

GAMERS

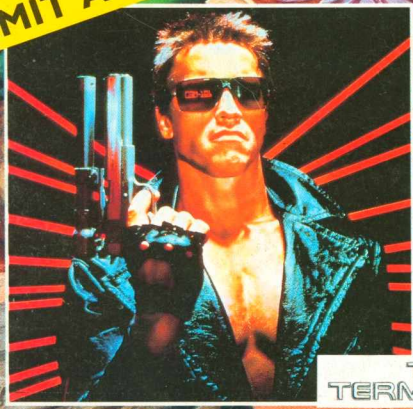
Die
NR.1

VIDEOGAME-ENTERTAINMENT MAGAZIN

NEUES COMIC-SPIEL
T A Z M A N I A

T A Z
HAT'S

ACTION SATT
MIT ARNOLD



THE
TERMINATOR.



Frisch aus USA: Batman kehrt zurück • Stapelweise Neuheiten aus Chicago • Erstes Modul von deutschen Programmierern • im Test: Tom & Jerry • Euro Club Soccer • George Foreman Boxing • Lemmings • Splatterhouse II



SEGA

INFOS • AKTIONEN • TESTS • TIPS & TRICKS

**DAS
SPORT**

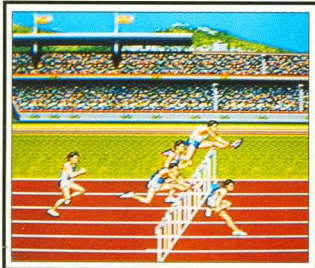


OLYMPIC GOLD



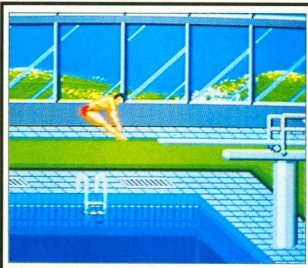
BEDEUTENDSTE SPORT-EREIGNIS DES JAHRES!

Mega Drive



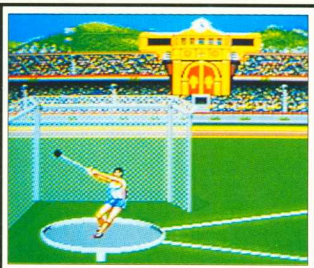
110-METER-HÜRDEN

Master System/Game Gear



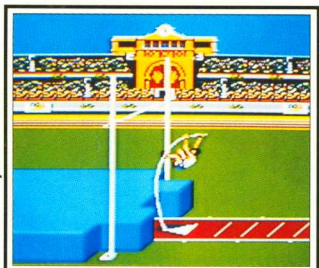
TURMSPRINGEN

Mega Drive



BOGENSCHIEßEN

Master System/Game Gear



STABHOCHSPRUNG

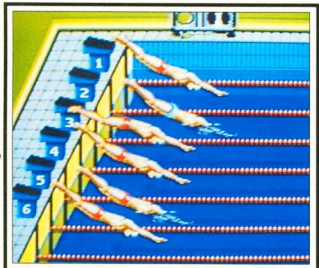
Master System™

Olympische Spiele in Barcelona. Eine einmalige Gelegenheit, sich mit den weltweiten Sportgrößen im Stadion zu messen. Die besondere Atmosphäre, in der Vieltausende über Jahre des Trainings entschieden... begeistertes Publikum... atemberaubende Wettkampfszenen... Das können Sie jetzt auch persönlich erleben - mit OLYMPIC GOLD für das SEGA Master System.

Stellen Sie neue olympische Rekorde auf, oder verbessern Sie den aktuellen Weltrekord. Beweisen Sie Ihre Kondition, indem Sie Ihre physischen Energien gezielt in Ihre Lieblingskonsole schicken.

OLYMPIC GOLD für das Master System - ein unnaahmliches Ereignis für ein attraktives Videospiel-System!

Mega Drive



200-METER-FREISTIL



Olympia 1992. Die Welt hält den Atem an. Erleben Sie dieses herausragende Ereignis jetzt mit einer herausragenden Videospiel-Konsole, dem SEGA Mega Drive! OLYMPIC GOLD bringt die einzigartige olympische Atmosphäre zum Gelingen nach. Spüren Sie am eigenen Leib, was die Athleten fühlen: Die Serie von Adrenalinstößen nach dem Start, die Leidenschaft, die Anstrengung und die Hoffnung auf den Sieg. Der Wettkampf ist hart. Doch mit Kraft, Ausdauer, 16-Bit-Graphik vor Augen und geballtem Stereo-Sound im Rücken können Sie es wagen, die Besten der Welt herauszufordern - und zu gewinnen!

GAME GEAR

OLYMPIC GOLD für das Game Gear: Ein Ziel, das vier Spieler in Bewegung bringt! Das unnaahmliche Ereignis für das unnaahmlich farberbheitreichste Handheld.

Mit dem Game Gear und OLYMPIC GOLD belassen Sie es nicht beim passiven Zuschauen. Hier spielen Sie bei der Medaillengewinnung mit - und wenn Sie gut genug sind, auch in der ersten Reihe!

Ihr High-Resolution-Bildschirm liefert Ihnen rasiermesserscharfe Details aller Wettkämpfe aus dem Stadion und der Schwimmhalle.

Lossen Sie sich nicht von anderen überholen. Sprinten Sie los!

Master System/Game Gear



100-METER-LAUF

Mega Drive



HAMMERWERFEN

Die Screenshots dienen nur zur Illustration des Spiels und entsprechen nicht unbedingt der Bildschirmgrafik, da diese je nach Rechner in Qualität und Erscheinung unterschiedlich ist.

Erleben Sie die Spannung und den wahren Geist eines der bedeutendsten Sport-Ereignisse unserer Zeit: Erleben Sie OLYMPIC GOLD! Vertreten Sie Ihr Land. Fordern Sie die weltbesten Sportler heraus. Sieben olympische Disziplinen stehen zwischen Ihnen und der höchsten Auszeichnung Ihrer sportlichen Laufbahn. Geben Sie alles, was Sie haben: Selbstbewußtsein, Kraft, Ausdauer und den Willen zum Sieg. Erreichen Sie Ihr Ziel: OLYMPIC GOLD!

NUR ERHÄLTlich FÜR

SEGA™

VON



Sega Championship

**GAMERS
Exklusiv**



Musik und Tanz von Construction

Mann, war das eine Party! Bei den Sega-Championships ging ganz schön die Post ab. 200 Gamers aus ganz Deutschland auf der Suche nach dem besten Videospieler. Da glühten die Joypads und rauchten die Köpfe. Hamburg wurde

so über Nacht zur Videospiele-Hauptstadt und einer von zweihundert zum Champion.

Sonic und ein Roboter waren auch dabei



In der Halle: Tierische Stimmung und verschwitzte Joypads

Im Rahmenprogramm gab es Unterhaltung satt: Musik, Zauberei, Lasershow und Disneykino hielten Zuschauer und Teilnehmer auf Trab. Unsere rasenden Reporter berichten auf drei Seiten von der stärksten, größten, pyramidalsten Show, seit es Videospiele gibt.

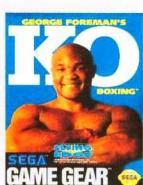
MODUL-NEWS



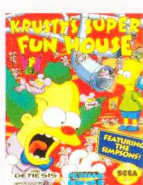
G-LOC **37**



SPLATTER HOUSE **40**



G.F. KO BOXING **51**



KRUSTY'S FUN HOUSE **62**

August '92

NEWSLET

EDITORIAL



▲ **Terminator im Test (Seite 34).** Zu schwer oder gerade richtig für abgehartete Profis?

HALLO GAMERS, willkommen zur vierten Ausgabe! Zu Beginn gleich eine Entschuldigung: Weil wir von der CES in Chicago so viele heiße Infos und neue Module zum Testen mitgebracht haben, müssen wir den Schwerpunkt "Rollenspiele" und den großen Joystick-Test verschieben. Wir holen das baldmöglichst nach. Dann gab es große Diskussionen um das Thema "Wie schwer darf ein Spiel sein?". Einige Leser fanden beispielsweise Kid Chameleon viel zu schwer und meckerten, daß unsere Eins Minus wegen nicht vorhandener Paßwörter hoffnungslos übertrieben sei. Andere Leser finden eine Eins Minus für Sonic nicht gut, weil sie es nach zwei Tagen durchgespielt haben. Schreibt uns Eure Meinung zu diesem Thema. Wir versuchen, in den Tests die Schwierigkeit so genau wie möglich zu beschreiben.

EURE GAMERS-CREW

6 Hundert Hits auf der CES

6

CES: Unser aktueller Messebericht zeigt dutzendweise Neuheiten

16

Championship: Das habt Ihr in Hamburg verpaßt (oder erlebt)

20

Shorties: Mit ersten Infos über eine neue Konsole von Sega und brandheiße Spiele aus aller Welt

22

Previews: Batman kehrt zurück! Und das erste deutsche Modul!

26

Post: Was unsere Leser uns so schreiben, mit den Antworten der Redaktion verüßt

30

Tests: Egal ob Mega Drive, Master System oder Game Gear: Die heißesten Spiele werden auf Herz und Nieren getestet.

64

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

70

Turnschuhe: Trägt jeder. Doch was sind die aktuellen Trends in Mode und Technik? GAMERS informiert.

73

Lexikon: Nicht nur für Ausschnider und Sammler: Unsere alphabetische Modul-Übersicht geht weiter.

78

Börse: Wollt Ihr Module tauschen, verkaufen oder kaufen? Sucht ihr einen Freak in Eurer Nähe? Schaut in unsere Börse!

82

Die Wahrheit: Und nichts anderes, auf unserer letzten Seite.



Seite 48: Euro Club Soccer



Seite 44: Kater Tom & Maus Jerry



Modul-Paradies Chicago

Steinbeisser und andere schräge Typen

38

Chuck Rock zeigt, daß auch ein Bierbauch im Leben etwas nutzt



Auf einen Blick: Die Spieltests in dieser Ausgabe

Titel	System	Test auf Seite:
Aerial Assault	Game Gear	32
Arcade Smash Hits	Master System	47
Bulls vs. Lakers	Mega Drive	52
Cadash	Mega Drive	46
Chase HQ	Game Gear	57
Chuck Rock	Master System	39
Chuck Rock	Mega Drive	38
Devilish	Mega Drive	55
Euro Club Soccer	Mega Drive	48
Evander Holyfield Boxing	Mega Drive	50
G-Loc	Master System	37
Galaxy Force II	Mega Drive	45
George Foreman K.O. Boxing	Game Gear	51
Hard Drivin'	Mega Drive	54
Krusty's Fun House	Mega Drive	62
Lemmings	Mega Drive	60
Marble Madness	Master System	63
Olympic Gold	Game Gear	53
Pacmania	Mega Drive	56
Splattherhouse II	Mega Drive	40
Super Hydlide	Mega Drive	36
Tazmania	Mega Drive	30
Terminator	Master System	35
Terminator	Mega Drive	34
Tom & Jerry	Master System	44
Woody Pop	Game Gear	56

Antihelden leben auf

Chuck Rock, der bierbäuchige Steinzeit-Knabe, ist nur ein Beispiel für die nicht gerade nach Held ausschauenden Typen, die jetzt Eure Konsolen erobern. So zeigen wir in diesem Heft auch Spiele um den Clown Krusty (von den Simpsons), die herzerweichend dummen Lemmings, dem ewig hungrigen Tasmanischen Teufel, und so weiter. Das ist der Beweis: Heutzutage muß man keine Raumschiffe steuern oder Kanonen schwenken, um als Videospiele-Star Erfolg zu haben. Ein dicker Bauch oder ein unstillbarer Hunger genügen, um sich gute Noten bei unseren Testern zu erschleichen.

Die US-Metropole Chicago, als „Windy City“ ob ihres zügigen Klimas berüchtigt, zeigte sich nicht nur meteorologisch von ihrer besten Seite. Sonnenschein und moderate Temperaturen begleiteten den Messebesucher auf dem Weg zu den McCormick-Hallen, wo die Consumer Electronics Show (CES) stattfand. Diese Ver-



Unter dem Sonic 2-Logo drängten sich bei Sega die Besucher, um einen Level der heiß begehrten Fortsetzung anspielen zu dürfen

Messetrubel in den USA: Sega bekennt sich zum CD-ROM und läßt einen ganzen Batzen Weihnachts-Neuheiten vom Stapel. Doch Rivale Nintendo schläft nicht und drückt sein 16-Bit-System mit Vehemenz in den amerikanischen Markt: Der Videospiele-Show-down auf der CES in Chicago war spannender als jeder Western.

CHICAGO EMPFÄNGT SEGA

anstellung ist ein Podium für die neuesten Errungenschaften der Unterhaltungselektronik: Neue Videokameras, TV-Modelle oder Telefone werden ebenso präsentiert wie die Trümper der Videospiele-Firmen fürs nahende Weihnachtsgeschäft.

Diesmal stand das große Duell im 16-Bit-Lager auf dem Spielplan. Segas dominante Position droht erschüttert zu werden, denn Erzrivale Nintendo puscht seine „Super Nintendo“-Konsole mit einer Fülle von Neuerscheinungen. Sega hielt dagegen und präsentierte fürs Mega Drive (das in den USA auf den Namen „Genesis“ hört) diverse brandneue Titel. Neben den Modulen stand das CD-ROM erstmals außerhalb Japans offiziell im Mittelpunkt; Sega kündigte endlich konkret an, welche Titel wann auf Compact Disk erscheinen sollen. Ende des Jahres kommt das Mega-CD auch in Deutschland raus.

SEGA

Der amerikanische Videospiele-Markt unterscheidet sich deutlich von den Konsolen-Kräfteverhältnissen in Europa. Während sich das Master System bei uns einer konstanten Beliebtheit erfreut, hat Segas 8-Bit-Oldie auf dem US-Markt nichts zu melden. Man verzichtete deshalb darauf, Master-Neuheiten auf der Messe zu zeigen (was natürlich nicht heißen soll, daß keine neuen Spiele mehr erscheinen sollen). Auf seinem Messeareal (die Bezeichnung „Stand“ wäre angesichts der Ausmaße eine milde Unter-

treibung) zeigte Sega zusammen mit diversen unabhängigen Software-Entwicklern vor allem Mega Drive-Neuheiten; der Game Gear wurde angesichts der 16-Bit-Dominanz zwar etwas untergebuttert, aber keinesfalls vergessen.

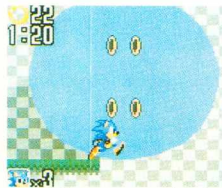
Das heißeste Modulthema wurde wie eine geheime Staatssache behandelt. Die Rede ist natürlich von Sonic the Hedgehog 2, das im November weltweit fürs Mega Drive erscheinen soll; angepaßte Versionen für Master System und Game Gear sind auch geplant. Auf einer Kon-

soleninsel in der Standmitte konnte man bereits einen Level anspielen, doch wehe dem, der ein Foto machen wollte: Da an Sonic 2 noch gearbeitet wird, untersagte Sega das Knipsen des unvollendeten Programms (Bild 1 - 3). Dieser wirren Informationspolitik zum trotz konnte man sich folgende Fakten zu Sonic 2 zusammenkratzen: Sonic wird bei seiner erneuten Konfrontation mit Dr. Robotnik von einem putzigen Kumpan unterstützt, er wird durch verschiedene Zeitzonen reisen und ein Zwei-Spieler-Modus (gleichzeitig bei geteiltem Bildschirm) ist auch vorgesehen.

Hinter Sonic formiert sich eine ganze Reihe von Herbst-Neuheiten fürs Mega Drive. Batman Returns ist das Action-geladene Spiel zum aktuellen Superhelden-Film. Die Liste der Kino-Konvertierungen geht munter weiter: Hinter Home Alone (Bild 4) steckt die Einbrecher-Vertreibungskomödie „Kevin - allein zuhaus“ und Ariel bringt den Disney-Trickfilm um die liebreizende Meerjungfrau auf den Bildschirm. Kenner der Marvel-Comics werden bei X-Men auf vertraute Figuren stoßen, denn hier kämpfen



Die ersten Bilder von Sonic 2: Hier die Mega Drive-Version...



...und die Umsetzung für den Game Gear



Bild 4: Home alone (Mega Drive)

sich verschiedene Superhelden wie Wolverine, Cyclops und Colossus durch sieben Levels. Ein weiterer Comicstar ist Chakan (Bild 5), dessen Extrawaffen-gespickte Abenteuer Ihr bald auf dem Mega Drive nachspielen könnt. Der Held in Greendog (Bild 6) ist kein colorierter Vierbeiner, wie man angesichts des Titels vermuten könnte, sondern ein cooler Surfer, der sich mit einem Frisbee durch das ziemlich witzige Szenario schlägt.

Höheren Wiedererkennungswert haben da schon die beiden Hauptakteure von Talespin, dem neuesten Titel aus Segas Disney-Reihe (Bild 7). Baloo der Bär und sein Freund Kit stehen hier im Mittelpunkt, aber Fans von Donald Duck und Mickey Mouse müssen nicht verzagen: In Castle of Illusion II werden Maus und Entich gemeinsam auftreten. Bei beiden Disney-Titeln ist traditionell exquisite Grafik zu erwarten.



Bild 5: Chakan the Forever Man (Mega Drive)



Bild 6: Greendog (M. Drive)



Bild 7: Talespin (M. Drive)

Nicht minder prominent ist Kinoheld Indiana Jones, dessen Jugendabenteuer demnächst als TV-Serie bei SAT-1 ausgestrahlt werden. Das Spiel zum Fernsehereignis nennt sich Young Indy und bietet viel Gepötsche und Gehüpfte (Bild 8).

Neben all diesen Jump-and-Run-lastigen Titeln gibt es natürlich auch reichlich Action pur. B-Bomb (Bild 9) und Bio-Hazard Battle (Bild 10) sind gestandene Ballereien, während Streets of Rage II ein Freudentest für Prügelspiel-Fans werden könnte. Um bei diesem Edelklopper die größeren Sprites, viele Levels und Abwechslung unterzubringen, soll das Modul 16 Megabit umfassen - das wäre eine doppelt so hohe Speicherkapazität wie beim ersten Streets of Rage-Spiel

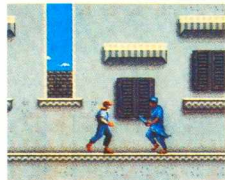


Bild 8: Young Indiana Jones (Mega Drive)



Bild 9: B-Bomb (Mega Drive)

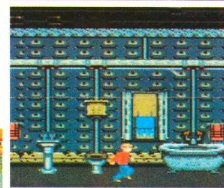


Bild 11: Home alone (Game Gear)



Bild 12: Ariel (Game Gear)



Bild 13: David Robinson's Supreme Court (Game Gear)

und Sega-interner Rekord.

Folgende Titel wird Sega auch für den Game Gear umsetzen: Sonic 2, Batman Returns, Home alone (Bild 11), Ariel (Bild 12) und Talespin. Außerdem sind Adaptionen der Mega Drive-Hits Streets of Rage, Taz-Mania und David Robinson's Supreme Court (Bild 13) in Arbeit. Action-Fans sollten schon mal auf Shinobi II: Shadow of the Ninja sparen, das exklusiv für den Game Gear entwickelt wird (Bild 14). Wie beim Vorgänger wird man den Startlevel wählen und im Spiel zwischen mehreren Ninjas wechseln können. Defenders of Oasis nennt sich ein taufisches Rollenspiel, das den akuten Mangel an Vertretern dieses Genres auf dem Game Gear lindern soll (Bild 15).

Die meisten Sega-Neuheiten hatten einen kleinen Haken: Man konnte sie zwar auf der Messe schon anspielen, aber es handelte sich fast durch die Bank um sehr frühe Versionen. Das bedeutet, das man schon ein wenig Grafik sehen konnte, aber meistens weder Gegner noch richtige Levels auf dem Bildschirm fand - über den spielerischen

Ablauf kann man bei vielen Modulen also noch nichts sagen.

Eine neue Hardware-Erweiterung fürs Mega Drive soll hier nicht verschwiegen werden, die Sega Deutschland wohl aus Image-Gründen nicht bei uns veröffentlichen wird. Die Rede ist vom Menacer, einer Art Infrarot-Pistole mit martialischen Ausmaßen (Bild 16 + 17). Der Plastik-Ballermann wird an der Schulter angesetzt und erlaubt genaueres Zielen als bei herkömmlichen Lichtpistolen. Ein Infrarot-Empfänger, der ans Mega Drive angeschlossen wird, verarbeitet die Impulse erfreulich schnell und genau, wie ein erstes „Probeschießen“ am Messestand zeigte. Auch bei einer Entfernung von rund sechs Metern zum Bildschirm läßt sich fast punktgenau zielen. Und anders, als bei der Master-System-Lichtpistole, kann beim Menacer dank des Extra-Empfängers ständig ohne Blitzen die Pistolenhaltung überprüft und beispielsweise ein Fadenkreuz auf dem Bildschirm angezeigt werden.

Der Menacer kommt im Herbst für 60 Dollar (ent-



Bild 10: Bio-Hazard Battle (Mega Drive)



Bild 15: Defenders of Oasis (Game Gear)

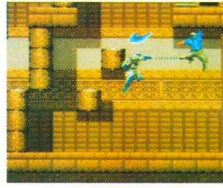


Bild 14: Shinobi II - Shadow of the Ninja (Game Gear)



Bild 16: Die Plastikkanone Menacer im Profil...



...und beim Praxistest auf dem Sega-Stand

spricht etwa 100 Mark) in den USA auf den Markt. Im Preis enthalten ist ein Modul mit sechs verschiedenen Spielen. Hier wird nicht nur dumpf auf böse Roboter und Raumschiffe geballert: In einem Toejam & Earl-Ableger mit dem sinnigen Titel „Ready,

teranen Garry Kitchen und David Crane setzt den Master System-Titel R.C. Grand Prix für den Game Gear um (Bild 18). Die anderen drei Neuheiten von Absolute sind zunächst nur fürs Mega Drive geplant: Amazing Tennis (Bild 19) zeichnet sich durch riesige Spielfiguren aus, während Super Battletank ein Panzer-Actionspiel mit dem bezeichnenden Untertitel „War in the Gulf“ („Der Golfkrieg“) ist. Toys ist nicht nur das Spiel

abgeschlossen waren. Folgerichtig dürfen wir den Film auch erst Mitte 93 in unseren Kinos erwarten.

ACCLAIM

Acclaim (Bild 20) hat nicht nur eine Fülle von Spielen, sondern auch ein hübsches Label-Paket geschnürt. Die ersten Sega-Titel des amerikanischen Herstellers erscheinen in Deutschland noch unter dem Sega-Banner, doch ab 1993 soll das Label Flying

System entstauben, wenn Sie dem Denkspiel-Klassiker Shanghai fröhnen wollen. Activision veröffentlicht zum Jahresende die aufgepeppt Fortsetzung Shanghai II, die neben dem bewährten Steinchen-Zuordnungs-Prinzip ein Bonusspiel namens Dragon's Eye bietet (Bild 21). Turnier- und Zwei-Spieler-Modi lockern das Gegrübel zusätzlich auf.

ASCHII

Hoppla, noch ein Rennspiel - was hat denn Double Clutch (Bild 22) zu bieten, um aus dem Windschatten der Konkurrenz zu fahren? Nun, es ist immerhin das erste Mega Drive-Modul, bei dem drei Spieler gleichzeitig antreten können. Ein Adapter zum Anschluß eines dritten Joypads wird der Packung beiliegen - das ist doch mal ein netter Service. Das Geschehen wird von oben gezeigt und bietet zwölf Pisten mit wechselnden Wetterbedingungen und dem üblichen Extra-Sammelsurium.

DATA EAST

Nach dem fetzigen Einstand mit Two crude Dudes arbeitet Data East an drei neuen Titeln fürs Mega Drive. Die Billard-Simulation Side Pocket bietet neben stoßsicherem Spielgefühl und realistisch klackenden Digi-Sounds diverse Spielvarianten, Computergegner und einen Turniermodus (Bild 23). Weniger dezent geht es beim Actionspiel Atomic Runner zu, der Umsetzung eines Automaten (auffallend sind die Bezeichnungen der drei Schwierigkeitsgrade: „Hard“, „Harder“ und „Mega-Hard“). In einer weiteren rabiaten Schurkenschlägerei zieht außerdem Marvel-Comicstar Captain America ins Feld; zwei Spieler werden hier gleichzeitig knuffen können.

ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts bietet wenig Neues, aber viele verbesserte Versionen erfolgreicher Sportspiele. John Madden Football '93 ist bereits die dritte Inkarnation der brillanten Football-Simulation. Am Spielprinzip tut sich nicht viel; allenfalls Kenner der Sportart werden sich an den neuen Details erfreuen können: Ein paar zusätzliche Teams, Animations-Sequenzen und auf



Bild 18: R.C. Grand Prix (Game Gear)



Bild 19: Amazing Tennis (Mega Drive)



Bild 20: Acclaim - Dicker Stand und viele Spiele



Bild 21: Shanghai II (Mega Drive)



Bild 22: Double Clutch (Mega Drive)



Bild 23: Side Pocket (Mega Drive)

Aim, Tomatoes“ wird der Menacer zum treffsicheren Tomaten-Werfer und mattscht die Ziele auf dem Bildschirm ordentlich ein.

ABSOLUTE ENTERTAINMENT

Die Firma der Videospiele-

zum neuesten Streifen von Regisseur Barry Levinson (die Hauptrolle spielt Robin Williams), sondern wird auch im Film selber vorkommen - eine absolute Neuheit, denn bisher wurden Spiele zum Film immer erst programmiert, wenn die Dreharbeiten längst

die Space Mutants sollen in den nächsten Monaten Alien 3, Smash TV und Terminator 2 für die tragbare Videospiele-Konsole erscheinen.

ACTIVISION

Mega Drive-Besitzer müssen nicht mehr länger Ihr Master

den neuesten Stand gebrachte Statistiken sind vorgesehen. Unwesentlich mehr Erregung verbreiten die neuen Features von NHLPA Hockey '93, dem Nachfolger zum Eishockey-Knaller EA Hockey (Bild 24). Jeder einzelne Spieler ist das namentliche Ebenbild eines Profis aus der NHL-Liga mit entsprechenden Stärken und Schwächen. Bei Toren werden Schütze und Wegbereiter angezeigt, doch das Grund-Spielprinzip bleibt unverändert. Durch stärkere Computergegner und die Möglichkeit, die Spielerreihen zu editieren, könnte sich der Kauf auch für Besitzer des Vorgängers lohnen.

Nach Bulls vs Lakers kommt im Spätsommer eine weitere Basketball-Simulation auf den Markt. Bei Team USA Basketball steht das olympische Turnier im Mittelpunkt, doch spielerisch scheint es bei diesen Modulen keine allzu großen Unterschiede zu geben. Auf der Messe noch nicht zu sehen, aber bereits in Arbeit ist außerdem ein Nachfolger zu PGA Tour Golf.

Nach F-22 Interceptor steht mit LHX Attack Chopper eine weitere 3D-Flugsimulation an, die zehn Missionen in drei verschiedenen Einsatzgebieten enthält. Hinter dem Titel Young Galahad verbirgt sich eine überarbeitete Version des Psygnosis-Computerspiels Leander. Der Held vom Dienst säbelt sich durchs Mittelalter und muß dabei nach wichtigen Gegenständen Ausschau halten. Twisted Flipper ist - nomen est omen - Electronic Arts' Versuch, einen ratternden, knatternden Flipperautomaten auf dem Mega Drive zum Leben zu erwecken. Gegen Tengen's furiosen Grusel-Flipper Dragon's Fury wird es dieser etwas biedere Titel allerdings schwer haben. Rennspiel-Fans werden mit Lotus Turbo Challenge bedient, bei dem auch zwei Spieler gleichzeitig über acht verschiedene Strecken brettern können. Das Rennspiel Where in the World is Carmen Sandiego ist der Nachfolger zu Where in Time and wird die bewährte Mischung aus Puzzles und Lerneffekt bieten.

Weitere Nachfolgeispiele, die allerdings kaum vor 1993



Bild 24: NHLPA Hockey '93 (Mega Drive)

Bild 25: F-15 Strike Eagle II (Mega Drive)

Bild 26: Ruhe auf den billigen Plätzen! Der große Maestro bei seinen ersten Graifversuchen am Minicade:Keyboard

Schwere Zeiten für Batman: Der Joker bildet sich mit GAMERS fort

Bild 28: Mick & Mack - Global Gladiators (Mega Drive)

erscheinen werden, sind James Pond 3, Road Rash 2, Might & Magic 3 sowie eine Fortsetzung zu Desert Strike.

MICROPROSE

Die Spezialisten für Strategiespiele und Simulationen arbeiten an ihren ersten Modulen fürs Mega Drive. Drei Titel sind in Entwicklung, die wahrscheinlich im ersten Halbjahr 1993 erscheinen werden: die Flugsimulationen F-15 Strike Eagle II (Bild 25) und F-19 Stealth Fighter sowie das Strategiespiel Pirates.

MINDSCAPE

Neben dem kniffligen Gods, der Umsetzung eines Computer-Actionspiels, hat Mindscape seinen Chessmaster fürs Mega Drive reaktiviert. Mit der bereits erschienenen Game Gear-Version hat dieses aufpolierte Programm nicht mehr viel zu tun. Ausgefeilte Grafik und verbesserte Spielstärke sollen auch fortgeschrittene Schachspieler zufriedenstellen.

Das Klavier-Lernsystem Miracle ist ebenfalls auf Mega

Drive-Kurs. Es besteht aus einem Modul und einem Keyboard, das an eine Joypad-Buchse angestöpselt wird (Bild 26). Die Software fungiert quasi als elektronischer Lehrer und überwacht Eure Klimper-Fortschritte - fehlt nur noch der Blanko-Plattenvertrag. Die Klangqualität (das Keyboard hat seinen eigenen Soundchip) ersetzt durchaus eine preiswerte Heimorgel. Etwa 700 bis 800 Mark wird man für das Klavierwunder inklusive Keyboard hinlegen müssen.

RENOVATION

Jahrelang gab's kein einziges Tennis-Modul fürs Mega Drive, aber jetzt haben gleich mehrere Anbieter Simulationen dieser Sportart in Arbeit. Bei Renovations Beitrag dient Tennis-Teenie Jennifer Capriati als prominentes Zugpferd. Ein Turniermodus und die Möglichkeit, eine individuelle Spielfigur mit speziellen Eigenschaften zu entwerfen, werden angeboten.

SUNSOFT

Nachdem Sunsoft die kniffl-

gen Tüftelabenteuer der Lemmings für das Mega Drive umgesetzt hat, bereichert es die Modul-Landschaft mit einem weiteren Batman-Spiel. Es trägt den Untertitel Revenge of the Joker. Und weil ein Superheld selten alleine kommt, wird Sunsoft zum Jahreswechsel auch den guten alten Superman auf dem Mega Drive zu elektronischen Leben erwecken.

TENGEN

Tengens schwierigstes Stück Arbeit dürfte aber die Umsetzung des Automaten-hits Steel Talons sein. Die Hubschrauber-Actionsimulation verwendet detaillierte 3D-Grafik, die auf dem Mega Drive nur mit viel Programmier-Geschick ein vernünftiges Tempo erreichen könnte.

TAITO

Hit the Ice ist eine rauhebeige Eishockey-Variante, bei der vor allem viel geprügelt wird. Spielerisch macht das Geraufe allerdings einen einfügtigeren Eindruck als das artverwandte Basketball-Getetze Arch Rivals. Die Zeichentrick-Familie Feuerstein wird per Flintstones-Modul auch auf dem Mega Drive aktiv; gottlob hat diese Version nichts mit dem vermurksten Flintstones-Spiel fürs Master System zu tun.

TECMAGIK

Neben einer Tennis-Simulation rund um Profi Andre Agassi arbeitet Tecmagik an einer Comic-Umsetzung. Sylvester & Tweeite handelt vom gierigen Kater und dem niedlichen Vögelchen, die aus diversen Zeichentrick-Episoden hinlänglich bekannt sein dürften. Neben einer Mega Drive-Version sind auch Master System- und Game Gear-Versionen geplant.

VIRGIN GAMES

Muhammad Ali Heavyweight Boxing bietet Ring-Randale wahlweise als Action- oder Simulations-Variante nebst Turniermodus und herzhafem Digi-Sound - selten so schön gestöhnt. In die Kategorie „äußert vielversprechend“ gehört das grafisch bestechende Mick & Mack - Global Gladiators (Bild 28), in dem niedliche Knirpse mit einer Art Schleimschleuder auf Comic-Monster ballern.

Heinrich Lenhardt

Kampf der Branchenriesen

Sega ist nicht alleine im Videospiele-Markt: Auf dem amerikanischen 8-Bit-Markt wurde das Master System von Nintendos Entertainment System verdrängt. Für das 16-Bit-Geschäft sind die Karten jedoch neu gemischt. Nintendo hat zwar seit knapp einem Jahr auch in USA ein 16-Bit-System im Handel (das Super-NES), doch selbst bisher streng Nintendo-treue Hersteller von Modulen sagen, daß Sega auf dem 16-Bit-Markt in den USA einen Anteil von mindestens 40 Prozent behalten wird. Die direkte Folge: Einige prominente Nintendo-Modul-Lieferanten bieten demnächst auch Sega-Titel an, allerdings meist nur für Mega Drive.

Nintendo selbst konnte auf seinem Messestand (Bild 29) allerdings ein paar Neuheiten zeigen, die Sega-Spielern gefallen würden. So gibt es mit Mario Paint ein Malprogramm, das Segas Art Alive (Test in Ausgabe 2/92) weit auf die hinteren Plätze verweist. Dem Modul liegt zum Preis von etwa 160 Mark auch eine „Maus“ bei, ein Joypad-Ersatz, den viele von Euch von Heimcomputern und PCs her kennen. Mit Mario Paint kann man komfortabel malen, bis zu 16 Bilder im Modul speichern, kleine Zeichentrickfilme basteln und auch noch Musik machen und

Noten lernen.

Nintendo hat für sein Super-NES auch ein CD-ROM in der Mache, doch da dieses erst nächstes Jahr erscheinen soll, gab es nichts von dieser Hardware zu sehen. Das Super-NES erscheint im August auch in Deutschland; es wird wohl ein ähnliches Kräfteressen geben wie in den USA. Wahrscheinlich ist aber auch, daß beide Systeme nebeneinander existieren und sich den Markt brav aufteilen. Und durch die Konkurrenz dürften (wie gerade in den USA geschehen) die Preise für Konsolen und Module nochmal um ein paar Mark fallen.

Es mehren sich übrigens Gerüchte, daß eine dritte 16-Bit-Konsole sich nach Europa wagen könnte. Das „Turbo Duo“ (Bild 30), der Nachfolger der japanischen PC-Engine, bietet zum Preis von umgerechnet 600 Mark gleich ein eingebautes CD-ROM und eines der schönsten Konsolen-Gehäuse (megafach) überhaupt. Technisch ist das Turbo-Duo nicht ganz so gut wie Segas und Nintendos Systeme, dafür aber bei CD-Titeln ziemlich stark, da das CD-ROM schon über zwei Jahre erhältlich war und die Programmierer das System gut kennen. Eine Europa-Einführung des Turbo Duo ist im Gespräch.

Für ein paar Dollar mehr

Etwas teurer als Konsolen sind die ausgewachsenen PCs (Personal Computer), die mit flinken Prozessoren teilweise ganz erstaunliche Grafiken und Animationen auf den Bildschirm bringen. Da dank CD-Technologie viele PC-Spiele

ern ertönen werden.

Auf dem Macintosh zeigte Reaktor das Spiel Spacehip Warlock, daß man am ehesten als Comic-Film-Adventure am Bildschirm beschreiben könnte. Die Grafiken (die von Comic-Zeichner Mike Soenz stammen) und Animationen sind teilweise ziemlich atemberaubend und trösten über



Gute Nachbarschaft: Die Stände von Sega und Nintendo lagen dicht zusammen



Nintendo klotzte mit vielen Modulen für sein 16-Bit-System, das Super NES

auch den Sprung zur Videospiele-Welt schaffen können, lohnt es sich, mal über den Zaun zu gucken und sich dortige Neuheiten anzusehen.

Auch auf PCs beginnen sich die CD-ROMs durchzusetzen. Während bisher meistens nur ältere Spiele als Sammlungen auf CD erschienen, kommen nach und nach immer mehr nur auf CD realisierbare Titel auf den Markt. Dazu gehört beispielsweise Multimedia Battlechess von Interplay, eine Schach-Variante, bei der die Figuren lebendig werden, über das Spielbrett laufen, miteinander kämpfen und sogar mit dem Spieler vor dem Bildschirm reden, um die Regeln zu erklären.

Dieselbe Firma arbeitet an einem Spiel zur Fernsehserie Raumschiff Enterprise, bei der die Original-Schauspieler gerade im Aufnahmestudio die neuen Dialoge sprechen, so daß im Spiel die Original-Stim-

das etwas kleine Spiel hinweg.

Fast jeder Hersteller von PC-Software arbeitet an mindestens einem speziellen CD-Titel. Weiterhin kommen immer mehr Lern- und Informationsprogramme auf CD, mit denen man von der Pflanzenpflege über die Flugzeuge der Welt bis hin zur Auflistung aller Oscar-Gewinner viele Nachschlagewerke ersetzen kann. Die ersten Sprachkurse, die mit echter Sprachausgabe und Animation auf dem Bildschirm arbeiten, sind in der Entwicklung. Leider sind die meisten der elektronischen Nachschlagewerke nur auf Englisch. Daß erfolgreiche Titel auch für Segas CD-ROM umgesetzt werden, ist wahrscheinlich.

Dem CD-Markt gibt auch Phillips große Chancen. In USA (und demnächst auch hier in Deutschland) ist das CD-System erhältlich, das ähnlich funktioniert wie das Mega-CD (aber nicht kompatibel ist). Der große Erfolg bleibt abzuwarten, denn mit rund 1500 Mark ist ein CD-Spieler ziemlich teuer. Außerdem gibt es bei den sehr familienorientierten Titeln noch wenig Spiele-Software, sondern hauptsächlich Info-Programme für Erwachsene und Lernsoftware für Kinder bis acht Jahren.

Boris Schneider



Das neue Spielsystem Turbo-Duo soll um die 600 Mark kosten - CD-Laufwerk inklusive

JETZT SCHLAEGT POWER 2 ZURUECK

ACTION REPLAY

PRO
VERSION
Cartridge



DM 149,-

WERDEN SIE UNBESIEGBAR!!

ZZGL DM 10,- VERSANDKOSTEN

JETZT ERHAELTICH FUER DEN

- * **SUPER NES™** (FUNKTIONIERT ALS ADAPTER FUER AMERIKANISCHE UND JAPANISCHE SPIELE!)
- * **MEGADRIVE™**

WERDEN SIE SPIEL-PROFI MIT ACTION REPLAY

MIT DEM ACTION REPLAY CARTRIDGE KOENNEN SIE IHRE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN

UNENDLICHES LEBEN, UNBEGRENZTE ENERGIE, UNBEGRENZTE POWER, MEHR TREIBSTOFF, WERDEN SIE UNBESIEGBAR MIT DEM **ACTION REPLAY CARTRIDGE** FUER IHRE MEGADRIVE™ UND SUPER NES™ CONSOLE



- **ACTION REPLAY** IST EINE NEUE ENTWICKLUNG, DIE DEN **LSI CUSTOM CHIP** BEIHAELT, DIESER WURDE SPEZIELL ANGEFERTIGT, UM DEN BENUTZER DIE AENDERUNG DER SPIELPROGRAMMIERUNG ZU ERMOEGELICHEN, SO DASS MAN LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM ENDE DURCHSPIELEN KANN
- DURCH DEN EINZIGARTIGEN **"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. DADURCH 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 HANDHAEBUNG
- ES ERLAUBT, DEUTSCHE MODULE AUF AMERIKANISCHE UND JAPANISCHE CONSOLEN EINZUSETZEN



"SEGA" & "MEGADRIVE" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.

"SUPER NES" & "NINTENDO" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO INC.

DM 59,-

ZZGL DM 10,- VERSANDKOSTEN

* **WICHTIG!!**

ACTION REPLAY™ IST NICHT ENTWICKELT, WIRD NICHT HERGESTELLT UND VERTRIEBEN DURCH SEGA ENTERPRISES LTD.

DATAFLASH GMBH



4240 EMMERICH WASSENBERGSTR. 34

DATA
Flash

WIE BESTELLEN SIE AM SCHNELLSTEN!

TELEFON [24 STUNDEN SERVICE] **02822 68543 / 537182**

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR....

DATAFLASH GMBH

WASSENBERGSTRASSE 34 4240 EMMERICH

FAX 02822 68547

BEI BESTELLUNG BITTE IHREN CONSOLEN-TYP ANGEBEN !!!

DIE CES-NEWS AUF EINEN BLICK

Vor unserer großen tabellarischen Übersicht mit allen Messe-Neuheiten eine kleine Warnung: Die Titel von großen Herstellern wie Sega, Electronic Arts und Acclaim werden auch alle in Deutschland erscheinen, aber bei diversen Modulen anderer Firmen ist die europäische Veröffentlichung noch nicht geklärt. In den USA werden diese Spiele alle herauskommen, aber Sega wird nur einen Teil davon in seinen Deutschland-Vertrieb übernehmen.

Auch Terminangaben sind mit Vorsicht zu genie-

ßen. Die hier aufgeführten Programme sollen bis Weihnachten erscheinen; die Betonung liegt auf „sollen“, da die Termintreue der Spielehersteller nicht gerade berühmt ist. Es bringt also nichts, sofort zum Händler loszurennen und ihn z.B. wegen John Madden Football '93 zu bedrängen: Was auf der CES angekündigt wurde, ist noch lange nicht erhältlich. Wenn sich eine interessante Neuheit definitiv in den hiesigen Verkaufsregalen nähert, wird sie natürlich in GAMERS getestet.

