

SONIC 3

STORY DES JAHRES

INSIDE

**FÜNF AUFREGENDE
SEITEN MIT SONIC 3**

25 TOLLE BILDER!

**AUSSERDEM: DIE
SONIC-GESCHICHTE**



SEGA
Magazin

SONIC



THE HEDGEHOG

Bei seinem ersten Auftritt erwies sich Sonic the Hedgehog als das großartigste Plattform-Adventure seiner Zeit, das die besten Grafiken mit superschnellem Gameplay verband. Ein echter Sega-Klassiker.

DIE GESCHICHTE

Die ersten Bilder von einem Spiel mit dem Titel Sonic the Hedgehog tauchten kurz nach Ostern 1991 in den Magazinen auf. Je mehr Informationen und Bilder im Lauf des Sommers bekannt wurden, desto gespannter wartete die Öffentlichkeit auf das Spiel. Als es schließlich im August herauskam, brach es alle Rekorde und wurde das bis dahin meistverkaufte Mega Drive-Game überhaupt. Warum auch nicht? Zur damaligen Zeit waren qualitativ hochwertige Mega Drive-Spiele noch dünn gesät. Sonics brillante Grafik, die Super-Spielbarkeit und das noch nie dagewesene ultraschnelle Scrolling ließen seinen größten Konkurrenten, Mickey Mouse in Castle of Illusion, alt aussehen.



▲ Sonic nimmt es mit den Schrecken der Marble Zone auf.



▲ Sonic the Hedgehog war Segas erster richtiger Versuch, einen Konsolen-Megastar zu schaffen. Das Ergebnis spricht für sich - jeder Sonic-Release ist bis jetzt noch ein Klassiker geworden! Im letzten Jahr landete Sonic sogar einen Top 40-Hit in den Charts!

GREEN HILL ZONE

Sonics Reise beginnt in einer grünen, schönen Gegend weit weg vom Schloß des Dr. Robotnik. Achte auf zerbröckelnde Landschaften, Tunnels und Super-schlingen.



MARBLE ZONE

Hier wird's etwas wärmer: lavagefüllte Becken und unterirdische Gänge voller Gefahren, fliegenden Bällen, Feuer und Igel-Quetschmaschinen machen Sonic das Leben schwer.



SPRING YARD ZONE

Mach dich auf einige Klapse gefaßt! Die Spring Yard Zone ähnelt den Auswirkungen einer Explosion in einer Flipperfabrik. Bumper, Sprungfedern und Flipper stehen überall bereit, um den ahnungslosen Sonic ins Verderben zu stürzen.



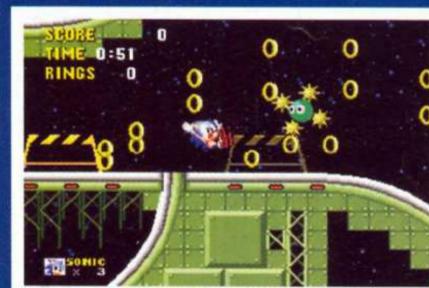
LABYRINTH ZONE

Ein richtiges Labyrinth, wie der Name schon sagt - aber die wirkliche Gefahr lauert im Wasser. Sonic muß oft durch geflutete Tunnels schwimmen, um zum Ausgang zu gelangen...und er kann die Luft nicht lange anhalten!



STARLIGHT ZONE

In diesem Hochgeschwindigkeits-High-Tech-Level gibt's Korkenzieher, bewegliche Plattformen und raffinierte Achterbahn-Rampen - Vorsicht, hier erreichst du fast Lichtgeschwindigkeit!



SCRAP BRAIN ZONE

Der letzte Level ist erwartungsgemäß vollgepackt mit Gefahren, Brummsägen, Igel-Mahmmaschinen. Glitschiger Boden und Ivos letzte dämonische Kreation sind die einzigen (!) Dinge, die Sonic noch vom Sieg trennen!



THE STORY...

...wie sie dir jeder Sega-Konsolen-Besitzer erzählen kann, folgt den abgedrehten Ideen eines total verrückten Wissenschaftlers namens Dr. Ivo Robotnik. Dieser hat sich in den Kopf gesetzt, all die knuddligen Waldtiere zusammenzutreiben und sie in wilde, randalierende Roboter zu verwandeln. Glücklicherweise gelang es dem gar nicht knuddligen Sonic (versuch's mal - du würdest danach wochenlang die Stacheln aus deiner Haut zupfen!), den Fängen des Dr. Robotnik zu entgehen. Jetzt ist er wild entschlossen, seine Freunde zu befreien. Die Rettungsaktion zieht sich insgesamt über sechs mit Schurken und Gefahren vollgepackte Levels hin.

SONIC

Sonic 2 wurde die meistverkaufte Mega Drive-Cartridge der Geschichte. Das Gameplay gleicht dem von Sonic 1, aber Grafiken, Sound und Spielbarkeit wurden besser. Eine klassisches Modul.



DIE GESCHICHTE

Auf der Chicago Consumer Electronics Show wurde Sonic the Hedgehog 2 im Juli 1992 der Weltpresse vorgestellt. Sega war jedoch der Ansicht, daß die gezeigte Version noch nicht reif für die Berichterstattung war. Also wurde die Maschine von bulligen Aufpassern bewacht, die sich jeden vorknöpften, der es wagte, eine Kameralinse auf den Monitor zu richten. Die Presseleute konnten über Sonic schreiben, aber kein Leser durfte ihn auch sehen!

