

# GAMERS

SEGA VIDEOGAME-ENTERTAINMENT MAGAZIN

**NEU!**

**SONIC**  
THE HEDGEHOG

**Keiner  
kann ihn  
kriegen!**

**Sensationell!**  
**MEGA CD**



**Mehr Technik  
für mehr Spaß!**



WALT DISNEY

**Doppel-Duck  
2 neue Donald  
Spiele im Test:  
Quackshot +  
The Lucky Dime  
Caper**

**GAME GEAR:** das komplette Angebot im Überblick

• **Tips & Tricks**, die Euch beim Spielen weiterhelfen • **Im Test:** Joe Montana II, Sega Chess, Asterix und viele andere • **Der Sega-Software-Katalog** zum Sammeln



**MIT TOLLEN GEWINNEN • SUPER AKTIONEN • INFOS, TESTS UND SPIELVERGNÜGEN**

LASSEN SIE ETWA DIESE

MEGA-SPIELE DIE

OBERHAND GEWINNEN....?





SEGA  
MEGA DRIVE

ELECTRONIC ARTS™

Vertrieb: Sega Deutschland, Neuer Pferdemarkt 1, 2000 Hamburg 36, Tel: (040) 4316 600  
Sega Austria, Hörnesgasse 19/3, 1030 Wien, Tel: (0222) 715 58 010

# ...DEN OBEREN ELLBOGEN,

# DEN OBERARM....

Sie haben sich bisher tapfer geschlagen, sind cool geblieben und kein Spiel die Oberhand gewinnen lassen.

Aber jetzt kommt ein Haufen ganz besonderer Spiele. Ein bombensicherer Weg, nicht nur die Ruhe, sondern auch den Verstand zu verlieren, bietet sich mit... **Marble Madness™** ...eine verrückte Achterbahn-Fahrt, die Sie am Joypad steuern. Kullern Sie sich durch 6 Level in 8 verschiedenen Schwierigkeitsgraden. Dies ist der unterhaltsamste Weg, einfach nur schwindlig oder vollkommen verrückt zu werden.

**The Immortal™** ist ein makaberer Ausflug in ein dreidimensionales, dunkles Verließ. Sie suchen in über 50 schummerigen Räumen nach Ihrem alten Meister Mordamir. Ein

Raum ist gruseliger und verwirrender als der vorhergehende. Sie haben nur eine Chance: Bekämpfen Sie Feuer mit Feuer, Schleim mit Schleim. Und wenn Ihnen jemand im Weg steht, dann zeigt sich, ob Sie nicht nur die Magie, sondern auch den Kampf mit Schwert und Dolch beherrschen.

**John Madden's Football '92™** ist hart. Sehr, sehr hart. Das meistverkaufte American-Football-Spiel aller Zeiten wurde auf den neuesten Stand gebracht und dadurch noch realistischer und nervenaufreibender. Es bietet Ihnen noch mehr Taktiken, noch mehr Mannschaften, noch mehr Video-Wiederholungen, noch mehr Animationen, neuartige Fernseh-Effekte und die Möglichkeit, einen Quarterback bis in die nächste Saison zu foulern.

**Fatal Rewind™** von Psygnosis ist eine TV-Spielshow

ganz besonderer Art, denn der erste Preis ist Ihr Leben. Um es zu behalten, kämpfen Sie gegen die Zeit, schießen, springen und kratzen Sie sich durch 16 verschiedene Fallensysteme und behalten noch dazu die ständig wachsende Flut Ätzender Organischer Flüssigkeit im Auge.

**Shadow of the Beast™** ist ebenfalls von Psygnosis und läßt Sie gegen ein Monster antreten, das mit Ihnen noch eine alte Rechnung begleichen will. Zu Ihren Ungunsten befiehlt es nicht weniger als 132 verschiedene mutierte Spießgesellen. Sie müssen also eine Menge Ungeheuer reinlegen, bekämpfen und vernichten, um nach und nach Zugang zur Basis Ihres Erzfeindes zu gelangen.

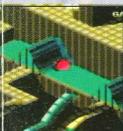
**F-22 Interceptor™** ist Weltpremiere und technische Sensation zugleich: Die erste echte dreidimensionale Flugsimulation für das Megadrive. Ihre Flüge mit der F-22 Advanced Tactical Fighter orientieren sich derart am Tagesgeschehen, daß Sie sich sogar auf einem Flug gegen die verbrecherischen Diktaturen wiederfinden könnten.

In **James Pond II™: Codename: Robocod™** kommt der beliebte Unterwasser-Agent zurück, um seine Kontrahenten zu Unterwasser-Kleinholz zu machen. Dank neuer Technik kann er nicht nur unter Wasser, sondern auch an Land tätig sein und ist mit den neuesten Erfindungen, darunter einer fliegenden Badewanne, unterwegs, die 9 Spielzeugfabriken des Weihnachtsmanns zu retten..

Und schließlich gibt Ihnen **Buck Rogers, The 25th Century™**, die Möglichkeit, eine nicht gerade vertrauensereckende Bande von Rebellen gegen die vereinte Macht der russisch-amerikanischen Raumflotte zu führen. Ihr Auftrag ist kein anderer, als die ganze Erde zu retten, und das in mehreren Missionen auf den Planeten des Sonnensystems und im Weltraum, mit einem neuartigen Raumschiff-Kampf-System.

Also, worauf warten Sie noch? Probieren Sie ruhig mal alle Module aus! Aber sagen Sie nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt!





Marble Madness



The Immortal



John Madden's Football '92



F-22 Interceptor



James Pond II



Fatal Rewind



Shadow of the Beast



Buck Rogers.



# NEUHEIT



So sieht es aus

GAMERS hat sich in die japanischen Entwicklungs-Labors von Sega eingeschlichen

und bringt die ersten knallharten Facts über das „MEGA CD-ROM“. Wir erklären, was am Wunderkind CD wirklich dran ist, nennen Preise; Termine und Fähigkeiten des neuen Geräts. Wird es die Spielewelt wirklich revolutionieren? Wie funktioniert eine CD eigentlich? GAMERS erklärt alles.

Sensation  
MEGA CD

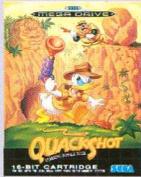


Frisch aus Japan: MEGA CD meldet sich beim Einschalten mit farbenfrohen Logos und Wolken

67

**21** In diesem Heft findest Du unter dem Namen **SOFTLINE** den Katalog aller lieferbaren Mega Drive und Game Gear-Module. Ideal für Einkaufslisten, Wunschzettel und Sammelalben.

FAVORITEN



QUACKSHOT

14



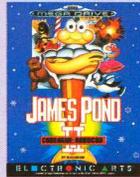
SHINOBI

37



SONIC

42



JAMES POND II

20

FEBRUAR '92

## EDITORIAL

# ABO

▲ Um an das super-tolle Abo zu kommen, schleunigst auf Seite 62 gucken!

**HALLO GAMERS**, hier habt Ihr das erste unabhängige deutsche Magazin in der Hand, das sich nur mit den Videospiele von Sega beschäftigt. Wie Ihr beim ersten Durchblättern bemerkt habt, stehen die Tests von neuen Modulen im Vordergrund. Umstritten sind dabei die „sogenannten“ Ballerspiele. GAMERS wird sich nicht um dieses Thema drücken. Spielerisch gute Module werden bei uns in jedem Fall vorgestellt, auf problematische Module weisen wir extra hin. Das Leben besteht nicht nur aus Videospiele. Deswegen findet Ihr auch Geschichten aus der „Wirklichkeit“. Wie euch diese, unsere Tests und Tips gefallen, wollen wir wissen, füllt also den Fragebogen auf Seite 10 aus. In diesem Sinne, viel Spaß beim Schmökern und immer tolle High-Scores wünscht Euch

EURE GAMERS-CREW

# NEWSLET

6

In unseren **Shorties** erfahrt Ihr brandheiße Meldungen über neue Module

8

Die **Sega-Championships** suchen den besten Videospeler

10

Schreibt uns! Auf der **Post-Seite** ist diesmal unser großer Fragebogen

12

Wie gut ist der **TV-Tuner**?

13 - 59

Unser **Test-Teil** nimmt die neuesten Module auf's Korn und hilft Euch, auszusuchen, was Ihr als nächstes spielen könntet

34

In unseren **TOP-5** seht Ihr, welche Module zur Zeit die beliebtesten sind. Auf der Rückseite: Unser **Poster** zum Sammeln.

45

Faszination von schnellen Autos in unserer **Ferrari-Story** mit Gewinn-Aktion.

57

Was muß ich noch haben? Was soll ich mir noch wünschen? In unserer Rubrik **nice to have** zeigen wir euch Dinge die man gerne hätte, in der Rubrik **Toys** gibts bezahlbare Kleinode, die Ihr gleich bei uns bestellen könnt.



Seite 48: John Madden Football 92

62

Entspannung muß sein. Wie wärs mit einem **Video-Film**?

**50** Module und Konsolen sind nur die halbe Miete. Erst mit dem passenden Zubehör wird Videospiele so richtig gut. Wir stellen euch das lieferbare Zubehör für Master System, Mega Drive und Game Gear vor und testen auf Seite 12 den TV-Tuner



## TIPS UND TRICKS

**63** Laßt die Gegner tanzen - Michael Jackson und GAMERS helfen euch mit Moonwalker-Tips

Jeder von Euch hat bestimmt ein Modul im Regal, bei dem er (oder sie) einfach nicht mehr weiterkommt. Für solche Fälle gibt es unseren Tips & Tricks-Teil, in dem wir Module komplett auflösen, kleine Hilfestellungen geben oder sogar die geheimen Tricks der Sega-Programmierer verraten. Diesmal dabei: E-Swat auf Master System, Super Monaco Grand Prix auf Mega Drive, Fantasy Zone II auf Master System und Michael Jacksons Moonwalker für Mega Drive.

Vorsicht vor intergalaktischen Astro-Mücken!



## Galaga '91

Sie sind bunt, sie sind böse, sie sind in Eurem Game Gear: Die Weltraum-Insekten aus „Galaga 91“ müssen sich auf Seite 40 einem eingehenden Test unterziehen. Unsere Redaktions-Wissenschaftler prüfen: Stechen Sie auch ohne Stachel? Übertragen sie Kosmos-Malaria? Wieso sind sie so bunt? Ist ihr Summen im luftleeren Raum zu hören? Und ist das Spiel-Modul zu empfehlen?

## Mein Freund, das Monster

ALISIA DRAGON / MEGADRIVE



Der Lenkblitz von Alisia richtet sich automatisch auf die anstürmenden Monster



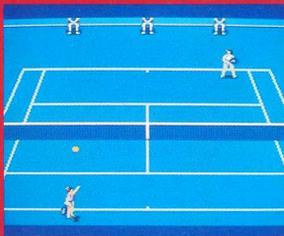
Alisia: ein flottes Mädchen



Ein Drache steht zur Seite

Alisia ist kein gewöhnliches Mädchen: Sie beherrscht die Kraft des zerstörerischen Selbstlenk-Blitzes, ihre vier Kumpels sind gefährliche Monster und sie muß sich durch die zwölf Levels eines neuen Mega Drive-Moduls kämpfen. In dem ungewöhnlichen 8-Mega-Actionspiel **Alisia Dragon** wird nicht nur geschossen und geprügelt; sowohl die Titelheldin als auch ihre jederzeit auswechselbaren Monster-Begleiter werden allmählich stärker, wenn sie Erfahrung durch gewonnene Kämpfe sammeln. Natürlich gibt es auch Extras einzusammeln. Ein genauer Veröffentlichungs-Termin dieser Mega Drive-Neuheit steht noch nicht fest.

Game, Set und Match: Mit Wimbledon kommt das bekannteste Tennis-Turnier auf Master System



## Wo ist Boris?

WIMBLEDON FÜR MASTER SYSTEM

Für das Master System gibt es bereits ein paar Tennis-Simulationen, aber so richtig toll war keines dieser Module. Im Frühjahr will Sega schon an dem brandneuen Wimbledon die Bildschirm-Beckers entzücken. Ihr könnt alleine gegen 16 Computergegner oder einen Freund spielen. Es gibt Einzel, Doppel, verschiedene Platzarten sowie einen Turniermodus mit Paßwort. Auf eine flotte Geschwindigkeit wird bei Wimbledon besonders großer Wert gelegt.

## Mehr Gas, mehr Spaß

TURBO OUTFRAN FÜR MEGA DRIVE



Schneller noch als Sonic basteln die Sega-Programmierer schon jetzt an der Fortsetzung zu Outrun

Schnell wie ein Ferrariarbeitende Programmierer von Sega schon an der Fortsetzung zu **Outrun** (Test in dieser Ausgabe). **Turbo Outrun** bietet 18 Strecken in den USA, komplett mit verschiedenen Witterungen und Polizeiautos, die Dich verfolgen. Dazu gibt es einen Gegenspieler im

grauen Rennwagen, der Dir die Freundin ausspannen will, Extras, mit denen der Ferrari aufgemotzt werden kann und schließlich den Turbo-Knopf, der den Sportflitzer enorm beschleunigt. Dieses Modul soll schon in Kürze erscheinen.

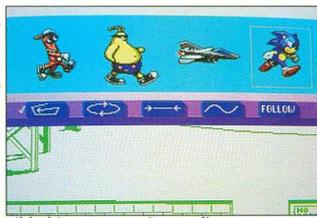
## MEISTERWERKE

## selbstgemalt

ART ALIVE FÜR MEGA DRIVE

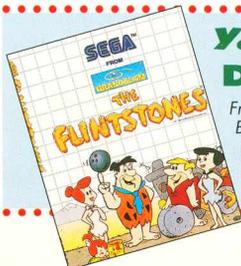
Mit dem Mega Drive kann man nicht nur spielen. **Art Alive** ist das erste Kreativ-Modul: Ein Malprogramm, mit dem Ihr Eure eigenen Bilder am Fernseher entwerfen könnt. Einige Bildchen zum Ausmalen sind schon dabei, außerdem könnt Ihr sogar eure Lieblingshelden aus Sega-Modulen über den Bildschirm laufen lassen, zum Beispiel Toejam, Earl und Sonic.

Mit der Textfunktion stellt Ihr auch Video-Vorspanne zusammen; Ihr müßt dann nur das Mega



Bildschirm-Kunst mit Art Alive

Drive an einen Videorecorder anschließen und die Bilder aufnehmen. Art Alive erscheint voraussichtlich im Frühjahr 1992.



## Yabba-dabbadoo! Die Feuersteins!

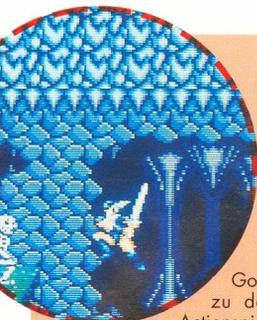
Fred Feuerstein, Barney Geröllheimer, Wilma, Bam Bam und jede Menge Dinosaurier begreifen euch im Spiel zur Familie Feuerstein, das unter dem englischen Namen "The Flintstones" für Master System erscheint.



...sonst streich ich den Bowlingabend!



"Streich diese Wand weiß, Fred..."



## Die Axt im Modulschacht

Golden Axe gehört zu den beliebtesten Actionspielen auf Master System und Mega Drive. Speziell für den Game Gear erscheint in Kürze Ax-Battler, ein Modul mit Golden Axe-ähnlicher Steuerung, aber komplett neuen Levels. Bei diesem Fantasy-Gekloppe für die Hosentasche müßt Ihr ein ganzes Arsenal schaurig-schöner Kreaturen bekämpfen.

## Obergegner auf der Flucht

Der neue Hologramm-Spielautomat in der Spielhalle gegenüber ist zwar ein Hit, aber der Obermütz aus dem letzten Level ist entkommen und terrorisiert nun unsere Welt. Kein Problem für den Teenager **Kidd Chameleon**, der sich durch über 100 Levels schlagen muß. Dabei kann er sich in neun verschiedene Superhelden verwandeln. Kidd Chameleon ist ein gigantisches Jump-and-Run-Spiel, das gerade bei Sega für das Mega Drive programmiert wird. Mit diesem Modul ist wahrscheinlich im Sommer 1992 zu rechnen.



Verwandlungskünstler Kidd Chameleon

## Ab aufs Eis

MARIO LEMIEUX HOCKEY

In Amerika hat Sega gerade eine brandneue Eishockey-Simulation fürs Mega Drive veröffentlicht. Bei **Mario Lemieux Hockey** wird das Spielfeld von der Seite gezeigt. Während eines Matches könnt Ihr nicht weniger als 14 Seiten



Es zischt der Puck, es schmilzt das Eis, Mario Lemieux macht Eishockey heiß

mit Statistiken wälzen. Im Hauptmenü gibt es drei verschiedene Spielgeschwindigkeiten sowie unterschiedliche Spieldauer- und Trainingsmöglichkeiten. Höhepunkt ist ein Playoff-Turnier mit 16 verschiedenen Teams. Die verschiedenen Einstellungen und Turnier-Zwischenstände können per Paßwort gespeichert werden. Für das Spiel selbst gibt es zwei Steuerungs-Modi. In einem kontrolliert Ihr nur einen speziellen Spieler, im anderen immer den, der dem Puck am nächsten ist. Da der CWM-Versand uns eine US-Version zuspielte, konnten wir das Modul schon mal kurz antesten. Es macht keinen üblichen Eindruck, ist aber grafisch und spielerisch anscheinend bei weitem nicht so gut wie der Konkurrent EA Hockey. In Deutschland wird das Sportspiel voraussichtlich unter dem Namen **Sega Ice Hockey** im März erscheinen.

## Kampf den Astro-Kometen

HALLEY WARS FÜR GAME GEAR



Große Gegner auf kleinem Schirm

Auf dem Game Gear bebt der Weltraum: Nach dem schicken Japan-Import **Galaga '91** (Test in dieser Ausgabe) schickt sich mit **Halley Wars** ein weiteres Weltraum-Ballerspiel an, die Gunst der Action-Fans zu erobern. Neben umherziehenden Kometen und kosmischen Gesteinsbrocken sind die unvermeidlichen außerirdischen Raumschiffe Eure Gegner. Sechs Stufen lang steuert Ihr Euren Raumflitzer durch galaktische Gefahren. Ihr habt die Wahl zwischen drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden. Das Modul erscheint in wenigen Tagen, der Test folgt in der nächsten GAMERS.

## U • L • T • R • A K U R Z

□ Sega arbeitet zusammen mit

Aryton Senna an einem Formel-1-Spiel für Mega Drive

□ Electronic Arts (F-22 Interceptor) bastelt an einer Hubschrauber-Simulation

□ Für Actionfreunde entwickelt Sega gerade Trouble Shooter, bei dem zwei Mädchen gewaltig unter den Bösewichtern aufräumen

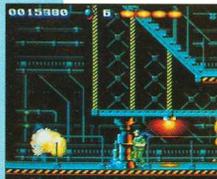
□ Ende 1992 ist mit Fortsetzungen zu Sonic the Hedgehog und Toejam & Earl zu rechnen

□ Virgin programmiert gerade das erste Master System-Spiel mit den Comicstars Tim & Struppi

## THE IMMORTAL MEGA DRIVE

### Nichts für Kinder

Electronic Arts neues Rollenspiel **The Immortal** zeigt überflüssig brutale Szenen. Da das Spiel deswegen für Kinder unserer Meinung nach nicht geeignet ist, verzichten wir auf einen ausführlichen Test in GAMERS.



Mensch gegen Maschine - wird der Terminator gewinnen?

## Arnie im Amnarsch

Zweimal verkörperte der Action-Austrianer Arnold Schwarzenegger den Terminator. Der stahlharte Roboter aus der Zukunft ist stets für prall gefüllte Kinokassen gut. Zum ersten **Terminator**-Streifen veröffentlicht Virgin bald ein neues Spiel, das rund um Ostern für Master System und Mega Drive erscheinen soll. Ihr steuert hier den Zeitrreisenden

Kyle Reese, der Sarah Connor vor den gerissenen Attentaten des Terminators (Arnold) beschützen soll. Bezeichnendes Zitat aus der Pressemitteilung: "The Terminator ist Big. The Terminator is Bad."

# SEGA CHAMPION

## Tolle Preise bei der ersten SEGA-Score-Meisterschaft

Gamers sucht die besten Sega-Spieler! Wir veranstalten die „1. SEGA-Meisterschaft“ im Sommer in Hamburg. Mitmachen kann jeder, der ein SEGA-Gerät besitzt. Zu gewinnen gibt es total irre Preise. 1. Preis eine Famili-

enreise zum neuen Euro-Disney-Resort, das am 12. April '92 in der Nähe von Paris seine Tore öffnet.

Was Ihr machen müßt, um SEGA-Champion zu werden? Wer die dicksten Punkteberge bei Actionmodulen anhäuft, wer sich bei Rennspielen die besten Zeiten erarbeitet und wer bei Sportsimulationen dem Computergegner am häufigsten den

Kasten vollhaut? Egal, bei welchem Spiel Ihr Eure Höchstleistungen erzielt habt – wir wollen's wissen!

Als „Beweismittel“ benötigen wir von Euch ein Foto, auf dem Euer erreichter High Score abzulesen ist. Schön wäre es, wenn Ihr gleichzeitig ein witziges Foto von Euch schießt. Also, schnappt Euch Euer Photoapparat oder die antiquarische Voigtländer von

Eurem Daddy, stellt sie auf ein Stativ oder Tisch. Jetzt werft noch einen 100 ASA Farbnegativfilm in Eure Kamera und stellt Blende 8 am Objektiv ein und macht bei 1/8, 1/4, 1/2 und 1/1 Sekunde je ein Bild in einem Abstand von 30-50 cm zum TV-Gerät. (Verwendet auf keinen Fall das Blitzlicht). Zuvor solltet Ihr den Raum möglichst gründlich abdunkeln. Für die



Täglich um 15.00 Uhr beginnt die große Disney-Parade



Eines von 5 Euro Disney Resort Hotels

## Super-Preise

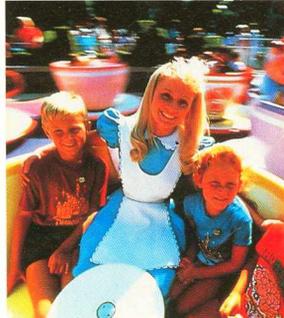
Das sind die Preise, die Ihr bei der „1. SEGA-Meisterschaft“ gewinnen könnt:

- 1 Familienreise in das Euro-Disney-Resort bei Paris. Nach Anaheim (Kalifornien), Orlando (Florida) und Japan ist es das erste auf europäischem Boden.
- 1 Farbfernseher, damit Ihr noch mehr Spaß an Euren SEGA-Spielen habt.
- mehrere DATA-Discman von Sony
- viele Game Gears und Mega Drives
- reichlich Module
- und viele andere heiße Preise

Mitmachen kann jeder, der ein SEGA-Gerät und — Module besitzt. Die jeweils Besten der verschiedenen Spiele kommen in der Versandscheidung. Besten Einsendeschluß für Eure High-Score-Fotos der ersten Runde ist der 19. Februar (Datum des Poststempels). Unsere Adresse: MVL, Stichwort: Champion, Pöseldorfer Weg 13, 2000 Hamburg 13. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



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



Mit „Alice“ in den irren Tassen



WE WANT YOU!

# AMPIONSHIP

Kompakt-Kamera Besitzer unter Euch noch ein Tip: Dunkelt den Raum ab, stellt Eure Glotze etwas heller ein und geht ganz dicht an den Fernseher ran und falls Ihr ein eingebauten Blitz habt müßt Ihr diesen mit dem Finger abdecken. Neben dem Foto brauchen wir folgende Angaben von Euch: Absender, Alter, Name des fotografierten Spiels und des Videospielsystems sowie sonstige etwaige Feinheiten zu Eurem Score (z.B. auf welchem Schwierigkeitsgrad er erspielt wurde). Packt 1. die Bildschirmfotos, 2. ein witziges Selbstporträt und 3. Eure Angaben in das nächstgelegene Kuvert, donert eine Briefmarke drauf und schickt die gesammelten Werke bitte an folgende Adresse:

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

Die Besten der ersten Runde werden wir bereits in der zweiten GAMERS-Ausgabe am 20. März bekanntgeben.

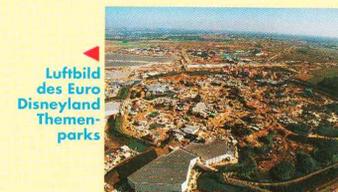
Aber aufgepaßt: Wer sich für clever hält und der Meinung ist, alle Tips und Tricks zu kennen, wird bei der Score-Meisterschaft dennoch umdenken und sich ganz auf seinen Kopf und die Hände konzentrieren müssen. Denn natürlich bekommt jeder Teilnehmer ein völlig neues Modul, auf daß jeder die gleichen Voraussetzungen hat.

Macht also mit bei der „1. SEGA-Meisterschaft“. Es lohnt sich.

In diesem Sinne: Viel Spaß beim Score-Schaukeln (...und macht mal eine kleine Pause, sobald die ersten Finger anfangen zu qualmen).



► Illustration des Projektes Euro Disney Resort. Links der Themenpark Euro Disneyland, rechts die 6 Hotels mit insgesamt 5200 Zimmern.



► Luftbild des Euro Disney Themenparks



► Im Vordergrund das Disneyland-Hotel als Eingang zum Euro Disney Themenparks



Festival Disney: Abendunterhaltung mit Bars, Disco und der Buffalo Bill's Wild West Show

## Qualifikation

Wer an der ersten „Sega-Score-Meisterschaft“ in Hamburg teilnehmen möchte, muß sich in einer der 2 Qualifikations-Runden behaupten. Die Besten der ersten Runde sind in **jedem** Fall in der Endausscheidung in Hamburg dabei. Wer jetzt schnell mitmacht hat die Chance als einer der Besten seinen Namen in der nächsten Ausgabe von GAMERS schwarz auf weiß zu sehen. Diese Eintrittskarte zur Endausscheidung kann Euch dann niemand mehr nehmen. Also laßt die Kisten qualmen...

**Eure GAMERS-Crew**





**Gefällt euch dieses Heft? Was gefällt Euch nicht? Nur, wenn Ihr Eure Meinung sagt, wird GAMERS Eure Lieblings-Zeitschrift. Also, reißt diese Seite aus dem Heft (Aua!) oder macht eine Fotokopie, füllt alles aus und schickt sie an die Redaktion.**

**1. Welche(s) Videospiel-System(e) besitzen Sie?**

- Sega Master System
- Sega Mega Drive
- Sega Game Gear
- Nintendo Game Boy
- Nintendo Entertain. System
- Super Famicom
- Atari Lynx
- Atari VCS 2600
- PC-Engine
- Ich besitze kein Videospiel

**2. Welche(s) Video-System(e) wollen Sie sich demnächst kaufen?**

- Mega Master System
- Sega Mega Drive
- Sega Game Gear
- Nintendo Game Boy
- Nintendo Entertain. System
- Super Famicom
- Atari Lynx
- Atari VCS 2600
- PC-Engine
- Gar keins

**3. Besitzen Sie auch einen Computer? — Wenn ja, welches Modell?**

- MS-DOS-PC/AT/386'er
- Commodore Amiga
- Commodore 64
- Atari ST/STE
- Besitze keinen Computer

**4. Bitte bewerten Sie, welche der folgenden Rubriken in zukünftigen Ausgaben mehr, gleich viel oder weniger vertreten sein sollen.**

	Mehr	Gleich viel	Weniger
Shorties/Aktuelles	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Leserbriefe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Story/Interview	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Tests für</b>			
- Master System	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Mega Drive	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Game Gear	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tips & Tricks	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nice to have	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Toys	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Videofilme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Championchips	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Softline-Katalog/Modul-Übersicht	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Top 5-Hitparade	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Poster	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Musik-Infos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Andere Themen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**5. Welche Spiele-Typen mögen Sie am liebsten?**

	Find ich gut	Geht so	Pfui!
Action-Adventures	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Abenteuerspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Action-/Ballerspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Geschicklichkeits-Spiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rollenspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Simulationen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Denk- und Tüftelspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sportspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Strategie- und Taktikspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Schach	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**6. Wieviel Geld geben Sie durchschnittlich im Jahr für Videospiele aus?**

DM \_\_\_\_\_,--

**7. Wieviel Spiele haben Sie bis jetzt?** \_\_\_\_\_ Anzahl

**8. Welches sind Ihre drei Lieblings-Videospiele?**

- a. Name: \_\_\_\_\_ System: \_\_\_\_\_
- b. Name: \_\_\_\_\_ System: \_\_\_\_\_
- c. Name: \_\_\_\_\_ System: \_\_\_\_\_

**9. Persönliche Daten (brauchen Sie nur ausfüllen, wenn Sie an der Verlosung teilnehmen wollen)**

- 1. Name: \_\_\_\_\_
- 2. Anschrift: \_\_\_\_\_
- 3. Alter: \_\_\_\_\_
- 4. männlich:
- 5. weiblich:
- 6. Unterschrift: \_\_\_\_\_

**10. Haben Sie**

1. Ihre Konsole	2. Ihre Video-	3. Gamers	Spiel Module
- selbst gekauft	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- als Geschenk bekommen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- verschenkt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Ich bin damit einverstanden, daß Gamers mir interessante Angebote auch per Telefon mitteilt.**

Meine Telefon-Nummer: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

Zu diesem Zweck darf Gamers meine Adresse unter Berücksichtigung der Auflagen des Datenschutzgesetzes speichern. Ich gebe hiermit mein Einverständnis:

Unterschrift: \_\_\_\_\_

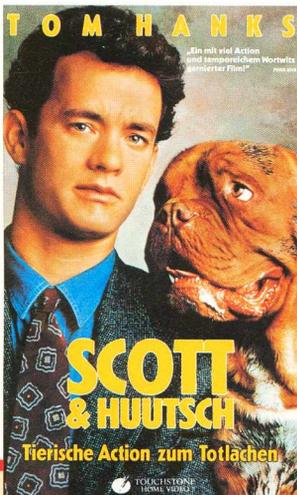
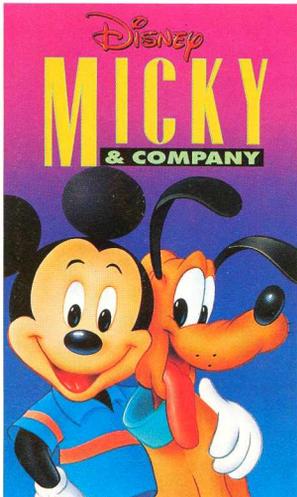
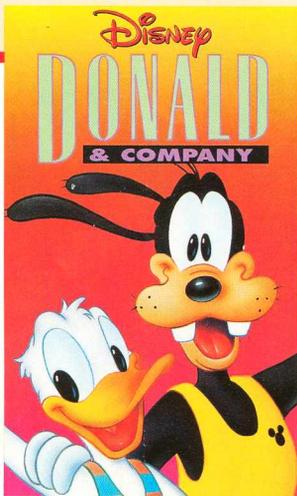
Wahlweise Erziehungsberechtigter, falls Ihr unter 16 Jahren seit.  
Sorry, aber so ist es

**Gewinnt • Gewinnt • Gewinnt**

Wer uns hilft, soll auch was davon haben! Unter allen Einsendern des Fragebogens verlosen wir insgesamt **500 Preise**. Darunter solche Leckerbissen wie seltene **„Swatch Chronographen“**, CD's von Michael Jackson, Kalender und Bücher von Sonic, die schönsten Miks von Ferrari, tolle Gimiks von Sega, ein **Game Gear**, **exklusive T-Shirts** und viel mehr!

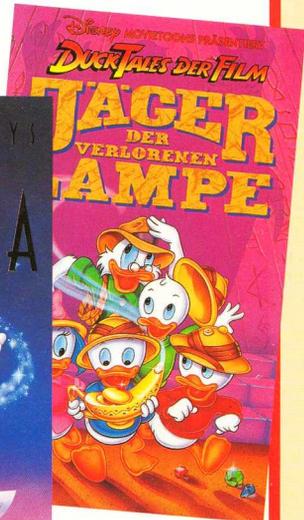
Wir wünschen Euch viel Glück!





ZUM BESTELLEN:

# VIDEOTOPS



NUR

DM **39,95**



**BESTELL-COUPON**

Ich bestelle zum Stückpreis von DM 39,95  
 Der Club der toten Dichter  
 Scott & Hutch  
 Fantasia  
 Arielle, die Meerjungfrau  
 Micky & Company  
 Donald & Company  
 Jäger der verlorenen Lampe  
 Ich bin damit einverstanden, telefonisch weitere Informationen zu erhalten:  
 Ja  Nein  
 Porto und Versand DM 8,- pro Sendung. Lieferung Inland per Nachnahme (plus NN-Gebühr) oder Vorratsscheck. Lieferung Ausland nur gegen Vorkasse.

Absender: \_\_\_\_\_  
 NAME \_\_\_\_\_  
 STRASSE \_\_\_\_\_  
 PLZ/ORT \_\_\_\_\_  
 TELEFON \_\_\_\_\_  
 DATUM/UNTERSCHRIFT \_\_\_\_\_

Bitte diesen Coupon ausschneiden und einsenden an:  
 „GAMERS“, Stichwort: Top Video,  
 Pöseldorfer Weg 13, 2000 Hamburg 13.

# UNTER DER LUPE

**Der Game Gear geht auf Empfang: Mit dem neuen TV-Tuner verwandelt man Segas tragbares Video-Mini-Farbfernseher. Unser Praxistest enthüllt Tatsachen und Tücken dieser vielversprechenden Erweiterung.**



privaten Sender "Sat 1" und "Tele 5" auf den Bildschirm bekommen. Erstes Fazit: Wer weit draußen wohnt, wird weniger Sender hereinbekommen und muß mit zweitklassiger Bildqualität leben. Wer einen Fernsehturner in seiner Nähe weiß, hat bessere Karten, ein schönes Bild zu bekommen. Wie nicht anders zu erwarten, hat die Bildqualität draußen besser als drinnen, da Häuserwände die Fernsehwellen dämpfen. Außerdem ist die Stellung der Antenne entscheidend für einen guten Empfang; Ihr müßt also erstmal ein wenig die ausgezogene Antenne in alle Richtungen schwenken, bis das Bild klar und scharf wird.

Leider kann die Bildqualität nicht durch Zusatzantennen oder gar durch einen Kabelanschluß verbessert werden. Theoretisch gäbe es zwar einen zweiten Antennenanschluß, dieser war in unserem Testgerät aber mit

problemlos empfangen und verstehen. Der eingebaute Lautsprecher sorgt für einen ordentlichen und lauten Klang, über Kopfhörer geht es sogar etwas besser (aber nicht in Stereo). Natürlich muß man beim Bild mit allen üblichen Game Gear-Kompromissen leben: Das Bild ist etwas milchig und kontrastarm, aber daran sind Veteranen des Sega-Handhelds ja schon gewöhnt. Außerdem zieht das Bild bei schnellen Bewegungen ein wenig nach, dieser Effekt hält sich aber in kaum erkennbaren Grenzen.

Akkus oder Netzteile sollten allerdings gleich zusammen mit dem Tuner angeschafft werden. In einem Fall zeigte das Gerät bei frischen Batterien schon nach 50 Minuten erste Ermüdungserscheinungen und nach einer guten Stunde war Sense: Die Mattscheibe war aufgrund ausgelagerter Batterien buchstäblich ermattet. Eine weitere unschöne Macke: Der Bildschirm des Game Gear wird nicht vollständig ausgenutzt; am unteren Bildschirmrand gibt es einen Millimeter hohen schwarzen Balken, der das Bild zusammenquetscht.

Der Fernsehempfang ist aber nur eine Seite des TV-Tuners. An eine spezielle Video-Buchse könnt Ihr (mit ei-

## Mobil-Glotze

Seit das Game Gear erschienen ist, macht Sega große Werbung für den TV-Tuner, der für 199 Mark jedem Game Gear-Besitzer den Griff zu teureren Taschenfernsehern anderer Marken ersparen soll. Ganz knapp vor Weihnachten lieferte Sega noch die deutsche Version des guten Stücks aus.

