

GAMERS

SPECIAL

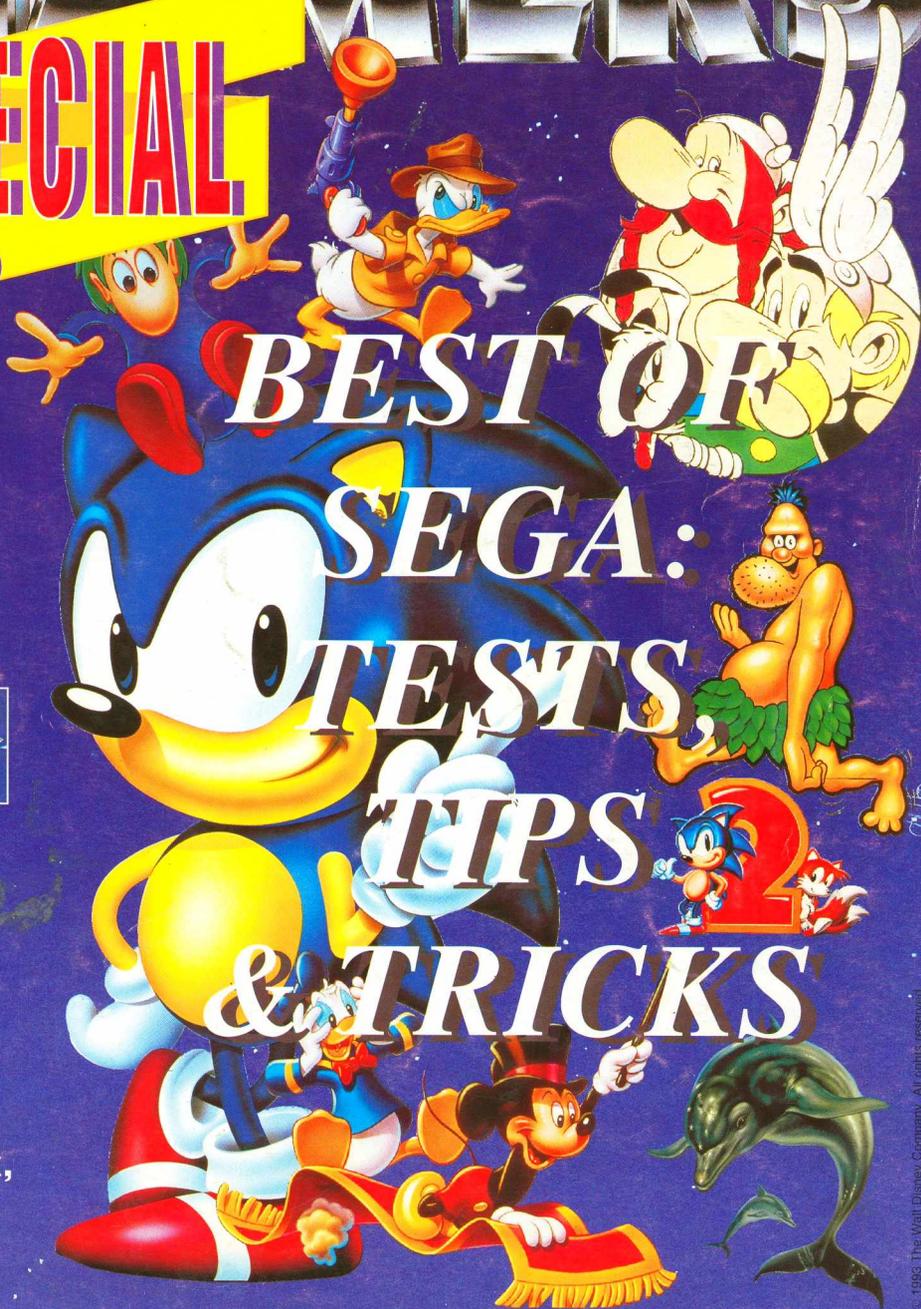
1

Alles vom Feinsten!
Tests, Tips und Tricks von über 50 Spielen.



Komplett-Lösungen von:
Sonic I + II
Quackshot,
World of Illusion,
Tazmania,
Chuck Rock,
Asterix etc.

BEST OF SEGA: TESTS, TIPS & TRICKS



Sonic History • Sonic the Hedgehog • Sonic 2 • EA Hockey • NHLPA Hockey • Quackshot • World of Illusion • Castle of Illusion • Kid Chameleon • Wonderboy-Serie • Tazmania • Batman • Alex Kidd-Serie • Chuck Rock • Passwörter & Action Replay Codes zu über 70 Spielen: Alien 3 • Lemmings • Shinobi • Spiderman u.v.m.

THE SECRET DIARY OF A SEGA PLAYER...



Montag



Verschlafen. Von Mami aus dem Bett geholt. Keine Zeit mehr zum Frühstück, Mami gab mir Geld für Schulbrot. Habe Pudding davon gekauft und die dumme Sabine (Miß Häßlich) Baumann damit beworfen. Leider verfehlt, Lehrer Müller getroffen. Wieder Eintrag ins Klassenbuch. Zuhause Bruder vom Mega Drive verjagt, erst mal "Dragon's Fury" gespielt. 5. Bonuslevel geschafft! Dann ins Bett.



Dienstag



Habe Dr. Fuhrmanns alten Mantel abgefackelt! Er war nicht altzu sauer. Habe erklärt, daß es ein Unfall war. Hat er irgendwie nicht geglaubt (weiß nicht, warum). Noch ein Eintrag. Der dicke Stefan hat in der Pause 5 Rosinenbrötchen gegessen! Erinnernte mich daran, zuhause "Pacmania" zu spielen. Der frißt noch mehr als Stefan.

Mittwoch

Der Bus hatte Verspätung wegen dem blöden Busfahrer. Sabine setzte sich neben mich (Was will sie von mir?) Abends Formel 1 im Fernsehen, aber ich wette, keiner von denen kann "Hard Drivin'" spielen. Habe hart trainiert. Vielleicht brauchen sie mich mal.

Donnerstag



Mathe-Test (Alptraum!) Kein Eintrag ins Klassenbuch (?) Kam nach Hause, der Hund hatte auf den Teppich gekackt. Mami hat's aufgesammelt, ich mußte den Teppich sauber machen. Der Käse muß weg! Zehnmal die Hände gewaschen, dann "Klax" gespielt. Level 29 ist echt tödlich!



Freitag

Wochenernde! (Jedenfalls nach der Schule!) Warum muß ich heute alle blöden Fächer haben? Habe eine 1 für meinen Deutschsaufsatz bekommen (ob mich die Lehrerin mag?) Papa ist in der Kneipe (na sowas), Mami hat Damenkränzchen, Habe den ganzen Abend mit "Ms. Pacman" verbracht. (Möchte wissen, ob sie jemals was mit Pacman gehabt hat?)

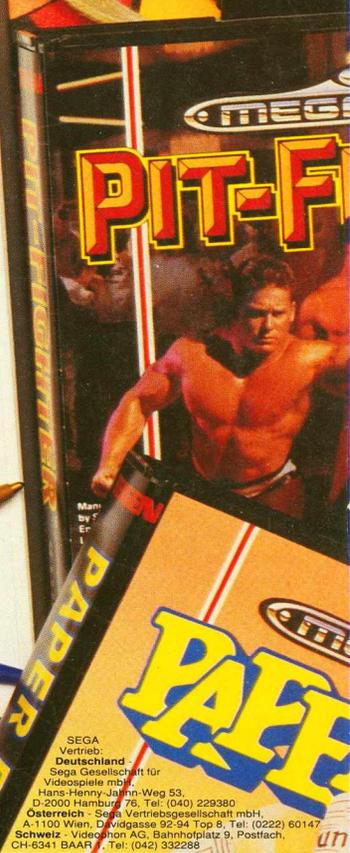
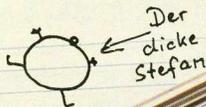
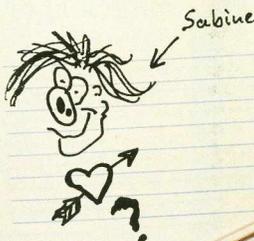
Sonnabend

Tolles Wetter! Geiler Tag! Bis ich Papas Auto waschen mußte. War mit Danny + Georg in der Stadt. Wieder Sabine (die alte Laufrau) im Bus (wohnt die hier?) Danny hat sich endlich "Paperboy" geholt, also sind wir zu ihm. Marathon-Sitzung. Habe fast den Advanced-Level geknackt... vielleicht nächstes Mal?



Sonntag

SEGA-Tag!
Danny + Georg kamen vorbei, Sabine (Umpf!) latschte vorbei und winkte mir zu, als ich die beiden 'reinließ. (Warum gerade ich?!?) Mami meinte, das Zimmer sieht aus wie ne Spielhalle. Morgen wieder Sabine im Bus? Ich halt' das nicht mehr aus!



TENGEN
VIDEO GAMES

SEGA™

*Sega, Mega Drive, Master System are Trademarks of Sega Enterprises Ltd. Pitfighter: © 1990 Atari Games, © 1991 Tengen Inc. All Rights Reserved. Pacmania: TM & © 1987 Namco Ltd, manufactured and sold under license by Namco America, Inc. Paperboy: © and © 1990, 1994 Namco Ltd. © 1991 Tengen Inc. Hard Drive: TM Atari Games, Licensed to Tengen Inc. © 1989 Atari Games. Kix: TM Atari Games, Licensed to Tengen Inc. © 1991 Tengen Inc. Ms. Pac-Man: TM Namco Ltd. Licensed to Tengen Inc. © 1991 Tengen Inc. TM and © 1983 Namco Ltd. Tengen: TM Atari Games, Licensed to Tengen Inc. © 1988, 1989 Atari Games. © 1991 Tengen Inc.

6 SONIC HISTORY

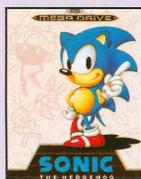
Vor knapp drei Jahren erblickte eine neue Videospiele-Kultfigur das Licht der Modulschächte aller Sega-Konsolen. Sonic the Hedgehog war geboren.

Der kleine Kerl mit Borstenhaarschnitt und roten Turnschuhen revolutionierte die Videospielewelt. In den ersten acht Verkaufsmontaten setzte Sega sage und schreibe zweieinhalb Millionen Sonic-Module ab. Warum hat der blaue Igel einen so großen Erfolg, und wer ist dafür verantwortlich? Dieser und anderen Fragen wollten wir auf den Grund gehen und haben uns in Japan für Euch umgehört. Nach mehrfachen Anläufen (wer kennt das japanische Wort für „Verkaufserfolg“?) war es dann geschafft. Das Ergebnis unserer Recherchen könnt Ihr ab Seite 6 nachlesen.



Sonic & Tails – zwei Freunde halten zusammen wie Pech und Schwefel. Und das müssen sie auch, denn der hinterhältige Dr. Robotnik läßt nichts unversucht, um die Welt in seine Gewalt zu bekommen.

Komplettlösung



SONIC THE HEDGEHOG 12



SONIC 2 22



QUACK SHOT 34



WORLD OF ILLUSION 43

Tips & Tricks

EDITORIAL

HALLO GAMERS, willkommen zum ersten Gamers Special! Nach monatelangen Spielorgien haben wir es geschafft – Ihr haltet die erste Gamers Tips & Tricks Ausgabe in den Händen. Wir haben weder Kosten noch Mühen gescheut – über 500 Fotos –, um Euch die wichtigsten Tests, Tips & Tricks und Paßwörter der besten Games zu präsentieren. Und wer könnte das besser als der amtierende Europameister im Videospiele, Reza Abdolali (das nächste Sega-Championship kommt bestimmt), der für Euch die Tips & Tricks dieser Ausgabe mitbearbeitet hat. Als Highlight haben wir in Japan die Entstehung von Sonic recherchiert.

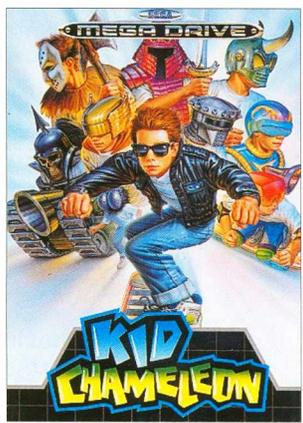
EURE GAMERS-CREW

WINNERT

- 6 Sonic: Die Geburt eines Mega-Stars
- 10 Sonic The Hedgehog: Special-Test – alle Systeme auf einen Blick
- 12 Sonic The Hedgehog, MD: Tips & Tricks
- 18 Sonic 2, MD: Test
- 22 Sonic 2, MD: Tips & Tricks
- 27 Sonic 2, MS: Tips & Tricks
- 28 EA Hockey: Test
- 29 NHLPA Hockey '93: Test
- 30 EA Hockey, NHLPA Hockey '93: Tips & Tricks
- 32 Quack Shot: Test
- 34 Quack Shot: Tips & Tricks
- 40 World of Illusion: Test
- 43 World of Illusion: Tips & Tricks
- 46 Castle of Illusion, MS: Test
- 47 Castle of Illusion, MS: Tips & Tricks
- 50 Action Replay Codes
- 54 Kid Chameleon: Test
- 57 Kid Chameleon: Tips & Tricks
- 64 Wonder Boy: Test für alle drei Systeme
- 66 Wonder Boy 3 – Dragon's Trap, MS: Tips & Tricks
- 68 Tazmania, MD: Test
- 70 Tazmania, MD: Tips & Tricks
- 75 Batman: Test
- 76 Batman: Tips & Tricks
- 78 Alex Kidd: Test für Mega Drive und Master System
- 80 Alex Kidd – Enchanted Castle, MS: Tips & Tricks
- 82 Chuck Rock, GG: Test
- 84 Chuck Rock, GG: Tips & Tricks
- 86 Asterix: Test
- 88 Asterix: Tips & Tricks
- 92 Passwörter
- 98 Shorties

KID CHAMELEON 54

Daß bei einem so komplexen Spiel wie Kid Chameleon die Levelhilfen nicht fehlen dürfen, versteht sich von selbst. Aus diesem Grund haben wir uns ganz besondere Mühe gegeben, alles Wissenswerte über dieses beliebte Spiel zusammenzutragen.



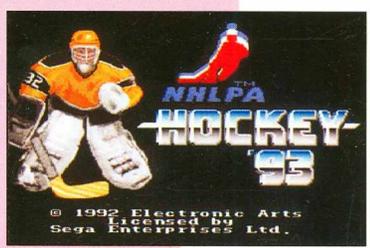
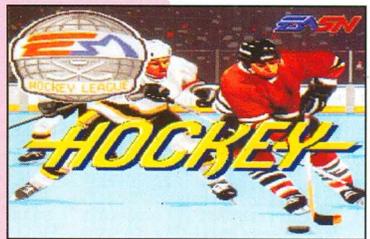
ACTION REPLAY CODES

In Zusammenarbeit mit der Firma Dataflash haben wir für Euch auf drei Seiten alle wichtigen Action Replay Codes – von der Levelanwahl bis hin zu unendlichen Leben und anderen Cheats – zusammengefaßt. So wird selbst Euer härtester Brocken wieder interessant und spielbar. Nachzulesen ab Seite 50.



28 Eishockey total

Nun ist es endlich soweit! Die Zeiten unzureichender Paßwort-Tips für Sportspiele sind vorbei. Daß es auch anders geht, zeigen wir Euch auf unseren Eishockey-Sonderseiten (ab Seite 28). Dort haben wir Euch hilfreiche Spielzüge für die famosen Electronic Arts Simulationen EA Hockey und NHLPA Hockey '93 zusammengestellt.



Tore schießen leicht gemacht: Mit den Gamers-Kniffen seid ihr unschlagbar

Vor gar nicht langer Zeit wurde die Welt der Videospiele-Kultfiguren quasi über Nacht durcheinandergewürfelt. Da hießen die Nr. 1 Sega-Heroen auf einmal nicht mehr Alex Kidd und Wonder Boy. Nein, plötzlich stand ein quirrliges kleines Kerlchen mit Borstenhaarschnitt und roten Turnschuhen im Rampenlicht und rannte allen davon.



Niemand kann ihn stoppen. Selbst Dr. Robotnik, der eigenwillige Wissenschaftler, dessen liebstes Hobby das Verwandeln flauschiger Tiere in Roboter ist, sieht gegen Sonic alt aus.



DIE GEBURT



Natürlich wißt Ihr längst, um wen es sich handelt: Die Rede ist von Sonic The Hedgehog, dem unwiderstehlichen Mega-Star, dem beliebtesten und wohl einzigen blauen Igel der Welt. Warum aber ist ihm ein solch großer Erfolg beschieden, und wer ist eigentlich für die Existenz der Figur „Sonic“ verantwortlich? Im folgenden Bericht wollen wir Euch diesbezüglich ein wenig hinter die Kulissen schauen lassen...

Im Mai 1991 kam Sonic The Hedgehog erstmals in die Auslagen der Spielwaren- und Konsolenfachgeschäfte Japans und der USA. Wenig später folgte die Veröffentlichung in Europa. Zu diesem Zeitpunkt ahnte jedoch noch

niemand, daß Hersteller Sega allein von der Mega Drive-Version Sonics in den ersten acht Verkaufsmonaten sage und schreibe zweieinhalb Millionen (!) Exemplare absetzen würde. Das sind mehr Module, als Hamburg und Frankfurt am Main zusammen Einwohner haben! Ein mehr als nur beachtlicher Absatz. Überall auf unserem Globus brach eine Sonic-Manie aus. Der kleine, blaue Igel war in aller Munde und vor allem in aller (Sega-)Modulschächte, denn Sonic The Hedgehog gab's und gibt's fürs Mega Drive, Master System und Game Gear. Später wurden Mega Drive und Master System sogar von Haus aus mit dem Spiel bestückt, so daß

fast jeder Besitzer dieser Konsolen auch das Programm hat.

Worin aber begründet sich der phänomenale Erfolg einer solch ungewöhnlichen Videospiele-Figur? Die Antwort ist eigentlich schon in der Frage enthalten: Sonic ist ungewöhnlich! Er ist kein

„einfacher Junge“, der durch die Welt zieht, um seine Freundin zu retten, der ein wenig hin- und herhüpft, Gegner beseitigt und Extras aufammelt. Nein: Sonic ist mehr und Sonic kann mehr! Mit hyperschnellen Attacken, wie sie noch nie dagewesen sind,

Lebewesen nicht mögen. So ist das nämlich nicht. Aber der böse Dr. Robotnik hat all die lieben Freunde Sonics verwandelt, und die müssen nun ihr Dasein als bössartige Mischungen zwischen Tieren und Robotern fristen. Nur wenn Sonic es schafft, das Ende eines jeden Levels zu erreichen und den hinterlistigen Doktor zu verjagen, ist es ihm vergönnt, seine Freunde zu befreien. Eine unter-schwellige Botschaft der Entwickler zum Schutze und zur Rettung von Tieren? Gut möglich, ja, sogar sehr wahrscheinlich. Bewußtseinsänderung im positiven Sinne durch ein Videospiel? Wa-

rum eigentlich nicht? Denn der Spieler erhält das Gefühl, eine gute Tat vollbracht zu haben, wenn am Ende der Level die einst gefangenen und verwandelten Tiere wie-

Sonic erreicht unglaubliche Spitzgeschwindigkeiten von über 200 km/h

der glücklich in alter Freiheit umherhüpfen. Warum sollte daraus nicht auch tatsächlich mehr Engagement für die Erhaltung

der echten Natur bei uns Menschen wachsen?

Weitere Gründe für den Triumph Sonics neben seiner ganz gewöhnlichen Ungewöhnlichkeit ist sein Aussehen. Der Kleine macht einen pffiffigen Eindruck, und trotz seines energischen Auftre-



Die Ideen des Entwicklerteams werden in den Sega-Laboren mit Hilfe unzähliger Computer Schritt für Schritt verwirklicht



durchläuft er Loops, rennt, springt und rollt durch seine Welten bzw. über im Wege stehende Tiere verschiedenster Art. Nicht, daß diejenigen unter Euch, die Sonic noch nicht kennen, denken, der Igel würde die anderen

tens ist er niedrig. Somit ist er die ideale Figur, um bei jung & alt Anklang zu finden – egal, welchen Geschlechts.

Wer jedoch lief den cleveren Igel ins Leben? Wer gab ihm sein typisches Aussehen? Nun, das Ganze ge-

scha in einer höchst geheimen Mission. Segas Verbraucherabteilung R & D in Japan richtete im November 1989 – also bereits einsehhalb Jahre vor dem Erscheinen von Sonic The Hedge-

noch keine Spur von einem blauen Igel!

Zahlreiche Treffen der Verbraucherabteilung fanden in der Folgezeit statt. Man dachte darüber nach, eine Katze oder einen Hund in die

Er ist kein „einfacher“ Junge, der durch die Welt zieht, um seine Freundin zu retten

hog – ein Projektteam ein. Diese junge, aus zwei Frauen und fünf Männern bestehende Mannschaft, wurde mit der Aufgabe betraut, ein Programmkonzept zu schaffen, das alles bis dato Dage-

leitende Rolle des geplanten bahnbrechenden Spiels schlüpfen zu lassen. Oder aber einen Elefanten. Doch dieser hat ja bekanntlich das Problem, sich meist recht langsam zu bewegen. Jedoch



Spring Yard Zone, Sonic als Flipperkugel. Wer hier viele Ringe und Extra-Leben abräumen will, muß verdammt gut mit dem Joypad umgehen können.

EINES MEGA-STARS

wesene schlagen sollte.

Als erstes machte man sich Gedanken darüber, wie der eigentliche Held aussehen sollte, denn letztendlich muß ein Spiel ja auf diesen Charakter zugeschnitten sein – in Sachen Spielablauf, Levelaufbau, Grafik und Sound. Nächtelange Diskussionen folgten, und um auf ein größeres Ideen-Spektrum zurückgreifen zu können, wurden sogar 1500 Mitarbeiter Segas dazu aufgefordert, Vorschläge für den Entwurf eines Charakters einzureichen. Die Resonanz war riesig: Mehr als 200 verschiedene Anregungen gingen ein. Das Angebot war breit gefächert. Egal, ob in menschlicher, roboterhafter oder tierischer Form – alles mögliche war dabei, doch weit und breit



Die Grafiker entwerfen Unmengen verschiedener Zeichnungen. Diese werden später detailgetreu auf dem Bildschirm nachgebildet, damit eine möglichst perfekte Simulation entsteht.

sollte der gewünschte Held extrem flink zu Fuß sein. „Wie stünde es mit einer menschlichen Figur?“, fragte man sich. Nein, auch nicht, denn solche Helden gab es schon zur Genüge, siehe Alex Kidd und Wonder Boy. Plötzlich schmiß ein Teammitglied die „verhängnisvolle“ Frage „Wie wäre es mit einem Igel?“ in den Raum. Solch eine Figur würde auch völlig neue Bewegungsabläufe zulassen. Nach kurzem Grübeln der Mannschaft und dessen Leiter, H. Kanari, stand fest: Der Igel wird die Figur der Zukunft sein. Allerdings nicht nur „versoftet“ auf den Konsolen, sondern auch als Symbolfigur für Sega selbst. Eine Art Wiedererkennungssymbol für die Firma, das automatisch die Sympathien aller erobern soll.

Grafisch sollte das Kerlchen so gezeichnet werden, daß es niedlich ist, ohne dabei zu niedlich zu wirken. Was sich etwas verwirrend anhört, ist eigentlich

ganz einfach zu erklären: Das fertige Produkt sollte alle Altersklassen ansprechen. Und natürlich auch Frauen und Mädchen. Letztere Gruppierungen und jüngere Spieler bevorzugten sehr niedlich; ältere



Sonic als Brieftaube? Nein, Sonic kann zwar schon viel, aber fliegen kann er „noch“ nicht.



Jungs zumeist weniger „süße“ Figuren. Also mußte die goldene Mitte gefunden werden. Das Ergebnis: Ein frech dreinschauender, aber dennoch niedlicher Sonic.

Fortan wurde über das Spielkonzept gegrübelt. Eines stand fest: Sonic The Hedgehog sollte ein außergewöhnliches, phantastisches Produkt werden, das alle anderen in den Schatten stellt. So entschloß man sich, nicht nur ein schnelles, sondern ein hyperschnelles Game zu entwickeln. Rasant, aber sehr gut spielbar, abwechslungsreich, nicht zu schwierig und nicht zu einfach. Es sollte ja jede Altersgruppe, jedes Geschlecht ansprechen.

All diese endlosen Diskussionen kosteten viel, sehr viel Zeit, so daß erst Ende 1990 ein Muster des Spiels Gestalt annahm. Auch war erst jetzt klar, daß der Titel „Sonic The Hedgehog“ sein würde. Das Entwicklungsteam – dazu gehören neben „normalen“ Programmierern Grafiker, Musiker, Charakter- und Leveldesigner – hatte ganze Arbeit geleistet: Herr Kanari war mit dem ersten spielbaren Demo sehr zufrieden. Gute Musiker sind übrigens auch sehr wichtig in einem Programmiererteam, denn die Musik muß stets zum Spielgeschehen passen. Wird's dramatisch, muß auch die Musik entsprechend flott sein. Wenn etwas Trauriges geschieht, sollte die Musik auch dies entsprechend untermalen. Dadurch kommt

zusätzliche Atmosphäre und Motivation auf.

Im Januar 1991 wurde Segas neueste Kreation auf der Consumer Electronics Show, kurz CES, zum ersten Mal Presse und Öffentlichkeit präsentiert. Die CES ist eine der wichtigsten Computermessen der Welt und findet zweimal im Jahr in Amerika statt. Im Sommer in Chicago, im Winter in Las Vegas. Die Resonanz war mehr als zufriedenstellend: Alle rissen sich um das klei-

Sonic sollte ein außergewöhnliches, phantastisches Produkt werden

ne, blaue Stachelvieh aus dem Hause Sega. Kaum jemand zeigte sich von Sonic's Spritzigkeit, seinem putzigen Aussehen und der Welt, in der er lebt, nicht beeindruckt. Eigentlich hätte Sonic The Hedgehog bereits zwei Monate vor der CES auf dem Markt sein sollen. H. Kanari entschied sich jedoch für eine Verschiebung des Veröffentlichungstermins, da das Programm so gut wie perfekt sein sollte. Hier und da mußte noch gefeilt werden, um nicht etwa unnötige Fehler einzubauen, die aus Zeitdruck resultieren können. Die letzte Phase begann. Es wurden noch einige Features wie Bonusstufen, Unterwasserlevel und dergleichen mehr eingebaut, ehe das Mammutprogramm im

Mai 1991 endlich auf den Markt kam und einen Boom ohnegleichen auslöste. Fortan fand man Sonic überall: in Zeitschriften, in Kaufhäusern, auf Plakaten, im Radio und Fernsehen.

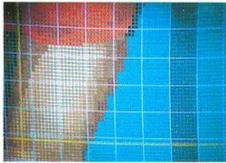
Sonic war einfach allgegenwärtig; dafür sorgte die Merchandising-Industrie, die die Gunst der Stunde erkannte und sich Rechte an der Vermarktung des populären Igelis sicherte. Wir wurden quasi von Plüschtieren, Pins, T-Shirts, Mützen, Taschen etc. überhäuft (Übrigens, auf Seite 97 könnt Ihr in unserem GAMERS SHOP einiges davon bestellen!). Hierzulande ist ebenfalls ein Musik-Sampler erschienen, dessen Cover Sonics Konterfei schmückt.

Der Erfolg Sonics ist – wie Ihr



seht – nahezu unaufhaltsam, und bekam einen neuen Höhepunkt, als am 24. November 1992 der lang ersehnte Nachfolger auf den Markt kam. Sonic 2 hatte tatsächlich das Zeug, den Vorgänger um einige km/h zu übertrumpfen. Das zweite Spiel besticht durch bessere Grafik, tollen Sound und einen noch flinkeren Spielablauf, der uns beinahe das Herz stocken läßt. Wirklich beachtlich, wie der blaue Igel mit einem Super Dash Attack über den Bildschirm rast. (Sonic erreicht übrigens unglaubliche Spitzengeschwindigkeiten von über 200 km/h auf dem Bildschirm, mehr als einige andere Helden zusammen!!!). Diesmal hat er sogar einen Freund zur Seite bekommen: Naseweis, „Tails“ begleitet sein Vorbild Sonic (in der Mega Drive Version des Spiels) auf Schritt und Tritt, um ihm bei seiner Aufgabe zu helfen. Leider gelingt dies dem zweischwänzigen Fuchs nicht immer, und nur allzu oft bugsiert er sich selbst in eine brenzlige Situation hinein, die glücklicherweise keine negativen Auswirkungen auf Sonic hat.

Stauend nahm die Welt zur Kenntnis, daß bereits an jenem 24. November des



Einer von 700 Programmierern, die für Sega die Spiele entwickeln, bei der Arbeit, die Bewegungsabläufe auf dem Bildschirm zu optimieren, ...

... damit Ihr nach ca. anderthalb Jahren Entwicklungszeit den Kampf gegen den Computer aufnehmen könnt.



Ob tiefster Ozean oder dunkelster Dschungel, die Programmierer von Sega haben sich bei Sonic 2 einiges einfallen lassen



vergangenen Jahres 700.000 (Pracht-)Exemplare dieses Spiels im Vorverkauf abgesetzt wurden. Allerdings nicht weltweit, sondern nur in England und Deutschland! Ein sagenhafter Erfolg, der den vom ersten Teil Sonic's nahezu in den Schatten stellt!

Doch nicht alle freuten sich über diese erstaunliche Bilanz. So fürchtete beispielsweise die englische Musikindustrie drastische Einbußen im Absatz von CD's, Schallplatten und Musikkassetten während der Weihnachtszeit! Hättet Ihr das gedacht?

Nun wißt Ihr also so gut wie alles, was Ihr über die Entstehung und den durchschlagenden Erfolg des sympathischen Konsolen-Helden und Segas Symbolfigur Sonic wissen müßt und könnt beruhigt auf Sonic 3 warten. Wie, was? Sonic 3? Klar, das wird kommen. Wann, ließ Hersteller Sega zwar noch nicht verlauten, aber er wird auf alle Fälle an seinem erfolgreichsten Videospiel-Konzept festhalten. Wir sind gespannt.

Carsten Schmitz

ACTION REPLAY CODES

Sonic The Hedgehog

- Das Spiel startet mit X Leben, wenn das Action Replay eingeschaltet wird **FFFE12000X**
- Unendliches Leben **FFFE120002**
- Sonic wird zum Super-Sonic, d.h. unverwundbar **FFFE2D0001**
- Sonic erhält dauerhaft Turboschuhe **FFF760000C**
- Unendliches Leben **0138A06032**
- Spielstart von einem beliebigen Level. Drücke die A-Taste und halte diese gedrückt, danach drücke die Start-Taste. Es erscheint ein Level-Menü. Für die Wahl des Levels drücke die Start-Taste. **0032426010**
- Spielstart mit einigen hundert Ringen **0039DC31C1**
- Veränderung eines Levels mit Hilfe der A- und der C-Taste. Schalte dafür das Action Replay erst ein, dann aus. Wenn der Level verändert wurde, drücke die B-Taste. **0039FC31C1**
- Für jeden zerstörten Monitor erhält Sonic Turboschuhe **00A35E6042**
- Sonic ist unverwundbar, bis er ein neues Schild aufnimmt **0039F011C1**

Sonic 2

- Spielstart von einem beliebigen Level. Drücke die A-Taste und halte diese solange gedrückt, bis das gewünschte Level erscheint. Drücke für die Wahl des Levels die Start-Taste. **FFFFD00001**
- Veränderung eines Levels mit Hilfe der A- und C-Taste. Schalte dafür das Action Replay erst ein, dann aus. Wenn der Level verändert wurde, drücke die B-Taste. **FFFE090001**
- 99 Ringe **FFFE210063**
- Unendliches Leben **FFFE120009**





SONIC

THE HEDGEHOG

Sonic ist Segas Aushängemodul. Es steht fast unangefochten an der Spitze. Und dafür gibt es gute Gründe...

Manche Igel sind langsam, nur nachts unterwegs und schlafen den ganzen langen Winter. Doch Segas Wunderigel Sonic kann mit diesen Vorurteilen überhaupt nichts anfangen und sorgt lieber für heiße Action auf allen drei Segakonsolen. Er ist rasant, aufgeweckt und weiß, was er seinen Tierfreunden schuldig ist. Die sind nämlich vom feinen Dr. Ivo Robotnik einge-

fangen worden, der sie in böse Roboter umfunktionieren will, um alle sechs Spielstufen mit den je drei Zonen zu beherrschen. Nichts scheint ihn aufhalten zu können. Doch die coole Spitznase Sonic, mit dem messerscharfen Bürstenschneid und den durchgestylten Turnschuhen, tritt wagemutig gegen die Handlanger des Bösen an. Und so fetzt Sonic mit wahnsinniger Geschwindigkeit über Euren Bildschirm. Aber Vorsicht!



Egal welche Version, Dr. Robotnik macht Sonic immer das Leben schwer

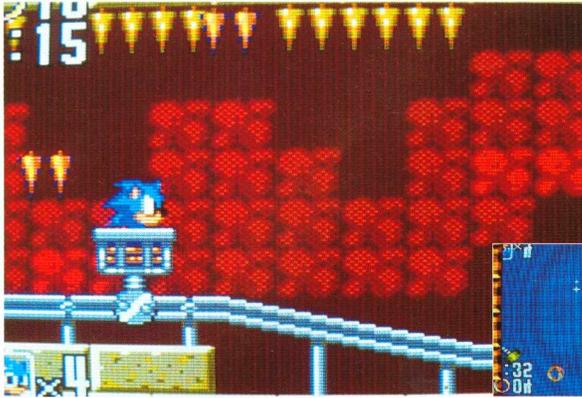


In der zweiten Mega Drive-Version bekommt Sonic Gesellschaft von dem kleinen Fuchs Tails



Metallene Roboter und tückische Fallen lassen seinen Weg zu einem Wagnis werden und zuviel Geschwindigkeit kann dazu führen, daß Ihr einer Falle oder einem Gegner nicht mehr rechtzeitig ausweichen könnt. Doch solange Ihr einen oder mehrere goldene Ringe dabei habt, können Euch die Hinterhalte und Maschinen des irren Akademikers nichts anhaben. Die Ringe sichern unserem kessen Stachelträger das Überleben. Wer sich aller-

dings auf Rettungsringe verläßt, darf nicht vergessen, sein Ringkonto immer aufzufüllen. Somit springt Sonic nach allem was da glänzt, und bevorzugt auch kleine graue Monitore, die zum Teil ziemlich gut versteckt sind. Hier gibt es die heißbegehrten Extras, wie die Superringe, welche wie zehn einfache zählen, die schützenden Schilde, Power-Laufschuhe und Extraleben, sowie eine vorübergehende Unbesiegbare. Um eine Zone erfolg-



Sonic 2 auf dem Game Gear löst keine Wünsche offen



reich zu absolvieren, könnt Ihr zwischen zwei Grundtaktiken wählen. Entweder probiert man, das abgedreht schnell und sauber scrollende Level von links nach rechts in kürzester Zeit zu durchqueren, und mittels der dann heißen Sohlen den Time-Bonus hochzuschrauben, oder Ihr versucht, möglichst alle Ringe des Levels zu finden, um über den Ring-Bonus die Score zu erhöhen. Bringt Ihr eine genügend hohe Anzahl von Ringen mit ans Ende der Zone, könnt Ihr Euch auf eine Spezialrunde freu-

„GAMERS“ meint dazu...

Das Geschicklichkeitsspiel schlechthin. Knackig farbige Grafik auf allen Systemen, ordentlicher Sound. Perfekte Steuerung, kreative Spielideen, was braucht man mehr?



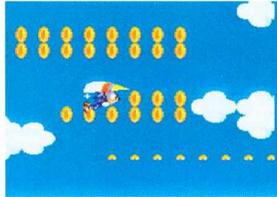
Paßwortsystem fehlt! Für unterwegs nicht optimal!

GESAMT-NOTE
1

Genre:
Geschick

Hersteller:
Sega

ca. Preis:
DM 100.-



Master System, Teil 2: Ob unter Wasser oder in der Luft, Sonic nimmt jede Herausforderung an

en. Die fällt aber je nach System unterschiedlich aus. Igelfans mit Mega Drive fühlen sich durch eine Art Chaos-labyrinth gewirbelt, in dem Ringe und je Runde ein Edelstein warten. Für die Ringe bekommt Ihr Punkte, für das eingesammelte Mineral ein Continue. Der Edelstein geht in Euren Besitz über. Wer alle

sechs Steine beisammen hat, erlebt am Ende des Spiels in der Final Zone eine Überraschung. Die Master System- und Game Gear-Versionen schenken Sonic ebenfalls nichts, und lassen den armen Igel zur lebenden Flipperkugel werden. Sonic wird für seine Mühen mit Ringen, Continues und Extraleben

belohnt. Für die Ringe werden wieder Punkte vergeben. Aber auch sonst unterscheiden sich die Sonic-Umsetzungen für die verschiedenen Segamaschinen. Das Mega Drive-Modul schneidet am besten ab. Auf dem Bildschirm ist einfach am meisten los! Die Zonen sind zwar etwas langatmig, doch es gibt

schirm selten zu. Doch ein Manko haben alle drei Module aufzuweisen. Ein Paßwortsystem fehlt. Eine hohe Spielstufe ist nach dem Ausschalten erst nach erneutem Spielen zu erreichen. Schlechte Karten vor allem für Game Gear Besitzer. Ersten ist man mit dem Gerät unterwegs, und muß den kleinen Gefahren des Alltags begegnen, und andererseits halten die Batterien nicht gerade ewig. Nicht ideal für den kleinen Sonictrip zwischen-durch. Das ist aber auch der einzige Negativpunkt. Sonic ist eines der besten Spiele überhaupt. Rundum gut. Eben ein Klassiker!

Carsten Schmitz



Sonic in Action: Hier habt Ihr einen Überblick über die verschiedenen Abenteuer, die er auf den drei Systemen erlebt

(MD)

SONIC THE HEDGEHOG

GREEN HILL ZONE ACT 1

Sonic sollte zuerst nach rechts gehen und den unteren Tunnel nehmen. An dessen Ende befindet sich eine Rampe. Sonic kann hier hochspringen, einige Ringe

einsammeln und auf einem Gegner landen. Springt er links hinunter, landet er auf einem anderen Gegner. Auf diese Weise ist es möglich, alle Ringe einzusammeln.



GREEN HILL ZONE ACT 2

Versteckte Gegenstände: Unter der Schaukel nach links gehen und am Wasserfall zu den Super-Schuhen.

Mauer brechen. Weiter nach rechts, bei der Schaukel nach



Mit den Schuhen dann so schnell wie möglich nach rechts auf den Vorsprung. Sonic muß vor der Mauer hin und her laufen, dann nach unten ziehen und durch die

unten bis zu einer roten Springfeder. Auf die Feder springen. Sie schleudert Sonic nach oben, dann ein wenig nach links und schon landet Sonic auf einem Looping. Dort sind ein Extra-Leben und einige Ringe.



IAALS SPECIALS SPECIALS SPECIA

LEVELANWAHL

A gedrückt halten, dann: oben, unten, links, rechts bis ein Klingelzeichen ertönt. Danach „Start“ drücken. Nun erscheint eine Über-sicht der Level.



CHAOS EMERALD

Sechs mal hintereinander in die Secret Zone gehen und die Edelsteine mitnehmen. Dann normal weiterspielen; Wenn Sie einen Stein haben, Reset und Levelanwahl.

SECRET ZONES

Hier gibt es pro 100 Ringe ein Extraleben. Hinein kommt man, wenn Sonic mindestens 50 Ringe hat und man am Ende jeder 1. Runde durch den großen Ring springt.

CONTINUES

50 Ringe (oder mehr) in der Bonus Mission sammeln, um weiterzukommen. Sammelt er 100 Ringe (in beiden Bonus Missionen und den Acts), gibt es einen Extra-Sonic.

BONUSRUNDEN

Wenn man am Ende des Acts 50 Ringe gesammelt hat, kann man in die Bonusrunde kommen. Dazu muß man am Ende des Acts durch den großen Ring springen. Man muß in die Bonusrunden, um die Chaos - Edelsteine zu bekommen. Sie befinden sich jeweils in der Mitte.

EDITOR

Man aktiviert ihn, indem man im Titelbild folgende Tasten (nacheinander) drückt: hoch, C, runter, C, links, C, rechts, C. Nun sollte ein Klingelzeichen zu hören sein, nach dem man die Tasten A und Start gleichzeitig gedrückt hält, bis das Spiel beginnt. Nun sollten neben dem Score einige Systemadressen erscheinen, das Spiel aber normal weiterlaufen. Den Editor aktiviert man nun über Knopf B. Sonic verschwindet und man kann mit Knopf A eine Reihe von Objekten durchwählen und mit Knopf C auf dem Spielfeld platzieren (z.B. ist Sonic als Ring unverwundbar). Außerdem kann man sich in der mutierten Form frei über das Spielfeld bewegen und sich an beliebiger Stelle wieder in Sonic verwandeln. Die Möglichkeiten sind vielfältig: Man kann sich zum Beispiel gleich zu Anfang ein solides Ringpolster anlegen, oder nur schwer erreichbare Stellen direkt anfahren. In den Bonusrunden kommt man so auch ganz einfach an die Chaos Emeralds. Dieser Trick funktioniert nur auf deutschen Mega Drives mit deutschen Sonic-Modulen.



SUCHEN, SUCHEN, SUCHEN!!!

Auch die schwierigen Levels gut absuchen. Überall sind versteckte Dinge! Besonders in der Spring Yard Zone sind viele Geheimgänge versteckt.

GREEN HILL ZONE ACT 3

Um das Extra-Leben auf der Spitze des Loopings zu bekommen, muß Sonic auf der Spitze des Hügels stehen. Dann weiter nach rechts zur roten Sprungfeder, dagegenlaufen und sie schießt Sonic zurück nach links. Sobald er die Spitze des Hügels erreicht hat, muß Taste C schnell gedrückt werden. Jetzt wird



man mit etwas Glück auf dem Looping landen und das Extraleben einsammeln.

GREEN HILL ZONE BOSS

Um Dr. Robotnik treffen zu können, muß Sonic auf einer der beiden Plattformen stehen. Sonic sollte springen und Dr. Robotnik treffen wenn die große Kugel

ihren tiefsten Punkt erreicht. Wenn er danach in die linke oder rechte Ecke geht, kann er nicht getroffen werden. Dr. Robotnik muß 7-10 mal getroffen werden.



MARBLE ZONE ACT 1

Der Vorsprung auf der rechten Seite kann nicht erreicht werden. Sobald Sonic die Lava mit den fallenden Blöcken passiert hat, weiter nach rechts, hochspringen auf den Sims und warten, bis die sta-

chelige Plattform heruntermfällt. Hinaufspringen und dann gegen die Mauer (fortwährend das Control Pad nach links halten) laufen, um einen Geheimraum zu finden. Dort gibt es u.a. ein Extraleben.



MARBLE ZONE ACT 2

Durch den Irrgarten gehen, bis die Lava erreicht ist. Den Block in die Lava stoßen, auf den Block springen und auf ihm bleiben, bis man auf der anderen Seite angekommen ist. Beim Springen über die

Plattform muß man vorsichtig sein. Danach über die Lava auf einen anderen Block springen, sobald dieser zu sehen ist; Control-Pad nach links halten, um einen Geheimraum zu finden.



MARBLE ZONE ACT 3

Um einen Geheimraum finden zu können, muß Sonic nach zwei stacheligen Plattformen suchen, die nebeneinander stehen. Rechts ist der Geheimraum. Sobald Sonic im Geheimraum ist, befindet sich auf der rechten Seite eine Abkürzung zum Ende der Zone. Wenn Sonic auf dem Block in der Lava ist, muß er auf den Feuerschwall warten, der ihn nach oben bringt. Hat er die Spitze erreicht, muß er nach links springen. Dann den blauen Block, der aus der Wand heraus kommt, benutzen, um nach rechts zu kommen. Es kann passieren, daß Sonic in die Lava fällt; er muß dann seine Ringe aufsammeln, während er nach links eilt.



ACTION REPLAY

FFFE2 10063: 99 Ringe
(Action Replay ausschalten,
einen Ring holen: 1 Extraleben)

FFFE5 70006: alle Edelsteine

MARBLE ZONE BOSS

Zunächst auf der rechten Seite stehen bleiben. Warten, bis Robotnik über Sonic erscheint. Dann springen und ihn einige Male treffen. Danach auf die linke Seite des Bildschirms gehen und das Feuer auf die linke Plattform herunterfal-

len lassen. Sobald der Boss auf Sonic zukommt, muß er springen und ihn treffen. Dann zur linken Seite des Bildschirms springen und warten, bis er erneut auf Sonic zukommt. Springen und ihn wieder treffen, danach erneut springen.



