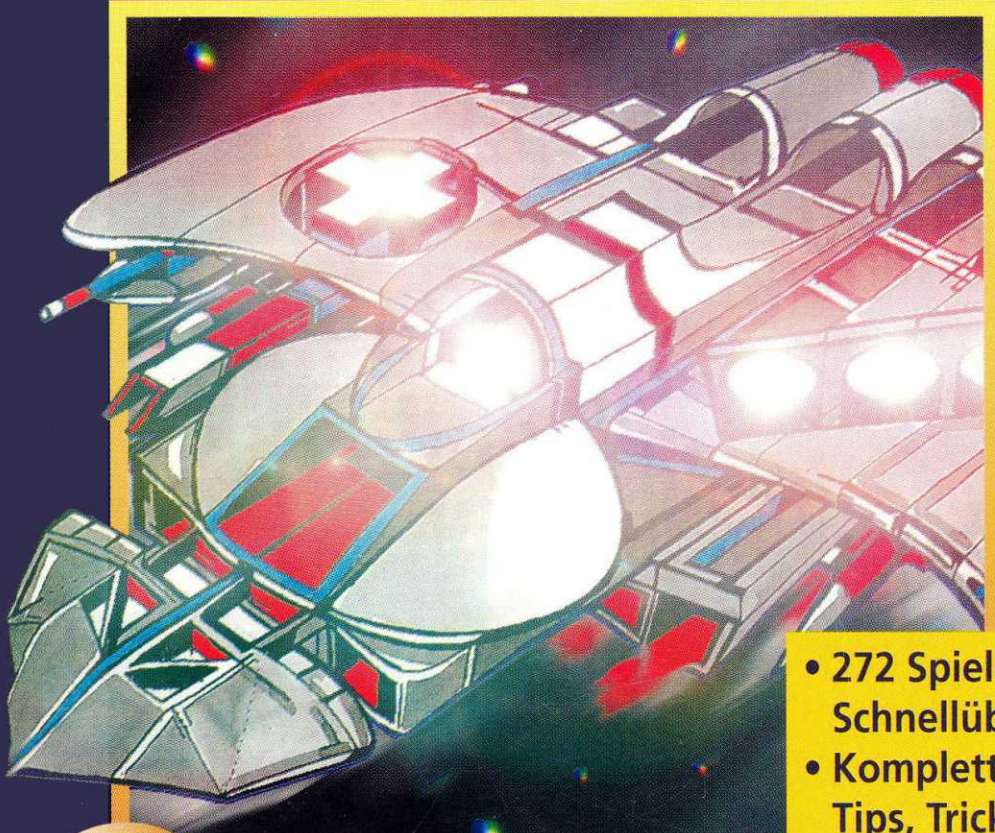


Rainer Babel/ Ulrich Krockenberger

SEGA Mega Drive



- 272 Spiele in der Schnellübersicht
- Komplettlösungen, Tips, Tricks, Kaufberatung und Bewertung

GAME POWER

SYBEX

Sega Mega Drive Game Power

SEGA MEGA DRIVE GAME POWER

Rainer Babel
Ulrich Krockenberger

SYBEX
Computerbücher & Software

DÜSSELDORF · SAN FRANCISCO · PARIS · SOEST (NL)

Unser Beitrag zum Umweltschutz:
Dieses Buch wurde auf Recyclingpapier gedruckt.

Fast alle Software- und Hardware-Bezeichnungen, die in diesem Buch erwähnt werden, sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen und sollten als solche betrachtet werden. Der Verlag folgt bei den Produktbezeichnungen im wesentlichen den Schreibweisen der Hersteller.

Der Verlag hat alle Sorgfalt walten lassen, um vollständige und akkurate Informationen in diesem Buch bzw. Programm und anderen evtl. beiliegenden Informationsträgern zu publizieren. SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf, übernimmt weder Garantie noch die juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für die Nutzung dieser Informationen, für deren Wirtschaftlichkeit oder fehlerfreie Funktion für einen bestimmten Zweck. Ferner kann der Verlag für Schäden, die auf eine Fehlfunktion von Programmen, Schaltplänen o.ä. zurückzuführen sind, nicht haftbar gemacht werden, auch nicht für die Verletzung von Patent- und anderen Rechten Dritter, die daraus resultiert.

Projektmanagement/Lektorat: Frank Dille

Produktion: Uta Gardemann

Satz: Hüseyin Ceylan

Belichtung: Softype Computersatz-Service GmbH, Düsseldorf

Farbproduktionen/Umschlaggestaltung: Mouse House Design GmbH, Düsseldorf

Druck und buchbinderische Verarbeitung: Ebner Ulm

ISBN 3-8155-6514-6

1. Auflage 1993

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder in einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Printed in Germany

Copyright © 1993 by SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf

Vorwort7

Was soll das bedeuten?9

Lösungen

Castle of Illusion	13
Dahna	29
Devil Crash	37
Dick Tracy	44
Gain Ground	52
Golden Axe	63
Gynoug	74
MegaTrax.....	89
Michael Jackson's Moonwalker	95
OutRun	106
Populous	110
Quackshot.....	120
Road Blasters	131
Shadow Dancer - The Secret of Shinobi	137
Sonic the Hedgehog	157
Spiderman	179
Volfied	187
Whip Rush	191
272 Spiele in der Schnellübersicht	209

Hallo!

Immer wieder das gleiche Problem: An irgendeiner Stelle im Spiel geht es einfach nicht weiter. Mit einem Griff zum Telefonhörer wird ein Bekannter zum x-tenmal zu diesem Game ausgefragt. Ah, so geht das. Also weiter bis zum nächsten großen Problem? Genau wie wir, bleibst Du doch auch an der einen oder anderen Stelle hängen, oder? Damit soll nun Schluß sein! Zu vielen guten Games findest Du in diesem Buch Spielösungen, Tips und Tricks.

Und noch etwas anderes hat uns in Sachen Spiele genervt: Bei der riesigen Auswahl kann man sich nur schwer entscheiden, welches Game gekauft werden soll. Anhand von Beschreibungen und Bewertungen kannst Du mit Hilfe dieses Buches schon einmal eine Vorauswahl treffen und Dich vor Fehlkäufen bewahren. Glaubst Du, daß Dir ein Game gefällt, spiel es auf jeden Fall längere Zeit bei dem Händler. Oder leih es Dir aus: Viele Videotheken vermieten gegen eine relativ kleine Gebühr die meisten Games, die auf dem deutschen Markt zu haben sind.

So, nun aber genug mit diesem Vorwort. Steigt ein in die volle 16-Bit-Mega Drive-Power!

Im Mai 1993,

Rainer Babel und
Ulrich Krockenberger

Um Dir einen schnellen Einblick in die Welt der Mega Drive Spiele zu ermöglichen, auf besondere Stellen innerhalb eines Spiels hinzuweisen und eigentlich alle wichtigen Informationen sofort parat zu haben, wurden innerhalb dieses Buches einige verschiedene Bildsymbole, sogenannte Icons, benutzt. Damit Du auch weißt, was diese Icons zu bedeuten haben, solltest Du Dir kurz die unten stehenden Erläuterungen durchlesen.

Spielgattungen

Neben der Seitenzahl findest Du im ersten und zweiten Teil dieses Buches am oberen Rand jeder Seite jeweils ein Symbol, welches die Gattung des Spiels anzeigt:

In einem Adventure geht es darum, eine Aufgabe zu bewältigen. Dabei steuerst Du meist einen, es gibt auch Adventure mit mehreren Spielfiguren, Helden. Dieser verändert seine Fähigkeiten, im Gegensatz zu einem Rollenspiel, eigentlich nie. Du solltest beherzigen, daß ein echter Abenteurer immer alles an sich nimmt, was nicht niet- und nagelfest ist. Am besten probierst Du die eingesammelten Gegenstände an ihrem Fundort gleich aus. Um sich nicht zu verlaufen und ein späteres Nachspielen zu ermöglichen, solltest Du Karten anlegen. Wenn möglich, solltest Du Deinen Spielstand möglichst oft abspeichern, ansonsten könnte es nach einem Kampf ein böses Erwachen geben!



Meist haben Lauf- und Sammelspiele auch Kampffunktionen. Jedoch sind es keine reinen Ziel- oder Schießspiele. Vielmehr geht es darum möglichst viele Gegenstände einzusammeln und Gegnern auszuweichen. Sollte kein Zeitlimit für ein solches Spiel da sein, solltest Du Dir immer Zeit zum Lösen des Problems nehmen.



Diese, wie wir finden, nicht so schöne Art von Spielen setzt darauf, daß Du einen schnellen Finger hast und möglichst viele Gegner umlegen kannst. Oft geht es auch darum, feindliche Raumschiffe abzuschießen. Allerdings handelt es sich bei diesen Spielen um reine Schießspiele; Schießen ist Hauptsache dieser Spielgattung.





Einen Unterschied zwischen Ziel- und Actionspielen zu ziehen, ist recht schwierig. Als Actionspiel werden solche Produkte bezeichnet, bei denen das Schießen eher als nebensächlich zu bezeichnen ist. Allerdings ist der Gebrauch von Waffen nicht so untergeordnet, wie etwa bei Sonic, wo Du ja auch Gegner bewerfen kannst.



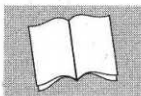
Zwar solltest Du nicht nur Sport im Spiel mit dem Mega Drive treiben, aber dennoch machen diese Spiele unheimlich Spaß. Spielsituationen werden fast realistisch simuliert, so kann es auch einmal passieren, daß ein Schiedsrichter eine Fehlentscheidung trifft. Aber vergiß bitte nicht auch einmal in der eigenen Person ein wenig Sport zu treiben und nicht nur vor dem Bildschirm zu hocken und Fingertraining zu machen. Übrigens zählt Motorsport auch zu dieser Spielgattung.



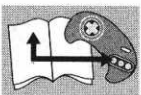
Denk- und Strategiespiele gehören zu den beliebtesten Spielen überhaupt. Bei diesen Spielen kommt es auf ein kühles Köpfchen und oft auch auf schnelle Reaktion an.

Überschriften-Zusatz

Eine Neuerung in diesem Buch ist die Ergänzung der Überschriften durch Icons:



Dieses Symbol findest Du zu Anfang der Spieletexte. Mit ihm soll darauf hingewiesen werden, daß Du in diesem Abschnitt genaueres über den Inhalt, den Hintergrund und die Handlung des Spielgeschehens erfährst. So kannst Du eine kurze Geschichte zum Geschehen etwa bei Rollenspielen finden, oder eine Beschreibung über den Spielablauf eines Denk- & Strategiespiels lesen.

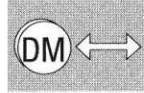


Steht dieses Symbol neben einem Text, kannst Du Dein Spielemodul einlegen und anhand des Textes solltest Du dieses Spiel bis zum Ende durchspielen können. Es handelt sich nämlich um die Komplettlösung des Games.

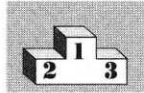


Auch der Text neben diesem Icon sollte Dir helfen, Dein Spiel zu lösen; es handelt sich schließlich um Tips und Tricks. Und ohne die ist so manches Spiel fast nicht zu schaffen.

Das Symbol für Kaufberatung solltest Du bei Spielen suchen, die noch nicht zu Deiner Sammlung gehören. An dieser Stelle erfährst Du, ob das Spiel für Dich geeignet ist, oder Du besser zu einem anderen Spiel greifen solltest.



Zum Ende jedes Spieleparts, findest Du eine Bewertung auf die mit dem nebenstehenden Symbol hingewiesen wird.



Hinweise

Um den Icon-Wald komplett zu machen, haben wir uns noch drei weitere Symbole ausgedacht, die Dir helfen sollen, Dich zurechtzufinden:

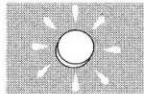
Stößt Du beim Schmökern auf dieses Bildchen am Rand, so findest Du im Text den Hinweis auf eine schwierige Stelle im Spiel. Meist droht hier besondere Gefahr. Ohne zu wissen, was Dich hier erwartet, ist es meist recht schwierig, diese Stellen in den Spielen zu meistern.



Erblickst Du an einer Stelle dieses Icon, so solltest Du unbedingt in den Text gucken. Denn mit diesem Zeichen werden nur Textstellen gekennzeichnet, in denen beschrieben steht, wie und wo Du zu einem Extraleben kommst.



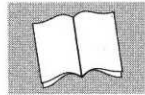
Einen Punktesegen oder andere Bonusgegenstände erwarten Dich an den Stellen im Spiel, die in den mit diesem Symbol gekennzeichneten Texten beschrieben werden.





Spielbeschreibung:

Bei Castle of Illusion handelt es sich um ein Spiel des Jump ‚n‘ Run-Genres. Du steuerst Mickey Mouse durch ein großes Schloß, um Minnie aus den Händen einer bösen Hexe zu befreien. Hinter jeder Tür des Schlosses verbergen sich schaurige Landschaften, besiedelt mit hinterlistigen Schergen der Hexe. Deine Aufgabe ist es, diese Landschaften zu durchqueren, um an eine Reihe von Diamanten zu kommen, ohne deren Hilfe Dir der Weg zur Hexe versperrt ist.



Allgemeine Spielstrategie:

Das Nonplusultra ist hier, wie bei allen Jump ‚n‘ Run-Spielen, die perfekte Beherrschung der Spielfigur. Besonders wichtig ist die Kontrolle über die Sprünge, die Du zum einen brauchst, um Deine Gegner ausknocken zu können, und zum anderen, um die in fast jedem Level vorhandenen Klüfte zu überwinden. Bereits im ersten Level kannst Du diese Sprünge so lange üben, bis Du ein Gefühl für Sprunghöhe und -weite erhältst. Du solltest dabei genau testen, wie weit Du Dich mit Deiner Spielfigur über einen Vorsprung wagen kannst, ohne abzustürzen, um in späteren Levels eine maximale Sprungweite erzielen zu können. Gewöhnungsbedürftig ist auch das Timing beim Verschießen von Items. Es vergeht eine kurze Zeitspanne zwischen dem Drücken auf den Schuß-Button und der Auslösung des Items. Diese Zeitspanne solltest Du Dir einprägen, um das für den Kampf gegen diverse Endgegner nötige Timing zu erhalten. Um die überall versteckten Items und Symbole für zusätzliche Energie zu finden, ist es nötig, daß Du alle Höhlen nach ihnen absuchst. Häufig liegen sie dort sichtbar und offen zugänglich. Manchmal befinden sie sich jedoch hinter scheinbar undurchdringlichen Mauern oder unter Steinen, die Du durch den Schuß mit einem Item beiseite räumen kannst.

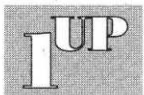
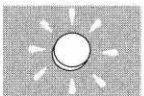
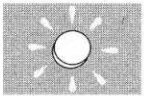


Spezielle Hinweise

Level 1-1:

Sämtliche Gegner der ersten Szene kannst Du locker mit einem Sprung ausknocken. Noch am ehesten können Dich die gelegentlich auftauchenden Pflanzen gefährden, die langsam fliegende Schüsse versprühen. Diese Schüsse kannst Du jedoch auch durch einen





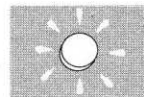
Sprung mit angezogenen Beinen zerstören. Gleich zu Beginn dieser Szene kannst Du Dir ein verstecktes Power-Symbol ergattern. Sobald Du die zweite Pflanze zerstört hast, gehst Du etwa eine Bildschirmbreite nach rechts und kehrst dann zu dem Standort zurück, an dem sich die zweite Pflanze befunden hat. Dort findest Du ein Power-Symbol vor. Im zweiten Abschnitt der ersten Szene mußt Du Dich entlang einiger Seile über mehrere Abgründe hangeln. Wenn Du über dem fünften Abgrund schwebst, kannst Du Dich nach links hinunterfallen lassen. Dort kannst Du durch einen sehr weiten Sprung an versteckte Items gelangen. Vor dem Ausgang der ersten Spielszene findest Du ein Extraleben, das Du durch einen geschickten Sprung von dem letzten Seil erhältst. Nun geht es über einen steilen Abhang dem Ausgang entgegen. Dem riesigen Apfel, der Dich auf dieser Strecke zu zermalmen droht, kannst Du entweder durch einen beherzten Sprung oder durch das Verstecken in der Mulde ausweichen.

Level 1-2:

Im ersten Abschnitt der zweiten Szene führt Dich der Weg auf kleinen Blättern durch Spinnennetze mit großen Spinnen. Wichtig ist hier vor

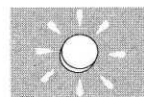


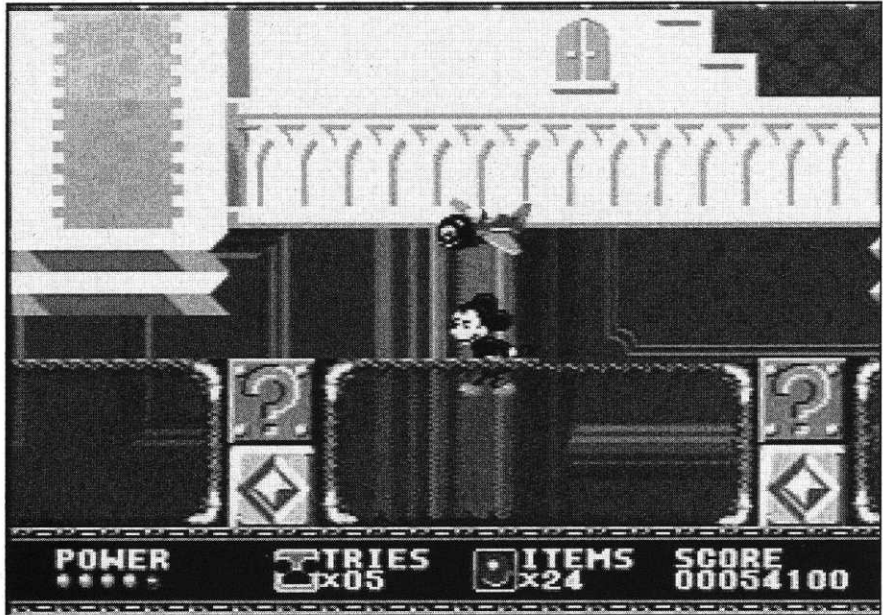
allem, daß Du Dich langsam fortbewegst, da viele Blätter sich nach einer Berührung schwebend bewegen. Du solltest Dir ruhig Zeit lassen, um alle Spinnen mit einem Item unschädlich zu machen. In erster Linie beseitigt das die Gefahr, einen Energieverlust erleiden zu müssen. In zweiter Linie bringt es Punkte, die Du für zusätzliche Leben benötigst. Die kleinen Falter, die zwischen den Spinnennetzen herumflattern, kannst Du mit einem gezielten Sprung ausknocken. Ausgehend vom Ausgang, findest Du links unten ein Power-Symbol.



Level 1-3:

Nun kommst Du in ein schauriges Szenarium mit großen, kahlen Bäumen, zwischen denen Gespenster verharren. Auf den Köpfen dieser Gespenster kannst Du Dich durch Sprünge von Baum zu Baum bewegen. In diesem Abschnitt befindet sich eine versteckte Schatzkammer, in der Juwelen und ein Power-Symbol zu finden sind. Die Schatzkammer findest Du, wenn Du in der kleinen Kluft nach links durch die scheinbar massive Mauer gehst.



