

GAMERS

VIDEOGAME-ENTERTAINMENT MAGAZIN

**DAS
MEGA
MAG'**

**PREVIEW: SONICS
NEUE ABENTEUER**



EXKLUSIV

Sonic 2

**ROLLENSPIEL-
SPECIAL:
TESTS & TIPS**



Preview: Thunderforce 4 • Shinobi 2 • Mega-Lo-
Mania • Lexikon zum Sammeln • Report: Import-
Sperrung bei Sega • Im
Test: Hockey' 93 •
Prince of Persia • New
Zealand Story •
Speedball 2 • Green
Dog • Aquatic Games

100 SEITEN SEGA PUR!

SEGA

INFOS • AKTIONEN • TESTS • TIPS & TRICKS



Die müssen verrückt sein!



Der 16-Bit Mega Drive



2 High-Tech Steuereinheiten



4 Superspiele

Der Wahnsinns-Preis

= DM 379.-

Unverbindliche Preisempfehlung

SEGA

Der Bessere gewinnt.

28 Sega sportlich!

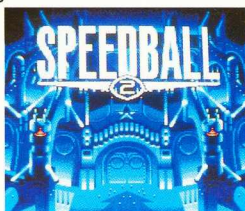


Eishockey wie bei den echten Profis mit SEGA

Sportspiele sind bei unseren Lesern besonders beliebt – für die Sportfans gibt es diesen Monat ein paar extra-große Testberichte. Wir starten durch mit NHLPA Hockey '93, dem Nachfolger des erfolgreichen EA Hockey.

Unsere Eishockey-Cracks haben das neue Modul tagelang durch die Mangel genommen und sind begeistert.

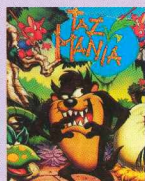
NHLPA Hockey '93 ist der Nachfolger zu EA Hockey



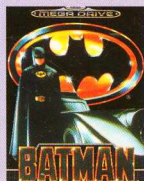
Zukunfts-Vision: Speedball 2 mit Brutal Deluxe

Weitere Sport-Module in dieser Ausgabe: Die Tennis-Simulation „Grandslam“, der Football-Knaller „NFL Sports Talk Football“, das Formel-Eins-Spektakel „Ferrari Grand Prix Challenge“, die Olympia-Parodie „Aquabatics“ und das futuristische Brutal-Spiel „Speedball 2“.

MODUL-NEWS



TAZ-MANIA **48**



BATMAN **55**



SPEEDBALL 2 **62**



PRINCE OF PERSIA **64**

Oktober '92

EDITORIAL



▲ Xenon 2, eines der neuen Module, die nicht auf Import-Mega Drives funktionieren

HALLO GAMERS, willkommen zur fünften Ausgabe! Diesen Monat habt Ihr eine Mark mehr für GAMERS zahlen müssen. Die Preiserhöhung ließ sich nicht vermeiden, da wir Euch weiterhin brandaktuell und mit den besten und meisten Bildern über SEGA-Module informieren wollen. Bei uns zahlt Ihr **pro Monat nur drei Mark** für alle heißen Infos über Eure Lieblingskonsole. Kauft Ihr Euch Import-Module oder besitzt Ihr eine importierte Konsole? Dann werdet Ihr demnächst auf das eine oder andere Spiel stoßen, das bei Euch zu Hause nicht funktioniert. Genaue Informationen zur Import-Sperre findet Ihr auf Seite 8. Uns interessiert Eure Meinung zum Thema Import-Killer. Stört es Euch nicht, weil Ihr sowieso nur deutsche Module kauft, oder habt Ihr schon schlechte Erfahrungen gemacht? Schreibt uns!

EURE GAMERS-CREW

NEWSLET

8

Shorties: Brandheiße Meldungen über die neuesten Spiele und Hersteller

16

Post: Fragen, die unsere Leser bedrücken (mit Antworten!)

22

Previews: Bei uns zuerst! Shinobi 2, Mega-Lo-Mania und Lemmings Master System

49

Poster: Natürlich Sonic und Tails für Eure Zimmerwand!

50

TOP 5: Eure Lieblingsspiele, die Hits der Redaktion und Verkaufsschlager aus England

60

Toys: High Fidelity auf zwei Seiten. Mit diesen Anlagen laßt Ihr Eure Wände so richtig dröhnen.

78

Börse: Module zum Tauschen und Verkaufen, Brieffreundschaften und vieles mehr, in der Kleinanzeigen-Börse.

82

Tips and Tricks: Wir helfen weiter, wenn Ihr bei einem Spiel festhängt. Diesmal wieder kleine Tips und große Karten.

91

Pop: GAMERS hört in den Musik-Markt. Heiße Scheiben und Tips von Redaktions-DeeJay Sven.

92

Video: Die aktuellsten Spielfilme für daheim. Womit solltet Ihr Eure Recorder füttern?

93

Lexikon: Klassiker und alte Module im Test, im praktischen Format zum Sammeln und Abheften. Nur bei GAMERS!

32

Spielt eine große Rolle

Rollenspiele, das unbekannte Genre. Sprachbarrieren und Berührungsängste werden mit unserem Special über Rollenspiele abgebaut. Kaufberatung, Begriffs-Erklärung und mehr.



Seite 53: Space Gun



Seite 55: Batman



Rollenspiele nicht nur auf Modul

22

Unsere Vier-Seiten-Super-Sonic-Preview



Auf einen Blick: Die Spieltests in dieser Ausgabe

Titel	System	Test auf Seite:
Aquabatics	Mega Drive	40
Back to the Future 3	Master System	54
Batman	Mega Drive	55
Corporation	Mega Drive	68
Crüeball	Mega Drive	76
DJ Boy	Mega Drive	70
Ferrari Grand Prix Challenge	Mega Drive	45
Gley Lancer	Mega Drive	66
Grand Slam	Mega Drive	46
Green Dog	Mega Drive	57
Indiana Jones & The Last Crusade	Game Gear	75
New Zealand Story	Master System	72
NFL Sports Talk Football	Mega Drive	43
NHLPA Hockey '93	Mega Drive	28
Out Run Europa	Game Gear	44
Paperboy	Mega Drive	58
Paperboy	Game Gear	59
Prince of Persia	Master System	64
Prince of Persia	Game Gear	65
Space Gun	Master System	53
Speedball 2	Master System	62
Speedball 2	Mega Drive	63
Super Kickoff	Game Gear	69
Terminator	Game Gear	56
Tazmania	Game Gear	48
Test Drive II	Mega Drive	77
Xenon 2	Mega Drive	67

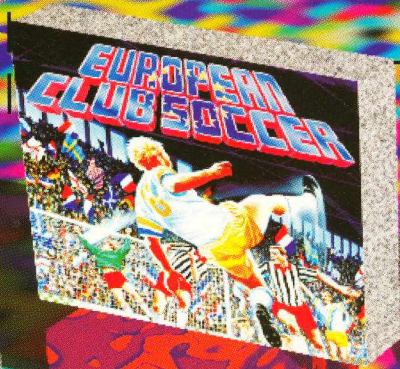
Auf einen Blick: Die PREVIEWS in dieser Ausgabe

Titel	System	Seite:
Thunder Force 4	Mega Drive	14
Mega-Lo-Mania	Mega Drive	16
Lemmings	Master System	18
GG Shinobi 2	Game Gear	19
Sonic the Hedgehog 2	Mega Drive	22

Schneller als die Konkurrenz

Weltpremiere in GAMERS: Als einzige deutsche Zeitschrift können wir Euch schon jetzt die offiziellen Informationen zu Sonic 2 bieten.

Nur bei uns findet Ihr über dreißig Fotos von allen bisher programmierten Levels, Inside-Informationen direkt von den Programmierern und die Chance, zusammen mit unseren Redakteuren das erste fertige Sonic 2-Modul zu testen. Wer Sonic mag, muß eben GAMERS lesen.



TERMINATOR

EURO CLUB SOCCER

SPEEDBALL 2

CHUCK ROCK

CORPORATION

MEGADRAW

MEGADRAW

MEGADRAW

MEGADRAW

MEGADRAW

MASTER SYSTEM

-

-

MASTER SYSTEM

-



virgin games-
immaculate
concepts

hyperReal⁵



The Terminator © 1984 Cinema '84. A Greenberg Brothers Partnership. All rights reserved. The Terminator™ designates a trademark of Cinema '84. A Greenberg Brothers Partnership. All rights reserved. Sublicensed by Bethesda Softworks.

© 1992 Virgin Games Ltd. All rights reserved.

European Club Soccer © 1992 Virgin Games Ltd. and Krisalis. All rights reserved.

Speedball 2 is a trademark of The Bitmap Brothers.

© 1991, 1992 The Bitmap Brothers. All rights reserved. © Virgin Games Ltd.

Sega, Master System and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

Chuck Rock © Virgin Games Ltd. and Core Design Ltd. All rights reserved.

Corporation © 1992 Virgin Games Ltd. and Core Design Ltd. All rights reserved.



for your

SEGA™

Sega dreht den Import-Hahn zu

Seit mehreren Monaten geistert als Gerücht durch die Branche, das neue Import-Module auf deutschen Konsolen nicht mehr funktionieren werden, auch nicht bei eingestecktem Modul-Adapter. Jetzt sind die ersten Titel erschienen, die abfragen, ob sie auf einem deutschen, amerikanischen oder japanischen Mega Drive eingesteckt wurden. Wenn Ihr Import-Titel wie **Thunderforce 4** kauft, werden

diese auf deutschen Mega Drives nicht funktionieren; umgekehrt laufen einige deutsche Titel wie beispielsweise **Xenon 2** nicht auf japanischen oder amerikanischen Geräten, die hier von einigen Importeuren angeboten werden. Hauptsächlich sind Titel betroffen, die in Deutschland von anderen Firmen angeboten werden, als im Rest der Welt. Ein Beispiel: Der Flipper **Dragon's Fury** wird

hier in Deutschland von Dornmark, in USA von Tengen und in Japan von Technosoft verkauft. Damit die Firmen sich nicht untereinander Gewinne wegnehmen können, verkauft jeder die an sein Gebiet angepasste Version.

Sega Europa selbst garantiert für zukünftige Sega-Titel nicht mehr, daß sie auf importierten Geräten funktionieren; wer also ein Mega Drive aus USA oder Japan besitzt (erkennbar an der fehlenden deutschen Original-Anleitung), wird wahrscheinlich in Zukunft neue Titel nur in der Import-Version spielen können - und umgekehrt. Wer jetzt auf ein Mega Drive umsteigt oder ein Modul im Versand bestellt, sollte vorher wissen, was für eine Version er kauft und ob Modul und Gerät zusammenpassen.

Blaze und Axel räumen auf eigene Faust in der Gangster-Stadt auf



Prügel-Power STREETS OF RAGE FÜR GAME GEAR

Seit einem Jahr ist für Mega Drive-Besitzer die Wahl eines Prügelspiels leicht: Das exquisite **Streets of Rage** hat alle anderen Bewerber aus dem Feld geschlagen. Nun überrascht Sega uns mit einer Game Gear-Adaption dieses Hits. **Streets of Rage** wird auf dem Game Gear völlig neue Level und leider nur zwei der drei Mega Drive-Helden haben. Dafür soll es einen Zwei-Spieler-Modus per Link-Kabel geben. Die Power-Prügelei soll vor Weihnachten erhältlich sein.

KRYPTON-FAKTOR

SUPERMAN FÜR MEGADRIVE



Hitzeblick statt Laserstrahl: Superman ähnelt in diesem Level einem reinrassigen Action-Ballerspiel

Nachdem Batman gerade als Mega Drive-Modul erschienen ist, wird demnächst auch sein Comic-Kollege durch Segas 16-Bit-System fegen. **Superman** heißt das Modul mit dem Mann aus Stahl, das gerade in Japan von Sunsoft programmiert und in Europa von Virgin vertrieben wird.

Superman muß hier mehrere Kinder aus den Klauen bekannter Superschurken reiten. In jedem Level könnt Ihr eine andere von Supermans Fähigkeiten einsetzen, sei es der Hitzeblick, der Superschlag oder ein Superspin, mit dem er sich in den Erdboden bohrt. Das fertige Modul dürfen wir laut Virgin im Dezember erwarten.



Das Cape flattert im Wind, den Gegnern flattern die Nerven

Mit der Automaten-Umsetzung **Super Offroad** kommt auf Game Gear-Besitzer ein witziges Autorennen zu. Die Fahrerei findet dabei auf acht künstlichen Strecken im Saale statt, wo-



bei es aber nicht minder schlammig zugeht als auf einer echten Piste. Vier Wagen sind drei Runden lang beschäftigt, als einer der ersten Drei durchs Ziel zu gehen; wer nur den vierten und damit letzten Platz belegt, scheidet aus. Ab dem dritten Platz gibt es hingegen Geldgewinne, mit denen Ihr Euer Auto mit neuen Extras ausstatten können. Bessere Reifen und mehr Tur-

MATSCH-RENNEN

SUPER OFFROAD FÜR GAME GEAR

bos mit feurigem Nitro-Glyzerin sind auch nötig, um mit den immer stärker werdenden Computer-Gegnern mithalten zu können.

Erst ausrüsten, dann losbrausen: **Super Offroad**



Super Offroad soll noch im Dezember dieses Jahres erscheinen; bis dahin wollen die Programmierer auch einen Zwei-Spieler-Modus per Link-Kabel integrieren.



Modul-Diebe

Seit kurzem tauchen auf dem Schwarzmarkt raubkopierte Versionen von Modulen auf, die es eigentlich noch gar nicht gibt. Jüngstes Opfer sind **Mic & Mac**:

Global Gladiators von Virgin, ein Modul, das für Frühjahr 1993 geplant ist. Inzwischen nutzen

sogar einige internationale Videospiel-Zeitschriften ihre dubiosen Kontakte zur Piraten-Szene, um Berichte über Module zu schreiben, die sie nicht von den Herstellern bekommen haben. GAMERS tut so was natürlich nicht. Wenn Euch brandneue Module in dubioser Verpackung und ohne richtige Anleitungen angeboten werden, will Euch vielleicht jemand eine Raubkopie andrehen - verzichtet in diesem Fall und wartet auf das echte Modul, denn solche Raubkopien sind oft keine fertigen, fehlerfreien Spiele.

Alle Jahre wieder

JOHN MADDEN '93 FÜR MEGA DRIVE

Daß John Madden Football eine tolle, grafisch elegante Sportsimulation ist, hat sich mittlerweile rumgesprochen. Electronic Arts hat in den letzten beiden Jahren dermaßen viel Kohle mit den Madden-Modulen gemacht, daß man anschei-



Unter Lieblings-Football-Trainer ist wieder da: John Madden geht 1993 in die dritte Saison.

nend im Jahrestakt Updates des Bestsellers veröffentlichten wird. Für den kommenden November ist **John Madden '93** fest eingeplant, womit sich eine bange Frage förmlich aufdrängt: „Wo sind denn die Unterschiede zu Madden '92?“.

Nun, überwältigend viele Neuheiten scheint es nicht zu geben. Bei einer Vorab-Version, die wir schon einmal antesten durften, machten sich lediglich kleine Details bemerkbar. So gibt es jetzt historische Superstar-Teams, die in beliebigen Kombination gegeneinander antreten dürfen. Bei Electronic Arts feilt man aber noch fleißig an einigen letzten Feinheiten und Details.

Unnütze Antworten auf sinnlose Fragen

TRIVIAL PURSUIT FÜR MASTER SYSTEM

Wie heißt der Bruder von Pamela Ewing aus Dallas? Wer gewann den ersten Marathonlauf der Neuzeit? Wieviele Menschen passen laut derzeitigem Weltrekord in eine Telefonzelle? Lauter Fragen, auf die Ihr nie im Leben die Antwort wissen müßtet - außer, Ihr wollt eine Runde **Trivial Pursuit** gewinnen. Das erfolgreiche Brettspiel aus den 80er meldet sich als Modul für das Master System zurück. Knapp 2000 Fragen will Hersteller Domark in das 4 Megabit-Modul quetschen, und diese auch noch in vier verschiedenen Sprachen, darunter auch Deutsch. Computergegner wird es nicht geben, wohl aber einen Spielleiter, den kauzigen Vogel T.P., der die Fragen stellt und für die bis zu sechs menschlichen Mitspieler würfelt. Trivial Pursuit sollte bis Weihnachten in die Geschäfte kommen.



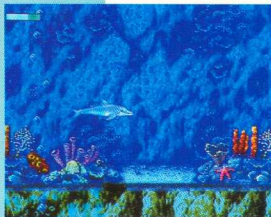
Die Auflösung gibt's im nächsten Heft...

U • L • T • R • A K U R Z

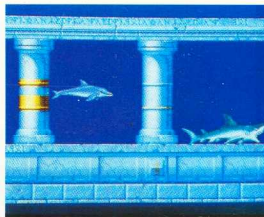
Die Europa- und USA-Auslieferung des Mega-CD-ROMs im November 92 ist wohl endgültig geplatzt. Insider gehen davon aus, das auch in USA frühestens im Frühling 93 mit dem CD-ROM zu rechnen sei. Grund ist der immer noch anhaltende Softwaremangel, die Titel, die Sega USA in der Mache hat, werden wohl nicht rechtzeitig fertig.

Sega baut mehrere familienfreundliche Spielhallen in England und Frankreich, in denen neben vielen Videospielen auch Fast Food und Sportmöglichkeiten vorhanden sein sollen. In Deutschland sind solche Spielcenter nicht geplant, der Grund ist die strenge Gesetzgebung, die Videospiel-Automaten in spukige Kaschemmen verbant.

Bei einem englischen Journalisten wurde im Juni eingebrochen. Neben Videorecorder und HiFi-Anlage namen die Diebe auch das Mega Drive mit allen Modulen mit. Das daneben stehende Nintendo-System ließen sie stehen. Das müssen Diebe mit Geschmäck gewesen sein...



Ein Verwandter von Flipper als Videospiel-Star bei Dolphin



Abenteuer unter Wasser

DOLPHIN FÜR MEGA DRIVE

Mal was ganz anderes - so könnte man kurz das neue Mega Drive-Modul **Dolphin** beschreiben, das Anfang 1993 auf den Markt kommen soll. Die Abenteuer eines Delphins, der seine verschwundenen Artgenossen sucht, werden mal nicht in witziger Comic-Grafik dargestellt, sondern in realistischer Animation, die direkt aus einem Natur-Dokumentar-Film zu kommen scheint. Da Delphine keine Fische, sondern Säugetiere sind, muß immer wieder zum Atmen an die Oberfläche geschwom-

men werden. Das Ultraschall-Sonar des Delphins dient als grobe Karte der Umgebung. Haie, Quallen und andere realistischen Meeresbewohner sind die lebenden Hindernisse auf der Reise des klugen Delphins.

KONAMI KOMMT!

Die Sensation ist perfekt: Konami, einer der erfolgreichsten und besten Spiele-Hersteller der Welt, wird mehrere Module für das Mega Drive veröffentlichen! Konami war bisher Hauslieferant von Nintendo und ist dort für einige Titel bekannt, die sogar Sega-Besitzer schwach werden lassen. Wenn die japanischen Programmierer ähnlich gut an das Mega Drive herangehen, stehen uns einige Top-Module ins Haus. Die ersten drei Titel wurden schon angekündigt: Noch vor Weihnachten sollen in Japan (und wahrscheinlich auch in Europa) die **Teenage Mutant Hero Turtles** im völlig neu erdachten Spiel **The Hyperstone Helst** auftreten. Zweites Modul für die Weihnachtszeit ist **Sunset Riders**, die Umsetzung eines der erfolgreichsten Automaten der letzten Monate. Im Frühjahr 1993 kommen die **Tiny Toons** aus der gleichnamigen Fernsehserie in den Modulschacht des Mega Drives. Begrüßen wir Konami also herzlich im Kreise der Sega-Entwickler!



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!

HOCKEY-HICKHACK

1. Was ist der Unterschied zwischen NHL Hockey und EA Hockey (Mega Drive)?
2. Sind Wonderboy in Monsterworld und Wonderboy 5 das selbe Spiel (Mega Drive)?
3. Sind die Texte von Monkey Island auf dem Mega-CD auch in Deutsch?

Daniel Dubber, Hamburg

GAMERS ANTWORTE:

1. Im Prinzip sind die Spiele identisch; NHL Hockey ist die US-Version der Eishockey-Simulation und enthält die Namen und Logos von Mannschaften aus der nordamerikanischen Liga NHL. Aus rechtlichen Gründen durfte Electronic Arts diese Teamnamen nicht bei der Europa-Version verwenden, ersetzte sie durch Nationalmannschaften und nannte das Modul in EA Hockey um. Außerdem wurde es speziell an die Geschwindigkeit europäischer Mega Drives angepaßt; den Kauf von NHL Hockey als USA-Import sollte man deshalb lassen.
2. Ja. Aber Finger weg von Wonderboy 5, denn so heißt die Japan-Version, die man wegen diverser japanischer Texte nicht vernünftig spielen kann.
3. Sinn würde es machen, da bereits eine deutsche Computerversion des Adventures vorliegt. Das muß aber deshalb nicht bedeuten, daß Sega es auch tatsächlich auf die Reihe kriegt. Es besteht zwar Hoffnung, daß die deutsche Version mit auf die CD gepackt wird, aber wir können's noch nicht mit Sicherheit sagen.

ANLEITUNGEN I

Zuerst möchte ich mich zur Motzecke über die Anleitungen äußern. Leider hat "hl" recht. Auch ich würde mir bessere (nicht unbedingt buntere) Anleitungen wünschen. Am schlimmsten sind wirklich die fehlerhaft übersetzten Texte, wobei ich mich nicht an der eigenartigen Anordnung störe, da man sich daran gewöhnen kann. Bei Toejam & Earl fehlt der Hinweis, daß man zuerst versuchen sollte, den Randomizer zu finden, obwohl

im englischen Text eindeutig darauf hingewiesen wird. Ansonsten finde ich gerade diese Anleitung vorbildlich, weil sie durch die Zeichnungen und den lustig geschriebenen Text aufgelockert wird. Weiterhin ärgern mich diese teilweise hirnrissigen Hintergrundgeschichten. Ich würde sie völlig weglassen, da ja letztendlich nur der Spielspaß zählt, und der kommt auch ohne diese Stories aus.

Doch jetzt endlich zu meinen Fragen: Wann werden Lemmings und Dynablasters fürs Mega Drive in Deutschland erscheinen? Wißt Ihr näheres über Shining in the Darkness 2? Außerdem habe ich gehört, daß die Veröffentlichung des CD-ROM in England auf unbestimmte Zeit verschoben wurde. Wird das auch auf Deutschland Auswirkungen haben?

L. Albrecht, Böhlen

GAMERS ANTWORTE:

Lemmings soll endgültig im Oktober herauskommen. Wir haben die Mega Drive-Version zwar schon in GAMERS 4 getestet, aber der europäische Veröffentlichungstermin hatte sich wegen vertragstechnischem Hickhack kurzfristig verzögert. Ob und wann Dynablasters rauskommt, steht in den Sternen. Shining in the Darkness 2 wird den Namen Shining Force haben. Das 12-Mega-Modul ist bereits in Japan erschienen, hat aber viele unverständliche Texte. Sega bastelt immer noch an der englischsprachigen Version, die mit etwas Glück zu Weihnachten erscheinen wird. Die Europa-Veröffentlichung des CD-ROM (England und Deutschland gehören da in einen Topf) wackelt bedenklich. Sega will die Kiste erst veröffentlichen, wenn's genug gute Spiele gibt, aber just da drohen Terminverzögerungen. Wenn wir Pech haben, wird das Mega-CD deshalb erst Anfang '93 in Europa herauskommen.

BORN IN THE USA

Ich bekam vor drei Monaten eine amerikanische Sega Genesis 16-Bit Konsole geschenkt (baugleich mit Mega Drive). Ich habe

damit nur ein Schwarzweiß-Bild und keinen Ton, woran kann das liegen? Kann man irgendwie die Konsole umrüsten, ohne den Fernseher umzubauen?

*Terry Edwards,
Ludwigshafen*

GAMERS ANTWORTE:

Die von Dir geschilderten Probleme treten deshalb auf, weil das amerikanische Videospiel ein Bildsignal liefert, das nur NTSC-Fernseher vernünftig verarbeiten können. Bei uns ist hingegen PAL der TV-Standard und nur sehr wenige Fernseher "verstehen" auch NTSC-Signale. Die Spielkonsole umzubauen ist ohne größeren technischen und finanziellen Aufwand schwierig; da würde es sich eher lohnen, für knapp 300 Mark ein deutsches Mega Drive zu kaufen. Vielleicht kannst Du Dein Problem auch mit einem anderen Kabel lösen. Wenn Dein Fernseher eine SCART-Buchse hat, kannst Du das NTSC-Signal überlisten und ein ohnehin besseres RGB-Bild per Spezialkabel erhalten, wie sie im Fach- und Versandhandel angeboten werden.

FROHES STÖPSELN

1. Kann man den Controlpad oder den Controlstick vom Mega Drive an das Master System anschließen?
2. Gibt es die Spiele Desert Strike und Test Drive II auch für das Master System?
3. Könnt Ihr das Spiel Out Run (Master System) einmal testen?

Martin Beck, Klengel/Trotz

GAMERS ANTWORTE:

1. Doppeltes "Ja".
2. Doppeltes "Nein".
3. Die Master System-Version ist für den Testteil schon zu alt. Früher oder später wird das Modul aber im Rahmen unseres Lexikons besprochen werden.

CD-FRAGEN

Ich möchte mir schon seit langer Zeit ein Mega Drive oder ein CD-ROM kaufen und habe einige Fragen dazu.

1. Kann ich ein normales Mega Drive an das CD-ROM anschließen?

2. Kann ich auf dem CD-ROM Mega Drive-Spiele spielen?
3. Wann etwa wird der Verkauf von Cartridges auf dem öffentlichen Markt eingestellt?

*Jan Hendrik Lohmeyer,
Sulingen*

GAMERS ANTWORTE:

1. Eine Warnung vorweg: Irgendein CD-ROM kann man nicht ans Mega Drive anschließen. Ausschließlich das Mega-CD von Sega wird funktionieren und das auch nur in Verbindung mit dem Mega Drive. Mit dem Mega-CD alleine kann man nichts anfangen.
2. Da ohnehin ein Mega Drive zum Betrieb des Sega-CD-ROMs benötigt wird, lassen sich natürlich auch alle Module verwenden.
3. Das wird noch ein paar Jährchen dauern. Auch wenn das Mega-CD sich einmal durchgesetzt hat, glaube ich nicht, daß die Module ganz aussterben werden. Alle Prognosen zu diesem Thema sind ohne die richtige Kristallkugel freilich reine Spekulation.

ANLEITUNGEN II

Im Fall der Anleitungen stimme ich Heinrich voll und ganz zu: holpriges Deutsch, unklare Abbildungen. Warum läßt man nicht einfach Sega Deutschland an die Anleitungen; wenigstens die müßten ja Deutsch können. Wenn ich mir hingegen Nintendo-Anleitungen anschau, sieht Sega im direkten Vergleich ziemlich alt aus. Wenn Sega Nintendo irgendwann mal irgendetwas schlagen will (ich bin überzeugt, sie schaffen's), muß Sega bei solchen Dingen anfangen.

Frank Simmank, Leipzig

SHANGHAI-NACHSCHLAG

In Ausgabe 3/92, Seite 19, wurde die Frage nach dem Spiel Shanghai gestellt. Ihre Antwort, daß dieses Spiel für das Mega Drive nicht verfügbar sei, ist falsch, da es unter dem Namen Dragon's Eye als japanisches Importmodul bei diversen Versendern erhältlich ist.

Marcel Karpa, Cuxhaven

Mountainbikefahren kann jeder !

Echte Trendsetter aber fahren ein Herskindrad in limitierter Auflage und sorgen damit für Aufsehen



Aus dem Designer-Land Dänemark kommt wieder einmal etwas Außergewöhnliches, der Rolls Royce unter den Fahrrädern. Top-Designer Jan Herskind bringt mit der handgeschraubten Eleganz aus Molybdän-Stahl in Kombination mit Birkenholz und Leder einen neuen, aufsehenerregenden Trend ins Rollen. Das Birkenholz stammt aus dem Bootsbau und ist wasserfest. Jedes Fahrrad ist per Hand unter ausschließlicher Verwendung von europäischen Werkstoffen hergestellt.

Die Technik (Sachs) ist abgestimmt auf die hohen Ansprüche des Materials und der Verarbeitung. Eine limitierte Auflage von 500 Stück garantiert Exklusivität. Jedes Modell für Damen und Herren ist nummeriert und signiert.

Erhältlich sind die zweiräderigen Schmuckstücke in den Farben Racing-Green, Lotus-Blau und Schwarz.



Sichern Sie sich Ihren "Rolls Royce" bei

V.I.P. Handelsgesellschaft mbH,
Harvestehuder Weg 47, 2000 Hamburg 13,
Telefon: 040-410 60 09,
Fax: 040-45 76 54.

Telefonisch oder per Fax bestellen
oder Coupon ausfüllen.

B E S T E L L - C O U P O N

V.I.P. Handelsgesellschaft mbH · Harvestehuder Weg 47 · 2000 Hamburg 13

Ich bestelle das Herskindrad zum Preis von **DM 1992,00**

Anzahl

Farbe Blau Grün Schwarz

Rahmengröße Damen 56 57 58
Herren 57 58 60

Name, Vorname _____

Straße _____

PLZ / Ort _____

Telefon _____

Datum _____ Unterschrift _____

Alle Preise gelten inklusive Mehrwertsteuer, Fracht ab Hamburg und zuzüglich Nachnahmegebühr. Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung unser Eigentum.



GAMERS ANTWORTET:

Danke für den Hinweis, den wir mit einer Warnung vor japanischer Anleitung und japanischen Spieltexten verknüpfen wollen. Activision will immerhin in Kürze eine englischsprachige Fassung des Moduls in den USA anbieten.

TURBO DRIVE

Ich finde es gut, daß es endlich eine reine Sega-Zeitschrift gibt. Da mir die Mega Drive-Spiele Desert Strike und F22 Interceptor so gut gefallen, habe ich eine technische Frage. Ist es nicht machbar, daß Sega eine Art Turbokarte für das Mega Drive entwickeln könnte, auf der sich ein 3D-Chip mit einem eigenen Prozessor befindet? Wenn es technisch möglich ist, dann sollte Sega einmal in die Hufe kommen, eine solche Turbokarte entwickeln und sie für einen annehmbaren Preis anbieten (50 - 120 Mark). Anschließend könnte man die Turbokarte ja an den Erweiterungsport, aber so, daß noch das CD-ROM dran paßt. Dann könnte man anspruchsvolle Simulationen, dieses nur auf den Computern gibt, vielleicht auch auf das Mega Drive umsetzen.
Karsten Gill, Fürth

GAMERS ANTWORTET:

Das Hauptproblem besteht wirklich darin,

eine leistungsfähige Turbokarte zu dem von Dir angesprochenen Preis anzubieten. Da dieser Spezialchip-Kram nicht unbedingt billig ist, könnte eine solche Erweiterung mehr kosten als das ganze Mega Drive. Ich nehme an, daß Sega just wegen dieser Kostenproblematik keinerlei Pläne für einen solchen Mega Drive-Anbau hat.

3 X GG

Ein riesen Kompliment an Euch. Endlich eine Zeitung, die das Herz eines Sega-Fans höher schlagen läßt. Ich hätte da noch ein paar Fragen:

1. Werden bald mehr Fremdhersteller speziell für den Game Gear Spiele herstellen?
2. Könnt Ihr mir sagen, ob es für den Game Gear auch die Sportspiele Baseball, EA Hockey und Fußball geben wird?
3. Gibt es eine Sonic-Fortsetzung?

Kristian Wiegand, Neunkirchen

GAMERS ANTWORTET:

1. Tendenziell ja, aber erwarte keine Inflation an Neuheiten. Weil der Game Gear international nicht ganz so erfolgreich ist wie das Mega Drive, werden sich nicht so viele Firmen auf Spiele für diese Konsole stürzen.
2. Mit Super Kick Off ist

das erste (miese) Fußballmodul für den Game Gear erschienen. EA Hockey wird es definitiv nicht geben; dafür arbeitet Sega an einer Umsetzung der Basketball-Simulation David Robinson's Supreme Court.
3. Ja, Sonic 2 wird ganz sicher auch für den Game Gear erscheinen.

ANLEITUNGEN III

Ich finde GAMERS sehr gut und nahezu unentbehrlich. Ich muß Heinrich in dem Punkt völlig zustimmen, daß teure Module auch luxuriöse Anleitungen mit farbigen Bildschirmfotos enthalten sollten, denn für die 100 Mark und mehr, die man für ein Sega-Modul berappen muß, kann man doch auch einiges erwarten. Ich finde es außerdem sehr gut, daß Ihr Desert Strike fürs Mega Drive getestet habt. Auch ich gehöre zu den Leuten, die sich gerne mal am Bildschirm mit einem solchen Spiel abregieren und im echten Leben keiner Fliege was zuleide tun könnten. Jetzt habe ich aber noch ein paar Fragen an Euch:

1. Wann erscheint das Mega CD endlich in Deutschland?
2. Wieviel wird

es kosten?
3. Erscheint das Prügelspiel Street Fighter II fürs Mega Drive?
4. Wird sich das Mega CD durchsetzen?
5. Erscheinen weitere D&D- und AD&D-Module fürs Mega Drive?

Gerald Jasny, Furth im Wald
GAMERS ANTWORTET:

1. Sega Deutschland hüllt sich noch in Schweigen. Ich würde nicht drauf wetten, daß es noch vor Weihnachten rauskommt; richtet Euch eher auf Anfang '93 ein.
2. Sega Deutschland hüllt sich noch mehr in Schweigen. Der Trend geht aber in die Richtung „unter 500 Mark“.
3. Bis jetzt wurde es noch nicht angekündigt.
4. Gute Frage – die Chancen stehen nicht schlecht, aber mangels prophetischer Talente müssen wir Dir eine klare Antwort schuldig bleiben.
5. Auch hier gibt's keine Ankündigung. Sega wird wohl die Verkaufszahlen von Warriors of the Eternal Sun abwarten.

ECKE

MOTZ

Wer entscheidet bei Sega, welche Spielmodule in Europa veröffentlicht werden? Angesichts solcher "Perlen" wie Galaxy Force II liegt die Vermutung nahe, es könnte ein bulgarischer Schatzzüchter oder ein bayerischer Almbauer sein; doch keinesfalls ein Mensch, der von Spielen Ahnung hat – das meint jedenfalls Heinrich Lenhardt.

„Aleste“ ist ein Game Gear-Modul, wie man es sich wünscht. Technisch hervorragende Action, grafisch lecker auf den kleinen Bildschirm und Oberbann, vollgepackt mit Extrawaffen und Gegnern. „Super Kick Off“ ist hingegen ein Game Gear-Modul, wie man es sich nicht wünscht. Als typischer Repräsentant der Gattung „Schlechte Umsetzungen von mäßigen Master System-Titeln“ bietet es neben augenfälliger Fußzigrafik solche Intelligenzleistungen wie einen 14 Spiel-tage währenden Turniermodus ohne Paßwort oder Batterie! Was hat das schöne Baller- mit dem miesen Fußballspiel zu tun? Aleste ist nicht in Europa offiziell erhältlich, Super Kick Off hingegen schon. Die Perle kann man nur bei einigen Versandhändlern mit unverständlicher japanischer Anleitung bekommen, während man in dem Kaufhaus über die Nieme mit dem deutschen Handbuch stolpert. Was will uns der Autor mit diesem Vergleich also sagen? Daß irgendjemand bei Sega ganz schön pennt, wenn statt eines guten Titels ein mieses Spiel in Europa veröffentlicht wird.

Tatsache ist, daß es vor allem für das Mega Drive in den USA oder Japan weitaus mehr Spiele gibt, als bei uns. Sega nimmt sich das Recht heraus, unabhängigen Firmen eine beschränkte Anzahl von „Slots“ für Europa zu gewähren; also tragisch, zu veröffentlichen Spiele. Das wäre nicht allzu tragisch, wenn wirklich nur die Crème de la Crème per Sega-Vertrieb in die deutschen Händlerregale gelangen würde. Es gibt aber weitere Beispiele für eine merkwürdige Titelauswahl, die sich

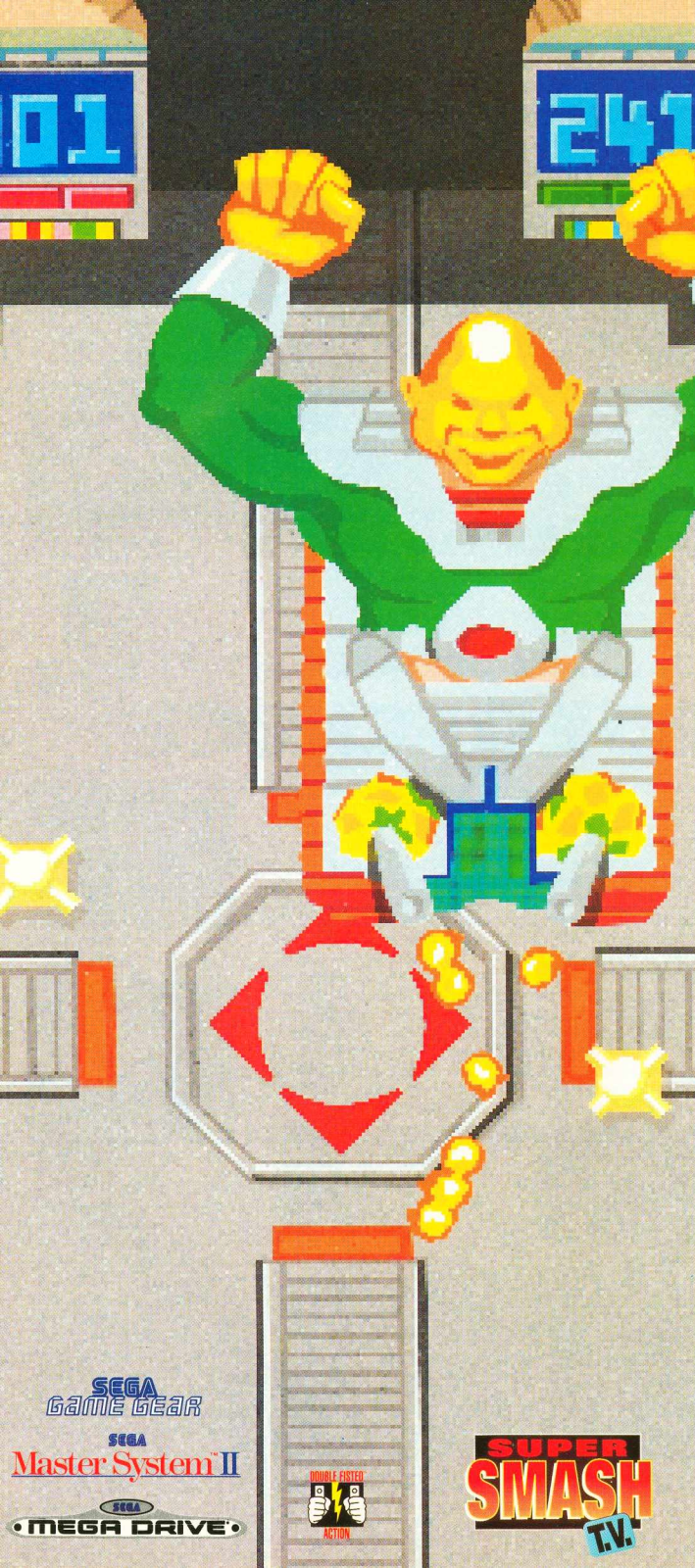
anscheinend nicht ausschließlich an der Qualität, sondern an firmenpolitischen Undurchsichtigkeiten orientiert. Mega Drive-Besitzer wurden z.B. neulich mit veralteten Schauderstickchen wie Galaxy Force, Super Hydride oder Paperboy gestraft. Von interessanten Auslands-Neuerscheinungen wie Cadash oder Gley Lancer ist aber weit und breit nichts zu sehen. Durch weitere Varianten kommt fortgeschrittene Verwirrung auf: Etwa 18 Monate nach Erscheinung in Japan hat Sega jetzt das Modul zum ersten (!) Batman-Spielfilm veröffentlicht. Kein schlechter Titel, aber warum hat man dafür so lange gebraucht? Sega Deutschland hat zudem ein nichts Programm einzelne Module aus moralischen Gründen nichts Programm zu nehmen. Wer ein intelligentes Actionspiel wie Desert Strike kaufen will, wird zum Erwerb der Importversion geradezu genötigt.

Seht mal zu, Ihr lieben Sega-Bosse, daß Ihr das auf die Reihe bekommt und die wirklich guten Titel im Elternteil auch nach Deutschland schafft. Von der Software-Auswahl hängt schließlich die Lebensdauer eines Videospieldystems ganz wesentlich ab.

Heinrich Lenhardt

Was meint Ihr dazu? Schreibt uns Eure Meinung zur ob-skuren Modulsauswahl für europäische Sega-Spieler an folgende Adresse:

MVL GmbH
Redaktion GAMERS
Pöseldorfer Weg 13
2000 Hamburg 13



ARGHHHHH!

ICH HASSE ES, WENN MAN NETT ZU MIR IST.

DEF:

Mutoid Man ist schüchtern und zurückhaltend und findet sich nur schwer mit dem vielen Lob zurecht, das man ihm derzeit zollt. Bei solchen Reden freaked er ganz einfach aus:

“Eine der gailsten und schärfsten Schießereien überhaupt!”

“Das ist bestimmt eine der heißesten Schießereien die es gibt!”

“Absolut brutal, thrilling und steinhart - das ist die aufregendste Schießerei, die man je sah.”

Spiel mit - es wird Dir Spaß machen!



SEGA
GAME GEAR

SEGA
Master System II

SEGA
MEGA DRIVE



**SUPER
SMASH
TV.**

AKkaim™
THE WORD ON THE STREET

Smash TV® © 1990. Licensed from and a trademark of
Williamse Electronics Games, Inc. All rights reserved

In Japan dampfen die Joypads wie nie: Thunderforce 4 soll das ultimative Ballerspiel für Mega Drive sein. Wir haben uns das Modul vorab kurz angesehen.



Schick sie in die Wüste: Sandstürme und Dünen rufen



Die Programmierer von Technosoft gelten als Helden des Mega Drive. Die Spiele der Thunderforce-Reihe sind immer auf dem neuesten Stand der Technik und Weltraumbalereien, die kaum einen Wunsch offenlassen. In Japan erschien im Juli 92 Teil Vier der Thunderforce-Saga; Sega hat den Titel auch schon für einen Europa-Start noch Ende 1992 im Visier. Wir haben schon mal erste Blicke auf das Import-Modul geworfen.

Thunderforce 4 ist schlicht und einfach zehn Level lang ballern, was das Joypad hält. Die ersten vier Level dürft Ihr in der Reihenfolge festlegen, die restlichen sechs laufen dann in der von den Programmierern fixierten Folge ab. In



Eklige orange Monster im trüb-grünen Wasser

den von links nach rechts scrollenden Leveln gibt es neben vielen kleinen auch mindestens einen großen schweren Gegner, sowie zahlreiche Extrawaffen zum

der Gegner ist das Spiel gebührend schwer, aber schaffbar; manchmal verlieren aber auch wir bei der ganzen Farbenpracht überwältigt den Überblick und damit ein Le-

THUNDERFORCE 4



Dieses Titelbild läßt Baller-Hezen höher schlagen



Hm, so einen kleinen Roboter pusten wir doch weg



Hoppla, den großen Bruder haben wir glatt übersehen

Aufsammeln.

Was bis hierhin wie ein Ballerspiel unter vielen klingt, ist spätestens nach einer Minute Anspielen eine Klasse für sich. Was die Programmierer an Grafik und Effekten aus dem Mega Drive kitzeln, haben wir in der Form nicht gesehen. Immer wenn man denkt, das war's dann aber, setzen die Programmierer noch einen tolleren Level, noch einen Supergegner und noch eine Grafik drauf. Dazu gibt es einen Sound, der sich ebenfalls gewaschen hat.

Alleine durch die Vielzahl

ben; das Modul sieht fast zu gut aus, um ordentlich spielen zu können. Da die Programmierer ihre schönsten grafischen Perlen für den Schluß aufbewahrt haben, zeigen wir Euch auch erstmal nur Bilder aus den ersten vier, direkt anwählbaren Leveln.

Thunderforce 4 ist theoretisch als Import-Modul erhältlich, doch das Japan-Modul läuft dank neuer technischer Tricks nur auf japanischen Konsolen. Auf deutschen Mega Drives seht Ihr noch nicht einmal das Titelbild. Bevor Ihr also bei einem



Monster aus allen Richtungen: Zum Glück ist das Thunderforce 4 Raumschiff mit allen Wassern und Waffen gewaschen

Händler das Spiel bestellt, müßt Ihr rauskriegen, ob es überhaupt auf Eurem Gerät funktionieren wird. Habt Ihr ein Mega Drive mit deutschsprachiger Anleitung, stehen Eure Chancen sehr schlecht und Ihr solltet noch ein paar Wochen warten, bis Sega mit der offiziellen Europa-Version von Thunderforce 4 auf den Markt kommt - dann gibt es auch einen ausführlichen Test.

Boris Schneider



I • N • T • E • R • V • I • E • W

"Den roten Teppich ausgerollt, die Füße vom Tisch und die Haare gekämmt!" So schallte es vor einigen Tagen durch die Redaktion, denn "Er" sollte unseren bescheidenen Kammern die Ehre geben. Und wirklich: Die Tür öffnete sich, vor uns stand niemand geringerer als der frischgebackene Europameister im Sega-Videospielen - Reza Abdolali. Der 20-jährige Abiturient aus Hamburg, der demnächst seinen Zivildienst antritt, war gekommen, um uns ein wenig über sich und seine Erlebnisse beim Kampf um den derzeit höchsten Titel aller Sega-Gambler zu erzählen.

and-Run-Spielen absolviert werden... Als es dann aber um die letzten acht ging, hatte ich Glück: "Super Monaco GP" war angesagt, für mich war's jetzt also relativ einfach. Ich bin dann auch erster geworden. Und das Finale mit "Olympic Gold" war natürlich wie für mich gemacht."

Gamers: "Klar. Glück gehört auch dazu. Aber jetzt mal ganz ehrlich: Hast Du mit dem Sieg gerechnet?"

Reza: "Nö! Ich wußte, daß insgesamt 200 Teilnehmer gegeneinander antreten müssen und dachte mir, daß ein Platz unter den ersten 100 schon ganz gut sei..."

GAMERS: "Wie gefiel Dir eigentlich die gesamte Veranstaltung?"

Reza: "Sehr gut. Bedenkt man nun auch noch, daß dieses die erste Meisterschaft überhaupt war, kann man sie nur

Hier fand im Stammhaus der Firma Virgin Records die Europameisterschaft statt. Das Ganze dauerte ungefähr zwei Stunden und war lange nicht so aufregend wie die Veranstaltung in Hamburg. Wir waren insgesamt 9 Teilnehmer und es gab eigentlich keine Zuschauer. Trotzdem waren über 100 Leute dabei. Presse und Freunde und Verwandte der Spieler und so. In meinen Gesprächen mit meine Mitspielern habe ich übrigens erfahren, daß die für ihren jeweiligen Landes-Sieg Fahrräder oder einen Game Gear oder so etwas bekommen haben, während ich mal eben mit drei Freunden in's Euro Disney Resort fahre. Schönen Dank an alle... Aber zurück zum Turnier: Spielen mußte ich insgesamt fünf Module, unter anderem auch das neue Surf-Spiel "Green

Gamers: "Hallo Reza. Erst einmal einen herzlichen Glückwunsch und "Danke", daß Du heute bei uns bist. Du bist nun also Europameister - erzähl doch mal ein wenig über die Vorgeschichte"

Reza: "Hallo... Ja, wie bin ich Europameister geworden? Also zuerst habe ich bei GAMERS angerufen, um mich für die Teilname an der Deutschen Meisterschaft zu bewerben. Ich war mir anfangs nicht ganz sicher, ob diese Meisterschaft überhaupt etwas für mich ist, da ich hauptsächlich Sportmodule spiele und man sich dort ja weniger auf High-Scores konzentriert..."

GAMERS: "Welche Sportmodule magst Du denn besonders?"

Reza: "Alles eigentlich: Autorennen, Eishockey, Fußball... Die Schießspiele mag ich nicht so gern."

GAMERS: "Dann war es soweit: SEGA CHAMPIONS-HIP. Empfangst Du es als schwer?"

Reza: "Ja. Die Vorrunde ganz sicher, denn wie schon gesagt, ich interessiere mich besonders für Sportspiele - die beiden Vorrunden mußten aber mit Sonic und Mickey Mouse, also mit zwei Jump-

als gelungen bezeichnen. Zum Beispiel die ganzen Shows drumherum..."

GAMERS: "Welche Show gefiel Dir am besten?"

Reza: "Dieser Magic Michael sonstwas..."

GAMERS: "Du meinst sicher Mike Michaels, den Mechanical Magician... Reza: "Ja, genau..."