Der TV-Tuner wird mit dem Grundgerät wie ein normales Modul verbunden: Man steckt das kompakte Gerät einfach in den Modulschacht, zieht die recht lang geratene Antenne heraus und schaltet das Game Gear an. Am Anfang zeigt sich, wie erwartet, nur ein verschneites Flimmern, denn die Sender wollen mit dem etwas unzugänglich an der Seite gelegenen Einstellrad gesucht werden. Da die Fernsehsender in den einzelnen Städten auf andere Kanäle verteilt sind, müßt Ihr

auch die Positionen der Sender auf der Skala selbst herausuchen. Je nach Programmwunsch muß auch noch einer von zwei Kanal-Bereichen (UHF oder VHF) ausgewählt werden.

Unser umfangreicher Empfangstest hinterließ einen zwiespältigen Eindruck. Unser erster Test fand "draußen auf dem Land" statt, also weit weg von Fernsehürmen und anderen Sendern. Hier war unsere Suche nach den Programmen nicht besonders erfolgreich. Selbst nach langer Fummelei am Drehradchen fanden sich nur ARD und ZDF in verschneiter Qualität. Ein zweiter Versuch in einer Großstadt (Hamburg) brachte bessere Ergebnisse. Neben dem ersten, zweiten und dritten Programm konnten wir auch die beiden

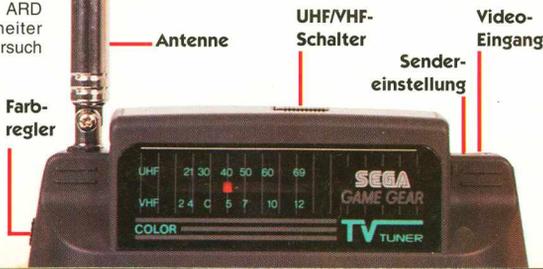
einem nicht entfernbaren Plastikstopfen versiegelt.

Deswegen könnt Ihr mit dem Tuner auch nur die Programme reinbekommen, die über eine Antenne zu empfangen sind. Kabelprogramme werdet Ihr nicht ohne weiteres sehen können.

Was den Ton angeht, arbeitet das Gerät sehr zufriedenstellend. Den Sound selbst verrauschter Sender konnten wir

nem separat zu kaufenden Adapter) jedes Video-Gerät anschließen. Das kann ein Video-Recorder oder eine Kamera sein, sogar ein Mega Drive. Diese Bilder wurden immer recht klar wiedergegeben, wenn auch, bedingt durch den kleinen Schirm, nicht immer alle Texte lesbar sind.

Als kleiner Kontroll-Monitor (oder wenn niemand mitkriegen soll, daß Ihr gerade spielt) läßt sich der Tuner besser einsetzen, als zum reinen Fernseh-Empfang.



# ALLE TESTS SIND SCHON DA!

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

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



**1** An diesem Zeichen erkennt Ihr alle Besprechungen für den Game Gear. Segas tragbares Videospiel mit eingebautem Farbbildschirm. Der Spiele-Nachschub für den Kleinen kommt in Fahrt: Diesmal testen wir z.B. Pengo, Shinobi, Solitaire Poker, World Class Leaderboard, Galaga '91 und einige mehr.



**2** Wenn Ihr über dieses Zeichen stolpert, dann steht darunter ein Test für das Master System, die klassische 8-Bit-Konsole von Sega. Unter anderem besprechen wir diesmal Asterix, Sonic the Hedgehog, The Lucky Dime Caper, Super Kick Off, Sega Chess, Heroes of the Lance und Shadow Dancer.



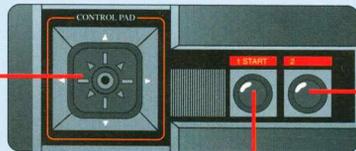
**3** Wo dieses Dreieck schillert, ist eine Besprechung für den 16-Bit-Boliden Mega Drive nicht fern. Im Testangebot für das High-End-System sind in dieser Ausgabe Toki, Quackshot, Joe Montana II, John Madden II, Robocod, Toejam & Earl, F-22 Interceptor, Golden Axe II und viele mehr.

## GAMES PEOPLE PLAY

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

## Und so geht's ab...

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



Flammenwerfer anwerfen

Umschalten in den Tentakel-Aktivierungs-Modus

## HIER WIRD BEWERTET

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

## „GAMERS“ meint...

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

**Hohes Chaos ohne Power. Wer braucht schon solche Videogames?**

**NOTE**  
**3**

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

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

# TEST

MEGA DRIVE

Um Kater Karlo auszuweichen kann der schlaue Enterich auch eine Leiter erklimmen

Die Suche nach einem Schatz führt Donald Duck quer über den Globus. Das neueste Disney-Spiel Quackshot ist eine imposante Demonstration der Mega Drive-Grafikpower.

Neben Mickey Mouse sind Donald Duck, Onkel Dagobert sowie Tick, Trick und Track wohl die populärsten Gestalten, die Walt Disney und seine Zeichner, allen voran der legendäre Carl Barks, je geschaffen haben. Nachdem Sega den brillanten Schachzug machte, die Figuren von Disney für Videospiele zu lizenzieren, lieferten sie mit



Die Dame am Fenster läßt bevorzugt schwere Gegenstände fallen - Timing ist das halbe Leben



# QUACKSHOT

dem Mickey Mouse-Modul Castle of Illusion schon bald einen der besten Vertreter des Geschicklichkeits-Genres ab. Bald darauf folgte Fantasia, ebenfalls mit der berühmten Maus in der Hauptrolle, aber spielerisch leider recht schlecht. Große Erwartungen setzten nun alle in das zweite Modul des Castle of Illusion-Programmierteams, das jetzt unter dem Titel Quackshot erschienen ist. Wie das „Quack“ im Namen schon vermuten läßt, handelt das Spiel dieses Mal nicht von Mäusen, sondern von Enten; genauer gesagt von Donald und seinen altbekanntesten Sippenmitgliedern. Auf der Suche nach dem Schatz eines legendären Königs müßt ihr Euren Lieblingsenterich in alle Ecken der Welt begleiten und vor allerlei drohenden Gefahren schützen.

Quackshot ist kein reines Hüpfspiel, wie es Castle of Illusion war. Die Designer haben versucht, neben den bewährten Elementen etwas mehr Abwechslung und einige Knobelemente ins Spiel zu bringen. Donalds Neffen haben zu diesem Zweck ein Flugzeug, mit dem sie ihren als Forscher ausgestafferten Onkel zu den verschiedenen Schauplätzen fliegen. Die Reihenfolge, in der man die einzelnen Levels spielt, ist dadurch beliebig. Am Ende einer jeden Stufe kann sich Donald von seinen Neffen abholen und zum nächsten gefahrenvollen Abschnitt bringen lassen. Das



Im Tempel droht vor allem durch die zahlreichen Flammen große Gefahr

Flugzeug läßt sich allerdings nur dann rufen, wenn bestimmte Voraussetzungen im jeweiligen Level erfüllt wurden; hier tritt das Puzzle-Element in Aktion.

Donalds Fähigkeiten sind denen von Mickey nicht ganz unähnlich, auch er kann springen und laufen. Wenn Donald zu oft mit bestimmten Objekten kollidiert, kommt sein legendärer Jähzorn ins Wallen: wild geworden schubst er dann alles beiseite, was ihm in den Weg kommt. Dies bedeutet eine Art Smart Bomb-Effekt für den Spieler, denn Donald ist in dieser Zeit unverwundbar. Da alle Levels mit Geg-

Auf dem Weg zum Geister-schloß muß dieser Sumpf überwunden werden. Bloß keinen Fehlsprung machen...

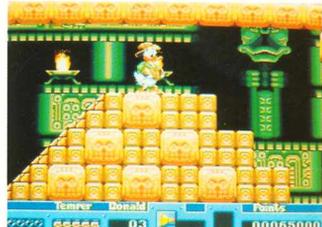


nern wie Kater Karlo, Geistern und Schildkröten bevölkert sind, wurde unser Held außerdem mit einigen Waffen ausgestattet, mit deren Hilfe er sich vortrefflich seiner Haut erwehren kann. An erster Stelle findet sich da eine Pistole, die selbstklebende Pfropfen verschießt. Davon abgesehen, daß alle Gegner betäubt werden, die von solch einem Geschöß getroffen werden, kann Donald die

Stöcke auch als Kletterhilfen bei sonst unerklimmbaren Höhen und Tiefen benutzen. Neben dieser sehr praktischen Methode, sich zu wehren, kann unser Entertainer noch einige weitere, an verschiedenen Stellen der Levels mehr

oder weniger nützliche Waffen (z.B. Popcorn) einsammeln. Die Auswahl dieser Waffen und auch den Rufbefehl an das Flugzeug der Nefen erteilt man aus einem Menü heraus, das erscheint, wenn man Start drückt.

Die über die ganze Welt verstreuten Levels haben so ziemlich alles zu bieten, was es schon mal in ähnlichen Spielen gab - und darüberhinaus einiges mehr. Ob Donald nun in den Trümmern eines alten Geisterschiffes



## Und so geht's ab...

☐ Rechts und links: laufen. Nach oben: Leiter raufklettern. Unten: runterklettern.



☐ Aufruf des Menüs, mit dem man bestimmte Gegenstände benutzen und das Flugzeug rufen kann.

☐ Donald läuft etwas schneller (gleichzeitig das Steuerkreuz nach links oder rechts drücken)

☐ Mit der momentan aktiven Waffe schießen

☐ Springen (in Verbindung mit dem Steuerkreuz die Richtung bestimmen)

Wartet einen günstigen Augenblick ab, um die Schildkröte per Pfropfenbeschuß zu betäuben



Den Schlüssel zur Pyramide muß sich Donald vorher in einem anderen Level abholen

herumsucht oder in transilvanischen Schlössern von neugierigen Geisterbildern beäugt wird, die Anzahl der Gegner ist groß und man muß recht einfallsreich sein, wenn man sich ihrer erwehren will. An bestimmten Punkten der Levels trifft Ihr auch auf alte oder neue Bekannte, die Schatzsucher Donald mit diversen Tips und Ratschlägen zur Seite stehen. Wenn man alle Level lösen will, muß man von Zeit zu Zeit von einem Platz der Welt zu einem anderem pendeln, aber das wird nie zu kompliziert.

Die Figuren erscheinen in den prächtigsten Pastelltönen, die man bis jetzt dem Mega Drive und seinen 512

Farben nicht zugetraut hatte. Die Levels sind alle erfreulich abwechslungsreich; an visuellen Effekten in Form von Mehrerebenen-Scrolling und vielem mehr wurde nicht gespart. Die Soundseite konnte nicht ganz so toll gelöst werden wie bei Mickey oder Sonic. Gerade der bei Castle of Illusion so hervorragend getroffene Disney-Stil ist hier nicht annähernd so gut wiederholt worden.

Im direkten Vergleich mit Castle of Illusion scheidet Quackshot am Ende doch nicht ganz so gut ab. Den Spieler verläßt der Eindruck nicht, daß den Designern eigentlich nichts richtig Neues eingefallen ist. Auch die Levels sind nicht so liebevoll ausgetüfelt wie die des Vorläufers. Der gewisse Funke will leider bei diesem so prachvoll präsentierten Spiel nicht ganz überspringen, obwohl er doch recht kräftig glimmt.

Quackshot ist weitaus besser als der Ausrutscher Fantasia, doch trotzdem kann man nur hoffen, daß sich Sega beim nächsten Disney-Spiel etwas mehr Mühe einfallen lassen wird. Schluß aber mit den Meckereien im Detail. Jeder Fan der Ducks (und wer ist das nicht?) wird von der grafisch spektakulären Mega Drive-Inszenierung seines Leib- und Magen-Comics beeindruckt sein.



Die Fledermaus sieht niedlich aus, doch sie will Euch garstigerweise Lebensenergie abziehen

## „GAMERS“ meint dazu...

☐ Klasse Comic-Grafik. Abwechslungsreiches hin und her Wechseln zwischen verschiedenen Levels. Niedriger Schwierigkeitsgrad; gut für Einsteiger und junge Spieler.

☐ Spielablauf ohne große Überraschungen. Bietet nicht ganz so viele Gags wie Castle of Illusion. Die High-Tech des neuen

NOTE  
2

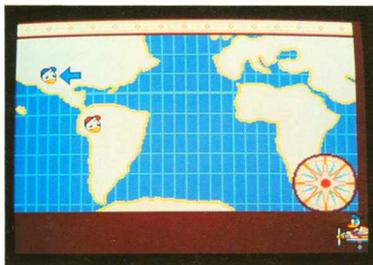
Genre:  
Geschick  
Hersteller:  
Sega  
ca. Preis:  
DM 130.-



Stöpselt schnell den Kaktus zu, der Bursche explodiert im Nu

**E**ntenhausen in Aufruhr: Walt Disneys Donald Duck gibt sich momentan bei zwei verschiedenen Spielen die Ehre. Auf dem Mega Drive besteht er Abenteuer in Quack Shot (siehe Test in dieser Ausgabe), während auf dem Master System The Lucky Dime Caper die Donaldisten erfreuen soll. Der Hintergedanke der Programmierer war wohl, daß ein Donald Duck-Spiel möglichst gut auf die jeweilige Konsole zugeschnitten sein soll.

Donalds neuestes Abenteuer beginnt, als er mit seinen drei Neffen Onkel Dago-



**Auf dieser Weltkarte könnt Ihr wählen, in welcher Reihenfolge Ihr die entführten Neffen befreien wollt.**



**Ein echter Hammer: Die wandelnde Vase hat gleich Kopfschmerzen...**

steuern, um dem gefangenen Neffen näher zu kommen. Ein Feuerknopf dient zum Springen, durch Druck auf den anderen holt Donald schwungvoll mit einem Hammer aus. Ihr könnt einen Gegner aber auch besiegen, indem Ihr auf ihn draufhüpft.

Sobald Donald von einem Gegner berührt wurde, müßt Ihr aufpassen: Er kann zwar weitermachen, aber der nächste Feindkontakt kostet ihn ein Leben. Außerdem dürft Ihr den Hammer nicht mehr einsetzen, sobald Ihr einmal getroffen wurdet. Die einzige



# THE LUCKY DIME CAPER

**Donald Duck im Dauerstreß: Erst soll er seine drei entführten Neffen befreien und dann Onkel Dagoberts Glückstaler auftreiben.**

bert in seinem Geldspeicher besucht. Der alte Geizhals hat für Tick, Trick und Track ein Geschenk: Jeder bekommt einen Dime in die Hand gedrückt. Die Freude angesichts einer solch bescheidenen Spende ist gedämpft, doch Onkel Dagobert hat ein paar salbungsvolle Worte auf Lager: Schließlich habe er auch nur eine solche Münze besitzen, als er mit dem Aufbau seines Vermögens begonnen hatte (aus deutschen Donald-Comics als Glückstaler bekannt). Dummerweise hat die Hexe Gundel Gaukeley alles mitangehört. Nachdem sie sich Onkel Dagoberts Talisman geschnappt hat, entführt sie auch noch Tick, Trick und Track.

Ihr steuert Donald Duck, der zunächst seine drei Neffen retten muß, bevor er sich mit Gundel Gaukeley um den Glückstaler streiten kann. In welcher Reihenfolge Ihr Tick, Trick und Track befreit, ist Euch überlassen. Ihr müßt Donald jeweils von links nach rechts an das Levelende



**Da hilft kein Zetern und kein Fluchen: Donald muß die Schildkröte als Transportmittel nutzen**



**Entglückt in Nahaufnahme: Onkel Donald als Retter vom Dienst**



**Raus aus dem Käfig: Der erste Neffe ist befreit**

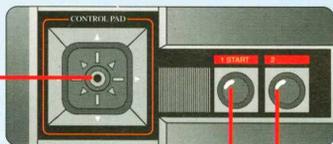
Möglichkeit, wieder an eine Waffe zu kommen, besteht im Aufsammeln eines Extras. Manchmal läßt eines der bisherigen Tiere ein Symbol springen, nachdem Ihr es besiegt habt. Wenn ein Extra gespendet wird und um welchen Typ es sich handelt, bleibt dem Zufall überlassen. Durch das Hammersymbol kommt Donald seine Standardwaffe wieder; sammelt er einen weißen Ring auf, kann er ab sofort mit Scheiben werfen. Diese Waffe hat den Vorteil, daß sie auch auf größere Distanz wirksam ist.

Weitere Extras sind der Donald-Kopf (zusätzliches Leben), Sternchen (hat man fünf Stück gehortet, wird Donald ein paar Sekunden lang unverwundbar) und Diamanten (Punktebonus, dessen Höhe von der Diamantenfarbe abhängig ist).

Je nachdem, welchen Neffen Ihr gerade befreien wollt, spielt sich das Geschehen in einer anderen Umgebung ab.

## Und so geht's ab...

Nach links und rechts: Donald geht in diese Richtung. Nach unten: Donald drückt sich.



Waffe einsetzen

Springen

Donald durchquert Wald und Wüste, schwimmt ein Stückchen unter Wasser und muß sich am Ende jedes Levels mit einem Obergegner auseinandersetzen. Diese Bur-schen vertragen eine Reihe von Treffern, bevor sie sich geschlagen werden. Habt Ihr das geschafft, wackelt Donald zu einem Käfig, in dem einer der drei Neffen gefangen gehalten wurde. Nach der Befreiung werden Bonuspunkte abgerechnet und das Spiel geht mit der Rettung des nächsten Duck-Familienmitglieds weiter.

Wenn Ihr ein Leben verliert, wird Donald an den Anfang des zuletzt erreichten Abschnitts zurückgesetzt. Das kann mitunter etwas nerven, wenn man an einem Obergegner scheiterte und sich daraufhin erst wieder



**Die Rache der Ölsardinen droht unter Wasser**



**In der Aztekenwelt geht's urplötzlich bergab**



**Sobald das Blatt hochgepuset wurde, kann man es als Plattform benutzen**

toll aus, läßt sich tadellos steuern und macht Spaß — aber allzuviel ist es halt nicht. Sehr gute Spieler werden nicht allzu lange brauchen, um The Lucky Dime Caper zu lösen. Allerdings ist es eines der Module, das man auch nach erfolgreicher Durch-spielung aus Spaß an der Freud wieder herauskrämt.

Wer Castle of Illusion oder Sonic noch nicht hat, sollte sich vielleicht erst diese bei-



**Onkel Dagobert erklärt in der Vorgeschichte die Besonderheit seines Glückstalers. Doch Vorsicht, die am Fenster lauschende Hexe hat bestimmt nichts Gutes im Sinn.**

## „GAMERS“ meint...

Donald Duck-Spiel mit bestechender Grafik. Die Reihenfolge, in der man die ersten drei Levels spielt, kann gewählt werden.

Nicht-sonderlich umfangreich.

**NOTE**

**2**

Genre:  
**Geschick**  
Hersteller:  
**Sega**

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



**Der Obergegner schmeißt mit handfestem Gebäck — was nun?**

mühsam zu ihm vorspielen muß. Als Trostpflaster gibt es beliebig viele Continues.

Bei den Walt Disney-Spielen läßt Sega anscheinend nur die besten Programmierer ans Master System. Das Mickey Mouse-Modul Castle of Illusion war ein Prachtstück und The Lucky Dime Caper wird die Fans der Duck-Sippe nicht enttäuschen. Bei einer solchen Comic-Umsetzung spielt die Grafik eine wesentliche Rolle, die eindrucksvoll demonstriert, was man alles aus dem Master System herausholen kann. Schöne Spielfiguren, bunte Hintergrundbilder, tadelloses Scrolling und keine Spur von

störendem Sprite-Geflacker — so mögen wir's.

Donald Ducks Einstand auf dem Master System ist leider kein allzu umfangreiches Spiel. Was drin steckt, sieht

den Spitzentitel zulegen, wenn's ein edles Geschicklichkeits-Spiel sein soll. Braucht Ihr aber neuen Stoff oder seid vom Drang besessen, die Duck-Sippe auf dem

Bildschirm zu erleben, könnt Ihr Euch The Lucky Dime Caper ruhigen Gewissens kaufen. Kein Jahrhundert-Modul, aber ein professionelles Oberklassen-Spiel.



**Tarzan Duck? Der flexible Enterich greift auch mal zur Liane, um voran zu kommen**



**Um der Brummelbiene auszuweichen, benutzt Donald das gespannte Seil zum Abspringen**

**Wer hat schon Lust, sich von den wilden Sno-Bees fressen zu lassen? Niemand? Dann flugs in die Federn gespuckt und ran an die Eisblöcke, um die Schurken zu zermatschen.**

# PENGO



**Pengo, paß auf: Der Appetit der Sno-Bees ist gewaltig**



**Durch Wackeln an den Wänden könnt Ihr die Monster betäuben**



**P**engo ist ein putziger Pinguin, der seinem Tagewerk in den Weiten des Eiskontinenten Tarfix geruhig nachgehen konnte - bis zu dem Tag, an dem die Sno-Bees kamen. Jene Walroß-ähnlichen Kreaturen mampfen sich durch die Eisblock-Labyrinth als wären sie aus Zuckerwatte und sind vor allem auf frischen Pinguin nach Art des Hauses scharf. Die Lage ist klar: Pengo will die Sno-Bees loswerden, die Sno-Bees wollen Pengo fressen und Ihr müßt in 64 Stufen dem gehetzten Pinguin tatkräftig beistehen.

Das Spielfeld besteht aus vielen einzelnen Eisblöcken, in deren Gängen sich die Sno-Bees tummeln. Nach einer Weile fangen die Monster an, sich durch die Hindernisse zu fressen, wodurch ihre Bahn schwerer berechenbar wird.

Zu Beginn einer Stufe blinken außerdem einige Blöcke kurz grün auf. In ihnen verbergen sich Sno-Bee-Eier, aus denen nach einiger Zeit weitere Monster schlüpfen, wenn Ihr sie nicht vorher zerstört.

Um einen Block zu vernichten, muß Pengo ihn zunächst gegen ein Hindernis schieben (eine Wand oder einen anderen Block). Drückt man dann gegen ihn, löst er sich in Luft auf. Habt Ihr bei der Gelegenheit einen Sno-Bee vor dem Ausschlüpfen erwischt, winken Euch satte 500 Punkte. Am rechten Bildrand ist unter der Anzeige der Reserve-Pengos zu sehen, wieviele grüne Eier in dieser Stufe noch übrig sind.

Es gibt zwei Methoden, die Sno-Bees zu erledigen. Entweder schubst Ihr einen Block auf die Kerle zu um sie zu zerquetschen oder Ihr wartet,

tenblöcken. Sie können weder von Pengo noch von den Sno-Bees zerbrösel werden und stehen damit stets als Schubswaffe zur Verfügung.

Von Stufe zu Stufe ändert sich der Aufbau des Eis-Labyrinths, die Monster werden schneller und Pengo muß immer mehr aufpassen, daß er nicht in einer Sackgasse landet. Wer alle Leben verbraucht hat, muß wieder ganz von vorne anfangen. Weder Paßwort noch Continue stehen zur Verfügung, um Euch das Pinguin-Leben leichter zu machen.

Pengo ist eines jener unscheinbaren Simpelspiele, die es faustdick hinter den Ohren haben. Die frostige Labyrinth-Hatz ist für eine tragbare Konsole

wie geschaffen: schnell zu erlernen, unkompliziert zu steuern aber immer wieder spaßig zu spielen. Das Verhalten der Sno-Bees ist nie ganz berechenbar, wodurch Ihr auch beim x-ten Durchspielen der ersten Stufen aufpassen müßt. Der Schwierigkeitsgrad ist recht hoch; nur mit Geschick und etwas Taktik kann man die höheren Stufen erreichen. Ein Paßwort-System gibt es leider nicht.

bis ein Sno-Bee sich an der Wand entlang bewegt. Wenn Pengo der Wand einen Schubs gibt, fängt sie zu wackeln an und das Monster kippt hilflos um. In dieser Phase könnt Ihr schnell hinsputzen und den Burschen durch einfache Berührung ausschalten, was aber relativ wenig Punkte bringt. Besondere Beachtung gebührt noch den Diaman-

## „GAMERS“ meint...

□ Einfaches, aber immer wieder ansprechendes Spielprinzip. Das Eisblock-Schieben ist originell und herausfordernd. Süße Musik.

□ Keine Extras und wenig Abwechslung in höheren Levels. Ab und zu nervt die Schwabbel-Steuerung.

**NOTE**  
**2**

Genre:  
**Geschick**  
Hersteller:  
**Sega**  
ca. Preis:  
**DM 60,-**

Mumie unter Wasser: Unser Held Chuck scheut keine Mühe, um seinen Auftrag zu erfüllen



# DECAP ATTACK

Chuck wirkt mitunter etwas kopflos, was wohl daran liegt, daß sein Schädel nicht da sitzt, wo er hingehört. Dr. Frank N. Stein bedauert diesen kleinen Konstruktionsfehler ungemein, doch als er seinen kleinen Liebling aus allerlei Leichen-



Bitte lächeln: Auf Knopfdruck kommt der fehlgeleitete Kopf munter aus dem Bauch geschossen

teilen zusammenbastelte, ist ihm nun einmal dieses kleine Mißgeschick unterlaufen. Der Schädel wurde in den Bauch eingebaut, was dem gutmütigen Monster im Mullbinden-Look ein etwas merkwürdiges Aussehen verleiht. Doch schließlich will hier keiner Schönheitspreise gewinnen; vielmehr steht die Rettung von Body Island auf dem Programm. Der unvermeidliche Schurke vom Dienst hat die sieben Inseln erobert und mit bösen Buben schrägsten Kalibers besetzt. Dr. Stein will diese Herrschaft beenden und schickt deshalb seinen Chuck auf die Reise. Ihr habt das außergewöhnliche Vergnügen, die kopflose Mumie durch sieben Levels zu steuern, die jeweils in mehrere Abschnitte unterteilt sind. Am

Ende jeder Insel muß ein Oberschurke mit einer speziellen Taktik bezwungen werden. Als Lohn für diese Mühen folgt dann eine Bonusrunde, in der Ihr mit etwas Glück ein zusätzliches Leben

**Eine kopflose Mumie muß für einen Wissenschaffler die Kastanien aus dem Feuer holen. Geballte Jump-and-Run-Ladung mit Gruseljux-Grafik.**

ergattern könnt. Auf dem Weg zum Ende einer Spielstufe muß Chuck rennend und hüpfend so manches Hindernis überwinden. Die zahlreich vertretenen Gegner könnt Ihr gekonnt ausknocken, sobald sie nahe genug heran sind: Auf Knopfdruck kommt der fehlgeleitete Kopf aus dem Bauch herausgesprungen und knufft den Gegner aus

den Socken. Besonderes Augenmerk gebührt den Sprungtechniken. Ihr könnt im Flug die Richtung ändern und außerdem durch schnelles Knopfdrücken den Fall bremsen. Auf diese Weise erreicht Chuck auch alle grauen Säulen, die in jedem Level zu finden sind. Es lohnt sich, wirklich jede mit dem Kopf anzurempeln. Der Lohn ist entweder ein Schlüsselgegenstand, ohne den Ihr die Insel nicht verlassen könnt, Zusatz-Lebensenergie, eine Extrawaffe oder ein Bonus-Schädel.

Auf den ersten Blick reißt Decap Attack nicht gerade zu Begeisterungstürmen hin. Doch das Modul ist bei weitem nicht so mittelmäßig, wie man zunächst glauben mag. Die kopflose Mumie Chuck gehört zu den witzigsten Figuren, die je ein Jump-and-Run-Spiel bevölkert haben. Die Spielbarkeit ist gut, es herrscht kein Mangel an Abwechslung und die zahlreichen Extras sorgen sogar für ein bißchen Taktik. Schade, daß dieser gelungene Titel etwas im Schatten von Sonic the Hedgehog steht. Wer dieses Modul schon hat und Lust auf ein weiteres gutes Jump-and-Run verspürt, ist bei Decap Attack gut aufgehoben.



In diesem Menü kann man eines der eingesackten Extras aktivieren



In der Bonusrunde könnt Ihr Euch ein Extraleben erspielen



Hier wartet der erste Obergegner mit frischgeputzten Zähnen auf Chuck

## „GAMERS“ meint...

□ **Abgedrehte Spielidee mit wirzigen Effekten. Viele Extras, reichlich Levels, solide Steuerung und saftige Komplexität.**

□ **Die Grafik fällt im Vergleich zu anderen Mega Drive-Knallern etwas ab. Es gibt harte Konkurrenz in Form von Sonic.**

NOTE

2

Genre: **Geschick**  
Hersteller: **Sega**

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

# JAMES POND II

## CODENAME

## ROBOCOD

**Ein Fisch als Geheimagent? Nicht nur das, er rettet auch noch die Spielzeug-Fabrik vom Weihnachtsmann!**

**S**ein Name ist Pond, James Pond - eine Verwechslungsgefahr mit einem britischen Agenten ähnlichen Namens ist aber ausgeschlossen, denn James ist ein Fisch.

Im Megadrive-Modul „James Pond“ bewahrte er heimische Gewässer vor Umweltverschmutzern, Fischern und anderen alltäglichen Gefahren. Seine Erfolge haben den amerikanischen Geheimdienst C.I.A. aufmerksam gemacht, die Pond auf eine besonders gefährliche Mission schicken wollen. Der mysteriöse Doktor Maybe hat sich, zwei Tage vor dem Heiligen Abend, die Fabrik des Weihnachtsmanns unter den Nagel gerissen. Wenn die Auslieferung der Geschenke noch pünktlich klappen soll, bleiben James nur 48 Stunden, die Fabrik wieder zu befreien.

Um Pond bei seinem Auftrag zu unterstützen, verpaßt ihm der CIA eine elektronische Ersatzteile und macht ihn so zum „Robocod“ (Robo-Flunder). Dank der hinzugekommenen Mechanik kann James auch an Land atmen, seinen Körper als Waffe einsetzen und beliebig lang in die Höhe strecken.

Die Fabrik des Weihnachtsmannes ist in neun Bereiche unterteilt, die jeweils ein Thema behandeln. Da gibt es die Sport-Abteilung, einen Bereich speziell für Schmusetiere, ein Lager für Brettspiele und sogar eine besondere Sektion nur für Badespiele. Jeder dieser Bereiche



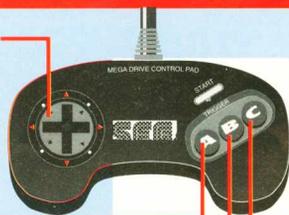
Mit einem Flugzeug geht es schneller. Außerdem findet Ihr so versteckte Ausgänge.

Bälle, Schläger und seltsame Maschinen - in der Welt des Sports geht es heiß her.



### Und so geht's ab...

Mit dem Joypad steuert ihr James Pond links und rechts. Drückt ihr es nach unten, benutzt James seine Rüstung als Schutzschild und verursacht mehr Schaden bei den Gegner, auf die er springt. Im Sprung kann man weiterhin steuern; oft lassen sich Vorsprünge nur so erreichen.



Knopf A macht Robocod länger.

Knopf B läßt Robocod springen.

Knopf C macht dasselbe wie A.

Niedlich? Nein Danke! Dieser Teddy ist nun wirklich nicht zum Schmuseen geeignet.

hat mehrere Räume, die Pond von Dr. Maybes teuflischster Waffe befreien muß: den Pinguin-Bomben. Erst wenn der Robocod alle als Pinguine getarnten Sprengkörper unschädlich gemacht hat, darf er durch den Ausgang in den nächsten Raum laufen.

Natürlich geht die Bombensuche nicht ohne Komplikationen ab. Der böse Doktor hat die zahlreichen Spielzeugwesen per Hypnose

„überredet“, den lästigen Fisch zu stoppen. Jede Berührung mit den Gegnern kostet wertvolle Lebensenergie, mit einer Ausnahme: Springt der Robocod auf einen Gegner drauf, beschädigt die isolierte Schwanzflosse den Unhold. Manche sind schon nach einem solchen Sprung geplättet, andere müssen mehrfach getroffen werden, um danach unseren Helden in Ruhe zu lassen.

den Raum besser nach Gegner und Extras absuchen. Zum anderen können die kräftigen Vorderflossen sich an Vorsprüngen festhalten, so daß James sich nach oben ziehen kann. Wieder zusammengeschrumpft, kann der Fisch sich nach links oder rechts hangeln und sich wieder zu Boden fallen lassen. Auf diese Art könnt ihr gefährliche Abgründe überwinden, oder Stellen erreichen, die mit normalen Luftsprüngen nicht erreichbar wären.

Zum Glück findet Robocod in den Hallen der Fabrik auch einiges an Unterstützung: Diverse Nahrungsmittel verschaffen ihm leider nur Punk-

fang ist alles noch relativ einfach, wird dann aber konstant schwerer und schwerer. Ab der dritten Welt muß man gute Nerven, schnelle Reaktionen und ein gutes Gedächtnis beweisen.

Der Aufbau der einzelnen Stufen ist ziemlich geschickt: Oft locken Extras in entlegenen Ecken, auf die man auf normalen Wege nicht herankommt. Sich hier mit List und Tücke durchzuschlagen macht oft mehr Spaß, als sich möglichst schnell zum Ausgang zu bewegen. Schade nur, daß es hier keine Paßwort-Funktion gibt. Anfänger werden ganz schön frustriert und sich immer wieder über die ersten Level ärgern, denn oft verliert man ein Leben nur durch Flüchtigkeitsfehler. Vorsichtiges Spielen ist also angesagt; da es kein Zeitlimit gibt, sollte man eher etwas langsamer durch die Level laufen. Mit diesem Modul kriegt ihr also schöne Technik, bunte Grafik und ausgefeilte Level serviert — Robocod macht nicht nur an Weihnachtsen, sondern das ganze Jahr über Spaß.



**Kalorienarme Kost ist in der Süßigkeiten-Welt verpönt. Hier regiert der Zucker.**



**Die Geburtstags-Torte für den Fisch: Viel Frucht, viel Sahne, viele Feinde.**



**Der Schein trügt – diese Eisenbahn mag keine Fische**

te, aber gelbe Sterne laden die Batterien seines Robo-Anzugs wieder auf. Dann gibt es noch Flügel und eine Spezial-Rüstung, die James für einige Sekunden unverwundbar macht, zu finden. Wenn James schneller vorwärtskommen muß, kann er eines der abgestellten Fahrzeuge benutzen. Flugzeuge, Doppeldeckerbusse und Badewannen laden zu einem Rundflug ein.

James Pond gehört zur Kategorie der witzigen Spiele — die einzelnen Grafiken aus der Weihnachtsfabrik sind durchgehend süß und absichtlich in extra-kitschigen Bonbon-Farben gehalten. Spielerisch gibt es zwar wenig Gags, aber dafür handfeste Ware für Joystick-Akrobaten. Am An-

Auch die zweite Spezial-Einrichtung des Robo-Anzugs hat es in sich: Drückt Ihr Knopf A oder C, streckt sich James länger und länger... Wenn kein Hindernis den Streckprozess behindert, kann sich Pond über mehrere Bildschirmhöhen bis an die oberste Grenze des Raumes ausdehnen. Sinn der Verlängerung: Zum einen könnt Ihr



**In Normalgröße ist James Pond (fast) ein Fisch wie alle anderen: Klein aber oho. Doch drückst Du auf den Knopf B...**



**...dann streckt sich der Roboteranzug gewaltig in die Länge. James Pond steigt so mehrere Stockwerke höher und höher...**



**...bis der Robocod den oberen Rand des Levels erreicht. Wäre hier ein Vorsprung, könnte er sich dort entlanghangeln.**

## „GAMERS“ meint dazu...

□ Hüpf- und Springspiel mit mittlerem Schwierigkeitsgrad, bunter Grafik und einigen optischen Gags.

□ Paßwörter gibt's keine, Anfänger verhaspeln sich öfter und die Steuerung könnte einen Tuck präzisieren sein.