SPRING YARD ZONE ACT 1 / ACT 2 / ACT 3

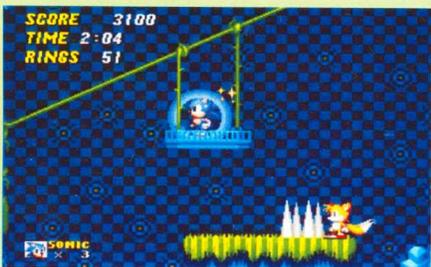
In dieser Zone sind keine besonderen Fallen eingebaut. Probleme könnten lediglich in den Sequenzen mit den vielen Sprungfedern auftauchen, da diese Sonic unkontrollierbar über den Bildschirm schießen lassen.



SPRING YARD ZONE BOSS

Zunächst auf dem zweiten Block von rechts stehen. Sobald Dr. Robotnik herunterkommt, nach rechts laufen, springen und ihn einige Male treffen. Als nächstes über die Lücke im Boden springen und zum zweiten Block von links laufen. Wieder auf ihn warten, bis er über Sonic herunter kommt. Dann gegen

die linke Seite des Bildschirms laufen. Springen und Dr. Robotnik wieder einige Male treffen. Danach zur Mitte des Bildschirms und warten, bis er zu Sonic kommt. Nun zu einer Seite gehen, springen und ihn einmal treffen. Wiederholen, bis er besiegt ist. Dr. Robotnik muß insgesamt 7-10 Mal getroffen werden.



LABYRINTH ZONE ACT 1

Unter Wasser hat Sonic 25 Sekunden Zeit, bevor er keine Luft mehr hat. Dann ist ein Klingeln zu hören und nach dem dritten Klingeln hat Sonic noch 10 Sekunden Zeit, um aus der großen Luftblase Luft zu holen (Sonic findet sie dort, wo die anderen Luftblasen sind).

Um aus der Labyrinth Zone herauszukommen, muß er das Gebiet mit dem Förderband und den sich daran dre-

henden Plattformen finden. Wenn er in die untere linke Ecke geht, kann er eine Sprungfeder finden, die ihn auf die Plattform des Förderbandes bringt. Dann hoch und nach links auf den Knopf springen. Sogleich wird sich die Tür öffnen. Als nächstes bis zu einem Korke durch's Wasser gehen. Nun muß man auf den Korke hinaufspringen, um aus diesem Level herauszukommen.



LABYRINTH ZONE ACT 2

Sonic findet in diesem Gebiet eine Zone mit Plattformen, auf denen Computer stehen, sowie eine Tür auf der rechten Seite. Um diese Tür öffnen zu können, muß Sonic einen Computer auf einem Sims links in der Mitte des Gebietes finden. Auf den Computer springen und es kommt ein

versteckter Knopf zum Vorschein, der die Tür öffnet.



LABYRINTH ZONE ACT 3

Während Sonic den Wasserfall hinunterfällt, sollte er, sobald er ein Gebiet mit einem Knopf erreicht, nach links schlittern und hochspringen. Als nächstes nach rechts. Durch den – jetzt offenen – Durchgang springen. Jetzt kann Sonic weiter nach rechts gehen. Dort wird er auf Dr.

Robotnik treffen, welcher nun in sein Schiff geht.



LABYRINTH ZONE BOSS

Um diesen Boss besiegen zu können, muß Sonic schnell nach oben gehen. Er muß sich vor den Stacheln und den Flammen, die aus den Stein-Gesichtern an der Mauer geschossen kommen, hüten. Keine Angst dagegen, falls Sonic

ins Wasser fallen sollte. Sobald er die Spitze erreicht hat, sieht er Dr. Robotnik wegfliegen. Er braucht ihn in diesem Teil des Spiels nicht zu besiegen (kann es aber, wenn er will); er muß nur seine Freunde befreien, um weiterzukommen.



STARLIGHT ZONE ACT 1

Am Anfang nach rechts laufen und durch die Wand brechen. Um ein Extra-Leben unter den sich senkenden Blöcken zu bekommen, muß Sonic nach rechts den Hügel hinuntergehen und wieder hinauflaufen. Der Block wird sich jetzt wieder heben.



STARLIGHT ZONE ACT 2



In dieser Zone gibt es keine geheimen Gebiete, aber Sonic kann eine Menge Ringe einsammeln, die hier herumliegen. Besondere Vorsicht ist bei den rotierenden Plattformen geboten. Falls man von ihnen stürzt, findet man nur schwer den weiteren Weg.

STARLIGHT ZONE ACT 3

In dieser Zone gibt es eine Menge Computer. Es ist ein guter Platz, um ein Extra-Leben zu bekommen, indem Sonic 100 Ringe sammelt. Auch hier kommt es weniger darauf an, Geheimgänge zu finden. Die wirkliche Schwierigkeit in dieser Zone besteht darin, über die verschiedenen sich bewegenden Gegenstände zu gelan-

gen. So wird dieser Act weitgehend zu einer Geschicklichkeitsprüfung.



STARLIGHT ZONE BOSS

Sonic kann Dr. Robotnik treffen, indem er sich selbst durch die Wippen in die Höhe tragen läßt, wenn eine Bombe auf die Wippe auftrifft. Oder Sonic springt auf

eine Wippe, auf der schon eine Bombe liegt. Auch diese kann den Widersacher verletzen. Auch hier muß Dr. Robotnik 7-10 Mal getroffen werden.



SCRAP BRAIN ZONE ACT 1

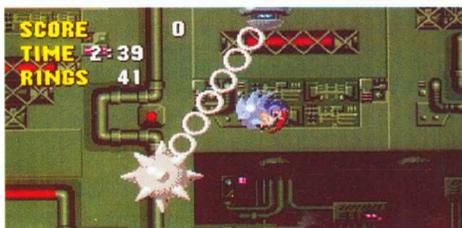
Wenn Sonic einen langen roten Boden erreicht, muß er über ihn laufen und springen, sobald er ihn berührt. Gute Abstimmung ist hier das Wichtigste. Im weiteren Verlauf des Levels wird man merken, daß diese Zone kaum Geheimgänge enthält.



SCRAP BRAIN ZONE ACT 2

Nun nach rechts und Sonic kommt über einige sich drehende Räder. Auf eines springen und am Control Pad nach unten ziehen. Dies bringt Sonic dazu, sich um das Rad zu drehen. Wenn Sonic genau zweimal herumgegangen

ist, springen und es beim nächsten Mal genauso machen. Danach kommt Sonic an stachelige Bälle, die an Ketten hängen. Er kann durch die Ketten springen und muß dann nach rechts gehen. Dort ist das Ende des Levels.



SCRAP BRAIN ZONE ACT 3

Um diese Runde kürzer zu machen, muß Sonic auf den Knopf springen. Dann so schnell wie möglich nach links. Schnell herunterfallen lassen, bevor die Schlitter-Vorsprünge ihren letzten Platz erreichen, dadurch wird die Runde einfacher. Falls Sonic versucht, nach links zu gehen, sollte er vorher das ganze Gebiet absuchen und beachten, daß es viele Wege gibt.

Er muß darauf achten, genügend Luft zu bekommen, sobald er an Luftblasen kommt. Luftholen, sobald er in einen Raum mit Ringen kommt, dann nach links oben gehen. Die sich drehenden Stacheln vermeiden (ein guter Weg ist, durch die Ketten zu springen). Schließlich findet er eine rote Sprungfeder. Auf die Feder springen, damit er in die Final-Zone kommt.

FINAL ZONE LAST BOSS

Um Dr. Robotnik besiegen zu können, muß Sonic ganz rechts stehen (dort ist er sicher). Dr. Robotnik nur dann treffen und schlagen, wenn er am rechten Kolben erscheint. Wenn die Feuerbälle erscheinen, sollte man Sonic zwischen ihnen positionieren. Danach kann man durch sie hindurch springen, sobald sie auf Sonic herunter kommen. Dann auf der

rechten Seite des Bildschirms landen. Diese Aktion kann man beliebig oft wiederholen, bis Dr. Robotnik besiegt ist. Falls er zu entkommen versucht, muß Sonic ihn ein letztes Mal treffen. Danach wird Dr. Robotnik fluchtartig das Weite suchen. Damit ist das Abenteuer bestanden und der ansehnliche Abspanner kann genossen werden.



DER SEGA SPEZIALIST



Mega Drive

Mega Drive Sonic Set	259,-
Mega Drive Magnum Set	339,-
Super WWF Wrestling	99,-
Super Fantasy Zone	99,-
Cadash	79,-
The Simpsons Space M.	79,-
The Aquatic Games	79,-
Rampart	79,-
Terminator 2	99,-
Super Shinobi 2	a.A.
Ariel	89,-
Side Pocket	109,-
Championship Pro AM	109,-
Chakan	99,-
Rolo to the Rescue	a.A.
Mega-Lo-Mania	a.A.

Powermonger	109,-
Road Rash 2	99,-
World Class Leaderboard	109,-
Mickey & Donald	89,-
Ecco the Dolphin	104,-
Lemmings	99,-
Bubsy	a.A.
Pirates	a.A.
Flashback	a.A.
Fatal Fury	a.A.
NHLPA Hockey 93	104,-
Home Alone	89,-
Thunderforce IV	104,-

Konami-Hits
Im März bei uns erhältlich
Sunset Riders 95,-
Tiny Toon 99,-
Turtles 109,-

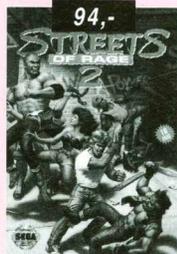
Game Gear

Game Gear mit 4 Spielen	239,-
Alien 3	79,-
Defenders of Oasis	79,-
Chakan	79,-
Lemmings	79,-
Shinobi 2	84,-
Streets of Rage	84,-
Arielle	79,-

Master System

Master of Darkness	84,-
Tazmania	84,-
Wonderboy 5	89,-

Mickey Mouse 2	84,-
California Games 2	a.A.
Speedball 2	a.A.
Sonic 2	84,-
Lemmings	79,-
Batman Returns	84,-



Täglich Neuheiten

Theo KRANZ VERSAND & LADEN

BTX unter "Kranz Versand"

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKFURTEN (DM 1,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKSCHLAG AN: VORBEHALTEN: UPS DM 10,- Porto Ausland DM 18,- a.A. = AUF ANFRAGE GENAUER ERSCHEINUNGSTERMIN STAND, ZUM ZEITPUNKT DER DRUCKLEGNUNG NICHT FEST.

DATA FLASH ACTION REPLAY

Designed and Manufactured by DATEL ELECTRONICS

DAS MOGELMODUL

**KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!
MIT EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER !!**

MEHR

**LEVEL
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**

**MIT ACTION REPLAY KANNST DU
DEINE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM
LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN.
KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE
CHEATS .**

**DEUTSCHE ANLEITUNG MIT
EINER GANZEN REIHE VON CHEATS**

**ACTION REPLAY
HOTLINE
INFORMATION UND NEUE CODES**

**02822 - 537270
VON 10.00 BIS 17.00 UHR**

**ACTION REPLAY FÜR SNES
FUNKTIONIERT WIE EIN ADAPTER.
HIERDURCH IST ES MÖGLICH, U.S.A.-
GAMES AUF DEN DEUTSCHE KONSOLEN
EINZUSETZEN. ES GIBT EINE RIESIGE
AUSWAHL VON U.S.A.-GAMES.**



**FÜR GAME BOY™
FÜR NES™
NUR DM 99,-**



**FÜR SUPER NES™
FÜR SEGA MEGA™
NUR DM 149,-**



**WICHTIG
ACTION REPLAY IST NICHT
ENTWICKELT, WIRD NICHT
HERGESTELLT UND VERTRIEBEN
DURCH NINTENDO INC.
ODER SEGA ENT. LTD.**



**ERHÄLTLICH WO ES NEUE SPIELE GIBT!!
DIREKT-BESTELLSERVICE:**

TELEFON [24 STUNDEN] **02822 68545 / 537182**

ALLE BESTELLUNGEN NORMALWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR...

DATAFLASH GMBH

WASSENBERGSTRASSE 34 4240 EMMERICH

FAX 02822 68547

VERSAHNSKOSTEN DM 12,-, BEI BESTELLUNG SITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!!

DATAFLASH GMBH



4240 EMMERICH
WASSENBERGSTR. 34

**AUCH ERHÄLTLICH
BEI**

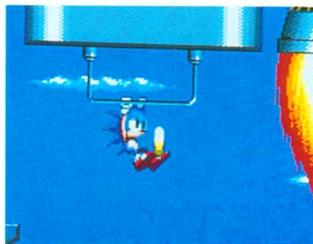
TOYS'R'US

**DISTRIBUTOREN... SCHWEIZ: ABC AG BAGGASTIEL 48 9475 SEVELEN TEL. 085 56960
ÖSTERREICH: ALT Ges.m.b.H FAVORITENSTR. 40 1040 WIEN TEL. 0222 5053301**

TEST

MEGA DRIVE

Wärmt die Joypads an, nehmt Euch am Wochenende nichts vor, sagt Euren Freunden Bescheid, fragt die Eltern, ob Ihr länger aufbleiben dürft - Sonic 2 kommt! Das neue Spiel des flinken Igels erfüllt fast alle Erwartungen und wird sicher zum Weihnachtshit Nummer Eins.



Neu: Sonic kann sich jetzt auch festhalten, will er nicht nach unten stürzen



Neu: Die Bonus-Runde spielt auf einer Achterbahn-Rennstrecke, auf der viele Ringe zu sammeln sind

2

SONIC



ganzen das bewährte Spielprinzip - nur eben mehr davon. Sonic läuft immer noch mit Aftenzahn (oder muß das jetzt Igelzahn heißen) durch die Level. Seine Waffe ist der Super-Sonic Spin Attack: Im Sprung igelt er sich ein, seine Stacheln treffen jeden Gegner.

Er ist wieder da - und er hat einen Fuchs mitgebracht. Die Rede ist natürlich von Sonic, dem blauen überschallschnellen Igel, der seit einem Jahr Segas Aushängeschild für alle Konsolen ist. Sonics zweites Abenteuer erscheint (wenn nichts schief geht) am 24. November und sollte spätestens Anfang Dezember bei jedem guten Sega-Händler zu haben sein.

Die Fortsetzung zu Sonic the Hedgehog bietet auf dem Mega Drive im großen und

Sein Gegenspieler ist und bleibt Dr. Ivo Robotnik, Marke "verrückter Wissenschaftler". Robotnik hat das unbändige Verlangen, kleine flauschige Häschen, putzige Schweinchen, niedliche Fischlein und goldige Vöglein in Roboter-Monster zu verwandeln. Sein mysteriöses Death-Egg (Todes-Ei) schwebt über Sonics Heimatplaneten und dient ihm als Operationsbasis. Bis auf zwei Tiere hat er praktisch alles auf dem Planeten in Roboter verwandelt: Sonic und seinen neuen Freund Tails, ein kleiner junger Fuchs mit zwei Schwänzen. Da Sonic zum einen jede Hilfe brauchen kann,

Und so geht's ab...

Sonic läuft nach links und rechts; drückt Ihr das Joypad nach unten, duckt er sich und kann auf Feuerknopfdruck im Stand beschleunigen. Duckt Ihr Euch während des Laufens, kann der eingeeigte Sonic Wände durchbrechen. Das zweite Joypad steuert Tails parallel dazu.



Sonic springt in die Höhe und igelt sich dabei ein.

Wie Knopf A. Im Sprung ist Sonic nahezu unverwundbar.

Wie Knopf A. Außerdem kann Sonic Roboter zurückverwandeln



Die erste Welt bietet altbewährtes und Neues: Loopings, Ringe und Brücken kennt Ihr aus Sonic 1, auch die Lampe auf dem Looping hat dieselbe Funktion wie im ersten Spiel: Kommt Sonic hier vorbei, darf er bei Lebensverlust an dieser Stelle wieder anfangen.



zum anderen Tails gerne lernen will, ein Held wie Sonic zu werden, gehen die beiden gemeinsam auf Robotnik-Jagd.

Das normale Sonic-2-Spiel läuft ab wie der Vorgänger: Sonic läuft und springt durch riesig angelegte Level; am Ende von zwei oder drei Leveln wartet nicht nur Robotnik mit einer neuen Anti-Sonic-Maschine, sondern auch eine neue Welt mit noch mehr Gefahren und neuer Grafik.

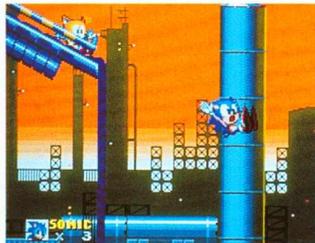
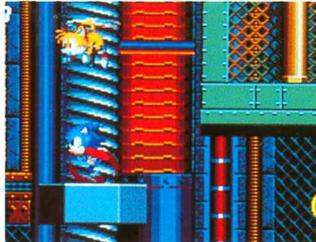
Sehr positiv: Diesmal müßt Ihr meist nur zwei Level durchlaufen, um in eine neue Welt zu gelangen. Dafür haben die Programmierer auch mehr Welten in das Modul gepackt. Waren es bei Nummer Eins nur fünf Grafiksets, spendierte man für Sonic 2 ganze zehn verschiedene Welten.

Außerdem wimmelt das Spiel jetzt nur so von Spezial-effekten und Extras. Jede Welt hateigene Besonderheiten und Überraschungen. Sonic muß in diesem Spiel nicht nur laufen und springen, auch Schwimmenlagen und der Ritt auf einem Doppeldecker sind zu meistern.

Acht Welten lang schlägt Ihr Euch auf dem Planeten von Sonic herum. Dabei müßt Ihr neben der freien Natur auch die von Robotnik verschandelten Gebiete bereisen. Im "Oil Ocean" haben Öl-Plattformen das Wasser verschmutzt und

Und dann hau ich mit dem Hämmerchen den Sonic kaputt... Robotnik hat viele neue Tricks auf Lager.

Witzig: Sonic als Schraubendreher. Je nach Laufrichtung geht es hier nach oben oder unten



Ausgerutscht: Im Oil Ocean warten glitschige Rutschbahnen auf Sonic und Tails.

Industriesmog den Horizont rot gefärbt. In einer Chemiefabrik und einer Maschinenwelt warten ebenfalls völlig neue Gefahren auf Sonic. Er geht sogar durch ein Casino, indem er als Flipperkugel mißbraucht wird und an Einarmigen Banditen Punkte gewinnen kann.

Nach diesen acht strapazösen Welten geht es in die Luft. Erst muß Sonic Tails als Pilot verwenden, um sich auf einem Doppeldecker Robotniks Festung zu nähern. Welt Num-

mer Zehn ist dann die von riesigen Propellern in der Luft gehaltene Basis von Robotnik, an deren Außenseite Sonic in schwindelerregender Höhe einen Weg nach innen finden muß. Zum Abschluß stellt Euch Robotnik einen furchterregenden Knaben vor, der Sonic endgültig den Garaus machen soll: Ein metallener Sonic-Roboter (Spitzname der Redaktion: Sonicator) hat die besten Chancen, den Widerstand des Igels zu brechen.

Im normalen Ein-Spieler-Modus steuert Ihr Sonic, wäh-

rend Tails treu hinter Euch herläuft. Tails macht ab und zu mal einen Abstecher, um Euch einen Ring zu besorgen oder einen Feind auszu-schalten. Wenn Tails von einem Roboter getroffen wird, ist das nicht weiter schlimm, weil sich dies nicht auf Euer Ringkonto oder die Anzahl der Leben auswirkt. Wenn Ihr einen Freund habt, kann dieser mit einem zweiten Joypad die Steuerung von Tails übernehmen. Dabei wird der Bildschirm nicht geteilt (dafür gibt es noch einen "echten" Zwei-Spieler-Modus). Läuft Tails aus dem Bild, kommt er nach ein paar Sekunden per Schwanz-Helikopterwiederins Geschehen geschwebt. Die Übernahme von Tails durch einen zweiten Spieler lohnt sich insbesondere an den Enden der Welten, wenn Robotnik Euch mit einer seiner Höllenmaschinen erledigen will.

Und da sind dann noch die "Special Stages". Wie schon beim ersten Sonic hat Ihr das Spiel nur dann wirklich komplett gelöst, wenn ihr alle Chaos-Emeralds sammelt. Dies sind diesmal besonders schwer zu verdienen. Unter geheimnisvollen Bedingungen werdet Ihr auf eine Achterbahn-Strecke katapultiert, auf der sich Ringe und Bomben befinden. In drei Streckenabschnitten gilt es, sovielen Ringe wie möglich zu sammeln. Habt Ihr am Ende der Strecke die Vorgabe erreicht, gibt es einen der begehrten Chaos-Emeralds.

Im Titelbild könnt Ihr neben diesem "normalen" Sonic-Spiel auch einen speziellen Zwei-Spieler-Modus aussuchen. Hier wird der Bildschirm in zwei Hälften geteilt; auf der oberen Hälfte spielt Sonic, unten spielt Tails. Durch einen technischen Trick sehen beide Spieler das kom-

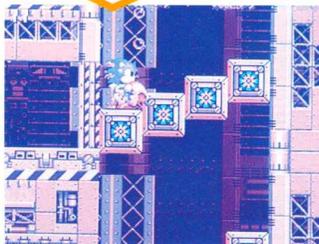


Gag gegen Ende: Tails muß das Flugzeug steuern, damit Sonic die Gegner durch Springen entfernen kann.



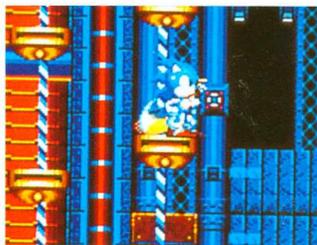
Neu ist der "Korkenzieher", den Sonic nur mit Höchstgeschwindigkeit durchlaufen kann. Da der Hintergrund langsamer scrollt, als der Vordergrund, sind bei unseren Fotos die Kanten zu erkennen - auf dem Bildschirm sieht das natürlich normal aus.

2 SONIC



Hoppla! In der Chemiefabrik steigt plötzlich durch einen Rohrbruch der Industrielavapegel

Mechanik ohne Ende: Hier schwebt Sonic auf einem Förderband über die Lavamassen



wird sich über die zahlreichen neuen Ideen freuen.

Nicht ganz so gut schneidet hingegen der Einsatz von Tails ab. Im normalen Spiel ist Tails



Die Spinne hat Sonic gepackt, doch Rettung naht; wofür ist Freund Tails denn sonst da?

plette Spielfeld, es wird nämlich einfach in der Höhe zusammengequetscht. Anders als im normalen Spiel sammeln hier beide unabhängig voneinander Ringe und Extras. Wer am Ende eines Levels (oder nach Verlust aller Leben) mehr Punkte hat, gewinnt die Runde. Drei Level aus drei Welten sind für diesen Modus speziell ausgewählt worden. Außerdem könnt Ihr die Achterbahn-Fahrtrunden gegeneinander spielen; hier ist dann die Zahl der gesammelten Ringe entscheidend über den Sieger.

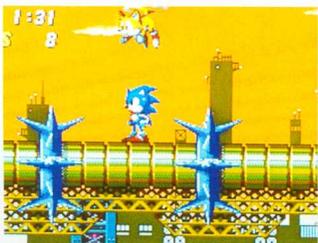
Technisch hat sich bei Sonic 2 auf den ersten Blick nicht allzuviel getan - noch schneller konnte das Spiel ja auch kaum werden. Doch die Programmierer haben die meisten Ungereimtheiten des ersten Sonics ausgebügelt (mehr Welten, aber weniger Level), viele neue Gegner und Tricks eingebaut und die Grafik tatsächlich noch etwas schöner gekriegt. Auch beim Sound gibt es tolle Melodien im bekannten Sonic-Stil; das Hauptthema wurde einen Hauch schwungvoller arrangiert und klingt besser denn je. Wer den ersten Sonic kennt, fühlt sich sofort zu Hause und



eher schmückendes Beiwerk als echte Hilfe. Die Zwei-Spieler-Modi hingegen sind bei weitem nicht so gut, wie erwartet. Soffimmern die Level, in denen der Bildschirm geteilt wird, geradezu kopfschmerzzerregend. Außerdem wird in diesen Levels das Spiel manchmal so langsam, daß sich Sonic im Schnecken tempo bewegt. In der Zwei-Spieler-Achterbahn-Sequenz ist Tails sogar entscheidend im Nachteil, da Sonic immer vor ihm läuft und so Tails Ringe vor der Nase wegschnappen kann. Während bei "World of Illusion" (siehe Seite 22) der genialste Zwei-Spieler-Modus seit Jahren zu finden ist, hat man bei Sonic 2 die Möglichkeiten von Tails ziemlich ver-schenkt.

Davon abgesehen kann Sonics neuer Auftritt die Erwartungen seiner Fans aber voll erfüllen: Die neuen Level sind etwas schwerer, aber gut zu lernen,

die neuen Gegner sind gut ausgedacht und überall warten neue Überraschungen. Grafik und Sound zeigen, was im Mega Drive steckt, und so mancher grafische Effekt (unser Lieb-



Tails schwebt ein, Sonic hingegen wird von zwei Stachelscheiben böse eingekreist.



Luft! Sonic muß wieder unter Wasser nach rettenden Blasen suchen

ling: Die Überschlageröhre in der Metropolis-Zone) läßt selbst Mega Drive-Kenner

„GAMERS“ meint dazu...

□ Sonic ist und bleibt Segas Superheld Nummer Eins. Das neue Spiel korrigiert viele Macken des ersten Tails und kommt mit vielen interessanten neuen Welten und altbewährten Qualitäten.

GRAFIK 1 - SOUND 2

□ Der Zwei-Spieler-Modus wirkt aufgesetzt und nicht gut durchdacht; immer noch sind einige Längen und Herumschereien in manchen Welten; Paßwörter hätten sicher nicht geschadet.

NOTE

1

Genre:

Action

Hersteller:

Sega

ca. Preis:

DM 120.-



fragen: "Wie haben die das nur gemacht?" Die niedliche Animation von Tails und Sonic kommt an die Disney-Module heran, die Endgegner von Ivor Robotnik sind komisch, spannend und gar nicht mal einfach. Profis wird freuen, daß der Schwierigkeitsgrad gegenüber dem ersten Sonic-Spiel etwas angehoben wurde, ohne das Spiel für Einsteiger zu schwer zu machen. Trotzdem: Bei so vielen Leveln und Welten, insbesondere in dieser Län-



Überraschung am Ende. Robotnik hat einen Sonic-Nachbau entwickelt. Das ist Sonics härtester Gegner.

ge, wäre ein Paßwort keine schlechte Sache. Einige Längen im Spielablauf, gerade in den sehr verzweigten Welten wie der "Metropolis Zone" delen den sonst farnosen Eindruck leicht ein.

Daß Sonic 2 erfolgreich sein wird, steht außer Frage. Daß dann ein dritter Sonic folgen muß, ist völlig logisch. Hoffen wir also, daß schon nächstes Weihnachten ein Sonic 3, der dem niedlichen Tails eine größere Rolle einräumt, fertig sein wird. Außerdem soll eine spezielle Mega-CD-Version von Sonic 2 irgendwann 1993 erscheinen, die noch mehr Welten und Musik im CD-Sound erhalten wird. Ein eigenes Spiel mit dem niedlichen Tails (der Sonic beinahe die Schau stiehlt) wäre eine tolle Idee.

Sonic bleibt auf jeden Fall das Sega-Maskottchen und Weltenretter Nummer 1.

Boris Schneider

Play Pinball: Sonic wird in der Casino Zone als Flipperkugel mißbraucht. Dies ist nur ein kleiner von über einem Dutzend (!) Flippern in dieser Welt.



SONIC ohne Ende!

Jetzt erhältlich:

Sonic-Uhr SM4000
DM 49,95

Plüsch-Sonic
011001 DM 39,95

Sonic-Pins,
Set
SM2000
DM 19,95



Sonic 2
(2)

Der schnellste Igel aller Zeiten kehrt zurück! Und diesmal bringt er Verstärkung mit. Tails - der kleine, nicht minder schnelle Fuchs unterstützt Sonic in seinem neuesten Abenteuer. Zusammen mit Tails mußst Du über 20 Level voller neuer, noch atemberaubenderer Grafiken bestehen.



Gleich bestellen bei:
KORONA-Soft
Carl-Bertlesmann-Str. 53
4830 Gütersloh
Tel: 05241 / 18 28
Fax: 05241 / 130 43

Brandheiße Neuheiten für das Mega Drive:

411041 Arielle	DM 99,95
411045 Batman returns	DM 99,95
411060 Bio Hazard Battle	DM 119,95
411042 Ecco - The Dolphin	DM 119,95
411217 Grand Slam Tennis	DM 99,95
411046 Home Alone	DM 99,95
079046 Indiana Jones - L. Kreuzzug	DM 119,95
041704 Lemmings	DM 119,95
410042 Lotus Esprit Turbo Challenge	DM 119,95
411059 Mickey & Donald	DM 99,95
411051 Sonic 2	DM 99,95
411054 Streets of Rage II	DM 99,95
411034 Talespin	DM 99,95
411143 Thunderforce IV	DM 119,95
081086 WWF Super Wrestlemania	DM 119,95

SONIC 2 (MD)

EMERALD HILL ZONE 1

Vorsicht auf den Brücken!!! Hochgelegene Gebiete erreicht Ihr über die schwebenden Plattformen. Falls Ihr runterfallt, macht das nichts. Durch den Korkenzieher kommt Ihr mit viel Anlauf.



EMERALD HILL ZONE 2



Zu hohe Wände können mit Hilfe unsichtbarer Sprungfedern überwunden werden



Achtet auf die Stacheln, die aus dem Boden kommen. Sucht nach verborgenen Sprungfedern, die Euch in höhere Gebiete schießen.



SPECIALS SPECIALS

Erforscht jedes Level. Geht zurück, um mehr Ringe zu sammeln (um mehr Leben zu bekommen). In jedem Level gibt es mindestens zwei Extraleben. Sammelt jetzt schon für die schwierigeren Level.

Wenn Ihr viele Continues einheimsen wollt, braucht Ihr bloß 10.000 Bonus Punkte am Ende eines Levels zu haben, denn für 10.000 Bonus-Punkte (Ring Bonus und Zeit-Bonus, z.B. Ring Bonus für 80 Ringe (80 mal 100= 8.000) und Zeit-Bonus über 2.000 Bonus-Punkte (8.000+2.000= 10.000)) am Ende eines Levels bekommt Ihr ein Continue, und das in jedem Level. Außerdem bekommt Ihr bei einem Punktestand von 100.000 Punkten ebenfalls ein Continue.

Nach jeder Bonusrunde solltet Ihr die Level erneut durchlaufen. Alle Ringe und Bonusleben sind wieder auf Ihrem Platz. So könnt Ihr Euch massig Leben holen (sechs Leben im ersten Level).

EMERALD HILL ZONE ENDGEGNER

Wartet, bis sich sein Gefährt zusammensetzt. Springt ihn nun an. Wenn er sieben mal getroffen ist, schießt er die Spitze des Fahrzeugs nach Euch. Springt drüber und trifft ihn noch einmal.



CHEMICAL PLANT ZONE 1

Die verschiedenen Ausgänge aus den Röhren in diesem Level könnt Ihr benutzen, indem Ihr das Steuerkreuz in eine Richtung drückt.

Am Anfang der Zone findet Ihr einen Ring-Monitor. Nehmt nun den Weg nach unten. Laßt Euch nach dem Looping von der roten Sprungfeder nach oben schleudern und drückt das Richtungskreuz

nach oben. Dadurch landet Ihr auf einem weiteren Ring-Monitor. Springt nach rechts und nach oben und Ihr findet



eine Menge versteckter Gegenstände. Sammelt soviel wie möglich davon ein. Geht nun nach rechts. Ihr werdet auf eine Röhre stoßen, welche Ihr durchlaufen müßt. Haltet Euch dann rechts, um den Ausgang zu finden.

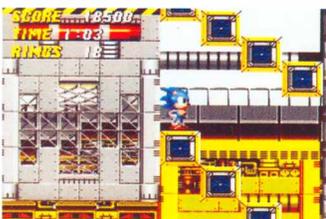


Sonic kann die großen Röhren mit sehr hoher Geschwindigkeit passieren, da keine größeren Gefahren auf ihn warten

CHEMICAL PLANT ZONE 2

Geht mit viel Anlauf nach rechts. Sobald Ihr durch die Luft geschleudert werdet,

drückt Ihr nach links. Ihr landet an einem Platz, an dem ein Extraleben versteckt ist.



Stellt Euch auf das oberste Viereck der Quadratreihe. Sie werden sich so drehen, daß Ihr weiter nach oben könnt.

CHEMICAL PLANT BOSS

Springt ihn sofort an, wenn Ihr ihn seht. Am besten laßt Ihr ihn gar nicht erst dazu kommen, seine Chemiebrühe, die er zuvor aufge-

sogen hat, auf Euch abzulassen. Achtet jedoch darauf, daß Ihr nach jeder Sprungattacke auf der rettenden Plattform landet.



AQUATIC RUIN ZONE 1 / ZONE 2



Achtet auf die Pfeile, die aus den Säulen kommen. Am besten springt Ihr erst über die Pfeile und lauft dann weiter. Lauft möglichst langsam an den gemauerten Hintergründen vorbei, es brechen Gegner heraus.

AQUATIC RUIN BOSS

Wartet, bis Dr. Robotnik durch seinen Hammer Schlag auf die Säule einen Pfeil ausgelöst hat. Wenn der Pfeil die gegenüberliegende Seite erreicht hat, springt auf den Pfeil hinauf und von da aus gegen Dr. Robotnik.



Der böse Doktor macht Sonic das Leben schwer

CASINO NIGHT ZONE 1

Genießt die verschiedenen Flipper, aber achtet dabei auf die Euch vorgegebene Zeit. Ansonsten erwarten Euch hier weniger Gefahren, als in den anderen Levels. Wenn Ihr also den Flipper beherrscht, ist das schon die halbe Miete.



Durch den Tunnel gelangt Ihr auf die Sprungfeder. Nun drückt eine Taste, bis die Feder gespannt ist und ab geht's.

CASINO NIGHT ZONE 2

Achtet auch hier auf die Euch vorgegebene Zeit. Lauft lieber etwas schneller durch die Flipper, um genügend Zeit für den Endkampf mit Dr. Robotnik zu haben. Ihr werdet ihn – wie immer – ganz auf der rechten Seite finden.



CASINO NIGHT BOSS

Springt durch die Lücke hoch, rauf auf die Flipperfinger. Schießt Euch nun hoch. Merkt Euch ungefähr die Stelle, an der Dr. Robotnik sich aufhält, bevor Ihr ihn aus den Augen verliert. Schätzt beim Herunterfallen seine neue Position

und laßt Euch auf ihn herauffallen. Am Besten trifft Ihr ihn genau auf dem Kopf, laßt Euch abprallen und trifft ihn erneut. Wiederholt diesen Vorgang, bis er besiegt ist. Bleibt nie unter ihm stehen, da er Euch dort sofort angreift.



HILL TOP ZONE 1

Achtet auf die steigende Lava gegen Ende des Levels. Holt Euch, bevor Ihr zur Lava kommt, die Unbesiegbarkeit, denn dann ist es kein Problem für Euch, die Lava ohne Ringverlust zu überleben. Um die Unbesiegbarkeit zu erhalten, müßt Ihr Euch mit dem letzten roten Bumper vor der Lava hochschießen lassen und dann nach rechts drücken.



HILL TOP ZONE 2



Mit der Seilbahn überquert Sonic die Schlucht

In dieser Zone ist Eure Schnelligkeit gefragt. Ihr müßt so schnell wie möglich über die Plattformen fliehen, da die steigende Lava Euch sonst verbrennt. Der rettende Ausgang befindet sich ganz oben rechts.

HILL TOP BOSS

Springt über die Lava ganz nach rechts auf den kleinen Vorsprung. Springt Dr. Robotnik sofort an, wenn Ihr ihn seht. Laßt Euch nach links abprallen auf den Absatz in der Mitte. Geht hier auf das tiefergelegte Stück, da Ihr dort der Feuerball-attacke von Dr. Robotnik nicht in die Quere kommt. Jetzt erscheint er links von Euch. Springt ihn wieder sofort an, wenn Ihr ihn seht.

Nach Eurer Attacke laßt Ihr Euch wieder auf den Absatz in der Mitte abprallen. Dieses Mal stellt Ihr Euch auf den höheren Absatz, um seiner Attacke auszuweichen. Dr. Robotnik erscheint jetzt erneut rechts von Euch. Springt ihn wieder an. Trefft ihn so oft wie möglich, indem Ihr nach einer Attacke nicht sofort in die Mitte zurück geht, sondern erneut auf ihn springt.



MYSTIC CAVE ZONE 1 / ZONE 2

Springt an die herunterhängenden Lianen, um neue Wege zu eröffnen. Achtet auf die spitzenbesetzten Vorsprünge, die aus der Wand kommen. Springt die Glühwürmchen nur an, wenn sie nicht leuchten. Paßt auf die hervorschnellenden Drachenköpfe auf.



Indem Ihr Euch an die Lianen hängt, könnt Ihr die Holzstämmen, welche Euch den Weg versperren, kurzerhand zu Brücken umfunktionieren

MYSTIC CAVE BOSS

Achtung, ein bedrohlicher Steinschlag fällt auf Euch herab. Weicht nur den spitzen Steinen aus. Springt Dr. Robotnik nur an, wenn er die spitzen Bohrer waagrecht hält. Ihr habt hier genug Zeit, ihn immer zweimal anzuspringen.



Zerstört das nächste Raumschiff von Dr. Robotnik

OIL OCEAN ZONE 1



Paßt hier besonders auf die kaum sichtbaren Schüsse der fliegenden Seeperdchen auf. Wenn Ihr eine Pipeline hinunterrutscht, müßt Ihr sehr vorsichtig sein, da am Ende ein Gegner sein könnte.

OIL OCEAN ZONE 2

Bei der letzten Ölruutsche müßt Ihr rechtzeitig nach rechts abspringen, damit Ihr nicht zu rutsch nach links rutscht und wieder an einem Platz landet, an dem Ihr schon ward. Ansonsten besteht die gleiche Gefahr wie in Oil Ocean 1.



OIL OCEAN BOSS

Springt sofort wenn Ihr ihn seht auf ihn rauf und laßt Euch des öfteren von ihm abprallen. Halte Euch nach seinem Verschwinden auf der rechten Plattform auf. Weicht dann durch Springen Dr. Robotniks Laserschüssen aus. Wenn Dr.

Robotnik ein zweites Mal auftaucht, springt Ihr auf ihn rauf und laßt Euch so oft von ihm abprallen, bis er erledigt ist. Landet Ihr bei einer Eurer Attacken im Öl, ist es kein Problem, von dort aus wieder die Plattform zu erreichen.



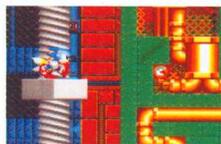
METROPOLIS ZONE 1



Paßt hier besonders auf die explodierenden Sterne auf. Die langgezogenen Schrauben sind mit Hilfe der Muttern zu bewältigen. Stellt Euch auf sie und drückt das Steuerkreuz nach rechts.

METROPOLIS ZONE 2 / ZONE 3

Achtet auf die Reihenfolge der hervorschnellenden Pfeilspitzen aus den braunen Kästen, sonst stürzt Ihr ab. Die Pfeilspitzen treten entgegengesetzt des Uhrzeigersinns auf. Um zum Endgegner zu gelangen, geht Ihr nach rechts.



METROPOLIS BOSS

Wenn Dr. Robotnik auf Euch zukommt, springt über ihn rüber und lauft nach links. Er wird Euch folgen. Wenn er dicht genug an Euch dran ist, springt Ihr wieder über ihn rüber und lauft erneut ganz rechts in die Ecke. Jetzt stößt Dr. Robotnik seine Kugeln ab. In dem Moment, wo sie waagerecht um ihn kreisen, springt Ihr von unten gegen sein Raumschiff. Springt einmal gegen diese Blase,

welche Dr. Robotnik abstößt und lauft wieder nach rechts. Diesen Vorgang wiederholt Ihr, bis er erledigt ist. Schafft Ihr es nicht, ihn jedesmal anzuspringen, wird er Euch, nachdem er keine Kugeln mehr hat, mit seinem Laser angreifen. Weicht aus, indem Ihr springt.

Eine gute Reaktion und ein Ring mindestens sind bei diesem Endgegner Grundvoraussetzung.



SKY CHASE ZONE

Achtung: Die runden Helikopter schießen nach unten. Ihr solltet sie deshalb nur von

oben angreifen. Die großen Schildkröten können Euch nichts anhaben.



WING FORTRESS ZONE

Wenn Ihr den Weg am unteren Rand des Flugzeugs wählt, springt an die Haltebühgel. Dann wartet Ihr auf die freischwebende Plattform und springt im richtigen Moment hinauf. Links oben auf dem Luftschiff ist ein Extraleben in einem Geheimgang versteckt.



HEISSE SPIELE FÜR KÜHLE RECHNER!



Mega Drive

- Mega Drive Sonic Set 259,-
- Mega Drive Magnum Set 339,-
- Super WWF Wrestling dt 99,-
- Super Fantasy Zone dt 99,-
- LHX Attack Chopper 89,-
- Cadash us 79,-
- The Simpsons Space M. 79,-
- The Aquatic Games 79,-
- Rampart 79,-
- Terminator 2 dt 99,-
- Super Shinobi 2 a.A.
- Ariel dt 89,-
- Side Pocket 109,-
- Championship Pro AM 109,-
- Chakan dt 99,-

- Rolo to the Rescue a.A.
- Mega-Lo-Mania a.A.
- Tiny Toon a.A.
- Powermonger 109,-
- Road Rash 2 99,-
- World Class Leaderboard 109,-
- Mickey & Donald 89,-
- Ecco the Dolphin 104,-
- Lemmings 99,-
- Bubsy a.A.
- Pirates a.A.
- Flashback a.A.
- Fatal Fury a.A.
- NHLPA Hockey 93 104,-
- Home Alone 89,-
- Thunderforce IV 104,-

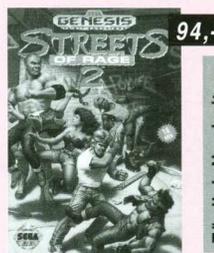
Game Gear

- Game Gear mit 4 Spielen 239,-
- Alien 3 79,-
- Defenders of Oasis 79,-
- Chakan 79,-
- Lemmings 79,-
- Shinobi 2 84,-
- Streets of Rage 84,-
- Arielle 79,-

Master System

- Master of Darkness 84,-
- Tazmania 84,-
- Wonderboy 5 89,-
- Mickey Mouse 2 84,-

- California Games 2 a.A.
- Speedball 2 a.A.
- Sonic 2 84,-
- Lemmings 79,-
- Batman Returns 84,-



Täglich Neuheiten

Theo KRAENZ VERSAND & LADEN

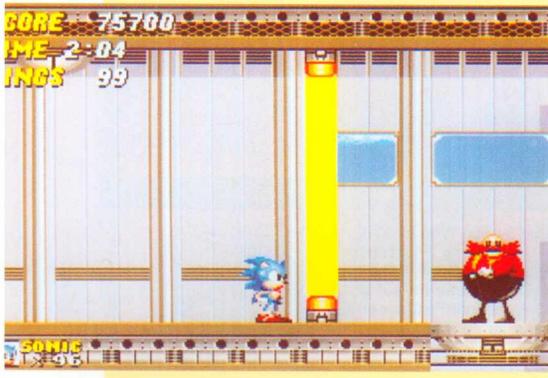
BTX unter "Kranz Versand"

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKFURTEN (DM 1,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKSCHLAG AN: VERSAND PER NND 8 - BEI NUR (NIHR EUROS CHECKS) DM 4,-. VERSAND UND ADBEN-DRUCKERIMMER ANERKENNUNGEN ZURÜCKGEBEN. FÜR WECHSELNDE ANGABEN (ZUM BEISPIEL) FÜR ANFRAGEN (GEMAUER ERSCHEINUNGSTERMIN STAND ZUM ZEITPUNKT DER DRUCKLEGE) NICHT FESST.

WING FORTRESS ZONE BOSS

Springt auf die kleinen schwebenden Plattformen und von dort aus gegen die Kapsel, die den weißen Laser produziert. Ihr solltet erst einen Angriff starten, nachdem sie sich geöffnet hat und unterhalb anfängt, rot zu glühen. Die gelben Lichtschranken links und

rechts können Euch nichts anhaben. Dem weißen Laser vermeidet eine Berührung mit seinen Rückenstacheln. Springt ihn einmal an, gleich nachdem er gelandet ist. Springt einfach hoch, wenn er sich kugelt.



DEATH EGG ZONE

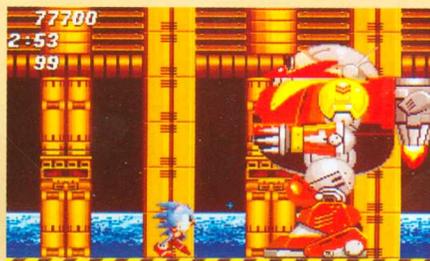
Metallsonic: Diesen Gegner dürft Ihr nur von vorne anspringen (Stirn). Vermeidet eine Berührung mit seinen Rückenstacheln. Springt ihn einmal an, gleich nachdem er gelandet ist. Springt einfach hoch, wenn er sich kugelt.



