

SEGA

pro

JUNI 1993
DM 6,50
ÖS 70
AUSGABE 8



HERAUSTRENNBARES
POSTER IM HEFT:
EGGO THE DOLPHIN

BUSTERS SUCHE

Ausführliche Besprechung:
Tiny Toon Adventures im
Heft versteckt.



MEGA-CD

- Night Trap: Review im Heft
- Lest das Neuste über die Mega-CD



MEGA DRIVE

- Anpfliff für EAs Mutant Football
- Ist Hardball III das beste Baseball-Simulation-Spiel?



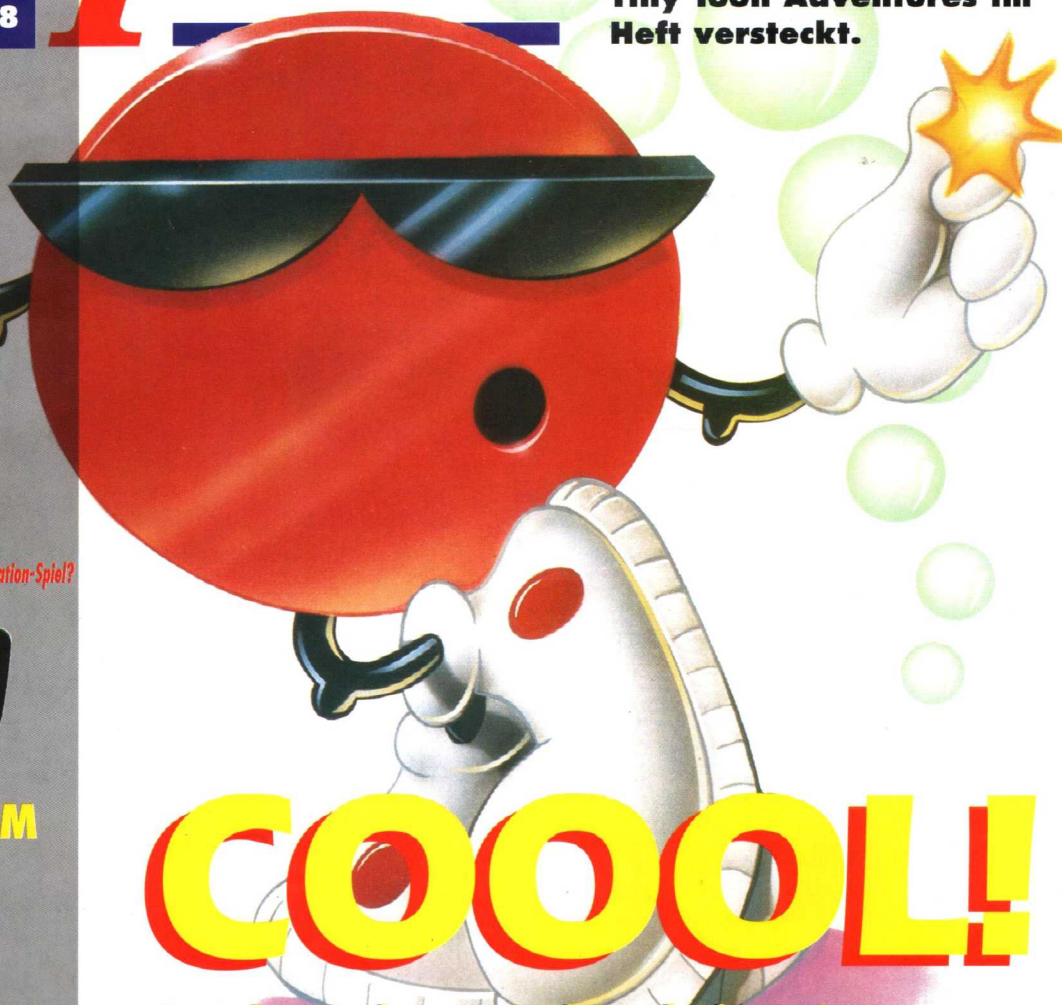
MASTER SYSTEM

- Land of Illusion wird zur Wirklichkeit
- Global Gladiators wird besprochen



GAME GEAR

- Räumt auf mit Predator 2
- Spider Man spinnt sich durchs GG



COOOOL!

Lest das Review zu Cool Spot! Dieser Super-Surfer wird Wellen schlagen, wenn er im Sommer auf den Mega Drive wirbelt.

ProNews

Bulls Vs Blazers - neue Fortsetzung	4
Star Trek auf dem MD?	4
So viele Lizenzen	4
Codemasters werden legal	4
EA Double Header	6
Geflüster	6
BOBs Abenteuer	6
Kleiner Dämon	6
Auf weite Entfernung spielen	6

Japan News

Pro Datum	8
Ultraman	8
Quasar von Sega?	8
Thunder 009	8
Jap Charts	9
Nip Bits	9
Slip Hood	9
Was bist Du, Man oder Wolf?	9

Pro Feature

Interview - 'The Quest for Cool'	10
Action Replay Feature	12

Previews

Andre Agassi	14
--------------------	----

ProReviews

Review-Index	19
--------------------	----

ProTips

Chuck Rock (MD)	62
Sonic 2 (MS)	63
Double Dragon (MS)	63
Rastan (MS)	63
Long Razor (MD)	63
Lord of the Sword (MS)	63
Sonic 2 (MD)	63
James Pond (MD)	63
Another World (MD)	68-72
James Bond (MD)	64-67

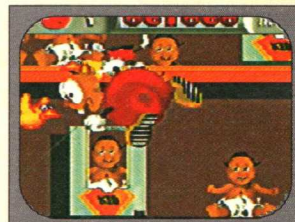
Rubriken

Pro Datum	14
Nachbestellungen	18
Vorschau	47
SegaPro Abo	58
Wettbewerb	60
Leserbriefe	73
A - Z Spiel-Profil	74
Game Over	82



Night Trap26

Rettet die Mädels!



Cool Spot52

Dieses Spiel wird der Sommer Renner '93



Tiny Toons32

Konamis neuestes Abenteuer ins Ungewisse



Land of Illusion29

Die Fortsetzung von Segas großem Disney-Klassiker



Spider-Man 230

Der Spinnenmann ist aufs Game Gear zurückgekehrt

REVIEW INDEX



Night trap26



Cool Spot20

Flashback23

X-Men31

Tiny Toons Adventures32

Fatal Fury34

Mutant League Football38

Hardball III41

Paperboy 244

NBA All-Star Challenge50

G Foreman KO Boxing53

Pro Quarterback54

Cal Ripken's Baseball55

Pigskin FootBrawl56



Land of Illusion28

Street Of Rage36

Global Gladiators40

Rainbow Island48

Outlander56

Master of Darkness57



Spider-Man 230

The Humans46

Predator 252

SEGA pro 8

Liebe Pro-Leser!

Ein Riesenwillkommen zur 8. Ausgabe von SegaPro - die Zeit ist vergangen wie im Flug!

Bisher haben wir versucht, Euch die bestmöglichen Sega Spieleanleitungen zu bringen: News, die nicht allein den deutschen Markt betreffen, sondern auch die Geschehnisse im Rest der Spiele-Welt; Previews, die Euch über künftige Neuerscheinungen auf dem Laufenden halten; Reviews, das Herz des Magazins, die Euch die notwendige Info liefern, zu entscheiden, ob ein bestimmtes Spiel das Richtige für Euch ist. Vermutlich unser einmaligster Beitrag, die "Tips", werden jeden Monat mit größter Sorgfalt von einem ganzen Team zusammengestellt und bilden die vollendete abgebildete Anleitung zu den beliebtesten Games.

Haben wir also die perfekte Sega Spieleanleitung geschaffen?...Auf keinen Fall!... In den Hunderten von Briefen, die uns jeden Monat ins Büro flattern, finden wir immer Veränderungsvorschläge - und auf solche Briefe freuen wir uns am meisten!

Neue Zusätze in SegaPro beinhalten ausführlichere, präzise Info auf der Inhaltsseite, ein monatlich aktualisierter A-Z Führer über die Spiele, die zur Zeit in den Geschäften zu haben sind. Pro-Dates bringen Euch einen Einblick in die Neuerscheinungen mit Preis und kurzer Beschreibung des Spiels.

Nun aber zurück zur Spiele-Welt! Auf der Suche nach ein paar heißen Sega-Titeln?

Dann freut Euch auf die Veröffentlichung von Flashback von US Gold, die sensationelle Fortsetzung zu Another World, außerdem der sehnsüchtig erwartete Cool Spot von Virgin, komplett mit einem Interview mit dem Programmierer, Dave Perry, auf Seite 10.

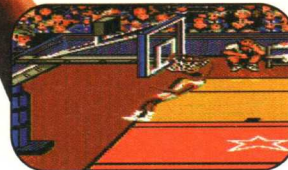
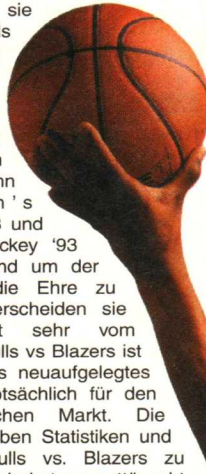
Auch das neueste im Sportbereich wird Euch in dieser Ausgabe serviert: André Agassi Tennis von Tecmagik. Preview auf S. 17.

Jetzt bleibt es uns nur noch, Euch das allergrößte Vergnügen mit dieser neuesten Ausgabe von SegaPro zu wünschen!

DIE PROS

BULLS vs BLAZERS Eine neue Fortsetzung

Ist Euch schon aufgefallen, daß Electronic Arts viele seiner Spiele etwas aufgemotzt und sie dann als Fortsetzung veröffentlicht hat? Wir haben Road Rash 2, John Madden's Football '93 und NHLPA Hockey '93 gesehen und um der Wahrheit die Ehre zu geben, unterscheiden sie sich nicht sehr vom Original. Bulls vs Blazers ist ein weiteres neuaufgelegtes Spiel, hauptsächlich für den amerikanischen Markt. Die Yankees lieben Statistiken und die hat Bulls vs. Blazers zu bieten. Wir sind etwas enttäuscht von einer Firma, von der man originelle und gute Spiele gewöhnt ist.



STAR TREK

Auf dem Mega Drive?

Interplay, eine große amerikanische Spielefirma hat die Rechte für Star Trek erworben. Obwohl sie hauptsächlich auf dem PC-Markt produzieren, wird Star Trek sowohl als Modul als auch auf CD veröffentlicht werden. Acht weitere Titel sind in Planung - alle verbunden mit der Filmlizenz.



Jurassic Park

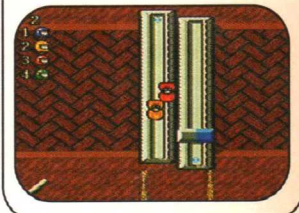
Ist noch nicht im Kino gezeigt worden, aber Sega hat schon jetzt die Rechte in der Tasche. Ein riesiges Spiel und unbedingt hitverdächtig.



Codemasters werden legal

Nach unzähligen Rechtsstreitigkeiten ist Codemasters letztlich doch zu einer Einigung mit Sega bezüglich der Spielelizenzen gekommen. Nach dem Versuch, Micro Machines ohne die Zustimmung Segas zu veröffentlichen, wurden beide Firmen in eine unangenehme Gerichtsstreitigkeit verwickelt. Es hatte zuerst den Anschein, als ob Sega der Verlierer sein würde, aber es kam anders...

Codemasters erhielt die Rechte, Spiele unabhängig von Sega zu produzieren, aber sie haben jetzt ihre Position geändert und sich entschlossen, ihre Produkte nun doch mit offizieller Sega-Unterstützung zu vermarkten. Nachdem Codemasters bei der ersten Sitzung so auf seinem Standpunkt beharrt hatte, hätte man dies nun wirklich nicht erwartet. Sieht so aus, als ob irgendjemand irgendwo ein paar Extrakröten verdient. Auf jeden Fall wird man bald eine Kopie von Micro Machines in den Läden bekommen können.



So viele Lizenzen!

Codemasters ist nicht die einzige Firma, die offizielle Veröffentlichungslizenzen empfängt. Microprose und Psygnosis haben auch die Rechte erhalten, Ihre Spiele für jedes Sega Konsolensystem zu veröffentlichen, obwohl Psygnosis den Großteil ihrer CD-Spiele für Sonic herausgeben wird. Beide Firmen arbeiten zur Zeit an Programmen. Freut Euch auf Pirates und F-15 Strike Eagle von Microprose und Puggsy; Wizzy & Lizzy von Pygnosis, die in Kürze erscheinen werden.





● Nachdem man nun endlich weiß, wann es so weit mit der Veröffentlichung ist, sichern immer mehr News bezüglich der Software durch. Es zeichnet sich hier ein Trend in Richtung der Full Motion Video Technik ab. Spiele wie Night Trap oder Sewer Shark sind nur einige Namen. Bei Night Trap werdet Ihr den Einsatz eines Undercover-Agenten leiten, wobei Ihr versuchen müßt, bestimmte Personen vor Aliens zu schützen. Ihr habt hierzu die verschiedensten Möglichkeiten. Damit auch alles glatt geht werdet Ihr natürlich von Eurem Boss bewacht, damit niemand zu Schaden kommt.

CD-Film

Wieder eine Neuheit aus den Vereinigten Staaten. Auf der nun endlich im Herbst erscheinenden Mega-CD kann man schon Realspielfilme auf CD selbst nach einigen Vorstellungen und Ideen bearbeiten. Die Laufzeit für ein Film

beträgt in der Regel ca.90 Minuten. Die ist bedingt durch die Komprimierung der Daten und dem kleineren Bildschirmausschnitt. Warner Bros hat schon einige Super-Cartoons für dieses Medium umgesetzt. Na, lassen wir uns überraschen, was uns die Zukunft bringt.

CD-Import

Vorsicht vor beeilten Käufen von ausländischen Mega-CDs. Dies könnte einige Kompatibilitätsschwierigkeiten geben. Leider laufen US CD-ROMs nur auf einem MD mit 60 Hz und englischen Chips, während das japanische Mega-CD nur mit 60 Hz Geräten und japanischen Chips läuft. Es gibt aber mittlerweile auch schon Anbieter, die ein japanisches Mega-CD auf 50 Hz umgerüstet haben. Ob das funktioniert, ist also noch nicht sicher und auch nicht zu empfehlen, da man so nur wahrscheinlich japanische CDs abspielen kann. Also, nach dieser Verwirrung sollte man noch die letzten Monate ausharren und sich lieber ein deutsches Gerät zulegen.

FX-Prozessor

Nun zieht auch Sega mit einem FX-Prozessor nach. Dieser Zusatzchip bringt neue, ungeahnte Möglichkeiten ins MD. Durch ihn werden sogar Spiele, wie z.B. Virtual Racing auf dem Mega-Drive möglich. Apropos Virtual Racing, es ist durch den FX-Prozessor möglich und da kommt auch schon die Ankündigung des VR-Moduls. Im Sommer soll es erhältlich sein. Spätestens ab dann werdet Ihr zum ungeahnten Formel 1 Knig aufsteigen.

360 Grad Spielwelt

Die Zukunft naht! Mit dieser oder einer ähnlichen Meldung könnte man die Virtual-VR Brille ankündigen. Diese Brille arbeitet im großen und ganzen wie eine richtige VR-Brille. Der Vorteil ist es aber, daß man es an ein Mega-Drive anschließen kann. Durch diese Brille werdet Ihr superrealistische Welten erleben können und werdet ein ganz neues Spielverhalten erfahren.

Hockey-Fieber

Alles spricht nur noch von der Eishockey Weltmeisterschaft. Auch Sega ist im Eishockey Fieber gewesen. Mit dem NHLPA Hockey haben noch so manche Sega Gegner nun endlich den Dreh gekriegt. Sega präsentiert auf einem Stand das NHLPA Hockey, Jeder, der sich selbst mal auf das Eis wagen wollte, konnte so sehen, daß das selbe Spielen oft schwieriger ist, als es von der Tribüne aussieht. Die vielen Begeisterten Fans waren so während der 15 minütigen Pause gut unterhalten. Mit vielen kleinen Preisen wurden die mutigen Spieler ob jung oder alt belohnt. Na, dann bis zur nächsten Eishockey WM mit Sega?

Es werde Licht

Nun ist es offiziell. Street Fighter 2 kommt für das Mega-CD. Die CD wird den Namen Street Fighter 2 Championship Edition tragen und wird einige neue Features beinhalten, wie z.B. originale Automaten-Hintergründe und neue Animationen. Die CD-Version wird im Sommer in Japan erhältlich sein. Hoffen wir, daß es nicht allzu lange dauert, bis sie den Weg nach Europa schafft.

Ihr wollt Spiele kaufen oder verkaufen?

030/7 81 15 36

Gleich anrufen und Gratisinfo anfordern

Achtung Berliner!

TV GAMES

ist Euer Partner!

Schickt Eure durchgespielten Master, MEGA oder Super NES Module

an

TV GAMES
Grunewaldstr. 81
1000 BERLIN 62

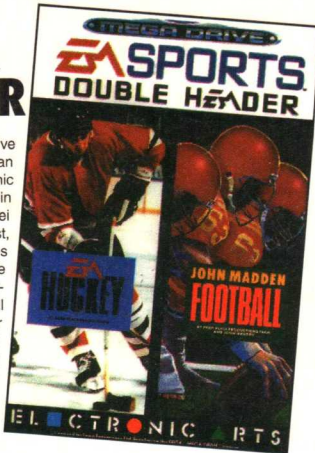
Besucht unsere Läden – Hier könnt Ihr auch leihen!

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*

EA DOUBLE HEADER

Wenn Du an die 300 DM für Dein Mega Drive bleibst, macht es doch irgendwie stutzig, daß man das beliebte Spiel nicht aussuchen darf. Sonic The Hedgehog hat sich inzwischen doch ein bißchen abgenutzt und es gibt keinerlei Anzeichen, daß ein Pack mit Sonic 2 geplant ist, gibt es also irgendeine Auswahl? Dank EA gibt es eine: In Zusammenarbeit mit Sega haben sie eine limitierte Ausgabe für das Mega Drive entworfen. EA Hockey und John Madden Football sind die beiden ausgezeichneten Titel, die in der Sammlung enthalten sind. Und das alles auf einem einzelnen 16MBit! Wenn Du mit dem Gedanken spielst, Dir ein Mega Drive zuzulegen, ist dies das beste Geschäft; beide Games sind zu Kultspielen fürs MD geworden. Das Ganze wird an die 400,-DM kosten und für begrenzte Zeit erhältlich sein.





Kleiner Dämon

Wer würde jemals in Erwägung ziehen, ein Rollenspiel auf dem Game Gear zu veröffentlichen? Imagitec sind die ersten, die sich an dieses schwierige Unterfangen gewagt haben, sie sind nun seit mehr als einem Jahr mit der Entwicklung beschäftigt, die nun kurz vor dem Abschluß steht.

Als Kapitän der Wache schleichst Du Dich eines nachts aus den Barracken, um dem Gerücht nachzugehen, daß Dämonen die Welt befallen haben sollen. Du findest heraus, daß alle Gerüchte der Wirklichkeit entsprechen. Den Dämonen ist es gelungen die Welt durch ein geistiges Tor zu betreten und sie wollen nun die Erde beherrschen.

Daemonsgate enthält eine Linkfunktion, 8000 verschiedene Spielbildschirme und über 150 Spielcharaktere. Vollständige Kampfszenen und ein abwechslungsreiches Spielgebiet garantiert. Wenn Du ein begeisterter Rollenspielfan bist, könnte dies das ideale Game für Dich sein. Es ist auch fürs MD geplant, aber nicht vor Ende des Jahres zu erwarten.

BOBs Abenteuer



Ein merkwürdiger Name, aber dieser Typ könnte zum Star von 1993 werden. BOB wurde in Dr. Hanks Robot Emporium (Electronic Arts Labor) kreiert. BOB kreiste durch intergalaktische Räume, als sein Auto verunglückte, was ihn zu einer Notlandung auf dem Planeten Goth veranlaßte. Leider sind die Eingeborenen nicht besonders freundlich, besonders zu Metalldroiden. BOB ist das egal, ersetzt Himmel und Hölle in Bewegung, den feindlichen Planeten zu verlassen und nach Hause zurückzukehren. Das Spiel enthält die verschiedensten Elemente: es ist ein Shoot'em-Up, Beat'em-up, Puzzle-Spiel und ist auch manchmal ganz lustig. BOB ist beinahe fertig und sollte im Juni/Juli fürs Mega Drive erscheinen.

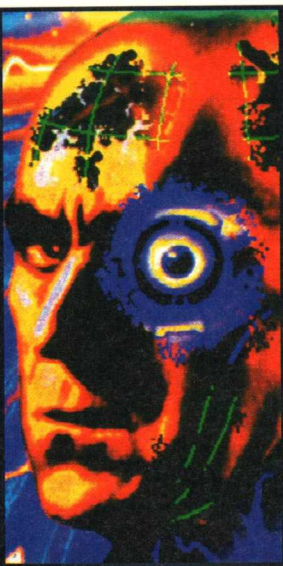
Auf weite Entfernungen spielen!

Gerade, als wir schon nicht mehr zu hoffen wagten, kommt eine neue Erfindung daher. Das Mega Drive kann in Kürze Bekanntheit mit dem Teleplay System schließen. Das Teleplay System ist eine Ergänzung zum Mega Drive, die es möglich macht, gegen jemanden in einem anderen Zimmer oder sogar einer anderen Stadt zu spielen. Das ganze hat etwas mit Modems zu tun und wird innerhalb der nächsten paar Monate in den Verkauf gehen. Momentan sind neun dazugehörige Spiele geplant, alle für zwei Spieler, jedoch wird keiner der Titel offiziell von Sega unterstützt.



Geflüster...

- Virgin hat zur Zeit eine Produktion des Dschungelbuches für den Mega Drive in Planung. Nimmt man frühere Veröffentlichungen als Maßstab, könnte es der Renner des Jahres werden.
- Wie lange noch werden wir auf Sensible Soccer warten müssen? Keine Sorge, nicht mehr allzu lange, die Programmierung ist beinahe beendet und es wird dann auf dem Mega Drive zu haben sein.
- Domark ist dabei, eine Scheibe zu veröffentlichen, die zur gleichen Zeit wie James Bond "Das Duell", erscheinen wird. Sie wird von "The Games Doctor" gemixt und von EMI produziert; könnte gut werden, aber ein Hit? Na, ich weiß nicht (allerdings ist nichts unmöglich, wenn man an die Wiederauferstehung der 70er denkt...



- Apropos Platten: Psygnosis ist ebenfalls damit beschäftigt, eine Lemmings-Tune unter dem Namen SFX zu veröffentlichen, die von KLF aufgenommen wird und Virgin ist dabei, zur Zeit der Veröffentlichung von Mega-Lo-Mania ein Album herauszubringen. Könnte dies ein neuer Trend für die Zukunft sein?
- Gerüchte brodeln um die Veröffentlichung von Street Fighter II. Es wird auf jeden Fall in den nächsten Monaten veröffentlicht, genaueres ist noch nicht bekannt..
- Splatterhouse 2 sollte bald in Japan auf den Markt kommen - und...Du wirst es nicht glauben: Jennifer wird wieder mal gekidnappt. Um Himmels willen, rette sie schon jemand!

Im Sommer können sich alle Ecco Fans an einer sehr stark bearbeiteten Version von Ecco the Dolphin erfreuen. Auch erwarten Euch neue Level und eine sehr gute und wirklich atmosphärische musikalische Untermalung.

EA Golf WETTBEWERB

SegaPro Ausgabe 5.

Der Gewinner ist:
Michael Krause aus Garbsen.

Herzlichen Glückwunsch!
Mega Drive und PGA Tour Golf II sind unterwegs.

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

007TM

THE DUEL



SPITZE GRÜSSE VOM BEISSER!



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...

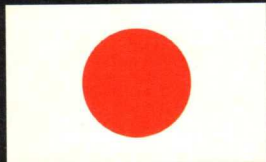
ERSCHEINT
AM
007 APRIL

SEGA
MEGA DRIVE

DOMARK

© EON PRODUCTIONS LTD. MAC B. INC. 1992 GUN SYMBOL LOGO
© 1962 DANJAO SA AND UNITED ARTISTS CO.
SEGA IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISES LTD.

NEUES AUS



JAPAN

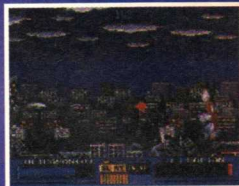
コナ参

pro DATUM



ULTRAMAN AHOY!

Womöglich das schlechteste Spiel auf dem S-NES, das jemals auf das Mega Drive umgesetzt wurde, Ultraman ist ein "Einer gegen einen" Kampfspiel, das auf einer japanischen B-Movie Filmserie basiert, diese handelt von einem Superhelden, der sich die Zeit damit vertreibt, gegen Aliens, Dinosaurier und Monster zu kämpfen, welche ganze Städte unter ihren Füßen zerstören. Der Star des Spiels hat ein großes Spektrum an verschiedenen Attacken zur Auswahl, aber diese müssen erst langsam erlernt werden. Die S-NES Version wurde komplettiert und wir können nur hoffen, daß die MD-Version ca. 5000% besser ausfällt.



MEGA DRIVE

MÄRZ

- | | | | |
|----|-----------------|--------------|--------|
| 5 | DESERT STRIKE | EA Victor | 8Mbit |
| 12 | NINJA WARRIORS | Taito | CD |
| 12 | DEVSTATOR | Telenet | CD |
| 19 | SIM EARTH | Sega | CD |
| 19 | SPLATTERHOUSE 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 | Telenet | CD |
| 26 | GODS | PCM | 8Mbit |
| 26 | JAGUAR XJ220 | Victor Music | CD |
| 27 | SANOKUSHI III | Koei | CD |

APRIL

- | | | | |
|----|--------------------|-----------|-------|
| 2 | NBA BASKETBALL | EA Victor | 4Mbit |
| 2 | RANMA 1/2 | Nihon | CD |
| 16 | PGA TOUR GOLF II | EA Victor | 8Mbit |
| 23 | LEAGUE PRO STRIKER | Sega | 4Mbit |
| 23 | SWITCH | Sega | CD |
| 30 | POPPELAND | Shul | CD |
| 30 | GAUNTLET | Tengen | 8Mbit |
| 30 | ALIEN | Big Tokai | 8Mbit |
| 30 | ULTRAMAN | Marba | 8Mbit |
| ?? | ARCUS ODDESSY CD | WolfTeam | CD |

MAI

- | | | | |
|----|----------------------|----------|-------|
| 14 | JAMES BOND 007 | Tengen | 4Mbit |
| 21 | LHX ATTACK CHOPPER | Tengen | 8Mbit |
| 25 | ILLUSION CITY | Cabin | CD |
| 31 | LEGEND OF THE KNIGHT | Kodansha | 8Mbit |
| 31 | STEEL TALONS | TENGEN | 8Mbit |
| ?? | 3 X 3 EYES | Cabin | CD |

GAME GEAR

MÄRZ

- | | | | |
|----|-----------------|------|--|
| 19 | BUYO BUYO | Sega | |
| 26 | MAGICAL CRYSTAL | Sega | |
| 28 | SHINING FORCE | Sega | |

APRIL

- | | | | |
|----|------------------|------|--|
| 14 | SEA OF HARIMA | Sims | |
| 20 | LAND OF ILLUSION | Sega | |
| 28 | HYPER BASEBALL | Sega | |
| 30 | KICK & RUSH | Sims | |
| 30 | OUTRUN EUROPA | Sega | |

NEUES VON SEGA

Wie Ihr wahrscheinlich schon wißt, ist Sega eine riesige Firma, die ein großes Spektrum an elektronischen Spielen, Coin-Ops, Konsolen und Spielzeug produziert. Das neueste Spielzeug basiert auf dem populären Spiel namens Quasar, bei dem Du ein Ziel auf Deinem Körper hast und eine Kanone, die Infrarotlicht feuert, das wiederum von einem Sensor aufgenommen



werden kann. Jedesmal, wenn Du einen umni-erdest, nimmt ein kleiner Computer innerhalb des Sensors Punkte auf und am Ende steht der Sieger fest. Die Segaversion enthält einen Kopfbandsensor mit einem Visier und einer Kanone. Zur Zeit kostet es etwa 60 Pfund in England, hoffen wir, daß es auch bei uns bald offiziell angeboten wird!



THUNDERING ALONG



Thunder 009 ist zur Zeit eines der populärsten japanischen Cartoons und befaßt sich mit einem jungen Mitglied einer Anti-Terrorgruppe im frühen 22. Jahrhundert, bis jetzt wissen wir über dieses Spiel nur, daß es auf dem Mega-CD erscheinen und viele Animationsszenen enthalten wird, die aus dem Cartoonbereich stammen.

Es' soll ein 1 oder 2 Spieler Plattform sein, das man mit Rolling Thunder 2 vergleichen könnte; der zweite Spieler übernimmt die Kontrolle über die

Agentin 003. Sobald mehr Info über dieses aufregende Spiel im Umlauf sind, werdet Ihr als erste davon erfahren...

**Jap
CHARTS**


**MEGA
DRIVE**

1	NEU	STREETS OF RAGE II
2	3	SUPER COLUMNS
3	NEU	YUMIMIX
4	1	SONIC 2
5	2	SUPER MAH-JONG
6	9	LANDSTALKER
7	4	WORLD OF ILLUSION
8	NEU	SHINING FORCE
9	6	TURTLES
10	NEU	THE THIRD WORLD WAR

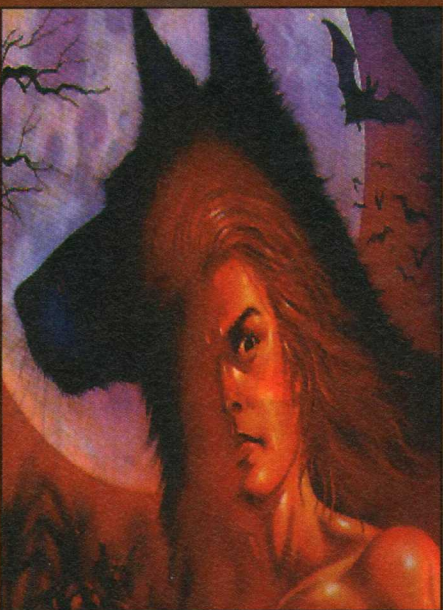
**GAME
GEAR**

1	RE	SONIC 2
2	1	SHINING FORCE GAIDEN
3	2	STREETS OF RAGE
4	3	GG SHINOBI II
5	4	BATMAN RETURNS

WAS BIST DU? MANN ODER WOLF?



Die Mega-CD von Wolfchild ist fertiggestellt worden und ist offiziell in Japan erhältlich. Es wurde von dem Amigaoriginal von Core Design konvertiert und handelt von einem Superhelden, der sich in einen Werwolf verwandeln kann. Das Spiel ist eine Mischung aus Plattform und Beat-'Em-Up Action. Die Grafiken sind beeindruckend und bei einigen der Hintergrundbilder bleibt Dir wirklich die Spucke weg!



SONIC TRÄGT BOXERSHORTS

Sonic Merchandising hat hierzulande längst noch nicht alle Erwartungen erfüllt, wenn man von den Verkaufszahlen des Spiels ausgeht. In Japan ist das aber ganz anders. Wie wir schon vor ein paar Monaten berichteten, hat sich die Zahl der Sonic-Artikel dort in letzter Zeit beinahe verdoppelt, aber die Story mit den Boxershorts hatten wir trotzdem angezweifelt. Wir können nun bestätigen, daß man in vielen japanischen Läden tatsächlich sehr sexy aussehende Sonic-Boxershorts erstehen kann! Was wird ihnen wohl als nächstes einfallen...



SLIPHEED

Slipheed ist fertiggestellt worden und soll seit Ende April in Japan zum Verkauf stehen. Die Vektor- und Fraktalgrafikroutinen sind beschleunigt worden und das Spiel kann sich nun sehr gut mit Nintendos neuem Flugschiffspiel StarFox messen!

Game Arts produzieren dieses Spiel auf Mega-CD und versuchen, auch das letzte aus dem Gerät herauszuholen. Wir warten mit angehaltenem Atem.



Phantasy Star 4 kommt gut voran. Das neueste 16Mbit Modul von Sega ist zu ca. 30% fertig und der Rest der Zeit wird damit verbracht, die Grafiken zu verbessern und den Programmcode zu optimieren. Kommt Ende Juli raus.

Gauntlet, das alte 4-Spieler Game, das schon oft kopiert worden ist wurde für das Mega Drive geschrieben und mit einem speziellen 4-Spieler-Adaptor ausgeliefert, der es allen Figuren erlaubt, zusammenspielen. All die Coin Op Eigenschaften des Spiels werden auch in der neuen Umsetzung enthalten sein. Veröffentlichung: Spätsommer.

Die Japaner sind weitaus mehr von Rollenspielen fasziniert als wir und der neueste Titel, der schon jetzt für Medienrummel sorgt ist Illusion City. Es spielt im All und dieses massive 4400 Mbit-Game wird auf CD erhältlich sein, jedoch wird es aufgrund der vielen japanischen Texte und Sprache hier unspielbar sein, bis es in englisch oder gar deutsch herauskommt

Das nächste Spiel, das für den 4-Spieler-Adaptor geplant ist, heißt J-League Soccer. Jedes Sprite hat mehr als 50 Animationsstufen zu bieten plus die besten Animationen, die man jemals bei einem Fußballspiel gesehen hat.

Die CD-Umsetzung des Amiga-Klassikers ist fertiggestellt und kommt in den nächsten Wochen auf die Regale. Basierend auf den isometrischen 3D-Plattformabenteuern der frühen 80er Jahre kombiniert es beeindruckende Grafiken mit Rollenspielelementen.





David Perry und der Rest des Cool-Spot-Teams!

Hier sind Tommy Tallarico (oben – Musiker), Bill Anderson (rechts – Gestalter), David Perry (steht links – Programmierer), Shawn McLean (sitzend – Animationen), Mike Dietz (Gorilla – Animationen) und Christian Laursen (am Boden – Präsentation und Landschaften).

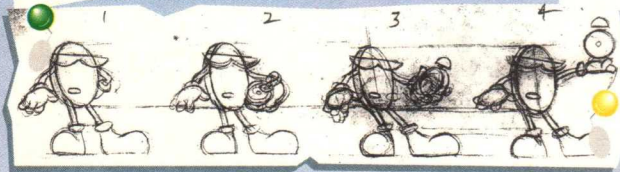
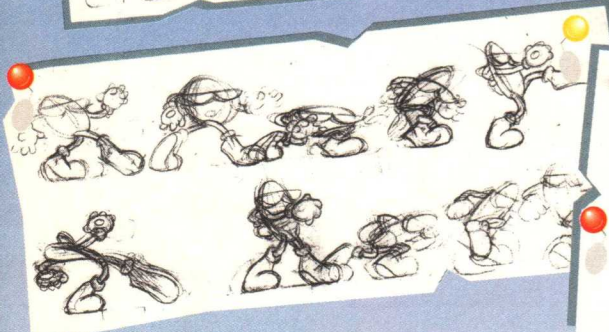
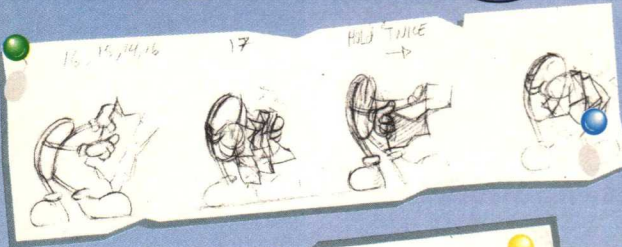


wenn er spricht, wird seine ganze Begeisterung für das programmieren deutlich. Er liebt seine Arbeit, und warum auch nicht? Dieser Mann hat seine Träume verwirklicht - er tut, was ihm Spaß macht, lebt kalifornisch-locker und fährt ein schnelles Auto.

Perry schwärmt auch von seinem "Baywatch"-Lebensstil, der in der Fernsehserie gezeigt wird. In Amerika war die Glamour-Serie kein Erfolg, weil die Umgebung zu alltäglich und normal für die Zuschauer war! Und wir hatten uns erleichtert eingeredet, daß es so etwas gar nicht geben kann... Um Euch noch weiter zu depressieren: Davids Hobbys lesen sich wie der Inhalt von California Games III. Neben dem obligatorischen Sonnenbaden gibt es Wellenreiten, Wasserskifahren, Volleyball, Jonglieren, Einradfahren, Schnorcheln, Windsurfen und, man glaubt's nicht, Pool Billard und Snooker in der örtlichen

In-Halle, wo die Mädels sind!

David gehört zu den Wenigen, die ihr Ziel erreicht haben, im privaten Paradies zu leben. Hoffentlich versack er dort aber nicht, denn wir haben den Eindruck als könnten aus seinen Goldfingern noch eine ganze Menge toller Sega-Programme kommen!



Der Name David Perry ist seit Kurzem in aller Munde. Er hat sich aus der Anonymität heraus zu einem der bekanntesten und besten Programmierer für Sega-Systeme entwickelt. Schon sein zweites Mega-Drive-Spiel, Global Gladiators, wurde kürzlich von Sega of America zum besten Mega-Drive-Titel eines Drittherstellers gekürt. Perrys drittes MD-Spiel, Cool Spot, beeindruckte Sega of America so sehr, daß es Virgin Games die Lizenz wegschnappte.

Obwohl Daves Name bei Segabesitzern noch unbekannt ist, programmiert er schon seit zehn Jahren. Nach Anfängen mit Sinclairs Spectrum und dem guten, alten CPC (für den er die beste Smash-TV-Version schrieb) kam der Durchbruch mit den Teenage Mutant Ninja Turtles. Die verkauften sich 600 000 mal und sorgten für ein volles Konto.

Kurz darauf gab Virgin Games Davids ersten Mega-Drive-Titel in Auftrag. Das Spiel hieß The Terminator, erreichte im Test vor einem Jahr Traumnoten und kann sich heute noch sehen lassen!

Nach einigen weiteren Amstrad- und Spectrum-Umsetzungen wandte David sich endgültig dem Mega Drive zu. Global Gladiators, erst sein zweites Spiel auf dem 16-Bitter,

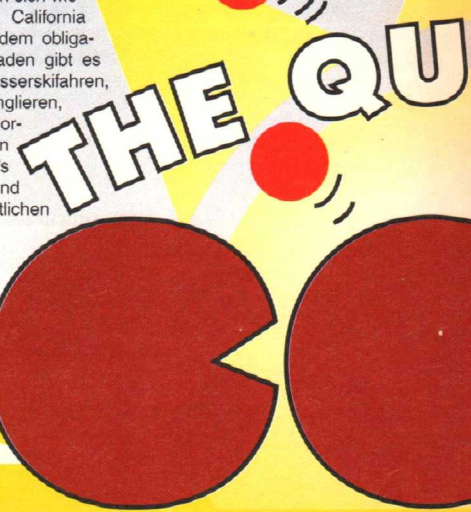
wurde auf Anhieb ein Riesenerfolg! 93% für ein Modul, das auf den Vorgaben "coole, umweltfreundliche Charaktere und ein halbes Jahr Zeit" beruhte sind nicht schlecht.

Das dritte Mega-Drive-Projekt von Davids Team ist Cool Spot. Die Jungs bastelten drei Monate an der Programmierung, testeten einen Monat lang und brachten es nach weiteren acht Wochen durch Sega Qualitätskontrolle.

Wenn ein neues Projekt begonnen wird, arbeitet Perry erst einmal wochenlang ohne Pause. Damit motiviert er den Rest seiner Leute. Er hat drei Hauptsachen im Kopf: Grafik, Musik und Spielbarkeit (also Spielablauf und -tiefe). Erfolgreiche Spiele, so sagt er, vernachlässigen keinen der drei Faktoren. "Alle drei müssen ausgezeichnet sein und einen starken Eindruck machen, ohne sich gegenseitig zu stören."

Wenn man sich eine Zeitlang mit David unterhält, wird seine Begeisterung für die Arbeit – seine Suche nach cool – immer deutlicher. Nach nur 15 Monaten in den USA bekommt sein irischer Akzent schon eine starke amerikanische Einfärbung. Umso besser, daß er seine Arbeiterlaubnis drüben bekommen hat. Die Green Card mit ihren Rechten ist der halbe Weg zur amerikanischen Staatsbürgerschaft.

David merkt es zwar nicht, aber





**DAVID PERRY
DAS INTERVIEW**

Da es in Kalifornien neun Stunden früher ist als bei uns, blieben wir eines Nachts lange auf, um David an seinem Spot-Telefon zu interviewen. Acht Fragen – acht knackige Antworten!

• Worum geht es bei Cool Spot – mit deinen eigenen Worten?

Alles dreht sich um ein Wort, daß ich hier in Kalifornien oft gebrauche - COOL! Super cool sein ist das einzig Wahre hier. Seven Up (Anm. d. Red.: Kultlimonade wie Sprite) hat in Europa das Maskottchen Fido, und in den USA eben Spot. Beide Figuren sind groovy, und darum geht es von der Grafik bis hin zur Musik.

• Wer hatte die Ur-Idee zum Spiel?

7-UP mit ihren verrückten Anzeigen. Dadurch hatten wir für den Anfang massenhaft Material, und die Idee von Spot, der seinen Spaß hat, entwickelte sich daraus.

• Wie entstand die aktuelle Form aus der Idee?

Beim Entwickeln des Spiels brachten alle Teammitglieder ihre Vorstellungen ein. Manche Ideen kamen von anderswo, die wurden dann umgearbeitet, bis jeder damit glücklich war. Am wichtigsten ist wohl, daß ich lieber ganz von vorne anfangen, wenn etwas nicht stimmt, damit es dann 100%ig hinhaut.

Einfacher ausgedrückt: Wir nehmen eine Idee und teilen so lange an ihr, bis alle damit glücklich sind.

• Welches waren denn eure Inspirationsquellen?

Wir haben versucht, weder Mario noch Sonic zu kopieren und unseren eigenen Weg zu Spielspaß und Coolneß zu finden.

• Gibt es etwas, das dir in der fertigen Version fehlt?

Man hat immer das bohrende Gefühl, daß irgendetwas noch besser hätte gemacht werden können, aber wir sind ganz zufrieden mit dem Ergebnis. natürlich tauchten anschließend neue Ideen auf, also achtet auf die Fortsetzung von Spot!

• Was unterscheidet deiner Meinung nach Cool Spot von anderen Jump-'n'-Runs?

Cooler Grafik, coole Musik und eine verrückte, äußerst bewegliche Hauptfigur.

• Wie lange habt ihr an dem Spiel gearbeitet und welches ist euer nächstes Projekt?

Wir haben alles in allem ein halbes Jahr an Cool Spot gearbeitet. Das ist auch der Schnitt bei uns. Das Dschungelbuch ist seit ein paar Monaten in Arbeit und sieht schon recht gut aus. Ich fange demnächst auch mit dem Spiel zu einer hochkarätigen Lizenz an.

• Welches ist dein Lieblingssystem?

Sega natürlich! Auf dem Mega Drive läßt es sich besser arbeiten, und man kann sich mehr auf die Spielbarkeit konzentrieren.

...PROFILE...

Name David Perry
Alter 26
Titel Programming-Team-Leader
Arbeitsbeschreibung Spiele innerhalb unbeschreiblich knapper Termine programmieren
Wohnt in Dana Point, Kalifornien, USA
Arbeitet in Irvine, Kalifornien
Lieblingessen Süßigkeiten aus dem Automaten im Büro, weil er so lange im Büro bleibt
Lieblingskleidung Cindy Crawford's Bikini
Lieblingsmusik Soundtrack zum Dschungelbuch
Auto Schneller roter Sportwagen
Der Durchbruch Nach England ziehen
Wünsche Eine halbe Million Cool-Spot-Module und eine Million Dschungelbücher verkaufen
Lieblingsspiele Ecco und Super Monaco GP
Lieblingmenschen Der Rest des Cool-Spot-Teams

Diskologie
 17 Spectrum-Spiele
 11 CPC-Spiele
 2 Amiga-Spiele
 2 ST-Spiele
 1 C64-Spiel

Modulhistorie

The Terminator	Mega Drive
Global Gladiators	Mega Drive
Cool Spot	Mega Drive
The Jungle Book (in Arbeit)	Mega Drive

Entwarf Quellcode oder Steuerungsmodul für:

The Terminator	Mega-CD
Robocop vs. The Terminator	Mega Drive
Dinoblaze	Mega-CD
Cool Spot	Mega-CD

Half beim Entwickeln von:

Global Gladiators	Game Gear, Master System, SNES, Game Boy, Amiga
Cool Spot	Game Gear, Master System, SNES, Game Boy, Amiga



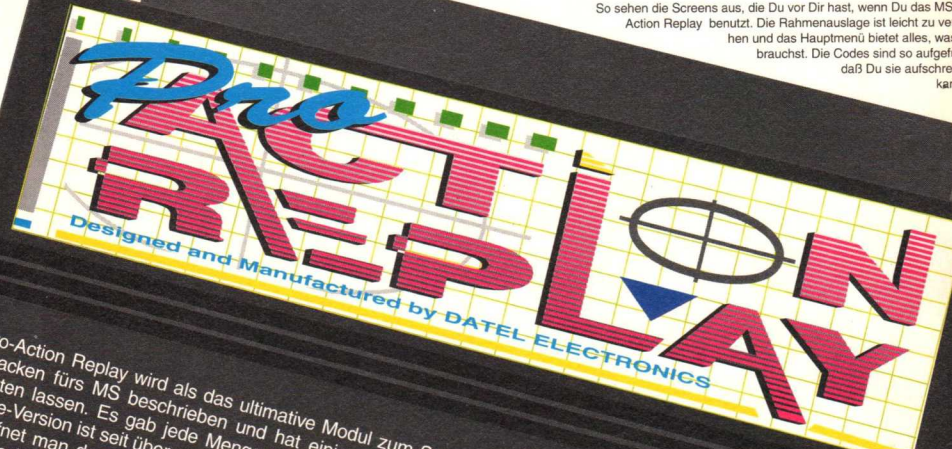
Sein schneller, roter Sportwagen ist häufig an den coolen In-Plätzen Kaliforniens zu sehen. Der britische Programmierer lebt einen amerikanischen Traum – schneller Wagen und kalifornischer Genuß inklusive. Sein Name? David Perry. Seine Berufung? Na, Programmierer von Cool Spot, natürlich – zusammen mit seiner Gang. Die Pros haben sich mit dem neuen Topstar unter den Sega-Programmierern unterhalten.



Dataflash, die Hersteller von Spiele-Lösungsmodulen, die das erste programmierbare MS-System entwickelten, waren wieder mal am Werk. Dieses mal kommt es Segas 8Bit Master System zugute!



So sehen die Screens aus, die Du vor Dir hast, wenn Du das MS Pro Action Replay benutzt. Die Rahmenauslage ist leicht zu verstehen und das Hauptmenü bietet alles, was Du brauchst. Die Codes sind so aufgeführt, daß Du sie aufschreiben kannst.



Pro-Action Replay wird als das ultimative Modul zum Spielknacken fürs MS beschrieben und hat einige Zeit auf sich warten lassen. Es gab jede Menge Werbung und die Mega-Drive-Version ist seit über einem Jahr in den Läden. Öffnet man den Plastikbehälter, ist Pro Action Replay fast identisch mit einem Standard-Modul, wie man es erwarten würde. Die dazugehörige Bedienungsanleitung ist viel dünner als die der MD-Version und leicht zu verstehen. Das nützliche Spielecodebuch enthält die wichtigen Mogelegen zu Sonic und Sonic 2 plus 50 weitere Codes. Es ist eine gute Vorbereitung und das Trainer Mode ist hilfreich, um andere Spiele zu knacken. Es gibt 4 Techniken, um Spiele zu knacken; die MD-Version hat 5, aber wir haben keine gravierenden Unterschiede feststellen können, als wir die Haupttechniken ausprobierten. Man könnte sagen, daß die MS-Version einfacher zu gebrauchen und daher schneller ist, aber das ist ja wegen der

kürzeren Speicherung auch zu erwarten. Ein anderer Unterschied ist, daß man Menü zu bekommen, nicht "Reset", sondern "Pause" drückt, woran man sich erst gewöhnen muß. Wenn man die Trainer-Techniken genauer inspiziert, ist festzustellen, daß man bei dieser Version nach Details suchen kann, z. B. Bomben oder Power-Ups. Obwohl es nur als letzter Ausweg gilt, ist die Such-Methode hier viel einfacher als die der MD-Version. Außerdem ist es sehr nützlich, wenn man den Trainer bei der MD-Version benutzt, bekommt man sofort eine Reihe von Möglichkeiten. Man kann die Optionen nur zu sehen bekommen, wenn man sie vom Menü aus auflistet. Das Pro Action Replay fürs Master System ist schon jetzt ein Hardware-Muß! Vielleicht können wir jetzt endlich New Zealand Story zu Ende spielen!

ACTION REPLAY PRO CODES

- ALIEN 3**
00C4 2763
Unendliche Maschinengewehr.
00C4 2B63
Unendliche Bazooka.
00C4 2963
Unendliches Feuer.
00C4 2D63
Unendliche Granaten.
00C4 2F63
Unendliche Optionen
00C4 6A63
Unendliche Energie.
- ASTERIX**
00C0 0D03
Unendliche Leben.
00C0 9A03
Unbesiegbarkheit.
- BACK TO THE FUTURE II**
00C3 6B05
Unendliche Energie.
00C3 6304
Unendliche Leben.
- BANK PANIC**
00C0 1F03
Unendliche Leben.
- BART VS THE SPACE MUTANTS**
00C0 1003
Unendliche Leben.
00C3 AF03
Unendlich Zeit.
00C3 698E
Unbegrenzt Farbe.
- BURBLE BOBBLE**
00C2 6703
Unendliche Leben.
00D8 000X
X wird durch eine Zahl ersetzt, für Level Select.
(Action Replay wird am Ende des Levels ausgeschaltet.)
- CHASE HQ**
00C2 8203
Unendliche Truros.
00C2 3836
Unendlich Zeit.
Level Select
00C2 210X
- GOLDEN AXE**

- Ersetzte X durch eine Zahl (0-2) und wechsele die Runde.
00C2 200X
Ersetzte X mit Zahl (0-4) um die Stage zu wechseln
00C2 5380
Totalschaden am Auto des Bösewichts.
(Schläge ihn einmal, wenn Du ihn fängst und er stirbt.)
- DICK TRACY**
00C2 6703
Unendliche Leben.
00C1 ED06
Unendliche Energie.
- DOUBLE DRAGON**
00C8 2F03
Unendliche Leben.
- THE FLINTSTONES**
00C9 AB04
Unendlich Sanduhr.
00C9 F20F
Unendlich Farbe
00C9 A203
Unendliche Leben.
- GAUNTLET**
00C8 3F06
Den unterstehenden Code benutzen.
00C8 0F06
Mit dem oberstehenden Code benutzen, um einem der beiden Charaktere unendliche Gesundheit zu geben.
(Action Replay sollte zwischen Levels eingeschaltet werden.)
- GHOULS & GHOSTS**
00C0 3302
Unendliche Leben.
00C0 4C02
Unbesiegbarkheit.
00C0 AB40
Feuer und Donner.
- GL0G**
00C8 2C38
Unendlich Zeit.
00C0 0E28
Unendliche Raketen.
00C0 0D07
Unendliche Waffen.

- 00C0 0503
Unendliche Leben.
00C1 871F
Unendliche Energie.
00C0 060X
Dieser Parameter gibt unendlichen Zauber für unendlichen Zauber 1
00C0 0601 für unendlichen Zauber 1
00C0 0602 für unendlichen Zauber 2 etc.
- INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE**
00C9 8706
Unendliche Leben.
00C9 7305
Unendliche Hiebe.
00C8 B907
Unendliche Zeit.
- MICKY MOUSE: CASTLE OF ILLUSION**
00C0 8D03
Unendliche Energie.
00C0 CA03
Unendliche Leben.
00C0 0005
Unendliche Zeit.
- NEW ZEALAND STORY**
00DD EC03
Unendliche Leben.
00DE 1504
Unschickbar.
- OUTRUN**
00DE 0172
Unendliche Zeit.
(Schalte Action Replay erst ein, wenn das Rennen angefangen hat, sonatle aus, wenn zu Ende.)
- PAC-MANIA**
00C0 4003
Unendliche Leben.
- PAPERBOY**
00D5 0E03
Unendliche Leben.
00D5 0FAA
Unendliche Papiere.
- R-TYPE**
00CE 0103

- Unendliche Leben.
- SHADOW DANCER**
00C0 5903
Unendliche Leben.
00C0 5A03
Spezialattacken
- SHINOBI**
00C0 7A02
Unendliche Leben.
00C0 6C06
Unendliche Energie.
- SONIC THE HEDGEHOG**
00D2 3EXX
Levelauswahl, ersetzte XX mit den folgenden für einen passenden Level.
Schalte Action R
- XX ZONE ACT
00 Green Hill 1
01 Green Hill 2
02 Green Hill 3
03 Bridge 1
04 Bridge 2
05 Bridge 3
06 Jungle 1
07 Jungle 2
08 Jungle 3
09 Labyrinth 1
0A Labyrinth 2
0B Labyrinth 3
0C Scrap Brain 1
0D Scrap Brain 2
0E Scrap Brain 3
0F Sky Base 1
10 Sky Base 2
11 Sky Base 3
12 End Game
00D2 AAXX
Behalte XX Ringe.
00D2 4E03
Unendliche Leben.
00D4 1105
Schalte Action Replay zu Turbo Sonic an, schalte dann aus.
- SONIC THE HEDGEHOG 2**
00D2 9803
Unendliche Leben.
00D2 9905
Unbesiegbarkheit (Behalt

- immer 6 Ringe)
- Schalte Action Replay am Ende des Acts aus, aber am Anfang des nächsten wieder an.
00D2 950X
Zone. Aktiviere den Schalter nach den ersten beiden Titelscreens, aber bevor der Level anfängt. Schalte ihn nach Anfang des Levels ab.
00D2 960Y
Act. Aktiviere den Schalter nach den ersten beiden Titelscreens, aber bevor der Level anfängt. Schalte ihn hinterher ab.
- X ZONE Y ACT
0 Underground 0 1
0 Underground 1 2
0 Underground 2 3
1 Sky High 0 1
1 Sky High 1 2
1 Sky High 2 3
2 Aqualake 0 1
2 Aqualake 1 2
2 Aqualake 2 3
3 Greenhills 0 1
3 Greenhills 1 2
3 Greenhills 2 3
4 Gimmick Mt 0 1
4 Gimmick Mt 1 2
4 Gimmick Mt 2 3
5 Sc Egg 0 1
5 Sc Egg 1 2
5 Sc Egg 2 3
6 Crystal Egg 0 1
6 Crystal Egg 1 2
6 Crystal Egg 2 3
- SPACE HARRIER**
00C1 2302
Unendliche Leben.
- SPEEDBALL 2**
00DA 0814
Unendlich Geld.
- SPELLCASTER**

- 00C0 2520
Unendliche Stärke.
- STRIDER**
00D4 8503
Unendliche Leben.
00D2 6507
Unendliche Zeit.
- SUPER MONACO GRAND PRIX**
00C3 6201
Kommt immer zuerst.
- SUPER SMASH TV**
00C5 1007
Unendliche Leben.
- SUPER SPACE INVADERS**
00C2 EE03
Unendliche Leben.
00C2 F003
Unendliche Energie.
- TAZ-MANIA**
00C1 0A05
Unendliche Leben.
- THE TERMINATOR**
00CC 163C
Unendliche Energie.
- TOM & JERRY**
00C4 3908
- VIGILANTE**
00C0 1403
Unendliche Leben.
00C2 9154
Unendliche Zeit.
- XENON 2**
00D0 E203
Unendliche Leben.