(Anmerkung der Redaktion: Im Heft 4 findet Ihr übrigens eine ausführliche Story über alles, was beim SEGA CHAMPIONSHIP sonst noch so abgegangen ist...)

GAMERS: "Auf einmal warst Du also Deutscher Meister. Wie ging's dann weiter?"

Reza: "Kurze Zeit später ging's ab zur Europameisterschaft nach London..."

GAMERS: "Hast Du vorher kräftig trainiert?"

Reza: "Ja, jetzt schon. Vor der Deutschen Meisterschaft hatte ich mir ja nicht so viele Hoffnungen gemacht und deshalb auch überhaupt nicht trainiert. Vor der Europameisterschaft war das aber anders: Ich habe mir möglichst viele Spiele besorgt und angeschaut... und mir auch so den einen oder anderen Tip aus der GAMERS gemerkt. An einem Freitag ging's dann los. Ab in Richtung London.

Dog". Na ja - und jetzt bin ich Europameister."

(Anmerkung der Redaktion: Den Test zu "Green Dog" findet Ihr in diesem Heft auf Seite 57.)

GAMERS: "Dann ging die Reise weiter..."

Reza: " ...nach Barcelona. Olympia, Strand und Sonne. Was soll ich sagen - es waren prima Tage, ich habe jede Menge gesehen und erlebt. Und am 28 September geht's dann noch einmal los. Da fahren wir zu viert nach Paris, in's Euro Disney Resort..."

GAMERS: Man kann also sagen, daß sich die Teilnahme an der Deutschen Meisterschaft gelohnt hat..."

Reza: "Ja, das kann man wohl sagen."

GAMERS: "Letzte Frage: Wie gefällt Dir eigentlich GAMERS? Ganz ehrlich, bitte."

Reza: "Ok, ganz ehrlich: GAMERS finde ich wirklich gut. Denn hier finde ich genau die Sachen, die mich auch interessieren und nichts über irgendwelche anderen Systeme oder Geräte. GAMERS ist die einzige Zeitschrift dieser Art, die ich mir regelmäßig besorge."

GAMERS: "Vielen Dank für das Gespräch und bis bald." **Reza:** "Tschüß."

GALAXY

SEGA MEGA DRIVE:

Konsole dt mit 3 Spiel.	379.-
Konsole dt mit Sonic	329.-
Konsole dt o.Spiel	279.-
CD Rom jp	499.-
Arcade Power Stick jp	119.-
Japan-Euro-Adapter	29.-
Genesis Game Genie us	129.-
Infrarot 2-Player-Set	99.-
(Dauerfeuer und Slowmotion)	

SEGA MEGA DRIVE GAMES:

Aleste CD jp	139.-
Alisia Dragon jp	59.-
Batman dt	119.-
Bulls vs Lakers us	119.-
Cadash us	99.-
Chuck Rock us	99.-
David Robinson dt	119.-
Desert Strike us	99.-
Dragons Fury us	109.-
EA Icehockey dt	89.-
Evander Holyfield us	99.-
Fastest One jp	49.-
Galaxy Force 2 dt	119.-
Grandslam Tennis jp	99.-
Gray Lancer jp	99.-
Green Dog us	119.-
Human Wrestling jp	79.-
Jennifer Capriati us	119.-
John Madden 2 us	99.-
Jordan vs Bird us	99.-
Kid Chameleon us	99.-
Lemmings us	109.-
Monaco GP 2 jp	99.-
Olympic Gold dt	119.-
Rampart us	109.-
Rings of Power us	59.-
Romanc.o.3 Kingd.2 us	129.-
Sidepocket us	109.-
Sonic jp	69.-
Spatterhouse 2 jp	89.-
Sports Talk Baseball us	119.-
Super Monaco 2 dt	119.-
Super Monaco 2 jp	79.-
Steel Empire jp	79.-
Tazmania us	99.-
Terminator us	119.-
Thunderforce 4 jp	119.-
Thunderstorm FX CD jp	139.-
Turbo Outrun jp	39.-
Warrior of Rome 2 us	119.-
Warriors o.E.Sun us	129.-
Warsong us	129.-
Wonderboy 5 us	119.-
Wonderdog CD jp	139.-

SEGA GAME GEAR:

Big Window	39.-
Master Gear Adaptor	39.-
Air Assault us	69.-
Axe Battler dt	75.-
Chase HQ us	65.-
Crystal Warriors dt	75.-
Donald Duck jp	59.-
Olympic Gold dt	79.-
Outrun Europe us	75.-
Popiils us	69.-
Rampart us	75.-
Shinobi jp	59.-
Super Kick Off dt	79.-
Super Monaco 2 jp	59.-
Wimbledon Tennis us	69.-
Wonderboy 2 dt	79.-

089/7605151

PLINGANSERSTR.26

8000 MÜNCHEN 70

Das englische Programmiererteam Sensible Software hatte eine kauzige Idee: Man wollte ein Strategiespiel für die Leute schreiben, denen Strategiespiele eigentlich zu öde und langweilig sind. Gesagt, getan: Unter dem Namen Mega-lo-Mania wurde das Projekt vor einem Jahr für den Amiga-Heimcomputer veröffentlicht und entwickelte sich zum internationalen Überraschungshit. Die rastlosen Geister bei Virgin Software



My home is my castle, und gleichzeitig ist so ein Schloß ein prima Schutz gegen die Angriffe der Gegenspieler

Selbstironische Strategie-Scharmützel umtriebiger Comic-Männchen: Mit Keulenschwung und siedendem Öl bringt Ihr den Rülpfen von Nebenbarn gute Manieren bei.



AUF GUTE NACHBARSCHAFT

kamen zu der Entscheidung, daß ein solches ungewöhnliches Spiel auch auf dem Mega Drive eine gute Figur machen würde. Also ließ man eine Umsetzung programmieren, die im November '92 veröffentlicht werden soll. GAMERS durfte als erste Zeitschrift die Modulversion von Mega-lo-Mania anspielen.

Ihr übernehmt die Rolle des Anführers eines Stammes, der sich auf einem Abschnitt einer Insel niederläßt. Bis zu drei weitere, vom Computer gesteuerte Konkurrenzvölker siedeln eine Ecke weiter. Das Spielziel für jede der gut zwei Dutzend Welten lautet schlicht und einfach, alle Gegner zu verdrängen. Ihr beginnt jede Runde mit einer bestimmten Anzahl von Gefolgsleuten. Solange man diese im Hauptquartier sitzen läßt, unternehmen die Burschen nichts besonderes -- sie vermehren sich lediglich besonders schnell, was natürlich auch ein wünschenswerter Aspekt ist. Ihr könntet jetzt ein paar Leute abstellen und die Nachbarburg überfal-

len, aber mit bloßer Faust hättet Ihr kaum eine Chance. Also kommandiert man erst einmal einige Mannen zum Erfinden einer Angriffs- oder Verteidigungswaffe ab. Schließlich könnte jeden Moment ein Begrüßungskomitee von nebenan vorbeischaun, um Eure Siedlung in Schutt und Asche zu verwandeln. Erfindungen kosten Zeit, aber sie bewirken auch die Erhöhung des technischen Levels Eures Volkes. Je weiter man fortschreitet, desto mehr taktische Optionen stehen offen. Ihr baut dann Rohstoffe ab und errichtet Labors, um kompliziertere Gegenstände herzustellen. In den höheren Levels wird das Spiel maka-



der-radikal: Man kann einem Gegner per nuklearem Erstschlag den Vormittag gründlich verderben, macht dadurch allerdings den betroffenen Inselabschnitt für alle Zeiten unbewohnbar. Bündnisse mit einzelnen Computergegnern (die sich jederzeit wieder brechen lassen) sind auch möglich.

Eine technische Beson-



Im Pausen-Menü könnt Ihr diverse Hilfsfunktionen aktivieren

Das Schloß brennt, die Feinde stehen vor der Tür: Zeit, in Panik zu geraten

heit sind die englischen Sätze, die per klarer digitalisierter Sprachausgabe verkünden, wenn z.B. eine neue Erfindung fertiggestellt ist. Man kann Mega-lo-Mania aber auch spielen, wenn man diese Kommentare nicht versteht; sie lassen sich per Menü sogar ganz abschalten, wenn Sie zu nerven beginnen. Die Joypad-Steuerung ist gewöhnungsbedürftig, denn das Programm wird über das Anvisieren zahlreicher kleiner Bildsymbole bedient. Eine gewisse Einspielzeit ist unvermeidlich, aber nach einer halben Stunde kommt man ganz gut mit der Menü-Vielfalt zurecht. Englische Hilfstexte auf dem Bildschirm helfen ebenfalls bei den ersten Fingerübungen. Ein Paßwort-System sorgt dafür, daß Ihr gewonnene Inseln bei späteren Spielversuchen kurzerhand überspringen könnt.

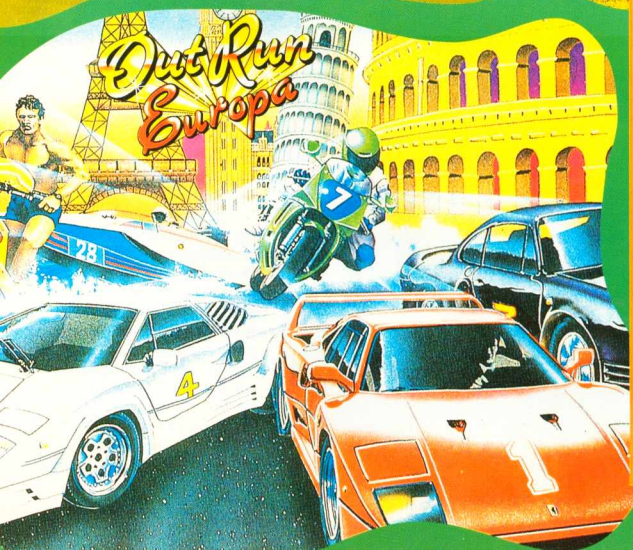
Heinrich Lenhardt

23.7. - 31.12.1992

Marathon-Sports-Competition von und mit

U.S. GOLD[®]

& GAMERS



1. Preis:
Ein Mega-CD

2.-10. Preis
Ein U.S.Gold-
Cartridge nach
Wahl



Wir möchten Sie herzlich einladen, an unserer Marathon-Sports-Competition teilzunehmen. Der Sieger/die Siegerin erhält das Mega-CD nach Markteinführung in Deutschland, falls diese später als der Einsendeschluß liegen sollte. Beantworten Sie einfach die nachfolgenden Fragen auf einer Postkarte, und schicken Sie diese an Selling Points GmbH, Kennwort: U.S.Gold-Sports, Verfer Str. 1, 4830 Gütersloh. Einsendeschluß ist der 31.12.1992 (Datum des Poststempels). Alle richtigen Einsendungen nehmen an der Verlosung teil. Der Rechtsweg ist – wie immer – ausgeschlossen.

1. Wieviele Medaillen gewann die deutsche Mannschaft bei den olympischen Spielen in Barcelona insgesamt?
2. Ist Bogenschießen eine olympische Disziplin?
3. In welcher Disziplin gewann Stephan Freigang eine Bronze-Medaille?

Wenn die dummen Lemmings durchs Land ziehen, raucht der Schädel

Nachdem in der letzten Ausgabe von GAMERS die „Lemmings“ mit einer „1“ auf dem Mega Drive aus dem Test gingen, sorgt Sega für eine faustdicke Überraschung für Master System-Besitzer: Die Lemmings kommen auch für das 8-Bit-System auf den Markt.

Wer Lemmings noch nicht kennt, wird sich mit dem Konzept schnell anfreunden. Kleine putzige Wesen, die Lemmings, müssen zum Ausgang eines Levels gesteuert werden. Auf dem Weg dorthin lagern allerdings zahlreiche Gefahren wie Abgründe, Feuer oder Schnappfallen. Und da Lemmings nicht gerade intelligent, sondern eher

stockdumm sind, tappen sie naiv in jede dieser Gefahren hinein. Ihr könnt einzelnen Lemmings aus dem Pulk Kommandos geben und dadurch versuchen, die Truppe lebendig bis zum Ziel zu bringen. Da allerdings die Zahl der Befehle begrenzt ist, könnt Ihr nicht wild ausprobieren, sondern müßt strategisch genau planen, wie Ihr die einzelnen Lemmings einsetzt. Denn wenn Ihr weniger als eine bestimmte Prozentzahl durch die Tür in den nächsten Level transportiert, müßt Ihr den Level wiederholen.

Gesteuert werden die Lemmings über eine Sym-



Brückenbauer machen den Weg aus kniffligen Situationen frei.



DIE LEMMINGS SIND WIEDER DA



Buddelt sich einer nach unten durch, plumbst die Anderen durch das Loch nach

bolleiste am unteren Bildrand. Hier seht Ihr, wieviele Male Ihr die einzelnen Befehle noch in diesem Level ausführen dürft. Manchmal steht Euch ein Befehl auch gar nicht zur Verfügung. Lemmings können beispielsweise Tunnel graben, Brücken bauen oder als Kamikaze-Lemming-Bombe durch eine Explosion Löcher in Boden und Hindernisse reißen.

Die Kombination aus Geschicklichkeits- und Denkspiel hat schon auf Heimcomputern Millionen von Spielern fasziniert. Die Sega-Master System-Version enthält 120 Level in vier Schwierigkeitsgraden; für jeden Level gibt es ein eigenes Paßwort. Der Zwei-Spieler-Modus aus der Mega Drive-Version mußte aber leider aus technischen Gründen entfallen.

Ansonsten zeigt unsere Vorversion das Master System von seiner besten Seite: Die Lemmings bewegen sich flott und ohne Ruckeln über den Bildschirm, nur wenn ganz viele auf engem Raum zusammenstehen, kommt es zu einem leichten Flimmern.

Lemmings soll für das Master System kurz vor Weihnachten erscheinen; einen genaueren Test holen wir nach, sobald uns die Programmierer ein fertiges Spiel liefern können, voraussichtlich schon in der nächsten Ausgabe von GAMERS.

Boris Schneider



Mit einer Spitzhacke graben sich die Lemmings schräg sogar durch antike Säulen.



Gleich macht's Bumm! Lemmings mit einer Zahl über dem Kopf sind lebende Zeitbomben.



Trotz der kleinen Größe der Spielfiguren sind sie zauberhaft animiert: Hier sehen wir einen Fallschirmspringer

Für das beste Game Gear-Actionspiel gibt es bald einen Nachfolger: Weihnachten will Sega das zweite Shinobi-Modul rausrücken.



Ein Ninja kommt selten allein

Neuheit
Nummer 1:
Paßwörter

Soll's ein technisch exquisites Actionmodul für den Game Gear sein; spaßig, schwer und schön spannend? Die GAMERS-Redaktion empfiehlt bei solchen Wünschen den Griff zu Shinobi, der hervorragenden Umsetzung von Segas Serienhelden für die Schrumpfkonzole. Durch gekonntes Spieldesign und exzellente Technik zeigt dieser Titel, was der Game Gear drauf hat.



Ninja-Magie ist auch wieder dabei

Zum Start sucht Ihr eine von vier Runden aus



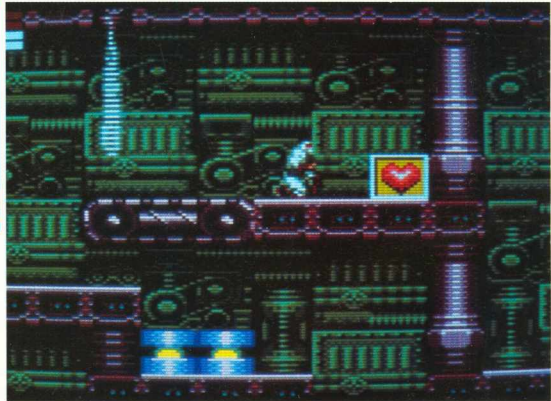
Pfeile zeigen Euch in Labyrinth den Weg

Während viele andere Module Grafik auf Master System-Niveau bieten, wird bei Shinobi die Farbenpracht des kleinen Kraftzwergs voll ausgereizt.

Unter dem Arbeitstitel "GG Shinobi II: The Silent Fury" vollendet Sega gerade ein neues Game Gear-Spektakel, das sich Shinobi-Fans ganz dick auf ihren Weihnachts-Wunschzetteln vormerken sollten. Die fünf Ninja-Helden kehren zu einem neuen Abenteuer zurück. In fünf Levels (von denen man vier wieder direkt anwählen kann) voller Extras und Fallen müßt Ihr wieder die Talente der einzelnen Spielfiguren gezielt

einsetzen. Ein wesentliches neues Feature wird das Paßwort-System sein. Fortschritte beim Durchspielen können durchs Aufschreiben eines kleinen Codes festgehalten werden.

Jeder der fünf Ninjas, die man an den verschiedenfarbigen "Bademänteln" auseinanderhalten kann, hat eine spezielle Waffe. Startkämpfer Red schwingt das Schwert, Blue bevorzugt eine Kette, Yellow spendiert bösen Buben gerne eine Runde Shurikens, Pink hat's mit mehr mit Bomben und Green gilt als



Im Fabrik-Level machen Euch flotte Fließbänder das Leben schwer

treffsichere Wurfmesser-Koryphäe. Bis auf Red hat jeder außerdem ein bestimmtes Talent, um so manche scheinbar unüberwindbare Passage zu meistern. Durch die Wahl des entsprechenden Shinobis könnt Ihr z.B. über Wasser wandeln oder an Decken kleben. Auch magisch gibt's verschiedene

Spezialitäten von der Teleportation zurück an den Levelanfang bis hin zum ausgewachsenen Erdbeben. Auch Puzzle-Elemente und Irrgärten haben die Programmierer nicht vergessen, um die Spieltiefe gegenüber dem ersten Teil zu erhöhen.

Die Entwicklerversion, die wir exklusiv anspielen durften, machte einen leckeren Ein-

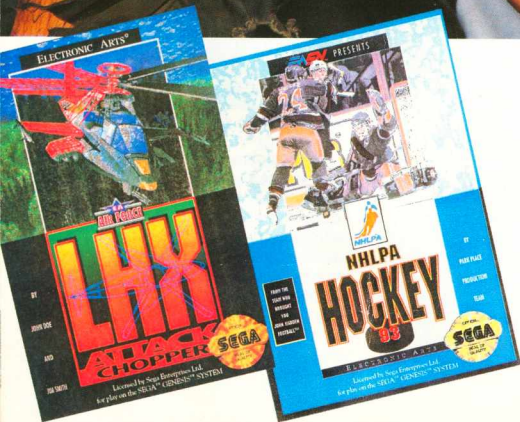
druck. Bewährte Edel-Action im Stile des ersten Game Gear-Shinobi wird professionell auf den kleinen Bildschirm gebracht. Vor allem grafisch haben sich die Programmierer wieder schwer ins Zeug gelegt – unsere Bildschirmfotos sprechen eine deutliche Sprache.

Heinrich Lenhardt

IN "LHX ATTACK CHOPPER" SCHIESSEN DIE GEGNER SOFORT.



SEGA
MEGA DRIVE



Heben Sie ab zum gefährlichsten Flug Ihres Lebens in LHX Attack Chopper™. Die erste realistische Hubschrauber-Simulation mit Mega-Antrieb und echten 3-D-Polygon-Grafiken. Programmiert von den Leuten, die Ihnen F-22 Interceptor auf den Bildschirm gebracht haben.

Ihr Senkrechtstarter verfügt über eine Vielzahl von Waffensystemen. Sie geraten an Bord der experimentellen LHX oder des AH-64 Apache Kampfhubschraubers in die wildesten Gegenden und sehen sich den Kampf aus der Vogelperspektive, vom Cockpit oder irgendeiner der sieben Außenansichten an.

Wählen Sie aus 30 verschiedenen Missionen, einschließlich Luft-Luft und Luft-Bodenangriffen aus. Fliegen Sie durch eine verwirrende Vielfalt von Wetterbedingungen, und greifen Sie dabei 40 Arten von gegnerischen Zielen an.

Aber nicht vergessen: Kopf einziehen!

DIE ECHTEN PROFIS TUN GENAU DASSELBE.



NHLPA™ Hockey '93 ist die neue Version des mit technischen Neuheiten vollgepackten, mehrfach preisgekrönten EA Hockey. Spielen Sie mit und gegen die echten Profis der Nationalen Hockey-Liga von 1992.

Mit NHLPA Hockey '93 können Sie es allen heimgucken. Hakeln Sie Ihre Gegner, lassen Sie sie stolpern und in die Luft schnellen. Passen Sie dabei aber auf, daß die Kerle keinen Blödsinn machen!

Feuern Sie Super-Schüsse ab, und zerschmettern Sie die Gegenschlagbugs mit der Kraft Ihrer Schüsse. Sie können sogar die Management-Qualitäten Ihres Teams testen und prüfen, ob es das richtige

Maß an Aggression und Fertigkeiten besitzt.

Übrigens: Der intelligente Torwart kann Sturzflüge machen, sich nach vorn werfen, kicken und aus seinem Torraum herausgleiten, um Pucks zu entfernen.

Hierdurch wird die Verteidigung zu einem ebenso großen Vergnügen wie der Angriff.

Alle Spielstände sind speicherbar.

Also worauf warten Sie noch: Ziehen Sie sich Ihre Schlittschuhe an und rutschen Sie zu Ihrem nächsten Softwarehaus.



Sonics Begleiter ist der kleine Fuchs Tails, der von Sonic lernen will, wie man ganze Welten rettet. Gemeinsam begegnen die Beiden seltsamen Wesen, wie diesem Metall-Dinosaurier



Sonic läuft nicht nur durch Loopings: Auch eine halbschwebende Schraube wurde ins Modul eingebaut



Viel Gestrüpp hier: In einem Level sieht man Sonic kaum, nur die herunterfallenden Blätter verraten seine Position



Das Baumhaus ist der Eingang in ein ganzes Labyrinth von Bäumen und versteckten Höhlen



Neben den Bumpern und schwebenden Plattformen gibt es auch Ring-Verstecke (links im Bild)



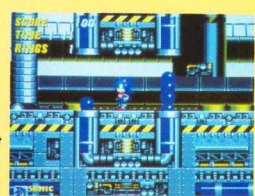
Sonic als Tarzan: Nur die Liane bewahrt ihn vor dem Sturz in die Stacheln



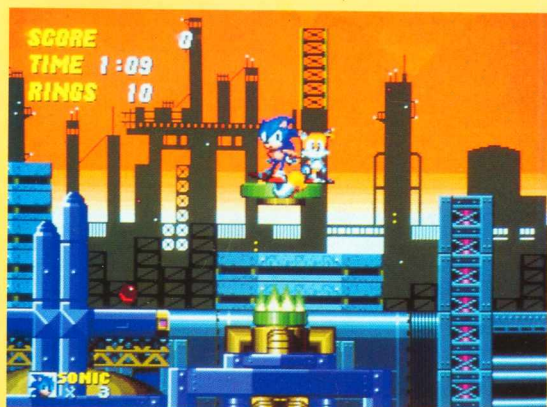
Dr. Ivor Robotnik darf auch nicht fehlen: Für jede Welt soll er mit einer neuen Höllmaschine ausgerüstet werden. Hier versucht er, Sonic mit einer Kombination aus Hubschrauber und Panzer zu erledigen. Können Ihr ihn stoppen?



Einige Welten haben richtig dreidimensionale Strecken mit mehreren Ebenen



In der Chemiefabrik warten blaue Blubberkugeln auf eine Chance, Sonic zu erwischen



Sonic und Tails nutzen einen explodierenden Verschluß als Fahrstuhl zu höheren Ebenen. Der niedliche Tails mit seinem treuen Blick wird bei einigen Spielern sicher Sonic die Schau stehlen - vielleicht guckt er deswegen so grimmig.



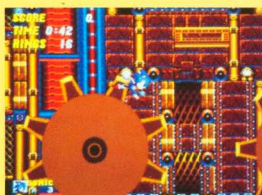
Lava-Draachen und senkrechte Wände sind für unser dynamisches Duo überhaupt kein Problem



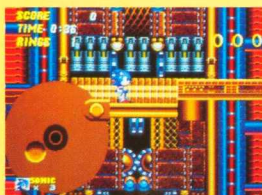
Rohre mit blauer Flüssigkeit dienen hier als Rutschbahn für den rasenden Igel

2 SONIC

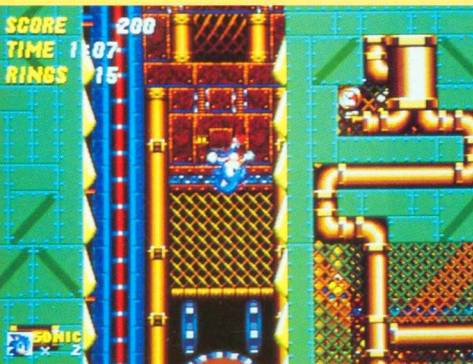
Der schnellste Igel der Welt ist wieder da: GAMERS zeigt exklusiv, was Euch bei Sonic 2 erwartet.



In einer Maschinen-Welt muß Sonic sich unter anderem mit sich drehenden Zahnrädern aller Größen herumplagen



Ebenfalls in der Maschinen-Welt: Ein kompletter Motor mit mehreren Kolben, Schwungrädern und einem Getriebe



Ein weiteres neues Element sind die schrägen Bumper, die Sonic nach oben katapultieren. Dabei steht der Gute manchmal ein wenig auf dem Kopf.



Auge in Auge mit der Minen-Schlange: Sonic gibt niemals klein bei, erst recht nicht bei einem Robotnik-Monster



Seilbahn deluxe: Sonic kann sich ein paar Sekunden ausruhen und Ringe sammeln, bis die Bahn am Ziel ist



In manchen Leveln läuft Sonic teilweise unter Wasser, aber Schwimmen kann er diesmal nicht

Darauf habt Ihr sicher erwartet: GAMERS kann als einzige Zeitschrift in Deutschland die exklusiven, offiziellen ersten Informationen und Fotos zu „Sonic 2“ veröffentlichen. Was in anderen Blättern steht, muß nicht mit der Wirklichkeit übereinstimmen, denn wir sind definitiv die einzige Zeitschrift, die bei SEGA die ROMs von Sonic 2 für das Mega Drive spielen durfte.

Bevor Ihr jetzt losstürmt und Eure Händler anmacht, doch mal ein Sonic 2-Modul rüberzufahren: Dieses Spiel kommt weltweit genau am 24. November auf den Markt. Vorher wird es das Modul nicht zu kaufen geben, es ist auch noch gar nicht fertig. Die Version, die wir spielten, hatte Vorversionen fast aller Grafiken und einige fertige Level, in vielen Stufen fehlten aber noch die Gegner und die Spezialeffekte. Außerdem wollen die Programmierer und Grafiker bis zur letzten Sekunde noch weitere Verbesserungen einbauen, so daß das endgültige Spiel noch toller aussehen könnte, als unsere Fotos.

Also keine Chance, Sonic 2 vor Ende November anzuspielen? Mit etwas Glück doch, lest dazu unser Preisausschreiben auf Seite 25. Drei GAMERS-Leser werden als Erste das Sonic 2-Modul in der Redaktion stellvertretend für alle Anderen testen. Was hat sich bei Sonic 2 alles geändert? Viel zuviel, um auf vier Seiten alles im Einzelnen zu beschreiben. Am wichtigsten ist natürlich „Tails“, der kleine Fuchs, der

Sonic auf seinem jüngsten Abenteuer begleitet. Tails ist ein ziemlich vorwitziger Typ, der beweisen will, daß er mindestens genauso schnell wie Sonic ist. Das bringt ihn aber oft in Schwierigkeiten, was sich auch auf Sonic auswirkt, denn beide haben ein gemeinsames Ring-Konto: Verliert Tails alle gesammelten Ringe, ist auch Sonic verwundbar geworden. Tails ist normalerweise auf eigene Faust unterwegs, aber es wird wahrscheinlich auch einen Zwei-Spieler-Modus geben, in dem Tails von einem zweiten Spieler gelenkt werden kann - ob dieser Modus aber im endgültigen Modul drinnen ist, kann jetzt niemand mit Sicherheit sagen.

Der Bösewicht ist auch diesmal wieder Dr. Ivor Robotnik, der nach der Schande, im ersten Spiel Sonic zu unterliegen, eine Raumstation namens „Death Egg“ gebaut hat, die mittels Laserstrahl den ganzen Planeten von Sonic in die Luft sprengen soll. Und auch diesmal hat er wieder unschuldige Häschen, Vögelchen und Fischchen mit Roboter-Teilen in wilde Bestien verwandelt, die auf Sonic und Tails losgehen. Nur durch Sonics Spin-Attack können sie wieder in ihre normale Form verwandelt werden. Am Ende der Welten wartet auch wieder Dr. Robotnik selbst mit einer seiner Höllenmaschinen, um Sonic den Turbo endgültig auszuspielen.

Diesmal wird es viel mehr Welten geben, als im ersten Teil. Die genaue Zahl steht noch nicht fest, aber zehn Welten





In einem Wald stürmen Sonic und Tails gemeinsam friedlich aussehende Baumhäuser. Die Grafiker haben sich bei den detaillierten Darstellungen an den Stil des ersten Sonics gehalten.



Viele Elemente aus Sonic Eins sind auch beim zweiten Teil wieder dabei, beispielsweise die schwingenden Schaukeln



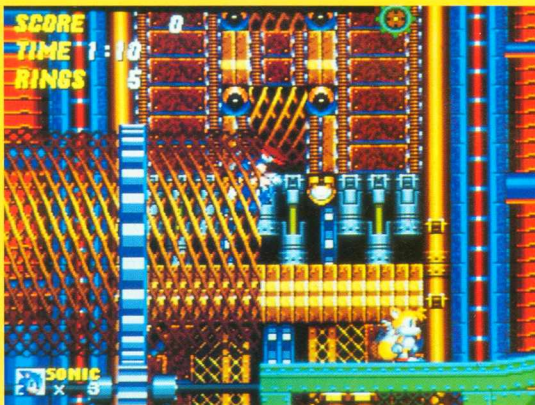
Etwas entschärft haben die Programmierer die aus Teil Eins bekannten Katapulte. Sonic hat mehr Zeit und Spielraum.



Trampoline und Sprungfedern wirbeln Sonic unkontrolliert durch die Luft, was nicht ungefährlich ist



Wo bleibt Ihr? Sonic wird ungeduldig, wenn der Spieler nichts tut, wie hier auf dem improvisierten Floß



Auf einem Standbild wie hier schwer zu erkennen: Sonic wird in einer drehenden Drehtröhre ordentlich durchgeschleudert. Bei dem grafischen Effekt wird dem Spieler am Bildschirm ziemlich schwindelig - Sonic macht so was aber mit.



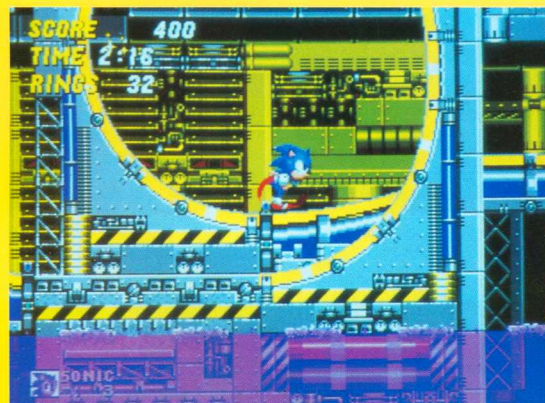
Die Lianen dienen oft als Schalter, wie bei dieser Zugbrücke aus Holz



Nicht umkippen! Sonic balanciert auf einer Baumstammkante



Tail war zu vorwiegend und ist in die Lava geplumpst. Sonic ist entsprechend sauer



Die Loops sind diesmal keine geraden Kreise wie in Teil Eins, sondern oft schön verschlungene und ungleichmäßige Pfade, die Sonic nicht zu schnell oder zu langsam durchlaufen kann. Das bringt mehr Abwechslung ins Spiel.



Als zusammengerollte Kugel muß Sonic sich einen Weg bahnen und eine Wand durchbrechen



Die Monitore sind auch wieder da. Hier kann Sonic ein Extra-Leben für Fuchs Tails kassieren.

2 SONIC



Tolle Idee: Sonic kann jetzt im Stand, mit „angezogener Handbremse“, beschleunigen. Dabei verformt er sich wie ein Ei.



Wenn Sonic auf den Schrauben rotiert, drehen sich diese nach oben oder unten und ersetzen einen Lift zu anderen Ebenen



Erstes Demo eines Zwei-Spieler-Modus: Auf zwei gegenüberstehenden Bildschirmen spielen Sonic und Tails getrennt. Auch das kann sich noch bis November ändern.



Noch in Arbeit: Ein Las-Vegas-Level mit Neon-Lichtern und Spielkarten als Gegnern – vielleicht nicht im fertigen Spiel zu sehen.



Ball-a-Balla: Tails und Sonic können auf einem Ball balancieren; bisher ist das nur ein Jux der Entwickler.



Kisten-Puzzle: Die drei sich verschiebenden Kisten sind für Sonic ein komplexes Hindernis.

plus eine Bonus-Welt sollten es werden. In einigen Zeitschriften war zu lesen, das Sonic so schnell laufen wird, daß er Zeitreisen in Vergangenheit und Zukunft macht. Davon war in unserer Version allerdings nichts zu sehen, wahrscheinlich haben die entsprechenden Autoren einfach wild geraten. In jeder Welt gibt es zwei oder drei Level, so daß wir auf weit über zwanzig Level kommen werden, gegenüber den 15 Leveln von Sonic Eins. Die Welten sind diesmal viel

unterschiedlicher und bieten jeweils neue Spezial-Effekte; unsere Fotos zeigen einige der schon programmierten Details.

Wir hoffen, das bis zur nächsten Ausgabe die Programmierer mit Sonic 2 fertig werden, so daß wir einen besonders ausführlichen Testbericht schreiben können. Bis dahin könnt Ihr Euch schonmal an unseren Bildern sattsehen und den 24. November dick und fett in Eurem Kalender markieren.

Boris Schneider

SONIC 2
THE HEDGEHOG

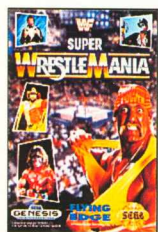
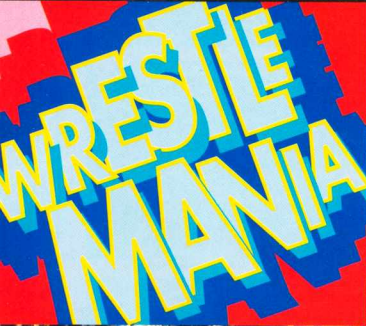
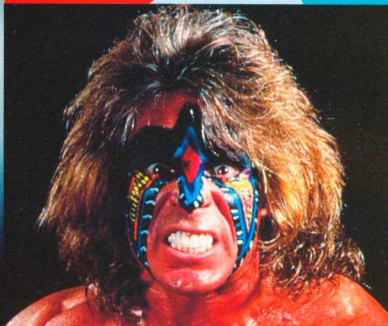
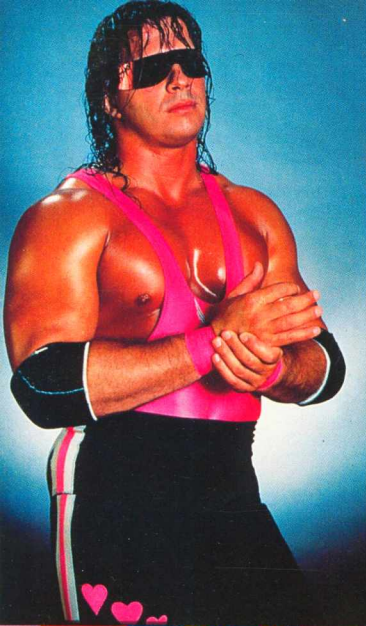
Wollt Ihr als Erster Sonic 2 spielen?

GAMERS bietet in Zusammenarbeit mit Sega Deutschland das Angebot des Jahres: Drei Leser dürfen zusammen mit unseren Testern Heinrich und Boris als Erste das fertige Sonic-2-Modul spielen und testen! Die Drei werden in Hamburg einen Tag lang bei GAMERS in der Redaktion zu Gast sein und stellvertretend für hunderttausende unserer Leser ihre Meinung über Sonic 2 zu Papier bringen.

„Wahnsinn!!! Was muß ich tun, um dabei zu sein?“

Also, folgende Anweisungen müssen GENAU befolgt werden, wenn Ihr Eure Chance nicht verspielen wollt: Schreibt **eine Postkarte** (KEINEN Brief! KEIN Fax! KEIN Telegramm!) an die Redaktion GAMERS, Kennwort: Sonic 2, Pöseldorfer Weg 13, 2000 Hamburg 13. Auf die Postkarte gehört deutlich leserlich: Eure **Adresse, Eure Telefonnummer**, unter der Ihr nachmittags zu erreichen seid, und, ganz wichtig, Euer **Alter!** Wenn eine dieser Angaben fehlt, falsch oder unleserlich ist, nimmt die Karte nicht an der Auswahl teil. Schreibt dazu am besten noch **einen witzigen Satz** zum Thema „Warum ich Sonic 2 unbedingt als Erster spielen will“, um





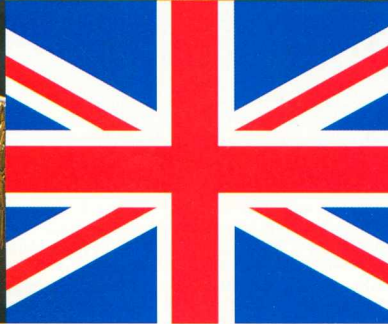
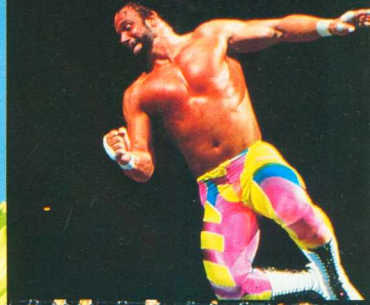
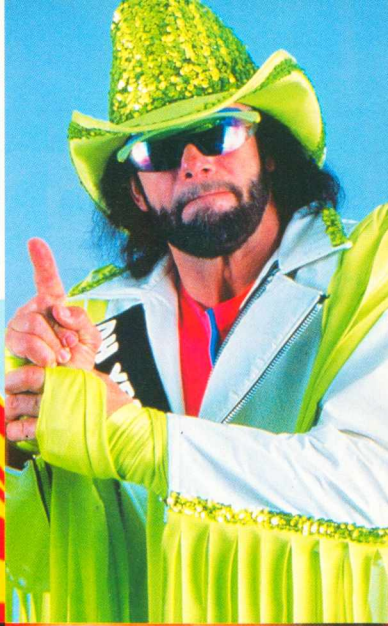
KNOCHENBRECHER mit den WWF

Sie sind wieder da – größer, stärker und härter als je zuvor: die WWF* Superstars wirken die WWF* – Ringkampfmeister so realistisch. Atemberaubende Powerslams einfach unschlagbar! Sichern Sie sich

WWF* SUPER WRESTLEMANIA™ IS A TRADEMARK OF TITANSPTS., INC. © 1991, 1992 TITANSPTS. INC. ALL RIGHTS RESERVED. ENTERTAINMENT GROUP, INC. LICENCED EXCLUSIVELY TO TITANSPTS., INC. ALL OTHER DISTINCTIVE CHARACTER NAMES AND TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. ALL RIGHTS RESERVED. FLYING EDGE™ IS A TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. ALL RIGHTS RESERVED. SEE US AT THE STORES.



WORLD WRESTLING
FEDERATION*



SCHE BODYSLAMS

Superstars

... von WWF* Super WrestleMania* auf Sega Megadrive. Noch nie
... und heiße Nahkämpfe machen WWF* SUPER WRESTLEMANIA*
... ren Ringplatz – SCHNELL!

RESERVED. HULK HOGAN**, HULKMANIA** AND HULKSTER** ARE TRADEMARKS OF MARVEL
ES, TITLES, LOGOS AND LIKENESSES USED HEREIN ARE TRADEMARKS OF TITANSPORTS, INC. ALL
AME GEAR, MASTER SYSTEM AND MEGADRIVE ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES, LTD.

Acclaim[®]
entertainment, ltd.
Acclaim Entertainment, Ltd
4 Walcote Place Winchester
Hampshire SO23 9AP
Telephone 0962 877788

**FLYING
EDGE**[™]

A Division of Acclaim Entertainment, Inc.



Der Nachfolger zur besten Mega Drive-Sportsimulation aller Zeiten ist da. Mit kühlem Charme und neuen Features kurvt sich Hockey '93 zu höheren Modulweihen vor.

Fast ein Jahr nach Erscheinen von EA Hockey gehört dieser Sportknüller zu den wenigen Modulen, die bei uns immer wieder nach Feierabend hervorgekramt werden. Im GAMERS-Team sind nicht nur die gestandenen Tester für die gekonnt simulierten Schlagschüsse und Paßstafetten anfällig; auch die Kollegen vom Layout bis zur Buchhaltung haben schon mal ein paar Bodychecks angebracht. EA

Paßwort ade: Der Turnierstand wird gespeichert



Hockey gewann landauf, landab Kritikerpreise in Hülle und Fülle, landete in den GAMERS-Lesercharts weit oben und verkaufte sich entsprechend prächtig — was braucht man eigentlich mehr zum Glück? Ein Fortsetzungsspiel zum Beispiel, das auf den Wunschzetteln aller Mega Drive-Sportler weit oben stehen sollte. Die heiß ersehnte, neue, verbesserte Version trägt den klutzigen Namen NHLPA Hockey '93 und bietet eine Reihe sinnvoller Zusatz-Features, ohne das Spielprinzip zu verwässern.

Turnten beim Vorgänger noch namenlose Spieler ver-

NHLPA HOCKEY '93



Peinlich, peinlich: Der Abwehrspieler in Rot erzielt hier ein blitzsauberes Eigentor.

Und so geht's ab...

Ihr bewegt Euren Spieler übers Eis. In Verbindung mit Knopf B oder C legt man die Paß- bzw. Schußrichtung fest.

Aufruf des Hauptmenüs, in dem Ihr Euch die Statistiken und eine Wiederholung des letzten Spielzuges ansehen könnt.

Angriff: Spielerreihe auswechseln. Verteidigung: Gegner festhalten.

Angriff: Paß spielen. Verteidigung: Stockspitzeln

Angriff: Schießen. Verteidigung: Extra Tempostoß und Bodycheck.



diese Daten nicht, sondern führt sie während eines Turniers Spiel für Spiel fort. Schaltet Ihr einmal das Mega Drive ein, sorgt ein eingebautes EEPROM dafür, daß die Statistiken gespeichert werden. Die Spieler werden so viel mehr zu Persönlichkeiten mit individuellen Stärken und Schwächen. Netterweise wird neben der Rückennummer während des Spiels jetzt auch ein Buchstabe eingeblendet, der anzeigt, in welcher Position der puckführende Spieler zuhause ist. Übersicht und Wiedererkennungswert profitieren von dieser Verbesserung.

Alle bekannten Spielvarianten sind wieder vertreten: Alleine oder zu zweit in einem Team gegen den Computer bzw. zu zweit gegeneinander. Ihr habt die Wahl zwischen 24 Vereinsmannschaf-

COMPUTER		HUMAN	
GAME STATISTICS			
COMPUTER		HUMAN	
1	Score	5	
19	Shots	24	
0/2	Power Play	1/3	
3/6	Penalties	2/4	
2	Faceoffs Won	15	
16	Body Checks	23	
5:30	Attack Zone	5:48	
32/42 (76%)	Passing	32/45 (71%)	

ten und zwei All-Star-Teams, bei denen sich die Elitespieler versammeln. Jede Mannschaft wird sowohl in einzelnen Kategorien als auch bei der Gesamtstärke mit einem Wert von 3 bis 9 eingestuft. Das Modul hat immerhin die statistischen Daten von über 500 Spielern intus und merkt sich z.B. Werte für Ausdauer, Schußkraft oder Rauflustigkeit. Aus dem Kader könnt Ihr beliebige Formationen zusammenbasteln. Besonders hart und heftig gecheckte Spieler können verletzt ausscheiden; wie wäre es deshalb mit dem Aufbau einer Rüpel-Reihe? Wenn alle fairen Mittel versagen, schickt man eine Horde besonders wüster Rempler aufs Eis und versucht, den gegnerischen

mannschaften wurden allgemein etwas „intelligenter“ gemacht; insbesondere die Torhüter fackeln nicht mehr so lange, wenn ein Stürmer auf sie zugekurvt kommt. Vor allem beim Angriff fehlt es dem Computer aber immer noch ein wenig an Biß. Geübte Spieler, die eine Herausforderung suchen, sollten deshalb „freiwillig“ ein relativ schwaches Team wählen und damit gegen eine All-Star-Auswahl antreten.

Wie man der Einleitung dieses Artikels vielleicht schon entnommen hat, ist der Autor dieser Zeilen bekennender Fan des „alten“ EA Hockey. Es war die schlichtweg beste Eishockey-Simulation, die für irgendein elektronisch betriebenes Gerät



Kaum ist die Schlußsirene ertönt, wird nicht nur gefeiert: Auch die Namen der besten Spieler der abgelaufenen Partie werden angezeigt

„GAMERS“ meint dazu...

Die verbesserte Version einer genialen Eishockey-Simulation bietet eine harmonische Mischung aus Action und hoher Spielkultur. Wer sich halbwegs für Sport interessiert, muß dieses Modul haben.

GRAFIK 2-
SOUND 2

Enge Verwandtschaft zu EA Hockey. Wo bleibt der Liga-Modus mit Tabelle? Ansonsten: makellos.

NOTE 1

Genre: Sport

Hersteller: Electronic Arts

ca. Preis: DM 120.-

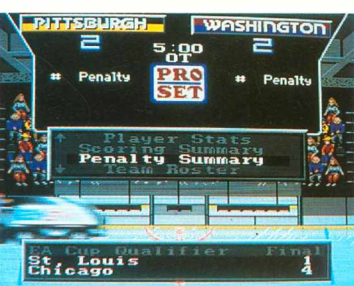


24 amerikanische Profiteams mit Superstars wie Wayne Gretzky oder Mario Lemieux warten.

Superstar ins Eis zu rammen. In die Abteilung „Liebe zum Detail“ gehört der Heimspiel-Faktor: Feuert das Publikum seine Mannschaft besonders heftig an, gleiten die Spieler mit Rückenwind übers Eis.

Bei der Steuerung gab es keine wesentlichen Änderungen. Stockspitzeleien, Bodychecks, Pässe und Schüsse gelingen in Verbindung mit dem Steuerkreuz gewohnt präzise. Mit listigen Querpässen und plazierten Schlenzern lassen sich wie gehabt tolle Torszenen inszenieren. Die Computer-

(Videospiel, Computer oder Spielautomat) erhältlich ist. Mit NHLPA Hockey '93 hat Electronic Arts souverän ein draufgesetzt. Grafik, Sound und das Basis-Spielprinzip wurden kaum angetastet; hier sind keine qualitativen Sprünge nach oben zu er-

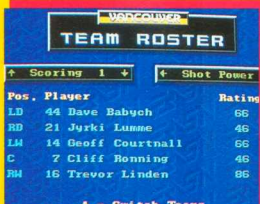


Der Statistikteil wurde gegenüber dem Vorgänger ausgebaut

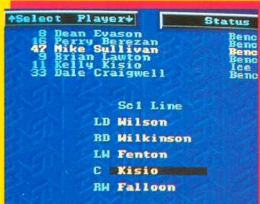
warten. Die vielen neuen Feinheiten im Detail machen den Nachfolger aber zu einem Pflichtkauf für Intensivspieler des Vorgängers. Die Spieler-Statistiken und Formations-Optionen erweitern das Programm um eine schöne strategische Note; die Mannen des eigenen Teams wachsen einem richtig ans Herz. Durch die etwas verbesserte Spielstärke der Computergegner kommt auch wieder mehr Spannung auf, wenn man alleine am Mega Drive hockt und dank des EPROM-Speichers entfällt die Fummelei mit dem Play-Off-Paßwort. Ein so kurzweiliges und exzellent durchdesigntes Sportspiel kommt einem nicht alle Tage in den Modul-schacht — NHLPA Hockey '93 ist eines der Programme, die wirklich jede einzelne Mark wert sind.

Heinrich Lenhardt

Als verantwortungsbewußter Trainer analysiert Ihr Euer Team genau. Nicht nur die Spiel-Statistiken sind aufschlußreich...



...im Verlauf eines Turniers merkt sich das Modul auch die Daten aller Spieler Eures umfangreichen Kaders



Durch den Linien-Editor könnt Ihr beliebig Spieler tauschen und neue Formationen ausprobieren

ZUM THEMA

Eishockey – härtester Mannschaftsport der Welt. Am souveränsten beherrscht von den US-Profis der NHL. Jahrelanger Schrecken aller Torhüter: Wayne Gretzky von den Los Angeles Kings. Die dreigeteilte Eisfläche – „Wayne's World“.