Erst im August erhielten die Journalisten freigegebene Bilder, und mit einer Flut von Cover-Stories und Exklusivberichten kam die Sonic 2-Begeisterung ins Rollen - genauso wie wenn man an einem besonders steilen Abhang bei einer Dampfwalze die Handbremse löst! Tatsächlich behauptete ein Magazin, Sonic 2 zu haben - sie fälschten einige Screenshots aus dem ersten Sonic-Game und schrieben eine Geschichte darum, die mit dem wirklichen Sonic 2 absolut nichts zu tun hatte.

Die Stimmung der Spielergemeinde hatte den Siedepunkt erreicht, als das Spiel weltweit am 24. November - dem Sonic 2-Tag - veröffentlicht wurde. Überall auf der Erde formierten sich lange Schlangen vor den Softwareshops, da viele Leute scharf darauf waren, unter den ersten Käufern zu sein.



THE HEDGEHOG 2

THE STORY...

Wieder einmal ist Dr. Robotnik mit seinen üblen Tricks zugange. Er entführt Sonics freundliche Kumpel aus dem Wald und verwandelt sie in eine Armee verrückter Robotmonster. Sie sollen ihm dabei helfen, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Das darf natürlich nicht sein. Sonic und sein junger Freund Miles 'Tails' Prower (ein kleiner Fuchs mit zwei Schwänzen) müssen tief in das Robotnik-Territorium vordringen, um diesen und seine metallischen Schergen ein für allemal zur Strecke zu bringen.



SPECIAL STAGE

Wie schon das erste Sonic-Spiel hat auch Sonic 2 eine Special Stage, in die man nur gelangt, wenn Sonic 50 Ringe gesammelt hat. Im Gegensatz zu Sonic 1 ist dieser Bonuslevel jedoch ganz in 3D: Sonic rast eine Rutschbahn hinunter und versucht, genug Ringe einzusammeln, um mit einem der sieben Chaos-Edelsteine belohnt zu werden. Das ist einer der besten Teile des Spiels, mit wunderbaren Grafiken, die ein richtiges Hochgeschwindigkeits-Feeling erzeugen.

ZWEI SPIELER

Ein weiteres neues Feature in Sonic 2 ist der Zwei-Spieler-Modus. Sonic und Tails rasen hier über eigens gestaltete Landschaften um die Wette - jeder von ihnen will der erste am Ausgang sein. Dieser Teil des Spiels führte die Möglichkeiten vor, die in dem vorher unbekanntem "Interlace"-Modus des Mega Drive stecken: Dabei kann in vertikaler Richtung die doppelte Anzahl von Pixeln dargestellt werden, was die Verwendung zweier voneinander unabhängiger Screens ermöglicht. Eine großartige technische Errungenschaft, die bis heute unerreicht geblieben ist!

EMERALD HILL ZONE

Sonics Abenteuer beginnt in der beschaulichen Bucht von Emerald Hill. Bösewichte sind nur spärlich vertreten, aber die Landschaft mit ihrer Unzahl von Ecken, Kurven und Korkenzieher-Schnellstraßen läßt ahnen, was im folgenden auf einen zukommt.



CHEMICAL PLANT ZONE

Tief in einer gewaltigen Chemiefabrik sind Robotniks Komplizen am Werk. Überwinde die labyrinth-artigen Gitterlevels, rolle durch Luftschächte und Gänge - aber achte dabei auf die Becken mit dem höchst gefährlichen, igel-schädlichen Chemiemüll.



AQUATIC RUIN ZONE

Sonic muß sich hier durch die halbversunkenen Ruinen einer vergangenen Zivilisation kämpfen. Der Weg ist komplex und verschlungen, mit vielen gefährlichen Gebieten und wassergefüllten Gängen, in denen dem ahnungslosen Sonic die Luft ausgehen kann...



AQUATIC RUIN ZONE

In einem Level, der zu Sonic Spinball inspirierte, muß Sonic mit Rutschbahnen, Rampen, Bumpen, Sprungfedern und Flippem fertig werden, die ihn kreuz und quer über den Screen rollen und stoßen. Schnelle Action ist in diesem verschlungenen, gefährlichen Labyrinth-Level garantiert.

HILL TOP ZONE

Diese Zone ist sehr wackelig. Vulkane und Erdbeben erschüttern den Boden, wenn Sonic durch die unterirdischen Höhlen düst und versucht, zusammenbrechende Rampen zu überqueren.

MYSTIC CAVE ZONE

Tief unter der Erde, in Robotniks Steinbrüchen, setzt Sonic seinen Kampf fort. Die Gefahren dieses Levels sind vielfältig und abwechslungsreich - im Dunkeln sind sie außerdem kaum zu erkennen. Sonics Weg durch diesen Level ist bedrohlich, um es milde auszudrücken.



OIL OCEAN ZONE

Robotnik fügt seiner Bösartigkeit noch einen Schuß Umweltterrorismus hinzu. Während unter Sonic Rohöl in den Ozean rauscht, springt er und dreht sich über rutschige Plattformen und Wippen dem Ausgang entgegen.

METROPOLIS ZONE

Vollgestopft mit Maschinen, ist Robotniks Hauptstadt kein sehr angenehmer Ort. Stahlräder, Mühlen und gefährliche Plattformen prägen die äußerst gefährliche Umgebung.



SKY CHASE ZONE

In diesem recht ungewöhnlichen Level fliegen Tail und Sonic durch die Luft, während versucht wird, Bösewichte zu bekämpfen und den fliehenden Robotnik zu fangen.