**NOTE**

**2**

Genre: **Action**

Hersteller: **Millenium/ Electronic Arts**

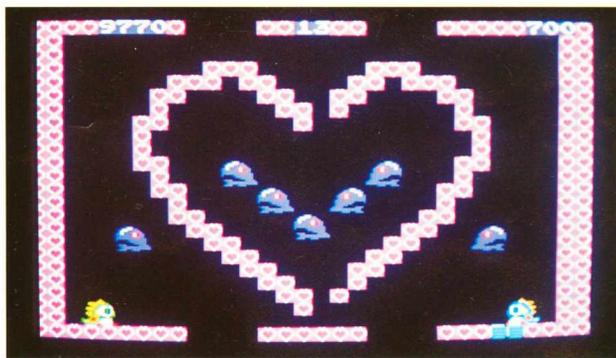
ca. Preis: **DM 120.-**



**B**ub und Bob, von Beruf Klein-Saurier, gehen nichts Böses ahnend mit ihren Freundinnen Betty und Patty spazieren, als eine Hexe die beiden Mädchen entführt und ins unterste Geschoß einer zweihundert Stockwerke tiefen Höhle zaubert. Natürlich machen sich die beiden sofort zur Rettungsaktion auf.

Bei „Bubble Bobble“ dürft Ihr in die Rolle eines Sauriers schlüpfen - aber kein normaler, gefährlicher Dinosaurier, sondern ein putziger, niedlicher Mini-Saurier mit vorstehendem Zahn und der Fähigkeit, große Seifenblasen zu spucken. In diese Blasen lassen sich Gegner einschließen, die dann hilflos über den Bildschirm wandern. Springt ein Saurier jetzt auf dir Blase drauf, verwandelt sich der Gegner in eine Frucht oder ein Extra.

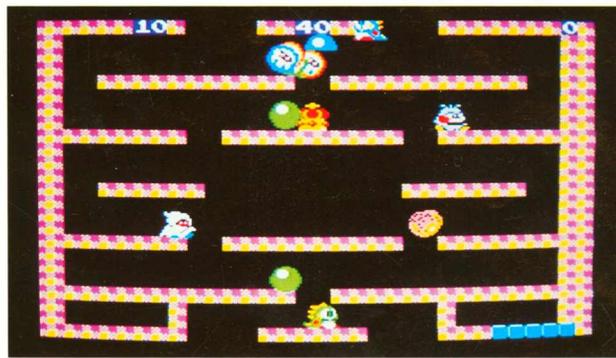
Was sich so niedlich liest und auf dem Bildschirm einfach putzig aussieht, ist in Wirklichkeit ein kniffliger Geschicklichkeitstest, der hohes



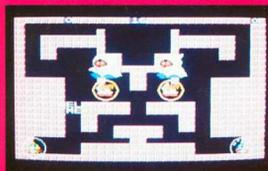
Das Herz ist nur Dekoration - auch hier wollen die Monster Dir an den Kragen

# BUBBLE BOBBLE

Zwei kleine Saurier spucken Luftblasen und kesseln so ihre Gegner ein - klingt unwahrscheinlich, macht aber eine Menge Spaß.



Wenn ein Saurier aus dem Bild fällt, taucht er oben wieder auf; so kommst du schneller an Extras.



Da gehen sie hin - Monster entführen die beiden Saurierinnen in den nächsten Level.



Bevor Bub und Bob zu ihnen gelangen, müssen sie alle Monster "einbubblen"



Doch schon wartet der nächste Level auf die beiden - insgesamt über 200

Joystick-Geschick erfordert. 200 Räume gilt es leerzuräumen, und dieser werden im Laufe der Zeit immer kniffliger. Zum Glück gibt es per „Continue“ die Möglichkeit, immer weiter zu spielen, und auch noch Paßwörter, um am nächsten Tag nicht wieder von vorne beginnen zu müssen.

Zusätzlich haben die Programmierer Dutzende von geheimen Extras, Räumen, Punkte-Boni und Überraschungen versteckt. Leider sind manche dieser Verstärker derart gut, daß man oft nur durch Zufall etwas findet. Neben den vielen Leveln und

des witzigen Spielprinzips hat Bubble Bobble aber noch ein weiteres Plus: Den Zwei-Spieler-Modus. Hier gilt die Regel: „Gemeinsam gegen die Monster, aber gegeneinander um die Extras und Punkte kämpfen“. Vorsicht! Bei streitsüchtigen Spielern kann es schon mal zu Krach kommen, wenn der eine dem anderen alle Extras wegschnappt.

## „GAMERS“ meint dazu...

□ Auf niedrig gemachtes Action-Spiel mit über 200 Leveln und vielen versteckten Extras, Paßwörter, Continue und ein genialer Zwei-Spieler-Modus sind auch dabei.

□ Manche Extras und Bonusräume sind viel zu gut versteckt und werden von normalen Spielern nicht gefunden; außerdem flakert es manchmal ein wenig.

**NOTE**  
**2**

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

# Volle Power.



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

Erleben Sie den Unterschied und spüren Sie die Kraft, die von Ihnen ausgeht. Der MEGA DRIVE macht's möglich. Denn in ihm haben wir die Faszina-

tion der Videospiele neu definiert. Besondere Kennzeichen: 16-Bit-Power Technologie, ein Control Pad der Superlative sowie die ergonomisch gestalteten und blitzschnell reagierenden Bedienungselemente. In Verbindung mit einer Spiele-

vielfalt von über 70 Varianten erfahren Sie und Ihre Familie ungeahnte Möglichkeiten der Freizeitbeschäftigung. Gönnen Sie sich den High-Tech-Star unter den Videospiele. Denn dann wissen Sie, was Sie haben. MEGA DRIVE von SEGA - aus Freude am Spielen. Viel Vergnügen.

## SEGA

Games People Play

Die spinnen, die Römer: Zaubertankgestärkte Gallier räumen so gründlich auf, daß sich Julius Cäsar der Lorbeer sträubt.

# ASTERIX

Von Runde zu Runde werdet Ihr mit neuen Grafiken, Gegnern und Fallen konfrontiert

**W**ir schreiben das Jahr 50 v. Chr. Ganz Gallien ist von den Römern besetzt. Ganz Gallien? Nein, ein kleines unbeugsames Dorf leistet seit fast 30 Comicbänden erfolgreich Widerstand. Die Rede ist natürlich von Asterix, Obelix und Co., den geistigen Kindern der Comic-Künstler René Goscinny und Albert Uderzo. Die gallischen Raufbolde, die dank des Zaubertanks ihres Dorfdruiden Miraculix die römischen Legionen reihenweise verhaun, gehören zu den Superstars im Lager der gezeichneten Heroen. Momentan schwappt das Asterix-Fieber besonders hoch:

Erst erschien ein neuer Band der Comicserie, dann liefen rund um Weihnachten zwei Asterix-Filme im Fernsehen und jetzt geben sich unsere Gallier auch auf einem Videospiel die Ehre.

Im Mittelpunkt von Se-

gas ersten Modul rund um Römer, Zaubertank und Wildschweinbraten stehen Asterix und sein korpulenter Kumpel Obelix. Auf einer langen Reise steuert Ihr abwechselnd beide Spielfiguren, die jeweils durch verschiedene Levelabschnitte bugsiert werden müssen. Jeder der



**Eine Bombe tickt ein paar Sekunden lang friedlich vor sich hin, bevor sie explodiert** beiden Freunde hat seine bestimmten Stärken. Asterix ist sehr schlau und kann deshalb Extrawaffen einsammeln. Neben dem Standardfausthieb stehen ihm so Bomben zur Verfügung, die nach erfolgreichem Abwurf ein Weilchen vor sich hinglimmen und dann wirkungsvoll detonieren. Obelix darf sich dafür besonders wirkungsvoll auf Freund und



Obelix hat gerade seinen vierbeinigen Freund Idefix befreit



Feind plumpsen lassen: Drückt Ihr nach einem Sprung Feuerknopf 1, begräbt der Hinkelstein-Spezialist das arme Opfer unter seiner Leibesfülle.

Nach einem kleinen Vorspann, in dem Miraculix seinen Zaubertank anrührt, führen die ersten Etappen durch Wald und Wiesen. Schon bald sind die ersten römischen Soldaten zu erkennen. Liebevoll sind sie als Bäumchen oder Büschlein getarnt, doch Ihr verpaßt den Burschen lieber schnell eine Backpfeife, bevor sie Euch berühren und damit eine von drei Lebensenergie-Einheiten abziehen. Neben Römern (verhaubar) und energispendenden Wildschweinkeulen (verzehrbar) stoßt Ihr auf graue Blöcke. Asterix kann sie wegbomben und Obelix darf sie mit seiner Brachialgewalt zerbröseln. Hinter den meisten Blöcken steckt zwar nichts, aber einige verbergen Münzen (da lacht das Punktokonto). Besonderes Augenmerk dient auch den Brunnen. Einige entpuppen sich als Zugänge zu Bonushöhlen, wenn Ihr Euch



Mit der Sprungfeder könnt Ihr ansonsten unerreichbare Plattformen erklimmen



In der zweiten Welt müßt Ihr Euch vor den beweglichen Holzbrettern in acht nehmen

draufstellt und das Steuerkreuz nach unten drückt. Hier gibt's ein paar zusätzliche Extras zum Erhaschen, neue Gegner zum Verprügeln und auch einen Ausgang, um wieder an die Oberwelt zu gelangen.

Nach der Waldeslust folgt eine Höhlenwelt, die wiederum von einer Stufe abgelöst wird, in der der Bildschirm ständig gescrollt. Wenn Ihr



Foto: Engelmeier



Hoppla, ein frischer Römer! Der Bursche weiß schon, warum er wie Espenlaub zittert...

Ein echter Gallier ist nicht wasserscheu und meistert auch dieses Hindernis



Die grauen Blöcke sind für unseren schlagkräftigen Freund kein Hindernis

Euch nicht spuret, werdet Ihr an den Rand gedrückt. Ihr stoßt auf Fallen, Sprungfedern, bewegliche Plattformen und Tümpel, in denen Asterix und Obelix ihr Schwimm-talent unter Beweis stellen dürfen.

Bei Sega waren in letzter Zeit anscheinend eine Menge Leute damit beschäftigt, den Bedarf an guten Geschicklichkeits-Spielen fürs Master System zu befriedigen. Neben Sonic und dem Donald Duck-Modul The Lucky Dime Caper ist Asterix der dritte herausragende Titel in diesem Monat. Gängige Jump-and-Run-Elemente wurden solide mit den steuer-technischen Eigenheiten der Helden Asterix und Obelix gemischt. Die Gallier-Gaudi kommt angesichts der abwechslungsreichen Levels und der schicken Comic-Gra-

fik ordentlich auf Touren. Der Schwierigkeitsgrad ist fein abgestimmt, gibt in den Anfangsstufen auch Frischlingen eine Chance und steigert sich allmählich zur Herausforderung für Pixel-Perfektionisten. Asterix bietet fast so gute Grafik wie The Lucky Dime Caper und ist zudem etwas umfangreicher. Lediglich von der phänomenalen Sonic-Version fürs Master System werden die Comic-Superstars knapp abgehängt. Das einzige größere Problem ist jetzt die Qual der Wahl: Bei so vielen guten Geschicklichkeits-Spielen auf einmal muß man aufpassen, daß kein schwenderisch großes Loch ins Portemonnaie gerissen wird.



Asterix ist in einen Brunnen geklettert und hat dadurch diese Bonushöhle erreicht

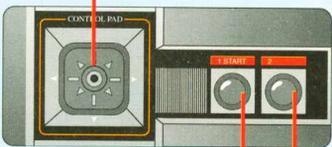
Mit dem Zaubertrank von Miraculix fällt das Römerver-dessen wesentlich leichter



## Und so geht's ab...

☐ Nach links und rechts: In die entsprechende Richtung marschieren (zusammen mit Feuerknopf 1: Asterix setzt Extrawaffe ein).

Nach unten: ducken (im Sprung zusammen mit Feuerknopf 1: Asterix schlägt nach unten; Obelix plumpst mit voller Wucht nach unten).



☐ Feuerknopf 1 (links): Zuhauen ☐ Feuerknopf 2 (rechts): Springen

## „GAMERS“ meint dazu...

☐ Spritzige Sega-Adaption der Comichelden Asterix und Obelix. Gut spielbares Jump-and-Run-Potpourri mit schöner Grafik. Eine solide Anzahl von Levels, die durch verschiedene Länder führt.

☐ Mit Sonic und Donald Duck gibt's zwei harte Rivalen auf dem Master System.

NOTE  
2

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



Foto: Engelmeier

# TEST

GAME GEAR

**Der Flugzeug-Fetzer für die Westentasche ist da: Viel Bumm-Bumm, aber ziemlich dumm.**

## G-Loc



Gleich steht eine Runde Schiffe versenken an

**D**er kühne Fliegerheld schwingt sich an Bord seines waffenstarrten Kampffjets. Ein letztes Winken fürs Bodenpersonal, dann werden die Turbinen gestartet und der

Vogel hebt ab. Als Pilot eines G-Loc-Flugzeugs führt man ein kurzweiliges Leben: Nach der Wahl einer von drei Schwierigkeitsstufen erscheint auf dem Bildschirm die Zielvorgabe für den näch-

sten Level. Ihr müßt eine bestimmte Anzahl von gegnerischen Fliegern, Schiffen oder Panzern treffen, um Euch für die nächste Stufe zu qualifizieren.

Die Grafik beschränkt sich auf die Darstellung von Horizont und Angreifern, ist dafür aber ziemlich schnell. Pro Feuerknopf steht Euch ein anderes Waffensystem zur Verfügung; ein Blick auf den Radarschirm kann bei der Suche nach dem nächsten Gegner nicht schaden.

Wer schon einmal Afterburner gespielt hat, weiß ungefähr, was ihn bei G-Loc

erwartet: Eine auf den ersten Blick ganz rassige Fliegerballerei mit schnuckeligen 3D-Effekten, die aber mächtig schnell langweilig wird. Ihr konzentriert Euch stets darauf, ein Objekts Fadenkreuz zu bekommen und fließig die Feuerknöpfe zu betätigen, ohne dabei selber zerschossen zu werden.

Das Minimal-Spielprinzip ist hektisch und abwechslungsarm. Mit G-Loc werden nur hartgesottene Baller-Enthusiasten glücklich. Hebt Euer Geld lieber für Shinobi oder Galaga '91 auf, die langfristig mehr Spaß machen.

### „GAMERS“ meint...

Auf den ersten Blick schneller Grafik...

...an der man sich rasch satt sieht. Spielidee, Anspruch und Langzeit-Motivation leiden unter akuten Mangelercheinungen.

NOTE

4

Genre: Action

Hersteller: Sega

ca. Preis: DM 70.-

# TEST

MASTER SYSTEM

## LINE OF FIRE

**Ein Mann gegen eine ganze Armee: Altmodisches Söldner-Drama mit viel Blei und Kettengerassel.**

**D**er stramme Söldner Jack hat gut grinsen: Hier sitzt er nun, tief hinter feindlichen Linien und hat die streng geheime Geheimwaffe (viel geheimer geht's nicht) des bösen Feindes entdeckt. Ein fröhliches Liedchen pfeifend will er das begehrte Stück in seinen Jeep laden, um damit schleunigst heimzubrausen, als er plötzlich entdeckt wird. Jack kann zwar fliehen, aber die gegnerischen Streitkräfte sind jetzt in höchster Alarmbereitschaft. Aus der gemütlichen Rückfahrt wird eine Rundumballerei gegen eine ausgewachsene Armee, die durch sechs Levels führt.

Line of Fire stammt ursprünglich aus der Spielhal-

le, doch für die Master System-Version wurde der Ablauf merklich umgebaut. Statt einer 3D-Fadenkreuzballerei erwartet Euch ein Actiongetümmel, bei dem Ihr je nach Level einen Jeep, ein Boot oder einen Hubschrauber steuert. Ihr seid von unten nach oben unterwegs und macht dabei die Bekanntheit mit gegnerischen Soldaten, Geschütztürmen, Helikoptern und einigen anderen unschönen Dingen, die heftig Kugeln spucken. Neben einem Standardschuß könnt Ihr eine Lufrakete auslösen, doch der Vorrat dieser Zusatzwaffe ist begrenzt.

Line of Fire spielt sich gar nicht mal so schlecht, aber es bietet nicht gerade viel fürs

Jeep gegen Hubschrauber: Jetzt hilft nur noch eine Rakete



Geld. Die sechs Levels sind zu kurz; mit etwas Übung hat man das Modul schon am

ersten Wochenende durchgespielt. Mehr Stufen und mehr Extras werden vermißt.

### „GAMERS“ meint...

Braves Geballer mit erträglicher Grafik.

Sechs recht kurze Levels ohne sonderliche Feinheiten. Zu wenig Abwechslung und Spannung.

NOTE

4

Genre: Action

Hersteller: Sega

ca. Preis: DM 90.-

# KORONA-SOFT: 6 Jahre spielstark mit SEGA!

Zu den SEGA-Spezialisten der "Ersten Stunde" kann sich das Gütersloher Versandunternehmen KORONA-SOFT zählen, dessen Angebot alle veröffentlichten Titel für die SEGA-Videospielsysteme umfaßt. Neuheiten und Spezialangebote sowie die sehr guten Serviceleistungen sind bei den SEGA-Spielern bekannt und beliebt.

Seit 6 Jahren setzt man bei KORONA-SOFT auf die reichhaltige Spielepalette, die für das SEGA MASTER, das SEGA MEGA DRIVE und den SEGA GAME GEAR angeboten wird. Und das Wichtigste: Alle lieferbaren Titel sind ständig am Lager. Das umfassende Servicepaket und das Komplettangebot, das KORONA-SOFT bietet, ist für die Kunden so vorteilhaft, daß diese sich regelmäßig bei KORONA-SOFT mit neuen Spielen eindecken.

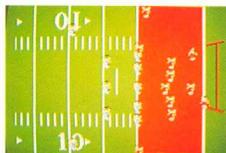
Besonders interessant ist für viele auch die Möglichkeit, im Laden in Gütersloh neue Spiele auszuprobieren und anzutesten. Schließlich weiß man gern, ob eine Neuerscheinung auch hält, was sie verspricht. Gut, daß es da Zeitschriften wie die GAMERS gibt, in denen sich jeder, der keine Möglichkeit zum Antesten hat, über die Qualität und den Inhalt der neuesten SEGA-Titel gut informieren kann.

*Im Videospiel-Center kann getestet werden.→*



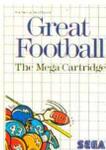
## Aktion SEGA Master System: Gamers-Leser sind mit dabei!

Im ersten Quartal 1992 bietet KORONA-SOFT eine Aktion an, die für GAMERS-Leser sicher sehr interessant ist. KORONA-SOFT hat hierfür extra einen Posten Software für das SEGA MASTER SYSTEM herbeigeschafft, der zu besonders günstigen Preisen viel Spielspaß garantiert. Die Titel sind erhältlich, solange der Vorrat reicht. Also, am besten schnell zugreifen!



GREAT FOOTBALL (2)

American Football ist zwar ein harter Sport, doch er verbindet in idealer Weise Action und Strategie. Bei diesem Spiel mußt Du vor jedem Handeln eine bestimmte Taktik auswählen, die sich genau der Position der gegnerischen Mannschaft anpaßt.



Great Football DM 29,95

Alien Syndrome  
DM 49,95

Cloud Master DM 59,95

**Für Einsteiger!**

**Master System II**

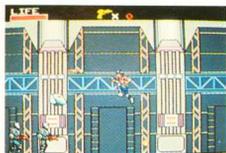
inkl. Alex Kidd DM 149,-

inkl. Sonic DM 199,-

Assault City DM 59,95

Dynamite Düx DM 59,95

Zillion II DM 39,95



ZILLION II

Mehr auf Action als auf Strategie ausgerichtet, hast Du in dieser zweiten Mission hochentwickelte Waffen und Geräte zu Deiner Verfügung, vom super-modernen Motorrad bis hin zum stärksten Laserstrahl. Langer Spielspaß garantiert!



## Neuheiten für Mega Drive, Master und Game Gear!

Eine kleine Auswahl aus den ganz hervorragenden Titeln enthält das folgende Angebot:

### Mega Drive:

F 22 Interceptor	DM 119,-
Donald Duck: Quack Shot	DM 119,-
California Games	DM 119,-
Klax	DM 109,-
Shadow of the Beast	DM 139,-

### Game Gear:

Donald Duck: Dime Caper	DM 79,-
Sonic	DM 79,-

### Master System:

Donald Duck: Dime Caper	DM 99,-
Shadow Dancer	DM 99,-
Sonic	DM 99,-
The Flintstones	DM 89,-
Der SEGA-Spiele-Katalog	DM 00,-

### Bestell-Coupon / Tel: 05241 - 1828

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

Hiermit bestelle ich folgende Spiele:

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

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

# TEST

MEGA DRIVE

Volle Magie-Power: Der Flammenzauber schmort auch starke Obergenger an.

Heldenwahl: Ihr könnt Euch eine von drei Spielfiguren aussuchen.



# GOLDEN AXE II

Anhänglich sind sie ja, die Oberschurken in fernem Fantasy-Gefilden. Am Ende des Prügel-spiel-Hits Golden Axe warderfiese Dark Guld erfolgreich besiegt worden. Die zuständigen Helden klopfen sich gegenseitig auf die Schulter und zogen in

**Das Schwert ist geschliffen, die Helden sind bereit. Um das Comeback des grausamen Dark Guld zu beenden, liefern sich drei kampferprobte Fantasy-Recken wieder fetzige Gefechte mit den Kreaturen des Bösen.**

leichter und der Unterhaltungswert eines Fantasy-Doppels ist enorm. Neben dem eigentlichen Spiel gibt es den Duel-Modus, wo Ihr in einer Art Gladiatoren-Arena gegen immer stärker werdende Gegner antretet — eine gute

Möglichkeit, um die einzelnen Kampftechniken zu trainieren. Im Zwei-Spieler-Modus könnt Ihr Euch hier gegenseitig verhausen. Nach der Wahl von Spielfigur und Schwierigkeitsgrad (Vorsicht: Bei „Easy“ sieht man nicht alle Levels!) beginnt das große Gekeile. Ihr

gleich geblieben: Sucht Euch eine von drei Spielfiguren aus und klopft Euch durch sechs Levels, um dann im großen Endkampf Dark Guld persönlich zu bezwingen. Zwei Spieler können gleichzeitig auf Reisen gehen, was sich allgemein empfiehlt. Im Teamwork klopft es sich



Im Duell-Modus kämpft man gegen immer stärkere Monster-Gruppen oder einen zweiten Spieler

die nächste Taverne, um in Ruhe ein Bierchen zu zischen. Doch ein Jahr später taucht Dark Guld wieder auf und schnappt sich die sagenhafte goldene Axt, um mit dieser magischen Waffe das ganze Land zu regieren. Das Retter-Trio vom letzten Mal ist zum Glück noch nicht im vorzeitigen Ruhestand, so daß einer Neuaufgabe der zünftigen Klapperei nichts im Wege steht: Willkommen zu Golden Axe II!

Ablauf und Grundgedanke sind bei der Fortsetzung



Mächtig dramatisch: Das Intro erläutert die Vorgeschichte.



Die einzelnen Kämpfer können durch geschicktes Kombinieren der Sprung- und Angriffstechniken viele...



Manöver durchführen. Hier eine kleine Kostprobe aus dem Prügel-Repertoire ...



des axtbewehrten Zwergen Gilius Thunderhead.

ackert Euch langsam zu Dark Gulds Hauptquartier vor und auf dem Weg dorthin geben dessen Schergen ein gruseliges Begrüßungskomitee ab. Ihr bekommt es mit bösen Kriegeren, Priestern, Drachenreitern, Skeletten, Echen und vielen anderen Finstertypen zu tun. Die Steuerung ist ebenso trickreich wie beim ersten Teil. Durch gekonntes Kombinieren von Lauf-, Sprung- und Angriffsmanövern könnt Ihr diverse Sprungkicks, Frontalattacken und andere Scherze vollführen, um Euch gegen die feindliche Übermacht zu wehren. Neu ist ein Rundumschlag-Spezialtrick, der bei jeder Spielfigur anders aussieht. Durch gleichzeitiges Drücken der Feuerknöpfe B und C vollführt Ihr diesen Kniff, der sich meist dann empfiehlt, wenn man von zwei Seiten gleichzeitig angegriffen wird. Gelegentlich könnt Ihr Zau-

## Und so geht's ab...

□ Steuern der Spielfigur nach links, rechts, oben und unten. Zweimal schnell hintereinander in eine Richtung drücken: Spielfigur rennt extra schnell.

□ Magie anwenden (je länger der Knopf gedrückt wird, desto mehr Magie-Einheiten werden eingesetzt)



□ Angreifen

□ Springen (gleichzeitig mit B drücken, um den Spezialangriff auszuführen)



Das brave Reittier spuckt jetzt Feuer, den Gegnern ist das nicht geheuer

bersymbole aufsammeln, deren Macht an einer beliebigen Stelle aktiviert werden darf. Je nach Stärke des Zaubers nehmen alle momentan sichtbaren Gegner

unterschiedlich viel Schaden. Bei Golden Axe I wurde automatisch die gesamte Reserve verbraten, doch jetzt könnt Ihr die Magie dosieren: Je länger Feuerknopf A gedrückt

wird, desto mehr Zaubertöpfchen werden eingesetzt.

Es lohnt sich, das Spiel mit allen drei Figuren auszuprobieren. Jeder Held hat bestimmte Vorzüge, die man nur mit etwas Übung allmählich richtig ausnutzen kann. Der Zwerg Gilius Thunderhead ist nicht der Größte und Schnellste, aber dafür kann er mit seiner Axt im Nahkampf besonders effektiv zudreschen. Seine magischen Kräfte sind eher bescheiden. Die Amazone Tyriss-Flare ist da ganz anders: Sie kann einen sehr starken Feuerzauber beschwören und durch ihre Schnelligkeit vollführt sie wirkungsvolle Tritte aus dem Sprung heraus. Ihr Schwert ist nicht das Stärkste und sie braucht entsprechend länger, um im Nahkampf einen Gegner kleinzukriegen. Dritter im Bunde ist der Barbar Ax-Battler, der eine Art Kompromiß-Held ist und eine ausgewogene Mischung aus Kraft, Zauberei und Schnelligkeit drauf hat. Golden Axe II ist eine sehr bodenständige Fortsetzung zu einer erfolgreichen Fantasy-Prügelei. Große Überraschungen und

spieltechnische Umwälzungen sucht man vergebens, aber Fans des ersten Teils bekommen immerhin neuen hochkarätigen Flügelstoff geboten. Beide Golden Axe-Module gehören zu den anspruchsvolleren Hack- und Hau-Spielen. Die Gegner sind gut berechenbar, die Steuerung ist ausgereift und die Grafik sehenswert. Ich hätte mir ein bißchen mehr als „nur“ einen braven Aufbau des ersten Moduls gewünscht und in Form von Segas Streets of Rage gibt es inzwischen harte Konkurrenz im Genre der Edel-Prügeleien. Alte Golden Axe-Fans werden aber mit Teil II sicherlich zufrieden sein. Vor allem zu zweit ist die deftige Monster-Aufmischung immer wieder ein Spielchen wert; das Schwertgeklirr wird meist von kernigen Kommentaren der Spieler begleitet.

Golden Axe II war zu Redaktionsschluß noch nicht offiziell in Deutschland erschienen und nur als USA-Import mit englischer Anleitung erhältlich. Die Testversion stellte uns freundlicherweise der CVM-Versand in Bad Harzburg zur Verfügung.



Die Amazone demonstriert eindrucksvoll ihre Spezial-Sprungtechnik

Zwischen den Levels illustriert eine animierte Grafik den Handlungsverlauf



Rendezvous am Lagerfeuer: Durch ebenso liebevolle wie gezielte Tritte motiviert lassen die bösen Kleriker ein paar Magie- und Lebensenergie-Einheiten springen.

## „GAMERS“ meint dazu...

□ Tadellose Fortsetzung eines Bestsellers. Urwüchsige Fantasy-Prügelorgie mit schlauer Steuerung und tollem Zwei-Spieler-Modus. Hübsche Grafik, nette Monster, spielt sich gut.

□ Keine nennenswerten Änderungen gegenüber dem Vorgänger. Unter Einsatz aller Continues recht schnell durchgespielt. Streets of Rage ist ein harter Konkurrent.

NOTE  
2-

Genre:

Action

Hersteller:

Sega

ca. Preis:

DM 120.-

**SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN**

# SEGA MEGA DRIVE

\* Grundgerät  
(Import) Komplettsset **ab DM 279,-**

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

Eine kleine Auswahl lieferbarer Spiele

Mario L. Ice Hockey	688 Attack Sub
Devil Crash	Abrams Battle Tank
Double Dragon II	Crossfire
Fatal Bewind	Donald Duck Quakshot
Golden Axe II	Alien Storm
Super Fantasy Zone	Wrestle War
F 22	Road Rash
Ms. Pacman	Phantasy Star III
Immortal	Starflight
Long Razor USA	Shining in der Darkness
Out Run	Streets of Rage
Sonic the Hedgehog	Rolling Thunder II
EA Ice Hockey	Merces II
Marble Madness	

ständig Neuheiten und viele weitere Spiele lieferbar.

Einfach anrufen oder  
Gesamtangebot anfordern.

# SEGA GAME GEAR

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

Adapter für Mastersystem - Spiele	79,-
TV - Empfänger	199,-
Wide Gear Lupe	39,-
GG Aleste	69,-
Sonic the Hedgehog	69,-

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

**CWM, der große  
Videospiel-Spezialist Deutschlands  
präsentiert:**

**Das CD-ROM zur MEGA-DRIVE  
Super Technik für Super Spielspaß !**

# MEGA-CD

Preise und lieferbare Spiele -  
CD's auf Anfrage.



**ACHTUNG !**

**Nintendo Fans :**

GAME BOY, NES, Super NES

Ständig Neuheiten für eure Konsolen !

Atari Lynx: Viele neue Spiele eingetroffen



Wir führen das komplette Programm an Hard- und Software

**für alle Konsolen und Handhelds.**

Durch große Lagerhaltung sind die meisten Titel

**sofort lieferbar!**

**Ständig Neuzugänge - ständig Sonderangebote**

Alle Artikel im Versand oder im Laden erhältlich.

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

**CWM**

**CWM Computerversand und -shop**  
Schmidestr. 5 3388 Bad Harzburg Tel. (05322) 54081 / 82 Fax 50878

**CWM**

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

# SHADOW OF

# TEST

MEGA  
DRIVE

## THE

**Bunte Monster-  
schau im Edel-  
Look. Doch mit  
den inneren  
Werten hat das  
biestige Modul seine  
kleinen Probleme.**



**Alle Drachen fliegen hoch: Vorsicht, der Lümmel läßt was fallen.**



**Ein heißer Typ; spuckt Feuer wie ein Weltmeister**



**Vom angeschimmelten Kingsize-Troll bis zum Augapfel-Familientreffen ist das Monster-Ensemble höchst einfallsreich. Der Grafiker hat wohl eine ziemlich lebhaft Phantasie...**

**D**er König der Bestien herrscht über den Tempel Necropolis. Da der Unterhalt im Reich des Bösen immer aufwendiger wird und gutes Personal heutzutage rar ist, läßt der grauenhafte Herrscher ein Menschenkind entführen. Der Kleine wächst langsam heran, während ihm stetig üble Zaubersäfte eingetrichtert werden. Dadurch nimmt der Junge die Gestalt eines Monsters an und sein Geist soll gefügig gemacht werden, als daß er ein willenloser Diener werde. Doch eines Tages wagt die Erinnerung an Elternhaus und Kidnapping aus den Tiefen des Unterbewußtseins hervor und unser Held kennt nur noch einen Gedanken: Rache! Sein Weg zum „Beast“ führt durch eine Alptraumlandschaft, die von bizarren Kreaturen bevölkert wird.

Shadow of the Beast ist vor allem ein Spiel zum Hingucken: Das 8-Mega-Modul ist randvoll gepackt mit spektakulärer Grafik, die mit Farben protzt und geschmeidig über den Bildschirm scrollt. Weil z.B. die Berge im Hintergrund langsamer vorbeiziehen als die Bäume im Vordergrund, entsteht dabei ein raffinierter perspektivischer Effekt. Das „gute“ Monster, daß Ihr steuert, kann laufen, zuschlagen und springen. Drückt man während eines Sprungs die Zuhau-Taste, holt es zu einem schwingvollen Fußtritt aus.

Ständig tauchen neue, far-

benprächtige Gegner auf. Ihr müßt ausweichen sowie im richtigen Augenblick zuschlagen, um zu verhindern, daß ein Angreifer Euch berührt und damit Lebensenergie abzieht. Hier und da stolpert man über Energiespender; an manchen Stellen ist auch eine Waffe versteckt. Von der Wald- und Wiesenlandschaft aus verzweigt das Spiel in unterirdische Levels, deren verwinkelte Ecken und Enden Ihr sorgfältig erforschen müßt. Zu einigen Passagen wird Euch erst dann der Zutritt gewährt, wenn Ihr woanders den passenden Schlüssel gefunden habt.

Nach der Anfangsbegeisterung wegen der schicken Grafik hat mich Shadow of

the Beast ziemlich gelangweilt. Der Spielablauf ist zu simpel und bietet wenig Erbauendes, wenn man sich an den Gegnern einmal satte-

zurückschrecken, werden zufrieden sein. Der Durchschnittsspieler hat aber das unguete Gefühl, zuwenig fürs Geld geboten zu bekommen.

**„GAMERS“ meint dazu...**

**Bestenfallswerte Grafik.**



**Etwas einfallslose Prügelei, die auf Dauer langweilt. Es gibt weder Paßwörter noch Continues, aber dafür umso mehr unfaire Stellen - das nervt.**

**NOTE**  
**4**

**Genre:**  
**Action**  
**Hersteller:**  
**Electronic Arts**  
**ca. Preis:**  
**DM 140.-**

**Labyrinth-Trip der verwirrenden Art: mit einer Prise Rollenspiel im Rücken forscht und knüpelt man sich durchs monsterhaltige Leben.**



Die Kristallkugel bringt es an den Tag

Nichts Böse ahnend spaziert man in einen kleinen, staubigen Antiquitätenladen um ein paar Zauberformeln später in einer verwunschenen Fantasy-Welt wieder aufzutauchen. Ist's der Streich eines bösen Magiers oder die Rache fürs Ladenschlußgesetz? Doch die ersten auftauchenden Glibbermonster überlegen abrupt Eure tiefeschürfenden Überlegungen. Zufälligerweise liegt ein Dolch herum, mit dem man die finsternen Gestalten darnieder piekt. Dank einer geheimnisvollen Eingebung (oder einem Blick in die Anleitung) dämmert es Euch schließlich, daß Ihr 30 Etagen dieses verwunschenen Landes durchqueren müßt, um wieder in die richtige Welt zurückzukehren.

# DRAGON CRYSTAL

Einige machen Euch stärker oder haben eine heilende Wirkung; andere sind verflucht und lassen sich nicht mehr ablegen.

Leider gibt es bei Dragon Crystal keinerlei Möglichkeit, den Spielstand zu speichern.