MEGA DRIVE-NEUHEITEN

Titel	Hersteller	Spieletyp
Alien 3	Acclaim	Action
Amazing Tennis	Absolute	Sport
American Gladiators	Gametek	Action
Andre Agassi Tennis	Tecmagik	Sport
Annet	Renovation	Action
Ariel	Sega	Geschick
Atomic Runner	Data East	Action
B-Bomb	Sega	Action
Batman returns	Sega	Action
Batman Revenge of Joker	Sunsoft	Action
Bio-Hazard Battle	Sega	Action
Bowling	Mentrix	Sport
Breach	Treco	Strategie
Cadash	Taito	Action
Captain America	Data East	Action
Castle of Illusion II	Sega	Geschick
Chakan the Forever Man	Sega	Action
Chester Cheetah	Kaneko	Geschick
Chessmaster	Mindscape	Schach
Clue	Parker	Strategie
Cranada 2	Renovation	Strategie
Daemonsgate I	Gametek	Rollenspiel
Deadly Moves	Kaneko	Action
Double Clutch	Ascii	Rennspiel
Ex-Mutants	Sage's Creation	Action
F-15 Strike Eagle II	Microprose	Simulation
F-19 Stealth Fighter	Microprose	Simulation
Flintstones	Taito	Geschick
Gadget Twins	Gametek	Geschick
Gemfire	Koei	Strategie
Gods	Mindscape	Act.-Adventure
Greendog	Sega	Geschick
Growl	Taito	Action
Hit the Ice	Taito	Sport
Home Alone	Sega	Geschick
Hook	Sony Imagesoft	Act.-Adventure
Humans	Gametek	Denkspiel
Indiana Jones/Crusade	U.S. Gold	Action
J. Madden Football '93	Electronic Arts	Sport
James Pond 3	Electronic Arts	Geschick
JenniferCapriati Tennis	Renovation	Sport
Keeper of the Gates	Razorsoft	Action
King Salmon	Sage's Creation	Sport

LHX Attack Chopper	Electronic Arts	Simulation
Lotus Turbo Challenge	Electronic Arts	Rennspiel
Metal Fang	JVC	Action
Mick & Mack Gladiators	Virgin	Geschick
Might & Magic 3	Electronic Arts	Rollenspiel
Monopoly	Parker	Strategie
Muhammad Ali Boxing	Virgin	Sport
NBA All-Star Challenge	Acclaim	Sport
NHLPA Hockey '93	Electronic Arts	Sport
Nolan Ryan Baseball	Mentrix	Sport
Pirates	Microprose	Strategie
Predator 2	Acclaim	Action
Race Drivin'	Tengen	Rennspiel
Rampart	Tengen	Denkspiel
RBI Baseball 4	Tengen	Sport
Road Riot	Tengen	Rennspiel
Roger Clemens Baseball	Acclaim	Sport
Romance of Kingdoms 3	Koei	Strategie
Side Pocket	Data East	Sport
Sonic the Hedgehog 2	Sega	Geschick
Sorcerer's Kingdom	Treco	Rollenspiel
Star Odyssey	Sage's Creation	Rollenspiel
Steel Talons	Tengen	Simulation
Stormlord II	Razorsoft	Action
Streets of Rage II	Sega	Action
Strider II	U.S. Gold	Action
Super Battletank	Absolute	Action
Superman	Sunsoft	Action
Super Smash TV	Acclaim	Action
Super High Impact	Acclaim	Sport
Sylvester & Tweety	Tecmagik	Geschick
Talespin	Sega	Geschick
Team USA Basketball	Electronic Arts	Sport
Terminator 2	Acclaim	Action
Thunder Fox	Taito	Action
Toys	Absolute	Act.-Adventure
Twisted Flipper	Electronic Arts	Flipper
Uncharted Waters	Koei	Strategie
Vampire Killer	Razorsoft	Act.-Adventure
Warrior of Rome II	Bignet	Strategie
Where in the World...	Electronic Arts	Lernspiel
Wolf Child	JVC	Action
WWF Super Wrestlemania	Acclaim	Sport
X-Men	Sega	Action
Young Indiana Jones	Sega	Geschick
Young Galahad	Electronic Arts	Action

MEGA CD-NEUHEITEN

Titel	Hersteller	Spieltyp
Afterburner 3	Sega	Action
Batman Returns	Sega	Action
Black Hole Assault	Bignet	Action
Chakan the Forever Man	Sega	Action
Cool World	Sega	Geschick
Dungeon Master	JVC	Rollenspiel
J.Montana's NFL Football	Sega	Sport
King's Quest V	Sierra	Adventure
Leisure Suit Larry I	Sierra	Adventure
Mixed-up Mother Goose	Sierra	Adventure
Out of this World	Virgin	Act-Adventure
Pit-Fighter II	Tengen	Action
Police Quest III	Sierra	Adventure
RBI Baseball 4	Tengen	Sport
Rise of the Dragon	Sierra	Adventure
Secret of Monkey Island	JVC	Adventure
Sherlock Holmes Consul.	Sega	Adventure
Sonic the Hedgehog 2	Sega	Geschick
Space Quest IV	Sierra	Adventure
Star TrekNext Generation	Sega	Act-Adventure
Stellar 7	Sierra	Action
Streets of Rage II	Sega	Action
Terminator 2	Acclaim	Action
Terminator	Virgin	Action
Third World War	Bignet	Strategie
Thunder Storm	Renovation	Action
Ultima Underworld	Sega	Rollenspiel
Willy Beamish	Sierra	Adventure
Wing Commander	Sega	Action
Wolf Child	JVC	Action
Wonder Dog	JVC	Geschick
WWF Mega Wrestlemania	Acclaim	Sport
Young Indy	Sega	Geschick

GAME GEAR-NEUHEITEN

Titel	Hersteller	Spieltyp
Alien 3	Acclaim	Action
Andre Agassi Tennis	Tecmagik	Sport
Ariel	Sega	Geschick
Batman returns	Sega	Action
Chakan the forever man	Sega	Action
Chase H.Q.	Taito	Rennspiel
David Robinson's Supr.	Sega	Sport
Defenders of Oasis	Sega	Rollenspiel
Gadget Twins	Gametek	Geschick
Humans	Gametek	Denkspiel
Indiana Jones/Crusade	U.S. Gold	Action
R.C. Grand Prix	Absolute	Rennspiel
Shinobi II	Sega	Action
Smash TV	Acclaim	Action
Sonic the Hedgehog 2	Sega	Geschick
Strider II	U.S. Gold	Action
Sylvester & Tweetie	Tecmagik	Geschick
Talespin	Sega	Geschick
Taz-Mania	Sega	Geschick
Terminator 2	Acclaim	Action

MEGA CD KOMMT INS SPIEL

In Japan dümpelt Segas CD-ROM fürs Mega Drive seit einigen Monaten lustlos vor sich hin. Der Grund für den schleppenden Start ist die grausige Software-Auswahl; die bislang in Japan erhältlichen CD-Spiele sind recht mies und können kaum jemanden dazu motivieren, sich das Abspielgerät zuzulegen. Sega hat die Veröffentlichung des CD-ROMS in den USA und Europa deshalb solange ausgesetzt, bis eine ansehnliche Auswahl guter Titel fertig ist.

Im November ist es zumindest in den USA soweit: Unter dem Namen Sega-CD erscheint das CD-ROM endlich; in Europa wird das gute Stück wie gehabt Mega-CD heißen. Neben einer Reihe von Compact Disks, die von vornherein mitgeliefert werden, haben diverse Firmen Spiele für das gute Stück angekündigt.

Das Sega-CD wird in den USA zunächst für 299 Dollar angeboten (entspricht umgerechnet etwa 500 Mark). Neben dem Abspielgerät, das an das Mega Drive angeschlossen werden muß, werden wahrscheinlich folgende CDs mitgeliefert:

- Eine Spielesammlung mit fünf oder sechs älteren Modultiteln auf einer CD. Im Gespräch sind Programme wie Revenge of Shinobi, Super Monaco GP, Golden Axe und Streets of Rage.
- Das spezielle für CD entwickelte Spiel Sherlock Holmes Consulting Detective, das Videofilm-Animation und viel Sprache (allerdings in Englisch) bietet.
- Eine Musik-CD von Sony Records (das Mega-CD läßt sich schließlich auch als normaler CD-Player „mißbrauchen“).
- Eine Musik-CD mit CDG-Titeln: Während die Songs gespielt werden, erscheinen zusätzlich spezielle Informationen wie z.B. die Texte auf dem Bildschirm.
- Ein weiteres brandneues CD-Spiel soll vielleicht dazu gepackt werden. Welcher Titel dies sein könnte, steht noch nicht fest.

Insgesamt 20 CD-Titel sollen im November verfügbar sein, wenn das Gerät veröffentlicht wird. Etwa 20 weitere Neuheiten sollen im Frühjahr 1993 erscheinen. Darunter befinden sich interessante Titel wie Ultima Underworld (3D-Rollenspiel), Wing Commander (SF-Actionsimulation), Afterburner 3 (Action), Hammer (Das Spiel zum gleichnamigen Rap-Musiker, natürlich mit Hammer-CD-Sound) und ein Programm, mit dem Ihr eigene Videoclips zusammenschneiden könnt.

Sonic 2 wird auf CD erst im März '93 herauskommen, dafür aber erweitert und mit Bonuslevels gespielt sein. Außerdem verhandelt Sega gerade mit der Produktionsgesellschaft von Steven Spielberg, um ein Spiel zum neuesten Kino-Projekt des Regisseurs zu programmieren. Es handelt sich um die Verfilmung des Buch-Bestsellers Jurassic Park, der in Deutschland unter dem Titel Dino Park erschienen ist und von einer Dinosaurier-Wiederbelebung handelt (... übrigens eine mächtig spannende Lektüre).

Sega selbst will neben Titeln, die ausschließlich auf CD erscheinen, auch aufgepeppten Versionen von neuen Modulen anbieten. Die CD-Versionen wären spielerisch identisch, aber mit ein paar Levels mehr (quasi „Bonus-Tracks“) ausgestattet. Das eindrucksvolle 3D-Demo von Batman Returns (Bild 31), das Sega auf der Messe zeigte, stammt z.B. von einem solchen Speziallevel, der nur auf der CD-Version enthalten sein wird.

Das Spiel zum neuen Kino-Trickfilm Cool World soll ebenfalls auf CD erscheinen wie die Adventures Secret of Monkey Island (Bild 32), King's Quest V, Rise of the Dragon und Willy Beamish - größtenteils Titel, die auf Computern sehr erfolgreich waren und jetzt, dank CD, auch für Konsolen angeboten werden können.

Beachtet bitte, daß Veröffentlichungstermine, Preise und Software-Paket für die USA gelten. Es spricht zwar viel dafür, daß es in Europa keine großen Unterschiede geben wird, aber Sega Deutschland konnte noch keine Einzelheiten bestätigen.

Sega wies auf der Messe auch extra noch einmal darauf hin, daß amerikanische, japanische und europäische CDs „inkompatibel“ sein werden. Wer also z.B. ein japanisches Gerät hat, kann nur japanische CDs abspielen. Wer ein USA-CD-ROM kauft, kann mit Japan- und Europa-CDs nichts anfangen. Wer sein CD-ROM brav in Deutschland kauft, muß mit europäischen CDs vorlieb nehmen. Anders als bei Modulen ist auch nicht zu erwarten, daß ein Adapter erscheint.

Heinrich Lenhardt

Bild 31: Ein spezieller Level von Batman Returns, der nur bei der CD-Version dabei sein wird



Bild 32: Und es läuft doch - das Top-Adventure Monkey Island auf dem Mega-CD

ER WEIß ALLES ÜBER UNSERE

GRÖßTEN HITS!

Egal, was wir mit dem Kerl bisher angestellt haben, es passierte alles in bester Absicht. Bis auf das Schwimmen in einem Barracadabecken mit verbundenen Augen würden wir ihm alles zutrauen.

Trotzdem sollten Sie die neusten Informationen über unsere meistverkauften und preisgekrönten Mega-Drive-Titel wie E. A. Hockey, Road Rash und Desert Strike erhalten.



EA HOCKEY



JAMES POND II



ROAD RASH



DESERT STRIKE



PGA TOUR® GOLF



JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL

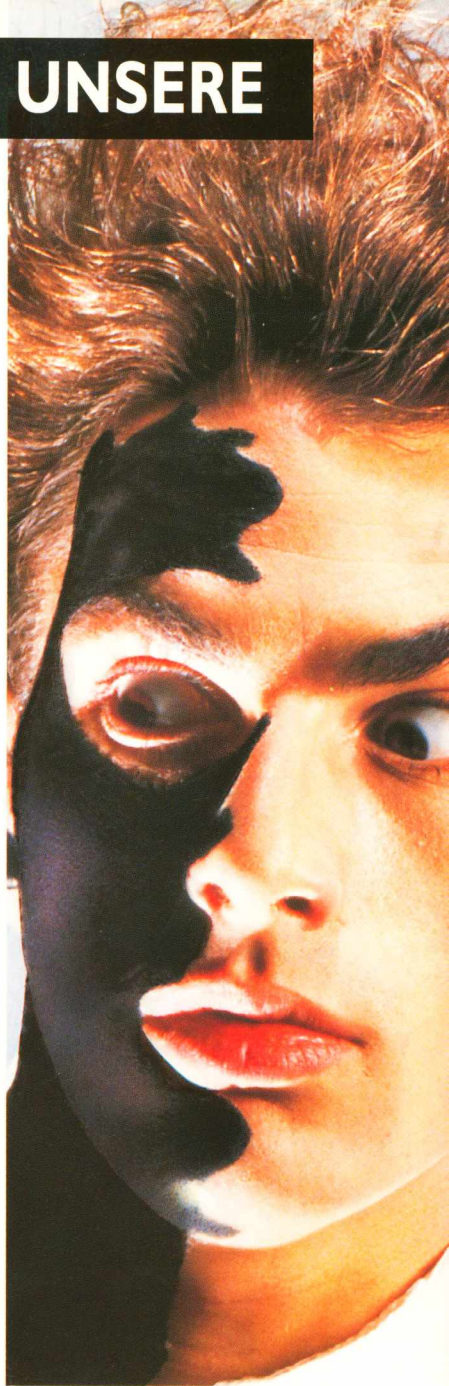


F22 INTERCEPTOR



SHADOW OF THE BEAST

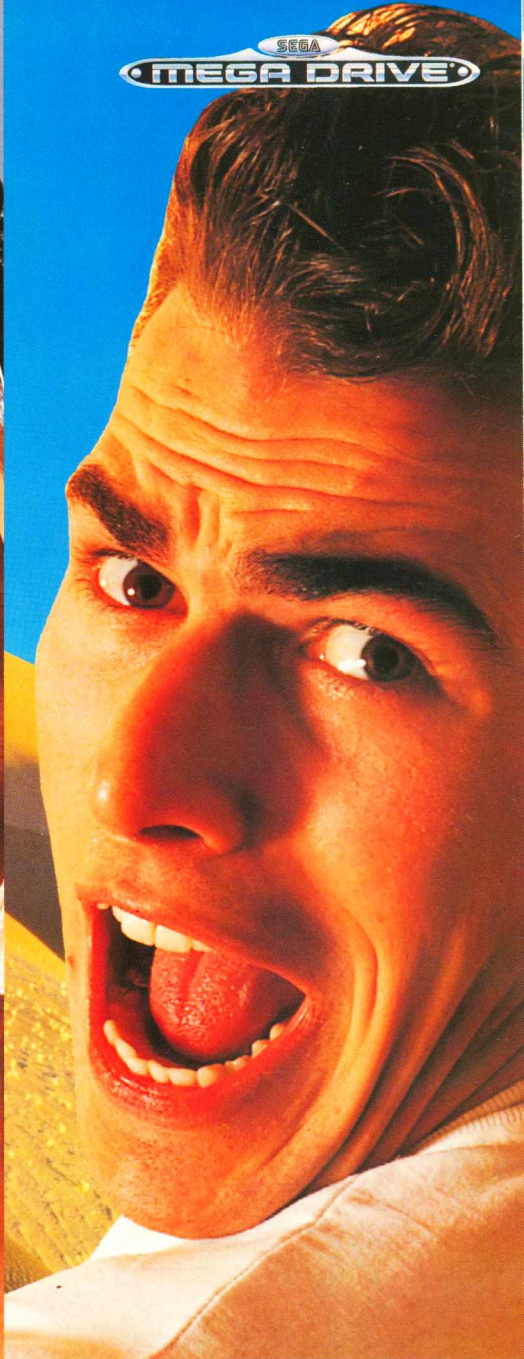
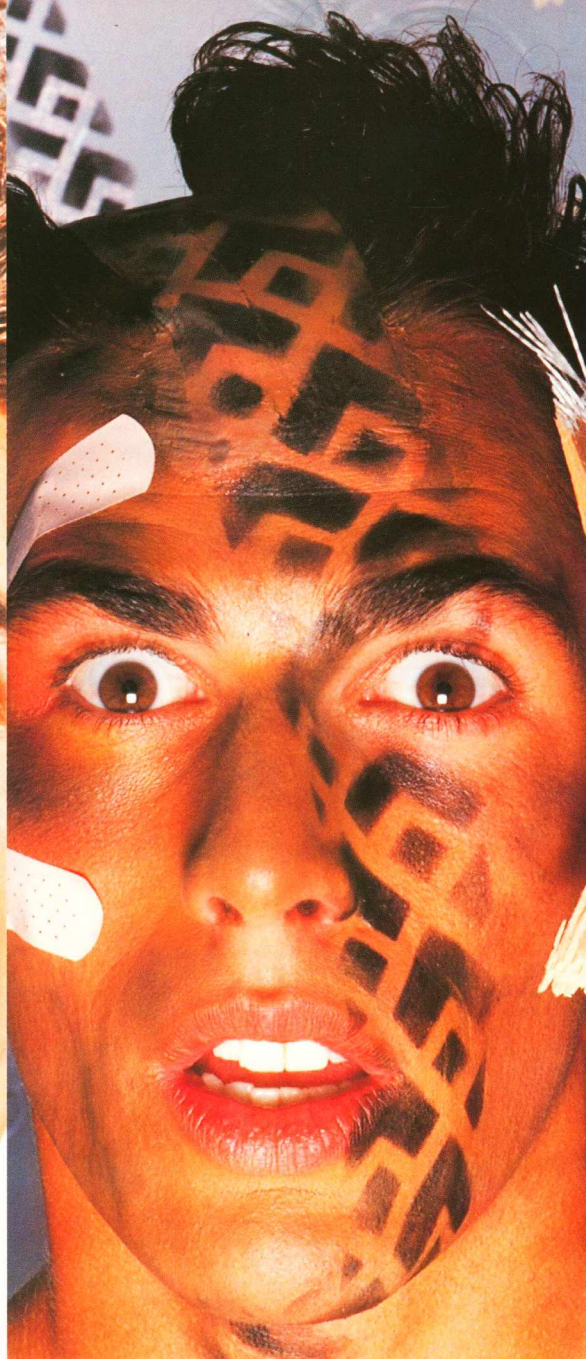
Achten Sie auf unsere neuen, in Kürze erscheinenden Hits: EASN World Basketball™, Twistet Flipper, Aquabatics, Where in the World is Carmen Sandiego?™, Powermonger™ und LHX Attack Chopper.



PGA TOUR ist ein eingetragenes Warenzeichen der PGA TOUR Inc. mit Benutzungsrecht.



SEGA
MEGA DRIVE

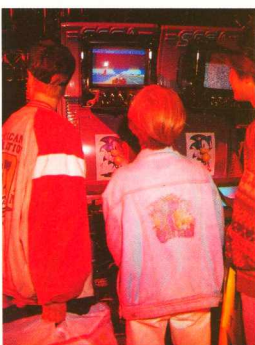
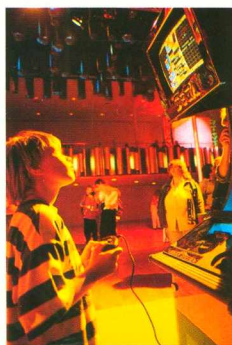


ELECTRONIC ARTS™

Vertrieb: Sega Deutschland, Neuer Pferdemarkt I, 2000 Hamburg 36, Tel: (040) 4316 600
Sega Austria, Hörnesgasse 19/3, 1030 Wien Tel: (0222) 715 58 010



WELCH' EIN TAG...



"Flimmernde" (natürlich nur symbolisch...) Monitore, hochkonzentrierte Spieler und jede Menge Aktion: Die erste Deutsche Meister

Den 20. Juni 1992 werden ca. 2500 Daddel-Cracks aus ganz Deutschland so schnell nicht vergessen. Nach Monaten des Wartens war es an diesem Samstag endlich soweit: Der erste Deutsche Meister im SEGA-Videospielen sollte ermittelt werden. Insgesamt 150 GAMERS-Leser hatten sich in drei Vorrunden qualifiziert. Und nun hieß es, vor Ort sein Können zu beweisen, die Gegner auf ihre Plätze zu verweisen und sich den Hauptpreis - eine von Coca Cola spendierte VIP-Reise in das Euro Disney Resort im Wert von 15.000 Märker - zu sichern. Und allen, die diesen tollen Tag nicht selbst erleben konnten, werde ich jetzt mal erzählen, was sie verpaßt haben.

10.00 Uhr: Die Ruhe vor dem

Sturm. Während sich die Spieler und ihre Fans vor dem Eingang des Congress-Centrum Hamburg sammeln, laufen in der Halle 3 die letzten Vorbereitungen auf Hochtouren. Das Moderatoren-Duo Andreas Heineke (Star von OK-Radio, einem der beliebtesten Sender der Stadt) und Lutz Wollersen verpassen dem bombastischen

Hallen-sound den letzten Schliff und quatschen sich warm. 50 extra angefertigte SEGA Power-Tower, bestückt mit je einer Mega-Drive-Konsole und dazugehörigem Monitor, bilden den optischen Höhepunkt der Halle. Hier wird es sich entscheiden...

11:00 Uhr: Einmarsch der Gladiatoren. Die Spieler

betreten die Halle, werden registriert und erhalten ihre Spielerpässe. Dann geht's zur offiziellen Begrüßung und Spieler-Besprechung in die Halle 4. Bereits hier verfolgen jede Menge Kameras und Mikros die Szenerie. Sogar zwei überlebensgroße Sonics in charmanter Begleitung schauen mal rein. Torsten Oppermann und Claudius Rother von SEGA und ein Mitglied der GAMERS-Redaktion erklären den Spielablauf und beantworten letzte Fragen zu den Wettkampf-Regeln.

11:45 Uhr: „Rudolf ? Mareike?? Sven??“ So klingt es bei der Verteilung der tollen SEGA T-Shirts, von denen jeder Spieler eins mit seinem Namen erhält. Die Shirts, die bei Wärme ihre Farbe verändern, sind Spieler-Uniform und Souvenir gleichzeitig und entsprechend heiß begehrt...

12:00 Uhr: Ein (fast echter) Hammer... Während ich noch versuche, mir ein T-

Ordnung muß sein: Jeder Spieler wird registriert



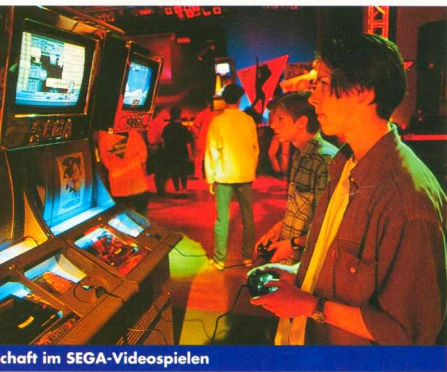
Während Sonic sich am GAMERS Stand vergnügt, werden die Regeln bekanntgegeben



Shirt zu ergattern, dringt auf einmal Hammer-Sound aus der Halle 3. Klar, daß ich erstmal gucken muß, was das los ist. Und das lohnt sich: Auf der Bühne tanzen und singen sieben Jungs, daß es kracht. Zieh' Dich warm an, Hammer - die drei Boys von Construction und ihre vier Tänzer vom C.M.D. Project könnten Dir ernsthafte Probleme bereiten. Das wissen aber auch schon andere: SNAP nahm sie bereits mit auf Tour und nach ihrem Auftritt in Hamburg müssen sie direkt weiter - nach Gelsenkirchen, wo sie am selben Abend als Vorguppe von Kool and The



Ein imposantes Bild: 50 SEGA Power-Tower, "bestückt" mit Mega-Drive-Konsolen, Monitoren und Spielern



Wettbewerb im SEGA-Videospielen

Gang für Stimmung sorgen.
12:10 Uhr: Eine letzte Chance... als „Unqualifizierter“ am Wettkampf teilzunehmen: „Am GAMERS - Stand liegen noch 35 Spielerpässe bereit!“, lautet die Durchsage, die eine wahre Lawine auslöst. Ratz-Fatz sind die begehrten Dokumente vergriffen.

12:19 Uhr: Jetzt wird's Ernst. Den Regeln entsprechend hat Sonic bereits live das Modul ausgelöst, mit dem die erste Ausscheidungsrunde gespielt wird: "Castle of Illusion". Die Spieler und Coaches (Helfer und Schiedsrichter) befinden sich an den ihnen zugeteilten Konsolen, Andreas und Lutz lassen einen NASA-reifen Countdown ab - die erste Deutsche Meisterschaft im SEGA-Videospielen ist eröffnet. Jetzt ist alles andere nebensächlich. Zwei Großbildleinwände und Original Daddel-Sound per Lautsprecher entführen auch die Zuschauer ins Castle of Illusion.

Nach exakt fünf Minuten wechseln die Spieler. Die nächsten 50 müssen ran. So geht es insgesamt viermal, bis alle Spieler ihre Punkte gesammelt haben. Während Mickey sich mit Daddlers Hilfe zu seiner geliebten Minnie durchschlägt, schlagen sich oben in der V.I.P.-Lounge ein paar bekannte Gesichter durch das Buffet. Sybille Waury (Tanja aus der „Lindenstraße“), Constance Wetzel (bekannt aus den „Hagenbecks“), die NDR-Moderatorin Jutta Kretschmer, Pop-Sänger und TKG-Star Fabian Harloff, Patrick Bach und last, but not least Werner Schulze-Erdel stärken sich mit Schnittchen und Drinks. Sie werden's auch brauchen, denn etwas später am Nachmittag müssen sie beim „Prommi-Championship“ ihr Können unter Beweis stellen. Vorher dürfen sie am SEGA Stand noch et-

was üben. Umringt von Fans und Kameras, nebenbei Interviews und Autogramme gebend, versuchen sie ihr Glück mit Sonic. Während Werner sich zuerst eher zurückhaltend zeigt („Ich alter Grufftie spiele lieber Fußball. Im TSV 1860 Grabstein.“), rast Sybille „Racing Sonic“ Waury bereits wie eine Wilde durchs erste Level. Wenn sie genauso Auto fährt, solltet Ihr ihre Heimat Köln lieber meiden... Patrick spielt ganz cool - sieht nicht so aus, als wäre es das erste Mal. Jetzt traut sich auch Werner an die Konsole, allerdings läßt er sich das Joypad nur zu gerne von dem 12jährigen Dennis aus der Hand nehmen, der ihm wohlwollend zeigt, wo der Weg langgeht...

Auch Fabian, Jutta und Constance beweisen Talent, der Wettkampf auf der Bühne dürfte also spannende werden.



Prommis in Aktion: "hochkonzentriert" während des Spieles, ganz in ihrem Element beim Gruppenfoto



nende werden. Ach ja, wo ich gerade bei den Prommis bin: Natürlich war auch Schreiberling Boris Schneider vor Ort, um Fragen zu beantworten und sich um seine Fans

Fortsetzung ➡

Fortsetzung ➡

(vorerst) die Führung übernommen.

13:45 Uhr: Hamburg proudly presents: Mike Michaels, den „Mechanical Magician“. In einer Spielpause präsentiert der Magier, der mit seiner Mischung aus Roboter- und Zaubershow in Las Vegas ein Top-Star ist, seine atemberaubende Nummer. Als er das Gesicht öffnet, um uns das Innere seines Roboter-Kopfes zu zeigen, beeindruckt er selbst Hartgesottene. Zum Finale scheint sein Kopf schließlich zu explodieren - eine Wahnsinns-Show.

14:00 Uhr: It's judgement day. Der Tag der Abrechnung, zumindest für unsere Prommis. Denn nun findet auf der Bühne, dank der Großbild-Leinwände für alle mitzuverfolgen, der Wettkampf der (Show-)Giganten

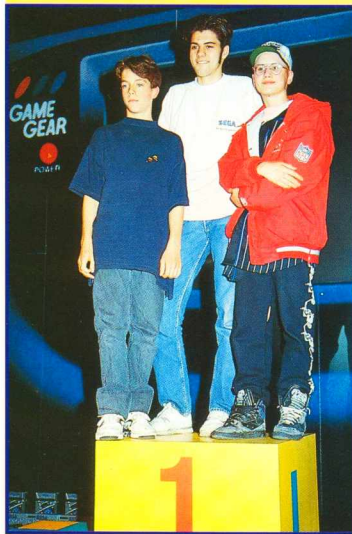
Eine tolle Show lieferten die Gruppe Construction und ihre Tänzer von C.M.D. Project. Weiter so, Jungs



statt. Sybille, Jutta und Constance gegen Patrick (der heimliche Joker), Fabian und Werner lautet die Mannschaftsaufstellung. Dann geht's los. Nach der ersten Spielzeit (Sybille gegen Werner) steht es 1:0 für die Männer (kein Wunder, ließ Werner sich doch von seinem türkischen Coach Erchal tatkräftig unterstützen...). Constance gleicht im Kampf gegen Fabian souverän aus. Aber dann macht Patrick alles klar. Souverän weist er Jutta in ihre Schranken, beendet die Mini-Meisterschaft mit einem 2:1 für die Männer. Egal - ein SEGAT-Shirt gibt's trotzdem für alle.

14:30 Uhr: Rasend in Richtung „Sieg“. Das Viertelfinale läuft. Die besten 50 der ersten zwei Runden spielen „Super Monaco GP“. Es gilt, mindestens Achter zu werden, ansonsten ist der Traum vom Champion ausgeräumt...

15:00 Uhr: Glück muß man haben. In der Auswer-



Ehre, wem Ehre gebührt: Die Sieger auf dem berühmten Treppchen. GAMERS Boß Rüdiger Limbach gratuliert und übergibt die Preise



... und dafür wird der Heineke auch noch bezahlt



Die Mütze auf dem Kopf, das Heft 'vor der Linse'. Was will man mehr?



tungspause startet die große Tombola. An dieser Stelle noch einmal vielen Dank für die tollen Preise, die uns unter anderem von den Firmen Overlook, Data-Flash und McDonalds zu Verfügung gestellt wurden.

15:30 Barcelona in Hamburg. Das Halbfinale wird mit dem wohl aktuellsten Modul dieser Tage ausgestattet: „Olympic Gold“. Die letzten acht Bewerber werfen erst den Hammer und spannen dann den Bogen. Nach die-

Jühnke. Er freut sich neben seiner Platzierung auch noch über einen Data-Discman von Sony im Wert von 1000 Mark.

16:20 Uhr: Spannung total. Bevor die letzten beiden Kontrahenten gegeneinander antreten, kommt die Gruppe Construction noch einmal auf die Bühne. Auch im lässigen Straßen-Outfit machen die Boys eine tolle Figur.

16:35 Uhr: Die Entscheidung. Das große Finale. 110 Meter Hürdenlauf

heißt die alles entscheidende Disziplin. Die Läufer starten... und nach guten zehn Sekunden steht es fest: Der erste Deutsche Meister im SEGA-Video spielen heißt Reza Abdolali. Der 20jährige Abiturient, der übrigens aufgrund seines Namens auch mit der Startnummer 1 antrat, daddelt bereits seit zehn Jahren. Na ja, nun freut er sich erst einmal auf das Euro Disney Resort in Paris, bevor er dann

im Juli in London um die Europa-Meisterschaft spielt (Viel Glück, Reza!) und dann zuletzt auch noch einen Trip zur Olympiade nach Barcelona macht. Stolz zweiter Sieger wird der „unqualifizierte“ (einer der 35) 14jährige Patrik Schulz aus Hamburg. Patrik freut sich über einen von der Firma Schaulandt gestifteten Blaupunkt Farbfernseher. Die Siegerehrung übernimmt GAMERS Boß Rüdiger Limbach.

17:00 Uhr: Ein letzter Höhepunkt... ist die eigens für diesen Tag produzierte Laser-Show, die zum Abschluß eines erlebnisreichen Tages noch einmal alle in ihren Bann zieht. Entwickelt wurde das Spektakel von den Hamburger Laser-Künstlern EPOC. Einige Teile der zehnmütigen Vorführung wurden bereits mit dem Oscar ausgezeichnet - für Euch war uns eben das Beste gerade gut genug...

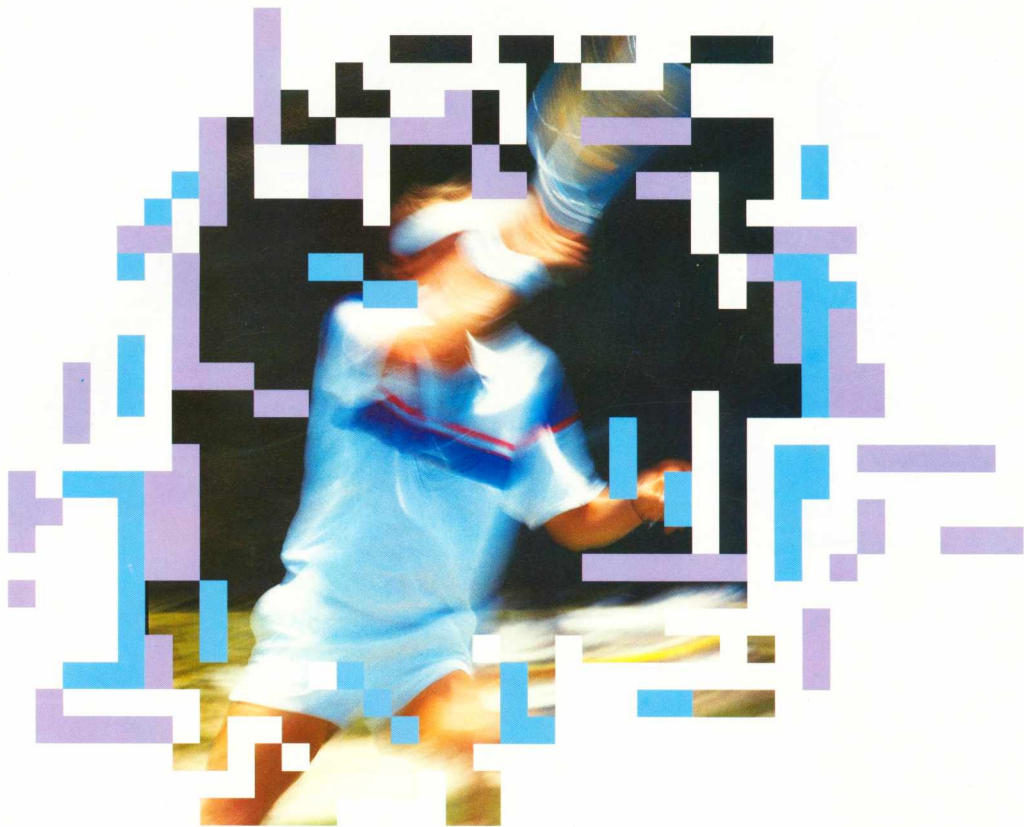
Ja - das war sie, die erste Deutsche Meisterschaft im SEGA-Video spielen. An dieser Stelle noch einmal vielen Dank an alle Beteiligten und hierbei ganz besonders an Claudius Rother, Torsten Oppermann, Rahmi Kelek und Kay Lankarany mit seinem Coach-Team.

Und mir bleibt jetzt auch nur noch eines zu sagen:

WELCH' EIN TAG...

Fotos: Foto Press, Public Address, C. Wickert/hey

Sports by SEGA.



**Wimbledon-Sieger, Weltmeister
und Weltrekordler gleichzeitig.**

SEGA macht's möglich.

Seien wir doch ehrlich, Sport wird durch Erfolg erst schön. Aber was soll man machen, wenn Jim Courier partout nicht abtreten oder Ayrton Senna nicht aus dem Cockpit steigen will? Und ganz alleine Fußball-Europa- oder Weltmeister werden geht auch nicht. Meinst Du.
Wir sagen: geht doch!

Mit den SEGA Videogames kannst Du - Training vorausgesetzt - Siege und Rekorde feiern. Egal ob mit GAME GEAR, MASTER SYSTEM II oder MEGA DRIVE, für jedes System gibt es tolle Sportspiele.

Der neueste Hit: Wimbledon Tennis. Wähle Deinen Lieblings-Bodenbelag und stelle Dich 16 Computergegenern oder einem zweiten Spieler. Im Turniermodus kannst Du Grand-Slam-Sieger werden. Das ist

Herausforderung pur.

Viel Vergnügen.

SEGA

Der Bessere gewinnt.

SPIELSPASS EISKALT

DAS CALIPPO-COMPUTERSPIEL

Um bei der jugendlichen Zielgruppe die Begeisterung für ein gemeinsames Eis am Stiel zu entfachen, muß man sich heutzutage schon etwas einfallen lassen. Damit ihr frostiger Gaumenkitzler Calippo ins Rampenlicht gerückt wird, ließen die Leckermäuler von Langnese deshalb ein ausgewachsenes Computerspiel programmieren. Im Mittelpunkt steht der unterkühlte Held C.C. Cool, der dem bösen Calippo-Fresser das Handwerk legen muß. GAMERS hält 100 Disketten des Programms kostenlos für Euch parat. Um an der Verlosung teilzunehmen, schreibt Ihr einfach eine Postkarte an folgende Adresse:



MVL GmbH
GAMERS
Kennwort: Calippo
Pöseldorfer Weg 13
2000 Hamburg 13

Schreibt unbedingt dazu, für welches Computersystem Ihr die Diskette haben wollt (Amiga oder Commodore 64). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Mit Knoblauch und Holzpflöck

VAMPIRE FÜR MASTER SYSTEM

Weihnachten wird es gruselig, denn im Dezember will Sega die Vampirejagd auf dem Master System eröffnen. „Vampire“ soll Euch mit Gruselgrafik zum Schauern bringen. Das Action-Adventure wird mit vielen Levels und entsprechenden Paßwörtern ausgestattet.

Druckfrisch PAPERBOY GAME GEAR

Der klassische Spielautomat um den radelnden Zeitungsausträger steuert den Game Gear an. Diese Adaption wird sich technisch an der Paperboy-Version fürs Master System orientieren. Ihr müßt den Abonnenten einer Tageszeitung das Druckwerk in den Vorgarten schleudern; trifft man statt des Briefkastens eine Fensterscheibe, werden die Leser stinkig. Skateboard-Fahrer und bissige Haustiere machen Euch dabei das Leben schwer. Paperboy für unterwegs soll im September anrollen.



U • L • T • R • A K U R Z

Das Gericht des Monats: Capcom und Konami, zwei Top-Spielehersteller, die bisher exklusiv Nintendo angeschlossen, planen einen Seitensprung ins Sega-Lager. Offizielle Bestätigungen gibt es noch nicht und vor 1993 wäre auch keinesfalls mit ersten Veröffentlichungen zu rechnen.

Sega senkte die Preise fürs Mega Drive. Die 16-Bit-Konsole kostet jetzt ohne Spiel DM 279,-; zusammen mit Sonic the Hedgehog lautet die unverbindliche Preisempfehlung DM 329,-.

Nach'n Gericht: Ein großer englischer Spielehersteller arbeitet an Adaptionen von Disney's „Dschungelbuch“ für alle gängigen Sega-Systeme.

In Japan will Sega mit einem Rollenspiel namens „Landtalker: Emperor's Treasure“ im September alle Verkaufsrekorde brechen. Unsere Japan-Spione berichten, daß der Titel mit ungläublicher 3D-Gratik das Thema Rollenspiel revolutionieren soll. Ein Europa-Termin steht nicht fest.

Sag mir, wo die Aliens sind

SPACE GUN FÜR MASTER SYSTEM

Neulich, in der Raumstation: Ein dezentes Rascheln ertönt aus der Besenkammer. Der neugierige Astronaut wird dort von einem Saugnapf-bewehrten Tentakel begrüßt, denn außerirdische Fleischfresser der hungrigen Art haben es sich hier bequem gemacht.



Space Gun: Alien-Jagd mal von links nach rechts scrollend...



...und dann auch mal packend dreidimensional mit Grusel-Gratik

Ein kosmischer Kammerjäger mit der praktischen Dauerfeuer-Kanonade muß deshalb her, um die Alien-Plage einzudämmen.

Bei der Umsetzung des Spielhallen-Hits Space Gun könnt Ihr wahlweise mit dem Light Phaser schießen oder per Joypad ein Fadenkreuz über den Bildschirm steuern. Die Monsterjagdzeit beginnt laut Sega Ende September; dann soll dieses unkomplizierte Action-Spiel fürs Master System erscheinen.

ACCLAIM-MODULE FÜR ALLE SYSTEME

Leider verspätet

In GAMERS 3 testeten wir einen Schwung von Acclaim-Modulen, die nach den jüngsten Termin-Turbulenzen leider erst im September in Deutschland erscheinen werden. Zur Erinnerung an dieser Stelle eine Titelaufflistung: Arch Rivals, Bart vs the Space Mutants, Empire of Steel, Spiderman (Game Gear). Auch die Game Gear-Versionen von Indiana Jones und Turbo Out Run rutschen Richtung Oktober.

TECMAGIK

CHAMPIONS OF EUROPE

SETZ ERHÄLTlich !

THE OFFICIAL GAME OF



© UEFA 1982



© UEFA 1987



NIMM DIE HERAUSFORDERUNG AN! 4 DER BESTEN TESTEN DEINE GRENZEN



SEGA™



Tecmagik (Entertainment) Ltd., 1 Norland Place, London W11 4QS

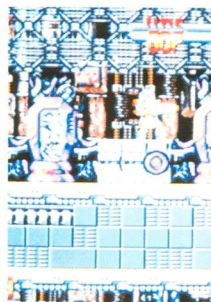
Wir stellen vor: (von links nach rechts): Chris Hülsbeck, Frank Matzke, Ramiro Vaca, Julian Eggebrecht und Thomas Engel. Die wackeren Fünf arbeiten unter dem Namen "Factor 5" an einem Ballerspiel für das Mega Drive. Damit sind sie die ersten deutschen Programmierer, die ein Modul für diese Konsole entwickeln.

GAMERS hat die Fünf in Kaiserslautern, der Residenz von Thomas Engel, besucht und erste Blicke auf das Modul werfen können. Doch Vorsicht: Vieles, was Ihr hier



MEGA *Sega-Spiele müssen nicht immer nur aus Japan und Amerika kommen. Das beweisen fünf pfiffige Jungs aus Deutschland.*

TURRICAN



seht, ist noch lange nicht endgültig. Das Spiel mit dem Arbeitstitel „Super Turrican“ wird erst 1993 erscheinen, denn es muß noch jede Menge programmiert werden. Zur Zeit ist erst eine Demo-Version der ersten drei von vielleicht 20 Leveln fertiggestellt.

Turrican ist übrigens der Name eines bekannten Action-Titels auf Heimcomputern. Die Amiga-Version stammt von Holger Schmidt (ebenfalls Factor 5), der zur Zeit an einer Modul-Fassung für eine Nintendo-Konsole arbeitet. Thomas Engel programmierte die Atari ST-Fassung und hat sich jetzt zum ersten Mal ans Mega Drive gesetzt.

Wie programmiert man ein Modul? Thomas benutzt dazu ein sogenanntes Entwicklungssystem, das aus mehreren Computern besteht. Herzstück ist eine mit

Elektronik vollgepackte Kiste, die so tut, als sei sie ein Mega Drive-Modul. In Wirklichkeit ist sie aber mit einem Computer (ein PC) verbunden, der dadurch Daten in das Mega Drive schreiben kann. Auf dem PC wird programmiert, auf dem Mega Drive läuft das Programm ab. Zusätzlich gibt es einen weiteren Computer (einen Amiga), auf dem die Grafik gezeichnet wird - diesen Job übernimmt hauptsächlich Frank Matzke (aus Frankfurt), der von seinem Freund Ramiro Vaca (ebenfalls Frankfurt) unterstützt wird.

Um den guten Ton kümmert sich Chris Hülsbeck (ebenfalls Frankfurt), der Sound-Mann der Truppe. Chris ist in der Computerszene kein Unbekannter und hat schon zahlreiche packende Soundtracks geschrieben. Julian Eggebrecht (aus München) hält das Team zusammen,

kümmert sich um das Level-design und hat den gar nicht mal leichten Job, das Modul immer und immer wieder zu spielen, um alle Fehler zu finden und unfaire Stellen zu eliminieren.