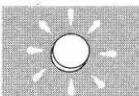


Level 1-4:

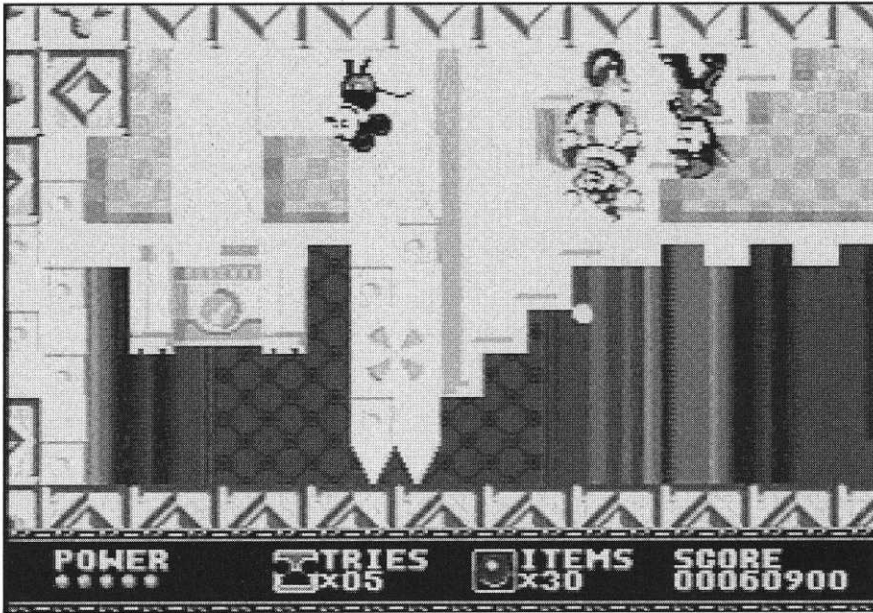


In dieser Szene triffst Du auf den Boss des ersten Levels. Du kannst ihn nahezu gefahrlos besiegen, indem Du ihn am linken Bildschirmrand abwechselnd überspringst und ihn mit Items beschießt. Schneller geht es jedoch, wenn Du dem Boss folgst und ihn mit einem Sprung attackierst. Du bist dabei zwar der Gefahr von herunterfallenden Eicheln ausgesetzt, benötigst jedoch nur fünf Attacken.

Level 2-1:



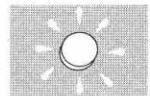
Im zweiten Level mußt Du Dir den Weg durch eine Welt bahnen, in der sich allerlei Spielzeug verselbständigt hat. Soldaten, Flugzeuge und Clowns haben es hier auf Dich abgesehen. Der Ausgang der ersten Szene ist zunächst blockiert. Um ihn freizumachen, mußt Du den Lolly erreichen, der sich am höchsten Punkt dieser Szene befindet. Auf dem Weg zu diesem Lolly attackieren Dich Spielzeugsoldaten, die auf den Stufen hinunterlaufen. Der beste Zeitpunkt, sie mit einem Sprung zu erwischen, ist dann, wenn sie sich genau eine Stufe über Dir befinden. An drei Stellen dieser Szene befinden sich Items und Power-

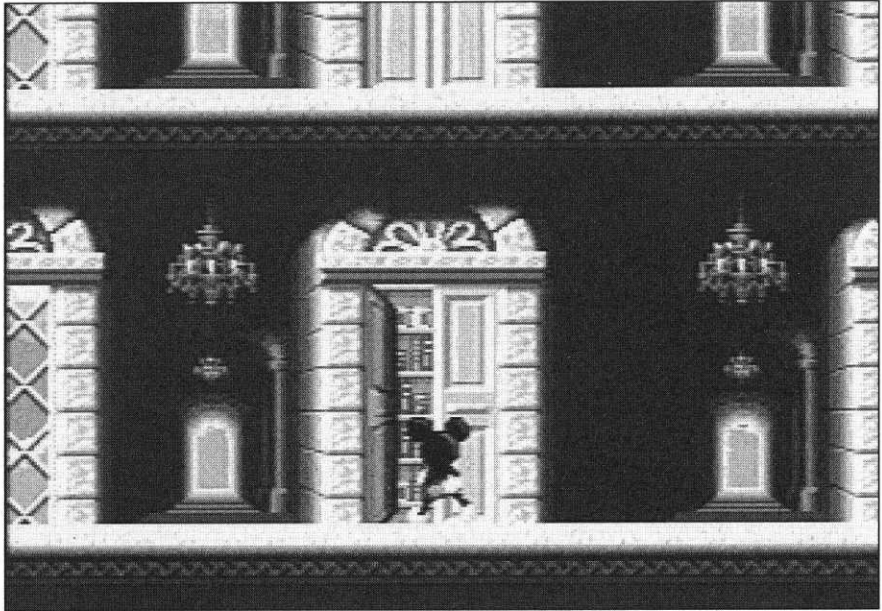


Symbole. Diese Stellen findest Du immer dort, wo kleine Steine in luftiger Höhe schweben. Um an die ersten zehn Items zu gelangen, ist es erforderlich, daß Du auf ein Flugzeug wartest. Nur durch einen Sprung vom Flugzeug aus erreichst Du die erforderliche Höhe, um die Items zu erhalten.

Level 2-2:

Die zweite Szene unterscheidet sich nur sehr gering von der ersten. Hier findest Du die Power-Symbole unter den gelben Steinen, die Du mit einem Item zerstören kannst. Kurz vor dem sumpfigen Gelände kannst Du mittels einer Sprungfeder durch scheinbar undurchdringliche rote Steine hüpfen. Dort findest Du ein weiteres Power-Symbol, das unter einem gelben Stein versteckt ist. In den sumpfigen Abschnitten kannst Du das Untergehen nur durch häufiges Springen vermeiden. Dabei muß Du allerdings nach Möglichkeit die Flugzeuge und die Springteufel mit Items ausschalten, um eine Kollision mit ihnen zu vermeiden.





Level 2-3:

Die dritte Szene des zweiten Levels beinhaltet einen besonderen Gag. Durch Aufnahme eines bestimmten Symbols kannst Du die gesamte Spielfläche auf den Kopf stellen. Der angenehmste Effekt dabei ist, daß sämtliche Gegner auf dem Bildschirm ausgeknockt werden, weil ihnen buchstäblich die Decke auf den Kopf fällt. Der einzige Nachteil dieses Effektes ist die umgekehrte Steuerung, die etwas gewöhnungsbedürftig ist. Falls Du einige Schritte in die Richtung gehst, aus der Du gekommen bist, und dann wieder zurückkehrst, findest Du das Symbol erneut an seiner alten Stelle, so daß Du den alten Zustand wieder herstellen kannst. In dieser Szene begegnest Du gefährlichen Clowns, die auf einem Einrad jonglierend durch die Weltgeschichte fahren. Falls Du sie mit einem Item abschießt, bügelt Dich das Einrad unter Umständen nieder. Besser ist es hier, den Clown durch einen gezielten Sprung aus dem Sattel zu heben, wobei das Einrad unter Dir hindurchsaust. Zu Beginn triffst Du auf einer erhöhten Ebene auf zwei Item-Pakete und ein Power-Symbol. Durch die Wand, die sich direkt dahinter befindet, kannst Du einfach hindurchgehen, denn unter dem gelben Stein ist ein Power-Symbol versteckt. Etwas weiter rechts hängen ein Symbol für Items und ein weiteres Power-Sym-





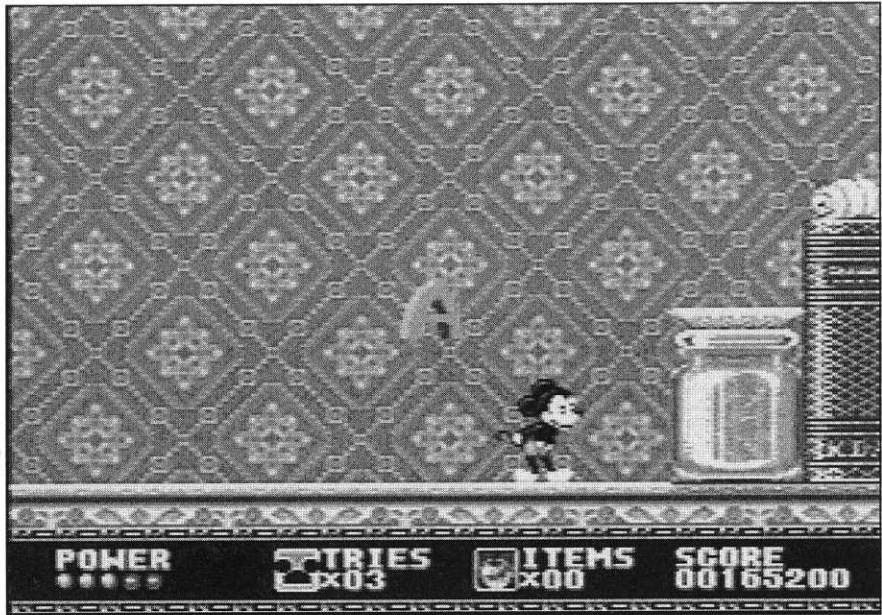
bol scheinbar unerreichbar unter der Decke. Diese Symbole kannst Du durch einen Sprung auf einen der vorbeimarschierenden Spielzeugsoldaten erreichen. Kurz vor dem Ausgang in dieser Szene wirst Du aus beiden Richtungen von Clowns angegriffen. An dieser kniffligen Stelle lohnt es sich, ein Symbol zum Umdrehen der Spielfläche zu benutzen, um einen Kampf gegen die Clowns zu vermeiden.



Level 2-4:

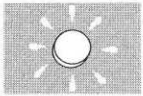
Der Endgegner des zweiten Levels ist ein großer Clown, der Dir hüpfenderweise versucht, den Garaus zu machen. Nach zwei oder drei Sprüngen schleudert er einen an einer Feder befestigten Boxhandschuh auf Dich. Durch rechtzeitiges Ducken kannst Du einen Energieverlust vermeiden. Da die Anzahl der Sprünge, die der Clown ausführt, immer zwischen zwei und drei schwankt, ist es sinnvoll, wenn Du Dich schon nach seinem zweiten Sprung vorsichtshalber duckst. Sobald der Boxhandschuh geschleudert wurde, fallen Sprungfedern aus dem Clown, mit deren Hilfe Du einen Satz auf seinen Kopf machen kannst.





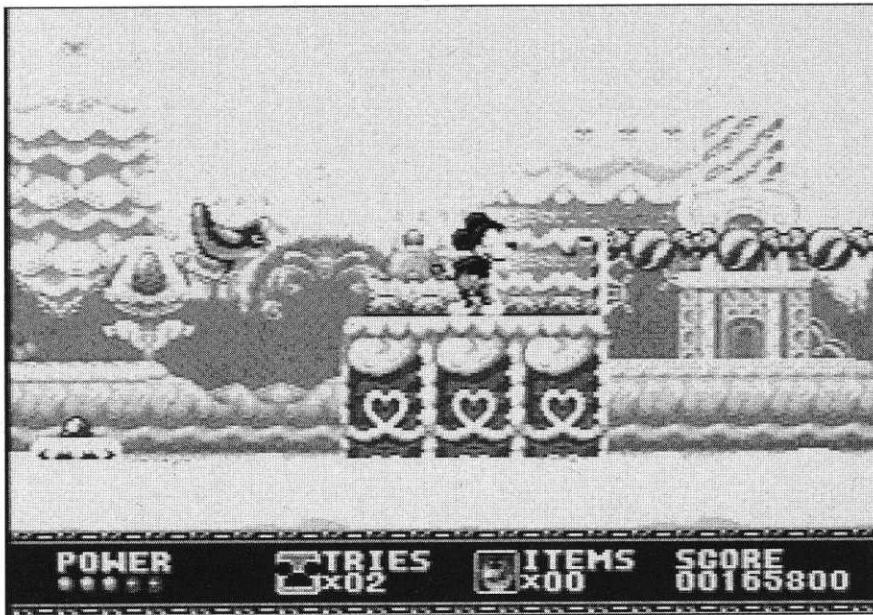
Level 3-1:

Die erste Szene des dritten Levels läßt sich mittels einer enormen Abkürzung in sehr kurzer Zeit bewältigen. Zunächst steigst Du in die erste Höhle, wo Du hinter der linken Wand verborgene Juwelen und ein Item-Paket erhältst. Die Abkürzung befindet sich in der unterirdischen Quelle direkt hinter der zweiten Brücke. Du läßt Dich dort hineinfallen und wirst von der unterirdischen Strömung nach rechts zum Ausgang gespült. Auf dem Weg zu dieser Quelle mußt Du besonders bei Sprüngen über die Schluchten auf Fledermäuse und auf springende Fische achten.



Level 3-2:

In der zweiten Szene verlierst Du durch einen Fehler zumeist ein ganzes Leben. Du mußt Dich in luftiger Höhe über schmale Plateaus durch gewagte Sprünge auf den rechts liegenden Ausgang zubewegen. Wichtig ist hier, daß Du Dich nur langsam bewegst, um eine Kollision mit Fledermäusen oder den besonders gefährlichen Wasserfällen, die Dich in die Tiefe reißen können, zu vermeiden. Bei den zahlreichen besonders schmalen Plateaus sind Präzisionssprünge



erforderlich. Besonders beachten solltest Du hier, daß Deine Spielfigur nach einem Sprung noch ein wenig weiterrutscht. Du solltest also nach einem Sprung immer ein wenig gegensteuern.

Level 3-3:

Das größte Hindernis auf Deinem Weg zum Ausgang ist hier ein in kurzer Zeit an- und abschwelliger, reißender Fluß. Gerätst Du in diese Fluten, verlierst Du eine Energieeinheit und wirst ein weites Stück nach hinten abgetrieben. Der periodisch an- und abschwelliger Fluß läßt Dir nur wenig Zeit, um Dich in Richtung des Ausgangs zu bewegen. Bei zügiger Fortbewegung reicht es jedoch, falls Du auf dem zweiten, dritten, vierten, achten, neunten und auf dem zwölften Plateau auf das Abschwellen des Flusses wartest. Um diese kurze Anzahl von unfreiwilligen Pausen zu erreichen, ist es aber erforderlich, daß Du bereits in den abschwelliger Fluß springst, der Dir ab einer gewissen Höhe nicht mehr gefährlich ist.



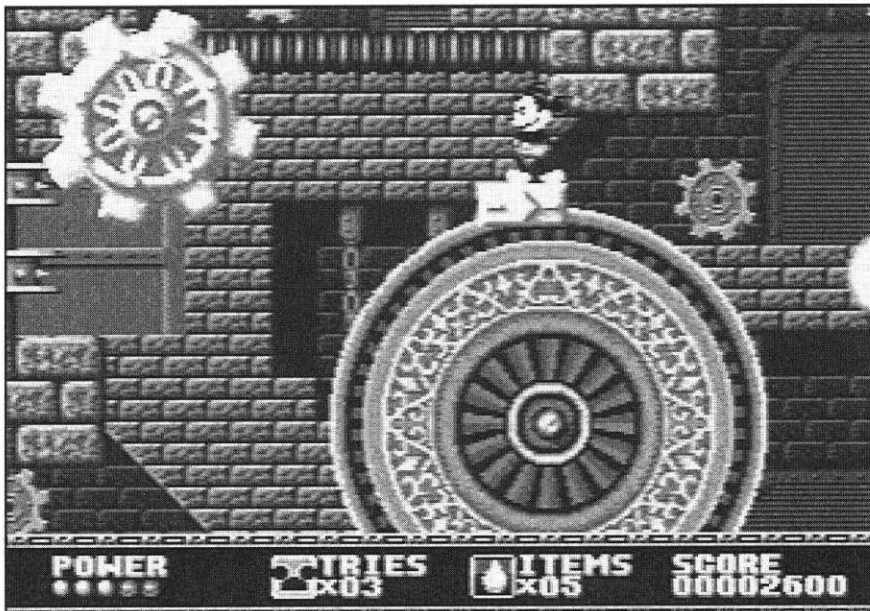
Level 3-4:

In der letzten Szene des dritten Levels mußt Du es gleich mit vier Endgegnern aufnehmen, um in den Besitz des begehrten Diamanten zu gelangen. Bei diesem Kampf hat der Einsatz von Items die gleiche Wirkung wie gesprungene Angriffe, er ist hier also ausnahmsweise vorzuziehen. Du erwartest Deine Gegner im linken Drittel des Bildschirms und schießt genau dann auf sie, wenn sie den linken Bildschirmrand erreicht haben. Dort ist die Chance für einen Treffer am größten. Falls Du einmal einen der Endgegner verfehlst, kann das fatale Folgen für Dich haben. Der Gegner schlägt dann nach Dir aus, und Du kannst Dich nur noch durch einen schnellen Sprung in die Luft retten.



Level 4-1:

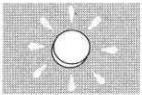
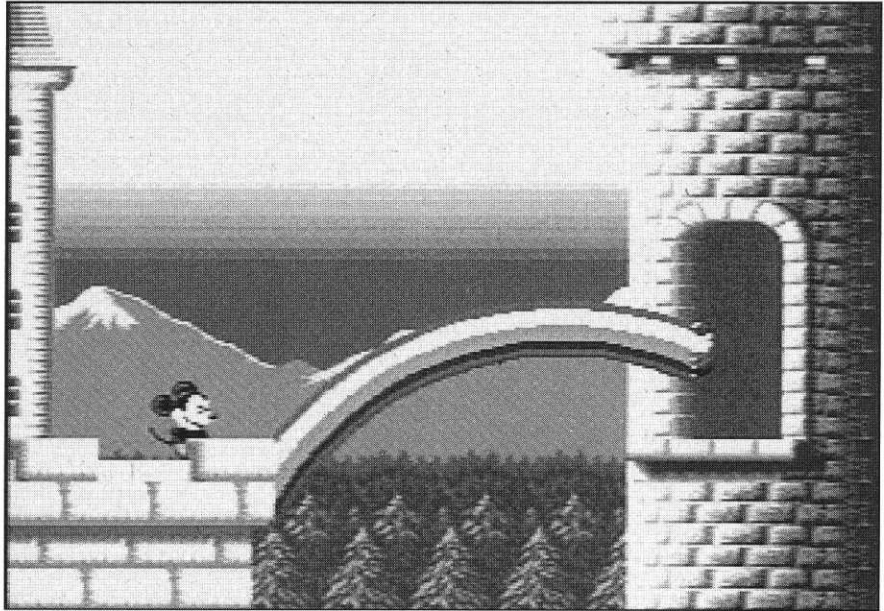
Das vierte Level findet in einer großen Bibliothek statt, in der Du von Buchstaben und Bücherwürmern attackiert wirst. Solange Du Bodenkontakt hast, kannst Du auf die Buchstaben ungefährdet zugehen, sie springen dann über Dich hinweg. Sollten sie Dich danach angreifen, kannst Du unter einem Einmachglas Schutz finden. Die Bücherwür-



mer kannst Du auch ohne Items durch einen beherzten Sprung ausknocken. Am leichtesten ist dies, wenn sie auf Dich zukriechen. Besonders bei engen Stellen, an denen Du nicht sehr hoch springen kannst, ist eine Attacke auf einen in entgegengesetzter Richtung kriechenden Wurm ziemlich riskant. Rechts neben zwei Spiegeleiern liegt eine große Milchflasche, in der Du den ersten Diamanten dieses Levels erhalten kannst. In der Milchflasche befindet sich eine schlaraffenlandähnliche Märchenwelt, in der Du einen großen Milchsee überqueren mußt. Dies gelingt Dir durch im See schwimmende Kuchenstücke, auf denen Du Dich Stück für Stück nach rechts bewegen kannst. Um einen Sturz zu vermeiden, solltest Du immer genau dann abspringen, wenn das Kuchenstück am weitesten aus dem See ragt. Hinter der Bonbonbrücke sind einige Items, die Du für den Kampf mit dem Endgegner hervorragend gebrauchen kannst.

Level 4-2:

Nachdem Du den Ausgang der Milchflasche erreicht hast, gehst Du einige Schritte nach links und springst nun über einen Buchrücken in die zweite Etage. Dort hangelst Du Dich an einer Reihe von Lampenschnüren nach links. Dein weiterer Weg führt Dich in einen Abschnitt,



in dem dicke Bücher auf Dich hinunterfallen. Wenn Du über die Mulden hinwegspringst und Dich mit maximaler Geschwindigkeit nach rechts bewegst, bist Du jedoch vor den Büchern sicher. Nach einer Weile triffst Du auf eine große Kaffeetasse, in der einige Juwelen versteckt sind. Etwas weiter in rechter, oberer Richtung ist ein steiler Abhang, an dessen Spitze ein großer Apfel liegt. Diesen Abhang rast Du hinunter und springst anschließend in die große Kaffeetasse. Darin befinden sich einige Items. Nun schlüpfst Du in die zweite Milchflasche hinein.

