

DAS DEUTSCHE INSIDERMAGAZIN FÜR SEGA KONSOLE

# SEGA

# pro

MAI 1993  
DM 6,50  
ÖS 70  
AUSGABE 7

Im Heft:  
über 650 Segaspieler  
unter der  
Lupe!

## MEGA-CD

- Elementar – Sherlock Holmes auf CD
- Kriss Kross: Make My Video im Test

## MEGA DRIVE

- SF-Abenteuer in *Another World*
- *Super Kick Off* – Das beste Fußballspiel?

## MASTER SYSTEM

- *Tecmo Soccer* fordert die Welt heraus
- Monsterjagd in *Wonder Boy IV*

## GAME GEAR

- Chakan kommt aufs GG
- Blut und Eingeweide in *Holyfield's Boxing*

# YEE-HA!

Die Waffen sprechen, wenn Konamis toller Arkaden-Hit, *Sunset Riders*, in die Stadt galoppiert.

## BUBSY!

Der erste Spielelet für dieses große 16Mbit Modul und ein exklusives Interview mit dem Programmierer.



BRANDAKTUELLE NACHRICHTEN UND DIE BESTEN SEGA-SPIELETESTS

**SEGA**  
pro

**MAI 1993  
AUSGABE 7  
1. JAHRGANG**

**KORRESPONDENZ  
SEGA PRO LESERSERVICE  
POSTFACH 101905  
4630 BOCHUM 1**

**HERAUSGEBER**  
Richard Monteiro

**REDAKTION**  
Markus Scheer  
Wolfgang Kuhn

**REDAKTION (Großbritannien)**  
Dominic Handy  
Pat Kelly  
Dino Boni  
Sam Hickman

**REDAKTION (Japan)**  
Emiko Tedesco  
Noriko Buckingham

**REDAKTION (USA)**  
Joe Linebacker

**PRODUKTIONSMANAGER**  
Diane Tavener

**DESIGNER**  
Alan Russell

**ANZEIGENLEITER**  
Neil Harris

**MITARBEITER**  
Stuart Wynne  
Mark Monteiro  
Claudia Niermann  
Damian Butt (Taz-Mania Tips)  
David Graham

**VERLAG**  
Paragon Publishing Ltd  
Durham House  
124 Old Christchurch Road  
Bournemouth BH1 1NF  
England  
Tel: 00 44 202 299966  
Fax: 00 44 202 299955

**VERTRIEB**  
WE Saarbach GmbH  
Hans Bockler Straße 19  
Postfach 1562  
50330 Hurth-Hiermelheim

**DRUCK**  
Southerprint (Web Offset) Ltd

**URHEBERRECHT**  
Alle in SegaPro erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrolith oder Erbsatzung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung dürfen nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

WONDERBOO © 1992 VICTOR COMPANY OF JAPAN, LTD.  
WONDERBOO © 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.  
MILBURN © 1992 TWENTIETH CENTURY FOX  
TOM & JERRY © 1992 HANNA BARBERA  
THE MANTA CHARACTER'S NAMES AND ALL RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF WARNER BROS. INC. © 1992

# TOR!!

**Im April geht's mit der Sega-Fußball-Season los. Super Kick Off und Tecmo World Cup '93 sind die Ersten auf dem Feld auf Seiten 32 und 28.**



## ProNews

Sega Championships per Bahn .....	4
Muhammad Ali von Sega KO geschlagen .....	4
Cebit-Messe .....	4
Club News .....	5
Small Talk .....	5
CD-Infos .....	6
Geflüster .....	6
EA Raketen .....	6
Virgin erhält Auszeichnung .....	6

## Japan News

Pro Datum .....	10
MD auf dem Höhepunkt .....	10
Ein Wolf im Schafspelz .....	10
Night Striker .....	10
Jap Charts .....	11
Nip Bits .....	11
Hysterischer Verkäufer läuft Amok .....	11
Schalte Dich ein .....	11

## Pro Feature

Dream Machines .....	12
----------------------	----

## Previews

Mutant League Football (MD) .....	14
Bubsy (MD) .....	16

## ProReviews

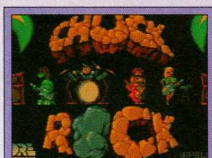
Review-Index .....	3
--------------------	---

## ProTips

Chuck Roack (MD) .....	62
QuackShot (MD) .....	63
Indiana Jones (MD) .....	63
Wonderboy III (MS) .....	63
Terminator II (MD) .....	63
Kid Chameleon (MD) .....	63
Sonic I (MD) .....	63
Alex Kidd in Miracle World (MS) .....	63
Action Replay Codes .....	63
Streets of Rage 2 (MD) .....	64-67
Sonic II (MD) .....	68-73

## Rubriken

Wettbewerb .....	8
Pro Datum .....	18
Vorschau .....	21
Nachbestellungen .....	22
SegaPro Abo .....	36
Leserbriefe .....	60
A - Z Spiel-Profil .....	74
Game Over .....	82



Chuck Rock .....55

Spaß mit dem Mega-CD



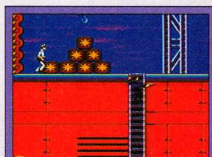
Hook .....52

Peter Pan fliegt ein.



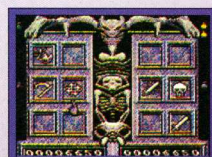
Another World.....46

Vektor-Grafik-Strategie.



James Bond .....34

Ich heiße Bond, James...



Chakan.....45

Kämpfe mit Forever Man

# REVIEW INDEX



Chuck Rock .....	55
Sherlock Holmes .....	38
Hook .....	52
Make My Video .....	30



Sunset Riders .....	23
Kick Off .....	32
G-Lox .....	42
Another World .....	46
PGA Tour Golf II .....	50
Out Run 2019 .....	56
Humans .....	58
Monopoly/Clue .....	59



Batman Returns .....	56
James Bond .....	34
Tecmo Soccer .....	28
WonderBoy .....	40



Evander Holyfield.....	26
Ariel: Little Mermaid .	44
Chakan.....	45
Streets Of Rage .....	57

Zuerst mal geht unsere Entschuldigung an die Leser, die die Geschäfte verzweifelt nach der Mega-CD durchforscht haben. In unserer letzten Ausgabe hatten wir angekündigt, daß die Mega-CD in diesen Tagen in Deutschland erhältlich sein würde, was nicht ganz zutrifft: Sie hat zwar ihren Einzug in den europäischen Markt gehalten, ist aber in Deutschland nicht vor Ende August zu bekommen.

Nun aber zu dieser Ausgabe: Mit Busby, der diesen Monat auf der Spiele-Szene auftauchte, begrüßen wir eine neue Figur, mit der eine Serie von Spielen auf dem Markt eingeführt werden soll. Zuerst kam Segas Alexis Kidd, ein äußerst merkwürdiger kleiner Junge mit großen Spitzohren. Nachdem ein paar Spiele auf dem MS und eins auf dem MD hervorgebracht hatte, verschwand er auf schon wieder in der Versenkung. Dann kam ein anderes freundliches Kerlchen namens Wonder Boy, der immer noch gut in Schuß ist, in dieser Ausgabe könnt ihr ein Review zu Wonder Boy IV lesen. Mit der Veröffentlichung des Mega Drive wurde eine neue Art von Held geboren: Sonic, der freche Igel, als Anführer. Auch Sonic führte eine neue Figur namens Tails ein, den listigen Fuchs. Laßt uns auch James Pond nicht vergessen, der, nach einem unsicheren Start auf dem Mega Drive, rühmreich in Robocod und Aquatic Games zurückgekehrt ist und bald in einem vierten Spiel erscheinen wird.

Accolade scheinen eine Menge Zeit und Geld in ihre neueste Zeichtrickkreation Busby gesteckt zu haben, zweifellos hat es geholfen, daß Busby sowohl für Sega als auch für Nintendo lizenziert worden ist. Wie Ihr in unserem Preview lesen könnt, ist Busby nicht nur ein Name, es verbirgt sich hinter ein recht gutes Spiel hinter der Glitzerfassade. Breitet also die Arme aus und heißt diesen Luchs im Klan willkommen; hoffen wir, daß er sich länger hält, als der unterbewertete Kid Chameleon...

Die Pros.

# Ein toller Zug von Sega

## SEGA Championships per Bahn

Hamburger Unternehmen sucht die besten Videospiele Deutschlands - Dreiflig Stops in allen Bundesländern

Hamburg. Der Hamburger Videospiele-Hersteller Sega, im abgelaufenen Geschäftsjahr mit einem Umsatzplus von 165 Prozent der 'Shooting Star' der Branche, setzt eine 'große Aktion auf die Schiene'. Aus diesem Grund finden in die diesjährigen 'Sega-Championships' in einem aus zwei Wagen bestehenden Sonderzug der Bundesbahn statt, der von 8. Mai bis 6. Juni durch alle sechzehn Bundesländer fährt und dabei Stops in dreiflig Städten einlegt. Die jeweils zwei Besten eines Bundeslandes qualifizieren sich für die im August in Hamburg stattfindende Europameisterschaft, wobei der Sega-Champion die Europa-finalisten herausfordern darf.

Natürlich kommt ein solcher 'Champion Train' anders daher als herkömmliche, und deshalb ruft die Jugendzeitschrift 'Popcorn' alle Graffiti-Freaks zu einem Wettbewerb auf unter dem Motto: 'Stylt den Sega-Champion Train! Den besten Vorschlag sprüht der junge Künstler persönlich auf die beiden Waggons, die innen 'cooles High-Tech-Ambiente' aus Stahl, Plexiglas, Spiegeln und



Punktstrahlern verbreiten werden.

Gespielt wird auf 'Mega Drive'-Geräten in zwei Altersgruppen bis und ab 12 Jahre. Der Handel wird in seinen Geschäften 'Trainingslager' einrichten, damit die 'Score-Cracks' fit sind für die örtlichen Ausscheidungskämpfe, die mit drei aus fünf Spielen, 'Taz-Mania', 'Ayrtton Senna's Super Monaco Grand Prix 2', 'Sonic 2', 'McDonald's Global Gladiators' und 'Thunder Force IV' bestritten werden müssen. Die dazugehörigen Score-Karten sind rechtzeitig im Handel, aber auch 'vor Ort' in den Haltebahnhöfen erhältlich.

Der SEGA 'Champion Train' startet am 8. Mai in München und endet am 6. Juni in Augsburg.

### TOUREN- UND TERMINPLANUNG

- 10.00 - 18.00 Uhr
- 08.05. München Hbf (-17.00 Uhr)
- 09.05. Nürnberg Hbf
- 10.05. Offenburg Hbf
- 11.05. Fulda Hbf
- 12.05. Kassel Hbf
- 13.05. Erfurt Hbf
- 14.05. Chemnitz Hbf
- 15.05. Cottbus Hbf
- 16.05. Leipzig Bayer. Bahnhof
- 17.05. Braunschweig Hbf
- 18.05. Berlin - Lichtenberg
- 19.05. Schwerin Hbf
- 20.05. Kiel Hbf
- 21.05. Hamburg - Sternschanze
- 22.05. Bremen
- 23.05. Oldenburg
- 24.05. Münster Hbf
- 25.05. Hagen Hbf
- 26.05. Bochum Hbf
- 27.05. Oberhausen Hbf
- 28.05. Aachen Hbf
- 29.05. Koblenz Hbf
- 30.05. Wiesbaden Hbf
- 31.05. Mainz Hbf
- 01.06. Heidelberg Hbf
- 02.06. Saarbrücken Hbf
- 03.06. Karlsruhe Hbf
- 04.06. Freiburg Hbf
- 05.06. Ulm Hbf
- 06.06. Augsburg Hbf

## MUHAMMAD ALI VON SEGA KO GESCHLAGEN.

Fans von Boxspielen werden noch einige Monate warten müssen, um das Beste aller Boxspiele sehen zu können. Die Erscheinung von Muhammad Ali's Boxing hat sich bis Juli verspätet. Wenn es dann erscheint, wird es bestimmt eines der Besten seiner Klasse sein. Wir haben es bereits ausprobiert und es sieht sehr gut aus. Es sind zwar noch ein paar Verbesserungen von Nöten, aber achte auf weitere Reviews.



## Cebit

Wieder einmal ist die weltgrößte 'Computermesse' vorüber und es wurde wieder nichts wesentliches für unsere geliebten Heimkonsolen getan, wenn man mal von der offiziellen Präsentation des Amstrad PC/Mega-Drive Gerätes abliest. Wie lange wird es wohl noch dauern, bis auch die so 'konservative' Cebit Messe endlich Spielkonsolen und deren Softwareneheiten präsentiert?

Schenkt man den Gerüchten Glauben, so wird schon auf der nächsten Cebit einige Hersteller ihre Neuheiten präsentieren. Warten wir's ab.

# DOUBLE TROUBLE

## VIDEO-GAMES-CLUB

Die Gemeinde der Videospiele-Fans und -Fanatik aller Altersgruppen wächst und gedeiht und damit auch der Bedarf an Fan-Clubs, von denen es überraschenderweise weniger gibt, als man annehmen könnte. Diese Clubs dienen dazu, Leute mit dem gleichen Interesse zusammenzubringen, um Adressen, Spielerfahrungen und Infos auszutauschen und möglicherweise an Clubtreffen teilzunehmen.

Als erster in Deutschland wurde vor 4 Jahren Double Trouble von Matthias Herrendorf(27) gegründet, der ihn auch heute noch allein leitet. Double Trouble hat weit über 600 Mitglieder jeder Gattung: männlich und weiblich, zwischen 6 und 75 Jahren und ist einer

der größten in Europa.

Der Club bringt Videospiele-Fans zusammen, veröffentlicht eine vierteljährliche, unabhängige Clubzeitung mit Spiel-Tips,- Tricks, Berichten und bietet außerdem die Möglichkeit, Tauschpartner zu finden. Für einen Jahresbeitrag von 30

DM finden Fans einen wünschenswerten Zusatz zu den Massenpublikationen, in denen einzelne Leserstimmen verlorengehen können.

Wenn Ihr Lust habt, mehr über Double Trouble zu erfahren, könnt Ihr für 1 DM Rückporto Info-Material bei folgender Adresse anfordern:

Matthias Herrendorf, Kennwort Club, Bürgerstr. 29, W-1000 (ab 1.07.93 : 12347) Berlin 47, Tel. 030/6188391.

### Trend zu Konsolen

Immer mehr Softwarehäuser erkennen die Zeichen der Zeit und veröffentlichen Ihre Games direkt für eine Spielkonsole, genauer gesagt, für unser Mega-Drive.

Die Verlierer sind die Besitzer von Heimcomputern. Da durch Raubkopien hohe Verluste entstehen, weigern sich manche Hersteller bestimmte Rechner weiterhin zu unterstützen. Selbst kleine bis mittlere Häuser wagen den Schritt und steigen auf Konsolen um, was Euch Benutzern natürlich sehr zugute kommt.

Aber wir haben schon einige Gerüchte gehört, daß von verschiedenen Firmen Spiele noch entwickelt werden, die mit dieser Kanone gespielt werden können.

### MBs Zukunftspläne

MB, bekannt geworden durch unzählige gute Brettspiele, wie unter anderem 'Hero Quast', hat vor ca. einem Jahr noch auf dem NES Produkte entwickelt, trägt sich aber im Moment mit dem Gedanken, auch für Sega-Geräte Spielbrett-Umsetzungen zu produzieren.

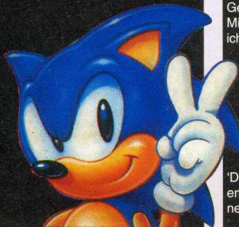
### Die Rückkehr der Menacer

Menacer ist eine neu aufgemotzte

Wurme von Sega. Das Design dieser Waffe entspricht eine eher aus dem 'Krieg der Sterne' entsprungene Waffe. Sie läßt sich in drei verschiedene Aufbauzustufen zerlegen und ist in jeder Stufe noch voll einsetzbar. Sie ist außerdem sowohl für Rechts- als auch Linkshänder geeignet. Sieben Games gibt es mittlerweile für dieses Superzubehör.

Beim Kauf bekommt Ihr gleich 6 Games dazu, die alle auf einem Modul sind. Das 7te ist das super Game 'Terminator 2'.

Aber wir haben schon einige Gerüchte gehört, daß von verschiedenen Firmen Spiele noch entwickelt werden, die mit dieser Kanone gespielt werden können.



### Eine neuer Spielautomat von Sega

Virtua Racing von Sega ist ein Rennsimulator, der nach dem neuesten Stand der Technik entworfen worden ist. Durch den Word Vision Monitor fühlt sich der Rennfahrer in die richtige Rennatmosphäre versetzt. Die Bildgestaltung wird dreidimensional dargestellt. Dadurch hat der Pilot die Möglichkeit, seine Aktionen in vier verschiedenen Schichten zu erleben. Das Cockpit ist dem eines Rennwagens täuschend echt nachempfunden. So wird der Eindruck, daß man einen Rennwagen steuert, noch stärker. Selbstverständlich könnt Ihr auch zwischen vier verschiedenen Rennstrecken wählen, je nach Wunsch. Also alles in allem ist dieses Gerät echt Spitze und wenn man sich an die Steuerung gewöhnt hat, kann man sehr viel Spaß damit haben.

In einigen Spielhallen sind auch zwei Geräte aneinander gekoppelt, so könnt Ihr das Spiel auch gegeneinander spielen.

### SNK setzt Neo Geo Games auf Mega Drive um!

SNK eine Softwarefirma, die bisher einige Produkte für das Neo Geo veröffentlicht hat, plant nun Umsetzungen der Spiele 'Fatal Fury' und 'King of Monsters' für unser Mega-Drive. Klar ist, daß man bei den Spielen schon ein paar Abstriche machen muß, aber vielleicht ist das Resultat doch besser als erwartet. Wir werden Euch auf jeden Fall auf dem neuesten Stand halten.

### Segas Zukunftspläne fürs neue Geschäftsjahr

Der Geschäftsführer von Sega, Herr Derlien, gab kürzlich auf einer Pressekonferenz bekannt, daß das Ziel von Sega im neuen Geschäftsjahr sein wird, die 600-Millionen-Mark-Grenze zu erreichen. Da durch Eigenproduktion wesentlich mehr Erfolge erzielt worden sind, wird Sega auch in Zukunft noch mehr Wert darauf legen. So sind in Zusammenarbeit mit Walt Disney Spiele wie 'Aladin und die Wunderlampe' oder 'Dschungelbuch' geplant. Außerdem erwirbt Sega die Lizenz für einen neuen Kinofilm von Starregisseur

Steven Spielberg. Leider wollte Sega den Titel dieses Filmes noch nicht bekanntgeben.

### Neuigkeiten von Mega CD

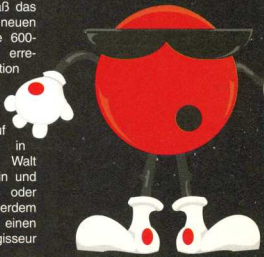
Endlich ist es auch im Herbst soweit, da das Mega CD nach Deutschland einzieht. Der Preis wird bei ca. 600,- DM liegen. Ob eine CD beiliegen wird, ist offen, wird nicht geklärt. Na, hoffen wir, da wir bald noch mehr Informationen über das langersehnte Gerät bekommen. Wir werden Euch auf jeden Fall auf dem Laufenden halten.



### Die neuen Produkte von Virgin

Einige der neuen Virgin Produkte haben wir Euch schon in einer der letzten Ausgaben vorgestellt so z.B. das Game 'Mick und Mack', das in Zusammenarbeit mit McDonald produziert wurde. Außerdem erwartet uns noch Superman für alle Sega Systeme.

Laut den neuesten Meldungen von Seltens Sega, kann man schon in den nächsten Monaten mit weiteren Neuerscheinungen rechnen. Diese Meldung wäre ja nichts besonderes, wenn sie sich auf Software beziehen würde, da sie aber die Hardwareseite betrifft, ist es schon um einiges interessanter. Das ershente Gerät soll Mega 2 heißen und unheimlich viel Power haben. Also wartet auf weitere Meldungen und spart schon mal Euer Kleingeld, denn sicherlich wollt Ihr dieses Gerät so schnell wie möglich haben.



# MEGA CD INFOS

Bei einem offiziellen Veröffentlichungstermin für eine CD erwartest Du viele Neuheiten. Es ist jedoch bislang ruhig um das Gerät und die dazugehörige Software geblieben.



Softwarehersteller Imagitec, der gerade Space Junk entwickelt, das 50 Minuten Filmsequenzen enthält, ist noch tätig. Es wird noch ein Jahr dauern, bis es fertig ist, aber wir halten Euch auf dem Laufenden. Andere Entwickler sind Core, Psynopsis, Microprose, JVC, Lucas Films und Sega. Virgin entwickelt eine CD Version von Cool Spot, die im Sommer fertig sein sollte und Super Sonic sollte bald auch erhältlich sein, obwohl Sega sich dazu noch nicht äußern will. CD-Sonic wird sich vom Modul Sonic unterscheiden, was die Musik und die Level betrifft. Hoffentlich wird die CD noch mit einer animierten Story vollgepackt.

Es ist nun bestätigt worden, daß ein CD-Chip mit dem Code H alle Spiele (auch die amerikanischen) abspielen kann. Das klappt aber nur, wenn sie vor Januar gekauft wurde.

Man hat den Eindruck, daß Popstars es nicht abwarten können, ihre Gesichter in Make My Video zu sehen. INXS, Kriss Kross und C + C Musik Factory haben bereits ihre Versionen veröffentlicht, aber auch Guns and Roses sind an einem Video für die CD interessiert. Als wenn das noch nicht genug wäre, möchte auch Prince in diese Serie aufgenommen werden! Könnte Madonna der neue Star sein? Interessant...

Spiele, auf die zu achten ist: CD Sonic, Monkey Island, Final Fight, Rise of the Dragon, Virtual VCR – March of Time, Rock Paintings, Wing Commander und Ecco – The Dolphin.

## Geflüster...

- Accolade will Scrabble und Monopoly noch dieses Jahr auf dem MD veröffentlichen, aber letzteres gibt es schon als Import von den Parker Brothers. Accolade legt letzte Hand an das Summer Challenge, das diesen Mai erscheinen soll. Sie arbeiten auch an Jack Nicklaus' Power Challenge (Mai) und WarpSpeed (April).
- Humans 2, das auf allen Formaten erscheinen wird, ist momentan im Entwicklungsstadium, obwohl es noch sehr lange dauern wird. Imagitec hat erst kürzlich die Programmierung des Originals beendet, so daß die Veröffentlichung noch ein Jahr auf sich warten läßt.
- Sensible Software arbeitet zur Zeit an einer MD Version von Sensible Soccer. Es befindet sich noch in einem



sehr frühen Stadium, sorgt aber schon jetzt für Aufregung bei uns.

- Sega hat \$25.000.000. Werbeetat für die erste Hälfte '93 eingeplant. Das ganze Budget liegt bei ungefähr \$95.000.000. Sega startet auch eine Sonic-Frühstücksfernsehreihe in Amerika.

- Virgin plant, 15 GameCenter in England zu eröffnen. Damit wird die Gesamtzahl auf circa 40 ansteigen. Sie eröffnen ebenfalls 6 weitere Mega Stores, die sich auf Computerspiele spezialisieren werden.

- EA plant auch, Spiele auf dem Mega-CD zu veröffentlichen, obwohl es noch nichts genaueres darüber zu berichten gibt.

## EA RAKETEN

1992 war für Electronic Arts ein sehr erfolgreiches Jahr und die Firma hat verkündet, daß die Einnahmen im letzten Quartal mehr als \$1.000.000 betragen. Die Verkaufszahlen in Europa sind um 47% gestiegen und EA ist zuversichtlich, daß dies erst der Anfang ist. Es ist nicht verwunderlich, wenn man davon ausgeht, daß die Module so teuer sind und konstant an der Spitze der Charts stehen.



## Parker will nun auch auf Konsolenspiele produzieren

Umsetzungen der Spiele Cluedo und Monopoly sind schon in Arbeit. Bald könnt Ihr also die Games zu Hause alleine gegen den Computer oder mit bis zu sechs Freunden spielen. So kann man die Schloßallee endlich mal genauer betrachten oder als Detektive seine Fähigkeiten ohne schummeln testen. Na dann, viel Vergnügen!

# VIRGIN ERHÄLT AUSZEICHNUNG

Ein Spiel muß gut sein, wenn Sega ihm einen Preis verleiht. Unglaublich, aber wahr. Virgin empfang neulich gleich zwei Auszeichnungen für ihre Spiele auf einmal, und zwar für Global Gladiators (bestes MD Spiel des Jahres) und Super Off Road (bestes Handheld Spiel des Jahres). Wenn Du Zweifel hast, welches Spiel Du Dir kaufen sollst – es ist echt egal, man kann nichts falsch machen.



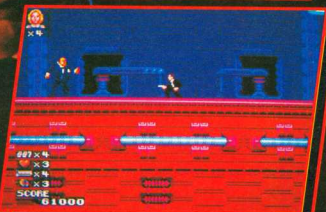
ER IST WIEDER DA... **JAMES BOND**

**007**<sup>TM</sup>

**THE DUEL**



SPITZE GRÜSSE VOM BESSER!



VORSICHT! FÜR DICH NIMMT ODDJOB NICHT SEINEN HUT AB...



HILFE! NIEMAND, DER DICH RETTET, WENN DU IN SCHWIERIGKEITEN BIST!



JAMES BOND - EIN SPIEL, DAS DICH IN ATEM HÄLT BIS ZUM BITTEREN ENDE...

ERSCHEINT  
AM  
007 APRIL

SEGA

MEGA DRIVE

DOMARK

© EON PRODUCTIONS LTD. MAC B. INC. 1992 GUN SYMBOL LOGO  
© 1992 DANJAO SA AND UNITED ARTISTS CO.  
SEGA IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISES LTD.

# ZU GEWINNEN

## Ein Mega Drive Magnum Set

inklusive Sonic The Hedgehog,  
Super Hang On,  
Columns und  
World Cup Italia.

## Ein Game Game Fun Set

inklusive Columns 2,  
Smash Tennis, Rally Challenge und Penalty Kickout.

## Ein Master System + X Set

inklusive Sonic The Hedgehog, Alex Kidd und Tennis Ace

Segas neue Sets bieten jedem potentiellen Sega-Konsolen-Käufer viele Möglichkeiten, vom Standard-Set bis hin zu den neuen Sets, die wirklich etwas fürs Geld bieten und das gesamte Sega-Sortiment umspannen, einschließlich bis zu vier der meistverkauften Spiele.

Das neue Mega Drive Magnum-Set beinhaltet die neueste 16-bit Konsole mit 2 Kontroll-Pads und bis zu vier Spielen, angefangen mit Sonic The Hedgehog; außerdem das brillante Motorradrenn-Spiel Super Hang On, das Rätsel-Spiel Columns, nicht zu vergessen das gallante World Cup Italia. Jedes dieser Games ist schon jetzt ein Klassiker. Mit dem neuen Game Gear Fun Set kommen auch vier Spiele, wie Columns 2, eines der besten Puzzle-Spiele und jede Menge Sport in Smash Tennis, Rally Challenge und dem großartigen Penalty Kickout.

Im Master System + X-Set sind zwar nur drei Spiele enthalten, aber Qualität zählt mehr als Quantität, oder? Wer könnte schon etwas gegen Sonic The Hedgehog, Alex Kidd und Tennis Ace wenden? Wir jedenfalls nicht!

Sega geben jedenfalls demjenigen SegaPro-Leser, der die folgenden Fragen korrekt beantworten kann, die Chance, einen dieser drei tollen Sets zu gewinnen.

Finde also die richtigen Antworten zu den folgenden drei Fragen und schicke Deine Lösung auf einer Postkarte oder per Brief an:

Sega Wettbewerb, Postfach 101 905, 4630 Bochum 1



# WINNEN!

**1. Wie heißt der Level Boss in Sonic 2?**

- a) Tails
- b) Robotnik
- c) Claudia

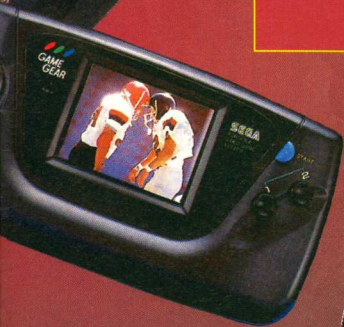
**2. Wieviele Abschnitte findest Du in jedem Level in Lemmings?**

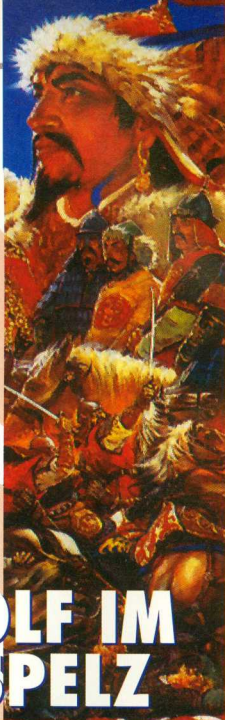
- a) 30
- b) 120
- c) 180

**3. Wieviele Levels findest Du in Shinobi III?**

- a) 5
- b) 6
- c) 8

**Einsendeschluß ist der 31. Mai 1993.  
Viel Glück!**





'The Blue Wolf and the White Doe' ist ein sehr langer Titel für ein herausforderndes und fesselndes Spiel. Es ist eines der ersten ausgewachsenen Kriegsspiele, die auf dem Mega Drive veröffentlicht werden. Es handelt vom Aufstieg und Untergang von Genghis Khans Königreich. Als Khan geboren wurde, war die Mongolei keine politische Einheit, und jeder Stamm kontrollierte sein eigenes Stück Land und kämpfte verbittert gegen andere.

Als Khan aufstieg, vereinte er die verschiedenen Stämme in einer Nation und erhielt den Titel des großen Khans. Du steuerst Khan, wenn er das größte Reich der Geschichte erschafft. Ein oder zwei Spieler können gegen viele Computergegner antreten, um ihr Weltreich auszubauen. Du kannst Pakte schließen und sogar heiraten.

Das Spiel wird auf einem 12 Mbit Modul veröffentlicht und all diejenigen, die auf ein "ordentliches" Kriegsspiel gewartet haben, bestimmt zufriedenstellen.

# 世界の

## MEGA DRIVE AUF DEM HÖHEPUNKT

Das Mega Drive wurde zum am weitesten verbreiteten Videospielsystem in Japan. Die Anzahl verkaufter Geräte liegt zur Zeit bei über 4 Millionen.

Was sagen sie dazu, Mr. Nintendo?



● Welches Land wählst Du für Deinen nächsten Angriff aus?

# EIN WOLF IM SCHAFSPELZ

## NIGHT STRIKER

Taito ist seit langem als einer der führenden Spielhallenbetreiber etabliert und erhielt viel Lob für einen neuen Titel, nämlich Night Striker.

Das Spiel, ein 3D Shoot-'em-up (mit Galaxy Force zu vergleichen) wurde jetzt für die Mega-CD fertiggestellt. Das Spiel wurde speziell für den Gebrauch mit einem Analogystick konzipiert. Er wurde eingeführt, um eine realistischere Kontrollmethode zu schaffen. Du spielst den Helden, der ein Mitglied der Night Striker ist, einer Organisation, die sich um die Sicherheit der Welt kümmert. Deine Mitglieder sind alle Aoe-Piloten, die den neuen taktischen Flieger – genannt InterGray – fliegen. Dieses hochtechnisierte Flugzeug hat zwei sehr starke Laser, die alles mit wenig Kraft zerstören können. Einer dieser Laser kann in den Homing Mode gesetzt werden, kann jedoch dann nur bei schwachen Schüssen benutzt werden.



Die Grafiken sind erstaunlich und der CD Soundtrack ist fantastisch. Mit 21 zu erobernden Ebenen und toller Action ist dieses ein heißes Spiel, das Du Dir unbedingt zulegen solltest.



● Knall es einfach weg!



● Bring die Aliens her!



● Weiche den Lasern der Aliens aus!

### NEUES AUS



## JAPAN

# コナミ

## pro DATUM

### MEGA DRIVE

März		EA	Victor	8Mbit
5	DESERT STRIKE	Taito	CD	
12	NINJA WARRIORS	Taito	CD	
12	DRIVESTAR	Taito	CD	
19	ZOHU ZOHU ZOHU	ES Victor	4Mbit	
19	SIM EARTH	Sega	CD	
19	SPATTERHOUSE 3	Namco	8Mbit	
25	BLUE WOLF	Koei	10Mbit	
26	OUTRUN 2019	Sega	8Mbit	
26	GOLDEN AXE 3	Sega	8Mbit	
26	FINAL FIGHT	Sega	CD	
26	DARK WIZARD	Sega	CD	
26	CYBORG 009	Taito	CD	
26	JAGUAR XJ220	Victor Music	CD	
27	SANOKUSHI 3	Koei	CD	

April		EA	Victor	4Mbit
2	NBA BASKETBALL	Nissen	CD	
2	BANANA 1/2	Sega	4Mbit	
23	LEAGUE PRO STRIKER	Sega	4Mbit	
23	SWITCH	Sega	CD	
30	POPPELNIAD	Shul	CD	
30	3 X 3 EYES	Sega	CD	
30	GAUNTLET	Tengen	8Mbit	
30	ALIEN	Big Tokai	8Mbit	
30	ULTRAMAN	Marba	8Mbit	

Mai		Cabin	CD	8Mbit
25	ILLUSION CITY	Kodama	CD	
31	LEGEND OF THE KNIGHT	Kodama	8Mbit	
31	STEEL TALONS	Tengen	8Mbit	

### GAME GEAR

März		Sega	
19	BUYO BUYO	Sega	
26	MAGICAL CRYSTAL	Sega	
?	SHINING FORCE	Sega	

April		Sega	
26	HYPER BASEBALL	Sega	
30	KICK & RUSH	Sims	
?	SEA OF HARMIA	Sims	

## Jap CHARTS

### MEGA DRIVE

- 1 - Sonic 2
- 2 NEU Super Mah Jong
- 3 NEU Columns 2
- 4 NEU Mickey & Donald
- 5 Sangokushi III
- 6 NEU Turfiles
- 7 NEU Roadbaster FX
- 8 NEU Deadly Moves
- 9 2 Landstalker
- 10 NEU Afterburner III

### GAME GEAR

- 1 Shining Force
- 2 NEU Streets of Rage
- 3 2 GG Shinobi 2
- 4 3 Batman Returns
- 5 5 Nrga Gaiden



## SCHALTE DICH EIN...

Wie schon erwähnt, haben die Japaner einen sehr ungewöhnlichen Sinn für

Humor und dieses Spiel spiegelt ihre Mentalität wieder. Es wurde speziell für den neuen Sega - Mauskontroller geschrieben und ist das erste in einer langen Reihe von Spielen, die speziell für die neue Ergänzung hergestellt wurden.

Die Story ist eine der ungewöhnlich-



sten, die ich jemals in der Spielewelt gesehen habe: Der Planet ist völlig außer Kontrolle, verursacht durch einen Computer namens Switch (Schalter). Er wurde hergestellt, um alle Maschinen zu Hause und in der Industrie zu steuern, er automatisiert die Welt völlig. Du spielst die Rolle eines kleinen Jungen, der die Welt wieder in Ordnung bringen muß, indem er Schalter zu finden hat, der den Computer zu seiner ursprünglichen Form zurückverhilt.

Auf den ersten Blick wirkt Switch wie ein Puzzlespiel, aber erinnert wirklich mehr an eine animierte Komödie. Gag folgt auf Gag und die animierten CD-ROM Grafiken können als außergewöhnlich bezeichnet werden. Jedesmal, wenn Du einen Schalter bedienst, solltest Du die Dinge für den Computer verbessern, anderenfalls bekommst Du großen Ärger...

Das genaue Erscheinungsdatum ist noch ungewiß, aber es sollte nicht mehr lange dauern, bis wir mit den Japanern um die Wette lachen können.

## 世界のスーパーヒーローが帰ってきた

## HYSTERISCHER VERKÄUFER LÄUFT AMOK



The Laughing Salesman ist die Umsetzung eines japanischen

PC-Spieles, das auf einem Comic von Fujio Fujiko basiert. Es wird in der Form einer interaktiven Story präsentiert,

in der Du Entscheidungen für den Verkäufer triffst. Die Story ist nicht besonders klar ausgearbeitet, aber handelt von den Heldentaten eines halb verrückten

Verkäufers auf einer belebten Geschäftsstraße. Die Japaner haben einen anderen Sinn für Humor und das Spiel bestätigt diese Tatsache.



● Die jährliche Konferenz. Eine sehr unangenehme Zeit, wenn Du nichts verkauft hast.



● Wir wäre es mit einer neuen Anzeige mit einem süßen Kleinkind drin?

Die CD-Sammlung der Musik von Streets of Rage 2 verkauft sich so gut, daß der Komponist Yumiko Takahashi eine Karriere als Computermusiker in Erwägung zieht. Die CD enthält Remixes aller Stücke des Spieles und Du solltest sie in Deine Sammlung aufnehmen.

Das japanische Magazin Mega Drive Fan ist dabei, eine Übersicht über alle MD-Spiele zu erstellen, die letztes Jahr herauskamen. Erstaunlicherweise enthält sie nur wenig CD Spiele, was den Eindruck erweckt, daß der Absatzmarkt doch nicht so gewaltig ist, wie Sega Japan versucht, uns weiszumachen. Wir werden Euch die Ergebnisse dieser Auszeichnung so bald wie möglich bringen.

Electronic Arts hat nun dank der japanischen Firma Victor (JVC) endlich den Sprung nach Japan geschafft. Sie setzen langsam alle ihre alten MD Spiele um, und die japanische Öffentlichkeit sollte Ende Mai mit allen neuen Spielen versorgt sein.

Shilleed, das neue Shoot-'em-up-Spiel, kommt nun doch nicht pünktlich auf den Markt und soll jetzt im Spätsommer zu kriegen sein. Das Spiel war so populär auf der Sega World Show, daß Sicherheitskräfte anrücken mußten, um die riesige Menschenmenge unter Kontrolle zu halten, die sich um Plätze in der Warteschlange drängelte, um die Vorabversion zu spielen.

Die Beliebtheit von Rollenspielen in Japan nimmt immer weiter zu, was sich in der Ankündigung von Vay (ähnlich wie Phantasia Star) zeigt. Dieses Mega CD Spiel erhebt den Anspruch, eines der größten überhaupt zu sein, und wird sich sicherlich wie warme Semmeln verkaufen. Aber werden wir noch lange auf die amerikanische Version warten müssen?





So sehen zukünftige Aliens aus. Keine schicken, kaum erkennbaren Sprites mehr, die auf Eure Schießwut warten, sondern wahre dreidimensionale Alpträume kommen auf Euch zu!



Die auf der Messe in Las Vegas gezeigten Demos zeigten die vielen Anwendungsmöglichkeiten der Multimedia-Technik. Spiele, vielfältige Verarbeitungen und die Zukunft der Unterhaltung in einem kleinen Kasten!

# 3DO 3DO DM 1250

Jede neue und bessere Spielmaschine bedeutet eine Reise ins Unbekannte. Eines der neuesten, gemeinsten und mit Sicherheit beeindruckendsten Teile, das in diesen Sommer auf den US-Markt kommt, ist das 3DO von der gleichnamigen Firma. Stellt Euch vor, zu Hause dreidimensionale Spiele einzulegen, die nicht einmal von Spielautomaten dargestellt werden können! Dieser Traum vom technischen Luxus könnte demnächst wahr werden. Die Voraussetzungen scheint das 3DO zu haben...

Das 3DO wurde von einer Firma entwickelt, die zum Teil dem internationalen Multi-Matsushita gehört. Das japanische Imperium, übrigens der größte Unterhaltungskonzern der Welt, setzen auf eine Zukunft voller Spiele. Matsushita gehört sogar Panasonic, der erste Hersteller des 3DO. Zu den Geldgebern gehören auch Softwarene Electronic Arts, die Telefongesellschaft AT&T, Time Warner und MCA Universal. Wenn das kein Qualitätsgarant ist!

Das 3DO wurde im Januar auf der CES in Las Vegas zum erstenmal vorgestellt. Im Moment gibt es erst Prototypen der 32-Bit-Konsole mit CD-ROM, doch auf der Messe wurde schon deutlich, daß die Rechenleistung vom Apple Mac stammt. Das verwundert kaum, baut doch die ganze Entwicklung des 3DO auf den Apple-Geräten auf. Die wichtigsten Hardware-Chips sind noch gar nicht gebaut!

Technisch ist das 3DO wohl eines der aufregendsten und vielversprechendsten Neuerscheinungen seit der Vorstellung des Amiga 1984. Der Hauptantrieb steckt unter dem schwarzen Kasten mit dem CD-Spieler, der 650 MByte ROM und

einen 32-Bit-Hauptprozessor hat. Zum Vergleich: Im Mega Drive versteht ein mündischer 16-Bit-Prozessor sein Tagewerk, nur ein Viertel so schnell wie der des 3DO. Die geballte Rechenkraft des schwarzen Wunders erlaubt Full Motion Video (FMV), die direkte Übernahme laufender Videobilder – eine bahnbrechende Neuerung.

## MULTI-FORMAT

Natürlich ist die Farbe für den Erfolg einer Konsole besonders wichtig. Das 3DO scheint da mit seinen mehreren Millionen Farben, die jederzeit auf einmal dargestellt werden können, gut gerüstet. Damit kommt nur noch der Fernsehemplang mit! Stellt Euch den Krieg der Sterne im eigenen Wohnzimmer vor!

Hardwaremäßige Abstufungen, Rotationen, Bild Drehungen und andere Tricks beherrscht das Gerät neben aller Farbenpracht. Das ist auch gut so, denn wären solche Spielereien der Software überlassen, wäre die hoffnungslos überfordert und Zugriffs- und Darstellungszeiten endlos verlängert. Als erste Konsole hat Nintendos Super NES einen Chip (den Mode-7-Grafikchip) eingebaut, der solche Kunststücke beherrscht – allerdings nur bei 256 Farben gleichzeitig!

Das 3DO wird nicht nur die Software benutzen können, die derzeit von mehreren Herstellern vorbereitet wird. Man kann auch verschiedene Diskformate auf ihm abspielen: Musik-CDs, CDR, CD-G (Musik mit Standbildern) und Foto-CDs. Die Vielfalt ist beeindruckend – daran haben hartesottende CD-Fans jahrelang ihre Freude. Namhafte Softwarehäuser entwickeln

schon Spiele für das 3DO: Electronic Arts, Virgin Games, Psychosis, Bullfrog, Core Design, DMA Design, Dynamix, Gremlin, Interplay, Krisalis, Loriciel, Maxis, Microprose, Millennium, Ocean, Origin, Renegade, Sales Curve, Tribbyte und Westwood zielen die Liste. Angesichts dieser illustren Gesellschaft scheint die Zukunft der Wundermaschine rosig.

## ANSCHLUß ERWÜNSCHT

Das 3DO bekommt zwei Schnittstellen, an die man eine Tastatur, Maus, Modem oder die bald absolut unentbehrliche 3-D-Brille anschließen kann. Mit diesen Anschlüssen ist das Gerät dem Mega CD überlegen, das nur Misch- und Line-Out-Anschlüsse vorweist.