Doch der 31jährige Kanadier ist müde. Seine letzte Saison glich eher einer Rutsch-Partie, a la Charlie Chaplin. Gretzkys Ehefrau kaufte dem Superstar, der an einem Rückenleiden krankt, schon eine Heizdecke, nennt ihn liebevoll "meinen Großpapa". Gretzkys Kollege, Mario Lemieux vom Meister Pittsburgh Penguins quält das gleiche Schicksal.

Angst vor Verletzungen und Angst vor den knüppelhartesten NHL-Konkurrenz. Shooting-Star Brett Hull, der 7,1 Millionen-Dollar-Mann mit der Punkfrisur von den St. Louis Blues, hat den "alten" Gretzky auf Platz 2 der Scorer-Liste verbannt - mit vielen schmerzhaft blauen Flecken. Und dann ist da ja auch noch



Habt ihr meine Kontaktlinsen gesehen?



ACTION TOTAL...



Advent, Advent das Stadion brennt



Großmaul Eric Lindros (18). Wenn der Grizzly-Bär endlich seinen Vertragspoker mit Quebec beendet, geht's den Alten an den Krügen.

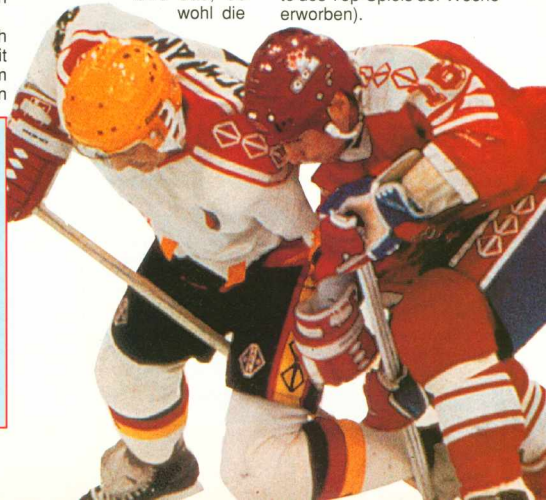
Kanadier bestimmen auch in Deutschland das Spiel mit der Hartgummi-Scheibe. Am 18. September jagen sie den

Puck wieder übers Bundesliga-Eis. Am spektakulärsten beim MeisterDüsseldorf. Dort pulsiert der Herzschlag der Liga. Bei den Spielen der EG verwandeln 11500 Fans die berühmte-berüchtigte Bremsstraße in einen Hexenkessel. Bengalische Feuer, ein Meer von Wunderkerzen, Karneval am Rhein. Vor Saisonbeginn konnte der Meister bereits 9500 Dauerkarten verkaufen.

Und das, obwohl die

Stars Gert Truntschka und Didi Hegen zu Hedos München wechselten. Mit Coach Hardy Nielsen (kam von den Kölner Haien) gehören die Münchner zusammen mit Düsseldorfer und Preußen Berlin zu den Meisterschaftsfavoriten.

Erstes Spiel: Preußen Berlin - Düsseldorfer EG (Pay-TV-Sender Premiere überträgt live, hat die Senderechte des Top-Spiels der Woche erworben).



Wer selbst auf's Eis will...

...sollte früh beginnen. Die Klubs bieten Teams für 6 bis 7jährige an. Spielerisch werden die Bambinis an die wackligen Kufen gewöhnt. Auskunft über ortsansässige Vereine erteilt der Deutsche Eishockey-Bund (DEB, Betzenweg 34, 8000 München 60. Telefon: 089/81820).

Zu Beginn muß man für eine Ausrüstung etwa 200 Mark ausgeben. Die Rüstung für einen Liga-Spieler geht dann richtig ins Geld: Helm (80 Mark), Schlitfschuhe (500 Mark), Hose (150 Mark), Schulterschutz (150 Mark). Schläger liegen zwischen 30 und 100 Mark. Wer auf den Job des Goalies (Torwart) steht, sich gerne den Puck mit 180 Sachen um die Ohren schießen lassen will, muß reiche Eltern haben. Der Schutz vor dem Hartgummi-Geschoß ist den Keepern über 6000 Mark wert. Klubs helfen - geben Zuschüsse.

AYRTON SENNA'S
 -SUPER-
Monaco GP II

WWRROOOAAAARRR!



Wieviele PS stecken in Eurem Videospiel? Garantiert nicht annähernd soviel Power wie in Ayrton Sennas's Super Monaco GP II von SEGA. Mit den Tips vom Weltmeister habt Ihr eine kleine Chance bei der rasantesten und spannendsten Videoaction seit es die Formel I auf dem Bildschirm gibt. Atemberaubende Geschwindigkeiten, die Original-Grand-Prix-strecken plus drei Bonuspisten und erbarmungslose Konkurrenz erwarten Euch. Zum Duschen zwischendurch ist der Spielstand speicherbar. Also: Anschnallen, Gas geben und ohne Boxenstop zum Händler. Oder wollt Ihr nur Zweiter werden?



Neu	Neu	In Kürze
SEGA Master System II	SEGA Mega Drive	SEGA Game Gear

SEGA

Der Bessere gewinnt.

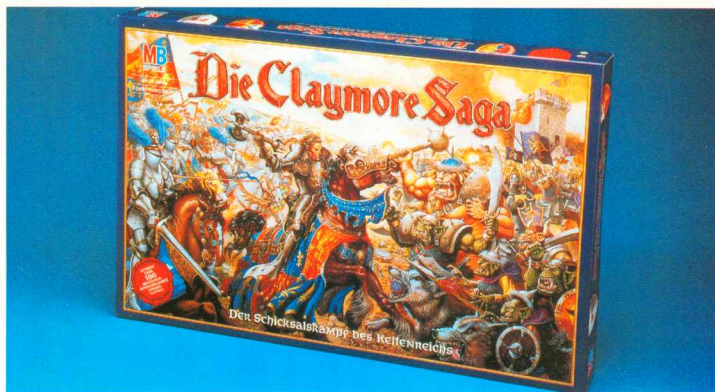
Fantasyspiele, seit etlichen Jahren aus den USA kommend, werden bei uns immer beliebter.

Rollenspiele waren es zunächst, allen voran „Dungeons and Dragons“, bei denen ein Spielleiter jeden Winkel eines Verlieses, Friedhofes oder Schlachtfeldes kennt, sein Wissen aber nur äußerlich

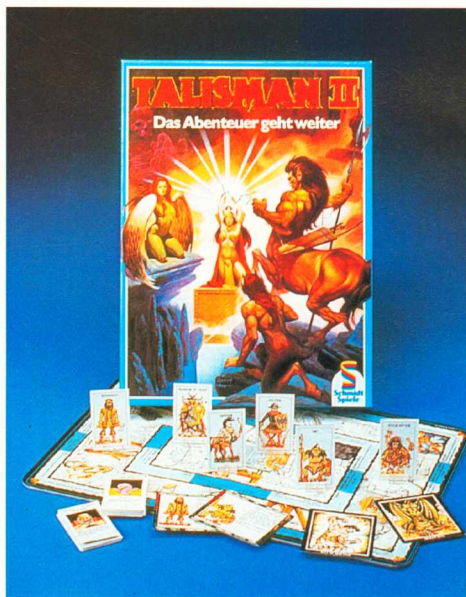


spärlisch den Mitspielern zur Verfügung stellt. Diese tasten sich in ihrer Phantasie Schritt für Schritt durch immer neue Abenteuer, „kämpfen“ gegen giftige Orks, faulende Zombies, wiederbelebte Skelette und grünhäutige Goblins und bessern nach Möglichkeit ständig ihre Mut-, Stärke-, Intelligenz- und sonstigen charakteristischen Werte auf, gelenkt durch den Spielleiter.

„Der Hexenmeister vom Flammenden Berg“ war auch eines der ersten Fantasy-Brettspiele (Klee), die in Deutschland auf den Markt kamen. Weitere kamen und kommen jährlich hinzu, darunter „Marnon“ (Klee), „Talisman“ (Schmidt) - vor allem aber drei Spiele, die besonderes Aufsehens sicher sein konnten: „Hero Quest“ (MB), „Das Schwarze Auge-Brettspiel“ (Schmidt) und die „Claymore Saga“ (MB). Man sollte die Spielschachteln sehr genau betrachten, denn die farbenprächtigen Titelgrafiken und die Rückseitenfotos unterscheiden sich kaum voneinander. Sowohl „Hero Quest“ als auch „Das Schwarze Auge - Brettspiel“ sind im Grunde Einführungen in Rollenspiele, obwohl jeweils auf großen Spielbret-



WO PHANTASIE MIT „F“ GESCHRIEBEN WIRD



tern gespielt wird. Eine Vielzahl von plastischen Figuren und dreidimensionalen Zubehör sorgt bei beiden Spielen für Atmosphäre. Dies gilt insbesondere für das „DSA-Brettspiel“ mit einem 3D-Throngemäuer und Figuren

wie Nemesis, Kobrainer und den Seelenjägern. Bei „Hero Quest“ wird der Bezug zum Rollenspiel dadurch deutlich, daß nicht, wie beim „DSA-Brettspiel“, zwei Parteien gegeneinander antreten, sondern ein Spielleiter Szenari-

en in Heften vorfindet, die er schrittweise auf das Spielbrett überträgt.

„Die Claymore Saga“ ist ein besonders ungewöhnliches 2-Personen- bzw. 2-Teams-Brettspiel. Über 100 Figuren gruppieren sich um einen Turm; gesteuert werden sie von den beiden Spielern oder Teams, in ihrer Zugreihenfolge gelenkt von Aktionskarten. „Motoren“ sind, wie auch bei den anderen Fantasy-Spielen, Würfel.

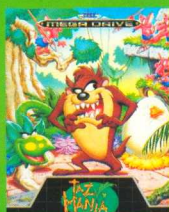
Reichlich Kleingeld wird man für jedes der drei zuletzt genannten Spiele auf den Ladentisch legen müssen, nicht mehr jedoch als für ein aktuelles Videospielmodul. Gratis draufzu gibt's jedoch einen Kurs in Fingerfertigkeit, denn die bis zu hundert Figuren wollen vor dem allerersten Einsatz zunächst Stück für Stück aus Kunststoffrahmen gedreht werden.

Helge Andersen

GEWINNEN GAMERS und Rumir's Magic Versand verlosen je-weils ein Exemplar von: „Die Claymore Saga“, „Talisman“ und „Das schwarze Auge“. Wer eins dieser Brettspiele gewinnen will schreibt an: Red. GAMERS Stichwort: Rollenspiele Pöseldorfer Weg 13 2000 Hamburg 13 Einsendeschluß ist der 1.11.92 Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Auf Teufel komm raus!



Wehe, wenn er losgelassen. Bringt alles
EBbare in sichere Entfernung, wenn Ihr
den Tasmanischen Teufel auf Euren Bild-
schirm ruft. Man kann schließlich nie
wissen. Das verfressenste Biest seit
Erfindung des Krümelmonsters
ist nämlich immer hungrig, im-
mer rastlos und immer zu
einem Kämpfchen auf-
gelegt. Helft ihm in
seinen gefährli-
chen Jagdgrün-
den und versucht so,
sein Freund zu werden. Vielleicht
verschont er dann Euren Kühlschrank.
Schlagt gleich morgen im Fachhandel zu.
Bevor er es tut. Mampf.



In Kürze Neu In Kürze



SEGA
Master System II



SEGA
Mega Drive



SEGA
Game Gear

SEGA

Der Bessere gewinnt.



Warum greifen wir in Augenblicken der Entspannung und Muße so gerne zu einem Videospiegel? Man kann für ein paar Stunden mal den Alltag seelisch sein lassen und ein bißchen den Helden rauskehren. Ihr verharret nicht passiv vor der Glotze wie beim Reinziehen eines Spielfilms, sondern übernehmt per Joypad die Hauptrolle. Wenn es um Atmosphäre, Story und Stimmung geht, dann macht kein Modul einem guten Rollenspiel so leicht etwas vor. Diese nicht ganz unkomplizierte, aber spannende und motivierende Spielgattung verzichtet ganz auf Action. Stolpert man über eine Bande schlecht gelaunter Sumpfdrachen wird zwar auch gekämpft; der Ausgang des Scharmützels hängt aber alleine von Euren taktischen

Egos Auskunft; durch den Einsatz von Ausrüstungsgegenständen lassen sich die Fähigkeiten zusätzlich verbessern. Bei den meisten Rollenspielen steuert man zudem eine Gruppe von mehreren Personen, die unterschiedliche Talente haben.

UND DAS MACHT SPASS?

Und wie! Bei Rollenspielen kommt es in keinster Weise auf Geschicklichkeit an. Ihr müßt ständig strategische Entscheidungen treffen, Lösungen für die eine oder andere Logelei finden und das Spielgebiet sorgfältig erforschen, ohne eine Ecke zu übersehen. Der Reiz des Genres liegt in erster Linie darin, daß man sieht, wie die

allerdings auch ein grundlegender Haken dieser Gattung: Hat man ein Rollenspiel erst einmal gelöst, verpufft der Anreiz. Das wiederholte Durchspielen lohnt sich nur bei wenigen Titeln wie Phantasy Star III, bei denen es mehrere Lösungswege zu erkunden gibt.

WO KOMMT'S HER?

Rollenspiele gibt es schon viel länger als Videospiele. Der Ursprung dieses Genres liegt bei den Role Playing Games („RPGs“), die sich Ende der 70er Jahre in den USA zum Brettspiel-Erfolg mauserten. Die Spieler, die sich um den Tisch versammeln, schlüpfen jeweils in die Rolle eines bestimmten Fantasy-Helden. Durch Kommunikation untereinander und Berücksichtigung der Eigenschaften jeder Figur muß die Gruppe Hindernisse überwinden sowie Situationen



SPIELT EINE GROSSE

Entscheidungen ab (Zuhauen oder Zaubern? Angreifen oder Abhauen?). Rollenspiele sind Abenteuerfilme zum Mitspielen, randvoll gepackt mit Überraschungen und Erlebnissen. Worum es geht, wie man sie spielt und welche man am besten kaufen sollte, wird uns auf den nächsten Seiten beschäftigen.

WER BIN ICH?

Was macht das Rollenspiel zum Rollenspiel? Ganz einfach: Ihr übernehmt hier die Rolle eines Bildschirmhelden, der ein großes Abenteuer bestehen muß. Dieser Tatbestand wird freilich auch für jede x-beliebige Actionkloperei oder Pac-Mans Rache erfüllt; bei so ziemlich jedem Modul schlüpfst man in die Rolle eines elektronischen Akteurs. Das Darsein des Rollenspiel-Charakters ist jedoch ungleich vielschichtiger. Zahlenwerte geben über das Ausmaß an Kraft, Intelligenz und Gewandtheit des Alter

eigenen Spielfiguren förmlich wachsen und gedeihen. Je weiter man kommt, desto stärker, intelligenter und robuster werden die Helden. Ein großes, fieses Monster, gegen das man anfangs keine Chance hat, kann so später doch noch bezwungen werden.

Motivationszunder Nummer zwei sind Story und Spielfeld. Ihr erforscht ganze Kontinente, redet mit deren Einwohnern, haltet nach Geschäften mit günstigen Waffen Ausschau und bekommt immer wieder neue Aufträge. In der Regel gibt es eine bestimmte, große Aufgabe beliebt: die Vertreibung eines tyrannischen Oberschurken); um diese zu erfüllen, muß man aber diverse Mini-Mission bestehen. Die Neugier ist die Haupttriebfeder für die Motivation; bei guten Rollenspielen möchte man am liebsten nicht vom Joypad weichen, weil es ständig etwas neues, aufregendes zu entdecken gibt. Daraus resultiert

ROLLE

Bei Rollenspielen übernehmt Ihr den Part der wackeren Helden, die Puzzles lösend und Monster vermöbelnd für ein Happy-End sorgen müssen. Diese Modulgattung verheißt besonders viel Spaß und Spannung, ist aber nicht ganz unkompliziert. GAMERS enträtselt wichtige Fachbegriffe und stellt die besten Sega-Rollenspiele vor.

meistern, die ein Spielleiter fantasievoll aus dem Regelbuch zaubert.

Die ersten elektronischen Vertreter dieses Genre erschienen Anfang der 80er Jahre. Auf Heimcomputern wie Apple II oder C 64 tauchten die ersten Programme der Wizardry- und Ultima-

Serien auf. Großer Vorteil der elektronischen Adaptionen des Brettspiel-Vergnügens: Ein Spieler kann alleine spielen und mehrere Charaktere auf einmal steuern; für Szenario, Puzzles und Monster-Meetings ist der Computer zuständig. Die erfolgreichste Brettspiel-Reihe,



Dungeons & Dragons, wurde mittlerweile sowohl für Computer als auch für das Mega Drive (Warriors of the Eternal Sun) adaptiert.

Wie kam das Rollenspiel nach Sega? Es war ein etwas beschwerlicher Weg, denn lange Zeit hielt sich das Vorurteil, das Rollenspiele nicht vernünftig auf Konsolen funktionieren könnten. Von den ersten Computerversionen war man es gewohnt, viele Befehle per Tastatur einzutippen. Daß man mit dem Joypad in der Hand und einem schlaun Menüsystem ein vortreffliches Rollenspiel hinbekommen kann, bewiesen die Sega-Programmierer mit Phantasy Star fürs Master System. Nach dem etwas trockenen, schweren Computer-Programm Ultima IV kam die Rollenspiel-Welle anno 1989 auf Sega-Systemen richtig ins Rollen.

DO YOU SPEAK ENGLISH?

Um Spaß an einem guten Rollenspiel zu haben, braucht man ein wenig Geduld, etwas Sinn für geistreiche Spiele, die frei von Reaktionstests sind, sowie ein Wörterbuch. Der große Haken an diesem Spieltyp ist die Tatsache, daß die vielen Texte, die auf dem Bildschirm erscheinen, in Englisch sind. So mancher Hersteller verzichtet dann auch auf eine deutsche Anleitung.

Wer schon beim bloßen Gedanken an eine Englischstunde Schüttelfrost und Schreikrämpfe bekommt, sollte von dieser Gattung deshalb Abstand nehmen. Mit Grundkenntnissen, etwas gutem Willen und vor allem einem vernünftigen Wörterbuch ist das meist grammati-

kalisch unkomplizierte Rollenspiel-Englisch aber durchaus zu meistern. In neueren Programmen wie Shining in the Darkness oder Phantasy Star III wird die Bedienung außerdem teilweise über Bildsymbole abgewickelt. Bei der Anschaffung des Englisch-Lexikons sollte man übrigens nicht sparen; die Taschenbuch-Schrumpfversionen erhalten oft nicht alle benötigten Wörter. Durchweg gute Erfahrungen machten wir mit dem Oxford-Englisch-Standardwörterbuch aus dem Duden-Verlag (ISBN 3-411-02076-8). Für 40 Mark bekommt man gut 1400 Seiten Hardcover-Pracht, die zudem eine unheimlich repräsentative Figur im Bücherregal macht.

An diesem Punkt drängt sich die berechtigte Frage „Warum übersetzen die dämlichen Programmierer nicht die Texte ins Deutsche?“ auf. Die Herstellung eines dicken Moduls ist ebenso teuer wie aufwendig und lohnt sich nur in großen Stückzahlen; andernfalls würden die Preise noch weiter steigen. In Deutschland alleine lassen sich (noch) nicht genügend Spiele verkaufen, um eine spezielle deutsche Version lohnend zu machen. Mehrere Sprachen von vornherein in ein Modul zu packen kann leicht zu Speicherplatz-Engpässen führen: In Europa lechzen schließlich z.B. auch Franzosen, Schweden, Italiener oder Spanier nach Spielen mit „ihrer“ Sprache auf dem Bildschirm. Die Hersteller sind dieses Übersetzungsthema bislang auch recht halbherzig angegangen. Wenn nächstes Jahr die ersten CD-Spiele fürs Mega Drive in Europa erscheinen, gehen Sega und Konsorten aber die Ausreden aus. Auf einer CD ist nicht nur massig Platz für verschiedene Sprachen; die Silberscheiben lassen sich auf weniger auf wenig produzieren als Module.

WO IST MEIN GAME GEAR?

Wer unseren Empfehlungskasten durchstöbert, wird mit Sicherheit über die Game Gear-Armut stolpern. Bislang ist noch kein reinrassiges Rollenspiel Genres für die tragbare Konsole erschienen;

lediglich das Strategiespiel Crystal Warriors bietet Berührungspunkte.

Was auf den ersten Blick wie eine Schikane aussieht, hat durchaus ein paar plausible Gründe. Der Game Gear ist für das Unterwegs-Spielen konzipiert: Man leidet während einer öden Busfahrt (oder einer noch öderen Mathestunde) unter erdrückender Langeweile und will sich spielend etwas Erleichterung verschaffen. Am Game Gear hängt man selten längere Zeit am Stück (...weil man sonst seine Haltestelle verpaßt, die Augen rechteckig werden oder - wenn alles andere Euch nicht stoppen kann - die Batterien leer sind). Rollenspiele sind aber genau die richtigen Module, um es sich im Fernsehsessel gemütlich zu machen und mit reichlich Knabberzeug sowie koffeinhaltigen Erfrischungstränken die Erfrischung ein paar Stunden in einer Phantasie-Welt zu versinken.

Das soll nicht heißen, das es auf dem Game Gear nie ein anständiges Rollenspiel geben wird. Bislang herrscht in dieser Hinsicht Modult-Ebbe, aber bei der munter wachsenden Popularität dieses Genres kann sich das in Zukunft durchaus ändern. So geht das Gerücht um, daß Sega Anfang '93 eine überarbeitete Game Gear-Version des Master System-Hits Phantasy Star veröffentlichen will — mal sehen, was draus wird.

HILFE! ICH HÄNGE FEST!

Rollenspiele sind die Art von Spiel, bei der man manchmal einen kleinen Tip braucht, um weiterzukommen. Manchmal hat jeder einen Block im Denkvorgang, der die Lösung eines einfachen Puzzles verhindert. Bevor Ihr das Modul in die Ecke peffert: Schlaft eine Runde drüber, fragt bei Freunden oder schaut die letzten Gamers-Ausgaben durch, ob vielleicht ein Tip für Euch dabei war. Keines der Rätsel ist unlösbar, aber manchmal sind es gerade die einfachen Lösungen, auf die man nicht kommen will. Schaut nochmal alle Gegenstände an, die Ihr dabei habt. Vielleicht ist ja des Rätsels Lösung schon in Eurer Hand.

Heinrich Lenhardt

Phantasy Star

Man kennt das ja: Ein großer starker Schuft (in diesem Fall ein gewisser Lassic) macht den Bewohnern eines fernen Planeten das Leben schwer. Ihr steuert zunächst die Heldin Alis, doch allmählich trifft man auf drei weitere Charaktere, die das Helden-Quartett komplett machen. Klassische Fantasy-Kost mit vielen Kämpfen, versteckten Gegenständen und magischen Tricks wird geboten. Betritt man ein unterirdisches Labyrinth, wird die eindrucksvolle Grafik aus der Sicht der Spielfiguren in dreidimensionaler Perspektive gezeigt.

Golden Axe Warrior Y's

Eigentlich gehört dieses Spiel nicht so ganz zur Rollenspiel-Familie, denn bei Golden Axe Warrior wird auch eine Portion Action geboten.



Mit der Axt unterwegs

Es gibt aber genug zum Entdecken, Erforschen und Ausprobieren, womit diese spielerische Mischung vorzüglich mündet. Der Kompromiß zwischen Abenteuer

GAMERS meint...

□ Höchst **motivierende** Mischung aus Action und Abenteuer, die in jede Sammlung gehört. Batterie.

GRAFIK 2- SOUND 2-

□ Mehr Action-Adventure als Rollenspiel; ein wenig Geschicklichkeit gehört dazu.

NOTE 1-

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

und Action ist auch für Einsteiger leicht verdaulich und strahlt eine beträchtliche Suchtgefahr aus.

Heroes of the Lance

Noch eine Kreuzung aus Action, Abenteuer und Rollenspiel, die im Gegensatz zu Golden Axe Warrior aber einige Schwächen hat. Die



Ein Held der Lanze kämpft

Grafik ist schön, die Parade der Spielfiguren ansehnlich, aber hinter jeder Ecke droht der Frust. Bei Heroes of the Lance gibt es weder Batterie-Speicher noch Paßwort-Sy-

GAMERS meint...

□ Ungewöhnliche Mischung aus Action, Abenteuer und Rollenspiel.

GRAFIK 1- SOUND 3-

□ Spielstand kann überhaupt nicht gespeichert werden. Recht umständlich und frustig.

NOTE 3

System:
Master System
Hersteller:
U.S. Gold
ca. Preis:
DM 110,-

stem, um den Stand der Dinge zu konservieren — da haben Programmierer wohl schwer gepennt.

Ultima IV

Auf der Suche nach dem „Buch des Codex“ durchstreift man die Weiten des Rollenspiel-Landes Britannia. Ultima IV ist recht tiefeschürfend; Monster-Prügeleien sind zweitrangig, dafür müßt Ihr ständig mit anderen Spielfiguren reden (extrem viel Englisch!) und Euch anständig benehmen. Wer friedliche Bürger verhaut, kommt nicht weiter. Klingt alles recht anspruchsvoll, ist es letztendlich auch, aber recht zäh und nicht gerade vor Spielwitz sprühend.

GAMERS meint...

□ Eines der **anspruchsvollsten** und **umfangreichsten** Rollenspiele. Batterie spricht den Spielstand.

GRAFIK 4- SOUND 4

□ Grafisch **ziemlich** edel. Nur für Profis **genießbar**, sehr schwer und kompliziert zu spielen.

NOTE 3-

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

GAMERS meint...

□ **Unkompliziertes** Fantasy-Rollenspiel mit **sehr** **orientlichen** Rollenspiele Action-Adventure Batterie.

GRAFIK 2- SOUND 2

□ **Kein** **Komplexitätswunder**; Profis haben's **schon** **durchspielt**.

NOTE 2-

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



Der Klassiker der Sega-Rollenspiele

Phantasy Star ist ein echter Klassiker

GAMERS meint...

□ Das **beste** Rollenspiel fürs Master System. Umfänglich und grafisch **auswändig**. Batterie.

GRAFIK 2- SOUND 2-

□ Die **vielen** **Kämpfe** können auf Dauer etwas **blöden**.

NOTE 2

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

Buck Rogers

Bei diesem Science-fiction-Abenteuer stehen taktisch anspruchsvolle Kämpfe mit Robotern und Weltraum-Mutanten auf dem Programm. Eure sechsköpfige Raumkatten-Gruppe besteht ein halbes Dutzend Missionen, um die Erde vor den teufl-



Buck, der smarte All-Held

schen Plänen des RAM-Imperiums zu beschützen.

GAMERS meint...

Einsteiger-freundliches Science-fiction-Rollenspiel. Batterie speichert den Spielstand.

GRAFIK 2- SOUND 4

Die meiste Zeit verbringt man mit Kämpfen. Für Profis einen Tick zu leicht.

NOTE 2- System: Mega Drive Hersteller: Electronic Arts ca. Preis: DM 140.-

Phantasy Star II

Der Nachfolger zu Phantasy Star wurde 16-Bit-gerecht aufpoliert. Alles ist ein bißchen größer, schöner und detaillierter geworden. Das Szenario kippete von der Fantasy zur Science-fiction, während es beim Spielablauf keine großartigen Überraschungen zu bestaunen gibt.

GAMERS meint...

Grafisch aufgemotzte Fortsetzung des Master System-Klassikers. Batterie speichert Spielstand.

GRAFIK 2- SOUND 3

Streckenweise wenig viel Monstergeprügel.

NOTE 2 System: Mega Drive Hersteller: Sega ca. Preis: DM 140.-

Shining in the Darkness

Eine Regentochter darbt mal wieder in einem feuchten Verlies vor sich hin, frisch entführt von einem unrasierten Finsterling. Auf der Suche nach der Dame durch-



Finde die Prinzessin!

streift Ihr die geräumige Unterkellerung. Einige Bereiche des 3D-Dungeons können erst betreten werden, wenn bestimmte Aufgaben erfüllt wurden. Im Spielverlauf gesellen sich einige andere Personen zu Eurer Gruppe, die bis zu vier Helden aufneh-

men kann. Shining in the Darkness kann spielerische Ähnlichkeiten zur Phantasy-Star-Serie nicht leugnen. Vor allem grafisch ist es eine ganze Ecke besser, zudem leichter zu bedienen und nicht minder motivierend.

GAMERS meint...

Viel Atmosphäre, einfache Bedienung und schöne Grafik. Einsteiger-freundlich, mit Batterie.

GRAFIK 2 SOUND 2-

Für Profis nicht umfangreich genug.

NOTE 2 System: Mega Drive Hersteller: Sega ca. Preis: DM 140.-

Phantasy Star III

Das Selbe in grün: Dieser Aufgub von Phantasy Star II bietet ein neues Szenario, frische Aufgaben und eine leicht modifizierte Steuerung. Teil III spielt sich nicht mehr ganz so erfrischend, aber Fans dieser Reihe werden zufrieden sein. Einen guten Gag haben sich die Programmierer einfallen lassen: Die Monster-Bekämpfung zieht sich über drei Generationen hinweg. Je nachdem, welche von zwei Heiratskan-



Effektvolle Grafik

didatinnen Ihr am Ende der ersten Mission für Euren Haupthelden wählt, geht das Spiel mit anderen Nachkommen und Aufgaben weiter. Trotz erster Ermüdungser-

scheinungen werden Fans der Serie auch an Teil III ihren Spaß haben.



GAMERS meint...

Sieben Missionen in einem Rollenspiel: Solide Fortsetzung. Batterie speichert den Spielstand.

GRAFIK 2- SOUND 3

Etwas lieblos Fortsetzung ohne sonderliche Verbesserungen gegenüber Teil II.

NOTE 2- System: Mega Drive Hersteller: Sega ca. Preis: DM 140.-

Willkommen in unserer Stadt namens Ilant!

Might and Magic

Wer auf die schnieke Grafik Marke Shining in the Darkness verzichten kann und statt dessen Wert auf Komplexität, einen hohen Schwierigkeitsgrad und viele Puzzles legt, ist bei diesem Modul richtig. Might & Magic ist ein Rollenspiel-Trumm mit einer Fülle an Städten, Dungeons, Monstern und Zaubersprüchen; dafür muß man bei Optik und Präsentation einige Abstriche machen. An dieses Programm sollten sich allerdings nur fortgeschrittene Rollenspieler mit sehr guten Englisch-Kenntnissen wagen. Der Packung liegt ein kleines Clue Book mit Tips bei, damit man's ein bisschen

leichter hat. Eine Fortsetzung zu diesem Modul ist zur Zeit in Arbeit.



GAMERS meint...

Ein dicker Blocken mit vielen Missionen und Puzzles. Batterie speichert den Spielstand.

GRAFIK 3 SOUND 5

Ziemlich schwer: Ein Fall für Profis mit sehr guten Englisch-Kenntnissen.

NOTE 2- System: Mega Drive Hersteller: Electronic Arts ca. Preis: DM 140.-

Dieser Lindwurm versteht keinen Spaß



Nur für Englisch-Profis

Starflight Dungeons & Dragons

Ein Rollenspiel, das fast ganz auf Kämpfe verzichtet und 270 Sonnensysteme mit 800 Planeten enthält? Wer's etwas ungewöhnlich liebt, ist bei dem originellen Starflight goldrichtig. Um die Ursache für eine galaktische Katastrophe zu erforschen, müßt Ihr Bodenschätze auf Planeten suchen, durch Handel Geld verdienen, damit das Raumschiff verbessern, mit neun Alien-Völkern mehr oder weniger gute Beziehungen entwickeln und nach Hinweisen suchen. Wer auf gut Glück Planet für Planet abklappert, kommt auf keinen grünen



Auf der Suche nach Mineralien



Im Orbit um die Erde

Zweig. Starflight gibt sich auch bei Grafik und Bedienung keine Blößen. Wegen der wichtigen Dialoge mit den Außerirdischen ist dieses Modul allerdings nur Spielern mit sehr guten Englisch-Kenntnissen zu empfehlen.

GAMERS meint...

□ Komplexe Weltraum-Odyssee mit viel Abwechslung. Batterie speichert den Spielstand.

GRAFIK 2 SOUND 4

□ Für Einsteiger etwas zu verwirrend. Anleitung zwar in Deutsch, aber wenig hilfreich.

NOTE 1
System: Mega Drive
Hersteller: Electronic Arts
ca. Preis: DM 140.-

Das anspruchsvolle Regelwerk der Dungeons & Dragons-Brettspiele wurde Mega Drive-gerecht aufbereitet. Vier Charaktere erforschen eine fremde Umgebung, wandeln durch finstere Katakomben, lernen Zaubersprüche und verhalten so manches Monster. Eternal Sun hält sich mit Kämpfen erfreulicherweise zurück, der Schwierigkeitsgrad ist dennoch nicht von Pappe.

GAMERS meint...

□ Gediegenes Fantasy-Abenteuer mit einem ungewöhnlichen Spielfeld. Batterie speichert den Spielstand.

GRAFIK 3 SOUND 3

□ Für Rollenspiel-Einsteiger etwas zu umständlich und schwer.

NOTE 2
System: Mega Drive
Hersteller: Sega
ca. Preis: DM 140.-

Crystal Warriors

Auf ein echtes Rollenspiel muß die Game Gear-Gemeinde noch etwas warten, aber mit Crystal Warriors kann man sich prima die Zeit vertreiben. Dieser Titel konzentriert sich auf taktische Kämpfe. Typische Rollenspiel-Elemente wie verschiedene Waffen, Zaubersprüche und Beförderungen der Charaktere sind mit von der Partie. Ein motivierendes Modul, auch für Einsteiger.

GAMERS meint...

□ Geschickte Verknüpfung von Strategie-, Taktik- und Rollenspiel. Batterie speichert den Spielstand.

GRAFIK 3 SOUND 2

□ Nach 16 Missionen ist Schluss. Für Profis etwas leicht.

NOTE 2
System: Game Gear
Hersteller: Sega
ca. Preis: DM 80.-

GAMERS' kleines Rollenspiel 1 x 1

Begriff	Erklärung
Attack: <i>Angreifen</i>	Beim Kampf gegen eine Monstergruppe das übliche Kommando, um eine Spielfigur zum Draufdreschen mit der momentanen Waffe zu bewegen.
Dungeon: <i>Labyrinth.</i>	Im Rollenspiel-Jargon ist Dungeon ein Sammelbegriff für verwinkelte, mit Monstern und Schätzen gespickte Gewölbe.
Drop/Discard: <i>Wegwerfen</i>	Befördert einen Gegenstand unwiderrbringlich ins Jenseits. Die Alternative: In vielen Spielen kann man nicht mehr benötigte Säckelchen in den Läden verscherbeln.
Equip: <i>Anlegen.</i>	Neue Ausrüstungsgegenstände (Waffen, Schilder etc) müssen erst per Equip-Kommando angelegt werden, um eine Wirkung zu haben.
Experience (XP): <i>Erfahrungspunkte.</i>	Diese wichtigen Punkte werden für gewonnene Kämpfe spendiert. Nur durch das Sammeln von Experience können Eure Spielfiguren allmählich stärker und schlauer werden.
Hit Points (HP): <i>Lebenspunkte.</i>	Jedesmal, wenn eine Spielfigur von einem Monster verletzt wird, verliert sie Hit Points. Sinkt dieser Wert auf 0, ist der Held tot. In den meisten Rollenspielen gibt es Tempel, um verletzte Charaktere zu heilen oder dahingeraffte Veteranen wiederzubeleben.
Item: <i>Gegenstand.</i>	Kann alles mögliche vom Hit Points-spendenden Zaubertank bis zur Streitaxt sein.
Level: <i>Erfahrungsstufe.</i>	Für gewonnene Kämpfe gibt's Experience (Erfahrungspunkte). Hat eine Spielfigur eine bestimmte Anzahl solcher Punkte gesammelt, wird sie um einen Level befördert, woraufhin sich ihre Eigenschaften (Stats) verbessern.
Magic: <i>Magie.</i>	Mit Zaubersprüchen (Spells) kann man nicht nur Monster verletzen, sondern z.B. auch die eigenen Spielfiguren heilen oder schneller und stärker machen. Komplexe Rollenspiele bieten mehrere Dutzend Zaubersprüche.
Magic Points (MP): <i>Magiepunkte</i>	In der Regel verbraucht jeder Zauberspruch eine bestimmte Anzahl von Magic Points. Sind alle Punkte verpulvert, kann nicht mehr gezaubert werden. Magic Points und Hit Points gewinnt man in der Regel durch eine Ruhepause in einem Gasthaus wieder.
Shop: <i>Laden.</i>	Ein Schaufensterbummel lohnt sich; in fast jeder Stadt kann man diverse Ausrüstungsgegenstände kaufen oder wieder verkaufen. Auswahl und Preise sind mitunter von Geschäft zu Geschäft unterschiedlich. Oft kann man nicht nur einkaufen (Buy), sondern auch überflüssige Gegenstände verhöckern (Sell).
Stats: <i>Statistiken.</i>	Unter diesem Menüpunkt bekommt man die Stärken der Spielfiguren in verschiedenen Kategorien gezeigt. Generell gilt die Faustregel „Je mehr Punkte, desto besser“.
Use: <i>Benutzen.</i>	Eine Gegenstände müssen oft an bestimmten Stellen mit Use aktiviert werden, um eine bestimmte Wirkung zu erzielen.

SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN

SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät (deutsch) inkl. Sonic **nur DM 319,-**
Grundgerät (deutsch) ohne Spiel **nur DM 269,-**
Grundgerät (deutsch) "Magnum" **nur DM 359,-**
 inkl. Sonic und Soccer
 und Columns und Super Hang On und 2 Joypads

Joystick Power Clutch **DM 89,-**
Joypad Pro 2 **DM 49,-**
Spiele Adapter **DM 29,-**

Dragons Fury Pinball US 109,-
 Alien 3 US 109,-
 Predator 2 US 109,-
 Smash TV US 109,-
 High Impact US 109,-
 Lemmings a.A.
 Europ. Club Soccer DT 109,-

Angebot des Monats:

Spiderman JP 59,-
 Wonderboy JP 49,-
 Out Run JP 69,-
 Jordan VS. Bird US 89,-

Splatterhouse 2 US 109,-
 Tazmania US 109,-
 Cadash US 109,-
 Arch Rivals US 109,-
 David Robinson US 109,-
 Krustys Funhouse US 109,-
 Lakers vs. Bulls US 119,-
 Olympic Gold DT 119,-
 Desert Strike US 109,-
 Sokoban US 69,-
 Wardner US 69,-
 Gouls + Ghost US 79,-
 Immortal US 109,-
 Golden Axe II JP 69,-
 Hellfire JP 49,-
 Raiden JP 79,-
 Gley Lancer JP 109,-

Phelios JP 49,-
 Super Shinobi JP 79,-
 Moonwalker US 69,-
 Shadow Dancer US 89,-
 Wonderboy 5 US 109,-
 Donald Duck JP 79,-
 Klax JP 69,-
 Mercs 2 JP 79,-
 Micky Mouse JP 79,-
 EA-Hockey DT 99,-
 Afterburner JP 79,-
 Strider JP 69,-
 Phelios JP 49,-
 Sonic JP 89,-
 Decap Attack US 79,-
 Jewel Master DT 89,-
 Kageki Fighter JP 89,-

SEGA GAME GEAR

Grundgerät inkl. "Sonic" **DM 319,-**
 inkl. Netzteil **DM 89,-**
Akkupack

Angebot des Monats: Micky Mouse JP 49,-
 Foreman Boxing US 59,-

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



Angebot des Monats:

Rampart US 59,-

SEGA MASTER SYSTEM

Angebot des Monats: Champions of Europe DT 89,-
 Aztec Adventure US 59,-
 Double Dragon US 59,-
 Golden Axe Warrior US 89,-

Nintendo Game Boy

Angebot des Monats:

Amazing Tater US 49,- Lightmaster Light + Lupe 39,-
 Final Fantasy I US 59,- Double Dragon 3 US 69,-

Nintendo NES (8 bit)

Angebot des Monats: Ducktales DT 89,-
 Adventure Island DT 99,-
 Tom & Jerry DT 109,-

NEO GEO

Grundgerät (deutsch) PAL **DM 699,-**
Grundgerät (deutsch) RGB je **DM 699,-**

Angebot des Monats: Magician Lord 169,-

Blues Journey 229,-	Sengoku 269,-
Top Player Golf 229,-	Robo Army 269,-
Bowling 229,-	Trash Rallye 299,-
Cyber Lip 249,-	Fatal Fury 299,-
Ghost Pilot 249,-	Mutation Nation 299,-
King of Monster 249,-	Last Resort 319,-
Ninja Combat 249,-	Ninja Commando 319,-
Baseball Stars 249,-	King of Monster 2 299,-
Burning Fight 269,-	World Warrior a.A.
Alpha Mission 269,-	Viewpoint a.A.

Nintendo Super NES (16 bit)

Grundgerät (Deutsch) inkl. Spiel **nur DM 299,-**
Joypad (Dauerfeuer, Zeitlupe) **DM 49,-**

Angebot des Monats: Arcana US 99,-
 Home Alone US 99,-
 Top Gear US 99,-
 Thunderspirits JP 79,-

Super Tennis DT 109,-	*WWF Wrestlemania DT 119,-
F - Zero DT 109,-	*Terminator 2 (Oktober) 119,-
Super Soccer DT 109,-	*Simpsons Krusty Funhouse DT 109,-
*Sim City DT 109,-	*Turtles 4 DT 119,-
*Zelda III DT 109,-	*Castleria 4 DT 119,-
Super R-Type DT 109,-	*Super Protobector DT 119,-

* Diese Artikel ab 4. Quartal '92 lieferbar. Bitte unbedingt rechtzeitig vorbestellen, da mit Lieferengpässen gerechnet werden muß.

Wir führen das komplette Programm an Hard- und Software und Zubehör für alle Konsolen und Videospiele.

Durch große Lagerhaltung sind die meisten Artikel sofort lieferbar! Ständig Neuzugänge - ständig mehrere tausend Spiele am Lager. Alle Artikel im Versand oder im Laden erhältlich. Gesamt-Preisliste gegen Rückumschlag oder bei Warenlieferung kostenlos anbei. Versionen der Spiele: DT = Deutsch, US = Englisch, JP = Japanisch. Für einige Geräte sind Spiele-Adapter notwendig. Händler-Anfragen erwünscht (Gewerbenachweis erforderlich).



CWM Computerversand und -shop

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



TEST

MEGA
DRIVE

Fischagent James Pond in sportlicher Mission: Mit seinen Tiefseekumpels tritt er bei den Aquatic Games in zehn Disziplinen an.

Der putzige Salzwasser-Bewohner James Pond mausert sich zu einem etablierten Serienhelden. Nach dem eher mittelmäßigen Debütspiel sorgte das tolle Jump-and-Run James Pond II (Robocod) Ende letzten Jahres für gehobene Begeisterung. Das dritte Pond-Modul kommt jetzt schon auf den Markt und bietet einige



Pond und Kollegen grüßen im niedlichen Titelbild

frische Ideen. Fernab der üblichen Plattform-Pfade stehen zehn verschiedene sportliche Geschicklichkeits-Spielen im Mittelpunkt.

Pond und seine Kollegen treten nämlich bei den Aquatic Games an, einer nicht ganz ernstzunehmenden Fischversion der olympischen Spiele.

Bevor Ihr Euch ins feuchte Geschehen stürzt, solltet Ihr die einzelnen Spielvarianten in Ruhe studieren. Es gibt drei verschiedene Trainingsmodi, die unterschiedlich schwer sind. Hier dürft Ihr acht Disziplinen beliebig auswählen (dazu kommen die Bonus-Wettkämpfe Juggling und Frog Jump, die nur auftauchen, wenn man ein besonders gutes Resultat errungen hat). Beim eigentlichen Wettkampf bestreitet Ihr die Disziplinen in einer festen Reihenfolge und müßt bestimmte Mindestleistungen schaffen, um Euch für den nächsten Wettkampf zu qualifizieren.

AQUATIC GAMES

Dafür winken hier den Siegern die begehrten Aquatic-Goldmedaillen. Bis zu vier Spieler können sich einen Wettkampf liefern, aber es gibt keine Sportarten, bei der mehrere Personen gleichzeitig ran können. Jeder kommt immer schön der Reihe nach mal dran; am Ende jeder Disziplin werden die Leistungen verglichen und Medaillen vergeben. In so ziemlich jeder Disziplin gibt es außerdem getarnte Tricks, um Bonuspunkte rauszuholen oder sich andere Vorteile zu verschaffen (springt man beim 100-Meter-Splash z.B. alle drei herumsitzenden Möven an, wird man von einem Pelikan ein paar Meter lang mitgeschleppt). In der Anlei-

tung werden diese kleinen Spezialitäten nicht alle erklärt; Ihr müßt Sie mit List und Tücke selbst herausfinden.

100-Meter-Splash

Ein kurzer, kräfteraubender Sprint durch Sand und Tümpel zu Beginn. Rattert abwechselnd auf den Feuerknöpfen A und B in Höchstgeschwindigkeit herum, um James Beine (bzw. Flossen) zu machen.

Kipper Watching

Friedlich schnarchend halten sechs Seelöwen ihr Mittagsschläfchen im warmen Sand. Ein paar dumme Menschen haben freilich nichts besse-

res zu tun, als dauernd Wasserbälle zu werfen. Ihr steuert die Seelöwin Ceceelia, die über die schlummernden Artgenossen wandelt, um die Bälle mit ihrer Schnauze wegzustupsen. Sobald eines der possierlichen Tiere zweimal von einem Ball getroffen wurde, wacht es auf und trabt von dannen. Sind mehr als zwei Seelöwen verschreckt, wird Euer Versuch abgebrochen; je länger Ihr das Spiel am laufen haltet, desto besser.

Hop, Skip and Jump

Bei diesem Frosch-Weitsprung müßt Ihr durch be-



Der „Leap Frog“ kann über 10 Meter weit springen



Ceceelia hütet den Schlaf ihrer Kumpels und Kumpelinnen, indem sie die Bälle wegstupsst. Wird ein Seelöwe einmal von einem Ball getroffen, schaut er zunächst verdutzt drein. Beim zweiten Treffer machen sich die Tierchen aus dem Staub und die Disziplin ist zu Ende.

währtes Feuerknopf-bearbeiten zunächst fürs rechte Anlaufftempo sorgen. An der „Jump“-Markierung kurz Knopf C drücken und dann so lange weiter Tempo machen, bis eine Winkelanzeige erscheint. Mit Fingerspitzengefühl bringt Ihr die Anzeige etwa bei 45 Grad zum Anhalten, was eine optimale Sprungweite garantiert. Stimmen sowohl Winkel als auch und Anlaufftempo, sollte ein 10-Meter-Sprung kein großes Problem sein.

Optionen-Schwemme: Beim Üben habt Ihr die Wahl zwischen drei Schwierigkeitsgraden



der eine vernünftige Höhe erhüpft hat, vergehen ein paar Sekundenchen.

Feeding Time

Der Seestern Freddie pendelt unter Eurer Kontrolle zwischen zwei Automaten am linken und rechten Bildrand



Verzwickte Hüpf- und Sammel-Action bietet Shell Shooting



Kurzworm Ziel beim 100-Meter-Splash

ken hängen, wird die Disziplin abgebrochen.

Shell Shooting

Bissige Schnecken wackeln von links nach rechts (und umgekehrt) über den Bildschirm. An der Decke des Raumes hängen Luftballons, die James Pond innerhalb eines Zeitlimits alle abschießen muß – aber wie? Zunächst einmal solltet Ihr den Schnecken ausweichen;

Tour de Grass

Mark ist ein finnischer Hai, der auf seinem Einrad gerade querfeldein sprintet (...langsam wird's albern). Indem Ihr das Steuerkreuz im Uhrzeigersinn dreht, beschleunigt Ihr seine Fahrt. Über die in der Gegend hockenden Krebse sollte Mark am besten springen, um nicht Zeit zu verlieren.

Leap Frog

Unser Froschfreund ist wieder da. Die achte Disziplin ist

Bonus-Disziplin Jonglieren



Bonus-Disziplin Frosch-Sprung

Bouncy Castle

James Pond ist wieder an der Reihe. Er hat maximal vier Minuten Zeit, um beim Trampolinspringen sechs verschiedene Techniken je sechsmal auszuführen. Zunächst müßt Ihr mit dem B-Knopf eine ordentliche Sprunghöhe erreichen, bevor Ihr mit den Salti und Drehungen anfangen könnt. Landet James neben dem Trampolin (Autsch!), wird wertvolle Zeit eingebüßt; bis man sich wie-

her, die Süßigkeiten enthalten. Damit füttert er die sechs Fische, die aus dem Meer herauslugen. Sobald die Leckermäuler eine gewisse Höhe erreicht haben, kommen sie allerdings in Reichweite von Angeln, die hier und da auftauchen. Freddie muß die Fütterung immer wieder mal unterbrechen und zum Bildrand hetzen, um seinen schwindenden Vorrat an Zuckerzeug aufzufüllen. Sobald zwei Fischlein am Ha-

wenn Euch eine berührt, beißt sie James und betäubt ihn ein paar Sekunden lang. Ihr müßt erst auf eine Schnecke springen, sie somit in die Luft wirbeln, zum mutmaßlichen Landepunkt flitzen, das Tierchen per Feuerknopf C fangen und mit der Schale einen Ballon abschießen. Ist schwierig, weil Ihr auf die stetig nachrückenden Qualgeister achten müßt.

ein Hürdenlauf, bei dem Ihr sowohl die Knöpfe A und B schnell bearbeiten als auch über witzige Hürden springen müßt. Dicke Bonuspunkte winken, wenn Ihr nebenbei noch einige der leckeren Fliegen im Springen erwischt, die in der Luft vor sich hin brummen.