PRO ACTION REPLAY

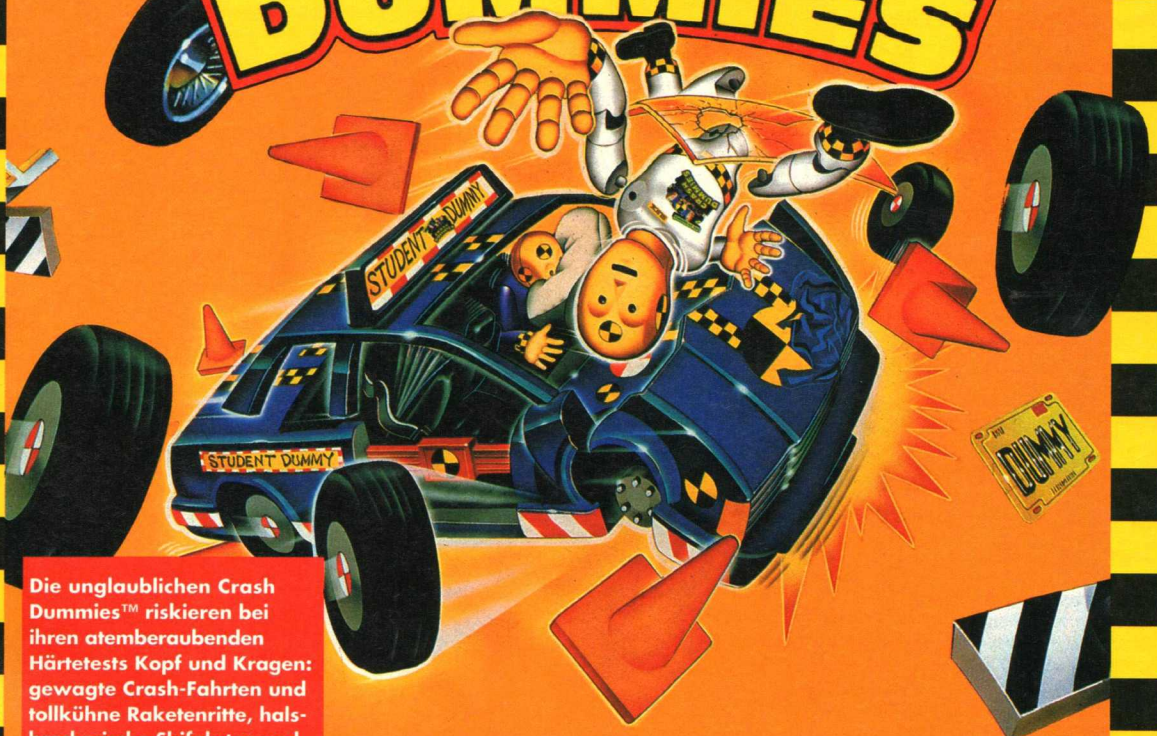
DATAFLASH ● DM 109 ● JUNI
KONTAKTDATAFLASH
02822/68545 o. 537182

PROSCORE 97%

Diese brillante Vorrichtung macht es möglich, unendliche Leben, extra Energie und Zeit zu finden und führt Dich sicher in die späteren Level.

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, halbsbrecherische 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®!

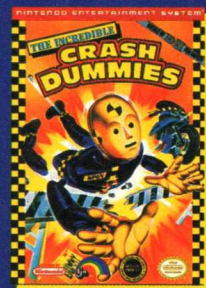
Stürz' Dich auf die Acclaim® Video-Spiele für Nintendo® und Sega®



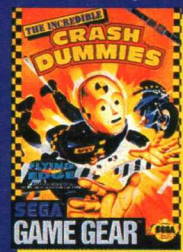
Screenshots NES-Version



Nintendo Game Boy™



Nintendo Entertainment System™



Sega Game Gear™

pro
DATUM

pro
DATUM

pro
DATUM

pro
DATUM

pro
DATUM

MASTER SYSTEM

Land

Sega DM 89.95

Disneys erster Charakter kommt mit seinem zweiten Abenteuer aufs MS. Es hat dieselben niedlichen, farbenfrohen Grafiken und Plattform-Spielabläufe. Wie sein Vorgänger wird dieses Spiel wahrscheinlich zu einem Riesenhit auf dem MS.

James Bond 007

Domark DM 89.95

James Bond muß die Welt vor dem bösen Professor retten, der sie mit einer neuen Laser-Waffe in Schach hält. Er will die Waffe von seiner Privatinsel im Pazifik aus starten und nur 007 kann ihn aufhalten.

GP Rider

Sega DM 89.95

MS-Besitzer mußten bis jetzt grün vor Neid mitansehen, wie Spiele wie Road Rash auf den Mega Drive kamen. Jetzt kannst auch Du die Erfahrung machen, mit 280 km/h durch die Welt zu kurven, während Dir der Wind ins Gesicht bläst und die Insekten um Deine Backen klatschen.

Krusty's Super Fun House

ACCLAIM PREIS n/v

Krusty der Clown hat ein Problem mit seinem Haus, das von Ratten eingenommen worden ist. Er muß sie zu den Fallen führen, die von den Simpsons bemannt werden.

Atomic Runner

Sega DM 119.95

Unerwartet attackieren Aliens die Erde, die Bomben fallen zu Tausenden und Dein Vater führt Dich in sein unterirdisches Labor, um seine neueste Erfindung vorzuführen: Einen Atom-Anzug.

Rolling Thunder

Sega DM 119.95

Dieses Spiel gibt's schon seit einiger Zeit auf Import, leider funktionierte es nur auf japanischen Geräten, also mußten die meisten auf die offizielle Version warten.

MEGA DRIVE

Side Pocket

Sega DM 119.95

Dieses Billard-Spiel ist schon seit August auf Import erhältlich. Es geht um einen nationalen Wettbewerb, bei dem Du durch ganz Amerika reist und gegen die besten Spieler des Landes antrittst.

G-Loc

Sega DM 119.95

Es hat schon einige Flugzeug-Kampfspiele auf dem MD gegeben, u. a. das enttäuschende After Burner III ; G-Loc ist da wie eine frische Briebe. Du hast Kontrolle über ein Überschallflugzeug, in dem Du eine Reihe von gefährlichen Missionen erfüllen muß.

Ex-Mutants

Sega DM 119.95

Nach einem Atomkrieg sind die meisten Überlebenden durch die hohe Radioaktivität zu Mutanten geworden. Ein Roboter/Wissenschaftler hat einen Weg gefunden, diese Unglücksseelen wieder in Menschen zu verwandeln. Er hat einige Experimente durchgeführt - mit Erfolg!

Two Crude Dudes

Sega DM 119.95

Dieses Spiel gab's seit langem als japanischen Import. Jetzt haben Sega dieses gewalttätige Beat'-Em-Up für zwei Spieler hier veröffentlicht.

Granslam Tennis

Sega DM 119.95

Es ist beinahe wieder Wimbledon-Zeit und an dem wieder aufkeimenden Interesse an Tennis läßt sich gut verdienen. Sehr viel kann man über dieses Spiel allerdings nicht sagen, außer daß es dasselbe ist wie Jennifer Capriati's Tennis...

James Bond 007

Domark DM 119.95

Schon wieder Mr Bond und - wie könnte es anders sein - eine schöne Frau an seiner Seite. Hilf dem Helden, die Welt vor dem bösen Professor zu beschützen.

Double Clutch

Sega DM 119.95

Dieses neueste Spiel in einer langen Serie hat wieder einmal eine ganze Reihe von Beat'-Em - Ups zu bieten, genau wie sein Vorgänger. Für einen oder zwei Spieler.

MIG-29

DOMARK DM 119.95

Die Mig-29 ist eines der besten Kampfflugzeuge der Erde. Durch Domark hast Du jetzt die Gelegenheit, diese Supermaschine zu fliegen und die äußerst schwierigen Missionen zu erfüllen.

DOUBLE DRAGON III

Acclaim PREIS n/v

Dieses neueste Spiel in einer langen Serie hat wieder mal jede Menge Beat'-Em-Ups zu bieten, genau wie seine Vorgänger. Für einen oder zwei Spieler.

GAME GEAR

Master of Darkness

Sega DM 89.95

Du spielst die Rolle eines jungen Professors, der etwas vom Okkult versteht. Er als einziger kann den Vampir töten und das viktorianische London von seiner größten Plage befreien.

Spiderman 2

Acclaim PREIS n/v

Spiderman ist unterwegs, um die Stadt von ihren Feinden zu befreien. Sie haben natürlich nur eine kleine Chance gegen ihn...



MASTER SYSTEM

WWF STEEL CAGE

ACCLAIM PREIS n/v

Wenn Du schon zwei Männer in einem Ring schlimm gefunden hast, brüste Dich: Jetzt haben sie auch noch einen Stahlkäfig drum herumgebaut. Wozu das gut sein soll, ist ungewiß, Trotzdem ist es ein gutes Beat-'Em-Up.

Summer Challenge

Accolade DM 99.95

Nimm' an den Olympischen Spielen gegen den Computer oder ein paar Freunde teil. Die Fortsetzung von Winter Challenge und ihm sehr ähnlich.



Jack Nicklaus Golf

Accolade DM 129.95

Jack erscheint in seinem zweiten MD-Spiel und hat bessere Grafiken und einen verbesserten Spielablauf zu bieten, außerdem ein paar neue Kurse und natürlich die Wettbewerbe und Turniere.

Dracula

Psygnosis PREIS n/v

Kaum zu glauben, aber dieses Spiel ist ein Prügelspiel. Du hast die Rolle des Harker (im Film von Keanu Reeves gespielt), der die Untoten und Vampire zur Strecke bringen muß, um die Welt wieder sicher zu

machen. Die Mega-CD bietet animierte Filmsequenzen, die aber auf dem Modul nicht zu finden sind.

MEGA DRIVE

Land of Illusion

Sega DM 89.95

Nach dem großen Erfolg von World of Illusion auf dem Mega Drive ist die Game Gear-Version der Fortsetzung endlich fertig. Niedliche Grafiken und ein fesselnder Spielablauf garantiert.



Puggsy

Psygnosis PREIS n/v

Der Star dieses Spiels ist ein unfallträchtiger Alien, der aussieht wie ein Kegel mit Armen und Beinen. Ein süchtig-machendes Plattformspiel.



WWF Steel Cage

Acclaim PREIS n/v

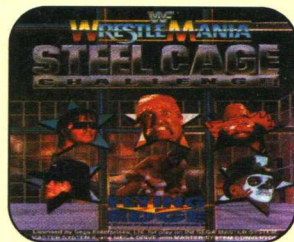
Es ist zwar nicht nach jedermanns Geschmack, zwei Kerle in einem Stahlkäfig gegeneinander kämpfen zu lassen, aber den Amerikanern gefällt's und schon gibt's ein Computerspiel...



Wizzy & Lizzy

Psygnosis PREIS n/v

W. & L. handelt von 2 kleinen Figuren, die all diese niedlichen Kaninchen befreien, indem sie Säftchen aufrühren, herumhüpfen und allgemein sehr albern sind. Hübsche Grafiken zusammen mit einem Puzzle/Plattformthema machen dieses Spiel zu einem Renner für Lemmings-Fans.



MEGA DRIVE

Cool Spot

Virgin DM 119.95

Das Ziel dieses Spiels ist ziemlich einfach: Sei einfach ein cooler Typ! Du mußt eine gewisse Anzahl von Punkten einsammeln, bevor Du den anderen Spot entdecken wirst, der in einem Käfig irgendwo auf dem Level versteckt ist. Befreie ihn, indem Du eine Menge Blasen von

Deiner Hand wegschießen läßt.



pro
DATUM

pro
DATUM

pro
DATUM

pro
DATUM

pro
DATUM

MEGA DRIVE

Jungle Strike

EA DM 119.95

Desert Strike ist eines der beliebtesten MD-Spiele, also haben EA eine Fortsetzung produziert, die sogar noch besser sein sollte. Grafik und Musik haben sich verbessert, obwohl der Spielablauf ungefähr der gleiche ist.

André Agassi Tennis

Tecmagik DM 119.95

Tennis hat sein sauberes, glattrasiertes Image der 60er Jahre verloren. Mit der lauten Ankunft eines gewissen Herrn Agassi hat Tennis sich für immer verändert: Bartstoppeln und lange Haare

machten André zum Alptraum eines jeden Tennisfunktionärs - bis sie ihn spielen sahen...

MASTER SYSTEM

André Agassi Tennis

Tecmagik DM

Der wilde Mann des Tennis wird auch auf dem MS losgelassen. Game, Set und Match!

Bubsy The Bobcat

Accolade DM 129.95

Bubsy, der Luchs, hat ein Problem: Er hat eine große Klappe und kann sie nicht halten. Das Gerücht geht um, er sei schneller und spielbarer als Sonic. Verpaßt Dieses Spiel nicht!



MEGA DRIVE

Bart VS. The World

Acclaim PREIS n/v

Zuerst kämpfte er gegen die Weltraum-Mutanten, jetzt nimmt er die Welt an. Die Simpsons erscheinen momentan überall, da will Sega auch keine Ausnahme sein.



**SegaPro Anzeigenabteilung
(Herrn Harris)**

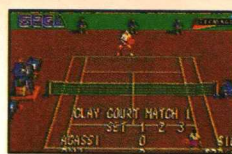
erreichen Sie jetzt unter

Tel Nr. 0310 81 80 62

zum Nulltarif!

pro

PREVIEW

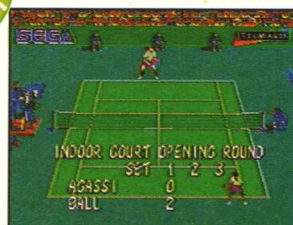


Andre AGASSI Tennis

An strahlendes Weiß, ordentliche Haarschnitte, Erdbeeren mit Sahne und lange Sommertage denkt jeder, der "Wimbledon" hört. Der Nabel der englischen Tenniswelt erfährt einen fürchterlichen Schock, als ein unrasierter, schmutziger Ex-Franzose (jetzt US-Bürger) das geheiligte Grün betrat - mit Stoppelbart, langem Haar und flatterndem Hemd. Shocking!



● Skins-Spiele sind eine gute Gelegenheit, leichts Geld zu verdienen. Schade, daß es nicht um echte Währung geht!



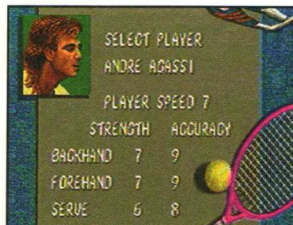
● Agassi ist am Verlieren. Eigentlich nicht verwunderlich, schließlich spielt sein "Steuermann" zum ersten Mal!



● Wer möchte Doppel spielen? Das ist Tennis in Reinform und der Rechner ist etwas zu positiv für unseren Geschmack.

Ihr könnt André Agassi Tennis entweder allein oder gegen einen Spieler Eurer Wahl, im Tunier oder als besonderes "Skins"-Spiel angehen. Beim "Skins" verdoppelt jeder Schlag eine Summe Geld, die der Gewinner einstreicht. Man kann es allein ode als Doppel spielen. Trainingsmodus könnt Ihr dank einer Ballmaschine Eure Schläge perfektionieren.

Man kann aus vielen Weltklassemispielern wählen, darunter Agassi selbst. Jeder Spieler hat bestimmte Eigenschaften, die seinem Können entsprechen. Sucht Euch also einen Spieler nach Eurem



● Das Bild wird Frauenliebhaber André nicht gerecht - kein Dreitagebart oder Pferdeschwanz! Manchmal muß er sich eben fein machen!

Geschmack und Spielstil aus.

PROS

Man kann nicht umhin, André Agassi Tennis auf dem Mega Drive mit Super Tennis auf dem Ihr-wißt-schon-was zu vergleichen. Tatsächlich spielt sich Super Tennis völlig anders. André Agassi läßt sich schwer erlernen, bietet aber viel Gelegenheit dazu. Die Sprites sind von echten Spielerfilmen digitalisiert und zu samtweicher Bewegung animiert. Sprach- und Soundsamples tragen auch zur guten Präsentation bei, sind aber für den Matchverlauf nicht nötig.

PROSPIEL

Angesichts der langen, schwierigen Turniere ist es eine herbe Enttäuschung, daß die Programmierer nicht einmal Passwörter, wenn schon keine

Batterienspeicher eingebaut haben. das bedeutet entweder sehr sehr lange Sitzungen oder Ihr müßt die Konsole stundenlang angeschaltet lassen, bis Ihr mit dem Turnier fertig seid.!

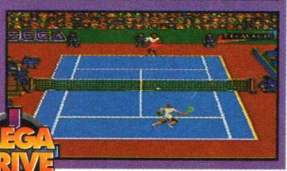
Auf dem Master System ist Agassi Tennis mehr oder weniger das Gleiche, hat aber weder Trainingsmodus, Skin-Spiel oder Sprachausgabe. Obwohl es auch keine Speichermöglichkeiten hat, spielt es sich genauso gut wie auf dem 16-Bitter und vielleicht sogar etwas realistischer.

Agassi Tennis sieht aus wie das Referenzspiel für Mega Drive und Master System, bis ein besseres daherkommt und seinen Platz einnimmt - z. B. das hervorragende Super Tennis.



MEISTERSCHLAG

Die Master System-Version ist der des Mega Drive sehr ähnlich, es fehlen nur das Skins-Spiel, der Übungsmodus und die Sprachausgabe. das Modul spielt sich gut und nicht zu einfach, aber ein batteriegepufferter Speicher wäre eine große Hilfe.



ANDRE AGASSI TENNIS

TECMAGIK ● DM 120 ● JULI

- FORMAT4Mbit
 - SPIELER2
 - STUFENn/v
 - SCHWIERIGKEITSGRADE3
 - BESONDERHEITENversus
 - KONTAKTTecmagik
- ☎ (040) 2270961



AKTION

STRATEGIE



NACHBESTELLUNGEN



Die ersten 7 Ausgaben von Deutschlands informativem und farbenfrohem Lesestoff für MS, MD, GG und Mega-CD finden reißenden Absatz. Ausgabe 6 ist inzwischen vergriffen, aber die anderen 6 sind noch zu haben. Bestellt noch heute!



Ausgabe 1
DM6.50
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), Thundertorce IV (MD) und viele mehr. Auch in diesem Heft: 6 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 Off Road (GG) und viele mehr



Ausgabe 3
DM 6.50
Teil 2 der exklusiven A-Z Spiele-Tips und -Tricksanleitung gehört zu dieser Ausgabe. Außerdem eine ausführliche, 12-Seiten-lange, bebilderte Spielanleitung. Reviews gibt's für Wonderdog (CD), Krusty's Fun House (MD), Lemmings (MD), NHPLA 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 brillanten Weihnachtsgabe. Im Heft: Eine unübertroffene 16 Seiten lange, heraustrennbare Anleitung zu Sonic 2 für alle Sega-Konsolensysteme; 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 Amstrads Mega PC unter die Lupe genommen - ungläublich, 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 7
DM 6.50
In dieser spektakulären Ausgabe werden Chuck Rock (CD), Hook (CD), Sunset Riders (MD), Klick Off (MD), Another World (MD), Batman Returns (MS), Tecmo Soccer (MS), Evander Holyfield (GG), Streets of Rage (GG) u. v. a. besprochen. Neue Info über die Zukunft der Elektronik-Unterhaltung im Hinblick auf die 3DO und den Laser Active von Pioneer.

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 6,60		
Ausgabe 7	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 dieses Kupon oder 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 Resumé vom Coverinlay - 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 all 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". Gelungene Reviews werden zusammen mit unseren eigenen Reviews abgedruckt, also werft Eure Denkmäskinen an und sendet uns ein kleines Essay, wir warten schon gespannt...

FLAGGEN



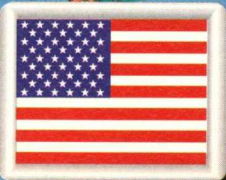
In Deutschland erhältlich



Zur Zeit nur außerhalb Deutschlands erhältlich



Zur Zeit nur in Japan erhältlich



Zur Zeit nur in den USA erhältlich



Night Trap26



Cool Spot.....	20
Flashback.....	23
X-Men.....	31
Tiny Toons Adventures.....	32
Fatal Fury.....	34
Mutant League Football.....	38
Hardball III.....	41
Paper Boy 2.....	44
NBA All-Star Challenge.....	50
G Foreman KO Boxing.....	53
Pro Quarterback.....	54
Cal Ripken's Baseball.....	55



Land of Illusion.....	28
Streets of Rage.....	36
Gobal Gladiators.....	40
Rainbow Island.....	48



Spider-Man 2.....	30
The Humans.....	46
Predator 2.....	52



COOL

SPOT

MEGA DRIVE

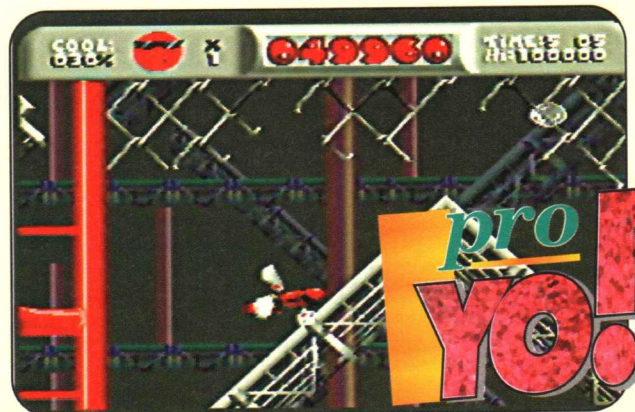
Wild Wicked Willy versucht seit Jahren vergeblich, die Existenz von Spots zu beweisen. Nach endlosen Fehlschlägen ist er nur noch Opfer von Gespött. Trotzdem gibt Willy nicht auf. An den - mutmaßlichen - Lieblingsorten der Spots hat er eine ganze Batterie raffinierter Fallen aufgebaut, und tatsächlich liefern elf der legendären Kreaturen hinein!

Jetzt muß Cool Spot, der jahrelange Freiheit gewöhnt ist, an die Front und seine Kameraden retten. Willys Helfer dürfen ihn nicht aufhalten!

Schon auf dem Strand, auf der weggeworfenen Flasche, entdeckt Spot alle Nervensägen, die einem die Sommerfreuden verderben. Trotzdem muß er durch - sonst werden die Spots dieser Welt nie wieder frei und cool sein, und das müssen wir doch verhindern!



Spot balanciert auf einer Kartenpyramide, aber jetzt ist eigentlich keine Zeit zum Spielen. He, Freund, gemeine Dinger wie Killerroboter sind unterwegs, um Dich zu erledigen, also hör' auf, herumzuturnen und mach' Dich auf die Socken!



Juhuuh! Steile, glatte Stahlrohre flößen Spot doch keine Angst ein! Mit einem klaren Kopf findet Ihr alle Extras - aber Spot sieht nicht mehr sehr ruhig aus!

Der Schwierigkeitsgrad "einfach" war es wohl zu sehr für europäische Spieler, denn in dieser Version gibt es nur "normal" und "schwer".

Kein langweiliges Intro mit Spots Ahnenreihe hält vom Spiel ab, stattdessen gibt es nur einen Screen mit den Grundregeln, sowie Feind- und Bonusklärung. Alles, was ein

PROTIP

Sucht in allen möglichen und unmöglichen Ecken nach den coolen Punkten, die Euch einen Extra-Spot spendieren.

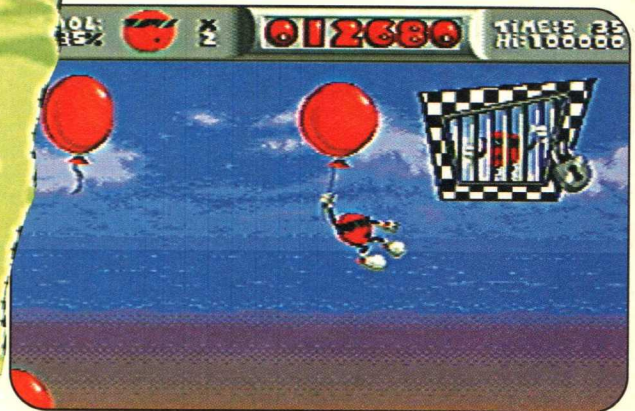


Jack springt Spot einmal zu oft an. Obwohl die Gegner harmlos aussehen, sind es doch alles Killermaschinen, also laßt Euch nicht einullen!



Kriegsneurose ist im ersten Level ein großes Problem, halte Spot von Problemen und den Arabern fern.





● Schafft er's oder schafft er's nicht? Die Springerei über den Dünen des ersten Levels ist nervenaufreibend. Zu allem Überflus hängt da oben auch noch ein gefangener Freund von Spot.

echter Spot wissen muß, wird erklärt - in der Theorie!

Hauptziel ist es, mindestens 60% aller Cool-Punkte eines Levels einzusammeln, damit Ihr den örtlichen Gefangenen innerhalb des Zeitlimits befreien könnt. Haltet Ihr Euch aber an das Minimum, werdet Ihr nicht lange Freude am Spotleben haben. Erst, wenn Cool mindestens 85% der Punkte hat, gelangt er in den Bonuslevel zum Abschnittsende. Hält er die Einlage durch, winken ihm weitere Leben und Continues - für die man sehr bald dankbar ist.

Die Animation des irren Punkts ist genial. Mit einer Irrsinnsenergie flitzt er durchs Bild und bewirft seine Gegner mit Blasen. Davon hat er zum

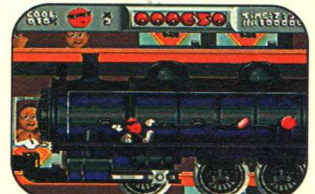
Glück einen unbegrenzten Vorrat. Getroffene Monster lösen sich einfach auf. Läßt man Spot eine Zeitlang stehen, fängt er an, zu jазzen, gähnen, Jojo zu spielen oder seine schwarze Brille zu putzen!

Die Zahl der Musikstücke und ihre Vielfalt sind unglaublich. Sie passen so toll zum Spiel und sind immer wieder so anders, daß im Gegensatz zu den meisten Jump-'n'-Runs überhaupt kein Überdruß aufkommt. Vor allem im panischen Bonuslevel

verkürzt die irre Rave-Dance-Musik die knappe Zeit erheblich! Ganz offensichtlich angeht Virgin nach Teenies - wohl erfolgreich, den trendy ist das Spiel allemal!

In den elf harten Levels gibt es jede Menge zu tun, aber oft wieder dasselbe, neu verpackt. Echte spielerische Abwechslung sucht man vergebens, aber Cool Spot ist so auf den Punkt gebracht, daß man diese Schwäche verzeiht. Es macht unheimlich Spaß - und süchtig!

Spot hat nur wenige Leben, kann aber weitere aufsammeln. Gewöhnlich gibt es zwei Extraleben pro Level - eines für Coolheit, das andere in der Bonusstufe. Das motiviert natürlich, jeden Abschnitt



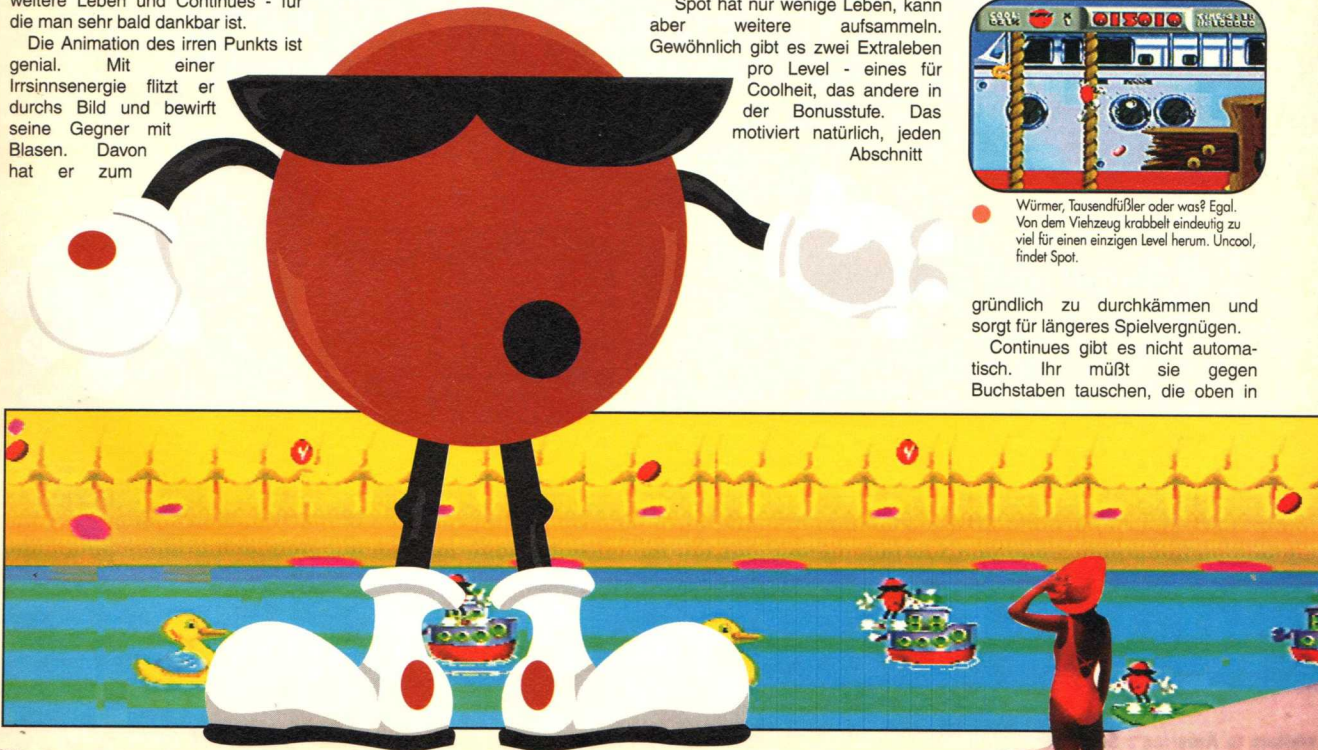
● Schaut her, Leute - Spot ist so cool, daß er außen an Zügen entlangturnt. Nicht zur Nachahmung empfohlen!!!



● Würmer, Tausendfüßler oder was? Egal. Von dem Viehzeug krabbelt eindeutig zu viel für einen einzigen Level herum. Uncool, findet Spot.

gründlich zu durchkämmen und sorgt für längeres Spielvergnügen.

Continues gibt es nicht automatisch. Ihr müßt sie gegen Buchstaben tauschen, die oben in



MACHT WEITER,
LEUTE



Was wünscht man sich mehr als Extra-Continues? Leider sind sie in Cool Spot nicht leicht zu finden. Ihr müßt erst genügend Cool-Punkte gesammelt haben, um in einen Bonuslevel zu kommen. Dort sollt ihr einen Buchstaben suchen. Stirbt Spot, tauscht ihr den Buchstaben einfach gegen drei Extraleben. Cool, was?

TIME UP



jeder Bonusrunde warten. Verliert ihr alle Leben, könnt ihr einen Buchstaben gegen ein Continue eintauschen. Sonst heißt es, zurück zum Anfang des ersten Levels!

Die Suche nach Extras gibt dem Spiel mehr Tiefe als es sonst hätte und macht es auch schwerer.

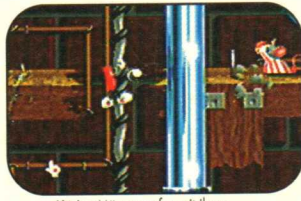
Überall liegen Power-Ups herum. Sehr nützlich sind die kleine Flaschen voller Energie, die unregelmäßig von erledigten Monstern hinterlassen werden. Leider müßt ihr wieselflink hinterherhechten, denn die Flaschen fliegen nach dem Erscheinen bald in die Lüfte und verschwinden.

Sammelt ihr Uhren, gibt es Extrazeit. Die braucht man besonders im Bonuslevel und in kniffligen Situationen. Ähnlich Sonic, gibt es verschiedene Wegmarkierungen im Level, die Euren Fortschritt festhalten. Eine nette Melodie ertönt, wenn die Flagge gehißt wird. Lauter hübsche Gags wie diesen weist Cool Spot auf.

Das Spiel macht, ist es noch nicht deutlich geworden, unheimlich viel Spaß. Spot ist cool und modern, macht allen Spaß, feuert harmlose Blasen ab und steuert sich butterweich durch die Landschaft. Kein Blut und Terror, sondern Action, die viiiel

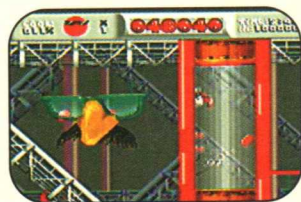


Mutig stürzt Spot sich auf ein Regal voller klebrigem Zeug. Nicht umsonst, denn rechts wartet ein Zeitbonus.

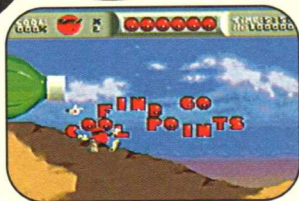


Käsiges Mäuse werfen mit ihren Rindenresten nach Spot. Daraus wird wohl keine tiefe Freundschaft...

Geschicklichkeit erfordert und auch die Eltern vor den Bildschirm lockt! Viele altbewährte Elemente sind hervorragend aufgearbeitet und zu einem ganz neuen Paket geschnürt worden. Cool Spot funktioniert einfach und macht Laune wie die Sommersonne!



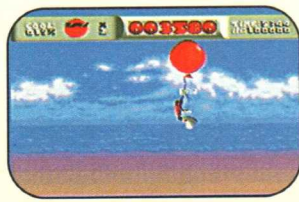
Merkwürdige Dinge gehen hier vor... Da kann man ja kaum seinen Augen trauen!



Doch nicht so cool? Da links gibt es einen Punkt, aber Spot marschiert stur nach rechts.



Ist der Spot gesund, tobt er in der Luft herum. Mr. Cool hat soeben eine weitere Wegmarkierung gefunden.



COOL SPOT

VIRGIN ● DM 120 ● JUNI

FORMAT8Mbit
 SPIELER1
 STUFEN11
 SCHWIERIGKEITSGRADE2
 BESONDERHEITENkeine
 KONTAKTSega

☎ 040/227 09 61



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 94%

▲ Spot ist wohl das alkigste Mega-Drive-Sprite des Jahres.

▲ Viele verschiedene Monster sorgen für Abwechslung.

MUSIK 95%

▲ Satte Stereo-Bässe dröhnen in jedem Level aus den Lautsprechern.

▲ Für buchstäblich jeden Geschmack, von jung bis alt, ist Musik dabei. Wahnsinn!

SPIELABLAUF 91%

▲ Spots Steuerung ist in Ordnung und erlaubt waghalsige Sprünge.

▼ Insgesamt verläuft das Spiel aber immer ziemlich ähnlich - eine kleine Enttäuschung.

ANFORDERUNG 90%

▲ Am beeindruckendsten ist wohl der Schwierigkeitsgrad.

▼ Für Anfänger etwas schwierig, aber schließlich macht Übung ja den Meister.

PROSCORE

93 %

Cool Spot sieht nicht nur gut aus, sondern macht auch jedem einen Riesenspaß!



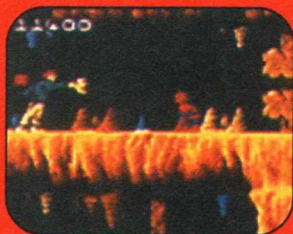
Doctor Octopus strebt einen neuen Rekord an: Der Kriminelle will seine Kollegen übertreffen und gleich Herrscher der ganzen Welt werden! Wie jeder Größenwahnsinnige mit einem solchen Anliegen, ist auch er zum Scheitern verurteilt. Dennoch liefert er Spiderman einige saftige Kämpfe und hat unfairerweise jede Menge Verstärkung!

Superhelden sind eine ganz besondere Rasse Mensch oder Außerirdischer, so sagt man. Spiderman, hinter dessen Maske sich der schüchtere Wissenschaftler Peter Parker verbirgt, hat aus seiner Leidenschaft für Spinnen ein zweites Ich gebastelt. Sein erster Auftritt auf dem Game Gear war ein starkes Stück und erregte allgemeine Bewunderung. Jetzt muß Spidey seinem Ruf im zweiten Abenteuer gerecht werden. Kann Return of the Sinister Six den Höhenflug wiederholen oder stürzt es im Dunkeln ab?

Habe ich die Musik nicht schon mal wo gehört? Sehr originell ist sie nicht, dafür wird sie ziemlich schnell abgedudelt – und wird nach einiger Zeit ärgerlich und störend. Nur bei den Endmonstern wechselt das Gedudel ab – aber da die zumindest in den ersten Stufen so einfach zu besiegen sind, flacht die Spannungskurve bald wieder ab. Zum Glück sind spätere

sie späteren Endgegner nur so dahingerafft. Nicht mehr als drei Continues werden Euch spendiert, also heißt es: üben.

Spider-Man: Return of the Sinister Six ist ein enttäuschender Nachfolger des hervorragenden ersten Teils. Trotzdem gibt es viel zu tun, und Spidey-Fans werden das Modul wohl nicht so schnell wegpacken.



● Spidey schwingt sich durch kluge Benutzung seines Netzes in die Action – so scheint es zumindest. Tatsächlich erwartet ihn Sekunden nach diesem Foto ein schmerzhafter Tod.

Endmonster echte Brocken, die eine Menge Schweiß fließen lassen.

Das Heldensprite ist ein bißchen zu klein und gedrungen, um wie ein eleganter Kämpfer auszusehen. Allerdings krabbelt, springt und klettert er recht nett durch die Gegend. Mit einigen Power Ups "bewaffnet", schießt er Pistolenkugeln ab und schwingt sich mit seinem seidenen Spinnenseil von Gebäude zu Gebäude. Die Anwendung der Extras kann aber etwas schwierig sein, denn die Steuerung läßt zu wünschen übrig.

Die sechs, teils recht schweren, Levels geben reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten. Vor Doctor Octopus lauern zahllose Feinde, aber auch Aufgaben sind zu lösen und reichern das Spiel an.

Ihr beginnt mit nur drei Leben, könnt aber acht Treffer einstecken, ehe eines ausgehaucht ist. Andererseits werden sie durch

PROTIP Bleibt unten rechts auf dem Bildschirm, wenn Ihr gegen Elektro kämpft. Greift mit schnellen Tritten oder Hieben an.



● Es scheint, als hätte Spiderman genug gehabt. Kein Wunder, denn mit den mageren drei Leben kommt er nicht allzu weit.



● Die Endsequenz ist schon verdammt nahe, als Doctor Octopus hurtig nach Spideys Strumpfhasen greift.



SPIDER-MAN: RETURN OF THE SINISTER SIX

ACCLAIM ● DM 80 ● JUNI

FORMAT2Mbit
 SPIELER.....1
 STUFEN6
 SCHWIERIGKEITSGRADE1
 BESONDERHEITEN.....continues
 KONTAKT.....Acclaim
 089/4550340



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 64%

▲ Detaillierte Landschaften mit guten Farben, fein gestaltet.
 ▼ Spider-Man ist, wie die meisten Monster, ziemlich enttäuschend geraten.

MUSIK 67%

▲ Flotte Hintergrundmusik läßt das Adrenalin nicht verstiegen.
 ▼ Leider wird sie irgendwann eintönig, es gibt kaum Abwechslung.

SPIELABLAUF 58%

▲ Verschiedene Sprünge und Bewegungsmöglichkeiten einschließlich dem berühmten Wandkrabbeln.
 ▼ Spideys Steuerung ist merkwürdig, und die Netze zerrt an den Nerven.

ANFORDERUNG 78%

▲ Ein schwieriges Spiel, das eine echte Herausforderung für Geschicklichkeitsfans ist.
 ▼ Langweiliger Spielablauf (überspringt Feinde und Geschosse) lähmt in den ersten Runden.

PROSCORE

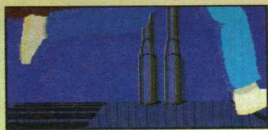
66%

Ein paar nette Ideen machen noch lange keinen würdigen Nachfolger des tollen ersten Spiderman-Spiels.



SPIDER-MAN
RETURN OF THE SINISTER SIX

SPIDER-MAN © and all other Marvel characters and the distinctive likeness thereof are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc. and are used with permission. Copyright © 1992, Marvel Entertainment Group, Inc. All rights reserved.



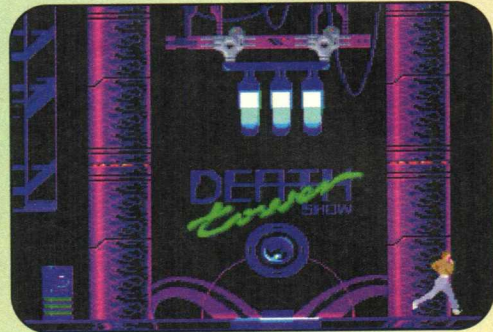
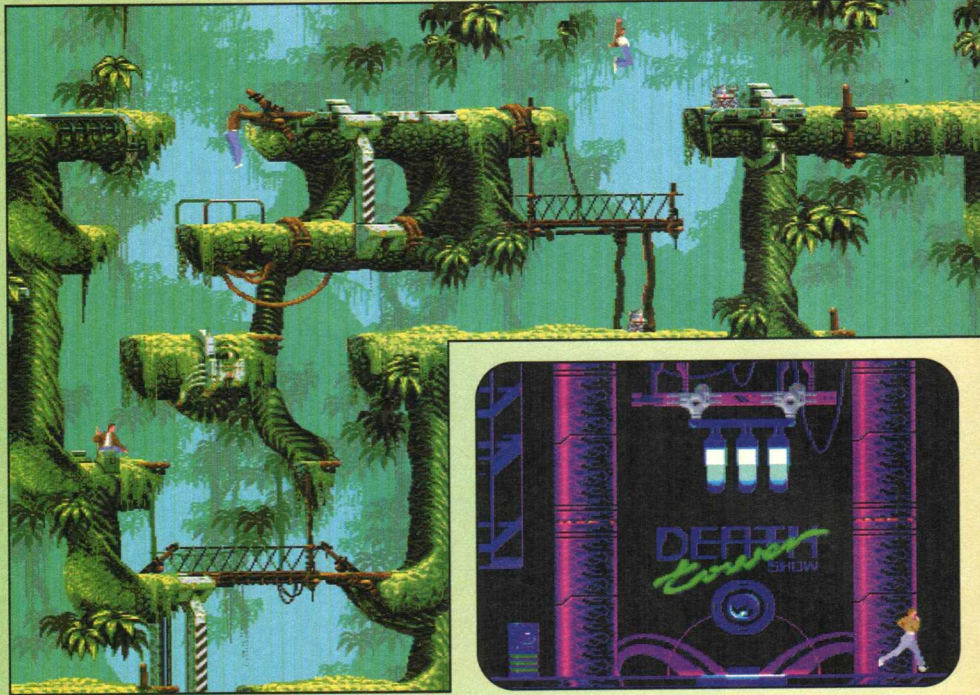
MEGA DRIVE

Wer Another World kennt, ist dem Science Fiction-Fieber schon verfallen. Unheimliche Welten in blau-lila Tönen, unheimliche Szenen in Roboscopegrafik und ein actionlastiges Abenteuer voller Tücken: Wer konnte sich dem Zauber dieses Superadventures entziehen!

Nach zahllosen Nachschichten haben die Programmierer von Delphine jetzt auch den Nachfolger Flashback beendet. Gleich vorweg: Die Umsetzung von Delphines Computerhit auf das Mega Drive ist schlichtweg fantastisch!

Ihr spielt Conrad Hart, den jungen Agentenanwärter – der zu clever für den Geschmack einiger düsterer Gestalten ist. Nachdem er während seiner Ausbildungszeit über ein Geheimnis zuviel gestolpert gerät er ins Visier eines Heckenschützen. Nur knapp entkommt er der Salve – doch sein Handteleporter versetzt ihn an einen unbekannt Ort.

Ihr seid in Raum und Zeit gestrandet, müßt aber schleunigst zur Erde zurückfinden. Das furchtbare Komplott, von dem Ihr erfahren hattet, darf keinen Erfolg haben! Ob die seltsamen Einwohner dieses Planeten Euch weiterhelfen werden...?



FLASHBACK

Wer ein gestrandeter Mann des GBU's (Büro für galaktische Untersuchungen) ist, läßt sich nicht so leicht verunsichern. Euer Modul, die kostbare Erfindung, habt Ihr noch bei Euch und langsam kommt die Erinnerung an die Geschehnisse vor dem Anschlag zurück...

Ihr wart dahintergekommen, daß Außerirdische die Gestalt vieler Menschen übernommen haben. Alle wichtigen Positionen sind schon von Aliens in Menschenform besetzt. Zur Weltherrschaft der Invasoren ist es nicht mehr lange hin. Ihr habt den grausigen Plan der Monster als einziger durchschaut und bislang überlebt! Stück für Stück müßt Ihr auf dem fremden Planeten Eure Identität wiederfinden, die örtlichen

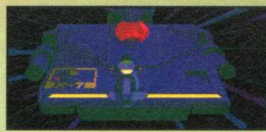
Regeln lernen und an einem spielerischem Wettbewerb teilnehmen, um einen Freiflug zur Erde zu gewinnen.

Schon der Auftakt ist überwältigend. Eine wunderschöne Anfangssequenz leitet zu Eurer mißlichen Lage über – jedoch so stimmungsvoll, daß Ihr zunächst gar nichts bemerkt. Grafik und Musik passen perfekt zusammen und sorgen für ein kinoartiges Erlebnis. Verschiedene Musikstücke begleiten denn auch das gesamte Spiel, von fantastischen

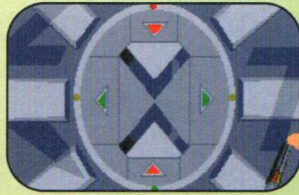


Soundeffekten unterstützt.

Neben den verfeinerten, digitalisierten und dann völlig neu bearbeiteten Figuren wirkt Vorgänger Another World fast blockartig und grob. Butterweich und unglaublich



Übermut ist in Flashback erst nach bestandener Schlussszene angebracht: Dies ist nur ein kleiner Vorgeschmack der Dinge, die im ersten Level auf Euch warten...



Wenn dieses Stück Schrott mich noch einmal an "meine nächste Filiale" verweist, werde ich handgreiflich!

verbessert worden. Es gibt mehr als 75 Filmszenen, Kamerafahrten, schräge Perspektiven und Zooms. Flashback, die Suche nach der Erinnerung, spielt in drei Welten, ist in 6 große Level unterteilt und umfaßt 200 Screens. Angesichts der



Auf Schritt und Tritt geratet Ihr auf dieser verrückten Zeitreise in knifflige Situationen. Vergeßt vor allem nicht, wer Ihr seid!



"Und hier ist der Gewinner der Ausscheidungskämpfe! Dr. Conrad Hart! Applaus, Applaus!!"

vielen Todesarten freut man sich aus tiefstem Herzen über die Paßwortoptionen, mit der man das Spiel im zuletzt betretenem Level wieder aufnehmen kann.

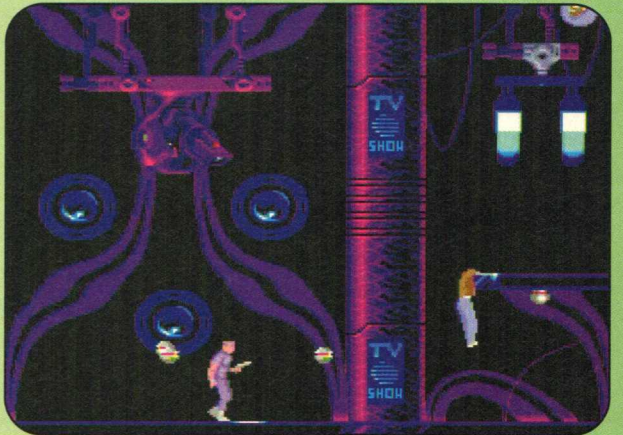
Am ehesten läßt sich das 12Mbit Modul noch mit dem Prince of Persia vergleichen, es übertrifft PoP jedoch bei weitem. An der glatten, doch detaillierten und farblich perfekt abgestimmten Hintergrundgrafik kann man sich kaum sattsehen. Sie bringt es fertig, originell zu sein, wie auch das gesamte Spiel liebevoller und mit mehr Humor gestaltet ist, als sein Vorgänger.

In der Regel sieht man den Helden von der Seite, doch wird zuweilen gezoomt und eine kurze Filmszene eingeblendet. Die berühmtesten Sterbeszenen dürfen natürlich auch nicht fehlen! Sie sind so gut geschnitten und von so bedrückender Musik untermalt, daß man sich unwillkürlich den Puls fühlt!

Man spielt sich nach und nach ein, ohne gleich zu Anfang über harte Brocken zu stolpern. Vielmehr wird Euch, wie bei den alten Textadventures auf Computern, eine bestimmte Denkweise antrainiert, die Ihr



Ständig muß dieser Eindringling auf wehrlose Bäume und Büsche schießen. Hat der Mann denn keinen Respekt vor Mutter Natur?



Jetzt muß er nur noch durch sieben Etagen des Todesturms stiefeln. Für Mr Hart doch sicher kein Problem, oder?



PROTIP Macht Euch als erstes mit der Steuerung vertraut! Übt kurze Sprünge über Tiefen hinweg und wagt Euch erst an breite Abgründe, wenn Ihr das Springen beherrscht.

geschmeidig huscht Hart durch das Bild. Er hat so weiche Spring- und Rollbewegungen, daß selbst die Technik des fabelhaften Prince of Persia dagegen abfällt! Solche Grafik hat man auf dem Mega Drive noch nicht gesehen!

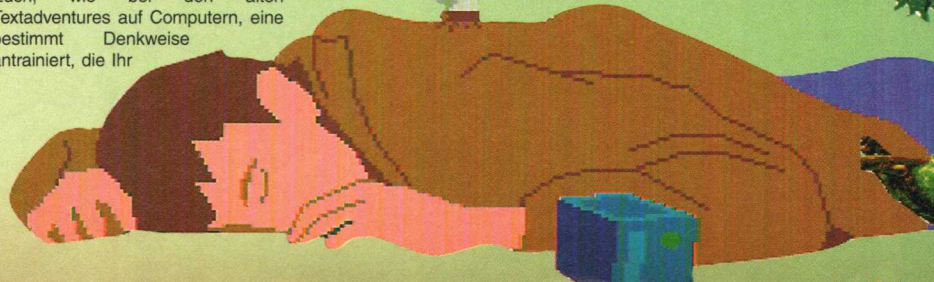
Das Spielprinzip - Rätsel lösen, aber sehr auf seine Schritte und Gegner achten - ähnelt dem von Another World, ist aber auch

später braucht, um weiterzukommen. Flashback macht auf der Stelle süchtig, obwohl (oder weil!) es nicht so schwierig anfängt.

Man mag es kaum sagen, aber auch die Steuerung hält, was die gute Präsentation verspricht! Logischer und einfacher geht's nicht mehr und der Anblick des Helden, wenn er sich kugelt, duckt oder gewagte Sprünge unternimmt, ist

schon Belohnung genug! Klammert er sich mit den Fingerspitzen an eine steile Kante, hält man die Luft an, und hat er einen Abgrund überwunden, stößt man sie wieder aus.

Schön, daß sogar das Schießen verbessert worden ist! Man kann jetzt besser zielen und seinen Helden leichter kontrollieren. Die Animation -



Ihr zieht gemächlich den Revolver und schießt dann schnell auf den Gegner – ist wiederum realistisch genug, um Krimifans zu begeistern. Wer frech ist, kann seinem Gegner auch mit der Pistole über den Schädel hauen!

Während man den Hintergründen des Komplotts immer näher kommt, tauchen Erinnerungen an Total Recall, Blade Runner oder Running Man auf – Hektik und gehaltvolle Rätsel halten sich perfekt die Waage. Das Spiel beginnt im Wald. Dort müßt Ihr einen Antigravitätsgürtel finden, bevor Ihr in die nächste Grube fällt. Habt Ihr das gute Stück nicht oder vergeßt Ihr, es vor dem Sprung zu aktivieren, könnt Ihr Euch die Geranien von unten ansehen.

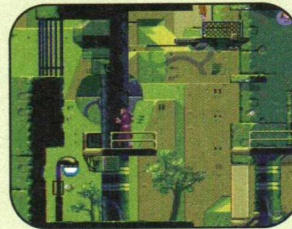
Dank dem Gürtel landet Ihr schließlich sanft in einer der vier städtischen U-Bahnstationen. Von dort aus geht es auf die Suche nach einem Paß, der Euch Zutritt zu einer öffentlichen Show verschafft. Im dritten Level hetzt Ihr durch die Veranstaltung. Von einer Plattform zur nächsten, immer mit einem Auge auf die vielen Killern spurtet Ihr nach oben.

Habt Ihr den heißersehnten Flugschein zur Erde geht es ab zur Taxistation. Dort



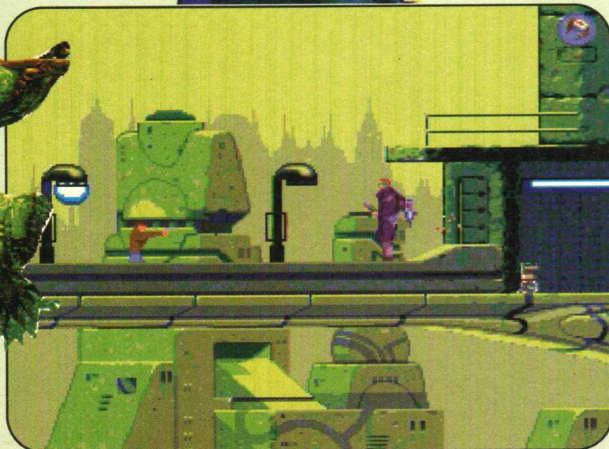
erwartet Euch ein böser Schrecken: Die Station ist von Aliens besetzt worden. Wenn Ihr bis zum Levelende überlebt, nehmen Euch die Außerirdischen gefangen – sonst sterbt Ihr. Prompt verschleppt man Euch auf den Planeten der reizenden Gäste... aber wir wollen Euch nicht zuviel verraten. Nur dies: Es geht wild weiter: zu Lande, im All, und wer weiß, wo noch!

Genug der Worte. Ihr habt gemerkt, wie begeistert wir von diesem Supermodul sind. Nicht? Also noch einmal: Grafisch, klangtechnisch und spielerisch ist Flashback das Schönste, was dem Mega Drive bisher passiert ist – es setzt



Die Landschaften sind so schön und fremdartig, daß man doch lange stehenbleiben und sie bewundern muß. Nur leider wird der ahnungslose Held dadurch schneller einen Kopf kürzer, wenn er nicht aufpaßt.

auf der Stelle neue Maßstäbe. Anstatt immer noch dazusitzen und weiterzulesen, solltet Ihr Euch schleunigt zu Eurem Händler begeben und ein Exemplar sicherstellen!



Großer Tusch! Der Mondmensch tritt auf! Das neue, stärkere Kraffteld steckt sogar einen oder zwei Treffer weg.



FLASHBACK
THE QUEST FOR IDENTITY

US GOLD ● DM 130 ● JUNI

FORMAT 12Mbit
SPIELER..... 1
STUFEN 6
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN continues
KONTAKT
Sega

☎ (040) 2270961



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK

95%

▲ Einfach unglaublich, was die Programmierer auf den Bildschirm zaubern. Das Mega Drive hat einen neuen Grafikstandard bekommen!
▲ Butterweiche Animationen, Figuren wirken unglaublich echt. Sehr eigenwillige dramatische Farbgebung sorgt für Spannung.

MUSIK

94%

▲ Wunderbare stimmungsvolle Musik während des ganzen Spiels, von fantastischen Soundeffekten begleitet.
▲ Die Musik läßt Euch im Spiel versinken und wechselt mit jedem Hintergrund – einfach unwahrscheinlich!

SPIELABLAUF

90%

▲ Tolle Bandbreite von Bewegungsabläufen, darunter eine feine Roll- und Sprungart.
▼ Vielleicht ist das Springen etwas schwierig, aber das war's auch schon an Problemen.

ANFORDERUNG

93%

▲ Perfekt ausgewogener Schwierigkeitsgrad. Das Spiel fängt nicht zu schwer an und steigert sich dann immer weiter.
▲ Logische Rätsel und actiongeladene Abenteuer sind optimal zu einem Superspiel verschmolzen.

PROSCORE

94%

Ein würdiger Nachfolger zu Another World – und das seit langem beste Spiel auf dem Mega Drive.

Die Welt wird aus Angst vor Mutanten langsam hysterisch. Professor Charles Xavier, selbst ein Telepath, gründete deshalb die Liga der X-Men. Sie sollte den Menschen zeigen, daß Normale und Mutanten sehr wohl miteinander leben und die Supermänner der Welt sogar helfen können. Leider gibt es immer wieder Mutanten wie Dr. Magneto, die darauf bestehen, als Herrscher über die Menschheit anerkannt zu werden – zur Not mit Gewalt.

Nur die X-Men können den Menschen noch gegen solche Bedrohung beistehen. Im Gefahrenraum trainiert Xavier seine Leute anhand von Simulationen. Jetzt ist der Ernstfall eingetreten...

PROTIP Falls Ihr im ersten Level eine Biene umherfliegen seht, sucht Ihr Nest und schlagt darauf ein. Es fällt zu Boden und explodiert – und hinterläßt Extra-Energie!



Ice-man weiß, wie man wirkungsvoll auftritt. Wolverine hat die Lage aber unter Kontrolle und wird alleine mit ihm fertig.



Hmm. Feuerkugeln sind nicht gerade Nightcrawlers Spezialität - sie sind ziemlich schmerzhaft!



Nach dem ersten level hat Cyclops noch das Gefühl, das Ganze war erst ein Test. Hat der eine Ahnung!



Weltraumsoldaten haben die unangenehme Eigenschaft, auf alles Fremde zu feuern. Dazu gehören auch mutierte X-Men!