Die zusätzlichen Schnittstellen machen den japanischen Kasten zum Wunderding und Matsushita scheint das Mega CD als Konkurrenz abgeschrieben zu haben. Obwohl das 3DO – abhängig von der Software – zur besten Spielkonsole werden könnte, wird es wohl eher als Multi-Media-Maschine vermarktet werden denn als Spielgerät. Man wird Filme, Computerdaten, Grafik-, Musik- und Videoanwendungen damit benutzen können. Auffällig ist die zurückhaltende Reaktion bzw. mangelnde Unterstützung durch japanische Softwarehäuser. Der Erfolg des 3DO könnte aber von der Unterstützung durch den großen asiatischen Markt abhängen.



# dream M

# LASERACTIVE PIONEER DM3000

Denkt man an Spiele, fällt einem Pioneer, der Hi-Fi-Spezialist, kaum ein. Das könnte sich ändern, wenn das neue Spielesystem hält, was es verspricht.

Die Vorstellung des LaserActive auf der CES in Las Vegas machte es deutlich: CD-Technologie wird salonfähig und bald zum Standard. Wird Pioneers Maschine aber die Verbreitung des Mega Drive erreichen können und vielleicht die Branche revolutionieren? Oder wird es eine teure Erweiterung mit begrenzter Spieleauswahl bleiben?

Pioneer hat ein perfektes Timing für seinen Auftritt gewählt - die Affäre mit Sega hat schließlich für einiges Aufsehen gesorgt. Wie beim 3DO, wird der Spielernachschub über Wohl und Wehe des schwarzen Geräts entscheiden.

Während das 3DO sich vor allem auf maßgeschneiderte Software verläßt, treibt das LaserActive die Kompatibilität einen Schritt weiter. Wer das Grundgerät gekauft hat, kann entscheiden, was er daran anschließt. Zur Wahl stehen das Mega Drive, die hierzulande straflich vernachlässigte PC Engine und eine nette Karaoke-Maschine.

Die weitreichende CD-Nutzbarkeit macht die Stärke des LaserActive aus. Im Prinzip ist es ein CD-Spieler mit erweiterter Architektur, die den Anschluß zusätzlicher Geräte erlaubt. Das hausgemachte LaserActive-System ist hardwaremäßig eingebaut, wird aber ignoriert, wenn ein Fremdstandard erkannt wird. Die Hardware erkennt jedes Format, auch Videodisks.



Einstecken und wohlfühlen, lautet die Pioneer-Devise. Verschiedene Module erlauben den Anschluß unterschiedlicher Geräte.



CD-Spiele von Sega können unglaubliche Qualität erreichen. Schließlich zeigt das LaserActive Spielhüllen - sogar filmreife Grafiken.

## ZWEI STÄMME

Grafik und Sound sind die wichtigsten Bestandteile eines Spiels. Neben allerfeinsten Audiofähigkeiten, die CD-Standard erreichen sind auch die Grafikfähigkeiten des LaserActive spektakulär. Hier können Programmierer ihrem Erfindungsdrang freien Lauf lassen.

Zunächst kann der Analogspeicher mit Hi-Fi-Qualität arbeiten. Hintergrundeffekte, die von heißen

Science-Fiction-Geschehen bis hin zur Hubschraubertour über die Rocky Mountains reichen, werden als Film dargestellt. Das Mega CD dagegen erstellt die Grafiken computerisiert.

Als Zweites läßt der digitale Speicher einen staunen. Hier werden grafische Objekte erstellt. Sie werden gleichzeitig mit der vom Analogspeicher erschaffenen Hintergrundgrafik auf den Bildschirm gezaubert. Das Endergebnis ist eine superschnelle, butterweiche, fantastische Darstellung.

## INTERAKTIVITÄT VORAUSS!

Im Vergleich zu anderer CD- und Laser-Hardware verbindet das LaserActive Ton, Video, Karaoke und Bildungssoftware mit Spielen, elektronischer Textgestaltung, Kindersoftware und interaktiven Filmen.

Hauptziel der Maschine ist es, an jeden Spieler auf der Welt angeschlossen werden zu können

und dem Benutzer die völlige Wahlfreiheit der Anwendung zu geben. CD, CD-ROM und selbst CD-I werden spezielle Ansteckmodule bekommen.

Das wahlweise anzuschließende Mega-LD-Control-Pack wurde mit Segas Zustimmung zusammengestellt. Es eröffnet dem LaserActive-Besitzer Zugang zu einer Riesenauswahl klassischer Mega-Drive-Spiele. Selbsterverständlich können nicht nur Mega-Drive-Module, sondern auch Mega-CDs gespielt werden.

Freilich kostet das Mega-LD weitaus mehr als eine Mega-Drive-/Mega-CD-Kombination, aber dafür ist es eine Erweiterung für einen üblichen CD-Spieler.

## FREUNDFREIE ZONE

Leider erhalten alle, die jetzt von der Supermaschine träumen, einen großen Dämpfer: Pioneer hat noch keineswegs vor, das LaserActive in nächster Zeit offiziell nach Europa zu exportieren. Wahrscheinlich werden also nur wenige, grau importierte Geräte ihren Weg zu einzelnen Händlern finden. Sie werden wohl auch teuer und etwas schlechter sein, das das Originalsystem für den amerikanischen NTSC-Videostandard gebaut wurde.

Das LaserActive bietet für jeden etwas. Ob man mit Musik-CDs, Foto-CDs, Karaoke-CDs, Multimedia-CDs oder Spield-CDs hantiert - die Maschine kann mithalten. Einziges Problem neben der Verfügbarkeit in Europa dürfte der Hausfrieden sein. Wahrscheinlich gibt es bald die ersten Nutzungskalender, damit auch die ganze Familie in den Genuß des Teils kommt. Natürlich haben die Spiele dabei ganz klar Vorrang!

**Zwei neue Spielkonsolen läuten in der Branche eine neue Generation ein. Während der Rest der Unterhaltungswelt mit Kompatibilitätsproblemen und unterschiedlichen Standards kämpft, haben Pioneer und 3DO klammheimlich ihre Schwergewichte entwickelt.**

# MACHINES

# MUTANT LEAGUE FOOTBALL



Die richtige Wahl des Pöfemflüglers ist spielscheidend. Hier ist der Fänger C weit offen für den Touchdown-Paß.



Zeigt die Stelle an, an der der Ball gefangen werden kann. Der Spieler muss etwas rennen, um den Ball zu erwischen.



Umwandlungen von Extrempunkten ähneln denen von John Madden's Football – nur, daß hier ein Skelett lauthals Beifall spendet, wenn ihr punktet!



Als Erstes bemerkt man die geringere Spielerzahl auf dem Feld, die sich aber keinesfalls als Nachteil herausstellt.



Ein „lustiges“ Zwischenspiel. Tötet den Schiri. Es kann nicht immer gepöpselt werden, aber die Versuchung ist groß.

## GAMEPLAN

Aliens sind sonderbar, sonst hießen sie wohl auch nicht so. Sie mögen wohl viele der Dinge, die uns auch lieb sind – aber auf eine andere Art. Unser Leben, zum Beispiel...

Während die Amerikaner ihr Football zum Nationalsport erheben, hat eine fremde Fasse in einer weit entfernten Galaxis ihre eigene Version erfunden. Anstatt auf einem glatten, durch Linien markierten Rasen, tragen sie ihre Kämpfe auf unebenen, steinigern Kampfarenen im Weltraum aus.

Die Mannschaften bestehen aus jedem, der Gewalt mag – und das ist in der Galaxis so ungefähr jeder! Deshalb tragen die Spieler auch stachelbewehrte Rüstungen und gelegentlich Waffen, um den größtmöglichen Schaden anzurichten. Tod und Kämpfe sind allgegenwärtig, aber das wollen die Zuschauer – und was soll man sonst an einem vergnügten Sonntagnachmittag tun?

## PROPLAY

Hinter dieser leicht abartigen Maske verbirgt sich, man ahnt es, ein abgewandeltes American Football. Schließlich könnt ihr bei John Madden weder den Ball durch Dynamit ersetzen, noch den Schiedsrichter bestechen oder gar umbringen!

Die Spieler können ausgetauscht und versetzt werden, und die Rufe sind deutlich geworden, über dem Quarterback erscheint eine Sprechblase, die als Optionsmenü dient. Das Gefährlichste am Spiel ist das Feld – Tretninen, Stacheln, Löcher und ein unbefestigter Rand lassen so manchen Alien straucheln, also paßt auf, wo ihr hintretet!

## PROS

16 Monsterschaften kämpfen buchstäblich

Beim American Football geht's etwas rauh zu, aber wer hätte schon erlebt, daß ein Spieler zum Schiedsrichter schliendert, dessen Mund öffnet und ihm eine Stange Dynamit zwischen die Zähne schießt? Wenn er die Stange noch anzündert und laut lachend davonläuft, kann es sich nur um den abartigen Humor (?) eines Mutant League Football handle! Die Mannschaften bestehen aus Monstern, Aliens und Robotern und haben nur zwei Ziele: 1.) Die Gegenseite zu tötet und 2.) Punkte zu sammeln, wenn es denn unbedingt sein muß.

um das Gegenstück zum Superbowl. Jede hat natürlich besondere Stärken und Schwächen. 19 verschiedene Stadien mit ihren speziellen Fällen und Hindernissen warten auf Euch, und der Grad an Gewalt kann eingestellt werden. Zarbesetzte werden das Modul eh nicht mit der Feuerzange anlassen, aber auch Köpfer sollten sich gewarnt sein lassen. Die härteste Stufe verkürzt die Lebensspanne Eures Teams erheblich!

Tatsächlich steuert sich MLF ähnlich wie John Madden's 93 – kein Wunder, beim gleichen Hersteller. Die Gefahren der Arena verändern den Spielablauf allerdings gewaltig.

Man ist versucht, MLF als Kreuzung zwischen einem abgepöckelten John Madden und dem Brettspiel Blood Bowl zu bezeichnen. Spielverlauf, Taktiken und Strategie sind aber so eigenständig, daß eine neue Kategorie der Blutrünstigkeit eröffnet wird. Vampieren zu empfehlen!



In diesem Spiel hat jeder Teilnehmer etwas zu sagen! Nach einem guten Spiel gibt ein Teammitglied seine Meinung zum Besten.



**MUTANT LEAGUE FOOTBALL**  
EA ● DM 110 ● MAI

FORMAT ..... 8Mbit  
SPILER ..... 2  
STUFEN ..... n/v  
SCHWIERIGKEITSGRADE ..... 5  
BESONDERHEITEN ..... vs  
KONTAKT ..... Sega  
☎ 040/2270961



**AKTION**  
**STRATEGIE**  
**REINDECKT**  
**ZU TUN**





## Die Tiny Toons für Die da... Die da.... Die da... und für Die da!!

Für die vier meistgekauften Spielsysteme - Game Boy, NES, Super NES und Sega Mega Drive - gibts jetzt die fantastischen Vier von KONAMI.

Witziger, intelligenter Videospiele Spaß mit Buster Bunny, Plucky Duck, Hamton und vielen mehr. Super-Grafik in allen Leveln. Videoqualität!!

Der Sound? Echte Ohrwurmklasse! Tiny Toon Adventures. Die neue Dimension für die 16-Bit-Spielekonsolen. Möhrenstark.

Das schreiben Experten: POWER PLAY 3/93: "Super...Technische Perfektion ist bei Konami-Produkten fast Standard, aber Tiny Toon Adventures hebt die Maßstäbe noch in die Höhe".

VIDEO GAMES 3/93: "Unglaublich, was die Programmierer alles in das Spiel gepackt haben... Tiny Toon Adventures ist ein Bombardement an Spielwitz, bei dem ein Gag den nächsten jagt. Wer so was nicht mag, ist selbst schuld."



Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive



Beide Screens: Super Nintendo Entertainment System



KONAMI-Videospiele Adventure - Action - Intelligenz gibts für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 8000 Frankfurt/M. 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

TINY TOON ADVENTURES names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS. JAMES WARNER ENTERTAINMENT COMPANY, L.P. © 1993. Nintendo®, SNES®, NES®, GAME BOY®, the Nintendo Product Seal and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

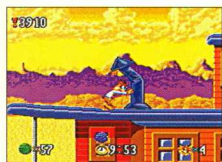
**KONAMI**  
Superstarker Videospiele Spaß



- Läuft Bubsy auf dem Holzrad, wird ein Pfad aus Wollknäueln für ihn ausgelegt. Solche niedlichen Einlagen tragen viel zum Spielvergnügen bei!



- Bubsy auf der Kirmes! Sogar eine heldenhafte Luchs muß ab, und zu mal abschalten können und in dieser Rakete herumzufliegen macht sicher Spaß, wie auch die anderen Kanussellfahrten, die es in diesem Level gibt.



- Bubsy muß auf den herrenlos dahinrasenden Zug springen und ihn anhalten, ehe es einen Unfall gibt. Leichter gesagt als getan!



- Viele Szenen erinnern an Taz-Mania, wie diese Wasserfälle.



- Das verrückte Haus ist Teil des ersten Levels. Man kommt hier leicht, aber extrem schnell voran!



Bubsy wird wohl nicht vor Juni voll spielbar sein, aber schon macht das wilde Pelzknäuel Furore. Wenn die Leute sagen, daß das Spiel groß wird, haben sie recht: 16MBit sollen ins Modul gepreßt werden, vielleicht mehr als alle anderen Spiele zur Zeit!

John Skeel, der Programmierer, ist momentan mit letzten Retuschen und Feinarbeiten zugeeckt. Trotzdem nahm er sich die Zeit für ein kurzes Interview mit uns:

**Wer hatte die Spielidee, und von welchen Titeln ließ man sich inspirieren?**

Bubsy hat im Wesentlichen vier Spielväter: Mike Berlyn, Beckett Gladney, Ken Macclin und mich. Viele Anregungen kommen von den Comics der Warner Brothers und Figuren wie Bugs Bunny.

**Das Spiel ist sehr schnell und erinnert an eine Mischung aus Sonic und Taz-Mania. Ist das beabsichtigt?**

Bis zu einem gewissen Grad schon. Wir wollten ein Spiel schaffen, das die Geschwindigkeit eines Sonic, aber auch die besten Elemente von Titeln wie Castle of Illusion oder Quackshot vereint. Auch wollten wir die Spieltiefe der Mario-Titel erreichen und darüber hinaus unsere eigenen Ideen und Spielablauf verwirklichen.

**Wie geht es weiter, nachdem Ihr eine Idee für ein Spiel habt?**

Wir stellen einen Entwurf von rund 20 Seiten zusammen, in dem die Figuren, der Zeitplan und ein Budget beschrieben sind. Danach stellt ich ein Team zusammen und das gesamte Spiel wird zu Papier gebracht. Anschließend müssen alle Teile zusammengesetzt werden! Die Vorabversion wird von neuen

Spielern auf Herz und Nieren getestet, dann bügeln wir die letzten Unebenheiten aus. Zum Schluß muß das Modul durch die Qualitätskontrolle, wo ein gesondertes Team noch einmal gnadlos alles auf Bugs und Fehler durchforstet. Hat das Spiel auch die Hürde genommen, ist es fertig! Dann wird erstmal gefeiert, Bier getrunken und sich ausgerührt!

**Wir bietet Bubsy den Mega-Drive-Spielern?**

Wir wollten einen Titel herstellen, der sich gut spielen, aber nicht einfach lösen läßt. Wir haben uns um Spieltiefe bemüht: Es gibt viele Extras und versteckte Bonushöhlen in den Abschnitten. Außerdem muß Bubsy einen richtigen Charakter haben. Also haben wir ihn groß gezeichnet mit vielen Merkmalen, Handlungsmöglichkeiten und sogar Sprachausgabe! Bubsy und seine Gegner haben besonders viele Animationsphasen, damit man richtig ins Spiel versetzt wird.

**Wie lange habt Ihr für das Projekt gebraucht?**

Der erste Vorschlag kam im Juli 1991, das Team war im Januar 1992 vollständig und an der Arbeit. Leider haben wir viel länger gebraucht als wir vorhatten, weil Sega einen



- Ho, wer ist cool oder was? Abgesehen davon, daß er die Welt retten muß, hat Bubsy zuweilen Zeit, sich lässig in Positur zu stellen.

Rechtsstreit gegen Accolade anfang. Der hielt uns fünf Monate lang auf, aber wir hoffen trotzdem, Bubsy im Mai veröffentlichen zu können.

**Welches sind Deine Lieblingsspiele?**

Das ändert sich mit den Neuerscheinungen. Den ganzen letzten Sommer habe ich Civilization gespielt, Populous mochte ich auch gerne. Columns hat mich völlig süchtig gemacht, und Sonic mußte ich solange spielen, bis ich es schließlich durch hatte! Im letzten halben Jahr hatte ich allerdings keine Zeit, irgendetwas außer Bubsy zu spielen.

**Zum Abschluß: Bevorzugst Du Sega oder Nintendo?**

Ich programmiere Spiele für beide 16-Bit-Konsolen. Jede hat ihre Vor- und Nachteile. Das Super NES hat eine größere Farbpalette, aber die zwei schnellen Prozessoren des Mega Drive geben mehr Spezialeffekte und flüssigere, flottere Animationen her! Beide Versionen sollten einander ähnlich sein, aber ich denke, auf dem Mega Drive wird Bubsy etwas schneller.



# BUBSY AUF DER GROßEN LEINWAND!

Zweifellos wird der coole Kater bald eine Kultfigur. Er bekommt sogar seinen eigenen Film! The Bobcat in the wild zeigt Luchs in ihrem Lebensraum und soll neben dem Spiel in Konsolenläden vorgeführt werden. Vielleicht wird Bubby sogar in einer landesweiten Werbekampagne auftreten. Vermutlich werden auch alle möglichen Bubby-Artikel zu kaufen sein. Wenn das so weitergeht, endet der Luchs vielleicht noch in einer eigenen Fernsehshow...

Der Film hat stolze 125 000 DM gekostet und besteht vor allem aus dokumentarischen Szenen über Luchs und ihr Durchsetzungsvermögen. Accolade scheint wild entschlossen zu sein, ihrer Figur mehr Charisma und Präsenz zu verleihen als Sega Sonic. Man darf gespannt sein, wie die Konfrontation verlaufen wird!

# BUBSY



Langsam gehen einem Jump-'n'-Runs auf die Nerven. Ein Sprite ist niedlicher als das andere – aber Accolade ist drauf und dran, das zu ändern. Bubby ist der coolste, abgefahrenste Straßenkater, den die Stadt je gesehen hat, und, Mann, hat der 'ne Einstellung!

Die Programmierung hat sage und schreibe zwei Jahre gedauert, aber das Ergebnis kann sich jetzt schon sehen lassen. Bubby hat das Zeug zum Mega-Star, obwohl man von dem listigen Luchs noch viel zu wenig weiß. Eines ist sicher: Er wird das Mega Drive im Sturm erobern und – darf man es aussprechen? – dem blauen Stacheltier vielleicht kräftig Konkurrenz machen.

Im CLAWS ENCOUNTERS OF THE FURRED KIND

## SPIELPLAN

Bubsys Geschichte ist reichlich abgedreht. Er ist auf der Suche nach seinen geliebten Wollknäueln, die von verrückten Wissenschaftlern gestohlen worden sind. Die Forscher dachten allen Ernstes, die Wollknäuel seien der einzig wahre Brennstoff für ihre Plasmamaschinen. Jetzt liegen die Knäuel in 16 Leveln verstreut, und der Luchs muß sie wieder einsammeln.

Leichter gesagt als getan, wenn man weiß, daß es ein volles Dutzend verschiedener Todesarten und – Szenen für das flotte Felltier gibt. Schafft ihr es irgendwann, das ganze Spiel zu lösen, seid ihr völlig kaputt, denn es ist riesig! Jede der fünf Welten besteht aus drei Abschnitten, die letzte aus vieren. Dazu kommen etliche Bonuslevels und eklige Endgegner. Zu Beginn jedes Levels gibt Bubby hörbar Kommentare ab, und die Soundeffekte sind sehr realistisch.

## PROS

Neben Streets of Rage 2 und Landstalker ist Bubby eines der wenigen Module mit 16 MBit. Das setzt hohe Maßstäbe! Abgesehen von den Sterbeszenen wartet Bubby mit comicartigen Einlagen und vielen

Nebenspielen auf.

Eines ist neu: Das Katzentier kann gleiten! Drückt Knopf A, und schon breitet Bubby seine Arme aus und gleitet sanft nach unten – eine Fertigkeit, die er in späteren Abschnitten oft einsetzen muß.

Bubby läßt sich leicht steuern und spielen, macht großen Spaß und scheint dabei viele Überraschungen zu bieten. Superschnell und schön anzusehen, läßt es so manche Entdeckung zu. Die Programmierer versprechen jedenfalls ein ziemlich langes Spielvergnügen, zumal der Luchs nicht linear vorgehen muß, sondern sich unterschiedliche Wege suchen kann. Selbst, wenn ihr bis ans Ende gelangt, habt ihr garantiert nicht alle Leben und Extras auf Anhieb entdeckt.

## PROPLAY

Nach nur einer Stunde Spiel fällt es schwer, dieses Riesenmodul zu beurteilen, aber es scheint nicht zu leicht angelegt zu sein. Bubby hat auf jeden Fall Sonics Geschwindigkeit, aber keine Ringe. Rennt er gegen etwas Tödliches, verliert er ein Leben, aber zum Glück gibt es Reset-Punkte. Wir sind auf das fertige Spiel gespannt!



## BUBSY THE BOBCAT

ACCOLADE ● DM 120 ● JUNI

FORMAT ..... 16Mbit  
 SPIELER ..... 1  
 STUFEN ..... 16  
 SCHWIERIGKEITSGRADE .... 5  
 BESONDERHEITEN ..... n/v  
 KONTAKT ..... Accolade

Accolade ● 0811 5778300



## AKTION



## PROGRAMMIERT STRATEGIE



# pro DATUM

97

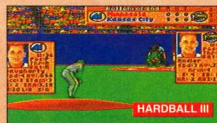
## MEGA DRIVE

**MEGA-LO-MANIA • VIRGIN • DM 119.95**  
Machhungrige Götter mißbrauchen unschuldige Menschen, um auf ein paar Inseln ihre Kämpfe auszutragen. Hilf' Deinen Leuten, neue Waffensysteme zu entwickeln und alle 27 Inseln im Spiel zu erobern.



**PAPERBOY 2 • DOMARK • DM 119.95**  
Zuerst war's ein Atari-Automatenspiel, das in jeder nur möglichen Version erschienen ist. Die Fortsetzung ist dem ersten Spiel sehr ähnlich und übergibt Dir die Kontrolle über einen Zeitungsjungen auf seiner Morgenrunde.

**FATAL FURY • SEGA • DM 129.95**  
Zwei Brüder in einem Straßenkampf im Fernen Osten, die den Tod ihres Vaters rächen wollen. Das Spiel wurde ursprünglich fürs Neo Geo geschrieben und veröffentlicht, dann kam's durch Sega auf MD.



**HARDBALL III • ACCOLADE • PREIS n/v**  
Der letzte Schrei in der Hardball-Serie

bietet genau detaillierte Grafiken und neue Mannschaftsspiele, in denen Dich Deine Kameraden in wichtigen Spielen unterstützen.

**CYBORG JUSTICE • SEGA • DM 119.95**  
Dieses Scrolling Beat-'em-Up ist für zwei Spieler und hat eine interessante Seitenlinie: Du kannst die Einzelteile der zerschmetterten Roboter auf sammeln und an Dir selbst befestigen und so 200 verschiedene Killerkombinationen kreieren!

**CAPTAIN PLANET • SEGA • DM 99.95**  
Vier junge Leute haben Kontrolle über je eine Naturgewalt. Ein Plattform/Arkadeabenteurer plus Umweltkunde.



**SUPER KICK OFF  
US GOLD • DM 119.95**  
Die Umwandlung vom Amiga-Fußballklassiker ist ein echter Knüller. Realistische Ballkontrolle mit zahlreichen Optionen halten Dich lange im Bann des Spiels.



**BULLS VS BLAZERS • EA • PREIS n/v**  
Mehr Basketball-Action mit einer modernisierte Mannschaft und sogar noch mehr Spielern. Wähle Deine Spieler und schicke sie aufs Spielfeld. Bei diesem Spiel kannst Du sowohl ein einzelnes Match als auch eine ganze Saison spielen.

## MASTER SYSTEM

**BATMAN RETURNS • SEGA • DM 89.95**  
Ein merkwürdiger Typ namens Pinguin läuft Amok durch Gotham City und Batman muß ihn aufhalten. Gleichzeitig taucht eine mysteriöse Dame namens Cat Woman auf, die etwas gegen den maskierten Helden zu haben scheint. Ein Plattformspiel mit ein paar versteckten Extras.

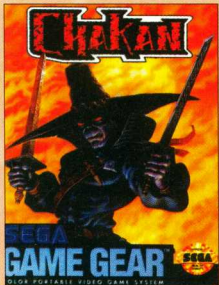
**PITFIGHTER • DOMARK • DM 89.95**  
Dieses Atari-Münzspiel hat als

Konsolenspiel noch keinen Erfolg gehabt. Das Münzspiel hatte digitalisierte Grafiken zu bieten; echte Schauspielerei wurden benutzt, um die Kämpfer darzustellen.

## GAME GEAR

**HOME ALONE • SEGA • DM 89.95**  
Du mußt Kevin durch die Nachbarschaft leiten, um ein paar sehr dumme Einbrecher davon abzuhalten, in die Villen einzubrechen. Stelle Fallen auf und führe die Diebe zu ihrem Untergang. Du bist die einzige Person, die Häuser und Ihren Inhalt beschützen kann.

**CHAKAN • SEGA • DM 89.95**  
Der Forever-Man geht noch immer um und wird sein Ende auf Deinem Game Gear finden.



**STRIDER II • US GOLD • DM 89.95**  
Dem letzten Strider – eine Organisation, die die Welt vor Außerirdischen beschützt – fällt es wieder einmal zu, dieselbe zu retten!

APRIL

## MEGA DRIVE

### OUTRUN 2019 • SEGA • DM 119.95

Kommt diese Outrun-Serie nie zum Schluss? Dieses Spiel in der nahen Zukunft und Du sitzt am Steuer eines superschnellen, futuristischen Autos. Ist in Japan unter dem Namen "Juncker's High" veröffentlicht worden.

### WARSPPEED • ACCOLADE • PREIS n/v

Man kann dieses Spiel nur als eine Kombination aus Elite und Star Raiders beschreiben. Allen wollen unseren Planeten überfallen und Du bist der einzige Pilot, der sie besiegen kann.



### GLOBAL GLADIATORS VIRGIN • DM 119.95

Mick und Mack flitzen um die Welt und räumen sie auf, während Ronald McDonald ihnen mit Rat und tat zur Seite steht.

### MUTANT LEAGUE FOOTBALL ELECTRONIC ARTS • PREIS n/v

Spiele American Football auf eine andere Art! Lege Deinen Gegner,



# pro PREVIEW

Mannschaftskameraden oder auch den Schiedsrichter um. Gefährliche Fouls und erfindische Spieltaktiken sind an der Tagesordnung und, ehrlich gesagt, mögen die Fans es so!

### ANOTHER WORLD VIRGIN • DM 119.95

Dieses Spiel ist zuerst vor einem Jahr auf dem Amiga veröffentlicht worden und ist eines der empfehlenswertesten in diesem Monat.



### HUMANS • IMAGITEC • PREIS n/v

Wenn Du schon Lemmings für dumm gehalten hast, wirst Du bei diesem Spiel Deinen Augen nicht trauen. Arbeite Dich durch ein paar schwierige Puzzles, indem Du die Bewegungen und Aktionen der Humans kontrollierst. Versuche, die Gefahren dieses prähistorischen Planeten zu meiden und hilf der menschlichen Rasse, sich weiterzuentwickeln.



### GADGET TWINS IMAGITEC • PREIS n/v

Dieses Spiel ist wirklich furchtbar süß. übernimm die Kontrolle über die Gadget Twins, während sie durch die Stufen mit vielen Monstern und Bösewichten ziehen, um ihren König zu retten.

### FLASHBACK • US GOLD • DM 129.95

Die sehnsüchtig erwartete Fortsetzung zu Another World ist endlich da! Die Mega Drive Version ist beinahe fertig und bietet dieselben außergewöhnlichen Animationen wie

ihre Vorgänger.

## MASTER SYSTEM

### WIMBLEDON 2 • SEGA • DM 99.95

Wimbledon 2 ist ohne Zweifel das beste Tennis-Spiel auf dem MS! Spiele ein ganzes Tennis-Match, Singles und Doubles und Du kannst sogar mit einem Freund zusammen gehen den Computer antreten.

### GLOBAL GLADIATORS VIRGIN • DM 89.95

Mick und Mack benötigen Deine Hilfe, um die Erde von Umweltverschmutzung zu retten. Führe sie durch dieses lebhabte Plattformspiel und kille jedes schleimige Monster, das Du triffst.



### WONDER BOY IN MONSTER WORLD SEGA • DM 89.95

Kombination aus Plattform- und Kinderspiel. Im letzten Jahr ist es auf MD ganz gut angekommen. Eigentlich erstaunlich, wenn man bedenkt, wie kitschig es aussieht. "Lenke" Wonderboy, wenn er versucht, das Land von Monstern zu befreien.

### STREETS OF RAGE • SEGA • DM 99.95

Bis jetzt gibt's kein einziges ordentliches Beat-'em-Up auf dem MS. Sega hoffen, dem mit der Veröffentlichung von Streets of Rage Abhilfe zu leisten. In diesem Spiel versuchst Du, mit Hilfe von ein paar Ex-Polizisten, Mr X's Truppe von den Straßen der Stadt zu vertreiben.

### WORLD TOURNAMENT GOLF SEGA • DM 89.95

Golfspiele fürs MS sind sehr selten, also kam diese Veröffentlichung von Sega schon sehr gelegen für alle Mochtegern-Golfer in der MS-Gemeinde.

### RAINBOW ISLANDS • SEGA • DM 89.95

Ein klassisches Amiga-Spiel, das für Sega-Konsolen umgewandelt worden ist und die Fortsetzung des sehr erfolgreichen Bubble Bobble, das MS-Besitzer schon einige lange Nächte gekostet hat.

## GAME GEAR

### GLOBAL GLADIATORS VIRGIN • DM 89.95

Diese Mick und Mack kommen aber auch überall hin! Räume mit Hilfe des "grünen" Ronald McDonald die Erde auf.

### KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE FLYING EDGE • DM 79.95

Hilf Krusty und den anderen Simpsons, das Fun House von Ratten zu befreien. Eine Kombination aus Plattform- und Puzzlespiel.



### TOM & JERRY • SEGA • DM 79.95

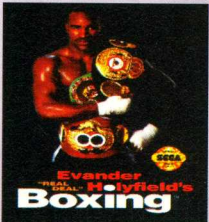
Jerry findet Vergnügen an vielen Dingen, aber hauptsächlich macht es ihm Spaß, von Tom gejagt zu werden und ihn in eine seiner Fallen zu locken.

### TAILSPIN • SEGA • DM 89.95

Baloo und Kid holen Lieferungen von 9 exotischen Orten der Welt ab, um einen Wettbewerb zu gewinnen. Dem Gewinner winkt ein Vertrag auf Lebenszeit mit der Fluglinie. Das Spiel ist eine Kombination aus Plattform-Puzzle und Shoot-'em-Up.

### EVANDER HOLYFIELDS ACCLAIM • DM 89.95

Dieses Boxspiel war ein Riesenerfolg auf dem MD, aber diese GG-Version hat eine ganz andere Perspektive zu bieten.



## MEGA DRIVE

### SUPERMAN • VIRGIN • DM 119.95

Der Typ, der darauf besteht, seine Unterwäsche über seiner Hose zu tragen, springt in Deinen Mega Drive. Eine Kombination aus Plattform-Action und Scrolling Beat-'em-Up.



### STRIDER II • US GOLD • DM 119.95

Der letzte überlebende Strider, einst die Verteidiger der Erde, muß wieder einmal die Welt vor Aliens retten. Er hat nur ein Schwert zur Verfügung, mit dem er sich von Plattform zu Plattform schwingt. Keine leichte Aufgabe...

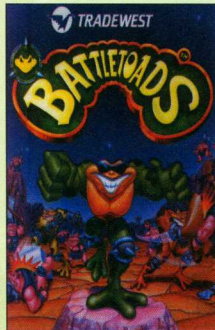


### SHINING FORCE • SEGA • DM 139.95

Dies ist die Fortsetzung zu Shining in der Darkness. Hat durch den großzügig vertretenen japanischen Text etwas an Attraktion verloren...

### BATTLE TOADS • SEGA • DM 119.95

Diese Typen sind wahrscheinlich nur dazu kreiert worden, sich über die Turtles lustig zu machen! Du kontrollierst eine riesige Ninja-Kröte, die sich ihren Weg durch dieses Scrolling Beat-'em-Up kämpft. Das Spiel hat eine erfrischend humorvolle Seite.



### POPULOUS 2 • VIRGIN • DM 119.95

Populous 2 ist seit beinahe einem Jahr auf den Heim-Konsolen zu Hause, ist aber gerade erst für den MD fertiggestellt worden. Das Spiel könnte auf "Two Tribes" umbenannt werden, aber warten wir's ab...



## MASTER SYSTEM

### HOME ALONE • SEGA • DM 89.95

Zwei sehr dumme Einbrecher suchen sich zur Weihnachtszeit das falsche Haus aus - Kevin muß Fallen stellen, um die Einbrecher aufzuhalten, bis die Polizei kommt.

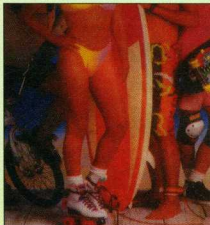
### TECMO WORLD CUP SOCCER '93 SEGA • DM 89.95

Früher war es mal ein ganz passables Automaten-Fußballspiel, nun ist es also fürs MS zu haben und rivalisiert gegen Champions of Europe und Super Kick Off.



### CALIFORNIA GAMES 2 SEGA • DM 89.95

California Games 2 ist die Fortsetzung in einer ganzen Reihe von Spielen, wie z. B. Summer Games, das zu seiner Zeit eine Menge Joysticks zerbrochen hat. CG 2 folgt demselben Muster, aber ohne Joysticks zu zerbrechen...



### BATTLE TOADS • VIRGIN • DM 89.95

Übernimmt die Kontrolle über die amphibischen Kampfpertner, während sie sich durch alle möglichen und unmöglichen Situationen kämpfen. Diese Typen sind bestimmt nur dazu erfunden worden, um die Turtles auf den Arm zu nehmen...

## GAME GEAR

### GREENDOG • SEGA • DM 69.95

Du mußt Greendog helfen, sein Surfboot wiederzufinden und in den Sonnenuntergang zu segeln.

### INCREDIBLE CRASH DUMMIES ACCLAIM • DM 79.95

In Amerika sind diese Typen sehr beliebt, sie haben sogar ihre eigene Zeichentrickserie und nun ihr eigenes Spiel, in dem Du ihnen bei schwierigen Stunts bestehen kannst.

### HUMANS • IMAGITEC • PREIS n/v

Hilf den prähistorischen menschlichen Wesen, in ihrer harten und trostlosen Umwelt zu überleben. Sie sind dumm und etwas haarig... Eine Variante zu Lemmings.



## MEGA DRIVE

### F15 STRIKE EAGLE MICROPROSE • PREIS n/v

Dies ist eins der ersten Flugsimulationsspiele von Microprose, das jetzt für den MD konvertiert worden ist. Wenn es auch nicht so detailliert ist, wie die riesigen PC-Flugsimulatoren, hat F22 Interceptor doch bewiesen, daß es für den Mega Drive möglich ist...

### MIG 29 FULCRUM DOMARK • DM 119.95

Fliege den furchterregendsten Bomber der kommunistischen Nationen (nicht, daß diese etwa noch existieren...) gegen die dekadenten amerikanischen Kapitalisten und ihre großen, langsamen Maschinen. Nichts für zaghafte Spieler.



## MEGA DRIVE

### SHINOBI III • SEGA • DM 119.95

Joe und die Neo-Zeid sind wieder da! Neue Bewegungen, Waffen und Zauberei helfen dabei, diese fiesen Gangster zu besiegen und die Stadt zu befreien.

# DER SEGA SPEZIALIST

Mega Drive Sonic Set .....259.-  
 Mega Drive Magnum Set .....339.-  
 Mega Drive ohne Spiele 199.-  
 Mega Stick .....a.A.  
 Mega Fire Pad.....49.-

## MEGA DRIVE

Two Crude Dudes .....94.-  
 Atomic Runner .....94.-  
 Captain Planet .....94.-  
 Tiny Toons.....99.-



Terminator 2 .....99.-  
 Global Gladiators .....109.-  
 CoolSpot .....109.-  
 G-loc .....109.-  
 Another World .....109.-  
 Chiki Chiki Boys .....109.-  
 Muhammed Ali Boxing.....a.A.  
 Splatterhouse 3.....119.-

King Salmon.....119.-  
 Desert Strike .....99.-  
 PGA Tour Golf 2 .....a.A.  
 Streets of Rage 2 dt.....94.-  
 Sunset Riders .....95.-



Side Pocket .....94.-  
 Rolo to the Rescue .....104.-  
 Mega -Lo- Mania .....a.A.  
 Sonic 2 .....89.-  
 Powermonger .....109.-  
 World Class Leaderboard.....109.-  
 Mickey & Donald .....89.-  
 Ecco the Dolphin .....104.-  
 Thunderforce IV.....104.-  
 Flashback .....a.A.  
 Fatal Fury .....a.A.  
 NHLPA Hockey 93 .....104.-  
 Turtles.....109.-

## GAME GEAR

Game Gear mit 4 Spielen .....239.-  
 Game Gear Sonic Set .....289.-  
 Alien 3 .....79.-  
 Global Gladiators .....84.-  
 Tazmania .....84.-  
 Tailspin (US) .....79.-

## MASTER SYSTEM

Master System II mit Sonic,  
 Alex Kid 1 und Tennis .....189.-  
 Wonderboy 5 .....94.-  
 Mickey Mouse 2 .....84.-  
 Global Gladiators .....84.-  
 Sonic 2 .....79.-  
 Master of Darkness .....84.-

## SUPER KNÜLLER MEGA DRIVE

Twinkle Tale .....89.-  
 Lemmings .....99.-  
 Risky Woods .....99.-  
 Super Fantasy Zone .....99.-  
 Cadash .....79.-  
 Simpsons vs Space Mutants 79.-

Aquatic Games .....79.-  
 Rampart .....79.-  
 Batman Returns .....89.-  
 Crüe Ball .....99.-  
 A Palmer Tour. Golf .....59.-  
 Super Thunder Blade .....69.-  
 Sonic 1 .....79.-  
 Revenge of Shinobi .....59.-  
 Phantasy Star 2 .....79.-  
 Phantasy Star 3 .....79.-  
 Sword of Vermilion .....89.-  
 Spiderman .....89.-  
 Strider .....89.-  
 Dick Tracey .....89.-  
 Ghouls n Ghosts .....89.-  
 Gynoug .....89.-



**Juliuspromenade 11 8700 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06**

# Vorschau

AUSGABE 8

# SEGA pro

**Im Nächsten SegaPro bringen wir Reviews über folgende Spiele:**

*Cal Ripkins Baseball, Captain America, Cool Spot, Fatal Fury, George Foreman Boxing, Hardball III, Mutant League Football, NBA All Star Challenge, Outlander, Paperboy 2, Pigskin Footbrawl, Pro Quarterback, Tiny Toon Adventures, X-Men, Global Gladiators, Land Of Illusion, Master of Darkness und viele mehr!*

**Außerdem haben wir für Euch die konkretesten zu allen Sega Mega Drive, Master System und Game Gear-Spielen.**

**Die siebte Ausgabe von SegaPro ist vom 28. Mai an beim Zeitschriftenhändler erhältlich.**

# SEGA pro

## NACHBESTELLUNGEN

Die ersten 5 Ausgaben von Deutschlands informative und farbenfrohem Lesestoff für Master System, Mega Drive, Game Gear und Mega CD sind immer noch zu haben; aber beeilt Euch, sie finden reißenden Absatz!



### Ausgabe 1 DM 6.50

Unsere explosive erste Ausgabe mit Previews zu Sonic 2, Superman und Smash TV. Außerdem mit kompletten Reviews zu Alien 3 (MD), Atomic Runner (MD), Ninja Gaiden (MS), Prince of Persia (GG), Thunderforce IV (MS) und viele mehr. Auch in diesem Heft: 7 Seiten Shoot-'em ups.



### Ausgabe 2 DM 6.50

Mit zu dieser Ausgabe gehört der erste Teil unserer A-Z Broschüre mit Spiele-Hilfen, -Tips und -Tricks! In diesem Informationsgeladenen zweiten SegaPro - Heft findet Ihr Reviews für Gadget-Twins (MD), Greendog (MD), Predator 2 (MD), Splatterhouse 2 (MD), New Zealand Story (MS), Smash TV (MS), Super Monaco GP 2 (GG), Super Off Road (GG) und viele mehr.



### Ausgabe 3 DM 6.50

Teil 2 der exklusiven A-Z Spiele-Tips und -Tricks. Außerdem eine ausführliche, 12 Seiten lange, bebilderte Spielanleitung. Reviews gibt's für Wonderdog (CD), Krusty's Fun House (MD), Lemmings (MD), NHLPA Hockey '93 (MD), SCI (MS), Tom & Jerry (MS), Chuck Rock (GG), Super Off Road (GG) u.v.a.



### Ausgabe 4 DM 6.50

Ein gigantisches Sonic 2 Poster von Sega kommt gratis mit der Februar-Ausgabe. Im Heft: Eine 16 Seiten lange, herausstrennbare Anleitung zu Sonic 2 für alle Sega-Konsolen; außerdem eine bebilderte Komplettlösung zu Predator 2. Reviews zu Black Hole Assault (CD), Crüe Ball (MD), James Pond (MD), T2: Das Arkadespiel (MD), Pit Fighter (MS), Batman Returns (GG).



### Ausgabe 5 DM 6.50

Ein exklusives Review zu Global Gladiators! Außerdem auf 4 Seiten ein ausführlicher Bericht über die Spiele und Neuheiten der CES in Las Vegas. Wir haben Amstrad Mega PC unter die Lupe genommen; unglaublich, was diese Maschine zu bieten hat! Eine komplette Asterix-Lösung auf 12 Seiten und Reviews zu Aleste (CD), Batman Returns (MD), Ecco (MD), Toxic Crusaders (MD) und mehr!



### Ausgabe 6 DM 6.50

Ein ausführliches Review zu Segas Superhit Landstalker unter der erste Teil unserer Sonic 2 Lösung! Auch in diesem Heft: Für alle Fußballfans hat sich das Warten gelohnt: Preview zu Kick Off fürs MD; außerdem Reviews zu Ariel (MD), Deadly Moves (MD), MegaMania (MD), Shinobi II (GG), Streets Rage (GG), Strider II (MS), TaMania (MS) und 12 Seiten Prince of Persia-Lösung.

Bitte schickt mir die folgende(n) Ausgabe(n) von SegaPro:

		ANZAHL	PREIS
Ausgabe 1	DM 6,50		
Ausgabe 2	DM 6,50		
Ausgabe 3	DM 6,50		
Ausgabe 4	DM 6,50		
Ausgabe 5	DM 6,50		
Ausgabe 6	DM 6,50		

Zwischensumme:

DM

Portokosten

1 bis 3 Ausgaben: DM 4,-

4 und mehr Ausgaben: DM 8,-

DM

Scheck zahlbar  
an SegaPro

DM

Name .....

