

GAMERS

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

100%

Messe-Report aus LOS ANGELES



VIRTUA FIGHTER



MORTAL KOMBAT 3 

TIPS & TRICKS

STORY OF THOR
CANNON FODDER
SCHUMMELCODES
CHEATS
TAKTIKEN

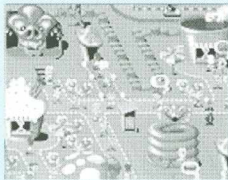
WeaponLord & Co.

Alle Facts zu den kommenden Prügelspiel-Hits

INFOS • TESTS • TIPS & TRICKS • AKTIONEN



THEO VER



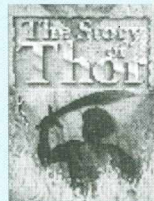
Theme Park



Desert Demolition



STARGATE



The Story of Thor



Shining Force II



Soleil



Samurai Shodown

MEGA DRIVE 32X

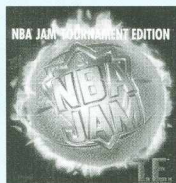
MEGA DRIVE 32 X (LIEFERUNG PORTOFREI) 359.-
2 X 32 BIT POWER FÜRS MEGA DRIVE

DER PREISHAMMER!
MEGA DRIVE 32X MIT STAR WARS ARCADE NUR 379.-
(SOLANGE DER VORRAT NOCH REICHT)

- CORPSE KILLER CD 119.-
- FAHRENHEIT 129.-
- GOLF BEST 36 HOLES 129.-
- CHAOTIX 109.-
- METAL HEAD 129.-
- MIDNIGHT RAIDERS CD (JUNI) 129.-
- MOTHERBASE (JUNI) 119.-
- MOTOCROSS CHAMPIONSHIP 129.-
- NFL QUARTERBACK CLUB 129.-
- STELLAR ASSAULT 109.-
- SURGICAL STRIKE CD (JUNI) 129.-
- SUPREME WARRIOR 119.-
- WWF RAW 109.-

MEGA DRIVE

- MEGA DRIVE II OHNE SPIEL 189.-
- MEGA DRIVE SPORT SET 279.-
- MEGA DRIVE MAGNUM SET 319.-
- ACTION REPLAY 2 PRO 89.-
- 6 BUTTON CONTROLLER 39.-
- 4 PLAYER ADAPTER 2 (SEGA/EA) 59.-
- RGB KABEL 29.-
- ADDAMS FAMILY VALUES 109.-
- ALIEN SOLDIER (JUNI) 109.-
- ANIMANIACS 79.-
- ASTERIX POWER OF GODS 109.-
- BOOGERMAN 89.-
- CANNON FODDER 109.-
- DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD 89.-
- DEMOLITION MAN 109.-
- ECCO 2 79.-
- FIFA SOCCER '95 94.-
- FLINTSTONES - THE MOVIE 104.-
- F-1 CHAMPIONSHIP (DOMARK) 109.-
- JIMMY WHITE'S SNOOKER 99.-
- JUSTICE LEAGUE 109.-
- JUDGE DREDD (JUNI) 109.-
- JOHN MADDEN FOOTBALL 95 109.-
- KICK OFF 3 79.-
- LANDSTALKER 109.-
- LOTHAR MATTHÄUS SUPER SOCCER 109.-
- MEGA BOMBERMAN (1-4 SPIELER) 89.-
- MEGA MAN WILY WARS 109.-
- MEGA TURRICAN 69.-
- MR. NUTZ 2 109.-
- MICKY & MINNIE 109.-
- MICRO MACHINES 2 109.-



NBA Jam

- NBA ACTION '95 89.-
- NBA JAM TOURNAMENT 109.-
- NBA LIVE '95 94.-
- NFL QUARTERBACK CLUB 119.-
- PGA TOUR GOLF III 94.-
- POWER RANGERS 94.-
- ROAD RASH 3 99.-
- ROAD RUNNER - DESERT DEMOLITION 99.-
- ROCK'N ROLL RACING 99.-
- RUGBY WORLD CUP 99.-
- SAMURAI SHODOWN 109.-
- SEAQUEST DSV 114.-
- SCHLÜMPFE 99.-
- SHINING FORCE II 99.-
- SLAM MASTERS 139.-
- SOLEIL DT. 109.-
- SONIC 3 99.-
- SONIC SPINBALL 99.-
- SONIC & KNUCKLES 99.-
- SPEEDY GONZALES 114.-
- STARGATE 119.-
- STORY OF THOR 119.-
- STRIKER 114.-
- SUPER STREET FIGHTER II 99.-
- SYNDICATE 109.-
- THEME PARK 109.-
- TOUGHMAN BOXING CONTEST 109.-
- TRUE LIES 119.-
- WARLOCK 109.-
- X-MEN 2 99.-
- JELLY BOY 109.-
- ZERO THE KAMIKAZE SQUIRELL 99.-

MEGA CD

- MEGA CD II MIT 4! SPIELEN 499.-
- MEGA CD II MIT ROAD AVENGER 299.-
- DUNGEON MASTER II 99.-
- DUNGEON EXPLORER II 99.-
- ECCO THE DOLPHIN 2 104.-
- EYE OF THE BEHOLDER 99.-
- FAHRENHEIT 109.-
- FLYING NIGHTMARE 109.-
- F-1 BEYOND THE LIMIT 99.-
- HEIMDALL 99.-
- JURASSIC PARK DT. 89.-
- KEIO FLYING SQUADRON 89.-
- LANDS OF THUNDER 99.-
- LEMMINGS 2 109.-
- REBEL ASSAULT 109.-
- ROAD RASH 109.-
- SCHLÜMPFE 109.-
- SHINING FORCE (JUNI) 109.-
- SNATCHER 119.-
- SONIC 79.-
- SPACE ADVENTURE 99.-
- STARBLADE 99.-
- SUPER STRIKE TRILOGI 99.-
- SYNDICATE 109.-
- THEME PARK 99.-
- THUNDERHAWK 99.-
- TOMCAT ALLEY dt. SPRACHAUSGABE 109.-
- WORLD CUP GOLF 94.-



Striker

SNELLER...

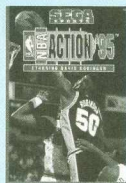
KRANZ SAND

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

ANGEBOT
DES M



WWF RAW



NBA Action '95

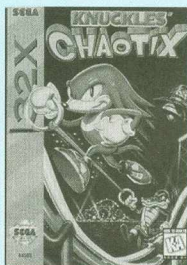


JETZT ENDLICH AUF DEM
DEUTSCHEN MARKT

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



Mega Drive 32X



Chaosix 32X

GAME GEAR

GAME GEAR MIT COLUMNS	159.-
ACTION REPLAY	59.-
FATAL FURY SPECIAL	79.-
FIFA SOCCER	79.-
F-1 CHAMPIONSHIP	89.-
JUNGLE STIKE	79.-
JUDGE DREDD	89.-
KAWASAKI SUPERBIKES	89.-
MICKEY MOUSE 3	79.-
NHL HOCKEY	79.-
PGA TOUR GOLF II	79.-
ROAD RASH	79.-
SCHLÜMPFE	79.-
SPEEDY GONZALES	74.-
SONIC DRIFT RACING	74.-
STARGATE	89.-
SUPER COLUMNS	74.-
TEMPO J.	74.-
WWF RAW	89.-

MASTER SYSTEM

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

NEU SEGA PICO

SEGA PICO (LIEF. PORTOFFREI) 399.-
INCL. EIN JAHR IN PUUHS LEBEN

PICO STORYWARE:	
ECCO JUN.	99.-
MICKEYS AUSFLUG	99.-
TAILS & DER MUSIKANT	99.-
HUCKYBERRY & EGON	99.-
ZAUBERBUNTSTIFTE	99.-

VORANKÜNDIGUNG:

SEGA SATURN

Voraussichtlich erscheint das Gerät im August
Diese Spiele werden bis dahin verfügbar sein:

- CLOCKWORK KNIGHT
- DAYTONA USA
- PANZER DRAGON
- VIRTUA FIGHTER
- VICTORY GOAL

VORANKÜNDIGUNG!



Sega Saturn

Tophits zu Knaller- preisen!

MEGA DRIVE:

ANIMANIACS	79.-
ATP TOUR	89.-
BUBSY II	69.-
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD	89.-
DYNAMITE HEADDY	79.-
ECCO THE DOLPHIN 2	79.-
HAVOC	59.-
HYPERDUNK	39.-
KÖNIG DER LÖWEN	89.-
LEMMINGS 2	59.-
MEGA SWIV	79.-
MICKEY MANIA	59.-
WORLD OF ILLUSION	69.-
PAGEMASTER	59.-
PSYCHO PINBALL	99.-
RED ZONE	79.-
RISTAR	94.-
ROCKET KNIGHT ADV.	39.-
SPARKSTER	59.-
SHINOBI III	49.-
TINY TOON - ALL STARS	79.-
WWF RAW	59.-
WWF RAW GAMES GUIDE (VIDEO)	19.-
WINTER OLYMPICS	59.-
YOGI BEAR	59.-

MEGA DRIVE 32X:

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

MEGA CD:

BC RACER	79.-
BATMAN RETURNS	49.-
FIFA SOCCER	59.-
NHL HOCKEY	59.-
POWERMONGER	69.-
TOMCAT ALLEY	59.-
SOULSTAR	59.-

GAME GEAR :

GLOBAL GLADIATORS	29.-
SONIC 2	29.-
SHINOBI	39.-
DONALD DUCK 2	39.-
WIMBLEDON TENNIS	39.-

MASTER:

WIMBLEDON 2	19.-
-------------	------

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Versand per Nachname DM 8.- UPS DM 10.- * Vorkasse (Nur Euroschek) DM 4.-
Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard.
Wir freuen uns über Ihre Ware als Bild. Schnellbestellungen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden
3 Artikel sogar portofrei. Für den Versand Ihrer Ware schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen von
mit Frankieren (DM 3.-) und Ihrer Adresse versehenem Rückumschlag (DM C5) an
Für diesen Gutschein erhalten Sie kostenlos:
ein Konami Games Guide
oder fordern Sie einfach bei
Ihrer Bestellung mit an!

Theo Kranz Versand und Laden
Juliuspromenade 11 97074 Würzburg
Tel. (0931) 571 601 oder 06



TITEL-THEMA

Immer mehr zeichnet sich ab, daß WeaponLord wohl eines der Beat'em Ups des Jahres werden wird. Im zweiten Teil unseres exklusiven Entwicklungsreports informieren wir Euch über die Entstehung, das Gameplay und das Charakter-Design des neuen Prügelspiels. Außerdem führten wir ein ausführliches Interview mit den Art-Designern.

Also schnell zur Seite 32 blättern.



ALLES 'CHAOTIX' ODER WAS?



Sonic ist längst nicht mehr der einzige Jump&Run-Held im Hause Sega. Das bewies nicht nur die Sternschnuppe 'Ristar', sondern auch der ameisenbärgige Maulwurf 'Knuckles'. Und eben dieser hält jetzt Einzug auf Eurem 32X.



Ob Gameplay und Dauerspaß an die Genialität eines Sonic-Moduls heranreichen, erfahrt Ihr im brandheißen Test ab Seite 22.



WWF RAW, NBA JAM T.E. & NFL QUARTERBACK CLUB



Endlich rollt die Softwarewelle für den ergonomisch geformten Mega-Drive-Aufsatz! Gleich drei Größen des Sport-Genres können wir Euch als ausführliche 32X-Tests in dieser Ausgabe präsentieren.

Ab Seite 48



EDITORIAL

WILLKOMMEN!

Bald ist es soweit! In weniger als drei Monaten kommt Segas heiß ersehnte 32-Bit-Konsole auf den Markt: der Saturn. Grund genug für uns, Euch schon jetzt alle offenen Fragen rund um die neue Maschine zu beantworten. Auf unseren Saturn-Sonderseiten durchleuchten wir nicht nur die Hardware, sondern präsentieren Euch außerdem die zum Deutschland-Start erhältlichen Software-Titel. Von mindestens genauso großer Wichtigkeit sind die kommenden Prügelspiele. Eure Briefe zeigen uns, wie gut dieses Genre bei Euch ankommt. Die neuesten Facts zu Mortal Kombat 3, Virtua Fighter und dem vielversprechenden WeaponLord findet Ihr in diesem Heft.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünscht Euch

Eure **GAMERS**-Crew

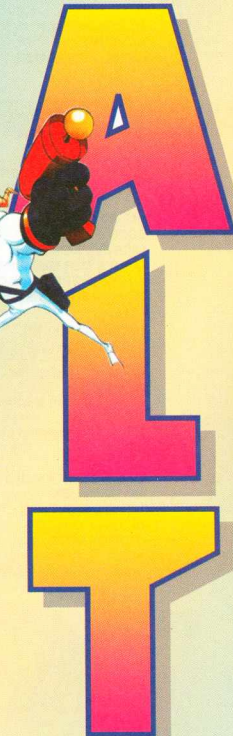
EARTHWORM JIM SPECIAL EDITION

Da dachte der Wurm doch glatt, er hätte es geschafft und könnte sich in einem Erdloch zur Ruhe

setzen. Weit gefehlt! Alle Mega-CD-Besitzer können den alten Jim nochmals durch die abgedrehten Level jagen, die teilweise überarbeitet und durch neue Stages sowie Features



sinnvoll ergänzt wurden. Mehr über die Klasse Um- bzw. Fortsetzung ab Seite 30.



Report:

- 52 Messe-Report Los Angeles:
- 28 Mortal Kombat 3: Die Automaten-Fortsetzung
- 14 Saturn Report: Die neue Hard- und Software
- 32 WeaponLord: Entwicklungsreport, Teil 2

Wettbewerbe

- 39 Sega Sports
- 9 Virgin
- 48 GAMERS: Gewinnt Wrestling-Videos
- 58 GAMERS: Wir verschenken Spiele

Previews

- 10 Comix Zone (MD)

Test: Mega Drive

- 25 Alien Soldier
- 12 Batman & Robin
- 35 Beavis & Butt-Head
- 11 Daffy Duck in Hollywood
- 27 Justice League
- 57 NBA Action '95
- 47 Street Racer
- 27 The Punisher
- 26 X-Men 2 – Clone Wars

Test: Mega-CD

- 31 Die Schlümpfe
- 30 Earthworm Jim Special Edition
- 38 Heart of the Alien
- 36 Shining Force CD

Test: MD 32X

- 22 Chaotix
- 24 Motherbase
- 51 NBA Jam Tournament Edition
- 50 NFL Quarterback Club
- 24 Shadow Squadron
- 48 WWF Raw

Test: Game Gear

- 49 Championship Hockey
- 38 Cheese Cat-Astrophe
- 39 Operation Starfish
- 35 Super Columns
- 13 Tempo Junior

Test: Master System

- 49 Championship Hockey

Tips & Tricks:

- 41 Tips & Tricks-Poster: Pitfall, Teil 3
- 58 Shorties
- 62 Cannon Fodder, Teil 2
- 66 The Story of Thor, Teil 2
- 70 Helpline: Leser helfen Lesern
- 72 Codes: Action Replay & Game Genie

Rubriken:

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



MORTAL KOMBAT 3

Seit einigen Tagen können die Volljährigen unter Euch den neuesten Beat'em-Up-Knaller in den Spielhallen bestaunen: ‚Mortal Kombat 3‘. Was alles Neues in dem



Automaten steckt, erfahrt Ihr im ersten Teil unserer Reportage – selbstverständlich mit reichlich Screenshots garniert!

Ab Seite 28



SATURN-REPORT

In Japan dürfen Videospieffans schon seit einigen Monaten mit Segas neuer 32-Bit-CD-Rom-Konsole spielen. Bis zum Deutschland-Release des Saturns wird es leider noch ein paar Wochen dauern. Um Euch das Warten so ange-



nehm wie möglich zu machen, haben wir die kommenden Hits, wie z.B. ‚Virtua Fighter‘ und ‚Daytona USA‘ und viele andere Games unter die Lupe genommen. Ab Seite 14 geben wir Euch einen umfangreichen Überblick über Segas kommende Spielegeneration.



MESSE-REPORT LOS ANGELES

Die wohl wichtigste Videospielemesse des Jahres fand in Los Angeles, gleich neben Hollywood statt. Was dort schon jetzt präsentiert wurde, soll in den nächsten Mo-



naten auch nach Deutschland kommen. GAMERS war natürlich für Euch live vor Ort. Unseren Report lest Ihr ab Seite 52.



DIESMAL IN DEN

TIPS & TRICKS

Mit unserem vierseitigen Lösungsposter zu ‚Pitfall: The Mayan Adventure‘ bahnen wir Euch den Weg zum Endgegner, damit Ihr Euren Vater, Pitfall Harry, befreien könnt. Allen Sandkasten-Generälen helfen wir mit Strategien und Taktiken zu ‚Cannon Fodder‘ weiter. Ferner lüften wir im zweiten Teil unserer Komplettlösung zu ‚The Story of Thor‘ Prinz Alis dunkles Familiengeheimnis. Aber natürlich versorgen wir Euch auch mit zahlreichen Cheats, Codes und sonstigen Tips & Tricks.



Außerdem verschenken – Ja, Ihr habt richtig gelesen! – wir Master-System- und Game-Gear-Spiele. Wer Genaueres wissen möchte, sollte gleich die Tips-&-Tricks-Seiten aufschlagen. Ab Seite 58



KLAPPE HALTEN UND SPIELEN!

Der erste Teil war ein ziemlich maßiges Straßenbasketballspiel mit US-Star Charles Barkley, das reichlich mit spielerischen Schwächen gesegnet war. Das scheint für Hersteller Accolade aber noch lange kein Grund zu sein, auf eine Fortsetzung zu verzichten. **Barkley: Shut Up and Jam 2!** für **Mega Drive** besitzt angeblich die gleiche ‚Spielbarkeit‘ wie sein Vorgänger, wurde aber mit neuen Charakteren und einigen neuen Features wie ‚Monsterdunks‘ aufgewertet. Außerdem soll die Animation nun wesentlich ‚smoother‘ sein. Erscheint dieser Tage in den Staaten ...



Nicht auf dem blankgebohrten Parkett der großen Sporthallen, sondern inmitten der Slums, auf Hinterhöfen und in kleinen Seitengassen spielt sich ‚Street-Ball‘ ab, die ‚Unplugged‘-Version des amerikanischen Kultzports!

FLAMME EMPOR!

AUF DEN PUNKT GEKOMMEN II

Ein ‚heißes‘ Spiel im wahren Sinne des Wortes: Bei **Fahrenheit** seid Ihr auf **Mega-CD** oder **Mega-CD+32X** unterwegs, um als furchtloser Feuerwehrmann fleißig zu löschen – natürlich nicht den eigenen Durst, sondern fürchterlich fiese Flammen. Ob es um eine Feuersbrunst am defekten Gasherd oder den gepflegten Großbrand von Hotel und Universität geht, hier sollt Ihr life dabeisein. In recht ordentlicher ‚Videoqualität‘ (beim 32X) wagt Ihr Euch in Brandherde vor, die nie zuvor ein Sega-Spieler gesehen hat, um dort Knöpfchen zu drücken, wo andere Leute lieber mit Feuerlöschern hantieren. Wasser marsch!



Da isser wieder: Zwei Jahre nach Erscheinen des witzigen Jump&Run ‚Cool Spot‘ für 16-Bit-Konsolen wird der platte rote Held schon bald zurückkehren. Bereits im Herbst soll er diesmal aus isometrischer Draufsicht allerlei gerederten Gegnern das Fürchten lehren – Titel der Show: **Spot goes to Hollywood**. Auf Sega-Seite wird es Versionen für das Mega Drive, 32X und den Saturn geben – die ersten Umsetzungen werden wahrscheinlich im Herbst erscheinen. Kleine Anekdote am Rande: Dieses Spiel lief ursprünglich unter dem Arbeitstitel ‚Cool Spot 3‘. Seinen ersten Auftritt hatte Spot nämlich wieder auf SNES noch Mega Drive, sondern in einem US-Game-Boy-Spiel namens ‚Cool Spot‘, das mit dem kultigen 16-Bit-Spielen ansonsten nichts gemeinsam hat!



DREI AUF EINEN STREICH

Nicht ein, nicht zwei, sondern gleich drei verschiedene Gameplays beherbergt **ExoSquad**, ein neues Mega-Drive-Spiel nach einer Comicvorlage. Inhalt: Die vom Menschen entwickelten ‚Superarbeiter‘ namens Neosapien sind auf den Trichter gekommen, daß sie sich eigentlich viel zu schade für die ewige Keulerei sind und proben den Aufstand. Das ExoSquad ist eine militärische Eliteeinheit, die sich um dieses Problem kümmern soll. 3-D-Fluglevel wechseln sich ab mit Action aus der Seitenansicht und waschechten Prügelspieleinlagen. Das alles – und das verwundert nicht in geringem Maße – hat Hersteller Playmates in ein einziges 8-MBIT-Modul hineingequetscht. Ob’s da nicht einen Haken an der Sache gibt? Klärt sich in Kürze!



Kein Zweifel: Die Vorlage zu diesen knallbunten Spielegrafiken lieferte natürlich ein Comic!

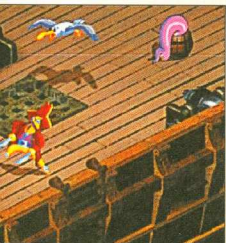


GROSSER WURM GANZ KLEIN

Die „Großen“ sind bedient, jetzt macht sich David Perrys Superwurm Earthworm Jim auch an das Game Gear ran. Die 4-MBit-Version enthält nicht nur zehn komplette (und sehr „originalgetreue“) Level, sondern orientiert sich auch ansonsten weitgehend an den großartigen Vorlagen. Und auch in Sachen Optik schlägt sie die „kleine“ Version offensichtlich recht wacker – siehe Screenshots. Wer noch einen Wurm für unterwegs sucht, der wende sich demnächst an einen Händler seines Vertrauens!



Ebenfalls mit dabei: Die Bonusrunde im Weltall!



FILM AB ...

Letztes Jahr noch im Kino, bald schon auf Eurem Mega Drive – Ocean hat sich viel Zeit gelassen bei der Umsetzung von **The Flintstones**. Hier dürft Ihr in die Rolle von Fred Feuerstein alias John Goodman schlüpfen, um jumpend und runnend die Steinzeit zu durchqueren. Freunde der „Ad-

dams Family“ sollten sich an den guten Fester Addams halten, der die Hauptrolle in **Addams Family: Values** spielt – Action-Adventure aus isometrischer Draufsicht. Beide Spiele werden in Kürze erhältlich sein!



Der gute Fester geht im Addam'schen Anwesen auf Abenteuersuche



Fred Feuerstein verwöhnt Steinzeitwesen mit der Keulenschlägen

VI-DE-O & KUNG-FU

Freunden interaktiver Langeweile..., ähem: interaktiver Unterhaltung sind die Macher von Digital Pictures aus den Staaten schon längst ein Begriff, beglückten sie uns doch mit Mega-CD-Prachtstücken wie „Sewer Shark“, „Corpse Killer“ oder „Prize Fighter“. Jetzt bringen die amerikanischen Videoprofis der Kombination **Mega-CD+32X** das Kämpfen bei. In **Supreme Warrior** drescht ihr aus der Ich-Perspektive in fernöstlicher Manier auf allerlei gegnerische Videohelden ein, und das ganze zwei CDs lang und in recht ordentlicher Videoqualität. Eine weitgefächerte Palette verschiedener Moves soll für den rechten Spaß sorgen: fünf verschiedene Tritte, fünf Schläge, drei Blocker, zwölf Special-Moves und drei „dirty tricks“ stehen dem willigen Kung-Fu-isten zur Verfügung. Hau rein ...



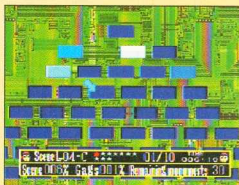
Do legst Di
nieda - und
der Gegner
freut sich ...

Vor das
Beinchen -
das tut
richtig
weh!



VIRUS IM SYSTEM

Ein ungewöhnliches Puzzle-Game für **Mega-CD** erdachte sich US-Hersteller Data East: **Panic!** Story: Ein Computervirus hat alle Maschinen dieser Welt durcheinandergebracht, und Ihr als Spieler sollt die Dinge wieder ins Lot bringen, indem Ihr zum großen, großen Netzwerkserver vordringt und den Virus dort entfernt. Auf dem Weg zu diesem ominösen Computer bekommt ihr insgesamt 1.000 verschiedene Szenarien mit allerlei Maschinen und Gerätschaften zu sehen – vom Rasenmäher, Fernsehgerät bis hin zum Haartrockner reicht die Palette der Bilder. Jede Szene hat ihre eigenen Kontrollmechanismen, die ihr nach Gutdünken schalten müßt, um irgendwelche Jokes und Gags zu Gesicht zu bekommen oder aber einen Raum weiterzukommen. Das klingt so exotisch, daß fraglich scheint, ob dieses Spiel jemals den Weg nach Europa finden wird!



RENTNER AUF REISEN

In einem Alter, in dem sich andere zur Ruhe setzen, dreht Uralt-Comic-Held „Phantom“ nochmal richtig auf. Der überaus rüstige Rentner verläßt sich in **Phantom 2040** auf seine jahrzehntelange Dschungelerfahrung, die er in unzähligen Comics und während seiner Fernsehauftritte gesammelt hat, um eine miese mechanische Armee zu bekämpfen. Selbige hat nämlich sein Widersacher Maximum auf die Großstadt Metropia losgelassen. Viacom's Actionspiel für das **Mega Drive** sollte ursprünglich schon im letzten Jahr erscheinen – vielleicht klappt's ja noch in diesem Jahr?





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

Prügeln zum Ersten!

1. Neulich habe ich in der Spielhalle Virtua Fighter II gespielt und war überwältigt, erstaunt, gefesselt und beeindruckt! Könnte man dieses Spiel 1:1 auf Saturn, MD 32X oder gar das MCD um-



setzen? Egal was für Zusatzchips erforderlich wären – ich würde für dieses Game bis zu 300 DM zahlen!

2. Könnte Capcom für die Street-Fighter-Teile einen Aufsteckmodul à la Sonic & Knuckles herausbringen?

Rene Schiffko, Gnaschwitz

GAMERS antwortet:

1. Nun, dem Mann kann geholfen werden: Den Vorgänger Virtua Fighter 1, der grafisch noch etwas schlichter ausgefallen ist, gibt es bereits für den Saturn (vgl. S. 17), eine 32X-Umsetzung ist für Ende des Jahres angekündigt. Was nun den zweiten Teil betrifft: Sega arbeitet bereits an einer Saturn-Version. Vor Ende des Jahres ist allerdings auch hiermit nicht zu rechnen. Ob es eine 1:1-Umsetzung wird, kann natürlich noch niemand sagen. Teil 1 ist zwar nicht ganz zufriedenstellend ausgefallen, aber VF war ja auch das erste Saturn-Spiel überhaupt. Mittlerweile dürften Segas Programmierer genügend Erfahrung besitzen, um die Maschine besser auszureizen. Das 32X hingegen ist mit VF2 wohl technisch überfordert. Die Fähigkeiten des MD im 3-D Polygon-Bereich werden durch das MCD nicht



Die letzten Street-Fighter-Auswüchse aus den Spielhallen: SF: The Movie mit digitalisierten Charakteren, und SF Legends (in Japan: SF Zero, der vor dem ersten Teil „spielt“



verbessert, daher ist VF nicht umzusetzen. Und für ein teures Modul mit ‚X‘ Zusatzchips werden sich kaum genügend Käufer finden ... Wenn Du also VF2 für daheim willst, wirst Du wohl um eine Saturn nicht herumkommen. Dessen Preis wird allerdings weit jenseits von 300 DM angesiedelt sein.

2. Mit Sonic & Knuckles könnt Ihr nur Sonic 3 spielen, weil Sonic 3 von vornherein darauf ausgelegt war. Außerdem besitzt Sega ein Patent auf die Technik der Aufsteckmodule, so daß keine andere Firma diese Technik benutzen darf, ohne teure Lizenzgebühren zu bezahlen.

Prügeln zum Zweiten!

1. Welche Street-Fighter-Version würdet Ihr mir empfehlen? SF II oder Super SSF II? Oder kommt bald ein besseres?

2. Warum gibt es ständig neue SF-II-Updates – warum nicht mal SF III?

3. Gab es einmal Street Fighter 1?

4. Könt Ihr die Saturn-Konsolen von Sega und JVC nicht mal in der GAMERS vergleichen? Welche Spiele wird es für den J-Saturn geben?

5. Könt Ihr mir ein gutes Magazin empfehlen, das über Sega und/oder Nintendo berichtet und mit Noten bewertet. GAMEPRO schreibt zuviel über PC!

Sven (ohne Nachnamen aus ???)

GAMERS antwortet:

Hallo Sven, vielen Dank für Deinen ausführlichen Brief. Leider können wir nicht alle Deine Fragen beantworten – sonst müßten wir unseren Heftumfang erweitern. Auch Deine Sonic-Bilder sind diesen Monat leider dem Platzmangel zum Opfer gefallen.



Grundsätzlich gilt übrigens: Wir lesen alle Eure Briefe. Also schreibt und malt, was der Kuli hergibt! Eine persönliche Beantwortung ist uns aus personellen Gründen aber nicht möglich. Trotzdem solltet Ihr nicht vergessen, Eure Adresse auf dem Brief mit anzugeben ... Nun zu Deinen Fragen:

1+2. Obwohl Super SF II von uns nur eine 1- bekam, ist es besser als SF-II-Champion Edition, das eine glatte 1 erhielt. Die schlechtere Note resultiert daraus, daß SF II damals noch etwas Neues war und SSF II zwar einige Verbesserungen aufwies – von einer Fortsetzung erwarten wir aber mehr als vier neue Kämpfer und neue Special-Moves.

Und genau da liegt das Problem: Capcom (dem Hersteller) scheinen die Ideen

Wo bleibt eigentlich Street Fighter III?

ausgegangen zu sein. Die halbe Welt wartet seit Jahren auf SF3 – statt dessen wird der zweite Teil immer wieder neu aufgewärmt. Bislang ist noch immer kein echter dritter Teil in Sicht – gut möglich, daß Capcom an einem Polygon-Prügler à la Virtua Fighter arbeitet. Da sich SSF II sehr schlecht verkauft hat (klar, wer schon das Original besitzt, gibt nicht automatisch über 140 DM für leichte Verbesserungen aus), ist ein weiterer Aufpuß nicht zu erwarten.

3. Street Fighter 1 war ein mittelmaßiger (und nicht sehr erfolgreicher) Spielautomat aus dem Jahre 1987. Die einzige Heimumsetzung gibt es für die nur in Japan erhältliche PC-Engine (eine 8-Bit-Konsole).

4. Der J-Saturn ist baugleich mit dem Sega-Gerät. JVC hat von Sega die Lizenz erworben, einen eigenen Saturn herzustellen. In Europa wird er nach neuesten

Informationen nicht erscheinen.

5. Aber selbstverständlich können wir das! Es gibt zwar kein Magazin, das nur über Sega und Nintendo berichtet, die TOTAL! kümmert sich aber ausschließlich um Nintendo – und bewertet mit Noten (Die TOTAL! machen wir nämlich zufällig auch!). Und was die GAMEPRO betrifft (Die übrigens auch von uns stammt): Der PC-Teil ist eine reine Beilage, die sich quasi als Bonus in der Heftmitte befindet – und nicht zu Lasten der Videospiel-Seiten geht. Du kannst Ihn bei Bedarf auch herausnehmen und Deiner Schwester schenken ...

Grün vor Neid

Ich bin 13 Jahre alt und stehe voll auf Sega. Ich besitze GG, MS, MD und 32X. Mein Freund hat einen Game Boy und ein SNES (Urgs, ich hasse Nintendo). Er gibt furchtbar mit seinem Donkey Kong Country und dessen geranderter 32-Bit-Grafik an – ohne daß er einen 32-Bit-Aufsatz braucht. Ich habe DKC auch gespielt und finde den Zweispieler-Modus total behämmert. Der eine spielt, und der andere schaut zu und dreht Däumchen. Dabei gibt er schrecklich mit seinem Ultra 64 an, daß eh' noch in den Sternen steht. Aber wenn er zu mir kommt, möchte er am liebsten meine MD-Sammlung rauf- und runterspielen. Ich weiß, daß er neidisch ist, aber wie kann ich Ihn den Rest geben?

Björn Trippler, Lüdenscheid

GAMERS antwortet:

Hä!st Du es wirklich für notwendig, Deinen Freund davon zu überzeugen, daß Nintendo schlecht ist? Die Geschmäcker sind nun einmal (glücklicherweise!) verschieden, daher sind wir der Meinung, daß jedes System seine Existenzberechtigung hat. Konkurrenz belebt das Geschäft, und nur dadurch sind alle Firmen ständig bestrebt, einander mit immer besseren Spielen zu übertreffen – und das kommt schließlich uns allen zugute! Und was nun DKC betrifft: Es läßt sich nun einmal nicht bestreiten, daß DKC eine grafische Sensation darstellt. Zum Vergleich: Das SNES kann maximal 256 Farben gleichzeitig darstellen (aus einer Palette von 32.000), das 32X theoretisch

32.000 Farben (aus 32.000). Bislang nutzt jedoch noch kein Spiel die Fähigkeiten des 32X richtig aus. Doch was nicht ist, kann ja noch werden! In dieser Hinsicht zieht das MD zwar den kürzeren (64 Farben aus einer Palette von 256), dafür hat es mit seinem schnellen Hauptprozessor andere Vorteile: Schnelles Scrolling wie bei Sonic 3 ist auf dem SNES nun einmal nicht machbar.

Wir haben ein wenig den Verdacht, daß Du auch neidisch auf Deinen Freund bist, oder? Im Grunde genommen gibt es doch überhaupt kein Problem: Auf jeder Konsole gibt es gute Spiele – und welche einem davon am besten gefallen, für die Konsole sollte man sich entscheiden! Unabhängig davon, ob sie nun 16, 64 oder nur 8 Bit hat. Denn die Bit-Zahl sagt nichts darüber aus, ob die Spiele auch Spaß machen. Und da solltet Ihr Euch von niemandem beeinflussen lassen.

P.S.: Das Ultra 64 wurde auf April '96 verschoben. Nintendoo scheint noch ein paar technische Probleme zu haben ...

Totaler Blackout?

Fast immer, wenn ich Spiele auf meinem Mega Drive spiele, wird das Bild plötzlich schwarz weiß. Ist daß ein Produktionsfehler? Oder ist das normal?

Rouven Rippeke, Halle

GAMERS antwortet:

Du bist leider nicht der einzige, der mit derartigen Problemen zu kämpfen hat. Es ist natürlich schwierig, eine Ferndiagnose zu stellen – normal ist der Effekt aber auf keinen Fall, soviel steht fest!

Es könnte zum Beispiel sein, daß der Empfangskanal am Fernseher nicht 100%ig eingestellt ist oder daß der Kanal von einem TV-Sender überlagert wird. In dem Fall würde ein RGB-(Scart)-Kabel die Lösung des Problems bringen – falls der Fernseher einen Scart-Eingang hat. Aber es ist auch gut möglich, daß Dein Mega Drive defekt ist.

Am besten wird es sein, Du fragst direkt beim Hersteller um Rat: Der Sega-Info-

DIE GEWINNER

aus GAMERS 5/95

Sega Sports Competition
Ein Sega Sports-Set geht an: Sascha Wawra, Augsburg
Je ein „ATP Tour“-Modul (MD) geht an:
 Stefan Smolka, Langenselbold; Detlef Dewald, Pförzheim; Thomas Spils, Düsseldorf; Stefan Schlosser, Babenhausen

Das Virgin-Jahr 5/95
 Dennis Ordowsky aus Espelkamp gewinnt ein **Mega Drive mit einem „Earthworm Jim“-Modul**
SunSoft: Aero The Acro-Bat

Je ein „Aero The Acro-Bat“-Modul für Euer Mega Drive geht an:
 Marco Rudert, Coswig; Silke Auders, Hamm; Sven Peddinghaus, Arnberg; Marco Theemann, Wrist; Karlheinz Mendel, Rodalben; Nils Althaus, CH-Gümlingen; Manuel Mousiol, Hanau; Michael Laumer, Berlin; Multe Hostens, Wilhelmshaven; Rene Leins, Schotten; Jerry Herken, Potsdam; Michael Zunkel, Hergisdorf; Bartus Robert, A-Wien; Manuela Bischler, Köngen; Samuel Trzaska, Papenburg; Gerald Laner, A-Volders; Alexander Maus, Much; Tobias Mrosek, Aichbach; Matthias Bianchi, Kevelaer; Daniel Petz, Göppingen; Robert Mews, Berlin; Thomas Mühlbauer, Zwiesel; Peter Nieschler, Dresden; Christian Vieth, Kulmbach

Acclaim: NBA Jam Tournament Edition
Je ein „NBA Jam Tournament Edition“-Modul für Euer MD geht an:
 Tarik Zaza, Karben; Brain Popow, Berlin; Niels Istel, Werne; Timur Basaroglu, Ternesich; Ralf Weiss, München; Sabine Naundorf, Lehrte; Christoph Haseneeder, Oberschneibach; Jens Duschsch, Würzburg; Thomas Naundorf, Lehrte; Helmut Denk, Launing

Je ein „NBA Jam Tournament Edition“-Modul für Euer Game Gear geht an: Pierre Dams, Köln; Levent Ceylan, Berlin; Andre Reißland, Gräfentonna; Bettina Weber, Münden; Eric Engeleit, Berlin; Pascal Kogelmann, A-Pfäffikon; Joseph Villena, Waldkraiburg; Martin Kientsch, Kaufering; Habib Sarbus, Schwalbach; Ulrich Bulbolz, Berlin

Beach Games
 Ein Sonic-T-Shirt und ein Spiel nach Wahl gewinnt Volker Limbach, aus Hennifer-Sieg

Herzlichen Glückwunsch

Service (040-227 09 61) und der Sega-Repair-Service (04321-986 90) werden Dir sicherlich weiterhelfen können.

Das große Finale!

1. Wie wäre es mit einer extra Rubrik „Beste Ex und Intros“? Was mich immer wieder stört: Endlich ein Game durchgespielt – die Spannung erreicht ihren Höhepunkt und... nichts! Ich denke, daß ich da nicht allein bin!
2. Wann wird es ein Action Replay für 32X, MCD oder Saturn geben?
3. Wofür ist die „CD+G“-Option des

Mega-CD?

4. Warum ist der deutsche Saturn schwarz? Metallic sieht doch viel cooler aus. Nun würde ich Euch nur noch bitten, diesen Brief, wenn auch gekürzt, in einer der nächsten GAMERS unterzubringen. Schließlich müßten die Aboleser auch mal belohnt werden (ich bin einer), hm!

Warum ist der deutsche Saturn schwarz?

Lars Hoffman, Berlin

GAMERS antwortet:

Ist somit geschehen – denn schließlich drucken wir ausschließlich Briefe von Abonnenten ab! Kleiner Scherz, natürlich werden alle Briefe gleich behandelt!

1. Wenn wir Abspanne von aktuellen Spielen vorstellen, wird das sicherlich eine Menge Spielspaß nehmen. Aber Du hast natürlich recht: Auch wir sind enttäuscht, wenn wir nach dem Endgegner mit einem Bild (wenn überhaupt) und einem freundlichen „Game Over“ verabschiedet werden. Was meinen die anderen Leser dazu? Schreibt uns, wenn Ihr eine solche Rubrik wünscht.

Vielleicht werden wir demnächst ja 'mal eine spezielle Top Ten zu dem Thema bringen ...

2. ARPs für 32X und MCD werden nach aktuellen Informationen der Firma Dataflash nicht mehr erscheinen. Für den Saturn wird gerade ein ARP entwickelt, der Erscheinungstermin hängt vom offiziellen Erscheinungstermin und nicht zuletzt auch vom Erfolg des Saturn in Deutschland ab.

3. CD+G steht für CD plus Grafik. Hierbei handelt es sich um Audio-CDs, die zusätzlich zur Musik noch einen Daten-



FORGET AN AUTOGRAPH!
YOU HAVE A KICK THAT
I'LL ALWAYS REMEMBER.

track mit Bildern enthalten. Mitte der 80er gab es einige wenige CD+Gs (z.B. von Fleetwood Mac oder Alphaville) – mangels Erfolg ist dieses ‚Phänomen‘ mittlerweile wieder von der Bildfläche verschwunden.

4. Bei dem silbernen Saturn, der auf dem Cover von GAMERS 2/95 abgebildet war, handelt es sich um einen ‚Prototypen‘, der vor dem Release in Japan zu sehen war. Aus Kostengründen wurde dem japanischen Saturn dann ein graues Plastikgehäuse mit blauen Tasten verpaßt. Da halten wir die Europa (und US)-Version im Mega-Drive-Schwarz optisch für wesentlich gelungener.

DAS - JAHR

HAUM 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 „**EARTHWORM JIM**“-MODUL

Um mitmachen zu können, müßt Ihr uns lediglich den Namen des Programmierers von „Earthworm Jim“ nennen!

Diesen schreibt Ihr auf eine Postkarte und schickt ihn an:

GAMERS • Virgin 7/95 • Heiligwigstraße 39 • D-20249 Hamburg

Einsendeschluß ist diesmal der 12. Juli '95

INTERACTIVE entertainment

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

COMIX ZONE

Eigentlich ist es ja ideal und wünschenswert, wenn man voll und ganz in seiner Arbeit aufgeht. Allerdings kann man da manchmal wirklich einige böse Überraschungen erleben!

Wie beispielsweise Sketch Turner, seines Zeichens abgedrehter Fließbandproduzent düsterer Endzeit-Comics. Der wacht eines schönen Tages nämlich auf und findet sich plötzlich in seinem jüngsten Meisterwerk wieder. Da ist wohl irgend etwas ziemlich dumm gelaufen, auf alle Fälle erfährt er nun am eigenen Leibe, was die Superhelden, die er sonst so cool zeichnet, alles durchmachen müssen: Der fiese Mortus terrorisiert das Newer York City der Zukunft, und Sketch muß ihm nun als Held seines eigenen Comics das düstere Handwerk legen. Dazu kämpft er sich Bild für Bild durch die einzelnen Szenen seines Comics, verprügelt

Mortus und seine Schergen und löst kleine Rätsel – denn nur so hat er eine Chance, wieder zurückzukehren.

Zum Glück ist Sketch nicht ganz allein, denn Generalin Alissa Cyan, Koordinatorin des Widerstandes gegen Mortus, gibt ihm immer

Von Zeit zu Zeit kommt die Hand von Mortus ins Spiel und zeichnet Sketch einige neue Gegner vor die Nase

Mit dem richtigen Item kann sich Sketch in einen Super-Sketch verwandeln – schlechte Karten für die zahlreichen lästigen Gegenspieler ...



wieder per Funk kleine Hinweise. Außerdem ist da noch Roadkill, Sketchs Lieblingsratte, die ihm des

öfteren aus der Patasche hilft – ebenso wie die diversen Items, die er auf seinem Weg findet. Da gibt es beispielsweise Tränke, die seine Lebensenergie auf-



An bestimmten Stellen könnt Ihr Euch aussuchen, wohin der weitere Weg des Helden führen soll

frischen, praktische Bomben oder ein Item, das ihn in Super-Sketch verwandelt, der alle Gegner vom Bildschirm

INTERAKTIVER COMIC – MAL ETWAS NEUES

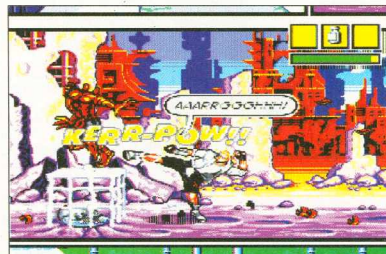
Ärgert, den er sich unterwegs einhandelt.

Die Grafiken sind, wie es sich für ein solches Spiel natürlich gehört, schön bunt und comichaft, die Steuerung hat man schnell im Griff.

Auch für den Ohrenschmaus ist bestens gesorgt, knackige Soundeffekte und fetzige Rock-Mucke liefern die aku-

Die Rettung der Ratte: Freund Roadkill hat einige fiese Tricks drauf

Hier macht ja jemand den Mund ganz gehörig weit auf ...



stische Unternehmung. So viel steht schon mal fest: Sega hat sich mit „Comix Zone“ auf alle Fälle zumindest einen Award für die bislang beste ‚Rahmen-Handlung‘ eines Prügelspiels verdient! Was das Game dann letztendlich bietet, erfährt Ihr, sobald uns die fertige Version vorliegt, in einer der nächsten Gamers-Ausgaben.

Michael Anton



Der Schalter öffnet die Falltür zu einigen neuen Schauplätzen



GAMERS SHOP BESTELL-COUPON

Anz.	Best.-Nr.	Artikel	Größe	Farbe	Preis
					+ Versandkosten
					Gesamt

Ja, hiermit bestelle ich aus dem GAMERS-Shop
 Versandart bitte ankreuzen:

Euro-Scheck zur Verrechnung
 (unbedingt Kontonummer angeben)

per Nachnahme (P/S)
 nur im Inland

Versandkosten: DM 17,-
 Bitte keine Überweisung!

Versandkosten im Inland:
 DM 10,-
Versandkosten im Ausland:
 DM 20,-

Bei Nachbestellung sind die Versandkosten für den Versand der ersten Bestellung zu berücksichtigen. Mit Einreichen der Bestellung wird die Zahlungspflicht für den Versand der Zeitschriften und Anzeigenkarten an den Verlag bestätigt. Die Zeitschriften werden an den Abonnenten nur gegen Zahlung des jeweiligen Preises zugewandt.

Für Sammelbesteller berechnen wir ab DM 180,- keine Versandkosten!
 Lieferzeit ca. 14 Tage

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

C 19208 795 Juli DM 6,-, Str. 6,-, ÖS 50,-, LT 8.500, Preis 675,-

GAMERS

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

100%

Messe-Report aus LOS ANGELES

VIRTUA FIGHTER

MORTAL KOMBAT 3

WeaponLord & Co.

Alle Facts zu den kommenden Trümpelspiel-Hits

INFOS • TESTS • TIPS & TRICKS • AKTIONEN

TIPS & TRICKS
 STORY OF THOR
 CARINON FODDER
 SCHUMMELCODES
 CHEATS
 TAKTIKEN



GA 054

100% SEGA IM GAMERS JAHRESABO

Ja, ich abonniere die nächsten 12 GAMERS-Ausgaben im Abonnement zum Preis von nur DM 72,- (Inland) oder DM 120,- (Ausland)

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

Regelmäßig und kostenlos durch Briefkästen
 Bezahlhaltung: Lastschriftverfahren
 Euro-Scheck zur Verrechnung
 (unbedingt Kontonummer angeben)

per Nachnahme (P/S)
 nur im Inland

Versandkosten: DM 17,-
 Bitte keine Überweisung!

Gegen Rechnung; Bitte keine
 Vorzahlung leisten.
 Rechnung abwarten

Ko.-Nr. _____
 Geldinstitut _____
 Unterschrift _____

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim Gamers Leserservice widerrufen kann. Zur Wahrnehmung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb 10 Tage (Poststempel). Die Kennzeichnung dieses Hinweises bestätigt ich durch meine Unterschrift.

