

DAS DEUTSCHE INSIDERMAGAZIN FÜR SEGA KONSOLE

Im Heft:
4 weitere
Street Fighter II-
Poster!

SEGA

SEPTEMBER 1993

DM 6,50

ÖS 70

AUSGABE 11

pro

MEGA-CD

- Batman Returns mit Mega-Schwung
- Switch: Spiel mit K(n)öpfchen



MEGA DRIVE

- Snow Bros: Eis & Schnee auf dem MD
- Ausführliches Review zu Ranger-X



MASTER SYSTEM

- GP Rider dreht seine Runden auf dem MS
- Echt heiß: California Games 2!



GAME GEAR

- Segas R.C. Grand Prix macht das Rennen!
- Mit Galaga 2 im Weltall



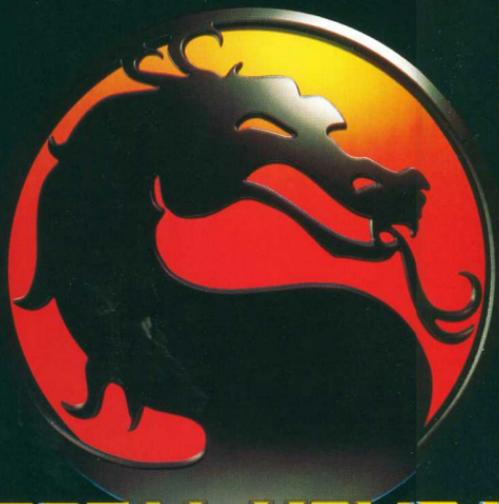
SONIC 3 SCHOCKER!

CES: Die besten Previews, inklusive
Sonic Spinball, CD Sonic und Sonic
Chaos

BRANDAKTUELLE NACHRICHTEN UND DIE BESTEN SEGA-SPIELETESTS

Bereite Dich vor.

Mortal Kombat[®] kommt.



MORTAL KOMBAT[®]

Ab 13. September auf Super Nintendo[®], Game Boy[™], Master System[™], Game Gear[™] und Mega Drive[™].

Acclaim Go for the game!



EDITORIAL



Wenn Ihr diese Zeilen lest, liegt Segas Mega-CD bereits in den Regalen – so hoffen wir jedenfalls. Bis dato hat Sega es ja immer geschafft, den Erscheinungstermin seiner Produkte mehr oder weniger auf den Tag genau korrekt vorauszusagen und es gibt keinen Grund anzunehmen, daß es diesmal anders sein wird.

Das Mega-CD ist insofern einzigartig, als daß es das erste massenproduzierte Unterhaltungssystem ist, das Spiele auf CD bietet. Ein solches Gerät war seit langem im Gespräch, doch erst Sega ist es gelungen, ein durchführbares, rentables System auf den europäischen Markt zu werfen. Erfolg oder Mißerfolg des Projekts hängt zu einem großen Teil von Euch ab – und natürlich von Segas Marketingstrategie!

Nur, wenn Ihr Euch während der letzten Monate in der Wüste Gobi herumgetrieben habt (und selbst bis dorthin ist die Neuigkeit wahrscheinlich inzwischen vorgedrungen...) könntet Euch die Gerüchte und Geschichten über Segas wunderbares Mega-CD und die Kunststücke, die es auf Lager hat, entgangen sein. Aber nur für den Fall: Für sich allein ist das Mega-CD nutzlos. Okay, es hat ein interessantes Design und ein paar Lämpchen, aber ohne Mega Drive kommt man nicht weit. Habt Ihr diese erste Hürde erst einmal überwunden, ist der Rest ein "Kinderspiel".

Im Prinzip könnt Ihr auf dem Mega-CD die üblichen Audio-CDs abspielen, die nichtsüblichen CD & Gs sehen und hören und Sega Game-CDs spielen.

Die Vorteile des CD-Spiele sind offensichtlich, wenn man in Betracht zieht, daß die meisten Sega-Modulspele auf 8MBit ROMs erscheinen (das bedeutet 1 MByte Informationsgehalt). Okay, einige Spiele kommen auf 16MBit ROMs, aber die sind dünn gesät und außerordentlich teuer! Ganz einleuchtend: Je mehr MBits, desto größer das Spiel. Stellt Euch ein 4400 MBit-Modul vor; denn soviel Information kann auf einer CD gespeichert werden: Gewaltige 550MBites! Eine einzelne Spiele-CD hat genügend Speicherkapazität, um nahezu jedes beliebige Mega Drive-Spiel, das je offiziell in Deutschland veröffentlicht wurde, zu halten!

Weil die Massenproduktion der CDs so viel billiger ist, als die von Modulen, stehen die Chancen, daß CD-Spiele preiswerter sein werden sehr gut, obwohl die CD-Games mit größter Wahrscheinlichkeit viel größer und komplizierter sein werden, als die Module. Wir werden sehen!

Genug jetzt über die Vorzüge der Mega-CD! Wieviel Ihr hinblättern müßt? Die Grundausrüstung ohne Spiel beläuft sich auf DM 529,- während das Set zusammen mit Road Avenger, DM 599,- kostet.

In den letzten SegaPro-Ausgaben brachten wir Euch exklusive Reviews über alle zukünftige CD-Erscheinungen; in diesem Heft haben wir zwei weitere Gourmet-Happen für Euch vorbereitet, Batman Returns auf Seite 34 und Sega Switch auf Seite 40! Jetzt haben wir aber wirklich genug über das Mega-CD geredet, schließlich sind die "alten" Systeme ja auch nicht zu verachten!

SegaPro September bringt Euch einen brandheißen Report über kommende Sega-Games in ihrer gesamten Bandbreite – inklusive Sonic Chaos – von unseren ermittlungswütigen rasenden Reportern auf der Chicago CES erforscht!

Das Dino-Fieber grassiert und ein ausführliches Feature über das Megaspil mit Megalim Jurassic Park beginnt auf Seite 20. Habt Ihr den Film noch nicht gesehen, tut keinesfalls Dasselbe mit unserem Preview!

Welches Prügelspiel wird dieses Jahr zum Beat-Em-Up der Saison erklärt? Das Rennen läuft: In den Startlöchern liegen: Acclairs Mortal Kombat und Capcoms Streetfighter II. Wir haben beide Spiele unter die Lupe genommen und sagen ein spannendes Kopf-an-Kopf-Rennen voraus!

Ein Preview mit allen Schikanen zu Mortal Kombat beginnt auf Seite 16 und wir bringen Euch 4 weitere Poster der SF-Figuren.

Außerdem in dieser Ausgabe: bebilderte Tips zu Battleloads, Streets of Rage II und World of Illusion. In Zusatz schließt Ihr diese Spiele mit links!

Zugegeben – wir hatten Euch schon letzten Monat mit unseren geheimnisvollen Andeutungen über Veränderungen in SegaPro den Mund wässrig gemacht, aber Ihr müßt Euch noch ein Weilchen gedulden... eines Neudeuts bitte. Bis dann, ganz gewiß!



SEGA pro

**SEPTEMBER 1993
AUSGABE 11
1. JAHRGANG**

**KORRESPONDENZ
SEGAPRO LESERSERVICE
POSTFACH 101905
44719 BOCHUM**

HERAUSGEBER

Richard Monteiro

REDAKTION

Markus Scheer

REDAKTION (Großbritannien)

Dominic Handy

Claudia Niermann

Pat Kelly

Jason Johnson

Sam Hickman

Mark Hill

REDAKTION (Japan)

Emiko Tedesco

Noriko Buckingham

PRODUKTIONSMANAGER

Diane Tavener

DESIGN

Alan Russell

Si Christopher

Helen Monaghan

ANZEIGENLEITER

Neil Harris

MITARBEITER

Mark Monteiro

Martin Ollman

EIN RIESIGES DANKESCHÖN

AN:

Damian Butt, Jon Eves,

Mark Roper, Andy McDermott,

Carolyn Ratcliff.

VERLAG

Paragon Publishing Ltd

Durham House

124 Old Christchurch Road

Bournemouth BH1 1NF

England

Tele: 00 44 202 299966

Fax: 00 44 202 299955

VERTRIEB

WE Saarbach GmbH

Hans Bockler Straße 19

Postfach 1562

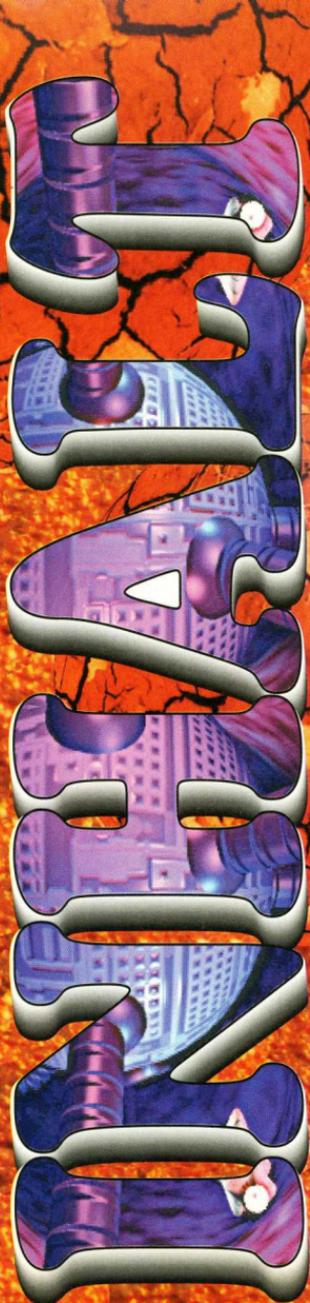
5030 Hurth-Hermalheim

DRUCK

Southernprint (Web Offset) Ltd

URHEBERRECHT

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



JURASSIC PARK

**Unglaubliche Abenteuer:
Steven Spielberg spricht über
seinen neuen Film.**



MORTAL KOMBAT

**Acclaims dreifache
Veröffentlichung für Mega
Drive, Master System und
Game Gear.**



**In Gotham City geht's
rund: Batman und der
Pinguin treffen
aufeinander!**

ProNews

Welcome-CD	6
KungFu für Alle	6
Achtbit-Rash	6
Geflüster	6
The Lost Vikings	7
Fornspiele möglich	7
The Ottifants	7,8

Japan News

Pro Daten	10
Immer wieder Ronny	10
Kampf dem Terror	10
Wonder Mega	10
Jap Charts	11
Nippes	11
Spuk auf dem MD	11
Manga-Mania	11

Pro Feature

CES Chicago: Messe-Bericht	12-15
----------------------------------	-------

Previews

Mortal Kombat	16-19
Jurassic Park	20-23

ProReviews

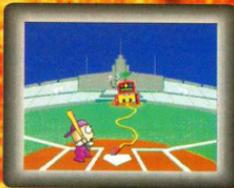
Review-Index	25
--------------------	----

ProTips

Tips-Index	55
Captain Silver (MS)	56
T2 The Arcade Game	56
Global Gladiators (MD)	56
NFL Sports Talk Football (MD)	56
Turtles	57
Ghostbusters (MD)	57
Tiny Toons (MD)	57
Fatal Rewind (MD)	57
Splatter House (?)	57
Battletoads	58-67
Streets of Rage II	68-73
World of Illusion	74-79

Rubriken

Nachbestellung	24
Poster	41-44
SegaPro Abo	52-53
Vorschau	54
Leserbriefe	80-81
Game Over	82



SWITCH.....40
Die japanische Invasion geht weiter...



STRIDER II38
Dieser grafische Leckerbissen ist einen Blick wert!



California Games II33
Eine zweite Runde in der Sonne gefällig?



RC Grand Prix48
Testet Euer Game Gear mit diesem tollen Simulator!

REVIEW INDEX



Batman Returns	34
Switch	40



Formular 1	26
Ranger-X	30
Snow Bros	36
Strider II	38
Warp Speed	50
RBI Baseball	50
Amazing Tennis	52



California Games II	33
GP Rider	53
World Tournament Golf	53



RC Grand Prix	48
Superman	51
Galaga 2	51

WELCOME-CD



SegaPro-Leser kennen es schon lange und sind mit dem aktuellen Titelangebot vertraut. Dennoch: Glückwunsch an Sega zur offiziellen Einführung des Mega-CD in Deutschland! Damit Ihr auch weiterhin an vorderster Front auf dem Laufenden bleibt, werden wir unsere CD-Berichterstattung verstärken und Euch brandheiße News rund um die Silberscheibe liefern. Freut Euch auf jede Menge Tests und Previews, Tips und Tricks!

ACHTBIT-RASH



Road Rash ist schon ein Klassiker auf dem Mega Drive, aber wie steht es mit dem Master System? Achtbit-Fans können jetzt aufatmen: US Gold läßt das Spiel von haus-eigenen Programmierern umsetzen und will uns noch vor Weihnachten damit beglücken.

KUNG FU FÜR ALLE

Während die Spielwelt wie gebannt auf Street Fighter II: Champion Edition wartet, hat sich Capcom einem viel größeren Vorhaben zugewandt: Ein Film nach dem Vorbild von Street Fighter II soll gedreht werden! Weder Titel noch Termine stehen fest, aber der Deal wurde im Sommer auf den Filmfestspielen in Cannes abgeschlossen.

Die Straßenkämpfer finden sich, frei nach dem Spielablauf, an einem Brennpunkt der Erde ein, um offensichtlich gemeinsam mit der UNO Frieden zu stiften. Was das wohl gibt? Immerhin zeichnet Steven de Souza (Die Hard, Running Man, Phantom Kommando) verantwortlich - da dürfte spannende Action garantiert sein. Zwölf berühmte Kungkämpfer werden zur Geiselbefreiung antreten und die Unholde vertreiben helfen.

Capcom und die Edward-R.-Pressman-Filmgesellschaft teilen sich die Produktionskosten brüderlich und scheinen recht zufrieden mit der Zusammenarbeit. Beide hoffen, daß der Brückenschlag zwischen Film- und Spieleindustrie nicht der letzte bleibt. Derweil hat Capcom schon zwei Dutzend weitere Lizenzen für seinen Street Fighter vergeben. Von Comics über Kleidung bis hin zu Spielzeug und Kabellernsehnen reicht der Vermarktungs-bogen. Solche Titel müßte man haben!



GEFLÜSTER...

- Accolade ließ kürzlich verlauten, daß an einem Eishockeyspiel gezimmert wird. Brett Hull Hockey soll noch vor Oktober angepfliffen werden.
- Bei US Gold wird eine Mega Drive-Version von The Hulk vorbereitet. Bislang gibt es wenig zu melden, außer, daß die Animationen des für November geplanten Spiels schon in vollem Gang sein sollen. Zu Weihnachten sollen US Golds Winter Olympics auf allen Sega-Formaten zu haben sein, aber der Kenner horcht (zu Jahresanfang) bei Gunship auf!
- Sega hat den Preis für sein Mega-CD in den USA drastisch reduziert. Anstatt knapp \$300 (rund 530 DM) kostet das gute Stück dort jetzt nur noch \$230 (rund 410 DM), inklusive Sonys Sewer Shark. Amerikanische Mega Drives werden künftig mit Sonic 2 zusammen verkauft.



- Virgin hat die Spielrechte für IndyCar-Rennen gekauft. Besitzer aller drei Modultiteln und CDs kommen auf ihre Kosten. Die Strecken, Fahrer und Teams der Indy-Serie werden übernommen.

- Electronic Arts hat ein weiteres Softwarehaus unter seine Fittiche genommen. Absolute Entertainments nächste Spiele Super BattleTank 2 (CD), Turn and Burn: No Fly, Home Improvement, Goofy, Toys, Amazing Tennis und Rocky & Bullwinkle werden von EA veröffentlicht. Na denn, an die Joypads!

- Codemasters arbeitet auf Hochtouren, um seine Game Genies gegen die Übermacht der Action Replays von Datel auf den Markt zu drücken. Gegenwärtig ist das Game Genie für das Game Gear in der Testphase. Es gibt bereits Codes für 90 Spiele auf dem Handheld, ein Ende ist nicht abzusehen.



THE LOST VIKINGS

WILDE WIKINGER AUF DEM MEGA DRIVE

Es ist amtlich: Die Lost Vikings, die auf dem Super NES auf Antrieb für Wirbel sorgten, dürfen sich bald auch auf unserer Lieblingskonsole austoben. Oft als bestes Spiel seit Super Mario World bezeichnet, ist die Odyssee der drei ungleichen Brüder zumindest eines der innovativsten dieses Jahres. Was Olaf, Erik und Baleog gemeinsam durchleben, geht auf keine Trinkhaut mehr! Den turbulenten Hüpf- und Lemmingsmix solltet Ihr Euch schon vormerken!



FERNSPIELE MÖGLICH

Demnächst können Spieler in den USA landesweit mit ihren Freunden zu einer actionhaltigen Runde antreten – ein Aufsteckmodul macht's möglich! Das Gerät namens The Edge 16 hat vorne Slots für Karten, mit denen Ihr Charaktere und ganze Teams speichern könnt.

Außerdem hat das kanteige Teil Anschlüsse für Tastatur und künftige Erweiterungen. Die Rechenleistung des Mega Drive wird durch The Edge 16 verdreifacht und der Arbeitsspeicher noch erweitert! Obwohl der schwarze Helfer bei 150 US-Dollars (rund 240 DM) angesiedelt werden soll, kommt er wohl nicht vor dem nächsten Sommer in die US-Regale.



The



Ottifants



Es gibt sie im Trickfilm, auf Tassen und T-Shirts. Sie toben auf Bettwäsche, Karten und Kappen herum - ja, es sind vereinzelte Exemplare als Tennisschläger gesichtet worden. Ottifanten sind überall! Die knubbeligen Dickhäuter, Markenzeichen des norddeutschen Kultkomikers Otto Waalkes, sind fester Bestandteil deutschen Kulturgutes.

Nach mehreren Schallplatten, Filmen und zahllosen Sketchen sichtlich ungealtert, entdeckte Spaßmacher Otto jüngst seinen Videospieldtrieb. Was lag da näher, als sich subversiv mit der schärfsten Konkurrenz in Sachen Unterhaltung, dem Hamburger "Nachbarn" Sega, zusammenzutun, um einen gezielten Angriff auf unsere Lach- und Daumenmuskeln zu starten?

Wir haben uns ins Ottifantencapewerfen, den Endgegner am Empfang besiegt und die Programmierer in ihrer Hexenküche kalt erwischt...



Alles bricht zusammen? Keine Panik – Oh, der rasende Rächer notet! Ob er die Welt rettet oder völliges Chaos anrichtet, liegt in Eurer Hand!





Bruno ist klein, grau und hängt an seinem Vater. Umso gräßlicher, als er eines Tages aufwacht und weiß, daß Papa von gemeinen Aliens entführt wurde. Eine Spur von Gummifanten leitet Bruno durch düstere Höhlen, finstere Verliese und verzauberte Wälder. Auf Schritt und Tritt lauern Bösewichter auf den kleinen Ottifanten.

Doch Otto wäre nicht Otto, wenn er so etwas geschehen ließe. Tatsächlich verwandelt nur Brunos blühende Phantasie den heimatischen Hof in ein monsterstrotzendes Minenfeld und Papas Büro in einen riesigen Wolkenkratzer. Mutig macht er sich auf den Weg zu Ottifant



● Hilfe, hier spukt's! Und Brunos Eltern haben ihm noch eingeschärft, nie alleine in den Keller zu gehen...

Senior.

Sechs Landschaften warten auf unseren Helden. Hat er sich im Haus der Killerroboter und Stachelgebilde erwehrt, geht's ab in den Keller. Eiskalte Händchen, Teufelsstis und widrigewordene Fliederfanten heizen Bruno ein. Anschließend lernt er, daß kleine Ottifanten von Gartenbewohnern und Bauarbeitern durch-

aus als Störenfriede angesehen werden... Hat Bruno auch noch das Büromobiliar und die würgenden Tropenpflanzen der Halle überwinden, stellt er sich tapfer dem Endgegner, Herrn Kalupke...

PROPLAY

Otti, Landschaften und die hübsch gezeichneten Gegner sind nach klassischer Jump-'n'-Run-Manier von der Seite zu sehen. Bruno kann unterschiedlich hoch springen und bei Bedarf sein Supercap hervorrammen. Zum Flugfanten mutiert, erreicht er unzugängliche Stellen durch die Lüfte und weicht besonders fiesem Gegnern elegant aus. Damit er aber nicht davongeeht, muß er immer wieder auf den Boden der Tatsachen zurück und dort fleißig die von seinem Vater ausgestreuten Gummifanten sammeln. Hat er eine bestimmte Anzahl eingesackt, erscheint ein gehobener Daumen, und er kann in den nächsten Abschnitt ausbüßen.

Ein echter Ottifant stärkt sich nicht nur an strategisch verteilten Saftflaschen, sondern nutzt auch die vielen Gegenstände. Wozu hat man schließlich einen Rüssel, wenn nicht zum Aufnehmen und Abschießen von Obst, Bällern und, wenn es sein muß, Gummifanten?! Zum Festhalten natürlich: Bruno kann sich an manchen Flächen regelrecht festsaugen und auf Wunsch wieder fallenlassen. Auf vielen saugbaren Gegenständen kann Bruno auch bequem stehen. Nur schwimmen kann er nicht, wenn er Wasser in gemäßigten Mengen auch mag.



● Gar nicht märchenhaft sind die Bewohner des Herbstwaldes. Dabei wollte Bruno nur nach dem Weg fragen...



● Ein Kinderzimmer voller Gummifanten - wer hätte sich das nicht erträumt?



● Nur noch ein Sprung, dann kann unser Ottifant sich auf seinen Extras stärken.

Punkte sammelt Ihr nicht nur mit den Gummifanten, sondern auch, wenn Ihr Lollis aufhebt. Nehmt Ihr sie in einer bestimmten Reihenfolge mit, die Ihr selbst entdecken müßt, gibt's feine Extras - insgesamt sieben - und Continues.

PROS

Damit auch Jüngere viel vom Spiel haben, spendierten die Programmierer von Grafitgold den Ottifanten vier Schwierigkeitsgrade. Auf dem einfachsten ist keine Mindestzahl Gummifanten vorgeschrieben, so daß Ihr sorglos durch die Welten toben könnt. Geübtere Spieler sollten den Schwierigkeitsgrad aber anheben, sonst sind die Level schnell auswendig gelernt. Wer es sich ganz schwer machen will, ignoriert auch die Paßwortoption, mit der bestandene Abschnitte beim Neustart übersprungen werden können.

Wer seine Kröpfe gerne selbst belegt, darf dies im Optionsschirm tun. Hier habt Ihr auch Gelegenheit, die Sounds und Musikstücke anzuhören. Die konnten wir leider noch nicht genießen, hoffen aber, daß Otto selbst

Hand anlegt. Schließlich hat er unlängst auf seiner Hamburger Ottifantenparty mit fetzigem Rock & Roll das Zeit zum Schwanken und die Menge zum Toben gebracht! Ob Ottis Spiel ebenso mitreißend ist wie seine Auftritte, können wir Euch hoffentlich bald berichten!

Eva Hoogh



● Leider lauern unzählige Gefahren auf den sorglosen Spielern. Ein fälscher Sprung, und Bruno kann seine Reise nicht mehr fortsetzen.

Hit me!

DAS 16-BIT-AS

FÜR MATCHWINNER

SPIEL AUF SATZ UND SIEG



Der Klassiker auf Rasen



Ein Vierer bringt Doppelpaß



Bum-Bums Sandplatz-Challenge

SEGA MEGA DRIVE

SPORT

- MEGA DRIVE:
- Für 1 bis 4 Spieler (Mit Adapter).
- Training auf Hartplatz, Rasen oder Sand möglich. ■ Vier verschiedene Spielmodi. ■ Einzel- und Doppelmatches zur Auswahl.
- Fantastische Animationen.
- Grandios realistische Ballkontrolle.

NEU FÜR DAS
■ MASTERSYSTEM
WIMBLEDON II FÜR 1 BIS 2 SPIELER.

WIMBLEDON II

Licensed by The All England Lawn Tennis and Croquet Club, Wimbledon

16-BIT CARTRIDGE
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

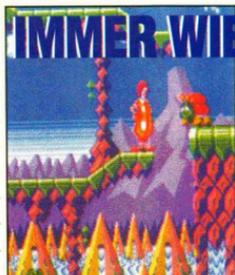
SEGA

SEGA

世界のスーパーヒーローが帰ってきた世界のスーパーヒーロー

NEUES AUS JAPAN

IMMER WIEDER RONNY



Ronald McDonald hat einen weiteren Auftritt auf dem Mega Drive, dieses Mal in einer 8MBit-Modul Plattformtollerei mit dem Titel McDonald's Treasure Land Adventure. Ronald McDonald und seine goldenen Locken sind die Stars in diesem farbenfrohen Spiel mit fiesen Aliens und strapaziosen Nebenabschnitten.

Das Spiel wird Ende September von Trenger auf einem 8 MBit-Modul fürs Mega Drive auf den Markt gebracht und zweifellos wird die Mega-CD-

Version nicht lange auf sich warten lassen. Ersten Eindrücken zufolge erinnert es an Segas Mickey Mouse-Serie. Es soll außerdem relativ einfach sein, so daß auch die jüngsten Spieler die Chance haben, Ronald zu einem Burger einzuladen!

PRO DATEN

MEGA DRIVE

SEPTEMBER

GAUNTLET	TENGEN	8Mbit
GANGSTER HEROES	SEGA	6Mbit
KILLING GAME SHOW	EA VICTOR	8Mbit
AI SHARK	POLIDOR	8Mbit
NOBUNAGA	KOEI	4Mbit
MAC'S TREASURE LAND	SEGA	8Mbit
SONIC CD	SEGA	CD
DREAM MANSION	SEGA	7Mbit

OCTOBER

EYE OF THE BEHOLDER	PONY	7Mbit
RACE DRIVIN'	TENGEN	7Mbit
ROAD RIOT	TENGEN	7Mbit
WINNING POST	KOEI	7Mbit
BLUE WOLF	KOEI	CD
SHINING FORCE II	SEGA	16Mbit
PARTY QUIZ	SEGA	8Mbit

MONSTER WORLD IV	SEGA	8Mbit
BATTLE MANIA	BIC TOKAI	8Mbit

NOVEMBER

SONIC SPINBACK CD	SEGA	CD
LEGEND-WAR COUNTRY	SAMI	CD
DUNE	VIRGIN	CD

GAME GEAR

NINJA NOBUNAGA 2	SEGA	4Mbit
JURASSIC PARK	SEGA	4Mbit

OCTOBER

LEGEND OF HISUI MARU	SEGA	4Mbit
HISUI MARU	SEGA	4Mbit
AL CHEMISTRY	SEGA	4Mbit

NOVEMBER

OUTRUN EUROPE	SEGA	7Mbit
STRIKER	SEGA	7Mbit

Kampf dem Terror

Die Münzkonvertierung von Lethal Enforcers ist ein 1- oder 2-Spieler Mega-CD-Spiel, in dem Ihr verschiedenen Terroristen den Garaus machen müßt. Digital-Grafiken von Flughäfen, Banken und U-Bahn-Stationen gehören zu den Szenarien. Die Arcade-Version war sehr realistisch und ein großer Erfolg in Japan.

Die Mega-CD-Version wird von Konami entwickelt und die ersten Screen Shots sehen vielversprechend aus. Die fünf Level beinhalten den Banküberfall, Angriff auf China Town, Flugzeugentführung, die Drogenhändler, und Atomkraftwerksabotage. Es gibt einen Schießstand, an dem Ihr praktizieren könnt.

Man könnte meinen, es sei etwas naiv, die Unterwelt, mit einer Faustfeuerwaffe bekämpfen zu wollen, aber laßt Euch sagen, daß Ihr die Waffe gegebenenfalls in eine Büchse oder Schrotflinte verwandeln könnt. In der Arcade-Version konnte die Munition wieder aufgeladen werden, indem man mit der Waffe vom Screen wegzog, aber in der CD-Version werdet Ihr auf einen Munitions-Sprite schießen müssen. Haltet die Knarre bereit!



WONDERMEGA, 2. TEIL

WonderMega RG-M2 ist jetzt in Japan erhältlich und wird zweifelsohne auch den Weg zu uns finden, um den europäischen Spiele-Markt im Sturm zu erobern. Die Hauptattraktion ist das Infrarot-Control-Pad, mit dem das Gerät zu benutzen ist. Es kommt außerdem mit zwei Standard-Ports, was Spielern die Möglichkeit geben soll, 4-Spieler-Games ohne das Sega Tap zu spielen. Ob das Ganze jedoch in der Praxis funktioniert, bleibt abzuwarten... Audio/Video-Ports erlauben es Euch, Musik durch ein Stereo-System zu spielen.

Wie auf dem Original WonderMega können auch auf diesem Gerät Spiele-Module, Audio-CDs und Mega-CD-Games gespielt werden und das eingebaute Karaoke-System ist eine zusätzliche Attraktion. Eigentlich sollte es doch genügen, in der Badewanne zu singen und ein Mega-CD-System zu besitzen, den Japanern reicht das anscheinend aber noch nicht...



SUMMER CES 93

Vom 3. - 6. Juni fand die Sommer-CES in Chicago statt. Das 32-MBit-3DO mit seinen tollen CD-Multiplayer-Optionen überstrahlte fast Segas und Nintendos traditionell massive Präsenz. Sega demonstrierte wieder einmal, wie man dank cleverer Marketingaktionen die Konkurrenz aussticht. Nintendo dagegen sah blaß aus und zeigte nur ein neues Spiel mit Super-FX-Chip, FX Trax. Activator, Mega-CD und Sega VR (Virtual-Reality-Kopfteil) belegten Segas Interesse an den Systemen der Zukunft. Auch die Gerüchte über die neue 32-MBit-Konsole, die vor Ende des Jahres fertig sein soll, wurden sorgsam genährt.

Es wird gemunkelt, daß Sega sich mit einem großen amerikanischen Filmstudio zusammengetan hat, um Software für die neue Übermaschine zu entwickeln. Skeptiker rechnen allerdings frühestens im nächsten Jahr mit der Einführung der Konsole, damit die Mega-CD-Verkäufe wenigstens im Weihnachtsgeschäft noch gut laufen.

Nintendo zeigt im Moment kein Interesse am 16-MBit-CD-Laufwerk, sondern konzentriert sich auf die Entwicklung eines eigenen 32-MBit-CD-Systems, das angeblich im nächsten Jahr vorgestellt werden soll. Die Spiele werden immer wichtiger und nehmen denn auch immer mehr Platz auf der Messe ein. Machten die Videospiele im letzten Jahr nur 20% der Messe aus, waren es diesmal schon 30% - in einer eigenen Ausstellungshalle! Die Softwarehäuser haben sich freigestrampelt und entwickeln immer häufiger für Nintendo und Sega, anstatt sich für einen der Konkurrenten zu entscheiden. Angesichts der vielen verschiedenen Modelle wundert es da nicht, daß immer mehr Labels ihre eigenen Stände haben.

Große Deals der bekanntesten Softwarehäuser (Electronic Arts, Sony, Virgin Games) mit erfolgreichen Filmlicenzen beleben den Markt gewaltig.



Es gab auf der CES zwar sehr viele neue Spiele zu sehen, aber die meisten wurden schon fünf Monate früher in Las Vegas vorgestellt.

Ehrlich gesagt, gab es nur wenige Highlights. Wir haben die Spiele ausgesucht, die am vielsprechendsten aussahen und stellen sie Euch hier vor.

SONIC SPINBALL

SEGA • DEZEMBER • 8MBIT • DM 110,-

Ob dieses Modul offiziell Sonic 3 wird oder nicht - der Igel ist auf jeden Fall Hauptfigur des Flippers, der irgendwann im November oder Dezember offiziell auf die Spieler losgelassen wird. Sega



leugnet bislang, daß es sich um Sonic 3 handelt und will offensichtlich die Rückschläge einer Endlossaga à la Rocky vermeiden. Daher also der aus dem Rahmen fallende Titel. Offenbar sollen wir annehmen, daß Sonic 3 nicht mehr kommt und es stattdessen nur den Flipper geben wird!

Unauffällig inmitten der Sega-Displays aufgestellt, bekamen flüchtige Besucher den Eindruck, daß es sich um ein abgeleitetes Spiel handelte und daß das "echte" Spiel irgendwo versteckt gehalten wurde. Hätte Sega ein Schild mit der Aufschrift "Sonic 3, keine Fotos erlaubt" aufgehängt, wäre der Standoberrant worden.

Da das Programm vom Videoband lief, konnte niemand es antesten. Erstaunlich ist, daß es nur ein 8-MBit-Modul werden soll. Der Spielablauf ist von der berühmten Casino Night Zone aus Sonic 2 abgeleitet. Obermottz Robotnik hat das Veg-O-Fort errichtet - eine Roboterfabrik auf bzw. in einer Vulkaninsel. Er hat die Anlage durch das Pinball-Verteidigungssystem geschützt, in dem schon Tausende hilfloser Tiere gefangen wurden. Diesmal hat Sonic Turbischuhe, Wirbelangriff und andere Möglichkeiten, sich zur Wehr zu setzen. Er muß die Tiere retten, das Fort zerstören und vor allem selbst überleben! Tails scheint diesmal nicht mit von der Partie zu sein. Ende des Jahres wird es wohl nur einen einzigen neuen Sonic-Titel für das Mega Drive geben.



STREET FIGHTER II: SPECIAL CHAMPION EDITION

CAPCOM • OKTOBER • 24Mbit • DM 150,-



Das langentwarte SFII: SCE war zwar zu bewundern, aber fotografieren durfte man es nicht. Selbstredend haben wir trotzdem Screenshots für Euch organisiert! Falls Ihr schon Tests darüber gelesen habt, solltet Ihr wissen, daß SFII: SCE sich völlig von SFII: CE unterscheidet! Alle Bewegungen sind noch vorhanden, aber zu der unterdurchschnittlichen "CE"-Ausgabe ist einiges hinzugekommen.

Wenn Ihr fleißig die Poster in diesem und früheren SegaPros gesammelt habt, wißt Ihr schon genau, warum es geht: Bei der Umsetzung des Automaten auf ein 16-Mbit-Modul merkte man bei Capcom schnell, daß es einfach nicht zu realisieren war. Ursprünglich wollte man daher die Grafik und Sounds des Automaten abspecken und einige Besonderheiten unter den Tisch fallen lassen. Das Ergebnis war Capcom aber nicht gut genug, also hat man das Ganze von Grund auf neu programmiert. Nur die Hauptfiguren und die Bewegungen sind dieselben geblieben.

Das Ergebnis ist erstaunlich. Grafik, Sound und Spielablauf sind mit der des Automaten praktisch identisch -

unter anderem wurden die Hyper-Option und der besondere Turniermodus implementiert. Dies wird das erste 24-Mbit-Modul überhaupt (die Turbo Edition für das Super NES wird "nur" 20 Mbit haben!), also müßt Ihr mit einem Verkaufspreis von 150 Mark rechnen.



