
		HP 35/33	DEF 49
		MP 36/51	AGI 27
		EX 23	NOV 5
	MAGIC HEAL	ITEM	Acquired
	BATTLE MANUAL		8/17
	HELL		8/11
	GOLD 100758		8/11
	AURA		





ihrem Gefolge und dem festen Willen, ein für alle Mal mit Euch Schluß zu machen. Das dazu nötige Potential hat sie jedenfalls, besondere Gefahr geht von dem Daros mit dem Dark Sword und von Barbaras Axe of Atlas aus (die sie Euch nach ihrem Ableben beide überlassen).

Kümmert Euch zunächst um die Gegner an den Seiten und geht dann beherrscht die enge Mittel. Lockt Barbaras Leibwache einzeln vor und besiegt sie aus der Distanz, anschließend könnt Ihr Barbara selbst in die Zange nehmen. Überseht bei aller Hektik die Truhen nicht, es winken satte 10.000 Taler und eine Evil Claw (die natürlich verflucht ist).

Wenn ihr noch Bedarf an einem guten Kämpfer habt, so solltet Ihr Euch die erste Statue des Tempels genauer anschauen: Hinter ihr verbirgt sich der Samurai Rush, der eine wertvolle Bereicherung Eurer Truppe darstellt. Seine Werte sind wahrhaftig phänomenal, mit einigen Extras lassen sich seine Leistungen noch dramatisch verbessern, aber das muß auch nicht unbedingt sein ...

### Kampf 22:

War der Kampf gegen Barbara schon recht nervig, so geht es jetzt noch wesentlich härter zur Sache. Woldol hat nämlich noch lange nicht genug und kehrt als untoter Death Woldol zurück, um der Party nochmals ordentlich einzuheizen.



Am sichersten ist es, sich eher links zu halten da man sich auf diese Weise nicht mit allen Archern und sonstigen Gegnern auf einmal herumschlagen muß. Der letzte Schritt ist relativ hart, da der Demon Master mit seinem Evil Ring und dem Sword of Light ordentlich für Action sorgen. Insbesondere

re im höchsten Schwierigkeitsgrad machen die Herrschaften ausgiebig Gebrauch von den Items, Verluste sind also vorprogrammiert. Immerhin kann man allerdings diese Items nach dem Kampf einsacken, darüber hinaus sollte man die Evil Lance und die 6.000 Goldstücke in den Truhen nicht übersehen.

**Kampf 23:** So, jetzt können wir endlich dem fiesen Warderer auf die Pelle rücken. Überraschenderweise gestaltet sich der Kampf relativ einfach, wenn Ihr hübsch langsam nach oben vorgeht und die Gegner einzeln ausschaltet, so sollte eigentlich nichts anbrennen.

Ihr könnt den Kampf notfalls noch dazu verwenden, um einige Level anzutrainieren, allerdings dürft Ihr dabei kaum über Level 15 kommen. Bevor Ihr Euch Warderer selbst zur Brust nehmt, solltet Ihr erst noch die Truhe oben rechts entleeren. Der White Ring (AURA 2) ist eine wertvolle Bereicherung für Euer Heilarsenal. Warderer läßt sich am sichersten ausschalten, indem Ihr zunächst eine recht starke Figur zwei Felder vor ihm aufstellt, ihn so provoziert, alle seine Magiepunkte zu verschwenden, während Ihr Euren Provokateur mit HEAL 3 heilt. Anschließend wird Warderer von Euren stärksten Leuten (HP sollten über 40 sein) eingeklinkt und Stück für Stück auseinandergenommen.



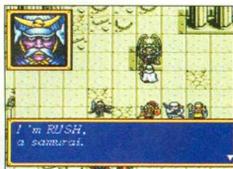
**Kampf 24:** Das war allerdings erst der Anfang des Finales, denn nun haucht Warderer der Iom-Statue Leben ein. Sehr viele Gegner warten nicht auf Euch, allerdings rücken immer wieder die lästigen Iom Dolls nach. Arbeitet Euch daher erst nach oben vor und platziert einen schwächeren Kämpfer oder ausgebrannten Magier an die Stellen, an denen die Iom Dolls auftauchen. Die Biester sind zwar lästig, erlauben aber praktischerweise nochmals ein ordentliches Training. Normale Kämpfer sollet Ihr mit ihrer Hilfe auf Level 18 bis 20 bringen, weiterhin sollte Natasha unbedingt bis Level 16 trainiert werden, da ihr ATTACK-Spell recht hilfreich ist.

Nachdem dieses Problem ausgeschaltet ist, geht es den beiden 'Baby-Ioms' an den Kragen, die gefahrlos von Bogenschützen ausgeschaltet werden können. Der

erste Schlag gegen die große Statue muß vom Helden des ersten Teils mit dem Sword of Hayja geführt werden, also rüstet den Recken entsprechend aus. Ist dies erst einmal geschehen, so könnt Ihr mit dem Rest der Mannschaft vorgehen, wobei es prinzipiell zwei Vorgehensweisen gibt: Entweder schickt Ihr nur Euren stärksten Kämpfer nach vorne und heilt ihn kontinuierlich mit HEAL 3, oder Ihr schickt mehrere Leute vor und heilt mit AURA, White Ring und Healing Rain. BOOST und ATTACK beschleunigen die Sache erheblich. Noch schneller geht es, wenn die beiden Helden und Hignis Level 20 erreicht und ihre Magiepunkte aufgespart haben: BOLT 4 bzw. RAJIN 3 richten jeweils über 40 Punkte Schaden an – das ist fast schon die halbe Miete! Falls die Lage dennoch brenzlig werden sollte, so könnt Ihr Euch jederzeit beruhigt per EGRESS zurückziehen: Gegen Warderer braucht Ihr nicht nochmals antreten, auch reicht es, die Statue ein einziges Mal mit dem Sword of Hayja zu treffen ...

Soviel zum zweiten Abenteuer der Shining Force, aber es kommt noch mehr: Wenn Ihr beide Teile in der richtigen Reihenfolge gespielt habt und jetzt ein neues Spiel startet, so wird Euch „A NEW CHALLENGE“ angeboten, das dritte Abenteuer der Truppe. Was die strahlenden Helden dort alles erleben, das erfahrt Ihr in der nächsten Ausgabe. Bis dahin könnt Ihr Euch ja schon mal schonend darauf vorbereiten

Michael Anton



Rush ist ein toller Kämpfer!



**Hallo, Helden und Heldinnen!**

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

**GAMERS ARP-CODES**  
**NEILWIGSTRASSE 39**  
**20249 HAMBURG**

Wir bedanken uns diesmal bei: Thorsten Obermann, Peter Klank, Florian Thiele, Siegmund Darrhöfer (!), Robin Schlegel, „Der Samurai“, Thomas Zick (!!) und Walter Rindel!

Für die abgedruckten Codes benötigt Ihr ein Action-Reply-Pro-2-Modul!

A  
C  
T  
I  
O  
N








R  
E  
P  
L  
A  
Y

**Liebe ARP-Gemeinde!**  
**Schreibt uns doch mal, was Euch an dieser Rubrik besonders gefällt bzw. was Ihr grundlegend verändern würdet! Wir werden uns Eure Kritik zu Herzen nehmen und die Seiten nach Eurem Geschmack gestalten, denn es handelt sich ja schließlich um Eure Beiträge!**

## Mega Drive

**NBA Jam - T. E.**  
*Achtung, diese Codes löschen alle gespeicherten Spielstände!*  
 FF215 8010F Superschnelles Tempo



*Die folgenden Codes gelten für den Tournament-Modus:*

- FF215 50001 Sterne
- FF215 60001 Power-Up-Icon
- FF458 B0001 Auto Power-Up-Dunk
- FF458 C0001 Auto Power-Up-Fire
- FF458 F0001 Auto Power-Up-Turbo
- FF229 B0001 Auto Shot-Percent-Anzeige
- FF22B 30001 Auto Power-Up-Goal-Tending
- FF22A 30001 Auto Quick-Hands
- FF22D 30001 Auto Power-Up 3 Pkt.
- FF22E 30001 Auto Power-Up-Push
- FF230 30001 Auto Teleport-Pass
- FF458 90001 Auto Slippery-Court
- FF457 F0001 Auto Speed-Up
- FF457 50001 Max. Power

### Rings of Power

*Folgende Items stehen unendlich zur Verfügung:*

- FFC34 C0068 Gems
- FFC35 10068 Lottix
- FFC35 B0068 Mana
- FFC34 D0068 Blades
- FFC34 A0068 Books
- FFC34 E0068 Flip Stone
- FFC34 F0068 Casket
- FFC35 90068 Jewelry
- FFC35 20068 Flower
- FFC35 30068 Tomes
- FFC35 F0068 Flags
- FFC35 40068 Wood
- FFC35 50068 Gate Stone
- FFC35 60068 Nectar
- FFC35 70068 Crystal
- FFC35 80068 Weapons
- FFC35 C0068 Balm
- FFC35 D0068 Sand
- FFC35 E0068 Finini
- FFC35 10068 Beat Stone