Datum, Unterschrift

(bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

FORMEL 1 COLLECTION '94

In einer einmaligen Auflage von nur 1500 Stück gibt es rechtzeitig zum Saisonende die originalen F1-Renner von Schumacher, D. Hill, H.H. Frenzen und G. Berger als Modell: Maßstab 1:43, Metallmodell, handlackiert in Sammlerbox.

49,95
 Best.-Nr. 821



Maßstab 1:43

Cassette je **39,95**

Best.-Nr. 826

Best.-Nr. 827

H.H. Frenzen, F1
 Best.-Nr. 822, DM 39,95

G. Berger, F1
 Best.-Nr. 823, DM 39,95

J. Alesi, F1
 Best.-Nr. 824, DM 39,95

Damon Hill, F1
 Best.-Nr. 825, DM 39,95



Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Bitte ausreichend
frankieren

SKYmedia
Schloßstr. 12
85737 Ismaning

Bitte ausreichend
frankieren

MVL GmbH
GAMERS-ÄBO
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg

Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahre Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Versandart bitte ankreuzen:

Euro-Scheck zur Verrechnung
(unbedingt Kartennummer angeben)

per Nachnahme (UPS),
nur im Inland

Versandkosten: DM 12,-
Bitte keine Überweisung!

Versandkosten im Inland:

DM 10,-

Versandkosten im Ausland:

DM 20,-

Bei Nachnahme können Ihre Rücklagen
möglichst nach Vorlage, bei Erweisen der
Ihre Gültigkeit. Briefmarken werden als
Zahlung für den Versand der Zeitschrift
angenommen. Bitte bei vollständiger Bezahlung
Eigentum des Verlags.

Für Sammelbesteller berechnen wir ab DM 180,- keine Versandkosten!
Lieferzeit ca. 14 Tage

INHALT

Report:

- 52 Messe-Report Los Angeles
28 Mortal Kombat 3: Die Automaten-Fortsetzung
14 Saturn Report: Die neue Hard- und Software
32 Weapon Lord: Der zweite Teil

Wettbewerbe

- 39 Sega Sports
9 Virgin
48 WWF Raw: Gewinnt Wrestling-Videos
58 Sonderaktion: Jeder veröffentlichte Tip gewinnt

Previews

- 10 Comix Zone (MD)

Test: Mega Drive

- 25 Alien Soldier
12 Batman & Robin
35 Beavis & Butt-Head
11 Daffy Duck in Hollywood
27 Justice League
57 NBA Action '95
47 Street Racer
27 The Punisher
26 X-Men 2 - Clone Wars

Test: Mega-CD

- 31 Die Schlümpfe
30 Earthworm Jim Special Edition
38 Heart of the Alien
36 Shining Force CD

Test: MD 32X

- 22 Chaotix
24 Motherbase

- 51 NBA Jam Tournament Edition
50 NFL Quarterback Club
24 Shadow Squadron
48 WWF Raw

Test: Game Gear

- 49 Championship Hockey
38 Cheese Cat-Astrophe
39 Operation Starfish
35 Super Columns
13 Tempo Junior

Master System

- 49 Championship Hockey

Tips & Tricks:

- 41 Tips&Tricks-Poster:
Pitfall: The Mayan Adventure, Teil 3
58 Shorties
62 Cannon Fodder, Teil 2
66 The Story of Thor, Teil 2
70 Helpline: Leser helfen Lesern
72 Codes: Action Replay & Game Genie

Rubriken:

- 4 Editorial
6 News: neu und wichtig
8 Post: Briefe mit Fragen von Euch
40 Charts: Die Seiten mit Euren Lieblingsspielen
46 Inside GAMERS: Die Meinung der Redaktion
72 GAMERS-Shop
78 Börse: Kleinanzeigen mit vielen Gebrauchtspielen
81 Comic: Gary
82 Impressum



DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD



Comic-Figuren finden immer wieder den Weg in die Videospielewelt. Diesmal versucht sich der tolpatschige Daffy Duck als Detektiv in Hollywood.



Im weißen Leinentuch mit Heiligenschein, Flügeln und Harfe schwebt Ihr gen Himmel



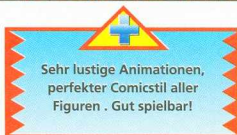
Die Animationen des Comichelden sind so witzig, daß man glatt das Spielen vergessen könnte und sich einfach nur beriebseln läßt!

Da hat sich doch jemand erdreistet und die sechs überaus wertvollen Filmpreise von Yosemite Sam gemopst! Für eine Million Dollar könnte Sam sie von dem verrückten Professor Duckbrain wiederbekommen – ein klarer Fall von Erpressung. Doch es gibt eine Alternative, denn Detektiv Daffy Duck macht's auch für weniger.

Bewaffnet mit seinem Blasengewehr durchstreift er insgesamt 18 Filmkulissen, die auf drei Level verteilt sind. Die sechs Etappen des ersten Levels könnt Ihr sofort auswählen, den Rest müßt Ihr Euch erspielen. Duckbrain hat die goldenen Preise in einem riesigen Studio versteckt, in dem sich auch gefährliche Dynamitstangen – bereits angezündet! – befinden.

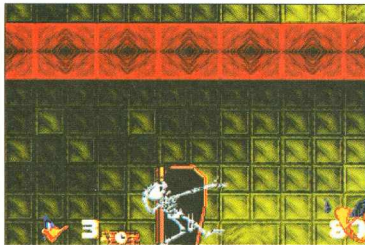
ZUM TOTLACHEN

Daffys Handikap ist die knapp bemessene Zeit, die Euch auf der Suche nach dem Dynamit und Sams Film-Awards in arge Bedrängnis bringt. Geht eine Ladung Spreng-



Sehr lustige Animationen, perfekter Comicstil aller Figuren. Gut spielbar!

Mit seinem grünen Gewehr kann Daffy die Feinde anschießen, um sie in einer wabernden Blase gefangen zu halten.

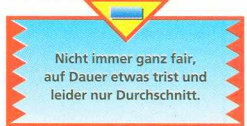


stoff hoch, verliert Ihr ein Leben. Was übrigens – und das ist sehr ungewöhnlich – auch automatisch passieren kann, wenn Ihr länger keinen Button gedrückt habt. In jeder Kulisse trefft Ihr auf einen Haufen witzig animierter und sehr lustiger Zeichentrickfiguren, die in bestem Comicstil daherkommen und versuchen, Euch umzurennen. Doch einmal

in einer Blase gefangen. Die Hintergründe wirken, im Gegensatz zum Comicstil der Figuren, eher schlicht und zu linear. Technisch sauber und mit vielen Gags gespickt präsentiert sich das Modul als spielerisch nüchternes 100%-Jump&Run. Kurz gesagt: Unterm Strich nur Massenware!



getroffen, könnt Ihr sie per Berührung ausschalten, denn sie sind für geraume Zeit



Nicht immer ganz fair, auf Dauer etwas trist und leider nur Durchschnitt.



Macht Ihr zu lange nichts, dann schaffet Daffy kurzzerhand ab!



„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERSPASS
3-	4
GRAFIK	SOUND
3	3

Genre: Jump&Run
 Spieler: 1 Spieler
 Hersteller: Sega
 Preis: ca. DM 120
 Level: 18
 Schwierigkeit: mittel
 Continues: keine
 Speicher: 8 MBit
 Erhältlich: im Handel

NOTE 3-



Mitte der achtziger Jahre war eine düstere Zeit für den ‚Dunklen Ritter‘ namens Batman. Seine Comic-Serie wurde in den USA sogar zeitweise einge-

BATMAN &



Über LKWs und Autos müssen sich die beiden Helden ihren Weg zum Oberschurken Joker freikämpfen



Da stürmen sie von allen Seiten heran, ein Glück, daß es den Superschuß gibt

Batmans Erzfeinde sind allesamt aus dem Gefängnis ausgebrochen und treiben in Gotham City ihr kriminelles Unwesen. Also zwingt Euch in den Helden-Dress und sammelt die Schurken wieder ein! Ihr wählt zu Beginn von „Batman &

Gutes Action-Game, Zweispieler-Modus, sehr gute Grafik-Effekte, für zwei Profis genau das Richtige.

Robin“ einen der beiden Superhelden als Spielfigur aus. Ein Freund kann sich jederzeit mit dem verbliebenen Charakter als Verstärkung ins laufende Spiel einschalten. Im ersten Level dieses Action-Games tretet Ihr gegen den Joker an, der gleich seine Tausend-Mann-Armee gegen Euch hetzt. Vor einer eindrucksvoll scrollenden Häu-

serkulisse müßt Ihr Euch der schießenden und schlagenden Meute erwehren. Dafür empfiehlt sich der Einsatz Eurer Baterangs (eine Art Wurfsterne), die Ihr durch vertretene Power-Ups auch aufbessern könnt. Oder Ihr wartet, bis sich ein kleiner Energiebalken unter Eurer Lebensanzeige aufgeladen hat, um einen

durchschlagenden Superschuß zur Verfügung zu haben. Ansonsten bleibt Euch nur das Drücken des

kombinierten Schlag- und Schußbuttons, um den Bildschirm leerzuräumen.

Ein paar seltene Extras auf Eurem Weg zum Endgegner bessern sich durch Euer Energiekonto auf.

BATMAN IM KAMPF GEGEN SEINE ERZFEINDE

Weitere Power-Ups – Smartbomben etc. – sind in Anbetracht der Feindeszahlgänge selten.

Am Ende jeder Stage greift Euch ein Boss der allerschwersten Sorte

an: Attacken, den Ihr nur mit viel Mühe und Übung ausweichen könnt, erfordern spätestens hier einen zweiten Mitspieler. Auch im weiteren Verlauf des Spiels sind die Angreifer viel zu zahl-

reich, als das ein durchschnittlicher Spieler Herr der Lage werden könnte. Denn zusätzlich zu den üblichen Gegnern stürzen nun auch aus der Luft Energieabsorber auf Euch ein. Dafür wird das Gameplay nach und nach abwechslungsreicher: Neben zahlreichen Sprungaktionen gelangt Ihr noch in eine aufwendige Flugstage.



Im Nahkampf haben die 08/15-Schurken nicht den Hauch einer Chance

Zwar sind die Figuren nicht sonderlich groß gezeichnet und die Gegner nur bedingt abwechslungsreich, dagegen ist das Scrolling perfekt und die Level warten mit interessanten Grafikeffekten auf, wie man sie auf dem MD nur

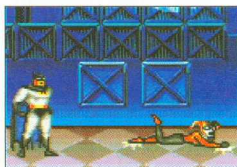
ECHTE PROFIS SIND IN DIESEM SPIEL GEFRAGT

selten findet. Die Endgegner sind beeindruckend realisiert und nahezu bildschirmfüllend.

Leider ist die akustische Untermauerung nicht ganz so gut: Ein sich zu



Das Ende einer langen Jagd: Der Joker stellt sich Euch in einem Ballon. Gleich geht dem Knaben die Luft aus



Nein, wie kindisch! Da fängt der Joker doch glatt zu heulen an ...

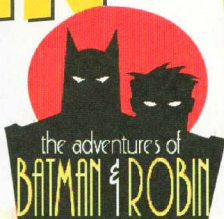


stellt. Jahre nach diesem Revival erscheint nun das dritte MD-Spiel mit dem Flattermann.

ROBIN



Bei Nacht sind alle Katzen grau, alle Fledermäuse schwarz und kleine Schurken schnell weg vom Fenster



Wer ahnt schon, daß sich hinter harmlosen Luftballons eine explosive Gefahr verbirgt

schnell wiederholender Soundtrack sorgt zwar für eine packende Atmosphäre, nervt aber auf Dauer ein wenig.

Die Geräuscheffekte sind eher durchschnittlich und etwas zu unauffällig für ein Action-Game. Unterm Strich ist der Schwierigkeitsgrad des Moduls sehr hoch, und für einen Spieler kaum zu schaffen.

Zwei gestandene Profis sind schon vonnöten, um einen Blick in den allerletzten Level zu werfen. So schnell verliert Ihr, dank der Anzahl an Gegnern, Eure Leben und ein fehlendes Paßwort läßt Euch immer wieder von vorn starten. Technisch – vor allem optisch – wurde das Spiel jedenfalls sehr gut in Szene

Kein Paßwortsystem. Für Anfänger weniger geeignet, da insgesamt zu schwer.

Game mit herausforderndem Schwierigkeitsgrad war, hat jetzt ein Modul gefunden.

Michael Koczy

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 3 DAUERSPASS 3+

GRAFIK 2+ SOUND 3-

NOTE 3+

Genre: Action
Spieler: 1-2 (simultan)
Hersteller: Sega
Preis: ca. DM 120
Level: 7
Schwierigkeit: sehr hoch
Continues: einstellbar (max. 6)
Speicher: 16 MBit
Erhältlich: ab August



Diverse Bonusrunden lockern das Spielgeschehen ein wenig auf

TEMPO JUNIOR

Der kleine Tempo Jr. hat sich sein Fliegenstubenleben eigentlich viel langweiliger vorgestellt. Aber da hat er sich getäuscht! Lustig wie er nun einmal ist, latscht er los, bestückt mit einem Walkman und voller Tatendrang. Fünf Level und ein paar Bonusspiele in Zwischenrunden muß er bewältigen. Natürlich gibt's da eine Reihe von Insektenfeinden, die ihn attackie-

Der faule Willy aus der Serie 'Biene Maja' könnte angesichts von Tempo Jr. fast neidisch werden.

ren. Junior läßt sich dadurch aber nicht von seinem Ziel abbringen. Stellt sich ihm ein Fiesling in den Weg, wird dieser kurzerhand mit einer Art Bumerang beworfen, oder unser Held springt bzw. fliegt ihm einfach auf den Kopf. Dadurch erscheinen kleine Noten, die, wenn sie eingesammelt werden, die Lebensenergie auffrischen.



'Notennachspielen' gab's auch schon bei ToeJam&Earl II auf dem MD

Oh Hilfe, ein Gegner! Oder etwa doch ein freundlicher Clown?

Hier und da finden sich auch nützliche Extras, die z. B. die Flugbahn seiner Bumerangs verändern, ihn schneller laufen lassen oder unverwundbar machen.

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 4 DAUERSPASS 4

GRAFIK 4 SOUND 3

NOTE 4

Genre: Jump&Run
Spieler: 1 Spieler
Hersteller: Sega
Preis: ca. DM 90
Level: 5
Schwierigkeit: sehr einfach
Continues: unendlich
Speicher: 2 MBit
Erhältlich: im Handel



Eigentlich hat dieses Jump&Run fast alles, was das Genre ausmacht. Doch reicht das leider nicht, genügend Spannung aufkommen zu lassen. Die Level sind nicht nur kurz, sie sind auch ziemlich langweilig und einfach gestrickt. Das Beste sind noch die Bonuslevel, in denen Ihr ähnlich wie beim Merkspiel Senso bestimmte Abfolgen blinkender Felder nachahmen müßt. Alles in allem kein Spiel, das man unbedingt haben muß.

th

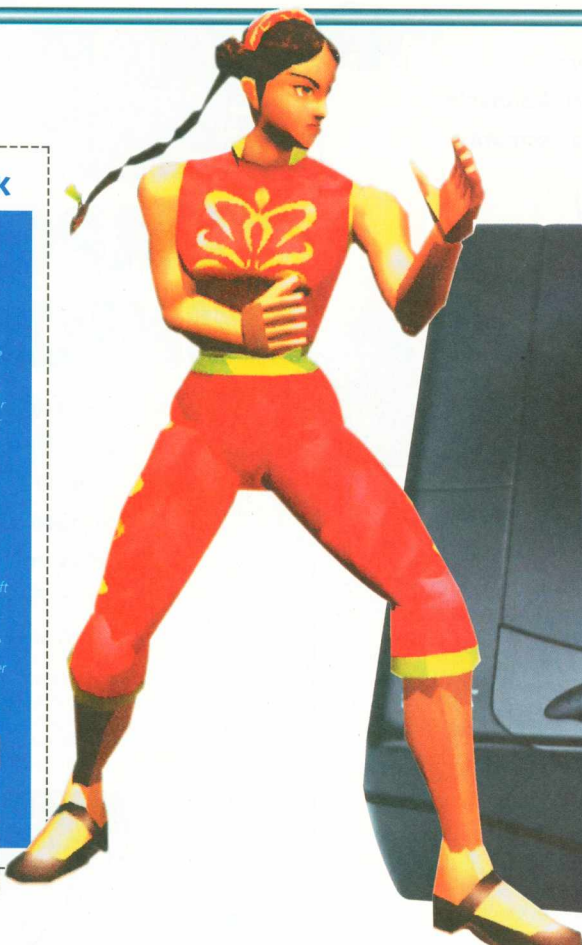


TECHNIK

Technische Daten:

- 2 Hitachi 32-Bit Hauptprozessoren
 - Taktfrequenz: 28 MHz
 - Yamaha SCP5-Soundchip (32 Stimmen)
 - Double-Speed CD-ROM
- Zwei Grafikchips sorgen für hervorragende Grafik: Der VDP 1 ist für Sprites und Polygone zuständig, der VDP 2 für Hintergründe (5 Ebenen).

Die Spiele kommen auf CDs, der Saturn hat zusätzlich einen Cartridge-Slot, der laut Sega in Zukunft auch Spiele auf Modulen ermöglichen soll. 32X- oder MD-Module sind nicht kompatibel! Ein Adapter ist bisher noch nicht angekündigt.



In GAMERS 2/95 haben wir ihn erstmals vorgestellt: den Saturn. Während Segas neuer 32-Bitter in Japan seit Ende letzten Jahres für Aufsehen sorgt, steht endlich auch der Deutschland-Release vor der Tür. Aus diesem Anlaß wollen wir den Saturn einmal genauer unter die Lupe nehmen.

Der 22. November 1994: ein historisches Datum. Denn an diesem Tag kam Segas Saturn in Japan auf den Markt. In Deutschland laufen die Uhren der Konsolenwelt bekanntlich etwas langsamer, so daß hiesige Sega-Fans sich bislang in Geduld üben mußten. Doch das Warten nähert sich dem Ende: Im September wird der Saturn auch hierzulande erscheinen.

Doch was ist eigentlich dieser sogenannte Saturn? Nichts Geringeres als Segas Vertreter der kommenden Konsolengeneration! Näheres zu den technischen Daten findet Ihr oben auf der Seite in einem Extrakasten. Bei näherer Betrachtung fällt auf, daß im Saturn fast die gleichen 32-Bit-Hauptprozessoren arbeiten wie im 32X. Aber eben nur fast, denn die CPUs des Saturn sind mit 28 Mega-Hertz getaktet und somit viel „schneller“ als die Beiden im 32X (23 MHz). Da im Saturn noch zusätzliche Spezial-Chips für Grafik und Sound stecken, ist dieser natürlich ungleich leistungsfähiger als der Mega-Drive-Aufsatz. (Übrigens: Auch die Kombination Mega Drive plus 32X plus Mega-CD ist in keinsten Weise mit dem Saturn vergleichbar.)

Denn anders als das 32X, welches das Mega Drive als Ba-

siseinheit benötigt, ist der Saturn eine „echte“ 32-Bit-Konsole. Nun stellt sich natürlich die Frage: Warum bringt Sega zwei 32-Bit-Geräte fast zur gleichen Zeit? Nun, ganz einfach deshalb, weil derzeit ein Generationswechsel im Konsolenbereich stattfindet – zumindest wenn es nach den Firmen geht. Nicht nur Sega, auch Nintendo bringt – allerdings erst im April '96

Im September soll der Saturn nach Deutschland kommen



– einen Nachfolger für ihren 16-Bitter und zwar das Ultra 64. (Über die Fähigkeiten dieser 64-Bit-Konsole läßt sich jedoch noch nichts sagen, denn

außen vielen Versprechungen und noch mehr Gerüchten gibt es keine Informationen über das Gerät.)

Gleichzeitig mit dem Saturn betritt ein Newcomer die Bühne: der Unterhaltungs-Multi Sony bringt mit der PlayStation Ihre eigene 32-Bit-Konsole auf den Markt. (Übrigens: Wenn Ihr interessiert seid an allen weltweit erhältlichen Konsolen – unser Schwestermagazin GAMEPRO berichtet monatlich über die neuesten Spiele für sämtliche Videospiel-Systeme.)

Wie lange es dauert, bis die neuen Konsolen die 16-Bitter ablösen – und ob überhaupt – hängt natürlich vor allem von

URN

SOLENGENERATION



der Akzeptanz der Käufer – also von Euch – ab. Wichtigster Faktor dazu ist natürlich der Preis des Saturn. Und der liegt in ganz anderen Dimensionen als der des 32X. Derzeit hüllt sich Sega diesbezüglich zwar noch in geheimnisvolles Schweigen, jedoch ist anzunehmen, daß der Preis um DM 800,- liegen wird – möglicherweise wird ein Spiel gleich mit dabei sein. Zum Vergleich: in Japan kostet er ohne Spiel umgerechnet etwa DM 750, in den USA, wo der Saturn Mitte Mai erschien, kostet er 450 Dollar (derzeit etwa DM 650,-). Und „traditionell“ sind sämtliche Konsolen hierzulande teurer als international ...

Am 22. Juni veranstaltet Sega die offizielle Deutschland-Premiere, dort dürften sämtliche offenen Fragen endgültig geklärt werden. Vielleicht hält Sega, was den Preis betrifft, ja auch noch eine positive Überraschung für uns bereit. Wir werden Euch natürlich wie immer sofort informieren.

Wie auch immer, ganz billig wird der Saturn sicherlich nicht. Daher kann man natürlich hohe Ansprüche an die Qualität der CD-Software stellen – schließlich muß sich die Investition in

eine neue Konsole auch lohnen. Welche Spiele erscheinen werden – auch diesbezüglich gibt es von Sega noch keine 100%igen Aussagen. Wir gehen aber davon aus, daß die sechs Spiele, die wir Euch auf den folgenden Seiten vorstellen, höchstwahrscheinlich zum Start des Saturn erhältlich sein werden; wir stellen Euch vorerst die Japan-Import-Versionen vor. Zum offiziellen Saturn-Start werden dann natürlich auch ausführliche Tests folgen. Am Ende des Reports stellen wir einige Spiele vor, die möglicherweise bis zum Jahresende noch veröffentlicht werden, zudem werfen wir einen Blick auf die Spiele-Zukunft.

Vorher noch eine Anmerkung: MD- und 32X-Besitzer brauchen sich in absehbarer Zeit keine Sorgen um Spiele-Nachschub machen müssen. Sega wird natürlich auch weiterhin Spiele in gewohnter Qualität für die „normalen“ Geräte programmieren, über einige der zukünftigen Highlights berichten wir in unserem Messe-Report auf den Seiten 52 bis 54.



Der Saturn ist ungleich leistungsfähiger als das 32X

Bedeutet 32-Bit automatisch auch bessere Spiele?

ZUBEHÖR

Natürlich wird für den Saturn auch allerlei Zubehör in den Handel kommen. Unerläßlich für Mehrspieler-Games ist der Adapter mit sechs (!) zusätzlichen Anschlüssen. Derzeit wird er schon von „Victory Goal“ unterstützt.



Die Mega-Drive-Maus wird ja leider nur von wenigen Spielen unterstützt, hoffen wir, daß auf den Elektronik-Nager für den Saturn mehr Arbeit zu kommt.

(Ein heißer Kandidat ist „Sim City 2000“.)

Sehr praktisch ist auf jeden Fall das Memory-Modul, auf dem Highscores und Spielstände gespeichert werden können.

Bis dato ist das übrigens die einzige Anwendung für den Cartridge-Slot.

Für unsterbliche Rennspiel-Fans führt sicherlich kein Weg am Lenkrad vorbei.

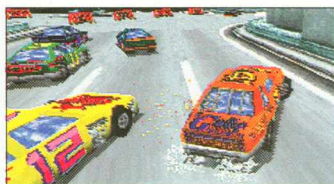
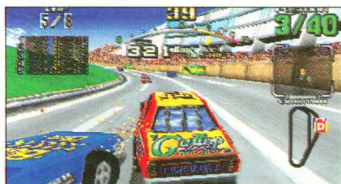
Das deutsche Joypad unterscheidet sich von dem in GAMERS 2/95 gezeigten japanischen.

Es liegt besser in der Hand, wer dennoch nicht mit Joypads zu recht kommt,

darf sich auf ein Joyboard freuen. Bislang hat Sega die Zubehörpreise

noch nicht bekanntgegeben. Brandneu ist der Mission Stick für Flugsimulationen. Mehr dazu im Messe-Report ab Seite 52.





Nach Unfällen ist Euer Wagen schnell demoliert

Perfekte Beherrschung der Steuerung ist die Voraussetzung, wenn ihr oh ne Zeitverlust um enge Kurven schleudern wollt



Manchmal ist die Saturn-Hardware von der Polygon-Flut überfordert. Man beachte die Berge links



Die Polygon-Kämpfer von Virtua Fighter waren eine grafische Revolution in der Spielhalle und haben seitdem zahlreiche Nachfolger gefunden



Fahrt ihr an die Box, kümmern sich fleißige Mechaniker um den ramponierten Boliden

DAYTONA USA

Einer der erfolgreichsten Sega-Automaten 1994 war „Daytona USA“. Ein Rennspiel, das nicht nur aufgrund seiner sensationellen Grafik, sondern auch wegen der fantastischen Spielbarkeit weltweit für Furore sorgte. Im Vorfeld bezweifelte so mancher, ob es überhaupt möglich sei, das Feeling und vor allem die Klasse des zigtausend Mark teuren Automaten auf eine Heimkonsole auch nur annähernd umzusetzen.

Zu Unrecht, wie Sega eindrucksvoll beweist: Die Original-Programmierer machten sich selbst ans Werk, um sicherzustellen, daß ihr Vorzeigerennspiel möglichst detailgetreu umgesetzt wird.

Wie das Vorbild bietet die Saturn-Variante drei verschiedene Strecken. Vom einfachen Rundkurs für Anfänger bis hin zum anspruchsvollen Profikurs für fortgeschrittene Joystick-Akrobaten ist für jeden Geschmack etwas dabei.

Doch damit nicht genug, denn die Heimversion bietet sogar neue Features. Im speziellen Saturn-Modus stehen zusätzliche Wagen mit unterschiedlichen Fahreigenschaften zur Wahl.

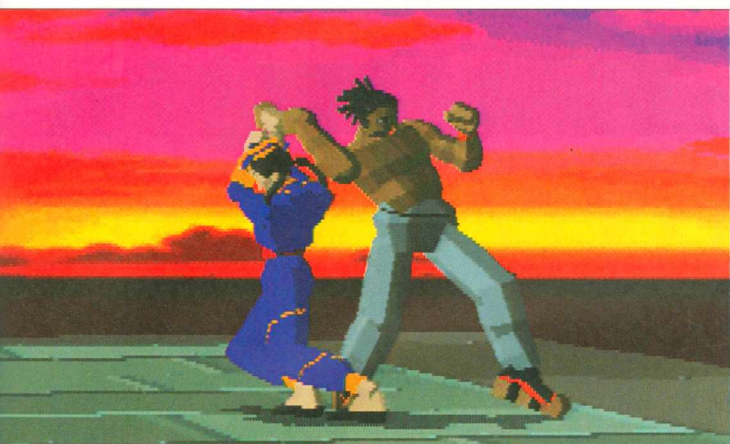
Im Mirror-Mode werden die Strecken entgegen der normalen Rennrichtung gefahren; im Time-Trial jagt man Bestzeiten unter Ausschluß der Computer-Konkurrenz.

Die Rennspiel-Sensation aus Spielhallen:
Segas
Daytona USA

Doch noch einmal zurück zur technischen Seite. Wer so vermessen ist, eine absolute 1:1-Umsetzung ohne jegliche Abstriche zu erwarten, der wird enttäuscht sein. Natürlich machen sich grafische Schwächen bemerkbar – die Grafik ist nicht ganz so schnell und flüssig, Objekte im Hintergrund bauen sich ruckartiger auf – den aktiven Spieler mag das jedoch kaum stören.



URN



So lieben wir unser Paichen. Immer einen lustigen Wurf auf Lager und nie ohne den obligatorischen Blaumann. Sogar ihr Mützchen hat sie noch auf! Allerdings kann man bei so einem schönen Sonnenuntergang sicherlich besseres machen, als irgendwelche muskelbepackten Kerle durch die Gegend zu werfen!



Da hat wohl jemand zuviel Wrestling geschaut ...



Acht. Fighter und ein zusätzlicher Endgegner kämpfen um Ruhm und Ehre

VIRTUA FIGHTER

„Virtua Fighter“ stammt ebenfalls aus den Spielhallen. Der Automat hob sich durch eine Besonderheit von Street Fighter und Co. ab: durch die 3-D Polygon-Grafik – ein völlig neues Konzept im Prügel-Genre.

Zwangsläufig wirken dadurch die Kämpfer ein wenig eckig, dafür sind sie absolut flüssig animiert. Zusätzlich kann die ‚Kamera‘ zoomen und sich um die Kontrahenten herumbewegen. Bei VF gibt es zwar keine ‚effektvollen‘ Special-Moves wie Feuerbälle oder ähnliches – doch darauf wurde ganz bewußt verzichtet! Statt dessen legte man Wert auf realistische Bewegungen der Fighter. Wie schon Daytona ist auch VF keine 1:1 Umsetzung – bisher! Denn die deutsche Version soll grafisch zusätzlich aufgepeppt werden. Wir



Durch Virtua Fighter wurde der Saturn in Japan zum Erfolg

dürfen gespannt sein! (Im Bild sieht Ihr die optisch etwas unspektakuläre Japan-Version.)

VICTORY GOAL

Fußball-Simulationen zählen zu den beliebtesten Sportspielen – und das nicht nur in Deutschland. Somit ist es kein Wunder, daß das runde Leder auch auf dem Saturn entsprechend gewürdigt wird. In „Victory Goal“ kämpfen bis zu vier Spieler mit zwölf internationalen Teams um die Weltmeisterschaft. Und auch hier ist es die Grafik, die sich von ‚normalen‘ 16-Bit-Spielen abhebt, denn der Spieler kann das Geschehen aus verschiedenen 3-D-Perspektiven betrachten. Features wie Fallrückzieher, Hackentricks und Zeitlupen-Option sorgen für zusätzlichen Spielspaß. Und natürlich gibt es bei Victory Goal auch verschiedene Spielmodi wie ‚Tournament‘ oder ‚Elfmeterschießen‘.



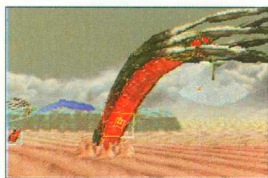
Bei ‚Victory Goal‘ könnt ihr aus mehreren ...



... 3-D-Perspektiven Eure bevorzugte auswählen



Mit seiner 32-Bit-Technik erreicht der Saturn nahezu Spielautomaten-Qualität. Da in Japan und den USA Spielhallen auch für Kinder und Jugendliche zugänglich sind, kommt populärer Automaten dort eine wesentlich größere Bedeutung zu als hierzulande. Kein Wunder, daß Sega ihre wichtigsten Automaten Spiele wie ‚Daytona USA‘ und ‚Virtua Fighter‘ für Saturn umsetzen.



Der Angriff der gigantischen Sandwürmer ist offensichtlich vom „Wüstenplaneten“ inspiriert



Der Vorspann demonstriert die FMV-Fähigkeiten des Saturn



Panzer Dragoon bietet insgesamt sieben Level, die grafisch allesamt völlig unterschiedlich gestaltet sind



Was ist eigentlich ein „Dragon“?



PANZER DRAGON

„Panzer Dragon“ stammt nicht aus der Spielhalle, sondern ist eine Originalentwicklung für den Saturn. Auf dem Rücken eines Drachen fliegt Ihr durch atemberaubende Fantasy-Landschaften – und ballert auf alles, was sich bewegt. Spielerisch ist Panzer Dragon eine Art weiterentwickeltes Space Harrier: Ihr bewegt Euch auf einer relativ festgelegten Flugbahn vorwärts und könnt mittels Steuerkreuz Schüssen und Hindernissen ausweichen. Mit den L/R-Tasten auf der Rückseite des Joypads läßt sich die Perspektive um jeweils 90° ändern, was nicht nur ein Gimmick ist, sondern notwendig, um von den Seiten beziehungsweise von hinten angreifende Gegner zu bekämpfen.

Sensationelles Gameplay bekommt man bei Panzer Dragon sicherlich nicht geboten, Fans des Genres dürfen sich aber auf actiongeladene Auseinandersetzungen freuen. In erster Linie fasziniert jedoch auch dieses Spiel aufgrund seiner beeindruckenden Optik: Den Angriff der gigantischen Sandwürmer in Level zwei oder den riesigen Raumschiff-Endgegner aus Level

fünf muß man einfach gesehen haben, um es zu glauben ...

Das folgende Spiel haben wir – wie Virtua Fighter – in unserem Report in GAMERS 2/95 bereits kurz vorgestellt, es gehörte zu den ersten Saturn-Titeln in Japan.

CLOCKWORK KNIGHT

Der Held des Spiels hört auf den Namen Tongara de Pepperouchau und ist ein Spielzeug-Ritter. Seine Aufgabe besteht darin, eine entführte Prinzessin aus den Klauen eines finsternen Bösewichtes zu befreien ... Die Story zeigt es: Spielerisch werden dem 32-Bit-Käufer keine revolutionären Ideen geboten, es handelt sich vielmehr um ein gewöhnliches Jump&Run ohne besondere Features oder Fähigkeiten des Helden. Die Stärken des Games liegen in anderen Bereichen, vor allem in der Grafik. Sämtliche Objekte sind quasi in 3-D dargestellt und bestechen durch viele Farben und liebevolle



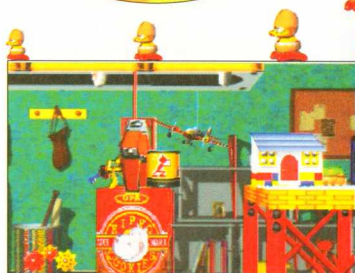
Wenn die dekorativen Seerosen nur nicht so aggressiv wären ...

Panzer Dragon:
Ein spektakuläres
Ballerspiel mit
Fantasy-
Atmosphäre

URN



„Auf der schwäbische Eisenbahn ...“



Der Alptraum aller Mütter: Chaos im Kinderzimmer



Ein korrekt gemähter Rasen, alte Männer in schmucken Bundfaltenhosen, die Vögel zwitschern ... Ist das nicht idyllisch?

Details. Ein nettes Spiel also, das jedoch einen weiteren Haken hat: mangelnden Umfang. Nach nur vier Leveln, die man spätestens im zweiten Anlauf durchgespielt hat, ist schon wieder Schluss. Zum Ausgleich soll der Preis wie in Japan deutlich unter dem normaler Spiele-CDs liegen. Möglicherweise wird „Clockwork Knight“ aber auch zusätzliche Level enthalten ...

Doch genug der leichten Unterhaltung, wenden wir uns wieder dem ersten Teil des Lebens zu: dem Sport!

PEBBLE BEACH GOLF LINKS



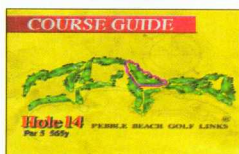
Bei der ersten Golfsimulation für den Saturn, „Pebble Beach Golf Links“, dürfen ein bis vier Spieler kleine weiße Bälle über große grüne Rasenflächen hinweg in kleine runde Löcher befördern. Dabei ist geschickter Umgang mit den 14 Schlägern sowie die

Wahl der richtigen Schlagart gefordert. Erfreulich ist dabei, daß die Steuerung schnell zu beherrschen ist. Selbst Golfeinsteiger werden in kürzester Zeit Erfolge erzielen.

Ort des Geschehens ist der weltbekannte Golfplatz von Pebble Beach – wie der Name des Spiels unschwer zu erkennen gibt. Etwaige andere Kurse befinden sich nicht auf der CD. Die unterschiedlichen Spielmodi sorgen jedoch auch nach mehrmaligem Durchspielen der 18 Löcher für Abwechslung.

Die Grafik ist durchweg sehr gut und besticht durch flüssige, detailreiche Animationen. Sämtliche Spieler und Caddies sind digitalisiert und wirken somit sehr lebensecht. Ob die gesprochenen On-Line-Kommentare von Golfprofi Craig Stadler für die deutsche Version (wie für die japanische) synchronisiert werden, ist zur Zeit noch nicht bekannt.

Pebble Beach Golf Links: die erste Golfsimulation für den Saturn



Der Golfkurs von Pebble Beach gehört zu den bekanntesten der Welt

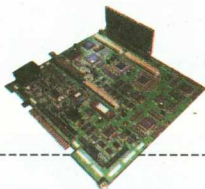


TITAN

Keine Angst, beim Titan handelt es sich nicht um eine weitere Heimkonsole! Das ‚Sega Titan Video Game System‘ (ST-V) ist eine Spielautomaten-Platine, deren Technik praktisch mit der des Saturn identisch ist. Spielautomaten, die für diese Hardware programmiert werden, sind also ohne großen Aufwand für den Saturn umzusetzen.

Sega arbeitet derzeit an zehn Titeln, die ersten sind ‚Golden Axe: The Duel‘, eine Fortsetzung des indizierten Mega-Drive-Spiels, und ‚Title Fight 2‘ (Boxen).

Als erster Drittanbieter nutzt Data East das Titan-Board. Ergebnis: ‚das Beat‘ em Up ‚Lost Dynasty‘ (Abbildung oben).



VIRTUA RACING

Segas Heim-Vorzeigespil ist bekanntlich die Umsetzung eines erfolgreichen Automaten. Die Saturn-Version erscheint jedoch nicht von Sega selbst, sondern von Time Warner Interactive. Optisch wird sie sich nicht übermäßig von der 32X-Fassung unterscheiden, da die Polygone nicht mit Texturen versehen werden (Die Bilder stammen jedoch noch aus einer Vorversion.) Als Entschädigung gibt es zahlreiche neue Features: Unter anderem gibt es fünf Fahrzeuge, zehn Strecken und einen Grand-Prix-Modus.



DAEDALUS

Auf PC-Computern sind 3-D-Action-Spiele derzeit der große Renner. Da es Heimkonsolen bisher an den technischen Fähigkeiten mangelte, konnten Spiele in dieser Richtung nicht übermäßig begeistern (z.B. ‚Zero Tolerance‘ ‚Mega Drive‘, ‚Doom‘ 32X) – zudem sind sie wegen exzessiver Gewaltdarstellungen heiße Indizierungskandidaten. Bei ‚Daedalus‘ geht Sega einen anderen Weg: Der Spieler steuert einen waffenstarrenden Battlemech und befordert unfreundliche Maschinenwesen ins Techno-Nirvana. Statt Blut und Körperteilen fliegen hier also Drähte und geschmolzenes Metall: Somit könnte Daedalus auch in Deutschland erscheinen.



NEW SHINOBI LEGEND

Der neueste Auftritt von Kult-Ninja Joe Musashi (alias Shinobi) ist in Japan schon seit Monaten für Saturn angekündigt. Nun ist der Release (hoffentlich endgültig) für diesen Monat angekündigt. In der Zwischenzeit war Sega jedoch nicht untätig und hat den Titel von ‚Digital Shinobi‘ über ‚Shinobi X‘ in ‚New Shinobi Legend‘ geändert. Wir hoffen, daß das Spiel dieses Jahr auch noch in Deutschland erscheinen wird.



VIRTUA HYDLIDE

Ein Genre wird natürlich auch auf dem Saturn nicht unter den Tisch fallen: Rollenspiele. ‚Virtua Hydlide‘ ist die Fortsetzung eines uralten Mega-CD-Titels, den wir Euch in unserem Rollenspiel-Report in GAMERS 9/94 einmal kurz vorgestellt haben. Müssen wir extra erwähnen, daß die Saturn-Version optisch durch 3-D-Grafik 32-Bit-gerecht aufgeböhrt wurde? Apropos Mega-CD: Eine Fortsetzung des Adventures ‚Yumemi Mystery Mansion‘ (Test in GAMERS 4/94) wird laut Sega hierzulande in deutscher Sprache unter dem Titel: ‚Real Yumemi‘ erscheinen.



SOFTWARE-AUSBLICKE

Die auf den vorigen Seiten vorgestellten Saturn-Spiele werden aller Voraussicht nach zum Start des Saturn in Deutschland erhältlich sein. Auf dieser Doppelseite findet Ihr einige Spiele, die bereits in Japan erschienen sind und 3-D, die in Fernost für die nächsten Monate angekündigt sind. Doch wie sieht es in Zukunft aus? Momentan stellt sich die Lage folgendermaßen dar: Sega wird viele ihrer aktuellen Spielautomaten für Saturn umsetzen, gleichzeitig arbeitet man auch an Originalentwicklungen. Natürlich wird der Saturn auch von zahlreichen anderen Firmen mit Spielen versorgt, die wichtigsten findet Ihr in der folgenden Tabelle. Welche davon auch in Deutschland veröffentlicht werden, läßt sich derzeit natürlich noch nicht sagen. Vorher noch ein Wort zu ‚Mortal Kombat 3‘: Der dritte Teil der Prügel-Orgie wird natürlich von vielen sehnsüchtig erwartet. Mit Sicherheit wird MK3 erst 1996 auf dem Saturn erscheinen. Ob auch deutsche Fans davon profitieren werden, steht aber noch in den Sternen: Nach den drastischen Maßnahmen von BPSJ und Staatsanwaltschaft gegen ‚MK2‘ und die Firma Acclaim ist es mehr als fraglich, ob Teil drei überhaupt nach Deutschland kommt.

Alone in the Dark 2	Interplay	1995	Action-Adventure, PC-Umsetzung
Astal	Sega	erschienen	Jump&Run
Batman Forever	Acclaim	1995	Spiel zum dritten Batman-Film
Battletech	Absolute	1995	original BattleMech-Action
Bug	Sega	1995	3-D Jump&Run
Casper	Interplay	1995	Spiel zum kommenden Geister-Film

‚Castlevania‘	Konami	1995	Update des Konami-Klassikers, Titel noch nicht bekannt
Clockwork Knight II	Sega	1995	Jump&Run
Cyberwar	SCI	1995	‚Rasenmäher-Mann‘
Daedalus	Sega	erschienen	3-D BattleMech-Action
Dragon's Lair II	ReadySoft	1995	mehr oder weniger Action
FIFA Soccer '96	Electronic Arts	Ende 95	Update des Fußball-Klassikers
Gotha	Sega	erschienen	Strategie/Action/Luftkampf-Spiel
Gran Chaser	Sega	Juni 95	‚futuristisches Rennspiel‘
Heart of Darkness	Virgin	1996	‚Flashback‘-Fortsetzung
Hebereke's Popoon	Sunsoft	1995	‚Dr. Robotnik's Mean Bean Machine‘-Vorschnitt
Legacy of Kain	Crystal Dynamics	1995	Adventure
Machinehead	Core	1995	BattleMech-Action
Mortal Kombat 3	Midway	Anfang 96	na, was wohl?
Myst	Sunsoft	erschienen	Adventure
New Shinobi Legend	Sega	Juni 95	Action
NBA Action	Sega	1995	Basketball-Simulation
NBA Jam T.E.	Acclaim	1995	das Basketball-Spiel
NHL All-Star Hockey	Sega	1995	Eishockey-Simulation
Parodius 2	Konami	1995	knuddeliges 2-D Shoot'em Up
PGA Tour Golf '96	Electronic Arts	Ende 95	Update des Golf-Klassikers
Pinball Arena	Kaze	Juni 95	Flipper

URN



PARODIUS

Abgesehen von Virtua Racing haben wir bislang nur Spiele von Sega selbst vorgestellt. Aber natürlich sind andere Firmen nicht untätig. Von Konami zum Beispiel, einem der wichtigsten japanischen Softwarehäuser, kommt eine Umsetzung ihres zweiten ‚Parodius‘-Automaten. Die Ulkballerei ist eine Parodie auf das Shoot-’em-Up-Genre und bietet die ungewöhnlichen und lustigsten Charaktere aller Zeiten. Der Automat war technisch sehr beeindruckend und wird hohe Anforderungen an die Saturn-Hardware stellen. Mal sehen, was Konami daraus macht ...



BUG

Auch beim zweiten Jump&Run für Saturn ist von Sonic und Konsorten weit und breit nichts zu sehen. Wie schon Tongara de Pepperouchau aus ‚Clockwork Knight‘ ist auch der Held von ‚Bug‘ nicht gerade die klassische, sympathische Identifikationsfigur. Hauptdarsteller des Spiels ist ein putziges kleines Insekt, das durch zahlreiche Level hüpfet und springt. Natürlich – wie könnte es anders sein – auch in 3-D.



ASTAL

Es müssen auch auf den neuen Konsolen nicht immer drei Dimensionen sein. ‚Astal‘ ist ein klassisches Action-Adventure im typischen Wonderboy-Look, allerdings wesentlich bunter – wie es sich für ein Saturn-Spiel eben gehört.

Der Held ist ein putziges Kerlchen, das seine Freunde befreien muß und dabei gegen jede Menge Widersacher zu kämpfen hat. Allerdings ist er nicht allein, denn ein kämpferischer Papagei, der auf Wunsch auch vom zweiten Spieler kontrolliert werden kann, ist sein ständiger Begleiter. Alles in allem ist Astal ein farben-



MYST

Myst war im vergangenen Jahr ein großer Erfolg auf Macintosh- und PC-Computern. Das Adventure besteht auf den ersten Blick durch seine wunderschönen, gerenderten (Stand-)Bilder, unter der glänzenden Oberfläche verbirgt sich darüber hinaus ein klassisches Adventure mit zum Teil recht knackigen, mysteriösen Rätseln und fesselnder, mystischer Atmosphäre. Für Fans des Genres ein Muß – falls eine deutsche Version erscheint!



ARCADE



Wie gesagt: Spielhallen-Umsetzungen werden in Zukunft immer wichtiger.

In diesem Bereich hat Sega dank der berühmten Automaten-Abteilungen beste Voraussetzungen. Denn diese sind seit Jahren ein Garant für hervorragende 3-D-Spiele (z.B. ‚Out Run‘, ‚Afterburner‘, ‚Virtua Racing‘, um nur einige zu nennen) und in diesem ‚Genre‘ praktisch konkurrenzlos. Jüngste Beispiele: ‚Daytona USA‘ und ‚Virtua Fighter‘, die von dem Original-Programmierteam ‚AM 2‘ persönlich auf den Saturn umgesetzt wurden. Aktuelles Projekt: ‚Virtua Fighter 2‘, das für Ende des Jahres in Aussicht steht.

Doch auch die anderen Abteilungen sind nicht zu unterschätzen: ‚AM 3‘ s jüngstes Produkt, ‚Sega-Rally‘, muß sich vor Daytona nicht verstecken und wird derzeit ebenfalls für den 32-Bitter konvertiert. Unten seht Ihr die 48.000,- DM teure Deluxe-Fassung des Automaten.