DISNEY'S ALADDIN

SEGA • NOVEMBER •

16Mbit • DM 140,-

Aladdin war eines von Segas aufregendsten Offenbarungen auf der Messe. Nicht, weil es dort völlig unerwartet auftauchte, sondern weil es das erste Spiel ist, bei dem die Disney-Animatoren direkt mitwirken. Bislang hat

Disney Lizenzen vergeben - zum Beispiel Aladdin auf dem Super NES an Capcom - aber nie selbst vor der Qualitätskontrolle mitgearbeitet.

Aladdin läuft auf der Suche nach dem legendären Skarabäus durch eif spektakuläre Landschaften. Darunter sind die Wüste, der Palast und das Gefängnis. Aladdin muß den bösen Jafar



Das Spiel ist fast fertig, und es sieht fantastisch aus! Es spielt sich wie ein Zeichentrickfilm, einfach perfekt! Die Action ist schnell und hektisch und Aladdin begegnet Gestalten, die man aus dem Film kennt. Obwohl das Modul von Sega veröffentlicht wird, arbeitet ein Team unter der Leitung von Dave Perry, Virginis Starprogrammierer, daran.

Der Film an sich war schon riesig, und mit der vereinten Power von Disney, Sega und Virgin im Rücken sollte es eine der heißesten Neuheiten des Jahres werden.



MORTAL KOMBAT

ACCLAIM • OKTOBER • 16Mbit • DM 130,-

Acclaim setzt viel auf diesen Titel und will damit im Herbst abräumen. Wir haben schon über das Spiel berichtet und werden



as im nächsten Heft festsetzen. Das Interesse der Messebesucher war beträchtlich. Es unterscheidet sich von SFII vor allem durch die digitalisierten, nicht gezeichneten Figuren. Wir werden das Duell weiterverfolgen!

WINTER OLYMPICS

US GOLD • DEZEMBER • 8Mbit • DM 120,-

US Gold fertete die zweite Spielreihe der Olympischen Spiele an. Nach Olympic Gold wenden sich die Programmierer jetzt den Wintersportarten zu. Zehn Sportarten werden auf dem Gelände ausgetragen, das von den offiziellen Kursen der Winterspiele '94, in Lillehammer in



Norwegen, digitalisiert wurde. Sportler beider Geschlechter aus 16 Nationen dürfen unter die wählbaren Schwierigkeitsstufen antreten.

DESERT DEMOLITION

SEGA • DEZEMBER • 8Mbit • DM 130,-

Schnell, schneller. Road Runner, Strauß und Kojote hetzen ab der Jahreswende auf dem so Sega bislang schnellsten Modul für das Mega Drive durch die Wüste. Die Loony Tunes, die man entweder liebt oder haßt, müssen durch sieben Levels rasen. Musik und Grafik sollen recht explosiv sein...



HAUNTING

EA • OKTOBER • 16Mbit • DM 140,-

Porterquy spukt in dem Haus herum, in dem er ermordet wurde. Der Beelzeuce-artige Geist muß seine Mörder regelrecht vertreiben, um seine letzte Ruhe zu finden. Mehr als 250 Objekte stehen ihm zum Poltern, Verschieben und Verändern zur Verfügung. Das müßte doch reichen, um die Verbrecher zu ent-



nerven? Dieses Spiel war das originellste und spaßigste aus der EA-Neuheitensammlung. Haus und Grundstück sind riesig, abwechslungsreich und die Animationen sind feilschaft.

SUMMER CES

VIRTUA RACING

SEGA • DEZEMBER • 16MBit • DM 150,-

Der Spielhallenhit Virtua Racing soll noch vor Weihnachten konvertiert werden. Ihr kennt Nintendos Super-FX-Chip? Sega hat etwas Eigenes entwickelt – den DSP-Chip, der unglaublich schnelle Polygongrafik auf dem Mega Drive ermöglicht. Später soll auch ein Vektorgrafik-Chip herauskommen.

Vor Entwicklung dieses Chips konnte das Mega Drive keine Polygone darstellen, aber jetzt sollen mehrere Spiele auf dem Markt erscheinen, die das neue Wunderteil nutzen.

Abgesehen vom neuen Chip wartet das Spiel mit neuen Formel-1-Strecken, einer Auswahl an malerischen Straßenlandschaften (!) und einem Speicher auf, der ständig Rundenzeiten, Geschwindigkeit und Position festhält.

Obwohl das Spiel auf der Messe noch nicht zu spielen war, zeigten Videos und Screen Shots eindrucksvoll, was da auf uns zukommt. Die Vektorgrafik ist irre, das muß man einfach gesehen haben. Der erste Eindruck ist, daß das Spiel ziemlich schnell und realistisch ist.

Virtua Racing wird auf zahllosen Wunschzetteln stehen, aber der Mehrpreis für den Superchip wird leider an die Kunden weitergegeben.



ETERNAL CHAMPIONS

SEGA • DEZEMBER • 24MBit • DM 150,-

Sega hat eine Menge über diesen Street Fighter-Klon verlauten lassen. Es wird das zweite Spiel mit so großem Umfang und unterstützt den Activator. Es wird elf Schlägerhelden geben, die insgesamt 35 Bewegungen beherrschen. Thai-Kickboxen ist ebenso vertreten wie Kapkido-Stockkampf, Buschtaktiken und brasilianische Capoeira-Stile. Mit dem Activator können die Spieler ihre eigenen Kombinationen für die Kampftaktiken wählen.

Man wird die Zahl der Matches bei den Kämpfen einstellen können - es gibt keine Beschränkung auf die drei besten Prügelkämpfe bei anderen Spielen. Mit einem totalen Instant Replay könnt ihr Kämpfe in Zeitlupe wiederholen und anschauen. Außer dem Activator kann man auch Segas neues Joypad mit sechs Knöpfen benutzen.



Sega scheint einen Generalangriff auf Capcoms Street Fighter II, dem absoluten Maßstab für Prügelkämpfe, vorzubereiten. Dabei setzt die Firma keine Automatenspiele um, sondern kann sich das Beste aus SFII: SCE rauspicken und eigene neue Ideen einbauen.

Eternal Champions wurde groß präsentiert und dürfte im Winter für Aufregung sorgen.



DAS DRSCHUNGBUCH

VIRGIN • DEZEMBER • 8MBit • DM 130,-
Mit diesem Titel begann Virgins und Disneys Zusammenarbeit. Wegen Aladdin wurde es auf Sparflamme gesetzt, sollte aber rechtzeitig zum Erscheinen der Videosgabe des Films fertig werden.

Die Grafik ist traumhaft, der Spielablauf wie der von Global Gladiators (kein Wunder, es ist vom selben Team) und die Musik schlichtweg genial. Im Moment scheinen Dave Perry und seine Leute rein gar nichts falsch machen zu können.



LEMMINGS 2

PSYGNOSIS • DEZEMBER • PREIS n.v.
Nichts Genaueres weiß man über diese Umsetzung, außer, daß sie zu Weihnachten fertig werden soll. Die Lemmings waren erstaunlicherweise auf Konsolen nicht so erfolgreich wie auf Computern. Jetzt, da Psygnosis von Sony aufgekauft worden ist und seine eigene Sega-Lizenz hat, wird das Softwarehaus seine Umsetzungen selbst besorgen und vermarkten. Die Puzzles werden schwieriger, die Steuerung ausgefeilter und das Spiel einer der Weihnachtsfavoriten.



TOEJAM & EARL 2

SEGA • DEZEMBER • 8MBit • DM 130,-

Toejam & Earl sind die coolsten Aliens der Galaxie. Wenn sie eines nicht leiden können, sind es ignorante Menschenrassen, die ihren Planeten überfluten und ihn verpestern. Sie machen sich auf, die Menschen zusammenzusuchen und sie zur Erde zurückzusenden.

Wie im ersten Teil sind die Farben irre, die Aliens hip und die Musik völlig schräg und jazzig-cool. Vielversprechend!



SOLDIERS OF FORTUNE

IMPACT • 8MBit • DM 130,-

Vielleicht kennt Ihr den Titel schon: Es ist die Umsetzung des auf Computern erfolgreichen Chaos Engine. Spectrum Holobyte besorgt die Programmierung, wird das Modul aber vielleicht nicht in Europa veröffentlichen. Sega hat wohl etwas gegen die Schöpfer, Bitmap Brothers, deren Titel Gods wurde auch abgelehnt. Man sollte es uns Europäern aber trotzdem zugänglich machen!

16 Level reines Monstervertrimmen sind angesagt, damit zum Schluß die Chaosmaschine zerstört werden kann. Ein Jahr brauchten die Bitmaps für das Original und macht Euch auf heiße Fingergelüste gefaßt!

AERO THE ACROBAT

SUNSOFT • OKTOBER • 8MBit • DM 130,-

Mit vogelartiger Anmut und Leichtigkeit segelt Aero durch die Lüfte. Sunsoft hofft, daß sich der kleine Akrobat zum Firmenmaskottchen mausern wird, wie Mario und Sonic bei ihren Hausherren.

Aero vollführt

wage-
mutige
Kunst-
stücke
und legt
dabei noch Terroristen das Handwerk. Der freche Typ dürfte bei den Jüngeren total ankommen. Sunsoft spricht bereits von Merchandising-Verträgen für die Knuddelfigur!





CD SONIC SEGA • NOVEMBER • CD • DM 130,-

Man sollte meinen, daß Sega mit der Power des CD-Sonic im Rücken einige Neuerungen in seine Kult-Titel ein-



bringt, aber davon ist außer kosmetischen Änderungen wenig zu spüren. Sonic trifft auf Little Planet ein, wo er die Tiere aus den Klauen des bösen Robotnik befreien muß. Der Soundtrack ist ganz neu, Soundeffekte und



Grafik sind überarbeitet worden. Sonic bekommt einen weiblichen Fan: Amy Rose, auch Rosy The Rascal genannt. Sie steht auf Okkultes und Wahrsagerei! CD Sonic ist ein aufpolierter Sonic 2 mit animiertem Intro, besserer Grafik und Musik. Die Programmierer geben zu, daß die Umsetzung schwer ist. Die Eigenheiten Sonics sind so bekannt, daß man sie nicht einfach verändern darf – sonst geht das Spielgefühl verloren. Trotzdem hoffen wir auf einige Veränderungen und warten ab!



SILPHEED SEGA • OKTOBER • CD • DM 130,-

Die Hintergrundgrafik mit Fraktallandschaften ist guter Durchschnitt, aber die Sprites sind klein und der Spielablauf arg beschränkt.

Die reine Technik des Mega-CDs wird aber abgesehen vom Ablauf, ziemlich gut ausgenutzt – nur Batman Returns auf CD hat mehr geboten, nämlich Zooms und Rotationen (wenn



auch für das Spiel selbst nicht von Bedeutung). Hoffentlich folgen technisch ähnlich gute und gehaltvollere Spiele fürs CD!

SONIC CHAOS SEGA • DEZEMBER • 4MBit • DM 70,-

Dies wird, soweit erkennbar, Sonic 3 für das Game Gear - und wahrscheinlich auch für das Master System. Sonic Chaos hat alle tollen Zutaten für einen Super-Nachfolger – und



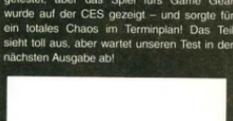
endlich taucht Tails auf den Acht-Bit-Systemen auf! Robotnik hat den roten Chaos Emerald geschnappt und darf die anderen fünf nicht in die schmierigen Finger bekommen, sonst baut er tödliche Atomwaffen daraus. Sonic und Tails müssen alle sechs Emeralds in Sicherheit bringen.

Ein kurzer Anspieltest überzeugt uns: Sonic Chaos ist, was eigentlich Sonic 2 von Anfang an hätte sein können und sollen. Vieles wurde von Sonic 2 auf dem Mega Drive übernommen und mit neuen Kunststücken zu 18 Levels in 6

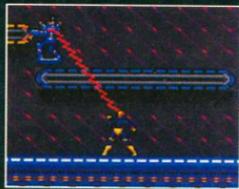
Zonen gemischt. Verpaßt den Tag der Sonicmanie nicht, der hoffentlich noch in diesem Jahr kommt!

F1 DOMARK • OKTOBER • 4MBit • DM 85,-

Hier fängt die Rennsaison an! Wir haben Domarks Rennspiel für das Mega Drive in dieser Ausgabe getestet, aber das Spiel fürs Game Gear wurde auf der CES gezeigt – und sorgte für ein totales Chaos im Terminplan! Das Teil sieht toll aus, aber wartet unseren Test in der nächsten Ausgabe ab!



MARVEL COMICS' X-MEN



SEGA • NOVEMBER • 4MBit • DM 75,-
Endlich kämpfen die X-Men auch auf dem Mini-Bildschirm für die Menschheit. Jeder der sieben Mutanten hat besondere Fähigkeiten, die er gegen den üblen Magneto und seine Monster einsetzt.
Mit einem Gear-Link-Kabel können zwei Spieler gemeinsam für die Welt kämpfen – in einem sehr attraktiv aussehenden und spielbaren Modul, das Weihnachten viele Leute glücklich machen wird.



ECCO SEGA • NOVEMBER • 4MBit • DM 75,-



Der reizende kleine Oko-Dolphin schwimmt jetzt auch auf dem Game Gear um seinen Schwarm zu retten und ist auf der Suche nach dem verlorenen Geheimnis, die die Welt vor ihrem Untergang bewahren könnten.
Irgendwie ist es gelungen, alle 29 Levels in das 4-MBit-Modul zuquetschen. Kaum zu glauben, aber Sega hat es geschafft!



pro

FEATURE



Bei dieser Kulisse werden Erinnerungen an selbige Bruce Lee-Zeiten geweckt. Der Meister wäre stolz auf diese geschmeidige Bewegung gewesen, aber auch der Gegner steht seinen Mann. Sub-Zero blockt ab und geht zum Gegenangriff über. Für Bruce wird es gleich eng...



Mortal Kombat ist die Umsetzung eines Zwei-Spieler-Münzspiels, das es sogar mit Street Fighter II aufnehmen konnte. Der Amerikaner Ed Boon hat es zusammen mit John Tobias, John Vogel und Dan Forden programmiert. Der Sound ist toll, und die Grafiken sind digitalisierte Videosequenzen mit Schauspielern. Das Ergebnis sind die realistischsten Kampfszenen, die es bislang gegeben hat.

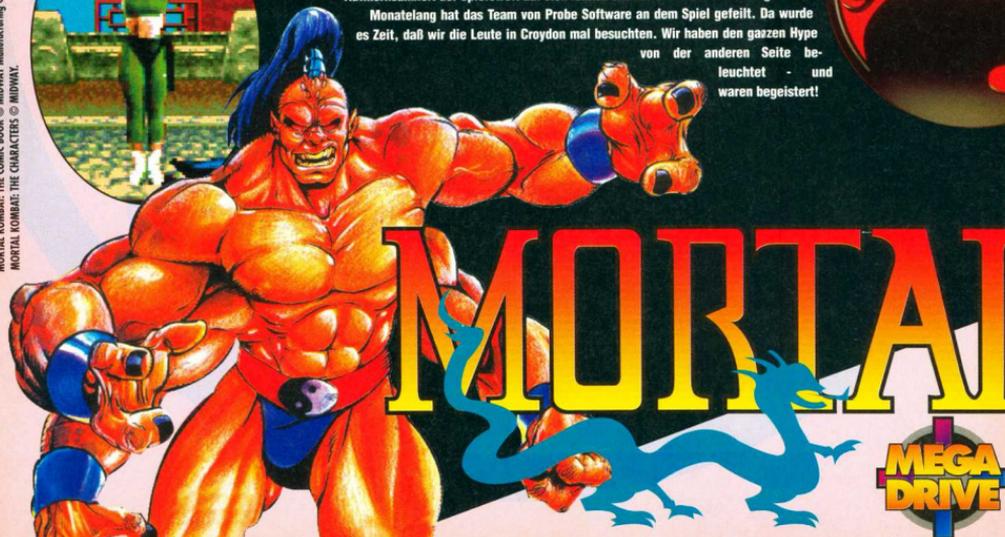
Besondere Kampfbewegungen und Todessprünge sind durch komplizierte Knopf-

Am Montag, dem 13. September will Acclaim Mortal Kombat auf Game Gear, Master System und Mega Drive loslassen. Am selben Tag sollen auch die US- und Japanversionen auf die entsprechenden Märkte kommen. Mit viel Tamtam will die Softwareschmiede die Aufmerksamkeit der Spielewelt auf sich lenken und für enormen Absatz sorgen.

Monatelang hat das Team von Probe Software an dem Spiel gefieft. Da wurde es Zeit, daß wir die Leute in Croydon mal besuchen. Wir haben den ganzen Hype von der anderen Seite beleuchtet - und waren begeistert!



MORTAL KOMBAT, THE COMIC BOOK © MIDWAY Manufacturing Company.
MORTAL KOMBAT: THE CHARACTERS © MIDWAY.





Ihr dann gegen Euren eigenen Doppelgänger!

Die nächste Hürde sind Ausdauerkämpfe. Sie sind viel schwerer als die ursprünglichen Duelle, weil Ihr zwei Gegner hinter-einander besiegen müßt. In Bonusrunden zwischen den Kämpfen wird Eure Geschicklichkeit auf die Probe gestellt und Ihr könnt Punkte sammeln.

Wichtigste Feature des Spiels sind die besonderen Kampf-bewegungen der Figuren. Es gibt Flugtritte, Flammenwürfe und Teleportationen. Auch Todesgriffe und -tritte wollen gelernt sein. Wenn der Gegner am Boden liegt, kann er mit einer tobdringenden Kampf-kombination endgültig besiegt werden. Ist Eure Figur selbst betroffen, steht Ihr ein ziemlich grausiges Ende bevor – es gibt mehrere gleich unangenehme Todesarten im Spiel.

Während Ihr jeweils zwei Kämpfern nacheinander gegenübersteht, warten Goro und Shang Tsung



Steuerkreuz-Kombinationen auszuführen. Feuerbälle, Speere und Teleporter sollen für zusätzliche Hektik sorgen, aber Acclaim rühmt sich vor allem des "Digi-Ketchups", das in Strömen fließen wird. Weitere "Attraktion" des Spektakels ist eine Grube voller Stacheln unterhalb der Spiel-Arena...

Im Alleingang spielt Ihr zuerst im Duell gegen jeden der sechs anderen Kämpfer. Jedes Match hat drei Durchgänge. Es ist natürlich Euer Ziel, die anderen zu besiegen und in der Rangliste immer höher zu rutschen. Im letzten Match kämpft



Keiner führt die besonderen Bewegungsabläufe so formvollendet vor wie die grüne "Götin".



Ziemlich realistisch verteilt sich der Besieger über das Bild - nichts für sensible Spieler...



DAS COMIC

Nicht ganz so begehrt wie SegaPro, aber dennoch ein Sammlerobjekt ist das Comic zum Spiel. Wenn Ihr das Automatenenspiel kennt, habt Ihr vielleicht schon die Reklame für Euer persönliches Comic-Heft gesehen.

In dem Heft wird die Hintergrundgeschichte zum Spiel erzählt, und die Geschichte des Shaolin-Turniers (und seines Untergangs) wird erklärt. Die Kämpfer aus dem Spiel tauchen auf, und überhaupt ist der Comic lesenswert. Ed Boon, der Programmierer des Münzspiels, hat das Heft zusammen mit Roger Sharpe herausgegeben.

PROPLAY

geduldig auf ihren Einsatz im letzten Match. Shang Tsung, der König aller Fighter, kann sich in jeden beliebigen Kämpfer verwandeln! Er kann auch ihre Spezialangriffe ausführen.

PROS

Jede der Figuren hat fast alle Bewegungsabläufe zur Verfügung, wie im Automaten. Sprachausgabe wird es im Modul allerdings nicht geben, dafür wird die komplette Musik auf der CD enthalten sein! Natürlich wird der Spielablauf besser sein als auf dem Super NES (wie immer), und dank der Mega-CD-Technik werden Sound und Grafik wohl kaum zu überbieten sein.

Eines ist sicher: Mortal Kombat ist das einzige Spiel seiner Art und hat einen entscheidenden Vorteil gegenüber SFI: Special Champion Edition, das ebenfalls im Spätherbst erscheinen soll. Der Midway-Automat ist besser als das Capcomspiel! Er ist vor allem in den USA beliebter und bekannter und die Mega Drive-Umsetzung wird auch ohne den Presserummel fieberhaft erwartet.

Der erste Eindruck des Muls ist sehr gut. Trotz der eingeschränkten Farbpalette ist die Grafik toll und Landschaften und Helden ähneln dem Original stark. Die Soundeffekte sind fast zu realistisch...

Mortal Kombat wird auf allen Formaten reges Interesse hervorgerufen. Es ist schnell, sauber programmiert und ist, wie gesagt, wie ein Zwilling des Automatenspiels. Sämtliche brutalen Zutaten sind vorhanden, wenn auch nur durch ein Paßwort zugänglich. Ein schwacher Trost für besorgte Eltern, aber wer kein Blut sehen kann, wird sich dieses Teil sowieso nicht zulegen.

Das Spiel ist hart, schnell und packt einen sofort - wenn man Rauferieren dieser Art mag. Die Bewegungsabläufe lassen sich schnell erlernen, und zu zweit macht das Ganze doppelt soviel Spaß. Dies könnte auf lange Sicht das beste Kampfspiel auf den Sega-Formaten werden.



MORTAL KOMBAT

ACCLAIM • DM 90,- • SEPTEMBER

FORMAT 16Mbit

SPIELER 2

STUFEN 11

SCHWIERIGKEITSGRADE 4

BESONDERHEITENContinues

KONTAKT Acclaim

☎ 098 455034-0

KOMBAT

MASTER SYSTEM

GAME GEAR



SEPTEMBER 1993 SegaPro

ACTION

STRATEGIE

MORTAL KOMBAT



LIU KANG



ALTER: 24
GRÖÖE: 152 cm
GEWICHT: 185 Pfund
HAARFARBE: Schwarz
AUGEN: Braun
RECHTSSTATUS: Bürger der Volkerepublik China
GEBURTSORT: Provinz Hunan, China
BERUF: Shaolin-Mönch, Fischer
SPEZIALTÄT: Riesen-Flugtritt, kann Energieblitz auf Gegner schleudern
TODESGRIFF: Kopft Gegner mit messerscharfem Uppercut.

KANO



ALTER: 35
GRÖÖE: 183cm
GEWICHT: 205 Pfund
HAARFARBE: Schwarz
AUGEN: Eins braun, eins intracel (implantiertes Metall)
RECHTSSTATUS: In 35 Ländern gesucht.
GEBURTSORT: Unbekannt
BERUF: Mitglied der Organisation des Schwarzen Drachen.
SPEZIALTÄT: Wirft Messer und greift mit Kamos Kannonenkugel an.
TODESGRIFF: Reißt Gegenpart das Herz aus.

RAIDEN



ALTER: Unsterblich
GRÖÖE: 213cm
GEWICHT: 350 Pfund
HAARFARBE: Schwarz
AUGEN: Keine
RECHTSSTATUS: Gottheit, nicht zutreffend.
GEBURTSORT: Keiner
BERUF: Donnergott
SPEZIALTÄT: Kann im Bild teleportieren. Zerrückt mit dem Raiden Dive, einem Kopfsampler in die Magengrube, die Rippen des Gegners.
TODESGRIFF: Setzt den Kopf des Gegners wiederholt unter Sturm, bis er explodiert.

SCORPION



ALTER: 32
GRÖÖE: 189cm
GEWICHT: 210 Pfund
HAARFARBE: Schwarz
AUGEN: unterschiedlich
RECHTSSTATUS: Reinkarnierter Geist
GEBURTSORT: Im früheren Leben unbekannt, als Geist verlorne Seele auf der Suche nach Rache
SPEZIALTÄT: Teleportiert durch das Bild, durchbohrt den Hals des Gegners mit Speeren
TODESGRIFF: Atmet Feuer, verlohrt sein Opfer

JOHNNY CAGE



ALTER: 29
GRÖÖE: 186cm
GEWICHT: 200 Pfund
HAARFARBE: Braun
AUGEN: Blau
RECHTSSTATUS: Bürger der USA
GEBURTSORT: Venice, Kalifornien
BERUF: Schauspieler
SPEZIALTÄT: Gleitender Schattentritt und Spagatschlag unter die Gürtellinie.
TODESGRIFF: Wie Liu Kang kopft Johnny seine Gegner mit einem Uppercut.

SONYA BLADE



ALTER: 27
GRÖÖE: 160cm
GEWICHT: 140 Pfund
HAARFARBE: Braun
AUGEN: Blau
RECHTSSTATUS: Bürgerin der USA
GEBURTSORT: Austin, Texas
BERUF: Leutnant in der US-Armee und paramilitärische Spezialtruppe der Polizei.
SPEZIALTÄT: Brutaler Uppercut, wendiger Krabbenangriff, Yogasprung
TODESGRIFF: Würgt den Gegner im Scherengriff mit den Beinen.
TODESGRIFF: Verbrennt Gegner mit Feuerbällen.

SUB-ZERO



ALTER: 32
GRÖÖE: 186cm
GEWICHT: 210 Pfund
HAARFARBE: Schwarz
AUGEN: Braun
RECHTSSTATUS: Wohnt irgendwo in China.
BERUF: Lebenslanges Mitglied der Lin Kuei, gesungene Ninja-artige Mörder.
SPEZIALTÄT: Aaspalter Gleitkick und Eishauch, der den Gegner einfriert.
TODESGRIFF: Reißt Opfern den Kopf ab.

GORO



ALTER: 2000
GRÖÖE: 248cm
GEWICHT: 550 Pfund
HAARFARBE: Schwarz
AUGEN: Rot
RECHTSSTATUS: Erde - keiner.
GEBURTSORT: Außenwelt - Prinz von Kustan
BERUF: Prinz von Kustan, vierter Astralene von Shokan, Reich der Außenwelt.
TODESGRIFF: Prinz von Kustan, Absoluter Herrscher der Armeen von Shokan.



DIE KÄMPFER



Mortal Kombat wird auf Mega Drive, Master System und Game Gear zur gleichen Zeit veröffentlicht. Noch nie zuvor hatten Besitzer des Handheld ein technisch so tolles Kampfspiel in der Hand. Im Solo-Modus kämpft Ihr



KOMBAT GEAR

wie üblich gegen die anderen Figuren und kämpft Euch langsam die Ruhmesleiter hoch. Alle Kämpfe gehen über drei Runden. Um einen zu gewinnen, muß der Gegner seine Energie verlieren. Habt Ihr zwei Runden gewonnen, steigt Ihr automatisch zum nächsten Wettbewerb auf.



Wie man sehen kann, ist das Äußerste aus dem Game Gear herausgeholt worden. Die Charaktere sind groß und gut definiert.

PROS

Das Spielen wird eine Erfahrung für sich sein, obwohl vor allem der Hintergrund abgespeckt wird. Die Figuren haben 60% ihrer Originalgröße, aber der Spielablauf wird derselbe wie auf den anderen Systemen sein - also wahrscheinlich irre spannend!

PROPLAY

Auf dem Minischirm prügelt sich's erstaunlich gut. Grafik und Optionen ähneln denen des Master Systems und selbst die leeren Hintergründe stören nicht. Das grausige Game überbietet zur Zeit alles auf dem Markt!

GAME GEAR

MORTAL KOMBAT	ACCLAIM ● DM 90; ● SEPTEMBER
FORMAT	4MBit
SPIELER	2
STUFEN	11
SCHWIERIGKEITSGRADE	4
BESONDERHEITEN	Continues
KONTAKT	Acclaim
	089 455034-0



ACTION

STRATEGIE

MORTAL MASTER

Kämpfe zählen nach der besten von drei Runden. Besiegt einen Gegner nach dem anderen, um schließlich ganz oben auf der Ruhmesleiter zu stehen. Am Ende trifft Ihr auf die ultimative Gegner. Spezialangriffe, Todesgriffe und Sonderwaffen stehen Euch zur Verfügung. Im Gegensatz zur Mega Drive hat man die Farben und Hintergrundgrafik vereinfacht - nicht verwunderlich, das Master System ist ja auch eine kleinere Spielmaschine. Ob das



auch eine deutlich höhere Lebensdauer haben, obwohl es sehr spannend ist!

PROPLAY

Die Beschränkungen des Master Systems zeigen sich deutlicher als die des Game Gear. Obwohl das Spiel im Prinzip dasselbe ist, scheint der Ablauf einen Tick weniger flott zu sein. Das war



Die Entscheidung zwischen Sonya und Cage wird knapp. Wunsch, da hat Johnny einen Treffer gelandet!

Spielgefühl darunter leidet, bleibt abzuwarten.

PROS

Das einzige andere nennenswerte Prügelspiel auf dem Master System ist Streets of Rage, und selbst das bietet trotz guter Grafik eher laue Action. Mortal Kombat wird offensichtlich einiges mehr vorweisen, wenn es fertiggestellt ist. Es soll



Ich weiß ja, daß man für Kampfspiele total fit sein muß, aber Raiden führt das irgendwie ins Extrem. Der mächtige Fluchttritt und seine enormen Elektrokrafts zwingen den Gegner, seine Taktik gut zu planen.



MASTER SYSTEM

MORTAL KOMBAT

ACCLAIM ● DM 90,- ● SEPTEMBER
 FORMAT 4MBit
 SPIELER 2
 STUFEN 11
 SCHWIERIGKEITSGRADE 4
 BESONDERHEITEN Continues
 KONTAKT Acclaim
 ☎ 089 455034-0



ACTION

STRATEGIE

INTERVIEW MIT GARY LIDDON

Der Entwicklungschef von Mortal Kombat, Gary Liddon, stand uns zwischen zwei Kampfunden Rede und Antwort:

War die Entwicklungszeit im Vergleich zu anderen Spielen eher kürzer oder länger?

Wir haben Mortal Kombat innerhalb von sechs Monaten produziert. Das ist relativ schnell die meisten Spiele brauchen doppelt so lange. Es ging nur so, weil die Umsetzung vom Automaten recht einfach war.

Wie habt Ihr die aus Videos animierten Sprites des Automaten konvertiert?

Die Originalkämpfer waren in 436 Farben digitalisiert und 1000 Pixel hoch. Wir verbrachten eine ganze Weile damit, Software zu schreiben, die mit Hilfe moderner Technik die Farben und Größe der Sprites den Möglichkeiten der Konsolen anpassen sollte.

Wie sehen die Figuren denn im Verhältnis zum Automaten aus?

Auf dem Game Gear und dem Master System stehen uns 12 Farben zur Verfügung, und die Figuren haben rund 60% ihrer Originalgröße. Das Mega Drive bietet uns 16 Farben und 75% der Originalgröße.

Wieviele Animationsstufen oder Bilder benutzt Ihr für jeden Kämpfer?

Der Automat hatte für jede Figur 1600 Bilder. Das geht auf den Konsolen natürlich nicht, also mußten wir ein bißchen zaubern. Auf dem Mega Drive haben die Figuren immerhin noch ein Drittel der ursprünglichen Bilder. Es hat ein bißchen gedauert, aber wir sind mit dem Ergebnis ganz zufrieden.

PROFIL

Name: Gary Liddon
 Alter: 26
 Beruf: Entwicklungsleiter
 Wohnt in: Norbury
 Lieblingessen: Meine Worte, die verschluckt ich öfters.
 Lieblingskleidung: Probe-Uniform: Schwarze Jeans und schwarzes Polohemd.
 Lieblingsmusik: The Smiths
 Große Schwäche: Make oft Urlaub
 Lieblingsspiel: Whist
 Lieblingssperson: Die aus EastEnders (englische Seifenoper), die in Caths Bistro arbeitet.



Was können wir über die Mega-CD-Version erfahren?

Im Moment noch wenig, außer, daß die Phasen, die wir im Mega Drive-Modul weglassen mußten, drin enthalten sein werden. Wir haben auch noch ein paar andere Ideen auf Lager. Mortal Kombat wird das ultimative Beat-'Em-Up auf dem Mega-CD!





TM & © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. & AMBLIN ENTERTAINMENT, INC.

JURASSIC

Innerhalb der letzten paar Jahre hat Steven Spielberg mehr Filme ins Kino gebracht als andere Regisseure in ihrem ganzen Leben. Zu seinen Erfolgen zählen Back to the Future, Indiana Jones, Hook und natürlich das Schluchzwerk E.T. Klingt bekannt? Früher oder später lernt jeder von uns Spielbergs Filme kennen und manche wurden schon für das Mega Drive, Mega-CD oder Master System umgesetzt.

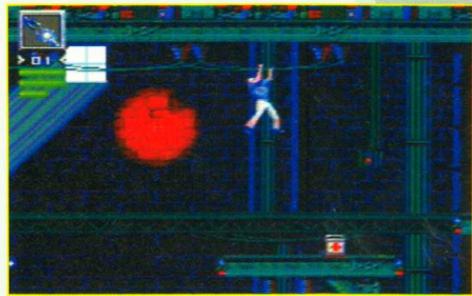


Spielbergs Riesenerfolge machen Lizenzen für Umsetzungen zu heißbegehrter Ware. Diesmal hat er etwas ganz Besonderes für uns. Jurassic Park soll der Film des Jahres werden, und so zögerte Sega nicht lange, bevor sie die Lizenzen für Spiele auf ihren diversen Formaten kauften. Was ist denn nun wirklich an den Spielen dran? Wo kommen die Dinos her und wo wollen sie hin? Wir geben Antwort auf die brennenden Fragen des Sommers...

Es ist leicht zu sehen, warum Jurassic Park sich so gut für Spielumsetzungen eignet. Nicht nur die großen, bösen Monster, auch die hilflosen, kleinen Menschlein kommen gut rüber. Man mische das Ganze mit einem finsternen, undurchsichtigen Plan und gebe die Aufgabe, Bösewichtern das Handwerk zu legen, dazu! Obwohl das irgendwie nach Dutzenden anderer Computerspiele klingt, hofft Sega auf einen



• Aargh! Einmal das Boot falsch gesteuert, und Ihr taucht für die Ewigkeit ab! Das Boot laßt sich schwer steuern, wird aber weniger bockig, wenn Ihr ein bißchen grübt habt. Dann dürfte der Level zu schaffen sein.



• Grant hat insgesamt 50 Animationen, dies ist nur eine davon! Es ist knifflig, sich an den Seilen entlang zu hangeln, aber wenn Ihr es nicht schafft, werdet Ihr zu Infolutter verarbeitet!



PARK

★★★ DER FILM ★★★

Dinosaurier sind wohl die Tiere, von denen Kinder am meisten fasziniert sind. Millionen Jahre lang regierten sie die Erde, bis sie dann ziemlich unvermittelt ausstarben. Mehr als einige Fußabdrücke, Fossilien und Skelette sind von ihnen leider nicht erhalten geblieben.

Obwohl die Dinosaurier wirklich und endgültig ausgestorben sind, malen schreckhafte Gemüter sich aus, was wohl passieren würde, wenn sie wieder im 20. Jahrhundert herumlaufen würden. Auch Nicht-Wissenschaftler könnten mit Leichtigkeit eine Katastrophe für die Menschheit voraussagen! Genau um dieses Schreckensszenario geht es in Spielbergs Film, der nach dem Buch von Michael Crichton gedreht wurde. Jurassic Park ist wohl der aufsehenerregendste SF-Film aller Zeiten.

