

GAMERS

VIDEOGAME-ENTERTAINMENT MAGAZIN

NEU!

COOL: KID CHAMELEON

ERSTER TEST

EXKLUSIV
Olympic Gold



Barcelona '92

SEGA ALLE INFOS • AKTIONEN • TESTS • TIPS & TRICKS

Unter der Lupe: Infrarot-Joy pads • 8 Seiten Tips & Tricks • Heiße News aus USA • Großer Vergleichstest der Rennspiele • **Im Test:** Wimbledon, Buck Rogers, Supreme Court, Crystal Warriors, S.C.I. und viele andere



SEGA™

With a Splash of Gold



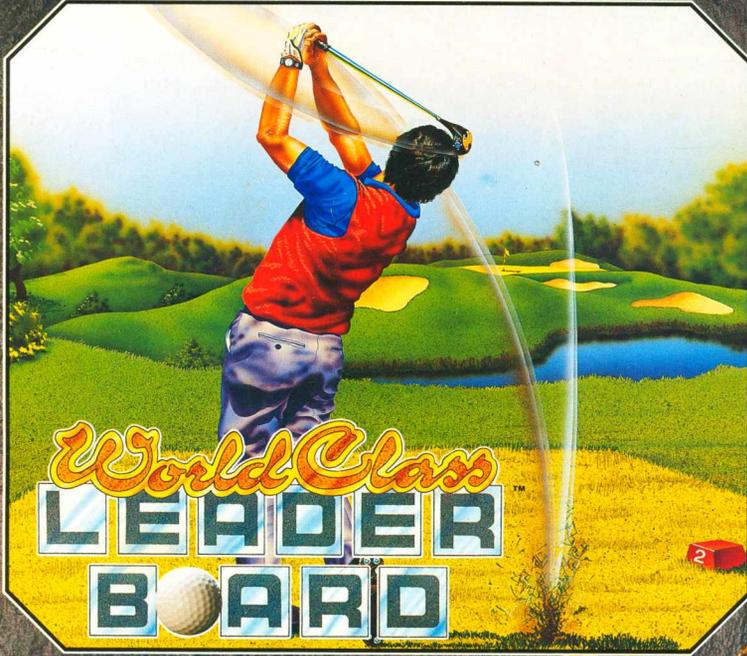
OPTIONS			
PITCH	NORMAL	WIDE	STRECHY: 50/100
DEFLECTION	ON	OFF	BLIND: 10/100
HEAD	OFF	BLIND	10/100
EXTRA TIME	NO	YES	
AFTER TOUCH	NO	YES	
LEAGUE SKILL	INT.	DIV. 1	DIV. 2
GOAL SPEED	NORMAL	BD 10	SP 10
SKILL LEVEL	TEAM A	TEAM B	
REFEREE	RANDOM		
	100%		



U.S. GOLD®

SEGA™

With a Splash of Gold



U.S. GOLD®

KID IST DA



Willkommen...

Direkt aus den Entwicklungs-Labors von Sega erhielten wir ein frisch auf Modul gebranntes Testmuster von Kid Chameleon. Die unmittelbare Folge: Der Geschicklichkeits-Knaller legte die Arbeitsmoral lahm, doch dank einiger Nachtschichten wurde der dreiseitige Test noch rechtzeitig fertig.

GAMERS
Exklusiv

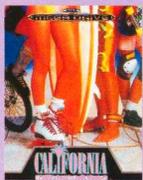


...zu Segas bestem Spiel seit Sonic the Hedgehog: Kid Chameleon schlägt zu

18

26 Wonderboy fürs Mega Drive: Seine brandneuen Abenteuer in Monsterworld bieten massig Spielwitz und sogar eine Batterie zum Speichern. Mehr dazu in unserem ausführlichen GAMERS-Test

MODUL-NEWS



CALIFORNIA GAMES **80**



SPACE HARRIER **38**



BONANZA BROS **68**



MASTER OF MONSTERS **39**

APRIL '92

EDITORIAL

ABO

▲ Um an das Abo zu kommen, schleunigst auf Seite 96 gucken!

HALLO GAMERS, vielen Dank für Euer Feedback nach unserer Erstausgabe. Ihr habt uns eine Menge prima Anregungen geschickt, die wir prompt in die Tat umsetzen wollen. So werden wir z.B. eine Leserbrief-Hitparade und die „Börse“ für Kleinanzeigen einrichten. Schreibt uns auch weiterhin fleißig Briefe, damit wir GAMERS ganz nach Eurem Geschmack gestalten können.

Für diese Ausgabe haben wir ein paar Seiten zugelegt und rund um den dicken Test-Teil ein paar Features vom Rennspiel-Vergleich bis zu den Messeberichten ins Heft gepackt. Das Modul-Highlight des Monats ist zweifelsohne Kid Chameleon, aber auch ein paar andere Spiele wie Wimbledon Tennis und Crystal Warriors haben uns ganz schön lang beschäftigt.

Wir wünschen Euch viel Spaß mit der zweiten GAMERS!

■■■■ EURE GAMERS-CREW

**IN
H
A
T**

6

Jetzt geht die **Post** richtig ab: Der erste Batzen Leserbriefe ist da

10

Shorties satt: Die ersten Bilder von brandneuen Spielen

17 - 80

Gründlich: Der riesige **Test-Teil** analysiert die Neuerscheinungen ausführlich und kritisch

50

Hitparaden: Die **TOP-5** mit den internationalen Sega-Verkaufscharts

58

Auspuff und Turbolader: Großer **Rennspiele**-Vergleichstest mit Infos übers neue Senna-Modul

69

Infrarot-Joy pads beenden den leidigen Kabelsalat. Welche Vor- und Nachteile haben die drahtlosen Steuerelemente?

71

Japan-News vom **CD-ROM** fürs Mega Drive: Wie sehen die allerersten Spiele aus?

82

GAMERS international: Unsere rasenden Reporter berichten über **Messe-Neuheiten** aus Las Vegas und Nürnberg

85

Acht Seiten **Tips & Tricks**: Praktische Kniffe für alle drei Sega-Systeme

94

Unsere **Toys**-Rubrik ist diesmal besonders gut gemischt: Wir stellen z.B. tolle neue Brettspiele vor

97

Neu in **GAMERS**: Die **Pop-Seite** mit Trends und Interviews aus der Musik-Szene

58 Über ein Dutzend Möglichkeiten,

um ordentlich Gas zu geben: **GAMERS** vergleicht Rennspiel-Module für Master System, Mega Drive und Game Gear. Außerdem gibt's erste Infos über den Nachfolger zum Hit Super Monaco Grand Prix.



Seite 23: Opa-Opa kehrt zurück



Seite 71: CD-Spiele aus Japan

Messerscharf
detailliert
top-aktuell



Auf einen Blick: Die Spieltests in dieser Ausgabe

Titel	System	Test auf Seite:
Aleste	Game Gear	36
Alisia Dragoon	Mega Drive	28
Bananza Brothers	Master System	68
Buck Rogers	Mega Drive	44
California Games	Mega Drive	80
Chessmaster	Game Gear	48
Crystal Warriors	Game Gear	40
D. Robinson's Supreme Court	Mega Drive	75
Donald Duck: Lucky Dime	Game Gear	29
Darius II (Sagaia)	Master System	22
Flintstones	Master System	56
Gynoug	Mega Drive	34
Halley Wars	Game Gear	32
Hellfire	Mega Drive	24
Kid Chameleon	Mega Drive	18
Klax	Mega Drive	70
Laser Ghost	Master System	38
Marble Madness	Mega Drive	57
Mario Lemieux Hockey	Mega Drive	78
Master of Monsters	Mega Drive	39
Ninjab Gaiden	Game Gear	25
Out Run	Game Gear	56
Out Run Europa	Master System	64
Phelios	Mega Drive	33
Put & Putter	Game Gear	25
Rings of Power	Mega Drive	43
Running Battle	Master System	35
S.C.I.	Master System	67
Shining in the Darkness	Mega Drive	54
Slider	Game Gear	53
Sonic the Hedgehog	Game Gear	29
Space Harrier	Game Gear	38
Super Fantasy Zone	Mega Drive	23
Turbo Out Run	Mega Drive	66
War Song	Mega Drive	42
Wimbledon Tennis	Master System	72
Winter Challenge	Mega Drive	76
Wonderboy in Monsterworld	Mega Drive	26
World Cup '92	Mega Drive	79

85

Von Sega-Fans für
Sega-Fans: Die besten
Tips und Tricks



Donald Duck leicht gemacht

NINJA & CO.

Unser Test-Teil ist so umfangreich geworden, daß wir die einzelnen Spiele oben in einer eigenen Tabelle alphabetisch sortiert haben. Unser Team hat die vielen Neuerscheinungen kritisch gespielt und beurteilt. Wir wollen Euch vor Fehlkäufen bewahren und sagen klipp und klar, welche Module ihr Geld wirklich wert sind.

17



HIER GEHT DIE

AB!

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!

SCHULSTRESS

Das Bewertungssystem ist geschmacklos: Ein schulstreßgeplagter junger Mann wird sogar beim Durchblättern eines Videospiele-Magazins von Noten verfolgt. Verbesserungstip: Ich würde ein Maskottchen einführen und es 20 verschiedene Grimassen ziehen lassen, die jeweils als eine Bewertungsstufe gelten.

Kolja Lücking, Niederwerm

GAMERS ANTWORTE:

Es liegt uns natürlich fern, Euch jenseits der Klassenzimmer Schweißausbrüche und Nervenzusammenbrüche zu beschern. Einen Vorteil hat das Schulnotensystem aber mit Sicherheit: Jeder kapiert die Wertung auf den ersten Blick. Wonderboys und Shinobis, die jeweils verschiedene Grimassen fabrizieren, würden da vielleicht ein wenig Verwirrung stiften ("Hm, ist ein Shinobi mit rostigem Säbel was besser als ein Wonderboy beim Müllrausbringen oder umgekehrt?"). Vielleicht läßt sich sogar eine Lehrkraft dazu hinreißen, das Lesen von GAMERS angesichts der Notenbewertungen als "pädagogisch hilfreich" einzustufen -- drauf verlassen würde ich mich allerdings nicht.

MORALAPOSTEL

Erst einmal herzlichen Glückwunsch zu dieser ersten Ausgabe. Außer ein paar Kleinigkeiten (Druckfehlern) ist dies ein Magazin, auf das ich gewartet habe. Muße ich doch bisher meinen Wissensdurst mit ausländischen (teuren) Zeitschriften decken. Endlich nun eine deutsche Sega-Zeitschrift. Aber was wollt Ihr damit erreichen, Euch als Moralapostel hinzustellen und eigen-

mächtig Spiele zu zensieren? Steht es nicht im krassen Widerspruch, einerseits auf Seite 7 dieser Ausgabe das Spiel The Immortal als zu brutal abzustempeln und auf einen Test zu verzichten, wenn andererseits von der Firma Electronic Arts vollmundig für dieses Modul geworben wird? Ich bin sicher kein Verfechter der "Ballerspiele" (Quackshot, EA Hokkey usw. sind grandios), aber von solch einem Heft erwarte ich eine vollständige Berichterstattung, damit man einen kompletten Überblick behält.

*Christian Michael Butz,
Berlin*

Was soll das? The Immortal: nichts für Kinder... blabla bla". Habt Ihr eine Kinderzeitschrift konzipiert? Werden nur noch Module getestet, die geeignet für Kinder sind? Mit dieser Sega-Zeitschrift war ein Wunschtraum in Erfüllung gegangen, doch die Ernüchterung kam schnell. Denkt bitte daran, daß Eure Leserschaft nicht nur aus 10 - 20jährigen besteht.

Noch eine Frage: Seid Ihr von Sega/Deutschland ins Leben gerufen worden? Als eine Art Werbeblättchen? Beeinflußt Sega die Tests oder habt Ihr freie Hand?

*Oliver Hemming,
Ispringen*

GAMERS ANTWORTE:

Wir wollen natürlich nicht die Sittenwächter der Nation sein und Euch vorschreiben, welche Module für Euer Seelenleben am besten geeignet sind. Im Falle von The Immortal gab es bei der ersten GAMERS das Problem, daß wir aus Platzgründen einige Tests in letzter Minute rauswerfen mußten. Als es dann ans Ausortieren ging ("Ein Sportspiel weglassen? Nur

über meine Leiche!" etc) landete The Immortal auf unserer Ausschuß-Liste, weil das Modul a) nur von mittelprächtiger Qualität und b) grafisch teilweise ein wenig hart ist. Wir haben nun Eure zahlreichen Leserbriefe zu diesem Thema vernommen und geloben feierlich, solche Aktionen nicht mehr zu veranstalten. Wenn ein Spiel, aus welchen Gründen auch immer, recht deftig ist, weisen wir im Text darauf hin, aber die Wertung wird dadurch nicht beeinflusst.

Mit Sega Deutschland hat der Verlag, der GAMERS herausbringt, nichts zu tun. Daß wir kein "Werbeblättchen" sind und bei den Tests freie Hand haben, seht Ihr ja daran, daß schlechte Spiele auch miese Wertungen kassieren.

GARANTIERT

Ihre Zeitschrift gefällt mir sehr gut. Es ist nur schade, daß sie nicht monatlich erscheint und zu wenig Game Gear-Spiele testet. Bei meinem Game Gear ist in der Mitte des Bildschirms ein kleiner weißer Strich. Wie könnte ich diesen Fehler beseitigen bzw. woran kann das liegen? Die Garantiezeit ist noch nicht vorbei, aber wegen eines kleinen Fehlers will ich meinen Game Gear nicht für vier Wochen abgeben.

Murat Ulucam, Berlin

GAMERS ANTWORTE:

Auch wenns vorübergehend schmerzt, würden wir Dir auf jeden Fall raten, den Game Gear zur Reparatur zu geben.

Uns ist kein Kniff bekannt, wie man die Bildschirm-Makke selber richten könnte. Solange Du noch Garantie hast, solltest Du sie auf jeden Fall ausnutzen.

GEBT UNS DIE KLASSIKER

Für eine Erstausgabe war Euer Magazin wirklich gut. Einige Punkte haben mir allerdings weniger gefallen: Wo bleibt die Grafik- und Sound-Wertung? Meiner Meinung sind etwas zuviel Berichte im Heft enthalten, die nicht in eine Videospiele-Zeitschrift gehören. Positiv an Ihrem Magazin fand ich: Aktualität, kritische Tests, gute und viele Bildschirffotos. Man merkt an der Professionalität Ihres Magazins, daß Heinrich im Team ist.

Ich besaß und besitze fast alle gängigen Systeme, halte aber das Mega Drive für das beste, was es gibt und hoffe, daß Sie in Zukunft noch mehr MD-Games testen werden. Eine Oldie-Ecke für "Klassiker" wie Super Shinobi wäre auch nicht schlecht.

Martin Weißer, St. Georgen

GAMERS ANTWORTE:

Mit diversen Einzelwertungen haben wir uns deshalb etwas zurückgehalten, weil ja nur die Gesamtwertung aussagt, ob das gute Stück nun Spaß macht oder bestenfalls als Tüchtopper zu gebrauchen ist. Wenn's mal wirklich was Besonderes bei Grafik oder Sound zu vermelden gibt, erwähnen wird es natürlich im Text. Da die Wertungen eine sehr wichtige Sache und wir wild auf Eure Anregungen sind, ist dieses Thema natürlich weiterhin zur Diskussion freigegeben.

Die Idee mit der Klassiker-Ecke finden wir prima und basteln gerade an einer entsprechenden Rubrik. Wenn alles klappt, legen wir damit in der nächsten Ausgabe los.

INFRAROT IN NOT

Ich möchte mir die Infrarot-Joy pads für Mega Drive kaufen. Ich weiß aber nicht

wie teuer sie sind, wie die Leistung ist und ob es bei zwei Spielern gleichzeitig irgendwelche Probleme gibt. In Berlin war ich in fast allen Kaufhäusern, aber helfen konnte mir niemand.

Robert Hoffmann, Berlin

GAMERS ANTWORTET:

Bei der Auslieferung der Infrarot-Joypads gab es ein paar Verzögerungen, aber zum Zeitpunkt des Erscheinens dieser Ausgabe solltet Du sie überall dort bekommen können, wo auch Sega-Konsolen und Spiele verkauft werden. Einen Test der drahtlosen Joypads findest Du in dieser GAMERS.

SO HÄSSLICH KÖNNT IHR NICHT SEIN

Mit diesem neuen Videospiele-Heft habt Ihr allen Sega-Freunden einen riesen Gefallen getan. Hier findet man auf 75 Seiten (vielleicht bald mehr?) nur Informationen, die einen echten Sega-Gambler interessieren. Ich finde, Euer Heft ist rundum gelungen. Nur hier und da gibt es Kleinigkeiten, die man ändern könnte. In anderen Blättern weiß

man immer, wer einen Artikel schreibt und kann sich dank Fotos im Editorial den Tester bildlich vorstellen. Traut Euch und laßt ein paar Fotos schießen; so häßlich könnt Ihr nicht sein. Super finde ich die vielen Spielefotos, nicht so gut den etwas verhunzten Bewertungskasten.

Nick "EASN" von Sobbe,
Hanau

GAMERS ANTWORTET:

Das Interesse am GAMERS-Team ehrt uns sehr. Im Moment ist die Testerrige noch etwas dünn, aber lange wird Heinrich "Wer mich in EA Hockey schlagen will, muß gut frühstücken" Lenhardt nicht mehr als Einzelspieler fungieren müssen. Macht Euch darauf gefaßt, daß wir unsere Truppe in nächster Zeit verstärken werden! Sollte kein Einspruch in Form von diversen Leser-Drohbriefen eintreffen, bereiten wir das erregende Thema "Irrer ist menschlich: Hinter den Kulissen von GAMERS" für eine der nächsten Ausgaben vor.

RUN AUFS ROM

Da es das CD-ROM fürs Mega Drive jetzt schon als Importgerät gibt, das deutsche Gerät aber erst Sommer/Herbst erscheinen wird, geht meine Frage darum: Wenn man sich jetzt schon CD-ROM-Importspiele holen würde, ist es dann auch möglich, sie im Sommer/Herbst auf dem deutschen Gerät zu spielen?

Wird es auf CD-ROM auch Spiele wie Wing Commander, Monkey Island, Pirates oder Ports of Call geben? So, das wärs. Übrigens, ein Lob für Euer erstes GAMERS-Heft. Einfach super.

Sebastian Heckhoff, Oeding

GAMERS ANTWORTET:

Wir haben Deine Anfrage an Sega Deutschland weitergeleitet. Antwort: Man kann nicht gewährleisten, daß die Geräte und Spiele-CDs verschiedener Länder austauschbar sein werden. Im Klartext: Die Wahrscheinlichkeit ist relativ gering, daß die Japan-CDs auf deutschen CD-ROMs

(oder umgekehrt) laufen werden. Mit 100-prozentiger Sicherheit wird man das wohl erst dann sagen können, wenn die ersten europäischen Seriengeräte des CD-ROMs zum Jahresende erscheinen werden. Halte Dich deshalb sicherheitshalber mit dem Kauf eines Japan-CD-ROMs zurück. Die ersten Spiele sind zudem nicht berauschend und es lohnt sich bestimmt, auf bessere Titel zu warten. Bei der Entwicklung von CD-ROM-Spielen wird viel Geheimniskrämerei getrieben, aber für zwei der von den genannten Titeln stehen die Chancen gut: Wing Commander soll Anfang '93 erscheinen und bei Lucasfilm arbeitet man angeblich auch an Titeln für das CD-ROM. Die Wahrscheinlichkeit, daß man eines Tages das Computer-Adventure Monkey Island auch auf seinem Mega Drive spielen kann, ist deshalb recht hoch.

Wenn manche Spielefirmen eine schnelle Mark machen wollen, ist kein Videospiele-System mehr vor lieblosen Umsetzungen abgetakelter Computerprogramme sicher. Heinrich Lenhardt warnt vor den Auswüchsen des ungezügelten Konvertierungswahns.

Daß sich mit Videospiele-Modulen ganz erfreuliche Verkaufszahlen erzielen lassen, hat mittlerweile auch der schlafmützige Computerterspieler-Hersteller erkannt. Im Kielwasser der Neuheiten-Welle dümpelt deshalb seit kurzem ein neuer Modul-Typ, der manchmal für Freude sorgt, oft aber **Angst und Schrecken** verbreitet: die Computerspiel-Umsetzung.

Prinzipiell ist es ja eine löbliche Idee, die besten und erfolgreichsten Titel aus dem Computerlager auch den Konsolen-Fans zugänglich zu machen. Wie man eine solche Aufgabe vorbildlich erledigt, hat uns Tecmagik unlängst mit Populous fürs Master System bewiesen. Zum einen gilt die Umsetzung diese anspruchsvollen Programms auf ein 8-Bit-System als technisches **Glanzstück**, zweitens wurde die Steuerung komplett umgebaut und ganz auf das Master System zugeschnitten und drittens spendierten die gutigen Programmierer mehr Levels als bei allen anderen Populous-Versionen.

Wie man's nicht macht, zeigt hingegen die hingschulderte Mega Drive-Version von Populous, die zu den frühen Unruhmetaten von Electronic Arts gehört: Offensichtlich wurde hier bequem der Programmcode geht Version **rübergendeutet**, denn die Steuerung ist eine

rechte Pein. Es ist ja an und für sich erreichbar, daß Gott und die Welt jetzt auf den Sega-Zug springen wollen, aber wer beschützt uns vor den Mittelmäßigkeiten aus dem Computerlager? Für eine Softwarefirma sind solche 1:1-Umsetzungen ein relativ schneller und billiger Weg, aber der Modulkäufer fühlt sich oft zurecht **aufs Kreuz gelegt**. Schön, daß Kick Off ein Verkaufserfolg bei Computern war, aber warum nutzt die Master System-Version nicht die verbesserten Kontrollmöglichkeiten aus? Wozu hat Sega dem Joypad zwei Feuerknöpfe spendiert? Die Liste der furchtbaren Umsetzungen von Computerspielen auf Sega-Konsolen ließe sich noch weiterfortführen (von Dark Castle bis zu den Flintstones). Die besten Videospiele sind in der Regel just die Titel, welche speziell für das jeweilige System entwickelt wurden. Um den drohenden Ansturm der schlechten Umsetzungen mittelprächtiger Computerspiele zu begegnen, könnt Ihr den Herstellern der **Schludertitel** ganz einfach einen Lektion erteilen: Laßt die Nieten in den Regalen verstauben. Vielleicht konzentrieren sich die Hersteller dann drauf, nur noch vernünftige Versionen hochkräftiger Titel anzubieten. Mit Starflight und PGA Tour Golf gibt es auf dem Mega Drive auch erfreulich viele positive Beispiele. Was meint Ihr dazu? Schreibt uns Eure Meinung zu Computerspiel-Umsetzungen an die übliche Adresse (siehe oben).

HECKE
MOTZ



HIER GEHT DIE

AB!

MORE SCORE

Daß es jetzt eine Sega-Zeitschrift gibt, finde ich super, obwohl ich eigentlich Nintendo-Spieler bin. Sollte sich Ihre Zeitschrift bewähren, so werde ich mir das Mega Drive kaufen.

Wichtig wäre für Sega-Spieler die Einführung einer High-Score-Seite, wie z.B. bei der Nintendo-Clubzeitung. Auch die Seiten, die erklären, wie man ein schweres Spiel spielt, sollten erweitert werden. Ansonsten ist die Zeitschrift sehr gut, besonders die kritischen Beurteilungen der Spiele bewahren einen vor Fehlkäufen.

K.H. Gebert, Oberursel

GAMERS ANTWORDET:

High Score-Jäger wurden in der ersten GAMERS mit unserem Championship-Wettbewerb bedient, aber eine regelmäßige Seite mit Punktebestleistungen fehlt uns wirklich noch. Was meint Ihr dazu? Wenn genügend Pro-High-Score-Briefe bei uns eintrudeln, richten wir eine solche Rubrik natürlich ein.

KLASSENZIEL ERREICHT

Ich habe mir von meinem Zeugnisgeld die Zeitschrift GAMERS gekauft. Ich finde sie gut, nur sollten Sie mehr Game Gear-Tests bringen. Ich hätte noch eine Frage: Sie schreiben, mit dem Master Gear-Konverter kann man manche Spiele vom Master System auf dem Game Gear spielen. Woran kann ich erkennen, welche Spiele ich damit auf dem Game Gear spielen kann?

André Bank, Essen

GAMERS ANTWORDET:

Schönen Dank, daß Du Dein Zeugnisgeld in die GAMERS investiert hast -- die Noten haben Deinen Eltern offensichtlich keine grauen Haare verursacht. Prinzipiell kann man jedes Master System-Modul per Konverter auf dem Game Gear spielen (aber nicht die alten Sega-Cards, die ein bißchen wie Scheckkarten aussehen). Da man beim Game Gear mit einem im Vergleich zum Fernseher relativ kleinen Bildschirm vor-

lieb nehmen muß, sollte man aber Spiele meiden, bei denen viel Texterscheint. Die Schrift ist bei einigen Modulen wegen der "Verkleinerung" unlesbar.

DRAMA DES MONATS

Eines schönen Tages saß ich vor meinem besten Freund, dem Fernseher. Es war ein Tag wie jeder andere und ich fing an mich zu langweilen, was ich mit einem riesengroßen Gähner verkündete. Es ist jedoch das beste was man machen kann, wenn nichts im Fernsehen kommt und man nicht in der Lage ist, mit dem Mega Drive zu spielen, da die ganze Hand mit Schürfwunden und riesigen Blasen übersät ist. Als ich jedoch schon fast von der Werbung eingeschlafert wurde, erschien die Werbung für ein Videospielemagazin namens GAMERS nur für Sega-Konsolen, die mich doch glatt aus meinem Sessel katapultierte!

Mein Blutdruck stieg und stieg und ich konnte nur sehnsüchtigst dem nächsten Tag entgegenfieberten, weil es so eine Sache mit dem Einkufen am Sonntag ist. Als ich am Montag mit leicht geschlossenen Augen zur Arbeit fuhr, mußte ich zwar erst drei Zeitschriftenhändler aufsuchen, bis ich erfolgreich die absolut gute und fantastische GAMERS in meiner heftig zitternden Hand hielt. Dieser Tag sollte von nun an in die Geschichte eingehen. Ich war ein Fan der ersten Stunde! Außerdem versichere ich Euch, daß die anderen Läden, die GAMERS leider nicht in ihrem Angebot führten, unglücklicherweise den Flammen zum Opfer gefallen sind. Ich als Bankkaufmann sage Euch: So ist das eben mit dem Angebot und der Nachfrage! Aber nun zur Kritik: Schämt Ihr Euch eigentlich nicht, einen solchen niedrigen Preis für eine so gute Zeitschrift zu verlangen? Und vor allem diese stinkgenauen Tests, die aber auch immer passen. Was fällt Euch eigentlich ein?

*Lars Marschallek,
Schönningen*

GAMERS ANTWORDET:

An dieser Stelle dürfen wir uns ganz dicke für das viele Lob bedanken, das Lars und zahlreiche andere GAMERS-Leser in ihren Briefen gesendet haben. Eine Redaktion ist natürlich immer hinter konstruktiver Kritik her, um elementare Fragen wie "Was können wir verbessern?", "Welche Wünsche haben die Leser?" und "Wie können wir die Auflage verdreifachen?" zu beantworten. Aber letztendlich (und vor allem nach einer Erstausgabe) tun die verbalen Schulterklopper besonders gut und motivieren mächtig für die Arbeit an den nächsten Heften. Heinrich grüßt insbesondere seine "alten" Leser zurück, die ihn im Impressum erspäht haben.

WER SOLL DAS BEZAHLEN?

Endlich, nach so vielen Jahren, kommt eine Zeitschrift für die Sega-Systeme heraus, worüber ich mich sehr freue. Ich besitze das Sega Master System jetzt schon seit sechs Jahren. Ich muß sagen, daß ich bestimmt einer der ersten war, die sich das Master System zugelegt hatten.

In den letzten paar Jahren habe ich so ziemlich alles über Sega gelesen, was es zu lesen gab. Ein Punkt, der mich besonders stört (und ich glaube auch die meisten anderen): die hohen Preise. Ich finde die Grundpreise für die Geräte nicht zu teuer in Bezug auf das, was sie leisten können. Aber die Preise für die Module finde ich ein bißchen übertrieben. Ich glaube schon, daß ein Spiel wie Castle of Illusion oder Sonic mehr kosten darf als ein normales Modul, weil sie wirklich gut sind. Aber gegenüber den Herstellern für Computerspiele haben Sega und Nintendo den Vorteil, daß die Module nicht kopiert werden können. Obwohl ich über ein gutes Einkommen verfüge, kaufe ich mir nur sehr wenige Spiele, weil mir das Geld zu schade ist. Schon bei 20 Mark weniger pro Modul würde es anders aussehen. Eure Zeitschrift hat mir sehr gut gefallen und ich werde sie

sicherlich auch weiterhin lesen und kaufen. Bedenkt bitte, daß nicht nur Kinder und Jugendliche Eure Zeitschrift lesen. Ich kenne sehr viele sogenannte Erwachsene, die gerne mal 'ne Runde spielen.
B.E., Köln

GAMERS ANTWORDET:

Zur Ehrenrettung der Hersteller muß gesagt werden, daß die nackten Herstellungskosten für die Module sehr hoch sind, wenn man sie mit Computerspielen auf Diskette vergleicht. Die Ausstattung spielt sicher auch eine Rolle. Ich glaube, daß keiner schreit, wenn er über 100 Mark für einen 8-Mega-Brocken mit Batterie hinlegen muß, der sich zudem noch fantastisch spielt. Mich nervt es allerdings, daß auch diverse Mittelmaß-Module nur wesentlich billiger sind als die Top-Titel. Ein Hoffnungs-schimmer beim Mega Drive könnte langfristig das CD-ROM werden, da CDs in der Herstellung viel billiger sind als Module. Wir geben uns auf jeden Fall Mühe, durch unsere Tests die Spreu vom Weizen zu trennen, damit Ihr Euer gutes Geld nicht für Murks verplempert. Die erwachsenen Spieler haben wir sicher nicht vergessen. Uns würde es sehr interessieren, wer der älteste aktive Sega-Spieler ist. "Berwerbungen" (bevorzugt mit Bild) bitte an unsere übliche Adresse.

SCHUMMELGRUMMEL

Ich habe mich sehr gefreut, als ich gehört habe, daß Ihr den besten Spieler sucht. Als ich aber gelesen habe, daß es um High Scores geht, habe ich mich geärgert. Mein Freund und ich meinen, daß es keine Kunst ist, Punkte zu sammeln. Man kann bei einigen Spielen sogar an nur einer Stelle schon unendlich viele Punkte sammeln. Es ist doch viel schwerer, ein Spiel zu lösen, als Punkte zu sammeln. Deswegen solltet Ihr das Ganze noch einmal veranstalten, nur mit Fotos, die die Endbilder eines Spiels zeigen. Darüber würden wir

uns ziemlich freuen, da ich schon zwölf Sega-Spiele innerhalb von zwei Monaten geschafft habe.

Matthias Probst, Hamburg

GAMERS ANTWORTE:

Die High Score-Methode hat sicher ihre Tücken, aber sie scheint immer noch die beste Methode zu sein, um eine Vorentscheidung durchzuführen. Wir vertrauen natürlich auf die Ehrlichkeit der Sega-Spieler; ein Schummeler würde außerdem bei der Endausscheidung gnadenlos gegen die echten Cracks untergehen. Endbild-Fotos sind auch keine absolut sichere Sache, da man sich bei diversen Modulen leicht ans Ende vormogeln kann (z.B. Sonic auf dem Mega Drive). Wenn jemand eine andere Methode einfällt, wie man Beweise für besondere Spielerleistungen einreichen könnte, dann soll er uns auf jeden Fall schreiben.

BESONDERE KENNZEICHEN

Ich habe aus dem Werbefernsehen von Eurer Zeitschrift erfahren und sie mir gleich zugelegt. Da ich ein Sega Mega Drive besitze, finde ich eine reine Sega-Zeitschrift natürlich gut. Die erste Ausgabe ist auch wirklich gelungen. Sie ist übersichtlich und die Spiele werden ausführlich beschrieben. Besonders gut finde ich die Joypad-Belegung, da man auch oft japanische Module besitzt und die Anleitung einem da nichts nützt. Bitte stellt doch einmal Eure Tester kurz vor. Bei sehr guten und sehr schlechten Modulen würde ich mir ein besonderes Kennzeichen wünschen, z.B. einen goldenen bzw. schwarzen (für schlechte Spiele) Sonic. Denkt einmal darüber nach.

Andreas Kmita, Berlin

GAMERS ANTWORTE:

Die Idee mit dem "besonderen Kennzeichen" geben wir auch gerne zur Diskussion frei. Wir haben bislang auf so etwas verzichtet, weil unser Wertungssystem auf den ersten Blick rüberbringen soll, ob ein Spiel zur Oberklasse gehört oder nicht.

ZERPLÜCKT

Ich habe mit viel Interesse Ihre Zeitschrift gelesen und kann nur sagen: „Macht weiter so“. Da Sie sich ja sehr ausführlich mit Sega-Spielen beschäftigen, bitte ich Sie, mir mitzuteilen, ob und wo ich zu einigen Mega Drive-Spielen in Berlin deutsche Spielanleitungen erhalten kann. Diese Anleitungen wurden von meinem Sohn leider zerplückt und sind nicht mehr zu verwenden. Für Ihre Hilfe wäre ich sehr dankbar.

Reinert Blachnick, Berlin

GAMERS ANTWORTE:

Da die Anleitungen urheberrechtlich geschützt sind, darf man sie nicht munter kopieren und verkaufen. Sie sollten sich deshalb am besten an Sega direkt wenden (Anschrift: Neuer Pferdemarkt 1, 2000 Hamburg 36).

ORDNUNGSSINN

Endlich eine Zeitschrift nur über Sega-Videospiele. Zu meiner Freude auch noch von Heini Lenhardt betreut, einem alten Bekannten. Eine nähere Definition des "Ihr" wäre begrüßenswert, da es mich interessiert, wer sonst noch bei Euch mitmacht. Wenn schon Tests und Vorstellungen sein müssen, die nichts mit Videospielen zu tun haben, dann packt sie doch hinten ins Heft! Und wenn Ihr schon dabei seid, gliedert sie nach Master System, Mega Drive und Game Gear auf; so fällt es einem leichter, Tests für das entsprechende System zu finden. „Aktuelles“ habt Ihr taufirsch gebracht, sehr gut! Wenn jeder Tip honoriert werden würde, wäre die Motivation, mehr zu schicken, sehr viel größer.

Daniel Bodden, Krefeld

Was mich z.B. stört, ist, daß alle Spiele für ein bestimmtes System im Heft durcheinander sind; das heißt, einmal findet der Leser einen Game Gear-Test vorne und einmal hinten. Ihr solltet das Heft also aufteilen: Vorne alle Mega Drive-Module, in der Mitte alle Master System-Module und am Ende alle Game Gear-Module oder umgekehrt. Könnt Ihr nicht eine Rubrik

aufmachen, in der man Fragen zu den einzelnen Systemen stellen kann? Ich hätte gleich eine: Kann es sein, daß Sega für den Game Gear einen Mega Drive-Adapter in Planung hat oder ist dies wegen 16-Bit und der vielen Farben des Mega Drive überhaupt nicht möglich? Und könnt Ihr mir sagen, wieviel das Battery-Pack für den Game Gear kostet?

Dirk Teubler, Reichling

GAMERS ANTWORTE:

Unser Test-Ordnungssystem ist ein bißchen wild, aber einen Vorteil haben wir durch die gemischte Aufteilung: Wir können die Tests Systemübergreifend nach Themen sortieren. In GAMERS 1 hatten wir z.B. die Tests der beiden Donald-Duck-Spiele zusammengelagt; in dieser Ausgabe konnten wir so die vielen Sportspiele bündeln. Da viele Module oft von einer Konsole auf die andere umgesetzt werden, ist es außerdem vielleicht nicht gänzlich uninteressant, die Spielneuhheiten bei den anderen Sega-Systemen im Auge zu behalten.

Mit Fragen könnt Ihr uns natürlich jederzeit löchern. Der Mega Drive-Adapter fürs Game Gear ist genau aus den Gründen nicht möglich, die Dirk selbst genannt hat: Das Game Gear hat technisch genug drauf, um ein Master System zu emulieren, aber bei der 16-Bit-Kraft-Marke Mega Drive hat die Herrlichkeit ihre Grenzen.

Die unverbindliche Preisempfehlung für den Battery-Pack liegt bei 89,95 Mark.

KABEL ODER WAS?

Ich fände es gut, wenn Ihr bei Euren Game Gear-Tests vermerken würdet, ob man das jeweilige Modul durch das Gear zu Gear-Kabel auch zu zweit spielen kann. Das wäre sehr hilfreich. Sonst ist Ihre Zeitschrift ganz okay.

Andreas Selinger,
Wallenhorst

GAMERS ANTWORTE:

Prinzipiell gilt hiermit die Faustregel "Wenn man ein Modul per Kabel-Connection auch zu zweit spielen kann,

dann vermerken wir es auch im Test".

MODUL-BÖRSE

Ich freue mich sehr über Ihre Zeitschrift, sowas hat bisher gefehlt. Zwei Monate eher und ich hätte mir den Reifall mit einem Telespiel sicher ersparen können. Nun habe ich das Spiel (Ace of Aces) gekauft und dieses liegt nicht auf meiner Linie. Nun habe ich mir gedacht, sowas ist schon anderen Leuten passiert, oder sie haben ihr Spiel satt. Könntet Ihr nicht eine Tauschzentrale eröffnen. Man könnte Euch schreiben, welches Spiel man anbietet und welches Spiel man gerne hätte.

Jan Butthwik, Weidenbach

GAMERS ANTWORTE:

Wir finden die Idee prima und haben bereits an anderer Stelle in dieser Ausgabe einen Coupon für Eure Kleinanzeigen-Texte abgedruckt.

REIN UND RAUS

Ich besitze ein Sega Master System und noch weitere Systeme. Ich habe einige Fragen:

1. Wird GAMERS noch teuer?
2. Könntet Ihr nicht ein paar andere Konsolentypen mit in die Zeitschrift bringen (Game Boy usw.).
3. ...und alles, was weniger mit Konsolen zu tun hat, rauslassen?

Marcus Gleixner, Fürth

GAMERS ANTWORTE:

1. Vorerst nicht (...wie's mit dem Preis z.B. in 20 Jahren aussieht, können wir freilich noch nicht sagen).
2. Nun, die meisten anderen Leser mögen GAMERS gerade deshalb, weil wir uns ganz auf Sega-Konsolen konzentrieren. Wenn wir plötzlich mit Game Boy-Tests anfangen würden, könnte dies einen mittleren Volksaufstand auslösen.
3. Bei vielen anderen Lesern sind die angesprochenen Seiten ganz gnädig weggekommen; sie lockern das Heft eigentlich ganz gut auf und nehmen den Tests kaum Platz weg. Was meint Ihr dazu?

Europäisches Geflanke

CHAMPIONS OF EUROPE (MS)



Schmerzhaft: Nicht jedes Foul wird abgepfiffen



Dribblings im Regen



Ein Eckball bringt Segen

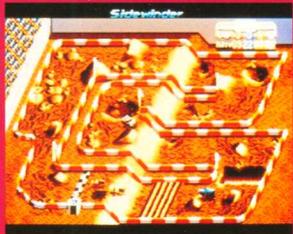
Die sportlichen Großereignisse nehmen kein Ende: Kaum hat man die Winterspiele verdaut und ist zum Bundesliga-Endspurt gerüstet, da naht auch schon die **Fußball-Europameisterschaft**. Rechtzeitig zum großen Ereignis will Tecmagik Ende Mai die neue Kicker-Simulation **Champions of Europe** veröffentlichen. Ihr könnt hier zwischen allen europäischen Nationalmannschaften wählen, um ein Freundschaftsspiel auszutragen. Ein EM-Turniermodus soll natürlich auch eingebaut werden. Wahlweise wird gegen den Computer oder einen zweiten Spieler gekickt, wobei die Steuerung ein wenig an U.S. Golds Super Kick Off erinnert.

Über Stock und Stein

SUPER OFF ROAD FÜR MEGA DRIVE

Ballistic hat eine Art Sub-Label angekündigt. Unter dem Titel „Arcade Blockbusters“ erscheinen Umsetzungen von Spielhallen-Klassikern, auf die der Mega Drive-Besitzer bislang verzichten mußte. Im April sollen mit Double Dragon und Super Off-Road die ersten beiden Titel herauskommen. Letzteres Modul bietet Hindernisrennen mit insgesamt vier Fahrzeugen. Zwei Spieler können gleichzeitig an den Start. Ihr müßt die diversen Schikanen berücksichtigen und dürft zwischen den Rennen Extras einkaufen.

Zwei der vier Geländewagen werden von menschlichen Pisten-göttern gesteuert



Erste Hilfe

AIR RESCUE FÜR MASTER SYSTEM



Wenn das Riesenrad stillsteht, mangelt's an seriösen Abstiegsmöglichkeiten, doch der Helikopter hilft

den rotierenden Retter, um über brennenden Hochhäusern und sinkenden Schiffen Gutes zu tun. Es darf auch ein bißchen geballert werden, denn die unvermeidlichen finsternen Mächte



Wenn Menschen aus höchster Gefahr gerettet werden müssen, ist der **Air Rescue-Hubschrauber** zur Stelle. Per Strickleiter kann er bis zu vier Personen an Bord holen, in Sicherheit bringen und dann zum Einsatzgebiet zurückkehren. In fünf Szenarien mit jeweils mehreren Levels steuert Ihr wollen Eure Mission sabotieren. Voraussichtlich im Juni wird dieses Actionspiel fürs Master System erscheinen.

Strickleiter ausfahren, Mann an Bord

Champions of Europe wird die üblichen Optionen wie z.B. verschiedene Wetterverhältnisse, variable Spieldauer und mehrere Schiedsrichter enthalten.

FERRARI GEGEN PORSCHE

TEST DRIVE 2 (MEGA DRIVE)

Die Test Drive-Reihe gehört zu den erfolgreichsten Fahrsimulationen für Computer; über 500.000 Exemplare wurden im Lauf der Jahre verkauft. Test Drive 2 kommt jetzt auch zu Mega Drive-Ehren: Die wilde Fahrt über amerikanische Highways wird gerade in ein 8-Mega-Modul gequetscht. Ihr habt die Wahl zwischen drei verschiedenen Sportwagen: Ferrari F40, Porsche 959 und Lamborghini Diablo.

Wahlweise wird mit Automatik oder Gangschaltung gefahren und Ihr müßt beim fröhlichen Rasen realistische Widrigkeiten wie Tempolimits, Radarfallen und



Gleich folgt der Strafzettel-Modus

Gegenverkehr beachten. Die Grafik wird dabei in 3D gezeigt; Ihr seht alle Objekte also auf Euch zukommen. Schafft Ihr es, den Computergegner in einem wilden Duell zu schlagen?



The American Way

Die amerikanische Sega-Niederlassung setzt in seiner aktuellen Werbekampagne auf den **Häme-Faktor**. Kurz nach der dortigen Markteinführung des Super NES-Systems vom Rivalen Nintendo wurde diese Anzeige in diversen Fachmagazinen veröffentlicht. Der aggressive Vergleich zeigt, mit welch harten Bandagen um die Vorherrschaft auf dem US-Videospielmekarkt gerungen wird.

Banditen ohne Zeitgefühl

WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO? (MEGA DRIVE)

Die Verbrecherbande von Carmen Sandiego ist auf außergewöhnliche Raum-Zeit-Entwendungen spezialisiert. So kann es beispielsweise passieren, daß der komplette Louvre aus Paris verschwindet und in einer anderen Zeitzone ver-



Auch eine Zeitreise muß schön ordentlich angemeldet und gebucht werden

steckt wird. Der Spieler schlüpft in die Rolle des **Zeitpolizisten**, der auf der Suche nach Hinweisen durch die Epochen flitzt.

„Where in Time is Carmen Sandiego?“ ist eine Art lehrreiches Denkspiel mit einer Vielzahl verschiedener Missionen. Um mit den Hinweisen von Zeugen etwas anfangen zu können, muß man oft Wissenswerte in einem Lexikon nachschlagen. In den USA wird dieses Programm deshalb auch als „Edutainment“ (lehrreiche Unterhaltung) bezeichnet. Damit es keine Verständigungsprobleme gibt, kann man auch mit deutschen Texten auf dem Bildschirm spielen. Das über 1000 Seiten starke Lexikon, das dem Modul zwecks Recherche gleich beiliegt, ist allerdings in Englisch.

Dungeons & Dragons

HOLLOW WORLD MEGA DRIVE

Kenner von Brett-Rollenspielen schwören auf die komplexen „Dungeons & Dragons“-Abenteuer der amerikanischen Firma TSR. Mit Hollow World bringt Sega das erste **Fantasy-Szenario** dieser Reihe für das Mega Drive heraus. Ihr stellt eine Gruppe mit verschiedenen Spezialisten wie Kriegern, Zaubernern und Dieben zusammen, um die mittelalterliche Welt zu erforschen. Die Grafik erinnert auf den ersten Blick ein wenig an die Phantasy Star-Rollenspiele und macht einen vielversprechenden Eindruck. Hollow World wird wahrscheinlich im Sommer erscheinen.



Die Helden beginnen das große Abenteuer

U • L • T • R • A K U R Z

Die Schweizer Firma Videophon, die sich um den Vertrieb der Sega-Videospiele in der Alpenrepublik kümmert, hat einen Club ins Leben gerufen. Schweizer Leser, die an einer Mitgliedschaft interessiert sind, können sich an die Videophon AG, Bahnhofstr. 9 in CH-6341 Baar 1 wenden.

CD-ROM, die Zweite: Der japanische Elektronikriesen JVC bereitet in Zusammenarbeit mit Sega eine CD-ROM-Kombi-Konsole vor, die sowohl das Mega Drive als auch das Mega-CD beinhalten wird. Eine Veröffentlichung in Europa ist vorerst nicht geplant.

Preissenkung bei Sega: Das Mega Drive gibt's jetzt auch als „nackte“ Konsole ohne Sonic für 299 Mark (unverbindliche Preisempfehlung).

Unter dem Namen Action Replay soll ein Modul-Adapter für das Mega Drive erscheinen, der es möglich macht, bei verschiedenen Spielen mehr Leben, mehr Continues oder mehr Punkte zu erhalten.

Sega will die sogenannten Groupimporte von Spielen verhindern. In den USA werden angeblich schon die ersten Mega Drives ausgeliefert, auf denen japanische Import-Module mit einem „Sicherheits-Chip“ erkannt werden und dadurch nicht laufen. Ähnliches ist in Europa zu erwarten.

Alles Gute kommt von oben

AERIAL ASSAULT FÜR GAME GEAR

Luftige Action für den Game Gear: Aerial Assault ist ein typischer Vertreter der von links nach rechts scrollenden **Flugzeug-Ballereien**. Gegenüber der gleichnamigen Master System-Version verspricht Sega ein leicht umgestaltetes Level-Design mit Grafiken, die speziell angepaßt und verbessert werden. Besonderer technischer Gag: Durch das Verbinden von



Abendrot und Wolkenhimmel, es tobt ein wildes Sprite-Gewimmel



zwei Game Gears per Kabel könnt Ihr zusammen mit einem Freund spielen. Der Spielablauf bietet die übliche Mischung aus Extrawaffen, Obergewinnern und herumschwirrenden Bonus-Symbolen, die Euch Extra-

leben oder einen Schutzschild beschere. Aerial Assault soll im Mai auf dem deutschen Markt kommen.

SPIEL, SPORT, SEGA Fun total

Karstadt hat in Hamburg-Wandsbek ein spezielles „Sport-und-Spiele“-Warenhaus eröffnet. Auf einer Gesamtfläche von ca. 4000 Quadratmetern gibts ausschließlich Sachen, die Spaß machen. Sega-Videospielen wird großzügig Platz eingeräumt, damit man ein neues Modul auch mal in Ruhe ausprobieren kann

Knirsch, Zäng, Puff, Autsch!

PIT-FIGHTER FÜR MEGA DRIVE



Nach dem Kampf wird abgerechnet: Der beste Kämpfer triumphiert



Karate am Morgen...



...Kummer und Sorgen

Mit dem gleichnamigen Prügelautomaten landete Atari Games einen Riesenshit in den Spielhallen. Tengen hat gerade die Mega Drive-Umsetzung in den USA veröffentlicht, die im Sommer auch offiziell in Deutschland erscheinen soll. Bei illegalen Hinterhof-Prügeleien sind alle fiesen Tricks erlaubt: Des lieben Preisgeldes wegen greift man auch schon mal zu handfesten Gegenständen und wirft sie in Richtung des gegnerischen Solarplexus. Zwei Spieler können gleichzeitig im Team antreten und dürfen sich in Zwischenrunden auch gegenseitig mit Kicks und Knuffen eindecken. Drei verschiedene Spielfiguren stehen bei diesem Gosenhauer zur Wahl.

Schick' ihn in die Wüste

DESERT STRIKE FÜR MEGA DRIVE

Eine Mischung aus Action und Simulation erscheint im April von Electronic Arts. Desert Strike bietet etwa zwei Dutzend militärische Missionen, die im mittleren Osten spielen. Ein lokaler Tyrann hat dort einen kleinen Nachbarstaat besetzt. Da er sich nicht zum Rückzug überreden lässt, kann er nur mit Gewalt wieder vertrieben werden (...kommt Euch das nicht irgendwie bekannt vor?). Ihr steuert einen Apache-Kampfhubschrauber, der z.B. Einsätze gegen Abschlußrampen von SCUD-Raketen fliegt, Ölfelder verteidigt und Diplomaten rettet, die als Geiseln festgehalten werden. Der Spielstand kann per Paßwort gespeichert werden.



Gleich wird die Rampe rampeniert



Böses Erwachen für den Diktator

Hier kommen die Gewinner unserer Leserumfrage:

Bastian Franck aus Isernhagen gewinnt ein Sega Mega Drive • Stefan Krämer aus Osterholz-Scharmbeck gewinnt ein Sega Master System • Den Sega Game Gear gewinnt Ulrich Korn aus Kaufering • Je ein Sega-Modul gewinnen: Felix Jacobsen aus Steinhöring, Igor Weppner aus Budenheim, Helwin Poller aus Voerde • Den Swatch Chronographen bekommt Marc Preußner aus Wülfrath

Es kam aus den Wolken

FIRE SHARK FÜR MEGA DRIVE

Freunde von Ballerspielen erhalten mit Fire Shark demnächst weiteren Nachschub. Man fliegt in einem alten Propellerflugzeug durch ein gutes Dutzend Levels. Ihr kümmert Euch um Ziele am Boden, zu Wasser und in der Luft, wobei die obligatorischen Extrawaffen natürlich nicht fehlen dürfen. Die Standard-Obergegner am Ende eines Levels wurden durch abwechslungsreichere „kleine Obergegner“ ersetzt, die mitten in einem Level auftauchen können.