Und so geht's ab...

□ **Steuerkreuz:** In den meisten Disziplinen bewegt Ihr hiermit Eure Spielfigur. Bei Tour de Grass müßt Ihr das Steuerkreuz gleichmäßig im Kreis drehen, um Tempo zu machen.



□ **Von Sportart zu Sportart unterschiedlich.** A und B müssen bei vielen Disziplinen rasend schnell gedrückt werden, um zu beschleunigen. C dient bevorzugt als Sprungknopf.



AQUATIC GAMES

Mit dem radelnden Hai durch die Walachei



Juggling

Die erste der beiden Bonus-Disziplinen basiert auf einer sehr simplen Grundidee, ist aber alles andere als leicht zu meistern. Ein kecker Pinguin balanciert mit Bällen. Je ein Feuerknopf dient zum Hochwippen der linken und rechten Flosse, um sie durch die Luft zu wirbeln und auf der anderen Seite aufzufangen. Je mehr Bälle im Spiel sind, desto dicker wird der Punktebonus.

Frog Jump

Bonus-Disziplin Nummer zwei ist eine Art vereinfachte Version von Hop, Skip and Jump. Wesentlicher Unterschied: Bei der Jump-Markierung wird der Sprung sofort ausgelöst; Ihr bestimmt diesmal den Winkel, indem Ihr den Feuerknopf C gedrückt

Pond und seine Freunde in der feuchten Barcelona-Alternative



lichen Favoriten zu küren; am verbissensten gehe ich derzeit bei Kipper Watching, Shell Shooting sowie Hop, Skip and Jump auf Rekordjagd.

Besondere Spannung verspricht ein Wettkampf zwischen mehreren Personen, obwohl es schon schade ist, daß zwei Spieler nicht gleichzeitig antreten können. Neben der sorgfältigen Ausnutzung der Steuermöglichkeiten des Mega Drive-Joypads verhilft die technische Qualität den Aquatic Games zu ihrer Klasse. Der Niedlichkeits-Faktor der früheren Pond-Spiele wird locker übertroffen. Wer die putzigen Akteure dieser feucht-fröhlichen Olympia-Parodie nicht hemmungslos süß findet, muß schon ein arg verbitterter Zeitgenosse sein. Die



Füttert die Fische mit Bonbons, bevor sie aus dem Wasser gelangt werden



Bouncy Castle: Wer das Trampolin nicht trifft, verliert Zeit und bekommt Schädelbrummen

Olympiaden-Parodie macht dadurch sogar mehr Spaß als das Original, daß man sich ja auch per „Olympic Gold“ auf's Mega Drive holen kann – mit weniger Disziplinen.

Aquatic Games ist eine rundum erfreuliche Modul-Überraschung, dank deren spielerischem Charme man sicher auch mal die Eltern oder die Freundin für ein paar Stunden ans Joypad locken kann.

Heinrich Lenhardt

„GAMERS“ meint dazu...

□ Acht spritzige Phantasie-Disziplinen plus zwei Bonus-Wettkämpfe. Enorm viel Spielwitz, schlaue Steuerung, gnadenlos nette Grafik und flotte Musik. Mit Trainingsmodus zum Üben.



□ Für Joypad-Profis, die meistens alleine spielen, fehlt auf Dauer die große Herausforderung.

NOTE
2

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

haltet und dann losläßt, wenn auf der Anzeige die gewünschte Neigung erreicht ist.

Aquatic Games ist eine rundherum erfreuliche Mischung aus witzigen Spielideen, gut durchdachter Steuerung, toller Musik und herrlicher Comic-Grafik. Die Disziplinen bieten eine schöne

Mischung aus eher einfacheren Reaktionstests und etwas anspruchsvolleren Sportarten. Obwohl die Ideen hinter den meisten Spielen alt sind, erweisen sie sich als höchst fesselnd; ein richtiger Ausfall ist bei dem Zehnerpack nicht dabei. Es fällt mir entsprechend schwer, einen persön-



Nachdem Ihr eine Disziplin ausgeführt habt...

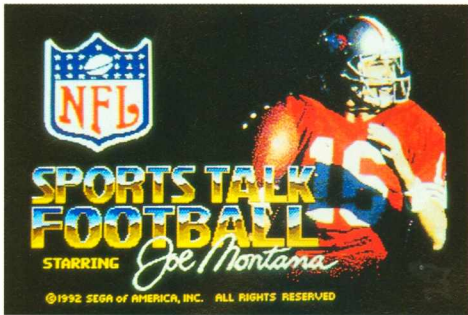


...folgt eine genaue Punktewertung Eurer Leistung...



...und am Ende gibt es die ersehnten Medallien!

NFL SPORTS TALK FOOTBALL



Joe Montana 3 ist im Anmarsch: Sega packte das berühmte Reden-Reporter-Feature und ein paar neue Ideen in ein satte 12 Megabit strammes Football-Modul.

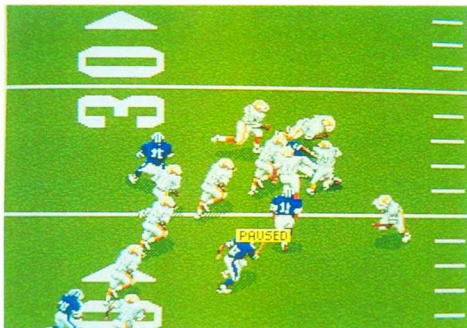
Alle Jahre wieder endet die Sommerzeit, das erste Herbstlaub raschelt und die Videospiele-Hersteller freuen sich aufs umsatzträchtige Weihnachtsgeschäft. Ähnlich regelmäßig findet der Kampf um die beste Football-Simulation auf dem Mega Drive statt: In den letzten beiden Jahren konnte Electronic Arts mit seinen John Madden-Modulen Segas Joe Montana-Titel knapp schlagen. John Madden '93 steht in den Startlöchern, während Sega den dritten Montana-Titel schon fertig hat: Ende Oktober steht die Veröffentlichung von NFL Sports Talk Football an.

Im Prinzip basiert dieser Football-Update auf dem zweiten Montana-Modul. Es gibt den bewährten Ligamodus (mit Paßwort) ebenso wie die munter kommentierenden elektronischen Reporter, die allerdings nur dann verständlich sind, wenn man im Englischen fit ist. Bei den Spielzügen steht erneut das Zoom-in-Feature zur Verfügung: Zunächst wird eine Übersichtsgrafik des Platzes gezeigt, doch sobald der Spielzug gestartet wird, beschränkt sich der Bildschirmmausschnitt auf eine schicke Nahaufnahme. Neben neuem Schnickschnack für Football-Experten (erstmal werden „echte“ NFL-Teammamen verwendet und neue taktische Varianten stehen bei den Spielzügen zur Wahl) gibt es auch ein

paar handfeste, praktische Neuerungen. So könnt Ihr jetzt wählen, ob Ihr von links nach rechts (in Montana-Tradition) oder von unten nach oben (John Madden-Look) spielen wollt. Taucht die herangezoomte Nahaufnahme auf, stellt man beglückt fest, daß das Tempo einen Zahn zugelegt hat. Der eigene Spieler läßt sich durch den Geschwindigkeitsgewinn besser steuern und sprintet bei Run-

ten Montana-Modul keine Quantensprünge, aber die Verbesserungen, die sich Sega einfallen ließ, machen wirklich Sinn. Angesichts des 12-Mega-Aufwands hätte man aber noch eine Batterie springen lassen sollen. Vor allem für Football-Kenner bietet diese Neuauflage viele interessante Details und Spieltiefe; John Madden '93 wird sich anstrengen müssen.

Heinrich Lenhardt.



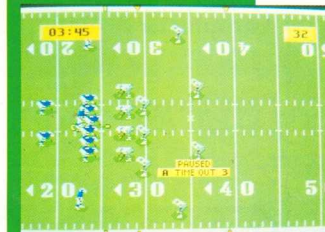
Im Zoom-Modus sind die einzelnen Aktionen der Spieler besonders detailliert zu sehen

ning Plays leichtfüßiger über den Platz. Ihr könnt Euch auch ganz auf die Wahl der Spielzüge konzentrieren und deren Action-Umsetzung vom Computer erledigen lassen. Auch die Präsentation wurde verbessert: Bei der Übersichtsgrafik sehen die Spieler nicht mehr so krümelig aus, eine fetzige Titelmusik begleitet die Menüs und der gelegentlich eingebundene Schiedsrichter wurde lebensecht digitalisiert.

NFL Sports Talk Football bietet gegenüber dem zwei-



Taktik für den Manager: Mit welchen Zügen wollt Ihr verteidigen?



Neben dieser Seitenansicht könnt Ihr auch von oben nach unten spielen



Der digitalisierte Schiedsrichter ist unerbittlich, wenn es um Regeln geht

„GAMERS“ meint...

Montanas Rückkehr mit Live-Reporter-Modus und ein paar kleineren Verbesserungen

GRAFIK 2 SOUND 2

Wer Montana 2 schon hat, bekommt für sein Geld nicht allzuviel Neues geboten.

NOTE 2

Genre: Sport
Hersteller: Sega
ca. Preis: DM 140.-

Wir haben garantiert das richtige Spiel für Dich!

Über 1.500 Spiele auf mehr als 200 Seiten!



Beinharte Video - Games

Die besten und neusten Module für SEGA GAME GEAR und SEGA MEGA DRIVE zu gnadenlos günstigen Preisen! Und natürlich die Konsolen selbst!

Komplette Rollenspiel-Systeme

Aus Deutschland, England und USA: Krimi, Spionage, Fantasy, Horror, Science Fiction, Superhelden, Dark Future.

Faszinierende Gesellschaftspiele

- ✓ Brettspiele aller Art
- ✓ Außergewöhnliche Kartenspiele
- ✓ Taktikspiele
- ✓ Fantasy- und Science Fiction
- ✓ Alles für Solospieler (Patienzen, Geduldsspiele etc.)

Rumir's Fantasy Kennenlern-Angebot: **Das Schwarze Auge Brettspiel**



zum magischen Preis von DM 96,-

Bestell-Schniepel einsenden oder **rund um die Uhr anrufen:**

0 61 81 / 26 0 96

RUMIR'S MAGIC-Versand - Hospitalstraße 14 - 16 - 6450 Hanau 1

Bestell - Schniepel

JA, ich bestelle das **SCHWARZE AUGE BRETTSPIEL** für nur DM 96,- und erhalte dazu natürlich meinen RUMIR'S MAGIC-Katalog kostenlos ins Haus! Ich zahle per Nachnahme(zzgl.NN-Gebühr) mit beiliegendem Euro-Scheck. Porto + Verp. DM 5,-

NEIN, am **SCHWARZEN AUGE BRETTSPIEL** habe ich kein Interesse, aber den brandneuen RUMIR'S MAGIC-Katalog lasse ich mir selbstverständlich nicht entgehen: **Her damit** - und zwar für nur DM 5,- in Briefmarken per Umschlag.

Name _____

Vorname _____

Straße/ Hausnummer _____

Ort/PLZ _____ Telefon _____

GAM 5 / 92



OUT RUN EUROPA

Der GAMERS-TÜV schlägt zurück: Unsere Probefahrt auf dem Game Gear offenbart fahrtechnische Mängel.

Daß diverse Master System-Spiele auf den Game Gear umgesetzt werden, ist ja prinzipiell nichts Schlimmes. Wenn die Firmen ihre absoluten Highlight sorgfältig konvertieren würden, hätten wir keinen Grund zum Meckern und könnten in den Tests nur noch eitel Sonnenschein verbreiten. Aber was haben

nen Vehikeln (Motorrad, Ferrari, Porsche) tuckert Ihr Etappe für Etappe durch halb Europa. Neben stetem Gasgeben wird auch ein wenig geballert und aufs Spezialknöpfchen gedrückt, um vorübergehend auf Turbotempo zu beschleunigen. Die Grafik sieht nur solange gut aus, bis Ihr anfahrt. Der 3D-Effekt ist von der rückligsten Sorte und kann bei Menschen mit



Hübsch gezeichnete Strecken — aber sobald Ihr Gas gebt, ruckelt Euch die Grafik übel um die Ohren

schwachem Kreislauf Seekrankheit und

ähnliches hervorrufen. Bei Rennspielen sind Feeling und Steuerung entscheidend; just in diesen Kategorien verreckt das Modul wie ein verrosteter Auspuff. Legt Euch für Euren Game Gear lieber Out Run (ohne Europa) zu. Das ist eine Klasse unterhaltsamer als diese Dürrtigkeit auf vier Rädern.

Heinrich Lenhardt

„GAMERS“ meint...

NOTE 4

Genre: **Rennspiel**
 Hersteller: **Sega/ U.S. Gold**
 ca. Preis: **DM 80,-**

Raserei zu Wasser und zu Lande. Viel Abwechslung bei Fahrzeugen und Strecken.

GRAFIK: **3-** SOUND: **3**

Rücklige 3D-Grafik, schwammige Steuerung — matte Umsetzung eines mäßigen Master System-Titels.

Es gehört schon ein gewisser Wagemut dazu, nur wenige Wochen nach Segas eigenem exzellenten Senna-Grand-Prix-Modul ein weiteres Rennspiel auf den Markt zu bringen. Acclaim geht mit seinem Label "Flying Edge" das Risiko ein.

Ferrari Grand Prix ist eine Rennsimulation für ein oder zwei Spieler. Im Zwei-Spieler-Modus könnt Ihr gegen einen Freund ein Rennen fahren. Nur im Ein-Spieler-Modus könnt Ihr eine komplette Formel-Eins-Weltmeisterschaft durchspielen.

Bevor Ihr Euch auf eine der 20 gespeicherten Rennstrecken wagt, könnt Ihr Euch ei-



Beim Tunen könnt Ihr sogar die Bremsleistung einstellen



Auf dem Megadrive einmalig: Zwei Formel-1-Spieler zugleich

nen von 16 Fahrern aussuchen, die in vier Schwierigkeitsgraden sortiert sind. Die Fahrer mit den höchsten Graden haben die schnellsten Wagen, die aber nur schwer zu lenken sind. Im Grand-Prix-Modus startet Ihr immer auf dem niedrigsten Grad, könnt aber durch gute Rennergebnisse befördert werden. Vor jedem Rennen gilt es, den Wagen auszustatten. Verschiedene Getriebe (Automatik und Handschaltung), Reifen, Spoiler und Motoren

passen den Flitzer an die Rennstrecke und Wetterbedingungen an. In diesem Programmteil gibt es ordentliche Grafik zu sehen, die auf Gutes im Rennen hoffen läßt.

Dieser Teil des Moduls ist aber gehörig in die Hose gegangen. Während des Rennens seht Ihr die Strecke in superflacher Grafik, bei der man kaum die Kurven erkennen kann (weswegen wohl auch Richtungspfeile über der Strecke eingeblendet werden). In den Kurven selbst

FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE



Im Grand-Prix-Modus sucht Ihr Euch erst einen Rennstall und

einen Fahrer aus. Bei den Rennen kann die flache Grafik, die keinen guten Kurvenüberblick bietet, nicht überzeugen.

ruckelt und zuckelt die Grafik wie bei einem schlechten Master-System-Modul. Herannahende Autos können sich bei bestimmten Entfernungen nicht entscheiden, ob sie klein oder groß sind, und werden deswegen laufend kleiner und wieder größer. Und die ewig gleichen, langweiligen Hintergrundgrafiken und Straßenschilder fordern nur zum Gähnen auf. Noch dazu wirken sich die in den Menüs so gepriesenen Einstellmöglichkeiten kaum aus. Lediglich wenn ein Teil kaputt geht, beispielsweise durch

Kollisionen, ändert sich die Fahrweise des Wagens zum Schlechten und Ihr solltet schnell in die Box fahren, um das Malheur zu reparieren.

Wer ein Rennspiel sucht, sollte einen großen Bogen um diese Krücke machen, die Ayrton Senna in allen Punkten unterlegen ist - bis auf eine Ausnahme: Ferrari Grand Prix Challenge bietet einen Zwei-Spieler-Modus, der Senna fehlt. Allerdings macht auch mit dem besten Freund ein Rennen bei der Mager-Grafik keinen Spaß.

Boris Schneider

„GAMERS“ meint...

Formel-1-Simulation mit 20 Rennstrecken und Zwei-Spieler-Modus.

GRAFIK 4- SOUND 4

Die Ruckelei der eckigen Kurven ruiniert das Fahrgefühl und jedweden Ansatz von Spielwitz.

NOTE 4- Genre: Rennspiel Hersteller: Flying Edge ca. Preis: DM 120.-

TEST

MEGA DRIVE

Schon über drei Jahre hat das Mega Drive auf dem Buckel, doch in jener Zeitspanne fühlte sich keine einzige Softwarefirma dafür zuständig, sich der nicht gerade kleinen Schar der Tennis-Fans zu erbarmen. Nachdem man mittlerweile schon ganze Stapel aus Football- und Baseball-Modulen errichten kann, kommt jetzt endlich die lang ersehnte Sportart rund um zweiten Aufschlag und Doppelfehler heraus: Das US-Modul Jennifer Capriati Tennis wird in Europa von Sega unter dem Titel Grand Slam Tennis veröffentlicht.

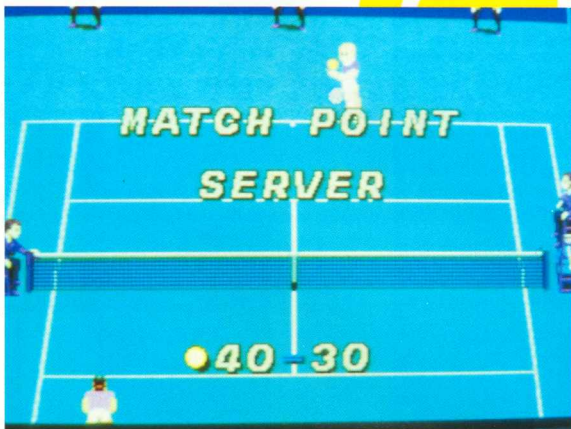
Das Spielfeld wird übersichtlich von schräg-oben gezeigt. Um den Ball kunstvoll über selbiges zu pfeffern, wurden alle drei Feuerknöpfe belegt. Ihr könnt zum flachen „Normalschlag“ ansetzen, einen Lob listig lupfen oder einen Slice vom Racket lassen. In welche Richtung geschlagen wird, hängt davon ab, in welchem Winkel die Spielfigur zum Ball steht. Außerdem könnt Ihr durch Druck aufs Steuerkreuz eine bestimmte Ecke anvisieren. Je nach Stellung retourniert Eure Figur mit Rück- oder Vorhand.

Nicht minder vielseitig geht es bei den Spieloptionen zur Sache. Ihr spielt im Einzel

oder Doppel; alternativ gegen den Computer oder einen Freund. So ziemlich alle Kombinationen sind denkbar: Im Doppel könnt Ihr z.B. zusammen mit einem menschlichen Mitspieler gegen ein Computer-Duett antreten. Es gibt zwei Dutzend elektronische Kontrahenten, deren Namen Anspielungen auf echte Tennisstars sind.

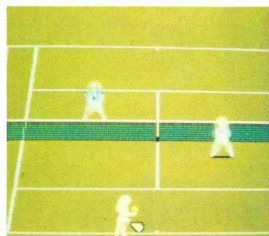
Spielt man zu zweit gegeneinander, ist bei Sporttiteln meistens für ausreichend Stimmung gesorgt. Aber wie hält man bei dauernden Solo-Matches gegen den Computer die Motivation auf einem hohen Level? Unter dem Menüpunkt „Circuit“ könnt Ihr eine Serie von Turnieren starten und den Spielstand durch ein (ellenlanges) Paßwort konservieren. Zunächst legt Ihr jedoch Namen, Geschlecht und Hemdfarbe Eures Spielers fest. Die Technik läßt sich durch das Verteilen von zwölf

Endlich flitzt der Filzball auch für Mega Drive-Sportler. Die erste Tennis-Simulation ist behäbig, doch Spaß macht sie stetig.



Keine Gnade für den Gegner, der Matchball wird ein strammer Feger

Talentspunkten auf vier Kategorien bestimmen; im einzelnen handelt es sich im Vorhand, Rückhand, Schnelligkeit und Netztechnik. Das Modul bietet vier freie Plätze für solche Selbstbastel-Spieler an. Ihr könnt Euch so verschiedene Typen wie einen Netzvirtuosen oder einen



Und so geht's ab...

Spielfigur in eine Richtung steuern. Beim Schlagen kann man durch Drücken in die entsprechende Richtung den Ball nach links und rechts abfälschen bzw. lang oder als Stopball plazieren.

Zwischen den Ballwechseln wird die aktuelle Statistik angezeigt

Slice (langer und langsamer Ball)

flacher Standard-schlag

Lob (hoher Ball)



Die Anzahl der benötigten Gewinnsätze läßt sich einstellen



Zuerst schnitzt Ihr den Spielertyp Eures Herzens zurecht...

...dann stürzt Ihr Euch gleich ins Turnierge-schehen



Grundlinien-Hocker mit einer Power-Vorhand zusammenstellen und mit ihnen experimentieren.

Während die Spielmodi wenig Grund zur Klage geben, kann man den Sound ziemlich vergessen. Der ist bei einem Tennisspiel zwar nicht übertrieben wichtig, aber neben dem matten Ballgeplöppe nervt das dahergenschelte Verkünden des Spielstands. Zum einen hält es nach jedem Ballwechsel

den Spielfluß für ein paar Sekunden auf, zum anderen ist es nicht gerade eine Wohltat für die Ohren. Die digitalisierte Knödelstimme, die Wichtigkeiten wie „Advantage Server“ bekanntgibt, stammt wohl von einem des Englischen kaum mächtigen Japaners, der zum Zeitpunkt der Aufnahme unter einem dicken Schnupfen litt. Einen Menüpunkt, um die Plaudertasche abzustellen, sucht

GRAND SLAM TENNIS

SERVICE	1ST ADE	D-FAULT	
HEINI ...	95%	00	00
CHEH	88%	02	00

PAUSE	1	2	3	POINT
HEINI ...	5	-	-	30
CHEH	1	-	-	15

Den Zwischenstand könnt ihr mitten im Match jederzeit abrufen

Die verschiedenen Computergegner sind echten Spielerinnen nachempfunden

Hier findet ein Doppel auf dem langsamen Sandbelag statt



man im Options-Wirrwarr leider vergebens.

Die Grafik zieht sich da wesentlich besser aus der Affäre. Viel gibt's bei einem Tennisspiel zwar nicht zu sehen, aber in Sachen Übersichtlichkeit und Spieler-Animation haben sich die Programmierer keine Schnitzerei geleistet. Lediglich etwas mehr Tempo hätte dem Modul gutgetan. Für Einsteiger wird es dadurch natürlich leichter, mit der Steuerung zurechtzukommen. Außerdem liegt der spielerische Schwerpunkt so mehr bei der Schlagtechnik, während gute Reflexe zweitrangig sind. Liebhabern möglichst rasanter Ballwechsel wird die angezogene Handbremse dennoch etwas sauer aufstoßen; mit einstellba-

rer Geschwindigkeit wäre das nicht passiert.

Ein ähnliches Fazit gilt für den gesamten Spielablauf: Die Computergegner sind nicht gerade Genies und von Sport-Profis ohne allzugroße Mühe bezwingbar. Das gelingt vor allem mit riskant in die Ecken gezirkelten Cross-Schlägen, wo sich die Auslinie bald als ärgster Feind Eures Bildschirm-Profis entpuppt. Völlig berechenbar sind die Computergegner nie und gerade gegen die stärksten Kontrahenten kommt es zu so manchem virtuosen Ballwechsel. Wersich als sehr guten Sportspieler einstuft und selten einen menschlichen Gegner zur Hand hat, der wird dennoch etwas enttäuscht sein. Die Computergegner müßten mehr Biß haben, um eine langfristige Herausforderung zu garantieren.

Von diesem Manko und dem schaumgebremsten Tempo abgesehen, ist Grand Slam Tennis eine blitzsaubere Umsetzung des weißen Sports fürs Mega Drive. Wer verzweifelt nach einer Tennisstunde auf diesem System lechzte, wird den Kauf des Moduls auch nicht bereuen. Sport-Fans mit etwas mehr Geduld sollten ihr Sparschwein vielleicht noch nicht schlachten, denn im nächsten halben Jahr sollen ein paar weitere Tennis-Simulationen erscheinen.

Heinrich Lenhardt



„GAMERS“ meint dazu...

Brav-biederer Tennisdebüt auf dem Mega Drive. Logische Steuerung, übersichtliche Grafik und kleiner Turniermodus; gut für Einsteiger geeignet.

GRAFIK
3-

SOUND
4-

Für Sportspezialisten eine Nummer zu langsam. Sagenhaft langes und umständliches Paßwort - das Speichern wird zum Abenteuer.

NOTE
2

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



Boris gegen Boris - das Traumduell Schneider/Becker ist noch in Vorbereitung

Tazmania, das Spiel um den nimmersatten tasmanischen Teufel namens Taz, stellten wir in Gamers 4/92 für das Mega Drive vor. Die Game Gear-Version wurde von uns mit Spannung erwartet und bot uns eine faustdicke Überraschung: Die Programmierer von Sega haben Taz auf dem Game Gear ein völlig neues Spiel spendiert, das nur grafisch an die Mega Drive-Variante angelehnt ist.

Taz ist neun Level lang hinter einem Riesen-Ei eines prähistorischen Vogels her, das seinen Hunger hoffentlich ein paar Minuten stillen kann. Jeder Level ist dabei ein völlig eigenständiger Geschicklichkeitstest; im ersten Level muß Taz beispielsweise einem riesigen rollenden Stein davonlaufen (Indiana Jones läßt grüssen). Nur



Auf der Flucht:
Taz hat einen großen, anhänglichen Stein am hungrigen Hals

wenn er wirbelt, ist er schnell genug, aber Wirbeln kostet Energie. Also müßt Ihr Taz zwischendurch stoppen, um Brathähnchen zu verspeisen. Das kostet allerdings wieder Zeit, so daß das Rennen gegen die Steinkugel eine ziemliche knappe Angelegenheit wird.

Level Zwei ist eine Fahrt durch ein Bergwerks-Labyrinth. Taz muß mit seinem Wagen mit Teleskop-Beinen über Hindernisse fahren, bei Tunneln aber den Kopf einziehen. An Rampen kann Taz nach oben oder unten abbiegen und muß den Weg nach draußen finden.

Level Drei und Vier spielen in einer Winterlandschaft, in der Taz erst einen improvisierten Ski-Abfahrtslauf auf einem Ast und dann eine

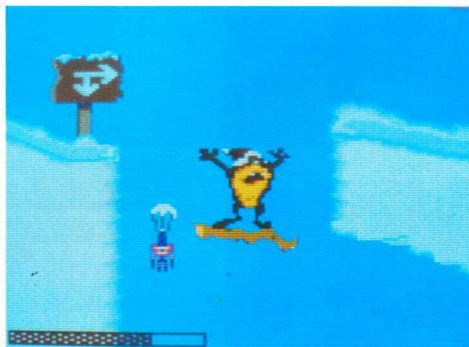
TAZ MANIA



Der Teufel und der Schnee – mit Zeichentrick-Szenen wird hier nicht gespart

Schlitterei über einen vereisten See hinter sich bringen muß. In diesem Stil geht es jeden Level mit etwas völlig neuem weiter.

Den Programmierern bei Sega gebührt ein Riesenlob für dieses Spiel, das ganz offensichtlich für den Zwi-



Hollidridudeldö: Taz als verheerender Ski-Fahrer ist für einige Lacher gut



Tiefkühl-Taz:
Wer im Eismeer ausrutscht, endet als Eiswürfel

Für jemanden, der stundenlang konzentriert an einem Modul knobeln möchte, ist Tazmania sicher nicht der Super-Hit. Aber als 5-Minuten-Quickie zwischendurch ist Tazmania eines der besten derzeit erhältlichen Game Gear-Module.

Boris Schneider

schendurch- und Unterwegs-Spieler geschaffen wurde. Die Level sind alle in unter einer Minute durchzuspielen, weswegen der Verzicht auf Paßwörter zu verschmerzen ist. Die Comic-Grafik ist auf dem kleinen Game Gear-Bildschirm sehr klar zu erkennen und unheimlich witzig – unser Favorit ist Taz mit der Zipfelmütze in Level Drei. Lediglich der Sound, den wir nach zehn Minuten Spieldauer entnervt abdrehten, paßt überhaupt nicht zum überdurchschnittlich guten restlichen Modul.

„GAMERS“ meint...

Neun verschiedene Geschicklichkeitstests mit toller Comic-Grafik, ideal für zwischendurch.

GRAFIK 2 SOUND 4

Die Musik ist grausam und Paßwörter hätten nicht geschadet, es geht aber auch ohne.

NOTE

2

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Sega

ca. Preis: DM 80.-



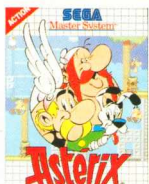
MASTER SYSTEM



1

Sonic the Hedgehog

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



2

Asterix

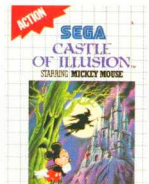
Die Spinnen, die Römer: Asterix und Obelix räumen in acht Levels gründlich auf. Dank Miraculix' Zaubertrank haben die Legionäre nichts zu lachen.



3

Populus

Spielt Gott und führt Euer Volk zum Ruhm, während Ihr dem Konkurrenten mit Vulkanen, Sümpfen und anderen Naturkatastrophen einheizt.



4

Mickey Mouse II

Die bekannteste Maus der Welt hat auch spielerisch einiges drauf. Ein ebenso süßes wie spannendes Spiel mit schlauen Puzzles.

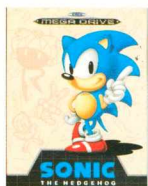


5

Double Dragon

Master System-Besitzer haben nichts gegen eine handfeste Prügelei: Bei Double Dragon gehen zwei junge Karate-Cracks durch die Stadt, ihre Freundinnen zu retten.

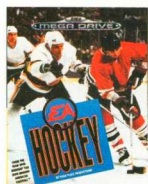
MEGA DRIVE



1

Sonic the Hedgehog

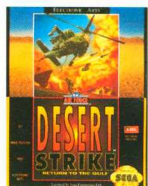
Keiner holt ihn ein – Sonic, der wieselflinke Igel, befreit mit Schallgeschwindigkeit flauschige Tierchen aus dem Bann von Dr. Robotnik.



2

EA Hockey

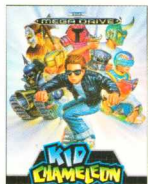
Das bislang beste Sportmodul für das Mega Drive etabliert sich in der Spitzengruppe. Schlagsschüsse und Bodychecks satt beim Eis-Spektakel.



3

Desert Strike

Wüstenkrieg im Mega Drive: Electronic Arts' Hubschrauber-Actionhammer steigt weiter in der Spielergunst, auch wenn er nur als Import zu haben ist.



4

Kid Chameleon

Ein verwandlungsfreudiger Held durchstreift Dutzende von abwechslungsreichen Levels. Das Jump-and-Run der Superlative macht wochenlang Spaß.



5

Lemmings

Kaum zu haben, auch schon in unseren Charts: Die naiven Lemmings tapfen nicht nur in alle Fallen, sondern auch in die Herzen der Spieler.

GAME GEAR

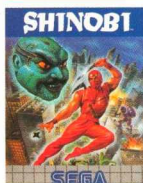


1

Sonic the Hedgehog

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

(1)



2

Shinobi

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

(2)



3

Olympic Gold

Barcelona auf dem Game Gear: US Games offizielles Spiel zur Olympiade 92 macht Euch auf dem Portable wohl richtig Spaß – von Null auf den Bronzeplatz.

(-)



4

Crystal Warriors

Die fesselnde Mischung aus Strategie- und Rollenspiel bietet 16 Missionen voller Taktik. Vertreibt die Monsterhorden mit Muskeln und Magie.

(4)



5

Lucky Dime Caper

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

(5)

TIPS VON GAMERS

1		NHLSPA Hockey	MD
2		Aquabatics	MS
3		Taz-Mania	GG
4		Speedball 2	MD/ MS
5		Prince of Persia	MS/GG

INTERNATIONALE HITS



1		Taz-Mania	MD
2		Sennas Super Monaco GP	MD
3		Olympic Gold	MD/ MS/GG
4		Desert Strike	MD
5		EA Hockey (PFEIL UNTEN)	GG

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

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

2

SONIC
THE HEDGEHOG
PRINT



SPACE GUN

**Aliens fraßen mein Raumschiff:
Erschütternde Reportage vom Tatort.**

Was tun gegen Weltraum-Monster in der Raumstation? Der Kammerjäger empfiehlt eine schwere Laserkanone. Wenn der Gedanke an tentakelige, hungrige Lebensformen bei Euch nur ein gelassenes Lächeln

hervorrufen, dann seid Ihr reif für einen Einsatz an Bord Alien-befallener Raumstationen.

Wahlweise mit Light Phaser oder Joypad (das in Port 2 eingesteckt werden muß) bestreitet Ihr die Monsterjagd. Der Bildschirm-Ausschnitt



Platz, Kusch:
Bei diesem Alien
fruchten keine
Dressurversuche



**Verzweigung
im Welt-
raum:**
Selten so
gelangweilt

wird automatisch von links nach rechts bewegt. Manchmal geht Ihr auch durch einen Tunnel, wo die Gegner dann rucklig, aber perspektivisch auf Euch zukommen. Sobald ein Wüterich auftaucht, plaziert Ihr das Feuerkreuz und schießt — so einfach ist das. Manchmal kommt Euch auch ein armer Mensch auf der Flucht entgegen. Da wird natürlich nicht geballert; schließlich gibt's am Ende für jeden Geretteten etwas Bonus-Lebensenergie.

Space Gun ist eine der überflüssigsten und idiotischsten Automaten-Umsetzungen, mit denen das Master System je gestraft wurde. Die endlos langen Levels, in de-

nen entweder nichts oder immer wieder das gleiche passiert, sind so aufregend wie ein Kamillentee. Das eine oder andere Alien sieht noch ganz nett aus, aber die Hintergrundgrafiken sind der reinste Einöd-Eintopf. Statt so einfallslose Spielautomaten technisch schlapp auf das Master System rüberzuknüdeln, sollten die Programmierer lieber vernünftige Originalspiele entwickeln.

Heinrich Lenhardt

„GAMERS“ meint...

□ Etwas positives haben wir gefunden: Man kann wahlweise mit Light Phaser oder Joypad steuern.

GRAFIK 4- SOUND 4

□ Lahm, langsam, lasch; Maßlos übertriebene Action-Dreistigkeit; am besten im Garten vergaben.

NOTE 5-

Genre: Action

Hersteller: Sega

ca. Preis: DM 100.-



Beach Games

Thomas Redak, Am Brenner 3, 6972 Tauberbischofsheim, Tel.: 09341/ 3121

Mega Drive Magnum Set Dt.
2 Joy-Pads+Sonic +Super Hangon+Columns+ World Cup Italia
349.-



Batman Dt. 99.-
Desert Strike 99.-
Lemmings Dt. 99.-
Phantasy Star II 99.-
Terminator US 99.-
Taz Mania Dt. 99.-

Mega Drive

Mega Drive+Sonic	299.-	Simpsons	
+ 1 Jahr Garantie!			
Arch Rival US	99.-	K. Funhouse	104.-
Atomic Runner	99.-	Super Smash TV	102.-
Bulls VS Lakers	109.-	Super Monaco II GB	99.-
Cadash Dt.	104.-	Bird Jordan	104.-
Dangeons+ Dragons	129.-	EA Hockey Dt.	104.-
Holyfield Boxing	109.-	Quack Shot Dt.	99.-
Simpsons Bart VS		Splatterhouse US	98.-
Mutants	104.-	Olympic Gold US	99.-
		Chuck Rock US	99.-

Game Gear

Sonic	69.-
Shinobi	69.-
Castle of...	69.-
Crystal W.	69.-
Wonderboy Dragons	79.-
Outrun USA	69.-
Terminator USA	69.-
Game Gear+Netzteil	317.-
Game Gear+Columns	269.-
TV Tuner	186.-

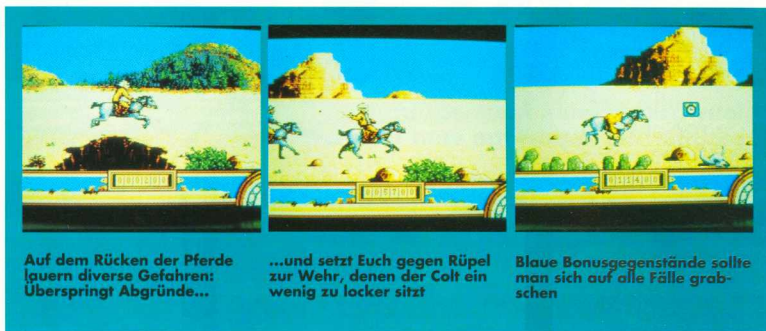
Master System

Sonic	89.-
Wimbledon Tennis	89.-
Super Monaco	85.-
Champions of Europe	85.-
Prince of Persia	88.-
Back to the Future III	85.-

**Ständig Neuheiten
einfach anrufen!**

fordern Sie unser kostenloses Magazin (1 DM und adressierten Rückumschlag) an.
Versand per Nachnahme DM 6.-; Bei Vork. (Nur Eurochecks) DM 4.-; Preisirrtümer, Änderungen vorbehalten.

Endlich kommt der letzte Teil in die „Zurück in die Zukunft“-Filmtrilogie zu Master System-Ehren.



Auf dem Rücken der Pferde lauern diverse Gefahren: Überspringt Abgründe...

...und setzt Euch gegen Rüpel zur Wehr, denen der Colt ein wenig zu locker sitzt

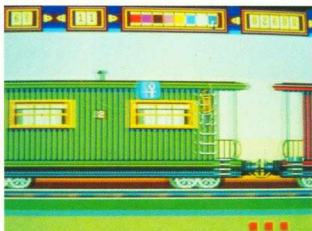
Blaue Bonusgegenstände sollte man sich auf alle Fälle graben

3 BACK TO THE FUTURE



Auch bei den Zwischenbildern reißt die Grafik nicht zu Begeisterungstürmen hin

Durch Tellerbewerbung macht Marty die Revolvermänner müde — was hätte John Wayne dazu gesagt?



Im dritten und letzten Teil turnt ihr auf einem Zug herum

den, die in Zeitlupentempo angeschwebt kommen. Als einzige Waffe steht Euch ein großer Stapel Teller zur Verfügung; durch gut gezielte Würfe legt man mit dem Geschirr den dickschaldesten Banditen flach. In der letzten Stufe muß Marty auf einem Zug herumhüpfen, sieben Klötzchen suchen und ganz nebenbei neue Angriffe der Desperados abwehren.

Die drei Geschicklichkeitstests wurden mehr schlecht als recht in die Film-Rahmenhandlung eingebettet. Grafisch und spielerisch sind alle Abschnitte mittelmäßig bis mäßig; alles in allem bekommt Ihr nicht gerade viel geboten. Außerdem nervt es, daß man die ersten Runden immer wieder durchspielen muß; gerade bei diesem Modul hätten Levelanwahl oder Paßwortsystem Sinn gemacht, denn der Schwierigkeitsgrad ist eklig hoch. Back to the Future III ist besser als der unsägliche Vorläufer, aber immer noch eine recht triste Angelegenheit. Ein gewisser Unterhaltungswert ist da, aber keinesfalls in einem Ausmaße, das die Investition eines Hunderters rechtfertigt.

Heinrich Lenhardt

Sega läßt sich bei seinen europäischen Veröffentlichungsterminen Zeit: Das Spiel einer unabhängigen Softwarefirma mag schon fix und fertig sein; bis es produziert und ausgeliefert wird, vergehen einige Monate. In dieser Zeit kann viel passieren, wie man am Beispiel von Back to the Future III sieht. Der Film, auf dem das Modul basiert („Zurück in die Zukunft III“) ist mittlerweile selbst auf Video ein alter Hut; Imageworks, der Hersteller des hier vorgestellten Programms, ist gar seit einem guten halben Jahr pleite.

Die Filmhauptpersonen Marty und Doc Brown sind diesmal im Wilden Westen unterwegs. Im ersten Abschnitt des Videospieles galoppiert Doc über die Prärie, um eine Kutsche rechtzeitig zu erreichen. Das Pferd macht automatisch Dampf; Ihr sorgt

per Joypad dafür, daß Doc sich duckt, schießt, den treuen Schimmel springen läßt oder nach einem Bonusgegenstand greift. Ihr müßt blitzschnell reagieren (oder allmählich die Strecke auswendig lernen), um über Schluchten hinwegzusetzen, Schüssen auszuweichen und blaue Bonuskapseln zu er-

gattern. Ihr kommt so zu Zusatzleben, mehr Punkten oder einem schnelleren Pferd.

Ist diese langwierige Runde überstanden, folgt ein witziges Duell gegen sechs Revolvermänner der Bufford-Bande. Marty muß den Schüssen der Desperados ausweichen, die freundlicherweise Kugeln verwenden.

„GAMERS“ meint...

□ Spiel zum Film „Zurück in die Zukunft III“ mit drei grundverschiedenen Levels.

GRAFIK 3- SOUND 3

□ Übertrieben schwere Adaption des Kinohits, das nur simple Oldie-Ideen wiederkaut.

NOTE 4

Genre: Action
Hersteller: Image-works
ca. Preis: DM 100.-

Vor drei Jahren kam der erste Batman-Film in die Kinos, inzwischen ist auch seine Fortsetzung schon wieder aus den großen Lichtspielhäusern verschwunden – doch Sega präsentiert uns verspätet das Modul zu Batman Nummer Eins.

Wer den ersten Film nicht kennt (oder schon wieder vergessen hat): Killer Jack Napier fällt bei einem Kampf mit Batman in einen Topf mit, nein nicht Zaubertrank son-



Ob in der Luft oder am Boden: Der Joker will Batman ans Leder und schreckt auch vor Heißluft-Clowns und Ninjas nicht zurück

dern chemischem Abfall und verwandelt sich in den Joker, der mit weißer Haut, grünen Haaren und einem ewigen Grinsen neue modische Akzente setzt. Der Joker terrori-

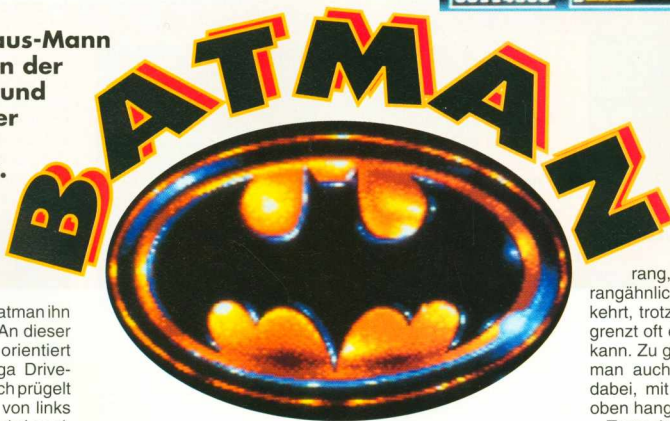


sen sich durch einen einzigen Schlag ausschalten, größere Brocken haben ebenfalls einen Energieballen, den Batman nach und nach abbauen muß. Als

In der Fahrsequenz sind nicht nur die lila Laster des Jokers auf der Straße, auch ein ausgewachsener Panzer treibt sich herum



Ein Fledermaus-Mann als Schrecken der Verbrecher, und sein würdiger Gegner, ein echter Joker.



siert die Stadt, bis Batman ihn zur Strecke bringt. An dieser Rahmenhandlung orientiert sich auch das Mega Drive-Modul. Hauptsächlich prügelt sich Batman durch von links nach rechts scrollende Level. Dabei durchstreift er nicht nur die Straßen von Gotham, sondern auch eine Chemie-Fabrik, das Flugheim-Museum und die Gotham-Kathedrale. Als Bonus-Tracks wurden noch zwei Level eingestreut, in denen Batman sich mit seinem Batmobil oder dem Batwing-Flugzeug im Stil klassischer Actionspiele durch die Gegend ballert.

In den Prügel-Leveln steht Batman nur begrenzte Lebensenergie zur Verfügung; kassiert er einen Schlag, sinkt der Energieballen. Die meisten Gegner las-

„GAMERS“ meint...

□ **Düstere Grafik und der Soundtrack aus dem Kinofilm schaffen das echte Gotham-Feeling**

GRAFIK **3** SOUND **3**

□ **Spielerisch veraltet, immer gleiche Gegner, und wenig Feingefühl beim Level-Design**

NOTE 3

Genre: **Actionspiel**

Hersteller: **Sega**

ca. Preis: **DM 100.-**

Mit der Seilpistole könnt Ihr Euch an die Decke ziehen

TEST
MEGA DRIVE



Während der Joker vom Balkon aus zusieht, muß Batman sich mit dieser menschlichen Dampfmaschine anlegen

Fernwaffe dient der Batarang, der zwar bumerangähnlich zu Euch zurückkehrt, trotzdem aber nur begrenzt oft eingesetzt werden kann. Zu guter Letzt hat Batman auch seine Seilpistole dabei, mit der er sich nach oben hangeln kann.

Trotz einiger witziger Ideen aus den Batman-Filmen wurde hier eine Menge Potential verschenkt. Man sieht dem Spiel sofort an, daß es eigentlich anderthalb Jahre alt ist. Dank ewig gleicher Gegner und unfairer Stellen verliert man schnell die Lust, sich durch die Level zu kämpfen. Die düstere Grafik entspricht zwar dem Film, ist auf Dauer aber langweilig und eintönig. Comic-Veteran Batman hätte heutzutage eine bessere Behandlung verdient; vielleicht klappt's beim zweiten Batman-Spiel.

Boris Schneider

TEST

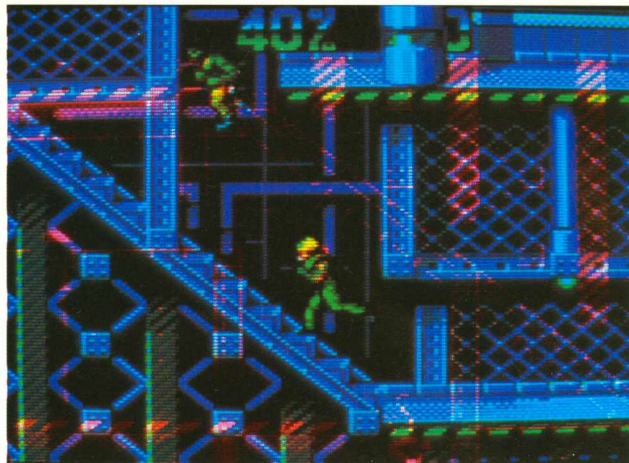
GAME GEAR



Zum Einstieg gibt's ein digitalisiertes Bild aus dem Film „Terminator“



Da explodiert wieder einer der Terminatoren doch Nachschub naht



Treppauf, treppab geht's in Level Eins. Mehr haben wir von der Game Gear-Version in der Testzeit auch nicht sehen können.

Aus der Zukunft in das Game Gear: Joypad-Killer Arnold will jetzt auch unterwegs auf die arme Sarah losgehen.

dann geht es durch eine Disco und eine Polizeistation, bis sich schließlich in einem Stahlwerk der Terminator und der Held aus der Zukunft für ein letztes und endgültiges Duell gegenüberstehen.

Das Actionspiel mit fünf Leveln wurde fast identisch von der Master-System-Version übernommen. Lediglich an den kleineren Bildschirm und die etwas bessere Grafik wurden Anpassungen vorgenommen. Damit ist auch der Kritik-Punkt Nummer Eins geblieben: Der unverschämte hohe Schwierigkeitsgrad. Die höheren Level hätten sich die Programmierer eigentlich schenken können, denn auf dem Game Gear werden durchschnittliche Spieler nur selten den zweiten Level erreichen. Ständig nehmen Arnold-Kopien den armen Kyle unter Beschuß, der sich gar nicht richtig wehren kann. Da ist das einzige Leben schnell weg und der Frust groß, denn Paßwörter oder Continues sucht man hier vergeblich. Auf dem Game Gear sorgt das wegen der permanenten Batterien-Not für noch größeren Ärger.

Fazit: Für die Unterwegs-Konsole ist der Terminator denkbar schlecht geeignet. Spiele mit solch hohem Schwierigkeitsgrad machen zwischenwährend nicht den geringsten Spaß. Wer nur ein Game Gear hat und dies auch im Hause zu ausgiebigen Spielen mit Netzteil benutzt, wird mehr Gefallen daran finden; aber auch dann solltet Ihr den Terminator nur einlegen, wenn Euch alle anderen Module zu leicht vorkommen.