Anschrift .....

.....

.....

.....

.....

Bitte schickt diesen Kupon und eine Kopie davon (zusammen mit einem Scheck über die korrekte Summe, zahlbar an *SegaPro*) an folgende Adresse:

**SegaPro Nachbestellungen,**

**Postfach 101 905,**

**W-4630 Bochum 1.**

Scheck muß der Bestellung beiliegen.

# pro reviews INDEX

## DAS BEWERTUNGSSYSTEM

### EINLEITUNG

Nur ein kleiner Einblick in die Story des Spiels. Meistens ein kurzes Resümé vom Coverlay - nur nicht so langweilig.

### PROVIEW

Dies ist das Herzstück des Reviews. Hier erfährst Du, was wir von den Grafiken, Sound, Spielbarkeit, etc halten. Wir informieren Dich über Besonderheiten und andere wichtige Dinge, die Du austesten und ansehen solltest.

### PROTIPS

Eine kleine Unterstützung, die Dir helfen soll, die ersten Minuten des Spieles gefahrlos zu überstehen. Hilft auch desöfteren über die 'unüberwindliche' Stelle hinweg.

### PROSCORE

Hier werden die guten und schlechten Punkte eines Spiels bewertet. Ein Spiel, das super Grafik und erstklassigen Sound hat, bei dem aber die Spielbarkeit sehr mies ist, wird sicherlich keine sehr hohe Bewertung bekommen. Der endgültige ProScore hängt vom Gesamteindruck ab, den ein Spiel hinterläßt. Auch der Verkaufspreis ist ein wichtiger Punkt, auf den geachtet wird.

### PROYO!

Der 'ProYO!' ist unsere Auszeichnung für alle die Spiele, die eine Wertung von über 90% erhalten haben. Diese Spiele sind ein Muß für Deine Sammlung.

### MASTER GEAR

Jedes Master System Review enthält einen kleinen Abschnitt, in dem darauf eingegangen wird, wie sich dieses Spiels mittels 'Master Gear Konverter' auf der Game Gear spielen läßt (sind die Grafiken erkennbar, ist der Sound okay, usw.)

### PROLESER!

Hier ist die Chance, Eure höchstpersönliche Meinung zum besten zu geben! Schreibt Eure eigenen Reviews zu den Top-Spielen der Saison, positiv oder negativ oder auch mit einem kleinen Augenzwinkern, vergesst nicht, es ist "nur" ein Spiel. Wir

würden uns über Einsendungen von Euch freuen, besonders mit Fotos von Euch oder gemalten "Kunstwerken". Gelingene Reviews werden zusammen mit unseren eigenen Reviews abgedruckt, also werft Eure Denkmäschinen an und sendet uns ein kleines Essay, wir warten schon gespannt...

## FLAGGEN



In Deutschland erhältlich



Zur Zeit nur außerhalb Deutschlands erhältlich



Zur Zeit nur in Japan erhältlich



Zur Zeit nur in den USA erhältlich



Chuck Rock .....	55
Hook .....	52
Kris Kross: Make my Video .....	30
Sherlock Holmes .....	38



Another World .....	46
Clue .....	59
G-loc .....	42
Humans .....	58
Monopoly .....	59
Out Run 2019 .....	56
PGA Tour Golf II .....	50
Revenge of the Joker .....	48
Sunset Riders .....	24
Super Kick Off .....	32



Batman Returns .....	54
James Bond: The Duel .....	34
Tecmo World Cup '93 .....	28
Wonder Boy in MW .....	40



Ariel: Little Mermaid .....	44
Chakan .....	45
Evander Holyfield Boxing .....	26



• Leider sind die Indianer des Wilden Westens nicht besonders freundlich. Im Spiel sind sie nur tot zu gebrauchen.



• In der Bonusrunde hetzt ihr zu Pferd einen Planwagen hinterher, der Extras fallen läßt.



• In manchen Gebäuden wartet nicht nur ein Power-Up, sondern zwischen auch ein fiesches Mädel.



**N**achdem Sunset Riders vor rund einem Jahr in den Spielhallen Furore machte, setzte Sega-Neuling Konami jetzt auf seine Wirkung als Mega-Drive-

Modul. Im hübschen Titelscreen reiten unsere beiden Helden in die Abenddämmerung hinein. Die japanischen Programmierer haben ein tolles Hitzefilmern der Luft hingekriegt – nur schade, daß es im Spiel selbst nicht benutzt wird.

Ihr könnt alleine oder zu zweit für Recht und Ordnung antreten, und demnach zwischen zwei Kämpfern wählen. Billy ist ein ruhiger, cooler Typ, der sich nie von seiner Peacemaker-Pistole trennt, während Carmano ein mexikanischer Pistolero reinsten Wassers ist. Man sieht ihr förmlich Zigarrenstummel spucken und sich auf die nächste Runde Tequila freuen.

Das Spiel erinnert ein bißchen an Rolling Thunder 2. Ihr könnt auf die höheren Vorsprünge von Dächern, Hallen und Eisenbahnhängen springen oder Extras aus Saloons abräumen. Das wilde Treiben, in dem auch schon

**PROTIP** Um den ersten Endgegner zu besiegen, müßt ihr Euer Feuer auf die zwei Fässer konzentrieren, die vor ihm stehen. Ohne deren Schutz könnt ihr ihn dann leicht erwischen.



mal ein leichtbeschütztes Mädel vorkommt, ist von der Seite zu sehen.

Jeder Spieler kann Power-Ups sammeln, die allerdings außer einer Extrapistole und schnellerer Schußfolge wenig bewirken. Bei den Endgegnern sind die Verbesserungen wichtig, doch in den Levels bringen selbst sie Euch keinen großen Vorteil.

Jeder umgelgte Fiesling hinterläßt einen Schauer Geldmünzen, die ihr, eingedenk Eures Berufes, schnellstens einsammeln solltet. Je mehr Geld ihr sammelt, desto erfolgreicher seid ihr. Die mancherorts auf den Weg gestreuten Iliä Beutel enthalten nüt-



• Der Endgegner des zweiten Levels ist ein beliebter Mexikaner namens Paco Logo. Mit seinem langen Gewehr versucht er, Euch von unbedachten Handlungen abzuhalten! Er ist zwar ein Fettklops, aber auch nicht gegen eine Ladung Schrot immun.



• Das Pistolenicon gibt Euch eine zweite Schußwaffe. Die Extras liegen in Säckchen oder Gebäuden herum.



Für Leute, die wilde Trinkgelage, endlose Pokerrunden und heiße Pistolenduelle nicht mögen, ist der Wilde Westen wohl nichts. Doch wer hat das Ganze schon einmal live erlebt? Letztes Jahr holte zumindest ein Automat die Wildwest-Atmosphäre in heimliche Hallen.

Sunset Riders war ein Riesenerfolg, und so dauerte es nicht lange, ehe Konamis kalkulierende Köpfe eine Modulversion beschlossen. Auch auf dem Mega Drive sollte die wüste Stimmung des Automaten aufkommen.

Alleine oder mit einem Freund (falls vorhanden) spielt Ihr Kopfgehdjäger auf der Suche nach entführten Mädchen. Irgendwelche Bösewichte aus Eurem Städtchen halten sie gefangen. Grund genug, den Colt durchzuladen und jeden Widerstand aus dem Weg zu räumen...





# SUNSET RIDERS



zliche Extras. Schießt auf die Beutel, um sie zu öffnen. Das Stangendynamit etwa könnt Ihr auf ein Ziel werfen oder es ablegen und mit einem Pistolenschuß zünden.

Jeder Level spielt in einem anderen Teil Eurer Nachbarschaft. Ihr beginnt im Stadtzentrum mit seinem Saloons, Hotels und Baracken. Im zweiten Level liefert Ihr Euch auf einem fahrenden Zug Gefechte mit diversen Übeltätern. Dabei müßt Ihr auf tiefhängende Schilder achten, unter denen der Zug hindurchfährt. Überspringt Ihr die Bögen nicht, werden sie Euch gnadenlos vom Zug und ein Leben ist hin. Später

kommt Ihr in ein Indianerreservat und in die Villa eines reichen Viehzüchters.

Die Grafiken sind weit über dem Durchschnitt und die Heldensprites schön groß. Obwohl simpel animiert, sind die Gegner doch deutlich zu erkennen.

Besonders beeindruckend ist der Sound, der sogar einige digitalisierte Sprachsamples bereithält. Vor lauter Schüssen kommen die netten Hintergrundmelodien leider kaum zur Geltung. Der Schwierigkeitsgrad ist genau richtig angesetzt. Besonders viel Spaß macht

Im Duellmodus spielt Ihr zu zweit gegeneinander. Wer den anderen zehnmal trifft, hat gewonnen!



Wählt Euren Helden nach Geschmack. Billy benutzt eine Pezomaker, Conner seine Spezialstole.

die "Normal"-Stufe zu zweit, weil die Spieler sich fünf Continues teilen müssen.

Insgesamt sind die Sunset Riders ein spaßiges Shoot-'em-Up, das viel Geschicklichkeit erfordert. Der Zwei-Spieler-Modus hebt die Wertung noch einmal kräftig an!



## SUNSET RIDERS

KONAMI ● DM 120 ● MAI

FORMAT .....	8Mbit
SPIELER .....	2
STUFEN .....	11
SCHWIERIGKEITSGRADE .....	3
BESONDERHEITEN .....	continue
KONTAKT .....	Konami
	069/9508120



### AKTION

### STRATEGIE

- GRAFIK** 83%
- ▲ Große, bunte Sprites, die zwar einfach animiert, aber gut zu sehen sind.
  - ▼ Die Hintergrundgrafiken reichen von toll bis ziemlich dürrig.
- MUSIK** 87%
- ▲ Durchweg gute Effekte und ein paar kurzweilige Sprachsamples.
  - ▼ Die Musik geht oft in der Ballerei unter.

- SPIELABLAUF** 85%
- ▲ Erinnert stark an Rolling Thunder 2, vor allem für zwei Spieler die endloser Spaß.
  - ▲ Die Bonusstufen sind Erholungsphasen zwischen den blutigen Levels.

- ANFORDERUNG** 80%
- ▲ Selbst auf der Normalstufe habt Ihr lange etwas vom Spiel.
  - ▼ Die leichte Stufe ist Kinderkram, die schwere ist fast unmöglich zu schaffen.

## PROSCORE

# 87%

Bis Rolling Thunder 3 kommt, ist Sunset Riders ein tolles Jump, Run-'n'-Shoot.

Die Spannung in der Umkleidekabine steigt. Wer wird diesmal Weltmeister? Der unbekannte Herausforderer hat sich durch zahlreiche harte Matches vorgekämpft, aber jetzt steht der Entscheidungskampf bevor.

Evander Holyfield's Boxing ist das jüngste Mega-Drive-Spiel, das für das Game Gear umgesetzt wurde. Lange haben wir auf das Boxspiel gewartet und hoffen, daß es den Standard der 16-bit-Version erreicht. Schließlich fehlt ein solches Modul im Game-Gear-Schrank.

Zuerst gab es nur Heavyweight Champ für das Handheld. Dann wurde George Foreman's Heavyweight Boxing veröffentlicht – war aber dasselbe Spiel mit neuem Namen! Die Auswahl blieb also bis jetzt arg beschränkt. Nun heißt es Ring frei zur zweiten Runde! Ob sich der Neukömmling gut hält?

Nachdem das Sega-Logo verblaßt ist, taucht ein wild starrender Evander Holyfield auf. Locker schwingt er eine Rechte nach Euch, und schon fühlt Ihr Euch leicht unterlegen. Worauf hat man sich da eingelassen? Zwar ist die Intromusik recht harmlos, aber die Kämpfe werden es garantiert nicht sein!

Das Hauptmenü erscheint. Ihr könnt entweder einen Schaukampf gegen ein von 14 anderen Boxern bestreiten oder Euren eigenen Kämpfer auf das Turnier vorbereiten. Es gibt drei Steuerungs-Konfigurationen, und Ihr könnt das Geschehen wahlweise von vor oder hinter dem Boxer verfolgen, nicht, wie üblich, nur von der Seite. Eurem handgestrickten Kämpfer gebt Ihr unterschiedlich ausgeprägte Körper. Der Kampf beginnt, und ein unsichtbarer Boxer schlägt sich mit einem sichtbaren Gegner herum. Die Atmosphäre ist erstaunlich dicht und realistisch, zumal die Soundeffekte



● Ladies und Gentlemen, der Sieger des heutigen Abends: Nach einstimmiger Entscheidung - Missouri Mike! Was für ein Typ!



● So schlimm es aussieht: So wird der Boxkampf gezeigt. Man gewöhnt sich aber schnell daran, und es funktioniert!



● Zweiter Durchgang, erste Runde. Beide Boxer sind bereit zum Kampf vor der tobenden Menge.

bei Treffern unter die Haut gehen. Da leidet man mit seiner Figur (von der nur die Handschuhe sichtbar sind) und sogar mit dem Gegner mit! Die Turnierkämpfe sind eine richtige Herausforderung, so daß man für die Trainingsrunden dankbar ist. Ohne Übung und Aufpeppen des eigenen Kämpfers hat man wenig Chancen im Ring.

Die Grafik ist fantastisch, vor allem, wenn ein Boxer ausgezählt wird. Die Stimme des Schiedsrichters läßt den Druck auf die Knöpfe noch hektischer werden, und das gesamte Spielgefühl ist hervorragend. Da kommt das allgegenwärtige Konkurrenzmodul nicht mit.

Evander Holyfield's Boxing ist eine tolle Boxsimulation, die selbst erklärten Sportmuffeln Spaß macht. Die vielen Optionen, der selbstgebastelte Boxer, Training und einer guten Auswahl an Gegnern stellt sich ein Suchteffekt ein. Mit diesem Spiel könnt Ihr wenig verkehrt machen.

**PROTIP** Schlagt nur zu, wenn die Deckung Eures Gegners unten ist. Wechselt zwisch-en Kopf- und Körperschlägen ab.



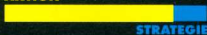
## EVANDER HOLYFIELD'S 'REAL DEAL' BOXING

SEGA ● DM 85 ● MAI

FORMAT ..... 8Mbit  
 SPIELER ..... 1  
 STUFEN ..... 14  
 SCHWIERIGKEITSGRADE ..... 1  
 BESONDERHEITEN ..... PalWort  
 KONTAKT ..... Sega  
 ☎ 040/2270961



### AKTION



### STRATEGIE

**GRAFIK** 88%  
 ▲ Super Animationen der Boxer und tolle Standbilder zwischen den Spielen.  
 ▼ Gegner sehen realistisch aus, bleiben aber unlädiert.

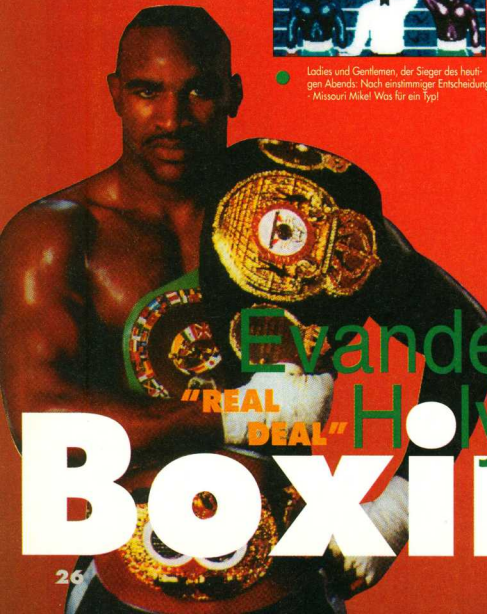
**MUSIK** 75%  
 ▲ Satt wummernde Effekte erhöhen die Atmosphäre.  
 ▼ Schwache Intromusik baut keinerlei Spannung aufreute any kind of tension.

**SPIELBLAUF** 85%  
 ▲ Altmödiicher, selten gebrauchter Blickwinkel wird hervorragend genutzt.  
 ▼ Mehr Niche und Angriffsmöglichkeiten wären noch realistischer gewesen.

**ANFORDERUNG** 85%  
 ▲ Die vielen Gegner halten selbst Profis eine ganze Weile beschäftigt.  
 ▼ Schaukampf- und Turniermodus erweitern den Vorsprung gegenüber anderen Modulen.

**PROSCORE**  
**84%**

Anfänglich spielt es sich merkwürdig, aber sobald Ihr die ersten Kämpfe gewonnen habt, werdet Ihr süchtig.



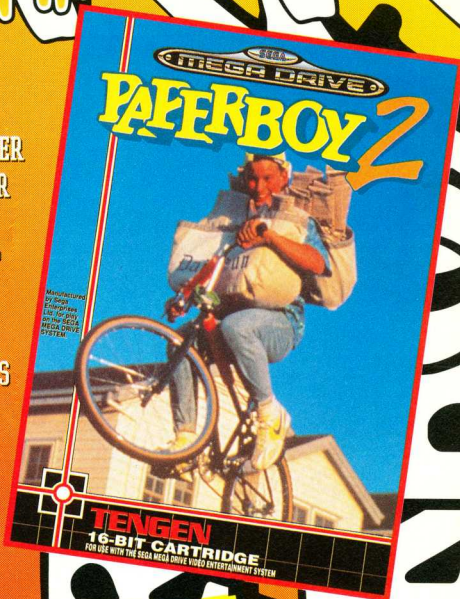
# Evander Holyfield's 'REAL DEAL' Boxing

# SCHWING DICH IN DEN SATTEL!

**W**IRST DU MIT PAPERBOY 2, EINER BEEINDRUCKENDEN FORTSETZUNG DER BELIEBTESTEN ZEITUNGSRUNDE IM LAND DER SPIELAUTOMATEN FERTIG?

JETZT GIBT'S *NOCH MEHR* ABONNENTEN, DIE UNGEDULDIG AUF IHRE ZEITUNGEN WARTEN - UND DAS AUF BEIDEN STRAßENSEITEN! *NOCH MEHR* NICHT-ABONNENTEN, DIE ES GEWALTIG ZU ÄRGERN GILT! *NOCH MEHR* HINDERNISSE, *NOCH MEHR* BÖSEWICHTER UND *NOCH MEHR* SPANNUNG UND AUFREGUNG!

SCHWING DICH ALSO IN DEN SATTEL! AUF GEHT'S!



SEGA  
MEGA DRIVE

**TENGEN**  
VIDEO GAMES

Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.  
Paperboy 2 TM Atari Games. Licensed to Tengen, Inc. © 1992  
Tengen, Inc. All rights reserved.

Sales and Marketing by Domark Software Ltd.

Die Zuschauer im Stadion toben. Eine Woge Gebrüll begleitet die Eröffnung des Tecmo Cup 1993. 24 Mannschaften aus aller Welt streiten um den aufregendsten Pokal überhaupt, doch nur eine wird gewinnen. Die wichtige Ziehung hat stattgefunden, und nun hängt alles von den Weltklasse-Spielern ab. Wird die Belastung zu groß? Können sie die Nerven behalten und den Preis aller Preise mit nach Hause nehmen?

Schon traben die ersten zwei Gegner auf das Feld. Die Menge raunt erwartungsvoll. Der Schiedsrichter pfeift einmal kräftig, und los geht das Spiel. Die Kicker werden ordentlich angefeuert, kämpfen um das kleine runde Leder. Werden die Roten oder die Blauen siegen - oder wird ihnen gar ein Außenseiter die Show stehlen?



Wieder einmal England gegen San Marino. Der Ball ist nicht ganz hinter der Linie, aber da er nahe dran war, geben wir ihn trotzdem. Es ist erfrischend, daß ein Konsolen-Schiedsrichter auch Fehler machen kann!

**E**inem blitzsauberen Intro folgt der Optionsbildschirm. Hier stellt ihr die Konfiguration ein: Schwierigkeitsstufe, Spielernamen, Spieldauer und eine von 11 Hintergrundmelodien. Die klingen zwar verdammt ähnlich, sind aber wirklich unterschiedlich! Vier Spielarten stehen zur Wahl. Ob Weltmeisterschaft, Schaukampf, Gegeneinander

ELIMINATION LEAGUE

	ENG	ITA	MEX	USA	URS
ENG	X				
ITA		X			
MEX			X		
USA				X	
URS					X

● Nach einen Schritt weiter als die Ligatabelle. Hier sieht man, wer was gewonnen hat, aber eine Tortabelle fehlt trotzdem.

TECMO CUP '93

00 - 00

4-2-2

NAME	POS	DEF	ATT	DEF	ATT
...	...	...	...	...	...

● Die Mannschaftsauswahl ist sehr detailliert, was man von den Statistiken nicht behaupten kann.

Beobachtungsspiel – es gibt genug zu tun. Gewinnt die Weltmeisterschaft, spielt gegen einen Freund und seht Euch dann die Spätübertragung an. Klingt fast zu schön, um wahr zu sein.

Wie zu erwarten war, sieht Tecmo World Cup '93 dem Spielhallenrenner nicht sehr ähnlich. Die seitliche Ansicht des Spielfeldviertels hat mit dem Original kaum etwas zu tun, die Sprites sind vergleichsweise winzig, und Grafik und Spielablauf recht unpoliert. An ihnen hätten die Programmierer gerne noch ein wenig feilen können. Zum Glück wird das Spiel selbst dadurch kaum behindert. Manche Fußballfans werden das Modul sogar dem Autoamen vorziehen.

Vom fußballmächtigsten Brasilien bis zum weniger starken China sind 24 Teams vertreten. Wem das nicht genug ist, der kann in einem achtfarbigen Team-



# TECMO WORLD CUP '93

**POTIP** Schießt den Ball immer zu den Stürmern und läuft, wenn sie in Reichweite sind, zum Schießen an die Ecke.



● So sieht ein Fußballfeld aus. In Wirklichkeit ist es zwischen stolzen 100 x 50m und 120 x 60m groß. Jeder Verein entscheidet über die genaue Größe seines Feldes. Taktiken können sich in Abhängigkeit von der Feldgröße verändern.

## TECNO, TECMO!

Auf dem Game Game schrumpfen die Sprites zur Unkenntlichkeit, so daß die Mannschaften fast nicht zu unterscheiden sind. Noch schlimmer steht es um die Texte auf dem Bildschirm. Läßt lieber die Finger davon!



● Nach einem Tor nehmen alle Spieler ihre Anfangsposition ein. Danach rennen sie durch die Gegend, bis das nächste Tor fällt.



sant vorstatten geht, stören die wenigen Möglichkeiten kaum. Am Automaten konnte man spektakuläre Körper und den berühmten Siegeslauf bewundern. Leider fehlen diese Details ebenso wie der ulkige Schiedsrichter. Es ist auf dem Master System auch viel schwieriger, Tor zu schießen oder mit schwächeren Mannschaften zu gewinnen. Zu viel Glück ist im Spiel, selbst mit den vorhandenen Bewegungen und Pässen.

Ihr könnt Eure Mannschaft während eines Spiels neu aufstellen und Spieler auswechseln. Das wird immer möglich, wenn der Ball ins Aus geht. So können Sturm und Verteidigung nach Belieben neu aufgeteilt werden. Das Auswechseln ist ein guter Griff, wenn man ein oder zwei Tore im Rückstand ist.

Tecmo World Cup '93 ist ein actionbetontes Fußballvergnügen, das auf dem Master System eine erstaunlich gute Figur macht. Mittelmäßiger Sound und Grafiken stören angesichts des rasanten Spiels kaum, zumal die Zwei-Spieler-Option für weiteren Spaß sorgt.



● Nanu, TWC wurde schon 1990 entwickelt! Dann hätte man aber noch daran fellen können!



● Kaum zu glauben, aber wahr: TWC hält sich an die zwei Halbzeiten, die im Fußball üblich sind...

Bleibt nur noch die Suche nach den narrenreichen Tormöglichkeiten, die sich geschickt verstecken.



● Der Optionsscreen ist nicht gerade reizvoller aufgemacht, birgt aber interessante Möglichkeiten.



## TECNO WORLD CUP '93

SEGA ● DM 110 ● MAI

FORMAT .....2Mbit  
 SPIELER .....2  
 STUFEN .....n/v  
 SCHWIERIGKEITSGRADE.....2  
 BESONDERHEITEN.....Paßwort  
 KONTAKT.....Sega

☎ 040/2279091



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK **71%**

▲ Durchweg flüssig animiert, selbst, wenn der Ball quer durch das ganze Feld fliegt.  
 ▼ Auch nicht annähernd so beeindruckend wie der Automat. Enttäuschend.

MUSIK **59%**

▼ Verschiedene Melodien zur Spielbegleitung, aber alle recht ähnlich.  
 ▼ kaum Soundeffekte außer dem nervenden Pfiff, wenn der Ball ins Aus geht.

SPIELABLAUF **70%**

▲ Lange Schüsse machen Spaß, und der Torwart hat ausnahmsweise einen guten Trick.  
 ▼ Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig, und es gibt keine Freistöße und manche andere Feinheiten.

ANFORDERUNG **68%**

▲ 24 Mannschaften und eine verteuft schwierige Weltmeisterschaft bieten lange Abwechslung.  
 ▼ Tore sind viel zu sehr Glückssache, und das senkt die Motivation gewaltig.

PROSCORE **69%**

Schnelle, aufregende Action, deren Reiz aber durch das fast unmögliche Punkten arg leidet.

designer sein Lieblingsstriktogestalten. Ihr müßt die besten Mannschaften selbst herausfinden, denn ihre Statistiken erscheinen erst nach Spielanfang. Auch die Teamauswahl gibt keinen Anhaltspunkt, da die Liste nicht nach Stärke aufgestellt wurde.

Der seitliche Blick aufs Spielfeld ist toll. Keine Seite hat einen Vorteil, und im wilden Gekicke fliegt der Ball ständig von einem Ende zum anderen. Ein hoher Paß zu den Stürmern, die immer da sind, wo sie hingehören, sorgt garantiert für Nervenkitzel. Spätestens nach drei Spielen habt Ihr wundgescheuerte Daumen.

Zwar sind die Spielzüge sehr begrenzt, aber da das Match so ra-



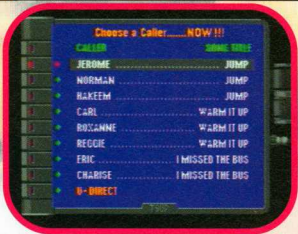
● Kommt schon, ihr Roten! Nach einem hervorragenden Paß aus dem Mittelfeld ist der rote Stürmer schußbereit.



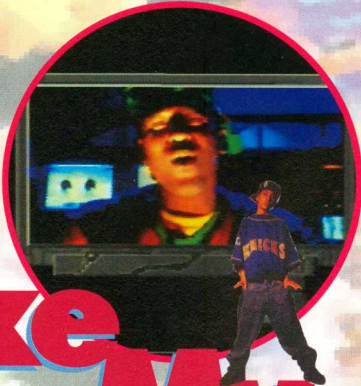
Als ich nach einer langen Nacht in der Stadt mühselig aufwachte, flimmerte der Fernsehsender MTV immerzu vor meinem geistigen Auge. Sogar wie die könnte ich auch. Ich könnte es. Ich könnte Musikvideos herstellen, die eine Band erst richtig pushen und bekannt werden lassen.

Gesagt, getan. Ein kurzer Ausflug zu meinem Sega-Händler, die Neuheiten durchgeekelt, und schon fällt mein entzündetes Auge auf – wow! – "Make My Video"! Im CD-Format, ist das die Erfüllung meiner Tagträume?

Angehende Musiker, Videoproduzenten und einfach jeder, der sich mal daran versuchen möchte, kann einen Musikclip herstellen. Jetzt gibt es keine Ausrede mehr, Kreativität ist angesagt!



Wählt eine der drei Melodien oder geht in den Direktmodus. "Jump" a little higher oder lieber "Warm It Up"? Das müßt ihr entscheiden.



# "Make My Video"



**K**ristallklare Vibes hämmern während der aufregenden Einführung aus den Lautsprechern. Ein cooler, aber redseliger MC erscheint vor einer Studiokulisse. Im Prinzip ist dies seine Show, und Ihr solltet ihm besser genau zuhören. Sucht Euch im Optionsbildschirm ein Lied aus und ab geht die Post.

Jump, Warm It Up und I Missed The Bus sind die Titelsongs. Ihr seid Teilnehmer an einer Fernsehshow, in der Ihr auf Zuschauerwünsche hin Videos gestalten müßt. Ist der Clip fertig, bekommt Ihr eine Wertung: Der MC oder einer seiner Studiokollegen zeigt "Daumen hoch" oder "Daumen runter" - je nachdem, wie das Video angekommen ist.

Ihr könnt auch in den Direktmodus gehen, wo Ihr ein Video ganz nach Euren Vorstellungen produzieren



• Diese Typen mögen jung, reich und absolut in sein, aber ihre Morgengarderoberläßt zu wünschen übrig. Zurück, Mann!



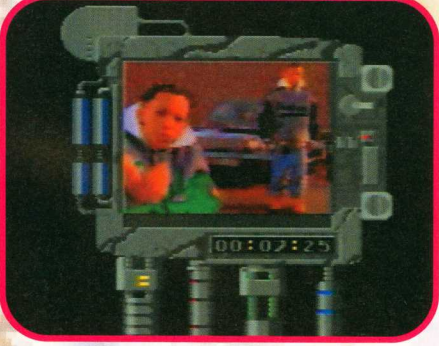
• Zeit, Flagge zu zeigen. Die Zuschauer wollen, daß ihr Video das beste ist, also geht auf Sendung.



• Und hier ist der Gastgeber Eurer Sendung: MC Yo Yo. Er ist zwar ulkig, hilft Euch aber nicht im Mindesten.



• Oh-oh, da ist er wieder! Was will der Typ bloß? Hoffentlich so wenig wie möglich, also mach gleich weiter.



• Hier tummeln sich harte Kids. Paf! also auf, was ihr aus ihrem Song macht. Die zwei werden nicht allzu glücklich sein, wenn ihr das Video vermässelt, also seht zu, daß der Daumen nach oben zeigt!

künnst. Leider läßt der Spaß bald nach. Viel motivierender ist es, Clips für Zuschauer maßzuschneidern. Man will immer noch eine Runde probieren, und noch eine, bis der Daumen schließlich nach oben zeigt.

Animation und Sprachausgabe sind fantastisch. Der Bildschirm gibt das Video wirklich in Echtzeit wieder, aber am beeindruckendsten ist die einfache Bedienung. Man wählt die Tools mit 'Hoch'/'Runter' auf dem Steuerkreuz und die Kontrollen mit Links und Rechts. Die unteren Screens haben Optionen für Spezialeffekte, die mit dem A-, B- oder C-Knopf aktiviert werden.

Um das Bearbeiten zu beschleunigen, können mehrere Tools gleichzeitig benutzt werden. Das ist besonders hilfreich, wenn ihr einen 'Slice-'n'-dice'-Effekt herzaubern wollt. Er ver-

zerrt die waagerechten und senkrechten Bildlinien, um ein zappelndes, waberndes Gefühl zu erzeugen. Ihr könnt unter anderem auch Farben verstärken, mit Lichteffekten, Zeitlupe und Rückwärtsspulen, Spiegeleffekten und Schnelldurchlauf arbeiten.

Leider können die Tools von Make My Video nicht editiert werden. Das ist ärgerlich, nachdem man die Bedienung einmal begriffen und sich an sie gewöhnt hat. Leider könnt ihr auch keine eigene Musik oder Camcorder-Aufzeichnungen verwenden, aber schließlich ist das Programm ein Spiel und keine ernsthafte Anwendung.

Habt ihr ein Wunschvideo fertiggestellt, wird es Euch noch einmal gezeigt, ehe es den gestrengten Richtern unter die Augen kommt - ein toller Abschluß Eurer harten Arbeit. Die stetig laufende Uhr läßt echte Studio-Atmosphäre aufkommen. Macht Euch nichts daraus, wenn Eure Videos anfangs ständig abgelehnt

**PROTIP** Achtet genau auf die Wünsche der Zuschauer. Stellt ein Video her, das ihnen gefällt, auch, wenn es nicht unbedingt nach Eurem eigenen Geschmack ist.



werden. Eure Hauptaufgabe ist es eigentlich, ein Gefühl für die Möglichkeiten der verschiedenen Tools zu bekommen. Nach einigen Probeläufen wird Euch keiner mehr aufhalten können!

Make My Video ist keine ernsthafte Anwendung, gibt aber einen hervorragenden Einblick in die Welt des Video-Business. Her ahnt ihr, was in einem echten Videolabor auf Euch zukommt! Wirklichkeitsnäher kann man die Cipherstellung wohl nicht auf dem Mega Drive simulieren können.



## KRIS KROSS: MAKE MY VIDEO

SONY ● PREIS n/v ● IMPORT

CD-ZUGRIFF.....schnell  
 SPIELER ..... 1  
 STUFEN ..... 8  
 SCHWIERIGKEITSGRADE..... 1  
 BESONDERHEITEN .....save  
 KONTAKT .....import



### AKTION

### STRATEGIE

**GRAFIK** 91%  
 ▲ Hervorragende Grafik mit überirdischer Animation.  
 ▲ Intro ist genial, der MC komisch.

**MUSIK** 92%  
 ▲ Super CD-Sound trifft mit voller Wucht auf das Mega Drive.  
 ▲ Wie kann man solchen Sound kritisieren? Ideal für Kris-Kross-Fans.

**SPIELABLAUF** 88%  
 ▲ Zahlreiche Zuschauerwünsche, interessante Tools - es gibt reichlich zu tun.  
 ▲ Ingehohe wird es laut doch langsam, der Zusatzmits mit anderen Bands sind schon in Vorbereitung.

**ANFORDERUNG** 89%  
 ▲ Anfangs nicht einfach, aber das Beherrschen der Tools ist auch die Hauptaufgabe.  
 ▲ Viele Aufgaben für den Spieler, und der Direktmodus ist eine willkommene Beigabe.

**PROSCORE**  
**89%**

Glänzende Grafik, originelle Spielidee und eine völlig neue Vorführung der Fähigkeiten des Mega CDs.

Vor ein paar Jahren schlug Super Kick Off wie ein Blitzschlag in den Amiga ein. Die einmalige Steuerung, irre Geschwindigkeit und superweiches Scrolling machten es sofort zum Kultspiel. Nach jeder Menge Facelifting wurde der Fußballtitel dann unter dem Namen Kick Off 2 verkauft.

Nach monatelangem Warten und hektischen Kaffen ist es endlich soweit: Super Kick Off ist auf dem Mega Drive gelandet! Erste Überraschung: Es ähnelt Kick Off 2 besonders stark.

Alle nach Fußball ausgehungerten Mega-Drive-Besitzer dürfen jetzt gespannt weiterlesen, ob Dir vorzeigbare, modulare Zeit vorbei ist...

Viele frühere Fußballspiele kranken an einer kleinen Sache: Der Ball kliebte wie mit Uhu an den Spielerfüßen. Wer nicht angegriffen wurde, konnte ewig mit dem kleinen Leder weiterlaufen – nichts, was die Realitätsnähe der Module erhöht hätte. Fehler der Spieler, die immer wieder vorkommen, wurden überhaupt nicht berücksichtigt. Anders Super Kick Off. Nicht nur, daß der Ball nicht an Euch haftet – Ihr könnt ihn auch durch unbedachte Bewegungen verlieren. Das Dribbeln will beherrscht sein, daher gibt es auch gesonderte Trainingsmöglichkeiten dafür. Ecken, Frei – und Strafstöße können nach Herzenslust geübt werden,

damit Ihr ganze Spielabläufe erlernen könnt. Die können Euch später aus mancher Patsche helfen.

Auch die Verteidigung ist wichtig. Ohne sie nützen Euch die schönsten Tore nichts. Der Spieler im Ballbesitz kann seitlich angegriffen werden – aber leicht kassiert man dafür ein Foul. Ist der Verbannung vom Spielfeld.

Auch die Menüs und Optionen sind bei Super Kick Off etwas anders. Statt der üblichen Listen mit "Ja" und "Nein" erscheinen die Optionen als hübsche, runde Icons, die entsprechend Euren Entscheidungen wechseln. Ihr könnt gegen den



Der Optionsbildschirm hat anstelle des üblichen Textes lauter hübsche Icons. Ist eines angeklückt, wird es heller markiert.



Ein schwerfälliger Angriff, und der Schiedsrichter zeigt meinem Torwart die Karte. Der Pfeil unter ihm zeigt die Richtung des Balls.



Ein klasse Tor! Dank Replay könnt Ihr es noch einmal genüsslich bewundern.



Rechner oder gegen einen Freund spielen oder einem Demo-Spiel zuschauen.

Habt Ihr keine Lust mehr, alleine vor Euch hin zu kicken, solltet Ihr in den Turniermodus gehen. Zur Verfügung stehen der UEFA-Cup, die englische und internationale Meisterschaft, sowie der FA-Cup. Ihr könnt Euren Tabellenstand jederzeit speichern, um nicht jedesmal alle 14 Spiele austragen zu müssen!

Diese Sondergrafiken sind schön klar und gut gestaltet. Die Spieler sind fein animiert, wenn auch etwas klein geraten, und tra-

### PROTIP

Versucht nicht, den Torhüter zu umlaufen oder aus der Nähe zu schießen. Der Computertorwart kriegt den Ball jedesmal!



Der Computertorwart kriegt den Ball jedesmal!



Diese Aufteilung hat Mailand nicht verdient. Dank des Redakteurs kann ich aber andere Mannschaften spielen lassen.



Was ist hier los? Schiebung im Strafraum? Die rechnergesteuerten Torwarte verstehen ihr Handwerk verdammt gut.



Willkommen bei Euro-Fußball, zum Kampf Mailand gegen Madrid - live bei Sega Pro! Mailand steigt an, und bei karem, windstillen Wetter beginnt das Spiel.



Endeutig ein Tor! Nur noch das Leder ins Netz kicken, und schon haben die anderen einen Vorwand, mich abzuküssen, aufs Gras zu werfen und sich herumzuzwängeln!





**SUPER KICK OFF**  
 US GOLD ● DMT00 ● MAI

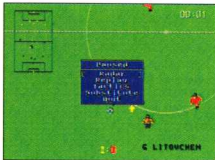
FORMAT ..... 4Mbit  
 SPIELER ..... 2  
 STUFEN ..... n/v  
 SCHWIERIGKEITSGRADE ..... 3  
 BESONDERHEITEN .. spieldatenspeicher, vs  
 KONTAKT ..... Sega  
 ☎ 040/2270961



● Der Rechner sah so gelangweilt aus, daß ich ihn eine ganze Europa-Saison spielen ließ. Am Ende lag Manchester vorne!



● Fouls gehören wohl zum Fußball wie die glänzenden Shorts. Dieses wurde an einer gefährlichen Stelle verübt. Ein gutplatziertes Freistoß könnte der anderen Mannschaft die Führung sichern!



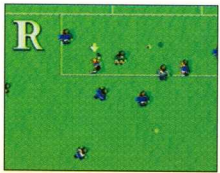
● Die Optionen während des Spiels rufen das 'Display auf', verändern die Größe der Radaransicht und aktivieren eine der fünf Hauptoptionen.



● Zur Halbzeit traben die Spieler zu den Umkleidekabinen, um sich frisch zu machen.

gen zum guten Spielgefühl bei. Auch das Feld scrollt seidenweich und erstaunlich schnell – für Manche vielleicht zu schnell. Sogar daran wurde gedacht: Ihr könnt das Spiel wahlweise halb oder nur ein Viertel so schnell machen, damit Eure Augen nicht in Streik treten! Die Sounds bestehen hauptsächlich aus Zuschauerraunen und massenhaft Beifall (tut der gut!). Das Musikstück ist kurz und

nicht so ganz passend – aber wer will schon beim Fußballspiel mit blecherner Mega-Drive-Musik berieselt werden? Jeder alte Kick-off-Kämpfer wird sich sofort bei SKO wohlfühlen. Neulinge müssen sich erst langsam einarbeiten, aber der Aufwand lohnt sich. Die fußballlose Zeit ist vorbei!



**AKTION**  
**STRATEGIE**

**GRAFIK 85%**  
 ▲ Spielfeld scrollt butterweich, Spieler bewegen sich schön schnell.  
 ▲ Informative, schön gestaltete Icons auf dem Optionsbildschirm.

**SOUND 78%**  
 ▲ Gespielte Zuschauerchöre und -reaktionen machen Turnierlaune.  
 ▼ Die Musik während des Spiels ist aber trist.

**SPIELABLAUF 80%**  
 ▲ Zu zweit und im Turnier gibt es reichlich zu tun.  
 ▼ Für Anfänger etwas zu anspruchsvoll.

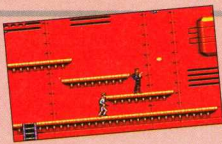
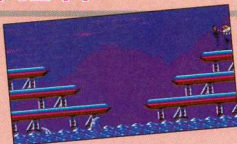
**ANFORDERUNG 88%**  
 ▲ Die Wettkämpfe warten mit vielen interessanten Mannschaften auf.  
 ▲ Das Spiel kann eigentlich nie richtig "gelöst" werden, also nimmt man es immer wieder zur Hand.

**PROSCORE 83%**  
 Könnte Neulinge abschrecken, aber Übung macht den Meister und das Spiel immer unentbehrlicher.

Der fiese, natürlich verrückte, aber ausnahmsweise nicht deutsche Wissenschaftler Professor Greypen hat einen teuflischen Plan zur Übernahme der Weltherrschaft erdacht. Er hat sich an einem geheimen Ort im Pazifik eine künstliche Insel bauen lassen, von der aus er eine Laserstation mit tödlicher Strahlenkraft steuert. Die Milliarden, die seine Staellitenstation verschlingt, hat er durch Waffenschieberei ergaunert.

Greypen plant den Start einer Raumfähre von seiner Insel aus. Von ihrer geostationären Erdumlaufbahn kann sie auf Befehl jedes Ziel auf der Erde vernichten.

In Panik beraten sich die Weltmächte und schicken ihre besten Agenten los, um die Insel zu finden und die Fähre zu zerstören. Einer nach dem anderen wird jedoch ausgeschaltet, und so bleibt nur noch ein Held übrig...



# JAMES BOND 007 THE DUEL

**B**eim Einschalten blickt Timothy Dalton, alias Bond, uns ernst und immerhin deutlich erkennbar an. Das ist, denkt man an andere Umsetzungen bzw. Lizenzen, auf dem Master System keineswegs selbstverständlich, sondern sogar ein unerhörter Fortschritt!

Im Optionsbildschirm könnt Ihr Knopfbelegung und Schwierigkeit einstellen, Sounds und Musik anhören. Weitere, weniger wichtige Optionen sind auch vorhanden. Von Bedeutung ist vor allem der Schwierigkeitsgrad. Die leichteste Stufe ist ohne Endgegner, und die

Kugeln der Feinde fliegen so langsam, daß ein müder Kater sie zwischen den Zähnen fangen könnte. Die schwierigste Stufe läßt einem die Kugeln nur so um die Ohren fliegen und die Bonuspunkte am Levelende sind drastisch gekürzt.