Pitfall: The Mayan Adv.	Activision	1995	Update des 16-Bit-Jump&Run
Planetfall	Activision	1995	Fortsetzung der Computer-Adventure-Serie
Primal Rage	Time Warner	1995	Dino-Prügelei, Automaten-Umsetzung
Project Overkill	Konami	1995	Action im ‚Protector‘-Stil
Ray Force	Taito	1995	vertikal-Shoot-’em Up
Rayman	UBI Soft	1995	quietschbuntes Jump&Run
Real Yumemi	Sega	1995	Adv., ‚Mystery Mansion‘-Fortsetzung
Return to Zork	Activision	1995	Adventure, PC-Umsetzung
Road Rash	Electronic Arts	1995	neueste Version des Motorrad-Rennspiels
Sega Rally	Sega	Ende 95	Rennspiel, Automaten-Umsetzung
Shellschöckel	Core	1995	Action
‚Soccer‘	Konami	1995	3-D-Fußball, Titel noch nicht bekannt
Sim City 2000	Maxis	1995	Strategiespiel, PC-Umsetzung
Solar Eclipse	Crystal Dynamics	1995	3-D-Shoot-’em-Up
Soulstar X	Core	1995	3-D-Shoot-’em-Up, Mega-CD Update
Spot goes to Hollywood	Virgin	1995	Cool-Spot-Nachfolger in 3-D!!
Swagman	Core	1995	grafisch opulentes Action-Adventure
Street Fighter: The Movie	Capcom	1995	Automaten-Umsetzung des Spiels zum Film zum Spiel
The Scottish Open	Core	1995	Golf-Simulation
Thunderhawk 2	Core	1995	Hubschrauber-Action, MCD-Update
T-Mek	Time Warner	1995	Panzerschlacht, Automaten-Umsetzung

Virtua Cop	Sega	1995	‚Operation Wolf‘-Verschnitt, Automaten-Umsetzung
Virtua Fighter 2	Sega	Ende 95	3-D-Beat-’em Up, Automaten-Umsetzung
Virtua Racing	Time Warner	1995	aufgepeppter Rennspiel-Klassiker
Virtual Hydlide	Sega	erschienen	Rollenspiel
World Striker	Sega	1995	3-D-Fußball, Automaten-Umsetzung
Worms	Team 17	1995	‚Lemmings‘-Verschnitt der englischen Amiga-Spezialisten
X-Men	Capcom	1995	Capcom Beat-’em-Up à la Street Fighter

Abschließend wollen wir noch einen Blick auf den Saturn selbst werfen. Wie erfolgreich ist Segas Flaggsschiff derzeit international? Über die Lage in den USA läßt sich noch nicht viel sagen, da der Saturn dort erst vor wenigen Tagen erschienen ist. In Japan ist er schon eine ganze Weile auf dem Markt, dort hat er sich in den ersten Monaten recht erfolgreich verkauft. Es ist jedoch fraglich, ob die von Sega erhoffte Zahl von 2,6 Millionen verkauften Geräten innerhalb eines Jahres in Japan allein erreicht wird. Der Anfangserfolg war übrigens vor allem auf Virtua Fighter zurückzuführen. Denn im Land der aufgehenden Sonne genießt der Automat eine größere Popularität als hierzulande. Mortal Kombat und Street Fighter zusammen. Wir sind gespannt, ob VF in Deutschland eine ähnliche Euphorie auslösen wird – und natürlich auch, wie der Saturn bei den Sega-Fans ankommt. In Zukunft werden wir auf jeden Fall in gebührendem Maße über Segas 32-Bitter berichten.

Klaus-Dieter Hartwig



CHAOTIX

Anhänger des fidelelen blauen Igel werden jetzt vielleicht die Hände über dem Kopf zusammenschlagen. Ein Sonicspiel ohne das beliebte Maskottchen?! Doch laßt Euch überraschen!

Bunte Welten, viel Gemüse, ein paar goldene Ringe, blinkende Monitore und ein unbändiger Knuckles – das ist, Chaotix'!

Wider Erwartung heißt der Vorzeigeheld fürs 32X nicht Sonic, sondern Knuckles, der einigen vielleicht noch aus Sonic&Knuckles als willkommene Abwechslung in bester Erinnerung ist. Das 24-MBit starke Programm ist aber auch ohne das Zugferd Sonic ganz im Stil der beliebten Jump&Runs (Sonic 1 bis 4) gemacht. Und das bezieht sich nicht nur auf das Leveldesign der fünf umfangreichen Welten mit ihren

GUMMIBAND ZWISCHEN DEN CHARAKTEREN

unzähligen Plattformen, Steilwänden, Kurven und Loopings. Sowohl das bewährte Spielkonzept als auch sämtliche Grundbewegungen, wie das Schwungholen aus der Hocke



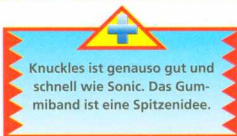
Im Grunde ist das 'Gummiband' gar keines. Wie man links sehen kann, sind die Charaktere durch einen undefinierbaren Verbund von glitzernden Sternchen aneinander 'gekettet'

und das von Knuckles bekannte Fliegen und Klettern, sind wichtige Bestandteile des neuen Moduls. Natürlich sind auch wieder die fast schon obligatorischen goldenen Ringe (wie immer müssen diese fleißig eingesammelt werden), die Chaos Emeralds (Bonusstage) sowie die Extras enthaltenden Monitore



Da ist er wieder, der oberböse Dr. Robotnik! Seit eh und je ist er hinter Sonic her

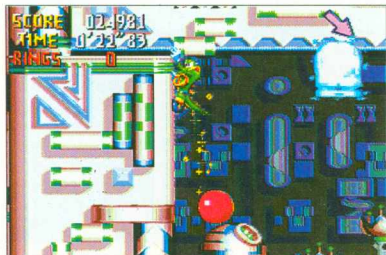
und der böse Dr. Robotnik als Endgegner mit von der Partie. Am bewährten Gameplay wurde also im Grunde nicht viel verändert. Das Ziel des Spiels ist es nach wie vor, die Emeralds aufzuspuhen und Robotnik in die Flucht zu schlagen. Neu ist lediglich, daß man per unsichtbarem Gummiband mit einem der fünf neuen Charaktere (s. Kasten) verbunden ist. Diese ungewöhnliche und sehr interessante neue Idee macht in der Hauptsache die individuelle Eigenart dieses



Knuckles ist genauso gut und schnell wie Sonic. Das Gummiband ist eine Spitzenidee.



In den vielen Monitoren – rechteckige Kästen – verstecken sich allerhand nützliche Extras. Vom Zehnerpack Ringe, bis hin zum ershnten Extraleben ist alles dabei



CHARAKTERSTUDIEN: DIE FÜNF MARKANTEN FREU



Der Roboter ist zwar schwerfällig, kann jedoch vielerlei Hindernisse überwinden



Das Chameleon wechselt – wundert's – ständig die Farbe, während ihr spielt



Das Gürteltier, Mighty the Amardillo, ist Euch stets ein hilfreicher Kumpane im Kampf gegen Robotnik

Spiele aus. Durch diese elastische Verbindung zweier Sprites eröffnen sich viele neuartige Möglichkeiten der Fortbewegung. So kann sich einer von Beiden beispielsweise auf höhergelegene Plattformen schleudern lassen, indem er das Gummiband so weit wie möglich spannt und sich dann wegziehen läßt. Mit ein wenig Übung – denn so einfach ist das Ganze nicht – werdet Ihr den gewünschten Effekt erzielen. Euren



Die grafischen Fähigkeiten des MD 32X (hier das Zoomen) werden gelegentlich genutzt

Die jeweilige Leitfigur – es muß nicht immer Knuckles sein – kann außerdem per Extra kurzzeitig wachsen oder schrumpfen, womit wiederum bestimmte Plattformen erreichbar sind, beziehungsweise niedrige Mauern unterwandert werden können. Was im Gegensatz zu den reichhaltigen und sehr vielseitigen Sonicsspielen



Teilweise sind die Level derart bunt, daß es zu Verwirrungen kommen kann. Es wird nicht klar, wo man nun stehen kann und wo nicht



Wenn es hier und da ein paar mehr Feinde gäbe, wäre das Spiel nicht nur interessanter sondern auch anspruchsvoller!

Partner, der am Anfang durch Zufall ausgewählt wird, könnt Ihr dann später im Spiel durch das Öffnen bestimmter Monitore wechseln. Bei einigen Abschnitten macht das viel Sinn, weil sich alle Charaktere durch individuelle Eigenschaften voneinander unterscheiden. So kann der Roboter zwar nicht beschleunigen, dafür aber allerhand Hindernisse beseitigen und z.B. auf Stacheln stehen, ohne verwundet zu werden. Die Biene Charmy Bee nutzt ihre hervorragenden Flugkünste, und das Krokodil rollt sich, um Euch mitzuziehen. Aber auch alle anderen haben ihre Vorzüge. Im Zweispieler-Modus könnt Ihr jeden Charakter ganz in Ruhe unter die Lupe nehmen.

RASANTES SCROLLING WIE EH UND JE

auffällt, ist der Mangel an Feinden. Dies führt automatisch dazu, daß der Schwierigkeitsgrad dementsprechend niedrig ist und das Ganze eher zu einer bequemen Ringesucherrei, denn zu einem spannungsgeladenen Jump&Run ausartet. Nichtsdestotrotz bietet das Modul genug Kurzweil, was nicht zuletzt an der hervorragenden Spielbar-



Wenn Dr. Robotnik auftaucht, sieht's meist ganz gut aus für den Maulwurf Knuckles, denn der Fiesling ist leicht zu besiegen!

keit liegt. Zwar sind die Level häufig viel zu bunt und dadurch manchmal recht chaotisch im Aufbau (wo kann ich stehen, wo nicht, wo muß ich eigentlich hin?), dafür sind sie aber zumindest genauso interessant wie die der Vorläufer-Module. Neue und alte Elemente (Loopings, diverse Extras, Bonusrunden, Monitore etc.) führen zu einem hohen Wiedererkennungswert. Wenn dieses Jump-&Run auch nicht ganz an die Klasse von ‚Sonic 3‘

oder ‚Sonic&Knuckles‘ herankommt, unterhaltsam ist es allemal. Dazu tragen die gelungenen Musikstücke und die typischen Soundeffekte bei. ‚Chaotix‘ besitzt außerdem ein durchweg astreines Scrolling und zudem sehr flüssige Animationen. Abschließend bleibt nur noch zu sagen, daß Sonicfans – genau wie auch alle anderen Jump&Run-Genießer – auf jeden Fall ihre Freude haben werden.

Thomas Hellwig

DIE BONUSRUNDEN:



Was einem schon bei ‚Sonic 3‘ und ‚Sonic&Knuckles‘ viel Freude bereitet hat, ist auch in diesem Game im höchsten Maße unterhaltsam: ...



... Die rasanten und zahlreichen Bonuslevel, in denen Ihr die Chaos Emeralds suchen müßt

Manchmal verwirrend bunt, viel zu wenig Gegner und gelegentlich unübersichtlich

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 2-

DAUERSPASS 2-

Genre: Jump&Run
Spieler: 1-2 Spieler
Hersteller: Sega
Preis: ca. DM 150
Level: 5 Welten
Schwierigkeit: mittel
Continues: per Batterie
Speicher: 24 Mbit
Erhältlich: im Handel

GRAFIK 2+

SOUND 3+

NOTE 2-

DE DES ROTEN MAULWURFS



Mit der flinken Biene Charmy Bee könnt Ihr Euch leichtfüßig durch die Level bewegen



Das coole Krokodil Vector kann sich rollen und dann prima durch die Gegend sausen



Ab und an könnt Ihr Euch einen neuen Begleiter unter Euren fünf Freunden aussuchen



STELLAR ASSAULT

Die Qual der Fighterwahl



Im Weltall ist die Hölle los, wenn Ihr in das Cockpit Eures 32x-Raumschiffes klettert.

Zunächst ein kleiner Beitrag zur Verwirrung: Preview hatten wir das Spiel in der 6/95 unter dem Titel 'Shadow Squadron', inzwischen ist es fertig und kommt hierzulande als „Stellar Assault“ in den Handel. Am Spielprinzip hat sich aber nichts geändert, Freunde actionreicher Weltraumballerien kommen voll auf ihre Kosten. In Eurem Kampfraumschiff dürft Ihr durchs All düsen und ganze Flotten feindlicher Polygon-Raumschiffe in Schrott verwandeln. Dabei wird für jeden Geschmack dank der ver-

ganz nett gewesen, mehr als einen flüchtigen Blick ist das Game aber für die Freunde des Baller-Genres allemal wert!



Krawall im All: Polygone überall



schiedenen Spielmodi etwas geboten: Wer mehr auf das „interaktive“ Feeling steht, der kann sein Raumschiff in bester „Starblade“-Manier auf Autopiloten stellen und sich voll und ganz auf das Zielen mit dem Fadenkreuz konzentrieren. Echte Asse steuern natürlich selbst, und im Zweispieler-Modus könnt Ihr Euch die harte Arbeit mit einem Copiloten teilen. Letzteres macht besonders viel Spaß, aber auch Einzelgänger kommen auf ihre Kosten. Zwar wären etwas mehr Farben und Schattierungen

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 2-

DAUERSPASS 2-

Geme: Shoot'em Up
Spieler: 1-2

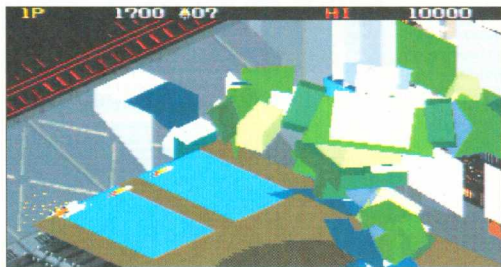
GRAFIK 2-

SOUND 2-

Hersteller: Sega
Preis: ca. DM 130
Level: 5 Stages

NOTE 2-

Schwierigkeit: einstellbar
Continues: einstellbar
Speicher: 24 MBit
Erhältlich: im Handel

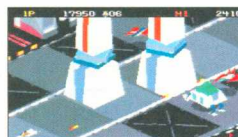


MOTHER-BASE

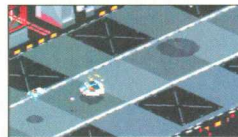


Einen Baller-Klassiker auf 32 Bit wiederbeleben? Das könnte eine nette Sache sein – leider nur ‚könnte‘ ...

Es ist schon ein seltsames Raumschiff, mit dem Ihr das Weltall unsicher macht. In seiner Normalausführung gleicht es eher einem Floh – und das ist fast wörtlich zu nehmen: Denn wie diese lästigen Parasiten kann es auf gewisse andere vorbeifliegende Raumschiffe hüpfen und sich somit kurzzeitig zu etwas mehr Feuerkraft verhelfen. Die wird auch dringend benötigt, denn in den isometrisch dargestellten Gängen einer Raumstation wimmelt es nur so von Feinden. Die ganze Sache erinnert an das gute alte ‚Zaxxon‘ – mit dem kleinen Unterschied, daß die Sache damals wesentlich spielbarer und fairer war. Denn leider verliert man im Polygonschunzel leicht die Übersicht, auch ist die Steuerung etwas hakelig ausgefallen. Der Zweispieler-Modus kann ebenfalls nur bedingt überzeugen, hier duelliert Ihr Euch mit zwei dieser Raumföhne – anfangs nett, mit der Zeit aber doch öde. Ein ‚Zaxxon-Revival‘ ist zwar eine gute Idee, in dieser Form aber nur schwer genießbar ...



Eine etwas unübersichtliche Sache



„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 3

DAUERSPASS 4

Geme: Shoot'em Up
Spieler: 1-2

GRAFIK 3-

SOUND 3+

Hersteller: Sega
Preis: ca. DM 130
Level: 9

NOTE 4+

Schwierigkeit: einstellbar
Continues: einstellbar
Speicher: 24 MBit
Erhältlich: im Handel

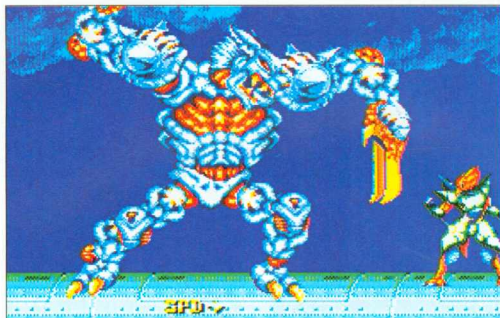


ALIEN SOLDIER



Eigentlich sollten Treasure mit einer Action-Orgie im ‚Probotector‘-Stil keine Probleme haben, begeisterten sie doch bisher vor allem durch Ihre originellen Endgegner-Kreationen und die geniale technische Ausnutzung des Mega Drives (‚Gunstar Heroes‘, ‚Dynamite Headdy‘). Gigantische Bosse gibt es bei ‚Ali-

Segas Mega-Drive-Vorzeige-Entwickler ‚Treasure‘ melden sich mit einem knallharten Actionspiel zurück.



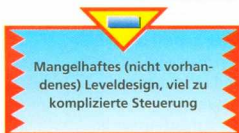
Das Gegner-Design ist teilweise etwas merkwürdig geraten ...



Moment, Herr Endgegner, ich muß mal kurz die Waffen umschalten ...



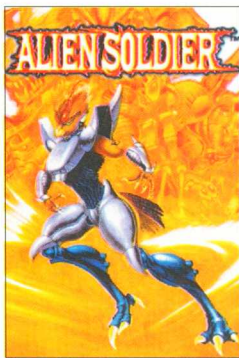
en Soldier“ zwar ohne Ende, dummerweise hat man aber das Spiel drumherum diesmal völlig vergessen. In jedem der 25 Level folgt nach unglaublich kurzen Abschnitten voller uninspirierter Standard-Gegner ein mächtiger Obermütz, der jeweils aus endlos vielen Sprites zusammengesetzt ist und oftmals den halben Bildschirm ausfüllt. Planvolles taktisches Vorgehen ist leider nur selten gefragt. Dabei wurde der Alien Soldier



ständig zu handhaben, daß sinnvolles Einsetzen in der Hektik des Spiels kaum möglich ist – obwohl man vorher im Options-Screen versuchen kann, sich ein wenig mit der Steuerung vertraut zu machen. Insgesamt stehen sechs verschiedene Extrawaffen zur Verfügung, von denen vier mit in die Schlacht genommen werden. Ihr könnt zwar zwischen den Waffen beliebig umschalten, auch

dieser Vorgang wurde jedoch von den Programmierern so unpraktisch gestaltet, daß Ihr in der Zwischenzeit todsicher (im wahrsten Sinne des Wortes) von einem Eurer Gegner überrannt werdet. Wenn Ihr nach einem interessanten Mega-Drive-Actionspiel sucht, seid Ihr mit ‚Mega Turrican‘, ‚Probotector‘ (Vorsicht: mega-schwer!) oder Gunstar Heroes mit Sicherheit besser bedient. Bleibt zu hoffen, daß Treasure nicht alles verlernt haben, sondern hier nur die Ausbildungsabteilung am Werk war, während die guten Leute mit anderen Spielen beschäftigt sind.

Klaus-Dieter Hartwig



extra mit zahlreichen Fähigkeiten ausgestattet: Er kann Drehsprünge machen, an der Decke entlanglaufen, schweben, Blitzattacken ausführen und jederzeit zwischen zwei Bewegungsmodi umschalten. Dies ist jedoch alles so um-

FRÜH ÜBT SICH, WER EIN ALIEN-SOLDIER WERDEN WILL



Im Option-Screen darf die Steuerung geübt werden – die Programmierer werden schon wissen, warum!



Zusätzlich könnt Ihr zwischen 26 Versionen der Energieleisten wählen – was für ein tolles Feature!

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY
4

DAUERSPASS
4+

Genre:
Action
Spieler:
1 Spieler
Hersteller:
Sega
Preis:
ca. DM 130
Level:
25

GRAFIK
3+

SOUND
2

Schwierigkeit:
einstellbar
Continues:
unendlich, Paßwort
Speicher:
16 MBit
Erhältlich:
im Handel

NOTE
4+

X-MEN 2

CLONE WARS

Auch wenn die Zeichentrickserie für Kontroversen sorgt, ist die Popularität der Mutantengruppe X-Men ungebrochen.

X-Men 2 – Clone Wars“ ist zwar nicht das Spiel zur Serie, aber all die beliebtesten Helden geben sich ihr Stelldchein: das blaue Biest, der Blitz-verschießende Cyclops, der ehemalige Profidieb Gambit, der sich teleportierende Nightcrawler, die feminine Mutantin Psylocke und natürlich Wolverine mit seinen Klauen. Die Phalanx, ein Virus der die Erde heimgesucht hat, ist dabei, die Menschheit zu vernichten. Die X-Men, die einzigen die gegen diesen

Abwechslung durch die verschiedenen Fähigkeiten der Helden, Zweispieler-Modus.

Virus resistent sind, ziehen in die erbitterte Schlacht, die Erde vor diesem Übel zu retten. Zu den Krankheitserregern tummeln sich auf unserem Planeten außerdem Horden von Mechanoiden. Allein oder mit einem Freund könnt Ihr in die Haut von einem der X-Men schlüpfen, um das Grauen zu



Alle X-Men auf einen Blick



Zwei gegen einen, wie unspornlich

bekämpfen. Mit sieben Versuchen startet Ihr das Spiel, welches aus typischen Action-Jump&Run-Elementen besteht: springen, klettern, ein paar Extras, einige Hindernisse und natürlich schlechtgealtene Gegner. Selbstverständlich verfügt Ihr über die besonderen Eigenschaften der Helden und könnt sie nach Belieben einsetzen: Cyclops verschießt Strahlen, Nightcrawler teleportiert sich munter durch die Gegend und Wolverine fährt seine Krallen aus. Magneto, eigentlich ein Erzfeind der Truppe, schlägt sich im Verlauf des

Spiels sogar noch auf Eure Seite. Die gradlinig aufgebauten Level sind nicht allzugroß, dafür treten die Gegner gut bewaffnet auf. Ihr müßt meist – manchmal auch unter Zeitdruck – den Ausgang finden, um eine Mission erfolgreich zu bestehen. Dabei stoßt Ihr auf zahlreiche kleine Fallen, einige zu aktivierende Schalter, zahlreiche Feinde und selbstverständlich auch auf Endgegner. Leider gibt es keine Rücksetzpunkte in den Leveln, somit fangt Ihr nach dem Verlust eines Lebens immer wieder von vorn an. Die Figuren sind schön groß und reichlich detailliert gezeichnet, allein die Hintergründe und der Levelaufbau wirken etwas platt. Auch die Steuerung hätte einen Tick besser sein können. Der Sound und die Geräuscheffekte sind zwar ohne große Höhen, aber zum Glück auch ohne nennenswerte Tiefen. Die Level sind mit etwas Vorsicht gut zu meistern, allerdings gibt es hier und da unfaire Stellen. Zu zweit kommt noch ein



Um die Erde (am oberen Rand deutlich zu sehen) zu retten, müssen die X-Men gegen Scharen von Feinden antreten.

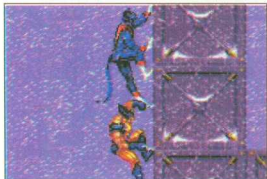
negativer Faktor hinzu: Das Bild scrollt schlecht mit, so daß ein Spieler am Bildschirmrand leicht von Gegnern oder Fallen überrascht wird.

X-Men 2 ist ein solide aufgemachtes Superheldenspiel, dessen Stages leider nur etwas zu geradlinig und abwechslungslos aufgebaut sind. Dafür ist die Darstellung und Umsetzung der Helden sehr gelungen, denn durch ihre vielen verschiedenen Fähigkeiten bekommt das Spiel die nötige Wür-

Kein Paßwort, keine Optionen, zu wenig Abwechslung in den etwas kurzen Leveln.

ze. Freunde der Mutantengruppe werden sich an der spielerischen Geradlinigkeit kaum stören, allen anderen empfehlen wir, vor dem Kauf einmal eine Runde probuzuspielen.

Michael Koczy



Es geht aufwärts, Jungs!



Ein Panzer wartet in der Schneegrube

Bevor das Zeitlimit abgelaufen ist, müßt Ihr den Ausgang gefunden haben



„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY

3

DAUERSPASS

3-

Genre:

Action/Jump&Run

Spieler:

1-2

Hersteller:

Sega

Preis:

ca. DM 130

Level:

10+

Schwierigkeit:

mittel

Continues:

-

Speicher:

16 MBit

Erhältlich:

im Handel

GRAFIK

2-

SOUND

3

NOTE

3



Hui, der soll man bloß anpassen, daß ihm vom Drehen nicht schlecht wird

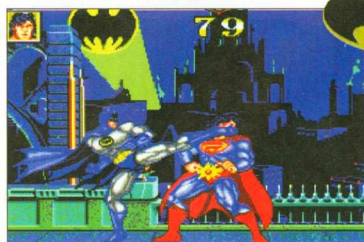


JUSTICE LEAGUE

Sobald ‚Der Rote Blitz‘ tritt, wird sein Bein länger ... Ob das so in Ordnung ist?



Auch im Team haben Superhelden nicht immer leichtes Spiel ...



Ein kleiner Fight, so ganz unter Freunden ...

Der Superhelden-Club „Justice League“ ist den meisten hierzulande nur unter dem Namen ‚Gerechtigkeitsliga‘ ein Begriff. Superman, Batman, Roter Blitz, Wonder Girl und wie sie alle heißen, treffen sich regelmäßig zu einer Tasse Tee oder wenn die Welt mal wieder am Abgrund steht.

Als über ‚Street Fighter‘-Klone mit Story-Modus entpuppt sich das Game gleich nach dem Einschalten. Ob Ihr Euch allein durch eine faden-scheinige Geschichte schlagt oder ob Ihr zu zweit gegeneinander antritt, Spaß macht es in keinem Fall! Dafür ist die Grafik ein Witz (Animation war für die Entwickler wohl ein Fremdwort), die Kollisionsabfrage mehr als ungenau, der Sound eine Zumutung und das Gameplay

Selten kommt ein Modul mal über das Mittelmaß hinaus, doch das 24-MBit-Machwerk ist grafisch, son- und spielerisch so unterdurchschnittlich, daß wir Euch nur davor warnen können. *mik*



schlichtweg ein Graus (Manche Gegner besiegt Ihr nur mit dem leichten Punch sogar ‚perfekt‘.). Mit Superhelden-Spielen ist das immer so eine Sache:

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY

4

DAUERSPASS

5+

Genre: Prügelspiel
Spieler: 1-2 (simultan)
Hersteller: Sunsoft
Preis: ca. DM 150
Level: 10 Kämpfer
Schwierigkeit: einstellbar
Continues: einstellbar
Speicher: 24 MBit
Erhältlich: im Handel

NOTE
4-



Einer der umstrittensten Comic-Superhelden mischt jetzt die Schurken auf Eurem Mega Drive auf.

THE PUNISHER

Nanu, da liegt ja ein Hähnchen auf der Straße

Prügeln zu zweit ist geteilt und somit halbes Leid



karge Sprachausgabe schafft nur wenig Spielatmosphäre, zudem reagiert die Steuerung reichlich träge.

Comic-Fans, die bereit sind, mit Abstrichen in Sachen Grafik, Sound und Abwechslung zu leben, wird dieses Modul gefallen. Ansonsten kann selbst der Zweispieler-Modus das Game nicht aus seiner Unterdurchschnittlichkeit herausheben. *mik*



The Punisher“ ist die Umsetzung des gleichnamigen Spielhallenautomaten, und spielerisch typischer ‚Final Fight‘-Klone.

Ihr steuert den Comic-Helden Punisher durch sechs horizontal-scrollende Level, die mit unintelligenten Gegnern nur so vollgestopft sind. Ein zweiter Spieler kann sich jederzeit miteinklinken und als Nick Fury (ebenfalls ein Comic-Charakter) mit auf Gangsterjagd gehen. Neben den üblichen Attacken können die Beiden die Waffen von besiegt Gegnern aufnehmen und so noch besser das ‚Gesetz‘ vertreten: Von der Eisenstange bis zum MG reicht die Palette der Meinungsverstärker. Wer den Automaten kennt, wird mit Recht von der optischen Umsetzung enttäuscht sein: Die Figuren sind viel zu klein und nur mäßig animiert. Auch die Hintergründe sind etwas fantasieles und könnten detaillierter gezeichnet sein. Der magere Sound unterstützt kaum das Prügelschehen, auch die

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY

4+

DAUERSPASS

4

GRAFIK

4+

SOUND

4

NOTE
4

Genre: Prügelspiel
Spieler: 1-2 (simultan)
Hersteller: Capcom
Preis: ca. DM 110
Level: 6
Schwierigkeit: einstellbar
Continues: 3
Speicher: 16 MBit
Erhältlich: ab Juli



DER PRÜGELKLASSIKER SCHLÄGT ZURÜCK

MORTAL KOMBAT KOMMT



Wir haben für Euch mal wieder keine Kosten und Mühen gescheut und uns sofort nach seiner Ankunft in good old Germany den neuen Mortal-Kombat-3-Automaten angeschaut. Nach ausgiebigem Probespiel können wir Euch nun die ersten Bilder und Features der End-

MIDWAY IM RENDERWAHN?

version präsentieren. Neben den sechs schon bekannten Kämpfern sind auch acht neue mit von der Partie. Jeder wird mit einem nett gezeichneten Charakterblatt vorgestellt. Zwischendurch wird Euch die Story des dritten Mortal-Kombat in (leider nicht animierten) hübsch bunten Zwischenbildern dargebracht. Nach der Wahl Eures Kämpfers könnt Ihr mit den Low-Punch-, Low-Kick- und Block-Buttons Symbole, die unter den Fightern erscheinen, verändern. Bei der richtigen Kombination kämpft Ihr dann im Dunkeln, ohne Würfe, mit weniger

Es ist soweit: Er ist da!!! Alle Jünger des mortalen Kampfes können endlich aufatmen, denn die Zeit des Wartens ist vorbei.

Energie, usw.. Für die 13 verschiedenen Hintergründe und die Animationen der Kämpfer wurde der Videospeicher nochmals um 50% aufgestockt – damit Ihr auch wirklich die ultimative MK-Experience erlebt. Apropos Hintergründe: In manchen Stages könnt Ihr Eure Gegner durch die Decke „uppercutten“ (und dann oben weiterkämpfen) oder versteckte Ausgänge finden. Das ganze Game wimmelt förmlich nur so von ver-

steckten Features – die Programmierer lassen sich ebenfalls ab und zu blicken. Alle Fighter lassen sich übrigens wunderbar leicht spielen, und das Gameplay ist nicht mehr ganz so hektisch wie bei den Vorläufern. Auch das Spielboard (Stick und Buttons) ist wirklich hervorragend, der Stick ist sehr präzise und läßt sich auch gut in die Schrägrichtungen bewegen. Die Moves, bei denen Ihr z.B. dreimal in dieselbe Richtung lenken müßt (auf Konsolenpads etwas schwierig), gehen butterweich von der Hand. Wenn Ihr mehrere (verschiedene) Treffer hintereinander anbringen könnt, zeigt Euch ein Schriftzug die Tref-

WENIGER HEKTISCH, BESSER SPIELBAR

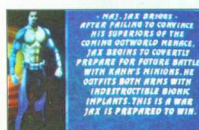
ferzahl und wieviel Prozent Damage Ihr angerichtet habt. Neben den „normalen“ Fatalities, Friendships und Babalities gibt es nun auch sogenannte Animalities. Um diese auszulösen, müßt Ihr erst einmal einen



“KANO”
KANO IS THOUGHT TO HAVE BEEN KILLED IN THE FIRST TOURNAMENT, BUT HE'S FOUND ALIVE IN THE OUTWORLD WORLD. HE WAS NEARLY CAPTURED BY SONYA, BEFORE THE ACTUAL OUTWORLD TOURNA. KANO CONVINCED SONYA KANO TO SPARE HIS SOUL. KANO HAS BEEN DETERMINED TO TEACH HIS WARRIORS HOW TO USE SONYA'S WEAPONS. KANO IS THE MAN TO DO IT.

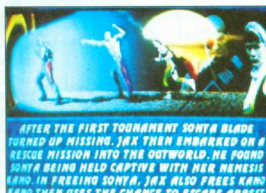


“SHANGHO TONG”
TONG IS SONYA KANO'S LEAD ENFORCER. HE ONCE FELL OUT OF LOVE WITH HIS EMPLOYER AFTER FAILING TO WIN THE GREAT BLADE TROPHY TOURNAMENT BATTLE. BUT THE EVER SCHEWING SONYA TONG IS INDISPENSABLE IN KANO'S CONQUEST OF EARTH. HE HAS NOW BEEN REVEALED AS MORE POWER THAN EVER.



“MR. JAX REVIEWS”
AFTER FAILING TO SURVIVE HIS SUPERIORS OF THE CONQUEROR REGIM. JAX BOOINS TO CONWARTY PREPARE FOR FUTURE BATTLE WITH HIS NEW WEAPONS. HE OFFICES BOTH WEAS WITH 100% EFFECTIVE BARRAGE IMPLANTS. THIS IS A MAN JAX IS PREPARED TO WIN.

Die Charakter-Screens zeigen Euch alle wichtigen Informationen über die Kämpfer. Wenn Ihr alle sehen wollt, müßt Ihr allerdings 'ne halbe Stunde vor dem Gerät ausharren



AFTER THE FIRST TOURNAMENT SONYA BLADE TURNED UP MISSING. JAX THEN EMBARKED ON A RESCUE MISSION INTO THE OUTWORLD. HE FOUND SONYA BEING HELD CAPTIVE WITH HER MANGES LEAD IN PRISON. SONYA, JAX, ALSO FREES KANO LEAD THEN WERE THE FIGHTER TO ESCAPE AND...

Die Vorgesich- te zu, Mortal Kombat' wird in vielen bunten Bildern erzählt. Im nächsten Heft zeigen wir Euch mehr davon



Gegen Jax metallene Arme ist kein Kraut gewachsen. Da muß auch Nightwolf in die Röhre schauen



Im Vs-Screen könnt Ihr in einer Icon-Leiste noch geheime Einstellungen vornehmen



Je nach Einstellung ist natürlich auch der rote Lebenssaft wieder mit von der Partie



Sektor kann ziel-suchende Raketen abschießen, denen Ihr nur mit einem Specialmove ausweichen könnt

„Mercy“ ausführen (dazu u.a. in der Final-Round nur mit Tritten kämpfen) und dann die Animality-Bewegung eingeben. Der Aufwand lohnt sich! Wer trotz aller Raffinesse gegen den Computer verlieren sollte, kann immer noch einen (geheimen) mehrstelligen

AUF KNOPFDRUCK SPRITZT BLUT

Code eingeben, um dann vielleicht trotzdem weiterkämpfen zu können. Mögliche Kombinationen erfahrt Ihr z.B. (ganz schön schlau von Midway) im neuen Mortal-Kombat-Kinofilm, der am 2.11.95 in den deutschen Kinos anläuft. Wenn Ihr in Eurer Spiele einen MK3 entdeckt, aber Blut und Fatalities vermisst, braucht Ihr Euch nicht zu wundern, die Entwickler haben extra ein paar Schalter (im Gehäuse) angebracht, mit denen sich die „ekligsten“ Szenen abstellen lassen. Natürlich kann der Besitzer da auch noch viel mehr einstellen wie z.B. den Preis pro Spiel oder den Schwierigkeitsgrad. Außerdem plant Midway Zusatzcartridges für den Automaten,

mit denen dann neue Fighter, Hintergründe und Moves dazukommen. Ihr könnt Euch also wirklich auf MK3 freuen, denn dies ist die mit Abstand beste Version der Prügel-spiel-Reihe!

Die MD-Umsetzung wurde schon auf der E3 vorgeführt (ab Seite 52 erwartet Euch eine Überraschung) und wird wohl noch dieses Jahr erscheinen. Ach ja, wenn MK3 erfolgreich ist (wovon wir wohl ausgehen können) wird es natürlich auch bald MK4 geben. Noch mehr Infos, heiße Moves, Kämpferportraits und weitere Bilder vom Automaten findet Ihr in der kommenden Ausgabe. In diesem Sinne!



In dieser wunderhübschen Kathedrale könnt Ihr vor dem MK-Logo kämpfen



Nightwolf kann hyperschnell auflaufen und den Gegner dann umrennen



Wenn Ihr etwas seht, daß so aussieht ist es der MK3-Automat



Der gelbe ist der Run-Button. Block findet sich in der Mitte (weiß), und die roten und blauen Knöpfe sind die Schläge und Tritte



„Autsch! Das tut doch weh, wenn Du mich so auf den Boden fallen läßt.“



Maris Feldmann



EARTHWORM SPECIAL EDITION



Nach einer kleinen Verschnaufpause legt unser Regenwurm nochmals so richtig los, diesmal allerdings verpackt in einer Silberscheibe.



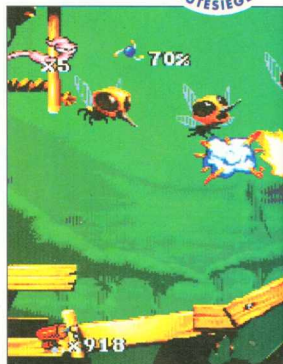
Eigentlich braucht man ihn ja nicht mehr groß vorzustellen, diesen Earthworm Jim. Sein Zoff mit der Übelkrähe Pycrow um einen Raumanzug mit besonderen Fähigkeiten hat vor gut einem halben Jahr als Modulversion schon für genügend Aufsehen gesorgt. Jetzt liegen Jims Abenteuer endlich auch als „Special Edition“ auf dem Mega-CD vor. Jim hat diese Wurmkur wirklich gut überstanden und kann nun auch auf dem neuen Medium glänzen – was mit Sicherheit nicht

gemacht und nochmals ordentlich am Spiel gefeilt – mit großem Erfolg: Der Soundtrack von Tony Tallarico klingt von der Scheibe nochmal so gut, und auch für einige zusätzliche Soundeffekte und Sprachausgabe war noch Platz. Das war aber nur die Pflicht, in der Kür haben die Programmierer dann voll aufgedreht: Nicht nur, daß

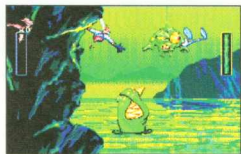
NOCH MEHR GENIALE ACTION

eine umfangreiche neue Welt eingebaut wurde, auch an den existierenden Leveln wurde noch kräftig gebastelt: Fast überall findet man neue Regionen und Abschnitte, darüber hinaus hat man Jim mit Zielschuraketen noch ein weiteres gutes Argument gegen Pycrow spendiert. Abgerundet wird der Remix durch viele zusätzliche Animationsphasen, teilweise geändertes Gegnerverhalten und ein Paßwortsystem. Wer bislang noch nicht zugeschlagen hat, der sollte es spätestens jetzt tun und Jim in seiner Sammlung einen Ehrenplatz zuweisen – er hat es mit Sicherheit verdient!

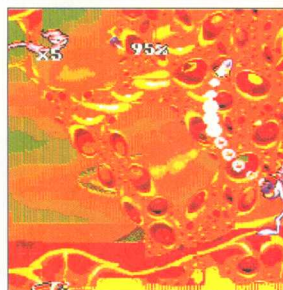
Michael Anton
Muster: ECS, Hamburg



Neue Level, neue Gegner: Auch auf CD hat



Bungee-Springen als Ausgleichssport für Regenwürmer



Eine neue Waffe hat man Jim ebenfalls spendiert: Die Homing Missiles sind

ALT UND NEU BUNT GEMISCHT



Hier seht Ihr Big Bruty, den neuen Gegner, in voller Aktion



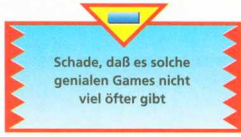
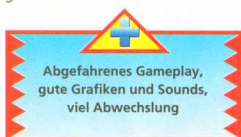
Diese Passage gab es in der Modulversion auch noch nicht



Aber den kennen wir: Bob, der genialste Endgegner seit Jahren!



Mit dem Schneemann prügelt man sich an einem geänderten Ort



nur am Datenträger liegt! Leider ist es bei Umsetzungen auf das Mega-CD oftmals so, daß einfach die Modulversion 1:1 auf die Scheibe gepreßt wird, wenn man etwas Glück hat, bekommt man noch zusätzliche Sounds von der CD und vielleicht noch freundlicher Weise einige zusätzliche Intro- oder Zwischensequenzen mitgeliefert. Lobenswerterweise haben sich Dave Perry und seine Crew das Leben dann doch nicht so einfach



Der Weg zum Endgegner von Level 1 ist wesentlich länger geworden und bietet Euch als Einlage ein völlig neues Wurm-Feeling

JIM



Jim alle Hände voll zu tun...



zwar recht selten, dafür aber extrem und zielsicher ...

EIN WURM HAT ES NICHT LEICHT



Big Bruty hilft Jim an vielen Stellen auf die Sprünge



Zwischenbilder überbrücken die Ladezeiten von der CD



Hier konnte man früher aber noch nicht stehen, oder?



Die stressige Tauchfahrt steht natürlich auch auf dem Plan



„Ich bin frei, so frei wie Vogel!“



DIE SCHLÜMPFE

Nachdem wir in den vorherigen Monaten schon die MD-, MS- und GG-Version getestet haben, schließen wir unsere Schlumpf-Testreihe nun mit der Umsetzung fürs MCD vorläufig ab.



„Oh, ein Schwarzschlumpf? Vielleicht will der ja mit mir schlumpfen?“

Welchen Grund kann es geben, sich die MCD-Version der Schlümpfe zuzulegen? Nun ja, diese Frage wird gleich als erstes nach Einlegen der CD beantwortet: Es gibt einen bildschirmfüllenden(!) voll animierten Vorspann, der Euch gleich in die richtige (schlumpfige) Stimmung versetzt und nebenbei natürlich auch die Vorgeschichte erzählt.

Der diese Gargamel hat mal wieder ein paar Schlümpfe entführt (um Gold zu machen oder als kleinen Appetithappen) und nun liegt es an Euch, sich auf den langen Weg und abwechslungsreichen Weg durchs Schlumpfland zu machen und sie wieder zu befreien. Dazu könnt Ihr laufen und springen und natürlich Eure Gegner wie Igel, Würmer oder Schwarzschlümpfe durch gezielten Kopfsprung ausschalten. Zahlreiche verschiedene Gegenstände warten ebenfalls darauf, eingesammelt zu werden, um Eure Lebensenergie zu verbessern oder Euch z.B. in einen Bonuslevel zu befördern.

Die Steuerung ist, wie bei den anderen Versionen auch, in Ordnung und erlaubt Euch eine ordentliche Kontrolle der blauen Wichte. Grafik und Sound lehnen sich wieder dicht an die Cartoonserie an und werden sicherlich bei allen Schlumpffreunden gefallen finden. Wenn Ihr noch ein gutes Jump&Run für Euer MCD sucht, solltet Ihr die Schlümpfe dabei nicht vergessen!

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 1	DAUERSPASS 1	Genre: Jump & Run Spieler: 1 Spieler Hersteller: Interplay Preis: ca. DM 120 Level: 11 Schwierigkeit: einstellbar Continues: erspielbar Speicher: 1 CD Erhältlich: im Handel
GRAFIK 1	SOUND 1	
NOTE 1		

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 2-	DAUERSPASS 2-	Genre: Jump & Run Spieler: 1 Spieler Hersteller: Infogrames Preis: ca. DM 130 Level: 15 Schwierigkeit: einstellbar Continues: Paßwort Speicher: 1 CD Erhältlich: im Handel
GRAFIK 2+	SOUND 2	
NOTE 2-		

WEAPONLORD



herzlich willkommen, Ihr Freunde des archaischen Kampfsports! Im nunmehr zweiten Teil unseres ‚WeaponLord‘-Entwicklungsberichtes wollen wir uns hauptsächlich dem Gameplay und dem Game an sich zuwenden. Zudem blicken wir hinter die Kulissen, und lassen die Art Designer (Zeichner) und Testspieler zu Wort kommen.

Seit es ‚Street Fighter‘ gibt, warten unzählige Prügelspielfans auf neue Impulse im Genre, denn SF ist seit dato das beste (2-D-)Kampfspiel. 3-D-Polygonprügler wie ‚Virtua Fighter‘ (Saturn) oder kommende Spiele auf der PlayStation weisen uns hier den Weg, hin zu realistischen Bewegungsabläufen und alternativem Gameplay. Während sich diese Games aber fast ausschließlich mit den mehr oder weniger bekannten, üblichen Kampfsportarten befassen, geht WeaponLord einen anderen Weg: Den harten Weg des Waffenkampfes! In grauer Vorzeit stehen sich muskelbepackte Kämpfer mit gewaltigen Waf-

WAFFENKAMPF ODER KRAMPF?

fen gegenüber. Sie alle verbindet nur das große Turnier, das regelmäßig unter den stärksten Kriegeren ausgetragen wird. In beeindruckenden Arenen kämpfen sie hier um Ihr Leben.



Neben den normalen Schlag- und Abwehrmoves gibt es natürlich auch Spezialschläge, die mit neuartigen Tastenkombinationen ausgelöst werden. Die Ausführungen der Moves sind zwar ähnlich denen bei SF, aber bei WeaponLord drückt Ihr zunächst den entsprechenden Button und macht erst dann die Padbewegung. So kann auch die obere Hälfte des Steuerkreuzes genutzt wer-

Mittlerweile ist es fast fertiggestellt, das neue Prügelspiel aus dem Hause Namco! Bei uns bekommt Ihr exklusive Infos und intime Einblicke in die Entstehungsgeschichte dieses kommenden Spiele-Hits.

TEIL 2



den, ohne daß der Charakter springt. Damit kann z.B. ein Überkopfschlag mit einer dazu passenden Padbewegung aktiviert werden. Außerdem lassen sich die Moves so einfacher auslösen, was gerade für Anfänger ein entscheidender Vorteil ist. Ein weiterer ‚Nachteil‘ von SF und Co. wurde bei WL ebenfalls ausgeräumt. Nun könnt Ihr endlich auch mehrere Schläge in der Luft ausführen oder am Boden liegende Gegner vertrimmen. Nichtsdestotrotz gibt es auch bei WL eine Menge Combos, Two-in-Ones und versteckte Moves zu entdecken, so daß Ihr über Wochen und Monate Eure Fähigkeiten steigern könnt. Spätestens dann sollten Euch auch solch eindrucksvolle Kämpfe gelingen, wie sie Arnold in seinen Conan-Filmen zum besten gibt.

Wie Ihr an den verschiedenen Zeichnungen und Bildern schon sehen könnt, wurde die Grafik während der Produk-

tion laufend verbessert. Mehrere hochkarätige Grafiker, die schon im Manga- und Anime-Genre Erfahrungen sammeln konnten, bürgen für erstklassige Optik und realistische Animationen. Das fertige Modul soll ältere Games in die Schranken weisen. Riesengroße Sprites und atmosphärische Hintergründe sorgen für das richtige Feeling.

