

# GAMERS

VIDEOGAME-ENTERTAINMENT MAGAZIN

Die NR. 1

ROTZFRECH:  
DIE SIMPSONS  
FÜR SEGA

EXKLUSIV  
Super Monaco 2



Formel 1 - Live!



© MATT GROENING

Unter der Lupe: Mogel-Module • Lexikon zum Sammeln • Messe-News aus England • Erstmals



Kleinanzeigen • Preview: James Bond • Im Test: Olympic Gold • Dungeons & Dragons • Ax Battler • Air Rescue • Dragon's Fury

# SEGA

INFOS • AKTIONEN • TESTS • TIPS & TRICKS

# Einer f



*Aller sehr guten Dinge sind  
drei. Und mit mir vier.*

**Sport, Spiel,  
Spannung.**  
**Der neue Game  
Gear von SEGA.**

Vergiß alles, was Du je über  
Videospiele gehört hast und  
traue Deinen Augen. Du  
siehst das Multitalent für  
erstklassige Unterhaltung:  
den GAME GEAR von SEGA.



*MASTER SYSTEM -  
Der Klassiker mit SONIC:  
Meisterklasse.*

Entertainment groß ge-  
schrieben; klein, fein und  
in Farbe. Für jede Menge  
Spielspaß in höchster Per-  
fektion und tollem Design.  
Renommierte Software-  
Entwickler bieten bereits  
heute eine Programmpa-  
lette an, die es in sich hat.  
Und wir haben sehr zu  
Deinem Vergnügen dafür

gesorgt, daß der GAME GEAR  
eines der unterhaltsamsten  
davon ab Werk in sich hat:  
COLUMNS. Warum Du jetzt  
noch nicht alles von der  
neuen Spielefaszination  
weißt, erfährst Du nur,  
wenn Du rechts weiterliebt.

# ür alle.



*MEGA DRIVE -  
Der Superstar mit SONIC:  
Absoluter Höchstgenuß.*



*GAME GEAR -  
Der Portable mit SONIC:  
Spiel ohne Grenzen.*

**Ganz nah für  
Fernseher. Der neue  
Game Gear als TV-  
Portable.**

Neben seinen unglaublichen Eigenschaften als Alleinunterhalter - (Lies bitte dazu den linken Text. Danke.) - bietet der GAME GEAR von SEGA weitere Möglichkei-

ten besten Entertainments. Mit einem zusätzlichen TV-Tuner ist er ruckzuck in ein tragbares Color-Fernsehgerät umgerüstet und sogar als perfekter Farbmonitor für Videokameras einzusetzen. Da kannst Du mal sehen, was man mit 4096

# SEGA

Farben und einer 16 KB Video RAM so alles auf einen 83 mm-LCD-Monitor zaubern kann. Wenn man es kann. Fest steht jedenfalls, daß der GAME GEAR die Unterhaltung an und für sich revolutionieren wird. Denn Du weißt ja: Ein bißchen Spaß muß sein. Viel Vergnügen.

**Der Bessere gewinnt.**

# MONACO ZWO



Meister Senna...

Für das neueste Rennspiel Super Monaco GP II verpflichtete Sega den Formel 1-

Weltmeister Ayrton Senna als Zugpferd. Lohnt sich der

Kauf des Moduls auch dann, wenn man Super Monaco I schon besitzt?

GAMERS verteilte die Sturzhelme in der Redaktion und bietet Euch den ersten Test des Nachfolgespiels für Master System und Mega Drive.



...läßt sich in digitaler Form bei Super Monaco GP II blicken

**GAMERS**  
**Exklusiv**

**80** Kleine Anzeigen mit mächtig großer Wirkung: In dieser Ausgabe findet Ihr erstmals die GAMERS-Börse mit Angeboten für alle drei Systeme.

MODUL-NEWS



DESERT STRIKE **46**



KLAX **61**



CHAMPIONS OF EUROPE **31**



AX BATTLER **50**

JUNI '92

## EDITORIAL

**ABO**

▲ Was, Ihr habt immer noch kein Abo? Dann aber schleunigst Seite 80 aufblättern

HALLO GAMERS, schön, daß Ihr bei der dritten Ausgabe wieder mit von der Partie seid. Einige Neuerungen sind diesmal dabei, deren Entstehung Euch zu verdanken ist. Auf vielfachen Leserbrief-Wunsch gibt es jetzt das Modul-Lexikon, in dem wir ältere Spiele vorstellen. Die Neuerscheinungen werden weiterhin in unserem großen Testteil besprochen. In der Börse findet Ihr einen ersten Schwung an Kleinanzeigen und bei den Spieletests gibt es jetzt auch zusätzliche Noten für Grafik und Sound. Unser ganz auf Sega spezialisiertes Testteam ist mittlerweile drei Mann stark, um Euch möglichst kompetent und aktuell zu informieren. Bei uns findet Ihr jetzt schon Tests von Modulen wie Super Monaco II, Dungeons & Dragons oder Air Rescue, von denen andere noch nichts wissen. Wir wünschen Euch viel Spaß mit der neuen GAMERS!

EURE GAMERS-CREW

**NEWS**  
**KLAX**  
**ABO**  
**EDITORIAL**  
**TEST**

6

**Shorties:** Die ersten Bilder von brandneuen Spielen

10

**London-Messe:** Die Neuheiten der European Trade Show

12

**Previews:** Ausführliche Vorabberichte von Tasmania, New Zealand Story und James Bond

18

**Leserbriefe:** Auf drei Seiten geht wieder die Post ab

22

67

**Testteil:** Wir bewerten die neuen Spielmodule für Master System, Mega Drive und Game Gear

68

**Tips & Tricks:** Sieben Seiten voller Hilfen zu Ninja Gaiden, Revenge of Shinobi, Road Rash und vielen anderen Spielen

75

**Lexikon:** In dieser neuen Rubrik zum Sammlen testen wir ältere Spiele, schön ordentlich alphabetisch sortiert

74

**Nice to have:** Diesmal berichten wir unter anderem über ein Spielautomaten-System fürs Wohnzimmer

77

**Pop-Seite:** Neues aus der Musikszene

78

**Unter der Lupe:** Wir testen das Action Replay Pro, mit dem man bei Mega Drive-Modulen rumtricksen kann

80

**Börse:** Kleinanzeigen rund um Sega-Videospiele

22

Das offizielle Spiel zur Olympiade in Barcelona wird auf vier Seiten getestet: Wir stellen Euch die sieben Disziplinen von Olympic Gold für Master System und Mega Drive ausführlich vor.



Seite 55: Der Flipper Dragon's Fury



Seite 38: Bart vs the Space Mutants

Mehr Leben, mehr Energie

78

Shummeln bei schweren Spielen? Ein Mogel-Modul macht's möglich



Im Test: Action Replay Pro

Die Drei von der Teststelle



Auf einen Blick: Die Spieltests in dieser Ausgabe

Titel	System	Test auf Seite:
Air Rescue	Master System	58
Alien Syndrome	Game Gear	48
Arch Rivals	Mega Drive	28
Art Alive	Mega Drive	54
Ax Battler	Game Gear	50
Ayrton Senna's Super Monaco GP II	Master System	32
Ayrton Senna's Super Monaco GP II	Mega Drive	33
Bart vs. the Space Mutants	Mega Drive	38
Bart vs. the Space Mutants	Master System	39
Burning Force	Mega Drive	60
Champions of Europe	Master System	31
Desert Strike	Mega Drive	46
Devilish	Game Gear	63
Dragon's Fury	Mega Drive	55
Dungeons & Dragons: Eternal Sun	Mega Drive	64
Empire of Steel	Mega Drive	56
Fire Shark	Mega Drive	62
Jordan vs. Bird	Mega Drive	30
Klax	Master System	61
Marble Madness	Game Gear	44
Ms. Pac-Man	Master System	29
Ninja Gaiden	Master System	49
Olympic Gold	Mega Drive	22
Olympic Gold	Master System	25
Pit-Fighter	Mega Drive	51
Prince of Persia	Master System	41
Putt & Putter	Master System	36
Spiderman	Game Gear	40
Super Space Invaders	Master System	45
Troisix	Mega Drive	66
Two Crude Dudes	Mega Drive	52
Wimbledon	Game Gear	26
Wonderboy: The Dragon's Trap	Game Gear	59

## GAMERS-GANG

Unser erweitertes Testteam stürzt sich auf die frischen Spielmodule, um sie kritisch zu bewerten. Die neue, verbesserte GAMERS-Crew besteht aus Boris Schneider (mit Hut), Heinrich Lenhardt (mit Brille) und Torsten Oppermann (ohne „h“). Dieses Gespann beschäftigt sich seit Jahren mit so ziemlich allem, was Strom verbraucht, Feuerknöpfe hat und Spaß macht.

## Wonderboy bleibt Euch treu

MONSTERWORLD FÜR MS



Dieser Dschungelpfad führt zu einer Siedlung



Jedes Gebäude mit einer Tür kann betreten werden



Die ersten Bilder der Master System-Version lassen auf eine gute Umsetzung hoffen

**W**onderboy in Monsterworld war das erste Spiel der Serie um den „Wunderknaben“, das auf der 16-Bit-Konsole Mega Drive entwickelt wurde (nachzulesen im Test in GAMERS 2). Sega läßt die Master-System-Besitzer aber nicht darben und verspricht für den Spätsommer eine 8-Bit-Umsetzung des tollen Action-Adventures. Der

Spielablauf soll 1:1 übertragen werden, lediglich die Batterie zum Speichern wird wohl entfallen. Statt dessen soll der Spielstand per Paßwort konserviert werden. Bei der Grafik wird sich Sega alle Mühe geben, das Beste aus dem Master System rauszuholen; die ersten Bilder sehen durchaus verlockend aus. Die Story führt Wonderboy in verschiedene Winkel der Monsterwelt, wo er in

mehreren Einzelmmissionen im Auftrag von Königin Eleanora zahlreiche Schufte bekämpft. Kleine Puzzles, der Einkauf besserer Ausrüstungsteile und verschiedene Magietypen sorgen für Tiefgang und Motivation.

## Greatest Hits JAPAN-CD'S MIT SPIELMUSIK

Das Videospiele-Fieber grassiert in Fernost derart heftig, daß die Begleitmusiken zu einigen Spielen im Tonstudio neu abgemischt und dann veröffentlicht werden. Spielmusik-CD's sind momentan beim CWM-Versand auf Lager und kosten je 39 Mark. Darunter befinden sich zwei „Gametracks“ von Yuzo Koshiro, der die brillante Musik der Mega Drive-Titel Super Shinobi und Streets of Rage komponierte. Besonderer Gag: Die Klassik-Version der Musik eines Japan-Rollenspiels.



Videospiel-Kompositionen auf Klassik getrimmt - wenn das Mozart wüßte...

## Häusle hauen

RAMPART FÜR MASTER SYSTEM



Im Solo-Spieler-Modus verteidigt man sein trautes Heim gegen Piratenschiffe

Wer angesichts ständiger Action-Ergüsse über Ideenmangel seitens der Spielerhersteller klagt, darf sich auf **Rampart** freuen. Diese Automaten-Umsetzung ist eine Art mittelalterliches Burgenausbaugame mit Tetris-Tüftel-elementen. Der Ablauf ist in zwei Runden unterteilt:

Zunächst beschießt man mit seinen Kanonen die Burg des Gegenspielers und versucht, möglichst viel Schaden anzurichten. Danach folgt die Aufbauphase, in der Ihr verschiedene geometrische Figuren geschickt kombinieren müßt, um das Mauerwerk zu flicken und die Burg zu vergrößern. Spielt Ihr alleine gegen den Computer, muß

das Schläflein gegen angreifende Schiffe verteidigt werden. Domark will dieses Action-Strategiespiel Ende Juli veröffentlichen.

Ihr habt nur wenig Zeit, um Eure Burg wieder zu reparieren



Anleihen bei Populous kann auch dieses Strategiespiel von Sensible Software nicht verbergen, das Ende des Jahres bei Virgin herauskommen soll. In 27 verschiedenen Levels nehmt Ihr bei Mega-lo-Mania die Geschicke Eures Volks in die Hand, um gegen die Computergegner zu gewinnen. Jeder trachtet nach der Alleinherrschaft. Ihr könnt zwar vorübergehend ein Bündnis mit einer anderen Partei schließen, doch wenn nur noch zwei Rivalen übrig sind, gibt es kein Pardon mehr.

Wer schnell eine große Armee auf die Beine stellt, muß nicht unbedingt gewinnen. Laßt Eure Leute lieber etwas Zeit in Erfin-

## EROBERN UND EROBERT WERDEN

MEGA-LO-MANIA FÜR MEGA DRIVE



Erst erfinden oder gleich schlägern? Auf die richtige Mischung kommt es an

dungen investieren: Zehn bewaffnete Männchen mit guter Rüstung sind beispielsweise drei Verteidend Lendenschurz-Kriegern haushoch überlegen.



## Alles für die Katz

TOM & JERRY FÜR MS

Die Sammlung an Spielen mit prominenten Comic-Helden wird auf dem Master System langsam komplett. Nach Asterix, Donald Duck und Mickey Mouse geben sich in Kürze auch Tom & Jerry die Ehre. Das Sega-Modul wird inhaltlich der thematischen Quintessenz der Trickfilm-Episoden folgen: Tom (der Kater) will Jerry (die Maus) fressen und fetzt dabei ohne Rücksicht auf Verluste hinter dem possierlichen Nagetier her.

## Es kann nur einen geben

POWERMONGER FÜR MEGA DRIVE

Die Populous-Erfinder schlagen wieder zu: Powermonger ist das jüngste Mega Drive-Modul des britischen Programmiererteams Bullfrog. Die perspektivische Grafik erinnert an das Vorgängerspiel, doch inhaltlich läuft alles zwei



Wetter und Jahreszeiten haben Einfluß auf den Spielablauf

Nummern komplexer und komplizierter ab. Als Anführer eines expansionslüsternen Stammes müßt Ihr 200 verschiedene Inseln erobern. Das geschieht nicht nur durch militärische Muskelspiele; Diplomatie spielt eine mindestens ebenso große Rolle. Wenn Ihr die ansässigen Bewohner unterstützt und versorgt, werden sie sich auf Eure Seite stellen. Verschiedene „Abteilungsleiter“, die Captains, helfen bei der Verwaltung und geben auch gute Spione ab.

Nachdem Bullfrog mit der Mega Drive-Umsetzung von Populous nicht zufrieden war, wird sich das Team persönlich um die Adaption von Powermonger kümmern. Im Spätsommer soll das Modul bei Electronic Arts erscheinen.

## Japanisches Wunder

DAS WONDERMEGA VON JVC



Der japanische HiFi-Hersteller JVC und Sega haben sich zu einer Zusammenarbeit an einer neuen Konsole entschlossen. „Wondermega“, so der Name des Geräts, spielt alle Mega Drive-Module sowie alle Mega-CDs (CD-ROM fürs Mega Drive) ab. Außerdem hat das Wondermega einen Midi-Anschluß, um mit einem Synthesizer eine Begleitung zu normalen Musik-CDs zu spielen sowie einen Karaoke-Modus. Karaoke ist das japanische Wort für das Mitsingen bei bekannten Liedern (vielleicht mit dem hiesigen Singen unter der Dusche vergleichbar). Spezielle Karaoke-CDs enthalten aktuelle Hits, allerdings ohne die Stimme des Sängers. Auf dem am Wondermega angeschlossenen Monitor kann man die Texte lesen und so souverän mitgrölen.

Das Wondermega wird es laut Sega nicht in Deutschland zu kaufen geben. Da der Karaoke- und der Midi-Modus mit in Deutschland erhältlichen Pop-CDs nicht funktionieren, macht auch ein teurer Import des Geräts wenig Sinn.

Sega und JVC entwickeln zusammen das Wondermega

## DER CHAMP SCHWINGT DIE FÄUSTE

HOLYFIELD BOXING FÜR MD

U • L • T • R • A  
K U R Z

Das jüngste Gerücht: Am Dienstag, dem 17. November 1992 ist Sonic-Tag. An diesem Tag könnte weltweit das Sonic-2-Modul erscheinen. Ob's wirklich stimmt, können wir nicht sagen, aber vielleicht streicht Ihr Euch den Tag schon mal rot im Kalender an. Wie gesagt: Diese Angabe ohne Gewähr.

Die amerikanische Firma Microprose, bekannt durch ihre Computer-Simulationen, wird demnächst auch Mega Drive-Module veröffentlichen. In Planung sind angeblich die Flugsimulationen „F-19“ und „F-15“ sowie das geniale Eisenbahnbau-Spiel Railroad Tycoon, das 1991 mehrfach als bestes Computerspiel ausgezeichnet wurde.

Sega USA setzt auf CD-ROM. Jüngster Coup: Der Lucasfilm-Spiele-Chef Doug Glen wurde abgeworben, um die neue CD-ROM-Abteilung zu leiten. Unter Dougs Regie entstehen Computerspiele-Klassiker wie Monkey Island und Indiana Jones.

Er ist der Weltmeister im Schwergewicht. Seine Fäuste sind gefürchtete Waffen. Und er wartet auf Dich, um seinen Titel zu verteidigen. Der Box-Champ Evander Holyfield ist nicht gerade ein Persönlchen, dem man des Nachts in einer schummrigen Seitenstraße begegnen möchte. Bevor Ihr den schlagkräftigen Hünen beim Kampf um die Mega Drive-Meisterschaft herausfordern könnt, müßt Ihr Euch erst durch gute



Neben dem gefälligen Äußeren kann man die Stärken bestimmen



Oppi, der Berserker von Bremen, kennt im Ring keine Gnade

## TIN TIN ON THE MOON FÜR MS

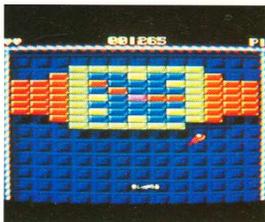
Mondsüchtig

Tim und sein vierbeiniger Freund Struppi gehören zu den klassischen europäischen Comic-Helden. Mit Tin Tin on the Moon setzt Virgin das Album „Schritte auf dem Mond“ für das Master System um. Alle Hauptfiguren inklusive des rauhbeinigen Kapitäns Haddock werden mit an Bord sein. Dieses Abenteuer wurde neu fürs Master System programmiert und hat nichts mit dem (Ausgabe) Tim und Struppi-Computerspiel zu tun

Platzierungen in der Weltrangliste für den Titelkampf qualifizieren. Es gibt 28 verschiedene Computerboxer, die erst einmal besiegt werden müssen. Beim Beginn einer neuen Karriere könnt Ihr die individuellen Stärken Eures Boxers festlegen und Euch zwischen den Kämpfen für Trainings-Schwerpunkte entscheiden. Mega Drive-Fighter sollten ihren Mundschutz ab August bereithalten.

## Alle guten Dinge sind drei

ARCADE SMASH HITS FÜR MS



Break-out ist eines von drei Klassikerspielen in diesem Sammelmodul

Wo sonst nur von den „neuesten Spielideen“ die Rede ist, wagt Virgin Games einen Schritt zurück in die glorreiche Vergangenheit. Anfang der 80er Jahre entstanden die drei Klassiker Missile Command, Breakout und Centipede. Arcade Smash Hits ist eine Art spielerische Vergangenheitsbewältigung. Diese drei Oldie-Automaten werden gerade sorgfältig fürs Master System nachprogrammiert und in ein Modul gepackt. Im Spätsommer soll Arcade Smash Hits in die Geschäfte kommen.

## Bock auf Rock

CHUCK ROCK FÜR MASTER UND MEGA

Ein neues Jump-and-Run entführt uns in die graue Vorzeit. Der Steinzeitmensch kannte nicht die Freuden von Videospiele oder Mikrowellen-Fertiggerichten; mit der Keule in der Hand mußte er seine Steaks jagen und fand Freude und Entspannung allenfalls beim harmonischen Liebesleben. Der Steinzeit-Spezi Chuck Rock reagiert

deshalb ausgesprochen ungehalten, als ein gewisser Gary Gritter ihm die Ehefrau mopst. Im Rahmen der Familienzusammenführung hüpf und haut sich unser Held durch fünf Levels. Die Programmierer versprechen viel witzige Comic-Grafik auf Master System und Mega Drive. Im Lauf des Sommers will Virgin Games Chuck Rock für diese beiden Systeme veröffentlichen.



Da staunt der Saurier (Mega Drive)



Hütet Euch vor ballfressenden Gewässern



Schlage sanft und sehr präzise übern Sand und auf die Wiese

## Clubhaus-Report

WORLD CLASS LEADERBOARD FÜR MD

**A**uf Master System und Game Gear bewies diese Golf-Simulation bereits ihre Klasse. Doch kann World Class Leader Board auf dem Mega Drive gegen das starke PGA Tour Golf ankommen? Bis Oktober werden wir uns noch gedulden müssen, bevor das fertige Modul bei U.S. Gold erscheinen wird. Einige Informationen sickerten aber bereits durch: Es wird keinesfalls eine 1:1-Umsetzung werden, sondern viele Verbesserungen bieten. Diverse Turnier-Modi und Computergegner sollen das Gefolge für Solo-Spieler spannender machen. Dank der Prozessor-Power des Mega Drive dürfte die 3D-Grafik nicht nur farbenprächtiger, sondern auch wesentlich schneller werden als bei den 8-Bit-Versionen.

## Hier kommen die Gewinner unserer Levis-Aktion:

Daniela Stewin aus Saerbeck gewinnt den Jeans-Gutschein • Je ein Levi's-T-Shirt gewinnen: Bettina Schweiger aus Bühl und Willy Böck aus Neufarn, Sibilla Tresemer aus Düren, Gaby Guslaum aus Kenzingen, Michael Voges aus Meinersen • Je eine MC gewinnen Stefan Fleck aus Karben, Kai-Uwe Knüttel aus Worms, Thomas Porzner aus Nürnberg, Marc Michalak aus Remseck, Christian Ernst aus Hamburg, Kolja Becher aus Wolfenbüttel

## Firmen vor Gericht

SEGAS ZOFF MIT ACCOLADE

Eigentlich waren für diese Ausgabe Tests von drei neuen Accolade/Ballistic-Modulen (Double Dragon, Super Off Road, Test Drive II: The Duel) in Arbeit. Doch am 3. April hat ein Gericht in Kalifornien Accolade den Vertrieb aller Mega Drive-Module in den USA verboten. Der Grund: Accolade hat aus Sega-Modulen kleine Programm-Routinen kopiert; außerdem zeigen diese Spiele deswegen auf den neuesten amerikanischen Mega Drives eine Sega-Copyright-Meldung, obwohl Sega mit diesen Programmen nichts zu tun hat. Bis auf weiteres dürfen

also keine Accolade-Module in Amerika verkauft werden; in Europa könnte eine solche Regelung ebenfalls in Kraft treten.

Sega in Deutschland drohte allen Zeitschriften mit juristischen Schritten, falls diese Module von Accolade getestet werden sollten. Deshalb konnten wir es uns nicht erlauben, diese Tests zu drucken. Denn schlimmstenfalls hätte Sega uns dann den Verkauf der ganzen Zeitschrift untersagen können und diese GAMERS-Ausgabe wäre nicht erschienen. Wir bleiben natürlich am Ball und informieren Euch weiter über die Situation. Sobald die Rechtsanwälte die verworrene Lage geklärt haben, werden wir die ausgefallenen Artikel vielleicht nachholen können.

# FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgart-Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

**Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95**

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx "Funny-Software #

Entertainment-Center:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

**Bestellservice:**

Bayern: München

12-18 Uhr

089/761908

NRW: Kamen

12-18 Uhr

02307/72181

Württemberg: Aalen

10-18 Uhr

07361/680663

Baden: Freiburg

10-18 Uhr

0761/382590

Neueröffnung!  
Georgswall 3  
3000 Hannover  
Tel.: 0511 / 32 17 96

Neueröffnung!  
Storchenstr. 5b  
7080 Aalen  
Tel.: 07361/680663

Saarland: Homburg  
14-18 Uhr  
06841/64587

Hessen: Frankfurt  
12-18 Uhr  
069/613282

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr - Preisänderungen vorbehalten - Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 8,- - Eilzuschlag 7,- - Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-  
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

## Pssst, wir verleihen auch! Teuflich, oder?...

SEGA MEGA DRIVE	
688 Submarin Attacke	129,95
Alex Kidd	99,95
Buck Rogers	139,95
Centurion	121,95
Coverball	111,95
E-Swat	111,95
E-A Eishockey	129,95
F-22 Interceptor	111,95
Fire Mustang jap.	86,95
Fighting Maste jap.	99,95
Cholsen Ghosts	121,95
Golden Axe 2	111,95
James Pond 2VS	114,95
Jewel Master	104,95
Junction jap.	49,95
Kid Chameleon	119,95
Klax	101,95
M 1 Battle Tank	121,95
Magic Hat jap.	59,95
Mega Trax jap.	94,95
Micky M. Castle of Illusion	121,95
Mickey Mouse 2 Fantasia	121,95
Night & Magic 2	139,95
Monster Hunter jap.	79,95
Moonwalker	111,95
Phantasy Star III	124,95
Phelios	111,95
PGA Golf	121,95
Phantasy Star 3	124,95
Revenge of Shinobi	111,95
Quackshot	111,95
Shadow of the Beast	111,95
Sonic The Hedgehog	111,95
Spiderman	121,95
Streets of Rage	111,95
Strider	131,95
Super Monaco G.P.	111,95
The Revenge of Shinobi	111,95
Thunder Force 3	101,95
Toki	119,95
Wonderboy 3	111,95
Wonderboy 5	119,95
Wrestle War	111,95
Zero Wings jap.	99,95

SEGA MASTER	
Alex Kidd 4	84,95
Alex Kidd Lost	84,95
Atered Beast	84,95
American Pro Footb.	84,95
Asterix	94,95
Assault City	84,95
Back to the Future 2	84,95
Basketball Nightmarr	84,95
Bubble Bobble	94,95
California Game	84,95
Casino Games	84,95
Choplifter	74,95
Cyber Shinobi	89,95
Dick Tracy	84,95
Donald Duck (Dime Caper)	94,95
Double Dragon	84,95
Dynamit Dux	84,95
E-Swat	84,95
Fantasy Zone 3 "Maze"	74,95
Fire & Forget 2	84,95
Forgotten Worlds	94,95
G-Loc	74,95
Gauntlet	94,95
Ghostbusters	84,95
Ghoul'n'n Ghosts	94,95
Golden Axe	94,95
Golfmania	111,95
Great Football	74,95
Indiana Jones	94,95
Klax	94,95
Kung Fu Kid	74,95
Laser Ghost	94,95
Mickey Mouse	94,95

Moonwalker	94,95
Out Run	84,95
Pacmania	101,95
Paperboy	94,95
Phantasia Star	131,95
Pro Wrestling	64,95
Psycho Fox (2Mega)	84,95
Running Battle	94,95
Rambo (L. PH.)	84,95
RC Grand Prix	84,95
Shanghai	74,95
Shinobi	84,95
Sonic	94,95
Speedball	84,95
Spidermann	94,95
Strider	111,95
Summer Games	74,95
Super Monaco G.P.	84,95
Super Tennis	39,95
Tennis Ace	84,95
The Flintstones	84,95
Thunderblade	84,95
Ultima 4	124,95
Wonder Boy 3	84,95
World Games	84,95
World Soccer	74,95

SEGA GAME GEAR	
Adv. o. G. jap.	59,95
Axe Battler	74,95
Chessmaster	74,95
Devilish	78,95
Donald Duck	76,95
Dragon Crystal	67,95
Factory Panic	66,95
Frogger	66,95
G-Loc	56,95
Griffin jap.	62,95
Halley Wars	76,95
Joe Montana Football	66,95
Leader Board	75,95
Mickey Mouse	74,95
Ninja Gaiden	76,95
Outrun	76,95
Pengo	57,95
Psychic World	57,95
Putter Golf	57,95
Shinobi	74,95
Solitaire Poker	76,95
Sonic the Hedgehog	76,95
Space Harrier	66,95
Super Golf jap.	59,95
Super Monaco G.P.	57,95
W.C. Leaderbord	75,95
Wonder Boy	57,95
Woody Pop	66,95

NINTENDO	
A Boy and his Blob	84,95
Airwolf	94,95
Archivals	94,95
Bayou-Billy	114,95
Batman	89,95
Blades of Steel	94,95
Bubble Bobble	82,95
Castelmania	94,95
Days of Thunder	94,95
Double Dragon 2	114,95
Dr. Mario	84,95
Dragons Lair	109,95
Duck Tales	94,95
Exite Bike	64,95
Flintstones	94,95
Gauntlet 2	94,95
Golf	64,95

Gradius	94,95
Gremlins 2	89,95
Kickie Cubicle	67,95
Kid Icarus	94,95
Knight Rider	94,95
Kung Fu	64,95
Legend of Zelda	94,95
Mega Man 2	94,95
Protector	99,95
Puzznic	82,95
Quantum Fighter	84,95
Rad Gravity	104,95
Rad-Racer	94,95
Roadblasters	94,95
Roller Games	114,95
Simpsons	114,95
Snake Rattle 'n' Roll	64,95
Super Mario 2	99,95
Super Mario 3	99,95
Swords & Serpents	114,95
Teenage Mutant Hero II	124,95
Top Gun 2	114,95
Total Recall	99,95
Turbo Racing	109,95
World Cup	84,95
World Wrestling	99,95

GAME BOY	
Adventure Island	69,95
Alleyway	47,95
Amazing Spiderman	47,95
Atomic Punk	54,95
Baseball	47,95
Batman	77,95
Battle Bull	74,95
Blades of Steel	64,95
Bo Jack Footb./Baseb.	84,95
Boomers Adventure	57,95
Bubble Bobble	64,95
Bugs Bunny Crazy	54,95
Burai Fighter Deluxe	49,95
Castlevania	67,95
Chessmaster	54,95
Dead Allien Opus	44,95
Dead Hear Scrabble	64,95
Double Dragon II	64,95
Duck Tales	67,95
Dynablaster	54,95
F1 Race & 4 Spieler Ad.	67,95
Final Fantasy	87,95
Final Fantasy Adv.	87,95
Fortified Zone	77,95
Gargoyles's Quest	54,95
Gauntlet 2	64,95
Gremlins 2	74,95
Home alone	87,95
Hunt for Red October	74,95
Klax	49,95
Kwirik	49,95
Marble Madness	64,95
Mickey Mouse	74,95
Motocross Maniacs	49,95
Navy Seals	67,95
Nemesis	69,95
Ninja Boy	67,95
Ninja Gaiden	84,95
Nobumaga's Ambition	84,95
Othello	52,95
Pinball-Rev. o. Gator	49,95
R-Type	74,95
Roger Rabbit	77,95
Side Pocket	52,95
Skate orDie/Bad'n Rad	67,95
Solar Striker	49,95
Super Mario Land	49,95
Super R.C. Pro AM	74,95

Teenage Mut. H. Turt.	64,95
The Simpsons	67,95
Turrican	67,95
World Cup	52,95
WWF Superstars	69,95

ATARI LYNX	
Bill + Ted's	79,95
Blue Lightning	69,95
California Games	74,95
Checkered Flag	67,95
Chips Challenge	69,95
Elektrocop	69,95
Gates of Zendocon	69,95
Gauntlet	79,95
Hard Driving	79,95
Isldio	77,95
Klax	74,95
Pac-Land	77,95
Paperboy	74,95
Rampagne	74,95
Robotron 2000	79,95
Road Blasters	74,95
Robo Squasch	69,95
Rygar	74,95
Shanghai	74,95
Sime	69,95
S.T.U.N Runner	77,95
Viking Child	79,95
War-Birds	67,95
Xenophobe	74,95
Zartor Mercenary	69,95

SPIELE - KONSOLEN + ZUBEHÖR	
SEGA MASTER	
Sega Master System II	
+ Sonic	194,00
Sega Master System II	144,00
Control Pad	19,95
Control Stick	49,95
Light Phaser + Shoot Game	154,95
Rapid Fire Unit	29,95
SEGA MEGA	
Action Replay	149,00
Master Converter	129,95
Mega Drive + Sonic (d)	389,00
Mega Drive dtsch. o. Spiel	289,00
Power Stick	114,95
Japan Adapter	29,95
Joypad	49,95
GAME GEAR	
Game Gear Grundgerät	289,00
Master Gear Adapter	57,95
TV Tuner	196,00
Wide-Gear	37,95
NINTENDO NES	
NES Grundgerät	219,00
NES Superset	289,00
NES Lithgum	69,95
NES Tragetasche	29,95
NES Spielebox	14,95
GAME BOY	
Game Boy + Tetris	156,95
Netzeil, Accu	69,95
Case Boy	24,95
Game Boy Lampe	34,95
Game Boy Lupe	24,95
Game Boy Verstärker	49,95
Game Boy Koffer	34,95
Game Boy Tragetasche	24,95
ATARI LYNX	
Lynx Grundgerät	198,00
Lynx Netzeil	24,95
Lynx Tasche groß	49,95

... aber nur in unseren Ladengeschäften!

# AKTUELL

**D**er Name „European Computer Trade Show“ läßt eigentlich auf ein biederes Messesgeschehen mit schnarhiger Büro-Software und grauen Anzügen schließen. Aber weit gefehlt, diese Londoner Veranstaltung gilt als wichtigste europäische Messe für Computer- und Videospiele. Hier

Die eine oder andere Messe-entdeckung testen wir sogar schon in dieser Ausgabe.

Immer mehr Hersteller von Computer-Software setzen verstärkt auf Sega. Neben dem 16-Bit-Darling Mega Drive werden Master System und Game Gear aber nicht gänzlich vernachlässigt, sondern mit zum Teil technisch herausragenden Neuheiten bedacht.

Am Sega-Stand gab es nichts zu entdecken, was man nicht schon in GAMERS hätte lesen können. Auch in Sa-

acclaim gehört seit Jahren zu den erfolgreichsten Spieleherstellern für die Systeme von Nintendo. Dieses Jahr startet man auch schwungvoll ins Sega-Business und hat eine Anzahl namhafter Titel in Vorbereitung. Auf dem Master System erscheinen im Lauf des Sommers Arch Rivals (Basketball), Bart Vs the Space Mutants (Das Spiel zur TV-Serie Die Simpsons) und George Forman's Knock Out Boxing. Ende des Jahres können Master System-Besitzer dann mit den Action-Modulen Alien 3, Smash TV und Predator 2 rechnen.

Der Mega Drive-Sommer Acclaim gehört seit Jahren zu den erfolgreichsten Spieleherstellern für die Systeme von Nintendo. Dieses Jahr startet man auch schwungvoll ins Sega-Business und hat eine Anzahl namhafter Titel in Vorbereitung. Auf dem Master System erscheinen im Lauf des Sommers Arch Rivals (Basketball), Bart Vs the Space Mutants (Das Spiel zur TV-Serie Die Simpsons) und George Forman's Knock Out Boxing. Ende des Jahres können Master System-Besitzer dann mit den Action-Modulen Alien 3, Smash TV und Predator 2 rechnen.

Die netten Leute bei Do-mark (die sich in Europa auch um die Spiele der US-Firma Tengen kümmern) hatten ebenfalls eine lange Liste mit in Entwicklung befindlichen Titeln zu präsentieren. Auf dem Master System folgen

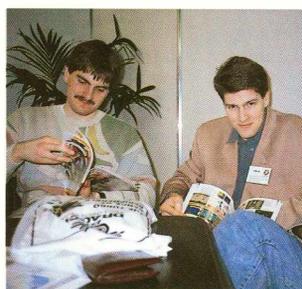


Wo ein Sega ist, da ist auch ein Sonic

werden fleißig neue Produkte gezeigt und internationale Deals eingefädelt. Um das Stelldichein der führenden Hersteller der Branche relativ geruhsam und gemütlich abwickeln zu können, ist die Messe nur Fachveranstalter zugänglich. Das GAMERS-Testteam rückte für ein paar Tage nach London aus, um ordentlich Spesen zu produzieren und die Produzenten von Sega-Spielen heimzuschicken.

In unserem Messebericht wollen wir uns auf Trends und langfristige Modul-Perspektiven konzentrieren. Neue Spiele, die relativ bald erscheinen werden, stellen wir ausführlicher in der Rubrik Shorties vor oder widmen ihnen eine ganzseitige Preview.

**Deutsche Mega Drive-Entwickler bei der Lesepause: Die Jungs von Factor 5 haben ein starkes Actionspiel in der Mache. Links blättert Thomas Engel, rechts erkennen Eingeweihte Holger Schmidt**



chen CD-ROM fürs Mega Drive vermißten wir neue Entwicklungen; Sega wartet mit der Europa-Veröffentlichung des Geräts solange, bis ein Batzen wirklich guter CD-Spiele fertig ist.

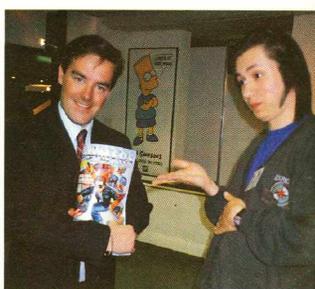
Die amerikanische Firma

## EUROPA



ECTS

**Noch werden die meisten Videospiele in Japan und den USA programmiert. Auf der ECTS-Messe in London zeigten einige hochkarätige englische Firmen, daß auch sie künftig im Modulmarkt munter mitmischen wollen.**



besteht bei Acclaim neben Bart und Arch Rivals auch aus dem Ballerspiel Empire of Steel, der Filmumsetzung Back to the Future 3 und der Rennsimulation Ferrari Grand Prix. Zum Jahresende folgen dann 16-Bit-Versionen von

nach den Sommer-Titeln Super Space Invaders, Ramparts und Prince of Persia drei Module im Weihnachtsgeschäft: Trivial Pursuit (Umsetzung des Brettspiel-Hits), Pit-Fighter (dummpies Geprügel) und das Actionspiel



Die Aussteller verteilen sich im Business Design Centre auf drei Etagen

Rock, Terminator, Corporation, Speedball 2, Xenon 2 und European Club Soccer sollen im Sommer kommen. Zum Jahresende folgen dann das Action-Adventure Another World, MC Kids 2, Mega-omania und Superman.

Außerdem stolperten unsere Redakteure über die munteren Knaben vom Kölner Programmiererteam Factor 5. In Computerkreisen gilt die Truppe als Expertenteam für technisch hochwertige Edelmetalle. Im Moment arbeitet Factor 5 an einem Superspiel speziell fürs Mega Drive, über das wir Euch in der nächsten GAMERS vielleicht schon mehr erzählen können.

Heinrich Lenhardt

# ERWACHE!

zum Kinohelden James Bond. Trivial Pursuit und James Bond werden auch fürs Mega Drive und den Game Gear umgesetzt. Letzterer wird zusätzlich mit Versionen von Prince of Persia sowie Marble Madness bedacht.

Virgin Games hat leider noch keine Game Gear-Module in petto, aber ansonsten kann sich die Liste für 1992 sehen lassen. Im Sommer kommen auf dem Master System noch sieben Titel raus: Chuck Rock, Marble Madness, Arcade Smash Hits, Terminator, Xenon 2 und Speedball. Letztere beiden Titel waren bereits Ende '91 bei Imageworks erschienen.

Da diese Firma aber mittlerweile pleite ist, sicherte sich Virgin Games die Rechte an diesen Spielen und wird sie beide wieder veröffentlichen. Vier weitere Module folgen dann im Herbst und Winter: Tin Tin on the Moon (mit den Comic-Stars Tim und Struppi), Robin Hood, MC Kids 2 (in Zusammenarbeit mit den Frittenbaronen von McDonalds) sowie Speedball 2.

Die Mega Drive-Liste offenbart folgende Titel: Chuck

## TRENDS & TECHNIK

Im Bereich Computerspiele konnte man dieses Jahr einige Neuheiten sehen, die selbst abgebrühteste Videospiele staunen lassen.

Von der amerikanischen Firma Origin kommt Ultima Underworld, ein 3D-Rollenspiel für schnelle MS-DOS-PCs. Ultima Un-



Die künstlichen 3D-Welten von Ultima Underworld zeigen den neuesten Stand der Technik bei Computerspielen

derworld ist am ehesten mit 3D-Dungeon-Spielen wie Shining in der Darkness vergleichbar, hat aber eine technische Neuheit: Anstelle das man kästchenweise durch die Verliese streift, gibt es hier absolut fließende 3D-Grafik zu sehen. Ihr geht über Achterbahn-artige Gänge, springt über Abgründe, schwimmt durch Flüsse und kämpft natürlich mit Monstern. Ultima Underworld läuft allerdings nur auf PC-Systemen der Preisklasse 3000 Mark und aufwärts.

Zum Thema CD-ROM konnte der amerikanische Hersteller Icom Simulations sein Spiel Sherlock Holmes Consulting Detective für MS-DOS-Computer vorstellen. Sherlock Holmes muß mit Eurer Hilfe drei verschiedene Mordfälle lösen. Dabei reist Ihr durch das viktorianische London und befragt Zeugen. Alle Szenen wurden dabei mit Schauspielern wie ein Film gedreht und animiert auf CD gequetscht. Das Ergebnis ist verblü-

fend: Die Qualität der Filme hat zwar nicht gerade Kino-Niveau, ist aber trotzdem das Beste, was man zur Zeit auf Computern sehen kann. Auf einer CD sind über eineinhalb Stunden Film (natürlich mit dem passenden Ton) gespeichert und die CD ist gerade mal zu zwei Dritteln voll. Mit diesem Titel zeigt ein Hersteller das erste Mal, was man mit CD-Spielen alles machen kann. Angeblich soll Sherlock Holmes auch für das Sega-CD-ROM in Vorbereitung sein.

Technisch nicht ganz so eindrucksvoll zeigten sich die ersten Titel von Phillips neuer Videospiele-Maschine CD-I. Diese drei Buchstaben stehen für Compact Disc Interactive. CD-I ist ein erweitertes Videospiel, das anstelle von Modulen von vornherein mit CDs arbeitet. Die ersten Titel gehen in die Richtung Lernsoftware, Sport



Fast schon wie Kino zum Mitspielen: Sherlock Holmes als CD-ROM-Adventure für MS-DOS-PCs

und Abenteuer. Die Lernmittel sind auch für Erwachsene interessant, so gibt es zum Beispiel einen Fotokurs und Musiker-Biographien. In Deutschland soll CD-I dieses Jahr mit den ersten deutschsprachigen CDs vorgestellt werden. Preislich wird das Ganze bei der Markteinführung zwischen 1500 und 2000 Mark liegen.

Redaktionsmitglied Boris Schneider versucht sich wiederholt als Abowerber: Fergus McGovern, Chef der englischen Programmierfirma Probe Software, ringt noch mit den deutschen Texten

**Bei Domark werden die Martinis nur noch geschüttelt, nicht gerührt: Dank einer „Lizenz zum Spielen“ taucht ein weltberühmter Filmagent im Herbst auf allen drei Sega-Systemen auf.**

**D**ie Zahlenkombination 007 ist weder eine Telefon-Vorwahl noch der Cheat-Modus eines Spielmoduls, sondern der Codename für den berühmtesten Geheimagenten aller Zeiten. James Bond ist das geistige Kind des Romanautors Ian Fleming, doch am bekanntesten wurde die Figur durch die zahlreichen Bond-Filme, in denen sie u.a. von Sean Connery und Roger Moore verkörpert wurde.

Im November will Domark dem Agenten vom Secret Service auch zu Videospiele-Ruhm verhelfen. Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft soll



**Fünf gegen einen: Von Fairplay haben Blofelds künstliche Kumpane noch nichts gehört (Mega Drive)**

James Bond für Master System, Mega Drive und Game Gear erscheinen. Das Spiel ist noch lange nicht fertig, aber immerhin können wir Euch schon erste Bilder zeigen.

Ihr steuert 007 durch vier verschiedene Szenarien mit den bezeichnenden Titeln „Der Tanker“, „Dschungel“,



**Wer wird denn da mit dem Hubschrauber abhauen wollen? (Mega Drive)**

# MEIN NAME IST BOND... JAMES BOND

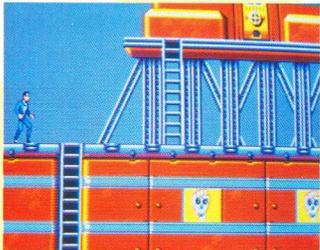
„Vulkanhöhlen“ und „Space Shuttle“. Bonds Lieblings-Widersacher Ernst Blofeld hat den Wissenschaftler Michael Jones samt properem Töchterlein gekidnappt, um eine Klon-Fabrik zu basteln. Der Apparillo spuckt auch prompt Repliken von den schönsten Schurken aus, die unseren James in diversen Filmen das Leben schwer machten. Auf

dieser Extras könnt Ihr Blofeld vertreiben und dem Klon-Spuk ein Ende bereiten. Weitere Einsatzberichte unserer Spionage-Abteilung folgen im Herbst, wenn das Spiel testreif sein wird.

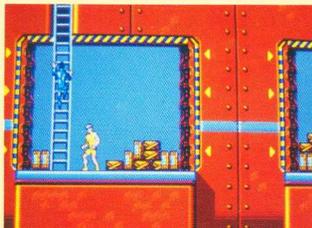
Heinrich  
Lenhardt



**Kommt ein Schurke geflogen... (Mega Drive)**



**Hmm, was mag wohl am anderen Ende dieser Leiter sein? Da hilft nur eins: Runterklettern und nachsehen (Master System)**



Eurem Weg durch die immer schwerer werdenden Levels laufen Euch deshalb diverse im Gen-Labor gebastelte Exemplare von Typen wie Oddjob oder dem „BeiBer“ Jaws in die Arme.