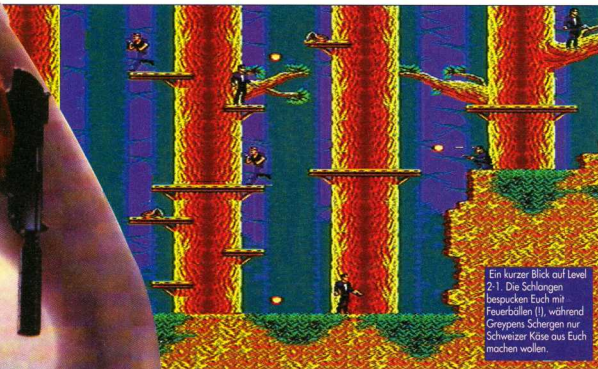
Das Ziel ist es, Bond lebend (!) durch die Levels zu führen und Geiseln zu befreien. Jeder Level ist in drei Abschnitte unterteilt, der vierte besteht aus einem Endgegner. Bonds bestgehaßten Feinde sind angetreten, um den Agenten ein für allemal zu vernichten: Beißer, Oddjob und der Voodoo-Hexenmeister. Ihr müßt sie alle beseitigen, um weiterzukommen.

Ihr beginnt mit einer bestimmten Anzahl Hit Points, die dem Schwierigkeitsgrad angepaßt ist. Jedesmal, wenn Bond angeschossen wird, aus großer Höhe fällt oder etwas auf den Kopf bekommt, wird einer oder mehrere dieser Punkte abgezogen. Verliert er alle, stirbt er.

Um es etwas leichter zu haben, darf Bond einige Waffen bei sich tragen. Sein Gewehr feuert Geschosse ab, die Ihr für die Endgegner aufheben solltet. Er kann auch Granaten werfen, die den Bildschirm leerfegen, ihn aber heil lassen. Ihr wählt die Waffen mit Knopf 1 oder 2, nachdem Ihr Pause gedrückt habt.

Alle möglichen und unmöglichen Gefahren lauern auf James Bond. Flinker Piranhas knabbern seine zarten Fesseln an, Wachen schießen mit zunehmend schweren Waffen auf ihn und Fässer rollen in bester Donkey-Kong-Manier über den Boden. Steht der tollkühne Mann unter einer fliegenden Kiste, kann es auch bald um ihn geschehen sein.

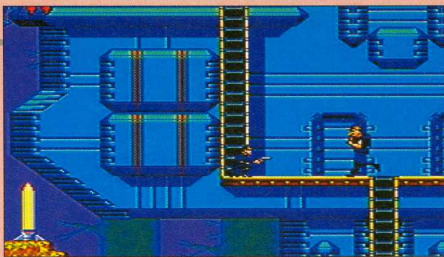
Die Levels sind riesengroß und schon abwechslungsreich. Ihr



Ein kurzer Blick auf Level 2-1. Die Schlangen besucken Euch mit Feuerbällen (!), während Greypens Schergen nur Schweizer Käse aus Euch machen wollen.

REKORD	CHIPS	KAPASITÄT
000000	000000	000000
000000	000000	000000
000000	000000	000000
000000	000000	000000
000000	000000	000000

EXTRA BONUS		
0000	0000	0000
0000	0000	0000
0000	0000	0000
0000	0000	0000



● Ich hoffe wirklich, daß der Typ mit den Knabbelbechern kein Gewehr hat! Jetzt heißt es, sich elegant auf ein Knie werfen, den Colt zu ziehen und abzudrücken!

● Der Bonusscreen am Ende jedes Levels spendet Euch entweder Extrapunkte oder weitere Leben.

000000	000000
MISSION 1-1	01
MISSILES 06	

● Hier werden die Waffen gewählt. Auch Eure Punktzahl und Eure Leben sind hier aufgeführt.



● Das unterirdische Labor besteht aus einem Labyrinth von Gängen und Leitern. Irgendwo in den Tiefen warten die Gesellen hoffnungsvoll auf Ihre Befreiung und ein paar Hundert Killer auf Ihren Feind!

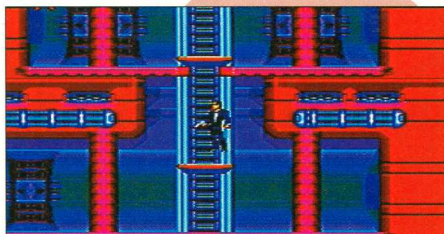
beginnt auf Greypens Privat yacht und kämpft Euch in den Dschungel vor. Danach entdeckt Ihr den künstlichen Vulkan, der Greypens Geheimlabor beherbergt. Anschließend findet Bond die Startrampe der Fähre und muß seine letzten Leute retten, ehe die ganze Insel in die Luft fliegt.

Die Grafik ist für das Master System ziemlich gut und Bond toll animiert. Wenn Ihr ihn eine Zeitlang nicht bewegt, nimmt er die klassische Bond-Pose ein! Mit nur drei Leben und zwei Continues sind die großen Levels nicht so schnell zu schaffen.

Ihr werdet wohl einige Sitzungen brauchen, ehe die Welt gerettet ist!

Die Musik ist ganz brauchbar. Sie besteht hauptsächlich aus dem James-Bond-Thema und einigen kleinen Schlenkern. Spärlich fallen dagegen die Soundeffekte aus, aber vermutlich war bei den großen Levels einfach nicht mehr genug Speicher frei!

Erstaunlicherweise ist diese Version viel besser als der Versuch auf dem Mega Drive. Die Levels sind größer, der Spielablauf interessanter und

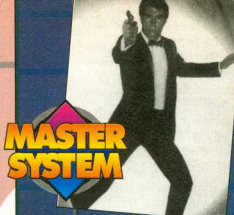


● Abwärts, bitte! Lifts werdet Ihr sehr häufig benutzen. Nur so könnt Ihr große Höhen überwinden, ohne unzukommen, also schaut Euch nach ihnen um.

**GEAR SPION**  
James Bond spielt sich durch den Game-Gear-Konverter gar nicht mal so schlecht. Die Figuren sind etwas klein, aber da außer den Q-Koffern nichts mitzunehmen ist, fehlt Euch nichts.

**PROTIP** Wenn die Wachen im ersten Level Euch sehen, schießen sie dreimal und laufen dann weiter. Duckt Euch und vertraut Eurer guten, alten Walther PPK.

die Lebensdauer gestiegen. Wer kein ausgesprochener Jump-'n'-Run-Fan ist, könnte sich vielleicht dennoch nach einiger Zeit langweilen.



**MASTER SYSTEM**

**JAMES BOND - THE DUEL**

DOMARK ● DM 80 ● APRIL

FORMAT ..... 2Mbit  
 SPIELER ..... 1  
 STUFEN ..... 16  
 SCHWIERIGKEITSGRAD ..... 1  
 BESONDERHEITEN ..... continues  
 KONTAKT ..... Sega  
 ☎ 040/2270961



**AKTION**  
**STRATEGIE**

**GRAFIK** 79%  
 ▲ Bond und Gegner sind fein animiert, die detaillierten Level scrollen butterweich.  
 ▼ Minimale Grafikeinbrüche stören nicht weiter.

**MUSIK** 68%  
 ▲ Eine hübsche Version des James-Bond-Motivs und ein paar lustige Themen während des Spiels.  
 ▼ Viel zu wenig Soundeffekte, deren Fehlen Ihr nicht merkt, wenn Ihr sie abstellt!

**SPIELABLAUF** 77%  
 ▲ Eine Zeitlang macht es Spaß, Bösewichter zu besiegen und durch die Gegend zu hüpfen.  
 ▼ Trotz Smoking und prominentem Held ist es nur ein weiteres Jump-'n'-Run.

**ANFORDERUNG** 81%  
 ▲ 16 Levels wollen erledigt werden - 16 große Levels!  
 ▼ Ein paar Continues mehr hätten nicht geschadet.

**PROSCORE**  
**78%**

Ein gutes Jump-'n'-Run, aber wie seine Kollegen ohne Langzeitreiz.



1000 TITEL NEU FÜR DEN SEGA CD  
**SEGA pro**  
NEU! DIE BESTEN TITEL FÜR DEN SEGA CD  
WOMIT SIE SICH BEFASSEN SOLLTEN  
SOUND  
SOUND  
SOUND

1000 TITEL NEU FÜR DEN SEGA CD  
**SEGA pro**  
NEU! DIE BESTEN TITEL FÜR DEN SEGA CD  
WOMIT SIE SICH BEFASSEN SOLLTEN  
SOUND  
SOUND  
SOUND

1000 TITEL NEU FÜR DEN SEGA CD  
**SEGA pro**  
NEU! DIE BESTEN TITEL FÜR DEN SEGA CD  
WOMIT SIE SICH BEFASSEN SOLLTEN  
SOUND  
SOUND  
SOUND

1000 TITEL NEU FÜR DEN SEGA CD  
**SEGA pro**  
NEU! DIE BESTEN TITEL FÜR DEN SEGA CD  
WOMIT SIE SICH BEFASSEN SOLLTEN  
SOUND  
SOUND  
SOUND

1000 TITEL NEU FÜR DEN SEGA CD  
**SEGA pro**  
NEU! DIE BESTEN TITEL FÜR DEN SEGA CD  
WOMIT SIE SICH BEFASSEN SOLLTEN  
SOUND  
SOUND  
SOUND

1000 TITEL NEU FÜR DEN SEGA CD  
**SEGA pro**  
NEU! DIE BESTEN TITEL FÜR DEN SEGA CD  
WOMIT SIE SICH BEFASSEN SOLLTEN  
SOUND  
SOUND  
SOUND

APRIL 1993  
DM 6,50  
08-70  
AUSGABE 6

**SONIC: LÖSUNG**  
Wie können Segas  
Wohlfühl-Prinzipien  
ausgelassen? Nicht im  
dieser Ausgabe d'Erst-  
Seite stellen.

**LANDSTALKER**  
Segas Spezial 16-Bit wird Euch umhauen  
Komplettes Rollenspieler-  
System

**MEGA DRIVE GAME GEAR UND MASTER SYSTEM**  
Hinter 2 Jahre gibt es  
eine Neuauflage der  
Klassiker auf 16-Bit

**GAME GEAR**  
Hinter 2 Jahre gibt es  
eine Neuauflage der  
Klassiker auf 16-Bit

**MEGA DRIVE**  
Hinter 2 Jahre gibt es  
eine Neuauflage der  
Klassiker auf 16-Bit

# SEGAPRO IM ABO MIT TOLLEM T-SHIRT-ANGEBOT!

Abonniere jetzt und  
bezahle nur **DM 5,85 pro  
Heft** anstatt **DM 6,50!**

**UND**

**Du bekommst ein  
SegaPro-T-Shirt –  
umsonst!**

- **SegaPro ist 100% farbig** – eine der buntesten Zeitschriften des Universums
- **Es ist total actiongeladen** – bei SegaPro ist richtig was los
- **SegaPro informiert zuverlässig über alle Spiele** für die Sega-Konsolen sowie Hardware und bringt News aus Deutschland, den USA, Japan und Großbritannien. Wenn's in SegaPro nicht steht, passiert's nicht!
- **ProTips sind Anleitungen zu den beliebtesten Spielen** – und was für welche! Echte Screenshots, um Dir Schritt für Schritt zu helfen. Damit macht Dein Spiel erst richtig Spaß!

## SEGAPRO ABONNEMENT-FORMULAR

Ich halt's nicht mehr ohne mein SegaPro T-Shirt aus – Ich möchte SegaPro ab sofort zum Jahrespreis von

- DM 70,20 (Deutschland)  
 DM 99,20 (Europa)  
 DM 128,20 (Rest der Welt)

für 12 Ausgaben abonnieren.

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

- Durch Bankeinzug  
BLZ .....  
Geldinstitut .....  
Konto-Nr. ....
- Per Scheck (muß dem Kupon beiliegen)  
(Auszustellen an: SegaPro)  
Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) .....  
Datum .....

Bitte schicken Sie mir SegaPro an folgende Anschrift (Dies ist meine aktuelle Adresse, Änderungen teile ich umgehend mit):

VORNAME / NAME .....  
STRASSE / HAUSNUMMER .....  
PLZ / ORT .....

1. Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) .....  
Datum .....

Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift:

2. Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) .....  
Datum .....

Und jetzt? Schicke diesen Coupon an folgende Anschrift und freue Dich auf SegaPro:

SegaPro Abo-Service  
Paragon Publishing Ltd  
Postfach 101905  
4630 Bochum 1





# SHERLOCK HOLMES

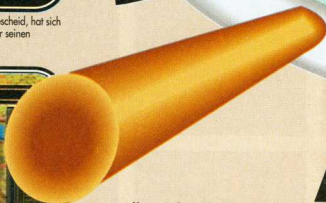
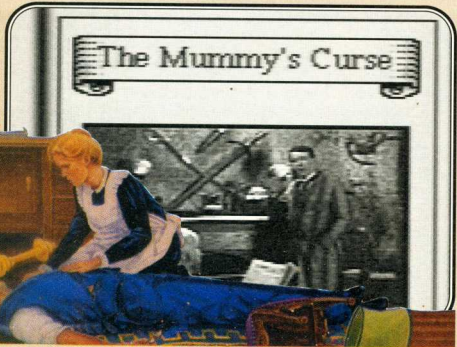
## CONSULTING DETECTIVE



● Parky Shinwell ist eine wandernde Datenbank. Er weiß über alles Illegale in London Bescheid, hat sich aber nach zwei Runden im Gefängnis für ein ehrliches Leben entschieden. Jetzt führt er seinen Gasstoh, verfolgt aber noch den Klatsch.



● Im Hauptmenü sind acht Icons am Rand des Bildschirms verteilt. Ihr wählt sie mit der Pfeile an. Manche, wie die Kutsche, können nur gewählt werden, nachdem Ihr einen Namen oder Ort bestimmt habt.



MEGA-CD

Vor rund zwei Jahren wurde Sherlock Holmes, Consulting Detective auf dem CD-ROM für PCs veröffentlicht. Gefilmte Szenen mit Schauspielern zeigten Abschnitte aus den Ermittlungen, während Musik und Sprache synchron zu den Bildern von der CD abgespielt wurden. Das Ergebnis war überwältigend – man fühlte sich wie in einem interaktiven Film.

Nach der PC-Diskettenversion wurde noch die für das Mega-CD erarbeitet, und hier ist sie nun. Ihr müßt in der Rolle von Sherlock Holmes drei große Kriminalfälle Londons lösen. Zusammen mit dem treuen Dr. Watson sucht Ihr Hinweise und Informationen, die zur Überführung der Mörder beitragen.

Sherlock Holmes heißt Euch in der Einführung willkommen und erklärt sehr anschaulich das Leben und Treiben in London seiner Zeit. Gemütlich war die nicht, denn alle nase-lang gab es Mord und Diebstahl.

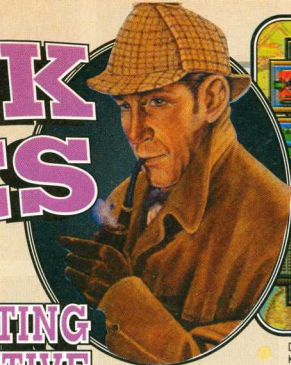
**A**uf die Einführung folgt der Menübildschirm, von dem aus Ihr gesprochene Auskünfte über die Hauptfiguren abrufen könnt. Holmes kann seine vielen Kontakte gut gebrauchen, um wichtige Hinweise zu sammeln. So findet er manchmal Spuren, die er sonst übersehen hätte.

Der Hauptbildschirm im Spiel zeigt dann einen Ausschnitt des Londoner Stadtplans. An den Rändern sind Icons, mit denen Ihr Holmes' Akten, Notizen und Adressen durchsehen könnt. Auch die Zeitung kann hier aufrufen werden, und mit dem Kutschchenon bewegt sich das dynamische Duo durch London. Bei Bedarf kann Watson auch alleine losgeschickt werden.

Das wichtigste Icon ist das des Richters. Damit gelangt Ihr in den Gerichtssaal, wo Ihr den Fall erklären müßt – hoffentlich habt Ihr ihn gut aufgebaut und sorgfältig recherchiert! Wenn nicht, werdet Ihr vom Richter weggeschickt und müßt noch weiterarbeiten.

Um die Fälle zu lösen, müßt Ihr zur richtigen Zeit mit den richtigen

**PROTIP** Für den ersten Fall, *The Mummy's Curse*, geht Ihr den Professor für Ägyptische Studien an der Londoner Universität besuchen, der wichtige Informationen hat.



# K S T TIVE VOL.1

Leuten sprechen und Dir richtigen Fragen stellen. Fast jeder darf etwas beizutragen, aber manche Gesprächspartner sind unehrlich oder einfach falsch informiert. Gelegentlich landet Ihr in einer Sackgasse, dann heißt es, in den Straßen nach Gerüchten hören. Nützlich ist auch das Durchsehen älterer Times-Ausgaben.

Habt Ihr die richtigen Leute besucht und genug Beweise gesammelt, um den Täter zu überführen, wird der Richter Euch eine Reihe von Multiple-Choice-Fragen zum Mörder stellen. Habt Ihr ordentlich gearbeitet, solltet Ihr die richtigen Antworten problemlos finden. Damit ist dann bewiesen, daß Eure Folgerungen der Wahrheit entsprechen. Habt Ihr den Fall gelöst, wird eine Szene bei Holmes zuhause gezeigt, in der die zwei Detektive den ganzen Fall noch einmal aufrufen und Ihr genau hört, wie es war.

Drei Fälle klingen nicht nach viel, aber sie haben es in sich. Alleine die volle Stunde Videosequenzen zeig,



Unterhaltungen sind einfach zu führen. Öffnet Euer Adress- oder Notizbüchlein, wählt eine Person aus und klickt die Kutse an. Schon fahren Holmes und Watson hin. Ein Film zeigt dann das Gespräch, das Ihr jederzeit wieder abspielen könnt, um keine Hinweise zu überhören.



Die London Times hält jede Menge Informationen über Verdächtige, Gegenstände oder einfachen Klatsch bereit. Jede Ausgabe kann ganz gelesen werden: Wenn Ihr Teile der Zeitung anklickt, werden sie vergrößert und sind gut lesbar.

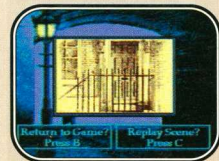
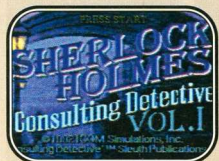
was in den Rätseln steckt, und die Lösungen liegen nicht auf der Hand! Zum Glück könnt Ihr Euren Spielfortschritt dank der Pufferbatterie speichern.

Die Menüs und Icons sind nicht besonders liebevoll gestaltet, aber dafür sind die Filmsequenzen und Standbilder atemberaubend. Leider sind die Filme manchmal etwas dunkel, aber das liegt an der Farbpalette des Mega Drive, nicht am Spiel. Die Töne sind kristallklar und sprachsynchro, so daß überhaupt keine störenden pausen oder Verzögerungen eintreten.

Sherlock Holmes ist ein riesiges Spiel, das keinen Hobbydetektiv aus seinem Bann läßt. Wer es kauft, sollte lange Nachtsitzungen gleich

einberechnen! Buchstäblich für Jung ebenso geeignet wie für Alt, ist das Rätselspiel eines der wenigen, die das Mega CD so nutzen, wie es vorgesehen war.

# pro yo!



Jeder dieser Menschen oder Orte kann wertvolle Hinweise für Holmes bereithalten, wenn er das Richtige sucht.



## SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE

SEGA ● PREIS n/v ● IMPORT

CD-ZUGRIFF .....sehr schnell  
SPIELER .....1  
STUFEN .....3  
SCHWIERIGKEITSGRADE .....1  
BESONDERHEITEN ..Spezialreportagen  
KONTAKT .....import



### AKTION

### STRATEGIE

**GRAFIK** 90%  
▲ Videoszenen und Standbilder werden schnell geladen und sind klar und schön detailliert.  
▼ Die Icons und das Hauptmenü wirken etwas kahl, und einige Personen sind schlecht gezeichnet.

**MUSIK** 93%  
▲ CD-reifer Ton, der synchron zu den Lippenbewegungen kommt, dazu Geräusche aus dem 19. Jahrhundert.  
▼ Mehr Musik hätte die Atmosphäre noch verstärkt, aber es geht auch so.

**SPIELABLAUF** 90%  
▲ Es gibt viel zu erkunden, Gespräche sind zu führen und Hinweise zu sammeln.  
▼ Kann frustrierend werden, wenn man nicht weiterkommt.

**ANFORDERUNG** 93%  
▲ Drei riesige Fälle halten Euch wochenlang beschäftigt.  
▼ Nachdem Ihr sie gelöst habt, ist der Spielanreiz natürlich verpufft.

# PROSCORE 91%

Kein Alien oder Mutant weit und breit - was für eine Wohltat, zur Abwechslung Gehirn- statt Muskeln einzusetzen!



# WONDER BOY IN MONSTER WORLD



- Schau an, eine Tür zueinem anderen Teil der Monsterwelt. Leider ist sie unter einer festen Eisschicht zugefroren. Doch auch für dieses Rästel gibt es im Spiel eine Lösung.



- "Also, ich nehme den Schild, die Rüstung, einen Vorderschinken und zwei Tüten Chips, bitte!" In solchen Läden könnt ihr Euch zwar rüsten, aber irgendetwas gebue ich nicht, daß sie Chips vorrätig haben...



- Das erste Erdmonster ist eine Riesensnauze der niedlichen Pilze, die ihr bis jetzt müheelos beiseite räumen konntet. Jetzt sinnt Mama Pilz auf Rache!

## MASTER SYSTEM

Wonderboy spukt schon seit der Geburt des Master Systems auf Mega Drive und Achtbitter herum, selbst für Heimcomputer gab es Umsetzungen. Ursprünglich war der kleine Blonde der Star eines Automatenspiels, das schlicht und ergreifend Wonderboy hieß. Wie viele Marktstücke versanken in seinem glorigen Schacht! Das Spiel wurde zum Klassiker und Urvater einer ganzen Serie unterschiedlich angelegter Module.

Wonderboy in Monsterworld, das jüngste Abenteuer auf dem Master System, verläßt über weite Strecken die Jump-'n'-Run-Gefilde und ist mehr adventure- und rätselbetont. Auf dem Mega Drive funktio-nierte das recht gut, aber wird das Master System mit der Vielfalt fertig? Hinter den niedlichen Grafiken verbirgt sich eine geballte Ladung Spiel!

**D**ie Mega-Drive-Monsterwelt wurde vor allem wegen ihrer Größe und ihres Suchtfaktors gelobt. Zum Glück mußte die Achtbit-Version nicht allzu sehr abgespeckt werden, und der Spielablauf wurde komplett beibehalten.

Wonderboy muß seine Welt von Monstern befreien, die von einem unbekanntem Ort aus hereinströmen und Schrecken verbreiten. Seine lange Reise führt ihn quer durch die ganze Welt. Nicht nur Monster, auch jeder Menge Fallen und Rätsel begegnet der Blondschnopf auf Schritt und Tritt.

Obwohl Geschicklichkeitsfans auf ihre Kosten kommen, ist das ganze Spiel stärker rätselbetont. Mit dem Gold, das besiegte Monster hinterlassen, könnt ihr Eure Ausrüstung verbessern. In den ersten Abschnitten sind einige Extras versteckt, die ihr suchen solltet. Sie erleichtern das Vorankommen sehr.

Im ersten Dorf setzt das Adventureelement ein. Nachdem ihr mit ein paar Einwohnern gesprochen habt, werdet ihr zu einer guten Fee geschickt, die Euch den Aufenthaltsort des ersten Erdmonsters verrät. Der Haken ist nur, daß die Türen sich nicht etwa mit Schlüsseln öffnen lassen, sondern nur mit Hilfe der Oktarina. Das Musikinstrument ist aber gleich unter der ersten Tür zu finden, also keine Panik. Jetzt müßt ihr nur noch auf der Oktarina spielen ler-



**PROTIP** Bereitet immer einen Zauberanspruch vor, den ihr im Notfall schnell aktivieren könnt. Sonst verliert ihr zuviel Zeit und Energie, und das muß ja nicht sein.





- Palastwachen sind nicht unbedingt die nettesten Zeitgenossen, diese hier auch nicht. Wonderboy wird nicht hineingelassen, und über die Mauer klettern kann er nicht. Es muß einen anderen Weg geben!



- Der erste Spielschnitt ist ein Jump-'n'-Run, einschließlich der obligatorischen beweglichen Plattformen.

nen! Es folgt ein langer Jump-'n'-Run-Abschnitt, danach Adventureteile und Rätsel.

Wonderboy kann Zauber benutzen, die er unterwegs sammelt. Dazu geht er mit dem Pause-Knopf in ein besonderes Menü. Hier könnt Ihr mit Eurem Inventar spielen, Zaubersprüche bereithalten und eine andere Waffe auswählen.

Das Modul hat zwar keinen batteriegepufferte Speicher, aber dafür ein Paßwortsystem. Leider sind die Codes ziemlich lang (um genau zu sein, 45 Stellen lang!!) geraten, aber das muß wegen des Spielumfangs und der vielen Handlungen und Gegenstände, die aufzuzeichnen sind, wohl so sein.

Die Grafik ist schon beeindruckend.

## GEAR BOY

Wonderboy ist mit einer Lupe etwas spielbarer, aber nur etwas. Der winzige Text in den Menüs und fummelige Grafiken erschweren die Steuerung. Am besten bleibt Ihr bei der ganzen Wonderboy-Serie bei den richtigen Game-Gear-Umsetzungen.



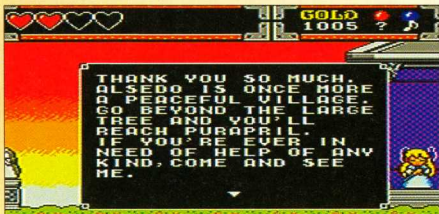
Mai 1993 Sega Pro

# pro yo!

end. Jede Figur ist klar, bunt und gut animiert, wenn auch mit wenigen Bewegungsphasen. Eigentlich sind die Monster viel zu niedlich, um getötet zu werden, aber tut Ihr es nicht, bringen Sie Euch um!

Die Sounds sind in Ordnung und entsprechen gutem Master-System-Standard. Es gibt eine Reihe von Melodien, die man aber vor lauter Rätsellosen kaum mitbekommt – zumal lange Sitzungen vorprogrammiert sind.

Dieser Wonderboy macht unheimlich viel Spaß und ist ein tolles Spiel. Es hat eine hohe Lebenserwartung und hilft Entzugerscheinungen bei Adventurefans ab!



- Die gute Fee ist eine wichtige Verbündete. Sie gibt Euch Zauber, Auskunft und manchmal sogar eine kleine Fee als Begleiterin. Die kann Euer Leben retten, wenn Eure Energie gegen Null sinkt.



## WONDER BOY IN MONSTER WORLD

SEGA ● DM 100 ● MAI

FORMAT .....4Mbit  
 SPIELER .....1  
 STUFEN .....n/v  
 SCHWIERIGKEITSGRADE .....1  
 BESONDERHEITEN.....Paßwort  
 KONTAKT.....Sega  
 ☎ 040/2270961



### AKTION

### STRATEGIE

## GRAFIK 89%

▲ Süße, präli bunte Sprites mit einfacher, aber überzeugender Animation.  
 ▲ Sehr gute Hintergrundgrafik, weiches Scrolling.

## MUSIK 81%

▲ Recht einfache Soundeffekte, aber schließlich ist dies ja kein CD-Spiel.  
 ▼ Nach einiger Zeit werden die an sich hübschen Melodien eintönig.

## SPIELABLAUF 91%

▲ Rätseln schwierig, Jump-'n'-Run-Abschnitte für Profis.  
 ▲ Gut durchdachte Rollenspiele- und Rätselaufgaben, die Euch lange beschäftigen werden.

## ANFORDERUNG 89%

▲ Das Spiel ist riesengroß! Zum Glück gibt es ein Paßwortsystem!  
 ▲ Selbst, wenn Ihr es gelöst habt, werdet Ihr es wieder spielen.

# PROSCORE 90%

Eine hervorragende Mischung aus Geschicklichkeits-, Rollen- und Denkspiel, das bis zum Schluß absolut süchtig macht.

# G-LOC

## AIR BATTLE

### LOSS OF CONSCIOUSNESS BY G FORCE

MEGA DRIVE

Vor ein paar Jahren sorgte Afterburner für Aufregung in der Spielhalle. Das Spiel war so erfolgreich, daß prompt mehrere Clones mit ähnlichem Inhalt folgten. Der Beste davon war seinerzeit G-LOC.

G-LOC ist die englische Abkürzung für Ohnmacht durch hohe Erdrückkraft. Es ist der Blackout, der bei Piloten eintritt, wenn sie durch sehr harte Manöver wie schnelle, enge Loopings mit eiserner Faust in die Sessel gedrückt werden. Mit steigender G-Kraft wird das Blut aus dem Gehirn gepreßt und der Pilot wird aus Sauerstoffmangel ohnmächtig!

Komisch, daß die Vorstellung so viele Spieler anzieht. Jedenfalls fliegt Ihr in G-LOC einen High-Tech-Jäger, der viele Missionen fliegt, in denen jeweils eine bestimmte Zahl Gegner abzuschließen ist. Ihr habt nur hitzesuchende Raketen, ein Maschinengewehr und Euren Überlebensinstinkt...

**V**or dem Titel erscheint ein brandneues Raytracing-Logo von Sega – eine hübsche Neuerung gegenüber den gewohnten vier Buchstaben. Schade nur, daß man sich nicht die Mühe machte, es zu bewegen!

Im Optionsscreen wählt Ihr den Schwierigkeitsgrad, die Knopfbelegung und könnt Euch Musik und Soundeffekte anhören. Zwei Joypad-Optionen erleichtern oder erschweren das Spiel nach

Wahl; Ihr könnt die automatische Zentrierung ein- oder ausschalten. Sie sorgt dafür, daß der Jäger sich gerade stellt, wenn Ihr das Steuerkreuz losläßt. Mit der anderen Option tauscht Ihr die Steuerung nach Oben und Unten aus – etwas für Simulationfans, die weniger Wert auf ein reines Kampfspiel legen.

Vor Spielbeginn erscheint noch eine Landkarte mit Eurer vorgesehenen Route, dann werdet Ihr schon vom Flugzeugträger aus in die Luft geschickt. Dort verrät Euer Kopilot gleich, wieviele Feindflugzeuge oder Bodenobjekte in dieser Mission zerstört werden müssen. Für jeden Ausflug habt Ihr eine begrenzte Zeit. Überschreitet Ihr sie, ist das Spiel vorbei!

Das kleine Quadrat in der Mitte der Pilotenkanzel dient als Head-up-Display (Überkopf-Anzeigen). Darunter ist eine Anzeige Eurer verbleibenden Munition. Um ein Luftgeschöß auszurichten, müßt Ihr

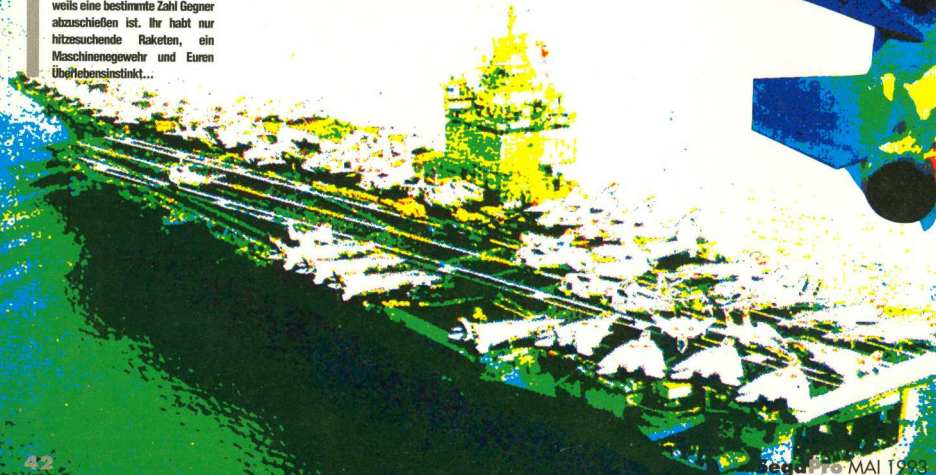
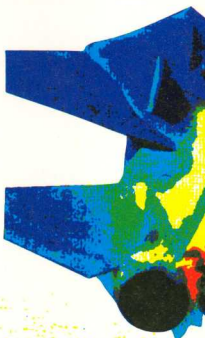


● Ziele zu Wasser sind genauso einfach zu treffen wie die auf dem Land; diese Typen schießen allerdings zurück!

das Ziel in der Mitte des Head-up-Display halten, bis ein roter Kreis darum erscheint. Jetzt ist die Rakete auf das Ziel fixiert und kann abgeschossen werden. Ein kleiner Rauchschweif trudelt durch das Bild, bis sich der Feind in seine Bestandteile auflöst. Bodenangriffe laufen ähnlich ab, nur müßt Ihr dabei noch auf die Canyonflanken achten. Trefft Ihr auf eine, vergeht Euer Flugzeug in einer leuchtenden Gaswolke...

Nachdem eine Gruppe von Missionen beendet ist, landet Ihr wieder auf dem Flugzeugträger. Richtungspfeile an der Bildschirmseite erleichtern das Anflugmanöver, dessen letzter Teil sogar vom rechner übernommen wird. Nach der sicheren Landung werden Eure Punkte zusammen-

**PROTIP** Kauft gleich, nachdem Ihr die erste Mission bewältigt habt, so viele Raketen wie möglich und rüstet Euren Jäger mit schweren Waffen aus.



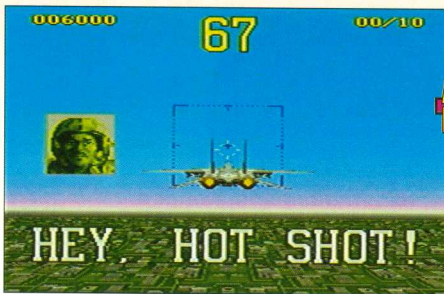
- Die einzige Gefahr in den Canyonlevels ist fällige Langeweile, die zur Begegnung mit der Bergflotte führt!

gerechnet, und weiter geht's zum nächsten Luftkampf.

Die Grafik vergrößert und verkleinert Objekte butterweich und erstaunlich schnell und klar. Da sieht man, daß das Mega Drive auch Sachen kann, die man nur auf dem Super NES für möglich hielt - vorausgesetzt, man hat die richtigen Programmierer.

Die Musik ist für Mega-Drive-Verhältnisse eher durchschnittlich, aber dafür sind die Sounds satt und passen gut zum Spiel. Flieger fauchen vorbei, Explosionen erschüttern die Lautsprecher und Patronen hüpfen mit einem "Ping" von der Panzerung Eures Jägers ab.

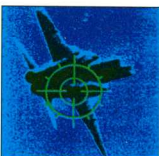
G-LOC ist ein gutes Spiel und die zur Zeit beste Flugkampf-Simulation auf dem Mega Drive.



- Spricht du mit mir, Mac? Jedesmal, wenn Ihr eine Mission erfolgreich beendet, sagt Euer Kapitän etwas Nettes. Ansonsten macht er sich nicht bemerkbar. In späteren Levels braucht Ihr die Sicht aus dem Seitenfenster.



- Nur noch zwei Jäger abzuschließen, dann winkt der nächste Abschnitt. Allerdings habe ich nur noch 23 Sekunden Zeit! Der grüne Geschwaderführer bringt doppelt so viel Punkte wie seine Nachbarn.



- Ankommenden Raketen kann man nur mit einem beherzten Looping ausweichen. Er bleibt das einzige Flugkunststück des Spiels, rettet Euch aber oft aus klitzigen Situationen.



G-LOC

SEGA ● DM 100 ● MAI

FORMAT ..... 8Mbit  
 SPIELER ..... 1  
 STUFEN ..... 30  
 SCHWIERIGKEITSGRADE ..... 3  
 BESONDERHEITEN ..... continues  
 KONTAKT ..... Sega  
 ☎ 040/2270961



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 82%

- ▲ Sauberes Groß- und Kleinerwerden der Flugzeuge läßt Afterburner vor Scham erröten.
- ▼ Die Canyonszenen sind arg ruckelig, die Canyonwände unrealistisch.

MUSIK 79%

- ▲ Explosive Soundeffekte treffen Euch, wenn die Flieger nur so herumschwirren.
- ▼ Die Musik ist völlig durchschnittlich, aber achtet auf das Streets-of-Rage-II-Thema.

SPIELABLAUF 80%

- ▲ Es macht unheimlich Spaß, durch die Gegend zu schießen.
- ▼ Leider hält der nächste Canyonlevel Euch blitzschnell auf den Erdboden zurück.

ANFORDERUNG 81%

- ▲ Der höchste Schwierigkeitsgrad ist eine richtige Herausforderung.
- ▼ Die anderen Stufen sind langweilig, weil kaum etwas auf Einen schießt!

PROSCORE  
 80%

Hundertmal besser als die Afterburner-Serie. Es wäre auch gut wenn Sega sich entschließen würde, G-LOC auf CD zu veröffentlichen.





● Aufwärts! Arielle hat Oberwasser, darf aber ihre fünf gefangenen Freunde nicht vergessen.

Es war einmal in einem fernen Land... Arielle und ihr Vater Triton lebten glücklich mit ihrem Meeresvolk. Da erschien eines Tages die böse Hexe Ursula, verwandelte das freundliche Völkchen in Polypen und zwang das Meeresgetier, sich gegen den guten König zu wenden und seine armen Untertanen zu überwachen.

Außerdem entführte die böse Hexe auch noch ein Mitglied der königlichen Familie, um ihre Macht zu beweisen. Ihr schwimmt als Arielle oder Triton – der jeweils andere wurde auch noch von Ursula geschnappt – los, um das Meeresvolk zu befreien.



Nachdem Ihr einen der Beiden gewählt habt, fängt das Abenteuer an. Eure Hauptaufgabe ist es, die nicht gewählte Figur aus den Klauen der Hexe zu befreien. Außer den drei Stufen "einfach", "normal" und "schwer" könnt Ihr nichts weiter wählen, sondern tretet Eure Reise an.

In jedem der vier Abschnitte warten mehrere Gefangene auf ihre Befreiung. Sind sie gerettet, müssen Arielle oder Triton noch einen Endkampf gegen den Hauptwächter



bestehen. Der ist allerdings so leicht, daß er wohl nur Kindern Probleme bereitet.

Die See verbirgt zahlreiche Schätze – Perlen, Schlüssel für willkürlich verteilte Truhen, die Ihr sammeln und später gegen Extraleben oder Waffen (Schwertfisch usw.) tauschen könnt, wenn Ihr ein "S"-Symbol seht.

Die niedliche Grafik ist hübsch anzuschauen, aber auf Dauer nicht abwechslungsreich genug. Zu oft wiederholen sich die Bildelemente, und oft müssen Arielle oder ihr Vater gegen die gle-



● Ei, ei, was seh' ich! Sammelt die willkürlich verteilten Schlüssel, um die vielen Schatztruhen im Meer



● Yay! Nimm das, du elende Seegurke! Hindernisse räumt Arielle gleich aus dem Weg. Meerjungfrauen-Power!

**PROTIP** Benutzt die Karte immer wieder, um die Aufenthaltsorte der Gefangenen zu finden. Auf der Karte ist auch der Levelausgang eingetragen.

ichen Monster kämpfen.

Die helle, kindliche Melodie macht Laune, geht aber nach einiger Zeit auf die Nerven, weil sie sich nicht ändert. Es gibt sehr wenig Soundeffekte, und selbst die großen Kämpfe lösen keine Adrenalinstöße aus.

Arielle ist vor allem für Jüngere gemacht, und das ist vielleicht gar nicht so schlecht. Die meisten Spiele sind entweder unpassend oder unmöglich schwer für Kinder, und da fällt Arielle die Lücke. Erwachsenen oder erfahrenen Spielern wird das hübsche Modul aber zu leicht sein.



## ARIEL: THE LITTLE MERMAID

SEGA ● DM 100 ● MAI

FORMAT .....2Mbit  
 SPIELER .....1  
 STUFEN .....4  
 SCHWIERIGKEITSGRADE .....3  
 BESONDERHEITEN.....continue  
 KONTAKT .....Sega  
 ☎ 040/2270961



AKTION

STRATEGIE

**GRAFIK** 73%

▲ Butterweich animierte Arielle erweckt das Gefühl, zu schwaben.

▼ Leider sind die Fischeleer einander sehr ähnlich, so werden manche Abschnitte dürftig.

**MUSIK** 67%

▲ Schöne, stimmungsvolle Titelmelodie.

▼ Leider gibt es keine andere Musik, so wird das Lied langweilig.

**SPIELABLAUF** 68%

▲ Für Jüngere ideal zum Erforschen, schöne Geschichte.

▼ Kein Optionsscreen, mögliche Waffenwahl, gelegentlich Kollisionsprobleme.

**ANFORDERUNG** 69%

▲ Drei Schwierigkeitsstufen helfen jüngeren Spielern.

▼ Viel zu leicht für erfahrene Spieler, nicht abwechslungsreich genug.

**PROSCORE**

**71%**

Arielle ist ein wunderhübsches Versteckspiel für Game-Gear-Neulinge und/oder sehr junge Spieler.

# ARIEL THE LITTLE MERMAID

Chakan ist in der leblosen Welt des Schattensreichs gefangen. Dort muß er die bösen Mächte der Finsternis besiegen, um endlich seine letzte Ruhe und ewigen Frieden zu finden. Doch die Herren der Untoten fürchten Chakan wie nichts sonst auf der Welt. Ihre Angst ist so groß, daß sich niemand findet, der dem Helden wider Willen helfen würde. Wenigstens kann er die Mächte der acht alchemischen Zauber herbeirufen.

Außer Chakans Kraft und seinem treuen Schwertpaar hat er keine weiteren Hilfsmittel. Wenn er damit den letzten Kampf bestehen will, muß er sich viele Stunden lang darauf vorbereiten. Die Schlacht am Lavator wird, so steht es schon im Titelbild, fürchterlich.

**PROTIP** Spart die alchemischen Zauber für Endgegner auf und verschwendet sie nicht in den Levels.



Die Schrecken der Finsternis sind furchterregend, aber gegen Chakans Schwert sind sie machtlos.

**H**inter den sechs Pforten der Finsternis verbringt sich Chakan wahrhaft Schreckliches. Ihr könnt die Tore in jeder beliebigen Reihenfolge angehen, müßt aber alle lösen, bevor Ihr zum Endkampf gelangt. Viele der gruseligen Gegner sterben erst nach mehreren Treffern, aber nach einiger Zeit könnt Ihr sie erledigen, ohne viel Energie zu verlieren.

Chakan erscheint zu Spielbeginn in den Räumen des Steuerabschnitts, von dem aus alle Tore betretbar sind. Nach einigem Suchen findet Ihr in diesem Eingangsbereich verschiedene Tränke. Mehr davon liegen hinter den Toren selbst.

Euer alchemisches Inventar zeigt, wieviele Punkte und Zauber Ihr gesammelt habt und wie hoch der High Score ist. Die alchemischen Zauber werden gesammelt, indem Ihr die richtigen Tränke findet.