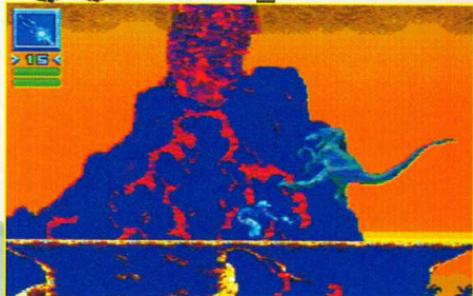
★★★ DIE HANDLUNG ★★★

John Hammond, als eine Art "finsterer Walt Disney" beschrieben, will nach bester Dabobert-Manier viel, viel Geld aus einem Freizeitpark herauslofen. Mit Hilfe des begabten Biogenetiker Dr. Wu klonet und züchtet er Dinosaurier aus DNA heran. Bis kurz vor der Eröffnung des Dino-Parks geht alles gut, doch dann versagt das Sicherheitssystem. Die Monster brechen aus, und Hammond und seine Gäste werden von ziemlich hungrigen Riesenechsen bedroht!

★★★ SPEZIALEFFEKTE ★★★

Um die aufwendigen Tricks hinzuzulegen, mit denen die Dinos möglichst lebensecht und gruselig werden sollten, scharte man die besten Spezialisten um sich, vor allem die Leute von Industrial Light and Magic (ILM), dem Führer in Computereffekten. Deren geniale Animationen konnte man unter anderem in Terminator 2: Judgement Day bewundern. Daß das Team sich vor Aufträgen nicht retten kann, wundert einen nicht!

Die Dinosaurier verursachten eine Menge Arbeit, aber die hat sich gelohnt. Nachdem Spielberg das eine Bild, das ILM ursprünglich nur liefern sollte, gesehen hatte, verpflichtete er die Gruppe gleich für weitere Szenen! Im Film könnt Ihr eine Herde computergenerierter Dinosaurier und einen Tyrannosaurus Rex bei Tageslicht bewundern - ILMs Schöpfungen.



● Dinosaurier lauern in den entlegensten Ecken, sogar in Schluchten! Grant muß die blässigen Raptoren erledigen, aber zum Glück hat er sein bewährtes Sektbüchergewehr dabei. Die Farben der Echsen werden noch überarbeitet.

besonderen Erfolg. Seit über einem Jahr arbeitet die Firma am Software. Obwohl man noch lange nicht fertig ist, zeigen sich doch zufriedene Gesichter. Jurassic Park wird der Filmhandlung lose folgen, aber es wird mehr Dinos und weniger Hauptpersonen geben als im Film.

Ihr spielt Grant, einen begabten Paläontologen, und müßt den Park von den wildgewordenen Dinos befreien. Das wird nicht leicht – die meisten Urzeitechsen haben sich schon fleißig vermehrt und großen Appetit auf Menschenfleisch! Ihr müßt Euch durch die Untiefen des Parks vorarbeiten und Eure Freunde retten. Überall lauern die Monster, und natürlich hängt das Überleben der menschlichen Rasse von Euch ab! Scheitert Ihr, wird die Welt von blutrünstigen Riesenviehern überrannt.

Die Geschichte klingt zwar nach einem Nullachtstündigen-Shoot-'em-Up, aber Jurassic Park hat doch einiges Neue zu bieten. Zum Beispiel dürft Ihr in einigen Levels einen hungrigen Raptor spielen! Dort müßt Ihr so viele Menschen wie möglich verschlingen und andere Dinosaurier umbringen. Gleichzeitig heißt es, geschickt den zahlreichen Fallen zu entgehen, die die Menschen ausgelegt haben.

Die 16 MBit des Moduls sollen voll ausgenutzt werden. Im Moment "stehen" sieben Levels, später sollen aber noch viele dazukommen. Grant muß sich unter anderem durch den Dschungel, das Kraftwerk (in zwei Teilen), den Fluß, das Pumpwerk, die Schlucht, den Vulkan und das



● Die Echsen schlagen zurück! Ihr steuert einen Raptor, der aus dem Monsterpark flüchten und so viele Menschen wie möglich essen muß! Wenigstens können die Tiere sich mal rächen!

Besucherzentrum (in vier Teilen) vorankämpfen. Natürlich gibt es Stufen, die ein Dinosaurier nicht bewältigen kann, wie z.B. die Bootsfahrt. Also werden auch diese Levels für Dinos gangbar gemacht! Noch ist nicht sicher, welche Levels in menschlicher und welche in Dino-Form gespielt werden, aber im fertigen Spiel soll das Verhältnis etwa 50:50 sein. Die Geschichte und die Hauptgrafik sind fast fertig, das Spiel insgesamt zu etwa 60%. An vielen Details wird aber noch gearbeitet.





Das Kraftwerk ist genauso fies, wie es aussieht, obwohl ihr reichlich Power-Ups darin findet. Zur Zeit strömt hier nur ein Saurier herum, aber in der fertigen Version werden es wohl einige mehr sein!



PROS

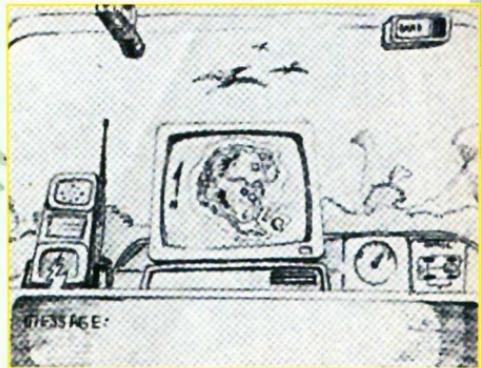
Acht Dinosaurierassen spuken durch die Levels, vom bösartigen Pterodactylus zum König der Echsen, dem T. Rex. Ihr könnt die Monster auf verschiedene Arten besiegen, aber Vorsicht! Wenn ihr nicht schnell schießt, werdet ihr gnadenlos durch die Landschaft gejagt! Ein Geschoß mit Betäubungsgas macht jedes Monster müde, aber Grant muß sich flink bewegen, wenn er nicht selbst betäubt werden will! Er hat aber auch andere Hilfsmittel, wie den Köder. Das ist eigentlich nur ein Stück Fleisch, um die Monster wegzulocken. Grant hat auch einen Tazer, eine elektrische Lichtpistole. Der Energieblitz lähmt den Gegner eine Weile. Die beste Waffe ist aber der Raketenwerfer, die aber erst im letzten Level vorkommen. Mit ihm könnt ihr die gefangenen Leute befreien. Wegen der begrenzten Munition müßt ihr aber sehr sparsam mit dem Raketenwerfer umgehen.



Ih! Bei jeder Gelegenheit stoßen Pterodactylen runter, und manche greifen Euch direkt an. Ein kurzer Schuß aus der Betäubungspistole, und das Vieh schläft selig.



Angeschmiert! Gerade dachtet ihr, davongekommen zu sein, als ein Nachzügler Euch umringelt und den ganzen Spaß verdirbt. Die Aggressivität der Biester hängt von der Rasse und dem Level ab, in dem ihr Euch befindet.



Eine frühe Skizze für Jurassic Park. Aus unzähligen dieser Skizzen wird das "Storyboard" zusammengesetzt, um den Handlungsablauf zu ergeben. Anschließend malt die Grafiker detailliertere Bilder zu jeder Szene.



Grant hat nicht nur ein Waffenarsenal, sondern kann sich auch Objekte in der Landschaft zunütze machen. Er kann mit Steinen, Computern und Werkzeugen nach den Monstern werfen und sie dadurch verlangsamen. Ausschalten kann er sie damit aber nicht!

Jurassic Park ähnelt in den Animationen stark Another World und Flashback, aber der Spielablauf ist doch ganz anders. Es gibt keine

Rätsel und keinen geheimnisvollen Plan, den man entdecken muß. Jurassic Park ist stark geschicklichkeitsorientiert, hat aber auch Schieß- und Prügelelemente. Die Grafik ist hervorragend und fast noch besser als die von Flashback! Grant hat auch mehr Bewegungsphasen und glattere Animationen.

PROPLAY

Ein weiterer Pluspunkt von Jurassic Park gegenüber den beiden anderen

Spielen ist die einfache Steuerung. Man begreift sie auf Anhieb, und das Spiel ist butterweich, wenn auch nicht extrem schnell. Dafür wirkt alles umso gruseliger! So erschrickt man viel mehr, wenn einen plötzlich ein Vier-Meter-Koloß angrinst. Geheimnisvolle Dschungelgeräusche begleiten Euch durch das Spiel, und es gibt zahllose Effekte. Vulkaneruptionen und rauschende Flüsse sorgen für Realitätsnähe. Es werden aber noch viel mehr Sounds dazukom-



STEVEN SPIELBERG MEINT:

Ist Jurassic Park wirklich so genial, wie der ganze Rummel uns glauben machen will? Wir hatten zwar schon den Verdacht, daß der Film ziemlich gut wird, haben aber sicherheitshalber nochmal den Meister selbst gefragt.

F: Worum geht es hauptsächlich?

A: Jurassic Park ist eine Mischung aus Zoo und Freizeitpark. Es geht um die Vision eines Mannes, die Dinosaurier nach Millionen von Jahren wieder auferstehen zu lassen und darum, was dann passiert. Mich hat vor allem begeistert, daß genausoviel Wissenschaft wie Abenteuer und Spannung mitspielen.

F: Was ist das Besondere am Film?

A: Eine große Frage der Ethik steht dahinter. Ist das Klonen von DNS, wenn es möglich ist, auch vertretbar? Darf der Mensch so in die Entwicklungsgeschichte eingreifen oder ist die Zeit der Dinosaurier endgültig vorbei? Darum geht es bei Jurassic Park, aber der Film hat starke Action- und Abenteuererelemente.

F: Ist es möglich, einen Dinosaurier zu klonen?

A: Der Film ist keine Science Fiction sondern über die Wissenschaft und was sie einmal vollbringen kann.

F: Warum sind alle so von Dinosauriern fasziniert?

A: Die ersten langen Worte, die ich als Kind lernte, waren die Namen von Dinosauriern. Als mein Sohn Max zwei Jahre alt war, konnte er Iguanadone nicht nur bestimmen, sondern auch aussprechen. Ich glaube, das geheimnisvolle an Dinosauriern ist das Spannende an ihnen. Ein Psychologe aus Harvard hat einmal so schön erklärt: "Oh, das ist einfach. Dinos sind groß, gefährlich und ausgestorben."



men, aber erst später. Zur Zeit arbeiten die Programmierer an den beeindruckendsten Monstern!

Jurassic Park ist zwar in erster Linie ein Hüpfspiel, aber Ihr müßt in jedem Level auch viele Zwischenaufgaben erfüllen und könnt viele Extras einsammeln. Ohne die Grafik könnte das Spiel zur Dutzendware werden, aber alleine das Intro ist atemberaubend! Da die Veröffentlichung für den Herbst vorgesehen ist, könnt Ihr sehr bald mit vollen Tests rechnen!



● Unmöglichst realistische Animationen hinzubekommen, wurde einer der Programmierer geholt, als er Grants Bewegungen nachvollzog.



SEGA pro

NACHBESTELLUNGEN

Die ersten 9 Ausgaben von Deutschlands informativem und farbenfrohem Lesestoff für MS, MD, GG und Mega-CD finden reißenden Absatz. Ausgaben 6, 2 und 8 sind inzwischen vergriffen, aber die anderen 6 sind noch zu haben. **Bestellst noch heute!**



Ausgabe 4
DM 6,50

Ein gigantisches Sonic 2 Poster von Sega kommt gratis mit der brillanten Weihnachtsgesamtausgabe. Im Heft: Eine unübertroffene 16 Seiten lange, herausstreichbare Anleitung zu Sonic 2 für alle Sega-Konsolesysteme, außerdem eine bebilderte Komplettlösung zu Predator 2. **Reviews zu** Black Hole Assault (CD), Crie 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 - ungewöhnlich, 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 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), NHLPA Hockey '93 (MD), SCI (MS), Tom & Jerry (MS), Chuck Rock (GG), Super Off Road (GG) u.v.a.



Ausgabe 7
DM 6,50

In dieser spektakulären Ausgabe werden **Chuck Rock** (CD), **Hook** (CD), **Sunset Riders** (MD), **Kick Off** (MD), **Another World** (MD), **Batman Returns** (MS), **Teemo 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.



Ausgabe 8
DM 6,50

In dieser Ausgabe: Wie Mega-CD-Spiele hergestellt werden und die heißesten Games werden getestet. **Previews von** Mazin Saga und Jungle Strike sowie volle **Reviews von** Final Fight (CD), Sewer Shark (CD), Jaguar XJ220 (CD), Shining Force (MD), Battletoads (MD), Flintstones (MG) und WWF Steel Cage (GG). **Vergiß!** auch nicht die erstaunliche Anleitung zum Spiel Ecco the Dolphin!



Ausgabe 9
DM 6,50

In dieser spektakulären Ausgabe werden **Chuck Rock** (CD), **Hook** (CD), **Sunset Riders** (MD), **Kick Off** (MD), **Another World** (MD), **Batman Returns** (MS), **Teemo 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.



Ausgabe 10
DM 6,50

Bringt aktuelle News und **Previews**. **Reviews von** Jungle Strike (MD), **Superman** (MD/MS), **Willy Beemish** (CD), **World Cup Soccer** (MD), **Mig-29** (MD), **Crash Dummies** (GG/MS), **Muhammad Ali Boxing** (MD), **Summer Challenge** (MD) und **Bulls vs Blazers** (MD) findet ihr in diese Ausgabe. Auch super Tips und vier Poster von den Kämpfern aus Street Fighter II.



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

	ANZAHL	PREIS	
Ausgabe 3		DM 6,50	
Ausgabe 4		DM 6,50	
Ausgabe 5		DM 6,50	
Ausgabe 7		DM 6,50	
Ausgabe 8		DM 6,60	
Ausgabe 9		DM 6,50	
Ausgabe 10		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 einen Scheck über die korrekte Summe, zahlbar an SegaPro) an folgende Adresse:

SegaPro Nachbestellungen,
Postfach 101 905,
44719 Bochum 1.

Scheck muß der Bestellung beiliegen.

pro reviews

INDEX

DAS BEWERTUNGSSYSTEM

EINLEITUNG

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

PROVIEW

Dies ist das Herzstück des Reviews. Hier erfahrt Ihr, was wir von Grafik, Sound, Spielbarkeit usw. halten. Wir informieren Euch über Besonderheiten und andere wichtige Dinge, die Ihr austesten und ansehen solltet.

PROTIP

Eine kleine Unterstützung, die Euch 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 großartige Grafik und erstklassigen Sound hat, bei dem aber die Spielbarkeit 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 Eure Sammlung.

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, vergebst 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 Denkmäschinen an und sendet uns ein kleines Essay, wir warten schon gespannt...

FLAGGEN



In Deutschland erhältlich



Zur Zeit nur außerhalb Deutschlands erhältlich



Zur Zeit nur in Japan erhältlich



Zur Zeit nur in den USA erhältlich



BATMAN RETURNS	34
SWITCH	40



F1	26
RANGER-X	30
SNOW BROS	36
STRIDER II	38
WARPSPEED	50
RBI BASEBALL '93	50
AMAZING TENNIS	52



CALIFORNIA GAMES II	33
GP RIDER	53
WORLD GOLF	53



RC GRAND PRIX	48
SUPERMAN	51
GALAGA 2	51

Wenn die Ampel auf grün schaltet und die Motoren aufheulen bricht das Rennfieber aus! Zwei Stunden lang sausen die schnellsten Fahrer der Welt um schikanöse Strecken und versuchen, Punkte für die Weltmeisterschaft einzufliegen. Ob in den tückischen Straßen von Monaco oder entlang der schnellen Geraden von Silverstone – ein echter Champion muß sich überall behaupten können.

Die Formel Eins ist die Krönung des Motorsports. Vergeßt Indy-Rennen oder DTM, F1 lockt den größten Rummel und die lautesten Sponsoren an. Nachdem Nigel Mansell 1992 den Titel errungen und sich dann Paul Newman's Indy-Team angeschlossen hat, fährt Damon Hill für England. Im Williams-Team will er gegen Michael Schumacher und seine Kollegen antreten - mal sehen, ob er es schafft!

PROTIP

Wartet beim Beginn eines Rennens eine halbe Runde, bis sich das Feld verteilt hat. Dann könnt ihr gefahrloser überholen und riskiert keinen unnötigen Reifenverschleiß.



Den Ferrari F1 haben wir schon auf dem Amiga kennengelernt und die Super Monaco GPs auf dem Mega Drive. Ein Spiel, das alle Feinheiten der Formel-Eins-Weltmeisterschaft enthält, gab es aber bislang nicht. Diese Lücke will Domark füllen, und der Anfang sieht recht vielversprechend aus. Schaltet Eure Konsole ein und guckt Euch in Ruhe die Fahrer und Strecken an. Von Brasilien bis nach Australien sind alle Kurse vorhanden - und alle Namen der diesjährigen Formel Eins!



Jetzt wird's heiß. Die führenden Wagen kommen in Sicht!

Die Renntaktik beginnt, bevor Ihr überhaupt mit einem Reifen auf dem schwarzen Asphalt steht. Bestimmt Euren Heckflügel, der den Wagen an die Piste "klebt". In Silverstone ist zum Beispiel ein tief eingestellter Heckflügel ratsam, weil in den langen Geraden weniger Druck nach unten erforderlich ist. In Monaco dagegen solltet Ihr eine möglichst hohen Flügel wählen, weil es um viele enge Kurven geht und die Driftgefahr groß ist.

Wie den Flügel, kann man auch die Schaltung (Automatik oder

manuell) bestimmen. Neulinge sollten ruhig mit Automatik fahren, später kann man sich das Schalten selbst zumuten – zumal die Beschleunigung besser ausgenutzt werden kann.

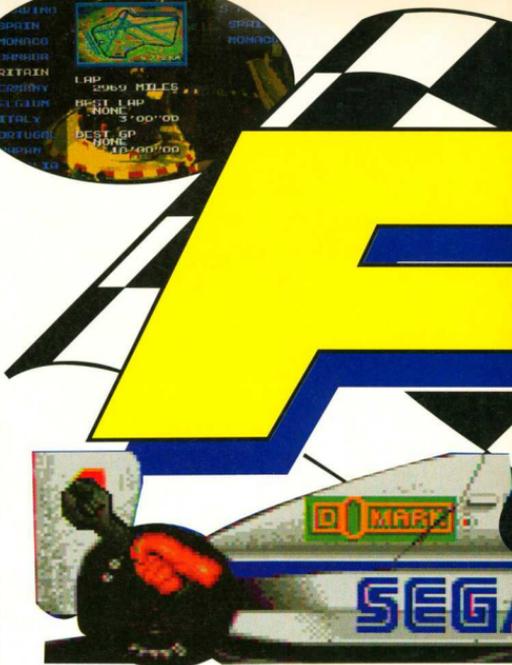
Am wichtigsten sind aber die Reifen. Harte Reifen halten mehr

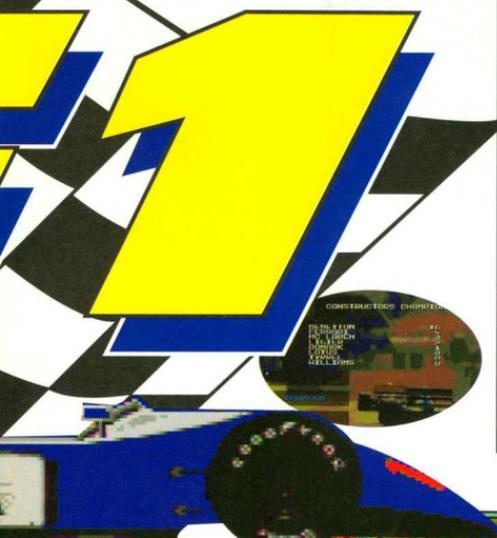
aus als weiche, so daß Ihr satter um Kurven kommt. Mit weichen Reifen müßt Ihr mindestens einen Boxenstop zum Wechseln einplanen! Wenn der fällig ist, meldet sich Eure Crew rechtzeitig.

Nach dem Zusammenbasteln des Wagens wählt Ihr einen von vier



Das sieht nicht gut aus - ein Boxenstop nach nur zwei Runden. Natürlich war die Heckklappe beim Start verantwortlich. Alle wollten schnell weg, und so ist Euer Hinterrad schon hinüber. Da Rio eine Strecke mit langen Geraden, aber auch kniffligen Kurven ist, seid Ihr mit mittelweichen Reifen am besten beraten. Wählt schnell, die Zeit läuft!





PIT STOP



BOXENSTOP FLÜGEL

Es gibt drei Flügeltypen im Spiel, und die machen einen großen Unterschied. Langsame, kurvenreiche Strecken erfordern einen hohen Flügel, schnelle, gerade Kurse einen tiefgestellten. Gemischte Strecken sind bei mittlerer Einstellung am besten zu bewältigen.

SCHALTUNG

Wählt Handschaltung oder Automatik je nach Eurer Erfahrung. Handschaltung erfordert sehr viel Mühe und gutes Timing. Viele Leute sagen, daß Automatik den Spaß am Fahren verdriß, wenn man geübt ist.

REIFEN

Ihr könnt zwischen weichen, mittleren und harten Reifen wählen. Weiche Reifen haben einen besseren Halt auf dem Asphalt, nutzen sich aber schneller ab. Bei harten Reifen müßt Ihr weniger Boxenstops zum Reifenwechseln einplanen.



Schwierigkeitsgraden – zu Anfang tunlichst den niedrigsten. Höhere Schwierigkeitsgrade bedeuten härtere, schnellere Rennen und empfindlichere Wagen. Die bestreitet man desto besser, je mehr man die Taktiken des Sports erlernt hat. Zum Beispiel ist das Feld nach dem Start dicht gedrängt. Wenn Ihr mit dem Überholen wartet, bis alle sich ein wenig verteilt haben, kommt Ihr glatter und reifenschonender an den anderen vorbei.

Natürlich gibt es Qualifikationsrunden vor dem eigentlichen Rennen. Wie bei echten Grand Prix gilt die beste Zeit aus sechs Runden. Ihr könnt die Qualifikation übrigens unterbrechen. Eure aktuelle Position wird dann angezeigt. Hört Ihr allerdings noch in der ersten Runde auf, startet Ihr im Rennen vom 16. Platz, also als Letzter!

Die Atmosphäre beim Start ist unheimlich dicht. Motoren brummen, die Wagen nehmen ihre Position ein, und auf grün geht's los! Nach einer halben Runde könnt Ihr das Feld von hinten aufrollen und eine gemüthliche Position finden, um auch die härtesten Konkurrenten am Ende zu überholen. Taktik ist bei diesem realistischen Spiel alles, und man hat wirklich das Gefühl, hinterm Steuer eines F-1-Filterzers zu schwitzen!

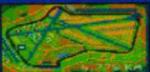


● Die weichen Reifen waren eine gute Wahl für die engen Kurven. Nach drei Runden habt Ihr Euch gut eingefahren und haltet die Spitzenposition. Vielleicht könnt Ihr diesen Wagen noch hinter Euch lassen, obwohl das in Monaco schwer ist!

STRECKENKUNDE

ENGLAND *Silverstone*

Silverstone wurde kürzlich umgebaut, da die Strecke zu schnell wurde. Jetzt hat sie viele schnelle Geraden, aber auch ein paar enge Kurven.



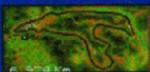
AUSTRALIEN *Adelaide*

Ein klassisches Straßenrennen, das genaues Schalten und gute Taktik erfordert. Sehr viele Kurven und eine lange Gerade.



BELGIEN *Spa*

Eine gräßliche Startkurve wird von steilen Abfahrten und Kurven abgelöst. Aufregend und macht Spaß. Schnelle Runden sind möglich.



BRASIL IEN *Interlagos*

Ein anspruchsvoller Kurs. Schafft Ihr den, bringt Euch der Schwung auch gleich durch das nächste Rennen. Die lange Linkskurve kann schwierig werden.



MONACO *Monte Carlo*

Die Straßen des wohl berühmtesten Kurses stellen hohe Anforderungen an die Fahrer, und es ist schwer, zu überholen.



SAN MARINO *Imola*

Viele Schikanen und schnelle Abschnitte. In San Marino müßt Ihr sekundenschnell schalten und Entscheidungen treffen, aber auch vorausplanen.



SPANIEN *Barcelona*

Das heiße Wetter beeinflusst bestimmt das Fahrverhalten Eures Wagens. Enge Kurven tauchen aus dem Nichts auf und erzwingen blitzschnelle Reaktionen.



ITALIEN *Monza*

Monza war ursprünglich ein königlicher Park. Jetzt ist es eine schnelle Rennstrecke mit der berühmten Parabelkurve – fies für unerfahrene Spieler. Auf dieser Strecke wird man sehr schnell.



DEUTSCHLAND *Hockenheim*

Bäume und anderer Randbestand sind schwer zu meiden, wenn Ihr aus der Kurve geratet. Sehr schnell, viele Geraden.



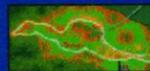
PORTUGAL *Estoril*

Lange, ausladende Kurven sind mal was anderes. Das Überholen in den Kurven ist leicht, wenn Ihr von der Ideallinie abweicht.



KANADA *Montreal*

Bremsen und Reifen werden hier sehr in Anspruch genommen. Ein gutes Gedächtnis hilft in den langsamen Kurven.



JAPAN *Fuji*

Vielleicht der einfachste Kurs – lange Geraden, ausladende Kurven. Für Angeber und Anfänger.



- Auf diesem Kurs gibt es nur Eins: Heizen, bis das Pedal glüht! Der Erste ist gerade durch den Tunnel gefahren, und Ihr halt auf. Geschwindigkeit ist im Moment alles, und Ihr habt Euch vorgenommen, gleich zu überholen – selbst, wenn diese Kurve nicht ohne ist.

Der Spielablauf ist hektisch, aber wenn man mal eine Bruchlandung macht, ist das Ergebnis enttäuschend. Es gibt weder Soundeffekt noch realistische Grafiken, auch der Motor qualmt nicht. Erstaunlich, daß man diesen Aspekt so vernachlässigt hat – sonst ist das Spiel nämlich hervorragend.

Die Steuerung ist auf der Anfängerstufe recht einfach und erfordert wenige Rechts-Links-Eingriffe. Später müßt Ihr Euch stärker konzentrieren und mehr Taktiken anwenden, um schnell und heil

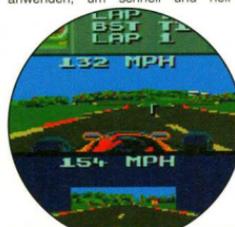


durchs Rennen zu kommen.

Auf Kursen wie dem von Monaco muß sehr viel gebremst und wieder beschleunigt werden. Hier könnt Ihr nicht einfach den Knopf gedrückt halten und durch die Runde rasen!

Toll, daß F1 einen geteilten Bildschirm hat. So können zwei Spieler Duelle austragen, oder Ihr könnt alleine gegen den Rechner fahren. Zum Glück wird das Rennen dadurch nicht langsamer, wie bei Road Rash II.

Auf jeder Seite der Kurse stehen Reklametafeln, Bäume und Säulen. Es gibt auch reichlich Tunnel und Brücken, um das Raumgefühl zu verschärfen. Die Objekte werden



- Wenn sich das Screen zweifelt, müßt Ihr doppelt so gut aufpassen (lo, ha!) und der Versuchung widerstehen, Euren Freund von der Piste zu rennen! Macht Ihr es trotzdem, leiden Eure Reifen, und Euer Freund lacht zuletzt.



● In Spanien sieht der Hintergrund nach Wüste aus, und der Kurs ist ziemlich flach. Dies ist der Übungsmodus. Hier könnt Ihr nach Herzlust Eure Rundenzeiten optimieren und die Strecke auswendig lernen. Der Trainer ist zwar nützlich, aber das Rennen macht viel mehr Spaß!

gleichmäßig größer und kleiner - sehr realistisch, übrigens. Auf den langen Geraden ist das Geschwindigkeitsgefühl fantastisch, und die Boxengasse ist wirklich prima geraten. Die Planen und Gebäude sorgen für echtes "Dabeisein"-Gefühl! Dazu tragen auch die Tribünen am Streckenrand bei.

Oben links im Bild sieht Ihr eine Übersicht des aktuellen Kurses mit samt Bewuchs und Eurer Position. Schade nur, daß die anderen Wagen nicht eingetragen sind, aber vielleicht würde das nur vom Steuern



● Solche Bilder machen jeden Fernsehkommentator so wahnsinnig, daß sich seine Stimme überschlägt. Schaff er es, zu überholen oder nicht? Die Strecke ist voller Sprites und die Action ist dichtgepackt. Wenn Ihr aber noch lange mit dem grünen Wagen auf Tuchfühlung bleibt, wird bald ein Reifenwechsel fällig!

Wenn Ihr pures Rennvergnügen wollt, könnt Ihr im Arkademodus versuchen, in einer festgelegten Rundenzahl so viele Wagen wie möglich zu überholen. Level 1 spielt zum Beispiel in Brasilien, wo sechs andere Wagen fahren. In San Marino müssen dann schon acht andere überholt werden, um weiterzukommen. Der Arkademodus macht zwar unheimlich Spaß, aber länger hält die Motivation im Grand Prix selbst vor.

F1 ist das bisher beste Rennspiel auf dem Mega Drive. Es hat viele Details, die in vielen anderen Simulationen fehlen, und jeder Rennkurs unterscheidet sich wirklich von dem anderen. Das wirklich einzige Manko sind die völlig unrealistischen Crashszenen, die überhaupt nicht zum Rest des genialen Spiels passen. Da auch die Zwei-Spieler-Option eingebaut wurde, können wir dieses Modul uneingeschränkt empfehlen!



MEGA DRIVE

F1

© 1993 Sega Enterprises Ltd
© 1993 Dinamik Group Ltd

F1

DOMARK ● DM 120, ● SEPTEMBER

FORMAT8Mbits

SPIELER2

STUFEN12

SCHWIERIGKEITSGRAD4

BESONDERHEITENsave

KONTAKTSega

☎ 040 2270961



Mit A beschleunigt Ihr, mit B wird gebremst und C bringt Euch an die Box. Im Optionsscreen könnt Ihr mit A den Kurs wählen und ihn mit C fördern. Hoch und runter auf dem Steuerkreuz schalten die Gänge, links und rechts steuert die Fahrtrichtung des Wagens.

AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 89%

▲ Abwechslung durch Tunnel, Landschaften, Pfeiler, Tribünen und Schilder - tolle Atmosphäre

▲ Detaillierte, klare Präsentationscreens mit Übersichten der Rennstrecke.

MUSIK 83%

▲ Tolle Motorengeräusche beim Überholen.

▼ Schade, daß die Unfälle keine anständigen Soundeffekte haben.

SPIELABLAUF 85%

▲ Weiches Scrolling, coole Perspektiv- und reine Geschwindigkeit machen sofort süchtig.

▼ Es frustriert, wenn man einen Unfall baut und der Wagen einfach anhält.

ANFORDERUNG 88%

▲ 12 verschiedene Strecken mit enormem Anreiz, zu gewinnen!

▲ Mit geteiltem Bildschirm und dem Arkademodus gibt es viel zu tun. Schalten wir's ein!

PROSCORE

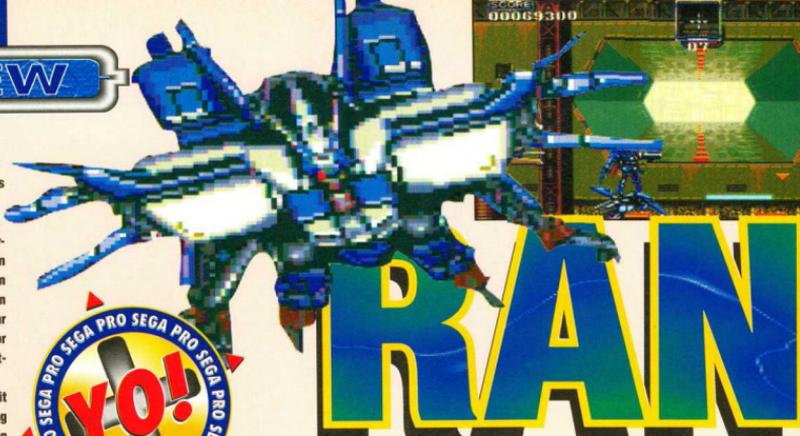
86%

Eine sehr realistische Rennsimulation der Formel Eins mit tollem Arkademodus. Runderherum spannend!

In der Zukunft wird die anarchische Erde von einer Kraft belagert, die stärker ist als das Böse und gemeingefährlicher als der gefährlichste, gemeinste Über-Cybernoide je war. Der Traum dieses Größenwahnsinnigen ist – wie sollte es anders sein – die Weltherrschaft...und Ihr müßt unseren Planeten vor dem sicheren Untergang retten.

Ein schönes Mädchen mit übersinnlicher Wahrnehmung und ihre Steinsäule scheinen die Lösung zu sein. Dank mysteriöser Kräfte kann sie sich mit der Säule unterhalten, die das Geheimnis des Friedens und der Freiheit hält. Leider wurde das flotte Mädchel von einem bösen Obermütz entführt, und Ihr müßt es natürlich ritterlich befreien!

Mit einer Bazooka, laserfester Rüstung und zwei futuristischen Fahrzeugen ausgestattet, begeben Ihr Euch ins Ungewisse. Ihr müßt Eure ganze Gewitztheit und Kraft aufwenden, um Euch in eine unbesiegbare Kampfmaschine zu verwandeln. Wenn die Stellenbeschreibung auf Euch zutrifft, solltet Ihr Euch im nächsten Softwareshop bewerbent!



RANZA



- Volle Kraft und Energie voraus! Nur eines hält Euch von Eurem ultimativen Ziel ab: Der letzte Obermütz! Tolle Details und ein kurzer Blick auf Euren potentiellen Retter steigert die Motivation vor dem letzten Gefecht erheblich.



Der Gangster in der Mitte kommt gerade aus dem 3-D-Tunnel geschossen, den Ihr im Hintergrund seht.



Hier geht's rund...Ihr braucht Nerven aus Stahl!

Ranger-X wurde vor Kurzem in Japan als X-Ranza veröffentlicht. Das es wenige Spiele dieses Kalibers für das Mega Drive gibt, war die Erleichterung über die offizielle Einführung groß. Die uralte Geschichte der Welterrettung wurde durch innovatives Gameplay und umwerfende Grafik eines der aufregendsten Spiele der letzten Zeit. So sieht die Zukunft der Ballerspiele aus!