Zwar wird der Ablauf durch ein paar zufällige Faktoren minimal variiert, aber auf Dauer kann dieses ständige Durchkämpfen der ersten einfachen Levels ziemlich nerven. Wahrscheinlich haben die Programmierer auf Paßwort bzw. Batterie verzichtet, damit man Dragon Crystal nicht schon am ersten Wochenende löst. Als Rollenspiel ist das Modul nur für absolute Neulinge in diesem Genre akzeptabel



Monster, Schätze, Abenteurer – dies Spiel ist mir ungeheuer

Ihr steuert Euren Bildschirmhelden mit dem Steuerkreuz auf dem Joypad in alle vier Himmelsrichtungen. Zu Beginn ist Eure Umgebung noch hinter einem Grauschleier verborgen, doch sobald man sich dem unerforschten Gebiet nähert, verschwindet diese optische Barriere Stück für Stück. Auf diese Weise könnt Ihr gut erkennen, welche Gegenden Ihr schon besucht habt und welche nicht. Schon bald stößt man auf herumliegende Gegenstände, die durch Druck auf Feuerknopf 2 eingesammelt werden. Ihr findet z.B. Gold, Nahrung, bessere Waffen, Rüstungen und magische Gegenstände. Die Fundsachen

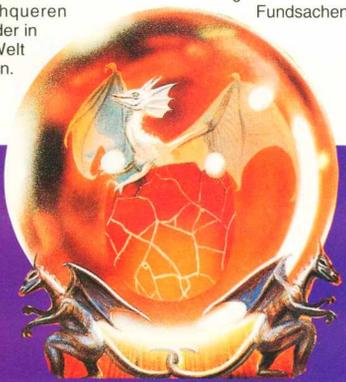


Wenn euch mal ein Monster plagt, Ihr das Auswahl-Menü fragt. Dort gibt es Dinge, die ihr braucht, auch wenn das Suchen manchmal schlaucht. Zauberbränke – Geldgeschenke!



werden im Inventar verstaubt. Um sie zu aktivieren, müßt Ihr über Knopf 1 das entsprechende Menü aufrufen. Durch das Verwenden besserer Ausrüstungsgegenstände könnt Ihr Euch wirksamer vor Angriffen schützen und zugleich stärker zuhauen. Die Bedeutung der Zauberlinge und Stäbe muß man durch Ausprobieren herausfinden.

und auch unter dem Action-Gesichtspunkt kann es nicht so recht begeistern. Beim Ausprobieren der magischen Gegenstände und dem Aufspüren von besseren Waffen ist für meinen Geschmack zu viel Glück gefragt. Kommt es zu einem Kampf mit einem Monster, drückt man recht stupide das Joypad immer wieder in die selbe Richtung



Ein Drache schlüpft aus einem Ei, was ist denn das besonderes bei? Am Ende deiner suche wirst du es erfahren, wo Drachen ihr Geheimnis waren

## „GAMERS“ meint...

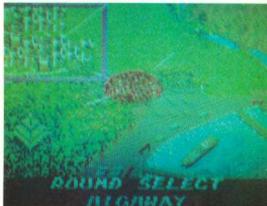
Monster bauen und Sachen sammeln: anfangs ganz nette Action-Variante mit Entdecker-Aspekt.

Bietet kaum Abwechslung und wird recht schnell langweilig. Ziemlich schlechte Grafik.

**NOTE**  
**3**

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

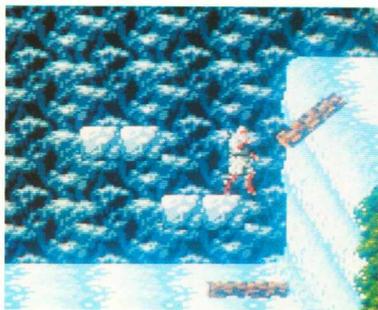
**Auch auf dem Game Gear muß Shinobi ranklotzen, um die Welt von allerlei Bösewichten zu befreien. Das farbenprächtige Action-Modul bietet fünf frisch designte Levels. Diesmal rettet Segas All-zweck-Ninja sogar ein paar gefangene Kumpels.**



Alle Ninjas sind schon da: Die komplette Shinobi-Familie stellt sich vor

Im zweiten Level muß unser Held auf einem Baumstamm den Fluß überqueren

Vier von fünf Levels könnt Ihr in diesem Menü direkt anwählen



**TEST**  
GAME GEAR

# SHINOBI

**D**runten im Tal der Ninjas vernahm der ehrenwerte Großmeister, daß eine Verbrecherorganisation rund um die Stadt Neo City Angst und Schrecken verbreitet. Also schickte er vier seiner Kämpfer los, um mit den Schuften aufzuräumen. Die Gangster sind jedoch nicht aus Zuckerwatte, nehmen die fernöstlichen Kämpfer kurzerhand gefangen und schreiben dem Großmeister eine hämische Postkarte. Je-



Beim Highway-Level muß Shinobi zunächst auf diesen Laster hüpfen

ner erbt bis in die Spitzen seines grauen Grummelbarts ob einer solchen Schande und reaktiviert seinen besten Schüler, um die Kollegen zu befreien und die Ganoven-gang zu zerschlagen. Das ist ein Fall für Joe Mushashi alias Shinobi, der schon auf Master System und Mega Drive das Böse bekämpfte. In seinem ersten Game Gear-Abenteuer muß Shinobi sich erst durch vier Levels schlagen, in denen seine Freunde gefangen sind. Wiedervereint geht es dann zum großen Fi-

**„GAMERS“ meint...**

□ Das mit Abstand grafisch beste Game-Gear-Modul. Abwechslungsreiche Action mit einer Prise Taktik dank der Wahl zwischen mehreren Spielfiguren.

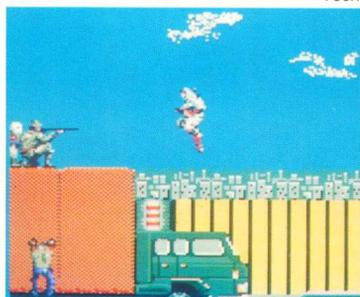
□ Höher Schwierigkeitsgrad: Einsteiger werden frustriert in den Game Gear beiben.

**NOTE 2**

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

nale nach Neo City, um das Hauptquartier der Verbrecher stillvoll in Bauschutt zu verwandeln.

Am Anfang steuert Ihr nur den rotgewandeten Joe, doch nach der Befreiung wächst die Auswahl an Alternativ-Shinobis. Sobald Ihr einen Kumpel befreit hat, könnt Ihr durch Druck auf die Start-Taste das Auswahlmenü aufrufen und die Spielfigur wechseln. Joe ist der Shinobi mit der Bezeichnung Red. Schafft Ihr es bis in den fünften Level, habt Ihr außerdem die Wahl zwischen seinen Kollegen Blue, Yellow, Pink und Green. Jeder Kämpfer setzt eine andere Waffe ein; einige Shinobis besitzen außerdem spezielle



Öffnet den Extra-Behälter, bevor Ihr Euch mit dem bewaffneten Schurken anlegt

Fähigkeiten wie z.B. an Decken entlang klettern, besonders hoch springen oder auf Wasser wandeln. Die Waffen sind im einzelnen der Ninja-Schlitzer (mit Joe, Eurem Start-Shinobi), Krummsäbel (Blue), Kraftsphären (Yellow), Bomben (Pink) und Shurikens

(Blue). Ihr könnt Euch aussuchen, in welcher Reihenfolge Ihr die Kämpfer befreien wollt. Die ersten vier Levels sind anwählbar, doch in die fünfte und letzte Stufe kommt Ihr nur durch beharrliches Durchspielen.

Die Steuerung ist gewohnt gut und jenseits des Grundkonzeptes funktelt Game Gear-Shinobi nur so vor gelungenen Neuheiten. Je mehr Kumpels Ihr befreit, desto größer ist die Auswahl der verschiedenen Spielfiguren. Da jeder Kämpfer spezielle Techniken drauf hat, kommt

hier Strategie ins Spiel. Schließlich könnt Ihr jederzeit umschalten und bestimmte heikle Stellen mit dem einen, die nächste knifflige Passage dann mit einem anderen Shinobi-Typ meistern.

Grafisch ist Shinobi der wenigen Game Gear-Module, welche die imposante Farbpalette von Segas Handheld-Konsolen voll ausreizen. Der Sound ist nicht

von Pappe und fetzt ganz ordentlich. Ein Pflicht-modul für Action-Fans, das nur einen Nachteil hat: Der Batterieverbrauch wird infolge intensiven Spielens derart in die Höhe schnellen, daß Ihr Euch lieber gleich ein Netzteil dazukaufen solltet.



Es grünt so grün, doch hinter jedem zweiten Busch lauert ein Monster



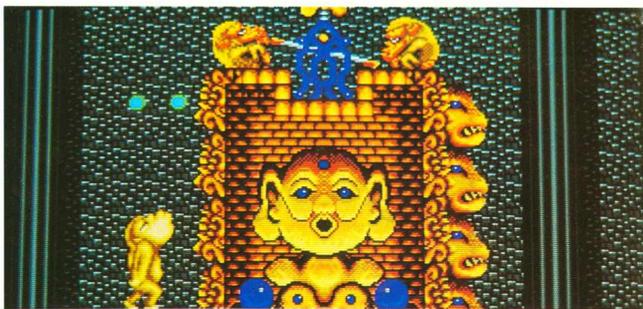
Autsch, da biß der Gegner zu

Bei der affenstarken Umsetzung des Spielhallen-Hits Toki manövriert Ihr einen pelzigen Helden durch neun harte Levels.

# TOKI

**V**ideospiel-Helden sind Beziehungsprobleme gewöhnt: Man wandelt mit der Liebsten im Grünen, griensch sich Händchenhaltend an und ahnt im allgemeinen nichts Böses, als ein böser Zauberer oder eine sonstige Schurken-Variante auftaucht. Aus nicht näher nachvollziehbaren Gründen klagt der Typ das Mädchen, woraufhin ein vernünftiger Held natürlich nicht Ausschau nach einer neuen Freundin hält, son-

Der erste Obergegner sieht gefährlicher aus, als er eigentlich ist



Schöne Farbkompositionen runden diese akkurate Automaten-Umsetzung ab

treffen wird. Per Feuerknopfdruck spuckt Toki eine handfeste Kugel in die Richtung, in die er gerade schaut. Indem Ihr beim Schießen das Joypad nach oben oder schräg-oben drückt, kann unser wehrhafter Affe auch Gegner vom Himmel holen. Außerdem tauchen manchmal Bo-

nussymbole auf, deren Auf-sammeln entweder mit einem Extraleben oder einer Spezialwaffe belohnt wird, die allerdings nur eine Zeitlang vorhält. Toki kann so z.B. eine Multi-Spucke erlangen, die in drei Richtungen gleichzeitig ballert sowie dicke Energiekugeln losschießen und Feu-

dem flugs zur Rettung eilt. Eine Reihe von Levels muß durchkämpft werden, bevor man den Oberbösewicht stellen kann. Nach erfolgreicher Vermöbelung kann man sein Herzblatt befreien und wenn sie nicht gestorben sind... das kennt man ja.

Der turtelnde Krieger Toki hat besonders großen Ärger: Erst klagt ihm ein Fiesling die Braut, dann wird er auch noch in einen Affen verwandelt. Ihr müßt unseren frisch bepelzten Helden durch neun Levels steuern, die in jeweils vier Abschnitte unterteilt sind.

Erst wenn Toki am Schluß den Zauberer besiegt, kann er seine menschliche Gestalt wiedererlangen und sein Schnuckiputz befreien.

In Affengestalt darf Toki nicht mit Schwertern oder anderen Waffen herumfucheln. Dafür ist er mit besonderer Spuckkraft ausgestattet, um die vielen Feinde zu besiegen, auf die er

## Und so geht's ab...

□ Toki läuft nach links und rechts. Durch Drücken nach oben und unten wird zwecks Übersicht der Bildausschnitt in die entsprechende Richtung gescrollt.



□ Je ein Feuerknopf dient zum Schießen und zum Springen. Die Belegung kann eingestellt werden.



Durch steten Spucke-Beschuß wird dieses Hindernis geknackt



Die letzte von neun Stufen ist erreicht. Bald steigt das Finale mit dem Übersperberbewicht.

er speien. Jeder der neun Levels hat Eigenheiten zu bieten, durch die Ihr ein neues Steuerungsgefühl entwickeln müßt. So geht es in der zweiten Stufe z.B. meistens aufwärts; einige Plattformen dienen als Lifte, andere wiederum lösen sich plötzlich auf. Level 3 ist fast schon ein Spiel für sich, denn in diesem Unterwasser-Abschnitt könnt Ihr Toki in alle Richtungen schwimmen lassen. Später trefft Ihr auch auf eine Eiswelt, in der unser Affe böse ins Schleudern kommt sowie ein finstres Höhlensystem, das nur dann kurz erleuchtet wird, wenn Toki einen Schuß abgibt.

Im Options-Menü könnt Ihr munter den Schwierigkeitsgrad sowie die Anzahl der Leben und Continue-Versuche ändern. Glaubst aber nicht, daß Toki dadurch in Windeseile durchgespielt wird. Zum einen ist das Programm sehr umfangreich; zum anderen ist der auch der leichteste Schwierigkeitsgrad ganz schön hart. Außerdem gibt es am Ende jedes Levels einen neuen Obergegner zu besiegen, dessen Angriffsfaktoren erst



Die Plattformen im zweiten Level verlangen gefühlvolle Sprungmanöver

einmal studiert werden wollen. Der kürzeste Weg zum Ende eines Level-Abschnitts ist nicht immer der Beste: Oft lohnt es sich, eine kleine Seitenroute zu erkunden, an deren Ende vielleicht ein begehrtes Extra liegt.

Die Mega Drive-Umsetzung dieses erfolgreichen Spielautomaten ist prima gelungen; die Mischung aus pixelgenauen Jump-and-Run-

Manövern und solider Action sehr ausgewogen. Auf den ersten Blick wirkt alles ein wenig lahm, weil sich Toki recht gemächlich über den Bildschirm bewegt. Doch nur allzusehr wird Ihr wegen des etwas gebremsten Tempos dankbar sein, denn dadurch kann man Gegner und andere Gemeinheiten rechtzeitig erkennen.

Der Schwierigkeitsgrad ist ein Kapitel für sich. Trotz der justierbaren Anzahl der Bildschirmleben ist Toki nicht gerade das ideale Erstmodul für Action-Anfänger. Das Spiel ist zwar nie unfair, aber ab Level 3 wird's ganz schön heftig. Man muß schon eini-



In der Unterwasser-Welt müßt Ihr Euch an eine veränderte Steuerung gewöhnen

wald, Unterwasserwelt, Höhle, Technikwelt und so weiter). Die Qualität der Hintergrundbilder schwankt zwischen „gut“ und „genial“; am besten hat mir der schön in Blau gestylte dritte Level gefallen. Die Animation ist tadellos und

So eine Affenschande: Der arme Toki muß seine Freundin retten



Der Typ sieht nicht nur so aus, der kneift wirklich!

## „GAMERS“ meint...

Umfangreiches und abwechslungsreiches Action-Festival mit einem ungewöhnlichen Helden und streckenweise grandioser Grafik.

Der hohe Schwierigkeitsgrad zermüht Action-Greenhorns.

NOTE  
2

Genre:  
Action

Hersteller:  
Sega

ca. Preis:  
DM 110.-

ges an Lehrgeld zahlen und geschickt mit dem Joypad umgehen können, um so manche fortgeschritten kitschige Stelle zu meistern.

Ein wesentlicher Grund, warum man trotz so mancher Fluch- und Grummel-Passage gerne weiterspielt, ist der abwechslungsreiche Level-Aufbau. Immer wieder kommen neue Elemente dazu und angesichts der Komplexität (9 x 4 macht 36 Abschnitte) bekommt man bei Toki viel fürs Geld geboten. Jeder Level hat einen eigenen Grafikstil (Ur-

gänglich frei von Gerucke, Geflacker oder sonstigen Schönheitsfehlern.

Wenn Ihr vom üblichen Raumschiffe-Zerbröseln mal genug habt und Euch fit für ein ebenso ungewöhnliches wie schweres Actionspiel fühlt, solltet Ihr Euch Toki unbedingt einmal ansehen. Der Spielablauf ist tiptop, der Sound gefällig (wenn auch nichts Besonderes - nette Dudeldu-Musik plus brave Effekte) und die Grafik zeigt eindrucksvoll, was das Mega Drive so alles drauf hat.

# GALAGA '91

**D**er Weltraum, unendliche Weiten. Friedlich tuckert ein kleines Raumschiff durch den Spiralnebel, als plötzlich eine Horde knallbunter Rieseninsekten angeschwirrt kommt. Die merkwürdigen Brummer formieren sich schön ordentlich in Reihen und starten dann einer nach dem anderen Kamikaze-Angriffe auf das Schiffchen. Streng wissenschaftlich gesehen sind solche Kosmos-Duelle Marke „Raumschiff vs. Ungeziefer“ ziemlicher Blödsinn, aber als Grundlage für ein Videospiele kann eine solche Space-Gaudi ziemlich einschlagen. Gut zehn Jahre ist es jetzt her, seit die amerikanische Firma Namcot ihren ersten Galaga-Automaten in die Spielhallen stellte. Das Konzept des Abballerns herumschwirrender Außerirdischer erwies sich als erstaunlich resistent gegen den Zahn der Zeit. Mit Galaga '91 erlebt die große Weltraum-Sause jetzt eine sehenswerte Auferstehung auf dem Game Gear.

Zwar wurde an Grafik, Sound und Formationen gepeilt, doch im Prinzip spielt sich auch diese jüngste Galaga-Version wie das Original. Ihr steuert am unteren Bildrand Euer Raumschiff nach links und rechts; per Feuerknopfdruck gibt man einen Schuß mit der Bordkanone ab. Die Aliens schwirren zunächst mit einem Bordstempo auf den Bildschirm. Idealerweise putzt Ihr jetzt schön möglichst viele der Burschen weg, bevor sie sich zu einer Formation ordnen können. Sind alle Gegner eines Levels am oberen Bildrand versammelt, brechen einzelne Insekten aus der Gruppe aus und schwirren bombenwerfend den unteren Bildrand entgegen.

Neben immer wieder neuen Formationen und Alien-Typen wird der Spielablauf durch Bonusrunden aufge-

**Die Außerirdischen sind da – und sie sind böse! Bei Galaga '91 werden Erinnerungen an alte Klassiker wie „Space Invaders“ wach.**

per abschießen (aber dabei nicht das entführte Schiff treffen, sonst ist ein Leben futsch). Das befreite Teil fällt dann nach unten und vereint sich mit dem Schiff — schon habt Ihr einen schönen Doppelschuß, mit dem man mehr



Läßt man sich von einer großen Mücke entführen, kommt man später zu doppelter Feuerkraft



Ab Stufe 4 wird gescrollt: Nicht von den blauen Wänden verrückt machen lassen, die sind ungefährlich

Galaga '91 ist zur Zeit nur als Japan-Import erhältlich, kommt aber bald nach Deutschland

lockert. Beim „Galactic Dancing“ könnt Ihr eine dicke Punktebonus einfahren, wenn Ihr alle Gegner trifft, die witzig im Rhythmus der Musik über den Bildschirm wuseln. Die Schußkraft des eigenen Raumschiffs läßt sich verdoppeln und sogar verdreifachen. Dazu müßt Ihr ein Schiff von einer bestimmten Alien-Sorte entführen lassen und dann mit einem Reserveraum den Kidnap-

**Bonbonbunte Insekten tanzen in Formationen auf Game Gear**

Insekten auf einmal erwischen kann.

Bei Galaga '91 steht der Bildschirm nicht immer still. Bei einigen Abschnitten wird gescrollt: Hier und da taucht auch mal ein fetter Alien-Boß auf, der mit einer ganzen Reihe von Treffern geknackt werden muß. Der Spielspaß ist bei diesem elegant aufpolierten Oldie erstaunlich hoch. Auch wenn die Grafik nach heutigen Maßstäben etwas durchgewachsen aussieht, schadet dies der Motivation in keiner Weise. Schwierigkeitsgrad, Steuerungsgrad und der Aufbau Gegnerformationen sind gerade richtig für ein lustvolles Geballer. Dieses Modul spielt man um des Spielens willen und nicht nur, um einmal alle Grafiken zu sehen. Auch die einfacheren Levels bieten beim wiederholten Absolvieren einen hartnäckigen Reiz und wer auf einen saftigen High Score aus ist, muß beim Galactic Dancing höllisch aufpassen. Diese feine Weltraumballerei ist eine Pflichtanschaffung für alle Fans klassischer Actionspiele.

Galaga '91 war zu Redaktionsschluß nur als Japan-Import mit japanischer Anleitung erhältlich. Die Testversion stellte uns der CWM-Versand in Bad Harzburg zur Verfügung.

## „GAMERS“ meint dazu...

**Furioser Remix eines Action-Evergreens. Unkompliziert, aber gut spielbar und mächtig spaßig. Die ideale Unterwegs-Ballerei**

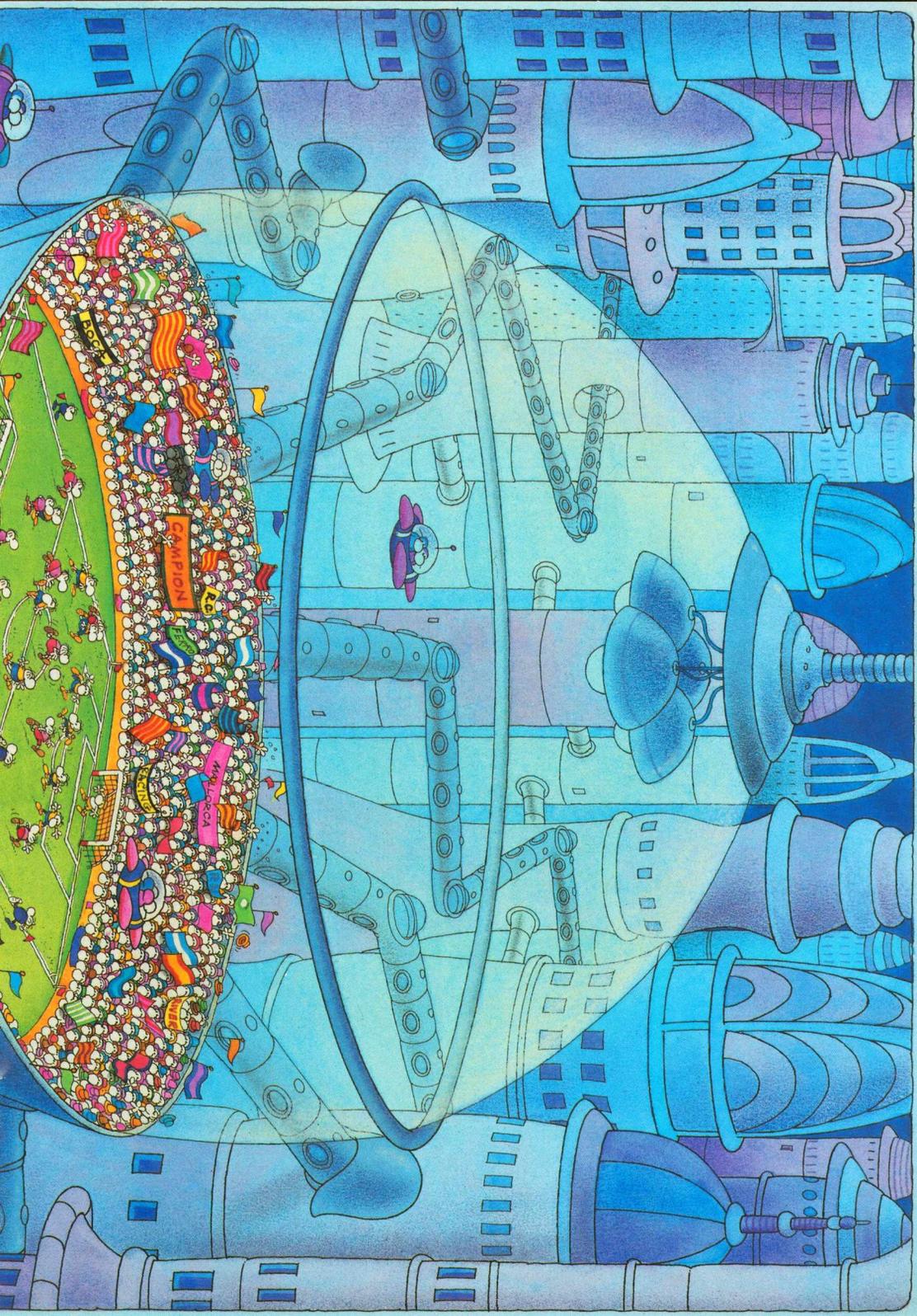
**Leicht antiquierte Grafik.**

**NOTE**  
**2**

Genre:  
**Action**

Hersteller:  
**Namcot**

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



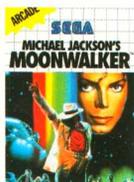
## MASTER SYSTEM



### 1 Mickey Mouse – Castle of Illusion

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

(-)



### 2 Michael Jackson's Moonwalker

Flotte Musik, schwingende Tanzbeine und fliegende Hüte: Jacko rettet die entführten Kinder aus den Klauen finsterner Ganoven.

(-)



### 3 Super Monaco Grand Prix

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

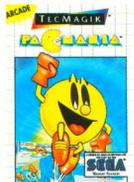
(-)



### 4 Sonic the Hedgehog

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

(-)



### 5 Pacmania

Der klassische Pillenmampfer wird jetzt durch dreidimensionale Labyrinth gejagt. Mit einer Ladung Vitamine dreht er den Spieß um.

(-)

## MEGA DRIVE



### 1 Sonic, the Hedgehog

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

(-)



### 2 Mickey Mouse II: Castle of Illusion

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

(-)



### 3 Mickey Mouse II: Fantasia

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

(-)



### 4 Super Monaco Grand Prix

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

(-)



### 5 Spiderman

Der Comicheld mit dem Netz schwingt sich hier durch New York, das in 24 Stunden zu explodieren droht. Findest Du die Bombe und kannst sie dann entschärfen?

(-)

## GAME GEAR



# 1

### Mickey Mouse I: Castle of Illusion

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

(-)



# 2

### Super Monaco Grand Prix

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

(-)

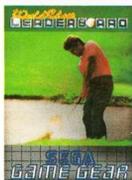


# 3

### Shinobi

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

(-)



# 4

### World Class Leaderboard

Siebener Holz, Sandbunker und Birdie – wer ohne Caddie golfen gehen will, findet auf diesem Modul vier komplette Plätze.

(-)



# 5

### Solitaire Poker

Man nehme ein paar klassische Kartenregeln, füge eine Prisen Puzzle dazu und schon hat man einen originellen Tüftelkammer im Modulschacht.

(-)

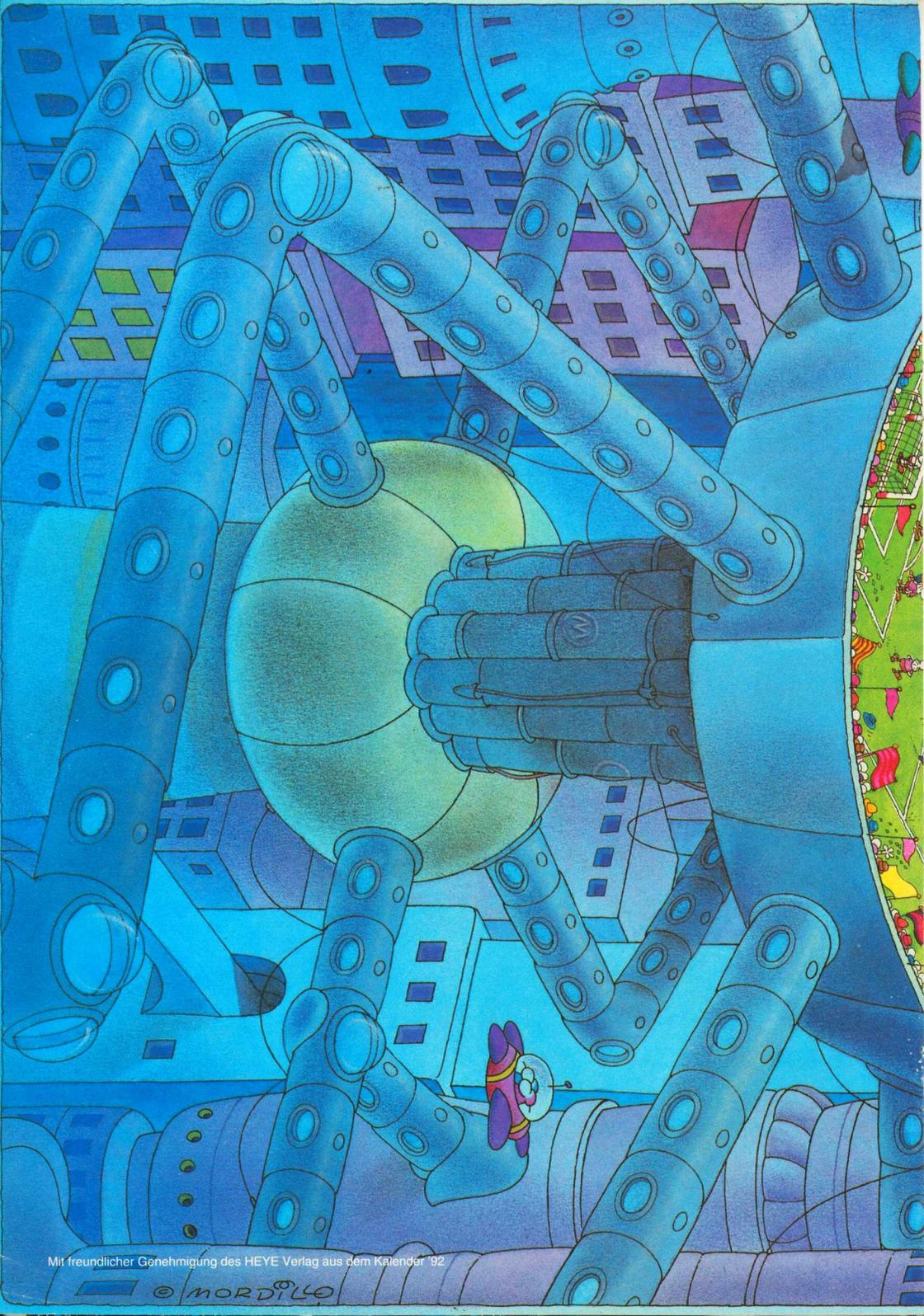
## TIPS VON GAMERS

- |   |  |                          |           |
|---|--|--------------------------|-----------|
| 1 |  | EA Hockey                | MD        |
| 2 |  | Donald Duck: Quackshot   | MD        |
| 3 |  | Sonic the Hedgehog       | MD/<br>MS |
| 4 |  | World Class Leader Board | MS/<br>GG |
| 5 |  | Asterix                  | MS        |

## INTERNATIONALE HITS

- |   |  |                                   |           |
|---|--|-----------------------------------|-----------|
| 1 |  | Sonic the Hedgehog                | MD/<br>MS |
| 2 |  | Mickey Mouse – Castle of Illusion | MD        |
| 3 |  | Golden Axe                        | MD        |
| 4 |  | EA Hockey                         | MD        |
| 5 |  | California Games                  | MS        |

- |   |  |                            |           |
|---|--|----------------------------|-----------|
| 1 |  | Sonic the Hedgehog         | MD/<br>MS |
| 2 |  | EA Hockey                  | MD        |
| 3 |  | Alex Kidd in Shinobi World | MS        |
| 4 |  | Golden Axe                 | MD        |
| 5 |  | PGA Tour Golf              | MD        |



Mit freundlicher Genehmigung des HEYE Verlag aus dem Kalender '92

© MORDILLO

**Terroristen ruhen nicht: Der Ninja-Meister Shinobi muß Shuriken-werfend losziehen, um die Entführung eines Space Shuttles zu verhindern.**

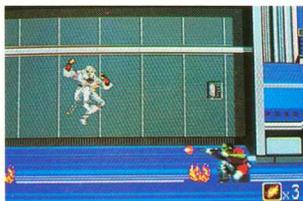


Der erste Obergegnert ist ein dicker Brocken

# SHADOW DANCER

**B**eim Thema „Serienhelden“ müht sich Sega eifrig, seinen fernöstlichen Rächer der Enterten an allen Fronten einzusetzen. Die Rede ist von Shinobi, der gerade auf dem Game Gear seinen Einstand gab. Sein neuestes Master System-Abenteuer nennt sich Shadow Dancer und hat nur entfernte Ähnlichkeit mit dem gleichnamigen Mega Drive-Spiel. Bei dieser neuen Version müßt Ihr Euch durch vier Levels ackern, die von fiesen Typen einer aufstrebenden Terrororganisation bevölkert werden. Deren Streben ist die Eroberung eines ausgewachsenen Space Shuttles, um die Kontrolle über ein Weltraum-Wafensystem zu erlangen.

Jede Spielstufe scrollt von links nach rechts. Je ein Feuerknopf dient zum Springen und zum Werfen von Shuriken (Wurfsterne). In Verbindung mit dem Steuerkreuz könnt Ihr auch eine Etage weiter nach oben hüpfen, Euch ducken,



Böse Buben schießen mit großen Kalibern

brave Hund, der ein paar Mal in Erscheinung treten kann und den nächstgelegenen Halunken in die Waden beißt. Durch das Entschärfen von

fünf Bomben, die von bestimmten Terroristen bewacht werden, kann Shinobi die Durchschlagskraft seiner Shuriken stärken. Zwischen den Levels hat er außerdem die Chance, sich in einer Bonusrunde ein zusätzliches Leben zu verdienen. Hoffentlich kommt Ihr überhaupt so weit, denn der Schwierigkeitsgrad ist sehr hoch. Ihr habt am Anfang nur drei Leben. Muß man einen Treffer einstecken, wird man sofort gnadenlos an den Levelanfang zurückgesetzt. Das kann etwas nerven, weil man die Anfangsstellen dadurch sehr oft durchspielen muß.

Der übertrieben hohe Schwierigkeitsgrad (es gibt nicht einmal Continues) nagt auch am Spielspaß. Shadow Dancer bietet nicht so viel Komplexität, Abwechslung und Spielwitz wie das gleichnamige Mega Drive-Spiel oder Game Gear-Shinobi. Immerhin

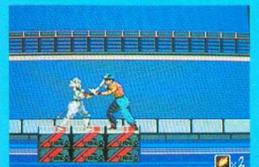
blieb das grundsätzliche Hand- und hüpf-Spielprinzip erhalten. Die Steuerung bereitet nach einer kurzen Eingewöhnungsphase keine Sorgen und die etwas farbarme Grafik fällt durch große Spielfiguren angenehm auf.



Schon bei einem eingesteckten Treffer wird Euch ein Leben abgezogen



Der Bursche gibt sich sehr robust, dreimal Du ihn erwischen muß



Kommt man sich ein bißchen näher, wird der Säbel gezückt

**„GAMERS“ meint dazu...**

□ **Grundsätzliche Action in Shinobi-Tradition. Große Spielfiguren und knackige Musik.**

□ **Übertrieben hoher Schwierigkeitsgrad. Nur vier nicht sonderlich lange Spielstufen und wenig Abwechslung von Level zu Level.**

**NOTE**  
**3**

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

# MASTER SYSTEM TEST

Segas Turbo-Igel läßt es nun auch auf

dem Master System knallen: mit frisch umdesignten Levels und bestaunenswerter Grafik katapultiert sich Sonic gerechtere Weise in die Lichten Höhen der Hitlisten

**D**as Nr. 1-Modul, das momentan so ziemlich alle Verkaufsrekorde auf dem Mega Drive bricht, ist jetzt endlich fürs Master System zu haben. Die Rede ist von Sonic the Hedgehog, dem flotten Geschicklichkeits-Test rund um einen Hochgeschwindigkeits-Igel. Erfreulicherweise hat sich Sega mit

**Titelbild:**  
Segas neuer Superstar stellt sich vor



SONIC HAS PASSED!

SCORE 22800  
TIME BONUS 0  
RING BONUS 0 x 100

Abrechnung: Je schneller der Igel, desto höher der Punkte-Bonus

3 x 03



**Obergegner:** Ivo Robotnik persönlich greift mit seiner Schwabekugel an



**Bonusrunde:** Sonic wird zur Flipperkugel und kann sich ein Continue erspielen

# SONIC – THE HEDGEHOG



der Umsetzung dieses Edelspiels viel Mühe gegeben. Die Master System-Version wurde an einigen Ecken umgestellt, bietet mehr Abwechslung beim Levelaufbau und ist ganz auf diese Konsole zugeschnitten. Dabei wird erfreulicherweise keines der tollen Features über Bord geworfen, mit denen die vielgerühmte Mega Drive-Fassung gesegnet ist.

Ihr steuert den blaustacheligen Igel Sonic durch sechs knifflige Levels, die jeweils in drei Sektoren gegliedert sind. Schauplatz des Geschehens ist das Reich des bösen Wissenschaftlers Ivo Robotnik, der mit Vorliebe flauschige Häschen und unschuldige Vögelchen in Metallmonster verwandelt. Um einen Abschnitt vor Robotniks seltsamen Hobby sicher zu machen, muß Sonic sich bis ans Levelende vorschlagen, dabei alle Monsterangriffe überstehen und schließlich den bösen Wissenschaftler persönlich besiegen. Wenn dies geschafft ist, explodiert das Gefängnis der netten Tiere, die emsig in die Freiheit hüpfen. Ihr dürft Euch an dieser Stelle ruhigen Gewissens auf

die Schulter klopfen und dann das Spiel mit der nächsten, schwierigeren Welt fortsetzen.