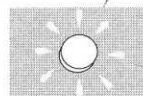
Level 4-3:

In der Milchflasche lauert ein großer Drache, der ziemlich gefährlich ist und zudem auch noch eine ganze Menge einstecken kann. Die für Dich günstigste Angriffsposition stellt der Kuchen in der Bildschirmmitte dar. Falls der Drache vom rechten oder vom linken Bildschirmrand kommt, kannst Du in aller Ruhe auf seinen Kopf springen. Bei einem Angriff aus der Bildschirmmitte hilft nur ein schneller Sprung oder ein gezielter Schuß.



Level 5-1:

Bei den Kerzen, die zu Beginn dieses Levels an der Mauer befestigt sind, handelt es sich um Items. Zunächst steigst Du in den zweiten Einstieg hinunter und springst über den Kopf eines Ritters in den schmalen Gang am rechten oberen Bildschirmrand. Dahinter findest Du zwei Items und ein Power-Symbol. Anschließend führst Du Deinen Weg im selben Keller nach links fort. Dort befinden sich mit etwas Abstand zueinander drei lange Steinreihen, von denen einige auf Dich herabfallen können. Durch die erste Reihe kannst Du ohne Zögern hindurchlaufen. Bei der zweiten Reihe fallen nur der erste, der dritte und der fünfte Stein herab. Hier kannst Du unter dem zweiten und dem vierten Stein Schutz suchen, bis die anderen Steine wieder zur Decke schweben. Vor der dritten Reihe wartest Du, bis der erste Stein gefallen ist, und rast dann hindurch. Nun geht es über einen schmalen Gang hinunter, wobei Du auf die Morgensternwürfe der Ritter achtgeben muß. Beim anschließenden Aufstieg solltest Du Dir die verschanzten Ritter mit Deinen Items fernhalten. Den kleinen See, auf den Du nun triffst, kannst Du nur mit einem kräftigen Anlauf auf dem Abhang überspringen. Hinter einer großen Kanonenkugel, die Du geduckt in einer Mulde an Dir vorbeifahren lassen kannst, triffst Du auf





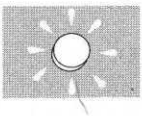
einen Stein, der bei Berührung in einen tiefen Schacht fällt. Während er fällt mußt Du Deine Spielfigur nach links steuern, ansonsten wirst Du von dem Stein in ein Wasserloch gerissen. Hinter der Totenkopfbrücke erhältst Du Deine Belohnung für die Strapazen dieser Szene: einen schönen, kleinen Diamanten.

Level 5-2:

Diese Szene ist sehr kurz. Du schwimmst durch ein kleines Labyrinth auf den Ausgang zu. Zuerst wählst Du den oberen, dann den unteren der drei möglichen Wege.

Level 5-3:

Das vorletzte Hindernis im Castle of Illusion stellt eine umfangreiche Maschinenwelt dar. Der Verlust eines Lebens ist hier kaum möglich, das Problem besteht darin, den höchsten Punkt der Szene ohne entnervendes, mehrmaliges Herunterfallen zu erreichen. Anfangs geht es mit mehreren Sprüngen nach rechts oben, dann über kleine Getrieberäder in linker, oberer Richtung, wo Du auf stampfende Kolben triffst. Diese Kolben stampfen in einem sehr langsamen Rhythmus, so daß Du sie mühelos überwinden kannst. Nachdem Du die Getrieberäder übersprungen hast, die sich links von den Kolben befinden, beseitigst Du zunächst die lästige Fledermaus, die auf dieser Ebene herumfliegt. Etwas weiter rechts befinden sich zwei Power-Symbole. Vom linken Getrieberad springst Du auf eine der kreisenden Steinplatten. Nun ist Dein nächstes Ziel das große Pendel, von dem Du Dich rechts zu einer weiteren Reihe von Getrieberädern tragen läßt. Nun bewegst Du Dich über diese Getrieberäder in Richtung des Ausgangs. Dabei ist allerdings schnelles Bewegen erforderlich, denn die Getrieberäder sinken bei längerer Berührung schnell ab.



Level 5-4:

Der Endgegner ist trotz seines gigantischen Leibesumfanges ziemlich leicht zu schlagen. Von seinem Gesicht kannst Du sämtliche seiner Aktionen ablesen. Er fletscht erst seine Zähne, bevor er Dich mit dem Dolch attackiert. Nach jedem Treffer, den Du bei ihm anbringst, ver-

dunkelt sich seine Zornesröte noch um eine Nuance. Du läßt ihn einfach auf Dich zukommen. Direkt nachdem er seinen Dolch geschwungen hat, kannst Du ihn mit einem Sprung angreifen. Dabei kommt es auf einen sehr schnellen Sprung an, denn sonst hat der Bursche Zeit, seinen Arm zu heben, um Dich abzuwehren. Um diese Schnelligkeit zu erreichen, darfst Du Deine Sprünge nicht ganz durchziehen, denn für diesen Gegner ist die maximale Sprunghöhe gar nicht erforderlich. Für diesen Sieg erhältst Du den letzten Diamanten, mit dem der Weg zur Hexe frei wird, die Minnie gefangenhält.

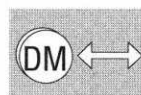


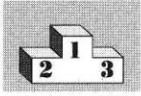
Final Fight:

Die Hexe hat vier Punkte, von denen aus sie Dich mit Magie gefährden kann. Du postierst Dich auf einem der beiden hohen Plateaus. Sobald die Hexe ihren Standort eingenommen hat, beginnt um ihren Kopf magische Energie zu kreisen, die sie nach einer Weile auf Dich schleudert. Befindet sie sich auf der von Dir entgegengesetzten Seite des Bildschirms, so springst Du nun auf das zweite Plateau und von dort aus auf ihren Kopf. Falls sie aber direkt neben Dir auftaucht, mußt Du so schnell wie möglich auf das andere Plateau wechseln und dort darauf warten, daß sie ihre Magie schleudert und Du sie angreifen kannst.

Kaufberatung:

Castle of Illusion ist ein gelungenes Modul, das die Atmosphäre der Comics durch die graphische Gestaltung und die musikalische Untermalung sehr gut kopiert. Das Spiel steckt voller guter Ideen, die einzelnen Level sind sehr abwechslungsreich. Bedingt durch zahlreiche versteckte Bonusgegenstände macht das Modul auch noch Spaß, nachdem man es mehrmals durchgespielt hat. Sehr erfreulich ist auch, daß dieses Spiel mit einem Minimum an Gewalt auskommt, so daß es auch für die jüngsten Konsolen-Freaks wirklich gut geeignet ist. Insgesamt ist Castle of Illusion nicht nur für die Fans von Mickey Mouse sehr empfehlenswert.

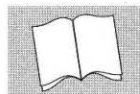


**Bewertung:**

Sound:	10
Graphik:	10
Handling der Spielfigur:	8
Schwierigkeit:	Justierbar. Auf der einfachsten Stufe relativ leicht
Motivation:	10

Spielbeschreibung:

Bei Dahna steuerst Du eine Heldin durch eine altertümliche Fantasy-Welt. Dein Ziel ist es, einen Zauberer aus der Hand einer bösen Hexe zu befreien. Für diese Aufgabe wirst Du mit magischen Kräften ausgestattet und kannst Dir gelegentlich auf einem Giganten, einem Pferd und einem Drachen einen Vorteil gegen Deine zahlreichen Gegner verschaffen.



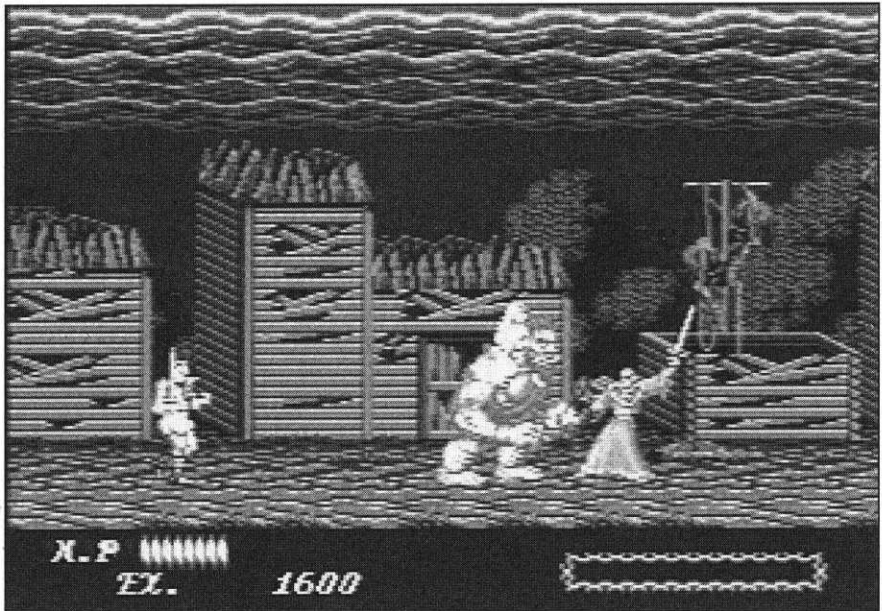
Allgemeine Spielstrategie:

Die Sprünge Deiner Spielfigur sind äußerst gewöhnungsbedürftig. In höheren Stages müssen sie perfekt beherrscht werden, da dort auf kleinen Flächen große Klüften überwunden werden müssen. Du solltest sie in der ersten Szene sorgfältig einstudieren, bis Du ihre Weite abschätzen kannst. Mit Deinem Schwert hast Du eine größere Reichweite, als es zunächst den Anschein hat. Die meisten der leichteren Gegner kannst Du daher aus einer so großen Distanz bekämpfen, daß Dich ihre Waffen nicht erreichen können. Die Ausholbewegung des Schwertes trifft auch rückwärtige Gegner.



Wirst Du von zwei Seiten angegriffen, kannst Du Dir diese Ausholbewegung zunutze machen. Wirst Du so intensiv attackiert, daß Du Dir mit Deinem Schwert keine Luft verschaffen kannst, hast Du noch die Möglichkeit, flach auf dem Boden kriechend den Schwertstreichen Deiner Gegner zu entkommen. Bei Dahna hast Du nur ein Leben, das nur so lange erhalten bleibt, bis die Energie komplett verschwunden ist. Jedoch erhältst Du bei 100000 und bei 200000 Erfahrungspunkten komplett neue Energie auf einem höheren Niveau. Falls Du kurz unter dieser Grenze stehst, aber nur noch wenige Energieeinheiten besitzt, solltest Du versuchen, Dich durch den Einsatz von Magie zu retten, bis Deine Erfahrungspunkte Dir neue Energie beschern. Von den Zauberern, die in allen Stages auftauchen, kannst Du Magie oder aber Energie erhalten. Ist Deine Energieleiste schon komplett und Du erhältst von einem Zauberer einen Energiepunkt, erweitert sich Deine Energieleiste um eine Einheit.

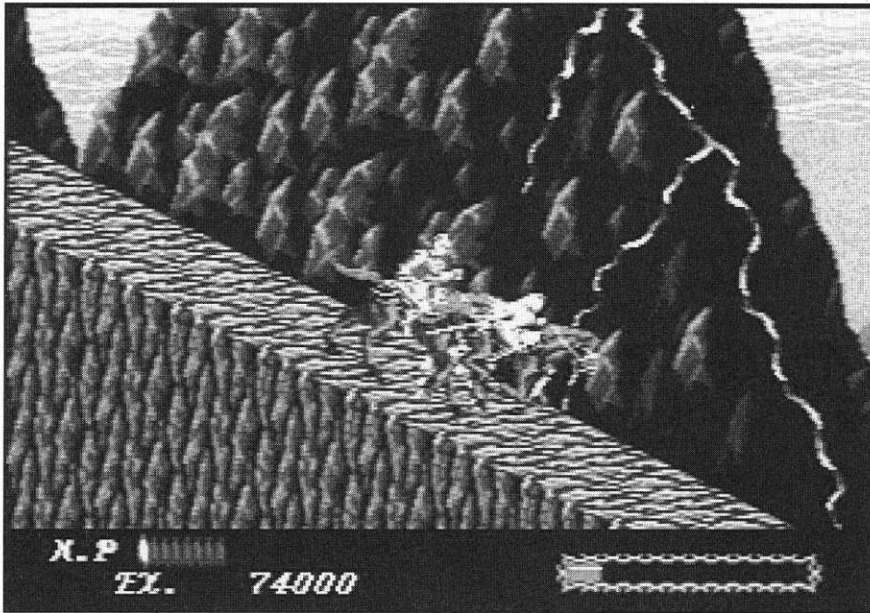




Spezielle Hinweise:

Zu Beginn des Spieles darfst Du Dir Deinen Weg durch die Feinde auf dem Rücken eines Giganten bahnen. Die sicherste Technik, mit der Du die Gegner in Schach halten kannst, sind die gewaltigen Sprünge des Giganten. Der Faustschlag ist zwar genauso effektiv, kostet aber meistens etwas mehr Energie. Nachdem die Hexe den Giganten gefangen nimmt, mußt Du den weiteren Weg zu Fuß durchschreiten. Die kleinen Gnome, die Dich nun angreifen, läßt Du über Dich hinwegspringen. Noch während sie in der Luft sind, drehst Du Dich schon um. Sobald sie landen, fegst Du sie mit einem blitzschnellen Schwertstreich beiseite. Am Ende der ersten Szene triffst Du auf ein keulenschwingendes Monster, das Du aus einer ausreichenden Distanz bekämpfen kannst, ohne einen Energieverlust zu erleiden. In dem brennenden Haus solltest Du den Kontakt mit Feuer sorgfältig vermeiden. Die Gegner in diesem Haus bekämpfst Du am besten von unten. Du postierst Deine Spielfigur exakt eine Ebene unter einem Gegner und stößt mit dem Schwert nach oben. In diesem Haus befinden sich vier Zauberer. Die letzten beiden erreichst Du nur über ein bereits brennendes Brett. Dieses Brett darfst Du nur sehr kurz betreten, bei längerer Berührung bricht es zusammen. Hinter dem Haus

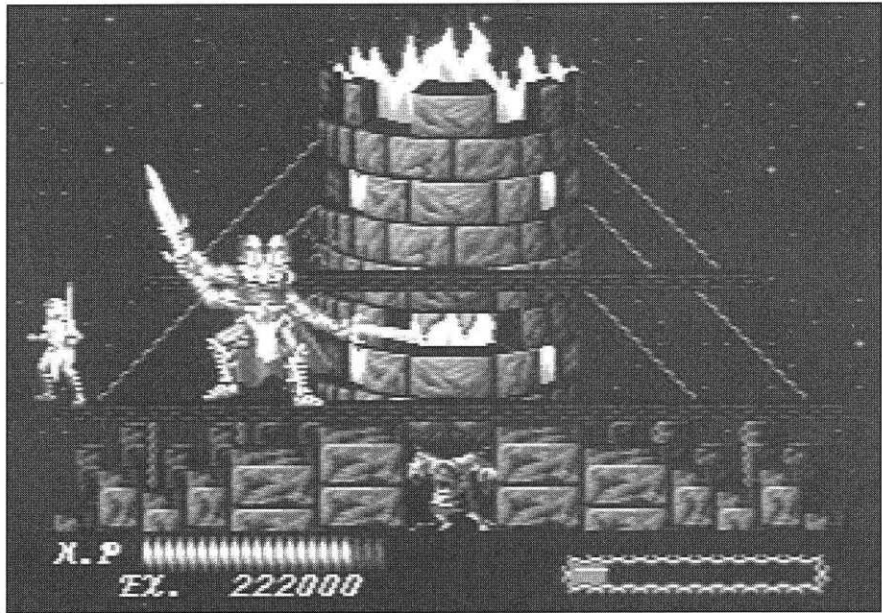




geht es einen kleinen Abhang hinunter, wo Du von geflügelten Wesen mit Speeren angegriffen wirst. Du erreichst sie nur mit einem hohen Sprung aus dem Laufen. Der Endgegner in Stage 1 ist ein Ritter mit einer Hellebarde, der Dich auf einem schnellen Pferd angreift. An dieser Stelle kannst Du ruhig etwas Magie benutzen, da Du ansonsten mit Sicherheit Energie verlierst. Während Du durch die Magie unverwundbar bist, attackierst Du den Reiter im Sprung und stichst im Flug mit dem Schwert nach unten.

Stage 2:

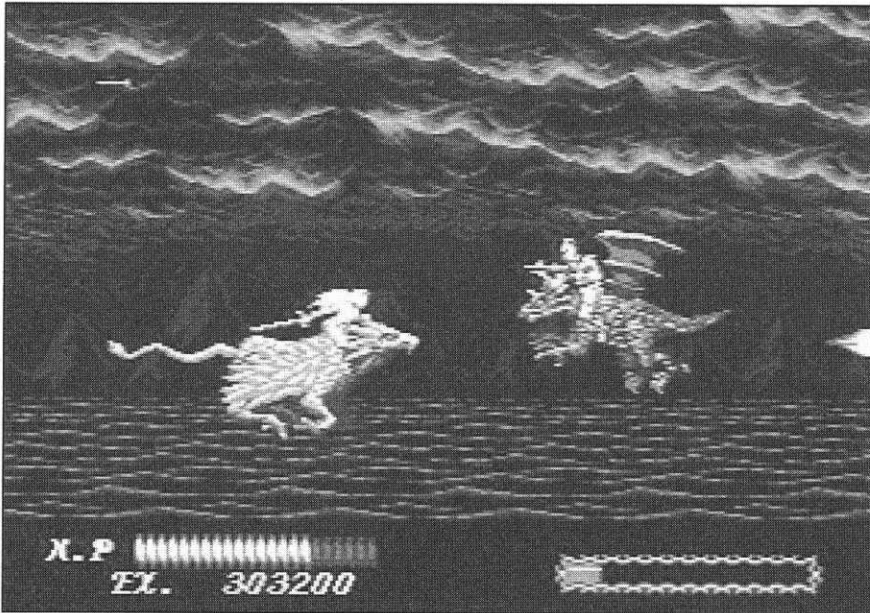
In der ersten Szene von Stage 2 reitest Du auf einem Pferd einen Abhang hinunter. Bei diesem Ritt kannst Du den Button für Attack permanent gedrückt halten, um das Schwert in ständiger Bewegung zu halten. Die Fußsoldaten kannst Du niederreiten, über die von hinten angreifenden Pferde springst Du im letzten Augenblick hinweg. Kurz darauf geht es wieder zu Fuß weiter. Nun sind die ersten sicheren Sprünge erforderlich. Du überquerst auf einer Reihe spitzer Felsnadeln eine große Schlucht. Ein Fehltritt kostet Dich ein ganzes Spiel, diese Stelle ist somit entscheidend. Auf den Felsnadeln kannst Du nur



kurz verweilen, sie brechen sehr schnell ab. Nun geht es wieder steil bergab. Du wirst während dieser rasenden Talfahrt von Flugwesen mit langen Speeren angegriffen, die Du im Lauf mit einem hohen Sprung abwehren kannst. Zwischendurch mußt Du klaffende Felsrisse überwinden. Das funktioniert nur aus vollem Lauf und bei einem knappen Absprung. Der Endgegner in Stage 2 kann ohne Magie bezwungen werden. Du steuerst die Spielfigur so weit nach links, bis sie etwa unterhalb des Gegners ist. Nun springst Du hoch und versuchst, so viele Schwertstreiche während der Flugphase anzubringen, wie es irgend möglich ist.