Das Wichtigste bei einem Spiel (insbesondere bei einem Prügelspiel) ist und bleibt das Gameplay. Um sicherzustellen, daß WL allen Anforderungen genügt, zogen die beiden Entwickler durch die

Spielhallen und zu den (in Amerika wöchentlich stattfindenden) Game-Turnaments, um die besten Prügelexperten als Testspieler zu gewinnen. Zehn Street Fighter-Turniergewinner suchten

GRAFIK VOM FEINSTEN!



daraufhin systematisch Schwachstellen im Spiel. Dazu bedienten sich die Jungs eines einfachen Prinzips: Sie tun immer das Unerwartete! So konnten sie sehen, ob das Programm auch gegen alle Tücken des Alltagsspiels gewappnet ist. Außerdem berichteten sie den Programmierern ständig von ihren Erfahrungen mit dem Game und den einzelnen Kämpfern, damit diese optimal aufeinander abgestimmt werden können. So werden z.B. unblockbare Moves oder unfaire Combos überarbeitet oder ganz





DIE SIEBEN KÄMPFER



Bane (203 cm / 180 kg) trägt eine Wolfs-
maske und einen
Kriegshammer



Korr der Barbar, der
Held des Games,
kämpft mit einem
Zweihänder



Jen-Tai ist mit einem
Kurzschwert und
einem Schild ins
Turnier gegangen



Korr's 'Double Strike' durchschlägt
auch einen 'Thrust Block'



Ein 'Take Down' holt den Gegner
gnadenlos von den Beinen



Oh, oh. Jetzt hat die kleine Jen-Tai
wohl eine Schramme am Bein



Kollidierende Waffen erzeugen
einen schönen Funkenregen



Direkte Treffer sorgen für tiefe Wun-
den mit entsprechenden Blutmengen



Beide Kämpfer schrecken nach
Waffenkollisionen kurz zurück



Zarak, der Demon-
Lord ist der Oberbö-
sewicht des Games



Zorn verdient seine
Brötchen als Dieb.
Immer dabei: Axt
und Schädelschild



Talazia war früher
einmal ein Falke. Nun
kämpft sie für Ihre
Rückverwandlung



Divada, die böse
Zauberin hat fiese
Sprüche und Schläge
auf Lager





WEAPONLORD



Korr greift mit seinem flammenden 360°-Schlag an, aber Divada kann noch blocken



entfernt. Dabei hat schon so manche Anregung aus den Reihen der Tester ihren Weg ins Game gefunden. Drei-mal pro Woche bekom-

UNFAIRE COMBOS WURDEN ENTFERNT

men die fleißigen Prüfler per Modem die neueste, überarbeitete Version von den Spielentwicklern zuge-schickt. Diese Daten werden sodann auf Eproms „gebrannt“ und sofort in die Testkonsolen geladen.

Sobald alle Fehler und Unstimmigkei-ten überarbeitet sind, wird eine Auto-matenversion von WL in die (amerikani-schen) Spielhallen kommen, um auch die Meinung der „normalen“ Spieler ein-zuholen. Mit den Erfahrungen, die das Team dort sammelt, werden dann noch-mals letzte Feinabstimmungen vor-genommen, damit Ihr es auch ab dem 21sten Juni auf Eurem Mega Drive in perfekter Qualität spielen könnt.

Wenn die 16-Bit-Version (SNES-Besitzer werden ebenfalls bedient) den (erwar-teten) Erfolg hat, wird sicherlich auch

eine Umsetzung für den 32-Bit Saturn folgen. Ihr seht, daß wirklich alles un-ternommen wird, um WL zu einem der besten Prügelgames über-haupt zu machen. In einer der nächsten Ausgaben werden wir Euch dann den ausführlichen Test von Wea-ponLord präsentieren und alle noch un-geklärten Fragen beantworten.

Maris Feldmann



Hier weicht Korr Zaraks Attacke geschickt aus ...



... und kann selber einen Treffer anbringen

GAMERS sprach wieder mit den WeaponLord-Entwicklern. Diesmal beantworteten uns die Programmierer und Zeichner wichtige Fragen zur Spielentwicklung.

Das WL-Künstler-Team. Stehend von links nach rechts: Aki Rimpilainen, Ken Shibata, Ray Wong und Steve Chiang.



Sitzend von links nach rechts: Fred Wong, Alvin Cardona und Omar „Omz“ Valasco. James Goddard (Chefdesigner) ist nicht auf dem Photo.



GAMERS: Was ist an der WL-Grafik so einmalig?
Alvin Cardona: Wir wollten, daß jede

Animation Dynamik ausstrahlt – wir wollten echten Realismus. In vielen Spielen ist die Anatomie „hausgemacht“. In WL wird sehr viel Wert auf Detail gelegt – die Muskulatur und Anatomie ist zwar sehr ausgeprägt, aber alles ist korrekt und realistisch.

G: Gab es spezifische Inspirationen für die einzelnen Charaktere?

Ray Wong: Ja, James (Goddard, Chefentwickler) wollte z.B. Bane mit Hörnern, Säbelzähnen und einem Wolskopf. Ich versuchte, mir diese unförmige Figur vorzustellen und wurde dabei verrückt. Schließlich kam der jetzige Bane dabei heraus.

Omar Valasco: Nun, der Axtschwinger, Zorn, sieht unserem Chefgrafiker recht ähnlich ... (lacht)

G: Was war die größte Herausforderung?

AC: Trotz der verschiedenen Stile der Künstler, einen einheitlichen, guten Gesamteindruck zu erreichen.

OV: Die Waffen der Charaktere mit den Möglichkeiten der Konsolen überzeugend zu bewegen.

G: Wie schwer war es, die Charaktere zu entwickeln?

James Goddard: Es wäre wirklich das einfachste auf der Welt gewesen zu sagen: „Okay, wir haben hier diesen Cyborgtypen mit dem heraushängenden Auge, und er hat eine riesige Faust und wenn man 'ne Dragon-Punch-Bewegung macht, ruft er ‚Baboken!‘ und springt in die Luft, während er sich brennend fünfmal um seine Achse dreht.“ Das ist

echt einfach, jeder kann so was. Aber ein Waffenkampf ist ein echter Krampf und furchtbar komplex, und darum tun wir es auch!

AC: Es war schwierig, originelle Charaktere zu entwickeln, die nicht irgendwelchen schon existierenden ähnlich sehen. Es war vom Anfang bis zum Ende ein sehr schmerzhafter Prozeß – jeder von uns hat schon das eine oder andere Mal hier auf dem Fußboden geschlafen.

G: Wie hat sich die Grafik entwickelt?

JG: Zu Beginn hielten wir 70-80 Pixel für die richtige Größe, aber Korr sah damit ziemlich dürr aus. Wir haben uns dann entschieden, die Limits hochzuschrauben und sind nun bei 88 Pixeln Höhe. Der Unterschied zwischen diesen beiden Größen ist enorm. Allerdings bedeutet diese Höhe auch, daß wir mehr Zeit für die Grafik (Animation) brauchen würden und das weniger Charaktere Platz haben, aber wir haben uns eben für Qualität statt Quantität entschieden.

G: Wieviel besser würde denn WL auf 32-Bit-Systemen aussehen?

AC: Bedeutend besser! In einer 32-Bit-Version könnten wir allein Unmengen von Specialmoves unterbringen. In diesen Versionen sind wir leider sehr eingeschränkt, was die Größe von Specialmoves und die Menge an Grafik betrifft. Außerdem bedeuten höhere Auflösung und mehr Farben (bei 32-Bit) auch mehr Details.

G: Danke für die ausführlichen Informationen! Wir freuen uns schon auf das fertige WeaponLord!





Gut, gerülpst' ist halb gewonnen



BEAVIS & BUTT-HEAD

Bei diesem „Machwerk“ mit den Protagonisten der Neo-Anarchistischen-Jugendbewegung handelt

Bald im deutschen Fernsehen und schon jetzt auf MD.

Mucke kommt von GWAR und die Sprachausgabe von Beavis und Butt-Head persönlich. Im Einspieler-Mode ist das „Game“ wegen der vielen Gegner recht schwer, aber mit einem (ebenfalls B&B-H-Verrückten) Kumpel könnt Ihr sicherlich einige „coole“ Abende verbringen. Also dann Fans: zugreifen! *mf*



Tja, dumm gelaufen. Wie unser Chef sagen würde



Ich sag's doch. Schule ist gefährlich

denen sie dann zahlreichen Gefahren in Form von Autoritätspersonen trotzen müssen. Zur Abwehr können die beiden Rüpel ihre Magengase oral oder anal entweichen lassen (auch Rülpsen und Furzen genannt), was erheblichen Schaden bei den getroffenen Personen anrichtet. Nebenbei gilt es allerlei Gegenstände einzusammeln, die dann an anderer Stelle eingesetzt werden müssen. Die Grafik ist an den MTV-Cartoon angepaßt, will heißen: minimalistisch, aber lustig animiert. Die

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY

3-

DAUERPASS

3+

Genre: Action/Adventure
Spieler: 1-2 (simultan)
Hersteller: Viacom
Preis: ca. DM 130
Level: 7
Schwierigkeit: mittel/hoch
Continues: Paßwort
Speicher: 16 MBIT
Erhältlich: über Import

GRAFIK

3-

SOUND

2-

NOTE
3



Im Storymodus dürft Ihr gegen diese netten Herrschaften antreten und Euer Können beweisen

SUPER COLUMNS

Der Himmel fällt uns bei „Super Columns“ zwar nicht auf den Kopf, wohl aber Säulen aus verschiedenfarbigen Steinen. Die können wir drehen und die Reihenfolge der Steine innerhalb der Säule verändern. Und Ihr ahnt es wohl schon: Sobald drei

Es ist schon bemerkenswert, was man mit kleinen bunten Klötzchen so anstellen kann!



Die Qual der Wahl: Hier dürft Ihr je nach Geschmack entweder ganz ordinäre quadratische Steine ...



... oder Diamanten als Arbeitsmaterial wählen. Das ist doch wirklich großartig, oder etwa nicht?

oder mehr Steine gleicher Farbe nebeneinanderliegen, sei es nun horizontal, vertikal oder diagonal, kommt es zu einer spontanen Explosion und die entsprechenden Steine sind weg. Für zusätzliche Abwechslung sorgen auch noch einige Spezialsäulen mit unterschiedlichen Nebenwirkungen. Ein einfaches Prinzip, das aber insbesondere in den höheren Schwierigkeitsstufen die kleinen grauen Zellen ganz schön zum Rotieren bringt. Dank des einstellbaren Schwierigkeitsgrades und der vier Spielmodi verspricht das Game langes Puzzle-Vergnügen – nicht nur Tetris-Fans sollten hier mal einen Blick riskieren. *man*

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY

2

DAUERPASS

2

GRAFIK

2-

SOUND

3+

NOTE
2

Genre: Puzzlespiel
Spieler: 1-2 (simultan)
Hersteller: Sega
Preis: ca. DM 70
Level: -
Schwierigkeit: einstellbar
Continues: -
Speicher: 2 MBIT
Erhältlich: im Handel



Der fiese Iom fordert Opfer – höchste Zeit, daß man ihm das dunkle Handwerk legt



Viele unterschiedliche Szenarien fordern immer wieder Eure strategischen Talente ...

Schlechte Zeiten für Monster, denn die Shining Force ist wieder unterwegs und diesmal gleich in zweifacher Ausführung – der Helden-Doppelpack verspricht Rollenspiel-Action in Reinkultur!

Gleich drei Abenteuer in einem verspricht die CD-Umsetzung von Segas strategischem Rollenspiel-Klassiker. Die Story schließt an den ersten Teil der Saga an, basiert allerdings auch auf zwei hierzulande bislang nicht erschienenen Game-Gear-Versionen: Aus Gardiana und Cypress ziehen zwei Trupps aus, um später gemeinsam gegen den fiesen König Iom vorzugehen, der sich mit finsternen Mächten verbündet hat und die Gefilde von Rune unsicher macht. Spektakuläre Neuerungen halten sich in Grenzen, dennoch gibt es einige Änderungen zu berichten: Zwischen den

einzelnen Kämpfen erscheinen nur noch Zwischensequenzen ohne Aktionsmöglichkeiten – eine etwas zweischneidige Angelegenheit. Für Leute, die sich im riesigen Areal von Shining Force II öfter verlaufen haben, ist dies sicherlich ganz praktisch, andererseits geht dadurch aber ein wenig

an Storyline verloren. Ärgerlicher Nebeneffekt auch: Truhen und versteckte Items müssen während der Kämpfe gesucht und gefunden werden – was manchmal doch recht nervig und zeitaufwendig ist. Dafür entschädigt jedoch die Tatsache, daß man gleich zwei Parties aufbauen kann. Was auf den ersten Blick wie eine Strafarbeit aus-

sieht, entpuppt sich als geschickt getarntes Strategietraining, denn die Truppe im zweiten Teil hat es nicht nur generell etwas schwerer, sondern auch etwas andere Voraussetzungen: Während Trupp 1 seine Kraft vor allem aus Bogenschützen bezieht, muß in Teil 2 eher mit Paladinen gearbeitet werden – die Magier beider Teile können (zumindest er-

Abwechslungsreiche Szenarien, guter CD-Soundtrack, einstellbarer Schwierigkeitsgrad



Story verläuft einen Tick zu linear, recht wenig wirkliche Innovationen



Mutige Helden schließen sich mit der Zeit der Truppe an

Im Kartenmodus erhaltet Ihr den richtigen Überblick

WENDY WIZ L3		ITEM
MAGIC	BLAZE 2	Angel
FREEZE 1	SLEEP 1	Stick
		Medical Herb

NAME	CLASS	LEV	EXP
SHADE	PLDN	13	15
SIG	MNK	7	13
WENDY	WIZ	3	74
APIS	PLDN	4	44
CRAY	MNK	4	22

Nur mit viel Training entwickeln sich die Helden zu Prachtkeren



ÜBERLEBEN IN RUNE

Für alle Shining-Force-Veteranen und -Frischlinge haben wir schon mal vorab einige Tips und Tricks zusammengestellt. Mehr davon gibt es dann in unserer Komplettlösung in einer der nächsten Ausgaben.

Im Laden gibt es immer wieder interessante Angebote – aber keinen Rabatt



ningsrunden in übersichtlichen Szenarien ist diese Option jedoch praktisch.

Wie nicht anders zu erwarten, klingt der orchestrale Soundtrack von der CD hervorragend, die übrigen Effekte sind jedoch schon altbekannt. Trotz fehlender Innovationen ist „Shining Force CD“ eine gelungene Ergänzung der Saga: Selbst alte Shining-Force-Hasen erleben in den recht unterschiedlichen Szenarien die eine oder andere Überraschung, etwa Kämpfe, bei denen keine Magie eingesetzt werden kann oder die plötzliche Aufteilung der Party in zwei Trupps. Aber auch Einsteiger kommen dank des einstellbaren Schwierigkeitsgrades (der hier im Vergleich zur Modulversion tatsächlich spürbare Folgen hat) recht schnell zu Erfolgserlebnissen. Wer sich bislang noch keine Backup Cartridge zugelegt hat, der sollte dies übrigens schnellstmöglich tun, denn in den internen Speicher der Mega-CD paßt leider nur ein Spielstand, was allerdings notfalls durchaus reicht.

Michael Anton

Muster: Test 'N Take, Berlin

fahrene Shining-Force-Spieler) nicht unbedingt immer überzeugen. Optik, Steuerung und Menüs entsprechen im wesentlichen den bewährten Kontrollen des zweiten Modultils, allerdings kann man nun auch ausgewählte Figuren automatisch agieren lassen – und über das Resultat in einigen wenigen Fällen durchaus geteilter Meinung sein. Für kleine Train-



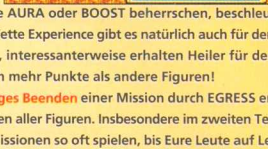
Ende der ersten Runde – aber es geht weiter

Die Endbossse sind recht stabil gebaut

• Trainiert Eure Heiler intensiv! Wie schon in Shining Force II werdet Ihr für verschwendete Heilversuche nicht bestraft, sondern mit Erfahrungspunkten belohnt. So steigen zumindest diese Leuten recht schnell auf; sobald sie später Sprüche wie AURA oder BOOST beherrschen, beschleunigt sich die Sache nochmals. Fette Experience gibt es natürlich auch für den finalen Schlag gegen Gegner, interessanterweise erhalten Heiler für den Einsatz von Heilkräutern auch mehr Punkte als andere Figuren!

• Mehrmaliges vorzeitiges Beenden einer Mission durch EGRESS erlaubt ein ordentliches Trainieren aller Figuren. Insbesondere im zweiten Teil solltet Ihr die beiden ersten Missionen so oft spielen, bis Eure Leute auf Level 6 oder 7 sind. Das Leben wird so später doch wesentlich einfacher!

• Abzüge für Beförderungen im ersten Teil gibt es nicht mehr, also pusht Eure Leute möglichst schnell in neue Klassen. Beförderungen gibt es hier schon ab Level 10, für das Finale ist normalerweise Level 15 (befördert natürlich!) ausreichend, Heiler dürfen auch gerne etwas mehr haben! (Ab Level 20 ist allerdings Schluß mit Steigerungen).



NAME	HP	MP	STR	DEF	INT	SPD	MOV
ARIEL	20	41	51	37	20	5	5
SEBASTI	38	52	48	51	26	5	5
BRANDOL	25	0	72	40	21	3	3
VIC GUDE	50	0	75	41	24	5	5
ROHDE	31	0	59	32	16	6	6



• Da Ihr während der Kämpfe Truhen und versteckte Items finden müßt, solltet Ihr in der Anfangsphase ausgebrannte Magier auf Erkundung schicken. Später ist dabei allerdings Vorsicht geboten, da plötzlich auftauchende Gegner eine Spur zu stark für solche Einzelgänger sein könnten. Gebt ihnen in solchen Fällen lieber Geleitschutz oder setzt gleich starke (bevorzugt fliegende) Einheiten ein.



NAME	HP	MP	STR	DEF	INT	SPD	MOV
FOET	100	100	100	100	100	100	100
LV	100	100	100	100	100	100	100
HP	100	100	100	100	100	100	100
DEF	100	100	100	100	100	100	100
INT	100	100	100	100	100	100	100
SPD	100	100	100	100	100	100	100
MOV	100	100	100	100	100	100	100

plötzlich auftauchende Gegner eine Spur zu stark für solche Einzelgänger sein könnten. Gebt ihnen in solchen Fällen lieber Geleitschutz oder setzt gleich starke (bevorzugt fliegende) Einheiten ein.

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERSPASS
2	2
GRAFIK	SOUND
2	2+

NOTE
2

Genre:
Rollenspiel
Spieler:
1 Spieler
Hersteller:
Sega
Preis:
ca. DM 120
Level:
-

Schwierigkeit:
einstellbar
Continues:
Batterie
Speicher:
1 CD
Erhältlich:
im Handel





Speedy-
bee,
Speedy-
boo, die
schnell-
ste Maus
von Me-
xico!



Man schlägt
und schießt
sich so durch



CHEESE CAT-ASTROPHE

Speedy hat's schwer! In seinem Dorf herrscht seit kurzem akuter Käsemangel. Sylvester – Speedys Erzfeind – hat das erkannt und produziert nun unter dem Pseudonym „Dr. Käsefinger“ synthetische Ersatznahrung. Obendrein hat er auch noch ein paar Dorfbewohner und Speedys Verlobte Carmel entführt. So geht das nicht, denkt sich die fixe Maus und macht sich auf die Suche. Eure Befreiungsaktion führt Euch durch zehn Level bis zur Fabrik von Dr. Käsefinger. In den mei-

Die schnellste Maus von Mexico ist jetzt auch das schnellste Helmdensprite auf dem Game Gear!

J&R-Action begeistern. Einziger Kritikpunkt ist die gelegentliche Unfairneß an bestimmten Stellen.

th



Mit Sombrero unterwegs



Ihr könnt auch durch die Erdlöcher nach unten springen

sten Leveln ist es Eure Aufgabe Schlüssel aufzufinden, die Euch zu gefangenen Dorfbewohnern führen, die Ihr wiederum befreien müßt. Ohne das könnt Ihr nicht in den nächsten Abschnitt gelangen. Dem äußerst lustig animierten und erstaunlich schnellen Mäuserich steht sein Sombrero als Wurfgeschöß zur Verfügung. Angefangen mit zehn Stück, könnt Ihr neben diversen Extras (Lebensenergie, 1 Ups, Chili und Kletterlasso) noch zahlreiche davon ein-

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 2	DAUERSPASS 3+	Genre: Jump & Run Spieler: 1 Spieler Hersteller: Sega Preis: ca. DM 90 Level: 10 Schwierigkeit: mittel Continues: keine Speicher: 2 MBit Erhältlich: im Handel
GRAFIK 2+	SOUND 2-	
NOTE 2-		

HEART OF THE ALIEN

Gleich zwei Spiele auf einer Silber-scheibe präsentiert „Heart of the Alien“: „Another World“, das schon vor einigen Jahren als Modul herauskam, und dessen offiziellen Nachfolger, der dem Doppelpack den Namen gibt. Im ersten Teil wird ein Physiker durch ein fehlgeschlagenes Experiment in eine fremde Dimension geschleudert, wo er neben vielen feindlichen Lebensformen auch ein nettes Alien trifft, das später die Hauptrolle im zweiten Teil übernimmt. Beide Helden müssen auf

Andere Planeten, andere Sitten – wie zwei unterschiedliche Helden erfahren.

wendiglernen seitens des Spielers führt. Die Polygongrafiken mit ihren detaillierten Animationen waren seinerzeit eine kleine Sensation, heute reißen sie jedoch kaum noch jemanden vom Hocker. Wer von Euch gerne wissen möchte, wie das Leben vor ‚Flashback‘ aussah, der kann ja mal ganz unverbindlich einen Blick riskieren, es muß aber wirklich nicht unbedingt sein.

man

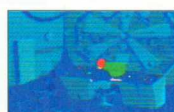


Der Professor in einer fremden Welt

Abgründe sorgen oft für böse Überraschungen



einem bizarren Planeten zahlreiche Gefahren überwinden und Rätsel lösen, was allerdings überwiegend zu einem frustrierenden Herumexperimentieren und Aus-



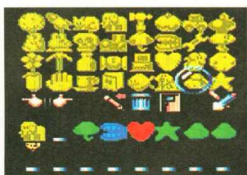
Das Unheil nimmt beim Experiment seinen Lauf

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 3-	DAUERSPASS 3-	Genre: Action/Adventure Spieler: 1 Spieler Hersteller: Virgin Preis: ca. DM 120 Level: - Schwierigkeit: mittel Continues: unbegr./Paßwort Speicher: 1 CD Erhältlich: im Handel
GRAFIK 2-	SOUND 2-	
NOTE 3-		



Selten so ein kompliziertes Paßwort gesehen



OPERATION STARFISH

Der miese Obersturcheur Dr. Maybe ist gerade dabei, den Mond vom Käse zu befreien. Spezialagent James Pond bricht zwecks Rettung zur „Operation Starfish“ auf. Mit nur einer Handvoll Leben macht Ihr Euch auf, dem Schurken das Handwerk zu legen. Neben typischen Jump&-Run-Elementen wartet das Game mit einer Vielzahl von Extras auf, welche Pond auch gut gebrauchen kann: Pilze, die als Fall-

Da setzt der knuddelige Fisch-Spezial-Agent doch wieder mal Eurem Game Gear unter Wasser ...

lassen. Der Sound geht in Ordnung, ist aber nicht weltbewegend. Wer schon die vorherigen Pond-Teile mit Freude gespielt hat, macht beim Kauf keinen großen Fehler. Leute mit hohen Ansprüchen wird das Game allerdings nicht vom Hocker reißen.

mik



Pond vor einem der Käse-Mountains

Wer wird denn so traurig dreinschauen?

schirm dienen, Sprungstiefel und ein Felsengewehr sind nur einige der Gimmicks. Die Feinde sind zwar nicht sonderlich zahlreich, trotzdem ist es, dank der hektischen Steuerung, nicht immer leicht, sie auszuschalten. Abgesehen von diesem Handicap ist noch das „userunfreundliche“ Paßwortsystem zu bemängeln – Dutzende von verschiedenen Symbolen in unterschiedlichen Farben. Pond ist nett animiert und schön groß dargestellt, auch der Rest der Grafik kann sich sehen

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY
3

DAUERSPASS
3-

GRAFIK
2

SOUND
3+

NOTE
3

Genre: Jump & Run
Spieler: 1 Spieler
Hersteller: U.S. GOLD
Preis: ca. DM 80
Level: 60 Level
Schwierigkeit: mittel bis hoch
Continues: Continues:
Paßwort: Paßwort:
Speicher: 4 MBit
Erhältlich: im Handel

COMPETITION COUPON

Name: _____

Anschrift: _____

PLZ/Ort: _____

Alter: _____

System: _____

Lösung:

Die Daten werden in einer elektronischen Datenbank gespeichert.

SEGA SUPER PREIS!



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

SEGA & GAMERS

ein Jahr lang jeden Monat

1 x „Sega Sports“-Set

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

sowie als zweiten bis fünften Preis

4 x „ATP Tour“ (MD)

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

Wie heißt die erfolgreichste Tennisspielerin der achtziger Jahre?

- a) Helena Sukova
- b) Martina Navratilova
- c) Pam Shriver

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



GAMERS • Sega Sports
Heiligstraße 39 • D-20249 Hamburg

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

DIE GAMERS - LESER- CHARTS

Und da sind wir wieder!
Viel hat sich zwar nicht getan, nur an
der Spitze der MD-Charts hat es
,geruckelt'. Werft mal einen Blick in
den Kasten unter den MD-Plazierun-
gen, wir haben uns mal wieder was
Neues für Euch ausgedacht ...
Viel Spaß und bis zum nächsten Mal!

MEGA
DRIVE

1

**SUPER STREET
FIGHTER 2**



6

**SONIC &
KNUCKLES**



2

DUNE 2

Vormonat auf Platz 4



7

**VIRTUA
RACING**



3

SONIC 3

Vormonat auf Platz 2



8

**MICRO
MACHINES 2**



4

**EARTHWORM
JIM**

Vormonat auf Platz 3



9

**FIFA
SOCCER '95**



5

LANDSTALKER



10

**NBA
Jam T.E.**



Earthworm Jim
(Mega Drive)
Tip von Lennart Hohm

EWJ bringt mir dank super Musik, toller Grafik und einem starken Gameplay soviel Spaß, daß ich denke, ich sei selbst der Wurm und befände sich im Spiel!
Die Reiz. Coole Fotomontage!

FLOP TEN

Schreibt uns doch mal Eure ‚Flop Ten‘!

Warum immer nur die Guten und nicht auch mal die Schlechten, haben wir uns gefragt. Darum wollen wir von Euch wissen, welches Spiel Euch bisher am wenigsten gefiel. Schreibt uns Namen und System Eures Kandidaten auf eine Postkarte oder per Brief, zusammen mit Euren ‚normalen‘ Charts! In der GAMERS 9/95 werden wir, sofern Ihr auch ein Foto von Euch beilegt (Vielleicht mal mit ‚ner Grimasse ...), die Charts Euren ‚Flop Ten‘ widmen!



Virtua Racing Deluxe
(32X)
Tip von Roland Eckl

In diesem Game bin ich so gut, daß ich meine Kuples schon am Start alt aussehen lasse. Ich sag ‚nur: ‚Schnell, schneller, Virtua Racing!‘

GAME
GEAR

1

**COOL
SPOT**



2

**PETE SAMPRAS
TENNIS**



3

WWF RAW



Land of Illusion
(Master System)
Tip von Frank Meikelburg

Land of Illusion ist für mich das Spiel, das auf Platz 1 gehört. Es macht immer wieder Spaß, und die Grafik ist umwerfend. Für 8-Bit ist das Spiel sehr gut gelungen.

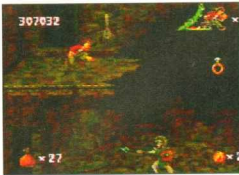


Rock'N'Roll Racing
(Mega Drive)
Tip von Marcel Ruf

Ich liebe dieses Spiel, nicht nur wegen der ultracoolen Grafik, den unglaublich guten Musikgiganten aus den 80ern und der Samples von Larry ‚Supermouth‘ Huffman. Nein ich genieße es, meine Mitstreiter aus dem Weg zu räumen!



5.15 Weiter rechts ist dann ein Savepoint. Jetzt an den Netzen nach oben springen. Laßt Euch dann bei den Fallgruben nach unten fallen und nehmt alle Extras mit! Dann nach rechts und nach oben klettern.



5.16 Seid Ihr später rechts durch die Mauer gegangen, müßt Ihr nur zwei Schalter finden – und betätigen! Laßt Euch dabei von dem angreifenden Ungeziefer und den Wachen nicht aus der Ruhe bringen.



5.17 Seid Ihr durch die Falltür auf diesen Vorsprung gefallen, zerschlagt oder zerschießt die Amphore. Ein weiteres Extraleben belohnt Eure akrobatischen Mühen.



5.18 Habt Ihr den Schalter umegelegt, gelangt Ihr in die Arena, wo Euch ein rollendes Maya-Rad erwartet. Springt vom oberen Treppenabsatz über das runde Stück hinüber und versucht das Extraleben einzusammeln.

CALL

ADVENTURE

Glück erscheinen einige Extras wieder, nachdem Ihr ein Leben verloren habt. Probiert es mal aus! mik

LEVEL 6 Der Lakamul- Regenwald

Ein dusterer Level mit schwingenden Lianen, aggressiven Affen und Wildschweinen ...



6.3 Bei diesem Baumstamm angelangt, braucht Ihr nicht an die Liane springen: Drückt auf dem Pad nach unten, und Ihr werdet in die Höhe geschleudert. Lenkt nach rechts und Ihr seid schon fast am Exit.



6.1 Der Weg durch diesen kurzen Level verläuft fast so geradlinig wie der in der ersten Stage. Bevor Ihr am Seil nach rechts rutscht, springt auf den oberen Ästen nach links zu einem Extraleben.



6.2 Dann über das Seil nach rechts unten rutschen. Rechts vom Baum an der Schlange und der Liane nach oben klettern, anschließend nach links. So erreicht Ihr in den Wipfeln ein „F“.

LEVEL 7 Die Laxchilan Lagune

An diesem schwülen Ort lauern viele gefräßige Krokodile ...



7.1 Nach der Landung im Level habt Ihr zwei Wege offen: Weg A: Wie im Ur-Pitfall! müßt Ihr auf Köpfen von Krokodilen und Schildkrötenpanzern nach rechts zum anderen Ufer springen.



7.2 Seid Ihr angekommen, müßt Ihr nach links zur Liane springen. Klettert am Seil hoch, und schon ist der „Wasserweg“ beendet. Weg B beginnt wie folgt von 7.1 ...



7.3 Springt nach links an das Seil und klettert nach oben, dann nach links zur Sanduhr. Anschließend nach rechts (Dank der Sanduhr kommt Ihr ungeschoren an den Mücken vorbei).



7.4 Springt hinter den bewachsenen Felsen und von dort weiter nach rechts zu einem Extraleben. Laßt Euch nach rechts fallen, springt an die Liane und klettert zu 7.4 nach oben. Der bessere Weg ist hiermit beendet.



7.5 Rutscht an der schrägen Liane nach rechts zum Savepoint. Über einen schwimmenden Krokodilkopf geht es dann weiter nach rechts zu einer Liane. Klettert hoch und sammelt dabei ein Herz ein (links).



7.6 Rechts oben müßt Ihr dann nach unten klettern. Unten müßt Ihr an einem Seil nach rechts. Dabei belästigen Euch Krokodile. Ein Bungee-Seil weiter rechts befördert Euch anschließend nach oben.



7.7 Laßt Euch vom Bungee-Seil etwas nach links schleudern. Von dort geht es über ein quergespanntes Seil nach links zu einigen Extras. Dann zurück und nach unten fallen lassen. Springt diesmal per Bungee-Expres nach rechts auf das Querseil.



7.8 Klettert nach rechts (Das Extraleben gibt's später.) und laßt Euch nach unten fallen. Laßt Euch von einem Krokodil bis zu einem Seil über Wasser tragen. Klettert am Seil weiter links ganz nach oben (bis zur Chilichote).



7.9 Mit diesem Chili könnt Ihr zwei Dinge anstellen. Laßt Euch fallen und springt links über einen Absatz ans Extraleben von 7.8 oder springt in hohem Bogen nach rechts zu 7.10. Wir bevorzugen das Extraleben ...

KOMPLETTLÖSUNG, TEIL 3



7.10 Laßt Euch etwas weiter rechts von diesem Vorsprung nach unten fallen und springt anschließend über die Schildkrötenpanzer nach rechts zum Rand des Levels. Nun begeben Euch nach oben.



7.11 Ihr könnt nun entweder gleich zum Ausgang gehen oder noch ein wenig nach Extras stöbern. Klettert dafür am Seil (links) nach oben und sammelt bei den Felsen ein, was nicht festgewachsen ist!



8.2 Die Geister, die Euch in den Rücken fallen, sind halb so schlimm. Laßt den ersten an Euch vorbei, springt auf seine Ebene, laßt den nächsten passieren und hechtet auf seine Ebene. Denkt an die Ampeln!



8.3 Gegen Ende des Levels müßt Ihr unbedingt mittig fahren. So bekommt Ihr zum einen ein Extraleben und rast zum anderen nicht gegen eine Wand, sondern zum Ausgang.



9.1 Gleich bei der ersten Zunge könnt Ihr Euch an den Haken nach links hangeln. Über eine weitere Zunge könnt Ihr so ein paar Extras einsammeln – Ist doch auch nicht das Schlimmste, oder!



9.2 Anschließend, bei dem Sumpfstück, müßt Ihr den Sprungbutton triggern, um nicht zu tief einzusinken. Erledigt die großen Vögel cool mit einem Eurer Extras.



9.4 Jetzt über die Platten nach oben zum nächsten Savepoint. Lauft dann erstmal nach links und springt von der Mauer an das Extraleben. Leider müßt Ihr jetzt einen Teil des bereits zurückgelegten Weges nochmals gehen.



9.5 Habt Ihr das Extraleben nicht nötig, geht vom Savepoint nach rechts und springt eine Etage höher. Schießt beim Hintertacklern am Seil den Schalter in die Wand. Laßt Euch dann aber nicht in die Stacheln fallen.



9.8 Habt Ihr das geschafft, teleportiert Euch die Tür weiter zu den herausklappenden Platten. Ihr könnt auch von diesem Vorsprung (siehe Bild) zu 9.10 abkürzen, wenn Ihr das Extraleben von 9.9 nicht braucht.



9.9 Geht anschließend durch die Tür in der Stirnwand (nicht die rechte, siehe Bild), und Ihr findet Euch in einem Raum mit u.a. einem Extraleben wieder. Dann zurück und ab durch die rechte Tür.

LEVEL 8 Die Balankanischen Minen

Eine neue Form von Geschwindigkeitsrausch erwartet Euch in diesem Loren-Level ...



8.1 Auf drei Ebenen rast Ihr dem Ausgang entgegen, der scheinbar nicht kommen mag. Die Ampeln kündigen Hindernisse an. Also haltet Euch möglichst mittig, so könnt Ihr am besten ausweichen.

LEVEL 9 Die Tinkal-Ruinen

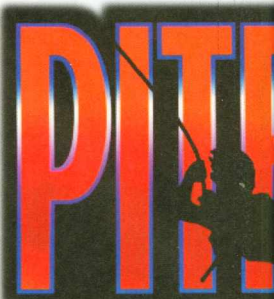
In der Dunkelheit müßt Ihr besonders achtgeben, um nicht in eine Falle zu tappen ...



9.3 Folgt anschließend dem vorgegebenen Weg bis zum ersten Savepoint. Dann nach rechts: In den letzten zwei Amphoren warten Extras. Dann über die Platten weiter nach rechts ...



9.6 Jetzt erstmal nach links, springt auf die Zunge und dann hangelt Euch an den Haken weiter nach links. Laßt Euch an der Wand fallen und geht in den Raum. Geht weiter und Ihr seid wieder am Fuße des Seils von 9.5, und um ein paar Extras reicher.



THE MAYAN

Dank des Extralebens von 9.10/9.11 könnt Ihr beliebig oft versuchen, den Endgegner von Level 9 zu besiegen. Habt Ihr ein Leben verloren, geht zu den Amphoren zurück und



9.7 Die nun anstehende Springaktion erfordert viel Gefühl: Orientiert Euch am besten an den Münzen. Wer mutig genug ist, kann auch die Extras abseits des Weges einsammeln. Denkt aber dran: Unten wartet das Moor!



9.11 Habt Ihr sie zerschlagen und u.a. das Extraleben eingesammelt, geht es über die Plattformen nach oben. Im Raum mit dem Herz (auf halber Höhe) müßt Ihr in der linken Wand einen Schalter reindrücken.



9.12 Nun zurück und ganz nach oben. Wieder könnt Ihr erstmal nach links laufen und von der Mauer ein Extraleben erspringen (und einen Teil des Weges nochmals gehen). Alle anderen gehen nach rechts!



9.13 Laßt Euch von der Kante ganz nach unten fallen. Geht erstmal nach rechts, holt Euch das ‚A‘ und macht Euch dann über den Teleporter zu einer neuen Runde Memory auf.



9.14 Nun zurück und am Seil nach oben klettern. Kurz nach links und im Fallen den Ring einsammeln, dann wieder zurück zum Beginn von 9.13. Springt nach rechts und ab in die Arena.



9.15 Angreift den Endgegner zuerst mit Steinen und springt bei Bedarf über ihn rüber. Nach der Verwandlung nimmt besser Eure Extras und springt über ihn, sobald er selbst zum Sprung ansetzt.

FALL

ADVENTURE

sackt das Extraleben wieder ein. Ihr könnt so Euren Vorrat an Smartbombs ebenfalls aufstocken, denn auch dieses Extra erscheint immer und immer wieder! **mik**

LEVEL 10 Der Tinkal Tempel

Im letzten Level wartet noch eine ganz besondere Herausforderung auf Euch!



10.1 Hinter der dicken Säule müßt Ihr auf ein verstecktes Spinnennetz hüpfen. Oben angekommen, müßt Ihr erst links und anschließend rechts einen Schalter umlegen, damit sich weiter unten eine Falltür öffnet.



10.1 Hinter der dicken Säule müßt Ihr auf ein verstecktes Spinnennetz hüpfen. Oben angekommen, müßt Ihr erst links und anschließend rechts einen Schalter umlegen, damit sich weiter unten eine Falltür öffnet.



10.2 Laßt Euch nach ganz unten fallen und legt rechts einen Schalter um. Springt weiter links in die Grube, so werdet Ihr – dank einem Netz – an die Haken katapultiert. Rechts im versteckten Raum liegen Extras.



10.3 Nun nach links durch die Tür. Anschließend müßt Ihr in einem Gewölbe über die Platten nach rechts springen. Im nächsten Teil könnt Ihr mit den schwimmenden Platten ein Extraleben erreichen.



10.4 Ihr müßt nach Erreichen des Extralebens wieder zurück nach links springen – ist knifflig, geben wir zu. Ansonsten geht Euer Weg über die Plattformen nach oben, bis ein Spinnennetz eine Tür blockiert.



10.5 Zerschneidet es, springt über die schrägen Netze nach oben und sammelt die Münzen ein. Nun auf den Plattformen nach rechts zur Tür in der Wand. Anschließend müßt Ihr einem Rad davonlaufen.



10.6 Bei dem nächsten Savepoint könnt Ihr schon das ‚L‘ sehen. Zuerst aber führt Euer Weg weiter nach rechts – noch ’n Rad, diesmal von vorn – zu einem Extraleben. Hängt Euch dann vom Vorsprung aus über die Decke nach links zu einem Ring.



10.7 Geht nun durch die Tür beim vorhin eingesammelten Extraleben. Über die Platten müßt Ihr jetzt nach links – gegen den Strom – springen. Bei den schwingenden Morgensternen ist hinter der Säule (springen!) eine Sanduhr versteckt.



10.8 Springt anschließend von diesem Seil nach rechts hinter die Säule. Eine Teleporter-Tür bringt Euch zu Räumlichkeiten, in denen nicht nur ein Extraleben sondern auch das ‚L‘ von 10.6 versteckt ist.



10.9 Geht nun zurück und folgt dem weiteren Weg bis zum Ausgang – es verfolgt Euch wieder mal ein Rad – und sucht nebenbei nach ein paar Schätzen.



10.10 Und schon seid Ihr beim Endgegner: Dieser üble Golem bewacht nicht nur Euren Vater, sondern auch das letzte ‚L‘. Nächstes Mal geht es an dieser Stelle weiter.

Nun seid Ihr fast am Ziel. Der Endgegner wartet und Ihr seid auch schon ganz ungeduldig. Nächstes Mal erläutern wir die Strategie des Golems und wie Ihr ihn trotzdem besiegen könnt, geben Tips für die drei zusätzlichen Level der MCD-Version und listen alle Cheats und ARP-Codes für das Spiel auf. Ach ja, und Euren Vater seht Ihr dann auch endlich wieder ... Bis zum nächsten Mal!

KOMPLETTLÖSUNG, TEIL 3

Die verlorene Stadt von Copan lud nicht gerade zum Verweilen ein, dennoch habt Ihr Euch jetzt lange genug ausgeruht! Dringen wir also in den Tempel von Copan vor, schlagen uns durch den Lakamul-Regenwald, überqueren die Hänge an der Yaxchilan-Lagune und wagen eine Fahrt in die Balankan-Minen.

LEVEL 5 – Der Tempel von Copan

Dieses Labyrinth ist nur mit äußerster Vorsicht zu durchqueren, denn es lauern viele Gefahren auf Euch ...



5.1 Gleich zu Beginn könnt Ihr durch Zerschließen der ersten Amphore ein Herz und somit etwas Lebensenergie zurückerhalten. Zerschießt dann die nächste an der Decke, und es fällt ein Extraleben herunter.



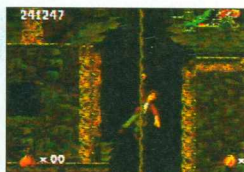
5.2 Besiegt den erscheinenden Krieger durch schnelles Schießen, springt dann an den Plattformen nach oben. Um die Tür zu öffnen, müßt Ihr über die Spinnennetze in einen Geheimraum springen.



5.3 Das geheime Extraleben: Springt bei den Spinnennetzen siebenmal hin und her, und es erscheint ein Extraleben. Der Nachtteil: Wenn Ihr es einsammelt, fällt Ihr runter und müßt nochmal's hochwatscheln.



5.4 Nach dem nächsten Savepoint müßt Ihr an weiteren Plattformen vorsichtig nach oben springen und Euch nachließend nach rechts hangeln – Vorsicht, Feuer!



5.5 Klettert nach der Teleporter-Tür am Seil nach unten. Springt an dieser Stelle – siehe Bild – nach links, und Ihr erreicht einen Schalter. Legt ihn um und dann weiter nach unten.



5.6 Am Boden angekommen, könnt Ihr links etwas Energie tanken. Dann nach rechts durch die Tür, hinter der Säule stoppen und am verborgenen Seil nach oben klettern.



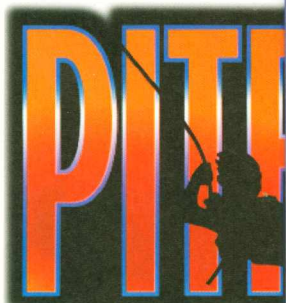
5.7 Jetzt kommt Ihr zu dem Schalter, den Ihr in Bild 5.5 bereits sehen konntet. Legt ihn um, geht zurück zum Boden, denn dort habt Ihr soeben eine Falltür geöffnet. Unten warten ein paar Spinnen.



5.8 Geht nach rechts (Hinter der Säule könnt Ihr einen Ring „erspringen“) und Ihr findet ein „T“. Die Spinnennetze katapultieren Euch anschließend in die Höhe.



5.9 Zerschießt nach dem nächsten Savepoint das Netz mit einem Superschuß, so könnt Ihr einen Bonusraum betreten. Sammelt alles, bis auf die obere, linke Amphore ein. Geht anschließend zurück.

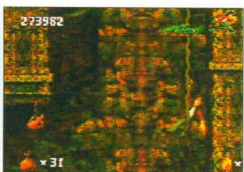


THE MAYAN

Das Leben eines Abenteurers ist nicht das leichteste, das werdet Ihr sicherlich auch schon gemerkt haben. Zum



5.11 Am nächsten Seil angekommen, klettert zunächst nach oben. Kämpft Euch den Weg frei, laßt Euch vom Netz in die Höhe schießen, so gelangt Ihr letztlich in einen Bonusraum (wieder eine Runde Memory).



5.12 Nun hübsch zurück und am Seil nach unten klettern, die Amphore zerschließen und das erscheinende Extraleben einsacken. Geht dann erstmal nach rechts an die dortige Wand.



5.13 Ihr könnt unter der Mauer hindurch nach rechts kriechen. Über das Spinnennetz könnt Ihr nun eine Abkürzung zu 5.15 nehmen. Wir machen aber erstmal links von 5.12 weiter!



5.10 Klettert und schwingt Euch jetzt über die Pfähle nach rechts und klettert am Seil nach oben. Nachdem Ihr links die Münzen eingesammelt habt, könnt Ihr weiter unten andere Extras erhaschen.



5.14 An den schwingenden Feuerkugeln vorbei, gelangt Ihr an ein Seil. Unten müßt Ihr Euch vor Piken an der Decke vorsehen (Kriechen ist angesagt!). Hinter den Mauern ist ein Ring versteckt.

DER SPIELETIP AUS DER REDAKTION

Asia-Prügelnsacks, so könnte man dieses Game auch betiteln. Die Umsetzung des 118-MBit-Neo-Geo-Prügelklassikers ist eines der herausragenden Beat'em Ups für Euer MD. Sämtliche Features (Extras die ins Bild fallen, 'Wut-Balken', bombastische Special-Moves etc.) wurden übernommen und zu einem riesigen Spektakel zusammengefügt, das locker mit 'Super Street Fighter 2' auf

Samurai Shodown

(Mega Drive)

Tip von der GAMERS-Crew



eine Stufe zu stellen ist. Zwölf Kämpfer warten nur darauf, daß sich zwei Leute ein Pad greifen. Mit gezücktem Schwert, helfendem Haustier oder der blanken Faust zeigt Ihr dem Gegner, was Sache ist. Daß neben dem Spielspaß auch Sound und Grafik vom Feinsten sind, versteht sich von selbst, denn sonst würden wir Euch dieses Modul nicht ans Herz legen!

MEGA
CD
TEST
1

THUNDER-HAWK



MD
32X
1

DOOM



Vormonat auf Platz 2

2

BATTLECORPS



2

VIRTUA RACING DELUXE



Vormonat auf Platz 1

3

PITFALL - THE MAYAN ADV.



3

STAR WARS ARCADE



Vormonat auf Platz 4

4

SOULSTAR



4

METAL HEAD



Vormonat auf Platz 3

NEU

5

MICKEY MANIA



5

SPACE HARRIER



Vormonat auf Platz 4



Dune 2

(Mega Drive)

Tip von Dennis Hennig

Dune 2 ist ein fantastisches Strategiespiel. Die Grafik ist echt super und die deutsche Sprachausgabe sowie der Sound tragen viel zum Spielspaß bei.



NHL Hockey '95

(Mega Drive)

Tip von Dirk Wermund

Es macht dank der guten Grafik und des super Sound einfach Spaß, mit den Schlittschuhen auf dem Eis herumzuschlittern. Das realistische Spielgefühl läßt das Game unvergänglich werden.



Sonic & Knuckles

(Mega Drive)

Tip von Stefan Schmitt

Ich finde S&K super, weil man zusätzlich Sonic 2+3 damit spielen kann. Man kann in Bereiche vordringen, welche ohne Knuckles nicht zu erreichen sind. Somit sind es eigentlich drei neue Spiele!

MASTER
SYSTEM
1

1

MICRO MACHINES

Vormonat auf Platz 2



2

COOL SPOT

Vormonat auf Platz 1



3

SONIC 2



MITMACHEN & GEWINNEN

Wie, Euer Lieblingsgame ist nicht in den Charts? Da gibt's nur eins: Schickt uns den Titel Eures Lieblingssspiels oder eine komplette Chart-Liste auf einer Postkarte oder per Brief. Und damit sich Euer Engagement lohnt, verlosen wir unter allen Einsendungen ein Modul Eurer Wahl. Also vergesst den Namen Eures Wunschgames nicht.