Habt Ihr Euch einmal an die Steuerung gewöhnt, kommen zahllose gemeine Kämpfe auf Euch zu. Die Tränke sind so wichtig, daß Ihr vor allem nach Geheimgängen fahndet und die Gestaltung der Level genau untersuchen solltet. Dann geht der Spaß erst richtig los, denn an den Endgegnern wird sich so mancher die Zähne ausbeißen. Chakan macht rundherum Spaß, und vor allem die Musik stiftet

**THE FOREVER MAN**  
 "Destiny falls upon the land as I await the return of the visions that have haunted my nights. Many years have passed since my arrogance doomed me to this life - I now live, for I am condemned to walk the countryside until I can overcome the visions that keep me from my rest... I can rely on only my swords and my knowledge of alchemy to release me from these bonds of fate."



● Beschwert die Kraft Eurer alchemischen Zauber, um Euch durch die Spielstellen zu führen, an denen ein kühles Bier nicht mehr hilft.

zu immer weiteren Spielrunden an. Habt Ihr alle Pforten erforscht, flacht das Vergnügen natürlich ab - doch bis dahin ist es ein weiter, dornenreicher Weg. Selbst, wenn Ihr eines Tages problemlos bis zum letzten Obermots kommt, müßt Ihr ihn auch noch besiegen!



# CHAKAN



## CHAKAN

SEGA ● DM 80 ● MAI

FORMAT .....	2Mbit
SPIELER .....	1
STUFEN .....	6
SCHWIERIGKEITSGRADE .....	1
BESONDERHEITEN .....	n/v
KONTAKT .....	Sega
	040/2270961



### AKTION STRATEGIE

**GRAFIK** 92%  
 ▲ Spitter haben die perfekte Größe, und die rinstere Landschaft paßt genau.  
 ▲ Viele verschiedene Monster und schön skulpturige Endgegner.

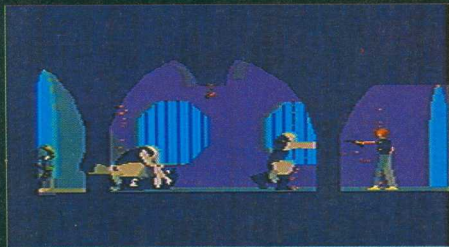
**MUSIK** 93%  
 ▲ Gruselige Musik, die auf dem Game Gear kaum besser sein könnte.  
 ▲ Verschiedene Melodien innerhalb der Levels.

**SPIELBLAUF** 88%  
 ▲ Die vielen Bewegungsmöglichkeiten machen die Steuerung zum Traum.  
 ▼ Die Endgegner sind hammerhart und sehr schwer zu besiegen.

**ANFORDERUNG** 89%  
 ▲ Sechs große, abwechslungsreiche Levels mit verstreuten Bonusräumen lassen ausgeübte Endlosläufer zu.  
 ▼ Etwas zu schwer für Anfänger, aber Übung macht den Meister.

**PROSCORE**  
**90%**

Fesselndes Actionspiel, das die Fähigkeiten des Game Gear - vor allem musikalisch - voll ausnutzt.



Während Euer Alienfreund sich noch mit dem ersten Wächter beschäftigt, liefert Ihr Euch ungerührt ein Nahduell mit dem zweiten Wächter. Sieht fast aus wie bei Police Squad!

Teilchenbeschleuniger sind nicht gerade die sichersten Geräte. Man braucht viel Erfahrung, gute Vorbereitung und zentnerweise teure Geräte für solche Experimente.

Ihr spielt einen jungen Wissenschaftler, der ebendies besitzt und Wasserstoffatomen auf Lichtgeschwindigkeit beschleunigen will.

Während der Versuchsreihe schlägt aber ein Blitz von einem plötzlich aufkommenden Gewitter ein. Der Beschleuniger spielt verrückt und hinterläßt ein gähnendes Loch im Labor, wo Ihr und Euer Schreibbliss waren.

Ihr kommt in einem Lichtjahre entfernten Sonnensystem zu Euch. Der fremde Planet ist voller Wunder und Gefahren, aber Ihr wollt nur wieder nach Hause...

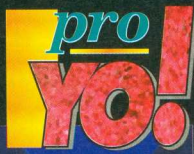
**D**as filmartige Intro lei-tet die Handlung ein. Alle Grafiken sind gefüllte Vektor-Polygone, keine zweidimensionalen, "flachen" Sprites. Dadurch wirkt alles realistischer und die Figuren bewegen sich einmalig flüssig.

Nach der Einführung springt Ihr – buchstäblich – gleich ins kalte Wasser, denn Ihr landet auf der fremden Welt in einem tiefen Wasserbecken. Wenn Ihr nicht sofort an die Oberfläche steigt, nimmt sich ein fies aussehendes Tentakel Eurer an. Es zerrt Euch noch tiefer und macht sich genüsslich über die willkommene Zwischenmahlzeit her!

Eure Figur wird mit dem Joypad gesteuert. Anfangs könnt Ihr nur



Das Alliengewehr hat nur eine begrenzte Anzahl Schüsse. Füllt es so oft wie möglich wieder auf.



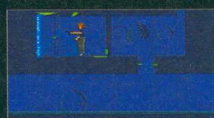
Euer fremder Freund mag gewagte Sprünge gar nicht gern, wie man hier sieht.



Nach Eurer ersten Begegnung mit den Aliens werdet Ihr in einem Käfig unter die Decke gehängt. Netze Leute!



Um die Stadtverteidigung lahmzulegen, müßt Ihr eine Anzahl Höhlen fluten. Zerstrahlt den Träger und gebt Feuergeißel.



Ohja, das gibt Ärger! Mein Schild ist kutsch, und ich stehe ungeschützt im Laserfeuer.

**PROTIP** Am besten erlegt Ihr Alienwächter, indem Ihr einen Schild vor Euch aufbaut und das Gewehr hindurchsteckt. Mit einem kräftigen Strahlenschuß dürfte der Gegner seinen Schild los sein, während Eurer intakt bleibt.

treten, laufen und springen. Später findet Ihr ein Lasergewehr, das einige Überraschungen parat hat. Another World ist in acht Szenen unterteilt, die Ihr in festgelegter Reihenfolge lösen müßt. Am Ende jedes Abschnitts erhaltet Ihr ein Paßwort, damit Ihr bei der nächsten Sitzung gleich dort anfangen könnt.

Ziemlich bald lernt Ihr ein freudliches Alien kennen, das ebenfalls gefangen wurde. Der neue Freund spricht zwar kein Deutsch,



Die Wächter laufen los, sobald sie Euch sehen, aber einer bleibt zurück und läßt sich erledigen.

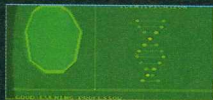
# ANOTHER WORLD



● Das ist eine Schattenbestie. Die Wescher sind groß, gemein, und Eure erste Bekanntschaft auf der fremden Welt!

aber irgendwie verständigt Ihr Euch auf eine Zusammenarbeit und gemeinsame Flucht aus der Stadt. Er hilft Euch oft weiter, da ist es selbstverständlich, daß Ihr auch sein Leben nach Kräften rettet.

Das Gewehr, das Ihr bei einem toten Wächter findet, ist ein merkwürdiges Ding. Tippt Ihr kurz auf den



Feuerknopf, zerbröselst es Gegner im Nu. Drückt Ihr den Knopf länger, errichtet es einen Schutzschild, der Euch eine zeitlang vor feindlichem Feuer bewahrt.

Drückt Ihr den Feuerknopf ganz lange, läßt das Gewehr ein geballte Riesenladung Energie los, die durch fast alle Gegenstände bläst und auch Mauern und Schutzschilde vernichtet. Leider hat die Wunderwaffe nur einen begrenzten Energievorrat. Den könnt – und müßt – Ihr in Kontrollräumen wieder auffüllen. Auch die sind dünn gesät, also solltet Ihr sparsam mit dem Gewehr umgehen.

Das Spiel ist recht groß und erfordert einiges Laufen und Probieren. Die ausgedehnten Levels stecken voller kniffliger und manch-



mal leicht abwegiger Aufgaben, aber manche Strecken erfordern nur Geschicklichkeit oder eine ziel-sichere Schußhand.

Another World ist ein hervorragendes Spiel, das eine völlig neue Kategorie eröffnet. Bis Flashback (vom selben Team) kommt, wird es seinesgleichen auf dem Mega Drive wohl nicht finden.

**MEGA DRIVE**

**ANOTHER WORLD**

VIRGIN ● DM 110 ● MAI

FORMAT .....8Mbit  
 SPIELER .....1  
 STUFEN .....8  
 SCHWIERIGKEITSGRADE.....1  
 BESONDERHEITEN.....Paßwort  
 KONTAKT .....Sega  
 ☎ 040/220961



**AKTION**

**STRATEGIE**

**GRAFIK** 94%

▲ Neuartige Nutzung von Vektorgrafik mit normalen Sprites.  
 ▲ Die Hintergründe sind etwas langweilig, aber die Animation dafür großartig.

**MUSIK** 89%

▲ Durchweg einmalige, absolut passende Soundeffekte.  
 ▲ Zahlreiche Melodien verdichten die Atmosphäre.

**SPIELABLAUF** 93%

▲ Genaue Kombination von Hüftspiel und Adventure.  
 ▲ Manche Rätsel sind so schwer, daß Ihr Euch die Haare raufen werdet!

**ANFORDERUNG** 90%

▲ Nicht so umfangreich, aber genau richtig, um Euch eine Weile zu beschäftigen.  
 ▼ Die Paßwörter, Continues und unendlich vielen Leben machen den Spielfortschritt zu einfach.

**PROSCORE**  
**92%**

Fesselt Euch, bis Ihr nicht mehr könnt oder mit Triumphgeheul der Endsequenz entgegenblickt.

Nach der Schießerei mit den zwei Wächern müßt Ihr einen breiten Schacht überqueren. Keine Angst, Euer Freund sorgt für den nötigen Schwung!

Die Wächern unten sind ein Problem. Achtet auf ein geländes Gewehr!

● Dieser Level ist so vertrackt, daß man eine Schippe darum binden könnte. Angesichts der vielen Puzzles heißt es, Geduld und Nerven bewahren!



● Ohne Schutz überlebt Ihr auf der fremden Welt nicht lange. Zum Glück hinterläßt ein netter Wächter etwas für Euch.



● Um endgültig aus dem Palast zu fliehen, stiehlt Ihr einen Panzer und landet mitten in einer Riesenschlange. Ihr entkommt nur, wenn Ihr den Knopf für den Schleuderstich findet, bevor die Palastwächern stütz werden.



MEGA DRIVE

Erinnert Ihr Euch, wie Joker am Ende des ersten Batman-Films mit einer Statue am Bein den Boden fiel? Wie es die Programmierer so wollen, hat er den Sturz irgendwie überlebt und sinnt natürlich auf Rache. Außerdem stiehlt er Chemikalien aus Gothams Fabrik, um besonders gemeine Bomben herzustellen.

Da muß kein Geringerer als Batman her, schließlich darf die Stadt nicht in Terror und Chaos versinken. Um den Joker ein für alle Mal zu erledigen, muß sich die Fledermaus wieder durch etliche Levels schwingen, üble Kriminelle beseitigen und besonders eklige Endgegner überwinden.

Wird Batmans dritter Ausflug auf dem Mega Drive (mehr als Sonic zählen kann) etwas taugen oder ist es eine Jagd zuviel für ihn?

**R**evenge of the Joker beginnt mit einigen Bildern, die den schwarzen Rächer und einen sehr nies dreinblickenden Joker zeigen. Im Optionsscreen erwartet Euch dann unter anderem die äußerst nützlich Passwortfunktion, dank der Ihr in jedem Level neu anfangen könnt.

Normalerweise verderben Paßwort und unendliche Continues den Spielspaß, weil das Weiterkommen zu leicht wird. Hier trifft das zum Glück gar nicht zu. Ohne Schummeln ist Revenge gerade noch so spielbar, daß es nicht zu frustrierend wird. Man möchte den nächsten Level unbedingt noch sehen, und nichts anderes zählt, bis Ihr es geschafft habt.

In dieser Folge trägt die Fledermaus ihr Originalkostüm aus der Fernsehserie, was ihn dank des hellen Graus vor der düsteren Kulisse etwas besser erkennbar macht. Das Spiel ist ein klassisches Jump-'n'-Run, das leider nur den messerwerfenden Typ Bösewicht plus Endgegner bietet. Der Mangel an Feinden

**PROTIP** Wendet in den ersten Levels, vor allem bei den Endgegnern, den Gleitangriff oft an.

Blick erinnern die Landschaften an die des NES-Spiels, entpuppt sich aber als detaillierter. Die Sprites sind groß und klar gezeichnet, nur die launische Kollisionsabfrage trübt den Spielspaß erheblich.

Normalerweise erwartet man am Ende jedes Levels einen Endgegner, aber Batman muß sich in sieben Levels mit nur fünf Obermotzen herumschlagen. Die sind leider nicht besonders originell geraten, erweisen sich aber als harte Brocken. Bis Ihr erstmal herausbekommen habt,



Huuh! Die Nacht ist kalt und ein eisiger Wind bläst durch das Kostüm, aber irgendjemand muß ja Gothams Dächer vom Gesocks befreien.

# BATMAN

stört aber nicht, denn Batman hat alle Hände voll damit zu tun, die gemein aufgebaute Landschaft zu durchlaufen, die - zum Beispiel Statuen unter Strom bereithält. Die schaurig-schummrige Hintergrundgrafik sorgt für tolle Fantasystimmung. Auf den ersten

wie die Kerle zu erledigen sind, haben sie Euch schon dreimal plattgemacht.

Die Musik paßt toll zur Atmosphäre und wird nur von den ärmlichen Soundeffekten des Armprojektors leicht verderben. Die würden besser zu Rainbow Islands

Warum passiert mir immer sowas? Gerade wollte ich es mir für die Nacht bequem machen. An solchen Abenden wünsche ich mir Heller Robin sehnsüchtig herbei!



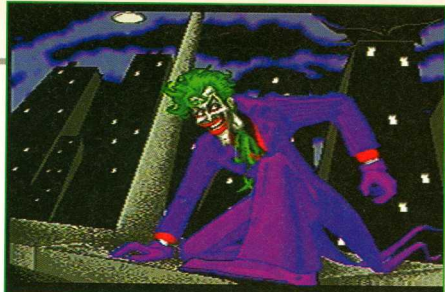




● Eine hiesige Falle nach der anderen. Es scheint, als erwarte der Joker heute Abend Besuch!

passen als in dieses düstere Abenteuer. Allerdings gilt das nicht für die Geräusche der Gegner, wenn sie getroffen werden.

Batman kann zahlreiche Tritttarten austellen, hat aber auch eine Waffe am Handgelenk. Vier verschiedene Power-Ups sind einzusammeln, von denen eine hilfreich, andere nur lästig sind, um die Waffe zu wechseln, müßt Ihr auf Kisten schießen und das Extra auf-

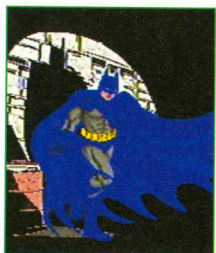


sammeln. Feuert so lange, bis die gewünschte Waffe aktiviert ist.

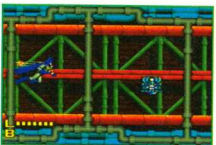
Jeder entsorgte Gegner hinterläßt eine Energiekapsel. Habt Ihr acht davon gesammelt, werdet Ihr für eine Weile unverletzbar. Leider gilt das nicht, wenn Ihr einem Endgegner gegenübersteht!

Revenge of the Joker kann schon ziemlich frustrierend werden. Habt Ihr es aber bis zum nächsten Level geschafft, läßt Euch die Sucht nicht mehr aus den Klauen. Obwohl ROTJ nichts völlig Umwerfendes an sich hat, besitzt es doch eine wichtige

Zutat, die anderen Titeln abgeht – eine unglaublich hohe Spielbarkeit! Nie war er so wertvoll wie heute.



● Alles, was dem Helden lieb und teuer ist, schleppt Batman mit - Cape, Batrang und Kletterhaken. Nur Robin ist nicht mit von der Partie.



● Wieder einmal zeigt Batman, daß in einem Superhelden oft mehr steckt, als man vermutet.

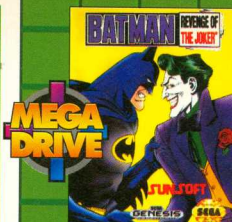


● Also, wie war das nochmal? Hoch und gleichzeitig springen, glaube ich. Mähmäh, Hilfe!

# N REVENGE OF THE JOKER



● Heiliges Batzeug! Moment mal - sieht doch aus, als hätte der Kerl keine Kraft mehr. Oder warum würde er sich sonst vor meinen entzündeten Augen auflösen? Ha! ha! Ist das alles, was der Joker aufzubieten hat?



**BATMAN:  
REVENGE OF THE JOKER**  
SUNSOFT ● PREIS n/v ● IMPORT

FORMAT .....8Mbit  
SPIELER .....1  
STUFEN .....18  
SCHWIERIGKEITSGRADE.....1  
BESONDERHEITEN.....Paßwort  
KONTAKT .....import



## AKTION

## STRATEGIE

**GRAFIK** 86%

▲ Die Sprites sind beeindruckend, Hintergrundgrafiken schön abwechslungsreich.  
▼ Gelegentlich ist die Kollisionsabfrage ziemlich willkürlich.

**SOUND** 88%

▲ Donnerdes Intro und stimmungsvolle Musik in jedem Level.  
▼ Die meisten Soundeffekte, außer denen für Batmans Waffen, sind laut und gemein.

**SPIELBLAUFLAUF** 84%

▲ Es gibt viele verschiedene Waffen und Bewegungsmöglichkeiten  
▼ Einige Power-Ups nerven mehr, als daß sie helfen, z.B. der Schildstern.

**ANFORDERUNG** 90%

▲ Perfekter Schwierigkeitsgrad und unendlich viele Continues machen das Spiel schon zum Hit.  
▲ Unwahrscheinlich, daß Ihr für das Spiel aus den Fingern geht, bis es gelöst ist!

**PROSCORE**  
**84%**

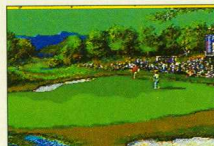
Unbedingt der bislang beste Batman, aber als Import zu teuer. Für das Geld gibt es besseres.

PGA Tour Golf wurde gleich bei seinem Erscheinen 1990 ein Erfolg und seither die Hitlisten kaum verlassen. Nie war Golf so spannend und ein Sportspiel im Wohnzimmer so realistisch.

Golf auf einer Konsole zu Spielen macht doch sowieso mehr Spaß, als durch die Landschaft zu hetzen, um die anderen Spieler nicht aufzuhalten oder die Büsche nach einem kleinen weißen Ball zu durchforsten. Modulgolf ist doch eindeutig fortgeschrittener!

Gerade wurde PGA Tour Golf II veröffentlicht und mit neuen Möglichkeiten versehen, die es noch abwechslungsreicher als den Vorgänger machen sollen. Laut EA wird PGA Tour Golf II einfacher zu spielen und noch realistischer sein. Unter anderem wurden Grafik und Steuerung überarbeitet, damit sich die 18 Löcher noch besser spielen lassen.

**PRO TIP** Vergeßt nicht, vor Schlägen den Wind zu berücksichtigen, sonst könnte der Ball eine andere Bahn nehmen!

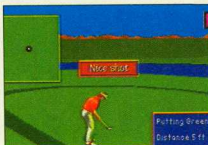



● Ab und zu erscheinen diese herrlich detaillierten Landschaften – eine Abwechslung zum ewigen Grün des Grasses.

Eine der besten Sachen an Electronic Arts' Sportspielen ist wohl die Musik. Ich habe bislang noch keine einzige schlechte Melodie von dem Softwareriesen gehört. Zum Glück ist auch dies Spiel keine Ausnahme! Die Titelmusik versetzt Euch in Gollerlaune und bereitet Euch auf den umfangreichen Optionsschirm vor, den Ihr als Nächstes seht. An ihm könnte man sich tagelang aufhalten, so viel gibt es einzustellen. Grundsätzlich sind aber zunächst die Wahl zwischen Übungsrunden und Turnier und Driving Ranges.

Driving Range und Putting Green sind zum Üben gezielter Schläger unentbehrlich. Ihr könnt nach Herzenslust üben und lernt, die Schlagweite, den Einfluß des Winkels und des Windes abzuschätzen.

Im Turnier dürft Ihr Euer Können dann beweisen. Neben den weltbesten Golfern können auch drei Eurer Freunde antreten!

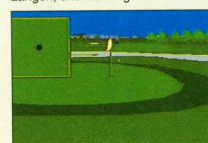


● Nach jedem Einlochen wird Eure Leistung beurteilt. Kommentare wie "Nice shot!" bedeuten, daß Ihr nicht unter Par geblieben seid. Buhi!

PGA Tour Golf ist herrlich unvorhersagbar. Wie im richtigen Leben kann Euch der Titel im letzten Moment noch durch die Lappen gehen, und der Ball landet im Bunker. Nichts ist genau planbar, und so kann gar keine Langeweile aufkommen. Nach 18 Löchern erscheinen Eure Punktzahl und das gewonnene Preisgeld, die in der Punktabelle gespeichert werden. Bei jeder weiteren Runde und jedem Sieg wird die Tabelle aktualisiert. Es gibt sieben verschiedene Plätze, so daß selbst der abgebrühteste Profi seine Herausforderung findet!

Das Schlagschlag und Steuern des Balles ist viel einfacher als beim Vorgänger. Das liegt vor allem an der geglätteten Steuerung und ermöglicht einen viel angenehmeren Spielablauf.

PGA Tour Golf II ist besser als sein Vorgänger, wenn auch nicht um Längen, und macht genauso süchtig!



● Obwohl das putten einfach aussieht, ist es unheimlich schwierig. Fast alle Grüns haben Hänge. Wenn Ihr nicht ganz dicht dran seid, wird das Einlochen knifflig.



EA SPORTS ELECTRONIC ARTS

PGA TOUR GOLF II

EA ● DM 120 ● MAI

FORMAT ..... 8Mbit  
 SPIELER ..... 4  
 STUFEN ..... 7  
 SCHWIERIGKEITSGRADE ..... 1  
 BESONDERHEITEN ..... 3  
 KONTAKT ..... Sega  
 ☎ 040/2270961



### AKTION

### STRATEGIE

**GRAFIK** 90%  
 ▲ Hervorragend animierte Sprites und tolle Spielervielfalt.  
 ▲ Sehr viele verschiedene Grafiken in den Optionen, sehr abwechslungsreich.

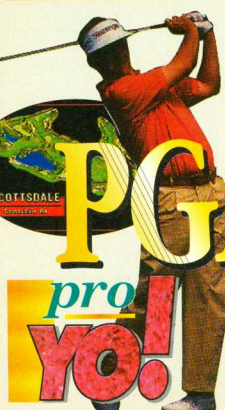
**MUSIK** 85%  
 ▲ Titelmusik stimmt auf das Golfspiel ein, ohne auf die Nerven zu gehen.  
 ▲ Gut für die Konzentration, daß während des Spiels keine Musik zu hören ist.

**SPIELABLAUF** 88%  
 ▲ Jede Partie verläuft anders – immer kann etwas schief- oder gutgehen. Hoher Suchttakt!  
 ▲ Obwohl es besser als PGA Tour Golf ist, lohnt sich der Kauf nicht, wenn man das erste Spiel schon hat.

**ANFORDERUNG** 90%  
 ▲ Vier Plätze und das Turnier bieten selbst Profis jede Menge Möglichkeiten.  
 ▲ Man kann sogar mit bis zu 16 Freunden eine Liga bilden!

**PROSCORE** 90%

Ein Superspiel! Wenn Ihr PGA Tour Golf noch nicht habt, probiert den zweiten Teil aus. Habt Ihr es schon, spielt vor dem Kauf eine Probeunde.



SCOTTSDALE

# PGA TOUR GOLF II

pro yo!

# FANDANGO

FÜR EUCH MACHEN WIR UNS

NEUGABLONZERSTR. 62 8950 KAUFBEUREN

NEUE GAMES IMMER  
AUF LAGER

VERSAND & LADEN

TURBO DUO  
MEGA DRIVE  
PC-ENGINE  
GAMEBOY  
NEO-GEO  
LYNX  
GAMEGEAR

UMBAU MEGA CD JP/US UMSCHALTBAR

MARIO KART  
DEUTSCH

89.-

STREET  
FIGHTER II  
24.-

SUPER NINTENDO  
VIDEO MAGAZIN

VHS VIDEO KASSETTE MIT DEN NEUESTEN GAMES  
ERST ANSCHAUEN DANN KAUFEN ES WERDEN  
ALLE NEUEN SPIELE VORGESTELLT VIDEOMAGAZIN  
ERSCHEINT MONATLICH FÜR NUR 15,- PRO AUSGABE.

T-SHIRTS VON EUREN STARS.  
STREETFIGHTER 2, STAR WARS, SONIC,  
MARIO, U.S.W. AUCH AUF BASEBALLMÜTZEN  
AUFKLEBER, PUZZLES, U.S.W.

Tel: 08341/14033  
Fax: 08341/14127

WIR SIND VON 9-18 UHR TELEFONISCH ERREICHBAR

# RTB COMPUTER

RUFEN SIE UNS AN ODER FAXEN SIE UNS  
SUPERBILLIGPREISE DURCH DIREKTIMPORT AUS FERNOST

★ VIDEO SYSTEME & GAMES ★ IMMER SUPERAKTUELLE NEUHEITEN ★

★ JOYPADS, ADAPTER, KABEL UND WEITERES ZUBEHÖR ★

★ MD ★ CD-ROM, SFC, NEO GEO, PC ENGINE, GT, DUO, ETC. ★

★ 486'er PC's ★ REICHHALTIGES ANGEBOT AN HARD- UND

SOFTWARE ★ DIVERSES COMPUTERZUBEHÖR

ALLE GENANNTEN LABEL, PRODUKTNAMEN, ETC. SIND EINGETRAGENE  
WARENZEICHEN DER ENTSPRECHENDEN EIGENTUMER.

RM 802 HANG PONT COMM. BLDG., 31 TONKIN ST,

KOWLOON, HONG KONG

TEL: 00-852-7284803 FAX: 00-852-3876066

Das Videospiel-  
fachgeschäft in Berlin:



The DOUBLE TROUBLE  
Video Game World!

Was bieten wir?:

- ★ Eine große Auswahl an Mega-Drive, Super NES und Master-System-Spielen aus Amerika, Japan und Deutschland.
- ★ Amerikanische Videospielzeitschriften wie Gamepro, Electronic Gaming Monthly etc.
- ★ Ständiges Eintreffen von Neuheiten und älteren Spielteilen!
- ★ Vorbereitungen von Neuheiten gg. 10 DM Anzahlung möglich!
- ★ Auch Ankauf bestimmter Spielteile! (Nur Mega-Drive oder Super NES)
- ★ Spiele erst TESTEN, dann KAUFEN!
- ★ Hin und wieder auch Angebote ab 29 DM!
- ★ Nutzen Sie unser Kundenregel. Wir verkaufen für Sie Ihre Spiele!

Regelmäßige Öffnungszeiten:

Mo., Di., Mi., u. Fr.: 14.00 - 19.30 Uhr, Do.: 12.00-19.30 Uhr,

Sa.: 10.00 - 13.00 Uhr, Lng. Sa.: 10.00 - 15.00 Uhr

Im übrigen: Wir verleihen auch Mega-Drive- und Super-NES-Spiele aus

Amerika, Japan u. Deutschland.

Ladenadresse: Reichenbergerstr. 88, 1000 Berlin 36.

Tel.: 030/6188391, Fahrverbindung z.B. U-Bahnhof: Hermannplatz, dann in den  
129er Bus Richtung Roseneck, Station: Glogauerstr.

Kein VERSAND!

+++++  
DOUBLE TROUBLE...der Videospielclub (Mega-Drive, Super-NES, Master-System u. NES) für alle Wesen!

Fordern Sie hoch heute Info-Material (bitte möglichst 1 DM Rückporto beilegen) vom Double Trouble Fan-Club an: Adresse: Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47. Natürlich muß man kein Mitglied sein, um ein Laden erkunden zu können!  
Telefon: 030/6849816.

Clubleiter und Ladeninhaber: Matthias Herrendorf.

Wir bieten nicht immer das BESTE...  
aber immer OFTER!

Ihr wollt Spiele kaufen  
oder verkaufen?

030/7 81 15 36

Gleich anrufen und  
Gratisinfo anfordern

# TV GAMES

ist  
Euer  
Partner!

Schickt Eure durchgespielten  
Master, MEGA oder Super NES Module

an

# Achtung Berliner!

TV GAMES  
Grunewaldstr. 81  
1000 BERLIN 62

Besucht unsere Läden – Hier könnt Ihr auch leihen!

1. Wedding, Brüsseler Str. 19. 4 53 22 73 \* Mo-Sa 12-20 Uhr\*

2. Prenzlauer Berg, Wichertstr. 66. 4 49 51 63 \* Mo-Sa 14-22 Uhr\*



# Hook



Egal, was Eure Eltern erzählen - Jeder muß irgendwann einmal erwachsen werden! Die schwierige Zeit der Veränderungen ist uns allen beschieden - falls nicht irgendeiner unter uns Peter Pan heißt. Der Junge war nämlich vom Schicksal bestimmt, ewig ein Kind zu bleiben, zu spielen und allerlei Unfug anzurichten. Er lebte glücklich mit ein paar auserwählten Freunden im Nimmerland.

Doch das Glück hatte ein Ende, als Kapitän Hook eines Tages auftauchte. Der Widerling sperrte die Jungen ein und machte sie zu Sklaven auf seinem Piratenschiff.

Doch ist nicht alles verloren - Peter Pan hat einen Plan, wie er Hook besiegen kann. Er muß seinen Weg durchs Nimmerland kämpfen und Hook auf seiner schwimmenden Festung stellen. Klingt wie ein typisches, anstrengendes Heldenleben...

Nach dem sehr erfolgreichen Debüt auf dem Super NES wurde Hook für das Mega CD mit Spannung erwartet. Tatsächlich sind die Anfangsszenen umwerfend gelungen. Sehr anrührend wird zu Originalmusik die Filmgeschichte erzählt, während ein comic-artiger Peter Pan über den Bildschirm tollt.

Ihr müßt die Verlorenen Jungen retten und den ekelhaften Hook loswerden. Euer Weg führt durch zehn Landschaften und viele Extraabschnitte des Nimmerlandes. Bis jetzt fällt nur das Fehlen eines Optionsscreens unangenehm auf - nicht einmal die Schwierigkeit kann eingestellt werden! Das ist unentschuldig. Entweder die Programmierer haben geschludert und die Optionen schlicht vergessen, oder sie haben sich einfach keine Mühe gegeben!

Der erste Level beginnt in der tiefen Wildnis der Insel. Hook hat eine Menge Piraten hier postiert, aber sie sind keine echte Herausforderung für Peter. Mehr als zwei Schwerthiebe braucht er nicht, damit die Kerle sich

ergeben. Gerät er alledings in Schwierigkeiten, kann der ewige Junge immer noch wegfliegen. Das tut er, wenn ihr Knopf A gedrückt haltet. Allerdings verbraucht die Schwerelosigkeit eine ganze Menge Energie!

Obwohl Hook wunderschöne Grafiken und einen genialen Sound hat, dümpelt es spielerisch im Mittelmaß. Jeder Level ist vom Ablauf her ähnlich gestaltet, und kein rettender Einfall versüßt das hüpfende, fliegende Spielerdasein.

Zudem braucht das Spiel ewig, um von der CD nachzuladen. Manchmal wartet man 20 Sekunden auf das nächste Bild - weit mehr, als man es vom Mega-CD erwarten kann. Trotz aller Mängel ist die Märchenstimmung ansteckend. Die Musik und Bilder sind einfach zu prächtig! Peter springt wie ein Kinoheld über den Bildschirm, wie es wohl nur auf CD möglich ist, und oft legt man aus Versehen das Joypad aus der Hand, um sich den "Film" anzusehen!

Hooks größter Fehler ist der besonders niedrige Schwierigkeitsgrad. Ohne

Einstimmlichkeiten und bei den simplen Leveln fühlt man sich leicht veräppelt. Wie auf dem Super NES, wird das Spiel vor allem Kindern gefallen, allen anderen aber überhaupt keinen Langzeitspaß bieten. Dazu ist es zu einfach gestrickt.

Obwohl es fantastisch klingt und aussieht, nutzt Hook die Möglichkeiten des Mega CD bei Weitem nicht aus. Nur die technische Staffage wurde gegenüber dem Mega-Drive-Modul verbessert. Ansonsten bleibt das Spiel oberflächlich. An einem "Daumen runter" schrammt es haarscharf vorbei.

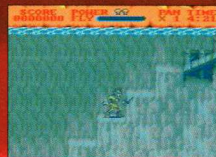


## PROTIP

Bleibt unten, um den ersten Endgegner zu besiegen. So kann er Euch nicht erreichen aber Ihr könnt hochspringen und ihn erledigen!



● Glockchen führt Euch durch diesen Level, aber sehr hilfreich ist sie nicht. Eigentlich fliegt sie nur eine Weile umher und verschwindet dann - das war's!



● Peter geht auf Unterwasserbau und entdeckt prompt ein paar Stufen, die zu einem neuen Abschnitt des Levels führen.



● Peter Pan zeigt seine Flugkünste, eine der Freuden an Hook ist die kinderleichte Steuerung. So wird das Fliegen viel einfacher.



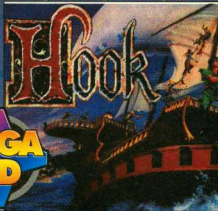
● Ohne einen Wassertropfen an sich steigt er aus dem See empor. Muß wohl mit seiner allseitigen Beschaffenheit zusammenhängen.



● Es gibt auf der Landkarte zehn Gebiete, die Ihr in bestimmter Reihenfolge erforschen müßt, um zu Hook zu gelangen.



● Hooks Crew schreut vor nichts zurück, um Peter Pan von der Rettung seiner Lost Boys abzuhalten. Aber seit wann läßt ein Held sich von ein paar lächerlichen Felsbrocken beeindrucken?



MEGA CD

## HOOK

SONY ● DM 140 ● IMPORT

CD-ZUGRIFF .....langsam  
 SPIELER .....1  
 STUFEN .....10  
 SCHWIERIGKEITSGRADE.....1  
 BESONDERHEITEN .....n/v  
 KONTAKT .....import



### AKTION

### STRATEGIE

**GRAFIK** 89%  
 ▲ Helles, farbanfrohe und schön detaillierte Hintergrundgrafik schafft eine tolle Atmosphäre.  
 ▲ Jeder Level ist erfolgreich anders und die Sprites sind toll animiert.

**MUSIK** 90%  
 ▲ Richtige Filmmusik mit hohem Schlachtfaktor.  
 ▲ Realistische Soundeffekte, vor allem, wenn Peter Pan Treffer einsteckt.

**SPIELBLAUF** 65%  
 ▲ Minimale Eingewöhnungszeit - tatsächlich ist es so leicht, daß es schnell langweilt.  
 ▼ Endlos lange Ladexzeiten und überhaupt keine Spielziele.

**ANFORDERUNG** 60%  
 ▲ Könnte jüngere oder sehr unerfahrene Spieler eine Zülfung begeistern.  
 ▲ Alle anderen haben es im Nu durchgespielt und legen es danach zur Seite.

**PROSCORE**  
**69%**

Fantastisch anzusehen, aber nur für absolute Anfänger interessant. Ein bescheidenes Spiel.



# BATMAN

# RETURNS

MASTER SYSTEM

Batman flattert zwar schon eine ganze Weile in der Heldengalerie herum, aber das tut seiner Beliebtheit keinen Abbruch – im Gegenteil. Ängstlich verfolgen wird das Wohl von Gotham City, und nun wird es wieder Zeit, den geheimnisvollen, dunklen Mann zu rufen.

Der ist zur Zeit deprimiert. Seit man ihn für den Tod eines jungen Mädchens verantwortlich macht, hat er keine gute Presse. Dabei ist er unschuldig und vermutet, wer dahintersteckt: Der Pinguin! Es wird nicht leicht, seine Unschuld zu beweisen, also schwingt Batman sich in die kalte Nachtluft, um die wahren Schurken zu finden! Alleine gegen eine Armee von Pinguins Schergen – ob das gutgehen kann?

## HEILIGES BATGEAR

Vergeßt es ganz schnell! Die richtige Game-Gear-Version ist zehnmal besser und ganz anders. Das Master-System-Modul macht auf dem Game Gear nicht den geringsten Spaß.



● Diesem Riesentruck begegnet ihr am Ende des ersten Levels. Trefft ihn ein paar mal mit dem Batarang, und er geht in Flammen auf.



● Ist es ein Vogel, ist es ein Flugzeug – nein es ist eh, Batman! Hier zeigt er seine Flugkünste in Gothams Vorstadt.

**B**atman Returns hat auf den anderen Sega-Konsolen eher mittelmaßig abgeschnitten. Da aber das Master System bekannt für seine abweichenden Versionen ist, hoffen wir auf eine angenehme Überraschung! Ihr habt vor Spielbeginn keinerlei Optionen, außer der Wahl Eurer Route in jedem Level. Die sorgt

**PROTIP** Lauft nicht zu nahe an die Feinde heran. Wegen der kritischen Kollisionssabfrage könntet ihr schnell ein Leben verlieren, noch bevor der Gegner Euch getroffen hat!

zumindest für Abwechslung, da die Wege sehr verschieden voneinander sind und das Spielumfang glatt verdoppeln. Route A ist enthält mehr Feinde, Route B verlangt taktisch feineres Vorgehen.

Leider ist das schon alles, was das Spiel an Originalität zu bieten hat. Abgesehen von der Streckenplanung ist Batman Returns ein typisches Hüpfspiel ohne jegliche Neuerung.

Der Spielablauf ist ähnlich dem von ESWAT – Ihr müßt nur laufen, springen, Euch ducken und immer wieder auf Feinde schießen, bevor es an den Endgegner geht.

Wäre das Ganze nur etwas spannender gestaltet, ließe man sich das ausgebreitete Spielkonzept ja noch gefallen. So ist Batmans Rückkehr schlicht und einfach langweilig.

Ein paar Punkte zur Ehrenrettung seien noch erwähnt: Die Grafiken sind angenehm gestaltet und nicht zu grell. Trotz der trägen Steuerung sind die Animationen flüssig. Zum Glück ließ man Batman seinen Kletterhaken, mit dem er sich elegant durch die Lüfte schwingen kann.

Insgesamt ist das Spiel aber eine herbe Enttäuschung. Selbst Hüpfplans werden sich nach einiger Zeit mit Grausen ab. Batman Returns sieht zwar nett aus, aber das war's auch schon. Schade drum! Filmfrenz!



BATMAN RETURNS

SEGA ● DM110 ● MAI

FORMAT .....2Mbit  
 SPIELER .....1  
 STUFEN .....10  
 SCHWIERIGKEITSGRADE.....1  
 BESONDERHEITEN .....n/v  
 KONTAKT.....Sega  
 ☎ 040/2270961



**AKTION** **STRATEGIE**

**GRAFIK** **87%**  
 ▲ Beste und recht detaillierte Hintergrundgrafik mit ordentlich Abwechslung.  
 ▲ Seltene Animationen und eine tolle Vielfalt an Feinden und Endgegnern.

**MUSIK** **58%**  
 ▲ Antagonisten kommen gut 'rüber und gelten überhaupt nicht auf die Nerven.  
 ▼ Effekte lassen leider zu wünschen übrig - nervige, eintönige Bipsper.

**SPIELABLAUF** **55%**  
 ▲ Reichlich Action und die Wahlmöglichkeit zwischen mehreren Routen machen es interessant.  
 ▼ Die träge Steuerung und kleinliche Kollisionsabfrage fütten den Spielpath bald.

**ANFORDERUNG** **58%**  
 ▲ Eine echte Herausforderung, weil man so leicht Leben verliert.  
 ▼ Das bedeutet aber noch lange nicht, daß man Lust hat, es immer wieder zu probieren!

**PROSCORE**  
**53%**

Eine Weile ist das Modul ganz unterhaltsam, aber bald überwiegt die Enttäuschung über eine versenkten Filmfrenz.

Chuck Rock, einst ein Computerspiel, wurde für jedes des Sega-Systems umgesetzt und hat sich mittlerweile mehr als nur ein paarmal verkauft. Nur das Mega CD wurde bislang nicht bedacht - eine Lücke, die Sega jetzt schloß. Mit rund 550 MByte steckt die CD voller Spiel - hoffen wir, daß der Spaß ebenso groß ist!

Neuerdings werden viele Videospiele gleich noch auf CD umgesetzt. Verkaufsargument: wer ein Mega-CD hat, braucht kein Modul zu kaufen, wenn er für das gleiche Geld die hochwertigere CD-Fassung bekommt. Leider wird damit oft das schnelle Geld gemacht, und statt einer Verbesserung erhält man eine fast identische Konvertierung. Wie sieht es bei Chuck Rock aus?

**PROTIP** Haltet einen Felsbrocken hoch, um vor fliegenden Reptilien und einstürzenden Geröllhalden geschützt zu sein.



● Läßt ihr Chuck zu lange in der Landschaft herumstehen, längt er an, sich geistesabwesend zu Röhren.



● Ab und zu nimmt ein netter Flugsaurier Chuck mit. Dabei überspringt er Teile der Levels.

**D**er Neandertaler erfreut uns mit einem ausführlichen, filmartigen Intro, in dem die Entführung von Chucks Frau, Ophelia, und Chucks Aufbruch dem Kidnapper hinterher gezeigt werden. Der Comicstil ist umwerfend komisch, nur hätte man sich die grauenhaften Kommentare dazu sparen sollen!

Chuck, der fette, kahle Höhlenmensch zieht also los, um seine geliebte Ophelia zu finden und aus den Klauen des Entführers zu befreien. Dazu muß er durch eine üppige Urzeitwelt laufen und springen und sich allerlei Gegner erwehren.

Bis auf den geringen Umfang war die Mega-Drive-Fassung sehr gut. Dafür hat man der CD-Version gleich



15 neue Unter-Level spendiert, die das Spiel deutlich verlängern.

Chuck wird genauso gesteuert und führt dieselben Bewegungen aus wie auf dem Mega Drive. Er kann mit seiner feisten Wampe Schläge versetzen, Steine aufheben und die diversen Monster mit einem herzhaften Tritt beseitigen. Der Spielablauf gleicht dem der anderen Fassungen aufs Haar und dürfte allen Fans von Hüpfspielen eine Menge Spaß machen.

Die Grafiken wurden leicht aufpoliert, und das Scrolling bekam einige hübsche Parallax-Effekte dazu. Die Musik wurde neu geschrieben und kommt jetzt direkt



● Hier ist ein Teil des ersten Levels, komplett mit allen Monstern. Das Schwein oben beschert Chuck Bonuspunkte, während das Herz ihm frische Energie schenkt.

von der CD. Einige Soundeffekte wurden mit Hilfe der Soundfähigkeiten des Mega CDs aufgepeppt, aber leider nicht genug.

Die größte Verbesserung stellt das neue Passwortsystem dar. Nach jedem gelösten Level bekommt Ihr ein Passwort, damit Ihr bei der nächsten Sitzung gleich dort anfangen könnt.

Insgesamt ist CD-Chuck eine gelungene Neufassung der Wonderdog-Klasse. Mit anderen Worten: Es ist hübsch, hat einen tollen Klang, aber man fragt sich, warum diese schon so breitgetretene Spielart auch noch auf CD umgesetzt werden mußte.