### Samurai Shodown

*Da sind sie endlich, die gesuchten Codes zum fetzigen Japano-Prügler!*

- FFAAB 20002 Pl. 1 und Pl. 2 sind unsichtbar
- FF002 030XX Musikanwahl
- FFABB 500FF Pl. 2 ist blaß
- FFCE0 B00FF Hintergrund anfangs gelb
- FFCE0 F00FF alles Rote ist gelb



- FFCC3 300FF Pl. 1 und Pl. 2 blinken
- 001E1 00000 blasse Farben nur in der Luft unsichtbar
- FFAAB 30000 nur am Boden unsichtbar
- FFAAB 000FF Kampfrichter verschwindet
- 00441 A0000 bunte Farben im Playerselectscr.
- 00034 02000 Energiebalken verschoben
- 0069A EF00F verschobenes Bild
- FFABF C00FF doppelte Aktionen
- FFABB E000F Scrolling nach rechts
- FFCE0 F0000 alles Rote ist schwarz
- FFCE0 F0011 alles Rote ist braun
- FFABA 20002 immer Ippon in Runde 1 für Pl. 1
- FFABA 5000X Gegneranwahl für Pl. 2
- FFAB8 5000X Gegneranwahl für Pl. 1
- FFAB9 5000F Pl. 1 ist blaß
- FFABF F00FF Kämpfer können sich nicht treffen
- FFABF B00FF beide Fighter verkehrtherum

- ### Super Monaco GP 2
- FFFC0 F00XX Streckenanwahl, X = 0 - F
  - FFFC0 B00XX Rundenanzahl, X = 0 - F
  - FFC08 9000X Teamanwahl, X = 0 - F
  - FFC10 500XX Meisterschaftspunkte
  - FFFF5 7000X Startposition, X = 0 - F
  - FFFF6 C00FF fahren mit einem Hang-On-Bike
  - FFC0D 900FF bessere Beschleunigung
  - FFCOE 100FF bessere Bremsen

### Super Street Fighter II

*Die folgenden Codes funktionieren nur bei Ryu und Ken. Bei anderen Fightern haben sie teils konfuse Auswirkungen!*

- FF80B B0018 Sprungschlag, hoher Kick
- FF80B B0019 Sprungschlag,

- FF80B B0020 hoher Sprungschlag
- FF80B B0021 hoher Kick, Dragon Punch
- FF80B B0022 Dragon Punch, Sprungkick
- FF80B B0023 Dragon Punch, Wirbelwind-Kick
- FF80B B0023 Sprungkick, Wirbelwind-Kick
- FF80B B0024 drückt unten und C für Feuerball, A für hüpfen!



- FF80B B0025 Taste C = Wirbelwind-Kick
- FF80B B0031 Sprungkick, Feuerball
- FF80B B0032 nur Feuerball, kein Schlag
- FF80B B0033 nur Würfe und Feuerball
- FF80B B0035 nur Feuerball
- FF80B B0042 kein Schlag möglich
- FF80B B0047 Player 1 ist geteilt



- FF80B B0052 Rolle mit A, B, C
- FF80B B0077 Player 1 tanzt
- FF80B B0082 Player 1 ist geteilt und blinkt
- FF80B B008B Luftrolle mit X, Y, Z
- FF80B B00CC Player 1 bekommt einen Krampf
- FF80B B00DD Player 1 fällt um
- FF80B B00AC Player 1 hüpfet mit X, Y, Z
- FF80B B00CF Kopfnuß
- FF80B B00DF immer dizzy
- FF80B B00EA Player 1 leuchtet mit A, B, C

- FF80B B00EF Player 1 brennt mit A, B, C
- FF80B B003A roter Feuerball
- FF80B B004C Player 1 guckt doof
- FF80B B005A lila Haufen mit A, B, C
- FF80B B00B0 Player 1 läuft auf der Stelle
- FF80B B00F0 Player 1 dreht sich und guckt doof
- FF80B B009B bunter Haufen auf Knopfdruck
- FF80B B00E3 Player 1 fällt um u. steht wieder auf
- FF80B B00F3 Time-Up-Pose
- FF80B B00FC veränderter Schlag
- FF80B B00FE Uppercut
- FF802 3006E keine Beinbewegung
- FF862 200B2 roter, starker Feuerball

Setzt Ihr an die 4. Stelle statt der 0 eine 3, so gilt der Code in den meisten Fällen für Player 2!



- Warlock**
- FFA18 F0009 unendl. Energie
- FFCFA 40003 unendl. Schild
- FFCFA 50003 unendl. Heilung
- FFCFA 60003 unendl. Wiederbelebungszauber
- FFCFA 70003 unendl. leichte Bomben
- FFCFA 80003 unendl. schwere Bomben
- FFCFA 90003 unendl. Erdbeben
- X-Men 2**
- FFC95 90000 unendl. Leben
- FFC85 90006 unendl. Leben
- Player 1
- Player 2

## Master System

Hier haben wir noch einmal einen Schwung MS-Codes bekommen. Schreibt uns bitte, ob noch Interesse an solchen Codes für dieses System besteht bzw. schickt uns welche!

- Afterburner**
- 00C0 1802 unendl. Leben
- Alien 3**
- 00C4 6A63 unendl. Energie
- Dragon Crystal**
- 00C6 2164 unendl. Energie

- Fantasy Zone**
- 00C0 A302 unendl. Leben
- Fantasy Zone 2**
- 00C0 A302 unendl. Leben
- Golden Axe**
- 00C1 871F unendl. Energie
- 00C0 0503 unendl. Leben
- Lemmings**
- 00DB 5C64 immer 100% erfüllt
- Lord of the Sword**
- 00C1 2930 unendl. Energie
- Sonic Chaos**
- 00D3 B200 Fliegen
- 00D5 0C95 superhoher Sprung
- 00D5 1830 Raketensprung
- 00D7 4000 keine Feinde
- 00D5 0410 Sonic rennt vorwärts, blickt aber rückwärts
- Streets of Rage 2**
- 00CC FF02 unendl. Leben
- Player 1
- Vigilante**
- 00C0 1403 unendl. Leben
- 00C2 544F unendl. Energie

## ACHTUNG! GEWINNCHANCE!

In letzter Zeit haben wir häufiger mal ein Special zu einem besonders guten oder beliebten Spiel veröffentlicht. Dies wollen wir auch in Zukunft machen und sind deshalb auf Eure Mitarbeit angewiesen. Wer von Euch also einen Haufen ARP-Codes zu einem richtig guten Game ertüffelt hat, kann sich an dieser Aktion beteiligen. Ob Rollenspiel, Action-Adventure oder Prügelspiel ist egal. Für jede Veröffentlichung winkt ein Wunschmodul! Also, dann ...

## „Das hat mir gerade noch gefehlt...“


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

Name (Bitte in DRUCKBUCHSTABEN SCHREIBEN)

Straße

PLZ/Ort

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

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

Datum, Unterschrift

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

per Eurocheck zur Verrechnung (Kartenummer nicht vergessen)

**Bitte keine Überweisung!**

Für Mehrfachbestellungen bitte **Stückzahlen** eintragen. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorklage. Mit Erreichen dieser Ausgaberankommen alle anderen Zusätsen ihre Gültigkeit. **Wartfackeln werden als Zahlungsmittel nicht angenommen!** Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.

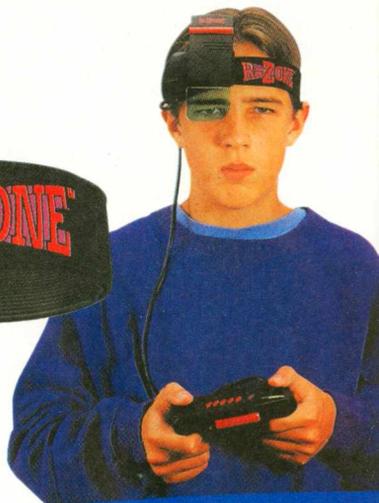
**Versandkosten**  
Inland: DM 5,- Ausland: DM 12,-

**ADRESSE**

GAMERS-Heft Shop  
Heiligwstr. 39, 20249 Hamburg

# SHOP

HINEIN INS ACTION-VERGNÜGEN!



HER D

**NEU!**

SHOPSERVICE  
Zahlen per  
Kreditkarte -  
einfach und bequem.



**AMERICAN SPORTS!**



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



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



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



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



New York Knicks  
Rucks. Best.-Nr. 230

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Ja, ich abonniere die nächsten 12 GAMERS - Ausgaben im Abonnement zum Preis von nur DM 72,-(Inland) oder DM 120,- (Ausland)**

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-Servicecenter widerrufen kann. Zur Wahrnehmung der Widerrufsfrist genügt die Abmeldung innerhalb 10 Tagen (Rückstempel). Die Kommission dieses Hinweises bestätige ich durch meine Unterschrift.

Anz.	Best.-Nr.	Artikel	Größe	Farbe	Preis
					Gesamt
					+ Versandkosten

**Ja, hiermit bestelle ich aus dem GAMERS-Shop (Versandart bitte ankreuzen!)**

per Nachnahme nur im Inland  
 Euro-Scheck zur Verrechnung  
 (Umsatzsteuer/Vorkaufnummer angeben!)