Ihr bewegt Sonic stets von links nach rechts dem Ziel entgegen. Je schneller er dort ankommt, desto mehr Bonuspunkte winken für das Absolvieren der Stufe. Aber gemacht; ein vorzüglicher Igel läuft nur allzuleicht in die Fänge der zahlreichen Gegner. Solange Ihr mit dem Aufbau einer Stufe noch nicht allzu vertraut seid, solltet Ihr ohne große Hast voranschreiten,

um Bonusspender und Monstergrüppchen zu erspähen. Mit dem Feuerknopf macht Sonic einen Salto nach vorne und vernichtet dabei jedes Monster, das er berührt. Dieser Sprung ist Eure einzige Waffe; macht der Igel beim Stehen oder Gehen die Bekanntschaft eines Gegners, wird's schmerzhaft. Zum Glück gibt es noch ein Hausmittelchen, das dafür sorgt, daß Ihr nicht gleich ein Leben verliert. In jedem Level schweben viele Ringe herum, von denen Ihr möglichst



Die Killer-Krabe in dieser Höhle schießt scharf



viele auf-sammeln solltet. Zum einen gibt es für jeweils 100 Ringe ein Bonusleben, zum anderen sind sie ein Puffer gegen Monsterrattacken. Sonic verliert bei einer Berührung zwar alle Ringe, aber kein Leben. Kollidiert er hingegen ringlos mit einem Gegner, wird ihm gnadlos eine Energieeinheit abgezogen.

Ringe sind nicht die einzigen feinen Gegenstände, nach denen Ihr Ausschau halten solltet. In kleinen Monitoren, die teilweise ziemlich gut versteckt sind, warten ein paar anständige Extras auf Euch. Monitore mit einem Pfeil-Symbol haben im ersten

Moment keinen großen praktischen Nutzen, aber wenn Ihr ein Leben verliert, müßt Ihr nicht wieder ganz zu Beginn des Levels anfangen. Vielmehr wird Sonic an dem Pfeil-Monitor abgesetzt, den Ihr zuletzt erreicht hattet. Die folgenden Monitor-Typen müssen durch einen Sprung geknackt werden, damit sie ihren Inhalt ausspucken: Super-Ring (spendiert zehn zusätzliche Ringe), Schild (damit könnt Ihr eine Monsterberührung abfangen), Power-Turnschuhe (Sonic kann vorübergehend noch schneller rennen und weiter springen), Extraleben (selbsterklärend), und Unsichtbarkeit (die Monster können Euch eine Zeitlang nichts anhaben).

Grafik und Sound sind na-



türlich nicht genauso gut wie auf dem Mega Drive, aber die Abstriche sind sehr gering. Vor allem die Grafik ist eine kleine Sensation: schön, bunt, flott -- selbst das benötigte Sprite-Geflacker, das bei einigen Actionspielen für Ärger sorgt, bekam man in den Griff. Das Level-Design wurde recht geschickt geändert. Streckenweise wurden die Abschnitte etwas verkürzt, aber angesichts der Langatmigkeit einiger Stellen bei der Mega Drive-Version ist das

keine schlechte Idee. Der Abwechslung und dem Spaß sind die kosmetischen Änderungen sehr gut gekommen.

Sonic ist ein Modul mit allen Zutaten, die einen Klassiker ausmachen: grafisch top, leicht zu steuern und voller Überraschungen. Einsteiger und Profis werden gleichermaßen begeistert sein. Es ist das beste Geschicklichkeitspiel, das seit ewigen Zeiten fürs Master System erschienen ist.



Hängebrücke: Vorsicht vor fliegenden Fischen



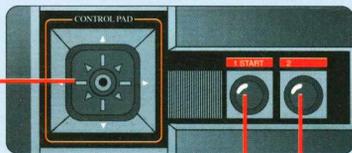
Bonus-Spender: Der Turbo-Turnschuh lockt



Gewichtig: Sonic läßt sich hochschleudern

## Und so geht's ab...

Links und rechts: Sonic geht in diese Richtung. Längere Zeit in eine Richtung gedrückt halten, um mehr Tempo zu machen. Rauf und runter: Sonic schaut nach oben und unten



Feuerknopf links: Sonic macht einen Sprung. Alle Gegner, die er im Flug berührt, werden besiegt. Feuerknopf rechts hat die selbe Wirkung.

## „GAMERS“ meint dazu...

Sonic macht's fast jedem recht: Grafik, Steuerung, Spielidee und Ablauf sind tadellos. Der umgestrickte Level-Aufbau ist dieser Version sehr gut bekommen. An Gags und Überraschungen herrscht kein Mangel. Ein MUß für alle Master System-Besitzer, die Geschicklichkeits-spiele mögen.

Relativ wenig verschiedene Extras. Continues müssen mühsam erspielt werden.

**NOTE**  
**1**

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



# TEST

MEGA DRIVE

**T**ja, in Kalifornien weiß man noch zu leben. Das Wetter ist immer schön, so daß man das Verdeck seines Cabriolets immer offen lassen kann. So fahren wir auch mit einem offenen roten Ferrari über 15 von Kaliforniens schönsten Highways. Natürlich nicht ohne Grund — „Outrun“ ist angesagt, daß heißeste Rennen Amerikas, bei dem es keine Tempolimits, dafür aber ein knackiges Zeitlimit gibt. Wer nicht vor Ablauf der Uhr am Checkpoint oder dem endgültigen Ziel ist, muß sofort ausscheiden.

So startet Ihr an einem kalifornischen Sandstrand und rast schnellstmöglich über den Highway, den anderen Autos ausweichend. Kurven und Hügel machen sie Strecke etwas unübersichtlich, so daß man manchmal in Sekundenbruchteilen einem Truck ausweichen muß, der gerade hinter dem Hügel aufgetaucht ist — das ist der große Haken, wenn man mit knapp 300 Sachen durch die Gegend braust.

I get around — gleich geht's los mit dem Rennspaß  
Das Joypad dient als



Lenkung, per Knopfdruck gibt man Gas, bremsst gelegentlich und bedient das Getriebe. Zwar gibt es nur zwei Gänge, aber wer nicht schnell schaltet, verliert wertvolle Sekunden auf der Hatz nach dem Pokal am Ende der Strecke. Gleich zu Beginn des Spiels wird Euch auch ein Options-Menü dargeboten. Hier könnt ihr den Schwierigkeitsgrad in fünf verschiedenen Stufen einstellen. Je nach



California Girls – Mit einem hübschen Mädchen als Beifahrer

Fun, Fun, Fun, cause her Daddy took the T-Bird away

Surfin' USA – wer schleudert, verliert Zeit

# OUTRUN

Kalifornien: Bunte Landschaft, schöne Mädchen, schnelle Autos. Outrun holt's per Mega Drive auf den heimischen Bildschirm



Help me Rhonda – Ein Überschlag bei 200 km/h ist ungefährlich

Schwierigkeitsgrad habt Ihr mehr oder weniger Zeit; außerdem treiben sich auf den höheren Graden mehr Autos auf den Highways herum, die es zu umfahren gilt.

Mit Realismus hat das Ganze nur wenig zu tun. Auch den härtesten Aufprall bei Tempo 250 überlebt man ohne einen einzigen

blauen Fleck oder eine Beule in der Karosserie. Und auch die Laster, die man überholt, fahren schon mal mit 200 Sachen durchs Gelände. Dafür gibt es ein gutes Fahrgefühl, bunte und sehr schnelle Grafik sowie vier knackige Melodien, bei denen das Autofahren so richtig Spaß macht.

„Outrun“ ist ein Sega-Automat von 1986 — das merkt man dem Modul auch an. Spielerisch macht es zwar Spaß, aber es steckt wirklich nicht viel drin. Nach spätestens einer Stunde hat man alles gesehen. In der Spielhalle war der Automat dank Rüttel-Lenkrad und fließender 3D-Grafik ein besonderes Erlebnis; das fällt hier leider unter den Tisch. Alles in allem ein unkomplizierter Fahrspiel, daß auf Dauer nicht viel hergibt, aber technisch das Mega Drive ziemlich ausreizt.



Barbara Ann – noch'n Beach-Boys-Titel, zu dem uns nichts einfiel



Good Vibrations – endlich im Ziel!

## „GAMERS“ meint dazu...

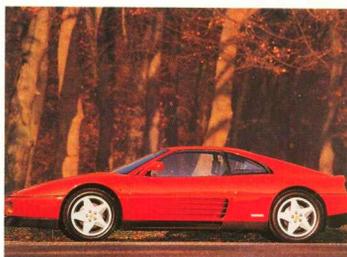
□ **Technisch gute Umsetzung eines klassischen Sega-Automaten; nicht zu schwer, tolle Musik, flotte Grafik**

□ **In der Spielhalle war es schöner. Hier fehlt die Rütteltechnik; außerdem wird es nach einem Dutzend Runden langweilig.**

**NOTE**  
**3**

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

# ZUM THEMA



## Der Traum vom eigenen Ferrari...

**F**ür die meisten von Euch wird er wohl immer nur ein Traum bleiben. Aber beruhigt Euch: Ihr befindet Euch da in guter Gesellschaft. Denn von einem „Testarossa“ zum Beispiel träumten schon Generationen vor Euch. Fragt mal Euren Vater.

Wen das „Out Run Europa“-Spiel begeistert hat, der möchte sicher mehr wissen über den Ferrari. Wir wollen Euch da ein bißchen helfen. Mit zwei Büchern, zwei Bildbänden und einem Kalender.

Der bekannte Rallye- und Autofotograf Reinhard Klein hat einen tollen Kalender mit Spitzenfotos der rassisten Renner aus dem italienischen Maranello zusammengestellt. Zwölf großformatige Kalenderblätter mit abwechselnd je einem Detail- und einem Vollporträt moderner und klassischer Ferraris vom 250 GT swb aus dem Jahre 1960 über den Rennwagen Dino 206 SP bis hin zum legendären F40. Kosten: 39,80 DM.

Ein Blick hinter die Kulissen vermittelt die beiden Bücher „Ferrari — Das Werk“ (von Michael Dregni) und „Ferrari — Galerie der Klassiker, Band

FOTOS: ALBERIQUE HAAS



**Das sind die Preise, die auf Euch warten**

1" (von Pete Lyons). Im ersten Buch werden die Entwicklung, Abläufe und Arbeitstechniken innerhalb der Nobel-Autoschmiede geschildert. Im zweiten geht es um die einzelnen Modelle. Reich bebildert kostet jedes Buch 78 DM.

Je 16 brillant fotografierte und aufwendig gedruckte Bilder enthalten zwei Bildbände des französischen Top-Fotografen Alberique Haas. Die 30,5 mal 40 cm großen Fotografien eignen sich auch bestens als Poster. Jeder



Bildband kostet 29,80 DM. Bestellen könnt Ihr die hier vorgestellten Ferrari-Bände, -Bilder und -Kalender beim Heel-Verlag, Hauptstraße 345 in D-5330 Königswinter.

Aber: Mit ein wenig Glück habt Ihr die Chance, je ein Exemplar sowie ein Sega-„Out Run“-Spiel zu gewinnen. Und das geht ganz einfach: Ihr müßt nur die Daten zu unserer Marktforschung auf Seite 8 ausfüllen und an uns zurückschicken. Dann nehmt Ihr schon an der Verlosung teil. Unsere Adresse:

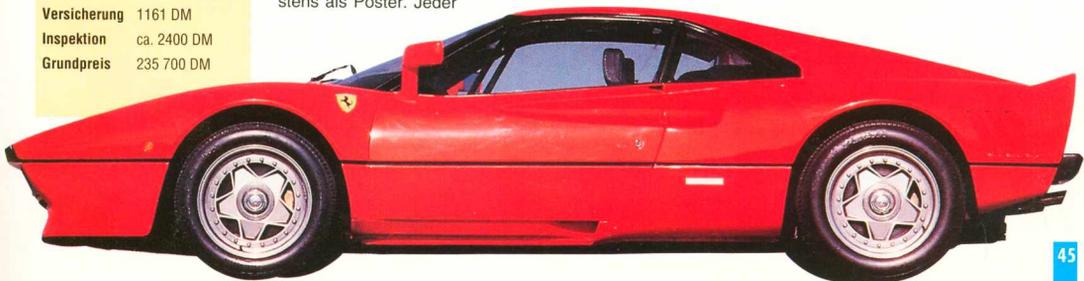
**Verlag MVL**

**Stichwort: Ferrari  
Pöselddorfer Weg 13  
2000 Hamburg 13**

Einsendeschluß ist der 22. Februar 19 92 (Datum des Poststempels). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

### TESTAROSSA

<b>Motor</b>	12 Zylinder V/Motor
<b>Hubraum</b>	4942 ccm
<b>Leistung</b>	287 kW (390PS)
<b>Höchstgeschw.</b>	290 km/h
<b>0-100</b>	5,7 sec.
<b>40-100</b>	km/h 9,1/12,8 sec
<b>Steuer</b>	1080 DM
<b>Versicherung</b>	1161 DM
<b>Inspektion</b>	ca. 2400 DM
<b>Grundpreis</b>	235 700 DM

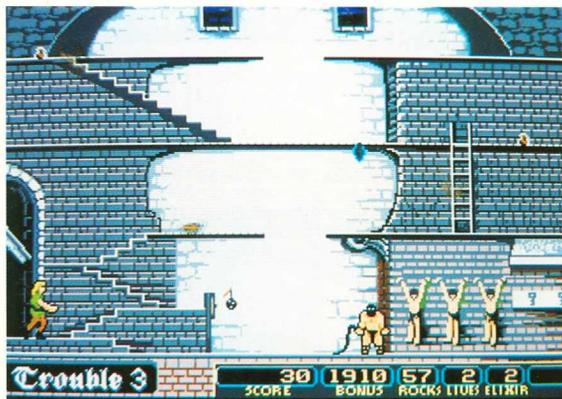


# TEST

MEGA DRIVE

Ein finsterner Ritter hockt im dunklen Schloß: Ist dies das definitive Spiel für Schwarzseher?

## DARK CASTLE



Opfer des Folterknechts müssen wenigstens nicht dieses Modul spielen

**W**illkommen im Schloß des Schwarzen Ritters, der als übellauniger Zeitgenosse bekannt ist und deshalb vernichtet werden sollte. Ihr müßt Euch durch 14 Räume kämpfen, so manchen Gegenstand finden und am Schluß die Statue des Schurken vernichten, um dessen Macht zu brechen. Zu Beginn wählt man einen von drei Schwierigkeitsgraden und den Raum, den man als erstes betreten will.

Mit den drei Feuerknöpfen werft Ihr Steine, geht in die Hocke und macht einen Sprung nach vorne. Indem man nach unten und gleichzeitig Feuerknopf B drückt, nimmt man einen Gegen-

stand auf und durch beharrliches Drehen am Steuerkreuz könnt Ihr die Wurfrichtung ändern.

Die gesamte Qualitätskontroll-Abteilung von Electronic Arts mußte gerade Urlaub genommen haben, als dieses Modul durchflutschte. Anders läßt sich nicht erklären, daß ein so renommierter Hersteller von Topspielen eine solche Riesenniete herausbringt. Dark Castle treibt selbst den willigsten Spieler in die Verzweiflung. Mit selten erlebter Sorgfalt wurde so ziemlich jeder wichtige Aspekt gründlich verhunzt: Die Grafik ist krümelig, der Sound nervig, der Umfang läppisch und die Steuerung eine Tragödie.

# TEST

MASTER SYSTEM

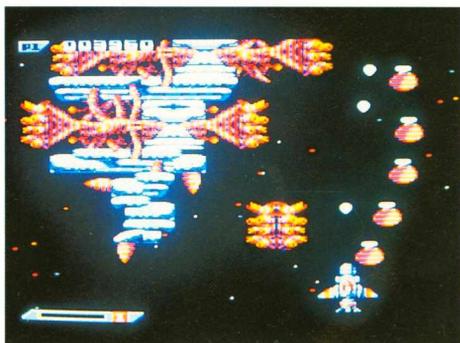
Hier wollte die Programmierer Spielhallen-Feeling auf's Master System holen, leider ohne Erfolg

**X**enon II war 1989 auf Heimcomputern eines der meistverkauften Spiele. Das simple Spielprinzip - alles abballern, was man sieht und dabei Extras einsammeln - wurde durch eine derart haarstübende Hintergrund-Geschichte aufgepeppt, daß wir diese nicht wiedergeben wollen. Sie täte auch nichts zur Sache.

Das Raumschiff des Spielers zuckelt mehr schlecht als recht über den Bildschirm. Kommen mehr Gegner, dann wird das Spiel langsamer und langsamer - damit könnte man

ja noch leben. Aber je mehr Gegner auf dem Bildschirm sind, desto weniger Grafik-Power bleibt für die eigenen Schüsse übrig. Folge: An Stellen, an denen man besonders viel schießen müßte, wird die Feuer-Frequenz der Kanone reduziert. Das macht das technisch ohnehin dürftige Modul zum Trauer- und Frustrationsspiel. Die Programmierer sollten sich mal das vier Jahre alte „Power Strike“ ansehen, das zeigt, wie ein solches Spiel auf dem Master System aussehen könnte.

## XENON II



Ballern, was das Joypad hält - bei Xenon II verteidigt Ihr euch gegen mutierte Monster aus dem Weltall



Kein Action-Spiel ohne Übermonster. Hier habt Ihr es mit besonders finsternen Tieren zu tun

### „GAMERS“ meint...

☐ Sieht mies aus, spielt sich noch schlechter und steckt voller unfairer Stellen. Heißer Anwerter auf die „goldene Gurke“ für die schlechteste Steuerung, die es je in einem Videospiele zu erdulden gab.

NOTE 5

Genre: Krampf  
Hersteller: Electronic Arts  
ca. Preis: DM 100.-

### „GAMERS“ meint...

☐ Grafisch schön gemaltes Actionspiel mit vielen Extras

☐ Es flackert, es ruckelt, die Kanone hat Ladehemmung und das Schiff steuert sich wie eine Badewanne — der Spielspaß geht dabei völlig unter.

NOTE 4

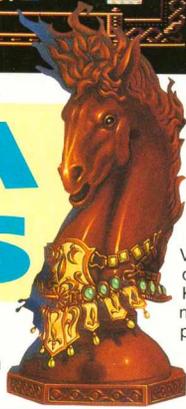
Genre: Action  
Hersteller: Mirrorsoft  
ca. Preis: DM 90.-

Ordnung auf dem digitalen Schachbrett: Geschlagene Figuren werden fein säuberlich am Bildrand gestapelt



# SEGA CHESS

Schach dem Master System: Das Spiel der Könige wurde in ein Modul gequetscht.



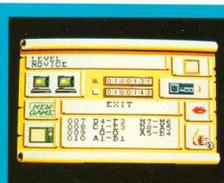
die Deaktivierung zu empfehlen.

Wer sonst mit Vorurteilen über niveaulosen Ballerkrum um sich wirft, darf angesichts der Segavariante des Spiels der Könige die Kinnlade erstaunt nach unten klappen lassen. Regeln, Optionen und Spielvarianten lassen keine

Welcher Schachspieler kennt nicht die qualvollen Augenblicke im Leben, die einem das vergiebliche Ausschau halten nach einem Partner beschert? Oft ist kein Schachkundler greifbar, wenn es einem nach einer Partie gelüftet und gerät man doch an einen willigen Gegner, bremsst oft das Niveaufälle den Unterhaltungswert: Was nützen einem die Kenntnisse über das Kleinpöseldorfer Damengambit, wenn das Gegenüber schon beim Aufstellen der Figuren große Probleme hat? Als Kompromiß zwischen erduldeten Qualen und dem Kauf eines teuren Schachcomputers eröffnet sich Master System-Besitzern jetzt eine neue Alternative: Sega Chess nennt sich das Modul, das auf mehreren Schwierigkeitsstufen als elektronischer Schachpartner herhält und



Diese Darstellung des Schachbretts sieht nicht sonderlich aufregend aus, ist aber sehr zweckmäßig



In diesem Menü könnt ihr diverse Einstellungen verändern



Das Master System grubelt vor sich hin. Wer's eilig hat, kann einen sofortigen Zug erzwingen

dabei garantiert nicht schummelt.

Das Modul wendet sich an Schachkundige; wer mit den Regeln noch nicht vertraut sind, sollte sich erst einmal in Zurückhaltung üben und ein Schachbuch kaufen. Die Anleitung (traditionell unübersichtlich und in mikroskopisch kleinen Lettern gesetzt) erklärt zwar die Eigenschaften der einzelnen Figuren, aber zum Erlernen des anspruchsvollen Brettspiels ist das zu wenig.

Sega Chess bietet eine Fülle von Features und Optionen, die das elektronische Mattsetzen zu einer komfortablen Angelegenheit machen. Sie können gegen einen Freund antreten, den Computer beim Demo beobachten oder gegen ihn spielen. Das Brett wird auf dem Bildschirm wahlweise im

schlichten Symbol-Look von oben oder perspektivisch von der Seite gezeigt. Letztere 3D-Ansicht wirkt zwar imposanter, erweist sich beim Spielen aber als unübersichtlich.

Der Computer stellt sich auf knapp einem Dutzend verschiedener Schwierigkeitsgrade unterschiedlich schlaun an. In einem speziellen Modus versucht er, ähnlich viel Bedenkzeit in Anspruch zu nehmen wie Sie. Sie können den Computer auch jederzeit zu einem Zug zwingen, was ungeduldige Naturen vor überlangen Wartepausen bewahrt. Weitere Angebote des strammen Optionen-Pakets: Konstruieren einer bestimmten Figurenaufstellung (der Computer müht sich, den kürzesten Matt-Weg zu berechnen), tauschen der Seiten mitten im Spiel, Zugrücknahme und Zugvorschlag des

Computers. Außerdem bietet Sega Chess eine scharrende, schwer verständliche Sprachausgabe, die nach jedem Zug erkrächzt. Wenn man auf diesen Nervtöter nicht gerade angewiesen ist, um aus spontanen Nickerchen geweckt zu werden, ist

Wünsche offen; die Steuerung ist komfortabel.

Der Computer ist ein herausfordernder Gegner für jeden Gelegenheitsspieler, aber versierte Schachexperten werden ihn vom Brett fegen. Wer Großmeister-Ehren anstrebt, wird unterfordert.

## „GAMERS“ meint...

□ Viele Sonderfunktionen. Der Computer gibt einen passablen Gegner ab und macht auf Wunsch auch einen Zugvorschlag.

□ Ganz hübsche, aber auf Dauer unübersichtliche Darstellung der Spielfiguren. Die Schachregeln werden in der Anleitung nur sehr kurz erklärt.

NOTE

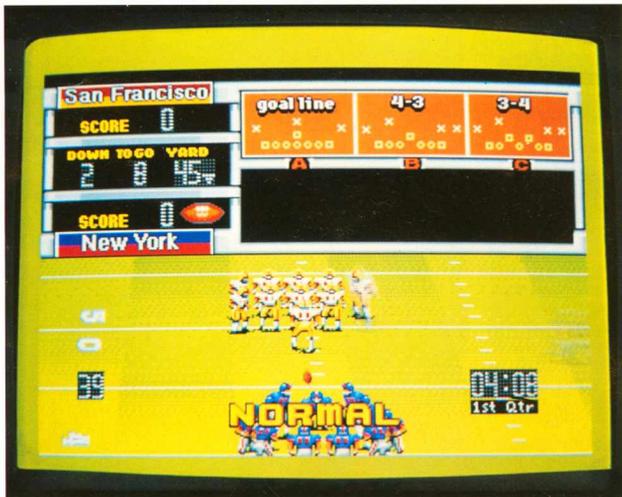
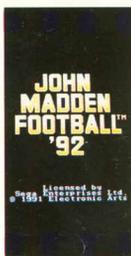
2.

Genre: Denkspiel

Hersteller: Sega

ca. Preis: DM 120.-

**A**merican Football begeistert auch in Europa immer mehr Sportfans. Die Beliebtheit des taktisch tiefgründigen Ballgeräufes speziell bei Videospiele ist zu einem wesentlichen Teil Electronic Arts zu verdanken. Vor gut einem Jahr veröffentlichte die amerikanische Firma mit John Madden Football eine technisch und spielerisch hochkarätige Simulation dieser Sportart. Steuerung und Spannung waren so überzeugend,



Grübel, Welcher Spielzug darf's jetzt sein?

# JOHN MADDEN FOOTBALL '92

**John Madden Football war schon ein geniales Sportspiel; was will man da beim Nachfolger noch großartig besser machen?**

daß nicht wenige Mega Drive-Besitzer sich extra in die Football-Regeln einarbeiteten, um John Madden spielen zu können. Nachdem Electronic Arts mit den Umsetzungen zwei weiteren Sportarten (PGA Tour Golf

und EA Hockey) Furore machte, erscheint jetzt eine überarbeitete Version des Football-Bestsellers.

John Madden '92 bietet keine grundlegenden Unterschiede bei Steuerung und Spielablauf. Die wesentlichen Neuerungen sind rasch aufgezählt: Der Quarterback kann verletzt und ausgetauscht werden, die statistischen Werte der NFL-Profitteams wurden auf den neuesten Stand gebracht, eine Replay-Funktion bringt Wiederholungen edler Spielzüge auf den Bildschirm und die Wetterhältnisse dür-



Der Play-Off-Plan eines Football-Turniers

fen eingestellt werden (normal, windig, eisig oder regnerisch). Dazu kamen ein paar neue Spielzüge und kleinere Verbesserungen bei Grafik und Soundeffekten. Außerdem zeigt man Verständnis für uns wenig Football-erfahrene Europäer und erläutert in der Anleitung die Grundregeln der amerikanischen Nationalsportart.

Nicht nur wegen dieser Nachhilfe macht John Madden Football '92 den Einstieg leicht. Wieschon beim Vorgänger könnt Ihr euch einen Teil der Arbeit abnehmen lassen und Euch auf die taktischen Entscheidungen konzentrieren, während Eure

Spieler automatisch bewegt werden. Auf Dauer macht es natürlich mehr Spaß, auch die Footballer zu steuern. Bevor der Ball freigegeben wird, bestimmt Ihr über komfortable Menüs den nächsten Spielzug. Im wesentlichen unterscheidet man zwischen Paß- und Laufspiel. Mit Paßes kann man weiter in des Gegners Hälfte eindringen; dafür ist bei den Running Plays das Risiko eines Ballverlusts geringer.

## Und so geht's ab...

□ Auswahl von Menüpunkten und Spielzügen. Während eines Spielzugs: Bewegung einer Spielfigur.

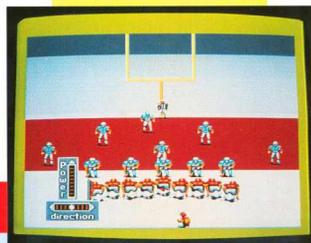
□ Paß zum Spieler im linken Fenster. Bei der Ballannahme: nach unten wegtauchen.

□ Paß zum Spieler im mittleren Fenster



□ Zugang zu Videorecorder-Modus, Time Out und Austausch des Quarterbacks

□ Paß zum Spieler im rechten Fenster. Bei der Ballannahme: hochspringen.



Aus dieser Entfernung ist es ziemlich leicht, ein Feldtor zu erzielen



Ballgeräufes bei Eis und Schnee; dank Videorecorder-Modus auch in Zeitlupe zu begutachten

Die angreifende Mannschaft hat jeweils vier Versuche, um mit dem Ball mindestens 10 Yards weiter in Richtung gegnerisches Tor vorzudringen. Schafft man's nicht und wird abgeblockt, wechselt der Ballbesitz. Lläuft einer Eurer Spieler mit dem Ball in die generische Endzone, kassiert er für diesen „Touchdown“ sechs Punkte. Ein weiterer Punkt winkt für die anschließende „Conversion“, bei der man den Ball aus kurzer Distanz in einer Tor kicken muß. Schafft man einen solchen Torschuß vom Feld aus (also ohne vorherigen Touchdown) gibt's dafür drei Punkte. Die letzte Möglichkeit, Punkte zu erwischen, ist der „Safety“: Bringt Ihr einen Gegner zu Fall, der den Ball in seiner eigenen Endzone trägt, winken dafür zwei Zähler. Damit sind die Grundregeln von American Football auch schon erklärt;

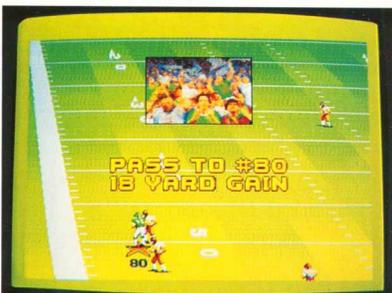
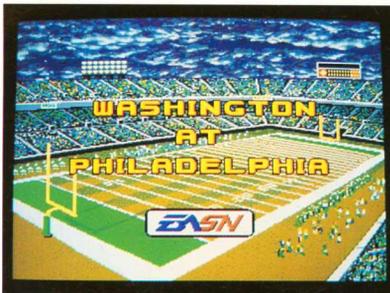
diverse Feinheiten und taktischen Kleinram lernt man durchs Üben am Mega Drive dazu.

Vor Spielbeginn dürft Ihr eine ganze Latte von Einstellungen ändern. Ihr könnt alleine oder zusammen mit einem Freund gegen ein Computerteam antreten, zu zweit gegeneinander spielen, ein Einzelmatch bestreiten oder ein Play-Off-Turnier

starten, bei dem der Spielstand per Paßwort konserviert wird. Die eingangs erwähnten Wetterverhältnisse lassen sich ebenso einstellen wie die Länge eines Spielabschnitts. Statistikfans werden auch nicht vergessen, denn ähnlich wie beim ersten John Madden-Modul gibt's in der Halbzeit und nach dem Match eine ausführliche Analyse.

Den Schwierigkeitsgrad

könnt Ihr durch die Wahl der Mannschaften bestimmen. Im englischen Teil der Anleitung ist genau aufgeschlüsselt, welche Stärken und Schwächen jeder einzelner Spieler der insgesamt 29 Teams hat. Für die perfekte Stadion-Atmosphäre sorgt das höchst subjektive Publikum, das gelungene Aktionen des eigenen Teams heftig bejubelt und ergrimmt buht, wenn ein Gä-



Live dabei auf dem Mega Drive: Philadelphia hat Heimrecht gegen das Team aus Washington

Da jubeln die Fans: Dieser gefühlvolle Paß führt zu einem First Down

ste-Verteidiger den heimischen Quarterback einstampft.

John Madden '92 bietet zwar ein paar nette Verbesserungen im Detail, aber Spielablauf und Grafik sind mit dem Vorgänger identisch. Wer das alte John Madden I schon im Schrank stehen hat, sollte es sich deshalb zweimal überlegen, ob er viel Geld für ein paar bescheidene Verbesserungen ausgeben will. Da lohnt sich die Anschaffung wohl nur, wenn Ihr das Altmodul zu einem vernünftigen Preis verkaufen könnt.

Wer hingegen noch kein Football-Modul fürs Mega Drive besitzt und ein Faible für Sportspiele hat, sollte schleunigst los sausen um sich John Madden '92 zu besorgen. Die raffinierte perspektivische Grafik, die intelligente Steuerung und viele praktische Optionen machen das Programm zu einem Hochgenuß. Je nachdem, mit welcher Mannschaft Ihr spielt, ist eine andere Taktik gefragt. Für einen erweiterten Turniermodus mit Tabellen oder ein paar Statistiken mehr wäre ich dankbar gewesen; rein spielerisch gibt es bei dieser Football-Referenz allerdings wirklich nicht viel zu verbessern.

Alle Optionen sind schon da

## „GAMERS“ meint dazu...

□ Die grafisch und spielerisch beste Football-Simulation in der großen weiten Videospiele Welt.

□ Kaum Unterschiede zum ersten John Madden-Modul.



**NOTE**  
**1.**

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

# EXTRAS



## Master System Software Converter

Mehr Spiele mehr Spaß. Jetzt könnt Ihr mit dem Master System Software Converter auf Eurem Mega Drive über 80 Originalspiele des SEGA Master System spielen. Mit dem Master System Converter werden die Spiele kompatibel gemacht. Sie spielen sich auf gleiche Weise auf dem Mega Drive. Ihr könnt sogar die SEGA 3-D-Brille verwenden, um in einer dreidimensionalen Welt zu spielen. Der Converter ist leicht zu installieren. Er wird einfach in den Modulschacht oben auf die Mega Drive Konsole gesteckt. Die Spielmodule werden dann einfach in den Master System Converter geschoben – das war's!

## Master System Control Pad

Übersichtlich, funktionell und blitzschnell: Das Control Pad des Master System II, mit dem Du selbst die aller-schwierigsten Situationen spielend unter Kontrolle hast. Und mit einem zweiten Pad als

Zubehör können viele Spiele sogar von zwei oder mehr Spielern gespielt werden.

## Rapid Fire Unit

Unentbehrlich für alle Action-Fans. Denn das Rapid Fire Unit gibt Dauerfeuer ohne Ende. Einfach zwischen die Konsole und Joypad/stick schalten. Das erhöht Deine Gewinnchancen bei vielen Spielen ganz erheblich!

## Arcade Power Stick

Für genaue Spielkontrolle auch in der heißesten Situation. – Megafire einschalten, und dann einfach die Tasten für Schnellfeuer gedrückt halten. Die Einstellung ist variabel. Du entscheidest selber, wie schnell die 3 Tasten das Feuer wiederholen sollen. –

## Light Phaser

Aus einer phantastischen Grundausstattung macht der Light Phaser Spiel Spaß ohne Ende. Mit dem Light Phaser wird das Spielen so heiß – da fängt der Bildschirm an zu glühen. Ziel genau!



Schwere Konstruktion: gebaut für die härtesten Spielsituationen. – Gute Paßform: Handgriff, Stick und Ablagefläche sind für präzise Steuerung perfekt geformt.

## Infrarot Joypad

Das Master System II ist für ein Infrarot Joypad ausgelegt. Beim Mega Drive können sich bis zu zwei Spieler kabellosen Spaß ins Haus holen.



## Control Stick

Blitzschnell die Richtung ändern? Verfolgungsjagd zu Wasser, in der Luft, auf dem Lande? Ge-



schickte Ausweichmanöver in letzter Sekunde? Alles kein Problem – mit diesem Control Stick für das Master System.



## Mega Drive Control Pad

Das komfortable Design und die blitzartig ansprechenden Bedienelemente des Mega Drive Control Pads machen das Mega Drive erst zu dem, was es ist. Ein zweites Control Pad nachzukaufen, lohnt sich immer. Dann erst kannst Du das Spielen zu zweit oder in der ganzen Clique richtig erleben. Viele Mega Drive-Module ermöglichen, daß zwei Spieler gleichzeitig ihre Kräfte im Wettkampf miteinander messen.

## MasterGear Converter

Zu wenig Spiele für den Game Gear? Mit diesem Adapter kannst du fast alle Master-System-Module benutzen. Damit gibt's dann fast 200mal neuen Spielspaß.



## AV-Kabel

Hiermit läßt sich der Game Gear/TV-Tuner an einen Camcorder anschließen und liefert farbige „Live“-Bilder



## Scart-Kabel

Wenn Du einen modernen Fernseher mit Euro-AV-Buchse (Scart) hast, verschaff dir ein solches Kabel ein megascharfes Bild.



## Gear to Gear Kabel

Verbindet zwei Game Gear zum Spielen zu zweit.



## Game Gear TV-Tuner

Einfach in den Game Gear gesteckt ermöglicht er den Empfang aller TV-Programme. Inclusive Antenne. (Siehe auch S.12)

## Battery Pack

Nie mehr Batterien wechseln mit dem Battery Pack. Der wiederaufladbare Akku hält länger als normale Batterien; wenn eine Steckdose in der Nähe ist, dient er auch als Netzteil und Ladegerät. Und wer weniger Batterien verbraucht, schont die Umwelt!