Stage 3:

Für eine erfolgreiche Bewältigung dieser Stage ist eine perfekte Beherrschung der Sprungtechnik erforderlich. Über weit auseinanderstehende Vulkane und felsige Absätze bewegst Du Dich über einem Sumpf. Auch hier kostet Dich ein Fehltritt ein ganzes Spiel. Die größte Gefahr sind die Fußsoldaten, die mit einem Pfiff eine große Horde von Schlammwesen herbeilocken können. Um nicht zuviel Energie zu verlieren, solltest Du während solcher Angriffe von Deiner Magie Ge-

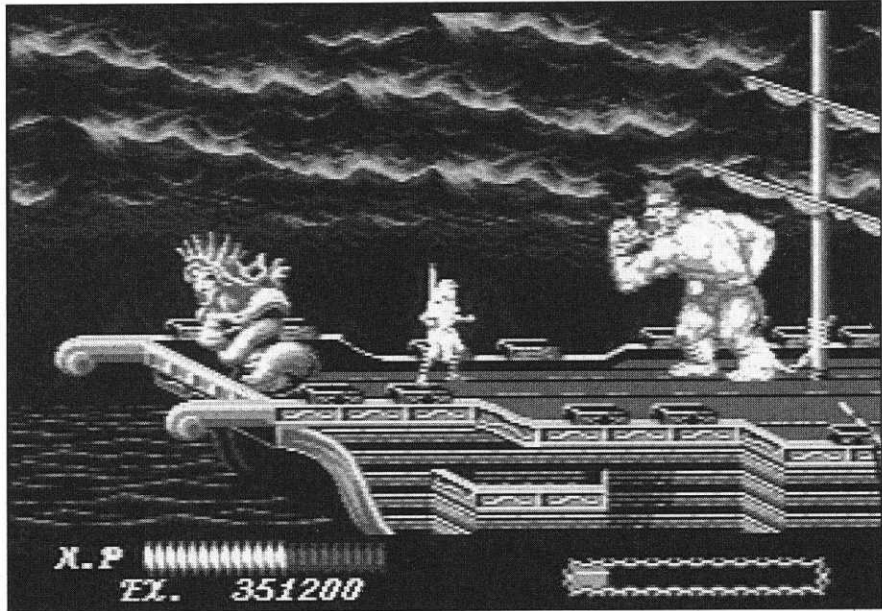


brauch machen. Dabei ist es besonders wichtig, den Soldaten zu erwischen, ansonsten kann er ein zweites Mal die Schlammwesen um sich versammeln. Kurz darauf betrittst Du einen gemauerten Raum, in dem Du ähnlich wie im brennenden Haus in Stage 1 vorgehen kannst. Du attackierst auch hier die Gegner, ausgehend von einer tieferen Ebene, mit nach oben ausgeführten Schwertstößen. Am Ende der dritten Stage triffst Du auf einen großen, vielarmigen Ritter. Während der Ritter zu einem Schwertstreich ausholt, schlägst Du bereits zu. Sofort anschließend flüchtest Du einige Schritte in entgegengesetzter Richtung. Auf diese Weise wirst Du Stück für Stück in Richtung des Bildschirmrandes getrieben. Noch bevor der Ritter Dich dort erreicht, springt er jedoch einige Schritte zurück, so daß Dir dort nichts geschehen kann.



Stage 4:

Für diese Stage erhältst Du einen Drachen als Reittier, das Du Feuer speien lassen kannst. Die einzige Gefahr in dieser Stage sind die Gegner, die ebenfalls auf einem Drachen reiten. Du kannst sie durch Feuerspeien aus ihrem Sattel heben. Anschließend fliegst Du unter

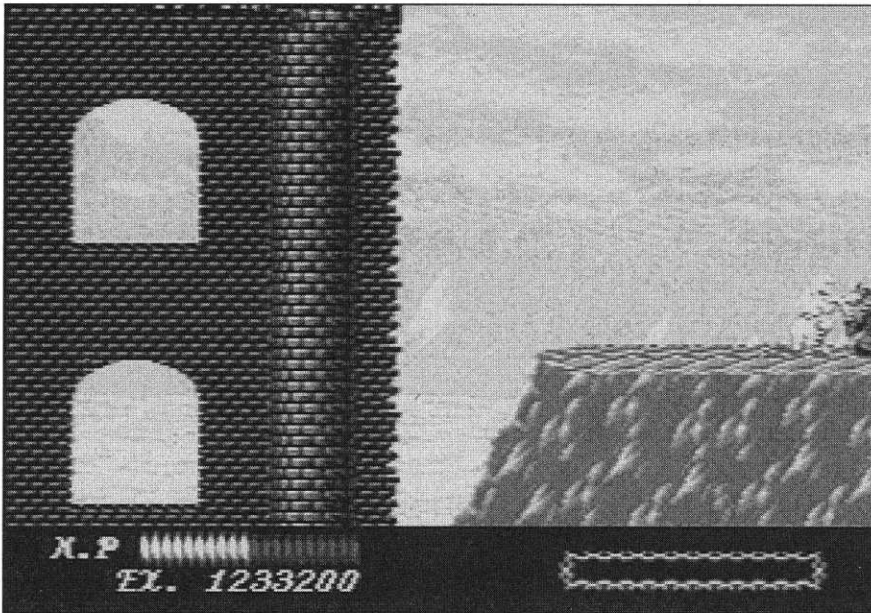


den nun reiterlosen Drachen und schwingst Dein Schwert nach oben. Den Wasserwesen, die vereinzelt aus dem Meer auftauchen, kannst Du durch schnelle Flugmanöver ausweichen. In der Endsequenz von Stage 4 befreist Du den Giganten, indem Du seine Kette mit einem sorgfältig gezielten Schwertstreich sprengst. Mit diesem Giganten springst Du nun auf die große Qualle, die Dich mit ihren langen Tentakeln attackiert. Sie ist nur an den beiden schmalen Fäden in der Nähe ihres Zentrums verwundbar.

Stage 5:

In der ersten Szene dieser Stage benutzt Du den Giganten auf die Art und Weise, mit der Du schon in Stage 1 Erfolg gehabt hast. Nach einigen Gefechten triffst Du auf einen Baumstamm, der quer über einem tiefen Riß im Boden liegt. Der Gigant schafft den Sprung über diesen Abgrund nicht. Du springst mit ihm mitten auf den Baumstamm. Während der Baumstamm bricht und der Gigant hinunterfällt, kannst Du Deine Spielfigur mit einem Sprung nach links retten. Nun kannst Du den Abgrund mit einem weiten Sprung überqueren. Über einige schmale Felsplatten kletterst Du nun am Fels hinauf. Nach Möglich-





keit solltest Du dabei nur die größeren Platten benutzen, die kleineren Platten bröckeln bei längerer Berührung ab. Im Kampf mit dem Endgegner von Stage 5 kannst Du nahezu dieselbe Technik anwenden, wie im Endkampf von Stage 3. Wenn Dich dieser Endgegner bis zum Bildschirmrand zurückgedrängt hat, springt er auf Dich zu, und Du kannst unter ihm hindurch in die Bildschirmmitte schlüpfen.

Stage 6:

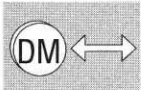
In der letzten, sehr langen Stage werden Dir drei ziemlich schwere Aufgaben neben dem Kampf gegen unzählige kleinere Gegner gestellt. Zunächst kämpfst Du gegen einen agilen Gegner, der mit einer langen Hellebarde ausgerüstet ist. Falls Du die nötige Distanz einhältst, solltest Du diesen Kampf überstehen können (ganz ohne Energieverlust schafft man es leider nicht). Im zweiten großen Kampf trittst Du gegen die Frau an, die Dir den ganzen Ärger beschert hat: die Hexe. Sie schwebt über Dir durch die Luft. Du kannst sie nur durch hohe Sprünge erreichen. Die Feuerbälle, die sie nach Dir schleudert, kannst Du mit Deinem Schwert entschärfen. Im Gegensatz zu den meisten Gefechten bist Du hier besonders erfolgreich, wenn Du Dich





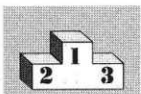
möglichst nahe bei der Hexe bewegst, damit sie gar nicht erst zum Schleudern von Feuerbällen kommt. Nun mußt Du nur noch das zusammenstürzende Schloß verlassen. Über eine Reihe nach unten sinkender Mauerstücke mußt Du durch präzise Sprünge zum Ausgang gelangen, ohne in Kontakt mit dem unteren Bildschirmrand zu kommen. Am leichtesten schaffst Du es, wenn Du kurze Sprünge auf das jeweils nächste Mauerstück machst, statt mit weiten Sätzen ins Ungewisse zu springen. Viel Glück!

Kaufberatung:



Dahna ist ein Modul mit Licht und Schatten. Einerseits ist die Spielfigur mit vielen Funktionen ausgestattet und kann sich in einigen Szenen sogar sehr gut animierter Reittiere bedienen, andererseits entscheidet an manchen Stellen des Spieles lediglich das Glück über den Verlust von Energie. Die Steuerung und das Sprungverhalten der Heldin sind gewöhnungsbedürftig und sicherlich nicht jedermanns Sache. Vor einem Kauf solltest Du das Modul unbedingt antesten, um feststellen zu können, ob Du mit dem Spiel gut zurechtkommst. Bedingt empfehlenswert.

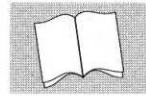
Bewertung:



Sound:	7
Graphik:	8
Handling der Spielfigur:	7
Schwierigkeit:	Justierbar
Motivation:	7

Spielbeschreibung:

Bei Devil Crash handelt es sich um eine Flippersimulation mit Gruselgraphik. Als Spielfläche stehen Dir drei Ebenen und sechs verschiedene Bonus-Stages zur Verfügung. Devil Crash ist mit einer Paßwort-Funktion ausgerüstet, mit der Du erfolgreiche Spiele abspeichern kannst.



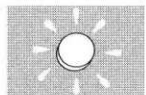
Allgemeine Spielstrategie:

Besonders wichtig ist bei Devil Crash (wie auch bei allen anderen Flippern), daß Du nicht wild mit den Klappen schlägst, sondern ausschließlich gezielte Schüsse abgibst. Jeden langsamen Ball solltest Du mit Deinen Klappen aufhalten und ihn Dir sorgfältig zurechtlegen. Die meisten Punkte erzielst Du bei diesem Flipper, wenn Du Bonus-Stages erfolgreich bewältigst. Sobald Du also die Gelegenheit erhältst, in eine Bonus-Stage zu gelangen, solltest Du keinen Moment zögern. Für einen guten Punktstand ist es ebenfalls erforderlich, den Bonus-Multiplikator zu erhöhen.



Untere Ebene:

Sobald der Ball die untere Ebene erreicht hat, solltest Du sofort versuchen, die beiden Lücken abzuriegeln, die sich rechts und links von Deinen Klappen befinden. Das funktioniert besonders bei langsamen Bällen sehr gut, die Du über die arretierte Klappe hinunterrollen lassen kannst. Diese Bälle treffen dann zumeist eine der beiden Gestalten neben Deinen Klappen, die dann den Verschlußmechanismus auslösen. Nun schießt Du die Kugel durch die Mitte in den großen Turm. Dadurch wird auch die Lücke zwischen Deinen Klappen abgeriegelt, so daß Du in der nächsten Zeit keinen Ballverlust zu befürchten brauchst. Falls Dein Bonus-Multiplikator bereits einen hohen Wert erreicht hat, kannst Du Dir nun gefahrlos eine Menge Punkte besorgen. Du legst Dir den Ball auf Deiner linken Klappe zurecht und schießt solange gegen den Totenkopf, bis ein grüner Pfeil in den Schlund des Schädels hineinweist. Bei einem weiteren Schuß werden die gesamten bisher erzielten Bonus-Punkte auf Dein Punktekonto addiert. In der unteren Ebene kannst Du einen Extra-Ball ergattern, indem Du die blauen Eier des Reptils auf der linken Seite beschießt.





Sobald Du alle Eier getroffen hast, fliegen kleine Insekten aus ihnen hinaus. Einige von ihnen spendieren Dir bei einem Treffer einen Extra-Ball. Mehr Punkte kannst Du jedoch in der höchsten Ebene erzielen. Du solltest bei abgesperrtem rechten Eingang versuchen, die Kugel in die Abschußvorrichtung rollen zu lassen. Durch einen satten Schuß kannst Du von dort die hohe Ebene erreichen. Dabei mußt Du allerdings die rechte Klappe hochhalten, damit der Ball nicht gegen sie prallt.

Mittlere Ebene:

Für die mittlere Reihe existieren keine Sperren, die verhindern könnten, daß der Ball hindurchfällt. Hier ist es also schon ein wenig schwieriger, bestimmte Ziele zu verfolgen. Durch Abräumen von den Reihen der blauen Soldaten kannst Du Deinen Bonus-Multiplikator erhöhen. In der mittleren Ebene befinden sich drei Öffnungen mit einem roten Stern. Bei jedem Treffer in eine diese Öffnungen (besonders leicht triffst Du oben rechts), verwandelt sich der schöne Frauenkopf in der Bildmitte ein Stückchen mehr in einen Echsenkopf. Sobald die Mutation komplett vollzogen ist, öffnet sich das Maul der Echse. Durch ei-

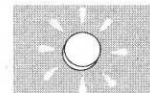


nen gezielten Schuß kannst Du nun in die Bonus-Stage 6 gelangen. Links oben befindet sich eine Reihe von Rittern. Diese Ritter solltest Du nach Möglichkeit nicht treffen, denn sie verhindern das Herunterfallen des Balles aus der wichtigen oberen Ebene.



Obere Ebene:

In der oberen Ebene kannst Du die meisten Punkte sammeln und erhältst zudem die Möglichkeit, in alle der sechs Bonus-Stages zu gelangen. Zunächst machst Du die Lücke zwischen Deinen Klappen durch einen Schuß nach rechts oben dicht. Nun kannst Du beginnen, Dir Eingang in die Bonus-Stages zu verschaffen. Sobald Du alle vier Totenköpfe am oberen Rand abgeschossen hast, zeigt Dir ein grüner Pfeil an, wohin Du schießen mußt, um in eine Bonus-Stage zu gelangen. Nachdem Du diese Stage verlassen hast, ist die Lücke zwischen Deinen Klappen allerdings wieder frei und Du mußt erneut dafür sorgen, daß diese Lücke abgeriegelt wird. Mit einem einzigen Schuß durch den schmalen Gang über den Totenköpfen erhältst Du über 700000 Punkte. Jedoch solltest Du davon nur Gebrauch machen, um den Durchgang zwischen den Klappen über der mittleren Ebene zu





verschließen, denn bei jedem Schuß triffst Du einen Ritter, der den Ball vor dem Hinunterrollen in die mittlere Ebene bewahrt. Diese Ritter verbrauchen sich jedoch mit jedem Schuß ein wenig mehr, so daß Du bei zu häufigem Gebrauch dieser 700000-Punkte-Schüsse die Sperre zwischen den Klappen bald nicht mehr auslösen kannst.

Bonus-Stage 1:

Die erste Stage gehört zusammen mit der vierten zu den einfachsten Aufgaben. Hier ist es besonders günstig, den Ball über die Köpfe der Drachen zu schießen. Sie köpfen sich dann den Ball gegenseitig zu, und Du hast somit sehr wenig Arbeit.

Bonus-Stage 2:

In der zweiten Bonus-Stage muß Du drei große Särgе zersören, um den Perfect-Bonus von 1000000 Punkten zu erhalten. Zunächst solltest Du dabei auf den mittleren Sarg zielen, da dort abprallende Bälle sehr leicht zwischen Deinen Klappen hindurchfliegen können. Wenn



Du den mittleren Sarg unten triffst, verbleibt Dir kaum Reaktionszeit um den blitzschnell zurückprallenden Ball wieder hochzuschießen. Daher hast Du mit unkontrolliertem Schlagen Deiner Klappen meistens mehr Erfolg.

Bonus-Stage 3:

In der dritten Stage sind anfangs zwei Magier das Ziel. Sie sind durch einen Ring von Glaskugeln geschützt. Sobald Du eine Lücke in diesen Ring geschossen hast, sollte der nächste Schuß auf diese Lücke gezielt werden. Nur so kannst Du die Magier treffen, denn falls Du den Ring aus Glaskugeln abräumst, erneuert er sich. Die Kugeln werden durch den rotierenden Ring auf eine sehr hohe Geschwindigkeit beschleunigt, so daß Du ordentliche Reaktionen zeigen mußt, um den Ball zurückschießen zu können. Nach den beiden Magiern erscheint ein undefinierbares Wesen auf dem Bildschirm, daß Du in der Mitte treffen kannst.



Bonus-Stage 4:

Hier solltest Du möglichst versuchen, die Kugel über die Schädel zu bringen, damit sie ohne Dein weiteres Eingreifen zwischen ihnen hin- und herspringt.

Bonus-Stage 5:

Auf diesem Friedhof ist Dein Ziel zunächst die obere Mitte des Bildschirms, dann die roten Geister. Für diese Stage benötigst Du Deine gesamte Konzentration, denn für den Perfect-Bonus muß Du den Ball sehr lange im Spiel halten. Einige der roten Geister kannst Du unbehelligt nach unten wabern lassen, denn sie versperren manchmal die Lücke zwischen den Klappen und retten so schon sicher verloren geglaubte Bälle. Den Erfolg Deiner Bemühungen kannst Du am Untergrund ablesen, der sich bei jedem Treffer ein bißchen mehr rot einfärbt.

Bonus-Stage 6:

Die sechste und letzte Bonus-Stage ist gleichzeitig die schwerste. Anfangs muß Du den Kopf eines Schlangenes treffen, der aus dem Mund der entstellten Gestalt im Hintergrund kommt. Am schnellsten bewältigst Du dieses Ziel, indem Du den Ball mit einer langsamen Geschwindigkeit auf den Rücken der Schlange plazierst. Auf diese Weise kannst Du mit einem einzigen Schuß gleich mehrere Treffer anbringen. Nachdem Du diese Schlange zweimal geschlagen hast, muß Du lediglich an dem Kopf des Monsters im Bildhintergrund einige zusätzliche Treffer anbringen.

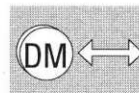


Cheats:

Durch Eingabe des Paßwortes "Devil Crash" erhältst Du sieben Bälle. Mit A, B, C und Start gelangst Du in ein Sound-Menü.

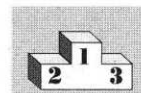
Kaufberatung:

Devil Crash ist eine Flippersimulation, die optisch ansprechend gelungen und mit schönem Gruselsound untermalt ist. Besonders positiv ist die Tatsache, daß dieses Modul auch nach langer Spielzeit nicht seine Reize verliert. Nicht nur für Flipper-Fanatiker stellt dieses Spiel eine Alternative zu den sonst üblichen Spiel-Genres dar. Gesamturteil: Sehr empfehlenswert!



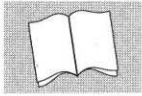
Bewertung:

Sound:	9
Graphik:	9
Handling der Spielfigur:	-
Schwierigkeit:	Mittel
Motivation:	9





Spielbeschreibung:



In diesem Spiel zum Film steuerst Du Dick durch verschiedene Szenarien, um den großen Gegenspieler, Big Boy, zu bezwingen. Du kannst Dich der anstürmenden Gangsterhorden mit den Händen, mit einer Pistole und einer Maschinenpistole erwehren.

Allgemeine Spielstrategie:



Die Bewegungsabläufe der Spielfigur bei Dick Tracy sind nicht sehr komplex. Du kannst lediglich springen oder Dich ducken, daher solltest Du auf Anrieb mit der Steuerung zurechtkommen. Das Entscheidende für den Erfolg in diesem Spiel ist das Besitzen guter Reaktionen, da Du blitzschnell vom Agieren im Bildvordergrund mit der Pistole zum Agieren im Bildhintergrund mit der Maschinenpistole umschalten mußt. Den schnellen Wechsel zwischen beiden Waffentypen kannst Du in der ersten Szene, in der noch ziemlich wenig los ist, üben. Im Bildhintergrund tauchen oftmals sehr viele Gangster auf, unter denen Du möglichst schnell aufräumen mußt, um einen Energieverlust zu vermeiden.