Das Schiff spuckt reichlich blaue Bohnen



Der Luftverkehr nimmt besorgniserregende Ausmaße an

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 (Dauerfeuer) **DM 49,-**
 Joystick Genetic (Pilotengriff) **DM 69,-**
 Joystick GS 3000 (Dauerfeuer etc.) **DM 89,-**
 Spiele Adapter (für Import Spiele) **DM 29,-**
 Action-Chair (Joystick Stuhl !) **DM 299,-**

Auswahl neuer Spiele

Kid Chameleon
 F1 Grand Prix
 Winter Challenge
 John Madden 92
 Toki
 California Games
 Tecmo Soccer
 Super Fantasy Zone
 F1 Grand Prix
 Buck Rogers
 Rings of Power
 Devil Crash
 Task Force Harrier
 Warsong (Long Razor USA)
 Master of Monster USA
 Y's 3 USA

Angebote

Golden Axe	79,-	F22 Interceptor	99,-
Hellfire	59,-	Flicky	49,-
Raiden	69,-	Golden Axe 2	99,-
Micky Mouse	79,-	Kageki	79,-
Wonderboy 3	49,-	Mega Trax	79,-
Out Run	59,-	PGA Tour Golf	109,-
Phelios	49,-	Saint Sword	89,-
Spiderman	59,-	Trampoline Terror	79,-
Gynoug	69,-	Verytex	89,-
Super Shinobi	79,-	Wrestle War	89,-
Block-Out	49,-	Zero Wings	89,-
Roadrash	89,-		

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 **199,-**
Wide Gear Lupe **29,-**
GG Aleste **79,-**
Sonic the Hedgehog **79,-**
Donald Duck **79,-**

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

Nintendo

Game Boy

Carrycase Tragekoffer **39,-**
Caseboy Schutzhülle **29,-**
Gamelight **29,-**
Lithmax (Licht und Lupe) **69,-**
Akkupack / Netzteil **69,-**

Eine Auswahl unsere Gameboy-Spiele

Boulderdash	Turtles II
Terminator 2	Double Dragon II
Simpsons	WWF Superstars
Mega Man (Rockman World)	Bugs Bunny Crazy Castle
Duck Tales	Elevator Action
Protobactor	

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

SEGA MASTER SYSTEM

Grundgerät inkl. "Alex Kidd" **nur DM 149,-**

Grundgerät inkl. "Alex Kidd" und "Sonic" **nur DM 199,-**

Asterix	Indiana Jones
Donald Duck (Lucky Dime Caper)	Leaderboard Golf
Sonic the Hedgehog	Populus
Flintstones (Fam. Feuerstein)	Shadow Dancer

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

Nintendo

ENTERTAINMENT SYSTEM

Star Wars	Maniac Mansion	Boulderdash
Jackie Chan	Mega Man 3	Total Recall
Chip and Chap	Super Mario 3	Simpsons
Ducktales	Turtles 2	Terminator II
Shadowgate	Wrestlemania	Track and Field Barcelona

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

Wir führen das komplette
 Programm an Hard- und Software

für alle Konsolen
z. B. Atari Lynx, Super NES,
NEO GEO 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 eingefroren:
Arcade Musik CD's

Absolute Sammlerstücke,
 nur sehr begrenzte Stückzahlen lieferbar:

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

Gesamtkatalog gegen 2,- DM Rückporto in Briefmarken oder bei Warenlieferung kostenlos anbei.
 Bitte gewünschtes System angeben !



CWM Computerversand und -shop

Schmiedestr. 5 3388 Bad Harzburg Tel. (05322) 54081 / 82 Fax 50878

* Die so gekennzeichneten Geräte sind Exportgeräte ohne FZZ - Nr. Die Inbetriebnahme im Geltungsbereich der Bundespost kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden. Änderungen und Irrtümer vorbehalten.



SEGA CHAMPION

SEGA- Score-Meisterschaft, zweite Runde. Aufwachen und Mitmachen

Jetzt wird's aber wirklich höchste Zeit, denn die erste Qualifikationsrunde zur "1. SEGA-Meisterschaft" ist bereits gelaufen. Die ca 60 Cracks aus dieser Runde haben's geschafft: sie finden ihren Namen nicht nur in un-

serer "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 zweiten 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 unglaublichesten Rekorde glauben können, brauchen wir nur eines: ein Foto oder Video, auf dem Eure Punktzahl zu

JETZT ODER NIE!



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 GAMERS, 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

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-was heller. Packt dann das



CHAMPIONSHIP

"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

Auch die besten Spieler dieser Runde werden in der nächsten GAMERS-Ausgabe bekanntgegeben und 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: Einladungs schreiben 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 Marker pro Kopf könnt Ihr Euch mit dem untenstehenden Coupon Eintrittskarten bestellen. Dafür erwarten Euch jede Menge Aktion und Spannung. Und außerdem haben 50 Besucher die Möglichkeit, ohne vorherige Qualifikation in der Endausscheidung mitzumischen! Aber bereitet Euch, der Einlaß ist begrenzt.

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



Mit „Alice“ in den tollen Tassen

Qualifikation

Wer an der „1. Sega-Meisterschaft“ teilnehmen möchte, muß sich in dieser 2. Qualifikationsrunde behaupten. Die Besten der ersten Runde (siehe „Hall of Fame“) und Besten dieser Runde werden in jedem Fall bei der Endausscheidung in Hamburg am 20.6. 1992 dabei sein. Die Namen aller ca. 160 Teilnehmer werden in der nächsten GAMERS-Ausgabe noch einmal gesammelt bekanntgegeben. Also, haut rein und zeigt, was Ihr drauf habt.

Eure **GAMERS-Crew**



HALL OF FAME

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

Thomas Schall aus München, Bianca Owsian aus Lemgo, Tim Claus aus Dillingen, Holger aus Niederschelp, Christian Tappert aus Sundern, Oliver Zander aus Stuttgart, Krig Robert aus Offenbach, Hjalmar Eichhorn aus Hamburg, Dieter Schoeller aus Düren, Rudolf Arci aus Hamburg, B. Thomaszewski aus Vollersode, Maik Schönfeld aus Bernburg, Andre Müllers aus M. Gladbach, Martin Koyro aus Essen, Can Ansay aus Hamburg, Ibrahim Köse aus Eberbach, Ralf Bartuschek aus Celle, Heyko Menneböck aus Norden, Lars Dohalt aus Balve, Johannes Mutaoglu aus Wetzlar, Jan Peter Peschlow aus Köln, Christian Dupont aus St. Wendel, A. Wojtzik aus Fürstenwalde, Thomas Kowalski aus Bielefeld, Walter Moyseschus aus Gochsheim, Sven Dietz aus Kassel, Marc Vorsatz aus Schloß Holte, Sascha Dettlaf aus Haseldorf, Sascha Hahn aus Wetzlar, Tobias Maake aus Nordenham, Mathias Prostak aus Hamburg, Christian Haverkamp aus Nordreistadt, Roy Hasenratz aus Offenbach am Main, Paul Gross aus Ingolstadt, Johann Kließ aus Hamburg, Kai-Lukas Gutzeit aus Bielefeld, Bathen Rudolf aus Gunzenbach, Thomas Misztal aus Ludwigsburg, Frank Henne aus Wiesbaden, Björn Balowski aus Ratzeburg, Thomas Konicz aus Hannover, Julian Groenwoldt aus Hamburg, D. Stolte aus Hildesheim, Marco Körner aus Bremen, Peter Gladboch aus Hürth, Peter Zontek aus Paderborn, Lars A. Lauenstein aus Seligenstadt, Thomas Beyer aus Hagen, Ringo Kühn aus Berlin, Lukas Oppermann aus Berlin, Tamas Biro aus Pforzheim, Christian Engel, Sven Jakobs aus Lebach, Daniel Groh aus Lautertal, Nico Ludewig aus Fallingbostenl, Mirko Duberny aus Lehrte, Daniel Stewin aus Saerbeck. Alle im Text genannten Gambler werden von GAMERS schriftlich eingeladen.



SEGA-Contest bei PC-Computer-Center. Riesengewinn!

In jeder Filiale gibt's:

- 1 SEGA-Mega-Drive
- 1 SEGA-Master-System

viele, viele Überraschungen zu gewinnen. Mehr auf Seite 81.

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

Eintrittskarte(n) zum Stückpreis von DM 5,-

NAME

STRASSE

PLZORT

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

KORONA-SOFT-Service für GAMERS-Leser!

Unser Katalog und Preise der lieferbaren SEGA-Master-System-Spiele

Titel-Nr.	Titel	ert. Zubehör	Preis	Titel-Nr.	Titel	ert. Zubehör	Preis	Titel-Nr.	Titel	ert. Zubehör	Preis
40020	Sega Master System II incl. Alex Kidd I		149,00	41062	Double Dragon		89,95	41085	Poseidon Wars (Submarine)	(2D/3D)	89,95
				41153	Dragon Crystal	NEU	99,95	41056	Power Strike / Aleste		79,95
40030	Sega Master System II incl. Alex Kidd I und Sonic		199,00	41140	Dynamite Duke		99,95	41009	Pro Wrestling		69,95
				41103	Dynamite Dux		59,95	41097	Psycho Fox		89,95
40003	Control Pad		19,95	41035	Enduro Racer		39,95	41138	Psycho World		99,95
40005	Control Stick		49,95	41117	E-Swat, City under Siege		89,95	41090	R-Type		99,95
40009	Rapid Fire Unit		29,95	41005	F-16 Fighter		59,95	41086	Rambo III	(LP)	89,95
40006	Light Phaser (Solo)		119,95	41002	Fantasy Zone I		49,95	41063	Rampage		89,95
40002	Light Phaser + Shooting Games		159,95	41040	Fantasy Zone II: Tears of Opa-Opa		89,95	41087	Rastan		89,95
49008	Videokabel (Scart/Euro AV)		24,95	41047	Fantasy Zone III: The Maze		79,95	41104	RC Grand Prix		89,95
49009	Videokabel (AV/Cinch)		24,95	41134	Fire + Forget II		89,95	41157	Running Battle	NEU	89,95
49004	Antennenkabel		19,95	41141	Forgotten Worlds		99,95	41101	Scramble Spirits		89,95
49006	Netzteil (AC Adapter)		29,95	41162	G-Loc	NEU	99,95	41020	Secret Command		49,95
49005	Switch-Board		19,95	41121	Gain Ground		89,95	41145	Sega Chess		119,95
				41073	Galaxy Force		99,95	41160	Shadow Dancer	NEU	99,95
490010	Tips & Tricks I zu 60 Spielen		29,95	41030	Gangster Town	(LP)	69,95	41077	Shanghai		79,95
				41127	Gauntlet		99,95	41017	Shinobi		89,95
41131	Ace of the Aces		109,95	41093	Ghostbusters		89,95	41029	Shooting Gallery	(LP)	69,95
41008	Action Fighter		49,95	41042	Ghost House		59,95	41037	Shooting Games	(LP)	79,95
41113	Aerial Assault		89,95	41132	Ghoul's n Ghosts		99,95	41105	Slap Shot (Ice Hockey)		89,95
41050	After Burner		99,95	41043	Global Defense		49,95	41155	Sonic the Hedgehog	NEU	99,95
41013	Alex Kidd I: In Miracle World		79,95	41102	Golden Axe		99,95	41101	Space Harrier		89,95
41049	Alex Kidd II: The Lost Stars		89,95	41139	Golden Axe Warrior (mit Batterie)		119,95	41148	Speedball		89,95
41072	Alex Kidd III: In Hightech World		79,95	41108	Golfmania (mit Batterie)		119,95	41094	Spellcaster		99,95
41112	Alex Kidd IV: In Shinobi World		89,95	41075	Golvellius		89,95	41144	Spider Man		99,95
41158	Alien Storm	NEU	89,95	41059	Great Baseball	NEU	69,95	41021	Spy VS Spy		59,95
41039	Alien Syndrome		49,95	41028	Great Basketball		79,95	41142	Strider		119,95
41067	Altered Beast		89,95	41025	Great Golf		79,95	41119	Submarine Attack		89,95
41074	American Baseball		89,95	41027	Great Volleyball		79,95	41115	Summer Games		79,95
41091	American Pro Football		89,95	41137	Hang -On		39,95	41168	Super Kick Off	NEU	109,95
41107	Assault City		59,95	41133	Heavy Weight Champ		89,95	41116	Super Monaco Grand Prix		89,95
41165	Asterix	NEU	99,95	41166	Heroes of the Lance	NEU	109,95	41143	Super Real Basketball		89,95
41011	Astro Warrior		79,95	41128	Impossible Mission		99,95	41010	Super Tennis		39,95
41045	Aztec Adventure		49,95	41125	Indiana Jones		99,95	41041	Teddy Boy		39,95
41147	Back to the Future II		89,95	41135	Joe Montana American Football		99,95	41096	Tennis Ace		89,95
41022	Bank Panic		59,95	41084	Kensiden		89,95	41164	The Flintstones	NEU	89,95
41098	Basketball Nightmare		89,95	41038	Kung Fu Kid		79,95	41060	Thunder Blade		89,95
41109	Battle Out Run		89,95	41163	Laser Ghost	NEU	99,95	41069	Time Soldiers		89,95
41064	Bomber Raid		89,95	41152	Leader Board Golf		89,95	41003	Transbot		39,95
41154	Bonanza Brothers	NEU	99,95	41159	Line of Fire	NEU	99,95	41111	Ultima IV (mit Batterie)		139,95
41146	Bubble Bobble		89,95	41083	Lord of the Sword		89,95	41068	Vigilante		89,95
41066	California Games		89,95	41130	Micky Maus / Castle of II.		99,95	41089	Wanted	(LP)	79,95
41082	Captain Silver		89,95	41078	Miracle Warriors (mit Batterie)		129,95	41024	Wonderboy I		79,95
41076	Casino Games		89,95	41129	Moonwalker		89,95	41053	Wonderboy II: In Monsterland		89,95
41110	Chase H.Q.		89,95	41004	My Hero		59,95	41092	Wonderboy III: The Dragons Trap		89,95
41001	Choplifter		79,95	41012	Ninja		39,95	41118	World Cup Italia '90		89,95
41095	Cloud Master		59,95	41034	Out Run		89,95	41106	World Games		89,95
41122	Columns		89,95	41167	Out Run Europa	NEU	109,95	41006	World Grand Prix		49,95
41124	Cyber Shinobi		89,95	41150	Pacmania		109,95	41026	World Soccer		79,95
41065	Cyborg Hunter		79,95	41126	Paperboy		99,95	41149	Xenon 2		89,95
41120	Danan - The Jungle Fighter		89,95	41114	Parlour Games		79,95	41081	Y'S: The Vanished Omens (mit Batterie)		129,95
41100	Dead Angle		89,95	41044	Penguin Land (mit Batterie)		99,95	41031	Zillion I		69,95
41136	Dick Tracy		99,95	41079	Phantasy Star (mit Batterie)		139,95	41052	Zillion II: The Tri Formation		39,95
41161	Donald Duck: Dime Caper	NEU	99,95	41156	Populous		109,95				

LP = Light Phaser

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten.

Bestell-Coupon für GAMERS-Leser

Versandkosten: Inland NN + 5,- DM
oder Scheck + 5,- DM, Ausland nur EC-Scheck/
Bar/Postanweisung + 8,- DM.
Ab 100,- DM Versandkosten frei.

Hiermit bestelle ich folgende Spiele:

Preis

Name: _____
Straße: _____
PLZ/Ort: _____
Telefon: _____
Alter: _____

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



Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh
Telefon: 05241 / 18 28
Fax: 05241 / 130 43
Btx: Korona #

ALLE TESTS SIND SCHON DA!

Spiele gibt es ja viele, doch wer bewahrt Euch vor dem Kauf eines Flop-Moduls? Unser Testteil ist randvoll mit kritischen Besprechungen gefüllt, um

die Hits von den Schlaftabletten zu trennen. Alle wichtigen Neuerscheinungen für Mega Drive, Master System und Game Gear stellen wir ausführlich vor.



1 An diesem Zeichen erkennt Ihr alle Besprechungen für den Game Gear, Segas tragbares Videospiel mit eingebautem Farbbildschirm. Der Spiele-Nachschub für den Kleinen kommt in Fahrt: Diesmal testen wir z.B. Crystal Warriors, Aleste, Halley Wars, Chessmaster, Lucky Dime Caper und einige mehr.



2 Wenn Ihr über dieses Zeichen stolpert, dann steht darunter ein Test für das Master System, die klassische 8-Bit-Konsole von Sega. Unter anderem besprechen wir diesmal Wimbledon Tennis, Bonanza Bros, Laser Ghost, Running Battle, S.C.I., The Flintstones und Darius II (Sagaia).



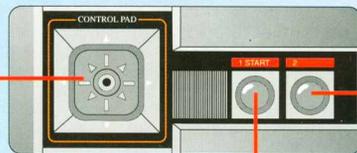
3 Wo dieses Dreieck schillert, ist eine Besprechung für den 16-Bit-Boliden Mega Drive nicht fern. Im Testangebot für das High-End-System sind in dieser Ausgabe Kid Chameleon, Buck Rogers, California Games, Klax, Marble Madness, Alesia Dragoon, Turbo Out Run und viele mehr.

GAMES PEOPLE PLAY

Ein festes Team von zu allem entschlossenen Spieltestern wühlt sich durch die Modulberge für die drei Sega-Systeme. In der Regel spendieren wir mindestens eine Seite, um Euch eine Neuerscheinung ausführlich und reich bebildert vorzustellen. Besonders guten Titeln wird auch mal mehr Platz eingeräumt, während übelste Nieten auf einer halben Seite abgefeiert werden. Bei Tests ab zwei Seiten Umfang gibt's zusätzlich eine Übersicht mit der Joy pad-Belegung für das entsprechende Spiel (siehe Beispiel rechts).

Und so geht's ab...

Trantor geht nach links bzw. rechts und kann nach oben klettern. Länger gedrückt halten, um mehr Tempo zu erreichen.



Flammenwerfer anwerfen

Umschalten in den Tentakel-Aktivierungs-Modus

HIER WIRD BEWERTET

Nach diversen Seitenhieben und kritischen Kommentaren im Test findet Ihr hier eine kompakte Zusammenfassung unserer Beurteilung. Dies ist der Kasten, vor dem jedes Spielmodul ehrfürchtig zittert, denn unerbittlich wie ein herabsausendes Fallbeil dokumentiert er, wie das Programm bei uns abschneidet. Neben einer Zusammenfassung der Tugenden und Schwächen fällt Euch unsere

„GAMERS“ meint...

Grafisch ansprechendes Action-Paket mit vielen Levels. Tolle Herausforderung im HSV-Modus.

Hadriges Chaos ohne Power. Wer braucht schon solche Videogames?

NOTE
3

Genre:
Action
Hersteller:
Limbutsu
ca. Preis:
DM 90.-

Note auf. Diese Gesamtwertung sagt aus, wieviel Spaß das Spiel macht und ob sich der Kampf lohnt. Die Wertung ist Schulnoten-kompartibel und bietet ein Spektrum von 1 (traumhaft) bis 6 (übelster Murks). Es gibt auch Zwischenwerte (z.B. 2-, 3 ...), um feine Differenzierungen zu ermöglichen. Zusätzlich findet man hier Infos über Spieltyp, Herstellerfirma und die verbindliche Preisempfehlung (Marktpreise können abweichen).

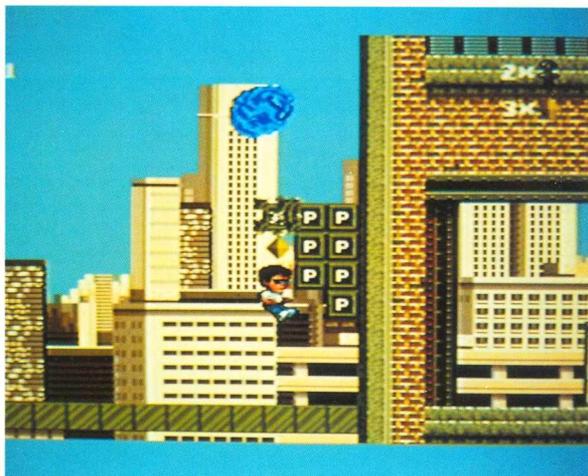
TEST

MEGA DRIVE

Wenn Kid von unten gegen Steine springt, fallen Diamanten oder Extras heraus, die ihm weiterhelfen



Dies ist Geschichte von einem, der niemals aufgibt, von jemandem, den seine Gegner...



Seit in der Spielhalle nebenan der neue Automat steht, verschwinden Kinder aus der Nachbarschaft. Denn „Wild Side“ ist das erste holografische Spiel, in das man quasi hineinlaufen kann. Der Obergegner aus dem letzten Level scheint sich aus den holografischen Fesseln gelöst zu haben. Er ist es, der die jungen Videospiele in weitere Monster für sein Reich verwandelt. Doch einer stellt sich der gewaltigen Heraus-

forderung und tritt gegen den Schrecken aller Joypad-Profis an: Kid Chameleon!

Seinen Spitznamen verdankt der Junge der Eigenschaft, sich in verschiedene Typen verwandeln zu können. Dazu benötigt er nur den passenden Helm und, schwupps, wird aus dem harmlosen Knaben ein Samurai, ein lebender Tornado oder eine kleine Fliege. Jede dieser Gestalten hat besondere Kräfte, mit denen die vielen Gefahren der über 100 verschiedenen Level überwunden werden können.

In den Levels finden sich natürlich in erster Linie Monster, deren Berührung Ener-

giepunkte kostet. Ist alle Energie aufgebraucht, ist die nächste Berührung für Kid tödlich. Eine neue Verwandlung frisst den Energievorrat aber wieder auf. Die Monster können besiegt werden, indem Kid auf sie drauf springt; einige Verwandlungen bieten außerdem Waffen, mit denen Kid die Monster los wird.

Außerdem gibt es überall zahlreiche Blöcke, die größtenteils in der Luft schweben. Wenn Kid diese von unten anspringt, fällt oft ein Gegenstand heraus, meistens ein Diamant. Wenn Kid 100 Diamanten gesammelt hat, gibt es ein Extraleben. Allerdings könnt Ihr Diamanten auch ge-

gen Extras eintauschen; viele Diamanten welches Extra ergeben, ist von der Verkleidung abhängig.

Neben den Diamanten gibt es Uhren, die Euch mehr Zeit verschaffen. Normalerweise müßt Ihr den Ausgang in einem Zeitlimit erreichen, das Euch nur wenig Freizeit für die Suche nach Extras läßt. Mit ein oder zwei eingesammelten Uhren bleiben mehrere Minuten für Ausflüge in andere Ecken. Andere Symbole, sogenannte Anks, geben Kid ein Extraleben mit auf den Weg. Und die besonders seltenen Münzen verschaffen Euch ein „Continue“, mit dem Ihr in derselben Runde wei-

KID CHAMELEON

Segas neuer Superstar ist ein echter Verwandlungskünstler. Kid Chameleon hat zehn verschiedene Verkleidungen, doch er muß auch durch über hundert unterschiedliche Levels voller Puzzles, Monster und Gefahren



NORMAL KID

Ohne Verkleidung ist Kid nicht gut geschützt. Dafür kann er sich auf höhere Blöcke hangeln (Knopf B ein zweites Mal drücken).



KNIGHT KID

Dank seiner Rüstung trägt er mehr Energieabzug. Er ist schwerer, springt nicht hoch, aber zerstört Blöcke, auf denen er landet.



VISION KID

Mit seiner Kanone kann er versteckte Blöcke sichtbar machen. Erst durch Einsatz von Diamanten kann diese Kanone Gegner entfernen.



terspielen dürft, wenn Kid alle Leben verloren hat.

Die über hundert Runden von Kid Chameleon sind nicht, wie bei anderen Videospiele, in einer festen Reihenfolge sortiert. Es gibt zwar die Möglichkeit, sich in jedem Level bis

zum „offiziellen“ Ausgang am Ende (dargestellt durch eine Fahne) durchzuschlagen. Aber oft genug werdet Ihr auf dem Weg Teleporter finden, die Euch in geheime Bonus-Level oder ein paar Stufen

Fortsetzung →

Der erste Obergegner hat was mit Schaschlik zu tun: Drei wütende Köpfe auf einem Spieß

Und so geht's ab...

☐ Mit dem Joypad bewegt Ihr Kid nach links und rechts. Drückt Ihr nach unten, duckt sich Kid. Bleibt Kid einen Augenblick geduckt, scrollt der Level nach unten.

☐ Drückt Ihr Knopf A und Start gleichzeitig, setzt Kid die schon gesammelten Diamanten ein (je nach Verkleidung)

☐ Kid bewegt sich schneller, solange Knopf A gedrückt ist

☐ Kid springt nach oben (funktioniert bei allen Kids)

☐ Löst Spezial-Aktion der Verkleidung (Schießen etc.) aus



Wenn die Zeit knapp wird, erscheint über Kids Kopf der Countdown bis zum endgültigen Ende des Limits



In unterirdischen Lava-Höhlen muß sich Kid mit Feuermönstern messen, die eine tödliche Flammenspur hinterlassen



Samurai Kid haut zu: In der Eiswelt warten seltsame Roboter. Am unteren Rand sind die Pfeil-Blöcke zu sehen



Nah und doch so fern: Die Flagge ist das Ziel, aber die unüberwindbare Stahlwand zwingt zu großen Umwegen



RHINO KID

Zerstörbare Wände sind für ihn kein Hindernis, durch die läuft er einfach hindurch. Mit Diamanten kann er sich kurz unverwundbar machen.



HOCKEY KID

Wirft mit Äxten, die fast jeden Gegner wegpusten. Aufgepaßt: Schon für 50 Diamanten kann er sich ein Extra-Leben kaufen.



TORNADO KID

Kann fliegen, wenn nach einem Sprung Knopf C gedrückt wird. Diamanten zaubern hier Regenwolken herbei, die Gegner lähmen.



SAMURAI KID

Hat ein Schwert, das ordentlich zuhaut. Kann Blöcke von oben zerstören (im Sprung Knopf C). 20 Diamanten verlangsamen die Gegner.

KID CHAMELEON

nach vorne transportieren. Spätestens alle drei Level wechselt die Hintergrundgrafik. Ältere Grafiken werden in späteren Runden wiederverwertet, sind dann aber meistens durch neue Elemente angereichert. Dadurch ist ständig Abwechslung im Spiel und Ihr müßt Euch nicht stundenlang ein und dieselbe Grafik angucken.

Neben den zerstörbaren Blöcken gibt es auch andere mit Spezial-Funktionen. Stahl-

Blöcke sind unzerstörbar, Gummi-Blöcke wirken wie ein Trampolin. Auf Eis-Blöcken kann Kid nicht richtig laufen, sondern schlittert runter. Es gibt Steine, die sich bei Berührung selbst zerstören. Einige enthalten schwarze Pfeile, die bei der Explosion ab-



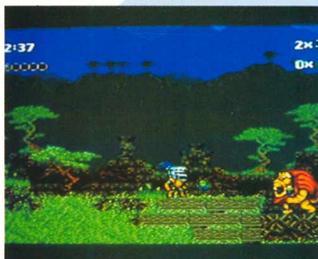
Kleiner Trick für Extra-Sucher: Wenn Kid sich einen Augenblick duckt, scrollt der Bildschirm nach unten

geschossen werden und sowohl Kid schaden als auch weitere Felder zerstören. Das löst in späteren Levels wahre Kettenreaktionen aus, die Kid einige Kopfschmerzen bereiten können.

In Sachen Grafik und Sound stellt Kid Chameleon keine neuen Sega-Rekorde auf. Sonic ist farbenfroher, die Musik von Super Shinobis besser; zur technischen Oberklasse kann sich Kid Chameleon aber allem zählen. Und die minimalen Defizite in diesen Bereichen werden durch den geradezu riesigen, abwechslungsreichen Spielaufbau voll ausgeglichen. Die Sega-Programmierer haben sich hier richtig ins Zeug gelegt, um gerade für Profis, die einen Sonic zum Frühstück vernaschen, eine geballte Ladung Spielwitz parat zu halten. Nur ein Detail stört den



Vor jedem Level gibt es zur Einstimmung eine Grafik, die die Gefahren deutlich illustriert



Ach wie eis kalt ist dein Händchen: In einer Eishöhle wurde Kid von einer Hand gepackt. Das macht ihn viel langsamer



Skateboard Kid steht Kopf: Damit kommt Ihr zwar an mehr Extras ran, aber auch die Steuerung ist verdreht

„GAMERS“ meint dazu...

Kid Chameleon ist in diesem Jahr das bisher beste Mega Drive-Modul. Die Programmierer haben für mehrere Monate Spielspaß vorgesorgt. Die über hundert Level stecken voll von kleinen Tricks, die einzelnen Verwandlungen sind einfach genial. Muß man haben.

Zu meckern gibt's nicht viel. Ein Paßwort oder eine Batterie wäre wirklich sehr nützlich, denn das Spiel ist riesig. Die Grafik nutzt die Farben des Mega Drives nicht immer vollständig aus.

NOTE
1

Genre: **Geschick**
Hersteller: **Sega**
ca. Preis: **DM 120.-**



MICRO KID

In Insektengröße paßt Kid auch durch kleinste Löcher und bleibt an Wänden einen Augenblick lang kleben, hangelt sich so Wände hoch.



SKATEBOARD KID

Auf dem Skateboard ist Kid immer in Bewegung und bleibt nicht stehen. Dafür kann er sich umdrehen und oben und unten vertauschen.



SKULL TANK KID

Im Panzer kann Kid mit Schädeln schießen. 5 Diamanten Einsatz erkaufen ihm einen Fünffach-Schuß. Die Breite ist aber ein Problem.

sonst so hervorragenden Eindruck: Es gibt weder Batterie noch Paßwörter. Wer also bis Level 90 gekommen ist und dann aus welchem Grund auch immer aufhören muß, darf am nächsten Tag ganz von vorne anfangen. Aber das tut man gerne, denn dank vieler versteckter Extras lohnt es sich, die Level immer und immer wieder abzusuchen.

Wer eine echte Herausforderung für sein Mega Drive sucht, der kommt an diesem Klasse-Modul nicht vorbei. Seit Sonic gab es im Bereich Geschicklichkeitsspiele einfach nichts Besseres!

Carmen Sandiego ist eine nicht zu unterschätzende Gaunerin. Sie und ihre Bande klauen alles: Kronjuwelen, Gemälde, ganze Gebäude oder die Freiheitsstatue. Nur die ACME Detektei hat Detektive, die mit Carmen fertig werden können. Doch jetzt hat sie sich auch noch eine Zeitmaschine besorgt und rast durch die Vergangenheit um sich noch mehr Kunstschätze zusammenzuklauen. Jetzt müsst

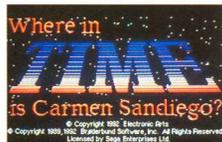
Wer sagt denn, das Videospiele dumm machen? Zeigt Euren Eltern mal dieses Modul, mit dem Ihr Geschichte, Geographie und Fremdsprachen lernen könnt (und das auch noch Spaß macht)!



WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO?

Ihr ACME unter die Arme greifen und ebenfalls per Zeitmaschine auf Verbrecherjagd gehen.

Nachdem Euch der Chef gesagt hat, was wann wo gestohlen wurde, geht Ihr am



Wo zum Teufel steckt Carmen Sandiego schon wieder?



Zuerst mal die Namen des Detektivs eingeben

Tatort zur Tatzeit auf Spurensuche. Zeugen haben meistens Hinweise, die Ihr entschlüsseln müßt. Beispielsweise sagt ein Zeuge "Sie wollte sehen, wie die Magna

Charta unterschrieben wird". Wann und wo war das? Sobald Ihr das herausgefunden habt, stellt Ihr Eure Zeitmaschine auf das neue Ziel ein, wo Ihr weitere Hinweise erhaltet – außer natürlich, Ihr habt falsche Koordinaten an der Zeitmaschine gewählt und landet an einer Stelle, wo die Ganoven gar nicht aufgetaucht sind. Nachdem Ihr eine Kette von mehreren Hinweisen verfolgt habt, stoßt Ihr dann auf die Ganovin oder zumindest einen Ihrer Handlanger.

„Aber woher soll ich denn das mit der Magna Charta wissen?“ hören wir Euch fragen. Nun, Carmen Sandiego ist ein Lernprogramm, daß zwar Spaß macht wie ein normales Spiel, gleichzeitig aber ein paar Fakten über die Geschichte abfragt. Damit man nicht völlig in der Luft hängt, liegt der amerikanischen Packung ein komplettes Taschen-Lexikon bei. In diesem Lexikon dürft, ja sollt Ihr sogar „spicken“, um herauszufinden, wohin Carmen geflohen ist. Nun ist ein solches



Die Eigenschaften aller Verdächtigen sind immer abrufbar.



Datum 1816. Ort: Holland. Zeugen: werden noch befragt

Wer will, kann auch auf Französisch spielen...

... aber jederzeit zurück zum deutschen Text

nicht fest, ob ein deutsches Lexikon der Packung beigelegt wird. Ansonsten könnt Ihr aber auch mit einem Lexikon aus dem elterlichen Bücher-schrank vorliebnehmen, daß Euch bei den meisten Fragen weiterhelfen wird.

Für den Schluß noch ein Riesenlob an die Programmierer, die Carmen Sandiego gleich in fünf Sprachen auf einem Modul anbieten. Ihr könnt während des Spiels jederzeit auf Englisch, Deutsch, Französisch, Italienisch oder Spanisch umschalten. Das Modul ist also auch gut geeignet, wenn Ihr eine Fremdsprache üben wollt. Wegn Ihr mit einem französischen Text doch nicht klar kommt, wechselt Ihr einfach wieder zurück zum deutschen. Laut den Programmierern gibt es über 2000 Zeugnisaussagen, die immer wieder neu zu Fällen zusammengestellt werden, so daß das Spiel garantiert nicht so schnell langweilig wird.

englischsprachiges Lexikon für deutsche Spieler natürlich denkbar schlecht geeignet. Zu Redaktionsschluß stand noch



Erwischt! Verhaftung folgt!

„GAMERS“ meint...

Spannendes Lernspiel für die ganze Familie in fünf Sprachen. Ganz einfach zu bedienen, Paßwörter und viele bunte Grafiken.

Einige Hinweise sind nicht ganz korrekt übersetzt, doch es gibt immer Alternativ-Hinweise, die weiterhelfen

NOTE 2
Genre: Lernspiel
Hersteller: Electronic Arts
ca. Preis: DM 140.-

Wo ein Raumschiff ist, da ist auch ein Weg: Mit viel Lasergebrutzeln kämpft sich der obligatorische Galaktoheld durchs Sonnensystem.

Der Planet Darius liegt längst in Schutt und Asche, doch einige seiner Bewohner konnten sich in anderen Teilen des Universums ansiedeln. Die Gestrandeten haben zudem Zeit und Muße, sich als Weltraum-Sheriffs zu betätigen: Als per Hyperfunk das Eintreffen einer Invasionsflotte bekanntgegeben wird, schwingen sich die letzten Darius-Helden wieder ins Raumschiff. Ihr Ziel ist das Sonnensystem der Erdlinge, wo es sich die Aliens bereits bequem gemacht haben.

Schräge Schüsse, schöne Grafik

Es gibt insgesamt zwölf Levels, doch Ihr müßt nur sieben durchfliegen, um zu gewinnen. Nach einem geschafften Abschnitt hat man nämlich oft die Wahl zwischen zwei oder drei verschiedenen Routen. Ihr sucht Euch so den genauen Weg durchs Solarsystem selber aus und könnt beim nächsten Spielversuch mal mit einer anderen Route



Zwischen den einzelnen Stufen dieses Weltraumdramas dürft Ihr wählen, welchen Kurs Euer Raumschiff auf der galaktischen Autobahn einschlagen soll

DARIUS II



Darius II/Sagaia ist die spezielle Master System-Version eines klassischen Actionhits aus der Spielhalle.

experimentieren. Die meisten Levels sind außerdem in zwei Abschnitte unterteilt und bieten am Ende einen dicken Obergegner.

Spielerisch gibt's solide Weltraumkost nach Art des Hauses: Euer Schiff fliegt von links nach

rechts und kann nach vorne schießen sowie Bomben nach unten werfen. Dank Dauerfeuer müßt Ihr Euch beim permanenten Ballern nicht die Daumen löchrig klopfen. Die verschiedensten Raumschiff-typen kommen munter angeschwirrt und Bodengeschütze trachten Euch ebenfalls nach dem Bildschirmleben.

Jedesmal, wenn man eine komplette Formation eines bestimmten Schiffstyps wegputzt, erscheint ein Extrasymbol. Rote Kapseln verbessern die Schubkraft des Lasers, Grün sorgt für verstärkten Bombenabwurf und graue Symbole stattdessen Euer Schiff mit einem flimmernden Schutzschild aus. Durch munteres Aufrüsten kommt man außerdem zu Seiten-, bzw. Diagonalschüssen und kann per SmartBomb alle Gegner auf einmal vom Bildschirm fegen.

Ein mit Extrawaffen gespicktes Raumschiff hat's nicht allzu schwer gegen die feindliche Übermacht, doch beim Verlust eines Lebens büßt Ihr alle Zusatzwaffen ein. Zum Glück kann man öfters die sehr robusten Schutzschilder ergattern. Wer keinen Schild verpaßt, kommt zügig vorwärts und kann in den ersten Stufen ganz munter Extraleben scheffeln. Bei üppigen Sprite-Ballungen kommt es öfters mal zum gefürchteten Flacker-Effekt, aber die Spielbarkeit leidet



Die Spezialität des Planeten Merkur ist der fulminante Feuerfisch



Unsere Erde sah auch schon mal besser aus: Die Eroberer haben ganze Arbeit geleistet



Obergegnerrade: Die Monster-Markete spuckt handfeste Raketen Ein fieses

Schalentierchen wartet am Ende des Mars-Levels auf Euch



„GAMERS“ meint...

Ein Dutzend Levels mit safter Action. Solide Technik, gutes Scrolling, praktische Extras, tadellose Steuerung.

Ein wenig altmodischer Weltraum-Schlagabtausch. Ohne Extras hat man in höheren Levels kaum eine Chance.

NOTE
2-

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

nicht allzusehr darunter. Das eigene Raumschiff steuert sich flott und die einfallreichen Gegner-Formationen halten die Motivation in Schwung. Bei einigen Hintergrundbildern haben die Grafiker das Master System gut ausgereizt.

Dem Geflacker zum Trotz kann man Darius II allen Balser-Fans noch empfehlen. Es gehört zu den besseren Spielen dieses Genres auf dem Master System und ist im Vergleich zu Xenon II die reinste Wohltat.

Action-Spiel einmal anders: Statt Grusel-Monster gibt's fröhlich-bunte Gegner und der Held hört auf den niedlichen Namen Opa-Opa.

SUPER FANTASY ZONE



Rotierende Kanonen bei Endgegner Zwei

Sega hat bisher drei Fantasy-Zone-Spiele auf dem Master System veröffentlicht. Die Mega Drive-Umsetzung „Super Fantasy Zone“ wurde hingegen nicht von Sega, sondern von der Firma „Sunsoft“ programmiert und ist deswegen zur Zeit nur als japanisches Modul als Import erhältlich.

Gegenüber anderen Actionspielen hat Super Fantasy Zone den „Niedlichkeits-Effekt“. Die Grafik ist komplett in grellen Bonbon-Farben gehalten, die Gegner sind keine gruseligen Monster, sondern knuffige Knuddeltiere oder abstrakte Formen. In jedem der acht Level müssen zehn „Generatoren“, die neue Gegner ausspucken, zerstört werden. Diese Generatoren



sind, je nach Level, Kupfer-Kessel, fliegende Blumen oder bunte See-Anemonen. Sind alle zehn Generatoren zerstört, taucht schließlich noch ein Ober-Gegner auf, der nur mit einer speziellen Taktik zu besiegen ist.

Viele Gegner hinterlassen bei ihrer Zerstörung eine Münze, die Ihr möglichst schnell aufsammeln solltet. Denn je länger Ihr wartet, desto kleiner wird ihr Wert. Mit dem gesammelten Geld könnt Ihr Extras einkaufen, wenn Euch ein

Shop in Gestalt eines großen roten Ballons begegnet.

Es gibt mehrere verschiedene Gruppen von Extras: Flügel und Motoren machen Euch schneller; dann gibt es stärkere Kanonen (Feuerknopf B), Bomben (Feuerknopf C) und Extra-Waffen (Feuerknopf A). Zu guter Letzt gibt es noch ganz abgefahrene Extras wie Gummi-Stiefel oder einen Scheinwerfer, die nur in ganz bestimmten Situationen eine Funktion haben. Die meisten Extras sind zeitlich oder mengenmäßig begrenzt.

Wer die beiden ersten Fantasy-Zone-Spiele auf dem Master System kennt, fühlt sich hier sofort zu Hause. Natürlich sind Grafik und Sound an das Mega Drive angepaßt und gehörig verbessert worden. Neben der Bonbon-Grafik ist auch die fetzige, rhythmische Musik zu loben. Super Fantasy Zone

hat ein Sound-Menü, welches quasi als Bonus-Tracks am Ende auch alle Musiken aus dem Original-„Fantasy Zone“ in neu abgemischten Mega-Drive-Versionen enthält – ein tolles Geschenk für alte Fans. Das Modul ist zur Zeit nicht

Rotes Kreuz zur Hilfest Opa-Opas Vater hat einiges abgekriggt



Die Klingens dieses Gesellen sind scharf!



Level Vier ist düster – da hilft nur ein Scheinwerfer

„GAMERS“ meint ...

Niedliches, nicht zu schweres Action-Spiel mit fetziger Musik, macht einfach Spaß

Nicht viel Neues, für Profis einen Hauch zu einfach

NOTE 2

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



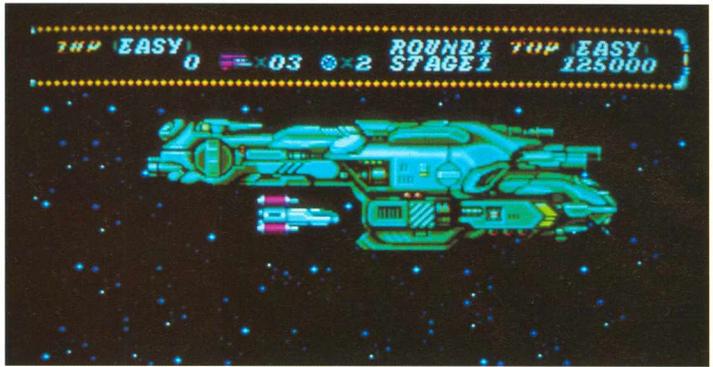
Die Wahl der Waffen steht Euch im Extra-Shop offen

für einen „offiziellen“ Verkauf in Deutschland vorgesehen, doch die Import-Version aus Japan darf man ungestraft kaufen, da man auch ohne Anleitung zurechtkommt - vorausgesetzt, japanische Module passen mechanisch in Euer Mega Drive.

Denn diese Module sind etwas größer und lassen sich auch nicht mit Gewalt in europäische Modulschächte stecken. Wenn Ihr also noch nie ein Japan-Modul bei Euch ausprobiert habt, solltet Ihr euch von Eurem Import-Händler vor dem Kauf beraten lassen.

Junge, komm bald wieder!
Das Mutterschiff schießt Euch los.

Was ist das? Es ist klein und grün, hat einen schlagkräftigen Laser dabei und muß so mir nichts dir nichts eine ganze Alien-Flotte im Alleingang vernichten



Das Höllenfeuer brodelt im Weltraum. Böse Invasoren schleichen durch den siebzehnten Sektor der Galaxis. Nur ein einzelnes Raumschiff kann sie stoppen.

HELLFIRE



Der Tag, an dem das Sprite stillstand

Wenn Hintergrundschichten zu Spielen derart beginnen, stehen zwei Dinge fest: In dem armen kleinen einzelnen Raumschiff, das Millionen von Aliens abwehren muß, sitzt der Spieler. Und zweitens handelt es sich um ein Action-Spiel mit viel Geballer, Extra-Waffen und Ober-Monstern... Hellfire von Sega macht da keine Ausnahme. Dieses Modul erschien übrigens schon vor rund anderthalb Jahren in



Hier die fatale Diagonale

Japan und findet erst jetzt den Weg zu uns.

Das Genre des Weltraumschießspiels ist eigentlich schon ziemlich ausgelutscht. Hellfire bereichert die "Aliens abschießen-Extras-sammeln"-Kategorie allerdings um die konfigurierbare Kanone, die man sich in so manchem Action-Spiel wünschen würde. Zur Erklärung: Normalerweise schießt der Laser an Bord des Raumschiffs nach vorne. Ein Druck auf Knopf A, und der Laser wechselt die Farbe und schießt

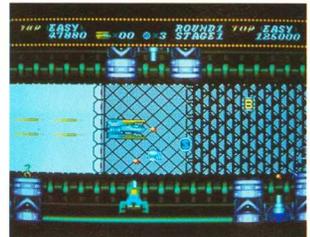
nach hinten. Noch einmal Knopf A gedrückt, und die Laserstrahlen zischen nach oben und nach unten. Aber damit nicht genug: Ein vierter Knopf auf Druck A, und die Waffe feuert diagonal in vier Ecken gleichzeitig. Wer jetzt einen weiteren Druck auf Knopf A wagt, findet die gute alte Schuß-nach-vorne-Waffe wieder und das Spielchen kann von neuem beginnen. Der Sinn des Ganzen: Egal ob Gegner von vorne, hinten, oben oder unten kommen, oder sich gar gemeinweise in Ecken verstecken, habt Ihr immer die richtige Antwort im Laser.

Die Feuerkraft läßt sich durch Aufsummieren aufstokken. Wer fleißig Symbole mit einem „P“ mitnimmt, stellt fest, daß der Laser immer mehr Schaden anrichtet und durch Aufspaltung der Strahlen immer breiter wird und somit größere Schneisen in die Alien-Horden schlägt. Die „S“-Symbole machen Euer Raumschiff schneller, mit den „B“-Symbolen gibt es Bonus-Punkte und kleine abstrakte Symbole geben Euch eine Superwaffe, die Ihr dann einmal per Druck auf den Knopf „C“ auslösen könnt.

Soweit, so gut. Ansonsten sind die Level lang, der

Schwierigkeitsgrad mittel bis hoch und die Musik recht fetzig. Die Grafik ist allerdings schlicht und sehr oft sieht man neben vielem schwarzen Weltraum nur wenige bunte Wände und Aliens. Die Formationen, in denen die Gegner anfliegen, sind recht fair und gut auf die Konfigurationsmöglichkeiten des Lasers abgestimmt.

Trotzdem bleibt Hellfire ein durch und durch durchschnittliches Modul. Wer sich



Der Schuß ging wohl nach hinten

in dieser Ausgabe von Gamers umschaut, findet zahlreiche weitere Ballerspiele, die technisch und spielerisch ein wenig mehr hermachen. Hellfire ist nicht schlecht, aber hat eben rein gar nichts auf der Pflanze, das einen begeistert und von anderen Modulen weglockt. Für Fans des Genres kein Fehlkauf, aber wer sich nicht alle Action-Module zulegen will, der kann ruhigen Gewissens drauf verzichten.

„GAMERS“ meint ...

Nettes Actionspiel mit dem konfigurierbaren Laser

Nix Neues im Weltraum. Aliens und Geballer wie üblich. Wir kennen besseres.

NOTE
3

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

PUTT & PUTTER

Mini-Golf der verrückten Art: Schläge hart, doch putte zart



Die Steuerung ist sehr einfach. Zunächst setzt Ihr den Ball auf dem Abschlagquadrat ab. Durch Bewegung eines Fadenkreuzes legt Ihr die Schlagrichtung fest; die Stärke wird durch die Anzeige an einem Balken bestimmt.

Beim ersten Durchspielen des Parcours ist die Spannung noch groß; man ist sehr darauf gespannt, alle 18 Bahnen kennenzulernen. Es gibt nur eine Handvoll von Grund-

elementen, die beim Kursdesign immer wieder auftauchen. Mit etwas Fingerspitzengefühl und Glück hat man die mickrigen Bahnen schon beim ersten Anlauf durchgespielt. Mit mehr Bahnen und einer einfallreicherer Gestaltung wäre Putt & Putter ein schickes Modul gewesen, aber in der vorliegenden Form bietet es nicht genug Spielfürs Geld.

Ein neuer Minigolf-Platz hat aufgemacht und lädt Euch zu einer Partie ein. 18 verschiedene Bahnen gilt es bei Put & Putter zu meistern. Wenn man mit seinem Ballvorrat bis ans Ende gelangt, erfährt man außerdem ein Paßwort, um einen höheren Schwierigkeitsgrad wählen zu können (Tip der Redaktion: Das Zauberwort heißt "Putt"). Für jede Bahn ist eine

Je weniger Schläge Ihr braucht, desto mehr Reservebälle winken

bestimmte Anzahl von Sollschiessen vorgegeben. Benötigt Ihr weniger Versuche zum Einlochen, bekommt Ihr einen Bonusball gutgeschrieben. Umgekehrt wird Euch jedesmal ein Reserveball abgezogen, wenn Ihr mehr Schläge benötigt als vorge-

„GAMERS“ meint ...

Hübsche Spielidee und leichte Steuerung. Gutes Paßwort-System.

Wird schnell langweilig, weil die einzelnen Bahnen zu wenig Abwechslung bieten.

NOTE Genre: Sport
3- Hersteller: Sega
 ca. Preis: DM 70.-

Shinobi für Arme: Fernost-Action mit vier Levels. Meister Ryu hetzt die Schwertdiebe

NINJA GAIDEN



Wer einem Ninja-Meister das Lieblings-schwert klaut, muß schon einen sehr guten Grund dafür haben. Schließlich läuft der Dieb Gefahr, vom beraubten Meisterschlitzer kunstvoll zerschneitelt zu werden, sobald er ihn zu fassen bekommt. Unser Held Ryu findet's auch gar nicht lustig, daß ihm das sagenhafte Drachenschwert gemopst wurde. Die Jagd nach Schwert und Schurken führt ihn durch vier Levels, die von links nach rechts durchsperrt werden.