Für ihr erstes Mega Drive-Modul haben sich die fünf hohe Ziele gesetzt. Gerade in den Bereichen Technik und Spezialeffekte zaubern sie Sachen auf den Bildschirm, die so noch nicht zu sehen waren. Da gibt es Plattformen, die sich fließend drehen, Unterwasser-Effekte und mehrstimmigen Digital-Sound. Schließlich wollen sie durch einen technischen Trick auch mehr Grafik aufs Modul brennen, als normalerweise

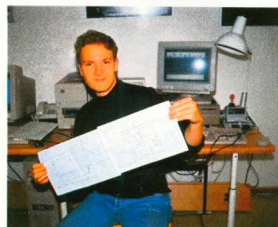
Frank Matzke zeichnet die Grafik am Amiga



Julian Eggebrecht und sein erster Level



Chris Hülsbeck komponiert und programmiert

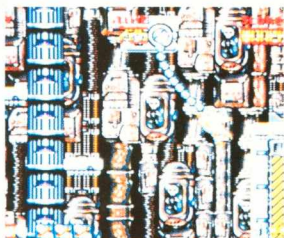


möglich. Dazu werden die Grafiken "komprimiert" - von ähnlichen Grafiken stehen im Modul nur die Unterschiede, das Programm im Mega Drive errechnet daraus die einzelnen Grafiken. Auch die drehbaren Plattformen und sich verformenden Gegner sind nicht von Frank gemalt worden. Das Mega Drive "dreht" die Plattformen selbst - das hat bisher kein Programmierer genügend schnell hingekriegt, aber Thomas Engel scheint das Ei des Kolumbus gefunden zu haben.

Viel Wert wird auch darauf gelegt, dem Spieler volle Kontrolle über die Spielfigur zu geben. So kann sie augenblicklich nicht nur durch die Gegend laufen und schießen, sondern auch mit einem Seil durch die Gegend hangeln und sich in ein Rad verwandeln, daß in großer Geschwindigkeit und nahezu unverwundbar durch die Level rollt. Bis

hundert Kilometer voneinander entfernt. Mit Modems können sie jedoch Programm- und Grafikdaten hin und herschicken, außerdem treffen sie sich etwa alle zwei Wochen, meistens in Kaiserslautern. Auch Holger Schmidt, der zweite Programmierer, der an der Nintendo-Version bastelt, ist öfter dabei, um mit Thomas Erfahrungen auszutauschen und neue technische Tricks zu diskutieren.

Julian hält außerdem den Kontakt mit Rainbow Arts, einer Software-Firma in Düsseldorf, die schon die Computer-Turrican-Spiele herausgebracht hat. Rainbow Arts wird auch an der Modul-Version beteiligt sein.



Am Seil schwingen wie Tarzan



Thomas Engel muß als Programmierer immer wieder sein eigenes Spiel ausprobieren



Hoppla? Wer wurde hier eingefangen?



Dieser Schlemberg ist gefährlich

Drehende Plattformen und viel Wasser

zur Fertigstellung können noch weitere Fortbewegungsmethoden folgen, in der Computer-Version war die Figur zeitweise auch mit einem Raketen-Rucksack ausgestattet.

Die Kommunikation der Fünf ist kompliziert, denn sie wohnen teilweise mehrere

Aber bitte merkt Euch: Ihr solltet Euren Händler noch nicht nach diesem Modul fragen. Es erscheint frühestens Frühjahr 1993 und könnte sich noch in vielen Punkten ändern - zum Beispiel durch einen neuen Namen. Wir halten Euch auf dem Laufenden.

Boris Schneider

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 gadenlos 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 Gesellschaftsspiele

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

Rumir's epochales Kennenlern-Angebot: **CIVILIZATION**, das gigantische Brettspiel von Kult-Autor Francis Tresham



für absolut prähistorische DM **59,-**
Du sparst DM 20,-

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 epochale **CIVILIZATION** BRETTSPIEL für nur DM 59,- 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, an **CIVILIZATION** 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 IV/92.2

VIEW preW

Gotham City zu Weihnachten, keinesfalls eine Zeit im Zeichen des Festes der Liebe. Zum einen macht eine Bande aus Zirkus-Artisten die Stadt unsicher, stört die Adventsfeiern und raubt Menschen aus. Dann ist da der seltsame Pinguin, ein mißgestalteter Mensch, der unbedingt Bürgermeister werden will. Der

Sicherheit und Frieden in der Stadt sorgen will, aber gegen mehrere Bösewichte gleichzeitig machtlos scheint. Mit faulen Tricks überzeugen Pinguin und Catwoman die Bürger von Gotham City davon, daß Batman kein Held, sondern ein Bösewicht ist. Der ist nun auf der Flucht von der Polizei und muß seine Unschuld beweisen.

Sega bringt rechtzeitig zum Deutschlandstart des zweiten Batman-Films "Batman Returns" drei Spielmodule für Game Gear, Master System und Mega Drive auf den

Er kehrt zurück: Der Fledermaus-Mann rettet Gotham City diesmal gleich vor drei Bösewichtern

nerlei Sound. Die sehr unterschiedlich aufgebauten Level sind relativ kurz, was bei einem Game Gear-Spiel für zwischendurch aber ein Vorteil ist, weil man es dann mit einer Batterie-Ladung durchspielen kann. Wenn Sega soviel Sorgfalt in alle Versionen steckt, können wir uns auf einen heißen Batman-Herbst gefaßt machen.

Boris Schneider

BATMAN



RETURNS



Über den Dächern der Stadt

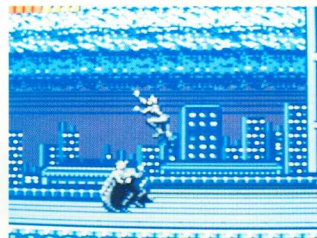
Warenhaus-Besitzer Max Schreck hat irgendwelche üblen Dinge mit einem Kraftwerk vor, daß er in Gotham City bauen will. Und die mysteriöse Catwoman streift über die Dächer und verursacht jede Menge Trubel.

Hochkonjunktur also für Millionär Bruce Wayne, der in der Maske von Batman für

Markt. Zu Redaktionsschluss war die Game Gear-Version am fortgeschrittensten, so daß wir diese Version genauer beleuchten wollen.

Batman Returns wird auf dem Game Gear offensichtlich vom Shinobi-Team programmiert, denn Grafik und Steuerung erinnern stark an diesen Game Gear-Klassiker.

Schaukelei im Kaufhaus von Schreck



Catwoman ist eine starke Gegnerin



Sucht Euch einen der zwei Wege aus



Abenteuer in der Kanalisation von Gotham City - Vorsicht, giftiges Wasser!

Batman hat als Waffe seinen Batarang dabei, einen Fledermaus-Bumerang, den Ihr in drei verschiedenen Stärken werfen könnt. Je weiter er fliegt, desto schwächer ist er beim Aufprall und desto weniger Schaden richtet er beim Gegner an.

Außerdem hat Batman sein Bat-Seil dabei, mit dem er sich an Mauervorsprüngen und Gebäuden nach oben arbeiten kann. Oft ist es nur mit dem Seil möglich, in den einzelnen Leveln vorwärts zu kommen.

Es gibt vier Spielstufen mit jeweils zwei Leveln und einem Endgegner. Zu Beginn jeder Spielstufe dürft Ihr Euch einen von zwei Wegen aussuchen, so daß es effektiv acht Spielstufen gibt, von denen Ihr aber nur vier durchspielen müßt. Am Ende einer Stufe erwartet Euch auch ein Supergegner, zum Beispiel ein Feuerspuker oder Catwoman.

Die Game Gear-Version, die wir testspielen konnten, hatte ganz hervorragende Grafik, aber leider noch kei-

Batmans Rückkehr

Kinostart: 16. Juli '92
Regie: Tim Burton
Darsteller: Michael Keaton (Batman), Michelle Pfeiffer (Catwoman), Danny DeVito (Pinguin), Christopher Walken (Max Schreck)



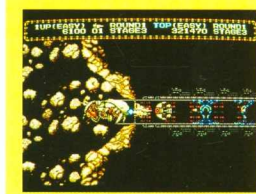
Oben wird's eng, während unten ein Extraspielder gemütlich vorbeizieht

Fröhlich dampft die Galaxis: Beim inoffiziellen Hellfire-Nachfolger wird souverän gelasert und geknallt.



ZERO WING

Das japanische Programmiererteam Taoplan hat wieder zugeschlagen. Mega Drive-Ballerfans wurden von dieser Firma bislang durch die Module Truxton, Fire Shark und Hellfire bedient. Bei Zero Wing wird mal wieder von links nach rechts durch den Weltraum geflogen, der von bösen Mächten heimgesucht wurde. Namentlich handelt es hier um den Weltraumpiraten Cat, der den netten Kerlen von der Milchtraßen-Föderation den Tag gründlich verdirbt. Just als diese ihre acht Verteidigungsstationen eröffnen wollen, übertölpelt Cat die gesamte Flotte und besetzt die strategisch wichtigen Basen. Nur ein kampffähiges Raumschiff blieb übrig (welch Zufall!), das mit einem todesmutigen Piloten bemannt (Wer könnte das wohl sein?) eine kleine Chance hat, die Statio-



Neulich, in Level 3: Durch den engen Tunnel sollst Du fliegen...



...direkt vor die dicken Laserkannonen des Obergegners - Gulp!

bescheiden ist. Dafür richtet er den meisten Schaden an und brutzelt sich mühselos durch ganze Formationen. Weitere Kapselchen, die man unterwegs aufsammeln kann, sorgen für zwei mitballernde Beiboote, höheres Tempo, Extraleben und einen Schutzschild. Mit dem Feuerknopf B könnt Ihr gegnerische Schiffe sogar ansaugen

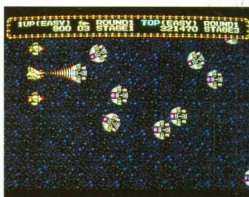
nen im Alleingang zurück zu erobern.

Langes Intro, kurzer Sinn: Beim dauerfeuerigen Durchkämmen der einzelnen Raumsektoren bekommt Ihr ein gehobenes Standard-Repertoire an gegnerischen Schiffen, Mittel- und Obergegnern



OPERATOR: WE GET SIGNAL.

Das Auffälligste am Intro sind die Grammatikfehler, die bei jedem Englischlehrer Schüttelfrost hervorrufen. Der Höhepunkt des unfreiwillig komischen Treibens lautet "All your base are belong to us" - Argh!



Schlurp, der Gegner ist geschafft: als Schutzschild wurde er gerafft



Lenk raketen in Aktion: Der grüne Waffentyp nimmt Euch viel Zielarbeit ab

und durch erneutes Drücken auf die Gegnerschar werfen.

Das Options-Menü bietet drei Schwierigkeitsgrade. Auf der leichtesten Stufe könnt Ihr beliebig oft mit Continue im selben Level weiterspielen. Auch sonst gibt sich Zero Wing eher gemütlich als super-hektisch und läßt auch weniger versierten Actionspielern eine Chance.

Der Spielablauf ist vollgepackt mit netten Extras, gut gestaffelten Raumschiff-Formationen und ein paar witzigen Oberbrummern. Wem Panikspiele wie Gynoug zu hektisch sind, der ist bei Zero Wing besser aufgehoben. Action-Profis wird's hingegen ein wenig zu müde sein.

Heinrich Lenhardt

„GAMERS“ meint...

□ Gepflegte Action-Routine ohne allzuviel Hektik. Ganz hübsche Weltraum-Ballerlei.

GRAFIK
2-

SOUND
3-

□ Gute Ballerspiele gibt's viele; Zero Wings artickt in Routine. Teurer Spaß mit wenig Highlights.

NOTE 3

Genre:
Action

Hersteller:
Sega

ca. Preis:
DM 120.-



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!

KEINESFALLS FANTASTISCH

Ich wollte mich erkundigen, wie teuer das Mega Drive-Spiel Fantasia ist. Dann hoffe ich, daß dieses Spiel auch zu benutzen ist, wenn man es per Adapter über das Master System spielt. Außerdem möchte ich wissen, wie das Spiel bewertet wurde (Note), wenn überhaupt.

*Torsten Lubomirski,
Oberursel*

GAMERS ANTWORTE:

Fantasia gibt's nur fürs Mega Drive und kann auch nicht mit irgendwelchen Tricks auf dem Master System zum Laufen gebracht werden. Tröste Dich an der Tatsache, daß es spielerisch das bislang mieseste Disney-Modul ist und eine 4 als Note kassieren würde. An dieser Stelle sei allgemein darauf hingewiesen, daß es keinen Adapter gibt, um Mega Drive-Module auf dem Master System zu spielen. Mit dem Erscheinen eines solchen Wundertails ist auch nicht zu rechnen, da es in der Herstellung fast genauso teuer käme wie ein komplettes Mega Drive (das mit knapp 300 Mark auch nicht mehr die Welt kostet).

WERTVERLUST

Könntet Ihr mir vielleicht sagen, wie das mit dem „Wertverlust“ bei Modulen ist? Wenn ich Spiele des öfteren geknackt oder durchgespielt habe, dann verkaufe ich sie an Freunde. Nur weiß ich leider nicht genau, was ich für ein Modul verlangen soll, das z.B. ein halbes Jahr alt ist und neu 80 Mark gekostet hat.

*Florian Elischer,
Marktobderdorf*

GAMERS ANTWORTE:

Feste Regeln gibt's nicht - der Gebrauchtmodul-Markt rich-

tet sich nach Angebot und Nachfrage. Wenn z.B. 100 Leute auf einmal dasselbe Modul verschern wollen, kann das natürlich den Preis nach unten drücken. Am besten orientierst Du Dich an der GAMERS-Börse.

BILLIGES VERGNÜGEN

Ich möchte mich zum Leserbrief „Wer soll das bezahlen?“ aus GAMERS 2 äußern. Ich hab' den Game Gear und mußte z.B. für das Modul Shinobi bei meinem Händler „lächerliche“ 79 Mark löhnen. Eine Woche später wollte ich mich fast dahin beißen, wo ich sonst drauf sitze! Sehe ich doch in einer Zeitschrift selbige Modul von zwei Versandhändlern angeboten; einmal für 69 Mark und einmal für 47,90 Mark. Ist schon seltsam, oder? Könnt Ihr den Lesern vielleicht mal verraten, wie's das wohl gibt? Über 30 Märker billiger ist schon seltsam.

Piwo, Selb

GAMERS ANTWORTE:

Ein so gewaltiger Unterschied kann z.B. daher kommen, daß Modul A eine offizielle europäische Version ist, während Modul B aus Japan importiert wurde. Preisunterschiede müssen aber nicht immer einen Haken haben; jeder Händler hat schließlich das gute Recht, auch mal mit Sonderangeboten zu locken.

GLEICHERECHTIGUNG

Ich finde es schade, daß es keine Tasche für den Game Gear gibt. Und außerdem: Wo kann man die Handschuhe kaufen? Welche Spiele sind am besten für ein Mädchen?

*Daniela Stewin,
Saerbeck*

GAMERS ANTWORTE:

Die coolen Videospiele-Handschuhe aus unserem Las Vegas-Messebericht sind nur auf dem amerikanischen Markt erhältlich. Spezielle „Mädchen-Spiele“ gibt's eigentlich nicht - der Reiz guter Sega-Module ist erfreulicherweise Geschlechter-übergreifend.

GAME GEAR ODER LYNX?

Vor einem Jahr habe ich mir das Master System angeschafft und bin hellauf begeistert. Da ich vom Game Gear auch viel Gutes gehört habe, wollte ich ihn mir erst kaufen, aber mein Freund hat mir davon abgeraten und gesagt, daß der Atari Lynx ca. 100 Mark billiger wäre. Nun bin ich völlig verzweifelt, denn ich weiß nicht, ob es sich lohnen würde, 100 Mark mehr auszugeben. Eigentlich bin ich ja von Sega total begeistert, aber der Lynx soll ja gar nicht so schlecht sein.

Übrigens ist eure Zeitschrift gut gelungen. Aber mich stört, daß ich nur 8 Spiele fürs Master System getestet habt, 11 für den Game Gear aber 20 von 39 (mehr als die Hälfte) für Mega Drive!

Timo Schulte, Rhaderfernh

GAMERS ANTWORTE:

Ihr können natürlich in ein paar Zeilen keinen Hardware-Vergleichstest abliefern. Wenn Du zwischen Lynx und Game Gear schwankst, solltest Du einfach herausfinden, für welches System es die meisten Spiele gibt, die Du unbedingt haben willst. Technisch sind beide Konsolen durchaus vergleichbar. Was nützt es aber, beim Lynx 100 Mark zu sparen, wenn man dann auf Titel wie Sonic, Mickey Mouse oder Donald Duck verzichten muß?

KARTENSCHICKSAL

Ich lese GAMERS, seit ihr das Magazin herausgebracht habt. Ich habe das Sega Master System und mir gefallen in GAMERS besonders die Spieletests. Könntet ihr nicht mehr Tests für das Master System in GAMERS bringen? Das wäre einfach super!

Warum gibt es denn in keinem Kaufhaus die Karten fürs Master System I?

*Stefan Scheide,
Berlingerode*

GAMERS ANTWORTE:

Die Karten (die sogenannten Sega Cards) wurden nur in der Frühzeit des Master Systems verwendet. Sie haben den großen Haken, daß nur recht kleine Programme auf sie draufpassen. Um die komplexen 4-Mega-Brummer zu realisieren, hat sich Sega deshalb ganz auf die Cartridges konzentriert und die Cards aussterben lassen.

MADE IN JAPAN

Ich besitze ein Mega Drive, deutsche Version. In nächster Zeit habe ich vor, mir einen Konverter zu kaufen, der es mir erlaubt, auch japanische Module auf meinem Mega Drive zu spielen, da sie im Schnitt 10 bis 30 Mark billiger sind. Aber ist die Qualität auch genauso gut wie die der deutschen Module?

*Rainer Hagmann,
Illertissen*

GAMERS ANTWORTE:

Prinzipiell ja; die Spiele an sich sind nicht schlechter. Du mußt dann allerdings mit japanischen Anleitungen und manchmal auch mit japanischen Texten auf dem Bildschirm leben.

ÜBERSTUNDEN

Ich besitze ein Master System, aber in eurer Zeitschrift finde ich am meisten Module für Mega Drive oder Game Gear. Mindestens erst jede vierte Test der Module ist für Master System bestimmt. Das finde ich irgendwie unfair. Auch bei uns im Dorf gibt es viele, die ein Master System haben und sich dasselbe wünschen. Könntet ihr das nicht ändern?

Und noch was: Wieviel Stunden kann man am Tag spielen? Meine Mutter meint, eine Stunde reicht, sonst drehe ich noch völlig durch. Das ist aber zu wenig: Wenn ich Chase HQ durchhaben will, brauch ich mindestens zwei Stunden. Die Sega-Module, egal für welches System, sind wahnsinnig teuer. Ein gutes Spiel kostet mal 90 Mark. Geht's nicht billiger?

Jörg Smuskiemiec,
Rosenow

GAMERS ANTWORTET:

Liebe Besitzer von Master System- und Game Gear-Konsolen, habt bitte Nach-

sicht mit den vielen Mega Drive-Tests in GAMERS. Für dieses System werden von den Firmen einfach mehr Titel veröffentlicht. Wir testen alle Game Gear- und Master System-Neuheiten, doch wenn die Hersteller nicht mehr Titel für diese Systeme veröffentlichen, können wir daran leider auch nichts ändern. Wir wollen natürlich Deiner Mutter nicht in schwerwiegende pädagogische Entscheidungen reinreden, aber in Ausnahmefällen wird eine kleine „Verlängerung“ sicher nicht schaden. Du kannst im Ausgleich ja mal einen spielefreien Tag einlegen; mit so einem Deal können Deine Eltern bestimmt leben. Stimmt, die Module sind tödlich teuer. Die Entwicklungs- und Produktionskosten sind ziemlich hoch; der Händler und nicht zuletzt Sega wollen schließlich auch ein paar Mark verdienen. Schau Dich doch mal nach günstigen Gebrauchtmodulen in unserer Börse um.

GUT GESCHLEIFT IST HALB VERBUNDEN

Ihrem Bericht über das Mega-CD möchte ich noch einiges hinzufügen. So z.B. hielten sie es für nicht notwendig, den Effekt der CD-Grafik anzusprechen. Es gibt nämlich CDs, bei denen man zusätzlich zur Musik auch Bilder bewundern kann. Eine der CDs ist z.B. Behind the Mask von Fleetwood Mac; ein hervorragender Einfall der Firma Sega, dies sozusagen als „Nebeneffekt“ einzubauen. Ihre „geheimnisvolle“ Mixing-Buchse dient vorwiegend zum Einschleifen des Stereo-Sounds vom Mega Drive selbst. Man kann z.B. über ein Verbindungskabel beim Mega-Drive-Phones-Ausgang auf diesen Mixing-Eingang gehen und dann über die Cinch-Ausgänge zur Anlage, um vollen Stereo-Sound zu hören (sehr empfehlenswert!).

Rüdiger Grapalin, Mühldorf

GAMERS ANTWORTET:

Danke für die Hinweise. Weitere Infos über Segas CD-Aktivitäten findet man übrigens im CES-Messebericht in dieser Ausgabe.

ANSCHLUSS GESUCHT

1. In einer Sega-Broschüre von 89/90 habe ich das Spiel Monopoly gesehen. Leider habe ich es noch in keinem Laden gesehen. Deshalb hätte ich gern gewußt, ob es dieses Spiel überhaupt noch gibt.

2. In dem Master System I ist ein Erweiterungsfach eingebaut. Wozu ist es?

Steffen Wiczorek, Schwedt

GAMERS ANTWORTET:

1. Monopoly wird leider nicht mehr von Sega angeboten. Du könntest höchstens versuchen, es per Kleinanzeige aus zweiter Hand zu erwerben.

Fortsetzung ➡



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!

Machen wir uns nichts vor: Spielehersteller programmieren Sega-Module, weil sie Geld verdienen wollen und nicht, weil sie denken, daß alle Sega-Besitzer so schrecklich nette Menschen sind, denen man einen Gefallen tun sollte.

Um nun möglichst viele Module zu verkaufen, muß ein Spiel sich von den anderen abheben. Einfach nur durch Qualität geht es nicht, denn der Packung sieht man von außen nicht an, ob ein Spiel gut oder schlecht ist. Deswegen greifen die Softwarehäuser oft zum Trick mit der Lizenz: Ein Spielhallenautomat wird lizenziert und in ein Sega-Modul verwandelt. Leider treibt die Lizenz-Politik aber oft seltsame Blüten, denn besonders schlaue Manager denken sich: „Wenn die Leute mein Modul wegen des tollen Namens kaufen, dann kann ich für die wegen des tollen Namens kaufen, die Qualität der Programmierung weniger Geld ausgeben“. Die Qualität des Moduls sinkt also, der Käufer zahlt für den Namen. Anders als bei uns in Deutschland dürfen in USA und Japan auch Kinder unter 18 Jahren in die „Arcades“, Japan auch Kinderleuchtete Spielhallen ohne die seltsam freundliche hellerleuchtete Spielhallen ohne die seltsam freundlichen Spielhöhlen herumtreiben. Bei all der freundlichen Werbung der deutschen Spielhallen-Anbieter - ein Vergleich mit den familiengerecht gestalteten Hallen in

den USA fällt für die hiesige Industrie beschämend aus. Wer aber moderne Spielhallentechnik sieht, bei der Tausende von Sprites in 3D-Grafik und Millionen von Farben über den Bildschirm wirbeln, während man im Cockpit eines Raumschiffs richtig durchgeschüttelt wird, der wird die traurigen Versuche der Modul-Hersteller nicht zu würdigen wissen. Nehmen wir als aktuelles Beispiel Hard Drivin'. Die Spielhallenversion hat exzellente, superflotte Grafik, ein richtiges Lenkrad, Gas- und Bremspedale und dröhnenden Stereo-Sound. Gerät man ins Schleudern, dann blockiert das Lenkrad; kommt man von der Straße ab, rüttelt das ganze infernalisches und schüttelt den Spieler gründlich durch. Bei der sturzlangweiligen Mega Drive-Version schüttelt sich der Spieler nur vor Schreck angesichts der langsamen Grafik.

In der Spielhalle machen Automaten wie Galaxy Force nur wegen ihrer überlegenen Technik, die alle Sinne anspricht, so richtig Spaß. Wenn man das ganze Drumherum-Feeling wegnimmt und nur das pure (meist wenig intelligente) Spiel übrig läßt, kann das doch keine Freude mehr bereiten.

Software-Hersteller sollten sich öfters mal überlegen, daß wir Käufer für über 100 Mark nicht einen tollen Namen oder eine Automaten-Lizenz erwarten, sondern ein gutes Spiel, das wochenlang Spaß macht.

Boris Schneider



2. Eine berechtigte Frage. Die Anschlußbuchse, die am Geräteboden durch eine Klappe verdeckt wird, ist nie von einem speziellen Gerät genutzt worden - nicht mal als Toaster-Interface oder zur Kaffeemaschinen-Steuerung.

VERLÄNGERUNG

Könntet Ihr mir sehr lange Jump-and-Run-Spiele nennen, an denen ich lange zu spielen habe; aber nur für das Master System (außer Sonic und Wonderboy I-III). Die Spiele müssen nicht unbedingt sehr schwer sein, Hauptsache umfangreich, gute Grafik und ein feines Spielprinzip.

Tony Hauptfleisch, Taltitz

GAMERS ANTWORTE:

Neben den von Dir erwähnten Spielen und dem guten alten Alex Kidd in Miracle World empfiehlt sich vor allem Psycho Fox. Es ist nicht nur recht komplex, sondern auch erfreulich abwechslungsreich.

WAS WOLLTE UNS DER DICHTER DAMIT SAGEN?

Auf Seite 20 der letzten Ausgabe als Beantwortung zum Leserbrief von Herrn Dennis Albrecht schreiben sie „Man benötigt allerdings ein solches Zwischenteil für japanische Module, die man im Zweifelsfall eher meiden sollte (wer versteht schon eine japanische Anleitung?).“ Dieser Satz erweckt in mir den Eindruck, daß das Zwischenteil eher zu meiden ist, weil

- dieses als Bauteil nichts taugt (obwohl dabei eigentlich nichts passieren kann, weil nur die äußere Form der Module abweicht) oder

- weil man bei japanischen Modulen die Beschreibung nicht lesen kann.

Welcher der beiden Punkte trifft nun zu?

Harald Lettenbichler,
A-Matrei/Brenner

GAMERS ANTWORTE:

Halt, stop, Mißverständnis! Wir wollen nicht vor solchen Adaptern im allgemeinen warnen; die Einschränkung bezog sich nur auf die Tatsache, daß japanische Module mit für uns unverständlichen

Anleitungen ausgeliefert werden.

KOMMT KONAMI?

Hallo ihr von der GAMERS-Redaktion, eure Zeitschrift ist wirklich einzigartig und dennoch verbesserungswürdig. Ich finde, daß euer Bewertungssystem noch nicht ganz ausgeklügelt ist. Ihr solltet außer der Grafik- und Soundwertung noch eine Spielspaßwertung miteinbringen. Wie sieht es mit Spielen wie Final Fight, Street Fighter II, Parodius und Super Contra für das Mega Drive aus? Ich weiß, daß diese Titel allesamt von den Firmen Capcom und Konami stammen. Aber wäre es nicht technisch möglich, die Spiele trotzdem umzusetzen? Und wird jemals ein 16-Megabit-Modul für das Mega Drive erscheinen?

Martin Fröhlich, Frankfurt

GAMERS ANTWORTE:

Eine Spielspaßwertung gibt's bei uns seit grauer Vorzeit: die gute alte „Note“. Diese Gesamtwertung orientiert sich ausschließlich an Motivation und Spielspaß. Technisch wäre es durchaus möglich, die von Dir genannten Titel aufs Mega Drive umzusetzen. Capcom und Konami entwickeln ihre Module momentan allerdings exklusiv für Nintendo-Systeme.

Laut Sega soll Streets of Rage 2 das erste 16-Mega-Modul fürs Mega Drive werden. Voraussichtlicher Erscheinungstermin: haarscharf vor Weihnachten.

JETZT IST ABER SCHLUSS

1. Wird Sonic 2 auch für den Game Gear erscheinen?

2. Wird es eine Game Gear-Umsetzung von Quackshot geben?

3. Gibt es ein Spiel, das Heinrich noch nicht durchgespielt hat?

Ach ja, noch ein dickes Lob an Sega, was die Schlußbilder betrifft. Die sind einsame Spitze.

M. Goetsch, Freital

GAMERS ANTWORTE:

1. Ja (siehe Messebericht in dieser Ausgabe).

2. Nein.

3. So etwas soll's tatsächlich schon gegeben haben...

MASTER-MANIA

Ich möchte wissen, ob es Desert Strike, Test Drive II und den Tasmanischen Teufel (Taz-Mania) bald auf dem Master System geben wird. Und die Mogul-Module vielleicht auch?

Bernd Reuter, Nürnberg

GAMERS MEINT:

Bei Desert Strike, Test Drive II und den Mogul-Modulen lautet die Antwort leider „Nein“. Taz-Mania soll auch für das Master System umgesetzt werden, aber das kann noch ein Weilchen dauern. Vor 1993 wird diese Version nicht erscheinen.

„DA PLATZT MIR DOCH DER GAME GEAR

Als ich letzte Woche zu meinem Videospielehändler ging, fragte ich ihn, ob er den Master Gear Converter für das Game Gear hat. Er antwortete: „Nein! Der Master Gear Converter kann den Game Gear zum plätzen bringen“. Er hat ihn schon oft verkauft, aber die Leute beschwerten sich immer wieder, weil ihr G. Gear kaputt gegangen ist. Jetzt meine Frage an euch: Stimmt es, daß der Master Gear Converter den Game Gear kaputt machen kann?

Heiko Fauseweh, Rheinberg

GAMERS ANTWORTE:

Hoppla! Von geplatzen Krügen und geplatzen Schecks haben wir schon gehört, aber geplatze Game Gear sind mal etwas Neues. Aber ganz im Ernst: Der Master Gear Converter „schießt“ den Game Gear nicht elektronisch. Was aber passieren kann, ist eine Gehäuse-De-molition durch zu festes Anziehen der Schraube, die sich auf dem Converter befindet. Man sollte ihn nur ganz sachte anschrauben und sofort aufhören, wenn man auf ernsthaften Widerstand stößt. Ihr könntet sicherheitshalber

auch ganz aufs Schrauben verzichten; das gute Stück sitzt ja recht solide im Modulschacht und fällt bei normalem Spielbetrieb nicht von selber raus.

LERNSPIELE

1. Wird es noch weitere Lernspiele fürs Mega Drive geben?

2. Kann man US-Importspiele auf dem deutschen Mega Drive ohne Adapter spielen?

3. Wird es auch die Spiele Lemmings, Panza Kick Boxing, Monkey Island oder Indiana Jones 4 (als Cartridge) fürs Mega Drive geben und wird es überhaupt Lucasfilm-Spiele geben?

Daniel Dubber, Hamburg

GAMERS ANTWORTE:

1. Ja. Electronic Arts will Ende des Jahres mit „Where in the World...“ ein zweites Carmen Sandiego-Modul veröffentlichen.

2. Ja.

3. Lemmings ja, der Rest nein. Monkey Island wird aber auf Compact Disk für das Mega-CD erscheinen.

SCHUBIDU

Den Song der neuen Mega Drive-Werbung finde ich so super, daß ich ihn haben will! Ich würde fast alles drum geben; wißt ihr vielleicht, wie ich an ihn ran komme?

Thorsten Rothenpieler,
Berlin

GAMERS ANTWORTE:

Das Meisterwerk stammt von einem gewissen Walter Nita, trägt den schönen Titel „Mamma oh Mamma“ und ist als CD-Single bei Dino Music erschienen. Bestellnummer: 9011262.

WÜRGEGRIFF & CO

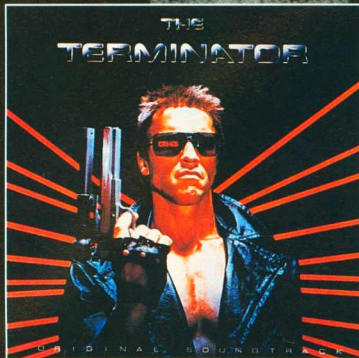
Ich wollte einmal fragen, ob auf dem Mega Drive evtl. noch ein anderes Wrestling-Spiel (außer Wrestle War) erscheinen wird. Am besten wäre natürlich ein WWF-Spiel.

Ivo Peters,
Egg.-Leopoldshafen

GAMERS ANTWORTE:

Zum Jahreswechsel plant Acclaim die Veröffentlichung von WWF Super Wrestlingmania auf dem Mega Drive.

ICH WERDE WIEDERKOMMEN...



Im Jahr der Dunkelheit 2029 schufen die Herrscher des Planeten etwas, das kein Mitleid kannte. Keinen Schmerz. Keine Furcht. Etwas, das nichts und niemand aufhalten konnte... den TERMINATOR.

Kämpfe mit der schrecklichen Killermaschine in dieser atemberaubenden Adaptation des Kassenschlagers - DER TERMINATOR.

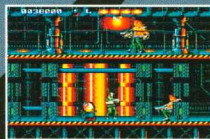
Erhältlich für Sega Mega Drive und Master System. Der Terminator bietet;

- DIGITALISIERTE STANDFOTOS DES FILMS
- SUPER MUSIK UND ANIMATION
- HARTE 1-SPIELER-ACTION
- VIER RIESIGE LEVELS

THE TERMINATOR - Das neue Spitzenprodukt von Virgin Games.

The Terminator™ ©1984 Cinema '84. A Greenberg Brothers partnership. All Rights Reserved. Licensed by Hemdale Film Corporation. Sublicensed by Bethesda Softworks.

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



SEGA™

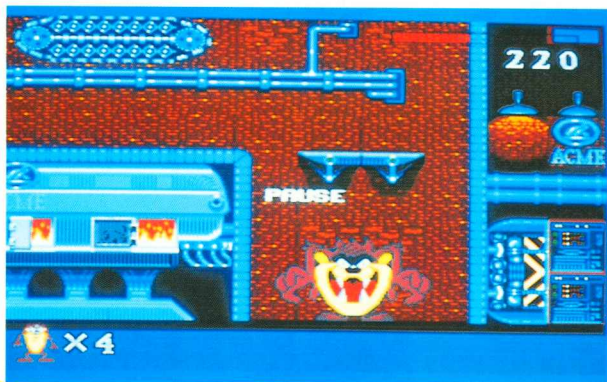


virgin games-
immaculate
concepts

TEST

MEGA DRIVE

Der Hunger treibt's rein: Der kleine Allesfresser aus Tasmanien sucht nach prähistorischen Rieseneiern



Grrrr! Wo ist was zu Fressen? Mit diesem Helden ist nicht zu spaßen. Wenn Ihr Taz nicht regelmäßig füttert, verliert Ihr die Kontrolle über Euer Joypad.

TAZ MANIA



Die Karte zeigt, durch welche Level Taz sich schon gekämpft hat

Nahrung orientiert und wird sehr schnell sehr aggressiv (insbesondere, wenn es ums Fressen geht). Kriegt er einen Wutausbruch, verwandelt er sich in einen kleinen Tornado, der alles aus dem Weg räumt. Außerdem (erwähnten wir schon seinen Hunger?) frisst er einfach alles: Nahrungsmittel grundsätzlich mit Verpackung, Wasser grundsätzlich mitsamt der Flasche und sorgsam angerichtete Mahlzeiten komplett mit Besteck und Geschirr. Telefone, Pakete, komplette Kleintiere,

Felsbrocken – alles was ins Leckermäulchen paßt, wird geschluckt.

Als sein Vater die Geschichte des legendären Riesenvogels erzählt, der einst über Tasmanien herrschte und dessen Ei eine Familie gut ein Jahr ernähren konnte, bricht Taz auch sofort zu einer Expedition auf. Leider führt der Weg zum Ei durch knapp 20 gefährliche Level.

Tazmania kann in drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden gespielt werden. Bei „Easy“ und „Hard“ durchläuft Ihr alle Level, mal mit mehr, mal mit weniger Lebensenergie für Taz. Im Modus „Practice“ müßt Ihr nur durch fünf Level durch, die aber nicht einfacher gemacht wurden. Tazs Energie wird in einem Balken rechts oben angezeigt. Jede Berührung mit einem der Gegner kostet Energie; durch Fressen diverser Gegenstände kriegt er neue Energie dazu.

In den meisten Levels muß Taz ähnlich wie bei Sonic durch Laufen und Springen

Es gibt nur wenige Dinge auf der Welt, vor denen man wirklich Angst haben muß, Zahnärzte, Atomkriege und Standpauken von Mutti gehen vorbei – aber der Hunger eines Tasmanischen Teufels bleibt.

Den Tasmanischen Teufel gibt es wirklich (ein Blick ins Lexikon sollte genügen), aber die Cartoon-Version dieses putzigen Tierchens entspricht natürlich nicht Brehms Tierleben. Ende der 40er Jahre von den Zeichentrickfilmen der Warner Bros. (Bugs Bunny) ins Leben gerufen, kam der kleine Teufel vor kurzem zu neuen Ehren: Im Kinderprogramm in den USA läuft seine eigene Serie namens „Tazmania“. Noch bevor die

Filme nach Deutschland kommen, hat sich Sega die Rechte gesichert und ein abgedrehtes Geschicklichkeitspiel gebastelt.

Der Tasmanische Teufel ist eigentlich ein ganz zivilisiertes Wesen. Papi arbeitet im Büro, Mutti verdingt sich als Immobilienmaklerin und die Tochter sorgt sich um Jungs, Mode und Make-Up.

Der älteste Sohn des Hauses namens Taz ist allerdings etwas aus der Reihe geschlagen. Taz ist immer hungrig, geistig stets an

Und so geht's ab...

Mit dem Steuerkreuz bewegt Ihr Taz durch die einzelnen Level. Mit Anlauf springt Taz etwas weiter. Drückt Ihr das Kreuz nach links oder rechts, wenn Ihr Knopf A drückt, löst Ihr eine Spezial-Aktion, wie beispielsweise Feuerspucken, aus.



Knopf A: Gegenstand nehmen oder loslassen

Knopf B: Wirbeln oder Gegenstand wegwerfen

Knopf C: Springen, Hüpfen in die Höhe schnellen

ans Ziel gelangen und dabei den vielen Hindernissen ausweichen. Aber es gibt auch völlig andere Spielstufen. Im alten Bergwerk wartet beispielsweise ein Labyrinth aus Schaltern und Aufzügen sowie eine rasante Fahrt in

einem Bergwerkswagen, bei denen die Steuerung sich radikal vom normalen Spiel unterscheidet.

Taz kann auf Knopfdruck springen und wirbeln. Wenn er wirbelt, bewegt er sich rasend schnell und kann kaum gesteuert werden, ist dafür aber unverwundbar (außer, er fällt in die Tiefe). Mit dem dritten Knopf könnt Ihr ihn Gegenstände nehmen lassen. Das ist aber ganz schön trickreich, denn Taz unstillbarer Hunger läßt ihn von selbst nach Gegenständen greifen, die Ihr vielleicht gar nicht wollt. Steht Ihr ne-

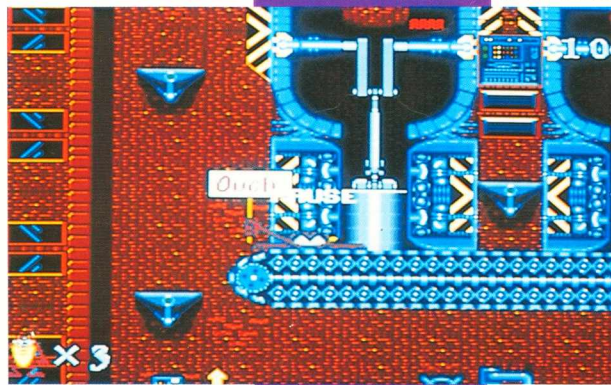
ben einer Bombe, solltet Ihr sie sofort nehmen – dann trägt Taz sie brav herum, bis er auf Befehl die Bombe fallen läßt oder wegwirft. Wenn Ihr hingegen nicht schnell genug reagiert, nimmt Taz die Bombe selbst und stopft sie sich in den Mund – die kurz darauf folgende Explosion kostet empfindlich viel Lebensenergie.

Kleine Puzzles lockern das Geschicklichkeitsspiel auf. So muß Taz schon mal ein paar Kisten umstapeln, um an bestimmte Plattformen heranzukommen. Außerdem sind in versteckten Ecken Extraleben und andere Spezialitäten zu finden. Zu den Extras zählt beispielsweise ein Stern, der kurzzeitige Unverwundbarkeit verleiht und eine Lage scharfer Chili-Pfeffer mit brandheißer Wirkung: Taz kann damit ein paar Mal Feuer spucken.

Mit Tazmania setzt Sega die Tradition der Cartoon-Spiele fort, die mit Micky Mouse und Donald Duck be-

die vielen Spezial-Grafiken (nach dem Verschlucken einer Bombe oder der Plättung durch ein Zehn-Tonnen-Gewicht) haben Zeichentrickqualität. Bei den Hintergründen haben die Zeichner auch einen Cartoon-Stil durchgehalten, wobei nicht die Qualität der Disney-Module erreicht wird. Beim Sound sind die Effekte ganz hervorragend, insbesondere die digitalisierten Geräusche von Taz. Der Komponist der Musik sollte hingegen noch ein wenig üben; die Dschungel-Rhythmen klingen größtenteils etwas wirr.

Spielerisch steckt viel Mühe im Modul, gerade weil die Programmierer versucht haben, jede Menge Abwechslung in die Level zu bringen. Tazmania ist zwar nicht allzu schwer, aber trotzdem sehr frustrierend. An vielen Stellen kommt es auf präzises Timing und millimetergenaue Sprünge an. So wird man an manchen Punkten einen be-



Oben: Liftfahren im alten Bergwerk macht Spaß

Links: Kleine grüne Mäuse gehen Taz ans hungrige Fell

Oben: Im Intro lernt Ihr die Familie kennen
Links: Plattgemacht wie im Zeichentrickfilm

Links: Statuen sagen: Taz war hier!

Unten: Vorsicht, feurige Ruinen

gann – auch wenn Taz aus dem Lager der Warner Bros. und nicht von Disney kommt. Die Animation ist einfach genial, die Wutausbrüche und

stimmten Sprung nicht schaffen und wieder am unteren Ende des Levels landen. Von dort aus muß man sich mühsam nach oben arbeiten, nur um den einen blöden Sprung dann wieder nicht zu schaffen. An diesen spielerischen Kanten hätten die Programmierer noch feilen sollen, um Tazmania zu einem echten Spitzenmodul zu machen.

Boris Schneider

„GAMERS“ meint dazu...

Das jüngste Comic-Spiel von Sega setzt die Tradition der Disney-Helden im Bereich Zeichentrick-Animation fort. Knapp zwanzig ziemlich abwechslungsreiche Level und ein super-witziger Held.

GRAFIK
2

SOUND
3

An manchen Ecken hätten die Programmierer noch feilen sollen, darunter fällt auch die Musik. Erreicht nicht ganz die Klasse der Disney-Spiele (ist aber nach dran).