James ist natürlich nicht unbewaffnet. Bei einem solchen Action-Auflauf greift er gerne auf die trickreichen Spezialwaffen zurück, die Erfinder Q an verschiedenen Orten deponiert hat. Nur durch das Aufsperren und Einsetzen



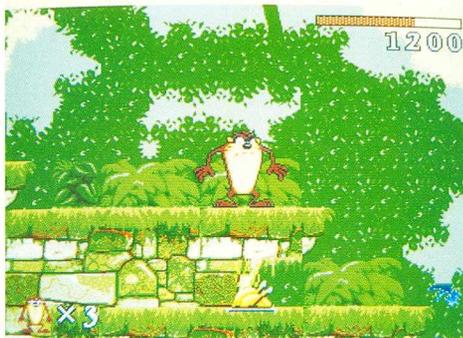
**Geklonte Ganoven und dicke Kanonen – so eine Beamtenlaufbahn kann ganz schön kurzweilig sein (Master System)**



Foto: Engelmeier

**D**er pelzige Gesell mit dem großen Maul und dem noch größeren Appetit ist einer der putzigsten Schurken der Cartoon-Geschichte. Seine Popularität ist so groß geworden, daß ihm sogar eine eigene TV-Serie gewidmet wurde (die hoffentlich bald auch bei uns zu sehen sein wird).

Nach den großen Erfolgen der Disney-Spiele ist der Tasmanische Teufel Segas jüngster Comic-Joker im Mega Drive-Angebot. In dem



Mitten im Dschungel lockt ein schöner Braten

kleine Monster ergreifen und als Appetizer füttern, aber auch Gegenstände rumschleppen oder werfen. Indem er über den Bildschirm wirbelt, pustet er größere Widersacher blitzschnell vom Screen. Bei all seiner Veressenheit sollte er aber nicht blind alles in sich hineinstopfen, was herumliegt; der Verzehr von Bomben beschert ihm sonst ein ganz besonderes heftiges Sodbrennen.

Mit Geschicklichkeit alleine ist es jedoch nicht getan.

# DER TASMANISCHE TEUFEL IST LOS!

**Ein neuer Comic-Held plant einen Angriff auf die Lachmuskeln der Mega Drive-Besitzer. Macht Tasmania den Disney-Spielen Konkurrenz?**

USA wird gerade Tasmania programmiert, das im Spätsommer erscheinen soll. GAMERS durfte exklusiv eine Vorab-Version anspielen und zeigt Euch die ersten Bilder des brandneuen Titels.

Ihr werdet den fließend animierten Helden durch 18 Levels steuern, die in Jump-and-Run-Tradition durch gut getimtes Springen und Rennen erforscht werden. Unser Freund Taz ist hinter dem sagenhaften (und vor allem leckeren) Riesenei eines prähistorischen Vogels her, das angeblich in einem weit entfernten Tal zu finden ist.

Bei der Steuerung wird die Feuerknopf-Dreifaltigkeit des Mega Drive-Joy pads voll ausgenutzt. Taz kann z.B.



On the Rocks: Kühler Schreck im Comic-Stil



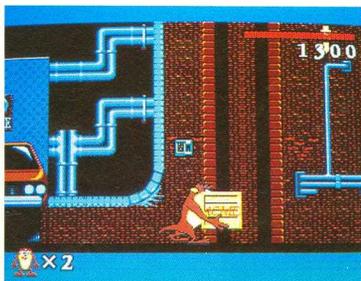
Grunmel-Brummel - muß ich wirklich mit diesem Waggon weiterfahren?



Feurige Steinskulpturen fordern ein gut getimtes Voranpirschen



Im „Wirbelwind-Modus“ ist unser Held unverwundbar



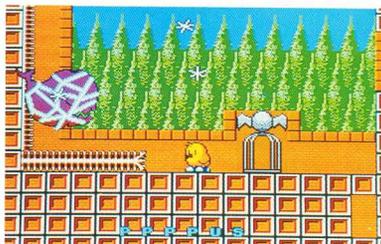
Der Tasmanische Teufel als Kisten-schlepper

In den höheren Stufen muß auch ein wenig nachgedacht werden, um einige Puzzles zu knacken.

Die Grafik macht jetzt schon einen ebenso guten wie abwechslungsreichen Eindruck. Taz tigert unter anderem durch den Urwald, eine Eiswelt, unterirdische Gänge und eine Fabrik. Auf die fertige Version, die in einem Vierteljahr erscheinen dürfte, darf man wirklich gespannt sein.

Heinrich Lenhardt

Der erste Obergegner ist ein fliegender Wal-fisch - Sachen gib't...



Der Schein trügt: Jedes noch so süße Sprite kann ein Bösewicht sein



**N**ette, niedliche Helden will der Spieler: Mischt man einen soliden Geschicklichkeits-Test mit allerliebster Comic-Grafik, hat man einen potentiellen Hit auf Lager. Insofern ist die Frage berechtigt, warum Taitos Spielhallen-Hit New Zealand Story noch nicht für das Master System umgesetzt wurde. Dieses Thema scheint auch die Damen und Herren bei Tecmagik beschäftigt zu haben: Die englische Firma sicherte sich flugs die Rechte und spannte die Programmierer von Populous für dieses Projekt ein. Die Arbeit geht zügig voran; im Oktober soll New Zealand Story fürs

Master System herauskommen. GAMERS zeigt Euch einen ersten Schwung von Bildern, die einen verheißungsvollen Eindruck machen.

Ihr steuert einen flauschigen kleinen Kiwi (der Vogel, nicht die Frucht) namens Tiki. Ein fieses Wal-roß hat eine ganze Horde seiner Artgenossen entführt, in Käfige gesperrt und in verschiedenen Welten versteckt. Mit Pfeil und Bogen bewaffnet zieht Klein-Tiki los, um seine Kumpels zu befreien. Dazu muß er nicht nur fleißig springen, laufen, schwimmen und ballern, sondern erst einmal den richtigen Weg erkunden. Hinweisfeile erleichtern in den einzelnen Stufen die Orientierung.

## KNUDDELIGE



Ein optisch leckeres Platt-form-spiel in Spielhallen-Qualität auf dem Master System? Tecmagik will mit New Zealand Story zeigen, was man aus dieser Konsole alles raus-holen kann.

Neben der extrem herzigen Grafik fallen einige spielerische Gags auf. So kann Tiki durch das Erbeuten von Luftballons munter durch die Levels schweben, per Taucheranzug Tümpel durchplätschern und muß hier und da auch einen (niedlichen) Obergegner besiegen. Die „Bösen“ sind in diesem Platt-form-spiel Teddybären, Schildkröten, Schnecken, Walfische und andere ulkige Viecher. Tecmagik verspricht, alle Levels und spielerischen Kniffe des Spielhallen-Vorbilds in die Master System-Version zu packen.

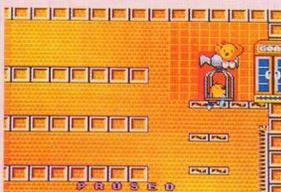
Die Firma plant bereits Ihr nächstes Modul-Projekt: Ende '92 soll eine Tennis-Simulation für Mega Drive und Master System erscheinen, die in Zusammenarbeit mit dem wilden Profi André Agassi entsteht.

Heinrich Lenhardt

## KIWI-KÜKEN



Oben wartet ein Vögelchen auf seinen Retter. Klein-Tiki muß aber erst einmal den Weg zum Käfig finden



Diese Stufe ist geschafft: Der gefiederte Freund ist befreit und flattert beglückt von dannen



Diverse Objekte wie dieser Teddybär-Kopf können verwendet werden, um durch den Level zu schweben

# GAMERS SHOP



Für coole Köpfe: die original amerikanische GAMERS Mütze aus bestickter 100 % Baumwolle

Nur **DM 40.-**



Klassisch im Schnitt, super in der Qualität: das GAMERS T-Shirt aus bestickter 100 % Baumwolle

Nur **DM 20.-**



So richtig zum Wohlfühlen: das GAMERS Sweat-Shirt, natürlich auch aus bestickter 100 % Baumwolle.

Nur **DM 80.-**



Damit könnt Ihr ruhig mal im Regen stehen: die GAMERS Windjacke, aus wasserabweisendem Synthetik, gefüttert mit Baumwolle.

Nur **DM 125.-**

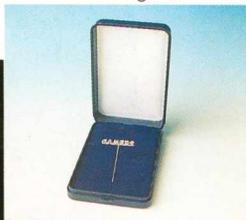


## Die GAMERS Action-Collection:

Mit aufgesticktem GAMERS Schriftzug. In bester Qualität. Ist doch Ehrensache...

Wenn schon, denn schon: die GAMERS Anstecknadel aus 925er Sterling-Silber.

Nur **DM 25.-**



## BESTELL-COUPON

Anzahl	Artikel	Preis
	GAMERS American Cap	40.-
	GAMERS T-Shirt	20.-
	GAMERS Sweat Shirt	80.-
	GAMERS Windjacke	125.-
	GAMERS Anstecknadel, silber	25.-
	GAMERS 1. Ausgabe	5.-
	GAMERS 2. Ausgabe	5.-

Inland: Versand gegen Nachnahme oder Vorkasse plus DM 8.-  
Versandkosten + NN, Ausland: Versand nur gegen Vorkasse  
(Euroscheck) plus DM 12.- Versandkosten

### LOS, HER DAMIT!

Hiermit möchte ich folgendes aus dem GAMERS Shop bestellen:

**MVL GMBH  
STICHWORT:  
GAMERS SHOP  
PÖSELDORFER WEG 13  
2000 HAMBURG 13**

Bitte Größe angeben!

L  XL

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

Straße: \_\_\_\_\_

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

Datum/Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 J.

Unterschrift eines Erziehungs-  
berechtigten

# SEGA CHAMPION

## SEGA-Score-Meisterschaft, letzte Runde. Aufwachen und Mitmachen

Jetzt wird's aber wirklich höchste Zeit, denn die erste und zweite Qualifikationsrunde zur "1. SEGA-Meisterschaft" ist bereits gelaufen. Die ca 100 Cracks aus den ersten beiden Runden haben's geschafft: sie finden

ihren Namen nicht nur in unserer "Hall of Fame", ihre Einladung zur großen Live-Endausscheidung in Hamburg kann ihnen auch niemand mehr nehmen. Und diesen Tag werden sie so schnell nicht vergessen. Denn was am **20.6.1992**, ab 11:00 Uhr im Congress-Centrum Hamburg abgehen wird, das hat die Stadt noch nicht gesehen: die 200 besten SEGA-

Gambler Deutschlands im Kampf um Superpreise, jede Menge Live-Unterhaltung, große SEGA-Verkaufsausstellung mit den neuesten Modulen aus aller Welt, Tauschbörse, Tombola und, und, und. Begleitet wird das ganze Spektakel von einem prominenten Moderator. Wer, wird noch nicht verraten, aber soviel dürfte Euch klar sein: ein langweiliger Daddy hat bei

uns keine Chance...

Und so mischt Ihr in der dritten Qualifikationsrunde mit: Daddelt was das Zeug hält, stellt den "absolut unerreichbaren" Rekord auf... und übertrumpft ihn gleich danach wieder. Schickt uns Euren High Score, egal von welchem SEGA-Spiel. Damit wir auch die unglücklichsten Rekorde glauben können, brauchen wir nur eines: ein Foto oder Video,

THE LAST CHANCE!



Täglich um 15.00 Uhr beginnt die große Disney-Parade



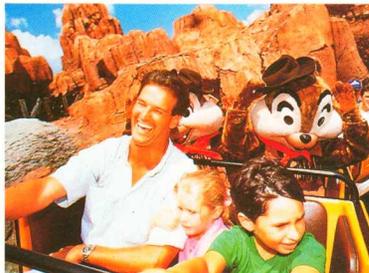
Eines von 5 Euro Disney Resort Hotels

## Super-Preise

Der Sieger des Sega-Championship wird im Juli '92 nach Barcelona reisen, um gegen die Europäischen Landesmeister anzutreten. Das sind die Preise, die Ihr bei der „1. SEGA-Meisterschaft“ gewinnen könnt:

- 1 Familienreise in das Euro-Disney-Resort bei Paris.
- 1 Farbfernseher (100 Herz)
- mehrere DATA-Discman von Sony
- viele Game Gears und Mega Drives
- reichlich Module
- und viele andere heiße Preise

Mitmachen kann jeder, der ein SEGA-Gerät und — Module für Stunden besitzt. Die Besten der verschiedenen Spiele kommen in die Endausscheidung. **Einsendeschluß für Eure High-Score-Fotos der 2. Runde, 1.6.92** (Datum des Poststempels). Unsere Adresse: MVL, Redaktion GAMERS, Kennwort High Score, Pöseldorfer Weg 13, 2000 Hamburg 13. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Im Euro Disney Land Themenpark erwarten Euch allerhand Abenteuer, wie z.B. diese Fahrt durch eine verlassene Silbermine

auf dem Eure Punktzahl zu sehen ist. Und das Foto macht Ihr am besten so: einen 100 ASA Farbnegativ-Film in die Kamera und mit Blende 8 bei 1/8, 1/4, 1/2 und 1/1 Sekunde je ein Schuß aus 30 - 50 cm Abstand vom Fernseher. Verdunkelt vorher den Raum und benutzt auf keinen Fall ein Blitzlicht. Mit einer Kompakt-Kamera geht's auch: Geht ganz dicht an das TV-Gerät heran und deckt den Blitz mit dem Finger ab. Verdunkelt auch hier den Raum und stellt den Fernseher et-



© Disney

# CHAMPIONSHIP

wird heller. Packt dann das "Beweisstück" in einen Umschlag. Dazu macht Ihr bitte folgende Angaben: Absender und Alter, Name des Spieles und des Videospielesystems und sonstige Details zum Score (welcher Schwierigkeitsgrad, wo eingestiegen, usw.). Wenn Ihr dann noch Lust und Platz im Umschlag habt, packt doch noch ein kleines Selbstporträt mit hinein. Wir freuen uns drüber. Schickt das Ganze an folgende Adresse:

**Redaktion GAMERS  
Kennwort: High Score  
Pöseldorfer Weg 13  
2000 Hamburg 13**

Die Spieler der ersten, zweiten und der letzten Runde erhalten von uns eine Einladung zur Teilnahme an der Endausscheidung. Für diese gilt das gleiche, wie für die Gewinner der ersten Runde: Um die Anfahrt müßt Ihr Euch selbst kümmern (Bundesbahn, Fahrgemeinschaften oder Mum und Dad in die Stadt zum Shoppen schicken...), in der Halle seid Ihr dann unser VIP-Gast und

werdet von uns verwöhnt, wie es sich für Spitzensportler gehört. Deshalb nicht vergessen: Einladungsschreiben und Ausweis mitbringen.

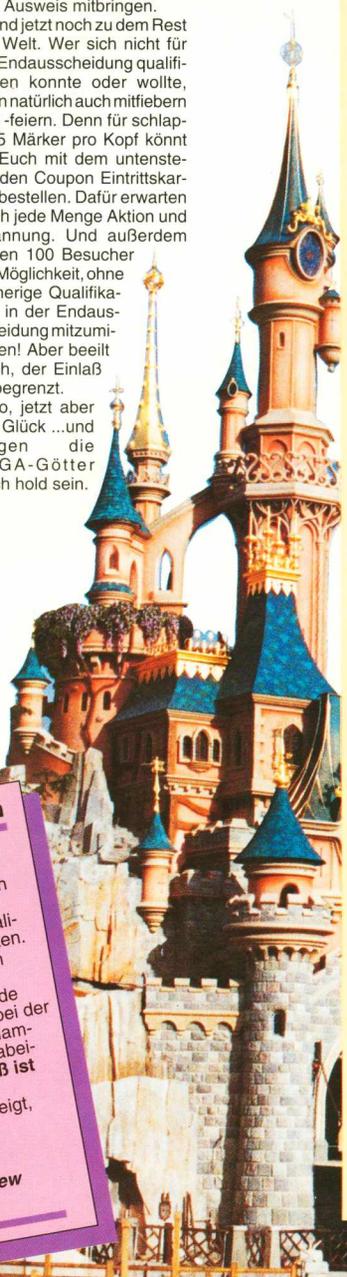
Und jetzt noch zu dem Rest der Welt. Wer sich nicht für die Endausscheidung qualifizieren konnte oder wollte, kann natürlich auch mitfeiern und -feiern. Denn für schlappe 5 Märker pro Kopf könnt Ihr Euch mit dem untenstehenden Coupon Eintrittskarten bestellen. Dafür erwarten Euch jede Menge Aktion und Spannung. Und außerdem haben 100 Besucher die Möglichkeit, ohne vorherige Qualifikation in der Endausscheidung mitzumischen! Aber beeilt Euch, der Einlaß ist begrenzt.

So, jetzt aber viel Glück ...und mögen die SEGA-Götter Euch hold sein.



Mit „Alice“ in den tollen Tassen

FOTOS: WALT DISNEY COMPANY



## HALL OF FAME

Folgende Spieler haben sich für das Sega Championship am 20.6.92 in Hamburg qualifiziert:

Paulo de Martins aus Bietigheim, Gilbert Haracyan aus Eberbach, Florian Klingshörn aus München, Eric Straub aus Waghäusel, Sebastian Thieme aus O-Berlin, Tomasz Pietrzyk aus Ludwigsburg, Sven Böhme aus Bitterfeld, Rainer Brinkmann aus Mettingen, Carsten Höpfl aus Schopfheim, Frank Walther aus Düsseldorf, Andreas Meier aus Kamen, Daniel Sowa aus Neu-Ulm, Gerrit Daubner aus Fussen, Markus Kem aus Ehingen, Bernhard Wiorek aus Duisburg, Andreas Loibl aus Weil, Alexander Schäfer aus Euskirchen, Frank Vater aus Neuhausenberg, Andreas Nehrenheim aus O-Potzdam, Oliver Fischer aus Groß-Krotzenburg, Daniel Bodden aus Krefeld, Terence Bourseau aus Hinterzarten, Malenica Deni aus Nürnberg, Stefan Zorn und Michael Göb aus Gochsheim, Holger Kühnhold aus Einbeck, Martina Hülz aus Garching/Alz., Jens Enke aus O-Frankfurt, Can Ansay aus Hamburg, Björn Balowski aus Ratzeburg, Rudolf Bathen aus Gunzenbach, Thomas Beyer aus Hagen, Tamas Biro aus Pforzheim, Paul Brtschitsch aus Kronberg, Tim Claus aus Dillingen, Sascha Dettlaf aus Haseldorf, Sven Dietz aus Kassel, Lars Dohalt aus Balve, Mirko Duberny aus Lehrte, Christian Dupont aus St. Wendel-Bliesen, Christian Engel aus München, Peter Gladboch aus Hürth - Efleren, Julian Groenwoldt aus Hamburg, Daniel Groh aus Lauteral, Paul Gross aus Ingolstadt, Kai-Lukas aus Bielefeld, Sascha Hahn aus Wetzlar, Roy Hasenfratz aus Offenbach, Christian Haverkamp aus Norderstedt, Frank Henne aus Wiesbaden, Swen Jakobs aus Lebach, Hjalmar Joffre-Eichhorn aus Hamburg, Johann Kließ aus Hamburg, Marco Körner aus Bremen, Ibrahim Köse aus Eberbach, Thomas Konicz aus Hannover, Thomas Kowalski aus Bielfeld, Martin Koyro aus Essen, Robert Krig aus Offenbach, Rino Kühn aus Berlin, Lars Lauenstein aus Seligenstadt, Nico Ludewig aus Fallingb., Tobias Maake aus Nordenham, Heyko Mennebäck aus Narden, Tomasz aus Misztal aus Ludwigsburg, Walter Moyseschus aus Gochsheim, Andre Müllers aus Mönchengladbach, Johannes Mutafoglu aus Wetzlar, Holger Niederschelp aus Steinhagen, Lukas Oppermann aus Berlin, Bianca Owsian aus Lemgo, Jan Peter Peschlow aus Köln, Mathias Prostek aus Hamburg, Thomas Schall aus München, Dieter Schoeller aus Düren, Maik Schönfeld aus Bernburg, Daniela Stewin aus Saerbeck, Denis Stolte aus Hildesheim, Bernhard Thomasewski aus Voldersode, Christian Tappert aus Sondern - Langscheid, Marc Vorsatz aus Schloß Holte, Armin Wojtzik aus Fürstenwalde, Oliver Zander aus Paderborn, Dirk Hallas aus Schildow, Murphy Behrends aus O-Berlin

Hiermit bestelle ich für das  
**Sega-Championship '92:**

Eintrittskarte(n) zum  
Stückpreis von DM 5,-

NAME

STRASSE

PLZ/ORT

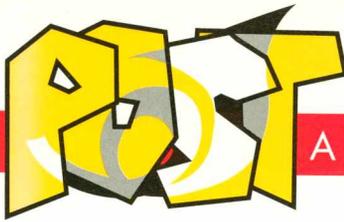
Gesamtsumme per Scheck an: **MVL GmbH**,  
Pöseldorfer Weg 13, 2000 Hamburg 13. Die  
Karte(n) werden umgehend per Post zugesandt.

## Qualifikation

Wer an der „1. Sega-Meisterschaft“ teilnehmen möchte, muß sich in dieser 3. und letzten Qualifikations-Runde behaupten. Die Besten aller Runden (siehe „Hall of Fame“) und Besten dieser Runde werden in jedem Fall bei der Endausscheidung in Hamburg am 20.6. 1992 dabei sein. **Einsendeschluß ist der 5. Juni '92**  
Also, haut rein und zeigt, was Ihr drauf habt.

**Eure GAMERS-Crew**





## 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; wir behalten uns dabei eine Kürzung der Briefe vor. Vergeßt bitte Euren Absender nicht!

### KLASSIKER-MODULE

Hier schreibt Euch ein etwas unzufriedener Leser Eurer ersten Ausgabe. Ich habe mich entschlossen, mir ein Mega Drive zuzulegen, aber ich weiß über die einzelnen Module noch überhaupt nicht Bescheid. John Madden Football '92 und Sonic the Hedgehog sind schon fester Bestandteil meiner Einkaufsliste, aber da ich mir gerne auch noch ein Eishockey- und ein Disney-Modul zulegen will, fände ich es angebrachter, wenn Ihr in Eurer ersten Ausgabe Tests von den "Hits" wie Mickey Mouse/Castle of Illusion oder EA Hockey gebracht hättet. Ich als Neueinsteiger kenn' mich halt nicht aus, und Ihr vergleicht Spiele wie Quackshot mit Mickey Mouse oder Mario Lemieux mit EA Hockey. Ich fände es super, wenn Ihr für Einsteiger wie mich etwas klitzekleines z.B. über diese beiden Klassiker-Module schreiben würdet.

Ach ja, noch eine Frage: Was bedeuten bei Euren Top 5-Tips die Pfeile neben den Platzierungen?

Jan Siegert, Bremen

### GAMERS ANTWORTE:

Das es GAMERS erst seit Ende Januar gibt, haben wir viele ältere Sega-Spiele aus Platz- und Aktualitätsgründen nicht testen können; schließlich wollen wir die Neuheiten nicht vernachlässigen. Um die älteren Modulbestände langsam aufzuarbeiten, haben wir in dieser Ausgabe unser Lexikon gestartet.

Zu Deiner konkreten Anfrage: EA Hockey ist eine brillante Eishockey-Simulation, die wohl jeden begeistert, der sich für Sportspiele interessiert und die Traumwertung einer glatten 1 verdient. Castle of Illusion ist qualitativ und

inhaltlich durchaus mit Quackshot vergleichbar. Beide Disney-Module sind uns auf dem Mega Drive eine 2 wert. Welches einem besser gefällt, ist Geschmackssache. Wenn ich die Wahl hätte, würde ich Castle of Illusion den Vorzug geben. Die Pfeile bei den Top-5 zeigen einen Aufwärts- bzw. Abwärtstrend bei der Platzierung im Vergleich zur letzten Ausgabe.

### GRAFIK & SOUND

Endlich gibt es eine reine Sega-Zeitschrift, auf die ich schon so lange warte, weil in den anderen Videospiel-Zeitschriften kaum mehr Master System-Spiele getestet werden. Aber jetzt erstmal das Positive an der GAMERS: Die Tests sind sehr übersichtlich und informativ aufgebaut und mit vielen Bildern unterlegt. Natürlich gibt's auch etwas zu bemerken: In der ersten Ausgabe gab es einige Druckfehler und vertauschte Texte zu den Bildern. Die Wertungskästen an sich sind gut; z.B. das einzeln dargestellte Positive und Negative an den Spielen und das Schulnoten-System, aber es fehlen Sound- und Grafikwertung.

Volker Hagen, Kulmbach

### GAMERS ANTWORTE:

Gute Anregungen werden bei uns schnellstens in die Tat umgesetzt: Ab dieser Ausgabe bewerten wir zusätzlich Grafik und Sound bei den Spieltests.

### KNIPS STATT PRINT

Ich habe einige Fragen zum Master System II:

1. Kann man, wie beim alten Master System, diese "Karten" benutzen?
2. Kann man an das Master

System II einen Drucker oder Video-Printer anschließen?

3. Wenn nicht, wie macht Ihr denn die Bilder in Eurem Magazin?

4. Kann man Mega Drive-Spiele auf dem Master System II abspielen?

Andre Dontsch, Haan

### GAMERS ANTWORTE:

1. Nein. Der verschwundene Anschluß für diese Sega Cards ist aber verschmerzbar, da außer ein paar weniger berühmten Oldies keine Spiele auf diesen Kärtchen erschienen sind.

2. Nein.

3. In liebevoller Handarbeit mit einer Kamera und vielen, vielen Dia-Filmen, aus denen die Kollegen in der Produktion dann die Druckvorlagen schnitzten.

4. Nein.

### SPIELAUTOMATEN

Es wäre nicht schlecht, etwas über die Sega-Spielautomaten zu schreiben. Zum Beispiel ein paar Seiten opfern und die Spiele vorstellen mit Bewertung und vielleicht, falls es Euch bekannt ist, auch zu sagen, ob sie auch fürs Mega Drive erscheinen.

Andreas Meyer, Gerbrunn

### GAMERS ANTWORTE:

Eigentlich wollten wir uns mit Berichten über Spielhallen-Automaten etwas zurückhalten, aber wenn ganz furchtbar viele Leser danach schreiben, könnte man auch über die Einführung einer solchen Rubrik nachdenken.

### ATMOSPHÄRISCHE STÖRUNGEN

Was mich bei einigen Spielen stört, ist die Atmosphäre. Gerade ich als Sportfan hätte gerne gefüllte Stadien mit jubelnden Fans. Bei Super Monaco (Mega Drive) z.B.

sind irgendwo im Hintergrund eins, zwei Tribünen aufgebaut. Warum kein prall gefülltes Stadion mit brüllenden Fans, wenn man vorbeifährt? Ganz schlimm ist dies bei Winter Challenge. Weder beim Skispringen noch beim Biathlon gibt es irgendeinen Fan zu sehen, den das interessiert.

Claus Remerscheidt, Berge neustadt

### GAMERS ANTWORTE:

Prinzipiell hast du recht: Je mehr Feeling bei einem Sportspiel überkommt, desto mehr Spaß macht es. Gerade bei Spielen mit 3D-Grafik (Super Monaco und Winter Challenge) kostet jedes zusätzliche Detail bei der Grafik aber mehr Rechnerzeit. Im Klartext: Würde der Mega Drive-Prozessor bei Super Monaco jede Menge Zuschauertribünen zusätzlich darstellen müssen, könnte die Geschwindigkeit leiden. Bei Winter Challenge wäre das noch ärger; hier ruckelt's ja ohnehin schon wie wild. Da ein lahmhes Spiel mit solchen Gags weniger Spaß machen würde als ein schnelles Spiel ohne Zuschauertribünen, verzichten die Programmierer hier verständlicherweise auf den letzten Feinschliff.

### KEIN KID

Ich finde Eure Zeitschrift wirklich super! Ich bin nur etwas verärgert über Sega, daß es Spiele wie Kid Chameleon, Quackshot etc nicht für das Master System sondern nur für das Mega Drive gibt. Aber ansonsten macht weiter so.

Stefan Heck, Mardorf

### GAMERS ANTWORTE:

Danke für die warmen Worte. Sega müssen wir in Schutz nehmen: Ich finde es eigentlich sehr gut, daß es immer

wieder Spiele gibt, die speziell für eine Konsole programmiert werden und diese dementsprechend gut ausnutzen. Quackshot gibt es nicht fürs Master System, aber dafür hat Sega mit Lucky Dime Caper ein spezielles Donald-Spiel nur fürs Master rausgebracht (...das es wiederum nicht fürs Mega Drive gibt). Bei anderen Titeln wie Kid Chameleon ist eine Umsetzung deshalb nicht möglich, weil das Master System technisch nicht so viel drauf hat wie das Mega Drive. Lieber gar keine Umsetzung als eine schlechte, oder?

#### GAME GEAR-GIER

1. Kann man mit dem Gear-Konverter auch Spiele vom Game Gear auf das Master System überspielen?
2. In einem Katalog habe ich gesehen, daß es für das Mega Drive Alex Kidd V gibt. Kann es sein, daß es das Spiel auch bald für das Master System gibt?

Stefan Peplow, Bergen

#### GAMERS ANTWORTET:

1. Leider nein.
2. Du meinst sicher Alex

Kidd IV (Untertitel: Enchanted Castle). Dieses Modul ist ausschließlich für das Mega Drive erhältlich.

#### WER BIETET MEHR?

Meine Frau und ich sind zusammen 123 Jahre alt und schon seit Jahren süchtig nach Konsolenspielen der Kategorien Strategie, Rollenspiele und Adventure. Wir wissen, daß wir nicht die einzigen über 50-jährigen sind, die diesem Hobby frönen und ungeduldig auf gute Spiele warten. Unsere bisherigen Favoriten sind z.B. Phantasy Star I-III, King's Bounty, Populous, Centurion, Shining in the Darkness und Golden Axe Warrior.

Gerald „Alchemist“ Hoffmann, Hamburg

Ich bin ein eifriger Leser Ihrer Zeitschrift, die mir sehr gut gefällt. Ich besitze ein Mega Drive, habe schon ca. 20 Module und spiele im Durchschnitt ca. 2 - 3 Stunden am Tag. Zu meiner Person: Ich bin im 64. Lebensjahr und Rentner (am 4.3.1929

geboren). Ich habe eine Bitte: Können Sie mir vielleicht mitteilen, ob, wann und wo ich das Spiel Shanghai bekommen kann (evtl. auch als Import). Shanghai für das Master System gibt es ja.

Julius Gähje, Ahrensburg

#### GAMERS ANTWORTET:

Da sage noch einmal, Videospiele seien Kinderkram. Über die Zuschriften von unseren "reifen" Lesern haben uns ganz besonders gefreut. Shanghai ist leider aus unerfindlichen Gründen (noch) nicht für das Mega Drive erschienen.

#### BYE-BYE, BEAST

Ich finde Eure kritische Bewertung und die Tips & Tricks echt gut. In der ersten GAMERS meintete Ihr, daß Ihr im nächsten Heft Shadow of the Beast fürs Master System testen würdet, doch wo war der? Die Idee mit den vielen Rennspielen, die auf drei Seiten getestet wurden, war

sehr gut. Man könnte das mal mit Actionspielen machen.

Frida aus Friedrichshafen?

#### GAMERS ANTWORTET:

Aus sogenannten „technischen Gründen“ (Übersetzung: „Zu Redaktionsschluß bricht die große Panik aus, weil wir noch möglichst viel brandneuen Stoff ins Heft schaufeln wollen“) kommt es leider ab und zu vor, daß wir wegen Platzmangel angekündigte Beiträge mal verschieben müssen. Beal auf dem Master System gefiel uns nicht allzu gut; dafür hatten wir kurzfristig noch den Test von Sagaia ins Heft gequetscht. Wir bitten um Mitleid...

#### WILD AUFS BILD

Auf den Game Gear bin ich schon Ende 1990/Anfang 1991 durch Werbung und Tests in diversen Zeitschriften aufmerksam geworden. Hier wurde jeweils an-

Teure Spiele, billige Anleitungen: Wer sich ins Regelwerk des neuesten Moduls vertieft, wird mit einem unübersichtlichen Multi-Sprachen-Cocktail genervt. Schöne Spiele schreiben nach schönen Anleitungen (...meint zumindest Heinrich Lenhardt).

Da liegt es vor dir, daß mit Spannung erwartete neue Rollenspiel-Module. Ein Hunderter mußte geopfert werden, um das begehrte Stück zu erwerben, doch jetzt frohlockt die Aussicht auf lustvolle Spielmomente. Der Blick in die Anleitung, der eigentlich schwungvoll auf die Joypad-Freuden einstimmen soll, ist aber nur allzuoft ein Grund zum Schaudern. Aus Sparsamkeitsgründen liegen den Modulen regelrechte Handbuckbrocken bei, die aus sechs oder sieben verschiedenen sprachigen Versionen der gleichen Anleitung enthalten.

Um die Unübersichtlichkeit auf die Spitze zu treiben, sind mehrere Versionen auf einer Doppelseite ausgebreitet. Man liest also eine Spalte deutschen Text und muß dann sofort auf die folgende Seite wechseln -- in der nächsten Spalte geht's nämlich in Schwedisch weiter. Wehe dem, der das eine oder andere Stichwort nachschlagen will, der das eine oder andere Geblätter durch den babylonischen ein gnadenloses Wulst ist ihm sicher.

Warum packt man in ein deutsches Modul nicht eine spezielle deutsche Anleitung und läßt die anderen Sprachen weg? Ganz einfach: weil's teurer wäre. Durch die mehrsprachigen Handbücher kann der Hersteller ein Modul, das er z.B. in Frankreich nicht verkauft hat, auch

nach Italien liefern. Aus der Sicht der Firmen ein wichtiger Aspekt, aber kann man nicht zumindest die europäischen Anleitungen übersichtlicher gestalten, anstatt sie durcheinander zu werfen? Und wo wir gerade beim Wunschenken sind: Bei den horrenden Preisen, die man für ein Videospil berappen muß, würde man sich auch über ein farbiges Anleitungsheft mit schicken Bildschirmfotos freuen.

Wohl dem, der die englische Sprache beherrscht: Der darf sich nicht nur über die übersichtlichen Anleitungen von US-Importen freuen, sondern muß auch nicht die teilweise ziemlich holprigen Übersetzungen ins Deutsche erdulden. Bei Segas Solitaire Poker wurde beispielsweise aus dem englischen Satz "...the continue screen appears" (bedeutet sinngemäß: "Der Bildschirm, bei dem man mit Continue weiterspielen kann, erscheint") die wenig hilfreiche deutsche Formulierung "...das Fortsetzungsschirm erscheint".

Was meint Ihr dazu? Schreibt uns Eure Meinung zu diesen Anleitungen an folgende Adresse:

MVL GmbH  
Redaktion GAMERS  
Pöselddorfer Weg 13  
2000 Hamburg 13

ECKE  
MOTZ



gegeben, daß mit dem Game Gear auch auf jedem normalen Fernseher gespielt werden kann. Stimmt dies und welches entsprechende Zubehör benötigt man?

Norbert Lueckmann,  
Lindern

**GAMERS ANTWORTET:**

*Da muß sich eine Ente breit gemacht haben: Der Game Gear kann leider nicht an den Fernseher angestöpselt werden; Du mußt deshalb mit dem eingebauten Bildschirm vorlieb nehmen.*

**TETRIS VERZWEIFELT GESUCHT**

Der Vergleich der Rennspiele (GAMERS 2/92) war eine Klasse. Ich würde mich freuen, wenn Ihr mehr davon bringt. Ich denke da z.B. an die Sportspiele wie Basketball, Baseball, Fußball, Football und Golf, die man gesondert als Vergleichstest bringen kann. Desweiteren könnte man diese Vergleichsserie durch die Wonderboy- bzw. Shinobi-Spiele erweitern, womit auch gleichzeitig die Freude der Oldies auf ihre Kosten kommen würden. Der nächste Punkt befaßt sich mit der lieblosen Umsetzung abgetakelter Computer-Programme (GAMERS 2/92). Im großen und ganzen stimme ich Heinrich Lenhardt zu. Mich nerven solche Spiele auch. Bei Spielen, die ich gerne hätte oder habe (z.B. Populous, Stare Control) versuche ich darüber wegzuschauen. Ich habe nämlich keinen Computer und war froh, daß ich sie spielen konnte. Da sag ich mir, lieber so als gar nicht. Anderes Beispiel: Ich spiele sehr gerne Tetris (ist mir aus der Spielhalle bekannt). Ich wäre froh, wenn irgendeine Softwarefirma es rausbringen würde.

Detlev Busch, Hamburg

**GAMERS ANTWORTET:**

*Da der Rennspiel-Vergleichstest bei Euch wohl ganz gut ankam, brüten wir gerade an den nächsten Genre-Über-sichten. Schreibt uns doch möglichst zahlreich, welche Spieltypen wir für Euch unter die Lupe nehmen sollen. Daß Tetris bislang auf keiner*

*Sega-Konsole gespielt werden kann, hat leider firmenpolitische Gründe. Der Videospiele-Hersteller Nintendo wacht momentan über den Veröffentlichungsrechten und hat Sega-Versionen von Tetris bislang anscheinend blockiert. Die relativ billigste Lösung des Problems ist der Kauf eines Game Boys (um die 150 Mark), dem ein Tetris-Modul beiliegt. Besser schwarzweiß als gar nicht.*

**TOUGH GUY**

Ich bin ein 15jähriger Junge, der ein Fan von Jump-and-Run-Spielen ist. An Weihnachten letzten Jahres habe ich ein Sega Mega Drive geschenkt bekommen und mich natürlich riesig gefreut, aber die Freude hielt nicht lange an. Das Spiel Sonic the Hedgehog war bei dem Mega Drive dabei und schon nach sechs Stunden hatte ich Sonic durchgespielt, mit allen sechs Diamanten.

Als zweites Spiel kaufte ich mir Super Real Basketball und vier Stunden später hatte ich auf der Stufe "Hard" das Finale gewonnen. Das nächste Spiel war dann Michael Jackson's Moonwalker. Eines morgens gekauft und mir vorgenommen, nur auf der Stufe "Hard" zu spielen und so machte ich es auch. Einen Tag später habe ich mir mit-tags den Nachspann angeschaut; zusammengerechnet habe ich zehn Stunden gebraucht.

Nennen sie mir bitte die schwersten Jump-and-Run-Spiele, die es gibt, oder auch andere Spiele. Hauptsache, sie sind schwer, haben gute Grafik und ein gutes Spielprinzip, damit ich eine Zei-tlang etwas zu spielen habe.

Holger Jobmann, Flörsheim

**GAMERS ANTWORTET:**

*Prinzipiell solltest Du alle Module in Erwägung ziehen, bei denen wir in den Testberichten Kommentare wie "Nur für Profis" oder "Sehr hoher Schwierigkeitsgrad" vom Stapel lassen. Übertrieben schwere Jump-and-Runs sind relativ selten; am ehesten solltest Du Dir einmal Kid*

*Chameleon und Decap Attack ansehen, die sehr umfangreich sind.*

**ÜBERFLÜSSIGES ZEUG**

Wie geht's, wie steht's? Ich bin nun schon zum zweiten Mal stolzer Besitzer der GAMERS. Ich finde Euer Heft sehr gut, aber trotzdem gibt es einige Punkte zu meckern. Ihr schreibt viel zu viel unnötiges Zeug, z.B. immer mehr Mega Drive-Tests. Ich habe ein Master System und Ihr macht für dieses System zu wenig Tests. Ihr müßt ja nicht immer die neuesten Spiele testen, sondern könnt ja auch alte Module wie z.B. R-Type, Double Dragon oder Shinobi vorstellen.

Erkan Tombul, Nürnberg

**GAMERS ANTWORTET:**

*Bei uns braucht wirklich kein Besitzer einer Sega-Konsole zu fürchten, daß wir ihm wichtige Spiele vorenthalten. Wenn es bei uns momentan mehr Mega Drive- als Master System-Besprechungen gibt, liegt das alleine daran, daß fürs Mega Drive mehr Spiele veröffentlicht werden. Auf vielfache Anregung greifen wir das Thema "Oldie-Module" jetzt mit unserem Lexikon auf.*

**KABEL, STECKER & CO.**

Da ich mir bald ein Master System II zulegen will, habe ich einige Fragen.

1. Brauche ich ein besonderes Kabel, um die Konsole an den Fernseher anschließen zu können?
2. Paßt der Stecker auch in den Fernseher?
3. Was ist ein Scart-Fernseh-Anschlußkabel?

Raimond Boldt, Berlin

**GAMERS ANTWORTET:**

1. Ein besonderes Kabel muß nicht gekauft werden. Die entsprechende Verbindungs-strippe liegt der Konsole bei und paßt an jeden Fernseher.
2. Wenn Du den Netzstecker meinst (zur Stromversor-gung), brauchst Du Dir keine Sorgen zu machen. Das Master-System bezieht seine Saft aus einem eigenen Netzteil,

*das ebenfalls der Konsole beiliegt. Du brauchst Dich also nur um eine freie Steckdose zu kümmern.*

3. Ein vor allem fürs Mega Drive interessanter Anschluß an eine sogenannte Scart-Buchse (findet man bei modernen Fernsehern und einigen RGB-Monitoren). Der Vorteil dieses Anschlusses ist ein schärferes Bild. Beim Master System II mußt Du allerdings darauf verzichten, weil eine entsprechende Buchse an der Konsole fehlt.

**ABTEILUNG „VERSCHIEDENES“**

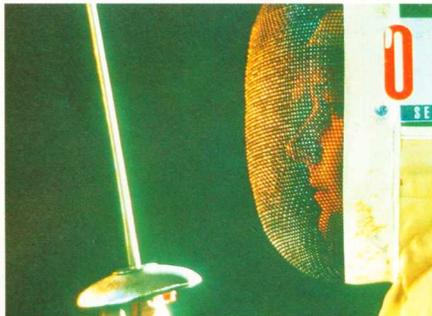
Warum erscheint GAMERS nur alle zwei Monate? Wollt Ihr das ändern? Außerdem habe ich noch ein paar Fragen. Ist ein Spiele-Adapter für Importspele (Mega Drive) gut? Könt Ihr mir sagen, wo ich die deutsche Übersetzung für die Beschreibung und das Hint Book von Phantasy Star II bekommen kann?

Dennis Albrecht, Etelsen

**GAMERS ANTWORTET:**

*Momentan ist der Ausstoß an neuen Sega-Spielen gerade richtig, um alle zwei Monate ein schönes saftiges Heft zu füllen. Wenn GAMERS ab sofort monatlich erscheinen würde, müßten wir manchmal gründlich grübeln, wie wir das Heft sinnvoll füllen könnten. Da wir Euch weder mit Berichten über andere Systeme noch mit Kochrezepten nerven wollen, bleibt es deshalb vorerst beim zweimonatlichen Erscheinen. Das muß freilich kein Dauerzustand sein. Wenn der Sega-Spielemarkt weiter so munter wächst, lohnt sich eines Tages vielleicht auch eine monatliche GAMERS. Wann dies genau sein wird, können wir aber noch nicht sagen.*

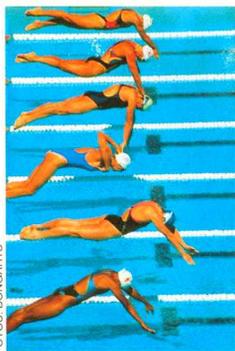
*Auf deutschen Mega Drives kann man amerikanische Module auch ohne Adapter benutzen. Man benötigt allerdings ein solches Zwischen-teil für japanische Module, die man im Zweifelsfalle eher meiden sollte (wer versteht schon eine japanische Anleitung?). Eine deutsche Übersetzung der Phantasy Star II-Dokumentation wird leider nicht angeboten.*



mindest ein Zeichen. Und so ist auch heute noch (fast) die ganze Welt dabei, wenn alle vier Jahre das Olympische Feuer erneut entzündet wird. Mit einer Fackel, die zuvor im heiligen Hain von Olympia, also in Griechenland, entzündet wurde und mit Läufern, Ruderern, Reitern, aber auch Flugzeugen, Schiffen und Motorrädern bis zum jeweiligen Austragungsort gebracht wurde.

# Eigentlich ein ganz alter Hut...

**F**ür passive Sport-Fans sind es 17 spannende Tage vor dem Fernseher. Für aktive Sportler aus aller Welt sind sie *der* Traum: die Olympischen Spiele. Am 24. Juli 1992 ist es zum fünf- und zwanzigsten Mal soweit. Eine Sportlerin oder ein Sportler des gastgebenden Landes wird die Worte sagen, die bereits der belgische Fechter Victor Boin im Jahre 1920 gesagt hat: „Im Namen aller Wettkämpfer gelobe ich, daß wir uns zu den Olympi-



**Das Olympia-Stadion im Montjuïc Areal: Hier findet die Eröffnungs- und die Schlußfeier statt.**

So wird bei aller Sachlichkeit und Modernität auch heute noch die Romantik und Größe dieser außergewöhnlichen Idee, der Olympischen Idee, gepflegt.