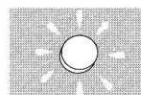
Die Maschinenpistole über die gesamte Breite des Bildschirms zu ziehen, nimmt einige Zeit in Anspruch, was in den höheren Stages schnell bestraft werden kann. Du hast jedoch die Möglichkeit, mit der Maschinenpistole am linken oder am rechten Bildschirmrand anzusetzen. Auf diese Weise erreichst Du die Gangster in kürzerer Zeit. In höheren Stages solltest Du auf Verdacht mit der Pistole im Bildvordergrund fortwährend nach vorne und nach hinten schießen, um nicht in die Gefahr zu kommen, gleichzeitig gegen Gangster im Bildvordergrund und im Bildhintergrund kämpfen zu müssen. Alle Deine Aktionen solltest Du geduckt vornehmen, da Du auf diese Weise den Gegnern eine geringere Trefferfläche anbietest. Viele Gangster schießen nur in Kopfhöhe, Du spielst auf diese Weise in jedem Fall sicherer. Besonders wichtig sind die Bonus-Stages, in denen Du, abhängig von Deinem Erfolg, eine größere Zahl an Continues hinzugewinnen kannst.



Spezielle Hinweise:

Stage 1-A:

Die Gangster im Bildhintergrund schießen nur in Kopfhöhe. Falls Du sie nicht rechtzeitig triffst, brauchst Du Dich lediglich zu ducken. Die Gangster in den blauen Anzügen, die Dich im Bildvordergrund angreifen, kannst Du auch mit den Fäusten ausknocken. Auf diese Weise erhältst Du mehr Punkte. Bevor Du über ein Hindernis springst, solltest Du noch einmal schießen, damit Du nicht in einen Gegner hineinspringst. Falls im Bildhintergrund mehrere Gangster auftauchen, solltest Du zuerst auf diejenigen zielen, die auf einem Dach sitzen, da sie sehr treffsicher sind.



Stage 1-B:

Das größte Problem in dieser Szene stellen die Gangster dar, die mit Handgranaten werfen. Auf den ersten, den dritten und den vierten Gangster dieser Sorte gehst Du einfach zu und duckst Dich, sobald sie die Handgranate werfen. Bei dem zweiten Handgranatenwerfer





mußt Du über die Handgranate hinwegspringen. Die Gangster in den roten Anzügen schießen mit einer Pistole auf Dich. Du duckst Dich so lange, bis sie drei Schüsse abgefeuert haben und nachladen müssen. Nun gehst Du auf sie zu und knockst sie aus.

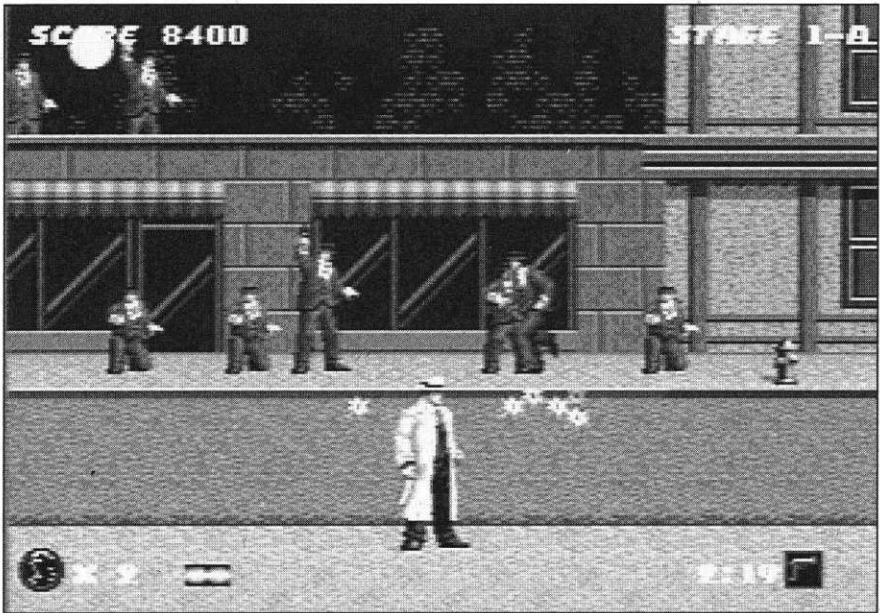
Stage 1-C:

Die Männer in den roten Trenchcoats im Bildvordergrund springen gelegentlich über Deine Schüsse hinweg. Hier solltest Du also besser zwei Schüsse abgeben. Ansonsten ähnelt diese Szene der ersten Spielszene. Dein Ziel ist es, dem Oberschurken Itchy möglichst viel Energie abzuziehen.

Stage 2-B:

In dieser Szene hängst Du an der Seite eines Autos und wirst von den Fahrzeugen der Gangster beschossen. Die Fahrzeuge im Vordergrund haben absolute Priorität, sie sind weitaus gefährlicher als die anderen. Du solltest die Gangster in diesen Fahrzeugen gar nicht erst





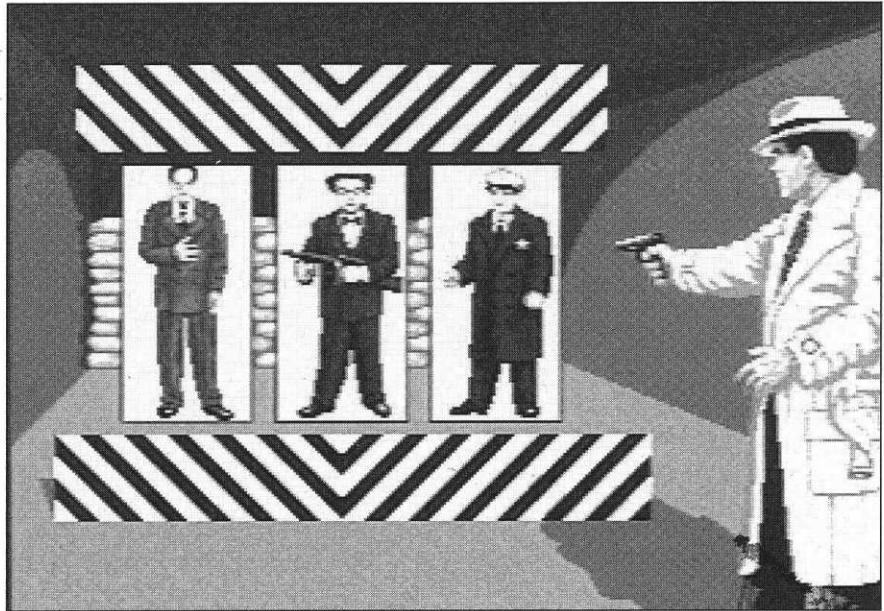
zum Schuß kommen lassen, da Du sonst so ausweichen mußt, daß Du für die anderen Gangster eine leicht zugängliche Zielscheibe darstellst. Den Schüssen der Gangster aus dem Bildhintergrund kannst Du durch einfaches Ducken entgehen.

Stage 2-C:

Der Boss der zweiten Stage, The Bro, bewirft Dich mit Dynamitstangen. Mit einem einfachen Sprung kannst Du darüber hinwegspringen. Gefährlicher wird es schon, falls The Bro die Stahlträger über Dir trifft, denen Du nur mit einer guten Reaktion ausweichen kannst. Du kannst den Oberschurken aber bereits treffen, bevor er zum Wurf auf einen Stahlträger kommt.

Stage 3-A:

Diese Szene ähnelt wiederum der ersten, die Gangster werden lediglich treffsicherer. Neu hinzu kommen blau gekleidete Schergen von Big Boy, die geduckt auf Dich schießen. Falls Du solch einem Schuß



nicht zuvorkommen kannst, hilft hier nur noch ein blitzschneller Satz über die Pistolenkugel.

Stage 3-B:

Hier fährst Du wiederum auf einem Auto. Dieselbe Technik, die Du auch in Stage 2-B anwenden kannst, führt hier zum Erfolg.

Stage 3-C:

In dieser Szene kämpfst Du in einem Restaurant gegen einen noch stärkeren Vasall von Big Boy, bekannt als Lips. Er taucht immer am rechten, oberen Bildschirmrand auf. Sobald Du ihn getroffen hast, steuerst Du Deine Spielfigur einige Schritte nach links, bis Lips aus dem Bildschirm verschwunden ist, um seinen Schüssen zu entgehen. Am Ende dieser Szene trittst Du gegen Lips in einer Bibliothek an. Du wirst von ihm mit Molotowcocktails beworfen. Der sicherste Platz ist der rechte oder der linke Bildschirmrand. Sobald Lips mit dem Werfen beginnt, springst Du über die Flammen an den Bildschirmrand und nimmst ihn von dort aus unter Beschuß.





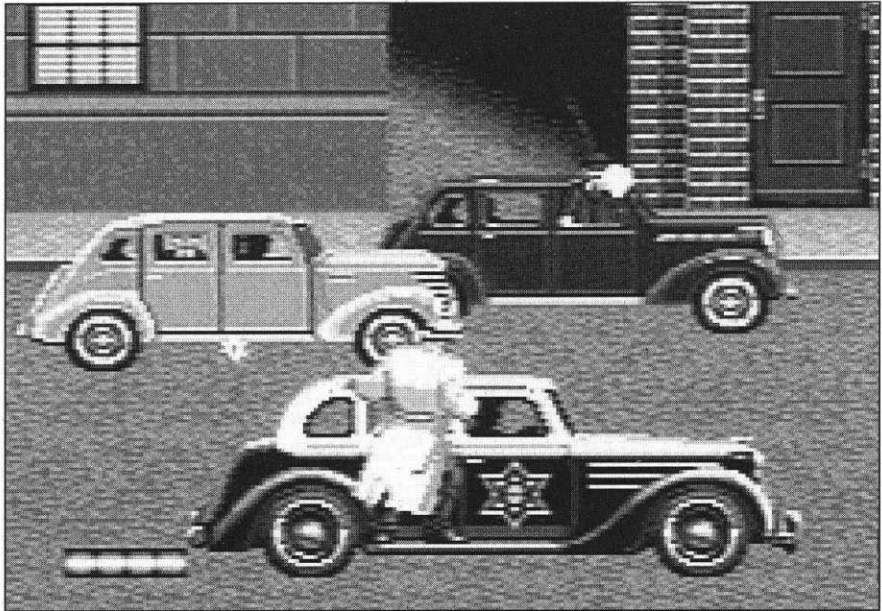
Stage 4-A:

In dieser Szene mußt Du Dich unter dem üblichen Kugelhagel der Gangster auch noch gegen Messerstecher erwehren. Du hältst etwas Abstand, wartest, bis sie den ersten Stich ausgeführt haben und springst blitzschnell mit der ausgestreckten Faust auf sie zu. Du solltest besonders darauf achten, auch die Gangster hinter Dir nicht zu vergessen, denn sonst folgen sie Dir, und Du kannst in ein Kreuzfeuer von vorne und von hinten gelangen. Besonders fies sind die Schützen, die kniend auf Dich schießen. Hier mußt Du dreimal mit exaktem Timing über die Kugeln hinwegspringen, ehe Du auf sie zugehen kannst. Am Ausgang der Szene wartet ein weiterer Gangster mit einem Autoreifen in der Hand auf Dich. In dem Moment, in dem er ihn wirft, duckst Du Dich.



Stage 4-B:

Auch diese Szene hat große Ähnlichkeit mit der allerersten Spielszene, jedoch wimmelt es hier von besonders hinterhältigen Gangstern. Hier kannst Du Dich nur noch mit guten Reaktionen vor den zahlrei-

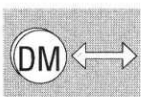


chen Schüssen retten. Die Handgranatenwerfer, die hinter einigen Holzstapeln lauern, richten sich für einen kleinen Augenblick auf, nachdem sie ihre Handgranate abgeworfen haben. Diesen Moment solltest Du für einen gut gezielten Schuß ausnutzen.

Stage 4-C:

In der letzten Stage der vierten Szene mußt Du Dich mit Pruneface auseinandersetzen, der die gesamte Bildschirmbreite mit Dynamitstangen eindeckt. Er geht dabei systematisch von links nach rechts vor. Wenn eine Explosion in Deiner Nähe droht, springst Du nach links über sie hinweg.

Kaufberatung:



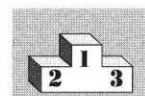
Bei Dick Tracy handelt es sich um eines der zahllosen Module, die kurzfristig produziert werden, um am Erfolg eines Filmes mitzuverdienen. Technisch hat Dick Tracy durchaus seine Reize, die Graphik ist recht gut gelungen und die Spielfiguren sind hervorragend animiert. Die Handlung ist jedoch zu einfach strukturiert. Im Bildvordergrund



schießt Du in nahezu allen Levels mit der Pistole, im Bildhintergrund wütest Du mit einem Maschinengewehr. Auch die gelegentlichen Autoszenen bringen keine Abwechslung. Zudem erscheint es bei aller Objektivität fragwürdig, ob es noch zu rechtfertigen ist, daß der Sinn eines Spieles darin besteht, möglichst viele Leute niederzumetzeln. Dieses Spiel verliert mit der Zeit durch die Monotonie der Handlung schnell seinen Reiz. Aufgrund guter Ansätze ist Dick Tracy zumindest für Leute, die sich an der brutalen Handlung nicht stören, noch bedingt empfehlenswert.

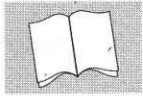
Bewertung:

Sound:	7
Graphik:	9
Handling der Spielfigur:	7
Schwierigkeit:	Justierbar
Motivation:	6





Spielbeschreibung:



Bei Gain Ground steuerst Du ein Team von bis zu zwanzig verschiedenen Spielfiguren durch zahllose, von fiesen Gegnern bevölkerte Landschaften. Jede einzelne dieser Spielfiguren hat unterschiedliche Waffen und Fähigkeiten, die sich für bestimmte Aufgaben besonders gut eignen. Dennoch hat Gain Ground nichts mit einem Rollenspiel gemeinsam. Vielmehr ist dieses Modul eher actionlastig.

Allgemeine Spielstrategie:



Entscheidend für Deinen Erfolg ist die richtige Wahl der Spielfigur. Die einzelnen Figuren unterscheiden sich durch Art und Reichweite ihrer Waffen, durch Rechts- oder Linksschuß und durch die Geschwindigkeit, mit der sie sich fortbewegen können. In jedem neuen Bild werden andere Anforderungen an die Spielfigur gestellt. Häufig stehen Feinde auf einer hohen Mauer. Sie sind dann nur zu bezwingen, wenn Du ihnen eine Spielfigur mit einer Waffe entgegenschickst, die sie hochschleudern kann. In den meisten Fällen bewährt sich an diesen Stellen eine Figur, die über Speere verfügt, mit denen sie auch hohe Hindernisse überwinden kann. In dem Team der zwanzig Charaktere befinden sich einige Spezialisten, die Du unbedingt schonen solltest. Ein Verlust dieser Figuren ist in den höheren Levels nur sehr schwer zu verkraften.



Zu dieser Sorte gehören vor allem die Figur, die Wasser speien kann, und die gepanzerte Figur, die Raketen abschießen kann, die eine Reichweite besitzen, die den ganzen Bildschirmbereich abdeckt und zudem auch hohe Ziele erreichen kann. Die Figur, die Wasser speit, benötigst Du an Stellen, an denen Du weitere Spielfiguren für Dein Team sammeln kannst, in deren Nähe Gegner postiert sind, die den Zugriff auf die zusätzlichen Figuren verhindern. Mit Hilfe des Wassers kannst Du diese Gegner für eine kurze Zeitspanne fesseln und in dieser Zeit auch scheinbar unerreichbare Figuren einsammeln und zum Ausgang bringen. Mit der Spielfigur, die Raketen abschießt, kannst Du gefährliche, auf Mauern oder Häusern postierte Gegner treffen, die ansonsten nur schwer erreichbar sind. Der Nachteil dieser Spielfigur ist die extreme Langsamkeit. Du kannst sie daher nur einsetzen, nachdem Du mit einer schnelleren Figur die Spielfläche bereits abgeräumt hast. Für den normalen Einsatz empfiehlt sich besonders der bärtige



Bogenschütze, der durch eine gute Reichweite seiner Waffen sowohl normal postierte als auch auf einer erhöhten Fläche stehende Gegner schnell besiegen kann. Zudem liegt die Geschwindigkeit, mit der sich dieser Bogenschütze bewegt, über dem Durchschnitt. In höheren Stages, die Du zum ersten Mal erreichst, solltest Du zunächst eine entbehrliche Figur einsetzen, da Du den Verlust dieser Spielfigur leicht verschmerzen kannst. Zudem kannst Du mit solch einer Figur eine gute Basis für den Einsatz einer wertvolleren Figur schaffen, indem Du mit ihrer Hilfe die schweren Stellen zu bewältigen versuchst. Grundsätzlich erreichst Du das jeweils nächste Bild nur durch Beseitigen aller Gegner. Solltest Du einmal durch die falsche Wahl einer Spielfigur die Möglichkeit verlieren, alle Gegner zu treffen, kannst Du das nächste Bild auch erreichen, indem Du die einzelnen Spielfiguren Deines Teams nach und nach zum Ausgang bringst.

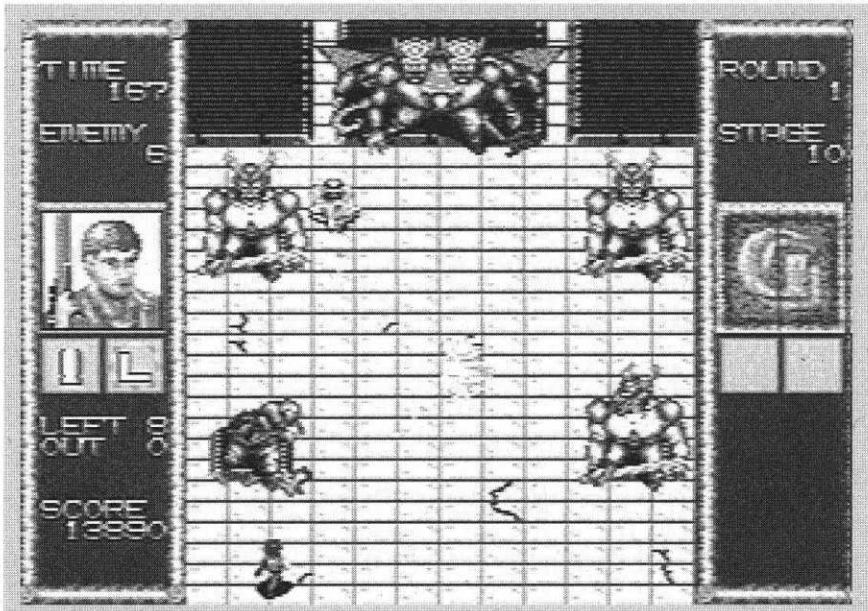
Bei einem kleinen Team schaffst Du das immer innerhalb des Zeitlimits. Falls es bei solch einer Aktion abzusehen ist, daß Du das Zeitlimit überschreiten wirst, so mußt Du die wertvollen Spielfiguren zuerst in Richtung des Ausgangs führen, da bei Ablauf der Zeit die Spielfigur zurückbleibt, die den Ausgang nicht erreicht. Um Dein Team zu erweitern, mußt Du die Symbole einsammeln, die gelegentlich in den einzelnen Bildern vorhanden sind. Du gehst dabei am besten so vor, daß Du mit einer starken Figur alle Gegner bis auf einen beseitigst und mit ihr das Symbol einsammelst und zum Ausgang trägst. Nun wählst





Du eine andere Spielfigur und beseitigst den letzten Gegner. Auch hier gilt es, die richtige Figur zurückzuhalten, um einen eventuell auf einer Mauer oder einem Haus befindlichen letzten Gegner auch treffen zu können. Deine Feinde benutzen häufig Waffen. Besonders tückisch sind die Speere, die Dir nur am Ende ihrer Flugbahn gefährlich werden können.

Im Kampf mit diesen Gegnern solltest Du eine möglichst geringe Distanz zu diesen Gegnern wahren, denn so fliegen diese Speere über Dich hinweg. In neuen Stages solltest Du Dich möglichst nicht zu nahe an den Rand der Spielfläche begeben, jederzeit können in der Nähe des Randes neue Gegner erscheinen und Dich gefangen nehmen. Häufig kannst Du eine Deckung finden, hinter der Du ungefährdet Speere auf die Gegner in Deiner Nähe schleudern kannst. Wird einmal eine Deiner Spielfiguren getroffen, so hast Du noch die Möglichkeit, sie mit einer anderen Figur zum Ausgang zu tragen und sie so zu retten. Bevor Du die gefallene Spielfigur aufnimmst, sollst Du jedoch alle Gegner bis auf einen letzten abräumen, denn bei einem Treffer, während Du eine gefallene Spielfigur mit Dir trägst ist der endgültige Verlust einer Figur sicher.