NOTE
2

Genre:
Geschick

Hersteller:
Sega

ca. Preis:
DM 110.-

AERIAL ASSAULT

Neuer Anschlag auf die Feuerknöpfe: Sie werden so intensiv gebraucht, daß es raucht.

Alles Gute kommt nicht immer von oben; wie der erfahrene Videospieler weiß, tobt in luftigen Sphären so manche herzhafteste Raumschlacht. Hoch hinaus will auch der forsche Pilot von Aerial Assault. Zieht er anfangs noch über den Niederungen der Erdoberfläche seine Kreise, so drängt es ihn in den Schlußlevels gen Weltraum, um dort die interplanetarische Schurkengang zu bekämpfen.

Dieses Modul ist ein Remix des gleichnamigen Master System-Titels. Spielablauf und Level-Aufbau wurden ein wenig geschliffen und umgestellt; außerdem erhielt die



Mit dem Streuschuß kommt Freude auf

Irgendwie fehlt es dem Modul aber an dem Biß, der die besten Ballerspiele auszeichnet. Aerial Assault ist zu ideenarm und harmlos, als daß man seinem Kumpel begeistert den Ellbogen in die Rippen rammen würde, um ihn auf programmtechnische Meisterleistungen aufmerksam zu machen.

Mangels zahlreicher Konkurrenz auf dem Game Gear kann sich diese Neuerscheinung ganz gut behaupten. Wenn Ihr ein Ballerspiel

Kleine Obergegner-Parade: Nach dem Schiffchen...

...kommt dieser dicke Flieger angebrummt

Optik eine Frischzellenkur. Bei der Gestaltung aller Objekte haben die Grafiker den kleinen Game Gear-Bildschirm berücksichtigt. Die Sprites gerieten nicht zu krümelig und lassen sich gut auseinanderhalten.

Nette Spezialschiffe, die durch einen Rahmen gekennzeichnet sind, schleppen Extras mit sich rum. Hat man

„GAMERS“ meint...

NOTE 3

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

Fröhliches Horizontal-Geballer mit ein paar flotten Zusatzwaffen und massig Continues.

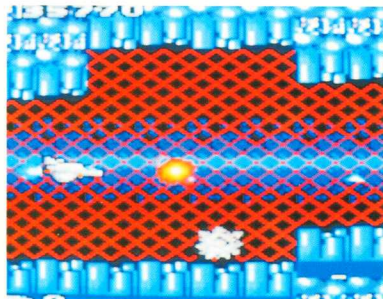
GRAFIK 3 **SOUND 4**

Mäßig aufregend und etwas phantasielos. Nicht sonderlich umfangreich.

einen solchen fliegenden Spender aufgeschossen, grabst man sich dessen Fracht. Neben der handelsüblichen Temposteigerung

könnt Ihr Euer Bordgeschütz vom mickrigen Single-Böller bis zum fulminanten Streuschuß ausbauen. Derart aufgerüstet bereiten auch die Obergegner am Ende jeder Stufe nicht viel Kopfzerbrechen.

Schwerwiegende Macken kann man Aerial Assault nicht ankreiden. Steuerung und Spielablauf sind ganz lockerflockig; die Gegner rauschen in wohlsonierten Formationen an und das Extrawaffen-Arsenal ist recht vielseitig. Der Griff in den Farbtopf fiel recht kräftig aus und beschert keine grafischen Meisterleistungen, aber durchweg ansehnlich gestaltete Levels.



Je später die Runde, desto mehr dreht die Grafik in Richtung Science-fiction ab



Fleißig Extras sammeln im ersten Level



Auch das noch: Schlechtes Wetter in der zweiten Stufe

sucht, bei dem man von links nach rechts über dem Bildschirm flitzt, Extras aufsammlt und reichlich Gegner zerlegt, habt Ihr momentan kaum Alternativen. Wer sich auch mit vertikalem Scrolling abfinden kann (Euer Raumschiff fliegt von unten nach oben), sollte sich aber lieber an die Konkurrenz halten. Halley Wars hat eine Portion mehr Spielwitz und der Japan-Import Aleste bietet bessere Technik sowie eine größere Herausforderung.

Heinrich Lenhardt



Sehr sympathisch ist er wirklich nicht: Arnold Schwarzenegger, der Terminator



Do-it-yourself

deg-Rekorder?

Übrigens - übertroffen wurde dieser Film für mich bisher nur durch seine Fortsetzung "T2 - Judgement day". In diesem Sinne: *Hasta la Vista, Baby(s)*.

Man schrieb das Jahr 1984, als dieses Versprechen und seine spektakuläre Einlösung in die Filmgeschichte eingingen. Gesprochen wurden die nur als "äußerst trocken" zu

er's, hat er doch mit "Terminator" einen absoluten Kultfilm geschaffen, das bis dato eher als primitiv verpönte Genre "Action-Film" mit einem Schlag salonfähig gemacht. "Der wichtigste Film der Acht-

chen" scheint grotesk: Sie wird ein Kind gebären, einen Jungen namens John. Im Jahre 2029 - die Weltbevölkerung besteht nur noch aus einigen Überlebenden des Atomkrieges und mächtigen Robotern - wird dieser zum Anführer eines Aufstandes, in dem die Menschen sich gegen die Herrschaft der Maschinen auflehnen. Es ist ein wahnsinniger, ein genialer Plan: Sahra Connor zu "terminieren", bevor John das Licht der Welt erblickt. Ein einfacher Eingriff in die Vergangenheit, um die Zukunft grundlegend zu verändern. Der verantwortliche Mann für diesen Auftrag ist gar keiner - zumindest kein echter. Der Terminator ist ein "Cyborg", ein Geschöpf der Zukunft, halb Mensch, halb Maschine. Sein Gegner, der junge Stadt-Guerilla Kyle Reese, hat daher denkbar schlechte Karten. Ein unerbittlicher Kampf nimmt seinen Lauf. Mehrfach können Sarah und Reese (die sich übrigens so nahe kommen, daß Reese John's Vater wird...) dem Terminator entgehen - doch die Killer-Maschine gibt niemals auf, ehe sie ihr Ziel erreicht. Reese opfert sein Leben, dann liegt alles in Sahras Händen... Na, vergessen, wie's weitergeht? Wozu gibts denn Vi-

I'LL BE BACK!

bezeichnenden Worte von niemand geringerem als Muskelgott Arnold Schwarzenegger, ausgedacht hatte sie sich der (trotz "Alien" und "Abys") damals nur unter Insidern bekannte James Cameron. Jeder weiß, was dann geschah: Arnold fiel nicht nur mit der Tür, sondern gleich einem ganzen Auto in's Haus. Cameron war mit einem Schlag einer der bekanntesten Action-Regisseure der Welt... Verdient hat

ziger" war nur eine von vielen Stimmen. Das Rezept war eben gut: eine spannende, aber intelligente Story, tolle Schauspieler und Spezial-Effekte vom allerfeinsten. Heraus kam ein (Originalton Cameron) "sehr gewalttätiger Film über den Frieden, der die Leute auf einem psychologischen Level anspricht. Er repräsentiert die dunkle Seite der menschlichen Psyche..."

Erinnern wir uns doch noch einmal: 1984 - per Zeittunnel landen zwei Besucher aus der Zukunft im nächtlichen Los Angeles. Ihr gemeinsames Ziel: eine junge Frau namens Sarah Connor zu finden. Unterschiedlich ist allerdings ihr Auftrag: Während einer sie um jeden Preis töten will, ist der andere zu ihrem Beschützer auserkoren. Sarah Connors "Verbre-



Lichthupe? Braucht Arnold nicht...



Mamis Liebting

Fotos: Engelmeier, VCL

TEST

MEGA DRIVE

Die Polizeistation wird auch aus der Luft bewacht



Viele Videospiele werden aufgehoben - Terminator als Modul? Da der Film eine optimale Story für ein Actionspiel bietet, muß das ja geradezu ein Hit werden.

Die Mega Drive-Version hält sich recht genau an den Handlungsablauf des Films - bis auf den Anfang, denn der erste Level zeigt uns, was wir im Film nicht sehen konnten. Kyle Reese dringt in die Zentrale des Computer Skynet ein, zerstört den Reaktor und startet mit der Zeitmaschine in das Jahr 1984.

Level Zwei ist eine Hatz durch die Straßen von Los Angeles, wo Polizisten und Punker Kyle ans Leder wollen. In Level Drei kämpft er das erste Mal gegen den Terminator in der Disco „Tech Noir“. Leider landet der Arme zusammen mit Sarah im Gefängnis, aus dem er in Level Vier ausbricht. Das große Finale im Stahlwerk, bei dem nur noch das Terminator-Metallskelett übrig ist, bildet den Abschluß des Spiels.

Kyle kann laufen, springen und sich mit einer Schrot-

Düstere Stimmung im Club Tech Noir - Schließlich hat man nicht alle Tage einen Terminator zu Gast

Arnold T-800 ist ziemlich böse, Sarah Connor sehr verängstigt und Kyle Reese mächtig mutig



TERMINATOR



Level Eins im Überblick: Nach dem Briefing (Master) kämpft Kyle gegen einen Laser-Roboter und ein Bomben werfendes Flugzeug (beide Mega) und dringt schließlich in das Skynet-Zentrum ein (Master)...

Flinte verteidigen. Im ersten Level sind auch Handgranaten, Zeitbomben und eine Laserpistole im Spiel. Eltern und Pazifisten stöhnen auf: Hier wird fleißig auf Menschen geschossen, aber die Programmierer haben versucht, die Brutalität so weit wie möglich zurückzuschrauben, und auf Darstellung von Blut und Ähnlichem verzichtet.

Tolle Eindrücke erhält man von Sound und Grafik des ersten Levels. Hier wird mit Effekten nur um sich geworfen und man glaubt, eines der technisch stärksten Mega Drive-Module vor sich zu ha-

ben. Doch gerade die Grafik baut in späteren Leveln ganz schön ab. Kaum neue Gegner und sich immer wieder wiederholende Hintergrundgrafik sind auf Dauer öde. Spielerisch tut sich in den späteren Leveln auch weniger, als am Anfang. So ist es schon seltsam, daß es nur im ersten Level Extra-Waffen gibt.

Trotz dreier Schwierigkeitsgrade ist Terminator derart schwer, daß wir es eigentlich als unspielbar bezeichnen möchten. Selbst auf der Einstellung „Easy“ ist schon der erste Level nahezu unmöglich zu schaffen. Nur dank rabiaten Schummeltricks (Action Replay) konnten wir

uns die weiteren Level ansehen. Hauptsächlich liegt das an den Gegnern, die pausenlos ballern auf Kyle einströmen. Wenn man zu Beginn nur mit nicht geradeaus fliegenden Handgranaten bewaffnet ist, wird das Spiel dadurch zur reinsten Geduldssprobe. Auch die Idee mit den Polizisten, die nicht sterben, sondern immer wieder aufstehen, hat einen Haken: Sind zwei oder drei Polizisten im Bild, ist immer mindestens einer „wach“ und schießt. Alle drei ohnmächtig am Boden zu sehen, um endlich mal weiterlaufen zu können, fordert das Letzte Eurer Nerven und Reaktionsfähigkeit. Bei diesem Schwierigkeitsgrad ist es schon eine Frechheit, daß es nur ein Leben (richtig gelesen, nur EIN Leben), keine Continues und keine Paßwörter gibt.

Wem also andere Spiele zu einfach sind, wer eine besondere Herausforderung braucht, der ist bei Terminator an der richtigen Adresse. Wer kein Spitzenspieler ist, wird die höheren Levels nur auf unseren Bildschirmfotos zu Gesicht bringen.

Boris Schneider

„GAMERS“ meint...

□ Gute Grafik, Spitzen-Sound und das Feeling aus dem Film.

GRAFIK
2.

SOUND
2

□ Unmenschlich schwer, keine Continues oder Paßwörter, spätere Level einfalllos

NOTE
3-

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



Was macht das Filmpaket an der Wand? Kyle hat jedoch keine Zeit, über so etwas genau nachzudenken

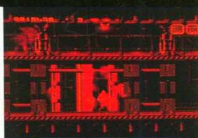


Zwischenbilder, die digitalisierte Szenen aus dem Film zeigen, und unter der knallbunten Palette der 8-Bit-Konsole eher peinlich aussehen. Die Umsetzung der Mega



...dann sprengt er ein paar Türen (Master) und besiegt einen weiteren Roboter, um an ein Extra zu gelangen (Mega). Beim Reaktor angekommen (Master) heißt es nach der Sprengung bei Rotlicht: Nur schnell raus (Mega).

Oben: Zum Glück trennt Kyle und den Terminator diese dicke Wand - doch ewig hält sie auch nicht



ATOR

KYLE REESE
■ TERMINATED



Schießwütige Polizisten und Punker motivieren Kyle zu wahren Luftsprüngen

Drive-Version schlägt sich natürlich auch im Schwierigkeitsgrad nieder. Unserer Ansicht nach ist der Ma-

ster System-Terminator sogar einen Hauch schwerer als das 16-Bit-Vorbild. Damit wird es schnell zum Joypad-Terminator, wenn Ihr vor Wutin Eure Steuereinheit beißt.
Boris Schneider



Das Terminator-Modul erscheint gleichzeitig für Master System und Mega Drive, so daß auch die Besitzer der kleinen Sega-Konsole die Welt vor Skynet retten können.

Vorneweg gleich eins: Es ist schon erstaunlich, wie die Programmierer fast alle Elemente der Mega Drive-Version übertragen haben. Gerade im ersten Level merkt man, daß hier Spitzentechniker am Werk waren.

Das Master-System-Modul bietet eine ähnliche Level-Struktur: Erst sprengt Ihr mit Kyle Reese den Skynet-Reaktor, dann ballert Ihr Euch durch die Straßen von Los Angeles, den Club Tech Noir, die Polizeistation und schließlich das Stahlwerk. Allerdings mußten einige der ganz großen Gegner aus technischen Gründen entfernt werden. Dafür werdet Ihr von noch mehr kleinen Gegnern be-

drängt und müßt im ersten Level auch auf die vom Mega Drive bekannten Zeitbomben verzichten.

Grafisch haben die Programmierer jede Menge aus dem Master System gekitzelt. Die Level wirken je nach



Manche der Zwischenbilder sehen in der Master-Version nicht so toll aus

Stimmung sehr düster oder taghell, das Scrolling ist samtweich und das berühmte Master System-Flackern sieht man hier ganz ganz selten. Nicht so toll geworden sind allerdings einige der

Auch in der Polizeiwache geht es keinesfalls friedlich zu: Damit Kyle die gute Sarah vor dem Terminator findet, muß er sich seinen Weg unsanft freischießen

„GAMERS“ meint...

□ **Technisch toll, Grafik und Sound nutzen das Master System richtig aus**

GRAFIK 2

SOUND 2

□ **Wer spielt es ohne Mogel-Modus durch? Nur Joypad-Akrobaten sehen Level Zwei.**

NOTE Genre: Action
Hersteller: Virgin
ca. Preis: DM 80.-

TEST

MEGA DRIVE

Drunten im Fairyland darf gebibbert werden. Bissige Monster kreuhen durch die Gegend und keiner weiß so recht, woher die Burschen kommen und wie man ihnen klarmacht, daß sie das Auffressen der Bevölkerung bitte unterlassen mögen. Die arglistigen Regenten schnappen sich den erstbesten Junghelden, um ihn mit

Trau' keinem Modul, das der Hersteller als „Super“ bezeichnet: Bei Hydlide macht sich Verzweiflung breit.

den Kategorien Kraft, Robustheit und Magie unterschiedliche Schwerpunkte haben. Das ganze Abenteuer wird mit dieser einen Figur bestritten; weitere Charaktere gesellen sich nicht dazu. In Städten kann man sich bessere Ausrüstungsgegenstände kaufen, um einen Charakter-Level befördern zu lassen oder im Innächtigen, wo der Spielstand gespeichert wird. Beim Einkaufen solltet Ihr beachten, daß Euer Held nur eine recht begrenzte Anzahl von Dingen rumschleppen kann; jeder Gegenstand hat ein bestimmtes Gewicht. Die Ge-



Mitten in der Wildnis steht eine Schatzkiste herum

glauben.

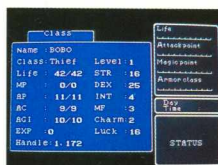
Super Hydlide ist technisch eine mittlere Katastrophe: Die verschrumpelten Sprites ruk-

Drive-Rollenspielen bekommt man dieses Prinzip in wesentlich besserer Form aufgetischt. Die Besonderheiten

SUPER HYDLIDE

einer netten kleinen Aufgabe zu betreuen: „Gehe voran, besiege alle Monster und finde die Quelle alles Bösen!“ - wenn's sonst nichts ist...

Nicht nur bei der Hintergrundstory beschränkt sich Super Hydlide auf abgegriffene Rollenspiel-Standards. Ihr habt die Wahl zwischen vier Spielfiguren, deren Talente in



Am Anfang sind die gesamten Charakterwerte noch etwas mickrig



So mancher kompetente Stadtbewohner hat einen schlaun Satz auf Lager



Wenn mehrere Monster gleichzeitig angreifen, wird's schnell nervig



Triff ein, ehrenwerter Gast: Dieses Häuschen ist der reinste Supermarkt für Rollenspiel-Helden. Beim Einkaufen müßt Ihr aber nicht nur Euren Kontostand, sondern auch das Gewicht der Gegenstände bedenken



schäfte öffnen und schließen zu bestimmten Zeiten.

Verläßt man die sicheren Stadtmauern um die Wildnis zu erkunden, trifft man auf so manches mißmutige Monster. Ihr perscht Euch an den Übelwicht ran, um ihm dann durch möglichst flottes Feuerknopfdrücken die Hit Points zu zerbröseln, bevor er Euch an den Kragen geht.

Dieses Rollenspiel mit dem hauchzarten Action-Ansatz wirft viele Fragen auf: Was hat das „Super“ im Namen einer solchen Niete verloren? Und welcher Schläfer bei Sega ist dafür verantwortlich, daß dieses ebenso langweilige wie veraltete Gegurke jetzt in Europa veröffentlicht wurde? Angesichts der zahlreichen Klassenspiele, denen dieses Privileg nicht gönnigt wird und nur als Importe erhältlich sind, muß man an ein Auslese-Verfahren nach der Strohhalmzieh-Methode

ken unbeholfen über die triste Landschaft, während die Musik durch sanftes Gelulle ihr bestes gibt, um den Spieler alsbald in einen tiefen, festen Schlaf zu wiegen. Spielerisch wird hier die 08/15-Fantasymasche einfalllos durchgezogen. Beförderung hier, neue Ausrüstung da, doch bei vielen anderen Mega

von Super Hydlide entpuppen sich durch die Bank als Nervtöter. Das lahme Anschleichen und Zuhauen bei Monsterduellen wird keinen einzigen Actionspieler bekehren. „realistische“ Details wie die Ladenschlußgesetze und Rumschlepp-Limits stören allenfalls.

Heinrich Lenhardt

„GAMERS“ meint...

Der Spielstand läßt sich dank eingebauter Batterie speichern.

GRAFIK 5 SOUND 4

Herzzerreißend ödes Rollenspiel ohne Besonderheiten. Grafisch eine Ausgeburt des Grauens.

NOTE 4.

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

Guten Flug: Auch auf dem Master System treibt der G-Loc-Jet sein Unwesen.



Es rauschen die Wogen, hier komm' ich gelogen



Das Packungszitat „Steuern Sie Ihren G-Loc-Angriffsjäger zum Sieg gegen die Rebellen!“ faßt den Inhalt dieses 3D-Geballers ganz gut zusammen. Auf dem Master System sieht die Fliegerhatz G-Loc fast genauso aus wie die Game Gear-Version. Neu hinzuge-

kommen sind lediglich ein paar mäßig aufregende statistische Daten, die Euch nach einer absolvierten Mission genauestens über Eure Treffsicherheit informieren.

Ansonsten am Himmel nichts Neues: Um eine der insgesamt acht Stufen zu schaffen, müßt Ihr eine bestimmte Anzahl von gegnerischen Einheiten treffen, ohne dabei selber zersägt zu werden. Je ein Feuerknopf dient zum Abfeuern der Standard-MG und dem Einsatz der

praktischen zielsuchenden Raketen. Sie verfolgen selbständig einen Gegner, sobald sie ihn einmal angepeilt haben, doch der Raketenvorrat ist begrenzt. Auf dem Master System fällt der AnöD-Faktor dieser stumpfsinnigen Panik-Ballerlei noch mehr auf als beim Game Gear. Das ist wirklich nicht das Spiel, mit dem man am heimischen Fernseher Entspannung und Unterhaltung findet. Allenfalls für alte Afterburner-Fans interessant, die verzweifelt eine ähnliche Ballerei suchen.

Heinrich Lenhardt

„GAMERS“ meint ...

□ **Schnelle Grafik und einfache Steuerung.**

GRAFIK 3
SOUND 4

□ **Wirre Rabumm-Action ohne Biß, die zu schnell langweilig wird.**

NOTE
4
Genre: **Action**
Hersteller: **Sega**
ca. Preis: **DM 100.-**

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 1 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.-
Inflated Joypads (dt)	99.-
Power Clutch	79.-
Joystick (US)	89.-

SEGA GAME GEAR

Super Monaco GP (jp)	49.-
GG Shinobi (jp)	59.-
Out Run (jp)	59.-
Ninja Gaiden (jp)	59.-
Sonic 1. Hedgehog (jp)	69.-
Alien Syndrome (jp)	69.-
Netzteil	29.-
Wide Gear	49.-
Fantasy Zone (US)	69.-
Ax Battler (US)	69.-
Crystal Warrior (US)	79.-
Donald Duck (jp)	59.-
Berlin Wall (jp)	49.-

ATARI LYNX

Blue Lightning	69.-
Electroop	69.-
Chips Challenge	69.-
Gates of Zendocon	69.-
Slimeworld	79.-
Gauntlet	79.-
Klax	79.-
Roadblasters	79.-
Xenophobe	79.-
Ms. Pacman	79.-
Zarlor Mercenary	79.-
Paperboy	79.-
Rygar	79.-
Shanghai	79.-
Rampage	79.-
Chess Challenge	79.-
Warbirds	79.-
Block Out	79.-

Ninja Gaiden	79.-
Pacland	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.-

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	379.-

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.-

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	49.-
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.-
Mysterium	59.-
Marus Mission	69.-
Solomons Club	59.-
Super Mario Land	48.-
Castlevania	69.-
WWF Superstars	69.-
Turtles	69.-
Netzteil	24.-
Lightbox	49.-
Hunchback	69.-
Star Saver	59.-
Missle Command	59.-
Flash	69.-
Mega Man II	69.-
Asteroids	59.-
A-mazing Tator	59.-

Nintendo GAME BOY

Adams Family	69.-
Killer Tomatoes	69.-
Marble Madness	69.-
Faceball 2000	69.-
Boxie	49.-
Ninja Gaiden	69.-
Bugs Bunny II	69.-

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:
(j) Japanisch
(US) Amerikanisch
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.
Weitere Artikel und Preise bitte telefonisch erfragen.
Händleranfragen erwünscht

TEST

MEGA
DRIVE



Die witzigsten Monster gibt es im Untergrund

Die Steinzeit, Epoche der Gefahren und natürlichen Feinde. Der Mensch war noch fester Bestandteil der Nahrungskette und mußte entsprechend behutsam durch die Steppe tapsen. Wenn phantasievolle Programmierer die Tierwelt dann noch um ein paar verrückte Saurier bereichern und bizarre Kreaturen dazuerfinden, wird der kleine Spazier-



Auch im Wasser ist man nicht vor den Monstern sicher

loser Snack der fleischfressenden Fauna stellt. Chuck Rock nennt sich der abenteuerlustige Lendenschurz-Träger, dessen tödliche Waffe sein imposanter Bauch ist. Per Feuerknopfdruck schubst er kleine Quälgeister damit kurzerhand weg. Während eines Sprungs kann man außerdem

CHUCK

Mann aus Neandertal sein mächtig schlau. Machen viel Jump und Run, um zu erreichen großes Ziel.



Das wird doch wohl keine Sackgasse sein? Chuck Rock kann nicht hoch genug springen



Der schlaue Steinzeiter schnappt sich einen Stein und läßt ihn auf die Schnauze des Reptils fallen



Dank Wippeffekt wird unser Held vom Schwanz hochgeschleudert und erreicht so die Plattform

gang zum Spießbrutenlauf. Doch bei diesem Jump-and-Run steuert Ihr nicht einen wehrlosen Homo Vermampus, der sich als wehr-

einen forschen Fußtritt ausführen, um sich etwas Luft zu verschaffen. Um besagte Wummen-Wampe stets gut gefüllt zu haben, solltet Ihr

Chuck Rock außerdem die Leckerbissen gönnen, die in der Gegend herumliegen. Neben dem Magen unseres Helden wird damit auch das Punktekonto gefüllt.

Der clevere Neandertaler kann Felsen mit sich rumschleppen und an einer beliebigen Stelle wieder absetzen oder werfen. Haltet das Steuerkreuz nach unten und drückt den Feuerknopf, um einen Steinbrocken aufzusammeln. Erneutes Knopfdrücken befördert das massive Stück schwingvoll in die Ferne, wodurch sich so manches Monster effizient plätten läßt. Oft müßt Ihr die Felsen einsetzen, um einen Weg zu bauen. Durch das Absetzen an strategisch klugen Stellen

schafft man sich regelrecht Brücken. Hier und da muß man auch ein kooperatives Kleinvieh dezent treten, um von ihm weiterbefördert zu werden.

Chuck Rock ist ein Jump-and-Run der alten Schule, das durch die Brockenschieberei eine Puzzelnote erhält, die sich aber nicht allzu stark bemerkbar macht. An absolute Klassiker dieses Genres kommt es nicht ganz heran. Daß der Unterhaltungswert dennoch nicht von Pappe ist, verdankt Chuck Rock vor allem der technischen Güte: Die Comic-Grafik ist knallbunt und mit verrückten Viechern gespickt. Jeder neue Level bietet ein frisches Szenario, bei dem sich auch die Hintergrundbilder komplett ändern. Die witzigen Soundeffekte werden von flotter Musik untermalt, die quirlig aus den Boxen rumpelt.

Es gibt zwar einige eklige Stellen, aber zum Ausgleich sind großzügig Herzchen zur Lebensenergie-Auffrischung im Gelände verteilt. Level-Paßwörter gibt es leider nicht. Für Liebhaber des Genres ist Chuck Rock eine durchaus lohnende Anschaffung.

Heinrich Lenhardt

„GAMERS“ meint...

Das Jump-and-Run, das aus der Steinzeit kam, spielerisch flott und mit vielen grafischen Gags gespickt.

GRAFIK
2

SOUND
2

Weder Paßwörter noch einstellbarer Schwierigkeitsgrad.

NOTE
2

Genre:
Geschick

Hersteller:
Virgin

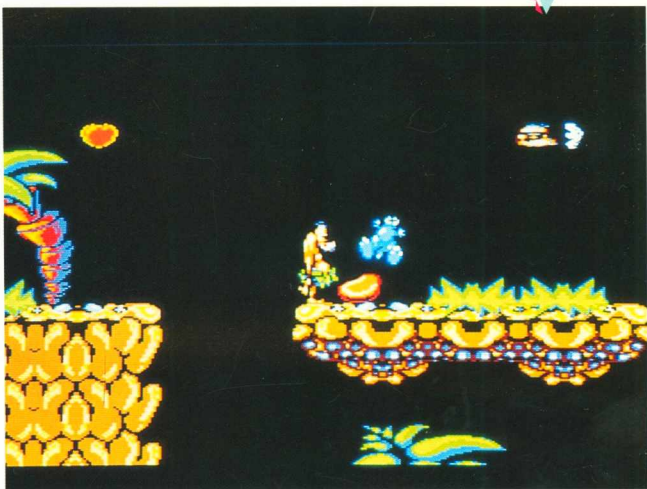
ca. Preis:
DM 120.-



Prähistorische Abenteuer auf dem Master System: Wo ein Felsen ist, da ist auch ein Weg

Spielwitz durch, denn Chuck Rock lebt sehr von der witzigen Comic-Optik.
Beim Sound macht sich der Unterschied noch stärker bemerkbar: Flotte Musik und witzige digitalisierte Effekte peppen die Mega Drive-Version akustisch auf, während beim Master System die Geräuschkulisse etwas dröge vor sich hin dudelt. Das bißchen Musik während der Anzeige des Titelsbilds reißt da auch nicht viel raus. Der Schwierigkeitsgrad kam mir bei dieser Umsetzung außerdem etwas höher vor

Chuck Rock zum Zweiten: Spielidee und Level-Aufbau ähneln sehr der Mega Drive-Version, die wir auf der linken Seite testen. Mit seinem rotierenden Bauch und dem Talent zum Felsenschleppen hält der Titelheld aus der Steinzeit ebenso prähistorische wie gefährliche Tierchen auf Distanz. Es wird viel gehüpft, geknufft und durch List und Tücke muß man sich in jedem Spielabschnitt den Weg zum Ausgang bahnen. Die Levels



ROCK

bieten Herausforderungen in verschiedenen Umgebungen: Nach einem Dschungel-Spaziergang geht es in ein Höhlensystem, anschließend muß man auch unter Wasser sein Schwimmtalent unter Beweis stellen.

Den englischen Programmierern muß man für die solide technische Umsetzung ein Lob aussprechen. Wir haben ja schon so manche müde Flacker-Krücke auf dem Master System gesehen, doch bei Chuck Rock geht die Hardware nicht in die Knie. Auch wenn Geröllbrocken kullern und Saurier flattern bleiben die Sprites schön deutlich sichtbar und die Spielbarkeit leidet nicht. Im Rahmen der Hardware-Fähigkeiten ist die Grafik OK, aber im direkten Vergleich zum Mega Drive sieht sie ziemlich alt aus. Irgendwo schlägt dieser optische Klassenunterschied auch auf den

„GAMERS“ meint...

Originaler Reaktionstest mit Steinzeit-Flair und kleinen Puzzles.

GRAFIK
3

SOUND
4

Bei der eingeschränkten Master System-Technik kommt der Spielwitz nicht voll rüber.

NOTE
3

Genre: **Geschick**
Hersteller: **Virgin**
ca. Preis: **DM 100.-**

aber wenn man das Modul mal auf dem Mega Drive erlebt hat, kann einen diese Version nicht mehr so recht begeistern.

Wer seinem Master System auf ewig treu geschworen hat und Jump-and-Runs liebt, wird hier durchaus seinen Spaß haben. Von der Güteklasse solcher Klassiker wie Sonic, Asterix, oder Mickey Mouse ist Chuck Rock allerdings ein ganzes Stück entfernt.

Wungel!
Dieser Bauch ist eine gefährliche Waffe

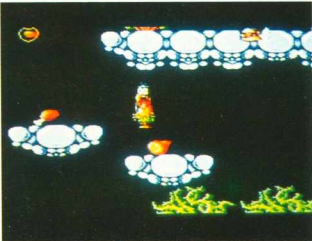


Ein Bad im Glibbertümpel solltet ihr meiden

Autsch: Brennesseln!



Wipp-Reptil inklusive



als beim Mega Drive, was weniger versierte Joypad-Bearbeiter nerven könnte.

Angesichts solcher Hardware-bedingter Qualitätsunterschiede muß man eigentlich wie-

der mal zum Kauf des (gar nicht mehr so teuren) Mega Drives raten. Die 20 Mark mehr, die man dann für ein 16-Bit-Modul noch hinlegen muß, sind durch doppelte und dreifache technische Qualität reichlich gerechtfertigt. Chuck Rock nutzt das Master System zwar ganz gut aus,



Die Gerölllawine verursacht knackige Kopfschmerzen

TEST

MEGA DRIVE

Der formschöne Suppenknochen hält eindeutig mehr aus als dieses Monster

Genug süße Kuschtierchen gesehen? Übersättigt mit herzigen Sprites zum Liebhaben? Namco hat die grimmige Alternative für reife Spieler mit starken Nerven parat. Bei *Splatterhouse 2* holzt sich Rick, der Held mit der unheimlichen Maske, durch ein Spukhaus. Auf dem Weg zu



hält. Die Gegner werden dermaßen schön-schaurig abserviert, daß man alleine nur deshalb motiviert vom Joypad klebt, um die Grafik des jeweils nächsten Levels zu sehen.

Ängstliche Naturen sollten sich dieses deftige Spektakel lieber nicht antun, denn der derbe Humor, der hier manchmal aufblitzt, kommt wohl nur bei Gruselfilm-gestählten Leuten rüber. Ernst nehmen darf man das wüste Spektakel auf keinen Fall; für Kinderhände ist *Splatterhouse 2* trotzdem nicht gerade geeignet.

SPLATTERHOUSE



Mit Jennifer auf der Flucht - Freund Oktopus hat was dagegen

seiner entführten Flamme Jennifer muß er Zombies, Ghouls und Dämonen plätten, was mit zum Teil recht drastischer Grafik „liebevoll“ dargestellt wird.

Unser Held stapft von links nach rechts über den Bildschirm; zu Beginn muß er sich mit bloßen Fäusten wehren. Rick kann außerdem springen und in der Luft einen Fußtritt vom Stapel lassen. Fünf verschiedene Extras liegen verstreut herum, die man zur effektiveren Monsterbekämpfung nutzen kann.

Am Ende jeder Stufe lauert ein schwerer Obergegner auf Rick. *Splatterhouse 2* ist generell recht happig, doch durch ein Paßwort-System hält sich der Frust in Grenzen. Einmal geschaffte Levels könnt Ihr somit überspringen. Spielerisch gibt's wirklich nicht viel mehr zu sa-

gen. Das Modul ist eigentlich nicht mehr als ein recht simples „Hau' ihn, tret' ihn“-Potpourri, das durch den eigenwilligen Look aber seinen besonderen Reiz er-

Dieser Obergegner futtert nicht nur Zombies, sondern würde sich gerne auch an Rick laben - Mahlzeit!

Dieser Horrorfilm zum Mitmischen mit vielen anregenden Spezialeffekten (Schauder!) lädt zum Monstermetzeln ein.



Der Anblick des anstürmenden Helden treibt diesen sensiblen Zombie in die Flucht. So ist's recht!



Nanu, was ist denn mit dem Schlingel auf der Flucht passiert? Und welche Kreatur rumpelt da auf den Eingang zu?



Schade, daß die Programmierer nicht ein paar spielerische Finessen und Abwechslung in ihr originelles Horrorkabinett gepackt haben. So bleibt *Splatterhouse 2* ein etwas schlichtes Vergnügen, das immerhin einen ebenso herben wie hartnäckigen Charme besitzt.

Wir testeten die USA-Importversion, die uns der CWMV-Versand in Bad Harzburg zur Verfügung stellte. Das Modul soll im September auch offiziell in Europa erscheinen... in ganz Europa? Nein, denn Sega Deutschland wird diesen Titel bei uns nicht anbieten.

Heinrich Lenhardt

„GAMERS“ meint...

Horror-Rundschlag der herausfordernden Art, Paßwort-System inklusive

GRAFIK **2.** SOUND **3.**

Ziemlich einfallloser Ablauf und schwere, recht kurze Levels. Für sensible Spieler nicht geeignet.

NOTE **3**

Genre: **Action**
 Hersteller: **Namco**
 ca. Preis: **DM 120.-**

SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät (deutsch) inkl. Sonic **nur DM 319,-**

Grundgerät (deutsch) ohne Spiel **nur DM 269,-**

Grundgerät (deutsch)

inkl. "Immortal" US

inkl. "Sokoban" US

nur DM 389,-

Joystick Power Clutch **DM 89,-**

Joypad Pro 2 (Dauerf. + Zeitlupe) **DM 49,-**

Spiele Adapter (für Import JP-Spiele) **DM 29,-**

Splatterhouse 2 US	109,-	Phelios JP	49,-
Tazmania US	109,-	Super Shinobi JP	79,-
Cadash US	109,-	Moonwalker US	69,-
Arch Rivals US	109,-	Abrams Battle Tank US	89,-
David Robinson US	109,-	Shadow Dancer US	89,-
Krustys Funhouse US	109,-	Wonderboy 5 US	109,-
Lakers vs. Bulls US	119,-	Streets of Rage JP	79,-
Olympic Gold DT	119,-	Donald Duck JP	79,-
Desert Strike US	109,-	Klax JP	69,-
Jordan vs. Bird US	99,-	Magical Guy JP	79,-
Sokoban US	69,-	Mercs 2 JP	79,-
Wardner US	69,-	Micky Mouse JP	79,-
Ghouls + Ghost US	79,-	EA-Hockey DT	99,-
Alien Storm JP	69,-	Afterburner JP	79,-
Spiderman JP	59,-	Strider JP	69,-
Immortal US	109,-	Phelios JP	49,-
Golden Axe II JP	69,-	Sonic JP	89,-
Wonderboy 3 JP	49,-	Decap Attack US	79,-
Hellfire JP	49,-	Jewel Master DT	89,-
Raiden JP	79,-	Kageki Fighter JP	89,-

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

NEO GEO

Grundgerät (deutsch) PAL **DM 799,-**

Grundgerät (deutsch) RGB

je **DM 799,-**

Magician Lord	199,-	Alpha Mission	269,-
Blues Journey	229,-	Sengoku	269,-
Top Player Golf	229,-	Robo Army	269,-
Bowling	229,-	Trash Rally	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	a. A.
Burning Fight	269,-		

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

SEGA GAME GEAR

Grundgerät inkl. "Sonic" **DM 319,-**

inkl. Netzteil **DM 89,-**

Akkupack **DM 79,-**
Adapter für Mastersystem - Spiele **DM 189,-**
TV - Empfänger **DM 29,-**
Wide Gear Lupe

Axe-Battle DT	79,-	Minigolf Putter DT	69,-
Sonic the Hedgehog DT	79,-	Spiderman US	79,-
Donald Duck DT	79,-	Chase H.Q. US	69,-
Chessmaster DT	79,-	Fantasy Zone US	69,-
Factory Panic DT	69,-	Foreman K.o. Boxing US	79,-
G-LoC DT	69,-	Pacman US	69,-
Leaderboard Golf DT	79,-	Space Harrier US	69,-
Micky Mouse DT	79,-	Alien Syndrome JP	69,-
Monaco GP DT	59,-	Halley Wars JP	49,-
Montana Football DT	79,-	Kinetic Konnection JP	39,-
Olympic Gold DT	79,-	Micky Mouse JP	59,-
Out Run DT	69,-	Donald Duck JP	59,-
Psychic World DT	59,-	Out Run JP	49,-

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

Nintendo

Super NES (16 bit)

Grundgerät (Deutsch) inkl. Spiel **nur DM 319,-**

Joypad (Dauerfeuer, Zeitlupe) **DM 69,-**

RGB Scart Kabel **DM 49,-**

Joystick **a. A.**

AV Kabel f. Stereoanlage **DM 29,-**

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,-	Castlerania 4 DT	119,-
Super R-Type DT	109,-	Super Protobector DT	119,-

Alle Artikel ab ca. August/September '92 lieferbar.
Bitte **unbedingt rechtzeitig vorbestellen**,
da mit Lieferengpässen gerechnet werden muß.
Vorbestellungen werden bei der Auslieferung
vorrangig und bevorzugt behandelt!

Wir kaufen und verkaufen gebrauchte Spiele für Mega Drive, Super NES und NEO GEO nach telefonischer
Absprache! (Unangeforderte Sendungen werden nicht angenommen!)

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 moder 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



MASTER SYSTEM

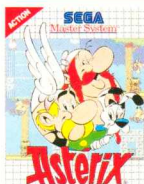


1

Sonic the Hedgehog

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

(1)



2

Asterix

Die spinnen, die Römer; Asterix und Obelix räumen in acht Levels gründlich auf. Dank Miraculix' Zaubersaft haben die Legionäre nichts zu lachen.

(5)



3

Populous

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

(3)

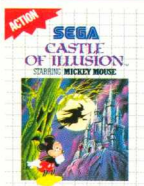


4

Lucky Dime Caper

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

(4)



5

Mickey Mouse I: Castle of Illusion

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

(2)

MEGA DRIVE

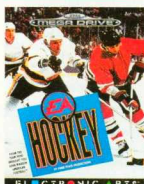


1

Sonic, the Hedgehog

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

(1)

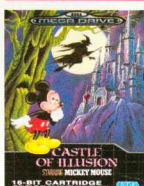


2

EA Hockey

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

(2)



3

Mickey Mouse I: Castle of Illusion

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

(4)

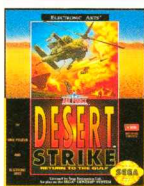


4

Kid Chameleon

Ein verwandlungs-freudiger Held durchstreift Dutzende von abwechslungs-reichen Levels. Das Jump-and-Run der Superlative macht wochenlang Spaß.

(-)



5

Desert Strike

Das intelligente Hubschrauber-Actionspiel mit Strategie-Touch knattert die Charts empor. Vier umfang-reiche Missionen müssen bewältigt werden.

(-)

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

Mickey Mouse I: Castle of Illusion

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

(3)



4

Crystal Warriors

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

(-)



5

Lucky Dime Caper

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

(4)

TIPS VON GAMERS

- | | | | |
|---|--|----------------------|----|
| 1 | | Lemmings | MD |
| 2 | | European Club Soccer | MD |
| 3 | | Tazmania | MD |
| 4 | | Bulls Vs Lakers | MD |
| 5 | | Chuck Rock | MD |

INTERNATIONALE HITS



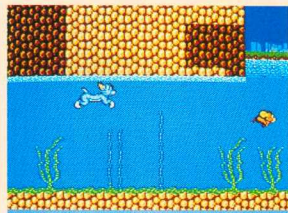
- | | | | |
|---|--|---------------------|----|
| 1 | | Desert Strike | MD |
| 2 | | Sonic | MS |
| 3 | | Asterix | MS |
| 4 | | Champions of Europe | MS |
| 5 | | Super Kick-Off | GG |

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**

MASTER SYSTEM TEST

Operation „Nasse Katze“: An dieser Stelle muß Tom warten, bis sich die Plattform senkt ... um ins Wasser zu fallen und Jerry mit imposanten Brustschwimm-Versuchen zu folgen



Das Zeichentrick-Ge-
spann Tom & Jerry ist
schon seit einigen
Jahrzehnten im Einsatz. Bei
Segas Vorliebe für Cartoon-
Stars ist es wenig verwunder-
lich, Katz und Maus nun auf
dem Master System in Aktion
zu erleben.

Ihr steuert den feinen Ver-
sager Tom in sechs Runden
hinter dem voranhuschenden
Jerry her. Euer Ziel ist es
natürlich, Jerry am Ende eines

„Game over“ wird auch ver-
meldet, wenn Tom seine neun
Leben verliert: Das Kollidie-
ren mit Hindernissen führt
ebenso zum Energieabzug
wie das blinde Hineintappen
in Jerrys Fallen.