Eine passende Melodie begleitet die Introszenen; anschließend wendet Ihr in den Rechner eingeloggt. Das Screen wechselt zu einem Feindschiff in Vektorgrafik, dessen Funktion genau erklärt wird. Ein Warsignal ertönt, und Euer erstes

Ziel wird gezeigt. Jetzt wechselt das Bild wieder, und fantastische 3-D-Grafik zielt den Hintergrund.

Dank neuer Programmieretechnik hat Ranger-X eine Palette von 128 Farben, von denen es 32 gleichzeitig darstellen kann: Glatt das Doppelte von dem, was man vom Mega Drive gewöhnt ist! Die Wirkung ist erstaunlich – da kann das Super NES nur noch einpacken! Weiche Animationen und tolle Details machen etwas ganz Besonderes aus diesem Spiel.

Am Anfang jedes Levels wird Vektorgrafik benutzt, um Euer Hauptziel zu zeigen. Sie ist etwas eingroßert, aber eine hübsche Abwechslung für die an sich trockenen Szenen. Persepektiven und

HILFSMITTEL

FAHRZEUGE

Auf dem Rad lagern Euro Sonderwaffen. Ihr könnt damit am Boden – und über Plattformen fahren oder über Dünen klettern. In manchen Abschnitten könnt Ihr das Bike nur benutzen, wenn Ihr Euch darauf duckt – so sind einige Stellen.



FLUGZEUG:

Auch hierin lagern Sonderwaffen, mit denen Ihr Euch gegen die Aliens wehren könnt. Die Feuerkraft ist größer und vor allem bei Endmonstern zu empfehlen. Auf der Plattform des Flugzeuges könnt Ihr Euch ausruhen und Euren Jetpack schonen.





GER-X



WAFFEN-ICONS

BOMBEN:

Wenn Ihr eine abfeuert, geht der Boden vor Euch in Flammen auf und alles, was sich am Weg befindet, wird verätzt.



FEUER:

Dieser energiegeladene Flammeffektor ist nur aus nächster Nähe wirksam!



BÜSTER:

Eine ihre Extrawaffe, die so ungefähr alles auf dem Screen zerstört.



METALLVOGEL:

Ein Roboter mit Zielsuchsystem, der solange angriff, bis das Ziel wirklich zerstört ist.



Hauptziel und dann den Obermotz vernichten. Ein Flugzeug oder ein Motorrad folgen Euch durch die Level. Ihr könnt jederzeit aufspringen und dann Eure Waffensorte neu wählen. Mit dem Bike kommt Ihr über Plattformen und könnt nach Belieben schießen und springen. Diese beweglichen Einheiten feuern auch simultan und errichten regelrechtes Sperrfeuer.



● Eine brenzlige Situation; Ein hammerharter Obermotz naht. Die Grafik scrollt irre schnell und mit der Waffenwahl steigt der Adrenalinspiegel. Euer Fahrzeug ist zur Stelle und wird wohl einiges aushalten müssen. Genug der Vorrede - zieht die Bazaooka und rettet Eure Haut!

Farben erreichen einen sehr hohen Standard. Das Scrolling ist butterweich und die 3-D-Sichten fantastisch.

Meistens sieht man die Action von der Seite, aber in späteren Levels wird auch senkrecht nach oben oder unten gescrollt. In einem Abschnitt rast Ihr durch einen engen, langen Korridor, durch den Ihr von einem gemeinen Alien verfolgt werdet. Als hätte man mit der Steuerung nicht genug zu tun! Die Sprites sind nahezu perfekt und sogar wenn alles auf dem Screen explodiert, ist der Ranger-X noch gut zu erkennen. Die Hintergrundgrafik, wie Ihr auf den Screenshots seht, ist die beste, die es bisher gegeben hat!

Ihr müßt auf jedem Level das

RANGER-X



● Ranger-X schreit sich beim Angriff auf den Obermots selbst gepöpst zu haben. Ein Jammer, denn der Gegner lässt sich so schon in seine Bestandteile auf. Welcher Shoot-'Em-Up-Fan kann da widerstehen?



● Na, na, wer wird denn gleich das Weite suchen? Der Lone Ranger hält gar nichts von dieser kniffligen Situation und verzieht sich.



Die Musik, obwohl sie sich wirklich hören lassen kann, ist nicht hektisch genug für die wilde Action. Nur wenige Melodien passen hundertprozentig. Dafür sind die Soundeffekte und Explosionen gigantisch. Je nach Größe des vernichteten Aliens verändern sie sich und sorgen für verblüffte Gesichter! Jede Sonderwaffe hat bestimmte Sounds, die sehr realistisch klingen, und die Anfangsmelodie jedes Levels sind toll. Die Töne zum Levelende sind ziemlich schauerlich, aber in der Euphorie des Augenblicks kann man gnädig darüber hinwegsehen.

PROTIP



Schießt bei Enggegnern immer zuerst auf ihre Waffen. Danach habt Ihr mehr Ruhe, um die

Motze selbst zu erledigen und müßt nicht so vielen Geschossen ausweichen. Bleibt aber wachsam, denn zum Schluß erfolgt meistens noch ein gewaltiger Gegenschlag - gerade, wenn Ihr denkt, daß Ihr ihn besiegt habt!

Sprites teilen sich plötzlich in vier oder mehr Raketen auf, so daß nur wahnsinnig scharfe Reflexe Euch retten können. Nur drei Continues gibt es, die aber durch hohe Punktezahlen vermehrt werden können, machen den Spielfortschritt zur echten Herausforderung. Selbst auf dem normalen Schwierigkeitsgrad wird es ewig dauern, bis man das Modul durchgefuehrt hat. Von der "schweren" Stufe reden wir lieber gar nicht erst...

Wenn Ihr ein sicheres Händchen habt und eine Herausforderung nicht scheut, ist Ranger-X genau das Richtige für Euch. Die Grafiken sind genial, und das Spiel macht sofort süchtig. Die Originalität und die Präsentation sind fantastisch; es gibt verschiedene Spielweisen und viele Extras. Ranger-X ist schnell, macht Spaß und ist eines der besten Spiele, die ich je auf einer 16-MBIT-Konsole gespielt habe!

Es gibt wenige Shoot-'Em-Ups, die so schwer sind wie dieses. Thunderforce ist nichts dagegen; Ständig werdet Ihr von Raketen beharrt, die meistens mit einem Zielsuchsystem ausgestattet sind und Eure Energie sehr schnell aufsaugen. Harmlos aussehende



● Es sieht zwar wie eine Spielzeugwaffe aus, die man im Laden an der Ecke kaufen kann, aber es ist wirklich ein Überflugzeug! Sehr teuer, sehr kompliziert und sehr lebensverlängernd!

MEGA DRIVE EX-RANZA



RANGER-X

SEGA ● DM 130,- ● SEPTEMBER
 FORMAT 8MBit
 SPIELER 1
 STUFEN 6
 SCHWIERIGKEITSGRADE 2
 BESONDERHEITEN Continues
 KONTAKT Sega
 ☎ 040 2270961



Mit A feuert Ihr Eure Kanone nach links ab und ändert Eure Richtung. B feuert und wählt die Extrawaffe aus, C feuert die Kanone nach rechts ab und ändert die Richtung Eures Roboters. Mit dem Steuerkreuz bewegt Ihr den Ranger-X und wechselt die Waffen.

ACTION

STRATEGIE

GRAFIK

96%

▲ Doppelt so viele Farben wie sonst möglich die Grafiken zu den besten fürs Mega Drive!
 ▲ Vektorgrafik zwischen den Levels sind eine nette, neue Zugabe.

MUSIK

87%

▲ Von Anfang bis Ende stimmungsvolle Hintergrundmusik und fetter Soundeffekte.
 ▲ Die Musik ist nur etwas schwach, weil zu festgelegt und nicht wild genug.

SPIELBLAUF

91%

▲ Reichlich Extras zum Aufsameln und alles läuft so wahnsinnig schnell ab!
 ▼ Die Steuerung und Zugang zu den Fahrzeugen sind knifflig

ANFORDERUNG

91%

▲ Sehr hart und wird immer schwerer.
 ▼ Zu schwierig für alle, die noch was anderes als Ballerspiele im Kopf haben.

PROSCORE

94%

Das beste Plattform-Shoot-'Em-Up überhaupt! Originelle, tolle Grafik, schweres Gameplay und fantastische Präsentation. Unbedingt kaufen!

ICON AUF DEM BILDSCHIRM

ENDMONSTER:

Die Anzeige zeigt an, wieviel Energie der Obermots noch hat. Eure Spezialwaffen werden sie gehörig reduzieren - kein Vergleich zum Normalster.

JETPACK:

Beim Fliegen verbraucht Ever Jetpack natürlich Treibstoff. Wenn die Anzeige gelb wird, fällt das System aus und ihr fällt zu Boden. Erst, wenn nachgeladen wird, könnt Ihr wieder fliegen.

RADAR:

Es zeigt Euch, wo die Gegner sind, wo Euer Fahrzeug ist und wieviele Ziele Ihr bis zum Levelende vernichten müßt.

In wenigen Minuten steht Ihr im grellen kalifornischen Rampenlicht: Die zweiten Sommerspiele beginnen! Nur die härtesten Athleten überzeugen und gewinnen. Das Skateboarden darf nicht fehlen, obwohl die erste Begeisterung hierzulande schon wieder abgeflaut ist - und ins Wasser geht's natürlich auch noch. Snowboarding ist in den hohen Bergen möglich und auch Segelfliegen gehört zum richtigen Sommersporttreiben. Wer wird diesmal Champion? Habt Ihr das Zeug dazu?

Nach der ersten Runde bleiben nur acht der ursprünglichen 32 Teilnehmer übrig. Die anderen lassen sich verarzten oder schauen grummelig zu. Die Spannung steigt, als Entscheidungen bekanntgegeben werden und die nächste Runde beginnt...

California Games ist vor so ewigen Zeiten für das Master System erschienen, daß sich wohl kaum noch jemand daran erinnert. Damals machte es eine Menge Spaß, vor allem das BMX-Fahren. Doch die Zeiten ändern sich und technisch ist man jetzt sehr viel ausgefeiltere Spiele gewöhnt. Bestes Beispiel dafür sind die Sportsimulationen von Electronic Arts.

Probe Software, das Team, das für Mortal Kombat verantwortlich ist, haben die Sache in die Hand genommen und an California Games II mitgewirkt. Zu den Highlights des Moduls gehören das weiche Scrolling und die sauberen Animationen. Der Spielablauf selbst ist aber



PRO TIPS



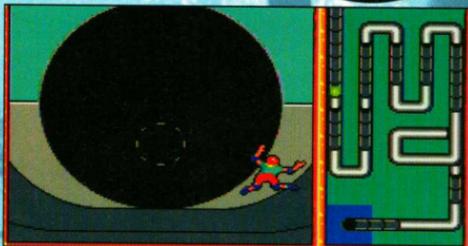
Perfektioniert Eure Techniken im Trainingsmodus, dann habt Ihr im Wettkampf wesentlich bessere Erfolgchancen.



eine herbe Enttäuschung. Es gibt nur vier Disziplinen zum Üben und als Wettkampf gegen maximal sieben Leute.

Ihr könnt Skateboarden oder in der Brandung bodyboarden, Gleitfliegen oder durch tiefen Schnee rasen. Beim Skateboarden gibt es viele Half- und Fullpipes. Ihr müßt das Ende des Kanals nach möglichst vielen Kunststückchen erreichen. Auch die Wellen müßt Ihr möglichst gekonnt abreiten und Euch nicht zu sehr vom Abfall im Wasser stören lassen.

Einiges am Spiel macht Spaß, aber im großen und ganzen ist es eine Enttäuschung. Die vier Disziplinen sind einfach nicht genug und der Ablauf bietet flach und öde. Auch kann man nur nacheinander gegen Freunde antreten - Duelle sind nicht möglich. Außer der guten Präsentation bietet California Games II nichts, das einen zum Geldausgeben reizen könnte.



An wen erinnert uns die Gestalt, die bei jeder Gelegenheit den Asphalt kitzelt? Ansonsten geht's in der Half-Pipe schneller ab, als der Vulkan erlaubt!

CALIFORNIA GAMES II

MASTER SYSTEM CALIFORNIA GAMES II

CALIFORNIA GAMES 2

SEGA ● DM 90; ● SEPTEMBER

FORMAT 2Mbit

SPIELER 1

STUFEN 1

SCHWIERIGKEITSGRADE 1

BESONDERHEITEN ... Wettbewerb

KONTAKT Sega

☎ 040 2270961

Das Steuerkreuz bestimmt zu Lande, im Wasser und in der Luft Eure Richtung. Knopf 1 und 2 aktivieren Kunststücke. Weitere Bewegungen werden bei Knopf- und gleichzeitigem Feldruck ausgeführt.

AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 60%

- ▲ Schöne Farben, Animationen und Zwischenbilder.
- ▼ Leere Landschaften, die den Eindruck einer hastigen Produktion geben.

MUSIK 62%

- ▲ Die Hintergrundmusik paßt gut zum Spiel und sorgt für eine sommerliche Atmosphäre.
- ▼ Leider gibt es auch hier wenig Abwechslung während des Spiels.

SPIELABLAUF 54%

- ▲ Mit Inehr als einem Spieler kann das Model Spaß machen.
- ▼ Zu Inango und zu wenige Disziplinen.

ANFORDERUNG 67%

- ▲ Es ist recht einfach, ans Ende zu kommen, aber für High Scores muß man üben.
- ▼ Wer nicht völlig verrückt nach High Scores ist, langweilt sich bald.

PROSCORE 58%

Bestimmt viel Spaß für Jüngere und viel Nostalgie für Ältere. Spielersich aber ein gewaltiger Rückschritt ohne Neuerungen.



Gotham Citys Straßen werden nie mit Gold gepflastert sein. Diese Stadt brütet das Böse nur so aus, und die Unschuldigen haben keine ruhige Minute. Nur die schwarze Fledermaus bringt Licht ins Dunkel und Hoffnung in die Herzen der Menschen. Von den Höhen der Haustürme wacht er über die Sicherheit seiner Stadt: Wer? Batman, natürlich.

Unser Held hat schon viele Aufgaben gelöst, aber jetzt steht er einem neuen Widersacher gegenüber: Dem Pinguin! Der fiese Watschelmann will Gotham City übernehmen und versetzt die Bürger in Angst und Schrecken.

Mit Hilfe seiner heißen Reifen und attraktivem Bat-Zubehör macht der schwarze Rächer sich auf den Weg zum Pinguinest, um dort gewaltig aufzuräumen!



Batman Returns wurde schon auf den anderen Sega-Formaten veröffentlicht und leider ziemlich frostig aufgenommen. Obwohl die Grafik durchgehend gut war, konnte der Spielablauf auf keiner der Konsolen mithalten. Die Module waren zu schwer und zäh durchzuspielen.

Die Eröffnungsscreens auf der CD-Version halten den hohen Grafikstandard aufrecht. Die Atmosphäre ist kalt, dunkel und bedrohlich, die Begleitmusik stammt aus dem Film und verstärkt das düstere Gefühl noch.

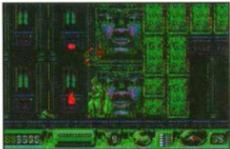
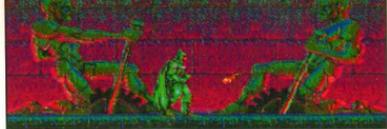
Batman Returns ist eine Mischung aus Renn- und Hüftspiel. Es gibt fünf Rennlevel und fünf Plattformstufen, jede mit viel Action und Aufregung. Ihr könnt entweder das volle Spiel spielen und die beiden Leveltypen abwechselnd durchlaufen oder nur einen der beiden Teile wählen. Es gibt auch zwei Schwierigkeitsgrade und auf Wunsch bis zu sieben Leben. In den Rennlevel düst Ihr durch

PROTIP Im dritten Level des Fahrabschnitts, solltet Ihr dem Clownskopf ausweichen, der aus dem Laster auftaucht, indem Ihr ständig von links nach rechts über die Straße schlingelt.

die Straßen Gothams, die Winterlandschaft, das Abwassersystem der Stadt und Pinguins Nest. Ihr müßt rasend schnell sein und alles abschießen, was Ihr auf der Straße sieht – es ist immer feindlich und meistens tödlich! Dafür habt Ihr unbegrenzt MG-Munition und ein



Endlose Explosionen tauchen Gothams Straßen in grelles Licht. Am Ende muß ein riesiger Laster zerborstet werden. Die Remanenz ist packender als das, was viele Rennsimulationen bieten!



Die dunklen, kalten Bilder von Gothams Hausbrüstungen lassen Batman frösteln - aber unbeirrt kämpft er gegen das Bösel!



Im aufgegebenen Lager muß Batman sich mit einer Gruppe Clowns herumschlagen, die gerne Ihre Spielchen treiben.

paar hitzesuchende Raketen. Jeder Level muß geschafft sein, bevor die Zeit abläuft. Ums Überholen geht es dabei nicht, sondern ums Rammen, Schießen und Überleben. Feinde können von hinten oder von der Seite angegriffen werden. Bombenwerfende Biker und fiese Autos und viele andere Kreaturen haben es auf Euch abgesehen. Pinguins tödliche Zirkustruppe ist überall und jagt Batman so manchen Schrecken ein. Zum Glück ist sein Auto leicht zu steuern, Kollisionen mit Gebäuden wirken aber oft unrealistisch.

Im Plattformteil hüpfet Ihr durch das Labyrinth von Gotham City. Für jeden Level gibt es einen Gürtel mit allen Tricks, die Batman gerade braucht. Es gibt Batarangs, Rauchbomben, ein Gewehr für den Kletterhaken und einige hitze-



suchende Batarangs. Mit dem berühmten Haken beschleunigt Batman sich von Dach zu Dach, beschleunigt und kann Kunststücken vollführen. Es liegen auch viele Waffen und Power-Ups herum, die man sich für die Endgegner aufheben sollte.

Anfangs kann es schwer sein,

BATMAN RETURNS

Batman zu steuern, denn es gibt so viele Kampf- und Bewegungsarten zu lernen. Es passiert leicht, daß man in der Hektik den falschen Knopf drückt und eine Superwaffe losläßt, die man erst später braucht!

Die Grafik ist fein detailliert und bietet in den Plattformlevels viele verschiedene Hintergründe und Gegner. Die verlassenen Läden im zweiten Level sind besonders gruselig und gehören zum Besten, was es bisher auf dem Mega-CD zu sehen gab. Die Musik schafft noch mehr Atmosphäre, und es gibt einige tolle Soundeffekte.

Es ist ganz schön hart, durch die Levels zu kommen und bis zum letzten Endgegner werdet Ihr wohl eine Weile brauchen. Die Obermotze sind ziemlich zäh und überhaupt zielt Batman Returns auf geübtere Spieler ab. Für Anfänger ist es zu schwer und frustrierend. Mit der Vielfalt an Kampfmethoden und den zwei Spieltypen macht es aber jedem Spaß, der sich nicht einschüchtern läßt.



Der Pinguin wackelt nach Anlage Mond- oder Selbstmordgefühle beim Pixelhüden. Aber vor lauter Feinden hat Batman hier kaum Zeit für solche Gedanken.



BATMAN RETURNS

SEGA ● DIM 130, ● SEPTEMBER
CD-ZUGRIFF schnell
SPIELER 1
STUFEN 10
SCHWIERIGKEITSGRADE 2
BESONDERHEITEN keine
KONTAKT Sega
 ☎ 040 2 27 09 61



Beim Fahren feuert Ihr die Bordkanone mit A, die Rakete mit C und beschleunigt mit B. Im Plattformteil springt Ihr mit C, tretet mit B und feuert eine Waffe mit A ab. Mit dem Kreuz bewegt Ihr Batman.

ACTION

STRATEGIE

GRAFIK 90%

▲ Der Hintergrund und die Explosionen im Rennteil sind unvorfindlich.
 ▲ Viele verschiedene, gut gezeichnete Sprites mit eigenen Bewegungen.

MUSIK 86%

▲ Tolle Soundtracks in den ersten Szenen.
 ▲ Realistische, passende Effekte.

SPIELABLAUF 84%

▲ Zoomen und Verkleinern in den Rennszenen sorgen für Riesenspannung.
 ▼ Die Mega-CD-Effekte wurden zwar genutzt, aber Neues gibt es nicht.

ANFORDERUNG 88%

▲ Zehn Level mit unterschiedlicher Fortbewegung und immer anderen Stilen.
 ▲ Batmans abwechslungsreiche Kampftechniken sorgen für Langzeitmotivation.

PROSCORE

86%

Die Kombination aus Renn- und Springspiel macht die CD-Version für jeden Spieler interessant und zur Herausforderung.

SNOW BROS

NICK & TOM

WAS DER SCHNEEMANN SAH



PROTIP

Klettert in den ersten Levels immer gleich nach oben und bewerft die Monster dort mit Schneebällen. Schießt sie dann runter – in der Hoffnung, daß alles in ihrem Weg zerkrümelt wird.



Wie es im Spiel so passieren kann, haben Nick und Tom sich in zwei wunderhübsche Prinzessinnen verliebt. Daß die Brüder Schneemänner sind, stört sie nicht weiter – außer, daß sie Angst vor Schmelzen haben.

Eines schönen Frühlingstages wurden die zwei Mädchen von Mitgliedern des üblen Schmelzclans entführt. Dieser Clan hat sich zur Aufgabe gesetzt, allen Schneemännern das Leben zu vergällen, indem sie ihre Freundinnen entführen. Nick und Tom machten sich sofort an die Verfolgung der Bösewichter, hatten aber nicht mit den vielen Fallen gerechnet, die man ihnen mittlerweile gestellt hatte.



Snow Bros. war ein beliebtes Automaten-spiel, der vor allem, wenn von zwei Spielern gespielt, so manche Münze geschluckt hat. Jetzt hat Tengen die Schneemänner endlich fürs Mega Drive wiederauferstehen lassen, und es wurde auch Zeit! Ein simples Rezept – Springen und Schneebälle werfen – dürfte für endlose Schlachten im Wohnzimmer sorgen.

Die Musik fängt gruselig an. In der Einführung wird erzählt, wie Nick und Tom in ihre unglückliche Lage kamen.

Sobald das Spiel beginnt, wird der Ton aber heiter und ungetrüb. Die flotte Musik juckelt im Hintergrund und wird mit fortschreitendem Spiel immer hektischer.

Um ihre Freundinnen zu befreien, müssen Nick und Tom alle 70 Level bestehen. Das Spiel ist in sieben Abschnitte zu je zehn Level unterteilt. Am Ende jedes zehnten Levels erscheint ein Hauptmonster.



• Viele Jahre nach seinem Star-Wars-Auftritt läßt Yoda sich mit wieder blicken. Er versteht die ganze Aufregung nicht. Schnee mochte er schon als junger Jedi gerne...



BOSS.



Netter High Score, oder? Die Monster finden das alles zum Lachen, und selbst die verrückten Euler nimmt man kaum als Monster ernst. Aber von wegen - ignorier sie, und Ihr bekommt die Rechnung prompt präsentiert!

Ihr habt unbegrenzte Schneemengen zur Verfügung, um die Monster in weiße Watte zu hüllen und sie den nächsten Abhang hinunterzurollen. Dabei treffen sie andere Fieslinge, die die gleiche Behandlung erfahren. Das klingt oft einfacher, als es ist, denn es gibt viele tückische Stellen, feuer-spielende Monster und andere Hindernisse.

Dafür findet Ihr aber auch viele Extras und Power-Ups, zum Beispiel, wenn Ihr mehr als ein Monster zur gleichen Zeit erledigt. Es gibt Punkte, Waffen oder auch mal einen Riesen-Nick zur Belohnung! Die Snow Bros. stecken voller Überraschungen, schon die helle, freundliche Grafik macht auf Anhieb süchtig.

Alle Sprites sind sehr schön und genau gezeichnet und hüpfen toll in der Einführungszone herum. Sie versuchen bei jeder Gelegenheit, auf Euch zu hüpfen! Mit ihrem breiten Grinsen kann man gar nicht glauben, daß sie wirklich Monster sind – bis sie Euch erwischen!

Oben in jedem Level müßt Ihr gegen die Bosse antreten. Diese Riesenviehler hüpfen träge im Bild umher und schießen aus diversen Rohren. Ihr müßt die Geschosse einfrieren und zurückrollen. Wenn Ihr die Obermotze oft genug trifft, sind sie erledigt. Das ist eine willkommene Abwechslung zum level-langen Monsterkillen.

Obwohl sich der Spielablauf immer wiederholt, macht das tolle Automatengefühl unrettbar süchtig. Man kann einfach nicht aufhören, zu



spielen! Die Snow Bros. sind schwer genug, um auch Profis in ihrem Bann zu halten, denn die Rätsel erfordern gute Taktiken. Wenn Ihr an der falschen Stelle abspringt, landet Ihr schnell in einer Sackgasse oder verliert ein Leben.

Wer das Münzspiel mochte, muß dieses Modul einfach haben – es

steht dem Original in nichts nach. Wer es aber noch nicht kennt, wird vielleicht von dem etwas veralteten Spielprinzip abgeschreckt. Aber Probespielen lohnt sich auf jeden Fall!



MEGA DRIVE **SNOW BROS.**

SNOW BROS.
TENGEN ● DM 140,- ● IMPORT

FORMAT8Mbit
SPIELER2
STUFEN60
SCHWIERIGKEITSGRADE2
BESONDERHEITENContinues
KONTAKTImport

Springt mit B zwischen den Plattformen hin und her, werft mit A oder C den Schnee und rollt ihn zu Böllern. Mit dem Kreuz steuert Ihr Nick oder Tom.

AKTION

STRATEGIE

GRAFIK **82%**
▲ Die meisten Grafiken sind sehr bunt und lustig, typisch japanisch oben.
▲ Viele verschiedene Sprites und Monster; große, böse Schneemannjäger als Endgegner.

MUSIK **76%**
▲ Heftische Hintergrundmusik wie aus dem Automaten, die aber...
▼ spätestens im 20. Level auf die Narven geht.

SPIELABLAUF **78%**
▲ Sehr einfache Steuerung. Ihr müßt nur hüpfen und Schneebälle werfen.
▼ Viele fiese, frustrierende Stellen.

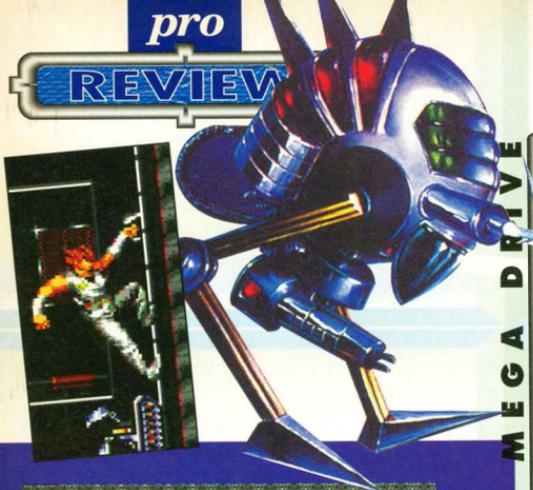
ANFORDERUNG **80%**
▲ 70 Level, sieben Obermotze und tonnenweise Gegner lassen niemanden arbeitslos werden!
▼ Zu Anfang ist das Spiel schwer, steigert sich aber später kaum.

PROSCORE
79%

Ein typischer Fall von Mitnehmen und Spielen, bis man es durchhat. Macht ganz und gar süchtig!

pro

REVIEW



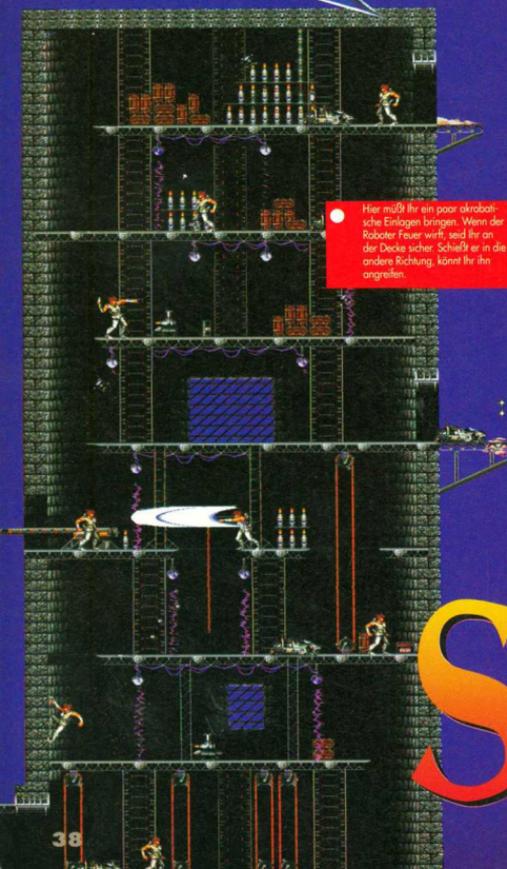
MEGA DRIVE

Die schöne Prinzessin Magenta ist vom grausamen Herrscher des Reichs des Bösen als Geisel genommen worden. Strider muß das Mädchen seiner Träume retten, um nebenbei der strahlende Kämpfer in Ritterrüstung zu werden.

Striders Weg ist lang und schmerzhaft. Doch der edle Krieger läßt sich auch von den tückischsten Fallen nicht aufhalten, sondern denkt nur an sein Herzblatt. Kein Mensch hat je zuvor die unendlichen Gemächer des Bösen betreten, aber Strider hat sich vorgenommen, lebend zurückzukehren – mit seinem Mädchen im Arm!



• Hier muß für ein paar akrobatische Einlagen bringen. Wenn der Roboter Feuer wirft, seid ihr an der Decke sicher. Schießt er in die andere Richtung, könnt ihr ihn angreifen.



• Hier muß für ein paar akrobatische Einlagen bringen. Wenn der Roboter Feuer wirft, seid ihr an der Decke sicher. Schießt er in die andere Richtung, könnt ihr ihn angreifen.

STRIDER



fest.

In allen Levels liegen massenhaft Power-Ups herum, die Eure Schwertkraft verstärken. Auch viele Vögel und andere Monster hinterlassen solche Icons, die Strider tunlichst mitnehmen sollte. Es gibt auch Energie-Icons, die den Helden münder machen. Verliert Ihr trotzdem ein Leben, hat Strider noch zwei weitere pro Continue.

Strider ist recht anpassungsfähig und hat entsprechend viele Bewegungsmöglichkeiten. Wenn Ihr Euch an die Steuerung des großen, eleganten Sprites gewöhnt habt, könnt Ihr seine akrobatischen Einlagen vor allem bei den Endgegnern einsetzen. Strider muß wie Spiderman Wände hochklettern. Oft kommt man an Stellen, an denen es nicht weiterzugehen scheint – aber schaut man genau hin, findet sich eine Möglichkeit nach einem weiten oder hohen Sprung.

Strider II erinnert an Turrican – es gibt sehr viel zu erforschen und Ihr solltet vom direktesten Weg abweichen und Euch umsehen: Die dicksten Extras sind gut versteckt und



Der Wald ist ein riesiger Überlebenskurs. Strider hängt sich von Ast zu Ast und an Seilen entlang.



PROTIP Greift Gegner an, sobald sie auf dem Bildschirm erscheinen und bevor sie Euch angreifen können. Dies trifft vor allem auf Gegner zu, die sich mit Euch auf einer Höhe befinden.



Ihr findet an den unmöglichsten Stellen Extras, wie diese Power-Ups für das Schwert.



obwohl man mit dem Timing aufpassen muß. Er rutscht leicht in den Abgrund. Ein rundherum gelungenes Spiel mit mehr als bloß Prügelszenen!

lohn den Umweg!

Die vielen Bewegungen zusammen mit den eindrucksvollen Hintergrundgrafiken und Sprites machen aus Strider II ein recht originelles und ansprechendes Hüftspiel. Durch Versuch und Irrtum läßt sich lernen und kommt am Ende immer weiter. Auf die Schnelle werdet Ihr das Spiel bestimmt nicht lösen! Ihr müßt die Bewegungsmuster der Gegner studieren und Eure Taktik anpassen. Fies wird es im Hornissenest, wo die vielen Insekten wild umherdösen! Auch Stromstöße kann Strider sich holen, wenn er nicht aufpaßt. Das Springen und Hangeln macht so viel Spaß, daß man gar nicht wieder aufhören möchte!

Striders Steuerung ist einfach,



MEGA DRIVE



STRIDER II

US GOLD ● DM 130,- ● JULI

FORMAT8Mbit
SPIELER.....1
STUFEN.....5
SCHWIERIGKEITSGRADE.....2
BESONDERHEITEN.....keine
KONTAKT.....Sega
☎ 040 2270961



Mit dem Steuerkreuz werft Ihr Strider nach links und rechts. Mit A werft Ihr den Schwert, mit B greift Ihr mit dem Schwert an. Mit C springt Ihr, schlagt Räder oder gleitet – je nach Pedrührung.

AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 85%

▲ Die großen Sprites bewegen sich gut und Strider hat ein paar tolle Kunststücke drauf.
▲ Super Hintergrundgrafik: Bunt, detailliert und stimmungsvoll.

MUSIK 80%

▲ Geniale Sounds sorgen für Hektik.
▼ Die Musik ist nicht besonders originell oder beeindruckend.

SPIELABLAUF 81%

▲ Es gibt unheimlich viel zu tun - Feinde, Extras und tolle Levels zu erforschen.
▲ Aller Anfang ist einfach, und Ihr könnt sogar eigene Taktiken entwickeln.

ANFORDERUNG 83%

▲ Viele kauffige Stellen erfordern Besonnenheit.
▼ Ohne Pufferwort oder Speicher nervt es, jedesmal von vorne anfangen zu müssen.

PROSCORE

82%

Strider II steckt voller detaillierter, wunderschöner Grafik, die den Spielablauf noch verbessern. Ein toll durchdachtes, irre spannendes Spiel.

SWITCH



SEGA ● DM 140,- ● IMPORT
CD-ZUGRIFFmittel
SPIELER4
STUFEN100
SCHWIERIGKEITSGRADE1
BESONDERHEITEN ..RAM Speicher
KONTAKTImport



Mit A, B und C drückt Ihr die Schalter, mit dem Kreuz bewegt Ihr den Cursor über das Bild. Mit Start seht Ihr Eure aktuelle Position und speichert ab.

AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 92%

▲ Fantastische Bilder und weiche, saubere Animationen sorgen für ein Spiel aus einem Guß.
 ▼ Nichts auf dem Mega-CD kann grafisch mit diesem Spiel mithalten.

MUSIK 91%

▲ Irrre Soundeffekte reichen vom Weinen zum Erbrechen (doch, doch!)
 ▼ Die Sound- und Musikvielfalt ist auf dem Mega-CD bisher unerreicht.

SPIELABLAUF 85%

▲ Tolle, einfache Handlung.
 ▼ Der besondere Humor ist eher für ältere Semester.

ANFORDERUNG 68%

▲ 100 Level mit mindestens je fünf Schaltern bieten eine Menge Spaß.
 ▼ Trotz des Umfangs hat man es bald bemerkt, wenn die richtigen Kombinationen bekannt sind.