Der Kindschreck im Bademantel

sollten. Der Dank sind zusätzliche Lebensenergie, neue Zusatzwaffen wie Shuriken und ein Dreifachschuß sowie Zusatzschußkraft, um besagte Extras öfters einsetzen zu können.

Durch die Levels kämpft man sich leicht, doch die Obergegner sind recht schwer. Wird man hier be-

Wenn Ryu mit der Klinge saust,



es jedem Gegner mächtig graust

„GAMERS“ meint ...

Recht flotte Ninja-Prüferei mit diversen Extras.

Nur vier Levels, die recht eintönig sind. Auf Dauer langweilig und deutlich schwächer als Shinobi.

NOTE Genre: Action
3- Hersteller: Sega
 ca. Preis: DM 80.-

Bei dieser neuen Umsetzung eines betagten Spielhallen-Prüfheits dient je ein Feuerknopf zum Schwertschwingen und Springen. Wenn Ihr das Steuerkreuz nach unten drückt, geht Ryu in die Hocke. Betätigt man jetzt den Säbelsattel-Knopf, wird die Sonderwaffe eingesetzt. In den Levels wimmelt's nur so vor Bonuskügelchen, die aufgeschlagen werden

siegt, muß man sich wieder durch die ganze Stufe kämpfen und das Dauerdurchspielen der wenig abwechslungsreichen Levels langweilt rasch. Wer ein gutes Ninja-Actionspiel für den Game Gear sucht, sollte lieber Shinobi kaufen.

TEST

MEGA DRIVE

Wenn zartfühlende Zwerge, drollige Trolle und emsige Elfen von Monstern belästigt werden, ist Wonderboy meist nicht weit. Der flotte Knabe ist einer von Segas populärsten Serienhelden und auf die Vertreibung süß aussehender Übelkniche spezialisiert. In Anlehnung an den Master System-Hit Wonderboy in



Fire Storm ist einer von acht Zaubersprüchen, die Wonderboy einsetzen kann

daß hier mehr Tiefgang geboten wird als bei anderen Actionspielen. Ihr gelangt so in ein Menü, in dem man Waffe, Rüstung, Stiefel und Magietyp festlegen kann. Es gibt acht verschiedene Zauberkräfte, die Ihr im Lauf des Spiels lernen könnt. Bessere Ausrüstung, mit der man weiter springt, schneller läuft, die Monster effektiver wegputzt und besser geschützt ist, muß gegen bare Münze in Geschäften gekauft werden. Jedesmal, wenn Ihr einen Gegner besiegt, kullert etwas Hartgeld über den Bildschirm. Durch fleißiges Sparen

WONDERBOY IN MONSTERLAND

Frischzellenkur für Segas Dauerhelden: Mit verstärktem Puzzleanteil und Batteriespeicher gerüstet klopft sich der Wunderknabe durch die Monsterwelt.

Um ein Gebäude zu betreten, muß sich Wonderboy direkt vor die Tür stellen...

Drückt das Steuerkreuz nach oben und unser Held betritt das Haus...

Ihr seht jetzt, was sich in dem Gebäude befindet und könnt einkaufen oder mit den Bewohnern reden.



Tür links, Treppe rechts: Der kluge Held sollte keinen Geheimgang übersehen

vielen neuen Features gestrikt. Dank einer Batterie im Modul könnt Ihr sogar einen Spielstand speichern.

Wonderboy wird wieder auf den Plan gerufen, als die nette Prinzessin von Purapil gefangen gehalten wird. In den ersten Missionen müßt Ihr einen Weg in das Schloß finden und die Häscher der Prinzessin besiegen. Die frisch Gerettete hat dann freilich nichts besseres zu tun,

als Euch ein paar neue Missionen aufzubrummen: "Oh, ein Held! Wie praktisch! Wenn dir langweilig ist, dann schau' doch mal in Sowieso nach dem rechten..."

Mit dem Joypad laßt Ihr Wonderboy laufen, springen, sich ducken und mit der momentan gewählten Waffe zuschlagen. Feuerknopf A aktiviert in Verbindung mit einem Steuerkreuz-Druck nach links oder rechts außerdem einen besonderen Gegenstand oder einen Zauber. Spätestens beim Druck auf die Start-Taste wird einem schnell klar,

kommt Wonderboy zu den erforderlichen Summen und kann sich so auch mal einen Zaubertrank leisten, der Lebensenergie zurückbringt. Jedesmal, wenn Ihr ein Rasthaus betretet und den Spielstand speichert, bekommt Ihr wieder die volle Energie zurück; als Reserve für unterwegs ist eine solche Pulle aber nicht zu verachten.

Die Läden sind nicht die einzigen Gebäude, die man besuchen sollte. In anderen Häusern erhält man wichtige Tips für den nächsten Auftrag, ohne die man ziemlich aufge-

Monsterland nannte Sega die jüngste Mega Drive-Episode mit dem Wunderknaben Wonderboy in Monsterworld. Der Schritt vom "Land" zur "World" (Welt) ist groß: Auf dem grundsätzlichen Spielprinzip basierend wurde ein komplett neues Abenteuer mit

Plan gerufen, als die nette Prinzessin von Purapil gefangen gehalten wird. In den ersten Missionen müßt Ihr einen Weg in das Schloß finden und die Häscher der Prinzessin besiegen. Die frisch Gerettete hat dann freilich nichts besseres zu tun,



Audienz bei der frisch geretteten Prinzessin, die einen neuen Auftrag parat hat. Ein Wonderboy kennt eben keinen Sonntag



Nachdem man den ganzen Level lang kleine Monsterpilze verdroschen hat, taucht plötzlich der ausgesprochen nachtragende Pilzpaapa auf



Die Kannibalen haben den Jungen aus dem Zwergendorf schon fest auf ihrer Speisekarte eingeplant

schmissen ist. Da alle Texte auf dem Bildschirm in Englisch erscheinen, sind Grundkenntnisse dieser Sprache deshalb zu empfehlen. Wonderboy in Monsterworld ist ein vorbildliches Action-

Auch weniger gute Action-Spieler kommen mit Geduld und Spucke immer ein Stückchen weiter. Zum einen konserviert die Batterie einen Spielstand; zum anderen kann man sich durch wieder-

Fähigkeiten des Mega Drives angepaßt.

Dieses Modul strotzt nur so vor Spielwitz. Die abwechslungsreichen Missionen sind voller Überraschungen, werden immer umfangreicher und verlangen ein gutes Auge.

Geheimgänge müssen erforscht und kleine Puzzles gelöst werden, um weiterzukommen.

Originelle Unterstützung winkt manchmal in Form von Begleitern, die sich Wonderboy anschließen und ihm beim Monsterverhauen oder dem Aufspüren von Geheimtoren helfen.

Der hohe Spielkomfort hat für fortgeschrittene Spieler freilich einen Haken: Wer sich beharrlich vorarbeitet, hat das Modul relativ schnell gelöst. Es gibt zwar eine Fülle von Geheimgängen und Abzweigungen zu erkunden, aber die Motivation schrumpelt doch spürbar zusammen, wenn man einmal alle Levels gesehen hat.

Von dieser Einschränkung abgesehen ist Wonderboy in Monsterworld ein Prachtspiel. Wer sich an reinrassigen Geschicklichkeits-Tests wie Sonic, Quackshot oder Decap Attack ein wenig satt gespielt hat, kann durch den Kauf dieser Neuerscheinung hochkarätige Abwechslung in seinen Modulschacht bringen.

ERWORLD

Adventure. Die Steuerung klappt wie geschmiert und nutzt das Mega Drive-Joypad hervorragend aus. Die Abenteuer-Komponente ist gerade richtig dosiert: herausfordernd, aber nicht zu schwer.

holtes Aufmischen von stets monsterrächtigen Levels früher oder später die nächstbessere Ausrüstung leisten. Bei der Grafik wurde der Wonderboy-typische nettnaive Stil beibehalten und den

Und so geht's ab...

Nach oben (vor einer Tür): Gebäude betreten. Nach unten: ducken; vor einer Tür: Gebäude verlassen. Nach links und rechts: in die entsprechende Richtung marschieren (zusammen mit Knopf A: Magie bzw. Gegenstand benutzen).



Aufruf des Menüs, mit dem man Ausrüstung, Magieart und Gegenstände wählt

Bremsen; Magie bzw. Gegenstand benutzen

Zuhauen

Springen



Wahl der Waffen: Ohne bessere Ausrüstung habt ihr bei den späteren Missionen keine Chance

„GAMERS“ meint dazu...

Der beste Wonderboy, den es je gab. Hervorragend spielbare Action im putzigen Stil; gut abgeschmeckt mit ein paar Messerspitzen Erforschen, Taktieren und Rumpuzzeln. Der Spielstand kann komfortabel per eingebauter Batterie gespeichert werden.

Diverse englische Texte auf dem Bildschirm.



NOTE
2

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



Der Weg zur Eiswelt führt durch die Katakomben des Schlosses

TEST

MEGA DRIVE

Mit dieser Dame legt man sich besser nicht an: Alisia wirft mit Blitzen um sich und ist gut Freund mit vier ausgewachsenen Monstern.

ALISIA DRAGOON



Rauflustige Bösewichte auf der Kellertreppe? So was haben wir gar nicht gern...

Zong! Ein gut gezielter Blitz macht freche Schurken schleunigst mürbe



Im dritten Level brutzelt Ihr Euch durch ein bewaffnetes Luftschiff

Unsereins begnügt sich mit Kätzchen, Kanarienvogel oder Köter, wenn es um die Anschaffung eines Haustiers geht. Die futuristische Strahlheldin Alisia Dragoon hat hingegen die Wahl zwischen vier Weggefährten, bei denen die Bezeichnung „exotisch“ eine milde Untertreibung ist. Ihre Begleitung besteht entweder aus einem Drachen (spuckt Feuer), einer Feuerwolke (bietet Schutz), einem Donnervogel (läßt es blitzen) oder einer Eidechse, die Bumerang-Weirding die Landschaft unsicher macht.

Alisias Reise ist natürlich kein Picknick inm Grünen, sondern ein Trip durch acht furchtbar feindliche Welten,

in denen ihr allerlei fantastisches Getier ans Leder will. Ihr steuert Fräulein Dragoon durch insgesamt ein Dutzend Abschnitte. Je ein Feuerknopf dient zum Springen, Blitzzwerfen und zum Aktivieren des Monster-Menüs. Je länger der monsterverschmordende Energiestrahler bemüht wird, desto mehr leert sich die Blitzenergie-Anzeige. Wenn sie ganz gefüllt ist, habt Ihr einen Freischuß mit einem Rundum-Strahler, der die Gegner kurzzeitig im 360 Grad-Schwung abräumt.

Ihr könnt jederzeit im Spiel den kleinen Liebling wechseln, der Euch begleitet. Die Wahl des tierischen Bodyguards ist nicht ohne taktische Bedeutung, denn neben

verschiedenen Verhaltensmustern müßt Ihr auch den Zustand der Kumpels im Auge behalten. Wird ein Begleiter getroffen, verliert er ähnlich wie Alisia Lebensenergie. Ein totes Monster ist ein schlechtes Monster, denn es kann für den Rest des Spiels nicht wiederbelebt werden.

Manchmal schwebt eine Bonuskapsel an schwer zugänglichen Stellen, doch Ihr solltet sie alle aufspüren. Nur so kommt man an die wichtigen „Level Up“-Extras, die es in zwei Varianten gibt (einmal für Alisia, einmal fürs aktuelle Begleitmonster). Pro Level Up gewinnen die eigenen Spielfiguren an Stärke und können die Gegner schneller besiegen. Wer zuviele dieser Kapseln ausläßt, wird bei den robusteren Monstern in den höheren Welten ernsthaft Probleme bekommen. Weitere Extras, die Ihr ergattern könnt, sorgen für aufgetrischte Lebensenergie, Zusatzleben und vorübergehende Unverwundbarkeit.

Alisia Dragoon hat ein paar ganz gute Ansätze, aber der Spielablauf geht im Effekteegetümmel ziemlich unter. Eine blitzwerfende Heldin mit einem Partner nach Wahl



Ganz schön schräg: Fleißig gegensteuern, sonst rutscht Alisia ab



Kein Actionspiel ohne Oberschuft, Alisias Blitz raubt ihm die Luft



Glibberige Schleimmonster lauern an den Wänden dieser Höhle

ist mal etwas anders als die sonstigen Raumschiffe und Robotkolosse, doch der Spielspaß kommt nicht auf Touren. Es gibt viele Stellen, an denen es sehr hektisch und quasi unmöglich wird, einigen Treffern zu entgehen. Nur wer Actionspiele möglichst simpel und fetzig liebt, wird mit Alisia Dragoon halbwegs glücklich werden.

„GAMERS“ meint...

□ **Technisch sauberer Action-Cocktail. Blitze-Bräu mit Monster-Anhang - öfter mal was Neues.**

□ **Ziemlich schwer und hektisch. Nach der ersten Einspielphase wird's mangels Abwechslung zu rasch einödig.**

NOTE
3

Genre:
Action

Hersteller:
Sega

ca. Preis:
DM 120.-



Vorsichtig an die Vase ran

THE LUCKY DIME CAPER TEST



Die Ducks für jedes System: Das neueste Disney-Spiel rund um Donald und Dagoberd gibt es auch für den Game Gear.

Levels gab es ein paar kleine Verbesserungen.

The Lucky Dime Caper ist nicht ganz so gehaltvoll wie Castle of Illusion. Wer diesen Titel aber schon hat und Ausschau nach einem weiteren guten Jump-and-Run sucht, wird an dem Donald-Modul seinen Spaß haben.

Erst muß Donald Duck seine gekidnappten Neffen befreien und dann soll er auch noch Onkel Dagoberds Glückstaler ausfindig machen: Schwerstarbeit für den jähzornigen Comic-Helden aus Entenhausen auf mehreren Systemen. Das Master System-Modul The Lucky Dime Caper, das wir in der letzten Ausgabe auf zwei Seiten testeten, wurde quasi 1:1 auf den Game Gear rübergeschaufelt.

Auch auf Segas Handheld-Konsole macht Donald Duck eine gute Figur, denn die Spielstruktur ist prima für



Zwischendurch-Partien geeignet. Nur wer den Ehrgeiz hat, das Modul ganz durchzuspielen, muß einiges an Zeit investieren (...halten die Batterien noch?). Die bunte Grafik kommt auf dem kleinen Bildschirm gut zur Geltung und wurde speziell für die Game Gear-Version überarbeitet. Sogar beim Aufbau der

Auf Ärger ist der Pilz erpicht, doch Donald lößt das Hämmern nicht

„GAMERS“ meint ...

Solide Umsetzung der Master System-Version. Dank Wahl des Start-Levels ein feines Modul für unterwegs.

Konkurriert mit Sonic und Castle of Illusion.

NOTE
2

Genre:
Geschick
Hersteller:
Sega
ca. Preis:
DM 80.-

Esist vollbracht: Mit derselben veröffentlichten Game Gear-Version hat Sega den putzigen Igel Sonic erfolgreich für alle drei Videospielsysteme vorliegen. Die jüngste Umsetzung orientiert sich stark am Master System-Sonic, den wir in der letzten Ausgabe ausführlich testeten. Von Level zu Level kommen immer wieder neue Spielelemente dazu; in Bonusrunden wird Sonic zu einer Art Flipperkugel und kann sich Bonuspunkte und Continues erhüpfen.

Technisch ist Sonic auf dem Game Gear ein Hammer. Die Spiegelschwindigkeit ist noch höher als beim Master System und geradezu schwindelerregend, doch manchmal ist es ein wenig zuviel des Guten. Ihr solltet nur dann mit Höchstgeschwindigkeit lossetzen, wenn Ihr Euch in einem Level schon gut auskennt; andernfalls rennt man vorlauter Temporausch nur allzuleicht in eine Falle.

Trotz des erhöhten Schwierigkeitsgrads ist der Spielspaß hoch; einen

SONIC THE HEDGEHOG

Mit Ringen im Gepäck ist Sonic gegen die Angreifer geschützt

Auch auf Segas tragbarer Konsole macht Superstar Sonic eine gute (und vor allem schnelle) Figur.



farbenprächtiges Geschicklichkeitstest von dieser Güte habe ich bislang auf keiner tragbaren Videospielkonsole gesehen. Es wäre allerdings praktisch gewesen, wenn die Programmierer Level-Anwahl oder Paßwort-System eingebaut hätten. Mit dem Game Gear spiele ich unterwegs selten längere Zeit am Stück; wer Sonic ganz durchknödeln will, ist aber ein Weichen beschäftigt.

„GAMERS“ meint ...

Technisch exzellente Umsetzung eines Klassikers. Abwechslungsreiche Levels mit farbenprächtiger Grafik.

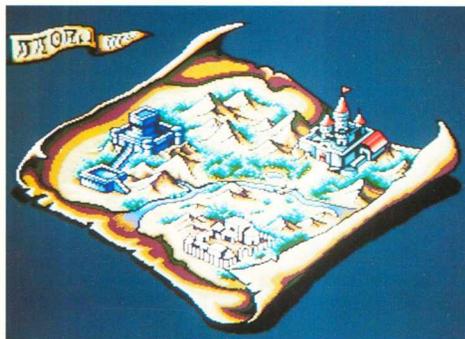
Zum Spielen unterwegs nicht optimal. Mehr Continues bzw. ein Paßwort-System werden vermißt.

NOTE
2

Genre:
Geschick
Hersteller:
Sega
ca. Preis:
DM 80.-



Die Karte des Königreichs Thornwood zeigt die Stadt, das Labyrinth und natürlich das Schloß



König Drake begrüßt Euch in seinem Thronsaal zu einem grandiosen Abenteuer. Ihm zur Seite stehen mehrere Berater, die auch Euch helfen können.

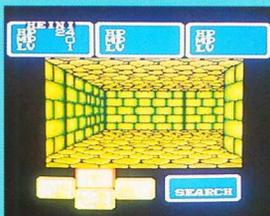


SHINING IN THE



Verschlossene Türen haben Tücken: Ihr müßt erst den passenden Schlüssel finden, bevor es weitergeht

Auch sonst geht es im Labyrinth, das Ihr in 3D-Perspektive seht, recht schaurig-gruselig zu



Über kurz oder lang trifft Ihr schließlich auf ein (oder mehrere) Monster. Wollt Ihr Kämpfen oder weglaufen?

Sega hat noch ein paar Monster im Keller: Kompetenter Held für ein nicht ganz ungefährliches Rollenspiel-Abenteuer gesucht.

Das Königreich Thornwood ist eigentlich ein friedlicher Ort. So friedlich, daß König Drake seine Tochter alleine zum Meditieren gehen lassen kann - naja, fast alleine, denn Ritter Mortred begleitet sie sicherheits-halber. Aber auch er scheint nicht verhindern zu können, daß die Prinzessin verschwindet. Jetzt sind die beiden schon seit 24 Stunden überfällig und der König beruft eine Krisensitzung ein.

Ihr, ein Jung-Ritter, der sich beweisen will, bietet dem König eure Hilfe an. Gründe dafür gibt es genug: Zum einen findet Ihr die Prinzessin ganz nett und zum anderen ist der verschollene Mortred Euer Vater. Kaum hat

der König Eure Hilfe angenommen, da kommt noch ein dritter Grund hinzu: Der böse Dark Sol erscheint und will die Macht über das Königreich haben. Bekommt er nicht innerhalb von 24 Stunden Thron und Krone, muß die Prinzessin dran glauben. Solche Drohungen motivieren natürlich unheimlich und Ihr brecht deshalb gleich zum Labyrinth auf, um eine erste Prüfung zu bestehen. Wenn man von dort einen bestimmten Gegenstand zum König bringt, wird er Euch zwei Gefährten zur Seite stellen.

Shining in the Darkness (übersetzt etwa: „Ein Schimmern in der Dunkelheit“) ist ein aktuelles Rollenspiel-Modul von Sega. Bei Vertretern dieses Genres schlüpft Ihr in die Gestalt eines „Charakters“. Das ist eine Person mit individuellen Stärken und

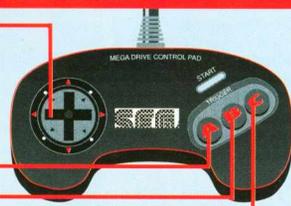
Und so geht's ab...

Fenster, Kommando oder Symbol auswählen

Kommando bestätigen

Kommando zurück nehmen

Kommando bestätigen





Drake.

ten markieren; sie erscheint dann heller oder in einer anderen Farbe. Leider sind alle Texte des Moduls in Englisch. Bedienen könnt Ihr zwar alles, da die entsprechenden Funktionen im Handbuch auf Deutsch erklärt werden. Aber es gibt weitere zahlreiche englische Texte im Spiel, die verschlüsselte Hinweise enthalten und ohne die Ihr lange im Dunkeln tappen werdet.

Neben dem Labyrinth, in dem es nur so von Monstern wimmelt, gibt es auch eine Stadt, in der Ihr Euch ausruhen, versorgen und stärker

bewaffnen könnt. Zu diesem Zweck gibt es eine Gaststätte mit Übernachtungsmöglichkeit, einen Waffenhändler, einen Priester und den Laden eines Alchemisten, in dem es so manches magische Kraut zu kaufen gibt. Apropos Magie: Als Ritter könnt Ihr zwar gut mit dem Schwert umgehen, doch Zaubersprüche sind nicht gerade Eure Stärke. Eure beiden Gefährten sind jedoch ausgebildete Magier, die mit ihren Zaubersprüchen so manches Monster in Schach halten können. Shining in the Darkness zeigt



DARKNESS



Schwächen, die meistens durch Zahlenwerte ausgedrückt werden, die „Charakterwerte“. Eine hohe Zahl für Stärke läßt auf dicke Muskeln schließen, eine kleine Ziffer für Intelligenz deutet auf einen dummen Charakter hin.

Diese Spielfigur läuft nun Monster mordend und Schätze sammelnd durch die Gegend. Mit jedem erledigten Monster gewinnt sie an Erfahrung und verbessert ihre Charakterwerte. Damit das alles nicht zum reinen Selbstzweck ausartet, ist das Geschehen in eine Rahmenhandlung eingebunden, die den Charakteren eine klare Aufgabe stellt und diese oft in

mundgerechte Teilaufgaben zerlegt.

Viele Rollenspiele sind kompliziert zu bedienen oder zu abstrakt. Shining in the Darkness ist da eine löbliche Ausnahme. Die Bildschirmdarstellung zeigt genau, wo es langgeht, die Bedienung ist sehr einfach und in Sekundenschnelle begriffen.

Wenn der Spielereine Entscheidung treffen muß, sind alle Möglichkeiten auf dem Bildschirm aufgelistet. Mit dem Richtungsregler des Joypads könnt Ihr eine dieser Möglichkei-

In der Kneipe der Stadt gibt es nicht nur Erholung, sondern auch Hinweise in Gesprächen mit Besuchern

grafisch, was das Mega Drive auf dem Kasten hat. Die einzelnen Bilder im Comic-Stil machen einen lebendigen Eindruck und ziehen in das Spiel hinein. Die 3D-Grafik in den Dungeons des Labyrinths erzeugt das Gefühl, wirklich vor Ort zu sein. Hinzu kommt eine anfangsfreundliche Bedienung, die auch Rollenspiel-Profis die Gelegenheit gibt, sich mehr auf das Spiel als auf das Joypad zu konzentrieren.

Spielerisch ist das Modul zwar ganz gut drauf, aber vielleicht ein wenig klein. Andere Rollenspiele bieten mehr Monster und mehr Labyrinth, dafür aber meistens nicht so schöne Bilder. Immerhin ist genug im Modul, um selbst Dauerspieler einige Tage lang an das Mega Drive zu fesseln. Dank einer eingebauten Batterie kann sich das Modul drei Spielstände monatelang merken.

Zauberei spielt eine wichtige Rolle: Ein Zauberer speichert Euren Spielstand, ein anderer zaubert ihn herbei

„GAMERS“ meint dazu...

Rollenspiel mit unkomplizierter Bedienung und toller Grafik. Dank eingebauter Batterie kein Paßwort-Wirrwarr.

Ohne Englisch-Kenntnisse tappt man im Dunkeln. Fortgeschrittene Spieler erwarten sich ein paar Dungeons mehr.

NOTE
2

Genre:
Rollenspiel

Hersteller:
Sega

ca. Preis:
DM 150.-

TEST

GAME GEAR

Laserblitz und Obergegner: Weltraum-Action für den Game Gear.

Der Spiele-Nachschub für den Game Gear kommt ganz munter ins Rollen. Nahezu alle wesentlichen Genres wurden bereits mit mindestens einem Modul bedacht. Auch die Anhänger des klassischen, von oben nach unten scrollenden Weltraum-Ballerspiels werden nicht vergessen: Mit dem von Taito programmierten Halley Wars schießt man sich in sechs Etappen durchs Sonnensystem.



Am Anfang ist Eure Bewaffnung noch bescheiden, aber das ändert sich rasch

Getreu der güldenen Regel „Kein Actionspiel ohne böse Aliens“ flitzen die Schiffe außerirdischer Schufte über den Schirm und schießen recht forsch auf Euch. Die Anleitung vermittelt uns das astronomische Zusatzwissen, das ein gewisser Lord Halley an dem ganzen Theater schuld ist. Die Erde steht ganz oben auf der Erberungsli-

HALLEY WARS



Keine Angst vor großen Obergegnern



In diesem Level überfliegt Ihr ein Riesenraumschiff des finsternen Halley-Imperiums

ste dieses galaktischen Despoten, der freundliche Unterhändler mit einem gebündelten Laserstrahl begrüßt. Ihr müßt Euch durch sechs verschiedene Levels ballern, um dann im großen Finale Halleys Streitkräfte endgültig zu vernichten, die Erde zu retten und einen dicken High Score zu erzielen. Ihr solltet nicht

nur die Gegner mit Schüssen eindecken, sondern bevorzugt kosmische Gesteinsbrocken knacken, die oft ein Extra freigeben. Sammelt man die Bonus-Gegenstände auf, läßt sich das eigene Raumschiff munter aufrüsten. Neben einem stärkeren Streuschuß erhaltet Ihr mehr Geschwindigkeit, einen

Schutzschild und bis zu vier Beiboote. Mit dem zweiten Feuerknopf kann man ein Beiboot opfern und als Bombe einsetzen; eine Art Panik-Option für Fälle, in denen man von Gegnern regelrecht eingekreist wird.

Vor Spielbeginn dürft Ihr einen von drei Schwierigkeitsgraden wählen und eine Art Turbo-Dauerfeuer aktivieren (schont Finger und Feuerknopf). Jeweils am Levelende will ein eigenwilliger Obergegner mit einer bestimmten Taktik geknackt werden. Danach werden Bonuspunkte abgerechnet und die Hatz geht weiter.

Halley Wars ist nicht gerade innovativ oder originell, aber genau diese Art von Extra-haltigem Vertikal-Scroller hat dem Game Gear bislang noch gefehlt. Die schöne Grafik nutzt die Hardware von Segas Nesthäkchen-Konsole gut aus und bietet tadellos animierte Sprite-Schwärme, bei denen nichts flackert. Das Tempo ist gerade richtig: Nicht zu lahm aber auch nicht zu hektisch, so daß man alle Gegner rechtzeitig erkennen kann. Auf „Easy“ hat man das Modul recht schnell durchgespielt, aber wer einen höheren Schwierigkeitsgrad wählt, wird ziemlich gefordert. Die Gegner stecken dann mehr Schüsse ein, wodurch es auf dem Bildschirm schnell eng wird vor lauter Geschossen und Raumschiffen.

„GAMERS“ meint...

□ Grafisch ansprechende Weltraum-Action: Gut spielbar, feine Steuerung, drei Schwierigkeitsgrade und praktische Extras.

□ Ein bißchen mehr Originalität hätte gut getan.

NOTE
2

Genre: Action
Hersteller: Sega
ca. Preis: DM 70,-



Rummst nicht an einen Asteroiden ran

CLEAR!!

TOTAL-SCORE
8610

AREA1-SCORE
8610

DAMAGE
18%

Zwischen den Levels wird abgerechnet. Je heiler die Erde, desto mehr Punkte bleiben auf Eurem Konto

Vorsicht, Asteroiden-Slalom



Übel über den Wolken: Die Drachen spucken schlimme Sachen



Das Götterpärchen Apollo und Artemis pflegt eine romantische Beziehung. Sind alle göttlichen Taten vollbracht und bricht der Feierabend an, turten die beiden händchenhaltend den Olymp entlang. So viel Harmonie bringt einen

fenden Gegnerscharen ein paar handfeste Schüsse über den Pelz brennen. Wenn Ihr den Feuerknopf längere Zeit gedrückt haltet, sammelt un-

solttet. Apollo kommt so zu Speed Ups (mehr Schnelligkeit), Options (bis zu zwei „Beiboote“, die fleißig mitballern), Beam (breitgefächerter

PHELIOS



Gegen die Gruselmonster der Unterwelt hilft der praktische Seitenschuß

düsteren Gesellen wie den Tiergott Typhon in Rage. Als Beweis dafür, daß er seinen Beinamen „Herrscher der Dunkelheit“ nicht umsonst trägt, entführt er Artemis, verwandelt sie provisorisch zu Stein und plant liebevoll die weiteren Einzelheiten ihres Dahinscheidens. Das Mädchen fügt sich halbwegs optimistisch seinem Schicksal, denn es zählt auf seinen Apollo, der schon allein aus Imago-Gründen etwas unternehmen muß. Der Gott der Sonne springt in den Sattel seines Pegasus, um sogleich loszuflattern. Sieben Levels voller dämonischer Helfershelfer des bösen Typhon müssen durchkämpft werden, um Artemis zu retten.

Apollo fliegt von unten nach oben und kann den angrei-

ser Held Energie für einen Superschuß. Weitere Hilfe spenden die goldenen Eulen, welche gelegentlich vorbeiflattern. Einmal aufgeschossen offenbaren die Vögelchen Extras, die Ihr flugs aufpicken

Apollo, vergiß den Hafer nicht: Auf dem Rücken eines geflügelten Pferdes sollst du dich durch die Gefilde des Bösen kämpfen, um dein Herzblatt zu retten.

Strahlenschuß), Homing (gegnersuchende Geschosse), Across (von Wänden abprallende Seitenschüsse) und Life (ein Extraleben).

Ihr habt die Wahl zwischen zwei Spielvarianten. Bei „Novice“ sind die Gegner relativ zahm, aber hier könnt Ihr nur die ersten vier Levels durchfliegen. Um Artemis zu retten, muß man sich im „Advanced“-Modus durch alle sieben Stufen schießen.

„GAMERS“ meint...

□ Sieben Levels Ballerspaß. Unkomplizierte, gut spielbare Götter-Action mit einfallreichen Obergegnern.

□ Wenig Extrawaffen. Schwankende Qualität bei der Grafik.

NOTE
2.

Genre:
Action

Hersteller:
**Sega/
Namco**

ca. Preis:
DM 120.-



Obwohl die Programmierer weder grundlegend neue Spielideen noch besonders üppige Extrawaffen-Systeme ins das Modul gepackt haben, ist der Spielspaß hoch. In den einzelnen Levels stecken gut aufgebaute Gegnerformationen und originelle Oberschurken, gegen die auch Normalsterbliche eine Chance haben. Der Tester greift in solchen Fällen gerne auf die nebulöse Formulierung „spielt sich gut“ zurück, um auszudrücken, daß der Spielspaß-Funke übergesprungen ist. Zwischen durch gibt es einige optische Highlights. Der perspektivische Effekt beim Fliegen über den Wolken kommt prima rüber und bei der Darstellung einiger besonders gruseliger Monster sieht man die Liebe zum schaurigen Detail.

Phelios setzt keine neuen Maßstäbe, überzeugt aber als geradliniges und motivierendes Actionspiel von der Stange. Der antik angehauchte Götter-Handlungsfaden ist zudem eine nette Abwechslung zum sonstigen Weltraum-Geballer.



Am Ende des zweiten Levels wartet dieses Gruff-Trio. Nehmt Euch zuerst die schießenden Skeletthände vor

Sobald sich die Köpfe selbstständig machen, sollte man ihnen ausweichen und konzentriert auf den Kristall ballern



Ein paar Superschuß-Salven reichen aus, um die Jungs zu besiegen. Der Weg zur dritten Stufe ist jetzt frei

TEST

MEGA DRIVE

Der fünfte Level ist nichts für zarte Gemüter: Bei erlebter Grusel-Grafik drehen die Monsterhorden voll auf

GYNOUG



Die Spiele-Erfinder mögen's mystisch: Ähnlich wie bei Phelios agiert auch in Gynoug ein göttlicher Held als Ballermann vom Dienst. Hier hören die Ähnlichkeiten aber auch schon auf: Die fünf Levels von Gynoug werden von links nach rechts gescrollt, während bei Phelios von oben nach unten geackert wird.

Das Szenario bietet keine tiefgründigen Überraschungen: Seht zu, daß Ihr die Gegner schleunigst vom Bildschirm pustet. Dauerfeuer

wird netterweise serienmäßig spendiert, doch ohne munteres Extrasammeln schaut man bald in die Röhre. Kleine Federn beschleunigen Eure Spielfigur und blaue Kapseln verstärken den Standard-Streuschuß. Besonders begehrte sind kleine Schriftrollen, die mit je einem Buchstaben versehen sind. Es handelt sich hierbei um magische Bonuswaffen, von denen bis zu drei Stück gehortet werden können.

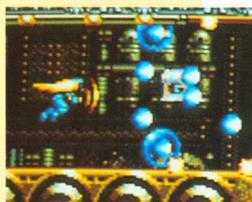
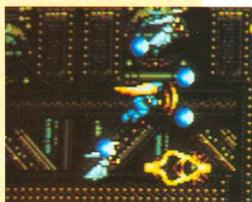
Die zusätzliche Feuerkraft könnt Ihr mit einem speziellen Feuerknopf gezielt einsetzen. In der Regel hat man nur ein paar Schuß mit der Verstärkung gut, bevor deren Energie aufgebraucht ist. Der kleine Taktiker hortet die besten Stücke deshalb und setzt sie gezielt an kniffligen Stellen ein. Und an denen herrscht bei Gynoug kein Mangel: Selbst auf dem Schwierigkeitsgrad „Normal“ kommt der Durchschnittsspieler spätestens ab dem zweiten Level gehörig ins Schwitzen. Wenigstens ge-

Ein Japan-Geheimtip erscheint endlich offiziell in Deutschland: Genug Gynoug-Geballer sollte ambitionierte Action-Fans bei Laune halten.

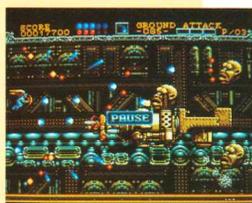
währen Euch die Programmierer vier Continues.

Ein zügiges Tempo sowie ein Arsenal an imposanten Zwischen- und Endgegnern mit inflationärem Geschößausstoß machen das Modul zu einem Fall für versierte Action-Spieler. Die werden auch am ehesten den Mangel an spielerischen Überraschungen Gags verzeihen. Die Qualität der Grafiken

schwankt erheblich zwischen ganz nett und sehr gut; technisch herrscht eitel Sonnenschein, denn hier wird nicht gericke und nicht geflackert. Level-Aufbau und Extrawaffen sind solide, aber nicht gerade sensationell. Phelios wirkt im direkten Vergleich



Kleine Kostproben aus dem Extrawaffen-Arsenal: Bei Elemental umkreisen zwei mitballernde Schutzengel unseren Helden. **Ground Attack:** Ein Pärchen blauer Energiekugeln rast Decken und Boden entlang. **Beim unteren Bild** könnt Ihr mal zählen, wieviele Objekte über den Screen rauschen



zwar grafisch und technisch schwächer, aber dafür etwas abwechslungsreicher. Gynoug ist ein Fall für Action-Spieler, die sich bei hektik und bizarrer Gruselgrafik wohl fühlen.

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



Auch am Meeresgrund geht es rund

Haltet bei der Wahl des Schwierigkeitsgrads alle drei Feuerknöpfe und die Start-Taste gleichzeitig gedrückt, um den willkommenen Level „Easy“ zu erreichen



„GAMERS“ meint ...

Solides Ballerspiel für Action-Experten: dicke Obergegner, viele Extras, flotte Steuerung und tadellose Technik.

Hoher Schwierigkeitsgrad. In einigen Levels gibt es spielerische Durchhänger.

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

Einzelkämpfer-Drama Marke „Rache ist Blutwurst“: Ein ehrbarer Cop mischt auf dem Vergeltungstrip die Schurken dutzendweise auf.

RUNNING BATTLE

Mitten im schönsten Geprügel flackert mitunter ein Symbol in der Mitte des Bildschirms. Ihr habt einen Extra-Spender entdeckt, der schleunigst eingesackt werden sollte. Es gibt sechs verschiedene Bonustypen, die Euch das Leben leichter machen: Revolver (währt 30 Schuß lang), Gewehr (zehn Schuß), Super Suit (Anzug, der Euch 30 Sekunden lang stärker macht), Lebensenergie, Zusatzleben und Unverwundbarkeit.

Für Master System-Verhältnisse wirken die Sprites sehr detailliert und das Geflacker ist erträglich. Ein relativ

Der mysteriöse Bösewicht M kontrolliert eine ganze Stadt mit seinen Soldaten der Dunkelheit - reichlich finstere Aussichten. Der junge Polizei-Sergeant Brody mag dem Treiben nicht mehr tatenlos zusehen. Gestärkt durch das Studium zahlreicher Krimis plündert er heimlich die Waffenkammer und startet einen Ein-Mann-Feldzug gegen die Schergen des Bösen. Ach, wie leichtsinnig verwirkt der junge Spunt sein Leben. Grauvoll zugerichtet von der feindlichen Übermacht haucht er im Rinnstein sein Leben aus, als gerade Gray vorbeischaute, ein Freund und Kollege. Taschentücher wegstecken, Joypads rausholen. Nach einer kleinen Gedenkmminute wird Gray nämlich ganz schön stinkig und beschließt spontan, den Tod von Brody zu rächen. Mit blanker Faust und mieser Laune stapft er in die Dunkle Zone, um sich mit M anzulegen.

„Running Battle“ bietet fünf Levels Einzelkämpfer-Action, jeweils fein säuberlich in mehrere Abschnitte unterteilt und mit einem Obergegner am Ende geschmückt. Gray wandert von links nach rechts, kann zuhauen, springen und beide Techniken zu einem wirkungsvollen Hechtkick kombinieren. Wenn Ihr ganz schnell Feuerknopf 2 drückt, während Gray noch in der Luft ist, verteilt er gleich eine ganze Salve von Tritten. Von Level zu Level kommen immer robustere Gegner hinzu, Geschütze an den Wänden nehmen Euch aufs Korn und Laserbarrieren wollen im richtigen Augenblick durchschritten werden.



Mit der Extra-Waffe in der Hand schießt man sich durchs ganze Land



Kleines, gemütliches Auftakt-scharmützel auf dem Weg zum gegnerischen Hauptquartier



Ihr solltet die Geschütze an den Wänden möglichst rasch erledigen



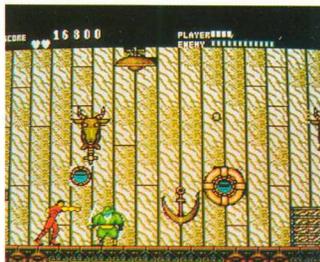
Dieser Karatekick Marke „Beulenzauber“ hilft in vielen mißlichen Lebenslagen

„GAMERS“ meint ...

Solide Einzelkämpfer-Action mit Prügel-Einlage.

Etwas uninspirierter 08/15-Action-Eintopf. Keine großen Überraschungen in höheren Levels.

NOTE 3 Genre: Action
Hersteller: Sega
ca. Preis: DM 90.-



Dieser Obergegner fuchtel mit einem ganz schön scharfen Kartoffelschälmesser herum



Obergegner Nummer Eins



Der Held blickt noch recht cool

unaufdringlicher Salat aus Dudeldu-Melodien begleitet die Taten unseres Helden; einige Soundeffekte lockern einigermaßen auf. Running Battle hat nichts sonderlich Tolles auf Lager, über das man noch in fünf Jahren ehrfurchtsvoll flüstern wird.

**Adrenalin satt!
Auch auf dem kleinsten
Bildschirm ist genug Platz
für interstellares Spritze-
Gewimmel.**

Wenns um japanische Qualitätsarbeit in der Kategorie „Enorm rasantes Weltraum-Rabumm“ geht, dann macht keiner den Jungs von Compile so leicht etwas vor. Die Spezialität der Fernost-Programmierer ist das gnadenlose Ausreizen der Sega-Hardware. Schon



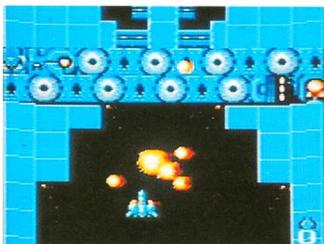
Ein animiertes Intro darf nicht fehlen. Der Aleste-Flieger hebt gerade von der Startbahn ab

bestimmter Symbole könnt Ihr im Spiel die Bordkanone wechseln oder ausbauen. Mal schmaucht ein dicker Laser durch die Aliens oder ein kugelschluckender Energieball wirbelt schützend um das eigene Raumschiff. Diagonalschüsse und gegnersuchende Schlauberger-Geschosse dürfen im Angebot nicht fehlen.

Der Spielablauf bietet Action pur, bei der die Raum-

die richtige Stimmung. Trotz geballter Sprite-Power gibt es kein Geflacker und nur ganz wenige Stellen, an denen die Geschwindigkeit kurzzeitig etwas in die Knie geht. Für

den Durchschnittsspieler ist Aleste vielleicht ein wenig zu wild, aber der versierte Action-Freund kann das Modul ruhigen Gewissens seiner Sammlung einverleiben.



Eine Barriere mitten im ersten Level

Aleste für den Game Gear ist nur als Japan-Import mit japanischer Anleitung erhältlich. Die Testversion stellte uns freundlicherweise der CWM-Versand in Bad Harzburg zur Verfügung.

ALESTE



Mit frisch erbeuteter Extrawaffe nähern wir uns dem dicken Brummer



„GAMERS“ meint...

Technisch bestaunenswertes Action-Feuwerk. Umfangreicher Weltraum-Knaller mit gutem Extrawaffen-System und beliebig vielen Continues.

Für Action-Einsteiger eine Nummer zu hart und hektisch.

NOTE
2.

Genre:
Action
Hersteller:
Compile
ca. Preis:
DM 70.-

vor ein paar Jahren erschien ihr Power Strike/Aleste fürs Master System und gilt heute noch als Referenzballerei auf dieser Konsole; das Mega Drive-Spektakel Musha Aleste ist bis heute nur als Japan-Import erhältlich. Compiles jüngster Streich ist Aleste für den Game Gear, eine speziell auf Segas Handheld-Konsole zugeschnittene Version des altbewährten Action-Themas.

Acht lange Levels, diverse Mittel- und Obergewer sowie sechs Waffentypen warten auf den schwindelfreien Piloten. Durch das Aufsameln

schiff-Formationen mit Hochgeschwindigkeit über den Bildschirm flitzen. Hat man erst einmal die Waffe seines Vertrauens um ein paar Stufen aufgepeppt, läßt es sich auch mit dem recht hohen Schwierigkeitsgrad leben. Freundlicherweise könnt Ihr beliebig oft mit Continue im selben Level weitermachen.

Das Modul ist eine solide Adaption des Aleste-Themas für den Game Gear, die den Kleinen technisch gut ausreicht. Schönes Scrolling in mehreren Ebenen, abwechslungsreiche Levels und mitreißender Sound sorgen für

JEWEL MASTER

Der modebewußte Held geht mit einer Ladung Ringe in die Schlacht. Durch die Kombination der edlen Klunker bastelt Ihr neue Waffentypen.



Nichts als Ärger in Mythgard: Seit ein Oberdämon mit dem bezeichnenden Namen „Jardin der Verrückte“ auf Eroberungsfeldzug gegangen ist, tobt ein erbitterter Kampf zwischen Gut und Böse. Auf der Seite der Heimatverteidiger profilierten sich die zwölf Meister der Elemente; nette Kerle mit langen Bärten und magischen Kräften, aber letztendlich chancenlos im Kampf gegen die Übermacht. Immerhin lieben die großen Meister einige Ringe mit gewaltigen Kräften zurück, als daß ein wagemütiger Bursche vorbeispazieren und die Edelstein-Klunker auf sammeln möge. Das Benutzen der Ringe dient weniger der Verschönerung des einsamen Recken; vielmehr geben sie dem Träger magische Kampfkräfte.

Treppeauf, treppab, treppab halt, unser Held, denn man möchte ungerne ein Extra liegen lassen. Zu dumm, daß auch hier viele anhängliche Monster zu Hause sind

rechts voran, überspringt so manches Hindernis und setzt mit je einem Feuerknopf die Magie der linken und die der rechten Hand an. Man kann nicht nur zur Seite, sondern durch zusätzliche Betätigung des Steuerkreuzes auch nach oben schießen.

Welche Waffenart man den Monstern entgegen schleudert, hängt davon ab, welche Ringkombinationen Ihr trag-



Drückt man während des Spiels die Start-Taste, erscheint ein Auswahlbildschirm mit allen bislang gefundenen Ringen. Insgesamt gibt es je drei Ringe aus den vier Elementgruppen Erde, Feuer, Wasser und Wind. Oft ergeben sich interessante Effekte, wenn man zwei Ringe an einer Hand kombiniert. Unerschrockener Held wetzt durch die Landschaft und schießt ein paar Monster aus den Bäumen — klingt ja nicht gerade weltbewegend originell. Doch beim ersten An-



Der gefiederte Freund entpuppt sich als Gegner der hartnäckigen Art

spielen erntet Jewel Master hohe Sympathiewerte. Die Grafik hält sich anfangs zwar mit Großartigkeiten zurück, aber die Steuerung ist gut und das Spielgefühl anständig. Das Kombinieren der verschiedenen Einzelteile zu neuen Sonderkräften sorgt mittelfristig für Schwung. Schön, daß man quasi zwei Waffen gleichzeitig zur Hand hat, um verschiedene Stellen optimal zu meistern. Ansonsten ist es allerdings ein bißchen dünne, was hier dem Actionspieler vorgesetzt wird. Fünf Levels sind nicht gerade sensationell viel.

„GAMERS“ meint...

Originelle Extra-Waffen - Generierung durch Ring-Kombinationen. Gute Steuerung und knackige Hintergrundmusik.

Streckenweise etwas lieblose Grafik und wenig neue Ideen. Ein paar Levels mehr hätten nicht geschadet.

NOTE
3

Genre:
Action

Hersteller:
Sega

ca. Preis:
DM 110.-



Hier wählt Ihr durch Kombinationen verschiedener Ringe die beiden Waffentypen aus



Der erste Level führt Euch durch den Wald, der neben gesunder Luft viele ungesunde Gegner offeriert



Kein Weg zu weit, keine Schlucht zu tief und keine Wüste zu heiß: Wahre Helden meckern nicht

TEST

GAME GEAR

Rasante Spielhallen-Action im 3D-Stil für den Game Gear? Oder nur die lieblose Umsetzung eines Master-System-Oldies?

Wer sich in der Geschichte von Sega ein wenig auskennt, erinnert sich bestimmt an Space Harrier, einen der ersten 3D-



Die rechteckigen „Bildstörungen“ rund um einzelne Objekte verwirren ganz schön

Automaten, mit denen Sega einen Riesenerfolg in den Spielhallen hatte.

Die Handlung ist schnell erzählt: Der Space Harrier ist ein Weltraumheld, der fliegen kann und einen großen Laser unter dem Arm herumschleppt. Er flitzt durch zwölf Levels und ballert alles ab, was ihm vor die Kanone kommt: hauptsächlich fiese Monster und böse Roboter, aber auch Bäume und Riesenspilze, die sich ihm in den Weg stellen. Das Geschehen wird dabei in 3D gezeigt, die Gegner kommen also auf den Spieler zu und werden dabei entsprechend

SPACE HARRIER

größer. Extras gibt es keine, aber je eine Bonus-Runde in den Levels 4 und 8, bei denen Ihreinen Drachen reiten dürft.

Spielerisch ist das Ganze ein alter Hut und auch technisch erinnert das Modul fatal an die alte Master System-Version. Um die kleineren

Objekte herum sind rechteckige Rahmen, die den Bildaufbau durcheinanderbringen. Außerdem kann man nie ganz genau erkennen, wie nah die Gegner nun schon gekommen sind. Immerhin haben die Programmierer ein Paßwort-System spendiert.

Als Reaktionstest für zwischendurch ist Space Harrier ganz gut geeignet. Dieses Modul werdet Ihr bestimmt nicht ununterbrochen begeistert spielen, aber gerne mal für ein paar Minuten in den Game Gear stecken.

„GAMERS“ meint...

□ **Flottes, unkompliziertes Actionspiel für zwischendurch. Schön gezeichnete Grafik; Level-Anwahl per Paßwort.**

□ **Fehler im 3D-Grafikaufbau, der dadurch nicht sehr überzeugend wirkt. Kein Dauerfeuer, teilweise etwas konfus und nur wenig Abwechslung.**

NOTE
3

Genre:
Action

Hersteller:
Sega

ca. Preis:
DM 70.-

TEST

MASTER SYSTEM

Rabatz im Spukhaus: Alle Poltergeister sind schon da.

LASER GHOST



Das Porträt der Ur-Großtante entwickelt ein beängstigendes Eigenleben

Wer noch die gute alte Lichtpistole fürs Master System in einem staubigen Regal rumliegen hat, darf sich nach längerer Durststrecke über neue Lightphaser-Software freuen. Bei Laser Ghost müßt Ihr mit der Plastiknarne böse Gespenster wegzappen. Alternativ kann man auch auf Joypad zurückgreifen; in diesem Fall steuert Ihr ein Fadenkreuz und schießt per Feuerknopfdruk.

In sieben Levels müßt Ihr dem Mädchen Katharine beistehen, denn die Kleine tippelt durch verschiedene verspukte Zonen, um ihre geraubte Seele wiederzufinden (...komische Probleme haben diese jungen Leute). Beim Abstreifen der diversen Zombies, Sumpfgeister und polternden Möbelstücke müßt Ihr aufpassen, daß Ihr nicht versehentlich das Mäd-

chen trifft. Einige Einrichtungsgegenstände spucken nach Beschuß ein Extra aus: Herzchen frischen die Lebensenergie auf, jedes „B“ ist für 100 Punkte gut und pro „S“-Symbol wird Euch ein weiterer Superschuß spendiert. Mit dieser ratiierten Spezialwaffe könnt Ihr alle sichtbaren Gegner auf einmal wegbomben.