Magneto hat einen teuflischen Plan zur Unterjochung der Menschheit entwickelt, mit dem er auch gleich noch die X-Men los wird. Er hat den gemeinsten Computervirus der Welt programmiert und in den Rechner von Xaviers Gefahrenraum eingeschleust! Wird der Virus aktiv, muß jeder, der sich in den Räumen aufhält, mit teuflischen Illusionen kämpfen.

Ein ziemlich einfacher Screen erscheint, dann könnt Ihr einen von drei Schwierigkeitsgraden wählen. Mehr als die Wahl zwischen Anfänger, Held und Superheld habt Ihr nicht.

Ein oder zwei Spieler können sich in das actionhaltige Hüpfspiel einklinken. Jeder der X-Men hat spezielle Eigenschaften, die für bestimmte Spielabschnitte überlebenswichtig sind. Deshalb könnt Ihr jederzeit einen anderen Charakter wählen – aber nicht beliebig oft.

Wenn Ihr in der Klemme seid, könnt Ihr andere Superhelden zu Hilfe rufen, aber jeder Rettungstrupp kann nur einmal geholt werden.

Es gibt nur sechs Levels, die aber ziemlich groß und voller Monster sind. Manche Endgegner sind auch kein Zuckerschlecken!

Die Grafik ist gut, aber für einen potentiellen Hit ist die Musik zu

durchschnittlich. Zu zweit macht das Ganze schon viel mehr Spaß, aber alleine fehlt einem irgendwann die Action.

MEGA DRIVE



X-MEN

SEGA ● DM120 ● JUNI

FORMAT8Mbit
 SPIELER.....2
 STUFEN6
 SCHWIERIGKEITSGRADE3
 BESONDERHEITEN.....n/v
 KONTAKTSega
 ☎ 040/2270961



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK

80%

▲ Schöne, gut animierte Sprites und große, beeindruckende Gegner.
 ▲ Hintergrundgrafik ist nicht durchweg gut, aber immer überdurchschnittlich.

MUSIK

71%

▲ Reichlich gute Effekte auf Eurem schmerzhaften Weg ans Ziel.
 ▼ Die Musik hat irgendwie kein Leitmotiv und ist viel zu langsam für das Spiel.

SPIELABLAUF

78%

▲ Macht zu zweit gleich viel mehr Spaß.
 ▼ Alleine wird es nach einigen Sitzungen langweilig.

ANFORDERUNG

81%

▲ Nur sechs Levels, die aber riesig und actiongepackt sind.
 ▲ Drei Schwierigkeitsgrade bieten jeder Könnensstufe etwas!

PROSCORE

78 %

Einbe Umsetzung des X-Men-Automaten wäre noch besser gewesen, aber das Modul ist in Ordnung.

X-MEN

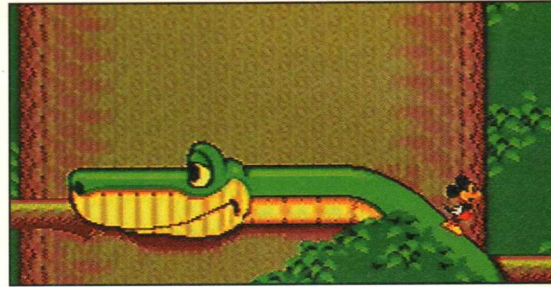
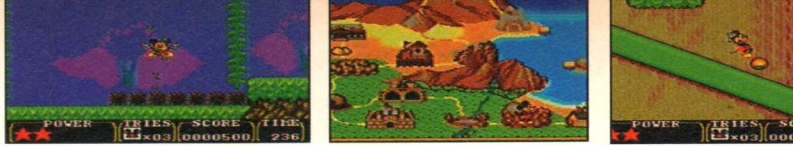
Castle of Illusion hat mittlerweile stolze zwei Jahre auf dem Buckel, verkauft sich aber immer noch gut. Es ist ein Klassiker, doch hat Sega sich nicht auf den hauseigenen Lorbern ausgeruht, sondern fleißig am Nachfolger gewerkelt.

Während Mickey in einem Märchenbuch liest, schläft er ein und gerät in ein merkwürdiges Dorf. Er trifft eine hübsche Ente, die ihm erzählt, daß ein Riese den Schutzkristall ihres Dorfes gestohlen hat. Nun wird niemand je wieder lächeln können, wenn der Kristall nicht zurückgebracht wird.

Ihr ahnt es schon - Mickey, ganz Kavalier, macht sich auf zur Rettung des Dorfglücks. Einmal ein Held, immer ein Held, und so spaziert der Mäuserich ins ungewisse Abenteuer...



LAND OF ILLUSIONS



Es war schwierig, sich nach Castle of Illusion noch zu steigern, aber Sega hat es mit diesem tollen Spiel tatsächlich geschafft. Nach Land of Illusion wirkt selbst der Klassiker ein bißchen überholt.

Zunächst fällt der fehlende Optionsscreen auf. Dadurch kann man den Schwierigkeitsgrad nicht einstellen. Anfangs findet man sich fast blind zurecht, aber später wird das Spiel viel schwerer. Sobald die kleine Maus auf den Bildschirm hüpf, merkt man, daß dies ein gutes Modul sein wird. Warum? Land of Illusion ist bis in die Astzipfel liebevoll gestaltet. Mickey ist, obwohl er etwas träge läuft, wunderbar animiert. Es ist eine Freude ihm zuzusehen, wenn er Dinge aufhebt, wirft, läuft, durch Hindernisse stürmt und von einer Liane hängt. Abgesehen vom sauberen Eindruck, tragen diese Tüpfel enorm zum tollen Spielgefühl bei.

Nur bei Feindberührung muß man sich leider umgewöhnen. Im Gegensatz zum Vorgänger endet hier ein Büzelsprung auf Feindeskopf tödlich für Mickey. Hierzulande wirft man mit Blöcken, um Monster umzubringen! Allzu viele Gegner gibt es eingangs nicht, dafür sind sie strategisch an ohnehin kniffligen Stellen platziert. So wirkt das Spiel harmloser als es ist! Später kann man Monstern kaum noch auswe-



Hör mal Freundchen, läßt du mich jetzt durch oder nicht? Scheint, als muß Mickey zum Block greifen.



ichen und sie nur mit Mühe erledigen.

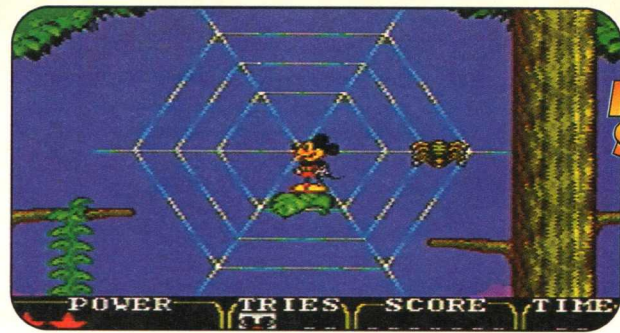
Insgesamt gibt es 17 Stufen, also viel mehr als im ersten Teil. Dafür sind aber einige davon ziemlich kurz. Ein Abschnitt besteht nur im Überqueren einer Schlange, die man vorher gefüttert hat!

Grafisch ist das Modul ein Traum. Grobe Landschaften und blockhafte Sprites sucht man vergeblich. Die Farben sind durchweg kräftig und verleihen dem Spiel noch

mehr vom gewissen Etwas. Dies und die abwechslungsreiche Levelgestaltung haben auf dem Master System Referenzcharakter. In bestimmten Abständen werden animierte Zwischenszenen eingeblendet. Sie sind für den Spielverlauf unwichtig, tragen aber wiederum zum guten Eindruck bei. Als ob der Spaßfaktor noch nicht hoch genug



PROTIP Vergeßt im Wasserlevel nie die Zeit. Konzentriert Euch nicht auf das Luftholen, sonst ertrinkt Mickey kläglich!



● Eigentlich sind die Spinnen keine schweren Gegner. Sie krabbeln meist sehr langsam von einer Seite zur anderen - Ihr dürft ihnen nur nicht in die Quere kommen!

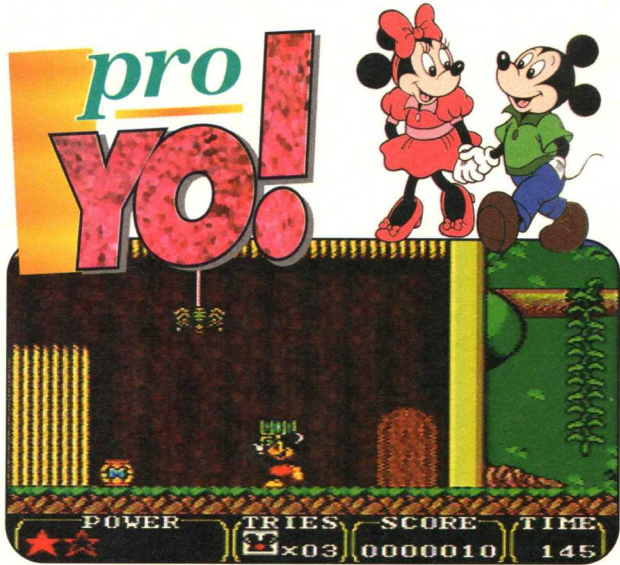
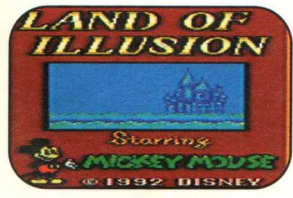


● Hier der Anfang des zweiten Levels. Der Fisch sieht zwar nicht nach viel aus, schwimmt aber verflücht schnell. Mickey muß schon sehr flink sein, will er mit heiler Haut am Schuppentier vorbei!

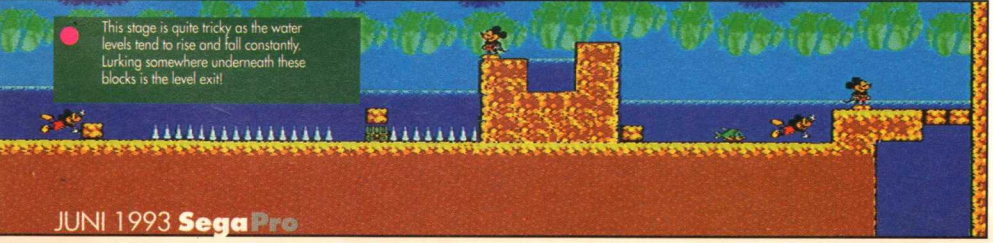
OF ON

wäre, hat Sega bei den Extras wieder eins draufgelegt: Es gibt Lampen, die dunkle Level aufhellen und Flugtränke, mit denen Mickey gefährliche Stellen überfliegen kann! Die Melodien sind dem Master System angemessen, wenn auch nicht genial. Sie sind recht abwechslungsreich und gehen nicht auf die Nerven.

Land of Illusion ist für alle jüngeren Spieler ein Muß, wird aber wohl auch viele Erwachsene begeistern. Schon wegen der traumhaften Präsentation gehört es eigentlich in jedes Spieleregall!



● Igitt, wie ich Spinnen hasse! Andererseits brauche ich den Honigtopf. Ob das Tier meine Schätze mag...?



● This stage is quite tricky as the water levels tend to rise and fall constantly. Lurking somewhere underneath these blocks is the level exit!

MASTER SYSTEM



LAND OF ILLUSION

SEGA ● DM120 ● JUNI

FORMAT 4Mbit
 SPIELER 1
 STUFEN 17
 SCHWIERIGKEITSGRAD 1
 BESONDERHEITEN n/v
 KONTAKT Sega
 ☎ (040) 2270961



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 96%
 ▲ Unglaubliche Landschaftsvielfalt, gute Farbwahl und tolle Animationen.
 ▲ Viel Liebe zum Detail; Das MS wird voll ausgereizt.

MUSIK 78%
 ▲ Musikstücke der Level sind abwechslungsreich und gehen nicht auf die Nerven.
 ▼ Durchschnittliche Soundeffekte setzen der Qualität einen Dämpfer auf.

SPIELABLAUF 90%
 ▲ Schön viele Extras und Bewegungsmöglichkeiten für Mickey.
 ▼ Die Steuerung ist furchtbar träge, vor allem bei Feindsicht!

ANFORDERUNG 78%
 ▲ Die frühen Level sind zu einfach, aber spätere sind besser abgestuft.
 ▼ Selbst mäßig Begabte kommen vielleicht zu schnell durchs Spiel.

PROSCORE
92%

Ein buchstäblich zauberhaftes Abenteuer für Jung und Alt.

Euer Auftrag ist kitschig: Überwacht mit modernster Ausrüstung das Anwesen von Ehepaar Martin, damit seinen fünf Gästen nichts passiert. Ihr müßt den Gastgeber misstrauen und besonders auf schwarze Figuren achten, die nachts durchs Haus schleichen.

Vor einigen Tagen wurden fünf Zivilisten gegen 16 Uhr beim Betreten des Hauses gesichtet. Seither hat niemand das Anwesen verlassen. Nun muß das SCAT - das Sega Control Attack Team - herausfinden, was dort vor sich geht.

Kelli Medd, eine der Top-Agentinnen, hält sich Undercover bei einer Gruppe von Mädchen auf, die als Letzte zu Gast im Haus waren. Sie wird Euch helfen, Eindringlinge zu fangen und kann hoffentlich zur Lösung des großen Rätsels beitragen: Was geht im Hause Martin vor sich? Viel Glück - Ihr könnt es gebrauchen!

Night Trap ist zweifellos das umfangreichste Spiel aller Zeiten. Mit 1,1 Gigabyte (ungefähr 8800 MBits!) mußte es auf zwei CDs gepreßt werden. Beeindruckend, auch, wenn die Datenfülle hauptsächlich auf Ton- und Filmaufnahmen herrührt.

Nach kurzer Logo-Einblendung erscheint Commander Simms vom SCAT in voller Kampfuniform und weist Euch ein. Anschließend zeigt er Euch eine Karte von der



Erwischt! Die Stufen lösen sich in Luft auf, als die Falltür sich unter den Eindringlingen öffnet.

Raumaufteilung des Hauses, und schon geht's los!

Der Bildschirm besteht überwiegend aus zwei Teilen – einem großen Videofenster, in dem das Spiel abläuft, und einem Kontrollfenster mit je einer Ikone pro Zimmer. Klickt Ihr auf eine Ikone, könnt Ihr nach kurzem statischen Rauschen das Geschehen in dem Raum verfolgen. Eine Anzeige verrät Euch, wenn Eure Kamera nahe einer Falle ist. Steht der Gradmesser ganz rechts, genügt ein Knopfdruck, um den erspähten Einbrecher im Boden zu versenken. Er ist dann für den Rest des Spiels außer Gefecht gesetzt. Aus unerfindlichen Gründen haben die Hausbesitzer diese Fallen einbauen lassen und mit einem Farbcode versehen. Ohne diesen Code könnt Ihr die Fallen leider nicht benutzen.

Zu manchen Zeiten schaltet sich Ehepaar Martin ins Spiel und ändert gemeinerweise den Farbcode. Hört Euch vorher ihre Gespräche gut an, denn sie geben wichtige Hinweise. Habt Ihr den neuen Code entschlüsselt, müßt Ihr Eure SCAT-Konsole damit füttern. Schon sind die Fallen wieder zugänglich.

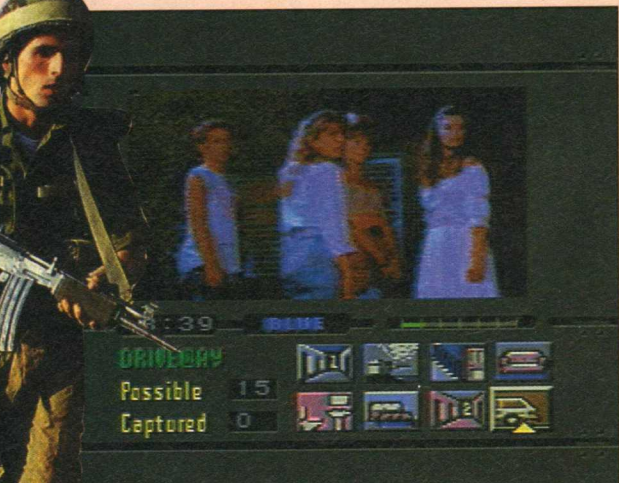
Schafft Ihr es nicht, einen Einbrecher dingfest zu machen, wird er



Drei Minuten nach Spielbeginn, und schon schleichen finstere Gestalten ins Schlafzimmer. Zum Glück ist keiner drin, also kann ich schnell auf Schlafzimmer umschalten und die Typen überraschen.



Und wieder fällt ein Einbrecher durch den Boden! Falltüren gibt es zwar überall im Haus, aber trotzdem habe ich erst drei von 29 Karlen gefangen!

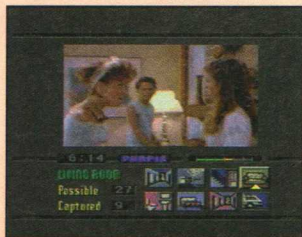


Hui, tolle Mädels! Die würde ich gerne zum Tee einladen. Was auch immer bei Mr. Martin vor sich geht – es hat mit 19-jährigen Blondinen und Brünetten zu tun. Kann man ihm einen Vorwurf machen?

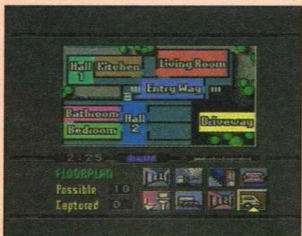
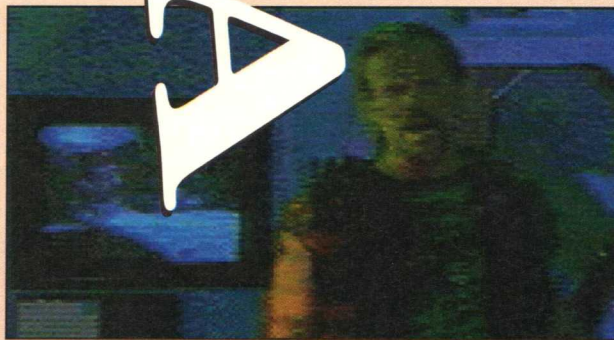




NIGHT TRAP



Eines der Mädchen hat das Gefühl, daß etwas nicht mit rechten Dingen zugeht. Ziemlich drastisch erklärt sie das Martins Tochter.



Dies ist der Etageplan des Hauses. Merkt ihn Euch gut, denn Ihr müßt den Einbrechern überall hin folgen können.

wahrscheinlich einen Eurer hübschen Schützlinge aus einem der Zimmer entführen. Werden alle Mädchen geschnappt, wäscht Euch Commander Simmes gehörig den Kopf und das Spiel ist vorbei.

Einige Todessequenzen sind ziemlich ulkig, andere schlicht dämlich. Am lustigsten ist es aber immer noch, wenn ein Einbrecher in eine Falle tappt. Die besten Szenen sind Clouseau-reif! Die dichte

Atmosphäre nimmt im Laufe des Spiels immer mehr zu. Es wird unglaublich schwierig, rechtzeitig hin- und herschalten, um alle Mädchen vor ihrem sicheren Ende zu bewahren!

Die Filmszenen – insgesamt gibt es über 1 1/2 Stunden – sind beeindruckend, und man bekommt wirklich genug fürs Geld geboten. Die ganze Musik kommt auch von den CDs, während das Mega Drive nur ein

paar magere Soundeffekte beisteuert.

Das einzige Minus ist der wirklich schwere Anfang. Bei den ersten Versuchen werden die Mädchen innerhalb von Minuten gekidnappt, und man fragt sich, ob man vor Spielbeginn eine Anti-Terror-Ausbildung braucht. Wenn ihr durchhaltet, werdet Ihr aber bestimmt so süchtig nach Night Trap wie wir!



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK

93%

▲ Die Filmsequenzen sind unglaublich flüssig, klar und laaang!
▼ Icons und Steuerungsoberfläche sind ziemlich einfallslos.

MUSIK

92%

▲ Soundtrack von CD-Qualität ist lippen-synchron zum Film!
▼ Ein paar mehr Effekte vom Mega Drive wären nicht schlecht gewesen.

SPIELABLAUF

86%

▲ Eine tolle, neue Art, Full-Motion-Video im Spiel zu verwenden.
▼ Die Eingewöhnung fällt schwer. Sehr frustrierender Einstieg.

ANFORDERUNG

90%

▲ 1,1 Gigabyte Spiel sollten für eine gewisse Spieldauer bürgen.
▲ Selbst nach dem Lösen hat man immer wieder Lust auf eine neue Runde.

PROSCORE

87%

Eine echte Herausforderung, die dank witzigen= Einlagen und einer anspruchsvollen Handlung sehr lange anhält!



NIGHT TRAP

SEGA ● PREIS n/v

- CD ACCESSsehr schnell
- SPIELER.....1
- STUFENn/v
- SCHWIERIGKEITSGRADE1
- BESONDERHEITENn/v
- KONTAKTSega



PROTIP

Achtet auf Kelli, wenn Ihr sie seht. Sie hat Euch etwas Wichtiges mitzuteilen!



Das Toonland ist ein fröhlicher, bunter Ort, an dem alle Comicfiguren locker leben können und miteinander auskommen. Gibt es etwas Schöneres, als den ganzen Tag zu lachen und im Slapstick zu leben? Sorgenfrei waren die Bewohner des Toonlandes – zumindest, bis Montana Max dort eindrang.

Die Toons waren fleißig dabei, eine alte Lagerhalle zu säubern und aufpolieren, als sie unter dem Gerümpel eine Schatzkarte entdeckten! In ihrer Aufregung achteten sie nicht auf Max, bis der ihnen die Karte entrissen hatte. Prompt holte sich das alte Ekel den Schatz, entführte Buster Bunmys Freundin und verpaßte seinen Freunden eine gründliche Gehirnwäsche!

Da gibt's nur Eines: Buster macht sich auf die Pfoten, um alle zu befreien, und vielleicht doch noch an den Schatz zu kommen!



● Tretet Ihr auf einen Rechen, wird Buster kurz betäubt. Solche und ähnliche Feinheiten können immer wieder begeistern.



Gleich im Intro wird wohlige Cartoon-Atmosphäre verbreitet, als die Geschichte in Wort und Bild erzählt wird. Im ersten Level wird dann deutlich, daß das Spiel ideal für Jüngere ist: Obwohl viel los ist, kommt man sehr gut und schnell weiter.

Tiny Toon Adventures ist unheimlich spielbar – das Joypad fliegt einem von selbst in die Hand! Die Grafik ist fabelhaft, und der Spaßfaktor wurde viel stärker betont als die wilde Jagd oder schwierige Actioneinlagen. Durch die vielen Schmunzelstellen wird es aber nie langweilig.

Man kann auf zwei Arten spielen: Entweder versucht man, so schnell wie möglich ans Ende zu kommen, oder man durchforstet jeden Teil der Levels und sucht alle Details und Extras. Die Levels sind so riesig, daß man auch beim zehnten Mal immer noch was übersehen hat!

Die Hüpferei wird auch nie so lang-



● Der erste Abschnitt ist zwar genauso chaotisch wie spätere, aber etwas einfacher schon!

weilig wie andere seiner Art. Buster Bunny (eine Art junger Neffe von Bugs) muß in jedem Level eine befreundete Schildkröte finden, die den Schlüssel zum Ausgang hat.

Auch die verwegenste Suche nach seinen Freunden kann Buster nicht vom genußvollen Verzehr sämtlicher verfügbarer Möhren abhalten. Es gibt Hunderte in jedem Abschnitt. Ab 50 Möhren erhält Buster mehr Energie für seinen Kraftpegel. Feine Extras sind mehr oder weniger gut versteckt. Buster kann sie unterschiedlich verwenden, aber am besten ist der Road Runner. Ihn gibt es als Bonus oder für 50 Möhren. Am besten ruft man ihn mit Knopfdruck, wenn die



● Ähnlichkeiten zu Sonic sind schon recht auffällig. Trotzdem wirkt die spezielle Toons-Mischung origineller im Ablauf.



● Buster ergeht sich in der schönen, blauen See, muß sich aber vor Krebsen und hasenfressenden Fröschen in Acht nehmen!



● Der zweite Endgegner hat es in sich. Hüpf ihm rund 20 mal auf den Kopf, damit er aufgibt.



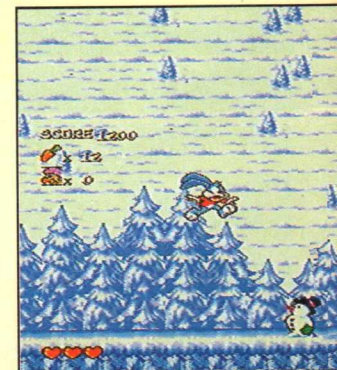
● Hattu Möhren? Muttu essen! Genau das Richtige nach einem anstrengenden Heldentag!



● Darauf hat Buster gerade gewartet! Der kleine grüne Freund wird ihm jetzt den Ausgang zeigen. Der ist nicht immer leicht zu finden - und in manchen Levels zweimal vorhanden!

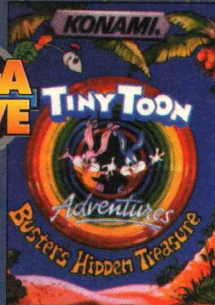


PROTIP Nicht immer ist nach vorne die beste Richtung. Manchmal müßt Ihr auch wieder zurückgehen, um den Ausgang zu finden.





MEGA DRIVE



Situation sehr knifflig ist. Dann erscheint er sofort und rennt alle Gegner platt!

Buster bewegt sich flüssig und ist sehr liebevoll bearbeitet. Er beschleunigt beim Laufen, springt auf putzige Art hoch und kann

sich von Wänden abprallen lassen. Zwar fehlt der Supersprung aus der Nintendo-Fassung, aber dafür gibt es Dutzende anderer toller Details. Wer sonst stolper schon

● Buster ist nicht nur ein aufgeweckter, kleiner Hase, sondern kann seine langen Lauscher sogar als Seilgriffe mißbrauchen. genial!

● Der Feuerlevel ist sehr viel schwerer als seine Vorgänger und erfordert viel Übung.



HERE WE ARE AT ACME LOONIVERSITY.

● Acme Looniversity ist die heimat der Toons, aber auch des diebischen Max.

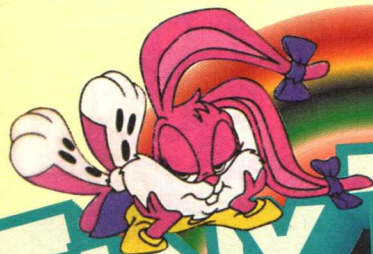


Tiny Toon Adventures, names characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a TIME WARNER entertainment Company, LP.

über Cocadosen, haut sich einen Rechen an den Kopf oder tobt gegen Wände?

Andere Dinge ähneln Sonic sehr stark. Bewegliche Wände, Stacheln, fallende Steine, selbst Busters Bewegungen erinnern sehr an das Igelspiel. Trotzdem schafft Tiny Toons eine geniale Verbindung der besten Mario-, Sonic- und Zeichentrickelemente zu einem Klassspiel!

Auch, wenn Ihr relativ schnell bis ans Ende kommt, werdet Ihr Busters Abenteuer immer wieder aus dem Schrank holen!



TINY TOON Adventures



● Habt Ihr die Eiswelt erreicht, ist das Spiel ungefähr zur Hälfte geschafft. Dafür brauchen wir einige Stunden, aber später wird es viel schwerer!



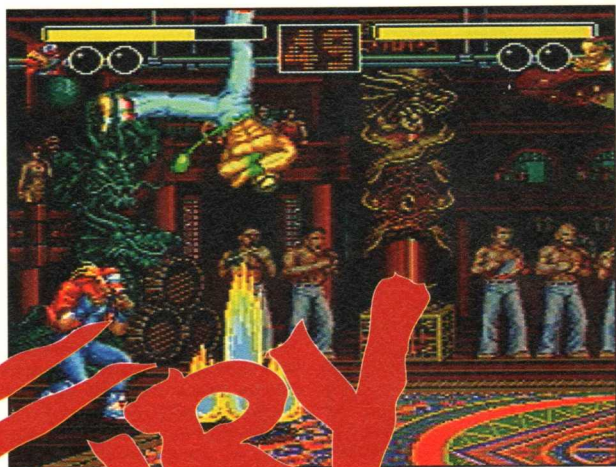
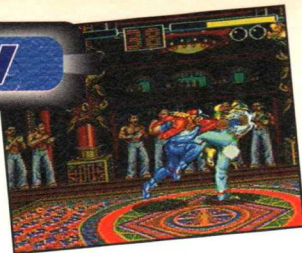
AKTION

STRATEGIE

GRAFIK	92%
▲ Tonnenweise unterschiedliche Hintergrundgrafik; Jede Welt ist anders.	
▲ Absolut süß mit toller Farbwahl, dabei nicht übertrieben.	
MUSIK	90%
▲ Eine prima Comiemusik stimmt auf das Spiel ein.	
▲ Massenhaft geniale, slapstickartige Effekte.	
SPIELABLAUF	89%
▲ Das Sprite steuert sich kinderleicht und hat viele Bewegungsmöglichkeiten.	
▼ Das Geschehen wiederholt sich vor allem in den ersten Abschnitten etwas zu sehr.	
ANFORDERUNG	71%
▲ Ein phantastisches Geschicklichkeitsspiel für Jüngere und Anfänger.	
▼ Profis haben das Modal schnell durchgespielt, zumal es beliebig viele Continues gibt.	

PROSCORE
90%

Obwohl man schnell Fortschritte macht, gibt es viele Levels, die die Spieldauer erhöhen.



Es gibt ein Viertel in der Stadt, in das sich nur Verzweifelte oder Selbstmörder wagen. South Town wird von drei Dingen beherrscht: Geld, Macht und Gewalt. Alle werden von einem Mann kontrolliert: Brutalo Geese Howard.

Die Brüder Terry und Andy haben einen besonderen Grund, Howard zu hassen. Er ist für den frühen, furchtbaren Tod ihres Vaters verantwortlich, der ein Kampfsportexperte war.

Jetzt können die beiden Rache nehmen, denn das King-of-Fighters-Turnier steht bevor. Straßenkämpfer aus aller Welt treffen aufeinander. Von Howard, der auch antritt, gesponsert, tun sich die Brüder mit Joe Higashi zusammen, um den Tod ihres Vaters zu vergelten. Higashi war früher selbst Mu-e-tai-Weltmeister, ist also ein starker Verbündeter.

Bislang gab es wenig Duell-Prüfungs spiele auf dem Mega Drive, also stößt diese Umsetzung vom Neo Geo in eine echte Marktlücke. Ein oder zwei Spieler wählen je einen aus neun Kämpfern und tragen einen "Gewinner von Dreien"-Wettkampf aus, um den Sieger zu küren. Jeder Knabe hat bestimmte Bewegungsabläufe, die Ihr mit Knopfdruck und Padbewegungen aufruft. Die Jungs sind in Stärke und Gewandheit sehr unterschiedlich, und Geese Howard ist natürlich der ultimative Gegner überhaupt!

Ein kurzes Intro stimmt auf die Kämpfe ein, und danach wählt Ihr entweder Optionen oder beginnt gleich. Ihr könnt den Schwierigkeitsgrad einstellen, die Zahl der Continues wählen und die Knopfbelegung ändern.

Man kann zwei verschiedene Spiele spielen. Einmal gibt es das normale Turnier, bei dem das Ziel ist, Howard zum Schluß zu besiegen. Daneben könnt Ihr auch reine Duelle gegeneinander oder mit gewählten Gegnern austragen. Die besonderen Sprung-, Schlag- und Trittkombinationen jedes Kämpfers wird angezeigt, so daß Ihr nicht nur die normalen Abläufe benutzen

müßt.

Terry, Andy und Joe haben je vier Spezialbewegungen von unterschiedlicher Wirkung. Manche Knopf-Pad-Kombinationen für diese Abläufe sind extrem schwer aufzurufen und erfordern endlose Übung. So wird man Joes Tiger-Kick oder Andys Shotgun-Kick erst nach mehreren Sitzungen beherrschen. Die normalen Bewegungen können ausgeführt werden, je nachdem, ob Ihr gerade steht, springt, Euch duckt oder nach vorne lauft. Diese einfachen Bewegungen werden mit den drei Knöpfen aufgerufen. Die Belegung kann im Optionsscreen geändert werden.

Die Grafik ist, man kann es nicht anders sagen, gut. Jedes der Sprites ist fast einen halben Bildschirm hoch und sehr sauber animiert. Auch im

Hintergrund ist immer Bewegung, so daß man die krakeelenden Zuschauer geradezu fühlt.

Der gesampelte Sound ist recht stimmigvoll – es gibt Schreie, Grunzen, Stöhnen und gelegentlich splitternde Knochen! Die Musik begleitet Euch von Anfang bis Ende. Die Stücke sind teils nervig, teils ziemlich Ohrwürmer. Wenn ihr





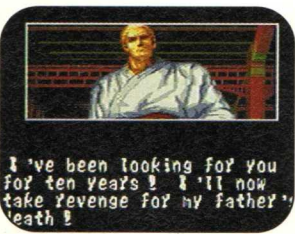
He is doing well, but he can't use that weird Kung-fu in the next match

- Geese ist von Andys erstem Auftritt beeindruckt, aber auch leicht beunruhigt!



Wow, who will fight against him next?

- Nachdem Ihr Max besiegt habt, wird Geese eindeutig nervös. Läuft da eine Verschwörung gegen ihn?



I've been looking for you for ten years! I'll now take revenge for my father's death!

- Schließlich trifft Ihr auf den Mörder Eures Vaters und schwört Rache!

keine Lust auf Beschallung mehr habt, schaltet Ihr die Musik im Optionsscreen aus.

Dieses Prügelspiel ist ziemlich gut geraten und sollte alle beschäftigen, die auf die Umsetzung von

PROTIP Werft Eure Gegner nur, wenn Ihr ganz dicht an ihnen dran seid und viel Energie übrig habt. Falls Ihr den Gegner verpaßt, verliert Ihr nämlich eine Menge Stehvermögen!



- Terry und Geese im abschließenden Kampf auf Leben und Tod. Wer wird aus dem Dojo steigen, und wer wird auf der Bahre hinausgetragen? Alleine Eure Geschicklichkeit und ein kleines Stück Plastik mit Knöpfen entscheiden hier.



- Andys Feuerball hält springende Feinde auf Abstand. Die Joypadkombination für den Feuerball läßt sich leicht erlernen, aber andere Abläufe sind viel gewöhnungsbedürftiger!

Street Fighter II warten. Ein Manko ist aber der begrenzte Spielablauf. Habt Ihr das Turnier und die Duelle gewonnen, gibt es nicht mehr viel zu tun und der Anreiz ist weg. Aber bis dahin ist es dank der Schwierigkeitseinstellung und harter Gegner noch etwas hin!

I've finally avenged my father's death. Okay as is from now on, I'm aiming to become the most powerful fighter, something my father could not achieve.



FATAL FURY

SEGA ● DM 130 ● JUNI

FORMAT 1 2Mbit
 SPIELER 2
 STUFEN 9
 SCHWIERIGKEITSGRADE 3
 BESONDERHEITEN continues
 KONTAKT Sega
 ☎ 040/2270961



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 86%

▲ Riesensprites, deren Animationen Mega Drive-Standards fast sprengt.
 ▲ Tolle, animierte Landschaften, durch die das Spiel Leben bekommt.

MUSIK 81%

▲ Massenhaft gesampelte Sounds und Sprachfetzen in jedem Kampf.
 ▼ Die Musik ist zu Anfang ok, nervt aber nach einiger Zeit.

SPIELABLAUF 82%

▲ Eine herzhaft-prügelnde Action macht doch immer wieder Spaß.
 ▼ Nur schade, daß jeder einen möglichst perfekten Street-Fighter-II-Clone abliefern will.

ANFORDERUNG 84%

▲ Manche Gegner, wie Geese Howard, sind auf der schwersten Stufe ganz harte Brocken.
 ▼ Auf easy und normal ist das Spiel viel zu leicht.

PROSCORE

84%

Reichlich Action und Bewegungsabläufe, aber irgendwann wird's langweilig. Trotzdem eine der besten Einzel-Prügelien.



In den dunklen, gefährlichen Straßen hat ein einzelnes Mädchen nichts zu suchen - es sei denn, sie heißt Blaze! In dem Fall kann sie gehen, wohin sie will und alles umieten, was ihr in die Quere kommt.



Blaze kümmert sich um einen großen Straßenpuck, der von ihrem Charme offenbar geblendet ist. Kein Wunder, daß er verduzt aussieht, schließlich hat man ihm seine Arme auf den Rücken gedreht und ihn getreten!

MASTER SYSTEM

Einst herrschte Frieden in der Stadt, aber dann wurde sie von Verbrecherorganisationen übernommen. Überall herrschen Angst und Gewalt und niemand geht mehr unbehelligt die Straße entlang. Die Zeit, fax- und telefonbestückter Luxuskarossen ist vorbei. Der Pöbel ist unterwegs und dessen Standardausrüstung sind Schläge und Messer.

Doch auch hier gibt es noch ein Fünkchen Hoffnung. Streets of Rage handelt von 3 Ex-Polizisten, die das Recht buchstäblich auf eigene Faust vertreten. Gewiß sind sie die leichtsinnigsten Typen auf der Welt, aber diese Mission haben sie sich in den Kopf gesetzt. Helft Ihr ihnen dabei?

Doch auch hier gibt es noch ein Fünkchen Hoffnung. Streets of Rage handelt von 3 Ex-Polizisten, die das Recht buchstäblich auf eigene Faust vertreten. Gewiß sind sie die leichtsinnigsten Typen auf der Welt, aber diese Mission haben sie sich in den Kopf gesetzt. Helft Ihr ihnen dabei?



STREETS OF RAGE

Gleich zu Anfang fällt die bestechend gute Grafik auf. Neonschilder leuchten im Hintergrund auf und die Kulisse wechselt ständig. Es gibt Fahrstühle, eine Einkaufspassage und ein beeindruckendes Hauptquartier des Oberbösewichts. Ganz so schön wie auf dem Mega Drive sieht das alles freilich nicht aus, aber die Umsetzung ist beachtlich. Leider gibt es ein paar Probleme.

Einmal flackern die Sprites ziemlich stark und dann fehlt auch die 2-Spieler-Option. Dabei macht doch

PROTIP Greift die Endgegner jeweils erst an, nachdem sie aufgehört haben, ihre Spezialwaffen einzusetzen.

das mutige Ausschreiten zu zweit viel mehr Spaß und gehört zum motivierendsten, was es auf dem Mega Drive gibt. Diese Möglichkeit, auf dem Amstar System zu verbauen ist zwar unverzeihlich, aber dafür nutzt Sega wenigstens das 4MBit mit Sound und Grafik voll aus. Jeder Level hat eine andere





ADAM

AXEL

BLAZE

Hintergrundmelodie. Obwohl sich die Stücke ähneln, fetzen sie doch gut los – vor allem während der endlos langen Schlußkämpfe. Die Obermotze brauchen ewig, bis sie besiegt sind und Ihr braucht viel Übung, bis Ihr die richtige

Taktik für jeden gefunden habt. Natürlich kann auch der eine oder andere Hauptgegner schon beim ersten Kampf besiegt werden, aber alle sind ziemlich zäh. Andererseits gibt es drei Continues und außer der schwierigsten Einstellung bietet Streets of Rage sonst keine ernsthafte Herausforderung.

Wie bei allen Straßenkampfspielen ist die Art und Zahl der besonderen

Sofort sind alle Feinde im Bild beseitigt!

Wenn man sich durch die Straßen und Häuser prügelt, wird die Klapperei irgendwann langweilig, da man die Steuerung bald beherrscht und die Feinde immer in der gleichen Formation angreifen, wird alles recht vorhersehbar. Später werden dann zur Unterhaltung weitere Prügelknaben eingestreut, aber am meisten hat man an den Endgegnern zu knablen.

Eine Zeitlang hält die Motivation "Ich will nur noch den nächsten Level sehen" an, aber das Spiel wird trotzdem nicht alle begeistern. Dennoch ist es für MS-Verhältnisse hervorragend gelungen! Mit einer Zwei-Spieler-Option wäre SoR leicht das beste Prügelspiel für das Master System. So aber ist es fraglich.



Schlag- und Trittkombinationen wichtig für die Motivation. In dieser Beziehung bietet SoR einiges. Vom Back Drop über den hammerharten Double Knee Kick bis zum Head Blow kann sich der Spieler austoben.

Ihr habt nicht nur die Auswahl an besonderen Schlägen und Tritten, sondern müßt auch die normalen Bewegungen steuern lernen. Zum Beispiel müßt Ihr den Gegner packen und werfen, während Ihr auf den Beinen landet - und nicht auf dem Rücken. Es gibt auch einen besonderen Angriff: Ein aufgemetzter Polizeiwagen rast ins Bild und ein arrogant aussehender Polizist springt aus dem Sonnendach und läßt seinen Raketenwerfer sprechen.



● Nur eine kleine Rangelei nebenbei - oder steckt mehr dahinter?



● Probleme? Dann ruft einen Eurer Superfreunde und der Feind wird weggepusht wie nichts!



● Du bleibst hier stehen, während ich ein Rad schlage und Dich in den Boden stampele.



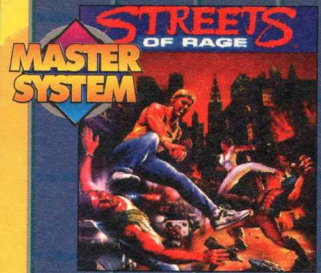
● Nicht der gemütlichste Ort für ein Nickerchen, aber die zwei grünen Männchen schein's nicht zu stören!



● Dieser Endgegner ist blödi! Er steht in einem Feuerkreis und kann seinen Feind nicht sehen.



● Wählt Adam, Axel oder Blaze als Kämpfer - nur schade, daß Ihr allein spielen müßt!



STREETS OF RAGE

SEGA ● DM 90 ● JUNI

FORMAT4Mbit
 SPIELER1
 STUFEN8
 SCHWIERIGKEITSGRADE2
 BESONDERHEITENcontinues
 KONTAKTSega
 ☎ 040/2270961



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 89%

▲ Fantastische Hintergrundgrafiken und blitzenden Neonreklamen und vieles mehr
 ▼ Detaillierte, aber kleine Sprites, die zuweilen flackern.

MUSIK 88%

▲ Jeder Level hat eine andere Hintergrundmusik.
 ▼ Zuwenig und nicht besonders auffällige Soundeffekte.

SPIELABLAUF 90%

▲ Alle Bewegungen sind gut zu steuern und es gibt viele.
 ▲ Alle drei Helden haben eigene Abläufe.

ANFORDERUNG 78%

▲ Die Endgegner sind harte Brocken.
 ▼ Mehrere Continues und nur zwei Schwierigkeitsgrade verkürzen die Lebensdauer des Moduls.

PROSCORE
89 %

Ein klasse Beat'-Em-Up fürs Master System. Das Warten hat sich gelohnt, aber die Zwei-Spieler-Option wird schmerzlich vermißt

MUTANT LEAGUE FOOTBALL

MEGA DRIVE

Man nehme ein typisches American-Football-Spiel, wechsele die Spieler gegen außerirdische Monster aus, kleide sie in tödlich gespickte Rüstungen und setze sie auf einen unebenen Platz voller Löcher, Minen und Feuergruben. Man gebe eine Portion übler Tritte und einen höchst bestechlichen Schiedsrichter hinzu, schon ist die üble Mischung fertig. Der sadistische Brutalo-Sport des Chaosuniversums ist gemixt.

Zwei Monsterteams treten auf einem rechteckigen Feld gegeneinander an, das in Streifen unterteilt ist. Ziel der Übung ist es, einen merkwürdig geformten Ball zum anderen Spielfeldende zu tragen oder zu werfen. Komisch oder was? Jeder, der dem Spiel zum ersten Mal zuschaut, merkt, daß die Zuschauer wohl die Gewalttätigkeit mögen, denn etwas anderes ist an dem Sport nicht dran. Selbst die Trainer schreien nach dem Untergang des Gegners!



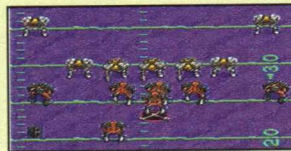
Man kann gar nicht umhin, die Ähnlichkeit von Mutant League Football zu John Madden Football zu sehen. Beide Spiele sind von Electronic Arts, und alle Abläufe sind, mit geänderten Namen und anderer Grafik, vom Klassiker übernommen worden.

In Optionsscreen wählt Ihr Eure und die gegnerische Mannschaft. Spielt Ihr alleine, steuert der Rechner den Gegner. Außerdem könnt Ihr die Art des Spielfelds, die Dauer der Matches und vieles Andere mehr einstellen.

Jede Mannschaft wird mit Schädeln bewertet: Je mehr Schädel sie hat (bis zu fünf), desto besser spielt sie.

Die Mannschaftsmitglieder gehören unterschiedlichen Rassen an, jede mit ihren besonderen Vorzügen. Menschen sind gute Verteidiger, Orks und Oger sind für die Abwehr wie gemacht, und die merkwürdigen Aliens sind hervorragende Fänger.

Die Steuerung gleicht fast haargenau der von John Madden. Ihr braucht jetzt aber nicht mehr umständlich im Handbuch nach Knopfkombinationen zu suchen, sondern ein Menü aufrufen. Es erscheint über dem Kopf Eures Quarterback und erleichtert Spieländerungen erheblich.



Ihr könnt den Grad an Gewalt im Optionsscreen auf einer Fünferskala einstellen. Wer sich auf fünf austobt, ist schon fast ein Fall für den Psychologen. Da werden Spieler zerquetscht, zerbombt oder einfach in der Luft zerrissen, damit sie ja kein Touchdown erzielen.

Trotz des gewalttätigen Deckmantels gelten nach wie vor die Regeln des American Football. Fans des Ursports können sich schnell eingewöhnen. Einige, natürlich ziemlich fiese, Plays gibt es schon. Die benutzt man, wenn man mal eben ein paar Gegner beseitigen oder seinem Team mit ein paar Zaubersprüchen einen Vorteil verschaffen will. So lassen sich z.B. die Fähigkeiten der eigenen Mannschaft steigern. Man kann sogar den Schiedsrichter umbringen, wenn er sich von der Gegenseite bestechen läßt!

Während jedes Spiels gibt der Trainer Ratschläge, Lob und kräftige Tritte in das Hinterteil schlechter Spieler. Nützlich sind seine Tips allemal. Wenn Ihr sie beherzigt, steigen Eure Gewinnchancen deutlich.

Die Figuren sind groß; bunt und sehr detailliert gezeichnet. Die Animation ist so gut wie die bei John Madden, also einfach, aber zweckmäßig. Der Hintergrund scrollt glatt - selbst, wenn man von oben aufs Spielfeld sieht statt aus der



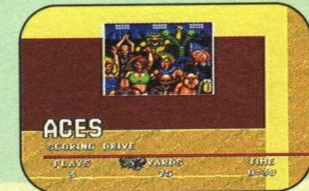
In such a high-risk game, death is common so each team carries a healthy selection of spare players.



The play selection screen looks a tiny bit familiar, doesn't it? Well, "If it isn't broken, don't fix it," as the saying goes.



Missed me! Only 15 yards to go before the player with the ball can perform his stupid touchdown dance.



Touchdown! The crowd of assorted species roars with approval as your team prepares for the extra point.

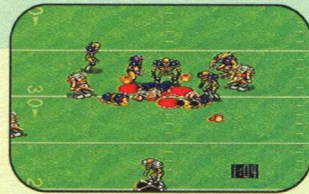
falschen 3-D-Sicht. Der Sound ist sehr gut, wenn auch recht negativ. Stöhnen, Gurren, Knochenbersten - alles ist drin!

Schade, daß sich nach den anfangs noch frischen, guten Grafiken und Sounds ein eher langweiliges Spiel entwickelt. Vielleicht macht der äußerst derbe Humor zu Beginn Eindruck, aber bald fehlt einem das gewisse Etwas, das John Madden auszeichnet und zu einem Klassiker macht.

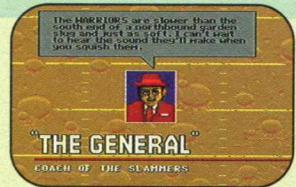
Wem John Madden zu kompliziert war, der hat vielleicht seinen großen Spaß an Mutant League. Wenn Ihr American Football schon in anderen Varianten gespielt habt, ist dies aber nicht das aufregendste Modul.



PROTIP Wenn Ihr den Schiedsrichter bestecht, ruft er beim nächsten Spiel von Euch eine Strastoß aus, und Ihr erhaltet fünf weitere Yards zuerkannt!



● Blood bath on the pitch! After switching the ball for a bomb, the opposing team's defense has been blown into orbit!



MUTANT LEAGUE FOOTBALL

EA ● DM 120,- ● JUNI

FORMAT 8Mbit
 SPIELER..... 2
 STUFEN n/v
 SCHWIERIGKEITSGRADE 5
 BESONDERHEITEN Paßwort
 KONTAKT Sega
 ☎ (040) 2270961



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK

78%

▲ Große, klare Sprites und ein weicht scrollendes Feld machen einen guten Eindruck.
 ▼ Die Hintergrundgrafik ist langweilig und manche Animationen sind ziemlich mißlungen.

MUSIK

80%

▲ Durchweg viele schmerzhaft Soundeffekte und gelegentlich ein digitalisierter Satz.
 ▲ Eine ganze Reihe Musikstücke heben die Spannung.

SPIELABLAUF

74%

▲ Brutalität und Blutfluß werden wohl viele Leute ansprechen.
 ▼ ...zumindest eine Zeitlang. Danach hat man sich an die Spielweise gewöhnt und es bleibt nur ein weiteres Fußball-Mo übrig.

ANFORDERUNG

71%

▲ Reichlich Mannschaften, die Ihr in Einzelspielen oder Turnieren vertrimmen (oder es versuchen) könnt.
 ▼ Habt Ihr die Playoffs gewonnen, bleibt kein großer Anreiz übrig!

PROSCORE

72 %

Eine tolle Idee, der aber die Spieltiefe von John Madden und damit das Zeug zum Klassiker fehlt.



Diese Trophäe ist der Traum eines jeden Teams. Sie symbolisiert Stärke, Talent und perverse Gewalt. Du mußt nur jedes Team in der näheren Umgebung umhauen, um sie zu bekommen...

PROTIP

Schießt erst alle Feinde ab, bevor Ihr auf eine Plattform hüpfet. Seid Ihr erst mal oben, wird es fast unmöglich!



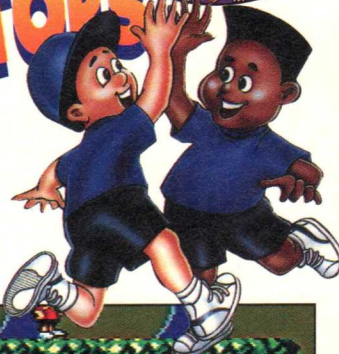
● Ronald zeigt Mick den Levelausgang und lädt ihn gleich zu ein paar Hamburgern ein.



● Mac hält an seinem Lieblingsgewehr fest, auch, wenn überall Schneebälle herumliegen.



GLOBAL GLADIATORS



MASTER SYSTEM

Mick und Mac sind zwei amerikanische Durchschnittskids, die ein ganz normales Leben führen. Nur werden ihre Träume schneller wahr, als sie gedacht hätten, denn die Beiden schlüpfen in die Rolle ihrer Superhelden, den Global Gladiators!

Eines Tages saßen sie in ihrem Lieblings-McDonald's, verschlangen ihre Brötchen und ihre Comics, da tauchte Ronald, der Hausclown auf. "Ihr könnt wie die Gladiators sein", meinte Ronald, "und den Müll der Welt bekämpfen!". Sprach's, hinterließ zwei Wasserpistolen und verschwand.

Da konnten Mick und Mac nicht widerstehen. Ohne eine Sekunde zu zögern, machten sie sich auf den Weg ins Heldendasein!

Ziel der Global Gladiators ist es, die Welt vom Müll zu befreien. Aber anstatt Papier aufzusammeln, müssen die beiden Hunderte von Schleimkugeln vernichten, die sich auf der Erde breitgemacht haben!

Nach dem stimmungsvollen Intro erscheint der Optionsscreen. Ihr könnt nach Belieben Mick oder Mac steuern, obwohl beide die gleichen Fähigkeiten haben. Kaum taucht der gewünschte Held auf, erscheinen schon die ersten Schleimbeutel und greifen an. Sie können zwar mit einem Schuß aus der Pistole vernichtet werden, aber man kann ihnen nur sehr schwer ausweichen. Das verdanken wird der grauenhaften Steuerung. Drückt Ihr das Pad nach rechts, springt der Held bis in die Wolken hoch! Nach der fantastisch spielbaren Mega-Drive-Fassung ist das eine herbe Enttäuschung!

Bei der abgrundtief schlechten Steuerung fällt es schwer, sich aufs eigentliche Spiel zu konzentrieren. Ein Hammer, da die Grafik so gut geraten ist und die Abwechslung einen ans Mega Drive erinnert!

Ohne die furchtbare Steuerung wäre Global Gladiators wohl ein leichtes Spiel. So aber ist es hammer-

hart und fummelig. Auf fast jeder Plattform wimmelt es von Gegnern, so daß der pausenlose Kampf einen schnell zermüht.

Global Gladiators sieht zwar wie eines der besten Master-System-Spiele aus, verliert aber dank der ätzenden Steuerung den Boden unter den Füßen. Wer nicht nach fünf Minuten entnervt das Joypad wird, besitzt wirklich Engelsgeduld.



● Hände hoch oder ich schieße! Leider sind die Monster nicht gesprächsbereit.



GLOBAL GLADIATORS

VIRGIN ● DM 90 ● JUNI

FORMAT2Mbit
 SPIELER.....1
 STUFEN6
 SCHWIERIGKEITSGRADE1
 BESONDERHEITENn/v
 KONTAKTSega

☎ (040) 2770961



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK

90%

▲ Toll animierte Sprites, detailreiche Levels.
 ▲ Jeder Level ist völlig anders als die anderen, die Grafiken sind fast MD-reif!

MUSIK

80%

▲ Das Gewehr und Treffergeräusche klingen gut.
 ▲ Schnelle, hektische Melodien peitschen den Adrenalinpiegel hoch.

SPIELABLAUF

50%

▲ Viele Extras, Bonuslevels und Bewegungsmöglichkeiten
 ▼ Die Steuerung ist der Flop überhaupt und frustriert einen völlig.

ANFORDERUNG

80%

▲ Macht süchtig, obwohl es sehr schwer ist.
 ▼ Zu viele Feinde und miserable Steuerung erschweren das Spiel unnötig.

PROSCORE

64%

Hätte mit anständiger Steuerung genial sein können.



HARDBALL III

ACCOLADE ● DM 120 ● JUNI

FORMAT8Mbit
SPIELER2
STUFENn/v
SCHWIERIGKEITSGRADE3
BESONDERHEITEN ..Speicheroption
KONTAKTAccolade
 ☎ 081/8770880



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK

86%

▲ Riesige, wunderbar animierte Werfer- und Schlägersprites.
 ▲ Selbst die Options- und Statistikscreens sehen interessant aus!

MUSIK

79%

▲ Toller laufender Kommentar, der während der ersten paar Spiele unterhaltsam ist.
 ▼ Ein paar Musikstücke mehr hätten nicht geschadet.

SPIELABLAUF

85%

▲ Umfassender kann man ein Baseballspiel nicht per Modul simulieren.
 ▼ Wer Baseball nicht mag, langweilt sich schnell.

ANFORDERUNG

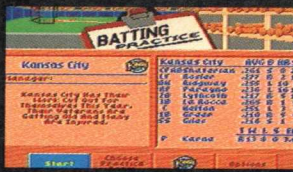
80%

▲ Eine volle 165er Saison dauert lange - und noch länger, bis Ihr sie gewonnen habt!
 ▼ Wenige werden die Geduld aufbringen, so daß die Herausforderung sich in Grenzen hält.

PROSCORE

86%

Baseballspiele gibt es immer wieder, aber HardBall III dürfte die Fans sehr lange glücklich machen!



● Schlagpraxis ist wichtig, wenn Ihr den Computer jemals besiegen wollt. Die Mühe lohnt sich!



● Wählt Euren Wurf, setzt Euren Goldarm in Bewegung und laßt den Ball fliegen! Nur trifft auf keinen Fall den Schläger!

Sämtliche Spieler und Mannschaften dieses Jahres, einschließlich ihrer Statistiken, sind vertreten. Ich schätze, damit könnt Ihr Eure Traummannschaft zusammenstellen - wenn Ihr einen Dokortitel in Statistik habt!

Die meiste Zeit über sieht man das Spielfeld von drei Perspektiven aus - je nachdem, ob man gerade wirft, schlägt oder läuft. Man kann alleine gegen den Rechner oder zu zweit neun Innings gegeneinander spielen.