## Wide Gear

Cinemascope für den Game Gear. Mit der Wide-Gear-Lupe wird das Bild vergrößert. Jetzt



siehst Du alle Monster noch schärfer, alle Texte noch detaillierter. Prädikat: Augenfreundlich

## Auto Adapter

Jeder Kleinwagen wird zum Rennflitzer, wenn der Zigarettenanzünder den Game Gear mit "Super Monaco G.P." power. Nicht beim Fahren spielen!



# JOE MONTANA FOOTBALL II

Vergeßt das übliche Sportschau-Galaber: Bei dieser Football-Simulation wurde ein digitaler Kommentator mit ins Modul gepreßt.



Joe Montana ist der würdevollste Quarterback des American Football-Teams San Francisco 49'ers. Zum zweiten Mal hat Sega jetzt den guten Joe engagiert, um Pate für eine Football-Simulation zu stehen.

Bei Joe Montana II wird das Spielfeld von der Seite gezeigt. Nachdem Ihr eine taktische Variante aus einem Menü gewählt habt, erscheint eine wenig attraktive Ansicht des Platzes; die einzelnen Spieler sehen recht armselig und mickrig aus. Aber der erste Schein trügt: Sobald der Ball gespielt wurde, verschwindet diese Übersicht und eine Nahaufnahme zoomt mitten ins Geschehen rein. Es ist jetzt ein kleinerer Ausschnitt zu sehen; die einzelnen Spieler wirken gleich wesentlich imposanter und rennen geschmeidig animiert über das Feld.

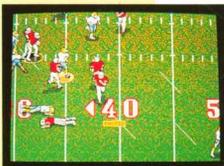
Das ist nicht der einzige Kniff, der an eine Sportübertragung im Fernsehen erinnert. Während des gesamten Matches begleitet ein Kommentator das Geschehen, während das Raunen und Jubeln des Publikums aus dem Lautsprecher schallt. Das klingt nicht nur mächtig imposant, sondern hat auch einen gewissen Nährwert. Der Computer-Reporter informiert immer wieder über Spielzeit, Ergebnis und die Yard-Linie, auf der sich der Ball gerade befindet. Diese Infos werden zwar auch in verschiedenen Menüs angezeigt, aber so kann man durch Hin- und Herblicken den neuesten Stand erfahren, ohne ans Nachgucken denken zu müssen. Die Sprachbegleitung hat zwei Haken: Zum einen ist sie in Englisch und zum anderen hängt ihre



Sobald der Spielzug eingeleitet wurde, fängt diese ansehnliche Nahaufnahme die Action ein



Der Quarterback hat sich für ein Running Play entschieden.



Elegant wuselt er durch die gegnerischen Reihen; kein Verteidiger bringt ihn zu Fall.



Touchdown! Der gelungene Spurt in die Endzone ist sechs Punkte wert.

AMERICAN		NATIONAL	
EAST	WEST	EAST	WEST
1. SAN FRANCISCO 49ERS	2. SEATTLE SEAHAWKS	1. SAN FRANCISCO 49ERS	2. SEATTLE SEAHAWKS
3. PITTSBURGH STEELERS	4. CINCINNATI BENGALS	3. PITTSBURGH STEELERS	4. CINCINNATI BENGALS
5. CLEVELAND BRONCOS	6. DENVER BRONCOS	5. CLEVELAND BRONCOS	6. DENVER BRONCOS
7. PITTSBURGH STEELERS	8. PITTSBURGH STEELERS	7. PITTSBURGH STEELERS	8. PITTSBURGH STEELERS
9. PITTSBURGH STEELERS	10. PITTSBURGH STEELERS	9. PITTSBURGH STEELERS	10. PITTSBURGH STEELERS

„GAMERS“ meint dazu...

□ Nahaufnahmen, Liga-Modus und ein munter plappernder Reporter sorgen für eine tolle Atmosphäre. Solide Steuerung und ausgewogener Schwierigkeitsgrad.

□ Spielt sich nicht ganz so gut wie das Football-Konkurrenzmodul John Madden '92.

NOTE  
2

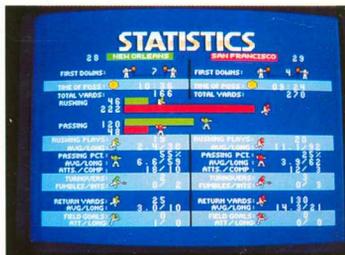
Genre:  
Sport

Hersteller:  
Sega

ca. Preis:  
DM 130.-

Qualität von den Lautsprechern Eures Fernsehers bzw. Monitors ab. Am besten klingt der Sound natürlich über Stereo-Boxen. Wer mit dem munteren Geplauder gar nichts anfangen kann, darf es vor Spielbeginn kurzerhand ausschalten.

Joe Montana II bietet einen kompletten Liga-Modus, bei dem der Spielstand per Paßwort konserviert werden kann. Ihr müßt Euch erst durch einen guten Tabellenplatz in der Vorrundentabelle für die Play Offs qualifizieren, bei denen dann der Meister gekürt wird. Ums Berechnen von Tabellen und Spielstatistiken kümmert sich das Programm.



Nach jedem Spieltag werden die aktuellen Tabellen angezeigt

Mit seinen neuen grafischen und akustischen Lektüren bietet Joe Montana II eine gewaltige Steigerung gegenüber dem Vorgänger. Die Steuerung kommt zwar nicht ganz an den Rivalen John Madden '92 heran, aber dafür sammelt Joe Montana durch die einmalige Sprachausgabe und den Liga-Modus Pluspunkte. Diese beiden Features werden allerdings nur Football-Kundige auskosten können, die zudem mit guten Englischkenntnissen gesegnet sind. Für Einsteiger ist John Madden '92 das bessere Spiel, aber für Football-Kenner ist Joe Montana II eine interessante Alternative.

Ausführliche Statistiken erscheinen in der Halbzeit und nach Beendigung eines Spiels

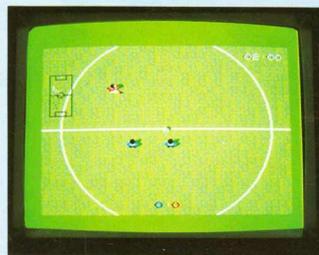
# MASTER SYSTEM TEST

Das Titelbild begrüßt Euch mit einem netten Kicker-Konterfei



Das Thema „Fußball“ war auf dem Master System zuletzt eine eher traurige Angelegenheit. World Cup Italia '90 hieß der gut gemeinte, aber gründlich mißratene Beitrag zur Fußball-Weltmeisterschaft vor gut einem Jahr. Die Anhänger des runden Leders sehnten sich deshalb um so mehr nach dem Erscheinen von Super Kick Off, der Master System-Version eines sehr erfolgreichen Computerspiels.

Auf den ersten Blick wird man mit Menüs und Optionen geradezu erschlagen. Als eines der ersten Videospiele überhaupt bietet Super Kick Off alle Texte auf dem Bildschirm in Deutsch an. Die Übersetzung ist zwar nicht ganz dudenfest, aber mit dem einen oder anderen kleinen Fehler kann man leben. Wenn Ihr Euch einmal mit dem Spiel vertraut gemacht habt, solltet Ihr an verschiedenen Einstellungen rumexperimentieren. Die Länge eines Spiels läßt sich ebenso justieren wie die Geschwindigkeit. Neben einem Einzelspiel (gegen einen Freund, den Computer oder zusammen mit einem Kumpel gegen ein Computerteam) gibt es Pokal- und Ligamodus. Bei der Liga pickt Ihr Euch eines von zehn Teams



Anstoß zu einer neuen Partie. Die Radar-Übersicht links oben ist zwar gut gemeint, aber viel zu unübersichtlich.

Da kommt die scharfe Hereingabe in den Sechzehner, doch lassen kann der Keeper das Leder aufnehmen...



## SUPER KICK OFF

Wer wird Deutscher Meister? Super Kick Off will an die Tabellenspitze der Fußball-Simulationen stürmen.

heraus, die anderen übernimmt das Master System. Nach jeder Partie wird die aktuelle Tabelle berechnet und angezeigt.

Bevor ein Match beginnt, könnt Ihr die Aufstellung Eures Teams bestimmen (wahlweise mit massiver Deckung, einem starken Mittelfeld oder vier Angriffsspitzen). Dann geht's endlich los; man sieht das Spielfeld von oben und die Männchen formieren sich zum Anstoß. Auf den ersten Blick fällt auf, daß nur ein relativ kleiner Ausschnitt des Platzes zu sehen ist. Die Kamera folgt immer dem Ball, wobei das Scrolling sehr schnell ist. Nur wenn viele Sprites auftauchen, kommt die Geschichte etwas ins Rutschen.

Ein echter Knackpunkt ist die höchst gewöhnungsbedürftige Steuerung. Norma-

lerweise läuft es bei Fußball-Videospielen ja so, daß man in Ballbesitz bleibt, bis man entweder schießt, paßt, oder der Gegner Euch durch ein beherztes Tackling das Leder abjagt. Kommt bei Super Kick Off einer Eurer Jungs an den Ball, dann schiebt er die Ku-

Wahnsinn. Die Programmierer nutzen die beiden Feuerknöpfe am Joypad nicht vernünftig aus. Das Spiel hat viel Tempo und die Bedienung ist sicher mit Ach und Krach erlernbar, aber ob man damit richtig glücklich wird, ist Geschmackssache.



Options-Gewimmel: Alles eine Frage der richtigen Einstellung



Ein bißchen Teamchef-Einlage beim Grübeln über der Aufstellung

### „GAMERS“ meint...

□ **Schnelle Grafik, viele Details und sinnvolle Spielmodi.**

□ **Die Spielfiguren sehen recht verhungert aus. Komplizierte Steuerung, die nicht jedermanns Sache ist.**

NOTE  
**3**

Genre:

**Sport**

Hersteller:

**U.S. Gold**

ca. Preis:

**DM 90.-**

# TEST

GAME GEAR

**D**as Raunen der Zuschaueremassen erstickt, als der weltberühmte Golfprofi den entscheidenden Putt vorbereitet. Geschmeidig federt er in die Knie, elegant läßt er den Schläger gegen den Ball prallen. Die kleine weiße Kugel holpert übers hügelige Grün, beschreitet eine präzise Kurve und wird vom Loch gerade zu magisch angezogen: Plumps, Treffer, Sieg! Hoffentlich hat Euch diese nervenzitrende Szene am 18. Loch nicht zu sehr gefeselt, denn beim Game Gear-Golfen in freier Wildbahn kann es schon einmal passieren, daß man seine U-Bahnstation verpaßt oder während der



## WORLD CLASS LEADER BOARD

Vier komplette Golfplätze zum Mitnehmen - das soll mal einer nachmachen. Auch auf dem Game Gear kann diese realistische Sport-Simulation überzeugen.



Mit viel Feingefühl und einem Neuner-Eisen tauchen wir uns zum Loch vor



Birdie oder Bogey? Auf das Putten kommt es an...

Schulstunde ein verräterisches Triumphgeheul erklingen läßt. World Class Leaderboard nennt sich die Golfsimulation, die schon auf dem Master System für Furore sorgte. Sie wurde 1:1 auf den Game Gear übertragen, wodurch Ihr Euch vier komplette Golfplätze in die Hosentasche stecken könnt.

Auffälligste Besonderheit bei diesem Spiel ist die realistische 3D-Grafik, die Euch den Platz aus der Sicht Eures Bildschirm-Golfers zeigt. Es ist keine abstrakte Ansicht, bei der man den Platz von oben gezeigt bekommt; das Bild wird vielmehr nach jedem Schlag neu aufgebaut und berücksichtigt perspektivische Effekte. Durch gut getimtes Feuerknopfdrücken dosiert Ihr Schlagstärke und Kurvendrall, um den Ball anzuschneiden. Schläger und Schlagrichtung dürfen natürlich auch gewählt werden.

Es gibt drei verschiedene Schwierigkeitsgrade, die den

Einstieg wesentlich erleichtern. Auf dem „Novice“-Level gewährt das Programm großzügige Hilfestellung und sucht für Euch jeweils den idealen Schläger heraus. Wind und Kurveneffekte sind ausgeschaltet; Ihr könnt den Ball also nur schnurgerade nach vorne bolzen. Bei „Amateur“ müßt Ihr schon selber entscheiden, welcher Schläger der richtige ist. Ein

Blick auf die Entfernungsanzeige ist hilfreich, die verrät, wie groß die Distanz zum Loch ist. Außerdem könnt Ihr dem Ball auch eine Drehung ver-

passen, wodurch man sich besser an Hindernissen vorbeispielen kann. Die „Professional“-Stufe bietet zwei zusätzliche Herausforderungen: Zum einen macht sich jetzt der Wind bemerkbar (beachtet den Windmesser rechts unten) und zum anderen wird das Putten schwieriger.

Bis man erstmal auf dem Grün ist, muß man eine Reihe von Schikanen umgehen. Bäume, Sandbunker, hohes Gras (Rough) und Wasser halten den Ball auf; im ungünstigsten Fall wird Euch gar ein Strafschlag aufgebremst. Ihr könnt zwischen vier kom-

pletten Golfplätzen mit je 18 Löchern wählen: St. Andrews, Dorral, Gauntlet und Cypress Creek. Nach jeder Bahn wird die Punktetafel mit dem aktuellen Spielstand eingeblendet.

Auf dem kleinen Game Gear-Bildschirm büßt die flotte 3D-Grafik nichts von ihrer Übersichtlichkeit ein. Selbst die Sprachausgabe wurde übernommen, die einige Situationen kommentiert. Schafft Ihr einen besonders schönen Putt oder ein Birdie, dröhnt digitalisierter Applaus aus dem Lautsprecher.

Durch die vielen Kurse und die drei geschickt abgestuften Schwierigkeitsgrade kommt so leicht keine Langeweile auf. Die Steuerung erlaubt genug Tricks und die Bahnen bieten ausreichend Fallen, um immer wieder für Spannung zu sorgen. Eines haben die Programmierer allerdings vergessen: ein Paßwort. Wenn man alle 18 Löcher eines Platzes durchspielt, kann das schon mal ein gutes halbes Stündchen dauern und es gibt keinerlei Möglichkeit, den Spielstand zu sichern.

**„GAMERS“ meint...**

**NOTE 2**

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

□ Spieltechnisch anspruchsvolle Golf-Simulation mit realistischer 3D-Grafik. Drei Schwierigkeitsgrade; vier Golfplätze.

□ Spielstand kann nicht gespeichert werden.



# TEST

GAME GEAR

Das war wohl nicht: Das nötige Punkte-Minimum ist für diesen Level nicht erreicht worden



Mit dem Joker ist es nicht sonderlich schwer, ein gutes und damit punktetragendes Blatt abzulegen

# SOLITAIRE

# POKER

**H**aus und Hof werdet Ihr bei Solitaire Poker bestimmt nicht verspielen, denn mit nervenzerfetzenden Glücksspielrunden in verquälten Hinterzimmern hat dieses Modul nicht viel zu tun. Streng genommen wird hier gar nicht richtig gepokert; lediglich einige Regeln dieses Kartenspiels werden als Grundlage für eine neue Tüftelei bemüht. Eure Aufgabe ist es, ein aus fünf mal fünf Feldern bestehendes Quadrat durch das Ablegen von Karten zu füllen. Am linken Bildrand sind vier Kartenstapel zu sehen; jeweils die unterste Karte eines Stapels ist für Euch sichtbar.

Mit einer zufälligen Blattverteilung Marke Lust & Laune ist es natürlich nicht getan. Um eine Stufe zu gewinnen, müßt Ihr eine Mindestpunktzahl erzielen. Punkte gibt's wiederum für das Bilden von Poker-Gewinnblättern, die von oben nach unten, von links nach rechts und diagonal angeordnet sein können. Ihr solltet versuchen, die Karten so einzusetzen, daß sie in mehrere Richtungen gleichzeitig von Nutzen sind. Erschwerend kommt hinzu, daß eine Karte nicht auf ein beliebiges Feld abgesetzt werden kann. Vielmehr müßt ihr sie am oberen Rand einer der fünf Reihen plazieren, woraufhin sie gen Boden plumpst.

Jetzt müßt Ihr nur noch die Karten-Kombinationen intus haben, die beim Pokern

**Ein Poker-Puzzle-spiel mit subtilem Fesselfaktor verführt zum elektronischen Kartenkloppen.**



Hier könnt Ihr den Spiel-Modus wählen

Punkte bringen. Die Anleitung informiert über Methoden und Punkteauschüttung. Ihr könnt Euch zu Beginn aussuchen, ob nur die jeweils erste Karte eines Stapels zu sehen sein soll oder auch die Reihen zwei und drei. Man kann zwar besser vorplanen, wenn mehr Karten angezeigt werden, aber zum Ausgleich wird dann die zu schaffende Mindestpunktzahl erhöht. Erzielt Ihr in einer Stufe sogar mehr Punkte als gefordert, so wird dieser Überschuß in die nächste Stufe übernommen. Bleibt man dann einmal unterhalb

der Mindestpunktzahl, wird diese Reserve automatisch angezapft. Stöpselt Ihr zwei

Game Gears zusammen, die mit je einem Solitaire Poker-Modul bestückt sein müssen, könnt Ihr auch gegeneinander spielen. Durch das Bauen hochwertiger Reihen könnt Ihr Eurem Kumpel das Leben schwer machen, weil er dann weniger Karten zu sehen bekommt.

Solitaire Poker ist ein typischer Fall von „Sieht nicht allzu toll aus, aber da steckt

viel dahinter“. Durch die zufällige Verteilung ist jedes Spiel anders. Solitaire Poker ist eines der begehrten Module, die man immer wieder gerne herauskrant, um ein halbes Stündchen damit zu verbringen. Der Zwei-Spieler-Modus ist eine nette Dreingabe; wenn man seinem Freund durch ein paar Kartenreihen verdeckt, ist der Schadenfreude-Faktor groß.

Ein mächtig spaßiges Modul, das sich auch alle Karten-spiel-Muffel mal angucken sollten. Durch die einfache, aber raffinierte Kreuzung mit einem grundsoliden Tüftelprinzip haben die schlauen Programmierer ein nachhaltig fesselndes Game Gear-Spiel hinbekommen.

**„GAMERS“ meint dazu...**

Klein, aber fein: Listige Tüftelei mit diabolischem Zwei-Spieler-Modus.

Um dicke Punktzahlen zu erreichen, braucht man auch Glück.

**NOTE**

**2**

Genre: **Denkspiel**

Hersteller: **Sega**

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

# F-22 FIGHTER INTERCEPTOR



Flugzeug-Spiele auf Modul sind meistens reine Abschieß-Spiele wie "Afterburner II". Auf Computern hingegen gibt es "Simulationen", die wesentlich realistischer zeigen, was in der Luft passiert. Electronic Arts schließt die Lücke und bringt eine solche Flugsimulation auf das Megadrive.

"F-22 Interceptor" simuliert einen Düsenjet gleichen Namens, den es heute allerdings noch nicht gibt. Dieser Wundervogel darf sich gleich in vier verschiedenen Einsatzgebieten herumtreiben: Amerika, Irak, Korea und die UdSSR stehen auf dem Reiseplan des Megadrive-Piloten. In jedem Land gilt es etwa 30 Mini-Aufträge zu absolvieren um dann, bei entsprechender guter Leistung, von seinen Vorgesetzten mit Punkten und Medallien belohnt zu werden.

Nun ist das Joypad eines Megadrives nicht gerade identisch mit einem Steuerknüppel eines modernen Düsenjägers. Deswegen haben die Programmierer dieses Moduls die Steuerung radikal vereinfacht. Ihr dürft sogar zwischen zwei verschiedenen Steuerungen auswählen: Die Flugzeugsteuerung funktioniert ähnlich einem richtigen Flugzeug, die Auto-Steuerung hingegen läßt den Flieger so einfach wie ein Auto lenken (was allerdings für Leute, die schon mal eine Simulation gespielt haben, äußerst ungewöhnlich ist).

Um die einzelnen Funktio-



**Einsteigen und losfliegen - Der Superjet steht startbereit**



**F-22 bietet als erstes Mega Drive-Spiel echte 3D-Grafik in alle Richtungen**

nen des Fliegers auszulösen, muß man teilweise zwei Joypad-Knöpfe gleichzeitig drücken. Knopf A und C gemeinsam bedeutet beispielsweise "Raketen-Ablenker abwerfen", mit C und B gemeinsam gehtes in ein Menü, in dem man allerlei einstellen darf. Als Gedächtnisstütze ist jederzeit eine Tabelle abrufbar, die alle Funktionen des Joypads erklärt. Das erste Fluggebiet, USA, ist gleichzeitig auch ein Training für die verschiedenen Gegner und Einsätze. Hier wird auf dem Bildschirm genau erklärt, was man tun soll und wie man am besten vorgeht -- lei-

der aber auf Englisch. Wer kein Englisch versteht, kann sich mit der deutschen Anleitung aber auch so ganz gut durchbeißen, denn prinzipiell schießt einfach man alles ab, was feindlich aussieht.

Die drei anderen Fluggebiete sind dann etwas schwerer. Der Schwierigkeitsgrad kann von euch aber beliebig eingestellt werden, denn in einem Menü dürft Ihr von der Stärke der Gegner bis zur Unverwundbarkeit des eigenen Fliegers jede Menge

**Electronic Arts reizt das Mega Drive technisch ganz schön aus. F-22 Interceptor ist eine komplette Flugsimulation mit 3D-Grafik und Dutzenden von Missionen**

verändern. Zusätzlich gibt es noch ein Zusatzspiel, in dem man gegen die besten Piloten der einzelnen Länder antritt, sowie ein "Bau dir deine eigene Mission"-Menü, in dem man sich Gegner und Fluggebiet beliebig aussuchen kann.

"F-22 Interceptor" spielt sich nach kurzer Gewöhnungsphase (erst mal das Joypad kapieren) unheimlich packend. Bei der schnellen 3D-Grafik legt man sich vor dem Bildschirm in die Kurven. Da man den Schwierigkeitsgrad fast beliebig einstellen kann, kommt jeder Spieler zu seinem Erfolgserlebnis und Profis werden genügend gefordert. Man darf sich aber nicht daran stören, daß man im Irak auf Panzer schießt und über Rußland Einsatzziele fliegt.

## „GAMERS“ meint...

**Abwechslungsreiche Simulation, die nicht nur den Feuerknopf, sondern auch das Köpfchen fordert. Schnelle Grafik, völlig frei einstellbarer Schwierigkeitsgrad, Paßwörter -- was will man mehr?**

**Radarschirm auf Fernseher nicht gut zu erkennen, kriegerisch und politisch nicht jedermanns Sache, ungewöhnliche Joypad-Belegung.**

**NOTE** Genre: **Simulat.**  
 Hersteller: **Electronic Arts**  
 ca. Preis: **DM 120.-**

**2**



**Als Basis dient auch ein Flugzeugträger, der Einsätze im Meer ermöglicht**



**In der Waffenkammer kann der Jet individuell ausgerüstet werden**



**Zu Beginn einer Mission zeigt eine Landkarte die Einsatzorte im Überblick**



**Während des Fluges könnt Ihr eine Landkarte und andere Daten abrufen**



**Besonders eindrucksvoll ist die Außenansicht eures eigenen Flugzeuges**

Der Drache vom Titelbild wartet am Ende des Spiels auf Euch



Die Königin der Finsternis hat ihr neues Domizil im schönen Krynn bezogen und widmet sich der Aufzucht und Hege von bösen Drachengeschöpfen. Ist die Armee an schuppigen Kriegern groß genug, will sie mit ihren Horden auch den Rest der Welt erobern. Eine achtköpfige Heldengruppe will den Vormarsch des Bö-

**Bei diesem Rollenspiel-Abenteuer steuert Ihr eine Gruppe von acht Spielfiguren, die so manches Monster mit Magie und Muskelkraft bekämpfen.**

# HEROES OF THE LANCE



sen vereiteln. Dazu müssen die Jungs und Mädels sich allerdings in die staubigen Ruinen Xak Tsaroth trauen. Hier sind die sagenhaften Scheiben von Mishakal versteckt, mit denen sich freundlich gesonnene Götter aktivieren lassen, um die Königin der Finsternis zu besiegen.

Bei soviel mystischem Brimborium kann es sich natürlich nur um ein Rollenspiel handeln. Bei Heroes of the Lance habt Ihr gleich über acht Personen Kontrolle, die unterschiedlich stark und mit verschiedenen magischen Kräften ausgestattet sind. Auf den ersten Blick sieht das Spiel auch nicht viel anders aus als so manche Action-Prügelei. Ihr steuert eine Spielfigur nach links oder rechts und könnt an Kreuzungen auch nach oben und durch gehen. Der Kompaß links unten zeigt alle begehbaren Richtungen in roter Farbe an. Durch Druck auf Feuerknopf 2 ruft Ihr ein englisches Menü auf, um bestimmte Aktionen wie z.B. Einsetzen eines Zauberspruchs, Aufsammeln eines herumliegenden Gegenstands oder das Wechseln der Spielfigur auszuführen.

Um die herumstreunenden



Ein angriffslustiger Bücherwurm fühlt sich gestört. Mit gezücktem Schwert nähert man sich vorsichtig.



Erst die gute Nachricht: Wir haben eine Schatzkiste gefunden. Jetzt die schlechte Nachricht: Sie wird von einem blaugeschuppten Monster bewacht.



Mit Pfeil und Bogen bewaffnet könnt Ihr aus sicherer Distanz die Gegner schwächen

Monster zu besiegen, könnt Ihr Schwert und Axt schwingen oder einen Zauberspruch aus dem Magie-Menü anklücken. Hier gibt es recht raffinierte Tricks wie z.B. „Web“, der ein Spinnennetz auf eine Gegner wirft und diesen damit fesselt. Verletzte Recken kann man mit einem Heilspruch wieder auf Vordermann bringen.

Die Action-Komponente ist nicht allzu dominant und etwas lahm; wer nur auf ein bißchen Schwertschwingen aus ist, wird enttäuscht werden. Dafür gibt es bei Heroes of the Lance ein großes Spielgebiet zu erforschen. Allerdings ist der Aufbau der unterirdischen Gewölbe sehr

**Eure acht Spielfiguren werden ausführlich vorgestellt. Der Grafiker hat sich eine Gehaltserhöhung verdient.**

unübersichtlich; Ihr solltet unbedingt eine Karte mitzeichnen, um Euch nicht zu verlaufen. Es ist auch ziemlich nervig, daß man jedesmal wieder ganz von vorne anfangen muß, wenn die Gruppe besiegt wurde oder sich hoffnungslos verfanst. Ein Paßwort-System, um einmal erreichte Levels direkt anzuwählen, hätte dem Modul sehr gut getan.

Heroes of the Lance sieht sehr hübsch aus und bietet ein paar gute Ansätze, kann aber langfristig nicht voll überzeugen.

## „GAMERS“ meint...

Schön anzusehen. Ungewöhnliche Mischung aus Action, Abenteuer und Rollenspiel.

Hohe Verlauf- und Frustgefahr. Zu wenig Spielkomfort. Englischkenntnis empfohlen.

**NOTE**  
**3**

Genre:  
**Action-/  
Rollenspiel**

Hersteller:  
**U.S. Gold**

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

# Nice to Have

## UNABHÄNGIG



## BÄRENSTARK

Es war ein langer Weg von der Erfindung des ersten Fahrrads 1885 in England bis zu den modernen Rennrädern der heutigen Zeit. „Ableger“ des „normalen“ Zweirads sind die Mountain-Bikes, der Traum für sportliche Typen. Ein bärenstarkes Modell liefert Bianchi mit dem Modell „Signature“. 21 Gänge lassen keine Wünsche offen. Aber: Wer damit in der Stadt fahren will, muß es nach den Vorschriften des öffentlichen Straßenverkehrs umrüsten.

Dieser kombinierte Video-recorder mit TV-Empfang macht Euch unabhängig. Von den Eltern und von zu Hause. Läuft über Netz oder Akku. Mit VHS-Normalcassette. Hochauflösender LCD-Bildschirm mit zehn Zentimeter Diagonale. Für Nachvertonung geeignet. Gewicht: Rund 700 Gramm.



## NEU-EINSTEIGER



Für Neu-Ein- und Aufsteiger: der Apple Macintosh Classic II, Nachfolger des über eine Million mal verkauften Klassikers. Kann auch als Netzwerk-Arbeitsplatz oder als kosten-

günstiger Server eingesetzt werden. Über die SCSI-Schnittstelle können bis zu sieben weitere Peripheriegeräte angeschlossen werden. Serienmäßig mit SuperDrive-Diskettenlaufwerk. Rechner wahlweise mit 2 MB oder 4 MB und einer internen 40 MB oder 80 MB-Festplatte. Arbeitsspeicher kann bis 10 MB ausgerüstet werden. Damit können auch umfangreiche Datenbanken, gescannte Bilder oder Audiodaten problemlos bearbeitet werden.

## GIGANTISCH



Gerade so groß wie ein Discman ist der neueste Knaller aus dem Hause Sony: Das elektronische Buch. Auf der acht Zentimeter CD-ROM können gigantische 200 Megabyte gespeichert werden. Das entspricht ungefähr 100.000 DIN A-4-Seiten. Dateneingabe über Schreibtafel, Abruf über maximal sechs verschiedene Suchfunktionen. Gut für Lexika, dicke Fachbücher, Reiseführer. Kann auch an Fernseher und Monitor angeschlossen werden. Besonderer Gag: Der DATA-Discman spielt sogar CD-Singles ab.

## TRAUMHAFT

Keine Bange: Von dieser Maschine träumen auch noch Väter. Einmal ausbrechen aus dem stinknormalen Leben und rein ins Cross-Vergnügen. Diese Maschine Marke „Gilera“ macht's möglich: Einzylinder-Viertakt-Motor, flüssigkeitsgekühlt, zwei obenliegende Nockenwellen über Zahnräder angetrieben, vier Ventile, elektrischer Anlasser und Kickstarter. 558 Kubik, Fünfgang-Getriebe, 20 kW. Höchstgeschwindigkeit: 130 km/h. Gewicht: 355 Kilo.





**Wer witzige Spiele mag, kommt mit diesem Modul auf seine Kosten.**

**Zwei intergalaktische Rapper erleben auf dem Planeten Erde die abgedrehtesten Abenteuer.**

Sie rappen, sie scratchen, sie tanzen, sie suchen die Teile des Raumschiffs

**D**er eine heißt Toejam, hat drei Beine und Stilaugen. Der andere heißt Earl, wiegt etwa eine halbe Tonne und trägt ständig eine coole Sonnenbrille. Gemeinsam sind sie zwei ober-coole, mega-funky Außerirdische vom Planeten Funktron.

Wie sich das für Außerirdische gehört, haben die beiden ein Raumschiff. Natürlich hat die "Rapmaster" riesige Lautsprecher zur Beschallung ganzer Sonnensysteme. Die beiden waren gerade in einem seltsamen Sonnensystem unterwegs, als Earl unbedingt auch mal das Raumschiff steuern wollte. Es kam, wie es kommen muß: Die Rapmaster knallt gegen einen Asteroiden und landet auf einem der schrägsten Planeten der Galaxis - der Erde.

Hier müssen Toejam und Earl nun die zehn Teile suchen, in die ihr Raumschiff zerfallen ist. Versteckt sind diese Teile auf über zwanzig Leveln, die per Fahrstuhl erreichbar sind.

Ein Spieler steuert wahlweise Toejam oder Earl; zwei Spieler können auch gleichzeitig durch die Level ziehen. Begonnen wird auf dem untersten Level, eine Insel, die rundherum von Wasser umgeben ist. Mit einem Fahrstuhl kommt man eine Ebene höher in den nächsten Level - ebenfalls eine Insel, die dann aber in der Luft schwebt. Laufen die Außerirdischen über die Kante der Insel, fallen sie einen Level tiefer und müssen sich wieder zum Fahrstuhl durchschlagen.

Die Suche nach den Raumschiff-Stücken wird durch die Erdbewohner erschwert. Verrückte Zahnärzte, kleine rote Teufel, weiße Haie und Bienenschwärme

ziehen den beiden bei Berührung Lebensenergie ab - auf späteren Leveln kommen immer verrücktere Monster hinzu, wie die Frau mit dem Einkaufswagen und der Mann mit dem Rasenmäher, Maulwürfe, Engel und die Hula-



Tänzerin. Aufgefrischt wird die Energie durch das Essen diverser Nahrungsmittel. Dabei gilt die Regel: Je mehr Zucker oder Fett, desto besser. Kuchen und Hamburger bringen also besonders viel Lebensenergie. Anders sieht es bei schimmeligem Brot, Stink-Käse und welktem Spinat aus - diese ziehen wieder Lebensenergie ab.

Um sich gegen die vielen Erdbewohner zu wehren, sammeln Toejam und Earl wo sie nur können Geschenkpakete ein. In

# TOEJAM



Im Geschenk-Menü könnt ihr eure Pakete ansehen, auspacken und auch wieder wegwerfen



Die Landkarte zeigt, wo ihr schon überall wart, wo die Aufzüge sind und wo ihr vielleicht noch neue Geschenke finden könnt.

diesen Paketen befinden sich beispielsweise Flügel (mit denen man kurze Zeit fliegen kann), Turnschuhe (welche die beiden mega-schnell laufen lassen) oder Tomaten (die man gegen aufdringliche Erdbewohner werfen kann).

## Und so geht's ab...

Mit dem Joypad werden Joypad und Earl über den Bildschirm gesteuert.

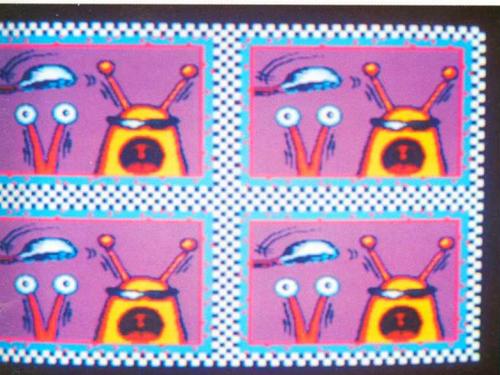
Knopf A läßt T&E schleichen oder ein Extra einsetzen



Knopf B zeigt das Geschenk-Menü auf dem Bildschirm

Knopf C holt Dir die Landkarte auf den Fernseher

# & EARL

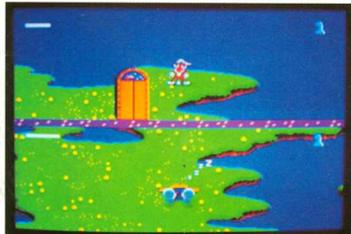


**Panik an Bord - Earl kann zwar prima Beats scratchen, mit dem Führerschein hapert es aber noch gewaltig**

Insgesamt gibt es über 20 verschiedene Arten von Geschenkpaketen, darunter auch einige mit negativen Effekten. Der Haken: Am Anfang wißt Ihr nicht, was in welchem Paket steckt. Ihr müsst also erstmal öffnen und ausprobieren, oder aber vom "Weisen Mann" (der als Möhre verkleidet durch die Gegend läuft) die Pakete identifizieren lassen.

Man merkt schon - Toejam und Earl ist ein ziemlich albernes Spiel. Wir haben je-

denfalls selten so gelacht, wie bei den Abenteuern der beiden Außerirdischen. Da gibt es eine Operndiva, die gegen Bezahlung so schrecklich singt, daß alle anderen Gegner auf dem Bildschirm zerplatzen. Auch die Quelle für die Geschenkpakete wird gelüftet, wenn der Weihnachtsmann über den Bildschirm zieht und prompt von Toejam und Earl beklaut wird. Aber neben tollen Gags ist das Modul auch gut spielbar und nicht schwer. Einsteiger



**Toejam hat den Lift gefunden, Earl hingegen hält ein Nikkerchen in einer anderen Ecke des Levels**

kommen hervorragend zu recht.

Damit das Spiel auf Dauer nicht langweilig wird, werden die Level jedesmal neu zusammengestellt, so daß jede neue Partie anders ist. Zusätzlich wurde aber eine Level-Zusammenstellung fest gespeichert, die am Anfang in einem Menü ausgewählt werden kann. Diese immer gleiche Version des Spiels ist absichtlich etwas schwerer.