Boris Schneider

TERMINATOR



In Level Eins steckt eine Extra-Waffe, die Euch ein klein wenig weiter hilft

Im Bombenhagel eines Fluggleiters schwindet Kyles Lebensenergie in Windeseile dahin



Los Angeles findet im Jahr 1984 ein Duell statt, wie es unglaublicher nicht sein könnte. Ein Roboter kämpft gegen einen Mann aus der Zukunft. Der Auftrag des Blechkillers, der Terminator genannt wird: Vernichtung von Sarah Connor, werdender Mutter von Rebellenführer John Connor. Jener John ist nämlich die Schlüsselfigur im Krieg der Menschen gegen die Maschinen-Feinde: Kyle Reese will den Terminator um jeden Preis aufhalten, damit der Widerstand nicht seinen Anführer verliert, noch bevor er geboren wird.

Das Film-Spektakel von 1984, das Arnold Schwarzenegger zu seinem Durchbruch als Schauspieler verhalf, wurde von Virgin auf alle drei

Sega-Systeme umgesetzt. Die Mega Drive- und Master System-Versionen beleuchteten wir ausführlich in der letzten Ausgabe; die Game Gear-Version hatte leichte

Verspätung und traf erst jetzt bei uns ein. Ihr übernehmt dabei die Rolle des „Guten“, Kyle Reese. Erst bombt Ihr Euch durch die Fabrik des bösen Computers Skynet,

„GAMERS“ meint...

Technisch kompetente Umsetzung des Filmklassikers.

GRAFIK **2** SOUND **2**

Der unermessliche Schwierigkeitsgrad ist für ein Game Gear-Modul einfach eine Frechheit.

NOTE **4**

Genre: **Action**

Hersteller: **Virgin**

ca. Preis: **DM 80.-**

Ein Surfer auf dem Trockenen: Die große Brettsuche wird zum Dschungel-Jump-and-Run.

Wie wird für möglichst gründliche Verwirrung gesorgt? Indem ich ein Spiel Greendog (»grüner Hund«), nenne, aber statt eines kläffenden Vierbeiners einen Surfer in orangefarbenen Bermudashorts als Helden präsentiere. Gesurft wird allerdings auch nicht, denn ein fluchbeladener Talisman hat unseren Helden gebissen, woraufhin sein Surf-Talent



TEST
MEGA
DRIVE

Mit dem
Flugfahrrad
geh't's zur
nächsten
Insel weiter

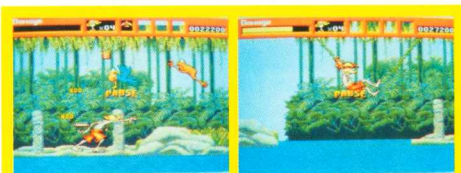
GREENDOG

entweicht. Zum Glück hat die schicke Freundin eine Idee, wie man das Problem lösen könnte: Sechs Einzelteile eines Wunder-Surfbretts muß Greendog auf verschiedenen Inseln finden, um den Fluch loszuwerden.

Der gestrandete Surfer macht sich barfuß auf die Socken, um sechs Levels zu durchqueren, die jeweils in zwei bis drei Abschnitte unterteilt sind. Zunächst treibt man sich an der Oberfläche



Diese Unterwasser-Stufe verlangt gutes Timing, denn alle Sprünge werden langsamer ausgeführt



Beim Marsch durch den Dschungel darf man keine großen Ansprüche an die Fortbewegungstechniken stellen. Eine gut gewachsene Liane lädt zum graziilen Schwingen ein, um die piranhaverseuchten Gewässer zu überqueren

herum, muß sich dann durch einen unterirdischen Abschnitt dem Bretteil entgegenkämpfen, bevor es in einer kleinen Flugsequenz zur nächsten Insel geht.

Je ein Feuerknopf dient zum Springen und Schießen. Greendogs „Waffe“ ist eine Frisbeescheibe, mit der er die zahlreichen Plagegeister vertreiben kann, die ihn zum Fressen gerne haben. Jede

Wenn dieser Wächter mit Frisbeewürfen besiegt ist, gehört das erste Surfbretteil Euch



Kollision mit einem der netten Tierchen läßt den „Damage“-Balken bedrohlich anschwellen; ist er ganz ausgefüllt, wird Euch ein Leben abgezogen.

In jedem Level gibt es eine Reihe von Bonusspendern, die durch emsigen Frisbeeschuß ihre Schätze preisgeben. Neben Imbiß-Utensilien (füllen Bauch und Punktokonto) kommt Ihr so zu zusätzlicher Lebensenergie und Extras, von denen bis zu vier Stück gehortet werden kön-



Im Jamaica-Level muß Greendog durch eine U-Bahn-Station spazieren

nen. Eine Anzeige am oberen Bildrand verrät, welche Helfershelfer Ihr auf Lager habt.

Segas Kollektion an netten Jump-and-Run-Spielen hat mit Greendog Zuwachs bekommen. Vor allem grafisch kann der witzige Reaktionstest überzeugen, während coole Reggae- und Calypso-Melodien für die unaufdringliche Musikbegleitung sorgen. Es gibt eine erkleckliche Anzahl an Levels und Extras — klingt ja nach einem makellosen Modul, aber irgendwie fehlt der letzte Schliff, um eine entsprechend hohe Motivation zu erzeugen.

Heinrich Lenhardt

„GAMERS“ meint...

□ Ansehliches Jump and Run mit einem originellen Helden und vielen süßen Gegnern.

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

□ Ein etwas lustiges Routinespiel; im Vergleich zu Sonic oder Kid Chameleon eher lasch.

NOTE
3

Genre:
Geschick
Hersteller:
Sega

ca. Preis:
DM 120.-

TEST

MEGA DRIVE

Am Ende einer Stufe könnt Ihr Euch beim Hindernissenrennen noch einen Zeitbonus verdienen



Wer eine schwierigere Straße wählt, wird mit mehr Punkten belohnt
Am Anfang sind alle Kunden noch glücklich und zufrieden. Wird jemand von Euch nicht beliefert, kündigt er am Ende des Tages sein Abo



PAPERBOY

Schon lange, bevor es Mega Drives auf Erden gab, fiepten und düdelten elektronische Spielautomaten vor sich hin. Und weil mittlerweile eine ganze Menge Mega Drives in der Weltgeschichte herumstehen, wird der eine oder andere

Da weiß man wieder, was man an seinem GAMERS-Abo hat: Der wilde Zeitungsjunge mißbraucht die Morgenausgabe als Wurfgeschöß.



Der Fluch der neuesten Nachrichten: Eine Statue wird plötzlich lebendig



Klassiker aus den 80er Jahren ausgegraben und neu auf Segas 16-Bit-Konsole umgesetzt.

Der Zeitungsjunge, der in Paperboy über den Asphalt der Vorstadt radelt, verdient sich seine Wiederauferstehung durch eine originelle Spielidee. Ihr steuert den Titelhelden durch eine Straße, wo er den treuen Abonnenten die Zeitung zustellen soll. So etwas geschieht in amerikanischen Vorstädten traditionell durch energisches Werfen des aerodynamisch

gefalteten Druckwerks, ohne dabei das Fahrrad zu verlassen. Die Zeitung muß entweder vor der Haustür oder im Zeitungskasten landen; wird die Zustellung vergeist, hat man einen Abonnenten weniger. Die Häuser von leseunwilligen Gesellen, die nicht auf der Kundenliste stehen, darf man ungestraft bewerten. Fürs Zerdeppern von Fensterscheiben oder Mülltonnen gibt es sogar noch Bonuspunkte.

Ihr müßt öfters zwischen Bürgersteig und Straße pen-

deln, um zusätzliche Zeitungen aufzusammeln und den Gegnern auszuweichen. So typische Vorstadterscheinungen wie ausparkende Autos, hysterische Katzen, Terror-Terrier, raufende Rabauken und wankende Clochards trachten danach, Euch zu Fall zu bringen.

Das nette Spielprinzip hat einen gewissen Charme, ist aber nicht gerade ein Komplexitätswunder. Grafik und Sound sind zudem von einer „Qualität“, die Alpträume verursachen kann. Das Szenario sieht recht laienhaft gezeich-

net aus und nutzt die Farbenpracht des Mega Drive bei weitem nicht aus. Die Musik säuselt blaß vor sich hin und wird hier und da von einem Fetzen digitalisierter Sprache unterbrochen. Die technische Qualität dieser Wortbrocken ist aber so mies, das man sie kaum versteht — stellt Euch einen Sprecher mit zwei Dutzend Murmeln in den Bäckentaschen vor.

Bei einem vernünftigen Preis wäre die Anschaffung von Paperboy noch für Sammler interessant, aber der Hersteller verlangt in einem Anfall von Größenwahn 120 stramme Mark für diese Spielhallen-Leiche.

Heinrich Lenhardt

„GAMERS“ meint...

□ **Klassische Spielidee, die immer noch für ein biblisches Spaß gut ist.**

GRAFIK
5

SOUND
4

□ **Viel Geld für einen alten Hut mit liebloser Grafik. An einigen engen Stellen wird's frustig.**

NOTE
4

Genre:
Geschick
Hersteller:
Tengen
ca. Preis:
DM 120.-

Der SEGA-Spezialist

MEGA DRIVE

ALIENS III	109,-
ATOMIC RUNNER	109,-
CYPER COP	129,-
DUNGEONS DRAGONS DT.	139,-
HOLYFIELD BOXING	119,-
LEMMINGS	109,-
RBI BASEBALL IV	119,-
ROMANCE II	149,-
GREEN DOG DT.	109,-
EUROP. CLUB SOCCER DT.	109,-
TALMITS ADVENTURE DT.	139,-
SUPER SMASH TV	109,-
SUPER HIGH IMPACT	109,-
WHEEL OF FORTUNE	129,-
TERMINATOR DT.	109,-
CHUCK ROCK DT.	109,-
TAZMANIA	99,-
TWISTED FLIPPER	a.A.

MASTER SYSTEM

WIMBLETON TENNIS	99,-
SUPER MONACO GP II	89,-
OLYMPIC GOLD	89,-
CHAMPIONS OF EUROPE	89,-
TOM & JERRY	a.A.
CHUCK ROCK	a.A.
ALIENS III	a.A.
WONDERBOY IN MONSTER.	a.A.

GAME GEAR

BART VS. MUTANTS USA	79,-
MARBLE MADNESS USA	69,-
OUT RÜN EUROPE USA	79,-
PAPERBOY USA	69,-
SUPER SMASH TV USA	79,-

TERMINATOR USA	79,-
CRYSTAL WARRIOR DT	79,-
WONDERBOY DRAGON'S T. DT	89,-
SUPER KICK OFF DT.	79,-
WIMBLETON TENNIS	a.A.

MEGA DRIVE- PREISHITS

ALEX KIDD DT.	59,-
ARNOLD PALMER T. GOLF DT.	59,-
J.B. DOUGLAS KO BOX. DT.	59,-
LAST BATTLE DT.	69,-
MOONWALKER DT.	59,-
PHANTASY STAR II DT.	89,-
PHANTASY STAR III DT.	89,-
SPACE HARRIER II DT.	69,-
SUPER REAL BASKET. DT.	59,-
S. THUNDER BLADE DT.	69,-
THE REV. OF SHINOBI DT.	59,-



99,-

SEGA Tengen




Mega Drive Magnum-Set
Dt. 1 Jahr Garantie inclusive
2 Joypads + Columns
+ Sonic + Super Hang On
+ World Cup Italia 90
für nur DM
359,-

Besuchen Sie uns:

ENTER Köln
 TAINTMENT 00-11.10.92
 1992 Hülle: 6
 Stand: E7

Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 1,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN.
 VERSAND PER NN DM 8,- BEI VORK. (NUR EUROCHECKS) (DM 4,-) VERSAND UND LADEN. PREISBIRTMER, ÄNDERUNGEN
 VORBEHALTEN. UPS DM 10,-. Post Ausland DM 18,-.

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



PAPERBOY

Die Ureinwohner der Vorstadt tummeln sich auf den Bürgersteigen

Auf den ersten Blick unterscheidet sich Paperboy auf dem Game Gear nicht von der Mega Drive-Version. Der Spielinhalt ist identisch: Zeitungszuteilung per Fahrrad, drei Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl und dankenswerterweise kann man sogar die Musik abschalten. Kunden, denen Ihr die neuesten

Nachrichten nicht vor die Haustür oder in den Briefkasten werft, Kündigen erzürnt ihr Abo.

Erstaunlicherweise macht die Game Gear-Version aber mehr Spaß. Das liegt zu einem wesentlichen Teil an ihrer soliden technischen Qualität; die Grafik sieht fast besser aus als die der Mega Drive-Version, was ange-

Auf dem Game Gear kann die Drucksachen-Verteilung etwas versöhnlicher stimmen.

sichts der Hardware-Unterschiede zwischen beiden Geräten beachtlich ist. Spritgröße und Übersichtlichkeit sind ebenfalls tipptopp; bei dieser Umsetzung haben sich die Programmierer halbwegs Mühe gegeben. Das einfache Spielprinzip ist für kurze Unterwegs-Partien tauglicher als beim Dauereinsatz vor dem Fernseher. Letztendlich

spricht auch der Preisunterschied für die Game Gear-Version: Warum das gleiche Spielprinzip in technisch mieserer Qualität auf dem Mega Drive etwa 40 Mark mehr kostet, soll mir ein netter Mensch von Tengen bitteschön mal erklären.

Heinrich Lenhardt

„GAMERS“ meint...

Technisch kompetenter umgesetzt als die Mega Drive-Version. Spielt sich recht flott.

GRAFIK 3- **SOUND** 3

Zwischendurch ganz nett, aber kein Spiel fürs Leben.

NOTE 3

Genre: **Geschick**
 Hersteller: **Tengen**
 ca. Preis: **DM 80,-**



KLEIN UND FEIN

Ja, ja, ist ja gut! Wir wissen selbst, daß wir verrückt sind... Nachdem wir uns im letzten Heft vorgenommen hatten, Euch eine kleine Auswahl interessanter Turnschuh-Neuheiten zu präsentieren und an der Flut von Pressemappen und Sortimentsbeschreibungen fast erstickt sind, hätten wir eigentlich daraus lernen sollen. Aber dann kam mal wieder alles ganz anders. Denn anscheinend hat Euch das Ergebnis unserer Bemühungen gefallen. Na ja, und da wir für Euch ja irgendwie alles machen, haben wir uns entschieden, den gleichen Wahnsinn noch einmal zu wagen. Und siehe da - es hat geklappt. (Ich weiß zwar bis heute nicht, wie sie mich in dem Papierberg gefunden haben, der mich für schlappe 11 1/2 Stunden verschluckt hatte, aber egal ...) Nun aber zum Thema: Hifi-Anlagen. Genau gesagt: Hifi-Mini-Anlagen. (Ja, genau - diese kleinen Dinger, aus denen man so tolle Hamsterkäfige bauen kann.) Sie sehen prima aus, haben oft noch mehr Power als so manch großer Kasten und kosten auch nicht die Welt. Wir haben also wieder je ein Gerät verschiedener Marken herausgesucht, das wir besonders interessant fanden. Solltet Ihr nach diesen kleinen Appetithappen Lust auf so eine Anlage haben, wendet Ihr Euch für nähere Infos am besten an einen Fachhändler.

Diese Anlage gehört zur Modellreihe der sogenannten Micro-Component-Systems. Es handelt sich hierbei also nicht um ein Gerät, sondern um mehrere Komponenten, die aber natürlich in Größe und Design perfekt aufeinander abgestimmt sind. Somit kann man die Anlage genau so zusammenstellen, wie's dem persönlichen Geschmack und den räumlichen Gegebenheiten gerade paßt. Die ansprechend designte Anlage besteht aus Tuner, Cassetten-Teil, CD-Player und zwei äußerst mittelteilungsbedürftigen Boxen mit Active-Hyper-Bass-System. Schier unglaublich erscheint übrigens ein technisches Feature, das sich sympathisch bescheiden als Auto-, bzw. Multi-Edit bezeichnet und folgendes kann:

Beim Überspielen von CD auf Cassette mißt es die Gesamtspielzeit der CD, meldet die geeignete Bandlänge und bestimmt schließlich die Aufnahme-Titel-folge so, daß am Bandende kein Titel unterbrochen wird. Bei der Aufnahme von Titeln verschiedener CDs teilt es nach der Programmierung genauestens mit, welche Titel in welcher Reihenfolge die Cassette optimal nutzen. Und muß doch mal ein Titel unterbrochen werden, wird dieser - nachdem die Cassette per Autoreverse umgedreht wurde - wiederholt. Eine IR-Fernbedienung komplettiert diese rundum gelungene Anlage.

Philips FW 2012



„Mein Gott, ist die schön!“ Dieser oder ein ähnlicher Seufzer dürfte so manchem Design-Freak beim Anblick dieser wirklich schicken Anlage entfliehen... Natürlich ist sie „Mitglied“ der Philips Collection, einer speziellen Modellreihe des Hauses, in der sich hochkarätige Technik und innovatives Design verbinden. (Das sagt zumindest der Hersteller...) Und was steckt dahinter? Folgendes: Das mit dem Design geht, wie bereits erwähnt, mehr als nur in Ordnung. Und das mit der Technik erfreulicherweise auch. Der Tuner bietet 30 Festsender, das Cassettedeck ein Doppeltape-System mit Dolby B und automatischer Aussteuerung des Aufnahmenniveaus und der CD-Player einen programmierbaren Speicher für bis zu 20 Titel, Introscan und Shuffle-Funktion zur Wiedergabe von Musikstücken in willkürlicher Reihenfolge. Besonders interessant sind die Boxen mit Subwoofer-System. Dieses besteht aus einer zentralen Baß- und zwei weiteren Breitbandboxen. Und das erfreut das Herz des Besitzers sogar dann, wenn die Anlage gar nicht spielt - es sieht nämlich (um noch einmal auf den Anfang zurückzukommen) einfach unglaublich gut aus.



Sony FH-B 77 CD

Diese Kompaktanlage schont die Füße ihres Besitzers: Sie ist voll fernbedienbar. Außerdem verwöhnt sie die Ohren desselben: Ihre Stärke ist der Klang. Der Verstärker bietet 2 x 30 Watt Sinusleistung, 5-Band-Graphic-Equalizer und 5-Band-Spectrum-Analyzer. Und wem das nicht reicht, der findet außerdem noch DBFB Baß-Boost und Surround-Funktion. Der Tuner garantiert besten Empfang durch Auto-Tuning und einen externen



Antennenanschluß. Die 30 Lieblingslieder werden gespeichert und dank Digital Timer mit Sleep-Funktion schläft man mit Musik ein, wacht aber von lieblichen Vogelgezwitscher wieder auf. Natürlich ist auch ein CD-Player vorhanden. Er verfügt über ein 16-Bit-4fach-Oversampling, Custom Edit und Shuffle Play. Zwei 3-Wege-Baßreflexboxen vervollständigen diese zuverlässige Anlage, die eher durch innere Werte als durch ein aufregendes Design glänzt.

Kenwood UD-500

Ein Jazz-Klassiker ist nochmal so gut, wenn er nach verrauchtem Keller klingt, eine Arie beschert erst dann die wahre Gänsehaut, wenn man die Akustik des Konzertsaales erkennt und der Live-Mitschnitt bringt einen erst dann zur Ekstase, wenn die Atmosphäre des vollbesetzten Fußballstadions aus den Boxen fließt... Solcherlei akustische 3-D-Erlebnisse verspricht diese Mini-Anlage per digitalem Sound-Prozessor zu bescheren. Dieses kleine Superhirn simuliert insgesamt fünf typische Klangeinstellungen und ermöglicht so neue Dimensionen des Mu-

sikhörens. Ein weiteres Good-ly ist die einzigartige Kombination von einem CD-Wechsler für Magazine mit bis zu 6 CDs und einer Schublade zum Abspielen einer einzelnen Disc. So bietet das Gerät sowohl lange Spielzeiten als auch die Vorzüge eines konventionellen Einzel-CD-Players. Und auch bei der Aufnahme gibt es sich äußerst hilfsbereit, übernimmt automatisch das passende Kopieren und sorgt per Equalizer für optimale Klangeinstellung. Zur Wiedergabe fährt der kleine Freund eine Doppeltape-System und Dolby B und C auf.



Auch dieses Mini-System strotzt nur so vor Technik. Fangen wir bei den Boxen an: Fortschrittliche Audio-Technik und der Einsatz sorgfältig abgestimmter Baßreflexöffnungen versprechen tiefe, natürliche Bässe. Und jetzt kommt's: „Das Geheimnis liegt in der Einbeziehung der Helmholtztheorie in die im Inneren in zwei Kammern unterteilte Lautsprecherbox, die auf der Front zwei exakt dimensionierte Schallaustrittsöffnungen aufweist.“ Verstanden? Egal, Hauptsache, es klingt gut.

SHARP SYSTEM-C900H



Und das tut's. Sehr informativ ist die multifunktionale LCD-System-Anzeige: Sie zeigt alles Wichtige im Großformat. Ein CD-Wechsler für 6 CDs ist ebenfalls dabei. Sein tollster Trick ist der Magazinreservespeicher: er ist in der Lage, 320 Titel von bis zu 10 Magazinen zu speichern. Sogar dann noch, wenn das Gerät ausgeschaltet oder das Magazin gewechselt wird. Übrigens erlaubt auch hier eine Schallfeld-Kontrolle die Anpassung der Klang-Charakteristik an den jeweiligen Musikstil.

Aiwa NSX-330

Das Tolle an diesem Gerät ist weniger die Möglichkeit der Wiedergabe von Musikkonserven als vielmehr die der A-la-carte-Zubereitung neuer „Gerichte“: die Anlage besitzt ein Karaoke-System. Aber wer hat schon ständig Lust, zu singen? Deshalb sind natürlich auch Standards wie Tuner, Cassettenteil und CD-Player vorhanden. Der Verstärker liefert 2 x 30 Watt Sinus, Spectrum-Analyzer

und Graphic Equalizer. Der Tuner speichert 32 Stationen. Das Cassettenteil bietet Doppeltape-System und Schnellkopie-Einrichtung, natürlich mit Dolby B. Zum CD-Player ist nur soviel zu sagen: Er kann alles, was nötig ist. Zum Schluß sind noch die Fernbedienung und die 3-Wege Baßreflex-Boxen zu erwähnen, um das durchweg gute Bild dieser Mini-Kompaktanlage abzurunden. Und das sei hiermit getan.



MASTER SYSTEM TEST

Nach einem Sieg köpfen Eure Spieler frohgelaut ein paar Fläschchen Malzbier

Die neue Speedball-Saison ist eröffnet — härter, schneller und trickreicher denn je.



aus, das sie aufammelt. Mit dem Klingeld rüsten Ihr zwischen den Matches Eure einzelnen Spieler aus, um sie schneller, stärker und ausdauernder zu machen. Wer lange genug spart, darf sich auch ein paar Superstars für sein Team einkaufen. Dieser Trainermodus ist so ausgefeilt, das man ihn sogar als „Strategie pur“-Variante genießen kann, bei dem Euch die Steuerung während des Spiels abgenommen wird. Beim ausführlichen Ligamodus konserviert Ihr den Zwischenstand per Paßwort.

SPEEDBALL

Man nehme Grundelemente der Sportart Handball, ersetze die Leder- durch eine Stahlkugel, die Spieler durch gepanzerte Gladiatoren und erlaube jede nur denkbare Foul-Variante — schon habt Ihr einen ganz guten Eindruck davon, was

dings nur ein milder Vorgesmack. Speedball 2 bietet eine Reihe von erheblichen Verbesserungen und viel mehr Details als der etwas eintönige Vorgänger.

Um in den 2 x 90 Sekunden langen Matches Tore zu erzielen, ist so ziemlich alles erlaubt. Der Gegenspieler hat gerade den Ball aufgenommen und will zu einem Solo ansetzen? Kein Problem; mit einem freundlichen Tritt holt man ihn von den

Ist einer Eurer Jungs in Ballbesitz, solltet Ihr schleunigst weiterpassen, bevor ein Rüpel den oben geschilderten Vorgang mit Euch ausprobieren. Das schnelle Weiterpassen ist wichtiger als beim ersten Speedball, weil das Spielfeld wesentlich größer ist. Ihr könnt höchstens ein paar Schritte ungestört machen, müßt dann aber sofort (und meist diagonal) nach

Speedball 2 bietet eine deutliche Steigerung gegenüber dem etwas simplen Vorgänger. Durch die erweiterte Stadionfläche kommt mehr Spielfluß auf, wenn gleich die Betonung immer

STATISTICS		
BRUTAL DELIVER	RECOVER	
010	SHOTS AT GOAL	001
002	GOALS SCORED	000
001	GOALS SAVED	000
009	TIME IN POSSESSION	034
029	TIME IN OPPOSANTS HALF	000
010	SUCCESSFUL TACKLES	001
000	SUBSTITUTIONS	000
010	DAMAGE POINTS	000

Tore sind nicht das ganze Leben; Bonuspunkte können über Sieg oder Niederlage entscheiden.

bei Speedball so abgeht. Das Action-Sportspiel der Zukunft tauchte bereits vor einem Jahr auf dem Master System auf. Gegen einen Freund oder den Computer konnte man knuffen, rempeln und natürlich den Metallball in das gegnerische Tor werfen. Das war aller-

Auf dem Transfermarkt warten einige starke Spieler auf Eure Angebote



Beinen und schnappt sich die Kugel. Wer hier auf einen Fair-Play-Pokal aus ist, wird zum sicheren Abstiegskandidaten.

vorne passen. Je länger der Feuerknopf gedrückt wird, desto höher fliegt die Kugel.

Tore sind natürlich eine feine Sache, aber nicht die einzige Methode, um Punkte zu erzielen. Das Spielfeld ist mit Bonusfeldern und Bumpen gespickt, deren Anböllern ebenfalls ein paar Pünktchen wert ist. Solcher Kleinkram kann durchaus spielentscheidend sein; steht es kurz vor Schluß Unentschieden, entscheidet ein schlechter Bumper-Treffer über den Sieg. Außerdem liegen Bonusgegenstände und Münzen herum. Ersterer wirken sich kurzfristig zu Gunsten des Teams



Hier kann der Torwart noch beherzt retten...

...doch bei dieser Chance gewinnt der Stürmer



nach auf der Action liegt. Am meisten Stimmung beschert natürlich der Zwei-Spieler-Modus. Fans anspruchsvoller Sportsimulationen wird Speedball 2 zu ruppig sein; alle anderen sollten diese fetzige Geschichte mal erleben haben. Technisch ist es eines der besten Master System-Module: Schnelles Scrolling, viele Sprites und so gut wie kein Geflacker — da sieht man, was die Kiste drauf hat.

Heinrich Lehnhardt

„GAMERS“ meint...

□ Zwei Drittel Action, ein Drittel Sport und eine Prise Strategie — gut gemischt, Technisch sehr kompetent.

GRAFIK 2. SOUND 3

□ Sport-Puristen wird's eine Nummer zu hart und hektisch sein.

NOTE 2-

Genre: Action/Sport

Hersteller: Virgin

ca. Preis: DM 90.-



Neu für Mega Drive: Die Replay-Funktion wiederholt automatisch für Euch die schönsten Szenen



Fouls sind das wichtigste Element des Erfolgs. Wer brav spielt, sollte lieber auf andere Module zurückgreifen

Rumms! Der Torwart hat nicht nur den Ball, sondern gleich den ganzen Spieler abgewehrt



LL 2

Auch mit 16-Bit knirschen die Knochen: Die Mannschaft, in der Ihr spielt, heißt nicht umsonst „Brutal Deluxe“...

Unten in den Katakomben düsterer Metropolen wird der Sport der Zukunft gespielt. Aus heiseren Kehlen schallen die rauhen Anfeuerungsrufe durchs ovale Rund. Brutal Deluxe spielt gegen Steel Fury um den Aufstieg in die erste Liga. Die Spieler werden sich nichts schenken — aber das ist bei einem Speedball-Match ohnehin nie der Fall; schließlich will man bei Schlupfpiß noch im Besitz sämtlicher wichtiger Körperteile sein...

Speedball 2, die Ball-Keilerei futuristischer Cyborgs, erscheint parallel für Master System und Mega Drive. Rein

spielerisch gibt es keine Unterschiede; das flotte Programm bietet auf 16-Bit alle Tugenden der Master-Version, die auf der linken Seite besprochen wird. Neu hinzu kam lediglich Kleinramm wie die Wiederholung eines Tores, die man auf Knopfdruck auch abbrechen kann. Grafik und Sound wurden auf Mega-Drive-Dimensionen hochgepölpelt. Das grau-blaue Spielfeld wird dadurch zwar nicht gerade zu einem Schönheitspreis-Kandidaten, aber grafisch sind bei dieser Art von Spiel andere Kriterien wesentlicher. Tempo, Scrolling und Animation der zahlreichen Spielfiguren sind top und sorgen für einen tadellosen Spielfluß.

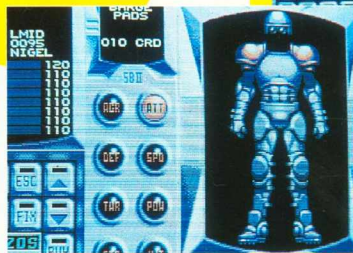
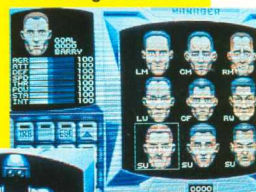
Stört man sich an der Action-Dominanz nicht, kann Speedball 2 auch auf dem Mega Drive ordentliche Noten einfahren. Die Dramatik eines Matches zwischen zwei etwa gleich guten Spielern wird beim Kampf gegen den Computer nie ganz erreicht, aber Liga- und Pokal-Modus sind aber sehr schöne Trostpfälsterchen.

Heinrich Lenhardt

TEAM	01	02	03	04	05	06	07	08
DRACLES	01	01	00	01	00	02	10	
RAW MERRAINS	01	01	00	00	00	01	02	10
ESKADRE	01	01	00	00	00	01	01	10
THE RENEGADES	01	01	00	00	00	01	01	10
STEEL FURY	01	00	01	01	01	00	01	10
REZUMER	01	00	01	01	01	00	01	10
VICENT DES'ERE	01	00	01	01	00	00	00	10
BRUTAL DELUXE	01	00	01	01	01	01	00	10

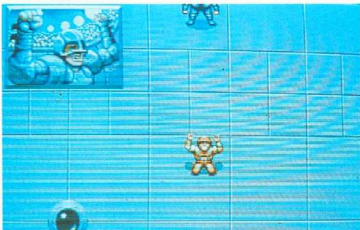
Im Liga-Modus gibt es ausführlichste Tabellen

Wie steht's um's Team? Der Status gibt Auskunft



Knieschützer und Schulterpads reichen nicht ganz, um alle Angriffe der Gegner vollständig abzuwehren

Tori Tori Dieser Spieler freut sich zu Recht über den Erfolg



„GAMERS“ meint...

□ Verbindet die Stärken der Master-Version mit Verbesserungen bei Grafik und Sound.

GRAFIK
2-

SOUND
3

□ Auch diese Version ist nichts für geruh-same Naturen.

NOTE

2-

Genre:
Action/
Sport

Hersteller:
Virgin

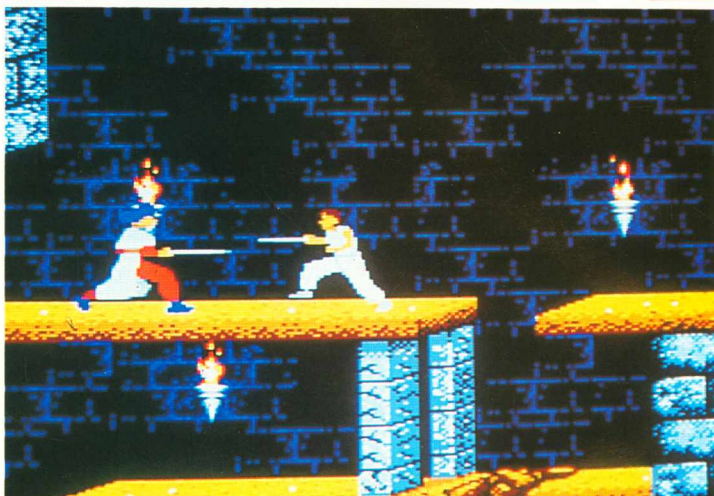
ca. Preis:
DM 120.-

Mantel- und Degenfilme werden Wirklichkeit, wenn Ihr Prince of Persia spielt.

Es war einmal, vor langer Zeit, in Persien. Der Schah ist auf Eroberung im Ausland, der Großwesir ist scharf auf den Thron. Er muß sich nur mit der Prinzessin vermählen und dafür sorgen, daß der Schah nicht zurückkommt. Doch die Prinzessin hat sich in einen jungen Fremden verliebt, der vor einigen Tagen in der Stadt aufgetaucht ist. Der Großwesir stellt ein Ultimatum: In einer Stunde wird geheiratet, sonst stirbt die Prinzessin. Der junge Fremde wird inzwischen in das tiefste Verließ der Festung geworfen.

Das ist der Stoff, aus dem gute alte Technicolor-Schinken sind, wie man sie Sonn-

PRINCE of Persia



En garde! Bei den Duellen hört man schon auf dem Foto förmlich die Säbel klingen.

„GAMERS“ meint...

□ **Stilvolles Geschicklichkeitsspiel mit sagenhafter Animation; Pathwörter.**

GRAFIK

2

SOUND

3

□ **Die Hintergrundgrafiken sind schlicht und ähnlich für Profis etwas zu kurz.**

NOTE
2

Genre:
Geschicklichkeit

Hersteller:
Domark

ca. Preis:
DM 80.-



Wenn der Prinz eine Flasche mit stärkendem Trunk findet, wird sie gleich verputzt



In der Intro-Sequenz stellt der Großwesir sein Ultimatum an die Prinzessin

tags immer gerne wieder als Wiederholung sieht. Der strahlende Held, der fiese Bösewicht, Schwertler und eine schöne Frau: Die optimalen Zutaten auch für ein Videospiel besonderer Art.

Bei Prince of Persia übernimmt Ihr natürlich die Rolle des jungen Fremden, der sich in 60 Minuten bis zur Prinzessin durchschlagen muß. Aus seiner Zelle konnte er mit einer List entkommen, aber hunderte von labyrinth-artig verschachtelten Räumen lie-



gen noch vor ihm. Außerdem patrouillieren die Wachen des Großwesirs in den Gängen, mit denen Ihr Euch heftige Degen-Duelle liefern werdet. Jeder der Räume wird bildschirmfüllend angezeigt, lauft

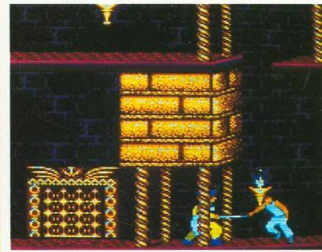
Ihr in den nächsten Raum, wird der Bildschirm umgebildet und nicht gesrollt.

Der Speicherplatz, den die Programmierer durch das Nicht-Scrolling eingespart haben, wurde in die Animati-

on der Spielfiguren gelegt. So fließende Bewegungs-Abläufe sind für ein Videospiel einmalig. Der zukünftige Prinz geht, läuft, hangelt sich an Wänden entlang, springt und kämpft mit seinem Degen in echter Zeichentrick-Qualität. Auch die Steuerung wurde fast perfekt durchdacht: Wenn Ihr nur das Joypad bewegt, läuft



Zwischen den Säulen kann man den Gegner nicht so einfach treffen



Um auf höhere Ebenen zu kommen, muß der Prinz sich mühsam hochhangeln

Und hepp! Dieser Prinz hält hoffentlich den Rekord im Weitsprung, ansonsten stürzt er gleich tief.

der Prinz, haltet Ihr Knopf Eins gedrückt, schleicht er Schritt für Schritt den Weg entlang und fällt dadurch nicht in Abgründe. Drückt Ihr während des Laufens Knopf Zwei, springt der Prinz, allerdings vollautomatisch erst im letztmöglichen Augenblick, um auch weite Abgründe zu überwinden. Aus dem Stand könnt Ihr springen, wenn Ihr erst den Knopf Zwei drückt und haltet und dann das Joypad nach links oder rechts drückt. Einige weitere Spezial-Funktionen sind ebenfalls recht intelligent auf dem

Joypad untergebracht, so daß man nach kurzer Eingewöhnungszeit den Prinzen pixelgenau steuern kann.

Das ist auch bitter nötig, denn der Großwesir hat den Palast mit allerlei Fallen spiken lassen. Abgründe und Falltüren sind da noch harmlos, rasiermesserscharfe Schnapptüren und tonnen schwere Geröllbrocken wirken da schon furchteinflößend. Und natürlich sind da die zahlreichen Wächter, die erst nach einiger Übung besiegt werden können. So steigert sich in den insgesamt zwölf Leveln der Anspruch immer weiter. Glücklicher-



Schnipp-Schnapp: Die rasiermesserscharfe Tür muß man flott durchqueren

weise gibt es nach jedem geschafften Level ein Paßwort. Um die Lebensenergie des Prinzen aufzufrischen und zu erhöhen, könnt Ihr auch Zaubertränke finden und trinken; allerdings hat der Großwesir auch Gifflaschen im Palast verstecken lassen.

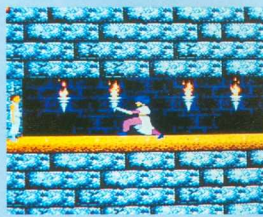
Prince of Persia ist ein besonderes Videospiel, daß sich erholam von Einerlei der Weltraum-Ballerkoste abhebt und endlich mal einen eige-



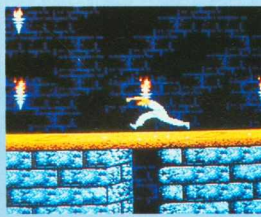
nen Stil mitbringt. Die Level sind so gestaltet, daß man sie nicht im ersten Anlauf schafft, aber auch nicht ewige Zeiten in ihnen festhängt. Versteckte Gänge und Extras lassen auch den Fährtensucher in Euch auf seine Kosten kommen. Profis werden es sich vielleicht eine Prise schwerer wünschen, aber ansonsten ist Prince of Persia eine Perle unter den Neuerscheinungen.

Boris Schneider

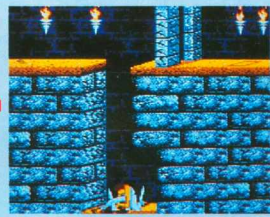
PRINCE of Persia



Zu Beginn trifft Ihr auf einen Wächter, habt aber noch kein Schwert. Da heißt es erstmal wieder umkehren.



Mit einem Sprung überquert Ihr den brüchigen Boden, der schnell zu einer Todesfalle werden kann



Der Sprung war wohl zu kurz, denn unser Prinz ist hier als frischer Schaschlik geendet

Es war einmal eine Master System-Version von Prince of Persia, die die Programmierer von Domark vollkommen identisch auf das Game Gear umsetzten, was aber gar keine so schlechte Sache ist. Die Grafik sieht auch auf dem kleinen Schirm noch groß genug aus, die Steuerung funktioniert mit dem Game Gear-Joypad einwandfrei. Der Abstand zwischen den Paßwörtern ist allerdings recht groß und eine Batterie-Ladung reicht am Anfang nicht für ein komplet-

tes Spiel – aber das sind Details, die den Spielspaß hier nur unwesentlich mindern. Die kontrastreichen Grafiken (weißer Prinz auf schwarzem Grund) sehen auch bei schlechten Lichtverhältnissen noch klar genug aus, um Euch nicht beim Spielen zu behindern. Selbst die Paßwörter der Master System-Version sind auf dem Game Gear identisch; wer beide Systeme besitzt und einen Master Gear-Konverter hat, kommt mit einem Modul aus.

Boris Schneider

„GAMERS“ meint...

Identisch zur Master System-Version. Kontrastreiche Grafik und tolle Animation

GRAFIK
2

SOUND
3

Spieldauer nicht auf Batterie-Betrieb ausgelegt, keine Ausnutzung der Game Gear-Palette

NOTE

2

Genre:
Geschicklichkeit

Hersteller:
Domark

ca. Preis:
DM 80.-

GLEY LANCER

Geht es um von links nach rechts scrollende Weltraum-Ballereien, hat der Mega Drive-Besitzer wenig Grund zur Klage. Die Auswahl an soliden Modulen dieses Typs für sein System ist erklecklich; einige auf Edel-Action spezialisierte japanische Firmen liefern zudem steten Nachschub ab. NCS wurde vor allem durch das

gefällige Gynoug bekannt, das auch offiziell in Deutschland erschienen ist. Für deren jüngstes Werk Gley Lancer fand Sega Europa noch kein Veröffentlichungs-Plätzchen im Termindickicht, doch wer eine japanische Konsole bzw. einen Japan-Adapter besitzt,

kann sich das gute Stück schon als Import zulegen. Die Fernost-Einfuhr hat einen kleineren Nachteil: Das ebenso lange wie sehenswerte Intro bietet japanische Untertitel; die Nuancen der

Das jüngste Ballerspiel der Gynoug-Macher ist frisch aus Japan eingetroffen.



No comprende - Das Intro ist ein Hort japanischer Untertitel

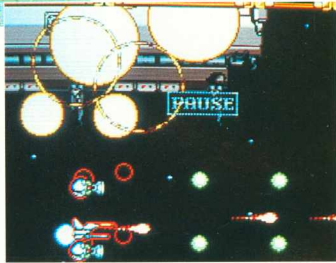


Hintergrundstory bleiben uns also vorenthalten. Das ist besonders schade, weil die Intro-Sequenz derart lang ist, daß man sich fragt: Wie haben die Programmierer die ganzen Bilder ins Modul gequetscht gekriegt? Die restlichen Texte im Spiel (Score und Extras) sind wenigstens in Englisch. Neben dem obligatorischen Options-Menü, wo Ihr z.B. einen von drei Schwierigkeitsgraden wählen könnt, gibt es zu Spielbeginn einen neuartigen "Beiboot-Formations-Auswahlbildschirm". Neben dem Haupt-schiff gehören zwei Beiboote

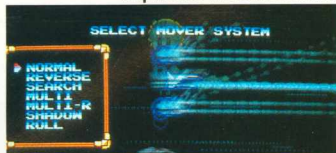
zu Eurer kleinen Flotte, mit der Ihr Euch durch den Weltraum ballert. Es gibt sieben Steuerungstypen für die Beiboote, die mal munter rotieren oder selbständig den nächstgelegenen Gegner aufs Korn nehmen. Vor allem mit letzterer Variante in Verbindung mit dem Schwierigkeitsgrad "Easy" haben auch Einsteiger gute

mentanen Position (praktisch, um z.B. konzentriert einen dicken Zwischengegner auszuschalten). Laßt Ihr los, folgen die Gefährten wieder ihrem vertrauten Rhythmus. Bonuskapseln mit neuen Waffentypen wie Laser oder Streuschuß dürfen im All nicht fehlen. Die Geschwindigkeit Eures Schiffs könnt Ihr jederzeit durch Betätigung von Feuerknopf A ändern.

Gley Lancer bietet so ziemlich das, was man sich nach Gynoug von NCS erwarten



Am oberen Rand erspindelt ein R-Type-inspiriertes Riesenschiff



A STANDARD ROVER WITH WHICH YOU CAN TURN IN 16 DIRECTIONS WITH CONTROL PAD.
C BUTTON: PRESS TO FIX THE GUNNER.

Im Waffen-Aussuch-Bildschirm ist der Text englisch

konnte: ein professionelles Ballerspiel für Fortgeschrittene. Neben ein paar hübschen optischen Effekten (Mehr-Ebenen-Scrolling; wird von Eingeweihten gerne mit einem anerkennend dahingerauten "es parallaxt sehr schön" honoriert) überzeugt das kompetent ausgetüftelte Leveldesign.

Gley Lancer ist momentan nur als Japan-Import mit japanischer Anleitung erhältlich. Die Testversion stellte uns der CWM-Versand in Bad Harzburg zur Verfügung.

Heinrich Lenhardt

„GAMERS“ meint...

□ Geschmeidiger Horizontal-Scroller für alle Action-Fans. Einstellbarer Schwierigkeitsgrad.

GRAFIK	SOUND
2	3

□ ...Und noch ein Ballerspiel: Im Weltraum nichts Neues.

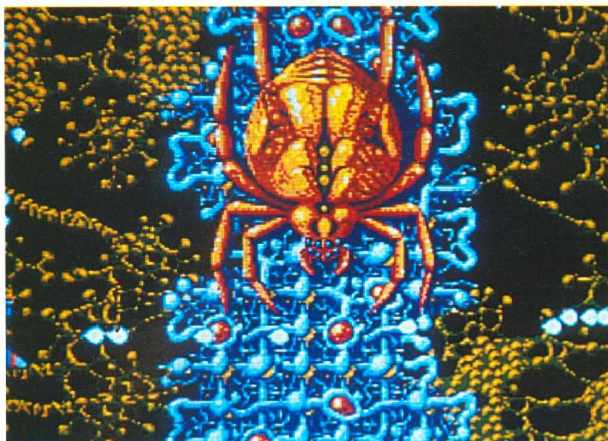
NOTE Genre: Action
Hersteller: NCS
ca. Preis: DM 120.-

Abenteuer unter Wasser



Chancen, sehr weit zu kommen. Dank stetem Dauerfeuer, für das kein Knopf angerührt werden muß, könnt Ihr Euch beim Spielen dann im wesentlichen auf Feuerknopf C konzentrieren. Hält man ihn gedrückt, erstarren die Beiboote in Ihrer mo-

Das lernt man in der Schule nicht über den Asteroidengürtel: Er ist bevorzugtes Versteck von Aliens



Wenn Ihr eine solche Spinne zu Haus habt, besuchen wir Euch nicht!



Fliegenpilze und Riesen-Insekten

XENON II



Treue Leser merken auf: Xenon II haben wir schon mal getestet, und zwar auf dem Master System in Ausgabe 2/92. Inzwischen hat der Hersteller des Moduls (Imageworks) Pleite gemacht und die auf Sega immeraktiver werdenden Leute von Virgin Games in England haben die Rechte aufgekauft. So kommt erst jetzt, mit erklärbarer Verspätung, die Mega Drive-Version auf den Markt.

Die Hintergrundgeschichte von Xenon II ist so blöd, wie sie lang ist; man könnte zynisch vermuten, die Schreiber der Anleitung gingen davon aus, daß Ballerspielefans sowieso nicht das Heftchen lesen würden. Am Ende bleibt ja doch alles gleich: Der Spieler steuert das einzige

Raumschiff gegen die Bösewichte und sammelt in X Leveln Y Extrawaffen.

Der erste Eindruck von Xenon II ist ziemlich mittelmäßig: Scrolling und Gegner sind nicht nur langsamer, als bei anderen Ballerspielen, die Grafik ruckt auch ziemlich und hat nicht die flüssige Qualität eines Fire Shark. Diese Scharte wird aber mit einer ungewöhnlichen Grafik wettgemacht. Die Aliens wirken wirklich ziemlich eklig, so daß

man gerne etwas schneller auf den Feuerknopf drückt.

Die sechs Level von Xenon II sind jeweils in zwei Hälften geteilt; den Teilungsstrich zieht ein "Shop", den man in der Mitte eines Levels erreicht und in dem das Extrawaffen-Potential aufgefischt werden kann. Der Verkäufer ist ein unfreundliches Alien mit Walkman, das auch nicht mehr benötigte Waffen in Zahlung nimmt. Das Geld zum Einkaufen gibt es übrigens in kleinen Blasen, die beim Abschuß vollständiger Gegner-Formationen erscheinen.

Spielerisch krankt Xenon II an einem Makel, das auch die Master System-Version belastete: Oft scheinen Schüsse durch Gegner hindurchzufliegen. Allerdings könnt Ihr

Mutanten aus dem Weltall, ein Alien mit Walkman und ein Edelgas als Namensgeber: Kann da ein tolles Ballerspiel bei rauskommen?

so viele Schüsse auf einmal abgeben, so daß ein Blindgänger nichts zur Sache tut.

Gegenüber der Master-System-Version hat sich die Spielqualität gewaltig verbessert. Das Geschehen wird nicht laufend quälend langsam und das "Schüsse, die



In einer harten Schale steckt oft ein weiches All-Alien

nicht treffen"-Problem wurde reduziert. Trotzdem vermißt man bei Xenon II die zündenden neuen Einfälle. Bei großem Extrawaffen-Einsatz wird das Spiel relativ leicht und nur durch einige unfaire Stellen nicht in einem Zug durchspielbar.

Boris Schneider



Mit wenig Waffen ist ziemlich schlecht ballern. Zum Glück gibt's einen fliegenden Waffenhändler. Voll ausgerüstet ist dann kein Gegner mehr sicher.

„GAMERS“ meint...

□ Gut gezeichnete Grafik in einem Ballerspiel, bei dem Extrawaffen-Fans auf ihre Kosten kommen.

GRAFIK
2

SOUND
4

□ Lahmer Sound und wenig zündende Ideen: Ballerspiel-Massenware, wie man sie kennt und mag.