Die Anschaffung von Laser Ghost sollten allenfalls überzeugte Lightphaser-Fans erwägen. Nach dem Motto „Besser als gar nichts“ bekommt man hier ein halbwegs originelles Ballerspiel vor die Flinte, das dank der gespen-

stisch-abstrakten Gegner nicht zu brutal wirkt. Allerdings sind die Levels ziemlich kurz, schnell durchgespielt und etwas ideenarm. Die Grafik sieht streckenweise ganz nett aus, aber damit hat's sich auch schon mit den Tugenden.

Die Bedienung per Joypad ist leider eine ziemliche Katastrophe; das Fadenkreuz zentriert sich immer wieder selbständig, was ein elendes wabbeliges Gewürge bei den Steuerungsversuchen zur Folge hat. Da kann ich mir wesentlich vernünftlichere Wege vorstellen, um einen Hunderter zu verbubeln...

„GAMERS“ meint ...

□ **Endlich wieder ein Modul, das mit dem Lightphaser gespielt werden kann.**

□ **Horror im wahren Sinne des Wortes: Die Joypad-Steuerung ist ein Alptraum und die kurzen Levels sind schnell durchgespielt.**

NOTE
4

Genre:
Action

Hersteller:
Sega

ca. Preis:
DM 100.-



Die Duelle werden in einer animierten Zwischensequenz gezeigt

Eigenschaften. Manche fühlen sich nur im Wasser wohl, andere sind sehr gute Verteidiger, wieder andere können unheimlich weit fliegen, aber nicht gut kämpfen.

In Masters of Monsters gibt es zwei verschiedene Spiel-Modi. In den „Campaigns“ spielt Ihr alleine gegen einen Computer-Zauberer. Dabei müßt Ihr in insgesamt acht Welten, eine immer schwerer als die andere, gewinnen. Verliert Ihr auch nur eine der Welten, müßt Ihr wieder ganz von vorne anfangen. Dann

Die mystische Welt Mana hat ein Generationen-Problem: Der alte Oberzauberer Gaia will sich zurückziehen und ruft die anderen Zaubermeister der Welt zusammen. Ein großer Wettkampf soll entscheiden, wer als nächster die Herrschaft über Mana antreten wird. Master of Monsters handelt von diesem Wettkampf, der in einem Strategiespiel entschieden wird, das sich am ehesten noch mit Schach und ähnlichen Brettspielen vergleichen läßt.

Die Welt ist hier in Sechsecke aufgeteilt, die jeweils ein Spielfeld darstellen. Jeder Zauberer hat eine Ausgangsbasis. Von hier aus kann er Monster ins Leben rufen und zu anderen Orten der Welt schicken. Entscheidend sind hierbei die zahlreichen herrenlosen Türme, denn jeder eroberte Turm bedeutet für den Zauberer mehr magische Macht.

Natürlich stoßen die einzelnen Monster der Gegner schon mal aufeinander. Dann verschwindet die sechseckige Landkarte vom Bildschirm und der Kampf wird in einer Seitenansicht gezeugt. Leider könnt Ihr in diesen Teil des Spiels nicht eingreifen und nur zusehen, wie Eure Monster siegen oder verlieren. Ziel ist es natürlich, mit möglichst vielen Spielfiguren bis zum anderen Zauberer vorzudringen und diesen dann im Kampf zu schlagen. Sage und schreibe 80 verschiedene Monster sorgen für Komplexität, denn jedes hat andere

MASTER OF MONSTERS

Strategisches Denken ist gefragt, wenn vier Zaubermeister sich gegenseitig Monster an den Hals hetzen.



Das eigentliche Spielfeld besteht aus sechseckigen Feldern: nicht sonderlich schön, aber übersichtlich

gibt es noch zusätzliche vierzehn verschiedene Welten, die Ihr auch mit Freunden spielen könnt. Bis zu vier menschliche Spieler wettzubern dann um die Macht. Übrigens kann man dank Batterie im Modul einen Spielstand speichern.

Wer noch nie ein Strategiespiel gespielt hat, sollte mit diesem Modul nach einer Weile gut zurecht kommen. Eine Tabellenfunktion sorgt für Übersicht und auf Wunsch schlägt der Computer auch Züge vor (die man aber nicht machen muß). Wer diese Art von Spiel schon kennt, wird ein ausgefeiltes und abwechslungsreiches Modul vorfinden. Lediglich die Kampfszenen, bei denen man nur hilflos zusehen kann, sind etwas enttäuschend. Dafür gibt es tolle Musik. Unser Tip: Mal das Titelstück über die Stereo-Anlage hören.

Master of Monsters war zu Redaktionsschluß nicht offiziell in Deutschland erschienen und ist als USA-Import mit englischer Anleitung erhältlich. Die Testversion stellte uns freundlicherweise der CWM-Versand in Bad Harzburg zur Verfügung.

„GAMERS“ meint ...

□ Komplexes Strategiespiel mit viel Abwechslung und mehreren Spielmodi; Batterie zum Speichern inklusive.

□ Englischkenntnisse erforderlich; zum Teil eher mickrige Grafik. Für Einsteiger im Strategie-Bereich am Anfang etwas verwirrend.

NOTE
2.

Genre:
Strategie

Hersteller:
Renovation

ca. Preis:
DM 120.-

Vier magische Kristalle machen ihren Besitzer zum uneingeschränkten Herrscher im Königreich Arliel, doch in Gryms Sammlung befinden sich erst drei der begehrten Klunker. Kristall Nummer vier konnte der König seiner Tochter Iris zustücken, die damit zur meistgesuchten Frau weit und breit wird. Die Prinzessin macht aus der Not eine Tugend: Wenn sie schon Ärger mit Gryms Schergen hat, dann kann sie doch gleich einen Gegenangriff starten. In einem der wenigen Dörfer, die noch nicht erobert wurden, trifft sie fünf getreue Gefähr-

ten: die Kämpferin Iris, Lord Eldor, den Ranger Ratt, Zaubermeister Murak sowie den Heiler Frye. Ihr sollt Iris und ihrer Truppe beim Befreiungskampf helfen: 15 verschiedene Armeen müssen besiegt werden, bevor ihr es in der 16. Mission mit Grym höchstpersönlich zu tun bekommt.

Bevor es aufs Schlachtfeld geht, könnt ihr in dem Dorf herumspazieren. Im Gasthaus speichert man nicht nur den Spielstand, sondern trifft

dort manchmal auch auf einen neuen Mitstreiter. Erleidet einer der Start-Charaktere den Heldentod, kann man somit die Lücken schließen oder generell seine Gruppe vergrößern. Jede zusätzliche Spielfigur verlangt aber einen Batzen Sold. Das gute Geld, das man nach jeder bestandenen Mission gutgeschrieben bekommt, ließe sich aber auch anderweitig sinnvoll investieren: Im Magie-Shop kauft man neue Zaubersprüche und der Waffenladen hat bessere Ausrüstung für die Kämpfer auf Lager.

Sobald ihr die Stadt verläßt, wird eine scrollbare Landkarte gezeigt, auf der man jede Spielfigur einzeln bewegen darf. Erst nachdem ihr die hier lauernde

Grym-Armee besiegt habt, ist die Mission geschafft und ihr könnt zurück in die Stadt. Der Ablauf einer Schlacht ist in Runden unterteilt: Zuerst bewegt ihr eure Charaktere, laßt sie zaubern oder einen Gegner angreifen. Habt ihr in Ruhe eure Züge gemacht, wird der Computer zum Handeln aufgerufen. Nach wenigen Sekunden Bedenkzeit wird die Gegenseite aktiv und die gegnerischen Männerchen wuseln behende über den Bildschirm.

Kommt es zu einem Kampf, darf jede Spielfigur zweimal zuschlagen oder (sofern es ein Zauberer ist) Magie ein-

setzen. Je nach individuellen Angriffs- und Verteidigungswerten der einzelnen Charaktere fällt der Schaden mehr oder weniger gravierend aus.

Wie bei einem Rollenspiel stirbt ein Charakter erst dann, wenn seine Lebenspunkte-Anzahl auf 0 sinkt. Angeknabberten Heroen kann der Heiler mit seinen energiegeladenden Sprüchen wieder auf die Beine helfen; außerdem werden eure Akteure allmählich immer besser. Für gewonnene Kämpfe gibt es Erfahrungspunkte, die wiederum automatisch in „Beförderungen“ umgetauscht werden. Eine Spielfi-

Noch ein Grund, sich ein Netzteil für den Game Gear zu kaufen: Dieses ebenso unkomplizierte wie fesselnde Fantasy-Strategiespiel schraubt den Batterieverbrauch in die Höhe.

ten: die Kämpferin Iris, Lord Eldor, den Ranger Ratt, Zaubermeister Murak sowie den Heiler Frye. Ihr sollt Iris und ihrer Truppe beim Befreiungskampf helfen: 15 verschiedene Armeen müssen besiegt werden, bevor ihr es in der 16. Mission mit Grym höchstpersönlich zu tun bekommt.

Bevor es aufs Schlachtfeld geht, könnt ihr in dem Dorf herumspazieren. Im Gasthaus speichert man nicht nur den Spielstand, sondern trifft

CRYSTAL



Die Kämpfe finden auf Landkarten statt. Der sichtbare Ausschnitt kann gescrollt werden

Der Wirkungskreis eines Zauberspruchs



Und so geht's ab...

Bewegen der eigenen Spielfiguren und des Cursors, mit dem man die Ziele von Angriffen und Zaubersprüchen bestimmt



In der Stadt: Übersichtstabelle für alle Spielfiguren aufrufen. Während des Kampfs: Ende einer Runde

Menü aufrufen, mit dem man Ausrüstung und Zustand eines Charakters genau untersuchen kann

Eine Art Bestätigungstaste (z.B. für die Wahl von Menüpunkten, anzugreifenden Gegnern und Zielpunkten, an die ein Charakter spazieren soll)



Zwischen den einzelnen Runden könnt ihr in den Städten einkaufen und den Spielstand speichern

WARRIOR

gür kann bis zu achtmal auf diese Weise verbessert werden und wird so stärker, robuster oder erhält mehr Magiepunkte.

Bei den strategischen Entscheidungen müßt ihr nicht nur dafür sorgen, daß die robusten Kämpfer in vorderster

Linie prügeln, während die fragilen Magier aus dem Hintergrund zaubern. Um eine schwächliche Spielfigur mit Erfahrungspunkten aufzupäppeln kann es sich z.B. lohnen, einen Gegner erst von einem starken Helden weicklopfen zu lassen. Den letzten

raus und man kramt es kaum noch wieder heraus. Durch die strategische Komponente und den Freiraum beim Experimentieren mildert Crystal Warrior diesen Effekt erheblich ab. Soll man eine relativ kleine Truppe mit optimal ausgerüsteten, hochwertigen

Charakteren steuern oder lieber auf Masse statt Klasse setzen? Oder was wäre passiert, wenn man nach der zweiten Runde statt des Magiers die Kriegerin aufgenommen hätte?

Das Regelwerk ist logisch, die Steuerung flott, und auch wenn man mit dieser Art von Spiel noch keine Erfahrungen hatte, arbeitet man sich schnell ein. Englischkenntnisse sind allerdings zu empfehlen, um die gelegentlichen Hinweise auf dem Bildschirm zu verstehen. Einige kleine Makel verhindern, daß sich Crystal Warrior eine Einser-Wertung erkämpft. So ist nach der 16. Mission definitiv Schluß - ein netter Abspannflimmert noch über den Bildschirm, doch dann ist Sense. Dabei hätte man z.B. einen Modus für Fortgeschrittene einbauen können, bei dem sich die Gegner intelligenter verhalten und Euch das Leben schwerer machen.

Ich finde Crystal Warrior alles in allem toll. Eine so spritzige Kreuzung aus Rollenspiel-Schlagabtausch und Strategie habe ich bislang auf keiner tragbaren Konsole gesehen.

Dieser schnelle Krieger will sich Eurer Gruppe anschließen

„GAMERS“ meint dazu...

□ Einfach zu bedienen, aber mit tiefgründigem Spielprinzip gesegnet. Geschickte Verknüpfung von Elementen aus den Bereichen Strategie-, Taktik- und Rollenspiel mit nicht unerheblicher Suchtgefahr. Komfortables Speichern von drei Spielständen per eingebauter Batterie.

□ Nach 16 Missionen ist Schluß. Für Profis etwas zu leicht.

NOTE
2

Genre:
Strategie

Hersteller:
Sega

ca. Preis:
DM 80.-



Kleine Magie-Kostproben: Bei „Ice“ frieren sich die Monster ein paar Hit Points ab



„Drain“ raubt Lebensenergie-Punkte, die Eure Spielfigur ganz nebenbei heilen



Wer da? Durch „Scan“ erfahrt ihr vorzeitig, welche Gegner angetipelt kommen

TEST

MEGA DRIVE

Mit einer Schloßbelagerung fängt es an: Die Suche nach dem magischen Schwert „Warsong“ führt Euch durch das Königreich Baltia. In zwanzig Missionen kämpft Ihr gegen Monster, Magier und mächtige Feldherren.



Die Kämpfe werden von der Seite gezeigt



Die bösen Krieger von Dalsis haben das Schloß von Baltia umstellt. König Alfador ist der Hüter des magischen Schwertes "Warsong", das die Dalsiser wirklich gerne hätten. Aber das Schwert ist nicht im Schloß, sondern an einem sicheren Platz versteckt. So schickt Alfador seinen Sohn, Prinz Garrett, um das Schwert zu finden und mit

er sind staubtrocken, aber bei Warsong haben sich die Programmierer viele ausschmückende Details einfallen lassen. So hat das Spiel eine durchgehende Handlung mit Liebe, Schmerz und Spannung. Prinz Garett's Reise wird von Dialogen und kleinen Geschichten begleitet. Deswegen ist jedes der 20 Abenteuer in diesem Modul auch anders. Zu Beginn müßt Ihr beispielsweise unerkannt mit Garett aus dem belagerten Schloß fliehen. In den nächsten Missionen müßt Ihr Städte erreichen, Freunde beschützen, neue Vertraute gewinnen und nach und nach Eure Armee vergrößern. Für jeden Sieg erhaltet Ihr Goldstücke, für die Ihr neue Soldaten kaufen könnt, die Euch unterstützen. Zusätzliche Feldherren, die für Euch kämpfen, könnt Ihr aber nicht kaufen. Der Verlust eines Feldherren macht Euch also in den darauffolgenden Abenteuern schwächer.



Menüs zeigen Euch den Zustand jedes Kämpfers



Die kleine Übersichtskarte zeigt alle verteilten Truppen

Ihr einen Spielstand mitten im Spiel, sowie vier weitere Spielstände nach Beendigung einer Mission sichern – besser geht es kaum.

Zu Anfang gibt es im Spiel einige lästige Wartezeiten. Manchmal müßt Ihr fünf Minuten lang den Spielzügen

WARSONG

„GAMERS“ meint...

Spannendes Strategiespiel mit viel Handlung und zwanzig Missionen. Einfach zu bedienen, Batterie eingebaut

Nur in Englisch als Import erhältlich; in manchen Missionen lange Wartezeiten am Bildschirm

NOTE
2

Genre: Strategie

Hersteller: Treco

ca. Preis: DM 130.-



Panik im Schloß Baltia: Die Invasoren von nebenan stehen vor der Tür



In Dialogen wird die Hintergrundgeschichte erzählt

neuen Verbündeten wieder zum Schloß zurückzukehren. Dann lassen sich die Dalsiser aus Baltia vertreiben.

"Warsong" ist ein Strategie-Spiel, bei dem Ihr Feldherren und ihre Truppen über eine Landkarte bewegt, um durch Strategie und Taktik Schlachten zu gewinnen. Viele solcher Strategie-Spie-

Spielerisch ähnelt das Ganze den "Master of Monsters" (Test ebenfalls in dieser Ausgabe), mit dem Unterschied, daß hier die Bedienung einen Hauch komfortabler ist und die Landkarte in Rechtecke anstelle von Sechsecken aufgeteilt ist. Außerdem dürft Ihr nur alleine spielen. Per Batterie könnt

anderer Figurenatenlos sehen. Das ist vielleicht etwas lästig, zugleich aber auch nützlich, denn so lernt Ihr ein wenig die einzelnen Strategien kennen. Das Modul ist nur als USA-Import erhältlich (wir erhielten unser Muster vom CWM-Versand). Deswegen sind Englisch-Kenntnisse dringend angeraten.



Ein Boot ist gar nicht teuer und erweitert Euren Aktionsradius



Buc stapft munter querfeldein, mit Knopf B zoomt man hinein



mähliche Zusammensuchen der Mitstreiter und die zahlreichen Mini-Missionen machen anfangs Spaß. Das Speichern erfolgt komfortabel per Batterie; allerdings kann nur ein einziger Spielstand gesichert werden. Das ist bei dieser Art von Spiel wenig; man sollte zumindest eine zweite Position als Spi-

RINGS OF POWER

Ihr könnt einen Kampf von Hand steuern oder auf den Automatik-Modus vertrauen

Ein munteres Magier-Sextett besteht zauberhafte Abenteuer auf einem Kontinent der Mythen und Mysterien.

sind in der bösen Ecke die Schergen des furchtbaren Void und in der guten Ecke der Nachwuchszauberer Buc mit seinen Kumpele. Bei Rings of Power steuert Ihr zu nächst Buc alleine, doch in der Spielwelt verstreut sind fünf Helfer, die sich Euch nach dem Absolvieren bestimmter Aufgaben anschließen.

Ihr steuert Eure Gruppe über einen perspektivisch dargestellten Ausschnitt der gesamten Spielwelt. Zur besseren Orientierung kann man eine Landkarte aufrufen oder per Knopf B in eine bestimmte Gegend reinzoomen (so betretet Ihr z.B. auch Gebäude). Es laufen viele Spielfiguren herum, die Ihr tüchtig ausfragen solltet. Spätestens hier ist man ohne gute Englischkenntnisse verloren, denn wer die Hinweise nicht versteht, landet rasch in einer Sackgasse.

Kommt es zum Kampf mit einem Rudel herumstreuender Monster oder Halunken, wird ebenfalls die Nahansicht gewählt. Ihr dürft pro Spielfigur einen Zauberspruch wählen oder den Kampf automatisch abwickeln lassen. Es gibt sechs Magietypen mit insgesamt gut 100 Sprüchen, aber im Gegensatz zu anderen Rollenspielen könnt Ihr Eure Kampfkraft nicht durch bessere Waffen und Rüstungen verbessern. Der magische Schlagabtausch sieht manierlich aus; die Auswirkungen der einzelnen Sprü-



Die wichtigsten Figuren werden kurz vorgestellt

che werden grafisch ganz gut übergebracht.

Rings of Power bietet ein paar gute Ansätze: Das all-

cher-Alternative haben. Technisch ist das Programm eine mittlere Katastrophe; die Spielfiguren rucken recht trostlos über das Szenario.

Mega Drive-Rollenspieler sind durch edle Titel wie Shining in the Darkness und Starflight ziemlich verwöhnt worden. Ein umständliches Programm wie Rings of Power hat es da ziemlich schwer, einen Blumentopf zu gewinnen. Auch Fans dieses Genres sollten sich den Kauf dreimal überlegen.



Ein böser Bube hat ein magisches Symbol geklaut...



...doch freiwillig rückt der Bursche seine Beute nicht heraus



Ein paar Stun-Zaubersprüche helfen hier weiter

„GAMERS“ meint ...

□ In viele Missionen unterreites Fantasy-Abenteuer. Ein Spielstand kann per Batterie gespeichert werden.

□ Sehr gute Englischkenntnisse sind unbedingt nötig. Zähle Steuerung und holprige Grafik würgen den Spielaß ab.

NOTE 4

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Electronic Arts
ca. Preis: DM 150.-

Wir schreiben das 25. Jahrhundert. Die Menschheit hat mehrere Planeten des Sonnensystems besiedelt, doch auf der Heimatwelt gibt es nichts als Ärger. Jahrzehntlang regierte RAM, ein Imperium fieser Folterknechte, deren Kampfbotter jeden Widerstand im Keime ersticken. Plötzlich bringt ein längst verschollen geglaubter Held die Wende: Der Raumfahrer Buck Rogers war nach einem Unfall fast mehrere Jahrhunderte lang in seinem Schiff ein-

Marsianische Nadelpistolen, Aliens aus dem Gen-Labor und Spaziergänge auf der Venus: Könt Ihr beim Einsatz im Solarsystem die Erde retten?

gefroren. Er wird von Mitgliedern der Befreiungsgruppe NEO gerettet, die RAM von der Erde vertreiben will. Unter tatkräftiger Mithilfe von Buck gelingt es, die Schergen des Oberschurken Holzerhein nach einem Überraschungsangriff zu vertreiben. Doch die RAM-Flotte ist nicht vernichtet worden und konnte sich zurückziehen. Auf der befreiten Erde herrscht gespannte Ruhe, denn jederzeit können die Besatzer zurückschlagen.

Die Comicfigur Buck Rogers gehört zu den ganz großen amerikanischen Science-fiction-Stars. Das Rollenspiel rund um diesen Helden aus



Der Kampf gegen RAM-Windsocken auf der Venus wird mit harten Bandagen geführt



Bei Raumschlachten empfiehlt es sich, gezielt eine bestimmte Einrichtung des gegnerischen Schiffs zu beschießen

BUCK ROGERS



Die Raumpiraten sind nicht gerade erfreut, daß Euer Team uneingeladen an Bord kommen will. Nach dem Entermanöver kommt es zu einem Schlagabtausch.



Mit dem Fadenkreuz legt man fest, welcher Gegner als Nächster angegriffen wird. Eine Prozentanzeige verrät, wie groß die Trefferchance ist.

Und so geht's ab...

- Bewegen der Gruppe beim Herumlaufen. Im Kampf: anwählen der Icons, mit denen man seinen Helden sagt, was sie als Nächstes anstellen sollen. Beim Angriff: bewegen des Fadenkreuzes
- Aufruf des Charakter-Menüs, in dem Ihr Euch die Spielfiguren genau ansehen und Ausrüstungsgegenstände einsetzen könnt.



- Im Charakter-Menü: Austausch von zwei Spielfiguren. Während eines Kampfes: Wechsel des Fadenkreuzes zum nächsten Gegner.
- Der Aktionsknopf. Benutzt ihn, um einzelne Menüpunkte und Gegenstände anzuvählen. Beim Anvisieren wird durch Druck auf diesen Knopf der Angriff durchgeführt.

der Tiefkühltruhe war bereits auf PCs ein kapitaler Erfolg. Die Rollenspiel-Experten von Electronic Arts (Starflight) haben die schillernden Abenteuer aus dem Jahr 2456 in ein Mega Drive-Modul gepreßt. Ähnlich wie bei Starflight wurde eine Batterie zum Speichern des Spielstands eingebaut und alle Texte auf dem Bildschirm sind in Englisch.

Ein besonderes Kennzeichen von Rollenspielen ist das Basteln der eigenen Spielfiguren, die auch Charaktere genannt werden. Ihr habt freie Wahl, mit welchen Rassen und Klassen Ihr Euer Team bestückt. Es gibt Menschen, die sogenannten Tinker und Desert Runner, besonders starke Wesen aus dem Gen-Labor. Vier Berufe stehen ihnen zur Wahl, wobei einige Rassen nur bestimmte Karriereleitern erklimmen können. Die Zusammenstellung der Gruppe ist sehr wichtig für den späteren Spielverlauf. Sorgt dafür, daß Ihr eine gute Mischung aus schlagkräftigen Kriegerern, heilenden Medizinern und schnellen Piloten zusammensammelt. Zusätzlich könnt Ihr eine bestimmte

Links sieht man, welche Gegenstände dieser Charakter im Gepäck hat



Beim Basteln eines neuen Charakters solltet Ihr auf die Zahlenwerte links achten, von denen die Stärken der neugeborenen Spielfigur abhängen

Titelheld Buck Rogers gesellt sich miten im Spiel zu Eurer Gruppe



unteren Bildrand außerdem erläutert, welche Funktion das Icon hat, auf dem der Cursor momentan ruht.

Die sehr spannende Story ist der Hauptgarant für die Spielmotivation. Diverse Waffen, Gegner und der allmähliche Ausbau der Fähigkeiten Eurer Spielfiguren lassen so leicht keine Langeweile aufkommen. In einigen Stellen nerven die vielen Gefechte, doch schwächere Gegner kann man getrost per automatischer Kampfsteuerung wegfeigen lassen. Die gelegentlichen Duelle von Raumschiff zu Raumschiff sind allerdings ein wenig öde geraten.

Die Grafik ist für Rollenspiel-Verhältnisse ganz gut, reißt aber keine Bäume aus. Ähnliches gilt für den Sound: Die ständige Musik-Berieselung schaltet man nach einer Weile freiwillig ab. Wer Science-fiction, Rollenspiele und knifflige Modulkost schätzt, wird mit Buck Rogers zufrieden sein. Das Programm ist nicht so umfangreich und faszinierend wie Starflight, aber dafür kampflastiger und mit mehr Handlungskniffen im Detail gesegnet.



Setzt man eine Granate ein, können mehrere Gegner auf einmal anvisiert werden. Der Wirkungsradius wird hier weiß dargestellt.

Anzahl von Wissenspunkten auf verschiedene Talente verteilen.

Trotz der saftigen Weltraum-Story hat Buck Rogers mit Action überhaupt nichts zu tun. Ihr müßt fleißig Rumforschen, auf diverse Tips achten und in den Kämpfen ein Gespür für Strategie beweisen. Im Vergleich zur Computerspiel-Vorlage wurden Bedienung und Grafik gründlich umgemodelt und gut auf Mega Drive-Verhältnisse angepasst.

Wenn Ihr eine Raumstation erkundet, steuert Ihr mit dem

Joypad ein Männchen herum, das alle Mitglieder Eures Teams repräsentiert. Am rechten Bildrand sieht man eine hübsche, aber nutzlose Illustration des Orts, an dem man sich gerade befindet. Anstelle dieses Bildchens hätte ich mir eine Karte zur besseren Orientierung gewünscht. Kommt es zu einem Kampf, wird auf eine Nahansicht gewechselt, bei der Ihr jeden Charakter einzeln steuert. Die gesamte Bedienung erfolgt komfortabel über Bildsymbole, sogenannte Icons. Als Gedächtnisstütze wird am

„GAMERS“ meint dazu...

- Anspruchsvolles Rollenspiel mit viel Science-fiction-Atmosphäre und abwechslungsreichen Einzelmissionen. Acht Megabit voller Rätsel, Strategie, Taktik und Abenteuer. Eine Batterie zum Speichern von vier Spielständen ist eingebaut.
- Gute Englischkenntnisse sind unbedingt erforderlich. Nicht ganz so komplex, wie man es sich wünschen würde.

NOTE 2- Genre: **Rollenspiel**
 Hersteller: **Electronic Arts**
 ca. Preis: **DM 150.-**



Stimmungs-volle Zwischenbilder illustrieren wichtige Ereignisse

BUCK ROGERS IN THE 25TH CENTURY

**Buck Rogers lebt!
Vom Comic- zum
Videospiel-Hel-
den avanciert der
Science-Fiction-
Held der 70er**

Buck Rogers rangältester Science-Fiction Held schwirrte schon 1929 durch die nostalgischen Lüfte. Als gefeierter Comic-Held erzählte er schon damals von einer phantastischen Zu-



Hast schon meinen neuen Game Gear gesehen?

kunftswelt im 25. Jahrhundert. Er faszinierte durch den naiven Charme und Kindergeist seiner technischen Phantasiespiele, von denen Science-Fiction-Starautor Ray Bradbury noch heute schwärmt. Auf Zelluloid erschien Buck Rogers 1939 zum erstenmal und feierte gleich große Erfolge in aller Welt.

In den siebzigern war es dann wieder soweit, nach dem Buch von Glen A. Larson er- wachte Buck Rogers wieder

**Buck Rogers
und sein
Freund Twicki.**



Zum Nachlesen: Im Goldmann-Verlag erscheinen neue Buck Rogers-Taschenbücher

zum Leben. Die Hauptdarsteller waren: Gil Gerard, Pamela Hensley, Erin Gray, Henry Silva und Twiki, dem man verwandtschaftliche Verhältnisse zu Ce-Dreipico und dem kleinen Tolpatsch Erzw-Dezwo aus Krieg der Sterne nachsagt. Regie führte Daniel Haller. Buck Rogers ist bei VCL Video GmbH unter der Bestellnummer 1005 zu beziehen.

Hat schon Seltenheitswert Comic Buck Rogers USA 1929



ZUM INHALT

Ein Meteoritenschwarm wirft das 1987 von Cape Kennedy aus startende Weltraumschiff unter Kommando von Kapitän Buck Rogers (Gil Gerard) aus der Bahn. Als Buck nach längerer Bewusstlosigkeit erwacht, befindet er sich an Bord des Riesenraumschiffes von Kosmos-Beherrscher König Draco. Wir schreiben das 25. Jahrhundert. Die Erdbevölkerung hat sich bei einer nuklearen Katastrophe auf die Bewohner einer einzigen Stadt reduziert, die ein Friedensbündnis mit

König Draco sucht. Nachdem Buck als vermeintlicher Verräter nach „Anarchia“ verbannt wird, gibt man ihm eine letzte Chance, seine Unschuld zu beweisen. Man schickt ihn zu Dracos Weltraumschiff, doch Dracos Tochter Prinzessin Ardala (Pamela Hensley) und Kane, der Berater des Königs, verleugnen ihn. Da rettet der Verstoßene bei einem Weltraum-Piratenangriff Colonel Wilma Deering, der Kommandeurin der irdischen Verteidigungsstreitmacht das Leben. Bevor der Beherrscher des Kosmos mit seiner ge-

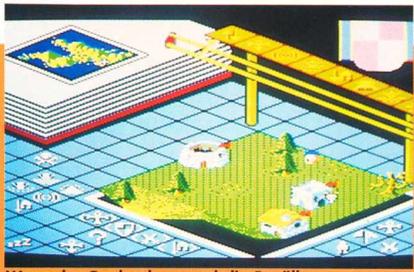
tarnten Weltraumarmada unter Bruch des inzwischen unterzeichneten Friedensbündnisses die Erde vernichten kann, bewirkt Buck durch Sabotage die Selbsterstörung der Draco Raumschiffe. Er selbst wird von Wilma von Bord des brennend im All treibenden Draco-Kommandoschiffes gerettet.

Buck Rogers in The 25 Th Century USA 1978

Regie..... Daniel Haller
Buch..... Glen A. Larson
Kamera..... Alan Hume



Das Kreuz wirkt wie ein Magnet auf die Leute Eures Volkes. Auf Kommando strömen sie hierher, um Euch zu ehren



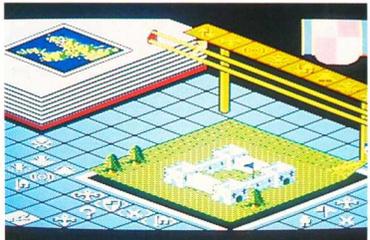
Wenn das Bauland gut und die Bevölkerung zahlreich ist, werden schon bald befestigte Städte und Burgen gebaut



POPULOUS



Es ist nicht leicht, ein Gott zu sein - Master System-Besitzer können diese Erfahrung auf rund 5000 Welten machen.



Die ersten Versuche einer Ansiedlung: Zelte entstehen auf dem fruchtbaren Boden

Eine große Festung ist für den Gegner nur sehr schwer einnehmbar

Es gibt Gut und Böse im Universum, und diese beiden Mächte liegen in ewigem Kampf. Die Götter dieser beiden Machtbereiche kämpfen aber nicht direkt gegeneinander. Vielmehr hetzen sie die Menschen, die die Götter verehren, aufeinander. Bei „Populous“ übernimmt man die Rolle eines solchen Gottes, des Guten natürlich. Als Gott hat man die Kontrolle über eine „Welt“, ein quadratisches Stückchen Erde, das von Menschen beider Glaubensrichtungen bevölkert wird. Götter haben auch Macht über die Naturgewalten: Sie können Land erschaffen, abflachen oder Hügel aufwerfen. Um die Gegner zu dezimieren, könnt Ihr Naturkatastrophen vom Erdbeben über Vulkanausbrüche bis zur Flut auslösen. Nur eines habt Ihr nicht: direkte Kontrolle über Euer Volk. Dem könnt Ihr nur generelle Anweisungen geben, wie beispielsweise „Siedelt!“, „Kämpft“ oder „Pilgert“. Das

gilt dann für alle Eure Gefolgsleute, einzeln beeinflussen kann man sie nicht. „Populous“ ist ein anspruchsvolles Strategiespiel, das auf dem Master System bisher konkurrenzlos dasteht. Ihr braucht vielleicht eine Stunde, um das Spiel richtig zu kapieren, aber wenn Euch das Spiel dann gefällt, werdet Ihr es monatelang im Modulschacht lassen. Populous ist komplex, immer wieder her-

ausfordernd und dank 5000 Welten ziemlich abwechslungsreich. Natürlich gibt es ein Paßwort-System, denn sonst müßte man tausende von Stunden am Stück spielen, um alle Welten zu sehen. Wer sich also mal was total anderes als ein Actionspiel gönnen will, und auch vor etwas komplexerer Materie nicht zurückschreckt, kriegt hier ein echtes Sahne-Modul.

„GAMERS“ meint ...

NOTE 1

Genre: Strategie
 Hersteller: Tekmagic
 ca. Preis: DM ???.-

- Abwechslungsreiches Strategiespiel, sehr komplex, doch schnell zu erlernen, dank 5000 Welten Spielspaß auf Monate gesichert.
- Grafische Darstellung auf Fernsehern unendlich (Video-Kabel benutzen!), Handbuch könnte etwas klarer sein.

POPULOUS



Zwei Götter im Clinch - 5000 große Welten lang

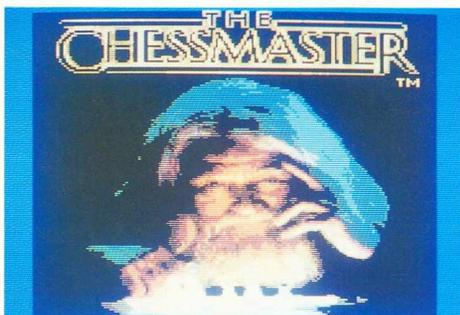
TEST **CHESSMASTER**

GAME GEAR

Der elektronische Schachpartner für unterwegs ist mobil, mitteilungsbedürftig und mächtig mattfreudig.

M Mein Game Gear spricht zu mir! „Welcome to the Chessmaster“ schnarrt eine digitalisierte Stimme aus dem Lautsprecher, nachdem man den kleinen Kasten mit dem Chessmaster-Modul gefüttert und eingeschaltet hat. Nach-

Jenseits der Sprache und eines farbenprächtigen Titelbildes hält sich das Modul mit technischen Mätzchen zurück. Die Darstellung des Schachbretts ist gut und sogar etwas deutlicher als bei Sega Chess auf dem Master System. Die Bedienung geriet



Kann sich sehen lassen: Das farbenprächige Titelbild



Die übersichtliche Darstellung des Schachbretts samt Koordinaten gibt keinen Grund zur Klage. Ihr könnt sogar eine Schachuhr einblenden lassen

dem bereits Sega Chess die Schachfreunde auf dem Master System bediente, wird der Game Gear jetzt zur ernsthaften Alternative für Freunde des königlichen Spiels: Welcher Schachcomputer hat schon einen eingebauten Farbbildschirm und kann überall mithin geschleppt werden?

kinderleicht: Mit dem linken Feuerknopf ergreift man eine Figur, bewegt sie per Steuerkreuz übers Brett und setzt sie mit erneutem Knopfdruck wieder ab. Mit dem rechten Feuerknopf könnt Ihr je einen Zug zurücknehmen. Wiederholtes Drücken der Starttaste offenbart eine Fülle an Menüs und Sonderfunktionen. Zu-



Im Hilfsmodus seht Ihr, wohin eine Schachfigur gezogen werden kann

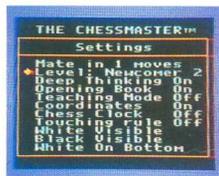
nächst erscheint ein Bildschirm, auf dem die Notationen der zuletzt gemachten Züge festgehalten werden. Außerdem sieht man hier alle bislang geschlagenen Spielfiguren und einen Vorschlag für den nächsten Zug.

Es gibt zwei Bilder, bei denen Ihr eine Reihe nützlicher Einstellungen vornehmen könnt. Der Game Gear kann z.B. inmitten einer Bedenkphase zu einem Zug gezwungen, die Anzahl der menschlichen Spieler (0, 1 oder 2) geändert und eine bestimmte Figuren-Konstellation aufs Brett gestellt werden. Ihr könnt sogar eine Partie speichern, indem Ihr ein Paßwort abschreibt. Das ist eine etwas fummelige Prozedur (besagtes Paßwort hat stramme zwei Dutzend Stellen), aber besser als gar keine Speicher-Option.

Bei der Qualität des Computergegners könnt Ihr zwischen 14 Stufen wählen. Je mehr Bedenkzeit man dem Chessmaster gewährt, desto besser schlägt er sich. Für ganz Ungeduldige gibt es die beiden „Newcomer“-Stufen,

die spielerisch aber nicht viel bringen. Das Modul stellt sich hier eher dämlich an und übersieht die einfachsten Mattvorbereitungen. Doch schon bei ein paar Sekunden Bedenkzeit pro Zug schlägt sich Chessmaster ganz beachtlich. Generell gilt auch hier die Einschränkung, daß Schach-Experten nicht ernsthaft gefordert werden. Ein

schöner Service speziell für Einsteiger ist der Hilfsmodus: Jedesmal, wenn Ihr am Zug seid, zeigt Euch das Programm alle Positionen an, an die man die gewählte Figur bewegen darf.



Kein Mangel an Optionen

Für Hobby-, Zwischen- und Gelegenheitspieler ist das Modul eine tolle Ergänzung der Game Gear-Modulsammlung. Ohne Figurengemummel und Brettgeklapper kann man jetzt auch unterwegs eine Partie Schach spielen und sich zudem gekonnt vom Chessmaster aufs Kreuz legen lassen - beschummeln läßt sich der elektronische Gegner jedenfalls nicht. Jeder Phantasiezug wird mit einem harschen „That is not a legal move“ zurückgewiesen.

„GAMERS“ meint ...

Tadelloses Schach-Modul mit vielen praktischen Sonderfunktionen und übersichtlicher Grafik. Spielstand sichern per Paßwort.

Hohe Spielstärke nur bei langer Bedenkzeit.

NOTE
2

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

Coca-Cola



Wo Sport ist, ist Coca-Cola.



MASTER SYSTEM



1 Mickey Mouse – Castle of Illusion

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

(1)



2 Sonic the Hedgehog

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

(4)



3 Super Monaco Grand Prix

Das kürzige Formel-Eins-Rennen der Welt findet nicht nur in Monaco, sondern auch bei Euch im Wohnzimmer statt.

(3)



4 World Cup Italia '90

Werden die Deutschen wieder Weltmeister? Euer Geschick entscheidet bei der offiziellen Umsetzung der Fußball-WM.

(-)



5 Populous

Einmal Gott sein – dieses Modul macht's möglich. Führt Euer Volk zum Ruhm, während Ihr dem Konkurrenten Vulkane, Sümpfe und andere Naturkatastrophen anheht.

(-)

MEGA DRIVE



1 Sonic, the Hedgehog

Keiner holt ihn ein – Sonic, der wieselflinke Igel, befreit mit Schallgeschwindigkeit flauschige Tieren aus dem Bann von Dr. Robotnik.

(1)



2 Mickey Mouse II: Castle of Illusion

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

(2)



3 Mickey Mouse II: Fantasia

Mickey Mouse als Zauberlehrling: Mit Magie und Musik läuft er durch eine Welt voller Wunder, Rätsel, Abenteuer und Bösewichter.

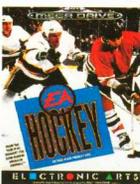
(3)



4 Super Monaco Grand Prix

Nicht nur im Fürstentum, sondern auf den schwierigsten Rennstrecken der Welt, fährst du gegen die Zeit und die Renn-Frösche.

(4)



5 EA Hockey

Grandiose Eishockey-Action setzt sich durch. Das clever gemachte Sportspiel von EA gewinnt erste Fans und steigt auf Platz 5 neu ein. Ein Ende des Aufstiegs ist nicht in Sicht.

(-)

GAME GEAR



1
(2)

Super Monaco Grand Prix

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



2
(1)

Mickey Mouse: 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.



3
(3)

Shinobi

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



4
(-)

G-Loc

Doppelte Schallgeschwindigkeit ist keine Hexerei. Mit G-Loc packt ihr einen ganzen Düsenjäger sowie stapelweise rasante Flug-Action ins Game Gear.



5
(-)

Out Run

Der Wagen (ein Ferrari) ist ein Klassiker, der Spielhalle-Automat auch. Jetzt rast Segas California-Racing-Spielhallen-Hit auf dem Game Gear in die Charts.

TIPS VON GAMERS

- | | | | |
|----------|--|---------------------------|----|
| 1 | | Kid Chameleon | MD |
| 2 | | Christal Warriors | GG |
| 3 | | Wimbledon | MS |
| 4 | | Wonderboy in Monsterworld | MD |
| 5 | | Super Fantasy Zone | MD |

INTERNATIONALE HITS



- | | | | |
|----------|--|-----------------------------------|--------------|
| 1 | | Sonic the Hedgehog | MD/
MS/GG |
| 2 | | Mickey Mouse – Castle of Illusion | MD/
MS/GG |
| 3 | | Road Rash | MD |
| 4 | | Super Monaco GP | GG |
| 5 | | Lucky Dime Caper | MS/GG |

AB DER NÄCHSTEN AUSGABE STARTET GAMERS DIE GROSSE LESER-HITPARADE. UM MITZUMACHEN, SCHREIBT IHR UNS EURE DREI AKTUELLEN LIEBLINGSSPIELE (UNTERTEILT IN 1., 2. UND 3.) ZUSAMMEN MIT DEM SYSTEM (Z.B. MEGA DRIVE) AUF EINE POSTKARTE UND SCHICKT SIE AN:

**MVL GMBH
GAMERS-HITS
PÖSELDORFER WEG 13
2000 HAMBURG 13**

MASTER SYSTEM TEST

Glibbrige Touristen-Monster terrorisieren eine Stadt. Könnt Ihr den

ALIEN STORM

Vormarsch der finsternen Alien stoppen? Die Laser-Knarre ist schon frisch geputzt.

Der gestreifte Alien-Bekämpfer hat keine Zeit, um die maleische Skyline zu bewundern



Hungrige Monster im Museum? Auch kulturbegeisterte Aliens werden sicherheitshalber geröstet.

Die Dosen sollten Ihr einsammeln, um zusätzliche Energie zu ergattern

Ein Überfallkommando vom fremden Stern sieht man in keiner Großstadt gern: Diese Erfahrung müssen auch die Aliens machen, die auf Erden landen um schmatzend und schlüpfend die einheimische Bevölkerung zu vertilgen. Wo Frauen und Kinder kreischend davonlaufen, sind echte Kerls gefragt. Um die Invasoren zu bekämpfen, habt Ihr die Wahl zwischen zwei Spielfiguren: Gordon verläßt nie ohne seinen Fire Blazer das Haus, während die Spezialität des Roboters Slammer eine elektrische geladene Peitsche ist. Angefeuert durch die kernige Anleitung ("Braten Sie die Mutanten, bis sie rauchen!") beginnt man das Spiel, das vier Missionen umfaßt. Anfangs brutzelt man die Aliens aus der Stadt raus und stellt



Die 3D-Sequenz entschädigt für das Ladenschlußgesetz: Feuer frei im Supermarkt

sich gegen Ende dem Ober-Außerirdischen vom Dienst in dessen Raumschiff. Die meiste Zeit tritt man auf offener Wildbahn gegen zwei bis vier Gegner auf einmal an. Durch verschiedene Feuerknopf- und Richtungs-Kombinationen kann Eure Spielfigur durch Feuern bzw. Zuhauen mit der Waffe auch eine flotte Rolle vorwärts hinlegen, um schnell von einer Ecke zur anderen zu kommen - sehr sinnvoll, wenn eine Einkreisung droht. In höchster Not läßt sich durch den Druck beider Feuerknöpfe eine Sonderwaffe aktivieren, die alle sichtbaren Gegner ramponiert. Ihr könnt diesen Wunderknaller aber nur aktivieren, wenn noch genügend Energie im entsprechenden Balken angezeigt wird. Dieser

Vorrat läßt sich durchs Aufsammeln entsprechender Kapseln ebenso auffrischen wie die Lebensenergie Eurer Spielfigur. Die Steuerung ist bei dieser Umsetzung etwas beschränkt worden und ohne

den Zwei-Spieler-Modus wird die nicht sonderlich komplexe Alien-Verprügelei recht schnell langweilig. Ein Hauptproblem ist die mickrige Grafik: Ohne glibbrige Horrormonster, die möglichst spektakulär von allerlei futuristischen Waffen auseinander genommen werden, fehlt Alien Storm das Salz in der Suppe. Einige Unholde sehen auch auf dem Master System ganz manierlich aus, doch so manches andere Monster ruft nur Belustigung statt sanftem Grusel hervor. Die Technik ist so la, das Spielprinzip öde und das Modul nicht umfangreich genug. Alien Storm bietet dürftige Action, die man sich ruhigen Gewissens ersparen kann.



Einsam zittert das Tentakel: Das Titelbild gehört zu den optischen Highlights dieser enttäuschenden Umsetzung

„GAMERS“ meint...

Mischung aus zwei verschiedenen Baller-Spielideen.

Zwei-Spieler-Modus fehlt. Teilweise lachhafte Grafik. Wird relativ schnell langweilig.

NOTE

4

Genre: Action
Hersteller: Sega
ca. Preis: DM 90.-

Und mal wieder ist eine ferne Fantasy-Welt in Gefahr: Rozen wird von heimtückischen Gegnern, die ihren Giftmüll abladen, heim-gesucht. Rettung kann nur von einem kommen: Slider, der Super-Reiniger, wischt den blauen Müll zur Seite und färbt alles wieder rosarot.

Diese farbenfrohe Hintergrund-ebene stimmt wunderbar auf das 99-Level-Modul ein, bei dem Geschicklichkeit und Knobelei gefragt sind.

Eure Aufgabe ist, alle blauen Bodenplatten wieder rosa zu färben. Dies geschieht automatisch, wenn Ihr Slider über eine Kachel laufen läßt. Theoretisch braucht Ihr also nur einmal durch den Level zu laufen und das war's. Natürlich machen zahlreiche Monster, deren Berührung tödlich ist, Slider das Leben schwer. Es gibt sogar Monster, die die so mühsam rosa gefärbten Platten wieder blau machen. Ganz gefährlich sind die Monster-Nester, Löcher im Boden, aus denen immer wieder mal ein Monster poppt. Wenn Slider in diesem Au-

SLIDER



Pink ist in, Blau ist Out. Der kleine Slider sorgt dafür, daß man alles Rosarot sieht.



Bodenplatten mit Pfeil drücken Slider in die Pfeilrichtung



Rechts liegt ein Extra für mehr Feuerkraft

genblick über ein solches Loch läuft, ist es um ihn geschehen. Andererseits hat der Rosa-Putzer eine Kanone dabei, mit der sich manche Gegner schnell von der Bildfläche säubern lassen. Die Feuerkraft dieser Kanone kann mit mehreren Extras aufgestockt werden. So gibt es eine Kanone, die in vier oder acht Richtungen gleichzeitig schießt, einen speziellen Laser, der auch Wände durchdringt und eine Einfrier-

Kanone, die die Gegner in Eisklumpen verwandelt.

Richtig trickreich werden die späteren Level durch den Einsatz von Spezial-Bodenflächen, die unter Euren Füßen verschwinden oder gar explodieren. Und wo kein Boden ist, da kann Slider auch nicht laufen, sondern nur tief fallen (und wieder mal ein Leben verlieren). Dadurch wird in vielen Leveln die Reihenfolge entscheidend, in der man den Level abräumt. Ein falscher Schritt kann in eine Sackgasse führen, aus der Ihr nicht mehr herauskommt. Im Gegenzug gibt es auch "gute" Bodenplatten, die die Gegner lähmen, Euch per Abkürzung an eine andere Ecke transportieren oder gar alle Gegner auf einmal ex-

und sich damit Extra-Leben verdienen.

Slider ist ein gutes Beispiel schöner Zwischendurch-Unterhaltung für das Game Gear. Als Zeitvertreib für ein paar Minuten oder mehrere Stunden ist es sehr zu empfehlen. Auch ohne Anleitung hat man nach einigen Minuten den Dreh raus. Die grafische Darstellung ist übersichtlich und immer klar zu erkennen. Dank der 99 Level habt Ihr nicht alles an einem Tag gelöst, ein Paßwort-System läßt zu, daß Ihr schon gelöste Level überspringen könnt. Allerdings gibt es auf den höheren Leveln keine neuen Spielelemente, sondern nur mehr Gegner.



Am Ende eines Levels winkt Slider mit dem Paßwort



Wo keine Platte ist, droht Slider in die Tiefe zu stürzen

plodieren lassen. Außerdem kann Slider Teddybären einsammeln



Kuschlig, aber bissig: Slider macht den Monstern Bein und färbt die Welt wieder rosarot ein. Die Menschheit atmet auf.

„GAMERS“ meint...

□ Von vorne bis hinten durchgehend gut gemachtes Denk- und Geschicklichkeitsspiel; prima für unterwegs geeignet, Paßwort-System

□ Trotz 99 Level nicht allzuviel Abwechslung, Spielelemente bleiben immer gleich.

NOTE

2-

Genre: Denk-/Geschick

Hersteller: Sega

ca. Preis: DM 70.-

EXKLUSIV

BARCELO

Haarscharf zu Redaktionsschluß lief die Meldung über den Ticker, daß U.S. Gold das offizielle Spiel zu den Olympischen Sommerspielen veröffentlicht wird. GAMERS zeigt Euch exklusiv die ersten Bilder von Olympic Gold.