WING FORTRESS ZONE

Das ist Robotniks Lager. Unglücklicherweise schmückt er sein Domizil nicht mit Ikea-Möbiliar, sondern liebt es, klobige Maschinen darin zu stapeln. Das mag postmodern sein, aber es ist auch höchst gefährlich für blaue Igel, die darin zufällig umherspazieren.

Der bislang einzige Sonic-Titel fürs Mega-CD setzt die Tradition fort mit schnellerem Gameplay und mehr Leveln denn je. Mit einigen unglaublichen CD-Soundtracks im Hintergrund ist es leicht das beste Plattform-Spiel auf dem Mega-CD.



DIE GESCHICHTE

Seit der Entwicklung des Mega-CD war es nur eine Frage der Zeit, bis Sonic der Igel auf CD herauskam - aber welche Form würde dieses Spiel haben? Als Anfang 1992 in der Fachpresse die ersten Meldungen über die Entwicklung des Games erschienen, kam es zu immer mehr Spekulationen. Einige glaubten, das Spiel würde identisch mit Sonic 2 sein, mit zusätzlichen animierten Intros und CD-Musik. Andere hofften, daß die japanischen Programmierer-Cracks von Sega mit ultimativer Sonic-Unterhaltung aufwarten würden. Im Frühjahr 1993 tauchten die ersten Screenshots auf. Die Spekulationen erreichten ihren Höhepunkt. Obwohl es sich tatsächlich um Shots vom Spiel handelte, zeigten sie doch nur die animierte Intro-Sequenz. Die große Frage lautete: Wie ist das Gameplay?

Die japanische Fachpresse hatte die Antwort im Sommer 1993, als sie die ersten Screenshots aus dem Spiel präsentierte. Ja, es war ein weiteres Plattform-Spiel mit unglaublichen Grafiken. Sie zeigten aber auch, daß das Game neue, originelle Elemente aufwies - einschließlich Zeitreise! Sonic CD bekam einen provisorischen Untertitel: Sonic Through Time. Ende des Sommers erhielt die europäische Fachpresse einen vollständigen Preview des neuen Titels und die ersten Besprechungen erschienen kurz darauf (der aktuelle Bericht war in der zweiten Ausgabe des Sega Magazins enthalten). Das Gameplay ist fast das gleiche wie bei Sonic 2, aber das Spielfeld ist viel größer und es gibt eine Menge neuer faszinierender Features, von denen du einige in den Screenshots auf diesen Seiten sehen kannst. Eines der amüsantesten Elemente ist der "schrumpfende" Sonic - einer von Robotniks experimentellen Strahlen trifft den heroischen Igel und verkleinert ihn für einen ganzen Level!

Trotzdem bleibt die Zeitreise die einzige ganz originelle Facette des Titels. Sonic kann in jedem Level einfach in die Vergangenheit oder die Zukunft wechseln, indem er eine Fahne berührt und dann an Geschwindigkeit zulegt. Hier können Extraringe und -punkte gesammelt werden. Sonic ist auch in der Lage, Übeltaten von Robotnik oder dem Metal Sonic wieder in Ordnung zu bringen. In manchen Zonen bringt es Extrapunkte, wenn man die speziellen Metal Sonic-Holographie-Projektoren zerstört. Auch wenn das Spiel leicht bis zum Ende durchgespielt werden kann, gibt es verschiedene Schlüsse, je nachdem, welchen Lösungsweg man einschlägt. Man braucht tatsächlich alle sieben Chaos-Edelsteine, um das Spiel zu beenden - keine leichte Aufgabe. Wenn du es nicht schaffst, ist die Endsequenz gekürzt. Lies das Sega Magazin, wenn du eine vollständige Besprechung haben willst. Dort wird Sonic CD als "rasanter Spaß in CD-Qualität" bezeichnet.

THE STORY

Sonic CD hat eine überaus interessante Hintergrundstory. Diesmal hat sich der verrückte Dr. Robotnik in den Kopf gesetzt, die mystische Welt des Little Planet zu erobern. Er droht, sich die Welt in der Vergangenheit, der Gegenwart und der Zukunft Untertan zu machen. Nur Sonic kann durch Reisen zwischen den Zeiten und durch Vernichten der Bösewichte helfen. Das blaue Stacheltier hat ein persönliches Interesse daran, Robotnik zur Strecke zu bringen.

SONIC CD

PALMTREE PANIC

Der erste Level von Sonic CD ist vollgepackt mit interessanten neuen Features, die vertikale Rampen genauso umfassen wie unsichtbare Plattformen, die bekannteren Korkenzieher-Drehungen und die Hochgeschwindigkeits-Action. Brillante Latin Disco- und Techno-Musik unterstützen das atemberaubende Tempo.



▲ Sprungfeder-Action in der Vergangenheitszone.



▲ Sonic CD ist das schnellste Game der Serie ... bis jetzt.



▲ Die Zukunftszone von Palmtree Panic ist eine technologische Wüste - wie du sehen kannst, sind die Grafiken exzellent. Der Soundtrack mit brillanter, energiegeladener Techno-Musik ist ebenfalls superb.