NOTE
3

Genre:
Action

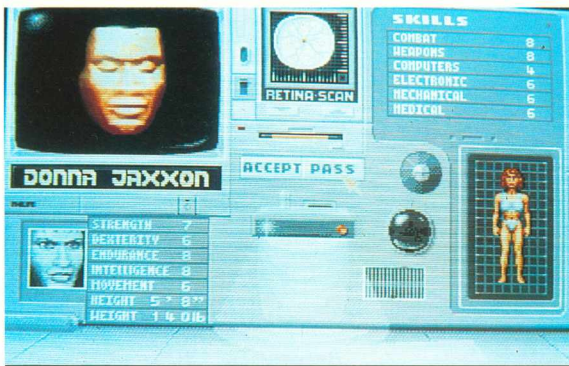
Hersteller:
Virgin Games

ca. Preis:
DM 120.-

TEST

MEGA DRIVE

Zu Beginn müßt ihr Euch für eine von sechs Spielfiguren entscheiden



man zu Beginn eine von sechs Spielfiguren ausgewählt und ausgerüstet, geht's im ersten Stock richtig los. Ihr seht das Geschehen dreidimensional aus der Perspektive des Agenten. Diese Ansicht ist für ein Rollenspiel ungewöhnlich, aber nicht unbedingt schön. Etwas wabbelig wankt man durch die kargen Korridore, sammelt Gegenstände auf und schießt die bösen Wachroboter ab.

Das wirre Herumgetapse läßt einen glauben, in einem miesen 3D-Actionspiel gelandet zu sein. Bei Corporation fließt aber Rollenspiel durchs ROM: Ihr müßt z.B. Eure Wunden heilen, Waffen aufladen und die verwinkelten Etagen

erforschen. In Verbindung mit der Action und der umständlichen Bedienung will aber kein Nervenkitzel aufkommen. Andere Schwidrigkeiten kommen dazu: Die Buchstaben sind so futzelig geraten, daß man sie kaum entziffern kann. Das Sichern des Spielstands geht nur per Paßwort, was den Fummelwert weiter erhöht. SF-Fans sollten Ihr Geld lieber in Starflight oder Buck Rogers investieren.

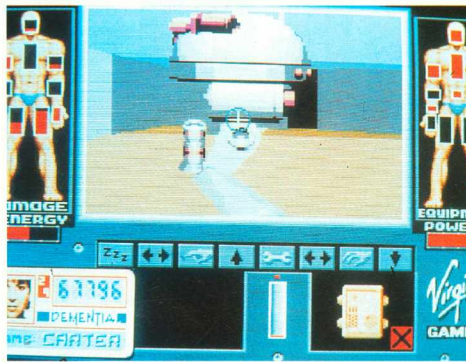
Heinrich Lenhardt

Solange die Munition reicht, hat man mit diesem Roboter-typ leichtes Spiel

CORPORATION

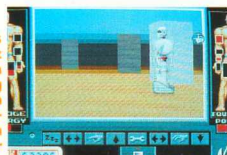
Wildgewordene Wachroboter und Gen-Mutanten können doch einen gestandenen Rollenspieler nicht verschrecken.

Agenten und Industriespionage in nicht allzu ferner Zukunft: Die Universal Cybernetic Corporation produziert weder Dosenöffner noch Infrarot-Joy pads, sondern Kriegsmaschinen aus dem Genlabor. Da die Bosse sich nicht davon abbringen lassen, weiterhin ihr Teufelszeug zu basteln, wird eine geheime Sabotagemission vorbereitet. Der Agent vom Dienst wird mit High-Tech-Waffen der Güteklasse >>Geld spielt keine Rolle<< ausgestattet, doch dann muß er sich einsam und allein durch gut ein Dutzend



An dieser Bildreihe könnt Ihr den perspektivischen Effekt ganz gut erkennen, der durch die stufenlose 3D-Grafik entsteht: Schritt für Schritt nähern wir uns einer Tür

Das Fadenkreuz richtet sich selbständig auf den nächstgelegenen Gegner



Stockwerke im Gebäude der Corporation vorarbeiten. Wie es sich für eine Gen-Schmiede gehört, besteht der Werk-schutz nicht nur aus einer energischen Putzfrau. Stählerne Wächter mit frisch ge-

ladenen Laserkanonen patrouillieren durch die Gänge, um jeden ungebetenen Besucher zu eliminieren.

Der Handlungsrahmen zum Science-fiction-Rollenspiel Corporation klingt nervenzertrend, doch Euer härtester Gegner ist zunächst einmal die Steuerung. Bei der Umsetzung dieses Computerprogramms hat man sich nicht viel Mühe mit den Menüs gegeben. Stetes Joypad-Gefummel, um winzige, nichts-sagende Icons anzuklicken, gehört zur Tagesordnung. Hat

„GAMERS“ meint...

SF-Rollenspiel mit 3D-Action-Komponente, Wahl zwischen sechs Spielfiguren.

GRAFIK 4 SOUND 4

Blasse Grafik, widrige Steuerung und schumpfiger Spielablauf. Viel Frust, wenig Spaß.

NOTE 4 Genre: Rollenspiel
Hersteller: Virgin
ca. Preis: DM 120.-

Das Master System-Fußballspiel Super Kick Off wurde jüngst für den kleinen Konsolenbruder umgesetzt. Spielablauf und Grafik blieben auf dem Game Gear unverändert. Ihr seht das Spielfeld von oben und könnt gegen Computerteams spielen, die in drei Schwierigkeitsstufen zur Verfügung stehen. Die berühmt-berühmte Steuerung besichert uns Eigenheiten wie den "Präventiv-Stop": Um den Ball zu passen, müßt Ihr den Feuerknopf gedrückt halten, noch bevor Euer Spieler an den Ball kommt (was vom geplagten Sprite allerdings auch als Aufforderung zum Grätschen mißverstanden werden kann).



Bei Matsch macht's auch keinen Spaß



Seit wann hat Bonn eine Pokalmannschaft?

SUPER KICK OFF



Kick Off gibt nicht auf: Diese Fußball-Ausgeburt täuscht auch auf dem Game Gear vor, „Super“ zu sein.

POKALSPIEL	C	RF	SF	F	W
HAMBURG	C	A	A	A	
STUTTGART	C	B	A		
KOBLEN	C	B			
FRANKFURT	C	C	B		
BONN	C	C	D	A	
MÜNCHEN	C	C	D		
BERLIN	C	D			
FERTIG					ABBRECHEN

Der positivste Aspekt an diesem Modul ist zweifelsohne die Tatsache, daß es die erste Fußball-Simulation für den Game Gear ist. Leider

WÄHLE TAKTIKEN

4 - 2 - 4

4 - 3 - 3

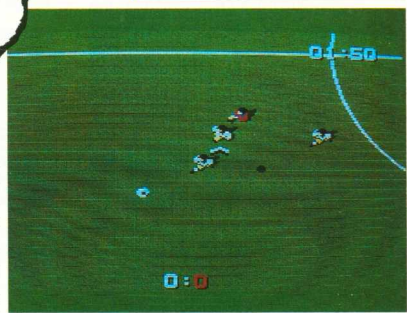
4 - 4 - 2

5 - 3 - 2

Der Mannschaft darf eine Taktik mitgeteilt werden

handelt es sich dabei um die lieblose Umsetzung eines ohnehin nicht sonderlich berühmten Master System-Spiels. Daß die Programmierer weder Zeit und Lust hatten, spezielle Game Gear-Eigenarten zu berücksichtigen, ist unübersehbar. Es gibt z.B. keinen Zwei-Spieler-Modus, obwohl Sega in einer verschwenderischen Laune alle Game Gears mit einer Verbindungsbuchse ausge-

stattet hat. Daß man für Zwei-Spieler-Matches die Konsolen per Kabeln koppeln konnte, hat anscheinend niemand den Machern dieser Umsetzung verraten - Pfu! Geistesblitz Nummer zwei: Es gibt zwar einen Liga-Modus mit Tabelle, aber kein Paßwort zum Sichern des Spielstands. Na prima; wer soll denn ein komplettes Turnier mit 14 Spielta-



Die kleinen Spieler sind kaum zu sehen

gen schaffen, wenn er schnell mal im Bus eine Runde Kicken will (es darf außerdem bezweifelt werden, ob die Batterien so lange bei Kräften bleiben).

Die wesentlichen Macken der Master-Version - nervige Steuerung und unübersichtliches Rumgekieke - schlagen auch auf dem Game Gear zu. Angesichts des kleinen Bildschirms nervt letzterer Punkt umso mehr. Die Spielfiguren sind so mickrig geraten, daß man schon nach einer Halbzeit um sein Augenlicht bangen muß. Auch wenn's momentan keine Fußball-Alternativen gibt, solltet Ihr Euch dreimal überlegen, ob Ihr euch diese schwache Version wirklich antun wollt.

Heinrich Lenhardt

„GAMERS“ meint...

□ **Erstes Fußballspiel auf dem Game Gear. Sehr schnell; viele Parameter.**

GRAFIK 4

SOUND 4+

□ **Zu fützig und frustrierend. Krümelkick der chaotischen Art; Lupe nicht inklusive.**

NOTE 4

Genre: **Sport**

Hersteller: **U.S. Gold**

ca. Preis: **DM 80.-**

TEST

MEGA DRIVE



Man kann die Szene richtig vor sich sehen: Ein japanisches Programmiererteam sitzt in einer Konferenz vor dem großen Boß der Softwarefirma. „Was sollen wir programmieren?“ fragen die höflichen Programmierer. „Was hat sich denn bisher gut verkauft?“ fragt der Boß. „Prügelspiele wie Double Dragon sind groß in Mode“ sagt der Mann von der Marketing-Abteilung. „Dann ma-

Nicht zur Nachahmung empfohlen: Wer wie in diesem Spiel Rollschuh fährt, der gefährdet sich und seine Mitmenschen (und kann sowieso nicht richtig im Kopf sein)

chen wir ein Prügelspiel.“ meint der Boß, „und weil Rollschuhfahren wieder in ist, machen wir das erste und einzige Prügelspiel auf Rollschuhen!“. „Wir Ihr wünscht!“, sagen die Programmierer und gehen an die Arbeit.

Danach dürfen wir Spieler uns dann mit Modulen wie „DJ Boy“ herumschlagen, ein offensichtlich sehr Double-Dragon-inspiriertes Modul. Handlung gefällig? Junge will Rollschuhwettbewerb gewinnen, doch die bösen Konkurrenten entführen die Freun-

DJ BOY



Huch! Ganz schön dunkel hier unten...

den. Unser Held muß sich jetzt (auf Rollschuhen) durch fünf Levels boxen, treten und rollen, um die Dame zu retten, den Wettbewerb zu gewinnen und die High-Score-Liste zu erobern.

Spieltechnisch läuft das alles sehr einfach ab: Mit dem Joypad bewegt Ihr den jungen Rollschuhfahrer, je einen Feuerknopf gibt es fürs Boxen, Treten und Springen. Das höchste der Gefühle sind ein Doppel-Boxer nach vorne und hinten (Knopf A zweimal drücken) und ein Kick, wäh-

rend man springt. Dann kann man noch Münzen einsammeln und damit so interessante Extras wie „mehr Schlagkraft“ oder „schneller Rollen“ aus einem Geschäft am Ende des Levels ein-

kaufen. Spielerische Finesse sucht man hier vergeblich.

Dafür haben die Programmierer versucht, ein paar interessante Level und Gegner auf die Beine zu stellen. So wird man aus einer Straßebahn mit Dynamit beworfen, sieht nur noch einen Teil des Bildschirms, während der Rest im Dunkeln bleibt, oder muß gegen die Mutter der Entführerbande (ohne Rollschuhe) antreten.

Trotzdem macht das Ganze einen derart an den Haaren herbeigezogenen Eindruck, daß anspruchsvolle Spieler schon nach einigen Minuten vor Langeweile die Segel streichen. Wirklich



Neues sucht man hier vergebens und auch technisch ist DJ Boy nicht das Maß aller Dinge - wie sollte es auch, denn das Modul ist schon zwei Jahre alt und wird jetzt erst von Sega aus Japan nach Europa gebracht. Die Mühe hätte man sich sparen können. *Boris Schneider*

„GAMERS“ meint...

Comicartiges Prügelspiel, nicht brutal, sondern eher auf witzig und süß getrimmt.

GRAFIK
3

SOUND
4

Spielerisch und technisch veraltet, geht im Vergleich gegen andere Module des Genres unter.

NOTE
4

Genre:
Action

Hersteller:

Sega

ca. Preis:

DM 120.-



Rollschuhfahren hält schlank - der Kleine am unteren Rand fängt wohl gerade erst damit richtig an



Der Typ im weißen Anzug hat offensichtlich zu viele Bruce-Lee-Filme gesehen. Wahnsinn, wie er die Balance hält.



Ellenbogen raus, ein Gegner kommt von hinten. Inzwischen legt sich ein anderer so flach wie der Spielwitz.

**SEGA
MEGA DRIVE**

Hellfire (jp)	49,-
Magic Troll (jp)	89,-
Crackdown (jp)	49,-
Out Run (jp)	59,-
Jewel Master (jp)	59,-
Kid Cameleon (US)	119,-
Mercs (jp)	79,-
Sonic t. Hedgehog (jp)	79,-
Quack Shot (jp)	89,-
Joypad Pro-2	39,-
Game Adapter	29,-
Wonderboy V (US)	119,-
Phantasy Star II (US)	109,-
Phantasy Star III (US)	109,-
Winter Challenge (US)	109,-
Warsong (US)	119,-
Desert Strike (US)	99,-
EA Hockey (dt)	99,-
Alisia Dragon (US)	109,-
Heavy Unit (jp)	49,-
Super Shinobi (jp)	69,-
Infrared Joypads (dt)	99,-
Power Klutch	
Joystick (US)	89,-

(Ermöglicht das Spielen von japanischen Modulen auf Deutschen Mega Drives.)

**SEGA
GAME GEAR**

Super Monaco GP (jp)	49,-
GG Shinobi (jp)	59,-
Out Run (jp)	59,-
Ninja Gaiden (jp)	59,-
Sonic t. Hedgehog (jp)	69,-
Alien Syndrome (jp)	69,-
Netzeil	29,-
Wide Gear	49,-
Fantasy Zone (US)	69,-
Av. Batter (US)	69,-
Crystal Warrior (US)	79,-
Donald Duck (jp)	59,-
Berlin Wall (jp)	49,-

dynatex

**ATARI
LYNX**

Blue Lightning	69,-
Electrocap	69,-
Chips Challenge	69,-
Gates of Zendecon	69,-
Silimeworld	69,-
Gauntlet	79,-
Klax	79,-
Roadblasters	79,-
Xenophobe	79,-
Ms. Pacman	79,-
Zarlor Mercenary	79,-
Paperboy	79,-
Robo Squash	79,-
Rygar	79,-
Shanghai	79,-
Rampage	79,-
Chess Challenge	79,-
Warbirds	79,-
Block Out	79,-

Ninja Gaiden	79,-
Paciland	79,-
A.P.B.	79,-
Turbo Sub	79,-
Scrapyard Dog	79,-
Chequered Flag	79,-
Viking Child	79,-
Hard Driving	79,-
Robotron	79,-
S.T.U.N. Runner	79,-
Awesome Golf	79,-
Xybots	79,-
Toki (US)	79,-
Crystal Mines II (US)	79,-
Super Squeak (US)	79,-

NEO GEO

NAM 1975	199,-
League Bowling	249,-
Magician Lord	279,-
Top Players Golf	279,-
Baseball Stars	279,-

King of the Monsters	279,-
The Super Spy	279,-
Cyber-Lip	279,-
Sengoku	279,-
Blues Journey	299,-
Ghost Pilots	299,-
Alpha Mission II	299,-
Burning Fight	299,-
Crossed Swords	299,-
Super Baseball 2020	329,-
Eight Man	329,-
Robo Army	329,-
Trash Rally	329,-
Fatal Fury	329,-
Mutation Nation	329,-
Last Resort	329,-

Final Fantasy II (US)	149,-
UN Squadron (US)	139,-
Game Adapter	49,-
Rival Turf (US)	129,-
Adv. Island (jp)	119,-
Joe & Mac (US)	119,-
Super Off Road (US)	129,-
Top Gear (US)	129,-
Smartball (US)	129,-
Super Scope 6	169,-

**Nintendo
SUPER FAMICOM**

Actraiser (US)	129,-
Super Soccer (US)	139,-
Tennis (US)	129,-

**Nintendo
GAME BOY**

Adams Family	69,-
Killer Tomatoes	69,-
Marble Madness	69,-
Faceball 2000	69,-
Boxxie	69,-
Ninja Gaiden	69,-
Bugs Bunny II	69,-

Double Dragon II	69,-
The Simpsons	69,-
Turrican	69,-
Battletoads	69,-
Final Fantasy Adventure	79,-
Final Fantasy Legend II	79,-
Fortified Zone	59,-
Mickey Mouse	69,-
Catrap	49,-
Snoopy's Magic Show	49,-
Trax	69,-
Go Go Tank	69,-
Navy Seals	69,-
Robocop II	69,-
Sneaky Snakes	69,-
Pacman	69,-
Gauntlet II	69,-
Terminator II	69,-
Double Dragon	69,-
Bubble Bobble	69,-
Mystrium	59,-
Marius Mission	69,-
Solomons Club	59,-
Super Mario Land	48,-
Castlevania	69,-
WWF Superstars	69,-
Turtles	69,-
Netzeil	24,-
Lightboy	49,-
Hunchback	69,-
Star Saver	59,-
Missile Command	59,-
Flash	69,-
Mega Man II	69,-
Asteroids	59,-
A-mazing Tator	59,-

Versandbedingungen:
Inland +9 DM
Ausland nur Vorkasse +12 DM

dynatex

Versandanschrift:
Brückstraße 42-44
4600 Dortmund 1

Öffnungszeiten:
Montags - Freitags:
9.30 - 18.30
Bestellung 24 Stunden
möglich auf
Anrufbeantworter

dynatex

Ladenlokal:
Brückstraße 42-44
4600 Dortmund 1

Öffnungszeiten:
Montags - Freitags
9.30 - 18.30
Donnerstags 9.30 - 20.30
Samstags 9.30 - 14.00

Telefon: 0231/556140 oder 573233 - Telefax: 0231/521553

Bedeutung der Kürzel:
(jp) Japanisch
(US) Amerikanisch

Preisänderungen und
Irrtümer vorbehalten.

Weitere Artikel und Preise
bitte telefonisch erfragen.

Händleranfragen erwünscht



0 52 50 / 70 31

aRJay Games & Computersystems
Postfach 1121 Jakobstraße 5 D-4795 Delbrück
Telefon: 05250 / 7031 Fax: 05250 / 7399

Sega Mega Drive 279,-

Intelligent Joystick	89,90
UHF-Joystick-Modul	49,90
Alien III	a.A.
Arch Rivals	94,90
Atomic Runner	99,90
Bare Knuckle/	
Streets of Rage	69,90
Cadash	99,90
Chuck Rock	109,90
Desert Strike	99,90
Dragon's Fury	99,90
Predator II	a.A.
Splatterhouse	99,90
Super Fantasy Zone	99,90
Super Monaco GP II	99,90
Taz-Mania	99,90
Terminator I	109,90
Thunderforce IV jp.	119,90

Game Boy 149,90

Batman	59,-
Batman II	67,-
Mega Man 2	67,-
Spanky-S Quest	67,-
Star Trek	67,-
Super RC Pro Am	48,-
Jeep Jamboree	69,-
Wave Race	48,-
Game Gear	279,-
alle Spiele	65,-
Lynx	199,-
alle Spiele	69,-

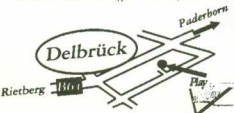
Super NES ab 319,-

Acii Pad	
Joystick JB King	
Joystick Streetfighter	199,-
Joystick XE 1	219,-
Adapter us-eu/jp-eu	49,90
Adapter us-jp	34,90
Arcana	119,90
Dinosaurus	129,90
F-Zero	99,90
Final Fantasy II	129,90
Hook	119,90
Joe & Mac	109,90
Pit Fighter	59,90
Romance of 3 Kingdoms	119,90
S. Ghoul's n Ghosts	109,90
Streetfighter II jp.	189,90
Streetfighter II us.	149,90
Super Scope	149,90
Super Tennis	99,90
Zelda III	119,90

NEO GEO 699,-

Neo Geo Joystick	119,-
Baseball Stars II	329,-
Baseball Stars Prof.	179,-
Blue's Journey	229,-
Fatal Fury	329,-
Last Resort	329,-
Magician Lord	199,-
Nam 1975	199,-
Ninja Commando	329,-
Thrash Rally	299,-
Robo Army	279,-
World Heroes	a.A.
Mutation Nation	299,-
Viewpoint	a.A.
King of Monsters 2	a.A.
Sengoku 2	a.A.

Lieferbedingungen:
Lieferung per Nachnahme
zuzügl. DM 7,90 Versandkosten
Sie erreichen uns:
Mo-Fr. 10.00 h-18.30 h
Sa. 10.00 h-14.00 h
Telefonische Bestellung auf
Anrufbeantworter außerhalb der
Geschäftszeiten.

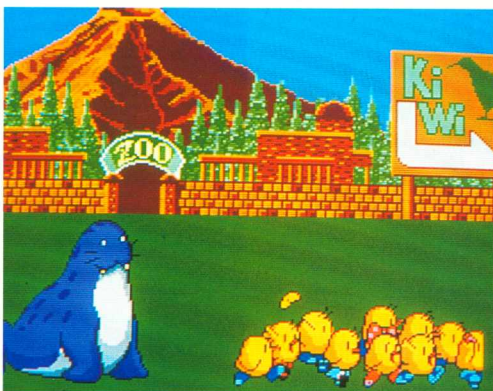


Ständig diese Fertiggerichte aus der Mikrowelle – dem gefräßigen Walroß Wally gelüftet es nach frischem Braten. Um möglichst viel Geflügel auf einmal zu ergattern, bedient er sich bei der Kiwi-Kolonie in einem Zoo auf Neuseeland. Diese flugunfähigen Vögel gibt es wirklich, sind aber nicht zu verwechseln mit der Frucht gleichen Namens (fragt Euren Biologielehrer).

Putziger Piepmatz macht Geflügel-Liebhaber platt: Der Spielhallen-Evergreen wurde blitzsauber fürs Master System umgesetzt.

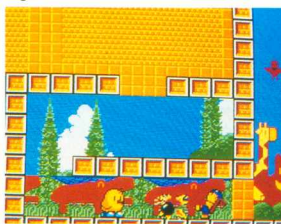
Zeichens selber ein solches Vögelchen. Todesmutig wetzt der Knirps mit Pfeil und Bogen bewaffnet los, um seine Kumpels zu retten.

Diese Hintergrundstory gehört zu einem der ehrwürdigsten Spielautomaten-Klassiker in der Kategorie „niedliche Actionspiele“. New Zealand Story bietet eine clevere Kombination aus Jump-and-Run- und Baller-Elementen. Um den heranwetenden und fliegenden „bösen“ Tieren eine Lektion zu erteilen, kann Tiki Pfeile verschießen. Andererseits sind die Wege in den 21 Levels oft recht verschlungen und kompliziert; mit List und Ge-



schick beim Plattformhüpfen müßt Ihr Euren Weg finden.

Neben den Standardpfeilen gibt es einige Bonuswaffen, die Tiki durch Aufsammeln aktiviert. Bomben fliegen in einem hohen Bogen auf das Ziel zu. Sie haben einen guten Trefferradius, sind an einigen Stellen aber höchst un-



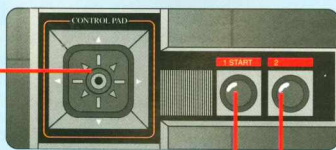
Rumms! Und wieder platzt ein Bösewicht in tausend Stücke.



Der Winkel stimmt nicht, die Schnecke ist im toten Eck

Und so geht's ab...

□ Mit dem **Steuerkreuz** bewegt Ihr Tiki den Kiwi nach links und rechts.



□ **Knopf 1** feuert die aktuelle Waffe, **Knopf 2** läßt Tiki springen und, wenn er eine Fluglegenheit hat, auch in die Luft steigen.

An solchen Stellen sind Bomben sehr nützlich: Tiki kann sie eine Plattform nach unten werfen



Die 21 Levels wurden auf fünf Welten verteilt, die neue grafische und spielerische Details bieten

praktisch. Wenn Ihr durch einen schmalen Gang watschelt und über Euch eine Decke die Bombe bremst, schaut's schlecht aus. In allen Lebenslagen empfehlenswert ist die Laserpistole. Sie hat eine fulminante Durchschlagskraft und macht mehrere Bösewichter auf einmal kampfunfähig. Weitere Extras, nach denen Ihr Ausschau halten solltet: Die Uhr friert alle Gegner für ein paar Sekunden lang ein, während der Joystick beim Fliegen sehr nützlich ist. Mo-

NEW ZEALAND STORY

ment mal, seit wann kann ein Kiwi fliegen? Flügeltechnisch gewinnt unser kleiner geforderter Held keinen Blumentopf, aber indem er auf bestimmte Gegenstände springt, kann er durch die Lüfte segeln. Zur Wahl stehen so exotische Fluginstrumente wie Ballons, Teddybärköpfe (?) oder Enten (?!). Normalerweise müßt Ihr einen Feuerknopf gedrückt halten, um in der Luft zu bleiben; wurde vorher das Joystick-Extra ergattert, könnt Ihr darauf verzichten. Tiki schwebt dann souverän und wird nicht von der Schwerkraft nach



unten gezogen.

Technisch gehört New Zealand Story zu den besten Automaten-Umsetzungen auf dem Master System. Teilweise sieht es aus, als wär's ein Mega Drive-Spiel; schön bunt, vollgepackt mit süß gezeichneten Sprites, durch tadelloses Scrolling veredelt und frei von störendem Geflacker. Programmierer Simon Freeman (ihm verdanken wir auch Populous fürs Master System) hat wirklich einiges drauf. Lediglich die

Ist es ein Vogel, ist es ein... hopp! es ist tatsächlich ein Vogel aus der Luft!

und hat diesen spontanen „Gib das Joypad her, das will ich spielen“-Appeal, aber es ist schwer. Drei bescheidene Leben hat Euer Vögelchen und Continues sind nicht vorgesehen. Immerhin muß man anerkennen, daß der



Kleine Geographie-Stunde zwischen den Levels

Musik vergeigt sich Sympathien. Es wird zwar munter drauflosgedröhnt, aber bei einigen Melodien zirpen so hohe Tonlagen aus dem Lautsprecher, daß einem förmlich jede Plombe vibriert. Das Modul bietet alle Levels des Spielhallen-Vorbilds sowie versteckte Bonusstufen und Teleporter, um einzelne Runden zu überspringen. Bis man die entdeckt hat (das Handbuch schweigt sich über ihren Standort aus), ist ein wenig Frust angesagt. New Zealand Story macht Spaß



Ohne Flugobjekt geht es im freien Fall wieder ab nach unten

Schwierigkeitsgrad hart, aber gerecht ist. Richtig unfaire Stellen sind uns nicht aufgefallen; mit Übung und Geschick kommt man immer wieder ein Stückchen weiter und beißt sich durch. Wer vor

einer solchen Herausforderung nicht zurückschreckt, bekommt ein technisch und spielerisch sehr kompetentes Modul geboten.

Heinrich Lenhardt



Das Verkehrszeichen zeigt den Weg zum nächsten Kiwi, der gerettet werden muß



Doch kaum hat man ihn befreit, taucht ein dicker Wal aus



Weicht seinen Geschossen aus, springt und ballert wie verrückt aus der Luft

„GAMERS“ meint dazu...

□ **Liebevolle und technisch exquisite Umsetzung des Automaten-Hits. Witzige Plattform-Action mit sehr guter Grafik.**

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

□ **Sehr hoher Schwierigkeitsgrad und keine Continues. Einsteiger werden sehr schnell verzweifeln.**

NOTE
2.

Genre: **Action**

Hersteller: **Tecmagic**

ca. Preis: **DM 100.-**



Der Mann mit dem Hut ist zurück. Und dieses Mal bringt er seinen Vater mit.

Dann kann das ganz schön spannend werden. Vorausgesetzt natürlich, die beiden hören auf den Namen Jones. Und sehen es weiterhin als nicht besonders außergewöhnlich an, durch die halbe Welt zu jagen, bzw. gejagt zu werden, um einen alten Kelch zu suchen, aus dem sich vor langer Zeit mal ein ziemlich bekannter Herr namens Jesus den letzten Schluck seines irdischen Daseins genehmigt hat - mit der nicht ganz unbedeu-



WENN DER VATER MIT DEM SOHNE, ...

tenden Folge, daß der alte Becher kurzerhand zum „heiligen Gral“ befördert wurde

und seither seine jeweiligen Besitzer nicht betrunken, sondern unsterblich macht. (Die Geburtsstunde des alkoholfreien Bieres...?) Betrachtet man das (drehbuchbedingte)



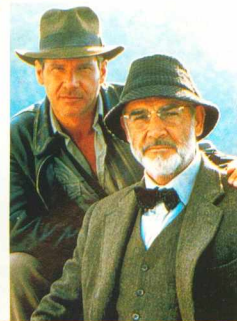
Und ich sach noch, sach ich noch: "Kauf' Dir eine Fahrkarte." Jetzt hängt er da und will rein...



Vater-Sohn-Gespinn, das uns in dem Hollywood-Spektakel „Indiana Jones und der letzte Kreuzzug“ begegnet, paßt diese Kurzschreibung wie die berühmte Faust auf das ebenso prominente Auge. Womit wir - um wieder auf den Anfang zurückzukommen - damit rechnen können, daß es tatsächlich spannend wird. Bevor nämlich Indy, von Papa Jones liebevoll „Junior“ genannt, im Angesicht des Grals und seines Jahrhundert alten Hüters den alles



Ist der Vater aus dem Hause, prügelt der Junior auf dem Dach.



Mann mit Hut tut selten gut.

entscheidenden Kampf zwischen Gut und Böse führen muß, haben es die beiden mit allerhand bösen Buben und einem ebenso ungezogenen Mädél zu tun. Nebenbei fliegt, fährt und hetzt man von der

Küste Portugals bis in den nahen Osten. Mit einigen Zwischenstops natürlich. So stattet man New York, Venedig, einem kleinen Ort an der deutsch-österreichischen Grenze und auch Berlin einen

Effekt-Spezialisten, die Tiertrainer, Kulissenbauer und all die anderen Männer und Frauen, die ein Indianer Jones Abenteuer erst zu dem machen, was es ist - Action und Spaß vom Feinsten.

Was Harrison Ford kann, könnt Ihr schon lange: als Indiana Jones den Heiligen Gral aufstöbern.

Was gut auf dem Master System läuft, taucht oft früher oder später auf dem Game Gear auf. Diese Weisheit gilt auch für U.S. Golds Actionspiel rund um den Filmhelden Indiana Jones. Erschwerend kommt die Tatsache hinzu, daß das Modul "Indiana Jones and the Last Crusade" zu den beständigsten Verkaufshits auf dem Master System zählt. Jetzt ist es also endlich soweit: Die Programmierer hatten Zeit und Muße gefunden, Sega gewährte gnädig einen Veröffentlichungstermin und der „Mann mit dem Hut“ läßt jetzt auch auf dem Game Gear die Peitsche schwingen.

Der Handlungsrahmen folgt höchst grob der Story des Kinoklassikers "Indiana Jones und der letzte Kreuzzug". Auf der Suche nach dem legendären Heiligen Gral tippelt Indy durch ein halbes Dutzend verzwickter Levels, in denen er durch mühsames Forschen und Stöbern erst einmal den Ausgang finden



TEST
GAME GEAR

Peitschenknall und Kanonendonner: Der Mann mit dem Hut ist wieder da.

Schande, als daß dieses Indy-Modul zu den technisch besseren Titeln zählt. Das Spiel-design ist ganz brauchbar, aber voller Tücken und Widrigkeiten. Generell ist der Schwierigkeitsgrad sehr hoch; da trösten auch die vielen Bildschirmleben kaum, die Ihr in petto habt.

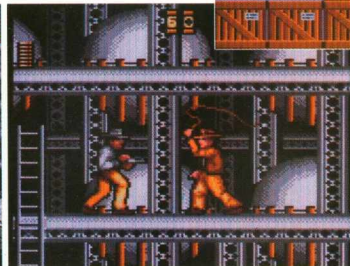
Die Spring- und Schlag-Aktionkombination ist keine Katastrophe, aber bei weitem nicht so rassig und motivierend wie z.B. bei Shinobi. Allein das übertriebene Rumgesuche ("Hilfe, wo bin ich?") dürfte Fans straighter Action

INDIANA JONES

and the last crusade



Welcher Buchstabe stimmt?



Im Zep-
pelin
geht es
hart zur
Sache



Feuerbälle
können ihn
nicht auf-
halten

ziemlich abschrecken. Der Frustgrad hätte erschärfert werden können, in dem man z.B. jeden Level einzeln anwählen darf. Die sturen Spieldesigner hielten es anscheinend nicht für nötig, eine gerade für Game Gear-Spiele so nützliche Option einzubauen oder wenigstens Paßwörter zu spendieren. Das auf dem kleinen Game Gear-Schirm ein kleinerer Bildschirmausschnitt zu sehen ist, erschwert das Kartographie-ren. Was bleibt, ist ein recht hübsches, aber rundum fie-ses Actionspiel der mürben Mittelklasse. Glühende Indiana Jones-Fans werden vielleicht ein wenig Spaß dran haben; ich würde mein Geld aber lieber für Batman Returns oder Shinobi II auf dem Game Gear aufheben, die einen wesentlich vielverspre-cherenden Eindruck machen.

Heinrich Lenhardt

muß. Damit es im Labyrinth niemandem so schnell langweilig wird, lauern auch allerlei Bösewichter in den Tiefen der Levels. Ihr müßt deshalb nicht nur pixelgenau springen und klettern, sondern auch im rechten Moment zuhauen oder die Peitsche einsetzen, die als Extra irgendwo herumliegt.

Die Grafik ähnelt stark der Master System-Vorlage (wie so oft bei solchen Umsetzungen). Das ist insofern keine

„GAMERS“ meint...

Umsetzung des letzten Indiana Jones-Films mit ganz erbaulicher Grafik.

GRAFIK
2-

SOUND
3

Recht schwer und frustrierend; spielerisch hausbacken und etwas lahm.

NOTE
3-

Genre:
Action

Hersteller:
U.S. Gold

ca. Preis:
DM 90.-

TEST

MEGA DRIVE

Manchmal ist das Spielfeld kahl und leer



CRÜE BALL

Konkurrenz für Dragon's Fury: Electronic Arts setzt auf „Heavy Metal Pinball“ mit Musik von Mötley Crüe.

Willste' mal 'ne Runde flippern, Kleiner? Wer kann da schon widerstehen?

der gewiefte Hersteller wenigstens durch das Szenario von der Konkurrenz abheben. Dem Grusel-Grabstein-Dekor von Dragon's Fury setzt Electronic Arts eine nicht minder abgedrehte Hardrock-Kulisse entgegen. Crüe Ball bietet auf der akustischen Seite einige Mega Drive-Umsetzungen von Hits der (auch schon wieder etwas in der Versenkung verschwundenen) Band Mötley Crüe.

Die Skalen im oberen Bereich sind im Takt mit der harten Musik

Das Spielfeld ist in drei Bereiche unterteilt, in denen Ihr jeweils mit einem Flipperpaar den Ball raufschneiden könnt, wenn er sich den Gesetzen der Schwerkraft folgend nach unten absetzen will. Neben den üblichen Bumpers und Bonuspunkte-Spendern huschen ein paar vorwitzige Figuren über das Spielfeld, die Ihr munter unter Beschuß nehmen solltet. Kriechende Gehirne, mutierte Beethoven-



Ganz oben bewacht ein mutierter Musiker Bonuspunkte

Dort winkt dann eine Bonus-Runde, bei der Ihr ein Raumschiff steuert und die Kugel mal nach rechts anstelle nach oben steuern müßt; im neuen Level ändern sich dann aber nur Details. Die genauen Aufgabenlisten stehen in der Anleitung.

Man spielt ganz gerne ein Viertelstündchen vor sich hin und erfreut sich vor allem des deftigen Soundtracks, aber Crüe Ball wird schneller langweilig als das mit Bonusrunden vollgestopfte Dragon's Fury. Vor allem bei der Grafik macht die Neuerscheinung keinen Stich gegen den Konkurrenten. Die etwas laienhaft gezeichneten Monstersprites wirken gegen die

So ist das nun einmal im Leben: Jahrelang wurde einem auf dem Mega Drive nicht die kleinste Flipper-Vergnügung gegönnt. Doch kaum wurde mit Dragon's Fury diese Lücke endlich geschlossen, da kommt auch schon der nächste Hersteller mit einem solchen Spiel angebumpert. Da das Grundspielprinzip eines Flippers sich immer darauf beschränkt, eine Kugel im Spiel zu halten und fleißig Punkte zu sammeln, muß sich



Büsten und andere nicht gerade alltägliche Erscheinungen können die Flugbahn der Metallkugel tückisch abfälschen. Wenn alles versagt, muß Feuerknopf Breiten, was zu retten ist. Mit ihm „rüttelt“ man ein wenig am Flipper. Das Spiel ist in neun Levels unterteilt, die aber nicht allzu viele neue Elemente bieten. Um eine Runde weiterzukommen, müßt Ihr bestimmte Ziele abräumen, dann öffnet sich eine Rampe, die Euch in den Weltraum katapultiert.

Dragon's Fury-Monster so „furchterregend“ wie das Ensemble der Augsburger Puppenkiste. Die Musik dröhnt ganz gut, aber auch die zwei, drei verbliebenen Mötley Crüe-Fans in Deutschland werden dafür nicht über 100 Mark ausgeben wollen. Crüe Ball ist nicht schlecht, wird aber von einem stärkeren Konkurrenten klar geschlagen.

Heinrich Lenhardt

„GAMERS“ meint...

Flottes Geflipper auf drei Ebenen und einer Bonus-Runde mit röhrigem Rock-sound.

GRAFIK
3-

SOUND
2

Eintönig und grafisch enttäuschend. Flipper-Fans sollten sich lieber Dragon's Fury kaufen.

NOTE
3

Genre:
Flipper

Hersteller:
Electronic Arts

ca. Preis:
DM 120.-

TEST

MEGA DRIVE

„Tempolimit? Welches Tempolimit?“ – Kurs 2 kommt noch ohne Waldsterben-Modus aus



Ein druckfrischer Neuzugang in der Straftzettel-Sammlung hält unsere Fahrt auf der dritten Piste auf



TEST DRIVE II: THE DUEL

Männer ohne Bremspedal: Zwischen drei Schlitten habt Ihr die Qual der Wahl.

limits brechen und vor dem Computergegner die Streckenabschnitte erreichen.

Bevor der Motor brünstig röhrt, wählt Ihr neben Eurem Wagen und dem Fahrzeug des Rivalen einen von vier Schwierigkeitsgraden. Auf den beiden leichtesten Stufen sind nicht nur Gegenverkehr und Computerkönnen etwas bescheidener, sondern auch eine Automatikschaltung aktiv. Fortgeschrittene sollten unbedingt das schwe-

Nach jedem Streckenabschnitt werdet Ihr über Zwischenzeiten und Punktestand informiert

re, aber spaßige Fahren mit Gangschaltung probieren. Hier ist es unter allgemeinem Gejohle möglich, den Motor absaufen zu lassen oder kurzerhand außer Gefecht zu setzen. Schließlich pickt man sich eine von drei Strecken raus und beginnt das Rennen.

Ihr seht Straße und Fahrzeuge durch die Windschutzscheibe auf Euch zukommen; das Lenkrad bewegt sich sogar, wenn Ihr per Joypad steuert. Die Grafik ist nicht übertrieben rucklig, aber auch keine Ausgeburt an Schnelligkeit. Da wir hier auf normalen Landstraßen unterwegs sind, müssen vor uns kriechende Sonntagsfahrer überholt werden — aber just dann naht womöglich der Gegenverkehr. Notmanöver Richtung Wiese am Straßenrand sind möglich, sollten aber nur riskiert werden, wenn kein solider Baum die Querfel-

ein-Rallye behindern könnte. Ihr habt fünf Bildschirmleben; sind durch Unfälle alle aufgebraucht, wird die Fahrt beendet. Die besten Raser tragen sich in eine High-Score-Liste ein, die sich das Modul auch nach Ausschalten des Mega Drives merkt.

Test Drive II ist mal etwas anderes als die ständigen Formel-1-Simulationen. Das Fahren mit Gangschaltung und Gegenverkehr ist relativ realistisch; man kann sogar einen Straftzettel verpaßt bekommen. Als Trainingsprogramm für den anstehenden Führerschein sollte Ihr das Modul aber lieber nicht verwenden; das stete Ignorieren von Tempolimits könnte den Prüfer nachhaltig verstören. Die Grafik ist etwas lahm, die Steuerung dafür recht flüssig und die Motivation noch überdurchschnittlich.

Heinrich Lenhardt

PORSCHE 911

Approx. Price: \$238,000

rear engine / 4-W / 2.6 sp. man
2.9 liter, twin turbo, dohc, 23v V-6

Comp. ratio: 10.8:1
Hhp @ rpm: 444 @ 6500
Torque @ rpm: 369 @ 5500
1/4 mile: 12.46 @ 116 mph
Top Speed: 157 mph
Brak. fr @ 60mph: 24.11
Lat. Accel: 0.87g

FERRARI F40

Approx. Price: \$250,000

mid-engine/rear dr./5 sp man
2.9 liter, twin turbo, dohc, 24v V-6

Comp. ratio: 12.1:1
Hhp @ rpm: 425 @ 6000
Torque @ rpm: 322 @ 5500
1/4 mile: 12.35 @ 114 mph
Top Speed: 201 mph
Brak. fr @ 60mph: 24.41
Lat. Accel: 0.91g

LAMBORGHINI DIABLO

Approx. Price: \$219,000

mid-engine/rear dr./5 sp man
2.9 liter, 41v dohc V-12

Comp. ratio: 10.8:1
Hhp @ rpm: 452 @ 6000
Torque @ rpm: 428 @ 5000
1/4 mile: 12.35 @ 114 mph
Top Speed: 202 mph
Brak. fr @ 60mph: 24.41
Lat. Accel: 0.91g

Welche Karre darfst du dann sein? Im Mega Drive parken Porsche, Ferrari und Lamborghini



Der erste Highway bietet ein City-Panorama; kurz darauf lauern die ersten Haarnadel-Kurven

„GAMERS“ meint...

□ Fahrsimulation mit drei Sportwagen und drei verschiedenen Strecken. Realistische Steuerung.

GRAFIK 3 SOUND 2

□ Wenig Tempo, Pep und Abwechslung. Die Grafik ist allenfalls mittelmäßig.

NOTE 3

Genre: Rennspiel
Hersteller: Ballistic
ca. Preis: DM 110.-

BÖRSE

GAMERS

■ GAME GEAR

Verkaufe Game Gear mit 6 Spielen Preis VB 320,-. Tel.: 04163/4812.

Suchs Master Converter + Master-Spiele Donald Duck, Kick Off, Asterix, Slap Shot, Mickey Mouse, World Cup Italia, Bonanza Bros., Tel.: 05651/40216.

Der „1. offizielle GG-Club“ mit seinem 2-monatig erscheinenden Clubmag. „Sonic“ bietet kostenlosen Modulverleih, News u.v.m.! 3 DM an: M. Kipp, Schillerstr. 7, 2930 Varel 2.

Verkaufe Game Gear mit Columns für nur 100 DM, ab 18.00 Uhr anrufen. Daniel Ternick, Lea-Grundig-Str. 61, O-1142 Berlin, Tel.: 9320400.

Tausche die Spiele Sonic, G-Loc und Wonderboy gegen Crystal Warriors. Verhandlungen möglich! Holger Kimmel, Reimser Str. 18, 5100 Aachen, Tel.: 0241/75310.

Suche gebr. Game Gear Spiele bis 40,- DM. Andreas Barrenberg, Eifenhang 10, W-5600 Wuppertal 11, Tel.: 0202/734398.

Tausche Super Monaco GP und Space Harrier gegen G-Loc und Donald Duck, The Lucky Dime Caper. Ralf Böhr, Im Dotterberg 7, 7710 Donaueschingen, Tel.: 0771/14193

Verkaufe Columns(20.-), Wonder Boy 1 und Out Run (je 40.-) und Shinobi (nur 2 Mon. alt, 55.-) ALLES ist 100% O.K. Rodolphe Ronneburger, Karl-Friedrichstr. 68, 7830 Emmendingen, Tel.: 07641/47830

Verkaufe Game-Gear mit Spiele Columns und Psychic World u.GG-Converter für MS Spiele zusammen. 380 DM. Ronny Becker, Mühlenstr. 3, O-1232 Lieberose.

Adapter für Master-System-Spiele mit Mastersystemspielen Sonic und Wonderboy 3, komplett 150 DM, Tobias Schaar, Oberreitnauerstr. 38b, 8990 Lindau, Tel.: 08382/6812

Verkaufe GG-TV-Tuner für 100 DM und Master - Gear -Converter für 60 DM. Dirk Seiditz, Grüner Weg 24, 3454 Bevern, Tel.: 05531/8646

Tausche Pengo, Super Monaco GP gegen Ax Battler, Wonder Boy, Dragons Trap. Michael Werner, Birkenstr. 11, 7516 Spielberg, Tel.: 07202/7126.

Verkaufe G-Loc (45 DM) oder tausche gegen Joe Montana Football oder Mickey Mouse 1. Markus Heuser, Tel.: 02651/42370.

■ MEGA DRIVE

Ankauf und Verkauf Mega-Drive Spiele. Kostenlose Liste anfordern! TV-Games, 1000 Berlin 65, Brüsseler Str. 19, Tel.: 030/4532273.

Hallo Sega Freunde.. Verkaufe o. tausche folgende Mega Drive Module: - Battle Squadron - Populous - Budokan - Cyberball - Super ThunderBlade - After Burner II. Schreibt an diese Adresse: Manfred Höschele, Fünf Bäume Weg 187, 7900 Ulm/Do.

Verk. und Kaufe MD-Module: Quackshot, M.Mouse I+II, Sonic, Klax., Shining., PGA-Golf, Wonderboy IV+V, The Immortal, Super Monaco G.P. und viele andere. Tel.: 02233/76223.

Tausche: Sonic o. Golden Axe II gegen Wonderboy V o. Shining in der Darkness o. Dragons Fury. Daria Tabatabai, Fritz-Meyer-Weg 55 B4/7, 8000 München 81, Tel.: 089/9576986.

Sega Mega Drive + Extras + 25 Spiele (auch einzeln) zu verkaufen! Telefon: 0431/641670.

Verkaufe Populous, Warsong, James Pond II, Wonderboy 5 u.a. Spiele. Tel.: 0711/ 7970447, ab 18.00 Uhr (Gaby).

Verkaufe für MD Marple Madness, Wonder Boy in Monsterworld, Mario-Lemieux Hockey, DJ-Boy und Carmen Sandiego gegen Gebot, Thomas Heinze, Leopoldstr. 8, O-4370 Köthen.

Double Trouble -SEGA Master-System u. Mega Drive Club bietet Clubzeitung, Tips, Hotline etc.. Wir bieten nicht immer das Beste aber immer öfters! DOUBLE TROUBLE - der Club! Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47, Tel.: 030/6849816 oder 0168391.

Verkaufe Toki oder Tausche gegen Kid Chameleon, Dragons Fury oder Wonderboy V oder Populous. Volkmar Kraus, Hans-Sachs-Str. 19, 7100 Heilbronn-Böck., Tel.: 07131/484809.

Verkaufe Top Module für das Mega Drive. Tel.: 06126/3698.

Verkaufe MD-Konsole, 2 Pads, 1 Stick (dt.) 20 Spiele: EA, U688, Two crude duces, Fantasia usw. für 1000 DM. Frank Meese, Helmstedterstr. 3, 2800 Bremen 1, Tel.: 0421/373936.

Verkaufe MD-Spiele: Rambo III, Forgotten Worlds, Altered Beast, Populous, Phantasy Star II, Shining in the Darkness, Lutz Hasse, Lendenstreichstr. 16, O- 6800

Saalfeld.

Tausche Wonderboy V, Warsong (beides engl.), gegen Shining, Thunderforce III, Musha, Castle of Illusion. Tel.: 0561/519960, verlangt Marco.