**Und für alle, die's interessiert, haben wir hier noch ein paar Olympische Zahlen:**

Seit 1896 nahmen insgesamt 83.211 Sportler an den Spielen teil. Dabei wurden alles in allem 3.133 Goldmedallien vergeben. Der längste Fackellauf der Geschichte war über 23.000 km lang (davon 15.508 km in der Luft, 7.487 km am Boden und 378 km auf See). Das ist doch was...

schen Spielen als faire Kämpfer eingefunden haben, die Bestimmungen achtend, die sie lenken und leiten, und von dem Wunsche beseelt, an ihnen teilzunehmen in ritterlichem Geiste, zum Ruhme des Sports und zur Ehre unserer Mannschaften.“ Baron Pierre de Coubertin erdachte diesen Olympischen Eid und

er war es auch, der im Jahre 1894 die Olympische Bewegung gründete, mit dem Ziele, zu einer friedlichen und besseren Welt durch den Sport beizutragen. Eine große Idee, die Olympische Idee. Und eine alte dazu. Ihr Ursprung liegt weit zurück, im mystischen Dunkel der Antike. Bereits im Jahre

884 v. Chr. gravierten die Eleer, Spartaner und Archai-er einen Vertrag, den sogenannten „Ekecheiria“, in einen Diskus. Er regelte die Waffenruhe, die immer dann zu herschen hatte, wenn zu den Spielen gerufen wurde. Natürlich konnte diese Idee Kriege nicht auf Dauer verhindern, aber sie setzte zu-

FOTOS: BONGARTS

# TEST

MEGA DRIVE

**E**in frischer Wind bläst durch das Oval des GAMERS-Stadions zu Pöseldorf. Die Athleten lockern geschmeidig ihre Finger-Muskulatur, bevor sie sich an den Joypads niederlassen. Wird Boris „der Hammer“ Schneider seinem Namen alle Ehre machen und die Kugel über 80 Meter weit werfen? Wie steht es um die Tagesform von Torsten „Oppi“ Oppermann, den kühnen Sprin-

menbasteln oder einfach nur eine Runde üben. Bei den Wettkämpfen machen Euch computergesteuerte Gegner zusätzlich Beine, die wahlweise mit „Amateur“-„National“- oder „Olympisch“-Niveau antreten. Jedes Turnier wird auch für Solo-Spieler recht spannend, denn es gibt separate Wertungen für erlangene Medaillen und gesammelte Punkte. Letztere orientieren sich an den Plazierungen im Gesamtfeld; auch ein vierter oder fünfter

Gear werden auf den nächsten Seiten separat getestet. Lassen wir also die weißen Tauben der Eröffnungsfeier über den Bildschirm ziehen, während das olympische Feuer fröhlich knistert, und schreiten zur ersten Disziplin.

## 100-METER-SPRINT

Wenn Ihr alleine spielt, müßt Ihr zunächst bei einem Vorlauf unter die ersten drei kommen, um Euch für das Medaillen-trächtige Finale zu

wechselndes, rasend schnelles Drücken der Feuernöpfe A und B macht Ihr Eurem Sprinter Beine. Unmittelbar vor der Ziellinie kann man mit dem Kopf nach vorne „nicken“, um die Zeitnehmung ein paar Sekundenbruchteile vorher auszulösen.

Der Sprint ist die simpelste der sieben Disziplinen, aber nichtsdestotrotz sehr vergnüglich. Wenn man nach wildem Feuerknopf-Gewirbel endlich im Ziel ist, wird ob der Hektik erstmal gründlich

# OLYMPIC GOLD

Das offizielle Spiel zur Sommer-Olympiade bietet sieben verschiedene Disziplinen. Hat Olympic Gold auch das Zeug zu einem Medaillen-Platz in den Spiele-Hitlisten?



Platz, für den Ihr Euch bei der Medaillenwertung nichts kaufen könnt, wird so wenigstens noch mit ein paar Punkten honoriert.

Da fast jede Disziplin eigentlich ein Spiel für sich ist, zerhackt man diesen Test ein wenig und stellt jeden Wettkampf einzeln vor. Alle Bewertungen beziehen sich auf die Mega Drive-Version; die Umsetzungen für Master System und Game

qualifizieren. Obwohl insgesamt sechs Läufer auf der Aschenbahn zu sehen sind, kann man nicht zu zweit gleichzeitig spielen. Bei einem Turnier mit Freunden kommt jeder nacheinander dran; am Schluß werden die Medaillen anhand der Laufzeiten vergeben.

Urwüchsige Kraft ist gefragt, um die 100 Meter möglichst unter 10 Sekunden zurückzulegen. Durch ab-

durchgeatmet. Die mitrennenden Computer-Athleten motivieren ungemein.

## HAMMERWERFEN

Der Athlet steht im Abwurfkreis und ist bereit, auf Euer Kommando hin loszuschwingen. Drei Wurfversuche hat man gut; die höchste Weite wird für die Wertung heran-

Das Feuerwerk illuminiert die abschließende Punktewertung



Olympia-Sponsor Coca-Cola läßt sich auch beim Videospiele zu diesem sportlichen Ereignis sehen



ter? Und konnte Heinrich „Der mit dem Steuerkreuz hadert“ Lenhardt die Frühform des gestrigen Redaktionsturniers bewahren?

Fragen über Fragen, die nur Olympic Gold beantworten kann. U.S. Golds überaus pünktlicher Modulbeitrag zu den Sommerspielen in Barcelona füllt eine echte Mega Drive-Marktlücke. Sieben Disziplinen von der Leichtathletik bis zum Schwimmen wurden in das Modul gepackt; das olympische Flair kommt dabei natürlich nicht zu kurz. Bis zu vier Spieler können bei einem Turnier antreten, ihre Namen eingeben und sich sogar eines von acht Nationalteams aussuchen (bei einer Goldmedaille wird dann die entsprechende Hymne geknodelt).

Man muß nicht alle Disziplinen durchhackern, sondern kann sich auch ein olympisches Teilprogramm zusam-



100-Meter-Sprint: Der Zieleinlauf entwickelte sich zum dramatischen Finish



Hammerwerfen: Mit Mumm und Kraft wird ein Rekord geschafft



**Bogenschießen:** In dieser Phase legt Ihr fest, in welcher Höhe der Pfeil der Zielscheibe entgegenzurrt. Bei wenig Spannkraft macht sich der Wind besonders tückisch bemerkbar

**Hürdenlauf:** Ein Stolperer kann zwischen Gold und den billigen Plätzen entscheiden



gezogen. Um die Spannung zu schüren, bekommt Ihr nach jedem Wurf den aktuellen Zwischenstand gezeigt.

Durch Druck auf Feuerknopf C beginnt der Athlet, die erste Schwungphase einzuleiten. Jetzt möglichst schnell abwechselnd die Knöpfe A und B malträtieren, um Tempo zu machen. Ihr solltet dann relativ bald die Abwurfphase einleiten, denn wenn man zu lange herum-schwimmt, verlassen den armen Sportler die Kräfte. Durch Kraft- und Timing-Einsatz geht der Hammer dann ab wie eine Rakete. Ein bißchen Glück ist irgendwie auch dabei, aber schließlich hat man drei Versuche, von denen zumindest einer souverän jenseits der 80-Meter-Marke aufschlagen sollte.

Vor allem im Wettkampf ist Hammerwerfen eine der besten Sportarten. Bis zum letzten Wurfversuch flaut der Spannungsbogen nicht ab.

## BOGENSCHIESSEN

Auch diese Disziplin ist in mehrere Runden unterteilt. Hier werden alle erreichten Punkte zusammengezählt, um den Sieger zu küren. Nach jeder von insgesamt vier Runden bekommt man den Zwischenstand zu sehen.

Die Steuerung ist in zwei Abschnitte unterteilt: Während der Spannphase seht Ihr links oben eine Art Nahansicht des Schützen. Durch Drücken des Steuerkreuzes nach links bestimmt man nun, wie stark die Sehne gedehnt werden soll. Bei wenig Spannung fliegt der Pfeil zu tief und wird stark vom Wind verweht (die entsprechende Anzeige am oberen Bildrand beachten). Spannt Ihr zu stark, landet der Pfeil etwas zu hoch im Ziel. Per Feuerknopfdruck bestätigt Ihr die gewünschte „Spannung“ und seht nun das Ziel, über dem ein Fadenkreuz hin und her

wackelt. Durch geschicktes Gegensteuern mit dem Joypad müßt Ihr unter Berücksichtigung der Windrichtung den Pfeil möglichst genau in die Mitte feuern. Je nach Trefferzone erhaltet Ihr unterschiedlich viele Punkte.

Wegen der exzellenten Steuerung ist das Bogenschießen neben dem Hürdenlauf meine Lieblingsdisziplin. Mit dem Steuerkreuz kann man das schlingende Fadenkreuz sehr schön ausbalancieren. Über gelungene Volltreffer freut man sich riesig; Fehlschüsse ins Grüne wurmen gewaltig. Eine flotte und unkomplizierte Sportart.

## HÜRDENLAUF

Der Spielmodus ist mit dem des 100-Meter-Laufs identisch: Bei einem Turnier kommt jeder Spieler abwechselnd dran; tretet Ihr alleine an, müßt Ihr erst einen Vorlauf gegen die Computergegner bestreiten.

Vom Start bis zum Ziel bei-



## Und so geht's ab...

□ **Steuerkreuz:** Die Bedienung ist bei jeder der sieben Disziplinen verschieden. Am wichtigsten ist das Steuerkreuz beim Bogenschießen (sanftes Anvisieren mit wackelndem Fadenkreuz) und Turmspringen (je nach Richtung folgt eine andere Technik; um einzutauchen, müßt Ihr nach unten drücken).



**Feuerknopf A, B + C:** Bei vielen Disziplinen sind A und B die „Rennknöpfe“, die Ihr möglichst schnell abwechselnd drücken müßt, um Tempo zu machen. Mit Knopf C setzt man beim Hürdenlauf zu einem Sprung an und wechselt beim Hammerwerfen in die nächste Schwungphase.

tet diese Joypad-Rennerei alle Finessen des Vorbilds. Das Warten auf den Startschuß ist nervenzertzend; manchmal verursacht sogar ein Computerläufer einen Fehlstart. Wer zweimal zu früh aus dem Startblock sprintet, wird kurzerhand disqualifiziert. Während des Rennens macht Ihr wie beim 100-Meter-Lauf durch hektisches Drücken von Knopf A und B Tempo. Zusätzlich muß man gut getimt per Feuerknopf C über die Hürden springen. Setzt man zu früh oder zu spät zu einem Hüpfen an, strauchelt der Bildschirm-Sprinter und verliert wertvolle Sekundenbruchteile.

**Stabhochsprung:** Hier hängt' ich, doch was nun? Übung macht auch hier den Meister

Fortssetzung

Zur erfrischenden Kraftmeierei des 100-Meter-Laufs kommt hier eine Prise Timing. Wer schon mal in Führung liegend an der letzten Hürde den Sieg „versprungen“ hat, der weiß, was Frust bedeutet. Eine sehr gute Disziplin, bei der das Mega Drive-Joypad bestens eingesetzt wird.

## STABHOCHSPRUNG

Wie beim olympischen Vorbild könnt Ihr am Anfang mehrere Höhen aussetzen. Das sollte man aber nur dann tun, wenn man sich relativ sicher ist, eine bestimmte Mindesthöhe zu meistern. Ihr dürft solange springen, bis Ihr insgesamt drei Fehlversuche hattet. Für die Wertung zählt die beste übersprungene Höhe.

Die Steuerung ist ein Fest für Techniker, die bei den kraftraubenden Laufdisziplinen etwas zu kurz kamen.

richter multipliziert wird. Auch hier bekommt man nach jedem Versuch den Zwischenstand angezeigt.

Um den gewünschten Sprung festzulegen, könnt Ihr zunächst eine Reihe von Bildsymbolen anklicken. Hier variiert man den Schwierigkeitsgrad, indem man zusätzliche Drehungen oder Salti einbaut. Ihr solltet das Risiko sehr sorgfältig abwägen, denn ein hoher Schwierigkeitsgrad-Multiplikator nutzt nichts, wenn der Sprung mißlingt und nur schlappe Wertungen einbringt.

Die Steuermanöver bei der Ausführung eines Sprungs wollen gelernt werden; anfangs ist man schon ganz froh, wenn man einigermaßen seriös eintauchen kann. Obwohl es viel zum Fummeln und Probieren gibt, ist der Spiel Spaß nicht überwältigend. Die Grafik wirkt zudem für Mega Drive-Verhältnisse etwas lieblos.



**Schwimmen:** Der untere Balken zeigt an, daß unser Athlet noch über eine volle Kraftreserve für den Endspurt verfügt

verbraucht Euer Schwimmer sofort alle Kraftreserven und paddelt müde dem Hauptfeld hinterher. Man muß schon ein gutes Gefühl für die Steuerung haben, um schnell, aber nicht zu schnell zu kraulen. Erst beim Endspurt solltet Ihr alle Reserven verbraten und wie Flipper in der Endphase durchs Wasser rauschen. Bei dieser durchschnittlichen Disziplin ist der Übungs-Modus sehr hilfreich, da man hier an zwei Balken ablesen kann,

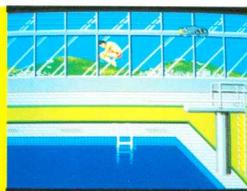
besten Medaillen- und Punktesammler grinsen souverän in die Runde, während chronische Vergeiger mehr oder weniger plausible Ausreden von sich geben. Das Tester-Fazit fällt überwiegend positiv aus: Olympic Gold bietet eine attraktive Mischung und bringt viel Olympia-Feeling über. Eine größere Anzahl



**Turnspringen:** Im Übungsmodus kann man die Feinheiten gut studieren.



Gleich nach dem Absprung vollführen wir eine artistische Schraube locker aus der Hüfte heraus - eine unserer leichtesten Übungen.



Diese Pracht wird im freien Fall mit einem mehrfachen Salto nach Art des Hauses kombiniert, der keinen Preisrichter unbeeindruckt läßt



Zuguterletzt sorgt das präzise Eintauchen ins kühle Naß für den letzten Feinschliff bei den Wertungen

Zwar sorgt Ihr auch hier zunächst für Tempo beim Anlauf, doch dann muß man mit schnellen Steuerkreuz-/Feuerknopf-Kombinationen den Stab absetzen, den Hochspringer nach oben befördern und im richtigen Augenblick den Stab loslassen, um links auf die Matte zu klatschen. Bei dieser Disziplin kann man bemerkenswert viel falsch machen und es wird eine Weile dauern, bis Ihr durch viel Übung und Studium der Anleitung erstmals heil über die Stange kommt.

## TURNSPRINGEN

Bei fünf Sprungversuchen müßt Ihr möglichst viele Punkte einheimsen. Als Rechengrundlage dient der Schwierigkeitsgrad-Faktor einer Figur, die mit den Wertungen der Computer-Preis-

## SCHWIMMEN

Ähnlich wie bei den Laufdisziplinen ist behendes Drücken der Feuerknöpfe A und B gefragt. Allerdings kommt es hier auf einen flotten Rhythmus mit angezogener Handbremse an; bei voller Power

in welchem Rahmen sich Geschwindigkeit und Kraftreserven bewegen.

## DIE SCHLUSSFEIER

Nach der letzten Disziplin leuchten auf der Anzeigetafel die Gesamtwertungen. Die

von Disziplinen hätte die Wertung noch weiter nach oben getrieben. Grafik und Sound sind OK, bieten aber nichts sensationelles. Für Sportspieler ist das Modul alles in allem eine lohnende Anschaffung.

Heinrich Lenhardt

„GAMERS“ meint dazu...

Originelle Olympia-Simulation mit sieben abwechslungsreichen Sportarten. Intelligente Steuerung und spannender Turniermodus, bei dem bis zu vier Spieler mitmachen können.

Mehr Disziplinen und ein Batterie-Speicher hätten nicht geschadet. Ärgerlich: Bei keiner Sportart können zwei Spieler gleichzeitig antreten.

NOTE

2

Genre: **Sport**

Hersteller: **U.S. Gold**

ca. Preis: **DM 120.-**

GRAFIK

SOUND

2.

3.

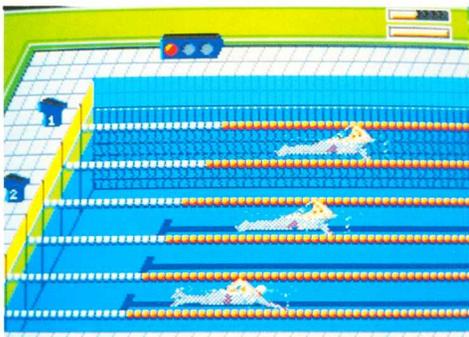
# Die gute Nachricht vor- neweg: Spielerisch gibt es keine gravierenden Unterschiede zwischen Olympic Gold auf dem Mega Drive und auf dem Master System. Hier und da muß man zwar mit Kompromissen leben, aber die wesentlichen Features der Version für den großen Konsolen-Bruder würden auch Segas 8-Bit- System gegönnt. Die gleichen sieben Disziplinen werden aufgetischt und auch die Spielmodi sind identi- sch. Bis zu vier Personen können bei einer Olympiade mitmachen. Separate Me- dailen- und Punkte-Wertun- gen informieren nach jedem Wettkampf über den aktuel- len Zwischenstand. Vor al- lem für Solo-Spieler sind die Computergegnergedacht, die

plinen zu sehen. Bei den beiden Lauf-Wettbewerben und dem Schwimmen sind außer Euch nur zwei weitere Athleten unterwegs (auf dem Mega Drive sind es fünf). Spielerisch ist dies kein Beinbruch, aber es nimmt doch etwas Spannung, wenn man weniger sichtbare Konkurrenten hat.

Etwas störender sind da einige Kompromisse bei der Steuerung, die gemacht werden mußten. Das Joypad des Master Systems hat nur zwei Feuerknöpfe und damit einen weniger als sein Ver-

unter dem Feuerknopf-Mangel: 100-Meter-Sprint, Hürdenlauf und Hammerwerfen. Den Programmierern kann man allerdings keinen Strick daraus drehen; die Knaben können schließlich nichts dafür, daß Master System-Joy pads nur zwei Feuerknöpfe haben. Ansonsten gilt

**Barcelona zum Zweiten: Parallel zur Mega Drive-Version erscheint das Spiel rund um die Sommer-Olympiade auch fürs Master System.**



Beim Schwimmen entscheidet sich im Schlußspurt, wer die größeren Energiereserven hat

in drei Schwierigkeitsgraden in den Startlöchern stehen.

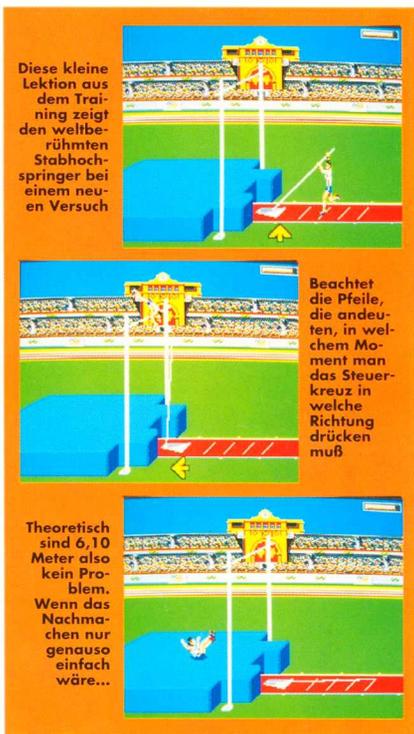
Die Grafik sieht generell sehr gut aus. Die Programmierer haben die Farbpalette des Master Systems gut ausgenutzt; Störeffekte wie Flacker- und Ruckeffekte sind weit und breit nicht in Sicht. Dafür sind weniger Computergegner bei einigen Diszi-

wandter beim Mega Drive. Einige Disziplinen, die sich auf dem Mega Drive gerade wegen der Ausnutzung aller drei Knöpfe toll steuern lassen, mußten deshalb ein wenig umgestrickt werden. Die Steuerung ist dadurch nicht schlecht geworden, aber bei drei der sieben Disziplinen leidet der Spielspaß etwas

für diese Version ein ähnliches Fazit wie bei der Mega Drive-Version. Die Mischung aus Action-, Timing und Feingefühl, die bei dem Disziplinen-Cocktail verlangt wird, sollte es jedem Sportspiel-Freund recht machen. Das Olympia-Feeling kommt dank des guten Turniermodus und kleiner Gags am Rande

(Eröffnungs- und Schlußfeier, Registrierung neuer Rekorde) gut rüber. Der Sound beschränkt sich während der Wettkämpfe auf passende Soundeffekte; gewinnt man eine Goldmedaille wird außerdem die entsprechende Nationalhymne heruntergudelt.

Heinrich Lenhardt



Diese kleine Lektion aus dem Training zeigt den weltberühmten Stabhochspringer bei einem neuen Versuch

Beachtet die Pfeile, die andeuten, in welchem Moment man das Steuerkreuz in welche Richtung drücken muß

Theoretisch sind 6,10 Meter also kein Problem. Wenn das Nachmachen nur genauso einfach wäre...

**„GAMERS“ meint...**

□ Technisch gute Version des Olympia-Spiels. Ähnlich wie auf dem Mega Drive eine geschickte Mischung von sieben abwechslungsreichen Disziplinen.

GRAFIK **2-** SOUND **3-**

□ Auch hier wird ein Modus vermißt, bei dem zwei Spieler gleichzeitig antreten können.

**NOTE 2-**

Genre: **Sport**  
 Hersteller: **U.S. Gold**  
 ca. Preis: **DM 100.-**



Kimme, Korn und Halali, doch ins Schwarze geht der nie

# TEST

GAME GEAR

**D**as Master System-Spiel Wimbledon, das wir bereits in GAMERS 2 ausführlich vorstellten, wurde von den Sega-Programmierern flugs auf den Game Gear umgesetzt. Hier ist der Modul-Neuzugang besonders gern gesehen, denn bislang gab es noch keine einzige Tennis-Simulation für dieses tragbare System.

Bei Spielablauf und Steuerung gibt es keine nennenswerten Unterschiede gegenüber dem Master-Vorbild. Ihr pickt Euch eine von 16 Spielfiguren heraus und könnt auch festlegen, mit welchem Crack

der Computergegner auf den Platz marschieren soll. Jeder Filzball-Virtuose hat bestimmte Zahlenwerte in den Kategorien Kraft, Geschicklichkeit und Schnelligkeit; dazu kommt eine Angabe des Spielertyps (z.B. Netzangreifer oder Grundlinien-Hüter). Beim Spiel gegen den Computer läßt sich der Schwierigkeitsgrad durch die entsprechende Wahl der Figuren fast beliebig variieren. Ihr dürft auch im Doppel spielen; in diesem Fall steht Euch ein (beliebiger) Computerspieler zur Seite.

Der Zwei-Spieler-Modus klappt auf dem Game Gear natürlich nur, wenn man zwei Konsolen per Kabel koppelt. Ein heißes Match gegen einen Kumpel ist aber kein billiger Spaß, weil beide Game Gears mit je einem Wimble-

don-Modul bestückt sein müssen.

Auch die Wahl des Bodenbelags (Rasen, Kunststoff, Asche) und der motivierende Turniermodus, bei dem Ihr die Daten Eures Spielers per

Paßwort sichern könnt, wurden beibehalten. Die Grafik ist mordschnell, aber gut zu erkennen und die begleitende Knödelmusik (...mit der Sega kein Sportspiel verschont) nervt hier kaum.



Auf welchem Platz wollen wir spielen?

# WIMBLEDON

Jetzt paßt der Centre Court in die Jackentasche: Die flotte Tennis-Simulation wird für den Game Gear serviert.

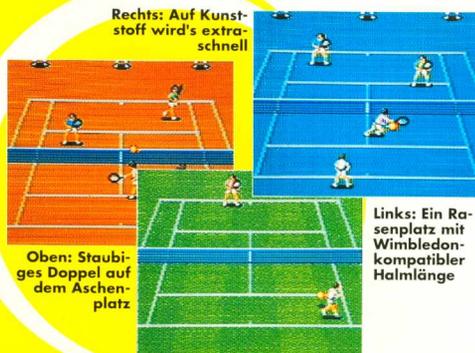


Der Computer-Linienrichter hat's gesehen: Die Netzkante wurde gestreift

Die Game Gear-Umsetzung von Wimbledon ist gründlich gelungen und allen Sportfans zu empfehlen. Gerade unterwegs spielt man gerne mal einen Satz; durch die vielen Gegner und Spielmodi wird das Serve and Volley-Festival auch nicht so schnell langweilig.

Die Steuerung läßt schlagtechnisch wenig Wünsche offen und erlaubt so ziemlich alle fiesen Tricks vom Stoppball bis zum Netzroller. Lediglich das sehr hohe Tempo ist nicht jedermanns Sache; man muß schon blitzschnelle Reflexe haben, um die Ballkanonaden der Computergegner würdig erwidern zu können. Übung macht auch hier den Meister.

Heinrich Lenhardt



Rechts: Auf Kunststoff wird's extra-schnell

Oben: Staubiges Doppel auf dem Aschenplatz

Links: Ein Rasenplatz mit Wimbledon-kompatibler Hamllänge

## „GAMERS“ meint...

Endlich: Ein Tennis-Spiel für den Game Gear. Saubere Grafik, vernünftige Steuerung.

GRAFIK  
2+

SOUND  
3

Mächtig schnell; an das hohe Tempo muß man sich gewöhnen.

NOTE  
2

Genre:  
**Sport**  
Hersteller:  
**Sega**  
ca. Preis:  
**DM 70.-**

# WRESTLE WAR



Der Schwinger war jetzt garnicht dumm, er haut den stärksten Catcher um

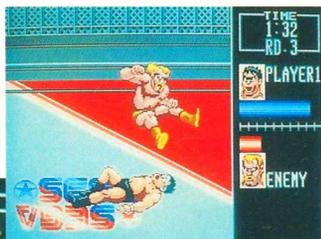


Des Kämpfers Zorn ganz rasch verfliegt, der Gegner schon am Boden liegt

Seit nett zueinander: auf dem Weg zum Catcher-Meistertitel stehen Euch jede Menge Schwitzkästen, Schulterwürfe und Steißbeinrempler bevor.



„Schau meine Schuhgröße...“: Streicheleinheiten nach Art des Hauses



Locker aus der Hüfte hüpfen

tet oder auf den Boden geworfen habt. Um die wirklich schönen Kracher einsetzen zu können, ist jeder Catcher deshalb bestrebt, sein Gegenüber sicher zu ergreifen. Während eines Versuchs erscheint eine Anzeige auf dem Bildschirm. Durch geschwindes Feuerknopfdrücken könnt Ihr versuchen, die Oberhand zu gewinnen und mit einem Wurf den Gegner auf die Matte zu legen.

Von da an ist es persönliche Geschmackssache, mit welchen Liebenswürdigkeiten man das Opfer eindeckt. Wenn man alleine spielt, kann man das Modul nach einer halben Stunde in den Papierkorb werfen. Die acht Com-



Der Beginn einer Männerfreundschaft

putergegner sind in Windeseile besiegt, woraufhin einem der Abspann mitteilt, daß das Spiel nun beendet sei – aufregend. Um die müden Gessellen zu vertrimmen, müßt Ihr nicht einmal die komplizierten Kampftechniken bemühen. Fußtritte in allen Lebenslagen und ein wenig Wurfglück reichen aus, um jeden Computercatcher mit links zu vermöbeln. Auf Dauer ist nur der Zwei-Spieler-Modus halbwegs interessant.

Catchen nach amerikanischer Machart ist eine putzige Mischung aus Show und Sport, bei der zwei Fleischberge so tun, als könnten sie einander herzlich wenig leiden. Die Kämpfer hüpfen fröhlich im Ring herum, hauen sich gegenseitig ein paar wohl einstudierte Hiebe um die Ohren und werfen einander auch mal aus dem Ring heraus. Der Schiedsrichter spielt meist den Part des tumben Schläfers, der unfaire Attacken nicht sieht und die Buhrufe des Publikums für Beifallsbekundungen hält. Steht der Sieger fest, läßt jener sich schwitzend von der Menge feiern, während der Verlierer fluchend von dannen zieht (oder - je nach Zustand - aus dem Ring getragen wird). Die Fernsehübertragungen solcher Spektakel erfreuen sich auch in Europa immer größerer Beliebtheit; kaum ein Privatsender kommt ohne solche Raufereien mehr aus. Und wer vom passiven Zusehen genug hat und selber mal ein paar fieste Typen auf die Matte legen will, bekommt jetzt dank Segas *Wrestle War* reichlich Gelegenheit, ein paar schicke "Drop Kicks" und "Schulterhammer" anzubringen. Ihr übernehmt die Rolle des hoffnungsvollen Nachwuchsringers Bruce Blade. Er muß gegen acht verschiedene Gegner gewinnen, um die Meisterschaft zu verteidigen.

Würde auch der letzte Catcher lässig in die Ecke geworfen, werdet Ihr zum neuen *Wrestle War*-Champion gekürt. Die Kontrahenten sind nicht von Pappe: Vertrauen-erweckende Namen wie *Sledge Hammer* und *Grand Kong* lassen darauf schließen, daß die Herren recht gekonnt hauen und würgen. Im Options-Menü legt Ihr fest, ob der Kampf gegen den Computer normal, leicht oder schwer sein soll und könnt ein Zeitlimit für jeden Kampf bestimmen. Ist ein Freund zur

Stelle, darf auch zu zweit gegeneinander gerungen werden.

Je ein Feuerknopf des Joypads dient zum Schlagen, Treten und Halten. Mit dem Steuerkreuz bewegt Ihr Euren Kämpfer im Ring herum. Durch die exzessive Knopf- belegung und diverse Kombinationen gibt es insgesamt zwei Dutzend verschiedener Techniken, um das Gegenüber weichzuhauen. Viele Tricks lassen sich aber erst ausführen, wenn Ihr den Gegner sicher im Würgegriff hal-

## „GAMERS“ meint...

□ Erste *Catch-Simulation* für Mega Drive, große Spielfiguren und viele Prüfungstechniken.

□ Die Computergegner sind mit simplen Manövern leicht zu schlagen. Auf Dauer wird's mächtig öde, wenn man alleine spielt.

NOTE  
4

Genre: Sport  
Hersteller: Sega  
ca. Preis: DM 120.-

# TEST

MEGA DRIVE

**Basketball brutal: Der Schiedsrichter hat seine Kontaktlinsen verlegt und übersieht jedes Foul.**

Ihr dürft zwischen acht Spieler-Persönlichkeiten wählen

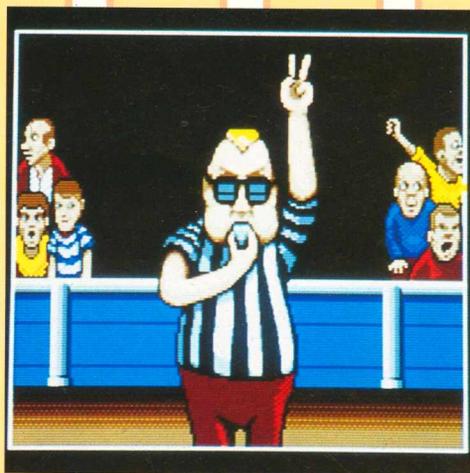


**Röchel: Ein Abwehrspieler liegt am Boden, nachdem der Gegner ihn liebevoll rempelt**



**B**ei der momentanen Flut von Basketball-Modulen nimmt die Spielautomaten-Umsetzung Arch Rivals eine Sonderstellung ein. Statt einer möglichst genauen Simulation dieser Mannschafts-Sportart wird eine ruppige Faustkampf-Komponente Marke „Willst freiwillig den Ball nicht geben, muß leider ich dir eine Kebab“ geboten.

Jede Mannschaft besteht nur aus zwei Spielern, die Ihr aus einem Kader von acht verschiedenen Persönlichkeiten rekrutieren könnt. Die Akteure haben jeweils andere Vor- und Nachteile in Kategorien wie Tempo, Schußgenauigkeit und Schlaggewalt. Letztere hat bei einem Basketball-Match eigentlich



# ARCH RIVALS



**Kein wütender Gegner weit und breit: Prima Gelegenheit, um einen lässigen 3-Punkte-Wurf zu versuchen**

nichts verloren, aber bei Arch Rivals sieht der Schiri es nicht so eng, wenn sich die Faust eines Spielers in eine Magenrube verirrt. Bei dieser Slapstick-Sportvariante ist man hochmotiviert, den Ball schnell weiter zu passen; sobald ein Kollege vom anderen Team sich Eurem Ball-Virtuos an die Turnschuhe gehaftet hat, kann er ihm eine kameradschaftliche Kopfnuß verpassen.

So ganz nebenbei wird natürlich auch gepaßt und geworfen; angetäuschte Würfe zur Entwertung des Gegners sind ebenfalls möglich. Per Feuerknopfdruck fordert man das Zuspiel des computergesteuerten Team-Kollegen an oder befiehlt ihm, daß er einen Wurf auf den Korb riskieren soll.

Es gibt zwar einen sehr empfehlenswerten Zwei-Spieler-Modus, aber Ihr könnt nicht zusammen in einer Mannschaft antreten. Man spielt immer gegeneinander; je ein Team besteht dann aus einem menschlichen Akteur plus einem Computerspieler.

Auf den ersten Blick wirkt Arch Rivals ein wenig zu simpel, aber der Spielspaß



**Das Intro erfolgt auf Wunsch auch die Steuerung**

kommt keinesfalls zu kurz. Wer öfters einen Kumpel ans Joypad klemmen kann, sollte sich das muntere Modul einmal ansehen. Der Zwei-Spieler-Modus erfreut sich in unserer Redaktion ungemeiner Beliebtheit; beim Schlagerspiel von Frisch-Auf Oppi gegen Harlem Heini dröhnen die fachkundigen Kommentare der Tester („Nimm dies, du Schuft!“) regelmäßig bis ins Layout rüber („Ruhel!“). Die digitalisierten Soundeffekte des Moduls haben einen wesentlichen Anteil am harmonischen Klangbild. Man darf bei Arch Rivals allerdings keine realistische Basketball-Simulation erwarten, sondern sollte auf eine unkomplizierte Mischung aus Sport und Action gefaßt sein.

Heinrich Lenhardt

## „GAMERS“ meint...

**Originelle Mischung aus Sport- und Action-Spiel, mit gut durchdachter Steuerung; zu zweit ein Mordsspaß.**

GRAFIK **3** SOUND **2-**

**Spielt man nur alleine, leidet die Motivation. Weder Turniermodus noch einstellbare Spieldauer.**

**NOTE**  
**2-**

Genre: **Sport**  
Hersteller: **Acclaim**  
ca. Preis: **DM 120.-**

# MASTER SYSTEM TEST

Trotz kugelrunder Figur kann diese Frau Videospiele begeistern. Mit ihrem Mann mampft sie sich durch Labyrinth.

## MS. PAC-MAN



Juu-huu, hier bin ich!



Flottes Mädel gegen Geister

Oldtimer sind wieder in, immer mehr Klassiker aus den Anfangstagen des Videospiele werden umgesetzt. Von Tengen kommt beispielsweise Ms. Pac-Man, die Umsetzung eines Spielautomaten von 1983. Anfang der Achtziger gab es eine regelrechte Pac-Man-Manie, die von den Videospiele über eine Fernsehserie bis hin zu Pac-Man-Unterwäsche reichte.

Das Spielprinzip aller Pac-Man-Derivate ist das Gleiche: Eine knallgelbe Kugel mampft sich durch diverse Labyrinth, die mit Punkten und Vitaminpillen gefüllt sind. Dabei wird man von Geistern verfolgt, deren Berührung tödlich ist. Der Verzehr einer Vitaminpille dreht den Spieß um: Die Geister laufen blau an und können gefressen werden.

Bei Ms. Pac-Man werden die Labyrinth in schlichter Grafik aus der Vogelperspektive gezeigt. Die Spielfelder sind nach oben und unten etwas größer und scrollen

daher fleißig je nach Position der Spielfigur. Ist ein Labyrinth leertemampf, folgt das Nächste in Form eines neuen Levels. Ein rundes Dutzend verschiedener Labyrinth ist gespeichert, zusätzlich werden die Geister schneller und das Spiel so immer schwerer.

Die beiden Zwei-Spieler-Modi (mit- und gegeneinander), bei denen Mr. und Ms. Pac-Man gemeinsam schlechten, sorgen für Spaß; ansonsten sieht man diesem Modul das neun Jahre alte Spielprinzip an. Außerdem ist die Steuerung nicht hundertprozentig genau, so daß man manchmal eine Ecke verpaßt und einem Monster in die Fänge läuft. Das inhaltlich ähnliche Modul Pac-Mania ist technisch schöner, hat allerdings keinen Zwei-Spieler-Modus. Wer den Charme der Video-Pionierzeit nach Hause holen will, kommt bei Ms. Pac-Man auf seine Kosten; Liebhaber moderner Produkte fühlen sich verschaukelt.

Boris Schneider

### „GAMERS“ meint...

Klassiker originalgetreu umgesetzt, packenden Zwei-Spieler-Modus

GRAFIK 4 SOUND 3

Man sieht die Jahre, die das Spiel auf dem Buckel hat. Technisch entspricht es nicht dem Standard

NOTE 4

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Tengen/Domark

ca. Preis: DM 90.-



Flashpoint

Elektronik & Spiele

Vertriebs GmbH

Hamburger Straße 68

2360 Bad Segeberg

## MEGA DRIVE

### TOP ANGEBOT

Mega Drive \* incl. Spiel 289,94

### NEUHEITEN

Desert Strike US	109,94
C.San Diego (5-sprachig)	109,94
Steel Empire jap.	109,94
Allisia Dragon US	99,94
Test Drive II US	109,94
Jordan vs. Birds US	89,94
Trash US	129,94
The Immortal US	109,94
Kid Chameleon US	119,94
Wonderboy V US	119,94

### SUPERGÜNSTIG

Shadow Dancer US	59,94
Arnold Palmer Golf US	59,94
Moonwalker US	59,94
Super Monaco G. P. US	59,94
Dick Tracy jap.	59,94
Ghostbusters US	69,94
Populous US	79,94
Quak Shot jap.	79,94
Golden Axe II jap.	89,94
J. M. Football '92 US	89,94
E. A. Hockey dt.	94,94
Toki US	99,94
Toe, Jam + Earl jap.	99,94
Tecmo World Cup jap.	99,94
Sword of Vermillion US	109,94

## GAME GEAR

Crystal Warrior US 69,94  
und viele weitere Titel

FLASHPOINT ist der Spezialist für  
Mega Drive, Nintendo, Game Gear und Game Boy  
Händleranfragen erwünscht

Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkostenanteil

0 45 51 / 40 97

Mega Drive und Game Gear sind eingetragene Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. Mega Drive ist ein Importprodukt ohne FTZ und VDE Nr. Die Inbetriebnahme kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden. Die Anleitungen der Spiele sind in englisch, japanisch oder deutsch abgedruckt (F.U.S. © oder jap.)

Fördern Sie das FLASHPOINT-VIDEOSPIELE-MAGAZIN an.  
Senden Sie einen adressierten und frankierten A5 Rückumschlag  
und DM 2,- in Briefmarken an unsere Segeberger Adresse.

## Basketball-Dreikampf für Kenner: Die US-Profis Michael Jordan und Larry Bird zeigen Euch, was ein zünftiger Slam Dunk ist.

**M**ichael „Air“ Jordan trägt seinen Spitznamen nicht zu Unrecht: Wenn der Hüne förmlich in der Luft rudert, um einen Basketball fulminant im Korb zu versenken, klappt dem fach-

# JORDAN VS BIRD



Das Korbduell Mann gegen Mann in der Wiederholung

Der Computergegner bietet vier Schwierigkeitsgrade und per Instant Replay sieht man sich die tollkühnsten Tricks noch einmal in der Wiederholung an.

Bei der zweiten Disziplin geht es darum, innerhalb eines Zeitlimits möglichst viele 3-Punkt-Würfe zu erzielen. Eure Spielfigur steht hier an einer festen Position und Ihr müßt durch flottes Feuerknopfdrücken die Bälle abfeuern. Dritter im Bunde ist der Slam Dunk-Wettbewerb, eine Spezialität von Michael Jordan. Ihr sucht Euch zunächst drei von insgesamt zehn Kunstwürfen aus und müßt diese dann möglichst präzise ausführen. Eine Jury bewertet die Leistung durch Punktevergabe.

In den USA mag dieses Basketball-Potpourri angesichts der Popularität der beiden Akteure einige Freunde finden, aber hierzulande räume ich Jordan Vs Bird keine Hitchancen ein. Das Schrumpf-Basketball Marke „einer gegen einen“ kann extrem schnell extrem öde werden (vor allem dann, wenn man gegen den Computer spielt). Die beiden zusätzlichen Disziplinen sind ziemlich aufgesetzte Simpelnspielen, die nicht viel retten. Die Grafik ist zudem recht enttäuschend; sowohl Farbausnutzung als auch Animation entsprechen nicht dem hohen Standard, den Electronic Arts sonst seinen Sportspielen



Sobald Ihr Eure drei Kunstwürfe gewählt habt, kann der Slam Dunk-Wettbewerb beginnen. Ihr sorgt per Joypad für eine mehr oder weniger saubere Ausführung. Die gestrengen Preisrichter zücken nach einem Ausrutscher nur karge Noten



kundigen Zuschauer ehrfürchtig die Kinnlade runter. Larry Bird hat nicht ganz soviel Dampf drauf wie sein Kollege, doch dafür gilt er als einer der treffsichersten Schützen der US-Profiligen NBA. Die Sportspiel-freudigen Leuten von Electronic Arts packten die Superstars in ein neues Mega Drive-Modul mit dem folgerichtigen Namen Jordan Vs Bird. In drei verschiedenen Disziplinen könnt Ihr gegen den Computer oder einen Freund antre-

**OPTIONS**

GAME TYPE	ONE ON ONE -TIMED
PLAYERS	2 PLAYERS
PLAY MODE	ARCADE
PLAY LEVEL	RECREATIONAL
POSSESSION	LOSER'S OUTS
PERIOD LENGTH	5 MINUTES
INSTANT REPLAY	AUTO
MUSIC	ON

PRESS START TO CONTINUE

In diesem Menü fumt Ihr an diversen Einstellungs-herum



Lasches Zusatzspiel: Das 3-Punkte-Wettbewerb

## „GAMERS“ meint ...

□ Drei Varianten in einem Modul, Zwei-Spieler-Modus und vier Schwierigkeitsgrade.

GRAFIK  
4

SOUND  
3

□ Mürbes Basketball-Spielerlei, bei der nur absolute Fans dieser Sportart nicht eindösen.

**NOTE**  
**4**

Genre: Sport  
Hersteller: Electronic Arts  
ca. Preis: DM 120.-

ten. Basketball wird hier nicht als Mannschaftssport simuliert, sondern in abgespeckter Form „Mann gegen Mann“ dargeboten. Jordan spielt gegen Bird, es gibt nur einen Korb und da Mitspieler zum Passen fehlen, muß man sich durch geschmeidige Körper-täuschungen in eine günstige Schußposition vormogeln. Ihr könnt wählen, welchen der beiden Stars Ihr steuern wollt.

spendiert. Die Basketball-Alternative David Robinson's Supreme Court, die wir bereits in der letzten GAMERS testeten, ist im direkten Vergleich klarer Sieger. Wer hingegen kein eingefleischter Sportspieler ist und eine Preise Action auf dem Spielfeld nicht verachtet, sollte sich den Test von Acclaims Arch Rivals zu Gemüte führen.

Heinrich Lenhadt

# MASTER SYSTEM TEST

P ünklich zum Start der Fußball-EM in Schweden hat Tecmagik das „Begleitmodul“ vollendet. Champions of Europe hat den Segen der UEFA und folgerichtig grinst uns das Turnier-Maskottchen Bernie im Titelbild an. Ihr könnt mit einer beliebigen Kombination europäischer Nationalmannschaften gegen einen Freund oder den Computer antreten und ein Turnier beginnen. Bei Freundschaftsspielen darf man Spieldauer, Wind- und Wetterverhältnisse sowie die Strenge des Schiedsrichters bestimmen.



Eckbälle sorgen für viel Verwirrung rund um den Strafraum

ULFA FINALE

SCHWIZZE	0
ESPAÑA	2
RUSSEKATZ	2
RUSSEKATZ	2
IRISCHLAND	1
DEUTSCHLAND	1
HELLAS	0
ENGLAND	2

Der Zwischenstand in den beiden Finalgruppen der Europa-Meisterschaft

Mit dem ersten Anstoß ist die Originalität aber mit ihrem Latein am Ende. Bei der Steuerung hat sich Tecmagik leider stark vom ziemlich vermurksten Super Kick Off inspirieren lassen. Die Spieler kicken den Ball ständig vor sich her, wodurch man das runde Leder leicht verliert. Das liegt vor allem am Joypad,

nutzt und dient als Turbo-Schalter, wenn Ihr nicht in Ballbesitz seid. Damit kann Euer Spieler kurzzeitig schneller sprinten. Im Angriff löst der zweite Feuerknopf einen Schuß aus; durch raschen Steuerkreuzdruck könnt Ihr dem abzischenden



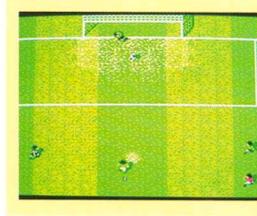
Das offizielle Spiel zur Fußball-Europameisterschaft



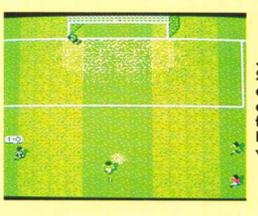
ist da: Leichtfüßiger Kicker-Leckerbissen oder schwerverdaulicher Schweden-Happen?

# CHAMPIONS OF EUROPE

das für eine genaue Diagonal-Steuerung nicht gerade ideal ist. Wer am Master System mit einem Joystick spielt, kommt besser mit der Spielerekontrolle zurecht. Aber freut Euch nicht zu früh; durch ziemlich willkürliche Foul-Entscheidungen und Grätschversuche, wenn man den Ball eigentlich stoppen wollte (und umgekehrt) muß man sich immer noch mit diversen Eigenarten herumschlagen. Wenigstens wird der zweite Feuerknopf besser ausge-



Die Angst des Torwarts vorm Elfmeter: Er könnte noch an den nahenden Ball kommen...



...aber der Schütze hat den Keeper auf dem falschen Fuß erwischt: 1:0!

Leder außerdem einen Drall nach links und rechts geben. So mancher Torwart ließ sich von einem scheinbar laschen

Distanzschuß überlisten, der zuletzt noch ins lange Eck kullerte. Drückt man in Ballbesitz beide Knöpfe gleichzeitig, kann man mitten im Spiel die Aufstellung ändern und so z.B. auf einen Rückstand reagieren und mehr Spieler in den Angriff beordern.

puter ist dadurch in zwei leidvolle Phasen unterteilt: Zunächst kämpft man frustriert mit der Steuerung und gewinnt dann mit Leichtigkeit, sobald man den Dreh einigermaßen raus hat. Die Computermannschaften sind vor allem im Angriff zu schwach.