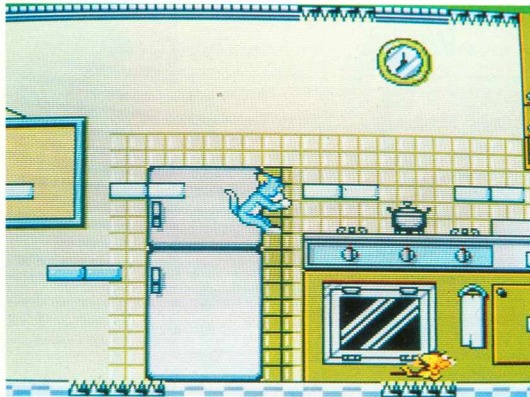
Da es bei der Hetzjagd
ständig von links nach rechts
über den Bildschirm geht, lie-
ßen sich die Programmierer
etwas Neues für die Joypad-
Belegung einfallen. Durch
Druck des Steuerkreuzes

**Puff! Der
arglose
Kater tappte
in eine
von Jerrys
Tellerminen**



TOM JERRY

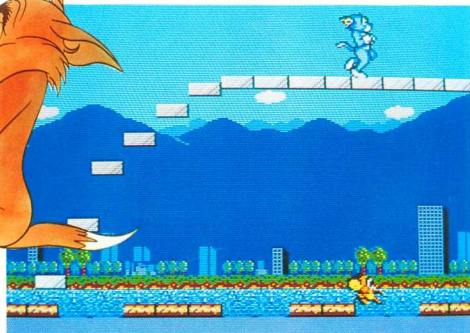
**Trickfilm-Kater Tom rührt kein
Dosenfutter an. Ihm gelüftet es
nach der saftigen Maus Jerry,
die freilich wenig darauf erpicht
ist, als Lunchpaket zu enden.**



**Jerry kann
über die
Spitzen
huschen,
während
Tom alle
Fallen
umgehen
oder
übersprin-
gen muß**

Levels in die Krallen zu be-
kommen (...woraufhin das
Nagetier geschmeidig wieder
entweicht, um das Spielchen
in der nächsten Stufe fortzu-
setzen). Erreicht Jerry einen
so großen Vorsprung, daß
Tom an den linken Bildrand
gedrängt wird, ist die Jagd
zugunsten des Mäuschens
beendet; immerhin könnt Ihr
dreimal per Continue im sel-
ben Level weitermachen.

nach links oder
rechts marschiert
Tom mit norma-
lem Tempo los;
drückt man nach
unten oder
oben, schleicht
er sich vorsichtig
voran. Je ein
Feuerknopf
dient zum be-
sonders
schnellen



**Die bröckelnden Plattformen
sind ein guter Grund, einen
Zahn zuzulegen**

Rennen und zum Springen.
Da Jerry unter vielen Hinder-
nissen durchwuseln kann,
muß Tom Barrieren erklim-
men, um seinem Mittagges-
sen in spe folgen zu können.

Allentfalls jüngere Tom &
Jerry-Fans werden mit der
simpl gestrickten Verfol-
gungsjagd richtig glücklich
werden. Mit mehr Pep und
Abwechslung hätte aus die-

sem Modul ein weiterer Car-
toon-Knüller werden können,
aber so verkommt Tom & Jer-
ry zu einer etwas öden An-
gelegenheit, die Asterix, Do-
nald Duck oder Mickey Mou-
se bei weitem nicht das
Wasser reichen kann.

Heinrich Lenhardt

„GAMERS“ meint...

Optisch leckere
Umsetzung des Zei-
chenrick-Klassikers.
Halbwegs spaßig für
jüngere Spieler.

GRAFIK 2- **SOUND** 3

**Der einfallslose
Spielablauf** langweilt
fortgeschrittene
Joypad-Akrobaten.

NOTE
4

Genre:
Geschick

Hersteller:
Sega

ca. Preis:
DM 100.-

Der böse Herrscher des vierten Imperiums hat was gegen Junos, ein Sonnensystem mit fünf wunderschönen Planeten. Also greift seine Flotte das System an und errichtet auf jedem der Planeten eine Festung. Nur ein kleiner, Ein-Mann-Raumjäger steht zur Verfügung, um das Vierte Imperium wieder zu verjagen und Junos wieder zum Urlaubsparadies zu machen.

GALAXY FORCE



Auf den Planeten geht's, aber in den Tunneln ist die Grafik unter aller Würde

Die Tunnel werden beispielsweise durch farbige Rechtecke dargestellt, die Sprites flackern fast immer, das eigene Raumschiff ist viel zu groß und verdeckt die Ziele, auf den Planeten könnt Ihr Eure Flughöhe nicht abschätzen, gegnerische Schüsse sind kaum zu erkennen, und so weiter. Nach Fragen? Bleibt lieber bei Afterburner und Space Harrier.

Boris Schneider

„Galaxy Force II“ ist einer der erfolgreichsten Automaten von Sega. Vor einem Jahr erschien eine Mega Drive-Umsetzung in Japan, mit der Sega nun auch die Europäer quälen will – denn sie ist in allen Belangen mega-schlecht. Angefangen damit, daß Ihr im Options-Menü das Spiel so leicht stellen könnt, daß es sich praktisch von alleine spielt, über den langweiligen Sound steuert das Spiel von einem Schwachpunkt zum anderen, bis wir schließlich bei der Grafik ankommen, dem Höhepunkt der Kritik.



Mit dieser Umset-

zung eines Sega-Automaten haben die Programmierer ganz schön daneben gehauen

„GAMERS“ meint...

3D-Spiel mit nahezu beliebig einstellbarem Schwierigkeitsgrad

GRAFIK 4.0

SOUND 4.0

Dumpe Grafik, oller Sound, und praktisch kein Spielwitz – ein echtes "Finger weg"-Modul

NOTE 5

Genre: Action

Hersteller: Sega

ca. Preis: DM 120.-

- MEGA DRIVE**
- PHANTASY STAR III 119,-
 - DEVILISH 79,-
 - CALIFORNIA GAMES DT. 99,-
- MEGA DRIVE**
- TERMINATOR 109,-
 - CHUCK ROCK 109,-
 - GRANDSLAM TENNIS a.A.
 - SPLATTERHOUSE II 99,-
 - CADASH 99,-
 - OLYMPIC GOLD DT. 114,-
 - TWINKLE TALES a.A.
 - BULLS VS. LAKERS a.A.
 - DRAGON'S FURY a.A.

Der Sega-Spezialist!

Immer die neuesten Spiele!

- SUPER MONACO GP II a.A.
- RAMPART a.A.
- LEMMINGS a.A.
- KID CHAMELEON DT. 109,-

- MASTER SYSTEM**
- WIMBLEDON TENNIS 99,-
 - SUPER MONACO GP II 89,-
 - OLYMPIC GOLD 109,-
 - CHAMPIONS OF EUROPE 109,-

- GAME GEAR**
- MASTER GEAR ADAPTER 49,-
 - OLYMPIC GOLD DT. 79,-
 - CRYSTAL WARRIORS a.A.
 - SPIDERMAN 74,-
 - CHASE H.Q. 74,-
 - GEORGE FOREMAN'S BOXING 74,-
 - AX BATTLE DT. 74,-

Game Gear

- incl. Sonic & Netzteil **DM 329,-**
- incl. Columns **DM 279,-**



MASTER SYSTEM II
INCLUSIVE ALEX KIDD 1 UND SONIC DM 189,-

Theo KRAENZ

VERSAND & LADEN

DM 99,-

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



Mega Drive
Deutsch mit Sonic,
1 Jahr Garantie
DM 319,-

FOREBET: U.S. KOCHEN, OBER, MACHO, SEGEN FRANKFURT (DM), I UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAGAN, VERSAND PER ANZEM BEI, VORR (NACH BEFRAGUNG), DM 4,-, VERSAND UND LAGER, PRESSTRIKURER, ANBEHUNGEN, VORBEHALTEN UPS DM 10,-

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

CADASH

Zauberei und Schwertgeklirr im gemischten Doppel: Zu zweit könnt Ihr die Unterwelt aufmischen, um die gepopste Prinzessin vom Dienst zu finden.

So ist das nun einmal im Leben: Die Menschen spazieren fröhlich auf der Sonnenseite der Welt herum, während die Dämonen sich in der schummrigen Unterwelt herumtreiben müssen. Ein böser Zauberer namens Balrig verspricht den Souterrain-Bewohnern Erlösung: Wenn er eine geklaute Prinzessin eheliche, würde diese Verbindung die Tore der Unterwelt öffnen, damit die Dämonen den Menschen einen gutnachbarschaftlichen Besuch abstatten können. Die junge Dame ist flugs geraubt, was deren blaublütigen Papa leicht verstört. Er verspricht dem Helden, der ihm seine Erstgeborene errettet, das komplette Königreich - steuerfrei, versteht sich.

Als die Programmierer von Taito den Spielhallenautomaten Cadash ersannen, hielten sie sich nur bei der Story an müde Klischees. Der Ablauf kombiniert Action mit ein-



Zwei Spieler können sich im Team durch die Levels schlagen



Links oben sind die aktuellen Charakter-Werte Eurer Spielfigur zu sehen

paar Rollenspiel-Elementen; zwei Personen dürfen dabei sogar gleichzeitig antreten. Bei Spielbeginn wählt Ihr zunächst aus, mit welcher Figur Ihr das Abenteuer bestreiten wollt. Der mit einem Schwert bewaffnete Krieger ist robuster und schlagkräftiger, doch dafür kann der Zauberer exklusiv ein paar Kampfsprüche vom Stapel lassen.

Ihr müßt fünf Levels durchqueren, die in jeweils zwei Hälften unterteilt sind. Zunächst durchstreift man die lichten Gefilde der Menschenwelt, wo man sich ausruhen (alle Lebenspunkte

werden erneuert), in Gesprächen einige (englische) Tips ergattern und munter Gegenstände kaufen kann. Fast jedes besiegte Monster hinterläßt ein Säckchen Gold; die gesammelten Reichtümer tauscht man dann gegen bessere Waffen, Rüstungen oder Lebensenergiespender ein.

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

„GAMERS“ meint...

Raffinierte Action-Variante mit einer Prise Rollenspiel. Zwei Personen können gleichzeitig ran.

GRAFIK 2. SOUND 3.

Mehr Levels und ein Passwort-System werden vermißt. Diverse Hinweise erscheinen in Englisch.

NOTE Genre: Action-Adventure
 Hersteller: Taito
 ca. Preis: DM 120.-

werden erneuert), in Gesprächen einige (englische) Tips ergattern und munter Gegenstände kaufen kann. Fast jedes besiegte Monster hinterläßt ein Säckchen Gold; die gesammelten Reichtümer tauscht man dann gegen bessere Waffen, Rüstungen oder Lebensenergiespender ein.

In den Unterwelten geht's Action-lastig zu. Ihr könnt springen, Euch ducken und die Monster von der Seite oder von oben attackieren. Neben dem Gold erhält man für jeden gewonnenen Kampf Erfah-

Continues, aber keine Möglichkeit, den Spielstand zu speichern. Mit fünf Stufen ist das Modul nicht gerade sensationell komplex. Mittelfristig macht es aber gehörig Spaß und ist ein schönes Beispiel dafür, wie man die alten Action-Standardideen raffiniert anreichern kann.

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

Heinrich Lenhardt



Sollte uns diese Warnung etwa beeindrucken? Bemerkungen gilt nicht! Forschen Schrittes gehen wir weiter...



...und stolpern über den Black Pudding. Trotz des putzigen Namens ist der erste Obergegner ein harter Brocken



Nach einem langen Kampf ist der Monster-Walkelpeter besiegt und der Weg zur zweiten Stadt frei

Der Videospeler ist vor keiner Überraschung sicher: Die Sommerkollektion aus dem Hause Virgin besichert uns in diesen Tagen ein Sammelmodul, das gleich drei Spiele enthält. Wie kam's zu einer solchen Großzügigkeit? Platz da die Speicherkapazität nicht aus allen Nähten? Freilich handelt es sich hier nicht um eine Ansammlung brandneuer, grafisch brillanter Titel. Vielmehr vereint Arcade Smash Hits drei Spielideen aus der Kinderzeit der elektronischen Auto-

Bei Missile Command habt Ihr erst verloren, wenn alle sechs Gebäude zerstört wurden

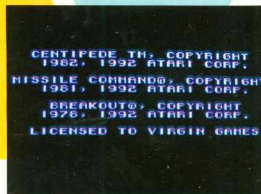


Nach den Space Invaders und Pac-Man geht die Comeback-Welle klassischer Videospiele weiter. Gleich drei Oldies wurden in Virgins Arcade-Reminiszenz gerammt.

ARCADE SMASH HITS



Drei klassische Spielautomaten-Umsetzungen in einem Modul. Doch wieviele Jahre haben die Titel schon auf dem Buckel? Die Copyright-Meldung bringt es auf 14 Jahre. Die Neu-Programmierung fürs Master System ist natürlich von 1992



matenära: Centipede, Breakout und Missile Command wurden neu für das Master System konvertiert.

Centipede ist eine Art radikale Ungezieferbekämpfung. Ihr steuert eine Kanone, die sich am unteren Rand eines Pilzgartens befindet. Oben fängt ein Tausendfüßler (Centipede) an, herabzuwuseln. Jedesmal, wenn er an einen Pilz stößt, rutscht er eine Reihe nach unten. Der kleine Schädling sollte atomisiert werden, bevor er Eure schöne Kanone kaputttrummern kann.



Breakout bietet stetes Mauerzerbröseln mit einschläfernden Nebenwirkungen



Schneller, als jede Kamera erlaubt: Centipedes

Breakout ist der geistige Vater einer ganzen Familie von Ball- und Schläger-Spielen und dem Telespiel-Urverter Pong nicht unähnlich. Man bewegt ein Paddel hin und her, mit dem eine Kugel im Spiel gehalten wird. Jene Kugel trägt wiederum eine Ziegelsteinmauer Stück für Stück ab, die von Level zu Level eine andere Form hat.

Der dritte Streich ist Missile Command. Welle für Welle flitzen Raketen namenloser Invasoren auf den unteren Bildschirmrand zu, wo sechs Hochhäuser von drei Geschütztürmen bewacht werden. Jede Kanone hat einen

bestimmten Munitionsvorrat pro Level. Mit einem Feuerknopf wechselt Ihr zwischen den drei Geschützen; mit dem anderen wird geschossen. Beim Ballern müßt Ihr mit einkalkulieren, daß der Böller einen Moment braucht, um

zum Zielpunkt zu huschen. Ein gutes Timing ist wichtig, damit es nicht zu früh oder zu spät „Bumm!“ macht.

Fans von Centipede & Co. werden an den technisch soliden Umsetzungen ihren Spaß haben, aber die alten Kamellen werden relativ schnell langweilig. Die Programmierer haben keine neuen Features eingebaut, was vor allem beim öden Breakout unangenehm auffällt. Alles in allem ein witziges Modul für den reifen Zocker, aber mit beschränktem Langzeit-Spielwert.

Heinrich Lenhardt

„GAMERS“ meint...

Drei echte Klassiker in einem Modul. Grafisch lau, aber der Spielwitz ist nicht völlig mumifiziert.

GRAFIK	SOUND
4	3

Ein Titel für in Ehren ergraute Nostalgieker. Nach heutigen Maßstäben wirkt das Trio recht überholt.

NOTE
3

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

TEST

MEGA DRIVE

Die nächste Europacup-Runde ist nicht mehr fern, doch die Mega Drive-Saison startet schon jetzt: Gewinnt Euer Lieblingsclub den begehrten Pott?

Der Fußball-Fan und sein Mega Drive - eine tragische Geschichte. Bislang mußte man mit Segas mittelprächtigen World Cup-Modul Vorlieb nehmen, um mit dem Joypad ein paar Flanken zu schlagen und Tore zu schießen. Doch auf zu neuen Taten: European Club Soccer ist eine verbesserte Version des Computerspiel-Bestsellers Manchester United Europe. Dank ausgefeilter Spannung bietet dieses Modul ein realistischeres Spielgefühl als die Konkurrenten, die mitunter mehr an Actionspiele mit grünem Hintergrund als an Sportsimulationen erinnern.

Im Turniermodus beginnt Ihr mit der Mannschaft Eurer Wahl in der ersten Runde des Europapokals. Alle Paarun-



gen können am Bildschirm studiert werden; nur die Sieger kommen in die nächste Runde weiter. Wie in Wirklichkeit fällt die Entscheidung durch Hin- und Rückspiele. Die erzielten Tore aus beiden Partien werden addiert, um den Sieger zu ermitteln. Damit die Ergebnis-Arithmetik niemanden streift, wird wäh-

Der Torwart zittert vorm Elfmeter, denn auf dem falschen Fuße steht er

EURO CLUB



Flotte Musik ertönt, das Titelbild erscheint und wir stürzen uns als erstes auf die verschiedenen Optionen



Im ersten Menü verändert Ihr Schwierigkeitsgrad sowie Spieldauer und könnt die Joypad-Belegung ändern



Beim zweiten Teil wählt Ihr zwischen manuellem oder automatischem Weiter-schalten zum nächsten Spieler

Und so geht's ab...

- Spieler in die entsprechende Richtung steuern. Vorm Loslassen des Feuerknopfes: Schußrichtung abfälschen. Bei Freistößen und Einwürfen: Fadenkreuz bewegen
- Aufruf des Menüs, mit dem man sich eine Wiederholung ansehen, Spieler auswechseln und das Match beenden kann



- Den Spieler wechseln, den Ihr steuert
- Bei Ballbesitz: Kraft für Schuß sammeln; loslassen, um ihn abzufeuern. In der Abwehr: grätschen.
- Bei Ballbesitz: Kraft für hohen Schuß (Lob) sammeln; loslassen, um ihn abzufeuern. In der Abwehr: Ball wegsitzeln. Bei ankommen den hohen Bällen: köpfen.



Ihr könnt die Partie jederzeit unterbrechen, um eine Wiederholung des letzten Spielzugs („Action Replay“) ablaufen zu lassen

rend des Rückspiels zusätzlich zum aktuellen Ergebnis der momentane Gesamtstand angezeigt.

Sind alle Optionen abgehakt, pfeift der Schiedsrichter das erste Match an. Die Steuerung macht weidlich von der Knöpfchen-Vielfalt des Mega Drives Gebrauch. Ihr könnt schießen, passen, grätschen, köpfen und stets weiterschalten, wenn Ihr einen anderen Spieler Eures Teams steuern wollt (es sei denn, man läßt die "Auto"-Funktion walten; dann dirigiert man automatisch den Kicker, der dem Ball gerade am nächsten ist). Der eigene Torwart reagiert selbständig und fischt ohne Euer Zutun die Bälle aus der Luft.

Bis auf die Abseitsfalle und randalierende Trunkenbolde bietet das Modul so ziemlich alle Aspekte, die zu einem Fußballmatch gehören. Durch die beiden Schußtechniken

beim ballführenden Spieler; das Grätschen dient als Brachialmethode, um dem Gegner das Leder von den Stiefeln zu klauen. Der Schiedsrichter pfeift rüde Attacken von hinten ab und gibt einen Freistoß; Wiederholungstäter drohen die gelbe Karte oder gar ein Platzverweis. Beim Freistoß könnt Ihr mit einem Fadenkreuz genau festlegen,

zu welchem Punkt der Ball getreten werden soll. Je nach Position zum Tor kann man sein Glück mit einem Direktkracher oder einen flankentechnisch geschmeidigen Lupfer riskieren. Hat der Unparteiische im Strafraum einen allzu innigen Körperkontakt abgepfiffen, wird der Bodycheck natürlich mit einem Elfmeter bestraft.



Durch die Wahl der Aufstellungsformation könnt Ihr entweder defensiv oder voll auf Angriff spielen

EUROPEAN SOCCER

(satter Kick oder sanfter, halbhoher Lob) kann man ganz gut variieren. Der Ball wird erst dann gespielt, wenn Ihr den Feuerknopf wieder losläßt. Je länger er vorher gedrückt wurde, desto wuchtiger fällt ein Schuß aus; außerdem könnt Ihr durch Bewegung des Steuerkreuzes vor dem Knopfloslassen den Schuß gefährlich in eine bestimmte Richtung abfälschen.

Am besten erbeutet Ihr den Ball durch sanftes Spitzeln



Heißa, das war knapp: Der Lupfer geht noch am Pfosten vorbei

Bei Freundschaftsspielen könnt Ihr eine beliebige Paarung zusammenstellen. Gut 120 europäische Vereinsmannschaften stehen zur Wahl



Obwohl sich European Club Soccer voll auf den Europapokal der Landesmeister konzentriert, ist der Spielmodus nicht auf dem neuesten Stand. Seit der letzten Saison spielen bekanntlich die letzten acht Teams in zwei Vierergruppen gegeneinander; die beiden Tabellenersten der Gruppen kommen dann ins Finale. Bei diesem Modul wird aber bis ins Endspiel nach dem KO-System weitergemacht.

Der Spielablauf ist von ständigem Hin und Her geprägt; steht man einen Moment zu lange still, stibitzt ein Gegner das Leder. Wenn man sich an die zahlreichen Feinheiten der Steuerung gewöhnt hat, kann man eine Menge leckerer Tricks hinlegen: Kurzpaß-Wirbel, Flankenläufe, Hackentricks, angeschnittene Weitschüsse und Pfostenknaller sorgen für Länderspiel-Niveau. Bei einigen schnellen Direktabnahmen spielt angesichts des hohen Tempos der Zufall eine nicht ganz unwesentliche Rolle, aber warum soll's hier anders zugehen als beim richtigen Fußball.

Der ganz große Fußballknüller ist diese vielversprechende Neuheit nicht geworden, aber immerhin die bislang mit Abstand beste Simulation dieser Sportart auf dem Mega Drive. An die beiden Edel-Sportspiele EA Hockey und John Madden Football '92 kommt das Modul nicht heran, aber da werden freilich auch andere Sportarten simuliert.

Ach, übrigens: Der schnellste Weg, ins Finale zu kommen, ist dieses Paßwort: VT6EABDIAE

Heinrich Lenhardt

„GAMERS“ meint dazu

Technisch blitzsähere Europacup-Simulation mit Paßwort-System. Große Auswahl an unterschiedlich starken Mannschaften und ausgefeilte Steuerung. Schnelles Gekicke mit vielen Torszenen.

GRAFIK
2+

SOUND
2+

Übung macht den Meister; mit einem Joystick hat man's leichter. Der Turniermodus ist nicht auf dem neuesten Stand.

NOTE
2

Genre:
Sport

Hersteller:
Virgin

ca. Preis:
DM 120.-



REAL DEAL BOXING

Der Bizeps schwillt, die Fäuste fliegen, wer kann Evander der Holyfield besiegen?



Im Ring ist's mit der Nächstenliebe vorbei: GAMERS-Rauhbein „Heini“ gibt eine Runde Haken aus...

...und schickt den verdutzten Gegner wiederholt zum Probeliegen auf dem Teppichboden



Der Ringrichter hebt die behandschuhte Faust des Siegers – der nächste Gegner kann kommen

Boxspiele sind mitunter erbarmungslos schlichte Angelegenheiten: Um die Computergegner mit einer Salve KO-fördernder Schwinger hoffnungslos einzudecken, genügt meist ebenso schnelles wie ungezieltes Feuerknopfdrücken. Zeitgenossen mit der notwendigen Fingerfertigkeit können so in Windeseile die wildesten Schläger unsanft gen Bodenbelag schicken.

Als Sega eine Boxsimulation in Zusammenarbeit mit Schwergewichts-Champ Evander Holyfield entwickelte, wollte man solches Dampfdreschen auf alle Fälle vermeiden. Real Deal Boxing bietet ein relativ gehaltvolles

farbe könnt Ihr gewichten, ob Euer Boxer besondere Stärken in einer von vier Kategorien (Kraft, Ausdauer, Tempo, Verteidigung) haben soll. Wenn Ihr den Wert für ein Talent erhöht, werden entsprechend Punkte in den anderen Kategorien abgezogen. Vor jedem Kampf dürft Ihr außerdem im Trainingscamp wählen, wo der Schwerpunkt der Leibesübungen liegen soll. Allmählich schnitzt Ihr Euch so z.B. einen Experten für rohe Schlaggewalt zurecht oder baut einen Allround-Fighter mit ausgeglichenen Werten auf. Im Trainingscamp sollte man auch darauf achten, welche Werte sich seit dem letzten Kampf ver-

schlechtert haben; Euer Athlet ist nicht vor Verschleißerscheinungen sicher.

Ihr boxt Euch gegen immer stärkere Computergegner allmählich die Rangliste herauf, um schließlich gegen Holyfield um den Titel zu kämpfen. Ein freundschaftlicher Zwei-Spieler-Schlagabtausch ist im Übungsmodus möglich. Mit dem Steuerkreuz bewegt Ihr Eure Spielfigur nach links und rechts; so kann man z.B. versuchen, den Gegner in eine Ecke zu drängen. Je ein Feuerknopf dient zum Ducken bzw. zum Zuschlagen mit links und mit rechts. In Verbindung mit dem Steuerkreuz könnt Ihr zwischen Körpertreffer oder Haken

wählen. Die Computerboxer werden nicht nur immer stärker, sondern haben auch verschiedene Strategien drauf.

Real Deal Boxing ist eine der besseren Simulationen dieser Sportart. Die großen Spielfiguren sehen sehr lebensecht aus; der von Geschick und Taktik bestimmte Ablauf verlangt mehr als wildes Feuerknopf-Gedrücke; Ihr dürft sogar den Spielstand speichern. Die ganz große Begeisterung wollte bei mir trotzdem nicht ausbrechen; fairerweise sollte dazu gesagt werden, daß mich der Boxsport als solcher nie in Ekstase versetzen konnte. Faustkampf-Fans bekommen hier das bislang beste Box-

spiel auf dem Mega Drive geboten, aber Normalspieler können sich Real Deal ruhigen Gewissens schenken, ohne dabei etwas zu versäumen.

Heinrich Lenhardt

Andere Boxer, andere Sitten: Einige Computergegner sind nicht leicht zuzurechnen

„GAMERS“ meint...

□ Relativ intelligente Box-Simulation mit einer Frise Strategie, Welt-Rangliste und Zwei-Spieler-Modus.

GRAFIK 2- SOUND 3-

□ Box-Muffel werden auch von dieser Faustkampf-Variante wenig begeistert sein.

NOTE 3

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



Spielprinzip mit ein paar Pritsen Taktik und einem Ranglisten-Modus, bei dem Ihr Euch von Platz 29 bis auf Platz 1 vorkämpfen müßt.

Vor dem ersten Match bastelt Ihr erst einmal Eure Spielfigur zusammen. Neben weniger wichtigen Aspekten wie Haar-, Haut- und Hosen-

Durch das Trainingsprogramm baut Ihr allmählich einzelne Stärken Eures Kämpfers aus



Zwischen den Runden wird diese Schwinger-Statistik eingeblendet





Den ersten Computergegner putzt man recht lässig weg



Alter schützt vor Schwingern nicht: Box-Oldie George Foreman läßt auch digital den Mundschutz krachen.

GEORGE FOREMAN'S BOXING KO

Von wegen Vorruhestand: Mit 43 Jahren gehört ein Boxer eigentlich zum alten Eisen, doch der Amerikaner George Foreman klettert immer noch munter in den Ring, um den sportlichen Nachwuchs zu vertrimmen. Eine ausgewogene Diät scheint nicht gerade das Erfolgsgeheimnis des rüstigen Gesellen zu sein; der rundliche Kämpfer stärkt sich bevorzugt mit Cheeseburgern. Entsprechend sattgrinst der Champ von der Packung „seines“ Box-Videospiels.

Bei KO Boxing schlüpft Ihr in die Rolle (bzw. in die Boxershorts) von Big George Foreman. Per Gear-to-Gear-Kabel kommt man in den Genuß des Zwei-Spieler-Modus und kann sich gegenseitig verkloppen. Spielt Ihr solo, dann bekommt Ihr immer stärkere Computergegner vorgesetzt.

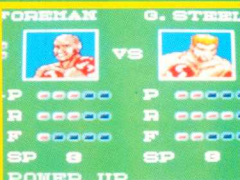
Mit Feuerknopf 1 laßt Ihr die linke Faust wirbeln, Knopf 2 löst folgerichtig einen Hieb mit rechts aus. Durch gleichzeitiges Gefummel am Steuerkreuz bringt Ihr diverse Variationen in das Geknuffe. Man kann gezielt des Gegners Kopf oder den Körper beharken, aber sich auch ducken und blocken. Der Schlagabtausch ist recht schnell und so manches Mal landet ein Boxer auf der Matte. Hates Euch erwischt, dann solltet Ihr möglichst rasch einen der beiden Feuerknöpfe drücken, um wieder Kraft zu sammeln.

Wieviel Energie ein Kämpfer noch in Reserve hat, kann an einem roten Balken abgelesen werden. Darunter befindet sich die Anzeige für den



Oben: In der Pause gönnt sich George einen Imbiß

Verbessert Euren Boxer durch Talentpunkte



Oben: Per Superschlag wurde der Gegner in die Seile geschleudert

Superpunch, eine Art Holzhammerhieb. Wenn nach zehn Runden beide Kontrahenten immer noch fröhlich durch den Ring wandern, entscheiden die Schiedsrichter per Punktevergabe über den Sieger. Vor dem nächsten Kampf dürft Ihr noch ein paar Energiepunkte verteilen, um entweder die Schlagkraft, die Regenerierungs-Schnelligkeit oder die Qualität der Beinarbeit zu verbessern.

Dem etwas hektischen Spielablauf zum Trotz hat das Modul einen gewissen Charme. Als flottes Zwischendurch-Gekeile beweist es Qualitäten, ohne dabei regelrechte Motivationsberge aufzutürmen. Doch der Mensch, der hier ein schmerzlich vermibtes Paß-

wort-System vergessen hat, sollte zur Strafe zum echten George Foreman in den Ring geworfen werden. Die Kämpfe können recht langwierig werden, doch wird der Game

Gear einmal ausgeschaltet, muß man beim nächsten Mal wieder beim ersten Computergegner anfangen.

KO Boxing ist momentan nur als USA-Import mit englischer Anleitung erhältlich, soll aber im September auch offiziell in Deutschland erscheinen. Die Testversion stellte uns der CWM-Versand in Bad Harzburg zur Verfügung.

Heinrich Lenhardt

„GAMERS“ meint...

Wenig kompliziertes Fäusteschwingen gegen Computergegner oder einen zweiten Spieler.

GRAFIK 3

SOUND 3-

Langfristig ein wenig eintönig; Mangels Paßwort-Option regiert bald der blanke Frust.

NOTE 3-

Genre: Sport

Hersteller: Acclaim/Flying Edge

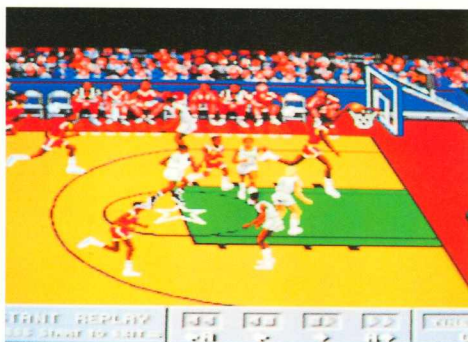
ca. Preis: DM 70.-

TEST

MEGA DRIVE

Electronic Arts' neues Sportspiel bietet diverse Kniffe und Finessen aus der amerikanischen Basketball-Profiliga.

BULLS VS LAKERS



Hohes Tempo, flotte Pässe

Akteure allmählich müde und sollten öfters ausgewechselt werden. Im Playoff-Turnier werden automatisch der höchste Schwierigkeitsgrad sowie der Simulations-Modus gewählt. Ihr versucht hier mit dem Team Eurer Wahl, das Finale zu erreichen. Nach jedem Match kann der Zwischenstand durchs Aufschreiben eines Paßworts gesichert werden.

Beim ersten Spiel muß man erst mal den leichten Schock überwinden, den die recht grobe Humpel-Animation auslöst. Ansonsten sieht die Grafik manierlich aus. Spielerisch ist das Modul eine sehr kompetente Basketball-Simulation, deren Vorzüge man aber nur ausschöpfen kann, wenn man sich für die amerikanischen Vereine interessiert. Die Liebe zum Detail bei Teams und Spielern dürfte Bulls Vs Lakers zumindest in den USA entsprechend erfreuliche Verkaufszahlen bescheren. Wer ein echtes schlichteres, flotteres Basketball-Modul sucht, ist womöglich bei Segas Supreme Court besser aufgehoben; Profis würden Bulls Vs Lakers kaufen.

Heinrich Lenhardt



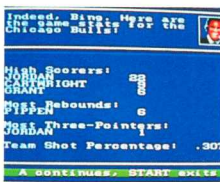
Ein Slam Dunk zum Genießen; Dank des Software-Video-Recorders kann man ihn Bild für Bild begutachten. Michael Jordan holt hier zwei Punkte für die Chicago Bulls heraus

Was will uns der Hersteller mit diesem Titel sagen? Sportexperten können den Sachverhalt souverän erläutern: Die Chicago Bulls spielen gegen die Los Angeles Lakers - und damit nicht genug. Neben diesen beiden Spitzenteams enthält das Modul die Eben-

Spieler, der an einem Stern gut zu erkennen ist. Je ein Feuerknopf dient zum Passen und Werfen; durch Steuerkreuz-Feintuning visiert man die genaue Richtung an. Durch einen Druck auf die Start-Taste kommt Ihr ins Videorecorder-Menü, wo man sich eine Wiederholung des letzten Spielzugs noch einmal ansehen kann; auf Wunsch auch in Zeitlupe.

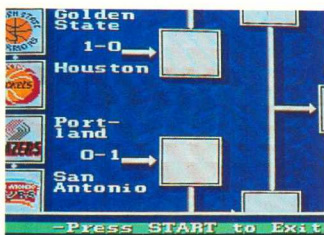
Hierzulande werden es wohl nur wenige Freaks zu schätzen wissen, daß alle Spielernamen und Statistiken der Basketball-Saison 90/91 akkurat umgesetzt wurden. Die Mega Drive-Spieler haben Eigenschaften, die sich an denen der Vorbilder aus Fleisch und Blut orientieren. Die Liebe zum Detail geht soweit, daß es pro Team einen Spieler mit einer speziellen Technik gibt. Optisch kann man die Akteure auf dem Feld gut auseinanderhalten: Die Spieler-Sprites unterscheiden sich durch Rückennummer, Größe, Haar- sowie Hautfarbe voneinander.

In der Abteilung "Optionen und sonstiger Schnickschnack" könnt Ihr die Spieldauer ändern, einen von drei Schwierigkeitsgraden wählen, Euch einen Compu-



Die besten Punktejäger

tergegner aussuchen oder gegen einen Freund antreten. Alternativ gibt's auch einen Modus, bei dem Ihr zu zweit in derselben Mannschaft gegen den Computer antretet. Ferner kann man zwischen „Arcade“ und „Simulation“ wechseln; bei letzterer Einstellung werden die



Ein Blick auf den Zwischenstand im Play-Off-Turnier

bilder von 14 weiteren Vereinsmannschaften aus der US-Liga NBA. Die nicht ganz unentscheidende Frage nach der Sportart, um die es hier eigentlich geht, läßt sich mit „Basketball“ beantworten. Nach dem etwas dürren Jordan Vs Bird präsentiert uns Electronic Arts in seinem neuen Modul eine „richtige“ Simulation dieser Mannschafts-Sportart.

Das Spielfeld wird von der Seite gezeigt. Ihr kontrolliert jeweils den ballführenden

„GAMERS“ meint...

Basketball-Simulation für Kenner. Viel Liebe zum Detail und gute Optionen.

GRAFIK 3 SOUND 3-

Stolper-Animation trübt den optischen Eindruck.

NOTE 2 Genre: Sport Hersteller: Electronic Arts ca. Preis: DM 120.-



Beim Turnspringen ist Kraftmeierei verpönt und gutes Timing gefragt

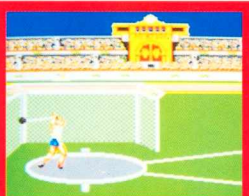
der Unterhaltungswert der Game Gear-Version, was sich auch in der Note niederschlägt. Als Unterwegs-Olympiade kann das Modul nicht voll überzeugen. Olympic Gold sollte man vorm Fernseher auf einem Mega Drive (Note: 2) oder Master System (Note: 2-) genießen; dieses Spiel ist nur bedingt Game Gear-tauglich.

Heinrich Lenhardt

Warum ein-sam schwitzend auf einer staubigen Aschenbahn hecheln, wenn man auf Knopfdruck zum bejubelten Olympiasieger werden kann? Elektronische Körperertüchtigungen wie Olympic Gold können auch den hartnäckigsten Muffel von Leibesverrenkungen („No sports“) vor der TV-Übertragung hervorlocken.

Sieben Disziplinen gilt es zu bestehen, bei denen Tempo und Technik gefragt sind: 100-Meter-Sprint, Hammerwerfen, Bogenschießen, Hürdenlauf, Stabhochsprung, Turnspringen und Schwimmen. Ihr könnt jede Disziplin einzeln üben oder ein olympisches Turnier starten, bei denen Sieger in Medaillen- und Punkterwartungen ermittelt werden. Eine ausgewachsene Horde Computergegner macht Euch beim Kampf um die Medaillen Beine.

Auf den ersten Blick gibt es keinen Unterschied zur Master System-Version. Die Grafik wirkt auf dem kleinen Game Gear einen Tick schneller; die Steuerung wurde übernommen. Hier lauert allerdings eine Tücke



Wer groß und stark genug ist, einen Game Gear zu hieven, hat auch gute Chancen auf eine Medaille im Hammerwerfen



In der zweiten Schwungphase nähert sich der Athlet dem rechten Rand des Wurfkreises. Höchste Zeit, loszulassen...



...woraufhin das Geschoß ab-zischt. Die Weite hängt von der Schnelligkeit der Drehungen beim Abwurf ab

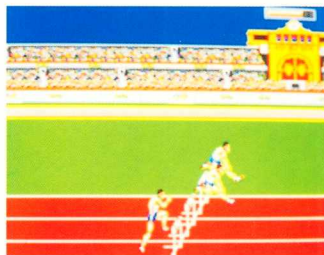
im Detail: Beim Halten des Game Gears mit einer Hand kann man nicht so schnell auf die beiden Feuerknöpfe drücken, wie auf dem Joypad vom Master System. Ergo paßten die schlaunen Programmierer Tempo und Zeiten bei den meisten Diszipli-

OLYMPIC GOLD

Aller guten Dinge sind drei: Das Spiel zur Olympiade liegt jetzt auch für den Game Gear vor.

nen an, was jedoch zum Schummeln einlädt: Findet man eine Unterlage für seinen Game Gear, kann man die Knöpfe gewohnt schnell beidhändig malträtieren und plötzlich locker Weltrekorde erzielen. Hier offenbart sich der Nachteil einer etwas lieblosen Umsetzung von einer Heimkonsole auf ein tragbares System. Ein Zwei-Spieler-Modus per Kabel-Kopplung wurde auch verpennt.

Die meisten Disziplinen machen durchaus Spaß, aber durch diese Schnitzer sinkt



Die Grafik ist ein bißchen schneller, aber ansonsten gibt es keine optischen Unterschiede zur Master System-Version

„GAMERS“ meint...

□ Eine auf dem Game Gear momentan konkurrenzlose Olympia-Simulation mit sieben Disziplinen.

GRAFIK

2-

SOUND

3

□ Als „Unterwegs & Zwischendurch“-Spiel wegen der Steuerung nicht optimal.

NOTE
3

Genre:

Sport

Hersteller:

U.S. Gold

ca. Preis:

DM 80.-

TEST

MEGA DRIVE

Die Streckenführung im Überblick: Es gibt zwei Kurse für Gas, Bremse und Lenkrad



HARD DRIVIN'

Autorennen werden immer öder, dachten sich die Programmierer von Atari Games, einem Hersteller von Spielhallen-Automaten. Aus dieser Überlegung entstand Hard Drivin' mit für Spielhallen neuartiger 3D-Grafik und einer ungewöhnlichen Rennstrecke.

In dieser Mega Drive-Umsetzung steuert Ihr einen Sportwagen über einen Kurs,

fahren wollt. Gemeinsam ist beiden das Zeitlimit, in dem Ihr an einem Zwischenstop ankommen solltet, ansonsten heißt es „Game Over“.

Wie sich das für ein Autorennen gehört, gibt es auch hier Mitfahrer, die allerdings nur als Hindernisse auf Eurem Weg zur besseren Rundezeit dienen. Aus völlig unbekanntem Gründen tummeln sich keine Rennwagen, sondern normale PKWs und LKWs auf der Straße. Das geht soweit, daß Euch schon mal im Looping ein gemütlich tukurkender (und alle Gesetze der Physik mißachtender) Brummi entgegenkommt.

Könnt Ihr eine Runde innerhalb eines besonderen Zeitlimits beenden, fährt Ihr ein Kopf an Kopf-Rennen gegen „Phantom Photon“, den (bisher) ungeschlagenen Hard Drivin'-Meister. Seid Ihr schneller als dieser Computergegner, wird Eure Fahrleistung als Maßstab für zukünftige Spieler gelten - allerdings nur so lange, bis Ihr das Mega Drive ausschaltet.

In den Spielhallen war Hard

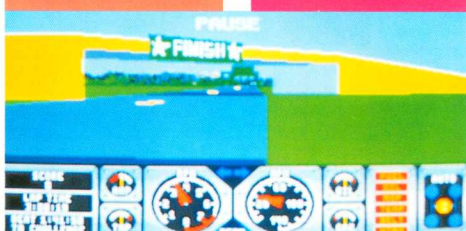


Wollt Ihr Tempo oder wollt Ihr Kunststücke? Abbiegen entscheidet

der zwei verschiedene Streckenabschnitte hat: Der „Speed Track“ ähnelt mit Geraden, Kurven und Hügeln einer normalen Straße. Der „Stunt Track“ hingegen bietet eine Steilkurve, eine offene Klappbrücke zum Überspringen und einen Looping. Da kann man nur auf die Haftkraft der Breitreifen hoffen.

Zu Beginn jeder Runde könnt Ihr Euch an einer Kreuzung entscheiden, welchen der beiden Streckenteile Ihr

Steilkurven, Luftsprünge und Loopings: Bei Hard Drivin' bleibt so mancher Kleinwagen auf der Strecke.



Zum Greifen nah, die Erlösung naht: Bald ist das Ziel erreicht und Ihr dürft ein anderes Renn-Modul spielen.

„GAMERS“ meint...

□ Echte 3D-Grafik auf dem Mega Drive.



□ Gähnende Langeweile, da es nur zwei kurze Strecken gibt. Schlechte Steuerung und kaum Spielmotivation.

NOTE
4

Genre: Rennspiel
Hersteller: Tengen
ca. Preis: DM 120,-

Drivin' ein großer Hit, nicht zuletzt wegen seiner lebens-echten Steuerung mit Lenkrad, Gas und Bremse. Die Mega Drive-Version hat dagegen den Charme einer zwölfstündigen Autobahnfahrt. Die beiden Rennstrecken kennt man nach zwei Stunden Spiel völlig auswen-

dig. Zudem ist die eckige Grafik kein Augenschmaus und die Steuerung des Wagens unheimlich schwammig. Dank anderer Rennspiele für das Mega Drive (Super Monaco, Road Rash) gibt es keinen Grund, sich diesen Langweiler zu kaufen.