PROSCORE 86%

Ein hervorragendes, originelles Spiel mit schmerzhaftem Humor!



● Selbst die harmlosesten Maschinen verfolgen einen in diesem Spiel! Wenn Ihr den falschen Knopf drückt, aktiviert Switch einen tödlichen Wurf aus der Baseballmaschine! Der richtige Knopf warpt Switch in die nächste Arena.

Ein Spiel mit nur einem Knopf, wo kommen wir da hin? Voller Neugier schalteten wir das Mega-CD ein und warteten ab, was da auf uns zukommt. Ein schräges Comincintro zeigt Switch, wie gefährlich es ist, blindlings Schalter umzulegen. Der arme Switch muß nachher alles reparieren!

Allein der ungewöhnlich einfache Spielablauf ist etwas Neues. Ihr steuert Switch mit dem Kreuz, drückt A, B oder C und wartet ab, was passiert. Zwei, drei Sekunden später wirf Switch teleportiert, plattgewalzt, aufgesaugt, zerdrückt oder einfach dumm in der Gegend stehengelassen.

Euer Ziel ist es, in jedem Zimmer jedes Levels jeden Schalter zu betätigen. Das klingt viel banaler, als es ist. Einige "Todesstellen" sollte man vermeiden, und manche Schalter setzen Switch an den Spielanfang zurück.



● Der kleine Hund folgt Switch überall hin - selbst in einen Raum voller tickender Uhren.

Grafisch bietet Switch eine Menge. Diese Art Animation hat es auf dem Mega-CD noch nicht gegeben, und die handgezeichneten Grafiken sind toll. Manche Bilder sind besonders gelungen, wie das, in dem Switch im Intro auftaucht!



● Wie ich Entscheidungen hasse! Switch findet sich im Introbild wieder!

Das Spiel ist sehr einfach, hat aber einen eher "erwachsenen" Humor. Leider stehen die Chancen auf eine offizielle Einführung hierzulande schlecht. Wenn Ihr einen schrägen Humor und den unwiderstehlichen Drang zum Knopfdrücken habt, solltet Ihr Euch das Teil besorgen, ehe es vom Markt verschwindet!

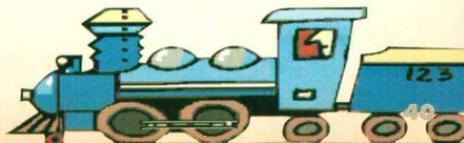


Switch ist ein niedlicher japanischer Junge mit einem Hund. Seine Lebensaufgabe besteht darin, Schalter zu drücken und komische Grimassen zu schneiden! Eines Tages spazierte Switch nichtsaahend in der Gegend umher, als in einem Computernetzwerk eine Sicherung durchging. Der tapfere Switch riskierte sofort Leib und Leben, um eine größere Katastrophe zu verhindern.

Das Netzwerk nur durch einen Auslesevorgang wieder repariert werden. Es gibt zahlreiche Knöpfe, die Switch drücken muß, aber welche sind die richtigen?

Das Spiel ist innerhalb kürzester Zeit in Japan zum Renner geworden und soll jetzt nach Europa kommen. Ein Hund und tausend Schalter - kann das gutgehen? Wartet ab, bis Ihr es selbst ausprobieren habt!

PROTIP Speichert sofort ab, wenn Ihr einen neuen Raum betretet. Dann fangt Ihr mit dem nächsten Level wieder dort an und müßt das Spiel nicht von vorne durchspielen.



4 POSTER-AUSGABE

STREET FIGHTER II

CHAMPION EDITION



ES IST WAHR

Die Street Fighter II Champion Edition kommt diesen Herbst als allererstes 24 MBit-Modul aufs Mega Drive! Den Spielern (Euch!) werden 2 Spieleoptionen auf einem Modul geboten: Die Champion Edition und die Hyper Edition.

Champion Edition

Ganz wie im Spielhallenspiel habt Ihr die zusätzliche Option, einen der vier Original-Charaktere, Sagat, Vega, Balrog oder M Bison, zu spielen. Außerdem habt Ihr die Möglichkeit, dieselben beiden Spielfiguren gegeneinander antreten zu lassen, z.B. Sagat gegen Sagat oder Ryu gegen Ryu usw.

Hyper Edition

Beinhaltet alle Features der Champion Edition, man kann aber unter 9 verschiedenen Action-Geschwindigkeiten wählen. Diese Ausgabe bietet außerdem verbesserte Spezialbewegungen und erlaubt es Chun Li sogar, einen Feuerball zu werfen und Dhalsim, zu verschwinden und wieder aufzutauchen...wie im Münzspiel.

Es gibt auch einen speziellen Turnier-Modus, um Eure Kampffähigkeiten zusätzlich auf die Probe zu stellen.



© CAPCOM

SEGA
pro

ZWEITER TEIL

STREET FIGHTER II

CHAMPION EDITION

SEGA
pro



STATISTIK

GEBOREN: 1956

GRÖÖE: 211cm

GEWICHT: 115kg

BRUSTWEITE / TAILLE / HÜFTWEITE

163cm / 128cm / 150cm

BLUTGRUPPE: A

EIN RUSSISCHER MUSKELPROTZ

Ein Muskelpaket, das erbarungslos die Energie eines jeden Gegners schwächt. Ursprünglich war er langsam und tolpatschig, aber verbesserte Bewegungen und noch mehr Kraft haben seine Chancen in diesem Spiel erheblich erhöht.

Ein verbesserter Wäscheleinen-Schlag geben Sagat die Möglichkeit, sich seinen Gegnern zu nähern, ohne die Kontrolle zu verlieren. Auch seine anderen Bewegungen machen es seinen Feinden beinahe unmöglich, sich nach einem Angriff vom Boden zu erheben.

SAGAT

STREET FIGHTER II

CHAMPION EDITION

SEGA
pro



STATISTIK

GEBOREN: 1965

GRÖÖE: 176cm

GEWICHT: 76kg

BROSTWEITE / TALLE / HÜFTWEITE

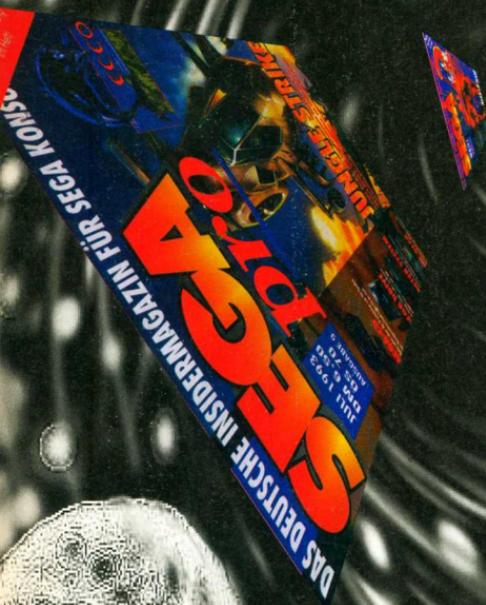
114cm / 82cm / 86cm

BLUTGRUPPE: B

EIN AMERIKANISCHER TRAUM

Mit seinen dunkelen Augenbrauen und goldenen Haaren hat Ken genau den charismatischen Look, der nötig ist, um seine Gegner gründlich einzuschüchtern. Der ärgste Feind dieses aufrechten Amerikaners ist der japanische Meister Ryu. Sie haben die gleichen Bewegungen, nur ihr Kampfgeist hält sie im Kampf auseinander. Ken ist groß, stark und hat Fäuste aus Stahl und sein Drachen-Schlag ist bewundernswert! Er besitzt mehr Kraft als im Original-Spiel, aber er muß sich sehr vorsehen, was seine flinkere Gegnerschaft betrifft! Seine verbesserte Wirbelwind-Bewegung, ein horizontaler Flugtritt mit ausgestrecktem Bein, könnte sein Leben retten!

KEN



SEGAPRO IM ABO MIT TOLLEM T-SHIRT-ANGEBOT!

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

UND

Du bekommst ein
SegaPro-T-Shirt –
umsonst!

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

SEGAPRO ABONNEMENT-FORMULAR

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

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

für 12 Ausgaben abonnieren.

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

Durch Bankeinzug
BLZ
Geldinstitut
Konto-Nr.

Per Scheck (muß dem Kupon beiliegen)
(Auszustellen an: SegaPro)
Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)
Datum

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

VORNAME / NAME
STRASSE / HAUSNUMMER
PLZ / ORT

1. Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)
Datum

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

2. Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)
Datum

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

Segapro Abo-Service
Paragon Publishing Ltd
Postfach 101905
44719 Bochum 1



STREET FIGHTER II

CHAMPION EDITION

SEGA
pro



STATISTIK

GEBOREN: 1967

GRÖÙE: 186cm

GEWICHT: 72kg

BRUSTWEITE / TAILLE / HÜFTWEITE

121cm / 73cm / 83cm

BLUTGRUPPE: 0



DER GEREIFTE SPANIER

Dieser elegante Spanier vollführt akrobatische Sprünge und Saltos, mit denen er beinahe alle seine Feinde beeindruckt. Er verfügt über die berühmte Wandkletterung, eine akrobatische, flugartige Bewegung, während deren Ausführung er auf eine Mauer springt und von da aus auf seine Feinde! Ursprünglich gab es Vega nur als Feind, aber in dieser Version kann man ihn als Kämpfer und Gegner kontrollieren.

Vega hat noch ein paar andere Tricks auf Lager! Die Überraschungsangriffe von oben sind ein Extra-Bonus: Mit ihnen zerschmettert er jeden, der sich ihm in den Weg stellt. Wendigkeit und Geschwindigkeit verbunden mit natürlicher Aggression geben Vega brillante Kampfqualitäten.

VEGA

STREET FIGHTER II[™]

CHAMPION EDITION

SEGA
pro



STATISTIK

GEBOREN: 1952

GRÖÙE: 176cm

GEWICHT: 48kg

BRUSTWEITE / TAILLE / HÜFTWEITE

107cm / 46cm / 69cm

BLUTGRUPPE: 0

DIE INDISCHE FLAMME

Dieser Meister der Meditation kann jeden Gegner mit seinem Joga-Feuerball erledigen. Er ist wendig und schnell und ist trotz seines knochigen Körperbaus ein ernstzunehmender Kämpfer! Er hat eine große Auswahl an Bewegungen, vor denen man sich besser in acht nimmt! Dhalsim ist außerdem mit einer schnellen Torpedo-Attacke ausgerüstet, die jedem zum Verhängnis wird, der nicht auf der Hut ist. Seine Lieblingsangriffstaktik ist es, Attacken aus der Luft zu führen, aber wenn alles versagt, kann er sich immer auf seine beträchtliche Muskelkraft verlassen. Mit seinen unglaublich langen Armen und Beinen kämpft er sich durch die Luft und verteilt Schläge, die jedem Gegner den Atem verschlagen.

DHALSIM

Rennen zwischen ferngesteuerten Autos haben schon immer ihre Liebhaber gehabt. Die Modelle werden immer schneller und realistischer und haben mittlerweile fast so viel High-Tech unter der Haube wie ihre großen Vorbilder.

Anfangs kosteten die kleinen Flitzer keine 600 Mark und liefen sich noch selbst zusammenbauen. Jetzt kosten sie leicht mehrere 1000 Mark und sind viel zu schade, um gegen die Leitplanke gesetzt zu werden. Da spielt es sich auf dem 100 Mark-Modul doch viel ruhiger!

PROTIP Sobald ihr den Warten einer nahenden Kurve hört, solltet ihr den Wagen in Richtung der Pfeile entlang der Strecke steuern. Dann nehmt ihr die Kurve mit optimaler Geschwindigkeit.

Auch eine Neuerung im Rennsport: Anstatt den höchstgezüchteten Rennboliden zu fahren, den die Softwarebranche liefern kann, bringt ihr mit viel Geschick ferngesteuerte Modellrenner ins Ziel. Das könnte eine Menge Spaß machen.

RC Grand Prix fängt mit einem tollen Titelbild an, auf dem sich zwei Autos ein Duell liefern. Dazu knallige Musik, und der Adrenalinpiegel



Die ferngesteuerten Flitzer gehen in die dritte Runde. Der blaue Grashüpfer übernimmt endlich die Führung!

R.C. GRAND PRIX



Mit genug Geld in der Tasche läßt sich bequem einkaufen.

steigt. Man kann alleine oder gegen bis zu drei Freunde antreten, allerdings dann nur hintereinander. Der beste Fahrer wird Weltmeister.

Es gibt zehn Strecken, die aus ziemlich rauher Oberfläche und einigen Hütchen bestehen. Was als erster, zweiter oder dritter durchs Ziel kommt, darf im nächsten Rennen mitfahren, dessen Schwierigkeitsgrad sich erhöht.

Euer Preisgeld hängt vom eingelaufenen Platz ab. Damit könnt ihr einkaufen gehen und Euer Auto aufrüsten. Ein neuer Motor erhöht die Geschwindigkeit und Reifen sorgen für glattere Manöver usw.

Der Ersatzteilladen ist eine Zeitlang ganz interessant, aber es wäre sinnvoller gewesen, wenn man unterschiedliche RC-Wagen hätte kaufen können! Extras und Bonusse auf der Piste hätten den Spielspaß

ebenfalls erhöht, und ein paar Hindernisse wie Ölpfützen oder Zäune hätten nicht geschadet.

Entsprechend öde ist die Grafik. Das Bild ist leer, aber die schlechte Kollisionsabfrage mindert den Reiz noch weiter. Den Musikstücken fehlt Abwechslung und man hätte wenigstens ein paar gute Motorensounds einbauen können! Hat man aber alles nicht getan, und so bleibt unterm Strich ein recht enttäuschendes Rennspiel ohne jede Atmosphäre.



Das Intro ist ganz hübsch. Endlich sieht man mal was von den Wagen!



RC GRAND PRIX
SEGA • DM 75,- • IMPORT
FORMAT2MBit
SPIELER4
STUFEN10
SCHWIERIGKEITSGRADE1
BESONDERHEITENn/v
KONTAKTImporteur



Mit dem Kreuz steuert ihr nach links oder rechts. Mit Knopf 1 beschleunigt ihr, Knopf 2 bremst den Wagen ab. Geschwindigkeit ist alles, deshalb solltet ihr selten bremsen.

ACTION
STRATEGIE

GRAFIK 55%
▼ Miese Kollisionsabfrage zerstört das Spielgefühl.
▼ Ein hübsches Abwechslung im Hintergrund wäre doch nicht zuviel verlangt!
MUSIK 50%
▲ Die Intromusik ist toll und feurig.
▼ Danach gibt's nur noch mäßiges Mittelmaß und armselige Sounds.

SPIELABLAUF 59%
▲ Das Preisgeld wird für Ersatzteile gebraucht - keine neue, aber eine nette Idee.
▼ Außer Überholen und Crashes ist nichts weiter zu tun!
ANFORDERUNG 64%
▼ Kein Anreiz, in einem Wettbewerb weiterzukommen, denn das Rennfever völlig abgeht.
▼ Ihr könnt auch nicht mit Game Link zu zweit spielen - die Motivation sinkt auf Null.

PROSCORE
59%
Eine hübsche Idee, ferngesteuerte Autos in einem Computerspiel zu benutzen, aber die Umsetzung ist gründlich danebengegangen.

DER SEGA SPEZIALIST



JUNGLE STRIKE 109,-



COOL SPOT 104,-



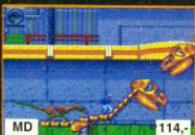
SHINING FORCE 119,-

MEGA DRIVE

Mega Drive ohne Spiel	199,-
B.O.B.	104,-
Bubsy	109,-
Cool Spot	104,-
F1	109,-
Fatal Fury	109,-
Fred Feuerstein	104,-
Flashback	119,-
Global Gladiators	104,-
Landstalker (dt. Texte)	134,- (ersch. Oktober)
Mazin Wars	109,-
Mig-29	104,-
Micro Machines	89,-
Muhammad Ali Boxing	104,-
Mortal Kombat	119,- (ersch. 13.9.93)
The Oritants	89,- (ersch. Oktober)
Revenge of Shinobi	59,-
Ranger-X	109,-
Rocket Knight Adventure	104,- (ersch. 14.9.93)
Thunder Force IV	99,-
Tecmo Cup Soccer	104,-
Ultimate Soccer	104,-

MASTER SYSTEM

Global Gladiators	89,-
Land of Illusion	79,-
Mortal Kombat (4Meg)	109,- (ersch. 13.9.93)
RoboCop 3	89,-
Ultimate Soccer	79,-
Wonder Boy in Monster World	79,-



JURASSIC PARK 114,-

GAME GEAR

Game Gear mit Columns	189,-
Land of Illusion	79,-
Mortal Kombat (4Meg)	89,- (ersch. 13.9.93)
RoboCop 3	79,-
Streets of Rage II	84,-
Ultimate Soccer	84,-



MORTAL KOMBAT .. 129,-

MEGA CD

Mega CD 2 dt.	
Ohne Spiel	519,-
Mit Road Avenger	589,- (ersch. ca. Anfang Sept.)

DIE COOLSTEN SOMMER T-SHIRTS

Über 50 Motive zur Auswahl
Hochwertiger Druck
Größe nach Wahl



29,-



29,-



29,-

SONDERPREISE

MEGA DRIVE

Toe Jam & Earl	49,-
Strider	49,-
Klax	49,-
Ghouls & Ghosts	49,-
Thunder Force 4	49,-
Toki Goes Ape Split	49,-

MASTER SYSTEM

Bubbie Bobble	39,-
California Games	39,-
Marble Madness	39,-

GAME GEAR

Olympic Gold	39,-
Shinobi	39,-
Wimbledon	39,- Solange der Vorrat reicht.

Versand per Nach.	DM 8,-
UPS	DM 10,-

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.



Theo
**KRANZ
VERSAND**
& LADEN

Juliuspromenade 11 97070 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06



pro REVIEW

WARPSPEED

In einem superschnellen Kampfflieger steuert Ihr durch den Weltraum. Ihr müßt in den acht erforschten Quadranten des Alls die Sternbasen der galaktischen Armee schützen. Die Stationen werden von Aliens angegriffen: Wenn niemand die Fremden aufhält, erobern sie das Universum!



Bei Warpspeed sitzt Ihr nicht nur in der ersten Reihe, sondern als einziger im Cockpit eines hypermodernen Starfighters. Entsprechend realistisch ist die 3-D-Sicht. Mit Hilfe einer Sternkarte und diversen Waffen kämpft Ihr Euch durch sieben Szenarien, um Eure Gegner ausfindig zu machen.

Die Missionen unterscheiden sich im Schwierigkeitsgrad. Je nach

Aufgabe könnt Ihr in andere Starfighter steigen. Gegen die Weltraumpiraten der ersten Mission, zum Beispiel, fliegt Ihr einen Stinger. Später, wenn Ihr geübter seid, dürft Ihr auch Striker, Stalker und Slasher steuern.

Trotz der chaotischen Einführung ist die All-Action selbst ziemlich langweilig. Die Grafik ist öde, die Sounds unrealistisch und die Weltraumfahrt ebenso. Das Schiffehen läßt sich allerdings sauber und mühelos steuern und Warpgeschwindigkeit ist schnell erreicht. Der Spielablauf ist viel zu langsam, und die meisten Heimpiloten werden enttäuscht sein. Elite-Fans könnten etwas Spaß am Spiel haben.



● Nach endlosen Lichtjahren leeren Raumes kommt hier etwas Abwechslung dahergelogen!

MEGA DRIVE

WARPSPEED
ACCOLADE ● DM 120; ● SEPT

GRAFIK67%

MUSIK62%

SPIELABLAUF64%

ANFORDERUNG...75%

PROSCORE
66%

Eine nette Idee für SF-Fans, die aber unrealistisch in Szene gesetzt wurde. Die Grafik ist eintönig und der Ablauf viel zu lahm.

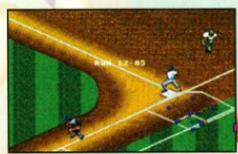
RBI BASEBALL '93

In Europa hat Baseball nie sehr viel Popularität genossen, aber in den USA ist es Volkssport Nr. 1. RBI '93 soll die Europäer jetzt für den Sport interessieren. Immerhin stehen 28 Erstligisten mit insgesamt rund 700 Spielern zur Wahl!



Es hat schon zwei RBI-Spiele auf dem Mega Drive gegeben, dies ist einfach eine aufgemotzte dritte Version. Der Unterschied besteht vor allem im verbesserten Spielablauf. Außerdem gibt es jetzt Übungsmöglichkeiten und Spielerstatistiken.

Ihr könnt in der Liga oder ein einzelnes Match spielen, 17 verschiedene Spielsituationen üben,



● Hier geht's zur Sache: Der Batter stürmt in der Hoffnung auf Punkte um das Feld.

Home Runs oder Euer Fielding verbessern.

Ohne Ausdauer wirft mancher bald den Schläger ins Gras. Große Schläge sind Übungssache und manchmal braucht man zuviel Glück, um noch Spaß am Spiel zu haben. Das Fielding ist schnell und taktisch gut, während die Spielkontrolle im Außenfeld schwach bleibt.

Die Grafiken sind ordentlich, aber große Unterschiede zu RBI IV sind nicht zu erkennen. Trotz der gedämpften Sprachausgabe ist die Atmosphäre recht realistisch.

Wer eine Basealkartensammlung hat, einige Spieler kennt und das Baseballtreiben in den USA verfolgt, kann seinen Spaß an diesem Modul haben. Der immer gleiche Spielablauf ist allerdings nur etwas für Fans - andere werden sich fürchterlich langweilen.



MEGA DRIVE

RBI BASEBALL '93
TENGEN ● DM 130; ● IMPORT

GRAFIK84%

MUSIK72%

SPIELABLAUF65%

ANFORDERUNG...70%

PROSCORE
68%

Eine aufgemotzte Neuaufgabe für Fans. Für Gelegenheitspieler zu kompliziert und eintönig.



SUPERMAN

Als die Kinder aus Metropolis verschwanden, wurde klar, daß nur Supermans Erfinde dahinterstecken konnten.

Für den Superhelden mag es an der Tagesordnung sein, die Welt zu retten, aber dazu gehört mehr, als einen Schulbus vor dem Sturz in den Abgrund zu bewahren. Metropolis ist in Gefahr, und der schüchterne Reporter muß ganz schnell eine Telefonzelle finden und seine Arbeitskleidung anlegen!

Mittlerweile gibt es "Supie" auf mehreren Formaten. Jetzt wird sein Geschicklichkeits-/Action-Abenteuer auch für das Game Gear veröffentlicht - in einer Version, die



● Oben auf dem Dach muß Superman sich mit dem Blumenstreuer auseinandersetzen. Das riecht nach Ärger...

fast mit der des Master Systems identisch ist. Fünf Level ist die Stadt lang, einschließlich unterirdischem Komplex und Weltraumstation!

In jedem Level sind Angreifer aus der Luft und am Boden abzuwehren. Wieder andere müssen im Handgemenge auf Dächern erledigt werden. Während er fliegt, kann Superman die Gegner nur mit Hitzeblick lahmliegen. Obwohl es ziemlich hart ist, durch die Levels zu kommen, gibt es Power-Ups, die man unbedingt mit-



● Die Einwohner von Metropolis sind es gewöhnt, daß blaue Männer auf ihren Dächern landen!

nehmen sollte. Jeder Level hat auch neue Gegner und natürlich neue Landschaften.

Superman bewegt sich recht glatt, und die Flugszenen sind eine nette Abwechslung zu den üblichen Kämpfen am Boden. Die Sprites sind recht detailliert, aber sonst ist die Grafik eher durchschnittlich.

Insgesamt ist Superman eine gute Herausforderung auf dem Game Gear. Junge Fans des Superhelden werden begeistert sein.



GAME GEAR

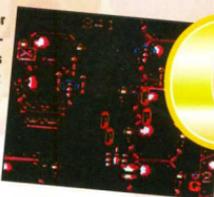
SUPERMAN
VIRGIN ● DM 80,- ● SEPTEMBER

GRAFIK.....79%
MUSIK.....66%
SPIELABLAUF.....76%
ANFORDERUNG.....84%

PROSCORE
77%

Etwas zu schwer, aber es gibt reichlich Action und viel zu entdecken. Für Fans und Neueinsteiger.

Das Galaga-Universum steht vor dem Chaos. Schwärme von fremdartigen Raumschiffen sind aus allen Richtungen aufgetaucht und greifen Eure Heimatwelt an. Nur Ihr könnt sie retten. Das Rezept ist bekannt: Fliegt durch endlose Weltraumabschnitte und pustet alle Aliens um!

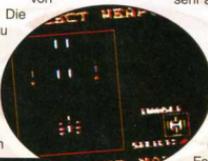


Galaga 2



● Immer dieselbe alte Geschichte: Ihr habt eine ganze Reihe vorwitziger Aliens aus dem Weg geschautet, aber das dicke Ende in Form des Mutterschiffes kommt nach!

fliegt in einem Galaga-Mega-Cruiser gegen endlose Wellen von Feindfliegern an. Die kommen alleine, zu zweit oder in ganzen Batterien. Ihr verbringt viel Zeit mit Ausweichen nach links oder rechts am unteren



Bildschirmrand. Dauerfeuer ist angesagt, und das Ganze erinnert sehr an Space Invaders.

Jedes Kampfgebiet ist in Abschnitte unterteilt und hat eine Bonusrunde, in der Ihr kräftig Punkte sammeln könnt. Der größte Spielanreiz ist aber der 2X-Mega-Cruiser mit doppelter Feuerkraft (Wow!). Um dieses Extra zu bekommen, müßt Ihr Schiffe retten, die vom Feind gekapert worden sind.

Die einfache Melodie inspiriert das Spiel nicht gerade, aber wenigstens sind die Sprites schön bunt, und es gibt viele verschiedene Feinde.

Wenn Ihr gerne ballert, könnte Galaga 2 Euch gut gefallen. Sonst ist es aber etwas zu monoton und veraltet, um wirklich fesseln zu können.

Unzählige klassische Weltraum-Shoot-'Em-Ups sind für die Konsolen schon erschienen. Galaga 2 gehört zu den besseren Automatenumsetzungen, doch der Spielablauf wirkt etwas veraltet. Ihr



● Draußenshallern ist außer nach links und rechts steuern das einzige, was Ihr während des Spiels tut.

GAME GEAR

GALAGA 2
VIRGIN ● DM 75,- ● AUGUST

GRAFIK.....73%
MUSIK.....54%
SPIELABLAUF.....62%
ANFORDERUNG.....70%

PROSCORE
60%

Ein typisches, klassisches Weltraum-Ballerspiel ohne Neuerungen, aber es macht trotzdem Spaß!

pro

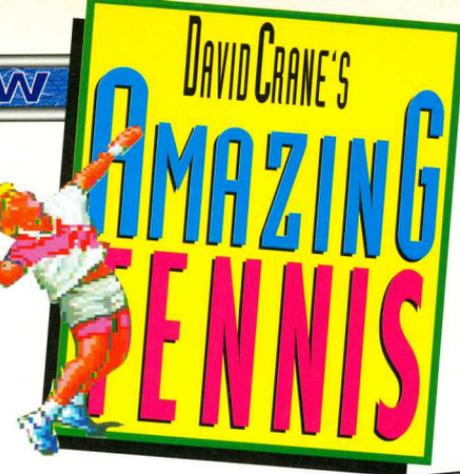
REVIEW

Ein sonniger Tag auf dem Centre Court! Vier große Zuschauertribünen umgeben den Platz, der Energietrank ist kaltgestellt und alles wartet auf die Spieler. Nur die Besten sind heute zu sehen.

Die Arena erinnert an Flushing Meadow in New York: Sie ist riesig, heiß und man muß sie einfach gesehen haben. Nur, daß man das Ganze viel bequemer im eigenen Wohnzimmer erleben kann. Wer braucht schon die tobenden Massen, wenn man gegen die Weltelite antreten kann?

PROTIP Versucht, gleich nach Eurem Aufschlag ans Netz zu laufen. Auf diese Weise könnt Ihr Euren zweiten Schlag viel besser platzieren.

LEISTUNGSSTRECKE
ANZAHL TREFFER
ANZAHL FEHLER
ANZAHL AUSWARTS



Im Sommer hält traditionell der weiße Sport Einzug auf den Konsolen und David Crane trägt das Seine dazu bei. Nach dem Introbild erscheinen die Optionen. Ihr könnt ein Turnier oder Einzelspiel wählen.

Insgesamt gibt es 15 Gegner, alles Welttrang-listenracks. Auf die Besten trifft Ihr natürlich erst, wenn Ihr Euch vorgekämpft habt! Ihr könnt gegen einen Freund antreten, links- oder rechtshändig spielen und Euch aussuchen, ob Ihr auf Gras, Sand oder Hartplatz spielen



wollt. Die Steuerung ist ziemlich einfach und geradlinig. Schwer ist es nur, den nächsten Schlag seines Gegenübers vorzusehen! Ihr könnt weiche Slices, harte Topspins, Lobs und Volleys ausführen und überkopf schmettern. Aber Vorsicht: Stimmt das Timing oder die Position nicht hun-



Jetzt liegt alles im Handgelenk. Ein harter Topspin entlang der rechten Linie dürfte den anderen Spieler in Schwierigkeiten bringen - vorausgesetzt, daß Timing und Platzierung genau stimmen!

MEGA DRIVE

AMAZING TENNIS

AMAZING TENNIS

ABSOLUTE ENT DM 130,- IMPORT

FORMAT 8MBit

SPIELER 2

STUFEN 4

SCHWIERIGKEITSGRADE n/v

BESONDERHEITEN n/v

KONTAKT Importeur

+

A B C

Drückt B für einen schnellen Aufschlag, C für einen weichen. Während des Ballwechsels führt Ihr mit B einen harten Topspin, mit C einen weichen Slice aus. Mit D steuert Ihr die Flugrichtung des Balls und bewegt Euren Spieler auf dem Platz.

ACTION

STRATEGIE

GRAFIK **86%**

▲ Jeder Spieler ist toll animiert und unterscheidet sich von den anderen.

▲ Superatmosphäre durch animierte Linienrichter und Geschwindigkeitsmesser für Aufschläge.

MUSIK **83%**

▲ Sprachausgabe des Schiedsrichters und der Linienrichter ist toll.

▲ Bombastischer unter den Zuschauern und satter Ballplapp.

SPIELABLAUF **85%**

▲ Aufregende Spiele, vor allem durch das mitrollende Screen.

▲ 15 Gegner mit unterschiedlichen Stärken, drei Plattztypen.

ANFORDERUNG **80%**

▲ Zu zweit werden die Spiele lang, spannend und gehen oft in den Tie-break!

▼ Leider gibt es nur vier Turniersrunden, was die Lebensdauer des Moduls begrenzt.

PROSCORE

84%

Die realistischste Tennisimulation, die es zur Zeit gibt. Viel Action, Atmosphäre und Spannung warten auf Euch!

Von Holland bis Australien, von Brasilien bis Deutschland hat es kein so prestigeträchtiges Rennen wie dieses gegeben. Fahrer und Maschine fegen über die Strecke, um neue Rekorde zu setzen und die Weltmeisterschaft im Motorradrennen zu erringen.

Nach links lehnen, nach rechts lehnen und wieder aus der Kurve ziehen. Steigt voller Selbstvertrauen auf Euro Bikes, röhrt durch die Gänge und holt die Weltmeisterschaft nach Hause. Einzige Voraussetzung: Ein Master System und GP Rider!



Beim geteilten Bild wird das Rennen spannender, und man riskiert öfter mal eine Runde.

Ihr könnt im Arkademodus, Turnier oder Grand Prix-Rennen fahren. Beim Grand Prix müßt Ihr 15 der weltbesten Strecken bestehen und am Ende der Saison die Punkte-tabelle anführen. Nur dann gewinnt Ihr den begehrten Titel!

Das Spiel erinnert stark an Super Hang On, wo Ihr Euch in den Kurven schräg lehnt und Euren Weg durch die Fahrer vor Euch sucht. Der geteilte Bildschirm ist fast genau derselbe wie beim alten Pistop 2 - eine tolle Zugabe, wenn man mit einem Freund spielt!

Zu Anfang müßt Ihr Reifen für trockenes oder feuchtes Wetter wählen und bestimmen, ob Ihr mit Automatik oder mit Handschaltung fahren wollt. Die Maschine kann auch mager, mittel oder sehr durstig eingestellt werden - je nach Euren Brems- und Beschleunigungsvorlieben. Vor jedem Rennen müßt Ihr Euch qualifizieren und Eure Startposition einfahren.

Leider wird der Spielablauf durch die flackernden Sprites und die nervigen Bieps (die wie Ausrutscher klingen sollen) sehr gestört. Ihr könnt Fahrer, die von hinten kommen, nicht sehen, bis sie Euch plötzlich umnieten - und dann ist das Feld

RIDER

schon weit vorbei! Trotz der netten Hintergrundgrafik und den Präsentationsscreens fehlt ein Zeitmesser bei der Qualifikation. Die Strecken sind eintönig und der Grand Prix zu lang und monoton.

GP Rider wird schnell öde und frustrierend. Dabei hätte es ein ordentliches Rennspiel werden können, wenn man die Steuerung verbessert und die Strecken etwas interessanter gestaltet hätte.



MASTER SYSTEM

GP RIDER

SEGA ● DM 90,- ● SEPTEMBER

GRAFIK75%

MUSIK57%

SPIELABLAUF59%

ANFORDERUNG...64%

PROSCORE

58%

Trotz der Weltmeisterschaft und den Wahlmöglichkeiten bleibt das Spiel ziemlich blaß und eintönig. Das Prinzip ist zu simpel und veraltet.

Sega World Tournament Golf

Golf ist zur Zeit eine der beliebtesten Sportarten, für die fast jede Woche neue Spiele und Kurse erscheinen. Wen wundert's, wenn die Wartelisten der Klubs so lang sind wie die Mitgliedsbeiträge Stellen vor dem Komma haben... Offenbar gibt es eine Menge Leute, die sich den exklusiven Sport leisten können.

Wer die Perfektion des Spiels liebt, aber nicht auf einen Platz auf dem Grün warten will, kann sich jetzt auf dem Master System vergnügen!

Bei Sega World Tournament Golf seht Ihr den Platz aus der Vogelperspektive. Ihr könnt mit bis zu vier



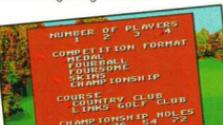
Ist der Flugwinkel bestimmt, müßt Ihr nur noch im richtigen Moment mit der richtigen Kraft zuschlagen.

Spielern antreten und aus einer Reihe von Wettbewerbsformen wählen. Wenn Ihr also zu zweit oder zu dritt seid, könnt Ihr Euch zwischen Foreball, Skins, Vierer oder der Meisterschaft entscheiden. Bei den Skins spielt Ihr um Geld. Alle Wettbewerbe können auf den Country-Golfkursen absolviert werden.