Der Europameisterschafts-Modus ist recht karg geraten und vermittelt nur wenig Atmosphäre. Das liegt vor allem daran, daß alle Teams von den Faröer Inseln bis zu Superkickern Marke Italien die gleiche Spielanlage haben. Unterschiede kann man höchstens bei Tempo und Torwart-Intelligenz errahnen. Das Spiel gegen den Com-

Champions of Europe wird unterm Strich den hohen Erwartungen nicht gerecht. Wer Fußball-Fan ist, öfters gegen einen Freund spielt und Joysticks für sein Master System besitzt, könnte mal ein Probematch riskieren. Vor einem Blindkauf rate ich dringend ab; an der Steuerung scheiden sich die Geister.

Heinrich Lenhardt

## „GAMERS“ meint...

Das Spiel zur Fußball-EM. Hohes Tempo und Regeltreue bis zum Einwurf.

GRAFIK 3- SOUND 5

Leidet unter einer biestigen Steuerung Marke Super Kick Off. Etwas schwabbelig und unpräzise.

**NOTE** Genre: Sport  
 Hersteller: Tecmagik  
 ca. Preis: DM 100.-

**3-**

# MASTER SYSTEM TEST

**D**er schnellste Brasilianer ist zweifelsohne Ayrton Senna, der amtierende Weltmeister der Formel 1. Senna, der sich auch privat ein wenig für Video-Spiele interessiert, hat nicht nur seinen Namen zur Verfügung gestellt, sondern den Sega-Programmierern auch mit Ratschlägen und Tipps geholfen, um ein neues Rennspiel zu programmieren. Der zugegeben etwas lange Name wird mit Senna GP abgekürzt.

Für das Master System wurde Senna GP komplett neu programmiert. Deswegen unterscheidet es sich erheb-



Nur noch ein Spieler, dafür aber bessere Grafik im Rennen

Modus und einem Übungs-Modus, in dem Ihr die 16 Rennstrecken umgestört abfahren könnt. Im Weltmeisterschafts-Modus fährt Ihr die Strecken in einer bestimmten Reihenfolge gegen mehrere computergesteuer-

te rauf oder runter.

Neben der Gangschaltung könnt Ihr noch andere Details Eures Rennwagens verändern, zum Beispiel den Reifentyp oder den Winkel des Spoilers. Manche Strecken sind mit bestimmten Einstel-

## Der aktuelle Weltmeister der Formel 1 stand Pate bei Segas neuen Rennspielen: Ayrton Senna begleitet Euch bei Eurer Rennsport-Karriere.

spielsweise nicht mehr auf einer Landkarte die Streckenführung verfolgen.

Trotz Hilfe von Ayrton haben die Programmierer die Kurve aber nicht optimal gekratzt. Wenn Ihr mit 300 Sachen durch die Gegend rast,

# AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GRAND PRIX

Mehr Erfolg durch Tuning



te Mitstreiter (inklusive Ayrton Senna persönlich). Je nach Platzierung gibt es Punkte, die für die Rangliste zusammengezählt werden. Wenn Ihr nach einigen Rennen mal eine Pause machen wollt, könnt Ihr Euch ein Paßwort notieren, mit dem Ihr später an dieser Stelle weiterspielen könnt.

Auf der Rennstrecke könnt Ihr mit zwei verschiedenen Steuerungen rasen. Bei automatischer Gangschaltung dienen die Knöpfe A und B als Gas und Bremse. Bei manueller Schaltung wird automatisch Gas gegeben, Ihr schaltet mit A und B die Gän-

gen schneller zu fahren. Ayrton gibt Euch Tipps, wie der Flitzer für einen Kurs am besten ausgerüstet ist.

Senna GP kann in einem leichten Beginner- und einem schwereren Master-Modus gespielt werden. Gerade der Beginner-Modus ist für Einsteiger sehr interessant. Der Master-Modus hat einige Schikanen, so könnt Ihr bei-

**Tips vom Meister persönlich: Ayrton Senna sagt Euch, wo er die jeweilige Strecke angehen würde und wo gefährliche Kurven sind**



ist die Grafik zwar fließend, doch Objekte und Straße ziehen so gemächlich vorbei wie bei einem Ausflug über eine Landstraße. Ein Geschwindigkeitsrausch kommt also nicht auf. Spielerisch macht es im Vergleich mit anderen Master-System-Rennen aber eine gute Figur, denn im Master-Modus ist die Kontrolle über den Wagen gar nicht so einfach.

Da sich beide Monaco-Module völlig unterscheiden, sollten echte Rennspiel-Freaks sich beide zulegen. Nummer Eins wegen seines motivierenderen Zwei-Spieler-Modus, Nummer Zwei wegen der besseren Technik und des eingebauten Know-Hows von Ayrton Senna.

Boris Schneider

## „GAMERS“ meint...

**Flottes Rennspiel für das Master System mit viel Abwechslung und etwas Strategie**

GRAFIK

SOUND

2-

3

**Kein Zwei-Spieler-Modus mehr**

NOTE

2-

Genre: **Rennspiel**  
 Hersteller: **Sega**  
 ca. Preis: **DM 90.-**



Natürlich drehen Senna und Co. auch auf dem Mega Drive ihre Runden. Hier sind die Veränderungen zum ersten Super Monaco-Spiel aber eher zweitrangig; außer neuen Grafiken und Detail-Arbeit ist das Spiel nahezu das Gleiche geblieben.

Drei Spielmodi können zu Beginn ausgewählt werden. Bei „Senna GP“ fährt Ihr auf drei völlig neuen Rennstrecken, die alle von Ayrton Sen-

Der World Championship-Modus unterscheidet sich nur unwesentlich von dem im ersten Monaco-Modul. Hier fährt Ihr eine komplette Formel-Eins-Saison auf insgesamt 16 verschiedenen Strecken. Ihr startet mit einem mittelstarken Wagen in einem mäßigen Rennteam. Während der Saison könnt Ihr das Team wechseln. Fahrt Ihr zu schlecht, landet Ihr bei einem schwächeren Team. Wenn Ihr den Fahrer eines

Strecken nach Lust und Laune ohne andere Autos zu trainieren. Hier könnt Ihr Euch auch am besten mit der Steuerung vertraut machen. Ihr habt die Wahl zwischen einem Wagen mit automatischer Gangschaltung, einem mit vier und einem mit sieben Gängen. Die beiden Wagen mit manueller Schaltung sind schneller, als das Automatik-Modell, dafür aber auch schwerer zu fahren (Getriebeschaden inklusive).

Erfolgslebnisse haben. Außerdem haben die Programmierer diesmal eine Batterie spendiert, um die Ergebnisse der Weltmeisterschaft zu speichern, und ersparen Euch so das Paßwortgefummel aus Monaco Eins.



Das Rennspiel hat sich nicht besonders viel geändert

Während der World Championship-Rennen kann Euer Wagen auch durch Kollisionen beschädigt werden. Dann heißt es, ab in die Box, die kurz vor der Ziellinie aufgebaut ist. Eure Mechaniker reparieren den Wagen innerhalb von Sekunden, in denen aber das restliche Feld Zeit hat, Euch zu überrunden.

Im direkten Vergleich zum ersten Monaco-Spiel ist Senna GP etwas einfacher geworden. Für die World Championships gibt es zwei verschiedene Schwierigkeitsgrade, Beginner und Master. Ayrton Senna selbst hat sich angeblich den einfachen Beginner-Modus gewünscht, damit noch mehr Leute erste

Monaco ist die einzige Rennstrecke, die teilweise durch einen Tunnel führt



Trotzdem machen die geringen Änderungen nicht so viel aus, als daß Besitzer des ersten Monaco GP sich jetzt die Senna-Variante kaufen müßten; besonders weil das Spiel etwas einfacher geworden ist. Wer hingegen noch kein Rennspiel hat, trifft hier eine gute Wahl, denn Technik und Spielwitz stimmen.

Boris Schneider

„GAMERS“ meint...

- Leicht erweiterte Version des Bestsellers „Florie“ Grafik, komplexes Spielprinzip, Batterie
- GRAFIK 2
- SOUND 2-
- Wenig Veränderungen gegenüber dem ersten Teil, etwas leichter.

NOTE 2

Genre: Rennspiel

Hersteller: Sega

ca. Preis: DM 140.-

ND PRIX 2



Ayrton Senna ließ die Sega-Programmierer auch in seine Box. Die Fotos, die dort entstanden, könnt Ihr in beiden Modulen bewundern

na erdacht wurden. Die erste von diesen drei Strecken gibt es wirklich: es ist die private Strecke, die Ayrton sich bei seinem Haus in Brasilien bauen ließ. Die beiden anderen Strecken hat er zwar entworfen, es gibt sie aber nur im Mega Drive.

gibt es Punkte, die Punkte werden zusammengezählt, um den Weltmeister zu ermitteln. Neben vielen Phantasie-Fahrern fährt Ihr auch gegen Ayrton, der natürlich schwer zu besiegen ist.

Im Free Practice-Modus habt Ihr die Möglichkeit, alle

Von Ayrton gibt es nicht nur Bilder im Programm, auch per Sprachausgabe läßt er von sich hören



SENNA GP  
WORLD CHAMPIONSHIP  
FREE PRACTICE  
OPTIONS

FIRENZE

DRIVER NAME: I. GEMINI  
NATIONALITY: ITALY  
DRIVER'S POINT: 0

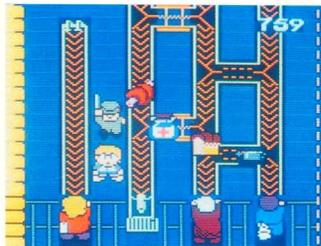
MACHINE CHASSIS: FIRENZE 08  
ENGINE: FIRENZE 032  
MAX POWER: 760

RACE WITH HIM? YES NO

Wenn Ihr einen anderen Fahrer herausfordert, seht Ihr ausführliche Statistiken und ein Portrait des Rivalen

**Volksaufstand am Fließband: Ihr müßt emsig schalten und walten, um die begehrten Güter einer großen Fabrik in die richtigen Einkaufskörbe plumpsen zu lassen.**

**D**ie Teufelskerle von der Sega-Anleitungsabteilung haben wieder zugeschlagen. Der Einstieg zur Beschreibung der Game Gear-Neuheit Factory Panic liest sich nervenzertetzender als so mancher gestandene Gruselkrimi: »Finstere Gesichter... das ist alles was Du siehst. Weinen die Kinder... das ist alles was Du hörst.«



In den Levels 2 und 4 müßt Ihr Lücken überbrücken

Schauplatz der schaurigen Handlung ist eine merkwürdigen Stadt, in der ein Konsumgüter-Raffzahn namens Greede viele schöne Sachen in seiner Fabrik herstellt, aber nicht der Bevölkerung anbietet. Keiner kapiert so recht, warum der Knabe nichts verkaufen will, aber die konsumwütige Bevölkerung lechzt schon gewaltig nach elementaren Dingen wie Brot, Fleisch, Medizin und dem guten Game Gear (die Fabrik ist ziemlich vielseitig). Da hilft



Grund zur Panik: weit und breit kein Paßwort in Sicht

# FACTORY PANIC



nur ein bißchen Anarchie: Ihr mogelt Euch in die Fabrik und müßt durch das Manipulieren von Fließbändern dafür sorgen, daß die richtigen Gegenstände ausgeliefert werden. Herumstreuende Wächter sind davon wenig begeistert und geben sich reichlich Mühe, Euch zu behindern.

Factory Panic bietet insgesamt 32 Stufen, die in vier Levels mit je acht Abschnitten unterteilt sind. In den Levels 1 und 3 müßt Ihr die Richtung von Fließbändern durch Schalterbetätigung ändern; die Levels 2 und 4 verlangen ein gut getimtes Verrücken von Brücken, damit die begehrten Sachen nicht ins Leere, sondern in die Einkaufsnetze der wartenden Leute wandern. Da neben den heißersehten Waren auch manches unerwünschte Abfallprodukt auf die Fließbän-



Am laufenden Band müßt Ihr die Schalter betätigen

der gelangt, müßt Ihr ständig schalten und walten. Landet ein Schrotteil bei einem Kunden, weicht dieser nicht aus der Schlange, sondern flucht erobst. Allzu oft könnt Ihr Euch solche Scherze nicht erlauben, denn jedesmal wird zur Strafe kurze Zeit vom Zeitli-

mit abgezogen.

Kommt Euch ein Wächter zu nahe, könnt Ihr ihn lediglich durch furchtloses Anbrüllen ein paar Augenblicke lang betäuben. Ganz wird man die Kerle nie los, die Euch bei Berührung ein Bildschirmeleben rauben. Ein wichtiges Hilfsmittel im Umgang mit den Fließband-Schaltern sind die Gewichte. Normalerweise klappt ein Schalter in seine ursprüngliche Position zurück, sobald Ihr von ihm weggeht. Steht ein Gewicht her, kann man es auf den



Von Stufe zu Stufe werden die Verfolger hartnäckiger

Schalter schieben, wodurch dieser dauerhaft einrastet. Weitere Extras tauchen manchmal auf den Fließbändern auf; durch Drüberhüpfen könnt Ihr sie einsammeln.

Mit dieser Game Gear-Neuentwicklung wollte Sega ein ideales „Unterwegs & Zwischendurch“-Spiel vorlegen. Die Fließbandidee ist witzig und verlangt ab der fünften Stufe geistige Arbeit. Nach den ersten Runden zum Aufwärmen werden die Schalter- und Bänderkombinationen immer verzwickter. Doch je herausfordernder die Tüftelei, desto nerviger sind die umherstreuenden Wächter. Kaum eine Chance, um die Wächter längere Zeit zu beseitigen, damit man sich auf die Fließband-Schaltere konzentrieren kann.

## „GAMERS“ meint...

Nette Spielidee mit ständig anziehendem Schwierigkeitsgrad. Solide, übersichtliche Grafik.

GRAFIK 3 SOUND 3

Das Action-Genre ramponiert die guten Denkspielanätze. Paßwörter werden vermißt.

NOTE 3

Genre: **Denkspiel**  
Hersteller: **Sega**  
ca. Preis: **DM 70.-**

# Volle Power.



**Es liegt in Deiner Hand. Mit dem Mega Drive von SEGA.**

Erlebe den Unterschied und spüre die Kraft, die von Dir ausgeht. Der MEGA DRIVE von SEGA macht's möglich. Denn in ihm haben wir die Faszination der Videospiele

neu definiert. Besondere Kennzeichen: 16-Bit-Power Technologie, ein Control Pad der Superlative sowie die ergonomisch gestalteten und blitzschnell reagierenden Bedienelemente. In Verbindung mit einer Spielvielfalt von über 70

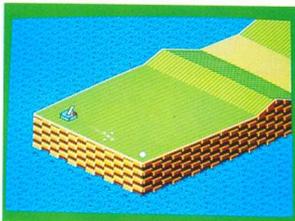
## SEGA

**Der Bessere gewinnt.**

Varianten erfahren Du und Deine Familie ungeahnte Möglichkeiten der Freizeitbeschäftigung. Gönn' Dir den High-Tech-Star unter den Videospiele. Denn dann weißt Du, was Du hast. MEGA DRIVE von SEGA - aus Freude am Spielen. Viel Vergnügen.

Segas  
schrille  
Minigolf-

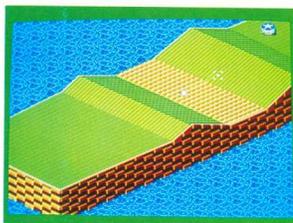
Inkarnation gibt sich mit auf-  
gemöbelten Bahnen nun auch auf  
dem Master System die Ehre.



Hier müßt Ihr  
zuerst den  
Schalter links  
anvisieren, um  
das gelbe  
Fließband an-  
zuhalten

Diese Fläche  
wirft Eure Kug-  
el danach  
zwar nicht  
mehr aus der  
Bahn, bremsst  
ihren Schwung  
aber ab

Endlich am  
Ziel: „Bogey“  
bedeutet, daß  
wir einen  
Schlag mehr  
gebraucht ha-  
ben, als vorge-  
sehen



# PUTT & PUTTER



Haut nicht  
zu fest  
drauf,  
denn beim  
Abwärts-  
rollen be-  
kommt der  
Ball ohne-  
hin viel  
Tempo

**W**o ein Schläger ist, da ist auch ein Weg – und zwar ins Loch, aus dem am anderen Ende des Parcours ein Fähnchen fröhlich im Winde flatternd ragt. Putt & Putter ist eine Minigolf-Simulation mit ein paar kranken Ideen, die man garantiert noch nicht in freier Wildbahn erlebt hat. Sega hat wohl eingesehen, daß die Game Gear-Version trotz der hübschen Idee etwas zu brav und bieder geraten war. Für die neue Master System-Umsetzung wurde nicht nur die Grafik überarbeitet, sondern auch Anzahl und Aufbau der einzelnen Bahnen verbessert.

Es gibt 18 verschiedene Parcours, die in drei Gruppen zu je sechs Bahnen aufgeteilt sind. Man beginnt

das Spiel mit fünf Reservebällen. Für jeden Schlag, den man auf einer Bahn mehr benötigt, als vom Programm vorgegeben ist, wird ein Ball abgezogen. Ist die Reserve erschöpft, scheidet Ihr aus.

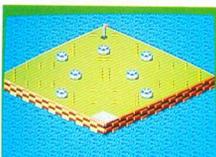
Umgekehrt bekommt man Bälle spendiert, wenn die Vorgabe unterboten wird. Genügen Euch z.B. auf einem Parcours mit Par 3 zwei Schläge zum Einlochen, winkt ein Bonusball; ist der Ball erst nach vier Schlägen versenkt, wird einer abgezogen. Im Zwei-Spieler-Modus kann man abwechselnd antreten und sich ein Duell um das beste Platzergebnis liefern.

Die Steuerung ist schnell gelernt. Mit dem Steuerkreuz visiert Ihr die Schlagrichtung an und bestimmt dann die Stärke an einem Power-Balken. Volles Drauffrettern ist nicht immer dienlich, da der Ball sonst womöglich über sein Ziel hinauschießt, fies abprallt und eine bereits erklimmte Steigung wieder runterkullert.

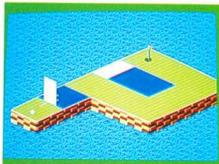
Das einfache Minigolf-Spielprinzip wurde mit ein paar hübschen neuen Ideen angereichert. So müßt Ihr z.B. Schalter berühren, um Hindernisse zu deaktivieren oder genau im richtigen Moment

einen Schlag ausführen, um eine bewegliche Brücke zu erwischen. Insgesamt macht diese Version etwas mehr Spaß, kann aber auf Dauer einen Hang zur Langeweile nicht leugnen. Mehr trickreiche Bahnen oder ein Turniermodus hätten die Motivation gestützt, doch so verkommt Putt & Putter zu einem recht schlappen Modul. Minigolf-Fanatiker sollten mal eine Proberunde riskieren.

Heinrich Lenhardt



Die erste Bonusrunde hat einen leichten Flipper-Touch



Ohne die weißen Brücken kann man nicht übers Wasser rollen

## „GAMERS“ meint...

□ **Nette Minigolf-Variation** mit ein paar hübschen Ideen. Leicht zu lernen und Familien-freundlich.

GRAFIK 4 SOUND 3-

□ **Langfristig drohen Ermüdungserscheinungen.** Mehr Bahnen und Gags werden vermißt.

NOTE 3

Genre:

Sport

Hersteller:

Sega

ca. Preis:

DM 90.-

STAGE	1	BALL	2
NO.	PAR	STROKE	SCORE
1	3	5	- 1
2	3	2	- 1
3	3	4	- 1
4	3	4	1
5	5	6	1
6	5	8	3
TOTAL	22	26	4

Auf der Score Card werden die einzelnen Resultate festgehalten

**Bart Simpson:  
Wer ihn nicht  
kennt, könnte ihn  
fast für einen  
netten Kerl halten**



FOTOS: ZDF

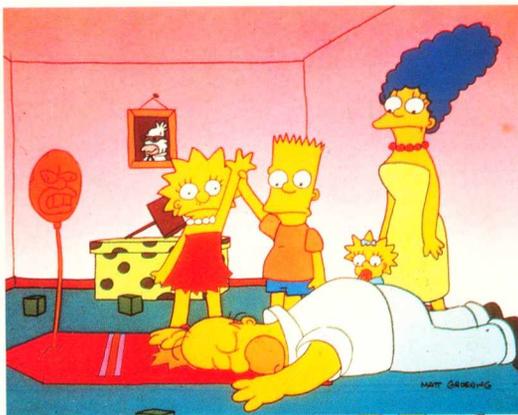
**W**enn erwachsene Männer sich um einen Job im Atomkraftwerk reißen... Wenn eigentlich ganz normale Frauen mittleren Alters ihre Haarpracht zu azurblauen Gebilden aufturnen... Wenn kleine Mädchen mit Hilfe eines Saxophons ihre Umwelt an den Rand des Wahnsinns treiben... Wenn unschuldige Säuglinge sich standhaft weigern, die menschliche Sprache zu gebrauchen und stattdessen all' ihre Empfindungen, Meinungen und Sorgen ausschließlich durch Schnullerschmatzen mitteilen... Und wenn halbwüchsige, eigentlich doch ganz nette Jungs gar leichtfertig ihre Zukunft aufs Spiel setzen, indem sie jede

# SIMPSONOMANIA

sich bietende Chancen nutzen, um Lehrer, Direktoren, Eltern, Geschwister und irgendwie alle, die sich in ihre unmittelbare Nähe wagen, zu quälen, zu nerven und zu bekämpfen... Ja, dann liegt der Schluß nahe, daß sie all diese bedauernswerten Geschöpfe bereits erwischthat: die Simpsonomania.

Ausgelöst wurde diese Geißel der modernen Menschheit durch das bloße Anschauen einer Fernsehserie, die (unverantwortlicherweise, da für jedermann, -frau, und -kind zugänglich) im Herbst letzten Jahres über die deutschen TV-Geräte flimmerte. Ganz harmlos, ja geradezu hinterhältig erschlich sich das Virus unser Vertrauen. Kündigte sich als „unterhaltende Geschichte über eine ganz normale, amerikanische Familie“ an und ergriff dann langsam, aber unerbittlich Besitz von den Seelen der arglosen Zuschauer. Eventuell vorhandene Vorlieben für sprechende Mäuse, Enten in Matrosen-Anzügen und sonstige freundliche und warmherzige Gestalten löschte das Virus auf rätselhafte Weise (der Gedanke an Gehirnwäsche liegt nahe) vollständig aus, machte die Befallenen stattdessen

## Die ansteckendste Krankheit seit dem Goldfieber



**Marge und Homer, Bart, Lisa und Maggie: Eine glückliche Familie aus Springfield**

Hier gibt's die wöchentliche Simpsonomania  
Dosis:  
**Freitags,  
18.20 Uhr,  
ZDF**

zu willenlosen Sklaven, zu Simpson-Zombies, die seit her Tag und Nacht die Botschaft ihres Herrn und Meisters in die Welt tragen:

**Ich bin Bart Simpson – wer zum Teufel bist Du?“**

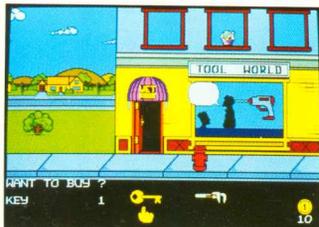


© 1992 ZDF

# TEST

MEGA DRIVE

Einkaufen muß auch mal sein

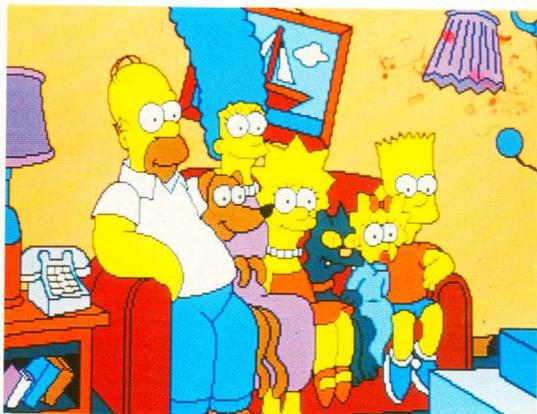


„Bartman“ ist jetzt auch auf Sega-Systemen im Einsatz, um Springfield von einer Mutantenplage zu befreien.

# THE SIM

## Bart

Leider hat die Mega Drive-Grafik nur während des Intros Zeichentrick-Qualität



schaffen; gewisse frustige Momente sind vorprogrammiert. Im Vergleich zu anderen, oft ideenlosen

Umsetzungen von TV- oder Kino-Hits wirkt Bart vs the Space Mutants spielerisch recht ausgereift. Kein schlechtes Modul, aber aus dem Simpsons-Thema hätte man vor allem grafisch mehr machen können.

Heinrich Lenhardt

Mutanten auch dann zu erkennen, wenn sie in Menschengestalt herumspazieren. Nun gilt Bart leider nicht gerade als übertrieben glaubwürdige Persönlichkeit - mit anderen Worten gesagt: Niemand kauft ihm diese verrückte Geschichte ab. Also muß er im Alleingang fünf Levels überstehen, um die finsternen Pläne der Aliens zu durchkreuzen.

Bart vs the Space Mutants ist das erste Sega-Spiel zur Zeichentrick-Serie rund um die verrückten Simpsons. Was auf den ersten Blick nach einem Geschicklichkeits-Test von der Stange aussieht, entpuppt sich bei näherem Spielen als recht kniffliges Action-Adventure. In der ersten Stufe muß Bart z.B. über 20 lila Objekte aufspüren und per Spraydose umfärben. Die

Durch den Einsatz seiner Sonnenbrille kann Bart per Röntgenblick erkennen, ob sich hinter der Maske eines braven Bürgers ein tentakeliger Mutant verbirgt.

Nach einem tollanten Intro folgt leider etwas schlappe Grafik. Die einzelnen Spielfiguren

Wir haben ein Problem, Mann: Schräge Typen aus dem Weltraum wollen die Erde überfallen und nur Bart Simpson kann sie stoppen.



Der Weg führt über die Wäscheleine

## „GAMERS“ meint...

□ Action-Adventure rund um die Simpsons. Fünf abwechslungsreiche Stufen.

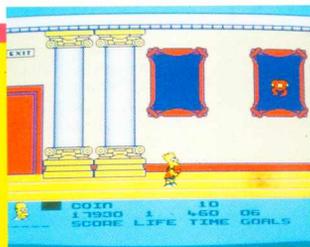
GRAFIK 3-

SOUND 4-

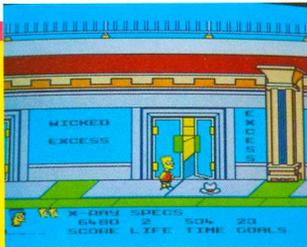
□ Technisch enttäuschend. Schon im ersten Level sehr knifflige Stellen. Einige englische Texte.

NOTE 3

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Acclaim  
ca. Preis: DM 120.-



Bart vs the Space Mutants ist das erste Simpsons-Spiel – weitere sollen folgen



Bart steht im Mittelpunkt, aber Homer & Co kommen zu kurzen Gastauftritten

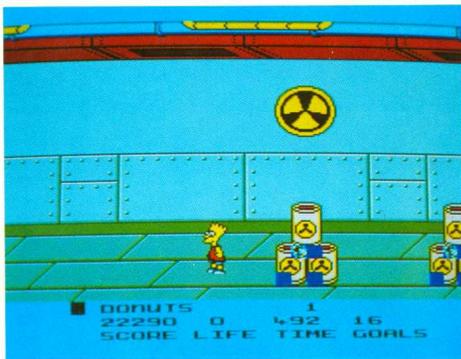
# PERSONS

## vs the Space Mutants

Auf dem Master System ist die Grafik ganz manierlich

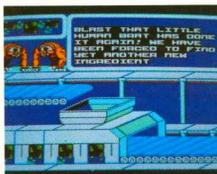
Die Sega-Aktivitäten der Simpsons machen vor keinem System halt. Parallel zur Mega Drive-Version erscheint Bart vs the Space Mutants im Juli auch auf dem Master System; eine Game Gear-Version soll zudem in Kürze folgen.

Beim Spielablauf gibt es keine Unterschiede zum Mega Drive-Modul, dessen Test Ihr auf der linken Seite findet. Um die schlimmen Pläne einer Horde vulkiger Außerirdischer zu durchkreuzen, muß Bart dafür sorgen, daß ihnen die Zutaten für den Bau einer mächtig gefährlichen Waffe ausgehen. Lila Objekte, Hüte, Luftballons, „Exit“-Schilder und Brennstä-



be sind die abenteuerlichen Gegenstände, hinter denen Ihr her seid. Statt die anderen Einzelheiten nochmals runterzubeten, verraten wir Euch auf dieser Seite ein paar Tips

für den ersten Level, die auch bei der Mega Drive-Version funktionieren. Beim Spielspaß gibt es keine großen Unterschiede; auch die Grafik unterscheidet sich kaum vom Mega Drive-Vorbild. Ange-



Zwischen den einzelnen Runden melden sich die Space Mutants zu Wort

sichts der Fähigkeiten des Master Systems eine respektable Leistung, aber für einen Schönheitspreis reicht es nicht. Das Simpsons-Modul ist ein ganz clever durchdachtes Spiel, das wegen seines happygen Schwierigkeitsgrads und der englischen Texte nicht begeistern wird.

Heinrich Lenhardt

### Bart, es ist hart!

Hier einige kleine Hinweise für alle Sega-Bartmänner, wie man an einige gut versteckte lila Gegenstände im ersten Level herankommt. Außerdem im Angebot: Bonus-Münzen, Extraleben und ein getarnter Teleporter.

★ Wenn Ihr die Trillerpfeife (Whistle) vor dem Fenster ganz rechts am Altersheim benutzt, wird eine ganze Münzsammlung runtergeworfen.

★ Benutzt eine Cherry Bomb bei dem Vogel in der Tierhandlung.

★ Wie kommt man schnell zu drei Extraleben? Ganz einfach: Indem man eine Rakete in das „E“ im Kwik-E-Mart-Schild feuert.

★ Wenn die Zeitanzeige bei 400 oder 200 angelangt ist, taucht beim Kino ein Pfadfinder mit einer lila Uniform auf – nicht fragen, sprühn!

★ Beim Schild „Don't walk on the grass“ sollte man frech nach oben steuern, um den Rasen zu zertrampeln. Daraufhin taucht ein Polizist mit einer lila Uniform auf: Zisch!

★ Vor der Telefonzelle solltet Ihr eine Münze benutzen, um Moe per Nonsense-Dialog aus seiner Kneipe zu locken. Er trägt ein lila Hemd (...aber nicht mehr lange, wenn Eure Spraydose geladen ist).

★ Kauft auf jeden Fall einen Magneten. Im ersten Level könnt Ihr ihn zwar noch nicht gebrauchen, aber in einer späteren Stufe wird er bei einer Art „Glücksrad“ sehr nützlich sein.

★ Eine versteckte Abkürzung gibt es auch: Besorgt Euch im Tool World-Geschäft einen Schlüssel (Key). Benutzt ihn vor dem Haus, das rechts neben Moe's Kneipe steht, um Moe per Altersheim teleportiert zu werden.

★ Den Schraubenschlüssel (Wrench) sollte man beim Hydranten benutzen. Das feuchte Resultat dieser Aktion läßt die lila Farbe eröten.

### „GAMERS“ meint...

☐ Spielersich ganz gut durchdachte Mischung aus Geschicklichkeit und Puzzle-Kracken.

GRAFIK 3  
SOUND 3-

☐ Recht schwer und frustig.

**NOTE**  
**3**

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Acclaim  
ca. Preis: DM 100.-

**K** King Pin ist wieder in der Stadt und schwärzt Spider-Man an kriminell zu sein. Angeblich soll Spider-Man eine Bombe in der Stadt versteckt haben, die in 24 Stunden explodieren wird. Peter (Spider-Man) Parker bleibt nun nur eine Wahl: Er muß diese Bombe finden, um seine Spinnen-Ehre und die Stadt vor der totalen Zerstörung zu retten. Zur Entschärfung der Bombe werden fünf Schlüssel benötigt. Ihr müßt Euch also primär auf die Suche nach diesen fünf mysteriösen Schlüsseln begeben. Fieserweise sind all diese Schlüssel nur bei den jeweiligen Endgegnern ( nicht alle besitzen einen Schlüssel) zu finden. Und bevor Ihr zu den Oberflieslingen kommt, müßt Ihr in jedem



Letzte Meldung: Spider-Man ein Bombenleger?



**Peter Parker, besser gesagt, Spider-Man schwingt sich jetzt auch auf dem Game Gear von Haus zu Haus. Wieder einmal ist er der einzige, der die Welt vor dem Untergang retten kann.**



Ein paar gezielte Tritte - und der Widersacher ist endgültig ausgeschaltet



Jetzt nur nicht die Nerven verlieren, Spider-Man...

# SPIDER-MAN

## „GAMERS“ meint...

Tolle Prügel-Tüffel-Kombination! detaillierte Grafiken, einstellbarer Schwierigkeitsgrad.

GRAFIK **2-** SOUND **3**

Keine Paßwort-Funktion oder Batterie. Die Rätsel hätten einen Hauch komplexer ausfallen können.

**NOTE**  
**2-**

Genre: Action/Adventure  
Hersteller: Sega/ Acclaim  
ca. Preis: DM 90.-



Durch seine Spinnen-Fähigkeiten kann Spider-Man steile Wände emporkrabbeln.

der Level alle deren Hand-lange beiseite schaffen. Hierzu genügen ein paar gezielte Fußtritte oder gekonnte Faustschläge. Ganz nebenbei muß Spider-Man für Peter Parker aussagekräftige Photos schießen, um Spider-Mans Unschuld in der Tagespresse public zu machen. Für die abgelieferten Photos bekommt Ihr Geld vom Verleger. Seid aber mit dem Fotografieren vorsichtig, denn pro Level könnt Ihr nur 24 Bilder verknippen. Am meisten bringen Euch beweiskräftige Fotos der Endgegner ein.

Deshalb solltet Ihr Eure Fotoreserve für die Obermütze aufbewahren und immer dort ordentlich zuschlagen. Euer auf diese Art hart verdientes Geld müßt Ihr in Spinne-webe-Reserven anlegen. Ohne die seid Ihr als Spider-Man nämlich aufgeschmissen. Zum einen könnt Ihr Eure Widersacher darin einspinnen, um sie für kurze Zeit lahmzulegen und zum anderen benötigt Ihr die Spinne-webe, um Euch, wie eine Spinne fleißig von Gebäude zu Gebäude zu schwingen. King Pins Bombe explodiert

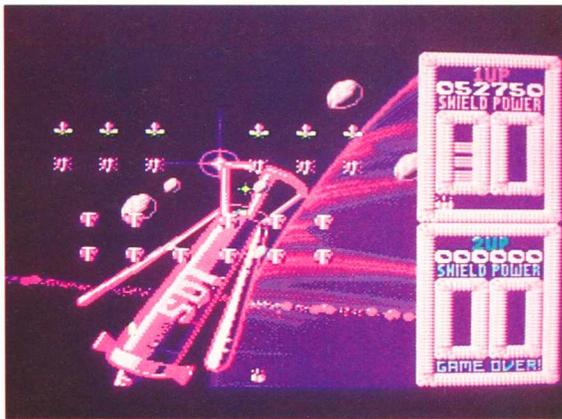
innerhalb von 24 Stunden. Ihr solltet Euch beim Durchqueren der einzelnen Spielstufen nicht allzulange aufhalten lassen und möglichst wenig Energie verlieren. Zwar könnt Ihr Eure Energiereserve jederzeit wieder aufrischen, das kostet jedoch Zeit und Ihr müßt anschließend das jeweilige Level wieder von vorn beginnen. Die Programmierer setzten Spider-Man direkt vom Master System auf das Game Gear um. Trotz der relativ klein geratenen Sprites ist alles hervorragend zu erkennen. Auch wenn viele

eine Batterie spendieren können. So jedenfalls werdet Ihr ziemlich lange brauchen, bis Ihr die acht Level durchgespielt habt und schließlich endlich vor Obermuffte King Pin persönlich steht. Spider-Man ist eine klasse Kombination aus Tüftelei und Prügelspiel, wenngleich ein paar aufwendigere Rätsel dem Modul nicht schlechtgetan hätten. Im Gegensatz zu den meisten Lizenzspielen ist Spider-Man aber schon fast ein Geniestreich.

Torsten Oppermann

**D**rei Spiele waren es, die Anfang der Achtziger Jahre den ersten Video-Spiele-Boom starteten: Pong, Pac-Man und Space Invaders. Der japanische Automat, mit den Aliens die sich in einem großen Block immer mehr dem Spieler nähern, war in Japan derart beliebt, daß die Regierung die Yen-Münze, die in Automaten paßt nachprägen lassen mußte.

Domark hat, über zehn Jahre später, das Space-Invaders-Thema wieder aufgegriffen und mit dem Segen der Original-Programmierer eine erweiterte Fortsetzung programmiert, die sinnigerweise Super Space Invaders heißt. Immer noch huschen

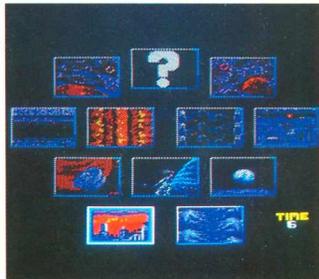


den sinnvollen Ergänzungen macht Super Space Invaders einen riesigen Spaß. Auch in mehreren Jahren noch werdet Ihr dieses Modul für zwei, drei Runden aus dem Regal nehmen. Das echte Space Invaders ist nun mal zu Recht ein Klassiker und Super Space Invaders eifert dem Vorbild sehr gut nach.

Boris Schneider

# SUPER SPACE INVADERS

Klein und gefährlich: Klassik-Alien greifen an



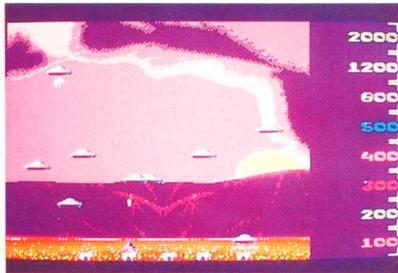
Aliens von links nach rechts und wieder nach links, rutschen bei jedem Durchgang eine Stufe tiefer und bringen den Spieler am unteren Rand zum Schwitzen.

Kein „Super“ ohne einschneidende Veränderungen: War der alte Automat grafisch eher super-schlicht, wird hier mit Hintergrund-Grafiken geklotzt. Beim Automaten gab es nur eine Formation; hier gibt es Dutzende, alle mit unterschiedlichen Bewegungsmustern und Eigenschaften. Und am Automaten gab es nur eine läppi-sche Laserkanone. Hier kann sich der Spieler mit allerhand feinem aus der Extrawaffen-Fabrik aufrüsten und so seine Chancen ein wenig verbessern.

Aber die Programmierer haben da nicht aufgehört, sondern immer mehr Gags eingebaut. So gibt es eine Bonusrunde, bei der Ihr die Kühe beschützen müßt, die die Aliens sonst klauen. Wer auf Risiko spielt und die Kühe erst in letzter Sekunde rettet, kriegt am meisten Punkte. Außerdem macht Euch hin und wieder ein großes Aliens das Leben schwer.

Technisch haben sich Do-

**Sie sind wieder da: Die ältesten Video-Weltall-Invasoren treiben erneut ihr Unwesen - und das gar nicht mal schlecht.**



marks Programmierer selbst ein Denkmal gesetzt. Das Spiel ist flott, ruckelt nie und flackert nur in ganz wenigen Ausnahmefällen. Dafür sind die Aliens allerdings recht klein und manchmal schwer zu erkennen. Musikalisch reiht sich das Programm aber in den Sega-Durchschnitt ein. Neben zwei Spielmodi mit unterschiedlichen Leveln und zwei Schwierigkeitsgraden gibt es noch einen speziellen Zwei-Spieler-Modus, bei dem Ihr mit einem Partner gleichzeitig spielen könnt.

Gerade wegen seiner betechenden Einfachheit und

Last uns die Kühe melken

Sie trauen sich nur in Formation an Euch ran

## „GAMERS“ meint...

□ **Spielhallen-Klassiker mit tollen Erweiterungen, sauber programmiert**

GRAFIK 2- SOUND 3

□ **Grafik manchmal arg klein und fitzlig**

**NOTE**  
**2-**

Genre: **Action**  
Hersteller: **Domark**  
ca. Preis: **DM 100.-**

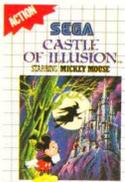
## MASTER SYSTEM



1  
(2)

### Sonic the Hedgehog

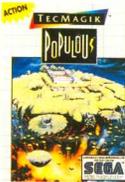
Der Überschall-Igel bricht jetzt auch auf dem Master System sämtliche Geschwindigkeits-Rekord. Ein Jump & Run der Spitzenklasse.



2  
(1)

### Mickey Mouse I: Castle of Illusion

Die bekannteste Maus der Welt erobert im Schnellschritt das Master System. Ein süßes Spiel mit schlaun Puzzeln.



3  
(5)

### Populous

Spielt Gott und führt Euer Volk zum Ruhm, während Ihr dem Konkurrenten Vulkane, Sümpfe und andere Naturkatastrophen anheht.



4  
(-)

### Lucky Dime Capers

Gundel Gaukeley hat Donalds Neffen entführt und Onkel Dagoberts Glückstaler an sich gerissen. Ihr müßt Gundel besiegen.



5  
(-)

### Asterix

Die spinnen, die Römer: Asterix und Obelix räumen auf. Julius Cäsar weiß nicht mehr weiter. Dank 'Miraculix' Zaubertrank haben die Legionäre nichts zu lachen.

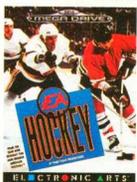
## MEGA DRIVE



1  
(1)

### Sonic, the Hedgehog

Keiner holt ihn ein – Sonic, der wiesel-flinke Igel, befreit mit Schallgeschwindigkeit flauschige Tierchen aus dem Bann von Dr. Robotnik.



2  
(5)

### EA Hockey

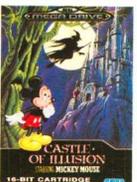
Das famose Eishockey-Spektakel von Electronic Arts steigt auf. Diesmal schon auf dem zweiten Platz. Ist der Siegestriumph noch aufzuhalten?



3  
(-)

### Quackshot

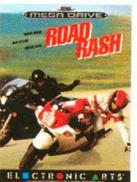
Walt Disneys Comic-Helden in Aufruhr. Donald ist auf Schatzsuche und tappt natürlich in jedes Fettnäpfchen. Könnt Ihr ihm beiseite stehen?



4  
(2)

### Mickey Mouse I: Castle of Illusion

Eine Maus macht Modul-Geschichte. Im Schloß der Illusionen sucht Mickey seine Minnie und stolpert über zahlreiche Gefahren.



5  
(-)

### Road Rash

Liefert Euch spannungsgeladene Verfolgungsjagden mit diesem enorm schnellen Motorradrennen. Ihr dürft auch ruhig mal den Ellenbogen mitmischen lassen.

## GAME GEAR



# 1

### Sonic, the Hedgehog

Der rasende Igel ist wieder unterwegs. Sonic auf der Suche nach seinen Kumpanen – in atemberaubender Geschwindigkeit!

(-)



# 2

### Shinobi

Fünf Ninjas, ein Spiel: Joe Mushashi, der Shinobi-Meister, sucht seine Freunde in fünf unterschiedlichen Spielstufen mit zahlreichen Gegnern und trickreichen Levels.

(3)



# 3

### Mickey Mouse I: Castle of Illusion

Den Mäuserich mit Herz könnt Ihr jetzt auch in die Hosentasche stecken. Die Game Gear-Version bietet Grafik, Puzzles und Spielspaß total.

(2)



# 4

### Lucky Dime Caper

Entenhausen in Panik: Tick, Trick und Track müssen befreit werden und Onkel Dagoberts geliebter Glückstaler ist verschwunden.

(-)



# 5

### Super Monaco Grand Prix

Wer ist der Schnellste im ganzen Land? Die Game Gear-Version des Rennspiel-Klassikers könnt Ihr auch zu zweit gegeneinander spielen.

(1)

## TIPS VON GAMERS

- |   |  |  |    |
|---|--|--|----|
| 1 |  | Dragon's Fury                            | MD |
| 2 |  | Olympic Gold                             | MD |
| 3 |  | Desert Strike                            | MD |
| 4 |  | Wonderboy: Dragons Trap                  | GG |
| 5 |  | Ayrton Sennas Super Monaco Grand Prix II | MD |

## INTERNATIONALE HITS

- |   |  |                     |    |
|---|--|---------------------|----|
| 1 |  | Sorcerer Kingdom    | MD |
| 2 |  | Fay Area            | MD |
| 3 |  | Traysia             | MD |
| 4 |  | Fighting Masters    | MD |
| 5 |  | Tecmo World Cup '92 | MD |

**DIE GROSSE LESER-HITPARADE VON GAMERS VERRÄT, WELCHE MODULE AM BELIEBTESTEN SIND. UM MITZUMACHEN, SCHREIBT IHR UNS EURE DREI AKTUELLEN LIEBLINGSSPIELE (UNTERTEILT IN 1., 2. UND 3.) ZUSAMMEN MIT DEM SYSTEM AUF EINE POSTKARTE UND SCHICKT SIE AN:**  
**MVL GMBH**  
**GAMERS-HITS**  
**PÖSELDORFER WEG 13**  
**2000 HAMBURG 13**

# TEST

GAME GEAR

**Zum Kugeln:  
Der Klassiker mit  
der Murmel  
kommt jetzt auch  
aufs Game Gear  
geieert.**

Die Grafik  
sieht  
auf  
dem  
Game  
Gear-Bild-  
schirm  
sehr klar  
und über-  
sichtlich  
aus

**W**er Gamers 2/92 nicht hat (eine Todsünde!), der kennt sicher nicht die tolle Umsetzung von „Marble Madness“, einem Automatenklassiker von 1985, auf das Mega Drive.