Die witzigen Ideen der Programmierer wurden in Grafik und Sound hervorragend umgesetzt. Die Animationen aller Figuren sind wie in einem lustigen Zeichentrickfilm mit zahlreichen Gags angereichert worden. Die Musik besteht aus funkyen Disco-Rhythmen mit dutzenden von Soundeffekten: Das Rülpsen nach dem Genuß von Malzbier, das Kichern des Zahnarztes, der erste Takt aus der Filmmusik vom "Weißen Hai" -- für fast alle Aktionen gibt es witzige Geräusche zu hören. Es gibt natürlich auch ein Soundmenü, bei dem Ihr sogar mit dem Joypad mit "jammen" und mit "rappen" könnt.

Nur eines hätten die Programmierer hinkriegen sollen: Da eine Partie eine ganze Weile dauern kann, wäre ein Paßwort oder ähnliches sehr angebracht. So muß man entweder daß Megadrive auf "Pause" angeschaltet lassen, oder am nächsten Tag wieder ganz von vorne anfangen. Ansonsten ist "Toejam & Earl" gerade zu zweit ein Heiden Spaß, den man immer wieder mal gerne aus dem Schrank holt. Ausgebuffte Joypad-Profis sind etwas unterfordert, aber für den normalen Videospeler ist es eine prima Abwechslung zum "ernsten" Action-Allerlei.



**Wenn Dich ein Pfeil vom kleinen Engel trifft, spielt die Steuerung vor lauter Liebe verrückt.**



**Die Hula-Tänzerin läßt Toejam und Earl unkontrolliert über den Bildschirm tanzen**



**Dieser Goldhamster hat besonders viele Vitamine und eine große Glaskugel abgekriegt**



**Ziemlich gefährlich - die Frau mit dem Einkaufswagen, komplett mit nervigem Kind**

## „GAMERS“ meint dazu...

□ Eines der witzigsten Spielmodule überhaupt. Gags am laufenden Band, witzige Grafik, funkyer Sound und immer neue Level dank Zufallsgenerator. Auch für Anfänger gut geeignet.

□ Für Profis auf Dauer zu wenig Anforderung, kein Paßwort, Spielfluß manchmal etwas zäh



**NOTE**

**2**

Genre:

**Action**

Hersteller:

**Sega**

ca. Preis:

**DM 120.-**



**Kleine Geschenke erhalten die Freundschaft (und Lebenskraft)**



**SAFETY FIRST**

Ob Street- oder Freestyle, Halfpipe oder Miniramp: Skateboarding hat auch bei uns Hochkonjunktur. Über eine halbe Million sollen es bereits sein, die diesem nicht ganz ungefährlichem Sport mittlerweile frönen.

Ein Komplett-Skateboard gibt es zwar schon für unter 40 Mark, doch wer diesen Sport ernst nimmt, sollte für die Ausrüstung schon zwischen 250 und 500 Mark ausgeben. Hinzu kommen noch einmal knapp 200 Mark für die Schutzausrüstung, ohne die keiner auf die rasante Piste gehen sollte. Denn auch hier gilt wie beim Sex: "Safety first".

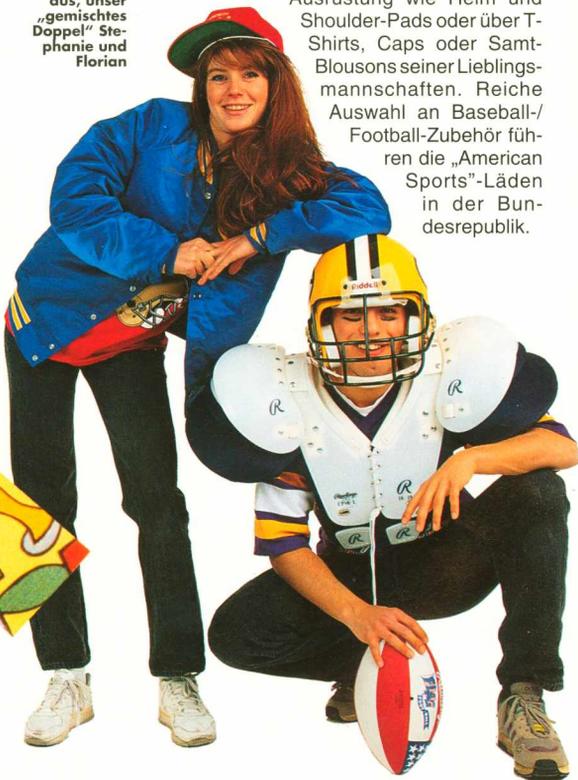


Sieht total gut aus, unser „gemischtes Doppel“ Stephanie und Florian

**Gemischtes Doppel**

Die ur-amerikanischen Sportarten Baseball und Football finden auch in der „alten Welt“ immer mehr Fans. Zu Spielen der Football-Europa-Liga wanderten in Frankfurt mehr als 50.000 Zuschauer ins Stadion. Und als die wohl berühmteste Mannschaft der Staaten, die San Francisco 49ers, in Berlin ein Gastspiel gab, war das Olympia-Stadion bis auf den letzten Platz gefüllt. Wer ein richtiger Fan ist, der verfügt natürlich auch über die richtige

Ausrüstung wie Helm und Shoulder-Pads oder über T-Shirts, Caps oder Samt-Blousons seiner Lieblingsmannschaften. Reiche Auswahl an Baseball-/Football-Zubehör führen die „American Sports“-Läden in der Bundesrepublik.



**BLICKFANG**

Swatch – das ist heute schon so etwas wie eine Lebensphilosophie. Sammler-Objekt und Blickfang gleichermaßen. Und sogar schon als Investitionsanlage gefragt. Einzelne Modelle gingen kürzlich auf einer Auktion für über 60.000 Mark weg. Tragen kann man sie aber auch. Egal, ob sportlich, modisch oder zeitlos: Für jeden und jede Gelegenheit, rund um die Uhr also, gibt's die passende Swatch. Stoßfest, wasserdicht und quartzgenau.



## Null Problemo

Mini in den Maßen, Maxi in der Ausstattung: die Leica im Taschenformat. Für problemlose Fotos bei Tag und Nacht. Denn neben der Programmautomatik für immer richtig belichtete Aufnahmen, schaltet sich auch der Blitz immer dann ein, wenn es nötig ist. Zusätzlich zum Autofocus ist die feste Unendlich-Einstellung da. Vorteilhaft beim Fotografieren z.B. aus dem Flugzeugfenster. Eingebaut ist ein vierlinsiges 1,3 / 35 mm-Objektiv. Die computergestützten Berechnungsprogramme wurden extra für diesen Kammeratyp entwickelt. Typisch gute Leica-Qualität.



## Schattig



Nase frei für Swatch Eyes, die knallbunten Sonnenbrillen. Gut fürs Auge: Zum Hin- und Durchsehen. Nach dem Motto: „Öfter mal was Neues“ können die Brillen mit dem „Clip-System“ beliebig oft verwandelt werden. Per Stift werden die verschiedenen farbigen Clips am Grundgestell befestigt. Halten auch beim Surfen oder Skifahren. Lichtdurchlässigkeit kann gewählt werden. Zwölf Monate Garantie.

## SUPER-Sega-Sonic-Sachen

Exklusiv für Euch aus der Sonic-Boutique. Zu bestellen nur bei uns. Sachen, die Freude machen. Klein, aber fein. Witzig, und praktisch. Auffällig, doch nicht überkandidelt. Holt sie Euch.



**Bananentasche:**  
39,95 DM

### BANANIG

In diese Bananentasche paßt alles rein, was nicht niet- und nagelfest ist. Und ihr habt die Hände frei für wichtigere Sachen.

### TRAGICH

„Jeder hat sein Päckchen zu tragen“ heißt eine alte Volksweisheit. Aber mit diesem Rucksack auf dem Rücken geht's auf jeden Fall einfacher und bequemer.



**Rucksack:** 49,95 DM



**American Cap:**  
39,95 DM



### CAPPIG

Ob Regen oder Sonne: Mit dem amerikanischen Cap habt ihr immer die Nase vorn. Die neidischen Blicke der Konkurrenz werden es euch beweisen.

Die Super-Sonic-Boutique ist von nun an in jeder GAMERS-Ausgabe exklusiv für Euch geöffnet.

**BESTELLCOUPON** (Solange der Vorrat reicht)

\_\_\_\_\_ **American Cap** Stückpreis 39,95 DM

\_\_\_\_\_ **Bananentasche** Stückpreis 39,95 DM

\_\_\_\_\_ **Rucksack** Stückpreis 49,95 DM  
(Plus Versandkosten von 8 DM pro Bestellung)

\_\_\_\_\_ NAME

\_\_\_\_\_ STRASSE

\_\_\_\_\_ PLZ/ORT

\_\_\_\_\_ DATUM/UNTERSCHRIFT (Bei Jugendlichen unter 18 J. Unterschrift eines Erziehungsberechtigten)

Bitte diesen Coupon ausschneiden und einsenden an:  
„GAMERS-Boutique“, Pöseldorfer Weg 13, 2000 Hamburg 13.

# VIDEO

## Cowabunga: Von Turtles und anderen liebens- werten Chaoten

Sie sind wieder da: Donatello, Raphael, Leonardo und Michelangelo – besser bekannt als die Ninja-Turtles – schlagen erneut zu. Objekt ihrer Kampfansage ist wieder der fürchterliche Brutalo-Kämpfer Shredder. Diesmal wollen die „Turtles – Das Geheimnis des Ooze“ lösen. Natürlich gelingt ihnen das mit Hilfe der Journalistin April und ihres Meisters, der mutierten Kanalratte Splinter.

Erinnert Ihr Euch noch an den chaotischen Leutnant Frank Drebin in der „Nackten Kanone“? Habt Ihr auch Tränen gelacht? – Dann könnt Ihr Euch freuen. Denn jetzt



erscheint die Fortsetzung, „Die nackte Kanone 2 1/2“, auf Video. Wieder mit Leslie Nielsen und Prizilla Presley in den Hauptrollen.

Er gilt immer noch als der Sunny-Boy von Hollywood und sieht aus, als wäre er immer noch ein Teenie: Michael J. Fox. Seit seinen drei „Zurück in die Zukunft“-Filmen ein absoluter Superstar, löst seinen nächsten Fall „Auf die



**harte Tour:** Als Filmschauspieler möchte er sich in New York auf seine nächste Rolle als Cop vorbereiten. Einweisen soll ihn der

härteste Bulle der Millionenstadt, dargestellt von James Woods. Aber der möchte lieber einen Serienkiller zur Strecke bringen. Aber klar, nach vielen Schwierigkeiten freunden sich die beiden an und stellen den Mörder gemeinsam.

Und jetzt noch etwas für Stephen King-Fans, der ja als ungekrönter König des Horrors gilt. Nach einer seiner

Kurzgeschichten entstand der Gruselfilm „Manchmal kommen sie wieder.“ Nichts für schwache Nerven.

## TV-TIP

Am 26. Januar überträgt „Premiere“ das große Super-Bowl Endspiel aus Amerika. Also schafft Euch schon mal einen Vorrat an Popcorn an, oder fahrt nach Frankfurt – dort steigt eine große Super-Bowl-Party.

# GAMERS im Abonnement:

**ABONNEMENT-COUPON**

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 \_\_\_\_\_

**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 4,20. Inklusive Zustellung frei Haus, denn das Porto bezahlt GAMERS. Macht DM 25,- im Jahr (6 Ausgaben; Auslandspreis DM 37,60).

**Fair:** Das Jahres-Abonnement können Sie innerhalb von 10 Tagen (Poststempel) schriftlich widerrufen.

**GAMERS-Leserservice,  
inter abo Betreuungs-GmbH,  
Postfach 10 32 45, 2000 Hamburg 1.**

Gewünschte  
Zahlungsweise bitte  
anzukreuzen:  
 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

# TIPS & TRICKS

## WANTED: TOLLE TIPS UND TRICKS

Ab der nächsten Ausgabe wollen wir unsere Tips-Ecke ordentlich ausbauen - mit Eurer Hilfe! Wenn Ihr hilfreiche Strategien, Karten, Codewörter, Schummel-Tricks und sonstige Kniffe auf Lager habt, dann nichts wie her damit. Die besten Zusendungen werden veröffentlicht und von der Redaktion gekürt. „Kniff des Monats“ wird außerdem mit einem Wunschspiel honoriert. Schreibt deshalb am besten gleich mit auf, welches Modul für welches System Ihr gewinnen wollt, falls Eure Zuschrift zum Tip des Monats gekürt wird.

Schickt Eure Tips und Tricks an folgende Adresse:

MVL/GAMERS  
Kennwort:  
TIPS & TRICKS  
Pöseldorfer Weg 13  
2000 Hamburg 13

Vergeßt bitte Euren Absender nicht und schreibt am besten gleich dazu, welches Videospiel-System Ihr besitzt. Viel Spaß beim Mitmachen!

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

## E-SWAT

(MS)



Auf dem Master System ist E-Swat nicht einfach zu meistern

### RUNDE 1

#### RETTEN SIE DIE KLEINE CINDY

##### STUFE 1

Gehen Sie, während Sie sich ducken und auf die Feinde schießen, nach rechts.

##### BOSS 1:

Stehen Sie auf, so daß er auf Sie feuern kann. Ducken Sie sich, wenn er dann auf Sie feuert wieder und treffen Sie ihn. Fahren Sie fort, bis er sich zu drehen beginnt.

Springen Sie, sobald er sich dreht, über ihn und setzen Sie dieses Verfahren fort. Er muß elfmal getroffen werden, ehe er vernichtet ist. Setzen Sie Ihren Weg nach rechts fort, wobei Sie auf die Kerle oben und rechts schießen.

##### BOSS 2:

Springen Sie und passen Sie Ihren Schuß so ab, daß Sie Ihren Feind in den Kopf treffen und das Mädchen dabei verfehlen. Sie können sich unter den Bumerang ducken. Er muß sechsmal getroffen werden, ehe er vernichtet ist.

### RUNDE 2

#### DRINGEN SIE IN DIE FEIND-ZONE EIN!

##### BOSS 1:

Stehen Sie auf und schießen Sie. Ducken Sie sich, sobald Sie schießen nach unten und weichen Sie dem Feuer aus (er wird manchmal tief schießen). Versuchen Sie, die Spezialwaffe zu schonen und benutzen Sie sie erst, um den Kerl schnell zu schlagen. Setzen Sie, nachdem Sie ihn geschlagen haben, Ihren Weg nach rechts fort. Wenn Sie auf die Kante fallen, werden Sie sterben. Seien Sie deshalb vorsichtig.

##### BOSS 2:

Nehmen Sie die Spezialwaffe aus dem vorangegangenen Teil auf und verwenden Sie sie gegen ihn. Springen Sie, sobald er nahe an Sie herankommt, über ihn. Bewegen Sie sich dann auf die andere Seite des Bildschirms und schießen Sie dann wieder auf ihn.

### RUNDE 3

#### GEFAHR AUF PIER 36!

Wenden Sie sich, wenn Sie die Autos erreichen, schnell nach rechts. Halten Sie nicht an, um auf die Luftträger zu schießen. Dann werden Sie von ihnen nicht getroffen. Setzen Sie Ihren Weg nach rechts am Schiff vorbei fort. Dann werden Sie auf einige Ninjas treffen. Halten Sie nur an, um auf sie zu schießen, während Sie Ihren Weg nach rechts fortsetzen.

##### BOSS 1:

Verwenden Sie Ihre Spezialwaffe gegen ihn, um die Mehrzahl der Dinge auszulöschen, mit denen er auf Sie feuert. Fahren Sie, sobald Sie das getan haben, damit fort, ihn zu treffen, bis er explodiert. Gehen Sie den nächste Teil sehr langsam an. Es wird eine Menge Zeug auf Sie zukom-

men. Halten Sie ein Auge auf die Geschütztürme am Boden. Denn diese werden plötzlich ertauschen und auf Sie schießen.

##### BOSS 2:

Verwenden Sie Ihre Spezialwaffe gegen ihn. Sonst schießen Sie einfach und springen über ihn hinweg.

### RUNDE 4

#### FEINDLICHE GRENZEN!

Achten Sie auf die Dinge über Ihnen. Sie werden auf sie schießen. Es lohnt sich, diese Dinge auszuschalten, sobald Sie können.

##### BOSS 1:

Schießen Sie auf den Kopf. Verwenden Sie dazu Ihre Spezialwaffe. Benutzen Sie aber nicht all Ihre Spezialwaffen, da es Ihnen sonst sehr schwer fallen wird, den zweiten Boß zu besiegen. Jeder Kopf muß durch zehn bis 15 Schüsse getroffen sein, ehe er besiegt ist.

Gehen Sie jetzt nach rechts und löschen Sie alles aus, was Ihnen im Weg ist. Es wird dort eine Menge Ninjas und Feinde aus der Luft geben.

##### BOSS 2:

Schießen Sie auf den Kerl, bis er Ihnen sehr nahe kommt. Springen Sie dann über ihn hinweg und fahren Sie dann damit fort, auf ihn zu schießen. Nachdem Sie ihn mit ungefähr acht Schüssen getroffen haben, wird er sich in einen grünen springenden Kerl verwandeln. Sie müssen dann weiter auf ihn schießen und versuchen, seinen Raketen auszuweichen, bis er stirbt. Von diesen Bossen gibt es zwei zu besiegen.



## MOONWALKER (MD)

Hier sind die Tips für alle Level des Michael-Jackson-Moduls für das Mega Drive

### RUNDE 1

#### DER CLUB

Gehen Sie in dieser Runde (wie in jeder anderen Runde mit Treppen) die Treppe hinter und drücken Sie den Feuerknopf A. Rutschen Sie danach die Stufen hinunter und besiegen Sie alle Feinde, die sich Ihnen in den Weg stellen.

#### STUFE 1

Die weiße Leiter kann heruntergezogen werden, indem man sich darunter (auf den weißen Tisch) stellt und auf den Feuerknopf A drückt. Wenn Sie die Fenster öffnen und die Katzen herauskommen, dann ducken Sie sich und benutzen Sie die Sternmagie. Auf dieser Stufe gibt es zwei Etappen.

#### BOSS:

Verwenden Sie entweder die Tanzmagie oder die Sternmagie, um ihn zu besiegen.

#### STUFE 2

Wenn Sie eine Tür öffnen und ein Feind herauskommt, dann ducken Sie sich und benutzen Sie die Sternmagie, bevor Ihre Feinde Sie schlagen. Auf dieser Stufe gibt es fünf Etagen.

#### BOSS:

Stellen Sie sich auf die linke Seite des Bildschirms und benutzen Sie die Sternmagie gegen Ihre Feinde drei- bis fünfmal, um sie zu besiegen.

#### STUFE 3

Die weiße Leiter kann heruntergezogen werden, indem man sich darunter (auf den weißen Tisch) stellt und auf den Feuerknopf A drückt. Kontrollieren Sie in dieser Runde alle Fenster und Türen! Auf dieser Stufe gibt es vier Etagen.

#### BOSS:

Stellen Sie sich ungefähr in die Mitte des Bildschirms und treffen Sie ihn fünf- bis siebenmal mit der Sternmagie, um ihn zu besiegen.

### RUNDE 2

#### DIE STRASSE

##### STUFE 1

Stellen Sie sich auf den Hydranten, drücken Sie den Feuerknopf A und warten Sie auf eine Überraschung! Halten Sie ganz rechts nach dem letzten Kind Ausschau.

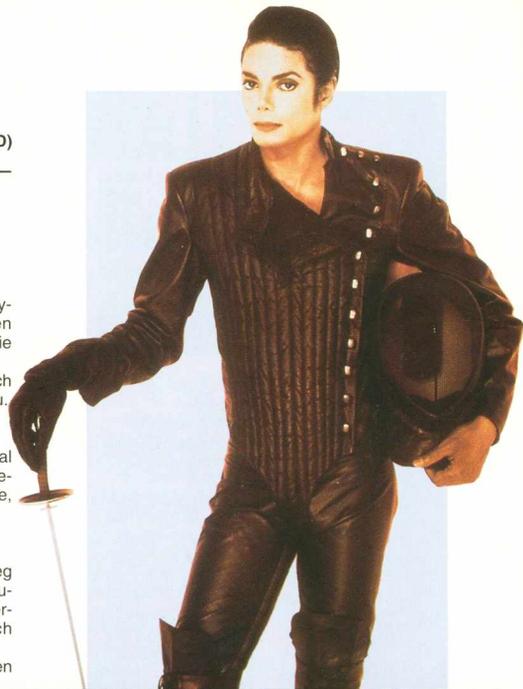
#### BOSS:

Treffen Sie alle Typen einmal mit der Sternmagie oder benutzen Sie die Tanzmagie, um sie zu besiegen.

##### STUFE 2

Gehen Sie den ganzen Weg hinauf zu den Stufen und suchen Sie dabei in den Kofferräumen aller Autos nach Kindern.

Achten Sie auf die tödlichen



#### STUFE 3

#### UM DIE KINDER ZU FINDEN

1. Stellen Sie sich auf die Einstiegsschächte und drücken Sie den Feuerknopf A.

2. Gehen Sie den gesamten Weg nach links und nehmen Sie dann den Fahrstuhl den gesamten Weg nach oben. Gehen Sie, wenn Sie oben angekommen sind, nach

rechts und springen Sie, wenn die vorstehende Kante zu Ende ist, nach rechts. Dann werden Sie auf einer vorstehenden Kante landen, auf der sich ein Kind und ein Schurke befinden. Setzen Sie, sobald das Kind gerettet ist, Ihren Weg nach rechts fort, um ein Fenster mit einem anderen Kind darin zu finden.

#### BOSS:

Treffen Sie den weißen Hund fünf- bis siebenmal, während

Zeitbomben. Sie lassen Ihnen keine große Chance zum Entkommen.

#### BOSS:

Bewegen Sie sich nach links und rechts, während Sie sich ducken und die Feinde mit den Gewehren treffen. Sie können diese Kerle nicht zum Tanzen bringen. Wenn Sie die Tanzmagie auf sie anwenden, werden sie lediglich vom Bildschirm verschwinden!

Sie alle anderen Hunde meiden. Es macht Spaß, den Hunden beim Tanzen zuzusehen!

## RUNDE 3

### DER WALD

Achten Sie in dieser Runde auf Baumäste, die sich gerade außerhalb der Reichweite befinden, in der sie durch Springen noch zu erreichen wären. Platzieren Sie Michael direkt unter ihnen und springen Sie, während Sie das Steuerkreuz auf dem Joypad nach oben drücken. Wenn Sie dies richtig tun, wird Michael an dem Ast hängen. Sie können Michael jetzt über den Bildschirm sausen lassen, indem Sie den Feuerknopf B drücken.

#### STUFE 1

Suchen Sie hinter den Büschen und den Grabsteinen, um alle Kinder zu finden.

#### BOSS:

Stellen Sie sich auf die hervorstehende Felskante in der Mitte des Wassers und treffen Sie kontinuierlich die Zombies, die auf Sie zugehen. Springen Sie, sobald die Zombies verschwinden, und treffen Sie die Zombies, die sich über Ihnen auf der Brücke befinden. Benutzen Sie, sobald die Anzahl der übrigbleibenden Zombies niedrig genug ist, Ihre Tanzmagie, um sie auszulöschen.

#### STUFE 2

Sie können Michael in dieser Runde in einen Roboter verwandeln. Finden Sie zuerst das richtige Kind. Danach wird ein blauer Streifen über den Bildschirm fliegen. Sobald Sie ihn ergreifen, sind Sie ein Roboter. Tip: Es ist normalerweise nicht das erste Kind, dem Sie begegnen!

#### BOSS:

Stellen Sie sich ungefähr in die Mitte des Bildschirms und ducken Sie sich. Dann erschießen Sie jeden einzelnen der Zombies, so daß diese Sie nicht treffen. Danach werden zwei Zombies auf dem Bildschirm erscheinen. Treffen Sie sie so oft Sie können, bevor ihre Köpfe abfliegen. Ducken Sie sich, wenn die Köpfe dieser beiden Zom-



bies abfliegen, entweder unter die Zombies oder springen Sie über sie hinweg. Treffen Sie sie insgesamt acht- bis zehnmal mit der Sternmagie oder zweimal mit der Hutangriffs-Magie.

#### STUFE 3

Sie können Michael in dieser Runde in einen Roboter verwandeln.

#### BOSS:

Stellen Sie sich auf die linke Seite des Bildschirms und treffen Sie jeden einzelnen der Zombies acht- bis zehnmal. Bewegen Sie sich, sobald deren Köpfe abfliegen, nach rechts und weichen Sie den Feuerkugeln aus, die auf Sie herabfallen.

## RUNDE 4

### DIE HÖHLE

#### STUFE 1

Suchen Sie hinter den „Tanzen verboten“-Schildern (indem Sie den Feuerknopf A drücken) und hinter den Spinnen (indem Sie auf dem Joypad das Steuerkreuz nach oben drücken), um die versteckten Höhlen zu finden. Wenn Sie im Innern der Höhle springen und an die Decke stoßen, dann werden Sie die Spitzen abbrechen.

#### BOSS:

Halten Sie sich in der Nähe der Mitte des Bildschirms (rechts neben dem Spinnennetz) auf und wenden Sie die Sternmagie gegen die Feinde an. Ducken Sie sich aber nicht zu lange. Denn sonst wird sich der Feind ducken und Sie erschießen.

#### STUFE 2

Schieben Sie den großen Felsen im unteren rechten Bereich des Labyrinths nach ganz rechts, so daß Sie die vorstehende Kante erreichen, die sonst gerade außerhalb Ihrer Reichweite liegt. Dies ist ein recht großes Labyrinth. Merken Sie sich deshalb, wo Sie sind und wo Sie nicht gewesen sind. Wenn Sie einen Platz nicht von oben erreichen können, dann gehen Sie nach rechts und lassen sich fallen.

#### BOSS:

Stellen Sie sich ungefähr in die Mitte des Bildschirms und ducken Sie sich. Benutzen Sie ständig die Sternmagie, um alle Spinnen und alle anderen Feinde zu besiegen.

#### STUFE 3

Suchen Sie hinter dem Wasserfall nach einer verborgenen Höhle! Bewegen Sie die großen Felsen in dieser Runde dorthin, wo sie für Sie von größtem Nutzen sein werden. Es gibt drei oder vier von ihnen.

#### BOSS:

Stellen Sie sich ungefähr in die Mitte des Bildschirms und benutzen Sie die Sternmagie, um alles zu besiegen, was sich Ihnen nähert.

## RUNDE 5

### DAS VERSTECK

#### STUFE 1

Stellen Sie sich zum Öffnen der weißen und der schwarzen Tür so, daß Michaels Kopf

die farbige Kiste neben der Tür berührt und drücken Sie dann das Steuerkreuz nach oben.

Sehen Sie in die Kisten mit den Türen hinein, um die versteckten Kinder zu finden. Nehmen Sie die Laser-Gewehre aus der Decke so schnell wie möglich heraus. Gehen Sie dazu direkt in deren Nähe (wenn Sie sich daneben befinden, werden sie direkt nach unten zeigen). Springen Sie dann und benutzen Sie die Sternmagie zweimal gegen sie. Der schwierige Teil dieser Runde besteht darin, sich zu merken, wo die Transporter Sie hinbringen. Wenn Sie also einen Transporter benutzen, dann merken Sie sich, wo er Sie hingebacht hat.

#### BOSS:

Stellen Sie sich auf die rechte Seite des Bildschirms und verwenden Sie die Sternmagie gegen Ihre Feinde.

#### STUFE 2

In dieser Stufe gibt es noch mehr Transporter. Merken Sie sich deshalb, wo diese Transporter Sie hinbringen! Versuchen Sie die Laser herauszunehmen, bevor diese eine Chance haben, Sie zu verletzen. Gehen Sie dazu direkt neben sie und treffen Sie sie zweimal.

#### BOSS:

Diese Burschen sind schwierig. Versuchen Sie es deshalb trotzdem weiter, wenn Sie ein paar Mal von ihnen

## AKTION

Wer zu Michaels neuester Platte spielen will, soll uns schreiben. Wir verlosen 5 CDs "Dangerous" von Sony Music.



Interesse? Dann schaut sofort auf Seite 10, beantwortet unseren Fragebogen und wünscht euch selbst Glück.

besiegt wurden. Versuchen Sie sie auf der linken Seite des Bildschirms zu halten. Wenn einer von ihnen zu Ihnen nach links springt, dann bewegen Sie sich ganz nach links, ducken Sie sich und benutzen Sie ständig Ihre Sternmagie, bis der Feind wieder erscheint. (Sie können sie treffen, auch wenn sie nicht auf dem Bildschirm sind.) Benutzen Sie gegen diese Feinde keine von Michaels besonderen Magien. Denn Sie brauchen die Energie, um sie zu schlagen.

## STUFE 3

**BOSS:** Beginnen Sie, indem Sie alle Feinde treffen. Nach einigen Sekunden wird der Bildschirm schwarz und Michael wird durch einen blauen Strahl getroffen, was ihn in einen Roboter verwandelt. Fliegen Sie dann herum und erschießen Sie alle grünen Burschen, die Sie sehen. Nachdem Sie 50 - 60 Feinde besiegt haben, explodiert der Bildschirm und die Runde ist zu Ende.

## RUNDE 6

### MICHAELS FLUGZEUG

Diese Runde unterscheidet sich von allen anderen Levels. Michael und Mr. Big haben den Himmel erobert und das Ziel besteht darin, ihn explodieren zu lassen, bevor er Sie hochgehen läßt. Dies erreichen Sie, indem Sie das Steuerkreuz ständig nach unten gedrückt halten, während Sie gleichzeitig feuern. Sie werden feststellen, daß Meteoriten auf Sie herabfallen. Feuern Sie weiter, bis sich die Meteoriten verlangsamen und schließlich anhalten. Schauen Sie, sobald das passiert, in die untere rechte Ecke des Bildschirms und Sie werden den Radarschirm mit einem blauen Punkt darauf sehen. Der blaue Punkt ist Mr. Big. Versuchen Sie, den blauen Punkt in der Mitte des Bildschirms zu halten, während Sie ständig auf ihn schießen. Passen Sie aber auf, denn auch er feuert fleißig. Zusätzlich versucht er, Sie mit seinem Raumschiff zu rammen. Versuchen Sie, sich nach oben oder unten zu bewegen, sobald er sich nähert.



Opa im Blumenrausch: Fantasy Zone II ist bunt, aber gefährlich

## Fantasy Zone II (MS)

### RUNDE 1

#### Continue:

Gehen Sie sicher, daß Sie die „Continue“-Option für \$ 20.000 kaufen. Drücken Sie, nachdem das letzte Leben verbraucht wurde, den Start-Knopf zwischen dem Bildschirm „Game over“ und dem Titelbild.

#### PASTARIA

##### Baumwesen:

Folgen Sie dem Weg zwischen den Baumstämmen und schießen Sie mit dem Laser weiter auf das Baumwesen.

#### SARCAND

##### Rote Flasche:

Unterer Bereich des Bildschirms, links des Ladens.

##### Totem-Pfahl-Wesen:

Schießen Sie ihm zuerst mit Bomben oder mit dem Zwilling-Gewehr unter den Kopf. Schießen Sie dann mit dem Drillings-Gewehr auf den unteren Teil.

#### HIYARIKA

##### Versteckter Laden:

zweiter oder dritter Bereich.

##### Blaue Flasche:

neben dem Laden.

##### Uhr:

unter der roten Biegung. Blockwesen: Zielen Sie mit dem Zwilling-Gewehr auf einen Teil seines Körpers - besonders auf die Mitte.

#### BOW BOW

##### Blaue Flasche:

Erster Bildschirm, links des Ladens.

##### Drachwesen:

Zielen Sie mit dem sieben-schüssigen Gewehr auf den Kopf des Drachens.

### CHAPRUN

#### PAUSBÄCKIGES WESEN:

Greifen Sie dieses Wesen entweder mit den schweren Bomben oder mit dem sieben-schüssigen Gewehr an, wenn es am größten ist.

### FUWAREK

#### Blaue Flasche:

Erster Bildschirm, links des Ladens.

#### Versteckter Laden:

In den Bergen (zusätzliches Schiff für \$100.00)

Vieläugiges Wesen : Dieses Wesen besteht aus sechs Teilen. Greifen Sie es auf dieselbe Weise an, wie Sie das Totem-Pfahl-Wesen angegriffen haben - mit dem sieben-schüssigen Gewehr.

### SBARDIAN

#### Uhr:

Bildschirm mit einem grünen Kaktus im Hintergrund.

#### Rote Flasche:

Schießen Sie auf die Basis auf der rechten Seite der roten Biegung und schießen dann gegen die Biegungstür.

#### Zylinder-Wesen:

Benutzen Sie ihr sieben-schüssiges Gewehr, wenn sich sein Kopf von Ihnen abwendet, aber nicht, wenn es Sie direkt anschaut.

### WOLFIN

#### Blackhearts:

Sie werden wieder mit allen Obergegnern konfrontiert. Danach werden Sie mit einem Kontrahenten gegenüberstehen, der aussieht, wie Sie selbst. Versuchen Sie dann, dieses Wesen in den unteren Bereich des Bildschirms zu drängen, wo Sie eine bessere Chance haben, es anzugreifen.

### Die Uhr:

Von Zeit zu Zeit wird eine Uhr erscheinen. Sie addiert zwanzig Sekunden zu der Zeit, die Sie Ihre Waffe besitzen.

## Super Monaco GP (MD)

### CODEWÖRTER:

Der Buchstabe „O“ gehört nicht zu diesen Codes, das Zeichen „0“ stellt immer eine Null dar.

### RENNEN 7:

Das erste Jahr mit dem „Maddona“-Auto!

0B9F G635 100D 0000  
000G HH03 4527 89AC  
B6DE F810 1000 0080  
0000 0000 7100 D9D9

### RENNEN 15:

Wenn Sie zusammenstoßen, sehen Sie das Ende des Spiels!

0076 21LM F200 0000  
0010 H10F B324 5D76  
CA89 EGC1 0000 0002  
0000 0000 F200 2CAC

### HILFREICHE HINWEISE

#### Zum Erhalten der Super-Lizenz:

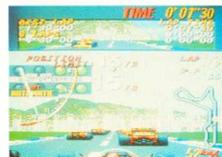
Wenn Sie in der Arcade-Version des Spiels 4600 Fahrer-Punkte bekommen, erhalten Sie die Super-Lizenz.

### WELTMEISTERSCHAFTS-MODUS

#### Beenden dieses Modus:

Wenn Sie im Meisterschafts-Modus zwei Jahre lang den ersten Platz belegen, beenden Sie das Spiel. Wenn Sie nie den ersten Platz belegen, geht das Spiel unendlich weiter.

Wenn Sie die Meisterschaft das erstmalig gewinnen, verlieren Sie das „Maddona“-Auto an Bullets - und zwar ganz unabhängig davon, was Sie selbst tun!



**H**eutzutage kann man sich im Musikmarkt die CDs schon gar nicht mehr wegdenken. Wer noch "normale" Schallplatten hört, muß immer häufiger feststellen, daß sein Lieblings-Plattenladen nur noch die Silber-Scheiben auf Lager hat, während die Großen Schwarzen mehr und mehr verdrängt werden.

Ähnliches könnte bald mit Videospielen passieren. Schon bald werden die ersten Mega Drive-Spiele nicht



**Das CD-ROM ist auch ein CD-Spieler mit allem Komfort**

mehr auf Modul, sondern auf CD erscheinen, denn Sega bereitet gerade das erste CD-ROM für das Mega Drive vor. Aber wie kann eine CD ein Modul ersetzen?

Ein Modul ist nichts anderes als eine Sammlung von Daten. Einige dieser Daten sind das Programm, das im Mega Drive (das in Wirklichkeit ein kleiner Computer ist) abläuft. Andere Daten werden auf dem Bildschirm als Grafik dargestellt oder über den Lautsprecher als Musik und Sprache wiedergegeben.

Eine CD ist eigentlich auch nichts anderes als eine Ansammlung von Daten. In jedem CD-Spieler steckt ebenfalls ein kleiner Computer, der die Daten der CD wieder in Geräusche und Musik zurückverwandelt. Der technische Trick der Compact-Disc ist die Codierung der Daten. Dank dieser kann der Computer im CD-Spieler die Musik "rekonstruieren", wenn ein kleiner Kratzer die Oberfläche der Disk beschädigt hat.