Der Spielablauf ist wie bei Leaderboard Golf. Ihr schlagt den Ball mit einer bestimmten Kraft und nach einem Gradmesser. Ihr müßt den Wind einschätzen und den Winkel festlegen, in dem Eure Schläger auf den Ball treffen soll. Wenn Ihr nicht sofort mitspielt, könnt Ihr die anderen beobachten und aus ihren Fehlern lernen!

Die Löcher sind hübsch gezeichnet. Höhen und Senken werden durch Schattierungen angedeutet. Im Hintergrund gibt es Wasser, Gruben, Bäume und eine Schemazeichnung der Lage Eures Balles ist ganz hilfreich mit eingebaut worden.

Abgesehen von einer hübschen Anfangsmelodie, den wischenden Schlägeräuschen, Plopps und Trettern ist nichts zu hören. Aber Ruhe will man ja schließlich bei diesem Spiel haben. Wenn Ihr mit Freunden spielen könnt, solltet Ihr Euch das Modul zulegen. Alleine könnte es etwas langweilig werden.



MASTER SYSTEM

WORLD TOURNAMENT GOLF

VIRGIN ● DM 90,- ● SEPTEMBER

GRAFIK79%

MUSIK20%

SPIELABLAUF74%

ANFORDERUNG...77%

PROSCORE

75%

Mit Freunden macht eine Runde Golf immer Spaß - die Grafik ist schön und sauber, die Wettbewerbsmöglichkeiten zahlreich.

V **AUSGABE 12** orschau

Im nächsten SegaPro bringen wir Reviews zu folgenden Spielen:

Devastator, Ecco the Dolphin, MMV: INXS, Night Striker, Sherlock Holmes II, B.O.B., Bubsy Championship Bowling, College Football, Dracula, Davis Cup Tennis, General Chaos, Golden Axe II, Gunstar Heroes, F-15 Strike Eagle II, Mortal Kombat, Power Challenge, Rocket Knight Adventures, TechnoClash, Ultimate Soccer, James Pond II, Power Strike, Star Wars, Home Alone & Double Dragon.

**Außerdem: Features über CD Sonic und
Fantastic Dizzy**

Ausgabe 12 erscheint am 27. September

PRO TIPS



Um die Einführung des Mega-CD zu feiern und Euch auf den Geschmack zu bringen, haben wir eine alphabetische Tips & Tricks-Anleitung für Mega-CD-Spiele zusammengestellt. SegaPro bringt Euch hier den ersten Teil:

BLACK HOLE ASSAULT
Unbesiegbarkeit
Wartet, bis die Bildschirmauswahl erscheint und wählt Euren Namen. Gebt den Namen MUTEKI ein und drückt den Exit-Knopf. Wählt jetzt Operation BHA. Gebt dann wieder Euren Namen MUTEKI ein, beginnt das Spiel und Ihr seid vollkommen unbesiegbar.

Geheimspiel:
Gebt Euren Namen als AZY ein und markiert Mission BHA. Gebt AZY ein und Ihr befindet Euch in einem Spiel namens Black Ball Assault.

Hand Gottes:
Gebt Euren Namen als BIGNET an. Wenn Ihr einen Gegner bekämpft, drückt auf START und er fällt sofort zu Boden.

CHUCK ROCK
Paßwörter
Zweiter Level – GJFKFN, Dritter Level – PDPKKN
Vierter Level – JWNXFX, Fünftes Level – TSVFNP

COSMIC FANTASY STORIES (IMPORT)
Dem Gegner ausweichen
Drückt während des Mega-CD-Menüs auf dem Joypad des zweiten Spielers ununterbrochen links und START, bis das Sega-Logo verschwindet. Beginnt das Spiel und bringt das Status-Map-Fenster aus Screen, drückt den START-Knopf des zweiten Spielers, danach den des ersten Spielers, schließt das Fenster und Ihr werdet keinem einzigen Feind im Feld begegnen. Ihr könnt so auch durch Hindernisse schreiten. Öffnet das Fenster erneut, drückt den START-Knopf des zweiten Spielers und der Gegner taucht wieder auf. Wenn Ihr sterbt, nachdem Ihr die obigen Befehle eingegeben habt, drückt auf dem Joypad des zweiten Spielers nach oben und überfliegt mit dem Joypad des ersten Spielers die Mitteilungen. Eure Figur wird dann ohne Verluste wiederbelebt.

EARNEST EVANS
Einen Abschnitt überspringen
Egal, in welchem Abschnitt Ihr Euch befindet: Laßt das Screen "erstarrn" und drückt hoch, A, runter, B, links, A, rechts und B. Macht "Pause" rückgängig und der Abschnitt ist frei.

HEAVY NOVA
Versteckte Bonus-Punkte
Wenn Ihr es schafft, einen Endgegner zu erledigen, ohne Energie zu verlieren, ergattert Ihr enorme 1000.000: Einen perfekten Bonus-Punkt.

HOOK
99 Leben
Laßt Euch in den Grotten des fünften Levels auf den Boden der ersten Grube fallen. Geht unten nach rechts, weicht den Schlangen und Fledermäusen aus, schwimmt unter die Felsen, wo Ihr ein Blatt und drei Extra-Punkte einsammeln könnt. Laßt Euch töten und wiederholt den Vorgang dann sooft, bis Ihr die 99 Leben beisammen habt.

KRIS KROSS: MAKE MY VIDEO
Versteckte Szene
Wenn das Aufrufscreen erscheint, drückt A, B, C und rechts, um von ein paar wilden Szenarios überrascht zu werden.

MARKY MARK: MAKE MY VIDEO
Versteckte Szene
Halte A und C gleichzeitig gedrückt. Drückt START, um zum U-Direct Modus zu gelangen, drückt dann A, B, C und rechts, um Marky Mark mit seinen Freundinnen zu überraschen.

Wenn Ihr hinter Hinweisen, Tricks und bebilderten Lösungen herseid, seid Ihr hier an der richtigen Stelle!
Jeden Monat liefert Euch SegaPro ausführliche Tricks und Tips für alle Sega-Systeme!
Vergeßt aber nicht, daß diese Seiten ohne Eure Hilfe nicht zustande kommen könnten! Die beste Einsendung wird mit einem brandheißen Sega-Modul belohnt; na, wenn das nichts ist...
Schickt Eure Tips und Tricks an:

SegaPro Lesertips
Postfach 101 905
44719 Bochum.

NFL Sports Talk Football.....	56
Global Gladiators	56
T2 The Arcade Game	56
Captain Silver	56
Tiny Toons	57
Ghostbusters	57
Fatal Rewind	57
Turtels	57
Splatter House.....	57
Battletoads	58-67
Streets of Rage II	68-73
World of Illusion	74-79

Tip des Monats:

NFL SPORTS TALK FOOTBALL '93/ MEGA DRIVE
SUPERBOWL PAßWÖRTER (SCHWIERIG)

TEAM:

- *Buffalo Bills
- *Indianapolis Colts
- *Miami Dolphins
- *New England Patriots
- *New York Jets

- * Cincinnati Bengals
- * Cleveland Browns
- * Houston Oilers
- * Pittsburgh Steelers

- * Denver Broncos
- * Kansas City Chiefs
- * Los Angeles Raiders
- * San Diego Chargers
- * Seattle Seahawks

- * Dallas Cowboys
- * New York Giants
- * Philadelphia Eagles
- * Phoenix Cardinals
- * Washington R'skins

- * Chicago Bears
- * Detroit Lions
- * Green Bay Packers
- * Minnesota Vikings
- * Tampa Bay Buccaneers

- * Atlanta Falcons
- * Los Angeles Rams
- * New Orleans Saints
- * San Francisco 49ers

GEGEN:

- Washington Redskins
- Minnesota Vikings
- Dallas Cowboys
- New York Giants
- San Francisco 49ers

- Detroit Lions
- Chicago Bears
- Atlanta Falcons
- San Francisco 49ers

- San Francisco 49ers
- New Orleans Saints
- Philadelphia Eagles
- New Orleans Saints
- Washington Redskins

- Buffalo Bills
- Buffalo Bills
- Cleveland Browns
- Houston Oilers
- Miami Dolphins

- Denver Broncos
- Kansas City Chiefs
- Seattle Seahawks
- Miami Dolphins
- San Diego Chargers

- New England Patriots
- New York Jets
- Los Angeles Raiders
- Los Angeles Raiders

PABWORT:

- C8RY????KCD
- MNPY????KCD
- STVY????KCD
- WDRY????KCD
- Y86Y????KCD

- FOXY????KCD
- G33Y????KCD
- P9Y????KCD
- 1STY????KCD

- JD5Y????KCD
- NFLY????KCD
- QRTY????KCD
- 29XY????KCD
- 3PTY????KCD

- H?ZY????KCD
- XRSY????KCD
- Z67Y????KCD
- OFY????KCD
- 6NKY????KCD

- D1WY????KCD
- K5ZY????KCD
- LQRY????KCD
- T54Y????KCD
- 5?SY????KCD

- B5ZY????KCD
- RJLY????KCD
- V54Y????KCD
- 4?YY????KCD

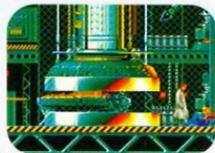
Reinmar Tiekötter, Bielefeld

TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME

Levelanwahl

Allen, die bisher den unmöglich schweren 3. Level nicht geschafft haben, sei hiermit geholfen: Im Titelbild gebt Ihr folgende Kombination ein:

Oben, Unten, Links, Rechts, sooft wiederholen, bis eine Stimme "excellent" sagt. Wenn Ihr jetzt das Spiel gewonnen habt, pausiert Ihr wiederum. Nochmal zur gleichen Zeit auf A, B, C gedrückt und schon ist die Runde bewältigt.



CAPTAIN SILVER

MASTER SYSTEM

Continue:

Sollten Euch die drei Leben nicht reichen, könnt Ihr einen Continue-Modus aktivieren, der Euch noch 9 Leben gönnt.

Sobald die Meldung "Game Over" auf dem Bildschirm erscheint, drückt die Richtungstaste nach oben und gleichzeitig Taste 1 des Controlpads. Ihr beginnt am Anfang der Zone in der Ihr Euer Leben gelassen habt.

Marcus Sziedat, Schwerin

GLOBAL GLADIATORS (Mega Drive)

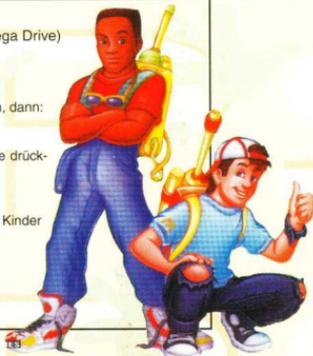
Alle Tastenkombinationen.

1) EXTRALEBEN (MAX. NEUNMAL): Im Spiel Pause drücken, dann:
A A / B B / C C / C C / B A

2) LEVEL BEENDEN WÄHREND DES SPIELS: Spiel, Pause drücken und dann:
B C B / A B B / C B A / B

3) UNENDLICH LEBEN, ENERGIE: sofort, wenn Kleinen Kinder "Virgin" rufen:
A B C / B A C / A B C, dann sofort: START.

T. Kallenborn, Überherrn.





LEBEN: FFFB090063
 HERZEN: 3 Herzen unverlierbare Kraft und jeder feindliche Treffer 1000 Punkte: FFFB090063
 3 Herzen unverlierbare Kraft: FFFB0B0003
 4 Herzen je Level verlierbare Kraft: FFFB0D0003
 5 Herzen je Level verlierbare Kraft: FFFB0D0004

HELPER 10 unverlierbare Helfer: FFFB 110009

Gunnar Forbrig, Kassel



GHOSTBUSTERS

Unendlich Leben: 0088E26004
 Unbegrenzte Bomben: 006D426004
 Viel Geld zum Einkaufen: 014D306008
 Unbegrenzte Bomben: FFFE1D0009
 Unendliche Energie: FFFE2C0010
 Unendlich Leben: FFFE2B0002

Alexander Topp, Kreingen

TURRICAN 1

(Mega Drive)

Wenn der Titelbildschirm erscheint, drückt START. Nun ist man in einem kleinen Menü mit Highscore (soweit man eine gemacht hat), Options und Spielstart. Drückt in diesem Menü nichts, sondern wartet bis eine Demo des ersten Levels erscheint. In diesem Demo wird gezeigt, wie Ihr einen Block mit Bonusgegenständen findet. Ihr müßt ihn beschießen, am besten mit dem Blitzstrahl und dazu kommt noch ein Extraleben. Falls Ihr Tips zu späteren Levels braucht, wartet, bis die Demo zu Ende gelaufen ist, danach sollte eine neue erscheinen.

Empfehlung gegen Endgegner: Spart im Level Energiestrahlen und Kreissägen! Wenn Ihr nun beim Levelwächter seid, verwandelt Euch in eine Kreissäge (drückt und haltet den Richtungsknopf nach unten und drückt den Sprungknopf) und beschießt ihn mit Energiestrahlen. Falls Ihr keine Strahlen mehr habt, verwandelt Euch zurück (Richtungsknopf nach oben oder Sprungknopf drücken) und beschießt ihn mit dem Blitzstrahl.

Arne Schröder, Frankfurt

ALIEN 3

Levelwahl:
 Geht auf Options und drückt START, nun steckt Ihr das Joypad in Port 2 und drückt: C, hoch, rechts, runter, links, A, rechts, runter. Startet das Spiel, drückt Pause und dann C, A, B. So könnt Ihr jeden Level überspringen!

M. Pentek, Essen

DICK TRACY

Unendlich Zeit: 0686464E71
 99 Leben bei Spielbeginn: 04D8240663

A. Top, Kreingen



TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Levelwahl
 Drückt Ihr nach dem Konami-Logo zunächst die Knöpfe C, B, B, A, A, A, B, C und dann später beim Titelbild nochmal A, B, B, C, C, C, B, A, könnt Ihr Eure Turtles in jedem beliebigen Level starten.

A. Amberg, Schwansee

FATAL REWIND

Unbegrenztes Proviant (F): FF941C0050
 Unbegrenzter Power (PW): FF94180099
 Unbegrenzte Kampfernergie (HP): FF94110099
 Schnelle Wiederherstellung der Lebenskraft: 0070107C19

SPLATTERHOUSE II (MEGA DRIVE)

Level 2: EDKNAIZOLLDL
 Level 3: IDOGEMIALDL
 Level 4: ADEXOEZOLOME
 Level 5: EFHVEIRAGOD
 Level 6: ADENAIWRALKA
 Level 7: EFHXOEIALDL
 Level 8: EDKVEIALLDL

Alexander Topp, Kreingen



Reinmar Tiekötter aus Bielefeld gewinnt den Tip des Monats. Streets of Rage II ist unterwegs zu Dir! Herzlichen Glückwunsch!



COMPUTERKUDAK

Holbeinstraße 2-4
 24539 Neumünster
 Telefon 04321 / 22737
 Telefax 04321 / 23312

SEGA MEGA DRIVE

HARDWARE deutsch

Mega CD dt.	DM 9. A.
Grundgerät MD 116 Bit	DM 199,00
Sonic Set	DM 249,00
Magnum Set	DM 359,00

SOFTWARE deutsch

Cool Spot dt.	DM 109,00
Flashback dt.	DM 119,00
Wig - 29 dt.	DM 109,00
PGA Tour Golf II dt.	DM 119,00
Shining Force dt.	DM 129,00
Ultimate Soccer dt.	DM 109,00

ZUBEHÖR deutsch

Action Replay mit Cheat-Finder	DM 142,00
Mega Fire Control Pad	DM 46,00

SEGA MASTER SYSTEM II

HARDWARE deutsch

Grundgerät MS 18 Bit inkl. 1 Control Pad + Alex Kidd I	DM 139,00
Grundgerät MS II Plus X inkl. Alex Kidd I + Sonic the Hedgehog + 1 Tennispiel + 2 Control Pads	DM 189,00

SOFTWARE deutsch

California Games II dt.	DM 81,00
James Bond 007 - The Duel dt.	DM 81,00
Superman dt.	DM 81,00
The Flash dt.	DM 91,00
Ultimate Soccer dt.	DM 81,00
Sinder II dt.	DM 49,00

ZUBEHÖR deutsch

Mega Fire Control Pad	DM 44,00
Mega Stick	DM 66,00

SEGA GAME GEAR

HARDWARE deutsch

Grundgerät GG Plus inkl. Netzteil + Sonic the Hedgehog	DM 289,00
Grundgerät GG 4 Fun inkl. 4 Spiele	DM 239,00

SOFTWARE deutsch

Galaga 2 dt.	DM 81,00
RoboCop 4 James Bond II dt.	DM 81,00
Streets of Rage II dt.	DM 81,00
Talespin dt.	DM 81,00
Tom & Jerry dt.	DM 71,00
Ultimate Soccer dt.	DM 81,00

ZUBEHÖR deutsch

Battery pack	DM 82,00
Wide Gear	DM 36,00
TV-Tuner	DM 149,00

IHRE VORTEILE

- TOP - PREISE !!!

- Alles deutsche Versionen

- 1 Jahr Garantie auf Hard- + Software

- Versandkosten DM 6,95

- Wochendend - Service
 Auch am Wochenende per Telefon oder Fax zu erhalten (ermöglicht Versandkosten von DM 3,95!!!)

- Lieferung erfolgt per Nachnahme

- Vorbestellungen für Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert

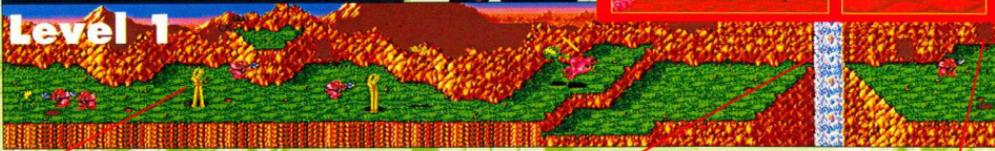
- Weitere Spiele und Zubehör entnehmen Sie bitte unserer Gesamtpreisliste, die Sie gegen DM 1,- Rückporto anfordern können

- Schnellbesteller sparen Versandkostenanteile und helfen durch geringeren Anteil von Verpackungsmaterial die Umwelt zu schützen.
 - Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

Ihr werdet behutsam in den ersten Level des Spiels eingeführt und trefft einige der merkwürdigen Kreaturen, die im Dienste der Königin stehen. Einige Überraschungen kommen auf Euch zu, achtet also auf versteckte Feinde! Die wandelnden Roboter können mit ein paar Treffern beseitigt werden, indem Eure Kröte ihre Beine als Waffen benutzt. Die Drachen können auch als leicht ungewöhnliches Transportmittel benutzt werden. Versucht, Euch nicht zu lange an den Rändern des Screens aufzuhalten.



Level 1



Verhört die wandelnden Roboter, drückt dann nach unten und hebt ein Bein auf. Damit habt ihr eine handliche Waffe gegen die Psycho-Ferkel.

Springt entweder über diesen Wasserfall oder laßt Euch von einem Drachen transportieren. Wenn ihr den B-Knopf drückt, speit der Drache Feuer gegen den Feind.

Mehr Psycho-Ferkel kommen aus diesen Höhleneingängen. Begleitet Euch auf jeden Fall nach rechts von diesem Gebirg, anderenfalls stoßen sie Euch über den Felsrand.

Level 3



Verschwendet nicht zuviel Energie an diese Schwächlinge, sie sind mit einem Stoß zu erledigen. Haltet den Sprung-Knopf gedrückt, um Extra-Höhe zu erreichen wenn ihr über die Spalten springt.

Hier geht's los! Nehmt auf dem Fahrersitz dieses "Krottenmobils" Platz und freut Euch auf die wildeste Fahrt Eures Lebens!

Nehmt Anlauf, bevor ihr über diese Hürden springt!

Stellt Euch auf und drückt den Sprung-Knopf, wenn es über diese Rampen geht und ihr solltet keine Probleme haben.

Diese Säulen sind im Stabm-Stil aufgebaut. Fitz zwischen ihnen durch, drückt hoch und runter und bereitet Euch darauf vor, eine weitere Spalte zu überspringen.

Nähert Euch dieser Stelle, als ob Ihr unterhergehen wolltet, drückt dann plötzlich hoch, wenn Ihr Euch auf gleicher Höhe befindet. Hier könnt ihr coole 5000 Punkte einbrennen!

Battletoads ist der neueste Plattform-Stürmer, der von Tradewest auf die Spielwelt losgelassen wurde. Diese brillante Konvertierung des SNES-Klassikers hat genau die richtigen Zutaten, um Euch stundenlang an die Konsole zu fesseln: Humor, Abwechslung und einen Schwierigkeitsgrad, der es in sich hat. Versucht erst gar nicht, dieses Spielchen in einem Tag zu knacken... In den ersten Levels könnt ihr Euch in Ruhe ans Spielgeschehen gewöhnen, doch während ihr Euch zum Endkampf mit der furchterregenden Dark Queen durchkämpft, habt ihr es mit der härtesten Action, die bislang auf dem Mega Drive zu finden war, zu tun. Battletoads wird das Äußerste aus Euch herausholen!



BATTLETOADS

Der erste Wächter stellt Eure Schießkenntnisse auf die Probe. Haltet Euch in der Mitte unten auf dem Screen auf und seht die Laserstrahlen an Euch vorbeifliegen. Jetzt seid Ihr dran! Greift Euch die rosa Kugel und zielt auf die Mitte des Screens, denn auf diese Weise sammelt Ihr die meisten Punkte ein. Wiederholt diese Methode jedesmal, um einen Treffer zu landen. Haltet Euch vorn, wenn die Strahlen abgefeuert werden. Mit drei Treffern besiegt Ihr das Schicksal dieser mechanischen Bedrohung!

Greift Euch die Rennräder, Ihr Kröten, es ist Zeit, daß Ihr durch die warmen Strömungen der Unterwelt rast, während Ihr allen möglichen Hindernissen ausweicht. Der beste Teil dieses Spiels ist, daß Ihr wirklich jedes bißchen Reaktionsschnelle nötig habt! Ihr müßt dahinrasen, Euch gleichzeitig ducken und unter den Hindernissen, die auf Euch zukommen, durchtauchen... Viel Spaß!

Ihr werdet von den Raben angegriffen! Attackiert sie Eurerseits, wenn sie sich nahe an der Wand befinden und holt Euch dran, um einige Extrapunkte und ein Extraleben einzusacken!

Die Krötenfallen in dieser unterirdischen Höhle sind echt nervtötend... Schwingt Euch in Richtung der Fallen und greift sie von Weitem an; kommt ihnen auf keinen Fall zu nahe!



FPE0460005
Unendlich Leben
FPE0070017
Unendlich Energie
FFDE020000
Energie durch einen Treffer zu verlieren

Rebellische Raketen-Ratten versuchen hier, Euch aufzuhalten, indem sie Klötze vor Euch werfen. Beobachtet ihre Schatten, um herauszufinden, woher das nächste Hindernis kommt.

Die Raketen-Ratten treten hier in einer Gruppe auf. Sobald sie die linke Seite des Screens erreicht haben, bewegen sie sich nach oben und das ist Eure Chance, an ihnen vorbeizukommen. Wiederholt das Ganze mit der zweiten Gruppe.

Einige Inseln haben nicht gerade große Landflächen. Macht nur einen kleinen Sprung, wenn Ihr versucht, zu landen.

Die letzte Raketen-Ratte versucht, Euch zu fangen, indem sie gleichzeitig zwei Blöcke fallenläßt. Ein einfacher Sprung bringt Euch zum Levelende!

Nach der ersten beleidigenden Bemerkung der Queen schwingt Ihr Euch tief in die unterirdischen Höhlen hinein. Haltet den Angriffsknopf gepresst, während Ihr runtergeht!

Level 2

Diese Maschinchen verüben eine weiteren schockieren: den Angriff. Bewegt Euch schnell zum unteren Teil des Screens.

Drückt runter, um Euren Abstieg zu beschleunigen und attackiert die Raben, bevor sie sich in die Luft erheben.

Nähert Euch den Fliegen und greift an! Mit Eurer klebrigen Zunge fangt Ihr sie ein und trinkt verdorrte Energie auf! Lecker, lecker...

In diesem Abschnitt erwarten Euch mampfende Pflanzen! Klickt zweimal rechts, um einen Spezialangriff zu landen.

Die Retros brechen plötzlich durch die Wand und wollen 200 Volt durch euren Krebskörper schicken! Greift schnell an und bewegt Euch nach unten!

Ihr müßt geschickt zwischen diesen Zappern hin- und herschleichen, um den letzten Teil dieses Levels zu überleben. Versucht, erst an ihnen vorbeizukommen, wenn sie weit auseinander sind.

Richtig geraten! Diese Eiszapfen gehören nicht zur Einrichtung, sie fallen Euch auf den Kopf, wenn Ihr vorübergeht. Wenn Ihr einen seht, laßt ihn vor Euch zer-schmelzen!

Wenn Ihr vom Level oben runterkommt, wirft der Schneemann sofort mit Schneebällen auf Euch! Weicht ihm erst aus, springt dann vorwärts, um ihn zu schlagen!

Nachdem Ihr den Schneemann in einen Haufen Schneebälle verwandelt habt, hebt sie auf und werft sie gegen diese Tür! Nach zwei Treffern wird sie sich öffnen und Ihr könnt mit der Rettung fortfahren!

Ihr müßt von links nach rechts schlittern, um tiefer in die Höhle zu gelangen. Achtet auf den nachfolgenden Eiswürfel, Ihr müßt springen und ihn passieren lassen!

Gebt dem Eisblock einen Tritt, um weitere Zerstörungen zu verhindern. Ihr könnt ihn nun aufheben und gegen die Tür werfen, um sie aufzubrechen...

Springt auf die bewegliche Plattform und duckt Euch, wenn Ihr sie ca. zur Hälfte überquert habt. Ein mysteriöser Schneeball kommt von hinten angefliegen!

Halte! Euch von den beweglichen Türen fern, wenn sie runterkommen. Wer sich nicht vorsieht, wird aussehen wie Sonic auf der Autobahn!

Drückt runter, um Stacheln von oben zu vermeiden, aber springt erst, wenn die zweite Plattform leicht zu erreichen ist. Die unteren Stacheln sind tödlich!

Die Eishöhle. Ihr müßt viele schüpfrige Abhänge überwinden und als wenn das noch nicht anstrengend genug wäre, werdet Ihr auch noch an jeder Ecke von verrückten Schneemännern angegriffen, die mit tückischen Schneebällen werfen! Wieder mal werdet Ihr mit Waffen angegriffen, die Ihr zu Eurem Vorteil gebrauchen könnt. Riesige Eisblöcke schillern herum, aber wenn es Euch gelingt, sie aufzuhalten, könnt Ihr mit ihnen Türen öffnen!



AUF EINEN BLICK

NAME: Battleloads
SPIELZEIT: 5 Tage
HÖCHSTER PUNKTESTAND: 99.995
LEVELANZAHL: 11
HERAUSFORDERUNG: Schwierig



Level 6



Auf zum Surfen! Greift Euch ein Surfbrett und freut Euch auf eine superschnelle Reise durch den nächsten Level! Ihr müßt allem möglichen Gerümpel ausweichen, haltet also die Augen offen!

Level 5

Versucht gar nicht erst, auf die Stämme zu springen, wenn Ihr auf einem Landel, verliert Ihr sofort das Gleichgewicht! Zielt auf sie zu, bewegt Euch dann schnell rauf oder runter, um sie zu passieren

Versucht, Euch einen Stock zu greifen, bevor Ihr es mit der Ratte aufnehmen. Haltet sie am Rande des Screens gefangen und haut drauflos. Fluchtet schnell auf die andere Seite, wenn die Ratte in die Luft springt, bewegt Euch dann zurück, um sie zu erledigen.

Laßt Euch von den kleineren Wasserfällen nicht aus der Ruhe bringen, sie sind harmlos. Begebt Euch in die Mitte des Flusses, um ein Extraleben einzusammeln.

Vermeidet die Strudel, um jeden Preis, wenn Ihr ihnen zu nahe kommt, zogen sie Euch auf und schwächen Eure Energie.

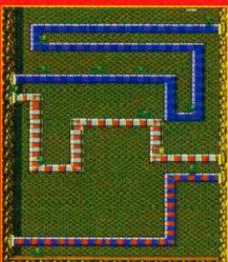
Hier trefft Ihr auf das alte Wurzengesicht! Schlagt es zusammen, damit Ihr weitersurfen könnt!

Springt nach dem Kampf auf ein anderes Surfbrett und weiter geht's! Um den nächsten Wasserfall zu erreichen, werdet Ihr automatisch in die Luft katapultiert!

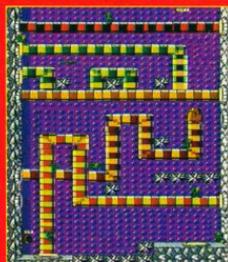
Springt über die Schlucht und bereitet Euch auf mehr Surfen vor. Die andere Seite ist mit Minen gespickt! Haltet Euch zurück und schlüpft an ihnen vorbei, wenn sie näherkommen!

Ihr müßt Euch auf einen gewaltigen Sprung vorbereiten, wenn Ihr die Rampe erreicht, kriegt Ihr es richtig hin, fliegt Ihr direkt in den nächsten Abschnitt!

Nach einem weiteren todesmutigen Sprung, trefft Ihr auf den letzten Wegeweiser. Macht einen kleinen Sprung, um ein paar Extra-Punkte einzusammeln.



Der erste Abschnitt in Karnaths Höhle führt Euch ins Spiegelgesehen ein. Der Trick besteht darin, die Sprung-Action richtig hinzukriegen. Ihr müßt außerdem den Schlangenkörper schuppen, um die angemessene Höhe zu erreichen.



Der zweite Abschnitt macht Euch mit den berechtigten Dornen bekannt. Kraft Euch die erste Schlange und transportiert sie nach oben, lauft dann in die entgegengesetzte Richtung. Laßt Euch nach ein paar Minuten runter und springt sofort nach rechts, um den Dornen auszuweichen.



Sobald Ihr aus dem Eingang kommt, werdet Ihr von der Schlange unten geschnapppt. Bewegt Euch gegen die Strömung, sobald sie den höchsten Teil erreicht hat. Laßt Euch dann runterfallen. Die Schlangen bewegen sich oft rückwärts.



Der letzte und schwierigste Teil beginnt mit einer Schlangenjagd. Springt zwischen die Felsen und laßt Euch auf die Schlange fallen, während sie sich links am Screen hochbewegt. Die gelbe/blaue Schlange bewegt sich rückwärts, wartet also darauf, daß sie sich auf dem untersten Punkt befindet.



In diesem Level finden wir einen merkwürdigen Apparat - den Jet Turbo! Dort unten in Volmiers Höhle ist es sehr heiß und die Action ist auch nicht von schlechten Eltern...Nachdem Ihr ein paar Gegner losgeworden seid, müßt Ihr auf dem einen oder anderen Baumstamm reisen, bevor Ihr die Kontrolle über den Jet Turbo übernehmen könnt. Die JTs sind die Ferraries unter den Krötenmobilen und Reaktionsschnelle ist angesagt, um den nun folgenden Risiken ausweichen zu können.

Level 7

Im ersten Teil dieses Levels müßt Ihr mit weiteren Ratten fertigwerden. Mit 2 Treffern sind diese Lämmer zu beseitigen.

Seht Euch hier vor! Laßt den Baumstamm herankommen, dann springt! Wartet nicht, bis er sich wieder fortbewegt, sonst werden Eure Schwimmhäute nass!

Bewegt Euch unten zum Screen hin, wenn die Raketen-Ratten erscheinen und sie werden sich bald aus dem Staub machen. Feinde kommen plötzlich heruntlergerast, um Eure Energie anzuzapfen. Geht jedem einen Schlag schlegt dann auf die gleitenden Icons, um sie wieder ihrem rechtmäßigen Besitzer zuzuführen.

Alles festhalten, jetzt geht's rund!

OK, mit den ersten Feuergefahren ist noch leicht fertigzuwerden. Fangt oben an, arbeitet Euch durch bis ganz nach unten, dann wieder zurück nach oben usw. Behaltet diese Zickzack-Methode bei, bis Ihr zu einer Spalte kommt.

Sich zwischen den Balken herumschicken, kann ganz schön schwierig sein. Haltet Euch so weit hinten wie möglich, wenn es Probleme gibt. Legt öfter mal eine Pause ein, sammelt Euch, so das Ihr genau wißt, was Ihr tut!

Du lieber Himmel! Die feurigen Meteoriten schießen mit beängstigender geschwindigkeit durch diesen Abschnitt! Haltet Euch links in der Mitte - gebrauchte kleine "auf und nieder"-Bewegungen.

Öffnen sich die Balken auf geheimnisvolle Weise, wenn Ihr Euch nähert, ist das ein sicheres Zeichen, daß etwas im Busche ist...Richtig, seht Euch nach den Retros um, die können Euch helfen, schnell durchzukommen!



Attackiert den Robo-Wächter so schnell wie möglich. Er benötigt einige Zeit, seine Waffe zu zielen, benutzt diese Zeit, sowie Schüsse, wie möglich zu landen. Springt in die Luft, sobald er schießt, und wenn Ihr wieder auf dem Boden landet, hat er seine Kugeln schon verschossen und Ihr könnt erneut angriffen... Wiederholt das ganze mit 3 Treffern und er ist am Boden zerstört...

Benutzt die kleinen seitlichen Plattformen, um auf die bewegliche oben zu gelangen.

Versucht nicht, die Sprungfeder zu verlassen, bevor Ihr nicht sicher seid, auch die nächstobere erreichen zu können. Es könnte einige Zeit dauern. Wenn Ihr die Höhe im Griff habt, springt und drückt nach links oder rechts, um Eure Kröte auf die nächste hier zu platzieren.

Ihr könnt sicher sein, daß die Ventilatoren begonnen haben, wenn Ihr die Luftblasen auftauchen seht. Wartet, bis sie verschwinden und springt dann schnell zwischen die Plattformen, bevor sie wieder anfangen.

Die Spalten zwischen den Plattformen sind in Abständen elektrifiziert. Ihr bekommt nur einen Schlag ab, wenn die Strömung sehr stark ist. Springt hoch, wenn die Strömung gerade beginnt, das ist immer sicherer, als dazubleiben.

Bleibt in der unteren linken Ecke des Screens und Ihr könnt durch diesen Level gleiten, ohne ein Rakete ins Hinterteil zu bekommen. Ab und zu werft eine mal sehr nahe herein, bewegt Euch dann einfach schnell vorwärts.

Die Wächter-Drohnen werden den Ila, bevor sie die tödlichen Elektrostrahlen loslassen. Wartet, bis sie sich orange färben und greift sie gleichzeitig mit einem gewaltigen Schlag an.

Nach der wilden Rasererei im letzten Level, können wir es hier etwas langsamer angehen und wieder zu Atem kommen. Level 8 gehört zu den Plattformfavoriten, die wir alle kennen und lieben: Elektro- und bewegliche Plattformen, vergiftete Gaspläumen usw., die es zu bewältigen gilt, bevor Ihr nach oben kommt und dem Endgegner gegenübersteht. Für die Sprünge ist etwas Übung angesagt, leitet Eure Kröte im Flug, um die Landung zu sichern...