Visa  Eurocard

Bankkontenr.

Kreditkartennummer

Gültig bis

Kreditkarteninhaber

Versandkosten Inland: Es fallen einmalige Versandkosten von DM 6,- an. **Wird versendet per Paketversand!** (Wird keine Versandkosten! Preis vor ab 30 €)

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

C 19208 995 September DM 6,-, Str. 6,-, GS 50,-, LT 8.500, Plus 675,-

# GAMERS

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

100% FREE

Großer Sonderteil **Mortal Kombat 3**

Über 200 Moves & Combos

SEGA SATURN

## Segas Meilenstein

Ausführliche Tests & Infos rund um den 32-Bitter

INFOS • TESTS • TIPS & TRICKS • AKTIONEN

GA 054

# DONKEY KONG COLLECTION

D.K. 45 cm Best.-Nr. 845, DM 139,95

Donkey Kong 30 cm Best.-Nr. 842, DM 74,95

Donkey Kong 15 cm Best.-Nr. 843, DM 29,95

Donkey Kong 30 cm 'softhüßh' Best.-Nr. 847, DM 49,95

DK-mit 4 Saugknöpfen Best.-Nr. 846, DM 29,95

Schlüsselanhänger Best.-Nr. 845, DM 6,95

Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Bitte ausreichend frankieren

SKYmedia  
Schloßstraße 12  
85737 Ismaning

Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Bitte ausreichend frankieren

MVL GmbH  
GAMERS-ABO  
Heiligwigstraße 39  
20249 Hamburg

Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Bitte ausreichend frankieren

SKYmedia  
Schloßstraße 12  
85737 Ismaning

Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Bitte ausreichend frankieren

MVL GmbH  
GAMERS-ABO  
Heiligwigstraße 39  
20249 Hamburg

# INHALT

## Report

- 36 . Judge Dredd: Infos zu Comic und Film
- 48 . Mortal Kombat 3: Über 200 Special Moves und mehr
- 20 . Sega Saturn: History und Hardware
- 32 . Sega Saturn: Import-Spiele Shin Shinobi Den, Virtua Fighter Remix

## Test: Saturn

- 22 . Daytona USA
- 32 . Clockwork Knight
- 25 . International Victory Goal
- 30 . Panzer Dragoon
- 26 . Virtua Fighter

## Tips & Tricks

- 58 . Helpline: Leser helfen Lesern
- 60 . Shorties
- 66 . Shining Force CD, Komplettlösung Teil 2
- 72 . Codes: Hilfreiches für das Action Replay

## Wettbewerbe

- 59 . Fever Pitch Soccer
- 47 . Sega: Panzer Dragoon
- 41 . Sega Sports

## Rubriken

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

## Previews

- 15 . Batman Forever (MD)
- 14 . Indiana Jones – Greatest Adventures (MD)
- 16 . Light Crusader (MD)

## Test: Mega Drive

- 34 . Comix Zone
- 36 . Judge Dredd
- 40 . Mario Basler präsentiert: Fever Pitch Soccer
- 38 . Sprou
- 46 . Wayne Gretzky and the NHLPA All-Stars

## Test: Mega-CD

- 46 . Battle Frenzy
- 45 . Beast II

Bitte ausreichend frankieren

SKYmedia  
Schloßstraße 12  
85737 Ismaning

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

Bei Jugendlichen unter 18 Jahre Unterschrift des Erziehungsberechtigten

**Versandart bitte ankreuzen:**

Euro-Scheck zur Verrechnung (unbedingt Kontonummer angeben)

per Nachnahme (UPS), nur im Inland

**Versandkosten: DM 17,-**

**Bitte keine Überweisung!**

Bei Mehrfachbestellungen bitte Stichzahlen eintragen. Die Lieferung erfolgt schrittweise. Die Versandkosten sind für den Versand per Auslandsversand alle anderen Preisen. Ihre Gültigkeit. Barkonten werden als Zahlungsmittel nicht akzeptiert. Bitte beachten Sie, dass die vollständige Bezahlung Eigentum des Verlags.

**Versandkosten im Inland:**

DM 10,-

**Versandkosten im Ausland:**

DM 20,-

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

## GO, GO, POWER RANGERS!

Mittendrin – statt nur dabei.  
Dieses abgefahrene „Head-  
Held-Game“ entführt Dich in eine  
völlig neue Daddel-Dimension!  
Du – und nur Du – siehst Deine  
Gegner in 3D auf der LCD-Augen-  
klappe Deines Headsets. Jump-and  
Run total! Komplett mit Kontroll-  
Pad und Spielmodul.

Bestellnummer: 428

**NUR  
DM 89,-**

Eben noch in der Glotze – und  
jetzt bei Dir zu Hause. Die ori-  
ginalgetreuen Mini-Helden und -  
Actionfahrzeuge kannst Du immer  
bei Dir haben. Man weiß ja nie, ob  
Dir nicht irgendwann mal  
Monster-Rita und ihre außer-  
irdische Brut begegnen.. Mö-  
ge Zordon mit Dir sein!

9 teiliges Set

Bestellnummer: 807

**NUR  
DM 29,95**

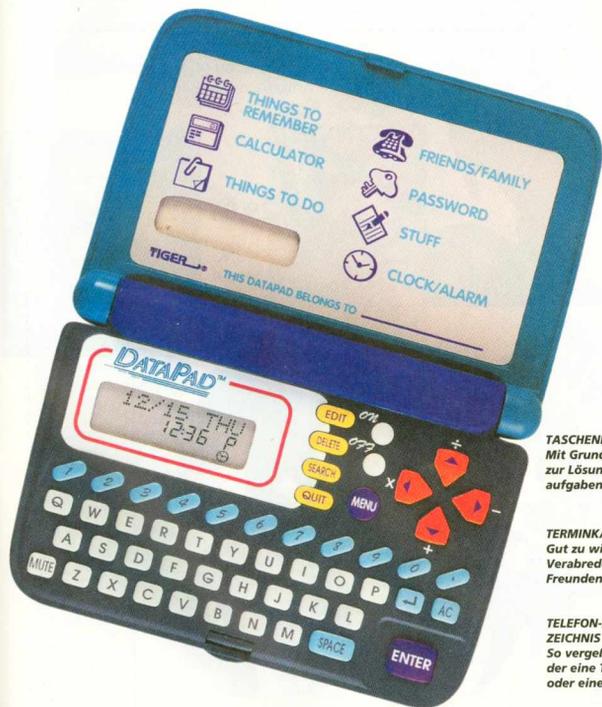


# AMIT!

## WAS MAN NICHT IM KOPF HAT...

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

**NUR  
DM 69,95**



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



**TASCHENRECHNER -**  
Mit Grundfunktionen  
zur Lösung Eurer Haus-  
aufgaben!



**PASSWORT -**  
Zum Verschlüsseln und  
Geheimhalten Deiner  
ganz persönlichen Noti-  
zen und Termine



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



**NOTIZEN -**  
Für spontane Einfälle,  
geniale Geistesblitze  
und lebenswichtige No-  
tizen



**TELEFON-ADRESSENVER-  
ZEICHNIS -**  
So vergeßt Ihr nie wie-  
der eine Telefonnummer  
oder einen Geburtstag



**UHR/ALARM -**  
Digitale Uhr mit Tag,  
Datum und program-  
mierter Alarmfunktion.



Bestell-Hotline

089 / 96 24 10 30 - 31

Mo.-Fr.13.00-18.00

DM **49,95**



DONKEY KONG  
Softplüsch 30cm

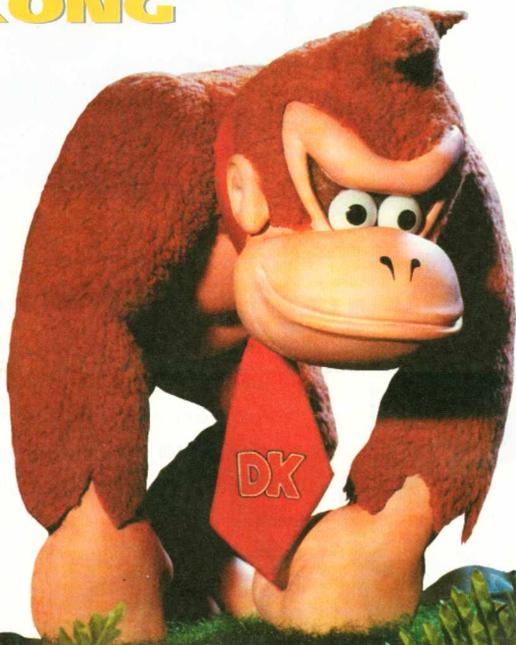


DONKEY KONG  
15cm



DONKEY KONG  
30cm

## DONKEY KONG



DONKEY KONG 45cm

## AQUAPAC

FÜR DEN GAMEBOY



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

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

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

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

DM **29,95**

DONKEY KONG  
Saugknopf



**24,95**  
5 Figuren



DM **6,95**

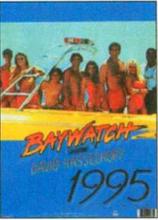
Schlüsselanhänger

Je DM 19,90

# KALENDER 1996

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

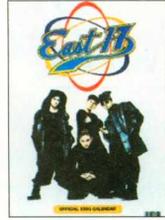
365 einzelne Tage, 12 verschiedene Monate und dann auch noch 7 unterschiedliche Wochentage...! Wie soll man denn da noch durchblicken...?