# MARBLE MADNESS

Wer von den verrückten Murmeln nicht genug kriegt, kann sie jetzt als Game Gear-Modul immer mit sich herumtragen.

Zur Wiederholung: Marble Madness ist ein Geschicklichkeitsspiel mit einer Murmel, die über sechs witzige Rennstrecken befördert werden muß. Neben einem Zeit-

limit, das unaufhörlich ver-rinnt, wird des Spielers Kugel auch von Killer-Murmeln, Säurepfützen, Staubsaugern, Murmel-Mampfern und anderen Überraschungen gejagt. Schrägen, Eisflächen und enge Tunnels tun das übrige zur Spielhektik.

Technisch gibt sich Marble Madness auf dem Game Gear

von seiner besten Seite: But-terweich rollt das Spielfeld über den Bildschirm, die abstrakte Grafik wirkt auch auf dem kleinen Bildschirm irrsinnig gut und auch der Sound gehört zur Oberschicht. Spielerisch gibt's aber Probleme. Nicht nur, daß die gerade mal sechs kurzen Level bei intensivem Spielen schon nach mehreren Stunden langweilig geworden sind, auch die ziemlich verkorkoste Steuerung nimmt hier schnell den Wind aus den Segeln. Schuld trifft natürlich auch das Game Gear Joypad, das für Präzisions-Arbeit wie bei Marble Madness nicht geeignet ist, aber der Programmierer hätte das etwas besser ausgleichen können. Da auch der Zwei-Spieler-Modus fehlt, geht dem Modul eine Menge Motivation ab, die andere Versionen von Marble Madness haben. Wer also ein Mega Drive sein eigen nennt, greife zur dortigen Version. Game Gear-Fans sollten ein Probespiel wagen, um die Steuerung anzutesten.

Boris Schneider

## „GAMERS“ meint...

Spielhallen-Klassiker technisch brillant umgesetzt

GRAFIK  
2

SOUND  
2-

Zwei-Spieler-Modus fehlt, Steuerung sehr ungenau

NOTE  
**3**

Genre:  
Geschicklichkeit

Hersteller:  
Tengen/  
Domark

ca. Preis:  
DM 100.-

## DER SPEZIALIST!



DEUTSCHE VERSION INCL. SONIC,  
1 JAHR GARANTIE 319,-



DEUTSCHE VERSION INCL. SONIC,  
1 JAHR GARANTIE 199,-



DEUTSCHE VERSION INCL. COLUMNS  
1 JAHR GARANTIE 279,-

<b>MEGA DRIVE</b>	a.A.
TERMINATOR II	109,-
DESERT STRIKE USA	109,-
DELISH USA	109,-
EARNEST EVANS USA/DT.	129,-/139,-
WONDERBOY	
IN MONSTER WORLD USA	129,-
CARMEN SANDIEGO DT.	139,-
TEST DRIVE II	109,-
SUPER OFF ROAD	109,-
BULLS VS. LAKERS	a.A.
ALISIA DRAGONO USA	109,-
QUAK SHOT JAP	79,-
MARBLE MADNESS	a.A.
DOUBLE DRAGON I	a.A.
SOL DEACE	a.A.
MYSTICAL FIGHTER	a.A.
FIGHTING MASTER	a.A.
<b>MASTER SYSTEM</b>	
WIMBLEDON TENNIS	a.A.
ASTERIX	94,-
KLAX	94,-
FLINTSTONES	84,-
SUPER KICK OFF	104,-

POPULOUS 104,-



ab 3 Artikel versandkostenfrei  
"und das bei unseren  
bekannt schnellen Service!"

DONALD DUCK	94,-
SONIC	94,-
GOLDEN AXE WARRIOR	114,-
MICKEY MOUSE	94,-

DARIUS II	a.A.
RUNNING BATTLE	a.A.
S.C.I.	a.A.
<b>GAME GEAR</b>	
PHANTASY STAR USA	79,-
AX BATTLER USA	79,-
CRYSTAL WARRIOR USA	79,-
GAME GEAR DT.	
MIT COLUMNS	279,-
FROGGER	a.A.
GEORGE FOREMAN	
KO BOXING	a.A.

Theo  
**KRANZ**  
VERSAND  
& LADEN

FORSCHEN, DIE UNSER KOSTENLOSER MAZAZIN SEGEN FRANKFURTEN (DIN 1) UND ADRESSIEREN RÜCKSCHICKLAG (DIN 16) AN.  
VERSAND BEI 10 DM. BEI 20 DM. BEI 30 DM. BEI 40 DM. BEI 50 DM. BEI 60 DM. BEI 70 DM. BEI 80 DM. BEI 90 DM. BEI 100 DM.  
VORBEHALTEN, UPS DM 10.-, AMERICAN EXPRESS CARD

Juliuspromenade 11 8700 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01



Es soll Leute geben,  
die haben sie nicht  
alle...  
Wir schon!

ACCOLADE™ Hits fürs **SEGA MEGA DRIVE**



**Star Control**  
Best.-Nr. P55004  
DM 119,95

**Test Drive II**  
Best.-Nr. P55008  
DM 109,95

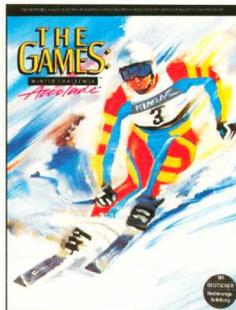


**Turrigan**  
Best.-Nr. P55005  
DM 119,95

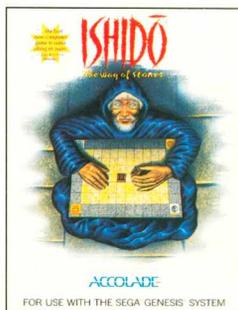


Korona-Soft  
Versandhandels GmbH  
Carl-Bertelsmann-Str. 53  
Postfach 3115  
4830 Gütersloh

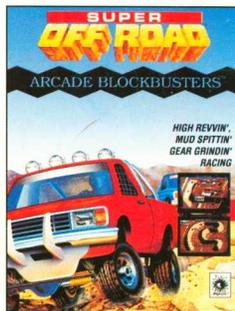
Tel. 0 52 41 / 18 28  
Fax. 0 52 41 / 1 30 43  
Btx Korona #



**Winter Challenge**  
Best.-Nr. P55007  
DM 109,95



**Ishido**  
Best.-Nr. 751565  
DM 139,95



**Super Off Road**  
Best.-Nr. P55009  
DM 99,95

**Bestell-Q-Pong für GAMERS-Leser**

Versandkosten: Inland NN + 6,- DM oder  
Scheck + 6,- DM (Ab 100,- DM Versandkosten  
frei), Ausland nur EC-Scheck/Bar/Post-  
anweisung + 12,- DM.

Hiermit bestelle ich folgende Spiele  
für das Sega Mega Drive:

Preis

Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Alter:

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh

# DESERT STRIKE

Die EA-Airforce schlägt wieder zu: Nach der Simulation F-22 Interceptor folgt ein Hubschrauber-Actionspiel.

**A**m Golf ist die Hölle los. Ein verbrecherischer Diktator hat ein armes unschuldiges Land überfallen und annektiert. Die Amerikaner wollen bei der Vertreibung des Tyrannen helfen und schicken unter anderem den Super-Hubschrauber Apache, der hier vielseitig eingesetzt werden kann. Ihr steu-

ert diesen Hubschrauber durch 27 verschiedene Missionen in vier sogenannten „Campaigns“, die per Paßwort angewählt werden können.

Gestartet wird von einem Flugzeugträger, der in sicherer Entfernung vom Kampfgeschehen stationiert ist. Für die Steuerung gibt es drei Einstellungen. Mit „From Above“ fliegt der Hubschrauber in die Richtung, in die das Joypad gedrückt wird. Bei „From Cockpit“ und „With Momentum“ dreht Ihr hingegen den Hubschrauber links- oder rechtsherum und fliegt rückwärts (oben) oder vor-

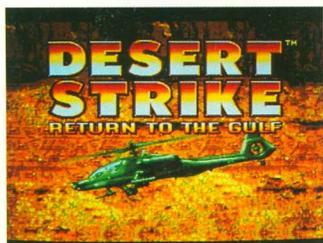
wärts (unten). Während des Fluges hält der Hubschrauber automatisch seine Höhe und kann weder steigen noch sinken.

Ein Co-Pilot an Bord kümmert sich um das genaue Zielen; den Feuerbefehl für Kanonen und Raketen gibt Ihr

In der Innenstadt ist ein Team von UN-Inspektoren in Bedrängnis geraten

allerdings mit den drei Feuerknöpfen. Ihr müßt den Hubschrauber nur grob in die Richtung des Zieles setzen, die Feinarbeit macht dann der Co-Pilot.

Zusätzlich bedient er auch

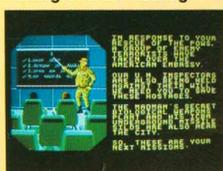


Schon das Titelbild zeigt deutlich, worum es bei diesem Modul hauptsächlich geht



Als Erstes müßt Ihr Euch einen Co-Piloten aussuchen, der die Waffen bedienen wird

Zu Beginn einer Campaigne erklärt der Vorgesetzte den Hintergrund der Aufträge



Während des Fluges können Details über die einzelnen Missionen abgerufen werden

Die Karte zeigt nicht nur die Ziele, sondern auch Gefahrenquellen und Extras

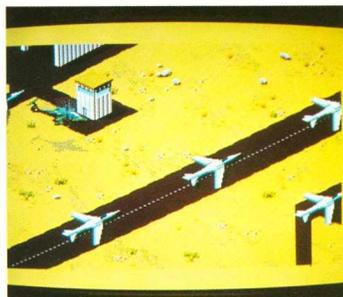


## Und so geht's ab...

□ Je nach Steuerung fliegt der Hubschrauber direkt in die Richtung, in die Ihr das Pad drückt, oder dreht sich nach links und rechts und bewegt sich vorwärts (oben) und rückwärts (unten). Die Start-Taste bringt die Karte auf den Bildschirm.



- Knopf A feuert Hellfire-Raketen (besonders stark)
- Knopf B feuert Hydra-Raketen (schwächer)
- Knopf C feuert die Bordkanone (mit Dauerfeuer)



Auf dem geheimen Flugplatz des Gegners müß jedes einzelne Flugzeug zerstört werden



Zwischen den Missionen gibt es immer wieder atmosphärische Bilder und Mini-Filme



Ölraffinerien sind in jedem Fall zu schützen, da sonst auch die Umwelt leiden muß.

die Seilwinde, mit der Ihr gestrandete freundliche Truppen oder Geiseln aufsummeln müßt. Passagiere an Bord zählen sich aus, da sie bei der Landung an einem speziellen Landeplatz in Punkte und verbesserte Panzerung für Eure Hubschrauber umgerechnet werden. Extras wie zusätzlicher Sprit und Munition werden ebenfalls mit der Seilwinde an Bord gehievt.

Eine Landkarte kann mit der Start-Taste jederzeit aufgerufen werden. Sie zeigt nicht nur die einzelnen Ziele, sondern auch Eure Landeplätze, die zu rettenden Soldaten und Extras sowie die meisten Gefahrenquellen. Manche Extras sind allerdings in Häusern oder Sanddünen versteckt.

Die einzelnen Missionen sind abwechslungsreich ausgetüftelt und haben sogar den einen oder anderen Puzzle-Aspekt. So hilft es beispielsweise, eine Radar-Station zuerst zu zerstören, weil die anderen Gegner Euch dann nicht so gut orten können. Und wer die falschen Gebäude oder gar Zivilisten beschießt,

Am Strand wartet ein Landungsboot, um die Geretteten aufzunehmen.



muß nicht nur mit Punktabzug rechnen, sondern kann vielleicht bestimmte Missionen nicht mehr schaffen. Strategie spielt ebenfalls eine große Rolle. Wer sich blindlings ballern auf die Feinde stürzt, hat schon bald seine drei Leben verbraucht. Das richtige Anschleichen, das rechtzeitige Ausweichen und das systematische Absuchen der Karte führen zum Erfolg. Versteckte Missionen sorgen für Extra-Punkte; so kann man beispielsweise in Kampagne

Drei neben den offiziellen Aufträgen noch versuchen, ein Fernsighteam zu retten.

Läßt man den kriegerischen Hintergrund von Desert Strike einmal außen vor, hat EA hier ein sehr ordentliches Action-Paket abgeliefert. Viel Abwechslung und Strategie bestimmen das Bild und der Schwierigkeitsgrad ist recht hoch. Auch Profis kommen nur mit Planung und Vorsicht in die hohen Levels; sture Ballerei führt zu „Game Over“.

Boris Schneider

## Nichts für Deutschland?

Wegen des brisanten politischen Inhalts, der hier bei vielen Bürgern auf wenig Gegenliebe stoßen wird, haben sich Sega und der Hersteller Electronic Arts entschlossen, diesen Titel nicht in Deutschland anzubieten. Kaufen kann man ihn trotzdem, denn viele Händler bieten Importe aus anderen europäischen Ländern an, in denen Desert Strike ganz normal vertrieben wird. Diese Importe laufen problemlos auf jedem europäischen Mega Drive. Allerdings liegt der Packung keine deutsche Anleitung bei, man sollte also Englisch oder eine der vier anderen Sprachen der Anleitung verstehen.

## EA, was soll das?

Liebe Programmierer von Electronic Arts. Da entwickelt Ihr ein spielerisch packendes Mega Drive-Modul und stopft es dann voll mit „Amerika ist Gut und alle Araber sind Böse“-oder „Es geht schon in Ordnung, wenn man Soldaten des Feindes umbringt“-Anspielungen. Habt Ihr das nötig? Diese nicht mehr ganz zeitgemäße Sicht des Weltgeschehens wird sicherlich nicht nur in Deutschland böse Reaktionen hervorrufen. Denn zur Steigerung der Verkaufszahlen bräuhete dieses Modul die zahlreichen Wüstensturm-Anspielungen und den Hurra-Patriotismus gar nicht.

## GAMERS, was soll das?

Wir sehen schon die Lawine von Leserbriefen kommen: Warum testet Ihr dieses Modul, warum findet Ihr sowas gut? Nun, wer Desert Strike nicht mag, der soll es nicht kaufen, kann diese Seiten gern aus der GAMERS reißen oder einen bösen Brief an Electronic Arts schreiben. Wir aber wollen über alle Module informieren; auch diejenigen, die für Kinder nicht geeignet sind und manchmal Videospiele sauer aufstoßen. Denn es gibt auch erwachsene Spieler, die zwischen Wirklichkeit und Spiel unterscheiden können und sich bei einem Bildschirmkrieg wunderbar abregieren, während sie im echten Leben keiner Fliege etwas zuleide tun könnten. Auch unsere Tester zählen sich dazu.

## „GAMERS“ meint dazu...

□ Actionspiel mit viel Abwechslung und strategischer Note. Anspruchsvoll, kein reines Geballer, sondern durchaus auch mit Hirn zu spielen. Anwahl der vier Kampagnen per Passwort.

GRAFIK  
2

SOUND  
2

□ Kriegerischer Hintergrund und aktueller Golfkrise-Bezug und Amerika-Patriotismus. Für Einsteiger zu schwer, für Kinder nicht geeignet.

NOTE  
2

Genre:  
Action

Hersteller:  
Electronic Arts

ca. Preis:  
DM 120.-

Schwabbliger  
Endgegner:  
Stellen großes  
Hindernis dar

**E**in Raumtransporter auf dem Weg zur Raumstation Alpha wurde von Außerirdischen angegriffen und alle Besatzungsmitglieder gekidnappt. Ihr könnt Euch gleich zu Anfang aussuchen, ob Ihr lieber mit Ricky oder Mary gegen die Invasoren



**Existiert nun Leben im Weltall oder nicht? Gibt es wirklich außerirdische Wesen? Sind sie grün, gelb oder gar rot? Eine Antwort auf all diese Fragen gibt Euch Alien Syndrome.**

# ALIEN SYNDROME



vorgehen wollt. Mit frisch geputzter Laser-Knarre („Ah! Noch ein Alien, Wumm!“) macht Ihr Euch dann auf den Weg. Vier von schwabbeligen, glitschigen, glibbrigen Aliens in Beschlag genommene Level müssen „entwurt“ werden.

Die Stufen sind labyrinthartig aufgebaut. Da das Spielgeschehen per Draufsicht dargestellt wird, habt Ihr aber immer den vollen Überblick. Wenn Ihr doch mal die Orientierung verloren habt: Keine Sorge, ein Druck auf Taste 2



Trantor gleich kille schwabbelige Aliens, um zu rächen eingeführte Mannschaft

breitet habt, müßt Ihr nur noch schnell den Ausgang finden - und steht prompt dem Obermotz gegenüber. Die Endgegner sind ziemlich schwer zu besiegen. Die Continue-Funktion läßt Euch leider immer nur vom Anfang des zuletzt gespielten Levels fortfahren. Wenn Ihr beim Ober-Außerirdischen Euer letztes

genügt und Ihr bekommt einen kompletten Plan des jeweiligen Levels gezeigt.

Für das Aufspüren der Geiseln habt Ihr in jedem Level exakt 300 Sekunden Zeit. Da

die Zeit nur im Karten-Bildschirm angezeigt wird, solltet Ihr öfters umschalten, um Euch über die verbleibende Restzeit im klaren zu sein. Nachdem Ihr alle Geiseln

Leben verliert, müßt Ihr deshalb den ganzen Level noch einmal durchspielen. Ein weiterer Minuspunkt ist die fehlende Paßwort-Funktion.

Auf der technischen Seite hingegen gibt es kaum etwas auszusetzen. Segas Mini-Alienhatz ist eine simpel gestrickte Action-Sause, doch das ständige Rumrennen und Ballern hat einen gewissen Charme; durch die Extrawaffen-Vielfalt bleibt auch etwas Freiraum zum Experimentieren. Musik und Soundeffekte sind passend, wenn auch nicht weltbewegend. .

Alien Syndrome ist nur als Japan-Import mit japanischer Anleitung erhältlich. Die Testversion stellte uns die Firma ECS zur Verfügung.

Torsten Oppermann



Trantor haben viel zu tun: Böse Außerirdische wieder unterwegs - machen viel Probleme

Du sammelst auf Extrawaffen: Flammenwerfer mächtig gut zum Grillen böser Aliens

**„GAMERS“ meint...**

Feine Alienhatz mit guten Grafiken und passendem Sound; prima Steuerung

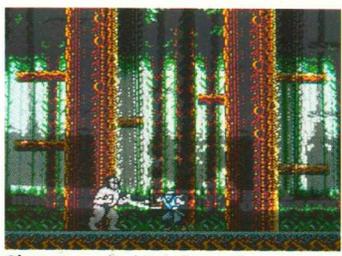
Zwei-Spieler-Modus fehlt, nur vier Level, keine Paßwort-Funktion, hoher Schwierigkeitsgrad.

**NOTE** 2-

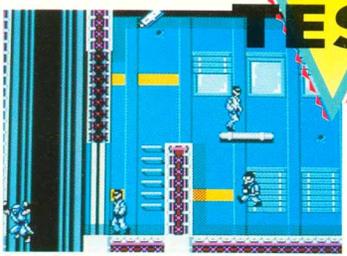
Genre: Action  
Hersteller: Sega/Sims  
ca. Preis: DM 70.-



**R**yu Hayabusa ist wieder da: Der Ninja-Meister mit dem silbengewaltigen Nachnamen kommt eines Abends ein Liedchen pfeifend von der Arbeit zurück, als er eine grausige Entdeckung macht. Niederträchtige Schurken haben das Heimatdorf unseres Helden verwüstet. Die Diebe mochten eine magische Schriftrolle, deren Anwender die Weltherrschaft, allzeit schönes Wetter und sechs Richtige im Lotto beschern kann. Keine Frage, daß wir das gute Stück zurückhaben wollen.



Obergegner eins ist ein Sumo-Ringer, der bevorzugt in rauschenden Wäldern wütet



Durch beherzte Diagonalsprünge könnt Ihr Euch nach oben vorarbeiten

# NINJA GAIDEN



Mit Greif- und Klettertricks pirscht sich Ryu an seine Häsher heran

Grafik nutzt die Farbpalette des Master Systems ganz gut aus und ist zudem sehr übersichtlich. Das Tempo ist flott und selbst dem Spriteflacker-Problem sind die Programmierer

beigekommen. Kein makelloses Modul, doch im direkten Vergleich hängt Ninja Gaiden das vor kurzem erschienene Shadow Dancer auf dem Master System ab.

Heinrich Lenhardt

**Ninja-News fürs Master System: Meister Ryu macht bei der neuesten Umsetzung seiner akrobatischen Abenteuer keine schlechte Figur.**



Damit Ihr nicht gänzlich unmotiviert den Säbel schwingt und wildfremde Leute über den Haufen rennt, halten Euch einige Intro-Bilder über den aktuellen Stand der dramatischen Handlung auf dem laufenden

Gegner mit ein paar geschmeidigen Spezialitäten aus der Ninja-Trickkiste nachhaltig zu beeindrucken. Zwei Anzeigen am oberen Bildrand informieren Euch über die Lebensenergie- und Extrawaffen-Reserven von Ryu. Beide Balken lassen sich durch das Aufsammeln entsprechender Extras wieder auffüllen. Dazu muß man erst die herumliegenden Schriftrollen sachte aufklappen; auf diese Weise kommt Ihr auch an die diversen neuen Zu-

satzwaffen-Typen heran. Ninja Gaiden gehört zu den besseren Spielen dieser Art auf dem Master System. Die Steuerung klappt wie geschmiert und sorgt in Verbindung mit den gut aufgebauten Levels für flüssige Zweikampf-Action, bei der dank der vielen Extras auch die Abwechslung nicht zu kurz kommt. Ab der zweiten Stufe wird's allerdings schon ziemlich fies; nur gute Spieler kommen dann noch ohne Frustanfälle zügig voran. Die

**„GAMERS“ meint ...**

**NOTE 3**

Genre: Action  
 Hersteller: Sega  
 ca. Preis: DM 100.-

GRAFIK 2- SOUND 3

Hoher Schwierigkeitsgrad: Ein Fall für Action-Experten.

# TEST

GAME GEAR

**Schwerterasseln mit Tiefgang: Zweikampf-Ge-Adventure gehen eine glückliche Verbindung ein.**

**D**eath Adder, der Schuft vom Dienst, hat mal wieder die goldene Axt geraubt. Die Folgen sind furchtbar (Angst, Panik und sinkende Aktienurse), wor-

Man sammelt so manchen wichtigen Hinweis (Vorsicht, englische Texte!) und zieht dann mit frisch geputzter Klinge ins Unbekannte. Ihr müßt eine umfangreiche Landschaft mit vielen Städten und Höhlen erkunden, um allmählich Death Adder auf die Schliche zu kommen. Alle paar Schritte stolpert man beim Herumforschen in freier Wildbahn über ein Monster, woraufhin die Grafik auf eine Nahaufnahme wechselt. Die Wald- und Wie-

Die Klinge unseres Helden zerstört auch böse Skelette



# AX BATTLER

In den Städten sollte man mit jedem Bewohner reden



## „GAMERS“ meint...

□ Grafisch gutes Monstervertrimmen mit ein paar Prisen Abenteuer und einem Passwort-System.

GRAFIK 2 SOUND 2-

□ Lästig viele Angriffe beim Herumforschen. Englischkenntnisse empfohlen.

NOTE 2-

Genre: Action  
Hersteller: Sega  
ca. Preis: DM 80,-

auftritt der beklauete König seinen besten Kämpfer mit der Wiederbeschaffung beauftragt. Der forsche Ax (...reizender Vorname) soll das magische Beil Adlers Klauen entreißen, bevor dieser damit ein paar schlimme Sachen anstellen kann.

Ax Battler kombiniert die Freuden deftiger Schwert-Zweikämpfe mit einer Prise Abenteuer. Die Mission beginnt im Königsschloß, wo man sich vom Regenten verabschiedet und auch mit anderen Personen reden kann.

sen-Gegner sind schnell besiegt und hinterlassen meist eine magische Vase. Mit diesen unscheinbaren Grünzeug-Aufbewahrem im Gepäck könnt Ihr im Kampf eine von drei Magiearten einsetzen, um die Monster zu schwächen. In den Städten findet Ihr die Waffenmeister, bei denen insgesamt sieben neue Kampftechniken gelernt werden können.

Action pur erwartet Euch in den zehn mit Monstern gespickten Sub-Levels, bei denen Ihr die neuen Schwert-

schwing-Kniffe gut gebrauchen könnt. Ax steckt insgesamt sechs Hiebe ein; ereilt ihn in einer schummrigen Höhle der Heldenot, wird er in die Stadt zurückversetzt, in der das letzte Paßwort vergeben wurde. Per Paßwort-Eingabe könnt Ihr diesen Spielstand auch dann wieder rekonstruieren, wenn der Game Gear abgeschaltet wurde, um am nächsten Tag weiterzuspielen. Unterwegs ist das Gefummel mit dem Aufschreiben allerdings etwas umständlich.

Das Adventure-Drumherum ist zwar nicht allzu gewaltig, aber dadurch werden die Schwertduelle in eine spannende Handlung eingebettet. In den zehn Levels bekommt Ihr eine knackige Herausforderung und schöne Grafik geboten. Unterm Strich erwartet Euch bei Ax Battler grundsoldie Action; Prügel-spiel-Alternativen sind auf dem Game Gear dünn gesät.

Die Testversion stellte uns der CWM-Versand in Bad Harzburg zur Verfügung.

Heinrich Lenhardt



Der König weiß, wen er im Krisenfall rufen muß



Auf seinen Reisen vermöbelt Ax Battler so manchen mickrigen Barbaren



Es gibt aber genug Levels mit stärkeren Monstern zu erforschen



# TEST

MEGA DRIVE

**N**ew York im Jahre 2020: Nach einem Nuklearunfall ist die einstige Metropole ein Ort der Verwüstung. Zu allem Überfluß macht sich auch noch eine Verbrecherbande namens Big Valley breit, deren Anführer ein verrückter Wissenschaftler ist. Seine bizarren Schöpfungen aus dem Gen-Labor machen die Straßen unsicher und sollen bald den gesamten Kontinent erobern — klingt nicht gerade nach einem Ort, an dem man seinen nächsten Urlaub verbringen möchte. Die Regierung fürchtet nicht nur um die Tourismus-Industrie, sondern auch um die Sicherheit des Landes. Nach dem Motto „Geld spielt keine Rolle“ werden zwei harte Burschen angeheuert, die „Two Crude Dudes“. Jene Kleiderschrank-Typen mit den coolen Sonnenbrillen zeichnen sich durch das robuste Selbstvertrauen eines Türstehers aus und werfen kurzerhand mit Utensilien wie Autowracks und Straßenschildern um sich, was auch den tumbsten Bösewicht minimal beein-



Spieler 1 hat sich hinterücks Spieler 2 geschnappt: Dies war das Ende einer langen Freundschaft...

## TWO CRUDE DUDES

Fliegende Auto-  
wracks, mörderische Mutanten-  
Monster und zwei  
herbe Jungs mit  
Sonnenbrillen: Two  
Crude Dudes ist  
ein Demolations-  
Spektakel der  
erfrischenden Art.



Ein Science-fiction-Spiel braucht ein stimmungsvolles Intro

### „GAMERS“ meint dazu...

□ Unkomplizierte Zweikampf-Action. Viele Gegenstände von der Reklametafel bis zum Obergegner können als Wurfgeschosse verwendet werden. Kein intellektueller Kitzel, aber ein deftiger Spaß.

GRAFIK 2. SOUND 2.

□ Spielt man alleine, gibt's relativ früh einen Motivations-Knick. Nur sechs Levels, in denen sich die Gegner recht oft wiederholen.

**NOTE** 2. Genre: Action  
Hersteller: Data East  
ca. Preis: DM 120.-



Wart Ihr auch alle schön brav? Mal sehen, was der mutierte Weihnachtsmann mitgebracht hat...



Frustriert, wenn drei dicke Gegner gleichzeitig ansprunzen? Dann werfen Sie den ungeliebten Gästen doch einen handlichen Kleinwagen vor die Nase

drückt. Wenn Ihr zusammen mit einem Freund spielt, könnt Ihr Euch im Team durch die sechs Levels kämpfen. Alleine darf man natürlich auch New York City einen Besuch abstatten. Nach Begutachtung des Options-Menüs (drei Schwierigkeitsgrade, drei bis fünf Bildschirmleben und bis zu drei Continues sind einstellbar) kann die knifflige Sightseeing-Tour beginnen.

Auf den ersten Blick mutet Two Crude Dudes wie ein schlechter Abklatsch von Streets of Rage an, doch durch eine Reihe von originalen Besonderheiten hebt es sich deutlich von Durchschnitts-Prügelspielen ab. Ihr könnt die üblichen Sprung-, Zuhau-, und Klettermanöver ausüben, doch dazu kommt dank Feuerknopf A der Grabsch-Modus. Viele der Objekte, die scheinbar unbeleuchtet in der Hintergrundgrafik rumstehen, können kurzerhand geschnappt und durch die Gegend geworfen werden — mit verheerenden Auswirkungen für jeden Gegner, der in der Flugbahn steht. Durch wohlwollendes Zuschmeißen von Mülltonnen, Ampeln (!) oder parkenden Autos (!!) läßt sich so mancher Grobian aus sicherer Distanz anknocken. Wenn man im richtigen Moment zugreift, kann man gar einen unwillig zappelnden Gegner ergreifen und kopfschmerzfördernd aufs Trottoir rammen (oder man wirft ihn einer anstürmenden Horde von Kollegen entgegen — alle Neune!).

Im Zwei-Spieler-Modus kann man zusätzlich seinen Kumpel ergreifen und als Wurfgeschöß verwenden, wenn gerade kein anderer Gegenstand herumsteht. Der Auftritt als menschliche Kanonenkugel kostet allerdings etwas Lebensenergie und sollte nur im beiderseitigem Einvernehmen erfolgen.

Das wüste Treiben wirkt nicht übertrieben brutal, sondern wird wohltuend selbstironisch im Comic-Strip-Stil kredenz. Wo die Crude Dudes zuschlagen, sind Laut-Sprechblasen wie „Wham!“ und „Kraak!“ die Folge. Die beiden Helden erinnern optisch an Schwarzenegger-Doppelgänger, die sich für den Disco-Besuch schick gemacht haben und die Gegner sind nicht minder schräge Typen.

Zwischen den einzelnen Runden (und manchmal auch mitten in einem Level) stolpert unser Heldengespinn über einen Getränke-Automaten, der Dosen mit der belebenden „Power Cola“ enthält. Dummerweise haben sie kein Kleingeld dabei, aber in einem Prügelspiel darf man schon mal aufmunternd auf den Automaten einkloppen. Jede getrunkene Dose bringt ob des gewaltigen Koffein-Stoßes eine Einheit Lebensenergie zurück; insgesamt habt Ihr 30 Sekunden Zeit, um Euch möglichst viel von dem belebenden Trunk rein-

zuziehen.

Auch weniger gute Spieler haben eine reelle Chance, alle sechs Levels zu sehen. Erst nach mehreren Treffern geht ein Leben verloren und wenn man sich im Options-Menü die günstigsten Werte rauspickt, kann man auf „Easy“ mit insgesamt über einem Dutzend Leben losziehen.

Two Crude Dudes leidet zwar unter dem üblichen Prügelspiel-Manko, wonach die Motivation ziemlich nachläßt, wenn man alle Levels einmal gesehen hat. Wegen der guten Steuerung und der eindrucksvollen Grafik spielt man's aber dann doch immer wieder ganz gerne. Das Rumwerfen von allen möglichen Gegenständen in Verbindung mit der witzigen Comic-Aufmachung macht Laune. Vor allem zu zweit ist das Aufmischen der bizarren Gegnertypen ideal zum Dampfblasen. Die sechs Levels sind fair aufgebaut und verlangen verschiedene Kampfaktiken.



Hoppla, ein Automat mit unserer Lieblings-Limo Power Cola! Ein paar Hiebe reichen, um die begehrten Dosen anrollen zu lassen.

Glück-gluck-gluck: Langsam, aber sicher gewinnt der Held durch Schlürfen Lebensenergie zurück. Power Cola light ist leider aus...



## Und so geht's ab...

□ Die Spielfigur läuft nach links und rechts oder duckt sich. Außerdem kann man in Verbindung mit den entsprechenden Feuerknöpfen Sprung- und Wurfrichtung beeinflussen

□ Gegenstände oder Personen ergreifen und durch erneutes Drücken fröhlich in der Gegend rumwerfen

□ Zuhauen (im Sprung: Jumping Kick, ein herzhafter Tritt)

□ Springen, raufklettern und von Plattformen runterspringen



Das Modul hat zwar weniger Levels und Steuerungskniffe als Streets of Rage zu bieten, ist wegen seiner anderen Vorzüge aber durchaus eine Alternative. Two Crude Dudes ist nicht offiziell

in Deutschland erschienen und nur als USA-Import mit englischer Anleitung erhältlich. Die Testversion stellte uns der Theo-Kranz-Versand in Würzburg zur Verfügung.

Heinrich Lenhardt

Schöne Aussicht im fünften Level, aber unser Held kümmert sich lieber um das nächste Monster



# TEST

MEGA DRIVE

**S**ega hat dem Mega Drive jetzt per Modul das Malen beigebracht. Art Alive heißt das Programm, das aus dem Fernseher eine Leinwand und aus dem Joypad einen Pinsel macht.

Gesteuert wird Art Alive über Symbole, die am oberen Bildschirmrand auftauchen. Wenn Ihr die Start-Taste drückt, seht Ihr das ganze Bild, drückt Ihr wieder auf Start, kehren die Symbole zurück.

Jedes Symbol steht für ein anderes Zeichenwerkzeug. So könnt Ihr beispielsweise gerade Linien ziehen, indem Ihr nur den Start- und den Endpunkt angebt. Genauso einfach ist es, Kreise und Rechtecke zu malen. Weitere Spezial-Funktionen zeichnen Kurvenstücke, sprühen Farbe wie eine Sprühdose

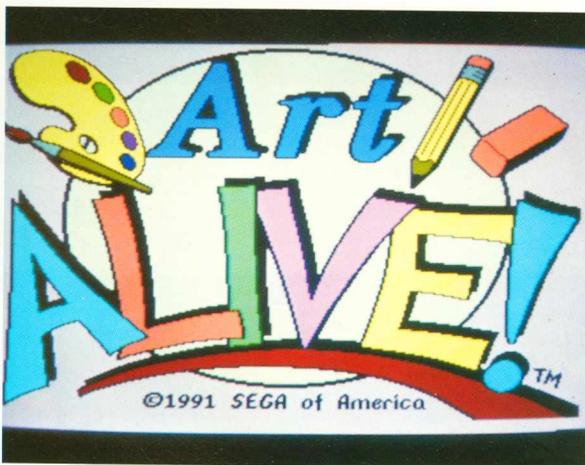
**Sega ist immer für eine Überraschung gut: Art Alive ist kein Spiel, sondern ein Modul für Computer-Künstler.**

nicht zeichnen können, hat Sega vorgesorgt: Sechs verschiedene Hintergrundbilder zum Ausmalen sind im Modul gespeichert. Zusätzlich gibt es eine Handvoll „Stempel“, das sind kleine Grafiken, die Ihr einfach in das Bild einfügen könnt. Solche Stempel kann man auch selber zeichnen. Das höchste der Gefühle

Joypad nicht richtig zeichnen könnt (auch ein Joystick hilft nicht viel), gibt es einen weiteren Riesen-Nachteil: Ihr könnt nur ein Bild malen; fangt Ihr ein Neues an, ist das Alte unwiederbringlich verloren. Genau dasselbe passiert, wenn Ihr das Mega Drive ausschaltet: Das Bild und die selbstgemachten Stempel

sind für immer weg. Die Anleitung schlägt zwar vor, Eure Bilder auf Video aufzunehmen, aber auch dann könnt Ihr sie nie mehr verändern. So bleibt Art Alive ein zweifelhaftes Vergnügen. Das Malen macht zwar Spaß, aber die Ergebnisse sind schnell wieder futsch.

Boris Schneider



## „GAMERS“ meint...

□ **Neue Idee:** Das Mega Drive als Malbuch und Skizzenblock.

GRAFIK  
4

SOUND  
-

□ **Mit dem Joypad malt man krakelig, kein Bild kann man speichern, die Farbwahl ist ungenügend.**

NOTE  
4

Genre:  
**Malprogramm**

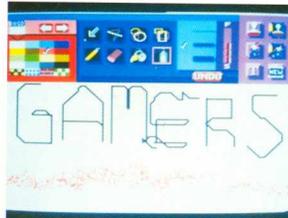
Hersteller:  
**Sega**

ca. Preis:  
**DM 90.-**



Die Werkzeuge erscheinen bei Druck auf Start. Mit dem Joypad zu malen ist unmöglich, selbst Schriftzüge mißlingen.

Alte Bekannte als Animation für den Video-Vorspann: Neben den Sega-Stars gibts auch Flugzeuge und Sportler



oder füllen Umriss mit Farbe aus. Natürlich gibt es auch einen „Bleistift“, mit dem Ihr direkt mit dem Joypad auf dem Bildschirm malen könnt; die Ergebnisse sehen aber sehr krakelig aus, egal wie gut Ihr mit Papier und Bleistift seid.

Wenn es um Farben geht, seid Ihr ziemlich eingeschränkt. Acht vorgefertigte Paletten mit jeweils 16 Farben gibt es. Euer Bild darf nur eine einzige Palette benutzen und die 16 Farben könnt Ihr nicht selber zusammenstellen. Viele gute Farben, die man sonst in Spielmodulen sieht, sind also nicht erreichbar. Für die, die überhaupt

sind die Animationen, sozusagen bewegte Stempel. Auch hier wird Einiges mitgeliefert, Ihr könnt durch Eure Bilder Flugzeuge oder Skateboarder ziehen lassen, aber auch Toejam, Earl und Sonic zu einem Besuch in Eurem Bild einladen. Die Animation läuft dabei einen von Euch ausgesuchten Weg ab und bringt das Bild selber nicht durcheinander.

Zu guter Letzt gibt es auch eine Text-Funktion, die aber leider keine Umlaute („äöü“) bietet - aber die Punkte über dem A könnt Ihr ja selber malen. Neben der Einschränkung, daß Ihr mit einem



In wenigen Minuten selbstgemacht: Einfach Hintergrund ausmalen und Sonic und Earl als Stempel aufs Bild "kleben".

# DRAGONS TEST

## FURY



**Was ist das? Steht in der Spielhalle, ist aber kein Videospiele? Richtig: Ein Flipper! Tengen bringt das echte Pinball-Feeling auf's Mega Drive.**

Was echte Flipper aber nicht bieten können, sind Monster, die über das Spielfeld laufen, Bonus-Runden für Extra-Punkte, ein sich veränderndes Spielfeld und Spezialeffekte noch und noch, welche das Spiel anreichern.

In eine von acht Bonus-Runden könnt Ihr einsteigen, wenn Ihr eines der versenkten Ziele trifft, falls dieses gerade mit einem gelben Pfeil markiert wird. In den Bonus-Runden gilt es, alle Ziele mit mehreren Treffern zu entfernen, um einen entsprechenden Punkte-Bonus zu kassie-



ren. Wer alle Bonus-Runden erfolgreich abschließt, kann sich auf weitere Überraschungen freuen.

Der eigentliche Flipper ist etwa vier Bildschirme hoch.

Zwischen den einzelnen Bildschirmen wird gescrollt, aber der Aufbau ist so geschickt angelegt, daß das Scrolling nicht stört. Ganz verblüffend gut ist den Programmierern der Kugellauf gelungen: Das Spielgefühl gleicht einem echten Flipper und ist sehr realistisch. Natürlich kann man den Flipper anschubsen, um eine Kugel noch zu retten, aber wer zuviel schubst, wird mit einem "Tilt" bestraft.

Daß der Flipper trotz all seiner Extras immer noch ordentlich spielbar ist, zeugt von sorgfältiger Programmierung. Da braucht man kaum zu erwähnen, daß auch die Grafik ganz hervorragend und der packende Stereo-Sound praktisch makellos ist. Sogar ein Paßwort haben die Programmierer gedacht, mit dem man eine Partie jederzeit unterbrechen kann. Wenn Euch das Thema Flipper auch nur minimal reizt, müßt Ihr dieses Modul einfach haben.

*Boris Schneider*



Am unteren Ende blockieren zahlreiche Monster den Weg

Im obersten Teil warten Mönche schon auf die Kugel



Der Frauenkopf in der Mitte verwandelt sich in ein Monster

### „GAMERS“ meint...

- Exzellent programmierter Flipper mit vielen Extras, tollem Sound und schöner Grafik

GRAFIK  
1.

SOUND  
1.

- Nur bis zu zwei Spieler, Grusel-Grafik ist nicht jedermanns Sache

NOTE  
2

Genre:  
Flipper

Hersteller:  
Tengen/  
Domark

ca. Preis:  
DM 120.-

Fast alles gibt's für's Mega Drive, nur einen ordentlichen Flipper noch nicht. Eine internationale Mischung aus Firmen macht dem nun ein Ende: Die Japaner von Tecnosoft und Naxat haben etwas programmiert, die Amerikaner von Tengen neu abgemischt und die Europäer von Domark bringen es auf den Markt. „Dragons Fury“ heißt das Resultat - ein Flipper, um den Euch jede Spielhalle beneiden würde. In Japan kam das Modul übrigens schon vor einem Jahr unter dem Namen "Devil Crash" auf den Markt.

In Dragons Fury wimmelt es nur so von Drachen, Monstern und Totenköpfen, die alle in bestechender, gruseliger (aber blutfreier!) Grafik dargestellt werden. Wie in einem echten Flipper gibt es die "Flipper" selbst, die vom Spieler mit dem Joypad bedient werden und die Kugel im Spiel halten sollen. Dazu gesellen sich zahlreiche "Bumper" und andere Ziele, die Punkte geben oder Bonus-Multiplikatoren auslösen.



Mit etwas Geschick kommt man in eine der Bonusrunden



Hier müßt Ihr Monster mehrmals mit der Kugel treffen



Dabei werden schon mal Feuerbälle gespuckt

# EMPIRE OF STEEL

**D**ie Welt steht kurz vor dem Untergang. Ein verrückter Diktator versucht, die Weltherrschaft an sich zu reißen.

Zu Beginn könnt Ihr im Optionsmenü den Schwierigkeitsgrad wählen: Easy (einfach), Normal (normal) oder Hard (schwierig) stehen zur Auswahl.

Empire of Steel ist kein gewöhnliches Ballerspiel mit Aliens, Lasern, Raumschiffen und dergleichen mehr. Eure Gegner sind durchgestylte Lokomotiven, modernisierte Heißluftballons, Propellerflugzeuge - sogar Zeppeline sind mit von der Partie. Euch stehen zwei verschiedene Flugobjekte zur Verfügung: Ein Propellerflugzeug (schnell, wendig, aber leicht verwundbar) und ein Zeppelin (langsam, nicht so wendig, dafür aber hart im nehmen). In jedem der sechs Level könnt Ihr Euch erneut aussuchen, mit welchem der beiden Flieger Ihr den Gegnern an den Kragen gehen wollt.

Der Bildschirm scrollt von rechts nach links, da aber angreifende Gegnerscharen von beiden Seiten kommen, könnt Ihr die Schußrichtung frei wählen. Mit Knopf C ballert Ihr den von rechts heranfliegenden Bösewichtern ein paar handfeste Salven vor den Bug, während Ihr mit Knopf B dasselbe in die entgegengesetzte Richtung machen könnt. Die Superwaffe löst Ihr mit Taste A aus. Ihr müßt Eure Bewaffnung durch das Sammeln von Bonussymbolen mächtig aufmotzen, um ohne viel Schaden voranzukommen. Es bleibt jedoch immer bei ein- und derselben Waffe. Lediglich die Schußkraft wird verstärkt. Weitere Unterstüt-



**Schnelle Reaktionen und ein gutes Sehvermögen solltet Ihr mitbringen, wenn Ihr Euch für das neue Ballerspiel von Sega/Acclaim interessiert. Hier geht es nämlich richtig gut zur Sache.**

Freut Euch auf prima durch gestylte Grafiken mit leichtem Antik-Touch



Einer der großen Zwischengegner vor dem Auslösen Eurer Superwaffe...



...und hier nachdem die Smartbomb kräftig zugeschlagen hat

Oh, Oh - mit dieser Sorte Endgegner ist wirklich nicht zu spaßen



zung spenden Euch die Options (kleine Satelliten, die Euch ständig begleiten), an die Ihr durch das Aufnehmen der „O“-Symbole gelangt. Andere Extras, wie Zusatzleben, Speed-Ups) oder Energiepunkte solltet Ihr unbedingt nehmen.

Leider weist Empire of Steel an einigen Stellen kleine Schönheitsfehler auf. Wenn z.B. die übergroßen Zwischengegner oder Endgegner erscheinen und Ihr voll bewaffnet seid, wird das Ganze



teilweise ziemlich langsam. Einige witzige Ideen, wie der Geschicklichkeitstest in Level 2, in dem Ihr Eure Flugzeuge durch einen mörderisch schnell scrollendes Labyrinth manövrieren müßt oder die „urzeitlichen“ Flugobjekte

gleichen die technischen Schnitzer allerdings wieder aus. Alles in allem wird hier solide Hausmannskost geboten, die sich Freunde dieses Genres ruhig einmal zu Gemüte führen sollten.