Boris Schneider

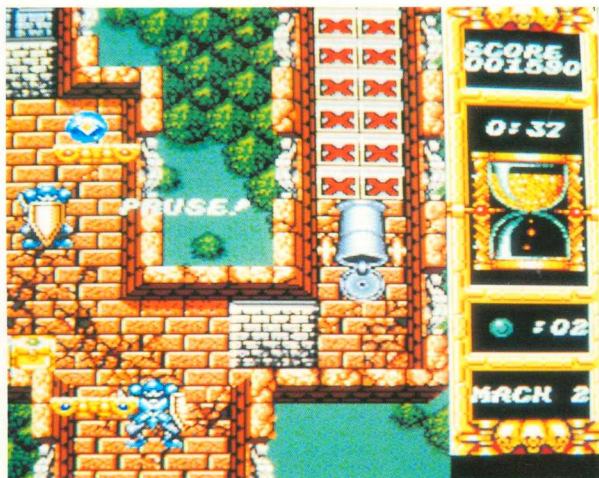


In der Zeitlupe seht Ihr Eure Explosionen (links)

Laster auf der Strecke (rechts) fördern gefährliche Situationen heraus



Beförderung für den kugelig-reaktions-test: Vom Game Gear ging's schnurstracks zum Mega Drive. Wie hat der Spielspaß die Aufblähung verkräftet?



Zwei Wege mit unterschiedlicher Extra-Ausstattung stehen Euch hier zur Wahl

Man nehme eine alte Masche (Abtragen von Hindernisblöcken per Paddel und Kugel), kreuze sie mit einer Handvoll neuer grafischer und spielerischer Feinheiten und schon hat man ein flottes Game Gear-Modul. Auf Segas Mini-Konsole konnte Devilish durchaus gefallen, wie der Test in GAMERS 3 bestätigte. Bei der Herstellerfirma des Spiels machte anscheinend der Buchhalter den konstruktiven Vorschlag, eiligste eine Mega Drive-Umsetzung nachzuschicken.

Trotz des verlockenden Untertitels The Next Possession gibt es kaum Unterschiede zur Game Gear-Version. Ihr steuert zwei Paddel, mit denen man eine Kugel im Spiel halten muß, die wiederum Hindernisblöcke abträgt. Durch dieses stete Voranbröckeln spielt man sich durch sieben Levels, von denen fünf in einem Übungsmodus direkt angewählt werden können. Das untere Paddel kann nur von links nach rechts bewegt werden und ist die letzte Instanz, um zu verhindern, daß sich die Kugel aus dem Spielfeld verabschiedet. Das obere Paddel könnt Ihr zusätzlich

DEVILISH



Alle drei Schlägeranordnungen auf einen Blick: Erst übereinander...

...dann die gefühlvolle 90-Grad-Konstellation...

...die sich auf der anderen Seite aufklappen läßt

Die Zahnradtransportieren die Kugel nach oben



nach oben und unten bewegen, um den Stahlball schneller abprallen zu lassen und seine Flugbahn gezielter zu beeinflussen. Da der Weg zum Ziel manchmal auch seitlich vorangeht, läßt sich die Position des Offensivpaddels jederzeit ändern. Normalerweise schwebt es über dem unteren Schläger, doch es kann auch im 90-

Grad-Winkel seitlich angebracht werden. Zwei Spieler können auch gleichzeitig ran; je einer steuert dann das obere bzw. untere Paddel.

Bei der Mega Drive-Version hat man sich leider nicht allzuviel Mühe gegeben. Die auf dem Game Gear gelungene Grafik wurde nicht an die besseren Fähigkeiten des Mega Drives angepaßt und

wirkt hier trist. Auch spielerisch muß das Modul Federn lassen: Für eine Zwischen-durch-Partie auf dem Game Gear ist es wirklich OK, aber bei längeren Sessions im Wohnzimmer geht Devilish schneller die Luft aus.

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

Heinrich Lenhardt

„GAMERS“ meint...

Breakout-Variante mit ein paar netten Gegnern, Extras und spielerischen Gags.

GRAFIK
4-

SOUND
3

Technisch dürftige Umsetzung. Nicht gerade der Stoff, der stundenlang vor dem Fernseher fesselt.

NOTE
4

Genre:
Geschick
Hersteller:
Sage's Creation
ca. Preis:
DM 110.-

WOODY POP

Ein Holzstück als Held eines Videospiele? Hier hängt eine ganze Spielzeugfabrik von den Fähigkeiten des Schlägers ab.

Es war einmal eine magische Spielzeugfabrik, in der alle Spielzeuge glücklich und zufrieden lebten. Doch dann kam eine große neue Maschine, die setzte Frieden und Harmonie ein Ende und versiegelte alle Räume. Zum Glück konnte sich ein Holzpaddel noch frei bewegen und einen Rettungs-

versuch starten. "Woody Pop", der Holzschläger mit Herz, fährt am unteren Bildschirmrand hin und her, und versucht einen Ball im Spielfeld zu halten. Erwischt Woody den Ball nicht, fällt er durch ein großes Loch hinaus. Der Ball kann wiederum Blöcke abräumen, die in der oberen Bildschirmhälfte gestapelt liegen. Sind alle Blöcke

verschwunden, gehen die Türen auf und Woody kann sich den nächsten Raum vornehmen.

Das Spielprinzip stammt aus den späten 70er-Jahren, da hieß das Ganze dann "Breakout". Wiederbelebt wurde das Ganze Mitte der 80er durch "Arkanoid". Und gegenüber diesen erfolg-



Prallt der Ball ab, schallt ein Knall

reichen Klassikern hat Woody Pop einen entscheidenden Nachteil: Es spielt sich schlecht. Die Steuerung des Schlägers ist ungenau, der Ball viel zu schnell, und die Gegner lenken den Ball unkontrolliert ab. Es gibt zwar Extra-Symbole, doch diese haben nur wenig Auswirkung auf das Geschehen. Mit Können und Geschick hat das nicht viel zu tun. Schade, denn mit etwas mehr Spielbarkeit hätte Sega hier ein witziges Modul hinlegen können.

Boris Schneider



So beweglich ist Woody im Spiel leider nicht

„GAMERS“ meint...

□ Breakout-Variante mit übersichtlichem Bildschirmaufbau

GRAFIK 3- SOUND 3-

□ Zu hektisch, zu schwer zu steuern, zu wirr bei Gegnern und Extras. Woody Pop frustriert nur.

NOTE 4-

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

Der Gelbe läßt das Kampfen nicht: Auch Mega Drive-Besitzer können Pac-Mans jüngste Abenteuer erleben.

PAC MANIA

Ein pfiffiger japanischer Programmierer revolutionierte Anfang der 80er Jahre die Videospiele-Welt.

Seine Erfindung, der kleine, gelbe Kreis namens Pac-Man, der pillenmampfend von Geistern durch Labyrinth ge- hetzt wird, wurde in vielen Ländern der Erde zum Superstar.

Die jüngste Version des Pac-Man-Mythos heißt Pac-Mania. Das Spielprinzip wurde nur minimal entstaubt, dafür

Der kleine Gelbe mit dem großen Hunger muß sich seine Vitamine jetzt durch Sprünge verdienen

klotzten die Programmierer aber mit bunter Grafik im 3D-Stil, die Pac-Man den Look der 90er-Jahre verleiht. So zuckelt er durch Neon-gestylte Röhren-Labyrinth und Irrgärten aus Lego-Steinen. Die mit verschiedenen Strategien nach Pac-Man suchenden Geister sind bei Berührung tödlich. Glücklicherweise kann sich unser Held mit einem beherzten Sprung über einen Geist retten. Und dann gibt es noch die Vitampillen, die den Spieß umdrehen und Pac-Man kurz zum Geisterkiller machen.

Die gute und die schlechte Nachricht sind identisch: Das Spielprinzip hat sich seit den frühen 80er Jahren nicht verändert. Das ist gut, weil Millionen damaliger Pac-Man-Spieler sich nicht geirrt haben und an der simplen Masche irgendwas dran ist. Das ist aber auch schlecht, weil Mega Drive-Besitzer für 120 Mark ein gehaltvolleres Spiel erwarten dürfen. Pac-Mania kann man nur empfehlen, wenn Ihr in alten Zeiten schwelgen wollt oder ein Zwischendurchspiel sucht.

Boris Schneider

„GAMERS“ meint...

□ Pac-Man lebt! Diese Version ist eine solide Adaption des Pac-Mania-Spielautomaten.

GRAFIK 3 SOUND 4

□ Wer Pac-Man nicht leiden kann, ist an der falschen Adresse. Das Spiel hat zehn Jahre auf dem Buckel.

NOTE 3-

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





Hier habt Ihr die Wahl zwischen zwei Abzweigungen

Die Verfolgungsjagd, die aus der Westentasche kam: Die Schurkenhatz mit dem Ramm-Faktor gibt sich auf dem Game Gear die Ehre.

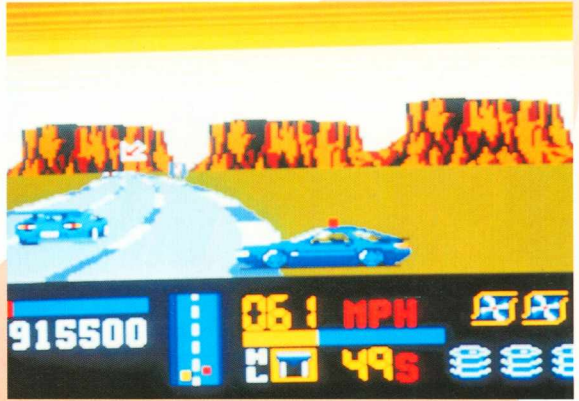
CHASE H.Q.

Der junge Mann mit dem vertrauenswerdenden Namen Idaho Ripper konnte aus seinem staatlichen Apartment mit den schönen Gitterstäben entkommen; nun brettet er im entwendeten Fluchtwagen durch New York. Laut Hintergrundstory ist dieser Ort ein Tummelplatz von Drogenhändlern und Mördern. In Videospiele gibt es wenigstens noch die guten Jungs, die keine Überstunde scheuend flüchtigen Schurken hinterherjagen.

Sichtweite bekommen (eine kleine Karte zeigt die Entfernung an). Ist dies geschafft, muß binnen eines zweiten Countdowns munter gestoßen und geschubst werden.

Die Grafik bietet einen flotten 3D-Effekt; Hindernisse und andere Autos rauschen regelrecht auf einen zu. Die Vehikel der friedlichen Fahrer solltet Ihr aus zwei guten Gründen nicht rammen: Zum einen kostet's Zeit und zum anderen kann man nur durch sorgfältiges Umkurven ordentliche Punkte sammeln.

Je ein Feuerknopf dient während des Rennens zum Gas geben und Turbo einschalten. Pro Rennen habt Ihr drei Turbos, mit denen für ein paar Sekunden lang die Höchstgeschwindigkeit Eures Wagens erhöht wird. Zwischen den einzelnen Levels darf man außerdem Punkte gegen Extras eintauschen, die allerdings nur für eine Stufe lang halten. Zur Wahl



stehen zusätzliche Turbos, Öl (verbessert die Höchstgeschwindigkeit), Reifen (weniger Rutschgefahr in den Kurven), Panzerung (Eure

Ramm-Manöver richten mehr Schaden an) und der Supercar (mehr Tempo plus bessere Beschleunigung).

Immer dem Pfeil nach, der das gesuchte Fahrzeug markiert

Diese Umsetzung erinnert an die Master System-Version von Chase H.Q. und spielt sich ähnlich flott. Die Grafik ist schnell, wirkt auf dem kleinen Bildschirm aber etwas futzlig.

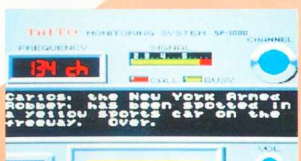
Der Haupthaken an dieser Version ist der unausgewogene Schwierigkeitsgrad. Die erste Mission, die man ohne Extras bestreiten muß, ist mit Abstand am schwierigsten. Danach kann man sein Auto

ganz komfortabel ausrüsten und hat wenig Probleme, die Halunken einzuholen. Die fünf Missionen sind so schnell durchgespielt; danach geht es einfach wieder mit dem ersten Level von vorne los.

Die Game Gear-Version von Chase H.Q. ist momentan nur als USA-Import mit englischer Anleitung erhältlich. Die Testversion stellte uns der Theo-Kranz-Versand in Würzburg zur Verfügung.

Heinrich Lenhardt

Links: Das Schurkenauto wird vorgestellt



Rechts: Extras einkaufen zwischen den Levels

PARTS	341200	COST
BGH	<input type="checkbox"/>	-
MISSION	<input type="checkbox"/>	-
OIL	<input checked="" type="checkbox"/>	10000
TURBO	<input type="checkbox"/>	500000
S. CHARGER	<input type="checkbox"/>	2000000
TIRE	<input checked="" type="checkbox"/>	30000
BUMPER	<input checked="" type="checkbox"/>	50000

„GAMERS“ meint...

□ Schnelles Rennspiel mit Action-Einschlag. Kompetente Umsetzung des Automatenhits

GRAFIK
3

SOUND
4-

□ Nach dem schweren ersten Level wird's sehr leicht - was soll der Blödsinn?

NOTE

Genre: Action

Hersteller: Taito

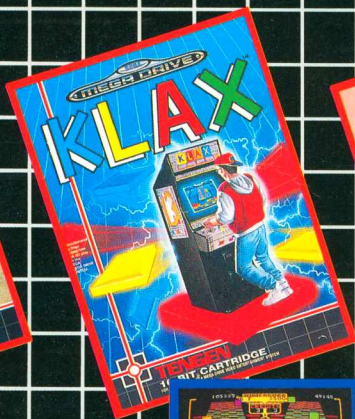
ca. Preis: DM 80.-

3



Die Karte sorgt für einen guten Strecken-Überblick

BONE CRUNCHIN' TILE FLIPPIN' GHOST GOBBLIN', SPACE PRINCESS SAVIN'



SEGA™

TENGEN

PAPER THROWIN' HARD DRIVIN'
INVADIN' CANNON BLAZIN'
SEGA PLAYIN'...!

Master System



DOMARK

Pitfighter: TM Atari Games; licensed to Tengen inc.
© 1990 Atari Games; © 1991 Tengen inc. All rights reserved.
Paperboy: TM Atari Games; licensed to Tengen inc.
© 1988, 1989 Atari Games; © 1991 Tengen inc. All rights reserved.
Hard Drivin': TM Atari Games; licensed to Tengen inc.
© 1989 Atari Games © 1991 Tengen inc. All rights reserved.
Pacmania: TM and © 1987 Namco Ltd., manufactured and sold
under license by Namco America inc. Pacman ® and © 1980,
1984 Namco Ltd. © 1991 Tengen inc. All rights reserved.
Klax: TM Atari Games; licensed to Tengen inc. © 1991 Tengen inc.
Rampart: TM Atari Games; licensed to Tengen inc.
© 1991 Tengen inc. Prince of Persia: © 1989, 1990, 1991, 1992
Jordan Mechner originally published in the USA by Broderbund
Software inc. Super Space Invaders: © 1991 Taito Corp.
Ms Pacman: TM Namco Ltd. Licensed to
Tengen inc. © 1991 Tengen inc. TM and © 1983 Namco Ltd.

TEST

MEGA DRIVE

Lemmings sind seltsame Nagetiere aus dem Norden Europas, die einmal im Jahr kollektiven Selbstmord begehen und sich zu Tausenden über Klippen in die Fluten des Meeres stürzen.

Lemmings hingegen sind kleine dumme Männchen mit grünen Haaren.

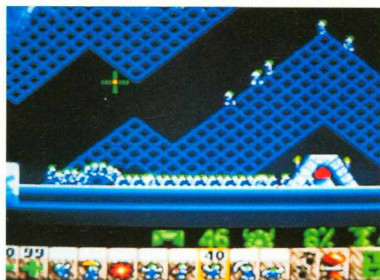
Lemmings sind so dumm, daß sie noch nicht einmal einen Selbsterhaltungstrieb haben. Lemmings wollen zwar nicht unbedingt sterben, aber sie sind so naiv, daß sie blindlings über Klippen laufen, in Fallen tappen, sich verbrennen lassen oder direkt unter ein herabstürzendes Zehn-Tonnen-Gewicht dackeln. Aber die Lemmings haben einen guten Schutzengel, der sie vor Unheil bewahrt, und in das gelobte Land führen wird – sofern Ihr mitspielt und den Lemmings unter die Arme greift.

Das Spielziel ist einfach: In insgesamt 180 Leveln fallen die Lemmings aus einer Luke. Am Boden angekommen, laufen sie ziellos in ihr Verderben. Ihr könnt aber einzelnen Lemmings Kommandos geben und durch geschicktes Umleiten des Lemming-Stro-



Im Zwei-Spieler-Modus spielt Ihr gegen einander

mes dafür sorgen, daß die meisten Lemmings unbeschadet eine Tür erreichen. Sagt Ihr einem Lemming "Grab nach unten", dann gräbt er auch so lange, bis er den Erdkern erreicht oder zumindest eine Höhle, in die er plumpst. Der Haken dabei ist, daß Ihr nur eine ganz beschränkte Anzahl von Kommandos habt, mit denen Ihr auskommen müßt. Das führt zu zahlreichen geistigen Ver-



Hier strömt ein ganzer Pulk Lemmings ins Ziel



Mit den Blockern lenkt Ihr die Lemmings um, damit sie nicht in den Abgrund fallen

renkungen, wenn man 20 Lemmings mit nur zwei Fallschirmen über einen Abgrund bringen muß.

Die 180 Level sind in sechs Spielstufen zu je 30 Leveln aufgeteilt. In jedem Level müßt Ihr eine vorgegebene Prozentzahl von Lemmings retten – viele Level sind nur lösbar, indem Ihr den einen oder anderen opfert, damit der Rest gerettet werden kann. Einen Lemming, der als Blocker den Lemmingstrom umleitet, werdet Ihr nur wieder los, wenn Ihr ihn mit der Bombenfunktion explodieren laßt. In anderen Fällen werden einige Lemmings in

den Abgrund stürzen, bis ein Brückenbauer seine Brücke endlich vollendet hat. Ihr habt unendliche viele Versuche, um einen Level zu schaffen, also keine Panik, wenn es mal nicht klappt.

Zusätzlich haben die Programmierer noch 20 Level für einen Zwei-Spieler-Modus

spendiert. Hier spielt Ihr gegeneinander und versucht, Euch gegenseitig Lemmings abzuluchsen und in die eigene Tür zu schleusen. Allerdings könnt Ihr nur den eigenen Lemmings (erkennbar an der Haarfarbe) Kommandos geben – die anderen hören einfach nicht auf Euch.

Und so geht's ab...

□ Das Steuerkreuz bewegt auf dem Bildschirm das Fadenzettel. Steht dieses genau über einem Lemming, verwandelt es sich in ein Kästchen. Jetzt könnt Ihr dem Lemming im Kästchen das in der unteren Reihe angegebene Kommando geben.



□ Mit A und Steuerkreuz scrollt Ihr den Bildschirmausschnitt

□ Mit B und Steuerkreuz wählt Ihr ein Kommando aus

□ Mit C gebt Ihr ein Kommando an den aktiven Lemming

und naiv, sie bringen Euch um Schlaf und Verstand

Kletterer kommen selbst an senkrechten Mauern hoch

LEMINGS

Lemmings bietet eine der witzigsten Grafiken der letzten Zeit, denn die winzig kleinen Männchen sind hervoragend animiert. Man muß diese niedlichen kleinen Kreaturen einfach retten. Die Hinter-

Die Steuerung per Joypad ist das Einzige, was negativ auffällt. Da Ihr mit einem Fadenkreuz die sich bewegenden Lemmings treffen müßt, um die Kommandos zu verteilen, muß man oft Gebrauch



Mit Fallschirmen können die Lemmings auch einen großen Sturz überstehen

Mit einem grabenden Lemming kommt Ihr auch in die Tiefe

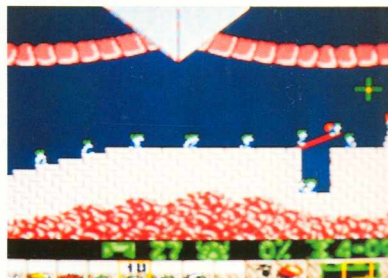
grund-Grafiken sind zwar schlicht, aber stivoll. Durch die schlichte Grafik lassen sich die Lemmings auch besser erkennen. Musikalisch gibt es, kein Witz, Schlager, Polkas, Volks- und Fahrstuhlmusik zu hören, die skurilerweise gut zum Geschehen auf dem Bildschirm passen. Grafik und Musik legen den Spieler aber gewaltig rein: Lemmings ist kein niedlich-albernes Spiel für Zwischendurch. Spätestens ab Level 60 werden die Rätsel so gemein, daß Ihr oft genug frustriert aufgeben werdet – bis am nächsten Tag bei klarem Kopf die Erleuchtung kommt. Ein Segen, daß es nach jedem Level ein sauer verdientes Paßwort gibt.

von der Pause-Taste machen, denn während der Pause darf man das Fadenkreuz weiter bewegen – hier haben die Programmierer richtig mitgedacht. Auch sonst ist die Joypad-Belegung ziemlich intelligent ausgeknobelt.

Das Fazit ist klar: Lemmings ist ein famoses Modul, das bei keinem Denkspieler-Fan fehlen sollte. Daß Lemmings in seiner Computer-Version auch von Erwachsenen heiß und innig geliebt wird, sollte unsere jugendlichen

Leser auf keinen Fall vom sofortigen Kauf dieses Mega-Spiels abhalten.

Boris Schneider



„GAMERS“ meint dazu...

Originelles, gut durchdachtes Denkspiel mit 180 Leveln und intelligentem Zwei-Spieler-Modus. Witzige Grafik, Paßwörter zu Genüge. Vorsicht! Lemmings raubt Schlaf und macht süchtig!

GRAFIK 2 SOUND 3

Die Steuerung per Joypad ist nicht ganz problemlos, aber erlernbar. Die Musik ist ziemlich schräg und deswegen auf Dauer kein Hit.

NOTE 1

Genre: **Denkspiel**
 Hersteller: **Sega/Sunsoft**
 ca. Preis: **DM 120.-**

Brücken-Bauer überwinden Fallgruben

Die Simpsons sind wieder da! Kaum ist das erste Spiel im Handel, versorgt uns Acclaim mit einem Denkspiel rund um Krusty, dem Clown von Springfield

KRUSTY'S FUN HOUSE



Mit Ventilatoren werden die Mäuse in die Luft gepustet

Sideshow Mel pustet in seiner Falle die Mäuse auf



Außerirdische machen Krusty das Leben schwer



Trampolin für hohe Sprünge

Denkspiel mit Action-Elementen getrieben. Oft genug hat man bei einem Level die Lösung, kann sie aber nicht anwenden, weil Krusty zu oft berührt wird und einen Schwächeanfall erleidet – beim Test ist uns so etwas ständig passiert. Außerdem sind viele Level derart groß, daß man sich kaum einen Überblick verschaffen kann. Die Paßwörter hätten wir uns auch öfter gewünscht als nur

Springfield ist nicht nur die Heimatstadt der Simpsons, auch andere Helden haben hier ihr Zuhause. Dazu gehört Krusty, der Clown, der sich in diesem Spiel mit einer Mäuseplage herumschlagen muß.

In den über 60 Räumen von Krustys Haus (dem Fun House) tummeln sich jeweils zehn Mäuse, die in eine Falle gelockt werden müssen. Dort werden sie dann fachgerecht entsorgt – Bart Simpson zermatscht sie mit einer Riesenfaust, Sideshow Mel pustet sie auf, bis sie platzen und Homer Simpson brät sie mit satten 10.000 Volt, frisch aus dem netten Kernkraftwerk von nebenan.

Krustys Job ist, den Mäusen einen Weg zu bauen, über den sie in die Fallen hinein-

laufen. Dazu müsst Ihr einzelne Blöcke aufnehmen und an anderen Stellen absetzen, um so Treppen zu schaffen, über die die kleinen Mäuse auch klettern können.

Leider ist es mit dem Verschieben der Blöcke oft nicht getan. Um große Höhenunterschiede zu überwinden, müssen Ventilatoren, die die Mäuse hin und her pusten, aufgebaut werden. In Einmachgläsern lassen sich Mäuse fangen und transportieren. Fässer, die im Weg stehen, können nur zur Seite getreten, aber nicht aufgehoben werden. Und Röhrensysteme leiten die Mäuse genau dahin, wo Krusty sie nicht brauchen kann. Also müßt Ihr in jedem Level die Elemente so kombinieren, daß alle Mäuse in der Falle landen.

„GAMERS“ meint...

Witziges Denkspiel ähnlich „Lemmings“ mit höchst albernen Mausefalle-Animationen.

GRAFIK 2- SOUND 3

Action-Elemente verwässern das Denkspiel, zu wenig Paßwörter und zu frustige Level

NOTE Genre: Denkspiel
Hersteller: Acclaim
ca. Preis: DM 110,-
3

Um Krusty die Aufgabe noch schwerer zu machen, haben die Programmierer auch mehrere Gegner in das Spiel eingebaut, die Krusty bei Berührung Energie abziehen. Dies war ein großer Fehler, denn damit wird das

alle Dutzend Level. Das parallel erscheinende „Lemmings“ (siehe Seite 60) würde bei einem Zweikampf mit Krusty klar siegen. Das Testmuster stellte uns der CWM-Versand zur Vergütung.

Boris Schneider



über die zweistufige Schwelle

Fun House für Anfänger: Die Mäuse kommen hier nicht



Joypad kurz nach unten drückt.

Krusty nimmt sich den Block, auf dem er steht, indem Ihr das



die Treppe in Barts Kompressor

Setzt den Block unten wieder ab, und die Mäuse laufen über



MARBLE MADNESS

Blaue Murmel zum Dritten: Jetzt kullert's auch auf Master System

Die Master System-Version krankt hauptsächlich an den Details, die wir schon beim Game Gear zu bemängeln hatten: Die sechs Level sind zu schnell durchgespielt und dann sucht man vergeblich nach etwas Neuem. Außerdem fehlt der unheimlich motivierende Zwei-Spieler-Modus. Dadurch geht viel Spielspaß verloren. Zudem ist die Steuerung per Joypad ein ziemlich zähes Unterfangen mit Glücksspiel-Charakter. Auf der Plus-Seite gibt es attraktive Grafik, welche die Farben des Master Systems strahlen läßt.

Boris Schneider



Top, die Murmel rollt

Dieses Spiel treibt uns nochmal in den Wahnsinn. Jeden Monat kriegen wir eine neue Version auf den Tisch, jedesmal von einem anderen Hersteller. Die Mega Drive-Version ist von Electronic Arts, die Game Gear-Version von Tengen und jetzt schickt uns Virgin die Master System-Version (witzigerweise von demselben Programmierer wie die Game Gear-Version).

Bei Marble Madness kugelt Ihr mit einer Murmel durch sechs Level, die mit witzigen Monstern, von der Säurepfütze bis zum Staubsauger, gefüllt sind. Da Euch ein Zeitlimit im Nacken hängt, müßt Ihr euch beeilen, rechtzeitig ins Ziel zu kommen.

„GAMERS“ meint...

□ **Technisch kompetente Umsetzung eines Automaten-Klassikers**

GRAFIK
2.

SOUND
3

□ **Wo sind neue Level? Wo ist der Zwei-Spieler-Modus? Wo ist die gute Steuerung?**

NOTE

3.

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



Flashpoint

Elektronik & Spiele

Vertriebs GmbH

Hamburger Straße 68

2360 Bad Segeberg

IMPORTE - NEUHEITEN

TOP ANGEBOT

Axe Battler

für GameGear
US-Version **NUR 49.94**

MEGA DRIVE

NEUHEITEN

Tazmania US	99,94
Cadash US	99,94
Chuck Rock US	109,94
Olympic Gold US	99,94
Dragon's Fury US	119,94
Warrior of Rome US	129,94

SUPERGÜNSTIG

Moonwalker US	59,94
Phelios jap.	49,94
Gain Ground jap.	29,94
Afterburner II jap.	69,94
Hellfire jap.	59,94
Dick Tracy jap.	59,94
Toe Jam & Earl jap.	79,94
Golden Axe II US	89,94
Thunderforce III US	99,94
Strider jap.	69,94
E.A. Hockey dt.	94,94
Ghostbusters US	59,94
Quak Shot jap.	79,94

GAME GEAR

Olympic Gold US	69,94
Spiderman US	69,94
G. Foreman K.O. Boxing US	69,94
Galaga '91 jap.	59,94

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 einer FTZ und VDE Nr. Die Warenbezeichnungen sind in Ordnungsgemäßheit geprüfbar. Die Anleitungen der Spiele sind in englisch, japanisch oder deutsch abgefaßt (US, D oder jap.).
Fordern Sie das neue FLASHPOINT-VIDEOSPIELE-MAGAZIN an. Senden Sie einen adressierten und frankierten A5 Rückumschlag und DM 2,- in Briefmarken an unsere Segeberger Adresse.

WANTED: TOLLE TIPS UND TRICKS

Liebe Gamers-Fans,

wir finden es bärenstark, daß Ihr uns so toll mit Tips und Tricks versorgt. Leider scheinen sich unter Euch einige „Schlaumeier“ zu befinden: Ein paar ganz besonders „clevere“ Leser sandten uns nämlich - ob Ihr's glaubt oder nicht - Original-Seiten, rausgerissen aus artverwandten Heften! Logisch, daß wir derlei Material nicht verwenden können.

Glücklicherweise ist der Großteil von Euch ehrlich und fleißig. Und das ist gut so. Schließlich wollt Ihr ja alle zwei Monate mit den heißesten Schummelmotivs und den neuesten Karten

zu Euren Lieblingsmodulen versorgt werden.

Viele von Euch bitten um Hilfe bei ihrem ganz persönlichen Sega-Favoriten. Da wir aber leider nicht alle Spiele in und auswendig kennen, Euch aber trotzdem weiterhelfen möchten, haben wir eine neue Rubrik ins Leben gerufen: Die HELPLINE. Habt Ihr also Schwierigkeiten bei Spiel XYZ oder ein Problem mit einem Paßwort des Spiels ABC, dann könnt Ihr ab sofort wieder ruhig schlafen. Schickt Eure Fragen an die:

Gamers, MVL GMBH,

Kennwort:

HELPLINE/Frage,

Pöseldorfer Weg 13,

W-2000 Hamburg 13.

Wir werden Eure Zuschrif-

ten dann in eine der nächsten Gamers abdrucken und wer weiß, vielleicht kennt sich ein anderer Sega-Fan gerade mit Eurem speziellen Spiel so gut aus, daß er Euch helfen kann. Schickt Eure Antworten auf Leser-Fragen an:

Gamers, MVL GMBH,

Kennwort:

HELPLINE/Antwort,

Pöseldorfer Weg 13,

W-2000 Hamburg 13.

Für die Einsendung der Tips & Tricks gilt nachwievort: Schickt alles, was Ihr habt, benutzt zum Kartenzichnen keinen Bleistift, kein Karo- oder Linien-Papier - am besten geeignet ist weißes, unliniertes Din A4-Blatt. Teilt uns immer mit, welches Modul Ihr Euch wünscht, falls Eure Ein-

sendung zum „Kniff des Monats“ gekürt wird. Wir werden nämlich auch weiterhin je einen Tip des Monats pro System (MD, GG, MS) auswählen. Die Einsender dieser Deluxe-Tricks gewinnen dann das Modul Ihrer Wahl.

Mit der Einsendung eines Beitrages gehen die Veröffentlichungsrechte an den Verlag über. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Adressiert Eure Tips & Tricks an:

MVL GMBH

Redaktion Gamers

Kennwort:

Tips & Tricks

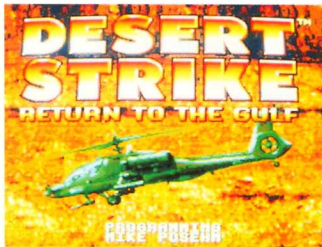
Pöseldorfer Weg 13

W- 2000 Hamburg 13

TIP DES MONATS

DESERT STRIKE (MD)

von Stefan Berger aus CH-Dielsdorf



Auch wenn Desert Strike in Deutschland nicht offiziell von Sega erscheinen wird, so hat sich anscheinend trotzdem eine kleine Fangemeinde von Spielern gebildet, die wissen, daß es sich nur um ein Spiel handelt und daß die Story im Hintergrund steht. Deshalb hier einige Tips zu diesem umstrittenen Mega-Drive-Titel:

ALLGEMEINE HINWEISE:

Wenn man auf die Gegner stößt, müßt Ihr Euch vorsichtig heranschleichen, ihn dann umkreisen und gleichzeitig

schießen. Die einzelnen Missionen erledigt Ihr am besten immer in der angegebenen Reihenfolge, da sie sonst schwieriger zu meistern sind.

MISSION 1:

Ein Extra-Leben findet Ihr nordöstlich vom zweiten Flughafen im größten der drei Gebäude.



MISSION 2:

Hier solltet Ihr die Personen, die Ihr befreit, nicht gleich am Landepunkt absetzen, sondern immer einige an Bord behalten. Wenn die Panzerung dann auf 100 sinkt, könnt Ihr sie abladen und Ihr seid nun wieder voll einsatzfähig. Den vermißten Co-Piloten Carlos Valdez findet Ihr

rechts, oberhalb des Pow-Camps. Hieft ihn mit der Seilwinde hoch und zerstört hier nach sein Flugzeug - darunter befindet sich ein Extra-Leben.



MISSION 3:

Unter einer Düne, bei den Missile-Silos gibt's ein Bonus-Leben. Wenn der Madman von der Yacht entflieht, kann man ihn leider nicht abschießen. Im achten Level müßt Ihr zuerst die Helikopter und dann die anderen Störenfriede erledigen. Danach landet Ihr neben der amerikanischen Botschaft. Jetzt übernimmt der Co-Pilot die Rettung.



Nachdem alle im Bus sind, müßt Ihr das Hindernis zerschießen, damit der Bus losfahren kann. Jetzt müßt Ihr alle Gegenstände, die dem Bus den Weg zum Navy Seal Camp versperren, entfernen. Wartet im Camp, bis alle Geiseln im Flugzeug sind und fliegt dann ab nach Hause.

MISSION 4:

1.) Alle Panzer bei den Ölfeldern zerschießen, dann die Dünen bis zum Bunker entlangfliegen und die Leute zum Landepunkt in den Ölfeldern bringen.

2.) Zuerst müßt Ihr die Gegner beschießen und danach die Ölleitungen, damit kein Öl mehr entweichen kann.

3.) In diesem Level müssen die vier Bunker zerstört werden, bevor Ihr die Personen zum Landepunkt verfrachtet.

4.) Wenn Ihr hier zur östlich gelegenen Stadt fliegt, trifft Ihr auf weiße LKW. Achtung: Ihr dürft nur die mit Sprengstoff beladenen Fahrzeuge abschießen. In einigen der Häuser findet Ihr neben Treibstoff und Munition auch noch zwei Extra-Leben.

5.) Zuerst die Radar-Anlage abschießen, dann schießt Ihr auf das kleine Gebäude und

nehmt den Doktor auf. Zuguterletzt müßt Ihr noch das gesamte Kraftwerk lahmlegen.

6.) Zu Beginn beschießt Ihr die Panzerfahrzeuge - anschließend habt Ihr die Aufgabe, die Power-Station dem Erdboden gleichzumachen.

7.) Zerstört alle Kriegsmaschinen, die um den Palast herum postiert sind, um schließlich das Extra-Leben, das Ihr im oberen Palast-Gebäude finden werdet mitzunehmen. Jetzt müßt Ihr landen und dürft zusehen, wie Euer Co-Pilot gefangen genommen wird.

8.) Begeben Euch schleunigst zur Landebahn und schießt auf alle Leute, die das Flugzeug betreten wollen. Schaltet danach den Atv aus und hieft den Co-Piloten vom Flugzeug herauf. Wenn das Flugzeug zum Start ansetzt, müßt Ihr schießen, was das Zeug hält, bis es explodiert. Wenn Ihr auch diesen finalen Gegner erledigt habt, dürft Ihr Euch auf ein tolles Schlußbild freuen!



PASSWÖRTER:

Mission 2: VQJMEKG

Mission 3: ELOHJLW

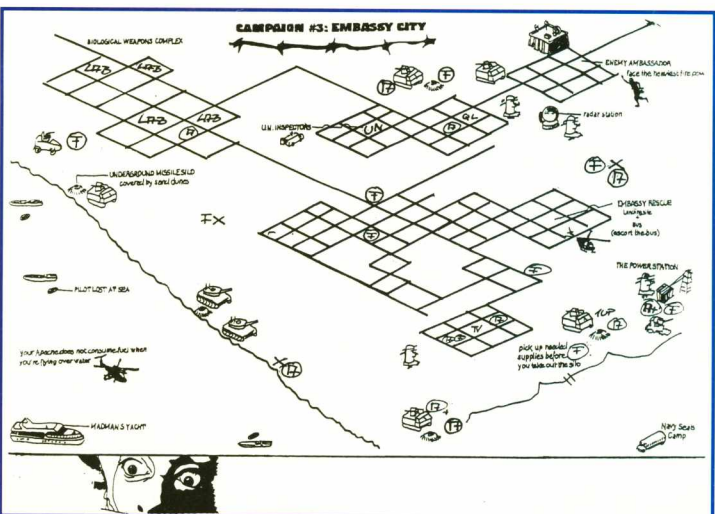
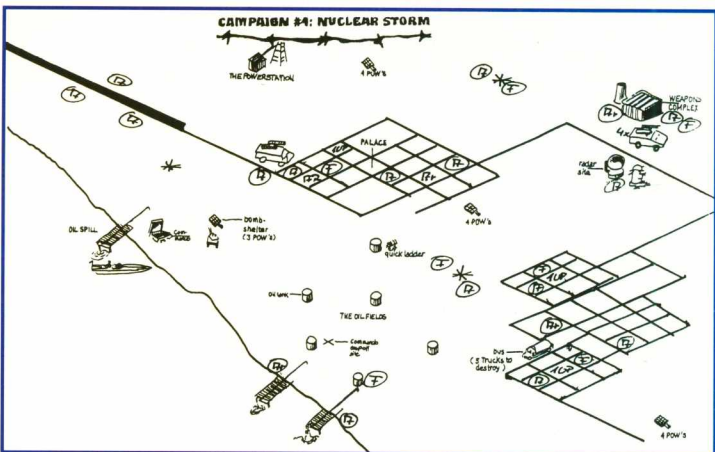
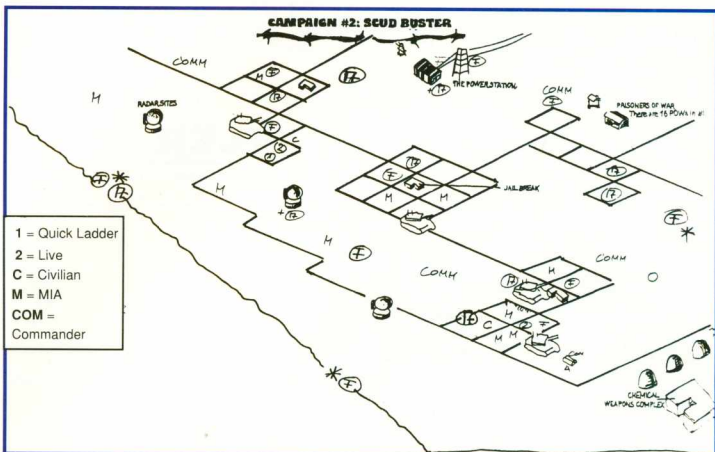
Mission 4: PTEKFTG

Die wirklich fantastischen Desert-Strike-Karten schickte uns Claus Wilhelmy aus Stuttgart.

DYNAMITE DUKE (MD)

von Ahmet Aydin Takir
aus Viersen

Im Titelbild zehnmal Knopf A drücken und das Optionsmenü anwählen. Drückt nun die Start-Taste, um in die Levelwahl zu gelangen.



SEGA MEGA DRIVE:

Konsole dt mit Sonic	329.-
Konsole dt o.Spiel	279.-
CD Rom jp	699.-
Wondermega jp	1499.-
InfratO 2-Player-Set	99.-
(Dauerfeuer und Slowmotion):	
SEGA MEGA DRIVE GAMES:	
Alisia Dragon us	99.-
Buck Rogers us	79.-
Bulls vs Lakers us	99.-
Cadash us	99.-
Chuck Rock us	109.-
David Robinson us	99.-
Desert Strike us	99.-
Dragons Fury us	109.-
EA Icehockey dt	89.-
Fantasia jp	69.-
Fastest One jp	49.-
Galaxy Force 2 dt	119.-
Grandslam Tennis jp	99.-
Gray Lancer jp	99.-
Gynoug dt	119.-
Hellfire jp	49.-
Human Wrestling jp	89.-
John Madden 2 us	99.-
Jordan vs Bird us	99.-
Kid Chameleon us	99.-
Kings Bounty us	59.-
Magical Troll jp	99.-
Marble Madness dt	99.-
Mario Lemieux dt	119.-
Mickey Mouse dt	119.-
Monaco GP 2 jp	99.-
Olympic Gold us	99.-
Quackshot jp	69.-
Rampart us	109.-
Rolling Thunder 2 us	119.-
Sonic jp	69.-
Splatterhouse 2 us	119.-
Super Shinobi jp	69.-
Slime World jp	99.-
Tazmania us	119.-
Tecmo World Cup jp	79.-
Thunderforce 4 jp	119.-
Thunderstorm FX CD jp	139.-
Turbo Outrun jp	59.-
Twinkle Tale jp	99.-
Two Crude Dudes us	119.-
Warrior of Rome 2 us	119.-
Warriors o.E.Sun us	129.-
Wargung us	129.-
Wonderboy 5 us	119.-
Wonderdog CD jp	139.-
SEGA GAME GEAR:	
Big Window	39.-
Master Gear Adaptor	39.-
Air Assault jp	59.-
Axe Battler dt	75.-
Crystal Warriors us	75.-
Devilish us	69.-
Donald Duck dt	75.-
Fantasy Zone us	65.-
Leaderboard dt	75.-
Mappy jp	75.-
Mickey Mouse jp	59.-
Olympic Gold us	79.-
Papils us	69.-
Shinobi jp	59.-
Space Harrier jp	49.-
Wimbledon Tennis us	79.-
Wonderboy 2 jp	49.-

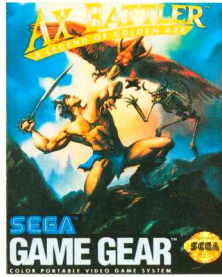
089/7605151
PLINGANSERSTR.26
8000 MÜNCHEN 70

TIP DES MONATS

AX BATTLER

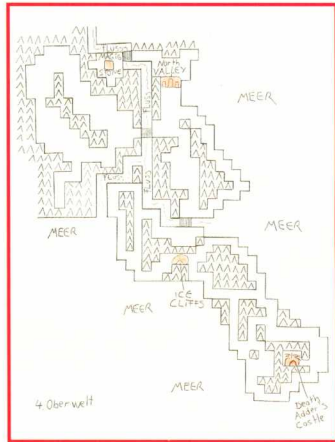
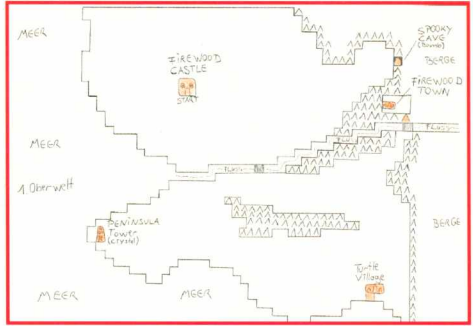
(GG)

von André Bergner



Hat man die „Firewood Burg“ verlassen, geht man geradewegs nach Osten, bis man auf einen Eingang im Felsen stößt, in den man hineinzugehen hat. Nachdem Ihr die „gespenstische Höhle“ geschafft habt, müßt Ihr gen Südwesten weiterwandern, dort die Brücke überqueren und dann nach Süd-Ost weitergehen. Stellt Euch nun auf die dortige Brücke und wendet über die Item-Funktion eine Bombe an - jetzt ist der Weg in die „Firewood Stadt“ frei! In Firewood angekommen, sucht man als erstes ein Gasthaus (Inn), falls die Lebensenergie aufgefrischt werden muß. Anschließend geht man zum Trainings- (TR) und zum Schluß in ein Paßworthaus auf. Von der „Firewood Stadt“ aus geht man zurück zur ersten Brücke und von dort in Richtung Süd-West; Ihr stößt auf den „Halbinselturn“. Hier erhaltet Ihr einen Kristall, der für spätere Zeiten von Nutzen ist. Nachdem Ihr diese Actionsequenz (schwierig!) hinter Euch gebracht habt, geht es weiter nach Süd-Ost zum „Schildkröten-Dorf“. Ihr sucht auch hier wieder Gasthof, Trainings- und Paßworthaus auf. Nach dem Verlassen des Dorfes begeben Ihr Euch zum Strand, der direkt unter dem Dorf liegt. Dort benutzt den Kristall, um zum „Schildkröten-Rücken“ zu kommen. Habt Ihr auch diesen Actionlevel gemeistert, landet Ihr direkt beim „Sand-Kern“ (Dorf). Wie immer: Gasthof, Trainings- und Paßworthaus.. Hiernach geht es im Südwest-

muß man die Treppe über dem Eingang der Pyramide hochgehen. Von der Pyramide aus geht man anschließend nach Westen, bis nach



„Holmstock“. Was man dort tut, sollte mittlerweile jedem klargeworden sein. Von „Holmstock“ aus wandert Ihr in südwestliche Richtung. Nun solltet Ihr auf einen Eingang treffen, der sich in einem Felsen befindet. In dieser „bösen Höhle“ ist die Anwendung von Magie sehr empfehlenswert. Hiernach müßt Ihr nach „Brockhill“ (Nord-West).