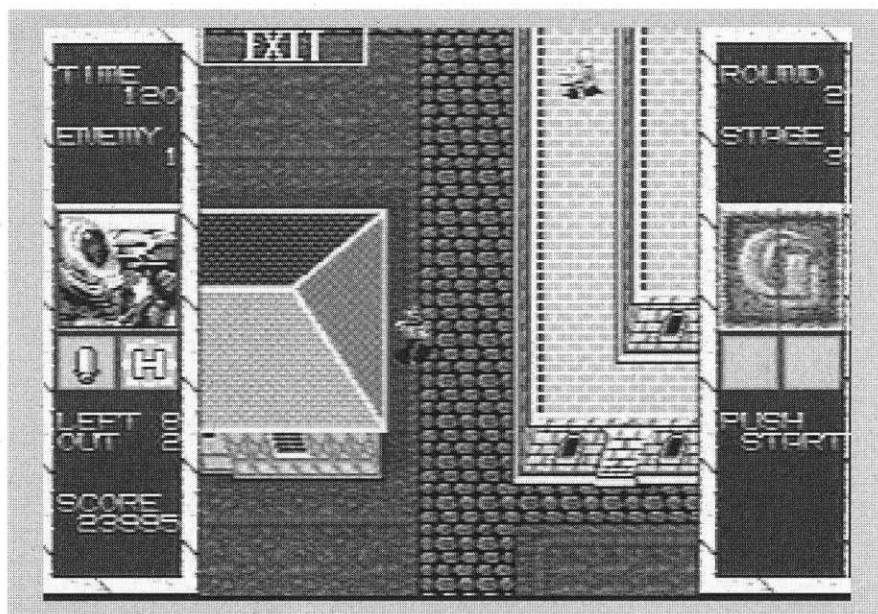


Spezielle Hinweise:

Round 1:

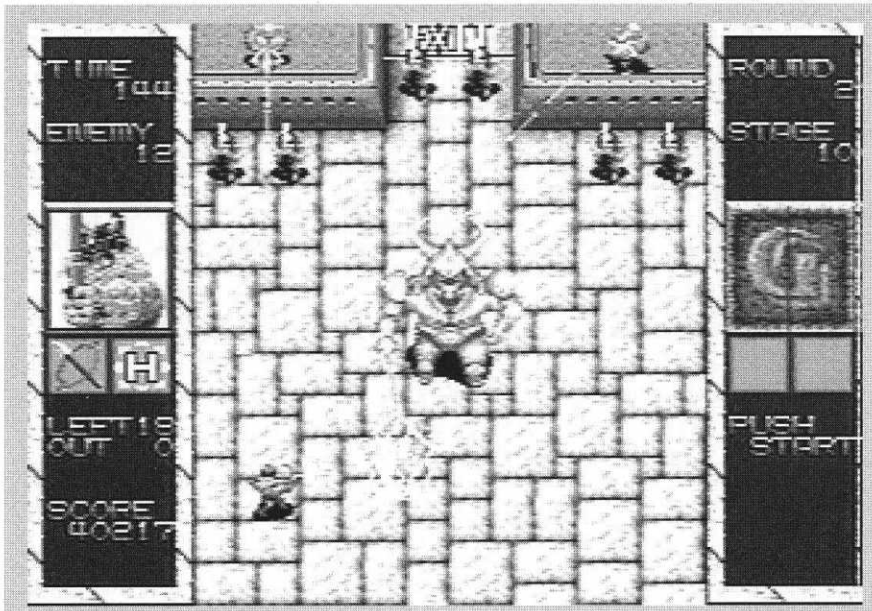
Anfangs beginnst Du mit einem nur aus drei Leuten bestehenden Team. Für die ersten zwei Stages kommst Du besonders gut mit der mittleren Spielfigur zurecht, deren Waffe die größte Reichweite besitzt. In der zweiten Stage findest Du das Symbol für die nützlichste Spielfigur, den bärtigen Bogenschützen. Mit ihm kommst Du in allen Stages sehr gut zurecht. Du solltest seine Rettung daher keinesfalls verpatzen. In der dritten Stage stürmen zwei schnelle Gegner auf Dich zu, sobald Du in die Nähe des Ausgangs gelangst. Darauf solltest Du vorbereitet sein. Die erste etwas kniffligere Stelle der ersten Spielrunde erwartet Dich in Stage 6. Um die beiden zusätzlichen Spielfiguren zum Ausgang bringen zu können, die jeweils hinter einer langen Reihe von Feinden liegen, benötigst Du eine Figur mit einer Waffe, die eine große Reichweite besitzt. Einen der vier Gegner auf dem Wall läßt Du stehen, bis Du die beiden zusätzlichen Figuren zum Ausgang gebracht hast. Die Pfeile dieses Gegners sind für Dich in der Nähe des Walls ungefährlich. Du räumst zunächst vorsichtig die Gegner hinter dem Tor vor dem Ausgang ab und bringst erst dann die beiden Kollegen





dorthin. In Stage 8 kommt Dein erster Kampf gegen einen dickeren Brocken auf Dich zu. Du wirst dort von einer großen, feuerspeienden Statue attackiert. Am unteren Bildschirmrand erreichen Dich ihre Feuerkugeln nicht. Von dort räumst Du zunächst die kleineren Gegner ab, bevor Du Dich in das Gefecht mit der Statue stürzt. Sie zielt die Feuerbälle genau auf Dich, so daß Du ständige Positionswechsel vornehmen mußt. Bevor Du den letzten Gegner dieser Stage angehst, mußt Du den Kollegen in der oberen, linken Bildschirmecke zum Ausgang bringen. In der letzten Stage mußt Du es gleich mit vier Statuen dieser Art aufnehmen, die jedoch sehr viel weniger robust sind. Die ersten beiden Statuen bekämpfst Du wie in Stage 8, die beiden oberen kannst Du ungefährdet aus der Bildschirmmitte mit diagonalen Pfeilschüssen attackieren, da Du dort vor ihren Feuerbällen sicher bist. Der Obermütz am oberen Bildschirmrand feuert gleich doppelte Feuerbälle auf Dich. Um ihnen rechtzeitig ausweichen zu können, darfst Du Dich mit Deiner Spielfigur nur so weit vorwagen, daß Deine Schüsse den Boss so gerade eben erreichen.

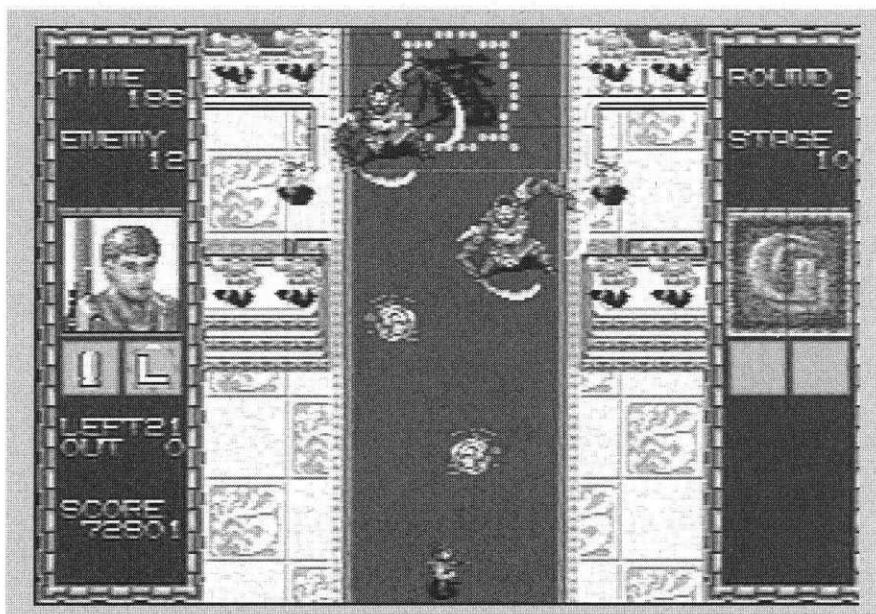




Round 2:

Die zweite Spielrunde wird mit toller, bombastischer Musik untermalt. In der ersten Stage triffst Du auf die ersten Gegner, die zwei Schüsse benötigen. Hier solltest Du lieber auf jeden Gegner mehrere Schüsse abgeben, um nicht überrannt zu werden. In der zweiten Stage trennt ein großer Wall mit einem zerstörbaren Tor die Feinde von Deiner Spielfigur. Mit einem Bogenschützen kannst Du zunächst in aller Ruhe die erreichbaren Gegner über den Wall hinweg abräumen, bevor Du das Tor einreißt. In der folgenden Stage sind einige Bogenschützen auf Hausdächern postiert.

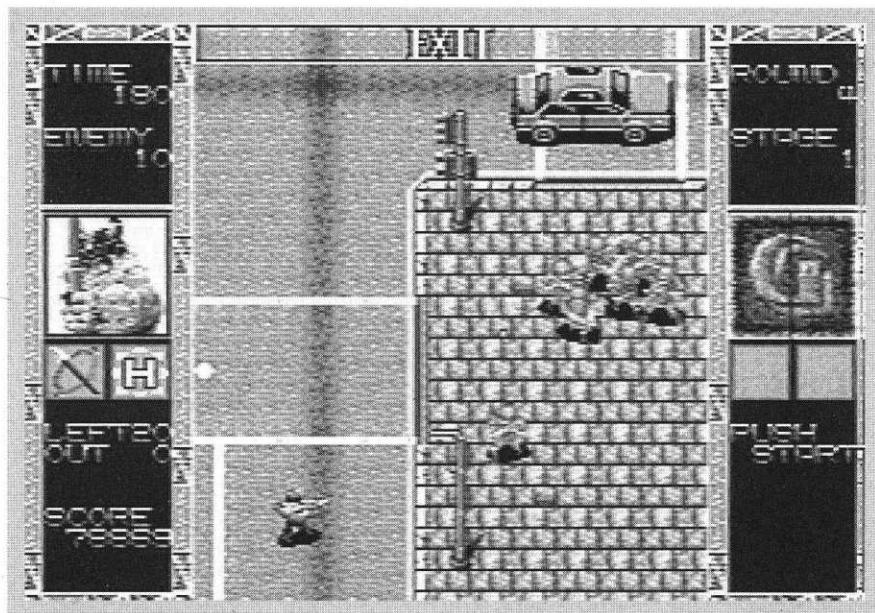
Du kannst sie nur durch diagonal in die Luft gefeuerte Pfeile erreichen. Eine Stage weiter attackieren Dich zwei Monster, die immer nur für eine kurze Zeitspanne aus dem Wasser auftauchen. Du kannst sie nur durch blitzschnelles Reagieren beseitigen. Während Du die beiden Teamkollegen zum Ausgang bringst, schießt Du permanent nach vorne, denn aus dem Ausgang strömen immer neue Gegner. Nachdem Du die Spielfläche geräumt hast, kannst Du die vier Heckenschützen am oberen Bildschirmrand mit der schweren, gepanzerten Figur, die einen Raketenwerfer trägt, aus sicherer Distanz von den Wällen ho-



len. In Stage 6 kannst Du gleich drei zusätzliche Spielfiguren aus den Händen Deiner Gegner befreien. Dazu läßt Du den feindlichen Schützen in der Nähe des rechten unteren Bildschirmrandes zunächst stehen. Oben triffst Du auf eine lange Schlachtreihe von neuen Gegnern, die allesamt vier Schüsse verkraften können. Wenn Du Dich seitlich an sie anschleichst, kannst Du sie problemlos beseitigen. Nachdem Du mit Speeren die restlichen, hinter einer Barriere postierten Schützen beseitigt hast, kannst Du die drei Kollegen nacheinander zum Ausgang bringen.



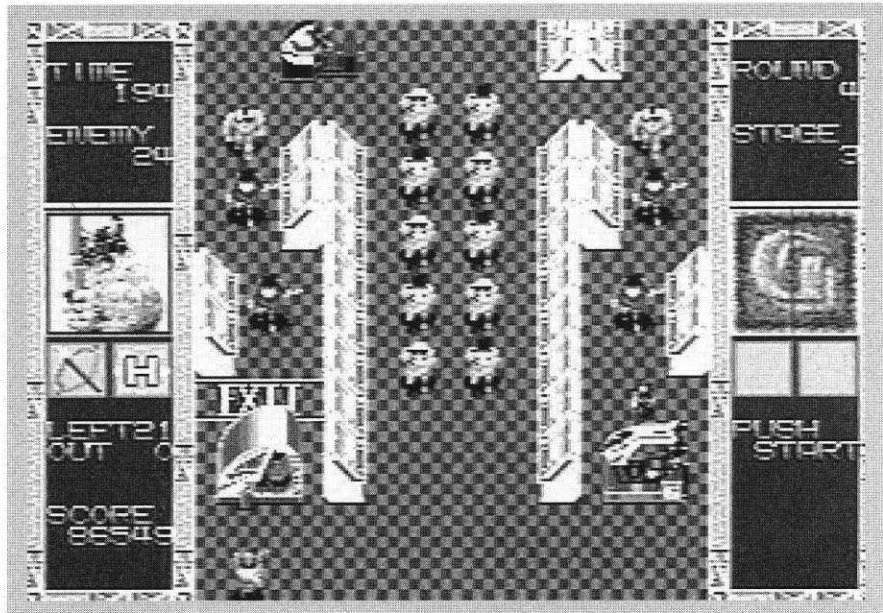
In dieser Stage solltest Du sehr schnell vorgehen, um die drei Teamkollegen innerhalb des vorgegebenen Zeitlimits retten zu können. In der siebten Stage triffst Du auf einige Zauberer, die aus dem Nichts auftauchen und einen Feuerball auf Dich abschießen. Sobald einer von ihnen vor Dir auftaucht, mußt Du rasch einige Schüsse abgeben und dann in entgegengesetzter Richtung flüchten, um dem Feuerball zu entkommen. In Stage 8 wirst Du gleich zu Beginn von zwei Zauberern in die Zange genommen. Sobald Deine Spielfigur die Spielfläche betritt, steuerst Du sie nach oben, wobei Du Salve um Salve feuert. So weichst Du dem rechten Zauberer aus und erwischst mit etwas Glück den oberen, noch bevor er einen Feuerball auf Dich



schleudern kann. Die letzte Stage der zweiten Spielrunde ist nicht allzu schwierig. Du greifst zunächst die Zauberer an, anschließendfeuerst Du auf den Obermottz. Am günstigsten für die ersten Gefechte dieser letzten Stage ist die Spielfigur mit der extremen Reichweite, die Du hoffentlich in Stage 8 der ersten Spielrunde retten konntest. Falls Du ausreichend schnell bist, kannst Du den Boss der zweiten Spielrunde besiegen, bevor er zu seinem ersten Angriff ansetzt. Nun räumst Du die letzten auf der Spielfläche befindlichen Gegner beiseite, tauschst den Schützen am Ausgang gegen einen Bogenschützen ein und holst mit ihm die vorher unerreichbaren Schützen von den Wällen herunter.

Round 3:

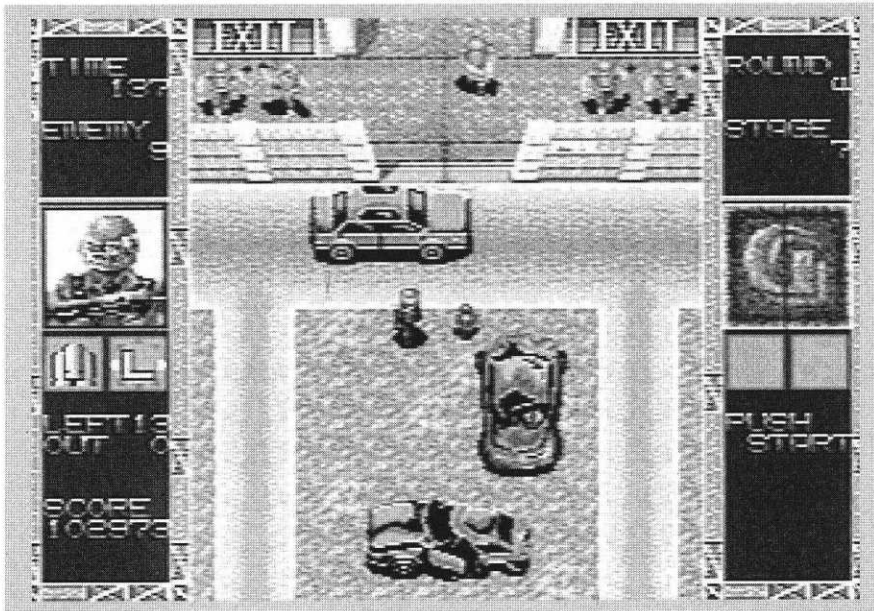
Die Gegner der dritten Spielrunde sind eine ganze Ecke schwerer als sämtliche Gegner der ersten beiden Runden. Sie bewegen sich sehr schnell und besitzen eine große Reichweite. Du kannst in dieser Runde nur bestehen, wenn Du bis zu diesem Zeitpunkt ein schlagkräftiges Team zusammengestellt hast. In Stage 1 tauchen blaue Monster aus dem Sand auf. Nachdem sie einige Schüsse auf Dich abgefeu-



ert haben, verschwinden sie wieder. Sobald Du den Standort eines der Monster ausgemacht hast, wartest Du unterhalb dieser Stelle, bis es dort wieder auftaucht, und deckst es mit Schüssen oder mit Speeren ein. Auf diese Weise beseitigst Du sämtliche Monster und kannst Dich nun den Gegnern am oberen Bildschirmrand widmen. Einen dieser Gegner läßt Du stehen, um einen weiteren Teamkollegen zum Ausgang transportieren zu können.

Um diese Aktion ungestört durchführen zu können, lähmst Du den letzten Gegner mit einem Wasserkreisel. In Stage 3 wartest Du, ehe Du zum Angriff übergehst, bis Deine Gegner über den kleinen Graben klettern. Während dieser Aktion sind sie unfähig zu schießen. Direkt zu Beginn von Stage 4 rasen mehrere, schnell und weit feuernde Gegner auf Dich zu. Du solltest für diese Aufgabe eine wendige Spielfigur auswählen, um gegen diese Gegner bestehen zu können. Falls Du in Stage 7 noch im Besitz der gepanzerten, mit einem Raketenwerfer ausgerüsteten Spielfigur bist, kannst Du sämtliche Gegner ungefährdet vom unteren Bildschirmrand aus von den Wällen schießen. In der letzten Stage der dritten Spielrunde mußt Du es gleich mit zwei starken Bossen aufnehmen, die Dich wie immer mit Feuerbällen beschießen. Am besten zurecht kommst Du dort mit der kahlköpfigen





Spielfigur, die vier Raketen gleichzeitig abfeuern kann. Mit dieser Spielfigur mußt Du jedoch das Ausweichen vor den Feuerbällen präzise durchführen, da sie sich recht träge bewegt.

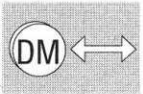
Round 4:

Die Gegner, auf die Du in der vierten Spielrunde triffst, sind wesentlich schneller als alle Deine bisherigen Feinde. Mit einer langsamen Spielfigur hast Du gegen sie nicht den Hauch einer Chance. Du mußt daher gleich zu Beginn den Verlust von wertvollen Figuren riskieren. In Stage 3 strömt aus der oberen Bildschirmmitte überraschend eine große und schnelle Meute von Gegnern auf Dich zu. Diesen Angriff kannst Du nur durch eine schnelle Reaktion abwehren. In Stage 4 solltest Du besonders darauf achten, nicht unter die Räder der Autos zu geraten, die auf einer bestimmten Strecke Deinen Weg kreuzen. Zu Beginn dieser Stage strömen so viele starke Gegner auf Dich zu, daß Du hier lieber eine mittelmäßige Spielfigur opfern solltest, anstatt die Gefahr einzugehen, eine wichtige Figur zu verlieren. In Stage 5 wird der Ausgang von zwei Feinden blockiert, die Waffen mit einer großen Reichweite besitzen. Du erreichst sie jedoch mit einem Bogen-



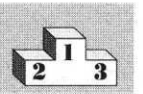
schützen, wenn Du zwei Pfeile diagonal über die große Mauer schießt. In Stage 8 kannst Du Dir die Geschwindigkeit der beiden Rolltreppen zunutze machen, indem Du dort Schwung holst und die Gegner überraschend attackierst.