Baywatch  
Bestellnummer 1000



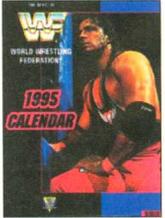
Bon Jovi  
Bestellnummer 1001



East 17  
Bestellnummer 1002

## HOL SIE DIR JETZT!

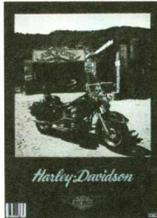
WWF  
Bestellnummer 1003



Beverly Hills 90210  
Bestellnummer 1004



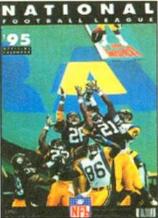
Harley Davidson  
Bestellnummer 1007



Guns 'n Roses  
Bestellnummer 1008



Beavis & Butthead  
Bestellnummer 1005



NFL Quarterback  
Bestellnummer 1006

### UNSERE FUSSBALLCLUBS

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



Mickey & Freunde  
Bestellnummer 1009

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

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

**NEU!**  
 SHOPSERVICE  
**Zahlen per Kreditkarte - einfach und bequem.**



## ■ GAME GEAR

**Gibt es Fernseher** ohne Antennenbuchse? Nein, außer einem! Dein GG-TV-Tuner. Wir rüsten nach. Die Antennenbuchse für super Empfang! Tel.: 0171-8119477, 24-Stunden-Hotline, Tobias

**Verkaufe** Game Gear mit 11 Spielen (S.O. Race 2, Shinobi 2, Donald 1, Defender of Oasis u.a.) für nur DM 300. Alles wie neu, mit Anleitung. Dennis Beier, Fliederweg 29, 40699 Erkrath

**Verkaufe** für Game Gear: Sonic Chaos und Aladdin für DM 50, S. Monaco GP 2, Battletoats für je DM 35, Ottifanten für DM 40, RoboCop vs Terminator für DM 30, Rise of the Robots für DM 20. Tel.: 07253-941229, Christian

**Verkaufe/Tausche** ein Game-Gear-Modul „Super 68 in 1“. Preis VS. Tel.: 08634-6528;

Franz, ab 19 Uhr

**Verkaufe** GG-Spiele: Woody Pop, Factory Panic, je DM 25 und ein MS-Spiel, Asterix für DM 40. Tel.: 04826-2869, Inge

**Du hast** einen GG-TV-Tuner, aber keine Antennenbuchse? Wir rüsten die Buchse nach, für super Empfang in bester Qualität. Mehr Infos? Tel.: 0171-8119477, 24-Stunden-Hotline, Tobias

**Verkaufe** Game Gear mit fünf Spielen und Battery-Pack, TV-Tuner, Carry-Case, Stütze und viel Fun! Gleich anrufen! Für DM 400! Ihr spart DM 350. The Better one wins! Tel.: 08367-1274, Florian

## ■ MASTER SYSTEM

**Verkaufe** Master System, 17 Spiele und drei Joypads für DM 250. Tel.: 07333-5889, Andreas

**Verkaufe** MS 2, zwei Pads, Sonic 1, Master Games 1, Global Gladiators für DM 250. Mathias Hermann, In Dorfe 22, 99438 Meckfeld bei Bad Berka.

## ■ MEGA DRIVE

**Verkaufe** für Mega Drive Sonic 3, Quackshot, Sonic&Knuckles. Tausche auch! Tel.: 076 82 526, Andreas

**Tausche** Lion King, Powermonger, Bonanza Bros. gegen Strategie oder Adventure (Landstalker, Dune 2) evtl. Sport-

oder Prügelspiel (SSF II oder NBA Jam). Tel.: 0201/71033 08 (Anrufbeantworter), Marcus

**Verkaufe/Tausche** Eternal Champions, Shining Force, Splatterhouse 2, Immortal, Aladdin, Sonic 2, World of Illusion. 2 6-Button-Pads. Suche Dune 2. Tel.: 08724/8311, Zaus Marinus

**Suche** Dune 2 und Sensible Soccer für den Mega Drive. Biete dafür Flashback und Aladdin. Interessiert? Dann schreib an Jörg Trautzold, Hauptstraße 44, 40597 Düsseldorf

**Tausche** NBA Jam - T.E. gegen Earthworm Jim für Mega Drive. Neu und ungebraucht, Telefon 05138/34275

**Verkaufe** Mega Games I für DM 15, Sonic 2 für DM 35, NBA Jam für DM 55, Landstalker für DM 60, Jurassic Park für

DM 60. Alle Spiele für Mega Drive. Versand per Nachname! Tel.: 09931/5913, Andreas

**Verkaufe** Spiele für Mega Drive, Mega-CD 2 und 32X. Suche Neuheiten für Mega Drive, Mega-CD 2 und 32X. Nur dt. Spiele mit Anleitung und Verpackung. Tel.: 05494-8395, Reinhard, ab 18 Uhr

**Verkaufe** MD-Spiele: Ghouls 'n' Ghosts DM 35, Afterburner 2 (jp.) DM 20, Sonic DM 15, Populous 1 DM 40, Winter Olympics DM 40, MS-Adapter und drei Spiele DM 80. Tel.: 07348-21075, Martin o. Claudia

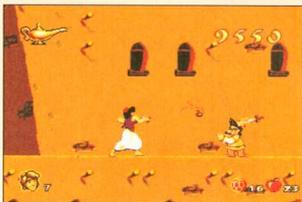
**Verkaufe** MD 1 PAL (US-schaltbar), Japan-Adapter und 2 Pro-Pads, MS-Adapter und 20 Spiele, z.B. Earthworm Jim, Soleil, Sonic 1-3, Knuckles, Extracs für DM 1200. Tel.: 06142-52469, Bastian

**Biete** Mega-Drive-Spiele ab DM 50. Story of Thor, Micro Machines 2, SS-Fighter 2, Shining F. 2, Sonic 3, Urban Strike, Psycho Pinball. Verhandle auch. Tel.: 0341-2516368, Konrad

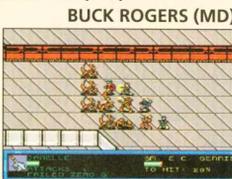
**Verkaufe** Spiele für Mega Drive: Paperboy,

F-22, Pac-Mania, Power Monger, Robinson's Basketball, Kid Chameleon, Micky Mouse, Global Gladiators für DM 40-60. Tel.: 07333-5889, Andreas

**Verkaufe** Theme Park MD für DM 70. Versand per Nachnahme (zahle NN). Tel.: 0211-



ALLADIN (MD)



BUCK ROGERS (MD)

**NUR 5,- DM**

# BÖRSEN - FORMULAR

BITTE IN BLOCKBUCHSTABEN SCHREIBEN

NAME

STRASSE

PLZ/ORT

TELEFON

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll:

- GameGear
- Master System
- Mega Drive
- Mega-CD
- MD 32X
- Saturn
- Hardware+Zubehör
- Verschiedenes

Datum

Unterschrift

Eine Kleinanzeige (max. 5 Zeilen à 30 Anschläge) kostet 5 Mark. Bitte legt den Betrag in Form eines 5-Mark-Scheines (oder Scheck) bei! Es besteht kein Anspruch auf Mitnahme der Anzeige für eine bestimmte Heftnummer. **GAMERS** vermittelt lediglich die Kontaktaufnahme und kann für das daraus folgende Vertragsverhältnis nicht verantwortlich gemacht werden. **GAMERS** kann und will die Seriosität der Anzeigeninhalte nicht überprüfen.