Ihr könnt alle 165 Spiele der Weltserie bestreiten oder die Zahl je nach Eurer Begeisterung beliebig zusammenstreichen. Statt der Weltserie könnt Ihr auch in Schaukämpfen antreten, in denen Ihr Euer und ein gegnerisches Team aussucht.

Der Schlüssel zum Baseballspielen ist Übung und wieder Übung. HardBall III bildet da keine Ausnahme. Die Schlagoption im Menü solltet Ihr ernstnehmen, wenn Ihr überhaupt weiterkommen wollt. Der rechnergesteuerte Werfer gibt Euch alle (un)möglichen Bälle vor, an denen Ihr nach Herzenslust - und ein bißchen länger - üben dürft.

Die Spielerfiguren sind sehr groß und fabelhaft animiert. Selbst die Menü-Bildschirme sehen lecker aus - für einen Screen voller Schrift

außergewöhnlich!

Die Sounds reichen vom Schlaggeräusch bis zu Publikumsjubel und Johlen oder Pfeifen. Der laufende Kommentar ist fachmännisch und stört während der ersten paar Runden überhaupt nicht. Später freut Ihr Euch über den Lautstärkeregler am Monitor! Die Musik ist größtenteils aus diesen schrecklichen Orgelklängen zusammengemixt, die solche Spiele immer begleiten. Man schaltet dankend ab.

HardBall III ist eines der besten Baseballspiele überhaupt. Dafür ist es so original- und regelgetreu, daß es nur Fans dieser Sportart begeistern kann.

PROTIP

Werft Ihr einen schnellen Ball, versucht, ihn so nahe wie möglich an die Feldkante zu zielen. In der Regel holt der Schläger weit aus und verfehlt den Ball, so daß Ihr es leicht habt.



● Der Ball war niemals im Aus, ich will die Wiederholung sehen! Im Replay könnt Ihr den letzten Wurf noch einmal sehen und auf Wunsch auch speichern.

HardBall III



● Laßt Euch Zeit, beobachtet den Ball und holt nur weit aus, wenn Ihr das Ding auch treffen könnt. Verpaßt Ihr den Ball, heißt es "Strike one"!



● Im Optionsscreen gibt es ein kleines Hilfsfenster, das den Einfluß der Optionen auf das Spiel erklärt.



● Hier kommt er! Perfekt für einen Home Run. jetzt muß ich den Ball nur noch in die Zuschauerränge pfeffern!

SEGA
pro





BORIS



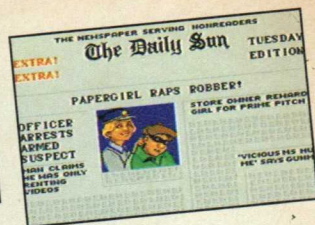
Morgens um halb sieben, und die Welt ist nicht mehr in Ordnung. Es gießt in Strömen, die Nachbarn sind mit ihrem Kiosk nicht zufrieden, und Ihr müßt jetzt die Zeitungen austragen. Als netter Neuling in der Nachbarschaft dürft Ihr Euch das nicht schwerfallen, schließlich seid Ihr das freundliche Kid von nebenan. Hüpf auf Euren Drahtesel und beginnt die Tour durch das liebenswerte Städtchen...

Von wegen! Nörgelnde Nachbarn, chaotische Kinder, wilde Haustiere und tausend andere Gefahren machen Eure Tour zum Alptraum. Könt Ihr es mit einer schlimmeren Umgebung aufnehmen als der erste Paperboy?



PROTIP

Laßt Euch anfangs Zeit und versucht nicht, wie wild durch die Straßen zu fegen, das bringt nichts.



Schon beim ersten Anblick kommt die Erinnerung. Paperboy 2 ähnelt dem Automaten und der Original-Mega-Drive-Fassung so sehr, daß man zweimal hinsieht. Diesmal gibt es aber Neues. Statt nur die linke Straßenseite mit der Daily Sun zu beliefern, warten jetzt auch die Anwohner der rechten Seite auf ihr Tagesblatt. Warum gab es das eigentlich nicht schon im ersten Teil?

Ihr habt also eine größere Fuhrer auszuliefern und könnt auch wählen, ob Ihr Paperboy oder Papergirl darstellen möchtet. Was gibt es außer diesen bahnbrechenden Neuerungen? Wenig ist zu vermeiden, leider. Die Einführungsszene ist enttäuschend simpel und der erste Eindruck niederschmetternd. Das Spielgefühl des Originals ist aber erhalten geblieben und wird alte Fans hinteres Joypad locken.

Grafisch hat sich wenig getan. Alle Ziele sind da, die Straßen sind aus der üblichen Perspektive zu sehen und das Ziel ist nach wie vor dasselbe. Die üblichen Bonusfiguren sind auch da. Werft sie vom Skateboard oder ihrem Rad, um Punkte zu sammeln. Neu ist das beileibe nicht.

Paperboy 2 hat alle Eigenschaften des ersten Teils, dazu einen Zweispieler-Modus und die

Wahlmöglichkeit zwischen Junge und Mädchen. Neue Hindernisse oder ein anderer Fanclub sind nicht in Sicht. Hurra!

Die Titelmusik läßt bald die Zähne schmerzen – sie ist viel schlechter als die des ersten Teils. Es gibt, wie beim Vorläufer, gedämpfte Sprachtexten zu hören. Die Kollisionsabfrage ist übrigens genauso schlecht wie vorher, was aber anfangs nicht stört, da es ziemlich hektisch und spaßig losgeht.

Leider wird der immer gleiche Ablauf bald langweilig und es gibt kaum Elemente, die für langfristigen Spaß oder Spannung sorgen. Es ist zwar schön, die altvertraute Paperboy-Grafik wiederzusehen,



Der Wechsel zwischen linker und rechter Straßenseite bringt Abwechslung ins Spiel. Wen wollen die eigentlich verulken?



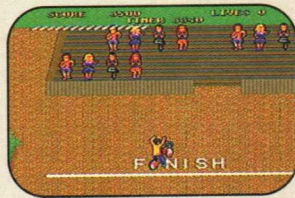
PAPER



Nach der Morgenrunde macht Papergirl einen Abstecher zum Hinderniskurs. Irgendwie kommt uns der bekannt vor...

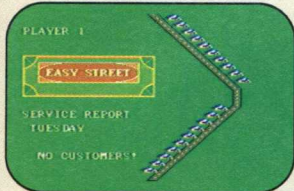
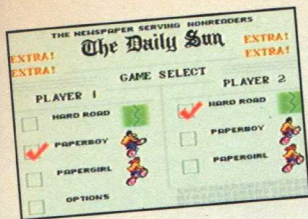
aber in dieser Form ist sie eben auch ergraut und nicht mehr zeitgemäß.

Auch der Schwierigkeitsgrad blieb erhalten und machen wir uns nichts vor – Paperboy ist auf seine Art ein Klassiker, aber einer, der nicht mehr vom Hocker reißen kann. Habt Ihr kürzlich einen Paperboy-Automaten gesehen? Der Titel ist ein alter Hut, und der paßt bekanntlich alten Leuten.



Hurra für Paperboy! Wenn Ihr den Hindernislauf besteht, schmeißt Eure Verwandtschaft eine Party für Euch.





● Easy Street? Mit den Anwohnern, ihren Hausierchen und neurotischen Kindern wohl kaum!



PAPERBOY 2



PAPERBOY 2

DOMARK ● DM120 ● JUNI

FORMAT4Mbit
 SPIELER.....2
 STUFEN21
 SCHWIERIGKEITSGRADE3
 BESONDERHEITEN.....n/v
 KONTAKTSega

☎ 040/2270961



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 88%

▲ Fast mit dem Automaten identisch, viele bunte Figuren.
 ▲ Unmengen verschiedener, gut gezeichneter Hindernisse.

MUSIK 43%

▼ Effekte sind mager, die Sprache ist begrenzt und nervt mit Bips.
 ▼ Die typische Paperboy-Melodie ist keine Bereicherung.

SPIELABLAUF 62%

▲ Alle Merkmale des Originalautomaten sind vorhanden.
 ▼ Schade, daß man alles schon mal gesehen hat - nichts Neues in Sicht!.

ANFORDERUNG 64%

▲ Schwierig und abwechslungsreich wie das Original.
 ▼ Trotzdem wird der Spielablauf monoton und bleibt zu einfach.

PROSCORE
63 %

Paperboy 2 ist brauchbar, aber für meinen Geschmack einmal zu oft erschienen.



● Papergirl erschrickt über merkwürdige Erscheinungen, aber Opa hat keine Zeit



● Sonnenbad am frühen Morgen? Sei's drum. Bloß dürft Ihr den Wasserschlauch nicht treffen, sonst kündigt Mrs. Jones ihr Zeitungsabo sofort.





Rettet Ihr nicht alle Humans, sehen sie auf ewig so aus!

Die Humans sind ein vorgeschichtlicher Stamm, der seinen Nachfahren doch recht ähnlich ist. Obwohl der Homo Sapiens gemeinhin als intelligentestes Lebewesen dieses Planeten betrachtet wird, sind seine Vorfahren weit davon entfernt!

Ein ganzer Haufen Gerätschaften wartet nur auf seine Erfindung, aber diese Kerle schaffen es einfach nicht ohne Euch. Nur mit einem halbwegs zurechnungsfähigen Entwicklungshelfer schaffen sie es in die Zukunft.

Die Humans haben sich gerade an Kleidung gewöhnt, aber trotteln im übrigen gemütlich durch das Land. Sie kennen das Rad noch nicht, haben nie von Digitaluhren gehört – kurz, sie brauchen Eure Hilfe! Oder wollt Ihr die putzigen Kerlchen zum Untergang verurteilen? Na also!

Die Ankunft der Humans kann man nicht verpassen! Ein Titelbild bricht ins Game Gear, von passender Musik begleitet. Ihr könnt mit Paßwörtern Level anwählen, aber keine weiteren Schwierigkeitsgrade einstellen. Trotzdem löst man das Spiel nicht so schnell – es gibt 28 Landschaften zu sehen.

Die ersten Abschnitte dienen als Übungsfelder für spätere Rätselkombinationen. In jedem Abschnitt gibt es ein Ziel. Zu Anfang müßt Ihr beispielsweise den Speer aufheben. Klingt einfach, oder? An das gute Stück muß man aber erst einmal kommen, und später wird es viel komplexer.

Die Landschaften reichen von Sommer bis Winter, die Abwechslung also nur wenige Levels weit.

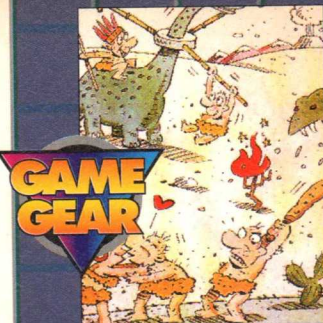
PROTIP Achtet vor einem Sprung darauf, daß Ihr volle Kraft habt, sonst explodiert Ihr bei der Landung!



Die Grafik ist durchweg bunt und freundlich, die Figuren fein zu erkennen. Wie Ihr am strahlend blauen Himmel erkennt, ist dies einer der Sommerlevels!



Die Leutchen sind zwar nicht sehr helle, können aber immerhin Speere und Feuer mitnehmen und verwenden.



THE HUMANS

IMAGITEC ● IMPORT ● JUNI

FORMAT2Mbit
 SPIELER.....1
 STUFEN28
 SCHWIERIGKEITSGRADE1
 BESONDERHEITENPaßwort
 KONTAKTImport



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK

85%

▲ Tolle Einführungsszenen und unglaubliche Abwechslung in der Grafik.
 ▲ Detaillierte Sprites haben genau die richtige Größe und sind gut erkennbar.

MUSIK

73%

▲ Der Titeltrack geht richtig in die Beine!
 ▼ Die anderen Melodien sind mager und etwas ziellos.

SPIELABLAUF

70%

▲ Viele verschiedene Handlungsmöglichkeiten und Rätsel.
 ▼ Die Steuerung ist schwer, und man wartet ewig, bis der letzte Human den Level gelöst hat.

ANFORDERUNG

80%

▲ Die Rätsel werden verdammt schwer, machen aber süchtig.
 ▼ Leider kann man die Schwierigkeit nicht einstellen. Einmal gelöst, immer gelöst.

PROSCORE

75 %

Ein überdurchschnittliches Spiel, das gut aussieht, aber frustriert und schlecht zu steuern ist.

DER SEGA SPEZIALIST

Mega Drive Sonic Set259.-
 Mega Drive ohne Spiel199.-
 Sonic Plüschtier33.-

MEGA DRIVE

World of Illusion89.-
 Sonic II89.-
 Batman Returns89.-
 Turtles100.-
 Rolo to the Rescue104.-



Tiny Toons104.-

World Class Leaderboard ..109.-
 Muhammed Ali Boxing104.-
 Sunset Riders89.-
 Powermonger109.-
 Fatal Fury 12MBIT119.-
 Wonderdog CD (US)a.A.
 Terminator 299.-

Thunderforce 4104.-
 Ecco the Dolphin104.-
 Lemmings99.-
 Atomic Runner94.-
 CoolSpot109.-
 PGA Tour Golf 2119.-



Global Gladiators109.-

Strider 2104.-
 Mega- LO MANIA104.-
 Ninja Gaiden94.-
 X-Men94.-
 Hardball S124.-
 Humans109.-
 Flintstones109.-
 King of the Monsters104.-
 Shining Forcea.A.
 Two Crude Dudes89.-
 Another World109.-

Rolling Thunder 2109.-
 Chakan99.-
 G-Loc109.-
 Road Rash 299.-
 NHLPA Hockey 93104.-
 King Salmon119.-
 Splatterhouse 3119.-
 Desert Strike99.-
 Flashbacka.A.
 Streets of Rage 289.-
 Warsong99.-
 Rev. of Shinobi59.-

Terminator (US)79.-
 Streets of Rage (US)79.-
 Tailspin79.-
 Chakan79.-
 Krusty's Fun House (US)79.-
 Draculaa.A.
 Hooka.A.
 Battleloadsa.A.
 Double Dragona.A.

Versand per Nachn.DM 8,-
 UPSDM 10,-

MASTER SYSTEM

Master System II mit Sonic,
 Alex Kid und Super Tennis.189.-
 Wonderboy 594.-
 Strider 274.-
 G.P Rider84.-
 Mickey Mouse 284.-
 California Games 284.-
 Global Gladiators84.-
 Master of Darkness84.-

GAME GEAR

Game Gear mit 4 Spielen .239.-

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten



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

V AUSGABE 9
orschau

SEGA
pro

Im nächsten Segapro bringen wir Reviews über folgende Spiele:

*Andre Agassi, Final Fight, Shining Force, Flintstones, Battleloads,
 Sewer Shark, Jaguar XJ220, Cyborg Justice,
 King of the Monsters, u.v.a.!*

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

**Die neunte Ausgabe von SegaPro ist vom 25.Juni an beim
 Zeitschriftenhändler erhältlich**

Mühsam schiebt sich ein Sonnenstrahl durch die dicken Wolken, die Bubble Bobble Island gerade in Regen getränkt haben. Bub schaut in den Himmel und sieht, wie sich etwas Helles, Verschwommenes bildet - ein Regenbogen! Schon springt er auf sein Rad und jagt auf das Gebilde zu - schließlich weiß jedes Kind, daß am Ende des Regenbogens ein Topf voller Gold wartet. Nur wenige haben ihn aber jemals gefunden.

Quietschend hält Bub sein Rad an und bestaunt das viel-farbige Wunder. Er steht vor einer bunten Hütte! Bub hüpf vom Rad und tritt ein. Sofort wird er durch Raum und Zeit auf die Regenbogeninseln befördert.

Grellbunte Farben springen ihn an, aber sie scheinen zu leben und kommen näher. Er versucht, zu rufen, aber statt Worten kommt ein Regenbogen aus seinem Mund! Wie seltsam..

Gleich das Intro macht es deutlich: Mit Farben wurde hier nicht gezeigelt! Endlich erscheint Rainbow Islands, der Nachfolger von Bubble Bobble, auf dem Master System. Sehr originell ist der Spielablauf wirklich nicht, aber Ihr werdet das Joypad trotzdem erst aus der Hand legen wollen, wenn Ihr alles geschafft habt!

Das Spiel ist ein typisches Jump-'n'-Run, in dem Bub sieben farbige Diamanten finden und den bösen Black Satin besiegen muß. Bringt der Welt Frieden, indem Ihr sieben feindliche Welten durchlauft. Jede besteht aus vier Abschnitten. Schafft Ihr es so weit, müßt Ihr in die letzte, die achte Welt.

Rainbow Islands ist schon fast penetrant bunt und lustig. Seine Herzigkeit wird nur vom Spaßfaktor übertroffen, und so wird es jung und alt gefallen. Wegen der unendlich vielen Continues und dem einfachen Ablauf könnte es für Dauerspieler zu einfach sein, aber man will immer wieder spielen, um den High Score zu knacken. Vom Punkten her ist Rainbow Islands das Beste, was ich jemals gesehen habe und hebt sich dadurch von anderen Geschicklichkeitsspielen ab. Durchrennen ist hier nicht alles!

Power Ups und Extras gehören hier wesentlich zum Spiel, und es gibt immer noch etwas, das man finden kann - und sollte. Hübsch sind die animierten Sequenzen beim Fund eines Diamanten, aber es gibt noch viele andere Dinge zu entdecken. Feuert auf die Preise, um Punkte oder Gegenstände zu bekommen. Ihr müßt sie aber schnell holen,

denn sie verschwinden bald wieder. Alle Extras sind sehr willkommen und funktionieren toll.

Der geradlinige Spielablauf wird vielen gefallen, und das Loslassen von Regenbögen macht großen Spaß. Es erfordert etwas Übung, sie zum Klettern zu benutzen oder auf Feinde zu werfen. Ihr braucht schon einiges Geschick und viel Übung, um an die Diamanten zu kommen. Ein bißchen Glück muß auch dabei sein!

Alleine schon die Idee, etwas so Buntes und Zartes als Waffe zu mißbrauchen, ist frech. Wer kommt bloß auf solche verrückten Ideen? Toll ist auch das Plattformbauen per Regenbogen.

Am Ende jedes Levels gibt es einen saftigen Bonus, falls Ihr den Diamanten habt. Ihr könnt zwischen gutem Rat oder einer Extrawaffe wählen.

Letztere ist sehr viel brauchbarer, als man denkt, aber die Eigenheiten der Endgegner schon vorher zu kennen, ist auch nicht zu verachten.

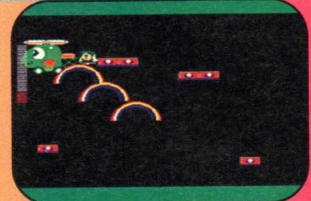
Flotte Musik begleitet Euch das ganze Spiel hindurch, und es fällt kaum auf, daß so wenig Soundeffekte eingebaut wurden. Die Grenzen des Master Systems sind deutlich, fallen aber wegen des hektischen Ablaufs nicht auf.



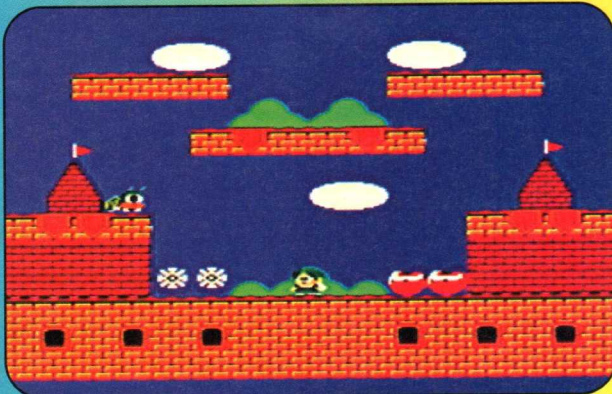
RAINBOW ISLANDS



● Monster, die so freundlich aussehen, wie diese besiegte Spinne, dürfen während des Komplexes aber nicht geschont werden!



● Klettert auf Regenbögen bis nach oben und gebt dem Vogel Saures.



● Ein verblüfft aussehender Bub taucht auf dem unteren Teil des Screens auf. Der Tausendfüßler sieht aus, als ob er nicht wüßte, was hier vor sich geht, das kann man ihm auch nicht verdenken...

Rainbow Islands



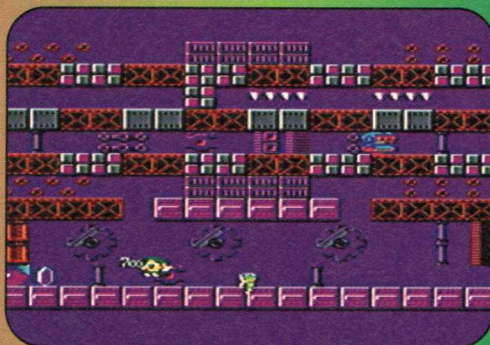
● Wenn Ihr den Nerv habt, Bub gegen das Robotmonster zu helfen, haltet Abstand und laßt es die Arbeit erledigen.



● Jippih - jetzt gib's Geschenke für Bub! Nur, welche Truhe öffnet man am besten...?

Die Endmonster von Rainbow Islands sind relativ harmlos. Meistens müßt Ihr ihnen ausweichen, bis Ihr sie von oben mit Regenbögen bewerfen könnt. Bei den ersten Versuchen neigt man zum ziellosen Umherrasen, obwohl das der sicherste Todesgrund ist. Die Zeitbegrenzung macht sich als steigender Wasserpegel bemerkbar, aber Ihr habt reichlich Zeit, Euch in Sicherheit zu bringen.

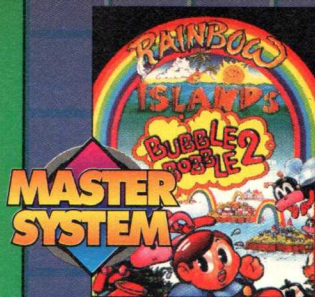
Rainbow Islands macht unheimlich Spaß und ist für Jüngere bedenkenlos zu empfehlen. Es ist etwas einfach, aber der Reiz, den Score der Freunde zu übertreffen, ist unwiderstehlich.



● In diesem hektischen Level müßt Ihr tödlichen Stacheln und Robotpatrouillen ausweichen. Da Bub gerade einen weiteren Diamanten gesammelt hat, müßt er auf dem Weg zum großen Juwel sein.



● Dieser üble Endgegner verdient jeden Schlag, den er einsteckt. Sein Lebensanzeiger steht auch schon fast auf Null.



RAINBOW ISLANDS

SEGA ● PREIS n/v ● JUNI

FORMAT2Mbit
 SPIELER1
 STUFEN8
 SCHWIERIGKEITSGRADE1
 BESONDERHEITENcontinues
 KONTAKTSega

☎ 040/2270961



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK

▲ Durchweg einmalig freundliche, bunte Grafik
 ▲ Abwechslungsreiche Landschaften und Sprites motivieren lange

83%

MUSIK

▲ Eine hübsche Melodie hält von Anfang bis Ende bei der Stange
 ▼ Wenige, aber überdurchschnittliche Soundeffekte.

75%

SPIELABLAUF

▲ Lustige, originelle Waffen und toller Transport mit Regenbögen.
 ▼ Begrenzte Bewegungsmöglichkeiten und wenig wirkungsvolle Extrawaffen stören den prima Spielablauf.

77%

ANFORDERUNG

▲ Das Smaragdsammeln in jedem Abschnitt erhöht die Spieltiefe und Wahrnehmung.
 ▲ Die beste High-Score-Jagd, die Ihr jemals mitmachen könnt.

83%

PROSCORE

79%

Der Automatenklassiker kommt nicht ganz zu seinem Recht. Es ist einfach, aber trotzdem bunt und sehr spaßig.



Die Zuschauermenge hat auf Ihren Sitzen Platz genommen, um sich an diesem Abend von den Profi-Basketballern unterhalten zu lassen. Klar haben die Leute ihre Favoriten, aber auch Außenseiter haben die Chance, sich im Rampenlicht zu bewähren und den Stars die Show zu stehlen. Michael Jordan und David Robinson sind zwei alte Hasen, die genau wie Larry Bird zu den Besten der Besten zählen. Diesmal sind die Umstände aber anders, denn hier geht es um den Kampf Mann gegen Mann.

Sobald er das Spielfeld betritt, sorgt die hier herrschende dicke Atmosphäre dafür, daß dem Star-Spieler der Schweiß auf der Stirn steht. Die Zuschauer sind geteilt. Ein Teil jubelt dem Champion zu, während die anderen den Underdog anfeuern. Der Schiedsrichter beruhigt die Menge und dann erfolgt der Anpfiff. Wer zuerst 30 Punkte hat gewinnt. Die Trainer brüllen vom Spielfeldrand ihre Anweisungen und der Ball fliegt auf die Körbe. Seht Ihr diesem Spiel gewachsen?

Sobald das Intro vom Bildschirm verschwunden ist, habt Ihr die Wahl zwischen dem ein und zwei Spieler-Modus. Danach stehen fünf verschiedene Spielarten zur Auswahl, das Tunier mit eingeschlossen. NBA ist keine der üblichen Basketball-Simulationen, sondern eher die California-Game-Variante dieses Spiels. Es geht hier ausschließlich um den Kampf Mann



● Ob wohl genug Zeit für das offizielle Foto bleibt? Irgendwie habe ich da keine Zweifel...



● Was starrt ihr mich denn alle so an? "Ich bin der größte NBA-Star, das sagt jedenfalls mein Schönheitschirurg, oder war es mein Psychiater?!"



PROTIP Praktiziere die nahen Bälle zuerst, bevor Du Dich an die schwierigeren Aufgaben wagst. HORSE ist ein gutes Anfangsspiel!

gegen Mann.

27 verschiedene Superstars stehen zur Auswahl. Über ihren Fotos seht Ihr ihre unterschiedlichen Stärken und eine ausführliche Statistik eingeblendet. Man kann sich nicht nur seinen eigenen Spieler aussuchen, sondern auch den Gegner bestimmen. Dies ist zwar am Anfang hilfreich, begrenzt später aber den Spielspaß. Man verbringt einfach

zuviel Zeit mit der Spielerauswahl und der Betrachtung langweiliger Bildschirmsequenzen.

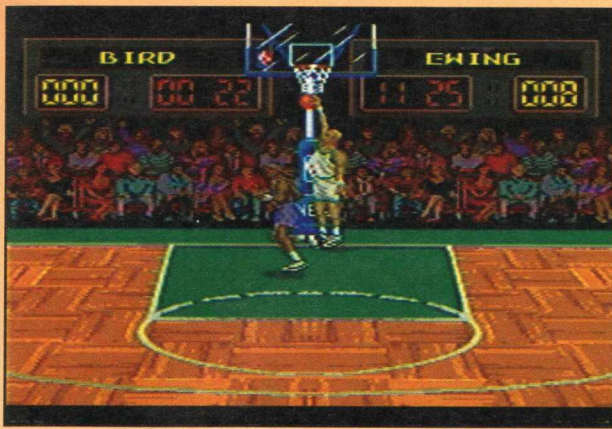
One-on-one ist die Hauptspielart von NBA und wird als Tunier gespielt. Um hier Erfolg zu haben ist es allerdings hilfreich, sich zunächst in den anderen Wettbewerben fit zu spielen. Bei dieser Art des Wettbewerbes müßt Ihr selbst entweder eine Punktzahl oder ein Zeitlimit vorgeben. Wer dies als erster erreicht, gewinnt die Runde. Habt Ihr einmal verloren, so kann jeder Wettkampf wiederholt werden.

Free Throws ist genau was das Wort sagt nämlich ein Freiwurf-Wettbewerb. Mit Hilfe eines zufalls-gesteuerten Cursor bestimmt Ihr die Ballrichtung und feuert den Wurf ab. Diese Spielart ist zum trainieren ganz nützlich, ansonsten aber herzlich uninteressant.

HORSE ist die verrückteste Variante von NBA und bringt vor allem im zwei-Spieler-Modus richtig Laune. Ihr müßt hierbei den Ball von verschiedenen Positionen auf dem Spielfeld aus werfen. Werft Ihr daneben, führt euer Gegner. Bei einem Fehlwurf, d.h. wenn Ihr den Korb nicht trifft, erscheint jeweils in einem Balken ein Buchstabe, und zwar in der Reihenfolge H,O,R,S,E. Wer das Pferdchen als erster voll hat, ist der Verlierer. Diese Variante reißt einen zunächst auch nicht vom Hocker, aber wenn man es zu zweit spielt, merkt man überhaupt nicht, wie die Stunden vergehen.

Three-Point-Shootout ist auch ziemlich hektisch. Ihr habt hier die Wahl zwischen Warm-up und Contest. Warm-up ist vor allem für die Beherrschung der Würfe über lange Distanzen nützlich. Das Zeitlimit funktioniert gut und Ihr werdet eine Weile brauchen, bis Ihr

NBA ALL-STAR CHALLENGE



● "Geh' mir aus dem Weg, Ewing, ich bin der größte und das werde ich Dir beweisen. Die Zuschauer brüllen, aber mit nur 22 Sekunden vom Spiel, wird Ewing wohl die Trophäe klawen..."



● Er hat gerade wieder eine gute Gelegenheit verpaßt, aber der grimmige Coleman gibt nicht auf! Es mag zwar ein Außenseiter sein, aber seine Kraft versetzt die Opposition in Ehrfurcht- Das ist schon ein toller Knabe...



● Dieser Typ sollte sich lieber vorsehen. Nicht nur schwebt er drei Meter in der Luft, esgloubt auch, das Netz treffen zu können





















die Steuerung im Griff habt. Allerdings ist der Schwierigkeitsgrad auch hier, wie überhaupt bei NBA, eher mäßig. Hat man den Bogen erstmal raus, wird das Werfen einfacher und der Wettkampf dadurch viel interessanter. Das wirklichkeit-snahe Spielfeld und die gut gelungene Animation der All-Stars garantieren eine gute Spielbarkeit von NBA.

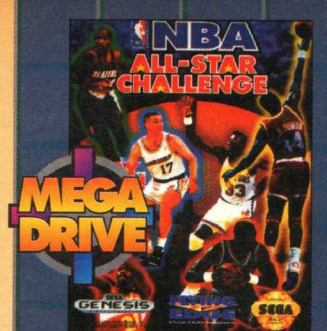
Die Spieler sind sehr detailliert dargestellt und ihre Bewegungen sind nahezu perfekt animiert. Einen Three-Pointer zu machen ist wirklich ziemlich schwierig, zumal der richtige Spieler aufgrund der unterschiedlichen Stärken und Schwächen nicht gerade einfach zu finden ist.

Weit weniger beeindruckend sind die Sound-Effekte. Eintöniges Gejubil der Zuschauer ist so ziemlich das einzige, was man hört. Man vermisst die ausflippenden Trainerstimmen und einzelne Zurufe aus der Zuschauerermenge. Lediglich das Geräusch des auftippenden Balles ist gut gelungen. Für die eher

mageren Sound-Effekte wird der Spieler allerdings durch eine wirklich gelungene Hintergrundmusik entschädigt.

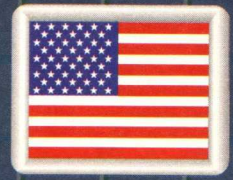
NBA All-Stars Challenge macht schon eine Menge Spaß, fällt aber gegenüber den Klassikern dieses Genres wie David Robinson's Supreme Court deutlich ab. Immerhin ist es aber eine deutliche Verbesserung gegenüber Jordan vs Bird. Für vielseitig interessierte Joystickakrobaten ist NBA einfach zu simpel, so daß nur die echten Basketball-Fans hier voll auf ihre Kosten kommen.

	
Michael Jordan	
	
Hercy Mackins	
	
Dondique Mackins	
	
Derek Harper	
	
Mitch Richmond	
	
Shawn Kemp	
	
Moses Malone	
	
Mony Seakaty	
	
James Worthy	
	
Larry Bird	



NBA ALL-STAR CHALLENGE
ACCLAIM ● DM 90 ● IMPORT

FORMAT8Mbit
SPIELER2
STUFEN5
SCHWIERIGKEITSGRADE3
BESONDERHEITEN.....Turnierwettkampf
KONTAKT.....Import



AKTION
STRATEGIE

GRAFIK 79%
▲ Verglichen mit anderen Basketballspielen scheidet dieses sehr gut ab.
▼ Eine Spezial-Sequenz, wenn man den Ball in den Schlamm tunkt, wäre eine gute Idee gewesen.

MUSIK 58%
▲ Hat eine angemessene Auswahl an Hintergrundmusik, aber es hat bessere gegeben.
▼ Keine quietschenden Turnschuhe, dafür gibt's einen nervenden Gesang von den Zuschauer.

SPIELABLAUF 68%
▲ 2-Spieler-Modus kann hektisch werden, aber macht immer großen Spaß.
▼ Ein Mangel an verschiedenen Kontrollen bedeuten einen begrenzten Spielablauf

ANFORDERUNG 74%
▲ Die Level bieten viel Herausforderung, was sehr wichtig ist.
▼ Der Mangel an Wettbewerbsstimmung ist etwas enttäuschend.

PROSCORE
70%
Leider ist der Inhalt des Spiels nicht fesselnd genug, um den Preis zu rechtfertigen.

Die 92er Unruhen in L.A. sind mittlerweile aus den Medien verschwunden, aber die Stadt steckt wieder in Schwierigkeiten. Drogenbarone haben aus allen Vierteln Menschen entführt, und zu allem Überflus ist auch der Predator wieder unterwegs und tötet massenhaft Erdbewohner.

Zwar bleibt die Mehrheit der Bevölkerung ängstlich im Haus, bis der Spuk vorbei ist, aber ein paar Lebensmüde strolchen noch durch die Straßen. Der Predator, sonst nicht wählerisch, sucht sich aber - im Gegensatz zum Film - die harmlosen Städter zuerst als Opfer. Ihr als härtester Cop L.A.s müßt die verlorenen Schafe vor dem Predator schützen. Vergeßt die Drogendealer - das Monster ist Staatsfeind Nr. 1, und wenn Ihr nicht aufpaßt, entwischt es Euch auch!



● Bewegt Euch vorsichtig, die Brücke ist nicht sicher. Erschießt zuallererst die Wache.

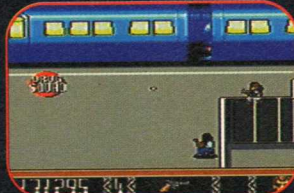


● Nein, Dummkopf, den Hubschrauber kannst du nicht zerstören! Hältst du das für ein Shoot-'em-Up oder was?

Fast zwei ganze Jahre nach dem Kinostart von Predator 2 kommt jetzt endlich das Spiel fürs Game Gear. Hoffentlich hat das Warten gelohnt - ide Versionen für andere Systeme waren nämlich ein Reinfall!

Ich hatte inständig gehofft, daß auf dem Game Gear gleich die schwere Action ausbricht und große Taten auf den Supercop warten würden. Leider, leider war auch hier die Enttäuschung groß, denn von Spannung kann keine Rede sein. Fummelig kleine Sprites, schlecht gezeichnete, unübersichtliche Stadtlandschaften - alle sehen wie direkt vom MAster System 'übergezogen aus. Schon der Titelscreen ist mäßig und außer der Paßwort-Option gibt's keine weitere Auswahl.

Ihr müßt in jedem level Gefangene betreuen und so viele Drogendealer wie möglich erledigen. Das klingt gar nicht schlecht, spielt sich aber so. Die



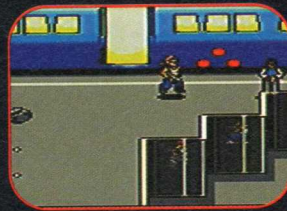
● Drogengang, Wo? Erledigt sie, bevor Ihr dran seid. Hart ist das Leben in der U-Bahn.

mehr. Selbst die Aussicht auf einen Zweikampf mit dem Predator kann das Modul nicht retten. Ab und zu taucht er auf und verschwindet wieder, wenn kein Gefangener in der Nähe ist. Ohne Rettung durch Euch bringt der Unhold die Gefangenen um. Seid Ihr ganz langsam, kommt Ihr selbst an die Reihe! Vielleicht ist das gar nicht so schlecht, denn dann bleibt Euch der Rest eines schrecklich öden Spiels erspart...

PREDATOR 2

PROTIP Nehmt alle Objekte mit, die herumliegen, dann habt Ihr es leichter, voranzukommen.

Grafik ist zu fitzelig, die Kollisionsabfrage ein schlechter Witz und das ganze Spiel entsetzlich frustrierend. Der einzige Pluspunkt ist die Menge an herumliegenden Extras. Es gibt fünf verschiedene Waffen und verschiedene Erste-Hilfe-Kästen, die Eure Energie auffüllen. Doch nach einiger Zeit macht auch die Sammelei keinen rechten Spaß



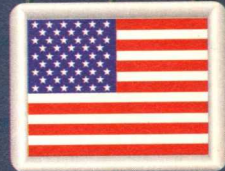
● Wenn Du da zu lange wartest, wirst Du getötet werden! Schießt so schnell wie möglich auf den alten Schrottwagen und der Level ist geschafft! Konnt Ihr mit so viel Spaß in einem Tag zurecht kommen?!



PREDATOR 2

ARENA ● PREIS n/v ● IMPORT

FORMAT2Mbit
 SPIELER.....1
 STUFEN.....8
 SCHWIERIGKEITSGRADE1
 BESONDERHEITENPaßwort
 KONTAKT.....Import



ACTION STRATEGY

GRAFIK 35%

▼ Die winzigen Sprites sind kaum zu sehen und machen das Modul fast unspielbar.
 ▼ Die Level sind schlecht und völlig lieblos gezeichnet.

MUSIK 60%

▲ Eine mittelmäßige Melodie düdelt während des Spiels vor sich hin, stört aber auch nicht.
 ▼ Nur Blips als Soundeffekte - dann lieber ohne!

SPIELABLAUF 35%

▼ Die Kollisionsabfrage ist fürchterlich und macht das Spiel ungeheuer schwer.
 ▼ Viel zu viele Sprites im Bild verwirren ständig.

ANFORDERUNG 80%

▲ Ein Modul für Leute, denen es nicht schwierig genug sein kann.
 ▼ Schwierigkeitsgrad ist nicht einstellbar, und nach einem Tod fängt ganz vorne im Level an.

PROSCORE
38 %

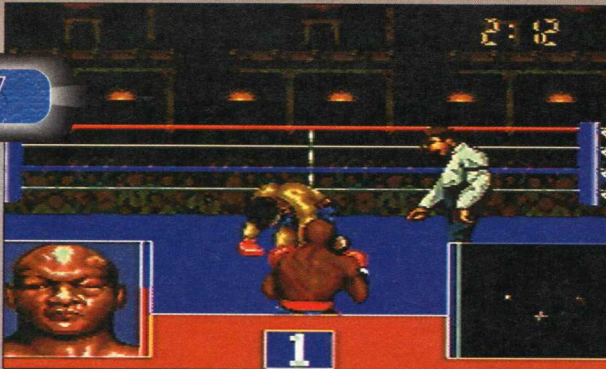
Macht einen großen Bogen um dieses vom Master System herübergeschaukelte Teil. Eine große Enttäuschung.

George Foreman, der Mann mit dem Herzen aus Gold und der Faust aus Eisen, ist in den Ring zurückgekehrt und präsentiert uns sein persönliches Konsolenspiel. Noch vor wenigen Jahren hätten die Buchmacher keine müde Mark auf sein Comeback gesetzt, aber nach zehnjähriger Pause vom Boxsport ist Foreman wieder voll drauf und schickt seine häufig viel jüngeren Gegner reihenweise auf die Matte.

Der texanische Goliath startete seine Karriere als Mitglied einer Straßengang in Houston. Er war ein berühmter Streetfighter, doch als er das erste Mal die Boxhandschuhe anzog, wurde er gleich von einem mittelmäßigen Leichtschwergewichtler ausgeknockt!

Unbeeindruckt von diesem Mißgeschick machte er weiter und wurde einer der hochgelobtesten Boxer der Welt. 1968 gewann er in Mexico DIE Schwergewichtsgoldmedaille.

Nun habt Ihr die Möglichkeit, in seine Fußstapfen zu treten und seine Power einzusetzen.



George sieht aus wie vom Lastwagen überfahren! Aber er ist noch nicht fertig. Die Schlägerei geht weiter...

Es gab bereits in der Vergangenheit eine Menge Boxspiele für das Mega Drive und wird auch in Zukunft noch etliche geben. Das Erscheinen von George Foreman's KO-Boxing ist ein weiteres Zeichen für die wachsende Beliebtheit dieses Sports. Ihr übernehmt die Kontrolle über den heranwachsenden George Foreman. Auf seinem Weg zur Schwergewichtsweltmeisterschaft muß er gegen 15 computerkontrollierte Gegner antreten. Nach jedem gewonnenen Fight bekommt Ihr ein Passwort, daß euch den Weg zum nächsten Gegner öffnet.

George Foreman's KO-Boxing benutzt die Zuschauerperspektive an Stelle der Seitenansicht, die wir schon aus Spielen wie Heavyweight Champ und Real Deal Boxing kennen. Das Steuerkreuz des Joypads wird bei KO zum ducken, ausweichen und abblocken der gegnerischen Schläge benutzt, mit Hilfe der Knöpfe bestimmt Ihr die Schlaghand oder benutzt sie zum Aufstehen, nachdem Euch jemand auf die Matte geschickt hat.

Der Hauptbildschirm zeigt die bei-

PUNCH COUNT CORNER				
	Thrown	Hit	%	KO's
Foreman	22	22	100	0
Total	22	22	100	0
		0	0	0
Total	0	0	0	0

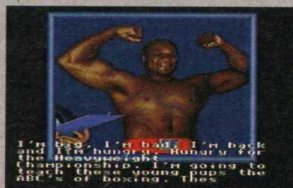
den Boxer im Ring und unterhalb seht Ihr zwei Fotos, eins von Foreman und eins vom aktuellen Gegner. Daneben wird euer Stärkelevel angezeigt und unmittelbar am Fotorand, wieviel Prügel Ihr bereits eingesteckt habt.

Kombinationen sind beim Boxen das Entscheidende und sobald Ihr einmal richtig in die Visage eures Gegners gelangt habt, bekommt Ihr den Super-Punch als Belohnung. Richtig eingesetzt, schickt dieser Hyperschlag den Gegner sofort längs auf die Matte. Solltet Ihr nicht richtig treffen, ist beim Gegner aber trotzdem Visite beim Plastikchirurgen angesagt.

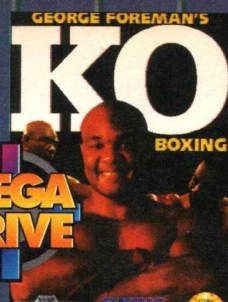
Was zur schlechten Bewertung des Spiels führt, ist der viel zu hohe Schwierigkeitsgrad von KO. Die computergesteuerten Gegner haufen ununterbrochen zu und man hängt schon in den Seilen, bevor man den Knopf am Joypad gefunden hat. Dagegen ist der zwei-Spieler-Modus gar nicht so übel. Er verspricht wenigstens einen einigermaßen ausgeglichenen Wettkampf.

Der Sound ist eher mittelmäßig und beschränkt sich auf die üblichen Schmerzlaute. Ab und zu müßt Ihr euch auch noch ein paar dumme Sprüche von eurem Gegner anhören, wenn er mal wieder kurz vorm Gewinnen ist.

PROTIP Wartet mit dem großen Schlag bis der Gegner müde wird, gebt ihm eine schnelle Kombination, und dann schlägt los!



Dieser Angeber weiß nicht was auf ihn wartet.



GEORGE FOREMAN'S
KO BOXING

FLYING EDGE ● DM 90,- ● JUNI

FORMAT4Mbit
SPIELER.....2
STUFEN15
SCHWIERIGKEITSGRADE1
BESONDERHEITENPaßwort
KONTAKTSega
040/2270961



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 58%

▲ Lebendige Hintergrundgrafik sorgt für tolle Atmosphäre
▼ Schlecht gezeichnete Sprites sehen manchmal unrealistisch aus.

MUSIK 59%

▲ Schmerzvoller Sounds wenn Ihr einen Treffer landet.
▼ Sehr wenige Melodien, und Soundeffekte sind ziemlich schlecht.

SPIELABLAUF 45%

▲ So eine Schlägerei macht eine Weile Spaß, aber dann...
▼ Nach ein paar Kämpfen, wird's ein bißchen langweilig!

ANFORDERUNG 57%

▲ Es wird schon eine Weile dauern, bis Ihr über alle Computerkontrollierte Boxer gewonnen habt.
▼ Da der Schwierigkeitsgrad so hoch ist, sind manche Gegner unmöglich zu besiegen.

PROSCORE
54%

Gewiß nicht der erfolgreichste Versuch, ein Box-Spiel zu programmieren.

GEORGE FOREMAN'S
KO
BOXING



PROTIP

Wenn Ihr Anfänger seid, spielt auf Gras, es ist bei weitem die einfachste Spielfläche.



MEGA DRIVE

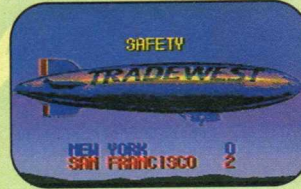
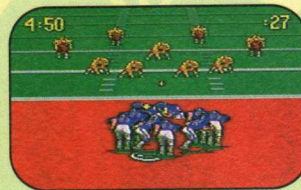
"Dieses Spiel ist zu realistisch!", warnt die Packung. Wer könnte da widersprechen? John Madden-Fans, zum Beispiel. Wieder einmal tritt ein American-Football-Modul gegen den Altmeister an und versucht, ihm Fans abzugewinnen.

Pro Quarterback scheint den wahren Geist dieser Spiele zu haben: Viele komplizierte Optionen und ein noch vertrackterer Spielablauf! Das Gute an diesen Titeln ist, daß sie monatelang für Beschäftigung sorgen – wenn man American Football mag.

Läßt man auch mittelmäßige Spiele anderer Genres noch durchgehen, so werden an Sportspiele besonders hohe Maßstäbe angelegt, da sie vor allem Fans der Sportart anziehen. Meist sind Sportmodule auch entweder besonders gut oder herzerreißend schlecht.

Jetzt wollen wir den Realismus-Anspruch von Pro Quarterback überprüfen!

Wenn man nach dem ersten Screen – ein verschwommenes Bild, in dem Spieler vorbeilaufen – urteilt, käme bald das Aus. Doch ist, wie bei den meisten Sportspielen, der Optionsscreen schon viel besser. Es gibt 26 Mannschaften und die Wahl zwischen einem oder zwei Spielern und Kopf-an-Kopf-Action. Nett, daß man auch kurze Zeiten von zwei Minuten wählen kann, aber man vermißt den Turniermodus doch



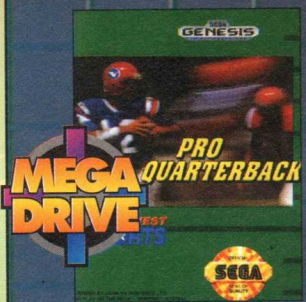
schmerzlich. Die Lebensdauer des Moduls wird beträchtlich verkürzt! Das Spiel selbst ist danach eine angenehme Überraschung. Zwar nicht so gut wie die berühmte John Madden-Serie, ist es doch sehr spielbar. Schöne, große Figuren toben in erfrischend neuer Ansicht über das Feld, das sonst etwas grell dargestellt, aber doch deutlich als Footballfeld zu erkennen ist.

Auf den guten Eindruck folgt eine Enttäuschung: Der Ball ist so klein, daß man ihn ständig aus der Sicht verliert, und das Scrolling ist langsam und ziemlich ruckelig. Rund alle 20 Sekunden wird das Spiel unterbrochen. Das frustriert, zumal das Spiel ohnehin nicht einfach ist! Andererseits kann man die Unterbrechungen auch zum Ändern seiner Taktik nutzen, und ein Time Out kann auch sinnvoll sein.

Pro Quarterback ist ein tapferer Versuch, gutes American Football aufs Modul zu bannen. An das große Vorbild kommt es zwar noch heran, aber für einen kurzweiligen Sonntagnachmittag taugt es allemal!



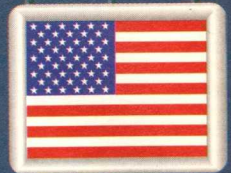
• Yo, Mann, geschafft! Pro Quarterback hat lauter hübsche Szenen wie diese. Das hält das Interesse wach und ist eine nette, animierte Belohnung für Touchdowns.



PRO QUARTERBACK

TRADEWEST ● DM 120,- ● IMPORT

FORMAT 4Mbit
 SPIELER..... 2
 STUFEN n/v
 SCHWIERIGKEITSGRADE 1
 BESONDERHEITEN n/v
 KONTAKT Import



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 78%

▲ Große Sprites machen die Grafik viel klarer und das Spiel interessanter.
 ▼ Problematisches Scrolling und ein zu kleiner Ball, der manchmal verloren geht.

MUSIK 76%

▲ Realistische Kollisionen und brauchbare Titelmelodie, gute Auswahl an Effekten.
 ▼ Nicht gerade originell. Effekte sind deutlich von John Madden inspiriert, aber nicht so gut!

SPIELABLAUF 75%

▲ Ist ganz unterhaltsam und kann Sportfans kurzfristig reizen.
 ▼ Das Genre ist ziemlich abgenutzt, so daß wohl nur harte Fans zu diesem Modul greifen werden.

ANFORDERUNG 72%

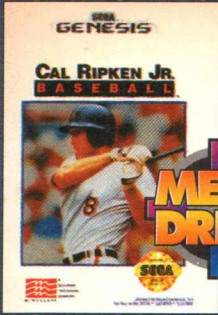
▲ Viele verschiedene Teams mit ihren Eigenheiten.
 ▼ Ohne Turniermodus kann das Spiel nicht langfristig interessieren.

PROSCORE

70%

Ein spielbares, aber keineswegs originelles Modul. Wahre Sportfans können Gefallen daran finden, obwohl ein Turniermodus fehlt.





CAL RIPKIN JR. BASEBALL

MINDSCAPE ● DM 130,- ● IMPORT

FORMAT 8Mbit
SPIELER 2
STUFEN 18
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN n/v
KONTAKT Import



AKTION STRATEGIE

GRAFIK 80%
 ▲ Sprite-Animation ist viel sauberer als in vergleichbaren Spielen.
 ▲ Detaillierte Nahaufnahmen in bestimmten Spielsituationen.

MUSIK 85%
 ▲ Manchmal tolle, sehr verständliche Sprachausgabe.
 ▲ Actiontreibende Musik, wenn auch nicht genug davon.

SPIELABLAUF 82%
 ▲ Spannende Simulation eines US-Sports.
 ▼ Wie bei allen Baseballspielen, muß man sich in die Steuerung erst einfuchen.

ANFORDERUNG 84%
 ▲ Im Zwei-Spieler-Modus ist die Herausforderung riesig!
 ▲ Alleine kann es sehr schwer werden, zu gewinnen - der Rechner ist ein harter Gegner.

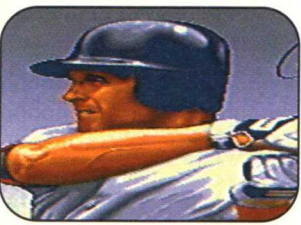
PROSCORE
84%

gut zu steuern und alleine oder zu zweit viel Spaß. Eines der besseren Sportspiele auf dem Markt.



Die Geschwindigkeit des Wurfs kann auf schnell oder langsam eingestellt werden. Auf jeden Fall ist es trotz der sauberen Steuerung schwer, den Ball zu treffen.

Cal Ripkin Jr. Baseball kann auf verschiedene Weise gespielt werden: Als Schaukampf, Ligaspiel oder Home-Run-Derby. Man kann drei Schwierigkeitsgrade einstellen und sich durch die Unmengen von Statistiken der Teams wählen. Baseballspiele hat man mittlerweile schon genug gesehen, aber



Ripkins Version kann sich durchaus sehen lassen. Sie ist eine der besten Simulationen des Sports. Es gibt 18 Mannschaften. Man kann jedes Spiel alleine oder zu zweit spielen.

Ist man alleine, bietet sich der Schaukampf an, aber richtig schwierig wird's erst im Ligamodus. Jede Mannschaft hat bestimmte Eigenschaften, und so schnell werdet Ihr sie nicht alle besiegen! Dank des Paßwortsystems könnt Ihr Sitzungen auch unterbrechen und harte Kämpfe später wieder aufnehmen.

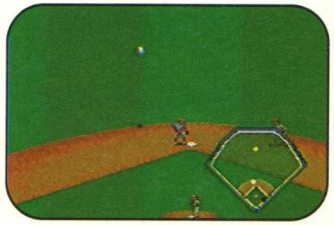
Üblicherweise sind solche Sportsimulationen schwer zu steuern, aber Cal Ripkin bildet eine angenehme Ausnahme. Paßt aber trotzdem auf, wenn Ihr gegen den Computer spielt. Er kann merkwürdigerweise auch die schwierigsten Bälle erreichen und weit in die tobende Menge schlagen. So leicht habt Ihr gegen den Rechner nichts zu lachen!

Das Modul hat einige der besten Sprachsamples und Melodien, die je in einem Baseballspiel gehört worden sind. Abgesehen von der amerikanischen Hymne gibt es andere Melodien und ein Kommentar. Das ist eine wohlthuende Abwechslung von den üblichen, geschelkten und kaum verständlichen Zugaben anderer Spiele.

1991 wurde Cal Ripken Jr. zum beliebtesten Spieler der amerikanischen Baseball-Liga gewählt. Er hat an 1600 Spielen in Folge teilgenommen und ist noch nie unangenehm aufgefallen!

US-National sport Baseball und ein strahlender Held wie Cal - daraus muß man doch ein Spiel machen, dachte sich so mancher. Leider sind solche Spiele sich oft sehr ähnlich, aber glauben wir einmal der Packung und den neuen Optionen, die dabei sein sollen.

PROTIP Paßt die Stellung Eures Spielers unmittelbar dem Wurf des Gegners an. Er kann sich dann nicht mehr umstellen, um den Ball anders zu werfen!



NATIONAL		AMERICAN	
WEST		WEST	
SEA	0 0 0.000	CHI	0 0 0.000
ATL	0 0 0.000	OKC	0 0 0.000
L.A.	0 0 0.000	MIL	0 0 0.000
CIN	0 0 0.000	TEX	0 0 0.000
EAST		EAST	
PHI	0 0 0.000	N.Y.	0 0 0.000
N.Y.	0 0 0.000	BAL	0 0 0.000
PIT	0 0 0.000	BOS	0 0 0.000
STL	0 0 0.000	DET	0 0 0.000

CAL RIPKIN JR. BASEBALL



● Ihr müßt nicht nur den Ball erwischen und lossputzen, sondern auch dem Gegner entkommen!

Jede Mannschaft muß den Ball mit allen Mitteln in die "Schlußzone", befördern.

Gelegentlich soll es dabei vorkommen, daß man den Ball an einen Mitspieler weitergibt. Jedes mal, wenn ein Spieler punktet, erhält seine Mannschaft sechs Punkte, man muß sie für den Gegner anstoßen. Um an den Ball zu kommen, könnt Ihr seinen Besitzer knuffen – er läßt das Ei vor Schreck fallen – aber manchmal kommt es auch zu einer ausgewachsenen Schlägerei. Dann kommen die versteckten Waffen ins Spiel – Wer eine hat, kann unbewaffnete Gegner schnell umbringen und gelangt in den Besitz des Balles.

Diese rauhe Art des American Football ist keine Simulation, sondern etwas zum Abreagieren. Zu zweit macht die Remperei noch mehr Spaß.



MEGA DRIVE

PIGSKIN FOOTBRAWL

SEGA ● DM 120 ● IMPORT

GRAFIK.....74%
MUSIK.....77%
SPIELABLAUF76%
ANFORDERUNG ...70%

PROSCORE
75 %

Ein interessantes Spiel, das eine willkommene Abwechslung zum bierernen John Madden und seinesgleichen ist.

Jerry Brannville's
PIGSKIN FOOTBRAWL



Beim American Football kann es zuweilen etwas derb zugehen. Was soll's, das ganze Spiel ist derb und die Spieler sind schließlich so dick eingepackt, damit sie nicht verletzt werden. Stellt Euch also ein sehr ähnliches Spiel vor, bei dem aber Waffen und eine sehr miese Einstellung zur Schau gestellt werden und es häufiger zu Kämpfen kommt. Damit habt Ihr das Prinzip von Pigskin Footbrawl erkannt!

Man sieht, sofort daß dies kein normales Footballspiel ist. Die wattierten Anzüge sind durch metallene Rüstungen ersetzt worden und auf dem Spielfeld liegen Rüstungen zur Erbauung der Spieler herum.

Auch das Feld ist keine klar markierte, saubere Fläche, sondern es ist mit Hindernissen gespickt.