Suche Rainbow Island für MD. Schreibt an: Monika Geßlein Steinachstr.30, 8627 Marktgratz (second Hand)

Suche EA-Hocky, Cr.Dudes, Kid Ch., E.C.Soccer, Axe2, Lemmings u.a.-Kauf o. Tausch (habe Quackshot, Populous u.a.) Ralf: 02156/7042 ab 19 Uhr

Verkaufe Carmen Sandiego, Desert Strike, 688 Attack Sub, Pga Tour Golf, Centurion, Sonic the Hedgehog, F-22 Interceptor, Quackshot, John Madden Football 1992, Tel.: 040/777170

Tausche Populous, Afterburner2, Rambo3, Quackshot, Altered Beast gegen andere Module./Abenteurer, Action) Tel.: 06335/665 ab 16.30 Uhr

Ich tausche und kaufe Spiele für das Mega Drive. Habe z.B. Thunder Force 3 und Monaco. Steffin Reichelt, Schollstr.42, O-7543 Lübenau

Kaufe preisgünstige MD-Module, Angebote ab 17 Uhr an Thomas Herdt, Tel.: 04636/2993

■ MASTER SYSTEM

Biete: Alex Kidd IV, Wonderboy I u. II, The Ninja. Suche: Phantasy Star, Dragon Crystal, Alex Kidd II und Y's Thomas Herold, Tel.: 037467/2850.

Verkaufe Sega Master System und zwei Spiele R-Type., Wonderboy III, Preis 250,- DM. Friedhelm Brendel, Kirsch-Puricelli-Platz 10, 6530 Bingen.

Verkaufe MS I, 1/2 Jahr alt + 12 Spiele u.v. Zubehör, NW 1300 DM. Sven Adler, Kastanienstr. 13, O-4300 Quedlinburg.

Tausche Factory Panic, Shinobi, Ninja Gaiden, S. Monaco G.P. für GG. Ichi, Sonic für MS gegen Back to the Future, Slider, G-Loc, Micky, Phantasy Star, Wonder Boy, Tobias Blaser, Weiherstr. 1, CH 8325 Roggwil, Tel.: 0041/71/481003.

Tausche/Verkaufe R-Type, Rastan, Out Run Europa, Great Golf, Klaus-R. Zierach, August-Bebel-Str. 37, O-1300 Eberswalde, Tel.: 212929 abends.

Verkaufe Master System I mit sechs Spielen. Preis nach Vereinbarung. Sehr guter Zustand. M. Meyer, Rheinstr. 60, 4300 Essen-Kettwig, Tel.: 02054/80892.

Suche: D. Duck, Lucky Dime Caper, Indiana Jones, Kung Fu Kid zum 1/2 Preis, Marian Müller, Schenkelstr. 40 b, 67111 Beindersheim, Tel.: 06233/70627.

Verkaufe Alex Kidd IV 60 DM oder Tausch gegen : Alex Kidd II, III, Wonderboy I, II, III, Bonanza Bros., Dragon Crystal, Fantasy Zone II, Golvellius, Kung Fu Kid, Steffen Linke, Dolsthaldaer Str. 39, O-7812 Lauchhammer-West.

Ich tausche oder verkaufe die Spiele: Dynamite Dux und Secret Command! Andy Röttger, Tel.: 02274/3322.

Verkaufe Mastersystem2 mit 7 Spielen oder tausche gegen Mega Drive mit 3 Spielen. Master System 2 ist ca. 4 Monate alt. Rico Müller, Nassauer Str. 12, 5409 Oberwes, Tel.: 02604/1310

Illusion, ganz neu, gegen D. Duck oder ähnliches. Tel.: 0221/618646 abends

Verkaufe MS-Konsole mit Zubehör und 22Spielen NP: 2245 DM, VP: 980 DM Top Zustand. Versende per Nachnahme, Jörg Bisak, Oberdiesiekonerstr. 21, 6030 Ebikon (CH), Tel.: 0041/41346152 (Abends)

Tausche F-16 Fighter und Alien Storm gegen Phantasy Star. Herbert Rieck, Aschauerweiherstr. 11, 8242 Bischofswiesen, Tel.: 08652/7054

Tausche gegen L. Phaser Spiel, Strider, World Soccer, Super Tennis, Summer Games, Rocky. Verkaufe auch. Steffen Hilbig, Wilhelm Liebknechtstr. 20, O-4200 Merseburg

Geschenkt bekommt Ihr die Spiele Miracle Warrior, Ice-Hockey, Casino Games, Ghostbusters u. Indiana Jones nicht. Aber sehr günstig (Preis VHB). Tel.: 07837 / 1415.

Verkaufe Master2 mit Sonic, Donald Duck, Alex Kidd I für 300DM Tel.: 04792/3260

Kaufe MD und MS Spiele. Anruf Mo-Fr ab 20.00Uhr evtl. Anrufbeantworter Tel.: 0561/405555

Verkaufe Master System, Spiele u.a. After-Burner, Indiana-Jones, Slap-Shot, Rastan, World-Cup 90, Ghostbusters, Michael Mahl, Wiesenweg 10, 3548 Arolsen

Verkaufe Master-Module: Micky Mouse1 für 60 DM, Asterix für 70 DM je nach Gebot. Schreibt an: Steve Roy, Lommatscherstr. 77, O-8030 Dresden.

Tausche für MG "Ghostbusters" und "Rambo3" gegen andere. Auch Verkauf zum halben Neupreis möglich. M. Sibermann, Erzstr. 3, O-9205 Halsbrücke.

Suche 1 Kassetten mit Tom & Jerry. Günstig. Thomas Heinecke, H.-Teuscherstr. 6, O-6903 Camburg.

Tausche Sega-Chess gegen Populous. E. Gruss, Flensburgerstr. 30, O-2520 Rostock 25

Verkaufe Mickey Mous, Golden Axe, Warrior, Asterix, Shinobi, Su-

MEGA DRIVE

TIPS & TRICKS



GAMERS
Special 1

Schickt diesen Coupon in einem Briefumschlag an:
MVL GmbH
Redaktion Gamers
— Tips & Tricks Bücher —
Pöseldorfer Weg 13
2000 Hamburg 13

Absender (Bitte in Blockschrift):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

W/O, PLZ, Ort

Telefon

Datum, Unterschrift
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift
des Erziehungsberechtigten)

Geburtsdag

Ja, hiermit bestelle ich von den Büchern, die man unbedingt haben muß (Gesamtkosten bitte addieren):

Anzahl	Titel	Preis
	Special 1 Tips & Tricks — Mega Drive (29,95)	
	Special 2 Tips & Tricks — Master System (29,95)	
	zzgl. Versandkosten Inland DM 8,- Ausland DM 12,-	
	Endsumme	

Ich zahle die Endsumme auf folgende Weise:

mit beiliegendem Euroscheck

per Nachnahme — nur innerhalb Deutschlands möglich (zzgl. Nachnahme-Gebühr)

Exklusiv von Gamers

AUSGETRICKST?!

Jetzt kriegt Ihr Eure Chance!

Special 1 — Das Buch für's Mega Drive

Special 2 — Das Buch für's Master System

Besorgt Euch die sagenhaften, grandiosen, einzigartigen, ausführlichen und aktuellsten Tips & Tricks für Euer gnadenloses System... und Ihr holt alles aus ihm raus!

Achtung: Limitierte Auflage!

Sichert Euch auf jeden Fall Euer Exemplar über den direkten Draht zur Gamers.

Jetzt einfach mit dem Coupon auf dieser Seite bestellen!

per Kick off, Rastan, Lecret Commant, Enduro Racer, California Games. Zum halben Preis. Christian Reimann, Jeggengerstr. 23, 4516 Bissendorf 1, Tel.: 05402/3158

Biete Mickey Mouse, Wonderboy2, Calif. Games, World Soceey zum Tausch an. Christian Mularzyk, Baarstr. 29, 5860 Iserlohn, Tel.: 021371/20322.

Verkaufe die Spiele Shinobi, Chopfliter u. WonderBoy III für je ca. 45,-. Tausche auch gegen andere Spiele. Tel.: 07152/47157.

■ VERSCHIEDENES

Verkaufe: Game-Gear, TV-Tuner, zwei Spiele: Columns, Wonderboy und Game-Gear-Lupe für DM 350,-. Dirk Wachter, Bühnstr. 13, 8641 Wilhelmstal, Tel.: 09260/579.

Kaufe Sega-Spiele, alle drei Systeme. Biete bis 40 % vom Neupreis. Kauf auf Rechnung, Hans Grüssner, Westertor 20, 3408 Duderstadt, Tel.: 05527/3325.

Verkaufe, kaufe, tausche, Sega Master, Mega Drive und Game Gear Module. Kaufe evtl. auch ganze Konsolenbestände auf. Auch PC-

Engine, VS-NES, Game Boy u.a.. Tel.: 0452/71497 ab 17:00 Uhr (Abends).

Verkaufe 8 Monate altes Master II + 6 Spiele für DM 460,- (NP DM 560,-). Kaufe MD Spiele (egal welche, auch Tausch) für 30 - 40 DM. Peter Heidelberg, Tel.: 0831/26602 Mo.-Fr. 14-19:00 Uhr

Verk. Master System + 2 Joy-Pads u. 5 Spiele (Captain Silver, Shinobi, Enduro Racer, Worldsoccer u. Alex Kidd) für 300,- u. suche Game Gear. Robert Dittmann, O-Görlitz, Tel.: 03581/64828.

Verkaufe: GAMERS Heft 1-5 je 3 DM. MD-Control-Pad 30 DM, MS-Light-Phaser 50 DM, Rapid Fire Unit 10 DM, MD-Winter Challenge 60 DM. Tele.: 02161/559598.

Suche N.E.S. Fitness-Center. Angebote an Armin Geisler unter Telefon: 06102-6826. Falls ich nicht da bin, bitte Nachricht auf den Anrufbeantworter.

Sega-Module-Verleih, Verleih einer Vielzahl von Sega-Mega- und Master-Modulen und Konsolen. Info's über: Klaus-Peter Tränkler, Döbelner Str. 88, O-8023 Dresden.

Verkaufe: Mega Drive m. Spiel, Pr. nach Verhandlung. 3 Wochen alt. Tel.: 07763/4314, Selim Kalinkas.

Verkaufe Master II incl. 6 Spiele.

Stefan Schminke, Waldstr. 2, 3502 Vellmar, Tel.: 0561/ 825742 ab 17.00 Uhr.

Suche Mega Drive gebraucht. Biete Master System II kompl. mit 3 Spielen, alles 6 Monate gebraucht, für 220 DM, sehr gut erhalten! Dirk Reichstein, Karl-Ernst-Str. 8, O-5805 Georgenthal, Tel.: 5106.

Top Angebote für die Eidgenossen! Biete sämtliche Spiele für alle Sega-Systeme, die in der Schweiz erhältlich sind. Für Infos + Anfragen an folgende Adr.: Thomas Inaebnit, Postfach 19, CH- 6035 Perlen/Schweiz (Bitte mit frankiertem Retour-Couvert).

Verkaufe Sega GG + 5 Spiele + 1 TV-Tuner + 4 Zusatzteile für DM 700,- / 1/2 Jahr alt. Markus Okorn, Plettstr. 71, 8000 München 83, Tel.: 089/ 672181.

Verkaufe Master System incl. 4 Spiele. Preis VS. Tel.: 04421/28558.

Verkaufe Jp. CD-Rom (RGB) und 2 Spiele für 850 Fr. Achtung! Verkauf noch für Mega Drive und Mastersystem verschiedene Module Tel.: 062/612806, Georges.

Suche Mega-Drive mit Spiel (Spiele), biete dagegen M-S mit Light-Phaser und 3 Spielen (1 Jahr alt). Dennis Baló, Bessingerstr. 23, 6302 Lich 7, Tel.: 06404/1400.

Verkaufe Game Gear + Shino. +

Micky Mouse + Fernsehuner für DM 580,-; schreibt an: René Schnorrbusch, Kadenstr. 24, O-8045 Dresden.

Tausche Sonic gegen anderes Spiel. MD Verkauf: L. Dimecaper, Devilish, Sonic je 50 DM. Robert Stephan, Berlinerplatz 4, 4040 Neuss. Tel.: 02131/548132

Verkaufe Mega Drive, mit Sonic, Mickey1, Road Rash, Super Monaco, Populous, NP 900 DM drei Mon. alt, VB 700 DM. Tel.: 06107/ 8432 nur am Wochenende.

Verkaufe Master 2 ca. 4 Monate alt mit 3 Spielen. 280 DM, schreibt an: Maik Rehfeld, Th. Müntzerstr. 1, 7500 Cottbus.

Verkaufe: Mastersystem 100,- DM. Spiele: Golf Leaderboard, Moonwalker, Out Run, Y's, California Games, Time Soldiers, Paperboy, Indiana Jones, Mickey Mouse, R-Type, Columns, Spy vs. Spy (je 50 DM). Alles zusammen: 400 DM. Harry Altherr, Im Bofeld 1, W-6751 Erzenhausen. Tel.: 06374/ 1586.

Mega-Drive mit 3 Spielen (Sonic, Alt. Beast, Alex Kidd) zu verkaufen. Außerdem Mastersystem mit eingeb. Spiel Hargon Chemnitz. Tel.: 31305.

Japan-Mega-Drive-CD-Rom mit 3 Spielen DM 500. Tel.: 040/8323742 Fax: 040/8324429.

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 5,10. Inklusive Zustellung frei Haus, denn das Porto bezahlt GAMERS. Macht DM 30,60 im Jahr (Auslandspreis DM 30,60 plus Porto). **Fair:** Das Jahres-Abonnement können Sie innerhalb von 10 Tagen (Poststempel) schriftlich widerrufen.

GAMERS-Leserservice,
Postfach 10 32 45, 2000 Hamburg 1.

9205

ABONNEMENT-COUPON

JA! Ich abonniere GAMERS ab sofort für mindesten 1 Jahr zum Preis von DM 30,60 (Auslandspreis DM 30,60 plus Porto) und Versand. Schicken Sie mir GAMERS an folgende Anschrift:

VORNAME/NAME

STRASSE/HAUSNUMMER

PLZ/ORT

DATUM/UNTERSCHRIFT

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim GAMERS-Leserservice widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb dieser 10 Tage (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung

BLZ (steht auf Ihrem Scheck) Geldinstitut Konto-Nr.

Unterschrift des Kontoinhabers
 Gegen Rechnung. Bitte keine Vorauszahlungen leisten. Rechnung abwarten.

GAMERS Leserservice
Postfach 10 32 45
2000 Hamburg 1

DATUM/UNTERSCHRIFT

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

Text einschließlich Anschrift oder Tel.-Nr.:

Datum:

Unterschrift:

Hardware + Zubehör

Verkaufe: Sega-Master System II + 7 Spiele (E-Swat; G-Loc; After Burner; Out Run Europa; Aerial Assault; Slap Shot; Hang On) und Control Stick für 550 DM! Thomas Loos, Straße des Fortschritts 2, O-4700 Sangerhausen.

Verkaufe GameGear 4 Spiele, Akku-Pack, Autoadapter, Netzteil für 500 DM. Tel.: 06425/2443. PS.: 6 Monate Garantie.

Verkaufe Mega Drive mit Garantie und 4 Spielen. Preis VB. Andreas Kutzner, Tel.: 04131/65301.

Komplettsystem: Game-Gear, TV-Tuner, Netzteil, m.Sonic, Shinobi, Leaderboard, Monaco, Outrun, G-Loc, Psych.W., MM. NP: 1.135 DM für 850 DM. Tel.: 07458/9177.

Verkaufe: für Sega Master: 3-D Brille, Light Phaser, Rambo 3, Langster Town Missile Defense. Verk. Neo Leo Games. Tel.: 0234/701771.

Verkaufe: GG mit 8 Top-Games (B.Wall, Devilish, Mickey M. usw.) + Master Adapt. + Lupe+ 9 MS-Verk. Calif Games, Won.boy II usw.) 3 Mon. alt NP 1860,- für 1120,- VB (Tel.: 09378/501).

Verkaufe Game Gear (incl. Columns) und Spiele "Super Monaco GP", "Sonic the Hedgehog" und "Outrun". Preis nach telefonischer Vereinbarung. Di. - Sa. von 16 - 18 Uhr (0911/767669).

Verkaufe Game Gear mit Adapter, Linkkabel und 4 Spielen. Verhandlungsbasis 490,-, erst 2 Monate gebraucht. Serkan Karakas, Königsbergerstr. 2, 7886 Murg 1, Tel.: 07763/4764.

Verkaufe Mega Drive + Castle of

Eine Kleinanzeige (maximal 5 Zeilen mit je 30 Anschlägen) kostet 10 Mark. Bitte legt den Betrag in Form eines 10 Mark Scheines (o. Scheck) bei. Einsendeschluß für die Gamers 6 ist der 13.10.1992. Es besteht kein Anspruch auf Mitnahme der Anzeige für eine bestimmte Hefnummer. Gamers vermittelt lediglich die Kontaktaufnahme und kann für das daraus folgende Vertragsverhältnis nicht verantwortlich gemacht werden. Gamers kann und will die Seriosität der Anzeigeninhalte nicht überprüfen. An: MVL GmbH, Stichwort: GAMERS Börse, Pöselddorfer Weg 13, 2000 Hamburg 13

Illusion + Quackshot + Sonic + Shining Darkness + Literatur, für VHB DM 600,-. Tel.: 07641/47441, M. Zecchi

Verk.: MD-50/60 Hz, RGB-Kabel, Arcade Stick, 688 Sub, Sonic, Toejam + E., Wonderboy 5, EA Hockey, PGA Golf, Granada, Elemental M., nur komplett: 650,-. Tel.: 02175/90792

Mega-Drive Joypad neu je DM 19,-, Netzteil je DM 15,-, Japan-Adapter (Gehäuse) je DM 25,-,

RGB-Scart-Kabel je DM 15,-, Neo-Geo Joypad je DM 85,-. Tel.: 0345/41008 od. 0345/41082, Ludwig.

Verkaufe für Sega Mega Drive CD-Rom mit 2 Spielen. Preis VB. Tel.: 07164/5013 (fragt nach Frank).

Verkaufe Game-Gear, TV-Tuner, Auto-Adapter, incl. Columns, MickyMaus, Donald Duck, Sonic, Shinobi, Wonderboy, Out Run, Neupreis 1200DM, Verk. 800 DM, Tel.: 08042/8255 (Angermeier)

GAMERS SHOP

Das GAMERS American-Cap mit aufgesticktem GAMERS-Schriftzug. Material Baumwolle

Nur **DM 40,-**

Das GAMERS T-Shirt mit aufgesticktem GAMERS-Schriftzug. Material 100 % Baumwolle

Nur **DM 20,-**

Holt Euch das ultimative GAMERS Equipment

Das GAMERS Sweat-Shirt mit aufgesticktem GAMERS-Schriftzug. Material 100 % Baumwolle Nur **DM 80,-**

Die wasserabweisende GAMERS Windjacke mit aufgesticktem GAMERS-Schriftzug. Obermaterial Synthetik, gefüttert mit Baumwolle Nur **DM 125,-**

Die GAMERS-Anstecknadel aus reinem Stirlingsilber

Nur **DM 25,-**

SOLANGE DER VORRAT REICHT!



BESTELL-COUPON

Anzahl	Artikel	Preis
	GAMERS-American Cap	40,-
	GAMERS-T-Shirt	20,-
	GAMERS-Sweat Shirt	80,-
	GAMERS-Windjacke	125,-
	GAMERS-Anstecknadel, silber	25,-
Inland: Versand gegen Nachnahme oder Vorkasse plus DM 8,- Versandkosten + NN, Ausland: Versand nur gegen Vorkasse plus DM 12,- Versandkosten		
	GAMERS 1. Ausgabe	5,- + Porto
	GAMERS 2. Ausgabe	5,- + Porto
	GAMERS 3. Ausgabe	5,- + Porto

JA hiermit bestelle ich aus dem supertollen GAMERS-Shop

Name:

Straße:

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift (Bei Jugendlichen unter 18 J. Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

MVL GmbH, Stichwort: GAMERS SHOP, Pöselddorfer Weg 13, 2000 Hamburg 13



TIPS & TRICKS

WANTED: TOLLE TIPS UND TRICKS

Wir haben eine gute Nachricht für Euch: Ab sofort gibt es für die Tips des Monats nicht mehr ein Spiel - auch keine zwei, sondern drei Spiele Eurer Wahl! Warum? Ganz einfach: Eure Einsendungen werden immer besser und wir meinen: Das muß honoriert werden! Also, liebe Gamers-Fans, kramt noch einmal Eure gesammelten Tips und Tricks zusammen und schickt uns alles, was Ihr habt! Denkt aber dran; Karten sollten nur auf weißem, unliniertem Papier gezeichnet werden. Sonst haben unsere charmanten Layouterinnen nämlich Probleme, Eure Karten in die Gamers zu bringen. Nochmal im Klartext: Für jedes System wird von der

Redaktionsjury der beste Tip zum „Kniff des Monats“ gekürt. Der Gewinner erhält für seine Arbeit dann drei Spiele für sein Videospielsystem, die er sich selbst aussuchen kann.

Schickt Euer Material an:

MVL GmbH
Redaktion: **GAMERS**
Kennwort: **Tips**
Pöseldorfer Weg 13
2000 Hamburg 13

Vergeßt bitte nicht, Euren Absender anzugeben und die Wunschspiele Eures Herzens klar und deutlich zu vermerken. Mit der Einsendung eines Beitrages gehen die Veröffentlichungsrechte an den Verlag über.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

ARROW FLASH (MD)

von M. Meierhoff aus München



Leben zu verlieren): Zuerst im Optionsmenu den Arrow Flash auf „Charge“ einstellen, nun verläßt das Menu und schaut den Vorspann bis zum Ende an; das Spiel normal starten. Wenn jetzt die Arrow Flash Taste gedrückt wird, sind seid Ihr fast bis zum Ende unzerstörbar.

M. Meierhoff ist ein erfahrener Sega-Spieler und scheint sein Mega Drive-Spiel Arrow Flash innig zu lieben.

Ihr könnt zwei Arrow Flash-Techniken im Optionsmenü anwählen. Wählt „Stock“, damit könnt Ihr jeden Endgegner leicht besiegen.

Ein Trick, um den Arrow Flash fast für die Dauer des Levels zu aktivieren (um selbst kein

KRUSTY'S SUPER FUNHOUSE (MD)

von Doc Bobo aus D.

Doc Bobo weiß es mal wieder besser! Nur er kennt das ultimative Paßwort für Krusty. Wollt Ihr alle Levels direkt anwählen, gebt bitte: SMAILLIWIN ein. Das ist übrigens der rückwärts geschriebene Name der Programmierer.

TIP DES MONATS

ASTERIX

(MS)

von Hartmut Braach aus Hamburg

RUNDE 1



1. (ASTERIX)

Es erscheinen als Anführer ein Schwein und drei Zwerge. Um das Schwein zu besiegen, stellt Euch ganz nach links, und plaziert dort einen Zauberkranz. Wenn das Schwein angelaufen kommt, springt hoch, und drückt Taste 1. Laßt es in die Explosion laufen. Wiederholt diesen Vorgang dreimal. Als zweiter Anführer erscheinen in dieser Runde drei Zwerge. Ihr könnt jedoch nur einen der drei verletzen. Wenn bei einem Schlag ein rotes Kreuz erscheint, habt Ihr den richtigen getroffen. Trefft ihn dreimal. Der Schlüssel ist in dem Topf versteckt.

2. (OBELIX)

Von der verschwindenden Plattform rettet Ihr Euch, indem Ihr gleich zu Anfang einen beherzten Sprung macht. Schlagt Euch nach rechts durch, bis Ihr den Freimann seht. Dann erst den Römer schlagen, und danach den Bonushelm nehmen.

RUNDE 2

Werft den Hinkelstein oder den Zauberkranz ins Wasser, um es zu überqueren. Wählt Obelix aus, mit ihm kommt Ihr einfacher und sicherer durch diese Runde.

1. (ASTERIX)

Seid Ihr erst einmal im Wasser, ist es nicht leicht, wieder herauszukommen. An besten funktioniert die Sprungtastenkombination »kurz-kurz-lang«. Unter den Steinen befindet sich ein Bonushelm. Den Bienenmann schlägt Ihr, indem Ihr ihm einen Zauberkranz hinstellt,

wenn er auf Euch zugesprungen kommt. Gegen Bienen-Angriffe hilft ein senkrechter Sprung.

2. (ASTERIX)

Wartet so lange wie möglich, bevor Ihr auf die bewegte Plattform springt. So habt Ihr danach genug Zeit, Euren Zauberkranz zu werfen. Falls Ihr es schafft, aus der nachfolgenden Steinformation die mittlere Reihe herauszusprengen, erhaltet Ihr noch einen weiteren Freimann.

3. (OBELIX)

Wartet, bis der Römer gerade verschwunden ist, bevor Ihr das entsprechende Fensterbrett betretet. Seid Ihr auf dem Dach neben dem Bassin angekommen, holt Ihr Euch erst rechts den grünen Zauberkranz, und benutzt ihn, um über das Bassin zu laufen. Es empfiehlt sich, immer zwei Flaschen auf einmal zu werfen. Wenn Ihr bei dem Versuch, das Bassin zu überqueren, einen Mann verliert, versucht es nicht weiter: Bevor Sie den Freimann nach dem Wasserbild nehmen, sollten Sie die ganze Mauer zerschlagen.

RUNDE 3



1. (ASTERIX)

Schlagt das Trampolin nach rechts, um nach oben zu springen. Um über den Abgrund zu gelangen, müßt Ihr auf den Wasserfall warten, der Euch nach rechts wirft. Schneebälle könnt Ihr durch ausgiebiges Hüpfen abschüteln. Auch hier wartet wieder eine Freimannfalle: Wenn Ihr den Freimann seht, springt sofort.

2. (ASTERIX)

Schmelzt mit dem Feuermittel das Eis und schwimmt dann am unteren Bildschirmrand nach rechts. Kümmert Euch sonst um nichts. Wenn Ihr bei den beiden Töpfen angelangt seid, nehmt Ihr zuerst den linken.

3. (ASTERIX)

Stellt Euch sich auf den linken Rand der ersten Plattform und lauft nach links, sobald das Bild „umblättert“. Im zweiten Bild nehmt Ihr Anlauf und duckt Euch kurz vor der Wand. Ihr rutscht dann unten durch. Dieser Trick funktioniert allerdings nur von links nach rechts. Im dritten Bild sprengt Ihr einen Stein aus dem Block heraus und rutscht in das entstandene Loch geduckt hinein. Nicht aufstehen, sondern alle Steine wegsprengen (es lohnt sich!). Ganz rechts befindet sich noch ein Freimann (auch hier durchrutschen). Den Anführer solltet Ihr sofort angreifen, indem Ihr auf ihn springt. Ihr solltet ihn schlagen, bevor er die Schneebälle wirft, wenn Ihr von einem getroffen werdet, funktioniert die Steuerung entgegengesetzt.

RUNDE 4

1. (ASTERIX)

Betretet durch den hellblauen Topf das Füllhornland. Seid Ihr an der Tür angekommen, die sich beim Betreten der Plattform öffnet, versucht über die offene Tür rechts oben aus dem Bild zu springen, und sammelt den Freimann ein. Nachdem Ihr durch den zweiten Topf gegangen und am ersten Krokodil vorbei seid, erhaltet Ihr den Schlüssel, indem Ihr Euch im Moor versenkt. Habt Ihr den Schlüssel erhalten, kommt Ihr zu einer bewegten Plattform über einem Krokodil. Hier werft Ihr zunächst einige Flaschen Zaubertrank auf die Plattform und zerstört damit die Wand. Diesen Trick könnt Ihr Euch für später merken. Danach schlägt Ihr den hellblauen Topf bis ganz an den Rand der Mauer, um ihn als Sprungbrett zur nächsten Empore zu benutzen. Mit dem Topf dort verfährt Ihr genauso und erhalten einen weiteren Freimann.

2. (ASTERIX)

Hier einfach durchlaufen, dabei aber nicht den Hammerwerfer abhängen, denn er

macht den Weg frei. Dann in die Kanone hüpfen und einen Zaubertrank hinstellen. Ebenso die zweite (senkrechte) Kanone benutzen. Den ersten Topf müßt Ihr jetzt von rechts schlagen. Den Schlüssel erhaltet Ihr auf einer der Wolken, indem Ihr nach oben fliegt. Wenn Ihr in die Bonusrunde gelangt, müßt Ihr versuchen, so viele Ballons wie möglich zu zerstören. Ihr springt dazu einfach auf die Ballons.

3. (ASTERIX)

Der Schlüssel hängt am Fuß des Vogels. Schießt ihn ab, und Ihr könnt die Runde beenden. Wenn Ihr auf den sechsten Topf von links springt und Euch duckt, kommt Ihr in einen kleinen Raum mit einem Freimann.

RUNDE 5



1. (ASTERIX)

Holt Euch zuerst am großen Tor oben rechts den Zaubertrank, und geht dann unterirdisch zurück zum Tempel. Über den Federwagen kommt Ihr auf das Tempeldach.

2. (ASTERIX)

Der Topf, den Ihr gleich am Anfang der Runde seht, enthält den roten Zaubertrank. Wenn Ihr ihn habt, laßt Euch in den Abgrund hinter den Häusern fallen und lauft nach links. Etwa in der Mitte der Steininformation könnt Ihr einen Freimann freisprengen. Mit dem grünen Zaubertrank bewaffnet, geht Ihr jetzt zum rechten Ende der Höhle. Über den Kloakensee lauft Ihr ohne Rücksicht auf Verluste, da es am anderen Ende des Sees Heilung gibt. Holt Euch nun schnell den Schlüssel (befindet sich rechts in der Höhle), und begeben Euch zurück zur Oberfläche. Über die erste Seifenblase erreicht Ihr die erste Plattform. Ihr habt dort einen sicheren Stand, nachdem Ihr zweimal den grünen Trank geworfen habt. Wartet jetzt auf die dritte Seifenblase. Durch abwechselndes Benutzen von Zaubertränken und Seifenblasen erreicht Ihr

heil den Ausgang.

3. (ASTERIX)

Über die Schächte unter den blauen Ein-Weg-Türen könnt Ihr hinweglaufen. Am Ende kommt es nur auf Tempo an. Durch das Spinnenbild kommt Ihr am einfachsten, indem Ihr am dritten Netz den zweifachen Umlauf der Plattform abwartet.

RUNDE 6

1. (ASTERIX)

Entweder taucht Ihr nach dem rosa Tintenfisch sobald wie möglich auf, oder Ihr schwimmt in den Vulkan hinein, um den Schlüssel zu bekommen.

2. (ASTERIX)

Die einfachste Lösung ist, erst einmal ohne den Vogel loszuziehen und den Zaubertrank zu holen. Dann zurücklaufen und den Vogel loslassen, aber trotzdem bis nach den Seeräubern zu Fuß gehen. Jetzt nach dem Seil greifen und sich bis auf die Sprungfeder mitnehmen lassen. Dann mit dem Vogel bis zu einem Piraten weiterfliegen und rechts von ihm ins Bodenlose springen. Entspricht die Fließrichtung des Wassers nicht Eurem Weg, setzt Ihr den grünen Trank ein.

Eine andere Lösung ist, am Vogel zu schwingen und über den Abgrund zu fliegen. Danach die grüne Flasche nehmen und vorsichtig nach links über das Wasser laufen. Dort sind dann der Schlüssel und der Ausgang.

3. (ASTERIX)

In der Szene, in der die spitzen Pfähle auftauchen, könnt Ihr mit den Richtungstasten die horizontale Bewegung der Plattform steuern. Den Topf braucht Ihr nicht zu beachten. Springt einmal von der Plattform, um den Schlüssel aufzunehmen.

RUNDE 7



1. (OBELIX)

In der Wüste solltet Ihr Gegner nur schlagen, wenn es unvermeidlich ist, denn es

kostet jedesmal einen Lebenspunkt. Vorsicht, der Boden in den Höhlen am Nil ist sehr rutschig! Wenn Ihr an der Sprungfeder angekommen seid, lauft einfach in die Sandwand. Räumt die Höhle aus und laßt Euch von der Sprungfeder wieder an die Oberfläche transportieren. Schlagt den Stein an der Zisterne weg. Ihr könnt jetzt über den Kaktus nach links weiterlaufen, um den Schlüssel zu holen. Gegner bekämpft Ihr jetzt nur noch mit Hinkelsteinwürfen. Hinter der zweiten Palme nach dem Schlüssel verbirgt sich eine Sprungfeder.

2. (OBELIX)

Bewegt Euch zuerst so weit wie möglich nach rechts, nehmt dann die Röhre ins Untergeschoß, und lauft, ohne anzuhalten, an den Mumienärgern vorbei. Dann durch die letzte Röhre in den Geheimkeller. Den rechten Topf solltet Ihr nur nehmen, wenn Ihr lebensmüde seid. Im linken Topf ist wiederum der Schlüssel versteckt. Springt dann soweit es geht senkrecht nach oben und öffnet die Tür mit dem Schlüsselloch.

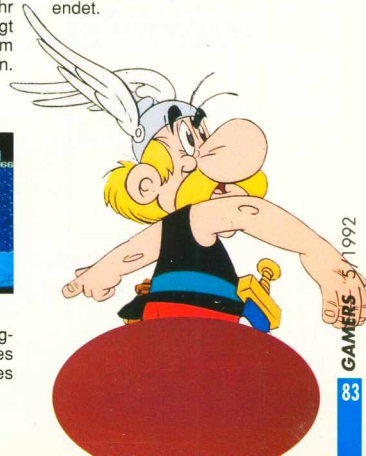
3. (OBELIX)

Hier ist Geschicklichkeit gefragt. Den ersten Topf, den Ihr seht, dürft Ihr nicht berühren. Geht dann durch die mittlere der drei Türen. Der Topf, den Ihr hier findet, enthält den Schlüssel.

RUNDE 8

1. (ASTERIX)

Hier müßt Ihr nur noch Euren Pferdewagen an ein paar Lanzen und Spitzen vorbeisteuern, und Ihr habt die galische Odyssee glücklich beendet.



COMPUTER KUDAK

Computer Treff Kudak
Holbeinstraße 2-4
2350 Neumünster
Telefon (04321) 2 27 37
Telefax (04321) 2 33 12

SEGA MEGA DRIVE

HARDWARE dt

Grundgerät ohne Spiel	DM 259,00
Grundgerät incl. Sonic	DM 319,00

SOFTWARE

California Games	dt.	DM 115,00
Columns	dt.	DM 85,00
E. A. Hockey	dt.	DM 125,00
Gynoug	dt.	DM 115,00
Mickey Mouse II	dt.	DM 125,00
Olympic Gold	dt.	DM 125,00
Wonderboy III	dt.	DM 115,00

ZUBEHÖR

Control Pad	DM 45,00
Software Converter	DM 119,00

SEGA MASTER SYSTEM II

HARDWARE dt

Grundgerät incl. Alex Kidd I	DM 139,00
Grundgerät incl. Alex Kidd I und Sonic	DM 189,00

SOFTWARE

Asterix	dt.	DM 95,00
Spiderman	dt.	DM 95,00
Mickey Mouse	dt.	DM 95,00
Alex Kidd IV	dt.	DM 85,00
Wonderboy III	dt.	DM 85,00
Xenon II	dt.	DM 85,00

ZUBEHÖR

Control Pad	DM 19,00
Infrarot Joypad	DM 75,00
Tips & Tricks - Buch 1	DM 29,00

SEGA GAME GEAR

HARDWARE dt

Grundgerät incl. Sonic the Hedgehog und Netzteil	DM 335,00
--	-----------

SOFTWARE

Columns	dt.	DM 55,00
Mickey Mouse I	dt.	DM 75,00
Sonic the Hedgehog	dt.	DM 75,00
Super Monaco GP	dt.	DM 55,00
Chess Master	dt.	DM 75,00
Wonderboy: Dragons Trap	dt.	DM 85,00

ZUBEHÖR

TV Tuner	DM 189,00
Netzteil	DM 29,00
Auto-Adapter	DM 40,00
Gear-to-Gear Kabel	DM 19,00
Battery Pack	DM 85,00

RABATT-SYSTEM

Mengenrabatte erhalten Sie jeweils bei geschlossener Abnahme:

Netto-Warenwert	Rabatt
ab DM 500,-	3 %
ab DM 1.000,-	5 %

Sammelbesteller
sparen Versandkosten und helfen durch geringeren Anfall von Verpackungsmaterial die Umwelt zu schonen.

- Weitere Spiele und Zubehör entnehmen Sie bitte unserer Preisliste, die Sie kostenlos anfordern können.
- Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit.
- Preisänderungen vorbehalten.
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.
- Lieferung per Post oder UPS Nachnahme zuzüglich Versandkostenanteil.

TIPS & TRICKS

TIP DES MONATS

BATMAN

von Can Ansay aus Hamburg



LEVEL 1

Ihr besiegt den Endgegner, indem Ihr Euch ca. 2 cm vor ihn stellt. Vollzieht jetzt einen geschmeidigen Salto. Sobald Ihr hinter dem Miesling angekommen seid, schlägt Ihr ein- oder zweimal zu. Wiederholt die Prozedur etwa zehnmahl, um den Obermotz beiseite zu schaffen.

Rechts neben dem ersten Schacht werdet Ihr ein Bonusleben finden. Holt es Euch und klettert hinab in den Schacht. Wenn Ihr Euch auf der dritten beweglichen Plattform befindet, drückt Ihr einmal den Knopf 'C' und orientiert Euch wieder nach unten. Das Extraleben ist nun wieder an Ort und Stelle!

Kämpft Euch bis zu dem Schacht mit den nach oben schwebenden Plattformen durch. Fahrt nach oben, besiegt den dort auf Euch lauermenden Gegner und nehmt dann das Bonussymbol auf. Springt nun immer wieder auf die oberste Plattform im Schacht, fährt ein kurzes Stück nach unten und springt wieder herauf. Das Bonussymbol ist plötzlich wieder da: den Vorgang wiederholt Ihr, bis Ihr wieder 99 Schüsse habt. Nachdem Ihr im zweiten Schacht die neunte Plattform erreicht habt, seht Ihr einen Axtwerfer und dahinter fünf Baterangs. Versucht nun, den Böseling schnellstmöglich zu erledigen, um an die kostbaren Extras zu gelangen. Hüpf wieder auf die neunte Plattform und wartet dort, bis sie einmal hoch- und wieder heruntergefahren ist. Sobald Ihr jetzt aus dem Schacht springt, wartet eine kleine Überraschung auf Euch....

(MD)

LEVEL 2

Halte Euch in diesem Abschnitt mit Eurem Batmobil am besten in der linken oberen Ecke auf. Jetzt heißt's: Dauerfeuern! Hebt Euch die Raketen jedoch nur für die wirklich haarigen Gegner (Panzer) auf. Um nicht mit den minenlegenden Fahrzeugen in „Berührung“ zu kommen, fährt Ihr diesen immer möglichst dicht vor der Nase herum. Eure übriggebliebenen Raketen benutzt Ihr am besten beim Endgegner. Seid auf der Hut und verliert die Bordkanone des Gegners nicht aus den Augen; um den Streuschüssen zu entgehen, positioniert Ihr Euch am besten am unteren Bildschirmrand.

In der folgenden Sequenz müßt Ihr die oberste Plattform erreichen. Lauft nach rechts, so daß Ihr von der Plattform herunterstürzt. Im freien Fall leicht nach rechts steuern, um ziemlich weit unten drei Extraleben zu ergattern. Ihr müßt Euch jedoch damit abfinden, daß Ihr beim Sturz in den Abgrund eines Eurer gerade erhaschten Leben sofort wieder verliert. Dafür könnt Ihr den beschriebenen Vorgang beliebig wiederholen.

Über den Dächern von Gotham City könnt Ihr relativ leicht überleben, wenn Ihr Euch in der rechten, unteren Ecke aufhaltet. Habt Ihr die Hubschrauberformationen überstanden, solltet Ihr Euch erst einmal die Zusatzraketen im unteren Drittel des Bildschirms schnappen. Mit diesen wirklich nützlichen Raketen könnt Ihr Euch die tückischen Giftballons vom Leibe halten. Der letzte Level - die Kathedrale - ist mit Sicherheit der schwierigste der kompletten Batman-Spiele. Selbst hartgesottene Gamers-Redakteure kommen hier nicht ohne weiteres durch.

DER JOKER:

Wenn der Joker erscheint, wartet Ihr auf seine erste Bewegung. Aus sicherer Entfernung beschießt Du ihn mit den „Baterangs“. Der Joker benutzt zwei Hauptwaffen: Dückt Euch bei dem langläufigen Gewehr oder springt über seinen Flammenwerfer. Mit dem Knie sprung solltet Ihr aber auch dieses schwierige Problem schließlich und endlich lösen.

Fortsetzung S. 88



ZAPP

G A M E S



TEL. 06131 - 23 04 92

Besuchen Sie unser neues Ladenlokal...

Sega Mega Drive

Konsole ohne Spiel	269,-	Sega Game Gear:	Game Gear incl. Columns	279,-
Konsole incl. Columns/2 Pads u. 4 Spiele	319,-	Game Gear Plus incl. Netzteil u. Sonic	339,-	
Terminator	379,-	Wonderboy 2	89,-	
Grey Lancer	129,-	Out Run Europa	79,-	
Thunderforce 4 (RGB)	129,-	Paperboy 2	a.A.	
Atomic Runner	119,-	Smash II	a.A.	
E.A. Boxing	109,-			
D&D Warriors of...	139,-			
Alien 3	a.A.			
Predator 2	a.A.			
Dragons Fury	a.A.			
Euro Club Soccer	a.A.			

LADEN UND VERSAND

Wir führen die neuesten Hits für Gameboy, Super Nintendo und Neo Geo

ZAPP • ROCHUSSTR. 11 • 6500 MAINZ

SEGA-MEGADRIVE: Thunderforce 4, Gleylancer, Twinkle Tales, Atomic Runner, Warriors of the Eternal Sun, Lemmings, Battlewings, Gadget Twins, Real Deal Boxing, Terminator, MC Kids, Mega Lo Mania, Black Crypt, King Salmon, Tale Spin, B-Bomb, Chakan, Young Indiana Jones, Green Dog, Amazing Tennis,.....

MEGADRIVE + 2 Joypads, + 4 Spiele **379,- DM**,
GRUNDGERÄT DT.: Sonderangebote: Spiele ab **DM 49,-**

GAME GEAR: David Robinson, Defender of Oasis, Ariel, Talespin, Shinobi 2.

Besucht unser Ladengeschäft! Wir haben eine riesige Auswahl an Spielen auch für andere Systeme. Ankauf von Gebrauchtspielen u. Geräten! Preisliste u. Clubinformationen gegen Frankierungsschlag! Clubmagazin 5-Star, 72 Seiten Umfang mit über 40 aktuellen Tests u. vielen Tips & Tricks



TOP 4 HACKSTR. 30 7000 STUTTGART 1

VERZEICHNIS TIPS UND TRICKS „GAMERS“

NAME	SYSTEM	AUSGABE
E-Swat	MS	01/92
Moonwalker	MD	01/92
Fantasy Zone II	MS	01/92
Super Monaco GP	MD	01/92
Back to the future	MS	02/92
Phelios	MD	02/92
Speedball	MS	02/92
Super Hang-On	MD	02/92
Xenon II	MS	02/92
Shinobi	MS	02/92
Streets of Rage	MD	02/92
Ghouls 'n' Ghosts	MD	02/92
World Cup Italia '90	MS	02/92
Kenseiden	MS	02/92
Sonic	GG	02/92
Golden Axe	MD	02/92
R-Type	MS	02/92
Alex Kidd: High Tech	MS	02/92
Teddy Boy	MS	02/92
Wonderboy	GG	02/92
G-Loc	GG	02/92
Toe Jam & Earl	MD	02/92
Sonic	MD	02/92
Populous	MD	02/92
Quack Shot	MD	02/92
Moonwalker	MD	02/92
Lucky Dime Caper	MS	02/92
Shinobi	GG	03/92
Thunderblade	MS	03/92
Casino Games	MS	03/92
Out Run	MD	03/92
Hellfire	MD	03/92
Alex Kidd: Miracle W.	MS	03/92
Gynoug	MD	03/92
Altered Beast	MD	03/92
Putt & Putter	GG	03/92
E.A. Hockey	MD	03/92
Revenge of Shinobi	MD	03/92
Ninja Gaiden	GG	03/92
Slider	GG	03/92
Devil Crash	MD	03/92
R-Type	MS	03/92
Tennis Ace	MS	03/92
Golvellius	MS	03/92
Action Fighter	MS	03/92
Astro Warrior	MS	03/92
Bubble Bobble	MS	03/92
Wonderboy III	MS	03/92
Desert Strike	MD	04/92
Dynamite Duke	MD	04/92
Ax Battler	GG	04/92
Maze Hunter	MS	04/92
Shinobi	GG	04/92
Power Strike	MS	04/92
Afterburner	MS	04/92
Sonic	MD	04/92
Robocod	MD	04/92
Choplifter	MS	04/92
Captain Silver	MS	04/92
My Hero	MS	04/92
Astro Warriors	MS	04/92



SEGA MASTER SPIELE ABVERKAUF

MEGA DRIVE

CD ROM NEU a.A.
CD Rom Spiele a.A.
Alien 3 898,-
Sonic 2 a.A.
Aquabatics 698,-
Atomic Runner 935,-
Chuck Rock a.A.
Dragons Fury 898,-
(Devil Crush Flipper)
Dungeons & Dragons a.A.
European Cup Soccer a.A.
Glay Lancer ip 898,-
Grand Slam Tennis 935,-

FUNWARE AUSTRIA

Andechsstr. 85 A-6020 Innsbruck
Tel. 0512-492626 Fax 0512-361442

Versand gegen Nachnahme (Kosten 50,-). Preise in ÖS, Lieferung, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Wir haften nicht für Systemkompatibilität & Bedienungsfehler. Geräte Importe ohne Zulassung - nur für Export.

Immortal 898,-
Predator 2 898,-
Rampart 898,-
Terminator a.A.
Thunderforce4 ip 898,-
Twinkle Tales ip 898,-
Warsong 998,-
Wonderboy 5 ip 498,-
Pro 2 Pad 299,-
AKTIONEN
Olympic Gold 898,-
Slime World ip 698,-
Super Monaco 2 ip 748,-
Alishia Dragon 798,-
Bart Simpson vs Mutants 778,-
Buck Rogers 898,-
Ferrari GP 738,-
Master of Monsters 998,-
Splatterhouse 898,-
Tecmo World Cup Soccer ip 598,-
Gynoug ip 398,-
Donald Duck ip 448,-
E-Swat ip 398,-
Shadow Wancer ip 398,-
Wani Dani World ip 368,-
Bonanza Bros ip 298,-
GAME GEAR
Smash TV 678,-
Terminator 598,-
Outrun ip 358,-
Master Gear Conv. 499,-

Alle Spiele & Geräte US Importe, ausg. "ip" Japan Import, "dt" deutsche Version od. Anleitung.

TV GAMES

bietet für ganz Deutschland:

Ankauf:
MEGA-DRIVE-SPIELE

Verkauf:
MEGA-DRIVE-SPIELE
(Preisgünstig gebraucht und neu)

Gleich anrufen oder schreiben und Gratisinfo anfordern: **Telefon: 030/453 22 73**

Verleih:
Nur im Laden!

1000 Berlin 65, Brüsseler Str.19,
Mo-Sa: 12.00 - 18.30 Uhr,
Fax: 030/453 94 12

MÖCHTEN SIE IN „JAMES POND'S AQUATIC

GAMES" GENAU SO SPORTLICH WIE

EIN FLIEGENDER FISCH SEIN?



Selbst James Pond muß gelegentlich beim Ködern von Schurken eine Pause einlegen. Statt sich an irgendwelchen exotischen Orten herumzuquälen, hat er ein turbogeladenes Turnier für bis zu vier Spieler veranstaltet - die „Aquatic Games™“.

Zehn verrückte Veranstaltungen in der „neuen Welle“. Z.B. radfahrende Haifische, Hundert - Meter - Planschen, Frosch - Hürdenlauf und Schwammhüpfen sowie vier neue Fisch - Charaktere.



ODER MÖCHTEN SIE LIEBER „CRÜE BALL" NE FLOTTE KUGEL SPIELEN?



Sie werden alle in einer Show mit rasanter „Flipper Action" auftreten.

Crüe Ball™ wird von drei äußerst geschmackvollen Mötley Crüe Nummern begleitet, die die Plektronen gehörig entstauben.

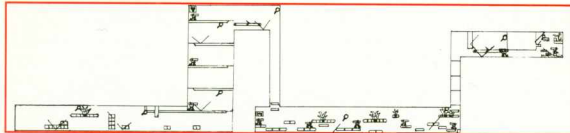
Schießen Sie auf alles, was sich bewegt und beobachten Sie, wie Ihre Flipper in neun verschiedenen Lautstärken explodieren. Zwei ausge „flippte" Spiele für starke Game-Freaks.

The Aquatic Games und James Pond sind
Warenzeichen von Millennium Interactive Ltd. © 1992
Millennium Interactive Ltd. Sega und Mega Drive sind
Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd.