COLLISION CHAOS

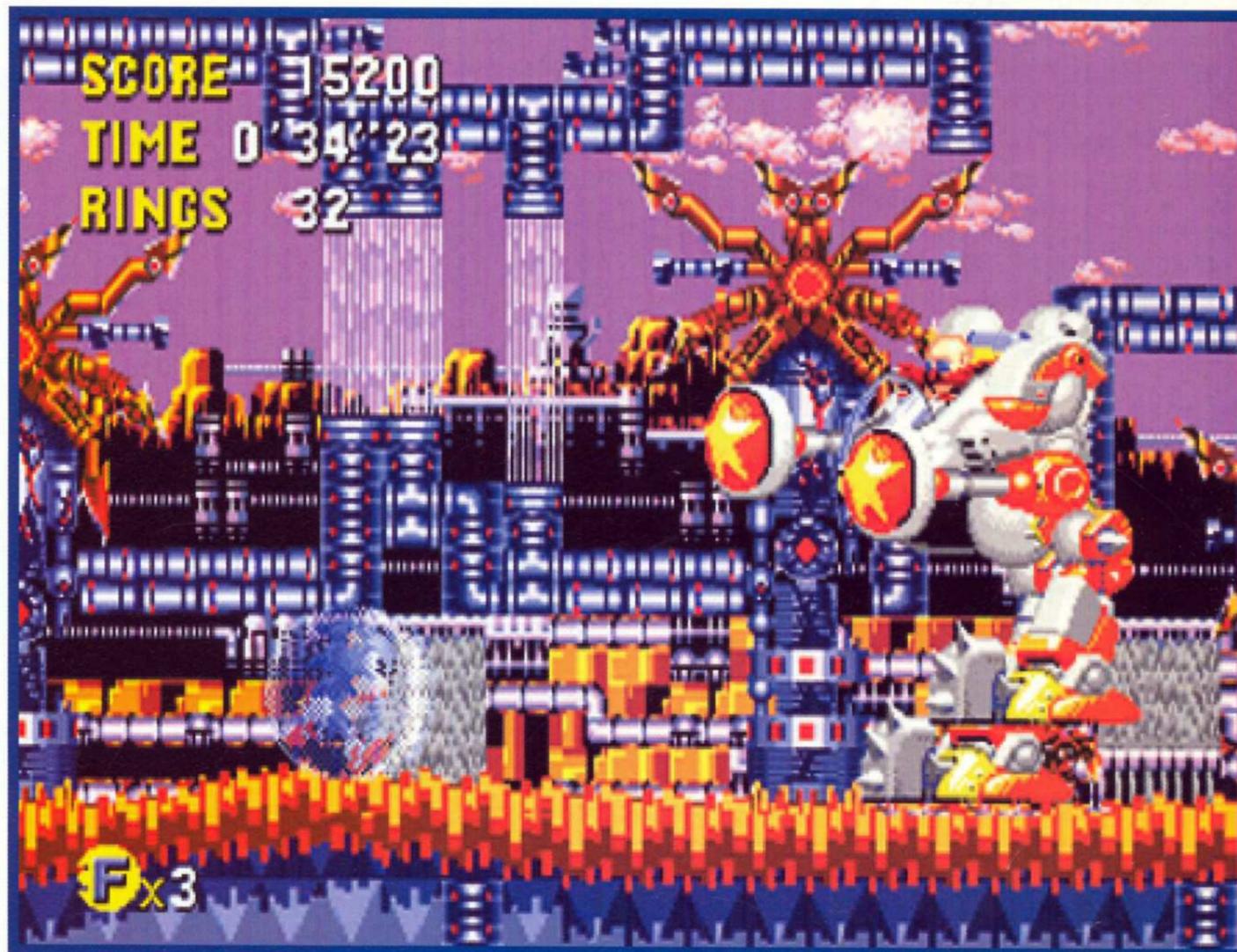
In einem Level, der große Ähnlichkeit zur Casino Night Zone in Sonic 2 aufweist, wird Sonic zum blauen Flipperball und von Bumpern und Flippnern durch die Gegend geschleudert. Am Ende steht er Robotnik höchstpersönlich in seiner Flipperburg gegenüber.



▲ Endlich trifft Sonic die liebeliche Amy Rose.



▲ Kräftige Farben in der Vergangenheitszone.



TIDAL TEMPEST

Es ist gut, daß Sonic in Sonic 2 bereits wertvolle Unterwasser-Erfahrung gesammelt hat - er wird sie für diesen Level brauchen, der sich größtenteils unter dem Ozean abspielt. Sonic ist allerdings kein Fisch - es liegt also bei dir, dafür zu sorgen, daß ihm die Luft nicht ausgeht.



▲ Erforscht die wunderbare Vergangenheitszone.



▲ Achtet unter Wasser auf Luftblasen, um am Leben zu bleiben.

QUARTZ QUADRANT

Sonic betritt einen verzauberten Schatz aus Höhlen, die voll sind mit wertvollen Edelsteinen. Dem stacheligen Igel stellt sich die Aufgabe, es mit den metallischen Monstern in Robotniks Bergbauunternehmung aufzunehmen, Bösewichte zu vernichten und den Doktor selbst aufzuspüren.



▲ Beschleunige für die Zeitreise in die Vergangenheit.



▲ Tolles Parallaxscrolling in der Vergangenheitszone.



▲ Gewinne an Schwung in der High-Speed-Zone.



▲ Fallende Steinbrocken sind eine ständige Bedrohung.



▲ Raffinierte Hintergründe zeichnen diesen Level aus.



▲ Der Quarz Quadrant ist eine der rasantesten Zonen.

WACKY WORKBENCH

Sonic kommt nahe an Robotniks Laboratorien heran, in denen der Doktor die Auswirkungen der Elektrizität erforscht. Der ganze Boden steht unter Strom und schickt Sonic gen Himmel, wenn er die Erde berührt. Achte auf wirbelnde Plattformen und eisige Auspuffe.



▲ Raffinierte Hintergründe zeichnen diesen Level aus.



▲ Der Quarz Quadrant ist eine der rasantesten Zonen



▲ Sonic per Anhalter.