Löcher, Baumstämme, kleine Teiche und Gestrüpp gelten als normale Berufsrisiken für diese Kerle – ans Wegräumen der Gegenstände und Planieren des Spielfeldes denkt keiner! Dieses Spiel soll wehtun!

Die Regeln – falls man sie so nennen kann – enthalten einige Teile der American Footballregeln, doch insgesamt ist die Klopperei eher dem rauhen Rugby ähnlich.



MEGA DRIVE

OUTLANDER

MINDSCAPE ● DM 130 ● IMPORT

GRAFIK.....72%
MUSIK.....76%
SPIELABLAUF60%
ANFORDERUNG ...74%

PROSCORE
62 %

Ein nettes Spiel, das jedem Nachwuchs-Mad Max gefallen wird.

Klingt das ein bißchen wie Mad Max? Richtig: Ihr nehmt am Steuer eines Turboautos Platz, das vorne Maschinengewehre hat, und rast los, um die Menschheit zu retten. Ein Wissenschaftler, der die Welt



● Zu Fuß findet Ihr Munition, Benzin und auch Lebensenergie. Der kluge Mann (oder die kluge Frau) nimmt alles dankend mit!

bereite, ist in Australien verschwunden. Er hatte eine Möglichkeit entdeckt, Wasser künstlich herzustellen und wollte sie in der ganzen Welt bekannt machen. Stattdessen wird er jetzt von einer wüsten Motorradgang festgehalten, die nun die Welt beherrscht.

Ihr müßt in Eurem Schießmobil durch die Wüste reisen, alles Gesindel von der Straße holen und den Wissenschaftler finden. Da Vorräte begrenzt sind, müßt Ihr die Gegner erleichtern oder in Städten nach Dingen fahnden, die sie hinterlassen haben.

Die Fahrsequenzen spielen sich glatt, und das Schießen läßt sich gut steuern. Versucht ein Bösewicht, sich seitlich an Euch heranzupirschen, könnt Ihr ihn mit einer abgesägten

Schrotflinte erledigen.

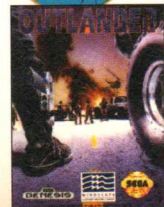
Da die Szenen zu Fuß recht kurz sind, verbringt Ihr die meiste Zeit im Auto. Da dies aber viel mehr Spaß macht, als durch die Orte zu laufen, kann man darüber nicht meckern.

Outlander macht eine Weile lang Spaß, hat aber nicht die Qualität oder den Suchtfaktor von Road Rash.



● Vielleicht wäre es besser, auf der linken Straßenseite zu fahren...?

OUTLANDER



Vor Generationen fielen die Bomben. Sie regneten auf jede Stadt, jede Fabrik, jedes Feld und jeden Wald. Die Flüsse wurden vergiftet, die Meere starben und die Menschheit siechte dahin. Irgendwie überlebten wir aber - der Homo Sapiens konnte sich wieder einmal anpassen und überlebte das Aussterben.

FANDANGO

FÜR EUCH MACHEN WIR UNS
NEUGABLONZERSTR.82 8950 KAUFBEUREN

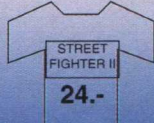
TURBO DUO
MEGA DRIVE
PC-ENGINE
GAMEBOY
NEO-GEO
LYNX
GAME GEAR
SUPER NITENDO

NEUE GAMES IMMER
AUF LAGER

UMBAU MEGA CD JPLUS UMSCHALTBAR

MARIO KART
DEUTSCH 89.-

VERSAND & LADEN



T-SHIRT VON EUREN STARS
STREET FIGHTER 2, STAR WARS, SONIC,
MARIO, U.S.W. AUCH AUF
BASEBALLMÜTZEN, AUFKLEBERN,
PUZZLES, U.S.W.
TEL: 08341/14053
FAX: 08341/14127

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.

WIR SIND VON 9-18 UHR TELEFONISCH ERREICHBAR

RTB COMPUTERS

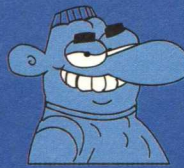
RUFEN SIE UNS AN ODER FAXEN SIE UNS
SUPERBILLIGPREISE DURCH DIREKTIMPORT AUS FERNOST

- * VIDEO SYSTEME & GAMES * IMMER SUPERAKTUELLE NEUHEITEN *
- * JOYPADS, ADAPTER, KABEL UND WEITERES ZUBEHÖR *
- * MD * CD-ROM, SFC, NEO GEO, PC ENGINE, GT, DUO, ETC. *
- * H 486'er PC's * REICHHALTIGES ANGEBOT AN HARD- UND SOFTWARE * DIVERSES COMPUTERZUBEHÖR

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

RM 802 HANG POINT COMM. BLDG., 31 TONKIN ST,
KOWLOON, HONG KONG
TEL: 00-852-7284803 FAX: 00-852-3876066

VIDEOSPIELCLUB DOUBLE TROUBLE!



Deutschlands ältester Sega-Mega-Drive / Master-System / NES u. Super-NES Club und einer der größten in Europa mit weit über 600 Mitgliedern (innen) bietet für alle Altersgruppen folgendes:

- * Alle drei Monate eigene unabhängige Clubzeitung (70-90 Seiten)!
- * In der Clubzeitung werden aktuelle und ältere Spiele aus America, Japan, und Deutschland getestet und bewertet. Tricks, Tips, Komplettauflösungen, Kleinanzeigen, Leserbriefe, interessante Berichte werden genauso geboten wie die Chance, über die Clubzeitung Tauschpartner zu finden!
- * Mitglieder können Tips, Tricks, Steckbriefe, Leserbriefe, Spielbeschreibungen etc. schicken.
- * Berliner Mitglieder können außerdem im Videospielden "The Double Trouble Video Game World" sehr günstig Spiele ausleihen (über 500 z.Z.t im Angebot). Im Laden können natürlich auch Nichtmitglieder einkaufen und Spiele ausleihen!!!!

Wie kann man Mitglied werden?

Fordere unsere folgender Anschrift Infomaterial an (bitte 1 DM Rückporto beilegen):
Matthias Herrendorf, Kennwort: Club Bürgerstr. 29, W-1000 (ab 1.7.93: 12347) Berlin 47.
Der Jahresbeitrag (12 Monate) beträgt 30 DM. Berliner können auch persönlich im Videospielden eintreten. Dazu einfach den Jahresbeitrag mitbringen.

Besuchen Sie auch das Videospiefachgeschäft "The Double Trouble Video Game World" in der Reichenberstr. 88, W-1000 (ab 1.7.93 10999) Berlin 36, Tel: 030 / 61 88 391
Öffnungszeiten: Mo-Fr.: 14-18.30 Uhr / Do.: 12-19.30 Uhr / Sa.: 10-13 Uhr / lang Sa.: 10-15 Uhr.
Fahrverbindung z.B. U-Bahnhof: Hermannplatz, Bus 129er, Richtung Roseneck, Station: Glogauerstr. Kein Versand. Wir verleihen auch Mega-Drive / Master-System / NES u. Super-NES Spiel!

Jeder sichere Weg führt auch zu uns!

Unterstützen Sie den Fan-Club durch Ihre Mitgliedschaft und verhindern Sie so, daß noch mehr Videospielden in Deutschland sterben. Die Konsolenbesitzer brauchen eine starke Lobby und Fan-Clubs, die sich ehrlich und objektiv mit dem Hobby ihrer Mitglieder (innen) beschäftigen und sich für ihre Interessen einsetzen!

-Ladeninhaber und Clubleiter: Matthias Herrendorf

MASTER of Darkness

Für das Master System sind die meisten Jump-'n'-Runs veröffentlicht worden – andere Genres fallen dagegen ab. Master of Darkness ist der jüngste Zugang, bietet aber zum Glück genug, um zu fesseln. Das Spiel ist ungefähr so gut wie Ninja Gaiden.

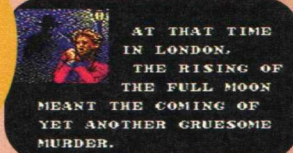
Ihr übernehmt die Rolle eines jungen Arztes mit einem Hang zum Okkulten. Als in London eine Mordserie beginnt, warnt Euer Ouija-Brett vor finsternen Mächten – und das kann nur eines bedeuten.

Ihr müßt hinaus und die Stadt retten; und zwar schleunigst. Master of

Darkness hat alle klassischen Hüpfzutaten: Plattformen, Endmonster, Extras, Sonderwaffen und Geheimräume. Es gibt verschiedene Waffen und auch solche mit besonderem, aber begrenztem Einsatz – zum Beispiel eine Pistole mit Silberkugeln gegen Vampire oder Bomben und einen Bumerang.

Die Grafik ist recht anständig und die Levels groß und detailliert gezeichnet. Die Obermotze sind etwas hart im Nehmen, aber das schadet der Lebensdauer des Spiels gar nicht, im Gegenteil.

Master of Darkness ist kein Geniestreich, aber sehr solide



• Das viktorianische London ist im Moment nicht der allersicherste Ort. Dracula geht um...

Handwerksarbeit. Es wird jeder Master-System-Sammlung gut zu Gesicht stehen.

Draculas Schatten hat sich über das viktorianische England verbreitet und überall Tod und Angst gesät. Ihr spielt einen Christopher-Lee-artigen Vampirkiller, der die düsteren Straßen durchkämmt und die Untoten erledigen muß. Schließlich müßt Ihr Dracula finden und besiegen, damit England aus seinen gräßlichen Klauen befreit wird.



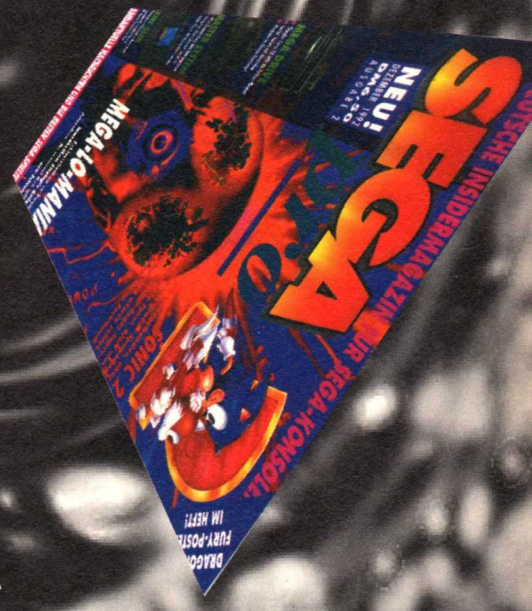
MASTER OF DARKNESS

SEGA ● DM 90 ● MAI

GRAFIK 79%
MUSIK 73%
SPIELABLAUF 78%
ANFORDERUNG 80%

PROSCORE
80 %

Ein gutes Geschicklichkeitsspiel, mit dem Fans eine ganze Weile leben können.



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 Koupon 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



pro Leserbriefe

Hi Pros!

Eure Zeitschrift ist echt die coolste, die beim Zeitschriftenhändler im Regal liegt. Auch die Poster sind super! Die 16 Seiten Sonic 2 in der Ausgabe 4 haben mir viel geholfen. Ich bin nicht der Meinung, daß Eure Zeitschrift zu bunt ist, sie ist OK so!

G. Keller, Gelnhausen

Unentschlossen

Eure Zeitschrift ist echt OK! Aber so langsam bin ich am Verzweifeln. Bis vor zirka 20 Minuten war ich noch fest entschlossen, mir einen Mega Drive zu kaufen, aber dann las ich Eure Zeitung (Ausgabe 6) und kam ernsthaft ins Grübeln, da stand was von USA-Importen und Spielen, die auf diesen nicht funktionieren... (wo ist denn da der Unterschied und woher soll ich etwas von USA-Importen wissen)?

Dann ist da die Mega-CD2 erwähnt. Der erste CD-Spieler ist noch nicht auf dem Markt und da sprecht Ihr schon vom nächsten, oder verstehe ich da was falsch? Und es hört sich so an, als wäre das Baujahr und das Herkunftsland entscheidend. Stimmt das? Das hört sich ja so an, als ob der Mega Drive (ohne Mega CD) dann völlig aus der Mode ist und es dann nur noch Spiele auf CD gibt. Aber zurück zum Thema: Sollte ich mir nun ein MAGNUM-SET kaufen oder nicht? Nebenbei, was sollen denn Spiele auf CD kosten?

U. Kassner, Hamburg

Ein offizieller Mega Drive ist durch den weißen Streifen oben auf dem Gerät neben dem roten LED erkennbar, welcher, wenn angestellt, illuminiert ist. Ein japanischer Mega Drive hat an dieser Stelle einen dunkelroten Streifen und ein amerikanischer ist sogar noch leichter zu identifizieren: In den USA heißt der

Mega Drive Genesis.

Die Mega-CD ist zwar in Deutschland noch nicht auf dem Markt, dafür aber in Großbritannien, Amerika und Japan. Weil Sega ein weltweites Unternehmen ist, kommt die Information aus aller Herren Länder. Was die Mega-CD 2 betrifft, hast Du recht: Sega bringt zwei neue Geräte heraus, den Mega Drive 2 und die Mega-CD 2: sie sind kleiner und lassen sich

Es ist wichtig, zu wissen, in welchem Land die Mega-CD-Spiele benutzt werden sollen. Sega hat die Erde in 4 Gebiete eingeteilt: Australien / Asien, Amerika, Europa und Japan. Wenn Gerät und Software in verschiedenen Gebieten gekauft worden sind, können sie nicht zusammen benutzt werden. Wenn Du also z.B. versuchen würdest, amerikanisches oder japanisches Software auf einer deutschen

nicht einfach dazu übergehen, zuerst Spiele für die CD zu produzieren und sie dann später als Module zu veröffentlichen. Die CD ist nur dazu da, das Spielerlebnis zu erweitern. Natürlich wird es CD-Spiele geben, die nie als Module herauskommen, aber umgekehrt ist das auch der Fall. Bis die Mega-CD sich ganz etabliert hat, wird es noch immer mehr Veröffentlichungen für Module geben.

Obwohl das Magnum Set etwas teurer ist als der Mega Drive allein, enthält es aber auch eine ganz fantastische Anzahl von Spielen. Theoretisch sind die Spiele allein schon mehr wert, als der MD. Wir empfehlen das Magnum Set..

Da es noch eine Weile dauern wird, bis die CD in Deutschland offiziell auf den Markt kommt, hat Sega noch keine Verkaufszahlen für die Spiele angekündigt. Bisher sieht es nicht so aus, als ob der Preisunterschied zwischen CD-Spielen und Modulen sehr groß ausfallen wird.

Dasselbe Spiel?

Seit einigen Monaten lese ich die SegaPro. In einer der letzten Ausgaben fand ich ein Spiel, das mich total begeisterte: "Teenage Mutant Ninja Turtles, Return of the Shredder."

Ich habe bald Geburtstag und will mir das Spiel wünschen. In einer anderen Zeitschrift sah ich dann zufällig einen Bericht über "Teenage Mutant Ninja Turtles", aber nicht "Return of the Shredder" sondern "The Hyperstone Heist". Die Grafik, Gegner, Hintergründe und Energieanzeigen waren dieselben wie bei "Return of the Shredder". Ich legte die beiden Zeitschriften nebeneinander und war sicher, daß es sich um dasselbe Spiel handelt. Liege ich mit meiner Annahme richtig?

Thomas Drees

Es kommt manchmal vor, daß sich der offizielle Spiele-Titel von dem des Import-Spiels unterscheidet. "Return of the Shredder" ist der Titel der Import-Version, "The Hyperstone Heist" der des offiziellen Spiels.

*Vielen Dank allen Leuten, die uns so eifrig geschrieben haben; weiter so Fans, alle Eure Einsendungen werden mit Interesse gelesen. Bitte verschick Eure Einsendungen soweit Eurem Namen und Adresse! Veröffentlichung soweit möglich. Das Recht, Briefe zu kürzen, behalten wir uns vor. Die beste Einsendung wird mit einem SegaPro T-Shirt ausgezeichnet!
Also greife zum Griffel, Bleistift, Pinsel oder was auch immer und leg los, wir warten schürckelig auf Eure Post!
Schreibt an:*

SegaPro Leserservice
Postfach 101 905
W-4630 Bochum 1.

billiger herstellen. Beide sind kürzlich in Japan herausgekommen. Der Mega Drive 2 ist einfach eine überholte, preiswertere Version des Originals, während die Mega-CD 2 sich der neuen, überholten Version des Mega Drive anpasst. Beide Geräte werden ab Oktober auf dem euro-päischen Markt sein. Die Produktion der originalen Mega-CD ist bereits eingestellt worden. Sega Deutschland konnte bis jetzt nicht definitiv sagen, ob die originale oder die neuere Version verkauft wird, wenn das Gerät Ende August / Anfang September in Deutschland eingeführt wird. Warte auf Neuigkeiten!

Mega-CD zu spielen, würde das zu einigen Schwierigkeiten führen. Segas Grund dafür ist einleuchtend. Um dem importierten Software-Verkauf einen Riegel vorzuschieben! Es ruiniert Segas Marketing und Profit, wenn ein Spiel auf Import mehrere Monate vor dem offiziellen Verkaufstermin zu kriegen ist. Unglücklicherweise für Sega gibt es schon ein Gerät, das es möglich macht, jedes mögliche CD-Spiel auf jedem nur denkbaren Mega-CD-System zu spielen. Dieses Gerät heißt CDX und paßt in den Modul-Slot des Mega Drive. Der Hersteller des Geräts, Dataflash, kann mit mehr Info aufwarten, Tel. 02822 68545.

Da so viele Mega Drives im Umlauf sind, können die Hersteller



pro TIPS

Bereitet Euch auf eine Tips-Explosion vor! Diesen Monat bringen wir jede Menge Super-Tips für Eure Sega-Konsolen. Wir machen uns über Chuck Rock und James Pond auf dem Mega Drive her; für Besitzer eines Master Systems haben wir uns Lord of the Sword und Double Dragon vorgenommen.

Nur SegaPro bringt Euch jeden Monat diese Art der "Spielberichterstattung"! Zu Beginn findet ihr auf den nächsten beiden Seiten die Tips, die Ihr eingesendet habt - und wenn Ihr genau hinseht, werdet Ihr entdecken, wie Ihr Software für Euer Sega - System gewinnen könnt. Genug geredet...



Chuck Rock	62
Long Razor	63
Sonic 2	63
James Pond	63
Another World	68-72
James Bond	64-67



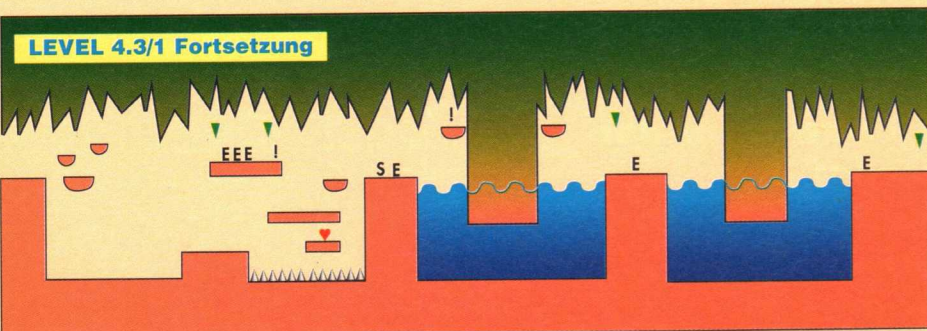
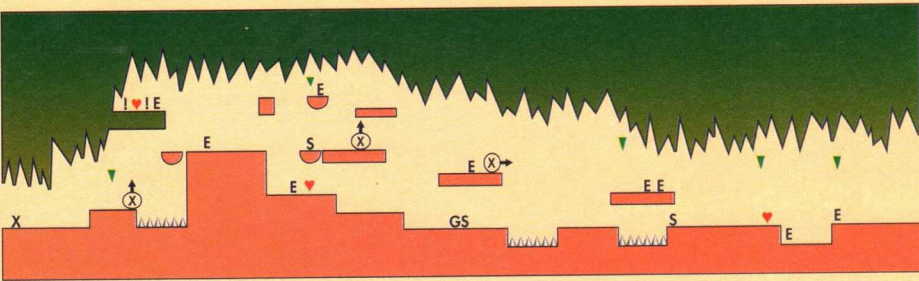
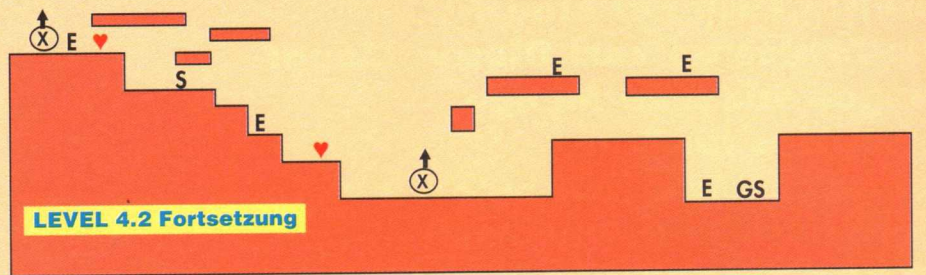
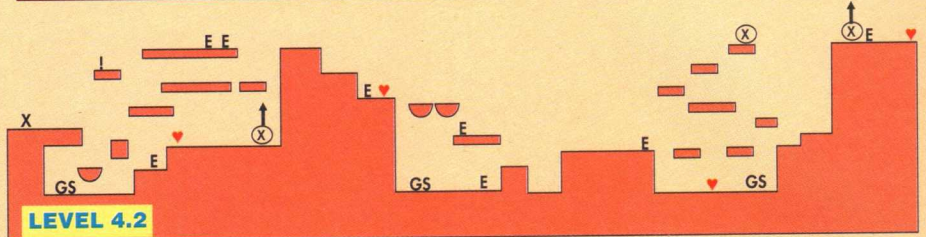
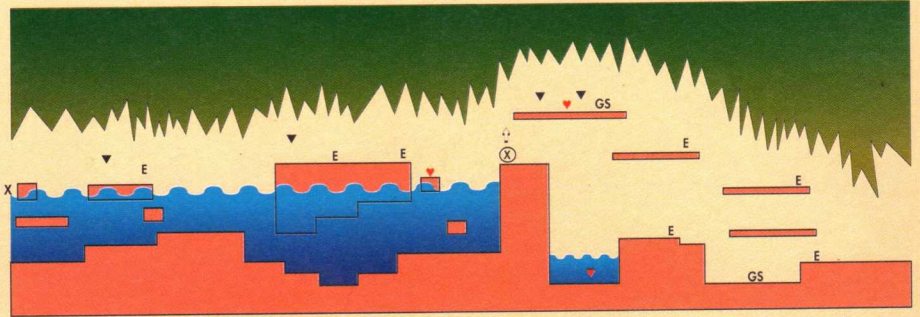
Sonic 2	63
Double Dragon	63
Rastan	63
Lord of the Sword	63



“Tip des Monats”:
4. Teil der Chuck Rock
Lösung.
Peer Schader, Seeheim.

LEGENDE

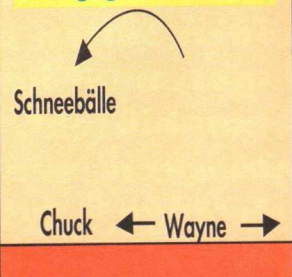
- X = Start
- E = Extra (Punkte)
- ♥ = Energie
- ! = 10,000 Punkte-Bonus
- S = Stein
- GS = Großer Stein
- X = Sauvier, die Chuck helfen
(wipp – kroko, Trampolin – sauvier)
- A = Aufzug
- U = Unbesiegbare Gegner



Stellt Euch einige Zentimeter vor Wayne, da er Euch mit einem kleinen Sprung entgegenkommt. In dem Moment kann man ihn ganz prächtig treffen. Zwischendrin schießt Wayne Schneebälle ab. Weicht ihnen aus.

Dann werdet Ihr mit einem geschickten Rüsselschneuzer von Wayne, während dessen immer weiter Bauchstöße gegen den Gegner "schleudern" und Zone 4 ist auch gepackt.

Endgegner LEVEL 4



JAMES BOND

007

THE DUEL



Geheimagent James Bond muß der tödlichsten Mission seines Lebens ins Auge schauen. Glücklicherweise haben unsere Profis für Euch diese hilf-reiche Tips-Sammlung zusammengestellt. Haltet Euch eng an die Hinweise und Ihr werdet auch diese Nuß knacken.

HINWEISE

- Verschwendet keine Zeit, indem Ihr die verrückten Professoren killt, bevor es absolut notwendig ist, überspringt sie einfach.

- Springt zwischen den Plattformen, wann immer es möglich ist.

GEISELN

Rettet immer alle Geiseln. Sie bringen Euch im Endkampf einen Zeitbonus. Für jeden Geretteten gibt es außerdem 500 Bonuspunkte.

EXTRA BONUS SCREEN

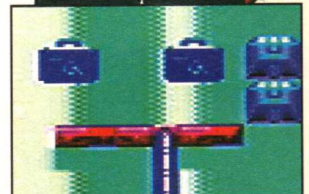
Drückt einen Knopf, sobald der Cursor die dritte und beste der Bonusgegenstände erreicht hat. Wenn Ihr das schafft, steigen Eure

Chancen, einen der Top-Preise zu ergattern, erheblich.

Leider gibt es diesen Bonusschirm im höchsten Schwierigkeitslevel nicht mehr.

Q-KOFFER

J. B. Muß so viele von Qs Koffern wie möglich sammeln. Sie helfen ihm im



letzten Level, mit dem Zeitlimit fertig zu werden. Je mehr Koffer er hat, desto mehr Zeit hat er im Endkampf. Also: Keine Koffer, keine Zeit und damit auch kein Ende des Spiels.

SPEZIALWAFFEN

Drückt Pause, um ins Auswahlmü für Spezialwaffen zu gelangen und aktiviert eine der folgenden Waffen:



Missiles

Sie sind besonders nützlich um feindliche Maschinengewehre oder nervende Schlangen zu vernichten.



Grenades

Mit einer oder zwei dieser Granaten könnt Ihr so ziemlich alles in die Luft pusten. Granaten sind die beste Spezialwaffe, die Ihr habt.

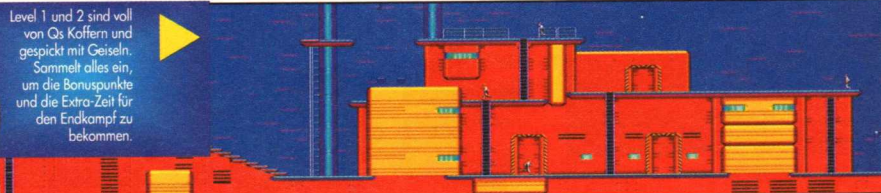


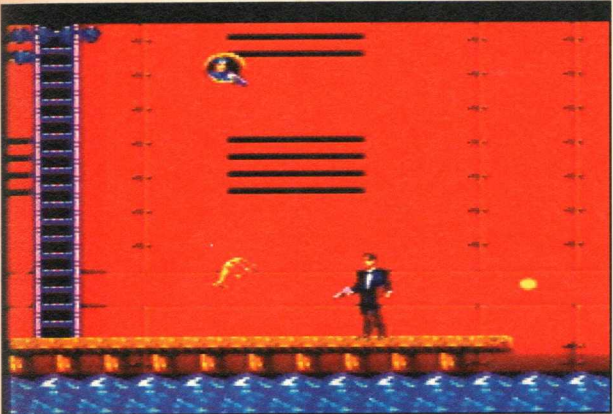
Rapid Fire

Versucht lieber, den Feuerknopf etwas schneller zu drücken. Das Schnellfeuer ist die schwächste und zugleich nutzloseste Spezialwaffe, die Ihr habt.



Level 1 und 2 sind voll von Qs Koffern und gespickt mit Geiseln. Sammelt alles ein, um die Bonuspunkte und die Extra-Zeit für den Endkampf zu bekommen.

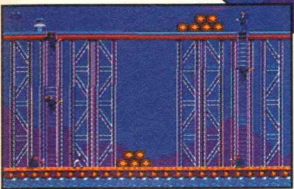
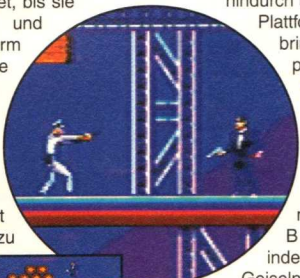




▶ Joe 90 im Bullauge wird Euch durch die ersten Level geleiten. Er ist unzerstörbar. Achtet auf die Geschosse. Auch den niedlichen Goldfisch solltet Ihr schnellstens erledigen oder die Beine in die Hand nehmen.

Level 1 - Das Schiff

Die schwierigsten Hindernisse im Eröffnungslevel sind die heruntergefallenen Kisten. Wartet, bis sie anfangen zu fallen und lauft dann die Plattform entlang. Die korrekte Richtung zeigen Euch die aufblitzenden Pfeile in der oberen linken Ecke. Laßt Euch von ihnen durchs Spiel führen, aber denkt daran: Den Weg zu



▶ Nachdem Ihr Euch um die Wache gekümmert habt, schnappt Euch das VDU und die Q-Koffer.

kennen, heißt noch lange nicht, ihn auch gehen zu können!

Tötet alle Wachen, die Euch begegnen mit Einzelfeuer und vergeßt nicht, alle Q-Koffer einzusammeln. Ihr könnt die Koffer im gesamten Level finden und die Extrazeit und -punkte werdet Ihr später sehr nötig haben. Seid aber auf der Hut. gegen Ende des Levels könnt Ihr nämlich von überraschend agilen Fischen gekillt werden. Diese Biester haben die Eigenschaft, Euch im unpassendsten Moment an die Gurgel zu springen.

Geht weiter bis zur beweglichen Plattform in den unteren Räumen ganz rechts. Duckt Euch unter den auf 007 abgefeuerten Geschossen hindurch und wartet, bis die Plattform ankommt. Sie bringt Euch zu ein paar Stufen, auf die Ihr springen müßt, um die nächste Sektion zu erreichen.

Im zweiten Unterlevel sammelt Ihr weitere Bonuspunkte, indem Ihr die drei Geiseln befreit. Dazu müßt Ihr zunächst durch wiederholtes Schießen auf die Türen die Schlösser knacken. Die Bonuspunkte erhaltet Ihr durch wiederholtes Hineinrennen in die Geiseln. Ihr findet die drei Mädels auf dem obersten Deck des Schiffes. Benutzt die Stufen, um dort hin zu gelangen. Vergeßt dabei nicht, auf die Wachen zu achten. Sobald die Euch sehen, eröffnen sie das Feuer. Sammelt auch hier alle Q-Koffer ein (Bonuspunkte!). Der Plattformlift bringt Euch auf das unterste Deck. Auf die erste Plattform müßt Ihr springen, sonst nimmt 007 eine unfreiwillige Flugstunde, die natürlich zum verfrühten Ableben unseres Helden führt. Der zweite Lift ist viel einfacher zu meistern. Wartet einfach, bis er oben ist, tretet auf die Plattform und schon werdet Ihr automatisch abwärts befördert. Um das Seil benutzen zu können, müßt Ihr hochspringen und Euch dann festhalten. Springt nach links und benutzt die Stufen. Damit ist der



zweite Unterlevel beendet.

Im dritten müßt Ihr Euch ziemlich ins Zeug legen, um mit den haufenweise auftauchenden Fässern und den schießwütigen Wachen fertig zu werden. Sammelt auch hier die Q-Koffer und erledigt die Fische, bevor Ihr die Plattformen entlanglauft. Die Biester sind nämlich schneller als man denkt. Wenn Ihr den Fluß mit der beweglichen Plattform überquert, stellt Euch ganz nach links, der Fisch kann Euch dann nicht treffen. Am Ende müßt Ihr abspringen und die Wache erledigen. Laft nach rechts und klettert auf das Gerüst. Dort findet Ihr weitere 4 Q-Koffer und ein VDU. Schleicht weiter in üblicher Geheimagentenmanier, um unserem Freund Beißer ins Auge zu blicken.



▶ Da Beißer ziemlich große Sprünge machen kann, solltet Ihr ihm immer einen Schritt voraussein.



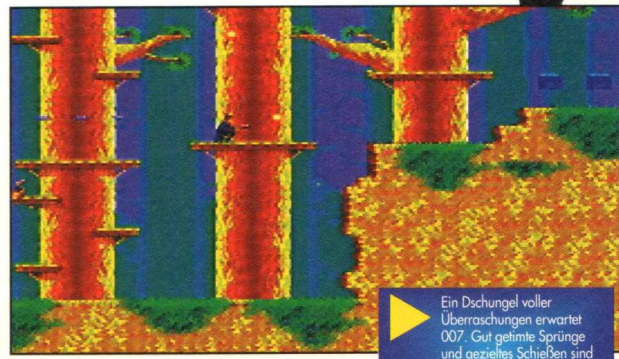
▶ Nicht dumme rumstehen, 007! Ducken, feuern und die Atemleuchter umnieten.



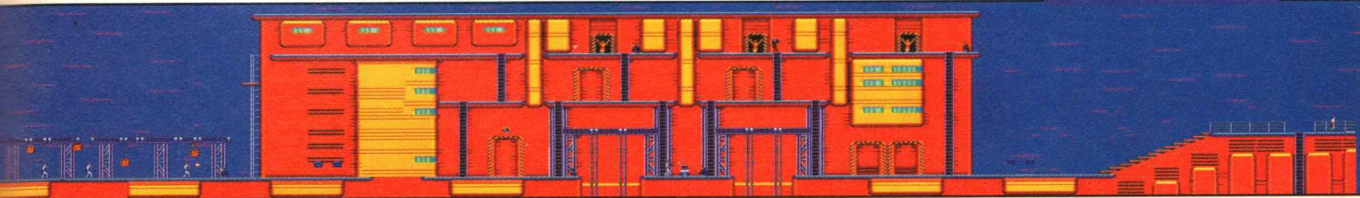
▶ Wumm! Zerstört dies mit einer Armvoll Granaten oder gut gezielten Raketen.

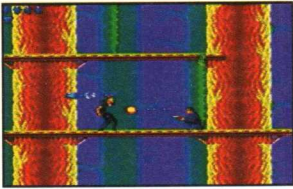
Levelhauptgegner

Feuert wiederholt auf Beißers Kopf. Jeder Treffer auf sein Solingengebiß bringt satte 100 Punkte. Am sichersten bleibt Ihr auf der mittleren oder oberen linken Plattform. Feuert übers Wasser und weicht Beißer dadurch aus, daß Ihr zwischen den Plattformen hin und her springt. Beißer muß 15mal getroffen werden, bevor er das Zeitliche segnet.



▶ Ein Dschungel voller Überraschungen erwartet 007. Gut getimte Sprünge und gezieltes Schießen sind die Voraussetzung zum Überleben.





007 in Schwierigkeiten? Erledigt die Feinde sofort, sonst geht es Euch an den Krögen.

Level 2 - Der Wald

Selbst Tarzan mußte lange üben, bevor er sich locker von Ast zu Ast schwingen konnte. Verliert also nicht die Geduld, man kriegt den Bogen schon 'raus! Achtet immer auf die Schlangen, bevor Ihr springt. Sie lungern auf jedem Ast herum und ihre Tarnung ist

recht effektiv. Killt sie so früh wie möglich. Die Waffen feuern hier zwar nur dreimal, aber dies ziemlich schnell, also ducken und sofort abschließen. Nehmt Euch vor den schnappenden Ästen in Acht, Ihr müßt so schnell wie möglich von ihnen runterspringen.

Klettert immer weiter, bis Euch die Schlange am weiteren Vordringen hindert. Danach klettert Ihr am rechten Seil abwärts. Springt von diesem Seil auf den Zweig ganz

rechts. Jetzt erreicht Ihr eine neue Zone, die von Maschinen gewehren scharf bewacht wird. Die Gewehre lassen sich mit ein oder zwei gut platzierten Granaten aus der Welt schaffen. Springt vom Dach des blauen Gebäudes auf den Abhang hinunter, um den Q-Koffer zu holen. Geht dann wieder hoch, und springt nach rechts zum Ende.

Lauft weiter nach rechts. Bringt die Bösewichter um und weicht ihren Kugeln aus, die aus allen möglichen Winkeln angeschossen kommen. Jetzt zerstört ihr die Station mit den vier Geschützen, die immer wieder



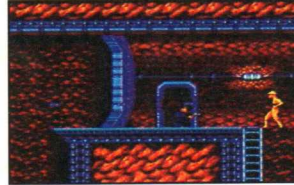
auf Euch schießen. Stellt Euch auf die mittlere, linke Plattform und schießt, bis die Station in Rauch aufgeht. Wenn Ihr richtig da hockt, treffen die Kugeln Euch nicht. In jeder feuerpause steht Ihr auf und schießt



Dem messerschwingenden Gegner kommt Ihr nur durch Schüsse von hinten bei. Nicht schön, aber lebensnotwendig für Bond.

zurück. Wenn Ihr die Missile-Waffe ein paar mal benutzt, ist diese Zone bald zerstört. Hüpf nach links oben, räumt die Q-Koffer ab und lauft dann nach rechts, wo der Pfeil entlangzeigt. damit ist der Unterlevel beendet.

Ihr verlaßt die unterirdische Rüstungskammer zum Wald hin. Der



Noch einen Schritt und Du kannst Dir die Geranien von unten ansehen, Freundschen!



In den unbekanntenen Tiefen wartet ein glühendes Lavabad auf den Superagenten.

ähnel dem ersten Level, nur bewegt Ihr Euch jetzt nach unten. Es gibt massenhaft Q-Koffer, aber auch Maschinengewehre und die tödlichen Schlangen. Die Bäume scheinen kein Ende zu nehmen, aber irgendwann seid Ihr tatsächlich unten! Wechselt immer wieder von links nach rechts und benutzt die Seile, um an die tieferen Zweige zu kommen. Unten müssen noch zwei Wachen erledigt werden, dann seid Ihr auf dem Weg

zum nächsten Level.

Levelendgegner

Die Hiebe des Küchenmessers' sind tödlich, also weicht ihnen aus. haltet Bond ständig in Bewegung. Springt hinter Bond, wenn er auftaucht und schießt so oft wie möglich auf ihn. Wiederholt die Prozedur, bis er explodiert.

Level - Unterirdische Höhle

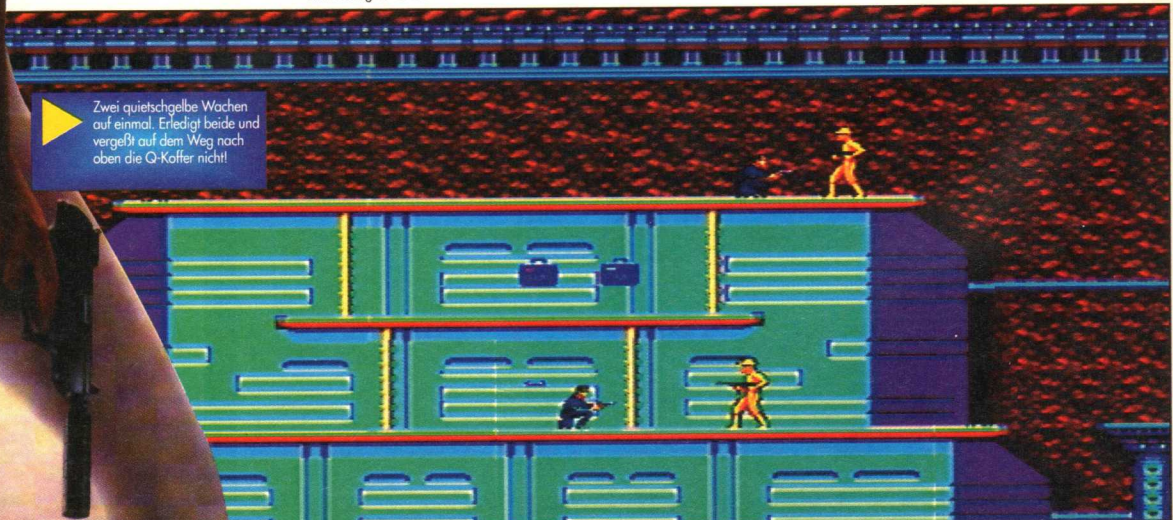
In diesem Abschnitt müßt Ihr blitzschnell schießen und Euch äußerst gut konzentrieren. Bewegt Euch mit Hilfe der Transporter-Plattformen so schnell wie möglich über die gefährlichen Gruben hinweg. Je länger Ihr verweilt, desto größer die Wahrscheinlichkeit, ein Leben zu verlieren.

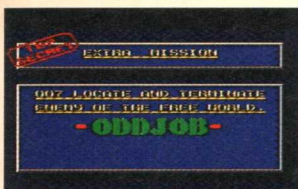
Strebt erst unten ganz nach rechts. Springt dann von Plattform zu Plattform, bis Ihr ganz links oben seid. Laft dann wiederum nach rechts bis Ihr den letzten Lift dieses knallharten Abschnitts erreicht.

Der zweite Teil der Höhle ist nicht so schwer. Nehmt die Aufzüge nach oben, aber achtet auf Feuerbälle und Laserstrahlen. Da es kein Zeitlimit gibt, könnt Ihr gefährliche Situationen in aller Ruhe abschätzen und überwinden. Die Q-Koffer stehen in den Kammern an den äußersten Höhlenrändern, schon dafür braucht Ihr Zeit. Sucht gründlich, denn langsam geht es auf den letzten Level zu. Der Ausgang ist oben links und leicht zu finden.

Viele heiße Lavagruben liegen gedankenlosen Abenteurern zu Füßen. Paßt also auf, wo Ihr hinspringt. Bleibt auf den unteren Ebenen und lauft nach links. Unten gibt es reichlich Extras und sogar ein

Zwei quietschelbe Wachen auf einmal. Erledigt beide und vergesst auf dem Weg nach oben die Q-Koffer nicht!





paar Geiseln sind zu retten. Benutzt die Aufzüge nach oben und unten und feuert auf die Wachen, sobald sie auftauchen.

Levelendgegner

Bei Oddjob könnt Ihr ähnlich vorgehen wie beim Messermaniac. Haltet immer Abstand und weicht dem messerscharfen Hut aus. Ein Treffer und James Bond war einmal...Keine

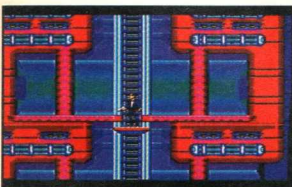


▶ Heil Ich bekomme ja für jeden Treffer 100 Punkte. Na, denn, pass' auf, Du Schurke!

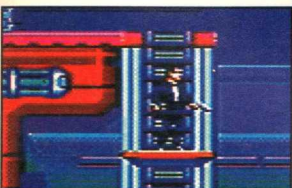
Sorge, der Endlevel ist nah. Wenn Ihr überigens Oddjob anrempelt, verliert Ihr keine Energie - außer, wenn er gerade seinen Hut wirft.

Level 4 - Gravemars Hauptquartier

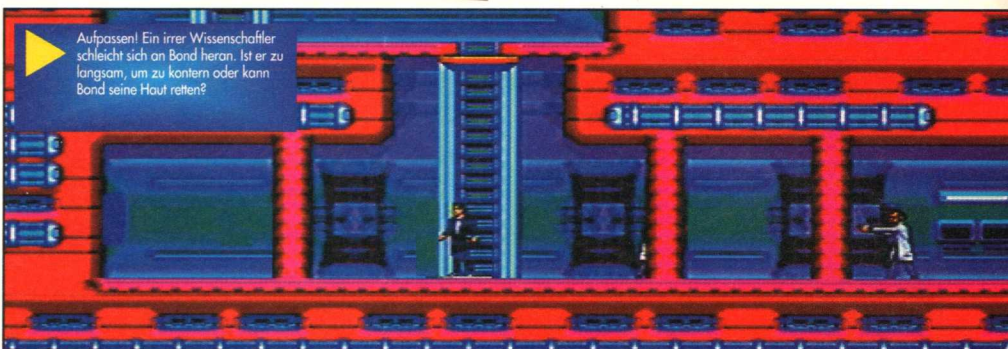
Aufgrund des akuten VDU-Screen Mangels in diesem Level, müßt Ihr sehr sehr vorsichtig voranschleichen. Untersucht den ganzen Level von einer Seite zur anderen. Sammelt beim Abwärtsgehen sämtliche Q-Koffer ein. Habt Ihr einen Abschnitt genau durchsucht, könnt Ihr den Lift ganz links nehmen. Achtet auf die Maschinengewehre und haltet die



▶ Abwärts - das wurde auch langsam Zeit. In diesen Kellern ist Bond in schlechter Gesellschaft.



▶ Stolz steht der Recke da. Fehlt nur noch ein Butler, der den Lift bedient.



▶ Aufpassen! Ein irrer Wissenschaftler schleicht sich an Bond heran. Ist er zu langsam, um zu kontorn oder kann Bond seine Haut retten?

Extrawaffe bereit. Springt nicht auf die Plattformen ganz rechts - es wäre wahrscheinlich ein Sprung in den Tod!

Im zweiten Abschnitt des Hauptquartiers solltet Ihr Euch immer hinknien, um auf die verrückten Wissenschaftler zu schießen. Sie hören erst auf, zu feuern, wenn sie oder Bond tot

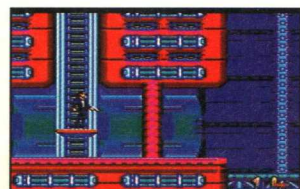
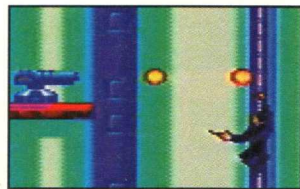
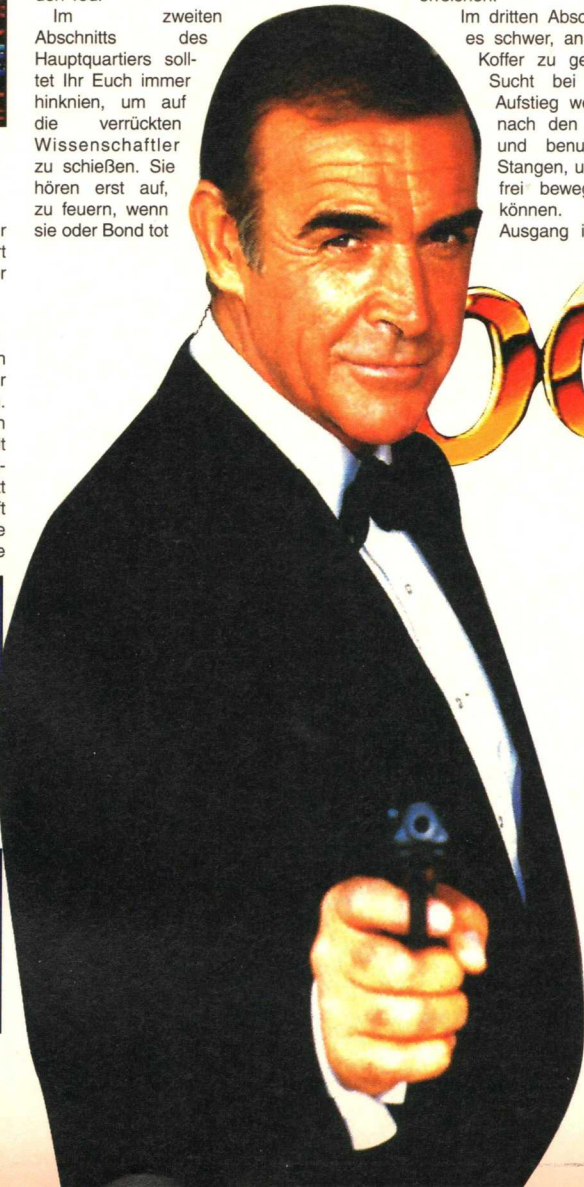
sind. Folgt dem Weg links und springt auf die höheren Plattformen, um den Ausgang oben rechts zu erreichen.

Im dritten Abschnitt ist es schwer, an die Q-Koffer zu gelangen. Sucht bei Eurem Aufstieg weit links nach den Koffern und benutzt die Stangen, um Euch frei bewegen zu können. Der Ausgang ist links

oben und nach einigen waghalsigen Sprüngen zu erreichen.

Letzter Level

Befreit die Geiseln und bringt alle in Sicherheit. Die luxuriöse Überfahrt nach Hause ist unwiderstehlich. Tut alles, um Bond in sein nächstes Abenteuer zu führen!





ANOTHER WORLD

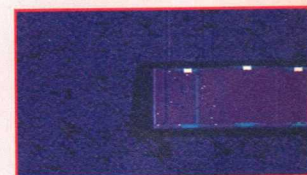
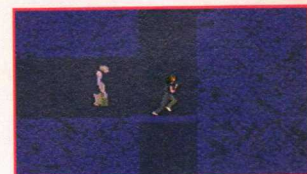


Das Leben ist grausam, und Chaykin ist allein. Er ist einsam und sucht einen Weg aus dieser Paralleldimension. Warum er dieses Grafikparadies verlassen möchte, ist uns schleierhaft, aber da er von dort wegkommen will, helfen wir ihm natürlich dabei.



Achtung—sie fallen auch von der Decke! Oft ist mehr als ein Egel im Bild. Habt Ihr alle erledigt, geht es zum nächsten Bild, wo das Monster auftaucht und angreift.

Rennt so schnell wie möglich nach links, wenn das Monster kommt. Springt von der Kante auf eine hängende Liane. Jetzt schwingt Ihr einmal herum und landet im Rücken des Monsters. Lauft schnell nach rechts, bis das Untier von den Wachen erlegt wurde. Eine der Wachen stellt sich als Verbündeter heraus.



➤ Level 1

Paßwort: LDKD

Ziel: Flucht vor dem Monster

Wenn Ihr in Another World ankommt, solltet Ihr das Joypad immer wieder nach oben drücken, um den Tentakeln des Oktopus zu entgehen. Verlaßt den Sumpf so schnell wie möglich. Ihr seht die Silhouette des Monsters im Hintergrund. Haltet Euch nicht am Ufer auf, sonst holt der Oktopus Euch doch noch. Geht in den nächsten Screen und zerquetscht die Egel mit Knopf A. Laßt Euch Zeit. Lauft nach rechts weiter und bringt die Blutsauger um.

➤ Level 2

Paßwort: HTDC

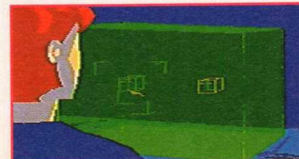
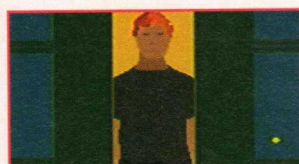
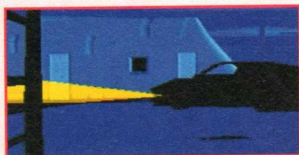
Ziel: Flucht aus dem Gefängnis

Drückt das Pad oft links und dann rechts, um den Käfig zum schaukeln zu bekommen. Irgendwann bricht die Kette, und Ihr fallt auf die Wache hinunter. Folgt Eurem Verbündeten, aber nehmt das Gewehr mit, das deutlich sichtbar im Weg liegt. Lauft weiter und erschießt die Wachen mit schnellen Laserstrahlen. Wenn es nicht weitergeht kniet Ihr Euch hin und feuert nach links um Plasmabarrieren zu errichten. Die schützen Euch vor Lasern, aber nur kurze Zeit. Hat Euer neuer Freund die Kontrollen repariert, könnt Ihr nach rechts zum Lift laufen.

Drückt im Lift hoch oder 'runter, um ihn zu bewegen. Wollt Ihr Euch von den Lämpfen entspannen, fährt nach oben und genießt die Aussicht über die Stadt. Fahrt anschließend nach unten und tretet in den Gang. Vergesst nicht, Euren Verbündeten mitzunehmen! Kniet Euch unten hin

und schießt sofort, wenn das Bild wechselt. Damit ist hoffentlich die Wache erledigt, und Ihr könnt die Leitung unterbrechen.

Ist die Kommunikation sabotiert, nehmt Ihr den Lift zur nächsthöheren Ebene. Geht nach links und zerstört die Sicherheitstür. Zum Glück ist die Wache taub. Drückt nach unten, wenn Ihr in der Lücke steht. Dann wird Chaykin sicher nach unten getragen. Lauft nach links, um aus dem Gefängnis zu entkommen und in den dritten Level zu gelangen.



● Drückt immer wieder das Pad nach oben, sonst erwischt Euch das Sumpfungehäuer. Das wäre doch gar nicht nett, oder?

➤ Level 3

Paßwort: TBHK
Ziel: Flucht vor den Dämpfen

Im dunklen Level müßt Ihr ständig aufpassen, nicht in den Abgrund zu treten und an lecke Gasleitungen zu geraten. Geht nach links bis zu ersten Leitung. Springt 'rüber, wenn der Gasstrom kurz aufhört, lauft weiter nach links und laßt Euch fallen. Geht nach rechts unten und weicht der zweiten Gasleitung aus.

Geht vorsichtig weiter und springt durch das Loch. Unten warten gleich zwei Leitungen auf einmal! Rennt nach rechts, laßt Euch fallen, rennt nach links und laßt Euch wieder fallen. Lauft dann wieder nach rechts und laßt Euch in die Grube fallen, um den Level zu beenden.



• Nachdem Ihr den schweren Sprung auf die versteckte Plattform geschafft habt, könnt Ihr den Fels sprengen, um in den nächsten Level zu kommen.

Erschießt den Wächter sofort, nachdem Ihr den Gang verlassen habt. Nehmt dann Anlauf und springt auf die andere Seite. Verpaßt Ihr die, werden die Stacheln Euch in pieksigen Empfang nehmen. Dann müßt Ihr den Level von vorne beginnen! Schafft Ihr den Sprung, könnt Ihr einen energiereichen Schuß auf die Wand abgeben. Ein Geheimgang zum nächsten Level öffnet sich, und die Gangart wird härter.

➤ Level 4

Paßwort: HBHK
Zeit: Flucht vor den Wänden

Dies ist der einfachste Level des Spiels. Dreht nach links ab, um Euren Laser aufzuladen. Verlaßt die Kammer und zerkrümelte die Wände mit drei hochkonzentrierten Schüssen. Dann geht es weiter, nach rechts durch einen ruhigeren Raum. Bildet vor dem nächsten



• Laufen, immer weiter laufen! Ihr werdet zwar nicht gejagt, aber diese sinnlose Szene wird einfach langweilig, wenn Ihr durchspaziert.

• Nehmt gleich Anlauf und springt um Euer Leben, wenn Ihr die Höhle verlaßt. Die Zeit zwischen Euch und der anderen Seite ist sehr knapp!



Gleich, nachdem Ihr dem grauvollen Schattenmonster entwischt seid, müßt Ihr einem allzu freundlichen Außerirdischen entkommen. Was macht man, wenn man in einem knapp einem Quadratmeter großen Käfig sechs Meter über dem Boden baumelt? Versucht es mal mit Schaukeln, bis die Kette bricht. Uff, das war knapp! Kurz vor Eurem Abgang tippt Euch der freundliche Fremde auf die Schulter. Offenbar will er sich mit Euch zusammenschließen. Warum eigentlich nicht, der Typ erweist sich nämlich als echter Held!

Screen einen Schutzschild. Schießt einen Hochenergiestrahl, um die Barriere des Gegners zu eliminieren, und schießt noch einmal auf die Wache selbst.

Geht langsam nach rechts ins nächste Bild. Nehmt einen langen Anlauf und springt so weit wie möglich. Habt Ihr es richtig gemacht, landet Ihr sicher auf der anderen Seite – wenn nicht, müßt Ihr den Level von vorne beginnen. Seid Ihr drüben, schießt mit einem starken Strahl auf die Wand und geht in den nächsten Level.



➤ **Level 5**

Paßwort: BRTD

Ziel: Flucht aus den Höhlen

Ihr müßt das Höhlensystem fluten, um schließlich in den Palast zu kommen. Vernichtet erst die Sicherheitstür, sonst verhindert sie später Eure Flucht. Haltet Euch dann nach rechts oben. Der große



Boden fallen, aber meidet die Stacheln. Ein großer Stachel fällt von der Decke und ermöglicht Euch, nach oben zu klettern. Macht Euch auf den Weg nach oben und springt von Stachel zu Stachel, bis Ihr zum großen Felsblock kommt. Lauft dann nach rechts weiter.

Springt über die Gruben und lauft zum See. Dort zerschießt Ihr die Strebe, lauft flink nach links und springt immer weiter nach links über die Gruben. Rennt bis zur Sicherheitsplattform, die Euch den Abgang ermöglicht. Geht einfach nach links weiter.

➤ **Level 6**

Paßwort: TBHK

Ziel: Flucht aus dem Palast

In den schrecklichen Höhlen unterhalb des Palastes beginnt Ihr mit einem Hindernislauf nach links. Der erste Wächter scheint im Bild mit dem Teleporter. Rüstet Euren Laser auf und erschafft zwei Schutzfelder. Schießt danach mit einem Hochenergieschuß auf das

noch weiter nach oben. Geht nach rechts und klettert wieder hoch. Drückt auf C, um auf den nächsttieferen Boden zu springen. Feuer sofort auf den Wächter, der sich im nächsten Screen versteckt. So leicht legt man Lester Chaykin nicht herein!