MC

Der Sportspieler, das lange Zeit arg vernachlässigte Wesen, hat zur Zeit gut grinsen. Egal ob Tennis, Basketball, Eishockey oder Fußball, die Spielehersteller donnern uns die sportlichen Module plötzlich reihenweise um die Joypads. Wen wundert's: Ein gut gemachtes Spiel dieser Gattung eignet sich ideal für Turniere



Barcelona '92

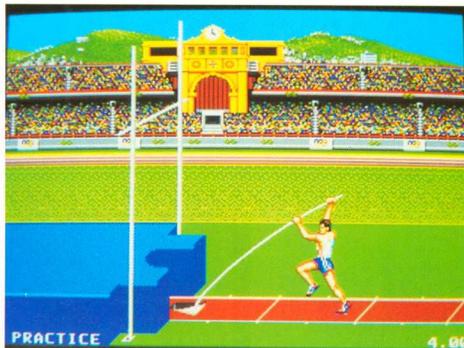


© 1989 COOB 92, S.A. All rights reserved. TM

im Freundes- und Familienkreis und kann länger motivieren als so mancher Geschicklichkeits-Test.

Die englische Firma U.S. Gold ließ jetzt mit einem selbstbewußten Grinsen die Katze aus dem Sportspiel-

Stabaufwärts geht's: Die Latte ist hoch, doch der Sportler willig (Mega Drive)



Die Hürden auf der Aschenbahn nimmt man geschwind und gar nicht lahm (Mega Drive)

Sack. Mit Olympic Gold wähnt man den Knaller des Jahres in diesem Genre in Entwicklung zu haben. Dieses neue Modul bietet nicht nur sieben verschiedene Disziplinen, sondern ist zugleich auch das

offizielle Videospiel zur Sommer-Olympiade. Um diese Ehren zu erlangen und Logos der olympischen Ringe sowie das Signet von Sponsor Coca-Cola verwenden zu dürfen, waren monatliche Genehmigungs-Prozeduren erforderlich. So ließ es sich das internationale olympische Komitee nicht nehmen, das Spiel höchstpersönlich abzusegnen.

Olympic Gold soll pünktlich zum Olympia-Start im Juni für Master System, Game Gear und Mega Drive erscheinen. Olympia läßt sich also auf allen Sega-Konsolen nach Hause holen. Die Master- und Mega-Versionen sind spielerisch sehr

ähnlich und unterscheiden sich vor allem durch Grafik und Sound voneinander; alle Optionen und Steuerungskniffe sind hüben wie drüben etwa gleich. Bei einigen Disziplinen wird lediglich die Tatsache ausgenutzt, daß das Mega Drive-Joyypad einen Feuerknopf mehr zu bieten



Bei einem zittrigen Händchen hilft dem Bogenschießer auch kein Zielwasser (Mega Drive)

ONA IM DULSCHACHT

hat.

Die Mehrzahl der simulierten Sportarten gehört zur Leichtathletik-Familie. Beim 100-Meter-Lauf ist rasantes Feuerknopfdrücken gefragt, um den eigenen Athleten auf Trab zu bringen. Es gibt Vorläufe, bei denen man sich zunächst für den medaillenträchtigen Endlauf qualifizieren muß. Einen ähnlichen Ablauf bietet der 110-Meter-Hürdenlauf, doch neben Schnelligkeit müßt Ihr hier auch gutes Timing beweisen. Verpennt man den idealen Absprungzeitpunkt, um eine Hürde zu meistern, gerät man ins Straucheln und verliert

laut die Warnung an die Zuschauer, wenn der Hammerwerfer zum Hammer greift. Der schwere Klotz wird durch rhythmische Hüftschlenker beschleunigt und dann (bevorzugt mit einem wuchtigen Urschrei auf den Lippen) losgelassen. Auch beim Bogenschießen geht der vorsichtige Preisrichter erst einmal etwas zur Seite - man weiß ja nie, wohin sich des Athleten Pfeile verirren. In mehreren Runden piekt Ihr eine Zielscheibe und müßt Schuß für Schuß möglichst viele Punkte sammeln. Konzentration und das richtige Einschätzen des Windes sind die Voraussetzungen für einen Olympiasieg.

Technik pur ist beim Turmspringen gefragt. Be-

**Schwupps - weg
isser: Hammer-
werfen nach Art
des Hauses
(Mega Drive)**



kostbare Sekundenbruchteile. Recht anspruchsvoll ist die Steuerung beim Stabhochsprung: Nachdem Ihr die Latte für den ersten Versuch angesetzt habt, müßt Ihr verschiedene Sprungphasen durch kunstvolle Joypad-Manöver im richtigen Augenblick ausführen. "Köpfe einziehen!"

vor Ihr Euren badehosenigen Athleten aus lichter Höhe ins kühle Naß hechten laßt, legt Ihr durch das Anwählen von Bildsymbolen fest, welche Sprungtechnik als nächstes dran kommt. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto mehr Preisrichter-Punkte winken - aber nur dann, wenn



**Beachtet
beim Anvi-
sieren des
Ziels die
Windfahne
in der rech-
ten unteren
Ecke (Mas-
ter Sys-
tem)**

Ihr den Sprung auch einigermaßen vernünftig ausführen könnt. Mit Bauchklatschern Marke "Wasserbombe" wurde noch keine Medaille gewonnen. Nicht minder feuchtfrohlich geht es beim Schwimmen zu. Schnelligkeit und ein gutes Einteilen der Kräfte sollten im Vordergrund stehen, wenn man der Weltelite nicht hinterherpaddeln will.

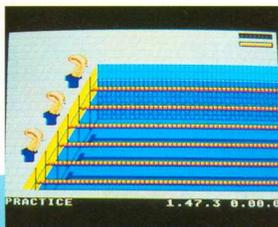
U.S. Gold arbeitet gerade am letzten Feinschliff seiner Sega-Olympiade. So soll es z.B. deutsche Texte auf dem Bildschirm und natürlich einen richtigen Olympia-Modus geben. Bis zu vier Spieler

können bei einem Turnier mitmachen; damit es alleine nicht langweilig wird, stehen auch Computergegner in drei Güteklassen zur Verfügung. Separate Medaillen- und Punktwertungen zeigen Euch nach jeder Disziplin den aktuellen Zwischenstand. Das Modul kennt sogar die "echten" olympischen Rekorde der Sportarten und meldet sofort das freudige Ereignis, wenn Ihr eine der Leistungen per Joypad brechen konntet.

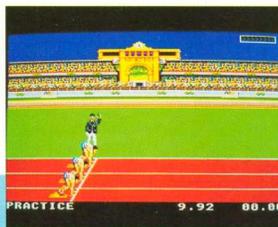
Die Sportspieler-Riege in unserer Redaktion wartet bereits mit verklärtem Blick auf die Testmodule von Olympic Gold. Sofern die Programmierer nicht Rückschläge erleiden, werden wir Euch in der nächsten GAMERS ausführliche Tests bieten können.



**Schöner Service: Die Menütexte
erscheinen auf Wunsch auch in
Deutsch (Master System)**



**Die Schnorchel-Gang wartet auf den
Startschuß zum Finale im Schwim-
men (Master System)**



**Beim 100-
Meter-Lauf
spurten ein
paar hartnäckige Computergegner
mit (Master System)**

OUT RUN

Auch auf dem Game Gear wird gesteuert. Hier kommen noch Zwei-Spieler-Modus und eine Automatik hinzu.

Parallel zur Mega Drive-Version gibt es das kalifornische Autorennen auch für das Game Gear. Details zur Handlung entnehmt Ihr am besten dem Rennspiel-Vergleichstest.

Auf dem Game Gear bietet Out Run zwei zusätzliche Spielmodi. Beim "Versus Computer"-Modus tretet Ihr gegen ein einzelnes, computer-gesteuertes Fahrzeug an. Bei „Versus Human“ spielt Ihr gegen einen Freund. Voraussetzung dafür sind allerdings zwei mit Out Run-Modulen bestückte Game Gears sowie das Game-Link-Kabel, das separat erhältlich

ist. Außerdem dürft Ihr hier eine Getriebe-Automatik einschalten, die Euch das Wechseln zwischen den beiden Gängen abnimmt.

In beiden Versus-Modi könnt Ihr Euch einen Streckenabschnitt aus dem normalen Outrun-Spiel aussu-

chen. Wer als Erster im Ziel ist, gewinnt. Um das Rennen besonders spannend zu machen, ist der Zweite immer etwas im Vorteil: der hinten liegende Wagen kann einen Hauch schneller fahren und besser lenken. Überholt man

dann seinen Kontrahenten, tauschen die Rollen.

Technisch ist Out Run auf dem Game Gear allerdings ziemlich traurig. Der tolle 3D-Effekt der Mega Drive-Version ist überhaupt nicht zu erkennen. Da es hier weniger und kürzere Strecken (10 statt 15) gibt, ist das Spiel sogar eher zu Ende. Da schalten auch die neuen Spielmodi dieses Modul nicht in den Renngang. „Super Monaco Grand Prix“ ist die bessere Rennspiel-Wahl für den Game Gear.



Blauer Himmel, grüne Bäume, roter Flitzer

„GAMERS“ meint...

NOTE
4

Genre:
Rennspiel
Hersteller:
Sega
ca. Preis:
DM 70.-

- Unkompliziertes Autorennen mit zwei Spielvarianten sowie Spezial-Modus für zwei Spieler mit verkabelten Game Gears. Flotte Musik.
- Grafisch ist das Ganze nicht sehr aufregend, spielerisch geht dem Modul schon nach ein paar Runden die Puste aus.

THE FLINTSTONES

Fred Feuerstein auf Sega-Pfaden: Der bekannte Zeichentrick-Held muß sich im Haushalt bewähren, bevor's zum Bowling-Turnier geht.

Fred Feuerstein freut sich, denn heute abend soll das große Bowling-Turnier stattfinden. Doch vor das Kegel-Vergnügen hat seine

gleichzeitig Maler und Babysitter spielen muß. Außerdem nimmt der Pinsel (in Form eines kleinen Sauriers) ständig Reißaus. Ist die Wand gestrichen, folgt Spielstufe zwei:



Fred Feuerstein macht es keinen Spaß, die Wände zu streichen. Dem Sega-Fan macht es noch weniger Spaß, dieses Modul zu spielen

gestrenge Frau Wilma die Arbeit gesetzt, denn in der heimischen Höhle muß eine Wand gestrichen werden. Leider bemalt Baby Pebbles dabei die Wände mit ihren Buntstiften, so daß Fred

Fred und Barney müssen über eine holperige Straße zur Bowlingbahn fahren. Unfälle führen zu Rad- und damit Zeitverlust. Kommen die beiden rechtzeitig zum Turnier, folgt Abschnitt drei: Fred und

Barney bowlen um die Wette. Gewinnt Fred, wartet zu Hause eine Überraschung auf ihn (und damit Spielstufe vier); Pebbles ist auf ein Hochhausgerüst geklettert. Fred kraxelt ihr nach, rettet sie und beendet damit das Spiel.

Wenn Euch die Beschrei-

bungen der vier aneinandergeketteten Mini-Spiele nicht vom Hocker reißen, dann habt Ihr einen guten Eindruck von diesem Modul gewonnen. Der Spielwitz läßt sich mit der Lupe suchen und der erste Level ist derart schlimm, daß man am liebsten ins Joypad beißen würde. Immer wenn man zwei Zentimeter Wand bemalt hat, sind auch schon wieder anderthalb davon beschmiert. Mit Spaß hat dieses Gefruste nicht viel zu tun.

„GAMERS“ meint ...

NOTE
5

Genre:
Geschick
Hersteller:
Grand
ca. Preis:
DM 100.-

- Tut uns leid, da wollen sich keine positiven Gefühle regen
- Nervige Musik, mäßige Grafik und nicht einen Funken Spielbarkeit: Ein Modul aus der Steinzeit der elektronischen Unterhaltung

Wenn sich in Ehren ergraute Spiele-Fans an die Automaten-Highlights der 80er Jahre zurückerinnern, dann darf der Name Marble Madness in der wehmütigen Aufzählung nicht fehlen. Das von Atari Games entwickelte Geschicklichkeitsspiel gehört immer noch zum Originellsten, was es in diesem Genre gibt. Electronic Arts zeigte Verständnis für die alten Marmor-Fans und setzte den rüstigen Oldie 1:1 fürs Mega Drive um.

MARBLE MADNESS

Diese Marmor schiebt keine ruhige Kugel: Rasant rollt sie in der neuen Umsetzung des Arcade-Evergreens dem Ziel entgegen.



Die Mini-Monster sind zum Zermatschen freigegeben

dünn. Es gibt nur sechs Levels, die man schnell alle gesehen hat und die zahllosen Gags nutzen sich beim wiederholten Spielen etwas ab. Electronic Arts hätte entweder ein paar Bonus-Levels einbauen oder dieses Modul preiswerter anbieten sollen.



Sproiing: Der Katapult befördert unsere Kugel weiter



Der Weg über die Welle ist eine zeit-sparende Alternativ-Route

Schwarze Mördermurmeln wollen den ungeliebten Bruder vom Rand schubsen, grüne Würmer entwickeln Appetit auf Schusser nach Art des Hauses und überdimensionierte Staubsauger sehen ihre elementare Aufgabe im Leben darin, den armen Kuller aus der Bahn zu werfen. Abstürze oder andere Unfälle kosten keine Leben, aber Zeit. Wenn Ihr nicht innerhalb eines Limits das Zielfeld eines Levels erreicht, ist das Spiel beendet.

Das bizarre Szenario bietet Gags wie Eisflächen (schlittig), kleine Abzweigungen mit zwei Routen zur Auswahl sowie den bemerkenswerten "Silly Level", bei dem sich das Spiel selbst auf die Schippe nimmt. Die Schwerkraft wird hier auf den Kopf gestellt, die Marmor rollt nach oben und

man kann sich an den Monstern rächen, indem man deren Miniatur-Ausgaben lustvoll überrollt (was je drei Sekunden Zeitgutschrift einbringt).

Ich bin ein bekennender alter Fan des Spielautomaten

ten und halte diese Mega Drive-Umsetzung für gut gelungen. Der grandiose Zwei-Spieler-gleichzeitig-Modus ist auch mit von der Partie. An einigen Ecken stört die etwas wabbelige Joypad-Steuerung, doch als Trostpflaster spendierten die Programmierer drei Schwierigkeitsgrade. Marble Madness ist ein schönes Spiel, aber nach heutigen Maßstäben ein wenig



Physik - nein danke: Im Silly-Level rollt Ihr forsch berg-auf

„GAMERS“ meint...

□ Tadellose Umsetzung des Kult-Automaten. Sehr originelle Spielidee, ideal für Einsteiger. Zwei Spieler können gleichzeitig ran.

□ Relativ wenige Levels. Nach einer ersten Begeisterungsphase läßt die langfristige Motivation etwas zu wünschen übrig.

NOTE
3

Genre:
Geschick

Hersteller:
Electronic Arts

ca. Preis:
DM 120.-



Im Ziel angekommen wird man mit einem Zeitbonus verwöhnt



Das ist ein Hammer: Nur mit gutem Timing kommt Ihr an den Klopfern vorbei

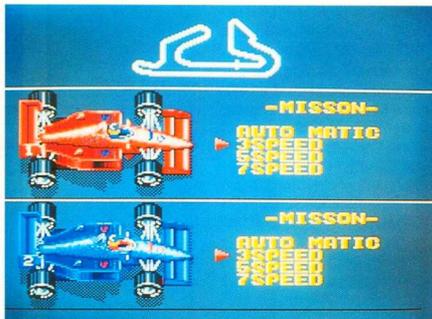
MASTER SYSTEM
TEST

TEST
MEGA DRIVE

TEST
GAME GEAR



Sega-Rennen in der Spielhalle: Out Run (Arcade-Version)



Bei Monaco Grand Prix könnt Ihr Eure Wagen ausstatten

Ohne Führerschein und ohne Nerven sägt der weltberühmte Formel-1-Pilot über den heißen Asphalt. Souve-

BRUMM

Egal, ob Master System, Mega Drive oder Game Gear: Videospiele füttern ihre Konsolen immer wieder mit PS-Software in Modulform. GAMERS drückt beim Vergleichstest der wichtigsten Rasereien auf die Tube und wirft einen Blick auf anstehende Bleifuß-Attraktionen.

rän meistert er die letzte Kurve und röhrt die Pole Position haltend der Ziellinie entgegen. Wer sich schon immer fragte, welche Gefühle in einem Profi wie dem Deutschen Michael Schumacher kurz vorm Siegetreppchen wallen, darf sich

bald als Nachwuchsfahrer des Sega-Rennstalls bewähren. In Kürze erscheint der Nachfolger eines wohlbekanntesten, höchsterfolgreichen Rennspiels für Master System, Mega Drive und Game Gear. Es handelt sich um "Super Monaco Grand Prix II", das schon im Spätsommer auf den Markt kommen soll. Angeblich soll auch ein berühmter Formel-1-Star bei der Entwicklung des Programms beteiligt sein, aber offiziell ist diese Meldung noch nicht bestätigt worden. Egal, ob mit oder ohne den Hüter der rauchenden Keilriemen: Nach dem Riesenerfolg von Super Monaco I wird sich Sega einiges eingefallen lassen müssen, um den hohen Er-

wartungen gerecht zu werden.

Monaco II (wie wir es ab sofort abgekürzt nennen wollen) bietet alle 16 Pisten, die in der Formel-1-Saison 1991 auftauchen. Dazu kommen wahrscheinlich noch ein paar weitere Kurse als willkommene Zugaben. Es wird natürlich einen WM-Modus geben, bei dem Ihr von Rennen zu Rennen fleißig Punkte sammeln müßt. Viele neue grafische und akustische Gags sollen eine echte Steigerung gegenüber Super Monaco GP gewährleisten. So wird die Mega-Drive-Version ein sattes 8-Mega-Modul werden und wahrscheinlich sogar eine Batterie zum speichern des Spielstandes enthalten. Spezielle Monaco II-Versio-



Warming-Up beim Grand Prix in Monte Carlo

Fotos: Bongarts, Mercedes-Benz



Ayrton Senna der Star in der Formel 1

Harter Einsatz wird von den Teams abverlangt, Reifenwechsel gehört noch zu den leichtesten Übungen.



nen für Master System und Game Gear werden folgen. Sega plant die Veröffentlichung des neuen Rennspiel-Hoffnungsträgers im 2. Halbjahr '92; höchstwahrscheinlich werden wir Euch in der nächsten GAMERS einen ausführlichen Test präsentieren können.

Was tut sich sonst noch in den Entwicklungslabors der Spieleerfinder? Mit S.C.I.

steht der Nachfolger des Verfolgungsjagd-Opus Chase HQ für das Master System an. Haarscharf zu Redaktionsschluss erhielten wir eine Testversion, die in dieser Ausgabe vorgestellt wird. Längerfristig dürften außerdem zwei aktuelle Spielhallen-Automaten für das Master System umgesetzt werden. GP Rider ist ein neues Motorradrennen; Rad Mobile eine Art Out Run hoch drei mit Fahrten auf verkehrsreichen Landstraßen bei verschiedenen Wetterverhältnis-

bahn-Action mit Bordkanone). Ballistic will in Kürze zwei sehr unterschiedliche Rennspiele veröffentlichen: Test Drive 2 bietet eine Autobahn-Spritztour, bei der man das Geschehen aus der Sicht des Fahrers gezeigt bekommt. Super Off Road ist etwas abstrakter; vier Geländewagen brausen über Rundkurse, die von der Seite gezeigt werden.

Für das Game Gear stehen mehrere Adaptionen von Master System- und Mega Drive-Titeln an. Im Lauf der nächsten zwölf Monate könnt



Raser und Rasende

- BRUMM!

Ihr mit Super Off Road und Out Run Europa auf der tragbaren Konsole rechnen; dazu kommt natürlich eine Version des begehrten Monaco GP II.

sen. Vor der 2. Jahreshälfte ist aber nicht mit diesen Neuheiten zu rechnen.

An der quantitativ bislang eher bescheidenen Auswahl an Rennspielen fürs Mega Drive wird sich bald einiges ändern - und das nicht nur wegen Super Monaco Grand Prix. Tengen bringt in Kürze die Umsetzungen von zwei Spielhallen-Evergreens heraus: Hard Drivin' (realistische Fahrsimulation mit 3D-Vektorgrafik) und Road Blasters (weniger realistische Auto-



Rush-Hour in Monaco



Mercedes Benz gewann letztes Jahr die Meisterschaft

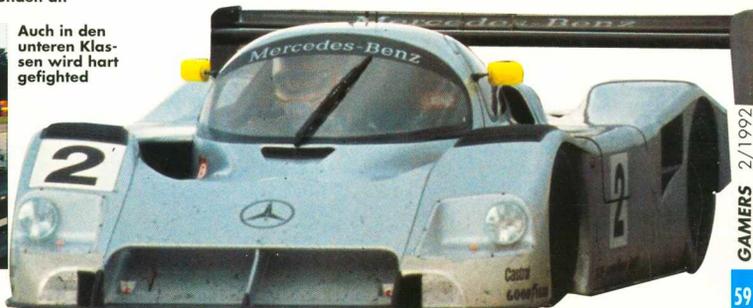


Beim Reifenwechsel kommt es auf Sekunden an

TEST-ÜBERSICHT

Road Rush	MD	RC Grand Prix	MS
World Grand Prix	MS	Out Run	MS
Super Monaco GP	MS	Out Run	MD
Super Monaco GP	MD	Fire & Forget II	MS
Super Monaco GP	GG	Chase HQ	MS
Enduro Racer	MS	Dazu kommen im „normalen“ Testteil Turbo Out Run, S.C.I., Out Run Europa und Out Run/Game Gear.	
Super Hang-On	MD		
Battle Out Run	MS		

Auch in den unteren Klassen wird hart gefightet



RC Grand Prix

Das Fahrzeug:

Kein Ferrari und kein Formel-I-Bolide ist weit und breit in Sicht; bei RC Grand Prix laßt Ihr vielmehr ein ferngesteuertes Modellauto über tricke-reiche Hindernispisten fegen. Der Flitzer kann durch den Einsatz von Preisgeldern ordentlich verbessert werden. Das übliche Tuning-Sam-melsorium vom griffigeren Reifen bis zum stärkeren Motor wird geboten.

Die Aufgabe:

Insgesamt sind vier Fahrzeu-ge unterwegs: Euer eigenes und drei computergesteuerte Autos. Bestimmte Zeitlimits müssen pro Rennen geschafft



Die vier Mini-Flitzer sind startbereit

werden, um nicht auszu-scheiden.

Besondere Kennzeichen:

Es gibt einen etwas umständ-lichen Vier-Spieler-Modus: Bis zu vier Personen können mitmachen, aber nicht gleichzeitig antreten. Langt-mige Wartepausen, bis man selber wieder drankommt sowie lautstarke Kommentare („Schlaf nicht ein!“ etc) sind die etwas lästigen Folgen.

GAMERS meint...

- ▣ Originelle Rennspielidee. Trick-reiche Kurse, gute Extras.
- ▣ Zähe Steuerung und ein gewis-er Hang zur Monotonie.

NOTE
3-

System:
Master
System
Hersteller:
Sega
ca. Preis:
DM 90.-

World Grand Prix

Das Fahrzeug:

Ihr seid mit einem Formel-I-Renner unterwegs, der zwi-schen den Rennen verbes-sert werden darf. Die besse-ren Fahrzeuge könnt Ihr gegen Meister-schaftspunkte ein-tauschen, die Ihr vorher gesammelt habt.

Die Aufgabe:

Es gibt zwölf ver-schiedene Grand-Prix-Strecken. Ihr könnt wählen, mit welcher Strecke die Saison beginnen soll. Um weiterzu-kommen, müßt Ihr jeweils eine Runde innerhalb eines bestimmten Zeitlimits schaffen. Je schneller Ihr seid, desto mehr Meisterschaftspunkte springen dabei heraus.

Die computergesteuerten Rivalen neigen zu kurzfristi-gen Spurwechseln (bevorzugt dann, wenn man gerade zum Überholen ansetzt). Wer nicht besonnen fährt und schnell reagiert, riskiert einen Crash.

Besondere Kennzeichen:

Jede Piste bietet eine andere Hintergrundgrafik. Mit einem Editor könnt Ihr eine Strecke



Überholmanöver bei Tempo 300

GAMERS meint...

- ▣ Älteres, aber spannendes Renn-spiel für wenig Geld. Flotte Grafik, gute Steuerung und ein motivie-render Meisterschafts-Modus.
- ▣ Ein Zwei-Spieler-Modus wie bei Super Monaco GP wird vermißt.

NOTE
2-

System:
Master
System
Hersteller:
Sega
ca. Preis:
DM 50.-

Super Monaco GP

Das Fahrzeug:

Bei dieser Umsetzung des gleichnamigen Master Sys-tem-Spiels braust Ihr mit demselben Flitzer über 16 in-ternationale Pisten. Das Rumgefummel mit verschie-denen Reifen, Motortypen und anderen Teilen darf auch nicht fehlen.

Die Aufgabe:

Wie beim Master System müßt Ihr von Rennen zu Ren-nen Meisterschaftspunkte sammeln. Nur wer unter die ersten sechs kommt, kann sein Punktekonto aufbessern.



Monaco per Game Gear

Besondere Kennzeichen:

Im Gegensatz zur Master System-Version ist der Bild-schirm nicht geteilt, wodurch die Grafik etwas besser zur Geltung kommt. Das konnte man sich deshalb erlauben, weil der Zwei-Spieler-Modus hier durch die Kopplung von zwei Game Gears aktiviert wird. Wenn Ihr gegen einen Freund fährt, sieht jeder auf seinem Game Gear die Strecke aus seiner Sicht. Wie bei allen Zwei-Spieler-Titeln für den Game Gear solltet Ihr allerdings zwei Module ha-ben (eins pro Konsole); an-sonsten muß man mit dem Solo-Modus Vorlieb nehmen.

Besondere Kennzeichen:

Der Bildschirm wird in der Mitte in zwei separate Berei-che geteilt; jeder Fahrer sieht das Geschehen aus seiner Sicht. Diesen Quetsch-Look gibt es auch, wenn Ihr alleine gegen den Computer antretet. Leider kann man in die-sem Modus nicht auf eine „Vollansicht“ wechseln.

GAMERS meint...

- ▣ Viele Optionen und guter Zwei-Spieler-Modus. Schlichte, aber schnelle Grafik.
- ▣ Steuerung und Spielwitz kom-men nicht an den Edel-Oldie World Grand Prix an.

NOTE
3

System:
Master
System
Hersteller:
Sega
ca. Preis:
DM 90.-

GAMERS meint...

- ▣ Einen Tick floter und grafisch besser als die Master System-Version. Zwei-Spieler-Modus per Ka-bel-Kopplung möglich.
- ▣ Auf Dauer etwas eintönig.

NOTE
2-

System:
Game
Gear
Hersteller:
Sega
ca. Preis:
DM 90.-

Super Monaco GP

Das Fahrzeug:

Ähnlich wie bei World Grand Prix geht Ihr mit einem Formel-I-Boliden an den Start, bei dem fleißig herumgebastelt werden darf. Ihr könnt Euch den Getriebetyp, die Spoiler-Stellung, den Motor und die Reifensorte aussuchen.



Master-Monaco im Duett

Die Aufgabe:

Im Meisterschafts-Modus gibt es 16 verschiedene Pisten. Alternativ fährt man im Batt-le-Modus ein einsames Duell gegen einen zweiten Wagen. Bei beiden Varianten können zwei Spieler gleichzeitig an-treten.

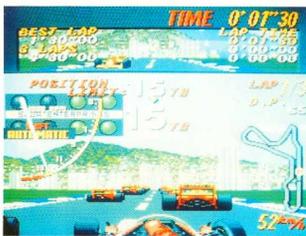
Super Monaco GP Super Hang-On

Das Fahrzeug: Alle guten Dinge sind drei: Grafisch gehörig aufgepeppt zieht der Formel-1-Bolide auf dem Mega Drive seine Kreise.

Die Aufgabe: Auch bei dieser Version sorgt der Grand-Prix-Modus durch den Kampf um Punkte für langfristige Spannung.

Besondere Kennzeichen: Ein extrabreiter Rückspiegel erlaubt einen ausführlichen Blick auf das Gerangel hinter dem eigenen Fahrzeug. Der WM-Modus ist bis ins letzte Detail realistisch: Beständige Bruchpiloten können nach einer Serie von verzeigten Rennen vom Rennstall-Besitzer kurzerhand gefeuert werden.

Mit Super Monaco GP II erscheint in Kürze ein aufgemotzter Nachfolger dieses Hits.



Klassenbesten: Monaco auf Mega Drive

GAMERS meint...

□ Fesselndes Rennspiel mit guter 16-Bit-Grafik, richtigem Sound, WM-Modus mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden und einer schönen Auswahl an Strecken.

□ Kein Zweiflügel-Modus.

NOTE
2

System:
Mega Drive
Hersteller:
Sega
ca. Preis:
DM 120.-

Enduro Racer

Das Fahrzeug: Mit einem geländetauglichen Motorrad geht's über Stock und Stein. Pro überholtes Fahrzeug bekommt man einen Bonuspunkt. Zwischen den Rennen könnt Ihr die Punkte gegen Extras wie z.B. schnellere Beschleunigung und bessere Lenkung eintauschen. Diese Verbesserungen halten jeweils nur ein Rennen lang.



Verpaß' die Rampe nicht

Die Aufgabe:

Es gibt fünf grafisch unterschiedliche Pisten, die je zweimal auftauchen (macht unterm Strich zehn Levels). Um weiterzukommen, müßt Ihr jeweils innerhalb eines Zeitlimits eine Strecke schaffen. Es gibt zahlreiche Hindernisse, die man umfahren oder durch das Benutzen von

Rampen überspringen sollte. Beim Steuern müßt Ihr darauf achten, daß bei den Hüpfen nicht zuviel Tempo verlorengeht. Jede Sekunde, die Ihr unterhalb der Qualifikationszeit bleibt, bekommt Ihr für die nächste Strecke gutgeschrieben.

Besondere Kennzeichen: Wenn Ihr die Strecken einzeln anwählen wollt, müßt Ihr beim Titelbild das Steuerkreuz auf dem Joypad schnell erst nach oben, dann nach unten, nach links und schließlich nach rechts drücken (notfalls mehrmals probieren).

GAMERS meint...

□ Unkompliziertes Motorrad-Geschicklichkeitsspiel mit verschiedenen Hindernissen. Netze Grafik, günstiger Preis.

□ Die deutsche Anleitung ist ziemlich mies. Ein paar zusätzliche Spielvarianten hätte dem Modul gut getan.

NOTE
2-

System:
Master System
Hersteller:
Sega
ca. Preis:
DM 40.-

Das Fahrzeug: Das Motorrad, mit dem Ihr über die Pisten brettert, hat schon in der Spielhalle seine Runden gedreht.

Zusätzlich zum Arcade-Modus, der eine genaue Adaption des Super Hang-On-Automaten ist, gibt es bei diesem Modul den sogenannten Original-Modus. Hier fährt sich Euer Motorrad anfangs noch wie eine lahme Ente, doch mit Sponsorengeldern könnt Ihr dann einzelne Teile wie Motor, Lenkung und Reifen Schritt für Schritt verbessern.

Die Aufgabe: Im Original-Modus müßt Ihr fünfmal gegen einen bestimmten Computergegner gewinnen, um eine Stufe aufzusteigen. Beim Arcade-Modus hat man die Wahl zwischen vier Kontinenten, auf denen dann Rennen gegen die Zeit gefahren werden. Wer einen Checkpunkt nicht rechtzeitig erreicht, scheidet aus. Von Erdteil zu Erdteil steigen der Schwierigkeitsgrad und die Anzahl der Etappen, die Ihr bis zum Ziel zurücklegen müßt.

Besondere Kennzeichen: Beim Spitzentempo von 280

km/h könnt Ihr einen Turbolader anwerfen, um vorübergehend mit über 300 Sachen loszufetzen. Der Spielstand kann per Paßwort gesichert werden.



Der America-Level im Arcade-Modus

GAMERS meint...

□ Umsetzung eines Arcade-Hits mit zwei verschiedenen Spielmodi und ansehnlicher Grafik.

□ Auch mit der besten Lenkung ist die Steuerung etwas zäh. Road Rash spielt sich flüssiger und hat mehr Tempo drauf.

NOTE
2-

System:
Mega Drive
Hersteller:
Sega
ca. Preis:
DM 120.-

Chase HQ

Das Fahrzeug:

Zwei Zivilfahnder der New Yorker Polizei sitzen in einem kräftig aufpolierten Sportschlitten, um besonders schwere Jungs jagen zu können. Zwischen den Levels könnt Ihr Punkte gegen weitere Extras eintauschen, um den Wagen noch schneller und robuster zu machen.

Die Aufgabe: Hier geht es einmal nicht auf frisch asphaltierten Formel-1-Strecken zur Sache, sondern auf den Schnellstraßen einer amerikanischen Großstadt. Ihr müßt innerhalb eines Zeitlimits eine Fluchtauto mit Gangstern erreichen und dann durch beherrliches Rammen die Halunken zum Anhalten zwingen.

Besondere Kennzeichen: Die Ganoven sind in verschiedenen Sportwagen unterwegs. Pro Level könnt Ihr dreimal per Turbo kurzzeitig besonders schnell fahren.



GAMERS meint...

□ Spritzige, sehr kurzweilige Mischung aus Action- und Rennspiel. Schnelle Grafik und gute Steuerung.

□ Für Profis zu leicht. In höheren Levels wird nicht Neues geboten.

NOTE
2-

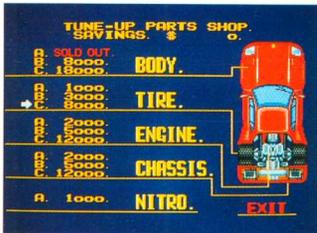
System:
Master System
Hersteller:
Sega
ca. Preis:
DM 90.-

Auftrag erfüllt, Gangster gestellt

Battle Out Run

Das Fahrzeug:

Diese Kreuzung aus Out Run und Chase HQ verwandelt den roten Ferrari in ein rammlustiges Vehikel auf Verbrecherjagd. Durch behendes Parken in einem Ausrüstungs-LKW wird der Sportwagen z.B. mit Nitros, dickerer Karosserie und besseren Reifen ausgerüstet.



Um dem Gerase Sinn und Zweck zu verleihen...



...geht's auf Ganovenjagd

Die Aufgabe:

Innerhalb eines Zeitlimits muß ein Ganovenauto eingeholt und oft genug gerammt werden, bis es schließlich erfolgreich verschrottet liegenbleibt.

Besondere Kennzeichen:

Mit dem ursprünglichen Out Run hat dieses Spiel nicht mehr allzuviel zu tun. Sega lieferte hier einen offensichtlichen Abklatsch des Automatenhits Chase HQ ab, der später ironischerweise auch "offiziell" fürs Master System umgesetzt wurde.

GAMERS meint...

- Zügige Raserei mit ein bißchen Action und Ferrari-Tuning.
- Dasselbe Spielprinzip wird Euch auch bei Chase HQ aufgetischt - und das grafisch sowie spielerisch eine ganze Ecke besser.

NOTE 3- System: Master System Hersteller: Sega ca. Preis: DM 90.-

Out Run

Das Fahrzeug:

Mitte der 80er Jahre eroberte ein knallroter Ferrari Testarossa die Spielhallen. Dieser Edelstlitzer war der Held in Segas Automatenspiel "Out Run", das flugs für das (damals brandneue) Master System umgesetzt wurde.

Die Aufgabe:

Bei einem Highway-Rennen quer durch die USA müßt Ihr den Ferrari möglichst schnell an den anderen Fahrzeugen vorbeischiängeln. Alle Tempolimits müssen ignoriert werden, um die einzelnen Abschnitte binnen einer Qualifikationszeit zu durchqueren.

Besondere Kennzeichen:

Ihr startet zwar immer auf dem selben Highway, doch im Spielverlauf könnt Ihr bis zu viermal zwischen zwei verschiedenen Strecken wählen. Die Route auf dem Weg zum Ziel läßt sich dadurch jedesmal neu gestalten.

Kein Rennspiel hat so viele Nachfolger ausgelöst wie Out Run: Zur „Familie“ gehören



Auf der Überholspur

z.B. Out Run Europa, Out Run 3D, Turbo Out Run und Battle Out Run. Ein Ferrari kennt eben keinen Ruhestand.

GAMERS meint...

- Solide Umsetzung des Spielhallen-Klassikers. Unkomplizierte Steuerung.
- Keine Extras, kaum Abwechslung, holprige Grafik und wenig Tempo. Auf Dauer zeigt der Renn-Opa gewisse Ermüdungserscheinungen.

NOTE 4

System: Master System Hersteller: Sega ca. Preis: DM 90.-

Out Run

Das Fahrzeug:

Spät, aber gründlich setzte Sega das erste Programm seiner Ferrari-Saga auch für das Mega Drive um. Dank 8-Mega-Power sieht die Grafik wesentlich besser aus als beim Master System und erreicht nahezu Automaten-Qualität.

Die Aufgabe:

Keine neuen Features; inhaltlich bleibt alles beim alten. Raserei auf 15 verschiedenen Highway-Abschnitten ist angesagt (mehr dazu im Testbericht in GAMERS 1).

Besondere Kennzeichen:

Gleich fünf verschiedene Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl. Der Out Run-Experte registriert außerdem, daß zu den drei Musikstücken, die man eingangs am Autoradio wählen kann, eine vierte Komposition dazugekommen ist.



Auf dem Mega Drive kommt Out Run dem Spielhallenvorbild am nächsten

GAMERS meint...

- Einfaches Rennspiel mit schöner Grafik. Gut für Einsteiger.
- Die schöne Optik kann auf Dauer nicht die spielerischen Schwächen überdecken. Wird recht schnell langweilig.

NOTE 3-

System: Mega Drive Hersteller: Sega ca. Preis: DM 120.-

Fire and Forget 2

Das Fahrzeug:

Wo der futuristische Fire and Forget-Renner über die Autobahn fegt, haben Sonntagsfahrer schlechte Karten: Das knallrote Gefährt ballert mit der serienmäßig eingebaute Bordkanone und kann zwischendurch sogar abheben, um die sehr verehrten Befahrer von der Luft aus unter Beschuß zu nehmen. Hallo Partner, danke schön...

Die Aufgabe:

...ist nicht gerade sensationell komplex. Sie schießt einfach alles ab, was sich bewegt und



Das ist der böse Schurke...



...und dies das böse Spiel

laßt Euch nicht vom fulminanten gegnerischen Kugelstoß erwischen.

Besondere Kennzeichen:

Wirrer Spielablauf; die Gegner kommen viel zu schnell angerauscht. Mit einem Rennspiel hat diese Action-Trantüte nicht viel zu tun. Klarer letzter Platz in unserem Vergleichstest.

GAMERS meint...

- Treffender Titel: Dieses Modul sollte man wirklich schnelligst vergessen.
- Mies spielbarer Action-Renn-Eintopf. Schwabbelige Steuerung, unfaire Stellen, oder Spielablauf - eine Bereicherung für jeden Papierkorb.

NOTE 5

System: Master System Hersteller: Sega ca. Preis: DM 90.-

Road Rash

Das Fahrzeug:

Nicht weniger als acht verschiedene Motorräder stehen Euch bei den wilden Road-Rash-Rennen zur Verfügung. Zu Spielbeginn muß man allerdings noch mit der kleinsten und langsamsten Maschine vorlieb nehmen. Die besseren Bikes könnt Ihr Euch durch das Sammeln von Rennprämien verdienen.

ten, Faust- und Knüppelheben wollen Euch einige dieser Burschen unfair aus dem Sattel heben, aber Ihr könnt natürlich energisch zurückknuffen.

In den höheren Levels sind die Strecken nicht nur länger, sondern bieten auch neue Hindernisse wie z.B. mehr Gegenverkehr und auf der Fahrbahn weidende Kühe.



Ein Polizist links, ein Rivale rechts: Hier tobt das Leben

Die Aufgabe:

Es gibt fünf Levels mit je fünf verschiedenen Strecken. Um sich für den nächsten, schwierigeren Level zu qualifizieren, muß man auf jeder Piste mindestens einmal Viertel geworden sein. Ihr habt dazu beliebig viele Versuche und könnt den Spielstand außerdem per Paßwort-System sichern.

Besondere Kennzeichen:

Neben dem üblichen Gasgeben und Lenken erfordern die computergesteuerten Konkurrenten besondere Aufmerksamkeit. Mit Fußtritt-



Nur nicht persönlich nehmen



An dieser Stelle zu überholen, ist riskant. Wegen der Steigung kann man kaum sehen, was sich weiter vorne auf der Straße tummelt



Wüste Fahrmanöver unter gleißender Sonne. Schubsen oder geschubst werden, das ist hier die Frage...

Der GAMERS-Spiele-TÜV zieht Bilanz

Drei sehr unterschiedliche Rennspiele nehmen beim Master System auf dem Siegertreppchen Platz. Das unkomplizierte Enduro Racer mit der ungewöhnlichen Schräg-von-oben-Grafik ist immer noch sein Geld wert; es ist das preisgünstigste Modul im Testfeld und definitiv ein Schnäppchen wert. Soll es eine Formel-I-Meisterschaft mit 3D-Grafik sein, dann seid Ihr mit dem Oldie World Grand Prix gut bedient, der ebenfalls durch ein sehr gutes Preis-/Leistungsverhältnis besticht. Wer auf eine Prise Action Wert legt, sollte sich Chase HQ kaufen. Die Verbretherjagd aus der Spielhalle wurde gut ans Master System angepaßt und bietet viele Extras.

Zwei eindeutige Sieger gibt es beim Mega Drive zu vermelden. Wer gerne Motorräder steuert und sich an dem Gedanken erwärmen kann, die Konkurrenten auf den Asphalt zu kicken, wird vom spaßigen Road Rash begeistert sein. Gelüstet es Euch hingegen nach einem traditionellen Formel-I-Rennen ohne Action-Schnickschnack, dann solltet Ihr Euch die sehr gute Umsetzung von Super Monaco GP zulegen.

Das momentan noch recht kleine Rennspiel-Angebot für den Game Gear erlaubt ein eindeutiges Urteil: Out Run ist eine Schlaftablette; Super Monaco GP avanciert zum idealen Hosentaschen-Bleifuß. Der Kauf lohnt sich vor allem dann, wenn Ihr einen Freund habt, der ebenfalls einen Game Gear besitzt und sich dieses Modul zulegen will. Die Zwei-Spieler-Duelle per Kabelkopplung machen bei diesem mobilen Formel-I-Zirkus einen Heidenspaß.

Alle getesteten Rennspiele auf einen Blick

Titel	System	Wertung
Chase HQ	Master System	2 -
Enduro Racer	Master System	2 -
World Grand Prix	Master System	2 -
Super Monaco GP	Master System	3
Battle Out Run	Master System	3 -
RC Grand Prix	Master System	3 -
Out Run	Master System	4
Out Run Europa	Master System	4
Fire & Forget 2	Master System	5
Road Rash	Mega Drive	2
Super Monaco GP	Mega Drive	2
Super Hang On	Mega Drive	2 -
Out Run	Mega Drive	3 -
Turbo Out Run	Mega Drive	3 -
Super Monaco GP	Game Gear	2 -
Out Run	Game Gear	4

Hier seht Ihr alle Wertungen unseres Rennspiele-Vergleichs auf einen Blick. Die Tabelle enthält zusätzlich die neuen Rennmodule, die ausführlich in dieser Ausgabe getestet werden.

GAMERS meint...

Sehr gelungene Mischung aus Rennspiel und Action. Abwechslungsreiche Pisten mit flatter 3D-Grafik. Verschiedene Motorräder mit individuellem Fahrverhalten. Paßwort-System.

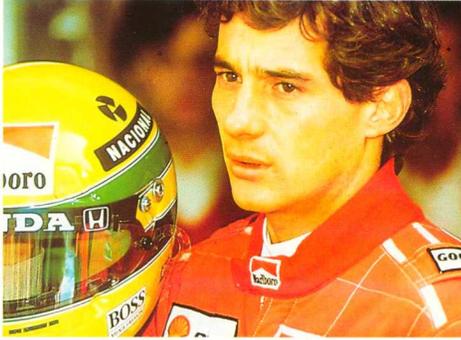
In höheren Levels sind die Strecken übertrieben lang.

NOTE
2

System:
Mega Drive
Hersteller:
Electronic
Arts
ca. Preis:
DM 120,-

AYRTON, ICH KOMME...!

Der Brasilianer Ayrton Senna. Wenn Ihr dem mehrfachen Weltmeister an's Leder wollt, müßt Ihr ganz schön Gas geben

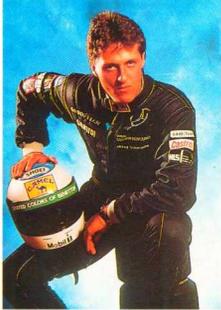


Habt Ihr auch schon mal davon geträumt, Senna oder Schuhmacher zu sein, hunderte von PS zu bändigen, um die Kurven zu rasen und schließlich als Erster die schwarz-weiße Flagge zu passieren? Falls Ihr Euch dann gesagt haben solltet, daß das ja doch nur ein unerfüllbarer Traum sei, ...na ja, dann habt Ihr selber schuld! Denn unerfüllbar ist dieser Traum ganz und gar nicht. Man muß natürlich schon was dafür tun, aber Möglichkeiten gibt's jede Menge. Starten könnt Ihr Eure Karriere be-



Wenig PS, aber trotzdem jede Menge Fun: Ein Meisterschaftslauf im Kartsport.

Schuhmacher auch Prost und Piquet seinerzeit ihre erste Rennluft geschnuppert. Jetzt müßt Ihr zeigen, was Ihr drauf habt, denn in dieser Klasse werden bereits Weltmeisterschaften ausgetragen. Mit dem 16. Geburtstag schlägt dann die große Stunde. Denn ab sofort könnt Ihr in einer Formel-Serie an den Start gehen. Zu den aktuellen Nachwuchs-Serien zählen unter anderem die ADAC-Formel Junior und die vom AvD gesponserte Formel König. In dieser Klasse fahrt Ihr bereits mit Eurem eigenen Rennwagen. Der kostet zwar um die 40.000 Mark, aber bis hier kommt eh' nur, wer es wirklich ernst mit dem Rennsport meint. Solltet Ihr auch zu denen gehören, bekommt Ihr hier jede Menge Info-Material zu den oben angesprochenen Rennklassen.



Die Traumkarriere von Michael Schuhmacher - momentan übrigens der einzige deutsche Formel-1-Pilot - begann im Kartsport und ist sicherlich noch lange nicht zu Ende...



reits mit 8 Jahren. Beim Jugend-Kart-Slalom müßt Ihr Euch zwar vorerst mit 5 PS zufriedengeben, aber dank des geringen Gewichtes und der super Straßenlage der kleinen Flitzer geht's auch damit schon ganz schön zur Sache. Mit 12 kommt dann der Aufstieg in den Kart-Rennsport. Hier haben übrigens neben Senna und

Wenn Ihr in solch einem PS-Boliden sitzt, habt Ihr's geschafft



RENNSPORT ADRESSEN

ADAC, Hauptabteilung Sport
Am Westpark 8
8000 München 70
Telefon: 089/76761
Automobilclub von Deutschland (AvD)
Sportabteilung
Lyoner Straße 16
6000 Frankfurt/Main 71
Telefon: 069/66060

Deutscher Motorsport
Verband (DMV) e.V.
Mailänder Straße 8
6000 Frankfurt/Main 70
Telefon: 069/681291
Deutscher Sportfahrer-Kreis (DSK) e.V.
Friedensstraße 60
7528 Karlsdorf
Telefon: 07251/4329

ADAC-SONAX Formel-Junior-Meisterschaft

- 17. - 19.4. Int. 54. ADAC-Eifelrennen, Nürburgring
- 08. - 10.5. Int. ADAC Flugplatzrennen, Wunstorf
- 16. - 17.5. Int. ADAC Bilstein Super-Sprint, Nürburgring
- 30. - 31.5. ADAC Bilstein-Weekend, Diepholz
- 06. - 07.6. Int. 26. ADAC Westfalen-Pokal-Rennen, Zolder
- 26. - 28.6. Int. ADAC 200 Meilen von Nürnberg
- 08. - 09.8. Int. ADAC Noordzee-Cup, Zandvoort
- 21. - 23.8. Int. ADAC Sportwagen-WM, Nürburgring
- 04. - 06.9. Int. ADAC Preis, Singen
- 18. - 20.9. Int. ADAC GP der Tourenwagen, Nürburgring



OUT RUN EUROPA

Die Jagd nach einem geklauten Ferrari führt Euch zu Wasser und zu Lande in fünf Etappen durch halb Europa.



Ich hab noch 'nen Ferrari in Berlin

Das Rennspiel Out Run gehört schon zu den Klassikern fürs Master System. Unbestrittener Held des Programms war ein knallroter Ferrari, den der fahrtüchtige Spieler mehr oder weniger geschickt über amerikanische Highways lenkte. Doch auch die Tiefen des Modulschachts sind nicht frei von Autodieben, die kurzerhand Euer schönes Gefährt klauen. Da rein zufälligerweise mächtige geheime Dokumente im Handschuhfach rumliegen, macht Ihr Euch schleunigst auf die Socken, um die Ferrariklawer einzuholen.

Alle Tempolimits ignorierend brettet man in jedem der fünf Levels mit einem anderen Gefährt über den Bildschirm. Zunächst geht's auf dem Motorrad von London zur englischen Küstenstadt Dover. Hier besteigt man einen Jetski-Flitzer und steuert bei Calais die französische Küste an. Im dritten Abschnitt

fegt Ihr mit einem Porsche über Paris und Barcelona zur spanischen Küste. Dort wartet ein Schnellboot, um im vierten Level Italien anzusteuern. Beim Finale seid Ihr wieder an Bord des Ferrari und steuert via Österreich Berlin entgegen.

Jede dieser Etappen ist in mehrere Checkpoints unterteilt. Wenn Ihr einen solchen Abschnitt nicht binnen eines hurtig dahintickenden Zeitlimits erreicht, vermeldet die harsche „Game over“-Meldung das Scheitern Eurer Mission. Wenn Euer Gefährt so oft gerammt wurde, daß Ihr keine Schildreserven mehr habt, ist ebenfalls Sense.