▲ Raffinierte Hintergründe

SONIC CD

STARDUST SPEEDWAY

Dieser Level ist ein Gewirr von Ventilen und Rohren im freien Raum. Sonics Aufgabe besteht darin, den Level zu durchqueren, indem er es mit Blitzkäfern aufnimmt und Wege durch Betätigen der richtigen Schalter zugänglich macht. Erreiche das Ende des Levels und nimm teil an einem tödlichen Wettrennen mit Metal Sonic - versuche, das Ziel schneller zu erreichen als Sonics böses Gegenstück.



METALLIC MADNESS

Die letzte Konfrontation! Sei auf der Hut vor der neuesten Erfindung des irren Dr. Robotnik - ein fürchterlicher Strahl, der Sonic auf einen Bruchteil seiner normalen Größe schrumpfen läßt. Finde den Gegenstrahl, damit Sonic seine richtige Größe wiedererlangt.



▲ Metallic Madness in Aktion! Hier ist Sonic dabei, das Zeitreise-Icon zu aktivieren (Das Schild, auf dem PAST geschrieben steht). Obwohl die Zeitreise für das Spiel nicht unbedingt nötig ist, kann Sonic die Zukunft verändern, indem er sich Robotniks Schergen und der Metal Sonic-Projektoren entledigt.

SPECIAL ZONE

Sammele 50 oder mehr Ringe und beende einen Level, um in die spektakuläre Special Zone zu gelangen! Die normalen Grafik-Chips des Mega-CDs werden benutzt, um eine superfeine 3D-Umgebung zu schaffen, in der Sonic Robotniks eindringende UFOs vernichten muß. Achte auf Gefahren, die viel wertvolle Zeit kosten. Wenn du die UFOs in der gegebenen Zeit zerstörst, erhält Sonic einen Zeit-Chaos-Edelstein. Extra-Leben sind für gute Leistungen ebenfalls im Angebot.



▲ Sonic betritt die Special Stage im ersten Level. Er muß nur die von Robotnik hier postierten UFOs vernichten. Leicht, was? Ja, am Anfang...dann wird's wirklich hart...



▲ Die erste Special Stage ist recht leicht zu schaffen. Die späteren Stages warten jedoch mit immer mehr zeitraubenden Gefahren auf, die Sonic umgehen muß.

SONIC



Exklusiv! Schaut euch die faszinierenden Screenshots der neuesten Sonic-Eskapade an - Sonic the Hedgehog 3. Brandneue Features und die besten Sonic-Grafiken aller Zeiten! Das wird nach dem Release im Februar 1994 garantiert ein Klassiker.

THE HEDGEHOG 3



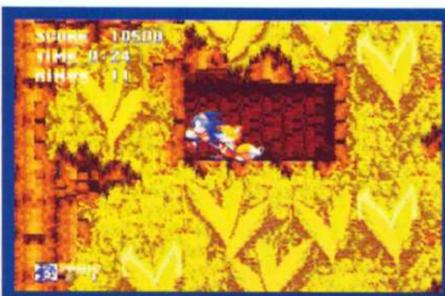
▲ Die feurigen Überreste der Angel Island Zone.



▲ Miles "Tails" Prower meldet sich triumphierend zurück.



▲ Sonics neuestes Abenteuer wartet mit neuen Features en masse auf.



▲ Sonic untersucht einen der vielen geheimen Räume.



ENTHÜLLUNGEN ÜBER SONIC 3

Wir vom Sega Magazin hatten neben den Leuten im Sega-Hauptquartier als erste die Möglichkeit, den neuen großen Wurf des Unternehmens zu bewundern. Sonic the Hedgehog 3 mausert sich zum großartigsten Abenteuer, das Segas Vorzeigeheld jemals zu bestehen hatte. Werft einen Blick auf diese exklusiven Screenshots, die tatsächlich aus dem Spiel stammen. Nach Aussagen des europäischen Sega-Produktleiters Barry Jafrato ist das Spiel nun zu 80 bis 90 Prozent fertiggestellt, nimmt aber schon jetzt hinreißende Formen an. Laßt uns einen Ausflug durch einige der Welten und Mega-Features machen, die das Game zu bieten hat. Vergeßt dabei aber nicht, daß es sich hier noch um ein sehr frühes Entwicklungsstadium handelt, daß viele der Levels noch alles andere als vollständig sind und vor der Fertigstellung noch viele weitere Features und schlimme Bösewichte eingebaut werden müssen. Wir möchten außerdem darauf hinweisen, daß hier nur eine kleine Auswahl der Sonic 3-Level gezeigt wird. Eine große Anzahl von Leveln existiert immer noch nur auf dem Zeichenbrett und muß erst noch den Weg ins Spiel finden.



ANGEL ISLAND ZONE

Dies ist bis jetzt der vollständigste Level des Spiels. Sonic düst mit einem Wasserschlitten durch Dschungelterrain und benutzt Seile zum Schaukeln sowie die Todesrutschbahn. Besonders reizend ist es, wenn Sonic in einem Baum verschwindet - zuerst sieht man nur den Baum von außen; wenn du drinnen bist, blättert die Rinde ab und das ausgehöhlte Innenleben des Baums kommt zum Vorschein. Der wahre Schrecken beginnt am Ende des ersten Abschnitts. Der Niedergang von Robotniks Endgegner entfacht ein gewaltiges Inferno, das die ganze Engelsinsel verschlingt. Zurück bleibt der Horror des zweiten Abschnitts.