Daß die Daten auf der CD

# UNTER DER LUPE



ausschließlich zur Wiedergabe von Musik geeignet sind, liegt an der beschränkten Intelligenz eines CD-Players. Die Entwicklungs-Labors von Sega arbeiten aber gerade an einem speziellen CD-Spieler, dem "Mega CD-ROM", der auf einer CD nicht nur Musik, sondern auch Computer- und Grafikdaten lesen kann, und anstelle eines Moduls in das Mega Drive gesteckt wird.

Das bedeutet nicht, daß das Mega-CD-ROM aus jeder Hard-Rock-Scheibe ein Actionspiel macht. Eine CD mit einem Spiel muß speziell bei Sega programmiert werden. Aber eine normale Musik-CD wird dieser CD-Spieler genauso wiedergeben können, wie jedes andere handelsübliche Gerät.

Wozu der Aufwand, wenn es doch Module gibt? Auf eine CD passen gerade unvorstellbare Datenmengen. Theoretisch könnte Sega 650 Mega Drive-

Praktisch wird der enorme Speicherplatz einer CD natürlich anders ausgenutzt werden, denn die Programmierer werden komplexere Spiele mit mehr Grafik entwickeln können, ohne auf die Speicherplatz-Grenzen eines Moduls achten zu müssen. Außerdem könnt Ihr dann bei

spezieller 3D-Chip soll Spiele wie "Outrun" und "Afterburner" noch weiter beschleunigen und detaillierter darstellen. Wer sich von der angestrebten Qualität ein Bild ma-



**Wie kriegt man noch mehr Spielspaß in das Mega Drive? Das Zauberwort heißt "Compact Disc".**

## Die silberne Versuchung

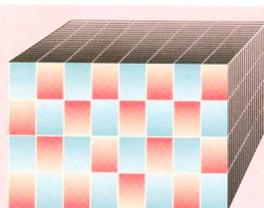
ve-Module auf eine einzige CD pressen! Die Daten auf einer CD sind mikroskopisch klein gespeichert, deswegen passen auf eine einzige solche Scheibe beispielsweise zwanzigbändige Lexika oder alle Telefonbücher Deutschlands.

den Spielen Sound in CD-Qualität genießen. Ein Action-Spiel mit Gitarren-Sound einer Hard-Rock-Band oder ein Rollenspiel mit echten Orchester-Klängen sind technisch kein Problem. Der Sound wird dann auch den meisten Speicherplatz verschlingen; wenn eine Stunde Musik auf der Scheibe gespeichert wurde, ist "nur noch" soviel Platz wie in etwa hundert Mega Drive-Modulen.

Aber damit haben sich die Sega-Ingenieure noch nicht zufrieden gegeben. In den Geheimlabors wird auch daran gearbeitet, mit dem Zusatzcomputer im CD-ROM noch bessere Grafik auf den Bildschirm zu zaubern. Ein

chen möchte, sollte sich mal in einer Spielhalle die Automaten-Versionen von oben genannten Modulen ansehen und staunen.

Wer jetzt aber vor lauter Vorfreude in ein Geschäft stürmen will, um ein Mega CD-ROM zu kaufen, muß sich doch noch etwas gedulden - mit der deutschen Auslieferung ist erst im Herbst 1992 zu rechnen. Bis dahin könnt ihr schon mal etwas Taschengeld sparen, denn das Mega CD-ROM könnte etwa siebenhundert Mark kosten - ein stolzer Preis, der euch aber die heiße Spiele-zukunft ins Haus bringt. Wir werden weiterhin den Sega-Ingenieuren über die Schulter gucken und in der nächsten Ausgabe weitere Details über das Mega CD-ROM verraten, sowie erste Bilder von Spielen zeigen.



**640 Module auf einer CD**

640 Module, das ist ein Quader aus 4 mal 8 mal 20 Modulen. Solch ein Würfel wäre 104 Zentimeter breit, 72 Zentimeter hoch und 50 Zentimeter tief. Theoretisch paßt das alles auf eine CD.



**A**

### After Burner II

Ein Luftkampf bei einer Geschwindigkeit von Mach 5...! Mit 360 Sachen kannst Du Lenkrameten abfeuern oder das hochentwickelte Maschinengewehr einsetzen. AFTER BURNER, vielleicht kommst Du doch noch einmal davon!

### Alex Kidd I: In the Enchanted Castle

Unser kleiner Freund ALEX ist zurück und muß sich durch elf lebensgefährliche Gebiete seinen Weg bahnen. Die Gegner in der Luft, zu Lande, unter Wasser, im Gebirge und in der Wüste sind kein Pappentier!



### Alien Storm

Fremdartige Wesen haben die Erde überfallen. Wird es Dir gelingen, allein oder zu zweit, diese Eindringlinge mit Deinen Waffen auszuschalten? Kämpfe aus zwei verschiedenen Perspektiven; der Bildschirm bietet Dir sogar eine 3-D-Ansicht. Für 1-2 Spieler.

### Arnold Palmer: Tournament Golf

Einer der größten und wichtigsten Golf-Wettbewerbe. Der Parcours ist abschüssig und bewaldet. Stelle Dein Können unter Beweis. Doch bevor's richtig los geht, darf noch trainiert werden.

### Arrow Flash

Doktor SCHWINN, dessen Frau entführt wurde, hat ein Raumschiff entwickelt, das alles bisher dagewesene in den Schatten stellt. Hilf seiner Tochter ANNA, es zu steuern.

**B**

### Battle Squadron

Übernimm das Kommando über das gigantische Raumschiff DELTA STRIKE und fliege in die Galaxis. Dort gibt's Zoff mit cle-

veren ALIENS. Wer die besten Waffen hat, siegt. Für 2 Spieler

### Block Out

Ein hervorragendes Denkspiel, bei dem Deine grauen Zellen auf Vordermann gebracht werden: Verschiedenfarbige Steine fallen von einem Fließband. Du sortierst sie nach einem bestimmten Muster. Klingt einfacher, als es ist! Für 1-2 Spieler.

### Bonanza Brothers

ROBO und MOBO, die BONANZA-Brüder, sind die tolpatschigsten Diebe, die man sich denken kann. Deswegen sitzen sie jetzt auch in der Klemme. Hilf ihnen, damit sie nicht im Gefängnis landen. Für 1-2 Spieler.

### Budokan

Bereite Dich gut auf BUDOKAN vor, einem der größten Wettkämpfe, für den Du vier verschiedene Kampfsportarten bestens beherrschen muß: Karate, Kendo, Nunchachus und Bo. Trainiere mit eiserner Disziplin die 25 Schläge, die es in jeder Kampfsportart gibt. Für 2 Spieler.

**C**

### Centurion

Erlebe die Eroberung des Römischen Weltreichs in diesem einmaligen Strategie- und Taktik-Spiel. Grafik und Handlung sorgen für langes Spielvergnügen.

### Columns

Ein fesselndes Spiel, mit dem Du Dich auf eine phantastische Reise in die Vergangenheit begibst. Edelsteine in allen Regenbogenfarben fallen nach und nach herab. Du mußt sie gemäß ihrer Farbe übereinandersetzen, damit sie sich auflösen können. Für 1-2 Spieler.



### Crack Down (2)

KEL träumt nur davon, mit dem von ihm erfundenen Roboter alles Leben auf der Erde zu vernichten. Zwei Geheimagenten haben den Auftrag, den Roboter

zu zerstören und Du legst für diese Mission die passenden Bomben auf den Weg.

### Cyberball

Willkommen beim Nationalsport des 21. Jahrhunderts: CYBERBALL. Hier schicken die Menschen Roboter aufs Feld und Du bist der Leader einer aggressiven Roboter-Mannschaft. Die Gegner sind hart und gut durchtrainiert! Für 1-2 Spieler.

**D**

### Decapattack

Der böse MAX. D. CAP hat BODY ISLAND in kleine Stücke zersplittert. Du - CHUCK D. HEAD - bist der einzige, der D. CAPS Kreaturen bekämpfen und die Teile wieder zusammensetzen kann - dafür hat DR. FRANK N. STEIN Dich erschaffen!

### Dick Tracy

DICK TRACY, der Held mit Filz- und gelbem Regenmantel, kehrt hier mit einem neuen Abenteuer zurück, das jedem Comic das Wasser reichen kann. Befreie die Stadt von allen Halsabschneidern, die die öffentliche Ruhe stören. © TOUCHSTONE



### Donald Duck: Quackshot

Ein spannendes Action-Abenteuer, bei dem Du DONALD DUCK hilft, den großen Schatz der DUCKS zu finden. Begleite ihn dabei rund um die Welt und versuche, BLACK PETE und seine Bande abzuhängen. Wird DONALD als erster den Schatz finden? Es liegt ganz an Dir. © DISNEY

### Dynamite Duke

Dringe in die Kommando-Zentrale des Doktor ASHE ein und zerstöre seine Mutanten-Armee... So lautet der neueste Auftrag an DYNAMITE DUKE. Wird es Dir mit Deinem bionischen Arm gelingen, diese Kreaturen und ihren Chef zu bekämpfen?

**E**

### EA Hockey

Spannend wie im Stadion - mit EA HOCKEY wird eine der härtesten Sportarten simuliert. Da hört man fast die Schlittschuhe auf dem Eis knirschen und das Krachen der Schläger. Dieser Mannschaftssport hat knisternde Atmosphäre! Für 1-2 Spieler.



### E-Swat

E-SWAT bedeutet 2 verbesserte Spezial-Waffen und Techniken. Zu Beginn des Spiels besitzt Du nur einen Revolver, doch nach und nach verwandelst Du Dich in einen Mann aus Stahl, den keiner mehr aufhält.

**F**

### Faery Tale Adventure

Erforsche Schlösser mit ihren dunklen, geheimnisvollen Verliesen und Kellern. Suche nach Indizien, die Dir helfen werden, den teuflischen NECROMANCIEN zu überführen. Acht gefährliche Abenteuer erwarten Dich.

### Fatal Labyrinth

Hast Du Lust, dieses riesige Schloß zu besichtigen? Es hat unzählige Säle, Treppen und Stockwerke, in denen Du Waffen und magische Gegenstände entdecken wirst... aber auch viele unangenehme Dämonen.

### Fatal Rewind

Nimm teil an dieser einzigartigen Game Show und gewinne den ersten Preis: Dein Leben. Zwölf Gruben mußt Du überwinden und Dir Deinen Weg vor der steigenden Flut nach oben bahnen. Mißlungene Versuche können wiederholt werden. Für 1-2 Spieler.

### Forgotten Worlds

Du bist ein fliegender Krieger und mit Kampfmodulen bewaffnet. Bis Du bereit, in die feindlichen Ge-

# CATALOG

## Videospiel-Katalog Stand: Februar/März'92

bierte vorzustößen? Soviel sei hier nur verraten: Am schlimmsten sind die sieben gigantischen Monster... Für 1-2 Spieler.

### G

#### Gain Ground

Das Computer-System von GAIN GROUND, einer Kampfsimulation, ist abgestürzt. Auf einmal ist die Arena für Kämpfer und Zuschauer zur Falle geworden und eine große Rettungsaktion beginnt. Für 1-2 Spieler.

#### Ghostbusters

Endlich gibt es die Geisterjäger auch für Deinen MEGA DRIVE. An den seltsamsten Orten wirst Du die erstaunlichsten Abenteuer erleben! Jetzt schlägt die große Geisterstunde! Who you gonna call?



#### Ghouls'n Ghosts

Tiefstes Mittelalter... Du schlüpfst in die Haut des Ritters ARTUS und begibst Dich auf die Suche nach Deiner Prinzessin, die von den Mächten des Bösen gefangen gehalten wird. Auf Deinem Weg mußt Du acht gefährvolle Gebiete durchlaufen.

#### Golden Axe

Begib Dich auf eine große Entdeckungsreise durch sagenumwobene Gebiete, um Herden unerbittlicher Barbaren zu bekämpfen. Zögere nicht, Deine magischen Kräfte einzusetzen und bereite Dich auf den großen Kampf gegen DEATH ADDER vor! Für 1-2 Spieler.

### H

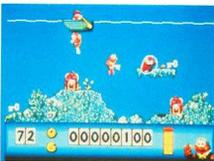
#### Herzog Zwei

Irgendwann in ferner Zukunft... Du hast das Kommando über einen Zerstörer, einen Überschall-Jet und einen Truppentransporter. Dein Ziel: Zerstöre Eindringlinge in acht verschiedenen Welten. Für 1-2 Spieler.

### J

#### James Pond: The Underwater Agent

Sein Name ist POND - JAMES POND. Sein Beruf: Unterwasser-Agent vom Kommando F.I.S.H. Daß JAMES schönen Meerjungfrauen ebenso zur Hilfe eilt wie angeschlagenen Tankern, ist selbstverständlich.



#### J.B. Douglas K.O. Boxing

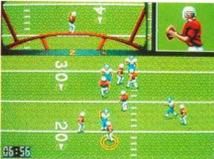
Schlüpfte in die Haut des Weltmeisters im Schwergewicht. JAMES BUSTER DOUGLAS muß seinen Titel gegen die ernstzunehmenden und gefährlichen Boxer seiner Generation verteidigen. Für 1-2 Spieler.

#### Jewel Master

Das wunderschöne Königsreich MYTHGARD ist in Gefahr! Der böse Dämonenkönig JARDINE hat seine Kreaturen ausgesandt, um MYTHGARD zu vernichten. Nur Du kannst ihn mit Hilfe der magischen Ringe besiegen - aber die Zeit arbeitet gegen Dich...

#### Joe Montana Football

Einer der besten Profifootballspieler zeigt Dir, wo es lang geht. Du wirst von der äußersten Präzision dieses Spiels und von den rasanten Angriffen fasziniert sein. Wähle Deine Mannschaft aus, und JOE MONTANA verrät Dir seine Technik. Für 1-2 Spieler.



#### John Madden Football

Ein echtes American-Football-Match mit Digitalstimme, Auf-

prallgeräuschen, Schlachtrufen und den unterschiedlichsten Wettbedingungen wie Regen, Staub, Matsch und Schnee. In welcher Mannschaft spielst Du? Für 1-2 Spieler.

### K

#### King's Bounty

Stelle Armeen aus 25 übernatürlichen Kreaturen zusammen, und erforsche vier Kontinente, auf denen Du mehr als 15 verschiedene Banditen fangennehmen mußt.

### L

#### Last Battle

Barbaren beherrschen mit Terror und Gewalt die Erde. Du bist die einzige Hoffnung, denn nur Du kannst die Gegner in die Flucht schlagen. Durchquere die feindlichen Gebiete bis zum entscheidenden Kampf.

### M

#### Michael Jackson's Moonwalker

MICHAEL JACKSON live auf Deiner Konsole! Werde Tanzmeister und rette die Kinder, die vom niederträchtigen Mr. BIG entführt wurden. Ziehe durch die Stadt, begleitet von MICHAEL JACKSON'S MUSIK.



#### Mickey Mouse I: Castle of Illusion

Die HEXE MIZRABEL hat die arme MINNIE entführt. MICKEY braucht nun unbedingt Deine Hilfe auf seiner Irrfahrt durch das Schloß der Illusionen, wo er vielen Fallen aus dem Weg gehen muß, um schließlich seine geliebte Verlobte zu befreien. © DISNEY

#### Mickey Mouse II: Fantasia

Wieder kannst Du gemeinsam mit MICKEY ein Abenteuer erle-

ben. Dieses Mal in der märchenhaften Welt FANTASIAS. Entdecke nicht alltägliche Figuren und Landschaften, magische Musik wird Dein Begleiter sein. © WALT DISNEY

#### Might and Magic

Löse das Geheimnis um den Tod des Königs der Zauberer, der vor vielen, vielen hundert Jahren einem Verbrechen zum Opfer fiel, und stelle Dir eine Mannschaft zusammen, die Dir bei der Lösung dieses Rätsels behilflich sein wird.



#### Mystic Defender

Deinen Händen entströmen magische Strahlen, mit denen Du die dämonischen Mächte des bösen ZARETH bekämpfen mußt. Doch Dein Weg wird von teuflischen Häschern gekreuzt! Sei auf das Schlimmste gefaßt - es ist fast aussichtslos...

### O

#### Out Run

Vor der Küste Kaliforniens quer durch Amerika in Deinem Ferrari - ein Traum! Aber Du mußt ein hervorragender Fahrer sein, um Dich auf den Highways zu behaupten...

### P

#### PGA Tour Golf

Nimm teil an einem richtigen „Professional-Golf-Association“-Turnier und fordere Amerikas Champions. Alle Schläge sind erlaubt, solange sie nicht gegen die Regeln verstoßen. Nimm Dich vor den „Bunkern“ in acht!

#### Phantasy Star II

Auf den verschiedenen Planeten im Sonnensystem von ALGO sind alle Lebewesen und die Natur von einer unbekanntenen Plage befallen worden. Zusammen mit Deinen Kameraden könntest Du dieses Rätsel lösen.

### Phantasy Star III

Ein Rollenspielepos, in dem Du sieben Länder durchqueren und erforschen mußt. Die dunklen Kräfte sind immer noch am Werk, und Du wirst ihnen nicht nur in den DUNGEONS begegnen!

### Populous

Hier hast Du die einmalige Gelegenheit, in die Welt der Götter zu schlüpfen. Erschaffe Welten und Siedlungen, zerstöre Kontinente durch Erdbeben, Flutwellen und Vulkanausbrüche. Aber - erörst denken, dann lenken! Die Götter müssen nicht immer verrückt sein...



## R

### Rambo III

Übernimm als RAMBO den dritten Auftrag. Ausgestattet mit Bogen und Kampf-Messer versuchst Du, Dich in Militärstützpunkte einzuschleichen. Doch die Panzer und Hubschrauber gönnen Dir keine Atempause. Knallharte Action.

### Road Rash

Es gibt keine Regeln in diesem härtesten aller Motorradrennen. Du hast Dein Motorrad und Deine Reflexe - aber 14 gegnerische Motorradfahrer warten nun darauf, daß Du einen Fehler machst... Für 1-2 Spieler.

## S

### Shadow Dancer

JOE MUSASHI, der SHINOBI, hat gerade einen seiner besten Freunde verloren. Leite MUSASHI und seinen treuen Hund durch die Straßen New Yorks und hilf ihm, sich an dem „Bund der Eidechse“ zu rächen, der seinen Freund auf dem Gewissen hat.

### Shining in the Darkness

Die schöne Tochter des Königs THORNWOOD ist spurlos ver-

schwunden - genau wie Dein Vater, der tapferer Ritter MORTRED! Mache Dich auf die Suche nach ihnen in einer Welt voller Mystik und Magie!

### Sonic the Hedgehog

Wer SONIC nicht kennt, hat das Beste verpaßt! Daß der Igel schon immer schneller war, beweist dieses rasante Jump & Run. Ein kunterbuntes Land, viele Boni und versteckte Extras runden das Spektakel ab. Besser geht's nicht mehr!

### Space Harrier II

Der fliegende Krieger ist zurück! Der neue Auftrag: Befreie die 12 Welten von FANTASY LAND von allen Kreaturen, die sich dort aufhalten. Eile diesen Planeten zur Hilfe, denn Du bist ihre letzte Hoffnung!

### Spiderman

Dir bleiben nur 24 Stunden, um New York vor der Katastrophe zu bewahren: Der niederträchtige KINGPIN hat mitten in der Stadt eine Bombe versteckt. Finde sie und entschärfe sie so schnell Du kannst. Der Countdown läuft...



### Starflight

Die unendlichen Weiten des Weltalls bergen viele Geheimnisse. Unzählige Sternsysteme, fremde Wesen und Kulturen warten darauf, von Dir erkundet zu werden. Lüfte das Geheimnis der Vergangenheit, um die Zukunft zu retten!

### Streets of Rage

Ein Verbrechersyndikat hat die Herrschaft über die Stadt übernommen. Drei junge Beamte haben ihren Dienst bei der Polizei gekündigt und sich daran gemacht, der Mafia-Organisation auf eigene Faust das Handwerk zu legen. Für 1-2 Spieler.

### Strider

Schlüpf in die Haut des unglaublich flinken jungen STRIDER. Du kannst phantastische Salti drehen und Dich aus

dem Sprung an jedem Element des Hintergrunds festhalten. Deine Waffe: Ein Schwert, das es in sich hat!

### Super Hang On

Hast Du Lust auf Nervenkitzel? Dann schwing Dich auf's Motorrad. Wenn Du bei diesem Rennen gegen die Uhr als Sieger hervorgehen willst, mußt Du Dich schon mit mehr als 300 Sachen auf die Pisten in Europa, Asien, Afrika und Amerika wagen.



### Super League Baseball

Mit diesem Spiel erlebst Du Baseball pur und hast das Gefühl, live im Stadion bei einem großen Match zu sein! Die Schiedsrichterstimme ertönt, und als „Bonbon“ kannst Du zum Schluß den Applaus des Publikums genießen. Viele Optionen stehen zur Wahl. Für 1-2 Spieler.

### Super Monaco Grand Prix

Du sitzt in dem Wagen, die Hände am Steuer und hast die Motorhaube Deines Faltzers vor Augen. Bei jeder Schikane geht Dir das Aufheulen des Motors beim Herunterschalten durch Mark und Bein. Gib nochmals Gas, und Du wirst 415 km/h erreichen!

### Super Real Basketball

Schlüpf in die Rolle eines einmaligen Basketballspielers. Diese Simulation erreicht fast die Realität und hilft Dir beim Training. Alles ist erlaubt, vorausgesetzt, Du beherrscht einwandfrei die Technik des Spiels. Für 1-2 Spieler.

### Super Thunder Blade

Der Hubschrauber THUNDER BLADE steht für einen neuen Einsatz bereit. Wieder ist er mit Maschinengewehren und Raketenwerfern ausgerüstet, um alle Situationen meistern zu können. Du steuerst ihn!

### Sword of Vermilion

Alein ein gottesfürchtiger Ritter wird das Geheimnis lüften können, das das Königreich in Unruhe versetzt. Finstere Wesen fallen über das Land her, und nur Du kannst das Königreich retten, indem Du die acht Ringe Gottes wiederfindest.

## T

### The Revenge of Shinobi

Du triffst auf den bösen NEO ZEEED. Deine einzige Möglichkeit zu entkommen, ist der Einsatz von Kraft, Schnelligkeit und Magie. 24 Kampfszenen erwarten Dich, in deren Verlauf Du auf Feinde verschiedenster Art triffst.

### Thunder Force II

Du befindest Dich an Bord eines superschnellen Raumschiffs und überquerst den Planeten NEBULE. Auf Deiner gefahrlohen Reise mußt Du Dein Waffenarsenal vergrößern. Eine digitale Stimme gibt Dir Tips.

### Toejam & Earl

Was erleben zwei freizeigere Außerirdische, die auf der Erde gestrandet sind? Hefte den beiden Weltraumtypen, ihr Raumschiff wieder zusammenzuflicken und erlebe, warum die Erde der verrückteste Planet der Welt ist. Für 1-2 Spieler.



### Truxton

Bist Du bereit, das Raumschiff BELAMY durch die unbekannte Welt GIDANS zu steuern? Erstes Ziel: Module einsammeln, die im Weltraum schweben, um die Geschwindigkeit zu erhöhen und die Bewaffnung zu verbessern.

### Twin Hawk

Bei diesem Luftkampf sitzt Du am Steuer eines Jagdbombers und fliegst über feindliches Gebiet. Dein Einsatz richtet sich gegen Panzer, die Dir keine Feuerpause gönnen. Doch wenn's eng wird, kannst Du Deine Jagdstaffel zur Hilfe rufen.

# CATALOG

## Videospiel-Katalog Stand: Februar/März'92

### W

#### Wonder Boy III: Monster Lair

Fremde Wesen fallen in Deine Stadt ein und stellen alle Regeln auf den Kopf. Bei diesem Abenteuer ist schnelle Reaktion gefragt. Für 1-2 Spieler.

#### World Cup Italia '90

Wähle Deine Mannschaft aus, setze die Spieler formgerecht ein, und bereite Dich auf die Weltmeisterschaft vor. Der Blick auf das Spielfeld erlaubt die Beobachtung kleinster Details, wie z.B. Kopfbälle, Tore, Elfmeter usw. Für 1-2 Spieler.

#### Wrestle War

Schaukämpfe, wie sie echte Wrestling-Fans lieben. Alles ist erlaubt, und das Publikum tobt. Die passende „Anmacher“ dürfte da ja überhaupt kein Problem sein! Für 1-2 Spieler.



### Z

#### Zany Golf

Ein originelles und zugleich total verrücktes Spiel: ZANY GOLF. Das ungewöhnliche „Mini-Golf“ mit Windmühlen, Flipper-Geräten, Hamburgern, Ventilatoren... und ganz neuen Perspektiven!

#### Zoom

Du schlüpfst in die Haut eines lustigen Biestes und sollst farbige Kraftfelder reaktivieren, die sich auf verschiedenen Ebenen im All befinden. Doch bei dieser Aufgabe wirst Du von vielen merkwürdigen Wesen gestört. Viel Glück! Für 1-2 Spieler.

#### 688 Attack Sub

Du hast das Kommando über ein amerikanisches U-Boot und verfolgst ein sowjetisches U-Boot. Lade die Torpedos, steuere das U-Boot ganz vorsichtig nach dem Sonar, und schleiche Dich langsam an Dein Ziel heran.

## GAME GEAR

### D

#### Dragon Crystal

Durch eine Kristallkugel finden Sie sich plötzlich in einer anderen Welt voller seltsamer Gestalten wieder. Laufen Sie durch das Labyrinth und verbessern Sie die Eigenschaften und Stärken Ihrer Spielfigur.



### G

#### G-Loc

Sie sind - als Pilot des neuen Düsenjäger-Prototypen G-Loc - auf gefährlicher Mission: Alle feindlichen Stützpunkte müssen zerstört werden. Zwei Spieler-Option ist über das Gear-To-Gear Kabel möglich.

### M

#### Mickey Mouse: Castle Of Illusion

Super Jump & Run Spiel für das Game Gear mit Mickey als niedliche Hauptfigur. Auf der Suche nach den sieben Juwelen schlägt sich Mickey durch - hüpfend, rutschend und mit der Fähigkeit, Gegenstände zu nehmen und zu werfen.



### O

#### Out Run

Durchkreuzen Sie im Cabrio - zu schmissiger Musik und mit blonder Befahrerin - die U.S.A. Treten Sie auf mehreren Strecken gegen den Computer oder (mit

Gear-To-Gear Kabel gegen einen Mitspieler an.



### P

#### Psychic World

Übernehmen Sie die Rolle von Cecile, die Ihre Schwester aus den Klauen dieser Monster retten soll. Verschiedene Sonderbegabungen, wie z.B. Schweben, Teleportieren u.a. kann Cecile zu diesem Zweck einsetzen.

### S

#### Shinobi

Ein Ninja-Spiel mit vier Ebenen, die jeweils in verschiedene Schwierigkeitsstufen unterteilt sind. Gegner mit verschiedenen Angriffstechniken macht Shinobi zu einer „bunten“ Herausforderung.

#### Super Monaco Grand Prix

Das harte Rennen in Monaco für Ihren Game Gear. Zwei-Spieler-

Wettkampf ist über das Gear-To-Gear Kabel möglich. Gang rein und los!



### W

#### Wonderboy

Die Überlebensregeln für dies niedliche Jump & Run Spiel sagen alles: Laufen, laufen, laufen - denn langes Warten verbraucht viel Kraft. Also, möglichst viel Obst und Gemüse essen, um am Leben zu bleiben. Übrigens: Auf dem Skateboard geht's noch schneller.



### Im der nächsten Ausgabe: Alle lieferbaren Master System-Spiele

Ace of Aces • Action Fighter • Aerial Assault • After Burner • Aleste: Power Strike • Alex Kidd in Miracle World • Alex Kidd: The Lost Stars • Alex Kidd in High Tech World • Alex Kidd in Shinobi World • Alien Syndrome • Altered Beast • American Baseball • American Pro Football • Assault City • Asterix • Astro Warrior • Aztec Adventure • Back to the Future II • Bank Panic • Basketball Nightmare • Battle Out Run • Bomber Raid • Bonanza Brothers • Bubble Bobble • California Games • Casino Games • Chase H.Q. • Choplifter • Cloud Master • Columns • Cyber Shinobi • Cyborg Hunter • Danan: The Jungle Fighter • Dead Angle • Dick Tracy • Donald Duck: The Lucky Dime Caper • Double Dragon • Dynamite Duke • Dynamite Dux • Enduro Racer • E-Swat • Fantasy Zone I • Fantasy Zone II • Fantasy Zone III • Fire and Forget II • Forgotten Worlds • F-16 Fighter • Gain Ground • Galaxy Force • Gangster Town • Gauntlet • Ghostbusters • Ghost House • Ghouls n Ghosts • Global Defense • G-Loc • Golden Axe • Golden Axe Warrior • Golfmania • Golvellius • Great Baseball • Great Basketball • Great Football • Great Golf • Great Volleyball • Hang On • ... und viele weitere mehr! Mega Drive und Game Gear-Besitzer aufgepaßt: Fast alle Master System Module laufen auch auf euren Geräten, wenn ihr einen speziellen Adapter habt.

# Spielbereit.



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

Vergessen Sie alles, was Sie je über Videospiele gehört haben und trauen Sie Ihren Augen. Sie sehen das Multitalent für erstklassige Unterhaltung: den

*GAME GEAR von SEGA. Entertainment groß geschrieben; klein, fein und in Farbe. Für jede Menge Spielspaß in höchster Perfektion und tollem Design. Renommierete Software-Entwickler bieten bereits heute eine Programmalette an, die es in sich hat. Und wir haben sehr zu Ihrem*

*Vergnügen dafür gesorgt, daß der GAME GEAR eines der unterhaltsamsten davon ab Werk in sich hat: COLUMNS. Warum Sie jetzt noch nicht alles von der neuen Spielefaszination wissen, erfahren Sie nur, wenn Sie rechts weiterlesen.*

# Empfangsbereit.



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

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

Möglichkeiten besten Entertainments. Mit einem zusätzlichen TV-Tuner ist er ruckzuck in ein tragbares Color-Fernsehgerät umgerüstet und sogar als perfekter Farbmonitor für Videokameras einzusetzen. Da können Sie mal sehen, was

# SEGA

Games People Play

man mit 4096 Farben und 16 KB Video RAM so alles auf einen 83mm-LCD-Farbbildschirm zaubern kann. Wenn man es kann. Fest steht jedenfalls, daß der GAME GEAR die Unterhaltung an und für sich revolutionieren wird. Denn Sie wissen ja: Ein bißchen Spaß muß sein. Viel Vergnügen.

# VOR SCHAU

**Nächstes  
Mal im  
Testteil:**



## Ein echter Renner: **AYRTON SENNA**

Sega macht keine halben Sachen und holt sich für sein nächstes Rennspiel fachmännischen Rat von Formel-1-Weltmeister Ayrton Senna. Wir zeigen, was es schon an Rennspielen für Eure Systeme gibt,

bringen Profi-Tips und stellen vor, was sich Sega für die neueste Generation von Rennspielen so ausgedacht hat.

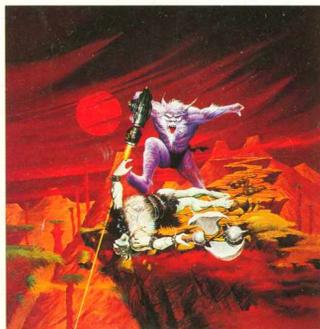


Ayrton Senna beim Rennen

- „Shadow of the Beast“ Master System besser als für Mega Drive?
- „Outrun“ für Game Gear – mehr Spaß zu zweit?
- „Marble Madness“ für Mega Drive – Spielhallen-Klassiker oder ruhige Kugel?

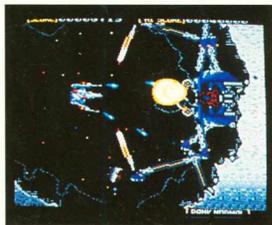


und viele andere mehr; darunter neue heiße Module direkt aus Japan und den Sega-Entwicklungslabors



## CD-ROM: **Die ersten DETAILS**

Rechtzeitig zur nächsten Ausgabe werden wir uns bei Sega in Japan das CD-ROM genauer ansehen, die ersten Software-Titel unter die Lupe nehmen und einen weiteren Ausblick auf die CD-Zukunft starten, damit Ihr im Herbst, wenn das CD-ROM erscheint, wißt, was Sache ist.



Sol-Feace: Das neue CD-Spiel

## **Tips & Tricks zu hauf!**

*Wir warten schon auf Eure Tips, damit wir Euch in der nächsten Ausgabe noch mehr unter die Arme greifen können.*



*Höchstwahrscheinlich dabei: Karten und Tips zu „Shining in the Darkness“, geheime Kniffe und Schummel-Tricks für aktuelle Module und vieles mehr.*

## **IMPRESSUM**

**Herausgeber:**  
Rüdiger Limbach

**Lithographie:**  
Repro & Litho

**Redaktion:**  
Heinrich Lehnhardt  
verantwortlich für den  
redaktionellen Inhalt Tests  
und Tips&Tricks

Werkstatt GmbH

Oelkersallee 29a

20050 Hamburg,

L+B Reproservice GmbH  
Überseering 21  
20060 Hamburg

**Konzept:**  
Sven Jakobsen v.i.S.d.P.  
für alle Features

**Druck:**

Neef + Stumme

Rollenoffset

3120 Wittingen

**Graphik:**  
Sophia Strich,  
Peter Kemmler

**Verlag:**

MVL Medienberatung und

Verlag Limbach GmbH

Pöseldorfer Weg 13

20013 Hamburg

© 1992 für alle Beiträge

bei MVL GmbH

Alle Rechte vorbehalten.

**Bildredaktion:**  
SvenJakobsen

**Anzeigen:**  
Nicole Bandow  
Anzeigenpreisliste Nr.1  
vom 1.1.1992

**Vertrieb:**

IPV Wendenstraße 27-29  
20001 Hamburg

**Abonnement:**  
Gamers-Leserservice  
inter abo Betreuungs  
GmbH

Postfach 10 32 45  
20001 Hamburg

Nachdruck nur mit  
vorheriger, schriftlicher  
Genehmigung. Keine Haf-  
tung für unverlangte Fotos,  
Manuskripte etc.  
Gerichtsstand ist Hamburg

GAMERS erscheint zwei-  
monatlich zum Einzelpreis  
von DM 5.-

**Das nächste  
GAMERS-Heft  
erscheint am  
19. März 1992**

**SEGA**  
Master System

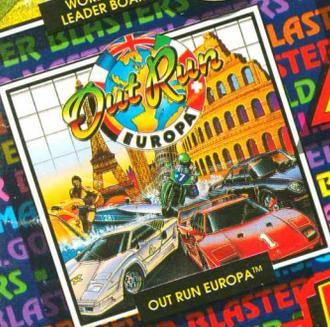
OFFICIAL  
Advanced Dungeons & Dragons  
COMPUTER PRODUCT

# HEROES OF THE LANCE

AD&D ACTION GAME



Ein wahrer Test für Ihr Können beim Golf.

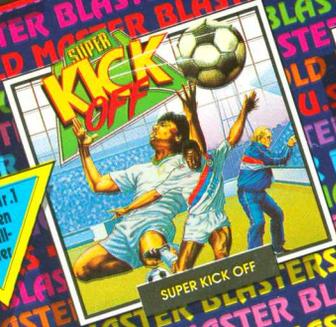


Meistverkauftes Action-Spiel der Welt!



ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS  
HEROES OF THE LANCE  
© 1985, 1991, 1992, 1993  
U.S. GOLD LTD., Birmingham, U.K.  
All rights reserved.

# GOD MASTER BLASTERS



Europa's Nr. 1 unter den Fußball-Spieler



Explosive Arcade Action

Copyright subsists on all titles. All rights reserved.  
U.S. GOLD Ltd., Units 2/3 Holford Works, Holford,  
Birmingham B6 7AX, U.K. Tel: +44 21 625 3366.

# Coca-Cola



**Wo Sport ist, ist Coca-Cola.**