In „Brockhill“ erlernt Ihr die Anpacktechnik (siehe Spielanleitung), Ihr bei vielen

sten weiter, wo Ihr zur „Todespyramide“ kommt. Um an einen Schatz zu gelangen,

In „Brockhill“ erlernt Ihr die Anpacktechnik (siehe Spielanleitung), Ihr bei vielen

ZAPP

TEL. 06131 - 23 04 92

Besuchen Sie unser
neues Ladenlokal

Sega Mega Drive	ohne Spiel	269,-
Sega Mega Drive	Olympic Gold	119,-
	Krazy's Super Funhouse	119,-
	Ferrari GP	109,-
	Super Monaco GP 2	a.A.
	Splatterhouse 2	a.A.
	Terminator	a.A.
	Black Crypt	a.A.
	Chuck Rock	a.A.
	Indi Columns	279,-
	Indi Sonic u. Nitzell	349,-
Game Gear	Olympic Gold	79,-
	Splatterman	79,-
	Die neuesten Hits	a.A.

Weitere Systeme auf Anfrage • Wir führen außerdem Gameboy, Super Nes, Neo Geo

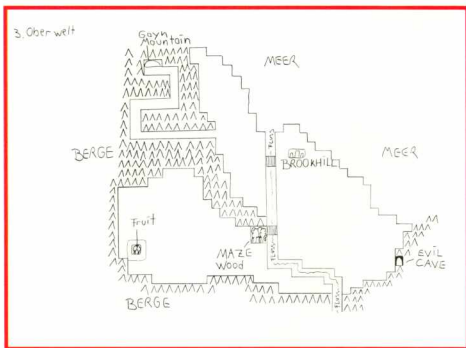
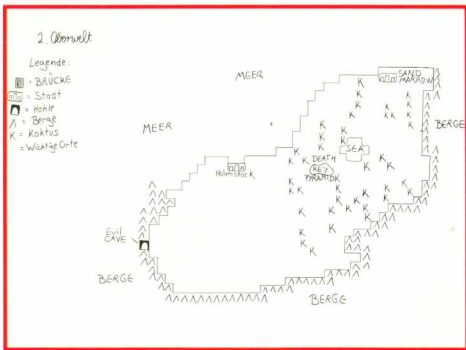
LADEN UND VERSAND

ZAPP • ROCHUSSTR. 11 • 6500 MAINZ

Feinden mächtig gut einsetzen könnt. Vergeßt nicht, mit dem Wachposten zu reden, denn: einen Kompaß in Ehren kann keiner verwehren. Verlaßt die Stadt hiernach

gen Süden, überquert die Brücke, erledigt den Irrgartenwald und geht von dort aus nach Westen. Ihr seht nun einen einzelnen, von einem grauen Feld umgebe-

nen Baum. Stellt Euch auf den Baum und wählt im Kommando-Fenster „Search“ an. Ihr erhaltet die Frucht, die benötigt wird, um den Adler anzulocken. Jetzt geht zurück ins Dorf und füllt im Gasthaus Eure Lebensenergie auf. Überquert anschließend die neben dem Dorf liegende Brücke in Richtung Westen. Folgt dabei dem Pfad zum „lebhaften Berg“. Nach dem „lebhaften Berg“ landet Ihr auf dem „Adlerücken“. Habt Ihr auch diese Szene hinter Euch gebracht, so folgt erneut dem Pfad, auf dem Ihr ankommt bis zum Ende und überquert die im Osten platzierte Brücke. Geht jetzt zum letzten Dorf, das sich im Norden befindet. Anschließend lauft Ihr zur Brücke, stellt Euch auf den grauen Punkt in der Mitte und wählt wieder einmal „Search“ an. Ihr bekommt nun schließlich den „magischen Stein“, der im Kampf gegen „Death Adder“ verhindert, daß Ihr nach einem Treffer gleich ein ganzes Leben verliert. Zuguterletzt geht Ihr zurück zum Dorf und von dort aus nach Süden. Nachdem Ihr die Brücke erneut überquert habt, geht zu den „Eisklippen“ - und wenn Ihr auch diese wirkliche harte Actionsequenz geschafft habt, dann wartet im Südosten „Death Adder“ in seiner Burg auf Euch.....



ACTION REPLAY CODES (MD)

Peter Zimmermann aus Nordhorn.

Im letzten Heft stellten wir Euch das Mogel-Modul „Action Replay“ vor. Anscheinend gibt es schon eine Menge Leute unter Euch, die so ein Modul besitzen. Deshalb hier einige Codes:

MUSHA ALESTE
 FFD11 30002 - unendliche Leben
 FFD10 00008 - volle Normalbewaffnung
 FFD11 F0011 - unendliche Minijets

VALIS 3
 FFF44 70018 - unendliche Lebensenergie
 FFF45 90003 - unendliche Leben
 FFF45 B002A - unendliche Zeit

POPULOUS
 FFFAD 00079 - 121 Wanderer als Startbevölkerung

AXIS FZ
 FFF9EE D0000 - es muß nur ein Gegner pro Level zerstört werden
 FFFF E F0008 - unendliche Continues

DICK TRACY
 FFFD6 20006 - unendliche Energie
 FFFD6 10003 - unendliche Leben
 FFFD7 10058 - unendliche Zeit

WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO
 FFD77 A001E - unendliche Zeit

ZANY GOLF
 FFE9A 20005 - unendlich viele Bälle

DESERT STRIKE
 FF10B 7003 - unendliche Leben

DJ BOY
 FFA18 90004 - unendliche Energie

GHOSTBUSTERS
 FFFE2 C0010 - unendliche Energie
 FFFE2 B0002 - unendliche Leben

TWO CRUDE DUDES
 FF46C B0002 - unendliche Leben für Spieler 1
 FF477 B0002 - unendliche Leben für Spieler 2

Game Play

Ab dem 1. August sind wir aus Japan zurück und auch in Verl wieder erreichbar! Mit den neuesten Games!

Mega Drive deutsch mit Spiel und jap. Adap.	329.-DM
Arcade Power Stick	89.-DM
Hellfire	49.-DM
Block Out	89.-DM
Wonderboy III	89.-DM
Bonanza Brothers	49.-DM
Mickey Mouse I	79.-DM
Quackshot	79.-DM
Wonderboy 5 (US)	119.-DM
Desert Strike	109.-DM
Two Crude Dudes	109.-DM
Advanced Milit. Com.	149.-DM
Darwin 4081	29.-DM
Whip Rush	29.-DM
Bareknuckle	89.-DM
PGA Golf (US)	119.-DM
Popoulos (US)	99.-DM
Dick Tracy	39.-DM
Crack Down	29.-DM
Gain Ground	39.-DM
Phelios	39.-DM
Gain Ground	39.-DM
Game Gear m. Spiel dt.	299.-DM
Wide Gear	29.-DM
Netzteil	29.-DM
Monaco GP	39.-DM
Space Harrier	49.-DM
Berlin Wall	39.-DM
Out Run	39.-DM
PC Engine Pal	222.-DM
Doraemon	29.-DM
Tricky	29.-DM
Paranoia	29.-DM
Toy Shop Boys	29.-DM
Space Invaders	29.-DM
Gradius	79.-DM
Son Son II	49.-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
 Östertwieder Str. 70
 4837 Verl 1
 Fax: 05246 / 81 270
Tel: 05246 / 81 184

QUACKSHOT

FF8F9 70008 - unendliche Energie
FF8F9 90002 - unendliche Leben

DEVIL CRASH (DRAGONS FURY)

FFF63 70002 - unendliche Kugeln

INSECTOR X

FF97F F0000 - unverwundbarkeit gegenüber Gegnerberührung, jedoch nicht gegen deren Schüsse

MAGICAL HAT

FF812 00003 - unverwundbarkeit gegen Feinde, nicht gegen Lava

KID CHAMELEON

FFFC4 1ßßß2 - unendliche Energie
FFFC3 F0003 - unendliche Leben
FFFC1 F0001 - unendliche Zeit
LEVELANWAHL
FFFC5 B0000 - Blue Lake Woods I

Die letzten beiden Ziffern des Codes „B0000“ bestimmen den Level. Bis Level 46 könnt Ihr gehen. D.h. die beiden Nullen einfach austauschen mit z.B. 23 (B0023) usw.

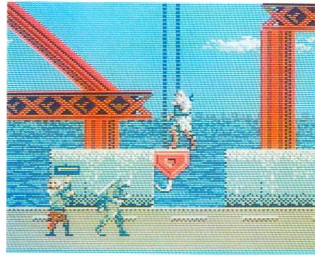
MAZE HUNTER (MS)

Ihr könnt Euer Spiel, bis Level 4-4 beliebig oft fortsetzen, indem Ihr das Steuerkreuz nach oben links bewegt und Knopf 1 und zwei gleichzeitig drückt. Am oberen rechten Bildschirmrand seht Ihr, in welchem Level Ihr weiterspielt.

SHINOBI

(GG)

von Stefan Langer aus Burgdorf



Uuups! Da hat sich doch im letzten Heft tatsächlich der tasmanische Fehlerteufel ins Heft eingeschlichen. Stefan Langer, einem unserer be-

sonders emsigen Leser, ist aufgefallen, daß die Shinobi-Lösung von Beat Fuchs nicht ganz korrekt ist - und recht hat er! Deshalb bringen wir an dieser Stelle nun die Richtigstellung. Wir bitten vielmals um Entschuldigung und geloben Bes-

serung! Wenn Ihr zum zweiten Mal durch den Raum zwölf geht (das ist der Raum mit den Stacheln oben), dann benutzt

den rechten Ausgang. Soweit waren wir auch schon, doch jetzt kommt's: Ihr befindet Euch nun nicht - wie wir geschrieben - in Raum 15, sondern erst in Raum 14! In diesem Raum kommt eine tödliche Säure von unten hoch. Mit dem rosafarbenen Ninja sollte aber auch dieser Level zu überwinden sein. Gleich zu Anfang trefft Ihr auf eine Kiste, die Ihr öffnen müßt. Lauft nun nach oben und löst den Ninjutsu aus. Wenn die Säure sinkt, müßt Ihr schnell zur nächsten Kiste laufen. Wiederholt die oben erwähnte Prozedur nochmals und dann nichts wie ab zum Ausgang.

SONIC THE HEDGEHOG

von Achim Behrendt aus Seeheim-Jugenheim

Wenn Ihr eine Art Editor aktivieren wollt, müßt Ihr folgende Kombination im Titelbild hintereinander ausführen:

Knopf C gedrückt halten, dann: Hoch, runter, rechts, links. Es ertönt ein Klingelzeichen. Jetzt drückt Ihr noch A, während Ihr die Start-Taste gedrückt haltet, bis das Spiel beginnt. Nun sollten am linken oberen Bildschirmrand einige Systemdaten zu sehen sein. Mit Taste B könnt Ihr Sonic, den rasenden Igel,



verschwinden lassen und mit Knopf A lassen sich eine Reihe von Objekten auswählen, die Ihr mit Knopf C ins Spiel bringt. B holt Sonic wieder aufs Spielfeld. Verwandelt Ihr Sonic z.B. in einen Ring, dann seid Ihr unverletzbar und könnt Euch frei über das Spielfeld bewegen. Dieser Trick funktioniert übrigens nur auf deutschen Mega-Drive-Konsolen mit deutschen Sonic the Hedgehog-Modulen!

POWER STRIKE (MS) AFTER-BURNER

von Guido Eching aus Berlin

von Lutz Möller aus Bremen

Continue-Modus
Ihr könnt bis zu zehnmal an der Stelle weitermachen, an der Ihr Euer letztes Leben verloren habt. So geht's: Nachdem der „Game Over“-Schriftzug erscheint, wartet Ihr auf das Erscheinen des Titelbildes. Dann mit dem Steuerkreuz hoch, rechts, runter, links, rechts. Start bringt Euch dann ins Spielvergnügen hinein.

Lutz ist ein wahrer Top-Pilot und hat herausgefunden, wie Ihr bei Afterburner bis zum 17. Level Continues anwenden könnt. Drückt dazu im Titelbild, bevor die Demo startet, 100mal (!) die Pausetaste und startet dann anschließend das Spiel. Dieser Trick ist überaus schwierig zu meistern; mit viel Feingefühl und rasend schnellem Zeigefinger solltet Ihr aber keine Probleme damit haben.

TELEFON 0711 - 262 42 09

SEGA-MEGADRIVE: Krusty's Funhouse, Olympic Gold, European Club Soccer, Ferrari Racing, Arch Rivals, Ninja Burai, Cadash, Lemmings, Dynablastor, Grandslam, Splatterhouse 2, Thunderforce 4, Warrior of Rome 2, Winkle Tales, Rampart, Black Crypt, Star Odyssey, Tazmania u.v.m.

MEGADRIVE GRUNDGERÄT DT: ohne Spiel DM 279,-
+ Sonic DM 329,-
+ Sonic + Desert Strike DM 429,-
Sonderangebote: Spiele ab DM 49,-

GAME GEAR: Olympic Gold, Phantasy Star, Frogger, Wonderboy 2, u.v.m.

Besucht unser Ladengeschäft! Wir haben eine riesige Auswahl an Spielen, auch für andere Systeme. Ankauf von Gebrauchtspielen u. Geräten! Preisliste u. Clubinformationen gegen frankierten Rückumschlag!



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

ROBOCOD (MD)

von G. Amers aus Hamburg

Im zweiten James-Pond-Modul ist ein genialer Schummel-Modus versteckt. Gleich zu Beginn findet James fünf Gegenstände, die Ihr in folgender Reihenfolge auf sammeln müßt: Erst den Kuchen (cake), dann den Hammer (hammer), dann die Erde (earth), dann den Apfel (apple) und zuletzt den Was-

serhahn (tap). James beginnt zu flimmern und kann von Gegnern nicht getroffen werden. Die Anfangsbuchstaben der englischen Wörter ergeben übrigens "cheat" - schummeln.



CHOP-LIFTER (MS)

von Thilo Nemitz aus Bonn

Thisl ist ein fleißiger Choplifter-Spieler und hat folgende Kniffe auf Lager: Im ersten Level befindet sich hinter der ersten Bombe ein Bunker, aus dem Raketen aufsteigen. Man sollte zehn von denen abschießen, dann erscheint urplötzlich Superman und die Geiseln laufen schneller. Ihr könnt diesen tollen Trick beliebig oft wiederholen und die Geiseln werden immer schneller und schneller... Damit während des Aufnehmens von Geiseln keine Panzer oder ähnliches stören, müßt Ihr das Steuerkreuz in kurzen Abständen immer wieder nach oben drücken, so daß der Helicopter anfängt zu „hüpfen“. Um die Level frei anwählen zu können, drückt Ihr im Titelbild das Steuerkreuz nach oben, unten, links, rechts und den ersten Knopf des Control Pads. Diese Prozedur wiederholt Ihr nochmals bei der Spielerauswahl. Nun könnt Ihr Euch die Level aussuchen. Falls es nicht gleich funktioniert, nicht verzweifeln!



CAPTAIN SILVER (MS)

von Cheri Amers aus Hamburg

Um an ein zusätzliches Continue zu gelangen, drückt man im „Game-Over“-Screen das Steuerkreuz nach oben und drückt gleichzeitig Button A.

MY HERO (MS)

Ein paar Kniffe zu My Hero: Um an ein Extra-Leben zu kommen, müßt Ihr in dem Abschnitt, wo Ihr mit den Bulldoggen zu kämpfen habt, die ersten drei erledigen, über den letzten hinwegspringen und ihm von hinten einen Tritt versetzen.

ASTRO WARRIORS (MS)

Der nachfolgende Trick zu Astro Warriors bedarf einiger Übung. Um von Beginn an mit zwei „Options“ ausgestattet zu sein, müßt Ihr in dem Bild, in welchem der Name der Zone zu sehen ist, Knopf 1 und 2 abwechselnd (!) möglichst schnell drücken.

TV GAMES

bietet für ganz Deutschland:

MEGA DRIVE-

Spiele-Verkauf
mit Tauschservice!

Gleich anrufen oder schreiben und Gratisinfo anfordern: **Telefon: 030/453 22 73**

Laden: 1000 Berlin 65, Brüsseler Str. 19,

Mo-Sa: 14.00-20.00 Uhr, Fax: 030/453 94 12

TATORT TURNSCHUH

Mein Gott, was waren wir naiv! Beschlossen wir doch bei der Redaktions-Besprechung für den Inhalt dieses Heftes, Euch ein „Toys-Special“ über Turnschuhe zu beschenken. „Einen kleinen, aber umfassenden Überblick über die momentan interessantesten und besten Turnschuhe“, wollte Sven. „Die Entwicklung der Turnschuh-Technologie“, fand ich viiiel interessanter. „Mich in-

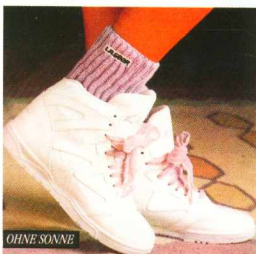
teressiert aber die neueste Turnschuh-Mode“, maulte Marion...

Na ja, wenigstens über eines wurden wir uns nach der Durchforstung unzähliger Sortimentsübersichten und Presse-Mappen einig: die Bezeichnung „Turnschuh“ ist für einige dieser technologischen Glanzeleistungen die Untertreibung des Jahrhunderts. Und selbst, um Euch

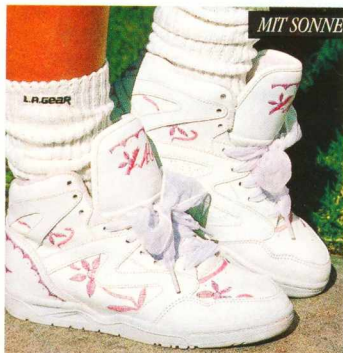
„nur“ den Bereich Turnschuh-Mode vorzustellen, bräuchten wir wahrscheinlich ein ganzes Extra-Heft (*sorry, Marion...*). Lange Rede, kurzer Sinn: Auf diesen Seiten findet Ihr weder einen allgemeingültigen Technologie-Test, noch die ultimative Mode-Empfehlung für den

kommenden Sommer - sondern einfach einen kleinen Einblick in die aktuellen Sortimente einiger Hersteller. Bei der Wahl des richtigen Schuhs für Euren ganz persönlichen Verwendungszweck laßt Ihr Euch dann am besten von einem Fachverkäufer helfen. Alles klar? Dann viel Spaß.

Miss Daisy Sunflower

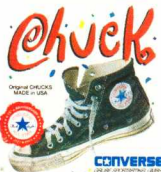


L.A. Gaer, der Senkrechtstarter unter den Turnschuh-Herstellern hat sich für diesen Sommer etwas ganz Besonderes einfallen lassen und präsentiert uns direkt aus dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten: MISS DAISY



SUNFLOWER. Nein, nein - das ist nicht die amtierende Miss Amerika, sondern ein bestickter Sportschuh für Mädels (*hallo, Marion*). Er eignet sich zum Fitnessstraining ebenso wie zum Disco-Besuch. Das Tolle an ihm sieht frau allerdings erst, wenn die Sonne scheint. Denn dann wechseln die weißen Stickereien ihre Farbe und auf dem ansonsten einfarbigen Schuh blüht wie durch Zauberei ein schillernder Blütengarten. Die unbeschwerte Leichtigkeit dieses bequemen Schuhs wird durch seidige Chiffonbänder (statt Schnürsenkel) nochmals unterstrichen. Gewidmet ist dieser Schuh übrigens einer der besten Tän-

zerinnen der Welt: Paula Abdul. Wie man hört, trägt sie ihr Paar bei jeder Gelegenheit. Somit ist die L.A. Gear-Familie, der ja auch schon Superstars wie Michael Jackson und Kareem Abdul Jabbar angehören, um ein hübsches Mitglied reicher.



„Technologie“ ist für ihn nur ein neumodisches Fremdwort, den Begriff „Klassiker“ kennt er dafür umso besser. Warum hätte Converse diesen Schuh in den letzten 75 Jahren auch ver-

ändern sollen? Schließlich hat er sich in seiner seit 1917 nahezu unveränderten Form schlapp 500 Millionen mal verkauft, ist er in Straßenschluchten Tokios ebenso zu Hause wie in New Yorker Clubs und auf deutschen Schulhöfen: der Converse All Star „Chuck Taylor“, kurz und ergreifend liebevoll „Chuck“ genannt. Der Mann, dessen Name uns heute so geläufig ist, begann seine Karriere als umherreisender Basketball-Spieler und kombinierte dieses ab 1921 mit einem Job als Reisender in Sachen Converse: Er organisierte Basketball-Kurse an High-Schools und Colleges und verhalf damit sowohl dem Sport als auch den bunten Leinenschuhen zu Bekanntheit und Beliebtheit. Im Jahre 1968 - 1 Jahr vor seinem Tod - wurde Chuck Taylor für seine Verdienste als Spieler, reisender Vertreter und Förderer des Sports mit der höchsten Ehre des Basketballs bedacht: er wurde in die „Naismith Memorial Hall of Fame“ aufgenommen. Herzlichen Glückwunsch Chuck!

Converse • Adidas • Puma • L.A. Gear

„Streetball“

Bei adidas dreht sich dieses Jahr alles um die von der „Weltmarke mit den drei Streifen“ organisierte Streetball Challenge 1992. Inspiriert vom Liebessport der Getto-Kids, entwickelte adidas diesen Wettbewerb (über den Ihr sicherlich bald näheres erfahren werdet) und die dazugehörige Streetball-Collection. Bei dem Streetball Schuh handelt es sich um einen robusten Basketballstiefel,

der sich besonders gut für harte Spielbeläge, wie eben die Straße, eignet. Durch die Kombination von weichem Leder für den Schaft und festen, seitlich gelegenen Stützbandagen ist er sehr komfortabel, garantiert aber trotzdem besten Sitz. Die neuartige EVA-Zwischensohle verhindert, daß der Asphalt Euch zu schnell auf die Gelenke geht. Und damit Ihr nicht nach ein paar Matches den Schotter zwischen den Zehen spürt, hat adidas auch noch eine extrem abriebfeste Sohle spendiert.

PUMA DISC SYSTEM

„Nichts in der Welt ist stärker als eine Idee, für die die Zeit gekommen ist.“ Mit diesem Zitat von Victor Hugo bringt die Marke Puma den großen Stolz zum Ausdruck, mit dem sie ihre neueste Idee erfüllt. Es handelt sich hierbei um das PUMA DISC SYSTEM, eine neuartige Verschluß-Technik, die dem Träger - schnell und einfach in der Handhabung - optimalen Sitz verspricht. „Schuh und Fuß werden zu einer Einheit“, verspricht Puma -



und so wollen sie es halten: Durch einfaches Drehen der DISC-SCHEIBE sorgt ein spezieller Planetenantrieb für stufenloses Schließen des Systems. Dabei passen sich zunächst die Stabilisierungselemente dem Fuß an. Dann verbinden sich diese Elemente über die Aufnahmeleiste mit dem gesamten Schaft. Gleichzeitig legt sich die COMPRESSION UNIT optimal an den empfindlichen Fußrücken. Das war's - Geöffnet wird der Schuh durch einfachen Druck auf den QUICK RELEASE im Zentrum der DISC-SCHEIBE. Klingt ganz schön kompliziert - ist es auch. Aber zum Glück nur für den Hersteller und nicht für den Träger. Für diesen ist das DISC SYSTEM einfach nur toll!

KangaROOS Ultimate Star

KangaROOS präsentiert sich auch in diesem Jahr springlebendig. Besonders stolz ist der Hersteller mit dem Hoppelmax auf die Entwicklung eines neuen Dämpfungsmaterials, das - in die Sohle integriert - jeden Schritt wie ein Sprungbrett zurückfedert und so zusätzliche Energie freisetzt. Das Material, „Dynacoil“ genannt, wurde übrigens von der NASA entwickelt und in Astronauten-Stiefeln und Sitzen der Mondfähre eingesetzt. Es besteht aus ineinandergreifenden Nylonfäden und ist daher extrem leicht und stabil. Im Gegensatz zu so manchem Träger der Schuhe ist es ermüdungsfrei, verliert also während der Lebensdauer des Schuhs nichts von seiner Effektivität. Dynacoil gibt es breits in vielen verschiedenen KangaROOS Modellen, zum Beispiel in dem abgebildeten Ultimate Star, einem Spitzenlaufschuh für harte Böden, Gelände und nassen Untergrund.



Airwalk NTS

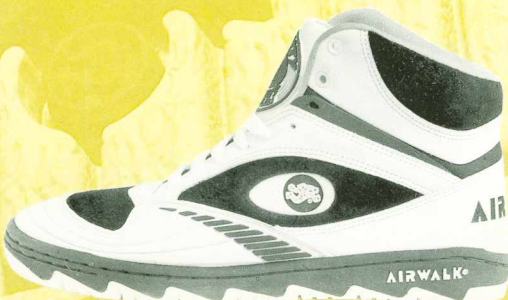
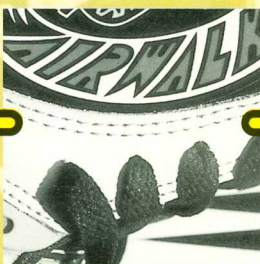
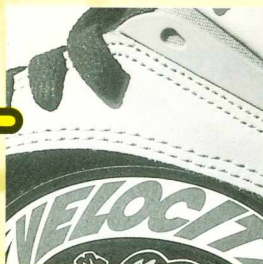
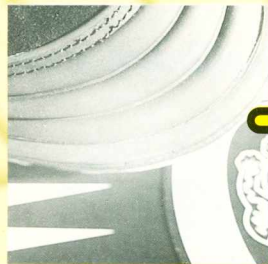
„Nicht nur neue Schuhe, sondern eine neue Lebensphilosophie“ präsentiert die Firma Overlook mit ihren gerade auf den Markt gekommenen Airwalk-Modellen. Dementsprechend breit ist auch das Angebot an weiteren Accessoires wie T-Shirts, Jacken, Taschen und ähnlichem. Bei den Schuhen handelt es sich um äußerst robuste Skateboardschuhe (die sich natürlich auch ohne Rollbrett hervorragend tragen lassen). 4 verschiedene Farben und feinstes Wildleder

schmeicheln der Eitelkeit, 4-lagige Lederverarbeitung und Extra-Verstärkungen an Spitze, Ferse und Hacke befriedigen die Vernunft. Der besondere Clou des Airwalk NTS ist der asymmetrische Schnitt, der weniger einem betrunkenen Schuster als vielmehr einer logischen Überlegung zu verdanken ist: Innen höher als außen, schützt der NTS den empfindlichen Knöchel, bietet aber trotzdem den Tragekomfort eines flachen Schuhs. Eine äußerst gelungene Synthese.



Gewinnen!

Wenn ihr einen von den Airwalk Sport-schuhen gewinnen wollt, schreibt an:
Redaktion Gamers,
Stichwort: Airwalk,
Pöseldorfer Weg 13,
2000 Hamburg 13



AIRWALK

ALEX KIDD I MIRACLE WORLD



Alex Kidd war der erste Serienheld, denn Sega speziell für seine Videospiele entwickelte. Die meisten Titel in der Frühzeit des Master Systems waren Umsetzungen gängiger Spielautomaten, doch Alex Kidd in Miracle World wurde speziell für diese Konsole entwickelt. Den Aufwand sieht man dem Modul nicht nur in technischer Hinsicht

Auf Bonus-Jagd im ersten Level von Miracle World

an; Grafik und Sound gelten auch nach heutigen Maßstäben als gut. Beim Spieldesign griffen die Entwickler tief in die Ideenkiste und bastelten einen Geschicklichkeits-Test mit für damalige Verhältnisse verschwenderisch vielen Extras und raffinierten Puzzle-

Elementen.

Alex weicht den vielen Monstern aus oder boxt sie weg. In Bonuskisten findet er Extras oder etwas Kleingeld, um in einem der Läden einzukaufen. Ihr könnt z.B. verschiedene Fortbewegungsmittel wie Motorrad und Luftballon ersteinen, um leichter voranzukommen.

Zwei labyrinthartig verschlungene Schösser mit diversen Kopfnüssen sor-

gen dafür, daß der Schwierigkeitsgrad gegen Ende ziemlich ansteigt.

Das abwechslungsreiche Spielprinzip und die putzige Grafik machen Alex Kidd in Miracle World auch heute noch zu einem der schönsten Module fürs Master System. Trotz der vielen Nachfolger ist es das beste Modul dieser Serie.

Heinrich Lenhardt

Veröffentlichungsjahr: 1986

„GAMERS“ meint...

Geschicklichkeits-Klassiker mit vielen Ideen, Extras und elegant eingestreuten Puzzle-Elementen.

GRAFIK 2- SOUND 2-

Continues müssen erkaufte werden.

NOTE
2

Genre:
Geschick
Hersteller:
Sega
ca. Preis:
DM 60.-

ALEX KIDD II THE LOST STARS



Alex Kidd: The lost Stars war eines der ersten Zwei-Mega-Module, die seinerzeit fürs Master System erschienen sind. Dieser zweite Teil der besonders bei jüngeren Spielern beliebten Video-Spiel-Serie entführt Euch in eine Fantasy-Welt.

Alle Sterne wurden vom Himmel des Planeten Aries geklaut. Der tapferer Alex ist damit beauftragt worden, die Sterne wieder zurückzuerstatten. Insgesamt 16 Level

in klassischer Hüpf-und-Spring-Manier müssen durchquert werden, bevor das Ziel des Spiels erreicht ist.

Ihr trefft auf Eurem Weg allerlei krumme Gestalten, wie beißende Hunde, stehende Kakteen, springende Gesichter und dergleichen mehr an. Durch das Aufsammeln von Bonus-Symbolen eignet Ihr Euch Fähigkeiten an, mit denen Ihr den Böslingen zu Leibe

Trotz niedlicher Knuddelgrafik kann Alex Kidd: The Lost Stars nicht überzeugen.

rückt. Für jeden Level steht eine knapp bemessene Zeit zur Verfügung.

Die Grafiken der ersten acht Runden wiederholen sich ab Runde neun. Lediglich der Schwierigkeitsgrad wird hochgeschraubt.

Veröffentlichungsjahr: 1988

Gute vier Jahre hat dieses Modul mittlerweile auf dem Buckel. Spielerisch und technisch kann dieses Modul in keiner Weise mit dem heutigen Stand der Technik mithalten. Selbst seinerzeit gehörte es schon nicht zu den Titeln, die man unbedingt haben mußte.

Torsten Oppermann

„GAMERS“ meint...

Hüpf-und-Spring-Oldie mit witzigen Grafiken und endlos Continues.

GRAFIK 3 SOUND 3

Technisch miserabel, Spritgefackler stört den Spielablauf, schwammige Steuerung

NOTE
3-

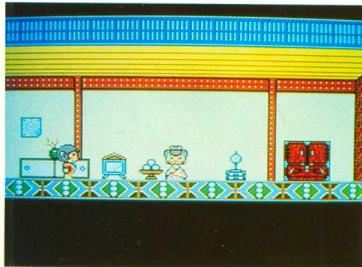
Genre:
Geschick
Hersteller:
Sega
ca. Preis:
DM 70.-



ALEX KIDD III

IN HIGH TECH WORLD

Der muntere Kleine Lausbub hat in seinem dritten Abenteuer mächtig viel zu kniffeln



Veröffentlichungsjahr: 1990

„GAMERS“ meint...

□ Kniffliges Action-Adventure mit vielen Rätseln

GRAFIK
4

SOUND
4

□ Langweilige Grafiken, zu viele englische Texte, nicht langzeitmotivierend. Typischer Master-System-„Dudelsound“.

NOTE

4

Genre:
**Action/
Adventure**

Hersteller:
Sega

ca. Preis:
DM 90.-

Der dritte Teil von Segas Alex-Kidd-Quartett paßt eigentlich überhaupt nicht in das Konzept dieser Hüpf- und Spring-Serie; handelt es sich bei Alex Kidd: High-Tech World doch um ein Action-Adventure der schlichten klassischen Art.

Es gibt eine neue Spielhalle in der Stadt und alle Kinder sind ganz heiß darauf, einmal in die sogenannte High-Tech World zu gehen, um dort die neuesten und besten Spielautomaten auszuprobieren.

Als Alex das hört, bekommt er natürlich sofort feuchte Augen, denn auch er möchte unbedingt in die neue, tolle Spielhalle. Sein Freund Paul weiß den genauen Weg dorthin; er ist auf einer Karte aufgezeichnet. Paul jedoch ist ein hundsgemeiner Kerl: Er hat die Karte in acht Stücke zerrissen und alle Teile einzeln im Schloß versteckt. Eure Aufgabe ist somit klar: Durchsucht jede Ecke und jeden Winkel des Schlosses

und findet alle acht Teile der kostbaren Karte. Ihr habt jedoch nur bis fünf Uhr nachmittags Zeit, denn um Nacht schließt die Spielhalle. Ihr startet Euer Abenteuer um Punkt neun Uhr. Es ist somit höchste Eile angesagt. Im Gegensatz zu den anderen drei Alex Kidds wird hier fast gar keine Action geboten. Vielmehr ist pure Knochelei vonnöten. Allerdings kommt Ihr ohne Englischkenntnisse nicht voran. Die Rätsel sind teilweise recht knifflig und es bedarf schon intensiven Überlegens, um einige der extrem haarigen Aufgaben zu meistern.

Dieser Titel ist mittlerweile zwar drei Jahre alt, doch erntete er selbst damals kaum gute Kritiken und lockt schlichtweg keinen mehr hinter dem Ofen hervor. Absolute Alex-Kidd-Fanatiker können ja mal einen vorsichtigen Blick riskieren.

Torsten Oppermann



ALEX KIDD IV

IN SHINOBI WORLD

„Flexibilität“ war sein zweiter Vorname: Alex als Ninja-Verschnitt



Veröffentlichungsjahr: 1990

„GAMERS“ meint...

□ Gut spielbare Action mit Alex Kidd als Schrimpf-Ninja. 12 Abschnitte und versteckte Bonusräume.

GRAFIK
3

SOUND
4

□ Flackerlästige Grafik. Hat mit dem Ur-Alex Kidd außer dem Namen nicht viel gemeinsam.

NOTE

3

Genre:
Action

Hersteller:
Sega

ca. Preis:
DM 90.-

Für diese Kreuzung muß ein unkontrollierbarer Kreativling aus Segas Marketing-Abteilung zuständig gewesen sein: Man nehme den beliebtesten Knuddelhelden der Prä-Sonic-Ära und kreuze ihn mit dem populärsten Action-Thema nach Art des Hauses. Heraus kam Alex Kidd in Shinobi World. Dessen kruder Titel klingt zwar nach einem Mischmasch à la „King Kong gegen Godzilla“, aber spielerisch war dieses Modul nach den flachen Alex-Episoden II und III eine Steigerung.

Erstmals steht bei einem Modul mit dem netten Knirps vom Dienst satte Action im Mittelpunkt. Der Untertitel „Shinobi World“ ist eine Anspielung auf die Action-Module rund um den gleichnamigen Helden. Ein unfreundlicher Mensch mit dem bezeichnenden Namen „Dunkler Ninja“ will Miracle

World erobern, doch Alex säbelt sich durch vier Levels, um diese Schandtat zu verhindern. Jede Stufe ist in drei Abschnitte unterteilt; außerdem gibt es so manchen Geheimraum zu entdecken.

Am Ende von Abschnitt 2-2 solltet Ihr z.B. auf die Plattform über der linken Tür springen und dann nach rechts gehen, um in einen Geheimraum zu gelangen. Eine versteckte Passage gibt's am Anfang von Runde 3-2: Springt auf die erste Plattform und hüpfst dann nach links. Wenn das Timing stimmt, landet Ihr „hinter“ der Grafik und könnt Euch an den Gegnern vorbeimogeln.

Alex Kidd in Shinobi World ist ein recht kompetentes Actionspiel. Wer sich nach Miracle World allerdings ein weiteres Jump-and-Run der anspruchsvollen Art erhoffte, wird enttäuscht sein.

Heinrich Lenhardt

ASTERIX



Die Alben mit Asterix und seinen gallischen Kumpels gehören zur Leib- und Magenlektüre bundesrepublikanischer Comic-Freunde. Bei uns sind die Abenteuer der schlagkräftigen Rauhebeine sogar erfolgreicher als in ihrem Heimatland Frankreich. Nicht nur die Fans der gezeichneten Abenteuer dürfen sich auf das Asterix-Modul freuen, denn neben den Original-Charakteren verwandte Sega auch ein

blitzsauberes Spielprinzip.

Ausgangspunkt der Hatz durch acht Levels ist die Entführung des Druiden Miraculix. Nur er kann den Zaubertrank brauen, der den Galliern die Superkräfte beschert, mit denen man die römischen Soldaten so schön verkloppen kann. Bei Eurer Rettungsaktion steuert Ihr abwechselnd Asterix und Obelix. Letzterer ist besonders stark, aber dafür etwas langsamer als sein

Fründ.

Sega kombinierte ein bodenständiges Geschicklichkeits-Spielprinzip mit ein paar netten Extras, Bonusräumen und kleinen Puzzle-Elementen („Wie baue ich mir einen Weg zum Ende des Levels?“). Das klingt alles ein wenig nach einem Spiel von der Stange, aber der Levelaufbau ist erfreulich einfallsreich und herausfordernd. Der

Asterix frönt dem gallischen Volkssport: Römer jagen!

Veröffentlichungsjahr: 1992



Charme der Asterix-Charaktere wird durch die sehr gute Grafik gut eingefangen.

Neben den Disney-Spielen ist Asterix eine der besten Comic-Umsetzungen für das Master System. Ein spritziges, kniffliges Modul, mit dem man hochmotiviert viele schöne Stunden verbringen wird.

Heinrich Lenhardt

„GAMERS“ meint...

- Spritzige Sega-Adaption der Comic-Helden Asterix und Obelix. Ein tolles Jump'n-Run-Spiel
- Für ganz junge Asterix-Fans etwas zu schwierig.



NOTE
2

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

ALIEN STORM

Eine Horde von Alien-Sturmtruppen landet auf unserem friedfertigen Planeten und terrorisiert die Einwohner. Klarer Fall: Ein Alien vom fremden Stern sieht man in keiner Großstadt gern. Ihr habt die Wahl zwischen zwei verschiedenen Alien-Söldnern: Gordon (der mit dem Fire Blazer kämpft) und Slammer („ich brate sie alle!“). Über vier Level erstreckt sich die Master-System-Version der enorm hektischen Alien-Brutzelei. Zu Beginn benutzt Ihr eure High-Tech-Knarre, um die glühbrigen Fieslinge aus der Stadt zu vertreiben, um dann am Ende des Levels dem Oberbösling gegenüberzustehen. Durch verschiedene Kombinationen mit den Feuerknöpfen bzw. dem Steuerkreuz geht Ihr den Eindringlingen an den Kragen. In ganz brenzlichen Situationen könnt Ihr durch Drücken beider Feuertasten eine Superwaffe auslösen, jedoch nur wenn noch genug Energie zur

Mit frisch geputzter Laser-Wumme geht's den Aliens an den Kragen.



Verfügung steht. Am unteren Bildschirmrand werden Energie- und Lebensreserve angezeigt. Durch das Aufsammeln bestimmter Bonus-Elemente könnt Ihr sowohl Energie als auch Lebenskraft auffrischen.

Im Gegensatz zur technisch guten Mega-Drive-Version müssen hier gewaltige Abstriche bei der Grafik in Kauf genommen werden. Darunter leidet natürlich auch der Spielspaß. Ohne detailgenaue Horroralien und megagroße Laser-Explosionen fehlt dem

Veröffentlichungsjahr: 1992



Modul jedoch der letzte Pfiff. Und daß dann auch noch der Zwei-Spieler-Mode schlichtweg rausgelassen wurde, kann man überhaupt nicht akzeptieren.

Alles in allem ein Modul, das neben düftiger Action und durchschnittlicher Technik nicht viel zu bieten hat.

Torsten Oppermann

„GAMERS“ meint...

- Mischung aus zwei verschiedenen Ballerspielen
- Zwei-Spieler-Modus fehlt, teilweise lachhafte Grafiken. Auf Dauer sehr eintönig.



NOTE
4

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



Frisch
verwandelt
boxt man
durch den
Palasto



ALTERED BEAST

Böse Buben sollten sich zweimal überlegen, welchen Persönlichkeiten sie die Tochter rauben. Der Mega-Schurke in Altered Beast kidnappte den Nachwuchs eines mächtigen Zauberers, der es nicht nötig hat, sich bei der unvermeidlichen Rettungsaktion selber die Finger schmutzig zu machen. Der erzürnte Magier muß auf dem Friedhof nur einmal kurz mit den Fingern schnippen; schon entsteigt ein wiedererweckter Krieger dem nächstbesten Grab.