HYDROCITY ZONE

Nach der Feuersbrunst auf der Engelsinsel kommt Sonic nach Hydrocity, einem Ort, der größtenteils im Ozean versunken ist. Der stachelige Held und sein zweischwänziger Freund müssen ausgiebig Gebrauch von Unterwasser-Propellern und aufregenden Wasserrutschen machen, um alle Abschnitte bis zum Ende durchzustehen.



▲ Dieser Level wird von zahlreichen Unterwasser-Propellern bevölkert - sie müssen aktiviert werden, wenn man in die späteren Abschnitte des Levels vordringen will.



▲ Sonic macht schlechte Erfahrungen mit den Förderbändern dieser Welt. Robotniks Minen sind schwierig zu umgehen.



▲ Der blaue Held macht sich die Unterwasser-Propeller zunutze, um den finsternen Tiefen des Wassers zu entkommen. Dies ist nicht der rasanteste Level des Spiels.

MARBLE GARDEN ZONE

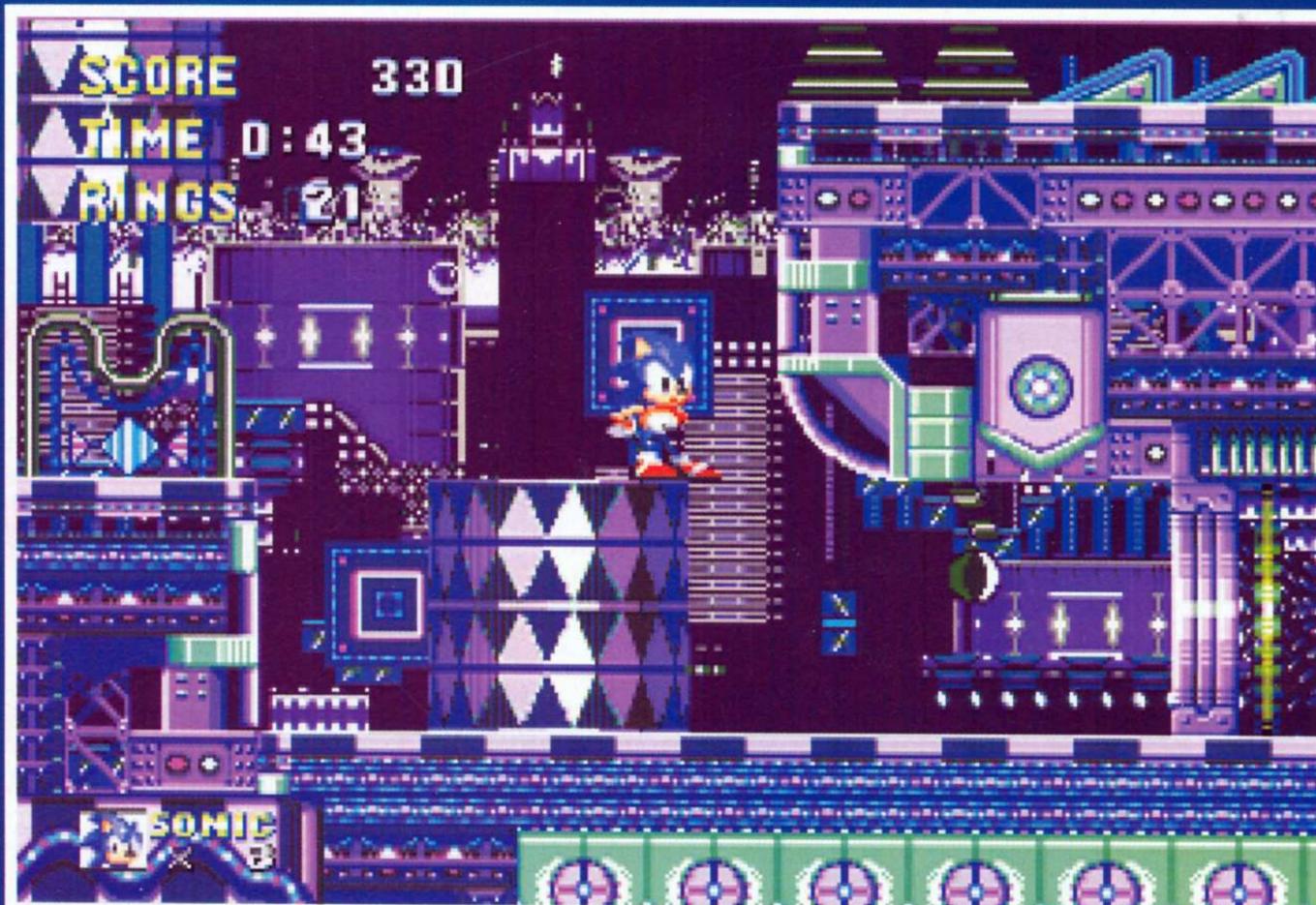
Wie in allen Sonic 3-Levels sind auch hier die Grafiken absolut faszinierend. Die Marble Garden Zone setzt die Tradition fort und führt gleichzeitig ein fabelhaftes neues Feature ein! Bei einigen sehr steilen Abhängen benutzt Sonic die praktischen Yoyos, die ihn zu neuen, höheren Plattformen hinaufziehen.



▲ Steinplatten feiern ein modisches Comeback in Sonic the Hedgehog 3.



▲ Sonic stürzt direkt auf die Spikes. Da fliegen die Ringe.