Kaufberatung:



Gain Ground besticht vor allem durch sein einfaches, aber geniales Spielprinzip. Am meisten Spaß bereitet die Möglichkeit, zu zweit durch die zahlreichen Stages zu wandern. Die Graphik ist okay, die Musik ist spitzenmäßig. Durch die Komplexität dieses Spieles wird der Spielspaß über Monate hinweg aufrechterhalten. Sehr empfehlenswert!

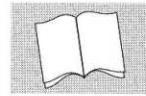
Bewertung:



Sound:	10
Graphik:	8
Handling der Spielfigur:	7
Schwierigkeit:	Justierbar
Motivation:	10

Spielbeschreibung:

Golden Axe ist ein Prügelspiel, daß in einer Fantasy-Welt stattfindet. In diesem Spiel können sich zwei Spieler gleichzeitig ihren Weg durch die Unmengen von Gegnern dreschen.



Allgemeine Spielstrategie:

Bei Golden Axe stehen Dir drei verschiedene Spielfiguren zur Auswahl, die jede für sich mit komplexen Bewegungsabläufen ausgestattet ist. Eine erfolgreiche Bewältigung des Spieles ist nur möglich, wenn Du diese Bewegungsabläufe perfekt beherrschst und sie möglichst flüssig miteinander kombinieren kannst. Diese Spielesbeschreibung bezieht sich ausschließlich auf den Zwerg Gilius Thunderhead, dessen Waffe durch seine enorme Reichweite und seine große Durchschlagskraft besticht. In der ersten Spielszene im Arcade-Modus kannst Du die verschiedenen Möglichkeiten Deiner Spielfigur in aller Ruhe ausprobieren und einstudieren, ohne der Gefahr eines Angriffs ausgesetzt zu sein.



Die Jump Attack ist die wichtigste Angriffstechnik. Bei ihrer Anwendung sind nahezu alle Gegner machtlos. Durch kurz hintereinander erfolgenden Druck auf die Buttons für Springen und Schlagen setzt Du zu dieser kraftvollen, gesprungenen Attacke an. Deine Sprunghöhe kannst Du bei diesem Angriff erhöhen, indem Du kurz die Richtungstaste antippst und sie direkt danach durchdrückst. So kannst Du einen besonders hohen Angriff durchführen, der besonders beim Kampf mit den Skeletons sehr effektiv ist. Durch gleichzeitiges Drücken der Buttons B + C aktivierst Du den Special Move von Gilius Thunderhead. Du rollst dabei blitzschnell über den Boden und kannst so Deine Gegner überraschend angreifen. Mit der Running Attack kannst Du Deine Gegner leicht ausknocken.



Für diese Angriffsform tippst Du die Richtungstaste an und drückst sie danach voll durch. Kurz bevor Du einen Gegner erreichst, preßt Du den Button B, mit dem Du Deinen hornbewehrten Helm zu einem Stoß senkst. Dieser Angriff ist besonders bei Gegnern mit einer großen Reichweite zu empfehlen, wie z.B. bei Lt. Bitter, einem mit einem langen Schwert ausgestatteten Ritter. Mit welcher Kampftechnik Deinen verschiedenen Feinden beizukommen ist, kannst Du sehr gut im Mo-

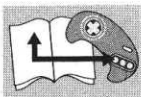




dus „The Duel“ üben, n dem sämtliche Deiner Gegner hintereinander gegen Dich antreten. Sobald sich mehrere Gegner auf dem Bildschirm befinden, solltest Du Deinen Standort so oft wie möglich wechseln, um nicht das Ziel einer Running Attack zu werden. Bei einem Kampf gegen mehrere Gegner ist es zumeist günstiger, sie aufzusplitten und auf die rechte und linke Bildschirmseite zu verteilen, so daß Du möglichst abwechselnd mit ihnen kämpfen kannst. Befindest Du Dich in einer bedrängten Situation, kannst Du Dich oftmals durch Hochspringen mit Axthieben nach beiden Seiten retten. Dein Magievorrat ist sehr begrenzt. Die Magie sollte daher nur bei den wirklich harten Brocken eingesetzt werden.

Spezielle Hinweise:

Stage 1:



Nach einigen leichten Kämpfen, die Du mittels gezielter Jump Attacks unbeschädigt überstehen solltest, triffst Du in der Nähe eines kleinen Felsvorsprungs auf zwei weitere Gegner. Einer von ihnen reitet auf einem Chicken Leg. Dieser Saurier kann durch Schwingen seines



Schwanzes kräftige Schläge austeilen. Du hebst den Reiter durch eine gesprungene Attacke aus dem Sattel, um Dir den Saurier anzueignen. Mit seiner Hilfe kannst Du die beiden Gegner mühelos beiseite fegen. Etwas weiter rechts kreuzen zwei kleine Diebe Deinen Weg. Durch Schwanzpeitschen Deines Reittiers kannst Du ihnen vier kleine Magiebehälter abnehmen. In der letzten Sequenz der ersten Stage trittst Du gegen vier Gegner an: zwei Heninger, von denen einer auf einem Chicken Leg reitet, und die gefürchteten Bad Brothers. Zuerst schaltest Du mit Deinem Saurier die Heninger aus und setzt dann Deine Magie ein, um den Bad Brothers eine ordentliche Portion Energie abzuziehen. Beim Kampf mit den Bad Brothers wechselst Du häufig zwischen dem oberen und dem unteren Bildschirmrand, um ihren sonst einsetzenden Running Attacks zu entgehen.

Stage 2:

Zu Beginn der zweiten Stage wirst Du von einem Heninger angegriffen. Du rennst zunächst an ihm vorbei, und bringst ihn so auf Deine linke Seite. Nun hebst Du ihn hoch und wirfst ihn in den Abgrund. Den zweiten Gegner läßt Du einfach auf Dich zurasen und trittst dann zur





Seite. Er stürmt dann mit vollem Tempo in den Abgrund. Die beiden Feinde, die Dir auf dem schmalen Steg auflauern, schwächst Du zunächst durch den Einsatz von Magie. Bei diesem Kampf mußt Du ebenfalls häufige Positionswechsel durchführen, um nicht umgerannt zu werden. Jetzt erscheinen zwei Amazonen, von denen eine auf einem Drachen reitet. Dein erster Angriff muß der Drachenreiterin gelten, denn Drachenfeuer raubt Dir sehr viel Energie.



Den Drachen solltest Du nicht benutzen, denn mit ihm kannst Du Dich kaum gegen Angriffe von zwei Seiten wehren. Alle Gegner versuchen den Drachen zu besteigen. Du kannst also in aller Ruhe in der Nähe des Drachens warten und dann einen nach dem anderen aus dem Sattel hauen. In der letzten Szene der zweiten Stage greifen Dich ein Skelett, eine Amazone und eine Drachenreiterin an. Hier kann der Einsatz von Magie nicht schaden. Du solltest versuchen, immer auf einer anderen Ebene als der Drache zu sein, um seinen Flammen zu entgehen. Das Skelett läßt sich am leichtesten durch Jump Attacks aushebeln. Nach Deinem Sieg erscheint ein kleiner, grüner Dieb, dem Du eine Energieeinheit abluchsen kannst.



Stage 3:

Gleich zu Beginn mußt Du in unebenem Gelände einen schweren Kampf ausfechten. Du benutzt an dieser Stelle die Magie, die Du kurz zuvor dem Dieb abgeknöpft hast, um den Drachenreiter aus dem Sattel zu werfen. In dem schmalen Holzsteg, den Du nun überqueren mußt, klappt ein großes Loch. Wenn Du erst in letzter Sekunde abspringst, kannst Du das Loch so gerade eben mit einem normalen Sprung überwinden. Sicherer ist jedoch, die gleiche Technik wie bei einer Running Attack zu verwenden: die Richtungstaste antippen und danach voll durchdrücken.



So wird Gilius Thunderhead auf eine Geschwindigkeit beschleunigt, mit der er mühelos das Loch überspringen kann. Kurz darauf trittst Du gegen zwei Amazonen an, die keine zu große Hürde sein sollten. Wenn Du sie bezwungen hast, solltest Du Dich schleunigst von der großen Holztür entfernen, denn Sergeant Hop und Sergeant Malt, zwei entfernte Verwandte der Bad Brothers, treten aus ihr heraus. Diese beiden Kolosse kannst Du wiederum mit Magie schwächen, denn nach diesem Kampf erscheinen zwei Diebe, bei denen Du Dich erneut mit Magie eindecken kannst. Im weiteren Verlauf dieser Stage mußt



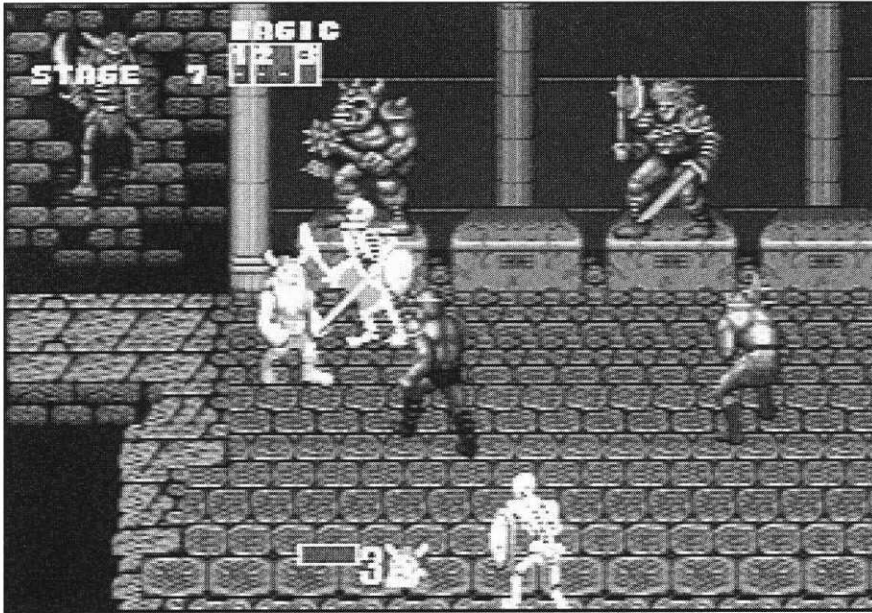
Du einen Kampf gegen zwei Heninger und ein Longmoan ausfechten. Während Du auf einen von ihnen eindringst, solltest Du die anderen beiden genau im Auge behalten, um einer Running Attack jederzeit ausweichen zu können. In der Endsequenz der vierten Stage attackiert Dich Lt. Bitter mit zwei Schergen. Diese beiden kleineren Gegner kannst Du mit Magie beiseite räumen. Gegen Lt. Bitter sind gesprungene Attacken nicht ungefährlich, da sein Schwert eine sehr große Reichweite besitzt. Mit rasch hintereinander erfolgenden Running Attacks kannst Du diesen Koloß ungefährdet aushebeln.



Stage 4:

Anfangs steigst Du auf die Empore und stellst Dich in ihrer Mitte auf. Sobald einer Deiner drei Gegner abspringt, springst Du ebenfalls in die Luft und führst am höchsten Punkt einen Axtstreich aus. Auf diese Weise kannst Du alle drei Gegner ausknocken, ohne in die Gefahr eines Energieverlustes zu kommen. Nun durchquerst Du eine karstige Landschaft, in der Du von zahlreichen Skeletten attackiert wirst. Im Gefecht mit ihnen solltest Du auf eine möglichst große Distanz achten, denn sie führen eine teuflisch gute Schwerthand. Durch Jump



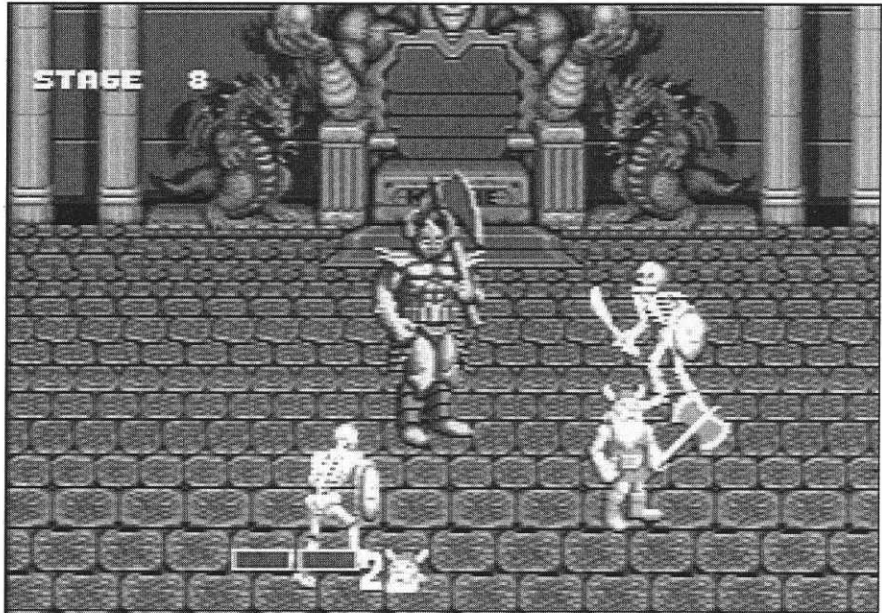


Attacks kannst Du noch am ehesten einen möglichst verlustlosen Sieg gegen die Skelette erringen. Nach einem Kampf gegen drei Longmoans erscheinen zwei Skelette und ein weiterer Longmoan. Diese Gegner sind sehr robust, so daß Du ihnen durch den Einsatz von Magie nur wenig Energie rauben kannst. Du mußt Dich schon einem fairen Kampf stellen.

Stage 5:

Die drei Skelette, die am Beginn der fünften Stage auf Dich lauern, kannst Du auf einfache Art und Weise schlagen. Du stürmst mit Deiner Spielfigur auf Schnabelhöhe des Adlers und kannst dort unbehelligt darauf warten, daß das erste der drei Skelette bei dem Versuch, Dir zu folgen, in den Abgrund stürzt. Die anderen beiden Skelette lassen sich durch einige Axtstreiche oder eine Running Attack ebenfalls in den Abgrund treiben. Auf dem schmalen Steig, auf dem Du nun Deinen Weg in rechter Richtung fortsetzt, greift Dich eine Drachenreiterin an. Sobald sie auf dem Bildschirm erscheint, tippst Du die Richtungstaste an, drückst sie danach voll durch und fegst die Reiterin durch einen Axtstreich aus luftiger Höhe aus dem Sattel. Soweit es

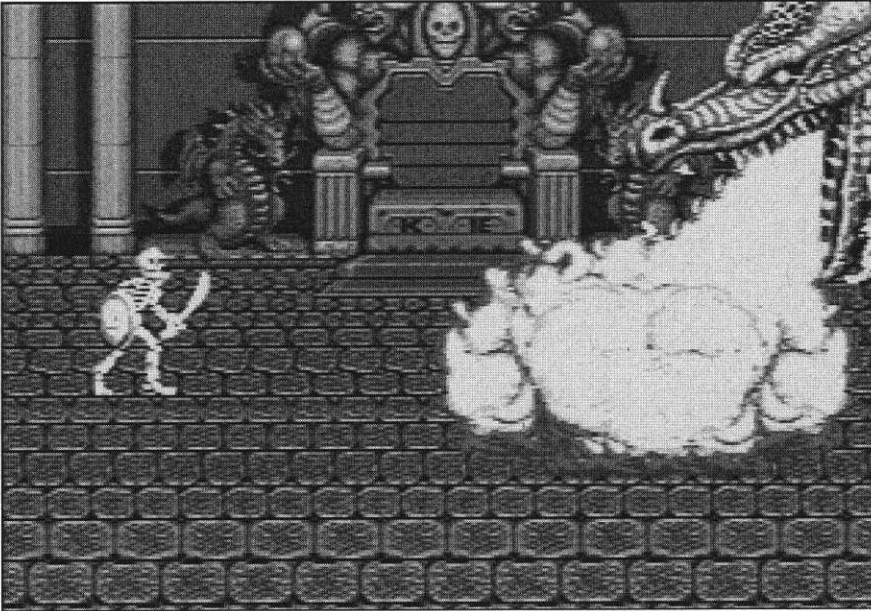




irgendwie möglich ist, solltest Du darauf verzichten, den Drachen zu benutzen, denn in der nächsten Sequenz erscheint eine ganze Horde der roten, extrem widerstandsfähigen Longmoans, die Dich in kürzester Zeit aus dem Sattel dreschen können. Die Longmoans streckst Du durch gezielte Jump Attacks nieder, wobei Du wieder einmal auf häufige Positionswechsel achten mußt. In der letzten Szene dieser Stage triffst Du auf zwei große Ritter. Diese befinden sich normalerweise genau deckungsgleich übereinander, so daß Du sie mit Deinen Running Attacks gleichzeitig umwerfen kannst. Falls einmal einer der Ritter seine Position verändern sollte, trennst Du die beiden Ritter, damit Du die Running Attacks abwechselnd nach rechts und nach links durchführen kannst.

Stage 6:

In dieser Stage kannst Du den König und seine Tochter aus den Klauen von Death Adder jr. befreien. Anfangs triffst Du auf eine Schar kleiner Diebe, bei denen Du Deine Magiereserven aufbessern kannst. Nun trittst Du gegen General Heartland und zwei Schergen an. Die Magie solltest Du hier nicht benutzen. Du benötigst sie dringend im



Kampf gegen Death Adder jr. Dieser Obermottz wird durch zwei Skelette unterstützt, die Du so schnell wie möglich durch den Einsatz von Magie und durch einige Axthiebe aus dem Weg räumen mußt. Gegen Death Adder jr. verhilft Dir folgende Technik zu einem verlustlosen Kampf: Du bewegst Dich mit Deiner Spielfigur an den oberen Bildschirmrand, so daß Du Dich über dem Boss befindest. Nun gehst Du auf ihn zu, wobei Du Dich genau auf seiner Höhe befinden mußt. Durch einige im Stehen ausgeführte Axthiebe fällst Du den Koloß und gehst anschließend schnell einige Schritte nach oben. Sobald Death Adder jr. wieder auf die Füße kommt, wiederholst Du diese Prozedur.



Stage 7:

Zu Beginn der siebten Stage wirfst Du die beiden Henninger in das klaffende Loch im Boden. Mit der Technik einer Running Attack überspringst Du nun das Loch und läufst schnell an den unteren Bildschirmrand, so daß Du zwischen den links und rechts klaffenden Löchern stehst. Die ersten beiden Skelette springen dann von selbst in die gähnende Leere, während Du die nächsten Gegner noch durch zärtliches Streicheln mit der Axt zu dieser guten Tat überreden mußt.



Sämtliche Gegner der siebten Stage kannst Du in Abgründe fallen lassen, nahezu ohne Kampfhandlung. Auch die beiden Ritter in der Endsequenz der siebten Stage bekommst Du durch eine Running Attack in den linken Abgrund.

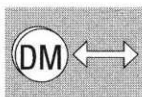
Stage 8:

Bei Deinem letzten Gefecht triffst Du auf Death Adder persönlich, der von zwei leider unbesiegbaren Skeletten unterstützt wird. Für diesen Kampf solltest Du noch mindestens ein Continue in der Reserve haben, denn Death Adder ist in alle Geheimnisse der Magie eingeweiht. Bei diesem Kampf geht es darum, die Skelette auf Distanz zu halten und möglichst viele Treffer bei Death Adder anzubringen. Sobald die Skelette weit entfernt sind, kannst Du gegen Death Adder dieselbe Taktik wie bei seinem Sohn anwenden, ansonsten sind auch hoch ausgeführte Jump Attacks sehr effektiv. Viel Glück, Gilius Thunderhead...