An **GAMERS**, Börse, Heilwigstraße 39, D-20249 Hamburg

776682, Dirk Splithof  
**Verkaufe/Tausche** Sonic & Knuckles DM 60, Landstalker oder Soleil zu je DM 80, gegen Rock 'n' Roll Racing. Tel.: 09171-7919, Julian

**Verkaufe** Mega Drive mit sieben Spielen, drei Joypads, ein Joystick, Action Replay und Zubehör für DM 200. Tel.: 0881-40449, Christian

**Verkaufe** StarGate DM 50, Pitfall DM 30, Kid Chameleon, Atomic Runner je DM 25, Batman, Dynamite Duke je DM 20, Tel.: 040-828153, Wolfgang

**Verkaufe** Sonic Spinball, Sonic & Knuckles, Street Fighter S.C.E., Populous 1 u. 2, Jurassic Park, Thunderforce 4, Shinobi 3, Flintstones, World of Illusion, Quackshot, FIFA Soccer, Another World, Cool Spot für je DM 50. Tel.: 030-6258637, Sven

**Verkaufe** für MD Sonic 1 u. 2, Sonic & Knuckles für zusammen DM 99,95 (auch einzeln), Theme Park für DM 89,95 und Urban Strike für DM 49,95. Karsten Seifert, Glückaufstr. 29, 09394 Hohndorf

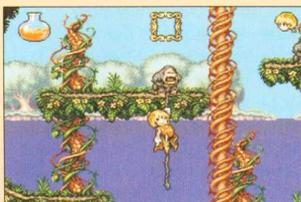
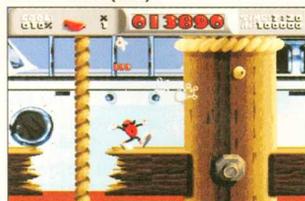
**Verkaufe/Tausche** Urban Strike, LHX, Alien 3, Puggsy, Samurai Shodown und FIFA Soccer '95. Suche Theme Park, Story of Thor und Action Replay 2. Tel.: 07323-4322, Jochen

**Verkaufe** Spiele-Sammlung inkl. Dune 2, Theme Park, Landstalker, Street Fighter 2, Shining Force u.s.w. 13 Spiele DM 580. Game Gear, Columns und



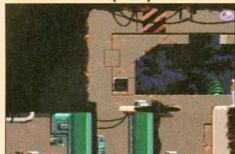
**COOL SPOT (GG)**

**COOL SPOT (MD)**



**FLINK (MCD)**

**FLASHBACK (MD)**



**DUNE 2 (MD)**



Cool Spot DM 85. Tel.: 02687-363, ab 18 Uhr, Michael

**Verkaufe** Mega Drive mit 17 Spielen, Aladdin, Cool Spot, Tasmania, Street Fighter 2, Streets of Rage 2, Thunderforce 4, World of Illusion, etc. VB DM 590. Tel.: 08082-7261, Roman

**Tausche** Urban Strike, Golden Axe 2, European Club Soccer, Summer Challenge, Buck Rogers, Kings Bounty, Mega Games 1, Rolo to the Rescue, General Chaos gegen andere Mega-Drive-Spiele. Holger Sachs, Klosterhof 1, 88427 Bad Schussenried

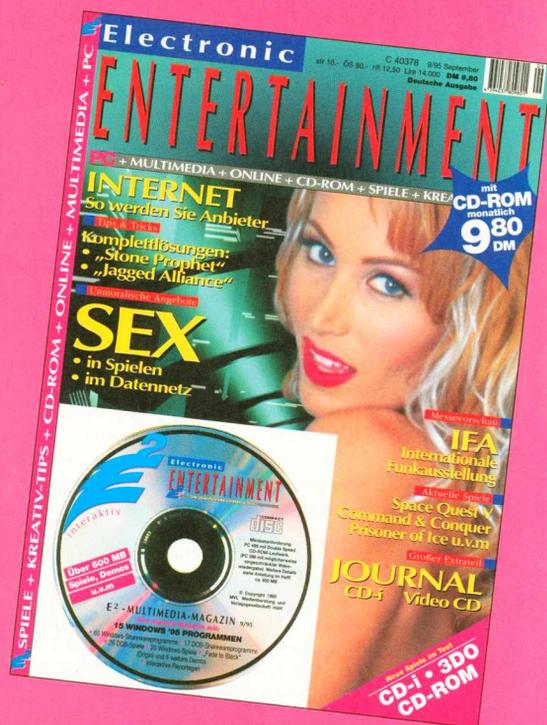
**Verkaufe/Tausche** Pitfall, Lemmings 2, NBA Jam CD, je DM 60, Star Wars 32X DM 120, Rebel Assault CD DM 100, Ground Zero Texas CD DM 80, F1 DM 70. Tel.: 069-765584, ab 18 Uhr, Duschki

**Verkaufe** EWJ, FIFA '94, Global G., V.R., Rocket K. Adv., SF 2 und Sonic für 32X. Metal Head, VR Deluxe und ein Heat-Seeker-Turbo-Joypad für MD. Preis VB. Tel.: 02583-1704, Oly

**Tausche** Cool Spot, Sonic 1 u. 2, Tiny Toons, Galaxy Force. Suche Rock 'n' Roll Racing, Side Pocket, Sonic 3, Psycho Pinball. Tel.: 0341-2215418, von 19-21 Uhr probieren

ELECTRONIC ENTERTAINMENT GIBT'S JETZT MONATLICH

# JEDER TAG EIN QUANTENSPRUNG



Die multimediale Revolution tobte. Was gestern noch Utopie war, ist heute bereits veraltet. Neue Technologien und Möglichkeiten sorgen für rasante Weiterentwicklungen in Hard- und Software. Und auch im gesellschaftlichen Umfeld geht es ziemlich turbulent zu. Deshalb informieren wir Sie nun noch aktueller, noch umfassender: Ab sofort erscheint ELECTRONIC ENTERTAINMENT monatlich. News und Trends der multimedialen Welt, die Themen einer neuen Generation, kompetent recherchiert, informativ und unterhaltsam präsentiert. Das ist die Zukunft der Unterhaltung – das ist ELECTRONIC ENTERTAINMENT.

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

DIE ZEITSCHRIFT MIT DEM MULTIMEDIA-MAGAZIN AUF CD-ROM

DIESE AUSGABE GIBT ES AB 23.8. AM KIOSK



oder Anrufbeantworter, Ralf  
**Verkaufe** ca. 50 MD-Spiele,  
 z.B. NHL '95, Pitfall, Sparkster,  
 NBA Jam, Sonic & Knuckles,  
 Royal Rumble, Battle Frenzy  
 usw. Preise zwischen DM 25-  
 65. Alle wie neu/komplett. Tel.:  
 030-3418661, Claudia

**Verkaufe** Buck Rogers DM 65,  
 Cyberball und Arch Rivals DM  
 50 oder alle für DM 150. Top  
 Zustand. Tel.: 034324-21516,  
 ab 18 Uhr, Lars

**Verkaufe** Europ. Club Soccer,  
 Speedball 2, Rocket Knight,  
 Tazmania, Tiny Toons, Gods,  
 Jungle Strike und F-15 Str. Eagle  
 2 zusammen für DM 390.  
 Matthias Bock, Westerallee 1 B,  
 24937 Flensburg.

**Kaufe/Tausche** MD-, CD-,  
 32X- und Saturn-Spiele. Suche  
 Neuheiten (auch Sammlungen  
 mit Konsole). Löse PC-Engine-  
 Sammlung auf. Suche auch  
 Sony PS-X günstig. Bitte ab  
 24.07.95 anrufen! Tel.: 04774-  
 1789, Rainer

**Verkaufe** Mega Drive und  
 Mega-CD 2 mit neun CDs und  
 CDX, Battlecorps und Soulstar,  
 Thunderhawk. Alles dt. Versionen  
 für DM 500. Tel.: 02541-  
 70577, Thomas

**Verkaufe/Tausche** 14  
 MD-Spiele, z.B. Dynamite  
 Headdy, Ariel, WWF.  
 Suche: FIFA Soccer '95,  
 Tennis, Soleil, The Story of  
 Thor. Preis VB. Ruft  
 an! Tel.: 06424-4230,  
 Isolde

**Suche** Sammlungen für  
 MS, MD, 32X, MCD,  
 SNES etc. Suche auch Neuheiten  
 und Saturn mit Spielen.  
 Tel.: 0641-71250, Kirsten

**Verkaufe** FIFA Soccer DM 30,  
 WWF Raw DM 55, Road Rash 3  
 DM 75, Theme Park DM 85.  
 Alle zusammen nur DM 220.  
 Dann auch portofrei. Tel.:  
 05661-3839, Christian

**Verkaufe** Tiny Toon Adventu-

res DM 45, Street Fighter 2 DM 60. Tel.:  
 07082-1525, Manuel  
**Verkaufe** Master System 2 mit zwei Control-Pads und 11 Spielen,  
 z.B. Sonic 1 und 2,  
 Alex Kidd, Castle of Illusion usw. Preis DM  
 300. Eberhard Meschede,  
 Johannes-Linke-Str. 15,  
 93485 Rimbach

**Verkaufe** Atomic Runner DM 30,  
 Toki DM 30, Fatal Labyrinth  
 DM 40, Sword of Vermillion  
 DM 40, Super Kick Off DM 50,  
 Spiderman, X-Men DM 30, X-  
 Men DM 50, NHLPA Hockey  
 DM 50. Tel.: 09183-1478,  
 Benjamin

**Verkaufe** MD-Spiele: Micro  
 Machines, LHX Attack Chopper,  
 NHLPA '93, Grand Slam,  
 Desert Strike, Summer Challenge,  
 FIFA Soccer, World Class  
 Leaderboard, Ali-Boxing, Virtua  
 Racing. Preis VHB. Tel.:  
 06021-76256, Eberhard

**Verkaufe** MD mit sieben Spielen  
 und zwei Infrarot-6-Buttonpads  
 für DM 400. Als Geschenk gibt's  
 kostenlos Toejam & Earl 2.  
 Johannes Niemeyer,  
 Charlottenstr. 22, 72070  
 Tübingen