DEATH EGG ZONE BOSS

Springt ihm von vorne an den Bauch oder – ohne

seine Füße zu berühren – an sein Hinterteil.



The DOUBLE TROUBLE Video Game World!

Das Videospiel-fachgeschäft in Berlin:



Was bieten wir?:

- ✗ Eine große Auswahl an MEGA DRIVE und Super NES Spielen aus Amerika, Japan und Deutschland.
- ✗ Amerikanische Videospielzeitungen wie GamePro, Electronic Gaming Monthly etc.
- ✗ Ständiges Eintreffen von Neuheiten und älteren Spieltiteln!
- ✗ Vorbestellungen von Neuheiten gegen 10 DM Anzahlung möglich!
- ✗ Auch Ankauf bestimmter Spieltitel (nur MEGA DRIVE und Super NES).
- ✗ Spiele erst TESTEN, dann KAUFEN!
- ✗ Hin und wieder auch Angebote ab 29 DM!
- ✗ Nutzen Sie unser Kundenregal. Wir verkaufen für Sie Ihre Spiele!

Regelmäßige Öffnungszeiten:

Mo.-Fr.: 14.00 - 18.30 Uhr, Do.: 12.00 - 19.30 Uhr,
Sa.: 10.00 - 13.00 Uhr, Langer Sa.: 10.00 - 15.00 Uhr.

Im übrigen: Wir verleihen jetzt auch Spiele!

Ladenadresse: Reichenbergerstr. 88, 1000 Berlin 36,
Tel.: 030/6188391. Fahrverbindung: z. B. U-Bahnhof Hermannplatz,
dann in den 129er Bus, Station: Reichenbergerstr.

Kein Versand!

Double Trouble ... Deutschlands ältester und einer der größten

Videospielclubs für SEGA (Master System u. Mega Drive) u. Nintendo (NES u. Super NES) - ein Club für alle Wesen!
Fordern Sie noch heute Info-Material an (bitte möglichst 1 DM Rückporto beilegen). Adresse: Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47, Tel.: 030/6849816. Natürlich muß man kein Clubmitglied sein, um im Laden einzukaufen zu können!!

**Wir bieten nicht immer das BESTE ...
aber immer ÖFTER!**

SPECIALS SPECIALS

Jetzt kommt der absolute Obercheat zu Sonic 2 !!!
Es ist ziemlich schwer, bei diesem Spiel an die Chaos-Emeralds zu gelangen. Dieser Cheat hilft Euch dabei.
Wählt vor Spielbeginn Sonic (alleine) im Optionsmenü an. Jetzt startet das Spiel. Nun holt Euch einen Chaos Emerald. (50 Ringe sammeln und in den Sternkreis der ersten Laterne springen). Wenn Ihr ihn habt, das Spiel abbrechen. (Reset drücken). Nun das Spiel wieder starten und ins Optionsmenü gehen. Wählt jetzt wieder Sonic an, siehe da, bei der nächsten Laterne (die erste wieder), befindet man sich in der zweiten Bonuszone und hat schon den ersten Emerald. Dieses Spiel läßt sich bis zum letzten Emerald wiederholen...
Man kann diesen Trick natürlich auch mit Tails, bzw. mit Sonic und Tails durchführen. Man kann auch zwischen den Figuren „hin- und herschalten“.

Wenn man es geschafft hat, sieben Chaos-Emeralds zu sammeln, braucht man nur noch 50 Ringe zu sammeln, einmal hochzuspringen und man verwandelt sich zum Supersonic.

Ist er nicht goldig, unser Sonic..

SONIC 2

(MS)

UNDERGROUND ZONE ACT 1 UND 2

Am Anfang schnappt Euch die Lore. Vorsicht vor den herabstürzenden Felzbrocken. Durchsucht den ganzen Level, hier sind mehrere Extra-Sonics versteckt. Die

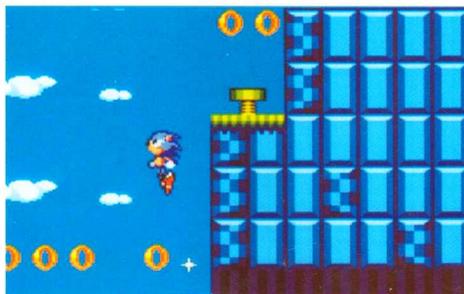
Chaos Emeralds (Chaos-Smaragde) könnt Ihr oben rechts finden. Ein Tip für Dr. Robotnik: Stellt Euch an die Spitze des Abhangs und wartet auf die fliegenden Steine.



SKY HIGH ZONE ACT 1

Geht langsam an den Drachen heran und nehmt ihn auf. Geht nun (indem Ihr die Richtungstaste nach links drückt) zurück, und den Abhang hinauf. Nehmt nun, indem Ihr die Richtungstaste nach rechts drückt, Anlauf. Sowie Sonic den Boden unter den Füßen verliert, laßt Ihr die Richtungstaste los. Drückt jetzt auf keinen Fall

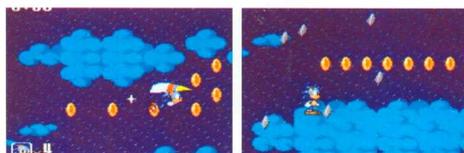
mehr eine Feuertaste, da Ihr sonst den Drachen loslassen würdet, sondern nur noch ab und zu mal die Richtungstaste nach links. Sonic fliegt jetzt in einer Linie nach rechts. Laßt Euch von den Aufwinden nach oben tragen, aber achtet darauf, nicht den oberen Bildschirmrand zu berühren, da Ihr Euren Drachen ansonsten wieder verliert.



SKY HIGH ZONE ACT 2

Wie Ihr mit dem Drachen umgehen müßt, habt Ihr ja schon bei Act 1 gelesen. Im Act 2 gibt es massenhaft

Ringe einzusammeln. Um die Chaos Emeralds zu erreichen, nehmt Ihr den ersten Hanglider oben rechts.



AQUA LAKE ZONE ACT 2

Über das Wasser kommt Ihr mit viel Anlauf und gleichzeitigem Drücken der Sprungta-

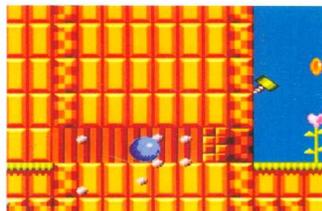
ste. Wenn Ihr zum zweiten Mal in eine Röhre gesaugt werdet, haltet nach links.



GREEN HILL ZONE ACT 1 UND 2

Im ersten Act könnt Ihr noch einmal richtig Ringe und Extraleben abräumen, die braucht Ihr auch für Act 2. Laßt Euch deshalb viel Zeit und sucht gründlich nach Geheimgängen. So werdet Ihr sehen, daß sich einige Mauern durchbrechen lassen.

Im Act 2 nehmt Ihr das dritte Katapult von rechts. Oben angekommen, benutzt den linken Bumper. Danach geht's nach oben rechts.



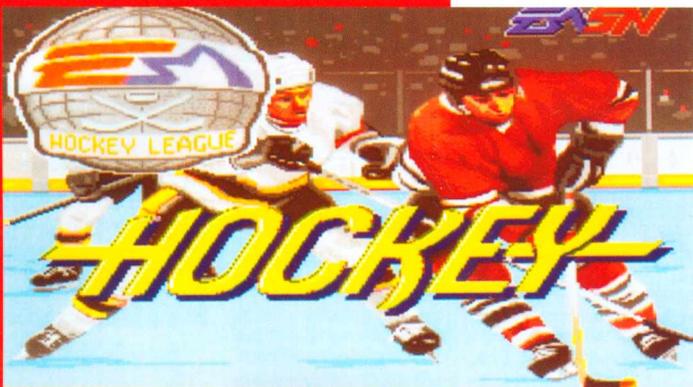
Was zuerst wie eine undurchdringbare Mauer aussieht, entpuppt sich als Geheimgang zu einem Extraleben



TEST

MEGA DRIVE

Als EA Hockey 1991 auf dem Mega Drive erschien, wurde nach kurzer Zeit deutlich, daß es den Programmierern der EASN-Serie gelungen war, neue Maßstäbe in Sachen Sportsimulation zu setzen. Ihr Werk erhielt ein ums andere Mal Höchstnoten, Kommentare wie: „Beste Eishockeysimulation aller Zeiten“ waren nicht selten. Solch positive Resonanz hat viele Gründe, und der erste erwartet Euch schon im Optionsmenü. Hier stehen 24 Nationalteams unterschiedlicher Stärke zur Wahl. Die Partien können zu zweit gegeneinander, alleine oder zu zweit gegen den Computer ausgetragen werden. Außerdem bestimmt Ihr die Länge eines Drittels. Wem das noch nicht genügt, der kann auch noch an das Regelwerk Hand anlegen. Ob unfaire Attacken mit Strafzeiten geahndet werden, die Abseitsregel in Kraft treten soll oder sogar ermüdete Angriffsblöcke austauschbar sind, liegt ganz bei Euch. Ihr könnt den Play-Off-Modus (Paßwortsystem inklusive)



EA HOCKEY

Schnappt Euch den Schläger und stürzt Euch aufs Eis, denn selten zuvor gab's auf dem Mega Drive so viel Action pur in einem Modul.

Im Mittelfeld schnappt sich der russische Captain den Puck,...



...zieht kurz hinter der blauen Linie ab...

...und das Geschloß schlägt im rechten unteren Eck ein.



Beim Anstoß zum nächsten Match herrscht noch wahlthuende Ordnung in der Reihen der beiden Teams

„GAMERS“ meint...

□ Hohes Spieltempo, enormer Spielwitz, Paßwortsystem, Geeignet für Einsteiger sowie Profis

GRAFIK
2-

SOUND
2-

□ Sound könnte besser sein, Turfmodus mittelmäßig, Gefahr der Eishockey-Sucht nicht ausgeschlossen!

NOTE
1

Genre:
Sport

Hersteller:
Electronic Arts

ca. Preis:
DM 120.-

wählen oder eine einzelne Partie absolvieren. In beiden Fällen wird Euch das hohe Spieltempo zunächst dermaßen beeindruckend, daß Ihr Mühe haben werdet, dem Puck auf dem (vertikal scrollenden) Bildschirm zu folgen. Doch keine Panik, denn genau das ist es, was den Reiz dieser Simulation ausmacht. Nach und nach lernt man, die perfekte Steuerbarkeit zu beherrschen, um dann den immensen Spielwitz zu „genießen“. Dieser ermöglicht Euch Paßstafetten, Schlagschüsse und Alleingänge, bis hin zu traumhaften Kombinationen. So entstehen spektakuläre Torserien, die den Spielspaß ständig fördern.

Und da das Verhindern von Toren nun mal genauso wichtig ist wie das Erzielen, stehen auch hier verschiedene Varianten zur Wahl. Eure Abwehrrecken lassen sich blitzschnell anwählen, um den gegnerischen Angreifern den Puck abzuspitzeln, sie festzuhalten, zu blocken oder kurzerhand mit einem gezielten Check von den Schlittschuhen zu holen. Welche Lösung Ihr in Betracht zieht, ist egal. Sicher ist, daß zumindest eine der Techniken beherrscht werden muß, da Ihr auf die Paraden des Torhüters keinen Einfluß habt und somit freistehende Gegner seine Schwächen gnadenlos ausnutzen können.

Abschließend kann man die Schöpfer dieses Klassikers nur bewundern, da dieser technisch und spielerisch keine Wünsche offenläßt und zudem noch einige Extras eingebaut sind. So können z.B. mit der Replay-Funktion Spielzonen analysiert werden. Außerdem tragen zu hitzige Kontrahenten ihre Meinungsverschiedenheiten in Form eines Boxkampfes auf dem Eis aus.

Kurz und gut: EA Hockey ist mehr als empfehlenswert.

Reza Abdolali



Der Optionsmodus mit allen Extras

NHLPA HOCKEY '93



Das Ausnahmespiel EA Hockey bekommt eine Fortsetzung: Diesmal sind die „wahren Stars“ dabei.

Nach dem großen Erfolg von EA Hockey veröffentlichte Electronic Arts Ende letzten Jahres „erwartungsgemäß“ eine Fortsetzung. Diese Version bietet Euch eine ganze Palette neuer Features und beachtet zusätzlich durch die beeindruckende Realitätsnähe. Die erste Neuerung ist schon dem Namen des Moduls zu entnehmen, da „NHLPA“ das englische Kürzel für die Spielervereinigung der amerikanischen Eishockeyliga ist. Somit stehen Euch nun anstelle der verschiedenen Na-

jedes einzelnen der über 500 Stars ist in 15 unterschiedlichen Statistiken niedergeschrieben, welche auf den Leistungen der „wirklichen“ Profis in der Saison 91/92 basieren. Im Vergleich zum Vorgänger werden dadurch aus trostlosen „Spielern mit Nummern“ plötzlich Persönlichkeiten, mit denen man sich während eines Matches nur zu gern identifiziert. Bemerkenswerterweise ist es dem EASN-Team nicht nur durch die zahlreichen Statistiken, sondern auch auf dem Spielfeld gelungen, den Spielspaß



Die Torhüter haben dazugelernt. Sie machen sogar Hechtsprünge, um den Kasten sauber zu halten.



genden Verbesserungen geboten. Auch der Play-Off-Modus wurde, obwohl es sich hier um Liga-Teams handelt, leider beibehalten. Dafür habt Ihr aber die Möglichkeit, ein unterbrochenes Turnier mit Hilfe einer Batterie weiterzuführen, wobei alle Statistiken sowie Eure Top-Formationen gespeichert bleiben.

bleibt abschließend die Frage, welches der beiden Simulationen die Bessere ist. Antwort: Reine Geschmackssache! Genießt einfach beide Varianten nacheinander und Ihr werdet sehen, ob Euch die flottere oder die realistischere mit einigen Extras mehr mitreißt.

Reza Abdolali

Auf dem Team Roster erscheinen die Spieler mit all ihren Werten

Pos.	Player	Rating
LF	A. Jankovic	8
DF	R. Smith	8
LF	M. G. Clark	8
DF	M. Smith	8
DF	M. Smith	8

aufgrund erweiterter Realitätsnähe anzuheben. Beispielsweise ist der Torhüter in seinem Abwehrverhalten so flexibler geworden, daß er gelegentlich sogar seinen Kasten verläßt, um den gegnerischen Angreifer die Aktion zu verderben. Als wirklich entscheidende Neuerung sind allerdings die größeren Fähigkeiten der Feldspieler zu bezeichnen. Zwar ist die Geschicklichkeit allgemein gestiegen, der Vorteil liegt aber trotzdem meist beim Verteidiger, da dieser es leichter hat als früher, dem Angreifer den Puck abzuspitzeln. Oft genügt hierfür bloßes Wegversperren. Ebenso werden Euch Pässe über mehrere Stationen nicht mehr so leicht fallen, weil die Teams automatisch besser postiert sind als

gewohnt. Dies ist zwar wirklichkeitsgetreuer, macht sich aber in punkto Action bemerkbar, da das Spieltempo eine Spur langsamer ist als beim Vorgänger. In Sachen Grafik, Sound und Optionsmöglichkeiten werden Euch keine grundle-

„GAMERS“ meint...

Geniale Eishockey-Simulation mit hohem Spielspaß, realitätsnahen, vielen sinnvollen Statistiken, Batterie.

Geringeres Tempo als bei EA Hockey, trotz Liga-Teams kein Turnier-Modus mit Tabelle

NOTE 1

Genre: **Sport**

Hersteller: **Electronic Arts**

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

GRAFIK: 2- SOUND: 2

tionalmannschaften 24 NHL-Teams (plus zwei All-stars Formationen) und deren Profi-Spieler zur Verfügung. Jede Mannschaft ist in insgesamt zehn Kategorien mit den Werten 1-9 benotet. Wer schon bei der Wahl der Mannschaft unschlüssig ist, wird bei der Selektierung der Spieler in echte Schwierigkeiten kommen, da pro Team ca. 20 Cracks darauf warten, von Euch nominiert zu werden. Doch damit nicht genug. Die Stärken und Schwächen

EA HOCKEY / NHLPA HOCKEY '93 (MD)

Um zu verdeutlichen, auf welche vielfältige Weise sich Tore bei den beiden Electronic Arts Eishockey-Simulationen erzielen lassen, haben wir zur Anregung einige anschauliche Beispiele für Euch zusammengestellt.

ALLEIN VORM TOR

Wie auch im „richtigen“ Eishockey, kommt man hier am einfachsten zum Torerfolg, wenn man alleine vorm Tor ist. Deshalb ist einer der wichtigsten taktischen Spielzüge, so schnell wie möglich aus der eigenen Abwehr nach vorne zu passen. Mit einiger Übung läßt sich dieses kontrolliert praktizieren, so daß folgende Torszenen entstehen können.

MANN GEGEN MANN

Nach einem Steilpaß müßt Ihr den Spieler auf eine Linie mit dem Pfosten bringen.



Nun lenkt während der Fahrt leicht nach rechts, um den Torhüter aus der linken Ecke zu locken.

Erst kurz vor dem gegnerischen Torraum zieht Ihr den Schläger nach links,...



... um somit durch einen kurzen Druck auf Taste C den Puck in die freie Lücke einzuschieben

DER ABSTAUBER

Schlagt den Puck aus Eurem Drittel über alle anderen Spieler aufs gegnerische Tor.



Während der Puck fliegt, drückt Ihr einmal B, dann mehrmals hintereinander Taste C, ...

... damit ein Spieler Eures Teams auf das obere Tor zuschnellt.



Lenkt nun auf den vom Torhüter abprallenden Puck zu. Der Rest ist ein Kinderspiel.

DER TORHÜTER-CHECK

Wenn Ihr zu zweit aufs Tor zufahrt, könnt Ihr in dieser Situation kurz vor dem Torhüter...



... nach außen passen. Der Spieler in der Mitte checkt den Torwart zur Seite, während Ihr...

... von der Außenposition wieder in die Mitte spielt.



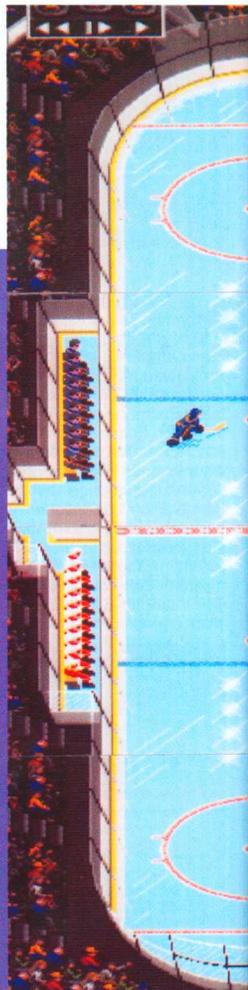
Bevor der Torhüter sich wieder richtig postiert hat, zappelt der Puck längst in den Maschen.

Eine Gesamtübersicht über die verschiedenen Spieler-

Können Ihr den Puck nach einem Steilpaß „nur“ auf der Außenposition ergattern, ...



In diesem Fall passt Ihr erst an der oberen Begrenzung des Bully-Kreises nach innen, ...





NICHT ALLEIN VORM TOR

ABWEHR AUSBREMSEN



Um aus dieser Situation ein Tor zu erzielen, müßt Ihr weiter in die Mitte fahren.



Da Euch in diesem Fall aber die Abwehrspieler checken würden, müßt Ihr sie ausbremsen, ...



... indem Ihr das Steuerkreuz nach oben haltet und Euch erst dann in Richtung Mitte bewegt.



Wenn Ihr die richtige Schußposition gefunden habt, drückt Ihr - in diesem Fall - C und oben rechts gleichzeitig.

FERNSCHUSS IN DEN WINKEL

Ergibt sich während des Spiels die Situation, daß Ihr mit dem Puck hinter dem Tor steht, fahrt einfach die Bande entlang.



Auf der Höhe des Bully-Punktes drückt Ihr gleichzeitig die Taste C und das Steuerkreuz nach rechts unten, ...



... bis Euer Spieler abzieht. Mit etwas Glück wird der Puck dann im Winkel einschlagen.

TANZ UM DAS TOR



Eine andere Möglichkeit, den Ballbesitz hinter'm Tor erfolgreich auszunutzen, besteht darin, ...



... um das Tor herumzufahren (nicht zu nahe, sonst greift sich der Torhüter den Puck),...



... und in günstiger Position den Puck in die sich anbietende Ecke zu schlagen.

SS IN DIE MITTE



... zieht nicht einfach ab, sondern fahrt solange geradeaus, bis ein besser positionierter Mitspieler erscheint.



... da der Torhüter dann nur die kurze Ecke zumacht, und der angespielte Mann freie Bahn hat.

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

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

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



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



QUACKSHOT

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

Quackshot ist kein reines Hüpfspiel, wie es Castle of Illusion war. Die Designer haben versucht, neben den bewährten Elementen etwas mehr Abwechslung und einige Knochelemente ins Spiel zu bringen. Donalds Neffen

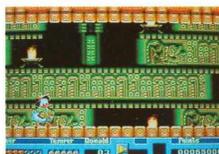
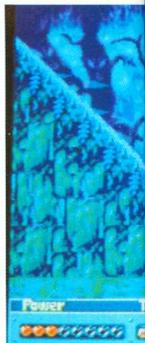
haben zu diesem Zweck ein Flugzeug, mit dem sie ihren als Forscher ausgestaffierten Onkel zu den verschiedenen Schauplätzen fliegen. Die Reihenfolge, in der man die einzelnen Levels spielt, ist dadurch beliebig. Am Ende einer jeden Stufe kann sich Donald von seinen Neffen abholen und zum nächsten gefährlichen Abschnitt bringen lassen. Das

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

Donalds Fähigkeiten sind denen von Mickey nicht ganz unähnlich, auch er kann springen und laufen. Wenn Donald zu oft mit bestimmten Objekten kollidiert, kommt sein legendärer Jähzorn ins Wachen: wild

geworden schubst er dann alles beiseite, was ihm in den Weg kommt. Dies bedeutet eine Art Smart Bomb-Effekt für den Spieler, denn Donald ist in dieser Zeit unverwundbar. Da alle Levels mit Geg-

Auf dem Weg zum Geisterschloß muß dieser Sumpf überwunden werden. Bloß keinen Fehlsprung machen...



Im Tempel droht vor allem durch die zahlreichen Flammen große Gefahr

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

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

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

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



Und so geht's ab...

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

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



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

Mit der momentan aktiven Waffe schießen

Springen (in Verbindung mit dem Steuerkreuz die Richtung bestimmen)

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

Hier wird's eng. Einige Passagen können nur in Kauerstellung durchrutschen werden.

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

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

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

Wartet einen günstigen Augenblick ab, um die Schildkröte per Pfropfen-Beschuß zu betäuben



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



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



Stöpselt schnell den Kaktus zu, der Bursche explodiert im Nu

„GAMERS“ meint dazu...

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

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

NOTE 2

Genre: **Geschick**

Hersteller: **Sega**

ca. Preis: **DM 130.-**

QUACK SHOT (MD)

DUCKBURG

Schießt auf die Gegner, bevor diese auf Euch schießen. Schießt auch auf die Taussendfüßler, damit sie zurück in ihre Tonnen gehen. Wenn Ihr eine Leiter sieht, klettert hinauf und geht weiter nach rechts. Wenn Ihr alle 5 Paprikaschoten habt, schaut genau hin, was passiert. Geht weiter nach rechts, redet mit dem Mann und es erscheint eine

Flagge. Drückt Start und geht auf „Call Airplane“, um zur Weltkarte zu kommen. Von dort fliegt Ihr nach Mexiko.



MEXIKO

Schießt auf die Kakteen, bevor diese explodieren und Euch treffen. Geht ganz nach rechts. Schießt auf die Vögel, bevor sie die Bienenkörbe auf Euch fallenlassen. Wenn Ihr

zu den Bombenschachteln kommt, geht Ihr daran vorbei und wartet dann darauf, daß sie eine Explosion auslösen (die auf Euch zukommt!). Wartet, bis die Explosion nahe herangekommen ist, dann springt Ihr über sie hinweg und geht weiter nach rechts. Schließlich hält der Bildschirm an und verändert sich.

Geht nach rechts und redet mit der Frau. Danach ruft Ihr das Flugzeug und fliegt zurück nach Duckburg, wo Ihr den Hero's Key bekommt, wenn Ihr mit dem Mann an der Flagge redet. Danach



Vorsicht vor den Geiern am Himmel: Sie werfen mit Bienstöcken auf Euch aus denen einige Brummer kommen



Bei der Verengung im Labyrinth muß Donald sich ducken und unter der Mauer hindurchkriechen

könnt Ihr wieder zurück nach Mexiko.

Ihr könnt in das Labyrinth eintreten, indem Ihr an der Tür den Hero's Key benutzt. Geht nach rechts, um zur Tür zu gelangen.

Geht durch das Labyrinth und weicht den Feinden aus oder schießt auf sie. Achtet auf Gegenstände, die sich nicht auf dem ausgetretenen Pfad befinden (z.B. Truthahn, Maiskörner und Geldbeutel). An Orten, wo Ihr nicht aufrecht durchgehen könnt, be-

nutzt Ihr die Rutschtechnik (Richtungstaste nach unten halten und den Feuerknopf drücken). Wenn Ihr auf grüne Gesichter stößt, schießt auf sie, und sie werden bewegungslos. Benutzt sie, um höher gelegene Plätze zu erreichen. Goofy ist in der rechten oberen Ecke. Wenn Ihr ihn erreicht habt, redet mit ihm, und Ihr bekommt die rote Handkanone. Wenn Ihr sie habt, geht Ihr zum Anfang des Labyrinths. Dort fliegt Ihr zurück nach Duckburg.



Indem Ihr einen Plunger auf den grünen Block schießt, bringt Ihr ihn zum stoppen. Benutzt ihn nun als Treppe.

DUCKBURG

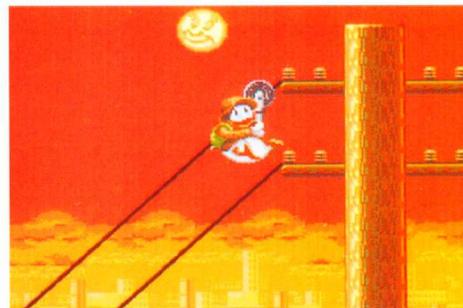


hinunter zum Ausgang (unten rechts).

Springt dann hoch und packt die Rolle. Wenn immer Ihr einen elektrischen Blitz auf dem Kabel seht, springt Ihr hoch und greift Euch die nächste Rolle. Geht ganz nach rechts und redet mit Gyro, um die Bubblegum-Munition zu bekommen. Wenn Ihr das Bubblegum habt, geht Ihr nach links und fährt mit der Rolle zurück bis zur Flagge. Auf nach Transsylvanien.

Schießt mit der roten Handkanone gegen die Mauer rechts von der Flagge, klettert nach oben und nach rechts.

Bleibt auf den Dächern, bis Ihr eine Leiter, die nach unten führt, seht. Geht die Leiter





TRANSYLVANIEN

In diesem Level erhaltet Ihr den Schlüssel, den Ihr später im Palast braucht. Benutzt den Plunger, während Ihr Euch nach rechts bewegt. Nehmt auf jeden Fall das Extraleben, indem Ihr den zweiten Feind mit der Handkanone trefft.

Benutzt die Bubblegum-Munition, um die Blöcke und die Fässer zu öffnen (dann findet Ihr außer versteckten Gegnern auch Gegenstände). Benutzt die Handkanone, um die Vorsprünge zu erreichen

und Skelette und Fledermäuse außer Gefecht zu setzen. Geht ganz nach rechts und laßt Euch in das Loch fallen.

Im Wasser müßt Ihr gleich nach unten und geht weiter nach rechts. Rutscht unter den Stahlkugeln hindurch. Nachdem Ihr an den Blöcken vorbei seid, geht Ihr die Mauer hoch, indem Ihr die Handkanone benutzt. Geht nach oben, dann rechts und nehmt die versteckten Power-Ups mit. Benutzt die Handkanone, um die Mauer ganz rechts

hochzuklettern.

Weicht den Geistern aus, wenn sie erscheinen. Dem großen Geist könnt Ihr entgehen, indem Ihr Euch duckt, sowie er zu Euch hinsieht. Geht weiter nach rechts und zerstört alle Blöcke. Schließlich werdet Ihr auf einen Block treffen, den Ihr nicht zerstören könnt. Springt auf diesen Block, und er bringt Euch zu einer Tür.

Bewegt Euch weiter nach rechts und benutzt die Handkanone, wenn Ihr zur Mauer auf der rechten Seite kommt. Sobald Ihr anfangt, diese Wand hochzuklettern, wird die linke Wand auf Euch zukommen. Macht also keine Pausen beim Klettern, Ihr habt nicht viel Zeit (schießen, springen und wieder von vorn). Wenn Ihr oben seid,



Der Graf und seine Vampiredermäuse schlagen zu



geht Ihr weiter nach rechts. Weicht dabei den Geistern aus. Benutzt die Handkanone, um über den großen Blockhaufen zu gelangen. Etwa in der Mitte des Raumes werdet Ihr ein Loch in der Decke finden. Schießt mit der Handkanone gegen die Wand und klettert nach oben, um eine Tür zu finden. Diese Tür führt Euch zum bösen Grafen.

Am besten benutzt Ihr Popcorn gegen ihn, wenn er seinen Mantel öffnet. Achtet auf die Fledermäuse. Am besten, Ihr trefft sie auch. Ihr müßt den Grafen fünfmal treffen. Ist er geschlagen, erscheinen vier weitere Ziele auf der Landkarte. Fliegt weiter nach Ägypten.

Ihr wollt Spiele kaufen
oder verkaufen?

TVGAMES

ist
Euer
Partner!

030/7 81 15 36

Gleich anrufen und
Gratisinfo anfordern

Schickt Eure durchgespielten
Master, MEGA oder Super NES Module

an

Achtung Berliner!



Besucht unsere Läden – Hier könnt Ihr auch leihen!

1. Wedding, Brüsseler Str. 19 • 4 53 22 73 *Mo–Sa 12-20 Uhr *
2. Prenzlauer Berg, Wichertstr. 66 • 4 49 51 63 *Mo–Sa 14-22 Uhr *

TRANSYLVANIE

Geht ganz nach rechts bis zur Tür. Benutzt das Bubblegum, um die Schildkröten verschwinden zu lassen. Rufft dann das Flugzeug und fliegt zum Maharajah-Palast, in dem Euch der Prinz erwartet.



MAHARAJAH-PALAST



Laßt Euch nicht von den Musiknoten berühren. Geht ganz nach rechts und in den Palast hinein. Habt Ihr mit dem Prinz geredet, geht in den nächsten Raum. Dort laßt Ihr Euch fallen, springt über die Tür und geht nach rechts zu einer weiteren Tür, dort hinein und nach links. Gleitet unter die Passage zu dem Loch in der Mitte. Springt nach oben und nehmt die Tür auf der rechten Seite. Geht hinein, nach rechts und benutzt die Handkanone, um die rechte Wand hochzuklettern. Wenn Ihr oben seid, geht Ihr nach links zur ersten Tür. Geht durch die Tür hindurch und nach links. Klettert dann die Wand hoch und geht durch die erste

Tür, die Ihr seht. Dann geht Ihr weiter nach rechts und durch die Tür über der Schildkröte. Dort begegnet Ihr dem Tiger. Schießt mehrmals auf die Wand, die Euch am nächsten ist, und der Tiger kommt auf Euch zu. Wenn er sich in Eure Richtung bewegt, springt Ihr auf die Sauger an der Wand und schießt auf den Tiger (Ihr müßt ihn am Kopf treffen.). Wenn er nach oben springt, stellt Ihr Euch direkt unter ihn, so könnt Ihr von der Flamme nicht getroffen werden. Wenn er sich am Boden



Die listige Schlange nützt Eure „betäubte“ Lage aus

befindet und zu einer Seite springt, lauft Ihr unter ihm hindurch. Wenn Ihr ihn trifft, geht Ihr auf die andere Seite des Bildschirms (entgegengesetzt der Richtung, in die der Tiger blickt) und macht weiter, bis der Tiger besiegt ist (sechs mal müßt Ihr ihn treffen). Redet wieder mit der Ente, um die Sphinx-Tear (Träne der Sphinx) zu bekommen. Wenn Ihr sie habt, fliegt Ihr nach Ägypten.



Der Prinz verspricht Euch die Sphinx-Tear zu geben, sobald Ihr den Tiger im Maharajah-Palast besiegt habt

ÄGYPTEN

Benutzt die Sphinx-Tear, um die Tür der Pyramide zu öffnen. Geht nach rechts, benutzt die Handkanone an der rechten Wand. Dann an der Wand hoch. Seid Ihr an der Decke angekommen, könnt Ihr trotzdem hö-

springt auf den Mond. Schließlich springt Ihr auf den Stern. Auf diese Weise werdet Ihr nicht von der Wand zerquetscht. Wenn die Wand angehalten hat, geht Ihr nach rechts und benutzt die Hand-



Im Bergwerk erwartet Euch eine rasante Fahrt in einem alten Kohlenwagen

kommt dann an dieselbe Stelle, an die Ihr auch durch den Geheimgang gekommen wärt. Dann geht Ihr nach rechts, indem Ihr auf die Blöcke springt. Seid vorsichtig, einige fallen auf Euren Kopf herunter. Um an denen vorbei zu kommen, müßt Ihr

kanone, um über die Mauer zu kommen. Geht weiter nach rechts, und Ihr findet das Scepter of Ra. Wenn Ihr es habt, klettert Ihr die Leiter hinunter und laßt Euch nach unten fallen. Ihr landet in dem Kohlenwagen und geht nach links. Auf Eurer Fahrt



Um Euch vor dem Feuerbecken zu retten, müßt Ihr schnell vom Baumstamm springen, da dieser sonst untergeht

schnell laufen (Knopf A gedrückt halten). Geht ganz nach rechts und weicht dem Feuer aus. Wenn Ihr das Ende erreicht, springt nach rechts und haltet die Richtungstaste nach rechts.

Wenn Ihr im Raum mit der sich senkenden Decke angekommen seid, geht nach rechts, springt einmal auf die Sonne, geht dann hinüber und



durch den Stollen werdet Ihr feststellen, daß einige Löcher in den Schienen sind. Kurz vor so einer Lücke müßt Ihr springen. Ihr landet dann im nächsten Wagen. Dieser Vorgang muß einige Male wiederholt werden, bis Ihr zum Ausgang gelangt. Dieser ist ganz links. Nun geht Ihr zur Fahne, ruft das Flugzeug und fliegt dann zum Südpol.



SÜDPOL

Geht ganz nach rechts, bis Ihr zu einem Loch im Boden kommt, das anders aussieht als der Rest des Eises. Wenn Ihr auf dem Block steht, benutzt Ihr das Scepter of Ra. Das Eis schmilzt und Ihr bekommt den Viking-Key. Dann weiter zum Wikingerschiff.



Direkt neben der Fahne ist der Schlüssel im Eis versteckt

WIKINGER-SCHIFF

Geht nach rechts und schießt mit Bubblegum auf die Fässer. Nehmt das Extraleben, das die Bösewichter zurücklassen und klettert auf den Mast hinauf. Sammelt dabei das ganze Geld, das auf dem Weg liegt, ein. Geht das ge-

Redet mit dem Mann auf dem Deck. Danach stellt Ihr Euch auf die größeren Holzteile auf dem Schiffsdeck. Es sind Türen, welche mit dem Viking-Key geöffnet werden können. Nun befindet Ihr Euch im Inneren des Schiffes. Danach geht Ihr nach links. Weiter nach unten, nun nach rechts und hinauf zu den Geistern. Weiter nach links zu einem Geheimgang (eine Menge aufeinander gestapelter Kisten), der zu einer Tür führt.



winkelte Tau hinunter und nehmt das Extraleben. Wiederholt alles, wenn Ihr weitere Leben erhalten wollt. Die Wand kommt Ihr mit der Handkanone hinauf. Nehmt den Korb zur Mastspitze. Wenn Ihr oben angekommen seid, geht Ihr nach rechts bis zur Leiter, die zum Ausgang führt.

Hier findet Ihr den Wikingeranführer.

Springt und trifft den Wikinger genau zwischen die Augen, bevor er eine Chance hat, auf Euch zu schießen. Der Axt könnt Ihr ausweichen, indem Ihr Euch duckt oder über sie hinweg springt. Wenn der Anführer getroffen ist, fällt er auseinander und springt über Euch herüber. Danach dreht Ihr Euch um und schießt nochmal auf ihn. Wenn er besiegt ist, geht Ihr zurück zum Wikinger und redet mit ihm. Aus Dankbarkeit wird er Euch die grüne Handkanone (Plunger) aushändigen. Wenn Ihr sie habt, fliegt Ihr zum Südpol.



Im Bauch des Schiffes wütet ein alter Wikinger-Geist



SÜDPOL



Geht ganz nach rechts und verläßt den Bildschirm.

Schießt mit der grünen Handkanone auf den Vogel, der von links herfliegt. Dann springt Ihr hoch und haltet Euch am Pfropfen fest. Fliegt

und benutzt Euer Bubblegum an den Blöcken. Geht weiter nach links bis Ihr hinter den Eisblöcken nach oben könnt. Zerstört alle Eisblöcke, die Ihr seht. Irgendwann werdet Ihr hinter einem ein Viking-Diary



Geier am Südpol haben auch ihren Sinn: Mit einem Plunger am Bauch erweisen sie sich als Chauffeur über die Schlucht



den ganzen Weg nach rechts mit. Haltet Euch dabei etwa in der Mitte des Bildschirms. Wenn Feinde von oben kommen, geht Ihr ganz nach unten und weicht ihren Bomben aus. Der Ausgang befindet sich ganz rechts.

Geht nach rechts, indem Ihr auf die Eisblöcke springt. Achtet auf die Killerwale. Der Ausgang ist ganz rechts.

Geht wieder ganz nach rechts, laßt Euch fallen und geht dann nach links. Schaltet dabei die Walrosse aus

(Tagebuch) finden. Nehmt das Viking-Diary und geht nach oben. Benutzt dazu die Saugnäpfe an den Wänden. Springt hoch und zerstört die Eisblöcke. Wiederholt den Vorgang. Oben angekommen wird Donald feststellen, daß seine Neffen entführt wurden. So muß er, das Tagebuch gegen Tick, Trick und Track eintauschen. Wenn Ihr das gemacht habt, verschwindet Kater Karlo mit dem Buch ins Versteck der Bösewichte, in das Ihr ihm folgt.

UNTERSCHLUPF DER ENTENBANDE



Geht nach rechts und weicht den springenden Blöcken aus. Ihr kommt dann einen Hügel hinunter und ein Vogel fliegt über Euch hinweg. Laßt Euch von dem Vogel mitnehmen. An Land weicht Ihr den Fischen und Schlangen aus. Dann springt Ihr auf die Rolle des Flaschenzuges und fährt ganz nach unten. Dann haltet Ihr die Richtungstaste nach rechts. Mit dem Wagen fährt Ihr bis zum Ausgang, überwindet dann die beweglichen Plattformen. Springt dann weiter zum nächsten Paar der beweglichen Simse, zuerst unten rechts, dann oben rechts und wieder in eine sichere Zone. Springt zum nächsten Sims. Von dort auf den Vorsprung unten rechts, dann oben rechts. Jetzt seht Ihr den Ausgang. Es ist ziemlich schwer, in diesem Teil nach unten zu kommen. Wenn Ihr auf dem letzten oberen Vorsprung seid, lauft Ihr und springt vom Vorsprung zum Ausgang.

Geht nach rechts und nach oben, bis Ihr zu einem großen Muskelmann kommt. Laßt



Euch in das erste Loch im Boden fallen (nicht in das genau hinter dem Vorsprung, auf dem der Muskelmann steht) und geht weiter durch das Labyrinth (Ihr wißt durch die Schildkröten, wann Ihr richtig seid.). Schließlich kommt Ihr zu einem Fahrstuhl. Fahrt mit dem Fahrstuhl nach unten und geht ganz nach rechts. Springt über das Loch und geht weiter nach rechts zu einem weiteren Fahrstuhl. Fahrt damit nach oben und geht nach rechts, bis Ihr zu dem Loch auf der rechten Seite kommt. Das Loch führt Euch zum großen bösen Pete.

Geht nach rechts und redet mit ihm. Wenn Ihr mit ihm gesprochen habt, geht er unter die Oberfläche und er-



scheint dann wieder. Trefft ihn von der linken Seite des Bildschirms aus, geht dann nach oben und schaltet die Figur rechts mit dem Bubblegum aus. Trefft Pete ein weiteres Mal, dann geht Ihr nach oben und nach links und wartet, bis er nahe an Euch herankommt. Wenn er nahe bei Euch ist, springt Ihr und trefft ihn, dann geht Ihr nach rechts, stellt Euch auf den Vorsprung und trefft ihn wieder. Geht auf dem oberen Vorsprung vor und zurück und trefft ihn, bis er aufgibt. Wenn er verschwindet, bekommt Ihr das Viking-Diary zurück. Lest (read) das Viking-Diary, um aus diesem Teil heraus und zur Schatzinsel zu kommen.

SCHATZINSEL



oben. Das ist schwer, Ihr solltet es also üben! Wenn Ihr es geschafft habt, geht Ihr nach rechts und verlaßt die Burg.

Wenn Ihr die Burg verlassen habt, steht Ihr in einem offenen Areal. Springt einfach nach rechts, und es erscheint ein Block, auf dem Ihr landen könnt. Geht dann weiter nach rechts, bis Ihr den Ausgang auf der rechten Seite seht. Nun stellt sich Euch ein Ritter zum letzten Kampf.

Stellt Euch über ihn. Verleitet ihn dazu, das Schwert nach links zu werfen (stellt Euch etwas links über ihn). Wenn er das Schwert wirft, geht hinunter, nach rechts und schießt Saugnäpfe gegen die rechte



Wand. Wenn Ihr oben seid, geht Ihr nach links und schießt Euch mit der Handkanone auf die Blöcke, um über sie hinwegzukommen. Bleibt auf dem



Mit Entenritter Kunibert ist nicht gut Kirschen essen. Er läßt nichts unversucht, damit Ihr den Schatz nicht bekommt.

ersten Block, bis er ganz nach links gekommen ist, dann springt Ihr in den nächsten Abschnitt. Dieser Abschnitt hat ein Loch in der Decke. Um zum Loch hinauf zu kommen, stellt Ihr Euch ganz oben auf den beweglichen Block und schießt die Saugnäpfe gegen die Mauer. Dann springt Ihr auf ihnen nach

Wand. Wenn die herunterfallenden Blöcke an Euch vorbei sind, springt nach links und stellt Euch auf den unteren Satz Blöcke. Dann schießt auf ihn, bis sein Schwert zurückkommt. Bewegt Euch jetzt zu seiner linken Seite. Wiederholt den Vorgang, bis er besiegt ist. Ihr müßt ihn ca. 12mal am Kopf treffen.

Master System
GAME GEAR

TIPS & TRICKS



GAMERS
Special 2

MEGA DRIVE

TIPS & TRICKS



GAMERS

Schickt
diesen
Coupon in
einem Brief-
umschlag an:
MVL GmbH
Redaktion Gamers
— Tips & Tricks Bücher —
Pöseldorfer Weg 13
2000 Hamburg 13

Absender (Bitte in Blockschrift):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

W/O, PLZ, Ort

Telefon

Datum, Unterschrift
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift
des Erziehungsberechtigten)

Geburstag

Ja, hiermit bestelle ich von den Büchern, die man unbedingt haben
muß (Gesamtkosten bitte addieren):

Anzahl	Titel	Preis
	Special 1 Tips & Tricks — Mega Drive (29,95)	
	Special 2 Tips & Tricks — Master System + Game Gear (29,95)	
	zzgl. Versandkosten Inland DM 8,- Ausland DM 12,-	
	Endsumme	

Ich zahle die Endsumme auf
folgende Weise:

mit beiliegendem
Euroscheck

per Nachnahme —
nur innerhalb
Deutschlands
möglich (zzgl.
Nachnahme-
Gebühr)

Exklusiv von Gamers

AUSGETRICKST?!

Jetzt kriegt Ihr Eure Chance!

Special 1 — Das Buch für's Mega Drive

Special 2 — Das Buch für's Master System + Game Gear

Besorgt Euch die sagenhaften, grandiosen, einzigartigen, ausführlichen
und aktuellsten Tips & Tricks für Euer gnadenloses System...

und Ihr holt alles aus ihm raus!

Achtung: Limitierte Auflage!

Sichert Euch auf jeden Fall Euer Exemplar über den direkten Draht zur Gamers.

Jetzt einfach mit dem Coupon auf dieser Seite bestellen!

WORLD

Mickey Mouse und Donald Duck gemeinsam in einem Videospiel? Sega macht's möglich. Wir testen exklusiv Sonics größte Konkurrenz beim Kampf um den Jump'n Run Thron!