Gewinner vom letzten Mal ist Boris Giovannelli aus Muttenz.

Viel Spaß mit Earthworm Jim!

Unsere Adresse:
GAMERS Charts
Heilwigstraße 39
20249 Hamburg



Willkommen in unserer lustigen 'Inside'-Rubrik, in der wir Euch mal ganz privat unsere persönlichen Meinungen ausdrücken können. Neben ‚knallharten‘ Stellungnahmen zu aktuellen Highlights und Gurken, findet Ihr hier auch immer Lustiges, kuriozes und/oder interessantes rund um uns und unser Geschäft. Wir wünschen Euch viel Spaß bei der Lektüre und freuen uns auch über (schriftliche) Zustimmung (wehe, einer beschwert sich, dann schmeißen wir nämlich unseren holländisch-italienischen Lieblings-Grafiker in den Alsterkanal!).



• Sonic und kein Ende!?

Wißt Ihr auch schon nicht mehr, wo Segas kleiner blauer Vorzeige-Igel schon überall mitgespielt hat? Wir wollen Euch auf die Sprünge helfen, und haben darum diese kleine Liste mit allen Sonic-Games zusammengestellt. Wenn Euch noch mehr einfallen – dann schreibt uns!

- GG** Sonic – The Hedgehog
Sonic 2
Sonic Chaos
Sonic Triple Trouble
Sonic Spinball
Sonic Drift
- MS** Sonic – The Hedgehog
Sonic 2
Sonic Chaos
Sonic Spinball
- MCD** Sonic CD

32X Chaotix (ohne Sonic!)

- MD** Sonic – Hedgehog
Sonic 2
Sonic 3
Sonic & Knuckles
Sonic Spinball

(Das sind insgesamt schon ganze 17 Sonic-Spiele – eines schneller als das andere. Damit ist der stachelige Ringesammler der verbreitetste Videospiel-Held. Mega-Man kommt bislang ‚nur‘ auf 16 Games.)

Unsere persönliche Meinung zu:	CHAOTIX (32X)	EARTHWORM JIM S.E. (MCD)	X-MEN 2 (MD)	NBA JAM T.E. (32X)	VIRTUA FIGHTER (SATURN)
 MARIUS Lieblingsgenre: Strategie, Adventure, Renn-, Frägselspiele Lieblingspiel: Beans/Bault/Heard (MD)	▲▲▲▲ Obwohl (oder gerade weil kein Sonic dabei ist, macht dieses Game recht viel Spaß. Wer kein 32X hat, braucht sich aber auch nicht extra eins zu kaufen.	▲▲▲▲ (Stoony).	▲▲▲ Superhelden! Die Idee einer ganzen Generation! Aber unsere Jungsten lernen sie nur noch als alberne Hampfmänner in zweitklassigen Action-Games kennen. Schade eigentlich.	▲▲▲ Für ein Sportspiel erstaunlich gut! Wen schön eine der anderen Version besitzt, braucht die T.E. nicht unbedingt. 32X-Besitzer zugreifen!	▲▲ Hmm, unrealistische Sprünge (fast) unerklebbare Dauerentsäge, nur drei Buttons und dann diese unspektakuläre Grafik! Wer braucht so was? Ich jedenfalls nicht, obwohl sonst Frägselgame liebe!
 RIZA Lieblingsgenre: Sport- und Rennspiele Lieblingspiel: NHL Hockey '94 (MD)	—	▲▲▲▲ Da gibt's nicht viel zu sagen. Wenn EWJ auf dem MD gefahren hat, muß auch diese Version (mit den neuen Abschnitten) gespielt haben.	▲▲▲ Unterm Strich kommt der zweite Teil nicht über die mittelmäßige Qualität des Vorgängers hinaus. Wenn's schon ‚mutantisch‘ sein soll, dann spiele ich lieber ‚ne Runde ‚Mutant League Hockey‘ ...	▲▲▲▲ Sportbegeisterte 32X-Besitzer müssen unbedingt zugreifen – wer allerdings schon die Mega Drive-Version besitzt, steht trotz der Verbesserungen vor einer schweren Wahl.	▲▲▲ Ein ansehnlicher Erstlingsstitel für den Saturn, der mich zwar nicht sehr begeistern konnte, viele Frägsel-Spiel-Fans aber sicherlich zu überzeugen weiß.
 MICHAEL Lieblingsgenre: Renn- und Frägselspiele Lieblingspiel: Earthworm Jim S.E. (MCD)	▲▲▲ Mal davon abgesehen, daß ich Sonic & Co. nicht sonderlich mag, ist mir dieses 32X-Spiel nicht sonderlich innovativ (vom Gummiball mal abgesehen). Mir scheint, es wurden nur ein paar alte Ideen auf die neue Hardware konvertiert.	▲▲▲▲ So muß eine Umsetzung auf eine andere Hardware sein. Wenn EWJ, neue Ideen sowie neue End- und Zwischengegner! Das beste Wurm-Spektakel in der Galaxis diesseits und jenseits der Milchstraße!	▲▲▲ Als alter Comic- und Superhelden-Fan war ich von der Heldenvielfalt und deren Fähigkeiten angenehm überrascht. Schade ist nur, daß das Spiel selbst zwingend Abwechslung bietet.	▲▲▲▲ Zweifelsohne das zur Zeit beste Action-Basketballspiel, das Ihr kaufen könnt. Das einzige was mich stört, sind die – zum Glück abschaltbaren – Power-Ups. (Wer hat eigentlich dieses miese Foto von mir gemacht...)	▲▲ Ein in Meilensteinen Sachen Polygon-Fragsel. Doch die grobe Grafik und das schlechte Gameplay machen auf mich einen so unangenehmen Eindruck, daß mich das Spiel letztlich nicht überzeugen kann.
 KLAUS Lieblingsgenre: Adventure Shoot 'em Up Lieblingspiel: Panzer Dragon (Saturn)	▲▲▲ Die Idee mit dem Gummiball zwischen den Charakteren ist sehr originell, leider läßt das Leveldesign zu wünschen übrig (wo sind eigentlich die Gegner?).	▲▲▲▲ Bislang ganz klar die beste EWJ-Version (nicht nur dahk Paßwortsystem). Meiner Meinung nach hätte man jedoch etwas mehr Wert auf Spielbarkeit, und nicht nur auf witzige Ideen legen sollen. Meiner Meinung nach...	▲ Wieder ‚mal ein wertvoller Beitrag zur Serie „Spiele, die die Welt nicht braucht“. Mein Tip an X-Men-Fans: Lest lieber die Comics oder schaut Euch die Serie an!	—	▲▲ Schon der Automat konnte mich spielerisch nicht recht begeistern, die Saturn-Version ist zudem gar nicht recht unspektakulär. In Zukunft wird Sega aber sicherlich noch mehr aus der teuren Nobel-Konsole herausholen.
 THOMAS Lieblingsgenre: Renn- und Frägselspiele Lieblingspiel: NHL Hockey '94	▲▲▲▲ Ich habe es getestet und stimme auch subjektiv mit der Bewertung überein.	▲▲▲▲ Hervorragend! Noch mehr Features!	▲ Es scheint nicht möglich zu sein, ein adäquates Game zu den brillanten Comics zu programmieren.	▲▲▲ Finde ich technisch ganz in Ordnung, würde ich mir aber privat nicht zulegen wollen.	▲▲▲ Dieses neue Art Frägselspiel ist schon beeindruckend. Das Spiel gefällt mir, aber im direkten Vergleich zur Polygon Drive Frägsel (Bashyarn) nicht so sehr!

▲▲▲▲▲ Waw, ist das ein Klasse-Game. Muss ich sofort haben!
 ▲▲▲▲ Gar nicht schlecht, das Ding. Wirklich nicht schlecht!
 ▲▲▲ Tja, gutes Mittelmaß. Für Fans in Ordnung.
 ▲▲▲ Nichts für mich, Gefällt mir überhaupt nicht!
 ▲ Wü'd ich nicht mal geschenkt nehmen!

Man nehme einen Löffel ‚Lotus II‘, eine Prise ‚Micro Machines‘, etwas ‚Road Rash‘ und schüttele das Ganze einmal kräftig durch. Et voilà: ‚Street Racer‘!



Also, wenn dieser ‚Sumo San‘ nicht böse dreinblickt, wer dann? Bei ‚Surf Sister‘ sieht die Sache schon anders aus!

MEGA DRIVE TEST

Es gibt einen Vierspieler-Modus, viele Strecken und ein sauberes Scrolling

STREET RACER



Zur Zeit boomen Rennspiele enorm, das ist nichts Neues. Alle naselang erscheint ein weiteres Game mit immer neuen Features. Diesmal haben wir es mit einem Action-Rennspiel zu tun, das sich durch einen Vierspieler-Modus mit Splitscreen hervor tut. In diesem Punkt kann sich die MD-Version (es gibt bereits eine SNES-Variante) wirklich sehen lassen. Flüssig, schnell und technisch erstaunlich gut präsentiert sich die Grafik der 24 verschiedenen Strecken. Doch die Grafik und ein gutes Scrolling allein sind eben nicht alles. Viel wichtiger ist ein ausgefeiltes Gameplay – gerade dann, wenn man zu viert vor der Mattscheibe sitzt.

ZU VIERT UM DIE WETTE RASEN

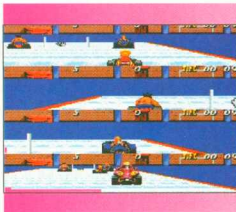
Mit seinen ausgefallenen Spielvarianten ‚Soccer-Race‘ und ‚Rumble-Race‘ und der seltenen Möglichkeit im Quartet anzutreten, ist das Modul zumindest in Sachen

Selbst wenn Ihr in den Kurven nicht lenkt, kann es passieren, daß Ihr vor den anderen ins Ziel rast!

Ausstattung gut bestückt. Wenn aber unübersichtliche Streckenverläufe, vermischt mit einem Minimum an Rennfeeling, die Gameplay-Note drücken, kann auch ein fettes Paket an Spiel-Modi (‚One-on-One‘, ‚Custom Race‘, ‚Championship‘ etc.) in Zusammenhang mit vielen Einstellungsmöglichkeiten



Kaum Rennfeeling, wenig Gameplay und langweilige Spielvarianten



Defizite jedoch erst in den zwei zusätzlichen Spielmodi. Auf einem Fußballfeld müßt Ihr versuchen, mit bis zu vier Spielern

Man wünscht sich etwas größere Wagen und detailliertere Animationen

lern gleichzeitig (zwei pro Team) hinter einem Ball herzufahren und ihn ins gegnerische Tor zu ‚schieben‘. Beim ‚Rumble-Race‘ fahrt Ihr auf einem Rundkurs eine vorher einstellbare Anzahl von Runden. Im Prinzip müßt Ihr dabei immer nur nach links lenken. Aber auch im normalen Einzelspieler-Modus ist Langeweile vorprogrammiert! Es ist tatsächlich möglich, auf einigen Strecken ohne (!) zu lenken ins Ziel zu kommen – und das nur knapp hinter der Konkurrenz. Hin-

zu kommen noch recht mäßige Sounds und Musiken. Wenn Ihr also echten Rennspaß wollt, dann greift zu ‚Rock ‘n’ Roll Racing‘ oder ‚Micro Machines‘. Bei diesen Rennspielen ist nicht nur die Grafik und das Scrolling o.k., das Gameplay ist es auch! *th*

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERSPASS
3	3-
GRAFIK	SOUND
3	4+

NOTE
3-

Genre: Action/Rennspiel
Spieler: 1 - 4 Spieler
Hersteller: Ubi Soft
Preis: ca. DM 130
Level: 24 Strecken
Schwierigkeit: einfach/steigend
Continues: unendlich
Speicher: 8 Mbit
Erhältlich: im Handel

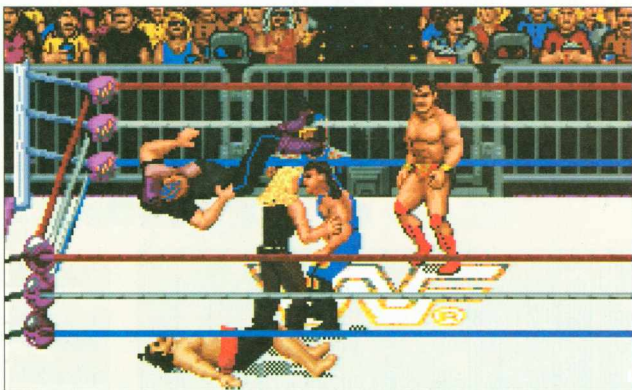


WWF RAW

In dem Spieler-Auswahlscreen könnt Ihr die Portraits der Wrestler bewundern



Nach dem Erfolg der 16-Bit-Versione erscheint „WWF Raw“ nun für Segas 32X. Steigt mit in den Ring und macht Euch auf heiße Wrestling-Action gefaßt!



Aclaim, so möchte man meinen, setzt bei Ihren Umsetzungen für die neue Systeme auf Altbewährtes. Neben „NBA Jam T.E.“ bringt der Software-Riese den Wrestling-Knaller WWF Raw für das 32X heraus. Alle zwölf WWF-Kämpfer und Kämpferinnen (Obwohl „Luna Vachon“ nicht mehr in der WWF ist, bleibt sie Euch als Pixel-Figur erhalten.) aus der MD-Version sind wieder mit dabei. Somit können erneut ein bis vier Spieler zum Pad greifen und sich in einem der sechs Spielmodi so richtig austoben. Vor-

her lassen sich noch die Regeln festlegen: So könnt Ihr einen Kampf beispielweise durch erfolgreiches Pinnen, oder dadurch, daß Ihr den Gegner aus dem Ring werft, entscheiden.

Außerdem ist „Kwang“, ein Geheimwrestler, im Spiel versteckt. Im Fight selber ist natürlich alles erlaubt, was gefällt bzw. den Gegner auf die Bretter schießt: Kratzen,

treten, schlagen, in die Seile springen und natürlich der „Clinch“. Diese kurze Rangelei entscheidet derjenige für sich, der seinen Button am schnellsten triggert – somit kommt Ihr als Spieler auch ins Schwitzen! Außerhalb des Ringes liegen ferner einige Gegenstände herum, die Ihr gestrost als Mittel zum Sieg einsetzen dürft. Alle Figuren sind detailliert und an-

nehm groß dargestellt, so daß Ihr Euren Protagonisten selbst im größten Getümmel wiederfindet. Lediglich ein kaum wahrnehmbares Ruckeln zwischen den Animationsphasen verrät, daß hier die Entwickler noch genauer hätten arbeiten können. Vom Sound waren wir ein wenig enttäuscht. Das anwesende Publikum bemüht sich zwar Stimmung zu

Gute Umsetzung mit verbesserter Grafik. Für Freunde des Sports ein absolutes Muß!

Sound könnte mitreißender sein. Zu wenig Neues, wenn man bedenkt, daß das MD-Spiel schon ein halbes Jahr alt ist.



Na, seid Ihr auf den Geschmack gekommen oder seht eh und je beinharte Wrestling-Fans? Ganz egal, GAMERS verlost für alle Freunde dieses schweißtreibenden Sports 10 verschiedene Wrestling-VHS-Videocassetten, mit zum Teil über drei Stunden Spieldauer!

Unsere Preisfrage lautet: Welcher Wrestler ist bereits zweimal Federation-Champion, Tag-Team-Champion und Intercontinental-Champion geworden?

- A – Krazy Ivan
- B – Bret „Hit Man“ Hart
- C – El Niboloso, der Nebelartige

Schreibt den Lösungsbuchstaben auf eine Postkarte und schickt diese bis zum 5. Juli 1995 an folgende Adresse:

GAMERS • WWF-Video • Heilwigstraße 39 • 20249 Hamburg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Es gilt das Datum des Poststempels. Mitarbeiter von MVL sowie deren Angehörige dürfen, wie immer, nicht teilnehmen.

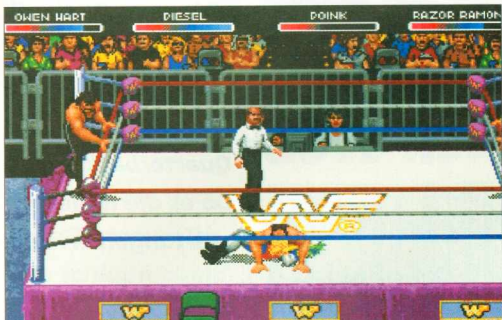


WWF, Bret „Hit Man“ Hart and The Undertaker are registered Trademark of Titan Sports, Inc.



LUNA VACHON





Liegt der Partner am Boden, kann der andere zur Verstärkung in den Ring steigen

Fairneß-Regeln sind dazu da, sie nicht zu beachten

1, ... 2, ... 3, ... Gewonnen!!!!



machen, doch ohne fetzige Sprachausgabe wirkt der Sound etwas trocken.

Auch die Ausrufe der Wrestler hätten dramatischer und ein wenig abwechslungsreicher sein können.

Sicherlich kann diese WWF-Raw-Version keine Kaufentscheidung für das 32X sein, dafür gibt es kaum spielerische Neuheiten oder grafische Meisterwerke. Wer jedoch schon einen Aufsatz sein Eigen nennt und noch kein Wrestling-Spiel hat, ist mit diesem Modul bestens beraten.

Michael Koczy

WWF-Raw-Sammelkarten in Vorbereitung

Nach dem Erfolg unserer Street-Fighter-Sammelkarten werden wir in einer der nächsten GAMERS mit einer Sammelkarten-Reihe zum WWF-Raw-Spiel starten. Alle WWF-Stars werden mit Original-Foto, Autogramm, ihren normalen und Special-Moves sowie persönlichen Daten aufgeführt sein. Freut Euch auf die nächsten Ausgaben, die kein echter Wrestling-Fan verpassen sollte!

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY
2

DAUERSPASS
2

Genre:
Prügelspiel
Spieler:
1-4 Spieler
Hersteller:
Acclaim
Preis:
ca. DM 150

GRAFIK
2-

SOUND
3+

Level:
12 Kämpfer
Schwierigkeit:
einstellbar
Continues:
-
Speicher:
32 MBit
Erhältlich:
im Handel

NOTE

2



Auch auf Segas 8-Bit-tern könnt Ihr kleine Männchen übers kalte Eis hetzen.

Aber lohnt es sich auch?

CHAMPIONSHIP HOCKEY



Ihr kennt doch sicherlich alle die Redensart vom 'überflüssigen Kropf'! Ähnliches kann (und muß) man auch von diesen beiden Machwerken (die Versionen sind fast identisch) sagen, denn Spielwitz und Gameplay tendieren hier gefährlich nahe gegen Null!

Zum einen könnt Ihr Eure (gerade aktivierte) Spielfigur nur schlecht erkennen, da der kleine schwarze Hinweispfleil im Spritgetümmel häufig verschwindet, zum anderen

läßt sie sich ebenso schlecht steuern.

Da es keinen Zweispieler-Modus gibt, bleibt Euch nur der Computergegner, der durch andauernde 'blinde Aktionen' glänzt.

So fährt er beispielsweise des öfteren im Kreis und denkt gar nicht daran, Euch den Puck abzunehmen. Im Gegensatz dazu versuchen Eure eigenen Spieler lieber sich gegenseitig den Puck abzugangen! Liegt die schwarze Gummischeibe dagegen frei oder wird vom Gegner geführt, greifen Eure Mannen nur selten ein. Bei so viel 'Realismus' können auch die 22 Mannschaften und drei Spielmodi (Demo, Playoff, Season) nichts mehr wettmachen. mf



Nach fünf Sek. schon das erste Tor. So müßte es immer laufen!

Fünf eigene Mannen tummeln sich unbehelligt vom Gegner am Tor



„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY
5+

DAUERSPASS
6+

Genre:
Sport
Spieler:
1 Spieler
Hersteller:
U.S. Gold
Preis:
ca. DM 80

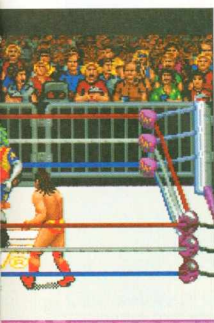
GRAFIK
4

SOUND
4+

Level:
22 Mannschaften
Schwierigkeit:
mittel
Continues:
-
Speicher:
2 MBit
Erhältlich:
im Handel

NOTE

5



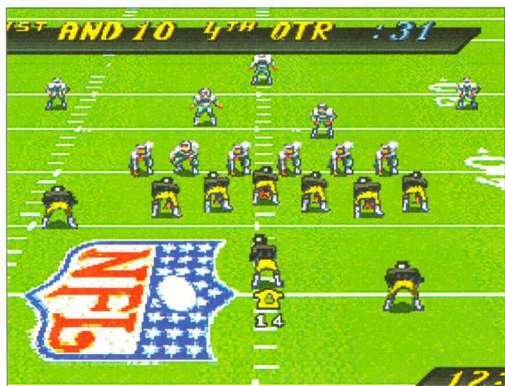


NFL QUARTERBACK CLUB



Die erste Footballsimulation für Segas 32X ist da: Acclaims „NFL Quarterback Club“. Ob es die hohen Erwartungen erfüllt?

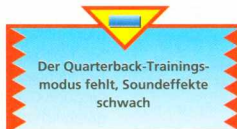
Auf dem MD war NFL Quarterback Club ein Erfolg, vereinte es doch hervorragende Football-Action mit Abwechslung bringenden Trainingswettkämpfen wie Hindernislauf und Zielwerfen. Leider sind diese aus Speicherplatzgründen weggelassen, was wirklich sehr bedauerlich ist, machten doch gerade sie mit mehreren Leuten viel Spaß. Um diesen Verlust weniger schmerzlich zu bereiten, haben die Programmierer am ohnehin guten Gameplay gefeilt mit sichtbarem Erfolg. Die Spieler lassen sich besser steuern als zuvor. Durch ihre hinzugewonnene Agilität kön-



Da der Betrachtungswinkel zum Spielfeld während des Matches variiert, ist oft ein sehr weiter Teil des Platzes einsehbar



Die ‚Schulter-Perspektive‘ zeigt die Football-Action von ganz nah



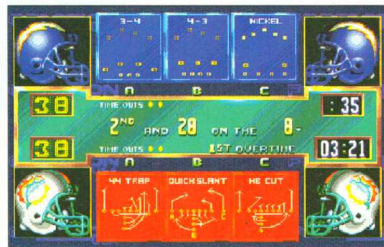
nen beispielsweise wunderschöne Haken geschlagen werden, die die gegnerischen Verteidiger alt aussehen lassen. Somit sind noch schönere Aktionen zu bestaunen. Selbstverständlich stehen auch bei der 32-Bit-Variante unzählige verschiedene Spielzüge sowohl für die Abwehr als auch für den Angriff zur Wahl. Wünsche werden keine offengelassen, und es kann wie ‚die großen‘ traumhaft auftrumpft werden. Die Auswahl dieser Taktiken erfolgt im gewohnten John-Madden-Stil und ist kinderleicht. Nach belieben kann jeder Spielzug auch spiegelverkehrt angewandt werden. Während des Spiels stehen unterschiedliche Optionen zur Verfügung. So können zum Beispiel Aus-

schöne Züge in der Zeitlupe Schritt für Schritt studiert werden. Neu hinzugekommen und sehr lo-

nahezu das gesamte Spielfeld oder stellen die Action sehr groß dar. Technisch fällt NFL Quarterback Club ebenfalls positiv auf. Zwar könnten die gut und lustig animierten Sprites schöner gezeichnet sein, aber dies ist nicht weiter tragisch, zumal das Scrolling

einsteigt und diese aus fast unsichtbarer Situation noch einmal umreißen muß. Dadurch, vor allem aber wegen der erhöhten Spielbarkeit, ist die 32X-Fassung insgesamt betrachtet auch besser als die 16-Bit-Version – und hat sich sogar ein Prädikat verdient!

Hans-Joachim Amann



benswert ist die Idee mit den drei verschiedenen Perspektiven, die das Geschehen attraktiver gestalten. Je nachdem, gewähren diese einen sehr großzügigen Blick über

Spielzüge en masse stehen zur Wahl

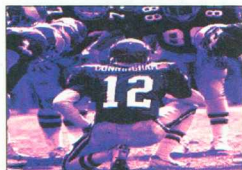
sehr sauber und das Gameplay flüssig sind. Überhaupt nicht begeisterungsfähig sind hingegen die spärlichen, qualitativ nicht überzeugenden Soundeffekte. Im Gegensatz zu den Trainingswettkämpfen wurden die 30 Szenarien beibehalten, bei denen man in verschiedene Partien

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERPASS
1-	2+
GRAFIK	SOUND
2-	4+

NOTE
2+

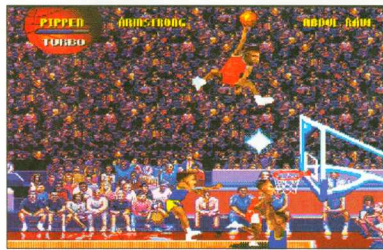
Genre: Sport
Spieler: 1-4 (simultan)
Hersteller: Acclaim
Preis: ca. DM 150
Level: 28 NFL-Teams
Schwierigkeit: variabel (3 Stufen)
Continues: Batterie
Speicher: 24 MBit
Erhältlich: im Handel



NBA JAM TOURNAMENT EDITION



Wenn gar Mr. und Mrs. Clinton in Trikots schlüpfen und spektakuläre Jams vollführen, dann kann es sich nur um „NBA Jam T. E.“ handeln. Dieses gibt es ab sofort auch fürs 32X.



Von Zeit zu Zeit kommt die Hand von Mortus ins Spiel und zeichnet Sketch einige neue Gegner vor

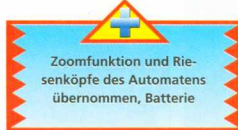
Auf diesem Bild sieht man sehr gut, wie die Spieler gezoomt werden. Vorn sind sie groß, hinten klein



Die 32-Bit-Version bietet die Riesenköpfe des Spielautomaten

Die MD-Fassung des Spielhallschlagers NBA Jam Tournament Edition ist ohne Zweifel die hervorragende Konvertierung des Automaten. Dennoch ließ sie ein paar interessante Features des großen Vorbildes missen. All denjenigen, die dies als sehr kritikwürdig empfunden haben, trägt Acclaim nun Rechnung. Voraussetzung ist der Besitz des 32X, denn für diese Konsole erscheint nun die komplette- ste aller Umsetzungen.

Der auffälligste Unterschied zwischen der 16- und 32-Bit-Variante liegt darin, daß auf dem 32X die Köpfe der Basketballer überdimensional groß sind – ganz wie bei dem Automaten. Wer diesen nicht kennt, mag dieses Feature zunächst als extrem seltsam und lustig emp-



finden. Doch die ‚Wasserköpfe‘ sind zweifelsohne von Vorteil, lassen sie die NBA-Superstars wie Olajuwon, Pippen, Rodman, Starks und den Deutschen Schrempf während der sehr schnellen Action bei weitem besser erkennen. Ebenfalls berücksichtigt wurde das



Freilich sind auch die besonders ‚heißen‘ Jams auf dem 32-Bitter mit von der Partie

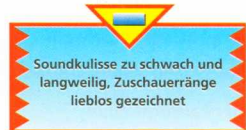
Zoomen der Sprites: Steht ein Basketballer vorn am Spielfeldrand, ist er sehr groß, da näher am Betrachter. Befindet er sich am oberen, sprich hinteren Rand, so ist er entsprechend klein. Zwischen diesen Maximas werden die Sprites fein säuberlich und stufenlos gezoomt, was NBA Jam T. E. realistischer erscheinen läßt. Abgesehen von neun brandneuen Dunks und schöneren Spielerportraits ist alles Wesentliche beim alten geblieben: Über 150 NBA-Cracks mit ihren charakteristischen Fähigkeiten fanden den Weg in das Modul, sämtliche Ligateams wurden berücksichtigt und ein bis vier Teilnehmer finden Gelegenheit, sich zu messen. Keine Frage, daß die verschiedenen Boni, die beispielsweise zu unglaublichen Fähigkeiten



Verletzte Spieler können während der Pausen ausgetauscht werden

verhelfen, mit von der Partie sind, geben sie dem Ablauf doch eine ganz besondere Würze. Gleiches gilt für die Hot Spots, deren Punktfut viele Matches Sekunden vor Schluß noch herumreißen. Wie gewohnt, muß im Tournament Modus auf diese Optionen verzichtet werden. Dafür werden erfolgreiche Spieler aber nach Besiegen aller Computerteams mit Cheats und zusätzlichen NBA-Cracks entlohnt. Einzige Kritikpunkte sind die nach wie vor schwachbrüstige Soundkulisse und die tristen Zuschauereränge, die gerade bei dieser Version hübscher gestalten sein könnten. Nichtsdestotrotz: Mit Acclaims NBA Jam Tournament Edition erhalten 32X-Besitzer eines der besten Games für ihre Konsole – sie werden nicht enttäuscht sein!

Hans-Joachim Amann



„GAMERS“ meint...

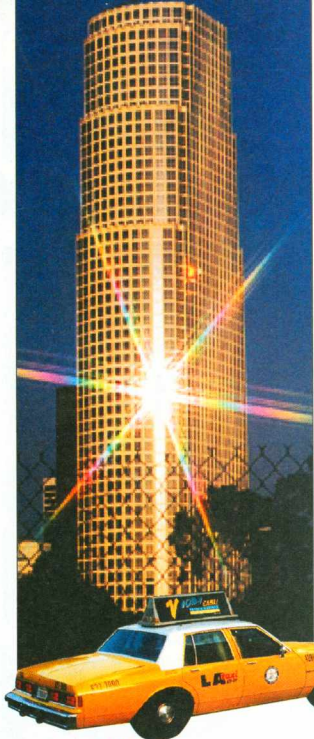
GAMEPLAY 1-	DAUERPASS 1-	Genre: Action/Sport Spieler: 1-4 (simultan) Hersteller: Acclaim Preis: ca. DM 150 Level: 28 Teams + 1 Secret Schwierigkeit: variabel (5 Stufen) Continues: Batterie Speicher: 32 MBit Erhältlich: im Handel
GRAFIK 1-	SOUND 3-	

NOTE 1-

Los Angeles, die zweifellos bekannteste Stadt der amerikanischen Westküste, steht als Synonym für den amerikanischen Film. Hier – wo die Traumfabrik ‚Hollywood‘ zu Hause ist – finden sich nicht nur die



Originalschauplätze von Mega-Serien wie *Beverly Hills 90210*, sondern vor allem auch die der erfolgreichsten Kino-Blockbuster. Doch vom 11. bis 13. Mai drehte sich in der kalifornischen Millionenstadt (fast) alles um ganz andere Dinge: Los Angeles war Austragungsort der erstmals ausgetragenen ‚Electronic Entertainment Expo‘ – kurz ‚E³‘ –, ihres Zeichens die weltgrößte Messe für Computer- und Videospiele!



SEGA

Zur Überraschung der gesamten Fachwelt wartete Sega am ersten Messetag mit einem ganz besonderen ‚Big Bang‘ auf. Im Rennen der neuen Kon-



Virtua Fighter 2 und Grand Chaser (SAT)

solengeneration sicherte sich der japanische Videospiegelgigant die Pole Position. Der Grund: Sega of America gab bekannt, daß mit der Auslieferung des Saturn (Preis: 400 bis 450 Dollar inkl. Virtua Fighter) bereits einen Tag vor Messestart begonnen wurde, drei Monate vor offiziellem US-Veröffentlichungstermin! Zeitgleich versicherte Erzrivale Nintendo, daß die Ultra-64-Technik zwar fertiggestellt sei, sich der Erscheinungstermin in Amerika und Europa aber bis April 1996 verschiebe. An dem riesigen Messestand gab es ein reichhaltiges Angebot von Saturn-Software. Sport-Freaks dürfen

MESSE



sich nicht nur auf die im Saturn-Report ab Seite 14 vorgestellten Programme freuen. Mit *NBA Action* (Basketball), *NHL All-Star Hockey* (Eishockey für bis zu zwölf Teilnehmer gleichzeitig!) und *Prime Time Football* stehen drei weitere interessante Titel an. Alle bieten



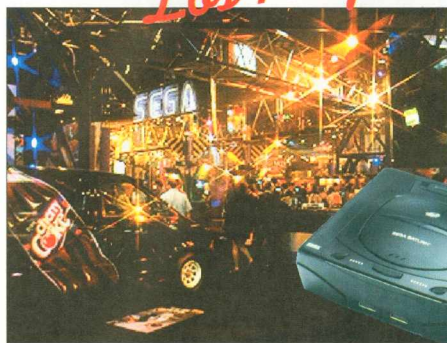
3-D-Grafik, zahlreiche unterschiedliche Perspektiven und sollen neben zahlreichen anderen Finessen durch realistisches Gameplay bestechen. Weitaus weniger authentisch geht es bei *Grand Chaser* zu, einem vielversprechenden, futuristischen Autorennen, das rasante Hochgeschwindigkeits-Rennaction verspricht. Aus der Daddelhalle stammt *Virtua Cop*, ein ‚T2 – The Arcade Game‘-Verschnitt. Für ruhigere Personen bietet sich *Bug!* an. Bug ist ein liebenswerter Charakter, der sich durch 18 Level einer 3-D-Welt schlagen muß. Als ein noch nie dagewesenes Action-Adventure wird *Free Runner* bezeichnet. Szenario hier-

für ist das 21. Jahrhundert, in dem Ihr die Rolle eines Hackers übernehmt, der per Info-Highway Mordfälle lösen muß. Als cooler Kampfhubschrauberpilot darf sich ein jeder bei *Black Fire* beweißen. Dieses Programm und *Ghen War*, ein Weltraum-Actiongame, lassen sich per *Mission Stick* steuern. Dieses Analog-Steuerinstrument besticht durch ein interessantes Design, 10 Buttons und einer Drei-Achsen-Steuertechnik. Ein kleines Schmäckerl hatte Sega für *Virtua-Fighter*-Fans parat: *Virtua Fighter Remix*, eine Mischung aus Teil eins und zwei der Spielhallenversionen. Diesmal ist dies Grafik mit Texture-Maps versehen. Leider steht noch nicht fest, ob der Remix erscheinen wird, weshalb er auch nur wenige Stunden präsentiert wurde. Sicher hingegen ist, das *Virtua Fighter 2* im Winter für ‚handfeste Auseinandersetzungen‘ sorgen wird. Schon im Sommer erscheint der erste Teil des Automatenklassikers für das 32X! Pralle 32 MBit, alle acht Kämpfer und über 700 Moves des Vorbildes sowie drei wählbare Perspektiven lassen Interessantes erahnen. Dies soll nicht das einzige ansprechende Produkt fürs 32X sein, das zunehmend



NEWS

Los Angeles



SATURN-RELEASE

Mit der Saturn-Veröffentlichung, drei Monate vor ursprünglichem Termin, überraschte Sega die Konkurrenz und verschaffte sich einen zeitlichen Vorteil: Newcomer Sony stößt mit der PlayStation erst ab August, Nintendo mit dem Ultra 64 nicht vor April '96 auf den amerikanischen und hiesigen Markt. Da sich Sega verständlicherweise zur Zeit hundertprozentig auf den Saturn konzentrieren möchte, wurde der 'Neptun' – MD und 32X in einem Gerät – vorerst auf Eis gelegt. Dies verriet Torsten Oppermann von Sega Deutschland, der sichtlich stolz über das frühe Erscheinen war und sich unbestätigten Gerüchten zu Folge gleich einen Saturn kaufen ging...

stärker supported wird. Mit **Kolibri** erwartet uns ein traumhaft schönes, unblutiges Abenteuer mit einem 'fliegenden Diamanten' in der Hauptrolle. Entgegen 'Ecco' bietet das Spiel mit dem kleinen Kolibri erheblich mehr Action. Ein weiteres tierisches Abenteuer ist **Virtua Hamster**, in dem ein skateboardender Hamster in die Rolle des Helden schlüpft! Das fixe Abenteuer beinhaltet nicht nur zahlreiche Puzzles, sondern zudem eine gesunde Prise Humor. Extremes steht bei **32Xtreme** auf dem Programm: Roller-Hockey, Wasserjet-Football, Frisbee auf einem Dach und Paintball-Snowboarding. Weiterhin im 32X-Programm: **NBA Action**, **Prime Time NFL Football**, **World Series Baseball**, **Ratchet and Bolt** (Action-Hammer mit zwei Robotern, welche jeweils über 30 Waffeln und 2600 Angriffskombinationen

anwenden können), **Spiderman – Web of Fire** und **X-Men**.

Da das Mega Drive nach wie vor 'Brot- und Butter-Produkt' für Sega ist, wie uns Torsten Oppermann von Sega Deutschland versicherte, steht trotz der 'Next Generation' die Produktion für den 16-Bitter alles andere als still. Das verschärfte Comic-im-Spiel-Abenteuer **Comix Zone** steht kurz vor der Veröffentlichung und hebt sich erfreulich von der Masse ab. Mit beachtlichen 40 MBit wird uns im Herbst **X-perts** präsentiert. Phantastische Grafik mit Rendering, 3-D-Animationen



Oben mitte: **Bug!** (SAT)
Recht mitte: **Virtua Hamster** (32X)
Links: **Kolibri** (32X)
Unten: **Virtua Fighter** (32X)



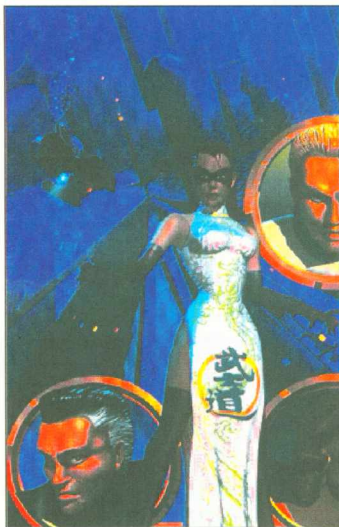
und anderen technischen Feinheiten verspricht Sega und möchte damit zeigen, daß auch das MD zu Donkey-Kong-Country-ähnlichem fähig ist. Er ist orange, er ist gewitzt, unheimlich frech und feiert in den nächsten Tagen sein MD-Debüt: **Garfield**. Bei **Vectorman**, einem Actionprogramm mit butterweichen Animationen, besteht der Held nicht aus Fleisch und Fell, sondern hauptsächlich aus metallenen Kugeln. Die Nachfolger der Mighty Morphin Power Rangers sind da! **VR Troopers** ist ebenso in der Mache wie die Filmumsetzung der **Power Rangers**. Eine schleimige Angelegenheit ist **The Ooze**. Ein Wissenschaftler wird in ein Blob-ähnliches Etwas verwandelt, das auf Rache aus ist. It's absolutely sliming! Bizarre Dämonen freuen sich in **Nightmare Circus** auf den Spieler, der sich gegen behaupten muß. Bei **Wild Woddy** bekommen Mega-CD-Besitzer Gelegenheit zur Transformation in einen Bleistift – ein actiongeladenes Jump-&Run der anderen Sorte. **Batman & Robin** geben sich auch auf dem MCD ihr Stell-

dichein. In **Wirehead** kontrolliert man einen Menschen, in dessen Gehirn ein Computerchip eingebaut wurde. Obwohl für MCD als auch den SAT sind **Cadillacs and Dinosaurs** (Autofahrer und Dinos eliminieren), **Loadstar: The Legend of Tully Bodine** (Full-Motion-Video-Weltraumaction) und **Wingnuts** (Flugi-Action im Ersten Weltkrieg, Full-Motion-Video). Auf was dürfen Game Geier gespannt sein? Mit Sicherheit auf **Garfield – Caught in the**



Act. Wahnsinns acht (!) MBit verbergen sich in dem schwarzen Modul. Somit ist dies das bislang 'größte' GG-Programm aller Zeiten! Das dynamische Duo **Batman & Robin**, die kompromißlosen **Mighty Morphin Power Rangers (The Movie)**, die drei **VR Troopers** sowie **X-Men (Mojo World)** sorgen im Herbst/Winter für prächtige Actionstimmung. Speedy Gonzales flitzet noch dieses Jahr durch Segas Handheld. Der Titel des Abenteurers: **Cheese Cat-Astrophe starring S. G.** Kung-Fu-Experte Larcen Tyler von den Eternal Champions sorgt kampfmäßig in **Chicago Syndicate** à la 'Streets of Rage' für Zucht und Ordnung.





ACCLAIM

Der Acclaim-Stand war einmal mehr weder zu übersehen, noch zu überhören. Letzteres, weil wie stets ein Präsentationsvideo mit lautstarker musikalischer Untermalung lief. Ersteres, weil – wie immer – attraktive junge Damen hauptsächlich männliche Besucher zu einer kleinen Fotosession



mit Original-Batmobil oder Judge-Dredd-Motorrad einladen. Davon völlig unirrriert („Momentchen mal, ich muß da noch schnell ein Foto machen ...“) schauten wir uns für Euch bei Acclaim um und entdeckten einige erfolgversprechende Titel. **Alien Trilogy** war in einer ersten Version zu sehen. Düstere, atmosphärische Grafik sorgte für eine erste Gänsehaut – interessant, jedoch nur für Saturn-Besitzer zu haben. Das Programm stellt einen Cocktail aus den drei Alien-Filmen mit Sergeant Ripley dar, in deren

Rolle Ihr auch schlüpft. Für alle Sega-Systeme mit Ausnahme des MCD wer-



Acclaim zeigte unter anderem **Alien Trilogy**, **NBA Jam T. E.** und **WWF Wrestlemania** für SAT



den **Batman Forever** (Filmumsetzung), **Frank Thomas 'Big Hurt' Baseball** (mit Motion-Capture-Technik produziert, wohl nicht offiziell in Deutschland), **Judge Dredd** (Umsetzung des Sylvester-Stallone-Films), **NFL Quarterback Club '96**, **Revolution X** (Konvertierung des knallharten Automatens à la Operation Wolf; nicht für GG) im Laufe des Jahres erscheinen. Eine abenteuerliche Schatzsuche offenbart **Cutthroat Island** (GG, MD), die Umsetzung des Films mit Matthew Modine und Geena Davis. George Foreman wird zum

zweiten Male ein Spiel gewidmet: **Foreman for Real** (GG, MD). Richtig gut sah die Saturn-Fassung von **NBA Jam Tournament Edition** aus. Riesige, zoomende Sprites sowie hervorragende Animationen konnten gefallen. Gleichmaßen positiv fiel **WWF Wrestlemania** für den SAT auf, das auch für MD und 32X programmiert wird. Funkeinelgeue Finishing-Moves, Super-Combs und vieles mehr verspricht Acclaim.

ACCOLADE

Herausragender Titel ist der Nachfolger von „Zero Tolerance“: **Beyond Zero Tolerance**. Das knallharte Actiongame ist diesmal lediglich für einen Spieler ausgelegt, bietet aber 75 Level, mehr als ein Dutzend unterschiedlicher Aliens und 20 durchschlagkräftige Waffen bzw. Gegenstände. Außerdem: **Barkley: Shut up and Jam 2** (Nachfolger des entsetzlichen ersten Teils), **HardBall '95** (Baseball), **Jack Nicklaus Golf '95** (alle MD). Accolade verkündete, für den Saturn zu programmieren. Folgendes ist in Planung: **Bubys III** (interaktiver Cartoon mit dem bekannten Luchs), **HardBall 5** und **Star Control III**.

ACTIVISION

David Perrys Shiny Entertainment

MESSE



Ganz links: **X-perts**
Links oben: **Vectorman** (MD)
Links: **Off-world Interceptor** (SAT)
Rechts oben: **Street Fighter - The Movie** (SAT)
Rechts: **Viewpoint** (SAT)



(Earthworm Jim“) und Activision werkeln gemeinsam an einer Next-Generation-Entwicklungsmaschine für Actionspiele. Activision ist somit zukünftig in der Lage, reichlich Actionprogramme für den Saturn zu produzieren. Erster Titel wird übrigens **Shanghai: Triple Threat** sein. Allerdings hat die Mah-Jongg-Variante weder mit Action noch mit dem Entwicklungssystem etwas zu tun. **Pitfall: The Mayan Adventure** erscheint für das 32X.

CAPCOM

Erwartungsgemäß lag Capcoms Hauptaugenmerk erneut auf Prügelspielen. Insbesondere **Street Fighter** mußte wieder erhalten: **Street Fighter - The Movie** und **The Animated Movie Game** werden herausgebracht. Ach ja: **Street Fighter Legends** wird es zudem geben. Ob die SF-Serie jemals ein Ende nehmen wird? Weitere Programme: **Incredible Toons** (Denkspiel) und **X-Men - Children of the Atom** (alle Spiel SAT).

CRYSTAL DYNAMICS

Das amerikanische Softwarehaus zeichnete in der Vergangenheit für einige gute 3DO-Titel verantwortlich. Nun werden diese Spiele auch für den Saturn konvertiert, bzw. neue für Sega-Flaggschiff programmiert. Folgendes Line Up ist zu erwarten: **3D Baseball '95** (rein 3D, sieht super aus),



NEWS

Los Angeles



Links oben: **Comix Zone** (MD)
 Links: **Batman & Robin** (GG)
 Rechts: **Beyond Zero Tolerance** (MD)
 Rechts oben: **FIFA Soccer** (SAT)
 Ganz rechts: **Rainer Zipp** demonstriert die Vorzüge des Acclaim-Standes ...



Blazing Dragons (Grafikadventure, von Monty Pythons Terry Jones kreiert), **Blood Omen: Legacy of Kain** (Adventure), **Off-world Interceptor** (futuristisches Monstertruck-Rennen mit Zweispielers-Simultanmodus), **Solar Eclipse** (über 20 Level vollgestopft mit nonstop Weltraumballer-Action) und **The Horde** (Strategiespiel).

DATA EAST

Data East setzt den PC-Überflieger **Creature Shock** auf den SAT um. Bei einer 1:1-Umsetzung bleibt es allerdings nicht: Argonaut hat dieser Fas-



Dark Legend (SAT)

sung noch 3-D-Flugsequenzen hinzugefügt. Man darf gespannt sein. **Defcon 5** ist ein Science-Fiction-Adventure mit ray-traced und gerendeter Grafik. Aus der Serie „Advanced Dungeons & Dragons“ stammt **Dark Sun**, ein grafisch hübsch in Szene gesetztes Rollenspiel, das seine Freunde finden wird. **Dark Legend** ist ein lupenreines Prügelspiel in Street-Fighter-Manier. Elf Kämpfer mit zahlreichen Waffen sorgen für knackige Aktionen.