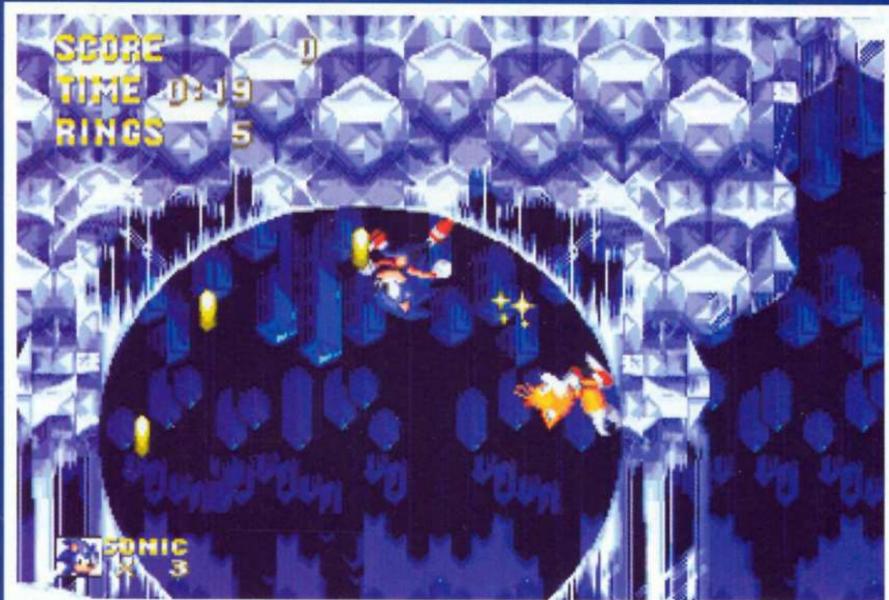
CARNIVAL NIGHT ZONE

Willkommen zur Hochgeschwindigkeitswelt der Carnival Night Zone. In diesem nächtlichen Vergnügen findet man Kanonen, in die Sonic hineinklettert, um sich durch die Luft schießen zu lassen. Dazu kommt noch eine ganz neue Sorte von eigenartigen elastischen Plattformen. Wirklich eine wilde Erfahrung!

SONIC THE

ICECAP ZONE

Die ganze Geschwindigkeit von Sonic 3 wird in der Icecap Zone offenbart. Der Level beginnt mit einem Überschall-Trip den Berg hinab. Danach dringt man in eine gefährliche (aber grafisch sehr reizvolle) Eishöhle vor.



▲ Looping-Action in der Icecap Zone. Exzellent, was?



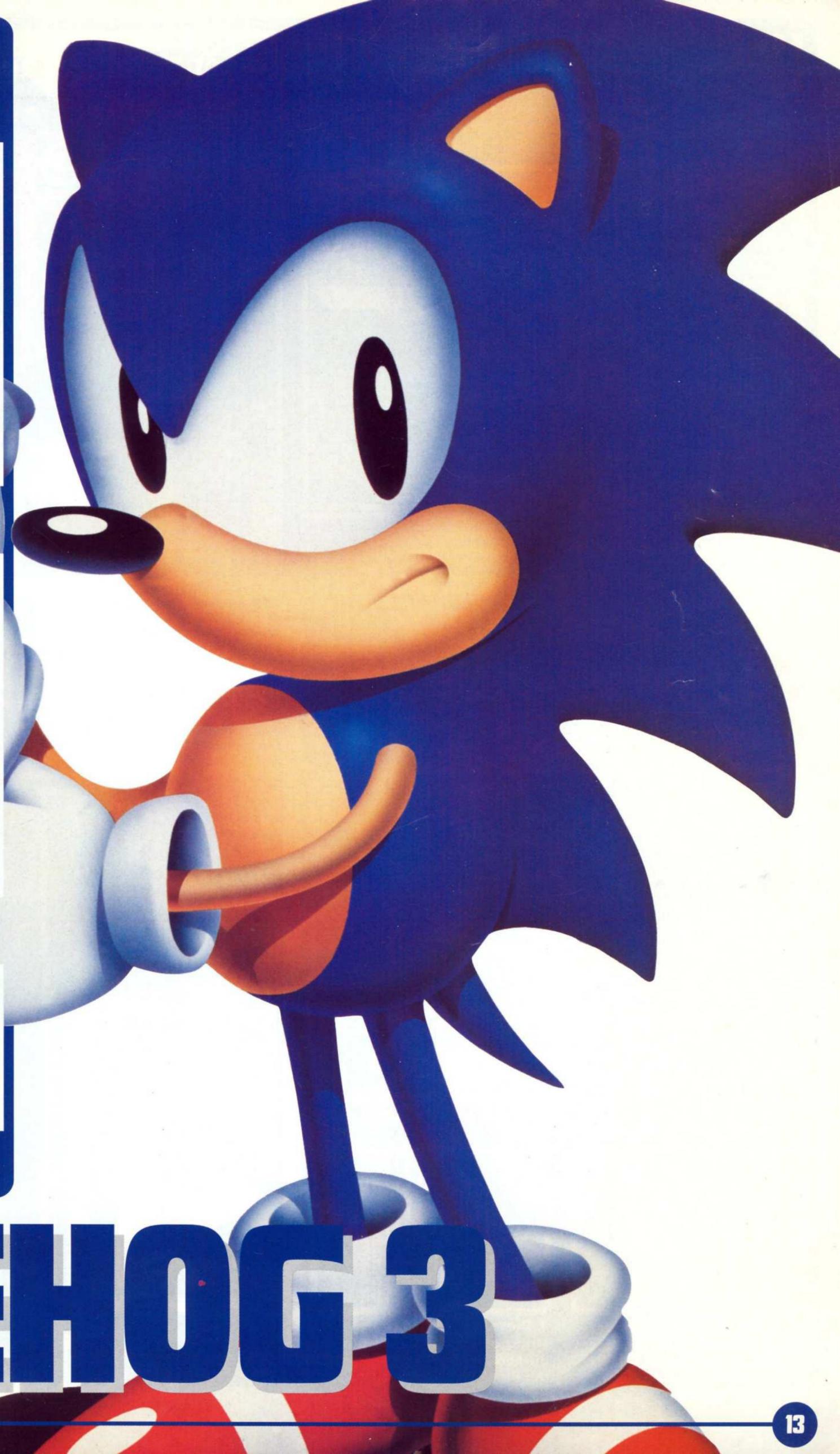
▲ Sonic wird in den Tiefen der Eishöhlen von einer geheimnisvollen Bedrohung übermannt. Die Grafiken hier sind absolut überwältigend.