Level 8





Die Terra Tubes könnten der mutigsten Kröte das Fürchten lehren! Ihr müßt Euch nicht nur durch die engen, sich windenden Kanäle dieser merkwürdigen Welt kämpfen, Ihr werdet auch noch durch große Kugeln und dornenreiche Gruben behindert. Glücklicherweise habt ihr diese Karten, um Euch sicher zum Endgegner zu geleiten!

Level 9

Springt so bald wie möglich auf den nächsten Level, um genügend Geschwindigkeit einzuholen. Sogar die winzigste Verzögerung könnte Euch schaden!

Die Sprungtechnik ist am einfachsten mit einem einzelnen Druck auf den Sprung-Knopf zu bewältigen. Drückt ihn aus, wenn Ihr in der Nähe der Dornen heruntersinkt.

Drückt den B-Knopf, um hier im Wasser über den Dornen zu paddeln. Erstaunlicherweise passiert Euch die Große Kugel oben und laßt Euch in Ruhe Eure Mission weiterführen.

Versucht, genau wie bei den elektrischen Aalen, unbemerkt an diesen Hammerhaien vorbeizukommen. Wenn sie sehr nahe herankommen, müßt ihr sie angreifen, sonst hämmern sie Euch glatt in eine Dornengruppe hinein...

Drückt hier nach links, um den Dornen auszuweichen und dann geht's los ins Wasser. Hoffentlich habt Ihr Eure Bodenhose dabei!

Greift die Hölle an, sobald sie sich nähern, denn wenn Ihr sie in Ruhe laßt, attackieren sie immer wieder. Wenn Ihr Schläge gebraucht, bedeutet das, daß Ihr Wasser tretet, es besteht also keine Gefahr, in die Dornen zu fallen.

Stellt Euch mit dieser Großen Kugel auf den Fersen nahe an diese Säule und seht zu, wie sie harmlos in die Wassergrube plumpst!

Wenn Ihr hier das Wasser erreicht, solltet Ihr kleine Sprünge gebrauchen, um schneller voranzukommen und Ihr könnt so der Großen Kugel davonrennen.

Achtet darauf, daß Ihr so nahe wie möglich bei den Dornen seid, wenn Ihr den Sprung wagt oder Ihr schafft es nie.





Laßt Euch hier in die Grube fallen und die Große Kugel oben wird Euch die Tür zum nächsten Abschnitt öffnen.

Geht nicht in die Nähe des Gases, bevor es sich völlig aufgelöst hat. Wenn Ihr auch nur einmal von dem gelben Gift berührt werdet, bedeutet das den sicheren Tod!

Die Ratte legt jetzt wirklich ein bis zwei Zehne zu. Benutzt den Doppelnüchtklick, um die notwendige Entfernung zu wahren!

Seht Euch die Karte genau an, damit Ihr wißt, wo sich die Dornengruben befinden. Wenn eine auftaucht, drückt in die gegebene Richtung, um auch sicher zu landen. Ihr bekommt dadurch mehr Geschwindigkeit.

Macht einen Sprung und greift Euch einen Hover-Stick. Die Bewegungen mit ihnen sind langsam, merkt Euch also auf jeden Fall, wo die Dornen sind und weicht ihnen rechtzeitig aus.

Die Stahlschnabelten sind besonders bössartig! Wartet, bis sie Euch den Rücken gekehrt haben und attackiert sie dann mit dem kraftvollen Kröten-Schlag!



Versucht, Eure Kröten herunterzuschwelen zu lassen, ohne die Ränder zu berühren. Der Geschwindigkeitsunterschied ist erstaunlich!

Auf den längeren Plattformen hält die Ratte verlorene Zeit auf. Rennt um Euer Leben – und das ist wörtlich zu verstehen!

Der Rattenwettlauf ist ein wildes Rennen gegen die schnellste Ratte des Westens. Ihr dürft keine einzige Sekunde verschwenden oder einen Fehler machen, sonst erreicht die fürchterliche Ratte die Bombe unten von Euch und laßt Euch in kleinen Stückchen in der Luft explodieren.

Level 101

Schnelle links und rechts-Bewegungen halten Eure Füße sicher von den Plattformen entfernt, es ist ein ganz einfacher Zickzack-Weg!

Hier muß Ihr die Ratte um mindestens drei Level vorarlstein. Nehmt die Beine in die Hand, Kröten!

Hier ist die tickende Bombe. Hoffentlich habt Ihr es geschafft, vor der alten Ratte dort anzukommen! Gebt der Bombe einen Tritt und damit hätte der alte Nager ausgedient!





Gerade wenn man glaubt, endlich mal eine Kräftepauze einlegen zu können, geht das Rennen auch schon mit Schwung weiter. Um Geschwindigkeit braucht Ihr Euch keine Sorgen zu machen, bis Ihr sicher an den ersten beiden Gasdüsen vorbei seid und die Ratte erscheint. Sobald sie Euch zu Gesicht bekommt, wird sie auch schon versuchen, sich aus dem Staub zu machen, verschwendet also keine Zeit! Ihr könnt die Geschwindigkeit in den kleineren Plattformen wiederholen.



Wartet auf der Plattform, bis die Düsen ihr tödliches Gas ausgestoßen haben, dann ist es sicher, zu passieren.

Ab gefährliche Post! Die Kröte liegt in Führung, aber sie muß ein paar Sekunden auf dieser Plattform warten, bis sich das Gas entgelbt hat. Leider benutzt die Ratte diese Gelegenheit, an ihr vorbeizuziehen. Kann die Kröte wieder aufholen?

Gebraucht die glatte "recht und links"-Bewegung, um die Berührung mit den Rändern dieser Plattformen zu vermeiden und Eure Kröte wird erneut in Führung liegen... ehrlich!

Die beweglichen Plattformen kommen auf Euch zu, während Ihr verzweifelt versucht, nach unten zu blicken. Erstaunlicherweise hilft es, durch die Lücken auszuweichen.

Macht Euch nicht allzu viele Sorgen, wenn die Ratte sehr weit vorne liegt. Auch wenn alles verloren erscheint, könnt Ihr oft wieder aufholen!



Hier ist Geschwindigkeit wirklich wichtig, denn diese langen Strecken kosten Euch viel Zeit!

Benutzt die Spalte zu Eurem Vorteil!



Diese drei Plattformen formen ein gigantisches Zickzack. Lenkt Eure Kröte geschickt durch sie hindurch!

Macht Euch keine Sorgen, obwohl die Spalte hier elektrifiziert ist, ist es ziemlich unwahrscheinlich, daß Ihr einen Schlag abbekommt!

Laßt Euch von oben runterfallen und berührt das Joypad nicht. Ohne Euer Eingreifen fällt Eure Kröte mindestens 4 Stockwerke, bis Ihr die Kontrolle wieder übernehmen müßt!

Dies ist bei weitem der schwierigste Teil Rattenrennens. Inzwischen habt Ihr ja genug Übung, nach unten zu drücken, um zu dieser unzugänglichen Bombe zu gelangen. Es gibt hier sogar noch mehr lange Plattformen, die Euch so viel Zeit rauben. Dieser Level ist im Grunde ein Test Eurer Spielfähigkeit und Wendigkeit mit dem Joypad. Fehler sind nicht erlaubt! Viel Erfolg!



Die langen Strecken rauben Euch viel Zeit. Versucht, Euer Geschwindigkeitsmeter auszuladen, wenn Ihr die untere Plattform erreicht, um Euch einen guten Start zu verschaffen.

Das Gesicht können wir doch! Woran kann sich diese Ratte nicht einfach in Luft auflösen?!

Gebraucht hier wieder die Zickzack-Methode, um durch die Spalten nach unten zu schlüpfen.

Jetzt solltet Ihr die Ratte im Blickfeld haben. Gute Navigationsfähigkeiten: Ihr könnt sie auf den kürzeren Strecken einholen und gerade noch zur rechten Zeit die Bombe erreichen.



Level 11



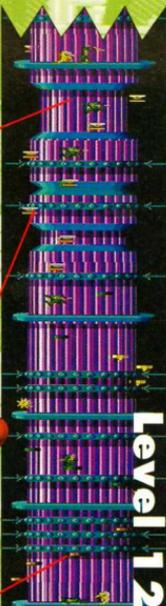
Ihr könnt sofort sehen, daß dies wieder ein haarsträubender, todesverachtender Level ist, bei dem Ihr Eure fünf Sinne beisammen haben müßt. Eure Kampfkrotens-Fähigkeiten werden bis zum Äußersten auf die Probe gestellt. Drückt auf die Richtung, in die Ihr gehen müßt, sobald Ihr die Ecke erreicht, eine falsche Richtung kostet Euch Zeit!

Die hornköpfigen Wächter können mit 2 Treffern außer Gefecht gesetzt werden. Gebraucht die Kröten-Attacke, wenn die Wächter am äußeren Randi entlangmarschieren.

Seht zu, daß sich die Plattform schnell genug dreht, um der Kröte Eintritte zu gewähren, bevor sie von den Federn aus Himmelwärts fliegt.



Springt auf die kleinen Plattformen, während der Turm sich dreht. Einige von ihnen verschwinden von Zeit zu Zeit, seid vorsichtig!



Ihr habt's bis zum Endkampf geschafft! Die schreckliche Queen in Person kann es nicht abwarten, Euch die Schwimmhäute Lanzuziehant! Zuerst müßt Ihr jedoch mit Hilfe von Federn und Plattformen diesen riesigen Turm erklimmen und gleichzeitig die Angriffe der windblasenden Wolken abwehren!

Nur mit geschicktem Timing Eurer Sprünge könnt Ihr erfolgreich auf den Federn landen. Laßt Euch Zeit!

Diese rosa Nerbüter können vermieden werden, wenn Ihr es eilig habt. Versucht Euch an den Stöcken festzuhalten, die grünen Fratzen wollen Euch nicht so einfach ziehen lassen.

Ihr müßt allen hornköpfigen Wächtern den Goras machen, bevor Ihr weiterkommen könnt!



Der Wächter am Ende des Levels 10-3 ist wirklich eine harte Nuß! Man kann ihn nur besiegen, wenn man ihn von hinten mit drei aufeinanderfolgenden Treffern angreift.



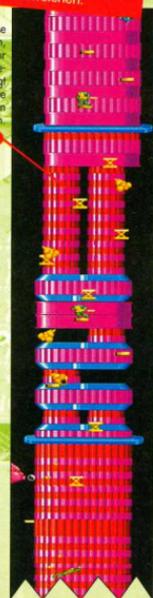
Sobald Ihr den Sockel erreicht habt, werft Euch schnell in die Richtung der vorstehenden Stöcke oben. Hallet Euch fest und wartet, bis der riesige rosa Fisch verschwunden ist.

Diese Sockel sind von sich drehenden Dornen umgeben. Sobald Ihr auf die obere Plattform gesprungen seid, dreht Euch um und rennt in dieselbe Richtung, in die sie sich bewegen, um vorne zu bleiben.

Zwischen diese Federn zu springen, ist gefährlich, da Ihr von allen Seiten angegriffen werdet. Springt erst, wenn sich die Angreifer ganz oben befinden.

Halte Euch fest, was auch immer passiert! Wenn die Fische verschwunden sind, wird eine kleine Plattform erscheinen, die es Euch ermöglicht, den nächsten Teil zu erreichen.

Rote Fische erscheinen hier in jeder Ecke, wenn Ihr also einen Stock auftauchen seht, greift danach!



Dark Queen



Nach dieser nervenaufreibenden Reise steht Ihr nun endlich der bösen Hexe höchstpersönlich gegenüber. Ihr habt inzwischen soweit Frustration aufgebaut, daß

Ihr es sogar mit Mike Tyson aufnehmen könntet. Halte Euch rechts vom Screen und springt direkt in die Luft, wenn sie Ihre Wirbelwind-Attacke startet. Hier ist Eure Chance! Attakiert sie sofort mit einem niederschmetternden Schlag, zieht Euch dann zurück, um dem Wirbelwind auszuweichen.

AXEL



Axel ist ein wilder und gefährlicher Typ, der sich geschickt zu bewegen weiß und seine Fäusten selten zur Ruhe kommen läßt. Obwohl er nicht so interessant ist wie Blaze, sind seine Bewegungen gegen die stärkeren Wächter wirkungsvoller. Es ist ratsam, das Spiel mit ihm zu beginnen, da er eine große Anzahl angemessener Bewegungen zur Verfügung und den ausgeprägtesten Charakter hat.



A (Drachenschwung)
Kommt nahe an einen Gegner heran und drückt den A-Knopf. Das wird einen heftigen Schlag auslösen, der alles in seiner näheren Umgebung dem Erdboden gleichmacht!



D+B (Aufwärtshaken)
Wenn ihr den Richtungsknopf zweimal drückt und dann den B-Knopf, wird Axel sich auf einen Gegner zubewegen und einen sehr kraftvollen Schlag landen.



A+D (Drachenschlag)
Drückt man den Richtungsknopf gefolgt von A, wird Axel eine vielfache Schlagserie mit abschließendem Superschlag absolvieren!



C+B (Flugtritt)
Springt auf einen Feind zu, drückt auf B und Axel wird seinen tödlichen Flugtritt ausführen.

BLAZE



Blaze ist vermutlich der geschmeidigste Kämpfer mit zahlreichen Angriffsbewegungen zu ihrer Verfügung, wie z. B. einen Feuerball, einen Beinschlag und verschiedenen Wurfbewegungen. Nur Skate ist schneller als sie, aber Blaze ist ohne Zweifel ein heißer Favorit im Rennen um den Titel des besten Fighters.



A+D (Kikouhka)
Indem sie einen Gegner nach vorne und gleichzeitig A drückt, entfesselt Blaze eine gewaltige Energiekugel.



C+D (Senkrechter Schlitzer)
Drückt zweimal auf den Richtungsknopf und dann auf B. Blaze springt auf ihre Gegner zu und tötet sie, wenn sie landet.



Greifen + B (Rückenschlag)
Blaze greift sich ihre Gegner von hinten und schlägt sie in Grund und Boden - mit dem Kopf zuerst!



A (Embukyoku)
Blazes Spezialbewegung besteht darin, daß sie in der Gegend herumtollt und alle Feinde, die sich in der Nähe befinden, unsagbaren Schaden zufügt.

SKATE



Dieser rollschuhlaufende Krabe ist eigentlich ein bißchen zu grün, um in die dunklen Geschehnisse verwickelt zu sein, aber er ist sehr wichtig für das Team, nicht zuletzt wegen seiner kraftvollen Spezialbewegungen und seiner Wendigkeit. Sein Breakdancing bringt seine Widersacher aus dem Gleichgewicht und seine Angriffe aus helterem Himmel geben ihnen den Rest.



A+D (Korkenzieher)
Dies ist Skates korbholte Bewegung. Wenn man A zusammen mit dem Richtungsknopf drückt, schwingt Skate auf seine Feinde zu und macht sie alle!



C+B (Schwingtritt)
Diese schwingvolle Bewegung kommt für die meisten Feinde unerwartet und ist deshalb sehr wirksam, wenn ihr eine Spezialbewegung folgt.



A (Drehtritt)
Sobald ihr den A-Knopf drückt, vollführt dieser Wicht einen atemberaubend schnellen Drehtritt, der jeden Gegner aus dem Weg räumt.



Greifen und B (Kopfschlag)
Skate greift sich seine Feinde, springt ihnen auf den Rücken und schlägt ihnen ununterbrochen in die Visage und den Nacken!

MAX



Max mag der Langsamste der 4 sein, aber er ist ohne jeden Zweifel der Stärkste. Er benutzt sein enormes Gewicht, um seine Feinde in den Boden zu rammen. Max hat einen bedauerlichen Geschmack, was Kleidung betrifft, doch seine Spezialbewegungen machen das wieder wett (beinahe...)!



A (Drehschlag)
Wenn Max sich seinen Feinden nähert, drückt A, damit dieser Riesenkrieger seinen Drehschlag anwenden kann.



A+D (Schallreplier)
Diese Bewegung verwandelt Max in einen verschwommenen Fleck. Er düst über das Screen und demoliert seine Feinde.



Greifen und B (Rückenschlag)
Das ist der gleiche Schlag wie der von Blaze, nur doppelt so kraftvoll. Besonders gut gegen große Wächter.



D+B (Gleitender Tritt)
Drückt zweimal den Richtungsknopf, dann B, um Max diese Bewegung ausführen zu lassen.

Wieder mal haben wir es mit einer Fortsetzung auf dem Mega Drive zu tun und zur Abwechslung handelt es sich bei Streets of Rage II, verglichen mit dem Original, um eine Verbesserung. 8 Level voll lebhafter Kampf-Action sind in dieses 16 MBit-Modul gesteckt worden und es hielt die PROS denn auch eine ganze Weile lang in seinem Bann, allerdings nicht länger, denn genau so lange benötigt dieses Team brillanter Spieler, um ein Game ganz und gar zu knacken. Wie die meisten scrollenden Beat-'Em-Ups hat auch dieses als Helden eine buntgemischte Bande von Muskelprotzen, die mit allen Mitteln versuchen, einen verschleppten Kameraden zu befreien...



STREETS OF RAGE II

Level 1-1

Dieser erste Level ist voll von nervenaufreibendem Chaos, wo Euer erwählter Held gleich so richtig ran muß. Diese feindlichen Straßensind voll von fies aussehenden Kreaturen, die es darauf angelegt haben, Euch zu nahe zu treten. Also, Kopf runter, Fäuste hoch und auf in den Kampf!

Schwerer zu sagen, ob diese Typen männlich oder weiblich sind... am Besten wirbelt man sie ein paar Mal durch die Luft, um sie außer Gefecht zu setzen.

Brecht diese ziemlich verdächtig aussehenden Mülltonnen auf, sie enthalten extra Energie-Power-Ups und noch einige andere Leckerbissen!

Wenn dieser Bösewicht sich Euch nähert, will er bestimmt nicht übers Weiter plaudern, greift ihn also zuerst an, mit einer Reihe von Tritten und Schlägen.

Ihr könnt diese Messer benutzen, um Eure Gegner zu schneiden oder auf sie zu zielen. Halten den B-Knopf gedrückt und danach C.

Level 1-2

In diesem schäbigen Loch hängen alle möglichen zweifelhaften Charaktere herum. Merkwürdigerweise ist Euch niemand hier freundlich gesinnt... Vergesst keine Minute und zeigt ihnen, wo's langgeht.

Laßt Euch hier nicht in eine Ecke drängen. Die Schlägertypen um Euch herum sind alle mit Messern bewaffnet.

Zerschlagt die Tische und Stühle, um Extra-Bonuspunkte, wie z. B. Euren Geld und ob und zu sogar eine Waffe, einzusammeln.

Dieser ganz in Leder gekleidete Bursche ist Euer erster großer Feind. Er greift Euch mit seinem praktisch unbegrenzten Messervorrat an.

Level 1-3

Dies ist der erste Endgegner. Er verbirgt sich zuerst hinter einer Gruppe von weniger guten Kämpfern, tritt aber bald vor, um seine Fäuste sprechen zu lassen. Benutzt zwei Eurer Spezialbewegungen, um seine Energie zu schwächen, danach einige Würfe.

Brecht die Tonnen auf, um extra Energie zu bekommen. Ihr werdet sie nötig haben, um diese wildgewordene Killer-Maschine zu erledigen.

Im zweiten Levelabschnitt marschiert Euer Held über eine Hängebrücke in ein Ghetto der Stadt. Hier sind nicht nur die allbekanntesten Bösewichter hinter Euch her, sondern auch wildgewordene Motorradrocker, die es gar nicht abwarten können, Euch zu überfahren! Bleibt cool!

Die allbekanntesten Bösewichter scheinen in den späteren Levels immer stärker zu werden. Glaubt nicht, daß eine Angriffswelle sie fertigmacht, denn, genau wie Arnie, kommen sie zurück!

Level 2-1

In diesen Fassern befinden sich Bonusse verschiedener Art, sammelt alle ein bevor Ihr Eure Mission forsetzt.

Hier gilt es, eine letzte Horde brutaler Fieslinge aus dem Weg zu räumen, bevor Ihr den nächsten Level betreten könnt.

Setzt diese zweifelhafte Rocker mit einem gut geplanten Flugtritt außer Gefecht. Aufpaßt, diese Typen jagen sich noch ein paar Sekunden selbst in die Luft!

Brecht diese Urnen auf, in denen sich mehr Bonusse befinden, die Ihr bei Euren weiteren Abenteuer gut gebrauchen könnt.

Level 2-2

In diesem Anhänger findet Ihr einen knallharten Wächter, der die meisten Kampfsportarten beherrscht. Wie beinahe alle Übermänner kann auch dieser mit ein paar gutgezielten Würfen aus dem Weg geschafft werden.



Level 2-3



Nachdem Ihr den Muskelmann im Truck erledigt habt, müßt Ihr auf die andere Seite der Brücke und eine ganze Truppe von Fieslingen aus dem Weg räumen. Der Trick liegt darin, sie nacheinander zu bekämpfen, einen nach dem anderen, sonst seid Ihr bald von 20 Gegnern umzingelt.

Tretet die Straßenschilder um, hinter ihnen verbirgt sich nur Gutes!

Dieser Typ wird von oben angreifen. Gebraucht gutgeplante Flugtritte, um ihn besäße zu schaffen.

AUF EINEN BLICK

NAME:	Streets of Rage II
SPIELDAUER:	1 Tag
HÖCHSTER PUNKTESTAND:	450.000
ANZAHL DER LEVEL:	8
HERAUSFORDERUNG:	Leicht

Es wäre doch nun wirklich unzeit, ein abgebrochenes Abflußrohr gegen Euren Helden zu gebrauchen... Greift es Euch selbst und macht Kleinholz aus den Mistkerlen!

In diesem Level kann jeder genervte Bürohengst seine geheimen Fantasien, bettelnde Stadtstreicher von ihren Bänken herunterzutreten, verwirklichen! Obwohl er sehr kurz ist, braucht man doch Geschick, um mit den mordersüchen Verfolgern fertigzuwerden.

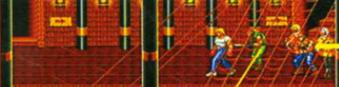
Level 3-1



Für viele Spieler war es bisher nur ein Traum, eine ganze Spielhölle auseinanderzunehmen... jetzt könnt Ihr es ausprobieren, indem Euer Held die verschiedenen Feinde mit Gewalt gegen die Maschinen wirft, die sich eigentlich nicht übermäßig voneinander unterscheiden. Ein wenig Abwechslung könnte nicht schaden!

Der Eingang zum Piratenschiff ist ein unglaublich kurzer und unwahrscheinlich einfacher Level. Benutzt einfach die Angriffsart, die Euch am wirksamsten gegen die Feinde erscheint.

Level 3-3



Dieser Typ greift Euch ununterbrochen mit seinem Messer an, konzentriert Euch auf ihn zuerst.

Nun macht schon, zer-schlägt die Maschienen, rätel mal, was sich hinter ihnen versteckt.

Level 3-2



Einzig dieser Lummel steht zwischen Euch und dem nächsten Level.



In diesem Abschnitt taucht das mächtige hungrige Ninja wieder auf, bekämpft es wie zuvor.



Die Dame mit der Elektro-Peitsche taucht an dieser Stelle wieder auf. Rückt Ihr auf die Pelle und wirbelt sie herum!

GAME GENIE

B39ABA60 – Beginn im 8. Abschnitt
AM7FAA73 – Unendlich Leben
A71AAADR – 6 Continues

Ein kurzes Treffen mit den unerträglich Bösewichtern bedeutet mehr Klappereien für Euren Helden. Denkt daran, daß Würfe nicht nur die Energie Eures Gegners schwächen, sie sind außerdem die wirksamste Verteidigung gegen einen großen Angriff!

Level 3-4



Dieser Level ist wohl einer der merkwürdigsten im ganzen Spiel. Ihr müßt eine schier endlose Reihe von Bösewichtern vernichten, die aus dem Boden aufzutauchen scheinen wie Zombies! Zieht Euch die irren Lichteffekte rein!

Level 3-5



Allbekannte Schlägertypen, aber neu eingekleidet, oder wie? Diese Herren scheinen C&A einen Besuch abgestattet zu haben, seid wir ihnen das letzte Mal begegnet sind!

Brecht diese blauen Gehäuse auf, um Extra-Punkte einzusammeln. Tretet zurück, sobald ihr sie getroffen habt, sonst explodieren sie. Eurem Helden ins Gesicht!

Diese Blanka-artige Type hat Raserklingen als Finger und gebraucht sie mit großer Wirksamkeit, wenn er Euch schneidet. Geht ganz nahe heran und vernichtet ihn mit Würfen und Speziallattacken.



Dieser merkwürdige Wandschmuck hat einen vorstehenden Kopf, der Euch regelmäßig zu Boden haut, wenn ihr ihn nicht zuerst aus der Wand herausreißt. Benutzt Sprungtackeln und Schläge gegen dieses Gebilde.

Diese Kerle in Regenmänteln versuchen, Euch aus dem Gleichgewicht zu bringen, indem sie Euch anempfen. Angriff ist hier die beste Verteidigung!

Hier laucht das Ninja wieder auf – und es hat mehr Energie als je zuvor...

Level 4-1



Eure Mission führt Euch jetzt ins Stadion! Drinnen erwarten Euch, was sonst, jede Menge wildgewordener Schlägertypen, die mit abgebrochenen Abflußrohren bewaffnet sind. Wie verhaltet Ihr Euch eigentlich unter Druck?

Brecht die Kisten auf, ich weiß auch nicht, wozu...

Ein schöner Abend für einen gesunden Spaziergang im Park, na ja, das wäre es jedenfalls, wenn es im Park nicht von Killern nur so wimmelte, die alle im Dienst von Mr Big stehen. Greift sie an, sobald sie auf dem Screen erscheinen, andernfalls werdet Ihr schlimm zugemittelt...



Level 4-2



In diesem Level greifen Euch die Festsinge von oben an. Mit der ersten Truppe ist echt einfach fertigzuwerden, aber sie werden mit der Zeit schwieriger. Nehmt es mit jedem Feind

auf, sobald er herunterfällt und schafft damit Platz für den nächsten. Haltet Euch rechts oder links, damit nichts auf Euch fällt.



Hier muß Ever Held es gleich mit zwei starken Frauen aufnehmen...

Diesen fetten Kerl kennen wir doch noch aus dem ersten Spiel und Feuerspeien ist immer noch sein Hobby. Dieses Mal könnt ihr ihn allerdings mit einem wohl-plazierten Schulterwurf überlisten!

ACT
REPLAY

FFFF200003

Unendlich Leben

FFFF2100002

Unendlich Speziallattacken

In diesen Kisten befindet sich ein energiereiches Hähnchen, greift es Euch, bevor diese beliebige Muskelgröße Euch zuvorkommt und Euch ein Leben klaut!

Wie steht's mit Eurer Nervenkraft? Ihr befindet Euch in einer riesigen Arena mit einem schwitzenden, selbsterden Monster vor Euch? Es hat keinen Sinn, gegen dieses Ungeheuer mit Spezialbewegungen zu kämpfen, nur eine ganze Reihe von Flugtritten sind hier wirksam. Es dauert eine Weile, aber es funktioniert!

Level 4-3





Level 5-1

Etwas erschöpft von den Kämpfen in den früheren Levels, will Euer Held sich nun auf einem Ozeandampfer ein wenig Erholung verschaffen. Allerdings sollte er sich nicht zu sehr entspannen, denn einige alte Bekannte haben sich auch eingeschlichen...

Die Feinde greifen jetzt mit aller Gewalt an, Reaktionschelle ist gefragt – zusammen mit einer Reihe von Spezialattacken...

Öffnet diese Kisten wieder, um Extra-Bonusse zu bekommen, die Euch helfen, der Wahrheit näher zu kommen.

Dieser Boxer kann mit ein paar Würfeln leicht einen Kopf kürzer gemacht werden. Geht ganz einfach nahe an ihn heran und gebt ihm keine Chance, Euch zuzetteln anzugreifen.

Kurz und hart! Dieser Level hat es wirklich in sich! Ihr triffst einen weiteren Wächter, seid gewarnt!

Level 5-2

Das Schiff war nun doch ein wenig zu hektisch für Euren Helden und er springt über Bord, um sein Glück am Strand zu versuchen. Leider sind Mr Biggs Schläger auch hier tätig und ein Nickerchen steht damit wohl außer Frage...

Level 6-1

Dieser Kerle sind gefährlich, seid also vorsichtig! Flugtritte und Würfe sind am effektivsten.

Die rothaarigen Jeansträger sind zurück – und sie sind stärker geworden, tötet sie mit Tritten und Würfen!

Um in den nächsten Level zu gelangen, müßt ihr nur diese Boxer umhauen. Konzentriert Euch immer auf einen und ihr solltet keine Schwierigkeiten haben!

Level 6-2

Wenn ihr diese Sandsäcke auseinanderreißt, findet ihr – na, ihr wißt schon was – und das ist immer willkommen!

Eure steinige Mission führt Euch jetzt einen versteckten Waldweg entlang. Sandsäcke, Stachelndraht und Fieslinge bevölkern die Gegend und machen Euch das Leben schwer. In diesem Level gibt es auch ein Wiedersehen mit einigen altbekannten Wächtern, erinnert Ihr Euch noch, wie Ihr letztes Mal mit ihnen fertig geworden seid?

Und da ist ja auch wieder unser dick-leibiger Freund, diesmal in sehr modischen lila Latzhosen mit Schlag!

Überredet die irren Motorradrocker mit Flugtritten, sich von ihren Maschinen zu entfernen.

Mehr patschschwingsende Damen, die getreten werden müssen. Das Leben ist hart...

Unser alter Freund ist wieder da – von Odol hat der noch nie was gehört! Benutzt die Bonus-Energie in den Kanistern, wenn Ihr Schwierigkeiten bekommt.

Die gute alte Blanka-Kreatur ist wieder da und Eure einzige Chance ist, sich ihr zu nähern und sie mit Würfen außer Gefecht zu setzen!

Hier befindet Ihr Euch im Produktionsbereich, dem Herzen von Mr Biggs Drogensyndikat. Diese "Arbeiter" sind mehr daran interessiert, Euch die Prügel Eures Lebens zu verabreichen, als an ihrem Job, aber Euer Held muß sich durch die Förderbänder und Gruben zum Wächter hinarbeiten.

Level 7-1

Level 7-2



Nur gute Reflexe und Logik können Euch durch diesen Lift-Abschnitt helfen. Dieser Level besteht hauptsächlich aus alten Feinden, die einen letzten Versuch unternehmen, Mr Bigs Moneten an sich zu reißen und Euch zu vertreiben. Das einzig wirkliche Problem liegt in den düsengetriebenen Kerlen, die Eurem Helden schon immer gern Schwierigkeiten bereitet haben. Oben angehängt trifft Ihr auf zwei von Mr Bigs Robotern, die übermenschliche Kräfte besitzen. Eine echte Herausforderung! Bewegt Euch nahe an sie heran und benutzt einige Würfe und Spezialattacken, um ihre Schaltkreise ziemlich abrupt außer Gefecht zu setzen!



Die Tatsache, daß zu viele Bösewichter hier herumstehen und auf Euch warten, verdriß den kurzen Spaziergang zu Mr Bigs Hauptquartier etwas... Unter anderem erwarten Euch da ein blechköpfiger Roboter und ein Boxer, der aussieht, als ob er einem Charlie Chaplin-Film entsprungen sei. Zieht Euch diese Shorts rein!

Level 8-2



Schon wieder im Aufzug...Die Wüstlinge, die sich hier auf Euch fallen lassen, sind stärker als je zuvor. Das Zusammentreffen mit dem Endgegner steht unmittelbar bevor und er versucht natürlich mit allen Mitteln, es zu vermeiden. Außer dem ledernen Blanka ist das einzige Problem dieser riesenhafte Ringer, von dem Ihr angenommen hattet, ihn schon in der Arena beseitigt zu haben. Er ist vor Wut rot angelaufen und zu allem bereit! Viel Glück!

Brecht die Vase auf und Ihr werdet mit Extra-Bonussen belohnt!



Gegen dieses Monster sind die meisten Bewegungen nutzlos, versucht es mit Würfeln, wann immer Ihr könnt.

DER ENDGEGNER!



Endlich habt Ihr es geschafft, in Mr Bigs Allerheiligstes vorzudringen und der große Kampf steht unmittelbar bevor! Erst mal muß Euer Held ein paar lästige Hindernisse in Form von Fräselingen beiseite schaffen, aber das sollte nicht allzu schwierig werden. Mr Big versucht dann, Euch mit Hilfe seines Kamplexperten auszuschalten und mit dem ist noch so einfach fertigzuwerden. Ihr benötigt dazu jedes bißchen Geschwindigkeit



und Geschick, das Ihr aufbringen könnt, um ihn zu überwinden und zu besiegen. Am besten wagt Ihr Euch nahe an ihn heran und malträtiert ihn mit Tritten. Jetzt kommt der große Mann selbst an die Reihe. Er trägt ein riesiges Maschinengewehr mit sich herum und wird sich zum Rande des Screens bewegen, wann er seine Schußsalven losläßt; geht nahe heran und gebrauch ununterbrochen Würfe.



Macht Euch keine Sorgen! Es ist nur wieder diese lästige Tante mit der Peiliche und ein recht kräftiger Typ, denen Ihr gegenübersteht. Räumt sie mit Würfeln beiseite!



Geschafft! Mr Big ist seiner Macht entbunden und die Welt ist sicherer geworden. Ihr und Eure athletischen Kumpel könnt wieder nach Hause gehen und stolz auf Euch sein! Was für ein Abenteuer!



Der verzauberte Wald. Mickey und Donald sind sehr verblüfft darüber, wo sie gelandet sind und sie müssen sich neuen Gefahren stellen, wenn sie jemals wieder entfliehen wollen... Viele Überraschungen warten auf Euch, sucht also überall nach Bonussen, man kann ja nie wissen! Es ist sehr wichtig, immer schnell mit dem Umhang zur Hand zu sein!



Nehmt diesen Gegenstand unter allen Umständen mit! Es handelt sich um ein leckeres Sahnetörtchen, das Euch so richtig sattmacht... Mmmh!

Springt hinüber, sobald Ihr oben angekommen seid. Zur Belohnung bekommt Ihr ein Bonbon, um Eure Energie aufzufrischen.

Achtet auf diese "belebten" Kreaturen, Ihr müßt nur die erste überspringen und auf die Wippe gelangen.

Level 1

Achtet auf diese kleinen blauen Soldaten, sie bedrohen Euch mit ihren Speeren. Bedient Euch flink Eures Umhangs, sonst verliert Ihr Energie!

Aha, Ihr findet also den ersten Teil einfach!? Dann freut Euch in diesem Abschnitt auf Killervögel, wildgewordene Ameisen mit Speeren und sich vermehrende Blätter! Dies soll ein verzauberter Wald sein... na ja... sehr bezaubernd ist er jedenfalls nicht! Wie im ersten Teil solltet Ihr genau darauf achten, was um Euch herum geschieht. Ihr wollt doch wohl keine unliebsamen Überraschungen erleben! Macht an dieser Stelle die Rakete ausfindig, die alles und jeden um Euch herum zerstört.