Torsten Oppermann

## „GAMERS“ meint...

Ein mit witzigen Ideen ausgestattetes Schießspiel mit guten Grafiken und passenden Musiken.

GRAFIK 2- SOUND 2-

Die technischen Schnitzer lassen etwas Schatten aufkommen.

**NOTE**  
**2-**

Genre: Action  
Hersteller: Sega/Acclaim  
ca. Preis: DM 110.-

# SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät (deutsch) inkl. Sonic nur **DM 379,-**

Grundgerät (deutsch) ohne Spiel nur **DM 299,-**

\* Grundgerät (Import) nur **DM 269,-**

\* CD-ROM (Import) ab **DM 799,-**

Joypad Pro 2 (Dauerf. + Zeitlupe) **DM 49,-**  
 Joystick Genestic (Pilotengriff) **DM 69,-**  
 Spiele Adapter (für Import JP-Spiele) **DM 29,-**

Ein kleiner Auszug aus  
unserem riesigen Spiele-Angebot

Desert Strike US	109,-	Golden Axe II JP	69,-
Jordan vs. Bird US	99,-	Devil Crash JP	119,-
Kid Chameleon US	109,-	Aleste JP	99,-
Terminator	a. A.	Fantasy Zone JP	89,-
Steel Empire JP	99,-	Wonderboy 3 JP	49,-
Populous US	69,-	Crackdown JP	49,-
Sokoban US	69,-	Darius 2 JP	59,-
Wardner US	69,-	Hellfire JP	49,-
Ghoul's + Ghost US	79,-	Raiden JP	79,-
Chuck Rock	a.A.	Phelios JP	49,-
Tiger Heli JP	89,-	Super Shinobi JP	79,-
Alien Storm JP	69,-	Streets of Prage JP	79,-
Spiderman JP	59,-	Whip Prush JP	39,-
Elemental Master JP	59,-	Flicky US	59,-
Immortal US	109,-	Gynoug JP	79,-
Devilish	99,-	Moonwalker US	69,-

ständig Neuheiten und viele weitere Spiele lieferbar.  
Einfach anrufen oder Gesamtangebot anfordern.

# SEGA GAME GEAR

Grundgerät  
inkl. Spiel nur **DM 289,-**

Adapter für Mastersystem - Spiele **79,-**

TV - Empfänger **189,-**

Wide Gear Lupe **29,-**

Ax-Battler **79,-**

Sonic the Hedgehog **79,-**

Donald Duck **79,-**

ständig Neuheiten und viele weitere Spiele lieferbar.  
Einfach anrufen oder Gesamtangebot anfordern.

# NEO GEO

Grundgerät (deutsch) PAL **799,-**  
 Grundgerät (deutsch) RGB **799,-**

Magician Lord	199,-	Burning Fight	269,-
Blues Journey	229,-	Alpha Mission	269,-
Top Player Golf	229,-	Sengoku	269,-
Bowling	229,-	Robo Army	269,-
Cyber Lip	249,-	Trash Ralley	299,-
Ghost Pilot	249,-	Fatal Fury	299,-
King of Monster	249,-	Mutation Nation	299,-
Ninja Combat	249,-	Last Resort	a.A.
Baseball Stars	249,-		

ständig Neuheiten und viele weitere Spiele lieferbar.  
Einfach anrufen oder Gesamtangebot anfordern.

# Nintendo

## Super NES (16 bit)

Grundgerät (Deutsch) inkl. Spiel nur **319,-**  
 Joypad (Dauerfeuer, Zeitlupe) **69,-**

Super Tennis DT	109,-
F - Zero DT	109,-
Formation Soccer DT	109,-
Sim City DT	109,-
Zelda III DT	109,-

Alle Artikel ab ca. August '92 lieferbar.  
Bitte **unbedingt rechtzeitig vorbestellen**,  
da mit Lieferengpässen gerechnet werden muß.

Gesamtkatalog bei Warenlieferung kostenlos anbei. Bitte gewünschtes System angeben!  
Systeme: DT=Deutsch, US=Englisch, JP=Japanisch

Wir führen das komplette  
Programm an Hard- und Software

**für alle Konsolen  
z. B. Atari Lynx, Master  
System, Gameboy usw.**

Durch große Lagerhaltung die meisten Titel!

**sofort lieferbar!**

**Ständig Neuzugänge -  
ständig mehrere tausend  
Spiele am Lager**

Alle Artikel im Versand  
oder im Laden erhältlich.

**Achtung Sammler und Fans!  
Jetzt endlich wieder eingetroffen:  
Arcade Musik CD's**

Absolute Sammlerstücke,  
nur sehr begrenzte Stückzahlen lieferbar:

Gradius 3 Symphonic	69,-
Y's 3 Symphonic (Doppel CD)	89,-
Dragon Quest 4 Symphonic	69,-
Actraiser (Yuzo Koshiro)	69,-
Misty Blue (Yuzo Koshiro)	69,-

# AIR RESCUE

**W**o Menschen in Not sind, ist der Air Rescue-Hubschrauber nicht weit. Egal, ob hustende Mieter im flammenden Inferno eines brennenden Wolkenkratzers darben oder Schiffsbrüchige nach einem Dampfer-Malheur durch eisige Fluten paddeln; der mit einer Strickleiter ausgerüstete Heli verheißt überall knatternde Rettung. In fünf Missionen müßt Ihr mit dem

Rettungs-Hubschrauber jeweils eine bestimmte Anzahl von Menschen retten, bevor es dann mit der nächsten Runde weitergeht.

**Feinfühliges Joypad-Gummel ist gefragt, um einen Rettungs-Hubschrauber durch fünf Missionen zu bugsieren.**

Mit dem Steuerkreuz manövriert man in der Luft herum. Feuerknopf 1 löst die Bord-



**Soll es schnelle Rettung sein, springt zur Not der Heli ein**

waffe aus, während mit Knopf 2 die Strickleiter ausgefahren und eingezogen wird. Jede Runde beginnt neben der Heimatbasis, wo Ihreinen von vier Waffentypen für die kommende Mission wählen könnt. Zur Wahl stehen ein Maschinengewehr, mit dem man gerade nach vorne schießen



**Die Schiffsbrüchigen werden von Terroristen festgehalten. Fliegt am besten erst zum linken Rand des Levels und überrascht die Halunken dann von hinten**

kann, sowie drei Bombentypen. Ganz ohne Bewaffnung geht's nicht, denn die Menschen in Not werden mitunter von Terroristen und anderen Bösewichtern bewacht, deren Vehikel die Rettung verhindern wollen.

Hier und da wird auch ein wenig geballert, aber der spielerische Schwerpunkt liegt bei der vertrackten Hubschrauber-Steuerung. Das gute Stück reagiert mit einer gewissen, ansatzweise realistischen Trägheit auf Eure Kommandos. Wenn man mit



**Vor jeder Mission bekommt man ein solches Intro-Bildchen zu sehen**

Millimeter-Abstand zwischen Hindernissen und gegnerischen Schüssen herumwurstelt, um die letzten Leute retten zu können, kann die Fum-

melei so manchen Schweißausbruch hervorrufen.

Bis zu vier Leute haben Platz an Bord Eures Helis; im Experten-Spielmodus sind's gar nur drei. Ihr müßt deshalb öfters mal zur Heimatbasis zurückfliegen, dort die Geretteten absetzen und wieder ins Krisengebiet zurückkehren. Fünf Continue-Versuche, bei denen Ihr nach dem Verlust aller drei Bildschirm-Leben in derselben Stufe weitermachen dürft, veräußen das Pilotenleben.

Von der Spielidee her erinnert Air Rescue an das hervorragende Oldie Chopflifer, doch spielerisch kann der Zögling der in Ehren ergrau-



**In der Heimatbasis könnt Ihr jederzeit den Waffentyp wechseln**

ten Modul-Eminenz nicht das Wasser reichen. Die Steuerung ist zwar feinfühlicher als bei den meisten anderen Actiontitel, der Spielablauf aber nur mittelmäßig aufregend.

Eine Zeitlang ist die Such- und Rettungsaktion ganz reizvoll, zumal die Hintergrundgrafiken stattlich aussehen. Fünf Missionen sind aber ein wenig dünn, zumal man mit ein bißchen Übung in Nullkommanichts den letzten Level erreicht. Ein gut gemeintes Actionmodul mit einigen originellen Ansätzen, das letztendlich zu wenig Spaß für den geforderten Hunderter bringt.

Heinrich Lenhardt

## „GAMERS“ meint...

**Hubschrauber-Spiel, bei dem Geschicklichkeit wichtiger ist als dumpfes Geballer.**

GRAFIK **2-** SOUND **3**

**Gebremste Action, die nur fünf Runden lang währt. Macht im Vergleich zu Chopflifer keinen Stich.**

**NOTE 3-** Genre: Action  
Hersteller: Sega  
ca. Preis: DM 100.-



**Von nun an ging's bergab:** Bei der letzten Mission müßt Ihr zunächst warten, bis sich der Zugang zum Höhlen-Labyrinth öffnet



**Die ersten rettungsbedürftigen Leute sind schnell gefunden. Das scheint ja ein leichter Spazierflug zu werden...**



**Zu früh gefreut:** Gegnerische Basen spucken Kugeln und das Ausweichen ist in den engen Gängen besonders schwierig

**Ein munterer Wunderknabe stattet dem Game Gear zum zweiten Mal einen Besuch ab. Es erwartet Euch ein knallbuntes, knuddelig-niedliches Hüpf- und Spring-Spiel, bei dem Ihr Euer Geschick unter Beweis stellen müßt.**



Ein großer Neandertaler bewacht den Eingang zum Endgegner



**S**egas Wonderboy gehört zu den Kult-Figuren der ersten Video-Spiel-Generation. Lange bevor Sonic oder Kid Chameleon das Licht der Welt erblickten, hüpfte der schon legendäre Wunderknabe vergnügt herum. In seinem neuesten Abenteuer, Wonderboy: Dragons Trap, wird der arme Knabe in einen Drachen verwandelt und fühlt sich in seiner Rolle gar nicht wohl. Nur wenn Ihr den bösen Vampir-Drachen besiegen könnt und das magische Salamander-Kreuz aufstöbert, wird Wonderboy wieder Wonderboy!

Ihr startet Euer Abenteuer in Alsedo. Euren Widersachern rückt Ihr mit Feuerstrahlen zu Leibe. Jeder besiegte Gegner hinterläßt Goldstücke oder andere nützliche Sachen, die während des weiteren Spielverlaufs gebraucht werden.



**Eine geheimnisvolle Truhe**

Ihr nehmt die Gegenstände auf, indem Ihr sie einfach nur berührt. Von dem angesammelten Gold könnt Ihr Euch Ausrüstungsmaterial oder Energiepunkte (Herzen) kaufen. Die Geschäfte sind hinter großen Türen (teilweise unsichtbar) zu finden. Um in einen Laden hineinzugehen, braucht Ihr nur das Steuerkreuz nach oben zu bewegen. Es erscheint dann ein Menü und Ihr könnt Euch aussuchen, welche Utensili-

## WONDER BOY: DRAGONS TRAP



**Mächtig hilfreich: Die Paßwort-Funktion**

en Ihr erwerben wollt.

Während des Spieles wandelt Ihr Euch an einigen Stellen in andere Kreaturen, wie Piranha-, Adler-, Löwenmenschen usw. Jede dieser Figuren hat seine spezifischen Fähigkeiten, mit denen Ihr Euch vertraut machen solltet.

Wonderboy: Dragons Trap ist aber nicht nur ein einfaches Hüpf- und Spring-Spiel der konventionellen Art. Im Gegensatz zu den anderen Wonderboy-Versionen müßt Ihr hier viel mehr herumtüteln und an vielen Ecken mächtig rätseln - doch gerade das ist es, was den besonderen Reiz dieses Titels ausmacht.

Glücklicherweise wurde die Game-Gear-Fassung aber nicht nur einfach „übergezogen“, denn das hätte arge Probleme bei der Darstellung

der Grafiken verursacht. Deshalb wurden alle Sprites der Größe des Game-Gear-Displays angepaßt. Zu dieser Entscheidung kann man Sega nur gratulieren, denn die gesamte Grafik ist wirklich prima zu erkennen - selbst kleinste

Objekte sind nicht zu übersehen. Idealerweise beinhaltet dieses Modul eine Paßwort-Funktion, d.h., Ihr könnt ruhigen Gewissens in Bus oder Bahnspielen, ohne daß gleich Panik aufkommt, wenn die nächste Haltestelle in Sichtweite ist.

Allen Leuten, die von den „normalen“ Jump-and-Run-Spielen die Nase voll haben, kann dieses Game-Gear-Abenteuer ruhigen Gewissens ans Herz gelegt werden. Hier wird neben viel Joypad-Artistik eben auch das Hirn gefordert. Dem fortgeschrittenen Spieler, der sich hartnäckig durch das komplette Abenteuer gequält hat, wird zu einer neuen Runde allerdings die Motivation fehlen, denn nach einmaligem Ausknobeln verlieren die Puzzles ihren Reiz. Testmuster von ECS.

*Torsten Oppermann*

### „GAMERS“ meint...

☐ **Ausgelügeltes Wonderboy-Abenteuer: viele logische Puzzles, niedliche Knuddelgrafik.**

GRAFIK  
**2**

SOUND  
**2+**

☐ **Paßwort-Gefummel unterwegs kostet Schweiß. Batterie wäre sinnvoller gewesen.**

**NOTE**  
**2**

Genre:  
**Action/  
Adventure**

Hersteller:  
**Sega**

ca. Preis:  
**DM 70,-**

# TEST

MEGA DRIVE

**Training on the Job: In der Weltraum-Akademie werden die Heldinnen und Helden von morgen auf die lebenswichtigen Missionen vorbereitet.**



# BURNING FORCE

Den Endgegner haben wir endlich entwischt

auch Selbstlenk-Raketen, die sich automatisch ein Ziel suchen. Ebenfalls einsammeln solltet Ihr die großen grün-gestreiften Bälle, denn fünf von diesen machen Euch kurze Zeit unverwundbar.

In der dritten Übung eines Tages bekommt Ihr es immer mit einem besonders großen Gegner zu tun, der nur wenige Schwachstellen hat. Wo diese liegen, wird Euch vorher von den Ausbildern mitgeteilt. Die vierte Übung ist eine Bonus-Runde. Hier gibt es keine Gegner, aber in verschlungenen Pfaden angeordnete Bälle mit Bonus-Punkten.

Alles in allem ist Burning Force ein recht kurzweiliges 3D-Ballerspiel, das spielerisch zwar intelligenter als

schwebenden Motorrad durchgeführt, das immer in Bodennähe bleibt. Für die beiden späteren Übungen wird das Motorrad in einen flotten Flieger umgewandelt, der dann auch nach oben und unten lenkbar ist.

In allen Missionen seht Ihr das Fahrzeug von hinten und dementsprechend die Landschaft sowie die Gegner dreidimensional auf Euch zurasen. Der 3D-Effekt ist den Programmierern gut gelungen und wirkt größtenteils besser als bei Segas Space Harrier-Modul, das eine ähnliche Technik verwendet.

Natürlich gibt es zahlreiche Gegner zu vernichten und Extras einzusammeln, die diese Aufgabe etwas einfacher machen. In diesem Fall sind das große bunte Bälle, auf denen Buchstaben angeben, um was für ein Extra es sich handelt. Neben stärkeren und breiter streuenden Lasern gehören dazu



In der Bonusrunde sind die Extras in Schlangenlinien aufgereiht



Der Metall-Wurm ist ein fieser, schwer zu treffender Gegner

Wie kommt man nur an das Extra ran?



Die Antwort sind die Sprungschancen



Sie katalapultieren Euch in die richtige Höhe



**W**o kommen eigentlich die ganzen Helden her? In jedem Actionspiel gibt es solch einen erfahrenen Weltraum-Piloten, der den Aliens zeigt, was eine Härke ist. Aber wo kann man diese wichtige Aufgabe lernen?

Burning Force zeigt uns, wo die Helden von morgen gemacht werden. Die Weltraum-Akademie bildet in sechs verschiedenen Gegenden junge Kadetten aus. Ihr schlüpfet in die Rolle von Hiromi, einer jungen Studentin, die gerade mit dem Training beginnt.

In sechs Tagen muß Hiromi sechs verschiedene Gegenden abklappern. Jeden Tag stehen vier Übungen auf dem Stundenplan. Die ersten beiden werden mit einem

## „GAMERS“ meint...

Flottes 3D-Actionspiel mit toller Grafik, vielen Extras und recht unterschiedlichen Levels.

GRAFIK  
2

SOUND  
2-

Beim Spielgefühl will der Funke nicht recht überspringen, manchmal etwas zu wirr und hektisch.

NOTE  
3

Genre:  
Action

Hersteller:  
Namcot/  
Sega

ca. Preis:  
DM 110.-

Space Harrier ist, aber trotzdem nicht völlig vom Hocker reißt. Wer auf diese Art von hektischem 3D-Rabatz steht, darf unbeschwert zugreifen.

Boris Schneider



Die Lehrerin gibt gute Tips

# KLAX TEST



Für Einsteiger gibt es einige Hilfen

**Auch auf dem Master System darf jetzt geknobelt, getüfelt und geklaxt werden.**

**E**in Denkspiel-Klassiker hat eine lange Reise von der Spielhalle via Mega Drive zum Master System hinter sich. Die Rede ist von Klax, das sich am ehesten als Action-Variante des Brettspiels "Vier gewinnt" umschreiben läßt. Farbige Blöcke kullern ("klaxen") eine Ebene herun-

ter und auf Euch zu. Ihr könnt diese Steine mit einer Schaufel auffangen und dann in einem Becher sortieren. Dabei sollten die Steine so gelegt werden, daß drei in einer Reihe (waagrecht, senkrecht oder diagonal) landen. Diese Kombination nennt sich dann "Klax" und verschwindet aus dem Becher, womit Platz für weitere Steine geschaffen wird. Das Spiel ist zu Ende, wenn der Becher voll ist, oder Euch eine bestimmte Anzahl Steine vom Spielbrett gefallen ist, weil sie nicht schnell genug aufgefangen wurden.

Wer's beim ersten Lesen nicht kapiert hat, erfährt im Demo-Modus des Moduls genau, worauf es ankommt. Doch auch wer weiß, was er tun muß, knobelt lange daran, wie er es schaffen kann. Denn die Steine kommen immer schneller, die Farben immer wilder und ohne Strategie heißt es schnell "Game Over".

Wer seine Hirnzellen trainieren will, kann das mit Klax auf ganz vorzügliche Weise.

Technisch ist die Umsetzung auf das Master System gut gelungen, allerdings vermissen wir den Zwei-Spieler-Modus der Mega Drive-Version; auch beim schwachen Sound bleiben ein paar Wünsche offen.



**Nur strategisches Stapeln führt zum Punkterfolg**

Trotzdem gibt es kaum eine amüsantere Möglichkeit, den Schädel mal richtig deftig rauchen zu lassen. Klax kann sogar die Mitglieder der Familie anstecken, die normalerweise mit Videospielen wenig am Hut haben.

Boris Schneider

## „GAMERS“ meint...

Flottes Denkspiel aus der Spielhalle, technisch kompetent umgesetzt, viele Optionen einstellbar

GRAFIK 3 SOUND 3-

Zwei-Spieler-Modus fehlt

**NOTE 2** Genre: Denkspiel Hersteller: Domark ca. Preis: DM 90.-

## Neue Bundesländer aufgepaßt! Versand aus Thüringen!

**H & S** Inh. T. Giersberg

Langen Straße 22, Pf.114  
O-5230 Sömmerda, Tel.:

00626/22393

SEGA MASTER		SEGA MEGA	
Ace of Ace	99,95	Afterburner 2	119,95
Action Fighter	49,95	Alex Kidd	99,95
Alex Kidd 3	79,95	Arrow Flash	119,95
Alien Storm	89,95	Burning Force	119,95
Alex Kidd4	89,95	California Games	119,95
Altered Beast	89,95	Columns	89,95
Astrix	99,95	Dick Tracey	129,95
Back to the Future2	89,95	Double Dragon	129,95
Bottle Out Run	89,95	EA Hockey	129,95
Bonanza Brothers	99,95	Fatal Run/Wind	129,95
Bubble Bobble	89,95	Ghostbusters	119,95
Dick Tracey	99,95	Ghoul's n Ghosts	129,95
California Games	89,95	Golden Axe	119,95
Donald Duck	99,95	Golden Axe 2	119,95
Dragon Crystal	99,95	James Pond	129,95
Double Dragon	89,95	Klax	109,95
F-16 Fighter	59,95	Midkey Mouse	129,95
Fantasy Zone 1	49,95	Midkey Mouse2 Fanta,	129,95
Fire + Forget2	89,95	Might + Magic	149,95
Galaxy Force	99,95	Out Run	119,95
Ghostbusters	89,95	Phantasy Star 2	179,95
Ghoul's n Ghosts	99,95	Populous	129,95
Gauntlet	99,95	Rambo 3	99,95
G-Lac	99,95	Sonic, the Hedgehog	119,95
Golden Axe	99,95	Spiderman	129,95
Hang On	39,95	Starflight	149,95
Indiana Jones	99,95	Super Monaco G.P.	119,95
Kung Fu Kid	49,95	Wonderboy 3	119,95
Midkey Mouse	99,95	World Cup Italia'90	99,95
...	...	...	...
Master System 2(Flex)	149,00	Master System 2(Sonic+Flex)	199,00

ATARI 2600	
Asteroids	29,00
Centipede	29,00
Crossbow	39,00
Crystal Castle	29,00
Defender	29,00
Desert Falcon	39,00
Galaxian	29,00
Jungle Hunt	29,00
Mario Bros.	39,00
Midnight Magic	39,00
Millipede	39,00
Moon Patrol	39,00
Ms. Pacmann	29,00
Pac Man Jr.	39,00
Phoenix	29,00
Pole Position	29,00
Road Runner	39,00
Solaris	39,00
Super Football	29,00
Super Breakout	39,00
Vanguard	39,00
...	...
ATARI 2600 (32 Gam., 2Joy)	129,00
Nicht nur spielen sondern auch an die Schule denken!	
<b>Schultaschenrechner</b>	
<b>CASIO FX82 24,90</b>	

AMIGA-Speichererweiterung 512kB, Uhr 79,00 DM

außerdem: großes Sortiment Farbänder.; Habel ( auf Anfrage)

Für Irrtümer und Druckfehler keine Gewähr - Preisänderungen vorbehalten. - Lieferung per Nachnahme zum Selbstkostenpreis

ext. Laufwerk AMIGA 500, abschaltbar. Bus weitergeführt 159,00 DM

# TEST

MEGA DRIVE

**D**urch viele Jahre Videospiel-Erfahrung haben wir ja schon so manche Hintergrund-Geschichte für Actionspiele ertragen müssen, aber die von Fire Shark stellt neue Rekorde in Sachen Unlogik auf:

Geheimnisvolle feindliche Streitkräfte sammeln sich auf einer Insel im Südpazifik. Monatelang werden es täglich mehr, die Welt lebt in Angst. Doch der Angriff bleibt aus. Die Menschen werden wieder ruhiger, als — Schwupps — dann doch ein Angriff kommt. Aber da niemand dachte, daß die Gegner jemals starten würden, ist kaum eine Verteidigung vorhanden. Pech gehabt? Nein, denn da bricht aus den Wolken der Fire Shark hervor, ein alter Doppeldecker, dessen Pilot so nebenbei auch im Be-



Panzer aller Größen stellen sich in den Weg

Ein Doppeldecker nimmt es alleine mit einer formidablen Streitmacht auf. Kann das gut gehen?

# FIRE SHARK

sitz einer Zeitmaschine ist und schon bis ans Ende unseres Universums geflogen war. Er stellt sich alleine den Truppen mit seinem historischen Flieger, den er mit Waffen aus der Zukunft ausgerüstet hat.

Unlogischer und blöder geht es kaum noch. Das Modul hingegen ist durchaus nicht blöde und ein interessantes Actionspiel ohne große Schnörkel. Ihr

steuert besagten Doppeldecker durch neun Levels, die von gegnerischen Schiffen, Fahr-, und Flugzeugen nur so wimmeln. Mit Druck auf Feuerknopf A schießt Eure Bordkanone los, Knopf B löst eine Bombe aus, die alle Objekte im näheren Umkreis ins Verderben reißt.

Wo geballert wird, gibt es meistens auch Extras. Fire Shark steht da nicht zurück. Mit sogenannten „Power Ups“, kleinen P-Symbolen, wird die Feuerkraft der Kanone verstärkt. Zwischen drei verschiedenen Kanonen könnt Ihr wechseln, wenn Ihr den kleinen Zeppelin trifft und dieser ein farbiges Symbol ausspuckt. Blau ist die normale Kanone, die breit streut, aber nicht sehr kräftig ist. Grün



Wasser hat keine Balken - prima, wir sind ja eh in der Luft



Dummerweise nähert sich ein ausgewachsenes Schlachtschiff



Überstanden! Am Ende des feuchten Levels winken Bonus-Punkte



Panzer in den Schluchten, Flugzeuge in der Luft: Bei Fire Shark ist überall was los und nirgendwo ein ruhiges Plätzchen



Auch der hier macht Ärger

ist der Laser, der nach vorne gerichtet ist und eine Menge Schaden anrichtet. Rot ist der Feuerstrahl, der eine dauernde Flammenwand abgibt und die schwersten Verwüstungen anrichtet.

Weitere Extras beschränken sich auf zusätzliche Bomben und Extraleben - im Vergleich zu anderen Action-Modulen eine durchschnittliche Ausstattung. So spielt sich das Ganze dann auch: Nicht überragend, aber auch nicht gerade schlecht. Dank der drei Schwierigkeitsgrade kommen auch Einsteiger schnell auf ihre Kosten, für Profis bleibt das Ganze eine Spur zu leicht. Eingediegenes Actionspiel für Freunde des Genres; Eltern wollen ihren Kindern aber vielleicht weniger kriegesrisches schenken.

Boris Schneider

## „GAMERS“ meint...

□ Solide Action, nicht zu schwer, abwechslungsreiche Levels. Spielt sich gut.

GRAFIK  
3

SOUND  
3-

□ Nichts grundlegend Neues, für Profis uninteressant, spärlich bei den Extras.

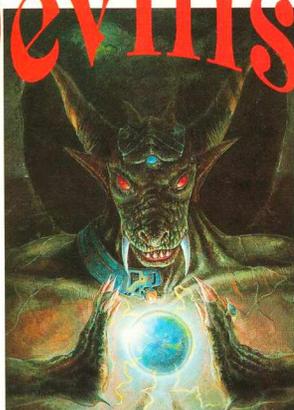
NOTE  
2-

Genre:  
Action

Hersteller:  
Sega

ca. Preis:  
DM 110.-

# Devilish



**Breakout lebt: Sechs teuflische Levels voller Monster und Mauern wollen durchlöchert werden.**



schneller durch die Blöcke frißt oder einen anderen Bonus. Außerdem muß jeder der sechs Levels innerhalb eines Zeitlimits geschafft werden. Zusätzlich zum Standardspiel gibt es den „Time Trial“-Modus, bei dem Ihr die Stufen einzeln anwählen könnt und versucht, die vorgegebene Bestzeit zu unterbieten.

Technisch holt Devilish viel aus der einfachen Spielidee raus: Die Grafik ist im Rah-

Schau mal einer an, was unser Game Gear alles auf den Bildschirm powern kann

## „GAMERS“ meint...

**Technisch saubere Umsetzung des Breakout-Spielprinzips; verschiedene Schläger-Techniken.**

**GRAFIK** 2 **SOUND** 2

**Auf Dauer recht eintönig. Es ist immer etwas Glück mit im Spiel.**

**NOTE**  
**3**

Genre: Geschick  
Hersteller: Sage's Creation  
ca. Preis: DM 70.-



Die Schläger lassen sich listig einsetzen. An dieser Stelle hießt man den Ball hoch...



...während man die Kugel hier weiter unten abprallen läßt, um das Monster zu treffen

men der künstlerischen Beschränkungen, die Spielfelder voller Blöcke, Paddel und Kugeln so mit sich bringen, fetzig und einfallreich. Es gibt sogar „Obergegner“, die durch gründliches Kugel-Bombardement besiegt werden müssen. Auch der Sound röhrt ganz fröhlich auf dem Game Gear-Lautsprecher. Vor Spielbeginn könnt Ihr einen von drei Schwierigkeitsgraden wählen und dank Continue darf man außerdem dreimal im selben Level weitermachen.

Die verschiedenen Paddel-Formationen sind ein schö-

**Wasserfall und Monster-Hagel: In jeder Stufe ist ordentlich was los**

ner Gag und die einzelnen Levels erfreulich abwechslungsreich, wenn auch etwas kurz. Der Ablauf ist sehr schnell und der Erfolg hängt auch ein wenig vom Glück ab. Langfristig gesehen hält sich die Begeisterung in Grenzen, aber wer schon immer mit dieser Spielidee sympathisierte, bekommt sie hier in Game Gear-gerechter Form solide dargeboten.

Heinrich Lenhardt

# DUNGEONS & DRAGONS

Die vielgerühmten Rollenspiel-Welten von TSR entstehen auf dem Mega Drive: Willkommen im Reich der „Dungeons & Dragons“.

## WARRIORS OF THE ETERNAL SUN

Seit 13 Monden belagern Goblins die Burg von Duke Barrik. Die Stimmung ist schlecht, die kühlen Getränke sind alle und die Monster rüsten zum entscheidenden Angriff. "Mögen die Barden unsere Tapferkeit preisen" verkündet der Regent, der sich angesichts der aussichtslosen Lage nur noch Gedanken um sein Image in den Geschichtsbüchern macht. Doch was ist das? Just als die grünhäutigen Monster schnaubend ihre Waffen erheben, bebt die Erde und ein Reißwird am Firmament sichtbar. Eine unheimliche magische Kraft zieht Burg, Menschen und Goblins in ihren Bann und teleportiert sie in eine andere Welt. Als sich die allgemeine Verwirrung gelegt hat, sehen sich die Menschen mit einer fremden Umwelt konfrontiert. Eine unheimliche rote Sonne steht am Himmel; die Burg und ein naheliegendes Dorf wurden in ein geheimnisvolles Tal versetzt.

Wenn es um das Erzählen einer guten Geschichte geht, macht keiner den Rollenspiel-Erfindern der US-Firma TSR so leicht etwas vor. Die Brettspiele des Unternehmens sind vor allem in ihrem Hei-



In der Heimatstadt sollte man alle Gebäude besuchen und andächtig den Hinweisen lauschen

matland echte Klassiker. Basierend auf dem Hollow World-Szenario aus der TSR-Werkstatt entstand das brandneue Rollenspiel Warriors of the Eternal Sun für das Mega Drive. Es ist das erste Programm der sogenannten Dungeons & Dragons-Reihe, mit dem Fantasy-Fans ab sofort beglückt werden sollen.

Eure Aufgabe ist es, mit einer vierköpfigen Helden-gruppe (Fachbegriff: "Party")

Angriff in freier Wildbahn: Bei solchen Kämpfen könnt Ihr jeder Spielfigur unterschiedliche Kommandos geben

die fremde Welt zu erforschen. Das Tal ist nur ein Teil des Spielfelds; über unterirdische Zugänge werdet Ihr später vier weitere Abschnitte erreichen. Zu Beginn könnt Ihr auf die Schnelle mit der Standard-Party beginnen, die bereits gespeichert ist. Bei Warriors of the Eternal Sun erlaubt es eine Batterie, insgesamt vier verschiedene Spielstände zu sichern. Es macht aber mehr Spaß, eine



Am Anfang bastelt Ihr Eure Spielfiguren und gebt den HeldInnen flotte Namen

## Und so geht's ab...

Die Gruppe spaziert in die entsprechende Richtung. In Menüs steuert Ihr mit dem Steuerkreuz einen Cursor, um eine bestimmte Funktion auszusuchen.

Linke Waffe bzw. Magieart einsetzen.



Rechte Waffe bzw. Magieart einsetzen.

Start-Taste: Aufruf des Hauptmenüs. Hier habt Ihr Zugriff auf verschiedene Sonderfunktionen wie z.B. Speichern des Spielstands.

Zum nächsten Charakter weiterschalten. In Kämpfen: Angriffsversuch ablehnen.

eigene Truppe zu bauen.

Danach spaziert man erst einmal in der Burg sowie den umliegenden Häusern und Geschäften herum. Ihr seht das Geschehen von schrägen und könnt in verschiedene Gebäude marschieren. Im Tempel werden schlappe Helden geheilt, während in Läden Waffen und Rüstungen angeboten werden. Sobald die Gruppe ein unterirdisches Labyrinth betritt, bekommt Ihr das Geschehen in einem kleinen Bildausschnitt aus der Perspektive Eurer Helden



Es gibt zwei Arten von Karten, die jederzeit einblendend werden können. Läuft die Party im Freien herum, ist die gesamte Umgebung zu sehen. Auf den Dungeon-Karten seht Ihr hingegen nur die Felder eingezeichnet, die schon betreten wurden



In den Dungeons wird das Geschehen in einem etwas mickrigen Bildausschnitt gezeigt. Es gibt eine ganze Anzahl von verschiedenen Gewölbegrافiken zu entdecken

gezeigt: In diesen sogenannten Dungeons könnt Ihr den Spielstand nicht speichern; sichert also auf jeden Fall Eure Position vor dem Betreten unbekannter Labyrinth.

Durch erfolgreiche Kämpfe auf größere Entfernung wirken. Ihr solltet Eure starken, mit Äxten und Schwertern bewaffneten Spielfiguren dicht an die Monster herantastern und zuhauen lassen. Schwache Magier können

hingegen geschützt aus der zweiten Reihe mit Kampfsprüchen die Gegner schwächen. Die Gefechte sind durch den taktischen Tiefgang zwar etwas langwieriger als z.B. bei Phantasy Star, aber dafür gibt es nicht so elend viele zufällige Monsterangriffe.

Die Programmierer haben sich Mühe gegeben, das Regelwerk und die Fülle an Optionen in ein schnittiges Menüsystem einzubinden. Ein wenig Einspielzeit muß deshalb investiert werden, aber dann wird Rollenspiel-Kennern ein solider Fantasy-Spaß beschert, zu dem man unbedingt Englischkenntnisse braucht. Die beiden verschie-

denen Grafikstile sorgen dafür, das Warriors mal an Phantasy Star, mal an Shining in the Darkness erinnert. Die Grafik ist nicht so stark wie bei diesen Titeln, aber das Spielsystem etwas anspruchsvoller. Manchmal nerven die langen Wege etwas, die man zurücklegen muß, aber ein wenig Geduld gehört wohl zu den Tugenden jedes Rollenspieler.

Warriors of the Eternal Sun bietet keinen Qualitäts-Quantensprung, aber für Fantasy-Fans liefert es solide, gehaltvollen Stoff und viel zum Entdecken. Das Modul soll im August in Deutschland herauskommen.

Heinrich Lenhardt



Die Kleriker in unserer Gruppe kann auf eine üppige Auswahl an Zaubersprüchen zugreifen



Die Leiter führt zu einem Gebiet mit vielen kleinen Labyrinth voller Gefahren

gegen Monster gewinnen Eure Helden Erfahrungspunkte und Goldstücke. Vom Gold kauft man sich bessere Waffen und das Ansammeln einer bestimmten Menge Erfahrungspunkte bewirkt eine "Beförderung" der Spielfigur. Dadurch werden die Charaktere stärker und können neue Zaubersprüche anwenden.

Vor allem bei den Kämpfen im Freien ist mehr Taktik im Spiel als bei den meisten anderen Rollenspielen. Ihr könnt nicht nur mit einer Waffe zuhauen, sondern auch Distanzwaffen und Zaubersprüche einsetzen, die auch

## „GAMERS“ meint dazu...

□ **Gediegenes Fantasy-Abenteuer mit einem umfangreichen Spielfeld; randvoll mit Monstern, Mysterien und Magie. Komfortables Speichern von vier Spielständen per Batterie.**

GRAFIK 3 SOUND 2-

□ **Für Rollenspiel-Einsteiger etwas zu umständlich und schwer. Gute Englischkenntnisse sind erforderlich.**

**NOTE 2-** Genre: **Rollenspiel**  
Hersteller: **Sega**  
ca. Preis: **DM 150.-**

## Ein Rollenspiel von der Stange: Helden-Quartett auf Achse.

**D**ie Wälder rauschen, die Bielen brummen und schwere Seufzer entweichen rasselnd der Brust des Jünglings Roy, welcher aufbricht, um die große weite Welt kennenzulernen. Nichts hielt ihn in seinem drögen Heimatdorf, wenn da nicht die



liebliche Traysia wäre. Doch vor der fortgeschrittenen Ausübung zwischenmenschlicher Beziehungen bereist Roy erst einmal ein paar Königreiche und gibt sich den üblichen Beschäftigungen eines Rollenspiel-Helden hin: ein paar Kumpels um sich scharen und Monster verhauen.

Der US-Import Traysia ist ein weiteres Abenteuer im Phantasy Star-Stil. Schon in der ersten Stadt könnt Ihr eine bessere Rüstung, Waffen und Zaubersprüche kaufen. Der Spielstand läßt sich nur dann speichern, wenn man das



Friedlich spazieren Roy und Anhang durch den Wald, wo hinter jedem Strauch eine Monstergruppe lauern kann

Solange die Gegner noch ein paar Felder entfernt sind, empfiehlt sich der Einsatz von Zaubersprüchen

Die robusten Krieger nehmen sich dann der Monster im Nahkampf an

örtliche Inn besucht und dort einen Obolus entrichtet. Man sollte in jedes Häuschen spazieren und mit den Einwohnern plaudern. Rasch erfährt man, daß sich im Palasto des Dorf-Regenten wackere Krieger versammeln, um die Monsterplage im nahegelegenen Wald zu bekämpfen. Kaum schaut man dort vorbei und quatsch die

Kollegen an, gesellen sich drei Spielfiguren dazu. Ihr habt jetzt eine vierköpfige Gruppe beisammen, mit der es sich schon ganz wacker forschen und kämpfen läßt.

Während Ihr ein Liedchen pfeifend durchs Unterholz stapft, kann plötzlich ein Monsterangriff erfolgen. Die Grafik wechselt dann von der üblichen Seitenansicht zu ei-

ner Darstellung des Kampfgebiets, wo Ihr zunächst jeder einzelnen Spielfigur Kommandos erteilt. Zur Wahl stehen die Optionen Kämpfen, Zaubern, Verteidigen und Abhauen. Danach führen Eure Jungs diese Befehle aus; die Auswirkungen sind von ihren Stärkewerten und der Qualität der Ausrüstung abhängig. Nachdem die Monster sich ihrerseits durch herzhaftes Zubeißen geäußert haben, kommt Ihr wieder mit der Kommando-Eingabe an die Reihe.

Traysia hat einen niedrigen Schwierigkeitsgrad und müht sich redlich, in den Fußstapfen von Phantasy Star zu wandeln. Das Programm hat keine groben Fehler, aber der große Suchtspiel-Faktor will wegen einiger kleiner Schnitzer nicht aufkommen. Das verinkelte Szenario lädt geradezu zum Verlaufen ein; da nervt es ziemlich, daß man nur in den Städten laden und speichern kann. Das Magie-system ist dürrig, bei Grafik und Sound regiert das Mittelmaß und die Bedienung ist trotz der Verwendung von Bildsymbolen etwas umständlich. Die spartanische Anleitung ist ziemlich Pflui und geizt mit detaillierten Informationen. Rollenspiel-Fans werden mit dem Modul eine Weile ganz gut unterhalten, aber in diesem Genre gibt es auf dem Mega Drive besseres.

Traysia ist nur als USA-Import mit englischer Anleitung erhältlich. Die Testversion stellte uns der CWM-Versand in Bad Harzburg zur Verfügung.

Heinrich Lenhardt

# TRAYSIA



Gemütliches Geplauder in einer Stadt



Erbeutetes Gold wird schleunigt in eine bessere Ausrüstung investiert

## „GAMERS“ meint...

□ **Braves Fantasy-Rollenspiel** mit den üblichen Genre-Zutaten. Spielstände werden gespeichert.

GRAFIK  
3

SOUND  
3

□ **Keine besonderen Höhepunkte; nur für Fans des Genres** interessant. Gute Englischkenntnisse erforderlich.

NOTE  
3

Genre:  
Rollenspiel

Hersteller:  
Renovation

ca. Preis:  
DM 130.-

# TIPS & TRICKS

## WANTED: TOLLE TIPS UND TRICKS

Vielen Dank für die zahllosen Zusendungen Eurer Tips und Tricks. Wenn Ihr weiter so emsig bei der Sache seid, wird GAMERS bestimmt noch das Eldorado für alle hilfesuchenden Sega-Fans (oder ist es das schon?). Vergeßt nicht: Jeder noch so kleine Kniff, jedes Paßwort oder hilfreiche Karten - alles, was das Durchkommen bei Sega-Spielen erleichtert, ist uns herzlich willkommen. An dieser Stelle haben wir jedoch eine kleine Bitte: Zeichnet Eure Karten bitte nicht auf Karo- oder Millimeterpapier - am besten geeignet ist ein völlig leeres, weißes Blatt, möglichst DIN A4 (benutzt bitte ein Lineal). Und denkt immer daran, Euren Absender in ordentlich lesbarer Schrift zu vermerken, damit wir Euren Namen richtig in eine der nächsten GAMERS abdrucken können. Und - vor allen Dingen - damit wir Euch das Spiel Eurer Wahl schicken können, falls Eure Einsendung zum „Kniff des Monats“ gekürt wird. Für jedes Sega-

System (MD, MS & GG) wird von der GAMERS-Redaktion die beste Zusendung zum Tip des Monats gewählt und der Einsender mit dem Spiel seiner Wahl beglückt. Aufgrund vieler Leser-Anfragen haben wir uns entschlossen, ab dieser Ausgabe ein Tips & Tricks-Verzeichnis anzulegen. Fragen, wie „in welcher Ausgabe war nochmal der Tip zu Trantor in Ultima Underworld?“ gehören nun also der Vergangenheit an. Weitere Anregungen zu den Tips & Tricks-Seiten werden gerne entgegengenommen. Viel Spaß beim Durchstöbern! In diesem Sinne.

Schickt Eure Tips & Tricks am besten noch heute an:

MVL GmbH  
Redaktion GAMERS  
Kennwort:  
Tips und Tricks  
Pöseldorfer Weg 13  
W - 2000 Hamburg 13

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

Torsten Oppermann

## TIP DES MONATS SHINOBI

von Beat Fuchs aus Ittigen



Um in das versteckte Musikmenü zu gelangen, müßt Ihr im Titelbild beide Feuerknöpfe und die Start-Taste gleichzeitig drücken. Hier einige Tips zum Spielverlauf:

Beat empfiehlt Euch folgen-

de Reihenfolge der Level:  
1. Straße, 2. Hafen, 3. Flußtal, 4. Wald

### LEVEL 1

Wenn Ihr zu dem Helikopter kommt, müßt Ihr immer wenn er Euch angreift, einen Gegenschlag ausüben.

### LEVEL 2

Immer wenn der Roboter zweimal seinen Arm ausgestreckt hat, zieht er den Kopf ein. In diesem Moment müßt Ihr mit dem rosanen Ninja auf

ihn draufspringen und eine Bombe gegen ihn werfen. Wer etwas riskieren will, sollte es mal so versuchen: Wenn der Roboter seinen Arm nach unten ausstreckt, springt Ihr auf ihn. Springt dann gleich noch einmal auf den Arm und werft eine Bombe auf den Kopf des Roboters.

### LEVEL 3

Geht mit dem gelben Ninja auf den obersten Steinvorsprung und haltet Euch links am Rand des Steinvorsprungs fest. Wenn der Riesen-Ninja am rechten Bildschirmrand in der Hocke erscheint, ballert los, was das Zeug hält. Zögert jedoch nicht zu lange!

### LEVEL 4

Weicht der Todesmaske so gut es geht aus. Wenn sich die Maske in die drei Ninjas verwandelt, müßt Ihr mit dem blauen Ninja auf sie draufhauen.

Wenn Ihr die ersten vier Level erfolgreich hinter Euch gebracht habt, geht's auf nach Neo City...

## Die 18 Räume von Neo City

### 1. RAUM

Mit dem grünen Ninja auf den linken herabfallenden Stein springen. Dann immer einen Stein höher springen, bis Ihr einen kleinen Vorsprung erreicht (Kiste = Herz). Nachdem Ihr Euch ausgeruht habt, springt nach rechts zum herabfallenden Stein. Springt hiernach immer höher, bis Ihr den rechten Ausgang erreicht habt.

### 2. RAUM

Zuerst nach rechts laufen und auf den rechten Stein springen. Dann mit dem blauen Ninja auf den zweiten Stein springen (auf diesen Steinen könnt Ihr nur kurze Zeit stehenbleiben). Mit dem Entehaken links den Knoten anschießen und hinüber hechten. Begebt Euch einen Stein höher über den Knoten nach links, hin zu dem festen Stein. Springt hinauf zu dem nä-

## THUNDER BLADE (MS)

von Falk Winkler aus Arnstorf



Sobald auf dem Bildschirm die Meldung Game Over erscheint, müßt Ihr das Steuerkreuz nach unten rechts und gleichzeitig Taste 2 drücken, um in der zuletzt gespielten Runde fortzufahren.

sten Knoten und schwingt Euch nach rechts. Gleich darauf müßt Ihr zwei Steine höher springen und Euch nach links schwingen. Wieder zwei Steine höher und nach rechts schwingen. Schließlich bis zum nächsten Knoten hechten und zum langersehnten Ausgang schwingen.

### 3. RAUM

Geht mit dem grünen Ninja nach rechts, bis ein Durchgang nach unten erscheint. Springt danach hinunter und begeben Euch nach links (Kiste = Extraleben). Anschließend läuft Ihr wieder hinauf und geht nach rechts (erste Kiste = Bombe, zweite Kiste = Ninjutsu). Ein Stockwerk höher befindet sich auf der linken Seite der Ausgang.