Mickey und Donald im Land der Riesen

aus. Ihr seid zusammen mit einem Freund unterwegs und müßt fleißig Teamwork beweisen, um weiterzukommen. An bestimmten Stellen müssen die Beiden sich gegenseitig mit Wippen in die Höhe schleudern, an Seilen hochziehen, oder gar akrobatische

Zwei-Spieler-Spiele haben oft gewaltige Stolpersteine, die die Designer hier äußerst geschickt umschifft haben, beispielsweise mit dem genialen Seil-Trick: Gerät mal einer der beiden aus dem sichtbaren Bild, erscheint am Bildrand eine Sprechblase mit



Castle of Illusion, der gnadenlos putzige Geschicklichkeits-Test mit Mickey Mouse, gehört immer noch zu den absoluten Spiele-Highlights. Mit World of Illusion bastelte Sega über ein Jahr am mit Spannung erwarteten Nachfolger. Außer gigantisch guter Grafik in bester Disney-Tradition prözt das Modul gleich mit den zwei berühmtesten Comichelden aller Zeiten: Neben Mickey Mouse wird auch Donald Duck ins Rennen geschickt.

Mickey hat Probleme mit dem monströsen, bösen Oberendgegner

Je nachdem, ob Ihr Mickey oder Donald wählt, müssen bestimmte Levelabschnitte auf eine andere Weise gemeistert werden. Den dritten und reizvollsten Lösungsweg bietet der Zwei-Spieler-Modus.

Kunststücke versuchen: Wenn Mickey Donald auf die Schultern steigt (oder umgekehrt) sind besonders hohe Hindernisse zu bewältigen. Im Ein-Spieler-Modus sind diese Stellen natürlich entschärft und auch alleine zu bezwingen.

einem Hilferuf. Laßt Ihr jetzt das Seil herunter, kommt der Partner wieder ins Bild geklettert. Sollte einer der beiden dennoch mal ein Leben lassen, wartet er an einem späteren Punkt des Levels auf den Wieder-



Puzzle im Bergwerk: Wie startet das Ding?



Timing ist der Schlüssel: Durch Auf- und Abspringen setzt sich die Draisine in Gang - es folgt eine rasante Fahrt durch den Minenschacht



Puzzle für Zwerge: Wie geht's über'n Abgrund?



Hüpft einer der Beiden auf die Düse der Spraydose, kann der Andere bequem auf dem Gasstrahl wandern - Garantiert FCKW-frei!



Mickey mal virtuos auf dem Wolkenklavier



Technisch trickreich: Schattenspiele mit den Stars



Diät ade: Sahnetörtchen und Schokoladenmänner in Massen



Ich schau Dir in die Augen, Kleiner. Spinnereien...

OF ILLUSIONEN

einstieg und muß erst vom Kollegen wiederbelebt werden.

Neben diesen neuen Fähigkeiten wurden natürlich die altbewährten Hüpfkünste der Maus übernommen. Rausgeflogen ist nur der Super-Sprung, der Gegner zum spontanen Platzen anregt. Da sich in World of Illusion alles um die magische Welt dreht, spendierte man den Helden ein magisches Tuch, mit dem Gegner einfach wegzaubert werden.

Los geht's im zauberhaften Wald, der gespickt ist mit herabfallenden Blättern, Raupen und Bohnenranken. Seid Ihr den Waldschratzen entronnen, fällt Ihr durch einen hohen Stamm in ein Bergwerk voller Bösewichte und Spinnweben. Als Endgegner droht dann die dazugehörige Spinne, die schnell auf's Kreuz gelegt ist.

Zwischen den Levels findet Ihr magische Bücher, die Euch Zauberfähigkeiten verleihen: Buch Nummer Eins verrät den Trick, wie man einen fliegenden Teppich erscheinen läßt. Gesagt, getan und schon fliegen Maus und Ente durch

die Lüfte und kämpfen mit tückischen Windhosen.

Level Drei spielt in einer Bergregion, wobei Ihr im Donald-Modus auf reißend schnell dahintreibenden Stämmen reitet, als Mickey dagegen in ein übles Bergewitter geratet und zu zweit gegen rebellische Revolverhelden antretet.

Um alle Elemente abzudecken, fehlt natürlich auch

Peng, Du bist tot – Kugeln gibt's bei Disney nicht



Donald hat schwer zu tragen

mit Hilfe von Spraydosen und Monsterlinealen überwinden sind, kommt Ihr in den Genuß eine Schokoladendose und eine Weihnachtskiste zu durchforsten. Beide Mini-



Auf luftigen Abwegen: Magie macht's möglich

das Wasser nicht. Eingeschlossen in eine magische Luftblase treiben die beiden Entenhausener durch wild wabbelnde Was-

sermassen, kämpfen gegen Strömungen, reiten Schlauchbote und demolieren sogar eine komplette klassische Ruinenstadt.

Endlich dem kühlen Naß entronnen, schlüpf't Ihr überraschend aus einem überdimensionalen Goldfischglas und findet Euch in der Welt der Riesen wieder. Nachdem diverse möblierte Abgründe



Der weiße Hai läßt grüßen: Unterwasser-Monster mit Biß



Zeit für eine Kalorien-Bombe: Im Schokoladen-Level lockt ein Marzipan-Boot zur Fahrt über den Milchsee



Keine Zeit für Naschereien: Wo ist der Ausgang?



Pech für Donald: Sein Bärzel ist zu groß. Was soll Mickey nur tun? Alleine weiterwandern? Donald im Stich lassen?



Echte Freunde helfen sich; auch wenn's mal weh tut

WORLD OF ILLUSION



Atemnot ausgeschlossen: Zauberblasen in der Wasserwelt

Welten sind komplette Level, die vor Überraschungen nur so strotzen: Vom Ritt auf dem Marzipan-Schwan in Schokoladensoße bis zum vergifteten Mistelzweig passiert das ganze Weihnachts-Schlaraffenfortiment Revue.

In der vorletzten Welt, inspiriert von Alice im Wunderland, kommandieren Eure Zauberkräfte ganze Kartenspielarmeen, die sich bereitwillig in den vorher unbegehbaren Weg legen und Brücken bilden. Abgeschlossen wird die Kartentrickserei durch ein kniffliges Würfelexperiment, das bei richtiger Benutzung den Weg ins finale Schloß freigt.

Dort lauern noch einmal viele Gefahren und wilde Schattenspiele bevor Mickey und Donald vor dem mon-

strösen Herrn der magischen Unterwelt stehen. Der verblüffend an Kater Karlo erinnernde finstere Zeitgenosse macht Euch entsprechend schwer zu schaffen.

Neben all den spielerischen Feinheiten dürfte World of Illusion vor allem durch seine Grafik Aufsehen erregen. Die Farbpalette des Mega Drives wird hervorragend ausgenutzt; jeder Level bietet mehrere Abschnitte, die grafisch grundverschieden sind und immer wieder neue Höhepunkte haben. Neben den genialen Hintergründen verblüfft vor allem das Bewegte: Die Animation hat die



Wie geht's hier weiter? Nach oben. Donald geht auf der Wippe in Stellung



Ein beherzter Sprung auf die andere Seite: Naturkatapult



Mickey klettert am Seil hinterher



Zum Ausruhen bleibt kaum Zeit: Trotz Palme kein Paradies

bisher beste Trickfilm-Qualität eines Sega-Moduls. Wenn unsere Helden z.B. ihre Waffe einsetzen, wirkt der Bewegungsablauf tadellos fließend. Geradezu unzählig sind die Animationsphasen und Gesichtsausdrücke der beiden Comic-Figuren: selbst wenn die beiden mal stehenbleiben, jagt ein Gag den anderen. Neben der famosen Grafik überzeugt das Spiel auch durch fulminante Soundorgien im süßesten Zeichentrickstil, die das eingebaute Soundmenü verdient haben.

Die Designer nahmen sich den Erfolg des ersten Teils zu Herzen und bieten nicht einfach nur ein weiteres Disney-Spiel, sondern einen neuen Meilenstein in der Jump'n Run Geschichte. World of Illusion

quillt geradezu über vor neuen Ideen und wäre auch ohne zwei-Spieler-Modus und getrennte Level für Mickey und Donald konkurrenzlos gut. Selbst Paßwörter für die gar nicht mal so einfachen Level, endlose Continues, Sprachausgabe, eine Spitzen-Intro und viele versteckte Gags und Extras sind mit Liebe in das ROM gebrannt worden. Mit all diesen zusätzlichen Gimmicks plaziert sich der Überflieger mit Sonic 2 zusammen auf dem Thron der Hüpf- und Springspiele. Soltet Ihr zu Weihnachten noch einen Wunsch übrig haben, bekehrt den Weihnachtsmann unbedingt zu World of Illusion.

Julian Eggebrecht/
Heinrich Lenhardt

„GAMERS“ meint...

□ **Geniale Fortsetzung des Hits, famose Ideen, Konkurrenzläser 2-Spieler Modus, ihre Grafik!**

GRAFIK
1

SOUND
2

□ **An einigen Stellen könnte das Spiel etwas flotter und flüssiger sein. Die Steuerung ist nicht perfekt.**

NOTE
1

Genre:

Action

Hersteller:

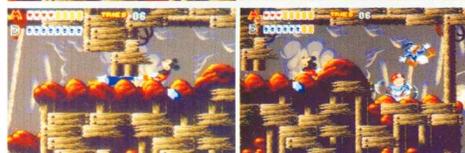
Sega

ca. Preis:

DM 120.-

WORLD OF ILLUSION (MD)

LEVEL 1



In der Mine gibts die erste harte Nuß: Der Spalt ist nur zu überwinden, indem Mickey vorankriecht und Donald mit aller Kraft hinterherzieht, bis dieser auf die andere Seite fliegt

Donald muß Mickey von der Wippe auf die Ebene katapultieren. Stellt Mickey an den Rand, dann drückt A, um Donald mit dem Seil hochzuziehen. Dann geht es weiter nach rechts. Durch den ersten Engpaß muß Mickey vorauskriechen, indem Ihr das Steuerkreuz nach unten haltet und Knopf C drückt.

Danach kann Donald mit dem Knopf A hinterhergezogen werden. Um an den Geheimgang zu kommen, müßt Ihr Euch auf Euren Mitspieler stellen. Um den Wagen zu bewegen, müßt Ihr abwechselnd nach unten drücken. Findet den richtigen Rhythmus, achtet dabei jedoch auf die Felsen an der Decke!



LEVEL 2

Donald wendet die erste Magie an. Jetzt können die beiden Freunde auf den fliegenden Teppich springen. Dieser ist in der Luft steuerbar. Durch Betätigen des Knopfes C kann man an Höhe gewinnen. Man sollte nach Möglichkeit auch den oberen und unteren Bildrand abfliegen, da überall Extras versteckt sind.



Daß Donald auch zaubern kann, beweist er am Rand der Klippe: Ein paar kurze Handbewegungen, und ein fliegender Teppich erscheint

Seid Ihr einige Zeit nach rechts geflogen, werdet Ihr auf Klaviertasten aus Wolken stoßen. Laßt diese hinter Euch und kämpft Euch weiter nach rechts bis zu einer Schlucht durch. Hier kommt Ihr nur weiter, wenn einer der beiden Helden den anderen auf die Schultern nimmt. Nun wartet ein paar Sekunden. Der Fels geht dann nach unten. Nun weiter nach links und in die nächste Schlucht stürzen. Nun ist es nicht mehr weit, und Ihr kommt zum Endgegner. Jeder der sechs Felsen verwandelt sich zu einem Gegner, welcher jeweils zweimal getroffen werden muß.



LEVEL 3



Mickey und Donald im Dauerstreß. Außer vor einigen Krabben müssen sie sich auch noch vor beweglichen Wänden in Acht nehmen, bevor sie die Fahrt in einer Muschel antreten

Schwimmt gleich am Anfang des Levels nach oben rechts, dort befinden sich zwei Bonbons. Um an den Blasen vorbeizukommen, müßt Ihr die Muschel anlocken. Das macht man, indem man sich von ihr wegbewegt. Nach der zweiten Muschel geht es nach rechts weiter, danach nach unten. So gelangt Ihr zum Ausgang. Mit dem Wagen fährt man die Treppe hinunter. Am Ende des Levels

kommt die Decke runter. Lauft um Euer Leben (Knopf A). Nach der ersten Treppe ganz oben ins erste Loch im Boden fallen lassen. Dort erhaltet Ihr ein Freileben und volle Energie. Die Risse im Boden zeigen an, daß Löcher entstehen werden, wenn man hinüber läuft. Der Ausgang ist ganz rechts unten. Dort erwartet Euch als Endgegner ein Haifisch. Dieser ist nur zu treffen, wenn er auftaucht.



LEVEL 4

Vorsicht vor den Geschenken. Tritt man zu nah an sie heran, verwandeln sie sich in Gegner. Laßt Euch zum Schluß durch das Gelee fallen. Nachdem Ihr die Hexe

besiegt habt und aus der Keksdose rauskommt, springt Ihr nochmal rein, denn hier könnt Ihr noch ein Extraleben ergattern. Gegenüber ist übrigens noch ein Bonbon.



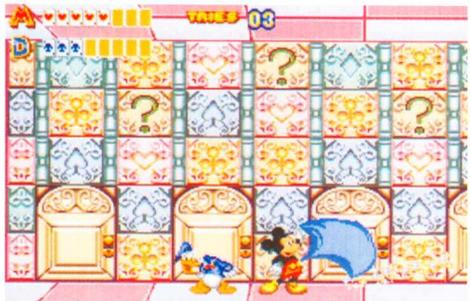
Was zunächst nach einem Geschenk aussieht, entpuppt sich für den verdutzten Donald als eine böse Überraschung

LEVEL 5

Wenn Donald seine Magie anwendet, bilden die Karten eine Brücke. Um das Tor zu öffnen, müßt Ihr mit beiden Spielfiguren nebeneinander (nicht aufeinander) auf dem letzten Würfel stehen. Um in den Bonusraum zu gelangen,

springt Ihr auf den dritten Würfel von hinten.

Um eine Tür im Fragezeichenraum zu öffnen, müssen beide Spielfiguren nebeneinander vor der gleichen Tür stehen. Dann drückt Ihr beide gleichzeitig das Joypad nach



Im Fragezeichenraum habt Ihr die Qual der Wahl: Nur eine Tür ist die Richtige. Dort wartet Kater Karlo auf Euch.



oben, die Tür öffnet sich jetzt. Öffnet alle Türen, um schließlich die Richtige zu finden (die Kombination der Türen ändert sich von Spiel zu Spiel).

Bei der ersten Treppe im neuen Raum (dort, wo auf der gegenüberliegenden Seite der Absatz ist), könnt Ihr weiter nach rechts gehen und Euch volle Energie holen. Achtung: Verpaßt beim Fahrstuhl den Absprung nach rechts nicht!

Springt bei dem Endgegner Kater Karlo gleich am Anfang auf die höchsten Blöcke und feuert Eure Zauberenergie in



sein Gesicht. Um den Kater Karlo-Geistern auszuweichen, springt Ihr ganz nach links auf den Vorsprung zurück und duckt Euch. Wenn die Geister zurück nach links gehen, springt Ihr zurück auf die Blöcke, sucht Euch den höchsten aus und feuert wie-

der Eure Zauberenergie in das Gesicht von Kater Karlo. Danach springt Ihr zurück nach links. Im Gegensatz zu den vorigen Endgegnern müßt Ihr Kater Karlo recht häufig treffen. Deshalb ist es zu empfehlen, daß einer der beiden gegen die Geister kämpft, während sich der andere nur auf Karlo konzentriert.



Auch wenn Mickey hier ein wenig verstört guckt: Der rechte Würfel hilft Euch, die Tür ganz rechts zu öffnen



Kater Karlo bittet zum unerbittlichen Endkampf. Bewegliche Plattformen und „Karlo-Geister“ machen Mickey und Donald das Leben schwer.

PASSWÖRTER

EIN-SPIELER-MODUS, MICKEY

LEVEL 2

Rudi, Daisy, Goofy, Dagobert

LEVEL 3

Goofy, Pluto, Dagobert, Minni

LEVEL 4

Daisy, Dagobert, Rudi, Pluto

LEVEL 5

Dagobert, Rudi, Goofy, Pluto

ZWEI-SPIELER-MODUS

LEVEL 2

♠ Pluto, ♥ Goofy, ♠ Minni, ♣ Rudi

LEVEL 3

♦ Dagobert, ♠ Minni, ♥ Goofy, ♥ Daisy

LEVEL 4

♠ Minni, ♥ Daisy, ♣ Rudi, ♠ Pluto

LEVEL 5

♣ Rudi, ♦ Dagobert, ♠ Pluto, ♥ Goofy

EIN-SPIELER-MODUS, DONALD

LEVEL 2

Pluto, Dagobert, Rudi, Minni

LEVEL 3

Rudi, Goofy, Daisy, Pluto

LEVEL 4

Daisy, Dagobert, Goofy, Pluto

LEVEL 5

Pluto, Goofy, Rudi, Dagobert



Wäre Minnie Mouse doch bloß nicht so schön! Wegen ihrer Anmut hat sich die alte, häßliche Hexe Mizrabel nämlich an der Kleinen vergriffen. Ihr Plan: Minnie ihre Schönheit entziehen und sich selbst verleihen. Zudem soll das Mäuse-Girl in eine hinterlistige Kreatur verzaubert werden! In Eurer Hand liegt es, ob die Hexe mit ihrem Vorhaben Erfolg hat oder nicht. Wollt Ihr diesen Plan vereiteln – und davon gehen wir mal aus –, müßt Ihr die sieben Juwelen des Regenbogens finden. Leichter gesagt als getan, werden diese doch im Schloß der Illusionen aufs Schärfste bewacht.

Sechs bizarre Welten erwarten Euch im Inneren des Schlosses. Am Ende einer jeden Welt lauern die hartnäckigsten Endgegner. Doch zunächst geht's durch den Zauberwald, in dem Euch Tulpen, Spinnen, Fledermäuse und dergleichen mehr attackieren. Mit einem gezielten Sprungangriff à la Bruce Lee oder gezielten Würfen mit einem Gegenstand wer-

CASTLE OF ILLUSION

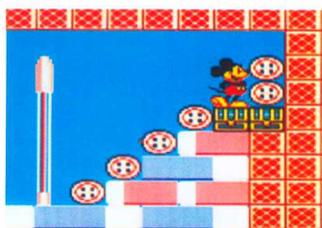
Welches ist die beliebteste Comic-Figur der Welt? Richtig, unsere allseits geliebte Mickey Mouse. Doch nicht jeder ist ihr wohl gesonnen, und so plagen den kleinen Mäuserich stets Sorgen ...



Auf dem Weg zum großen Glockenturm kommen Mickey kleine Kuckucksuhren in den Weg

Euer ganzes Geschick in Sachen Springen getestet. Es geht über riesige Bücher und turmhohe Bleistifte. Wozu ein Stück Zucker nützlich sein kann, zeigt uns Mickey bei einer turbulenten Fahrt in einer Teetasse. Seid Ihr schließlich bei der Turmuhr angelangt, ist der Weg nicht mehr weit. Nutzt die schwingenden Pendelgeschick, um den Turm zu erklimmen. Doch aufgepaßt: Wenn Mickey in den Abgrund fällt, müßt Ihr den Level von vorn beginnen. Im letzten Level werdet Ihr auf Ausdauer und Geschicklichkeit geprüft, denn die härtesten Diener Mizrabels warten auf Euch. Doch Ritter oder auch Geister dürfen Euch nicht aufhalten, seid Ihr doch der geliebten Minnie so nah...

Wer den kleinen Mäuserich in seinem ersten Master System-Abenteuer sieht, wird sich von der ersten Sekunde an in ihn verlieben. Witzig tänzelt der Mega-Star über den Bildschirm und legt je nach Spielsituation entsprechende Grimassen auf. Die Animation ist wirklich einmalig – auch die der originellen Kreaturen, welche Mickey an die Ohren wollen. Die Gestaltung der Level verdient ebenfalls höchstes Lob. Nicht nur deren Aufbau ist clever, auch



Wenn Ihr die Knöpfe beiseite geräumt habt, könnt Ihr Euch auf den Inhalt der Schatztruhen stürzen

In der dritten Stufe sind außer vielen Leckereien auch einige geheime Räume zu finden



„GAMERS“ meint...

□ Gut konzipiertes Jump'n'Run, Spitzengrafik. Für Anfänger gib's dank neun Continues auch Erfolg.

GRAFIK
1-

SOUND
2-

□ Wenig Schwächen. Lediglich eine Paßwort-Option hätte nicht geschadet.

NOTE
1

Genre: **Geschick**

Hersteller: **Sega**

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

den sämtliche Gegner in diesem und auch in allen anderen Leveln ins Jenseits befördert. Zwar ist Mickey auf sich allein gestellt, doch verstreute Schatztruhen, Goldmünzen und Extraleben erleichtern Eure Aufgabe.

Wild umhersausende Flugzeuge und lebendiges Spielzeug wollen Mickey im Spielzeugland zeigen, was eine Harke ist, während in der Süßspeisenfabrik allerhand Gebäck nach der Maus Ausschau hält...

In der Bibliothek wird dann

die Grafiker geben sich redlich Mühe, Castle of Illusion – Starring Mickey Mouse – so attraktiv wie möglich zu gestalten. Für's Tüpfelchen auf dem „i“ sorgt der atmosphärische Sound, der typisch nach Disney klingt.

Worauf wartet Ihr also noch? Werft die Mausefallen in den gelben Sack und ab in den nächsten Sega Laden, denn: Castle of Illusion ist schlichtweg brillant und darf in keiner Cartridge-Sammlung fehlen!

Carsten Schmitz

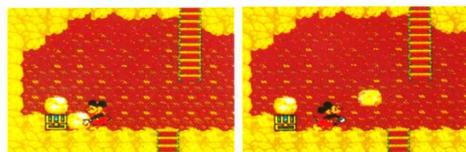
MICKEY MOUSE – (MS) CASTLE OF ILLUSION

LEVEL 1 DER VERZAUBERTE WALD



Vernichtet die Bäume und Blumen mit Eurer Sprunggacke, oder werft Steine auf sie, um sie zu erschlagen. Ganz rechts gibt es geheime Schatztruhen (springt mit der Sprunggacke in die Luft, um sie zu entdecken). Geht rechts die Leiter hinunter, und

nach ganz unten rechts. Für diesen Teil braucht Ihr viel Praxis und gutes Timing. Hier unten ist ein Extraleben versteckt. Im nächsten Abschnitt werdet Ihr einen Apfel finden. Nehmt den Apfel und zerstört die Raupe. Weicht den anderen Gegnern aus.



Um an die Kiste mit den Extras zu gelangen, müssen die Steine aufgehoben und weggeworfen werden

BAUM

Der Baumstumpf ist nur verwundbar, wenn sein Gesicht zu sehen ist. Sobald er aufgehört hat sich zu drehen, müßt Ihr Euch neben ihn stellen. Dann schießt er mit roten Blättern. In diesem Moment solltet Ihr springen.



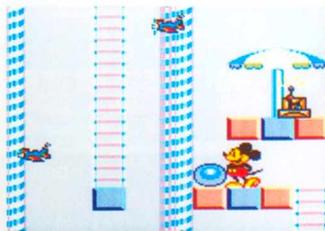
LEVEL 2 SPIELZEUGLAND



Habt Ihr den Schlüssel gefunden, geht's ab zur Tür

Erschlagt den Clown. Holt Euch ganz links oben den Power-Up-Stern. Um die ferngesteuerten Flugzeuge und Autos zu zerstören, müßt Ihr die Fernsteuerung vernichten. Springt nach rechts oben. Benutzt den Mickey-Pot, um an höhergelegene Plätze zu kommen. Springt auf die Schachperle und holt Euch den Mickey-Pot. Dieser muß auf den Schalter gestellt werden, um die Tür offen zu halten. Weicht den Blasen aus und benutzt bei der hohen Mauer den Mickey-Pot, um

diese zu überwinden. Geht ganz rechts die Leiter runter und geht nach rechts durch die Wand. Hier werdet Ihr einen Geheimraum mit einigen Extras finden. Geht dann nach rechts und springt auf die mittlere Plattformreihe. Öffnet die Schatztruhe und geht weiter nach links durch die



Wand. So erspart Ihr Euch den Weg über die Mauer. Geht nach rechts, nehmt Euch den Schlüssel und laßt Euch nach ganz unten fallen. Dort angekommen müßt Ihr weiter nach links.



Hier schnappt Ihr Euch den Mickey-Pot und lauft mit ihm bis zum Schalter. Wenn Ihr ihn dort deponiert, öffnet sich die Tür.

JACK IN THE BOX

Sobald Jack gelandet ist, macht Ihr Eure Sprunggacke auf ihn. Er muß vier bis fünf Mal getroffen werden, bis er verschwindet. Weicht den vielen Bällen aus, die von der Decke auf Euch herunterfallen.



LEVEL 3 DIE VERLASSENE FABRIK

Geht schnell nach rechts. Nehmt das Extraleben aus der ersten Truhe mit. Vorsicht, der Bildschirm läuft weiter; wenn Ihr zu langsam seid, stirbt Ihr. Laßt Euch nicht

von den Donuts erwischen. Benutzt die Leiter, um den Donut hinter der Schanze zu vermeiden. Weicht den Schokoladentropfen und den Geleefischen aus.



Die Kulisse dieses Levels ist mit allerlei verführerischen Süßigkeiten verziert



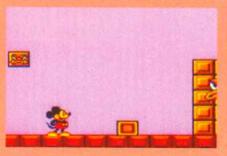
Durch einen Sprung in die Kaffeetasse könnt Ihr in eine Bonusrunde gelangen

erste Note, um an den Diamanten oben links zu kommen. Benutzt den Mickey-Pot, den Ihr links findet, um höhere Mauern hochzuklettern. Auf der langen Leiter vor dem Endgegner springt etwa in der Mitte links in die Wand hinein, da dort ein Geheimgang ist, in dem Ihr ein Extraleben bekommen könnt.

DER BLOCKHEAD

Achtet auf die fallenden Schokoladenstücke. Nehmt das Stück, das nicht zer springt. Rennt auf die eine Seite des Bildschirms und schleudert das Stück auf das erscheinende Gesicht. Dann springt Ihr in die Mitte vom Bildschirm und achtet auf weitere fallende Steine.

Diesen Gegner müßt Ihr ca. vier- bis fünfmal treffen.



LEVEL 4 DIE BIBLIOTHEK

Wenn Ihr auf der untersten Ebene die erste statt der zweiten Leiter nach oben nehmt, seht Ihr links eine Wand mit Knöpfen und einer Schatztruhe. Habt ein bißchen Geduld und springt ein paar mal, bis Ihr die Truhe trifft. Nun könnt Ihr hindurchgehen und erspart Euch ein Stück lästigen Weges. Weicht den A's aus. Wenn sie getroffen werden, zerspringen sie in drei kleinere A's. Wenn Ihr an den Kaffeelöffel kommt, springt Ihr darauf, und laßt

Euch von ihm nach oben schleudern. Rechts neben der Leiter sind zwei versteckte Truhen. Klettert die Leiter runter, und laßt Euch in die Kaffeetasse fallen (Bonusrunde). Nach der Kaffeetasse springt Ihr vom ersten Flugzeug aus auf die Leiter, dort oben sind zwei Truhen. Danach springt Ihr nach links (von Flugzeug zu Flugzeug) und geht dann ganz links die Leiter hoch. Vor dem Durchgang zum großen Klavier müßt Ihr die zwei andersfarbigen Bodenelemente zertümmern, dann fallt Ihr in eine Bonushöhle. Paßt auf die Noten auf, einige von ihnen fallen herunter. Benutzt die



Vorsicht vor dem laufenden „A“! Es teilt sich plötzlich in drei kleine Buchstaben auf, wenn Ihr draufspringt

DAS BUCH

Von dem Buch werdet Ihr ständig mit Buchstaben beworfen. Ihr habt nur eine Möglichkeit, das Buch zu treffen. Dazu müßt Ihr über die heranfliegenden Buchstaben auf den oberen Teil des Buches springen.



LEVEL 5 DIE TURMUHR



Geht nach rechts, und springt über die rotierenden Rohre. Weicht den herumspringenden Blöcken aus. Klettert die Leiter hoch und geht nach rechts. Vernichtet die Blöcke. Wenn das Pendel erscheint, wartet Ihr, bis es ganz links ist und springt dann darauf. Springt vom Pendel aus nach links und klettert die Leiter hoch (paßt auf die herumrollende Kugel auf).

Springt über die roten Plattformen auf die roten Plattformen. Geht zunächst ganz nach rechts (nicht über die Leiter an Anfang) und dort die Leiter runter. Nehmt den Power-Up-Stern und den Diamanten. Nun springt Ihr links runter und wiederholt den letzten Teil nochmal. Wenn Ihr jetzt an der Leiter ankommt, die nach oben führt

(hinter den roten Plattformen), klettert Ihr dort hoch. Nehmt die Schraube, geht nach links und werft die Schraube auf den entgegenkommenden Block. Geht weiter nach links und springt auf die Leiter. Oben nehmt Ihr die Schraube und geht nach rechts. Springt von Plattform zu Plattform. Benutzt den fliegenden Wacker, um über den Abgrund nach rechts zu springen. Nun klettert die Leiter runter und springt mit dem Pendel nach links. Geht die Leiter runter und nach rechts. Auf der letzten Leiter vor dem Endrun-



dengegner gibt es links einen Vorsprung mit einer Truhe, der nur sehr schwer zu erreichen ist. Wenn man die Truhe anspringt und hoch genug fliegt, kann man links oben in die Wand hineinspringen, dort ist eine Bonushöhle.



Das lange Pendel der großen Turmuhr kann Mickey auf dem Weg zur Hexe über den tiefen Abgrund hinweghelfen



DIE UHR

Springt auf die Uhr, kurz nachdem sie stehengeblieben ist. Da sie nur zu erreichen ist, wenn sie nach unten kommt, müßt Ihr in der Zeit, in der sie nicht erreichbar ist, den Schrauben ausweichen.



LEVEL 6 DAS SCHLOSS

Geht nach links. Paßt auf die Geister auf. Sie stehen kurze Zeit nach einem Treffer wieder auf. Achtet auf die Gewichte. Wenn sie herabfallen und Euch treffen, verliert Ihr nicht nur Energie, sondern Ihr könnt auch von ihnen in einen Abgrund geschleudert werden. Geht ganz links die Leiter hoch und öffnet dort oben zunächst die versteckten Schatztruhen. Geht nach

rechts und nehmt Euch die Fackel. Noch weiter rechts befindet sich eine falsche Truhe. Ihr erkennt sie daran, daß sie blinkt, wenn Ihr näher herangeht. Vernichtet sie. Geht jetzt die Leiter nach oben. Ein Schritt links neben der Leiter ist eine versteckte Schatztruhe. Fahrt mit der Plattform nach links (ducken) bis zur Leiter. Klettert hoch und holt Euch in der Höhle



den Schlüssel. Laßt Euch links neben der Leiter herunterfallen und geht nach links (paßt auf die Spinne auf). Geht die Leiter hoch (Vorsicht – falsche Truhe) und geht nach rechts. Brecht zur unteren Höhle durch und nehmt Euch nochmal den Schlüssel. Springt wieder nach oben und



geht nach rechts zur Tür. Springt mit der Sprungtacke über die Geister, um den Abgrund zu überwinden. Seid schnell, der Bildschirm bewegt sich weiter. Wenn Ihr an eine niedrige Passage kommt, durch die Ihr nicht hindurch paßt, wartet geduckt, bis Euch der rechte Bildschirmrand hindurchschiebt und geht dann schnell



weiter nach rechts bis zur nächsten Tür. Geht nach rechts bis zur Leiter, dort nach oben und dann wieder nach rechts (links sind noch Extras). Vernichtet die Spinne und klettert die zweite Leiter von links nach unten. Nehmt die Fackel und geht nach links. Achtung, die letzte Truhe greift Euch an. Legt die Fackel ab und vernichtet zunächst die Truhe. Benutzt die Fackel, um die Leiter zu erreichen. Paßt auf die Geister auf. Klettert die Leiter nach oben. Benutzt die mittlere Tür. Zersprengt die Blöcke. Laßt Euch links herunterfallen.

DER DRACHE

Nehmt zuerst den Mickey-Pot mit und wartet, bis der Drache erscheint. Stellt Euch auf den rechten Rand der Plattform. Springt zwischen den beiden blauen Kugeln hindurch und werft

den Mickey-Pot. Drückt nun sofort das Steuerkreuz nach links. Timing ist alles. Habt Ihr ihn (an Hals oder Kopf) getroffen, wird Euch das durch ein kurzes Aufblitzen des Hintergrundes verraten.



DIE HEXE MIZRABEL

Nehmt zuerst die Lampe auf und auf der linken Seite wird Mizrabel erscheinen. Bleibt immer in Bewegung und springt, was das Zeug hält. Ihre Feuerbälle fliegen immer in Kreuzform auf Euch zu – sehr verwirrend und nur schwer zu überblicken. Werft deshalb die Lampe so oft auf einen der Bälle, bis dieser knapp hinter dem

anderen herfliegt. Jetzt habt Ihr weniger Probleme mit den Geschossen.



Alle Action-Replay-Codes von A-Z

ALEX KIDD,	unendliche Energie und unverletzbar unendliches Leben	FFD0020000 FFC1200009
ALICIA DRAGON,	befreundeter Monster hat unendliche Energie unendliche Energie X= Start-Level	FF00220010 FF00C2000A FF01A3000X
ALIEN 3,	nur ein Gefangener muß befreit werden; das Modul muß ausgeschaltet werden, bevor der Gefangene befreit wird	FF08110001
	Level-Wahl , nachdem das Spiel gestartet wurde, muß man 1 Leben verlieren, damit man in gewünschten Level gelangt	FF08130002
	XX = entspricht der Anzahl von Leben bei Spielbeginn	FF08EB00XX
	X= bezieht sich auf die Menschen, die gesammelt werden müssen, bevor der Level verlassen wird! Versuche es mit dem Wert 1.	FF0811000X
	stoppt den Timer	FF08670050
	unendliches Leben	FF090B0009
	unbegrenzte Granaten	FF08490099
	unbegrenzte Maschinengewehre	FF08450099
ALIEN STORM,	unendliches Leben für Spieler 2 unendliche Energie für Spieler 1 unendliches Leben für Spieler 1	FFCE8B0060 FFCE0C0080 FFCE0B0060
ARROW FLASH,	zehn Spezial-Waffen pro Leben unendliches Leben unbegrenzte Spezial-Waffen	00A674000A 0054326004 00BAD66004
BONANZA BROS,	5 Minuten pro Level unendliche Zeit unendliches Leben für blaue Spielfigur unendliches Leben für rote Spielfigur unendliche Zeit unendliches Leben für blaue Spielfigur unendliches Leben für rote Spielfigur	0104580005 01066A4A28 0053D0606C 0053446068 FF6C4B0003 FFC0570007 FFC0550007
BUDOKAN,	unendliche Energie	FF81BA007F
CADASH,	heilende Kräuter unbegrenzte „Continues“	FF0E930009C FF0A7B0002
CASTLE OF ILLUSION,	unbegrenzter Vorrat Äpfel unendliche Energie unendliches Leben	FFF3210030 FFF3230005 FFF3250009
CHUCK ROCK,	unendliche Energie unendliches Leben	FF06D50007 FF06D10003
DICK TRACY,	unendliche Zeit 99 Leben bei Spielbeginn	0686464E71 04D8240063
DRAGONS FURY,	unbegrenzte Kugeln	FFF6370002
FANTASIA,	unbegrenzter Einsatz der kleinen Magie unbegrenzter Einsatz der großen Magie unbegrenzte Zauberkraft unendliche Energie unendliches Leben	0062504E71 0062284E71 FF08370009 FF07D90007 FF07DB0009
FATAL LABYRINTH,	unbegrenzter Proviant (F) unbegrenzte Power (PW) unbegrenzte Kampfergie (HP) schnelle Wiederherstellung der Lebenskraft	FF941C0050 FF94180099 FF94110099 0070107C14
GHOSTBUSTERS,	unendliches Leben unbegrenzte Bomben viel Geld zum Einkaufen unbegrenzte Bomben unendliche Energie unendliches Leben	0088E26004 006D426004 014D306008 FFFE1D0009 FFFE2C0010 FFFE2B0002
GHOULS'N GHOSTS,	unendliche Zeit	FFB0490029



REPLAY

Ein
Service
von
Data Flash

REPLAY

REPLAY

REPLAY

REPLAY

REPLAY

	unendliches Leben schnelles Aufladen der magischen Panzer/Waffen unendliches Leben	FFB2130003 0073B40001 0065866006
GOLDEN AXE,	unendliches Leben für Spieler 2 unendliches Leben für Spieler 1	FFFE8X0003 FFFE7C0003
GOLDEN AXE II,	unendliches Leben ändere die letzte Zahl, um eine andere Anzahl Bomben zu erhalten. Durch den o.g. Parameter hat die Spielfigur 5 Bomben zur Verfügung	FF08800002 FF08820005
GYNOUG,	unendliches Leben	FFD6CD0002
HELLFIRE,	unbegrenzte Superwaffen unbesiegbar unendliches Leben	FF00690002 FF08420080 FF00670002
HERZOG ZWEI,	unbegrenzte Munition unbegrenzter Treibstoff unbegrenzte Munition unendliche Energie	FF8BAD0060 FF8BAE0006 000EFEE6000E 003A3C66002
JAMES POND,	unendliche Zeit unendliches Leben unendliche Energie unendliche Zeit	008A166002 007ED16004 FF87EB0000 FF88AF0063
JAMES POND II,	unendliche Energie unendliches Leben	FFB3FD0005 FFB3F90005
KID CHAMELEON,	unbegrenzte Anzahl Diamanten Levelwahl, XX= Startlevel (Max. Level 46) Zahnradssäule bleibt stehen unbegrenzte Zeit unendliche Energie Zahnradssäule wird langsamer	FFFC430063 FFFC4500XX FFFAC400FF FFFC1F0001 FFFC410002 FFFAC90000
LHX ATTACK SHOPPER,	unbegrenzte „Sidewinders“ unbegrenzte „Hellfires“	FFF1BF0009 FFF1C10004
MARBLE MADNESS,	unendliche Zeit unendliches Leben	FFB0CF0039 FFAC770039
MARIO LEMIEUX HOCKEY,	Strafzeiten werden gestoppt stoppt den Timer	0162C24E75 0162B06004
MIGHT AND MAGIC,	kurzes Schwert ist gratis Nunchukas sind gratis	02BB000000 02BBB60000
OUTRUN,	unbegrenzte Zeit	0035A84A10
PAC MANIA,	unbegrenzte Anzahl Pac-Men	0088926002
PAPERBOY,	unendliches Leben für Spieler 2 unendliches Leben für Spieler 1	FFC0510005 FFC04F0005
PHANTASY STAR II,	unverwundbar in der Gefahren-Zone	00716E6014
PHANTASY STAR III,	die Charakteren können nicht vergiftet werden dieser Parameter in Verbindung mit schützt die Spielfiguren vor feindlichen Angriffen	0111766004 00C36A6018 0103306034
QUACKSHOT,	unbegrenzter Popkorn-Vorrat unendliches Leben unverwundbar	FF8F910050 FF8F990009 005EDE600C
REVENGE OF SHINOBI,	unendliches Leben unbegrenzte Menge Wurfsteine unendliche Energie	FFE1410009 FFE13F0063 FFE13B0008
SHADOW OF THE BEAST,	steht der Schalter des Act.Repl. in Mittelstellung, erhalten sie unendliche Energie. Steht dieser jedoch in der obersten Stellung, erhalten sie die gesamte Energie zurück.	 FF1A17000C
SHINING IN THE DARKNESS,	das Bronze-Schutzschild ist gratis Schwert ist gratis	00143E000 0012360000
SONIC, THE HEDGEHOG,	unendliches Leben Spielstart mit einigen hundert Ringen	FFFE120002 0039DC31C1

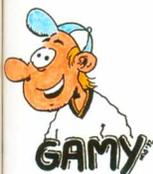
Alle Action-Replay-Codes von A-Z

REPLAY



REPLAY

SONIC, THE HEDGEHOG 2,	Spielstart von einem beliebigen Level. Drücke die A-Taste und halte diese solange gedrückt, bis das gewünschte Level erscheint. Drücke für die Wahl des Levels die Start-Taste. unendliches Leben	FFFFD00001 FFFE120009
SPACE HARRIER 2,	unendliches Leben	007C744A38
SPEEDBALL 2,	Elektro-Modus XX= Spieldauer	FFD5AA0008 FF009F00XX
SPIDERMAN,	unendliche Zeit unbegrenzte Weben unendliches Leben	FFE691003B FFE7070096 FFE71D0038
SPLATTERHOUSE 2,	unendliches Leben unendliche Energie	FF00F80003 FF00F70003
STAR CONTROL,	schnellere „Vux“-Drehungen „Urquan“-Kämpfer bewegen sich schneller schnellere Erneuerung der menschlichen Energie	179C960040 01C76A0030 179ADA0204
STORMLORD,	unendliches Leben	FF02550005
STREETS OF RAGE,	ständige Versorgung mit Spezialwaffen unendliche Zeit in jeder Sektion unendliches Leben für beide Spieler	00402E4E71 010CE01C80 002B664E71
STRIDER,	unverwundbar unendliche Energie unendliches Leben	FFA01E0000 FFFC4E0000 FFFC000005
SUPER HANG ON,	unendliche Zeit im Acarde-Modus	008B14600E
SUPER REAL BASKETBALL,	zählt die Treffer des Gegners nicht	FF003B0000
SUPER THUNDER BLADE,	unendliches Leben	FFF82A0007
SWORD OF VERMILLION,	dieser Parameter erhöht die Rüstungswert-Klasse in Höhe von XXX. der Wert XXX entspricht der Intelligenz dieser Parameter verändert die Levelnummer in XX. mit Hilfe dieses Parameters gelangt man in den höchsten Level	FFC6360XXX FFC6380XXX FFC64100XX 0115664E71
TAZMANIA,	Schutz gegen Feinde, wenn das Act.Repl. aktiv ist unendliches Leben	FFD4CB0002 FFD45B0003
TOEJAM & EARL,	Big Earl hat beim Spielstart \$99,00 unendliches Leben für Toejam und Earl	000BBBC0063 00BCB06002
TOKI,	unendliches Leben Levelauswahl. Für das X kann man folgende Zahlen eingeben: 0 für Stage 1, 1 für Stage 2, 2 für Stage 3 usw. unverletzbar bei feindlichen Angriffen	FF1B860005 FF1B8A000X FF1D260003
TRUXTON,	jedes Schiff hat 4000 Bomben man hat 4000 Schiffe zur Verfügung	000AB41040 000A861040
TWIN HAWK,	dieser Parameter in Verbindung mit ermöglicht eine fast unbegrenzte Energie unendliches Leben unbegrenzte Spezialwaffen	003F0A6002 003F087E03 002B586004 00358C6004
VALIS 3,	konstante Energie unendliche Energie unendliches Leben	FFF44B0018 FFF4470018 FFF4590016
VERYTEX,	unendliches Leben	FF08B10005
WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO,	unendliche Zeit	FFD77A001E
WONDERBOY III,	unendliches Leben	FFC8860003
WORLD CUP ITALIA '90,	setzt die Zeit auf 89 Minuten. Dadurch ist der Spielstand unentschieden und man kann das Elfmeter-Schießen üben. der Gegner hat immer null Tore	FFEF850089 FFF01D0000



GAMERS im Abonnement:

Bequem: 6 mal im Jahr steckt GAMERS im Briefkasten. Brandaktuell, und die leidige Angst, eine Ausgabe zu versäumen, ist endgültig vorbei.

Günstig: Jede Ausgabe kostet nur DM 5,10.

Inklusive Zustellung frei Haus, denn das Porto bezahlt GAMERS. Macht DM 30,60 im Jahr (Auslandspreis DM 30,60 plus Porto).

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

GAMERS-Leserservice,
Postfach 10 32 45,
2000 Hamburg 1.

ABONNEMENT-COUPON

Special 1

JA! Ich abonniere GAMERS ab sofort für mindestens 1 Jahr zum Preis von DM 30,60 (Auslandspreis DM 30,60 plus Porto) und Versand. Schicken Sie mir GAMERS an folgende Anschrift:

VORNAME/NAME

STRASSE/HausNUMMER

PLZ/ORT

DATUM/UNTERSCHRIFT

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim GAMERS-Leserservice widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb dieser 10 Tage (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

DATUM/UNTERSCHRIFT

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:
 Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung
 BLZ (steht auf Ihrem Scheck)
 Geldinstitut
 Konto-Nr. _____

Unterschrift des Kontoinhabers

Gegen Rechnung. Bitte keine Vorauszahlungen leisten. Rechnung abwarten.

GAMERS Leserservice
Postfach 10 32 45
2000 Hamburg 1

TEST

MEGA
DRIVE

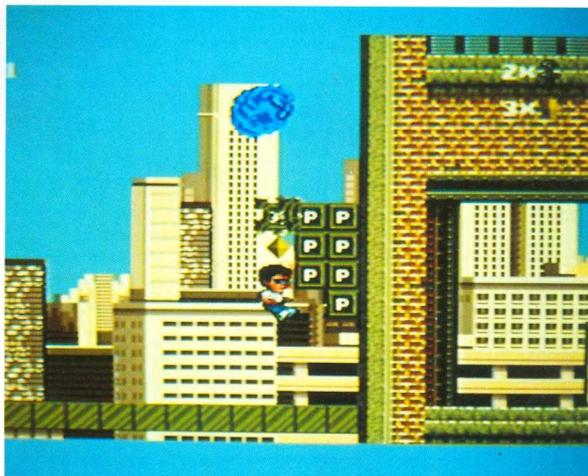
Wenn Kid von unten gegen Steine springt, fallen Diamanten oder Extras heraus, die ihm weiterhelfen



... ehrfurchtsvoll nur „Kid Chameleon“ nennen – Segas neuester Superheld



Dies ist Geschichte von einem, der niemals aufgibt, von jemandem, den seine Gegner...