Mit dem Steuerkreuz bewegt man sein Fahrzeug nach links und rechts. Durch Druck nach oben und unten gibt man Gas bzw. bremst ab. Ist man zu Lande unterwegs, läßt sich per Feuerknopf ein Turbo zünden, der vorübergehend für ungeahnte Spitzengeschwindigkeiten sorgt. Der andere Feuerknopf dient je nach Level zum Schlagen (auf dem Motorrad) bzw. zum Schießen. Mit Losbretern und Ballern ist es nicht getan; der aufmerksame Spieler sieht außerdem zu, daß er möglichst viele Bonus-Symbole aufsammlt. Im Angebot befinden sich Schilder (Euer Gefährt hält ein paar Remppler mehr aus), Munition (um

angehäuft, aber der Spielbarkeit haben sie dadurch keinen Gefallen getan. Weil das arme Master System dermaßen viele Objekte rumschaufeln muß, geht die Geschwindigkeit heftig in die Knie. Alles wirkt abrupt und rucklig, wodurch das Fahrgefühl leidet. Es gibt eine Menge guter Gags wie die Ballereinlagen oder der Fahrzeugwechsel, aber durch die Holpergrafik kommt der Spielwitz ziemlich unter die Räder.

Ein paar Etappen mehr hätten der internationalen Hetzjagd ebenso gut getan, wie ein paar Continues.



Die erste Etappe müßt Ihr mit einem Motorrad zurücklegen



lästige Sonntagsfahrer vom Asphalt zu pusten) und Turbos (füllt Euren Vorrat an Tempomachern auf).

Ihr seht die Strecke perspektivisch auf Euch zukommen. Am Straßenrand sind jede Menge Objekte zu sehen; außerdem kann man am Horizont einige Gebäude erkennen, die typisch für das Land sind, das Ihr gerade durchfahrt. Die Programmierer haben eine imposante Anzahl solcher schmückenden Grafikgags



Erwischt: Die Polizei kennt keine Gnade im Umgang mit Temposündern

„GAMERS“ meint...

□ Abwechslung bei den Fahrzeugen und kerniger Sound. Die Grafik sieht gut aus...

□ ...ist aber sehr rucklig, was Steuerung und Spielgefühl schlecht bekommt. Dürriges Fahrgefühl; keine Continues.

NOTE

4

Genre:
Rennspiel
Hersteller:
U.S. Gold
ca. Preis:
DM 90.-

TEST

MEGA DRIVE

Segas Megadrive-Programmierer haben anscheinend einen sechsten Gang eingelegt. In der letzten Ausgabe testeten wir das neue "Outrun"-Modul; jetzt liegt uns schon ein Testmuster der Fortsetzung "Turbo Outrun" vor.

"Turbo Outrun" ist ein Autorennen quer durch die USA: an der Ostküste von New York geht es los, an der Westküste in Los Angeles kommt Ihr hoffentlich an. Dazu müßt Ihr aber jede der achtzehn Teilstrecken innerhalb eines

**Mit Vollgas in den Sonnen-
-untergang. Im neuesten
Out Run-Modul gibt es
Extras, mehr Strecken,
weniger Zeit und einen
rasanten Gegenspieler.**

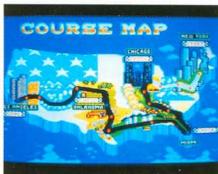


Außerdem gibt es an drei Streckenposten die Möglichkeit, den eigenen Wagen aufzurüsten. Ein neuer Motor sorgt für schnelleren Antrieb,

posten rast, verläßt Euch die beifahrende Freundin. Man sieht, spielerisch wurde das Modul gegenüber dem einfachen, unstrategischen Ren-

mehr während der Fahrt. Auch die anderen Autos sind nicht so schön dargestellt.

Die Wahl zwischen den Out-Run-Modulen fällt also auf Eure Vorlieben: Wollt Ihr tolle Grafik und Sound, ist das Original empfehlenswert. Die Turbo-Version bietet spielerisch mehr, ist allerdings kein komplexes Rennspiel wie "Super Monaco GP".



Das Wettrennen geht quer durch die ganzen USA

TURBO OUT RUN



scharf kalkulierten Zeitlimits hinter Euch bringen. Im Unterschied zum ersten Outrun könnt Ihr am Ende eines Abschnitts nicht durch links- oder rechtsabbiegen entscheiden, auf welcher Strecke es weitergehen soll; Ihr seid an eine feste Streckenführung gebunden. Dafür gibt es aber einige Neuheiten: Nummer Eins ist der "Turbo"-Knopf, der dem Spiel seinen Namen gibt. Durch Druck auf die Turbo-Taste beschleunigt der Motor ungemünzt und Ihr rast der Konkurrenz davon. Das hat aber auch zwei Nachteile: Zum einen werdet Ihr mit dieser Geschwindigkeit so manche Kurve nicht durchfahren können, zum anderen belastet das den Motor, der irgendwann wegen Überhitzung aufgibt und dann gewisse Zeitlang keinen weiteren Turbo-Boost verträgt.

mit besseren Reifen könntet Ihr jedoch Kurven enger nehmen. Je nach Fahrstil solltet Ihr zwischen den Extras auswählen. Außerdem befindet sich noch ein weißer Porsche als Gegner auf der Strecke. Wenn dieser Wagen vor Euch in einen Strecken-



Am Start links: Der Weiße will Euch die Freundin abjagen

nen ein wenig aufgepeppt. Technisch macht dieses Modul gegenüber dem Vorgänger allerdings einige Rückschritte. Die Grafik ist nicht so schön gezeichnet und, was völlig unverständlich ist, ruckelt wesentlich



Im Schneegestöber sieht man nicht nur wenig, die Straßen sind auch rutschiger



Zum Schluß geht es ab in den Sonnenuntergang, hoffentlich noch mit Freundin

„GAMERS“ meint...

- Spielerisch mehr los als beim Vorgänger
- Technisch schlechter als das erste Out Run-Modul; auch dies ist im Grunde ein sehr simples Rennspiel ohne großen Hintergrund

NOTE
3

Genre: Rennspiel
Hersteller: Sega
ca. Preis: DM 110.-

Was um alles in der Welt bedeutet "S.C.I."? Unseriöse Zeitgenossen äußerten bereits Interpretationen wie "Segas couragierte Innovationen", doch in Wahrheit verbirgt sich hinter jenem Kürzel die "Special Crime Investigation". Diese amerikanische Polizei-Spezialeinheit fegt mindestens so wild wie einst die Miami Vice-Cops hinter bösen Buben mit schnellen Kisten her. Ein besonders finstere Komplott muß diesmal aufgeklärt werden. Übeltäter entführen des Bürgermeisters Tochter und basteln zudem an einer Bombe.

Der Nachfolger zu Chase HQ bietet sechs Levels mit dem altbekannten Spielprinzip „Erst ranpurschen, dann verschrotten“. Ihr müßt zu nächst binnen eines Zeitlimits in Sichtweite des Ganovenautos kommen, um dann innerhalb von Zeitlimit Nummer zwei dafür zu sorgen, daß die Schadensanzeige fürs gegnerische Gefährt randvoll wird. Mußte man bei Chase HQ zu diesem Zweck noch



Es gibt auch einen „bösen“ Baller-Hubschrauber

konventionell mit der Stoßstange anrummsen, könnt Ihr jetzt durch Schußwaffengebrauch die Kotflügel des Vordermanns durchlöchern. Mitunter läßt ein Hubschrauber eine Sonderwaffe fallen, die Euch zu fünf besonders

Die flotten Cops aus Chase HQ feiern ein Comeback und fahren mal wieder schneller, als die Polizei erlaubt.

S.C.I.



In der allerletzten Runde müßt Ihr mit Dauerbleiß zur Stadt zurückfahren

Mit gezücktem Ballermann winkt man die Halunken ran. Woll'n die Burschen nicht parieren, muß man eben kollidieren

durchschlagkräftigen Schüssen verhilft. Außerdem könnt Ihr dreimal pro Runde den Turbo anwerfen, um vorübergehend mit über 300 Sachen loszuziehen.

Gegenüber Chase HQ ist S.C.I. eher ein Rück- als ein

Fortschritt. Das bißchen zusätzliche Ballern peppt den Spielablauf kaum auf. Die Hubschrauber werfen immer dieselbe öde Extraknarre ab und das von Chase HQ bekannte Aufbohren des eigenen Wagens zwischen den Levels fällt jetzt flach.

Die Grafik ist schnell, aber nicht sonderlich schön. Irgendwie habe ich das Gefühl, daß man sich nicht viel Mühe mit dieser Fortsetzung gegeben hat. S.C.I. ist halbwegs spielbar, aber langfristig hat es zu wenig drauf. Umfang und Schwierigkeitsgrad sind zudem schlapp: Beim ersten Versuch hatte ich es schon durchgespielt und der Reiz, das Ganze immer wieder aufs neue durchzukauen, hält sich in Grenzen. Wer Chase HQ hat, kann sich den Kauf dieses Nachfolgers ersparen.



Erwischt: Mit dem Schurken am Schwelitzen erhält man die Bonuspunkte



Dem Brummi auf der Spur: Was soll der Mittelstreifen nur?

„GAMERS“ meint...

□ Schnelle Mischung aus Rennspiel und Action.

□ Etwas liebloser Aufwag von Chase HQ. Technisch und spielerisch eher ein Rückschritt.

NOTE
3

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

BONANZA

BROS. Zwei Ex-Diebe auf der Jagd nach Beweismaterial - nicht bierernst, sondern komisch im Slapstick-Stil

Seltsame Mutationen geschehen bei Sega: Der Automat Bonanza Bros. erzählt die Geschichte zweier Diebe auf neuen Raubzügen. Für das Master System wurde die Handlung einfach umgebaut: Hier sind die beiden Roboter Robo und Mobo zwar immer noch Langfinger, aber in staatlichem Auftrag unterwegs. Ob man mit dieser Inhaltsverdrehung verhindern wollte, daß junge Videospiele zu Meisterdieben werden?

Treppe rauf: Der Fluchtweg führt zum Dach

Spielerisch geändert hat sich nichts. Ein Roboter läuft durch ein Gebäude, bewaffnet mit einer Betäubungspistole. Die ist für die zahlreichen Roboter-Wachen gedacht, die sich ebenfalls im Gebäude herumtreiben. Aber mit purem Geballer kommt man hier nicht weiter. Strate-



Der Auftrag: Jede Stufe spielt in einem anderen Gebäude



Die Probleme: An fast jeder Ecke lauert ein Wachposten



Der Lohn: Sammelt Geldsäcke, bevor das Zeitlimit abläuft

gie und Taktik ist gefragt, denn man kann sich hinter Vorsprüngen verstecken, an Wachen vorbeischieben und die Architektur des Gebäudes zu seinem Vorteil nutzen. Es gibt auch ein paar kleine Gags: So kann man Türen auftretten (und eine dahinterstehende Wache betäuben) oder aber die anderen Roboter unter eine Müllpresse locken.

Grafisch gibt sich Bonanza Bros. sehr abstrakt, dadurch aber auch übersichtlich. Lediglich ein Detail stört gewal-

„GAMERS“ meint ...

□ Einfaches Actionspiel, gepaart mit einem Hauch Strategie und grafischen Gags.

□ Profis sind unterfordert, der Zwei-Spieler-Modus fehlt völlig und auf Dauer kommt nichts Neues.

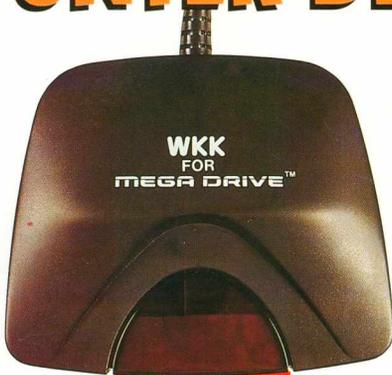
NOTE
3

Genre:
Geschick
Hersteller:
Sega
ca. Preis:
DM 90.-

tig: Hat man einen Fernseher, ist auf dem unscharfen Bild kaum zu erkennen, in welche Richtung die Robot-Wachen gucken. Just dieses ist aber für das richtige Anschleichen lebensnotwendig. Schade ist außerdem, daß die Programmierer den spaßigen Zwei-Spieler-Modus weggelassen haben.

Bonanza Bros. ist nicht allzu schwer und kein großer Langweiler. Trotzdem hätten die Programmierer aus dem Spielprinzip eine Menge mehr machen können.

UNTER DER LUPE



**KABELLOS
DANK**

INFRAROT

**STATT EIN MET-
TER ZWANZIG
KABELLÄNGE
VIER METER
DRAHTLOSER
ABSTAND ZUR
KONSOLE**

später reagiert. Normalerweise ist dieser Effekt aber nicht zu merken.

Infrarot-Joy pads haben einige weitere Eigenheiten: Sie brauchen Batterien und verursachen damit Folgekosten, obwohl ein Satz Batterien für mehrere Stunden ausreicht (der Empfänger wird von der Konsole mit Strom versorgt). Wegen der Batterien ist ein solches Pad auch wesentlich schwerer, was nicht jedermanns Sache ist. Geht die Stromversorgung zur Neige, macht ein kleines Lämpchen an

der Oberseite des Pads rechtzeitig darauf aufmerksam. So sollte es Euch nicht passieren, daß Euch mitten im heißen Gefecht die Steuerung ausfällt.

Wenn Ihr ein Infrarot-Joy pad habt, solltet Ihr den Empfänger so genau wie möglich auf Eure Sitzposition ausrichten. Er sollte also in derselben Höhe stehen, in der Ihr das Pad normalerweise haltet, und direkt auf den entsprechenden Stuhl gerichtet sein. Habt Ihr zwei Pads für zwei Spieler, sollte der Empfänger auf die Mitte zwischen Euren Sitzplätzen gerichtet sein. Der Empfänger reagiert zwar auch, wenn die Ausrichtung nicht genau stimmt, doch so geht Ihr kein Risiko ein, daß einmal ein Knopfdruck „verschluckt“ wird. Der optimale Abstand Pad zu Empfänger liegt bei etwa ein bis vier Metern, doch auch bis zu sechs Meter sind möglich. Wenn Ihr mehrere Geräte habt, die mit Infrarot-Fernbedienungen arbeiten (Fernseher, HiFi-Anlage, etc), werden diese normalerweise nicht von den Joy pads gestört.

Von Sega werden zur Zeit Infrarot-Pads sowohl für das Master System als auch fürs

**SIND DIE BATTERIEN
ALLE, GEHT NICHTS
MEHR - ALSO EIN
ERSATZ-JOYPAD
BEREIT HALTEN**

Mega Drive angeboten. Beim Master System kann nur einer alleine kabellos spielen; beim Mega Drive werden zwei Infrarot-Joy pads akzeptiert. Jedes der beiden Pads sendet dann auf einem anderen „Kanal“, der mit einem Schalter auf der Unterseite des Pads eingestellt werden kann. Für ein Infrarot-Pad samt Empfänger müßt ihr auf dem Master System 79,95 Mark ausgeben, die Mega-Drive-Version kostet euch 99,95 Mark.

Stören Euch immer die Kabel an den Joy pads beim Videospielen? Wenn Ihr in Eurem Lieblingssessel sitzt, ist das Kabel dann gerade fünf Zentimeter zu kurz, so daß Ihr nur mit ungemütlich ausgestreckten Armen spielen könnt? Stolpert Eure Katze über das Kabel? Oder regt sich Eure Mutter immer über den Kabelsalat im Zimmer auf? In jedem dieser Fälle könnte man sich das Leben mit einem Infrarot-Joy pad erleichtern.

Ein Infrarot-Joy pad funktioniert im Prinzip wie die Fernbedienung eines Fernsehers. Im Joy pad ist ein kleines Lämpchen, das mit unsichtbarem Infrarot-Licht flackert. Im Empfänger, der an die Konsole angeschlossen wird, sitzt eine sogenannte Fotodiode, die genau auf das Licht des Senders reagiert. Die Signale vom Joy pad (oben, unten, links, rechts, Knopf A, B, C, Start) werden in sogenannte Impulse verwandelt. Das funk-

Gemütlich vom Lieblingssessel aus spielen, ohne daß Ihr ein Kabel quer durchs Zimmer spannen müßt (nämlich das vom Joy pad), ist dank einer neuen technischen Entwicklung möglich

tioniert ähnlich wie bei einem Morse-Code. „Joy pad oben“ könnte also beispielsweise als „Lang, Kurz, Kurz, Lang“ vom Sender gesendet werden; eben mit dem Unterschied, daß keine Geräusche ertönen, sondern das kleine Infrarot-Lämpchen flackert.

Die Kodierung in Impulse hat einen kleinen Nachteil. Drückt Ihr auf einem normalen Joy pad einen Knopf, merkt dies die Konsole sofort. Beim Infrarot-Pad muß der Knopfdruck hingegen in eine Signalfolge verwandelt, diese gesendet und dann wieder dekodiert werden. Das dauert ein paar hundertstel Sekunden. Bei sehr, sehr schnellen Spielen könnt Ihr deswegen das Gefühl haben, daß Eure Spielfigur um Sekundenbruchteile



Offizieller Klaxer-Gruß: Daumen und kleinen Finger abspitzen!



Klax! ist das durchdringende Geräusch, welches ein bunter Spielstein macht, der eine Ebene herunterkullert. Aber hier kullert nicht nur ein einzelner Stein, sondern eine ganze Horde kommt auf den armen Spieler zu.

Während die Steine angelakkt kommen, könnt Ihr nur eine kleine Schaufel nach links und rechts bewegen. Auf dieser Schaufel darf man bis zu fünf Steine stapeln. Wenn Ihr den Feuerknopf drückt, kippt Ihr den obersten Stein von der Schaufel in einen Kasten am unteren Ende des Spielfeldes. Sobald dieser ganz gefüllt ist, wird das Spiel beendet. Deswegen verschwinden auch Steine aus

dem Kasten, und zwar immer dann, wenn drei Steine gleicher Farbe in einer Reihe liegen. Diese Reihe darf waagrecht (nebeneinander), senkrecht (aufeinander) oder diagonal gebildet werden. Dafür gibt's dann Punkte. Dabei ist nicht nur ein Gefühl für Ordnung gefragt; schnell muß das Ganze auch noch gehen, denn wenn Euch ein Stein entwischt, fällt er (von einem markerschütternden Schrei aus dem Lautsprecher begleitet) in den Abgrund. Passiert das zu oft, heißt es ebenfalls „Game Over“.

Klax hat 100 Levels, von denen jeder eine bestimmte Aufgabenstellung hat (zum Beispiel „Bilde 4 diagonale Klaxe“ oder „Überlebe 40

Dies ist ein Spiel ohne Monster, ohne Raumschiffe, ohne Extrawaffen und ohne Story. Aber gerade deswegen sitzt man vor diesem Modul vielleicht länger, als einem lieb ist.

Steine“). Paßwörter gibt es zwar keine, dafür aber Einstellmöglichkeiten ohne Ende: Mehrere verschiedene Schwierigkeitsgrade, unterschiedliche Farbpaletten für die Steine (damit sie auch auf Schwarz/Weiß-Fernsehern einigermaßen zu erkennen sind), einen Übungs-Modus und Tips, die zwischendurch auf dem Bildschirm erscheinen. Zwei Spieler können auch gleichzeitig auf Punktejagd gehen. Man merkt ganz deutlich, daß die Programmierer hier nicht nur eine tolle Idee hatten, sondern auch mit Liebe fürs Detail arbeiteten.

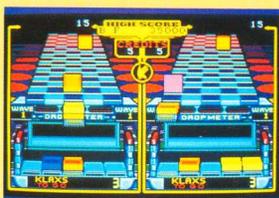
Klax ist in der Kategorie der Tüfteleien ein echter Höhepunkt. Wer sich einmal richtig warspielt, kommt so schnell nicht mehr davon los. Wenn



Die schützende Hand hilft leider nicht beim Steine-Sortieren. Nur fünf Steine



dürfen auf der Schaufel zwischengelagert werden. Im Zwei-Spieler-Mod



du ist doppelte Spannung im Modul

Ihr also eine Alternative zum Monster-Jagen sucht, ist Klax genau das Richtige.

Was für richtige Hochstimung und Highscores sorgt, sind allerdings die zahlreichen versteckten und angepreisene Boni, die den Punktstand in die Höhe schnellen lassen. Wer beispielsweise mehr als drei Steine gleichzeitig abräumt, kann mit kleineren Aufstockungen rechnen. Nicht nur vier, oder gar fünf Steine in einer Reihe zählen hier, auch zwei Klaxe gleichzeitig (einer senkrecht, einer waagrecht) verhelfen zu mehr Punkten. Richtig interessant wird es aber erst mit drei oder vier Klaxen gleichzeitig (das geht!) oder einer Kettenreaktion von Klaxen: Eine Reihe Steine verschwindet, die drüber liegenden fallen herunter, bilden wieder einen Klax, mehr Steine purzeln... Je länger die Kettenreaktion, desto höher der Punktstand. Und besondere Muster lassen Euch ein paar Level nach vorne hüpfen.

„GAMERS“ meint ...

Tolles Denkspiel mit Zwei-Spieler-Modus, immer neuen Herausforderungen und einstellbarem Schwierigkeitsgrad.

Man braucht ein paar Minuten, bis man es begriffen hat; die Hilfstexte am Bildschirm sind leider in Englisch.

NOTE
2

Genre: **Denkspiel**
Hersteller: **Tengen/Sega**
ca. Preis: **DM 110.-**

GAMERS blickt nach Fernost, wo es schon die ersten Mega Drive-Spiele auf CD gibt.

UNTER DER LUPE

Die Hardware Wer das Mega-CD das erste Mal zu Gesicht bekommt, wird sich über die, für einen CD-Player ungewöhnliche Form wundern. Das

Aussehen hat aber einen Grund, denn das Mega Drive wird nicht über ein Kabel an das CD-Laufwerk angeschlossen: Ihr braucht nur die Schutzklappe des Mega Drive auf der rechten Unterseite zu entfernen, und die Konsole dann so auf das Mega-CD positionieren, daß der Ausgang des Mega-CD auf den freigewordenen Stecker des Mega Drive paßt. Mega-CD und Mega-Drive bilden dann eine formschöne Einheit.

Auf der Hinterseite des Mega-CD findet Ihr neben dem Anschluß des Netzteils noch einen neuen Audio-Ausgang, aus dem CD- und Mega-Drive-Sounds kommen. Dann gibt es noch den geheimnisvollen „Mixing“-Eingang. Wir vermuten, hier läßt sich ein Mikrofon anschließen, um dann zur Musik von CDs mitzusingen. Unter dem Namen „Karaoke“ ist diese Singerei in Japan sehr beliebt.

Nach dem Einschalten meldet sich das Mega Drive in neuem Look. Stolz werden die speziellen Fähigkeiten des 3D-Chips präsentiert. Das farbige Mega-CD-Logo wird gestauch, gestreckt und gedreht, bis einem schon vom Hinsehen schwindelig wird. Durch einen Druck auf die Start-Tastegelangt Ihr ins CD-Menü. Hier findet Ihr etliche Optionen zum Abspielen von normalen Musik-CDs wie z.B. Titelprogrammierung, Intro-Scan und Titelanwahl, die per Joypad gesteuert werden. Nachdem Ihr eine CD eingelegt habt, könnt Ihr Euch alle Musiken wie auf einem normalen CD-Spieler anhören. Ist neben der Musik auch ein Spielprogramm auf der CD, wählt Ihr den Knopf CD-ROM an, um das Programm zu starten. Im Gegensatz zu Herstellern anderer CD-



ROMs spendierte Sega seinem Gerät 768 KByte eigenen RAM-Speicher und einen eigenen Prozessor (für Insider: einen 68000, mit 12,5 MHz getaktet). Das Mega-CD ist also leistungsfähiger als das Mega Drive; gemeinsam

recht ab. Zu wenig Neues und zu schlechte Technik - gerade von einem CD-Spiel hätten wir mehr erwartet.

Earnest Evans (Wolfteam): Gleich zu Beginn erscheint ein zeichentrickartiges Intro, das von japanischer Sprache unterlegt ist. Leider hält das Spiel nicht, was das schön anzusehende Intro verspricht. Ihr steuert eine Art Indiana Jones-Verschnitt durch etwa ein halbes Dutzend Levels. Das Spielfeld scrollt dabei in alle Richtungen. Der Spielspaß leidet unter dem verzögerten Einsetzen des Scroll-

enthält ein absolut niedliches Intro mit Musik und japanischem Gesang. Das Programm ist für Nicht-Japaner allerdings völlig unspielbar, da es sich hier um ein Rollenspiel mit vielen unverständlichen Texten handelt.

Mehr Software ist in Japan bisher noch nicht erhältlich, für die Zukunft sind aber so vielversprechende Titel wie Sonic 2 oder Rise of the Dragon angekündigt. Wer mit dem Gedanken liebäugelt,

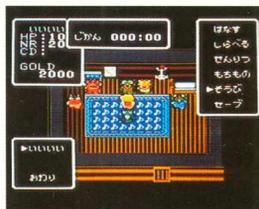
Japan-News vom Mega-CD



Weil auf der CD viel Platz für Daten ist, gibt's reichlich Intros, die mit Sprache unterlegt sind



Das Actionspiel Earnest Evans wird der Leistungsfähigkeit des Mega-CD nicht gerecht



Mit den japanischen Texten dieser Fernost-Neuheit kann unser-eins nicht viel anfangen

addieren sich diese Leistungen zu bisher ungeahnter Sega-Hardware-Power.

Die Software Zur Zeit herrscht noch starker Mangel an Software für das Mega-CD. In Japan sind bisher erst vier Titel erhältlich.

Sol-Feace (Wolfteam): Ein R-Type-lastiges Ballerspiel. Ihr müßt Euch durch mindestens sechs horizontal scrollende Levels samt Obermott kämpfen. Sol-Feace bietet für ein CD-Spiel zu wenig Atemberaubendes. Tummeln sich zu viele Gegner auf dem Screen, fängt das Scrolling an zu ruckeln und man verliert leicht die Übersicht. Das Extrawaffen-Arsenal hätte ruhig umfangreicher gestaltet werden können. Im Vergleich zu den Modul-Spielen schneidet Sol-Feace mehr schlecht als

lings; man sieht die Gegner in vielen Fällen zu spät.

Heavy Nova (Micronet): Auf dem ersten Blick erinnert Heavy Nova an E-Swat. Ihr habt die verheißungsvolle Aufgabe, Euch durch jede Menge Levels zu kämpfen, um am Ende dem mysteriösen Oberfiesling zu begegnen. Der Roboter, den Ihr hier durch die einzelnen Levels bringen müßt, ist zwar ganz witzig anzusehen und erinnert stark an Robocop, aber die Animation der Spielfigur ist derart ruckelig, daß man in vielen Fällen nicht sieht, welche Aktion man eigentlich ausführt.

Funky Horror Band (Sega): Erstaunlicherweise hat Sega selbst bisher nur diesen einen Titel auf CD rausgebracht. Funky Horror Band

sich jetzt schon ein Mega-CD zuzulegen, dem würden wir momentan abraten. Zum einen existieren bislang keine Spiele, die den Kauf des CD-ROMs rechtfertigen und zum anderen gibt es das Mega-CD momentan nur als Japan-Import. Laut Aussagen von Sega ist mit Inkompatibilitäten unter den einzelnen länderspezifischen Versionen zu rechnen - deutsche CDs sollen also nicht auf japanischen Drives laufen und umgekehrt. Die Veröffentlichung des deutschen Mega-CD ist für den Herbst vorgesehen. Der Preis steht noch nicht fest, aber er könnte etwa zwischen 600 und 800 Mark liegen.

Das Japan-Mega-CD samt Software stellte uns freundlicherweise die Firma ECS zur Verfügung.

(links):
Der Turnierplan informiert Euch über alle Ergebnisse

(rechts):
Der Bildausschnitt scrollt ein wenig, wenn der Ball in eine Ecke gespielt wird



Im Free-Match-Modus könnt Ihr Euch den Bodenbelag aussuchen und sogar im Doppel spielen



Die Spielfiguren sind gewählt. Auch Euer Doppel-Partner kann vom Computer gesteuert werden



Im Team mit einem guten Allround-Computerspieler kommt man zu raschen Erfolgserlebnissen

Nicht nur auf dem heiligen Rasen von Wimbledon, sondern auch bei den drei anderen Grand-Slam-Turnieren versucht Ihr Euer Glück als Tennis-Profi.

Das traditionsreiche Tennisturnier in Wimbledon hat in den letzten Jahren bevorzugt bundesdeutsche Akteure zu Höchstleistungen animiert: Steffi und Boris siegten hier ebenso wie Michael Stich, der 1991 nach dem Gewinn freudig erregt schier jeden Grashalm einzeln abknutschen wollte. Passend zum langsam wieder nahenden sportlichen Großereignis nannte Sega seine jüngste (und bislang beste) Ten-

nis-Simulation schlicht und ergreifend Wimbledon.

Im Grand-Slam-Modus spielt Ihr der Reihe nach bei den vier berühmtesten Turnieren der Tenniswelt: US Open, Wimbledon, Paris und Australien. Ihr beginnt im Viertelfinale, könnt Euch ins Halbfinale vorsiegen und müßt auch hier gewinnen, um schließlich das Endspiel zu erreichen. Das Teilnehmerfeld wird von 16 Computergegnern komplettiert, die unterschiedlich

stark sind und bestimmte Spieltaktiken pflegen. Wie in Wirklichkeit habt Ihr es bei den Vorrunden-Matches meist mit eher zahnem Kontrahenten zu tun, während die gerissenen Super-Cracks mit den Killerschlägen spätestens im Finale auf Euch warten.

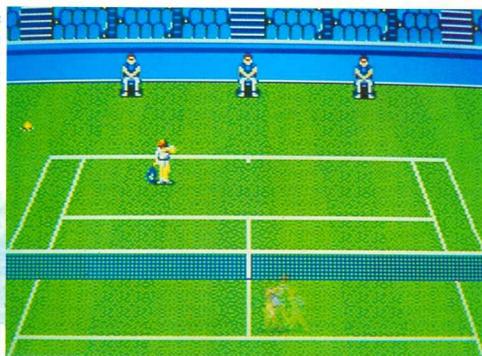
Der Turniermodus offeriert viel Tiefgang. Zunächst könnt Ihr Eurem Spieler einen flotten Namen verpassen und dann 15 Talentpunkte auf drei Kategorien verteilen: Speed (Geschwindigkeit), Power

(Kraft) und Skill (Technik). Die Auswirkungen auf die Fähigkeiten Eurer Spielfigur sind enorm. Da das Tempo bei Wimbledon generell sehr hoch ist, könnt Ihr Euch am Anfang mit zwei, drei Speed-Punkten begnügen und Power und Skill fördern. Nach jedem Turnier erhaltet Ihr weitere Talentpunkte, um das Können Eures Spielers auszubauen. Die Anzahl der Punkte hängt davon ab, wie gut man im vorherigen Wettbewerb abgeschnitten hat.

Zwischen den Turnieren darf man sich ein neunstelliges Paßwort notieren, um den Spielstand zu sichern. Durch Eingabe dieses Paßworts könnt Ihr Eure Grand-Slam-Karriere jederzeit wieder am selben Punkt fortsetzen.

Als Alternative zum Turniermodus gibt

Auf dem Rasenplatz wird das Spiel besonders schnell



WIMBLEDON • WIMBLEDON

es den Menüpunkt „Free Match“. Hier sucht Ihr Euch eine von 16 Spielfiguren aus, um gegen einen beliebigen Computergegner anzutreten. Der Bodenbelag (Asche, Kunststoff, Rasen) darf ebenso eingestellt werden wie die Anzahl der Gewinnsätze. Hier könnt Ihr auch im Doppel antreten, was vor allem zusammen mit einem Freund einen Mordsspaß macht. Ein Doppel gegen zwei Computergegner ist ebenso möglich wie die Konstellation „Mensch plus Computerspieler zusammen gegen zwei Computergegner“.

Beim eigentlichen Spiel fällt auf den ersten Blick auf, das Sega endlich eine ebenso übersichtliche wie realistische Darstellung gewährt hat. Man sieht den Tennisplatz von schräg oben. Die Größe der Spielfiguren ist zwar nicht allzu imposant, aber dafür (und das ist viel wichtiger) ist das Größenverhältnis zwischen Spielern und Platz ziemlich realistisch. Mit den beiden Feuerknöpfen setzt Ihr verschiedene Schlagtechni-

ken ein (flach oder hoch). Letzteres ist sehr nützlich, wenn der Gegner sich gerne am Netz tummelt. Mit einem tödlichen Lob treibt man auch den abgebrühtesten Kontrahenten zur Verzweiflung.

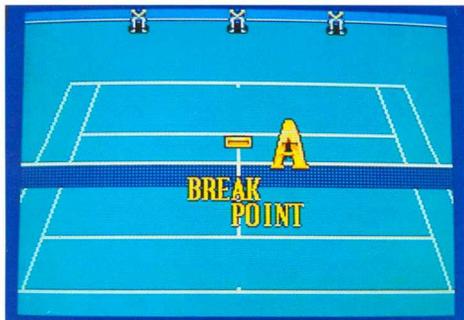
Die Feuerknöpfe sind aber nur die halbe Miete. Mit dem Steuerkreuz bewegt Ihr nicht nur Euren Spieler auf dem Platz herum, sondern beeinflusst auch die Schlagtechnik. Je nachdem, in welche Rich-

drückt, wird der Ball nach links bzw. rechts gezeitelt und bekommt besonders viel Power oder wird als tückischer Stoppball plaziert.

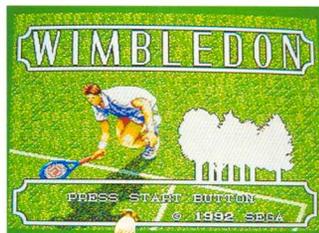
Hat man sich an Tempo und Steuerung erst einmal gewöhnt, macht Wimbledon dementsprechend viel Spaß. Ich hatte bei meiner ersten Partie über viele verpaßte Bälle geflucht, doch wenn man recht früh den Feuerknopf zum Schlagen drückt, bekommt man dieses Pro-

bleibungsdauer um Euer Nervenkostüm in Schwung zu halten). Eine Option, um das Spieltempo etwas zu drosseln, wäre für Einsteiger praktisch gewesen.

Tennis-Fans werden mit diesem Modul bestimmt glücklich werden. Wimbledon ist die mit Abstand beste Simulation dieser Sportart für das Master System und viel unterhaltsamer als so manche Tennis-Übertragung im Fernsehen.



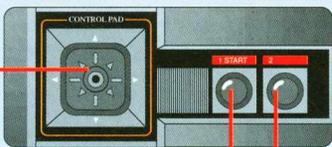
Das Master System zählt brav mit und vermeldet Break-, Satz- und Match-Bälle



Filz und Rasen lieb' ich sehr: Sega löst Euch ein zum berühmtesten Tennisturnier der Welt

Und so geht's ab...

Der Spieler rennt in die entsprechende Richtung. Links/rechts beeinflusst die Schlagrichtung. Nach unten: kurzer Stoppball. Nach oben: besonders weiter Schlag.



- Links: flacher Schlag
- Rechts: hoher Schlag

blem rasch in den Griff. Die Herausforderung, immer stärkere Computergegner mit diversen Schlagtricks zu überlisten, ist sehr groß. Durch die hohe Geschwindigkeit hat man manchmal zwar das Gefühl, das auch ein wenig Glück im Spiel ist, aber damit kann man leben (die Programmierer haben sogar an gelegentliche Netzroller ge-

„GAMERS“ meint dazu...

Flotte Tennis-Simulation mit guter Grafik, spannendem Turniermodus und Paßwort-System. Abwechslungsreiche Computergegner wenden unterschiedliche Spielstrategien an. Eines der besten Sportmodule fürs Master System.

Ohne gute Reflexe gewinnt man keinen Blumentopf.



NOTE
2

Genre:
Sport

Hersteller:
Sega

ca. Preis:
DM 100.-



Recht so, Boris: Zeig mal her, den Pott

FOTOS: BONGARTS

GAMERS 2/1992

Seit 115 Jahren spielen die Männer ihren Champion aus. Erster Sieger war 1877 der Engländer Spencer W. Gore. Zehn Jahre später gewann die 15-jährige Lottie Dod den allerersten Frauen-Wettbewerb. Gespielt wurde bis 1921 auf der alten Anlage an der Worple Road. Dann zog man in die Church Road um, wo sich bis heute nur wenig verändert hat. Die Club-Farben

Bei den US Open in New York ist das Preisgeld höher. In Paris-Roland Garros ist das Ambiente eleganter. Trotzdem: "Die All England Championship" in Wimbledon ist DAS Tennis-Turnier. Weltweit.

Grün/Lila beherrschen das Bild. Ob offizielle Krawatte, Baldachin am Getränkestand oder Sitzkissen in der königlichen Box - alles Grün/Lila. Auf den Rasenplätzen (die Grasnarbe wird immer auf exakt 4,7625 Millimeter gestutzt) ist weiße Tennis-Kleidung Vorschrift.

Wimbledon - und die schönsten Anekdoten. 1896 kostete den Amerikaner William Larned seine Vergeß-

lichkeit den Sieg. Im Halbfinale führte er 2:0 nach Sätzen gegen den Iren Mahony als eine Saite riß. Pech für Larned: Er hatte nur einen Schläger dabei, die anderen im Hotel vergessen. 1922 ließ sich der Australier Randy Lycett beim Match gegen den



Das älteste Turnier der Welt. Seit 125 Jahren wird die Filzkugel übers Netz gedonnert.

DER HEILIGE RASEN

Die legendären Hallen in der Church Road



Bobbie Boris gewann schon dreimal das Turnier



Agassi in Weiß - Wat mut dat mut!



Modische Akzente setzt der All-Wetter-Hut



Japaner Shimizu Champagner auf den Platz bringen. Lycett trank bis zum Umfallen. Shimizu gewann und half seinem Gegner vom Platz. 1936 verlor Gottfried von Gramm im kürzesten Finale aller Zeiten - 37 Minuten! - gegen den Endländer Fred

Perry 1:6; 1:6; 0:6. Anschließend verkündete der Schiedsrichter dem Publikum: "Baron von Gramm bat mich, ihnen mitzuteilen, daß er sich beim ersten Aufschlag im ersten Satz einen Muskel zerrte. Es tut ihm leid, nicht besser gespielt zu haben".

Das imposanteste Turnschuh-Gequietsche jenseits der lokalen Körperertüchtigungs-Anstalt bekommt Ihr bei dieser Basketball-Simulation zu hören.



Slam Dunk!
Souverän nutzt der Angreifer der Apaches diese Chance und erzielt zwei Punkte für sein Team

David Robinson's SUPREME COURT



Änderung der Mannschafts-Aufstellung

bestimmte spielerische Eigenarten), sondern auch die einzelnen Positionen mit verschiedenen Spielern besetzen. Mitten in einem Match darf man auch Spieler auswechseln und die Aufstellung ändern. Eine Handvoll kluger Punkte im Optionsmenü (z.B. Ändern von Spieldauer, Ein-

„GAMERS“ meint...

Flotte Basketball-Simulation mit guter Steuerung. Hübsche Statistiken; individuelle Zusammensetzung der Mannschaften mit Einzelspielern.

Der Computergegner ist nicht sonderlich stark.

NOTE
2

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

gabe von Turnier-Paßwort und Zwei-Spieler-Modus) runden das gefällige Drumherum angenehm ab.

Wer sich für Basketball in-

teressiert, sollte sich Supreme Court einmal genauer ansehen. Es ist die bislang beste Simulation dieser Sportart auf dem Mega Drive und besticht durch konstant solide Qualität bei Grafik, Sound, Steuerung und Options-Vielfalt.

Ein etwas komplexerer Turniermodus wäre allerdings ebenso wünschenswert gewesen wie stärkere Computergegner (es gibt nur die Wahl zwischen "Normal" und dem schnelleren "Superstar"-Modus). Zur Not kann man sich das Leben freiwillig schwerer machen, indem man bei der Mannschaftsaufstellung absichtlich die schwächeren Basketballer wählt.

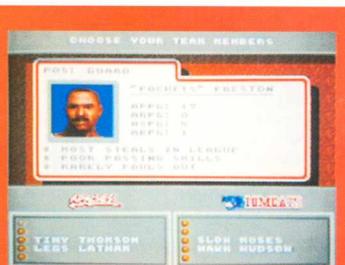
Gibt es etwas Geheimnisvolleres als eine neue amerikanische Sportsimulation, die mit dem Namen eines Menschen geschmückt ist, den hierzulande kaum einer kennt? Nach John Madden, Joe Montana, Arnold Palmer und Mario Lemieux erscheint jetzt auch ein gewisser David Robinson auf Eurem Bildschirm. Der gute Mann ist ein in den USA höchst erfolgreicher Basketball-Star. Im dem brandneuen Sportmodul "David Robinson's Supreme Court" tritt er zur Halbzeit jeder Partie als fachlicher Berater vom Dienst in Aktion und kommentiert den bisherigen Spielverlauf; dazu gibts eine Handvoll Statistiken.

Das eigentliche Basketball-Match wird in einer etwas ungewöhnlichen, aber sehr übersichtlichen "schräg-von-oben"-Perspektive gezeigt. Mit je einem Feuerknopf wird geworfen und gepaßt. Letzteres geht sehr akkurat und der Ball kommt fast immer an (wenn der anvisierte Spieler nicht gerade innig abgeschirmt wird). In der Verteidigung könnt Ihr versuchen, den Ball zu stehlen, einen Wurf abblocken oder den Spieler wechseln, den Ihr steuert. Generell gibt es zwei Steuerungsmodi: Entweder habt Ihr jeweils den Basketballer unter Kontrolle, der in Ballbesitz ist, oder immer denselben Spieler während des ganzen Matches. In letzterem Modus kann man durch Druck von Feuerknopf C auch ein Zuspil von den computergesteuerten Teamkollegen anfordern.

Es gibt einen kleinen, aber feinen Turniermodus, bei dem vier Mannschaften gegeneinander antreten. Ihr könnt nicht nur ein bestimmtes Team wählen (jeder Club hat



David Robinson erläutert in der Halbzeit die ausführliche Match-Statistik



Hier sucht Ihr die Spieler für Euer Team aus. Wie wär's denn mit Pockets Preston?



Unterkühltes Sportvergnügen im warmen Wohnzimmer: Die Winterspiele sind reif fürs Mega Drive.

WINTER CHALLENGE

Rechts: Wer ein Tor verpaßt, wird sofort disqualifiziert



Links: Im Eiltempo durch den Eiskanal



Als aktive Aufarbeitung von Albertville bietet sich Winter Challenge an: Bei acht verschiedenen Disziplinen können bis zehn Personen am Joypad um die Medaillen kämpfen. Am hektischsten ist der Eisschnellauf, bei dem Ihr möglichst wild auf die Feuerknöpfe dreschen müßt, um Tempo zu machen. Alpine Ski-Freuden stehen gleich zweimal auf dem Programm. Downhill bietet eine rassige Abfahrtsstrecke mit vielen Steilkurven und Sprüngen. Der Riesenslalom ist weniger tem-



eine Replay-Funktion für Zeitlupenstudien sowie die Möglichkeit, High Scores und einen Spielstand zu speichern. Bei allen Sportarten bekommt Ihr das Geschehen realistisch aus der Sicht Eurer Spielfigur zu sehen. Das Tempo dieses 3D-Looks ist allerdings recht zäh. Vor allem bei Langlauf und Biathlon ruckt die Landschaft ziemlich vor sich hin.

Winter Challenge ist leider nur ein halbes Vergnügen. Spielablauf und Steuerung sind gelungen, aber technisch wurde hier gewaltig geschlampt. Für mehr Tempo hätte man einfach durch Weglassen der überflüssigen Hintergrundgrafik sorgen können. Sportfans, die angesichts des Geruckels nicht gleich seekrank werden, sollten mal ein unverbindliches Probespiel riskieren.

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



Die Wiederholung im Videorecorder-Modus bringt es an den Tag: Weil die Skier bei der Landung nicht parallel sind...

... erlebt die große Olympia-Hoffnung Rüdiger beim Touchdown einen herben Kontakt mit dem Boden der Tatsachen...

... und kullert zur allgemeinen Belustigung des Publikums als kleine Schneelawine talabwärts

Bis zu zehn Spieler können bei einem Turnier teilnehmen. Die verwaisten Plätze werden durch Computergegner aufgefüllt

porreich, verlangt dafür aber eine genauere Steuerung beim Durch-die-Tore-schlingeln. Technik pur ist beim Skispringen gefragt.

Beim Langlauf müßt Ihr Eure Kräfte einteilen, um optimal voranzukommen. Biathlon bietet einen ähnlichen Spielablauf, doch zum Loipenfegen kommen hier vier Aufenthalte an Schießständen dazu. Wer nicht ins Schwarze trifft, bekommt

empfindliche Strafzeiten aufgebremst. Die beiden anderen Disziplinen führen Euch in die Eisbahn: Beim Rodeln und Bobfahren sollte man die optimale Bahnlage erwischen, um Sekundenbruchteile herauszuschinden.

Wenn Ihr alleine spielt, machen Euch Computergegner beim Kampf um Gold, Silber und Bronze Konkurrenz (drei Schwierigkeitsgrade wählbar). Weitere Features sind

„GAMERS“ meint ...

□ Acht Disziplinen sorgen für Abwechslung. Gut für Turniere im Freundes- und Familienkreis geeignet.

□ Einige Sportarten ähneln sich zu sehr (z.B. Rodeln/ Bobfahren). Technische Schwächen; die Grafik ist lieblos und langsam, die Musik nervtötend.

NOTE
3

Genre:
Sport

Hersteller:
Ballistic

ca. Preis:
DM 110.-

**Jetzt neu:
Konsolen
zu teuflischen
Preisen**

**Kein Scherz!
Eröffnung 1. April
3000 Hannover
Georgswall 3**

FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99,7000 Stuttgart-Feuerbach

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

Fax 07 11 - 85 76 70 - Btx *Funny-Software #

Entertainment-Center:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

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

Bestellservice:

Saarland: Homburg
14-18 Uhr
06841/64587

Hessen: Frankfurt
12-18 Uhr
069/613282

Bayern: München
12-18 Uhr
089/761908

NRW: Kamen
12-18 Uhr
02307/72181

Württemberg: Aalen
10-18 Uhr
07361/680633

Baden: Freiburg
10-18 Uhr
0761/382590

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

CARTRIDGES

SEGA MEGA DRIVE	
688 Submarine Attacke	129,95
Alex Kidd	99,95
Budokon	121,95
Centuon	121,95
Cyberball	111,95
E-Swat	111,95
E-A Eishockey	129,95
F-22 Interceptor	111,95
Fire Mustang jap.	86,95
Fighting Master jap.	99,95
Ghoul'n'Ghosts	121,95
Goldex 2	111,95
James Pond 2VS	112,95
Jewel Master	104,95
Junction jap.	49,95
Klax	101,95
M 1 Battle Tank	121,95
Magic Hat jap.	59,95
Mega Trax jap.	94,95
Mickey M. Castle of Illusion	121,95
Mickey Mouse 2 Fantasia	121,95
Phantasy Star III	124,95
Might & Magic 2	139,95
Monster Hunter jap.	79,95
Moonwalker	111,95
Phelios	111,95
PGA Golf	121,95
Phantasy Star 2	171,95
Phantasy Star 3	124,95
Rambo 3	94,95
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
Super Thunder Blade	111,95
The Revenge of Shinobi	111,95
Thunder Force 3	101,95
Wonderboy 3	111,95
Wrestle War	111,95
Zero Wings jap.	99,95

SEGA MASTER	
Alex Kidd 4	84,95
Alex Kidd Lost	84,95
Alterd Beast	84,95
American Pro Football	84,95
Assault City	84,95
Back to the Future 2	84,95
Basketball Nightmare	84,95
Bubble Bobble	94,95
California Game	84,95
Casino Games	84,95
Chopper	74,95
Cyber Shinobi	89,95
Dick Tracy	94,95
Donald Duck (Dime Caper)	84,95
Double Dragon	84,95
DynamiX Dux	84,95
E-Swat	84,95
Fantasy Zone 3 "Maze"	74,95
Finale Bubble Bobble	84,95
Fire & Forget 2	84,95
Forgotten Worlds	94,95
G-Loc	74,95
Gauntlet	94,95
Ghostbusters	94,95
Ghoul'n'Ghosts	94,95
Golden Axe	94,95
Golfmania	111,95
Great Football	74,95
Indiana Jones	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. P.H.)	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
Zillion 2	74,95

SEGA GAME GEAR	
Adv. o. G. jap.	59,95
Devilish	78,95
Donald Duck	76,95
Dragon Crystal	67,95
Factory Panic	66,95
Frogger	66,95
G-Loc	56,95
GG Aleste jap.	76,95
Griffin jap.	62,95
Halley Wars	76,95
Joe Montana Football	66,95
Leader Board	75,95
Mickey Mouse	74,95
Ninja Gaiden	59,95
Outrun	76,95
Pengo	57,95
Psyche 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
Taro-Ruto-Action jap.	59,95
W. C. Leaderbord	75,95
Wonder Boy	57,95
Woody Pop	66,95

NINTENDO	
A Boy and his Blob	84,95
Airwolf	94,95
Archwils	94,95
Bayou-Billy	114,95
Blades of Steel	94,95
Boulder Dash	67,95
Castelmania	94,95
Days of Thunder	94,95
Defender o.t. Crown	124,95
Double Dragon 2	114,95
Dr. Mario	84,95
Duck Tales	94,95
Exite Bike	64,95
Gauntlet 2	94,95
Golf	64,95
Gradius	94,95

Kickle 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
Paperboy	64,95
Protector	99,95
Quantum Fighter	84,95
Rad-Flacer	94,95
RC PRO AM	84,95
Roadblasters	94,95
Roller Games	114,95
Simpsons	114,95
Skate or Die	99,95
Ski or Die	99,95
Snake Rattle N Roll	69,95
Super Mario 2	99,95
Super Mario 3	99,95
Swords & Serpents	114,95
Teenage Mutant Hero II	124,95
The Battle of Olymp	114,95
Top Gun 2	114,95
Total Recall	99,95
World Cup	84,95
Wrestlemania Chall.	99,95

GAME BOY	
Alleyway	47,95
Amazing Spiderman	47,95
Atomic Punk	54,95
Baseball	47,95
Batman	77,95
Battle Bull	74,95
Battletoads	77,95
Blades of Steel	64,95
Bo Jack Footb./Baseb.	84,95
Boomers Adventure	57,95
Bugs Bunny Crazy	54,95
Burai Fighter Delux	49,95
Castlevania	67,95
Chessmaster	54,95
Dead Alien 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
Gargyle's Quest	54,95
Gauntlet 2	64,95
GoZilla	59,95
Greenlax 2	77,95
Home alone	87,95
Hunt for Red October	74,95
Klax	49,95
Kwirk	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
Nobunaga'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 or'Die/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
Checkeded Flag	67,95
Chips Challenge	69,95
Electrocop	69,95
Gates of Zendocon	69,95
Gauntlet	79,95
Hard Driving	79,95
Ishido	77,95
Klax	74,95
Pac-Land	77,95
Paperboy	74,95
Rampagne	74,95
Robotron 2000	79,95
Robot Blasters	74,95
Robo Squash	69,95
Rygar	74,95
Shanghai	74,95
Slime World	69,95
S.T.U.N Runner	77,95
Viking Child	79,95
War-Birds	67,95
Xenophobe	74,95
Zarior 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
Mega Drive jap. o. Spiel	264,00
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 Lichtgun	69,95
NES Tragetasche	29,95
NES Spielbox	14,95
GAME BOY	
Game Boy + Tetris	156,95
Game Boy Lufe	69,95
Game Boy Verstärker	49,95
Game Boy Koffer	34,95
Game Boy Tragetasche	24,95

ATARI LYNX	
Lynx Grundgerät	198,00
Lynx Netzteil	24,95
Lynx Tasche groß	34,95

Pssst, wir verleihen auch! Teuflisch, oder?