Am sichersten seid Ihr, wenn Ihr einfach von einer Blume zur nächsten hüpf. Achtet auf die blätterigen Kreaturen, die aus dem Boden auftauchen!

Level 1-2

Nachdem Ihr den verzauberten Wald mit all seinen Naturwundern, Bäumen und Blumen verlassen habt, findet Ihr Euch in einem riesigen Spinnengewebe wieder, mit – wie sollte es anders sein – einer Menge Spinnen. Wenn Ihr Euch vor Spinnen fürchtet – keine Sorge – es ist nur ein Spiel! Das Ziel ist es, so sicher wie möglich durchzukommen. Achtung, es ist nicht ganz so einfach, wie es auf den ersten Blick aussieht.

Ihr müßt wieder mal der Spinne folgen. Sie führt Euch zwar nicht ins Verderben, aber es ist eine lange und gefährliche Reise. Paßt auf, daß das Netz nicht unter Euren Füßen zerfällt!

Level 1-3

Nach Castle of Illusion war es um Zeichentrickfiguren ziemlich still geworden. Mickey verbrachte seine Zeit mit Minnie und damit, seine Zauberkünste zu praktizieren, bis er während einer Zaubershow mit seinem Freund Donald Duck auf eine geheimnisvolle Kiste stieß. Neugierig wie immer schauen sie hinein und bevor sie sich versehen, werden sie in eine andere Welt versetzt und eine dröhnende Stimme verkündet: "Ihr müßt ein paar gewiefte Zauberkunststücke vollbringen bevor Ihr meine World of Illusion (Illusionswelt) wieder verlassen dürft." Hört sich nach einem Job für die PROs an!



Achtet auf dieses Kerlchen, es befindet sich auf glattem Boden! Am besten schafft man diesen Abschnitt, indem man sich auf die soliden Teile des Netzes stellt und die brüchigen meidet.

WORLD OF ILLUSION

Hier gibt's eine Packung Karten einzusammeln, aber seid vorsichtig! Wenn ihr dem Wirbelwind zu nahe kommt, wird er eure Energie auf bedrückende Weise schwächen.

Achtet auf die Vögel! Sie treffen Euch mit Sicherheit, wenn ihr nicht alles hundertprozentig unter Kontrolle habt.

Level 2-1

Mickey und Donald haben einen neuen Zaubertrick entdeckt: Fliegen! Sie reisen auf einem Fliegenden Teppich genau wie in einem Märchen von 1001 Nacht. Vergesst nicht, laufend vom Sprung-Knopf Gebrauch zu machen oder es ist um Euch geschehen!

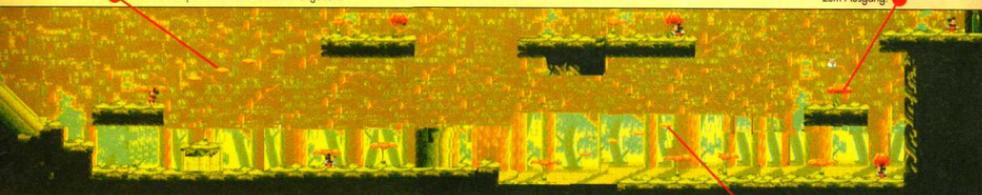


Hier gibt's einen guten Preis! Begebt Euch zum oberen Teil dieser Wolke, sobald ihr die Gegenstände eingesammelt habt, denn dahinter verbirgt sich ein Extraleben!

Wenn ihr auf den Blumen entlanghüpft, produziert ihr diese Blütenblätter, auf denen ihr wieder entlangspringen solltet, um Euch zu weiteren explodierenden Blumen zu begeben.

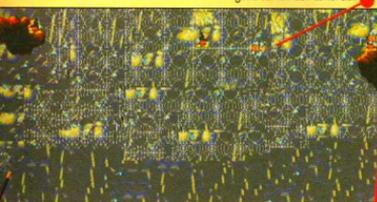
Hier gibt es Süßigkeiten und Karten für Euch, aber seht Euch immer nach Vögeln und Wirbelwinden um!

Diese Blume bringt Euch zwei Karten und außerdem sicher zum Ausgang.



Auf diesem Spinnennetzpfad gibt es jede Menge Gegenstände einzusammeln, aber seht zu, daß eure Sprünge immer genau geplant sind, sonst geht ihr ganz schnell den Läffel ab!

Auf diesem Blütenblatt ist eine Süßigkeit zu finden, es ist zwar nur eine einzige, aber sie füllt Euch trotzdem!



Wächter

Der Erdgegner ist – wie nicht anders zu erwarten – eine Riesenspinne! Um sie zu besiegen, müßt ihr Euch auf das Sinnengewebe stellen und Euren Umhang benutzen. Das funktioniert nur dann nicht, wenn die Spinne runterkommt und man Ihren Bauch sehen kann. Wenn sie zum zweiten Mal

angreift, schlägt sie zweimal, um sie zu besiegen und die Schatztruhe ist Euer! Die Waffen des Wächters sind die klebrige Netze. Um diese zu vermeiden, solltet ihr Euch zu einer Seite des Screens halten und über alle Hindernisse springen.

Das erste Anzeichen, daß die Felsen sich bewegen! Bleibt, wo ihr seid und springt nur, wenn ihr sicher seid, es schaffen zu können, sonst geht's in den Abgrund!

An dieser Stelle gibt es einen Gegenstand einzusammeln. Bereitet Euch darauf vor, Euren Umhang zu benutzen, da ihr gegen Feuer angehen müßt. Es kann schlimm ausgehen, wenn ihr hier nicht schnell genug seid!

Sobald ihr den Level 2-1 verlassen hat, gibt es einen Wetterschwung in Form eines Gewitters. Ihr werdet mit beweglichen Felsen und tanzenden Feuern konfrontiert, aber als taplere Maus sollte ihr damit ja keine Probleme haben, oder?

Level 2-2

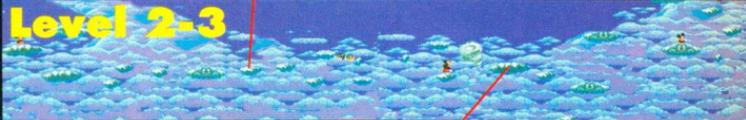




Mickey kehrt in den idyllischen Himmel des Illusionslandes zurück, dieses mal aber ohne seinen Zaubertopfcap. Glücklicherweise sind die Wolken jedoch in der Lage, so eine kleine Maus zu tragen und sie geleiten Mickey sicher am Himmel entlang. Mickey wird reich belohnt, wenn er Melodien auf dem Zauberklavier spielt.

Level 2-3

Achtet auf diese Wolken, sie werden unter Euch nachgeben, beeilt Euch also mit dem Springen!



Diese Wolken transportieren Euch über Entfernungen, die zum Springen zu weit sind.



Level 2-4

Dieser kurze Level verlangt präzises Springen, weil die Klötze unter Euch nachgeben. Der Trick ist, auf dem Block in der Mitte zu bleiben und dann schnell zu springen!



Level 2-5

Dieser kurze Level sollte Euch wiederum keine Schwierigkeiten bereiten. Ihr müßt nur schnell rennen. Ein hüpfender Felsblock kommt sofort auf Euch zu und Ihr müßt Knopf C drücken und rennen wie der Wind!

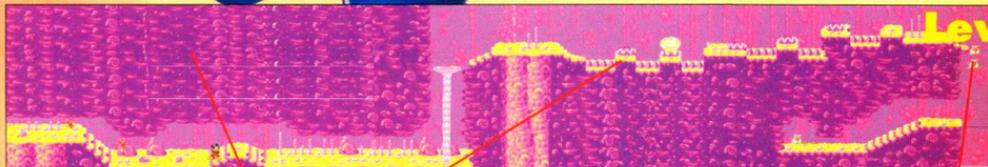


In diesem Level geht Mickey zur Abwechslung mal baden. Einige Hindernisse bereiten unserem Freund Probleme, da er sowohl von Killerfischen als auch von Meeressedimenten ununterbrochen angegriffen wird. Mickey hat diesen Level nicht unter Kontrolle, es liegt also an Euch, ihn sicher durch diesen tückischen Ozean zu geleiten! Es gibt viele Leckerchen und ein Extraleben einzusammeln, sperrt Augen und Ohren auf!



Level 3-1

Sobald Ihr auf dem Screen auftaucht, solltet Ihr Euch oben halten und dann nach rechts gehen. Bewegt Euch dann nach unten, haltet Euch nahe an der Wand, betretet die Höhle und weicht zur gleichen Zeit dem Killerfisch aus. Drinnen findet Ihr zwei Süßigkeiten, ganz für Euch!



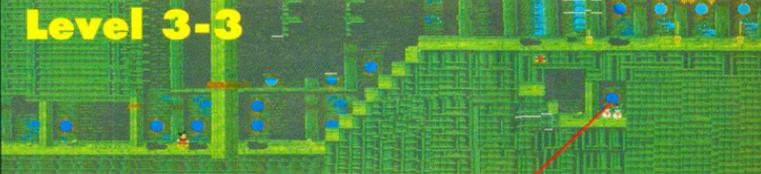
Achtet hier auf die fallenden Felsen, die Euch ganz schöne Kopfschmerzen bereiten könnten! Habt Geduld und wartet ab, bis sie fallen!

Zwischen diesen Muscheln könnte es etwas eng werden! Zeitplanung ist hier sehr wichtig! Wartet, bis eine sich schließt und plant danach Eure Sprünge!

An dieser Stelle gibt's zwei Spielkarten einzusammeln! Sobald Ihr das geschafft habt, holtet Euch links und knecht durch die Lücke, um eine Süßigkeit und eine Unbesiegbarkarte in Euren Besitz zu bringen!

Nachdem Mickey den bunten Abschnitt hinter sich gebracht hat, befindet er sich in einem alten Schiffswrack! Logischerweise ist das Holz vom Salzwasser sehr angefressen worden, achtet also auf den Holzboden, er könnte unter Euren Füßen wegsackern! Geduld macht sich in diesem Level wirklich gut bezahlt, denn wenn Ihr Euch zu schnell vorwärtsbewegt, werdet Ihr von Dornen aufgespießt!

Level 3-3



Das erste Loch, das Ihr seht, wenn Ihr die Treppe hinaufgeht, wird unter Euch nachgeben. Laßt Euch herunter und sammelt ein Tüchchen und ein Extraleben ein.



Wenn Euch Euer Leben lieb ist, solltet Ihr es hier mit dem Springen ganz genau nehmen!

Das schwebende Zauberklavier! Dieser Teil sieht ja ziemlich einfach aus und er ist es auch. Ihr solltet allerdings immer auf die Bomben achten, die die Angewohnheit haben, aus dem Nichts aufzutauchen!

Puff, der Zauberdrache lebt am Meer und diesmal scheint er es sich in einer Höhle gemütlich gemacht zu haben, wo sein Hauptvergnügen darin besteht kleine Mäuse Hauptvergnügen darin besteht Pech für Puff, zum Frühstück zu verzehren! Pech für Puff, daß er sich eine Maus mit Zauberumhang ausgesucht hat! Am besten benutzt Ihr den Umhang gegen ihn, sobald er in Eurer Nähe gelandet ist.



Nachdem Ihr Euch so lange in dem nassen Element aufgehalten habt, kommt das Levelende hier nicht ungelogen.

Hier gibt's einen besonderen Leckerbissen! Folgt der Strömung und wenn Ihr oben eine Gabelung erreicht, geht nach links. Vermeidet wiederum den Fisch und Ihr werdet mit einem notwendigen Extraleben belohnt!

13-2

Mann, sind das irre Farben! Die Grafik in diesem Spiel ist wirklich einzigartig. Mickey hat die Grotten hinter sich gelassen und betritt jetzt in einer viel bunteren Umgebung. Die Hauptgefahren hier sind die fallenden Felsen und die menschenfressenden Muscheln. Es ist unwahrscheinlich, daß Ihr hier viel Energie verliert, aber es zahlt sich immer aus, vorsichtig zu sein!

Hier sind zwei Dinge einzusammeln: Eine Spielkarte, die Euch ein Extraleben verschafft und eine Süßigkeit, die Euch eine Energiekarte zurückgibt.

Wächter

Diesen Wächter würdet Ihr bestimmt nicht wählen, hättet Ihr die Wahl! Hais sind schlimm genug in freier Wildbahn, aber dieser hier hat sich auch noch einen Monat lang sozusagen in Einzelhaft befunden und er hat wirklich Hunger! Zuerst seht Ihr mal seine Rückenflosse. Die verschwindet bald wieder, aber nur damit er bald darauf mit schnappendem Rachen wieder erscheint! Schlägt ihn mit Eurem Umhang und springt über ihn! Der Hai wird dann so wie Ihr ihn oben seht, wieder auftauchen. Wiederholt das Ganze ohne Euch ihm in den Weg zu stellen!

In diesem Abschnitt müßt Ihr einfach rennen wie der Wind. Der Wasserpegel steigt ununterbrochen und wenn Ihr nicht schnell genug seid, ertrinkt Mickey!



Hier gibt's Gegenstände einzusammeln, paßt auf, daß Ihr nichts überseht!

Der gute alte Mickey kommt ganz schön herum! Kaum hat er die Unterwasserwelt verlassen, findet Mickey sich in einer ganz anderen Umgebung wieder: In der Bücherei. Es gibt nur wenige Bücher, aber dafür jede Menge Gefahr in Form von Kompassen und sogar Angelhaken!



Lauf nicht gleich fort, nach dem Ihr die Keksdose verlassen habt, springt sofort wieder hinein, drinnen versteckt sich ein Extraleben!

Level 4-1

Vermeidet es, wenn irgend möglich, auf dem Klebstoff zu landen, ansonsten verliert Ihr nicht nur Energie, Ihr macht Euch auch anfällig für Angriffe.

Diese Kletterei könnte ziemlich tückisch sein! Es gibt eine Karte einzusammeln, aber paßt auf, daß Ihr nicht herunterfallt!

Korkenflug

Wenn Ihr durch den herrlichen Wackelpeter gesunken seid, seht Euch rechts und links nach Gegenständen um.

Level 4-3

Einmal muß auch der schönste Tortenlevel zu Ende gehen...Wieder gibt es viele Gegenstände zum Einsammeln und sie sind wirklich nicht schwer zu kriegen! Man muß nur auf die Kekse achten, aber wenn sie für Euch immer noch ein Problem darstellen, solltet Ihr Euch vielleicht ein anderes Hobby suchen. Wie wär's mit Stricken...



Hier sinkt Ihr zum letzten Mal durch die Grützel! Bereitet Euch auf den Endgegner (die Endgegnerin!) vor, sie ist ziemlich genervt!

In diesem Level müßt Ihr Mickey nur durch die Sterne geleiten. Es gibt jede Menge Gegenstände einzusammeln, paßt auf, das Mickey nicht einen über den Druck trinkt!



FFFD530008
Unendlich Leben

FFA0B80008
Unbegrenzt Gesundheit für 1. Spieler

FFFD530008
Unbegrenzt Gesundheit für 2. Spieler

Diese Stule ist in grafischer Hinsicht ein echtes Meisterwerk! Sie ist hübsch anzusehen, aber sehr nervenaufreibend. Um diese Herausforderung zu überwinden, benötigt Ihr viel Geschicklichkeit.

Level 5-3

In diesen todbringenden Löchern finden sich keine Gegenstände!



Halte Euren Umhang in Aktionsbereitschaft, wenn Ihr Euch der Treppe nähert, denn Ihr werdet von diesen gebückten Männern angegriffen.

Wenn Ihr die Treppe erklimmt, springt nach rechts und geht dann soweit wie möglich nach rechts. Hier befindet sich ein köstliches Sahnetörtchen, das Ihr sehr nötig habt.

SWÜRFEL

Nachdem Ihr in die Zuckerdose gesprungen seid, findet Ihr Euch hier wieder, wo es einige Dinge einzusammeln gibt. Ihr müßt Euch vor Zuckerwürfeln in acht nehmen, sie können Eure Energie sehr schwächen!

Zwei Dinge solltet Ihr im Gedächtnis behalten: Erstens, diese Gegenstände einzusammeln (besonders die Spielkarten kommen sehr gelegen!) und zweitens, versucht, nicht auf dieser Stechpalme zu landen, da sie Eure Energie anzapft.

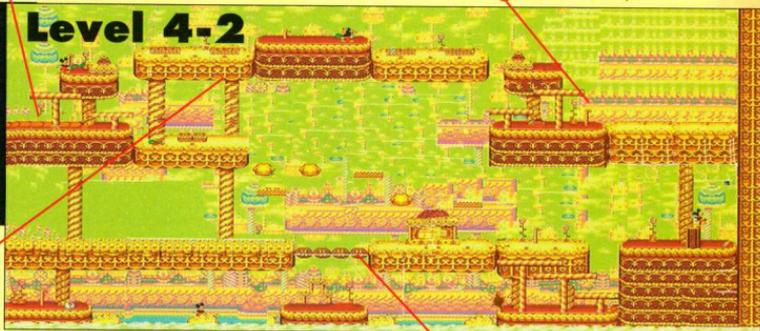
Der Sekt ist serviert. Landet auf dieser Flasche und winkt Mickey nach...

Dieser Level sieht aus wie ein Paradies für die Leckermäuler unter Euch! Als ich diesen Level spielte, habe ich doch glatt versucht, das Screen zu essen, aber habe es leider nur geschafft, mir zwei Zähne herauszubrechen!

Dieser leckere Level ist nicht besonders schwer, aber man braucht Reaktionsschnelle, um mit dem Krümelmonster fertigzuwerden! Viel Energie werdet Ihr aber nicht verlieren!

Hier werdet Ihr vom Krümelmonster und seinem Kumpel angegriffen, die Euch mit verflät harten Zuckerstangen bewerfen.

Level 4-2



Wenn Ihr auf diesen Keksen landet, geben sie nach!



Diese böse Hexe könnte Euch ein paar Schwierigkeiten bereiten, aber Ihr wißt ja inzwischen, Euch zu behaupten! Sie wird mit Feuerbällen nach Euch werfen, die von Euch übersprungen werden können. Springt hoch, wenn die Hexe sich in der Luft befindet und schlägt sie mit Eurem Umgang. Nach fünf Treffern verwandelt sie sich in eine Schatztruhe!

AUF EINEN BLICK

NAME: World of Illusion
SPIELZEIT: 1 Tag
HÖCHSTER PUNKTESTAND: n/v
ANZAHL DER LEVELS: 5
HERAUSFORDERUNG: Leicht

In diesem Abschnitt spielen die Spielkarten eine wichtige Rolle! Mickeys Kontrolle über die Karten macht es möglich, schwierige Gegenden zu betreten.

Level 5-1

Wenn Ihr Euch beim Springen hier nicht vorset passiert...na, Ihr wißt schon was!

An dieser Stelle werdet Ihr ununterbrochen von Spielkarten angegriffen, seid also immer bereit, Euch zu ducken! Ihr habt es beinahe geschafft, laßt Euch jetzt keine Fehler unterlaufen!

Level 5-2

Hier fliegen Euch Kerzenhalter und Teller an den Kopf; reagiert schnell!

Eine kurze Zwischenstufe, die nichtsdestotrotz eine Herausforderung darstellt: Geht durch den Spiegel und Ihr steht auf einem beweglichen Boden, in dem Locher auftauchen und damit einen vermeintlich leichten Weg sehr gefährlich machen.

Level 5-4

Nach fünf sehr abwechslungs- und ereignisreichen Levels steht Ihr ihm endlich gegenüber! Der Trick ist, ununterbrochen zu springen! Ihr müßt auf der höchsten Säule bleiben, denn von dort hat Ihr die beste Gelegenheit, ihn zu schlagen! Wie bei den anderen Gegnern auch, stellt dies kein allzu großes Problem dar! Schlagt ihn sechs Mal und es ist vollbracht!

Hier könnt Ihr entweder unter den Tisch kriechen oder Euch der Karte gegenüberstellen. Denkt daran, Ihr seid beinahe am Ende angekommen!

Ein sehr willkommener Gegenstand. Schnappt Euch dieses Extraleben, um Eure Chancen gegen den Endgegner zu erhöhen!

Endgegner



LESEBRIEFE

MODUL-TOD

Als Vater von drei begeisterten Sega PROfis (und ich selbst mache mich auch nicht übel...) möchte ich darauf aufmerksam machen, daß die Warnungen, die auf den Modulen gedruckt sind, unzureichend sind, wenn man bedenkt, wie leicht es passieren kann, daß die Spiele versehentlich gelöscht werden! Mein Sohn hat sich Die Flintstones von seinem Freund geborgt; seine kleine Schwester entfernte das Modul aus unserem noch eingeschalteten Mega Drive. Auf diese Weise kann man ein Spiel total auslöschen!

Wenn man bedenkt, daß die Spiele nicht gerade billig und von lange gespartem Taschengeld oder hart erarbeitetem Gehalt der Eltern finanziert werden, ist es doch nicht zu viel verlangt, die Warnungen auf den Modulen ein bißchen auffälliger zu gestalten!

Christian Leumund, Bremen

Sie haben ganz recht: Module aus der Sega-Konsole zu entfernen, kann das Spiel zerstören und manchmal sogar das Gerät selber! Sega hätte das durch Einbauen eines Modul-Locks in den Mega Drive leicht verhindern können, wie es für NINTENDO üblich ist. Einige amerikanische Magazine und Bücher drucken zwar Cheats, die angewendet werden können, indem ein Modul in Sekundenschnelle durch ein anderes ersetzt wird, ohne vorher die Maschine abzustellen. Diese Publikationen warnen zwar davor, daß dieser Vorgang das Modul beschädigen könnte, aber die Versuchung, es zumindest einmal auszuprobieren ist für die meisten frustrierten Spieler denn doch zu groß. Unglücklicherweise ist die Frustration natürlich noch viel größer, wenn sich herausstellt, daß man soeben sein Lieblingspiel zerstört hat...Diese Geschichte ist nicht ungewöhnlich, jede Woche flattern uns Beschreibungen solcher Mißgeschicke ins Haus.

Haltet Euch einfach an Folgendes: Entfernt niemals etwas aus einem Computer oder einer Konsole – außer einem Joypad – solange das Gerät eingeschaltet ist!



RIESENSPIELE

Liebe Pros,
In Japan gibt es NINTENDO-Module, auf denen 80 verschiedene Spiele gespeichert werden können. Dazu wäre Sega doch sicher auch in der Lage! Aber wie wäre es, anstelle von 80 verschiedenen Spielen, e i n Spiel 80mal größer zu gestalten? Das bedeutete, daß jedes der 80 Spiele 6 Level haben könnte, dann kämen wir insgesamt auf riesenhafte 480 (glaube ich!) Level! Sogar das Mega-CD würde da blaß aussehen! Patrizia Gerber, Bochum

Du scheinst zu vergessen, daß diese 80-Spiele-Module 80 hoffnungslose Spiele enthalten! Es ist durchaus möglich, 80 Spiele auf ein Sega-Modul zu quetschen, aber wenn Du (was wir annehmen) auf tolle Sounds und großartige Grafiken stehst, wirst Du sehr enttäuscht sein! Die Produktion eines solchen Moduls würde ungefähr DM 4000(!) kosten! Wir glauben, daß Du mit einem hübsch tiefen Spiel wie z. B. The Immortal besser bedient bist.

SPIEL-PAUSE

Liebe PROS,
Warum haben nicht alle Sega-Spiele Speicher- oder Continue-Optionen? Es wäre für fast alle Spielarten von Vorteil, außer bei Sportspielen usw. Immer wenn ich Mickey Mouse oder Sonic spiele, kann ich mich darauf verlassen, daß ich das Spiel irgendwann unterbrechen muß, weil ich etwas anderes tun muß. Da ich das Spiel nicht stundenlang pausieren kann, muß ich es also abstellen, nachdem ich beträchtliche Zeit darauf verwendet habe, soweit zu kommen!

Ich habe auch Wonderboy III und die Continue-Option ist wirklich praktisch! Ich gehe einfach zur nächsten Paßwortstelle, notiere es und spiele später weiter. Ich wäre bestimmt bereit, diese mehr für diesen Dienst zu zahlen, um mir die vielen frustrierenden Augenblicke zu ersparen!

Ulrike Mettmann, Hannover

Den Modulen eine Batterie-Zulage beizugeben, läßt die Kosten eines Moduls um ca. DM 15 steigen. Oft liegt die Entscheidung, ein Spiel mit einer solchen Option auszustatten, nicht bei den Programmierern, sondern den Software-Firmen, die entscheiden müssen, ob sich eine solche Auslage für das betreffende

Spiel lohnt. Man könnte Spiele wie z. B. Sonic oder Mickey Mouse in Nullkommachtis schaffen, wenn die Möglichkeit bestünde, das Spiel bei jeder Gelegenheit zu speichern und somit wäre der Langzeitwert des Moduls reduziert. Im Ganzen scheint Sega die richtigen Entscheidungen zu treffen, indem es z. B. Bubble Bobble ein Paßwort-System verpaßt und einem Spiel wie Bonanza Bros keines!

STREETS OF RAGE, 3. TEIL

Ich habe gehört, daß zu Weihnachten ein 24MBit herauskommt, und zwar Streets of Rage III. Erscheint dieses Spiel fürs Mega Drive oder Mega-CD?
Sascha Himmel, Hamburg

Sega zufolge soll die 2. Fortsetzung des Superspiels auf 24MBit Ende Oktober fürs Mega Drive erscheinen, ein Mega-CD Spiel ist bis dato noch nicht geplant, aber wer weiß...



PRO-KRITIK

Liebe Redakteure,
Eure Zeitschrift ist schon seit einem halben Jahr in der Schweiz erhältlich und ich muß Euch sagen, daß ich sie super finde!

Jetzt noch ein paar Fragen:

1. Wird es von Mickey Mouse und Donald Duck eine Fortsetzung geben?
2. Wird Night Trap auf Deutsch erscheinen?
3. Wird Lunar Silver Star in den USA (Deutschland?) erscheinen?

Massimo Scola (Euer Fan, Leser & Sammler), Wolhusen, Schweiz.

Wir haben uns an Sega gewandt und Folgendes herausgefunden:

1. Es gibt vorerst keine Pläne die Disney-Klassiker Mickey Mouse und Donald Duck fortzusetzen.

2. Sega sagt uns, daß die CD-Version von Night Trap um die Zeit herum, wenn Du diese Zeilen liest, erscheinen wird.
3. Leider keine guten Neuigkeiten: nein, keine Pläne.

GEBT MIR MEINE MEGA DRIVE!!!

Könntet Ihr mir wohl einen Mega Drive oder Mega-CD zuschicken? Ich bin 11 Jahre alt und spare schon seit Ewigkeiten für so ein Gerät. Ich habe noch nie einen Computer besitzen und einige Freunde von mir finden das schon lustig!
Peter Czabreszki, Gelsenkirchen

Da hilft nur weitersparen! Wir können leider keine Konsolen verschicken, es fehlt uns das Geld, so schwer das auch zu glauben ist! Du könntest aber regelmäßig an unseren Wettbewerben teilnehmen, wo wir oftmals Konsolen verlosen und die Fragen sind nicht so sehr schwierig. Wenn Du dabei auch kein Glück hast, könntest Du in Betracht ziehen, eine zweite Hand-Konsole zu erwerben.

LIEBE PROS,

1. Wird es wieder so gute Jump 'n Run-Games geben wie früher (also Cool Spot, Global Gladiators, Sonic etc.)?
Rene Grob, Effretikon, Schweiz

In den nächsten Monaten werden eine ganze Reihe neuer Jump 'n Run-Spiele fürs Mega Drive und auch fürs Mega-CD erscheinen, z. B. Sonic 3, Ottifanten (siehe auch diese Ausgabe).



LESERBRIEFE

LESER-MEINUNG (sehr kritisch.)

AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP 2

Die Hintergrundgrafik ist super und wäre 99% wert, aber von der Seite ist sie enttäuschend. Normalerweise wären die Tribünen neben der Piste und nicht 1 km entfernt. Die Sicht ist falsch, denn man könnte meinen, man sitze über dem Rennwagen. Das Cockpit ist viel zu klein geraten:

.....80%
Das Motorengeräusch klingt echt und die Musik ist gut:75%
Die Autos sehen sehr gut aus (grafisch gäbe es 91%), aber sie unterscheiden sich nicht voneinander. Wenn man sich schon die Mühe macht, ein Auto fast original aussehen zu lassen, hätte man sie wirklich alle verschieden aussehen lassen sollen. Die Teams haben falsche Namen, nur 1 Fahrer statt 2 und die Fahrer heißen auch anders. Kurven werden normalerweise von außen angefahren und nicht von der Mittel! Man fährt Kurven auch nicht mit 300 km/h und alles im 7. Gang an. Man schaltet auch selten: Im Gegensatz zum echten Formel 1 den Boxenstop, das Warm Up und Qualifying – und Team-Wechsel sind nicht selbstverständlich. Der Aufstieg in ein Spitzenteam ist super, bringt Vergnügen und zuerst große Duelle und Kämpfe49%

Die beiden Schwierigkeitsgrade sind praktisch zwei verschiedenen Spiele in einem. Der Master Modus gefällt mir wegen der Finessen wie Boxenstop und Rivalen-Kämpfe, die für mich das Beste am Spiel sind.....69%

GRAFIK:80%
+ Super Hintergrund
- Cockpitsicht falsch/Seitengrafik ungenügend

SOUND:75%
+ Originales Motorengeräusch
+ Fetziger Sound

SPIELABLAUF:49%
- Falscher Fahrstil/Zu hohe Kurvengeschwindigkeit
- Falsche Teams und Fahrer/Alle Autos gleiche Farbe

ANFORDERUNGEN:69%
- Anfänger-Modus zu wenig Finessen
+ Master-Modus: Super/ Spitzen-Zweikämpfe

JAM SCORE:68%

Von unserem "Hauskünstler" Rene Grob aus Effretikon in der Schweiz kommen diese Meisterwerke aus der Games-Szene, die eine kleine Ausstellung wohl wert sind!



SegaPro
Leserservice
Postfach 101 905
44719 Bochum



Ecco the Dolphin mit seiner atemberaubenden Grafik und Animation ist zu einem der beliebtesten Mega Drive-Spiele der letzten Zeit erklärt worden. Das PRO-Team hat nach wochenlangem Spielen endlich das Ende erreicht. Hurra! Jetzt kann Ecco in Frieden durch die Meere schwimmen!

GAME OVER



Game Over ist diesen Monat durch die vereinte Anstrengung des PRO-Teams entstanden. Sendet weiterhin Eure Beiträge ein; wir können zwar nicht jeden einzelnen veröffentlichen; doch der Gewinner erhält ein Modul seiner Wahl! Bis nächsten Monat!



ECCO THE DOLPHIN

Wo habt Ihr meine Wärmflasche versteckt?

Ihr kriegt's zurück, sobald unser Versuchsteam es ausführlich analysiert hat!

Jetzt reicht's! Ecco, verpaß' ihm eine! Dieser Wächter ist bloß ein übergroßes schleimiges Monster, das sich gern an Schwächeren vergreift. Wer will schon so einem reizenden kleinen Delphin wehtun!

Ecco und seine Kumpel verlieren keine Zeit, den besagten Wächter hinter sich zu lassen. Die Delphine sausen in eleganter Formation durch den Ozean. Ecco leitet seinen Schwarm in die freundlichen, heimischen Gewässer zurück, die sie so sehr vermisst haben.

Mittagspause!

Ein Wasserschutzhelm, was sonst...

Also, das ist doch garantiert ein Lampenschirm!



Okay, das Schlußlicht gibt eine Runde aus!

Endlich haben die Delphine ihre Freiheit wieder! Ecco hat sich als großer Held und Retter erwiesen und der gesamte Schwarm macht begeisterte Salto's in den herrlichen blauen Himmel hinein. Wie wär's jetzt mit einer Runde Synchronschwimmen?



THUNFISCH!!!



DAS MOGELMODUL

KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!
MIT EINGEBAUTEM 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 VERSION ENTHÄLT:
DEUTSCHE ANLEITUNG MIT
EINER GANZEN REIHE VON CHEATS

MITGLIEDSKARTE DES

Pro ACTION REPLAY
CLUB'S

FÜR INFORMATIONEN ÜBER
NEUE CHEATS, TIPS & TRICKS
HOTLINE, NEUIGKEITEN
ANGEBOTE U.S.W.

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.

SCHÜTZEN SIE SICH VOR
GRAUIMPORTEN!!!
Mit original deutscher Anleitung,
Action Replay Club-karte,
deutscher Verpackung und
Eurosystems-Garantie

*SEGA, "MASTER SYSTEM", "GAMEGEAR" & "MEGADRIVE" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERTAINMENT LTD.
"NINTENDO", "GAMEBOY", "NES" & "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.

DIREKT-BESTELLSERVICE:

TELEFON [24 STUNDEN] 02822 68545 / 537182

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR...

ALLEIN-DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND

DATAFLASH GMBH
WASSENBERGSTRASSE 34 46440 EMMERICH
FAX 02822 68547

VERSANDKOSTEN DM 10,-

BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!!

AUCH ERHÄLTLICH BEI

TOYS R US

UND BEI ALLEN **allkauf**

SB-WARENHÄUSERN UND FOTOFACHGESCHÄFTEN

AUSLANDBESTELLUNGEN NUR GEGEN VORKASSE + DM 15,- VERSANDKOSTEN

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSYSTEMS B.V. EDE NETHERLANDS

FÜR GAME BOY™

NUR DM 99,-



FÜR SUPER NES™

NUR DM 149,-



FÜR NES™ NUR DM 99,-

UNBEGRENZTE
MOGEL
CHEATS
MIT
EINGEBAUTEM
CHEAT-FINDER



FÜR SEGA MEGA™

NUR DM 149,-



FÜR GAME GEAR™

NUR DM 109,-



FÜR MASTER SYSTEM™

NUR DM 99,-

WICHTIG

ACTION REPLAY IST NICHT
ENTWICKELT, WIRD NICHT
HERGESTELLT UND VERTRIEBEN
DURCH NINTENDO INC.
ODER SEGA ENT. LTD.



Presenting

TYRANNO-POWER

16 DINO-MEGABIT

SAURIER-SPANNUNG



Was bist Du: Saurier oder Wissenschaftler?



Gib dem Saurier Sauris.



Die Urzeit schlägt zurück.

SEGA MEGA DRIVE

ACTION

- Für 1 Spieler. ■ Dinosaurier - direkt aus dem Kinofilm. ■ 2 verschiedene Spielmodi mit total unterschiedlichen Spielabläufen. ■ 7 nervenaufreibende Levels. ■

DEMNÄCHST AUCH FÜR:

- GAME GEAR
- MASTER SYSTEM II
- MEGA CD

JURASSIC PARK

16-BIT CARTRIDGE **SEGA**
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