**Tausche** zwei MD-Spiele gegen  
 ARP 2. Habe Talmith's Adv.,  
 Spiderman, Ottifants, Aquatic  
 G. oder eins gegen Gamers  
 1/92, 1/93, 3/94, 4/94, 9/94,  
 11/94, 2/95. Tel.: 02851-2709,  
 André

**Tausche** Syndicate, Rings of  
 P., Buck Rogers, Rolo, Galahad,

ditzer Str. 56, 04600 Alten Burg  
**Biete** 4-1: Aquatic Games,  
 Rolo, Wonderboy in Monster-  
 world und Xenon 2. Suche:  
 Story of Thor. Frank Krüger,  
 Paditzer Str. 56, 04600  
 Altenburg

**Verkaufe/Tausche** NBA Jam  
 DM 60, Winter Olympics DM  
 50, WWF Super Wrestle Mania  
 DM 40. Suche P. Sampras  
 Tennis. Tel.: 089-9302478,  
 Florian

**Verkaufe** Mega Drive 2 mit  
 fünf Spielen: SSF 2, Earthworm  
 Jim, Toejam and Earl 2, Rocket  
 Knight Adventures und Sonic 2  
 für DM 320. Tel.: 03843-  
 215425, Martin

**Verkaufe** Mega Drive, sieben  
 Pads, 23 Spiele DM 600. Action  
 Replay, Addams Fam., König  
 der Löwen, Tiny Toon, Super  
 Street Fighter 2, Micro Machines  
 2 u.a. Auch einzeln. Tel.:  
 04141-65225, Christian

**Verkaufe** die Spiele LHX  
 Attack Chopper, The Legend of  
 Galahad, Galaxy Force 2.  
 Top-Zustand, nur Freitag und  
 Samstag, 13-18 Uhr. Tel.:  
 08178-8253, Stefan

**Verkaufe** MD, Bubsy 2 DM  
 50, Super Monaco GP 2 DM  
 45, Sensible Soccer DM 55,  
 Flashback DM 40, Cool Spot  
 DM 40, Animaniacs DM 50,  
 Ultimate Soccer DM 45, Ren &  
 Stimpy DM 50, M. Mania DM  
 50, Zool DM 50. Tel.: 069-  
 506615, D. Bellino

**Verkaufe** MD-Spiel Rings of  
 Power (Rollenspiel) für DM 90.  
 Suche Phantasy Star 2 u. 3.

Tel.: 01375-13122, Andreas  
**Verkaufe** MD- und MCD-Spiele,  
 DM 30-70, 32X, V.R. DM  
 90, zehn MD-Spiele zu DM  
 350, sechs MCD-Spiele zu DM  
 140, sechs GG-Spiele zu DM  
 150. Verk. günstig. MD-, MCD-  
 Konsole mit sieben Spielen, je  
 DM 370. Tel.: 07631-13875,  
 Frank

**Verkaufe** Sonic 1 u. 2 (dt.), je  
 DM 30, Sonic 3 und SF 2 (US),  
 je DM 50, Virtua Racing (jp. mit  
 US-Texten) DM 70 oder alles  
 zusammen DM 200. Tel.:  
 06333-4269, Andreae

**Tausche/Verkaufe** Sonic 1 u.  
 2, Sonic & Knuckles, Samurai  
 Shodown, Hockey '93, Kid Cha-  
 meleon, Dragon's Fury. Suche  
 Psycho Pinball, Dragon's Re-  
 venge, Super Street Fighter 2.  
 Tel.: 03901-34340, ab 20 Uhr,  
 Roland

## MEGA-CD

**Suche** Mega-CD 2 mit Spielen.  
 Angebote an Andreas Brüngen,  
 Tel.: 076 82/526

**Verkaufe** Mega-CD 2 mit zehn  
 Spielen! (Sonic, Battlecorps,  
 Flink, Puggsy, Mickey Mania  
 usw.) für DM 300. Tel.:  
 07371/7197, ab 18 Uhr, W.  
 Gröger

**Verkaufe** für Mega Drive 16  
 Module, nur kompl., VB DM  
 600 und ein Mega-CD 2 mit  
 neun CDs für VB DM 700. Alles  
 zusammen für VB DM 1150.  
 Tel.: 0228-661484, Thorsten  
**Tausche** NBA Jam, Robo Alep-  
 ste, Final Fight und Battlecorps.

Suche Dune, Supreme  
 Warrior, B. C. Racers  
 und Soulstar. Tel.: 0711-  
 592543, Rolf

**Verkaufe** Sewer Shark,  
 W. Dog, C. Rock 2, J.  
 Park (alle US), Thunder-  
 hawk (dt.), je DM 50.  
 Zusammen DM 200.  
 Tel.: 06333-4269,

Andreas



**METAL HEAD (32X)**

Phantasy Star 2. Suche Story  
 of Thor, Landstalker, Streets of  
 Rage, Soleil. Tel.: 03641-  
 608667, Frank

**Biete** 4-1: Jurassic Park, Flicky,  
 Alex Kidd und Ribky Woods.  
 Alles dt. und Top-Zustand. Suche:  
 F1 (dt.). Frank Krüger, Pa-



**STAR WARS ARCADE (32X)**

## NBA JAM (GG)



## MD 32X

**Suche** MD-32X-CD-Spiele. Ver-  
 kaufe auch Spiele für die ein-  
 zelnen Systeme. Verkaufe auch  
 2 6-Button-Pads. Suche dring-  
 end Dune 2 und Earthworm  
 Jim CD. Tel.: 08724/83 11,

Marinus

**Verkaufe** 32X, VR Deluxe, S. Wars, M. Heat, nur zusammen für DM 480 per NN (zahle NN). 40% billiger als auf vorhandener Rechnung. Tel.: 0211-776682, Dirk Splithoff

**Verkaufe** gut erhaltendes 32X mit den Spielen VR D. und Metal Head. Verkaufe auch MD-Spiele. Preis alles VHB. Tel.: 06265-1359, ab 16 Uhr, Andreas

**Suche** Neuheiten, Konsolen und Modulsammlungen für MS, MD, MCD, 32X, SNES usw. Suche auch Games für 3DO. Tel.: 0641-791740, Monika

Qualität. Infos holen! Tel.: 0171-8119477, Call now! Tobias

## ■ VERSCHIEDENES

**An alle GG-TV-Tuner-Antennenbuchsen-Fans!** Die Adresse: Tobias Matissek, Gartenstr. 9, 31582 Nienburg. Aber bitte vorher anrufen. Tel.: 0171-8119477, Call Now!

**Verkaufe** NES mit sieben Spielen, vier Controlern, Vierspeler-Adapter. Game Genie und zwei Spieleberater für DM 400. Tel.: 08161-13973, nicht am Wochenende, ab 19 Uhr, Tobias

**Verkaufe/Tausche** Spiele für MD, MCD, Game Gear, Master System, SNES, Game Boy, 3DO, Jaguar, 32X. Habe viele Neuheiten. Anruf lohnt sich. Suche günstig Sega Saturn. Tel.: 0511-414899, Thomas

**Verkaufe** Mega Drive und zwei Joypads und 11 Spiele (Sonic & Knuckles, Jungle Strike, SF 2 etc.) und 19 Gamers-Hefte und ca. 50 Autogrammkarten für DM 650.

Tel.: 03941-442243, Philipp  
**Suche** jemanden der mein Sega-CD 2 von 50Hz auf 60Hz (umschaltbar) umbaut. Zahle hohe Prämie. Tel.: 040-43043 11, S. Larsen

**Kaufe/Tausche** MD-, CD-, 32X- und Saturn-Spiele. Suche Neuheiten (auch Sammlung mit Konsole). Löse PC-Engine-Sammlung auf. Suche auch Sony PS-X günstig. Bitte ab 24.07.95 anrufen! Tel.: 04774-1789, Rainer

**Verkaufe** NES, supergünstig und sechs Spiele und zwei Pads und ein Pad mit verstellbaren Eigenschaften. Sehr gepflegt! Tips&Tricks-Hefte, guter Zustand, für DM 240. Tel.: 089-605870, Markus

**Wichtige** Infos an alle GG-TV-Tuner-Besitzer! Wir bauen die fehlende Antennenbuchse in Euren TV-Tuner. Damit könnt Ihr alle Programme empfangen, wenn Ihr Kabel- oder SAT-Anschluß habt. Also, sofort anrufen und weitere Infos holen! Tel.: 0171-8119477, 24-Stunden-Hotline! Tobias

**Verkaufe** Sonic D. (GG), D.

Duck, Deep Trouble, Dynamite Headdy je DM 50. Tausche auch! Tausche MD-, CD-, 32X-Spiele. Liste anfordern! Z. B. V. R. Deluxe, FIFA '95, Wonderdog CD uvm. Joachim Paul, Gemenstr. 37, 41564 Kaarst  
**Tausche** Soleil und Dungeons & Dragons gegen Star Flight u. June 2. Doris Termer, Franz-Jacob-Str. 24, 10369 Berlin  
**Computerclub** sucht neue Mitglieder! Monatl. Clubzeitung, Software usw. Clubbeitrag DM 5 monatl. Infos DM 1 Rückporto. Marcus Gerresheim, Donaust. 9, 46395 Bocholt