TEST

MEGA DRIVE

Konkurrenz für EA Hockey? Sega neues Sportmodul führt Euch aufs Glatteis.

Die Opfer einer Massenschlägerei bleiben benommen liegen



Ein paar Monate nach Erscheinen des brillanten EA Hockey rollt jetzt eine weitere Eishockey-Simulation fürs Mega Drive an. Schon auf den ersten Blick unterscheidet sich Mario Lemieux Hockey vom Konkurrenten: Während Ihr bei EA Hockey das Spielfeld von oben seht und der Bildausschnitt von oben nach unten gescrollt wird, bietet Mario Lemieux eine Seitenansicht.

Prinzipiell gibt es zwei Steu-

MARIO LEMIEUX HOCKEY

nem Spiel läßt sich im Hauptmenü eine von drei Geschwindigkeiten sowie die Spieldauer wählen, Kämpfe und Shooting (eine Art Elfmeterschießen) üben, einige Regeln ausschalten oder ein Play-Off-Turnier mit insgesamt 16 Teams starten. Alle Einstellungen und Spielstände dürft Ihr durch das Notieren eines zwölfstelligen Paßworts sichern.

Mario Lemieux ist eine

Anstoß: Welcher Spieler angelt sich die Scheibe zuerst?



Shooting ist eine Art eisiges Elfmeterschießen



Ein vielversprechender Angriff rollt auf das Tor zu



Verkeilen sich zwei Streithähne allzu innig ineinander, folgt eine kleine Prügelei

erungs-Modi: Bei „Manual“ steuert Ihr immer einen bestimmten Spieler und könnt per Feuerknopfdruck Pässe anfordern. Bei „Auto“ hingegen kontrolliert Ihr immer den Spieler, der in Scheibenbesitz ist. Mit Feuerknopf C wechselt man in der Defensive die Spielfigur. Knopf B bewirkt einen Paß in die Richtung, in die Ihr das Steuerkreuz bewegt. Einmaliges Drücken von Feuerknopf A hat einen flachen Schuß zur Folge; durch schnelles Drücken zweimal hintereinander wird die Scheibe hoch in die Blickrichtung des Spielers gedonnert.

Ähnlich wie bei EA Hockey hängt der Schwierigkeitsgrad davon ab, welche Mannschaft Ihr wählt. Jedes Team wird in sechs Kategorien wie z.B. Schußgenauigkeit, Tempo und Qualität des Torhüter beurteilt. Je schlechter die eigenen Jungs sind, desto mehr Können benötigt Ihr, um den Computer wegzuputzen. Mit einem Kumpel am zweiten Joypad darf man natürlich auch zu zweit gegeneinander antreten.

Während eines Spiels könnt Ihr durch Druck auf die Start-Taste die Ansicht der

„GAMERS“ meint ...

Solide Eishockey-Simulation mit gelungener Steuerung und vielen Statistiken.

Die Grafik sieht ein wenig höflich aus. In spielerischer Hinsicht nur weiterer Sieger im direkten Vergleich zu EA Hockey.

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

POS	TEAM	GP	PTS	GF	GA	DIFF
01	RED	10	20	30	10	20
02	GREEN	10	15	25	10	15
03	BLUE	10	10	20	10	10
04	YELLOW	10	5	15	10	5
05	PINK	10	0	5	10	0

14 Bildschirmseiten mit ergiebigen Analysen des momentanen Matches könnt Ihr Euch jederzeit zu Gemüte führen

aktuellen Statistiken aufrufen. Hier kann man gemütlich 14 Seiten durchblättern und von den Torschützen bis zur Strafzeit-Verweildauer die Daten der beiden Mannschaften vergleichen. Vor ei-

saubere Eishockey-Umsetzung, die allerdings keine sonderlich spektakuläre Grafik bietet. Ein echter Sportspiel-Fan kann dies noch verschmerzen, aber im direkten Vergleich mit EA Hockey geht Mario etwas die Luft aus. EA Hockey ist technisch besser, schneller, actionhaltiger und alles in allem spaßiger. Der Kauf beider Module lohnt sich nur für eingefleischte Eishockey-Fans; wenn ich mich für eines von beiden entscheiden müßte, würde ich EA Hockey den Vorzug geben.

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



Vor dem Match habt Ihr freie Wahl zwischen 24 Nationalmannschaften

World Cup '92

Schon lange dürsten Mega Driveler nach einem neuen Fußballmodul. Sorgt dieser Japan-Import für Kickerlust auf dem digitalen Rasen?



Eckbälle sorgen immer für Gefahr im Strafraum

In der Abteilung „Regelfestigkeit“ kann man Ecken, Einwürfe und Torabstöße erfreut abhaken, aber Fouls, Freistöße, Elfmeter und Kopfbälle fallen flach. Im Options-Menü dürft Ihr für ein Freundschaftsspiel die Qualitätsstufe des Computers



Die scharfe Hereingabe erreicht den freistehenden Mittelstürmer...



...doch dessen Schuß landet in den Armen des Torwarts

einstellen sowie eine von drei Spielzeiten wählen. Ist ein zweites Joypad nebst willigem Mitspieler parat, könnt Ihr auch gegeneinander an-

treten. Schnell hat man sich eingedribbelt; die flotte Steuerung erlaubt ein paar ganz manierliche Ballstafetten. Doch schon nach einer halben Stunde ist die Luft raus: Der Computer spielt immer denselben Stiefel und das ganze Gebolze erinnert mehr an ein Geschicklichkeitsspiel in grüner Tarnung als an eine realistische Fußball-Simulation. Diese Neuheit scheidet im direkten Vergleich zu Segas Oldie World Cup Soccer etwas schlechter ab.

World Cup '92 ist nur als Japan-Import mit japanischer Anleitung erhältlich. Die Testversion stellte uns der CWM-Versand in Bad Harzburg zur Verfügung.

„GAMERS“ meint ...

Leicht zu steuernde und recht flotte Fußball-Adaption. Leidlich guter Turniermodus.

Wird wegen des extrem simplen Ablaufs zu schnell langweilig. Die Computerteams spielen alle etwa gleich mies.

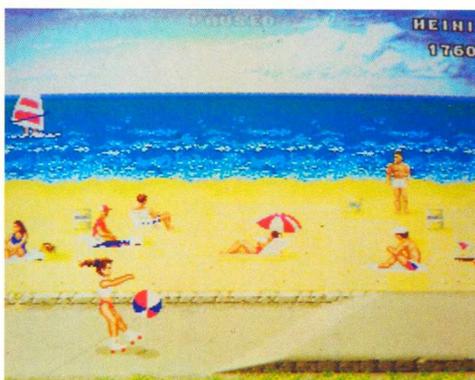
NOTE
3.

Genre:
Sport
Hersteller:
Tecmo
ca. Preis:
DM 110.-

TEST

MEGA DRIVE

Surfing: Der weltberühmte Surfer im Bannkreis der Salzwasser-Schluckzone



Ob auf Rollschuhen, Surfbrett, BMX-Rad oder Skateboard - bei Kaliforniens sportlichen Spezialitäten sind Technik und Können gefragt.

CALIFORNIA GAMES

Fünf typische Freizeitvergnügungen, die man mit dem US-Sonnenstaat Kalifornien verbindet, wurden in ein handliches Modul gequetscht. California Games ist die taufrische Mega Drive-Umsetzung eines Spiels, das schon seit einiger Zeit zu den Verkaufsschneidern auf dem Master System gehört. Leider fiel eine Sportart (das Frisbee-Werfen) flach, so daß

Ihr auf dem Mega Drive mit den folgenden fünf Disziplinen vorlieb nehmen müßt.

Surfing: Ein mutiger Wellenreiter stürzt sich ins aufgewühlte Naß. Je komplizierter Eure Sprünge und Kunststückchen ausfallen, desto mehr Punkte spendiert die Jury. Paßt auf, daß Ihr nicht zu viel Salzwasser schluckt. Der leidenschaftliche Bonus-Sammler sieht zu, daß er au-

Skating: Wenn Ihr den Ball nicht wegstößt, hat er eine „umwerfende“ Wirkung auf Eure Spielfigur

ßerdem möglichst viele Wasserbälle erwischt. Durch die Wahl zwischen drei Surfbrett-Typen läßt sich der Schwierigkeitsgrad ändern.

Skating: Ein Mädchen rollt die Strandpromenade entlang und muß viele Hindernisse umkurven. Wenn man Risse im Asphalt, Bananenschalen oder kleine Felsen überfährt, folgt ein Sturz auf den Allerwertesten.

Half Pipe: In der Skateboard-Betonschüssel sammelt man erst Tempo, um dann verschiedene Stunts hinzulegen. Auch hier gilt die Faustregel „Je riskanter, desto punkteträchtiger“. Zwei Spieler können gleichzeitig antreten und im Team Punkte scheffeln.

BMX: Mit dem BMX-Rad rattert Ihr eine halbsprecherische Piste rauf und runter. Mit dem Steuer-

kreuz bewegt Ihr das Gefährt nach oben und unten; mit den Feuerknöpfen gibt man Gas und löst Sprünge aus.

Foot Bag: Ein kleines Säckchen muß durch wiederholtes Raufkicken mit Armen, Beinen oder Kopf möglichst lange in der Luft gehalten werden. Es gibt viele technische Besonderheiten, um besondere Punkte-Boni zu erhaschen. Auch bei dieser Disziplin könnt Ihr zu zweit gleichzeitig spielen.

Sega hat sich mit der Mega Drive-Version zwar viel Zeit gelassen, aber dafür gaben sich die Programmierer sichtlich Mühe. Bis auf die beiden neuen Simultan-Modi blieb spielerisch alles beim alten, aber Grafik und Sound wurden der 16-Bit-Konsole angepaßt. Farbenfrohe Bilder, untermauert von knackigen Rhythmen - da kommt die richtige Stimmung auf. Die California Games sind eine recht vernünftige Angelegenheit, aber in spielerischer Hinsicht eher dem Geschicklichkeits- als dem Sportlager zuzuordnen. Die Testversion stellte uns der CWM-Versand zur Verfügung.



BMX: Der Salto des Monats in der Kategorie „Runter kommen sie immer“



Foot Bag: Kickt Euch den Beutel gegenseitig zu



Half Pipe: 300 Punkte gab's für einen schönen Hand Plant

„GAMERS“ meint ...

NOTE 2-

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

□ Grafisch exzellente Simulation von fünf Freizeit-Sportarten. Fetziger Sound, am besten in Stereo genießen (Kopfhörer-Anschluß!).

□ Nach einer spannenden Anfangsphase wird's etwas fad, wenn man ständig alleine spielen muß.

SEGA-CONTEST IN EUREM PC - COMPUTER - CENTER!



In
jeder
Filiale zu
gewin-
nen!

ab 2.5. sechs Wochen lang Action in jedem PC-Computer-Center. Immer Freitags und Samstags.

Du kannst bestimmt **SONIC THE HEDGEHOG**. Sammle mit ihm so viele Ringe, wie möglich! In jedem PC-Computer-Center kannst Du ein **MEGA-DRIVE** oder ein **MASTER SYSTEM** gewinnen! Der Beste nimmt am SEGA Championship am 20.6. in Hamburg teil und fliegt vielleicht zur Euro-Meisterschaft mit nach Barcelona!

1. Preis



je ein Mega Drive

2. Preis



je ein Master System

3. - 10. Preis



Viele
Überraschungen

AUSTRAGUNGSRORTE: IN ALLEN PC - COMPUTER - CENTERN!

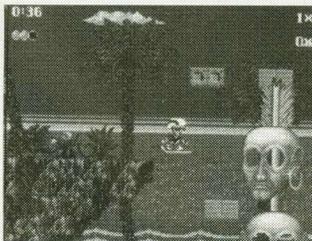
1000 Berlin 30 • Wittenbergplatz 4
1000 Berlin 48 • Buckower Chaussee 100
2400 Lübeck-Moisling • August-Bebel-Straße 25-29
3400 Göttingen • Im Carree
4000 Düsseldorf • Erkrather Straße 169-179
4150 Krefeld • Ostwall 138
4200 Oberhausen-Sterkrade • Am Neumarkt
4300 Essen • Limmbecker Straße 12-16
4400 Münster • Wolbecker Straße 16a
4790 Paderborn • Herlesstraße 5

5430 Montabaur • Industriestraße 20-24
5600 Wuppertal 2 • Unterdörnen 93
6108 Weiterstadt • Friedrich-Schäfer-Straße 2
6200 Wiesbaden • Appellallee-Didierstraße 27
6236 Eschborn • Philipp-Hellmann-Straße 2-4
6330 Wetzlar • Herkules-Center
6500 Mainz-Hechtsheim • Alte Mainzer Str. 164
6600 Saarbrücken • Saar-Galerie
6630 Saarlouis • Ahornweg 1-3
7910 Neu-Ulm • Wegenerstraße 1

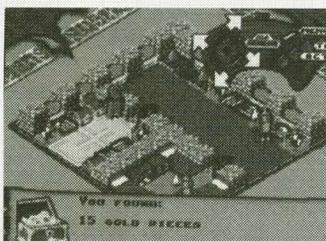
8000 München 2 • Westenrieder Straße 32
8390 Passau • Schießstallweg 60
8400 Regensburg • Im Köwe-Zentrum
8440 Straubing • Hebbelstraße 14
8500 Nürnberg • Färberstraße 20
8520 Erlangen • Nürnberger Straße 88
8600 Bamberg • Im Atrium
8900 Augsburg • Eichleitnerstraße 14
8906 Gersthofen • Dieselstraße 5a
8940 Memmingen • Schlachthofstraße 53

Anzeige

DER SEGA SPEZIALIST MIT DER RIESEN-AUSWAHL!



KID CAMELEON (MEGA DRIVE)



RINGS OF POWER (MEGA DRIVE)

SONDERANGEBOT
DICK TRACY USA
nur DM 69,-

Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN

MEGA DRIVE
TOKI
CALIFORNIA GAMES
PIT FIGHTER
KID CHAMELEON
SUPER FANTASY-
ZONE
TECMO SOCCER

UNDEAD LINE
F1-GRAND PRIX
BUCK ROGERS
RINGS OF POWER
WARSONG
TERMINATOR
GAME GEAR
DONALD DUCK

SONIC
FROGGER
GG ALESTE
MASTER SYSTEM
ASTERIX
DONALD DUCK
SUPER KICK OFF
FLINTSTONES

LUCKY DIME CAPERS
SLIDER
und vieles mehr

Ausserdem führen wir noch
Software für: N.E.S., NEO GEO,
GAME BOY, LYNX, AMIGA, PC und
PC-Engine

FÖRDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKREICHEN (DM 1,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN. VERSAND PER NN DM 8,- BEI VORK. DM 4,-; VERSAND UND LADEN; PREISIRRTÜMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN. UPS DM 10,-

Juliuspromenade 11 8700 Würzburg Tel.: 0931/ 57 16 01

VIVA LAS

Wenn es um einen Besuch auf der Consumer Electronics Show geht, sind die USA immer eine Reise wert. Auf dieser großen Messe der Unterhaltungs-Elektronik zeigten Sega und diverse Software-Hersteller, welche Spiele sie demnächst veröffentlichen wollen.

Zwischen dem 9. und 12. Januar tummelten sich auf der Consumer Electronics Show (CES) im Zocker-Paradies Las Vegas die führenden Hersteller von Videospiele. Die Messe zeigte einen eindeutigen Trend zugunsten der 16-Bit-Konsolen Super NES von Nintendo und Mega Drive von Sega. Beide werden 1992 zusammen mit den neuen Handhelds das Rennen machen. Das Master System geht dabei etwas unter und spielt nur die dritte Geige. Die zahlreichen amerikanischen Software-Anbieter werden ihre Veröffentlichungs-Schwerpunkte auf



Scrolling, Gegner, viel Bumm-Bumm: Vapor Trail bietet Bewährtes für Baller-Freaks

Sonic verspricht man sich bei Sega jetzt am meisten Aufsehen durch die Sports-Talk-Serie. Mit Joe Montana II Sports Talk Football wurde die Reihe von Sportspielen eröffnet, bei denen ein Moderator das Spiel auf Englisch kommentiert. Einen Test konnten Ihr bereits in der letzten GAMERS lesen. Die nächsten Sportarten, die mit diesem Plauder-Feature versehen auf Modul gepreßt werden sollen, sind Basketball und Baseball. Sonic 2 wird wohl nicht vor dem Herbst erscheinen, aber es kursieren schon die tollsten Gerüchte. Angeblich soll es das erste 16-



Megabit-Modul fürs Mega Drive werden und wäre damit doppelt so umfangreich wie Sonic the Hedgehog.

Führende Anbieter von Mega-Drive-Titeln wie Electronic Arts waren auf der

(Oben): Zweimal im Jahr findet diese amerikanische Messe für Unterhaltungselektronik statt

(Unten): Bei Sega ging es nach dem Weihnachtstrubel recht ruhig zu

LAMBORGHINI DIABLO Subject

Approx. Price 5239,0000
Mid-engine/rear dr./5 sp/m	3282cc 480 bhp 0-100
Comp. ratio 10.0:1
Bhp @ rpm 492 @ 6800
Torque @ rpm 428 @ 5200
1/4 mile 13.35 @ 114 mph
Top Speed est. 282 mph
Brak. fr 80mph 247 ft
Lat. accel 0.91g

das Mega Drive konzentrieren.

In den Staaten hat Sega allen Grund zur Freude. Das Mega Drive (das in den USA auf den Namen „Genesis“ hört) hat sich als Marktführer im 16-Bit-Lager etabliert. Mehr als 3 Millionen „schwarze Kästen“ wurden mittlerweile in den Staaten abgesetzt, und für 1992 rechnet Sega/Amerika mit weiteren 1,6 Millionen verkauften Konsolen. Der aktuelle Genesis-Katalog umfaßt über 160 verschiedene Module, davon stammen 95 von unabhängigen Softwarefirmen.

Nach dem Riesenerfolg mit

CES-RAND

- Die „Consumer Electronic Show“ (CES) findet zweimal jährlich in den USA statt: im Winter in Las Vegas, im Sommer in Chicago. Hier werden alle Neuheiten der populären Unterhaltungselektronik vorgestellt: Fernseher, HiFi-Equipment, Videorecorder und natürlich auch Videospiele. Bislang war diese Show eine reine Fachmesse, doch die Januar-CES '92 war an zwei Tagen erstmals auch für Normalsterbliche geöffnet.
- Auf dem US-Videospielmekmarkt boomt es vor allem bei 16-Bit-Konsolen und tragbaren Systemen. Bei 16-Bit ist Sega Marktführer; bei den transportablen Handhelds liegt Nintendos Game Boy vorne, der allerdings nur Schwarzweiß-Grafik hat. Angeblich arbeitet Nintendo

VEGAS



Neun Action-Levels im Stil handfester Horrorfilme: Splatterhouse 2 ist nichts für sensible Naturen



Messe ebenso vertreten wie kleinere Publisher. Electronic Arts, mit bisher über zwei Dutzend veröffentlichten Titeln ein fleißiger Modul-Produzent, bietet für auf folgende Titel ein: Leander (Action-Adventure); Umsetzung eines mittelprächtigen Computerspiels von Psychosis), Where in Time is Carmen Sandiego (Witziges Lernspiel mit deutschen Texten) Jordan vs. Bird Basketball (selbsterklärend), Black Crypt (3D-Rollenspiel mit über 20 Dungeons) und Shadow of the Beast II (hoffentlich besser als der erste Teil).

Accolade ist ein etablierter Hersteller von Computerspielen, der mit Ballistic ein eigenes Label nur für Videospiele ins Leben gerufen hat. Momentan konzentriert man sich ganz auf das Mega Drive. Nach Winter Challenge steht die Veröffentlichungen des Prügel-Oldies Double Dragon an; Rennspiel-Fans werden mit Super Off-Road und Test Drive II bedient.

Tengen feuert eine ganze

Breitseite für alle drei Sega-Konsolen ab. Insgesamt 40 Neuheiten für Mega Drive, Master System und Game Gear sollen innerhalb der kommenden zwei Jahre erscheinen. Unter den neuen Titeln befinden sich vielversprechende Spiele wie Ramparts (mittelalterlich angehauchte Mischung aus Action und Strategie), Road Riot 4WD (wildes Rennspiel), Paperboy (der Klassiker jetzt für Mega Drive und Game Gear) sowie Roadblasters (Action-Rennspiel-Veteran).

Mit U.S. Gold präsentierte sicherstmals ein europäischer Sega-Publisher auf der CES. Auf der Messe stand natürlich das offizielle Sportspiel zur Olympiade in Barcelona im Mittelpunkt (Test in dieser Ausgabe). Außerdem wird die Golf-Simulation World Class Leader Board für das Mega Drive umgesetzt; jüngsten Gerüchten zufolge plant U.S. Gold auch eine Mega Drive-Version des Fußballmoduls Super Kick Off. Weiter geht's mit der Abteilung „Kleinkram und Kurioses“; Gametek bringt Wheel of Fortune für das Mega Drive; es ist die Umsetzung einer TV-Quizshow, auf der die deutsche Fern-

sehung „Das Glücksrad“ basiert. Nam-co kündigt Splatterhouse 2 an, die verbesserte Mega Drive-Version eines harten Spielautomaten mit viel Gruselgrafik. Nichts für schwache Nerven, aber äußerst kurzweilig. Renovation Products zeigte mit Vapor ein ansehnliches Flugaction-Spektakel für einen bis zwei Spieler.

Natürlich darf auch das richtige Drumherum nicht fehlen. Im Zubehörangebot fiel uns das Game Genie besonders ins Auge: Eine Art Schummel-Cartridge, mit dem man bei mehr als 100 Mega Drive-Spielen unendliche Leben, mehr Power, höhere Geschwindigkeiten, Levelwahl und andere Scherze nach Belieben einstellen kann. Das beiliegende Codebuch listet die beschummelbaren Spiele auf.

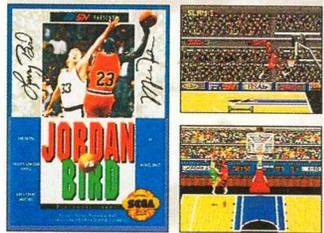
Mit dem Master Gear läßt sich der Game Gear in ein portables Sega-Master-System verwandeln. Mehr als 100 Master-Module lassen sich somit auch auf dem Game Gear spielen. Mit der neuen Version, dem Master Gear 2, ist sogar das simultane Spielen mit einem/einer Mitstreiter(in) möglich, weil man zusätzlich ein Joypad am Adapter anstöpseln kann.

Wer Schnickschnack liebt, dem werden die Video Game Gloves gefallen. Mit diesen Spezial-Handschuhen soll jetzt noch längeres und intensiveres Videospielen ermüdungsfrei möglich sein (über den praktischen Nutzen kann man wohl geteilter Meinung sein). Und wer's ganz bequem haben will, kann sich in ein zusammenklapp-

Damit der Daumen nicht mehr raucht, so mancher einen Handschuh braucht

WAS, WANN, WO?

An dieser Stelle ein paar Anmerkungen zu den vorgestellten Spiele-Neuheiten: Ob und wann diese Titel alle in Deutschland erscheinen, ist im Moment noch nicht ganz geklärt. Ihr könnt damit rechnen, daß Sega seine besten Titel natürlich auch in Europa anbieten wird. Bei Firmen wie Electronic Arts und Ballistic gilt es als sicher, daß sie ihre Mega Drive-Neuheiten parallel in den USA und in Deutschland veröffentlichen. Sobald die Spiele fertig sind, werden wir sie natürlich noch ausführlich testen. Sollte ein gutes Modul vorerst nur in Amerika herauskommen, werden wir Euch auch darüber informieren. Die Tests der besten Import-Neuheiten aus Amerika und Japan haben weiterhin einen festen Platz in Gamers.



bare Mini-Cockpit à la Spielhalle setzen. Ob dieser Power Chair allerdings hierzulande Joypad oder Joystick ersetzen wird, steht noch in den Sternen.

Insgesamt war der Neuheiten-Ausstoß bei der Januar-CES eher durchwachsen. Das ist aber nicht unbedingt verwunderlich; schließlich fand die Show unmittelbar nach dem Weihnachtstrübel statt, wenn die Spielehersteller noch nicht viel Neues auf der Planne haben. Auf der nächsten CES im Mai dürfte mehr los sein; auch über diese Messe wird Euch GAMERS informieren.

Das nächste EASN-Sportmodul dreht sich rund um die Basketball-Profis Jordan und Bird

NOTIZEN

an einem neuen Game Boy mit Farbbildschirm, doch auf der CES war davon nichts zu sehen.

- Langfristig gesehen dürfte nach Meinung von Insidern der CD-Vormarsch nicht aufzuhalten sein. Sega hat hier zwar die Nase vorn, aber Rivale Nintendo bastelt hinter verschlossenen Türen auch an einem CD-ROM für seine 16-Bit-Konsole Super NES, die allerdings noch nicht offiziell in Deutschland erschienen ist.

- Neben Videospiele zeigten viele Firmen auch neue Software für Computer. In diesem Bereich haben sich die MS-DOS-kompatiblen PCs in Amerika voll durchgesetzt; der in Deutschland sehr populäre Amiga fristet drüben ein Exotendarsein.





TEDDYBÄR & CO.

Warten auf Acclaim: Der amerikanische Software-Riese bereitet gerade die Europa-Veröffentlichung seiner ersten Sega-Module vor

GAMERS im tiefsten Frankenland: Auf der Spielwarenmesse in Nürnberg stellten wir unter anderem dem Sega-Stand einen Besuch ab.

Schon einmal durch eine riesige Halle gewandelt, in der nur Christbaumschmuck und Scherzartikel ausgestellt sind? Die alljährlich in Nürnberg stattfindende Spielwarenmesse macht solche bizarren Erlebnisse möglich. In gut einem Dutzend verschiedener Ausstellungshallen trafen sich Anfang Februar Hersteller, Fachhändler und Journalisten. Die Fachmesse protzte mit gut 2000 Ausstellern, von denen die Hälfte aus dem Ausland kam.

Die GAMERS-Redaktion pilgerte natürlich nicht nach Nürnberg, um sich die neuesten kuscheligen Teddybär-Kollektionen anzusehen, sondern war hinter den Video-

spielen her. Sega und Nintendo wickeln einen Großteil ihrer Verkäufe über Spielwaren-Abteilungen und Fachgeschäfte ab, wodurch es sich für die beiden Firmen lohnte, auf der Messe vertreten zu sein.

Sega setzte ganz auf die Wirkung seiner Kultfigur Sonic. Der geeignete Besucher konnte Sonic spielen, ihm be-

Der Schnappschuß fürs Familienalbum zeigt Segas PR-Koryphäe Thomas Franzen (Mitte), souverän umzingelt von Heinrich Lenhardt und Sven Jakobsen



Auch bei Sega surren momentan nur japanische CD-ROMs. Der Deutschland-Start des begehrten Stücks wird wohl erst zum Weihnachtsgeschäft erfolgen

land-Start des 16-Bit-Systems Super NES zu hören. Es wird im Frühjahr auf einer Pressekonferenz offiziell vorgestellt und dann wahrscheinlich ab August in den deutschen Geschäften zu finden sein. Die Konsole wird zusammen mit dem Spiel Super Mario World verkauft werden; ein genauer Preis steht allerdings noch nicht fest.

Im Lager der Spieleentwickler für Nintendo-Konsolen sind unübersehbare Frühlingsgefühle in Richtung Sega auszumachen. Bei Acclaim sondiert man gerade die Einzelheiten, wann die ersten Mega Drive-Titel des hauseigenen Flying Edge-Labels in Deutschland erscheinen werden. Mit ein bißchen Glück werden so prominente Titel wie Aliens III, The Simpsons (Bart vs. the Space Mutants), Terminator 2 und Wrestlingmania noch dieses Jahr ihren Sega-Einstand geben.

gegen (ein sicher arg schwitzender Mensch im Sonic-Kostüm machte den Stand unsicher) und sogar ein Getränk ander „Sonic-Bar“ abstauben. Es herrschte ständig munterer Trubel, aber für GAMERS-Leser gab es nichts grundlegend Neues zu sehen. Wer für Pressemensch Thomas Franzen ein freundliches Wort übrig hatte, dem wurde immerhin die Gunst gewährt, das leibhaftige CD-ROM zu besichtigen. Hinter verschlossenen Türen wurde das gute Stück einem kleinen Kreis Auserwählter vorgeführt. Es handelt sich hier allerdings um ein japanisches Gerät; die europäischen Serienmodelle werden wohl kaum vor Ende '92 auftauchen.

Während das Mega Drive immer mehr Freunde findet und eine kapitale Auswahl an Spielen hinter sich herzieht, hielt sich Segas Rivale Nintendo lange Zeit vornehm im 16-Bit-Bereich zurück. In Nürnberg gab es endlich Einzelheiten über den Deutsch-

DAS HOCH IM NORDEN

Am 2. Mai findet in der Mensa der Hamburger Universität ein Videospiele-Treff für alle Systeme statt. Im Mittelpunkt soll eine Tauschbörse stehen. Diese Veranstaltung gibt es zum ersten Mal; auf ihren Verlauf darf man gespannt sein.

TIPS & TRICKS

WANTED: TOLLE TIPS UND TRICKS

Herzlich willkommen zu der ersten von Euch mitgestalteten Tips- und Tricks-Ecke! Ihr seid ja wirklich sehr fleißig gewesen und habt uns einen ganzen Berg von Tips, Cheats und Karten zu vielen aktuellen Spielen geschickt. Seid weiterhin nicht schüchtern und kramt doch auch mal Eure Unterlagen nach etwas älteren Spielen durch. Die Tips-Ecke soll ein Forum für alle Sega-Spiele sein, ganz egal, ob sie im Moment der totale Hit sind oder vielleicht schon einen gewissen Oldie-Status haben. Also, schickt alles, was Ihr so auf der Pflanze habt an:

**MVL GmbH
Redaktion GAMERS
Kennwort: Tips
Pöseldorfer Weg 13
2000 Hamburg 13**

Vergeßt bitte nicht, Euren Absender und das Wunschspiel Eures Herzens klar und deutlich zu vermerken, denn wir werden weiterhin je einen Tip des Monats pro System (GG, MS und MD) auswählen. Die Einsender dieser Deluxe-Tricks gewinnen das Modul ihrer Wahl. Mit der Einsendung eines Beitrages gehen die Veröffentlichungsrechte an den Verlag über. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

vorübergehend auf die Bremse treten, wenn Ihr an eine Kreuzung kommt (sonst wird Marty von einem Auto zerlegt).



STRASSEN 3 UND 7

(Fahrt von rechts nach links): Bleibt links unten auf dem Spielfeld. Nur an einer Stelle müßt Ihr kurz aus dem Versteck raus: Auf Straße 3, kurz nach Griff mit dem Baseballschläger, kommt ein Hoverboarder aus einer Seitenstraße auf Euch zugeschossen.



IN LEVEL 1

habt Ihr mit diesen Techniken keine Probleme mehr.

IN LEVEL 5

muß man die Verstecke öfters verlassen, weil hier mehr Gegner auftauchen.

Ihr solltet ständig hüpfen: Die Gegner können Euch nichts anhaben, solange Ihr in der Luft seid. Über Hindernisse wie Ölflcken muß man ohnehin springen. Auf viele Bonus-Gegenstände muß man bei diesen Sicherheitstechniken verzichten, aber es lohnt sich. Es gibt genügend Energiespender, die automatisch in Eurem Weg stehen.

Am Ende jeder Straße solltet Ihr Euch keine Ruhepause gönnen. Solange auf dem Bildschirm »Extended Time« angezeigt wird, verliert Marty keine Energie, wenn er mit einem Hindernis kollidiert. Holt das meiste aus dieser vorübergehenden Unverwundbarkeit heraus.

In der Anleitung steht der Tip, daß es eine gute Idee

sein könnte, sich an vorbeifahrenden Autos festzuhalten. Verzichtet lieber darauf. Zum einen ist es schwer und riskant, sich an einen Wagen zu klammern; zum anderen werdet Ihr nur sehr kurze Zeit lang mitgeschleppt, wenn es doch einmal klappen sollte.

Gegnerische Skater sollte man meiden, doch einige von den Burschen sind äußerst anhänglich. Griff wird mit einem Baseballschläger auftauchen und Euch über den Bildschirm hetzen. Der Trick beim Zurückschlagen besteht darin, Marty in kleinen Kreisen um Griff herumzusteuern. Auf diese Weise entgeht Ihr seinen meisten Hieben und könnt Ihm leicht eine Ohrfeige verpassen.

Wer unbedingt hinter jedem Extra-Symbol her ist, sei gewarnt. Einige Exemplare können Euch in eine gefährliche Situation bringen. Die Mystery-Symbole schwirren oft über den Bildschirm und können Marty in eine falsche Straße führen. Wir haben Euch gewarnt...

LEVEL 3

DIE SUCHE NACH DEM DELOREAN

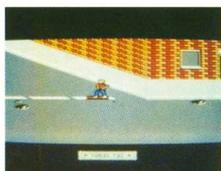
Marty muß sich zum DeLorean durchschlagen. Diese Sequenz dauert nicht allzu lange, wodurch Euch der Kampf gegen Biffs Schergen keine sonderlichen Probleme bereiten dürfte.



Die beste Angriffstechnik ist ein Tritt aus der Hocke. Motorräder und Felsen solltet Ihr lediglich überspringen. Die Anleitung beschreibt verschiedene Waffen und Taktiken – vergeßt sie am besten und konzentriert Euch aufs Treten. Damit habt Ihr Marty's Abenteuer erfolgreich beendet.

BACK TO THE FUTURE

(MS)



Ohne GAMERS-Tips sollte man nicht auf Zeitreise gehen

Es gibt fünf Levels in diesem Spiel, aber nur drei davon sollten Euch ernsthafte Sorgen machen. Die Stufen 2 und 4 sind Puzzle-Einlagen, bei denen man zusätzliche Zeit und Energie sammeln kann, aber Ihr könnt auch weiterspielen, ohne sie zu schaffen.

LEVEL 1 UND 5

AUF DEM HOVERBOARD

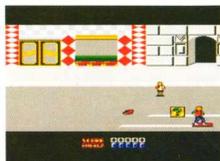
In Level 1 springt Marty auf sein Hoverboard, fährt sieben Straßen entlang und kommt schließlich bei der Stadthalle an, um den Schurken Griff verhaften zu lassen.

In Level 5 ist Marty wieder auf dem Hoverboard unterwegs, doch diesmal muß er den Sport-Almanach vor Griff retten.

Auf jeder Straße gibt es eine Stelle, an der Marty automatisch nahezu jedes Hindernis vermeiden kann. Verlaßt diese sicheren Positionen nur im absoluten Notfall und kehrt möglichst bald an sie zurück.

STRASSEN 1 UND 5

(Fahrt von links nach rechts): Bleibt in der Ecke rechts unten. Auf Straße 5 wird Euch einmal ein Loch in den Weg kommen, doch davon abgesehen ist diese Position absolut sicher.



STRASSEN 2, 4 UND 6

(Fahrt von unten nach oben): Bleibt rechts unten auf dem Bürgersteig. Ihr müßt lediglich

PHELIOS

(MD)



Zum Test in dieser Ausgabe gibt's gleich den passenden Tip:

Um satte neunmal mit Continue im gleichen Level weiter spielen zu können, müßt

Ihr Schnelligkeit beim Feuerknopfdrücken beweisen.

Wenn bei Spielbeginn das Introbild zu Level 1 erscheint („Chapter 1: Devil in Diros“; siehe Bild) müßt Ihr folgende Feuerknöpfe hintereinander drücken: C-A-B-A-C-A-B-A. Schafft Ihr es, diesen Knopfdruckwirbel rechtzeitig zu vollenden, werdet Ihr mit den zusätzlichen Continue-Versuchen ausgerüstet. Viel Spaß bei der Rettung der Prinzessin.



und Euch die Gelegenheit geben, sie in das leere Tor zu schieben.

Wenn zwei Spieler gegeneinander antreten, wird es besonders spannend. Versucht einmal mit folgender Psycho-Technik Euren Gegner zu entnerven. Der Trick besteht darin, daß die Ani-

etwa auf Höhe der Domes ist der richtige Zeitpunkt, um durch kurzen Feuerknopfdruck den Ball schräg und niedrig zu werfen.

Solange keine weiteren Domes in der Flugbahn des Balls stehen, ist Euch ein Tor so gut wie sicher. Mit Übung und Geschick könnt Ihr so binnen zwei Sekunden nach einem Anstoß zum Erfolg kommen.

SPEEDBALL

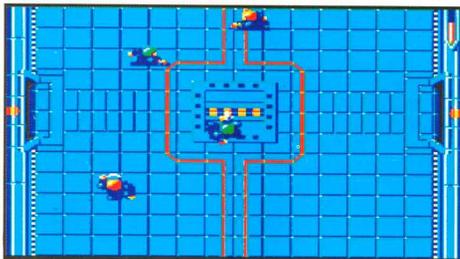
(MS)

WAHL DER MANN-SCHAFT

Offiziell ist kein Team besser oder schlechter als das andere; sie haben alle ihre Stärken und Schwächen. Wer ein paar Insider-Informationen hat, wird Euch aber zu Lacertaraten (die Mannschaft in der Mitte). Diese Spieler sind äußerst kraftvoll und bei Tacklings kaum zu schlagen.

KURZ VOR DEM ANSTOSS

Bevor die Stahlkugel freigegeben wird, könnt Ihr Eure Chancen erhöhen, zuerst in Ballbesitz zu kommen. Drückt das Steuerkreuz auf dem Joypad in die Richtung des Ball-Ausspuckers und hämert dabei so schnell wie möglich auf den Feuerknopf. Sobald der Ball im Spiel ist, wird Euer Spieler sofort losrutschen und ihn sicher fangen. Das klappt natürlich nur, wenn der Ball in die Richtung der eigenen Mannschaft geschleudert wurde.



TIPS FÜR DEN ANGRIFF

Stellt Euch vor das gegnerische Tor, aber nicht zu dicht. Je nach der Gesundheit des Spielers kann man sich bis zur Mittellinie zurückziehen. Halte den Feuerknopf gedrückt, um den Ball hoch Richtung Tor zu werfen und sprintet ihm hinterher. Versucht jetzt, den gegnerischen Torwart zu rammen. Wenn er gerade dabei war, den Ball aus der Luft zu fischen, dann wird er bei beglückter Attacke die Stahlkugel fallen lassen

mation des Angreifers schneller ist als die des Torhüters. Weil er relativ lange braucht, um zu springen, sich aufzurappeln und wieder hinzustellen, sollte er sich keine Fehlsprünge leisten. Der gerissene Stürmer nutzt dies skrupellos aus: Täuscht einen Torwurf vor und bewegt Euren Spieler abwechselnd nach links und rechts. Früher oder später wird auch der kaltblütigste Gegner in Panik geraten, auf einen ange-täuschten Wurf hereinflaen und seinen Torhüter springen lassen. Das Tor ist jetzt einen Moment lang unbewacht und Ihr könnt genüßlich abziehen. Versucht diesen Kniff aber lieber nicht gegen den Computer. Der hat bekanntlich keine Nerven und wird auf dieses Spielchen mit Sicherheit nicht hereinflaen.

Wenn Ihr nach dem Anstoß an den Ball gekommen seid, solltet Ihr versuchen, ein schnelles Tor mit Hilfe der Bande zu erzielen. Rennt diagonal so weit Ihr könnt.

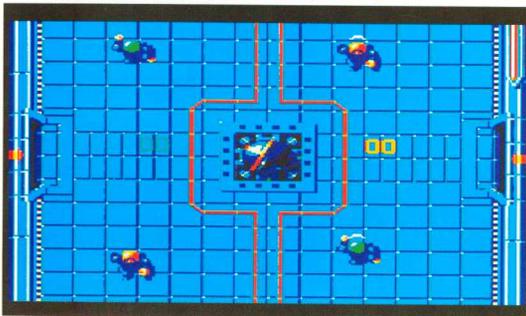
TIPS FÜR DIE VERTEIDIGUNG

- Euer Torhüter sollte immer in der Mitte des Tors stehen.
- Schindet Zeit, um einen knappen Vorsprung über die Runden zu bringen. Am besten bleibt man in Ballbesitz, wenn man seinen Spieler ständig im Kreis laufen läßt.
- Greift den ballführenden Gegner so schnell wie möglich an.

WAS KAUFE ICH EIN?

Am Ende einer Partie könnt Ihr die aufgesammelten Bonus-Symbole investieren. Stamina ist der Schlüssel zum Erfolg. Erhöht den Stamina-Wert Eures Teams bis zum Maximum von 59. Anschließend solltet Ihr den Stamina-Wert des gegnerischen Teams möglichst weit nach unten drücken.

Bestechungen (Bribes) klingen recht verlockend, sind aber sehr unzuverlässig. Bestecht bevorzugt die Officials, wenn Ihr etwas mehr Zeit benötigt, um einen Rückstand aufzuholen.



SUPER-HANG-ON (MD)



In ein verstecktes Menü gelangt Ihr, wenn Ihr beim Titelbild gleichzeitig Feuerknopf A und die Start-Taste drückt. Hier könnt Ihr den Schwierigkeitsgrad einstellen,

die Texte auf dem Bildschirm in Englisch oder Japanisch erscheinen lassen sowie alle Sounds probieren.

Wer im Original-Modus schnell reich und berühmt werden will, der gebe folgendes Paßwort ein:

**6FF3F546F35564
FFOSLPIMFJEDGH**

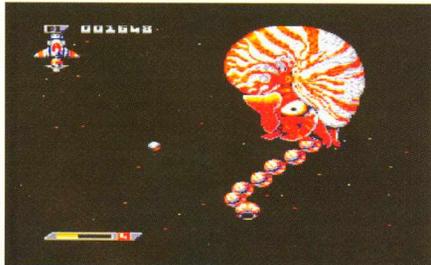
XENON II

(MS)

DIE OBERGEGNER

Xenon II bietet sechs Abschnitte. Jeder der drei Levels ist in zwei Stufen unterteilt. Egal, welche Extrawaffen Ihr bislang gehortet habt, gegen die Obergegner sind nur der Standardschuß oder der Laser einsetzbar.

In der Mitte jedes Levels trefft Ihr auf das große Prawn-Monster. Es wird von einem Tentakel beschützt, feuert auf Euer Schiff und versucht sogar, es zu rammen. Das Tentakel kann nicht abgeschossen werden; Ihr solltet deshalb einen großen Bogen drum machen. Wartet zunächst in der rechten oberen Ecke des Bildschirms. Hier seid Ihr sicher, weil die Schüsse Euch nicht treffen können.



Wartet, bis das Tentakel ganz ausgefahren ist. Jetzt ist der richtige Zeitpunkt gekommen, um sich unter das Monster zu stellen und ihm ins Auge zu schießen. Es wird weiß aufblinken, was ein Zeichen dafür ist, daß Ihr die richtige Stelle getroffen habt. Ihr müßt solange weiter-

schießen, bis das Tentakel eine Drehung vollführt hat und die Schüsse wieder blockiert.



kehrt zu Eurem sicheren Versteck rechts oben in der Ecke zurück. Sobald das Tentakel sich verzogen hat, wiederholt Ihr die ganze Prozedur. Falls Ihr den Laser im Gepäck habt, braucht Ihr Euch wegen des Tentakels

keine Sorgen zu machen. Die Laserstrahlen sind kraftvoll genug, um sich durchzubohren.

Am Ende des ersten Levels wartet die große Killer-Krabbe auf Euch. Bewegt Euer Schiff hier in einer Hufeisenform von rechts oben nach links oben.



Haltet nur an, um auf den Burschen ein paar Schüsse abzufeuern, wenn Ihr direkt unter ihm seid. Auch hier flackert das Monster, wenn Ihr seine verwundbare Stelle getroffen habt.

Das Monster steckt eine Menge Treffer ein, bevor es

In der Regel solltet Ihr nichts verkaufen. Die Extras, die Ihr unterwegs auf sammeln könnt, werdet Ihr im Spielverlauf noch gut gebrauchen. Hier eine Empfehlung zum Einkaufen. Leistet Euch die Extras am besten in der folgenden Reihenfolge:



aus den Schalen kippt.



DER EXTRAWAFFEN-LADEN

Nach dem Sieg über einen Obergegner könnt Ihr in Crispins Laden Euer Raumschiff aufmotzen. Voll ausgerüstet kann das Vehikel so aussehen:



1. **ENERGIE** Je nachdem, wieviel Energie Ihr bereits verloren habt, solltet Ihr ein halbes oder ein ganzes Herz kaufen.

2. **SIDESHOT** Dieser Seitenschuß wird bitter benötigt, um gegen die Gegnerhorden bestehen zu können.

3. **CANNONS** Eine Kanone könnt Ihr kostenlos am Ende von Level 1 auf sammeln; wenn das Geld reicht, sollte man sich eine zweite dazu kaufen.

4. **DOUBLE SHOT** Diese Schuß-Verdopplung ist sehr effektiv.

5. **LASER** Sie sind eine prima Hilfe, wenn man es mit den Obergegnern zu tun bekommt. Ansonsten sind sie nicht allzu nützlich. Kauft sie Euch deshalb nur, wenn Ihr die anderen Extras schon an Bord habt.

Wenn jetzt noch etwas Bargeld übrig ist, solltet Ihr es in Power-Ups und Speed-Ups investieren.

In die Abteilung „Extras, die man vergessen kann“ gehören:

1. **AUTOFIRE** Wer schnell den Feuerknopf bearbeitet, erreicht eine höhere Schußfrequenz als mit diesem Dauerfeuer.
2. **SUPER NASHWAN POWER OK**, Ihr könnt zehn Sekunden lang alles in Sichtweite vom Bildschirm fegen, aber wieviele Gegner trifft Ihr in den ersten zehn Sekunden nach dem Laden? Etwa drei... zählt mal nach!
3. **BITMAP SHADES** Die

Sonnenbrille ist eine nette Idee, aber der praktische Nutzen gleich Null.

AUFBAU DER LEVELS

In welcher Reihenfolge tauchen die Extras auf? Welche Flugroute ist am günstigsten? Orientiert Euch am besten an der nachfolgenden Aufzählung aller Besonderheiten.

LEVEL 1

1. **SPEED-UP**
2. **SPEED-UP**
3. **POWER-UP**
4. **REAR SHOT** (Schuß nach hinten).
5. Wenn Ihr zum ersten Mal die Wahl zwischen mehreren Flughäfen habt, solltet Ihr Euch links halten (bleibt dabei etwa in der Mitte des Bildschirms um die Gegner zu erwischen, die von vorne und von hinten auftauchen).
6. **Smart-Bombe** (putzt alle Gegner vom Bildschirm).
7. Bei der nächsten Rich-

tungswahl den rechten Pfad nehmen.

8. **Prawn-Monster** und Laden.
9. **Großes Herz**.
10. Bei der nächsten Richtungswahl in der Mitte weiterfliegen. Wenn Ihr hier den Seitenschuß habt, seid Ihr sicher.
11. **Cannon** (äußerst praktisch!).
12. **Obergegner** und Laden.

LEVEL 2

1. **Zwei große Herzen** (frischen die Energie auf).
2. **Smart-Bombe**.
3. **Großes Herz**.
4. **Prawn-Monster** und Laden.
5. Bei der nächsten Richtungswahl den linken Pfad nehmen.
6. Bei der nächsten Richtungswahl den rechten Pfad nehmen.
7. Bei der nächsten Rich-

tungswahl von der linken Bahn in die Mitte wechseln. Fliegt dann solange rückwärts, bis Ihr nach rechts könnt.

8. **Großes Herz**.
9. **Smart-Bombe**.
10. **Nehmt den linken Pfad**.
11. Bei der nächsten Richtungswahl den mittleren Pfad nehmen.
12. **Großes Herz**.
13. **Obergegner** und Laden.

LEVEL 3

1. **Smart-Bombe**.
2. **Großes Herz**.
3. Wenn die Wände gesäubert sind, solltet Ihr nach links und rechts pendeln, um alle Aliens zu erwischen.
4. **Prawn-Monster** und Laden.
5. **Zwei große Herzen**.
6. **Großes Herz**.
7. **Obergegner** und Laden.
8. **Das war's schon... oder doch nicht?**

TIP DES MONATS SHINOBI

(GG)

von Marco Betz aus Lohfelden

LEVEL 1.1

Ihr müßt auf die Schußsalven achten. Die Kisten dieses Level-Abschnitts enthalten von links nach rechts: Bombe, Power, Extraleben, Bombe, Magie und Power.

LEVEL 1.2

Die Hammerwerfer solltet Ihr schnell mit zwei Schlägen erledigen. Springt auf der vierten Etage genau zwischen den beiden Fenstern nach oben, damit Ihr nicht von einem Bogenschützen getroffen werdet. Ihr steht nun neben einem senkrecht nach unten geschlossenen Pfeil. Geht ein kleines Stückchen nach rechts, bis der Pfeil seine Flugrichtung nach diagonal rechts ändert, man also nicht selbst getroffen wird. Sobald jetzt der Schütze feuert, springt ihr hoch und erledigt ihn. Das gleiche macht Ihr nun auch mit den anderen. Vergeßt auf dem Dach des Hauses jedoch die Kiste nach rechts nicht.