### 4. RAUM

Hier muß man noch einmal mit dem Roboter aus dem Hafen kämpfen. Wendet die gleiche Technik an, um ihn zu besiegen.

Fortsetzung ➡

(GG)

## 5. RAUM

Mit dem gelben Ninja auf den ersten Wasserstrahl und anschließend auf den linken Strahl springen. Zwei Stockwerke höher müßt Ihr wieder auf den linken Wasserstrahl springen. Haltet Euch während der nächsten fünf Stockwerke ebenfalls immer auf dem linken Wasserstrahl. Im fünften Stock hüpfet Ihr vom linken auf den rechten Wasserstrahl und lauft schnurstracks zum Ausgang.

## 6. RAUM

Mit dem grünen Ninja auf die Kiste springen. Sofort wieder von der Kiste herunterspringen und zum blauen Ninja wechseln. Öffnet nun die Kiste (= Ninjutsu). Laßt Euch herunterfallen, bis eine Öffnung erscheint. Drückt dann schnell auf Start und benutzt

einen Ninjutsu. Der blaue Ninja verwandelt sich in einen Tornado, und Ihr könnt zum Ausgang fliegen.

## 7. RAUM

Hier müßt Ihr gegen die Todesmaske kämpfen. Danach nochmal durch den zweiten und dritten Raum gehen. Verlaßt den dritten Raum diesmal jedoch rechts!

## 8. RAUM

Springt mit dem grünen Ninja nach vor, wechselt dann zum rosafarbenen Ninja über. Wenn Ihr an der höchsten Stelle seid, schmeißt eine Bombe. Ist der Mönch verschwunden, spielt Ihr mit dem grünen Ninja weiter und springt auf den Stein. Gegen den nächsten Mönch mit dem gelben Ninja vorgehen. Den dritten Mönch erledigt Ihr auf dieselbe Weise, wie den ersten. Beim vierten Mönch wendet Ihr das vom zweiten Gegner bekannte Verfahren an. Den oberen Ausgang wählen (Kiste = Herz).

## 9. RAUM

Mit dem blauen Ninja den ersten Knoten anschießen und sich hinüberschwingen. Beim Herunterfliegen den Entenhaken an den zweiten Knoten und hiernach an den ersten Knoten schießen. Die Kiste beim Ausgang unbedingt öffnen. Über dem Ausgang befindet sich noch ein Ninjutsu.

## 10. RAUM

Mit dem rosanen Ninja an der Decke entlanghangeln und die Kisten einsammeln. Nehmt Euch vor den Düsen in Acht.

## 11. RAUM

Zur rechten Mauer gehen. Mit dem roten Ninja ein Erdbeben erzeugen. Wenn sich die Wände aufgelöst haben, links runterspringen (Kiste = Ninjutsu). In den grünen Ninja verwandeln und wieder raufspringen, dann mit dem blauen Ninja in den Tornado verwandeln, nach rechts fliegen, bis Ihr über dem Ausgang steht (Kiste = Ninjutsu). Nocheinmal mit dem roten Kämpfer ein Erdbeben hervorrufen und hinausgehen.

## 12. RAUM

Ihr solltet in diesem Raum immer nach unten gehen und alle Ninjutsus einsammeln. Zaubert hiernach mit dem roten Ninja ein Erdbeben hervor. Achtet auf die Stacheln und geht dann durch die linke Tür hinaus.

## 13. RAUM

Beseitigt den Flußtalgegner. Wiederholt schließlich Raum neun bis zwölf - benutzt jedoch in Raum zwölf den rechten Ausgang.

## 15. RAUM

Jetzt wird es dunkel. Die gelb leuchtenden Punkte sind Kisten. Benutzt zuerst den rosanen Ninja und werft ein paar Bomben vor Euch her, bis Ihr die Kiste erreicht habt. In dieser findet Ihr einen Ninjutsu. Wählt nun den blaufarbenen Ninja und verwandelt Euch in einen Tornado. Lauft am Boden entlang und sammelt die Kisten auf. Der Ausgang befindet sich auf der rechten Seite.

## 16. RAUM

Springt mit dem grünen Ninja von Stein zu Stein. Vorsicht, die Steine fallen herunter!

## 17. RAUM

Mit dem blauen Ninja die Kiste öffnen und in einen Tornado verwandeln. Fliegt bis zur dritten Kiste und nehmt dabei die zweite im Flug mit. Springt nach oben, öffnet die Kiste und verwandelt Euch nochmals in einen Tornado. Nun geht's in Richtung Ausgang.

## 18. RAUM

Mit dem roten Ninja etwa vier bis fünf Häuser weit nach vorn laufen - bückt Euch. Wenn

## HELLFIRE (MD)

von Johannes Hanke  
aus Viernheim



Habt Ihr Interesse an 99 Continues bei Hellfire? Dann geht ins Optionsmenü, stellt den Schwierigkeitsgrad auf Hard und hört Euch anschließend irgendein Musikstück mind. 70 Sekunden lang an.

der gegnerische Ninja angreift, steht auf und verpaßt ihm eine. Springt hoch und geht anschließend wieder in die Hocke. Wiederholt diesen Vorgang so oft, wie nur möglich. Wenn der Gegner Bomben wirft, müßt Ihr diesen ausweichen und ihm gleich darauf Hiebe verpassen. Wenn dieser Gegner schließlich zu Boden geht, taucht der Obermütz von GG-Shinobi auf. Wenn dieser Kugeln aus dem Kopf schießt und dieselben auf den Boden treffen, müßt Ihr schnell aufspringen und ihm einen „Kinnhaken“ geben. Schießt er mit dem Bumerang auf Euch, bückt Euch, springt gleich wieder hoch und schießt auf den Oberfiesling. Habt Ihr auch diesen überaus schwierigen Gegner endlich besiegt, erscheint die sehenswerte Endsequenz.

## CASINO (MS)

von Falk Winkler aus Arnstadt



Falls Euch das Geld immer zu schnell ausgehen sollte, gebt doch einfach mal bei der Namens eingabe Mr. Sega ein. Folgende Zahlenkombination verhilft Euch zu 722.170 Dollar: 8314853112.

## OUT RUN (MD)

von Bastian Scharpen  
aus Cuxhaven

Um die Endsequenz zu Gesicht bekommen, muß man in der High-Score-Liste das Wort Ending eingeben. Wenn man gerne 325 km/h statt 294 km/h fahren möchte, so muß man im Auswahlménü den Schwierigkeitsgrad auf „Hard“ stellen und das Spiel durchspielen. Wählt Ihr hiernach erneut das Optionsmenü an, findet Ihr neben dem Schwierig-

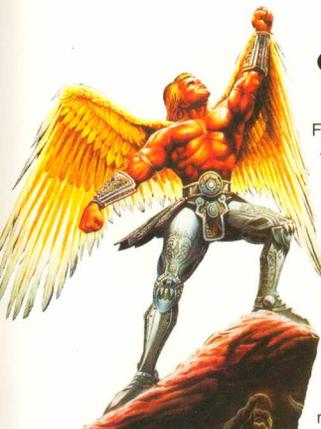


keitsgrad „Pro“ noch „Hyper“. Stellt Ihr auf „Hyper“, seid Ihr 325 km/h schnell. Es gibt aber noch eine zweite Möglichkeit: Bevor Ihr das Optionsmenü anwählt, drückt einfach zehnmal hintereinander die Taste C und es erscheint die Funktion „Hyper“.

## ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD (MS)

von Michael Seitz  
aus Mannheim

Wenn Game Over erscheint, müßt Ihr schnell das Steuerkreuz nach oben und gleichzeitig achtmal den Feuerknopf 2 drücken, damit Ihr ein Continue erlangen könnt. Dieser Trick funktioniert aber nur, wenn Ihr 400 Taler besitzt.



## GYNOUG

(MD)

von Günther Schönhuber aus St. Georgen/ Gusen

Für das brandaktuelle Action-Spiel Gynoug hat Ballerexperte Günther Schönhuber ein paar interessante Kniffe auf Lager.

Das erste Extraleben ist an der Decke vor dem Zwischengegner in Level 1. In Level 2 befindet sich das Extraleben am Boden nach dem Zwischengegner. Und im vierten Level findet Ihr es in einem Schacht am oberen

Bildschirmrand - gleich zu Beginn, während der Flugsequenz.

Wenn Ihr die Joypad-Belegung wählt und dort längere Zeit (ca. 30 - 40 Sek.) den Knopf A gedrückt haltet, könnt Ihr anschließend die Level selbst anwählen.

Zum Abschluß noch ein genereller Tip: Besitzt Ihr ein Schutzschild bei Erreichen der Endgegner, solltet Ihr mit diesem in die Gegner hineinfliegen: Achtet dabei auf die Stärke des Schutzschildes!

## ALTERED (MD) BEAST

von Günther Schönhuber aus St. Georgen/Gusen

Zwei nützliche Tips für das allererste Mega-Drive-Spiel hat Günther Schönhuber für Euch ausgetüfelt:

1.) Mit B + Start im Titelbild (gleichzeitig) gelangt Ihr in ein geheimes Auswahlmü, in dem Ihr Lebensanzahl, Level und dergleichen mehr einstellen könnt.

2.) Mit A + Start (ebenfalls gleichzeitig im Titelbild drücken) bekommt Ihr die Möglichkeit, in der zuletzt gespielten Runde weiterzumachen.

## PUTT & PUTTER (GG)

von Francisco Garabatos aus Trebur

Wem das abgedrehte Golfspiel Putt & Putter zu schwierig ist, der sollte mit Hilfe dieser Levelcodes nun keine Probleme mehr haben:

Beginner-Mode  
Master-Mode

- Stage 4: NDKLK  
WBNAU  
QAQAX  
PLGKI
- Stage 7: KJLJC  
NLJKE
- Stage 10: YAWBM  
LLMKA
- Stage 16: HKPLD  
KBZAK
- Stage 19: PUTT

## E. A. HOCKEY

(MD)

von Bojan Covalcevic



Alle Eishockey-Fans können aufatmen! GAMERS hat nämlich Codes für EA Hockey:

Code:

Gegner:

Gewonnen:

GRLMYDX1SDTC2RZ8

Luxemburg

1-0

GR86H1WY2FHC3187

2-0

GSZR3NWN1DDR4X6

2-1

GTM9N9VB644DSP0H

3-1

GP27HJMXJG2TDNM

4-1

GRSS25GVR6RX3NF3

USA

1-0

GSGBNTFR24T9PTXL

2-0

GS4W8FDNC4CP9K7S

3-0

GP8C4L2GXN1P9LHV

4-0

GRYP71C6FF44S2L

Finnland

1-0

GSMG9WZ8P9OF1F2P

2-0

GS91XHY5O2DWWMMG

3-0

GRFJW27BVCMD5H86

4-0

GR33GP6V63GZVH88

Jugoslawien

1-0

GSTM2B6CLVBJHH9B

2-0

GTG6MZ5WOJ525H9D

(Endspiel)

3-0

## SEGA MEGA DRIVE:

- Konsole dt/jp 299.-
- CD Rom jp 699.-
- Wondermega jp 1499.-
- Arcade Powerstick 119.-
- Infratrot 2- Player-Set 99.-
- (Dauerfeuer und Slowmotion)

## SEGA MEGA DRIVE GAMES:

- Aleste CD jp 139.-
  - Alisia Dragon us 119.-
  - Art Alive dt. 119.-
  - Bad Omen jp 99.-
  - Buck Rogers us 99.-
  - Bulls vs.Lakers us 99.-
  - Cal.50 us 49.-
  - Carmen San Diego dt 139.-
  - Crude Busters us 119.-
  - Desert Strike us 99.-
  - EA Icehockey dt 89.-
  - Earnest Evans CD jp 119.-
  - F22 Interceptor us 79.-
  - Fantasia jp 59.-
  - Fastest One jp 49.-
  - Gardslam Tennis jp 99.-
  - Gynoug dt 119.-
  - Heavy Nova CD jp 119.-
  - Hellfire jp 49.-
  - Human Wrestling jp 89.-
  - John Madden 2 us 99.-
  - Jordan vs.Bird us 119.-
  - Kid Chameleon us 119.-
  - Kings Bounty us 59.-
  - Marble Madness dt 99.-
  - Mario Lemieux dt 119.-
  - Mickey Mouse dt 119.-
  - Monaco GP 2 jp 109.-
  - Musha Aleste us 99.-
  - Pitfighter jp 89.-
  - Quackshot dt 119.-
  - Roadblasters jp 89.-
  - Rolling Thunder 2 us 119.-
  - Super Shinobi jp jp 69.-
  - Slime World jp 99.-
  - Sol Feace CD jp 119.-
  - Sonic dt 119.-
  - Steel Empire jp 99.-
  - St.Sword jp 49.-
  - Super Off Road us 99.-
  - Tecmo World Cup jp 79.-
  - Test Drive li dt 109.-
  - Toki dt 119.-
  - Traysia us 129.-
  - Turbo Out Run jp 79.-
  - Turrican us 49.-
  - Twinkle Tale jp 99.-
  - Warsong us 129.-
  - Winter Challenge us 109.-
  - Wonderboy 5 us 119.-
  - Wonderboy 5 dt 139.-
- SEGA GAME GEAR:**
- Master Gear Adaptor 39.-
  - Aleste jp 59.-
  - Alien Syndrome jp 45.-
  - Axe Battler us 75.-
  - Chase HQ us 75.-
  - Cheesmaster dt 75.-
  - Crystal Warriors us 75.-
  - Donald Duck jp 49.-
  - Joe Montana dt 75.-
  - Leaderboard dt 75.-
  - Mappy jp 39.-
  - Mickey Mouse dt 75.-
  - Monaco GP jp 39.-
  - Ninja Gaiden dt 75.-
  - Out Run jp 39.-
  - Tennis jp 39.-
  - Shinobi dt 75.-
  - Sonic dt 75.-
  - Space Harrier jp 49.-
  - Wonderboy 2 jp 49.-

089/7605151

PLINGANSERSTR.26

8000 MÜNCHEN 70

## TIP DES MONATS

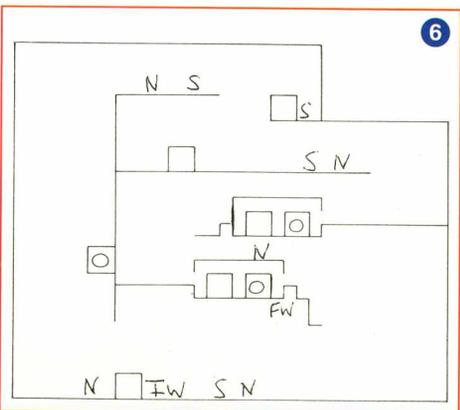
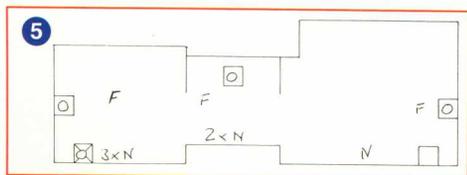
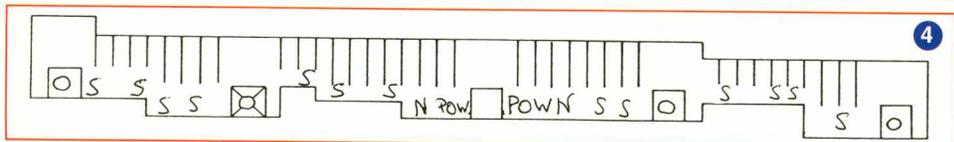
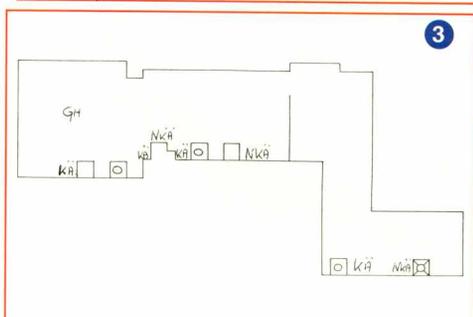
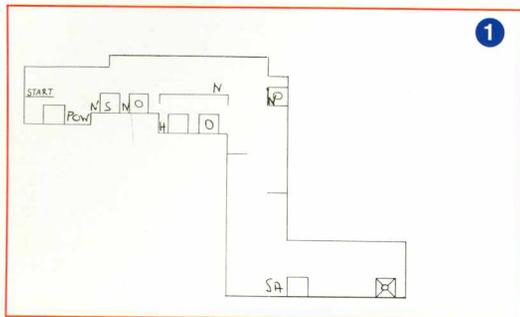
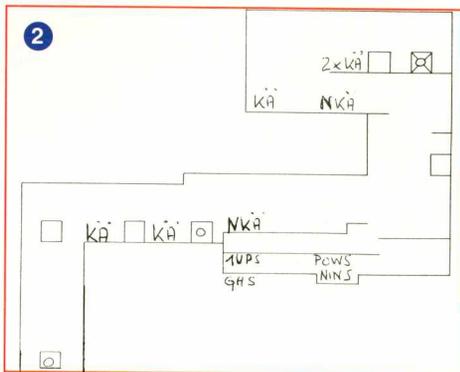
# THE REVENGE OF SHINOBI

(MD)

von Günther Schönhuber aus St. Georgen/Gusen

Im Auswahlmü die Anzahl der Wurfsterne auf Null stellen und ein paar Sekunden warten, bis das mathematische Symbol für unendlich erscheint. Nun habt Ihr unbegrenzt Shuriken. Shinobi-Spezialist Günther machte

sich außerdem noch die Mühe, Karten für das Labyrinth vor dem allerletzten Obermottz zu zeichnen. Um den finalen Endgegner rechtzeitig zu bezwingen, braucht Ihr unbedingt das „Power-up“, sonst wird das Mädchen zer-



## ZAPP

G • A • M • E • S

TEL 06131-614100

Too Hard to Handle

<b>Sega Mega Drive</b>	o. Spiel	289,-
	Desert Strike	109,-
	Terminator	129,-
	Exile	129,-
	Y's Ill	129,-
	Fire Wrestling	109,-
	Turbo Out Run	99,-
	Steel Empire	129,-
	Chuck Rock o.A.	
	Black Crypt	a.A.
	a.v.m.	
	Sonderangebote	ab 39,-
<b>Game Gear</b>	incl. Spiel	279,-
<b>Game Gear:</b>	Scenic	69,-
	Allan Syndrome	69,-
	Wonderboy II	69,-
	a.v.m.	
<b>Game Boy:</b>	Die neuesten Hits	
	Weitere Systeme auf Anfrage • Spielabholung möglich !!	

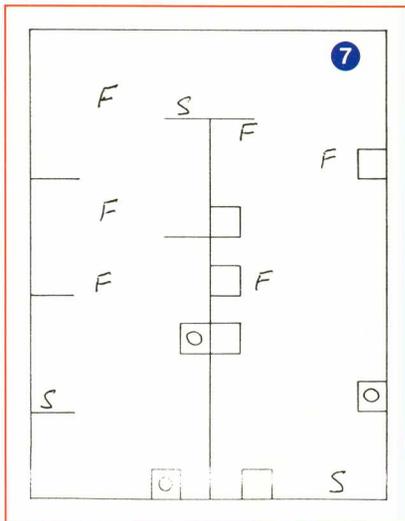
ZAPP • NACKSSTR. 9 • 6500 MAINZ

drückt. Steht Ihr schon vor dem Pfeil, der zum Ausgang zeigt und besitzt noch kein „Power-up“, dann schießt links auf die Wand...

## LEGENDE

- N..... Ninja
- S..... Shurikan (s)
- POW Energiepunkte
- H..... Herz
- SA..... Samurai
- KÄ..... Kung-Fu-Kämpfer
- NKÄ... Nunchaku-Kämpfer
- SP..... Springsatz
- GH..... Großes Herz
- F..... Fledermaus-Ninja
- 1UP... Freileben
- NIN... Ninjitsu
- S..... Soldat
- FW.... Mann mit Flammenwerfer

-  ..... Ausgang
-  ..... Eingang
-  ..... Weg zum Endgegner



## NINJA GAIDEN (GG)

von Sven Steffen aus Neumünster

### LEVEL 1



Mit dem Ring zum Endgegner gehen, ansonsten geschieht nichts besonderes. Endgegner: Stellt Euch links hin. Wenn der Gegner die Keule hebt, müßt Ihr einen Ring abfeuern (Steuerkreuz nach unten + Taste 1). Wenn Ihr gut genug seid, könnt Ihr diesen Endgegner auch direkt angreifen. D. h. immer vor dem Obermertz hin- und hergehen und im richtigen Moment zuschlagen.

türlich immer wieder Ringe abfeuern! Ihr solltet zwischendurch immer mal wieder Pause drücken, um die Granatenbahn zu verfolgen und entsprechend auszuweichen.

### LEVEL 2

Hier findet Ihr ein Extraleben (nach dem Schutzschild). Unbedingt mit dem Ring zum Endgegner gelangen. Endgegner: Haltet Euch grundsätzlich immer in der Mitte des Bootes auf. Schaut das Monster aus der Luke, müßt Ihr erstmalig Pause (Start) drücken. Kommt das Monster von links, nach rechts gehen bzw. umgekehrt. Kommt es aus einer der mittleren beiden Luken, stellt Ihr Euch einfach direkt darunter. Währenddessen na-

### LEVEL 3

Auch in diesem Level gibt es ein Extraleben. Zuerst kommen von links Blumentöpfe, danach von der rechten Seite Feuerlöcher und Blumentöpfe. Anschließend solltet Ihr auf die linke Seite achten (Vorsicht, Vogel greift an). Zum Abschluß versuchen dann noch ein paar Karatekämpfer Euch das Leben schwer zu machen. Endgegner: Kurz vor den Oberfließing stellen und normal zuschlagen, dabei den Kugeln ausweichen. Dann

hochspringen und schlagen (achtet aufs Timing). Hiernach gelangt Ihr in einen Vorräum. Dort solltet Ihr die Waffe „Welle“ einsammeln und natürlich die Energie. Den Gegner auf dem Teppich besiegt Ihr, indem Ihr durch häufiges Drücken der Pause-Taste seine Manöver „erahnt“. Anschließend auf den Vorsprung springen, nach links gehen und immer auf den Stein hauen. Nur wenn der Stein weiß aufblinkt, habt Ihr getroffen.

### LEVEL 4

Beeilt Euch, denn die Zeit zum Durchqueren dieses Levels ist unheimlich knapp bemessen. Unbedingt wieder die Waffe „Welle“ mitnehmen (lebensnotwendig!). Des weiteren solltet Ihr möglichst viel Energie einsammeln (99 ist ohne Probleme möglich). Endgegner: In diesem finalen Level sind drei gigantisch schwierige Gegner nacheinander zu besiegen. **GEGNER 1:** Einfach drunterstellen und die Waffe „Welle“ nach oben abschießen. **GEGNER 2:** Auch hier gilt: drunterstellen und mit der Waffe „Welle“ nach oben schießen. Ihr werdet nicht getroffen, wenn Ihr Euch entweder ganz links oder ganz

## Game Play

### Game Gear Mega Drive PC Engine Super NES NES Amerika Game Boy

Mega Drive deutsch mit

Spiel und jap. Adap. ....	329.-DM
Arcade Power Stick .....	89.-DM
EA Hockey dt. ....	109.-DM
Hellfire .....	49.-DM
Block Out .....	39.-DM
Wonderboy III .....	39.-DM
Magical Hat .....	39.-DM
Atomic Robo Kid .....	29.-DM
Bonanza Brothers .....	49.-DM
Mickey Mouse I .....	79.-DM
Out Run .....	49.-DM
Quackshot .....	79.-DM
Ishido (US) .....	69.-DM
Wonderboy 5 (US) .....	119.-DM
Musha Aleste .....	99.-DM
Wonderboy 5 (Jap) .....	29.-DM
Desert Strike .....	109.-DM
Two Crude Dudes .....	109.-DM
Advanced Milit. Com. ....	149.-DM
Darwin 4081 .....	29.-DM
Whip Rush .....	29.-DM
Bareknuckle .....	99.-DM
Sonic .....	89.-DM
PGA Golf (US) .....	119.-DM
Populous (US) .....	99.-DM
Alien Storm .....	79.-DM
Golden Axe II .....	89.-DM

Game Gear m. Spiel dt. ....	299.-DM
Wide Gear .....	29.-DM
Netzteil .....	29.-DM
Pengo .....	39.-DM
Monaco GP .....	39.-DM
Shinobi .....	69.-DM
Golden Axe (Jap) .....	39.-DM
Putt & Putter .....	39.-DM
Lucky Dime .....	65.-DM
Space Harrier .....	59.-DM

**Filiale: Berlin**  
Tgl. ab 10 Uhr  
Fax: 030 / 691 38 38  
**Tel: 030 / 691 21 56**

**Zentrale: Verl**  
Laden: ab 13 Uhr geöffnet  
Österwieher Str. 70  
4837 Verl 1

Fax: 05246 / 81 270  
**Tel: 05246 / 81 184**

rechts aufhaltet - nicht in den Ecken!

**GEGER 3:** Der dritte und letzte im Bunde ist gleichzeitig der stärkste und somit besonders schwer zu besiegen. Ihr müßt immer die Waffe „Welle“ abfeuern und warten, bis der Gegner nicht mehr blinkt, dann wieder abfeuern usw. Um den Kugeln auszuweichen, einfach in der Mitte stehenbleiben und links bzw. rechts durchschlüpfen (es geht!). Immer wieder pausieren, um zu sehen, in welche Richtung die Kugeln fliegen. Wenn Ihr schließlich diesen Gegner besiegt habt, könnt Ihr Euch stolz auf die Schulter klopfen. Denn dann habt Ihr ein ganzes Stück Arbeit hinter Euch gebracht. Andreas Sariven aus Langnau kennt die Ninja Gaiden-Paßwörter:

LEVEL 2: Ninja  
LEVEL 3: Gaiden  
LEVEL 4: Dragon  
LEVEL 5: Sword

Viel Spaß beim Spielen!



**AUF EINEN BLICK - ALLE LEVELCODES FÜR SLIDER:**

## SLIDER

(GG)

von Sven Steffen aus Neumünster

01: AJAJ 03: JJJL 04: AACG  
05: JALE 06: AJCL 07: JLLN 08: CAAC 09: LAJE  
10: ACAC 11: JCJE 12: ALAL 13: JNJJ 14: ACCE  
15: JCLG 16: ALCN 17: JLLP 18: CCAE 19: LCJG  
20: AAEE 21: JANG  
22: AJEN 23: JJNP 24: AAGG 25: JAPI 26: AJJP 27: JJPB 28: CAEG 29: LANI 30: ACEG 31: JCNI 32: ALEP 33: JLNP 34: ACGI  
35: JCPK 36: ALGB 37: JLPD 38: CCEI 39: LCNK  
40: AEAE 41: JEJG 42: ANAN 43: JNJP 44: AECG  
45: JELI 46: ANCP 47: JNLB  
48: CEAG 49: LEJI 50: AGAG  
51: JGJI 52: APAP 53: JPJB

54: AGCI 55: JGLK 56: APCB 57: JPDL 58: CGAI  
59: LGJK 60: AEEI 61: JENK 62: ANEB 63: JNPP  
64: AEGK 65: JEPM 66: ANGD 67: JNPF 68: CEEK  
69: LENM 70: AGEK 71: JGNN 72: APED 73: JPNF  
74: AGGM 75: JGPO 76: APGF 77: JPPH 78: CGEM 79: LGNO 80: EAAE 81: NAJB 82: EJAN  
83: NJJP 84: EACG 85: NALI 86: EJCP 87: NJLB  
88: GAAG 89: PAJI 90: ECAG 91: NCJI 92: ELAP  
93: NLJB 94: ECCI 95: NCLK 96: ELCB 97: NLLD  
98: GCAI 99: PCJK



## DEVIL CRASH

(MD)

von Peter Gudorf aus Herten

An dieser Stelle noch zwei Paßwörter für das Import-Modul Devil Crash: Die Telefonnummer des Herstellers Tecmo Soft (0956335555) beschert Euch

33 Flipperkugeln, während das Paßwort (RABYFWJIDE) Euch in die allerletzte Stage dieses tollen Flipper-Spieles befördert!

### Verzeichnis Tips und Tricks „GAMERS“

Name	System	Ausgabe
E-Swat	MS	01/92
Moonwalker	MD	01/92
Fantasy Zone II	MS	01/92
Super Monaco GP	MD	01/92
Back to the future	MS	02/92
Phelios	MD	02/92
Speedball	MS	02/92
Super Hang-On	MD	02/92
Xenon II	MS	02/92
Shinobi	MS	02/92
Streets of Rage	MD	02/92
Ghouls 'n' Ghosts	MD	02/92
World Cup Italia '90	MS	02/92
Kenseiden	MS	02/92
Sonic	GG	02/92
Golden Axe	MD	02/92
R-Type	MS	02/92
Alex Kidd: High Tech World	MS	02/92
Teddy Boy	MS	02/92
Wonderboy	GG	02/92
G-Loc	GG	02/92
Toe Jam & Earl	MD	02/92
Sonic	MD	02/92
Populous	MD	02/92
Quack Shot	MD	02/92
Moonwalker	MD	02/92
Lucky Dime Caper	MS	02/92

## WONDERBOY IN MONSTERLAND

(MS)

von Andreas Sariven aus Langnau

Drückt man 35mal hintereinander die Start-Taste während des Spielens, erhält man 45 Goldstücke. Dieser Trick kann an jeder Stelle beliebig oft eingesetzt werden. Ein paar grundlegende Tips stammen von Benny Martins aus Bernburg: In der neunten Runde ist das „Sword of Le-

gend“ versteckt. Sobald Ihr in Runde 9 die Höhle betretet, laßt Ihr Euch in den Schacht fallen. Bleibt auf der zweiten freischwebenden Plattform stehen und klopft an die Wand. Eine Tür wird sich öffnen und Ihr steht „King Demon“ gegenüber.

## R-TYPE

(MS)

Wenn man alle Leben verspielt hat und der Continues-Bildschirm erscheint, bewegt das Steuerkreuz im Uhrzeigersinn. Die Zahl der Continues steigt bis zu zwölf an. Unbesiegbarkeit erreicht Ihr, indem Ihr bei ausgeschalteter Konsole beide Joypads (keine Sticks) an die Power-Base anschließt. Ihr müßt

dann das Steuerkreuz des ersten Pads nach rechts-unten und das Steuerkreuz von Pad 2 nach links oben und zusätzlich die Taste 1 gedrückt halten. Jetzt könnt Ihr Euer Master System wieder einschalten und wenn das „R“ von R-Type erscheint, alle Funktionen loslassen und wie gewohnt starten.

## TENNIS ACE (MS)

von David Gampe  
aus Falkensee

Tennis-As David verrät Euch die Codes für den Grand Slam-Cup:

### EINZEL

1. Match: normal spielen und gewinnen
2. Match: AYBY  
VLCC  
LRYB  
FCKO  
CSAS  
REKW  
EFSA  
QPZP

### DOPEL

1. Match: GVOU  
FOXM  
WPUB  
OKRN
2. Match: AOFY  
VFEG  
LRYB  
FCKO  
CDQS  
RQYW  
EFSA  
QPZP
3. Match:

Und dann hat David noch das erste Paßwort gegen Italien erkämpft:

CGPD RNNW  
EFSA QPZH

## TIP DES MONATS GOLVELLIUS (MS)

von Andreas Petac aus Kaarst

Wenn Ihr etwas wirklich verrücktes sehen wollt, gebt als Paßwort ein:  
 QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ  
 QQQQ QQQQ QQQQ  
 Daniel Becks Paßwörter helfen Euch mit Sicherheit aus der einen oder anderen Klemme

### EIN KRISTALL:

MB2Y, U8SB, M4HO,  
AG4B, EY37 AFKZ, K022,  
W46Z

### DREI KRISTALLE:

WV03, DQAD, CAKW  
DLLG, 6RQK, XKAG,  
TBOX, TCUJ

### VIER KRISTALLE:

4AU6, KFCF, B8FR, TPP5,  
WZKM2DLE, J2GF, FJMX

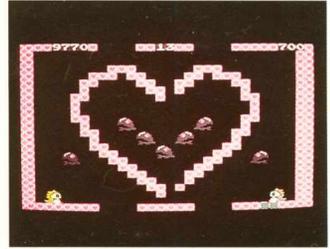
### FÜNF KRISTALLE:

VBSS, EHMA, 3EKX, HMPH,  
EBM8, 3QSW, 52AR, 6HMW

### SECHS KRISTALLE:

J7VZ, HEQU, AWPJ, 42S8,  
36AL, PQLH, MRLY, 0258

Mit dem letzten Paßwort könnt Ihr, sofern Ihr den siebten Kristall (im Norden kaufen), die grüne und die lilafarbene „Mea“ besitzt, direkt das Lager Golvellius ansteuern. Um die Höhle betreten zu können, müßt Ihr zwei Felsbrocken suchen, die vor einem abgestorbenen Baum zu finden sind. Trefft dort den rechten Stein mehrfach, bis er zerbröckelt und der Eingang zur Höhle sichtbar wird. Auf dem Weg in die Höhle müßt Ihr den oberen Weg einschlagen, um nicht in eine Falle zu geraten.



## BUBBLE BOBBLE (MS)

von Karl-Heinz Arneith  
aus Kulmbach/Leuchau

Karl-Heinz ist Bubble-Bobble-Fan und fand heraus, daß man sich mittels des Paßwortes RDXKSTTP die Level aussuchen kann.

## WONDERBOY III (MS)

von Daniel Beck aus Berlin



Daniel hat einen Code herausgefunden, der Euch sämtliche Ausrüstungsgegenstände und die Höchstzahl an Herzen (Leben) verpaßt.

WEST ONE 000 0000 000

## ACTION FIGHTER (MS)

Zu Beginn des Spiels könnt Ihr Euren Namen eingeben. Wenn Ihr dort statt Eures Namens eines der folgenden Worte eingibt, erhaltet Ihr eine bessere Ausstattung oder seid unverwundbar!  
**HANG ON:** Ihr steuert schon das Auto und habt die Buchstaben A, B, C und D schon eingesammelt.

**SEGA:** Ihr seid bis zum ersten Zusammenstoß immun gegen die Kugeln.

**SPECIAL:** Ihr startet mit den Fähigkeiten der Worte HANG ON und SEGA

**GP WORLD:** Nachdem die Zeit abgelaufen ist, bekommt Ihr drei Extraleben

**DOKIPEN:** Ihr beginnt mit den Fähigkeiten der Worte SPECIAL und GP WORLD.

Um an die P-Buchstaben heranzukommen, solltet Ihr die in Formationen herannahenden Flieger angreifen!

## LYNX-VERSAND Udo Oestreich VIDEOSPIELE Computer-Software

Schevenstr. 24  
4650-Gelsenkirchen  
☎ 0209 207222 ☎  
von 17 - 20 UHR  
ATARI-LYNX  
SEGA - PRODUKTE  
GAME-BOY

Sonic the Hedgehog  
 GAME GEAR 69,-DM  
 QUACK SHOT  
 MEGA-DRIVE 105,-  
 NACHNAHME + 5 DM  
 Ab 100 DM nur NN  
 FAX : 0209 207222

## ASTRO WARRIOR (MS)

von Falk Winkler aus Arnsdorf

Bei jedem gegnerischen Mutterschiff, das Ihr angreift, sind fünf Basen zu zerstören. Greift zuerst die Äußeren und dann erst die mittlere Basis an. Es steht Euch nur begrenzte Zeit zur Verfügung, um das Mutterschiff zu vernichten (30 - 45 Sekunden). Solltet Ihr es nicht schaffen, solange es sich noch hin- und herbewegt, fällt es direkt auf Euer Raumschiff. Die Rapi Fire Unit ist bei diesem Spiel sicherlich von Vorteil.

## TELEFON 0711 - 262 42 09

### HEISSE SOFT & COOLE PREISE

- SEGA-MEGADRIVE:** Terminator, Valis, Exile, Desert Strike, David Robinsons Supreme Court, Wonderboy5 (USA), Bulls vs.Lakers, Corporation, Cadash, Jordan vs. Bird, Super Off Road, u.v.m. Viele Sonderangebote ab 39,-DM. Ständig Neuheiten!
- GAME GEAR:** Große Auswahl an Spielen. Ständig Neuheiten!
- NEO GEO:** Jetzt NEU im Programm. Arcadefeeling pur für Freaks!



Besucht unser Ladengeschäft! Wir haben eine riesige Auswahl an Spielen, auch für andere Systeme. Ankauf von Gebrauchtspielen u. Geräten! Preisliste u. Club-Informationen gegen frankierten Rückumschlag!

## TOP 4 HACKSTR. 30 7000 STUTTGART 1

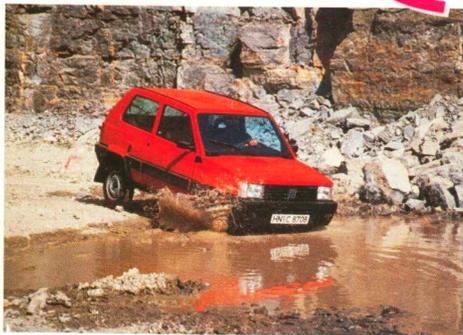
# Nice to Have

## TIEF-FLIEGENDE UFOS...

könnten Euch auf den Fersen sein, wenn plötzlich ein noch nie zuvor gesehenes Vehikel an Euch vorbeirast. Vielleicht seid Ihr aber auch nur einem stolzen GO-PED-Besitzer begegnet. Diese verrückten Mini-Roller mit 2-Takt-Motor sind im Bereich der unnützen Fun-Artikel der allerletzte Schrei. Es ist aber auch zu schön: Das zusammengeklappte GO-PED aus der Tragetasche holen, es mit wenigen Handgriffen startbereit machen, sich draufstellen und losbrettern. (Natürlich nur mit entsprechender Schutz-



Ausrüstung und da, wo niemand gefährdet wird.) Wenn man dann mit bis zu 35 km/h durch die Gegend rollert, ist jede Menge Spaß und Aufmerksamkeit garantiert. Die Realität verschwimmt und man erinnert sich an so manchen Hochgeschwindigkeits-Rekord aus der Kindheit, der natürlich plötzlich gaanz langsam erscheint... Aufgrund gesetzlicher Bestimmungen ist der Betrieb der GO-PEDs auf öffentlichen Wegen leider nicht erlaubt, aber ihr Besitzer wird sicherlich immer eine geeignete „Spielwiese“ finden. Interessiert? Näheres erfahrt Ihr unter 040/40 50 60



## OFF-ROAD FÜR EINSTEIGER

„Keksdose“, „Schuhkarton“, „Elefanten-Rollschuh“ oder einfach nur „die tolle Kiste“ - viele (allesamt lieb gemeinte) Namen für nur ein Auto. Die Rede ist natürlich vom Fiat Panda. Er ist eines der wenigen Autos, die man einfach mag. Klein und sprizig, wendig und witzig, ist er das ideale Einsteigerfahrzeug. Mit Motorleistungen von 34 bis 50 PS und regeltem Katalysator ist er günstig in der Unterhaltung und freundlich zur Natur. Seit mehr als elf Jahren zeigt Fiat nun schon, wie man auf kleinstem Raum (nur 341 cm Länge) ein „richtiges“ Auto baut - mit vier Zylindern, genügend Komfort auch für längere Strecken und Platz für die ganze Familie (ausgenommen der „Waltons“...).

Und jetzt bekommt es sogar technische Specials, die man bisher nur von „erwachsenen“ Autos kannte: so verfügt der Panda Trecking 4x4 tatsächlich über einen zuschaltbaren 4-Rad-Antrieb. In Verbindung mit den serienmäßigen M&S-Reifen kommt er dann auch bei Glätte oder im schlammigen Gelände bestens zurecht. Na ja, und was ein echter Off-Roader ist, der unterscheidet sich natürlich auch optisch von den Zivilisten. Mit dickem Flankenschutz, dekorativen Schriftzügen, speziellen Rädern mit schwarzem Nabenschutz und einem Preis um die 18 000 Mark hat der Panda Trecking 4x4 allemal das Zeug zum Kult-Auto.

## DADDEL-HALLE ZUHAUSE

Für alle, die mehr wollen, als andauernd nur Umsetzungen bekannter Spielhallentitel zu spielen, hat GAMERS das Richtige aufgestöbert: Die MAK (Mega Arcade Konsole). Diese Konsole ist nämlich in der Lage, original Spielhallen-Platinen auf Eurem Monitor / Fernseher mit Scart-Anschluß abzuspielen.

Für knapp 700 DM seid ihr stolzer Besitzer des Grundgerätes samt Joyboard. Dazugehörige Automatenplatinen sind schon ab 99 DM zu haben. Neuere Platinen schlagen allerdings mit bis zu 1000 DM zu Buche. Es gibt auch ein sogenanntes Oldie-Set, bestehend aus MAK, Joyboard und einem Oldiespiel (z.B. Crazy Kong, Time Pilot etc.) für 749 DM an. (599 DM, Sunset Riders (1099 DM oder Street Fighter II (949 DM)! Weitere Infos: (02622) 83517.



## FLOTTER DREIER...

...und das auch noch am Telefon!

Das klingt ja interessant, aber keine Angst, die neuen Swatch twinphones sind jugendfrei... Warum auch nicht, schließlich geht's hier ja um etwas ganz Harmloses (was dachtet Ihr denn??). Das Tolle an diesen Geräten ist eine Hör- und Sprechmuschel im eigentlichen Basisgerät. Zusammen mit dem normalen Hörer könnt Ihr also zu zweit mit Euren Freunden telefonieren - wenn diese auch ein twinphone haben, sogar (na, Ta-

schenrechner dabei.?) zu viert. Jede Menge Spaß ist somit garantiert. Was sich Swatch nennt, muß natürlich auch in Sachen Design halten, was der berühmte Name verspricht. Die twinphones haben damit kein Problem, es gibt sie in vielen Ausführungen, von schril bis edel. Die Ausstattung vervollständigt den guten Eindruck, Spitze, weil typisch Swatch ist der Preis: DM 95,-





## AFTERBURNER

Anvisieren, laden und -treffen!



Veröffentlichungsjahr: 1987

### „GAMERS“ meint...

□ Tadellose Steuerung, ansonsten nicht sehr viele positive Elemente.

GRAFIK  
4

SOUND  
3-

□ Lahme Umsetzung eines Automaten-Titels aus der Spielhalle. Außer Ballern ist nichts los.

NOTE  
4-

Genre:  
Action

Hersteller:  
Sega

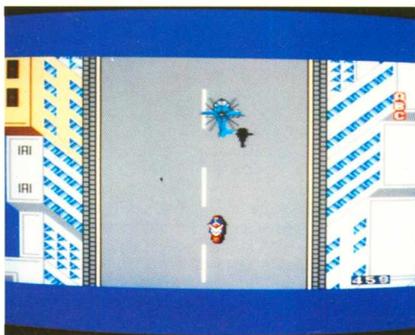
ca. Preis:  
DM 90.-

Um 1987 machte ein Automaten-Spiel von Sega namens After Burner Schlagzeilen. Noch nie wurde ein solches Grafikspektakel gesehen. Und noch nie wurde eine derartige Hydraulik, denn zu dem Spiel gehörte eine spezielle „Karossee“, eingesetzt. Wenngleich es sich bei dem eigentlichen Spiel auch „nur“ um ein recht simples Ballerspiel mit sehr leichtem Flugsimulator-Touch handelte, kam man trotzdem nicht drumherum, wieder und wieder eine Mark in den Geldschlitz zu werfen. Segas 3-D-Grafik war einfach sensationell schnell und die Musik habe ich noch heute im Ohr.

Noch im selben Jahr erschien die Umsetzung fürs Sega Master System. Auf die aufwendige Hydraulik mußte verständlicherweise verzichtet werden. Was blieb, war ein einfach gehaltenes Schießspiel mit langsame 3-D-Grafik. Ihr fliegt mit Eurem Düsenjäger über langweilige Landschaften,

schießt mit dem MG und mit Such-Raketen auf alle Eure Widersacher. Den feindlichen Salven weicht Ihr möglichst aus. In ganz brennenden Situationen könnt Ihr mit dem Jäger eine Rolle (360 Grad-Drehung um die eigene Achse) vollziehen. Geht Euer Sprit aus, erscheint ein Flugzeug, das Euch während des Fluges mit Kerosin versorgt. Großartige Endgegner oder Riesenflugzeuge gibt es nicht. Durch das Wegfallen der Hydraulik und aufgrund der technisch bedingt wesentlich schlechteren Grafik bringt die Master System-Version des Spielhallenrenners nicht im geringsten den Spaß, den Ihr vielleicht erwartet. Für Afterburner-Fanatiker vielleicht nicht ganz uninteressant. Diese sollten sich das Modul aber vorher genauestens ansehen und im Zweifelsfall die 90 Markstücke lieber dem Afterburner-Automaten zukommen lassen.

Torsten Oppermann



## ACTION FIGHTER

Eines der ersten Module, das beim Deutschland-Start des Master Systems 1986 veröffentlicht wurde, ist das gute alte Action Fighter. Dieser schnelle Reaktionsstest ist in zwei Phasen unterteilt.

Veröffentlichungsjahr: 1986

### „GAMERS“ meint...

□ Sehr flotte Mischung aus Auto-Action und Flugzeug-Rabunni mit tadelloser Steuerung.

GRAFIK  
4

SOUND  
3-

□ Vor allem der Grafik merkt man den Zahn der Zeit an. Recht hoher Schwierigkeitsgrad.