Jetzt ist der nächste Abschnitt wächterfrei, also könnt Ihr nach rechts rennen, über die Stufen springen und beim Nachladegerät hochspringen. Verläßt das Gerät und rennt nach rechts. Ihr kommt offenbar in der Decke heraus. Zum Glück ist der Wächter, der Euren Abgang verhindern soll, unter Euch. Wartet, bis sein Schatten in der Mitte auftaucht. Wenn Ihr auf die erste Lampe schießt, fällt sie auf den Wächter. Jetzt ist der Ausgang frei.

Lauft nach links, unten, rechts und springt ins Wasser, um in die nassen Tiefen der Höhle zu kommen. Schwimmt am Boden entlang nach links und steigt in der zweiten Höhle



nächste Bild und deaktiviert mit einem Schuß die Verteidigungsanlage. Jetzt habt Ihr und Euer Freund Zugang zum nächsten Level. Geht zum Ausgangspunkt zurück und, verläßt das Wasser und rennt nach rechts, wo Ihr Euch in den Spalt fallen laßt.



In diesem ganzen

Abschnitt lauern viele Gefahren.

Lauft nicht blind in die Fallen hinein!

Erschießt die hängenden Grabscher, damit Ihr über die Kiefer springen könnt, aber beeilt Euch, denn sie bleiben nicht lange weg. Dieses Gebiet geht auf die Nerven - egal, wie oft Ihr übt, es ist immer eine Portion Glück nötig, um durchzukommen!

See wird Euch helfen, aber vorher müßt Ihr unangenehme Hindernisse überwinden.

Lauft nach links, bis Ihr zu den großen Zähnen kommt, die unmittelbar vor einem Abgrund versteckt sind. Stellt Euch so dicht wie möglich daneben und springt hinüber. Lauft nach links, bis die Grabscher auftauchen und Euren Weg versperren. Wenn Ihr sie zerstrahlt, könnt Ihr über die Zähne springen, aber das erfordert sehr viel Geschick. Lauft nach rechts weiter.

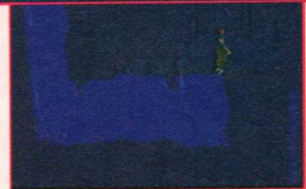
Jetzt blockieren fallende Felsbrocken den Weg. Beobachtet die Lawine und lauft durch, wann immer es geht. Laßt Euch auf den

Schutzfelder des Wächters und mit einem einfachen Schuß auf den Gegner selbst.

Lauft weiter nach links. Hier werdet Ihr nicht verfolgt. Lauft die Treppen ganz hoch, dann seht Ihr die Landschaft draußen. Steigt aber

hoch. Jetzt habt Ihr wieder Luft. Schwimmt direkt nach unten in den tieferen Screen und dann nach rechts zu einer größeren Höhle.

Springt vorsichtig aus dem Wasser und mit wohlüberlegten C-Knopfdrücken über die Zähne. Geht ins



NEUN MEGA-STARKE

TECMAGIK

MASTER SYSTEM MODULE ZU GEWINNEN!

Die Pros meinen:

CHAMPIONS OF EUROPE

Möglicherweise das Fußballsimulationsspiel fürs MS. Wetterbedingungen nach Wunsch, superschnelle Ballkontrolle und eine unübertroffene Einleitung. Ein Treffer!

NEW ZEALAND STORY

Ein Plattform-Chaos mit 12 herausfordernden Stufen, das Dich Stunde um Stunde in seinem Bann hält. Süße Charaktere und jede Menge Musik, die auf Deine Gehörgänge eintrömmelt. Ein knallhartes Spiel...

PAC-MANIA

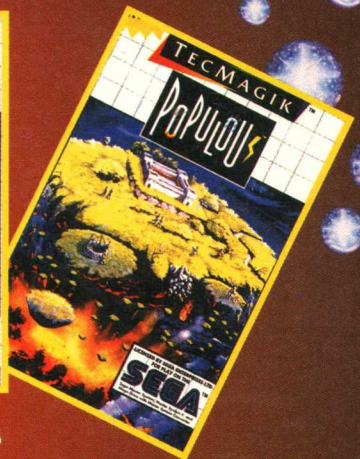
Eine außergewöhnliche Interpretation des Spielhallenhits, der für viele den Einstieg in die Welt der Video-Games bedeutete. Tecmagiks Version ist bis jetzt die beste und dieses Modul wird ein paar Erinnerungen zurückbringen.

POPULOUS

Eine akurate Kopie dieses ausgezeichneten Spiels, aber 10mal so groß. Kein anderes Spiel hat soviel gemischte Gefühle hervorgerufen und wenn es Dir gefällt, wird es Dich Stunde um Stunde beschäftigen!

SHADOW OF THE BEAST

Das originale Beast-Spiel fürs MS mit durchweg klaren Grafiken. Atmosphärische Musik und ein überraschend verbesserter Spielablauf lassen nicht viel zu wünschen übrig!



★ 3mal Populous

★ 3mal Pacmania

★ 3mal Shadow Of The Beast

Tecmagik gehört unbestritten zu den Top-Herstellern von erstklassigen Master System-Spielen. Was werden sie uns nach Klassikern wie New Zealand Story, Shadow Of The Beast und Champions of Europe als nächstes bescheren? Tecmagiks neuestes Projekt ist ein fantastisches Tennis-Spiel namens Andre Agassi Tennis. Es soll im Sommer in die Geschäfte kommen und um Dich auf den Geschmack zu bringen, verlosen wir 9 Tecmagik-Module für Dein Master System. Beantworte einfach die folgenden Fragen, die Antworten sind im Text auf dieser Seite versteckt. Einfacher geht's nicht...

Welche ist die magische Antwort?

1) Wieviele Level hat die MS-Version des Superspiels Populous?

- a) 100
- b) Mehr als Du ohne Mogeln schaffen könntest
- c) Ungefähr 10mal mehr als die MD-Version

2) Welches Spiel wird von Tecmagik im Sommer veröffentlicht?

- a) Andre Agassi Tennis
- b) King of the Monsters
- c) Teenage Mutant Hero Pros

3) Wieviele Spiele verlost Tecmagik?

- a) Eins weniger als 10
- b) Unglaublich viele
- c) Ganz egal, ich nehme sowieso an diesem coolen Wettbewerb teil!

Schicke einfach eine Postkarte mit Deinen Antworten an die untenstehende Adresse und vergiß' nicht, uns mitzuteilen, welches Spiel Du am liebsten hättest (in der bevorzugten Reihenfolge).

Tecmagik Wettbewerb,
Postfach 101 905, W-4630 Bochum 1.

Einsendeschluß: 30. Juni.

➤ Level 7
Paßwort: TXHF
Ziel: Flucht aus der Arena

Dieser endlos lange und schwere Level hat das Motto "Test the Best"! So viel gibt es hier zu tun und zu kämpfen, daß Ihr sehr vorsichtig vorgehen solltet.

Ihr fangt in der Mitte des Levels an. Rennt nach rechts bis zum flüchtenden Wächter. Tötet ihn nicht, sondern tippt nur auf den Knopf, um das Gewehr auf ihn zu richten. Er drückt sich dann in eine Ecke und zieht an einem Schalter. Die Türen schließen



dann. Die Granaten reißen einen Fluchtweg auf, aber bevor Ihr weitergeht müßt Ihr noch einen Wächter erledigen. Benutzt den Teleporter links, um zum tieferen Raum zu gelangen. Erschafft dort gleich eine Barriere. Schießt einen Hochenergiestrahl in die Wand und zielt dann noch einmal, um den Wächter zu erledigen.

Teleportiert Euch nach unten und zerschießt mit einem einzelnen Laserstrahl die Stromleitung. Jetzt geht das Licht aus. Geht zur Lücke, die die Granaten gesprengt haben, zurück und laßt Euch fallen. Am anderen Ende des Tunnels ist ein Schalter, den Ihr ziehen müßt. Damit werden die Wachen auf der Plattform unter Euch ausgeschaltet. Gleichzeitig laßt Ihr damit aber Euren alten Bekannten, das Monster, frei!

Lauf weg! Schnell ganz nach rechts und ab in den Teleporter. Rettet Euren Verbündeten und zieht



licher, denn vier gemein aussehende Wächter eröffnen das Feuer auf Euch. Benutzt eine ganze Reihe von Schutzfeldern und schießt zurück. Zerstört die feindlichen Felder und zielt dann auf die Wächter. Wenn Ihr das viermal schafft, ohne getötet zu werden, trifft



sich, so daß Ihr nach links und die Stufen hochlaufen müßt. Oben wartet ein Gegner, aber hinter einer verschlossenen Tür. Springt auf die rechte Plattform und erschafft ein Schutzfeld.

Zerschießt die Barriere, aber nicht den Wächter. Wartet, bis er drei Granaten geworfen hat, und tötet ihn



in die Arena ein. Drückt beim rechten Teleporter das Pad nach oben und lauft in den Panzer, um in den zweiten Teil des siebten Levels zu gelangen.

Zwischen – Paßwort: CKJL

Drückt die Knöpfe in der Mitte des Schaltbretts, wenn der Panzer anhält. Mehr verwirrende Lichter erscheinen links und rechts. Drückt schnell die linken Knöpfe in der richtigen Reihenfolge, und ein blinkendes Licht leuchtet auf. Drückt es, um in einer bequemen Rettungskapsel ausgeworfen zu werden.



Ein ruhiges Plätzchen? Zumindest im Vergleich zum unfreundlichen Empfang durch die Wächter. Zum Glück ist der Anblick außergewöhnlich schön und lenkt vom Laserfeuer ab, das Euer Trommelfell belei-

➤ Level 8

Paßwort: LFCK
Ziel: Flucht aus dem Paradies

Peng, Bumm! Was für ein Auftritt!

Peinlich berührt schlittert Ihr in Eurer maßgeschneiderten Rettungskapsel zum Stillstand. Ihr tretet hinaus und werdet von nackten Körpern umzingelt. Plötzlich kreischen Laser durch das Gebäude und Ihr müßt flüchten. Laft nach rechts ins nächste Bild.

Hier wird es nicht gerade freund-

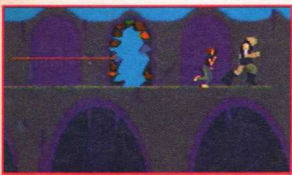
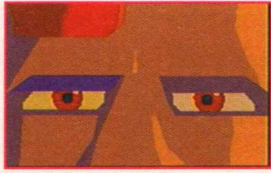
Ihr endlich Euren Freund wieder.

Laft nach rechts weiter. Wenn Ihr den scheinbar letzten Pfad entlanglaft, fällt Ihr hinunter, aber Euer Freund fängt Euch auf. Jetzt steht nur noch der Endkampf zwischen Euch und der Schlusszene, also auf sie mit Gebrüll!





Kreicht dann in die Mitte des Raumes zurück. Schafft Ihr es, Euch zu teleportieren, ohne vorher getötet worden zu sein, seht Ihr die Credits und erlebt eine enttäuschende Schlußszene.



Wir sind fast da. Von jetzt an sollte es leichter gehen, tut es aber nicht.

Hmm. Nicht gerade die Lufthansa, aber Ihr werdet sicher noch Hause gebracht.

Final Level

Kein Paßwort

Ziel: Flucht aus Another World

Ihr habt Euch bis zum Endkampf durchgeschlagen, seid aber noch lange nicht frei. Jetzt kommt das schwerste Stück Arbeit, und eine falsche Bewegung bedeutet Euren sicheren Tod. Viel Glück!

Euer treuer Freund hat Euch bislang beigestanden und bleibt auch weiterhin da, Die Schlacht gegen den mächtigen Commander und seine halbe Armee ist auch kein Zuckerschlecken. Ihr braucht jede Hilfe, die Ihr bekommen könnt! Ganz rechts seht Ihr eine Anzahl Schalter. An die müßt Ihr kommen. Drückt immer wieder das Pad nach links und rechts, um nach vorne to hechten. Wundersamerweise krebst Ihr jetzt am Boden entlang.

Seid Ihr bei den Schaltern angelangt, wartet Ihr, bis Euer Verbündeter und die Wache ihren Kampf beendet haben. Der Wächter nähert sich Euch und Euer Freund weicht zurück, um ihn vorbeizulassen. Ist die Wache etwa in der Mitte des Screens, zieht den ersten Hebel – der Gegner wird sofort von einem Riesenstrahlpulverisiert.

Timing ist alles, und je früher Ihr den Wächter erledigt, desto besser. Zieht gleich danach den zweiten Hebel, um das Dach zu öffnen.



Vier Fäuste und ein Halleluja: Die Freunde verlassen die ungestliche Fremdwelt.



Mit einem breiten Grinsen fliegt Ihr in den satt blauen Himmel.



Juhuu! Geschafft! Das fantastische Another World ist gelöst!

Klasse gemacht, Freunde, dickes Lob! Die Endsequenz ist zwar etwas mager, aber Ihr habt sie erreicht, und nur das zählt

ZEIT ZUM STERBEN...



Längere Aufenthalte im Wasser sind ungesund. Das sagt sich auch der Oktopus und schnappt Euch vom Rand weg.



Gottseidank habe ich meine Ausgabe der SegaPro dabei. Sonst hätten diese ganzen Leute nicht versucht, mich zu retten.



Ein tiefer Sturz auf eklige Stacheln bedeutet immer das Ende.



Die Rache der Killerzähne. Bestimmt hattet Ihr nicht gedacht, daß es sie noch gibt, oder?



Das ist aber gar nicht nett. Ich kämpfe mich bis hierher durch, bloß, um zersiebt zu werden?!



"Ich habe sie nicht angerührt, ehrlich!" Fangt bloß nichts mit den Alienmädeln an, sonst werden die Wachen sehr, sehr eifersüchtig.



Immer noch nicht erkannt? Ein blütenweißes Skelett mit sämtlichen Knochen naht.



Das war wohl nicht besonders schlau. Wenn Ihr immer wieder die unmöglichsten Weitsprünge vollführt, müßt Ihr Euch an dieses Bild gewöhnen.

1943

IMPORT
Luftschlacht-Ballerspiel. Spiel Dich durch die vielen Schwierigkeitsgrade mit einer Vielzahl von Waffen. Total veraltet, aber immer noch spaßig. **64%**

68A ATTACK SUB SEGA

U-Boot Simulationen sind hier wirklich selten, aber dieses Modul hier zeigt, daß es auch anders geht, sofern man sich anstrengt. Es ist anfangs recht schwierig, aber immerhin der Mühe wert. **78%**

ADVANCED WW2 SIMULATOR

Das ist ein sehr schwieriges Spiel. Man braucht dazu ein gelöstes Wissen der japanischen Sprache. Eigentlich schade, denn esverbringt sich ein großartiges Spiel dahinter. **74%**

AERO BLASTERS

IMPORT
Zu kurz und zu einfach. Ein durchschnittliches Ballerspiel. Es macht zwar zu zweit Spaß, aber es gibt bessere Spiele dieses Genres. **62%**

AFTER BURNER II

SEGA
Sehr genaue Kopie des hydraulischen Spielautomaten. Wie auch immer, es ist ein bißchen einfach und leistet an zu vielen Wiederholungen. **66%**

AIR DIVER

IMPORT
Ähnlich wie After Burner II sowohl in Aussehen als auch in Spielbarkeit. Es ist ein herausforderndes Spiel mit einer größeren Anzahl von Widersachern und schwer besiegbaren Endgegnern. **77%**

ALESTE (MUSHA)

IMPORT
Dieses hier ist ein spaßiges, vertikal scrollendes Ballerspiel. Detaillierte Grafiken, aber wie ähnliche Spiele, wird es sich dem meisten wahrscheinlich als zu einfach erweisen. **80%**

ALEX KIDD

IN THE ENCHANTED CASTLE SEGA
Dieses Plattform-Adventure hat massig Spiele und ist vollgepackt mit einer durchschnittlichen Auswahl an Gegnern, jedoch wird das gesamte Szenario sehr langweilig. **62%**

ALIEN 3

FLYING EDGE
Es könnte das fantastischste bisherige Plattform-Ballerspiel werden. Netze Grafik und Sound, aber sogar für einen Anfänger keine große Herausforderung. **77%**

ALIEN STORM

SEGA
Dieses horizontal-scrollende Alien-Ballerspiel ist viel zu leicht. Die Zwei-Spieler-Option ist zwar spaßig, aber man wird allem schnell überdrüssig. **74%**

ALISA DRAGON

SEGA
Alisa Dragon ist schwer. Du mußt ihr durch acht Schaulplätze in der Art von denen in Valls helfen. Einige Leben und knifflige Endgegner, sehr herausfordernd. **82%**

ALTERED BEAST

SEGA
Das erste Spiel, das Mega Drive-Bestzer beeindruckt. Die Grafik ist flackernd und die Reaktionen sind langsam. Normalerweise wird so etwas umsonst abgegeben – um ehrlich zu sein. **48%**

AMBITION OF CAESAR

IMPORT
Nur für wahre Fans von Strategie-Spielen. Glücklicherweise ist die Grafik hervorragend und wird Dich sehr lange fesseln. Aber leider kommt man nur sehr schwer hinein. **73%**

AMERICAN GLADIATORS

IMPORT
Zuerst gab es catchende Pflaizen, jetzt Fleisch-schlagende Gladiatoren. Man muß 6 Wettkämpfe bestehen, bevor man ein richtiger Gladiator ist. Ein Spiel für Mädel? **72%**

AQUATIC GAMES

ELECTRONIC ARTS
James Pond ist ein Fisch und die Hauptfigur in einer Serie von noblen,

aber lautiigen Disziplinen. Bezaubernde Grafik und Gameplay machen dieses Spiel zu dem besten bisherigen Sportwettkampf. **82%**

ARCH RIVALS

FLYING EDGE
Hüpf, spring und schlage Dich durch diese Extravaganz des Basketballspiels. Für eine Stunde macht es bestimmt viel Spaß, aber dann zeigt sich die Mittelmäßigkeit. **76%**

ARCUS ODYSSEY

IMPORT
Rollerspiel in der Art wie Gauntlet. Zwei Spieler zerstören gleichzeitig acht grafisch sehr gute Level. Es gibt ein oft benutztes Password-Save. **89%**

ARIEL: THE LITTLE MERMAID

SEGA
Benutze deine Fähigkeiten, entweder als Aniele oder als Triton, um die bösen Kräfte der Dunkelheit zu besiegen, und rette Deinen Kumpel. Viele boshafte Hetze! **72%**

ARNOLD PALMER TOUR GOLF

SEGA
Eines der ersten Golf-Spiele, aber es hält immer noch dem Vergleich mit PGA Tour Golf stand. Man glaubt wirklich, auf dem Golfplatz zu stehen. **81%**

ARROW FLASH

SEGA
Das ist ein sehr offenes Ballerspiel. Die Grafik ist schlecht, die Bonusgegenstände viel zu selten und die Endgegner ein echter Witz. Wieso sollte man so etwas spielen? **79%**

ART ALIVE

SEGA
Dieses innovative Kunst-Paket ermöglicht es Dir innerhalb der Grenzen des Mega Drive zu malen. Einziges Problem: Man kann die Bilder nicht speichern oder ausdrucken lassen. **39%**

ASSAULT-SUIT-LYNOS

IMPORT
In den Staaten heißt es Target Earth. Du bist ein Roboter, der ähnliche Roboter auf acht Mondlandschaften bekämpfen muß. Nicht viel Spaß, aber einige nette Cheats. **42%**

ATOMIC ROBOKID

IMPORT
Schon wieder eines dieser langweiligen Shoot-'em-ups. Definitiv etwas für Fans solcher Spiele, die jede Neuerfindung kaufen, auch wenn sie Müll ist. **37%**

ATOMIC RUNNER

IMPORT
Eindrucksvolle Grafiken und tolle Sound-Effekte machen es zu einem solchen Plattform-Ballerspiel. Es gibt aber noch bessere, und dieses nimmt nach einigen Stunden an Spannung ab. **59%**

AXIS

IMPORT
Ein gut verstockter Edelstein. Sehenswert allein schon wegen der 3-D-Grafiken, außerdem hat es ein sehr tessalendes Gameplay. Ein schönes, aufregerregendes Ballerspiel. **75%**

BACK TO THE FUTURE II

IMPORT
Marty McFly ist in der schlechtesten Weise animiert und erweist sich als echte Enttäuschung in diesem. Denkt noch nicht einmal daran, es zu testen! **28%**

BAD OMEN

IMPORT
Diese Umsetzung hält mit dem Original die großen Maßstäbe nicht. Trotzdem sind die Grafiken toll, und es müssen einige wirklich harte Nüsse geknackt werden. **75%**

BART VS THE SPACE MUTANTS

FLYING EDGE
Das ist zweifellos eines der schwersten Filmszenarien überhaupt. Noch ärgerlicher ist, daß alles so perfekt ist: die Grafik, die Schwierigkeit, der Sound, usw. und es ist voll von Herausforderung. **89%**

BATMAN

SEGA
Diese schöne Konvertierung wurde offiziell nur in Großbritannien herausgebracht. Es wird hauptsächlich von der genauen Grafik zusammengehalten, kann sonst aber etwas langweilig werden. **82%**

BATMAN RETURNS

SEGA
Kein begeistertes Spiel. Total unoriginell mit schlechter Grafik und noch schlechterem Sound. Eine wirkliche Verschwendung. **43%**

BATTLE GOLFIER

IMPORT
Ein Golden-Oldie-Arcade-Adventure. Es handelt von der Ausbeutung des Golfballs. Es hört sich zwar nicht nach einem guten Ausgangspunkt für ein Spiel an, aber es ist gut. **72%**

BATTLE SQUADRON

ELECTRONIC ARTS
Eines seiner Vorteile anderen Ballerspielen gegenüber ist die harte Herausforderung noch an die begabtesten Spieler. Wenn du ein gutaussehendes- und anzuordnendes Spiel haben willst, bist du mit diesem bestens bedient. **85%**

BEAST WARRIORS

IMPORT
Farbige, detaillierte Grafiken hervorheben von schrecklichem Spiel und langsamem, holprigen Gameplay. Laß dich nicht von schönen Bildern irreführen, es gibt nichts Schönes an diesem Spiel. **20%**

BIAMINI RUN

IMPORT
Ein Ballerspiel, das mit einem anderen Szenario als dem Weltraum zu beeindruckenden Gegnern in jeder Zeile witzig, dann aber wiederholend und langweilig. **57%**

BIO SHIP: PALADIN

IMPORT
Ein zu friedensstielendes 2-Mann-Ballerspiel mit coolem Sound und beläuhenden Gegnern in jedem Level. Wenn zuweilen Spätes auf dem Bildschirm sind, wird es langsamer. Außerdem ist es zu einfach. **51%**

BLACK-OUT

ELECTRONIC ARTS
Tetris in 3-D. Man versucht von oben sehend, Blöcke in einem Loch zu stapeln. Man braucht schon einige Zeit, bis man sich an die Perspektive gewöhnt hat, aber dann ist es sehr herausfordernd. **76%**

BONANZA BROS

SEGA
Außer einer simplen Grafik ist der schwächste Teil dieser sonst guten Umsetzung ist die Tatsache, daß es sehr einfach ist. Such Dir einen Partner und spiel dieses Spiel schnell im Zwei-Spieler-Modus durch. **58%**

BUCK ROGERS

ELECTRONIC ARTS
Rollenspiel, in der Schwierigkeit genau richtig für Anfänger. Wegen der zuwendigen Herausforderung gibt es immer genug zu tun. **86%**

BUDOKHAN

ELECTRONIC ARTS
Die exzellente Darstellung schafft eine großartige Atmosphäre. Eine Schande, daß darunter nur ein sehr abflächendes Prügelspiel mit wenigen Gegnern und nur begrenzten Bewegungen verborgen ist. **54%**

BULLS vs LAKERS

ELECTRONIC ARTS
Erlebe in diesem Basketball-Simulator nochmal das NBA-Finale von 1991. Auf dieses Detail wurde geachtet, was das Spiel äußerst genau macht. Nur für eingeleichte Fans. **78%**

BURNING FORCE

IMPORT

Ein trauriger Versuch, aus dem ein spannendes Ballerspiel hätte werden sollen. Es bietet nichts Neues. Das Szenario, die Grafik und das Geschiebe wurden schon oft gesehen und werden leider noch oft gesehen werden. **28%**

CADASH

IMPORT
Ein japanisches Arcade-Adventure. Wegen den genauen Hintergründen und den Sprites in leuchtenden Farben macht es Spaß zu spielen, aber der eigentliche Enthusiasmus läßt schnell nach. **65%**

CALIBRE .50

IMPORT
Vertikal gestrollte Ballerspiele gibt es viele, und um irgendwas gut zu sein, müssen sie etwas Besonderes haben. Calibre .50 ist leider sehr mittelmäßig. **33%**

CALIFORNIA GAMES

SEGA
Alle coolen Sportarten sind in diesem bunten Äußeren eingeschlossen, aber das Spiel wird geteilt, mit einfacher Grafik und Gameplay. Ein altes Spiel, welches nie auf dem neuesten Stand gebracht wurde. **65%**

CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS

SEGA
Noch ein Schlacht gegen die Mächte des Bösen. Im Zwei-Spieler-Modus lohnt es sich, zu spielen, aber ein Solo-Spieler sollte besser die Finger davon lassen. Es ist viel zu einfach und schon längst veraltet. **37%**

CASTLE OF ILLUSION

SEGA
Wenn Du das nicht besitzt, was hast Du dann die ganze Zeit gemacht? Dieses Spiel hat einfach alles: großartige Grafiken, super Sound, tolles Gameplay und einen dynamischen Schwierigkeitsgrad. **93%**

CENTURION

ELECTRONIC ARTS
Ein sehr willkommenes historisches Strategie-Spiel mit hervorragenden Landkarten im Spiel selbst, ... usw. Wie auch immer, die fesselnde Geschichte fesselt nicht sehr lang. **70%**

CHAKAN

SEGA
Entnommen von der Comic-Serie gleichen Namens. Kreative Grafiken schaffen eine unheimliche Atmosphäre – genau wie die Musik – aber das mißlungene Gameplay vermasselt sie. **76%**

CHAMPIONSHIP PRO-AM

IMPORT
Das ist eine Kreuzung zwischen Super Off Road und Super Sprint mit guter isometrischer Sicht auf die Spur. Die leuchtende Grafik und super wenig Soundtrack machen es ansprechend. **75%**

CHIKI CHIKI BOYS

SEGA
Das ist Mega Twins und es ist viel zu nett und viel zu einfach. Jüngere Spieler sollten wohl eine Herausforderung darin verstockt finden, aber sonst bietet dieses Plattform wenig. **44%**

CHUCK ROCK

VRGIN
Steinzeit-Humbug in diesem Arcade-Adventure. Voll von Witz, spricht diese humorvolle Szene spricht den Intellekt an und fordert völlig Deine Spiel-Fähigkeiten. **81%**

COLUMBUS

SEGA

STAMP

Mit gut über 600 Sega-Game Master System und Game Gear gibt es hier die M

MEGA DRIVE MEGA DRIVE M

Solche simplen Puzzle-Spiele scheinen ihr Geld nicht wert zu sein, aber wenn Du sie solange spielst wie dieses hier, wird alles klar. **84%**

CORPORATION

VRGIN
Die geheimen Experimente eines Genetik-Labors enden mit einem Disaster, als eine ihrer Kreaturen entkommt. Du wirst von der Regierung gefoltert, diesen Mutanten zu erledigen und die Firma, die diese Monster labriziert, auszusperren. **90%**

CRACKDOWN

SEGA
Wandere herum im Gauntlet-Stil, und schieße auf alles, was sich bewegt. Die Grafik ist genau das und das Gameplay macht dieses Spiel wert, sich damit zu beschäftigen. **82%**

CRUE BALL

ELECTRONIC ARTS
Schneller und wilder Flipperautomat-Simulator. Ein mißlungener Versuch, Dragon's Fury zu verbessern. Zehn verschiedene Flipper, massig Bonus-Screens und Musik von Mötley Crue. **72%**

CURSE

IMPORT
Es ist ein trauriger Tag, wenn etwas derartig "ansprechendes" veröffentlicht wird. Der einzige Anschaffungs-Wert ist die Neuheit, eines der schlechtesten Ballerspiele zu besitzen. **10%**

CYBERBALL

SEGA
Futuristisch-Amerikan Football mit Metal-Monstern könnte etwas merkwürdig klingen, aber die Neuheit ist er die halbe Miete. Die ungenauen Grafiken vermasseln alles. **56%**

DANGEROUS VEED

IMPORT
Eine ungewöhnliche Grafik bezieht den Spieler richtig ein. In 12 Level muß man außerirdische Pflanzen zerstören. Auf jeden Fall hast Du daran noch Spaß, wenn Deine Geranien schon verwelkt sind. **86%**

DARVIS II

IMPORT
12 Level können in beliebiger Reihenfolge abgegriffen werden, was bedeutet, daß es eine Vielzahl von möglichen Enden gibt. Schon das allein sollte die Fantasie eines Ballerspiel-Spielers kitzeln. **83%**

DARK CASTLE

ELECTRONIC ARTS
Der Soundtrack ist der einzige Lichtblick in diesem erdennenden Angebot. Holprige Bewegungen der Figuren und einige sehr ungenaue Kollisionsabfrage bringen Dich dem Ausschallern nahe. **52%**

DARWIN 4081

IMPORT
Die klassischen kleinen Aliens abzuzeichnen kann sich manchmal als echte Plage herausstellen, aber mit Darwin 4081 ist es eine wahre Freude. Spektakuläre Grafik. **83%**

DAVE ROBINSON'S SUPREME COURT

SEGA
Die Sicht aus dem Zeugenstand mag etwas merkwürdig sein, aber es ist bei weitem die beste Spielart. In allen Gebieten brillant, nur schade, daß die Spieler nicht real sind. **91%**

DEADLY MOVES

VRGIN
Schlechter Versuch, nur ein Street Fighter II-Verschnitt, bei dem jeder Wrestler besterze Bewegungen und

nur eine spezielle Attacke hat... Es fehlt an Verbesserung. **71%**

DEATH DUEL

RAZORSOFT
Ein Ballergame, das mehr als nur eine Explosion ist. Extrem schwierig und superschnelles Gameplay, aber zu eintönig. **62%**

DECAP ATTACK

SEGA
Das gleiche Spiel wie Magical Flying Hat Turbo Adventure mit gotischer Grafik und blutigen Getreibern. Komplex und sehr gut spielbar. **81%**

DESERT STRIKE

ELECTRONIC ARTS
Ein Meistenwert lebhafter Action, wobei Du die Kontrolle über einen Apache Helikopter übernimmt und spezielle Missionen im Mittleren Osten ausführenmußt. Puren Ballerspaß mit ein bißchen Strategie. **93%**

DEVILISH

IMPORT
Dieses Spiel ist so ähnlich wie Break-Out, aber mit weitaus besserer Grafik. Du steuerst zwei Schläger (nicht einen), mit denen Du Mauern zerstörst. Ein sichtigmachender "Hau-Sie-Runter" Spaß. **85%**

DICK TRACY

SEGA
Viele nette Zeichnerischelemente und anständig gezeichnete Sprites, aber dem Spielgeschehen mangelt es an Originalität. Dies ist die beste Version des Spiels. **71%**

DINOLAND

IMPORT
David Crash ab Abmagerungskur. Verlorangegangen sind sie komplexen, atmosphärischen Grafiken und heftigen Sounds, während schwaches Scrolling und simples Gameplay hinwegzuzögeln. **43%**

DI BOY

IMPORT
Während eine Menge Originalität in DJ Boy steckt – ein Hau-Drauf-Spiel auf Rollerkates – ist es einfach und zu leicht. **57%**

DOUBLE DRAGON

BALISTIC
Ein Genuß für Arcadegame-Fans. Zwei Spieler können sich springend und schlagend ihren Weg durch die drei Stages der Stadt bahnen. Viel besser als der Nachfolger. **72%**

DOUBLE DRAGON II

IMPORT
Alles ist schlecht, auch der Sound! Die Grafiken flackern, die Figuren schwer zu steuern und das Gameplay ermüdend. **29%**

DOUBLE DRAGON 3

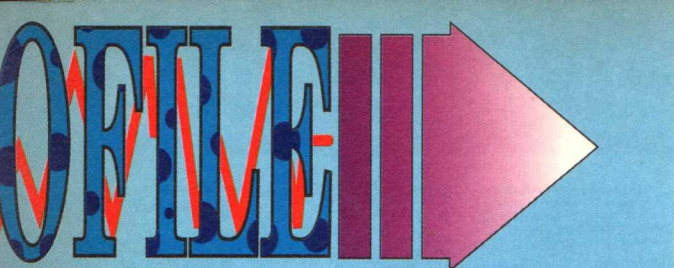
BALISTIC
Hoffentlich die letzte Episode im abgründlichen Double Dragon Krieg. Fünf Stages sind wiederholend und grafisch nutzloser Straßenkämpfe. **35%**

DRAGON'S FURY

DOMARK
Offizielle Veröffentlichung von Devilish. Herrlich fesselndes Spiel mit super Grafiken und Sound und Urmenigen brillanter Bonusrunde. **85%**

DUNGEONS AND DRAGONS

VRGIN
Dungeons and Dragons wird sicherlich Deine Rollenspielfähigkeiten auf äußerste Prüfung übertragende Grafiken und unbegrenzte Motivation machen dieses Spiel zu einem Muß. **84%**



Reviews für Mega Drive, Möglichkeit, Dich vollständig zu informieren.

MEGA DRIVE MEGA DRIVE

DYNAMITE DUKE
SEGA
Der Op Wolf Sitt hinter der Schulterperspektive paßt gut, es gibt massenhaft gezeichnete Gegner zum Ummähen. Leider ist es viel zu einfach. **73%**

EARNEST EVANS
IMPORT
Die Originalversion, die später eines der besten Mega-CD Spiele war. Führe Dainen unerschrocken Erforscher durch die zahllosen Szenarios dieses farbenprächtigen Adventures. **72%**

LA ROCKEY
ELECTRONIC ARTS
Dies ist eine der besten Sportsimulationen überhaupt. Aufgrund der Realitätsnähe macht EA Hockey im Zwei-Spieler-Modus sehr viel Spaß, aber auch Einzelspieler wird es an Herausforderung nicht mangeln. (Siehe NHLPA Hockey) **94%**

ECCO
SEGA
Denken Fans werden dieses Spiel mehr als fesselnd finden. Es geht darum, Ecco durch trübe Gewässer auf seiner Suche nach seinen verschwundenen Lieben zu führen. Exzellente Grafiken und sehr originell. **94%**

ELEMENTAL MASTER
IMPORT
Dieses Ballerspiel enthält zu wenig Levels, die auch noch viel zu leicht zu bezwingen sind. Das Spielgeschehen ist sehr fesselnd und ansprechend. **83%**

EL VIENITO
IMPORT
Dieses Spiel schaut nicht nur gut aus, es spielt sich auch wie ein Traum. Die Animationen und unbewegten Bilder ermutigen dazu, mehr zu riskieren, wenn es auch schwierig ist. **88%**

ESWAT
SEGA
Die Konvertierung von Eswat ist sehr gut gelungen. Multidirektionales Parallax-Scrolling gibt den Eindruck eines gewaltigen Spiels. Sehr interessant und fesselnd. **84%**

EUROPEAN CLUB SOCCER
VIRGIN
Wenn Du Fußballsimulations dieser Art magst, dann ist dies das perfekte Spiel. Es gibt große Grafiken, die überzeugend bewegt werden und eine glaubwürdige Atmosphäre erzeugen. Möglicherweise das zur Zeit beste Spiel seiner Art. **88%**

EVANDER HOLTFIELD'S BOXING
SEGA
Gute Sprites und ein extrem herausforderndes Spielgeschehen machen dieses Spiel besser als gewöhnliche Simulationen. Die trackigen Soundeffekte sind realistisch, Atemberaubend! **87%**

EXILE
IMPORT
Eine ungewöhnliche Mischung aus Rollen-, Plattform und Puzzlespiel macht Exile zu einem hochinteressant zu spielenden Game. Bewundernswert und lohnend, sich anzuschauen. **83%**

EX-MUTANTS
SEGA
Bewahre die Bevölkerung vor der Auslöschung durch die Folgen des dritten Weltkriegs. Detaillierte Grafiken und beeindruckender Sound. Enttäuschend. **69%**

F-1 CIRCUS
IMPORT

Süchtig-machend und spielbar. F-1 Circus ist einer der besten Action-Arcadesimulationen. Mit vielen Strecken auf der ganzen Welt macht es einfach großen Spaß. **84%**

F-1 GRAND PRIX
IMPORT
Ausgezeichnete Soundeffekte und Grafiken lassen richtigen Rennspaß aufkommen. Es mag zwar nicht so schnell wie F-1 Circus sein, aber die Ansichten sind einfach viel besser. **89%**

F-22 INTERCEPTOR
ELECTRONIC ARTS
Viele Szenarios, in denen man abgeschossen werden kann, einschließlich dem Irak, wo Saddam Tränen über seine geliebten Kameraden vergießt, überholt, aber trotzdem der einzige Flugsimulator. **89%**

THE FAERY TALE ADVENTURE
ELECTRONIC ARTS
Eines der größten und herausforderndsten Spiele. Fans von Rollenspielen und Adventures werden es mögen, aber es ist auch zugänglich und ideal für Einsteiger. **81%**

FANTASIA
SEGA
Mögen die Grafiken auch ziemlich gut sein, so hat das Spiel eine schlechte Kollisionsabfrage, demotivierende Neustartpunkte und sich wiederholende Spielhandlung. Sehr, sehr zäh. **81%**

FASTEST 1
IMPORT
Volle Punktzahl für den Spitzscreen im Zwei-Spieler-Modus, aber Null Punkte für die Aufmachung und das Spielgeschehen. Rennspiele sind im Grunde genommen simpel, aber sicher nicht sooo simpel. **48%**

FATAL LABYRINTH
IMPORT
Fatal Labyrinth ist weit davon entfernt, eine echte Herausforderung für den erfahrenen Adventure-Freak zu sein. Es erweist sich eher als Ideal für den absoluten Neuling, sich darin zu verlieren und das Spiel zu lösen. **68%**

FATAL REWIND
ELECTRONIC ARTS
Ursprünglich The Killing Game Show genannt, nutzt dieses Spiel die Hardware hervorragend, um drohnenden Soundtrack und super Grafiken begleitet dieses knifflige Plattformspiel. **88%**

FATMAN
IMPORT
Das ist kein Street Fighter II, aber es beinhaltet natürlich Schlägereien. Es ist ein Spiel wert, wobei komische Figuren über den Bildschirm ziehen. **64%**

FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE
FLYING EDGE
Möglicherweise das schlechteste Autorennenspiel auf dem Markt. Langweilige Grafiken und ruckelndes Scrollen machen dieses Spiel schrecklich. Monoton leiernder Sound kann da auch nicht helfen. **38%**

FIGHTING MASTERS
IMPORT
Ein anderes Beispiel solcher Spiele, deren Aufmerksamkeit nur dazu da ist, die Tatsache zu versuchen, daß sonst nichts dahinter steckt. **30%**

FINAL BLOW
IMPORT
Die Tatsache, daß das Spiel ziemlich einfach ist, bedeutet auch, daß Du nicht

nach anderen Werten schauen darfst. Die Boxer sehen großartig aus, aber ihre Kraft ist so immens, daß niemand eine Chance hat. **42%**

FIRE MUSTANG
IMPORT
Ein Schauplatz des Zweiten Weltkrieges für ein Ballerspiel zu benutzen, das erscheint nicht unbedingt richtig. Die großen Grafiken verlangsamen das Spiel-geschehen weit unter eine akzeptable Geschwindigkeit. **55%**

FIRE SHARK
SEGA
Lustiges Ballerspiel mit allem außer Herausforderung. Gute Grafiken, viele Extras und eine breite Masse an Gegnern, die aber besser sind. **75%**

FLICKY
SEGA
Die Grafiken sind entsetzlich, die Zeichentrickeffekte machen dieses Spiel zu einem Hit. Vergnügung ist langweilig. **37%**

FORGOTTEN WORLDS
SEGA
Das sich wiederholende Spielgeschehen wirkt ermüdend. Die Stages sind langweilig und die Gegner vielfältig. Alles in allem ein zähes, aber vernünftiges Ballerspiel. **72%**

GADGET TWINS
IMAGITEC
Überragende Grafiken und wundervolle Zeichentrickeffekte machen dieses Spiel zu einem Hit. Vergnügung ist spielen und absolut niedrig. Ein scrollender Actionhammer. **90%**

GAIARES
IMPORT
Wiederum eine Automatenkonvertierung. Wie auch immer, Gaiares ist ein ein-drucksvolles Shoot-'em-up Game, das alle Fans von Ballerspielen glücklich machen sollte, trotz eines Mangels an Originalität. **84%**

GAIN GROUND
SEGA
Ein simultanes Zwei-Spieler-Game. Steuere eine Kämpfergruppe, die durchscheitern, bomben und springen ihren Weg durch eine massige Landschaft, einfach brillant! **88%**

GALAXY FORCE II
SEGA
Nun, äußerlich sieht das Spiel ganz gut aus, ist aber Meilen davon entfernt. Es wurde total verunstaltet. Keine Spielbarkeit, wenig Motivation – ein totaler Flop. **20%**

GHOSTBUSTERS
SEGA
Alle Personen, die wir kennen und die wir lieben, wurden in japanische Mutanten mit riesigen Köpfen verwandelt. Es ist kein Vergnügen, es zuspülen. **20%**

GHOULS 'N' GHOSTS
SEGA
Ein teures, aber großartiges Action-Adventure, das schon zu einem Klassiker wurde. Es gibt keine Entschuldigung für den hohen Preis. Dummerweise sollte dennoch jeder mal 'reingeschaut haben! **90%**

GLOBAL GLADIATORS
VIRGIN
Wundervolles Plattformspiel, bei dem man Villainslöse auf Simeonmonster feuert und McDonald's Symbole sammelt. Die Grafiken und Sounds sind exzellent. Das Gameplay ist sehr originell und vollgepackt mit herausfordernden Levels. **93%**

GOBE
IMPORT
Super Grafiken mit authentischen und kräftigen Hintergrund, aber bis jetzt noch nicht offiziell veröffentlicht. Nur erhältlich aus Japan und den USA, aber es lohnt sich, es anzuschauen. **92%**

GOLDEN AXE
SEGA
Scheinbar ein wirklich bahnbrechendes Arcade-Adventure. Zu einfach, aber das Spiel enthält viele Locations und aggressive Gegner. **72%**

GOLDEN AXE II
SEGA
Noch einfacher als das Original. Dieses Remix enthält viele neue auszufluchtende Kreaturen und einige hübsche Screens. Kaufe eins, wenn Du unbedingt mußt, aber nicht beide. **75%**

GRANADA X
SEGA
Lustiges Steuern eines 20t Panzers, um ein geschicktes Mädchen zu befreien. Ansprechend gemacht, die Von-Oben Ansicht bringt ein neues Feature zu einem gewöhnlichen Ballerspiel. **83%**

GRANDSLAM TENNIS
SEGA
Durchschnittliches Tennisspiel, inoffiziell als Jennifer Capriati Tennis veröffentlicht. Sehr einfach, nur mit den nötigsten Grafiken, ohne etwas interessantes in Bezug auf das Spielgeschehen zu bieten. **59%**

GREENDOOG
SEGA
Steuere Greendog auf seinem Trip durch die Wildnis. Gute Animationen, aber dennoch viel zu leicht. Ein höherer Schwierigkeitsgrad wäre besser gewesen. **80%**

GREG LANCER
IMPORT
Superschnell scrollendes Ballerspiel. Beindruckende Sounds und nicht anders als überragendes Gameplay. Die Waffenwahl bringt noch mehr Spaß. **85%**

GYNOUG
SEGA
Am Ende eines jeden Levels befinden sich einige abschüchtlende Wächter. Das allein macht das Spielgeschehen echt spaßig. Das Spiel ist überzeugend und wert, einmal hineinzuschauen. **79%**

HARDBALL
IMPORT
Eine durchschnittliche Baseballsimulation, die gut aussieht, aber nichts zubietet hat, wenn es ums Spielgeschehen geht. Versuche etwas in der RBI Serie. **38%**

HARD DRIVIN'
TENGEN
Das Spiel (mit Sicht aus dem Cockpit) nutzt gefüllte Vektorgrafik, um die Straßen usw. abzubilden und ist, trotz seiner Kritiken, ein sehr spielerischer Fahrsimulator. **86%**

HEAVY NOVA
IMPORT
Ein 'Einer gegen Einen'-Kampfspiel in der Robotwelt. Eine andere CD Umsetzung, die nicht ohne Modul hätte umgesetzt werden können. Es gibt tausendmal bessere Spiele dieses Genres. **49%**

HEAVY UNIT
IMPORT
Der interessanteste Punkt an diesem Ballerspiel ist, daß man die Form seines Schiffes ändern kann. Das bringt einen zusätzlichen taktischen Aspekt zu einem durchschnittlichen japanischen Spiel. **78%**

HELLFIRE
IMPORT
Eigenartiges und verwirrendes Ballerspiel, das eine treue Action-Adventure, das schon zu einem Klassiker wurde. Es gibt keine Entschuldigung für den hohen Preis. Dummerweise sollte dennoch jeder mal 'reingeschaut haben! **90%**

HERZOG ZWEI
SEGA
Aufgrund dieses Namens würde man nicht darauf kommen, daß dieses Spiel eine offensichtliche Verfrömmelung war. Dennoch ist es ein gelungener Versuch, strategische mit Actionelementen in dieser Panzersimulation zu verbinden. **76%**

HOME ALONE
SEGA
Völlig durchschnittlicher Abklatsch des Kinofilms. Durchschnittliche Grafiken und Sounds, unterdurchschnittliches Spielgeschehen, wirklich total langweilig. **54%**

IMMORTAL (THE)
ELECTRONIC ARTS
The Immortal vereint brillante Ansichten mit kniffligen Puzzles, um ein monstermächtiges Spiel auf die Beine zu stellen. Zu alledem kommen beinahe 20 verschiedene blutige Todeszenen. **83%**

INSPECTOR X
IMPORT
Dies ist ein wirklich überragendes Ballerspiel, wobei das Gameplay die Fach-hät viel um Saugnapf, die Grafiken Dicht immer wieder überraschen und der Sound das Adrenalin hochsteigen lassen. **90%**

ISHIDO: THE WAY OF THE STONES
IMPORT
Fans des klassischen chinesischen Spiels Shanghai werden diese Simulation lieben. **64%**

JAMES BOND - THE DUEL
DOMARK
James Bond bietet seine Dienste zur Befreiung von ein paar Blondinen. Niedliche Animationen und tadellose Grafiken werden durch Spotteffekte verstärkt. **80%**

JAMES BOND ELECTRONIC ARTS
Dies war das erste MD Spiel, das in Großbritannien programmiert wurde. Unglücklicherweise ist alles viel zu reizlos, wenn Du herumschwimmst, um die Umwelt zu schützen. **70%**

JAMES BOND II ELECTRONIC ARTS
Manche sagen, es sei besser als Sonic – eines ist auf jeden Fall sicher, es ist viel schneller! Die Grafiken sind wirklich raffiniert, das Gameplay ist herausfordernd, und das wichtigste, es macht auch wirklich viel Spaß zu spielen. Ein brillanter Nachfolger. **90%**

JENNIFER CAPRIATI TENNIS
IMPORT
Durchschnittliches Tennisspiel, offiziell als GrandSlam Tennis veröffentlicht. Sehr einfach, nur mit den nötigsten Grafiken, ohne etwas Interessantes in Bezug auf das Spielgeschehen zu bieten. **59%**

JEWEL MASTER
SEGA
Anfangs eindrucksvoll, mit weichem Parallax-Scrolling und viel Farbe auf dem Bildschirm. Aber, über eintönig. **61%**

JOE MONTANA FOOTBALL
SEGA
Einer der ersten Sega Versuche eines American Football Games, aber nicht mal der große Joe Montana kann es vor Unspielbarkeit und Langeweile schützen. **57%**

JOE MONTANA II
SEGA
Dieses Sportakt Spiel von Sega beinhaltet einen real ablaufenden Kommentar. Sehr innovativ. Die Anhängerschaft auf dem Mega Drive. Es macht Spaß, dieses Game zu spielen, obwohl es viel zu einfach ist. **75%**

JOE MONTANA III
SEGA
Eine ausführlich überarbeitete Fortsetzung, die als gute Alternative in Betracht genommen würde, wenn da nicht die überzeugende Qualität von Electronic Arts Madden '93 wäre. **84%**

JOHN MADDEN FOOTBALL ELECTRONIC ARTS
Allein startete die American Football Anhängerschaft auf dem Mega Drive. Es macht Spaß, dieses Game zu spielen, obwohl es viel zu einfach ist. **84%**

JOHN MADDEN FOOTBALL 92
ELECTRONIC ARTS
Die überarbeiteten Grafiken und Sounds machen es zur ersten Wahl eines Football Spiels. Obwohl es sehr realistisch ist, braucht man lediglich eine beschränkte Anzahl von Pässen (nicht von Angriffen) zu nutzen, um überall hinzukommen. **92%**

JOHN MADDEN FOOTBALL 93

ELECTRONIC ARTS
Das gleiche wie die anderen, aber mit aktualisierten Teamaufstellungen und den erfolgreichsten Top-Teams aller Zeiten. Kaum wert zu kaufen, wenn man schon Madden '92 hat. **92%**

JORDAN VS BIRD
ELECTRONIC ARTS
Obwohl es darauf ein großartiges Basketballspiel und zwei recht nette Linien-spiele gibt, leidet es unter dem Mangel einer vollständigen Spieloption. **78%**

JUNCTION
IMPORT
Junction setzt neue Maßstäbe, indem es ein Pipe Mania ähnliches Spiel mit einem Schiebe-puzzle vermischt, was es zu einem sehr interessanten Spiel macht. **81%**

KABUKI SOLDIER
IMPORT
Interessantes Hau-Drauf-Spiel mit Sumorigamen und anderen ähnlich übergewichtigen Personen in den Hauptrollen. Der scrollende Hintergrund ist vom Feinsten, aber es ist ein bißchen zu einfach für erfahrene Hände. **73%**

KA-GEKI
IMPORT
Auch bekannt unter dem Namen Fists of Steel, ist dieses Prügelspiel nicht weiter spektakulär. Kleine Körper mit großen Köpfen toben herum und haufen andere kaputt. Muß dazu noch mehr gesagt werden? **34%**

KID CHAMELEON
SEGA
Kid muß sich über und unterirdisch fortbewegen, um seine Kameraden in Sicherheit zu bringen. Das Beste daran ist, das er seine Persönlichkeit dabei ändern kann, was zu einem sich fortwährend ändernden Spielgeschehen führt. **82%**

KING COLOSSUS
SEGA
Japanisches Adventure, mit einer wirklich langen Introsequenz (großartig). Neun Ebenen eines schönen, aber ereignislosen Abenteurers. Lerne das Kauderwelsch zuerst! **43%**

KING'S BOUNTY
IMPORT
Ein abstoßendes und wirklich langweiliges Rollenspiel mit einer großen Anzahl von reizlosen Landschaften zur Erkundung. Mit den vielen zu entdeckenden Elementen ist es das darauf ausgerichtet viele Rollenspieler anzusprechen. **66%**

KING SALMON
IMPORT
Angel-Simulator mit durchweg japanischen Text. Detaillierte Grafiken machen es spaßig zu spielen und darüber hinaus konkurrenzfähig. **85%**

KLAX
DOMARK
Dies ist inermoch eines der härtesten Puzzlespiele. Hervorragender Sound und sich fortwährend ändernde Grafiken ein lange interessantes Spielgeschehen. **80%**

KRISTY'S SUPER FUN HOUSE
FLYING EDGE
Ein Plattformspiel mit Krusty von den Simpsons. Unglücklicherweise wartet man die ganze Zeit über auf etwas Aufregendes, und so macht sich Langeweile breit. **75%**

LAND STALKER
IMPORT
Fantastisches Adventure mit beeindruckenden Grafiken und großer Spielfläche zur Erkundung. Momentan mit japanischem Text, aber wert, auf die offizielle Veröffentlichung zu warten. **84%**

LAKEERS VS CELTICS
ELECTRONIC ARTS
Dies war eines der ersten Electronic Arts Sportspiele, die voll die EASN Spielcharakteristiken unterstützen. Es ist unglaublich realistisch, schaut gut aus und enthält wirklich heiße Action. **80%**

LAST BATTLE
SEGA
Dies ist ein enttäuschendes Prügelspiel, weil die Grafiken zwar großartig sind, aber durch das langsame und sich wiederholende Spielgeschehen

verdeckt werden. **58%**

THE LEGEND OF GALAND
ELECTRONIC ARTS
Nichts weiter als ein durchschnittliches Plattformspiel, mit einem Rollenspiel-Element, um die Benennung hochzuwürfeln. Detaillierte Grafiken, aber unendlich langweilig und ereignislos. **64%**

LEMMINGS
SEGA
Das beste Puzzlespiel, das schon auf allen Systemen außer dem Mega Drive ein Hit war. Man übernimmt eine bestimmte Anzahl von Lemmings der verschiedensten Arten und muß sie am Leben halten. Super Spielaßpaß und saganhafter Sound in allen Levels. **90%**

LHX ATTACK CHOPPER
ELECTRONIC ARTS
Ein wenig anders als die originale Helikoptersimulation, mit Schauplatz in den feindlichen Flugzonen des Mittleren Ostens. Nichts ungewöhnliches in Bezug auf Vektorgrafiken oder Sound. Sollte nur hartgesottene Kriegstags anrespektieren. **70%**

LOTUS TURBO CHALLENGE
ELECTRONIC ARTS
Beinahe das ultimative Autorensenspiel. Blendende Realität der Geschwindigkeit und fantastische Grafiken geben diesem Spiel das gewisse Extra. **89%**

M1 ABRAMS BATTLE TANK
SEGA
Wer Panzer mag, dem wird dieses Spiel gefallen. Die Grafiken sind eindrucksvoll und die Sounds erfüllen ihren Zweck, aber das wirklich Erfreuliche ist die Steuerung des Metallungetüms. **80%**

MAGICAL MR TALROUOT
IMPORT
Ein importiertes Plattformspiel mit den üblichen niedlichen Charakteren, aber es wird schnell langweilig. Möglicherweise kann es jüngeren Spielern gefallen. **34%**

MARBLE MADNESS
ELECTRONIC ARTS
Wenn ein Fan der Automatenversion war, wird dieses Spiel lieben. Es ist die exakte Umsetzung, mit dem Unterschied, daß ihr der Trackball und die herausfordernenden Levels fehlen. Dennoch gut spielbar und amüsant. **82%**

MARIO LEMIEUX HOCKEY
SEGA
Trotz Sechs Preisung kann dieses Spiel nicht überzeugen. Das Spiel von der Seite zu sehen ist öde und macht es sehr schwierig, Spielzüge durchzuführen. **73%**

NEW ZEALAND STORY
IMPORT
Ein großartiges Spiel mit viel zu tun und zu entdecken. Ein Plattformadventure mit einem Anflug von Niedlichkeit und möglicherweise eine Prüfung jedermanns Geschicklichkeit. **73%**

MASTER OF MONSTERS
IMPORT
Ein langweiliges Strategiespiel, bei dem ihr der Meister der Monster eine Chance hat, zu gewinnen. Totale Geldverschwendung und nicht empfehlenswert. **26%**

MASTER OF WEAPON
IMPORT
Dieses vertikal scrollende Balerspiel eingemindert spielbar und scrollt für die meisten Leute wohl zu schnell, aber man hat es ziemlich schnell durchgespielt. **72%**

MEGA LO MANIA
VIRGIN
Schon immer davon geträumt, Gott zu sein? Dies ist Deine Chance. Ein wirklich brillantes Spiel, das beeindruckendes Spielscheitern und wahre Herausforderung bietet. Nicht so schnell spielbar, im Gegenteil. **92%**

MEGA TRAIL
IMPORT
Es verdient Anerkennung für den Versuch, aber schafft es nicht zu einem erfolgreichen Spiel zu werden, das ein 4-Strangrennen-Simulator sein sollte. Der Split-Screen im Gegnermodus trägt zum Gameplay bei. **59%**

MERCS
SEGA

Identisch zum Original, prahlt das Spiel mit beständigsten Grafiken und erdrückenden Sounds, aber es ist für die meisten Spieler zu einfach. **75%**