## CHUCK ROCK

SEGA ● PREIS n/v ● IMPORT

CD-ZUGRIFF .....sehr schnell  
 SPIELER ..... 1  
 STUFEN .....22  
 SCHWIERIGKEITSGRADE ..... 1  
 BESONDERHEITEN...Paßwörter  
 KONTAKT .....import



## AKTION STRATEGIE

**GRAFIK** 82%  
 ▲ Hintergrundgrafik und weiches Scrolling heben den CD-Chuck von seinen Modulkollegen ab.  
 ▲ Feines animierte Intro, das aber länger sein dürfte.

**MUSIK** 90%  
 ▲ Soundtrack hat CD-Qualität, die zur Atmosphäre beiträgt. Reichlich rockige Melodien.  
 ▼ Selbst die aufgepeppten Soundeffekte sind kaum zu hören und dünn gesät.

**SPIELABLAUF** 85%  
 ▲ Wieder ein Jump-'n-Run mit ein paar Rätseln - aber es funktioniert.  
 ▼ Die Unter-Level erhöhen die Lebensdauer, sind aber nicht umwerfend.

**ANFORDERUNG** 81%  
 ▲ Paßwörter verringern den Frustration und erleichtern das Spielersdasein etwas.  
 ▼ Die Extralevel ähneln einander zu stark, um für Abwechslung zu sorgen.

## PROSCORE 82%

Die verbesserte Musik und Extralevel sind eine feine Sache, aber erwartet nicht zuviel Neues.

Out Run nimmt bei Sega kein Ende! Die neueste Variante entführt waghalsige Fahrer in das Jahr 2019. Statt eines Ferraris oder eines Porsches steckt ihr hinter dem Cockpit eines Gefährts, das dem Batmobil verdächtig ähnelt. Der Turbo wurde durch einen riesigen Jetladler ersetzt, der hinten an das Geschöß montiert ist. Die Kurse sind abwechslungsreicher gestaltet und die Endgeschwindigkeit Eures Tieffliegers beträgt stolze 750 km/h!

Tröstlich ist aber, daß die Straßen im nächsten Jahrtausend immer noch aussehen wie unsere heutigen. Auch im Jahr 2019 sind Tunnel, Bäume und Peitschenmasten eine Gefahr für Leichtsinnige.

Schnallt Euch fest, setzt Euren stärksten Helm auf und macht Euch auf die Fahrt Eures Lebens gefaßt!



In manchen späteren Runden gibt es Rampen, die Euch in die Luft schleudern.



Eine Kurve mit 295 km/h zu nehmen ist nichts für zarte Gemüter, glaubt's mir!



Zum Glück tragen Eure Reifen den harten Turbokick mit Fassung.



Wenn ihr einen Buckel zu schnell überfahrt, landet ihr leicht auf dem Kopf!



Kurz bendet! Gerade noch geschafft – es bleiben nur noch 16 Sekunden.

Im Gegensatz zu den vorherigen Ausgaben von Outrun, bei denen es immer um ein- und denselben Kurs mit ein paar Dutzend verschiedenen Routen ging, hat das Zukunftsrennen vier Strecken mit jeweils ethischen Routen. Dank der Pufferbatterie könnt ihr nach jedem erfolgreichen Lauf Euren Spielstand speichern. Auch die besten Rundenzeiten bleiben erhalten.

Die Steuerung ist angenehm einfach: Bremsen, Beschleunigen und - je nach Schaltmethode - Schalten. Da kann man wenig verkehrt machen.

Während ihr über die Straße fetzt, zeigt eine Reihe von Leuchtpunkten Eure Geschwindigkeit an. Wenn das zu abstrakt ist, der kann auch die Digitalanzeige ablesen. Erreicht die Leuchtreihe das Ende, beschleunigt der Wagen mit

spürbarem Kick. Man fühlt beinahe, wie man in den Sitz gedrückt wird!

Dieser Batteriepuffer hat noch einen weiteren Vorteil: Ihr könnt den letzten gefahrenen Kurs noch einmal abspielen und aus Euren Fehlern lernen - oder Eure unachahmliche Geschicklichkeit bewundern! Eine schöne Option, dank der man die

**PROTIP** Wollt ihr eine enge Kurve sehr flott durchfahren, drückt ganz kurz auf den Beschleunigungsknopf statt auf die Bremse. Das hält Euch auf Eurem Kurs und ihr verliert nicht an Geschwindigkeit.

Kurse gut kennenlernen.

Die Grafik ist durchweg klar, bunt und recht schnell. Flüssig schnurrt der Asphalt unter Euch weg, und die Objekte am Straßenrand sorgen für gehobenes Geschwindigkeitsgefühl, daß einem fast schwindig wird. Die Soundeffekte sind gut - bis auf das Reifenquietschen in schnell genommene Kurven. Da stand wohl ein jaulender Kater Patel!

Das Zukunfts-Outrun kann überzeugen. Es ist hübsch, schnell und spielt sich prima.



## OUTRUN 2019

SEGA ● DN100 ● MAI

FORMAT ..... 4Mbit  
 SPIELER ..... 1  
 STUFEN ..... 26  
 SCHWIERIGKEITSGRADE ..... 3  
 BESONDERHEITEN ..... Continue  
 Speichern, Replay  
 KONTAKT ..... Sega  
 ☎ 040/2270961



### AKTION

STRATEGIE

**GRAFIK** 84%  
 ▲ Schnelle, flüssige Grafik erzeugen ein irres Geschwindigkeitsgefühl.  
 ▲ Schöne Zwischenbilder auf Titel und Optionsbildschirm.

**MUSIK** 78%  
 ▲ Donnerartige Geräusche zeigen, daß Euer Auto lebt!  
 ▼ Das Reifenquietschen ist nach jedem Maßstab arbeitsreich.

**SPIELABLAUF** 80%  
 ▲ Mehr Kurse und die Replay-Option sorgen für das gewisse Extra gegenüber älteren Versionen.  
 ▼ Ansonsten bleibt es ein typische Outrun: Fahrt gegen die Uhr und nicht gegen Hindernisse!

**ANFORDERUNG** 85%  
 ▲ Reichlich Kurse und neue Hindernisse halten Euch lange auf Trab.  
 ▲ Speichermöglichkeit sorgt für zusätzliche Motivation.

**PROSCORE**  
**84%**

Ein klasse Rennspiel, wenn auch etwas utopisch... oder sollte man sagen: abgefahren?

# OUTRUN 2019







## GAME GEAR

### STREETS OF RAGE

SEGA ● DM 70 ● MAI

FORMAT .....2Mbit  
 SPIELER .....2  
 STUFEN .....5  
 SCHWIERIGKEITSGRADE.....1  
 BESONDERHEITEN .....n/v  
 KONTAKT .....Sega  
 ☎ 040/2270961



AKTION STRATEGIE

**GRAFIK 77%**  
 ▲ Bunte Hintergrundgrafik weckt Neugier auf weitere Szenen.  
 ▼ Die Sprites sind zu klein und oft kaum sichtbar.

**MUSIK 72%**  
 ▲ Die Atmosphäre wird durch eine orientalische Eingangsmelodie bestimmt.  
 ▼ Soundeffekte bei Treffern können.

**SPIELABLAUF 90%**  
 ▲ Mehrere Bewegungsfolgen möglich.  
 ▲ Viele Extra-Gegenstände über die Level verstreut.

**ANFORDERUNG 84%**  
 ▲ Dank weniger Continues ist dem Model Langlebigkeit garantiert.  
 ▲ Der Schwierigkeitsgrad sorgt für Langzeitbeschäftigung.

# PROSCORE 86%

Ein anständiges Spiel, das Fans allemal zusagt. Streets of Rage wird wohl auch auf dem Game Gear zum Erfolg.



● Verprügelt zur Abwechslung alles, was in Eure Nähe kommt. Wer ist als nächster dran?



flüchtigen sich die Sorgen. Die erste Runde ist lang und nicht zu einfach. Von den Spielmöglichkeiten ist kaum etwas abhanden gekommen, und die Gegner sind genauso fies wie auf der 16-Bit-Konsole.

Die recht langen fünf Runden warteten mit allerlei Extra-Gegenständen auf, die man besser einsammeln sollte. Vom kleine, aber tödlichen Messer bis hin zum Pfefferstreuer sind alle möglichen Hilfsgeräte vertreten. Leider gibt es ziemlich wenig Extraleben und Continues.

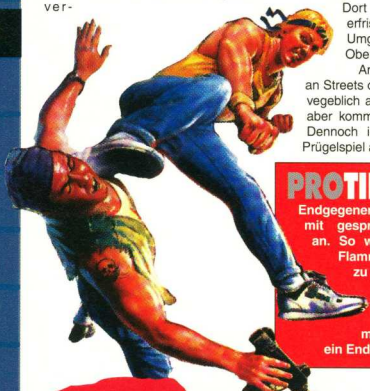
Wie bei anderen Prügelspielen wird man immer neugieriger, was sich hinter der nächsten Ecke verbirgt. Natürlich ist es auch eine Herausforderung, so viele Gangster wie möglich zu vernichten, ohne selbst ein Leben zu verlieren. Die Versuchsreihe kann andauern, werden die Bandenmitglieder doch nicht weiner!

Am Ende Eures strapazösen Weges befindet ihr Euch im Syndikats-Hauptquartier. Dort kämpft ihr in erfrischend anderer Umgebung gegen den Obermotto.

Am enttäuschendsten an Streets of Rage ist, daß man vegetabil auf Neues hofft. Das aber kommt und kommt nicht. Dennoch ist SOR das beste Prügelspiel auf dem Markt.

**D**er erste Eindruck ist nicht überwältigend: Statt drei Helden, wie auf dem Mega Drive, stehen nur zwei zur Auswahl. Zum Glück könnt ihr zu zweit als Axel und Blaze losziehen.

Nach dem Intro wählt ihr Euren Charakter und gelangt gleich in die erste Spielrunde. Die Sprites erscheinen zuerst viel zu klein, als daß die Klopperi Spaß machen könnte, aber nach erstem Warmspielen ver-



**PROTIP** Greift den zweiten Endgegner immer wieder mit gesprungenen Tritten an. So weicht ihr seinen Flammen aus. Geht er zu Boden, wiederholt die Angriffe so schnell wie möglich, um ihm ein Ende zu bereiten.



● Hart ist das Straßenleben, härter noch die Fäuste der Terrorbandel! Jetzt trennen sich die echten Kerle von den Schlafts.

Endlich hat die hochgelobte Super-Prügelei den Weg ins Game Gear geschafft. Streets of Rage, ein ganz großer Mega-Drive-Erfolg, weckt hohe Erwartungen für den kleinen Cousin. Das SOR-Fieber hatte auch mich gepackt, also wartete ich ungeduldig auf das Erscheinen.

Wie bei jeder anständigen (?) Prügelei, besteht Eure Aufgabe im Durchlaufen verschiedener Abschnitte unter Zuhilfenahme Eurer Füße und Fäuste. Deutlicher: Alles, was zwei Beine hat und im Entferntesten feindlich aussieht, wird vertrimmt. Kann SOR diesem einfachen Prinzip auch etwas Originelles hinzufügen? Falls ihr die Geschichte noch nicht kennt (soll ja vorkommen): Ihr übernehmt einen oder zwei jugendliche Ex-Polizisten, die ausziehen, um der von Straßenbanden terrorisierten Bevölkerung einer Großstadt zu helfen.

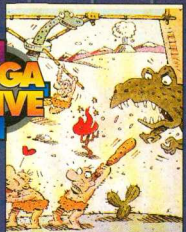
Der Weg, bzw. die Straßen, sind lang und dornenreich. Ob es Euch gelingt, die auf Schritt und Tritt erscheinenden Übeltäter zu überwältigen?

# STREETS OF RAGE

GAME GEAR



**MEGA DRIVE**



## INTRODUCING... the HUMANS YOU'VE NEVER SEEN ANYTHING LIKE THEM

an die Steuerung, müßt Ihr in späteren Levels viel Erfindungsgeist an den Tag legen, damit die Menschheit sich entwickeln kann. Nachdem der Speer gefunden wurde, müßt Ihr lernen, Rad und Feuer zu benutzen.

Wie bei den Lemmings werden die verschiedenen Fähigkeiten bzw. Aufgaben mit dem Cursor verteilt. Die hängen aber vom Werkzeug ab, das die Humans gerade bei sich führen. Dadurch bekommt das Spiel viel mehr Tiefe als z.B. Krusty's Super Fun House oder selbst Lemmings. Auch ist die Grafik schöner und detaillierter. Die Sprites sind nicht winzig, sondern gut zu erkennen, und das gesamte Spiel macht optisch viel her.

Die Humans müssen 80 Level lösen. Das klingt nicht nach viel, aber die späteren Landschaften haben es in sich! Ein Mammutspiel mit Witz, Spannung und hohem Suchtfaktor!

### THE HUMANS

GAMETEK ● DM 110 ● IMPORT

FORMAT.....8Mbit  
SPIELER.....1  
STUFEN.....80  
SCHWIERIGKEITSGRADE....3  
BESONDERHEITEN...Paßwort  
KONTAKT.....import



MEGA DRIVE

Egal, wie sehr wir unsere Digitaluhren und Cheeseburger lieben, es gab einst eine Zeit, in der wir nichts als einen Lendenschurz und vielleicht noch eine Keule besaßen. Damals war die Welt voller Gefahren, und nur wer gewieft war und immer neue Wege und Werkzeuge (er)finden konnte überleben.

So weit entfernt die Frühzeit uns heute erscheint, so dankbar müssen wir unseren Vorfahren für ihre Erfindungen und Entdeckungen sein. Sonst liefen wir womöglich immer noch im Lendenschurz herum! Wie würdet Ihr Euch anstelle der ersten Menschen halten? Habt Ihr das Zeug zum Überleben?

Die Humans, Imagitocs jüngstes Spiel, gibt Euch die Gelegenheit, es zu probieren. Führt den Neandertaler auf den Weg zum denkenden Menschen. So schwierig kann das nicht sein! Von wegen! Ihr könnt Euch nicht vorstellen, in welche Schlamassel die ersten Humans immer wieder geraten!



● Gibt es genug? Gibt es das jemals? Fähigkeiten unter den Humans aufzuteilen ist eine knifflige Angelegenheit.



Nachdem das Lemmingsfieber auf den Konsolen ausgebrochen und die Codes schließlich überall verbreitet waren, wartete alle Welt auf eine Flut von ähnlichen Spielen. Die Humans treten behutsam, wenn auch auf erfrischend andere Art, in die Fußstapfen der grünen Tieren. Dabei hat Imagitoc zum Glück viel Originelles hinzugefügt.

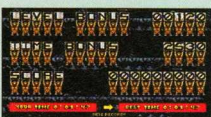
Ihr könnt aus drei Schwierigkeitsstufen und dem Passwort wählen. Musik und Soundeffekte lassen sich an- oder abstellen – wir fanden es schöner, alles zu hören.

Gleich zu Levelanfang wird die Ähnlichkeit zu den Lemmings überdeutlich. Die Menschlein müssen durch das Bild bewegt werden und verschiedene Aufgaben zugewiesen bekommen. Ohne Teamarbeit läuft gar nichts. Zahlreiche Hindernisse müssen überwunden werden, damit die Humans den Levelausgang erreichen, der meist ganz oben oder unten liegt.

Sind die ersten Landschaften noch recht einfach und dienen mehr der Gewöhnung

● Die ersten Landschaften sind recht einfach. Doch unmerklich werden die leichteren Aufgaben bald zu schwierigeren.

**PROTIP** Die Humans überleben Sprünge aus großer Höhe nicht, also versucht es gar nicht erst!



● Wenn Ihr den Abschnitt in der vorgegebenen Zeit löst, erhaltet Ihr einen Bonus von diesen Verrückten!



● Außer Speeren und dem Feuer können die Humans auch Steinzeit-Folträder benutzen!

### AKTION

#### STRATEGIE

**GRAFIK** 88%

▲ Tolle Hintergrundgrafiken mit viel Abwechslung und guter Fragegebung.  
▲ Sprites haben genau die richtige Größe und gehen lustig mit den Werkzeugen um.

**MUSIK** 75%

▲ Eine hübsche Titelmelodie, die den Spielspaß einflößt.  
▼ Die Soundeffekte sind realistisch, aber es hätten mehr sein können.

**SPIELABLAUF** 85%

▲ Du wirst es immer wieder spielen, sein süchtigmachend.  
▼ Anfangs ist die Steuerung etwas kleinlich, man muß sich eher an sie gewöhnen.

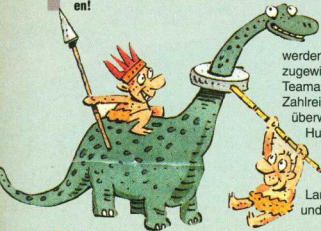
**ANFORDERUNG** 85%

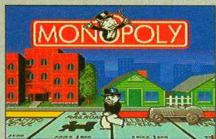
▲ Drei Schwierigkeitsstufen machen jeden Spieler glücklich.  
▲ Die Schwierigkeit steigt wohl dosiert, so daß man sich gut hineinfindet.

### PROSCORE

**86%**

Eine tolle Neuerung mit fataler Wirkung auf die Arbeitsmoral! Ein Muß für alle Rätselliebende!





Monopoly muß eines der meistverkauften Spiele aller Zeiten sein. So stark ist der Reiz, Besitz zu sammeln und gegen andere zu verteidigen! 1935 vom Erfinder Charles Darrow an die Parker-Brüder verkauft, steht es jetzt in mehr als 30 Ländern und in 23 Sprachen im Händlerregal. Jetzt gibt es eine Lizenz für eine der größten Konsolen aller Zeiten!

Bis zu acht Spieler können gegeneinander antreten, man kann aber auch alleine gegen den Rechner spielen. Falls Ihr die Vorbereitungen scheut, könnt Ihr Euch gleich in eines

von zwölf vorgegebenen Spielen stürzen. Andernfalls wählt Ihr Eure Startbedingungen, die das Spiel entweder einfacher oder schwerer machen.

Das Modul unterscheidet sich in zwei Dingen vom Brettspiel. Zum einen spielt der

● Oho, Schummeln ist hier unmöglich (wenn Ihr nicht den Rechner spielt...). Also heißt es, zahlen!

Rechner die Bank, was den Spielablauf beschleunigt, und er schummelt nicht! Zum Anderen sind Geld und Straßennamen amerikanisch, da das Modul aus den USA kommt.

Eine der nützlichsten Optionen ist die Auktion. Wenn ein Spieler eine Straße, die er betritt, nicht kauft, wird sie zur Auktion freigegeben. Eine gute Möglichkeit, an begehrte Straßen zu kommen, wenn die Anderen wenig Geld in der Kasse haben. Sind aber alle flüchtig, werden die Preise oft über alles Maß hinaus hochgetrieben. Könt Ihr tatenlos dabei zusehen?



# MONOPOLY

## MONOPOLY

PARKER BROS ● PREIS n/v ● IMPORT

GRAFIK .....69%

MUSIK .....45%

SPIELABLAUF .....79%

ANFORDERUNG .....88%

## PROSCORE

# 76%

Hübsche, bunte Grafik und ein flotter Spielablauf machen das Monopoly-Modul zum besseren Spiel als das Original. 120 DM ist es aber trotzdem nicht wert!



Mr Boddy ist in seiner Villa ermordet worden. Es gibt sechs Verdächtige, zu denen Ihr auch gehört. Um Eure Unschuld zu beweisen, müßt Ihr den Mörder anhand von Be- und Hinweisen überführen. Die erhaltet Ihr im Haus selbst. Wie schon Sherlock Holmes sagte: Das Spiel beginnt!

Die Spieler steuern je einen von sechs Charakteren. Die haben dieselben Eigenschaften, keiner hat den Vorteil.

Man muß, fast wie beim Brettspiel Cluedo, durch die Räume gehen, und sagen, wer vermutlich der Mörder ist, welche Waffe er benutzt hat und in welchem Raum er das Verbrechen begangen hat.

Die Musik ist zuweilen schön stimmungsvoll, aber es gibt ziemlich wenige Soundeffekte. Die Grafiken sind zwar in Ordnung, aber keinesfalls üppig.

Wenn Ihr Eure Vermutungen äußert, reagiert der Rechner und unterbricht das Geschehen mit Informationen, die Eure Theorie entweder stützen oder widerlegen. Diese Bewertung durch den "Richter" steigert die Spannung.

Seid Ihr der Lösung sicher, könnt Ihr Eure Anschuldigung vorbringen. Ist sie falsch, habt Ihr das Spiel verloren. Liegt Ihr richtig, wird zur Belohnung der Mörder bei seiner Tat



● Was für ein Rätsel! Wählt den Tatraum aus und schließt dem mutmaßlichen Mörder eure Anschuldigung ins Gesicht!



● Erwischt Diesmal gibt es kein Entrinnen - die Mörderin wird abgeführt.

und bei der Festnahme gezeigt. Abschließend wird der clevere Hobbydetektiv gezeigt, der sich in seinem Ruhm sonnt - sehr ärgerlich, wenn man es nicht gerade selbst ist.



## CLUE

PARKER BROS ● PREIS n/v ● IMPORT

GRAFIK .....83%

MUSIK .....52%

SPIELABLAUF .....83%

ANFORDERUNG .....87%

## PROSCORE

# 84%

Hübsche, bunte Grafik und ein flotter Spielablauf machen das Monopoly-Modul zum besseren Spiel als das Original. 120 DM ist es aber trotzdem nicht wert!

# pro Leserbriefe

Vielen Dank allen Leuten, die uns so eifrig geschrieben haben; weiter so Fans, alle Eure Einsendungen werden mit Interesse gelesen. Besonders freuen wir uns auch über Gemaltes, Gezeichnetes und wirklich verrückte Fotos (am besten mit Euren Sega Konsolen). Diese gelungene kleine Zeichnung von Sonic hat sich seinen Platz auf unserer Leserbriefseite verdient; leider ist uns der Name des Senders verlorengegangen, bitte versicht die Rückseite Eurer Einsendungen mit Eurem Namen und Adresse! Veröffentlichung garantiert, soweit möglich. Das Recht, Briefe zu kürzen, behalten wir uns vor. Die beste Einsendung wird mit einem SegaPro T-Shirt ausgezeichnet!

Also greift zum Griffel, Bleistift, Pinsel oder was auch immer und legt los, wir warten sehnsüchtig auf Eure Post! Schreibt an:

Korrespondenz, SegaPro Leserservice, Postfach 101 905, W-4630 Bochum 1.

## Sonic 2

Ich möchte ein paar Fragen zum Spiel Sonic 2 auf Master System 2 stellen:

1. Wie es mir scheint, muß der 5. Chaosmaragd in der Röhrezone sein. Aber wo?
2. Gibt es bei Sonic 2 auch die Möglichkeit, zu mogeln, um an die Chaosmaragde zu kommen? Guido, Bugwitz

1. Wenn Du im 2. Abschnitt des 5. Levels ankommst, gehe nach rechts, bis Du zu einer Plattform mit zwei Federn gelangst. Springe von der Feder auf der rechten Seite und Du wirst auf einer anderen Plattform mit 2 Federn landen. Wiederhole die ganze Prozedur, wende Dich nach rechts und Du stößt auf den Chaosmaragd.

2. Die Master System-Version von Sonic 2 hat kein Mogelmodul, also wirst Du die Chaosmaragde wohl selber finden müssen...

## Verwirrt!

1. Was nützt der Kauf eines PRO ACTION REPLAY MODULS?
2. Funktioniert das Mega-CD nur mit dem Mega Drive 2 oder auch mit dem Mega Drive?
3. Ich habe gehört, daß es einen Converter gibt mit dem man Game Gear Spiele auf Master System 2 spielen kann. Ist das wahr?
4. Wofür ist diese schmale Öffnung in der Nähe der Joydandanschlüsse beim Master System 1?
5. Gibt es einen Mogelmodus für ALIEN STORM? Anonym

1. Das Pro Action Replay Modul kann an den Mega Drive angeschlossen und Du kannst dann ein Spiel Deiner Wahl ans Action Replay Modul anschließen. Das Modul erlaubt es Dir, Dich durch das Spiel zu mogeln und sogar Deine eigenen Mogelmodule zu finden. In der Anleitung wird erklärt, wie Du das schaffen kannst und Du findest dort auch eine Liste von Codes für die populäreren Spiele, so daß Du das Modul sofort benutzen kannst.

2. Der Mega Drive 2 ist genau dasselbe wie der originale Mega Drive außer einem winzigen kleinen

Unterschied: Das Gehäuse hat ein neues Design bekommen. Da die Mega-CD um den originalen Mega Drive herum gebaut worden ist hast Du mit Deinem MD 2 keine Probleme zu erwarten.

3. Nein. Es gibt einen Converter, der Dir erlaubt, Master System-Spiele auf dem Game Gear zu spielen, aber das ist nur von Nutzen, weil sehr gute Spiele fürs Master System entwickelt worden sind, die es fürs Game Gear nicht gibt, obwohl mehr oder weniger derselbe Computer gebraucht wird.

4. Diese Öffnung ist das Anschlußteil, das in Japan benutzt wird, um alle möglichen und unmöglichen Geräte an den Mega Drive anzuschließen, die letzte ist natürlich die Mega-CD.

5. Jawohl! Spiel das Spiel mit Scooter und wenn Dein Lebensmeter (life meter) bis auf Null sinkt, benutze Scooters Selbstzerstörungsvorrichtung und Du kannst weiterspielen ohne ein Leben zu verlieren!

## Kommt ein dritter Sonic?

1. Ich besitze ein Master System, auf das ich sehr stolz bin, trotzdem habe ich das Gefühl, daß in Eurer Zeitschrift mehr über den Mega Drive als über Master System und Game Gear geschrieben wird. Warum?

2. Sonic 1 und Sonic 2 sind meine absoluten Lieblingsspiele. Gibt es schon Vorschläge, Zeichnungen oder Ideen für Sonic 3? M. Meister, Rostock

1. Da mußst Du Dich schon bei Sega beschweren, die ganz ein-

fach weniger Spiele fürs Master System und Game Gear herausbringen als fürs Mega Drive. Sega und einige andere Firmen unterstützen die 8bit Systeme zwar, aber vielleicht nicht so gütlich, wie sie es tun sollten...

2. Zu dieser Frage hüllen sich Sega noch in geheimnisvolles Schweigen, kein definitives Ja oder Nein ist ihnen abzurufen. Es bleibt Dir also nur, die Daumen zu drücken und abzuwarten!



## und Game Gear ?

Gibt es fürs Game Gear eine zweite Version von Streets of Rage?

Gibt's Green Dog, USA Basketball und Trivial Pursuit auch fürs GG?

Christopher Weiß, Hamburg

Bis jetzt gibt's noch keines dieser Spiele auf Game Gear, aber laut Sega ist Green Dog für Juni und Streets of Rage II für Juli geplant.



# pro TIPS

Bereite Dich auf eine Tips-Explosion vor! Diesen Monat bringen wir Euch 22 Seiten voller Super-Tips für Eure Sega - Konsole. Wir machen uns über Sonic 2 auf dem Mega Drive her; für Besitzer eines Master System haben wir die Gesamtlösung für Prince of Persia aufgezeichnet.

Außerdem in dieser Ausgabe: Tips und eine ausführliche Anleitung zum brillanten Midnight Resistance auf Mega Drive.

Nur SegaPro bringt Euch jeden Monat diese Art der "spielberichterstattung"! zu Beginn findet ihr auf den nächsten beiden seiten die Tips, die ihr eingeseendet habt - und wenn ihr genau hinseht werdet ihr entdecken, wie ihr software für Euer Sega- System gewinnen könnt. Genug geredet ... hier Kommt die Tips-Explosion!

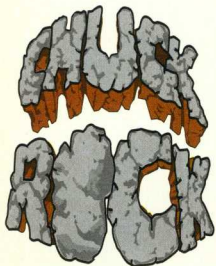


<b>Action Replay Code:</b>	
SPIDERMAN .....	63
STREETS OF RAGE .....	63
SUPER HANGON .....	63
JOHN MADDENS '92 .....	63
LOTUS TURBO CHALLENGE .....	63
CAPTAIN AMERICA .....	63

<b>Tips:</b>	
CHUCK ROCK (Map level 3) .....	62
QUACKSHOT .....	63
WONDER BOY III .....	63
INDIANA JONES .....	63
SONIC 1 .....	63
KID CHAMELEON .....	63
TERMINATOR II .....	63
STREET OF RAGE .....	64
SONIC II .....	71



ALEX KIDD (MIRACLE WORLD) ..	63
------------------------------	----



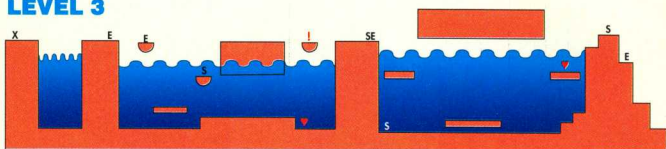
Diese eindrucksvolle Lösung für Chuck Rock kommt von Peer Schader aus Seeheim. Wir drucken hier die ersten beiden Level ab, die letzten drei könnt Ihr in unserer Mai-Ausgabe finden. Na, ist das Hingabe oder was?

## LEGENDE

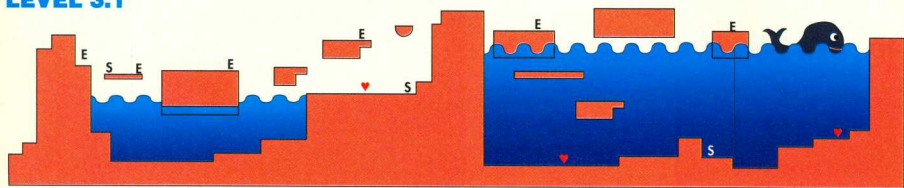
E = Extra (Punkte)  
 ♥ = Energie  
 ! = 10,000 Punkte-Bonus  
 S = Stein  
 GS = Großer Stein

X = Sauvier, die Chuck helfen (wipp – kroko, Trampolin – sauvier)  
 D = Downen  
 X = Start  
 A = Aufzug  
 U = Unbesiegbarer Gegner

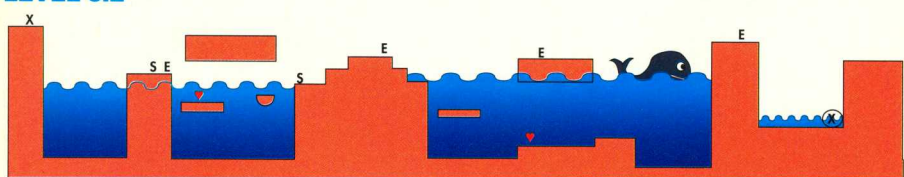
## LEVEL 3



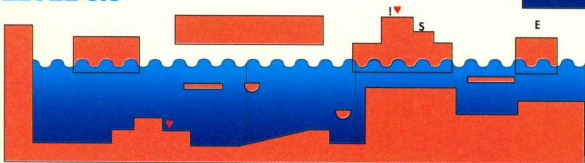
## LEVEL 3.1



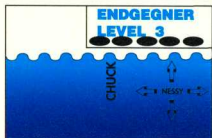
## LEVEL 3.2



## LEVEL 3.3



## ENDGEGNER LEVEL 3



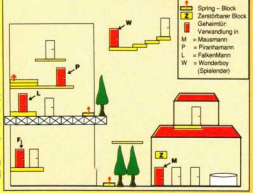
Nessy schießt nach euch, Weicht den Geschossen aus! Die Insel (auf die ihr Jeider nicht springen könnt) hat an der Unterseite 5 steine, ihr bewegt euch unter diese Insel – zwischen dem 2. und 3. stein, drückt das steuer Kreuz nach oben (um luft zu schnappen) und tretet drauf los. ihr wer det Nessy öfter an der Nase treffen und dabei auch etwas Energie Verlieren. Das macht nichts, so lange euet herz am unteten Bildschirm rand voll aufgefüllt ist (inden vorigen levels Energie sammeln). Nach einigen Tritten geht Nessy wortwörtlich unter.

## Mail Dost aus Stadtilm schickte uns folgende Tips zu Wonderboy III (Dragon's Trap) fürs Master System

Man gibt das Passwort "W E S T O N E 0 0 0 0 0 0 0 0 0" ein. Daraufhin verwendet man sich in Wonderboy.

Wenn man will, kann man zu den einzelnen Overgegnern gehen. Aber um das Spiel zu schaffen, sollte man zur Gehelmutir mit dem "W" (für Wonderboy) gehen. Was man dann hineingehen ist, verwendet man sich mit folgender Tastenkombination in einen Löwenmann:

1. Tasmalian Sword anlegen
  2. Im Sprung auf Taste 1 des Kontrollpads 1 und Taste 2 des Kontrollpads 2 gleichzeitig drücken
  3. Dieses solange wiederholen, bis man zum Löwenmann wird.
- Wenn man das getan hat, legt man das Muramasa Blade & den Hades Armor an mit dieser Kombination ist man am stärksten und verliert kein Leben. (Die Herzen werden zwar weniger, aber sie füllen sich wieder, sobald man das letzte Herz verbraucht hat). Dann geht man durch die Tür (die zum Drachen führt). Man tötet den Drachen und schon hat man das Spiel geschafft.



## QUACKSHOT

Mega Drive, Sabine Krebs, Kamp-Lintfort

1. Duckburg, den ersten Kontrollpunkt setzen.
2. Mexico, die süße Senorita, schickt Donald zurück zum ersten Kontrollpunkt, wo er den Herokay erhält. Damit öffnet Donald die Aztekenpyramide. Wenn er die Pyramide leidend durchschritten hat, erhält er am Ende von Gooly zur Belohnung die geheime Nötzl; und den roten Plunger.
3. Duckburg. Hier kann Donald jetzt die hohen Wände überwinden. Am Ende wartet Gyro mit dem heißersehten Bubblegums.
4. Transsylvania. Setzt Donald Bubblegums und den roten Plunger klug ein, gerät er an den bösen Gander. Tötet er ihn, erweitert sich zur Belohnung die Weltkarte.
5. Maharaja Palast. Daisy belohnt Donald mit der Träne der Sphinx, wenn er bis zum Tiger vordringt und ihn vernichtet.
6. Ägypten. Die Träne öffnet Donald die Pyramide. Durchdringt Donald diese, wartet am Ende das Zepher des Ra.
7. Südpol. Das Zepher befindet am Ende den Wikingerkay aus dem Eis.

8. Wikingerschiff. Der Schlüssel öffnet Donald das Schiffsmenue. Am Ende muß Donald den Geistewikinger vernichten, er erhält kurze Zeit später das Tagebuch. Jetzt hat er es fast geschafft!



## ALEX KIDD/MIRACLE WORLD

Master System, M. Buchsina, Schneberg

Wenn Game Over erscheint, muß ihr das Steuerkreuz nachoben und achtern den beidseitigen 2. Stickon, damit ihr ein Continues erhaltet. Dieser Trick funktioniert nur, wenn ihr 400 Laster habt.

## INDIANA JONES THE LAST CRUSADE

Tips von K. Henselnd, Baren

### Level 1:

Wenn Ihr vom Berg herunterspringt und der Endgegner sichtbar wird, wartet am rechten Rand das Abgründes, bis er zum ersten Mal mit seinem Holzbalken auf den Boden schlägt. Laßt ihn dann zweimal das Geröll von der Decke fallen; nach dem zweiten Mal springt das Seil hoch. Klettert dieses bis fast ganz nach oben (ein kleines Stück muß freibleiben). Schlagt dann mit der Peitsche nach links und Ihr werdet den Endgegner ohne Kampf überwinden, gleichzeitig das Kreuz erreichen und sicher auf dem zweiten Seil landen, das Euch vor den nun heranrollenden Felsbrocken rettet und den Endgegner erledigt.

### Level 2:

Wenn Ihr den Wagen des Zauberers erreicht, erledigt auf diesem erst die zwei Gegner, dann springt auf die Einstiegsstelle. Wenn Ihr jetzt auf dieses steht, springt dreimal hoch, aber so, daß Ihr wieder auf der Luke landet. Nach dem dritten Mal öffnet sich die Luke und Ihr fällt hinein. Darauf werdet Ihr aber bis fast zum letzten Wagen "gezaubert", d. h. Ihr überspringt 6-7 Wagen.

## TERMINATOR II

Level 3: Ihr habt der Aufgabe, den Jeep sich zu öffnen zu begleiten. Wenn ihr diesen Spiel den Jeep durchzukommen, ist 2 Spieler-Modus ist es wesentlich einfacher. Ein Spieler schießt einen auf den Terminator, der andere auf die Allgegenwart des S. Wenn ihr schneller und ein- schießt durch.



## SONIC (MD)

Wenn Ihr ins Löwenman gelangen will, müßt ihr beim Teelast Taste A periodisch halten und mit dem R.-Pad links, rechts, oben, links, rechts und dann Start drücken.

Wenn ein Ringzeichen entfällt, halt ihr es geschickt.

Um den Abgassn sehen zu können, geht in die Final Zone und betragt Robotnik, indem ihr Euch etwas Zeit seht und Euch zu den beiden Bösendecken links oder rechts orientiert. Dort können Euch die Strahlen nur sehr schnell erreichen und wenn ihr die 7. Sek. angesprochen habt, gibt er auf und Ihr müßt ihn nur noch einmal schenken. "Raucher" anspringen, damit auch das zerstört wird und ihr's habt's geschafft.

## KID CHAMELEON

Gehe im Level "Blue Lake Woods 2" bis ans Ende und berühre die Flagge nicht, sondern springe auf den Stein über der Endflagge. Jetzt drücke gleichzeitig rechts unten "Jump" und "Fire" und ihr werft in ins letzte Level "Pumpkin" und ihr

Dennis Richter, Glinde



## Weitere Action Replay Codes:

### SPIDERMAN (MD)

FF E 7 1 0 0 3 8 ewig Energie  
FF E 8 6 0 0 0 3 ewig Fotos  
FF E 9 1 0 0 3 8 ewig Zeit  
FF E 7 0 7 0 0 9 6 ewig Netzflüssigkeit

### STREETS OF RAGE II (MD)

FF E F 8 3 0 0 0 2 ewig Leben/Player 1  
FF F 0 8 3 0 0 0 2 ewig Leben/Player 2

Codes von Christian Prior, Mannheim

### SUPER HANG ON (MD)

Um im Arcade-Modus bestehen zu können, gib' folgende Passwort ein:

6 F F 3 5 4 6 F 3 5 6 4

F O F P I N F I E D G H  
Ihr habt nun die beste Maschine und könnt schon nach kurzer Zeit Rempraxis das Spiel durchführen.

### John Madden's '92 (MD)

Gibt folgende Passwörter ein, um schneller beim Playoff ins Finale zu kommen:

1/4 SAN FRANCISCO: MINNESOTA C 0 9 9 H X 1 V  
1/2 NEW YORK: NEW YORK C 1 2 F 7 8 X R  
FINALE: CHICAGO: MINNATI C 2 T T V D M 1

Tips von M. Küpper, Bochum

### Lotus Turbo Challenge, (MD)

Passwörter:  
Night SLEEPERS  
Business BUSINESS  
Standish STANDISH  
Tea Cup TEA CUP  
Fog HERBERT  
Desert APPLEPE  
Fallen Mall MALLOW  
Für den Fall, daß jemand die Zeit ausgereit, hier noch ein ACTION REPLAY CODE für die Zeit:  
FF4F1002A  
FF7C8502A  
Tipe von A. Siegart, Wien

### CAPTAIN AMERICA (MD)

Starte 1 Player Spiel und versuche, so wie wie möglich zu kommen. Wenn Du keine Continues mehr zur Verfügung hast und Deine Lebensanzeige auf 10 ist, stecke das Joyboard in Buchse 2. Wenn Du nun Start drückst, kannst Du als Player 2 mit voller Energie und Continues weiterspielen.

Action Replay Code:  
FF 9 E 1 0 0 0 3 ewig Leben Player 1  
FF F 5 7 0 0 0 3 ewig Leben Player 2

## COMPUTER KUDAK

Hohebeinstraße 2 - 4  
2 3 5 0 Neumünster  
Telefon 04321 / 27377  
Telefax 04321 / 23312

### SEGA MEGA DRIVE

**HARDWARE deutsch**  
Grundgerät MD 16 (8) 199 DM  
inkl. Alex Kidd + 1 Control Pad  
Grundgerät MD 16 (8) inkl. 2 Control Pad + Sonic the Hedgehog Magnum Set 260 DM

**SOFTWARE deutsch**  
Atomic Runner 91 DM  
Grand Slam Tennis 120 DM  
Robo to the Rescue 120 DM  
Streets of Rage II 91 DM  
Sunset Riders 91 DM

**ZUBEHÖR deutsch**  
Extension Cord 91 DM  
Mega-Action Control Pad 46 DM

### SEGA MASTER SYSTEM II

**HARDWARE deutsch**  
Grundgerät MS 1 (88) 140 DM  
inkl. Alex Kidd + 1 Control Pad  
Grundgerät MS 1 Plus X 190 DM  
inkl. Alex Kidd + Sonic the Hedgehog + 1 Tennispiel + 2 Control Pads

**SOFTWARE deutsch**  
Lemmings 81 DM  
Mickey Mouse II - Land of Illusion 81 DM  
Sonic II 81 DM  
Speedball II 91 DM  
Tazmanian 81 DM

**ZUBEHÖR deutsch**  
Control Pad 91 DM  
Infraed joystick 73 DM

### SEGA GAME GEAR

**HARDWARE deutsch**  
Grundgerät GG Plus 290 DM  
inkl. Sonic the Hedgehog und Nettball  
Grundgerät GG 4 Fun 240 DM  
inkl. 4 Spiele

**SOFTWARE deutsch**  
Alien II 81 DM  
Indiana Jones III 81 DM  
Shinobi II 81 DM  
Simpsons 81 DM  
Sonic II 81 DM

**ZUBEHÖR deutsch**  
Wide Gear 36 DM  
Master Gear-Converter 44 DM  
TV-Tuner 189 DM

### IHRE VORTEILE

## - Top - Preise !!!

- Ausschließlich deutsche Versionen
- 1 Jahr Garantie auf Hard-+Software
- Lieferung auf Rechnung
- Keine Nachnahmegebühr
- Versandkosten pro Zusendung DM 5,95
- Vorbestellungen für Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert
- Weitere Spiele und Zubehör entnehmen Sie bitte unserer Gesamtpreisliste, die Sie kostenlos anfordern können
- Sommerbeispiel sparen Versandkostenfreie und helfen durch geringeren Anteil von Verpackungsmitteln die Umwelt zu schonen.
- Alle vorherigen Preise verstehen hiermit Ihre Gültigkeit nachfolgenden vorbehalten.
- Druckerzeit und immer vorbehalten.



# STREETS OF RAGE 2

Es ist genau ein Jahr her, daß Axel, Blaze und Adam den bösen und korrupten Mr. X aus ihrer Stadt vertrieben haben. Seitdem ist Adam wieder der Polizei beigetreten und seine beiden Freunde, Axel und Blaze, sind aus der Stadt gezogen, um ein ruhigeres Leben zu führen. Um den Sieg zu feiern, planen die drei, sich in einer Bar in der Stadt zu treffen. Adam hat etwas gegen die Vereinigung der Truppe und so gehen die anderen beiden zu seiner Wohnung, um ihn abzuholen. Als sie ankommen, steht Adams kleiner Bruder, Skate, vor den Resten des Hauses, das jetzt mehr einem Trümmerhaufen gleicht.