Seit in der Spielhalle nebenan der neue Automat steht, verschwinden Kinder aus der Nachbarschaft. Denn „Wild Side“ ist das erste holografische Spiel, in das man quasi hineinlaufen kann. Der Obergegner aus dem letzten Level scheint sich aus den holografischen Fesseln gelöst zu haben. Er ist es, der die jungen Videospiele in weitere Monster für sein Reich verwandelt. Doch einer stellt sich der gewaltigen Heraus-

forderung und tritt gegen den Schrecken aller Joypad-Profis an: Kid Chameleon!

Seinen Spitznamen verdankt der Junge der Eigenschaft, sich in verschiedene Typen verwandeln zu können. Dazu benötigt er nur den passenden Helm und, schwupps, wird aus dem harmlosen Knaben ein Samurai, ein lebender Tornado oder eine kleine Fliege. Jede dieser Gestalten hat besondere Kräfte, mit denen die vielen Gefahren der über 100 verschiedenen Level überwunden werden können.

In den Levels finden sich natürlich in erster Linie Monster, deren Berührung Ener-

giepunkte kostet. Ist alle Energie aufgebraucht, ist die nächste Berührung für Kid tödlich. Eine neue Verwandlung frisst den Energievorrat aber wieder auf. Die Monster können besiegt werden, indem Kid auf sie drauf springt; einige Verwandlungen bieten außerdem Waffen, mit denen Kid die Monster los wird.

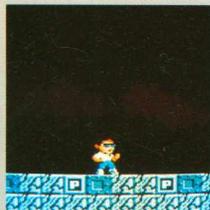
Außerdem gibt es überall zahlreiche Blöcke, die größtenteils in der Luft schweben. Wenn Kid diese von unten anspringt, fällt oft ein Gegenstand heraus, meistens ein Diamant. Wenn Kid 100 Diamanten gesammelt hat, gibt es ein Extraleben. Allerdings könnt Ihr Diamanten auch ge-

gen Extras eintauschen; viele Diamanten welches Extra ergeben, ist von der Verkleidung abhängig.

Neben den Diamanten gibt es Uhren, die Euch mehr Zeit verschaffen. Normalerweise müßt Ihr den Ausgang in einem Zeitlimit erreichen, das Euch nur wenig Freizeit für die Suche nach Extras läßt. Mit ein oder zwei eingesammelten Uhren bleiben mehrere Minuten für Ausflüge in andere Ecken. Andere Symbole, sogenannte Anks, geben Kid ein Extraleben mit auf den Weg. Und die besonders seltenen Münzen verschaffen Euch ein „Continue“, mit dem Ihr in derselben Runde wei-

KID CHAMELEON

Segas neuer Superstar ist ein echter Verwandlungskünstler. Kid Chameleon hat zehn verschiedene Verkleidungen, doch er muß auch durch über hundert unterschiedliche Levels voller Puzzles, Monster und Gefahren



NORMAL KID

Ohne Verkleidung ist Kid nicht gut geschützt. Dafür kann er sich auf höhere Blöcke hangeln (Knopf B ein zweites Mal drücken).



KNIGHT KID

Dank seiner Rüstung verträgt er mehr Energieabzug. Er ist schwerer, springt nicht hoch, aber zerstört Blöcke, auf denen er landet.



VISION KID

Mit seiner Kanone kann er versteckte Blöcke sichtbar machen. Erst durch Einsatz von Diamanten kann diese Kanone Gegner entfernen.



terspielen dürft, wenn Kid alle Leben verloren hat.

Die über hundert Runden von Kid Chameleons sind nicht, wie bei anderen Videospiele, in einer festen Reihenfolge sortiert. Es gibt zwar die Möglichkeit, sich in jedem Level bis

zum „offiziellen“ Ausgang am Ende (dargestellt durch eine Fahne) durchzuschlagen. Aber oft genug werdet Ihr auf dem Weg Teleporter finden, die Euch in geheime Bonus-Level oder ein paar Stufen

Der erste Obergegner hat was mit Schaschlik zu tun: Drei wütende Köpfe auf einem Spieß

Fortsetzung ➡

Und so geht's ab...

☐ Mit dem Joypad bewegt Ihr Kid nach links und rechts. Drückt Ihr nach unten, duckt sich Kid. Bleibt Kid einen Augenblick geduckt, scrollt der Level nach unten.

☐ Drückt Ihr Knopf A und Start gleichzeitig, setzt Kid die schon gesammelten Diamanten ein (je nach Verkleidung)

☐ Kid bewegt sich schneller, solange Knopf A gedrückt ist

☐ Kid springt nach oben (funktioniert bei allen Kids)

☐ Löst Spezial-Aktion der Verkleidung (Schießen etc.) aus



RHINO KID

Zerstörbare Wände sind für ihn kein Hindernis, durch die läuft er einfach hindurch. Mit Diamanten kann er sich kurz unverwundbar machen.



HOCKEY KID

Wirft mit Äxten, die fast jeden Gegner wegpusten. Aufgepaßt: Schon für 50 Diamanten kann er sich ein Extra-Leben kaufen.



TORNADO KID

Kann fliegen, wenn nach einem Sprung Knopf C gedrückt wird. Diamanten zaubern hier Regenwolken herbei, die Gegner lähmen.



SAMURAI KID

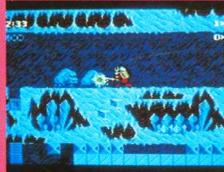
Hat ein Schwert, das ordentlich zuhaut. Kann Blöcke von oben zerstören (im Sprung Knopf C). 20 Diamanten verlangsamen die Gegner.



Wenn die Zeit knapp wird, erscheint über Kids Kopf der Countdown bis zum endgültigen Ende des Limits



In unterirdischen Lava-Höhlen muß sich Kid mit Feuermönstern messen, die eine tödliche Flammenspur hinterlassen



Samurai Kid haut zu: In der Eiswelt warten seltsame Roboter. Am unteren Rand sind die Pfeil-Blöcke zu sehen



Nah und doch so fern: Die Flagge ist das Ziel, aber die unüberwindbare Stahlwand zwingt zu großen Umwegen

KID CHAMELEON

nach vorne transportieren. Spätestens alle drei Level wechselt die Hintergrundgrafik. Ältere Grafiken werden in späteren Runden wiederverwertet, sind dann aber meistens durch neue Elemente angereichert. Dadurch ist ständig Abwechslung im Spiel und Ihr müßt Euch nicht stundenlang ein und dieselbe Grafik angucken.

Neben den zerstörbaren Blöcken gibt es auch andere mit Spezial-Funktionen. Stahl-

Blöcke sind unzerstörbar, Gummi-Blöcke wirken wie ein Trampolin. Auf Eis-Blöcken kann Kid nicht richtig laufen, sondern schlittert nur. Es gibt Steine, die sich bei Berührung selbst zerstören. Einige enthalten schwarze Pfeile, die bei der Explosion ab-



Kleiner Trick für Extra-Sucher: Wenn Kid sich einen Augenblick duckt, scrollt der Bildschirm nach unten

geschossen werden und sowohl Kid Schaden als auch weitere Felder zerstören. Das löst in späteren Levels wahre Kettenreaktionen aus, die Kid einige Kopfschmerzen bereiten können.

In Sachen Grafik und Sound stellt Kid Chameleon keine neuen Sega-Rekorde auf. Sonic ist farbenfroher, die Musik von Super Shinobi besser; zur technischen Oberklasse kann sich Kid Chameleon aber allemal zählen. Und die minimalen Defizite in diesen Bereichen werden durch den geradezu riesigen, abwechslungsreichen Spiellaufbau voll ausgeglichen. Die Sega-Programmierer haben sich hier richtig ins Zeug gelegt, um gerade für Profis, die einen Sonic zum Frühstück vermassen, eine geballte Ladung Spielwitz parat zu halten. Nurein Detail störten



Vor jedem Level gibt es zur Einstimmung eine Grafik, die die Gefahren deutlich illustriert



Ach wie eiskalt ist dein Händchen: In einer Eishöhle wurde Kid von einer Hand gepackt. Das macht ihn viel langsamer



Skateboard Kid steht Kopf: Damit kommt Ihr zwar an mehr Extras ran, aber auch die Steuerung ist verdreht

„GAMERS“ meint dazu...

□ Kid Chameleon ist in diesem Jahr das bisher beste Mega Drive-Modul. Die Programmierer haben für mehrere Monate Spielspaß vorgesorgt. Die über hundert Level stecken voll von kleinen Tricks, die einzelnen Verwandlungen sind einfach genial. Muß man haben.

□ Zu meckern gibt's nicht viel. Ein Paßwort oder eine Batterie wäre wirklich sehr nützlich, denn das Spiel ist riesig. Die Grafik nutzt die Farben des Mega Drives nicht immer vollständig aus.

NOTE
1

Genre: **Geschick**
Hersteller: **Sega**
ca. Preis: **DM 120.-**



MICRO KID

In Insektengröße paßt Kid auch durch kleinste Löcher und bleibt an Wänden einen Augenblick lang kleben, hängt sich so Wände hoch.



SKATEBOARD KID

Auf dem Skateboard ist Kid immer in Bewegung und bleibt nicht stehen. Dafür kann er sich umdrehen und oben und unten vertauschen.



SKULL TANK KID

Im Panzer kann Kid mit Schädeln schießen. 5 Diamanten Einsatz erkaufen ihm einen Fünffach-Schuß. Die Breite ist aber ein Problem.

sonstso hervorragenden Eindruck: Es gibt weder Batterie noch Paßwörter. Wer also bis Level 90 gekommen ist und dann aus welchem Grund auch immer aufhören muß, darf am nächsten Tag ganz von vorne anfangen. Aber das tut man gerne, denn dank vieler versteckter Extras lohnt es sich, die Level immer und immer wieder abzusuchen.

Wer eine echte Herausforderung für sein Mega Drive sucht, der kommt an diesem Klasse-Modul nicht vorbei. Seit Sonic gab es im Bereich Geschicklichkeitsspiele einfach nichts Besseres!

(MD)

KID CHAMELEON

BLUE LAKE WOODS 1

Setzt den „Iron-Knight“-Helm auf und haltet Euch rechts. Wenn Ihr mehrere Preisblöcke in der Luft sieht, öffnet sie mit einem Sprung in die Luft und holt Euch dann ein Extraleben! Die Flagge (Ausgang) ist ganz weit rechts.



BLUE LAKE WOODS 2

Nehmt den Samurai-Helm, geht weiter nach rechts und fällt in den Brunnen. Geht nach rechts und nehmt die Bonusteile aus den Preisblöcken. Zerstört die Blöcke ganz rechts, haltet weiter rechts an und benutzt den Teletransporter. Ihr werdet auf der rechten Seite der Steinmauer wieder auftauchen. Geht weiter nach rechts

zum Ende des Levels. Zweite Möglichkeit: Springt am Anfang des Levels auf die Preisblöcke und nach oben. Nun erscheinen mehrere Kanonenblöcke über Euch. Wenn Ihr diese trifft, entsteht in der Mauer auf der rechten Seite ein Loch, so daß Ihr nicht durch den Brunnen laufen müßt. Diese Aktion spart Zeit und Leben.

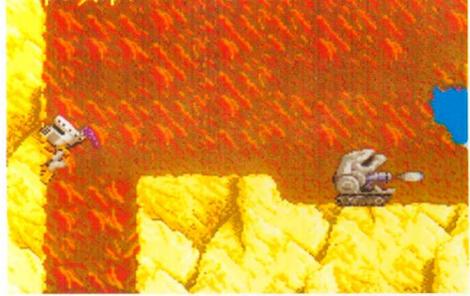
HIGHWATER PASS 1



Nehmt den Berzerker-Helm und durchbrecht die Wand. Ihr benötigt einen Anlauf, um hindurch zu kommen. Rechts halten und auf die Gummiblöcke springen. Links halten, durch den Wasserfall hindurch und den Iron-Knight-Helm nehmen. Steigt links auf die Mauer und geht oben nach rechts. Zerstört die Blöcke, um den Berzerker-



Helm zu bekommen. Durchbrecht die Blöcke und geht weiter nach rechts. Überspringt die Gummiblöcke und geht nach links. Ganz weit links gibt es den nächsten Iron-Knight-Helm. Erklimmt die Mauer links, geht nach rechts und springt auf die Gummiblöcke links. Einmal draußen, geht Ihr nach rechts bis zur Flagge.



Hier tritt zum ersten Mal der Iron-Knight in Aktion. Wenn Ihr die Sonderfunktion mit „C“ betätigt, klettert er die Wand rauf

HIGHWATER PASS 2

Geht nach rechts, um den Samurai-Helm zu bekommen. Weiter nach rechts durch die Wand. Am Mauersims springt Ihr herunter und geht weiter nach rechts. Zerstört die Kanonenblöcke und geht nach rechts zum Transporter. Geht nicht zur rechten Flagge, das bringt Euch wieder zum Start-

level zurück!! Draußen angelangt nach rechts gehen und auf die Gummiblöcke springen, um die Preisblöcke am oberen Bildschirmrand zu erreichen. Nehmt den Cyclone-Helm mit. Geht weiter nach rechts und fliegt zum Transporter hoch, um zum nächsten Level zu gelangen.



UNDER SKULL MOUNTAIN 1

Geht den Mauersims hinunter und nach rechts durch die Wand. Laßt Euch fallen und geht nach links den Abhang hinunter. Geht die Abhänge

weiter hinunter, zur Plattform unter dem dritten Abhang. Geht jetzt durch die Wand hindurch, laßt Euch fallen und geht nach rechts zur Flagge.



Normalerweise ist Maniaxe am Ziel. Wenn er jedoch noch nach rechts geht, wird er einen Geheimgang finden.



Betritt er ihn, scrollt das Bild nach unten und ein weiterer Raum mit Preisblöcken und ein Teleporter erscheinen

Probiert alles aus! Es gibt Sonderpreise und normale Punkte (Diamanten), die im ganzen Spiel versteckt sind. Außerdem gibt es versteckte Preisblöcke in der Luft, die Ihr mit Luftsprüngen entdecken könnt. Die Dinge sind oft nicht so, wie sie erscheinen. Man kann z.B. versteckte Räume finden, indem man durch eine Wand geht. Wenn Ihr über 50 Diamanten verfügt und die „Maniaxe“-Maske trägt, könnt Ihr ein Extraleben erlangen.

UNTER SKULL MOUNTAIN 2

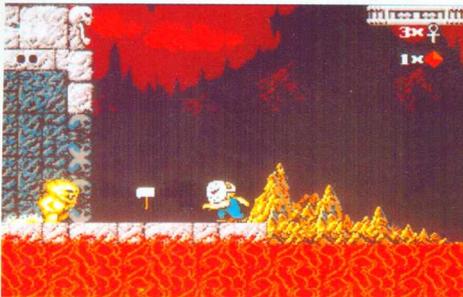


Nehmt den Juggernaught-Helm und geht dann nach links über die Sterne, dann weiter nach ganz links. Nachdem Ihr die wirbelnden Kristalle zerstört habt, geht links den Abgrund hinunter. Unten angekommen, geht Ihr nach rechts, weicht der Lava aus und geht an die Flagge.

UNTER SKULL MOUNTAIN 3

Holt Euch die Maniaxe-Masken im ersten Teil der Blöcke und geht nach rechts bis zur Lava. Springt auf die Plattform, fahrt nach oben. Springt von Sims zu Sims und tretet oben rechts nach den Blöcken. Geht dann den Abhang hinunter zu den nächsten Plattformen, dann wieder den Abhang hinunter. Ihr werdet auf zwei weitere Ebenen zwi-

schen den Hängen treffen. Haltet Euch rechts und geht nach der letzten Ebene noch einmal den Abhang hinunter. Dort gibt es einen Bereich, von wo aus Ihr nicht mehr weiter könnt. Unter Euch befindet sich viel Lava und rechts seht Ihr eine Wand. Wenn Ihr jetzt mit Anlauf nach rechts springt, gelangt Ihr durch die Wand an die Flagge.



Hier kann Maniaxe seine Waffen ganz besonders effektiv benutzen, da ihm ein feuriger Widersacher ans Leder will...

ISLE OF THE LION LORD

Besiegt den ersten Löwen, der Euch entgegen kommt (ca. 5 Schläge). Springt über den Sims nach links und nehmt den Samurai-Helm. Springt mit Anlauf auf den Sims links, über den Platz, wo Ihr Euch vorher den Helm holt. Haltet Euch links und greift Euch die Flagge.



Bevor der Iron-Knight sich versieht, greift der Löwe an

HILLS OF THE WARRIOR 1

In dieser Runde müßt Ihr besonders schnell sein! Es folgt Euch eine spitzenbestückte



Wand. Die ersten beiden Blöcke sind die wichtigsten! Ein Block beinhaltet eine Uhr, die Euch Zeit gibt, der andere den Samurai-Helm. Lauft so schnell Ihr könnt nach rechts. Sobald der Pfad sich teilt, geht immer nach oben. Wenn Ihr nach unten lauft, wird es Euch schlecht ergehen, da Euch dort eine Sackgasse erwartet.

HILLS OF THE WARRIOR 2

Schnappt Euch einen Helm und geht nach oben links. Nehmt Euch den Juggernaught-Helm und gleitet am oberen Ende des Bildschirms nach rechts. Wenn Ihr die verschwindenden Blöcke erreicht habt, laßt Ihr Euch auf den Boden fallen und nehmt den Transporter. Wenn Ihr wieder auftaucht, holt Euch rechts den Samurai-Helm und geht dann zurück nach links. Laßt Euch in das Loch am Boden fallen. Geht nach

rechts, bis Ihr einige Stufen erreicht. Zerstört die Eisblöcke auf den Stufen und geht zum Transporter auf der rechten Seite. Ihr werdet dann wieder einem Robot-Gorilla gegenüberstehen, der auf Euch losgeht. Springt schnell herum, um die Blöcke über Euch zu bewegen. Wenn Ihr raus seid, geht nach rechts durch die „Gebäudespitzen“ hindurch. Laßt Euch in das Loch am Boden fallen und geht nach links an die Flagge.



WINDY CITY

Arbeitet Euch kontinuierlich nach rechts bzw. nach oben. Die Gitter können von unten nach oben geschoben werden. Man muß nur an sie springen. Am Ende des Raumes müßt Ihr Euch rechts in den Abgrund fallen lassen, links ist der Ausgang.

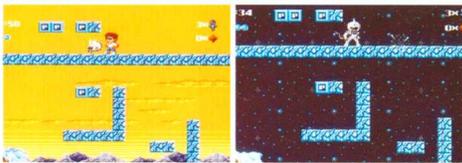


SINISTER SEWERS

Halte Euch immer rechts. Weicht den Plattformen aus, die Ihr im Fallen versuchen müßt, zu erschlagen. Am unteren Rand des Levels sind Rohre zu finden, auf denen Ihr letzten Halt findet. Die Flagge findet Ihr unten rechts.



THE CRYSTAL CRAGS 1



Hier muß sich Kid den Berzerker-Helm holen...



... um mit viel Anlauf die Metallwand zu durchbrechen

Erklimmt die Simse und geht dann nach rechts. Geht nach oben und nehmt die verschiedenen Preisblöcke mit. Dann herunter in den Keller, den Ihr in der Mitte des letz-

ten Berges findet (nehmt nicht den Transporter, er führt Euch an einen falschen Platz in diesem Level). Holt Euch den Berzerker-Helm und brecht zur Flagge durch.

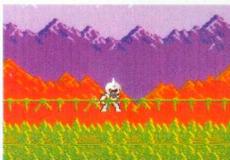
THE CRYSTAL CRAGS 2



Haltet Euch rechts und nehmt den Samurai-Helm. Dann weiter nach rechts, bis Ihr zu einer Mauer gelangt. Springt drauf und zerstört die Blöcke rechts mit dem Schwert. Geht weiter nach rechts, dann die Eisenblock-Treppen hinunter und zur Flagge.

DRAGONSPIKE

Lauft den Abhang hinauf und den Bergrücken entlang, dann nach rechts. Nehmt den Berzerker-Helm, geht nach oben und durchbrecht die Wand vor Euch. Haltet Euch weiter rechts, und Ihr kommt dann an die Flagge.



STORMWALK MOUNTAIN

Nehmt den Berzerker-Helm und brecht durch die Eisenblöcke. Geht den Abhang hinunter und gleich den nächsten Abhang wieder hinauf. Dann den Sims hinunter. Dann geht Ihr nach rechts über die Brücke. Laßt Euch dann durch das Loch in der Brücke fallen, geht weiter und

tötet den Drachen. Dann nach links, durch die Brücke hindurch, bis zur nächsten Brücke. Geht in die erste Grube und nach rechts zu den Preisblöcken auf der Brücke. Holt Euch die Preisblöcke (in einem werdet Ihr den Berzerker-Helm finden). Brecht dann zur Flagge durch.

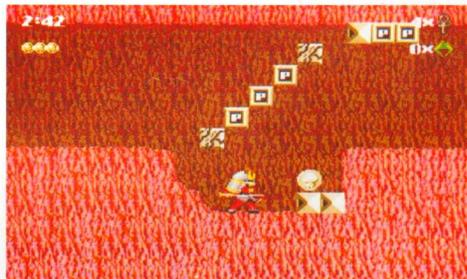
SHISHKABOSS

Lauft schnell nach rechts und springt schnell über die Gummiblöcke, seitlich in die Höhle. Holt Euch den Maniaxe-Helm. Geht zurück zu den Gummiblocken und auf die rechten Eisenblöcke. Schmeißt Eure Äxte nach links und schaltet den mittleren Kopf aus. Dann springt

auf die Eisenblöcke links oben und schaltet den Hauptkopf aus. Schaut von hier aus nach dem letzten Kopf, den Ihr schlagen könnt, sobald er auftaucht. Springt ihm auf den Kopf. Sobald alle Köpfe geschlagen sind, erscheint die Flagge in der Mitte des Bildschirms.



THE WHISPERING WOODS 1



Lauft ganz nach rechts und nehmt die Preisblöcke mit. Laßt Euch in den Brunnen fallen und geht weiter nach links den Sims hinunter. Geht nach rechts auf den Sims hinauf und wieder hinunter. Springt dann nach links, um die Flagge zu finden.



Die Plattform fährt Euch von links nach rechts unter den Preisblöcken entlang. Greift zu, solange Euch Zeit dafür bleibt.

THE WHISPERING WOODS 2

Springt von Block zu Block, weiter hinauf und links den Sims hinauf. Geht nach links, nehmt die verschiedenen Preisblöcke mit und zerlegt die Kanonenblöcke, um zum Brunnen zu kommen. Springt in den Brunnen hinein und nach links. Erklimmt zwei Mauern, durchbricht die rechten Blöcke. Weiter nach rechts und die Mauer hinauf, dann nach rechts. Hüpf auf

der Eisenblock-Mauer in die Luft, um den versteckten Preisblock zu finden (einen Bezerker-Helm, den Ihr später benötigt, um durch die Mauer zu kommen). Einmal draußen, geht Ihr nach links oben. Sobald Ihr oben angekommen seid, holt Ihr Euch den Iron-Knight-Helm. Geht den Sims hinunter, die Mauer links hoch und wieder hinunter bis zur Flagge.



Die Flagge ist zwar gleich zu sehen, aber schwer zu erreichen

CRAB COVE

Geht weiter nach rechts und seid vorsichtig, wenn Ihr von Sims zu Sims springt. Weiter rechts kommt dann ein Teleporter. Sobald Ihr wieder erscheint, springt Ihr schnell von Block zu Block, ohne mit dem Teleporter zusammenzusto-

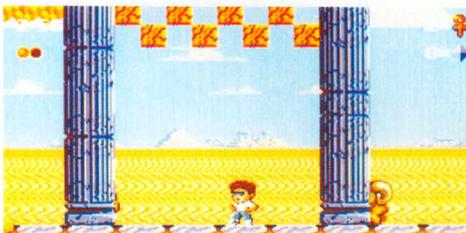
ßen. Haltet Euch weiter rechts und holt Euch den Skycutter-Helm. Geht nach links und dreht Euch dann in der Luft herum, um nach oben zu kommen. Geht weiter nach rechts zur Öffnung und dann weiter nach links zur Flagge.

PYRAMIDS OF PERIL



Auch in der Pyramidenlandschaft erwarten Euch außergewöhnliche Gegner

Geht zuerst nach rechts. Holt Euch den Maniaxe-Helm, bleibt weiter rechts und springt von Plattform zu Plattform. Macht Euch klein und geht durch die Passage oben rechts im Bild. Geht nach rechts bis zu den Blöcken, die sich rechts an einer Mauer befinden. Nehmt Euch den Iron-Knight-Helm und zerstört dann alle Blöcke, um an die Flagge rechts am Boden gelangen zu können.



MADMAZE MOUNTAIN



Springt, weicht den Feuerbällen aus, und holt Euch den Samurai-Helm. Springt dann in den Gang mit der verschwindenden Mauer. Geht rechts den Sims hinunter und weiter nach rechts zum Lift. Holt Euch hier den Micromax-

Helm. Springt jetzt auf den Sims über Euch. Sobald Ihr oben seid, geht weiter nach links zur Mauer und klettert nach oben. Holt Euch oben den Cyclone-Helm und fliegt auf den rechten Sims. Oben links findet Ihr die Flagge.

THE CLIFFS OF ILLUSION

Geht nach links und holt Euch den Eyeclops-Helm vom dritten Preisblock. Geht weiter nach links und laßt Euch vom Sims fallen. Geht nach ganz rechts und dann nach links und durch die schmale Öffnung in der Seite des Felsens. Springt auf die bewegliche Plattform und von dort aus in den oberen Gang. Holt Euch den Eyeclops-Helm von den Preisblöcken. Mit diesem Zusatz seid Ihr in diesem Level in der Lage, die vielen

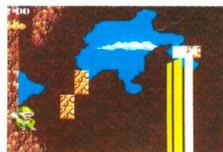


Zweibeinige Roboter machen Euch das Leben schwer

Seite links, bis zum nächsten Loch im Boden. Laßt Euch hineinfallen und geht nach rechts zur Flagge.



versteckten Blöcke zu Geischt zu bekommen. Durch Betätigen der Special-Taste ist dies kein Problem. Dann laßt Ihr Euch links in die schmale Öffnung fallen. Unten angekommen, schießt Ihr Euren Strahl ab, um eine versteckte Brücke zum Vorschein zu bringen. Geht hinüber und nach rechts zu einer weiteren Kluft, wo Ihr ebenfalls mit dem Strahl eine Brücke zum Vorschein bringen könnt. Geht weiter nach rechts und die schmale Öffnung ganz rechts im Bild hinunter. Geht links unten weiter, wo sich eine Brücke über den Spitzen am Grund bildet. Bleibt auf der anderen



Überwindet den stacheligen Boden, indem Ihr mit der Taste „C“ die unsichtbaren Blöcke sichtbar macht

WIND CASTLES 1

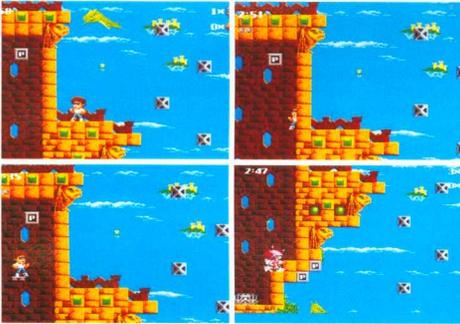
Geht zuerst nach links. Springt drei bewegliche Inseln weit nach links. Springt hoch, um den versteckten Preisblock zu finden, in dem sich der Cyclone-Helm befindet. Fliegt nach rechts oben, bis Ihr nach kurzer Zeit die Flagge finden werdet.



WIND CASTLES 2

Im Preisblock unter Euch findet Ihr den Cyclone-Helm, den Ihr mit Hilfe des Fahrstuhls holen könnt. Fliegt

dann hinauf zum oberen Rand. Weiter nach rechts. Die Flagge befindet sich rechts, am Boden des Levels.

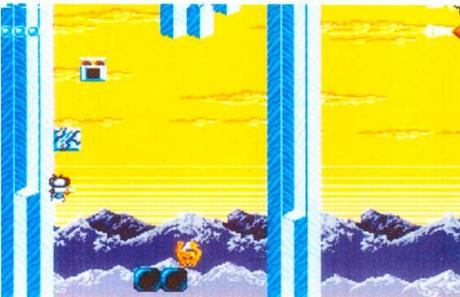
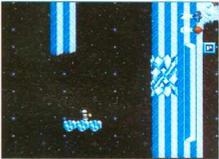


Diese Wand kann durchdrungen werden. Der Lift bringt Euch zum Preisblock. So kann sich Kid in Cyclone verwandeln.

BLIZZARD MOUNTAIN

Holt Euch aus dem ersten Preisblock den Manixehelm. Dieser ist in diesem Level von äußerster Wichtigkeit, da Ihr im Verlauf der Zone auf viele, enge Passagen treffen werdet. Den ersten

findet Ihr rechts. Geht durch einen schmalen Gang im Eis. Klettert links die Wand hoch, die Ihr eben gerade noch passiert habt. Springt zu einem Set Pilzblöcke hinüber. Springt nach rechts zu der nächsten Mauer und in einen Gang darüber. Oben angekommen, geht Ihr nach rechts zu einem kleinen Loch im Boden. Laßt Euch tief in den Abgrund hinunterfallen und geht nach rechts. Klettert die Wand links hinauf. Ihr könnt dort die Flagge erreichen.



CAVES OF ICE

Geht nach rechts und holt Euch den Preisblock nahe der Mauer. Hier steckt der Samurai-Helm. Brecht durch die Blocks auf der linken Seite und geht auf der anderen

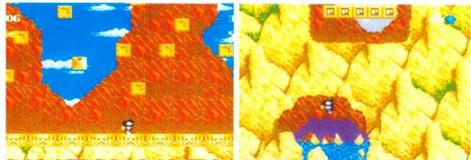
Seite rechts den Sims hinunter. Dann laßt Ihr Euch auf den Boden fallen. Dort geht Ihr links in die Höhle und benutzt den Lift nach oben. Hier findet Ihr die Flagge.



NIGHTMARE PEAKS 1

Springt zuerst auf den rechten Block. Hier findet Ihr den Micromax-Helm. Geht rechts durch die Wand. Dort gelangt Ihr in einen schmalen Gang, der nach oben führt. Geht nach oben, auf einen verschwindenden Block und weiter nach rechts durch die Wand. Laßt Euch dann nach

rechts den Sims hinunterfallen. Unten angekommen, geht Ihr nach rechts. Danach geht Ihr weiter durch die nächste Mauer zu einem Set mit Eisblöcken und springt dann auf einen Eisblock rechts an der Mauer. Klettert die Mauer hinauf und Ihr erreicht dort oben die Flagge.



Diese Welt kann tatsächlich zum Alptraum werden, da Ihr an einer Stelle auf neun Transformatoren treffen werdet

NIGHTMARE PEAKS 2

Holt Euch zuerst den Preisblock über Euch. Hier gibt es den Cyclone-Helm. Geht nach rechts, springt an der ersten Brücke und fliegt

durch das Loch in der Brücke über Euch. Wenn Ihr immer weiter nach links fliegt, seid Ihr auf dem richtigen Weg, um die Flagge zu erreichen.

BAGELS BROTHERS

Laßt Euch Zeit für diese Kerle. Sie sind nämlich nicht so leicht zu schlagen wie die vorhergehenden. Fangt mit dem Kopf ganz oben im Bild an. Wartet, bis er soweit herunter kommt, daß Ihr auf ihn heraufspringen könnt. Dann springt Ihr auf ihn, bis Ihr ihn zerstört habt. Nun wiederholt Ihr die ganze Aktion zuerst beim mittleren, dann beim letzten Kopf. Besondere Vorsicht ist vor den

grünen Schüssen geboten, da diese einige Sekunden im Bild bleiben werden.



Eyeclops bearbeitet den übergroßen Totenschädel

DIAMOND EDGE

Geht am Fahrstuhl nach links und öffnet alle Preisblöcke, bis Ihr den Skycutter-Helm findet. Geht weiter nach links, laßt Euch vom Sims herunterfallen und geht dann nach rechts. Geht zum nächsten Sims und danach links zum Teleporter. Von dort aus gelangt Ihr in eine andere Höhle. Rechts findet Ihr den näch-

Eishallen-Gänge hinunter. Mit dem nächsten Teleporter gelangt Ihr in einen Wald. Geht nach rechts und laßt Euch in das große Loch am Boden fallen. Paßt auf, daß Ihr wirklich ganz unten ankommt. Dann geht Ihr weiter nach rechts. An der rechten Mauer findet Ihr im Preisblock den Cyclone-Helm. Jetzt springt



Wenn's in winterlicher Kulisse rutschig wird, schnappt sich Kid sogleich sein Skateboard und schwebt über den Schnee

sten Teleporter, mit dem Ihr auf die Seite eines Berges transportiert werdet. Geht nach rechts, den Berg hinauf. Hier findet Ihr den Eingang zu einer Höhle. Geht nach links in die Höhle. Ganz links könnt Ihr durch eine Mauer gehen. Dahinter ist wieder ein Teleporter, der Euch in die nächste Höhle bringt. Hier findet Ihr einen versteckten Preisblock, der den Berzerker-Helm enthält. Brecht rechts durch die Wand und geht nach rechts zum nächsten Teleporter. Auf der anderen Seite geht Ihr gleich weiter und die

und fliegt Ihr durch die Kanonenblöcke über Euch. Dann geht Ihr nach links zum nächsten Teleporter, der Euch in eine Wüste bringt. Springt rechts über das Loch und holt Euch den Juggernaught-Helm im Preisblock rechts. Laßt Euch in das Loch fallen, über das Ihr vorher gesprungen seid und geht über den ersten Weg oben rechts. Ihr gelangt zu einem Sims. Laßt Euch dort hinunterfallen und landet auf dem nächsten Teleporter. Ihr taucht auf einer Bergspitze wieder auf. Rechts befindet sich die Flagge.

ICE GOD'S VENGEANCE



Lauft nach rechts und springt auf die Gummiblöcke. Springt auf die Spitze der Klippe rechts im Bild. Oben rechts benutzt Ihr den Lift, der Euch zu einem Eissims bringt. Geht weiter hinauf, bis Ihr zwei Gummiblöcke in der Mitte des Bildschirms erreicht. Springt über die linken Blöcke zu den verschwindenden Blöcken hinaus. Geht weiter nach links und bei der ersten Gelegenheit weiter hinauf. Dort seht Ihr sechs Preisblöcke. Springt gegen die Pilzblöcke, um einen Sims zu formen. In einem der Preisblöcke findet Ihr den Micromax-Helm. Geht weiter hinauf, bis Ihr zu zwei Kanonenblöcken gelangt. Zerstört diese und geht weiter nach oben und nach rechts. Von dort aus geht Ihr zwei Preisblöcke nach rechts und klettert den Schacht hinauf, zum einzigen Teleporter, der Euch in den nächsten Level bringt. Andere Teleporter setzen

Euch im Level nur zurück. Geht nach dem Teleporter nach rechts, bis Ihr zu einem Set Kanonenblöcke kommt. Durchbrecht diese und laßt Euch vom Sims fallen. Unten geht Ihr nach links und nehmt dabei die verschiedenen Preisblöcke mit. Ganz links findet Ihr einen weiteren Sims. Laßt Euch dort herunterfallen und geht ganz nach rechts zum nächsten Teleporter, der Euch zu einem weiteren Teleporter bringt. Jetzt lauft Ihr weiter nach rechts, bis Ihr zum nächsten Set Preisblöcke kommt. Hier nehmt Ihr Euch den Samurai-Helm. Geht dann nach links zum Anfang zurück und benutzt die Baumstämme, um zur Brücke zu gelangen. Überquert die Brücke und springt nach oben. Lauft die Brücke nach links und springt ganz weit nach rechts, um auf dem Teleporter zu landen, der Euch in das nächste Level bringt.



ALIEN ISLE

Geht nach rechts, durchbrecht die Kanonenblöcke und geht bis zu dem am weitesten entfernten Preisblock. Nehmt Euch hier den Maniaxe-Helm und geht nach rechts (hier gibt es einen Geheimgang mit diversen Extras). Hier kommt Ihr zu einem Teleporter, von dem aus Ihr weiter nach rechts geht. Laßt Euch vom ersten Sims herunterfallen und geht rechts den Abhang hinauf. Springt

von oben aus nach links. Geht weiter nach links, bis Ihr rechts einen Sims seht. Springt hinauf und durchbrecht die Blöcke über Euch. Geht weiter nach rechts. Wenn Ihr die verschwindende Mauer passiert habt, springt über die Mauer aus Eisenblöcken und geht weiter nach rechts über die drei Mauern. Diese Stelle ist schwierig. Versucht, den Maniaxe-Helm zu finden und geht dann zum Teleporter.

ACTION REPLAY

FFFC + 4	10002 unendl. Energie
3	F0003 unendl. Leben
1	F0001 unendl. Zeit
5	B00XX Levelanwahl

(Statt XX gewünschtes Level eingeben; Vorsicht: nach 09 kommt nicht 10, sondern 0A, d.h. 0B auf dem Action Replay = 11. Level, 0F = 15. Lev., 10 = 16. Lev. usw.; 64 ist das 100. Level. Bevor man das Ende des Levels erreicht, muß das Action Replay abgeschaltet werden, da man sonst wieder am Anfang des Levels beginnt.)

THE LAND BELOW

Geht erst nach rechts und öffnet die Preisblöcke. Dann geht Ihr nach rechts, bis sich eine Höhle öffnet. Geht hinein und weiter nach rechts über den verschwindenden Boden. Fallt nicht hinein. Am Ende angelangt, springt Ihr über die Kanonenblöcke (sie zerstören ansonsten den Boden, über den Ihr noch gehen müßt). Springt auf der anderen Seite zum höchsten Gang und geht weiter nach rechts zur Flagge. Wenn Ihr den unteren Gang nehmt, könnt Ihr die Runde nicht beenden.



THE FINAL MARATHON

Dieser Abschnitt ist extrem schwierig, daher solltet Ihr ihn so oft wie möglich üben. Berührt zuerst die Kanonenblöcke und springt die Eisenblöcke hinauf (so entgeht Ihr den Schüssen der Kanonenblöcke). Holt Euch den Sky-cutter-Helm aus den Preisblöcken und geht nach rechts oben. Geht weiter nach rechts hinter die Ramme und dann

rechts den Weg hinunter. Wenn Ihr rechts die blauen Eisenblöcke am Boden erreicht, geht schnell weiter nach rechts zu den Gummiblocken. Hier stimmt Ihr Euren Sprung zeitlich so ab, daß Ihr auf dem verschwindenden Sims rechts landet. Wenn Ihr den Sims erreicht habt, springt sofort hoch und haltet Euch rechts. Springt an der

Wand ganz rechts hoch, um einen versteckten Block zu entdecken. Geht weiter hinauf und nach rechts zu einem versteckten Gang. Geht weiter nach rechts, und springt, um den Kreaturen aus dem Weg zu gehen. Ganz rechts findet Ihr einen Sims, der sich auf- und ab bewegt. Springt hinauf und duckt Euch. Oben angekommen, geht Ihr nach rechts. Schließlich findet Ihr einen Cyclone-Helm in den Preisblöcken. Nehmt ihn und geht schnell weiter nach rechts. Jetzt braucht Ihr den Cyclone-Helm, um den letz-

ten Teil des Spieles zu bewältigen. Einen Gang weiter rechts findet Ihr mehrere Eisenblöcke. Wenn Ihr auf diese springt, geht Ihr entweder nach oben oder nach unten. Springt so schnell wie möglich über sie und geht nach rechts zur Flagge.



Am Schluß des Abenteuers überschlagen sich die Ereignisse

Beach Games & World Games

Deutschland Am Brenner 3, 6972 Tauberbischofsheim Tel.: 093 41 / 31 21

Schweiz Fellerstraße 40/A7 CH-3027 Bern Tel.: 031 991 74 01

Jeder 500^{te} Besteller bekommt 1 Spiel nach Wahl gratis.
Jeder 1000^{te} Besteller bekommt 1,1,1,1,- DM

Gib dem Surfer einen Namen!
Der beste Namensgeber erhält ein Modul seiner Wahl (außer Neo Neo)

MEGA DRIVE	
Magnum Set	349,-
Mega Drive ohne Spiel mit 1 Joypad	199,-
Mega Drive mit Sonic und 2 Joypads	259,-
ASCII Pad	46,-
Sonic Pflüchter	38,-
Sonic Armbanduhr	48,-
Shinobi dt.	59,-
Phantasy Star 2	79,-
Phantasy Star 3	79,-
Indiana Jones dt.	99,-
Terminator	99,-
Terminator 2 dt.	109,-
NHLPA Hockey 93 dt.	109,-
John Madden 93 dt.	109,-
Road Rash 2 dt.	109,-
Powermonger dt.	109,-
Sonic 2 dt.	89,-

Talespin (Balou) dt.	94,-
Quackshot dt.	99,-
Mickey & Donald dt.	94,-
Thunderforce 4 dt.	109,-
Lemmings dt.	109,-
Home Alone dt.	94,-
Grand Slam Tennis dt.	94,-
Streets of Rage 2 dt.	94,-
Shinobi 3 dt.	99,-
Desert Strike	99,-
Ayrton Sennier	
Monaco GP 2 dt.	109,-
Tazmania dt.	104,-
Ecco dt.	104,-
Wrestlemania dt.	104,-
Batman Returns dt.	94,-

Demnächst:
Cool Sports, Another World, MC Kids, Double Dragon 3, Turtles, Sunset Riders, Amazing Tennis, Muhammed Ali, Chiki Chiki Boys, Super Battle Tank.

Streets of Rage	82,-
Simpsons	79,-
Alien 3	79,-
Shinobi 2	79,-
Prince of Persia	79,-

Menacer mit 6 Spielen 169,-

TV-Tuner 189,- DM

Game Gear mit 4 Spielen und 1 Jahr Garantie für nur 239,- DM

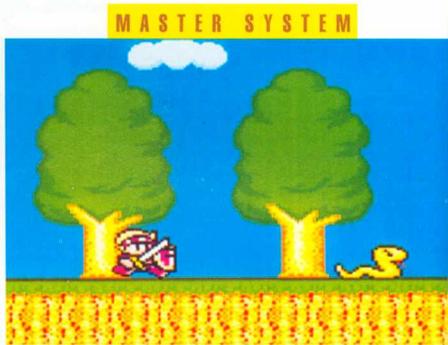
BATMAN RETURNS

Mega CD
demnächst bei uns erhältlich

Wir haben ca. 90 verschiedene Mega Drive Spiele, 45 Game Gear Spiele, sowie Master System 2, Neo Geo und Nintendo im Programm. Fordern Sie unser Gesamtprogramm gegen 1 DM in Briefmarken. Versand per NN + 8 DM; Vorkasse nur mit Eurocheck + 4 DM



Wonder Boy in Monsterland war der erste Teil der Jump-and-Run-Serie, der auf dem Mega Drive erschienen ist



Tom-Tom in seinem zweiten Abenteuer: Im Land der Monster gibt's weniger Action, dafür müßt Ihr tüffeln

Sega und der Wund

Videospiel-Figuren gibt es zahlreiche. Viele von ihnen sind groß und stark, andere eher unscheinbar. Letzteres trifft auch auf **WONDER BOY** zu, den kleinen, pffiffigen Jungen, der sich innerhalb kürzester Zeit in Eure Herzen spielte und vom simplen Figuren-zum Heldenstatus avancierte.

Doch Wonder Boy ist nicht gleich Wonder-Boy, denn es gibt verschiedene Sega-Helden, die diesen Beinamen tragen. So vergnügen sich Master System Besitzer mit Tom-Tom, während ein anderer Knabe auf den Namen Leo lauscht und durch's Mega Drive tollt. Eines haben die Jungs aber alle gemein: Sie sind äußerst mutig und haben in ihren geheimnisvollen, mittelalterlichen und von Monstern übersäten Welten bereits einige Heldentaten vollbracht.

Im Jahre 1987 erblickte **Wonder Boy** zum ersten Male das Licht der (Bildschirm-) Welt, und zwar auf dem Master System. Die Story: Ein gemeiner König hat sich die Freundin des Jungen gekrallt und hält diese gefangen. Weil man sowas nicht einfach so zuläßt und Tom-



Im dritten Teil der Serie auf dem Master System kämpft sich unser Held unter anderem durch die Unterwelt, ...