Damit der Junge eine Chance gegen die vielen Monster hat, die in verschiedenen bizarren Stufen auf ihn warten, wird er mit besonderen Kräften ausge-

stattet. Durch das Aufsammeln von jeweils drei blauen Kraftkapseln verwandelt sich der gute Mann in ein anderes wildes Tier. Durch wiederholtes Kapselkrallen mutiert der Held erst zum Wolf, dann zum Drachen und schließlich zum Bär. Jede tierische Spielfigur hat andere Angriffstechniken zu bieten.

Altered Beast ist die Umsetzung eines Sega-Spielautomaten, der außer der Verwandlungsidee in spielerischer Hinsicht nur wenig zu bieten hat. Man stapft von links nach rechts und verpaßt den nahenden Monstern ständig unsanfte

Tritte; außerdem kann sich jedes Tierchen für einen kurzen Moment in eine Art Blitz verwandeln und in dieser Phase unbeschadet die Gegner rammen. Grafik und Sound, die einzigen Highlights des Automaten-Vorbilds, blieben bei dieser Umsetzung auf der Strecke; im allgemeinen Sprite-Ge-flacker blickt keiner mehr durch. Diese technisch miese Umsetzung eines spielerisch erschreckend schwachen Programms könnt Ihr Euch getrost sparen

Heinrich Lenhardt

Veröffentlichungsjahr: 1992

„GAMERS“ meint...

Flexibler Prüglerheld verwandelt sich in drei reißende Bestien.

GRAFIK
4-

SOUND
4

Dumpf-Action ohne Spielwitz mit hemmungslosem Sprite-Ge-flacker. Bäh!

NOTE
5

Genre:
Action

Hersteller:
Sega

ca. Preis:
DM 90.-



Eine wildgewordene Bande außerirdischer Eindringlinge versucht, eine von Erdlingen gebaute Raumstation einzunehmen. Die komplette Mannschaft der Soldaten wird gefangen genommen und an verschiedenen Orten

die Euch anzeigt, an welcher Stelle sich Eure Freunde befinden. Ihr habt jedoch für das Aufspüren der Geiseln nur ein begrenztes Zeitlimit zur Verfügung. Eure zu Beginn recht schwache Bewaffnung könnt Ihr aufbessern, in dem Ihr die verstreuten Bonusobjekte aufsammelt. Durch geschick-

Veröffentlichungsjahr: 1988

ALIEN SYNDROME

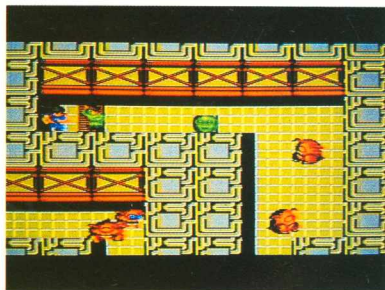
der Raumbasis festgehalten.

Ihr seid Ricky, der mutigste Alien-Jäger des gesamten Universums. Bewaffnet mit einer der modernsten Laser-Waffen macht Ihr Euch auf den Weg, um die sieben Level von glibbrigen, glistigen Aliens zu befreien und ganz nebenbei noch Eure Kumpanen zu retten. Die einzelnen Stufen sind labyrinthmäßig aufgebaut. Ihr seht das Spielgeschehen von oben. Zur besseren Übersicht dient eine Karte,

tes Kombinieren der einzelnen Symbole könnt Ihr Euch mit der Zeit eine mächtig wirkungsvolle Waffe zusammenschustern.

Leider ist die technische Umsetzung dieses Titels danebengegangen. Im Gegensatz zur kürzlich erschienenen Game-Gear-Umsetzung kann man von dieser hektischen Alienhatz nur abraten. Man merkt Alien Syndrome doch an, daß es schon lockere vier Jahren alt ist.

Torsten Oppermann



Die gemeinen Aliens vom fremden Stern schlagen wieder zu: Gelingt es Euch, die Miesepeter zu vertreiben.

„GAMERS“ meint...

Herrlich hektische Actionsaufe mit mächtig viel schleimigen Kreaturen.

GRAFIK
4

SOUND
4

Technisch miese Adaption eines ansonsten guten Titels. Auf die Dauer zu eintönig

NOTE
4-

Genre:
Action

Hersteller:
Sega

ca. Preis:
DM 80.-

MUSIK

aktuell

MACHEL MONTANO

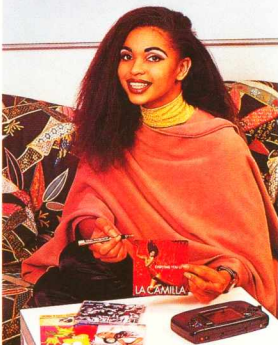


Der 18jährige Machel Montano gründete als Steppke von neun Jahren seine Band X-Tatic. Heute ist er der Teenager-Star der karibischen Soca-Szene, war schon mit Reggae-Größen wie Ziggy Marley oder Shaba Ranks auf Tournee und wurde gerade vom Soca-Fan Tim Trimpoff von den Toten Hosen nach Deutschland eingeladen. Bei einem Besuch in der Gamers-Redaktion bekam Machel einen Game Gear geschenkt, über den er sich riesig freute.

Demnächst erscheinen seine LPs auch in Deutschland, Konzerte folgen im August.

ARMY OF LOVERS...

...veröffentlichen eine neue Single, Ex-Mitglied La Camilla startet Solo-Karriere. Bläß geschminkt und in barocker Kostümierung inszenieren sie ein absurdes Pop-Kabarett, führen in regelrechter Bilderbogenmanier Wollust und Irrsinn vor: Army of Lovers aus Schweden waren mit den Singles „Crucified“, „Obsession“ und „Ride The Bullet“ die Abräumer des Jahres. Jetzt haben Alexander Bard, Jean Pierre Barda und die blonde De La Cour, eine neue Single und dazu einen schrägen Video-Clip rausgebracht. In „Judgement Day“ irren die drei von Army Of Lovers als Hochschwangeren durch Klostermauern.



einem schwedischen Horrorfilm mitgewirkt. „Ich kann nicht beschäftigungslos sein“, lächelt Camilla „dann werde ich depressiv.“ Bei einem Besuch in



Fotos und Texte von Public Address

Hamburg signierte die dunkelhäutige Schöne für die Leser von GAMERS fünf CD-Singles. Wer eine gewinnen will, schickt eine Postkarte an: Redaktion GAMERS Stichwort: La Camilla Pöseldorfer Weg 13 2000 Hamburg 13

Groovers Paradise

Postfach 230 · 3104 Unterlüß
 Fax 05827-7724
 Versand per Nachnahme + Kosten (9,00 DM)
 Vorkasse (Scheck) + 6,00 DM

SEGA MEGA-DRIVE

MASTER-SYSTEM	<ul style="list-style-type: none"> ACTION FIGHTER 36,95 AERIAL ASSAULT 41,95 ALEX KID HIGH TECH 61,95 ASTRIX 92,95 AZTEC ADVENTURE 36,95 BANK PANIC 36,95 BATTLE OUTRUN 41,95 BLACK BELT 36,95 BOMBER RAID 84,95 BURBLE BOBBLE 84,95 CARMEN SANDAGUA 47,95 CHAMPIONS OF EUROPE 92,95 CHOPFLUTER 41,95 SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION 92,95 CYBORG HUNTER 61,95 DARIUS 2 92,95 DICK TRACEY 36,95 DONALD DUCK LUCKY DIME 92,95 DOUBLE HAWK 61,95 DYNAMIC DUKE 61,95 E-SWAT 36,95 ENDURO RACER 28,95 FILE FIGHTER 50,95 FANTASY ZONE 84,95 FIRE AND FORGET 2 84,95 FORGOTTEN WORLDS 61,95 GALAXY FORCE 47,95 GAUNTLET 84,95 GHOST HOUSE 36,95 GROULS AND GHOSTS 84,95 GLOBAL DEFENCE 84,95 GOLDEN AXE 84,95 GOLDEN AXE WARRIOR 84,95 GOLFMANIA 92,95 GOPELUS 92,95 GREAT BASEBALL 36,95 GREAT BASKETBALL 28,95 GREAT FOOTBALL 70,95 GREAT GOLF 70,95 GREAT VOLLEYBALL 28,95 HANG ON 47,95 HEAVYWEIGHT CHAMP 70,95 IMPOSSIBLE MISSION 84,95 INDIANA JONES 84,95 KLAX 92,95 KUNG FU KID 36,95 LASER GHOST 84,95 LORD OF THE SWORD 61,95 MICKY MOUSE 61,95 MOONWALKER 98,95 MS. PACMAN 75,95 MY HERO 36,95 NINJA 36,95 OLYMPIC GOLD 28,95 OLYMPIC GOLD 98,95 OUT RUN EUROPA 75,95 PACMANIA 98,95 PAPERBOY 61,95 PHANTASY STAR 112,95 POPULOUS 98,95 POWER STRIKE 36,95 R-TYPE 84,95 R.C. GRAND PRIX 84,95 RAMBO 3 61,95 RAMPAGE 84,95 RESCUE MISSION 28,95 RUNNING BATTLE 84,95 SECRET COMMAND 36,95 SHANGHAI 36,95 SONIC THE HEDGEHOG 47,95 SPEEDBALL 84,95 SPELLCASTER 84,95 SPIDERMAN 75,95 SPY VS SPY 36,95 STRIDER 50,95 SUBMARINE ATTACK 84,95 SUPER KICK OFF 98,95 SUPER MONACO G. P. 84,95 SUPER TENNIS 28,95 TEDDY BOY 28,95 TRANSBOT 112,95 ULTIMA 4 78,95 WIMBLEDON TENNIS 92,95 WORLD GRAND PRIX 70,95 WORLD SOCCER 36,95 XENON 2 84,95 ZILLION 36,95 ZILLION 2 36,95 	<ul style="list-style-type: none"> 688 SUBMARINE ATTACK 112,95 ALEX KID ENCHANTED CA. 84,95 PART ALIVE 84,95 BACK TO THE FUTURE 2 112,95 BONANZA BROTHERS 98,95 BUCKAN 112,95 COLUMNS 84,95 CRYBBALL 98,95 ESBERT STRIKE 112,95 DJ BOY 112,95 E-SWAT 98,95 E.A. HOCKEY 98,95 F-22 INTERCEPTOR 112,95 FATAL LABYRINTH 112,95 FIRE SHARK 112,95 FLUCKY 84,95 HILL FIVE 98,95 MERZOG ZWEI 98,95 R. DOUGLAS BOXING 98,95 KID CHAMELEON 112,95 KLAX 112,95 MICKY MOUSE 1 98,95 MICKY MOUSE-FANTASIA 112,95 MIDNIGHT RESISTANCE 112,95 MOONWALKER 98,95 NINJA GARDEN 112,95 OLYMPIC GOLD 112,95 PGA TOUR GOLF 112,95 THELUS 112,95 POPULOUS 112,95 RAMBO 3 84,95 SENNA SUPER MONACO 126,95 SONIC THE HEDGEHOG 98,95 SPIDERMAN 112,95 STREETS OF RAGE 98,95 SUPER HANG ON 98,95 SUPER MONACO G.P. 98,95 SUPER THUNDERBLADE 98,95 TEST DRIVE 2 98,95 TOKI 112,95 TURBO OUT RUN 112,95 JORDAN V BIRD BASKETBALL 112,95 WONDERBOY MONSTERLAND 112,95 ZERO WING 112,95 ZOOM 84,95
----------------------	---	---

GAME GEAR

<ul style="list-style-type: none"> AERIAL ASSAULT* 78,95 COLUMNS 58,95 D.ROBINSON BASKETBALL* 78,95 FANTASY ZONE 78,95 FROGGER 78,95 HALLEY WARPS 71,95 LEADERBOARD 71,95 MICKY MOUSE 71,95 NINJA GARDEN 71,90 OLYMPIC GOLD* 70,95 OUTRUN 71,90 PENGO 58,95 PSYCHIC WORLD 58,95 PITTER GOLF 58,95 SHIMORI 71,95 SOLITAIRE POKER 71,95 SUPER KICK OFF 84,95 SUPER MONACO G.P. 58,95 WONDER BOY 58,95 WOODY POP 58,95 TOKI 112,95 TURBO OUT RUN* 112,95 JORDAN V BIRD BASKETBALL 112,95 WONDERBOY MONSTERLAND 112,95 ZERO WING* 112,95 ZOOM 84,95 	* Neverscheinung, bei Drucklegung noch nicht lieferbar
---	--

NINTENDO GAME BOY

<ul style="list-style-type: none"> ALTERED SPACE 75,50 BATMAN 78,95 BATMAN 2 78,95 BATTLETOADS 75,50 BLETZELTUECHER 75,50 BILL ELIOTT NASCAR 70,50 BLADES OF STEEL 78,95 BURBLE BOBBLE 78,95 BUGS BUNNY 2 75,50 CHASE HQ 78,95 CHESSMASTER 75,50 CHOPFLUTER 2 78,95 DOUBLE DRIBBLE 75,50 ELEVATOR ACTION 75,50 F1-RACE (4 PLAYER ADAP) 78,95 FASTEST LAP 75,50 FIGHTING SIMULATOR 78,95 HOME ALONE 78,95 HUNT FOR RED OCTOBER 75,50 JACK NICOLAUS GOLF 78,95 MARBLE MADNESS 78,95 MEGAMAN II 78,95 MONOPOLY 89,50 NAVY SEALS 70,50 PACMAN 78,95 PAPERBOY 70,50 PRINCE OF PERSIA 75,50 R-O-TYPE 75,50 ROBOCOP 1 78,95 ROGER RABBIT 75,50 SIDE POCKET 63,95 SIMPSONS 78,95 SNOW BROS 75,50 SPIDERMAN 65,95 STAR TREK 78,95 SUPER HUNCHBACK 75,50 TERMINATOR 2 78,95 TINY TOONS 78,95 TRACKMAN 78,95 TURRICAN 75,50 TURTLES II 75,50 WORLD CIRCUIT SERIES 78,95 	
--	--

• Mindestbestellmenge 30,— DM. • Falls möglich bitte Ersatzteil angeben.

PÖRSE

GAME GEAR

GAMERS

Wer tauscht Dragon Crystal (incl. Trick) gegen ein anderes Action- oder Jump'n run (z.B. Sonic)-spiel? Oliver Fussenegger, Am Dorfanger 11/1, 7996 Meckenbeuren, Tel.: 07542/2750.

Verkaufe Game Gear mit 6 Spielen Preis VB 320,—, Tel.: 04673/4812 Christian Dietrich.

Biete GG Spiel Factory Panic gegen anderes GG Spiel. Angebote an: Jan Volkmann, Tel.: 02151/770890.

Suche sämtliche defekte GG Spiele. Zahle 10,—DM pro Spiel. Suche auch def. GGears. Ralph Reinhardt, Veit-Stoß-Str. 1, 8507 Oberasbach, Tel.: 0911/693868.

MEGA DRIVE

Verkaufe verschiedene Spiele wie Warsong, Golden Axe II + 15 weitere Spiele. Tel.: 0711/7970447, Gabi ab 18.00 Uhr.

Verkaufe oder tausche: (Mega Drive) Where in time ist Carmen Sandiego? Tournament Golf, World Cup Italia '90, Altered Beast. P.S.: Ich suche auch Kontakt zu anderen MD/GG-Fan's. Andreas Möbus, Seegefelderstr. 128, W-1000 Berlin 20, Tel.: (030) 3725353.

Verkaufe oder tausche Spiel-Modul John-Madden-American Football. Preis VHS! Bevorzugt Tausch gegen anderes Modul. Heidi Lechleitner, Eibenweg 5, 5205 St. Augustin 1, Tel.: 02241/336247 (täglich 14.30 - 17.30 Uhr).

Tausche: Def. of. Rome, 688 Attack Sub, Rambo III, Sw. of. Verm., PA.St.III, Alt. Beast, Kings Bounty. Suche: PH.St.II, EA Hockey, Might & Magic I,II, Warsong, Frank Junghanns, Brunnenweg 6, 7421 Nöbdenitz, Telefon 557.

Ich **verkaufe** die Spiele „Altered Beast“ VB 50 DM und „Zoom“ VB 70 DM. Stefan Rosenhauer, Max-Zengerstr. 4, 8000 München 80, Tel.: 089/4703226.

Verkaufe: 688 Attack Sub, Gain Ground, Super Monaco GP, S.R. Basketball, Elemental Master, Sword of Vermillion, Siegbert Besken, Roonstr. 20, 4670 Lünen, Tel.: 02306/23973.

Suche gebrauchte Spiele in Originalschachtel und Anleitung. Bei Angeboten bitte Telefon angeben. Ingo Malchow, Zierker Str.24, O-2080 Neustrelitz.

Tausche, (Ver) kaufe M.D.Module wie: D. Strike, S. Monaco 2, Simpsons, Wonderboy 5, Kid Chameleon und viel mehr. Habe auch Game Gear + SuperFamicom. Tel: 08020/1737 (Beni)

Habe World Cup Italia '90 und Ghostbusters (jap.) **suche** Fire Shark und Dick Tracy. Tomas Reis, Bramheide 24, 4630 Bochum 7, Tel.: 0234/263242.

Tausche. Super Real Basketball" und „Fantasia“ gegen andere Module ein, oder verkaufe. Daniela Peschka, Dessauer Str. 3, O-4407 Oranienbaum.

Verkaufe-tausche, Mega Drive und Master Spiele. MD 60,—DM, MS 40,—DM. Stephan Bröner, Karolingerstr. 55a, 8721 Geldersheim, Tel.: Freitag, Samstag, Sonntag 09721/45055.

Verkaufe MD-Spiele: California Games (70,—), Arnold Palmer Golf (50,—), Super Hang-on (50,—), Road Rash (us) (60,—), Winter Challenge (us) (70,—), alles zusammen (250,—) Spiele absolut neuwertig, Tel.: 02381/52734 Andreas Gommile.

Verkaufe für MD: Arcade Power Stick/Ph. Star II/ Toejam & Earl/ Warsong je 80,—/John Madden 1 (dt.) 60,—/Phelios (Jap.) 40,—/tausche auch gegen Wonderboy V (dt.). Bernd Graf, Wachendorfer Str. 10, 53533 Mechemich, Tel.: 02256/1319.

Tausche: Road Rash, World Cup Italia '90. **Suche:** Populous F-22, Olympic Gold, Quackshot, U.Baumann, Beethovenstr. 14, O-9533 Wilkau-Haßlau.

Ankauf-Verkauf-Verleih: Große Auswahl an Mega Drive, Master Syst., Game Gear Modulen. K. Weingärtner, Harsdörfferplatz 17, 8500 Nürnberg 30. Tel.: 0911/466930.

Verkaufe o. Tausche: Spiele in Topzustand für MD. Wrestler/Quackshot/Centurion. Maik Hohfeld, K.-Kollwitz-Str. 6, O-8312 Heidenau. Tel.: 0292/2922.

Tausche Module für's MD, wie

Populous, Phantasy Star II gegen Altered Beast, Golden Axe I oder II. **Verkaufe** auch! Sven Wiegel, Howorkastr. 14, O-4065 Halle/S., Tel.: 507709.

Verkaufe Mega Drive und Game Gear Games. Alle neu! Schreibt an: Andreas Scrvien, Hohlstr. 53, CH-8135 Langnau. Tel.: 01/7130262.

Verkaufe Columns, Out Run, Alex Kidd, Moonwalker, Super Monaco GP, Mickey I usw., Preis nach VB oder Tausch. Daniel Späth, Tel.: 07325/4988.

Löse meine Mega Drive Spielesammlung auf. Liste anfordern. Lutz Iffland, Haldener Str. 1, 5800 Hagen 1, Tel.: 02331/22144.

Sega-Mega-Drive Verleih. Verleih der besten Module für Mega-Drive. Infos-Info über SMDV, Kirchstr. 13, 3721 Stiege/Harz.

Tausche: SP Monaco GP, Altered Beast, Populous gegen andere Module. Joerg Beulich, Luxemburg Str. 7, O-9250 Mittweida, Tel.: 07285/3909.

Tausch, Verkauf, Ankauf von MD: Biete ca. 20 Spiele. Suche alles. Tel.: 0911/794515 oder 792224, Sascha Changizian, Alte Reutstr. 182, 8510 Fürth.

Verkaufe Topspiele für Megadrive: Starcontrol, Rings of Power, Thunderforce III, Ys III Sword of Vermillion u.a. Tel.: 0711/3701816, Iris Roith.

Tausche GG mit AV-Adapter und 6 Spielen (mit DT Anleitung) gegen MD mit mind. 3 Spielen. Manuel Möhle, Tel.: 05185/766, ab 17:00 Uhr erreichbar!

Verkaufe MD-Spiele St. 40,—DM. Diese Anzeige gilt das ganze Jahr. Michael Nöll, Tel.: 069/307663 von 18:00-20:00 Uhr.

MASTER SYSTEM

Biete: Dynamite Duke, Paperboy und Ghostbusters. Suche: Micky Mouse/ Castle of Illusion, Sonic, Wimbledon, Battle Out Run. H.Dau, Altst. Markt 3, O-1800 Brandenburg.

Tausche: Kungfukid, Dick Tracy, Fantasy-Zone I, World Soccer und Hang on gegen: Phantasy Star, Sonic, Wanted, Alex Kid II-IV und Populous. Lilo Schwedesky, Konrad-Wolf-Allee 6, O-1599 Potsdam.

1. Verkaufe Sega-Spiel „Shadow Dancer“ neuwertig, für 80 DM.

2. Verkaufe „Master System I“ + 1 Joypad für 100 DM. Marc Polatschek, Tel.: 06731/41972.

Tausche Zillon gegen Cyborg Hunter oder ParLOUR Games ein. Marco Hermey, Tel.: 0208/470721.

Biete zum **Tausch** oder **Verkauf** Video Spiele an, z.B. Cyborg Hunter, Rocky Line of Fire, Fantasy Zone II, ParLOUR Games, Pro Wrestling u.v.m., Jens Steckhan, Oberwasserstr. 3, O-3604 Harsleben.

Tausche Great Golf, World Cup Italia '90 gegen Sonic, Columns. Ralf Reschka, Tel.: 07558/470.

Kaufe Module in jeder Menge. Ebenso ges. Konsole u. Zubehör wie Control-Pad, Adapter, Light Phaser u.s.w., Tel.: 0641/84874.

Sega-Master System billig zu **verkaufen**. Verschiedene Spiele und Light Phaser mit Spielen ebenfalls billig zu verkaufen. Michael Kluth, Tel.: 02171/41241.

Verkaufe Sega-Master System I mit Light Phaser + 24 Spielen (z.B. Sonic, Micky Mouse, Pacmania u.s.w.) >Verhandlungsbasis< 800,—DM. Dario Buchna, Blumenstr. 37, O-5500 Nordhausen.

Tausche folgende Spiele z.B. Spidermann, Xenon 2, Super Monaco GP usw., suche z.B. Vigilante, Shinobi, Asterix, Y's, Leader Board, Alex Kid 2+4, Bernd Döbelmann, Franz-Hartmann-Str. 1, 6734 Lambrecht.

Tausche Spiel „Bank Panic“ gegen Spiele oder Zubehör. Bitte melden bei Florian Krebber, Schmaler Weg 7, 4904 Enger. Tel.: 05224/3435.

Tausche „Outrun Europa“ und „Gain Ground“ gegen „Alex Kidd II-IV“ oder „Sonic“ oder „Populous“. Renate Zeiliter, Rhinstr. 7, O-1136 Berlin

Biete: Alien Storm. Suche: Altered Beast, Submarine Attack oder Thunder Blade. Roberto Matuschek, August-Bebel-Str. 16, O-4203 Bad Dürrenberg.

Tausche „Shinobi“ und „Super Tennis“ gegen „Sonic“ oder „Ultima IV“ oder „Y's“ oder „Phantasy Star“ oder „Sega Zocker“. Dominik Bokma, Im Zuckenort 53 a, 4730 Ahlen. Tel.: 02382/80091.

Verkaufe: SEGA Master System mit 6 Spielen; Light Phaser. 1. Fire + Forget II; 2. Strider; 3. Super Monaco Cup; 4. Wanted; 5. World Cup Italia '90; 6. Micky Mouse. VB 500 DM zusammen. Frank Kosmala, Karl-Bernau-Ring 31, O-1550 Nauen. Tel.: Nauen 34309.

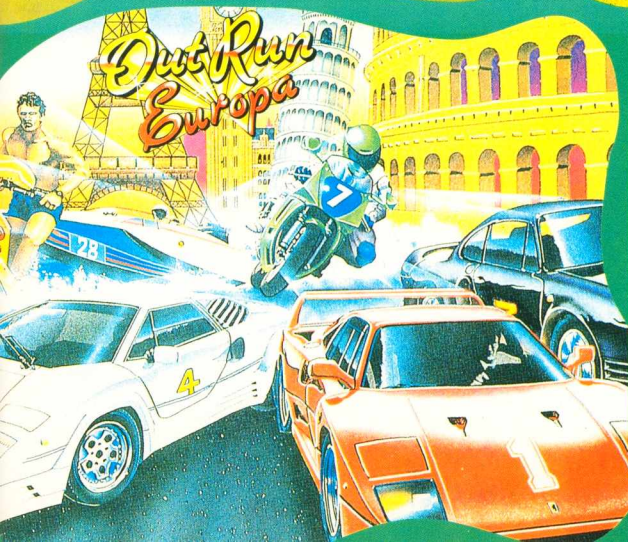
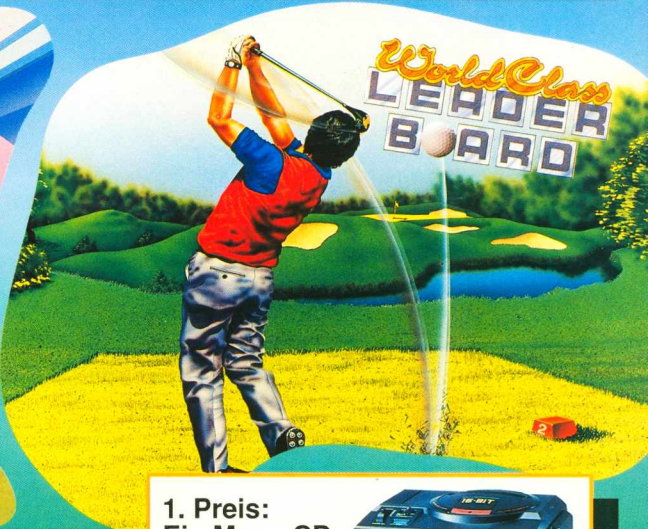
Tausche Zillon Wonder Boy + Teddy Boy gegen Sonic the Hedgehog. Marc Schneider, 9,

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, Verler 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. In welcher Minute fiel das erste Tor im EM-Endspiel Dänemark gegen Deutschland?
2. Wieviele verschiedene Fahrzeugarten werden in OUTRUN EUROPA zur Verfolgungsjagd genutzt?
3. Mit welchem Schläger wird beim Golfspiel eingelocht?

ruce des Platanes, Ingeldorf (Luxe-
m.) Tel.: 00352-808560.

Suche gebrauchte Spiele in Originalschachtel und Anleitung. Bei Angeboten bitte Telefon angeben. Ingo Malchow, Zierker Str. 24, O-2080 Neustrelitz.

Tausche oder verkaufe Spider-Man, E-Swat, Moonwalker, Impossible Mission, Suche Sega MS-Flanclub. Jens Friedrich, Lindenstr. 10, O-7901 Knippelsdorf.

Suche: Parlow Games Bomber Raid/Fantasy Zone II/Power Strike World GP/Leader Board (Golf Y)/Golden Axe Warrior zum halben Preis. Josef Pöhl, Ängerlein 1, 8650 Kulmbach, Tel.: 09221/86854 nach 18:00 Uhr

Suche Käufer für: Heros of the Lance, Indiana Jones, Time Soldiers, Maze Hunter, Super Tennis. Patrik Walter, Alte Landstr. 99, CH-8800 Thalwil, Tel.: 01/7211585.

Tausche: Sonic, Micky Mouse. Suche: Bubble Bobble, D. Duck, Moonwalker, G-Loc, S. Real Basketball. Ruft an: Stefan Weber, Neuruppin 502987.

Verkaufe Master Syst., 3 Spiele eingeb., 2 Joypad, Pistole, 6 Spiele: Out Run, Moonwalker, ParLOUR Games, Scramble Spirits, Super Monaco GP, California Games; VB ca. DM 500,—. Thomas Müller, Heinrich-Heine-Str. 12, O-4735 Rossleben.

Verkaufe einzeln o. komplett (DM 350,—), Master System 1 (DM 100,—), Paperboy (DM 50,—), Lord of the Sword (DM 50,—), Double Dragon (DM 45,—), Ghostbusters (DM 45,—), Great Volleyball (DM 40,—), Global Defense (DM 25,—), Aztec Adventure (DM 25,—). Thomas Schöbel, Heimstätteniedlung 2, O-6520 Eisenberg/Thü.

Verkaufe Sega Master II und 13 Spiele + 3 Control Pad, Preis nach Vereinbarung. Lothar Burkhardt, Hasenstein 6 a, O-9612 Meerane, Tel.: abends 3096.

Biete Wonderboy in Monsterland, Dragon Crystal, Secret Command. **Suche** Alex Kid II u. III, Wonderboy II. Matthias Schewe,

Pappelhof 8, O-1585 Potsdam, Tel.: Potsdam 861575.

Suche Master Module „World Cup '90, Capt. Silver, Danan, Lord of the Sword, Phantasy Star, Golvellius, Altered Beast, Miracle Warriors“, 1A Zustand. Thomas Brauns, Stiftstr. 44, O-4350 Bernburg.

Verkaufe M.S. Spiele. Wer Interesse hat, kann bei mir Liste anfordern per Telefon. Bitte nur nach 18:00 Uhr anrufen. Mirko Schweikardt, Tel.: 06041/251.

Verkaufe Master System Spiele zum 1/2 Preis; u.a. Lucky Dime Caper, Spy Vs. Spy, Populous, Summer Games, Sega Chess u.v.a.m. Marko Göthel, Zinnaer Str. 7, O-1700 Jüterborg

Tausche: „The Ninja“, „F-16 Fighter“, „Phantasy-Star“, „G Housln“, „G Hosts“, „Global-Defense“ gegen: „Asterix“, „Spider-Man“, Michael Schink, Holzstr. 34, 6500 Mainz, Tel.: 06131/231790.

Verkaufe Rambo III, guter Zustand (nur einmal gespielt) VB 75,— DM. Christoph Hartmann, Geibelstr. 6, 4000 Düsseldorf, Tel.: 0211/6799269.

Ankauf-Verkauf-Verleih: Große Auswahl an Mega Drive, Master Syst., Game Gear Modulen, K. Weingärtner, Harsdörfferplatz 17, 8500 Nürnberg 30, Tel. 0911/466930.

Verkaufe/Tausche: Kung Fu Kid / Cyborg Hunter je DM 40,—, Stephan Horn, Tel.: 05681/2082 ab 16:00 Uhr.

Verkaufe: Galaxy Force (DM 50,—), Chase HQ (DM 45,—) fast neu. Thomas Ernst, Südallee 80, 8398 Pocking.

Verkauf/Tausch After Burner, YP'S Rampage, Ghosbuster, KurfFu Kid, Alex Kidd II, Pacmania, Transbot Gr. + World Soccer, Monopoly für MD Mickey Mouse I, Golden Axe I, Erich Herrmannsdorfer, Tel.: 09544/5500.

Verkaufe: Thunder Blade, Rampage, Great Golf, Cyborg Hunter, Alex Kidd IV. **Kaufe:** Bomber Raid, Wonder Boy I, Golden Axe, Donald Duck, Markus Gebhardt, Tel.: 06081/42426.

Verkaufe: Sonic the Hedgedog 55,—/Double Dragon 50,—/Shinobi 40,—/The Ninja 25,—/Captain Silver 35,—; versende per Nachnahme.

GAMERS im Abonnement:

Bequem: 6 mal im Jahr steckt GAMERS im Briefkasten. Brandaktuell, und die leidige Angst, eine Ausgabe zu versäumen, ist endgültig vorbei.

Günstig: Jede Ausgabe kostet nur DM 4,30. Inklusive Zustellung frei Haus, denn das Porto bezahlt GAMERS. Macht DM 25,80 im Jahr (Auslandspreis DM 25,80 plus Porto). **Fair:** Das Jahres-Abonnement können Sie innerhalb von 10 Tagen (Poststempel) schriftlich widerrufen.

**GAMERS-Leserservice,
Postfach 10 32 45, 2000 Hamburg 1.**

9204

ABONNEMENT-COUPON

JA! Ich abonniere GAMERS ab sofort für mindesten 1 Jahr zum Preis von DM 25,80 (Auslandspreis DM 25,80 plus Porto) und Versand. Schreiben Sie mir GAMERS an folgende Anschrift:

VORNAME/NAME

STRASSE/HAUSNUMMER

PLZ/ORT

DATUM/UNTERSCHRIFT

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim GAMERS-Leserservice widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb dieser 10 Tage (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

DATUM/UNTERSCHRIFT

Gewünschte
Zahlungsweise bitte
ankreuzen:
 Bequem und
bargeldlos durch
Bankabbuchung
 BLZ
(steht auf Ihrem Scheck)
 Geldinstitut
Konto-Nr.

Unterschrift des Kontoinhabers
 Gegen Rechnung. Bitte keine
Vorauszahlungen leisten.
Rechnung abwarten.

**GAMERS Leserservice
Postfach 10 32 45
2000 Hamburg 1**

BÖRSEN-FORMULAR

Name: (bitte in Blockbuchstaben schreiben)

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll:

- Game Gear-Spiele Hardware+Zubehör
 Master System-Spiele Verschiedenes
 Mega Drive-Spiele

Datum:

Unterschrift:

Markus Wiedner, Südstr. 11, O-8701 Berthelsdorf, Tel.: Herrnhut 437 (v.7.00 bis 16:00)

möglich. Alles für MS. Michael Silbermann, Erzstr. 3, O-9205 Halsbrücke.

Verkaufe: World Cup Italia '90, Slap Shot, Super Tennis (30 - 50 DM) **Suche:** Monopoli, Sonic, Ralph Graf, Tieckstr. 9, O-1040 Berlin.

An alle Mega Drive, Sega Master, Game Gear Freaks. Verkaufe, tausche Module. Kaufe evtl. ganzes System + Module auf. Interessiert? Tele: 04521/71497 ab 17 Uhr.

Verkaufe Sega Master II (Alex) und 2 Pads (80,— DM) neuw., Golden Axe 50,— DM, Secret Command (25,— DM), Gunnar Helmers, Tel.: 05146/675.

Verkaufe MS Hang On und Safari Hunt eingeb. mit Light Phaser, Rapid Fire u. 5 Spielmodulen für 400 DM oder tausche gegen MD dtsch mit Spiel. Uwe Hallas, Ernst-Thälmannstr. 17, O-8210 Freital.

Biete SMS II, **suche** MD mit Wertausgleich. Telefon: Cottbus 790935 ab 22:00 Uhr, bei Torsten Lohmann.

Wer verschenkt/ verkauft GAMERS Nr. 1 ? Harald Appel, Gottfried-Keller-Str. 2, O-6600 Greiz.

■ VERSCHIEDENES

Sega-Anfänger sucht Kontakt zu Sega-Profis. Auch Spieletausch

Brauche dringend Hilfe! Wohin (Reihenfolge) mit den drei Gems beim Immortal zur Stufe 3? Bin

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 5 ist der 13.8.1992. Es besteht kein Anspruch auf Mitnahme der Anzeige für eine bestimmte Heftnummer. Gamers vermittelt lediglich die Kontaktaufnahme und kann für das daraus folgende Vertragsverhältnis nicht verantwortlich gemacht werden. Gamers kann und will die Seriosität der Anzeigeninhalte nicht überprüfen. An: MVL GmbH, Stichwort: GAMERS Börse, Pöseldorfer Weg 13, 2000 Hamburg 13

am Ende. Zur Not Tausch gegen ...? P. Ohlschläger, Tel.: 05037/3644.

Biete: „GAMERS“2, MD, Darwin 4081*(Action, ca. 50 DM), MS „Gauntlet“ ca. 70 DM, suche „GAMERS“1, „Out Run“ MD. L.Hauschild, W.Bredel-Str. 1, O-3090 Magdeburg.

Tausche „After Burner“ the four-Mega Cartridge für Master Sy-

stem gegen ein kindgerechtes Spiel. Suche Fans vom „Moonwalker“ Spiel zum Austausch! Kerstin Selig, Schloßstr. 22, O-7220 Pegau.

Suche Briefreueinschaft mit Mega Drive Spieler. Ich bin 14 Jahre und besitze 10 Spiele. Es wäre nett, wenn Du mir schreiben würdest. André Meyer, Hauptstr. 32, CH-6260 Reiden (Luzern), Tel.: 062/811118.

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

JA, hiermit bestelle ich aus dem supertollen GAMERS-Shop

Name:

Straße:

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift (Bei Jugendlichen unter 18 J. Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Bitte Größe angeben! L XL

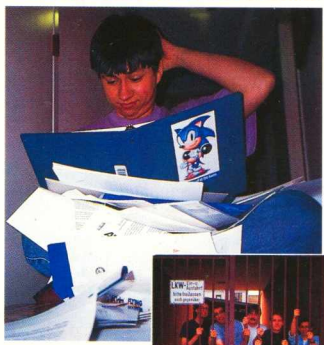
MVL GmbH, Stichwort: GAMERS SHOP, Pöseldorfer Weg 13, 2000 Hamburg 13



DAS Letzte

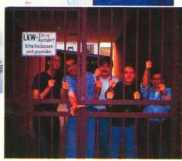
Die Wahrheit über...

...Messebesuche



„Was macht Ihr eigentlich auf so einer Messe? Bißchen Plaudern und ein paar Fotos machen - ist ja wie Urlaub!“ Um die neidischen Blicke der Kollegen und die fragenden Stimmen der Leser für immer verstummen zu lassen, veröffentlichen wir dieses aufregende Bilddokument aus Chicago. Es zeigt GAMERS-Redakteur Boris Schneider, der gerade einen Teil der Messe-Unterlagen sichtet und sortiert. Schließlich will er nicht 17 Kilo Altpapier durch den Zoll schleppen. Die tolle Sega-Mappe mit dem Sonic-Aufkleber darf bleiben, das 20 Seiten Pamphlet über neue Entwicklungen in der Haartrockner-Branche wandert in den Reißwolf. Endgewicht der nach Deutschland mitgenommenen Unterlagen: Immerhin rund fünf Kilo.

...Programmierer



„Wie bringt man eigentlich die Programmierer dazu, mit dem Modul rechtzeitig fertig zu werden?“ Ganz einfach – bei Wasser und Brot (und einem Megadrive mit „Dark Castle“ als einzigem Modul) quartiert man die Entwickler in speziell gestalteten Großraum-Büros über längere Zeit ein. Wenn ein Level fertig ist, gibt es einen Tag Urlaub, steht das komplette Modul, dürfen sie ihren Arbeitsplatz auch mal 48 Stunden am Stück verlassen. Unser Bild zeigt die Programmierer von Factor 5, die gerade ihre dreiminütige Mittagspause dazu nutzen, um vom Schreibisch losgekettelt etwas frische Luft zu schnappen. Kommentar von Teamleiter Julian Eggebrecht: „Ihr hättet mal die Arbeitsbedingungen sehen sollen, als wir noch Amiga-Programme schrieben.“



...Anleitungen

„Warum stehen in den Anleitungen von Sega immer so blöde Tips und Tricks?“ Blöde? Wir zitieren aus dem „Instruction Manual“ zu „Galaxy Force II“ auf Mega Drive: „Galaktische Ratschläge: Werden Sie ein guter Pilot und vermeiden Sie Decken, Wände, Böden und Hindernisse. Lernen Sie, Feindschiffen und -feuer auszuweichen“. Bei Zeus! Hätten wir das früher gewußt, hätten wir vielleicht den zweiten Level erreicht! Dem Feindfeuer ausweichen... wie soll man denn darauf kommen?

...Spielvergnügen

„Was spielen Gamers Redakteure eigentlich in der Freizeit?“ Es ist Sommer, die Sonne brennt erbarmungslos und bei 31 Grad im Schatten landet „EA Hockey“ im Modulschacht - was sonst? Aktuelle Spitzenreiter-Teams sind die „Winterhude Vikings“ (Torsten Oppermann) und die „Pöseldorf Blizzards“ (Sven Jakobsen). Heinrich Lenhardts „Trudering Bodychecks“ kamen noch nicht richtig zum Zug und Freshman Boris übt mit den „Düsseldorfer Pinguins“ noch in der zweiten Liga. WM-Updates in der nächsten Ausgabe.

VOR SCHAU

...die nächste Gamers Acht Wochen Geduld, dann präsentieren wir Euch einen extra-dicken Testteil mit den ersten Herbst-Neuheiten. Mit von der Partie sind zum Beispiel Besprechungen von Prince of Persia (Master System), Paperboy (Game Gear) oder Team USA Basketball (Mega Drive). Mit etwas Glück läßt sich auch das Geheimnis um einen neuen Sega-Helden lüften. Außerdem unsere übliche Mischung aus brisanten News, unentbehrlichen Tips und Sega-Know-How pur.



Das nächste GAMERS-Heft erscheint am 24. Sept. 1992

IMPRESSUM

Herausgeber

Rüdiger Limbach

Chefredaktion

Heinrich Lenhardt

v.i.S.d.P. für alle Tests und Tips und Tricks

Redaktion

Boris Schneider,

Torsten Oppermann

Koordination

Sven Jakobsen v.i.S.d.P. für alle Features

Graphik

Marion Ivert, Peter Kemmler,

Sophia Strich

Illustration

Klaus Pötter

Bildredaktion

Sven Jakobsen

Anzeigen

Ann-Katrin Schoel

Tel: 040 / 44 16 58-59

Fax: 040 / 45 42 95

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

Oelkersallee 29a

2000 Hamburg 30,

City-Repro

Ighaut GmbH

Münzstraße 11

2000 Hamburg 1

Druck

Neef + Stumme

Rollenoffset

3120 Wittingen

Verlag

MVL GmbH

Pöseldorfer Weg 13

2000 Hamburg 13

© 1992 für alle Beiträge bei MVL GmbH

Alle Rechte vorbehalten

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung. Keine Haftung für unverlangte Fotos, Manuskripte etc. Gerichtsstand ist Hamburg

GAMERS erscheint zweimonatlich zum Einzelpreis von DM 5,-

Strandgut.



Die heißeste Kiste seit Erfindung der Sommerfrische:

Game Gear von SEGA.

Der Urlaub steht vor der Tür und alle reden vom Wetter. Wir nicht. Statt dessen verraten wir Dir, wie Du Dir die schönsten Wochen des Jahres noch abwechslungsreicher gestalten kannst: Mit dem GAME GEAR von SEGA. Denn was nützen die schönsten Aktivferien, wenn Du die Sport-Höhepunkte des



Sommers am Bildschirm verpaßt? Na, siehst Du. Mit dem GAME GEAR ist immer was los. Der TV-Tuner (als Zubehör erhältlich) macht ihn zum tragbaren Color-TV-Gerät der Sonderklasse für Strand, Pool und Gipfelsturm. Und in den Wettkampfpausen kannst Du mit über 160 Videogames (mit Master-Gear-Converter) Deinen Urlaubsspaß ins Unendliche steigern.

Na dann, gute Reise und viel Vergnügen.

SEGA

Der Bessere gewinnt.



...am liebsten Langnese!