„Seht Euch das mal an“, rief er und präsentierte ein Polaroid-Foto. Es zeigt Adam an eine Wand gekettet und neben ihm ist ein alter Bekannter – Mr. X. Nun haben die vier die schwierige Aufgabe vor sich, die Stadt erneut von der Plage zu befreien. Muskelpaket Max gesellt sich zu ihnen und sie machen sich auf den (schweren) Weg...



## MAX



HINTEN + D



VORNE + D



NUR D



VORNE + C



NUR C



VORNE + C



C + UNTEN



D (MEHRMALS)



D + C



## SKATE



HINTEN + D



ZURÜCK + D



NUR D



VORNE + D



NUR C



VORNE + C



C + UNTEN



D (MEHRMALS)



D + C



260 Pfund Muskeln mit ein paar Gramm Gehirn machen dieses Kraftgebilde eines Mannes aus.

Er liebt es, Menschen in den Boden zu rammen, bloß um ihre hübschen Gehirne zu betrachten, wenn sie auf dem Beton explodieren.

In blaue Hosen, rote Stiefel und einen Hosenbeutel gekleidet, könn-te er sogar den besten Modedesigner zur Verzweiflung bringen.

Seine Hobbies: Blumenzucht, Malen, klassische Musik und das Töten von allem, was sich bewegt.



Skate ist Adams jüngerer Bruder. Er ist ein Rollerskater und setzt seine Fähigkeiten geschickt ein, wenn es darauf ankommt, Punks in die Flucht zu schlagen.

Seine speziellen Bewegungen sind u. a. eine Drehhatackee und einen SFII Yoga Spear Taktik. Er kämpft mit seinen Freunden, um seinen Bruder zu retten, aber er wäre lieber zu Hause, um sich Zeichentrickfilme 'reinzuziehen...

Hobbies: Rollerskating, Rap-Musik und Leute verhauen.



# SPEZIELLE BEWEGUNGEN

Sie sehen nun aus, oder? Sie richten jede Menge Schaden an, wenn ihnen jemand im Weg steht, aber leider haben sie auch einen kleinen Nachteil: Sie verbrauchen Deine Energie jedesmal, wenn Du einen von ihnen benutzt. Dieses stellt uns vor ein kleines Problem: wann soll man diese verfluchten Dinger einsetzen? Der beste Ratschlag ist, sie solange zu benutzen, wie Du es Dir leisten kannst, Energie zu vergeuden. Wenn Deine Kräfte schwinden, dann verzichte auf sie, bis Du den nächsten Endgegner erreichst, oder Du wirst dort mit sehr wenig Energie ankommen. Der Endgegner wird Dich sonst sofort wegschlagen und es ist aus!



Blaze ist 1,80 m und eine wundervolle Killemaschine. Nicht nur, daß sie toll tritt und schlägt, ihr spezieller Feuerballwurf ist so effektiv, daß er so ziemlich alles und jedem im Spiel umpusten kann. Sie hat auch nicht besonders viel an und das ist sicherlich eine schlaue Strategie, die Gegner aus der Fassung zu bringen. Sie ist nicht gut auf Axel zu sprechen, da er ein in Wirklichkeit ein ziemlicher Angeber ist.

Ihre Hobbies: Parties, lange Spaziergänge am Strand, guter Wein und Töten.

HINTEN, ZURÜCK + B

VORNE + B

NUR B

ZURÜCK + B

NUR C

VORNE + C

C + UNTEN

B (MEHRMALIG)

B + C



Das ist der Typ Mann, der sogar im Ballett-Tutu noch gefährlich aussehen könnte. Er verfügt über einen sehr kraftvollen Schlag, kann aber nicht so hoch springen wie Blaze. Seine zwei speziellen Bewegungen erinnern an die von SFII. Ein sehr kräftiger Faustschlag, gefolgt von einem Dragon-Punch und einem Feuerball. Er hat ein bißchen von einem soften Typen weg und ist hinter Blaze her, die allerdings nicht sehr interessiert ist. (Aber er gibt es nicht auf).

Hobbies: ins Kino gehen, Nachtclubs, Mädchen aufreißen und noch mehr Töten.

HINTEN, ZURÜCK + B

ZURÜCK + B

NUR B

VORNE + B

C + UNTEN

VORNE + C

NUR C

B (MEHRMALIG)

B + C

# BLAZE AXEL MAX SKATE



NUR A

VORNE + A

VORNE + B

Er sieht aus wie ein Kind auf Rallschuhen, aber er unterscheidet sich von ihnen, sobald er seinen Breakdance-Backspin benutzt. Schleudere die Gegner gegen eine Wand und fänle ununterbrochen herum, um einen schnellen Treffer zu landen.

Der Yoga Spear ist die einzige spezielle Bewegung im Spiel, die gegen fliegende Gegner nützt. Ein schneller Druck auf das D-Pad in die gewünschte Richtung zusammen mit dem A-Button wird ihn in die Luft befördern und sich.



NUR A

VORNE + A

VORNE + B

Er ist gebaut wie ein Zementmäxer, aber seine Kraft kann er nur schwerfällig in Gang bringen. Um sie anzuwenden, hat er zwei furchterregende Bewegungen, die jedes Herz in Schrecken versetzen. Sein Axe-Hande-Schlag wird jeden niederstrecken, der so dann ist, sich ihm zu nähern und sein Speed-Dash ist besonders effektiv, wenn der Gegner nahe an einer Wand ist. Nicht nur, daß er von den Fürsten erschlagen wird, nein, auch die Wand wird Dich noch "unterstützen". Benutze den Schlag nicht bei den Endgegnern und nutze.



STANDING STILL A

FORWARDS + A

FORWARDS + B

Axel hat einen flammenverformigen Schlag, der ihm sehr gelegen kommt, wenn er viele Gegner um sich herum hat (nur ein Schlag, und sie sind tot). Er verfügt auch über einen sehr vielseitigen Schlag, welcher mit einem Dragon-Punch Upstart endet. Wenn Du ihn lange gegen Endgegner einsetzt, dann kommst Du sicher sein, daß Du mindestens 75 % der Energie verlieren wirst.



NUR A

VORNE + A

VORNE + B

Blaze kann einen Feuerball werfen, der alles mit einem Schlag umhaut. Er verbraucht nicht sehr viel Energie, aber es gibt einen gravierenden Nachteil. Um ihn zu benutzen, mußt Du sehr nahe an Deinem Gegner sein und Du riskierst es, selber einen abzubekommen (du wissen nicht, wie eine Dame zu behandeln ist). Wenn schreckliche Schläge Dich selber treffen, während Du leuerst, ist es nicht effektiv und Du wirst noch zusätzlich Energie verlieren.

Das beste ist, ihn nicht zu benutzen, bis Du ihn wirklich brauchst. Levelgegner greifen immer noch dem selben Muster an und Du kannst schon vorher sagen, wohin sie gehen und einen Feuerball direkt in seine Richtung feuern.



● Du kannst Dich solange nicht fortbewegen, bis Du alle Angreifer getötet hast. Du wirst aber gut gerüstet sein.

## EBENE 1 - DOWNTOWN

Wenn Du Deine Suche nach Adam beginnst, wirst Du dort Punks aller Altersklassen antreffen. Nach vielen Kämpfen drängelst Du sie in eine verrufene Bar in einem sehr dunklen und übel riechenden Seitengasse.

Hinter der Bar steht ein Typ namens Barbon. Er sieht mehr wie ein "Rausschmeisser" aus, als ein Barkeeper und ist alles andere als erfreut darüber, daß Du seine Kunden als Punch-Bags benutzt!

## LEVEL GUARDIAN

Nach dem Kampf in der Bar, geht Barbon auf die Straße in den Regen hinaus. Schliche Dich vorsichtig voran, wenn Du in der Tür erscheinst und achte auf den Typen, der dort auf Dich wartet. Schliche weiterhin vorsichtig voran und mache die anderen Gegner so schnell wie möglich ausfindig. Du wirst mit Barbon und einem Punk namens Donovan zurückbleiben. Schaff Dir



Donovan mit einigen Tritten vom Leib und richte dann Deine Aufmerksamkeit auf Barbon. Einige Kombinationen werden genug Energie verbrauchen, um ihn zu besiegen. Kommst Du ihm zu nahe, ohne ihn anzugreifen, wird er Dich verherend zurück-ten

## EBENE 2 - BRÜCKE IM RAU

Ein Unglück kommt selten allein! Nicht nur, daß Du Dich mit messer-



● To da! For my next trick, I shall attempt to stay conscious while Axel hits me on the head with a steel pipe!



● Die Ladefläche des Lasters hält einige unangenehme Überraschungen bereit. Die Punks an der Wand werden sich nicht bewegen, bis Du nicht den großen Typen getötet hast.

wetzenden Verrücken auf der Brücke auseinandersetzen mußt, nun stellst sich auch noch eine Motorradgruppe von Mr X's Gang Dir in den Weg. Diese Typen flitzen über den Bildschirm und schleudern Bomben auf Dich.

Wenn diese Schleimer bemerken, daß Du auf der Gewinnerstraße bist, springen sie auf die Ladefläche eines gammigen Lasters. Nicht gewillt, sie so einfach ziehen zu lassen, springst Du kurzerhand auf und findest Dich umringt von einem ganzen Kampfkommando von Motorradfahrern! Am Bauende der Brücke wartet ein ernstes Problem auf Dich. Du wirst mit dem tollen Vergnügen des Freifall-Fallschirmspringens vertraut gemacht - ohne Fallschirm!



Die Rocker von ihren lauten Maschinen zu stoßen, erfordert enorm gutes Timing. Bleib' stehen und wenn Du glaubst, daß Du zum Angriff bereit bist, springe hoch und führe einen vertikalen Tritt im Sprung aus. Das wird sie schnell von ihren Höllenmaschinen befördern.

## LEVEL GUARDIAN

Warte, bis die Gang geradewegs auf Dich zuhüft, dann führe Deine spezielle Bewegung aus (Axel: Dragon-flame Punch, Blaze: Flip Kick, Max: Axe-handle, Skate: Breakdance-Flip) und mit ein wenig Glück und dem richtigen Timing, wirst Du dem Angreifer geradewegs in die Kinnlade treffen. Noch einige weitere Treffer und er ist besiegt.



● "Messer waren noch nie meine Lieblingswaffe", sagt Axel und fliegt durch die Luft wie ein Sack Kohle.

## EBENE 3 - FREIZEITPARK

Es ist an der Zeit , die lokalen Schleimer wissen zu lassen, daß Spaß und Spiel vorbei sind, wenn Du durch die Videospiele schlenderst.

Die Videospiele haben nicht immer einen ethischen Hintergrund, aber sie enthalten einige versteckte Überraschungen. Nachdem Du an ihnen Gefallen gefunden hast, ist es an der Zeit, der Piraten-Attraktion beizuwohnen, in der die Piraten durch Mr X's Katanaschwertschwingende Ninja-Meuchelmörder ersetzt worden sind. Nach diesem kurzen Treffen rennen einige Punks in das Alien-Haus und Du folgst ihnen natürlich...

## LEVEL GUARDIAN

Töte den Alien mit einigen Lieben mit Deinem Katanaschwert oder Flugtritten.

Laß' ihn nicht zu nahe herankommen denn ein Treffer kann bei Dir schon großen Schaden anrichten. Nachdem Du ihn gekillt hast,



● Würde das Schwert nicht besser funktionieren, wenn Du Dich umdrehen und den Wächter umlegen würdest?

erscheint ein weiterer Gegner vor zwei blauen Eiern. Zerschmettere die Eier, wenn der Gegner erscheint. Sie werden dann explodieren, und dabei - wenn Du es zeitlich richtig planst - viel seiner Energie vernichten. Warte, bis er durch Dich hindurchschlittert und überrasche ihn mit einem Flugtritt. Lasse dann eine Punch- und Spezialbewegungskombination folgen. Davon sollte er sich nicht mehr erholen und ein weiterer greift Dich nun an.

## EBENE 4 - STADION

Baseball ist Amerikas nationale Freizeitbeschäftigung, aber eines der



● Warte bitte einen Moment. Ich fürchte, ich habe hier irgendwie eine Kontaktfahse verloren!

Stadion ist auch das Heim für viele Punks! Auf dem Spielfeld trifft Du Big Ben, einen stämmigen, überwichtigen Baseball-Freak, der aussieht, als habe er zu viele heiße Hot Dogs und zueviel Eis gegessen! Besiege diesen Fettsack und die Mitte des Feldes verwandelt sich in einen gut versteckten Aufzug, der Dich in eine Untergrund-Arena befördert.

Dort findet der Endkampf statt, währenddessen die Zuschauer nach Blut schreien!



● Hat noch jemand ein paar Marshmallows? Dreh' Dich um und laß' den Kerl Deine Faust füllen, wenn er wegrinnt.



## LEVEL GUARDIAN

Big Ben sollte kein allzu großes Problem sein – achte bloß auf seinen Chilli-Feueratem!

Lasse ihn an Dir vorbeilaufen und schleudere ihn von hinten zu Boden. Eine spezielle Bewegungskombination sollte ihn dann über kurz oder lang besiegen.

Der Aufzug ist nicht sehr schwierig, wenn Du Deine Gegner gegen eine Wand schleuderst. Laufe auf sie zu und werfe sie gegen die Wand, so daß Du ihnen gar keine Chance gibst, sich zu wehren. Abadote ist da ein ganz anderer Zeitgenosse. Wenn Du irgendeine längere Schlagfolge benutzt (eine wie Axel's Dragon Punch) wird er explodieren und Dich aus der Arena sprengen. Bleibe bei Flying Kicks und Stößen. Es wird zwar ein bißchen länger dauern, ihn zu besiegen, aber dafür kann er sich an Dir nicht rächen.

## EBENE 5 – DAS SCHIFF

Tief in den Warenlagern ist sehr, sehr viel Beute versteckt, die nur noch gefunden werden muß. Es gibt da nur ein kleines Problem; die Punks haben sie schon entdeckt! Das ist das erste Mal, daß Du auf Raven treffen wirst, einen boshaften, masochistischen Kickboxer. Der Rest des Schiffes wird von Mr. X's Gdolge eingemommen und sie machen vor nichts halt, Dich ins Grab zu befördern. Bomben und Granaten liegen auf dem Boden verstreut, während Du Dich zum Heck des Schiffes vorkämpfst, wo noch eine viel größere Überraschung auf Dich wartet!

## LEVEL GUARDIAN

R Bear ist sein Name und Boxen sein Spiel! Dieser Kerl wird Dich ins nächste Jahrtausend boxen, es sei denn, Du reagierst zuerst. Wenn Du das Schwert etwas früher eingesammelt hast, bereite er Dir nur wenige Probleme – schneide ihn einfach einmal in der Mitte durch, sofern er in Deine Nähe kommt.



Wenn Du es aber nicht hast, achte genau auf seine Sprungattacken. Er



● R Bear hat eine schlechte Angewohnheit; er stellt sich immer anderen auf die Füße, sogar dann, wenn Du ihn Prügel seines Lebens verpöfht hast.

versucht, sich auf Dich zu setzen. Wenn er Dich in die Finger bekommt, drücke sofort den A-Knopf, um einen stehenden Spezialzug einzusetzen. Dies sollte Dich dann wieder befreien.

## EBENE 6 – DER DSCHUNGEL

Die Neugierkeiten von Ravens Tod haben sich so schnell verbreitet, daß alle möglichen Typen dies an Dir rächen wollen. Kickboxen ist zwar nicht die eleganteste Kampfkunst, aber es erfüllt hier durchaus seinen Zweck! Die Sandschuhe liegen überall in der Gegend herum und beinhalten teilweise Extrainits, so daß Du sie



● Vielen der Biker kannst Du aus dem Weg gehen, aber wenn Du wirklich einen töten muß, dann springe auf ihn drauf, bevor er an Dir vorbei ist.

immer einsammeln solltest, wenn Du Zeit dazu hast. Du wirst diese Ausdauer, die Du durch sie bekommen kannst, noch brauchen.

## LEVEL GUARDIAN

Gleich zwei von ihnen erwarten Dich jetzt. Stealth greift Dich immer aus der Luft an und wenn er Dich erwischt, kann es vorkommen, daß er Deinen Kopf in den Boden rammt. Souther schlägt immer mit seinen Klängen um Dich herum – kümmere Dich am besten gar nicht um ihn. Im Gegenteil, konzentriere alle Deine Attacken auf Souther, da Stealth automatisch mit Souther stirbt.

Viele Spezialzüge sind an der Tagesordnung. Kümmere Dich aber nicht um die Energieverwendung – wenn Du ihn nicht schnell genug tötest, bist Du sowieso tot.

## EBENE 7 – DIE MUNITIONSFABRIK

Du kommst jetzt Mr. X sehr nahe.



Sogar so nahe, daß er seine letzten Bodyguards auf Dich hetzt. Die Kämpfe auf den fahrenden Förderbändern erfordert eine gute Balance, Gewandtheit und eine Prise Glück. Ich hoffe, daß es Dir hier hold ist, da sich der ganze Boden in die eine oder andere Richtung bewegt. Nachdem Du auf dem Fabrikboden aufgeräumt hast, springe auf den Lastenaufzug und fahre hoch zu Mr. X, wo er Dir noch zwei starke Feinde übrig gelassen hat.

## LEVEL GUARDIAN

Diese Typen können keine Menschen sein! Sie sind tödliche Kampfbrotber mit eingebauten Lasern und einem schwingenden Morgenstern. Aber obwohl sie mindestens eine Tonne wiegen, kannst Du sie trotzdem noch durch die Gegend wagen. Dies wird ihnen ein bißchen Energie rauben, bevor Du sie mit ein paar Flying Kicks und Spezialzügen erledigst. Axel's Dragon Punch Combo hilft Dir hier am Besten und wird sie schnell in Schrott verwandeln.

Wenn Du Dich nach hinten zurückziehst und auf der Höhe mit einem Roboter bleibst, wird er sich niederknien und seinen Laser auf Dich abfeuern. Wenn er Dich trifft, hat Deine Energie erst einmal lange daran zu knacken. Bleib nahe bei ihnen und gehe nur zurück, wenn sie ihren Morgenstern einsetzen.



● Wenn Du Dich auf Souther konzentrierst, wird auch Stealth bei seinem Ableben das Zeitliche segnen.

# Es ist Zeit für Mr. X

## EBENE 8 DIE FESTUNG DES SYNDIKATES

Du hast gegen alles Unrecht gekämpft, viele starke Feinde besiegt und bist immer noch am Leben. Jetzt ist es an der Zeit, den Oberboss aufzusuchen und ihn aus dem Umlauf zu nehmen! Die Vorhalle ist ein echter Test Deiner Fähigkeiten und sie ist dicht mit Gegnern besetzt. Wenn Du überlebst, dann ist es Zeit, den Lift zu Mr. X Suite zu nehmen und ihn ein für allemal zu besiegen.

## LEVEL GUARDIAN

Bevor Du Mr. X an den Krallen gehen kannst, must Du seine "rechte Hand" erledigen. Dieser Kerl hat wirklich ein großes Repertoire an Zügen, die Dich schnell töten, wenn du nicht reagierst und ihn tötest.

Beginne mit einem Flying Kick und lasse dann eine Schlagkombination folgen und dann noch einen Spezialzug. Wenn Du das getan hast, stell Dich an die Seite und laß ihn ruhig seine Salts schlagen. Fang' danach wieder von vorne an. Mr. X beruft sich nicht nur auf seine Kampffähigkeiten.

Im Gegenteil, er ist noch mit einem Gewehr bewaffnet, mit dem er kreuz und quer über den Schirm ballert. Es kann Dir zwar nicht viel anhaben, aber es erschwert den Nahkampf doch gewaltig. Wenn Du in seine Nähe kommst, solltest Du auf seine Waffe achten, die er Dir in den Magen rammen will. Wenn er Dich verfehlt, lasse einen Spezialschlag folgen und weiche wieder den Kugeln aus. Wenn seine Energie nach mehreren dieser Anläufe ganz niedrig ist, lasse noch einen Faustschlaghagel auf ihn niederkrachen.

Alles, was Du jetzt noch tun mußst, ist, Dich zurückzulehnen und die Endsequenz anzusehen!



● Da geht Mr. X dahin. Ein starker Treffer und er trifft seinen Schöpfer... schon wieder.

# SONIC 2

## THE HEDGEHOG

### Mega Drive

#### PART 2

Im ersten Teil hat Dr. Robotnik schon eine peinliche Niederlage in den ersten vier Zonen erlitten. Jetzt müssen Sonic und Tails Robotnik endgültig vernichten. Hier ist nun der zweite Teil der Auflösung, mit der Du Sonic 2 durchspielen kannst, und sodann zur "Sonic-Gemeinde" gehörst. Also los!

## HILL TOP ZONE

### ERSTER AKT

Gehe die Rampe hinauf und auf den Lift. Fahre nach oben und bewege Dich nach rechts. Meide die Stacheln und spring auf die Plattformen. Benutze sie, um die

daraufhin nach unten. Nun springst du ab und läufst nach rechts. Meide wieder die Stacheln und renn um das Rohr herum.

Sobald Sonic den Boden erreicht hat, drücke DOWN. Sonic rollt sich zusammen, der Boden öffnet sich und Du bekommst eine Menge Punkte. Laß Dich einfach fallen, und



befindet sich ein Super Ring-Bonus. Entweder benutzt Sonic jetzt die Life, um nach rechts weiterzukommen, oder er rutscht links durch die Röhre. Auf jedem Weg findet er viele Ringe, und er kommt auf jeden Fall an derselben Stelle heraus. Weiter rechts muß Du den Schild-Monitor zertrümmern und mit dem Lift nach unten fahren, wo Du ein Star Post findest, der Dich ein weiteres Special Stage betreten läßt. Verlasse es und geh nach rechts weiter.

Sonic gelangt in eine große Höhle, in der er über eine aufsteigende Plattform das obere Level erreicht. Ein Schild-Monitor ist ganz rechts versteckt, genauso wie ein Super Ring-Bonus. Hier ist Schnelligkeit angesagt, denn die Flammen werden schnell größer. Der Ausgang ist der obere rechte Tunnel.

In der nächsten Höhle sollte er die Stacheln umgehen und in der Super Ring-Monitor mitnehmen. Einen Haufen Ringe gibt es wieder am Ende, aber nimm Dich vor den Stacheln an der Decke in acht. Halte Dich recht!

Um noch einen One-Up-Monitor zu finden, laß Dich ganz links auf eine Feder fallen, mit der Sonic nach rechts geschossen werden sollte. Dort ist auch ein Super Ring-Monitor. Spring auf die Plattform, die sich nach oben bewegt, und erreiche so das Ende, aber achte dabei wieder auf die Stacheln, die sich über Dir befinden.

Lauf nach rechts, wo Du ein Star Post findest. Verlasse dann wieder das Special Stage und begib' Dich nach rechts.

### ROBOTNIK

Um das Robotnik-Mobil zu zerstören, muß Du einfach auf sein Dach und dann schnell wieder zurückspringen, sobald es ein oder zweimal aufleuchtet. Sei auf jeden Fall auf einer Plattform, denn der abgefeuerte Feuerball würde Sonic sonst töten, wenn Robotnik sinkt. Diese Maschine taucht entweder aus der linken oder der rechten Feuergrube auf. Wiederhole den Vorgang, bis das Robotnik-Mobil explodiert. Sonic kann seine Reise jetzt fortsetzen.



Lücke zu überqueren. Spring auf die Wippe und befördere Sonic mit dem blitzenden Ball in die Luft. Dazu muß Du auf das eine Ende springen, dann zum anderen laufen und warten, bis der Ball wieder landet. In der Luft muß Sonic die Ringe sammeln, und dann auf der rechten Seite landen. Wenn Du zur richtigen Zeit abspringst und auf der höheren Plattform aufkommst, ergibt sich die Möglichkeit, in einen versteckten Raum zu gelangen. Sammle noch schnell den Super Ring Monitor auf und laufe nach rechts. Wenn Sonic auf der anderen Seite herausgeht, findest Du den Unbesiegbarkheits-Monitor.

Von hier aus gibt es viele mögliche Wege, am besten sollte man aber mit einem kurzen Sprung eine Plattform höher springen und sich dann nach rechts begeben.

Benutze jetzt wieder die Wippe, um eine noch höhere Plattform zu erreichen, und springe auf zwei sich bewegende, dann wieder auf eine Feststehende, auf der sich ein Star Post befindet. Mit Hilfe der Feder wird Sonic auf eine kleine Plattform gefeuert. Hier ist wieder ein Super Ring-Monitor. Der Lift befördert Dich

hol' Dir rechts das Schild, wenn Du wieder sicheren Boden unter den Füßen hast. Gehe dann wieder nach links und benutze die Wippe, um Sonic auf die weit entfernte Plattform zu katapultieren. Mit dem Lift geht's noch mal runter, danach wieder nach rechts.

Wenn Du den Stacheln ausweichst, findest Du in der entfernten Wand noch einen geheimen Raum. Vorsicht vor der Feder am Ende! Um noch massig Ringe zu bekommen, läßt Du Dich auf die versteckte Feder fallen. Der nächste geheime Raum mit Ringen und einem Unbesiegbarkheits-Monitor findest Du oben rechts.

Wenn Du den Raum wieder verläßt und Dich nach rechts wendest, weiche den herunterfallenden Pfeilern aus. Am Ende muß Sonic wiederum springen und die Geröllblöcke zerschmettern, dann stehenbleiben und warten, bis die sich vertikal bewegende Plattform in der richtigen Höhe ist.

Bleibe solange am Ende in Warteposition, bis die aufsteigende Plattform erscheint, spring darauf und lauf nach rechts. Fahre fort, worauf Sonic in einer Röhre hinuntertuschen wird. Wenn er wieder auftaucht,

schließe ihn mit der Wippe auf eine Röhre. An dieser Stelle befindet sich noch ein Star Post.

Verlasse dieses Special Stage und bewege Dich nach rechts, wo Du Super Ring aufsammlst, Dich herunterfallen läßt und weiter nach rechts läufst.

### ZWEITER AKT

Geht Sonic nach rechts, so erreicht er eine Plattform, die gerade in die Höhe steigt, welche er benutzt, um hochzuspringen. Schieß ihn mit der Feder weiter und lenke ihn um die Röhre herum, sodaß er die Blöcke aus dem Weg fegen kann. Renne die Rampe hoch und spring mit Hilfe einer Feder auf eine Röhre. Hier sind ein Star Post und ein Super Ring-Monitor mitzunehmen.

Nach dem Verlassen des Special Stage, gelangt Sonic mit einem Sprung nach rechts zu einer Wippe. Wenn die sich bewegende Plattform auftaucht, laß Dich nach ganz rechts gegen das Kliff fallen und sammle so noch einen One-Up. Links ist eine Feder, auf die Sonic fällt und wieder nach oben fliegt.

Fahr mit dem Lift nach unten und hol Dir die Ringe. Auf der Röhre

## MYSTIC CAVE ZONE

## ERSTER AKT

Gehe nach rechts und sammle so viele Ringe wie nur möglich. Wenn Sonic die zusammenbrechenden Plattformen erreicht, läßt er sich fallen und erhält ein Schild. Weiter nach rechts, wobei man die Stacheln beachte und solange weitergeht, bis man auf eine Feder stößt. Mit Hilfe dieser Feder findet man oben einen Super Ring-Monitor. Ganz links muß Du hinunter und immer weiter, bis Du zwei zusammenbrechende Plattformen erreichst, die sich über Dir befinden. Dort findest Du einen Star Post und einen Super Ring-Monitor. Betrete das Special Stage, um an einen Chaos-Smaragd zu kommen.

Nach ein Star Post ist im niedrigeren Level. Wenn Du das letzte Special Stage verlassen hast und die großen Kisten gefunden hast, die sich hin und her bewegen, begib Dich auf den Boden.

Sind die Star Posts einmal gefunden, kann man in jedem Level zwar weitermachen, nur wird man nicht mehr viele Bonus-Gegenstände finden. Ein Super Ring-Monitor ist sowohl im oberen als auch im unteren Level. Du solltest Dich für das untere entscheiden, denn es ist einfacher. Sonic sollte zum Schutz vor Bösewichten besser eingerollt bleiben. Oben existiert ein geheimer Ausgang, jedoch sind sich auf dem Weg dorthin keine Super Ring-Bonusse.

Begib Dich zum Ausgang auf die mittlere Plattform. Auch hier solltest Du wieder auf die Dornen achten. Spring über die Kisten nach rechts auf die schwebende Plattform. Links auf dem Boden befindet sich ein Unbesiegbarkheits-Monitor, der sich als sehr hilfreich erweisen könnte. Mach Dich sprungbereit, denn Du wirst noch ein Star Post finden, wenn Du auf die Dornen aufpäßt.

Nach dem Special Stage geht Du durch das untere Level. Benutze die dort hängenden Kletterpflanzen, um eine Brücke unter Dir zu öffnen. Du findest einen Super Ring und schließt Sonic mit einer Feder auf eine

zusammenstürzende Plattform. Lauf nach rechts durch eine geheime Passage und sammle dort zwei Super Ringe. Danach feuere Sonic nach oben und beende so den Akt.

## ZWEITER AKT

Renne rechts die Rampe hoch. Spring auf den Griff, der die Brücke aktiviert.

Gehe weiter über die sich bewegenden Plattformen und sammle alle Ringe.

Warte, bis die Plattform, die hin und her schwingt, zu Dir herangekommen ist, und fahre mit ihr zur anderen Seite. Dann spring schnell von der zusammenbrechenden Plattform nach links auf die Feder und betätige den Hebel für die Brücke. Lauf die Rampe hoch und auf die nächste Feder, mit deren Hilfe Du wieder einige Ringe einheimen kannst. Laß die nächste Feder aus, und spring stattdessen auf die Sprungbretter.

Wenn Du herunterspringst, findest Du in der Ecke einen Power Sneaker-Bonus, den Du für Zeiten, in denen es schnell gehen muß, mitnehmen solltest. Oben sind auch noch einige Ringe. Betätige rechts den Hebel, um die Brücke herunterzulassen, und überquere sie dann. Zieh den nächsten Hebel nach unten, um Sonic herunter zu lassen, der dann auf der linken Seite abspringt. Dort ist auch ein Star Post.

Verlasse das Special Stage und lande sicher auf der Plattform, sammle den Superring auf und begib dich auf die linke Seite, wo dich ein Unbesiegbarkheits-Monitor erwartet. Sonic sollte auf der rechten Seite bleiben wenn er herunter fällt. Benutze die Feder, um ihn zum ersten Ausgang auf der rechten Seite hochzuschleßen.

Lauf nach rechts und vernichte alle Bösewichte. Betätige den Hebel am Ende, um Sonic herunterzulassen. Sobald Du bei den 3 Kisten angekommen bist, gehe nach ganz links um einen Superring aufzuschneiden.

Danach laß Dich nach unten fallen, wo Du einen Unbesiegbarkheits-Monitor findest, dann nach rechts, wobei du die Kisten umgehst.

Lauf nach links und ziehe den Hebel. Spring am Ende der zusammenstürzenden Plattform nach rechts. Wenn Sonic die nächste einer solchen Plattform erreicht hat, springe schnell auf die Feder und gehe durch den ersten Ausgang auf der rechten Seite hinaus.

Renn nach rechts und spring auf den Hebel, der die Brücke herunter läßt.

In der nächsten Grube vor Dir befindet sich ein One-Up. Bleibe ganz rechts, wenn Du nach unten gehst, und benutze die Feder, um Sonic nach rechts oben zu katapultieren. Während Du dem stacheligen Ball ausweichst, gehe nach rechts und schließ Sonic mit der Feder nach links oben. Nimm das Schild, geh auf die Rampe und spring von der obersten Plattform nach rechts.

Lauf nach rechts und spring auf die zusammenbrechende Plattform. Noch weiter rechts benutzt Du die Sprungbretter, um die Gruben zu überqueren.

Nach dem Super Ring-Monitor gehst Du weiter nach rechts. Spring zuerst wieder auf den Hebel, der die Brücke aktiviert, dann nach ganz rechts, um die Superringe einzusammeln. Achte auf die Stacheln, wenn du nach links läufst. Zieh wieder den Hebel für die Brücke und spring nach ganz rechts, wo Du ein Schild finden wirst. Geh nach links, spring hinunter und sammle ein Star Post auf. Lauf nach rechts.

## ROBOTNIK

Um Robotnik zu zerstören warle auf der weitestenterten Seite, jedesmal wenn er grade erscheint und

weich den heruntergefallenen Stacheln aus. Greif ihn mit der Super Spin-Attacke an, schlage ihn auf den Kopf, aber nur, wenn seine stacheligen Arme unten sind. Wiederhole es so lange, ganz links um einen Superring aufzuschneiden, bis die Maschine explodiert.



Cool überst du Sonic Ring ohne Tals durchs erste Special Stage.  
Gute Idee!



Sammle die Ringe an dem Ende, indem Du Tals dazu bringst, all die schwere Arbeit zu erledigen.



Sonic läßt schon wieder 65 300 Punkte auf! Hindernisse auf dem Weg zu beheben.



Sonic und Tals nehmen ihren Weg frei durch das schwere vierte Special Stage. Nur noch drei übrig!



Ein gefährt! Dabei wird sich die verschobene der Magen umhaken, aber dank dessen immer schick die Ringe aufzunehmen.



Entweder hat Sonic einen nicht sehr beliebigen Magen oder er greift einen on. Ingeheißvolle Ideen?



Tals überbricht und verliert die gesamte Ringe.

## BÖSEWICHTER

## CRAWLTON

Ein wirklich ungezogener kleiner Bösewicht, der immer im falschen Augenblick auftaucht. Hole nach ihnen Ausschau, wenn Sonic nur ein paar Ringe hat und auf einen Star Post aus ist. Sehr tödlich.



## REXON

Sie lauern für gewöhnlich in sehr tiefen Gruben. Sie sehen zwar viel zu medich aus, um böse zu sein, aber glaube nicht, daß Sonic auf ihnen reiten kann.



## SPIKER

Dieses glitzende Stachel, der von den hängenden Bösewichtern getragen wird, sitzt nicht nur einfach so da. Wenn Sonic oder Tals einem von ihnen zu nahe kommt, dann wirbelt er ihnen in rasender Attacke entgegen. Spiker können nur vernichtet werden, wenn der Stachel nicht getragen wird. Also paß auf!

## FLASHER

Ein Glühwürm, der am tödlichsten ist, wenn er angesteckt wird. Dann ist er nämlich unverwundbar. Also vermeide Zusammenstoß! Du sonst kannst Du ihn jederzeit vernichten, aber mach besser einen Umweg um ihn.

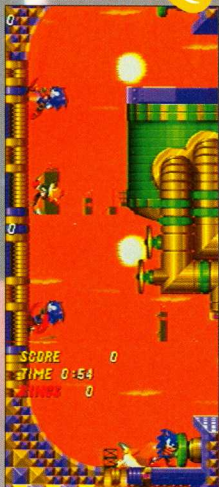


## OIL OCEAN ZONE

### ERSTER AKT

Lauf nach rechts, fall aber nicht in den tiefen, schwarzen Ozean, indem Du zu schnell rennst, wenn die Brücken zusammenstürzen. Wenn Sonic ins Meer fällt, ist es nicht so schlimm, denn man kommt leicht wieder hinaus. Töte den Oktopus mit einer Super Spin-Attacke und lauf nach rechts weiter. Umgehe die Stacheln nach der Halbröhre und spring auf die grüne Platte. Diese haben den gleichen Effekt wie die Federn, aber berühre auf keinen Fall die Flammen darunter. Oben angekommen, bewege Dich nach links und schnappe dir einen Super Ring-Bonus.

Dann geht es rechts weiter, wo Du auf die weitestfernte Plattform springst. Fall von den zusammenbrechenden Plattformen aber nicht hinunter und gehe solange weiter, bis Du auf ein Schild triffst. Spring mit der grünen Feder bis ganz nach oben, dann geht's weiter nach rechts, und mit dem Lift nach oben. Dort



Linken Bewege Dich nach rechts und rutsche die erste Rutsche hinunter. Dann hol Dir den Superring bei der Rampe, spring rechts hinunter und sammle einen One-Up-Monitor ein. Spring zum Blasenystem darüber und benutze den Lift ganz rechts, um hinunterzugelangen. Als nächstes laufe zur zweiten Stachelansammlung. Beim Lift ist ein weiterer Star Post. Spring wieder nach oben und gehe solange nach links, bis Sonic auf einen weiteren Eingang zum Blasenystem stößt. Renne nach rechts, benutze den letzten Lift und erledige die Stacheln. Auf der rechten Seite ist noch ein Star Post.

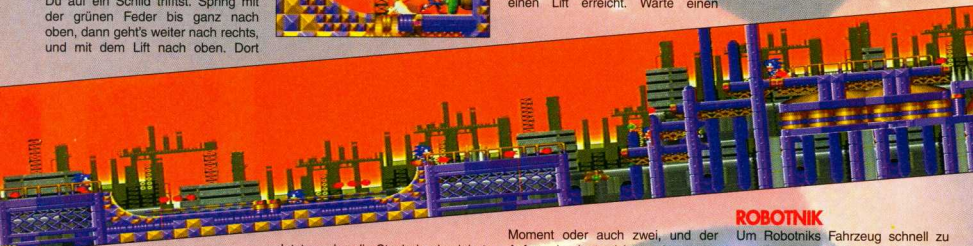
### ZWEITER AKT

Gehe nach rechts, meide aber die zusammenstürzenden Plattformen genauso wie Octus und Aquis. Diese beiden tauchen zu ungelegenen Zeiten auf und ihre Geschöße sind tödlich. Weiter geht es, bis Sonic einen Lift erreicht. Warte einen

möglich hineindrücken. Gib die Abschußrampe frei, und er fliegt die Röhre hoch. Springe, sobald er oben ist, nach rechts, geh dem stacheligen Hindernis aus dem Weg, und geh immer weiter nach links, bis Sonic auf einen Lift stößt.

Verlaß den Lift nach rechts hin, rutsche die Rutsche hinunter und gehe die Rampe wieder hinauf. Laß Octus in Ruhe und schlage den Eingang zu Blasenystem auf, wobei Du auf die Stacheln aufpassen solltest. Sonic wird mässig Ringe einheimen können und rechts neben einer Gruppe von Dornen landen. Geh nach rechts und nimm den Lift nach unten, dann noch einen Lift, ebenfalls nach unten, sodaß Du schließlich einen Star Post in den Händen hältst.

Verlasse das Special Stage und begib Dich nach rechts, zwei Rampen hinauf und zum Kampf mit Robotnik auf die letzte Plattform.



angekommen bewege Du Dich nach links und springst zum weit entfernten Ende, bis zu den zweiten Aufzug erreichst. Dann lauf solange nach rechts - aber achte auf die Stacheln - bis Sonic auf den nächsten Lift trifft. Oben geht es nach rechts, bis Sonic eine Rutsche herunterrutscht, an dessen Fußpunkt sich ein Star Post befindet.

Nachdem Du das Special Stage wieder verlassen hast, spring nach rechts und dann noch einmal auf eine grüne Feder. Mit Hilfe dieser drei Sprünge erreichst Du die Plattform.

Jetzt werden die Stacheln eliminiert, indem Du auf sie springst. Lauf nach rechts, bis die Rampe auftaucht, die Du hochrennst, um dann links die Lücke zu überqueren, indem Du von Plattform zu Plattform springst. Mit dem Lift fährst Du nach oben und vernichtest die Aquis auf der rechten Seite.

Spring über die Stacheln und zerrümmere den grünen Bolzen, um das Blasenystem (ein schnelles Transportsystem, das Sonic durch ein System von Röhren schleudert) zu benutzen. Wenn Sonic gelandet ist, dann nimm das Schild zu seiner

Moment oder auch zwei, und der Aufzug beginnt sich zu bewegen. Oben angekommen, lauf weiter nach rechts, springe aber nicht mit der Feder auf die grüne, aufsteigende Plattform, sondern sammle die Ringe ein, und spring danach auf die zweite grüne Plattform. Warte, bis sie in die Höhe steigt, und Sonic betritt wieder einmal das Blasenystem.

Wenn Sonic auf der Plattform angekommen ist, beuge dich nach links, gehe aber am stacheligen Hindernis vorbei. Er sollte bald eine lange Rampe erreichen. Um Sonic hochzuschießen muß Du die hydraulische Feder so weit wie

### ROBOTNIK

Um Robotniks Fahrzeug schnell zu zerstören, muß Du daraufspringen, wenn es gerade erscheint. Versuche, es bis zu sechs Mal zu schlagen, denn dann steigt Sonic schneller in die nächste Stufe auf. Wenn Robotnik in den öligen Ozean zurücksinkt, solltest Du entweder auf der linken oder der rechten Plattform stehen. Wenn er feuert, drücke Dich einfach unterhalb der Laser und spring dann auf die gegenüberliegende Plattform, damit Du durch die Hauptexplosion nicht verletzt wirst, wenn die Maschine versinkt. Wiederhole diesen Vorgang, bis sie explodiert.

## BÖSEWICHTE

### OCTUS

Der netteste Bösewicht in dieser ganzen Armee, wenn es den überhaupt gibt. Vernichte ihn ganz normal, wenn Du überhaupt nah an ihn herankommen kannst.



### SHELLCRAKER

Paß auf diesen tödlichen Widerling auf, der immer in falschen Augenblick kommt. Spring über ihn hinweg oder töte ihn, sobald Du Dich ihm nähern kannst.



### AQUIS

Noch ein niedlicher Bösewicht, aber laß Dich davon nicht irritieren. Diese Dinger sind extrem tödlich.



### ASTERON

Dieser sternförmige Fiesling weiß genau, wie man Sonic schlägt. Weiche auf jeden Falls seinen Geschossen aus, indem Du Distanz bewahrst.



### SUCER

Sucer feuert eine unbarmerzige, Bumerang-artige Waffe aus solidem Stahl ab. Töte oder meide ihn, sobald Du ihn auch nur siehst.



## METROPOLIS ZONE

### ERSTER AKT

Lauf nach rechts und spring auf den ersten Luftschacht (diese bronzenen Bolzen werden dich wie gewöhnliche Federn nach oben schleudern). Links ist ein Super Ring-Monitor. Paß auf den Asteron auf, denn diese tödlichen Ekelpakete entfalten eine Kugelhahn in verschiedene Richtungen.

Die rotierende Maschendraht-Röhre führt zu einer Rampe. Nimm den Schild und tritt auf den silbernen Knopf, der ein Plattform ganz links auslöst. Spring darauf und gehe nach links, wo Du einen Luftschacht findest. Dort hinaufgeschossen, siehst sich Sonic einem Shellcraker gegenüber, über den er jedoch einfach hinwegspringt. Paß auf die Presse auf! Weiter rechts tritt der auf den Knopf der die Plattform öffnet. Fall nach links, um einen Superring zu schnappen und gehe dann nach rechts weiter.

Drücke nicht auf den silbernen Knopf, sondern hüpfе drüber, und spring zum Super-Sprung-Puffersystem. Oben angekommen, tötest Du rechts den siegreichen Slicer. Mit Hilfe der drei stacheligen Blöcke kannst Du nach rechts springen. Oben am Puffersystem befindet sich ein Star Post.