▲ In diesem Moment gleicht der Anfang der Icecap Zone einer wilden Rutschpartie.



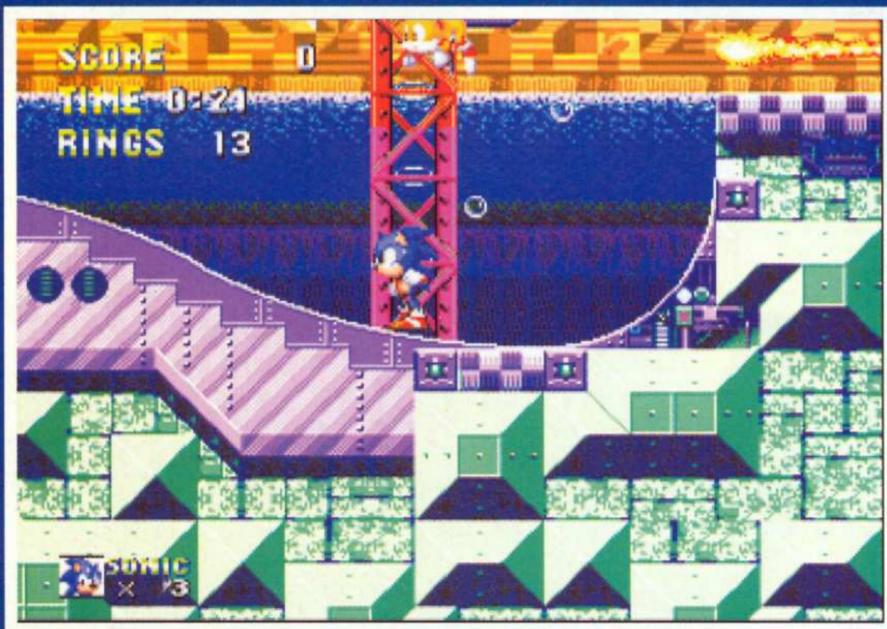
▲ Sonic benutzt eines der praktischen Features, die in den Höhlen verborgen sind.



HEDGEHOG 3

LAUNCH BASE ZONE

Brüllende Alarmsirenen kontrastieren mit brillanten Grafiken. In die Launch Base Zone muß noch viel Arbeit gesteckt werden, aber sie sieht schon toll aus und spielt sich wahnsinnig gut. Ein schönes neues Feature sind die Aufzüge, die Sonic benutzt, um in die verschiedenen Abschnitte des Levels zu gelangen.



▲ Sonic erreicht den Unterwasser-Part der Launch Base Zone - mach dir die geschwungene Oberfläche beim Beschleunigen zunutze.



THE RETURN OF TAILS

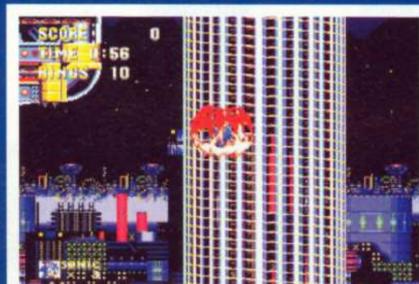
Sonic-Fans rund um die Welt war es schleierhaft, warum Sonics zweischwänziger Freund in seinen neuesten 16Bit-Abenteuern fehlte. Tails war weder in Sonic CD noch in Sonic Spinball mit von der Partie. Die Anhänger des tapferen zweischwänzigen Fuchses werden sich freuen zu hören, daß dieser in Sonic 3 zurückkehren wird. Welche Funktion ihm in dem Game zukommt, bleibt allerdings ein gut gehütetes Geheimnis.



▲ Sonics Unbesiegbarkheits-Schild hat in Sonic 3 ein neues, feuriges Aussehen verpaßt bekommen.



▲ Sonic benutzt seine Super Sonic Spinattacke, um die weniger standhaften Blocks zu durchbrechen.



▲ Diese gewaltige Konstruktion präsentiert sich im 3D-Look - Sonic umfliegt sie mit Riesentempo.

ZWEI-SPIELER GEGENEINANDER

Sonic 2 wartete mit einer nagelneuen Option im Sonic the Hedgehog-Szenario auf dem Zwei-Spieler-Modus. Hier treten zwei Spieler zu einem Wettrennen gegeneinander an, in dem es gilt, die meisten Ringe zu sammeln und den GOAL!-Posten zu erreichen. Wir können verraten, daß Sonic 3 das gleiche Feature beinhaltet. Es wurde jedoch im Vergleich zu Sonic 2 erheblich aufgepeppt. Schau dir nur den einzigartigen Screenshot an, den wir aus diesem Teil des Spiels zu bieten haben.



FORTSETZUNG FOLGT...



SEGA
Magazin