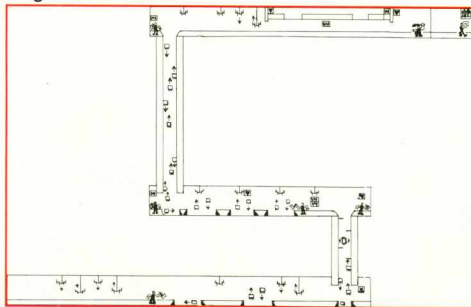
ELECTRONIC ARTS™

Vertrieb: SEGA Gesellschaft für Videospiele mbH, Hans-Henny-Jahn-Weg 53, W-2000 Hamburg 76
SEGA Austria, Davidgasse 92-94 / Top 8, I 100 Wien, Österreich

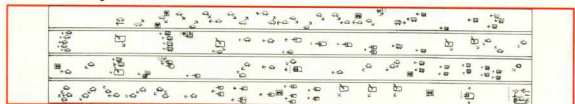
Axis Chemical Factory



Flügelheim Museum



Gotham City Street 1



LEGENDE



Batarang



Energy



1 Up

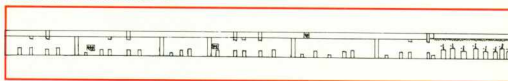
Gotham City Street 2



In the Sky over G. C.



Gotham Cathedral 1



G. C. 2



The DOUBLE TROUBLE Video Game World

Das Videospiel- Fachgeschäft in Berlin!!!



Was bieten wir?:

Über 150 verschiedene Mega Drive, Super NES, Gameboy, Game Gear, Master System und PC-Engine Spiele aus Amerika, Deutschland und Japan! Schwerpunkt: Mega Drive
Mega Drive Grundgeräte, Arcade Power Stick u.s.w.
Amerikanische Videospiele-Zeitungen wie GamePro, Electronic Gaming Monthly u. a.
Ständiges Eintreffen von Neuheiten und älteren Spieltiteln
Vorbestellungen von Neuheiten möglich!
Auch Ankauf bestimmter Spieltitel!
Spiele erst TESTEN, dann KAUFEN! - Spiele ab DM 29,—

Regelmäßige Öffnungszeiten:

**Mo., Di., Mi u. Fr.: 15.00 - 18.30 Uhr,
Do.: 15.00 - 20.30 Uhr, Sa.: 10.00 - 12.30 Uhr.**

Ladenadresse: Reichenbergerstr. 88, 1000 Berlin 36,
Tel. 030/6188391
Fahrverbindung: z. B. U-Bahnhof: Hermannplatz, dann
in 129er Bus,
Richtung Roseneck, Station: Reichenbergerstr. Kein Versand!
Interesse an einem guten Mega Drive, Master System
u. Nintendo-Club?

Fordern Sie noch heute Info-Material vom Double Trouble Fan-Club an. Telefon: 030/6849816 (bitte möglichst DM 1,— Rückporto beilegen) Natürlich muß man kein Mitglied sein, um im Laden einzukaufen zu können!

Clubleiter und Ladeninhaber: Matthias Herrendorf.

**Wir bieten nicht immer das BESTE...
aber immer ÜFTER!**

Neu: Jetzt auch Verleih!

MEGA-SPIELE-VERSAND

Chuk Rock	US 99,-	Addams Family	US 119,-
Tazmania	US 99,-	Joe + Mac	US 119,-
War Song	US 119,-	Lemmings	US 119,-
Warrior of Rome II	US 129,-	Lagoon	US 119,-
Exile	US 129,-	Street Fighter II	US 199,-
Kid Chameleon	US 109,-	Super Ghouls'n Ghost	US 119,-
Simpsons	US 99,-	Super Battle Tank	US 119,-
Wonderboy V	US 129,-	The Rocketeer	US 119,-
Lemmings	US 119,-	Castlerania IV	US 129,-
Dungeons + Dragons	US 129,-	Super Wrestle Mania	US 1,-
Desert Strike	US 109,-	Zelda	US 199,-
EA-Hockey	DT 99,-	Super Adventure Island	US 119,-
Winter Challenge	US 99,-	Arcana	US 119,-
Terminator	US 109,-	Final Fantasy II	US 139,-
Atomic Runner	US 109,-	F Zero	US 99,-
Thunder Force III	US 99,-	Adapter	US/JP 49,-

... und vieles mehr, auf Anfrage

Lieferung zzgl. Verpackung
Porto, per nachnahme

04106

75962



Jetzt neu!

Infoservice

040/2270961

Mo.-Fr. 10.00 - 18.00 Uhr

Jetzt klingelt's aber: Ab sofort gibt's den SEGA Infoservice, den heißen Draht für schnellen Rat. Unter der Hotline 040/2270961 setzt es die brandaktuellen News, Tips & jede Menge Erster Hilfe ans aufgesperrte Ohr. Mo.-Fr. von 10.00-18.00 Uhr. Auf 10 exklusiven Leitungen für SEGA Megafreaks und solche, die's noch werden wollen.

Wie komm' ich mit Sonic in die zweite Ebene der vierten Welt? Ist denn die neueste Software schon da? Wieviel kostet die Mega Drive Konsole? Ganz einfach - den SEGA Infoservice anrufen und fragen! Oder schreiben an: SEGA Infoservice, Postfach 30 55 68, 2000 Hamburg 36. Jetzt aber wieder ran an den High-Score! Viel Vergnügen.

SEGA

Der Bessere gewinnt.

Game Play

**Mega Umbau
50/60 Hz 50,-
Engl. / Jap. Chip 50,-**

MEGA ANGEBOTE

Quack Shot jp. 69,- DM
Wonderboy III jp. 39,- DM
Sword of Sodan 39,- DM
Whip Rush 29,- DM
Blockout 39,- DM
usw.....

PC Engine total
PC Engine Pal. m. Final Soldier,
Image Fight, Space Invaders, Gomola
nur 299,- DM

4 Pl. Adapter 39,- DM
Battle Pad 39,- DM
Avenue Pad 3 59,- DM
XE 2 Joystick 69,- DM
XE 3 Super Joystick 129,- DM
Bomb 99,- DM
Tiger Heli 89,- DM
Blue Blink 49,- DM
Pow. League 4 79,- DM
Voilent Soldier 69,- DM
Columns 69,- DM
Galaga 88 69,- DM
Mr. Heli 39,- DM
Lode Runner 39,- DM
Gradius 79,- DM
Klax 59,- DM
F1 Tripple Battle 79,- DM

Game Gear Spiele ab 29,- DM
Game Boy Spiele ab 19,- DM

Filiale: Berlin

Täglich ab 10 Uhr
Fax: 030 / 691 38 38

Tel: 030 / 691 21 56

Zentrale: Verl ab 1.8.

Laden: ab 13 Uhr geöffnet
Österwieher Str. 70
4837 Verl 1

Fax: 05246 / 81 270

Tel: 05246 / 81 184

ACTION REPLAY CODES (MD)

Das „Action Replay“ Modul erfreut sich anscheinend immer größerer Beliebtheit. Viele von Euch scheinen schon im Besitz eines solchen Mogelmoduls zu sein. Wir haben, dank Eurer Hilfe, wieder einige tolle Codes für Euch parat: Beim letzten Mal ist uns leider der tasmanische Fehlerteufel ins Heft gerutscht: Der richtige Code zu DESERT STRIKE (unendliche Leben) lautet natürlich: FF10B 70030

RAMBO

FFC10 80010 - unbegrenzte Anzahl Pfeile
FFC10 90010 - unbegrenzte Anzahl Bomben
FFC10 B0003 - unendliche Leben

HELLFIRE

FF006 90002 - unendliche Superwaffe
FF006 70002 - unendliche Leben

PHELIOS

FFF47 F0040 - volle Energie des Schwertes
FFF47 50003 - unendliche Lebensenergie

WORLD CUP ITALIA '90

FFF01 D0000 - der Gegner wird bei Null Tore gehalten
FFFE8 50089 - setzt Zeit auf 89 Minuten, dadurch kommt man zu einem Unentschieden und kann sich im Elfmeterschießen üben

ROAD RASH

FF1B2 700000 - unendliche Energie fürs Motorrad

GOLDEN AXE

FFFE7 C0003 - unendliche Leben für Spieler 1
FFFE8 C0003 - unendliche Leben für Spieler 2



... Leser helfen Lesern

Wir feiern Premiere! Ihr seht vor Euch die erste Helpline-Seite. Wie bereits in der letzten Gamers angekündigt, dient diese Seite dazu, daß Ihr Euch gegenseitig Tips zu Euren Lieblingsspielen geben könnt.

Habt Ihr Probleme mit einem Eurer Module, so schickt die Frage an:
Gamers, MVL GmbH
Kennwort:
HELPLINE/Frage
Pöseldorfer Weg 13
W-2000 Hamburg 13

Wißt Ihr eine Antwort auf von anderen Lesern gestellten Frage, so schickt Ihr diese an:
Gamers, MVL GmbH
HELPLINE/Antwort
Pöseldorfer Weg 13
W-2000 Hamburg 13

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

WONDERBOY IN MONSTERWORLD (MD)

Myriam Lohmann aus Eimelingen sitzt im „Ice Castle“ fest. Sie kommt zwar die erste Treppe hoch, aber wo ist der Aufgang zum zweiten Absatz versteckt? Myriam findet einfach keine versteckte Tür oder irgendetwas, was Sie berühren müßte.

SONIC (GG)

Ein Hilferuf erreichte uns von Manuel Sarrazin aus Dortmund. Manuel ist auf der Suche nach den Diamanten im dritten und fünften Level. Den letzten hatte er zwar schon gefunden, aber vergessen, wo er ist. Und braucht man überhaupt die Diamanten um durchzukommen?

CASTLE OF ILLUSION (GG)

Oliver Flohr hat gleich drei Fragen zu Castle of Illusion:
1. Zauberwald: Wie besiege ich den wilden Baum? 2. Spielzeugland: Wie besiege ich den Hampelmann? 3. Süßigkeitenfabrik: Wie besiege ich die Tafelschokolade?

LORD OF THE SWORD (MS)

Michael Lichtner sitzt vor seinem Master System und sucht bei „Lord of the Sword“ das Optionsmenü. Wer kann ihm helfen?

BERLIN

Detlef Mittelstädt sucht dringend einen Mega Drive-Besitzer aus dem Raum Berlin, der das Spiel „Wonderboy in Monsterworld“ besitzt und beherrscht. Telefon: 030 - 362 63 13

SUPER HYDLITE (MD)

M.v.Bülow aus Aumühle sucht bei „Super Hydrite“ den Weltraumkompaß. Er hat zwar den Raumanzug, kann ins Weltall Springen, findet aber ohne Kompaß das Raumschiff nicht.

SPLATTERHOUSE II

Jens Eggers sucht verzweifelt einen Action Replay Pro Code für unendliche Leben bei Splatterhouse II.

KID CHAMELEON

Auf der Suche nach einem geheimen Optionsmenü, in dem man Kid Chameleon in alle 10 Verkleidungen verwandeln kann, ist Silvio Amker aus Neubrandenburg.



NEO-DISCO

„Tekkno“, der ausschließlich synthetisch hergestellte Totentanz mit seinen morbiden Klangkaskaden und brutalen Hochgeschwindigkeitsrhythmen, ist out. Der Folgetrend heißt „Neo-disco“ und vereint den süßlichen 70er Jahre Funk und Soul von Chic, Barry White, Ike und Tina Turner mit seinen fast percussiv gespielten Gitarren und aufreizenden Frauenchören mit den Dancefloor-Grooves unserer Tage. „Die Leute wollen wieder gefällige Melodien hören“, sagt Georg Roll von der Hamburger Gruppe Space Disco Mach 1, die den Song „Automatic

Lover“ aus den 70ern neu aufgearbeitet haben. „Please Don't Go“ von KC & The Sunshine Band aus dem Jahre 1979 ist von der Gruppe Double You unlängst neu aufgelegt worden und war schon hoch in den Charts. Schuhe mit Plateausohlen, Glitzer-T-Shirts und Schlaghosen werden wieder modern, wenn das „Saturday-Night-Fever“ wieder in den Tanzpalästen grassiert. In den Großstädten laufen bereits die entsprechenden Parties, und die ersten Alben zum neuen Trend liegen auch schon in den Regalen der Plattenläden.



Fotos und Text: Public Address

GEWINNAKTION

Gamers verlost fünf „Disco 2000“-CDs mit Supernummern von Sublime House, Ben Dover, Space Disco Mach 1 und anderen und fünf CDs „Classic Disco Fever“ mit Originalversionen aus den 70ern von Ike & Tina Turner, KC & The Sunshine Band und vielen anderen. Bitte schreibt an MVL, Stichwort Neo-Disco, Pöseldorfer Weg 13, 2000 Hamburg 13.



Flashpoint

Elektronik & Spiele

Vertriebs GmbH

Hamburger Straße 68

2360 Bad Segeberg

TOP ANGEBOT
Dragon's Fury

für Mega Drive
US-Version **NUR 89.94**

MEGA DRIVE

NEUHEITEN

Atomic Runner US	89,94
Predator III US	89,94
Aliens III US	94,94
Greendog US	84,94
Slime World US	89,94
Side Pocket US	89,94

SUPERGÜNSTIG

Moonwalker US	59,94
Phelios jap.	49,94
Gain Ground jap.	29,94
Hellfire jap.	59,94
Dick Tracy jap.	59,94
E.A. Hockey dt.	94,94
Ghostbusters US	59,94
Quak Shot jap.	79,94
Super Fantasy Zone US	89,94
Robocod US	89,94
Steel Empire jap.	69,94
Olympic Gold US	99,94
Simpson's US	99,94

GAME GEAR

Spiderman US	69,94
G. Foreman K.O. Boxing US	69,94
Out Run Europa US	69,94
Aerial Assault US	54,94

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

Händleranfragen erwünscht

Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkostenanteil

0 45 51 / 40 97

SEGA, Mega Drive und Game Gear sind eingetragene Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. Mega Drive ist ein Importprodukt ohne FTZ und VDE Nr. Die Inbetriebnahme kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden. Die Anweisungen der Spiele sind in englisch, japanisch oder deutsch abgefaßt (US, D oder jap.).

ACHTUNG!!! Ab 01.10.92 neue Adresse:
Hauptstraße 80 - 2061 Oering



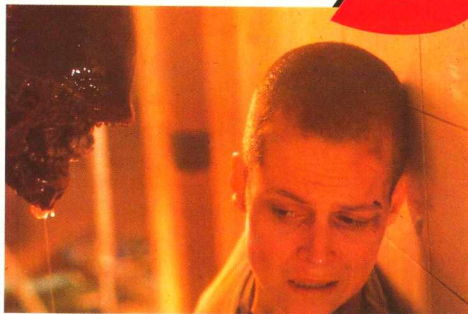
Hat jemand das Alien gesehen?

Diese Fortsetzung ist eine wirkliche Überraschung. Unter der Regie von Spielfilm-Debütant David Fincher, der sich bislang nur mit Musikvideos einen Namen gemacht hat ("Madonnas Vogue"), geriet "Alien 3" zu einem düsteren, klaustrophobischen Drama mit Theateratmosphäre.

Zusammen mit dem kleinen Mädchen, das ihr bereits im Kampf gegen das Alien zur Seite gestanden hat (siehe "Aliens" 1986), landet Lieutenant Ripley auf dem Gefängnisplaneten Fiorina 161. Hier lebt eine Gemeinde von Straftätern, die in völliger Askese als Glaubensgemeinschaft ihr Dasein fristet. Um die Männerrunde nicht unnötig zu erregen, läßt sich auch Ripley den Schädel scheren. Mit kahlem, aber kühlem Kopf zeigt Sigourney Weaver bei der Monsterhatz den glotzenden und geifernden Mitinsassen bald wer der Herr im Haus ist. Grausame Idee des dritten Teils: Im



ALIEN 3



Putz dir die Zähne, du hast Mundgeruch

Mädchen, wie auch in Ripley wachsen bereits neue Aliens heran. Die Meinungen der Sci-Fi-Fans über "Alien 3" dürften geteilt sein. Die düstere, archaische Kulisse erweckt zwar Assoziationen von Königsdramen und Expressionismus, die langen Dialoge, vorhersehbare "zehn-kleine-Astronautlein-Dezimierung" und ewig gleiche Dekoration wirken jedoch spätestens nach 90 Minuten monströs ermüdend.

Kinostart: 3. 9. 1992
USA 1992, 115 Min.

präsentiert
von der
Zeitschrift



ABHEBEN UND ABTANZEN

DER ORIGINAL SOUNDTRACK ZUM SEGA-MEGADRIVE



JETZT IM FACHHANDEL
HOLT IHN EUCH
NACH HAUSE!

MAXI 74231 11198 1, MAXICD 74231 11198 2



BMG ARISTON
HAMBURG GERMANY

ALTERED BEAST



Gesunde Zähne, glänzendes Fell — dieser Held ist ein ganzer Kerl

Die Anforderungen an den Spieler beschränken sich auf stupides Feuerknopf-Drücken; auch bei den überaus langweiligen Obergegnern köchelt das Ideensüppchen auf kleiner Flamme. Zu allem Überfluß ist Altered Beast nicht sonder-

lich umfangreich - hat man alle Levels erst einmal gesehen, macht sich die Motivation endgültig aus dem Staub. Es gab schon schlechtere Actionspiele, aber so viel Geld sollte man für diesen Titel wirklich nicht ausgeben.

Heinrich Lenhardt

Veröffentlichungsjahr: 1989

Als das Mega Drive 1990 in Deutschland veröffentlicht wurde, gab es zwar noch keinen Sonic, aber daß Sega ausgerechnet die mürbe Action-Krücke Altered Beast anfangs beipackte, muß wohl im Nachhinein als Verkaufsvereitelungsversuch interpretiert werden.

Ein untoter Krieger klickt und tritt sich durch gruselige Fantasy-Levels, um die Scheren eines Oberdämons zu vermöbeln. Sammelt man

fleißig blaue Kraftkapseln auf, verwandelt sich der flexible Held zunächst in einen Wolf, dann einen Drachen und schließlich in einen Bär. Beim Mega Drive können zwei Spieler gleichzeitig antreten.

Grafik und Sound sind nach heutigen Maßstäben schon kaum noch respektabel, aber der hirnrissige Spielablauf ist allenfalls für eine halbe Stunde stumpfsinnige Unterhaltung gut.

„GAMERS“ meint...

Originalgetreue Umsetzung des Automaten-Vorbilds, inklusive Zwei-Spieler-Modus.

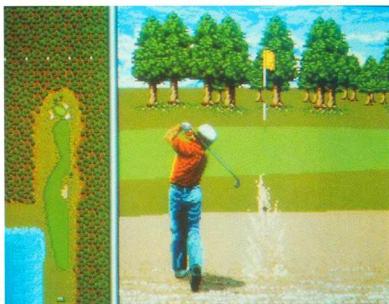
GRAFIK	SOUND
3-	3-

Zu primitives Fantasy-Geprügel, das spielerisch zu Segas armseligsten Ausstößen gehört.

NOTE
4

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

ARNOLD PALMERS TOURNAMENT GOLF



Trifft er, oder trifft er nicht?

Beim allerersten Golf-Modul fürs Mega Drive hatte sich Sega redlich bemüht, alle wichtigen Komponenten des Golfsports zu berücksichtigen.

Mit dem Konterfei des Profis Arnold Palmer geschmückt bietet Arnold Palmers Tournament Golf einen Turnier-Modus, bei dem Ihr zwölf Wettkämpfe des lieben Preisgeldes wegen bestreitet. Der Spielstand läßt sich zwischen den Turnieren per Paßwort sichern. Insgesamt gibt's drei Plätze mit je 18 Bahnen. Das Geschehen wird perspektivisch aus der Sicht Eurer Spielfigur gezeigt: erreicht man das Grün, wird für das Putten zur übersichtlicheren Vogelperspektive umgebildet.

Der eigentliche Schlag

wird ausgeführt, indem man dreimal hintereinander den Feuerknopf A drückt. hier kommt es auf den richtigen Augenblick an: Je nachdem, wo sich der Ball befindet, wenn Ihr den Knopf drückt, wird voll durchgezogen oder nur mit gebremster Kraft geschlagen. Dieses Modul bietet eine grundsätzliche Golfsimulation mit hübscher Grafik und guter Steuerung. Gegen die hochkarätige Konkurrenz auf dem Mega Drive hat es allerdings zu kämpfen: So bietet Electronic Arts' PGA Tour Golf den besseren Turniermodus, eine Batterie zum Speichern, vier Plätze sowie ein realistischeres Spielgefühl. Arnold Palmer ist keine schlechte

Wahl für Golf-Fans, aber warum zum Mittelmaß greifen, wenn man ein besseres Modul zum gleichen Thema bekommen kann?

Heinrich Lenhardt

Veröffentlichungsjahr: 1990

„GAMERS“ meint...

Solides und hübsch anzusehendes Golf-Modul, für Einsteiger geeignet, Turniermodus mit Paßwort.

GRAFIK	SOUND
2-	4

Keine großen Fehler, aber auf Dauer nicht so motivierend wie PGA Tour Golf.

NOTE
2-

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



ALEX KIDD

Enchanted Castle

Alex auf der Suche nach dem verlorenen Vater...



Der erste Modul-Star, dem Sega speziell für seine Videospiele-Systeme (Bildschirm-)Leben einhauchte, war Alex Kidd. Auf dem Master System sind mittlerweile vier Teile dieser Serie erschienen. Das Mega Drive wurde bisher mit nur einem Alex-Kidd-Teil beglückt. Vor gut zwei Jahren,

Veröffentlichungsjahr: 1990

also parallel zur Deutschland-Veröffentlichung des Mega Drive, erschien Alex Kidd in the Enchanted Castle.

Segas tapferer Hausheld ist auf der Suche nach seinem Vater (König Thor), der von einem besonders gemeinen Bösling auf den Planeten Paperock verschleppt wurde. Als Alex Paperock erreicht, stellt er fest, daß

sämtliche Lebewesen ihn von der Befreiung Thors abhalten wollen. Alex kann sich seine Feinde durch Boxen und treten vom Leibe halten. Einige Gegner verleiten Alex zum Janken Spiel; hier muß er sich mit einem Widersacher im Janken-Spiel messen. Per Handzeichen wird eines von drei Symbolen angezeigt (Papier, Stein oder Schere). Wenn Alex die bessere Entscheidung trifft, hat er gewonnen (z.B. Schere schlägt Papier) und erhält einen satten Geldbonus. Verliert er jedoch das Spiel, schwindet ein Teil seines Goldes dahin.

Beim Designen dieses Spiels griffen die Entwickler auf altbewährte Komponenten zurück. Eine Prise von dem, ein Krümelchen hiervon und fertig ist der

Jump-and-Run-Cocktail. Diesem Modul merkt man, besonders in spielerischer Hinsicht, sein Alter von gut zwei Jahren an. Trotz versteckter Bonusräume, Extras und umfangreichem Levelaufbau kann keine Langzeitmotivation aufkommen. Damals gab es jedoch keine ernstzunehmende Konkurrenz auf diesem Gebiet. Heutzutage jedoch ist der Markt der Hüpf- und Springspiele stark umkämpft. Deswegen muß Alex Kidd the Enchanted Castle nicht unbedingt auf Platz 1 Eurer Wunschliste stehen. Erfreulich ist allerdings die Tatsache, daß Ihr dieses Modul schon für 69.95 DM erwerben könnt.

„GAMERS“ meint...

□ Preisgünstiges Modul für Anfänger geeignet, Geschicklichkeitsklassiker

GRAFIK
3

SOUND
4

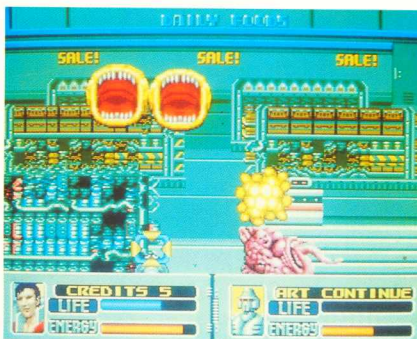
□ durchschnittlicher Jump-and-Run Cocktail ohne Langzeitmotivation.

NOTE
3

Genre:
Geschick

Hersteller:
Sega

ca. Preis:
DM 70.-



ALIEN STORM

Glibbrige Alien-Terroristen aus fernen Galaxien haben sich auf Eurem Planeten breitgemacht, um an die Weltherrschaft zu gelangen. Die Außerirdischen haben schon zum Groß-

Veröffentlichungsjahr: 1991

Ein Alien vom fremden Stern sieht man in keiner Großstadt gern...

Egal, ob Fireblazer, Laserwumme oder Laserpeitsche: Bratet die angriffslustigen Mutanten, bis sie rauchen!

Nachdem Ihr Euch für einen der drei Alien-Brutzler entschieden habt, kann's losgehen. Durch unterschiedliche Joypad-Feuertasten-Bewegungen könnt Ihr aus einem umfangreichen Alien-Vernichtungssortiment Eure Prügeltechnik auswählen. In besonders brenzigen Situationen löst Ihr am besten die Smartbomb aus. Mit deren Hilfe lösen sich alle auf dem Bildschirm befindlichen Mutanten in Luft auf. Seid gar Ihr im Besitz eines zweiten Joypads, kann die muntere Alien-Braterie zu weit ausgeführt werden. Zusätzlich enthält dieses Modul noch einen Duell-Modus, bei dem Ihr Euch mit fortwährend stärkeren Außerirdischen duellieren könnt.

„GAMERS“ meint...

□ Originalgetreue Umsetzung des Automaten-Vorbilds inklusive Zwei-Spieler-Modus.

GRAFIK
2

SOUND
3

□ Nichts für schwache Naturen. Auf die Dauer langweilig.

NOTE
2

Genre:
Action

Hersteller:
Sega

ca. Preis:
DM 120.-

angriff geblasen und verspeisen schmatzend und schlüpfend die einheimische Bevölkerung. Überall wimmelt es nur so von grimmigen Kreaturen, die danach lechzen, mit Euch in „Kontakt“ zu treten.

Ihr kommt von der „Alien-Vernichtungs-Einheit“ und bekommt die Order mit auf den Weg, den Aliens zu zeigen, was eine Harke ist. Drei verschiedene Spielfiguren stehen zur Auswahl: Held, Heldin und Roboter. Jeder Charakter hat andere Angriffstechniken auf Lager.

BACK TO THE FUTURE II

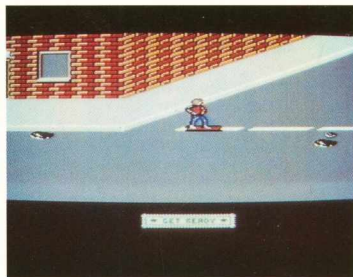
Die „Zurück in die Zukunft“-Filmlitologie von Regisseur Robert Zemeckis ist zu zwei Dritteln auf dem Master System nachspielbar. Teil I viel modulmäßig flach, aber Back to the Future II und III (so die englischen Originaltitel) wurden umgesetzt.

Das Programm zum zweiten Film enthält fünf Level, in denen Schlüsselstellen aus dem Kino-Vorbild nachgespielt werden. Zunächst seid Ihr auf dem Hoverboard unterwegs, eine fliegend Skateboard. Hindernisse jeglicher Art solltet Ihr überspringen, Bonusgegenstände durch Berührung hingegen auf sammeln, Level 5 entpuppt sich später als Wiederkehr der Hoverboard-Fahrt, wenn auch mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad.

Dazwischen gibt es in den Runden 2 und 4 eine geistige Herausforderung bei zwei kleinen Denkspielen. Zur

Abrundung des Software-Cocktails wurde Level 3 als Prügeleinlage konzipiert, bei der Ihr auftauchenden Bösewichtern einen Tritt verpassen und ansonsten lediglich gemütlich nach rechts schlendern müßt.

Dieses Modul bestätigt die Binsenweisheit, daß hinter einem großen Namen nicht unbedingt ein großartiges Spiel stecken muß. Back to the Future II ist ein toller Film, aber ein miserables Spiel. Man hat den Eindruck, als hätten die Programmierer in Windeseile eine Handvoll angestaubter Ideen zusammengeworfen, um möglichst schnell fertig zu werden. Steuerung und Ablauf sind in den Action-Levels ein rechter Krampf, der durch die üble Futziwutzi-Grafik den passenden optischen



Veröffentlichungsjahr: 1991

Wer hätte hinter diesem mickrigen Spritze Michael J. Fox vermutet?

Rahmen hat. Auch wenn Euch der Film noch soviel Spaß gemacht hat, solltet Ihr dieses enttäuschende Spiel unbedingt meiden.

Heinrich Lenhardt



„GAMERS“ meint...

NOTE 5

Genre: **Geschick**
Hersteller: **Image-works**
ca. Preis: **DM 90.-**

Spiel zum Film „Zurück in die Zukunft II“. Drei Action-Levels plus zwei Stufen Puzzle-Dreingabe.

GRAFIK **4-** SOUND **3-**

Technisch und spielerisch höchst dilettantisch; wird der Film-Vorlage in keiner Weise gerecht.

Seit dem Spielhallen-Knüller Out Run hat Sega das Gefühl dieser Bildschirm-Raserei immer wieder für Moduleinsätze aus der Garage geholt. Battle Out Run ist ein Kreuzung aus Out Run und Chase HQ: der rote Ferrari vom Dienst wird hier zum rammlustigen Vehikel auf Verbrecherjagd.

Zu den üblichen Rennspielfreuden (Gas geben und souverän durch Kurven fegen) kommt eine Dosis Action. Innerhalb eines Zeitlimits muß in jeder Stufe

BATTLE OUT RUN

Veröffentlichungsjahr: 1991

ein Ganovenauto eingeholt und oft genug gerammt werden, bis es schließlich erfolgreich



Es darf fleißig getunt werden, damit's ein Pracht-Ferrari wird

ausgerüstet. Mit dem ursprünglichen Out Run hat dieses Spiel nicht viel zu tun. Sega lieferte hier einen offensichtlichen Abklatsch des Taito-Automatenhits Chase HQ ab, der später ironischerweise auch „offiziell“ fürs Master Master System umgesetzt



„GAMERS“ meint...

Zügige Raserei mit ein bißchen Action und Ferrari-Tuning.

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

Das selbe Spielprinzip wird Euch auch bei Chase HQ aufgetischt - und das grafisch sowie spielerisch eine ganze Ecke besser.

NOTE 3-

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

liegenbleibt.

Das Auto der bösen Buben hat zunächst einen saten Vorsprung, den Ihr durch konstantes Malträtiert des Gaspedals langsam, aber sicher aufholen müßt. Die netten Jungs vom Hauptquartier schicken mitunter einen schweren Brummi auf die Piste, um Euch das Leben leichter zu machen. Durch behendes Parken in einem Ausrüstungs-LKW wird der Sportwagen z.B. mit Nitros, dickerer Karosserie und besseren Reifen

wurde. Sieht man von diesem Manko ab, bietet Battle Out Run bodenständigen Rennspaß, ohne neue Maßstäbe zu setzen. Die Ganovenhatz bietet grafisch und spielerisch gerade mal Mittelmaß. Sonderlich spektakulär oder übermäßig motivierend ist das Modul deshalb nicht, aber PS-begeisterte Spieler, die keine hohen Anforderungen stellen, können damit die eine oder andere Stunde ganz kurzweilig gestalten.

Heinrich Lenhardt



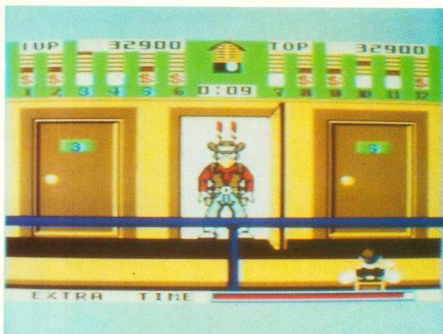
BANK PANIC

Als das Master System vor knapp sechs Jahren in der Urversion auf den Markt kam, gab es zwei verschiedenartige Datenträger: Module, so wie wir sie auch kennen und scheckkarten-ähnliche Cards, die in einen speziell dafür vorgesehenen Schlitz paßten. Eine der ältesten Sega-Cards noch einmal als Modul und stellte die Produktion der Cards ein.

Ihr übernehmt die Rolle eines hartgesottenen Wildwest-Cowboys, der eine Bank samt deren Kunden vor Geldräubern schützen muß. Ihr seht jeweils immer drei Türen vor Euch. Aus diesen Türen erscheinen Personen, die entweder Geld deponieren wollen oder Euch an den Kragen

bzw. ans Konto wollen. Zum Glück seid Ihr im Besitz eines rauchenden Colts und könnt Euch somit fleißig gegen die Gangster wehren. Ihr solltet jedoch nicht allzusehnell den Finger am Abzug haben, denn nicht alle grimmig daherschauenden Gestalten haben böse Absichten.

Veröffentlichungsjahr: 1987



Geld oder Leben?

„GAMERS“ meint...

Preisgünstiges Actionspiel für zwischendurch, für Einsteiger zu empfehlen.

veraltetes Spielprinzip, technisch angestaubt

GRAFIK 4 **SOUND** 4

NOTE 3

Genre: Action
Hersteller: Sega
ca. Preis: DM 50.-

Bank Panic gehört sicherlich nicht zu den Übermodulen mit Protzgrafik und Gigasound. Nichtsdestotrotz kommt man immer wieder in Versuchung, „nur noch einmal kurz“ auf Gangsterjagd zu gehen. Besonders der Preis von nicht ganz 50 DM macht dieses Modul zu einem schmackhaften Spiel. Sensible Naturen sollten aber vorher Probespielen, denn das Abschießen von Räubern ist sicherlich nicht jedermanns Sache - auch wenn das Ganze sehr comicartig dargestellt wird.



BASKETBALL NIGHTMARE

Veröffentlichungsjahr: 1989

Wie der Name schon sagt: Hier handelt es sich wirklich um einen Basketball-Alptraum



ganze Reihe von seltenen Basketballteams an. Wenn Ihr ein Match gewonnen habt, geht's auf zum nächsten Austragungsort. Das Problem dabei ist nur, daß Eure Gegner übernatürliche Fähigkeiten haben, mit denen Ihr nicht dienen

Ihr spielt in einem Team Eurer Highschool den Mannschaftskapitän einer Basketballmannschaft und seid auf dem besten Weg, Champion der amerikanischen Highschools zu werden. Die drei letzten Punktspiele habt Ihr mit Brillanz gewonnen und nun steht die Meisterschaft vor der Tür. In der Nacht vor dem alles entscheidenden Spiel legt Ihr Euch ins Bett und träumt etwas ganz Verrücktes: In einer Art „Monsterturnier“ tretet Ihr gegen eine

„GAMERS“ meint...

Flackerlastige Basketball-Action ohne Tiefgang mit niedlicher Comicgrafik

Hat mit dem Sport Basketball kaum noch etwas zu tun. Ewiges Sprite-Flacker stört den Spielablauf.

GRAFIK 4 **SOUND** 4

NOTE 4

Genre: Action
Hersteller: Sega
ca. Preis: DM 60.-

könnt. Ihr könnt höchstens versuchen, Eure Widersacher durch technisch guten Basketball auszuspielen.

Ihr könnt wahlweise alleine gegen die sechs verschiedenen „Monster-Basketball-Teams“ spielen oder gegen einen Kumpanen antreten. Spielt Ihr zu zweit, so kann sich Euer Freund eines der monströsen Teams aussuchen. Mit einer richtigen Basketball-Simulation hat dieses actionlastige Beinahe-Sportspiel nicht viel zu tun. Regelmäßig gibt es fast keine und taktisches Feingefühl ist nicht vonnöten, wenn es darum geht, möglichst viele Körbe zu werfen. Das überdurchschnittlich starke Spritergeflackere trägt überdies nicht gerade zu Aufwertung bei und führt höchstens zur Augenrötung. Basketball-Fans werden stark unterfordert. Für diejenigen, die sich noch nie so richtig mit Basketball angefreundet konnten, aber trotzdem einmal hineinschnuppern möchten, ist Basketball Nightmare geeignet - aber keines Falls ein Muß.

JETZT SCHLAEGT POWER 2 ZURUECK

ACTION REPLAY

PRO VERSION Cartridge



DM 149,-

WERDEN SIE UNBESIEGBAR!!

ZZGL DM 10,- VERSANDKOSTEN

JETZT ERHAELTLICH FUER DEN

* **SUPER NES**™ TM

(FUNKTIONIERT ALS ADAPTER FUER AMERIKANISCHE UND JAPANISCHE SPIELE!)

* **MEGADRIVE**™ TM

WERDEN SIE SPIEL-PROFI MIT ACTION REPLAY!

MIT DEM ACTION REPLAY CARTRIDGE KOENNEN SIE IHRE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN

UNENDLICHES LEBEN, UNBEGRENZTE ENERGIE, UNBEGRENZTE POWER, MEHR TREIBSTOFF, WERDEN SIE UNBESIEGBAR MIT DEM **ACTION REPLAY CARTRIDGE** FUER IHRE MEGADRIVE™ UND SUPER NES™ CONSOLE

■ **ACTION REPLAY** IST EINE NEUE ENTWICKLUNG, DIE DEN LSI-KRISTALL CHIP BEINHÄLTET, DIESER WURDE SPEZIELL ANGEFERTIGT, UM DEN BENUTZER DIE ÄNDERUNG DER SPIELPROGRAMMIERUNG ZU ERMOEGELICHEN, SO DASS MAN LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM ENDE DURCHSPIELEN KANN

■ DURCH DEN EINZIGARTIGEN "GAME-TRAINER" IST ES MOEGELICH, LEVELS ZU SPIELEN, DIE MAN ZUVOR NOCH NIE GESEHEN HAT UND IHRE EIGENE PARAMETER ZU FINDEN, FUER MEHR POWER, ENERGIE, TREIBSTOFF, UNENDLICHES LEBEN, USW.

■ MIT **ACTION REPLAY PRO** FINDEN SIE IHRE EIGENEN PARAMETER, ES DAUERT NUR MINUTEN, UM NEUE PARAMETER ZU FINDEN, DIESES IST DAS MODUL, DAS VON PROFIS EINGESETZT WIRD

■ **ACTION REPLAY** FUNKTIONIERT AUCH ALS ADAPTER FUER JAPANISCHE UND AMERIKANISCHE SPIELMODULE. DABURCH HABEN SIE DIE MOEGELICHKEIT, IMPORTIERTE SPIELMODULE AUF DEUTSCHE SPIELCONSOLEN ZU SPIELEN

■ MIT DER SPEZIELL ENTWICKELTEN ASIC HARDWARE IST ES MOEGELICH, DIE NEUESTEN SPIELE DIREKT NACH DEREN NEUERSCHEINUNG ZU MANIPULIEREN

■ KEINE SPEZIELLEN VORKENNTNISSE NOTWENDIG. WENN SIE EIN SPIEL SPIELEN KOENNEN, IST ES SCHON MOEGELICH, DAS **ACTION REPLAY** EINZUSETZEN. ALLE EINGABEN WERDEN UEBER DEN JOYSTICK/PAD EINGEGEBEN. EINFACHER GEHT ES NICHT.

DAS ACTION REPLAY MODUL IST EIN UNENTBEHRLICHES HILFSMITTEL FUER JEDEN SPIELCONSOLE-BESITZER. LESEN SIE DEN TESTBERICHT IM GAMERS-MAGAZIN 03/92



JETZT KOENNEN SIE AMERIKANISCHE UND JAPANISCHE MODULE AUF IHRER DEUTSCHEN SUPER NES-CONSOLE SPIELEN

■ MIT DIESEM UNIVERSELLEN SPIELADAPTER KOENNEN SIE DIE ENORME ANZAHL VON AMERIKANISCHE UND JAPANISCHE MODULE AUF IHRER DEUTSCHEN SUPER NES-CONSOLE SPIELEN

■ FUNKTIONIERT AUCH ALS DOPPELMODULADAPTER. ES ERLAUBT, ZWEI MODULE GLEICHZEITIG ANZUSCHLIESSEN. EINFACH ZWISCHEN DEN MODULEN HIN- UND HERSCHALTEN. HIERDURCH WIRD IHR GAMEPORT GEGEN VERSCHLEISS GESCHUETZT

■ SEHR EINFACH IN DER HANDHABUNG

■ ES ERLAUBT, DEUTSCHE MODULE AUF AMERIKANISCHE UND JAPANISCHE CONSOLEN EINZUSETZEN

ZZGL DM 10,- VERSANDKOSTEN

* **WICHTIG!!**

ACTION REPLAY IST NICHT ENTWICKELT, WIRD NICHT HERGESTELLT UND VERTRIEBEN DURCH SEGA ENTERPRISES LTD.



"SEGA" & "MEGADRIVE" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.
"SUPER NES" & "NINTENDO" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO INC.

WIE BESTELLEN SIE AM SCHNELLSTEN!
TELEFON [24 STUNDEN SERVICE] 02822 68845 / 037182

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR.....

DATAFLASH GMBH

WASSENBERGSTRASSE 34 4240 EMMERICH

FAX 02822 68547

BEI BESTELLUNG BITTE IHREN CONSOLEN-TYP ANGEBEN !!!

DATAFLASH GMBH

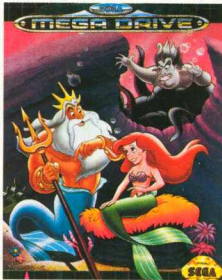


4240 EMMERICH
WASSENBERGSTR. 34

DATA Flash

VOR SCHAU

Nächstes Mal im Testteil:



Das neue
Disney-
Modul

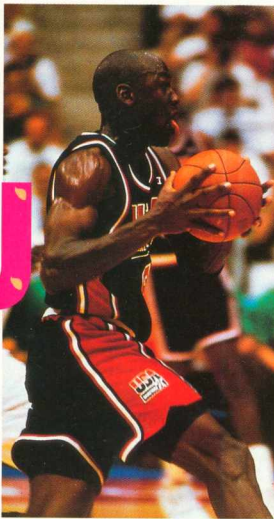
Sonic, die Zweite

Fünf Tage vor der Erstauslieferung von „Sonic 2“ erscheint unsere nächste Ausgabe. Natürlich gibt's zur Feier des Tages ein großes Sonic 2-Special, bei dem drei unserer Leser das Modul für Euch genau testen.

Termine

Heißer Videospiele-Herbst in Hamburg. Ab 5. Oktober findet im Wandsbeker Quarrée eine 14tägige Videospielemesse statt.

Ab November 92 gibt es nun auch eine monatliche Videospiele-Tauschbörse. Veranstaltungsort: Hamburg Seeterrassen (Planten und Blumen). Termine 5.11., 10.12., 7.1.93, 11.2.93, jeweils von 15.00-20.30 Uhr.



Dream Team

Das größte Team, das es je im Basketball gegeben hat, war das „Team USA“ der diesjährigen Olympiade in Barcelona. Electronic Arts feiert die Goldmedallien-Gewinner mit einer eigenen Simulation namens „Team USA“, die wir in der nächsten Ausgabe testen werden.



Fotos: Bongarts

- „Vampire“ für Master System: Knoblauch, Holzpflock, Blutsauger
- „Popils“ für Game Gear: Denk, Tüftel, Grübel, Knobel, Kniffel
- „LHX Attack Chopper“ für Mega Drive: Hubschrapp-schrapp



und viele andere mehr, darunter das Neueste aus den Sega-Labors sowie die besten Importe aus Japan und den USA

WEIHNACHT

Die nächste GAMERS soll Euch natürlich die Zeit bis Weihnachten verkürzen und wird deswegen besonders viele Einkaufs- und Geschenke-Tips enthalten. Außerdem werden wir das Spiel des Jahres suchen, sinnvolles Zubehör für alle Konsolen vorstellen und einen Ausblick auf die Module, die wir 1993 erwarten dürfen, geben. Und wie sich das für eine Weihnachtsausgabe gehört, gibt es ein paar tolle Überraschungen für unsere Leser.

IMPRESSUM

Herausgeber

Rüdiger Limbach

Chefredaktion

Heinrich Lenhardt,

Boris Schneider

v.i.S.d.P. für alle Tests und

Tips & Tricks

Koordination

Sven Jakobsen v.i.S.d.P.

für alle Features

Graphik

Peter Kemmler, Marion Limbach,

Kim Schimansky

Illustration

Klaus Pötter

Bildredaktion

Sven Jakobsen

Marketing

Thomas Franzen

Anzeigen

Ann-Katrin Schoel

Tel: 040 / 44 16 58-59

Fax: 040 / 45 42 90

Anzeigenpreisliste Nr. 1

vom 1.1.1992

Vertrieb

IPV Wendenstraße 27-29

2000 Hamburg 1

Abonnement

Gamers -

Leserservice

Postfach 10 32 45

2000 Hamburg 1

Lithografie

Repro & Litho

Werkstatt GmbH

Oelkerallee 29a,

2000 Hamburg 90,

City-Repro

Ighaut GmbH

Münzstraße 11

2000 Hamburg 1

Druck

Neef + Stumme

Rollenoffset

3120 Wittingen

Verlag

MVL GmbH

Pösselstraße Weg 13

2000 Hamburg 13

© 1992 für alle Beiträge bei MVL GmbH

Alle Rechte vorbehalten

Nachdruck nur mit

vorheriger schriftlicher

Genehmigung

Keine Haftung

für unverlangte Fotos,

Manuskripte etc.

Gerichtsstand ist Hamburg

GAMERS erscheint zwei-

monatlich zum Einzelpreis

von DM 6,-

Das nächste
GAMERS-Heft
erscheint am
19. November 1992

SONIC 2 THE HEDGEHOG

Einer kommt selten allein.

Are you ready? Habt Ihr Sonic, the Hedgehog, schon geschafft? Oder er Euch? Wie dem auch sei: Jetzt ist sie da, die Rückkehr des irren Igels. Aber das Glück kommt selten allein. Sonic hat jetzt einen Freund. Ratet mal, wer zum Spielen kommt. Für doppelte Action ist gesorgt. Mehr verraten wir erst beim nächsten Mal.

Und inzwischen?
Üben, üben, üben!

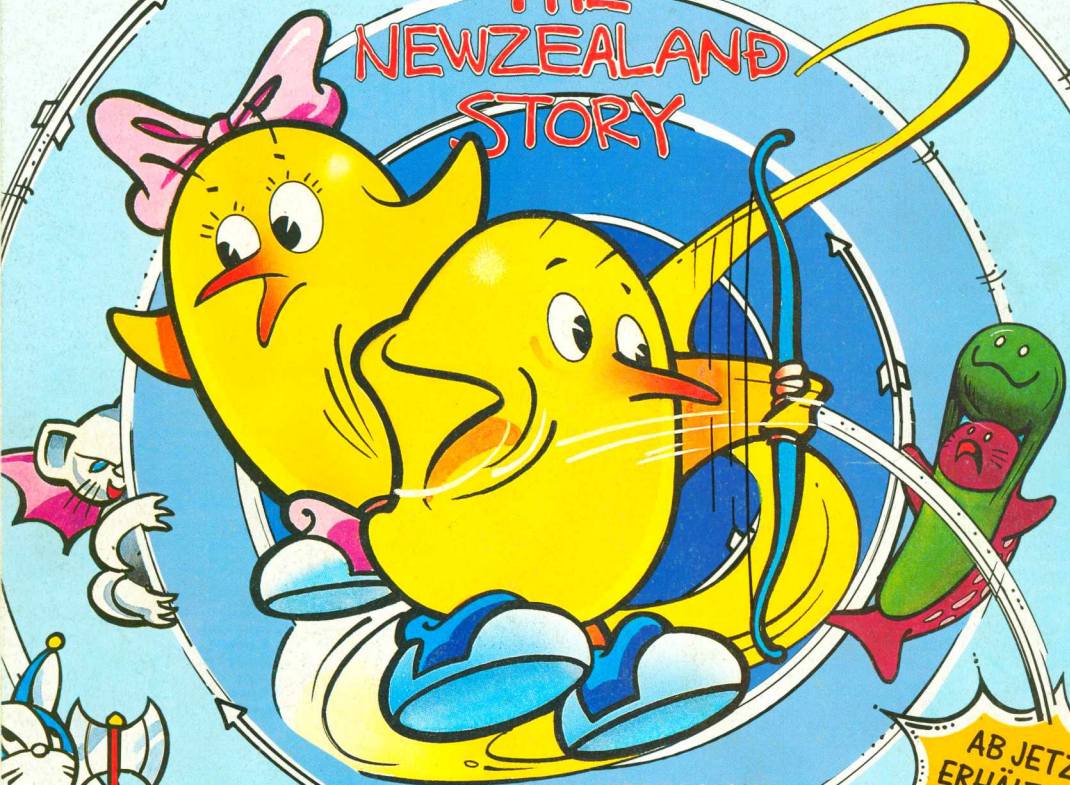


SEGA

Der Bessere gewinnt.

TECMAGIK

THE NEWZEALAND STORY



KIWIS GERATEN INS SCHLEUDERN!

AB JETZT ERHÄLTlich!

Tiki, der mutige Kiwi, ist der Held dieses spannenden Abenteuers. Soviel steht fest-es werden Federn Fliegen! Denn der Weg auf dem Du Tiki begleitest, ist alles andere als ein gemütlicher Spaziergang. Kämpf Dich durch verwickelte Irrgärten, bezwinde pfliffige Gegner, befreie Tikis Freunde und stelle Dich am Ende Wally Walrus, im Kampf Deines Lebens. Tja, Du mußt flott sein, sonst bist Du der nächste Gang auf Wallys Speisekarte! Nun, die Zeit wird's ziehen, und die ist verflucht knapp!

SEGA
Master System™