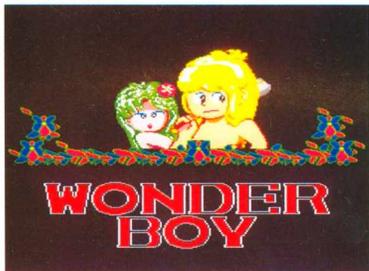


... wo er auf die verschiedensten Kreaturen trifft, die ihm das Leben schwer machen.



Ihr könnt das Abenteuer jederzeit unterbrechen, da Ihr ein Paßwortsystem habt

Tom seine Freundin mag, macht er sich auf die Socken, um die Herzallerliebste zu befreien. Rennend, springend und duckend führt sein Weg dabei durch Wälder und Wüsten, über Gletscher und Meere. Den ständig anstürmenden, witzig gezeichneten Kreaturen, weiß sich Tom-Tom mit seiner Steinaxt zu entledigen und neben seinem Schutzengel gibt es noch Gegenstände, die sich während



Mit der heißen Welt war's schnell vorbei: Tom-Tom's Freundin wurde kurzerhand entführt

des Abenteuers als hilfreich erweisen. Da rockt Wondy beispielsweise mit 'nem gefundenen Skateboard los, damit's schneller vorangeht, oder er schnappt sich eine Milchration, die für frische Energie sorgt, denn schon damals galt: Die Milch macht's!

Schafft es Tom-Tom, alle Gegner auszutricksen und den bösen König zu besiegen, ist das holde Weib wieder ihm, und sein Land kann in Frieden weiterleben.

Vorbei sind die Zeiten der Skateboards, Schutzengel und Milchrationen – elf Jahre des Friedens sind vergangen, als plötzlich ein feuerspeiender Drache über das Land herfällt und Chaos verbreitet. Natürlich wird bei **Wonder Boy in Monster-Land** der gute alte Tom-Tom wieder auf den Plan gerufen, und er zieht aus, um diesmal nicht nur sein Mädels, sondern das ganze Land zu retten.

In diesem, im Vergleich zum ersten Teil nicht mehr gar so friedlichen Jump & Run, geht unser Held mit Schwertern,

Rüstungen und Schildern gewappnet gegen die unsympathischen Ungeheuer in den Kampf. In Kaufläden besteht gar die Möglichkeit, Spezialwaffen oder Zauberbänne zu erwerben, die der Feindeschar mächtig Angst einflößen. Da solche Dinge aber ordentlich Geld kosten, muß erstmal fleißig Knete gesammelt werden, welche besiegte Gegner hinterlassen. Um wertvolle, spielentscheidende Informationen zu erhalten, sucht Tom-Tom Kneipenwirtin und Wahrsagerinnen auf, denn niemand kennt so viele Geheimnisse wie diese Personen.

Durch die zahlreichen Extras, die im Verlaufe des Spiels auftauchen, ist Wonder Boy in Monster-Land gar nicht mehr ein simples, sondern recht komplexes Jump & Run, das noch mehr Abwechslung bietet, als es schon der Ur-Wonder Boy tat. Noch härter aber wird der Spieler bei **Wonder Boy III - The Dragon's Trap** gefordert, welches mit zahlreichen – in Englisch gehaltenen – Puz-

GAME GEAR



Die Game Gear Version ist zwar weniger umfangreicher als die übrigen Missionen, hat aber auch einen gewissen Reiz

erknabe

zies aufwartet. So steht neben der Lauf- und Hüpferei vor allem die Tüftelei im Vordergrund und macht aus dem dritten Teil der Reihe eine sehr gelungene Mischung aus den Elementen des Vorgängers und einem Rollenspiel. Im übrigen kommen auch alle Game-Gearer unter Euch in den Genuß dieses und des ersten Parts.

Noch mehr Kombinationsgabe erfordert das nur fürs Mega Drive erhältliche **Won-**

der Boy in Monster-World, das zweifelsohne das interessanteste Teil der Reihe ist. In diesem Abenteuer läuft nichts ohne den Besitz einer gesunden Portion Englischkenntnisse, denn der Puzzleanteil wurde drastisch erhöht. Natürlich fehlen die bewährten Master System Elemente nicht, will heißen, daß Wonder Boy nach wie vor mit putzigen Monstern (z.B. in Fliegenpilzform) zu tun hat und sich mit Schwertern und anderen Extras durchs Leben schlägt. Auch ist der Erwerb hilfreicher Utensilien, wie beispielsweise eines



Seinen endgültigen Durchbruch auf dem Master System hatte der Wunderjunge mit dieser Reise, ...



... welche ihn durch das Monsterland führte. Der Erfolg des Moduls ist nicht ...



... zuletzt darauf zurückzuführen, daß das Spiel relativ komplex aufgebaut ist

Zaubertrunks, von Wichtigkeit. Wer ein ausgeklügeltes Programm dieses Genres, gespickt mit einem gehörigen Touch Rollenspiel sucht, der liegt bei diesem grafisch bunten und spielerisch abwechslungsreichen Spiel verdammt richtig.

Einen völlig neuen Weg beschritt Sega mit **Wonder Boy III - Monster Lair**, das voll aus der Reihe fällt. Hersteller Sega dachte sich wohl, daß auch die Action-Liebhaber unter Euch in den Genuß Wonder Boys kommen

sollten und programmierte ein Spiel, das keine Puzzles, sondern pure Action enthält. Neu auch, daß der 'neue' Wunderjunge Leo heißt und eine Freundin namens Priscilla hat, die ihm – von Euch gesteuert – unter die Arme greift. Somit können sich im Gegensatz zu allen anderen Abenteuern sogar zwei Spieler gleichzeitig auf Monsterhatz begeben.

Neun hammerharte Levels, von knallig bunten und originellen Monstern bewohnt, warten auf Euch und Eure durchschlagskräftigen Extrawaffen wie Feuerbälle und Raketen. Die Grafik, die sich stark von der der anderen



Wonder Boy, der Erste, in Aktion. Diese recht dürftige Variante hatte jedoch positive Resonanz.

Teile unterscheidet, ist ebenso ein Genuß wie der Sound und die originellen Riesensbosse am Ende eines jeden Levels.

Nun wißt Ihr also so gut wie alles über Wonder Boy, einem der erfolgreichsten und sympathischsten Videospielden der Welt, der in jeder gut sortierten Modul-Sammlung existieren sollte. Eine erfreuliche Nachricht zum Schluß: Schon in Kürze könnt Ihr in GAMERS den Test zu **Wonder Boy IV** fürs Master System lesen, mit dem Sega nochmals einen obendraufsetzen will. Wir sind gespannt und lassen uns überraschen...

Carsten Schmitz



Bei der Mega Drive Version warten auf den Helden neben verschiedenen Puzzles auch knifflige Aufgaben, ...



... wie z.B. den Wunsch der hier im Palast zu sehenden Prinzessin zu erfüllen...



... oder gegen riesige Fliegenpilze und deren gefährlichen harte Kämpfe zu führen



Übergroße Gräntische schweben durch den Tempel.

„GAMERS“ meint dazu...

□ Intelligent aufgebaute Jump & Runs mit Tiefgang, die trotz ihres Alters auch heute noch zu den besten des Genres zählen. Besonders tolle Grafik bei **Wonder Boy III - Monster Lair**.

GRAFIK
3

SOUND
3-

□ Bei **Wonder Boy III - The Dragon's Trap** und **Wonder Boy in Monster-World** kommt man ohne Englischkenntnisse nicht sehr weit.

GESAMT-
NOTE

2

Genre:
Geschick

Hersteller:
Sega

ca. Preis:
DM 80.-

WONDERBOY 3 – (MS) DRAGON'S TRAP

MEKA-DRACHEN SCHLOSS



Springt die Gruben solange hinunter, bis Ihr Skelette mit Schwertern trifft. Dort nach links zur Tür am Ende des Ganges, die zum Meka-Drachen führt. Um den Drachen



Die Feuerkugeln des Drachens machen Euch das Leben schwer

zu besiegen, müßt Ihr in der linken Ecke stehen und warten, bis er näherkommt. Dann springt Ihr hoch und versucht ihn an der Nase zu treffen. Wenn er besiegt ist, sammelt Ihr erst das Geld ein, dann die blaue Flamme. Geht wieder auf dem Gang den Weg nach rechts. Am Ende des Ganges müßt Ihr den letzten Wächter besiegen, um den Schlüssel zu bekommen und durch die Tür gehen. Im nächsten Bereich weiter rechts. Wenn Ihr auf einen Stapel Blöcke trifft, bleibt davor stehen. Nun wartet Ihr, bis weitere von der Decke herabfallen, da die Blöcke eine Treppe bilden werden. Klettert Stufen hinauf und springt aus dem Schacht heraus. Dann geht nach links hinter das Schloß.



EIDECHSENMANN DORF



Zunächst geht nach links zur Tür am Fuße des Turms. Nach dem Schacht nach rechts. Öffnet dort die Schatztruhe mit einem großen Herzen. Nun durch die Tür unterhalb des Geschäfts gehen, wieder einen Schacht hinunterfallen, und weiter nach rechts gehen. Wenn Ihr aus dem Kanal heraus seid, geht weiter nach rechts. Dann über die Inseln bis zu einem Gebäude. Nun holt Euch den Schlüssel und geht zurück ins Dorf. Durch die Tür zwischen den beiden Palmen hindurch, Schild und Rüstung kaufen, dann durch die Tür mit dem Schlüsselloch in der zweiten Ebene des Turms (weiter nach oben kommt Ihr nur als Mausmann). Geht bis

zum Wüstengebiet im Himmel. Dort nach links bis zur Grube mit dem blauen Feuer-Ameisenlöwen. Steigt hier herunter und schwimmt bis zur Tür auf der linken Seite. Geht durch die Tür hindurch, öffnet die Schatztruhe und geht zurück. Geht nach links an den Pyramiden vorbei. Laßt Euch im rechten Schacht hinunterfallen. Unten weiter nach links. Am Ende fällt Ihr zu den drei Sphinx-Statuen hinab. Sucht nun die Stelle, an der Ihr zur Tür innerhalb der Mauer gelangt. Um den Mummy-Drachen zu besiegen, der hinter dieser Tür auf Euch lauert, müßt Ihr springen und Feuer auf seine Nase speien. Geht dann wieder zurück ins Dorf.



MAUSMANN LABYRINTH

Geht im Dorf nach links, bis am Ende des Waldes eine Öffnung im Boden kommt. Springt dort hinein. Öffnet die Tür mit dem Fenster. Die einfache Tür führt Euch ins Dorf zurück. Danach geht zurück in die Wasserkammer. Klettert jetzt die linke Wand aus



Mäuselöchern, an der Burg vorbei, bis zur Spitze hinauf. Hier Taste 2 drücken und springen. Zielt dabei auf das Sims mit der Tür – vor der Burg. Durch diese Tür kommt Ihr in ein Labyrinth. Die Tür an der Spitze des Labyrinths führt Euch zum Zombie-Drachen. Greift diesen nicht in seiner flachen Form an, sondern wartet, bis er seine volle Größe erreicht hat. Trefft ihn dann im Gesicht. Der beste Standort ist auf der linken Seite des Bildschirms. Geht dann ins Dorf zurück.



TIPS ZUR AUSTRÜSTUNG

Lucky Sword: Wenn Ihr einen Feind mit diesem Schwert besiegt, bekommt Ihr mehr Gold als mit anderen Schwertern.

Tasmanien Sword: Wenn Ihr mit diesem Schwert ausgerüstet seid, drückt im Sprung auf Taste 1 von Control-Pad 1 und Taste 2 von Control-Pad 2 gleichzeitig. Damit könnt Ihr Euch jederzeit verwandeln.

Dragon Mail: Mit dieser Rüstung könnt Ihr unversehrt durch's Lava-Gebiet gehen.

Hades Armor: Seid Ihr in Gefahr ein Leben zu verlieren, könnt Ihr es mit dieser Rüstung zurückgewinnen.

Magical Saber, Knight Shield, Goblin Mail, Fire Ball: Mit dieser Kombination und Knopf 1 können zerstörbare Blöcke produziert werden. Mit dem Thunder Saber könnt Ihr sie wieder zerstören.

Prince Armor: Mit dieser Rüstung könnt Ihr doppelt so viele Herzen erkämpfen wie mit einer der anderen.

PIRANHAMANN SCHIFF



Wieder den Turm hinauf zur Wüste. Geht nach ganz rechts in die Burg hinein und öffnet jede Tür, um den Verwandlungsraum zu finden. Verwandelt Euch in den Mausmann und klettert die Mausblöcke hinauf. Dort könnt Ihr eine Schatzkiste mit Thunder Saber finden. Verwandelt Euch dann wieder in den Piranhamann und geht

ins Dorf zurück. Schwimmt im Untergrund nach rechts zum zweiten Wasserbecken. Schwimmt nach rechts, bis unten vier Blöcke erscheinen. Daran vorbei und nach links, wo Ihr Energie tanken könnt. Nehmt dann den rechten Weg zum versunkenen Schiff. Dort müßt Ihr den Drachen an der Nase treffen. Nach dem Sieg geht ins Dorf zurück.

schlagt alle Blöcke. Dann erscheint eine Tür, hinter der sich die Schatztruhe mit dem Magic Saber befindet. Diese Waffe könnt Ihr benutzen, um Stufen zu bilden. Hier müßt Ihr versuchen, eine Treppe bis zur oberen Tür zu bilden. Wenn Euch das gelingt, müßt Ihr den Raum verlassen und ins Dorf zurückgehen.



FALKE FINALE

Verwandelt Euch jetzt im unterirdischen Geheimraum in den Falken. Fliegt links vom Turm weit in den Himmel und bahnt Euch einen Weg zur Tür. Rüstet Euch im Raum dahinter mit dem Magic Saber aus, bildet damit im mittleren Bereich Blöcke. Wenn Ihr die richtige Stelle getroffen habt, erscheint der Eingang zum Drachen-Schloß. Im Schloß nach rechts gehen. Am Ende der Halle geht Ihr nach oben und fliegt durch die Öffnung. Setzt den Weg durch das Labyrinth fort. Verwandelt Euch in den Mausmann und geht durch den blauen Bereich weiter nach rechts. Laßt Euch am Ende in einen Gang hinauffallen und geht nach rechts zur Tür, um ein zusätzliches Herz zu bekommen. Dann

wieder links entlang und durch einen Schacht ins Wasser springen, wo Ihr einen weiteren Verwandlungsraum findet. Die obere Tür führt durch einen Gang nach rechts und wieder zu einem Verwandlungsraum. Dann laßt Ihr Euch in den verdunkelten Flur fallen und geht rechts weiter. Springt in diesem Abschnitt solange hinaus, bis Ihr eine Tür findet, die zum goldenen Bereich führt. Stellt Euch in die Mulde und drückt nach hinten, bis der nächste Verwandlungsraum sichtbar wird. Verwandelt Euch nun in den Falken und fliegt nach rechts oben durch den Schacht. Hinter der letzten Tür wartet der Vampir-Drachen auf Euch. Fliegt nun umher und versucht, den Umhang des Drachens zu treffen.

LÖWENMANN UNTERGRUND



Geht nach links zur Brücke hinter dem Turm. Laßt Euch in den Brunnen und danach in den Schacht fallen. Unten angekommen, geht Ihr nach rechts, um den Weg zur Ausgangstür freizumachen (dazu ist Anlauf erforderlich). Durch diese Tür kommt Ihr wieder nach oben. Dann nach links und in die dritte Röhre springen. Folgt der Richtung der

Pfeile bis zur Burg. Geht bis zur Tür immer nach rechts. Beim Daimyo-Drachen bleibt Ihr links stehen und trifft ihn aus dem Sprung heraus an der Nase. Dann wieder zurück ins Dorf, in den Mausmann verwandeln und wieder zur Brücke aus zerstörbaren Blöcken gehen. Springt dann in den Brunnen, der zu den Röhren führt. Springt diesmal in die erste Röhre. Mit Hilfe des Springbocks fliegt Ihr hoch bis unter die Decke und springt in die vierte Röhre. Unten kommt Ihr durch eine Tür zu einem weiteren Schacht und einem Labyrinth, das mit zerstörbaren Blöcken verbaut ist. Zer-



SWORTE PASSWORTE PASSWO

Lizard-Man	(3 Herzen, 2 Edelsteine, \$ 1.150)
Mouse-Man	(4 Herzen, 36 Edelsteine, \$ 5.120)
Piranha-Man	(5 Herzen, 49 Edelsteine, \$ 2.816)
Lion-Man	(6 Herzen, 99 Edelsteine, \$ 2.048)
Hawk-Man	(7 Herzen, 99 Edelsteine, \$ 2.304)

2CKF7HL8GOPH2L
6CVFPKL8UDFA7O
CL5M554B3BA731
KXGWPT4FE6JA6C
9JC7YHTXN5EHVL

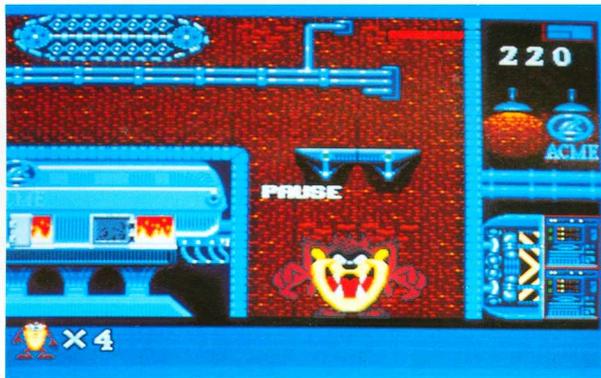
Mit folgendem Paßwort besitzt Ihr bereits sämtliche Ausrüstungsgegenstände und die Höchstzahl an Herzen:

WE5T ONE 0000 000

TEST

MEGA DRIVE

Der Hunger treibt's rein: Der kleine Allesfresser aus Tasmanien sucht nach prähistorischen Rieseneiern



Grrr! Wo ist was zu Fressen? Mit diesem Helden ist nicht zu spaßen. Wenn Ihr Taz nicht regelmäßig füttert, verliert Ihr die Kontrolle über Euer Joypad.

TAZ MANIA



Die Karte zeigt, durch welche Level Taz sich schon gekämpft hat

Nahrung orientiert und wird sehr schnell sehr aggressiv (insbesondere, wenn es ums Fressen geht). Kriegt er einen Wutausbruch, verwandelt er sich in einen kleinen Tornado, der alles aus dem Weg räumt. Außerdem (erwähnten wir schon seinen Hunger?) frisst er einfach alles: Nahrungsmittel

grundsätzlich mit Verpackung, Wasser grundsätzlich mitsamt der Flasche und sorgsam angerichtete Mahlzeiten komplett mit Besteck und Geschirr. Telefone, Pakete, komplette Kleintiere,

Felsbrocken – alles was ins Leckermäulchen paßt, wird geschluckt.

Als sein Vater die Geschichte des legendären Riesenvogels erzählt, der einst über Tasmanien herrschte und dessen Ei eine Familie gut ein Jahr ernähren konnte, bricht Taz auch sofort zu einer Expedition auf. Leider führt der Weg zum Ei durch knapp 20 gefährliche Level.

Tazmania kann in drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden gespielt werden. Bei „Easy“ und „Hard“ durchläuft Ihr alle Level, mal mit mehr, mal mit weniger Lebensenergie für Taz. Im Modus „Practice“ müßt Ihr nur durch fünf Level durch, die aber nicht einfacher gemacht wurden. Tazs Energie wird in einem Balken rechts oben angezeigt. Jede Berührung mit einem der Gegner kostet Energie; durch Fressen diverser Gegenstände kriegt er neue Energie dazu.

In den meisten Leveln muß Taz ähnlich wie bei Sonic durch Laufen und Springen

Es gibt nur wenige Dinge auf der Welt, vor denen man wirklich Angst haben muß. Zahnärzte, Atomkriege und Standpauken von Mutti gehen vorbei – aber der Hunger eines Tasmanischen Teufels bleibt.

Den Tasmanischen Teufel gibt es wirklich (ein Blick ins Lexikon sollte genügen), aber die Cartoon-Version dieses putzigen Tierchens entspricht natürlich nicht Brehms Tierleben. Ende der 40er Jahre von den Zeichentrickfilmen der Warner Bros. (Bugs Bunny) ins Leben gerufen, kam der kleine Teufel vor kurzem zu neuen Ehren: Im Kinderprogramm in den USA läuft seine eigene Serie namens „Tazmania“. Noch bevor die

Filme nach Deutschland kommen, hat sich Sega die Rechte gesichert und ein abgedrehtes Geschicklichkeitspiel gebastelt.

Der Tasmanische Teufel ist eigentlich ein ganz zivilisiertes Wesen. Papi arbeitet im Büro, Mutti verdingt sich als Immobilienmaklerin und die Tochter sorgt sich um Jungs, Mode und Make-Up.

Der älteste Sohn des Hauses namens Taz ist allerdings etwas aus der Reihe geschlagen. Taz ist immer hungrig, geigt stets an

Und so geht's ab...

□ Mit dem Steuerkreuz bewegt Ihr Taz durch die einzelnen Level. Mit Anlauf springt Taz etwas weiter. Drückt Ihr das Kreuz nach links oder rechts, wenn Ihr Knopf A drückt, löst Ihr eine Spezial-Aktion, wie beispielsweise Feuerspucken, aus.



□ Knopf A: Gegenstand nehmen oder loslassen

□ Knopf B: Wirbeln oder Gegenstand wegwerfen

□ Knopf C: Springen, Hüpfen, in die Höhe schnellen

ans Ziel gelangen und dabei den vielen Hindernissen ausweichen. Aber es gibt auch völlig andere Spielstufen. Im alten Bergwerk wartet beispielsweise ein Labyrinth aus Schaltern und Aufzügen sowie eine rasante Fahrt in

einem Bergwerkswagen, bei denen die Steuerung sich radikal vom normalen Spiel unterscheidet.

Taz kann auf Knopfdruck springen und wirbeln. Wenn er wirbelt, bewegt er sich rasend schnell und kann kaum gesteuert werden, ist dafür aber unverwundbar (außer, er fällt in die Tiefe). Mit dem dritten Knopf könnt Ihr ihn Gegenstände nehmen lassen. Das ist aber ganz schön trickreich, denn Taz unstillbarer Hunger läßt ihn von selbst nach Gegenständen greifen, die Ihr vielleicht gar nicht wollt. Steht Ihr ne-

ben einer Bombe, solltet Ihr sie sofort nehmen – dann trägt Taz sie brav herum, bis er auf Befehl die Bombe fallen läßt oder wegwirft. Wenn Ihr hingegen nicht schnell genug reagiert, nimmt Taz die Bombe selbst und stopft sie sich in den Mund – die Lage darauf folgende Explosion kostet empfindlich viel Lebensenergie.

Kleine Puzzles lockern das Geschicklichkeitsspiel auf. So muß Taz schon mal ein paar Kisten umstapeln, um an bestimmte Plattformen heranzukommen. Außerdem sind in versteckten Ecken Extraleben und andere Spezialitäten zu finden. Zu den Extras zählt beispielsweise ein Stern, der kurzzeitige Unverwundbarkeit verleiht und eine Lage scharfer Chili-Pfeffer mit brandheißer Wirkung: Taz kann damit ein paar Mal Feuer spucken. Mit Tazmania setzt Sega die Tradition der Cartoon-Spiele fort, die mit Micky Mouse und Donald Duck be-

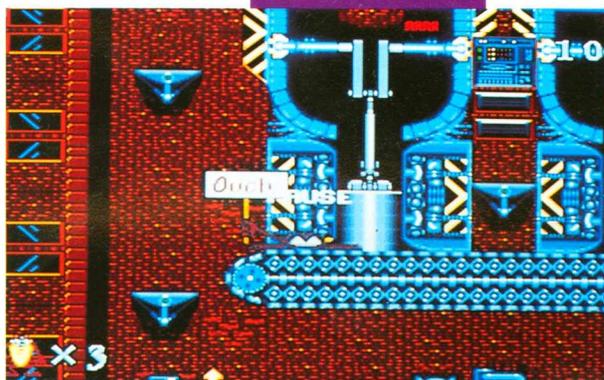
die vielen Spezial-Grafiken (nach dem Verschlucken einer Bombe oder der Plättung durch ein Zehn-Tonnen-Gewicht) haben Zeichentrickqualität. Bei den Hintergründen haben die Zeichner auch einen Cartoon-Stil durchgehalten, wobei nicht die Qualität der Disney-Module erreicht wird. Beim Sound sind die Effekte ganz hervorragend, insbesondere die digitalisierten Geräusche von Taz. Der Komponist der Musik sollte hingegen noch ein wenig üben; die Dschungel-Rhythmen klingen größtenteils etwas wirr.

Spielerisch steckt viel Mühe im Modul, gerade weil die Programmierer versucht haben, jede Menge Abwechslung in die Level zu bringen. Tazmania ist zwar nicht allzu schwer, aber trotzdem sehr frustrierend. An vielen Stellen kommtes auf präzises Timing und millimetergenaue Sprünge an. So wird man an manchen Punkten einen be-



Oben: Liftfahren im alten Bergwerk macht Spaß

Links: Kleine grüne Mäuse gehen Taz ans hungrige Fell



Oben: Im Intro lernt Ihr die Familie kennen
Links: Plattgemacht wie im Zeichentrickfilm

Links: Statuen sagen: Taz war hier!

Unten: Vorsicht, feurige Ruinen



gann – auch wenn Taz aus dem Lager der Warner Bros. und nicht von Disney kommt. Die Animation ist einfach genial, die Wutausbrüche und

stimmten Sprung nicht schaffen und wieder am unteren Ende des Levels landen. Von dort aus muß man sich mühsam nach oben arbeiten, nur um den einen blöden Sprung dann wieder nicht zu schaffen. An diesen spielerischen Kanten hätten die Programmierer noch feilen sollen, um Tazmania zu einem echten Spitzenmodul zu machen.

Boris Schneider

„GAMERS“ meint dazu...

Das jüngste Comic-Spiel von Sega setzt die Tradition der Disney-Helden im Bereich Zeichentrick-Animation fort. Knapp zwanzig ziemlich abwechslungsreiche Level und ein superwitziger Held.

GRAFIK
2

SOUND
3

An manchen Ecken hätten die Programmierer noch feilen sollen, darunter fällt auch die Musik. Erreicht nicht ganz die Klasse der Disney-Spiele (ist aber nach dran).

NOTE
2

Genre:
Geschick

Hersteller:
Sega

ca. Preis:
DM 110.-

TAZMANIA (MD)

IM NIEMANDSLAND RUNDE 1



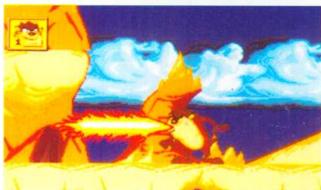
Bevor die Reise beginnt, gib't Abschiedsgrüße der Familie

Geht nach rechts. Überspringt die ersten beiden Fontänen. Sammelt die Pepperonis und Wasserkannen auf. Springt auf die Fontäne nach dem ersten Meilenstein und läßt Euch von ihr nach oben tragen. Ganz oben springt Ihr nach rechts. Wenn Ihr über die Fontäne hinwegspringt und nach rechts geht, findet Ihr zwei Spinnen und eine Wasserkanne. Wenn Ihr oben angekommen seid, müßt Ihr beim Treibsand schnell die

Sprungtaste drücken, um nicht zu versinken. Geht nach rechts und überspringt die erste Fontäne. Jetzt kommt Ihr zu vier Fontänen hintereinander. Springt von einer zur anderen, um zum Ausgang zu gelangen. Dieser Teil erfordert einige Übung. Wenn Ihr es partout nicht schaffen solltet, springt auf die erste Fontäne und macht die Wirbelattacke nach rechts, um allen anderen Fontänen auszuweichen.



IM NIEMANDSLAND RUNDE 2



Geht zunächst ganz nach rechts und holt Euch dort die Wasserkanne. Etwa in der Mitte des Bildschirms seht Ihr einen roten Stern auf dem Sims über Euch. Benutzt das Felsmonster, um hinaufzu-
gelangen. Springt zwei Sims nach links (Vorsicht –

Bomben) und dort nach ganz oben bis zum Meilenstein. Ganz oben angekommen, geht Ihr erstmal nach ganz links und holt Euch das Foto vom Sims. Lockt das Felsmonster unter das rechte Sims (worauf sich das Foto befindet) und benutzt das Monster als Trittbrett. Ganz rechts, nach dem nächsten Meilenstein, laßt Ihr Euch die Brücken runterfallen (Vorsicht, denn hier versperren Euch Bomben den Weg.). Ganz unten rechts benutzt Ihr das Felsmonster, um die oberen Plattformen abzuräumen (ein Leben, ein Continue). Rechts ist der Ausgang.

IM NIEMANDSLAND RUNDE 3

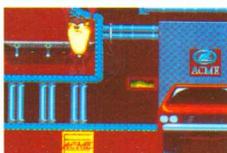
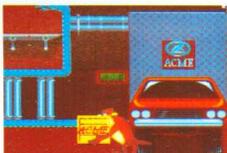
Sammelt die Gegenstände auf den oberen Plattformen auf. Ganz rechts ist ein roter Stern. Wenn der Jeep kommt, springt hoch und wirbelt. Trefft ihn viermal an der Antenne, um ihn zu verjagen.



DIE FABRIK RUNDE 1

Nehmt die Kiste und stellt sie unter die Plattform, springt hoch und nach links auf die Förderbänder. Überspringt die Ventilatoren. Geht links nach ganz oben auf das Dach der Fabrik, wirbelt die Bombe weg und nehmt das Hähnchen. Geht jetzt wieder runter auf das Förderband mit den Stampfern, nach rechts und vom Fließband aus nach oben. Jetzt springt nach rechts über den Schornstein und laßt

Euch gleich dahinter nach unten in Richtung Pfeile fallen. Geht nach links an den Öfen und den Ventilatoren vorbei, dann laßt Ihr Euch nach unten fallen und geht an den Stampfern vorbei nach rechts und auf die Plattform mit den Fotos. Jetzt geht hoch, rechts und laßt Euch bei den Pfeilen runterfallen. Unten geht Ihr nach ganz rechts, die Plattform nach oben, dort ist ganz rechts der Ausgang.



Die Kiste hilt Euch, die Plattform zu erreichen. Ihr nehmt sie auf und tragt sie einfach bis dorthin und springt dann hoch.

DIE FABRIK RUNDE 2

Geht bei der ersten Möglichkeit nach oben und betätigt dort rechts den Schalter. Geht nun wieder runter und auf dem Fließband nach rechts und durch die Maschine (kein

Stromschlag!). Springt über die nächsten Plattformen auf das Dach (achtet auf die Laserkanonen) und geht nach rechts. Springt über die Öffnung im Dach und klettert





Bevor Ihr in die Durchgänge springt, müßt Ihr den jeweiligen Hebel betätigen. So entgeht Ihr den tödlichen Stromschlägen.

rechts vor der Mauer die Plattformen nach unten und betätigt den rechten Schalter (vom linken bekommt Ihr einen Stromschlag). Nun geht Ihr wieder zurück und laßt Euch durch die Öffnung im Dach fallen.

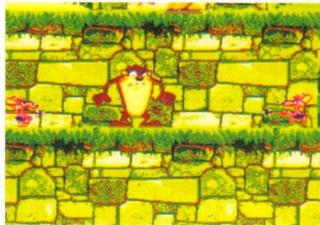
Geht nach rechts, auf die nächste Plattform und von dort aus nach links durch den Tunnel, aufs Dach und drückt den Schalter. Hüpf jetzt eine Plattform nach unten und gleich nach rechts. Überspringt jetzt wieder die Öffnung und geht zunächst nach ganz rechts (ein Hähnchen, ein Leben). Jetzt laßt Ihr Euch in die Öffnung fallen, geht nach rechts und springt kurz vor der nächsten Maschine nach oben auf das Dach

(Vorsicht – Bombe). Springt dort nach rechts oben und über die Förderbänder nach ganz rechts oben und drückt dort den Schalter. Die beiden anderen Schalter (rechts und links unten) betätigt nicht. Ihr bekommt von ihnen nur Stromschläge. Unten befinden sich auch noch ein Hähnchen und ein Continue. Dieses könnt Ihr Euch so oft holen, wie Ihr wollt, indem Ihr einfach Eure ganze Energie verliert und wieder an die gleiche Stelle lauft.

Springt wieder links oben aus dem Raum, hüpf zurück nach unten auf das Fließband und geht nach rechts durch die Maschine. Nun nach rechts oben springen. So gelangt Ihr zum Ausgang.

DER URWALD RUNDE 1

Springt zwei Plattformen nach rechts und dort nach ganz oben. Laßt Euch vom rechten Rand nach unten fallen und springt von hier aus nach rechts oben. Jetzt geht es erstmal nach ganz oben zum Meilenstein (sicher ist sicher). Nun geht Ihr nach rechts und springt nach rechts. Dort geht Ihr wieder ganz nach oben und von dort aus nach rechts oben. Laßt Euch rechts wieder runterfallen. Von dort aus geht Ihr zwei Plattformen nach unten (aber nicht am Rand, sondern in der Mitte der Plattform mit der C-Taste und der Richtungstaste nach unten). Ganz unten links ist ein Meilenstein und ein Leben. Von



dort aus springt Ihr wieder zwei Plattformen nach oben, dann einen weiten Sprung nach rechts, geht dort nach ganz oben und springt wieder weit nach rechts. Von dieser Plattform aus springt Ihr nochmal nach rechts, dort ist rechts oben der Ausgang.

DER URWALD RUNDE 2



Springt im Zick-Zack den rechten Baum hoch. Manche Stellen lassen sich nur mit dem Wirbelsprung meistern. Genauso werden die Baumratten bekämpft. Oben angekommen geht's nach rechts.

Dort befindet sich ein roter Stern. Geht jetzt zurück auf die oberste Baumplattform und springt nach ganz links. Hier begegnet Ihr Weed-Ola. Vertreibt ihn, indem Ihr ihn mit der Wirbelatacke angreift.



DAS EISLAND



Hier braucht Ihr immer nur nach rechts zu gehen und von Eisberg zu Eisberg zu springen. Kurz vor dem Ausgang, inmitten einer festen Eisfläche, befindet sich eine einzelne, treibende Eisscholle. Stellt Euch darauf und fahrt mit ihr nach unten. Hier befindet sich ein Bonusraum. Der Ausgang ist rechts oben.

Im Raum vor dem Ausgang liegt ein Extraleben versteckt



Die einzige Nahrung, die Taz hier findet, sind Fische.

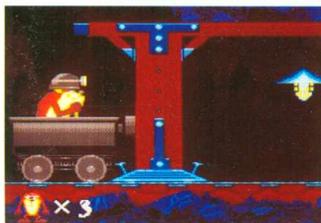
DER URWALD RUNDE 3

Springt immer nach rechts. Bleibt nicht zulange auf einem Baumstamm, nach kurzer Zeit versinken sie. Am einfachsten ist der Landweg. Hier befinden sich auch die Bonusteile (Leben und Hähnchen). Um vom Land auf einen Baumstamm zu wechseln, drückt im Sprung die

Richtungstaste nach vorne oder hinten.



DIE MINE RUNDE 1



Lest Euch zu diesem Level auf jeden Fall die Tips in der Bedienungsanleitung durch (Seite 40). Die einzige Möglichkeit, diese Level unbeschadet zu überstehen, ist sich einzuprägen, wo welche Hindernisse auftauchen. Also springt in Euren Kohlewagen und auf geht's...

Die ersten beiden Abgründe müßt Ihr mit vollem Tempo nehmen. Bremsst nach dem zweiten Abgrund wieder ab, um den Hindernissen besser ausweichen zu können. Nach dem fünften Hindernis müßt Ihr wieder beschleunigen.

Nach dem Abgrund bremsst Ihr wieder und fahrt langsam über zwei Abgründe (Hier befinden sich keine Hindernisse auf der Strecke). Danach beschleunigt Ihr wieder für den nächsten Abgrund. Vorsicht, gleich hinter diesem Abgrund kommt ein Hindernis und gleich danach ein niedriger Stollengang. Also drückt nach dem Absprung nur ganz kurz Taste A. Außerdem müßt Ihr auch hier nach dem Sprung wieder abbremsen, da viele Hindernisse auf Euch warten. Beschleunigt nach dem letzten Hindernis für den letzten Abgrund und bremsst danach wieder ab. Der Ausgang ist jetzt ganz nahe...

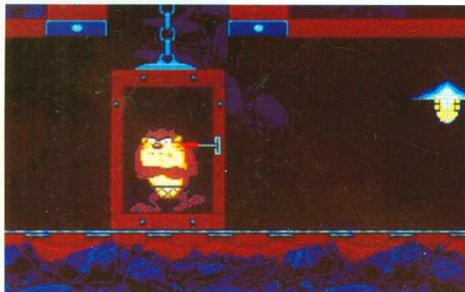


DIE MINE RUNDE 2

Geht nach rechts und fahrt mit dem Fahrstuhl nach oben (Aktionstaste und Richtungstaste). Wartet rechts auf den Fahrstuhl, der von oben kommt, springt hinein und springt in den ersten linken Gang, an dem Ihr vorbeisaut.

Der Fahrstuhl auf der linken Seite ist an einem Gummiband befestigt. Springt in ihn hinein, laßt Euch nach oben schleudern und springt nach rechts raus (Vorsicht – Ratte). Fahrt jetzt mit dem rechten Fahrstuhl nach oben bis zum ersten linken Gang,

geht nach links in den mittleren Fahrstuhl (in dem die Ratte ist) und fahrt mit ihm nach ganz oben. Von dortaus geht Ihr in den linken Fahrstuhl und erstmal nach ganz oben. Hier findet Ihr Wasser und einen Meilenstein (der ist auch nötig). Vom Meilenstein aus geht Ihr wieder nach unten, steigt beim ersten Gang rechts wieder aus und stellt Euch in den rechten Fahrstuhl. Wartet hier, bis von rechts ein Fahrstuhl erscheint. Springt in ihn hinein, fahrt mit ihm nach rechts, springt



Im Stollen muß Taz auf die Fahrstühle zurückgreifen, um durch die Schächte weiterzukommen. Doch Vorsicht: Einige von ihnen sind so morsch, daß Taz abstürzen kann.



rechtzeitig ab, um einen entgegenkommenden Fahrstuhl zu erreichen, von dem aus Ihr in einen auf- und abfahrenden Fahrstuhl springt. Von dort aus springt Ihr nach rechts, wenn Ihr Euch gerade ganz oben befindet. Hier ist der nächste Meilenstein.

Jetzt geht Ihr nach rechts in den Fahrstuhl, fahrt nach unten, geht in den linken Fahrstuhl und springt von diesem nach links ab, wenn er abstürzt. Geht wieder in den linken Fahrstuhl und springt nach rechts ab, wenn er ab-

stürzt. Geht in den rechten Fahrstuhl und fahrt nach unten. Wartet hier, bis auf der rechten Seite ein Fahrstuhl von oben erscheint. Springt in ihn hinein und springt ganz oben nach rechts hinaus.

Der rechte Fahrstuhl ist wieder an einem Gummiband befestigt. Laßt Euch von ihm nach ganz oben schleudern und springt rechts ab. Hier springt Ihr auf den Fahrstuhl, der auf der rechten Seite kreist. Unten rechts springt Ihr ab und hüpfst schnell über drei Fahrstühle nach rechts.

DER DSCHUNGELFLUSS RUNDE 1



Springt immer nach rechts. Bleibt nicht zulange auf den Felsen stehen, sonst kommen kleine Krokodile und ziehen Euch Lebensenergie ab.

Am einfachsten ist, wenn Ihr bis zum fünften Felsbrocken hüpfst, dann nach rechts oben in die Luft springt und am höchsten Punkt die Wirbeltaste drückt, um möglichst weit nach rechts zu gelangen. So ist die Wahrscheinlichkeit, bis zum Ausgang zu kommen, ziemlich hoch.

DER DSCHUNGELFLUSS RUNDE 2

Geht nach rechts und eßt nicht das 'No-Weed-Kraut'. Bewertet damit lieber Eure Gegner. Springt nach rechts. Der

Endgegner ist eine riesige fleischfressende Pflanze. Auch diese besiegt Ihr mit Eurer Wirbelattnacke.



Taz hat mit dem übermächtigen Gegner hart zu kämpfen. Doch kurz gewirbelt ist schon halb gewonnen.

DIE RUINEN RUNDE 1

Geht nach ganz rechts und springt vom feuerspeienden Stein nach links oben. Ganz links oben findet Ihr einen Meilenstein. Springt jetzt eine Plattform runter, geht nach links und laßt Euch die erste Öffnung nach unten fallen. Rechts findet Ihr Obst. Springt wieder nach oben und geht nach links. Springt nach links oben (wenn Ihr weiter nach links geht, Euch am Rand einmal fallenlaßt und nach

rechts geht, findet Ihr noch einmal Obst). Springt jetzt nach rechts oben. Geht nach links, springt nach rechts oben und geht immer weiter nach rechts.

Laßt Euch immer rechts von den Vorsprüngen bis zum



Boden fallen. Klettert die nächste Ruine nach ganz oben. Dort laßt Ihr Euch rechts bis zum Boden runterfallen und geht ganz nach rechts bis zum Ausgang.



Die Steinköpfe auf den Pyramiden speien Feuer, wenn Ihr Euch ihnen nähert. Tastet Euch deshalb langsam heran.

DIE RUINEN RUNDE 2

Geht nach rechts bis zum zweiten Steinhaufen und springt von dort aus nach rechts oben. Unten springt Ihr im Zick-Zack über Felsvorsprünge nach ganz links oben. Geht nach links und immer die Felsvorsprünge runter, bis Ihr nicht mehr weiterkommt. Über die Mauervorsprünge nach rechts oben bis zum Meilenstein. Springt jetzt nach rechts oben bis zu einem Abgrund. Laßt Euch hier nach ganz unten durch-

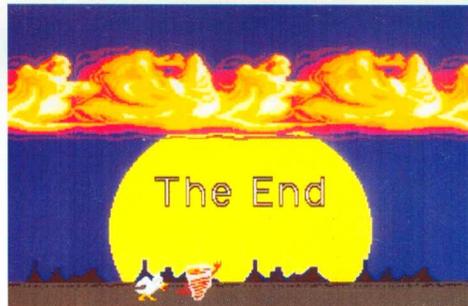
fallen. Am Boden angekommen, springt nach rechts oben. Wenn Ihr hier bis zum Meilenstein nach rechts weitergeht, Euch immer nach rechts wendet und nach oben geht, findet Ihr ein Ausgangsschild, das aber zum Anfang der Runde führt. Springt jetzt auf das Dach der Pyramide und laßt Euch in der Mitte nach unten fallen. Rechts trifft Ihr auf einen Endgegner, der aussieht wie Ihr. Besiegt auch ihn mit der Wirbelattacke.



Obwohl Taz in dieser Sequenz Respekt vor dem Endgegner zeigt, ist dieser nicht viel schwerer zu besiegen als die vorigen

DIE RUINEN RUNDE 3

Geht ganz nach rechts. Dort werdet Ihr auf den letzten Endgegner treffen. Es ist ein riesiger Vogel, der das Ei in seinem Nest bewacht. Um ihn zu überwinden, müßt Ihr ihn mit Eurer Wirbelattacke am Kopf (bzw. Schnabel) treffen. Dabei müßt Ihr Euch ganz besonders vor seiner Kralle und den Schwingen in Acht nehmen.



LEVELANWAHL

Drückt während des Titelbildschirms A, B, C und Start auf Joypad 2 auf einmal. Zur gleichen Zeit müßt Ihr die selben Tasten auf Joypad 1 betätigen. Jetzt müßt Ihr ein Klingelzeichen hören und könnt das Spiel starten. Pausiert das Spiel und Ihr könnt durch Drücken von A, B und C gleichzeitig durch die Level springen.

Aber das ist noch nicht alles. Drückt B und beendet die Pause, damit Ihr unbesiegbar werdet, oder C statt B, und Ihr könnt Euch den Level nach Euren Wünschen auswählen. Ihr müßt nur noch die Pause beenden und schon kann es losgehen.

EW M COMPUTERVERSAND

Der Spezialist für Videospiele seit 1986.
Anruf genügt. Spiel kommt.

SEGA



The better One calls **EW M**

Eine kleine Auswahl aus unserem Gesamtprogramm

Joypad Pro, Dauerfeuer 39,-
"Menacer" Licht-Bazooka US 199,-
inkl. "Terminator 2"

Welcome to the next Level:

MEGA CD inkl. 5 Spielen u. 2 Musik CD's a.A.

Diverse Spiele auf CD erhältlich, bitte erfragen

MEGA Drive Spiele

Micky & Donald DT	99,-
Sonic 2 DT	99,-
Streets of Rage 2 DT	99,-
Super Shinobi 2	a.A.
Turtles Hyperstone DT	a.A.
NHLPA Eishockey DT	109,-



Wir führen ebenfalls
Master-System und
Game Gear.

Nintendo

Eine kleine Auswahl aus unserem Gesamtprogramm für Super NES:

Joypad QJ Pro, Dauerfeuer 39,-
RGB-Kabel Scart, Deutsch 59,-
für brillantes Bild
Joystick J.B. King 159,-
der Referenz-Joystick



Wir führen Game Boy u. NES:

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Sim City DT	99,-
Micky Mouse DT	119,-
Parodius DT	119,-
Mario Kart DT	99,-
Tiny Toons DT	a.A.
Jimmy Connors Tennis DT	a.A.
Axelay DT	119,-
Super Star Wars	a.A.