ELECTRONIC ARTS

Vor der Messe hielten sich Gerüchte, daß Sega und Electronic Arts Differenzen hätten. Angeblicher Grund: EA sollte ein halbes Jahr lang nach Saturn-Start keine Sports Spiele herausbringen dürfen, da Sega keine Konkurrenz zur eigenen Sport-Reihe haben wolle. Wie uns bestätigt wurde



Magic Carpet (SAT)

sei dies völliger Quatsch: EA produziert brav, und Unstimmigkeiten solle es auch keine gegeben haben. Wie auch immer. Mit **Magic Carpet** erwartet SAT-Besitzer die Konvertierung des PC-Bestsellers. Auf einem mit Waffen bestückten fliegenden Teppich schwebt man mit Höchsttempo über Fraktalgrafik-Landschaften. Rasanter wird ebenfalls bei **Road Rash** geboten: Hier heißt es nicht nur schnellstmöglich über die Straßen zu düsen, sondern auch lästige Gegner von deren Feuerstühlen zu kicken! Stichwort

„Kicken“: **FIFA Soccer '96** sitzt in den Startlöchern und sieht verdammt gut aus. Erster Eindruck: bester Bundesliga-Winterpausen-Versüßer! Wer eher auf den ovalen Ball aus Amerika steht, wird mit **Madden NFL '96** vermutlich bestens bedient. Das Kultprogramm **Wing Commander III** hat den Sprung vom PC auf die Konsole ebenfalls geschafft. Wie gut, das wird sich zeigen.

Zum Schluß noch ein absolutes Highlight: Das obergeniale **Viewpoint** (aus Spielhalle und vom Neo-Geo her bestens bekannt) wird es für den Saturn geben!

INTERPLAY

Nochmal David Perry: Davids Firma Shiny Entertainment wurde von Interplay aufgekauft. Das gaben Perry und Interplays Präsident Brian Fargo bekannt. „Beide Seiten haben Bedürfnisse, die die andere erfüllen kann“, so Fargo. Derzeit setzt Interplay hauptsächlich auf das 32X und den Saturn. Folgende Titel erwarten uns: **Blackhawk** (düsteres, fesselndes Action-Adventure, 32X), **Casper** (Action-Strategiespiel, Umsetzung des Steven Spielberg-Films, 32X, SAT), **Cybetia** (Action-Adventure, SAT) und **Star Trek: Starfleet Academy – The Starship Bridge Simulator** (MD).

JVC

JVC bildet keine Ausnahme und unterstützt den Saturn kräftig. Anderes wäre auch mehr als verwunderlich, stellt JVC doch ebenfalls einen Saturn her. **Deadly Skies** ist ein toll aussehendes Kampfflugzeugspiel mit ansprechenden Features, so zum Beispiel Special-Moves der Piloten! **Split Realities** stellt ein actionreiches Rollenspiel dar, während **Varuna's Force** ein reines Actiongame ist. Ordentlich einen auf die Glocke darf dem Gegenüber bei **Center Ring Boxing** gehauen werden.

KONAMI

Sobald der Saturn in Deutschland veröffentlicht ist, wird Konami aller Voraussicht nach mit ihrem witzigen Parade-Shoot-'em-Up **Parodius** aufwarten. Auf der CD werden sich zwei Automatenversionen des Hits befinden. Weniger ulkig geht es bei **Vampire's Kiss** (US-Titel: Castlevania – The Bloodletting) zu, das ebenfalls für den SAT erscheint. Noch nicht sicher ist das Erscheinen folgender Titel: **3D Soccer** (Fußball mit netter Polygongrafik), NBA (Basketball), **Policenauts** (interessantes Adventure im Stile von „Snatcher“), **Project: Overkill** (harte Action) und **Suikoden** (Rollenspiel). Außerdem vertreibt Konami einige Time-Warner-Interaktive-Titel.





Der Williams-Stand war nicht nur wegen MK 3 ein besuchter Wert: Mortal-Kombat-Schönheit Sonya war zugegen



David Perry ist immer für einen Scherz aufgelegt

MESSE NEWS

Los Angeles



Oben: Sony und Lu Kang
Links: Rayman (SAT)
Unten: MK 3 (SAT)



David Perry ist immer für einen Scherz aufgelegt



OCEAN

Bei Ocean steht eine große Kinofilmumsetzung an: *Waterworld*, ein Epos mit Kevin Costner und Dennis Hopper (Action-Adventure, MD, SAT). *Lobo* nennt sich ein vielversprechendes 3-D Prügelspiel mit Echtzeit-Polygon-Kämpfern. Schenkt man Team 17 Glauben, so ist 1995 das Jahr des Wurms, denn *Worms* (MD, SAT) heißt ein an Cannon Fodder erinnerndes Strategiespiel. Schwarzer Humor ist dabei garantiert! Terrorismus und Drogen spielen in *Allegiance* (SAT) eine große Rolle. Ein rasantes Rennspiel scheint *Rollcage* zu werden, während uns mit *Offensive* eine Kriegssimulation und mit *Vanished Powers* ein Adventure ins Haus steht (alles SAT).

PLAYMATES I. E.

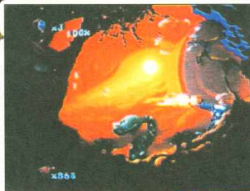
Bei Playmates Interactive Entertainment stand alles im Zeichen des Regenwurms! *Earthworm Jim 2* stellte nahezu alle anderen Produkte in den Schatten. Der neue Geniestreich von Perry und seiner Truppe überzeugt nicht nur durch bessere Animationen, sondern ebenfalls durch neue Special-Moves, neue Waffen und vieles mehr. In den USA strebt Earthworm Jim jetzt auch eine Filmkarriere an. Doch zuerst ist er ab September in einer TV-Comicserie zu sehen. Zeitgleich erscheinen zehn Sammelfiguren sowie vier Accessoires, gefolgt von Comicbuch,

Stickers und Sammelkarten. Im Juli darf man sich über den ersten Teil für das GG freuen. Auf das gleichnamige Brettspiel basierend wurde *Mutant Chronicles* programmiert, das ein oder zwei Leuten viel Kampfaction bietet. Weiteres: *ExoSquad* (Action) und *Star Trek Deep Space Nine – Crossroads of Time* (alle MD). Das erste SAT-Spiel von Playmates wird *Skeleton Warriors* sein, ein 3-D-Kampfspiel.

TIME WARNER INT.

Time Warner Interactives wichtigster Titel ist *Primal Rage*, das Dinosaurier-Prügelspiel aus der Spielhalle. Für GG, MD, 32X und SAT wird das nicht ganz friedliche Spektakel erscheinen. Nicht Sega, sondern TWI zeichnet für *Virtua Racing* auf dem SAT verantwortlich. Ob dies eine wünschenswerte Konvertierung ist, mag bezweifelt werden, denn VR wird sich grafisch nicht wesentlich von der 32X-Fassung unterscheiden, so finden wir z. B. keine Texture-Maps vor. Weitere Software: *Wayne Gretzky's NHLPA All-Stars* (Eishockey, MD) und *T-Mek* (futuristisches Panzerspiel, 32X).

Oben: *Primal Rage* (MD)
Links: *Earthworm Jim 2* (MD) sieht verdammt gut aus



UBI SOFT

Stolz präsentiert Ubi Soft *Rayman*, das meistdiskutierte Jump&Run der vergangenen zwölf Monate. Der Weg des kleinen Kerlchens führt durch sechs wunderschöne Welten mit 60 Leveln. Mehr als vier Dutzend Gegner, über 65.000 Farben und 60 Frames/Sekunde lassen ein starkes Jump&Run erwarten.

U.S. GOLD & CORE DESIGN

Fußball der ungewöhnlichen Art ist *Fever Pitch Soccer* (MD), das mit Special-Moves aufwartet! *Indiana Jones' Greatest Adventures* (Action-Adventure), *Izzy's Quest* (Jump&Run) und *Skeleton Krew* (Action) sind weitere MD-Titel. Für das GG ist nach wie vor *Mega Man* angekündigt. Über die Bildschirme von 32X-Besitzern flitzen in *Baldie Core Designs Shellshock* (Panzer-Action), *Soulstar X* (Shoot'em Up) und *Virtual Golf*.

VIRGIN INTERACTIVE E.

Virgins Highlight ist ohne Zweifel der dritte Teil von „Cool Spot“ namens *Spot goes to Hollywood* für MD, 32X und SAT. Gerade auf letzterer Konsole wird ein grafischer Schmaus geboten, der schlicht begeistert. Im Gegensatz zu Cool Spot ist das Sequel ein reines 3-D-Abenteuer. *Converse Hardcore Hoops* lautet der Titel eines actionreichen Streetball-Programms. Weiter im angekündigten Programm: *Night Warriors – Darkstalker's Revenge* (ein Capcom-Prügelspiel), *Scavenger*, *The 11th Hour – The Sequel to The 7th Guest*, *Tilt* (Flipper; alle SAT).

WILLIAMS

Williams zeigte *Mortal Kombat III* für GG, MD und SAT. Sämtliche Fassungen sehen sehr geschönert aus. Zur Freude aller MK-Fans war die „echte“ Sonya vor Ort und stellte in zahlreichen Bühnenshows täglich ihr Kampfgeschick unter Beweis. In einem kurzen Gespräch mit GAMERS versicherte Sonya, daß sie Videospiele im allgemeinen mag. Selbstverständlich ist sie von MK 3 begeistert

Anmerkung: Die meisten der in diesem Bericht aufgeführten Programme erscheinen voraussichtlich von Juni bis Dezember '95, einige Anfang '96. Da wie immer mit Verzögerungen gerechnet werden muß, verzichten wir auf eine platzraubende Termitabelle!

Hans-Joachim Amann





NBA ACTION '95

STARRING DAVID ROBINSON



Wem 'NBA Jam' mit seinen Monster-Dunks schon immer ein wenig zu abgehoben und unrealistisch war, sollte mal einen Blick auf „NBA Action '95“ werfen.



Was puren Basketball-Spielspaß angeht, liegt Acclaims 'NBA Jam T.E.' unbestritten ganz vor. Doch in puncto Simulation mit detaillierten Ligamodi und realistischen Features hat das 24-MBit-Modul nicht allzuviel zu bie-

EINE SIMULATION MIT VIELEN DETAILS

ten. Daher kommt „NBA Action '95 starring David Robinson“, das mehr in die Richtung von 'NBA Live '95' (GAMERS 11/94 Note 2-) schlägt, als Abwechslung gerade recht.



PERFECT FREUND	
STATISTIKEN	
HÖHE	2,00 m
GEWICHT	240 kg
LEBENSZEIT	18 JAHRE
JAHRE IN NBA	10
IN 94 NBA LEAGUE SEASONS	
POINTS	24,5
REBOUNDS	11,2
ASSISTS	2,8
BLK'S	2,7
STEALS	1,1

Umfangreiche Spielerportraits gehören zu einer guten Simulation ebenso dazu wie übersichtliche Anzeigen während des Spiels



chern eigener, kreiierter Spieler ist möglich.

Bis zu fünf Leute können gleichzeitig auf Korbjagd gehen, wobei sogar alle in einer Mannschaft agieren dürfen. Betrachtet wird das Ganze dann aus der Vogel-

Die optische Aufmachung ist nicht ganz so pompös und detailliert wie bei 'NBA Jam', und es wurde auch weniger Wert auf die Animation

ZU FÜNFUF KORBJAGD GEHEN

bei den Dunks gelegt. Alle Akteure sind, obwohl recht klein dargestellt, jedoch gut zu erkennen.

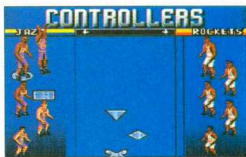
Akustisch wird das Spiel mit trockenen Kommentator-Sprüchen untermalt. Das Publikum unterstützt das Geschehen nur selten mit Applaus. Schade, daß nicht an mehr Atmosphäre gedacht wurde.

Jam-it-Fans, die schnelle und heiße Action suchen, werden von der eher schlichten Aufmachung enttäuscht sein und wieder zu 'NBA Jam' greifen. NBA Action ist zwar mit Optionen und Features etwas besser ausgestattet als das Vergleichsspiel 'NBA Live '95', trotzdem behält das

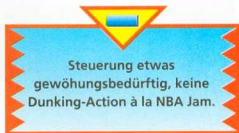
Konkurrenzspiel die Nase ein wenig weiter vorn: Die Darstellung ist etwas übersichtlicher, die Animationen der Spieler gelungener und das Spiel insgesamt actionlastiger. Wer aber mal zu fünf auf ein paar Körbe werfen möchte, der findet mit NBA Action '95 momentan für sein Mega Drive nichts Besseres.

Michael Kocy

Zuerst solltet Ihr Euch durch die sehr umfangreiche Anleitung arbeiten, um mit den zahlreichen Möglichkeiten des Spiel einigermaßen vertraut zu sein. Denn außer einem 'kurzen und schnellen' Spiel zwischendurch, könnt Ihr eine komplette Saison mit insgesamt 27 Mannschaften der NBA



perspektive, und trotz der zehn auf dem Screen anwesenden Figuren bleibt das Geschehen einigermaßen übersichtlich. Allein die Steuerung ist ein wenig träge, und es empfiehlt sich zum besseren Ausführen von Spielzügen, ein Sechs-Button-Pad zu verwenden.



Steuerung etwas gewöhnungsbedürftig, keine Dunking-Action à la NBA Jam.

Fünfspeler-Modus, Batteriespeicher, viele Optionen und Spielmodi sowie Liga-Features.

spielen. Dazu gehören neben Statistiken auch Spielerlisten, die z.B. auch den Gesundheitszustand der über 300 Spieler dokumentieren. Alle Änderungen und Ergebnisse können per Batterie dauerhaft gespeichert werden, und sogar das Si-

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY
3+

DAUERSPASS
2-

Genre:
Sport

Spieler:
1-5 (simultan)

Hersteller:
Sega

Preis:
ca. DM 130

Level:
27 Teams

Schwierigkeit:
je nach Paarung

Continues:
Batterie

Speicher:
16 MBit

Erhältlich:
im Handel

GRAFIK
3+

SOUND
4

NOTE
3+

Red Zone

MD

Atomraketen, Chaos, der totale Krieg! Und das alles technisch gut verpackt, mit viel Gameplay und reichlich Action. So soll es sein! Hier können sich alle Freunde actiongeladener Strategiespiele einmal richtig austoben. Wer dabei allerdings ins Stocken gerät oder vielleicht zu schnell übers Gelände gedüst ist und dabei abgeschossen wurde, kann ja mal ein paar von den folgenden Levelcodes ausprobieren. Guten Flug, an alle Piloten!



Mission 2:	ABAC BCBC ABA
Mission 3:	ACCC BCAB BCA
Mission 4:	ABAC BCBC ACC
Mission 5:	BAAA BBBC CBB
Mission 6:	ABBA BCAC BCA
Mission 7:	BAAA BBBC AAA
Mission 8:	ABBA BCAC CAC

Unendlich Energie in jeder Mission:

Mission 1:	BAAB AACB CBA
Mission 2:	ABBB ABAC BBC
Mission 3:	BAAB AACB CAA
Mission 4:	ABBB ABAC BAC
Mission 5:	ABBB ABAC BAB
Mission 6:	BAAC AABA ACA
Mission 7:	BAAC AABA ABA
Mission 8:	ABBC AACA CBA

Verstecktes Asteroidenspiel

Paßwort: ABCA CACB CAC

Marco Müller, Chemnitz



Wanted:
Tips & Tricks!

TIPS

SONDERAKTION -

Hallo, Fan-Gemeinde!

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

Doch wir sind der Meinung: Das reicht noch nicht!

In der kommenden Ausgabe verlosen wir einen riesigen Berg von Master-System- und Game-Gear-Modulen!!! Darunter befinden sich solche Mega-Hits wie ‚Cool Spot‘, ‚Land of Illusion‘, ‚Sonic Spinball‘, ‚Wimbledon‘, ‚Ultimate Soccer‘, ‚Batman Returns‘, ‚Shinobi 2‘, ‚Alien 3‘ und viele andere mehr!

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

MD

Lawnmower Man

Für ca. DM 100 gibt's die Umsetzung vom Rasenmähermann im Handel zu erstehen. Wer zugegriffen hat, kann sich mit dem folgenden Cheat durch die Level ‚zappen‘:

Pausiert das Spiel, und drückt oben, rechts, A, B, A, unten, links, A, unten und B, um einen Level zu überspringen!

Marco Müller, Chemnitz

MCD

Brutal

Da hauen sich die Waldbewohner gegenseitig aufs Fell, daß es nur so kracht! Besonders brutal ist das aber eigentlich nicht, dafür ist nämlich das Spiel mit dem schwarzen Drachen zuständig! Wenn Euch der Cheat aus Heft 01/95 nicht langt, dann seid Ihr herzlich eingeladen, Euch hier frei nach Belieben zu bedienen! Bitteschön!

First Boss:	Ghost, Soldier, Ghost, Blobby
Level Two:	Bobby, Red Thing, Ghost, Boogerman
Second Boss:	Orange Thing, Miner, Soldier, Ghost
Boogerville:	Red Thing, Ghost, White Thing, Boogerman
Third Boss:	Boogerman, Blobby, Miner, Red Thing
Mucous Mount:	Soldier, Red Thing, Ghost, Orange Thing
Nasal Caverns:	Soldier, Blobby, Caveman, Red Thing
Fourth Boss:	Ghost, Red Thing, Orange Thing, Miner
Pus Palace:	Bobby, Boogerman, Ghost, Blobby
Booger Master:	Bobby, White Thing, Boogerman, Miner

Slaven Travar, Wiesbaden

MD

Earthworm Jim - Special Edition



Asteroids One:	Power Up, Atom, Pistole, Kuh, Kuh
What the Heck:	Atom, Wasserhahn, Pistole, Kuh, Power Up
Big Bruty:	Atom, Power Up, Atom, Kuh, Wasserhahn
Asteroids Two:	Wasserhahn, TV, Atom, Kuh, Hydrant
Down the Tubes:	Hydrant, Atom, Pistole, Hydrant, Jim
Asteroids Three:	Atom, Atom, Kuh, Atom, Kuh
Bungee:	Power Up, Hydrant, Wasserhahn, Pistole, Kuh
Asteroids Four:	Kuh, Jim, TV, TV, Power Up
Professor's Lab:	Kuh, Kuh, Wasserhahn, Kuh, Wasserhahn
Asteroids Five:	Hydrant, Hydrant, Power Up, Atom, Power Up
Peter Puppy:	Wasserhahn, Hydrant, Atom, Power Up, Atom
Asteroids Six:	Kuh, Jim, Kuh, Hydrant, Wasserhahn
Intestines:	Pistole, Power Up, Hydrant, Kuh, TV
Asteroids Seven:	Pistole, Power Up, Wasserhahn, Pistole, TV
Buttville:	Power Up, Kuh, Atom, Atom, Kuh

Der ‚Battleworm‘, Buttville

TRICKS



MD

Die Schlümpfe

Hallo, Schlümpfe! Heute schon geschlumpft? Nein, noch nicht? Dann wird's aber Zeit! Wem das Schlumpfen allerdings nicht so leicht von der Hand geht, dem kann hier geholfen werden. Der T&T-Schlumpf hat nämlich alle Levelcodes für Euch erschlumpft:

Level 1

Der See: Schlumpfine, Muskel-schlumpf, Tortenschlumpf, Papa Schlumpf

Level 2

Die Grotte: Überraschungsschlumpf, Brillenschlumpf, Papa Schlumpf, Schlumpfine

Level 3

Die Schlittenfahrt: Brillenschlumpf, Überraschungsschlumpf, Muskel-schlumpf, Tortenschlumpf, T&T-Schlumpf, Schlumpf-hausen



MD

Star Wars Arcade

Wenn Euch das knappe Zeitlimit zu schaffen macht, könnt Ihr das Spiel jederzeit pausieren und dann links, unten, A, C, unten und oben drücken, um die Zeit wieder auf den Anfangswert zu setzen. Um es noch einfacher zu machen, könnt Ihr auch unten, B, B, oben, rechts und links drücken (im Pausenmodus), und die Zeit bleibt gänzlich stehen!

Daniel Landsberg, Windeck-Dattenfeld



Boogerman

Wenn es einen 'Heldensprite' gibt, der keine Manieren kennt, überall - Entschuldigung - rumrotzt, die Luft mit seinen diversen Körpergasen verunreinigt und sich damit über zwischenmenschliche und allgemeingültige Verhaltensweisen hinwegsetzt, dann ist es unter Garantie der eklige 'Boogerman'. Froschgrün, häßlich wie die Nacht und so sauber wie ein Altbehälter kommt er daher und durchsucht alle Level nach den sogenannten 'Abflußpömpeln'. Spielersich ist dieses Jump&Run nicht gerade die Krönung, was man dem schlampigen 'Dünnbein' allerdings gerne verzeiht. Denn die Animationen sind teils derart witzig, daß einem vor Lachen auch schon mal der eine oder andere Pu... entweichen kann. So, jetzt zum Cheat:

• Druck im Logobildschirm A, B, C, B, C und A! Zunächst wird nichts passieren, denn Ihr müßt nun noch im Titelscreen A, B und C gleichzeitig drücken! Es erscheint daraufhin das Stage-Selectmenü, in dem Ihr jede Stage auswählen könnt.

Jens Heuerman, Sudwalde



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

SEGA S A T U R N
SEGA SATURN mit 1 Spiel dt. DM 1. V.
SEGA MEGA DRIVE

ACTION REPLAY PRO 2	dt. DM 96,95
Addams Family - Values	dt. DM 108,95
Alien Soldier	dt. DM 104,95
Battle Frenzy 3D	dt. DM 97,95
College Basketball	dt. DM 1. V.
Demolition Man	dt. DM 107,00
Die Schlümpfe	dt. DM 104,95
Jelli Boy	dt. DM 108,95
Judge Dredd	dt. DM 118,95
Justice League	dt. DM 118,95
Lothar Matthäus	dt. DM 108,95
Megaman Willy Wars	dt. DM 109,00
Mickey und Minnie	dt. DM 109,00
NBA JAM Tournament Edit.	dt. DM 118,95
Road Rash III	dt. DM 98,95
Road Runner-Desert Demolit.	dt. DM 99,00
Samurai Shadown	dt. DM 109,00
Seaqueats DSV	dt. DM 109,95
Slam Masters	dt. DM 127,95
Speedy Gonzales	dt. DM 114,95
Stargate	dt. DM 118,95
Theme Park	dt. DM 109,00
True Lies	dt. DM 118,95
Warlock	dt. DM 114,95
X - MEN 2	dt. DM 109,95

SEGA MEGA 32 X

MEGA DRIVE 32 X Adapter	dt. DM 359,00
Fahrenheit CD32X	dt. DM 128,95
GOLF - 36 Holes MD32X	dt. DM 124,95
Knuckles - Chaotix MD32X	dt. DM 109,00
Metal Head MD32X	dt. DM 119,95
Shadow Squadron MD32X	dt. DM 129,95
Soulstar X MD32X	dt. DM 1. V.
Surgical Strike CD32X	dt. DM 1. V.

SEGA MEGA CD II

Die Schlümpfe	dt. DM 104,95
Dungeon Master 2	dt. DM 89,95
Ecco the Dolphin 2	dt. DM 109,95
Flying Nightmares	dt. DM 114,95
Halmadd	dt. DM 89,95
KEIO Flying Squad	dt. DM 89,95
Road Rash	dt. DM 104,95
Shining Force	dt. DM 109,00
Syndicate	dt. DM 104,95
Super Strike Trilogy	dt. DM 104,95
Theme Park	dt. DM 99,95
Tomcat Alley NEU m. dt. Text	dt. DM 109,95
World Cup Golf	dt. DM 94,00
WWF Rage in the Cage	dt. DM 79,95

MASTER II / GAME GEAR

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

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE !!!
Original deutsche Versionen
Ausschließlich fabrikanne Ware
Das SEGA Lager ist bei uns im Ort
Schnell - Service Inbegriffen
Versandkosten nur DM 4,95
14 Monate Garantie
Versandkosten nur DM 3,95 bei
Bestellungen per Telefax oder
Anrufbeantworter am Wochenende
Ab einem Bestellwert von DM 300,-
entfällt der Versandkostenanteil
Vorbestellungen für Neuheiten
werden bevorzugt ausgeliefert
Wir führen auch original SNES, GAME-
BOY, CD-I, PC und CD-ROM SPIELE

Kostenlose Gesamtpreislisten
gegen DM 1,- Rückporto - Bitte
geben Sie Ihre Systeme an
Wichtiger Hinweis: Die Preise beinhalten nicht die
aktuellen Vergünstigungen durch Kursschwankungen
und Einkaufspreise: Fragen Sie deshalb nach!
Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme.
Preisänderungen, Sitzplätze und Irrtümer vorbehalten.

MD

Red Zone

In allerletzter Minute trudelten noch diese feinen Tipps zu 'Red Zone' bei uns in der Redaktion ein. Klar, daß wir Euch die nicht vorenthalten wollen und sie deswegen auch gleich abdrucken!
Auf Seite 58 findet Ihr bereits einen Haufen nützlicher Paßwörter, womit Euch der Zugang zu Level neun und zeh'n erleichtert wird.

Mission 8:

Fliegt nicht direkt zum Ziel, sondern über das Meer, bis Ihr in die rechte obere Ecke Eurer SAT-Map gelangt! Von dort aus startet Ihr Euren Angriff. Vergeßt aber nicht das Repair-Paket an der Straße mitzunehmen!
Im ersten Raum des Bunkers findet Ihr einen Computer, auf dem Ihr beliebig oft Asteroids spielen könnt.

Mission 9:

Nachdem Ihr den Bunker verlassen habt, müßt Ihr sofort zur Straße fliegen, um die im Convoy befindlichen Hubschrauber mit den Stinger-Raketen auszuschiessen. Das Ganze muß recht schnell vorstatten gehen, und Ihr dürft dabei möglichst keinen der LKW treffen. Diese transportieren nämlich Kanonenkugeln, die Ihr durch das Drücken von unten und C aufnehmen könnt. Anschließend fliegt Ihr zur Superkanone und werft die Kugeln in die Röhre (unten und C drücken!), die dem Gebäude am nächsten steht. Nun müßt Ihr 52 Lande- und die Kanone ausrichten. Abschluß durch A, B und C gleichzeitig.

Mission 10:

Springt auf das Förderband und achtet auf die entgegenkommenden Fässer und die Greifer am Rand!

Der ultimative Überlebenstrick:

Wenn Ihr in einem Bunker unterwegs seid und keine Munition mehr habt, oder verwendet wurde, dann begeben Euch zum Hubschrauber und steigt ein! Drückt dann einfach zweimal Pause, und Ihr seid wieder fit! Das Dynamit müßt Ihr allerdings erneut aufnehmen.

Kai Hampl, Rodewisch

GRATIS Katalog

Musik, Kinofilm-Videos, MULTIMEDIA
Videospiele, CD-I, CD-Rom, CDs, MCs, Maxis, Lps, Singles
Riesige Auswahl!
Bei uns super-günstig wie noch nie!

Kein Club! Keine Mitgliedschaft
Wir liefern auch ins Ausland!
Gleich anfordern bei:
DISC-CENTER, Abt. ZV
D-92797 Weikersheim
FAX (0 79 34) 100-75



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

FREAKS SHOP

Bernd Harfurth

MEGA DRIVE:	RUGBY WORLD CUP '95 99,95	CHKI CHKI BOYS 34,95	PELE 2 49,95
ALLEN SOLDIER 99,95	SAMURAI SHOWDOWN 99,95	COMBAT CAPS 39,95	PGA EUROPEAN GOLF 49,95
ANIMANICS 79,95	SEQUEST DSV 99,95	CORPORATION 39,95	PHILLOS 39,95
ASTERIX - Power of Gods 89,95	SHINING FORCE 2 89,95	CRACK DOWN 39,95	POWERMONSTER 29,95
ATL TENNIS 89,95	SLAM MASTER 119,95	CRUE BALL 39,95	PRINCE OF PERSIA 39,95
Battle Frenzy / Bloodshot 79,95	SNOOKER -A- 79,95	DR. ROBOTNIK MEAN B... 49,95	PUGO'SY 34,95
BODYCOUNT 59,95	SOLEIL 109,95	DRAGON 39,95	F.B.I. BASEBALL '94 49,95
BIG BROTHERS - Disney 69,95	SONIC & KNUCKLES 89,95	EMPIRE OF STEEL 39,95	RANGER X 49,95
BOONERMAN 79,95	SONIC SPINBALL 59,95	ETERNAL CHAMPIONS 49,95	RASENMÄHREMANN 39,95
CANNONFOODER 79,95	SPEED GOALS 119,95	EX MUTANTS 39,95	RED ZONE 59,95
CLAYFRONTIER 79,95	SPIEDERMAN -Admated- 79,95	FIFA SOCCER 59,95	REN & STIMPY 39,95
DAFFY DUCK in Hollywood 89,95	STARGLATE 79,95	FLNK 49,95	ROCK N ROLL RACING 69,95
DAGS REVENGE 69,95	STORY OF THOR 119,95	FLINTSTONES 49,95	ROCKE KNIGHT ADVENTURE 39,95
DE SCHLIMMEL 89,95	STREETS OF RAGE 3 89,95	FUN & GAMES 39,95	ROLLING THUNDER 2 39,95
DEATH RACING 79,95	STRIKER 89,95	GAUNTLET 39,95	ROLO TO THE RESCUE -A- 49,95
EARTH WORM JIM 89,95	SYNDICATE 79,95	GENERATION LOST 39,95	SECOND SAMURAI 39,95
EGG OF THE DOLPHIN 2 79,95	TACMANIA 2 89,95	GLOBAL GLADIATORS 39,95	SHAG FU 49,95
F 1 CHAMPIONSHIP 89,95	TANKIE PARK 59,95	GOODS 34,95	SKITCHIN 39,95
FIFA SOCCER '95 69,95	TOUGH-MAN CONTEST 79,95	GRUNSTAR HEROES 59,95	SNAKE RATTLE N ROLL 39,95
IMG INT. TOUR TENNIS 69,95	TRUE LIES 79,95	HALF LINK 39,95	SNARC 1 49,95
INDY CAR RACING 79,95	TRON 89,95	HAVOC 49,95	5 GAMES IN ONE 49,95
J.MADDEN FOOTBALL '95 69,95	VIRTUA RACING 139,95	HOOK 39,95	SPACE HARRIER 2 29,95
JUDGE DREDD 109,95	W.Gratzky's ICE HOCKEY 109,95	HURRICANES 59,95	STEEL TALONS 49,95
JURASSIC PARK 2 69,95	WARLOCK 79,95	HYPERDUK 39,95	STREETFIGHTER 2 49,95
KICK BOXING 79,95	WORLD CUP OF GOLF 99,95	INCREDBLE HULK 39,95	STRIDER 2 39,95
KAWASAKI SUPERBIKES 79,95	X-MEN 2 99,95	INTERNATIONAL RUGBY 39,95	SUPER HYDICE 34,95
KONG DER LÖWEN 89,95		J.NIKOLAUS POWER CHALL. 39,95	SUPER KICK OFF 49,95
KOBA BOMBERMAN 69,95		JAMES BOND 007 34,95	SYLVESTER & TWEEEY 49,95

SONDERANGEBOTE !!!	MEGA DRIVE:	TERMINATOR 2 - J. GAME 39,95	TERMINATOR 2 - J. DAY 39,95
2 GAMES IN ONE - Cosmic Carnage 49,95	2 FANTASY 4 49,95	TERMINATOR 2 - J. GAME 39,95	TERMINATOR 2 - J. DAY 39,95
2 GAMES IN ONE - Cosmic Carnage 49,95	2 FANTASY 4 49,95	TERMINATOR 2 - J. GAME 39,95	TERMINATOR 2 - J. DAY 39,95
2 GAMES IN ONE - Cosmic Carnage 49,95	2 FANTASY 4 49,95	TERMINATOR 2 - J. GAME 39,95	TERMINATOR 2 - J. DAY 39,95
2 GAMES IN ONE - Cosmic Carnage 49,95	2 FANTASY 4 49,95	TERMINATOR 2 - J. GAME 39,95	TERMINATOR 2 - J. DAY 39,95

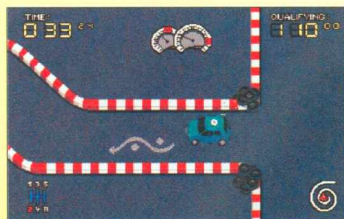
ZUBEHÖR	MEGA DRIVE:	POWERMONSTER 39,95	PRINCE OF PERSIA 49,95
MEGA DRIVE:	MEGA DRIVE KONSOLE 159,95	RACE RASH 89,95	SHERLOCK HOLMES 39,95
MEGA DRIVE KONSOLE 159,95	MEGA DRIVE KONSOLE & 2 PADS 189,95	SILFHEED 69,95	SLAM CITY with S. Pippin 89,95
MEGA DRIVE KONSOLE & 2 PADS 189,95	2 KONIGS DER LÖWEN 249,95	SMATCHER 89,95	SONIC 79,95
2 KONIGS DER LÖWEN 249,95	4 MULTIPLAYER ADAPTER 59,95	SOULSTAR 79,95	STAR WARS CHESS 49,95
4 MULTIPLAYER ADAPTER 59,95	6 BILTON PADS 29,95	STAR WARS TROOP 89,95	SUPREME WARRIOR 89,95
6 BILTON PADS 29,95	ADAPTER US / PAL 29,95	SYNDICATE 89,95	THE PARK 89,95
ADAPTER US / PAL 29,95	ACTION REPLAY 2 89,95	THE PARK 89,95	WOLFENLD 39,95
ACTION REPLAY 2 89,95	RSE ->CD-1 1 2 KABEL je 29,95	WONDERDOG 39,95	WORLD CUP USA '94 59,95
RSE ->CD-1 1 2 KABEL je 29,95	Ultra 2 in ONE JOYPAD 49,95		
Ultra 2 in ONE JOYPAD 49,95			

MEGA MAN - Willy Wars 109,95	MEGA MAN 2 99,95	MEGA MAN 3 99,95	MEGA MAN 4 99,95
MENICER & B GAMES 79,95	MICRO MACHINES 2 79,95	NBA ACTION '95 99,95	NBA LIVE '95 99,95
NBA ACTION '95 99,95	NBA LIVE '95 99,95	NBA JAM TOURNAMENT 89,95	PROTECTOR '95 89,95
NBA JAM TOURNAMENT 89,95	PROTECTOR '95 89,95	PAGEMASTER 89,95	PIRATES OF DARK WATER 69,95
PROTECTOR '95 89,95	PAGEMASTER 89,95	PIRATES OF DARK WATER 69,95	PGA TOUR GOLF 2 79,95
PAGEMASTER 89,95	PIRATES OF DARK WATER 69,95	PGA TOUR GOLF 2 79,95	POPULOUS 2 89,95
PIRATES OF DARK WATER 69,95	PGA TOUR GOLF 2 79,95	POPULOUS 2 89,95	POWER RANGERS 109,95
PGA TOUR GOLF 2 79,95	POPULOUS 2 89,95	POWER RANGERS 109,95	PROTECTOR '95 89,95
POPULOUS 2 89,95	POWER RANGERS 109,95	PROTECTOR '95 89,95	PSYCHO PINBALL -A- 69,95
POWER RANGERS 109,95	PROTECTOR '95 89,95	PSYCHO PINBALL -A- 69,95	RISE OF THE ROBOTS 59,95
PROTECTOR '95 89,95	PSYCHO PINBALL -A- 69,95	RISE OF THE ROBOTS 59,95	RSTAR 89,95
PSYCHO PINBALL -A- 69,95	RISE OF THE ROBOTS 59,95	RSTAR 89,95	ROAD RASH 3 79,95
RISE OF THE ROBOTS 59,95	RSTAR 89,95	ROAD RASH 3 79,95	ROAD RUNNER 89,95
RSTAR 89,95	ROAD RASH 3 79,95	ROAD RUNNER 89,95	ROBODOP vs TERMINATOR 49,95
ROAD RASH 3 79,95	ROAD RUNNER 89,95	ROBODOP vs TERMINATOR 49,95	

SONDERANGEBOTE !!!	MEGA DRIVE:	TERMINATOR 2 - J. GAME 39,95	TERMINATOR 2 - J. DAY 39,95
2 GAMES IN ONE - Cosmic Carnage 49,95	2 FANTASY 4 49,95	TERMINATOR 2 - J. GAME 39,95	TERMINATOR 2 - J. DAY 39,95
2 GAMES IN ONE - Cosmic Carnage 49,95	2 FANTASY 4 49,95	TERMINATOR 2 - J. GAME 39,95	TERMINATOR 2 - J. DAY 39,95
2 GAMES IN ONE - Cosmic Carnage 49,95	2 FANTASY 4 49,95	TERMINATOR 2 - J. GAME 39,95	TERMINATOR 2 - J. DAY 39,95
2 GAMES IN ONE - Cosmic Carnage 49,95	2 FANTASY 4 49,95	TERMINATOR 2 - J. GAME 39,95	TERMINATOR 2 - J. DAY 39,95

MEGA DRIVE:	MEGA DRIVE KONSOLE 159,95	MEGA DRIVE KONSOLE & 2 PADS 189,95	2 KONIGS DER LÖWEN 249,95
MEGA DRIVE KONSOLE 159,95	MEGA DRIVE KONSOLE & 2 PADS 189,95	2 KONIGS DER LÖWEN 249,95	4 MULTIPLAYER ADAPTER 59,95
MEGA DRIVE KONSOLE & 2 PADS 189,95	2 KONIGS DER LÖWEN 249,95	4 MULTIPLAYER ADAPTER 59,95	6 BILTON PADS 29,95
2 KONIGS DER LÖWEN 249,95	4 MULTIPLAYER ADAPTER 59,95	6 BILTON PADS 29,95	ADAPTER US / PAL 29,95
4 MULTIPLAYER ADAPTER 59,95	6 BILTON PADS 29,95	ADAPTER US / PAL 29,95	ACTION REPLAY 2 89,95
6 BILTON PADS 29,95	ADAPTER US / PAL 29,95	ACTION REPLAY 2 89,95	RSE ->CD-1 1 2 KABEL je 29,95
ADAPTER US / PAL 29,95	ACTION REPLAY 2 89,95	RSE ->CD-1 1 2 KABEL je 29,95	Ultra 2 in ONE JOYPAD 49,95
ACTION REPLAY 2 89,95	RSE ->CD-1 1 2 KABEL je 29,95	Ultra 2 in ONE JOYPAD 49,95	
RSE ->CD-1 1 2 KABEL je 29,95	Ultra 2 in ONE JOYPAD 49,95		

Handläuferanfragen erwünscht !!! Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (DM 16,- Porto) Versandpreise per Nachnahme DM 12,- Handläuferanfragen erwünscht !!! Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten !!! Ausländische Anleitung Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen !!!



GREENPEACE

Unterstützen Sie
erfolgreichen
Umweltschutz:
Werden Sie
Fördermitglied bei
Greenpeace.

Greenpeace e.V.
Vorsetzen 53
20450 Hamburg

Power Drive

Dieses Rennspiel mit den kleinen Kleinwagen scheint sich großer Beliebtheit zu erfreuen. Wie sonst erklärt sich diese Flut von Zuschriften eurerseits? Na gut, dafür sind wir ja da, daß wir Euren Wünschen nachgehen und Euch das bieten, was Euch wichtig ist. Nun denn ...

Zuerst ein paar allgemeine Tips von G. Hans-Dieter (wofür steht denn das ‚G‘?):

- Wenn Ihr im ersten Rennen – Monte Carlo – am Start nicht vorwärts, sondern rückwärts fahrt, könnt Ihr einen Timerstop und auch noch drei Geldsäcke finden.
- Ihr solltet auf einer geraden Strecke auf keinen Fall – außer mit Nitroboost – überholen, denn der Gegner wird immer versuchen, Euch zu rammen, was ihm in der Regel auch gelingt.
- Wenn Ihr genügend Geld gescheffelt habt, werden Euch ab und an zwei neue Wagen angeboten: ein kleiner und ein großer. Nehmt lieber den kleinen Renner, denn mit dem großen Gefährt werdet Ihr auf den späteren Strecken – Finnland, Australien, England I – Probleme haben. Die Kurven sind einfach zu eng!
- Ab der Arizona-Strecke solltet Ihr auf den Einsatz von Nitroboostern verzichten. Denn wenn Ihr sie mit einem 5-Gang-Wagen anwendet, ist die Beschleunigung meist derart heftig, daß Ihr nicht nur fast aus dem Bild ‚fliegt‘, sondern auch fast immer irgendwo reinkracht.



Und nun die Paßwörter:

Paßwort	Strecke	Geld
7G4D DFPZ 4992 951P	Kenia	-
XFMF BLD6 36WF X92T	Schweden	58.450 \$
R7WM 7LXN NR0W 20J2	Korsika	62.677 \$
W0M0 57W4 988Y 4XB-	Arizona	101.446 \$
8V3H LXXC 6HV1 L3F-	Finnland	92.078 \$
XFLF 7C13 VYHD 0JZF	Australien	128.158 \$
7G3D 9S-Y WYQ1 M5MC	England 1	183.580 \$
9N35 B51J P9NM B3NQ	England 2	226.455 \$



A.B.-GAMES

ANDREAS BENDER

ANKAUF & VERKAUF

VON VIDEOSPIELEN

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

z.B. 32X Aufsatz für 279,-
gebrauchtes Gerät dt.

**SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE,
SONY PLAYSTATION, SEGA SATURN, 3DO,
ATARI JAGUAR, MEGA CD, NES, GAME BOY,
NEO•GEO CD, 32X, GAME GEAR, SEGA MS**

Tel.: 0 45 21/48 73

Fax: 0 45 21/10 25

täglich: 13-20 Uhr

KOSTENLOS GIBT ES UNSERE PREISLISTEN.
Gleich anfordern.

A.B.-Games • MEINSDORFER WEG 30 • 23701 EUTIN

Abschließend noch ein kleiner Tip:

- Wenn Ihr England 2 geschafft habt, seid Ihr Weltmeister. Ihr fahrt dann nochmals die Hauptstrecken aller Länder durch. Dabei werden Schäden am Wagen automatisch repariert. Danach beginnt Ihr wieder in Monte Carlo, allerdings mit dem Auto und dem Geld, das Ihr hattet, als Ihr Weltmeister wurdet.

G. Hans-Dieter Meixner, Frankfurt a. M.



CANNON ÜBERLEBENS



Zunächst noch einige kleine Tips, die Euch das Helldenleben etwas erleichtern können:

- **Nutzt die örtlichen Gegebenheiten unbedingt aus: Handgranaten fliegen schön weit, so daß man oft aus der Deckung eines Waldes heraus viel Unheil anrichten kann. Beachtet auch, daß die Granaten auf Schnee oder abschüssigem Gelände oft noch ein gutes Stück weiter rutschen ...**

- **Schont Eure Mannschaft: Haltet die Verluste in den ersten Phasen einer Mission möglichst gering, denn Ihr habt nicht unbegrenzt Leute.**

Und hier sind sie wieder, unsere Pixel-Rambos, die mit einem fröhlichen Lied auf den Lippen in den Untergang marschieren. Wollt Ihr ihnen eine Überlebenschance geben? Dann lest unbedingt weiter!

MISSION 15

Unsere Karten zeigen den effektivsten Lösungsweg, allerdings könnt Ihr natürlich auch nach Herzenslust und -frust herumexperimentieren. Vielleicht habt Ihr ja auch noch bessere Alternativen auf Lager? Laßt es uns einfach wissen

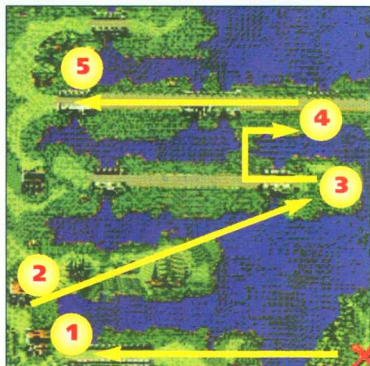
PHASE 2

- 1: Schwimmt zur Insel und schaltet den Scharfschützen und die Schafs Falle aus. (Genau, hier werden wieder Tiere gequält!)
- 2: Nehmt Euch den nächsten Scharfschützen vor und steigt in den Helikopter, den er bewacht hat.
- 3: Beharkt das Landegebiet mit Bomben, um alle feindlichen Raketenwerfer auszuschalten.
- 4: Rennt zur Geschützstellung und schaltet alle Bunker aus, bevor der Feind einen Gegenangriff starten kann.



PHASE 3

- 1: Schnappt Euch den Helikopter und landet in der Nähe des Hauses.
- 2: Schickt einen Mann in die Geschützstellung und schießt auf die feindliche Stellung. Bringt Euch aber anschließend sofort wieder in Sicherheit!
- 3: Teilt die Mannschaft auf und schickt zwei Leute los, um den Bunker durch die nahegelegene Geschützstellung zu zerstören.
- 4: Zerstört den feindlichen Jeep von der anderen Seite der Brücke aus: Dort ist er innerhalb Eurer Reichweite, kann Euch aber selbst nichts antun.
- 5: Schaltet den Panzer mit einer der beiden Geschützstellungen aus und nehmt Euch anschließend die nahegelegene Hütte vor.

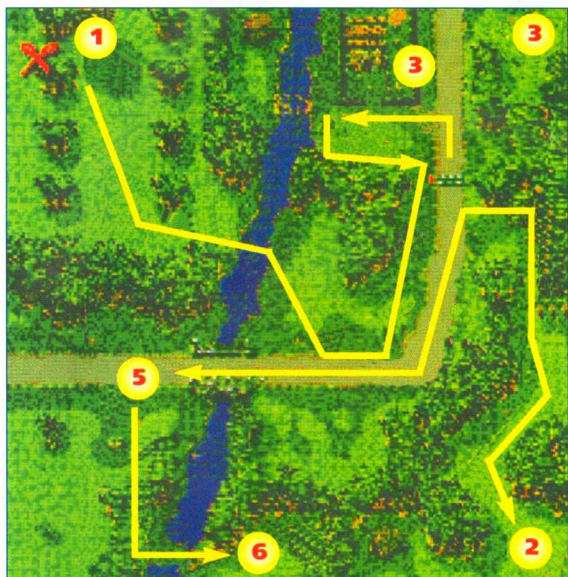


In den späteren Missionen müßt Ihr immer wieder mit hinterhältigen Sprengfallen rechnen. Sie sind nicht immer gut erkennbar, wenn Eure Leute aber regelmäßig ohne offensichtlichen Grund sterben, dann ist da irgendwas faul!

FODDER

STRATEGIEN

Teil 2



MISSION 17

PHASE 1

- 1: Zerstört das nahegelegene Haus.
- 2: Überquert den Fluß, folgt der Straße und schaltet den Scharfschützen aus. Schnappt Euch den Panzer und zerstört die Hütte.
- 3: Besiegt den Scharfschützen in der oberen Ecke und sorgt in der nahegelegenen Hütte für Friedhofsruhe.
- 4: Die Geiseln werden nun dem Panzer folgen, sicherheitshalber sollte er allerdings nur von einem einzelnen Mann gesteuert werden.
- 5: Überquert die Brücke und zerstört die überaus lästige feindliche Stellung.
- 6: Verläßt den Panzer und bewegt Euch in Richtung Rot-Kreuz-Zelt. Überseht dabei den Scharfschützen nicht, der in der Nähe lauert.

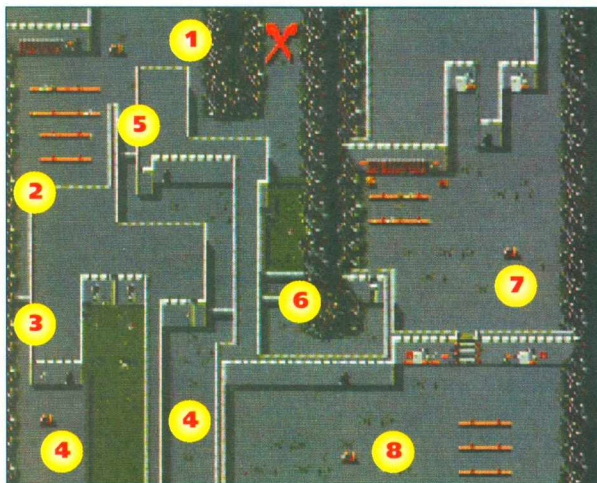
MISSION 18

Ganz schön lästig, diese Scharfschützen. Immerhin treffen sie keine Geiseln ...