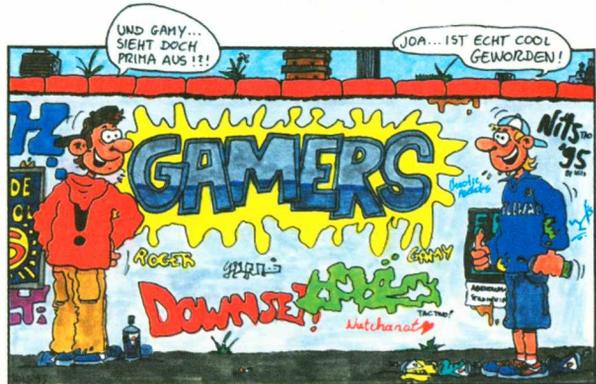
**Verkaufe** MD 2, MCD 2 und 16 Spiele (Song 2 u. 3, Flash-hb., E. Jim, G. Glad., Cool Sp., ) und ARP 1 und fünf CDs (B. Corpse, Sonic, Soult., Thunderhawk), nur zus. DM 1000. (NP: mind. DM 2500). Tel.: 07427-3123, Sebastian

**Tausche** MD-Spiele und GG-Spiele: z.B. Rise of the Robots, E. H. Boxing, Alien 3, Mazin Wars usw. Suche alte und neue WWF-Figuren und -Videos. Vielleicht auch Kauf. Tel.: 03447-505259, Henry

## ■ HARDWARE

**Verkaufe** Mega-Drive mit sechs Spielen, u.a. Micro Machines 2, Road Rash 2 und Flashback. Mega Drive, fünf Monate alt. Alles für nur DM 450. Ruft an, unter Tel.: 05651-6276, Jan, es lohnt sich

**Du hast einen GG-TV-Tuner, aber keine Antennenbuchse?** Wir rüsten nach, denn empfangung was Du willst in bester



# ICH WILL DAS ABO FÜR 100% SEGA!

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

## GAMERS

100% Sega, unabhängig und unbestechlich



KOMPETENTE  
TESTS



GNADENLOSE  
TIPS  
& TRICKS



INFORMATIVE  
REPORTAGEN

## ABO-COUPON

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

Vorname/Name \_\_\_\_\_

Straße/Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ/Ort \_\_\_\_\_

Datum/Unterschrift \_\_\_\_\_

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

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

Zahlung für 1 Jahr:

Inland DM 72,-

Ausland DM 120,-

BITTE KEINE ÜBERWEISUNG!

Euro-Scheck zur Verrechnung  
unbedingt Kartennummer angeben

Bequem und bargeldlos durch  
Bankabbuchung/Lastschrifteneinzug

BLZ \_\_\_\_\_

Kto.-Nr. \_\_\_\_\_

Geldinstitut \_\_\_\_\_

Unterschrift des Kontoinhabers \_\_\_\_\_

Gegen Rechnung. Bitte keine Vorauszahlung leisten. Rechnung abwarten!

Datum/Unterschrift \_\_\_\_\_

GAMERS Leserservice  
Postfach 103245  
20022 Hamburg

# VOR SCHAU

## Krabbeltier

Sommer, Sonne, Krabbeltierchen: Sega hat die Zeichen deutlich erkannt und bringt rechtzeitig zur Insekten-Hochsaison das Spiel **Bug!**

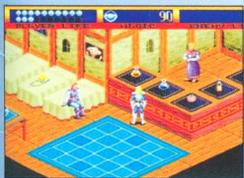
**Bug!** Das Spiel rund um den pfiffigen Comic-Käfer will mit seiner genialen Grafik, riesigen Levels und zahlreichen Endgegnern Plattformfans für den Saturn gewinnen. Wir klären, wie es sich auf 32 Bit jump & runt!



## Isometrisch

Segas Entwickler von Treasure – Macher von ‚Dynamite Headdy‘ und anderen Köstlichkeiten – wagen sich auf unbekanntes Terrain: **Light Crusader** ist ein ‚Landstalker‘-artiges Action-Adventure aus isometrischer Perspektive und zeigt sich frisch von der Schokoladenseite. Last in der

kommenden Ausgabe, ob das brandneue **Mega-Drive**-Abenteuer auch spielerisch überzeugen kann.



Die Bombe ist geplatzt: Den Saturn gibt's nun offiziell auch bei uns zu kaufen – zum (noch recht stolzen) Preis von knapp 750 Emmchen. Und so wartet viel Arbeit auf uns – denn in immer kürzeren Abständen erscheint neues Spielefutter für Segas Vorzeigekonzole. Aber auch die alten System werden weiterhin bestens bedient: Neben dem Mega Drive hat die Industrie auch nicht das sommerkompatible Game Gear vergessen. Es gibt viel zu tun – und viel zu lesen für Euch, wenn Euch **GAMERS 10/95** ab dem **13. September 1995** am Kiosk erwartet. Bis denne!

## Keine Ruhe für Batman

Batman und kein Ende: Nach ‚Batman & Robin‘ gönnt sich der schwarze Rächer keine Ruhe und macht sich gleich wieder auf die Socken: **Batman Forever** ist das Lizenzspiel zum brandneuen und gleichnamigen Kinofilm des DC-Recken.

Nach unserem Preview in diesem Heft erfahrt Ihr nächsten Monat, wie sich Batman auf Mega Drive und Game Gear im Kampf mit unserem strengen Bewertungssystem schlägt!



## In der Hitfabrik

GAMERS war zu Besuch im Land der Queen: Die britischen Entwickler **Core Design**, Macher von Sega-Hits wie ‚Thunderhawk‘, ‚Battlecorps‘ oder ‚Skeleton Krew‘, luden ein zu einem Blick hinter die Kulissen und verrieten uns ihre neuen Pläne für den Saturn. Brandheiße News und coole Bilder der kommenden Core-Spiele gibt's in unserer Oktober-Ausgabe!



## Taschenflipper

Lieber spät als nie: Domarks ‚Taschenflipper‘ **Pinball Wizard** für Euer **Game Gear** machte bereits Mitte des

Vorjahres von sich reden und sollte eigentlich schon längst erschienen sein.

Nach überlangem Winterschlaf wird Acclaim den Kugelspaß mit den verschiedenen Tischen endlich in den Handel bringen. Wir verraten, was der digitale Kugelkicker auf dem (Flipper)Kasten hat!



# WARNING!

**Achtung!**  
**Die nächste**  
**GAMERS**  
**erscheint am**  
**13. September**  
**1995!**

## GAMERS IMPRESSUM

**Herausgeber:** Rüdiger Limbach  
**Chefredaktion:** Reza Abdolali (rz) (verantwortlich f. d. red. Inhalt)  
**Stellvertretende Chefredaktion:** Hans-Joachim Amann (hja)  
**Redaktion:** Michael Anton (man), Gerald Arend (ga), Maris Feldmann (mf), Klaus-Dieter Hartwig (kdh), Thomas Hellwig (th), Michael Koczny (mik)  
**Grafikleitung:** Britta Jakobsen, Marion Limbach  
**Grafik:** Katrin Förster, Kirsten Meier, Domenico Pais, Christoph Poetsch, Susanne Rieger  
**Freier Mitarbeiter:** Julian Egeberger  
**Titelseite:** SEGA SATURN, © SEGA  
**Marketing u. Anzeigen:** Sven Jakobsen, Tel.: 040/48 05 21 11  
**Anzeigen:** Michael Gremilza, Tel.: 040/48 05 22 34, Ann-Katrin Schoel, Tel.: 040/48 05 22 23, Fax: 040/48 05 21 99, Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 2.4.1993  
**Anzeigendisposition:** Bianca Nielsen  
**Vertrieb:** IPV, Postfach 10 32 46, 20022 Hamburg  
**Abonnement:** GAMERS-Aboservice, Postfach 10 32 45, 20022 Hamburg  
**Gamers-Shop:** Julia Abeysekera, Tel.: 040/48 05 21 66  
**Lithografie:** City Repro, Iglhaut GmbH, Borsteler Chaussee 85-99a, 22453 Hamburg  
**Druck:** Jungfer Druckerei und Verlag GmbH, Gutenbergstraße 3, 37412 Herzberg am Harz  
**Verlag:** MVL GmbH, Heiligwigstraße 39, 20249 Hamburg, Tel. 040 480 520  
© 1995 für alle Beiträge bei MVL GmbH  
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung. Keine Haftung für unverlangt Manuskrifte, Fotos etc.  
Gerichtsstand ist Hamburg  
GAMERS erscheint monatlich zum  
Einzelpreis von DM 6,- ISSN 0944-5315

# ACTION REPLAY™

**DAS MOGELMODUL .... NICHT NUR FÜR DEN SPIELE-PROFI**  
**UNGLAUBLICHE POWER WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN ANDEREN LEVEL'S STARTEN U.S.W. ALLES JE NACH SPIEL.**

## ACTION REPLAY™ FÜR SEGA SATURN™

SPIELEN WIE DIE GAME-PROFI'S.