You want it all? We have it all!



TURBO DUO

MULTIMEDIA CD-ROM VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

Eine kleine Auswahl aus unserem Gesamtprogramm:

Turbo Duo Grundgerät RGB Set US 799,-
mit 6 Spielen und deutschen Anleitungen
Turbo Express Handheld 399,-
Super Grafik und Sound
Parasol Stars 69,-

Über 70 weitere Spiele lieferbar!



An- und Verkauf von gebrauchten Spielen für Super NES, MEGA DRIVE u. NEO GEO nach telefonischer Absprache

Alle
Geräte Spiele Neuheiten

Gesamt-Preisliste gegen Rückumschlag oder bei Warenlieferung kostenlos anbei.
Versand per Post oder UPS Nachname, Postkosten DM 10,-, Expressaufschlag DM 6,-.
Bestellannahme Versand: Mo. - Fr. 9.30 - 13.00 und 14.00 bis 18.00 Uhr,
sonst Anrufbeantworter. Versionen der Spiele: DT=Deutsch, US=Englisch, JP=Japanisch.
a.A. bedeutet: auf Anfrage. Bei Importen: evtl. Adapter notwendig, keine Gewähr für
Kompatibilität. Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

Alles
Zubehör



Computerversand u. shop



Schmedestr. 5 33088 Bad Harzburg Tel. 05322 / 54081 / 82 Fax 50878

Vor drei Jahren kam der erste Batman-Film in die Kinos, inzwischen ist auch seine Fortsetzung schon wieder aus den großen Lichtspielhäusern verschwunden – doch Sega präsentiert uns verspätet das Modul zu Batman Nummer Eins.

Wer den ersten Film nicht kennt (oder schon wieder vergessen hat): Killer Jack Napier fällt bei einem Kampf mit Batman in einen Topf mit, nein nicht Zaubertrank son-



Mit der Seilpistole könnt Ihr Euch an die Decke ziehen



Ob in der Luft oder am Boden: Der Joker will Batman ans Leder und schreckt auch vor Heißluft-Clowns und Ninjas nicht zurück

dem chemischem Abfall und verwandelt sich in den Joker, der mit weißer Haut, grünen Haaren und einem ewigen Grinsen neue modische Akzente setzt. Der Joker terrori-

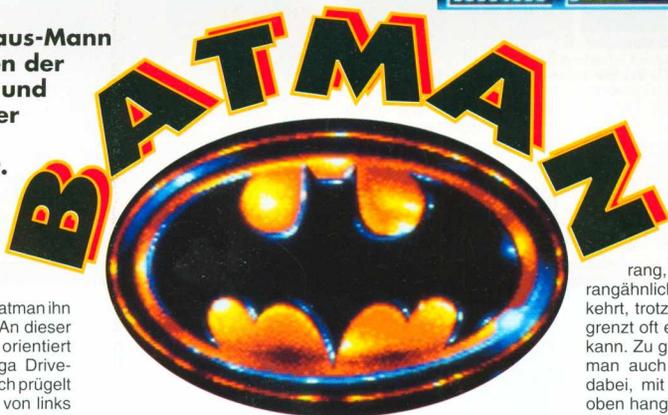


sen sich durch einen einzigen Schlag ausschalten, größere Brocken haben ebenfalls einen Energieballen, den Batman nach und nach abbauen muß. Als

In der Fahrsequenz sind nicht nur die lila Laster des Jokers auf der Straße, auch ein ausgewachsener Panzer treibt sich herum



Ein Fledermaus-Mann als Schrecken der Verbrecher, und sein würdiger Gegner, ein echter Joker.



siert die Stadt, bis Batman ihn zur Strecke bringt. An dieser Rahmenhandlung orientiert sich auch das Mega Drive-Modul. Hauptsächlich prügelt sich Batman durch von links nach rechts scrollende Level. Dabei durchstreift er nicht nur die Straßen von Gotham, sondern auch eine Chemie-Fabrik, das Flügelheim-Museum und die Gotham-Kathedrale. Als Bonus-Tracks wurden noch zwei Level eingestreut, in denen Batman sich mit seinem Batmobil oder dem Batwing-Flugzeug im Stil klassischer Actionspiele durch die Gegend ballert.

In den Prügel-Levels steht Batman nur begrenzte Lebensenergie zur Verfügung; kassiert er einen Schlag, sinkt der Energieballen. Die meisten Gegner las-

„GAMERS“ meint...

□ **Düstere Grafik und der Soundtrack aus dem Kinofilm schaffen das echte Gotham-Feeling**



□ **Spielerisch veraltet, immer gleiche Gegner, und wenig Feingefühl beim Level-Design**

NOTE 3-

Genre: Actionspiel

Hersteller: Sega

ca. Preis: DM 100.-



Während der Joker vom Balkon aus zusieht, muß Batman sich mit dieser menschlichen Dampfmaschine anlegen

Fernwaffe dient der Batarang, der zwar bumerangähnlich zu Euch zurückkehrt, trotzdem aber nur begrenzt oft eingesetzt werden kann. Zu guter Letzt hat Batman auch seine Seilpistole dabei, mit der er sich nach oben hangeln kann.

Trotz einiger witziger Ideen aus den Batman-Filmen wurde hier eine Menge Potential verschenkt. Man sieht dem Spiel sofort an, daß es eigentlich anderthalb Jahre alt ist. Dank ewig gleicher Gegner und unfairer Stellen verliert man schnell die Lust, sich durch die Level zu kämpfen. Die düstere Grafik entspricht zwar dem Film, ist auf Dauer aber langweilig und eintönig. Comic-Veteran Batman hätte heutzutage eine bessere Behandlung verdient; vielleicht klappt's beim zweiten Batman-Spiel.

Boris Schneider

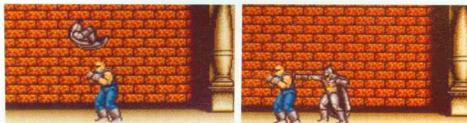
BATMAN

(MD)

LEVEL 1

Ihr besiegt den Endgegner, indem Ihr Euch ca. 2 cm vor ihn stellt. Macht einen Salto, und sobald Ihr hinter ihm

aufgekommen seid, schlagt ein- oder zweimal zu. Diese Aktion müßt Ihr etwa zehnmal wiederholen.

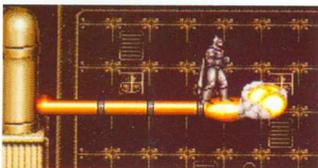


Der erste Obermotz ist von der leichteren Sorte

LEVEL 2

Geht nach rechts und springt dann auf die Holzboxen. Von den Boxen aus springt Ihr auf das Rohr. Das Rohr wird explodieren. Wenn Ihr runter-

am Ende angekommen, zieht Ihr Euch mit dem Batseil wieder hoch und springt den



Unter Batman verschwindet das Rohr

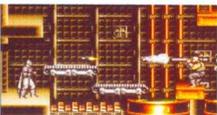
fallt, müßt Ihr Euch mit dem Batseil an dem übriggebliebenen Stück Rohr hochziehen. Von da aus springt Ihr mit dem Salto nach rechts über auf die Holzboxen. Jetzt geht Ihr rechts weiter und zieht Euch mit dem Batseil von Etage zu Etage hoch. Oben angekommen, erledigt den Feind links und nehmt das Herz mit der Lebensenergie oben links.

Rechts weitergehen und am Ende des Ganges den Schacht herunter. Dann weiter runter. Nun geht weiter nach links und Ihr findet einen Gegner. Oben links findet Ihr erneut fünf Batarangs. Dann geht Ihr nach rechts weiter über die Rohre. Ganz rechts

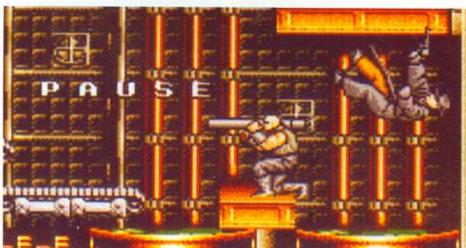


Hier geht's aufwärts

Schacht rauf. Oben angekommen, geht weiter nach rechts. Hier wartet Jack Napier auf Euch. Springt rechts auf das Laufband und von da aus auf den linken Vorsprung hinter Euch. Von da aus springt Ihr mit einem Salto auf die Plattform oben in der Mitte. Jetzt wieder den Salto anwenden und nach



rechts. Ihr landet direkt auf Jack Napier und habt ihn hiermit besiegt.



Der Joker fällt in die Säure – somit ist der zweite Level geschafft. Auf in die nächste Mission.

LEVEL 3

Rechts neben dem ersten Ausgang könnt Ihr Euch ein Extraleben holen. Danach springt bis auf die dritte Plattform hoch. Dann drückt Ihr einmal den Knopf „C“ und geht wieder nach unten. Das Extraleben ist nun wieder an Ort und Stelle. Kämpft Euch bis zum nächsten Ausgang mit den nach oben schwebenden Plattformen durch.

Ihr wiederholen, bis Euer 'Magazin' wieder mit 99 Schüssen gefüllt ist.

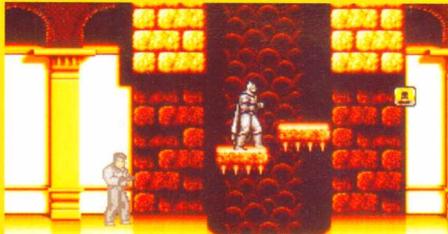
Mit der neuen Munition kämpft Ihr Euch nun in Richtung rechts. Besondere Vorsicht ist bei den von der Decke fallenden Kronleuchtern geboten. An sie sollte man sich möglichst langsam herantasten.

Am Ende des Levels erwart-

EN EXTRALEBEN EX



Museum: Erst holt Ihr Euch ganz normal das Extraleben,...



... steigt zurück auf die Plattform und fährt mit ihr einmal hoch und runter. Weitere Bonusleben erscheinen.

Fahrt nach oben, besiegt den dort auf Euch lauenden Gegner und nehmt dann das Bonussymbol (Waffen) auf. Springt nun immer wieder auf die oberste Plattform im Schacht, fährt ein kurzes Stück nach unten und springt wieder herauf. Das Bonussymbol ist plötzlich wieder da. Diesen Vorgang müßt

ten Euch zwei Endgegner, die es in sich haben. Sie können mit einer besonderen Sprungtechnik besiegt werden: Drückt zweimal hintereinander die Taste „C“. Dann setzt Batman zu einem Sprung an, und wird genau über dem Kopf des Feindes einen Salto machen. Damit wird sein Cape den Gegner verwunden.



Wenn die Plattform rauffährt, gib't's wieder Waffen



Der Endgegner ist hinüber, doch Joker seilt sich ab

LEVEL 4

Hier haltet Ihr Euch mit dem Batmobil am besten in der linken oberen Ecke auf. Dauerfeuere, aber die Raketen für wirklich gefährliche Panzer aufheben. Den minenlegenden Fahrzeugen fährt man dicht vor der Nase herum, um vor unfreiwilligen Werkstattaufenthalten verschont zu bleiben. Dem Endgegner sind alle verbliebenen

Raketen gewidmet. Haltet Euch zudem am unteren Bildschirmrand auf, um dem



Das Batmobil hat am unteren Bildrand die größte Chance gegen den feindlichen Panzer

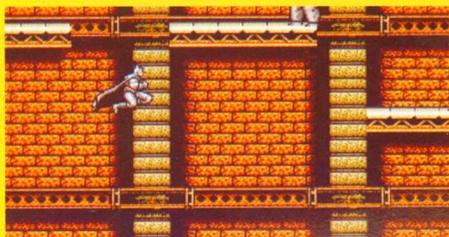
Streuschuß des Panzers zu entgehen. So braucht Ihr nur noch auf die Bordkanone des Feindes zu achten.

Im nun folgenden Straßen-

Über den Dächern von Gotham City könnt Ihr relativ leicht überleben, wenn Ihr Euch in der rechten, unteren Ecke haltet.

Habt Ihr die Hubschrauberformationen überstanden, solltet Ihr Euch erst einmal die Zusatzraketen im unteren Drittel schnappen. Damit vor allem gegen die tückischen Giftgasballons vorgehen. Der letzte Level, die Kathedrale, gilt auch unter absoluten Spezialisten als harte Nuß. Die Handgranatenwerfer können überwunden werden, indem sie von einer unteren Plattform beschossen werden. So sollte sich der Weg nach oben als nicht allzu schwer erweisen. Auf dem Dach erwartet Euch Joker.

EXTRALEBEN EXTRALE

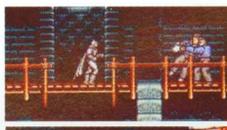


Gotham City Street 2: Hier einfach in die Tiefe stürzen...



... dann gibt's drei Leben. Da die Aktion beliebig wiederholbar ist, macht es nichts, daß Batman stirbt.

kampf müßt Ihr versuchen, die oberste Plattform zu erreichen. Lauft nach rechts, so daß Ihr von der Plattform herunterstürzt. Im freien Fall leicht nach rechts steuern. Nach kurzer Zeit könnt Ihr ganz weit unten drei Extrale-



Im letzten Level erwartet Euch allerlei harte Brocken. Auf dem Dach der Kathedrale bittet Joker zur entscheidenden Schlacht

ben kassieren. Ihr müßt Euch jedoch damit abfinden, daß Ihr beim Sturz in den Abgrund eines davon sofort wieder verliert. Dafür könnt Ihr die beschriebene Prozedur so oft wiederholen, bis Ihr genügend Leben habt.

ACTION REPLAY

FF431 C0006 Leben
FF432 A0005 Batarangs

JOKER

Wenn der Joker erscheint, eröffnet Ihr mit den Batarangs sofort das Feuer. Da er sich als besonders widerstandsfähig erweist, sollte der Vorrat an Schüssen möglichst groß sein. Der Joker selbst hat zwei Hauptwaffen. Ist Euer Magazin leer, erwidert er den Schußwechsel. Drückt Euch bei dem langläufigen Gewehr oder springt über seine Bodenbrenner. Da er die Schüsse in einem bestimmten Rhythmus abgibt, ist die Situation mit ein wenig Übung zu meistern. Deshalb könnt Ihr mit Sicherheit auch die letzten Treffer unbeschadet anbringen. Viel Glück!



Beim Kampf in luftiger Höhe geht's hart zur Sache



Doch auch harte Widersacher müssen irgendwann passen



Die Mega Drive Version besticht außer durch ihre Grafik auch dadurch, daß sie viele abwechslungsreiche Level hat



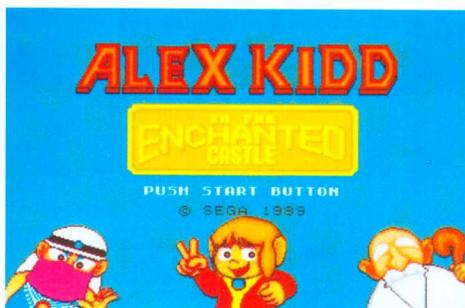
Das dritte Abenteuer ist zum größten Teil ein Knobel-spiel, bei dem Ihr durch ständiges Fragen weiterkommt

SEGAs erster Serien

Alex Kidd, der freundlich lächelnde Junge mit den Jumbo-Ohren, gehört nicht nur zu den populärsten Videospil-Charakteren auf dem Master System, sondern ist auch der erste Serienheld, der speziell für Segas Konsole entwickelt worden ist und nicht aus der Spielhalle stammt. Seit seiner „Geburt“ im Jahre 1986 wurden insgesamt fünf Alex Kidd-Spiele veröffentlicht, davon eines fürs Mega Drive.

Es liegt schon viele Jahrhunderte zurück, da lebte Alex Kidd auf einem Planeten namens Aries. Er studierte des Felsenzertrümmerns, denn dortzulande sind die Wege recht steinig und oftmals unpassierbar. Als ihm eines Tages ein sterbender Mann berichtete, daß die Stadt Radactian in großer Gefahr sei, macht sich Alex auf den Weg, um der Sache auf den Grund zu gehen. Denn leider starb der Mann, bevor er nähere Informationen über Radactian erteilen konnte.

Doch schnell erkennt Alex, daß der Herrscher des Planeten Janbarik – Janken, der



Große – die Stadt einnehmen und beherrschen will. Dummerweise hat dieser Kerl viele Diener, die Alex auf seiner Reise vorbei an Seen, Dörfern, Wäldern, Schlössern usw. auflauern. Mit geschickten verteilten Schlägen setzt er Riesenvögel, -frösche, flie-

bestimmten Situationen – hilfreich zur Seite. Ohne die Kunst, Steine zertrümmern zu können, wäre der Kleine übrigens völlig aufgeschmissen, denn in Alex' Welt versperren Millionen von Steinen wichtige Wege.

Während seiner Mission findet Alex dann und wann Kisten, deren Inneres oftmals nützlich und gar kostbar sein kann. Unglücklicherweise gibt es aber auch gänzlich unbrauchbare Inhalte, die für Alex nicht gerade „gesundheitsfördernd“ sind. In Shops werden – Liquidität



Auf dem Weg über die Klippen nach oben hat Alex Geschicklichkeit zu beweisen

gende Fische, Fledermäuse, Affen und andere bösgesinnte Gegner jedoch außer Gefecht. Erfreulicherweise ist unser Held nicht ganz und gar auf sich allein gestellt, steht ihm doch eine Schar von Personen – zumindest in

nannt und bei uns unter dem Namen „Stein, Schere, Papier“ bekannt. Steht Fortuna dem lieben Alex zur Seite, kann er sich einen Gewinn aussuchen.

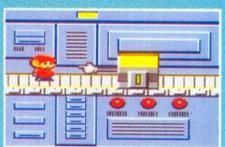
Obwohl Alex Kidd in Miracle World schon beachtliche sieben Jahre auf dem Buckel hat, spielt es sich nach wie vor sehr gut und kann selbst mit einigen neueren Games mithalten. Die knackigen Puzzles und zahlrei-



Über Würfel, Bauklötze und viele andere bunte Spielsachen ebnet Alex sich seinen Weg, bis hin...



... zu einem Teddybären, welcher in diesem Level den Endgegner darstellt.



Aus dem Kinderzimmer geht es in die Fabrik, wo es von Maschinen nur so wimmelt.

chen Extras sorgen und sorgen nicht nur für langanhaltende Motivation, sondern waren auch richtungsweisend für folgende Programme der Sparte Jump & Run wie beispielsweise *Wonder Boy*. Hinzu kommt eine knuddelige Grafik, die sich auch heute noch sehen lassen kann. Kurzum: Alex Kidd in Miracle World ist ein abwechslungsreiches und witziges Geschicklichkeitsspiel, das hochmotivierend ist.

Zwei Jahre später, also 1988, stand dann die Veröffentlichung von *Alex Kidd II* –

doch richtig zufrieden sind die Planetenbewohner mit diesem Zustand nicht. Also rückt Alex einmal mehr fäusteschwingend gewöhnlichen und anderen bösen Gestalten zu Leibe und besorgt die Sterne.

Wenngleich der zweite Teil auch die Hauptkomponenten des Originals besitzt, ist er lange nicht so abwechslungsreich. Auch in technischen Belangen läßt er arg zu Wünschen übrig. Spritegeflacker ist eben nicht gerade motivationsfördernd, und die schwammige Steuerung sorgt zuweilen für Frust. Insgesamt gesehen ist Alex Kidd II – *The Lost Stars* ein enttäuschender, unterdurchschnittlicher Nachfolger gewesen, der allerdings von *Alex Kidd III – In High Tech World* noch um einiges übertroffen wurde. Leider im negativen Sinne, paßt dieser Teil überhaupt nicht in das gewohnte Bild. Anstatt viel Action, gespickt mit einer guten Portion Knobelei, ist nun fast nur Letzteres angesagt.

Im Gegensatz zu anderen Spielen dieser Art, muß diesmal nichts und niemand gerettet werden. Alex muß lediglich in einem Schloß acht Teile einer Karte finden, um rechtzeitig zum Geschäftsschluß in eine neueröffnete Spielhalle zu kommen. Mächtig originell... wie auch die schlichte Grafik. Daß alle Texte in Englisch gehalten sind, wirkt sich bei jüngeren Spielern, die dieser Sprache noch nicht mächtig sind, wohl nicht unbedingt positiv aus.

Zumindest eine Steigerung im Vergleich zu den zwei Vorgängern ließ *Alex Kidd IV – In Shinobi World* erkennen. Wohl von zahlreichen Ninja-Filmen inspiriert, schlüpft Alex in die Rolle ei-



Fast schon als typisches Jump & Run Spiel könnte die Folge Alex Kidd in Shinobi World bezeichnet werden.



Mal geht's auf dem Meeresboden gegen gefährliche Ninjas zur Sache, ...



... mal erschweren zusätzlich Baugerüste in luftiger Höhe den Weg bis zum Ziel.

nes solchen Kämpfers und macht vier Level lang den Genossen des „Dunklen Ninja“, welcher Miracle World erobern will, die Hölle heiß. Da Sega nicht die Tüftelei, sondern die Action in den Vordergrund gestellt hat, verbindet diesen Aufguß mit dem einst spaßigen, kniffligen Jump & Run kaum noch etwas. Nichtsdestotrotz handelt es sich hierbei um ein brauchbares Modul – vorausgesetzt, Ihr steht auf pure Action.

Zeitgleich mit der Veröffentlichung des Mega Drives 1990, brachte Sega auch eine 16Bit-Version des Klassikers heraus, in der Alex seinen verschwundenen Vater finden muß. Leider stellen sich

sämtliche Lebewesen, die Alex unterwegs trifft, gegen ihn. Also läßt er wieder mal die Fäuste sprechen oder verteilt elegant Tritte. Beim Janken-Spiel – von Ur-Version übernommen – kann Geld gewonnen werden, unterwegs finden sich Extras und in Bonusräumen wird dann richtig abgeräumt.

Obwohl *Alex Kidd – Enchanted Castle* über fast alle wichtigen Jump & Run-Elemente verfügt, vermißt man doch die Langzeitmotivation. Gerade heute ist die Auswahl an Programmen dieser Art derart groß, daß sich problemlos motivierenderes findet, denn trotz besseren Hardwarevoraussetzungen auf dem Mega Drive verstand Sega es nicht, dem Programm den Kick zu verleihen.

Schade, daß nach dem beinahe tadellosen Ur-Kidd von 1986 – das übrigens nicht mehr im Handel erhältlich, dafür aber im Master System II eingebaut ist – nur noch Abklatsche folgten. Wäre Sega bei dem bewährten



Strickmuster geblieben, könnten wir vielleicht weiteren Teilen entgegensehen, doch so dürfen wir das Thema „Alex Kidd“ wohl als beendet betrachten. Es überleben eben nur die Pixel-Helden, die qualitativ Beständigkeit zeigen. Doch die lieben Alex' Programmierer nicht zu...

Carsten Schmitz

held

The Lost Stars an. Doch obwohl es sich hierbei um eines der ersten Zwei-Mega-bit-Module handelte, konnte diese Fortsetzung der ersten Episode nicht das Wasser reichen. Zur Story: Etwas gar grausliches ist geschehen: Irgendwer hat alle Sterne vom Himmel über Alex' Heimatplaneten geklaut. Zwar erleichtert dies die Antwort auf den Hitparadenrenner „Weißt Du wieviel Sternlein stehen?“,



Dieses Modul tanzt im Vergleich zu den anderen vollkommen aus der Reihe, da es sich hierbei...



... größtenteils um ein Frage- und Antwortspiel handelt. Ihr müßt in verschiedenen...



... Räumen Erfahrungen sammeln, um das Abenteuer unbeschadet zu überstehen.

„GAMERS“ meint dazu...

□ Der erste Alex Kidd – der 1986 für folgende Games des Genres richtungsweisend war – ist auch der beste und zählt selbst heute noch zu den schönsten Jump & Runs.



□ Sämtliche Nachfolger blieben hinter dem Original zurück und boten oftmals lieblose Grafik sowie enormes Sprite-Geclackere.

**GESAMT-
NOTE
3-**

Genre:
Geschick
Hersteller:
Sega
ca. Preis:
DM 80.-

(MS)

ALEX KIDD – ENCHANTED CASTLE

RUNDE 1 ROOKIE TOWN

Ihr müßt mindestens zwei Armbänder, Zauberstäbe und ein Cape mitnehmen. Diese werdet ihr später noch brauchen. Ein Armband solltet ihr

Euch gleich umlegen, um das Spiel einfacher zu machen. Es gibt eine verborgene Höhle; Ihr kommt hinein, indem Ihr bei der Palme hinter der dritten Kiste auf den Boden springt. Die Höhle hat zwei Ausgänge. Ihr findet sie, indem Ihr mit dem Kopf gegen die Blöcke springt.



Geht in die Türen, um Gegenstände zu erkobeln



RUNDE 2 THE PRAIRIE

Am Ende des Levels müßt ihr zwei Pedicopter aufnehmen. Ihr solltet mit ihnen üben, bevor ihr sie benutzt. Hinter dem Habichtkäfig befindet

sich ein verborgenes Gebiet mit vielen Extras. Springt in die Ballonpyramide, um den Eingang zu finden. Der Ausgang ist oben rechts.



Auf dem Weg durch die Prärie begleiten Euch Murmeltiere und Adler. Sie sind jedoch alles andere als freundlich...

RUNDE 3 THE SPLASHY SEA



Hier sind Fische und Schildkröten Eure Gegner

Hier könnt ihr gut mit dem Pedicopter üben. Fliegt herum, schießt auf die Blasen und Kisten, aber berührt nichts außer Geld, sonst verliert ihr den Pedicopter. In diesem Level könnt ihr Zauberstäbe bekommen, die Euch später helfen. Es gibt kein verstecktes Gebiet.

RUNDE 4 SCORPION DESERT

In diesem Level gibt es keine Läden oder versteckten Gebiete. Darum ist es noch ein guter Platz, um mit dem Pedicopter zu üben. Oben ist allerdings eine Menge Geld versteckt, das ihr einsammeln solltet.



RUNDE 5 PYRAMIDE



In manchen Schatzkisten sind Zeichen. Ihr solltet mindestens eins davon mitnehmen, um die Prinzessin schlagen zu können. Um die Prinzessin zu besiegen, beobachtet ihr einfach ihre Denkblase. Wenn der Computer zu sprechen anfängt, müßt ihr etwas wählen, was sie schlägt. Wenn ihr kein Halsband habt,

müßt ihr das Steuerkreuz die ganze Zeit nach unten drücken. So werdet ihr sie in den meisten Fällen schlagen oder fesseln können. Sie ist die Einzige, die versucht, Euch zu betrügen. Sie wird sagen, sie wäre noch nicht bereit gewesen und fragen, ob ihr nochmal spielen wollt. Antwortet immer mit 'Nein'!

RUNDE 6 HIHO FOREST

Dies ist die schwierigste Runde. Am besten fliegt ihr den ganzen Weg mit dem Pedicopter. Dies empfiehlt sich nicht zuletzt, weil im oberen Bereich viele Extras sind. Den Bären besiegt ihr genauso wie die Prinzessin.



RUNDE 7 TROPIC TOWN



Hier könnt ihr noch mehr Armbänder einsammeln. Das versteckte Gebiet ist unter der schwarzen Schatzkiste verborgen. Springt an diesem Punkt solange, bis ihr nach unten kommt. Der Ausgang ist rechts.

RUNDE 8 ROCK MOUNTAIN 1

Ihr müßt Euch beeilen und nach rechts gehen. Ihr solltet in der Mitte des Schirms bleiben. Wenn Ihr ein Summen hört, erscheint der Zau-

berer. Wenn Ihr in seiner Nähe seid, tötet er Euch. Legt Euch ein Halsband um, bevor Ihr den Zauberer trefft. Ihr schlagt ihn wie die Prinzessin.



RUNDE 9 ROCK MOUNTAIN 2

Geht nach oben. Am Anfang auf der zweiten, kleinen Brücke links warten, um die Steine vorbeizulassen. Wenn Ihr zu den Gummiblöcken

kommt, benutzt einen Stab. Danach müßt Ihr zu den rollenden Steinen nach rechts fliegen, um zum Ausgang rechts oben zu gelangen.

RUNDE 10 TO THE SKY

Dies ist wohl die leichteste Runde des Abenteurers. Mit Eurem Hubschrauber müßt Ihr lediglich an den verschie-

denen Flugobjekten vorbeikommen. Schießt nicht auf die Blimps, sonst werden sie zu Bomben, sonst tötet Euch.

RUNDE 11 SKY CASTLE

Mit dem Pedicopter springt Ihr zwei Stufen nach oben. Zwischen den Schatzkisten ist ein Eingang zum Schloß rechts. Im Schloß sind Hebel, die Ihr ziehen müßt, indem Ihr auf sie boxt. Gegenden, in denen etwas auf Euch fällt,

solltet Ihr Euch genau merken, damit Ihr später wißt, wo der Ausgang ist. Ashra ist der letzte Gegner. Mit ihm müßt Ihr kämpfen, wie mit den vorherigen. Wenn Ihr ihn geschlagen habt, nehmt das Cape und boxt ihn, bis er stirbt.



Im Schloß ist Euer ganzes Können gefragt, da die verschiedensten Räume auf Euch warten

GAME-GEAR

- Putt&Putter 29,95
- Berlin Wall 29,95
- Out Run 39,95
- Sonic II 59,95
- Micky Mouse 49,95
- Donald Duck 59,95
- Batmans Return 59,95
- Bareknulle 59,95

MEGA-DRIVE

- Atomic Robo Kid(jp) 49,95
- Saint Sword 49,95
- Fire Mustang 49,95
- Quack Shot 59,95
- Tiger Heli 69,95
- Darius II 49,95
- Toki 49,95
- Super Air Wolf 59,95
- Volfied 49,95
- Zero Wing 59,95
- Aero Flash 49,95
- Road Blaster 49,95
- Wonderboy 5 29,95
- Granada 39,95
- Block Out 39,95
- Verytex 49,95
- Sword of Sodan 39,95
- Alien Storm 49,95
- Whip Rush 29,95



Videospiele-Versand

MEGA-DRIVE-UMBAU

50 60Hz + Japan Engl. Chip
Schaltbar

-Mega-Drive ohne Zubehör einpacken und nach Gameplay schicken

-Per Verrechnungsscheck vorauszahlen = Versandfreie Rücksendung

-ohne Scheck = 10.-DM N.N.

Nach ca.1 Woche erhaltet ihr euer Gerät wieder. Jetzt laufen alle Spiele, ob aus USA, Japan oder Deutschland.

nur 75.-DM

Game-Play-Verl

Österwiederstraße 70 / D - 4837 Verl 1
FAX: 05246/81270

TEL: 05246/81184

Laden:
Mo-Fr: 13.00-18.00 Uhr
Ig Do: 13.00-20.30 Uhr
Sa: 10.00-14.00 Uhr
Ig Sa: 10.00-16.00 Uhr

KARAOKE

Der Hit auf jeder Fete
Gäste singen für
Gäste, deutsche und
internationale Songs. Live!
Text und
Musik kommen vom VHS
Video Band

VHSKassetten (14 Titel) 39,95.-DM
Echo-Mixer ab 99,95.-DM
Microfon Metall ab 49,95.-DM

Game-Island-Berlin

Donau Straße 51
U-Bahnhof - Rathaus Neukölln
1000 Berlin 44
FAX: 030/6913838
Tel: 030/6874545

Laden: Mo-Fr: 12.00-18.00 Uhr
Sa: 10.00-14.00 Uhr

Kein Verkauf von Karaokeartikeln bei Game-Island

Name _____
Str.Nr. _____
PLZ Ort _____
Datum Unterschrift _____

Bestellung unter Postfach 1104 / 4837 Verl 1
Tel: 05246/81184 Fax: 05246/81270
Bestellungen aus dem Ausland nur gegen Vorkasse mit Eurocheck plus 15.-DM Versandkostenpauschale

JA
Ich bestelle folgende Spiele

Name	Stück	Preis

TEST

MEGA DRIVE



Die witzigsten Monster gibt es im Untergrund

Die Steinzeit, Epoche der Gefahren und natürlichen Feinde. Der Mensch war noch fester Bestandteil der Nahrungskette und mußte entsprechend behutsam durch die Steppe tapsen. Wenn phantasievolle Programmierer die Tierwelt dann noch um ein paar verrirte Saurier bereichern und bizarre Kreaturen dazuerfinden, wird der kleine Spazier-



Auch im Wasser ist man nicht vor den Monstern sicher

loser Snack der fleischfressenden Fauna stellt. Chuck Rock nennt sich der abenteuerlustige Lendenschurz-Träger, dessen tödliche Waffe sein imposanter Bauch ist. Per Feuerknopfdruck schubst er kleine Quälgeister damit kurzerhand weg. Während eines Sprungs kann man außerdem

CHUCK

Mann aus Neandertal sein mächtig schlau. Machen viel Jump und Run, um zu erreichen großes Ziel.



Das wird doch wohl keine Sackgasse sein? Chuck Rock kann nicht hoch genug springen



Der schlaue Steinzeiter schnappt sich einen Stein und läßt ihn auf die Schnauze des Reptils fallen



Dank Wippeffekt wird unser Held vom Schwanz hochgeschleudert und erreicht so die Plattform

gang zum Spießbrutenlauf. Doch bei diesem Jump-and-Run steuert Ihr nicht einen wehrlosen Homo Vermampfus, der sich als wehr-

einen forschten Fußtritt ausführen, um sich etwas Luft zu verschaffen. Um besagte Wummen-Wampe stets gut gefüllt zu haben, solltet Ihr

Chuck Rock außerdem die Leckerbissen gönnen, die in der Gegend herumliegen. Neben dem Magen unseres Helden wird damit auch das Punktekonto gefüllt.

Der clevere Neandertaler kann Felsen mit sich rumschleppen und an einer beliebigen Stelle wieder absetzen oder werfen. Haltet das Steuerkreuz nach unten und drückt den Feuerknopf, um einen Steinbrocken aufzusammeln. Erneutes Knopfdrücken befördert das massive Stück schwingvoll in die Ferne, wodurch sich so manches Monster effizient plätten läßt. Oft müßt Ihr die Felsen einsetzen, um einen Weg zu bauen. Durch das Absetzen an strategisch klugen Stellen

schaft man sich regelrecht Brücken. Hier und da muß man auch ein kooperatives Kleinvieh dezent treten, um von ihm weiterbefördert zu werden.

Chuck Rock ist ein Jump-and-Run der alten Schule, das durch die Brockenschieberei eine Puzzenote erhält, die sich aber nicht allzu stark bemerkbar macht. An absolute Klassiker dieses Genres kommt es nicht ganz heran. Daß der Unterhaltungswert dennoch nicht von Pappe ist, verdankt Chuck Rock vor allem der technischen Güte: Die Comic-Grafik ist knallbunt und mit verrückten Viechern gespickt. Jeder neue Level bietet ein frisches Szenario, bei dem sich auch die Hintergrundbilder komplett ändern. Die witzigen Soundeffekte werden von flotter Musik untermalt, die quirlig aus den Boxen rumpelt.

Es gibt zwar einige eklige Stellen, aber zum Ausgleich sind großzügig Herzchen zur Lebensenergie-Auffrischung im Gelände verteilt. Level-Paßwörter gibt es leider nicht. Für Liebhaber des Genres ist Chuck Rock eine durchaus lohnende Anschaffung.

Heinrich Lenhardt

„GAMERS“ meint...

Das Jump-and-Run, das aus der Steinzeit kam, spielerisch flott und mit vielen grafischen Gags gespickt.

GRAFIK
2

SOUND
2

Weder Paßwörter noch einstellbarer Schwierigkeitsgrad.

NOTE
2

Genre:
Geschick

Hersteller:
Virgin

ca. Preis:
DM 120.-



Spielwitz durch, denn Chuck Rock lebt sehr von der witzigen Comic-Optik.

Beim Sound macht sich der Unterschied noch stärker bemerkbar: Flotte Musik und witzige digitalisierte Effekte peppen die Mega Drive-Version akustisch auf, während beim Master System die Geräuschkulisse etwas dröge vor sich hin duzelt. Das bißchen Musik während der Anzeige des Titelsbilds reißt da auch nicht viel raus. Der Schwierigkeitsgrad kam mir bei dieser Umsetzung außerdem etwas höher vor

Prähistorische Abenteuer auf dem Master System: Wo ein Felsen ist, da ist auch ein Weg

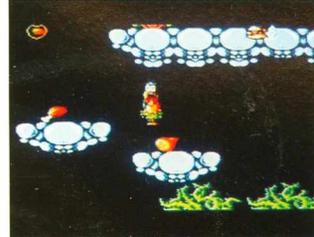


Chuck Rock zum Zweiten: Spielidee und Level-Aufbau ähneln sehr der Mega Drive-Version, die wir auf der linken Seite testen. Mit seinem rotierenden Bauch und dem Talent zum Felsenschleppen hält der Titelheld aus der Steinzeit ebenso prähistorische wie gefährliche Tierchen auf Distanz. Es wird viel gehüpft, geknufft und durch List und Tücke muß man sich in jedem Spielabschnitt den Weg zum Ausgang bahnen. Die Levels

ROCK

bieten Herausforderungen in verschiedenen Umgebungen: Nach einem Dschungel-Spaziergang geht es in ein Höhlensystem, anschließend muß man auch unter Wasser sein Schwimm Talent unter Beweis stellen.

Den englischen Programmieren muß man für die solide technische Umsetzung ein Lob aussprechen. Wir haben ja schon so manche müde Flacker-Krücke auf dem Master System gesehen, doch bei Chuck Rock geht die Hardware nicht in die Knie. Auch wenn Geröllbrocken kullern und Saurier flattern bleiben die Sprites schön deutlich sichtbar und die Spielbarkeit leidet nicht. Im Rahmen der Hardware-Fähigkeiten ist die Grafik OK, aber im direkten Vergleich zum Mega Drive sieht sie ziemlich alt aus. Irgendwo schlägt dieser optische Klassenunterschied auch auf den



„GAMERS“ meint...

Originaler Reaktionstest mit Steinzeit-Flair und kleinen Puzzles.

GRAFIK	SOUND
3	4

Bei der eingeschränkten Master System-Technik kommt der Spielwitz nicht voll rüber.

NOTE 3

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

aber wenn man das Modul mal auf dem Mega Drive erlebt hat, kann einen diese Version nicht mehr so recht begeistern.

Wer seinem Master System auf ewig treu geschworen hat und Jump-and-Runs liebt, wird hier durchaus seinen Spaß haben. Von der Güteklasse solcher Klassiker wie Sonic, Asterix, oder Mickey Mouse ist Chuck Rock allerdings ein ganzes Stück entfernt. *Heinrich Lenhardt*

Wungal
Dieser Bauch ist eine gefährliche Waffe

Wipp-Reptil
inklusive

Autsch: Brennesseln!



Ein Bad im Glibber-Tümpel solltet ihr meiden



als beim Mega Drive, was weniger versierte Joypad-Bearbeiter nerven könnte.

Angesichts solcher Hardware-bedingter Qualitätsunterschiede muß man eigentlich wie-

der mal zum Kauf des (gar nicht mehr so teuren) Mega Drives raten. Die 20 Mark mehr, die man dann für ein 16-Bit-Modul noch hinlegen muß, sind durch doppelte und dreifache technische Qualität reichlich gerechtfertigt. Chuck Rock nutzt das Master System zwar ganz gut aus,



Die Gerölllawine verursacht knackige Kopfschmerzen

CHUCK ROCK (GG)

LEVEL 1



Nehmt den kleinen Felsen und geht nach rechts. Benutzt den Felsen als Trittbrett, um an höhergelegene Plätze zu gelangen. Geht weiter nach rechts zum Ausgang.

Geht nach rechts, nehmt den kleinen Felsen und geht mit diesem bis zur Fontäne. Fahrt mit der Fontäne über den See. Wenn Ihr die andere Seite erreicht habt, schmeißt Ihr den Felsen in die Mitte des kleinen Sees und benutzt diesen als Sprungbrett zu der gegenüberliegenden Plattform. Der Ausgang ist ganz rechts.



Werft dem Krokodil den Felsen auf die Schnauze, dann schleudert er Euch nach oben

Geht nach rechts, sammelt den kleinen Felsen auf und geht weiter bis zum Alligator. Stellt Euch auf den Schwanz des Alligators und werft den Felsen in Richtung seines Kopfes. Er schleudert Euch auf die Plattform, die sich über Euch befindet. Dort laßt Ihr Euch vom dem roten Vogel auf die andere Seite des Abgrunds transportieren (um diesen zu erreichen, müßt Ihr ihn von der Seite anstoßen). Geht nach oben und über den Berg. Auf der anderen Seite des Berges nehmt Ihr den großen Felsen und geht nach rechts. Ihr kommt jetzt zu einer Dornenhecke. Schmeißt den Felsen mitten in die Dornenhecke, springt auf ihn und von dort aus auf die rechte Plattform. Sammelt den kleinen Felsen auf und benutzt ihn weiter rechts beim Alligator, um wieder die höhergelegene Plattform zu erreichen. Geht jetzt nach links, bis Ihr die Felsplattformen erreicht und dann nach rechts bis zum Ausgang.



ner Dornenhecke. Schmeißt den Felsen mitten in die Dornenhecke, springt auf ihn und von dort aus auf die rechte Plattform. Sammelt den kleinen Felsen auf und benutzt ihn weiter rechts beim Alligator, um wieder die höhergelegene Plattform zu erreichen. Geht jetzt nach links, bis Ihr die Felsplattformen erreicht und dann nach rechts bis zum Ausgang.

ENDGEGNER 1 TRICERATOPS

Nehmt den kleinen Felsen und springt nach links auf die Plattform. Wenn der Triceratops nach rechts läuft, geht Ihr die Plattform hinab, wartet bis er auf Euch zukommt, schmeißt den Stein auf ihn und



springt wieder auf die Plattform. Wenn sich der Dinosaurier wieder von Euch entfernt, holt Euch den Felsen wieder, geht zurück und wiederholt die ganze Aktion solange, bis Euer Gegner besiegt ist.

LEVEL 2



Geht nach rechts und schwimmt durch das Wasser. Geht weiter nach rechts und aus dem Wasser heraus. Benutzt den großen Felsen, um die höhere rechte Plattform zu erreichen. Springt wieder ins Wasser und schwimmt nach rechts. Wenn Ihr wieder aus dem Wasser herauspringt, befindet Ihr Euch auf einer Plattform, auf der sich ein großer Frosch befindet. Springt auf seinen Kopf, damit er Euch auf die höhergelegene Plattform schleudert. Rechts ist der Ausgang.



Laßt Euch vom dem Frosch auf die rechte hohe Plattform schleudern. Der Ausgang befindet sich wieder auf der rechten Seite.

Geht nach rechts und durch das Wasser. Weiter rechts geht wieder an Land; dort bis zu einer Fontäne. Fahrt mit ihr nach rechts, da dort wieder der Ausgang ist.

Geht nach rechts, nehmt den kleinen Felsen auf und benutzt diesen, um höhergelegene Plätze zu erreichen.

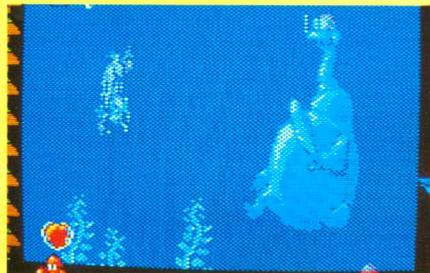
LEVEL

Level 2

Level 3

Level 4

ENDGEGNER 2 PLESIA SAURUS



Taucht unter dem Saurier hindurch und schwimmt in die obere rechte Ecke. Dreht Euch zu ihm um, während Ihr ständig gegen die Rückseite seines Kopfes tretet. Sobald er sich weiter nach rechts bewegt,

müßt Ihr so schnell wie möglich über ihn hinweg nach links schwimmen. Nachdem Ihr ihn besiegt habt, solltet Ihr so schnell wie möglich wieder an die Oberfläche schwimmen, um Luft zu holen.

LEVEL 3

Geht ganz nach rechts, um den Ausgang zu finden. Paßt auf die Tropfsteinsäulen auf, da dort die Gefahr besteht, daß Euch ein Stalagtit auf den Kopf fällt. Auch bei den grünen Dinosauriern, die kleiner werden, wenn sie getroffen werden, ist äußerste Vorsicht anzuraten.

Im nächsten Bild geht wieder ganz nach rechts, um



zum Ausgang zu gelangen. Um an höhergelegene Plätze zu kommen, geht Ihr zum kleinen Mammut und stoßes



mit Eurem Bauch an. So schleudert es Euch nach oben.

Auch im nächsten Level ist der Ausgang ganz rechts. Hier müßt Ihr Euch ganz besonders vor den braunen Stachelschweinen vorsehen, da sie mit Dinosauriereiern schmeißen. Außerdem müßt Ihr hier erneut Eure Überlebensfähigkeit im Wasser unter Beweis stellen.