LEVEL 1.3

Der Hubschrauber zieht sei-

ne Kreise wie folgt: von rechts oben diagonal nach links unten, danach von rechts oben wieder nach links unten, nun von links oben nach rechts unten und zweimal hintereinander von links oben diagonal nach rechts unten. Jetzt müßt Ihr ihn aufs Kreuz legen können.

VALLEY

LEVEL 2.1

Springt auf einen langsam treibenden Baumstamm und erledigt den plötzlich auftauchenden Taucher. Jetzt flink auf den höher gelegenen Stein vor der Frau und auf Pink umschalten. Stellt Euch nun auf die Plattform unter der zweiten Frau, hüpf diagonal nach rechts oben und schmeißt ein paar Bomben. Die Kiste mit der Bombe nicht zerstören, sondern daraufspringen und die Magie darüber einsammeln. Lauft nun wieder nach unten. Springt jetzt auf den nächsten langsam treibenden Baumstamm. Sobald ein schnellerer Baumstamm kommt, müßt Ihr

schnell umspringen, da wieder ein Taucher erscheint. Vor dem Wasserfall springt Ihr schnell auf die kleine Plattform.

LEVEL 2.2

Die Gebilde am Level-Anfang erledigt Ihr, indem Ihr in die Hocke geht, wartet, bis sie sich erheben und dann Bomben werft. Bei den Kugeln warten, bis sie zu Menschen werden, dann zweimal zuschlagen. Für den Endgegner braucht Ihr maximale Magie, sonst wird es schwierig.

LEVEL 2.3

Stellt Euch auf den linken unteren Stein und werft sofort, wenn von links der Gegner auftaucht, eine Bombe. Ihr könnt ihn jedoch nur treffen, wenn er blau ist und noch nicht blinkt. Kommt er von oben, weicht ihm nur aus.

HARBOUR

LEVEL 3.1

Die Granatwerfer könnt Ihr mit Pink ausschalten. Nehmt Euch vor den plötzlich aufspringenden Tauchern in acht. Ein Magiesymbol bekommt Ihr, wenn Ihr auf den Haken springt, von dort nach links oben auf die Plattform, nach rechts oben springt und

auf Blue umschaltet. Fliegt jetzt mit dieser Magie nach oben und besiegt den Feuerspeier. Weiter geht's nach links.

LEVEL 3.2

Um in diesem Abschnitt an das Magiesymbol zu kommen, dürft Ihr die Kiste darunter nicht zerstören. Vergeßt das zweite Symbol nicht.

LEVEL 3.3

Sofort am Anfang des Abschnitts auf den Feuerkugeln-Gegner zuspringen und vernichten. Am Ende der Plattform umschalten auf Blue und auf die andere Seite fliegen. Nehmt die Kiste und vergeb't das Extraleben nicht. Bei den Gegnern, die an der Decke hängen, solltet Ihr Blue einsetzen.

LEVEL 3.4

Der Endgegner ist einfach, Ihr solltet jedoch noch vier Powerbalken besitzen. Geht ganz nach links und weicht den Armen aus. Diese schlagen zweimal diagonal nach links oben, bzw. unten. Nach den zweiten Schlag könnt Ihr dem Arm hinterherlaufen, springen und mit Blue zuschlagen, aber nur, wenn der Kopf verschwunden ist. Dann

STREETS OF RAGE (MD)

von C. R. Neuberger aus Linz

C. R. hat sich über das „Good Ending“ und „Bad Ending“ im Soundmenü gewundert. Die Antwort liegt beim letzten Obergegner. Allerdings müßt Ihr es schaffen, zu zweit dorthin zu gelangen. Dann wird Euch dieser fragen, ob Ihr Euch ihm anschließen wollt. Hier sollte nun einer Ja, der andere Nein sagen. Jetzt dürft Ihr Euch erstmal gegenseitig

vermöbeln, wobei letztendlich derjenige ins Gras beißen muß, der sich dem Fiesling anschließen wollte. Als Gewinner wird man abermals gefragt, ob man nicht doch die Seite wechseln möchte. Entsagt nochmals mit „No“ und stellt Euch dem Obermütz, legt ihn aufs Kreuz und könnt schließlich die spezielle Endsequenz bewundern.

GHOULS'N GHOSTS (MD)

von C. R. Neuberger aus Linz

Mit folgendem Tip müßt Ihr Euch nur noch einmal (statt zweimal) durch die Geisterwelt von Ghouls'n Ghosts schlagen. Wartet, bis das Titelbild erscheint, haltet A gedrückt und drückt mit dem Steuerkreuz oben, unten, links und rechts, wobei rechts festgehalten werden muß. Wenn es funktioniert hat, hört

Ihr ein Klingeln; ansonsten das ganze sofort wiederholen, dann müßte es funktionieren. A und rechts haltet Ihr ja immer noch fest - drückt jetzt zusätzlich noch auf Start, bis das Spiel beginnt. Wie Ihr sehen könnt, beginnt Ihr im zweiten Abschnitt des Schloßlevels.

WORLD CUP ITALIA '90 (MS)

von Christof Liehr aus Kempen

Bundestrainer Christof Liehr möchte Euch in zwei Geheimnisse dieses Fußballspiels einweihen. Scharfschuß: Lauft in der ersten Halbzeit mit dem Ball auf das Tor zu und versucht, ungefähr gegenüber des linken oder rechten Torpfostens zu stehen. Kommt Ihr nun z. B. von rechts und steht vor dem Strafraum, schießt Ihr wie

gewohnt, drückt aber dabei das Steuerkreuz nach rechts. Nach ein paar Probeschüssen solltet Ihr fit sein. Elfmeterhalten: In dem Moment, wenn der Gegner auf das Tor schießt, die Pausetaste drücken. Falls der Schütze den Ball schon ein wenig vorwärts treiben konnte, könnt Ihr genau sehen, in welche Ecke der Ball gehen wird.

KENSEIDEN (MS)

von Christian Genz aus Bremen

Tips von Christian: Eine Rundenwahl erhaltet Ihr, wenn Ihr beim Einschalten beide Feuerknöpfe gedrückt haltet. Laßt diese los, sobald das Titelbild erscheint. Drückt nun das Steuerkreuz nach links oben und die Taste 1. Wenn Eure Mission gescheitert ist und die Meldung „Game

Over“ erscheint, drückt Ihr das Steuerkreuz nach oben, unten und dann Taste 2. Ihr habt nun drei Continues. Christian hat auch in der zweiten Stufe weitere Kürbisflaschen in einem Geheimraum gefunden. Klettert dem großen Buddha auf den Kopf und drückt das Steuerkreuz nach oben.

SONIC

(GG)

von Andreas Willsch aus Satteldorf

Ein paar heiße Überlebensstips und Pläne zu Sonic auf dem Game Gear hat Andreas für uns auf Lager:

GREEN HILL ZONE

Act 1: Nach der ersten Grube mit der Plattform ist in der zweiten Palme ein Extraleben versteckt.

Act 2: Ganz unten, ganz links in der Höhle gegen die Wand springen - Extraleben.

Act 3: In die zweite Grube fallen lassen. Einige Schritte rechts liegt dann ein Extraleben. Mit der Sprungfeder wieder nach oben und zum Endgegner.

BRIDGE

Act 1: Laßt Euch mit der zweiten Waage nach rechts und ganz oben katapultieren.

Act 2: Das einzige Problem ist der scrollende Bildschirm, doch auch hier findet man ein Leben (siehe Karte).

Act 3: Ganz einfach am Start nach links laufen.

JUNGLE

Act 1: Im Wasserfall die Plattformen abhüpfen (siehe Karte).

Act 2: Nach einiger Zeit kommt ein mit Stacheln besetzter Holzsteg. Am Ende wartet ein weiteres Leben.

Act 3: Hier müßt Ihr ins Wasser springen, um das Extraleben zu holen.

LABYRINTH

Act 1: Ziemlich am Ende des Acts befindet sich ein Tretschalter. Berührt Ihr ihn einmal, verwandelt sich der

Ringmonitor in ein Leben.

Act 2: Unter Wasser kommt Ihr nun an eine Stelle, an der links einige Ringe sind. Hier müßt Ihr nach unten und weiter nach links.

Act 3: Wenn Ihr Eure Figur seht, nach rechts gehen, auf die Sprungfeder hüpfen und das Pad nach links drücken. Der Rest kommt wie von selbst.

SCRAP BRAIN

Act 1: Nach dem Förderband seid, müßt Ihr Euch beelen, sonst treibt das Leben zum Abgrund.

Act 2: Bei der Abzweigung müßt Ihr nach unten, dann durch den Durchgang und den nächsten Berg hinunterrollen, aber nicht bremsen. Ihr fallt nun wie auf der Karte nach unten, dann nach links und das Extraleben ist Euch so gut wie sicher.

SKY BASE

Act 1: Nachdem Ihr die zweite fliegende Plattform verlassen habt, müßt Ihr nun auf den Plattformen nach unten gehen.

GOLDEN AXE (MD)

von Thomas Tatschke

Thomas läßt Euch wissen, wie Ihr die Levels direkt anwählen könnt: In dem Bild, in dem Ihr die Spielfiguren auswählen könnt, drückt Ihr B und Start gleichzeitig.

HITS • HITS • HITS • HITS

Durch Eure Einsendung könnt Ihr bei den neuesten Charts mitbestimmen: Ab der nächsten GAMERS gib't die große Leser-Hitparade für Sega-Videospiele. Wie Ihr mitmacht, steht auf unserer TOP 5-Doppelseite in der Heftmitte!

HITS • HITS • HITS • HITS

wieder schnell nach links zurück.

WOODLAND

LEVEL 4.1

Achtet auf die hüpfenden Gegner. Gefährlich sind auch die kreissägenwerfenden Gegner. Mit Blue und Magie fliegt Ihr nach oben, um Power und ein Magiesymbol einzuhemsen.

LEVEL 4.2

Gegen die Statuen wendet Ihr am besten Blue an. Springt und zerstört den Betonkopf. Den Ausgang findet Ihr, indem

Ihr aufs Dach springt, nach rechts geht, Euch fallen laßt und wieder nach oben geht.

LEVEL 4.3

Für diesen Endgegner benötigt Ihr ca. fünf Powerbalken. Weicht dem Gesicht aus und schlagt, so bald er sich in Ninjas verwandelt, so schnell wie möglich mit „Blue“ zu.

NEO GEO

Diese Letzten Level müßt ihr selbst schaffen. Wagt Euch aber erst rein, wenn ihr alle anderen Level ohne Lebensverlust durchspielen könnt.

TIP DES MONATS

ALEX KIDD IN HIGH TECH WORLD (MS)

von Marcel Bernecher aus Berlin

DIE ACHT TEILE DER KARTE

A) Mom und Dad zweimal aufsuchen. Das erste Kartenteil ist eine Fälschung. Beim zweiten Mal ist es das richtige.

B) Zehn Fragen beantworten, um bei Mary ein Kartenteil zu bekommen:

1. Tokyo
2. Minia
3. 450 Pounds
4. Athens
5. 5050
6. 206 (Knochen)
7. 50 Stars
8. Lira
9. Mozart
10. 5 Sec.

C) Bei James das dritte Kartenteil nicht berühren. Bei Rockwell anrufen. Nach einer halben Stunde zu Rockwell gehen. Er gibt für den Puder das dritte Kartenteil.

D) Mark und Tom sind nur zwischen 9.30 und 9.45 Uhr anzutreffen (00.30 - 00.45). Raum 26 dreimal innerhalb dieser Zeit aufsuchen. Viertes Kartenteil mitnehmen.

E) Geht nach 10 Uhr zu John, danach zu Barbara. Dort müßt Ihr den Namen des Buches herausfinden und zurück zur Bibliothek. Dann erst wird John das Buch mit einem weiteren Kartenteil finden.

F) Sechs Mädchen müssen richtig benannt werden:

1. Linda

2. Betty
3. Janet
4. Cindy
5. Susi
6. Kate

G) Auf der dritten Ebene ist hinter der Uhr ein Stück Papier versteckt. Mann kann die Uhr mit der Miniaturleiter erreichen, die in Raum 3 in der Vase versteckt ist.

H) Der letzte Kartenteil liegt im Abfallimer in der Küche, Raum 8.

R-TYPE

(MS)

von Tim-Oliver Horz aus Rendsburg

Tim-Oliver weiß, wie man R-Type unverletztbar durchspielen kann. So geht's:

Beide Control Pads anschließen. Bei ausgeschaltetem Gerät Pad 1 nach rechts unten, sowie Pad 2 nach links oben und Taste 1 drücken. Geräteeinschalten. Sobald das „R“ des Titels erscheint, loslassen. Sollte Euch das jedoch ein

wenig zu „cheating“ sein, kann Euch Dirk Brakenhoff aus Dakendorf verraten, wie Ihr Euch selbst zu weiteren Continues helfen könnt. Sobald die Continue-Anzeige erscheint, innerhalb von zehn Sekunden sooft wie möglich nach oben, rechts, unten und links drücken.

- eine Leiter
- 3 Vase mit Mini-Leiter und Verbindung zu Raum 2 über eine Leiter
- 4 Treppe zu Raum 3
- 5 Bibliothek
- 6 Retainer
- 7 Treppe zu Raum 6
- 8 Küche mit paper cloth
- 9 Mom und Dad
- 10 Treppe zu Raum 9
- 11 Retainer
- 12 Armour
- 13 Girls
- 15 Treppe zu Raum 19. Start und Telephone
- 16 James
- 17 Mary
- 18 Computer (Gefahr!)
- 19 Treppe zu Raum 18 und

- 23 Barbara
- 24 Rockwell
- 25 Paul
- 26 Tom und Mark
- 27 Retainer
- 28 Vase mit Safeschlüssel
- 29 Leiter zu Raum 28
- 30 defekte Treppe (Gefahr!)
- 31 Bob

TEDDY BOY (MS)

von Ferdinand Syskowski aus Bochum

Ein Auswahlenü erhält man, wenn man im Titelbild das Steuerkreuz nach oben, unten, links und dann rechts drückt.

WONDER BOY (GG)

von Thomas Denk

So wählt man die Runden einzeln an: Das Spiel starten. Wenn das Bild mit dem text „Area... Round...etc.“ erscheint, einfach das Steuerkreuz nach oben drücken und Ihr könnt Euch Area 1 bis 9 aussuchen.

G-LOC (GG)

Ein vielgeäußerter Hinweis auf eine alternative Steuerung bei G-Loc lautet: Steuerkreuz nach unten, Taste 2 und START gedrückt halten, dann einschalten.

1			14			
2		9*	15	20		28
3		10	16 ^X *	21*		29
4	6	11	17*	22	25	30 ^X
		7	12	18 ^X	23	26*
5	8*	13*	19	24	27	31

Mit dieser Karte findet Ihr alle wichtigen Gegenstände und Personen

LEGENDE:

- * Kartenteil
- X Lebensgefahr
- 1 Safe mit Handglider
- 2 Verbindung zu Raum 1 über

- Telephone
- 20 Alex' Room mit pencil und paper
- 21 John
- 22 Treppe zu Raum 21 mit Telephone und Phonebook

TIP DES MONATS

TOE JAM & EARL (MD)

von Kai-Lukas Gutzeit aus Bielefeld

Spielt zuerst ganz normal, bis Ihr ein paar Rocket Skates besitzt. Laßt Euch dann in die Welt 1 fallen. Aktiviert hier die Skates und lenkt in die Ecke links unten. Hier findet Ihr ein Atoll mit einem Loch in der Mitte. Wenn Ihr Euch durch dieses Loch fallen laßt, gelangt Ihr in die Welt 0! Am Limonadenstand könnt Ihr Euch jetzt ein Extraleben bestellen. Laßt Ihr Euch nun von Welt 0 fallen, gelangt Ihr in die von Euch bis dato höchste erspielte Welt.



SONIC (MD)

von Axel Friedemann aus Mühlheim

Hinweise zur Sonic-Levelwahl haben wir gleich pfundweise von Euch erhalten. Axel hatte zusätzlich ein paar weitere Tipps auf Lager:

Das Levelmenü erhält Ihr, wenn Ihr im Titelbild Taste A gedrückt haltet und mit dem Steuerkreuz links, rechts, oben, unten, links, rechts und dann Start drückt. Ein Klingelzeichen meldet sich, wenn Ihr es geschafft habt.

Wenn Ihr Probleme mit den Chaos Emeralds habt, dann wählt über das oben beschriebene Menü die „Special Stage“, die Bonusrunde an. Wirbelt solange, bis Ihr den ersten Emerald habt. Drückt nun die Reset-Taste. Keine Angst, die Emeralds gehen Euch nicht verloren! Geht wieder über die Levelwahl in die „Special Stage“, und zwar so lange, bis Ihr alle sechs Emeralds zusammen habt. Ihr könnt Sonic jetzt entweder von Anfang an durchspielen, oder Euch auch gleich den End-Level wählen.

Wenn Ihr von Anfang an spielt, solltet Ihr versuchen, stets genügend Extraleben parat zu haben. Hier ein besonderer Kniff: Versucht, alle 225 Ringe im Act 1 der Green Hill Zone zu sammeln, da Ihr dadurch zwei Leben erhaltet. Im zweiten und dritten Act gibt es je einen Lebensmonitor und



über 100 Ringe. Wenn Ihr Euch nun in einem Act zwei Leben geholt habt, dann verbratet absichtlich einen Sonic. Dadurch verliert Ihr ein Leben. Ihr könnt in demselben Act nun wieder zwei neue Leben einheimsen. Achtet nur unbedingt darauf, daß Ihr keine Laterne berührt, denn sonst beginnt Ihr den Act ja nicht mehr von ganz vorne.



POPULOUS (MD)

von Thomas Tatschke

Noch ein Tip von Thomas: Wählt erst „New Game“ und haltet danach B gedrückt. Jetzt müßt Ihr solange nach oben und unten drücken, bis Zahlen erscheinen. Ihr könnt nun bis zum 2269. Level frei anwählen.



QUACK SHOT (MD)

von Lothar Giessen

SCHLÜSSEL UND BUBBLE GUM

Am Anfang müssen zuerst alle 4 Runden bis zur Fahne durchlaufen werden, egal in welcher Reihenfolge. In Transylvania bekommt Ihr nun den Schlüssel, den Ihr für das Schloß brauchen. Im Schloß bekommt Ihr den roten Plunger, mit dem Ihr in Duckburg rechts die Wand hochklettern können. Lauft ganz nach rechts und Sie erhalten den Bubble Gum. Mit dem Bubble Gum könnt Ihr die blauen Steine zerstören.



springt Ihr zuerst auf das Sonnensymbol, dann auf das Mondsymbol und zuletzt auf das Sternsymbol, die Decke geht wieder nach oben.

DRACULA

Jetzt fliegt Ihr wieder nach Transylvania, um Dracula zu bekämpfen. Ihn könnt Ihr mit dem gesammelten Popcorn vernichten. Wenn Ihr Dracula besiegt habt, erscheinen vier weitere Runden. Spielt Ihr die Runden wieder bis zur Fahne durch.

MAHARAJA-PALAST

Der Weg zum Maharaja-Palast, der zum Tiger führt, ist folgender: Der Tiger ist hinter einer Tür mit der Nr. 6 versteckt. Die Tür befindet sich auf einem Absatz. Rechts unten vom Absatz ist eine weitere Tür mit der Nr. 6 vorhanden. Der Tiger muß am Kopf getroffen werden. Wenn der Tiger nach oben springt, stellt Ihr Euch direkt unter ihn, so könnt Ihr nicht von der Flamme getroffen werden. Wenn der Tiger am Boden ist, müßt Ihr unter ihm hindurchlaufen, falls er nach einer Seite springt. Ist der Tiger besiegt, erhaltet Ihr das Medaillon. Mit dem Medaillon könnt Ihr die Pyramide öffnen. Wenn Ihr in den Raum gelangt, wo die Decke herunterkommt,

„SCEPTER OF RA“

Nun nehmt Ihr das „Scepter of Ra“ und fliegt zum Südpol. Taut den Boden auf und Ihr erhaltet den Wikinger-Schlüssel. Jetzt fliegt Ihr zum Wikinger-Schiff und benutzt den Schlüssel. Der Ritter muß am Kopf getroffen werden. Der Axt können Sie ausweichen, indem man sich duckt, oder drüberspringt. Vom Wikinger

Fortsetzung ➔



Der neue Video-Spiele-Versand in Hamburg!!

Quack Shot	99,-
Sonic	99,-
Starflight	109,-
Ishido	69,-
Konsolen u. Zubehör, Drahtl. Pads mit Df.	

Sonderangebote telefonisch

Beckerberg 26, 21 HH 90
Tel.: 040/765 62 52

erhaltet Ihr den grünen Plunger. Nun fliegt Ihr zum Südpol und schießt den Vogel von unten mit dem Plunger an. Schwingt Euch sich an den Plunger und fliegen Sie nach rechts über den Abgrund.

BUCH

Das Buch ist in einem blauen zerstörbaren Stein versteckt. Der Boss im Unterschlupf muß auch am Kopf getroffen werden. Stellt Euch zuerst ganz nach rechts unten und drückt die Richtungstaste nach unten. Wenn der Boss ankommt, gleitet Ihr nach links und springt auf den Absatz, nun könnt Ihr ihn leicht am Kopf treffen. Nach dem Treffer sofort wieder nach rechts

laufen und Vorgang wiederholen. Wenn Ihr ihn vernichtet habt, erhaltet Ihr wieder das Buch. Benutzt das Buch und Sie kommen in die letzte Runde.

LETZTE RUNDE

In der letzten Runde kommt Ihr an einen Abgrund, wo es auf den ersten Blick nicht mehr weitergeht. Habt Mut und springt, es wird ein Stein erscheinen, auf dem Ihr landen können. Auch der letzte Anführer muß am Kopf getroffen werden. Weicht den Steinen am Boden aus, dem Schwert könnt Ihr ausweichen, wenn Ihr oben steht.

DONALD DUCK THE LUCKY DIME CAPER

(MS)

von Lothar Giessen

RUNDE 1

DIE NÖRDLICHEN WÄLDER

Versucht nach rechts zu gelangen und springt vom Trampolin (durch zusätzliches Drücken des Knopfes 2) auf den Ast. Wenn Ihr zum Anführer gelangt seid, stellt Euch ganz links an den Bildschirmrand und wartet, bis der Bär angelaufen kommt. Springt rechtzeitig nach oben, um den Bären am Kopf zu treffen. Wirft der Bär mit einer Nuß, müßt

Ihr über die Nuß springen. Die Biene kann Euch nicht schaden.

RUNDE 2

DER GROSSE AMERIKANISCHE WALD

Hier müßt Ihr Euch von den Schildkröten tragen lassen. Am Ende des Levels 1 erscheint der Löwe. Stellt Euch auf den linken Absatz und



wartet, bis der Löwe angebraust kommt. Nun springt Ihr über ihn und dann rechts auf ihn. Wenn Ihr ihn getroffen habt, sofort wieder auf den Absatz springen. Vorgang wiederholen.

RUNDE 3

HOCH IN DEN ANDEN

Versucht bis zum Anführer den Frisbee zu behalten. Stellt Euch unter einen der beiden Statuen und schießt von unten auf die Statue. Nachdem Ihr beide Statuen zerstört habt, müßt Ihr noch einmal den fliegenden Ring treffen.

RUNDE 4

DIE TROPISCHEN INSELN

Ihr gelangt in einen Raum, in dem Feuerflammen von der Decke fallen und Steine zer-

2.3 Geht eine Etage hoch, befreit das Kind und stellt Euch auf das dritte Auto.

3.3 Geht ganz nach links und befreit das Kind.

5.3 Geht ganz nach rechts.



stören. Nur so könnt Ihr nach unten gelangen.

Unten angelangt, benutzt Ihr die linke Tür; nur diese führt zum Anführer. Beim Anführer müßt Ihr Euch ganz oben auf den Absatz stellen.

Der Anführer fliegt immer diagonal von oben nach unten in die Ecke. Stellt Euch also in die Ecke, wo Ihr ihm auf den Kopf springen können.

RUNDE 5

DIE PYRAMIDEN

Hier könnt Ihr auf Extra Leben Jagd gehen, denn hinter fast jeder Tür sind rote Kisten mit vielen nützlichen Gegenständen versteckt. Für den Anführer sollte man den Hammer benutzen. Springt vom Boden hoch und schlagt ihn mit dem Hammer.

RUNDE 6

DER SÜDPOL

Macht Euch den Schneesturm zu Nutze. Denn nur so kann man über große Abstände springen. Für den Anführer ist der Frisbee am besten. Schießt den Eisklotz ka-putt und trefft den Vogel in der Luft.

RUNDE 7

MAGICAS SPUKSCHLOSS

Springt auf die Skelettknochen, sie enthalten wichtige Gegenstände. Um die Hexe zu vernichten, müßt Ihr mehrmals auf die Kugel springen.

TELEFON 0711 - 262 42 09

HEISSE SOFT & COOLE PREISE

SEGA MEGADRIVE

Tecmo Soccer, Toki, Y's III, Wani Wani World, Dando, Chuck Rock, Devil Hunter, Faria, Lunar, Rings of Power, Street Fighter 2, Pitfighter, Mega Drive dt., Grundgerät 299,- DM. Ständig Neuheiten! Sonderangebote ab 39,- DM

GAME GEAR

Frogger, Kick Off, Fantasy Zone, Kinetic Connection u.v.m., TV-Tuner, Master Adapter, Linkkabel, Akkupack, Spiele ab 39,- DM

GAMEBOY

Die absoluten Tophits + 80 weitere Titel, Spiel ab 29,-



Besucht unser Ladengeschäft, wir haben viele Spiele für weitere Systeme. Ankauf von Gebrauchtspielen und Geräten! Fordert unsere GAME NEWS gegen frankierten Rückumschlag! Werdet Clubmitglied!

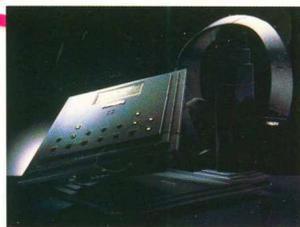
TOP 4 HACKSTR. 30 7000 STUTTGART 1

Nice to Have

WESTENTASCHEN- SEKRETÄR

Als sie vor etwa sechs Jahren erstmals auf dem Markt erschienen, hielt man sie für ein nettes Spielzeug. Heute sind die „elektronischen Notizbücher“ (diese Bezeichnung untertreibt übrigens ungemein) in unzähligen Akten- und Jackentaschen zu finden.

Das Angebot ist riesig. Viele Anbieter und noch mehr verschiedene Modelle machen die Wahl zur berühmten Qual. Die Preis-Leistungsunterschiede sind gering, die Austauschbarkeit der Fähigkeiten dagegen hoch. Hier ist eine kleine Auswahl:



DESIGN- OBJEKT

Dieser tragbare CD-Player aus der Philips Collection, in der sich Spitzentechnologie und innovatives Design verbinden, ist eine Zierde für jedes Zimmer. Doch der AZ 6819 sieht nicht nur prima aus, er ist auch noch äußerst gut durchdacht. Der drahtlose Kopfhörer legt Euch nicht an die Leine, ein wiederaufladbarer Akku-Satz macht Euch Steckdosen-unabhängig und die Infrarot-Fernbedienung schont die Füße. Und das alles serienmäßig, zum Preis von ca. 900 Mark.

ÜBER- FLIEGER



Ein Kinderspielzeug ist erwachsen geworden: die Flugdrachen von heute sind reinrassige Hochleistungs-Sportgeräte. Der beste Kunstflugdrachen der Welt ist der „Big Brother II“. Bei einer Spannweite von 250 cm erfordert es schon eine ganze Menge Kraft und Können, ihn in der Luft und sich selbst auf der Erde zu halten. Um stolzer Besitzer eines solchen Edelflighters zu werden, muß man allerdings 698 Mark für den Tisch des Hauses blättern. Aber natürlich gibt es auch weitaus preiswertere Einsteiger-Modelle.

CASIO SF-9700

Standards wie Uhr, Taschenrechner, Terminkalender, Telefonnummern-Speicher und vieles mehr sind selbstverständlich. Gut, weil leicht zu bedienen: die erhabene Tastatur. Noch besser, weil leider nicht selbstverständlich: Sicherheit bei Batteriewechsel durch Back-up Batterie und die Möglichkeit, alle Daten extern zu sichern (wichtig bei Verlust des Gerätes). Für Techniker: 64 KB (2.6000 Eintragungen), kann durch RAM-Karten beliebig erweitert werden. Angemessener Preis: DM 449,-

SHARP IQ-8100M

Standardausstattung? Kein Thema. Ebenso dabei: eine bestens zu bedienende Tastatur. Für gezielte Funktionserweiterungen sind jede Menge auswechselbarer IC-Karten erhältlich (von Wörterbüchern über Tabellenkalkulation bis hin zum Game-Klassiker Tetris). Das Display ist top: es bietet acht Zeilen mit jeweils 40 Zeichen. Mit Hilfe eines Modems ist sogar die Datenfernübertragung möglich. Ebenfalls erweiterbare Speicherkapazität von 64 KB. Kostenpunkt (ohne IC-Karten): DM 549,-

ATARI PORTOFOLIO

Hat die Leistungsfähigkeit eines echten PC's. Eignet sich neben der gewohnten Notebook-Ausstattung sogar zur Textverarbeitung. MS-DOS-gleiche Kommandos und fingergroße, schreibmaschinenartige Tasten sorgen für einfache Bedienbarkeit. Ist kompatibel mit jedem PC im Industriestandard. Sehr gut: kann auch über Steckdosen betrieben und an Drucker angeschlossen werden. Daten lassen sich auf „Memorycards“ speichern. Kostet - verständlicherweise - etwas mehr: DM ca 800,-



GOLDJUNGE

Hochkarätige Technik und Super-Design. Das ist der HS-JX 3000, das Spitzenmodell der Tragbaren von Aiwa. Der Stereo-Radio-Recorder glänzt sowohl durch seine Ausstattung als auch durch die außergewöhnliche Farbe: er präsentiert sich ganz in gold. Besonderes Highlight ist die „voice indikation“. Hierbei bestätigt eine Synthesizer-Stimme die eingegebenen Funktionen. Weitere, interessante Details sind, neben 3-fach Autoreverse und der Möglichkeit von Stereoaufnahmen, Synthesizer-Tuner für UKW und MW, 20 Sta-



tionsspeicher und Multi-Time-Display. Sehr praktisch im Bus oder der Bahn ist das PLSS-System. Es sorgt für eine Reduzierung der durch die Kopfhörer nach außen dringenden Lautstärke und verhindert so Ärger mit Schaffnern oder

Mitfahrern. So viel Qualität und die Tatsache, daß es sich hierbei um eine limitierte Auflage handelt, hat natürlich ihren Preis: 798 Mark müssen auf den Tisch, um in den Besitz eines dieser tollen Geräte zu kommen.

UNGEHEUER INDISKRET

Heye Verlag

Ungeheuer indiskret geht es in Europa zu, will man dem Drachen-Experten und Spielplan-Illustrator Marino Degano glauben. Da gibt es lockengewickelte Schafe in Irland, rasenmähende Lakengeister in Schottland, anti-stierkampfgeschulte Stiere in Portugal und segelzerfetzende Feuerdrachen-Wikinger hoch im Norden. Die Mohrrüben im Elefantenhinter, den arg gebeutelten Torero, die BH-losen Drachen-Ladies und andere Details überlassen wir den forschenden Blicken anderer. 3-6 Spieler ab 14 Jahren versuchen, dahinterzukommen, was die Mitspieler über sich und andere denken. Dazu werden Fragekärtchen gezogen („Wie würde ich auf keinen Fall rumlaufen?“ - Was haltest ihr für eine ausse-



machte Sauerer!?) und die Antworten verdeckt abgegeben, indem man kleine Rahmen auf möglichst passende, immer aber lustige Bildausschnitte des Spielplans legt. Wer hat was wohin gelegt - das herauszufinden, ist die Frage aller Fragen. Für Schmunzeln ist bei diesem Hellseher- und Einschätzungstraining gesorgt.

HERZIGE NASEN

Kaum jemand kennt seinen vollständigen Namen, aber unzählige liebenswert knollnasige Geschöpfe haben dafür gesorgt, daß er weltbekannt wurde: Guillermo Mordillo. Heutetummeln sich seine „Kinder“ in Büchern, auf Postern und Kalendern. Man kann sie verschicken, puzzeln und mit ihnen schmusen. Das neue 2000-teilige Puzzle „Futura“ und die Giraffe aus dem „Crazy Zoo“ sind nur zwei Beispiele aus der umfangreichen Mordillo-Collection des Münchener Heye Verlages.



DER FLIEGENDE HOLLÄNDER

Bandal-Huki

In den letzten vier Jahren wurden gleich drei seiner Spiele zum „Spiel des Jahres“ gewählt, allen voran das großartige „Adel verpflichtet“ F.X. Schmid, und schon wieder schickt sich Klaus Teuber an, mit „Der Fliegende Holländer“ 200-300 weitere Spieleneuheiten dieses Jahres hinter sich zu lassen. 3-6 Spieler ab 12 Jahren ziehen nur eine einzige Spielfigur, eben besagtes Geisterschiff. Außerdem versuchen sie, möglichst wertvolle Anteile an den anderen Schiffen zu be-

sitzen. Wehe aber, wenn der „Fliegende Holländer“ sich den Schiffen nähert, mit denen man das Spiel zu gewinnen hofft! Verschiedene Aktionen können wahlweise von den Spielern durchgeführt werden, wobei Bluffen groß geschrieben wird! Verhandlungen der Spieler untereinander lassen nicht nur die Spielplanwellen, sondern auch die Gemüter überschäumen, immer aber auf äußerst verschmitzte Weise. Und wie so oft im Leben, kommt es auch bei diesem Spiel häufig anders, als man denkt!

Helge Andersen



LEVI'S AKTION

Alle, die Lust auf die Welt der LEVI'S-Jeans bekommen haben, sollten nun die Ohren und Bleistifte spitzen. Denn GAMERS verlost:

- 10 MC's „Blue's 501Hits“
- 5 T-Shirts „Blue Times – The Levis-Story“
- Einen 501-Jeans-Gutschein

Scheibt an: **GAMERS**, Stichwort: Levi's, Pöseldorfer Weg 13, 2000 Hamburg 13



EVER-BLUE

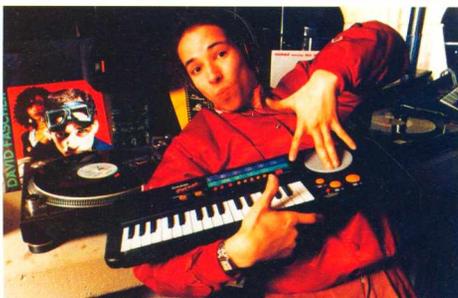
Eigentlich ist sie nichts weiter als eine einheitsblaue Arbeitshose. Die Form ist über 100 Jahre alt und auch sonst ist sie alles andere als aufregend. Eigentlich... Wenn da nicht dieses gewisse Etwas wäre, das aus der Levi's 501 den Klassiker gemacht hat, als der sie auf der ganzen Welt bekannt und begehrt ist. Der berühmte Name entstand übrigens durch die amerikanische Bürokratie des Jahres 1877. Die „501“ ist nämlich nichts weiter als eine Stofftypenbezeichnung, mit der nach amtlicher Vorschrift die zum Versand kommenden Stoffballen gekennzeichnet werden mußten. Ihr weltweites Comeback erlebte die 501 schließlich im Jahre 1985, als der berühmte „Waschsalon“-Spot mit Nick Kamen in die Kinos kam. Heute nun ist die Jeans, die zuerst nur von Goldgräbern und Arbeitern getragen wurde, in fast jedem Kleiderschrank zu finden. Ein kleiner Tip: in gut sortierten Second-Hand-Shops gibt's oft die besten Stücke.



WILD AUF PLASTIK

Die Telefonkarten der Post entwickeln sich immer mehr zu Sammelobjekten und Kapitalanlagen. Ein ganz heißer Tip sind daher die neuen Walt Disney-Karten zur Eröffnung des Euro-Disney Resort in Paris am 12.4.92. Der vier Motive umfassende, in einer limitierten Auflage von 3.000 Stück hergestellte Satz kostet 198 Mark. Ein echtes Muß für alle Sammler. Ebenso wie die ersten Walt Disney-Motiv-Karten überhaupt. Dieser Satz besteht aus zwei Karten, zusammen kosten sie 130 Mark. Achtung: Diese Karten sind nur noch ca. 400mal zu haben. Bestellen könnt Ihr alle angesprochenen Motive unter: Telefon: 02129/6788.

ONE-MAN-SHOW



Entwarnung für alle Schallplattennadeln. Ab sofort könnt ihr wie die Wilden „scrachen“, auch ohne die Lebensqualität der klingenden Diamanten drastisch herabzusetzen. Denn Casio bewies ein Herz für alle Nachwuchs-DJ's und entwickelte den RAPMAN. Mit diesem Keyboard stehen euch alle Möglichkeiten offen. 30 brandheiße Groove-Patterns, 25 Solo-Sounds, drei zusätzliche Drum-Pads und ein eingebautes Mikrophon lassen eurer Phantasie freien Lauf. Die absolute Krönung aber ist die einzigartige „Scratch Disc“: durch einfaches Drehen sorgt sie für die gewünschten Soundeffekte. David Fascher, mit 21 Jahren bereits zweifacher DJ-Weltmeister, hat den RAPMAN bereits getestet: „Das ideale Einsteiger-Keyboard für alle Scratcher und Dancer...“ Zu haben ist es für ca. 200 Mark im Musikfachhandel und in Kaufhäusern.



ZEUGNIS-DOPING

An ihnen kommt man schwerer vorbei, als an so manchem, fiesen Video-Bösewicht: die in freier Wildbahn viel zu weit verbreiteten Lehrer. Besonders unangenehm sind die Vertreter dieser Spezies während Klassenarbeiten. Nun naht endlich Rettung für die armen, unterdrückten Schüler: „Das große Buch vom Schummeln“ aus dem Eichborn Verlag verrät für schlappe 10 Mark jede Menge erprobte Moggeltricks. Das ideale Buch für alle, die sich die Wartezeit bis zum Erscheinen des Gamers-Buches „Tips +Tricks“ mit ein paar guten Zensuren verkürzen wollen.





Auf vielfachen Leserwunsch wird GAMERS ab der nächsten Ausgabe eine Kleinanzeigen-Ecke ein-

richten, die GAMERS-Börse. Wollt Ihr Spielmodule tauschen, eine Konsole günstig aus zweiter Hand erwerben oder Kontakt zu anderen Sega-Spielern knüpfen? Eine Kleinanzeige in der GAMERS-Börse genügt. Verwendet einfach den Cou-

pon unten, um uns Euren Text zu schicken (Ihr dürft ihn natürlich auch fotokopieren oder Eure Zeilen auf einen normalen Brief schreiben). Beachtet bitte folgende Punkte:

- Eine Kleinanzeige (maximal 5 Zeilen mit je 30 Anschlägen) kostet 10 Mark.

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 Anzeigenthalte nicht überprüfen.

• Schickt den Anzeigentext zusammen mit den 10 Mark in Briefmarken an folgende Adresse:

MVL GmbH
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: _____

kreuzt Bitte legt den Betrag in Form von Briefmarken bei.

• Einsendeschluß für die Börse in GAMERS 3 ist der 15. April 1992. Alle Kleinanzeigen, die danach bei uns eintrudeln, wandern automatisch in die nächste Ausgabe.

• Wir behalten uns Kürzungen vor. Es besteht kein Anspruch auf



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 (Post-stempel) schriftlich widerrufen.

GAMERS-Leserservice,
Postfach 10 32 45, 2000 Hamburg 1.

ABONNEMENT-COUPON

JA! Ich abonniere GAMERS ab sofort für mindestens 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.

DATUM/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

INTERVIEW

mit den Prinzen

Ich wär so gerne Millionär

Die Prinzen aus Leipzig sind die ersten gesamtdeutschen Superstars

Erst war es ein seltsames Lied mit dem Titel „Gabi und Klaus“, das immer penetranter aus den Radiolautsprechern schallte. Inzwischen hat die zweite Single „Millionär“ die deutsche Hitparade erobert und die Prinzen, eine schrille A-Capella-Band aus Leipzig, im Handumdrehen zu ersten gesamtdeutschen Superstars gemacht. Doch die fünf ehemaligen Chorknaben aus Leipzig sind alles andere als die braven Buben aus der Nachbarschaft und haben Haare auf den Zähnen - ein Glücksfall für die arme deutsche Popmusik.

GAMERS: Wie hat das alles angefangen mit den Prinzen?

S. Krumbiegel: „Viervon uns



(von l. n. r.)
Wolfgang Leng,
Tobias Künzel,
Sebastian Krumbiegel,
Jens Semodner,
Henri Schmidt

waren im Leipziger Tomaten... äh, Thomanerchor, Jens war im Kreuzchor. Während der Chorzeit haben wir dann angefangen, punkmäßige Rockmusik zu machen - Opposition, denn im Chor haben wir den ganzen Tag Bach gesungen. Also haben wir wilde Rockmusik gemacht, ganz heimlich, durfte keiner wissen damals. Dann haben wir unseren Manager getroffen, mit dem wir heute noch zusammen sind, und der sagte: „Ihr könnt doch so schön singen.“ Dann haben wir eben A-

Capella gemacht. 1987 bis 1990 haben wir die Kiste im Osten durchgezogen. Lief auch da ziemlich gut, mit Fernsehen und viel Funk.

G: War die Kulturpolitik in der DDR nicht ziemlich rigeros?

SK: „Die war nicht rigeroser als hier.“

T. Künzel: „Der Witz ist der, daß wir im Westen mehr Probleme haben, als wir damals im Osten hatten.“

SK: „Früher haben wir singen können, was wir singen wollten, wenn es nicht gerade

„Honecker ist blödd“ war. Wenn wir jetzt ein Lied haben, wo zum Beispiel das schöne Wort „f.....“ drin vorkommt, würde keine Radiostation das spielen.“

G: Wie war das mit dem derzeitigen Prinzen-Hit „Millionär“ - ist das eine Anspielung auf die Geschäftemacherei nach der Wende?

SK: „Das Lied ist vor anderthalb Jahren entstanden. Das war eine Zeit, wo es uns finanziell nicht sehr gut ging, und aus dieser Not ist auch das Lied geboren.“

Blutige Video-rache

Weil der US-Bundesstaat Arizona den Feiertag zu Ehren des ermordeten Schwarzenführers Martin Luther King nicht anerkennen will, nimmt Chuck D im Videoclip zu „By The Time I Get To Arizona“ (vom kürzlich erschienen Album „Apocalypse 91...The Eny Strikes Black“) blutige Rache am Gouverneur, montiert ihm einen Sprengsatz unter den Dienstwagen. „In Düsseldorf bin ich über die Martin-Luther-King-Straße gegangen, in Hamburg gibt es einen Martin-Luther-King-Platz - wenn Deutschland diesen Mann ehren kann, warum kann es nicht Arizona?“

NEWSMIX

U2-SÄNGER BONO an den Kragen wollte kürzlich ein 20-jähriger. Erst kletterte er über eine dreieinhalb Meter hohe Mauer, dann warf er einen Backstein durchs Küchenfenster von Bonos gut bewachtem Wohnhaus, bevor er überwältigt werden konnte. Zu der Zeit war der Sänger mit seiner Frau Alison und den beiden Kindern unterwegs.

ALICE COOPER verwechselte kürzlich Hippies mit Vampiren: „Meine Musik war der Pfahl, den ich ins Herz der Love-And-Peace-Generation trieb!“

Letztes Jahr gaben sie bei uns nur ein Konzert - vor 60.000 Zuschauern auf dem Mannheimer Maimarkt. 1992 kommen die **GUN N' ROSES** zu vier Open-Air-Shows nach Deutschland (26.5. Berlin; 28.5. Stuttgart; 30.5. Köln; 3.6. Hannover)



U2-Sänger Bono



Alice Cooper

PRINCE TOUR '92

alle Tournee-Daten



20.5.92	Kiel
21.5.92	Frankfurt
24.5.92	Dortmund
25.5.92	Stuttgart
27.5.92	Zürich
30.5.92	Hannover
31.5.92	Berlin
2.6.92	Köln
5.6.92	München
8.6.92	Oldenburg
9.6.92	Hamburg
10.6.92	Hamburg
12.7.92	Dortmund
16.7.92	Mannheim

VOR SCHAU

Nächstes Mal im Testteil:



Tecmagik
bleibt
am Ball

Mogel- Module

Findige Hardware-Hersteller veröffentlichen in Kürze Modul-Adapter fürs Mega Drive, mit denen Ihr bei einigen Spielen rumschummeln könnt. Wir nehmen diese verlockenden Produkte mit Namen wie „Action Replay“ und „Game Genie“ unter die Lupe und sagen Euch, ob sich der Kauf lohnt.

Ausgetrickst

In der nächsten GAMERS findet Ihr u.A. endlich die Shining in the Darkness-Karten, die aus Platzgründen nicht mehr in diese Ausgabe paßten. Dazu gibt es natürlich die übliche Mischung aus tollen Spielekniffen, die Ihr eingeschickt habt. Die Tips des Monats (je eine preisgekrönte Zuschrift pro System) sind natürlich auch wieder mit von der Partie.



Es lebe der Sport

Die olympischen Sommerspiele in Barcelona rücken langsam näher. Ein solches sportliches Großereignis wird natürlich auch Auswirkungen auf den Modul-Ausstoß der Software-

Firmen haben. GAMERS enthüllt in der nächsten Ausgabe alle Einzelheiten zum Thema „Olympia-Spiel“.



Bald könnt Ihr mit dem Joypad krauln...

Fotos: Bongarts

- „Champions of Europe“ für Master System: Spitzen-Fußball?
- „Axe Battler“ für Game Gear: Großes Action-Adventure für den Kleinen?
- „Super Off Road“ für Mega Drive: Die Rennspiel-Alternative?



und viele andere mehr, darunter das Neueste aus den Sega-Labors sowie die besten Importe aus Japan und den USA

LONDON CALLING

Im April findet die „European Computer Trade Show“ in London statt. Auf dieser großen Fachmesse stellen jede Menge Videospiele-Hersteller ihre neuesten Produkte vor. GAMERS entsendet zwei untriebige Mitarbeiter nach England, um Firmen wie z.B. Electronic Arts, U.S. Gold, Tecmagik, Mirrorsoft oder Domark die neuesten Module aus der Nase zu ziehen. In unserem ausführlichen Messebericht im nächsten Heft berichten wir, was in London Sega-mäßig los war.

IMPRESSUM

Herausgeber:

Rüdiger Limbach

Chefredaktion:

Heinrich Lenhardt

v.i.S.d.P. für alle Tests und
Tips und Tricks

Konzept & Idee:

Sven Jakobsen v.i.S.d.P. für
alle Features

Graphik:

Sophia Strich,
Peter Kemmler

Illustration:

Klaus Pötter

Bildredaktion:

Sven Jakobsen

Anzeigen:

Nicole Bandow
Anzeigenpreisliste Nr.1
vom 1.1.1992

Vertrieb:

IPV Wendenstraße 27-29
20001 Hamburg

Abonnement:

GAMERS-
Leserservice
inter abo
Betreuungs
GmbH

Lithografie:

Repro&Litho
Werkstatt GmbH
Oelkersallee 29a
20050 Hamburg,

City-Repro
Münzstraße 11
20001 Hamburg

Druck:

Neef + Stumme
Rollenoffset
3120 Wittingen

Verlag:

MVL GmbH
Pöselddorfer Weg 13
20013 Hamburg 13
© 1992 für alle Beiträge bei
MVL GmbH
Alle Rechte vorbehalten

Nachdruck nur mit
vorheriger, schriftlicher
Genehmigung. Keine Haf-
tung für unverlangte Fotos,
Manuskripte etc.
Gerichtsstand ist Hamburg

GAMERS erscheint zwei-
monatlich zum Einzelpreis
von DM 5,-

Das nächste
GAMERS-Heft
erscheint am
21. Mai 1992

◀ **Halten Sie die Klappe!**



**Denn nur dann können Sie diese Seite umklappen und erfahren
ganz genau, was "Sonic, the Hedgehog"
ab sofort ist:**

ür alle.



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



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

*jetzt auch auf dem GAME
GEAR so richtig schön
fetzen. Also, treue Gesellen
seit den Anfangstagen der
Stacheltier-Unterhaltung,
aufgepaßt: Seid genauso
schnell wie Sonic beim
Fachhändler Eurer Wahl*

*und reitet mit auf der
SEGA Megawelle. Und
dieses Mal werden die
Ersten nicht die Letzten
sein.
Viel Vergnügen.*

SEGA

Games People Play

Einer f



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



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

**Endlich vereint:
Das Spiel des Jahres
und alle SEGA-
Meisterwerke.**

*Die drei Muskettiere modern-
ster, elektronischer
Videounterhaltung haben*

*jetzt alle den gleichen
Spiegelgeführten: SONIC, THE
HEDGEHOG. Ab sofort
brilliert der irrsite Igel seit
Menschengedenken nicht
nur auf MEGA DRIVE und
MASTER SYSTEM II.
SEGA's Turboigel läßt es*

SHADOW OF THE

BEAST

C & VG (I) 94%
 SEGA PRO (UK) 90%
 JOYPAD (F) 94%

- SHADOW OF THE BEAST BIEWEN
- 6 RIESIGE LEVEL
 - ÜBER 100 ANIMIERTE INTELLIGENTE MONSTER
 - 11-EBENEN PARALLAX-GRILLUNG
 - UNZÄHLIGE VERSTECKTE EXTRAS UND UNZÄHLIGE FIZZLES ERHÖHEN DEN BELIEBEN NOCH MEHR
 - ACTION FÜR 1-4 SPIELER MIT MEGA WÄRMEN UND BRILLIANTE ANIMATIONEN
 - PRÄGENDE GUNDE EFFEKTE UND MITREISSENDE SOUNDTRACKS

JETZT ÜBERALL ERHÄLTLICH
 EIN MONSTER FÜR DAS MASTER



MASTER
 SYSTEM
 '92

FÜR DAS SEGA™ MASTER SYSTEM



SHADOW OF THE BEAST
 Logo and illustration,
 SHADOW OF THE
 BEAST™. Published under
 licence from PSYGNOSIS
 LIMITED. PSYGNOSIS and
 SHADOW OF THE
 BEAST™ are trademarks
 of PSYGNOSIS LIMITED
 and are used with
 permission.
 All rights reserved.

TECMAGIK™

Tecmagik (Entertainment) Ltd., 1 Norland Place, London W11 4QG. TEL: 071 243 2878. FAX: 071 243 2997