- ★ **EINFACHE HANDHABUNG** - Sehr einfach im Gebrauch - gebe den Code für das Game ein, das du spielst fertig. Jetzt kannst du Level's spielen, die dir bisher völlig unbekannt waren.
- ★ **STECKMODUL** - Action Replay™ in den Modulschacht des SATURN's™ einstecken und alle Möglichkeiten stehen sofort zur Verfügung.
- ★ **ADAPTER-FUNKTION** - Die einzigartige Adapter-Funktion des Action Replay's™ macht es möglich, amerikanische, europäische und japanische Games auf jedem SATURN™ einzusetzen!!

WERDE JETZT GAME-PROFI MIT ACTION REPLAY™ **DM 119,-**

## ACTION REPLAY™ MK 3. FÜR SNES™

- ★ **MULTI-CODE-INGABE** - Eingabe-Möglichkeit bis zu 100 Codes auf einmal.
- ★ **ENTHÄLT JETZT NOCH MEHR EINGEBAUTE CODES** - Tausende eingebaute Codes für die neuesten Games, um sofort loszulegen.
- ★ **DEADCODE GENERATOR** - Durch die Eingabe von Deadcodes verändern sich ganze Spielteile.
- ★ **NEUE EINGABEMETHODE** - Jetzt ist Action Replay™ noch einfacher zu benutzen; einfach den Menüpunkt für die gewünschte Funktion über das Joypad anwählen.
- ★ **EIGENER CODEFINDER** - Der im Hintergrund arbeitende Codefinder findet die Codes, während du spielst. Mit Hilfe des Codefinders findest du direkt Codes für die neuesten Games!
- ★ **ZEITLUPEN-FUNKTION** - Hiermit kannst du die Spielgeschwindigkeit von 100% auf 10% verringern.
- ★ **ADAPTER-FUNKTION** - Hiermit kannst du amerikanische und japanische Games auf einer deutschen Konsole spielen.
- ★ **LIEFERUMFANG** - Action Replay™, deutsche Anleitung, Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (siehe rechts unten), EUROSYSTEMS-GARANTIE-Siegel und Codebuch mit einer großen Anzahl von Codes.
- ★ **JETZT MIT DEUTSCHER MENÜ-FÜHRUNG!**

**DM 109,-**

## ACTION REPLAY™ FÜR NES™, MASTER SYSTEM™, GAMEBOY™ UND GAME GEAR™

- ★ **CODE INPUTSCREEN** - Einfach einen Code eingeben und schon hast du unendliches Leben, Energie bis zum Abwinken, unbegrenzte Power u.s.w. Alles je nach Spiel.
- ★ **EIGENER CODEFINDER** - Durch den eingebauten Codefinder kannst du selbst die Codes für die (neuesten) Spiele suchen.
- ★ **LIEFERUMFANG** - Action Replay™, deutsche Anleitung, Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (siehe rechts unten), EUROSYSTEMS-GARANTIE-Siegel und Codebuch mit einer großen Anzahl von Codes.
- ★ **FÜR MASTER SYSTEM™ ODER GAME GEAR™** **DM 79,-**
- ★ **FÜR NES™** **DM 99,-**      **FÜR GAMEBOY™** **DM 59,-**

**NEU!!**

## ACTION REPLAY™ FÜR PLAYSTATION™

ECHT FANTASTISCH !!

- ★ **JEDES ACTION REPLAY™ ENTHÄLT 15 SUPERCHEATS FÜR VERSCHIEDENE TOP-GAMES DER SONY PLAYSTATION™**
- ★ **EIN SUPERCHEAT IST EIN CHEAT, DER MEHRERE KLEINE CHEATS ENTHÄLT, DIE ALLE GLEICHZEITIG ZUM EINSATZ KOMMEN.** - Jetzt kannst du Level's spielen, die dir bisher völlig unbekannt waren.
- ★ **JE NACH SPIEL - UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE, ZEIT, UNBEGRENZTE POWER UND VIELES MEHR.**
- ★ **SEHR EINFACHE HANDHABUNG: EINSTECKEN, FERTIG!**



- ★ **VOLUME 1 DES ACTION REPLAY'S™ ENTHÄLT CODES FÜR FOLGENDE PLAYSTATION™-GAMES:**
- KINGS FIELD™**      **RIDGE RACER™**
- TEKKEN™**      **CRIME CRACKERS™**
- PARODIUS™**      **PARODIUS DE LUXE™**
- KILEAK THE BLOOD™**      **FANTASTIC PINBALL™**
- JUMPING FLASH™**

Komplett mit deutscher Anleitung und Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (siehe rechts unten).

**DM 79,-**

## ACTION REPLAY™ FÜR MEGADRIVE™

JETZT INKLUSIVE GAME

- ★ **MEGA CODE INPUTSCREEN** - Eingabe-Möglichkeit bis zu 100 Codes auf einmal.
- ★ **MEHR ALS 500 EINGEBAUTE CODES** - Einfach den/die benötigten Code(s) auswählen und loslegen.
- ★ **DEADCODE GENERATOR** - Durch die Eingabe von Deadcodes verändern sich ganze Spielteile.
- ★ **EIGENER CODEFINDER** - Durch den eingebauten Codefinder kannst Du selbst die Codes für die (neuesten) Spiele suchen.
- ★ **ZEITLUPEN-FUNKTION** - Hiermit ist die Geschwindigkeit des Spieles einstellbar.
- ★ **ADAPTER-FUNKTION** - Hiermit kannst du amerikanische und japanische Games auf einer deutschen Konsole spielen.
- ★ **ISHIDO-GAME** - Wenn du dein Action Replay™ für Sega Megadrive™ direkt bei Dataflash bestellst, wird es zusammen mit dem noch nie erschienenen Spiel "ISHIDO" ausgeliefert!!

**NUR FÜR MEGADRIVE™-BESITZER**      **ANGEBOT**  
**ACTION REPLAY™ UND "ISHIDO"-GAME ZUSAMMEN DM 99,-**  
(SO LANGE DER VORRAT REICHT)

### SPIELKONSOLLEN-ZUBEHÖR

**TV SYSTEM CONVERTER**  
 Benutze NTSC-Geräte auf einem PAL-Monitor/TV. Ideal für 3DO™, JAGUAR™, SATURN™, PLAYSTATION™ U.S.W. **DM 139,-**

**SATURN™ ADAPTER**  
 Spiele jetzt amerikanische, japanische oder europäische Games auf jedem SATURN™. Steckbares Modul. Kein langes Warten mehr auf Original-Versionen!! **DM 89,-**

**ADAPTER, UM IMPORT-GAMES ZU SPIELEN**  
 für SNES™ **DM 39,-**  
 für Megadrive™ **DM 39,-**  
 für Mega CD™ **DM 59,-**  
 für SNES™ **DM 59,-**  
 programmierb. Adapter für Megadrive™ **DM 59,-**  
 für den Einsatz von Master System™ **DM 69,-**

**NUR FÜR ACTION-REPLAY CLUB MITGLIEDER!**  
 Diesen "HOTLINE TERMINAL" (zur Bedienung der interaktiven Sprachcomputer-Hotline für neue Codes, News usw.) kann man als Club-Mitglied für DM 25,- direkt bei DATAFLASH bestellen.  
**WICHTIGES DATAFLASH** liefert jedes Action Replay™ mit einer Registrierkarte für den ACTION-REPLAY CLUB aus.

**PROFESSIONELLER TV CONVERTER**  
 NTSC nach PAL. PAL nach NTSC. SECAM nach PAL. SECAM nach NTSC. Digitales System. Sehr hohe Qualität. **CDM 800** **DM 690,-**

**PLAYSTATION™ GAME SAVER**  
 Bietet eine Speichermöglichkeit für 15 verschiedene Spielstände. Macht es möglich, ein Spiel ab der gespeicherten Position fortzusetzen. **DM 89,-**

**SATURN™ GAME SAVER**  
 Erweitert den Speicher für die Game-Save-Option mit 4 Meg. Durch die 10mal größere Speicherkapazität hast du viel mehr Spielermöglichkeiten. **DM 99,-**

**ACHTUNG!!**  
 Die von uns gelieferten ACTION REPLAY's™ sind ORIGINAL DEUTSCHE VERSIONEN, die komplett mit Registrierkarte für den ACTION REPLAY CLUB (Hotline für Tips & Tricks, Sprachcomputer technische Unterstützung Angebote u s w.) deutscher Anleitung und EUROSYSTEMS GARANTIE Siegel ausgeliefert werden.

**3DO™ Speedpad**  
 Joypad-Ersetz für die Benutzung mit jedes 3DO™ Interaktive Multiplayer™ System. **DM 49,-**

**SATURN™ GAME SAVER**  
 Erweitert den Speicher für die Game-Save-Option mit 4 Meg. Durch die 10mal größere Speicherkapazität hast du viel mehr Spielermöglichkeiten. **DM 99,-**

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

\*MINI-MODUL - GAMEBOY ADAPTER UND SUPERHIT sind UNTERSCHIEDLICHE ANSCHLÜSSE VON UNTERSCHIEDLICHEN KONSOLENTYPEN.