MICRO MACHINES
CODEMASTERS
Kann ein Blödsinn nicht überboten werden, aber es macht Spaß. Man führt in seinem Miniaturwagen auf dem Frühstücksbrot herum oder auf dem Fußboden in Klein-Timmys Schlafzimmer. Die Lebhaftheit des ganzen Spielscheiterns ist in einer Klasse für sich. **90%**

MIDNIGHT MADNESS
IMPORT
Automatenkonvertierung, die nicht überzeugen kann. Qualitativ durchschnittliche Grafiken und Sounds, die nur hartgesottene Actionfans gefallen werden. **47%**

NIGHT & MAGIC
ELECTRONIC ARTS
Ein faszinierendes und weit bekanntes Rollenspiel, das sich um Dich herum ausbreitet, je mehr Du damit spielst. Massig Charaktere, mit denen man kommunizieren kann, und Tausende von Gegenständen, die untersucht werden können. **83%**

MIKE DITKA FOOTBALL
BALISTIC
Die Grafik ist nicht weltbewegend. Mike Ditka hat zwar nicht die Ausstrahlung eines John Madden, aber seine Kommentare sind sicher sinnvoller. **82%**

MONSTER HUNTER
IMPORT
Wenn Dich auch die Steuerung einer schwertschwängenden Maid interessieren mag, so wird doch das ganze Abenteuer durch die Vegetation bald sehr öde. **50%**

MOONWALKER
SEGA
Eine Märchenadventure, bei dem man gelangene Kinder in Sicherheit bringen muß. Grafiken und Animationen sind erstklassig, aber das Game ist viel zu schnell durchgespielt. **84%**

MS PACMAN
SEGA
Die Blockgrafiken sind noch schlechter als beim Original. 32 Farben können gleichzeitig auf dem Bildschirm dargestellt werden, aber wohl nicht hier. **28%**

MYSTIC DEFENDER
SEGA
Ein todesweihnächtliches Spiel, das in den ersten Spielstunden, doch es wird sehr bald zu nichts anderem als einer langweiligen Wanderung durch das Unterholz im Fernen Osten. **69%**

NEW ZEALAND STORY
IMPORT
Dies ist eine super Umsetzung von Takas heißem Plattformadventurespiel im Stile von Bubble Bobble. Der Zwei-Spieler-Modus bringt großartigen Spaß und wird nur gelegentlich langsamer. **86%**

NHLPA HOCKEY
ELECTRONIC ARTS
Die definitive EShockeysimulation. Ähnlich dem Original EA-Hockey, aber viel mehr Statistiken und reale Spieler, jeder von ihnen mit eigenen Fähigkeiten. Aufgrund der Statistiken besser als das Original im Ein-Spieler-Modus, aber langsamer und zäher. **94%**

NINJA BURAI
IMPORT
Ein Rollenspiel, das das Beherrschen der japanischen Sprache voraussetzt. Alle Bildschirmanzeigen, Zahlenangaben und Anzeigen machen das Leben schwierig. **79%**

OLYMPIC GOLD
US GOLD
Für das MD gibt es wenig Sportcomputerspiele mit einer, aber Olympische Gold gewinnen, es diese Lücke nur zu schließen. Am besten zu mehreren zu spielen. **81%**

ONSLAUGHT
IMPORT
Ein exzellentes Gemisch aus Plattform- und Prägeispiel, das sehr empfohlen werden kann – wenn man eine Kopie bekommen kann. Macht Euch gefasst auf eines der besten Plattformgames, die zur Zeit erhältlich sind. **89%**

OUT RUN
SEGA
Dieses Spiel hat immernoch undefinierbare Anziehungskraft. Vielleicht ist es der Spaß, andere Verkehrsteilnehmer abzuweichen. Trauerigerweise wird das Spiel verlangsamt, wenn zuviel auf dem Screen los ist. **80%**

PAC-MANIA
DOMARK
3-D Pac-Man ist wirklich ein erfreulicher Ausflug. Die Grafiken sind schön, was das gesamte Spiel zu einem wahren Vergnügen macht. **82%**

PAPERBOY
DOMARK
Eine gelungene Konvertierung des Spiels, das die Herzen der Leute verdient hat. Viele neue Straßen und noch mehr zu umgehende Gefahren. Es mangelt dem Spiel noch an einem Zwei-Spieler-Modus. **80%**

PGA TOUR GOLF
ELECTRONIC ARTS
Etwas besser als Arnold Palmer aufgrund seiner Realitätsnähe (man bekommt sogar gelegentlich Vogelgezwitscher zu hören) und der verbesserten Grafiken. **89%**

PHANTASY SOLDIER 3
IMPORT
Da die Mehrheit noch nicht von diesem Spiel gehört haben wird, wenn ihr es seht, kauft es! Ein hochqualitatives Plattformadventure mit ausgezeichneten Grafiken und noch besserem Gameplay. **88%**

PHANTASY STAR II
SEGA
Erster Teil der Mammut-Rollenspiele. Der Einstieg ist ziemlich einfach, was sehr förderlich ist. Experten werden es allerdings zu einfach finden. **72%**

PHANTASY STAR III
SEGA
Der Fortschritt zeigt sich in verbesserten Grafiken, aber der Sound ist immer noch sehr schwach. **78%**

PHLEIUS
SEGA
Mittelmaßigkeit ist wohl die Vorgabe für dieses Balerspiel mit standardmäßiger Grafik und Sound und primitivem Gameplay. Wieder einmal ein Spiel, das man am Tag des Kaufs durchgespielt hat. **60%**

PIT-FIGHTER
DOMARK
Verbesserte digitalisierte Grafiken, markenspezifischer Sound und die Aufgabe, Deine Gegner zu Tode zu prügeln, das muß ja zum Renner werden. **89%**

POPULOUS
ELECTRONIC ARTS
Eines der am meisten überbewerteten Spiele überhaupt. Es ist bestimmt kein Actiongame, noch ist die Programmstrategie clever genug, den intelligenten Spieler lange Zeit zu lassen. **65%**

POWERBALL
IMPORT
Die Grafiken in diesem Spiel, das eine Mischung aus Wrestling, Kriegerkunst und Fußball ist, sind recht simpel. Die ursprüngliche Idee ist nicht schlecht, aber schwach ausgeführt. **74%**

POWERMONGER
ELECTRONIC ARTS
Eine gewaltige Landerobungsmission. Leider werden die Grafiken und Sounds ab und zu und die Anzeigebalken hält nicht lange an. **72%**

PREDATOR 2
FLYING EDGE
Futuristisches Straßenrampenspiel. Verschiedene Ebenen mit drei Schwierigkeitsstufen und viele zu befriedende Geiseln. **80%**

QUACKSHOT
SEGA
Man könnte meinen, man schaue einen Disney Zeichentrickfilm im Fernsehen – so cool ist die Animation gelungen. Eins der besten Spiele für das Mega Drive. Nimm es in Deine Sammlung auf. **94%**

QUAD CHALLENGE
IMPORT
Vierdrücker Buggies fahren ein Rennen

auf einer nicht auseinanderhaltenden Rennstrecke. Die Sprites sind genauso schlecht wie die Strecke, deshalb ist dieses Spiel eine totale Katastrophe und völlig unspielbar. **24%**

RAIDEN TRAD
IMPORT
Nur ein Balerspielabstrakt aus dem Fernen Osten. Die Grafiken sind in Ordnung, aber es ist nichts dahner, nicht mal ein Zwei-Spieler-Modus. Zudem ist es auch viel zu einfach. **44%**

RAINBOW ISLANDS
IMPORT
Mit zwei Spielern in einem – einer genauen Automatenkonvertierung und einer sehr schwierigen Version für Profis – ist es ein Plattformgame, das man ununterbrochen spielen kann. Niedliche Grafiken und Sounds plus sehr ansprechendes Gameplay. **92%**

RAMBO III
SEGA
Die bewaffneten Einwohnere eines Waldes abzuschneiden, scheint eine seltsame Attraktion zu sein. Aber das Spielscheitern wird bald sehr langweilig und die Kollisionserkennung ist sehr schlecht. **74%**

RASTAN SAGA 2
IMPORT
Stilbes und rein tapferen Helden und führe ihn durch einen Irrgarten baumelnder Plattformen. Angemessene Grafiken, aber schwaches Gameplay. **61%**

RBI 3 BASEBALL
IMPORT
Die Baseball Simulation ohne viel Neues. Bildschirmweise Statistiken und ungewöhnlich komplizierte Schlagbewegungen. Erwarte nichts Ungewöhnliches. **72%**

RBI 4 BASEBALL
IMPORT
Eine gewisse Simulation, bei der das große Problem im Treffen des Balles liegt. Sobald Du darin perfekt bist, wirst Du herausfinden, daß das Outfield ziemlich langweilig ist. **78%**

THE REVENGE OF SHINOBI
SEGA
Wird immer noch als eines der besten ungeschlagenen angesehen. Die Grafiken sind groß und schön mit einigen ausgezeichneten Hintergründen. Ein weiterer wichtiger Kauf für jeden Sega-Besitzer. **90%**

RINGSIDE ANGEL
IMPORT
Dieses Frauen – Ringen Spiel wird durch den abstoßend schlüpfrigen Spielverlauf ruiniert, doch nicht einmal das Grafikvermögen wurde voll ausgenutzt. **60%**

RINGS OF POWER
ELECTRONIC ARTS
Dieses Spiel wird durch die Ausdrücke "extrem groß, extrem farbenprächtig und extrem schwierig" treffend beschrieben. Falls Du für eine gewisse Zeit überleben kannst, wird es dir gefallen. **79%**

RISKY WOODS
ELECTRONIC ARTS
Interessiert verleierte Hintergrundgrafiken und eine Atmosphäre schaffende Musik machen das Spiel attraktiv, aber vielleicht nicht attraktiv genug. Trotzdem eine gute Herausforderung. **72%**

ROAD BLASTERS
IMPORT
Vom Münzautomaten konvertiert ist es ziemlich amüsant. Falls Du Dich mit dem trauglichen Bildlauf abfinden kannst, bringt es vielleicht ein paar Erinnerungen zurück. **39%**

ROAD RASH
ELECTRONIC ARTS
Du mußt mit einem Motorrad übers Land rasen, Gegner überholen oder schlagen und dabei die Polizisten meiden. Toller Spaß. **90%**

ROAD RASH II
ELECTRONIC ARTS
Genau wie das Original. Steuere Dein Motorrad in einem hektischen Rennen gegen andere schurkhaftige Gegner. Macht süchtig und der zusätzliche Zweispieler-Modus sollte jedem glücklich machen. **92%**

ROLLING THUNDER 2
IMPORT
Bereite Dich auf Zusammenstöße mit

Maschinenpistolen, Panthern und 18-Reller – Cowboys vor. Nur japanische Geräte. **89%**

RUMARK
IMPORT
Rette die Natur in diesem Indy – mäßigen Abenteuer – Schlägerspiel. Leider gibt es zu viele langweilige Passagen, die verhindern, daß man wirklich Spaß hat. **58%**

SAIN'T SWORD
IMPORT
Ein Bildlauf – Abenteuerpiel mit dem typischen kleinen, mit einem Schwert bewaffneten Mann. Die Hintergrundgrafiken sind eindrucksvoll, aber die guten Seiten werden von schlechten Animationen überschattet. **64%**

SD WALIS
IMPORT
Dies ist ein des japanisches Arkaden-Abenteuerspiel. Insgesamt ragt die ganze Sache nur wenig an. Es gibt sehr wenig Inhalt, der Dich zum Weiterspielen anregen könnte. **35%**

SHADOW BLASTERS
IMPORT
Dies ist ein Schlägerspiel, das nicht beeindruckt. Schlechte Grafiken und nicht existierender Spielverlauf. Wieder einmal ein sehr seltsames Spiel. **64%**

SHADOW DANCER
SEGA
Der Hund, der Dir bei diesem Spiel mit Rat und Biß zur Seite steht, ist eine zusätzliche Attraktion in diesem Schlägerspiel. **83%**

SHADOW OF THE BEAST
ELECTRONIC ARTS
Tolle Soundeffekte und Grafiken werden durch das langweilige Spielverlauf abgewertet, was zu kompletter Langeweile führen kann. Der Inhalt fehlt. **68%**

SHADOW OF THE BEAST II
ELECTRONIC ARTS
Der lang erwartete Nachfolger des Original-Abenteuerspiels. Interessant – schwierige Rätsel, kombiniert mit atmosphärischer Musik und mystischen Grafiken. **78%**

SHINING IN THE DARKNESS
SEGA
Setzt einen Standard, den das Mega-CD System nur schwer erreichen würde. Ein Blick auf die Grafiken und du weißt, es ist etwas besonderes. Eine Herausforderung! **88%**

SHINING FORCE
IMPORT
Das beste Rollenspiel, das je auf dem Mega Drive veröffentlicht wurde. Phantastische Grafiken kombiniert mit herausfordernd schwierigen Rätseln. Soziale die Action Szenen machen Spaß. **92%**

SHINOBI III
SEGA
Benutze mystische Kräfte, um über die Mächte der Dunkelheit zu siegen. Tolle Plattform-Abenteuerspiele vielen Gegenständen zum Aufsammeln und viel Ninja-Zauberei. **89%**

SHOVE IT
IMPORT
Wie der Titel schon ankündigt, schiebst Du Dinge im wahren Sinne ihres Wortes an ihren Platz zurück. Absolut schwache Grafiken, die nicht mehr hergeben als die Spielteile. **30%**

SIDE POCKET
SEGA
Ereignislose Billard-Situation mit einigen hübschen Frauen. Das Spiel ist dümm, aber eine trickreiche und Extrapolation belegen es etwas. **64%**

SLIME WORLD
IMPORT
Todd muß von dem Planeten fliehen, auf dem er gerastet ist. Alles sind überzeugend grünes, aber es gibt einfach zuviel schlingens Zeug, um dieses Spiel lange auszuhalten. **64%**

SOLOFACE
IMPORT
Eine CD-Konvertierung ohne die Soundqualität. Ansonsten ist wenig

Unterschied zwischen den beiden Formaten. Ein sehr durchschnittliches Balerspiel. **56%**

SONIC THE HEDGEHOG
SEGA
Der erste Auftritt von Sonic Held ist, wie jeder sagt, brilliant. Leider hat das Spiel nicht sehr viel Tiefe und es ist leicht gelöst, aber man muß es einmal gespielt haben. **90%**

SONIC THE HEDGEHOG 2
SEGA
Das beste Spiel des Jahres 1992. Sonic hat 2 hat jede Menge Stil. Nichts kann dieses brillanten Stück Software etwas anhaben. Ein Plattformspiel der Superlative, jeder sollte es spielen! **94%**

SPACE HARRIER II
SEGA
Der schlechte Sound, die abstoßende Kollisionserkennung und die schlechte Spiebersicht sind einfach zuviel für die meisten Fans. Dieses Spiel hat immer nur in Arkaden funktioniert. **62%**

SPACE INVADERS '90
IMPORT
Auf jeden Fall für alte Mitstreiter, die sich an Spielen dieses ultimativen Klassikers zurückerkennen können. Die Variation unterschiedlicher esden modernen Schießspielen, aber es mangelt an Spiel-Enthusiasmus. **79%**

SPREEDBALL II
VIRGIN
Techno-Rugby für Ausgepultet Pitch und Spieler sind gleichermaßen grafisch erste Sahne, so daß ein toller futuristischer Eindruck entsteht. Die Schreie haben es ebenso in sich. Spiele gegen einen Freund oder gegen den Computer, aber spiele es! **92%**

SPIDER-MAN
SEGA
Alle bösen Buben sind hier zusammengefasst, mit einigen ausgezeichneten Geschichten – erzählenden Bildern. Schlämpige Zusammenstellungen ermöglichen machen das Spielverlauf zu einem frustrierenden Erlebnis. **85%**

SPALTERHOUSE 2
NAMCO
Motorradrennenach so. Acht Levels mit bluttrüben und absolut geschmacklos Graphiken, kombiniert mit ebenso sadistischer Musik. **89%**

SPORTS TALK BASEBALL
SEGA
Obwohl die Idee schwierig zu simulieren ist; ist dieses Spiel ein Gewinner. Computer ausgezeichnet und voller Spielspaß. Es ist sehr schwer, den Grapher zu schlagen. **84%**

STAR CRUISER
IMPORT
Sehr eindrucksvoll, aber wegen des japanischen Textes absolut unspielbar. Versuch es, wenn Du willst aber die Level – Ende sequenzen werden dich nicht in Entzückung versetzen! **35%**

STARLIGHT
ELECTRONIC ARTS
Minen tief im All sind das Thema. Viele Schichten und auch viel Strategie. Leider treten jedoch Wiederholungssequenzen auf. **82%**

STEEL EMPIRE
ACCLAIM
Ein Balerspiel mit horizontalem Bildlauf und riesigen Charakteren, die zwar innovativ erscheinen, aber es wird schnell eintönig, sie nach und nach auszuweichen. **60%**

STEEL TALONS
IMPORT
Unglücklicherweise wurde hier der Mega Drive nicht voll ausgenutzt und beeindruckt weniger als das lustige Arkadenspiel. Hubschrauberschlächtchen auf niedrigerem Niveau. **62%**

STORMLIDER
IMPORT
Ein niedliches Abenteuerspiel mit interessanten, aber nicht zu komplizierten Rätseln. Auf den ersten Blick mag man es, aber es ist zu schwierig, wodurch es sich oft wiederholt und ziemlich langsam wird. **77%**

STREET SMART
SEGA
Dieser Schlägerspielablauf ist sehr begrenzt wegen der geringen Anzahl an möglichen kriegerischen Bewegungen.

MEGA DRIVE

Es ist außerdem sehr einfach, das Spiel im ersten Durchgang durchzuspielen. **70%**

STREETS OF RAGE

SEGA
Dieses Spiel war bei Veröffentlichung überall als das schauerlichste Schlägerspiel anerkannt, aber ihm fehlen Herausforderungen. Es gibt viele mögliche Bewegungen und die Soundeffekte und Melodien sind erste Sahne, aber Du könntest alles beim ersten Versuch schaffen. **90%**

STREETS OF RAGE II

SEGA
Ein absolut phantastisches "Schlag-sie-bis-Bluten"-Spiel. Die große 16MBit Karte wurde voll ausgenutzt. Mannschafts- und umgekehrte Modi machen das Spiel insgesamt unverzichtbar. **96%**

STRIDER

SEGA
Alle Levels, ausgenommen den letzten, sind leicht durchgespielt. Manche Graphiken werden Dich vor Ehrfurcht staunen lassen, aber zu viele Charaktere auf dem Bildschirm verursachen eine lästige Verlangsamung. **87%**

SUPER AIRWOLF

IMPORT
Auch bekannt als Crossfire hat dieses Ballerspiel schon etwas zu bieten. Sehr schneller Spielablauf und sehr gute Graphiken machen es zu einem Gewinner, aber es fehlt an Abwechslung. **73%**

SUPER BATTLELANE

IMPORT
Dieses Panzersimulation spricht vielleicht Deine inneren Instinkte an, aber komplette und völlige Langeweile setzt nur zu bald ein. Viel zu leicht, um irgendeine Herausforderung zu bieten und absolut unrealistisch. **44%**

SUPER FANTASY ZONE

SEGA
Kleine Kobolde mit Extras wie Power-Aufbesserungen und großen Wächtern. Fabelhafte Unterhaltung für ein paar Stunden, aber danach könnten Deine Augen müde werden. **71%**

SUPER HANG-ON

SEGA
Weiche Übergänge in einem Spiel, bei dem Dein Gehirn abschalten kann, sorgen dafür, daß Du müchtig Spaß beim Herumkurven mit dem Motorrad hast, wenn Du dieses Spiel spielst. Das Gefühl des Rennens ist perfekt eingemessen. **82%**

SUPER HIGH IMPACT

IMPORT
Eine Summe von 18 Mannschaften sollte American Football Fans Anlaß zu Interesse bieten. Gute Darstellung, aber wenig Herausforderung, da keine Liga vorhanden ist. **73%**

SUPER HQ

IMPORT
Es ist ein paar Jahre her, daß Chase HQ in vier und Super HQ in einem sicherlich daran und bietet sehr wenig. **52%**

SUPER HYDLIDE

SEGA
Einige Rollenspiele besitzen einfach nicht die Elemente, die es anziehend machen. In diesem hier gibt's einfach nicht zu wenig zu tun; sehr wenig Leute und zu wenig Story. Sehr langweilig. **49%**

SUPER LEAGUE BASEBALL

SEGA
Baseball ist im Grunde genommen ein auf Wiederholungen basierendes Spiel. Um Langeweile zu vermeiden, müssen haufenweise Features vorhanden sein, und dieses Spiel bietet sicherlich genug davon, um Dich in seinem Bann zu halten. **82%**

SUPER MILITARY

IMPORT
Dieses hier sieht wie ein tolles kleines Kriegsspiel aus. Es gibt haufenweise Super Statiken, die sicherlich Spannung aufbauen und herausfordernde Konfrontation bieten. **80%**

SUPER MONACO GP

SEGA
Es fehlt lediglich an ein Zweispieler Modus. Alles andere ist vorhanden, insbesondere der Spielablauf, der die

Illusion einer echten GP-Strecke gibt. **85%**

SUPER MONACO GRAND PRIX II

SEGA
An schlechter Renn-Simulator. Schöne Grafiken und all das, aber ein nutzloser Spielablauf und ein nicht existierender Schwierigkeitsgrad. **41%**

SUPER OFF ROAD

BALISTIC
Eine brillante Konvertierung des Originals, die alle Sichten und Geräusche des 4x4 Truckings in den Mega Drive bringt. Die Einzelplayer Version und die Zweispieler Version sind gleich gut. **88%**

SUPER REAL BASKETBALL

SEGA
Die wunderschönen Nahansichten machen dieses Spiel attraktiv. Außerdem gibt es einige andere Effekte, die dieses Spiel aus der breiten Masse hervorheben. **82%**

SUPER SMASH TV

ACCLAIM
Ein hochwertiges Arcade-Spiel, das sehr schwierig ist, aber erfolgreich Steuerung und ein Bildschirm voller Charaktere machen dieses Spiel zum Renner. **85%**

SUPER THUNDER BLADE

SEGA
Im Grunde handelt es sich um ein Ballerspiel, den gehobenen Standard möchte man durch die zwei Ansichten erreichen (einmal von hinter dem Hübschauer, einmal von der Seite). Allerdings hat das nur den Erfolg, Verwirrung in den ohnehin schon frustrierenden Spielablauf zu bringen. **73%**

SUPER VOLLEYBALL

IMPORT
Mit einem Blickwinkel von der Seite und der Möglichkeit, das Spielfeld über den Bildschirm zu bewegen, handelt es sich hier um eine innovative Interpretation, aber man muß auch den Sport breiten, um Gefallen am Spiel zu finden. **84%**

SUPER WRESTLEMANIA

FLYING EDGE
Anziehende Zweispieler Action in der ultimativen WWF Animation. Besonders detaillierte Charaktere und sehr viele Spezial-Effekte. **84%**

SWORD OF SODAN

ELECTRONIC ARTS
Es ist schade, daß der Spielstoff so unglücklich trägt ist, denn die vielen Charaktere, die das verursachen, sind ausgezeichnet. Es ist sehr schwierig, in dieses Spiel einzusteigen, und noch viel schwieriger, es zu mögen. **33%**

SWORD OF VERMILION

SEGA
Falls Du komplexe und unglaublich schwierige Rollenspiele magst, dann ist dieses hier das Richtige. Falls nicht, kannst Du die bahnbrechenden Grafiken bewundern. **81%**

TALSPIN

SEGA
Ein total langweiliges Plattformspiel mit der schönen Zutat von einigen Ballerspiel-Sequenzen. Das allerdings verbessert die Situation nicht soweit, daß das Spiel Spaß macht. **61%**

TASK FORCE HARRIER EX

IMPORT
Grafiken und Sound sind schlecht, der Spielstoff zerrüttet und die Schwierigkeit nicht vorhanden. Ein amerikanisches Angebot, das jenseits des Atlantiks bleiben sollte. **65%**

TATSUJIN

IMPORT
Ein durchschnittliches Ballerspiel, bei dem man sich vertikal bewegt, mit einfacher Steuerung und schönen Grafiken, obwohl es sich um ein recht altes Spiel handelt. Nur eine von vielen anderen japanischen Ausgaben. **46%**

TAX MANIA

SEGA
Hübsche Umgebung und Hintergrund und eine total geschmackvolle Hauptfigur. Ein wirkliches Abenteuer in der Tasmannische Wildnis, an dem Du monatlang Deine Freude haben wirst. **90%**

TEAM USA BASKETBALL

ELECTRONIC ARTS

Ausgezeichnete Grafiken erwecken die Illusion, daß es sich um ein echtes tolles Spiel handelt, aber eine nähere Betrachtung deckt eine alte Animation und schlechte Soundeffekte auf. **70%**

TECHNOCOP

IMPORT
Eine originale Kombination von einem Rennspiel und einer Plattform-Simulation. Die Idee ist toll, aber das Endprodukt Müll. **29%**

TECNO WORLD CUP '92

IMPORT
Es gibt ein paar trickreiche Schüsse, aber es gibt keinen realitätsnahen Zufallsaspekt und keine Fouls, was den Zweispieler Modus zum einzigen Modus macht, der Spaß bereitet. **70%**

TENAGE MUTANT NINJA TURTLES

KONAMI
Ein tolles Schiag-Drift Spiel im SQR-Stylung. Leuchtende Hintergrund und große bunte Turtles. Ein tolles Zweispieler-Spiel, aber vielleicht zu kurz. **86%**

TEL TEL BASEBALL

IMPORT
Alles wird über Menüs gesteuert und es gibt eine Option, über Modem zu spielen, und da die Play-offs gewöhnlich etwas länger dauern, gibt es eine Batterieaufladung. **60%**

THE TERMINATOR

VIRGIN
Diese großartige Film Version übertrifft alle Erwartungen und war eine tolle Überraschung. Geladen mit vielen Fotos aus dem Film und direkt verbundenen Stages werden Arcade-Liebhaber hiervon in Staunen versetzt werden. **89%**

TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME

ARENA
Ein phantastisches Spiel, das man entweder über Joypads oder über Menacer spielen kann. 100% ansprechende Action, unterstützt von tollen Grafiken und einem guten Sound. Neun Szenarien von wirklichkeitstreuem. **92%**

TEST DRIVE 2: THE DUEL

BALISTIC
Dieses Spiel hier wird sicherlich Neulinge und erfahrene Fahrer gleich schwer auf die Probe stellen. Sein geheimer Erfolg liegt in der exakten Steuerung des Autos, das sich sehr realistisch anfühlt. **86%**

THUNDER FORCE II

SEGA
Hat sicherlich den Test der Zeit überstanden. Die Herausforderung ist stark und die Präsentation insgesamt ausgezeichnet, mit einigen Spaß Hintergründen. **81%**

THUNDER FORCE III

SEGA
Besser als das Original wird dieses hier Dich für Jahre zum Spielen verleiten. Die verrückten Hintergründe lassen es als eine wirkliche Arcade Erfahrung hervorstrahlen. **89%**

THUNDER FORCE IV

SEGA
Das neueste Angebot im Thunderforce Abenteuer-Werkzeug führt über beeindruckende Grafiken während des ganzen Spiels und total toller Spielablauf. Schiefes Spiel auf dem höchstmöglichen Level. **92%**

THUNDERFOX

IMPORT
Es läuft vielleicht nur auf japanischen Geräten, aber glaube nicht, als ob Du hier etwas verpasst. Die Grafiken sind schön, aber der Sound störend. **33%**

THUNDER PRO WRESTLING

IMPORT
Der größte Fehler ist die schreckliche Steuerungsmethode, aber die begrenzten Bewegungen bedeuten auch, daß es keinen Spaß macht, das Game zu spielen. **57%**

TOEJAM & EARL

SEGA
Diesem Spiel ist es bestimmt, ein Kult-Klassiker zu werden. Zwischenrickmäßige Grafiken und ein Stück von dem besten Sound, den Du jemals hören wirst. Kann jedoch langweilig werden. **88%**

TOKI

SEGA

Viele verschiedene Musikstücke und Grafiken in Arcadequalität machen dieses zu einem ein As von Plattformen und eine tolle Konvertierung, aber es ist zu einfach. **85%**

TORAI TORAI TORAI

IMPORT
Auch als Fire Shark bekannt, handelt es sich hier um ein extrem durchschnittliches Schießspiel, das durch zu bieten hat für solche, die nach etwas Abwechslung suchen. **75%**

TOXIC CRUSADERS

IMPORT
Oh ja! Bewahre die Welt vor der Bedrohung einer toxischen Vergiftung. Übernimm die Steuerung von Toxie und hilf ihm bei diesem grandiosen Arcade-Spiel mit Bidrole. **38%**

TRAMPOLINE TERROR

IMPORT
Trotz des Titels hat dieses Spiel nichts mit Trampolinen zu tun und noch viel weniger mit Terror. Spekulationsspiele sind besser als dies. **20%**

TRAYSIA

IMPORT
Ein amerikanisches Rollenspiel, das sehr wenig bietet. Nicht akzeptable Grafiken und kein Spielablauf. Es ist ratsam, die Finger davon zu lassen! **17%**

TROUBLE SHOOTER

IMPORT
Ein Update von Forgotten Worlds. Alles ist neu bunt und sorgt für ein sehr gut aussehendes Spiel. Aber nicht genug Power-Aufbesserungen. **78%**

TRUXION

SEGA
Bekannt als Tatsujin in Japan war dieses Spiel kurz nach der Veröffentlichung ein echter Hit. Obwohl es sich um ein normales, aber ein einzigartiges vertikales Ballerspiel handelt, macht es immens viel Spaß. **84%**

TURBO OUT RUN

SEGA
Das erste Out Run war brillant zu seiner Zeit, aber die Formel sieht sehr veraltet aus. Das Fahren ist sehr langweilig und benötigt wenig Talent oder Denken. **52%**

TURRICAN

BALISTIC
Eine herausfordernde Konvertierung eines Spiels, das Spaß macht. Die neue Schießerei bringt eine neue Zutat in dieses überdurchschnittliche Ballerspiel/ Plattformspiel. **86%**

TWIN COBRA

SEGA
Steuere deinen Helikopter durch schwierige Schlachten in diesem Bildaufrollenspiel, das dem mega Drive Spieler nicht besonderes anzubieten hat. **50%**

TWIN HAWK

SEGA
Ein weiteres durchschnittliches Ballerspiel das krumm einfach durchzuspielen ist. Anfangs normaler Spielablauf, der jedoch nicht anhält. **59%**

TWINKLE TALE

IMPORT
Ein japanisches Psycho-Ballerspiel, das viel fürs Geld bietet. Herausragende Intro-Musik und interessante Hintergründgeschichte. Sehr intensiv und herausfordernd. **83%**

TWO CRUDE DUDES

SEGA
Die pompösen Stars sind enorme Wunschkinder, die Geschmack am Toben gefunden haben – und das wirst Du auch! Hart, stark und lang. **89%**

ULTIMATE TIGER

IMPORT
Steuere einen der am besten bewaffneten Helikopter auf der Erde. Rufe Arcade-Action mit Tonne von Waffen, die zum Vernichten des Feindes zur Verfügung stehen. Es macht viel Spaß. **80%**

ULTIMATE OX

IMPORT
Dieses Spiel sieht sich wie das klassische Brettspiel Orthello. Aber falls Du es wirklich spielen muß, wart dann nicht das Original kaufen? Primitive Grafiken und Soundeffekte ohne positive Überraschungen. **55%**

UNDEADLINE

IMPORT
Dir wird vielleicht dafür vergeben, daß Du dieses Spiel nur für ein simples Ballerspiel hältst. Deine Meinung wird sich nach dem Spielen ändern. Mega Poweraufbesserungen und Zornbe-Levelwächter erhöhen den Spielspaß. **85%**

UNIVERSAL SOLDIER

ACCOLADE
Turman I wurde leicht modifiziert, um Nicht-Lolevelwächter einzuarbeiten. Nicht so schwer wie es aussieht, aber interessanter Spielverlauf. **89%**

VALIS

IMPORT
Das originale "Hau-sie-bis-sie-Sterben" Abenteuer-Spiel. Wegen der Veröffentlichung von Valis II ist es sinnlos, sich hiermit abzugeben. Falls Du mußst, lache darüber. **65%**

VALIS III

IMPORT
Sieht großartig aus, ist aber unglaublich langweilig. Umengen guter Bilder von schützigen Japanern können das öde Arcade-Abenteuerspiel nicht retten. **78%**

VAPOR TRAIL

IMPORT
Die mangelnde Schwierigkeit wertet ab. Es macht zwar Spaß zu spielen, besonders in einigen superschnellen Szenen, aber du wirst bald nichts Herausforderndes mehr finden. **57%**

VARIS SD

IMPORT
Dieses niedliche Plattformspiel überläßt viele der Phantasie. Gute Grafiken, aber sonst nichts, was den Plattformerspielern reizen könnte. **58%**

VERTEX

IMPORT
Dieses ist eines der Bildaufroll-Ballerspiele, die trotz ihres Alters relativ gut sind. Große fleischige Levelwächter, die Du töten mußt und insgesamt schwere Levels. **80%**

WANI WANI WORLD

IMPORT
Die Graphiken machen den Eindruck als wären sie unter dem Einfluß einer sinnstufschüssigen Flüssigkeit programmiert worden. Der Zweispielermodus ist eine sinnvolle Ergänzung, bringt aber nur wenig mehr Herausforderungen ins Spiel. **85%**

WARDNER

IMPORT
Ein langweiliges Plattformspiel, das nichts besonderes bietet. Der Kauf dieses Spiels könnte sich als absolute Geldverschwendung herausstellen. **25%**

WARDNER SPECIAL

IMPORT
Der einzig spezielle Effekt ist das Schlagen der herbeistimmenden Horden, aber obwohl alle Nötige da ist, wird der Spieler wegen des Mangels an Details sehr unzufrieden sein. **48%**

WARSONG

IMPORT
Um dieses Spiel zu mögen, wirst Du viel Geduld brauchen – falls Du die Zeit zum Lesen des Handbuchs nehmen und das Spiel voll durchspielen kann. Ein Spiel für durchschnittliche Generäle. **80%**

WHEEL OF FORTUNE

IMPORT
Falls luxuriöse Apartments und Eigentumswohnungen auf Deiner Wunschliste stehen, verschwende dein Geld nicht an diesem Müll. Die als nur 4500 langweilige Fragen gibt. **43%**

WHERE IN THE WORLD IS CARMEN

ELECTRONIC ARTS
Ein unerfrohenes Comeback eines pädagogischen Spiels. Die Oberklasse Räuber sind viel zu leicht zu stellen, und deshalb ist es langweilig für den erfahrenen Abenteuerler. Kinder werden sich nicht toppen lassen. **59%**

WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO?

ELECTRONIC ARTS
Du mußt dich auf Carmens Fahndung Haften und sich mit Hilfe Deines Tischwörterbuchs fangen. Dieses Spiel erfüllt seinen Zweck besser als die vorherigen Ausgaben. **80%**

WHIP RUSH

SEGA
Die Hintergründe dieses Ballerspiels mit horizontalem Bildlauf sind toll und fetzen mit höchster Geschwindigkeit dahin. Das Spiel läßt sich leicht spielen und ist sehr attraktiv. **85%**

WINTER CHALLENGE

BALISTIC
9 verschiedene Disziplinen sind Teil dieses Schneefüllten Spiels, aber es mangelt ihm in den meisten Disziplinen an Realitätsnähe und wird schnell langweilig. Trotzdem gibt es nichts Vergebliches. **78%**

WONDER BOY II

SEGA
Dieses Zweispieler-Spiel ist brillant und gut verknüpft, aber die Levels wiederholen sich sooooo oft. Nur für den Zweispielermodus zu empfehlen. **79%**

WONDERBOY IV

SEGA
Mehr Spaß als beim Original aber immer noch zu langweilig, um als Klassiker anerkannt zu werden. Die Grafiken sind zwar eindrucksvoll, machen Wonder Boy aber nicht zu dem Gold, das er gerne wäre. **82%**

WONDERBOY V

SEGA
Das fünfte und wahrscheinlich letzte Spiel der aktuellen Serie. Vielleicht hat man mit der Friday the 13th Serie mithalten. Leider hat Du, wenn Du eines gespielt hast, alle gespielt. **75%**

WORLD CLASS LEADERBOARD

US GOLD
Komplimentiert mit den Sprachstöcken erscheint dieser alte Klassiker endlich auf dem großen SEGA. Leider erreicht es nicht die Realitätsnähe seines größten Konkurrenten, PGA Tour Golf. **77%**

WORLD CUP ITALIA 90

SEGA
Dieses Spiel leidet unter den gleichen beschränkten Bewegungsmöglichkeiten wie Tecmo World '92. Trotzdem war es seinerzeit ein netter Versuch und sollte dafür gelobt werden. **80%**

WORLD OF ILLUSION

SEGA
Ein wunderschöner Disney Welt erscheint auf dem Mega Drive. Diese tolle Präsentation von ausgezeichneten Graphiken und gutem Spielverlauf sollte jung und alt faszinieren. **89%**

WRESTLE WAR

SEGA
Tierisch schwer zu spielen. Die Bewegungen sind so kompliziert, daß man mehr mit dem Joystick ringt als im Spiel selbst. **74%**

XDR

IMPORT
Ein mysteriöses Ballerspiel, da wenig Informationen darüber vorliegen. Auch bekannt als X-Dazzley-Ray. **54%**

ZENON II

VIRGIN
Nur die schwache Zusammenfokussierung und die zeitweilige Verlangsamung verhindern, daß dieses Spiel ein essentielles Ballerspiel ist. **86%**

Y'S: WANDERERS FROM Y'S

IMPORT
Ein tiefes Rollenspiel, das eine beschreibende Herausforderung bietet. Fans schwerer Spiele werden es lieben, aber falls Du keiner bist, meide es. **78%**

ZANY GOLF

ELECTRONIC ARTS
Normales Golf ist seltsam genug, aber dieses kommt von einem anderen Stern. Ein tolles Party-Spiel und ein sehr gut ausgereiftes Produkt. **86%**

ZERO WING

SEGA
Horizontaler Schütze, der abgewertet wird durch die kleinen Grafiken und seine Einfachheit. Sieht aus wie F-Type, wird aber keinem Fan dieses Spiels Schwierigkeiten bereiten. **77%**

ZOON

SEGA
Fanglingspiele leben weiter, aber nur in dieser billigen Ausführung. Durchschnittlich gute Graphiken und Musik. Wird schnell zu langweilig und zu frustrierend. **82%**

ACE OF ACES SEGA

Flugsimulationen auf dem Master System waren nie komplex, und dieser hier setzt sicherlich keine neuen Maßstäbe. Durchschnittliche Eröffnungsstatik, aber die Grafiken im Spiel sind ziemlich schauhaft. **55%**

ACTION FIGHTER SEGA

Das Ausweichen, Schießen oder das Schlagen auf die Autos wird schnell sehr langweilig, sogar mit den paar Überraschungselementen. Nicht genug Gesamtnutzen. **51%**

AERIAL ASSAULT SEGA

Urat, verläßt sich auf altmodische Mittel, um die Spieler beschäftigt zu halten. Trotzdem ganz witzig, Grafiken und Sound sind neueren Datums. **69%**

AFTER BURNER SEGA

Bei diesem Spiel herrschen immer noch Geschwindigkeit und Action der simplen Arkadenmaschine vor. Alle Ausstattungen des Münzspiels sind vorhanden, sogar die fliegende Scheibe, die Dich schnell macht. **85%**

ALEX KID IN HI-TECH WORLD SEGA

Alex' schlechtestes Auftritt. Das größte Problem dieses Spiels ist die Anwesenheit einer sehr strengen Neustart-Prozedur, die Dich immer ganz an den Anfang zurückversetzt, wenn Du stirbst. **54%**

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD SEGA

Dieses hier ist zweifellos sein erfolgreichster Versuch. Das Spiel wurde im Konkurrenzkampf mit Nintendos Mario erstellt und benutzt viele der beliebten und erfolgreichen Elemente. Notwendige Sega Software. **90%**

ALEX KIDD IN SHINOBIO WORLD SEGA

Dieses Spiel vermischte Ninja mit einem erfolgreichen Charakter. Es gibt viele Plattform-Aventure, um Dich über Jahre hinweg in seinem Bann zu halten. Allerdings nur für einen Spieler. **85%**

ALEX KIDD AND THE LOST STARS SEGA

Normalerweise stellt Alex eine Herausforderung über Monate dar. Nicht in diesem Spiel. Die verlorenen Sterne zu finden, sollte nicht viel Zeit in Anspruch nehmen. **79%**

ALF TONKA

Schlechte Darstellung der Charaktere, schlechte Grafiken, begrenzte Soundeffekte und ein sich oft wiederholendes Spielziel. Vergiß' es! **16%**

ALLEN 3 ACCLAIM

Wie schon die Mega Drive und Game Gear Versionen, ist auch dieses Spiel brillant. Steuere Rilex durch das betriebsfähige Raumschiff in einem tollen Plattform-Abenteuerspiel. Eine Menge Arbeit und geringere Power-Aufbesserungen machen dieses Spiel zum Gewinner. **90%**

ALIEN STORM SEGA

Massives "Rette die menschliche Rasse" Spiel mit tollen Ansichten, aber etwas zu leicht. Eine Art Golden Axe im 21. Jahrhundert. Empfehlenswert. **87%**

ALIEN SYNDROME SEGA

Falls Du einen Freund zum Mitspielen finden kannst, wird dieses Spiel Dir wirklich Spaß machen, wenn Ihr als Team die sieben von Alien besetzten Städte finden und zerstören könnt. **85%**

ALTERED BEAST SEGA

Entsetzliche Konvertierung eines

beliebten Münzautomaten-Spiels. Es ist ein Schlägerspiel, aber es ist stark durch die flackernden Charaktere und den unmöglichen Bildlauf beeinträchtigt. **50%**

AMERICAN BASEBALL SEGA

Baseball Spiele sind ziemlich selten auf der Konsole. Dieses hier bietet Dir die Möglichkeit, 26 Teams zu managen plus das gewöhnliche Bat- (Schlag-) und Pitch- (Wurf-)Spiel. Gut für ein oder zwei Spieler. **83%**

AMERICAN PRO FOOTBALL SEGA

Dieses hier bietet eine Ansicht von oben nach unten auf die Ereignisse. Die Grafiken sind klein, aber fein, und haben ein wenig Animation. Gut für Anfänger, da alles einfach gehalten ist. **79%**

ARCH RIVALS FLYING EDGE

Begegnet mit einem Einstellungsproblem, da alle Regeln aus dem Fenster geworfen werden, in einem haltlosen Kampf um den Sieg. Spaß ist auf den Zweispieler Modus beschränkt. **83%**

ARCADE SMASH HITS VIRGIN

Centipede, Break-Out und Missile Command alle zusammen in einem Modul. Alle Spiele sind um Inhalt her ziemlich einfach, aber die Attraktion und der Spielspaß scheinen durch. **82%**

ASSAULT CITY SEGA

Ein tolles Ballerspiel. Die Action ist schnell und wild und obwohl es nur sechs Level gibt, ist das Spiel eine ganz schöne Herausforderung. **83%**

ASTERIX SEGA

Was auch immer Du tust, verpasse diese "tour de force" der Arkaden-Abenteuerspiele nicht. Die Grafiken könnten aus dem Comicbuch übernommen worden sein, und die teilweise vorhandene Musik ist ausgezeichnet. Neue Epoche von Master System Exzellenz. **94%**

ASTRO WARRIOR SEGA

Gewöhnliches Ballerspiel-Zeug, und es gibt nichts, das Dich zu einer anderen Meinung verleiten könnte. Sammle die Power-Aufbesserungen, lerne die Strategie kennen und damit bist Du durch. **67%**

ATZIC ADVENTURE SEGA

Hätte ein spaßiges Arkaden-Abenteuer werden können, wenn Du nicht jedes Mal, wenn Du stirbst, zum Anfang zurückgeworfen würdest. Wenn die Grafiken nicht so gut wären, wäre es nicht auszuhalten. **70%**

BACK TO THE FUTURE II IMAGE WORKS

Armesiges, Film-Spiel, das ab und zu eine gute Grafik zu bieten hat, die Du vielleicht wiedererkennst. Kaufe es trotzdem nicht, es würde Dich enttäuschen. **24%**

BACK TO THE FUTURE III FLYING EDGE

Viel besserer Versuch, hat allerdings nur drei einfacher werdende Level. Die Programmierer haben erkennbare Stücke aus dem Film genommen. **79%**

BANK PANIC SEGA

Wenn Du einer der wenigen Leute bist, die eine Phasen-Kanone besitzen, dann stellst dieses billige Angebot einen ziemlich guten Gegenwert fürs Geld dar. Viele humorvolle Momente. **71%**

BART Y VS THE SPACE MUTANTS FLYING EDGE

Das erste Simpsons Spiel auf dem Sega System, und sicherlich besser als das Nintendo Gegenstück. Von allen Sega Versionen ist dieses hier wohl die

beeindruckendste, voll von Herausforderung und Spielspaß. **93%**

BASKETBALL NIGHTMARE SEGA

Ein neuer Versuch, der auf dem Film Teen Wolf basiert. Monster Teams stehen sich gegenüber. Einziges Ziel ist, Dich zum Lachen zu bringen. **88%**

BATTLE OUT RUN SEGA

Du mußt nur die Straße hinauf rasen, den Verkehr meiden und zu dem Wagen des Verdächtigten aufschließen und ihn anhalten. Ermüdende Neuauflage zu Out Run. **67%**

BLACK BELT SEGA

Ein kriminell einfaches Schlägerspiel. Unglaublich einfache Grafiken und Hintergründe, die nur wenig mehr als eine Mauer und etwas enthalten. Wenig aufregend und sich wiederholend. **41%**

BLADE EAGLE 3-D SEGA

Die Zutat von einigen 3-D Grafiken ziehen dieses Ballerspiel über den Durchschnitt der Angebote hinaus. Wenig Herausforderung am Anfang, aber starke Bestrafung am Ende. **77%**

BOMBER RAID SEGA

Testet dich, denn Du versuchst, sowohl Luft- als auch Bodenziele auszulösen. Nicht mental schwierig, aber es testet sicherlich Geduld und wird sehr schnell furchtbar langweilig. **33%**

BONANZA BROS SEGA

Großartige Grafiken und einige extra Bonuslevel. Eigentlich ein Zweispieler Spiel, aber es ist auch für Dich alleine interessant, wenn Du versuchst, die Beute in einem rasenden zehn-Level Spiel zu finden. **90%**

BUBBLE BOBBLE SEGA

Obwohl es sich um ein altes Stück Software handelt, ist es sicherlich ein Klassiker. Wiederholt sich selbst schnell, doch in der Zweispieler Version sehr anziehend. **86%**

CALIFORNIA GAMES SEGA

Sechs Ereignisse – Skateboard, Football, Surfen, BMX, Diskus und Frisbee – bedeuten lang anhaltende Herausforderung und erhöhten Spielspaß. **83%**

CAPTAIN SILVER SEGA

Einen verstaubten Schatz im wirklichen Leben zu finden, ist ziemlich schwierig. Obwohl es sehr schwer ist, werden Dich die tollen Charaktere und der Sound über Jahre hinweg gut unterhalten. **82%**

CASINO GAMES SEGA

Das hier wird Deiner Spielsucht an den Einarmigen Banditen ein Ende bereiten. Nachdem Du alle Las Vegas Spiele durch hast, hast Du genug von ihrer Ansicht über Leben – zu Deinem Vorteil. **54%**

CASTLE OF ILLUSION SEGA

Mickys Abenteuer durch den magischen Wald und das Schloß ist eins der besten Spiele auf dem Master System. Brillante Animation und Auflösung der Charaktere. **94%**

CHAMPIONS OF EUROPE TECMAGIK

Frühere Versionen dieses Spiels waren verwandt, aber dieses Spiel bietet allesamt ein das neue Spiel super, mit vielen schönen und neuen Features. **92%**

CHASE HQ SEGA

Das gleiche, was Battle Run zu sein versuchte, aber nicht viel besser. Es dauert Jahre, bis Du

die Droghändler gefunden hast, und wenn Du Mist bast, Jahre, bis du sie wiedergefunden hast. **72%**

CHOPFLIFTER SEGA

Obwohl Grafiken und Sound nicht gut aussehen, scheinen die Spielmöglichkeiten durch. Empfehlenswert als eines der am längsten dauernden und anziehendsten Spiele aller Zeiten. **85%**

CHUCK ROCK VIRGIN

Ein tolles Plattform-Abenteuer mit dynamischen Grafiken und einer super Einleitung. Schafft genauso Atmosphäre wie die Mega Drive Version und ist genauso anziehend. **84%**

CLOUD MASTER SEGA

Du steuerst einen merkwürdigen, roten Kameraden, der einfach nur auf seiner treuen weißen Wolke umhergeht und jeden niederschleift. Ladungen von großen Karlen in den fünf Levels. **60%**

COLUMBUS SEGA

Möglicherweise die beste Maschinens Ausgabe dieses Tetris-schlagenden Spiels. Es macht weit mehr Spaß als das und belohnt mehr, besonders im Zweispieler Gegnermodus. **91%**

CYBER SHINOBIO SEGA

Die Shinobio Serie wird wohl nie aufhören, und obwohl unterschiedlich, enthält dieses Spiel ähnliche Elemente. Der Spielablauf hat zu wenig Inhalt und ist ziemlich einfach. **68%**

CYBORG HUNTER SEGA

Während die sechs Level der Festung, die du erkundest, muß, sicherlich gewaltig sind, fehlt es ihnen an Inhalt. Anfangs macht es Spaß, aber die Wiederholungen wirken ermüdend. **62%**

DAMAN: THE JUNGLE FIGHTER SEGA

Verloren im Dschungel mußt Du Dir Deinen Weg durch die Bodenpflanzen bahnen und mit einer unbestimmten Zahl von feindlichen Wesen kämpfen. Gut, wenn auch ein bißchen eintönig. **72%**

DEAD ANGLE SEGA

Ein einfacher Wolf Klon. Es fügt nichts neues zum Original hinzu und wird deshalb zu schnell sehr langweilig. Vergiß es! **71%**

DICK TRACY SEGA

Verschwoommene Grafiken, primitive Animation und total unspielbar. Eines der schlechtesten filmbezogenen Spiele überhaupt. **21%**

DOUBLE DRAGON SEGA

Das hier ist eine sehr akkurate Konvertierung, die darunter leidet, daß sie etwas zu einfach ist für ein Spiel mit nur ein paar Levels und einem ähnlichen Spielverlauf. **70%**

DOUBLE HAWK SEGA

Zwei Kämpfer müssen alles auslösen, was ihnen im Weg steht, und alle Power-Aufbesserungen sammeln, die sie finden. Großartig! Zwei Spieler Action macht dieses Spiel zu einem dezenten, etwas einfachen, Schlägerspiel. **70%**

DRAGON CRYSTAL SEGA

Dieses hier scheint auf dem TV-Bildschirm verloren und leer zu sein. Trotzdem ist genug Herausforderung vorhanden, um Rollenspieler-Fans über Monate zu unterhalten. **82%**

DYNAMITE DUKE

SEGA

Falls Du die Action nach dem einfachen Ziel- und Schußmuster magst, bist Du hiermit falsch beraten. Dieses Spiel ist ähnlich zu Operation Wolf, aber die Grafiken sind weit überlegen. **72%**

DYNAMITE DUX SEGA

Ein niedliches, buntes Schläger-Arkaden Spiel, das sehr anziehend und herausfordernd ist. Der ausweichende Bildlauf beeinflusst manchmal das Spiel, aber grundsätzlich macht es Spaß. **86%**

ENDURO RACER SEGA

Nichts ist so gut wie die Arkade, wenn Du Dein Bike von oben herab betrachtest und über die Herabstrecke rast. Spielt sich überraschend gut, aber nimmt großen Schaden durch das Fehlen des Zweispieler Modus. **68%**

ESWAT SEGA

Eine dezente Konvertierung von SEGAs beliebtem Münzspiel. Du spielst einen Polizisten, der um eine Beförderung zum ESWAT Zweig kämpft. Macht Spaß und ist herausfordernd. **71%**

F-16 FIGHTER SEGA

Zieh Level gefüllt mit MIGs. Traurigerweise leidet es darunter, daß es für seine eigene Güte zu komplex ist, es ist weder einfacher Spielspaß noch beansprucht es das Gehirn. **63%**

FANTASY ZONE SEGA

Wie kannst Du für einen so niedrigen Preis dieses bahnbrechende Ballerspiel ignorieren? Niemand hat jemals Farbe zu diesem Effekt auf dem Master System benutzt, dieses Spiel erfordert Sonnenbrille! Ein Stück Geschichte, das man nicht ignorieren kann. **91%**

FANTASY ZONE 2 SEGA

Mehr von der gleichen Abnutzung der Farbpalette des Master Systems. Act weitere Level, die genauso schwierig und herausfordernd sind wie das Original. **90%**

FANTASY ZONE 3 SEGA

Das Ballerspiel wurde auf das Pac-Man Format geändert. Wegen der einfachen, aber effektiven Grafiken macht dieses Spiel Spaß. **84%**

FIRE AND FORTG II TITUS

Um die Geschichte zu erklären, laßt uns einfach eine Kanone an einem Auto befestigen und sehen, wie das funktioniert. Nicht zu schlecht, genau genommen. Der beste Versuch bis dato zu einem Autojäger. **84%**

THE FINLSTONES GRANDSLAM

Die Programmierungsqualität wird hier sehr deutlich, außer das alles sehr einfach auszuführen ist und Dich schnell langweilt. Nur für die jungen und unerfahrenen Spieler. **70%**

FORGOTTEN WORLDS SEGA

Wegen der großen Menge an verfügbaren Ballerspielen müssen sie schon gut sein, um sich zu verkaufen. Dieses hier ist aber viel einfacher und die Steuerung völlig nutzlos. Versuche irgend etwas anderes, aber nicht dieses Spiel. **32%**

GAIN GROUND SEGA

Falls Du ein Freund mußt Euch aus einer großen Anzahl an Kämpfern aussuchen und mit ihnen eine Anzahl schwer zu erlösenden Festungen erobern. Sehr gutes Teamspiel und sehr anziehend. **82%**

GALAXY FORCE SEGA

Dieses Münzspiel macht viel Spaß. Es gibt einige gewitzte Feindcharaktere, aber das macht dich nur entschlossener, sie in ihre Bestandteile zu zerlegen. Eine tolle Ballerspiel Konvertierung. **86%**

GANGSTER TOWN SEGA

Schnapp Dir das Phasengewehr und vernichte jeden, der Dir die Pele rückt. Es macht insgesamt Spaß, aber wie die meisten Ballerspiele wird es schnell langweilig. **65%**

GAUNTLET SEGA

Ataris berühmtes Vierspieler Münzspiel in Zweispielerausführung auf dem Master System. Es ist genau wie das originale Spiel, falls Du also damit klar kommst, ist dieses genau das Richtige für Dich! **80%**

GEORGE FOREMAN'S KO BOXING ACCLAIM

Eine Boxersimulation, die auch bekannt ist als Heavyweight Champ und verschiedene Kämpfer bietet. Der Spielverlauf ist okay, aber es gibt nichts Neues oder Besonderes. **69%**

GHOSTBUSTERS SEGA

Finde den Geist, nagle in fest und packe ihn ein. Wiederhole das bis zum Ende. Es wird sehr schnell langweilig, obwohl es etwas Geschick braucht, die Geister festzunageln. **50%**

GHOST HOUSE SEGA

Manche Dinge im Leben waren nie dazu gedacht, sich mit ihnen abzugeben. Dieses geläufige Spiel ist nur für sehr junge Spieler geeignet. **45%**

GHOLLS 'N' GHOSTS SEGA

Eine große mittelalterliche Stampede durch die Unterwelt und gegen einige riesige Lebewesen. Es bietet zwar nicht alle Spezialeffekte, aber es spielt sich wie ein Traum. Kauf es! **90%**

GLOBAL DEFENSE SEGA

Ein kapitaler Fehler hat dafür gesorgt, daß alle Raketen der Erde in den Weltraum düsten. Du mußt sie besiegeln. Einfach, aber effektiv. **75%**

G-LOG SEGA

Ein Spaß beim Fliegen mit viel Action. Die Geschwindigkeit ist prägnant und die Grafiken akzeptabel. Durchschnittlicher Arkaden Flugsimulator, der gut funktioniert. **83%**

GOLDEN AXE SEGA

Ein respektabler Versuch ein erfolgreiches Brutalopfer zu kopieren. Es leidet unter einer Begrenzung. Man kann nur einen Spieler kontrollieren, nicht drei. **85%**

GOLDEN AXE WARRIOR SEGA

Old Death Acker ist zurück, aber bevor Du versuchst, ihn zu töten, erinnere Dich daran, daß dieses Spiel kein Arkaden-Action, sondern nur ein Abenteuerspiel ist. **67%**