NOTE  
3

Genre:  
Action

Hersteller:  
Sega

ca. Preis:  
DM 60.-

Zunächst zischt Ihr mit einem Motorrad über den Bildschirm und fahrt zielstrebig von unten nach oben. Per Feuerknopfdruck könnt Ihr schießen, um die Autos böser Ganoven zu verschrotten. Schüchternheit ist fehl am Platz, denn andernfalls rammten diese Sonntagsfahrer Euer Gefährt, was ein Bildschirmleben kostet. Durch das Auf sammeln von Buchstaben, die manchmal über dem Asphalt schweben, läßt sich das Motorrad in ein Auto verwandeln. Damit kann

man besser ballern und auch gefahrlos zurückschubsen. Nach ein paar weiteren Buchstaben verwandelt sich Euer Gefährt schließlich in ein Flugzeug.

Hier beginnt Teil 2 der Actionhatz. Man ballert sich am Firmament durchs Leben, kann sogar das eine oder andere Extra ergattern und muß eine bestimmte Gegnerformation erwischen, um die Mission abzuschließen. Danach geht es natürlich mit einer schwierigeren Aufgabe weiter.

Trotz der angestaubten Grafik macht das spielerisch grundsolide Action Fighter immer noch Spaß und kostet zudem nicht die Welt. Im Vergleich zu den meisten neuzeitlicheren Action-Spektakeln wirkt es recht bieder, aber hat man sich erst mal warmgespielt, motiviert es ganz ordentlich.

Heinrich Lenhardt

## AERIAL ASSAULT



Ein relativ unbekannter Spielautomat namens P-47 - Freedom Fighter stand Pate für die horizontale Ballerei Aerial Assault. Ihr seid auf der Jagd nach der Terrorbande NAC, die eine Laserkanone gebaut hat, mit der es möglich ist, die Ozonschicht der Erde zu zerstören.

Ihr fliegt mit einem zu Anfang spärlich ausgestatteten Flugzeug durch vier lange Level und müßt Eure Waf-

fen gekonnt gegen Terroristen, die in Flugzeugen, Panzern und Schiffen gegen Euch angehen, einsetzen. An jedem Levelende verwehrt Euch ein übergroßer Endgegner den Zugang zur nächsten Stufe.

Drei Schwierigkeitsgrade sind einstellbar: Easy, Normal und Hard, wobei Normal für „Otto-Normal-Spieler“ zu empfehlen ist. Ihr könnt die Bewaffnung Eures Flugzeuges durch das

Mit Zerstörern dieser Größenordnung ist nicht gut Kirschen essen

Aufsammeln von Bonussymbolen, die nach dem Abschießen blinkender Gegner erscheinen, aufbessern. 14 verschiedene Extrawaffen und fünf weitere Bonussymbole stehen Euch während des Spielverlaufs

hilfreich zur Seite.

Arial Assault gehört technisch sicherlich nicht zu den Highlights der Sega-Module, spielt sich jedoch ganz gut. Freunde von Schießspielen sollten mal einen Blick auf das inzwischen zwei Jahre alte Modul werfen.

Veröffentlichungsjahr: 1990

Torsten Oppermann

### „GAMERS“ meint...

Solides Ballerspiel mit motivierendem Spielablauf. Einstellbarer Schwierigkeitsgrad. Lange Level.

GRAFIK 3      SOUND 4

Technische Schnitzereien wie rückelges Scrolling und „Düdelmusik“, schlechte Kollisionsabfrage.

NOTE

3

Genre:

Sport

Hersteller:

Sega

ca. Preis:

DM 90.-

## AMERICAN BASEBALL



Die amerikanischen „Volks“- Sportarten werden in den hiesigen Gefilden von Tag zu Tag populärer. Auch das Baseball findet immer mehr Anhänger. American Baseball für das Sega Master System bringt diesen Sport auf Euren Bildschirm. Um beim Baseball Punkte zu erreichen, müßt Ihr einen Spieler über vier sogenannte „Bases“ (=mit einem

Trifft er, oder trifft er nicht?)

Kissen markierte Punkte) ins Ziel bringen. Der Spieler darf aber nur von einer Station zur anderen laufen, bevor der Gegner an der zu erreichenden Basis den Ball gefangen hat, den Spieler mit dem Ball in der Hand(!) berührt hat oder den Ball vor dem Aufprallen fängt.

Während der Lauf- und Fangsequenzen wird die Sicht des Spielgeschehens umgeschaltet und Ihr seht das Spielfeld von oben. 26 Teams stehen Euch zur Auswahl. Ihr leitet eines dieser Baseball-Teams und Euer Ziel ist es, in die World-Serie, der Entscheidungsrunde für Berufsspieler, zu gelangen. Die Joypadsteuerung ist durchdacht umgesetzt worden.

Ihr könnt sowohl allein als auch gegen einen Freund antreten. Für regelfremde

Sportler ist American Baseball sicherlich nicht die Crème de la Crème - Baseballfans sollten sich dieses Modul aber unbedingt einmal anschauen - auch wenn Grafik und Sound nur Durchschnitt sind und das Modul mittlerweile schon gut drei Jahre auf dem Buckel hat.

Veröffentlichungsjahr: 1989

Torsten Oppermann

### „GAMERS“ meint...

realistische Simulation des Baseball mit spielerisch starken Computer-Gegnern.

GRAFIK 3      SOUND 3-

Ohne Baseball-Kenntnisse nicht gut spielbar. Spieler bewegen sich zu langsam.

NOTE

3

Genre:

Sport

Hersteller:

Sega

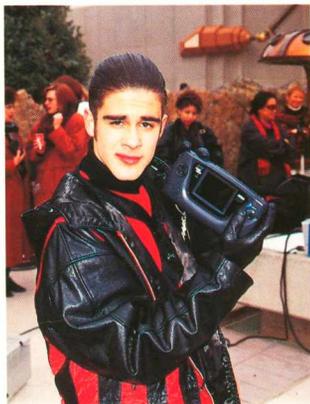
ca. Preis:

DM 90.-

# MUSIK

aktuell

## Game Gear für „The Party“



Überraschung für Damon Pampolina von den Kaliforniern The Party („Summer Vacation“). An seinem Geburtstag übte er mit seiner Band für einen Auftritt bei der Eröffnungs-Gala für das „Euro-Disney“ bei Paris. Ein Dankeschön, denn bei einem Auftritt im „Mickey Mouse Club“, dem amerikanischen Vorbild des „Disney Club“ war The Party bekannt geworden. Von der Gamers-Redaktion bekam der American-Football-Fan Damon zu seinem Ehrentag ein Sega Game Gear ge-

schickt. Damon freute sich wie ein Schneekönig und übte sich sofort an dem Spiel „Shinobi“.

## Midi, Maxi & Efti

„Es ist wie ein Traum, der plötzlich Wirklichkeit wird“, strahlt die erst 16 jährige Maxi, die zusammen mit ihrer Schwester Midi (16) und ihrer besten Freundin Efti (16) gerade die schwedischen Charts im Schnellauf erobert hat. Ihrer ersten Single „Bad Bad Boys“ folgt auch bereits die erste LP, die genau wie die Band „Midi Maxi & Efti“ heißt. Nach ABBA, Roxette und Army Of Lovers hat Schweden nun neue Lieblingskinder, auch wenn die drei dunklen Schönheiten gar keine waschechten Skandinavieren sind. In Äthiopien geboren, kamen die Zwillinge mit neun Jahren in ihre neue Heimat. Dort trafen sie auf Efti, die aus dem mit Äthiopien lange verfeindeten Staat Eritrea kommt. Das tat der schnell geschlossenen Freundschaft keinen Abbruch: „Wir haben gar nicht an den Krieg gedacht“, sagt Efti. Entdeckt wurden die Hübschen beim Einkaufs-



bummel in Stockholm. Erste Aufnahmen kamen Alexander Bard, dem Kopf von Army Of Lovers zu Ohren. Der nahm sie sofort unter seine Fittiche, mischte ihnen eine raffinierte Soundmischung aus Reggae, Pop und Ethno- Sounds. Seit den ersten Chartserfolgen teilen die drei frischgebackenen Stars ihre Zeit zwischen Hausaufgaben, Plattenaufnahmen und Discobesuchen auf. Von dem Erfolg noch völlig überrascht, klingen bei aller Euphorie jedoch auch nachdenkliche Töne an: „Manchmal möchte ich wieder ein ganz normales Leben führen, denn ich fühle mich wohler, wenn ich genauso lebe, wie alle anderen auch“, sagt Efti.

## Der große Rumir's Magic-Katalog!

# Über 1.500 Spiele in einem Katalog!



### Beinharte Video-Games!

Die besten und neusten Module für SEGA GAME GEAR und SEGA MEGA DRIVE zu gnadellos günstigen Preisen! Und natürlich die Konsolen selbst!

### Komplette Rollenspiel-Systeme!

Aus Deutschland, England und USA. Krimi, Spionage, Fantasy, Horror, Science Fiction, Superhelden, Dark Future: Erlebe spannende Abenteuer mit den Rollenspielen von Rumir's Magic!

### Faszinierende Gesellschaftsspiele

- ✕ Brettspiele aller Art ✕ Außergewöhnliche Kartenspiele
- ✕ Taktikspiele ✕ Fantasy- und Science Fiction ✕ Alles für Solospieler (Patienten, Geduldsspiele etc.)

Wir haben die Brettspiel

Auswahl!

Rumir's Magic's

heldenhaftes

Kennerlern-

Angebot!

HEROQUEST -

Basisset plus

Erweiterung -

Modul "Karak Varn"

zusammen nur

**DM 89,-**



Bestell-Schniepel einsenden oder gleich anrufen:

**0 61 81 / 26 0 96**

RUMIR'S MAGIC - Versand Hospitalstraße 14 - 16 · 6450 Hanau 1

## Bestell - Schniepel

**JA**, ich bestelle das heldenhafte HEROQUEST-SET für nur DM 89,- und erhalte dazu natürlich meinen RUMIR'S MAGIC-Katalog völlig kostenlos und unverbindlich in's Haus! Ich zahle  per Nachnahme (zzgl. NN-Gebühr)  mit beiliegendem Euro-Scheck.

Porto + Verp. DM 5,-

**NEIN**, an HEROQUEST-SET habe ich kein Interesse, aber den brandneuen RUMIR'S MAGIC-Katalog lasse ich mir selbstverständlich nicht entgehen: **Her damit** – und zwar **kostenlos und unverbindlich!**

Name

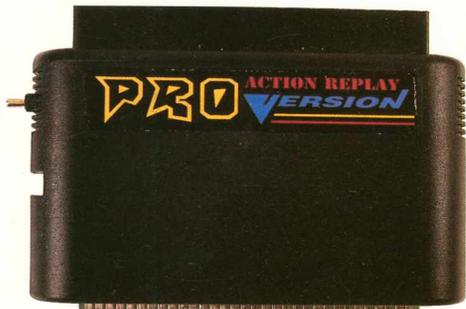
Vorname

Straße/ Hausnummer

Ort/PLZ

Telefon

# UNTER DER LUPE



## MOGEL-MODULE

**N**icht jeder, der gerne Video-Spiele spielt, ist mit dem Joypad so geschickt, daß er jedes Modul innerhalb kurzer Zeit löst. So manches landet im Schrank und verstaubt, weil man an einer Stelle festhing und nicht mehr weiterkam.

Damit ist jetzt Schluß. Zwei neue Module namens „Action Replay“ und „Action Replay Pro“ versprechen das Unglaubliche: Unendliche Leben, unendliche Energie oder Unverwundbarkeit in jedem Spiel. Wie soll das gehen?

Um ein Spiel-Modul zu beschummeln, steckt Ihr das Action-Replay-Modul in das Mega Drive. Auf das Action-Replay steckt Ihr dann das Spiel selbst. Wenn Ihr jetzt das Mega Drive einschaltet, erscheint nicht das gewohnte Sega-Logo, sondern ein bunter Bildschirm

mit vielen Nullen. Hier gibt Ihr mit dem Joypad „Codes“ ein, die im Handbuch für die einzelnen Spiele aufgelistet sind, und drückt den Start-Knopf. Erscheint dann das Titelbild des Spiels, legt Ihr einen kleinen Schalter an der Seite des Moduls um. Auf dem Bildschirm ist keine Veränderung zu sehen, aber wenn Ihr das Spiel spielt, merkt Ihr die Auswirkungen, die von Code zu Code unterschiedlich sind - mal gibt's mehr Leben, mal stirbt man gar nicht oder hat unendlich viel Geld.

Um zu verstehen, wie das Ganze technisch funktioniert, müssen wir ein bißchen tiefer in die Technik des Mega Drive einsteigen. Das Mega Drive ist ein Computer, der speziell auf Video-Spiele „abgerichtet“ ist. Die Spiel-Module sind Programme.

Solche Programme

**Wieder im siebten Level hängengeblieben? Wieder keine Chance beim vorletzten Obergegner? Mit zwei neuen Mogel-Modulen werden auch die härtesten Action-Knaller zum Kinderspiel.**

setzt wird. Jedesmal, wenn also Euer Held stirbt und das Spielmodul ein Leben abziehen will, passiert gar nichts, weil durch den Code der Befehl praktisch gelöscht wurde. Euer Spielmodul selbst wird dabei nicht verändert und kann auch nicht kaputt gehen.

Die Sache hat einen ganz gewaltigen Haken: Es gibt mehrere Millionen Möglichkeiten unterschiedlicher Codes. Für einen normalen Spieler ist es unmöglich, den Code selbst herauszufinden. Das können nur Profis, die die Spielmodule im Labor genau analysieren. Deswegen gibt es in der Anleitung die Codes für mehrere Dutzend gängige Module sowie eine Broschüre, die monatlich den Besitzern des Moduls zugeschickt wird und die neuesten Codes enthält.



werden in der Computersprache immer als Kette von Zahlen dargestellt. Ein 8-Megabit-Modul ließe sich beispielsweise als Kette von etwa einer Million Zahlen (der sogenannten Bytes) schreiben. Jede Zahl hat dabei ihre feste Position, die sogenannte Speicherstelle.

Das Action-Replay-Modul sitzt nun zwischen Spiel-Modul und Mega Drive und tauscht heimlich Zahlen aus. Wenn das Mega Drive an eine bestimmte Speicherstelle heranwill, erhält es nicht die Zahl aus dem Modul, sondern die Zahl, die Ihr per Code eingegeben habt. Um beispielsweise unendlich viele Leben zu bekommen, muß der Code so aufgebaut sein, daß an einer Speicherstelle der Befehl „Ziehe ein Leben ab“ gegen den Befehl „Tue nichts“ er-

Das Thema „Wie kriege ich einen Code raus“ hat die Entwickler von Action-Replay aber nicht kalt gelassen, so daß schließlich das Action-Replay-Pro Modul entstand. Wir nennen es im weiteren Text nur noch Pro-Modul, um Verwechslungen auszuschließen.

Wie schon erwähnt, besteht ein Modul aus teilweise über einer Million Speicherstellen, in denen Programm, Grafik und Sound als Zahlenwerte gespeichert sind. Allerdings muß sich das Mega Drive auch Sachen kurzzeitig merken können wie etwa: Wieviele Punkte hat der Spieler? In welchem Level sind wir? Wieviele Leben sind noch übrig? Diese Daten werden nicht im Modul, sondern im Mega Drive selbst gespeichert, im sogenannten RAM.



Das RAM im Mega Drive besteht aus über 65000 Speicherstellen, über die jedes Modul frei verfügen kann. Das bedeutet, daß fast jedes Modul die Information „Wieviele Leben habe ich denn noch?“ an einer anderen Stelle im RAM speichert. Weiß man diese Stelle, kann man dem Pro-Modul per Code befehlen, dort immer denselben Wert zu speichern. Will das Programm von drei Leben eines abziehen, wird das Pro-Modul aus den zwei Leben in Sekundenbruchteilen wieder drei Leben machen. Mit dem richtigen Code könnt Ihr auch blockieren, daß Energie abgezogen wird, die Uhr weiterläuft oder Euch das Geld (im Spiel) ausgeht.

Auch für diese technisch andere Art des Schummelns haben die Entwickler eine



sende Codes ausknobeln. Wer ein bißchen weiterdenkt, kann sogar Sachen machen, die über die Vorschläge im Handbuch hinausgehen, beispielsweise eine direkte Level- oder Runden-Anwahl. Dazu stoppt man das Spiel in Runde Eins, sucht nach dem Wert Eins, spielt dann bis Runde Zwei, sucht nach dem Wert Zwei, und so weiter. Am Ende kriegt Ihr einen Code, der nicht viel nützt: Ihr werdet niemals über den ersten Level hinauskommen, da das Pro-Modul in der Speicherstelle für den Level immer eine Eins fixiert. Aber wenn Ihr Euch den Code anseht, sollte dieser auf „01“ enden. Macht aus diesem „01“ mal „02“ oder „03“. Jetzt solltet Ihr eigentlich im entsprechenden Level sein. Wenn ein Spiel mehr als 10 Level hat, folgt auf „09“



Direkt nach dem Einschalten gebt Ihr die Codes ein (links) Wer selber einen Code sucht, muß etwas Englisch können

ganze Reihe Codes im Handbuch mitgeliefert. Doch der Witz an der Sache: Die Codes kann man auch selber herauskriegen und so selber jedes Spiel kinderleicht machen.

Im Pro-Modul steckt ein Programm, das systematisch die Speicherstellen sucht, in denen die Anzahl der Leben versteckt sein könnte. Dies funktioniert im Groben wie folgt: Ihr sagt dem Pro-Modul, daß Ihr drei Leben habt. Nun sucht das Pro-Modul alle Speicherstellen, in denen eine Drei steht. Das können allerdings Hunderte oder gar Tausende sein - nicht sehr hilfreich. Jetzt spielt Ihr aber, bis Ihr ein Leben verliert und startet wieder das Pro-Modul. Jetzt sucht es in den Speicherstellen, in denen vorher eine Drei war, nach einer Zwei. Das sind entsprechend weniger. Dieses Spielchen setzt man dann solange fort, bis nur noch eine Speicherstelle (und damit ein Code) übrigbleibt.

Wir haben Action Replay Pro mit zahlreichen Spielmodulen ausprobiert und stets Erfolg gehabt. Mit etwas Geduld lassen sich immer pas-

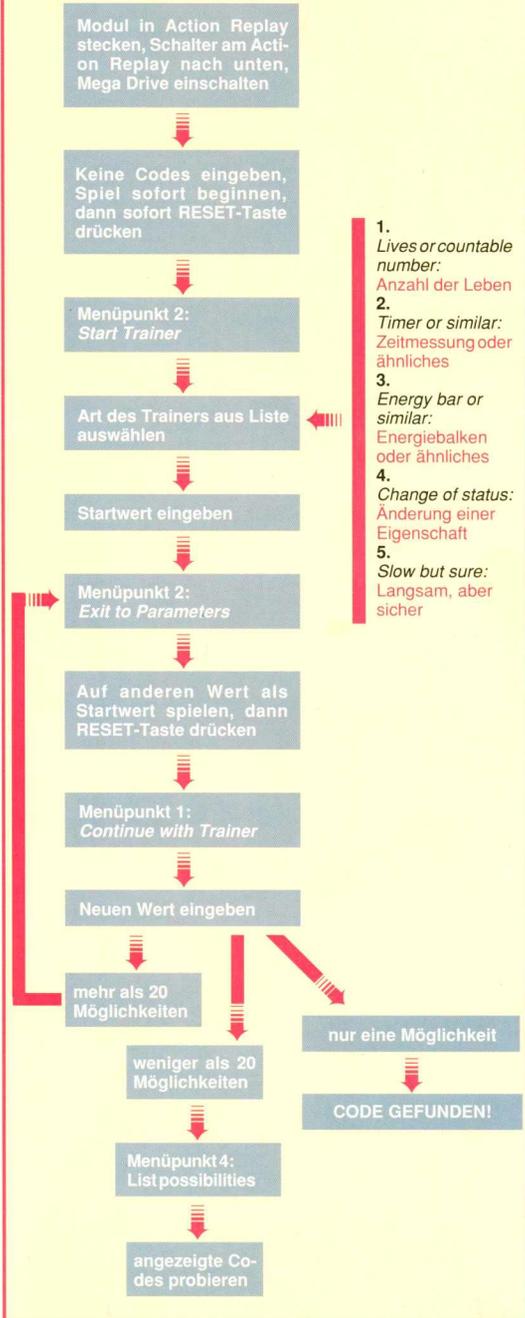
nicht „10“ sondern „0A“, bis hinauf zu Level 15, der die Nummer „0F“ hat. Nummer 16 ist dann „10“ und es wird wieder bis „1F“ (entspricht 31) gezählt. (Techniker nennen dies das Hexadezimal-System oder kurz Hex-Zahlen).

Für Master System und Game Gear sind ähnliche Module zur Zeit nicht erhältlich. Action Replay funktioniert auch nicht mit dem „Power Base“-Adapter, mit dem sich Master-System-Module auf dem Mega Drive spielen lassen.

Ihr merkt, die Module halten, was die Werbung verspricht. Sehr positiv ist auch die mechanische Verarbeitung, die aufgesteckten Module sitzen sehr stabil. Mit etwa 150 Mark ist das Pro-Modul nicht gerade preiswert, doch macht es vielleicht aus einem Spiel, das Ihr aus lauter Frustration nicht mehr anrühren wolltet, doch noch ein Modul, das Euch Spaß macht. Das normale Action Replay ist etwas preiswerter, wird aber demnächst zugunsten des Pros aus den Geschäften verschwinden.

Boris Schneider

## So geht's ...



## GAME GEAR

**Suche** sämtliche Verpackungen aller Game-Gear Spiele. Bitte ruft mich an. Stefan Dageroth, Tel.: 0234/380267.

**Verkaufe** „Psychic World“ & „Panic Factory“ für je DM 45,00 oder tausche gegen „Donald Duck“, „Crystal Warriors“, „Chessmaster“ o. „WC Leader Board“. Thomas Lörrinck, Bruno-Granz-Str. 34, O-9043 Chemnitz/Sachsen.

**Suche** Kontakt zu Spielern im Raum Brv. (SMG+SGG). Tausche: Ghostbuster + Bonanza Bros. Suche Road-Rash, F22, Quack-Shot, Toejam + Earl 2, Helmut Herrmann, Annenstr. 31, 2740 Bremervörde, Tel.: 04761/1342.

**Verkaufe** GG-Spiel G-Loc mit deutscher Anleitung und original verpackt. Nur 45 DM. Tel.: (06232) 79165 (Albert).

**Devilish:** Fast neu (nur einmal gespielt) orig. verpackt für 59,- DM oder Tausch gegen Slider,

Aleste, Frogger, Aerial Assault. Tel.: 0211/4201773.

G-Loc mit Anleitung gegen I.L. Dime Caper. Marcel Werner, Erich-Baron-Str. 23, O-1802 Kirchmöser.

## MEGA DRIVE

**Tausche** „Populous“, „Dick Tracy“ + „Ghostbusters“ gegen andere Module ein. Thomas Schneider Tel.: 02306/63773

**Biete:** „Joe Montana Football“ (Neu) für Mega Drive zum Verkauf (VB 70,-) oder Tausch gegen Gebot an. Frank Schramm, Tel.: 0211/491 0539

**Verkaufe** für MD: F22 Interceptor Max. 6 Flugstunden! Suche gute jump+run-Spiele, Rainer Bartels-Sopha, Bachstr. 61, 2000 Hamburg 76, Tel.: 040/225043.

**Tausche** Sonic u. Zoom gegen S.-Monaco u. Quack Shot. Raffael Wicki, Unter-Geissenstein 4, CH-6005 Luzern/Schweiz. Tel.: 041/441005.

**Verk.** für MD: Arcade Power Stick 80,-/Module: Buck Rogers/ EA Hockey je 80,-/ Sh. in the Darkness 90,-/ John Madden 70,-/ Phelios 50,-/ Suche Wonder Boy

5 dt. Bernd Graf, Wachendorfer Str. 10, 5353 Mechenich, Tel.: 02256/1319.

**Verkaufe** „Wrestle War“, Streets of Rage u. John Madden 2. Preise auf VB. Tel.: 02161/559598.

**Verkaufe**, kaufe und tausche Spiele für den MD. René Kirste, Straße der Einheit 44, O-7260 Oschatz, Tel.: Oschatz/4574.

**Tausche:** Moonwalker, Golden Axe I, Revenge of Shinobi. Gegen: Mickey Mouse I + II, Quackshot, John Madden '92 (Deutsche Module). Ivan Stefan, Wilhelm-Raabe-Str. 24, 8400 Regensburg, Tel.: 0941/91905.

SEGA-MEGA-DRIVE-VERLEIH  
**Verleih** der besten Module für Mega Drive. Gratis-Info über SMDV, Kirchstr. 13, 3721 Stiege/Harz.

**Verkaufe** Topspiele für MD: Long Raizer, Thunderforce, Rambo III, Starflight, Fantasia, Sword of Vermillion u.a., Tel.: 0711/3701816.

**Verkaufe** MD-Spiele: Altered Beast 30,-/Rambo III 35,-/Moonwalker 35,-/Mickey Mouse I 45,-/Shadow Dancer 45-50 DM. Alle Spiele sind jap., Tim Walter, Schubertstr. 3, 8038 Gro-

benzell, Tel.: 08142/51691.

**Tausche** Magical Hat, Twin Hawk, Phelios, Zero Blaster, Gain Ground, Granada, S. Shinobi, Dangerous Seed (jap.), Warsaw and Exile (amerik.) gegen andere Mega-Drive-Module. Lars: 0451/793178.

**Verkaufe** (nur zusammen) Altered Beast, Zany Golf, Bonanza Bros., Toe Jam & Earl, Ghoulin Ghosts, Out Run. - 6 Spiele DM 290,- oder sfr.270,-. Tel.: Zürich (Schweiz) 01 2011484 -spät abends oder früh.

**Verkaufe** Module fürs MD/Game Gear/ Famicom (günstig). Liste bei: Maier G., Kasernstr. 37, A-4910 Ried/Innkreis- Austria.

**Verk./ Tausche** Sonic 60,-/ Thunder F.III 60,-/ Sword of Sodan 35,-/ Crackdown 30,-/ Out Run 45,-. Suche M. Aleste u. Quackshot, zahle jeweils 60,- u. 50,- DM. Dieter Schweitzer, Wacholderweg 20, 7475 Meßstetten 8, Tel.: 07436/786.

**Tausche** oder **verkaufe** Michael Jackson's Moonwalker und Dick Tracy. Bei Tausch Sonic oder Rambo 3. Lars Kopp, Eichenbusch 50, 2057 Reinbek. Tel.: 040/7226479.

# GAMERS im Abonnement:

**Bequem:** 6 mal im Jahr steckt GAMERS im Briefkasten. Brandaktuell, und die leidige Angst, eine Ausgabe zu versäumen, ist endgültig vorbei.

**Günstig:** Jede Ausgabe kostet nur DM 4,30. Inklusive Zustellung frei Haus, denn das Porto bezahlt GAMERS. Macht DM 25,80 im Jahr (Auslandspreis DM 25,80 plus Porto). **Fair:** Das Jahres-Abonnement können Sie innerhalb von 10 Tagen (Poststempel) schriftlich widerrufen.

GAMERS-Leserservice,  
Postfach 10 32 45, 2000 Hamburg 1.

**ABONNEMENT-COUPON**

**JA!** Ich abonniere GAMERS ab sofort für mindesten 1 Jahr zum Preis von DM 25,80 (Auslandspreis DM 25,80 plus Porto) und Versand. Schicken Sie mir GAMERS an folgende Anschrift:

VORNAME/NAME \_\_\_\_\_

STRASSE/HAUSNUMMER \_\_\_\_\_

PLZ/ORT \_\_\_\_\_

DATUM/UNTERSCHRIFT \_\_\_\_\_

**Garantie:** Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim GAMERS-Leserservice widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb dieser 10 Tage (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:  
 Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung  
 BLZ (steht auf Ihrem Scheck)  
 Geldinstitut  
 Konto-Nr. \_\_\_\_\_

Unterschrift des Kontoinhabers  
 Gegen Rechnung. Bitte keine Vorauszahlungen leisten.  
 Rechnung abwarten.

**GAMERS Leserservice**  
 Postfach 10 32 45  
 2000 Hamburg 1

DATUM/UNTERSCHRIFT \_\_\_\_\_

**Tausche oder verkaufe:** Imortal (MD), Altered Beast (MD), und Woody Pop (GG). Brauche Toki, Quackshot, Street of Rage u. Toejam+Earl (MD). P. Kordonias, Hanauer Landstr. 41, 6000 Frankfurt 1, Tel.: 069/491895.

**Tausche** Herzog 2 (ap. Modul), Sonic und Quackshot gegen Populous, Toki und Warsaw komplett und 100% ok. Gerrit Henfler, Wiesenstr. 14, 2120 Lüneburg, Tel.: 04131/ 37162.

**Verkaufe** Sega Mega Drive Spiele und Sega Master System mit Spielen. Tel.: 0431/ 641670

**Ich biete:** Altered Beast, Star Control, Super Thunder Blade. Ich suche: Action, Abenteuer. Tino Schmidt, Bahnhofstr. 12, O-7305 Waldheim.

Ok. Heinrich! Du wechselst die Firma und ich löhne zur Finanzierung Deines Gehalts und meiner Anzeigen jetzt 5 Mark mehr!  
**Tausche** MD-Module Tel.: 05021/13259.

**Kaufe- verkaufe- tausche** Master System- und Mega Drive Spiele, verkaufe N.E.S., Tel.: 07930/ 1790.

**Tausch:** Habe Phelios, Golf, Sonic, Klax, Rambo u. andere. Suche: Kid Chamelion, Wonderboy V, Quackshot, Phantasy Star II, John Madden II, Tel.: 07805/ 59328.

**Kaufe** Ihr altes MD-Modul ab. Tel.: 07364/ 7083 ab 17.00 Uhr.

**Suche** F22 Inter., Fantasia, Moonwalker für Sega Mega Drive. Tel.: 07325/ 4988.

**Verkaufe** Spidermann, F22, U688 SUB, je 50 DM. Werner Bienert, Werdenerstr. 63, 4200 Oberhausen, Tel.: 0208/871810.

Ich **suche** Kontakte mit Sega-Spielern zum tauschen von Spielmodulen. Wenn ihr Lust habt, dann schreibt mir. Gunnar Ebeling, Mecklenburger Allee, O-2520 Rostock 25.

## ■ MASTER SYSTEM

**Tausche/Verkaufe** Flintstones/ Alex Kidd in Shinobi world/ Atztec Adventure/ Pit pot + Astro warrior/ Wonder Boy I/ Captain Silver/ Great Golf. Thomas Haffner, Tel.: 0941/948866

**Biete:** Alex Kidd IV, Wonderboy I u. III, The Ninja. Suche: Phantasy Star, Dragon Crystal, Alex Kidd II und Y's. Thomas Herold, Tel.: 037467/2830

**Tausche** Sonic, D. Duck (L.Dime Caper), Phantasy Star, Golden Axe gegen Gleichwertiges ...

Keine Shooting Games! Dirk Knieriem, Bergstr. 180, O-1200 Frankfurt/Oder, Tel.: FfO/43032.

**Wer tauscht** Dynamite Duke gegen ein anderes Spiel? Oder für DM 50-60 zu verkaufen. Andre Huebner, Münzmeisterstr. 4a O-8020 Dresden. Tel.: Dresden/ 4932240.

**Biete** f. Sega Master System II Kassetten Wonder Boy, The Ninja, Kung Fu Kid, Spy VS Spy zum Tausch, Renato Kalb, Windmühlweg 4, O-7281 Sprotta-Siedlung.

**Suche** Battle Out Run/ Chase HQ/ World GP/ Shanghai/Alex Kidd IV zum 1/2 Preis. Tel.: 09221/ 86854.

**Biete:** „Global Defense“ u. „TransBot“. Suche: „Choplifter“ oder „Wonderboy?“. Mario Schulz, Langestr. 14, O-222 Wolgast.

Wer **verkauft** preisgünstig gebrauchte MS-Module? Angebote mit Titel an: Marc Schulz, Klobßterlausnitzer Str. 44 f, O-6520 Eisenberg/Thüringen.

**Verk.** die Spiele Rastan, Cyborg Hunter, Indy, Golden Axe, Alien Syndrome für je 25-45 DM. Tausche auch gegen andere Spiele. Tel.: 07553/7712. 14-18 Uhr.

**Tausche** Golden Axe u. Shadow Dancer, Spiele in sehr gutem Zustand, gegen Indiana Jones, Wonderboy I, Asterix, Parlour Games oder After Burner. Heiko Nadler, Bahnhofstr. 32, 2060 Bad Oldesloe.

**Tausche** Master-module, **habe:** Alex Kidd 4, Psycho fox, Golden Axe Worrior, Phantasy-Star, Zillon 2. Suche: Sonic, Micky, Asterix, Donald. Tausche und kaufe auch Megadrive Module und Module für andere Konsolen. Tel.: 02872/7369 Mittw. abends, sonst Anrufbeantworter (rufe dann zurück!).

### Tauschangebot:

**Biete:** Chopflifer. Suche: Chase H.Q., Stefan Polzin, Boxberger Str. 42, O-7580 Weißwasser.

**Verkaufe** Sega Spiele: Secret Command 25,-/ Sonic the Hedgehog 55,-/ Strider 45,-/ Bubble Bobble 40,-/ The Flintstones 25,-. Denny Brodtkorb, Straße der Einheit 7, O- 7543 Lübbecke.

**Verkaufe** oder **tausche** (MS) Spiele: Super Tennis, After Burner, Global De-

fense, Basketball- Nightmare. Marc Stockhofe, Dinslakener Landstr. 5, 4230 Wesel, Tel.: 0281/27609.

**Verkaufe** für MS Rambo III und Light Phaser zum halben Neupreis. Versende per Nachnahme. Michael Silbermann, Erzstr. 3, O-9205 Halsbrücke.

**Verkaufe** 4 Cassetten u. 3-D Brille u. Light Phaser Pistole. Fast neu. Preis alles zus. 400,—DM VB. Versand möglich. Rudolf Stender, Dorfstr. 2.a, 2400 Lübeck 1, Tel.: 0451/55605.

**Tausche** „Time Soldiers“ gegen Basketball Nightmare oder Govellius. Gerrit Daubner, Pülgerschrofenweg 3, 8958 Füssen, Tel.: 08362/5246.

**Ich biete** für das Spiel „Bubble Bobble“ das Spiel „Shinobi“, Patrick Krämper, Apenraderstr. 7, 2240 Heide (Holstein).

**Tausche:** Monaco GP, Enduro Racer, Italia 90 Super Tennis, Global Defense, Zillion II. Angebote an Harry Altherr, Im Borfeld 1, 6751 Erzenhausen.

**Tausche** „F-16 Fighter“ gegen „Thunder Blade“. Edmund Benthin, Hasslebener Str. 19, O-2091 Gerswalde.

**Verkaufe:** Gauntlet (50 DM), Ultima 4 (70 DM), Phantasy Star (60 DM), Miracle Warriors (60 DM), Control Stick (30 DM). (Für

MS, guterhalten). Suche Mega-Drive-Spiele (auch Tausch). Simone Burschewski, Am Bahndamm 10, 3211 Eime 1.

**Tausche** Spiele MS/ Verkaufe: MS-LP+Spiele, suche MD. Ruff doch mal an: Leipzig/ 283345.

**Verkaufe** Psychic World 80,- DM oder tausch gegen: Alex Kidd I, IV, Wonderboy (1) I, II, III oder Indiana Jones. Suche preisgünstig das Heft Tips und Tricks. Steffen Linke, Dolsthaider Str. 39, O-7812 Lauchhammer-West, Tel.: dienst. Lauchh. 2502.

**Verkaufe** günstig Sega Master II + 2 Spiele + 2 Control Pad (130 DM). Möchte Kontakt zu anderen Sega-Master-Spielern oder Mega-Drive. Frank Gassner, Demmeringstr. 157, O-7033 Leipzig.

**Tausche:** Cyber Shinobi, Time Soldiers, Spider Mann, Paperboy. Maik Wiegand, Dürerstr. 58, 6650 Homburg. Tel.: 06841/ 75152.

## ■ VERSCHIEDENES

**Verkaufe** Master II 4 Monate gebraucht. Schreibt an: B. Mayer, Hardtstr. 27, 7750 Konstanz. Tel: 07531/ 76980

**Suche** Mega Drive Console, verkaufe Master System mit Spielen gegen Gebot. Thorsten Klein, Robert-Schumann-Str. 26, 5000 Köln 91, Tel.: 0221/ 897822.

Eine Kleinanzeige (maximal 5 Zeilen mit je 30 Anschlägen) kostet 10 Mark. Bitte legt den Betrag in Form eines 10 Mark Scheines (o. Scheck) bei. Einsendeschluß für die Gamers 4 ist der 25.6.92. 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: MVL GmbH, Stichwort: GAMERS Börse, Pöseldorfer Weg 13, 2000 Hamburg 13

# BÖRSEN-FORMULAR

**Name:** (bitte in Blockbuchstaben schreiben)

**Straße:**

**PLZ/Ort:**

**Telefon:**

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll:

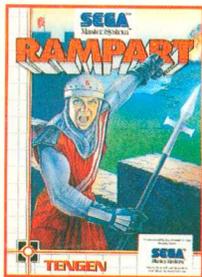
- Game Gear-Spiele  Hardware+Zubehör  
 Master System-Spiele  Verschiedenes  
 Mega Drive-Spiele

**Datum:**

**Unterschrift:**

# VOR SCHAU

## Nächstes Mal im Testteil:



Burgen-  
bau bei  
Rampart

## Lexikon, die Zweite

Wer ist Alex Kidd? Im zweiten Teil unseres völlig einmaligen Modul-Lexikons stellen wir Euch alle Abenteuer von Segas ältestem Superhelden vor. Zusätzlich auch die ersten Lexikon-Seiten für das Mega Drive. Ihr könnt schon mal das Raten anfangen: Welche Spiele mit „A“ stellen sie wohl vor? Wetten werden noch angenommen.

## Entwickler

Bisher kamen Sega-Module aus Japan und Amerika. Inzwischen sind auch die ersten Titel da, die in England und Frankreich entstanden. Nur Deutschland war bisher Programmierer-Niemandsland. Nicht mehr lange: Die Mannen von Factor 5 aus Köln arbeiten an einem Action-Spiel, das den Modulschacht des Mega Drive sprengen soll. Wir berichten weltexklusiv.



## JOYPADS UND -STICKS

Das wichtigste Handwerkszeug jedes Video-Spielers ist der Joystick oder das Joypad. Mit einem guten Stick steigen auch die Punktzahlen. Höchste Zeit also für einen Vergleichstest, bei dem wir vom simplen Sega-Pad bis zum hochgerüsteten Infrarot-Dauerfeuer-Zeitlupen-Sieben-Feuerknöpfe-Saugnapf-Ganzmetall-Modell alles unter die Lupe nehmen, was zur Zeit erhältlich ist.



- „Tom & Jerry“ für Master System: Comic-Witz oder Lachnummer?
- „Indiana Jones“ für Game Gear: Action wie im Kino?
- „Evander Holyfield Boxing“ für Mega Drive: Sieg oder K.O.?



und viele andere mehr, darunter das Neueste aus den Sega-Labors sowie die besten Importe aus Japan und den USA

## CHICAGO CHICAGO

...a wonderful town. In der „Windy City“ startet am 28. Mai die „Consumer Electronics Show“, der Welt größte Messe für Unterhaltungs-Elektronik. Natürlich sind auch Sega und die Software-Hersteller mit von der Partie, um die kommenden Hits für den Herbst und das Weihnachtsgeschäft zu zeigen. Gamers ist mit einem Reportage-Team vor Ort, um den Firmen aktuelle Infos zu entreißen und auch schon mal die ersten Blicke auf für andere noch streng geheime Spiele zu werfen.

## IMPRESSUM

### Herausgeber

Rüdiger Limbach

### Chefredaktion

Heinrich Lenhardt

v.i.S.d.P. für alle Tests und Tips und Tricks

### Redaktion

Boris Schneider,

Torsten Oppermann

### Koordination

Sven Jakobsen v.i.S.d.P. für alle Features

### Graphik

Marion Ivert, Peter Kemmler,

Sophia Strich

### Illustration

Klaus Pötter

### Bildredaktion

Sven Jakobsen

### Anzeigen

Ann-Katrin Schoel  
Tel: 040 / 44 16 58-59  
Fax: 040 / 45 42 95  
Anzeigenpreislise Nr.1  
vom 1.1.1992

### Vertrieb

IPV Wendenstraße 27-29  
2000 Hamburg 1

### Abonnement

Gamers -  
Leserservice  
Postfach 10 32 45  
2000 Hamburg 1

### Lithografie

Repro & Litho  
Werkstatt GmbH  
Oelkerstraße 29a  
2000 Hamburg 50,

### Druck

Neef + Stumme  
Rollenoffset  
3120 Wittingen

### Verlag

MVL GmbH  
Pöseldorfer Weg 13  
2000 Hamburg 13

© 1992 für alle Beiträge bei  
MVL GmbH

Alle Rechte vorbehalten

Nachdruck nur mit  
vorheriger, schriftlicher  
Genehmigung.  
Keine Haftung  
für unverlangte Fotos,  
Manuskripte etc.  
Gerichtsstand ist Hamburg

GAMERS erscheint zwei-  
monatlich zum Einzelpreis  
von DM 5.-

Das nächste  
**GAMERS-Heft**  
erscheint am  
**19. Juli 1992**

# JETZT SCHLAEGT POWER 2 ZURUECK

# ACTION REPLAY

**WERDEN SIE UNBESIEGBAR!!**



**DM 149,-**  
INKLUSIVE VERSANDKOSTEN

**JETZT ERHAELTICH FUER DEN \*MEGADRIVE™**



**WERDEN SIE SPIEL-PROFI MIT ACTION REPLAY!**

**MIT DEM ACTION REPLAY CARTRIDGE KOENNEN SIE IHRE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN**



**UNENDLICHES LEBEN, UNBEGRENZTE ENERGIE, UNBEGRENZTE POWER, MEHR TREIBSTOFF. WERDEN SIE UNBESIEGBAR MIT DEM ACTION REPLAY CARTRIDGE FUER IHRE MEGADRIVE™ Console.**



- **ACTION REPLAY** IST EINE NEUE ENTWICKLUNG, DIE DEN LSI **CUSTOM CHIP** BEINHALTET. DIESER WURDE SPEZIELL ANGEFERTIGT, UM DEN BENUTZER DIE AENDERUNG DER SPIELPROGRAMMIERUNG ZU ERMOEGELICHEN, SO DASS MAN LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM ENDE DURCHSPIELEN KANN.
- DURCH DEN EINZIGARTIGEN EINGEBAUTEN **'GAME-TRAINER'** IST ES MOEGELICH, LEVELS ZU SPIELEN, DIE MAN ZUVOR NOCH NIE GEGEHEN HAT UND IHRE EIGENE PARAMETER ZU FINDEN, FUER MEHR POWER, ENERGIE, TREIBSTOFF, UNENDLICHES LEBEN, USW.....
- MIT **ACTION REPLAY PRO** FINDEN SIE IHRE EIGENEN PARAMETER, ES DAUERT NUR MINUTEN, UM NEUE PARAMETER ZU FINDEN. DIESES IST DAS MODUL, DAS VON PROFIS EINGESETZT WIRD.

- **ACTION REPLAY** FUNKTIONIERT AUCH ALS ADAPTER FUER JAPANISCHE SPIELMODULE. DADURCH HABEN SIE DIE MOEGELICHKEIT, IMPORTIERTE SPIELMODULE AUF DEUTSCHEN SPIELCONSOLE ZU SPIELEN.
- MIT DER SPEZIELLEN ENTWICKELTEN **ASIC HARDWARE** IST ES MOEGELICH, DIE NEUESTEN SPIELE DIREKT NACH DEREN NEUERSCHEINUNG ZU MANIPULIEREN.
- KEINE SPEZIELLEN VORKENNTNISSE NOTWENDIG. WENN SIE EIN SPIEL SPIELEN KOENNEN, IST ES SCHON MOEGELICH, DAS **ACTION REPLAY** EINZUSETZEN. ALLE EINGABEN WERDEN UEBER DEN JOYSTICK/PAD EINGEGEBEN. EINFACHER GEHT ES NICHT.

**DAS ACTION REPLAY MODUL IST EIN UNENTBEHRLICHES HILFSMITTEL FUER JEDEN SPIELCONSOLE-BESITZER. LESEN SIE DEN TESTBERICHT IM GAMERS-MAGAZIN 03/92**

"SEGA" & "MEGADRIVE" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.

**\* WICHTIG!!**  
ACTION REPLAY IST NICHT ENTWICKELT, WIRD NICHT HERGESTELLT UND VERTRIEBEN DURCH SEGA ENTERPRISES LTD.



**WIE BESTELLEN SIE AM SCHNELLSTEN!**  
TELEFON [24 STUNDEN SERVICE] **02822 68346 / 637162**

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR.....

**DATAFLASH GMBH**  
WASSENBERGSTRASSE 34 4240 EMMERICH  
FAX 02822 68547



4240 EMMERICH  
WASSENBERGSTR. 34

# DAS GRÖSSTE SPORTEREIGNIS DES JAHRES!



110M HURDLES - MD



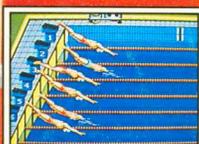
SPRINGBOARD DIVING - MS/GG



HAMMER THROW - MD



POLE VAULT - MS/GG



200M FREESTYLE SWIMMING - MD



100M SPRINT - MS/GG



ARCHERY - MD



SCREEN SHOTS FROM :

- MS - MASTER SYSTEM
- GG - GAME GEAR
- MD - MEGA DRIVE

Die Screenshots dienen nur als  
Illustration des Spiels und  
entsprechen nicht unbedingt der  
Bildschirmgrafik, da diese je  
nach Rechner in Qualität und  
Erscheinung unterschiedlich ist.

# OLYMPIC GOLD



U.S. GOLD  
OFFICIAL LICENSEE



SEGA

MEGA DRIVE

Master System

GAME GEAR