PHASE 1

- 1: Laßt einen einzelnen Soldaten ohne Waffen die Geschützstellung einnehmen und die feindliche Stellung und den Bunker zerstören.
- 2: Schießt auf die Mine vor der Sprengtür.
- 3: Holt die anderen Leute nach und öffnet die Sprengtür mit Granaten.
- 4: Holt mit einem Einzelkämpfer die Raketen und laßt ihn die örtlichen feindlichen Einheiten vorsorglich ausschalten. Fügt die Truppe anschließend wieder zusammen.
- 5: Öffnet die Sprengtür und holt Euch weitere Raketen – nur für den Notfall.
- 6: Öffnet die doppelten Sprengtüren und überquert die Schleimgrube.
- 7: Laßt einen einzelnen Soldaten die normale Tür öffnen und mittels der Geschützstellung die anderen Türen in Reichweite zerstören.
- 8: Schickt den gleichen Kerl in den letzten Raum, um die dortige Tür zu zerstören.
- 9: Holt mit den übrigen Leuten die Geiseln nach.



CANNON FODDER

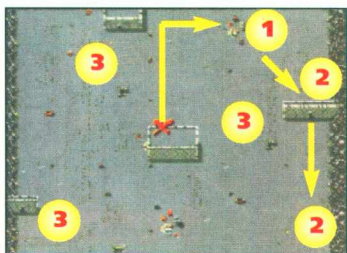
ÜBERLEBENS STRATEGIEN

Startet eventuell also lieber eine Mission nochmals neu anstatt Verluste in Kauf zu nehmen.

- **Provoziert gegnerische Selbstzerstörung: Versteckt Euch geschickt hinter Hütten – mit etwas Glück treffen feindliche Granaten oder Raketen die eigenen Gebäude und nehmen Euch so die Arbeit ab.**

- **Wer sich frontal vor eine Hütte stellt und sich dann auch noch wundert, warum er nach der Explosion die fliegende Tür an den Kopf bekommt, dem ist wohl einfach nicht mehr zu helfen ...**

MISSION 19

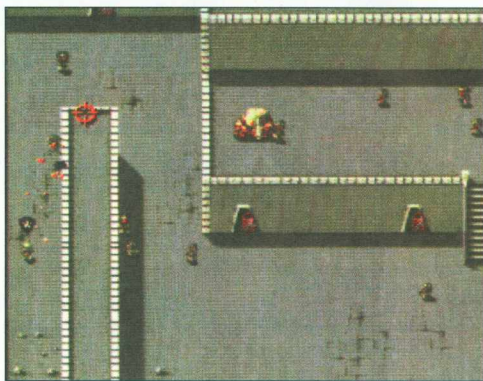


- 1: Ihr benötigt in jedem Fall alle drei Leute, um den Level zu beenden! Wenn also irgend etwas schief geht, solltet Ihr die Mission sofort neu starten. Schickt zunächst zwei Leute nach oben, um den lästigen Jeep auszuschalten.
- 2: Wartet, bis der Helikopter das Bombardement einstellt und landet und zerstört ihn anschließend.
- 3: Positioniert jeweils einen Mann an den Landeflächen – und zwar an jener ganz rechts als letztes!
- 4: Der Helikopter wird nun dort landen, benutzt ihn, um die restlichen Feinheiten in diesem Level zu erledigen. Na, war denn das nun wirklich so schwer?



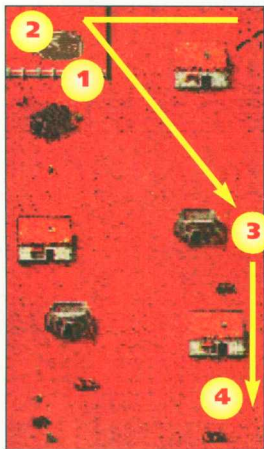
MISSION 21

Besondere Feinheiten gibt es hier nicht zu beachten, aber stellt Euch darauf ein, daß die Sache sehr, sehr schwer wird. Haltet Euch zunächst rechts, um die Mine zu vermeiden und beherzigt dann den einen Ratschlag: Feuert ständig. Feuert ständig und bleibt in Bewegung (das sind jetzt doch zwei Ratschläge geworden), oder Ihr schafft es nie zu der Geschützstellung. Feuert ständig, bleibt in Bewegung und haltet alle Türen unter Beschuß, bis Ihr an der Stellung angekommen seid – und blast Euch dann nicht noch selbst durch unvorsichtiges Schießen in die Luft. (Was drei Ratschläge wären – oder vier ... Oh bugger!)



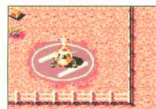
Hat jemand behauptet, daß das Heldenleben leicht sein kann? Dann hat derjenige sich aber ordentlich geirrt ...

MISSION 22



PHASE 2

- 1: Zerstört den Helikopter, bevor er startet oder Eure Mission ist zum Untergang verurteilt! Klappt es nicht auf Anhieb, so könnt Ihr die Mission getrost neu starten. Der Scharfschütze in der Nähe Eures Startplatzes wird Euch zwar beschießen, dabei aber das Gebäude zerstören, so daß Ihr Eure Granate für die Holzhütte aufheben könnt.
- 2: Holt Euch einen Nachschub an Granaten.
- 3: Zerstört die schwer erkennbare Mine neben dem Bunker mit ausreichendem Sicherheitsabstand.
- 4: Die Geschützstellung in der Mitte des Gebietes sieht zwar verlockend aus, allerdings solltet Ihr nicht versuchen, sie zu erreichen. Ihr werdet mit Sicherheit ins Kreuzfeuer genommen und selbst wenn Ihr es bis dorthin schaffen solltet, so bekommt Ihr von den feindlichen Stellungen zielsuchende Raketen auf den Hals geschickt, was auch nicht unbedingt angenehm ist. Schleicht Euch statt dessen am rechten Rand nach unten und holt Euch das dort versteckte Power-Up. Mit ihm erhaltet Ihr genügend durchschlagende Argumente, um den Level ordentlich aufzuräumen.

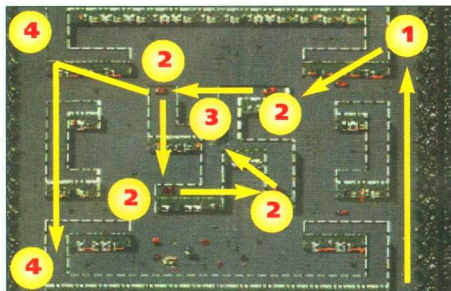


Gutes Timing ist bei dieser Mission ebenso lebenswichtig wie geschicktes Vorgehen!

MISSION 24

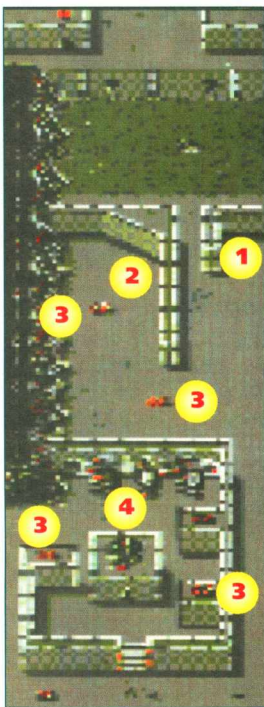
PHASE 4

- 1: Geht nach oben in die Ecke und startet mit einem einzelnen Mann den lebenswichtigen Helikopter.
- 2: Schaltet die vier Geschützstellungen in einem Durchgang aus, da sie ansonsten recht häßliche zielsuchende Raketen abfeuern, die Euch für den Rest des Levels am Heck hängen.
- 3: Bearbeitet die Kuppel im Zentrum so lange, bis sie Risse bekommt.
- 4: Zerstört die feindlichen Helikopter, wenn sie gerade landen.



PHASE 5

- 1: Reißt Euch mit einem Einzelkämpfer den Jeep unter den Nagel.
- 2: Rast mit dem Jeep an den beiden feindlichen Stellungen vorbei und springt in den Helikopter.
- 3: Schaltet die feindlichen Stellungen nacheinander aus, indem Ihr Euch vorsichtig annähert, einen Schuß abgibt und danach wieder den Rückzug antretet. Falls Ihr Euch bei diesen Manövern eine Zielsuchrakete am Heckrotor einhandelt, so könnt Ihr den Level gestrost neu starten!
- 4: Schnappt Euch den feindlichen Anführer (der Herr mit dem roten Blinklicht auf dem Kopf) und fliegt ihn zurück zum Zelt, um den Level zu beenden. Und das war es auch schon. Oder etwa doch nicht???



Ende

Frisch aus dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten:

Das Magazin des Fachwissens

GAMEPRO

AMERIKAS

NO 1

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

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

... and many, many more

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



Die abenteuerliche Reise unseres Prinzen nähert sich so langsam dem Ende. Einen hilfreichen Geist gilt es noch zu finden, danach kann er dem Silbernen Amulett gehörig auf die Zehen treten. (Wobei er, das sei schon mal



Nur mit Shades Hilfe gelangt Ihr über den Abgrund zum Waldtempel. Also vergebst nicht, ihn zu aktivieren



Zwar ist die Begrüßung nicht unbedingt freundlich, aber das Problem ist mit einigen Trittspringen schnell erledigt



Dieser nette Kerl ist fast schon ein alter Bekannter – aber noch nicht der absolute Endgegner im Waldtempel



Mit einigen Schüssen aus der Armbrust ist der wirkliche Endgegner schnell und einfach zu besiegen



1

DER WALDTEMPEL

Die Begrüßung am heimischen Strand ist nicht unbedingt freundlich, allerdings könnt Ihr schon mal versuchen, Shade mit Hilfe der Ritter zu aktivieren. Habt Ihr ihn, so solltet Ihr Euch natürlich auch die Truhe greifen, die herrenlos herumsteht. Im Dorf erwarten Euch schlechte Nachrichten: Das Schloß ist geschlossen, allerdings gibt es unten in einem Haus einen Geheimgang, der das Problem lösen könnte. Dazu benötigt Ihr allerdings den Pflanzengeist Bogen, der im Waldtempel nordwestlich des Schlosses haust. Schaut auf dem Weg dorthin noch einige Male bei unserem netten Knoblauchriesen vorbei und füllt die Vorräte auf. Danach geht es in Richtung Tempel, auf dem Weg dorthin findet Ihr eine Kristallsäule für Shade, der Euch zum Tempelzugang ziehen muß. (Vor dem Betreten des Tempels solltet Ihr noch sicherstellen, daß Ihr wenigstens 20 Armbrust-Schüsse auf Lager habt – warum, das erfahrt Ihr später. Ein Tip hierzu: Die Metall-Armbrust im nordöstlichen Dungeon könnt Ihr Euch beliebig oft holen.)

Nachdem Ihr Euch in der Eingangshalle des Tempels mit dem Begrüßungskomitee herumgebalgt habt, gibt es links den ersten Schlüssel, mit dem der rechte Teil des Tempels zugänglich wird. Erforscht ihn genauer und stellt dabei sicher, daß Ihr alle (!) Fackeln und Lagerfeuer mit Efreet (oder einer Bombe) anzündet, denn nur so öffnen sich einige Türen und Passagen. Geht es an einer Stelle nicht mehr weiter, so untersucht die andere Seite des Tempels, vielleicht hat sich da etwas getan. Achtet im linken Teil auf einen versteckten Durchgang, hinter dem Ihr mit Shades Hilfe ein Juwel finden könnt. Sind schließlich alle Fackeln angezündet, gelangt Ihr zu einem Teleporter, der Euch zurück in die Eingangshalle bringt, wo schon der erste Endgegner auf Euch wartet. Der Kerl sollte leicht zu besiegen sein. Anschließend geht es schnurstracks zum zweiten Boß des Tempels. Haltet Euch bei ihm nicht mit Akrobatik auf den beweglichen Plattformen auf, sondern nehmt ihn ganz einfach vom Eingang aus unter Armbrust-Feuer.



Ohne Efreet läuft im Waldtempel nicht allzuviel, allerdings ist von Zeit zu Zeit auch Shades Hilfe gefragt



Achtet auf Gänge, in die Ihr kriechen könnt. Manche öffnen sich nach dem Betätigen von Schaltern ...



... oder müssen, wie in diesem Fall, mit einigen Tritten geöffnet werden. Die Mühe lohnt sich aber in jedem Fall!



Geschlossene Gesellschaft? Mit Bogen kein Problem

2

STRESS IM SCHLOSS

Mit Shade und Bogen im Schlepptau solltet Ihr zunächst das Wasserschloß und den nordöstlichen Dungeon nochmals besuchen. Mit diesen beiden Geistern lassen sich dort nämlich noch einige Kostbarkeiten ergattern. Bei Bedarf noch etwas Knoblauch geholt und dann geht es durch den unterirdischen Gang ins Schloß. Dort wartet im Thronsaal schon das silberne Amulett auf Euch, entführt die holde Schwester und verbannt Euch in die Kanalisation, um dort einen Zauberwürfel ausfindig zu machen. Dies ist, wenn man erst einmal den Dreh raushat, nicht sonderlich schwer. Aktiviert an der ersten möglichen Stelle Shade, um im nächsten Raum an die Truhe mit einem wichtigen Schlüssel heranzukommen. Auf dem weiteren Weg macht Ihr mit einem lästigen Magiesauger Bekanntschaft – er läßt sich nur bekämpfen, wenn ein Geist akti-



Story of TOR

verraten, eine ordentliche Überraschung erleben wird.) Bis dahin bleibt für unseren Helden aber noch so einiges an Arbeit zu tun. Also bitte einen herzlichen Riesenapplaus, Vorhang auf und Bühne frei für Prinz Ali.



Für diese Truhen braucht Ihr unbedingt Shade



Die Strömung in der Kanalisation weist Euch normalerweise auf den rechten Weg, verirrt Euch aber nicht!



Magiesauger können ziemlich lästig sein, also bekämpft sie rechtzeitig, damit Euch nicht der Saft ausgeht



Der Weg zurück ist unnötig, hier könnt Ihr Bogen auch aus der Ferne rufen



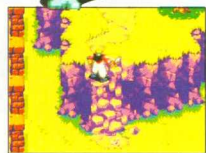
vier ist. Etwas später steht Ihr vor einer Gittertür – bevor Ihr den Rückweg antretet, versucht doch lieber einen magischen Distanzschuß auf die andere Seite des Kanals. Hier klappt das noch, wenn Ihr später auf ähnliche Weise Shade aktivieren wollt, um per Doppellänggerick die rollenden Steine zu überwinden, leider nicht mehr. Unsere Empfehlung an dieser Stelle: Augen zu und ohne große Experimente durch – es tut zwar weh, ist aber die schnellste und einfachste Lösung! Nach einigen nervigen Schlangen und Fledermäusen steht Ihr vor einem Wasserfall mit Dytto, öffnet die Tür per Magie – und laßt Euch möglichst nicht wegspülen. Hinter der Tür wartet der Würfel, danach ist beim König zu erfahren, wie es weitergeht.



3 DER BERG RUFT

Östlich es Schlosses ist nun ein Weg gebahnt, der zum Berg Allat führt, wo das silberne Amulett auf den Würfel wartet. Viele fiese Monster machen den Weg unsicher, also sollte mal wieder die obligatorische Knoblauchtour am Beginn der Weiterreise stehen. Aktiviert Shade an der Kristallsäule und haltet ihn zumindest so lange aktiv, bis Ihr die Hangelstrecke überwunden habt. Oben am Ende des Weges habt Ihr dann die Qual der Wahl: Nach links geht es zur Höhle, wo Eure Schwester nach Rettung schreit, allerdings sollte, solange Shade noch aktiv ist, auch ein kleiner Abstecher nach rechts drin sein, wir sind ja nicht in Eile.

Der Umweg führt Euch nämlich zur alten Festung – und vielleicht erinnert Ihr Euch ja auch noch an den seltsamen Haken in deren Nähe. Laßt Euch dort von Shade über den Zaun ziehen und deaktiviert ihn dann, um in eine sehr geheime und sehr einträgliche Bonushöhle zu gelangen. Hier könnt Ihr in einer kniffligen Rutsch- und Springpartie allerhand nette Items ergattern, wer sich dabei besonders geschickt anstellt, der kann sogar nach dem Rutsch die Treppen wieder hochlaufen und sein Glück erneut versuchen. Ansonsten findet Ihr Euch am Wasserfall vor der Efreet-Höhle wieder, der Umweg lohnt sich aber. (Es sei denn, Ihr legt besonders viel Wert auf ein besonders schnelles Durchspielen – aber wer tut das denn schon. Zwar müßt Ihr nun wieder ziemlich weit laufen, aber auf dem Weg läßt sich vielleicht noch die eine oder andere Levelerhöhung erreichen.)



Rechts oder links? Wer nicht in Eile ist, der sollte nicht vom rechten Wege abweichen und bekannte Orte besuchen



Mit Shade erfahrt Ihr endlich, was sich hinter diesem Haken verbirgt – der Umweg wird sich wirklich lohnen



Die Rutschpartie erfordert zwar einiges an Geschicklichkeit und Übung, bringt aber viele nette und praktische Items



Hier ist der Ausgang aus der Bonushöhle – wer will, der kann die ganze Partie nochmals wiederholen ...



BITTE UMBLÄTERN



Held im Streß: Keine Magie verfügbar, dafür aber ein Boß, der ziemlich viele fiese Tricks drauf hat. Mit der richtigen Waffe ist aber auch er kein Problem



4

HÖHLENQUALEN

Nach dem Deal mit dem silbernen Amulett wird die Höhle im Berg genauer unter die Lupe genommen. Sie ist eigentlich kein größeres Problem, allerdings gibt es einige Feinheiten zu beachten: Aktiviert im ersten Raum Shade mit Hilfe der Metallritter und haltet ihn so lange am Leben, bis Ihr einige Räume weiter die lästigen Quallen besiegt habt, ohne in den Abgrund gespült worden zu sein. Ein Juwel und ein Elixier sind der Lohn für die Mühe.

Der weitere Weg durch die Dungeons ist recht ereignislos, bis Ihr schließlich in die große Halle mit den beweglichen Plattformen kommt. Verprügelt den Riesen ganz links, um ein weiteres Elixier zu erhalten. In der Höhle rechts erhaltet Ihr nach dem Kampf gegen drei Riesen eine Armbrust (ATM 15), die Ihr auf alle Fälle schonen solltet. Den Schlüssel für die obere Tür müßt Ihr etwas weiter unten abholen – und Euch anschließend erneut durch die Halle prügeln, wobei es die beiden Extras leider nicht nochmals zu holen gibt.

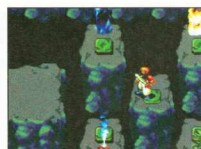
Die Tür im nächsten Raum läßt sich nur öffnen, indem Ihr mit Efreet die Fackel im Seitengang anzündet, danach wartet noch ein kleines Rätsel auf Euch: Springt ganz einfach in der Reihenfolge auf die Schalter, in der Ihr die einzelnen Geister gefunden habt, und der Weg zum hiesigen Boß ist frei. Ein ziemlich lästiger Kerl, der einige fiese Tricks drauf hat – aber das merkt Ihr ja selbst. Strahlt ihn zunächst mit Eurer Magie an, damit er das mittlere Auge öffnet und schießt dann mit der Armbrust auf das geöffnete Auge. Wenn Ihr immer genau schießt, sollten die 15 ATM-Schüsse eigentlich ausreichen, ansonsten muß der Rest (recht langwierig!) mit normalen Schüssen erledigt werden. Fürwahr ein harter Kampf – aber noch lange nicht der letzte, wie sich zeigen wird!



Natürlich holt Ihr Euch zuert mit Shade die Truhe, bevor Ihr den Kristall zerstört, oder etwa nicht???



Hebt Euch die Armbrust, die Ihr nach dem Kampf gegen diese drei Kerle erhaltet, für den Endgegner auf!



Bei diesem Rätsel kommt es nur auf die richtige Reihenfolge an – es sollte also kein Problem darstellen.



Schalter kann man auch mit Bomben betätigen

5

ZUM FINALE

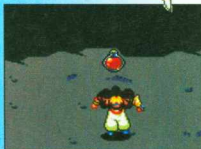
Die anfängliche Ruhe in den neuen Gefilden trügt und ist nur von kurzer Dauer. Schon bald werfen einige böse Flattermänner noch bössere Monster ab. Konzentriert Euch auf den grünen Tiefflieger: Nach seinem Ableben ist der Spuk vorbei, und Ihr könnt einen grünen Schlüssel einsacken. Nachdem der Schalter auf dem Platz vor den Gebäuden umgelegt ist, könnt Ihr eine Bombe auf den ansonsten unerreichbaren Schalter am oberen Bildrand werfen. Danach ist etwas Herumgerenne angesagt: Shade aktivieren, im Gebäude nach oben gehen und sich über den Abgrund ziehen. Dort auf den Schalter treten, wieder zurück und den anderen Schalter betätigt, bis Ihr eine Truhe mit einem roten Schlüssel findet. Anschließend geht es auf dem Dach des Gebäudes weiter.



Aktiviert Dytto mit einem magischen Distanzschuß, um das Feuer zu löschen, ärgert Euch etwas mit dem Magiesauger herum und verprügelt dann das Flammenmonster. Aktiviert kurz vor dessen Ableben Efreet, um Euch die folgende Prügelei mit den Zombies zu ersparen, alternativ hilft



Jetzt nur nicht fallen lassen! Wer es mit Shades Hilfe schafft, die lästigen Quallen zu besiegen, der wird



... so richtig schön belohnt: Ein Juwel und eines der wertvollen Elixiere winken dem Sieger nach dem Kampf!



Und auch an dieser Stelle zieht sich der Einsatz ganz ordentlich aus, denn auch dieser Unsympath hinterläßt ...



... nach seinem Ableben eines jener heiß-begehrten roten Fläschchen, die müde Krieger wieder munter machen





Immer wieder eine brandheiße Sache: Efreet und sein Umgang mit Zombies. Werft Ihr eine Bombe auf diesen Schalter, so werdet Ihr eine Überraschung erleben



Am Eingang des Vulkans könnt Ihr Euch wieder günstig mit Knoblauch entdecken – das ist lebenswichtig!



Ein Kristall sollte stehen bleiben, damit Ihr Shade aktivieren könnt. Denn nur so habt Ihr die Möglichkeit, ...



... diese gefährliche Stelle sicher passieren zu können. Kämpfen bringt hier absolut keinen Fortschritt!



Mut zur Lücke: Hier geht es mit Euch abwärts ...

auch eine Bombe auf dem Schalter! Nach einigen kleineren Gefechten erreicht Ihr schließlich ein geheimnisvolles Haus, in dem Ihr unfreundlich begrüßt werdet. Erstes Ziel ist dort, die vier Schalter wie abgebildet umzulegen. Dazu müßt Ihr zunächst die Räumlichkeiten mit Hilfe von Shade und Efreet näher erforschen, um an den letzten Schalter zu kommen, müßt Ihr Euch im ersten Stock durch das Loch fallen lassen.

Der blaue Schlüssel öffnet eine weitere Tür im Raum mit den Plattformen, der Kampf dahinter bringt das Omega-Schwert und einen Riesenpilz ein. Aus dem nächsten Raum kommt man nur durch einen Zauberstrahl auf den Fußboden, vorher kann man noch durch Kugelschiebereien einen Kristall sichtbar machen, um Shade zu aktivieren, da er gleich anschließend gebraucht wird. Mit dem roten Schlüssel geht es zurück zum Loch in der Decke, denn nun läßt sich auch die Tür auf dem Vorsprung öffnen.



6

SHOWDOWN

Laßt auf alle Fälle einen Kristall übrig, um Shade zu aktivieren, da es ohne ihn auf dem Dach nicht weitergeht: Kämpfe gegen die fliegenden Gegner sind sinnlos, also solltet Ihr lieber mit Eurem Doppelgänger den Schalter auf der anderen Seite der Dornen betätigen. Achtet darauf, daß Ihr trotz des Magiesaugers Shade aktiviert haltet, da Euch noch ein Abgrund bevorsteht. Ist der überwunden, so könnt Ihr Euch noch mit einem Magiesauger herumprügeln und danach erst mal tief Luft holen.

Nachdem mit Bogen das Tor durchbrochen wurde, solltet Ihr etwas Kreativität zeigen: Nicht die offensichtliche Lösung wählen und mit Efreet den Kristall zerstören, sondern lieber Dytto am Wassergraben aktivieren und das Feuer löschen. Denn ohne Shade und den Doppelgänger kommt Ihr niemals über die folgende Brücke. Das silberne Amulett wartet schon auf Euch und will nun endgültig mit Euch abrechnen. Die Wahl der Waffen und Geister bleibt nun Euch (und Eurem Inventar) überlassen. Wir empfehlen allerdings, Shade während des Finales aktiviert zu lassen. Verprügelt in der ersten Runde einfach alle Monster, konzentriert Euch aber im anschließenden Kampf auf das silberne Amulett, wenn Ihr nicht auf ewig kämpfen wollt. (Drängt es am besten in irgendeine Ecke und laßt es nicht mehr zur Ruhe kommen, während Shade Euch die anderen Gegner vom Hals hält.)

Jetzt steht nur noch der Kampf gegen Agito ins Haus – und diese Geschichte erweist sich nach all dem Streß als überraschend einfach: Haut einfach immer abwechselnd auf die feuernenden Tentakeln und Agitos Kopf, und das war es dann auch schon. Drückt nach dem Abspann noch eine Taste, um einen Beleg Eurer Leistungen in der Highscore-Liste verewigen zu können. Ach ja: Habt Ihr während des Spiels vom guten alten Thor auch nur einen Bartzipfel entdecken können? Wir auch nicht ...



Auch an dieser Stelle geht es nur mit dem Doppelgänger-Trick weiter



Denn nur so gelangt man schnell und sicher über die Brücke, um den rettenden Schalter zu betätigen



Runde 1: Immer schön kräftig zuhauen, bis die grauen Fieslinge den Geist abgeben! Und Ring frei für Runde 2 ...



Na also, das wäre geschafft. Ob man sich irgendwann einmal wiedersieht? Lassen wir uns doch einfach überraschen ...

The End

...LESER HELFEN LESERN

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

Spätestens in der übernächsten Ausgabe wird diese dann veröffentlicht.

Und hier geht die Post ab:

**GAMERS
Helpline
Heilwigstraße 39
20249 Hamburg**

Mit der Einreichung eines Beitrages gehen die Veröffentlichungsrechte an den Verlag über. Der Heilwig ist ausgeschlossen.

FRAGEN



PITFALL (MD)

Christoph Wiethaus wäre für eine nette kleine Levelwahl sehr dankbar.

DUNGEONS & DRAGONS (MD)

Mister (oder Miss?) Ungenannt hat schon etliche Stunden ins Spiel investiert, fast alle Höhlen gefunden und alle Charaktere aufs höchste Level gebracht, aber dennoch fehlt ihm die zündende Idee, um das Finale zu erleben. Außerdem fehlen ihm noch einige Zauber (Feuerattacke, Blitzschlag) für den Magier. Wo sind sie zu finden?



ECCO II (MD)

Markus Keppler hat in Level 10 (Asterite's Cave) die jungen Orcas gerettet, kommt nun allerdings nicht aus dem Level raus. Was ist zu tun?

ASTERIX – THE GREAT RESCUE (MS)

Marcel Thoms hat leichte Probleme mit dem dritten Boß in Welt 3-6. Hat jemand einige hilfreiche

Taktiken und vielleicht sogar alle Levelcodes auf Lager?

SNAKE, RATTLE & ROLL (MD)

F. und S. Vicari suchen Cheats oder Action-Replay-Codes für unbegrenzt Leben und eine Levelwahl. Wer hilft?

SONIC & KNUCKLES (MD)

Daniela Wirsching benötigt dringend einige Ratschläge, wie man den Oberboß in der Death Egg Zone schnell und sicher besiegt.



THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES (MD)

Gerhard Ruppenthal hat im vierten Spielabschnitt Probleme, das ‚Rührbesenmobil‘ auszutricksen. Kann ihm jemand einige Tips dazu geben?

LOTUS TURBO CHALLENGE (MD)

Jerry schwächelt auf Strecke 7 mit schöner Regelmäßigkeit und sucht daher nach einem Fahrlehrer. Ein Cheat um das Zeitlimit abzuschalten wäre ganz nett, Levelcodes würden es aber auch schon tun.

LUNAR (MCD)

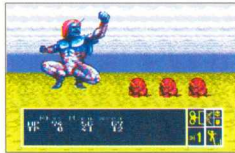
Daniel Thome wartet schon seit Wochen darauf, daß die morsche Brücke in Meryod wieder repariert wird, aber nichts tut sich. Wie kann man den örtlichen Handwerker dazu bewegen, endlich seiner Arbeit nachzugehen?



ANTWORTEN

SOLEIL (MD)

Jennifer und Benedikt haben ein



kleines Problem beim Verlassen des Wurzeltempels, das sich aber recht schnell lösen läßt: Der Ausgang befindet sich nämlich in der Mitte des rechten Bildrands – um dorthin zu kommen, sind einige riskante Weitsprünge nötig.

Leo Wirth dagegen steht im Turm von Babel in einem Raum ohne Ausgang. Eine kleine Hilfestellung hierzu: Den Fußboden ganz genau anschauen, denn eine Stelle sollte aus Gründen der Symmetrie gelb statt grau sein – ein Sprung auf diese Stelle öffnet den Ausgang.

FLASHBACK (MD)

Thomas Humpf empfiehlt C. Bridel folgendes Vorgehen: Nachdem man den Raum betreten hat, muß man zur linken Plattform, auf die man von rechts klettert. Schon während des Kletterns sollte die Waffe gezogen werden, damit man sofort, nachdem man oben angekommen ist, auf den Elektrobomben schießen kann, der nach etwa 20 Treffern den Geist aufgibt. Auf die gleiche Weise wird auch die obere Kugel unschädlich gemacht, danach öffnet sich die Tür – die Keypad oben sollte allerdings nicht übersehen werden. Anschließend wird im Nebenraum die Tür geöffnet und der V.I.P. auf den Fahrstuhl gelotet, mit dem es nach unten geht. Jetzt nur noch ein Gespräch mit dem Herrn, und man wird wieder zurück zum Jobcenter beordert.

PHANTASY STAR III (MD)

Zumindest André kann schon mal geholfen werden. Um nach Techna Island zu kommen, ist einiges an

Lauf- und Vorarbeiten nötig. Zunächst geht es von der südlichen Stadt über die beiden mit einer Brücke verbundenen Halbinseln zur nördlichen Stadt. Dort wird der Mann in der linken oberen Ecke angequatscht, anschließend kann in der südlichen Stadt das vierte Partymitglied befreit werden. Jetzt geht es zurück in Welt 1 ins Schloß, wo die ganze Geschichte begann. Im Haus, in dem man die TP-Punkte auffüllen kann, geht es die Treppe hinunter und bei der ersten Gabelung nach oben, wo man den letzten Begleiter findet. Mit der kompletten Party begibt man sich wieder in die vierte Welt, wo man nach einem erneuten Besuch in der nördlichen Stadt auf einer der Halbinseln einen Drachen findet. Der bringt die Party schließlich nach Techna, wo man nach einem Einkaufsbummel im Keller des Schlosses nach einer Rakete suchen muß.



BATTLECORPS (MCD)

Besser spät als nie: René Schiltko hat einige Tips für Frank und den Kampf gegen Moses auf Lager. Wichtig ist zunächst, daß man diesen Level mit Dika A Jong spielt, denn mit den anderen Figuren hat man so gut wie keine Chancen. Als erstes sollten die am Rand des Weges angebrachten Düsen zerstört werden, möglichst zuerst die rechte und dann die linke. Bei dieser Aktion wird man meist unter Beschuß genommen, also ausweichen nicht vergessen. Danach läuft man einmal um Moses herum und schießt die drei laternenartigen Gebilde ab. Jetzt geht es Moses selbst an den Kragen: Man läuft immer mit den sich drehenden Kugeln mit und zerstört sie dabei, wozu sich Flammenwerfer oder Plasmakanone besonders eignen. Danach werden die Mauern abgeschossen, auch hier immer in Bewegung bleiben und dabei den Geschützturm drehen. Anschließend kann man sich relativ gemütlich hinstellen und die restlichen Bomben und Extrawaffen auf Moses abfeuern.

ICH WILL ALLES!

GAMERS

UND ZWAR REGELMÄSSIG!

ICH WILL DAS ABO FÜR 100% SEGA!

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

A B O - C O U P O N

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

Vorname/Name

Strasse/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

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

Datum/Unterschrift

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

Zahlung für 1 Jahr

Inland DM 72,-
Ausland DM 120,-

Euro-Scheck zur Verrechnung
(unbedingt Kartennummer angeben!)

Bitte keine Überweisung!

Bequem und bargeldlos durch
Bankabbuchung/Lastschrift einzug

BLZ _____

Kto.-Nr. _____

Geldinstitut _____

Unterschrift d. Ktoinh. _____

Gegen Rechnung. Bitte keine Vorauszahlung leisten. Rechnung abwarten.

GAMERS-Leserservice
Heiligstr. 39
20249 Hamburg

A
C
T
I
O
N



Guten Tag, da draußen!

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

GAMERS
ARP-CODES
NEULIGSTRASSE 39
20249 HAMBURG

Unseren ewigen Dank und Bewunderung
verdienen diesmal: Christoph Janßen,
Stefan Loos, Thomas Zick (!!), Markus
(Moshimoshit!), Peter Klank, Frank aus
Berlin, Jens Friedel (!!!), Izzet Menderes
Kaymaz, Bernd Rodenkirchen (!) und der
enorm fleißige Maik Fiedler!
Für die abgedruckten Codes benötigt Ihr ein
Action-Reply-Pro-2-Modul!

R
E
P
L
A
Y







Mega Drive

Cannon Fodder

FF391 70003	unendl. Raketen
FF391 10006	unendl. Handgranaten
FF1D7 9000D	unendl. Rekruten (vor Ende der Mission ARP abschalten)

Die Schlümpfe

FFF37 10004	unendl. Leben
FFF37 60003	unendl. Energie
FFF37 30006	unendl. Zeit

Ecco 2

FFAA1 F0038	unendl. Energie und Luft
FFFC E 1000X	Levelwahl immer
FFFC E 50009	Soundtrack 9
FF9CB 5000A	veränderte Level
FF9CB 500FF	Chaoslevel!

FFA56 D0001	volle Energie, Levelreihenfolge geändert
-------------	--

NHLPA Hockey '93

FFB07 F0000	1. Mannschaft hat 2 Torwarte
FFB37 F0000	2. Mannschaft hat 2 Torwarte
FFC50 C00FF	1. Mannschaft hat keinen Torwart
FFC6A E0000	2. Mannschaft hat keinen Torwart
FFB7A 400FF	Der Puck verwandelt sich in einen Spieler, sobald er die Bande oder den Torwart berührt

The Story of Thor - Teil 2 :

Hallo, hier sind wir wieder! Nachdem wir in der vorherigen Ausgabe schon ein paar Codes zu diesem interessanten Game abgedruckt haben, sind von Jens Friedel und anderen noch reichlich viele eingesandt worden. Vielen Dank dafür, Ihr macht das wirklich sehr gut!!!

Diesmal geht es um die Waffen und Objekte auf dem jeweiligen Inventarplatz. Dabei steht „XX“ für die gewünschte Waffe.

Inventarfeld-Belegung für Waffen:

FF0D8 000XX	1. Reihe, 1. von links
FF0D8 100FF	Waffe 255mal vorhanden
FF0D8 200XX	1. Reihe, 2. von links
FF0D8 300FF	Waffe 255mal vorhanden
FF0D8 400XX	1. Reihe, 2. von rechts
FF0D8 500FF	Waffe 255mal vorhanden
FF0D8 600XX	1. Reihe, 1. von rechts
FF0D8 700FF	Waffe 255mal vorhanden
FF0D8 800XX	2. Reihe, 1. von links

FF0D8 900FF	Waffe 255mal vorhanden
FF0D8 A00XX	2. Reihe, 2. von links
FF0D8 B00FF	Waffe 255mal vorhanden
FF0D8 C00XX	2. Reihe, 2. von rechts
FF0D8 D00FF	Waffe 255mal vorhanden
FF0D8 E00XX	2. Reihe, 1. von rechts
FF0D8 F00FF	Waffe 255mal vorhanden

Inventarfeld-Belegung für Objekte:

FF0D9 000XX	1. Reihe, 1. von links
FF0D9 200XX	1. Reihe, 2. von links
FF0D9 400XX	1. Reihe, 2. von rechts
FF0D9 600XX	1. Reihe, 1. von rechts
FF0D9 800XX	2. Reihe, 1. von links
FF0D9 A00XX	2. Reihe, 2. von links
FF0D9 C00XX	2. Reihe, 2. von rechts
FF0D9 E00XX	2. Reihe, 1. von rechts
FF0DA 000XX	3. Reihe, 1. von links

FF0DA 200XX	3. Reihe, 2. von links
FF0DA 400XX	3. Reihe, 2. von rechts
FF0DA 600XX	3. Reihe, 1. von rechts
FF0DA 800XX	4. Reihe, 1. von links
FF0DA A00XX	4. Reihe, 2. von links
FF0DA C00XX	4. Reihe, 2. von rechts
FF0DA E00XX	4. Reihe, 1. von rechts

13	roter Diamant
14	schwarzer Diamant
15	grüner Diamant
16	Sonnenschlag-Anhänger
17	Zeitschlüssel
18	Psychoring
19	Amulett
1A	Dytto Ruf
1B	Efreet Ruf
1C	Schatten Ruf
1D	Bogen Ruf
1E	Käse
1F	Fisch
20	Steak
21	Roastbeef
22	Orange
23	Apfel
24	Granatapfel
25	Weintraube
26	Champignon
27	Salat
28	Knoblauch
29	Pilze
2A	Elixer
2B	nicht definiert

Die Waffen und Objekte (XX=):

01	Dolch
02	Schwert
03	Breitschwert
04	Todesschwert
05	Omegaschwert
06	Armbrust
07	Feuer-Armbrust
08	Metall-Armbrust
09	Bombe
0A	Kraftbombe
0B	Hyperbombe
0C	ATM
0D	roter Schlüssel
0E	blauer Schlüssel
0F	grüner Schlüssel
10	gelber Schlüssel
11	Herz
12	blauer Diamant



Probotector

Gibt man mehrere Codes ein, entsteht ein gemischter Schuß!
 FFFA0 E0001 unendl. Schuß A
 FFFA0 E0002 unendl. Schuß B
 FFFA0 E0003 unendl. Schuß C
 FFFA0 E0004 unendl. Schuß D

Predator 2

FF027 C0002 unendl. Leben
 FF005 A0005 unendl. Mun fürs Gewehr
 FF005 C0008 unendl. Mun fürs MG
 FF006 60005 unendl. viele Granaten
 FF006 20005 unendl. viele Speere

Rock 'n' Roll Racing

Hovercraft:
 FFD16 20007 unendl. Raketen
 FFD16 60007 unendl. Minen

Kettenfahrzeug:

FFD15 E0007 unendl. Raketen
 FFD16 60007 unendl. Minen

Air Blade:

FFD15 E0007 unendl. Raketen
 FFD15 20007 unendl. Minen

Samurai Shodown

FF483 F0080 unendl. Energie für Pl. 1
 FF498 F0080 unendl. Energie für Pl. 2
 FFAB8 5000C Pl. 1 ist immer Amakusa
 FF487 90020 sofort volle Power für Pl. 1

Shinobi 3

FF37E 90010 unendl. Energie
 FF37E 60001 unendl. Magie

Skitchin'

FFEF5 900FF unendl. Geld
 FFD00 70008 unendl. Zeit

StarGate

FFFC6 20003 unendl. Energie
 FFC89 1000C unendl. Handgranaten

Streets of Rage 3

FF885 00059 unendl. Zeit im Kampf mit dem letzten Boss
 Levelanwahl, X = 0-6
 FFFB0 5000X Stageselect, X = ?
 FFFB0 3000X

Super Street Fighter 2

Die folgenden Codes funktionieren nur bei Ryu und Ken (Pl. 1). Bei anderen Kämpfern haben die Codes teils konfuse Auswirkungen!

FF80B B0005 nur die stärksten Tritte und Schläge auf allen Buttons
 FF80B B0006 nur die schwächsten Tritte und Schläge auf allen Buttons, aber vertauscht
 FF80B B0007 nur die mittelstarken Tritte und Schläge auf allen Buttons, aber vertauscht
 FF80B B0008 nur kurze Schläge auf A, B und C
 FF80B B0010 nur Uppercut und flacher Tritt möglich
 FF80B B0012 nur flacher Tritt und Sprungschlag möglich

True Lies

FFF88 BB003 unendl. Leben
 FFFB7 50009 unendl. Schuß f. Uzi bis zum nächsten level

Virtua Racing

FF900 6000F 1000 km/h, Wagen / Pl. 1
 FF9F0 6000F 1000 km/h, Wagen / Pl. 2
 FFD90 F0028 Blitzstart
 FFD05 50069 unendl. Zeit

Wolverine

FFEE8 50003 unendl. Leben
 FFE08 70064 unendl. Energie

Game Gear

Master of Darkness

00DF BA03 unendl. Leben

Super Off-Road

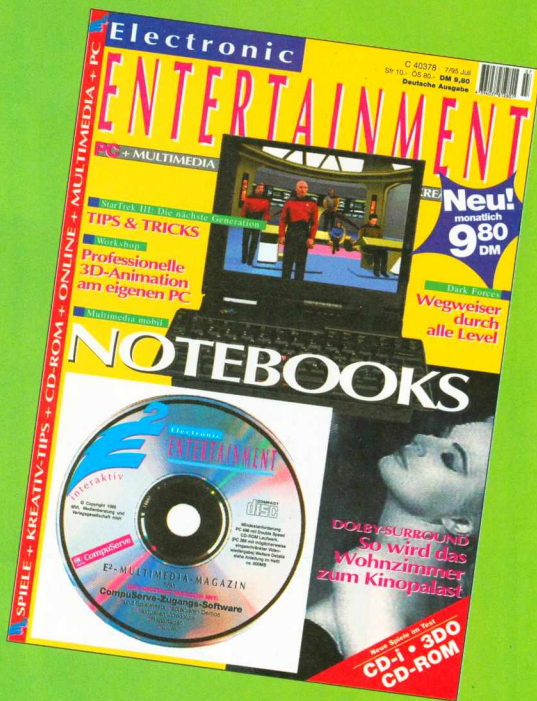
00D0 4002 unendl. Kredit
 00C2 0319 unendl. Nitros

Wood-Pop

00C1 1103 unendl. Leben

TECHNIK FOR FUN:

MULTIMEDIA



Die Zeiten, in denen „PC“ dröges Arbeiten vor einer grauen Mattscheibe bedeutete und der typische „Computer-Freak“ jede Menge Macken, aber keine Freu(n)de hatte, sind nun wirklich längst Vergangenheit.

Heute heißt Computer Multimedia - und Multimedia heißt Spaß.

ELECTRONIC ENTERTAINMENT zeigt Ihnen diesen Spaß und jede Menge Infos drumherum. Die Zukunft der Unterhaltung mit den Themen einer neuen Generation.

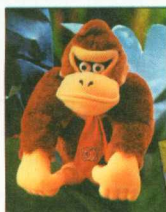
Technik for Fun – mit Hintergrundstory statt Programmierabelle und Spaßfaktor statt Speicherplatz.

DIE ZEITSCHRIFT
 MIT DEM
 MULTIMEDIA-
 MAGAZIN AUF
 CD-ROM

nur
 DM **9,80**
 Sfr 10.-, ÖS 80.-

JETZT BEI EUREM ZEITSCHRIFTENHÄNDLER

DM 49,95



DONKEY KONG
Softplüsch 30cm



DONKEY KONG
15cm



DONKEY KONG
30cm

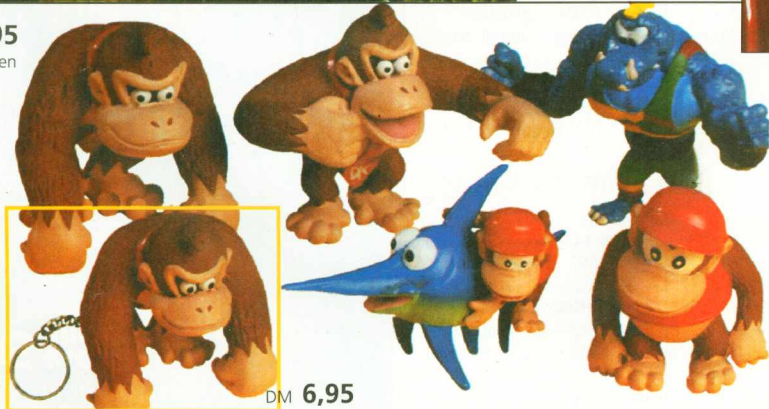
DONKEY KONG



DONKEY KONG 45cm

24,95

5 Figuren



DM 6,95

Schlüsselanhänger

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





GA 050

True Lies™ TM & © 1994 Lightstorm Entertainment True Lies™ TM & © 1994 Lightstorm Entertainment



GA 051

© Sega 1995

SAMURAI SHODOWN



Hersteller Sega
 Spieler 1-2
 Genre Prügelspiel
 Level 12 Kämpfer
 Schwierig. mittel / einstellbar
 Continues unbegrenzt
 Speicher 24 MBit
 Erschienen März 1995



GAMERS

MD

1-

THEME PARK



Hersteller Bullfrog
 Spieler 1
 Genre Strategie
 Level 24 Bauplätze
 Schwierig. einstellbar
 Continues Paßwort
 Speicher 12 MBit
 Erschienen Mai 1995



GAMERS

MD

1-

GA 053

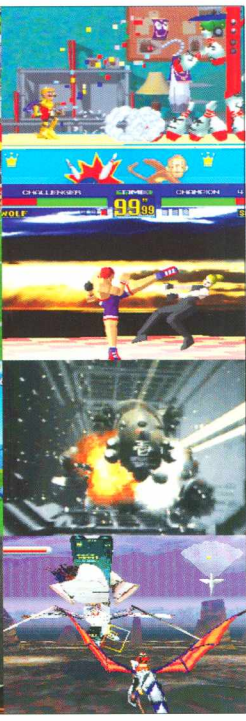
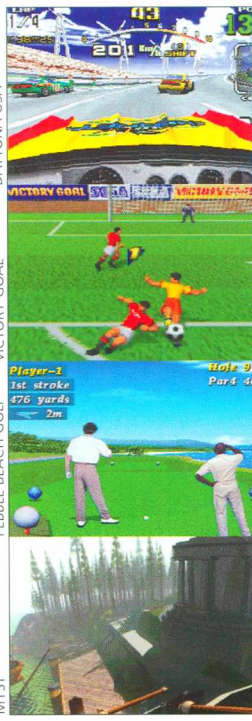
GA 052

DAYTONA USA

VICTORY GOAL

PEBBLE BEACH GOLF

MYST



CLOCKWORK KNIGHT

VIRTUA FIGHTER

DEADALUS

PANZER DRAGON

THEME PARK

Wer schon immer mal davon geträumt hat, einen eigenen Vergnügungspark zu errichten, muß nicht länger für Euro-Disney arbeiten wollen. Die Firma Bullfrog, bekannt durch „Populous 1+2“, „Powermonger“ und den Hit „Syndicate“, läßt Eure Träume nun endlich Wirklichkeit werden. Mit einem etwas kargen Startkapital könnt Ihr gleich nach Einschalten Eures Mega Drives loslegen: Das heißt, Ihr plant das



Aufstellen von Karussells und Buden, legt die Preise fest, arrangiert Grünflächen und stellt Personal ein. Sogar den Salzgehalt der Pommes könnt Ihr bestimmen und dadurch indirekt den Verzehr an Getränken beeinflussen. Später, mit reichlich verdientem Geld, könnt Ihr sogar in entlegeneren Gebieten (wie wär's mal in der Arktis oder in der Wüste) einen Park eröffnen. Trotz aller Optionen und Statistiken spielt sich Theme Park denkbar einfach und ist ebenso leicht zu bedienen. Zwar sind die Grafik und der Sound etwas schlicht geraten, doch das tut der langanhaltenden Spielfreude keinen Abbruch.