GOLFMANIA SEGA

Für ein oder zwei Spieler. Es sieht vielleicht nicht aus wie ein grafisches Festmahl, aber die Golfans unter Euch werden sich über die Spielbarkeit und den Spielspaß freuen. **82%**

GOLVELLIUS SEGA

Der böse Govellius hat sieben seiner Dämonen ausgesandt, um Dich am Durchqueren des Tales zu hindern. Sehr herausfordernd und sieht graphisch gut aus, aber die Dauerhaftigkeit fehlt. **77%**

GREAT BALLBLAST

SEGA
Nicht so gut wie es sein sollte. Trotzdem sind die Grafiken und der Sound für ein Spiel, das so alt wie dieses ist, ziemlich gut und es läßt sich immer noch spielen. Nur für Sportfans. **75%**

GREAT BASKETBALL SEGA
Echte Sportfans werden sich hier mehr zu Hause fühlen. Der Zweispielmodus macht das Spiel zu einer echten Herausforderung, aber die Computergegner sind alle leicht. **78%**

GREAT FOOTBALL SEGA
Es gibt keinen Grund, dieses Spiel zu kaufen, da Ähnliches wie Joe Montana Football schon auf dem Markt sind. Dieses ist ein schwacher Versuch, der keine glaubhafte Atmosphäre kreiert. **60%**

GREAT GOLF SEGA
Es gibt keinen Grund, dieses Spiel zu kaufen, da Ähnliches wie Joe Leaderboard Football schon auf dem Markt sind. Dieses ist ein schwacher Versuch, der keine glaubhafte Atmosphäre kreiert. **63%**

GREAT ICE HOCKEY SEGA
Eine Eishockey Simulation, die zu ihrer Zeit ein ziemlicher Erfolg war. Unglücklicherweise benötigt es zum Spielen den SEGA Sports Pad Controller. **50%**

GREAT VOLLEYBALL SEGA
Die Charaktere sind viel zu klein, als daß man irgendwelchen Spielspaß hätte. Die Präsentation ist schlecht und gleicht dem Sport Revue. Zu alt um mit den anderen mithalten zu können. **55%**

HANG-ON SEGA
Wie kannst du dieser kleinen Schönheit bei dem Preis widerstehen? Es ist ziemlich schwer und nicht zu rückartig beim Hin- und Herauswinden. Nicht brillant, aber ideal für diejenigen von Euch, die sparsam kaufen wollen. **78%**

HEAVYWEIGHT CHAMP SEGA
Auch bekannt als George Foreman's KO Boxing, ist dieses Spiel dahingehend gut, als daß die Gegner nicht schlecht sind. Besser auf dem Game Gear. **69%**

HEROES OF THE LANCE US GOLD
Dieses Spiel ist sehr langsam und eintönig. Es gibt viele Charaktere, mit denen man spielen kann, aber wegen der langweiligen Kampfszenen gibt es nicht viel Hoffnung. **68%**

IMPOSSIBLE MISSION US GOLD
Eine ausgezeichnete Konvertierung, die alles vom Original enthält, sogar die Sprache. Die Animation ist einzigartig. Macht viel Spaß und tolles Spielverlauf. **90%**

INDIANA JONES 3 US GOLD
Sehr, sehr frustrierend. Nicht nur ist es mit Neustartaktionen sehr schwer zu spielen, sondern auch die Zusammenstoß-Erkennung ist Stau. Trotzdem sind die Grafiken gut. **80%**

JOE MONTANA FOOTBALL SEGA
Wenn es nicht nur so primitiv einfach wäre, würdest Du jahrelang weiterspielen. Es gibt tonnenweise verschiedene Bewegungsmöglichkeiten plus GEs Empfehlungen. Die Überkopf-Seitenansicht funktioniert gut. **78%**

JUNGLE FIGHTER SEGA
Bildlauf Schwertkampf Spiel, daß Dich süchtig macht. Unglücklicherweise ist es nicht sehr schwer, und Du wirst nicht

sehr lange brauchen, um es durchzuspielen. **58%**

KENSEIDEN SEGA
Während es keinen Zweifel über die Größe von Kenseiden gibt, leidet es unter seiner Vorhersehbarkeit und teilweise Einfachheit. Ein gutes, aber weitestgehend zu einfaches Schlägerspiel. **64%**

KLAX TENGEN
Kommt nicht ganz nach oben durch. Die Grafiken sind nicht schlecht, aber der Sound fehlt und die Farben verschwimmen ziemlich stark. Trotzdem spielerwert. **73%**

KUNG FU KID SEGA
Du bist mit einem Talisman ausgerüstet, der Dir übernatürliche Kräfte verleiht. Kung Fu Spiele sind nicht neu, und dieses hier führt nur die Reihe mittelgroßer Spiele fort. **60%**

LASER GHOST SEGA
Als eines der besseren Phasengewehrspele kann dieses hier mit dem Joypad genauso effektiv gespielt werden wie ohne. Es gibt großartige Statiken und Hintergründe. **84%**

LEMMINGS SEGA
Steuere niederlich-kuschelige Charaktere durch viele Level bestehend aus Labyrinth und Rutschen. Einfach Brillante Grafiken, die mit der Einfachheit des Spieles im Einklang stehen. **89%**

LINE OF FIRE SEGA
Eindrucksvolles vertikal-Ballerspiel, dem der Zweispielmodus fehlt. Detaillierte Wüchter und gute Hintergründe. Ziemlich kopfsche, aber späßige Unterhaltung. **82%**

LORDS OF THE SWORD SEGA
Dieses Arkaden Abenteuerspiel enthält einige großartige Charaktere, aber die Hintergründe sind etwas unoriginell. Unterhaltend, aber simpel. **80%**

THE LUCKY DIME CAPER SEGA
Donalds erste Exkursion auf das Master System ist eins der besten Spiele überhaupt. Die Grafiken sind allerbeste Sahne. Das beste ist: es ist superschwer, macht abhängig und bietet viel fürs Geld. **94%**

MARBLE MADNESS VIRGIN
Alles sieht toll aus und bewegt sich ruhig, aber die Zeitbegrenzung ist leicht zu schlagen. Trotzdem eine sehr akkurate Konvertierung. **88%**

MARKSMAN SHOOTING SEGA
Eines der wenigen Spiele, die für das Licht Phasen Gewehr herausgegeben wurden. Einfach und bietet viel Spielspaß, aber Saffat Hunt ist viel besser. **43%**

MATE HUNTER 3-D SEGA
Nicht unbedingt Spitzenklasse, aber es gibt viele Anreize, wenn Ungeübten von kleiner Charakteren Dich durch ein Labyrinth scheuchen. Ziemlich groß, aber relativ leicht. **72%**

MERC3 SEGA
Dieses ist eines der allereinfachsten Spiele auf dem Master System. Das ist wirklich schade, denn die Grafiken sowie der Spielverlauf sind ansprechend. **73%**

MIRACLE WARRIORS SEGA
Dieses Rollenspiel ist überraschenderweise ziemlich gut. Es wird durch zeitraubende Menüs gesteuert, aber die Grafiken sind gut und die

Schwierigkeitsstufe hoch. **83%**

MISSILE DEFENSE SEGA
Dieses ist ein düsteres altes Spiel. Du benötigst zwar deine 3-D Brillen, aber auch ohne sie verpaßt Du nicht viel. Sehr eintönig und erfordert absolut kein Talent. **46%**

MONOPOLY SEGA
Dem Käufer wird wenig für sein Geld geboten. Du könntest ein Original Monopoly Brettspiel für weniger Geld kaufen und hättest doch mehr Spaß. Es ist genau, aber was ist der springende Punkt? **79%**

MOONWALKER SEGA
Glücklicherweise ist das Spiel viel besser als der Film. Es enthält gute Grafiken und gute Soundeffekte. **85%**

MS PACMAN TENGEN
Obwohl dieses eine sehr genaue Konvertierung des Atari Arkades Spieles ist, erscheint es nicht ganz die Spitze. Der Zweispielmodus macht Spaß, aber die ganze Geschichte beginnt, ihr Alter zu zeigen. **72%**

MY HERO SEGA
Dieses Spiel sieht schauerlich aus. Es ist ein wirklich einfaches HAU-Drauf Spiel und nicht sehr anspruchsvoll. Falls Du ein Schul-Maulheld bist, wird es Dir gefallen. **64%**

NEW ZEALAND STORY TECMAKIG
Es ist phantastisch tolle Grafiken, 12 Melodien, um Dein Gehör zu verwöhnen und all die Plattformspiel Effekte, die Du Dir wünschen könntest. Leider ist es aber sehr schwer. **88%**

THE NINJA SEGA
Fast geschenkt bekommst Du dieses Spiel mit seinen Wädern, voll mit Samurais die Deine körperverachtenden Talente erwarten. Sehr schlechte Grafiken. **75%**

NINJA GAIDEN SEGA
Eines der besten Schlägerspiele. Guter Spielverlauf und gute Animation machen es zu einem Ninja Klassiker. Regulierbarer Schwierigkeitsgrad machen es für alt und jung gleichermaßen attraktiv. **90%**

OLYMPIC GOLD US GOLD
Sieben Sportarten bietet dieses Mammutsstück der Sportssoftware. Keine Sportart würde alleine überleben, aber zusammen sind sie akzeptabel. **80%**

OPERATION WOLF TAITO
Das alte Phasengewehr sollte alleine geknallen sein, aber die Licht-Deflektion ist nicht zu heiß. Schöne Hintergründe, obwohl der flimmernde Bildlauf stört. **73%**

OUT RUN SEGA
In diesem Münzspiel fehlt das Gefühl der Geschwindigkeit. Grafiken wurden in Minimalform und sehr simpel dargestellt. Die 3-D Brillen Version ist zum gleichen Preis erhältlich. **73%**

OUT RUN 3-D SEGA
Hält sich an das originale Rezept von Out Run, aber es ist 3-D! Dieses ist das beste 3-D Spiel, das auf dem Master System zur Verfügung steht, aber das sagt auch nicht sehr viel. **83%**

OUT RUN EUROPA US GOLD
Diese europäische Version von Out Run bietet mehr Fahrzeuge und eine längere Route. Seine Hintergrundgeschichte ist außerdem sinnvoller. Erfrischend guter Rennspaß. **90%**

PAC-MANIA TECMAKIG
Eine außergewöhnlich gute Interpretation, aber der Preis für solch ein altes Konzept ist zu hoch. Falls das für Dich kein Hindernis darstellt, wirst Du nicht enttäuscht werden. **88%**

PAPERBOY TENGEN
Emuliert das brillante Münzspiel, sieht aber jetzt etwas alt aus. Vor allem jedoch ist es sehr gut Spielbar und stellt für eine ganze Zeit eine recht hohe Anforderung an Dich. **81%**

PARLOUR GAMES SEGA
Kompilierte Spiele auf der Karte sollten immer mit Zweifel behandelt werden. Eine durchschnittliche Simulation von Knipsenspielen wie Eight-ball; simpel designed. **50%**

PENGUIN LAND SEGA
Die Pinguine sind besonders gut gemalt, aber die Hintergründe nur sehr einfach konstruiert. Den Pinguin zu steuern macht viel Spaß und man hat ein gutes Gefühl beim Spielen. **77%**

PHANTASY STAR SEGA
Das Spiel mag zwar sehr teuer sein, aber es ist ein Spiel wo Du wirklich etwas für Dein Geld bekommst. Diese riesige Packung kommt sogar mit einem Batterie-Backup, was gut ist, denn Du wirst zu diesem Spiel immer wieder zurückkommen. **94%**

PIT-FIGHTER DOMARK
Ein sich wiederholender Zweispiel Flugsimulator, der sehr schnell ziemlich dröge wird. Die winzigen Charaktere sind wirklich lächerlich klein, und das rüfventuell Langeweile hervor. **75%**

POPULOUS TECMAKIG
Ein Spiel, das Du entweder liebst oder haßt. Es ist sehr akkurat dem Original nachempfunden, aber unfähig ZEHN mal so groß. Falls Du ein Fan bist, wirst Du diesen Hirn-Beansprucher toll finden. **88%**

POSEIDON WARS 3-D SEGA
Es ist einen Blick wert, falls Du die Brille hast. Du mußt die Gewässer sauber halten, indem Du Dich mit gegnerischen Schiffen verbündest usw. Sehr einfaches Zeug; es ist es nicht wirklich wert, sich darum zu kümmern. **34%**

POWER STRIKE SEGA
Ein ausgezeichnetes umweltfreundliches Ballerspiel. Besitze gute medizinische Güter, die für die Truppen verteilt werden. Die Grafiken sind großartig und der Spielverlauf gut zu erkennen. Hast Du eine Phasen Kanone? Hast Du ein bißchen Geld? Dann kaufe Dir dieses Spiel! **90%**

PRO WRESTLING SEGA
Man hat sich an alles Drum und Dran des All-American Ringens gewagt, aber der Gesamteindruck ist, daß man an allen Ecken und Enden gespart hat. **84%**

PREDATOR 2 ARENA
Idiotische Steuerung, ein hoher Schwierigkeitsgrad, langweiliger Spielfuß und ein schlechter Sound. Die schlechteste Version eines müßigen Spieles. Gäh! **46%**

PRICE OF PERSIA DOMARK
Vollgestopft mit 14 Levels und einer beeindruckenden Animation handelt es sich hierbei um einen notwendigen Kauf für das Master System. Sehr einfach zu verstehen und extrem anziehend. **94%**

PSYCHIC WOUNDS SEGA
Nur die Grafiken retten dieses grausam langweilige und nicht spielbare Game. Die Mischung

von Arcade und Strategie hätte vielleicht funktioniert, wenn das Spiel nicht so sinnlos wäre. **48%**

PSYCHO FOX SEGA
Dieses hier hat die besten Attribute von anderen Abenteuerspielen übernommen. Der Hauptcharakter, Mr. Fox, ist fast genauso dreist wie Sonic selbst. Sehr gut. **88%**

PUTT 'N PUTTER GOLF SEGA
Ein brillant - verrücktes Zweispiel Golfspiel, das in der Originalversion auf dem Amiga erschien. Ausgezeichnete Grafiken und aufmernde Soundeffekte. **86%**

QUARTET SEGA
Warnung: Dem Namen entgegen handelt es sich hierbei nicht um Paket aus vier Spielen, sondern um eines. Genaugenommen handelt es sich um ein ziemlich unbeeindruckendes Versuch eines Plattform Ballerspiels. **25%**

RAMBO III SEGA
Trotz der Einschränkungen, die dadurch bedingt sind, das es sich um ein auf einer Phasen Kanone basierendes Produkt handelt, ist dieses Spiel beachtenswert spielbar. Herausfordernd, aber die anziehende Wirkung dauert nur ein paar Wochen an. **77%**

RAMPAGE SEGA
Jeder hat einen destruktiven Trieb in sich. Du steuert ein oder zwei Gorillas, die Apartment Blöcke kurz und klein schlagen müssen. Einfach, aber sehr gute Action. **85%**

RAMPART TENGEN
Ein wirklich anziehendes, wenn auch simples Spiel: baue Dir Dein Schloß, entscheide, wo Du die Kanonen hinstellen möchtest, und dann dezimiere Deinen Feind. **81%**

RASTAN SAGA SEGA
Zerstörerischer Zug durch viele verschiedene Landschaften, aber dies ist eines der besten Spiele seiner Art. Bei jedem Spiel wirst Du es nicht in der ersten Woche beenden können. **88%**

RC GRAND PRIX SEGA
Viel-Spieler Action, die es nicht schaffen wird, Renn-Fans in Aufregung zu versetzen. Glücklicherweise sind die Grafiken interessant, aber warum schmiert SEGA seinen Namen überall auf die Reklameflächen? **59%**

RESCUE MISSION SEGA
Besitze gute medizinische Güter, die für die Truppen verteilt werden. Die Grafiken sind großartig und der Spielverlauf gut zu erkennen. Hast Du eine Phasen Kanone? Hast Du ein bißchen Geld? Dann kaufe Dir dieses Spiel! **90%**

SHANGHAI SEGA
Eines der süchtigmachenden und verzwicktesten Rätselspielen, die es zur Zeit gibt. Du wirst zu Anfrang irritiert sein, aber falls Du durchhältst werden Deine Bemühungen belohnt. **85%**

SHINOBI SEGA
Dieses nicht wirklich besonderes bei diesem Schwierigkeits. Es gibt nur fünf Levels mit gestrandeten Kindern, und die werden für die meisten Spieler leicht zu erledigen sein. **79%**

SHOOTING GALLERY SEGA
Dieses Spiel ist total überreut. Nur vier Runden, wo man verschiedene Ziele abschießt. Es macht viel mehr Spaß mit mehreren Spielern, also schnappe Dir Deine Familie und los gehts. **70%**

SHOOTING GAMES SEGA
Ihre Deine Geschickteste mit dem leichten Gewehr in drei

die bunten flickerfreien Grafiken können diesem schwachen Versuch noch Verbesserung bringen. **44%**

SAFARI HUNT SEGA
Anfangs war dieses Spiel mit dem MS eingepackt zur Benutzung mit dem Licht Phasengewehr. Wahrscheinlich das beste Spiel auf dem Markt zum zieleben über auf dem Bildschirm, aber mittlerweile sehr selten. **63%**

SAGALIA SEGA
Was für eine schwache Angelegenheit dieses Ballerspiel mit horizontalem Bildlauf doch ist. Das größte Problem liegt in den schwammigen Kollisionen und den flickernden Grafiken. Aber das Spiel ist bei Weitem zu einfach für fast jeden Spieler. **43%**

SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION SEGA
Dieser Chase Ho Nachfolger hat schicke Grafiken und eine schwammige Steuerung. Voller Action, aber viel zu einfach für jeden außer blutigen Anfängern. **54%**

SCRAMBLE SPIRITS SEGA
Wenig mehr als ein Ballerspiel mit vertikalem Bildlauf, und dazu noch ein schlechtes Spiel dieser Gattung. Bei so einer Auswahl solltest Du etwas Besseres finden. **44%**

SECRET COMMAND SEGA
Dieses hier kommt dem Capcom Commando Münzspiel sehr nahe; es basiert sogar in einem Dachung mit Jagden und allem Drum und Dran. Notwendig für jeden Jäger mit Selbstachtung. **85%**

SEGA CHESS SEGA
Funktionelle Grafiken und ein wenig schwache Sprache mag vielleicht einige Großmeister stören, aber bleibe eine Weile dabei, und Du wirst ein überlegener Schachspieler entdecken. **83%**

SHADOW DANCER SEGA
Leidet unter flickernden Grafiken und einer schlechten Reaktionsrate, aber es gibt einige angenehme Effekte wie die Vollbild-Magie und den blitzschnellen Hand. **69%**

SHADOW OF THE BEAST TECMAKIG
Eines der offensichtlichsten Beschränkungen des MS hat Tecmakig gute Arbeit an dieser Best Version geleistet. Großartige Ansichten, gute Laune, Musik und sogar etwas verbesserter Spielverlauf machen es zu einem toll Stück Besitzum! **90%**

SHANGHAI SEGA
Eines der süchtigmachenden und verzwicktesten Rätselspielen, die es zur Zeit gibt. Du wirst zu Anfrang irritiert sein, aber falls Du durchhältst werden Deine Bemühungen belohnt. **85%**

SHINOBI SEGA
Dieses nicht wirklich besonderes bei diesem Schwierigkeits. Es gibt nur fünf Levels mit gestrandeten Kindern, und die werden für die meisten Spieler leicht zu erledigen sein. **79%**

SHOOTING GALLERY SEGA
Dieses Spiel ist total überreut. Nur vier Runden, wo man verschiedene Ziele abschießt. Es macht viel mehr Spaß mit mehreren Spielern, also schnappe Dir Deine Familie und los gehts. **70%**

SHOOTING GAMES SEGA
Ihre Deine Geschickteste mit dem leichten Gewehr in drei

verschiedenen Spieltypen – Schützenfest, Tontaubenschießen und Jägdschießen. Gutes Preis – Leistungsverhältnis. 73%

SLAP SHOT
SEGA
Wie sein Mega Drive Gegenstück, EA Hockey, ist Slap Shot sehr schnell erlernbar und hat die gleichen diversen Extras. Auch falls Du das richtige Spiel nicht magst, dieses hier ist ziemlich gut. **76%**

SONIC THE HEDGEHOG
SEGA
Total ausgezeichnete Konvertierung, die zeigt, daß auch das Master System seine Originalität wahren kann. Dieses Abenteuerspiel ist sehr schnell und macht sofort süchtig. **92%**

SONIC THE HEDGEHOG 2
SEGA
Eine phantastische Version des berühmtesten Spiels der Welt, aber es ist verwandt. Sonic 2 ist ganz klar das beste Spiel auf dem Master System, aber sei nicht zu enttäuscht, wenn Tails nicht erscheint. **93%**

SPACE JUNK
SEGA
Falls Du ein Kenner des Phasengewehrs bist, sollte dieser Titel Dir ein kleines Lächeln abgewinnen. Nicht das beste Schützenfestspiel bis jetzt, aber die Graphiken sind insgesamt okay. **86%**

SPACE HARRIER
SEGA
Es gibt keine Möglichkeit, irgendwo innerhalb dieser 18 Levels fortzufahren oder neuzustarten – sogar Arkaden Spieler werden hier stark gefordert. Eine genaue und gut spielbare Version. In einer schrecklichen 3-D Version auch für weniger Geld zu haben. **84%**

SPEEDBALL 2
VIRGIN
Springe in die Zukunft und spiele ein wildes Handballspiel. Die Graphiken sind herausragend und die Spielbarkeit toll wie immer. Die Liga ist außerdem sehr herausfordernd. **89%**

SPELLCASTER
SEGA
Eins der großartigsten und schwangsten Rollenspiele auf dem Master System; fast so hoch eingestuft wie Phantasy Star. Das große Abenteuerspiel wird Dich durch den Untergrund, den Weltraum, die Zeit und sogar das Land der Toten führen. **90%**

SPIDER-MAN
SEGA
Diesem Spiel fehlt die Spielbarkeit. Es ist sehr langweilig, die Feinde zu vernichten, aber die Hintergrundgeschichte ist sehr ansprechend. Ganz gutes Zeichentrick – Schlägerspiel. **80%**

SPORTS PAD FOOTBALL
SEGA
Eine weitere Sportsimulation, die sich auf dem unfunktionellen Sega Sports Pad aufbaut. Eine ganz gute Simulation, aber es wird sich unter Umständen herausstellen, daß es unmöglich ist, ein Sports Pad auszutreiben. **64%**

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 Fallen läuft. **90%**

STRIDER
SEGA
Die Graphiken und der Sound sind ungefähr so gut wie erwartet, aber der Hauptcharakter ist sehr schlampig und armselig, besonders wenn er springt. Die Langzeitfaszination ist zweifelhaft. **79%**

STRIDER II
US GOLD
Sehr ähnlich zum originalen Streiter in dem Sinne, daß der

Charakter sehr langsam ist, aber es ist herausfordernd. Standardgraphiken und wenig Neues. **75%**

SUBMARINE ATTACK
SEGA
Du übernimmst das Kommando eines U-Boots und führst durch die Unterwasserwelt, wobei du alles, was sich bewegt, abschießt. Es spielt sich wie ein armseliges R-Type im Wasser. **68%**

SUMMER GAMES
SEGA
Dieses ist eine echte Enttäuschung. Die Graphiken sind hoffnungslos schlecht; die Charaktere sind klein und armselig animiert und die Hintergründe enthalten keine Details. **40%**

SUPER KICK OFF
US GOLD
Hat alle wichtigen Funktionen, ausgenommen die besonders wichtige Spielbarkeit. Das Spiel wird merklich langsamer, wenn sich drei oder mehr Spieler auf dem Bildschirm befinden. **80%**

SUPER MONACO GP
SEGA
Ein Modus, indem beide Spieler gleichzeitig auf einem aufgeteilten Bildschirm gegeneinander kämpfen macht die schlechten Graphiken weht. Eine armselige Atmosphäre wird durch die schwachen Hintergründe und die unrealistische Animation hergestellt. **68%**

SUPER MONACO GP II
SEGA
Eine nutzlose Motor Sport Simulation, die kein bischen Enthusiasmus schafft. Die Graphiken sind unter aller Würde und das Spiel sollte um jeden Preis gemieden werden. **21%**

SUPER REAL BASKETBALL
SEGA
Ausgezeichneter Zweispielermodus mit einigen guten Nahansichten. Überall sehr gut und es ist schwer, im Einzelspielermodus den Gegner in den höheren Levels zu schlagen. **85%**

SUPER SMASH TV
ACCLAIM
Eine lang erwartete Konvertierung die nicht überdurchschnittlich ist. Wiederholt sich sehr häufig, was die Graphiken, die Musik und den Spielverlauf angeht, und dabei zu schwer. **65%**

SUPER SPACE INVADERS
DOMARK
Auffällig gute Konvertierung. Die originalen Wellen und sehr gute Zwei-Spieler-gleichzeitige Option stufen dieses Spiel höher ein als die Konkurrenz. **82%**

SUPER TENNIS
SEGA
Der Preis dieses Spiels fällt weiter. Die Graphiken sind kindisch, die Musik abstoßend und es wird auch nur etwas des Spaßes des richtigen Spiels zu vermitteln. **29%**

TAX-MANIA
SEGA
Die Graphiken sind leuchtend hell und die Atmosphäre absolute Spitze. Steuere Tax durch viele Levels klassischer Plattform-Action. Genaue Zeichentrick Konvertierung. **81%**

TEDDY BOY
SEGA
Einfaches Konzept, das aber sehr gut eingearbeitet wurde und daher ist das Spiel sehr süchtig machend und gut spielbar. Wie auch immer, sei gewarnt: Es ist ein sehr niedliches Plattformspiel, leider etwas zu niedlich. **70%**

TENNIS ACE
SEGA
Vergiß Super Tennis. Es gibt hier einen großartigen Seitenansichts-Zoom des Aufschlagenden und die Ansicht von oben auf den Platz funktioniert gut. Tennis Fans sollten sich dieses Spiel kaufen. **83%**

THE TERMINATOR
SEGA
Obwohl dieses Spiels nur vier Levels hat, ist es doch mit direkt übernommenen Film Szenen gespickt, was bedeutet, daß alle Armie Fans glücklich sein werden. **90%**

THUNDER BLADE
SEGA
Es gibt hier ein tolles Spiel, das nur darauf wartet loszuliegen. Trotz allem können die guten Graphiken jedoch den Fehler der Zusammenstoßerkennung nicht vertuschen. **65%**

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. **36%**

TOM AND JERRY
SEGA
Es besteht die Möglichkeit, daß Du dieses Zeichentrickabenteurer viel zu schnell beendest. 2Mbit gutaussehende Plattformkomödie, aber sie dauert nicht lange. **74%**

TRANSBOT
SEGA
Mein Gott! Es hat alle gewöhnlichen Elemente eines Ballerspiels; es spielt in einer post-nuklearen Welt und Außerirdische marschieren ein, aber es ist so schlecht programmiert, das es insgesamt gräßlich ist. **26%**

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. Begrenzte Anziehung. **45%**

TRIVIAL PURSUIT
DOMARK
Dieses Spiel ist ideal für viele Leute, aber nicht für Einzelle. Gute Graphiken und ein komischer Zeichentrick Frager mit möglicherweise schweren Fragen. **81%**

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. **92%**

VIGILANTE
SEGA
Diese Münzspiel Konvertierung ist ein sehr simples Schlägerspiel, aber für den schieren Spielspaß geeignet. Durch die Übersetzung ist das Spiel jedoch etwas vereinfacht worden. **77%**

WANTED
SEGA
Voller Phasengewehr Schießspaß, wenn Du zum Scherriff ernannt wirst und die Straßen deiner Region von fleischen Leuten reinigen sollst. Du findest vielleicht sogar Freude daran! **78%**

WIMBLEDON
SEGA
Der Center Court wurde auf dem Master System nie so gut dargestellt. Realistische Graphiken und tolle Animation der Spieler werden durch das superschnelle Spielen noch hervorgehoben. Dies ist eine Tennissimulation höchsten Standards. Es ist jedoch sehr schwer. **90%**

WONDER BOY
SEGA
Dieses Spiel zieht immer noch viele Arkaden Abenteurerspieler an. Traurigerweise ist alles was Graphiken, Sound usw. heute sehr alt. **81%**

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 wild. Kauf es, spiele es und es wird Dir nicht leid tun. Ehrlich! **90%**

WONDERBOY III: DRAGON'S TRAP
SEGA
Falls Du die anderen Versionen magst, wirst Du bei dieser hier durchdrehen, die noch meilenweit besser ist. Du mußt Dir wieder den Weg entlang dem Pfad bahnen, aber Dir wird in Geschäften, die auf dem Weg liegen und Waffen verkaufen, ausgeholfen. Ein großartiges Arkaden Abenteuerspiel ohne Igel oder Enten. Das muß also was taugen! **93%**

WOODY POP
SEGA
Dieses Spiel ist vielleicht schwer durchzuführen, da es die Paddie Steuerung benutzt, die es heute nicht mehr gibt. Niedliche Graphiken, aber sonst nichts. **47%**

WORLD CLASS LEADERBOARD
US GOLD
Eine Qualitätgolfsimulation, die alles bietet. Alles, was Du für ein Spiel brauchst, inklusive Schläger, Gefahrenfelder und Spielbarkeit. **83%**

WORLD CUP ITALIA 90
SEGA
Es ist viel einfacher hier den Ball zu kontrollieren als in Kick Off, aber insgesamt denkst Du mehr. Du spielst ein Brettspiel in einer Kneipe als das richtige Spiel. **77%**

WORLD GAMES
SEGA
Diese alte Ausgabe ist auf jeden Fall nur Durchschnitt. Keine der Disziplinen ist wirklich schlecht, aber auch keine ist wirklich spielsenswert. **65%**

WORLD GRAND PRIX
SEGA
Dieses Spiel hat zwar die Grundausstattung – Autos – aber andere wichtige Dinge wie gute Graphiken, guter Sound und Gegner kommen zu kurz. **79%**

WORLD SOCCER
SEGA
Ein Fußballspiel mit horizontalem Ablauf. Die Spieler sind größer als in den meisten Simulationen, aber die ungerade Perspektive macht es schwer, die Ball dahin zu befördern, wo Du ihn haben willst. **63%**

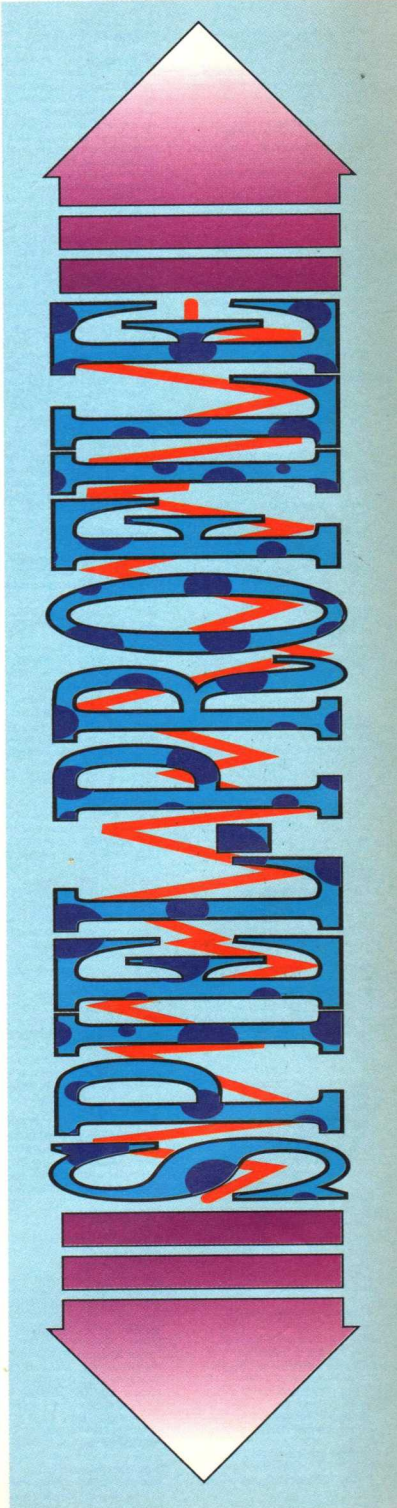
XENON II
VIRGIN
Du wirst große Schwierigkeiten haben, den Unterschied zwischen dieser Version und dem 16-bit Original festzustellen. Große Klasse, aber es gibt einige ungenaue Zusammenstöße. **85%**

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 Rätsel. **84%**

ZAXXON 3-D
SEGA
Großartig bei Arkaden, aber hier nicht. Die Graphiken sind abstoßend, der Sound stört und man merkt nichts vom Spielverlauf. Nichts aufmerzendes. **42%**

ZILLION
SEGA
Die Norsa Streitkräfte expandieren und Du mußt sie besitzgen. Einige großartige Statistiken und eine gute Hintergrundgeschichte bauen eine interessante Atmosphäre auf. **67%**

ZILLION II
SEGA
Gänzlich zum Original, der böse Baron Ricks versucht sich immer noch an seinen alten Tricks. Er hat Deine Freunde gefangen und Du mußt ihnen schnell helfen. Ergreifende Sache. **67%**



AERIAL ASSAULT

SEGA
Ach du meine Güte! Ein absolut nutzloses Luftschlacht-Spiel, das auf jeden Fall vermeiden werden sollte! Die Grafik regt die Fantasie überhaupt nicht an und das Gameplay ist praktisch nicht existent. **42%**

ALIEN 3

ARENA
Ein Platform-Spiel mit viel Action, tollen Grafiken und atmosphärische Melodien. Alien 3 bietet diese eindrucksvollen Qualitäten und ist dazu passend ein herausforderndes Gameplay. Ideal für Anfänger und Profis. **88%**

ALIEN SYNDROME

SIMS CO
Die Konvertierung eines alten Arcadeklassikers hat alle GG Besitzer auf ihr Gerät stolz gemacht. Es hat eine sehr gute Handlung und auch die besten Endgegner, die Du jemals gesehen hast. **83%**

AX-BATTLER

SEGA
Einer der Stars von Golden Axe zeichnet sich in seinem eigenen Spiel aus. Seid gewarnt, denn das hier ist ein sehr japanisches Rollenspiel und ist nicht wie das großartige Golden Axe. Es ist sehr unfreundlich und nicht gut ausgeführt. **56%**

BART VS THE SPACE MUTANTS

FLYING EDGE
Laßt Mario stehen, legt Sonic weg, Bart und Familie sind in der Stadt. Diese gute Beispiel eines Arcade-Spiels verweist alles bisher dagewesene in seine Schranken mit super Grafik, tollem Sound und verzwicktem Gameplay. **92%**

BATMAN RETURNS

SEGA
Achtzehn sehr leicht zu meisternde Schaulätzchen und sogar für die Anfänger zu leicht und wirklich enttäuschend, weil die Grafik verpulvert wird. **45%**

BATTER UP

SEGA
Die Kontroll-Methode ist extrem knifflig und der Computer anscheinend unbesiegbar. Außerdem ist es eine faire Version vom Lieblingssport der Amerikaner (und Japaner). **76%**

THE BERLIN WALL

KANEKO
Mega-bunt, vollgestopft mit bösen Buben und einer Grafik im Stil von Bubble Bobble. Innovative Wächter, ein Andrang von Peng und Boing und mehr als 25 vollgepackte Level. **88%**

BUSTER BALL

RIVER HILL
Speedball ist ein Spiel, das es noch nicht für den Game Gear gibt, aber Buster Ball ersetzt es beinahe. Gut auflockernde Grafik, jedoch wenig Spannung, so daß das Spiel schnell langweilig wird. **76%**

CASTLE OF ILLUSION

SEGA
Dieses allseits beliebte Spiel ist sogar besser auf dem Game Gear mit geschrumpten Grafiken, die Meist-Sprung aussehen lassen. Die meisten Räume wurden aus anderen Versionen übernommen, was es zu einer wichtigen Anschaffung macht. **94%**

CHASE HQ

TAITO
Hauptsächlich Out Run mit Gewehren in einer typischen Miami-Vibe Umgebung. Die Musik ist ultra-schrecklich, aber die Klasse Grafiken und das erste Gameplay sind schnell und einladend. Schade, daß die Spannung fehlt und es viel zu einfach ist. **74%**

THE CHESSMASTER

SEGA
Wahrscheinlich das beste Schachspiel. Alles ist hineingepackt, es wird aber noch sowohl beim Anfänger als auch beim Profi Anknägen finden. **83%**

CHUCK ROKK

SEGA
Die leuchtende und bunte Grafik und die Plattform-Action wird auch, den gewissenhaftesten Spieler in den Erkennen versetzen. Herausfordernde Level und absolut stützgendmachend. **87%**

COLUMBUS

SEGA
Sehr schweres und herausforderndes Puzzle im Tetris-Stil. Im One-Player-Modus exzellent, aber noch besser im Zwei-Spieler-Modus. Es könnte eines der klassischen Sega-Spiele auf allen Massnahmen werden. **92%**

CRYSTAL WARRIORS

SEGA
Ein fantastisches Rollenspiel für den Game Gear auf seinem Höhepunkt. Leuchtende, klare Grafiken, die zwar manchmal etwas klein sind, aber trotzdem beeindruckend. **79%**

DEVILISH

SEGA
Weit entfernt vom Original, aber es hat eine gute Grafik und Scrolling. Sonst hat es wenig anzubieten, und sollte deshalb besser vermieden werden, es sei denn euch gefiel Break-out (!). **37%**

DRAGON CRYSTAL

SEGA
Ein großes Spiel für eine kleine Maschine und voll der Aufmerksamkeit der Rollenspiel-Fans wert. Es ist vollgepackt mit Pick-ups und vielen Lauten, mit denen man reden kann. **80%**

FACTORY PANIC

SEGA
Gorby versucht, die Produkte aus seinen russischen Fabriken zu verteilen, während Dich viele Elemente aufzuhalten versuchen und dieses Spiel schwer und genüßreich machen. **86%**

FANTASY ZONE

SEGA
Trage bei diesem Spiel eine Sonnenbrille! Der kleine Bildschirm und die vielen Farben sind eine wirkliche Anspannung für die Augen. Dieses Ballerspiel ist total überspannt. **86%**

FROGGER

SEGA
Der Spielwitz bei Frogger liegt darin, einen Freund über ein paar Baumstämme hüpfen zu sehen, um das andere Ufer zu erreichen. Nach einer Zeit der Eingewöhnung wird das ganze ein wenig zu langweilig und einfach. **75%**

G-LOC

SEGA
G-LOC läuft auf dem Game-Gear sehr schnell, aber das würde jedes Spiel, wenn es keine nennenswerten Grafik hätte. Alles ist viel zu einfach, um überhaupt eine hohe Punktzahl aufkommen zu lassen. **60%**

GALAGA '91

NAMCO
Das armselige Ballerspiel. Der Bildschirm trübt sich zu leicht und die ganze Macht des Spieles wiederholt sich sehr schnell. Wenn man Level 6 erreicht hat, hat man schon alles gesehen. **63%**

GEORGE FOREMAN BOXING

ARENA
Dieses schlechte Boxspiel (bereits unter dem Namen "Heavyweight Champ" bekannt) wird langsam unglücklich wiederholbar. Die Grafik mag gut aussehen, aber die Bewegungen sind sehr schlecht. **56%**

66 ALISTE

COMPILE
Halley Wars ist gegen diesen letzten Hammer bedeutungslos. Fließendes Scrolling, reale und atemberaubende Wächter und ein Ohren betäubendes SFX werden vergessen lassen. **92%**

GRIFFIN

IMPORT
Ein faires und spielbares Ballerspiel. Große Sprites, schlaue

kleine Japanerinnen und ein zusätzliches Gameplay macht aus Griffin ein gutes Spiel. **86%**

HALLEY WARS

SEGA
Dieses Spiel ist sehr schnell und die Waffen groß, eingeschlossen eine wirklich hervorragende Action. Die 5 Schwierigkeitsgrade sind sehr verschieden und jeder fordert eine spezielle Taktik. **88%**

HEAVYWEIGHT CHAMP

SEGA
Dieses schlechte Box-Spiel (bereits als George Foreman Boxing bekannt) wird langsam unglücklich wiederholbar. Die Grafik mag gut aussehen, aber die Bewegungen sind sehr schlecht. **56%**

INDIANA JONES 3

SEGA
Im Stil und Layout genau das gleiche wie das MS, aber die Grafiken scheinen mit Hinblick auf die Perspektive besser ausgeführt zu sein. Der Sound ist gräßlich und das Spiel im Ganzen schwer. **78%**

JOE MONTANA FOOTBALL

SEGA
Sega hat es geschafft, sich mit diesem schweren Spiel auseinanderzusetzen und hat, um den Spielspaß zu heben, einige Extras hinzugefügt. Alles aus dem MS Game ist auch hier und macht es zu einem ganz heißem Spiel. **85%**

KINETIC CONNECTION

SEGA
Übermäßig schweres Puzzle, in dem man Laubsägearbeit wieder zusammensetzen muß. Das macht eine Weile lang Spaß, aber es macht einen auf jeden Fall schwächernig. **72%**

KLAX

DOMARK
KLAX wurde als umwerfender Zusatz beschrieben. 99 Level Knobel, schnelles und wildes Turmchenbau und alle GG-Spieler in Atem halten. **85%**

LEMMINGS

SEGA
Übernimmt die Kontrolle über die Lemmings und rette ihre Haut mit verschiedenen konstruktiven Aktivitäten. Außergewöhnliche Grafik und ein Spiel, das eine wirkliche Herausforderung ist. **88%**

THE LUCKY DIME CAPER

SEGA
Hier tritt eine der wohl bekanntesten Disney Comicfiguren auf, nämlich Donald Duck. Das Spiel fesselt Dich sofort an den Schirm und es gibt noch einen tollen Soundtrack für jeden Level. **93%**

MAPPY

IMPORT
Spring auf Plattformen herum und sammle Gegenstände auf. Nicht sehr originell und auch nicht gerade gut. Die Grafik ist fantasielos und es gibt keine Spielmöglichkeit. **50%**

MARBLE MADNESS

DOMARK
Das klassische Arcade-Spiel mit den vielen Kugeln. Rolle die Marmel durch einen Plattform-Irrgarten mit sich steigendem Schwierigkeitsgrad. Grafisch hervorragend. **75%**

MONSTER WORLD II

SEGA
Eine deutliche Verbesserung gegenüber dem Original-Hit. Diese direkte Konvertierung vom MS-Spiel verleiht Spaß, Herausforderung und es beinhaltet auch ein vielgelobtes Passwort-System. **84%**

NINJA GAIDEN

SEGA
Wunderbare Grafiken und Sprite-Animationen kombiniert mit einer Vielzahl von Levels. Wenn es zu schwer sein sollte, dann suchst die Import-Version, welche ein Passwort-System besitzt. **84%**

OLYMPIC GOLD

US GOLD
Grafisch spitzenmäßig, aber

Verluste in allen anderen Kategorien bringen dieses Spiel durchschnittlich. Bringt den Athleten durch mehrer Wettkämpfe mit relativ ereignisreichem Inhalt. **79%**

OUT RUN

SEGA
Das klassische Rennspiel verliert nichts bei der Umsetzung auf den Computer – außer seiner Schwierigkeit. Trotzdem ist es erheitert und um Längen besser als Super Monaco GP. **77%**

OUT RUN EUROPA

SEGA
Die Saga geht weiter, aber sogar mit eindrucksvollen Details und einigen neuen Melodien wird es die meisten Spieler nicht beeindruckend. **64%**

PAC-MAN

SEGA
Was ist das doch für ein großartiges kleines Spiel! Alles ist genau wie bei den Spielautomaten – sogar die Musik bringt Erinnerung an sie zurück. Ärgerlich, daß es nach einer Weile nachläßt und danach Langeweile einsetzt. **66%**

PAPERBOY

DOMARK
Der nicht kleinzuergende Paperboy ist auch auf dieser Maschine ein Genuß. Vergleichsweise gute Grafik und eine hervorragende Herausforderung, aber schlechter Sound. **79%**

PENGO

SEGA
Dieses Spiel spielt sich genau wie auf dem Automaten, und so muß man Eisblöcke herumschieben und versuchen, irgendwelche Tiere zu kühlen. Es mag zwar nicht am Tierschutzgesetz vorbeikommen, aber es ist sicher ein Knüller. **79%**

POP BREAKER

IMPORT
Nicht einwandfreie Grafik und ein frustrierendes Gameplay schlagen es ein wenig zurück. Langsame Ballerspiel-Action, die nach einer Weile vorhersehbar wird. **68%**

POPPLS

DOMARK
Alle Puzzle-Fans sollten eine Ausgabe von Poppls besitzen. Wunderschöne Grafik verbunden mit verhältnismäßig guter Musik fx. Abhängigkeit ist der Schlüssel zu Domarks ersten, aber sicherlich nicht letzten Adventure auf dem Game Gear. **89%**

PRINCE OF PERSIA

DOMARK
Eines der besten zur Zeit erhältlichen Spiele. Bei dieser Software ist nur wenig auszusetzen, bei der man den Held durch ein Labyrinth steuern muß. **93%**

PSYCHIC WORLD

SEGA
Verflücht Das ist wirklich ein schreckliches Spiel. Es ist eines von denen, bei denen man eigentlich meilenweit muß, wenn man sie spielt. Alle Käufer haben unser Mitleid. **12%**

PUTT AND PUTTER

SEGA
Als dieser tolle GG-Simulator herauskam, waren wir überrascht. Gute Scrolling-Effekte und viele Optionen machen es zum besten im Moment erhältlichen Spiel. **91%**

RASTAN SAGA

SEGA
Kampf-Adventure, das viele Orte und eine große Anzahl von schweren Gegnern enthält. Der Hintergrund und die Sprites sind sehr fließend. Ein Spiel, das man einfach kaufen muß! **91%**

SHINOBI

SEGA
Funktioniert auf dem GameGear gut, obwohl es sehr kurz ist und von jemandem, der eine von den Serien durchgespielt hat, bald durchgespielt werden wird. Trotzdem gibt sich ihm gerne hin. **84%**

SHINOBI II

SEGA
Absolut hingebungswürdiges Gameplay mit verschiedenen Wegen. Rette deine Ninja-Freund und finde die Elemental Crystals, um zu entscheidenden Schlicht zu gelangen, jedoch, wie auch das erste, könnte es zu leicht sein. **90%**

SKWEEK

SEGA
Auch bekannt als Slider, Es hat bunte Grafiken, die in dieser kleinen Größe eine Qual für die Augen sind und die ganze Attraktivität von Klax mit 30 Passwort-Level. **82%**

SLIDER

SEGA
Auch bekannt als Skweek. Es hat bunte Grafiken, die in dieser kleinen Größe eine Qual für die Augen sind und die ganze Attraktivität von Klax mit 30 Passwort-Level. **82%**

SOLITAIRE POKER

SEGA
Das Yawwamara-Kartenspiel hat nette Sprites, aber der Sound und das Gameplay machen bald ärgerlich. Die Neuheit nutzt sich ab, sogar die junge Dame, die Dir sagt, welche Level Du noch vor Dir hast. **70%**

SONIC THE HEDGEHOG

SEGA
Kristallklare, superschnelle Grafiken mit original Zonen und Wächtern basierend auf der MS-Version. Entwermer man mag ihn, oder man verabscheuet ihn. Sonic paßt in gutem Stil in Deine Sammlung. **91%**

SONIC THE HEDGEHOG 2

SEGA
Wie das Original ist dieses besser als auf anderen Formaten. Exzellentes Scrolling und Sprite-Animationen zeigen, daß Sonic verbessert werden kann, aber es ist seinem Vorgänger sehr ähnlich. Auf seine Art ein fantastisches Spiel. **95%**

SPACE HARRIER

SEGA
Die Hit-Konvertierung ist vom Sega-Titel in Stücke gerissen worden. Höfliche Spielmöglichkeit und eckige Grafik unter dem Standard machen dieses Spiel zu wackligen Angelegenheit. Meine Güte! **71%**

SPYDER-MAN

FLYING EDGE
Vergeßt das Master System, denn Flying Edge hat diese kleine Schönheit auf der Mega Drive. Version angesiedelt. Es beinhaltet nicht nur Comicmelodien sondern auch ein fesselndes Gameplay in über 5 verschiedenen Schaulätzchen. **92%**

STREETS OF RAGE

SEGA
Wides Ballerspiel vom Feinsten. Zwei-Spieler-Option eingeschlossen, aber nur zwei Figuren wählbar. Die Grafik kann sich manchmal etwas ärgerlich erweisen, aber das Gameplay macht das mehr als wett. **89%**

SUPER GOLF

SIGMA
Golf einfach gemacht. Nicht so realistisch wie Leaderboard, aber genauso Spaß. Cartoon-Grafiken, Caddies mit verschiedenen Persönlichkeiten und farbenfrohe Option-Screens machen dieses Spiel einen Simulator für den ernsthaften Golfer. **86%**

SUPER KICK OFF

SEGA
Der absolut beste Fußballspiel auf dem GG. Bewundernswerte Spielbarkeit bringt die MS-Version schamhaft zum Eröten. Ein schnelles Gameplay, was rasende Balgereien um das Tor verspricht, aber es bestehen einige Geschwindigkeits-Trübungen. Total gut! **93%**

SUPER MONACO GP

SEGA
Während es zwar schnell zugeht, fehlt es an allem anderen – besonders Gefühl. Die Grafik ist ultra einfach, der Sound mittelmäßig und das Gameplay

äußerst langweilig. **55%**

SUPER MONACO GP II

SEGA
Nichts weiter als ein durchschnittlicher Wettrenn-Simulator. Das Scrolling funktioniert in Top-Qualität. Schreckliche Sound-Effekte und ein schwerfälliger Hintergrund nicht. Wieder mal verloren, Ayrton. **71%**

SUPER OFF ROAD RACER

VIRGIN
Mit acht Schaulätzchen von den Arcade-Flenn-Maschinen wird es bestimmt ein Hit. Vollkommene Herausforderung an Deine Schnelligkeit. Die Grafik ist möglichst nahe am Original. Im höchsten Maße allen Rennfahrern (und -innen) zu empfehlen. **90%**

SUPER SMASH TV

FLYING EDGE
Erinnerst Du Dich an das Arcade-Spiel? Dann vergiß dieses nie. Gräßlich animierte Sprites und sich wiederholende schlechte Grafik ruinieren eine gute Umsetzung total. Argere Dich nicht! **58%**

TAZ-MAHIA

SEGA
Ein fantastisches Plattform-Spiel mit einer ungeheuren Abwechslung an Grafik und Sound. In den Erfüllungsleveln ist eine starke Herausforderung, und es lohnt sich, auszuhalten. **84%**

THE TERMINATOR

VIRGIN
Eines der besten Plattform-Spiele überhaupt. Super Sprites-Animationen und total herausfordernde Missionen. Einige Gameplay-Kniffe können sich als ärgerlich herausstellen, aber es andere ist vom Feinsten. **91%**

VIKING CHILD (THE)

GAMETEK
Ein durch und durch nettes Spiel. Ein Plattform-Adventure, das einen hohen Betrag an Gameplay aufweist. Acht Schaulätzchen, die viel Spaß versprechen, verbunden mit total kreativen Hintergründen. **84%**

WAGON LAND

NAMCO
Nette japanische Grafiken mit ziemlich eindrucksvollen zentralen Merkmalen. **68%**

WIMBLEDON

SEGA
Sich abmühen, um den Ball zu sehen ist nicht das einzige Problem bei dieser Version. Die Sprites sind auch nicht allzu beeindruckend. Außerdem ist der Schwierigkeitsgrad viel zu hoch. **48%**

WONDER BOY

SEGA
Dieser kleine Einfall fügt noch eines an Spaß zu dem Arcade-Spiel hinzu. Die großartige Grafik und Sonic-Effekte kombiniert mit einem tiefen Gameplay machen dieses Spiel einfach fesselnd. **84%**

WONDER BOY: DRAGON'S TRAP

SEGA
Weit ab von einer wundervollen Episode dieser Serie. Ein vorhersehbares Szenario erscheint, eingeschlossen eine niedliche Hauptfigur und ein betriebsames Arcade-Adventure. Auf seine Weise okay, aber. **75%**

WOODY POP

SEGA
Es gibt schon Break-Out Varianten wie Sand am Meer. Es reißt zwar auch keine Bäume auf diesem Sektor aus, aber die Grafik ist echt nett. **87%**

WORLD CLASS LEADERBOARD

SEGA
Alles, was ein Golfer sich wünschen kann: Clubs, Golfplätze und erstklassige Sprache! Das Gameplay ist begrenzt und manchmal etwas langsam, aber der Zwei-Spieler-Modus ist ansprechend. **80%**

GAME
OVER
SCREENS

GAME OVER



Aaah!! Wieder mal ein Happy-End. Aber dazu ist diese Seite ja schließlich da... um etwas Sonnenschein in Dein Leben zu bringen!

Diesen Artikel hat unser Game-Beitrag von... Becker aus... Man dankt, Wolfgang... Eine kleine Aufmerksamkeit... des Hauses ist bereits auf dem Weg zu Dir... Noch mal zur Erinnerung - Wenn ihr erst kürzlich ein Spiel geknackt habt, filmt das Ganze auf Video und schickt es an die Redaktion!



MEGA
DRIVE

Nach dem peinlichen Mißerfolg von *Fantasia* hat sich Sega schnell daran gemacht, ein neues Mickeymaus-Spiel herauszubringen, das sich mit *Castle of Illusions*, dem ersten von Sega veröffentlichten Disney-Spiel vergleichen kann. Nach ungefähr einem Jahr kam *Mickey und Donald World of Illusions* auf den Markt und wurde zu einem Riesenhit für jung und alt. Während Mickey und Donald ihre Zaubershow aufführten, landeten sie plötzlich in der legendären *World of Illusion*. Sie können nur entkommen, wenn es ihnen gelingt, den größten Zauberer des Landes ausfindig zu machen und ihn zu besiegen. Nur Du kannst ihnen jetzt helfen!



WORLD OF ILLUSION



Mickey und Donald schaffen es gerade noch rechtzeitig zum Ende ihrer Show wieder da zu sein. Haben sie nur geträumt oder waren sie wirklich in der *World of Illusion*?

Das Bier war verdorben, da bin ich sicher!



He, warte mal! Wo ist das Kaninchen?



The End



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**

**FÜR GAME BOY™
NUR DM 99,-**



**FÜR SUPER SNES™
NUR DM 149,-**



**FÜR NES™
NUR DM 99,-**



**ACTION REPLAY
HOTLINE
INFORMATION UND NEUE CODES**

**02822 - 537270
VON 10.00 BIS 17.00 UHR**

**FÜR SEGA MEGA™
NUR DM 149,-**



**FÜR GAME GEAR™
NUR DM 109,-**



**FÜR MASTER SYSTEM™
NUR DM 99,-**



**ACTION REPLAY FÜR SNES
FUNKTIONIERT WIE EIN ADAPTER.
HIERDURCH IST ES MÖGLICH, U.S.A.-
GAMES AUF DEN DEUTSCHE KONSOLEN
EINZUSETZEN. ES GIBT EINE RIESIGE
AUSWAHL VON U.S.A.-GAMES.**

**UNBEGRENZTE
MOGEL
CHEATS
MIT
EINGEAUTEM
CHEAT-FINDER**

*** WICHTIG
ACTION REPLAY IST NICHT
ENTWICKELT, WIRD NICHT
HERGESTELLT UND VERTRIEBEN
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.



**ERHÄLTLICH WO ES KEINE SPIELE GIBT!
DIREKT-BESTELLSERVICE.**

TELEFON [24 STUNDEN] 02822 68545 / 537182

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR...

DATAFLASH GMBH

WASSENBERGSTRASSE 34 4240 EMMERICH

FAX 02822 68547

VERGEBEN SIE IHRER ORDNUNG NR. (BEI BESTELLUNG BEIHE BILDUNG DER FAX ANZEIGEN)

**SCHÜTZEN SIE SICH VOR
GRAUIMPORTE!!!
Mit original deutscher Anleitung,
deutscher Verpackung und
Eurosysteams-Garantie**

**AUCH ERHÄLTLICH
BEI TOYS 'R' US**

**UND BEI ALLEN ALLKAUF
SB-WARENHÄUSERN UND FOTOPFACHGESCHÄFTEN.**

**DISTRIBUTOREN... SCHWEIZ: ABC AG BAGGASTIEL 48 9475 SEVELEN TEL. 081 7852960 /61/62
ÖSTERREICH: ALT Ges.m.b.H FAVORITENSTR. 40 1040 WIEN TEL. 0222 5053301**



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 Levels. 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 gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 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. a TIME WARNER ENTERTAINMENT Company, LP © 1993. Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals 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 Enterprise Ltd.

KONAMI
Superstarker Videospiele Spaß