Lauf nach rechts und weiche, oder besser vernichte den Slicer. Stell Dich auf den Bolzen und benutze das D-Pad, um hinunterzugelangen. Meide Asteron und nimm unten das Schild. Spring in das Loch, bleibe aber mit dem Gewinde der Bolzen in einer Linie, um einen Kontakt mit den Stacheln zu vermeiden.

Gehe nach links, die Rampe hoch und töte den Shellcraker. Das kannst Du nur mit einer sehr schnellen Super Spin-Attacke erreichen. Fahr links mit dem Aufzug hinunter, um Dich unten nach rechts zu begeben. Jetzt die Rampe hinunter und durch den Maschendraht-Tunnel. Dabei muß Du eine hohe Geschwindigkeit haben, denn sonst kommst Du nicht auf die nächste Rampe.

Gehe nach links, die Rampe hoch und töte den Shellcraker. Das kannst Du nur mit einer sehr schnellen

Super Spin-Attacke erreichen. Fahr links mit dem Aufzug hinunter, um Dich unten nach rechts zu begeben. Jetzt die Rampe hinunter und durch den Maschendraht-Tunnel. Dabei muß Du eine hohe Geschwindigkeit haben, denn sonst kommst Du nicht auf die nächste Rampe. Benutze die Federn, um das oberste Level zu erreichen, und gehe dann nach links.

Tritt auf den Bolzen, der Dich hochbefördert. Gehe den Stacheln ganz oben aus dem Weg und spring nach rechts auf den Bolzen. Rechts geht es den Abhang hinunter, wo Du Dir viele Ringe schnappst. Vernichte am anderen Ende Slicer und spring auf den Unbesiegbarkheits-Monitor. Mit Hilfe des Bolzen wirst Du nach oben geschossen, und gehst nach rechts, wo Du auf einen weiteren Bolzen stößt. Weiter nach unten, überquere die stacheligen Blöcke und bewege Dich mit dem Puffersystem nach unten, wo du einen Super Ring findest.

Lauf nach links durch die Röhre und nimm den Super Ring-Monitor. Fahr mit dem Lift nach unten und renne rechts über die stacheligen Blöcke. Der Knopf öffnet wieder die Plattform, und Sonic fällt auf eine sich bewegende Plattform. Warte, bis sie die andere Seite erreicht hat, und töte dort den Slicer. Lauf weiter nach rechts bis zum Ende unter Zuhilfenahme des Puffersystems.

### ZWEITER AKT

Spring nach rechts, und überquere die Lava, indem Du von Plattform zu Plattform springst.

Vernichte den Shellcraker ganz am Ende und betrete die Röhre. Nachdem Sonic zu Spitze gesprungen ist, lauf nach links, geh dem Slicer aber aus dem Weg. Spring auf die Zähne der Zahnräder, und so erreichst Du die Plattform rechts oben, von der aus Du zu noch einer Röhre gelangst.

Nimm auf der linken Seite den Super Bonus, der sich oben auf der Rampe befindet. Benutze das Förderband, aber achte auf die Presse, die Sonic sonst zu Brei verarbeitet. Wenn Du das Sims erreicht hast, warte auf die Plattform und ducke Dich dann unter den Stacheln. Spring auf die Plattform und lauf nach rechts, wo Du einen Star Post findest.

Verlasse die Special Stage und benutze die Röhre, um Sonic nach

oben zu transportieren. Dann muß Du die über die sich bewegenden Plattformen zu einem Unbesiegbarkheits-Monitor rechts unten. Dann geht es wieder nach oben, und Sonic läuft solange nach rechts, bis er zu einem Luftschacht gelangt. Spring nach links, nimm den Superring und benutze den nächsten Luftschacht, um nach oben zu gelangen. Oben angekommen, tötest Du rechts den Shellcraker.

Lauf nach rechts und spring auf das Zahnrad, mit dessen Hilfe Du über das Puffersystem die obersten Plattform erreichst. Links oben ist ein Star Post. Tritt auf den Knopf, überquere die Plattform und betrete den Maschendraht-Tunnel. Jetzt muß Sonic die Rampe hinunter- und an der anderen Seite wieder hochlaufen, wo er einen Slicer ins Jenseits befördert. Neben den sich hin- und her bewegenden Plattformen am anderen Sims solltest Du nach links in die Tiefe springen und einen One-Up finden.

Hüpfе zwischen die Plattformen und nach ganz oben. Nach einem Sprung auf die stacheligen Blöcke verschwindet Sonic in der Röhre. Wenn er herauskommt, geht er weiter nach rechts, mit dem Puffersystem hinauf, sammelt das Schild auf und begibt sich nach ganz oben. Mit den beweglichen Plattformen springt er höher und geht dann so weit wie möglich nach links. Lauf durch den Maschendraht-Tunnel und die Rampe hinauf, mit Hilfe der Feder springst Du nach oben und rennst nach rechts, um diesen Akt zu beenden. Puh!

### DRITTER AKT

Das ist wohl der einfachste der drei Akte, aber der Kampf mit Robotnik erwartet Dich schließlich noch.

Zuerst rennst Du nach rechts und tötest den Slicer. Danach springst Du auf das Uhrwerk und läufst nach rechts, wobei Du eine Menge von Ringen aufsammlerst. Nun springst Du nach rechts auf die Plattform, vernichtest den Shellcraker und betrittst die Röhre, nach deren Verlassen Du Dich rechts hältst. Laß Dich dann von der Plattform fallen und heimse so einen Unbesiegbarkheits-Monitor ein. Spring mit der Feder nach oben und weiter geht es nach rechts, an der Presse vorbei und die Rampe hoch.

Damit Du den Stacheln oben ausweichst, solltest Du die Plattformen benutzen. Spring auf den Bolzen-Lift, und so kommst Du nach links unten. Mit Hilfe des Uhrwerks erreichst Du die Plattform ganz rechts. Wenn Du nicht von Stacheln zu Tode gestochen werden willst, halte Dich links. Spring auf die Feder,

worauf Sonic durch den Rampen und Ringe-Abschnitt fliegt und schließlich bei einem Star Post landet. Indem Du wieder die Feder benutzt und nach rechts gehst, erreichst Sonic einen Maschendraht-Tunnel, den er durchquert, und rechts hinunter springt. Mit dem Lift fährt er weiter nach unten und läufst nach rechts, bis er auf einen Schraub-Lift trifft. Damit geht es nach oben, springt in halber Höhe ab, um den Korridor auf der rechten Seite zu betreten. Da Du einmal hier bist, springst Du von einer Schraubenmutter zur anderen, indem Du sie von oben nach unten bewegst. Bald darauf ist Sonic rechts angelangt. Gehe immer weiter nach oben, aber meide den Shellcraker, bis Du noch einen Star Post findest.

Spring nach oben und geh dann nach rechts. Mit dem Puffersystem erreichst Du die obersten Plattform, nimm vorher aber noch den Super Ring. Oben angekommen tötest Du Slicer und rennst nach rechts, wo Du allen Bösewichtern ausweichst. Benutze dem Schraub-Lift, um nach unten zu kommen, und lauf nach links. Drücke den silbernen Knopf, der die Plattform auslöst, und benutze jetzt das Förderband.

Es geht weiter nach rechts, bis Sonic zwei Zahnräder passiert hat. Dann nämlich läßt er sich nach rechts unten fallen, wo er einen Star Post und einen Super Ring-Monitor findet. über die Rampen und die Röhre gelangt er wieder nach oben. Dort läufst er nach rechts und vernichtet die Slicer. Mit dem Schraub-Lift erreicht Sonic die nächste Röhre.

Sobald Sonic dort wieder herausgekommen ist, muß er nach rechts rennen und findet noch einen Star Post. Fall hier nicht herunter, denn sonst würde Sonic einen frühen Tod sterben. Spring stattdessen lieber auf die sich bewegende Plattform, sammle die Ringe ein und lauf direkt vor Robotniks Nase.

### ROBOTNIK

Der einfachste, aber grausamste Weg ist es, Tails zu benutzen. Spring auf die Seite des Robotnik-Mobils, sodaß Tails am meisten abbekommt. Wenn es blitzt, ist das eine Zeichen für einen Treffer, wie gewöhnlich. Eine kleinere Robotnik-Kugel wird durch die Gegend fliegen, die Du mit einer Super Spin-Attacke zerstörst.

Wenn alle kleineren Kugeln vernichtet sind, wird Robotnik einen Laserstrahl abschießen. Den mußst Du abwarten, und dann erneut zuschlagen.



## SKY CHASE

Das Flugzeug folgt Sonics Bewegung und kann nach oben oder unten gesteuert werden. Sammle soviel Ringe wie nur möglich, um Zusatzpunkte zu erhalten, und vernichte die fliegenden Bösewichter mit einer Super Spin-Attacke. So bekommst Du noch ein paar Extrapunkte.

Diese Zone ist relativ einfach; befördere einfach nur die Bösewichte ins Jenseits und sammle sovielle Ringe wie möglich. Die großen

links und mach Dich auf eine Attacke der Balkies gefaßt. Benutze wieder eine Super Spin-Attacke, um sie loszuwerden.

## WING FORTRESS ZONE

Bleibe solange im Flugzeug, bis Rauch aus seinem Heck erscheint, und es an Höhe verliert. Spring dann auf die Plattform, um die Festung zu betreten.

Benutze nicht das Rollbrett, um Sonic nach oben zu schießen, denn

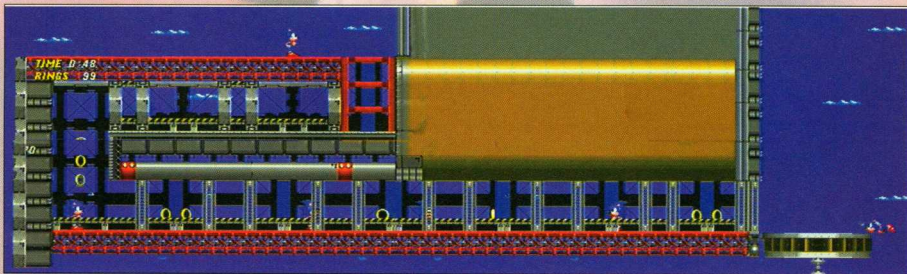
kurzen Plattform ankommt, spring auf sie und steige auf den Stufen hinauf. Hier mußt Du vorsichtig sein, denn wenn Du eine Stufe verpaßt, mußt Du wieder am Anfang des Levels beginnen. Böse Falle!

Wenn Du auf dem Eiermann Nr. 1 bist, lauf nach links und sammle die Power Sneakers ein, und springe auf die Aufzugsplattform, die Dich nach oben bringt. Spring schnell auf die Stufe und spring weiter, um einen One-Up zu bekommen. Es ist unmöglich, ganz oben zu landen, deshalb laß Dich nach unten fallen,

oben auf den Aufzug und warte dort auf sie. Geh danach weiter nach rechts, bis Du einen Star Post gefunden hast.

Wenn Sonic die Special Stage verlassen hat, springt er auf den Karren und fliegt durch die Luft auf eine weit entfernte Plattform. Das ist ein trickreicher Sprung, also fall nicht, denn sonst ist Sonic Geschichte!

Beweg dich nach rechts, sammle die Ringe und lauf die Rampe hoch. Du erreichst den Haken, indem Du von einer beweglichen Plattform zur anderen springst, um dann auf der



Schildkröten sind im Gegensatz zu den kleinen ungefährlich.

Denk daran, daß Sonic nützlicherweise von einem Bösewicht zum nächsten springen kann, was hilfreich ist, wenn mehrere auf einmal auftauchen.

Wenn Sonic und Tails über Wing Fortress fliegen, mach Dir über die Propeller und Flammen keine Gedanken - sie sind harmlos. Wenn die Festung vom Bildschirm verschwindet, bleibe ganz

sonst würde er einige Ringe verpassen. Spring in den Eingang und lauf die Passagen entlang. Du solltest die Luftströme benutzen, um Sonic nach rechts oben zu katapultieren, und dann nach rechts laufen, während Du die Ringe einsammelst und Clucker tötest. Geh dem Karren aus dem Weg und schnappe die Ringe bei den herunterführenden Stufen auf. Unten angekommen, spring auf die bewegliche Plattform,

warte, bis sie den linken Rand erreicht hat, und spring. Wiederhole das bei den nächsten zwei sich bewegenden Plattformen.

Wenn die vier beweglichen Plattformen auftauchen, spring auf sie drauf. Rechts erscheint noch eine Plattform, die Du benutzt, um auf der soliden sicher zu landen. Lauf die Rampe hinauf, und dann stehst Du wieder vor einer beweglichen Plattform. Spring von der linken Ecke auf, um die feststehende zu erreichen. Vernichte die Clucker, weich den Kugeln aus und benutze die Luftströme, um weiterzumachen.

Wenn Sonic bei der

um den Bonus einzuheimsen.

Rechts befindet sich ein Star Post. Verlasse die Special Stage und halte Dich rechts. Töte den Clucker, lauf die Rampe hoch und sammle rechts einen Unbesiegbarkheits-Monitor und zwei Superringe auf, aber hüte Dich vor den Geschossen. Danach mußt Du nach links gehen, die Ringe nehmen und auf den Aufzug springen. Spring nach rechts und töte die Clucker, wobei Du wieder dem Karren ausweichen mußt, und lauf die Rampe hinauf nach ganz rechts.

Jetzt vernichte den Clucker und spring auf den Haken. Ganz rechts ist ein Schild. Nimm es und laß Dich fallen, wobei Du die Clucker tötest und die Ringe einsammelst. Feuere Sonic von der Plattform am Boden die Rampe hoch und auf die mittlere Plattform. Jetzt geh nach links, um die Festung zu betreten. Wenn Sonic nach links geblasen wird, lenke ihn, sodaß er auf der obersten Plattform landet. Drücke einen Knopf und er macht den Rest. Sammle die Ringe und betrete die Festung wieder am anderen Ende.

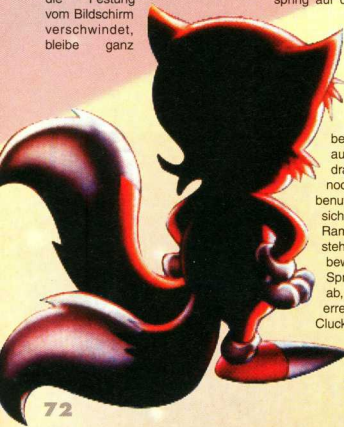
Hüfte von der kleine Plattform auf den nach unten fahrenden Aufzug. Spring dann nach rechts auf einen anderen Aufzug, dann auf noch einen, und schließlich auf eine Stufe, die nach kurzer Zeit wieder verschwindet. Wenn sie zur richtigen Zeit nicht auftaucht, spring nach

Plattform zu Linken landest. Benutze die Haken, um auf die nächsten Plattformen zu kommen, töte oben den Clucker und nimm den Super Ring-Bonus.

Laß Dich von ganz oben fallen und spring nach rechts, wobei Du dem Karren ausweichst und die Festung durchquerst. Bleibe immer rechts und sammle die Ringe ein. Möglicherweise erscheint ein Star Post. Verlasse das Special Stage wieder und spring auf die Luke zu seiner Rechten. Die Flying Fortress wird sich öffnen und Sonic wird noch einen Endkampf bestehen müssen.

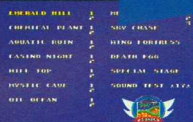
## ROBOTNIK

Für diesen trickreichen Gegner benötigst man viel Konzentration und gute Fähigkeiten. Die zwei Laser zu beiden Seiten halten Sonic davon ab, sich Robotnik zu nähern, deshalb muß er sie wohl zerstören. Dazu muß er den oberen Laser treffen, wenn dieser gerade nicht feuert. Benutze die stacheligen Plattformen, um ihn zu erreichen, und wiederhole diesen Vorgang solange, bis er explodiert. Versuche, so lange wie möglich auf der Plattform zu bleiben und den Laser so schnell wie möglich zu besiegen. Je länger Sonic in diesem Raum bleibt, desto größer wird die Chance, alle Ringe zu verlieren und das Ziel nicht zu zerstören.





## ACTION REPLAY PRO CODES



### Auswahl der Level

FFFE1 000X  
 Auswahl der Level  
 (0-10)

FFFE1 600X  
 Nummer der Special Stages (0-6)

FFFE6 2001  
 Sofortige Beschleunigung

brauchte Star Posts, an denen Du vorbeigegangen bist, werden als verpasst angesehen. X-Anzahl von ganz links aus.

### Für eine Zone

FFFE1 1000Y  
 Für einen Akt, wobei X und Y für die folgenden stehen:

XX	YY
00 Emerald Hill	0-1
04 Metropolis	0-2
06 Wing Fortress	0
07 Hill Top	0-1
08 Robot Palace	00

(diese bringen Dich zu unvollendeten geheimen Palace Zone)

FFFE2 00XXX  
 Anzahl der Ringe



FFFB 10007  
 Werde SuperSonic (Kosten: 50 Ringe, sieh untenstehenden Code)



FFFE7 300XX  
 Beschleunigungsfaktor

FFFE7 4XXXX  
 Bruchfaktor



FFFE0 30001  
 Neustart des Aktes



FFFE0 900FF  
 Sieh Die Akt- und Orts-Gegenstände an (drücke A, um das Item zu ändern, und B, um das Objekt zu ändern.)

FFFE9 900FF  
 Sieh Die Akt- und Orts-Gegenstände an

FFFE2 100FO  
 240 Ringe! Man verliert keine Ringe, solange der Action-Replay-Schalter an ist.

FFFE2 300XX  
 Verbleibende Zeit (0-9 Minuten)

08	Mystic Cave	0-1
0C	Casino Night	0-1
0D	Canal Park	0-1
0E	Death Egg	0
0F	Aquatic Ruin	0-1
10	Sky Chase	0

FFFE7 6 000XX  
 Laß Sonic sehr schnell gehen (Hochgeschwindigkeitse-its-Schule = 0C)

FFB02 80001  
 Schutzschild

FFFE3 000XX  
 Verpaßt/ver-



## DEATH EGG

Die Schlacht gegen den bösen Robotnik war lang und abenteuerlich. Der entscheidende Kampf ist so nah wie noch nie, aber zuvor muß Sonic noch Robotniks Wächter besiegen.

Lauf nach rechts in den großen Raum. Der Sonic-Doppelgänger wird auf der rechten Seite des Bildschirms auftauchen, und unterstützt von Turbostiefeln mit Düsenantrieb, herumfliegen. Schläge ihm auf den Kopf und ziehe Dich nach links zurück. Versuche, ihn mindestens zweimal zu treffen.

Er wird nach links laufen, also spring über ihn hinweg und folge ihm dann in die Ecke.

Greife ihn dann in der Ecke mit einem Super Spin an, dann noch einmal, wenn möglich zweimal, und wiederhole die Attacke, wenn er von Seite zu Seite rennt. Benutze den Super Spin auf dem Boden, um ihm noch mehr Energie zu nehmen. Umso öfter Du ihn triffst, desto schneller wird er sterben.

Wenn der Wächter nach links läuft, rolle Dich zu einem stacheligen Ball zusammen und greife an. Bleibe, wo Du bist, bis er herunterzusteigen beginnt, dann spring über ihn. Warte ungefähr in der Mitte des Bildschirms und greif ihn mit noch einer oder zwei Super Spin-Attacken an.

Mit ein bißchen Glück ist er jetzt tot. Falls nicht, schlage ihm immer wieder auf den Kopf und weiche seinen Stacheln aus. Sollte er noch lebendig sein, ziehe Dich routinemäßig auf eine Seite zurück und schlage ihn, wann immer es möglich ist. Die gefährlichsten fliegenden Stachel der Wächters greifen nun Sonic an, der ihnen mit Glück ausweicht. Kämpfe weiter, bis der Wächter besiegt ist.

RobotnikUm Robotnik zu töten, schlage ihn nur von unterhalb. Wenn Sonic ihn an einer anderen Stelle trifft, verliert er ein Leben. Sollte Robotnik auf ihn ziehen, rolle zu links oder zur rechten Seite, und dann kannst Du wieder angreifen. Wiederhole es solange, bis er explodiert. Und gib nicht auf!

Nun erscheinen die Titel, die das Ende des Spiels ankündigen. Wenn Du alle sieben Chaos-Smaragde eingesammelt hast, werden spezielle Farbssequenzen sichtbar werden. Falls nicht, wirst Du mit langweiligen schwarz-weißen Screenshots abgefunden. Herzlichen Glückwunschl!



## ROBOTNIK

## BÖSEWICHTER

### TURTLOIDS

Die Sky Chase-Zone sollte eigentliche Probleme bereiten, aber achte auf die Geschoße von der kleinen Schildkröte, oder die große kann Sonic hinwegspringen.



### NEBULA

Nebula feuert von unten eine böse kleine Kugel ab. Vermeide ihn, wenn Du ihn siehst, sammle - sonst Punkte und entgehe dem Risiko, getroffen zu werden. Sonst sollten keine Schwierigkeiten auftreten.



### BALKIRY

Nebula feuert von unten eine böse kleine Kugel ab. Vermeide ihn, wenn Du ihn siehst, sammle - sonst Punkte und entgehe dem Risiko, getroffen zu werden. Sonst sollten keine Schwierigkeiten auftreten.



### CLUCKER

Er ist der letzte Bösewicht, der noch auftaucht. Paß auf die Geschoße auf, die er aussendet, und töte ihn mit einer Super Spin-Attacke.















verschiedenen Spieltypen – Schützenfest, Tontaubenschießen und Jagdschiessen, Quers Press – Labyrinthrätseln, 7/25

**SLAP SHOT SEGA**  
Wie sein Mega Drive Gegenstück, EA Hockey, ist Slap Shot sehr schnell erlebbar und hat die gleichen diversen Eindrücke. Auch falls Du das richtige Spiel nicht magst, dieses hier wird nicht zermürden. 8/25

**SONIC THE HEDGEHOG SEGA**  
Total ausgezeichnete Konventionierung, die zeigt, daß auch das Master System seine Originalität warren kann. Dieses Abenteuerpiel ist sehr schnell und macht so richtig süchtig. 9/25

**SONIC THE HEDGEHOG 2 SEGA**  
Eine phantastische Version des berühmtesten Spiels der Welt, aber es ist verwirrend. Sonic 2 ist gar nicht das beste Spiel auf dem Master System, aber sei nicht zu enttäuscht, wenn Tails nicht erscheint. 9/25

**SPACE GUN SEGA**  
Falls Du ein Kenner des Phantasmagoras bist, sollte dieser Titel Dir ein kleines Lüftungsgitter abgewinnen. Nicht das beste Schützenspiel bei jetzt, aber ein Schützenspiel des insgesamt okay. 5/6

**SPACE HARRIER SEGA**  
Es gibt keine Möglichkeit, irgendwo innerhalb dieser 18 Levels fortzufliehen oder neuzustarten – sogar Arkaden Spieler werden hier stark gequält. Eine genaue und gut spaltbare Version. In einer schrecklichen 3-D Version auch für weniger Geld zu haben. 8/25

**SPEEDBALL 2 VIRGIN**  
Sprünge in die Zukunft und spiele ein wenig Handball. Die Grafiken sind herausragend und die Spielbarkeit toll wie immer. Die Liga ist außerdem sehr herausfordernd. 8/25

**SPILLCASTER SEGA**  
Eins der großartigsten und schwersten Rollenspiele auf dem Master System, fast so hoch eingestuft wie Phantasy Star. Das große Abenteuerwerk wird Dich zum König im Untergrund, dem Weltraum, die Zeit und sogar das Land der Toten führen. 9/25

**SPIDER-HAN SEGA**  
Diesem Spiel fehlt die Spielbarkeit. Es ist sehr langweilig, die Feinde zu vernichten, aber die Hintergrundkonvention ist sehr ansprechend. Ganz gutes Zeichnerkunst-Schlagerspiel. 8/25

**SPORTS PAD FOOTBALL SEGA**  
Eine weitere Sportsimulation, die sich auf dem unfortunabelsten Sega Sports Pad aufbaut. Eine ganze gute Simulation, aber es wird sich nicht um Umständen herausstellen, falls es unmöglich ist, ein Sports Pad aufzubauen. 6/4

**SPY VS SPY SEGA**  
Die Stars vom MAD Magazin behalten ihre Anziehung und beim Spiel kichert immer der eine Spieler, wenn der andere in seine Falle läuft. 9/25

**STARDU SEGA**  
Die Grafiken und der Sound sind auch immer so gut wie erwartet, aber der Hauptcharakter ist sehr schlampig und armselig, besonders wenn er springt. Die Langzeitgestaltung ist zweifelhaft. 7/25

**STRIDER II US GOLD**  
Sehr ähnlich zum originalen Strider in dem Sinne, daß der

Charakter sehr langsam ist, aber es ist herausfordernd. Standardgraphiken und wenig Neues. 7/25

**SUBMACHINE ATTACK SEGA**  
Du übernimmst das Kommando eines U-Bootes und führst durch die Unteraswasserwelt, wobei du alles, was sich bewegt, abschließt. Es spielt sich wie ein armiges R-Typ in Wasser. 6/25

**SUMMER GAMES SEGA**  
Dieses ist eine echte Enttäuschung. Die Grafiken sind hoffnungslos schlecht. Die Charaktere sind klein und armselig animiert und die Hintergrund enthalten keine Details. 4/25

**SUPER KICK OFF US GOLD**  
Hat alle richtigen Funktionen, ausgenommen die besonders wichtige Spielbarkeit. Das Spiel wird merklich langsamer, wenn sich drei oder mehr Spieler auf dem Bildschirm befinden. 8/25

**SUPER MONACO GP SEGA**  
Ein Modus, indem beide Spieler gleichzeitig auf einem aufgeteilten Bildschirm gegeneinander kämpfen mit den schlechtesten Grafiken weit. Eine armselige Atmosphäre wird durch die schrecklichen Hintergrundtöne und die unrealistische Animation hergestellt. 5/25

**SUPER MONACO GP II SEGA**  
Eine nutzlose Motor Sport Simulation, die kein bisschen Enttäuschung schafft. Die Grafiken sind unter einer Würde und das Spiel sollte um jedes Preis geringer sein. 2/15

**SUPER REAL BASKETBALL SEGA**  
Ausgezeichnete Zweispielermodus mit einigen guten Nahansichten. Überall sehr langweilig und es ist schwer, im Erstermodus den Gegner in den höheren Levels zu schlagen. 8/25

**SUPER SMASH TV ACCLAIM**  
Eine lang erwartete Konventionierung die nicht überdurchschnittlich ist. Wiederholt sich sehr häufig, was die Grafiken, die Musik und den Spielverlauf angeht, und dabei zu schwer. 6/25

**SUPER SPACE INVADERS DOMARK**  
Aufällig gute Konventionierung. Die originalen Welten und sehr gute Zwei-Spieler-gleichzeitige Option stufen dieses Spiel höher ein als die Konkurrenz. 8/25

**SUPER TENNIS SEGA**  
Der Preis dieses Spiels fällt weitest Die Grafiken sind kindisch, die Musik abstoßend und es wird auch nur etwas des Spaßes des richtigen Spiels zu vermitteln. 2/25

**TAT-MANIA SEGA**  
Die Grafiken sind leuchtend hell und die Atmosphäre absolute Spitze. Steuere Tat durch viele Levels klassischer Plattform-Action. Genaue Zeichnerkunst Konventionierung. 8/25

**TEDDY BOY SEGA**  
Ein simples Konzept, das aber sehr gut angeordnet wurde und daher ist das Spiel sehr süchtig machend und gut spaltbar. Wie auch immer, es gewinnt. Es ist ein sehr nettes Plattformspiel, leider etwas zu niedrig. 7/25

**TENNIS ACE SEGA**  
Vergiß Super Tennis. Es gibt hier einen großartigen Gesamtschnitt zum Zweck des Aufwachens und die Ansicht von oben auf den Platz funktioniert gut. Tennis Fans sollten sich dieses Spiel kaufen. 8/25

**THE TERMINATOR SEGA**  
Obwohl dieses Spiels nur vier Levels hat, ist es doch mit direkt überkommenen Film Szenen gespickt, was bedeutet, daß alle Anne Farns glücklich sein werden. 9/25

**THUNDER BLADE SEGA**  
Es gibt hier ein tolles Spiel, das nur etwas wert loszulegen. Trotz allem können die guten Grafiken jedoch den Fehler der schlechten Zusammenstoßerkennung nicht verblassen. 8/25

**TIME SOLDIERS SEGA**  
Das Münzspiel, auf dem dieses hier basiert, war eine ziemlich heiße Sache. Hier verbringt man mehr Zeit mit der Flucht vor Feinden als mit dem Kämpfen gegen sie, und das wird schnell langweilig. 3/25

**TOR AND JERRY SEGA**  
Es besteht die Möglichkeit, daß Du dieses Zeichnerkunstbrosener viel zu schnell beendet. 2Mit großaussehende Plattenkonsole, aber so dauert nicht lange. 7/45

**TRANSBOT SEGA**  
Mein Gott Es hat alle geeigneten Elemente eines Ballerspiels, es spielt in einer post-nuklearen Welt und Außerirdische marschieren ein, aber es ist so schnell Programm, das es insgesamt glücklich ist. 2/25

**TRAP SHOOTING SEGA**  
Wie der Titel schon sagt ist dies eine Tontaubenschießen Simulation. Nicht unbedingt voller Spaß macht es doch Freude, die gut animierten Ziele zu treffen. Bogenzug Anziehung. 4/25

**TRIVIAL PURSUIT SEGA**  
Dieses Spiel ist ideal für viele Leute, aber nicht für Einzelne. Gute Grafiken und ein komischer Zeichnerkunst Frager mit möglicherweise schweren Fragen. 8/25

**ULTIMA IV SEGA**  
Falls Du Rollenspiele wie Phantasy Star und SpellCaster magst, solltest Du dieses Spiel in deine Sammlung aufnehmen. Es ist groß, herausfordernd und wird mit einem großen Handbuch und Landkarte geliefert. 9/25

**VIOLANTE SEGA**  
Dieses Münzspiel Konventionierung ist ein sehr simples Schützenpiel, aber für den schieren Spaßpaß geeignet. Durch die Überlegung ist das Spiel jedoch etwas verwirrend. 7/25

**WANTED SEGA**  
Voller Phantasmagor Schauspielerei, wenn Du zum Scheriff ernannt wirst und die Straßen deiner Region von fesseln Leuten reiniger schick. Du findest vielleicht sogar Freude daran! 7/25

**WIMBLEDON SEGA**  
Der Center Court wurde auf dem Master System nie so gut dargestellt. Realistische Grafiken und tolle Animation der Spieler werden durch das perspektivische Spielern noch hervorgerufen. Dies ist eine Tennisimulation höchsten Standards, die auch noch schwer. 9/25

**WONDER BOY SEGA**  
Dieses Spiel zieht immer noch viele Arkaden Abenteuerspieler an und ist ein sehr schönes Spiel. Die Grafiken, Sound usw. heute sehr gut. 8/25

**WONDERBOY IN MONSTERLAND SEGA**

Dies zweite Ausgabe des Boys führt den herausfordernden Spielverlauf fort. Du hast zwölf Levels zu durchqueren und die Handlung ist immer schnell und die Bösen werden. Kauf es, spiele es und es wird Dir nicht leid tun. Ehrlich! 9/25

**WONDERBOY III: DRAGON'S TRAP SEGA**  
Falls Du die anderen Versionen magst, wirst Du bei dieser hier durchqueren, die noch meistezeit besser ist. Du mußt Dir wieder den Weg entlang dem Pfad bahnen, aber Dir wird in Geschichten, die auf dem Weg Leuten und Waffen verkaufen, ausgehen. Ein großartiges Arkaden Abenteuerpiel ohne Igel oder Enten. Das muß also was taugen. 9/25

**WOODY POP SEGA**  
Dieses Spiel ist vielleicht schwer durchzuführen, da es die Paddie Steuerung benutzt, die es heute nicht mehr gibt. Niedrige Grafiken, aber sonst nichts. 4/25

**WORLD CLASS LEADERSHARD US GOLD**  
Eine Qualitätspotfummulation, die alles bietet. Alles, was Du für ein Spiel brauchst, inklusive Schläger, Gefahrenfelder und Spielbarkeit. 8/25

**WORLD CUP ITALIA 90 SEGA**  
Es ist viel einfacher hier den Ball zu kontrollieren als in Kick Off, aber insgesamt denkst Du Dein Du spielst ein Brepstheil in eine Klasse, das die richtige Spiel. 7/25

**WORLD GAMES SEGA**  
Diese alle Ausgabe ist auf jeden Fall nicht nur ein kleinerer Duzippen, die wirklich schlecht, aber auch keine ist wirklich spielenswert. 8/25

**WORLD GRAND PRIX SEGA**  
Dieses Spiel hat zwar die Grundausstattung – Autos – aber andere wichtige Dinge wie gute Grafiken, guter Sound und Gegner kommen zu kurz. 7/25

**WORLD SOCCER SEGA**  
Ein Fußballspiel mit horizontalen Billard. Die Spieler sind größer als in den meisten Simulationen, aber die ungenaue Perspektive macht es schwer, Du ihn haben willst. 4/25

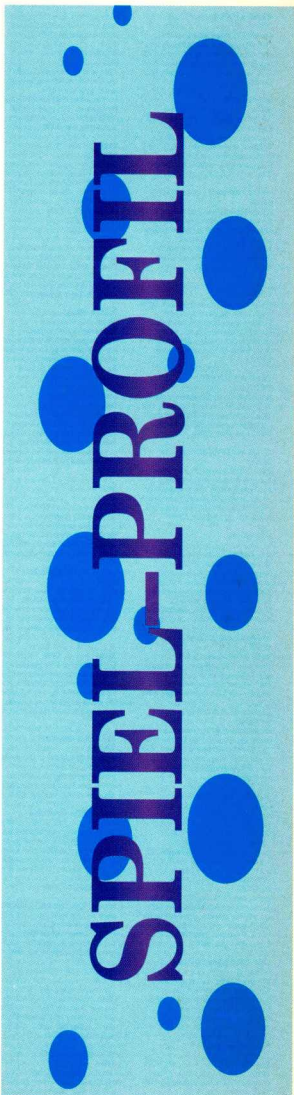
**XINOR II VIRGIN**  
Du wirst große Schwierigkeiten haben, den Unterschied zwischen dieser Version und dem 16-bit Original zu erkennen. In dieser Klasse, aber es gibt einige ungenaue Zusammenstöße. 8/25

**Y'S THE VANISHED OMENS SEGA**  
Ein ausgezeichnetes Rollenspiel, aber ihm fehlt die Spielbarkeit der großen drei – Ultima, Phantasy Star und SpellCaster. Trotzdem ist es ein gutes Rollspiel. 8/4

**ZAXXON 3-D SEGA**  
Großartig bei Arkaden, aber hier nicht. Die Grafiken sind abstoßend, der Sound stört und man merkt nichts vom Spiel. Nichts aufmerktendes. 4/25

**ZILLION SEGA**  
Eine kleine Streetsracer expansion und Du mußt sie besorgen. Einige großartige Statistiken und eine gute Hintergrundgeschichte bauen eine interessante Atmosphäre auf. 6/25

**ZILLION II SEGA**  
Identisch zum Original, der böse Baron Ricka vernichtet sich immer noch an seinen alten Tricks. Er hat Deine Freunde gefangen und Du mußt sie schnell helfen. Ergreifende Sache. 6/25



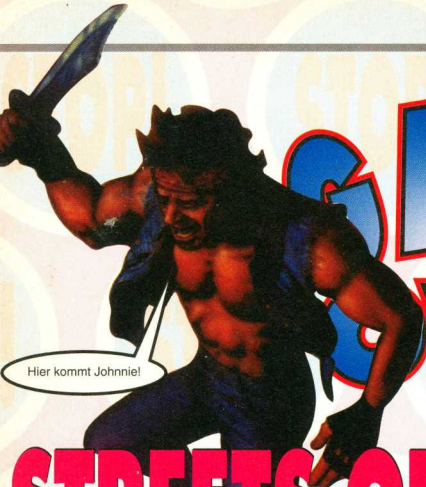




**GAME  
OVER  
SCREENS**

Diesen Monat kommt unser Game-Over-Beitrag von Ulrich Schellen aus Osnabrück. Man dankt, UDO! Eine kleine Aufmerksamkeit des Hauses ist bereits auf dem Weg zu Dir.

Noch mal zur Erinnerung – Wenn Ihr erst Kurzlich ein Spiel geknackt habt, filmt das Ganze auf Video und schickt es an die Redaktion!



# GAME OVER

Hier kommt Johnnie!



# STREETS OF RAGE II



Adam ist vom frechen Mr X gekidnappt worden! Nicht zufrieden damit,

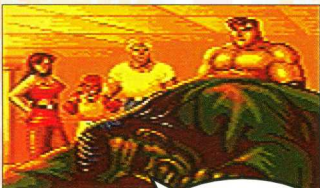
wieder zum Leben zurückgekehrt zu sein (nachdem er im letzten Spiel von Adam, Axel und Blaze umgebracht worden war), schnappt er sich Adam, damit dieser eine Falle für die anderen Straßenkämpfer legen kann.

Adams jüngerer Bruder Skate, gesellt sich zu Blaze und Axel und zusammen mit

Muskelpaket Max brechen sie auf, um Adam zu befreien und Mr X für den Rest seines Lebens außer Gefecht zu setzen.



Ich sehe, daß Du die allerbesten Turnschuhe trägst!



Nach einem langen, schmerzhaften Kampf mit Mr X's Leibwächter und dann mit Mr X selber, hauen sie den Bösewicht endlich vom Sockel und finden Adam in seiner Zelle angeketet.

(Keuch!) Ich habe wirklich fürchtbare Kopfschmerzen. (Seufz). Hat irgendjemand ein Aspirin?

Gott sei Dank! Endlich bist Du da! Kannst Du meine Nase kratzen?

Also so was...da hast Du wochenlang in einer Zelle gegessen und Deine Frisur ist in Ordnung und sauber bist Du auch.



Dies ist nicht sehr realistisch! Wenn es das wäre, könnte ein Kind auf Rollschuhen nicht einen ausgewachsenen Mann angreifen!



Eigentlich ist es das Happy-End, weswegen Geschichtenerzählen einen solchen Spaß macht. Axel und Blaze gehen schließlich mit einander aus, Adam hat seinen kleinen Bruder wieder und Max hat genug Geld verdient, um sich für immer mit Steroids versorgen zu können.

Axel hilft dem sehr müden und erschöpften Adam aus seiner Zelle ins Tageslicht, wo seine Augen sich langsam an die Helligkeit gewöhnen und er vor Erleichterung aufseufzt. Skate kann kaum glauben, daß sie wirklich die gesamte Armee von Mr X besiegt haben. Er umarmt seinen Bruder, den er glaubte, für immer verloren zu haben!

Seufz...





# DAS MOGELMODUL

KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!  
MIT EINGEAUTEM CHEAT-FINDER !!

**MEHR**  
**LEVELS**  
**ENERGY**  
**LIVES**  
**POWER**

**JE NACH SPIEL :**  
**UNENDLICHES LEBEN**  
**ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN**  
**UNBEGRENZTE POWER**  
**HÄRTER ZUSCHLAGEN**  
**HÖHER SPRINGEN**  
**IN JEDEM LEVEL STARTEN**  
**UND VIELES MEHR**



**FANTASTISCHE**  
**SPECIAL**  
**EFFECTS**

SPECIAL **FX**™  
SYSTEM

MIT ACTION REPLAY KANNST DU  
DEINE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM  
LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN.  
KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE  
CHEATS.

DEUTSCHE ANLEITUNG MIT  
EINER GANZEN REIHE VON CHEATS

**ACTION REPLAY**  
**HOTLINE**  
INFORMATION UND NEUE CODES

**02822 - 537270**  
VON 10.00 BIS 17.00 UHR

ACTION REPLAY FÜR SNES  
FUNKTIONIERT WIE EIN ADAPTER.  
HIERDURCH IST ES MÖGLICH, U.S.A.-  
GAMES AUF DEN DEUTSCHE KONSOLEN  
EINZUSETZEN. ES GIBT EINE REICHE  
AUSWAHL VON U.S.A.-GAMES.

**UNBEGRENZTE**  
**MOGEL**  
**CHEATS**  
MIT  
EINGEAUTEM  
CHEAT-FINDER

FÜR GAME BOY™  
NUR DM 99,-



FÜR SUPER SNES™  
NUR DM 149,-



FÜR NES™  
NUR DM 59,-



FÜR SEGA MEGA™  
NUR DM 149,-



FÜR GAME GEAR™  
NUR DM 109,-



FÜR MASTER SYSTEM™  
NUR DM 109,-

**+ WICHTIG**  
ACTION REPLAY IST NICHT  
ENTWICKELT, WIRD NICHT  
HERGESTELLT UND VERTEILT  
DURCH NINTENDO INC.  
ODER SEGA ENT. LTD.

\*SEGA, MASTER SYSTEM, GAMEGEAR & MEGADRIVE SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.  
\*NINTENDO, GAMEBOY, NES & SUPER NES SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.



**ERHÄLTICH WO ES HEIÑE SPIELE GIBT!!**

DIREKT-BESTELLSERVICE:  
TELEFON [24 STUNDEN] 02822 68545 / 537182

ALLE BESTELLUNGEN NORMAL ERHEBE IN 24 STUNDEN LIEFERBAR.  
**DATAFLASH GMBH**  
WASSENBERGSTRASSE 34 4240 EMMERICH  
FAX 02822 68547

**SCHÜTZEN SIE SICH VOR**  
**GRAUIMPORTE!!!**  
Mit original deutscher Anleitung,  
deutscher Verpackung und  
Eurosystems-Garantie

AUCH ERHÄLTICH  
BEI **TOYS R US**

DISTRIBUTOREN... SCHWEIZ: ABC AG BAGGSTIEL 48 9475 SEVELEN TEL. 081 7852960 /61/62  
ÖSTERREICH: ALT Ges.m.b.H FAVORITENSTR. 40 1040 WIEN TEL. 0222 5053301

Mach' den Härtestest!

THE INCREDIBLE

CRASH DUMMIES™

Die unglaublichen Crash Dummies™ riskieren bei ihren atemberaubenden Härtestests Kopf und Kragen: gewagte Crash-Fahrten und tollkühne Raketenritte, halbschwererische Skifahrten und mutige Sprünge von schwindelerregenden Hochhäusern – die beiden Testpiloten Slick™ und Spin™ sind zu allem bereit. Mach' den Härtestest. Die Crash Dummies™ warten schon bei Deinem Händler auf ihren nächsten Einsatz. Go for the Game – Go for Acclaim®!

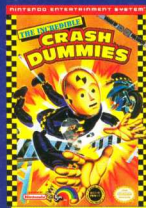
Stürz' Dich auf die Acclaim® Video-Spiele für Nintendo® und Sega®



Screenshots NES-Version



Nintendo Game Boy™



Nintendo Entertainment System™



Sega Game Gear™

The Incredible Crash Dummies™ © 1993 Tyco Industries, Inc. Licensed through Leisure Concepts, Inc. LIN® is a trademark of LIN, Ltd. © 1993 LIN, Ltd. All Rights Reserved. Nintendo®, Nintendo Entertainment Systems® and Game Boy® and the official seals are trademarks of Nintendo of America, Inc. Sega and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Flying Edge is a trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

**Acclaim**  
Entertainment GmbH  
FLYING  
EDGE  
LIN