Aufstellen von Karussells und Buden, legt die Preise fest, arrangiert Grünflächen und stellt Personal ein. Sogar den Salzgehalt der Pommes könnt Ihr bestimmen und dadurch indirekt den Verzehr an Getränken beeinflussen. Später, mit reichlich verdientem Geld, könnt Ihr sogar in entlegeneren Gebieten (wie wär's mal in der Arktis oder in der Wüste) einen Park eröffnen. Trotz aller Optionen und Statistiken spielt sich Theme Park denkbar einfach und ist ebenso leicht zu bedienen. Zwar sind die Grafik und der Sound etwas schlicht geraten, doch das tut der langanhaltenden Spielfreude keinen Abbruch.



SAMURAI SHODOWN

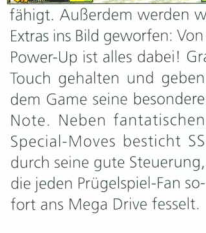
Wenn man hört, daß ein 118-MBit-starkes Neo•Geo-Spiel auf das Mega Drive „herunterkonvertiert“ wird, darf man ruhig skeptisch auf das Ergebnis sein. Bis auf eine Spielfigur finden sich alle Kämpfer auf dem „nur“ 24-MBit-Modul wieder. Dafür läßt sich der Endgegner Amakusa anwählen. Das Game selbst unterscheidet sich vom Konkurrenten „S. Street Fighter 2“ durch einige spielentscheidende



„nur“ 24-MBit-Modul wieder. Dafür läßt sich der Endgegner Amakusa anwählen. Das Game selbst unterscheidet sich vom Konkurrenten „S. Street Fighter 2“ durch einige spielentscheidende

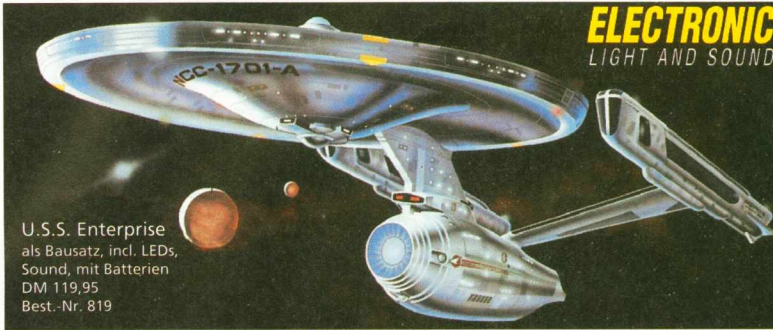


Punkte: Jeder Recke schwingt zum Kämpfen ein Schwert und kann es sogar aus der Hand geschlagen bekommen. Ein „Wutbalken“ läßt sich während des Spiels auf, der Euch, bei voller Anzeige, zu mächtigen Schlägen befähigt. Außerdem werden während des Kampfes verschiedene Extras ins Bild geworfen: Von der explodierenden Bombe bis zum Power-Up ist alles dabei! Grafik und Sound sind im asiatischen Touch gehalten und geben dem Game seine besondere Note. Neben fantastischen Special-Moves besticht SS durch seine gute Steuerung, die jeden Prügelspiel-Fan sofort ans Mega Drive fesselt.



Bittt anstreichend
Tunnenen

STAR TREK & Co.



ELECTRONIC
LIGHT AND SOUND

U.S.S. Enterprise
als Bausatz, incl. LEDs,
Sound, mit Batterien
DM 119,95
Best.-Nr. 819

Der Weltraum -
unendliche Weiten!
Mit unserem
galaktisch guten
Zubehör holt Ihr die
Zukunft schon heute
ins Haus. Ob Star
Trek oder Star Wars
- damit seid Ihr den
anderen um
Lichtjahre voraus!

Star Trek
The Next
Generation
U.S.S.
Enterprise -
Bausatz
DM 59,95
Best.-Nr. 816



X-Wing Fighter
Bausatz
DM 44,95
Best.-Nr. 815



Millennium Falcon
Bausatz
DM 59,95 Best.-Nr. 813

Star Wars Snowspeeder
Bausatz
DM 39,95 Best.-Nr. 814



Star Destroyer - Bausatz
DM 49,95 Best.-Nr. 812

SONDERABVERKAUF

NUR ÜBER HOTLINE

Mo. - Fr. 13.00 - 18.00 Uhr • Telefon: 089 - 96 24 10 - 30 oder 96 24 10 - 31

Zubehör

Fire RGB Mega Drive Kabel	Art. Nr. 411	Preis: 22,45
SV 434 SG Propad	Art. Nr. 902	Preis: 26,10
SV 437 Proneo II	Art. Nr. 903	Preis: 52,45
SV 439 SG Propad II	Art. Nr. 904	Preis: 29,95
2 in 1 Joypad	Art. Nr. 818	Preis: 33,70
Action Replay MD	Art. Nr. 401	Preis: 101,25
Action Replay GB	Art. Nr. 403A	Preis: 59,25
Action Replay GG	Art. Nr. 403	Preis: 59,25
Action Replay MS	Art. Nr. 406	Preis: 59,25
Action Replay SNES	Art. Nr. 402	Preis: 101,25
Aladdin-Pins	Art. Nr. 408	Preis: 22,45
Mario-Pins	Art. Nr. 409	Preis: 22,95
Sonic-Plüschhüter	Art. Nr. 419	Preis: 29,95
Tri Star (SNES)	Art. Nr. 808	Preis: 74,95
Tribal Tap	Art. Nr. 404	Preis: 36,95

Autos & Modelle

Alesi Ferrari Modellauto 1:43	Art. Nr. 824	Preis: 29,95
Benetton Ford B193, 1:18	Art. Nr. 820	Preis: 67,45
Benetton Ford B193, 1:43	Art. Nr. 821	Preis: 37,45
Berger Ferrari Formel 1, 1:43	Art. Nr. 823	Preis: 29,95
Frengen Sauber Mercedes, 1:43	Art. Nr. 822	Preis: 29,95
Hill Williams Formel 1, 1:43	Art. Nr. 825	Preis: 29,95
Deep Space Nine Station,	Art. Nr. 811	Preis: 48,95
Star Trek, Klingonen Kampfkreuzer,	Art. Nr. 810	Preis: 37,45
Star Wars, Snow Speeder,	Art. Nr. 814	Preis: 29,95
U.S.S. Enterprise Next Generation	Art. Nr. 816	Preis: 44,95
Road Kart RC Modell,	Art. Nr. 412	Preis: 74,25
RC Powerset für Road Kart,	Art. Nr. 417	Preis: 29,95
Dr. Mc Coy Figur	Art. Nr. 831	Preis: 48,95
Capt. J. T. Kirk Figur	Art. Nr. 830	Preis: 48,95

MD

Cool Spot	Art. Nr. 523	Preis: 45,-
Dune II	Art. Nr. 508	Preis: 89,95
Eternal Champion	Art. Nr. 525	Preis: 56,25
NHL 95	Art. Nr. 529	Preis: 89,95
Sonic 3	Art. Nr. 509	Preis: 86,25
Super Street Fighter II	Art. Nr. 531	Preis: 104,95
Tiny Toon	Art. Nr. 526	Preis: 56,25
Urban Strike	Art. Nr. 528	Preis: 89,95

MCD

Battle Corps	Art. Nr. 533	Preis: 89,95
Dune	Art. Nr. 532	Preis: 74,95
Soulstar	Art. Nr. 503	Preis: 89,95

32 X

Star Wars Arcade	Art. Nr. 537	Preis: 97,45
------------------	--------------	--------------

Bestell-Hotline

089 / 96 24 10 30 - 31

Mo.-Fr.13.00-18.00

SWEATSHIRTS

PRO SHIRT NUR **DM 69,95**
GRÖSSE S, M, L

Das sind nicht nur einfach ein paar coole Sweater, das ist ein Stück „American Way of Life“. Wählt zwischen den Emblems der Mega-Basketballer „Chicago Bulls“ (links) oder der „Seattle Supersonics“ (rechts). Mit diesem coolen Outfit steht Ihr garantiert im Mittelpunkt!



Best.-Nr. 202



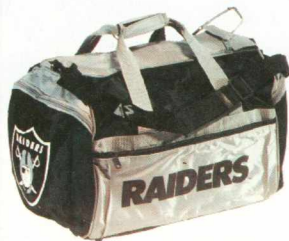
Best.-Nr. 217

SOLANGE DER VORRAT REICHT

TASCHE



Best.-Nr. 249



Best.-Nr. 250

Mannomann, die können mächtig was einstecken: Unsere praktischen Sporttaschen im coolen US-Look sind aus unverwütllichem Nylon und haben reichlich Platz für Eure Sachen. Zwei Außentaschen und eine Fronttasche bieten zusätzlichen Stauraum, dank Schultergurt lassen sich die robusten Platzwunder kinderleicht transportieren. Der ultimative Reisebehälter nicht nur für Freunde des US-Sports!



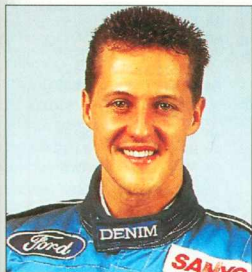
Best.-Nr. 251



Best.-Nr. 252

PRO TASCHE NUR DM 49,95

Die Michael Schumacher Collection



Benetton Ford
B 193 Modell 1994
Maßstab 1:18 (ohne Fahrerfigur)
DM 89,95
Best.-Nr. 820

Modell 1994
(s. Abb.)
Maßstab 1:43
DM 49,95
Best.-Nr. 821



AMERICAN WAY OF CAPS

ORIGINAL CAPS UND RUCKSÄCKE AUS DEN USA

Chicago Bulls

Cap Best.-Nr. 261
Rucks. Best.-Nr. 260



Washington Redskins

Cap Best.-Nr. 267
Rucks. Best.-Nr. 266



San Jose Sharks

Cap Best.-Nr. 263
Rucks. Best.-Nr. 262



Chicago White Sox

Cap Best.-Nr. 265
Rucks. Best.-Nr. 264



Charlotte Hornets

Cap Best.-Nr. 247
Rucks. Best.-Nr. 248



ALLE CAPS JE DM 29,95
ALLE RUCKSÄCKE JE DM 29,95

Cleveland Indians

Cap Best.-Nr. 228
Rucks. Best.-Nr. 229



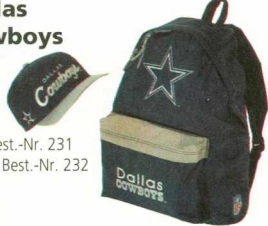
New York Knicks

Rucks. Best.-Nr. 230



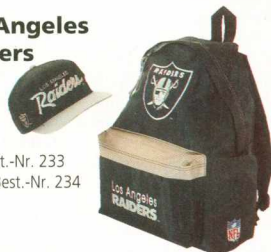
Dallas Cowboys

Cap Best.-Nr. 231
Rucks. Best.-Nr. 232



Los Angeles Raiders

Cap Best.-Nr. 233
Rucks. Best.-Nr. 234



Mighty Ducks of Anaheim

Cap Best.-Nr. 235
Rucks. Best.-Nr. 236



Orlando Magic

Cap Best.-Nr. 237
Rucks. Best.-Nr. 238



Phoenix Suns

Cap Best.-Nr. 239
Rucks. Best.-Nr. 240



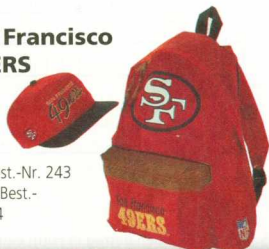
Seattle Supersonic

Cap Best.-Nr. 241
Rucks. Best.-Nr. 242



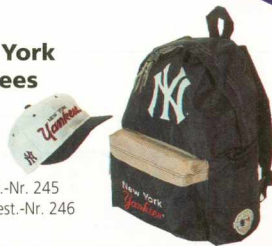
San Francisco 49ERS

Cap Best.-Nr. 243
Rucks. Best.-Nr. 244



New York Yankees

Cap Best.-Nr. 245
Rucks. Best.-Nr. 246





■ GAME GEAR

Verkaufe Game-Gear-Modul (53 in 1), mit z.B. Prince of Persia, Predator 2, Alien 3 usw., günstig, Tel.: 0541-62636, Kai

Verkaufe Game Gear mit Netzteile, Action Replay und 13 Spiele, z.B. Simpsons, Mickey Mouse 2, Cool Spot, Olympic Gold, G-Loc, Sonic 1, Shinobi 1, Donald Duck usw., für DM 350, Tel.: 04193-7134, Carsten

Verkaufe Game Gear, Master-Gear-Converter, Battery Pak, Link-Kabel, 8 Spiele, Tips&Tricks-Buch, Rainer Perlak, Berggasse 33, 36358 Stockhausen, Tel.: 06647-320

■ MASTER SYSTEM

Verkaufe Master-System-1-Konsole, viel Zubehör, Populous, Alex Kidd 1, Asterix, Heroes of the Lance, Gauntlet, WC Italia '90, F-16, ARP, Bub & Bob (ohne Anleitung), Sonic 1 (ohne Hülle und Anleitung), Rambo 3 (LP), zusammen DM 100, Thomas Szczyption, H. Maaßen-Str. 6, 14974 Ludwigsfelde

Suche Phantasy Star, bitte mit Anleitung, zahle DM 50, Tel.: 05221-61865, ab 11 Uhr, Christian
Verkaufe ca. 50 Sega-Master-Spiele, auch die Konsole, Spiele, 3D-Brille, Dauerfeuer-Adapter usw., Tel.: 04521-71497, Andreas

■ MEGA DRIVE

Verkaufe Virtua Racing, Dune 2, FIFA Soccer, NBA Jam, Landstalker mit Players-Guide, Preis nach Vereinbarung, Tel.: 0365-31488, Andreas

Verkaufe Lemmings 2, Mickey Mania, Pitfall ungebraucht für je DM 59, sowie Sonic Spinball DM 55, Bubsy DM 45 und Warp Speed DM 39, Tel.: 05734-6706, ab 18 Uhr, Ingo

Verkaufe Bomberman DM 50, Sonic 1 und 2 DM 40, SG ProPad DM 20, 4-Spiele-Adapter (Sega + EA Spiele) DM 35, tausche gegen Zero Tolerance, Cannon Fodder, Red Zone, Tel.: 0751-17444, Benjamin

Verkaufe Carmen, Team USA, Rocket Knight, Dragon 's Fury, Bubsy, Street Fighter, Thunderforce 4, F1, Royal Rumble, Aladdin, Dune 2, suche auch Story of Thor, Preise von DM 10-75, Tel.: 040-6567545, Moritz

Tausche F-22 Interceptor und LHX Attack Chopper gegen Virtua Racing, Tel.: 03591-24685, ab 18 Uhr, Daniel

Suche Summer Challenge für Mega Drive, Tel.: 030-4651708, Peter

Verkaufe ungebrauchten Mega Drive 2, Mega Games 1, Sonic 1, Sonic Spinball, Turtles Tourn. Fighters für DM 320, suche Story of Thor, Tel.: 06257-1076, Philipp



SONIC 3

Verkaufe für Mega Drive: Gunstar Heros, College Football für je DM 40, DeCap Attack, Dragon 's Fury für je DM 30, Tel.: 02951-5326, von 18-19 Uhr, Johann-Christan

Verkaufe Mega Drive, Mega-CD mit Infrarot-Pads, NTSC-Adapter und 10 Spielen, z.B. Madden '94, Pirates Gold, WWF oder Thunderhawk VHB DM 1100, Tel.: 06162-81059, Daniel

Achtung! Tausche 2 zu 1, suche dringend Doom 32X, Virtua Racing, Yu Yu Hakusha, Second Samurai, Popful Mail, Fatal Fury, Special Dragonballz, suche auch Mangas, Tel.: 0341-251265, ab 17 Uhr, Mario

Verkaufe Mega Drive mit Street Fighter 2, Streets of Rage, Flashback, World of Illusion, Sonic 1, Columns und 20 Ausgaben Zeitschriften GAMERS VB DM 350, Tel.: 0221-833124, Erik

Verkaufe Mega-Drive-Spiele, Club Soccer, Cool Spot, Sepp Maier WCS, Tiny Toon, Kick Off, Quackshot, Turtles Hyperstone,

World Cup '94, David Robinson's, Preise VB, Tel.: 06741-2672, Dennis

Verkaufe/Tausche NBA Jam, NHL '94, PGA Europe Tour, Davis Cup je DM 60, World of Illusion, Streets of Rage 2, je DM 40, zusammen DM 275, GAMERS-Sammlung 1/92-5/95 DM 100, Tel.: 07056-1556, Ralf

GREENPEACE

Unterstützen Sie
erfolgreichen
Umweltschutz:
Werden Sie
Fördermitglied bei
Greenpeace.

Greenpeace e.V.
Vorsetzen 53
20450 Hamburg

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 Anschlägen) 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

Suche Shining Force 1. Biete im Tausch wahlweise Ecco 2, Landstalker oder Dynamite Headdy an. Tel.: 02602-2852, zwischen 16 und 19 Uhr, Thorsten

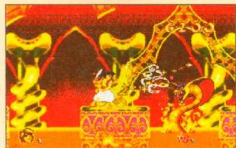
Verkaufe Chuck Rock, Tournament Golf, Ultimate Soccer je DM 80, Tournament Golf DM 50. Christian Sagebiel, Deisterallee 6, 31848 Bad Münder

Der Wahnsinn! Komplett.-Passw., Tips&Tricks, Cheats, ARP-Codes von über 220 Mega-Drive-Spielen auf über 300 DIN-A4-Seiten für nur DM 35, Tel.: 0821-437995, Ralph

Suche Sonic 2, biete F1, Tiny Toon Adventures, Ottifants, Tel.: 08142-53292, Julian

Suche Neuheiten, z.B. Story of Thor und Sammlungen für Mega Drive, MCD, 32X, SNES, Game Boy etc., suche auch Saturn. Bitte meldet Euch unter Tel.: 0641-71250, Kirsten

Suche/Tausche, suche Urban Strike, Jungle Strike, Desert Strike,



ALADDIN

tausche gegen Global Gladiators, Worlds of Illusion und Ball Jacks, Tel.: 02171-49634, ab 17 Uhr, Mo.-Fr, Jens

Verkaufe 17 US/jap.-Module nur komplett, ältere Titel VHB DM 450, verkaufe auch CDs, z.B. NHL '94, Silpheed, Robo Aleste usw., Tel.: 06201-31772, Michael

Verkaufe/Tausche Spiele für Mega Drive, z.B. The Story of Thor, Dragon's Fury, NBA Jam, Urban Strike, Dune 2, Preis nach VB, Tel.: 030-4153730, ab 18 Uhr, Rinaldo

Verkaufe/Tausche Mega-Drive-Spiele, z.B. LHX, Jungle Strike, suche NBA Jam, Lemmings 2, Shaq Fu, Mega Bomberman, StarGate, Urban Strike, Samurai Shodown. Melde Dich! Tel.: 04531-82480, Heiko

Tausche für Mega Drive: Sonic 1 und 2, Turtles TF, Rambo 3, Streets of Rage 1 und Fatal Fury. Suche General Chaos und FIFA '95, Tel.: 06151-717702, Balazs Csorvasi, Gruberstr. 4, 64289 Darmstadt

Verkaufe für den Mega Drive: James Pond 2 'DM 35, Mega Games 1 DM 50, Sonic 1 DM 25, Lakers vs. Celtics DM 20, Tel.: 0931-95879, von 19-20 Uhr, Fabian

Verkaufe Jungle Strike, Dune 2,

Flintstones, Gods, Sh. of the Beast 2, Shining Force 2, Super Hang on, WWF S. Wrestlemania, suche Dschungelbuch, Wonderboy 4, Tel.: 038327-80350, Kornelia

Suche PGA Tour Golf 3 und Earthworm Jim, biete FIFA Soccer '95 oder NBA Jam, Tel.: 06732-4967, Andre

Verkaufe für Mega Drive: Shining in the Darkness, für Mega CD: Time Gal, R. Avenger, Microcosm, Ground Z. Texas, je zwischen DM 40-60, Tel.: 07127-89522, ab 11 Uhr, Valentino

Verkaufe/Tausche Aladdin, John Madden '94 und '93, Elemental Master Pigskin Footbrawl, NHLPA '93, Rocket Knight Adventures, Devil Crash, Tel.: 07152-904164, Henning



NBA JAM



LOST VIKINGS

Verkaufe/Tausche für Mega Drive: Fatal Fury, Sonic 1, Mega Games 1, World of Illusion, Soleil, suche NBA Jam T.E., Tel.: 07021-81057, Stephan

Verkaufe/Tausche FIFA Soccer, NHL Hockey '94 gegen EA Hockey European Club Soccer, DM 40-60, Tel.: 05363-7997, ab 18 Uhr, Fax: 05363-72622, Hanna

Verkaufe Aladdin DM 50, FIFA Soccer DM 50, Madden Football '92 DM 30, Quackshot DM 35, Shinobi DM 35, Sonic DM 15, Versand per Nachnahme, Tel.: 0971-852964, Kai

Suche PGA Tour Golf 2 oder PGA Tour Golf 3, PGA European Tour, tausche gegen Super Monaco GP, Olympic Gold, Winter Challenge, California Games, NHL '93, Tel.: 06402-3275, Michael

Tausche Mega-Drive-Module, habe Ottifants, Sonic 1 und 2, Spider Man, Mega Games 1, Talmi, S. Harrier, suche M. Mania, Ristar, Earthworm Jim, tausche auch 2 gegen 1, Tel.: 02851-2709, Andre

Tausche F1, Jungle Strike, Bio

Ma sagt:

Zimmer auf! <<

TOTAL! sagt:

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

Sonst noch Fragen??

**TOTAL! spricht Deine Sprache.
Und weiß, wo es langgeht.**

TOTAL!

**100% Nintendo,
UNABHÄNGIG UND UNBESTECHLICH**

Hazard, Battle Gynoug, David Robinsons, Winter Olympic, Chuck Rock, Taz Mania, Arrow Flash, Davis Cup World Tour gegen andere Mega-Drive-Spiele, Holger Saschs, Klosterhof 1, 88427 Bad Schmusenried

Suche dringend Fantasy Star 3 mit Hintbook, zahle Höchstpreis! Tel.: 0331-715231, Helge

Verkaufe/Tausche Dune CD, Tomcat CD, Soleil, Phantasy Star 3 je DM 50, suche MCD-Spiele und evtl. günstige 32X-Konsole, Tel.: 02942-8578, Klaus

Tausche Another World, Pacmania, Flashback, Global G., Strider 2, Art of Fighting u.a. suche Gunstar, Mean Bean M., Bomberman, Bio Hazard, Red Zone, Tennis und Mega CDs, Tel.: 07392-2298, Christian

Kaufe Shining Force 1 und Populous 1. Angebote an: Rainer Kahl, Kirchstr. 141, 44628 Herne oder Tel.: 02323-35787, nach 17 Uhr Täglich

Verkaufe Mega Drive, CD-Spiele ab DM 35, suche Neuheiten für MD, CD, Jaguar, nur Deutsche Spiele mit Anleitung und Verpackung, Tel.: 05494-8395, Gruß an Rainer, Simone und Cindy

Verkaufe Golden Axe 2, Gain Ground, Shinobi, Kings Bounty,

Out Run, Star Flight, Streets of Rage 2, Art Alive, Quackshot, Taz Mania, After Burner 2 und Klax, Tel.: 038306-60046, Maik

Tausche Lost Vikings, Soleil gegen Shining Force 2, Warsong evtl. Verkauf DM 60-80, verkaufe Landstalker (Genesis) DM 50, Tel.: 03304-32134, Ronald

Verkaufe Mega Drive mit 11 Spielen, zwei Joypads, Sonic 3, Probotector, Dune 2, Earthworm Jim, Tel.: 07361-61365, ab 14 Uhr, David

Verkaufe Mega Drive 2 und Mega CD 2 mit acht CDs und 63 Module und mit Action Replay und drei Pads. Davon zwei 6-Button-Pads alles nach VB, Tel.: 02391-54325, Henry

Verkaufe Shinobi, J. Park, Sonic 2, Ghouls 'n' Ghosts, World of Illusion, Lemmings, Toki, Shadow B., Eternal C. usw., alle zwischen DM 40-60, Tel.: 07127-89522, ab 11-17 Uhr, Valentino

Verkaufe ca. 140 Mega-Drive-Module, (dt., US, jap.), verkaufe auch die Konsole Mega-CD, 32X und Spiele dafür, Tel.: 04521-71497, Andreas

Tausche/Verkaufe Sonic 1-3, Sonic & Knuckles DM 260 oder einzeln, Wonderboy in Monster World, Kid Chameleon, Super

Monaco GP je DM 40, suche Super Street Fighter 2, Psycho Pinnball, Earthworm Jim, Roland Sprengel, Uelzenerstr. 90, 29410 Salzwedel

Verkaufe Indy, Haunting, Power Monger, James Pond, Golden Axe 2, nach. VB. Suche Dringend Monkey Island CD mit Adapter, Tel.: 040-7686735, Daniel

Verkaufe/Tausche Jurassic Park, Joe Montana 2, Lemmings, Rip Zone gegen Virtua Racing oder Soulstar, Tel.: 034297-40131, ab 15 Uhr, Thomas

Verkaufe World of Illusion, Power Monger, Castlemania N.G., Mega Games 1, suche Shining Force 2, Story of Thor, Tel.: 05351-9450, Micki

Mega-Drive-Spiele DM 40-80, Virtua Racing DM 80, Bubsy 2 DM 60, Jump&Run, Action, Sport, Adventure, Strategie, auch MD- und CD-Spiele, und Mega-Drive-Konsole, sieben Spiele DM 300, Tel.: 07631-13875, Frank

Tausche Mega-Drive-Spiele: Cannon Fodder, Gods, Jurassic Park, suche Red Zone, General Chaos, Kid Chameleon, Te.: 03925-281327, Matthias

Verkaufe Mig-29 für DM 60 und Power Monger für DM 70 (CD), beides für Mega Drive bzw. Mega-CD, Schreibt an: M. Wiecek, Am

Schloßgarten 05, 06862 Roßlau/Elbe

Verkaufe Mega Games 1 DM 30, Sonic 2 DM 40, Super Wrestley Mania DM 45, NBA Jam DM 60, fürs Mega Drive versand per Nachnahme, Tel.: 09931-5913, Andreas

Verkaufe Mega-Drive-Spiele, z.B. Landstalker, Soleil, Mickey Mania, Tiny Toon, Gunstar Heroes, Puggsy, Cool Spot, World of Illusion usw., Tel.: 034633-21587, Chrost

Verkaufe Shinobi DM 30 und Street Fighter 2 DM 50, Tel.: 03976-432169, Maik

Verkaufe Shag Fu (neu), NBA Jam (neu), Rise of the Robots, suche NBA Jam T.E., Earthworm Jim, Soleil. Kaufe auch andere Spiele, Tel.: 06144-2828, Kai

Verkaufe Sonic Spinball, FIFA Soccer, NHL Hockey '94 zu je DM 65, Sonic 3 DM 70, Action Replay Pro DM 60, sowie Konsole zu DM 110, suche SNES-Games, Tel.: 02156-7042, ab 19 Uhr, Ralf

MEGA-CD

Verkaufe ca. 40 Mega-CD-Spiele (dt., US, Jap.), Tel.: 04521-71497, verkaufe auch die Mega-Drive-Konsole und Mega-CD, 32X-Adapter, Tel.: 04521-71497, Andreas

„Das hat mir gerade noch gefehlt...“



4/94 • DM 6,-
Best.134



5/95 • DM 6,-
Best.135



3/4/95 • DM 6,-
Best.133



2/95 • DM 6,-
Best.130



1/95 • DM 6,-
Best.128



12/94 • DM 6,-
Best.122



11/94 • DM 6,-
Best.121



9/94 • DM 6,-
Best.119



5/94 • DM 6,-
Best.118



4/94 • DM 6,-
Best.117



3/94 • DM 6,-
Best.115



6/93 • DM 6,-
Best.109



4/93 • DM 6,-
Best.107



3/93 • DM 6,-
Best.106



2/93 • DM 6,-
Best.105



1/93 • DM 6,-
Best.104



5/92 • DM 6,-
Best.103



4/92 • DM 5,-
Best.102



2/92 • DM 5,-
Best.101

Gamers Special
1/93 DM 9,80
Best.112

Gamers Special
2/93 DM 9,80
Best.113

Gamers Special
3/93 DM 9,80
Best.114

Gamers Special
1/94 DM 9,80
Best.1105

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 Abendung innerhalb 10 Tage (Poststempel). Die Widerrufsfrist beginnt mit Abendung des Bestellcoupons (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine 2. Unterschrift:

Datum, Unterschrift

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

per Eurocheck zur Verrechnung
(Kartenummer nicht vergessen)

Bitte keine Überweisung!

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

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

ADRESSE

GAMERS-Heft Shop
Hellwigstr. 39, 20249 Hamburg

Verkaufe Sewer Shark, Jurassic Park, W. Dog, Chuck Rock 2 alle Spiele US, je DM 50, PL. Porto+P., zusammen DM 200, inkl. Poro-Und Verpackung, Tel.: 06333-4269 Gene

Verkaufe Mega-CD 2 mit vier Spielen, VB DM 330, oder tausche gegen 32X, tausche auch Module: General Chaos, World Cup '94, Landstalker, Shining Force, Lemmings u.a., Tel.: 02845-79240, abends anrufen, Andre

Suche Games, Neuheiten, Sammlungen und Konsolen für Mega Drive, 32X, SNES, Mega-CD, Game Boy usw., suche auch Saturn mit Spielen, Tel.: 0641-71250, Kirsten

■ MD 32X

Verkaufe 32X-Adapter und Spiele dafür, verkaufe auch Mega-Drive-Konsole und Spiele, Mega-CD und Spiele, Tel.: 04521-71497, Andreas

■ SATURN

Verkaufe Sega-Saturn-Konsole und Spiele (Spiele auch einzeln), Tel.: 04521-71497, Andreas

■ HARDWARE

Verkaufe für Game Gear: Master-Gear-Converter mit drei Master-System-Spielen (Wonderboy 1 und 2, Mickey Mouse) für nur DM 120,

tausche evtl. auch gegen Mega Drive.oder SuperNES-Spiele, Tel.: 0345-666850, Holger

Verkaufe Mega Drive 1, 32X, Star Wars, Road Rash 2, Dune, Tom. Alley, Road AV., Lemmings, Blockout, Sonic 1, Mega Games 3, Pads, komplett DM 850, Tel.: 0209-874683, Peter

Verkaufe 32X, Doom, Virtua Racing, Star Wars, Preis VB, verkaufe FIFA Soccer '95 DM 50, Tel.: 0651-21685, von 14:30-18 Uhr, Ralf

Verkaufe Mega Drive 2, Mega-CD, ein Pad, 16 Top-Spiele und volle Sammlung: GAMERS, Sega Magazin und Sega Pro alles neu, Preis DM 2000, Tel.: 04221-21886, Peter

Verkaufe A1200 mit 40 HD, Drucker, Monitor, Maus, Joystick, BMH, Gobins 3, Preis VHB, Moritz Kranich, Oktaviostr. 13, 12043 Hamburg, Tel.: 040-6567545

Verkaufe Mega Drive, Mega-CD mit vier Mega-Drive-Spielen und zwei Mega-CD-Spielen, VB DM 600, Tel.: 06593-9566, Sylvia

■ VERSCHIEDENES

Suche Konsolen und Modulsammlungen, Sega Saturn, Sony PSX, Mega Drive, 32X, Super Nintendo, NES, Game Boy, Game

Gear usw., Tel.: 04521-71497, Andreas

Suche GAMERS Nr. 1/92 und GAMERS Nr. 2 und 3, zahle vollen Preis, Tel.: 036968-5499, ab 16 Uhr, Stefan

Verkaufe und Tausche Spiele für Mega Drive, Mega-CD, Master, Game Gear, SNES, 3DO, Jaguar und andre, suche günstig PlayStation oder Saturn, Tel.: 0511-414899, Thomas

Suche guterhaltenen, möglichst billigen Game Gear mit Spielen, würde auch Mega-Drive-Spiele gegen Game Gear mit Spielen tauschen, habe z.B. Dragon, Sonic 1-3, Alien 3, M. Games 1, Tel.: 02255-8476, Patrick

Kaufe/Tausche MD- + CD-Spiele, habe Soleil, NBA Jam T.E., Story of Thor u.a., auch Verkauf möglich, suche Strategie und Rollenspiele, auch US-Version, Tel.: 04774-1789, Rainer

Tausche Sherlock Homes CD, Wonderdog CD gegen andere CDs oder ein 32X-Game. Tausche Sylvester & Tweety, Winter Chall., David Robinson, Basketball, Sonic 2 und World of Illusion gegen 32X, CD, Joachim Paul, Gensenstr. 37, 41564 Kaarst

2 zu 1 Tausch Street Fighter 2, EA Hockey gegen Traysia,

Rollingthund 2, World of Illusion (US) gegen Sonic 2, James Pond 2, Quackshot gegen Gods, Super Monaco GP, Turtles Hyperst. gegen Puggsy, Landstalker, Mega Games 1 gegen Eralchads, Tel.: 0365-7110958, ab 18 Uhr, Rocco

Verkaufe SuperNES, ein Pad, ein Joystick (programmierbar), das Spiel World Cup Striker, NES plus zwei Pads für DM 220 und diverse Zeitungen (GAMERS, Video Games), Tel.: 03435-926095, ab 18 Uhr, Rene

Verkaufe TOTAL!-Hefte 1-12/94 und Mario Band 1 DM 70 sowie SNES Buster Bunds Loose DM 30, Tel.: 030-9210802, Thomas

Road Rash 3

99,95

07461- 79001

Tradelink Inh. Alexander Sprung
Eltastr. 8 78532 Tuttingen

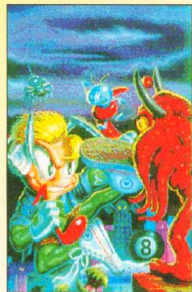


VOR SCHAU

Jump&Run Nr. 2

32X ohne Polygone und 3-D – das ist selten. 32X und Jump&Run – das ist noch selbener. Dennoch startet Sega nach „Chaotix“ einen weiteren Anlauf, um ihren „Turbo-spooiler“ auch eingefleischten Plattformfans nahezubringen. Das dröhlige Tempo führt zwei kleine Käfer durch kunterbunte Jump&Run-Level – ob dieses Rezept funktioniert, weiß GAMERS 8!

Nach Chaotix erscheint nun mit Tempo das zweite Jump&Run auf dem 32X



Glatteis

Comiceit: Superheld Batman alias Bruce Wayne hat die Pestilenz am Hals, Zögling Robin ist mit von der Partie. Der fiese Mr. Freeze will das beschauliche



Gotham City in eine Eiswüste verwandeln (und so langsam schwinden die Streusalz-Vorräte ...). So geht es bei dem langerwarteten 16-MBit-Abenteuer Batman & Robin für Euer Mega Drive zu, das mit bisher ungesehenen technischen Tricks auf-



warten soll. Ein heldenwürdiges Epos – oder wandelt Segas neues Actionspiel auf dünnem Eis?



Saturn hier, Saturn da, Saturn überall – Segas neue 32-Bit-Traumkonsole ist derzeit in aller Munde. Doch keine Angst: Ob Ihr nun Mega Drive, 32X, Mega-CD, Game Gear oder Master System habt: Es gibt ein Leben jenseits des Saturn! Den Beweis tritt GAMERS 8/95 an: Hier findet Ihr wieder die gewohnte Überdosis an Tests, Tips, Tricks und News für Euer System – und den Saturn lassen wir natürlich auch nicht aus den Augen. Wir sehen uns am 12. Juli bei Euren Zeitschriftenhändler!

Noch mehr Mortal Kombat 3

Noch wichtiger als der Saturn ist derzeit ohne Frage Mortal Kombat 3! In dieser Ausgabe haben wir Euch die Spielautomatenversion des brandaktuellen Prüglers bereits vorgestellt, doch Ihr habt noch nicht genug? Kein Problem: mehr Infos, mehr Moves, mehr Bilder – kommenden Monat in GAMERS.



GAMERS IMPRESSUM

Herausgeber: Rüdiger Limbach
 Redaktionsdirektion: Philipp Berens
 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 Koczynski (mk)
 Grafik-Leitung: Britta Jakobsen, Marion Limbach
 Grafik: Katrin Förster, Kirsten Meier, Domenico Pais, Christoph Poetis, Susanne Rieger, Theodora Saleck
 Freier Mitarbeiter: Julian Eggebrecht
 Titelseite: WeaponLord, © Namco USA; Visual Concepts
 Marketing u. Anzeigen: Sven Jakobsen, Tel.: 040 / 48 05 21 11
 Anzeigen: Michael Gremlitz, 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
 Anzeigenendisposition: 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, Borsbrück Chaussee 85-89a, 22453 Hamburg
 Drucker: Drucker Jungfer, 37412 Herzberg
 Verlag: MVL GmbH, Heliwigstr. 39, 20249 Hamburg, Tel. 040 / 480 520
 © 1995 für alle Beiträge bei MVL GmbH
 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.
 Gerichtsstand ist Hamburg
 GAMERS erscheint monatlich zum
 Einzelpreis von DM 6,- ISSN 0944-5315

Raus aus dem Dschungel

Auf zum Endspurt: Nachdem Harry Jr. schon drei Ausgaben lang den Spuren seines verschollenen Vaters folgt, geht unsere Komplettlösung von Pitfall: The Mayan Adventure im nächsten Heft in die letzte Runde. Für Mega-CD-Spieler ist der abschließende Teil ein Muß – denn hier findet Ihr alles über die drei neuen Level der CD-Version!



WARNING!

Achtung!
Die nächste
GAMERS
erscheint am
12. Juli
1995!

DAS MOGELMODUL...

ACTION REPLAY MK 2

DAMIT DU IMMER GEWINNEN KANNST !!

UNGLAUBLICHE POWER WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN JEDEM LEVEL STARTEN, ZEITLUPEN-FUNKTION UND VIELES MEHR (ALLES JE NACH SPIEL).

PREISENKUNGT
SNES™
NUR NOCH
DM 99,-



- NEW**
- NEW**
- NEW**
- NEW**
- NEW**
- NEW**
- NEW**

MEGA CODE INPUTSCREEN

JETZT MIT EINGEBAUTER MÖGLICHKEIT BIS ZU 100 CODES AUF EINMAL. DIESE NEUE OPTION MACHT ES MÖGLICH, DAS SPIEL SOFORT KOMPLETT ZU BEHERRSCHEN, UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFFEN, EIGENE FARBEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, U.V.M. DAS NEUE CODE-SYSTEM IST EINFACH SUPER!!!!

MEHR ALS 500 EINGEBAUTE CODES

DIE MEHR ALS 500 EINGEBAUTEN CODES (ZUM SOFORTIGEN EINSAZT) PLUS DAS BEIFÜGTE SUPER-CODE-BUCH MIT HUNDERTEN VON CODES UND DER EINGEBAUTE CODEFINDER MACHEN ACTION REPLAY ZUM MODUL MIT MEGAPOWER.

DEADCODE GENERATOR

DEADCODES SIND SUPER CODES, DIE ES ERMÖGLICHEN, KOMPLETTE SPIELELEVEAUS ZU VERÄNDERN. DIE TOTALE SPIELKONTROLLE !! KEIN ANDERES PRODUKT BIETET DIE MÖGLICHKEIT FÜR DEADCODES.

ERWEITERTER CODEFINDER

MIT ACTION REPLAY HAT MAN NICHT NUR DIE MÖGLICHKEIT TAUSENDE VON CODES AUS DEM MITGELIEFERTEN CODE-BUCH ODER AUS DEN MONATLICH ERSCHEINENDEN FACHZEITSCHRIFTEN ZU BENUTZEN, SONDERN AUCH SELBST CODES HERAUSZUFINDEN. NEUES SPIEL ? SOFORT NEUE CODES !! KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CODES !!

ZEITLUPEN-FUNKTION

MIT DIESER TECHNIK KANN MAN DIE KONTROLLE ÜBER DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES, DIE GESCHWINDIGKEIT UM 50% VERRINGERT, IST BEI DEN MEISTEN SPIELEN SEHR EFFEKTIV !!

UNIVERSAL ADAPTER-FUNKTION

ACTION REPLAYS EINZIGARTIGE ADAPTER-FUNKTION MACHT ES MÖGLICH, U.S.A. UND JAPANISCHE SPIELE AUF DEUTSCHEN KONSOLEN ZU SPIELEN. ACTION REPLAY IST JETZT MIT EINEM NEUEM CUSTOM CHIP AUSGESTATTET, DER ES ERMÖGLICHT, "NTSC only"-SPIELE AUS DEN U.S.A. UND JAPAN ZU SPIELEN.

UNIVERSAL CODE-SYSTEM

NUR MIT ACTION REPLAY KANN MAN DIE GLEICHEN CODES FÜR DIE MEISTEN DEUTSCHEN, U.S.A. UND JAPANISCHEN SPIELE BENUTZEN. BEI KEINEM ANDEREN CODE-SYSTEM IST DAS MÖGLICH.

KEIN UNNÖTIGES WARTEN
ACTION REPLAY HAT BEIDES, EINEN UNIVERSAL-ADAPTER- UND EIN UNIVERSELLES CODE-SYSTEM. EINFACH DIE NEUESTEN SPIELE KAUFEN UND SOFORT SPIELEN !!

MASTER SYSTEM™ DM 79,-
GAME GEAR™ DM 79,-
NES™ DM 99,-
GAME BOY™ DM 59,-

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:
DEUTSCHE ANLEITUNG MIT EINER GANZEN REIHE VON CODES, REGISTRARIKARTE FÜR DEN

ACTION REPLAY CLUB
FÜR INFORMATIONEN ÜBER NEUE CODES, TIPS & TRICKS, HOTLINE, ANGEBOTE U.S.W.

SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUMIPFARTEN!!!
ACHTEN SIE BEIM KAUF VON ACTION REPLAY AUF DEUTSCHE ANLEITUNG, DEUTSCHE CLUBKARTE UND "EUROSYSTEMS"-GARANTIESELGEL

JEDES ACTION REPLAY WIRD MIT EINEM CODEBUCH DELIEFERT, DAS HUNDERT VON DIREKT EINSAZTBEREITEN CODES FÜR VIELE BEKANNTE SPIELE ENTHÄLT. ZUSÄTZLICH WERDEN IN DIVERSEN MONATLICH ERSCHEINENDEN FACHZEITSCHRIFTEN DIE NEUESTEN ACTION-REPLAY-CODES VERÖFFENTLICHT. FÜR DEN ABSOLUTEN GAME FREAK GIBT ES JETZT DIE INTERAKTIVE SPRACHCOMPUTER-HOTLINE FÜR DIE NEUESTEN CODES, TIPS & TRICKS, NEWS, ANGEBOTE USW.

DIE INTERAKTIVE SPRACHCOMPUTER-HOTLINE IST DAS BRANDNEUE FEATURE DES ACTION-REPLAY-CLUBS. HIER WERDEN DIE NEUESTEN CODES FÜR DIE AKTUELLESTEN SPIELE VERÖFFENTLICHT, DIE NOCH NICHT IN UNSEREN CODEBÜCHERN ODER DEN FACHZEITSCHRIFTEN ERSCHEINEN SIND. DIESE HOTLINE IST EIN KOMPLETT AUTOMATISCHES SYSTEM UND WIRD VON PC-COMPUTERN UNTERSTÜTZT. DIE BEDIENUNG DER INTERAKTIVEN ACTION-REPLAY-HOTLINE ERFOLGT DURCH DEN HOTLINE-TERMINAL. DIESER ENTHÄLT EIN PAGEROW, UM DEN ZUGANG ZU ALLEN HOTLINE-SEKTIONEN ZU ERMÖGLICHEN.

HOTLINE-TERMINAL
FÜR DIE INTERAKTIVE ACTION REPLAY SPRACHCOMPUTER HOTLINE!

DATAFLASH POWERPAKET!
HOTLINE TERMINAL
NUR DM 29,-

DIESES ANGEBOT GILT NUR, WENN SIE DEN "HOTLINE TERMINAL" (ZUR BEDIENUNG DER INTERAKTIVEN SPRACHCOMPUTER-HOTLINE) ZUSAMMEN MIT ACTION REPLAY DIREKT BEI DATAFLASH BESTELLEN. MITGLIEDER DES ACTION-REPLAY-CLUBS KÖNNEN DIESEN AUCH SEPARAT BESTELLEN (MITGLIEDERSNUMMER ANGEBEN).

SNES™ ZUBEHÖR

SNES ADAPTER
SPIELE IMPORT-GAMES AUF DEM EUR. SNES™ DM 39,-

ADAPTER PROFESSIONAL
SPIELE IMPORT-GAMES UND SUPER GAMEBOY™ AUF EUR. SNES™ DM 69,-

MEGADRIVE™ ZUBEHÖR

MEGA MASTER
SPIELE MASTER SYSTEM™-GAMES AUF DEM MEGADRIVE™ DM 89,-

CDX™ MEGA CD ADAPTER
SPIELE IMPORT CD-GAMES AUF DEINEM MEGA CD™ DM 79,-

MEGA ADAPTER
SPIELE IMPORT-GAMES AUF DEM EUR. MEGADRIVE™ DM 39,-

24-STD.-BESTELLSERVICE

TELEFON 02822-68545
TELEFAX 02822-68547
48-STD.-VERSAND-SERVICE (WENN VORRÄTIG)



DATAFLASH GmbH
WASSENBERGSTR. 34
46446 EMMERICH

VERSANDKOSTEN DM 10,-
AUßLAND NUR VORRASSE! DM 25,-

*"SEGA", "MASTER SYSTEM", "GAME GEAR", & "MEGADRIVE" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD. "NINTENDO", "GAMEBOY", "NES", & "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.

Digital Pictures



Too real to imagine

100% INTERACTIVE, LIVE-ACTION VIDEOGAMES:

Slam City

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

Supreme Warrior

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

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



Slam City

MEGA DRIVE
32X
MEGA-CD



Supreme Warrior