CODES

7 G 0 9 M
N N 6 E 3
8 4 A K C

ENDGEGNER 3 GROSSES MAMMUT



Drückt auf die Richtungstaste nach links, während das Mammut Euch einsaugt. Stellt Euch dann in die Mitte des Bildschirms. Springt hoch und tretet ihm gegen die Nase, wenn er vor und

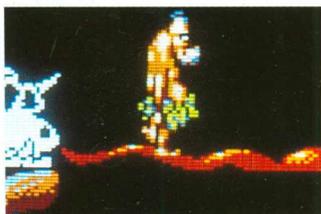
zurück läuft. Nun geht Ihr ganz nach links. Hier müßt Ihr nun einen Augenblick warten, bis es sich wieder beruhigt hat. Dann greift Ihr nach dem gleichen Schema wieder an, bis Ihr den Gegner bezwungen habt.

LEVEL 4

Paßt auf die fliegenden Skelette auf, also tragt am Besten einen Felsen mit Euch herum, um Euch zu schützen. Benutzt die grünen Bälle, um Euch zu höher gelegenen Plätzen schleudern zu lassen. So werdet Ihr den Ausgang ganz rechts schneller finden.

Habt Ihr den ersten Teilabschnitt hinter Euch gebracht, müßt Ihr wiederum nach rechts zum Ausgang. In diesem Level ist es am einfachsten, wenn Ihr einfach über Eure Gegner hinwegspringt.

Geht so schnell wie möglich nach rechts. Haltet nur an, wenn es unbedingt nötig ist. Ansonsten ist es eher ratsam, über die jeweiligen Gegner zu springen bzw., bei fliegenden Widersachern, sich zu ducken, anstatt sie zu zerstören. Wenn Ihr Euch nämlich zu lange an einer



Stelle aufhaltet, kann es leicht passieren, daß Ihr es plötzlich mit drei bis vier Gegnern auf einmal zu tun habt.



An der Decke der Höhle lauern auch Gefahren auf Euch



ENDGEGNER 4 TYRANNOSAURUS

Springt auf ein Sims zu Eurer Rechten und tretet den Tyrannosaurus Rex. Vergewissert Euch, daß Ihr auf der linken Seite genug Platz habt, um seinen Attacken auszuweichen. Ihr müßt, soweit wie

möglich, ständig in Bewegung bleiben, da er seine Treffer dann nur schwer anbringen kann. Gelingt es Euch, ohne selbst ein Leben zu verlieren, ihn ca. 10-12mal zu treffen, habt Ihr es geschafft.



MASTER SYSTEM TEST

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

ASTERIX

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

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

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

Im Mittelpunkt von Se-

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



Eine Bombe tickt ein paar Sekunden lang friedlich vor sich hin, bevor sie explodiert

beiden Freunde hat seine bestimmten Stärken. Asterix ist sehr schlau und kann deshalb Extrawaffen einsammeln. Neben dem Standardfausthieb stehen ihm so Bomben zur Verfügung, die nach erfolgreichem Abwurf ein Weilchen vor sich hinglimmen und dann wirkungsvoll detonieren. Obelix darf sich dafür besonders wirkungsvoll auf Freund und



Obelix hat gerade seinen vierbeinigen Freund Idexis befreit



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

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



Mit der Sprungfeder könnt Ihr ansonsten unerreichte Plattformen erklimmen



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

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

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



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



Foto: Engelmeier

Ein echter Gallier ist nicht waserscheu und meistert auch dieses Hindernis



Die grauen Blöcke sind für unseren schlagkräftigen Freund kein Hindernis

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

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

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



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

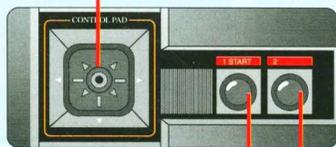


Mit dem Zaubertrank von Miraculix fällt das Römerverden schen wesentlich leichter

Und so geht's ab...

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

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



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

„Mario? Klingt irgendwie römisch... der soll nur kommen!“



Foto: Engelmeier

„GAMERS“ meint dazu...

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

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

NOTE
2

Genre: **Geschick**

Hersteller: **Sega**

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

ASTERIX (MS)

RUNDE I - 1

ASTERIX
Sprengt die Blöcke auf dem zweiten Brunnen mit dem Zaubertrank kaputt. Geht dann in den Brunnen. Dann werdet Ihr in ein Bonusgebiet gelangen. Um es wieder zu verlassen, müßt Ihr wiederum einen Brunnen freisprengen. Der Endgegner des ersten Levels ist ein

Wildschwein. Um das Wildschwein zu besiegen, stellt Ihr Euch ganz nach links oder ganz nach rechts. Plaziert dort einen Zaubertrank. Wenn das Schwein angelaufen kommt, springt Ihr hoch und drückt Taste 1. Somit könnt Ihr die Wildsau in die Explosionen laufen lassen. Wiederholt den Vorgang dreimal.



RUNDE I - 1

OBELIX
Wenn Ihr in die erste Röhre kriecht, landet Ihr auf einer Plattform, die kurz darauf verschwindet. Springt deshalb sofort nach rechts. Schlägt Euch nach rechts durch, bis Ihr den Bonushelm seht. Versucht zuerst, den Römer zu besiegen. Danach

könnt Ihr Euch den Bonushelm nehmen. Als Endgegner erscheinen in dieser Runde drei Zwerge. Ihr könnt jedoch nur einen verletzen. Wenn bei einem Schlag ein roter Kreis auf einem Schild erscheint, habt Ihr den Richtigen getroffen. Trefft Ihr ihn dreimal.

RUNDE II - 1

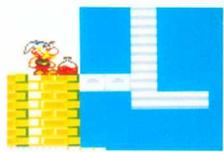
Wenn Ihr den Hinkelstein oder den Zaubertrank ins Wasser werft, könnt Ihr es über die so entstandene Fontäne überqueren. Wählt Obelix aus, mit ihm kommt Ihr einfacher und sicherer durch diese Runde.

ASTERIX
Seid Ihr erst einmal im Wasser, ist es nicht leicht, wieder herauszukommen. Am besten funktioniert es, wenn Ihr zweimal kurz und einmal lang auf die Sprungtaste drückt. Unter einem der drei Felsen, etwa in der Mitte des Bildschirms, findet Ihr einen weiteren Bonushelm. Den Endgegner besiegt Ihr, indem Ihr ihm einen Zaubertrank hinstellt, wenn er auf Euch zugezungen kommt. Gegen Bienen-Angriffe hilft ein senkrechter Sprung.



Hier muß Asterix schwimmend zum Ziel kommen

RUNDE II - 2



Mit dem Zaubertrank könnt Ihr den Stein sprengen

ASTERIX
Wartet so lange wie möglich, bevor Ihr auf die bewegliche Plattform in der Mitte des Bildschirms springt. So habt Ihr danach genug Zeit, Euren Zaubertrank zu werfen, um Euch den Weg nach unten freizusprengen.



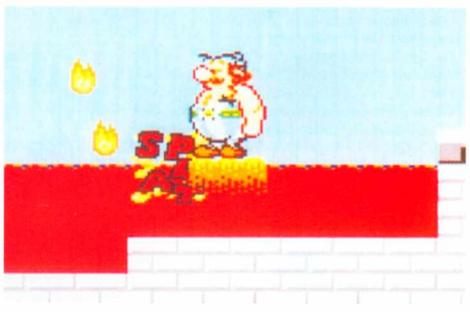
RUNDE II - 3

OBELIX
Wartet, bis der Römer gerade verschwunden ist, bevor Ihr das Fensterbrett betretet. Seid Ihr auf dem Dach neben dem Bassin angekommen, holt Euch rechts den grünen Zaubertrank. Benutzt ihn, um über das Bassin zu laufen. Es empfiehlt sich, immer zwei Flaschen auf einmal zu werfen. Wenn Ihr bei dem Versuch, das Bassin zu überqueren, einen Mann verliert, versucht es nicht weiter: Der Topf mit den Extras ist bereits verschwunden. Wenn Ihr oben in der Runde angekommen seid und den Ausgang seht, lauft darunter vorbei. Betäubt das Männchen mit dem grünen Trank und benutzt es als Treppe auf die nächste Ebene. Dort angekommen, springt Ihr an der

Wand möglichst hoch nach rechts, um in einen Raum mit einigen Gegenständen zu kommen. Bevor Ihr den Bonushelm nach dem Wasserbild nehmt, solltet Ihr die Mauer zerschlagen. Laßt Euch, nachdem Ihr durch die Tür gegangen seid, von der Plattform tragen. Springt dann nach rechts. Laßt auf der rechten Seite herunterfallen. Der Schlüssel ist in dem Topf unter den Felsen versteckt.



Wenn der Römer Euch den Weg versperrt, dann wird Euch ein Hindernis besichert



RUNDE III – 1

ASTERIX

Die Schneebälle könnt Ihr durch ausgiebiges Hüpfen abschütteln. Wenn Ihr den Bonushelm seht, springt Ihr nach rechts, um nicht in den Abgrund zu fallen. Nachdem Ihr den Bonushelm genommen habt, könnt Ihr Euch in den Abgrund fallenlassen. Wartet unten auf den Wasserfall. Er wird Euch nach rechts zur Tür schleudern.



RUNDE III – 2

ASTERIX

Geht nach rechts bis zur ersten Tür. Geht durch die Tür, dann nach rechts, um das Feuermittel zu bekommen. Schmelzt mit dem Feuermittel die Eisblöcke und

schwimmt nach rechts. Geht zuerst zu dem rechten Topf, er enthält einige Extras. Dann müßt Ihr auf den linken Topf springen. Dort ist der Schlüssel versteckt. Die Tür ist auf der rechten Seite zu finden.



Nachdem Ihr den Feuertrank gefunden habt, könnt Ihr ihn an dieser Stelle zum Schmelzen des Eises benutzen

RUNDE III – 3

ASTERIX

Stellt Euch auf den linken Rand der ersten Plattform und lauft sofort nach links. Springt dann im zweiten Bild wieder auf die Plattform. Geht danach im dritten Bild sofort nach rechts, um nicht von den Stacheln erwischt zu werden. Wenn Ihr die Tür seht, springt nach rechts zu der Tür. Durch enge Stellen kommt Ihr, indem Ihr etwas Anlauf nehmt, und Euch dann duckt. Auf diese Weise könnt Ihr hindurchrutschen. Den Zaubertrank findet Ihr, wenn Ihr nicht gleich durch die zweite Tür, sondern zunächst nach

rechts geht. Sprengt im dritten Bild einen Stein aus dem Block heraus und rutscht in das entstandene Loch geduckthinein. Nicht aufstehen, sondern alle Steine wegsprengen (es lohnt sich!). Ganz rechts befindet sich noch einen Bonushelm (auch an dieser Stelle könnt Ihr in den entstandenen Spalt rutschen). Den Anführer solltet Ihr sofort angreifen, indem Ihr auf ihn springt. Ihr solltet ihn schlagen, bevor er anfängt, die Schneebälle zu werfen, denn wenn Ihr von einem getroffen werdet, funktioniert die Steuerung entgegengesetzt.

RUNDE IV – 1



Zunächst sieht es so aus, als ob das Krokodil zum Überbrücken des Wassers nützlich ist.

ASTERIX

Wenn Ihr in den ersten hellblauen Topf geht, kommt Ihr in ein Gebiet mit vielen Gegenständen. Ihr könnt diesen Weg wählen, wenn Ihr wollt. Bei einem Tor, das sich beim Betreten der Plattform öffnet, müßt Ihr versuchen, über das offene Tor rechts oben aus dem Bild zu springen. Ihr könnt nun oben nach rechts gehen und den Bonushelm einsammeln. Geht in den zweiten Topf. Wenn Ihr am ersten Krokodil vorbei seid, laßt Euch etwas im Moor einsinken, um an den Schlüssel zu kommen, der sich links in der Nische befindet. Habt Ihr den Schlüssel erhalten, kommt Ihr zu einer bewegten Plattform über einem Krokodil.



Hier werft Ihr zunächst den Zaubertrank auf die Plattform und zerstört damit die Wand. Diesen Trick könnt Ihr Euch für später merken. Danach schlägt Ihr den hellblauen Topf, bis er auf dem großen Kessel steht. Jetzt kann dieser als Sprungbrett zur nächsten Ebene benutzt werden. Den Topf dort müßt Ihr ebenfalls verschieben, um einen weiteren Bonushelm zu erhalten. Der Ausgang ist auf der linken Seite.

Steht man jedoch zu lange auf dem Holzbalken, fällt man in den Rachen des Tieres.



Beim Betreten der Plattform öffnet sich die Tür. Jetzt darauf springen, um über die Wand zum Helm zu gelangen

RUNDE IV – 2

ASTERIX

Lauft zu Beginn nach rechts. Hängt dabei jedoch nicht den Hammerwerfer ab, denn er macht Euch den Weg frei. Hüpfet dann in die Kanone und stellt einen Zaubertrank neben Euch ab. Die zweite (senkrecht) Kanone könnt Ihr auf dieselbe Weise benutzen. Diese Kanone schießt

Euch auf eine Wolke, wo Ihr den Schlüssel finden werdet. Die Tür ist ganz rechts.



RUNDE IV – 3

ASTERIX

Wenn Ihr in den sechsten Topf von links springt und Euch duckt, kommt Ihr in einen kleinen Raum. Hier werdet Ihr einen Bonushelm finden. Am Schluß des Levels werdet Ihr auf einen Endgegner treffen, der mit Steinen wirft. Ihr könnt ihn mit einer bestimmten Taktik besiegen. Ihr müßt

Euch einfach auf den Platz stellen, an dem er landen wird. Nun trifft ihn ein paar Mal.



Hier fliegt der Obermotz gerade auf Asterix zu. In dem Moment, in dem er vor ihm steht, ist er verwundbar.

RUNDE V – 1

ASTERIX

Holt Euch zuerst den Zaubertrank am großen Tor oben



rechts. Geht dann unterirdisch zurück zum Tempel. Von dem Federwagen aus könnt Ihr Euch auf das Tempeldach katapultieren. Der Schlüssel hängt am Fuß des Vogels. Wenn er auf Euch zufliegt, habt Ihr die Möglichkeit ihn zu treffen. Dann wird der Schlüssel auf den Boden fallen. Benutzt ihn bei der Tür.

RUNDE V – 2

ASTERIX

Der Topf, den Ihr gleich am Anfang der Runde auf der oberen Plattform seht, enthält den roten Zaubertrank. Wenn Ihr ihn habt, laßt Ihr Euch in den Abgrund hinter den Häusern fallen und lauft nach links. Etwa in der Mitte der Steinformation könnt Ihr einen Bonushelm freispielen. Nehmt den grünen Zaubertrank ganz links. Geht jetzt zum rechten Ende der Höhle. Über den See könnt Ihr ohne



Rücksicht auf Verluste laufen, da es am anderen Ende des Sees einen Heiltrank gibt. Holt Euch nun schnell den Schlüssel. Er ist in der Höhle versteckt. Die einzige Möglichkeit an die Oberfläche zu gelangen, besteht darin, auf die Feder zu springen. Über die erste Seifenblase erreicht Ihr die erste Plattform. Durch abwechselndes Benutzen von Zaubertränken und Seifenblasen gelangt Ihr nach kurzer Zeit zum Ausgang.

RUNDE V – 3

ASTERIX

Ihr werdet auf Türen treffen, die Richtungspfeile tragen. Wenn die Türen in den Abgrund fallen, könnt Ihr ohne Bedenken über das entstandene Loch laufen. Bei den

Doppelstacheln kommt es auf das richtige Timing an. Im richtigen Moment kann man unter ihnen hindurchrennen. Den Schlüssel bekommt Ihr in der kleinen Nische links vom letzten Spinnennetz.



RUNDE VI – 1

ASTERIX

Vorsicht! Am Anfang dieser Runde müßt Ihr Euch zeitweilig im Dunkeln zurechtfinden. Taucht nach dem rosafarbenen Tintenfisch nach oben, um an der Oberfläche den Schlüssel zu holen. Der Ausgang ist auch unter Wasser, ganz rechts.



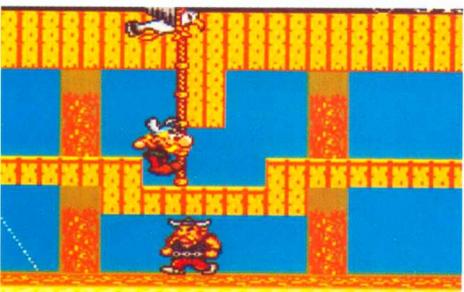
Wenn Ihr den Tintenfisch hinter Euch gelassen habt, geht's wieder nach oben

RUNDE VI – 2

ASTERIX

Laßt Euch zunächst vom Anker nach oben ziehen. Die einfachste Lösung ist, erst einmal ohne den Vogel loszuziehen und den Zaubertrank zu holen. So könnt Ihr gelassen durch die Gänge gehen. Lauft dann zurück und springt kurz an das Seil, damit der Vogel losfliegt. Geht bis kurz nach den Seeräubern zu Fuß. Greift jetzt nach

dem Seil und laßt Euch bis auf die Sprungfeder mitnehmen. Springt nach oben und laßt Euch von den Vögeln bis zu einem Piraten auf einer Plattform bringen. Dann nach rechts ins Bodenlose. Nehmt den grünen Trank und setzt ihn bei der Strömung ein. Bahnt Euch Euren Weg bis nach ganz links. Dort sind dann der Schlüssel und der Ausgang zu finden.



RUNDE VI – 3

ASTERIX

Am Anfang dieser Runde müßt Ihr so schnell wie möglich sein, um den Flammen zu entgehen. In der Szene, in der die spitzen Pfähle auftauchen, könnt Ihr mit den Richtungstasten die horizontale Bewegung der Plattform steuern. Springt kurz von der Plattform, um den Schlüssel

aufzunehmen, dann wieder auf die Plattform, um die Tür zu erreichen.



RUNDE VII – 1

ASTERIX

Geht in der Wüste nach rechts, bis Euch der Wirbelsturm erfaßt. Vorsicht, der Boden in den Höhlen ist sehr rutschig! Wenn Ihr an der Sprungfeder angekommen seid, lauft einfach unten in die Sandwand. Räumt die Höhle aus und laßt Euch von der Sprungfeder wieder an die Oberfläche transportieren. Schlagt dann den Stein an

der Zisterne weg. Ihr könnt jetzt auf den Kaktus und von dort aus nach links springen, um den Schlüssel zu holen. Gegner solltet Ihr jetzt nur noch mit Hinkelsteinwürfen bekämpfen. Hinter der zweiten Palme nach dem Schlüssel verbirgt sich eine Sprungfeder, die Euch in ein Bonusgebiet bringt, welches nicht ganz sicher ist. Der Ausgang ist auf der rechten Seite.



RUNDE VII – 2



Hier geht's für Obelix runter

OBELIX

Geht so weit wie möglich nach rechts. Danach müßt Ihr durch die Röhre ins Untergeschoß. Lauft ohne anzuhalten an den Mumiensärgen vorbei. Dies ist äußerst ratsam, wenn Ihr nicht verwundet werden wollt. Wenn Ihr in die dunkle Ebene hinabfällt, benutzt die Fackel, um für kurze Zeit Licht zu haben. Ganz links ist eine Röhre in der Decke,

die Euch wieder nach oben bringt. Geht nach den Mumiensärgen durch die letzte Röhre in den Geheimkeller. Den linken Topf solltet Ihr nur nehmen, wenn Ihr lebensmüde seid. Im rechten Topf ist der Schlüssel versteckt. Geht soweit es geht nach oben und verlaßt die Runde durch die Tür mit dem Schlüsselloch.



Da der Schlüssel im rechten Topf versteckt ist, habt Ihr hier wohl falsch gewählt...

RUNDE VII – 3

OBELIX

Hier ist Eure Geschicklichkeit gefragt. Wenn Ihr zu drei Türen kommt, geht durch die mittlere. Den ersten Topf, den Ihr seht, dürft Ihr nicht berühren, dies wäre tödlich. Der zweite Topf enthält den Schlüssel. Die Tür ist auf der rechten Seite.



In diesem Level warten ein paar äußerst knifflige Herausforderungen auf Obelix



RUNDE VIII

ASTERIX

Hier müßt Ihr nur noch mit Eurem Pferdewagen an ein paar Lanzen und Spitzen vorbeisteuern. Ist auch das gelungen, habt Ihr die gallische

Odyssee beendet.

Die Lanzen von oben könnt Ihr „ausbremsen“. Über die Spitzen, die aus dem Boden kommen, könnt Ihr leicht herüberspringen.



MEGA DRIVE

Dragon's Fury	30 Kugeln	MVELEKAAEH
	10 Kugeln	TECHNOSOFT
	letzter Boss	RABYFWJIDE
	50 Kugeln	LGALBW1R9V

John Madden Football	Final Passwörter	
	ATLANTA at KANSAN CITY	1730243
	CHICAGO at HOUSTON	0455764
	LOS ANGELES at NEW ENGLAND	0556574
	MINNESOTA at BUFFALO	0475353
	NEW YORK at MIAMI	0470477
	PHILADELPHIA at PITTSBURGH	0516062
John Madden Football '92	Final Passwörter	
	Washington vs. Oakland	BOB5OLNT
	New York vs. Buffalo	BLGTCNBH



Super Sunday Final Passwörter	ATLANTA	D72C835L
	MINNESOTA	CC50N7W4
	BUFFALO	DWJ4NLPV
	NEW ENGLAND	DG10WJCT
	CHICAGO	DNGTY8PO
	NEW JERSEY	CS41LX68
	CINCINNATI	C536LLJY
	NEW ORLEANS	DV8XCHZG
	CLEVELAND	BH50J4GN
	NEW YORK	BTCHRSRX
	DALLAS	BDNZZTR1
	OAKLAND	BH4MBJ03
	DENVER	DNZ7N50D
	PHILADELPHIA	BTGBF4Y9
	DETROIT	BHL50XB6
	PHOENIX	DR85KS35
	GREEN BAY	C2VORH5F
	PITTSBURGH	DWN8M06J
	HOUSTON	CLDCKBFT
	SAN DIEGO	C8X8RT1V
	INDIANAPOLIS	DKXLZ1LW
	SEATTLE	D5KT9LWW
	KANSAS CITY	DGXNTKWT
	SAN FRANCISCO	CC7CDVLS
	LOS ANGELES	BHJFGFVR
	TAMPA BAY	DNBS1KMB
	MIAMI	C2Z4ZSZS
WASHINGTON	FB16WJWP	

ECCO THE DOLPHIN	LEVEL 2		OZNAINCX
		ODER	GTCIACCM
	LEVEL 3	TQDPXJDK	PCDPXJDFS
	LEVEL 4	WVEVWSHL	VMPBRIKG
	LEVEL 5		WGMABVNX

MEGA DRIVE



- LEVEL 6
- LEVEL 7
- LEVEL 8
- LEVEL 9
- LEVEL 10
- LEVEL 11
- LEVEL 12
- LEVEL 13
- LEVEL 14
- LEVEL 15
- LEVEL 16
- LEVEL 17
- LEVEL 18
- LEVEL 18
- LEVEL 19
- LEVEL 21
- LEVEL 23
- LEVEL 24

- IWRLBVNP
- MVUAEVNN
- HJAJRQLR
- HBMFRQLR
- DEUIOQLY
- WFIUOQLO
- CRGUQQLK
- PWAYQQLA
- VDPQQQLU
- EYFTXRRES
- SPXWAPET
- AOSABPEA
- WCNEBPBE
- LFJBPBE
- PJERUNLL
- WKBFKMLT
- KIRFKMLV
- DVYBKMLE

LEMMINGS

Alle Level überspringen RXBGD

	FUN	TRICKY	TAXING	MAYHAM	PRESENT	SUNSOFT
1.	FPBMD	FZBGD	SQBMD	TTDWW	HLDCW	
2.	XMJWF	GDHKP	HZJSG	ZXLYG	BVLJY	
3.	DZBJF	JLBDF	SFBKF	YJDTW	NPDQZ	
4.	YQHMN	WXJSG	KHHKP	QDJTG	KRLQK	HRMZB
5.	LNBJM	ZPBLN	BFBGN	VKBCR	XRFMJ	MTFPK
6.	QGHPW	SNJVP	HMJCB	KMJMS	DWLPT	GWMYL
7.	NNBJM	YSBLN	KTBWQ	VYBYR	CHFCK	SBFFF
8.	SGHPW	RRJVP	LQJCB	SXJJT	NZLDP	MLMLH
9.	BYBGD	RDBKF	YHBVH	PNBXJ	XVDWW	NBDZW
10.	GRHMN	KCJTG	ZLHXS	JMJWF	DZLYG	MPMZB
11.	DYBGD	VSZBH	CTBRJ	TRBMD	CLDTW	TFFNB
12.	JRHMN	NRJKK	DQHXS	RQJWF	NSLQK	NHMXC
13.	VNBJM	RJBCR	VMBTR	RSBLN	BTFMJ	DGFHF
14.	XNBJM	KHJMS	BGHPW	GVJVP	HXLPT	XHMRG
15.	CHHPW	QMBCR	DNBJM	WLBCR	GJFKK	FYFDG
16.	CHHPW	JLJMS	FKHPW	TKJMS	XHLHP	DMMFL
17.	BCBJD	YZBBJ	JFBJD	GDBCJ	XGDBW	VFDVC
18.	GVHNN	RYJLK	KJHLP	VMJLL	DLLDH	PPMBD
19.	DCBYD	XLBYJ	MQBFF	GSBYJ	CWDWX	BVDGW
20.	JVHNN	QKJLL	NMHLF	DRJLL	NDLVK	VWLQX
21.	VRBKM	TBBBS	FKBHN	PPBSM	BFFRJ	ZYFFG
22.	ZKHQW	MZJKT	LRJDB	DRJCP	HJLTT	TBMQH
23.	XRBMK	SFBBS	NYBXQ	PDBQN	GTFNK	GWFWJ
24.	CLHOW	LDJLT	PVJDB	MCJZP	RMLJP	ZFMDM
25.	LCBJD	LQBYJ	CNBWH	JSBNF	BJDBW	DWFRB
26.	QVHNN	DPJLL	DRHYS	CGJPX	HMLDH	XYLNX
27.	NCBJD	PQBND	GYBSJ	NLBFJ	GDXDX	FQDBX
28.	SVHNN	HPJXF	HVHYS	LKJPK	RFLVK	YRLLY

MEGA DRIVE

29. FSBKM LGBQM YRBVR LMBDS FGFRJ JYFTJ
 30. KLHQW DZJZN LRSBW ZNJNT LKLT T CBMFL

Action replay: 100% Lemminge gerettet: FFF4D F0064

LHX ATTACK CHOPPER

Action Replay FFF1CD 100004 Hellfires
 FFF1CB 000009



Apache	LHX
Lybien (easy)	Vietnam (medium)
AQAAQDA	DCIEZBC
AQAAYCA	DCIEILG
AQAAAARC	DCIEQIG
AQAAIQC	DCIEYJG
AQAAQTC	
AQAAYSC	
AQAABBE	
AQAAJAE	
Vietnam (easy)	Europa
ASIAARHA	DAYEJLG
ASIEZGC	DAYEZJG
ASIEBVA	DAYERIG
ASIEJUA	DAYEBKG
ASIERXA	DAYEB4E
ASIEZWA	
ASKEAMG	
ASKEING	

LOTUS TURBO CHALLENGE

Passwörter für andere Strecken, von Level 2 bis Level 8.

Nacht-Level : (2)	SLEEPERS	Nebel-Level : (3)	HERBERT
Schnee-Level : (4)	BUSINESS	Wüsten-Level : (5)	APPLEPIE
Autobahn-Level : (6)	STANDISH	Sumpf-Level : (7)	MALLOW
Sturm-Level : (8)	TEA CUP		

MICKEY+DONALD WORLD OF ILLUSION

(Zwei-Spieler-Modus)

Level 2:	Pik Pluto , Herz Goofy , Pik Minni , Kreuz Rudi
Level 3:	Karo Dagobert , Pik Minni , Herz Goofy , Herz Daisy
Level 4:	Pik Minni , Herz Daisy , Kreuz Rudi , Pik Pluto
Level 5:	Kreuz Rudi , Karo Dagobert , Pik Pluto , Herz Goofy

MEGA DRIVE

(Ein Spieler, Mickey)

- Level 2: Rudi, Daisy, Goofy, Dagobert
- Level 3: Goofy, Pluto, Dagobert, Minni
- Level 4: Daisy, Dagobert, Rudi, Pluto
- Level 5: Dagobert, Rudi, Goofy, Pluto

(Ein Spieler, Donald)

- Level 2: Pluto, Dagobert, Rudi, Minni
- Level 3: Rudi, Goofy, Daisy, Pluto
- Level 4: Daisy, Dagobert, Goofy, Pluto
- Level 5: Pluto, Goofy, Rudi, Dagobert



ROAD RASH Action Replay Codes

FF1B2 70000 : unendliche Energie fürs Motorrad

Passwörter bis zum 3. Level:

Level 1 :

Sierra Nevada			
10000	002B1	001LU	10EKQ
Pacific Coast			
11000	004M1	111VK	1GRMD
Redwood Forest			
11400	005A0	01305	10F0F
Palm Desert			
11420	00651	01280	1G3B8
Grass Valley			
11421	00970	103GM	18GAQ

Level 2 :

30000	00B31	102PE	20FA5
34545	00HV0	113FF	2PG3J
34345	00JR0	103N7	2PE2C
35540	00EJ1	0130M	212Q0
34343	00MN1	1051V	2PE68

Level 3 :

00000	00MN1	013SF	3HEF1
-------	-------	-------	-------

Level 4 :

34441	01MS0	NV8UC	3QJ8R
-------	-------	-------	-------

(dann startet ihr mit 7 Mill.Dollar)

Level 5 :

00000	083S1	12K38	5782A
-------	-------	-------	-------

Mit den folgenden Codes kann man nicht nur in einem Level nach Wahl anfangen, sondern hat auch noch zusätzlich einen Haufen Geld und das beste Motorrad:

Level 1:

00000	07DJ1	12G9A	1786E
-------	-------	-------	-------

Level 2:

00000	07071	13IJJ	2N7SR
-------	-------	-------	-------

MEGA DRIVE

Level 3:			
00000	07QF0	03JS3	37GL5
Level 4:			
00000	08300	12NIK	473FC
Level 5:			
00000	083S1	12K38	5782A

Mit diesen Paßwörtern startet man mit einem Fahrzeug nach Wahl:

Furruci:			
2673	1Ro1	11D0	517Q
Panda 750:			
32674	02EA1	100ET	36RCN
Diablo 1000 Lev.4			
00000	03231	0100J	479KT



GAME GEAR

SHINOBI 2	Ein Crystal	91545
	Alle Crystale	df0d1
	Mid City	9fob3

LEMMINGS

FUN

2.Level	TGNBVLWM	11.Level	FLXPGGGG	20.Level	ZSEIRCFK
3.Level	ZTGNBUIQ	12.Level	GFECXPGF	21.Level	UJSFKVKU
4.Level	BOGMZSEJ	13.Level	DZSEJSFK	22.Level	JSEJSEIR
5.Level	TGMZSFKU	14.Level	UIQAABCE	23.Level	DGNCWMYR
6.Level	JSFKVLWN	15.Level	JSEJTGMY	24.Level	DHPFDYQA
7.Level	BUIQBFCX	16.Level	QABDGNBU	25.Level	AABDHODY
8.Level	UJTGMYRO	17.Level	IRCEIQAA	26.Level	QBDHPGFE
9.Level	HODYRCFK	18.Level	BCFLWMZT	27.Level	CXODYQBO
10.Level	VKVLWMZS	19.Level	GMZSFLWM	28.Level	HPGGFECH

TRICKY

1.Level	RCEJTHOD	5.Level	WMZSEJTG	9.Level	WMYRDGMY
2.Level	YQBDGNBU	6.Level	MZTHPGGF	10.Level	RDGMZSFK
3.Level	FTHPGFDY	7.Level	DZSEIRCE		
4.Level	RDHPGFEC	8.Level	IQBCFKVL		





UND WIEDER EINMAL: DER BESSERE GEWINNT

Denn wieder einmal hat sich SEGA was Tolles einfallen lassen: Jede Menge praktische, witzige, schicke und irgendwie absolut unentbehrliche Dinge, die das Herz eines jeden Fans garantiert

das eine oder andere Stockwerk höher schlagen lassen. Und das zu Preisen, die Euch nicht in die Knie zwingen. Alles in allem also genau das Richtige für den GAMERS-Shop. In diesem Sinne: Viel Spaß beim „shoppen“.

SONICZEIT

Nie mehr dumme Sprüche von Müttern. Nie mehr im Klassenbuch verweigert werden. Nie mehr essen, was übrig bleibt. Kurz: Nie mehr zu spät kommen. Die Sonic-Quarzuhr macht's möglich, denn sie macht das Draufgucken zum Vergnügen. Gehäuse und Armband sind aus robustem Kunststoff in knalligen Farben und kosten inklusive Zeiger nur DM 49,95.



MEGA DRIVE



Natürlich muß auch das Mega Drive ab und zu mal wohlgehütet von A nach B geschafft werden. Sei es, weil die Eltern Deines Kumpels nichtsahnend in Urlaub fahren (eine einmalige Gelegenheit für einen Rekordversuch im Marathon-Daddeln) oder Du die Ferien bei Oma und Opa verbringen darfst („Ja, Opa, Enten füttern ist wirklich unglaublich spannend...“). Warum auch immer, wirklich standesgemäß reist Dein Liebling nur im **SEGA Rucksack**: jede Menge Stauraum aus wetterfestem Material für DM 79,95.

TATTOOS

Seit neuestem gehören ja die bunten Bildchen zu jedem vollendeten Outfit... Was Hollywood-Stars, Fotomodelle und andere Promis können, kannst Du jetzt aber auch. Die Tattoos mit den witzigen Sonic 2 Motiven werden einfach aufgerubelt (und natürlich genauso wieder abgewaschen). Und das Ganze für nur DM 1,- pro Stück.



PINS PINS

Im wahren Sinne des Wortes „ansteckend“ ist die Lust auf Pins – bunte Anstecknadeln aus Metall. Gleich fünf verschiedene Motive aus dem neuen SEGA-Hit „Sonic 2“ enthält das hochwertige, limitierte (Sammler aufgepaßt!) Sonic 2-Pin-Set, das zum sensationellen Preis von DM 19,95 sogar noch in einem edlen Geschenk-Etui aus hochglänzendem Aluminium geliefert wird.



KUSCHEL-SONIC



Mit einem Igel schmusen? In grauen, vorsonnlichen Zeiten (Gibt es ein Leben vor dem SEGA?) wäre man mit diesem Wunsch sicherlich auf einige Verwunderung gestoßen, jetzt kann man ihn sich schon für DM 39,95 erfüllen. Der **Plüsch-Sonic** mit beweglichen Armen und Beinen ist garantiert stubenrein und kuschelweich.

GAME GEAR



Nicht für den Gang um den Block, sondern zum geordneten Aufbewahren zu Hause oder bei längeren Transporten bietet sich der Game Gear Carry-all Mehrzweckkoffer an. Ein Gerät, Spielmodule, Batterien, Netzteil oder Battery Pack, Gear-to-Gear-Verbindungskabel, Autodapter, TV-Tuner und Bedienungsanleitungen finden darin für DM 39,95 schnappschloßsicheren Unterschlupf.



Strassenstaub, Ozonloch, saurer Regen – Wer wird denn da seinen Game Gear noch offen mit sich herumschleppen...? Es gibt doch das **Game Gear Soft Case**. Die gefüllte Tragetasche bietet Platz und Schutz für ein Gerät und mehrere Spielmodule und kostet DM 29,95.

BESTELL-COUPON

Menge	Artikel	Preis
	Sonic 2 Uhr	49,95
	Sonic 2 Pin-Set (5 Stck.)	19,95
	Sonic Plüschtier	39,95
	Sonic Tattoos	1,- pro Stck.
	Game Gear Carry all	39,95
	Game Gear Soft Case	29,95
	Game Gear Hard Case	39,95
	Sega Rucksack	79,95

Bestellung zzgl. Versandkosten DM 4,- im Wert von mehr als DM 15,- zzgl. Versandkosten je Gesamtbestellung In-/Ausland DM 8,-.

JA, hiermit bestelle ich aus dem GAMERS-Shop

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Datum/Unterschrift: (bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Euro-Scheck

Überweisung: Deutsche Bank Lübeck, BLZ 230 707 00, Kto.-Nr. 593 46 90

per Nachnahme, nur im Inland (zzgl. Nachnahmegebühr)

Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.

Ich bin damit einverstanden, telefonisch weitere Informationen zu erhalten

ja nein

Adresse: MVL GmbH, Redaktion GAMERS, Pöseldorfer Weg 13, 2000 Hamburg 13

THUNDERFORCE IV (MD)

Stellt im Optionsmenü STOCK SHIP auf null – schon habt ihr 99 Leben.



PHANTASY STAR II (MD)

Hier kommen die einzigartigen und genialen ACTION REPLAY Codes, um Eure Charaktere auf Level 50 zu katapultieren:

- ROLF: FFC00 C270F
- NEI: FFC04 C270F
- RUDO: FFC07 C270F
- AMY: FFC0C C270F
- HUGH: FFC10 C270F
- ANNA: FFC14 C270F
- KAIN: FFC18 C270F

SHINOBI 2 (GG)

Gebt als Paßwort 1F6D7 ein, und Ihr startet im finalen Level.

DRAGONS FURY (MD)

Probiert doch mal folgende Paßwörter aus: PNELEZINE, OREKKGKJCNQ oder RABYFWJIDE.



REVENGE OF SHINOBI (MD)

Wählt im Options-Menü 0 Shuriken an, wartet 30 Sekunden und Ihr erhaltet unendlich viele Shuriken.

WONDERBOY III (MS)

Gebt als Paßwort einfach WE5 ONE 000 ein und staunt.



AFTER-BURNER (MD)

Haltet im Optionsmenü A,B und C gedrückt. Dann drückt zweimal auf START – schon erscheint die Levelanwahl.

GALAHAD (MD)

Um ein Level zu überspringen, drückt gleichzeitig A, B, C, START. Um unendlich viele Leben zu bekommen, müßt ihr als Paßwort LTUS eingeben.

LAKERS VS CELTICS (MD)

- 1: FLB LVG
- 2: FV2 BVB
- 3: F22 LVG
- 4: F26 LVS
- 5: FBL CZG
- 6: FBQ CZS
- 7: F26 QZS
- 8: FLL MOJ
- 9: FBL HOJ

F-22 INTERCEPTOR (MD)

Gebt als Paßwort im Irak GTGAUO ein und macht Euch auf eine Überraschung gefaßt.



RASTAN (MS)

Drückt während des SEGA - Logos beide Feuerknöpfe und das Steuerkreuz nach links unten, und Ihr habt unendlich viele Continues.

TEDDY BOY (MS)

Gebt für die Levelanwahl im Titelbild OBEN, UNTEN, LINKS, RECHTS, 9 x OBEN und UNTEN, gefolgt von BUTTON 1 ein.

ALTERED BEAST (MD)

Um unendlich viele Continues zu erhalten, drückt nach dem Game Over im Titelbild A und dann Start.

JAMES POND (MD)

ACTION REPLAY PRO
FF88A F005A unendlich Zeit
FFFF4 20003 unendliche Leben



Das nächste
GAMERS-Heft
erscheint am
25. März 1993

IMPRESSUM

Herausgeber
Rüdiger Limbach

Koordination
Sven Jakobsen

Redaktion
Reza Abdolali, Carsten Schmitz,
Julian Eggebrecht

Graphik
Peter Kemmler, Marion Limbach,
Kim Schimansky

Illustration
Klaus Pötter

Bildredaktion
Sven Jakobsen

Marketing
Thomas Franzen

Anzeigen
Ann-Katrin Schoel
Tel: 040 / 44 16 58-59
Fax: 040 / 45 42 90
Anzeigenpreisliste Nr. 2
vom 1.1.1993

Vertrieb
IPV Wendenstraße
27-29
2000 Hamburg 1

Abonnement

Gamers -
Leserservice
Postfach 10 32 45
2000 Hamburg 1

Lithografie
City-Repco, Iglhaut GmbH
Münzstraße 11, 2000 Hamburg 1

Druck
Evers Druck, 2223 Meldorf

Verlag
MVL GmbH, Pöseldorfer Weg 13
2000 Hamburg 13

© 1992/1993 für alle Beiträge
bei MVL GmbH
Alle Rechte vorbehalten

Nachdruck nur mit vorheriger,
schriftlicher Genehmigung.
Keine Haftung für unverlangte
Fotos, Manuskripte etc.
Gerichtsstand ist Hamburg

GAMERS SPECIAL erscheint
vierteljährlich zum Einzelpreis
von DM 9,80

Jetzt neu!



Infoservice

040/2270961

Mo.-Fr. 10.00 - 18.00 Uhr

Jetzt klingelt's aber: Ab sofort gibt's den SEGA Infoservice, den heißen Draht für schnellen Rat. Unter der Hotline 040/2270961 setzt es die brandaktuellen News, Tips & jede Menge Erster Hilfe ans aufgesperrte Ohr. Mo.-Fr. von 10.00-18.00 Uhr. Auf 10 exklusiven Leitungen für SEGA Megafreaks und solche, die's noch werden wollen.

Wie komm' ich mit Sonic in die zweite Ebene der vierten Welt? Ist denn die neueste Software schon da? Wieviel kostet die Mega Drive Konsole? Ganz einfach - den SEGA Infoservice anrufen und fragen! Oder schreiben an: SEGA Infoservice, Postfach 30 55 68, 2000 Hamburg 36. Jetzt aber wieder ran an den High-Score! Viel Vergnügen.

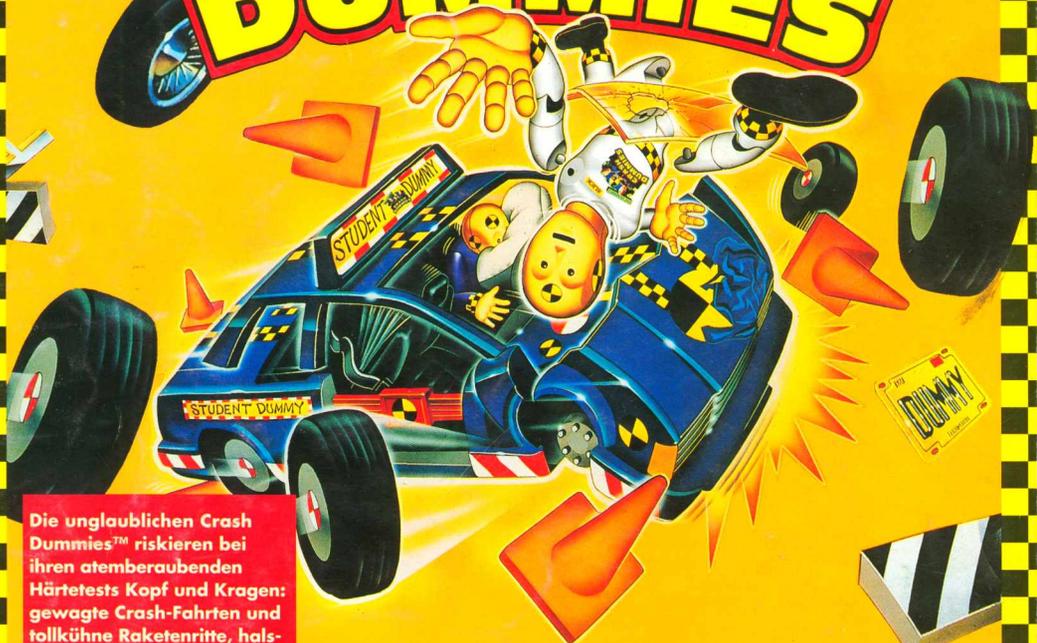
SEGA

Der Bessere gewinnt.

Mach' den Härtestest!

THE INCREDIBLE

CRASH DUMMIES



Die unglaublichen Crash Dummies™ riskieren bei ihren atemberaubenden Härtestests Kopf und Kragen: gewagte Crash-Fahrten und tollkühne Raketenritte, halbschweberische Skifahrten und mutige Sprünge von schwindelerregenden Hochhäusern – die beiden Testpiloten Slick™ und Spin™ sind zu allem bereit. Mach' den Härtestest. Die Crash Dummies™ warten schon bei Deinem Händler auf ihren nächsten Einsatz. Go for the Game – Go for Acclaim®!

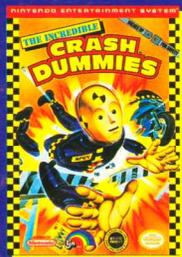
Stürz' Dich auf die Acclaim® Video-Spiele für Nintendo® und Sega®



Screenshots NES-Version



Nintendo Game Boy™



Nintendo Entertainment System™



Sega Game Gear™

The Incredible Crash Dummies™ © 1993 Tyco Industries, Inc. Licensed through Leisure Concepts, Inc. LIN® is a trademark of LIN, Ltd. © 1993 LIN, Ltd. All Rights Reserved. Nintendo®, Nintendo Entertainment Systems™ and Game Boy™ and the official seals are trademarks of Nintendo of America, Inc. Sega and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Flying Edge is a trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

Acclaim
Entertainment GmbH