Cheats:

Falls Du trotz intensiver Bemühungen das Spiel nicht durchspielen kannst, solltest Du es einmal mit folgendem Cheat versuchen: Beim Auswahlmenü für die Spielfigur drückst Du Links und Unten auf dem Steuerkreuz, um die Figuren zu drehen. Gleichzeitig drückst Du die Buttons A + C, und zwar so lange, bis Deine gewünschte Spielfigur in vorderster Front steht. Auf diese Weise bekommst Du satte neun Continues!

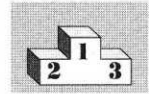
Kaufberatung:



Golden Axe ist ein Action-Modul, das durch mannigfache Möglichkeiten besticht. Es beginnt mit der Wahlmöglichkeit zwischen drei Spielfiguren, deren Funktionen sich wirklich unterscheiden. Weiterhin kannst Du zwischen dem Arcade-Modus und dem Modus „The Duel“ wählen. Nicht zuletzt jedoch können bei diesem Modul zwei Spieler gleichzeitig miteinander antreten, wobei sie entweder im Team oder gegeneinander antreten können. So ist der Spielspaß über eine lange Zeit garantiert. Sehr empfehlenswert.

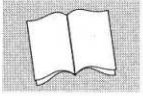
Bewertung:

Sound:	9
Graphik:	9
Handling der Spielfigur:	10
Schwierigkeit:	Justierbar. Auch auf der schwersten Stufe nicht allzu hoch.
Motivation:	10





Spielbeschreibung:



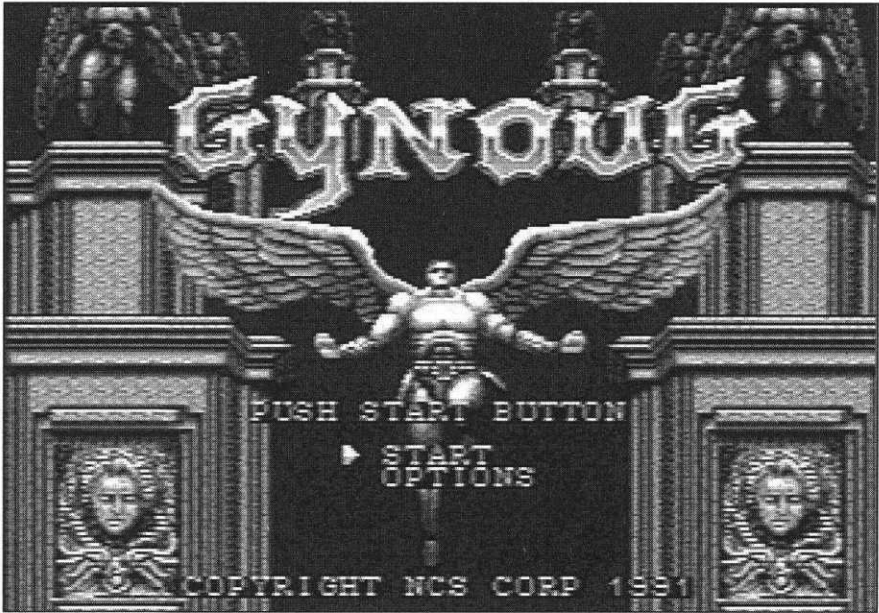
Die gewöhnlichen Haudegen haben ausgedient, diesmal steuerst Du einen göttlichen Helden in einer Mission gegen das Böse. Sechs Level mit quabbeligen Zwischengegnern und glibberigen Endgegnern gilt es zu überwinden, um das Gute siegen zu lassen. Die göttliche Kraft hat Dir Flügel sprießen lassen, so daß Du bei dieser Operation Dein Raumschiff in der Garage stehenlassen kannst. Dennoch brauchst Du, bedingt durch eine beinharte Flügelmuskulatur, nicht auf alle erdenklichen Extrawaffen zu verzichten. Blaue und rote Kapseln stärken Deine Schußkraft und die Schußstreuung, Federn erhöhen die Flugeschwindigkeit, und gelegentlich auftauchende Schriftrollen sorgen für diverse Zusatzwaffen.

Allgemeine Spielstrategie:



Wie bei nahezu allen Action-Spielen ist auch bei Gynoug eine der jeweiligen Spielsituation angepaßte Ausrüstung der Schlüssel zum Erfolg. Die Geschwindigkeit Deiner Spielfigur legst Du durch die Anzahl der Federn fest, die häufig auf dem Bildschirm auftauchen. Zwei Federn sorgen zumeist für eine Geschwindigkeit, die zur Vermeidung von Kollisionen ausreichend ist, die aber dennoch eine kontrollierte Steuerung zuläßt. Allerdings solltest Du beachten, daß Deine Geschwindigkeit sich beim Verlust einer Spielfigur um eine Einheit verringert, so daß es in solch einem (hoffentlich selten eintretenden) Fall erforderlich ist, eine weitere Feder zu nehmen.

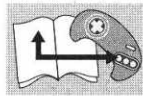
Bei Gynoug stehen Dir drei verschiedene Schußarten zur Verfügung: ein breiter Streuschuß, ein weniger streuender Schuß und ein Schuß, der zwei Richtungen erfaßt. Der breite Streuschuß ist für die meisten Spielsituationen die beste Lösung. Du kannst mit ihm viele Deiner Gegner gleichzeitig bekämpfen. Die Kapsel, die das Symbol für den zwei Richtungen erfassenden Schuß enthält, taucht nur sehr selten auf und sollte immer genommen werden, denn sobald sie auftaucht, sind von hinten angreifende Feinde nicht weit. Sehr wichtig sind auch die gelegentlich auf Schriftrollen auftauchenden Spezialwaffen. Die Wirkung dieser Waffen ist nur sehr gering, falls Du ein einzelnes Symbol benutzt. Du solltest daher immer versuchen, drei Waffen des selben Symbols hintereinander zu nehmen und sie erst dann einsetzen. Um dies zu erreichen, mußt Du gelegentlich auf einige Schriftrollen verzichten.

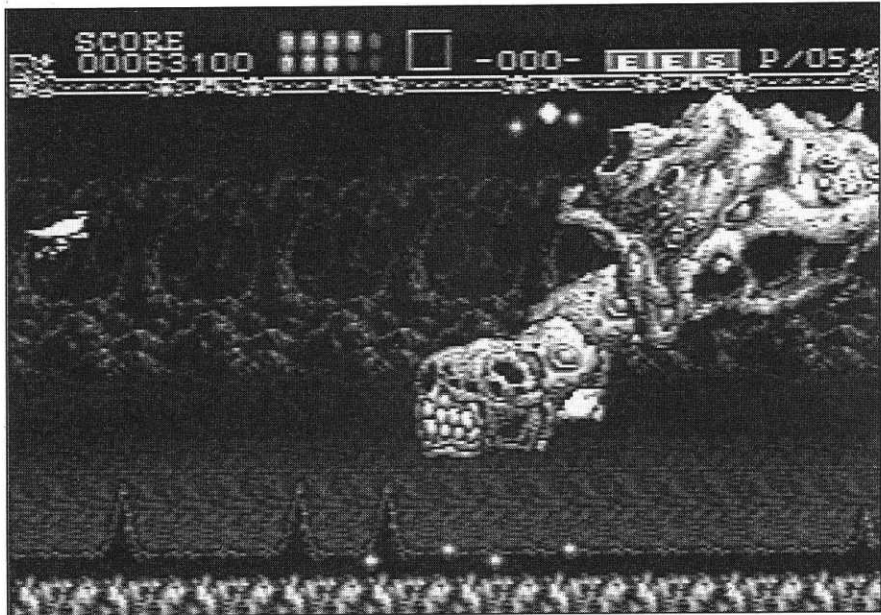


Spezielle Hinweise:

Round 1:

Du beginnst mit einer völlig ungerüsteten Spielfigur. In erster Linie mußt Du Dich in dieser Spielrunde also darum kümmern, Deine Schußstärke und die Schußstreuung zu erhöhen. Es ist also wichtig, daß Du keine der blauen und roten Kapseln ausläßt, die manchmal auf dem Bildschirm auftauchen. Zunächst erscheinen einige leichte Gegner, die Du, fast ohne einen Positionswechsel vornehmen zu müssen, aus der Bildschirmmitte heraus erledigen kannst. Nach einer Weile beginnt die Höhle zu beben, und große Stalaktiten brechen aus der Höhlendecke heraus. Du kannst sie jedoch abschießen, bevor sie Dir gefährlich werden können, indem Du dicht entlang der Höhlendecke nahe an sie heranfliegst. Dabei brauchst Du keine Angst zu haben, die unter Dir vorbeischwebende Kapsel zu verpassen. Sie kehrt um, sobald sie den linken Bildschirmrand erreicht hat. Nun attackieren Dich zwei Gegner von hinten. Je näher sie der Bildschirmmitte kommen, desto langsamer werden sie. Du wartest also, bis ihre Geschwindigkeit ein Minimum erreicht hat, setzt Dich mit einem kleinen Schlenker hinter sie und entledigst Dich ihrer. Die nun folgenden Pflanzen, die

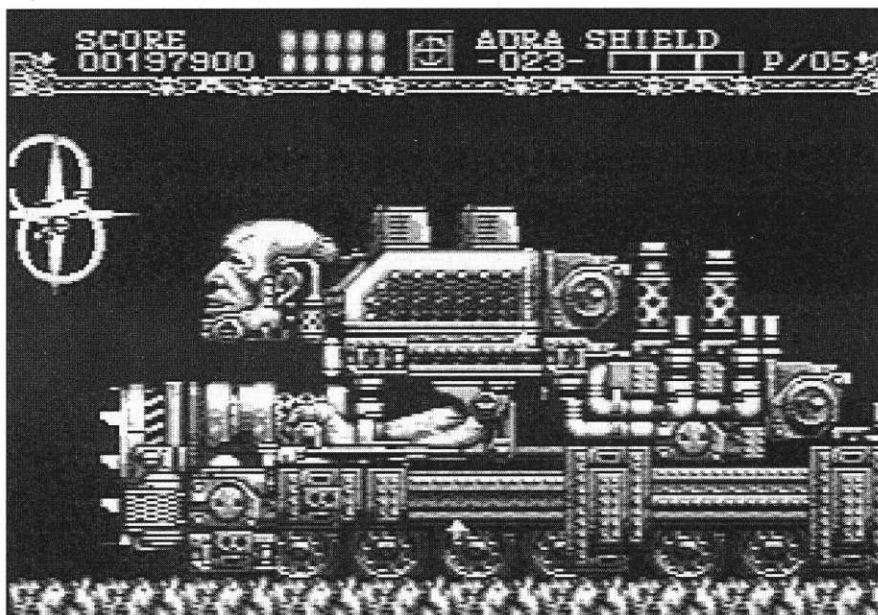




Höhlendecke und -boden besiedeln, können Dich angreifen, falls Du sie nicht direkt vernichtest. Hinter einer Reihe ziemlich harmloser Vulkane greift Dich ein riesiger Schwarm kleiner Gegner an, die viel weniger gefährlich sind, als es zunächst den Anschein hat. Du brauchst lediglich eine zentrale Position am linken Bildschirmrand einzunehmen und aus vollen Rohren zu feuern, um den Angriff unbeschadet zu überstehen. Am Ausgang der Höhle befindet sich am oberen Bildschirmrand ein Extraleben, das erst sichtbar wird, wenn Du diese Stelle mit einem Schuß triffst. Direkt dahinter triffst Du bei spannender Musik auf den ersten Zwischengegner: Ein riesiges, graphisch exzellent dargestelltes, schildkrötenähnliches Monster. Zunächst entsteht bei Dir sicherlich eine gewisse Ratlosigkeit angesichts der nahezu unüberschaubaren Anzahl von Schüssen, mit denen Du eingedeckt wirst. Bei näherer Betrachtung wirst Du jedoch erkennen können, daß die feindlichen Salven in einem bestimmten Schema abgefeuert werden.

TIP

Aus dem Rücken, aus dem Schlund und aus der Unterseite des Halses der Monsterschildkröte fliegen die Schüsse heraus. Am linken unteren Bildschirmrand befindet sich eine Position, an der Du nur gelegentlich Kurskorrekturen vornehmen muß, um den gegnerischen



Schüssen auszuweichen. Gleichzeitig kannst Du aus dieser Position die Unterseite des Halses der Schildkröte attackieren, ihre einzige verwundbare Stelle. Besonders wichtig ist an dieser Stelle, wie auch bei allen anderen Zwischen- und Endgegnern der übrigen Level, daß Du Deine Konzentration ausschließlich auf einen kleinen Bereich um Deine Spielfigur lenkst. Dein Ziel ist so groß, daß Du es ohnehin triffst. Du mußt daher lediglich auf die gegnerischen Schüsse in unmittelbarer Nähe Deiner Spielfigur achten.



Hinter dem ersten Zwischengegner verengen sich die Höhlenwände. Wuchernde Pflanzen verdecken Deine Sicht im Bereich der oberen Höhlenwand. Hier ist es sinnvoll, die Spielfigur möglichst weit von der oberen Höhlenwand fernzuhalten, um eine Kollision mit den dort oftmals überraschend auftauchenden Spinnen zu vermeiden. Bevor Du die große Wasserstelle erreichst, erhältst Du die dritte Schriftrolle mit einem Symbol für Energy-Balls. Diesen Schuß wählst Du nun an, um Platz für die nächsten Schriftrollen zu schaffen. Aus der Wasserstelle tauchen zwei große Ungeheuer auf, die eine große Anzahl von Schüssen um sich schleudern. Du kannst sie nicht zerstören. Daher ist es am günstigsten, wenn Du dicht am linken oberen Bildschirmrand darauf wartest, bis sie wieder unter die Wasseroberfläche tauchen.

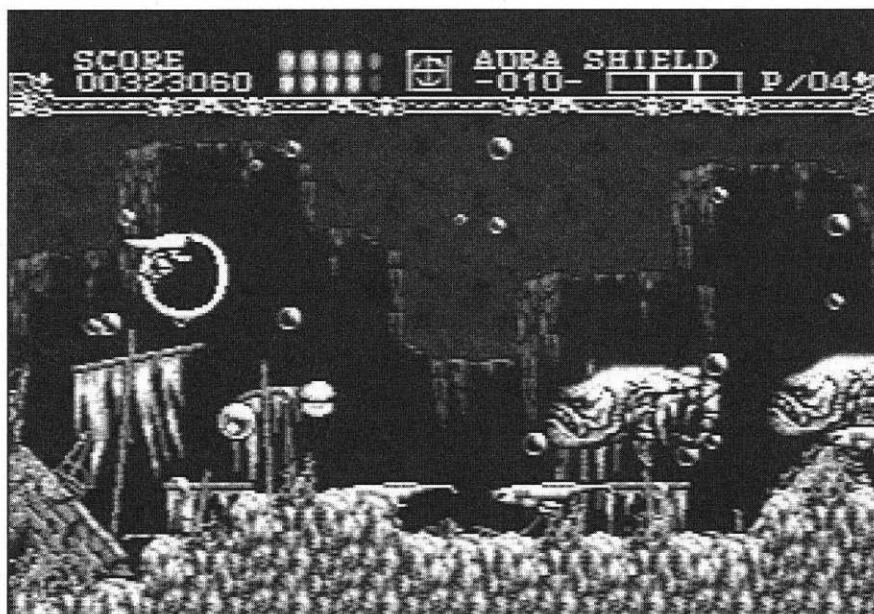


Falls Du in Gefahr gerätst, von einem Schuß getroffen zu werden, kannst Du diesen Schuß durch das Abfeuern von eines Energy-Balls zerstören. Nach einem kleineren, recht einfachen Abschnitt triffst Du auf den ersten Endgegner: eine riesige Maschine mit einem lebenden Kopf. Du steuerst einfach Deine Spielfigur in die unmittelbare Nähe des Kopfes und feuerst mit voller Kraft. Du benötigst lediglich einige kleine Ausweichmanöver, bis die Maschine besiegt ist.

Round 2:

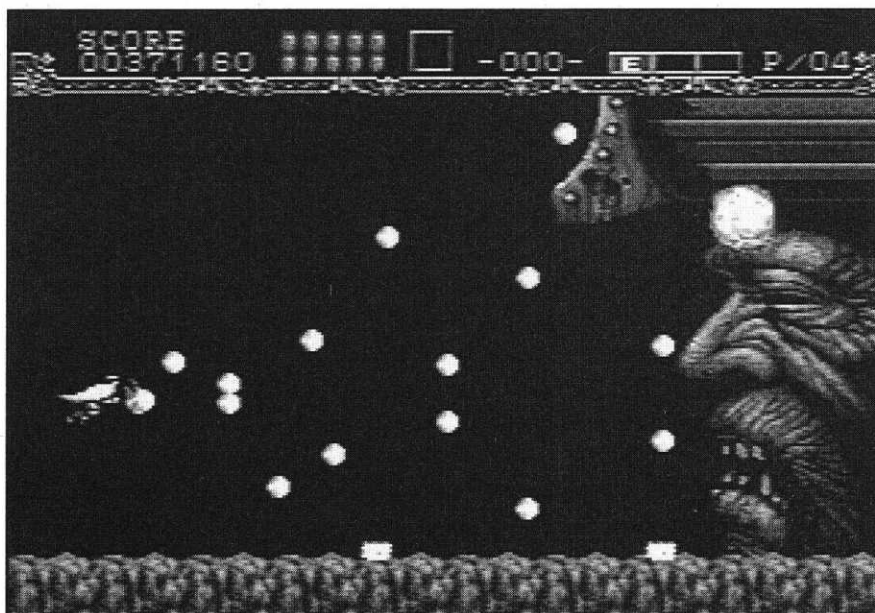
Die zweite Spielrunde findet bis auf einen kurzen ersten Abschnitt unter Wasser statt. Zunächst wirst Du über der Wasseroberfläche von Möwen und fliegenden Fischen attackiert. Die fliegenden Fische kannst Du leicht durch Deinen Streuschuß fernhalten. Die Möwen mußt Du zunächst mit einem möglichst großen Abstand an Dir vorbeiziehen lassen, bis Du sie treffen kannst. Eine weitere Gefahr stellen zwei Wolken dar, die Blitze auf Dich schleudern. Die Wolken könntest Du durch die magische Waffe, die Du durch die Schriftrolle mit dem Symbol für Thunderbolt erhältst, zerstören. Jedoch treffen in dieser Spielrunde noch weitaus schwerere Gegner auf Dich, so daß Du Dir





die Thunderbolts lieber aufsparen solltest. Die Blitze sind ohnehin so langsam, daß Du ihnen problemlos ausweichen kannst. Unter der Wasseroberfläche triffst Du auf eine große Seeschnecke, die nur an ihrer Rückseite verwundbar ist. Du mußt also ihren Schüssen so lange ausweichen, bis sie Dir die Rückseite zukehrt. Kurz darauf tritt bereits der Zwischengegner dieser Spielrunde in Erscheinung, eine zu monströser Größe mutierte Seeschnecke. Sie ist nur schwer ohne den Verlust eines Lebens zu besiegen. Hier ist der Einsatz des Schutzschirms sinnvoll, den Du bereits in der ersten Spielrunde auf der Wasserfläche erhalten hast. Hinter dem Zwischengegner führt Dich ein langer, mit riesigen Fischen und allerlei Meeresungeheuern bevölkerter Abschnitt dem Boss der zweiten Spielrunde entgegen. Den Weg durch diesen Abschnitt kannst Du Dir erheblich leichter machen, indem Du Thunderbolts gegen die größeren Ungeheuer einsetzt. Hier findest Du auch zwei weitere magische Waffen, einen Schutzschirm und Energy-Balls, die beim Kampf mit dem Boss sehr nützlich sind. Vor dem eigentlichen Boss befindet sich noch ein Wächter, eine kleine Gallionsfigur, die Du ohne zusätzliche Waffen schaffen solltest. Den Boss kannst Du mit Hilfe des Schutzschirms und der Energy-Balls leicht besiegen.





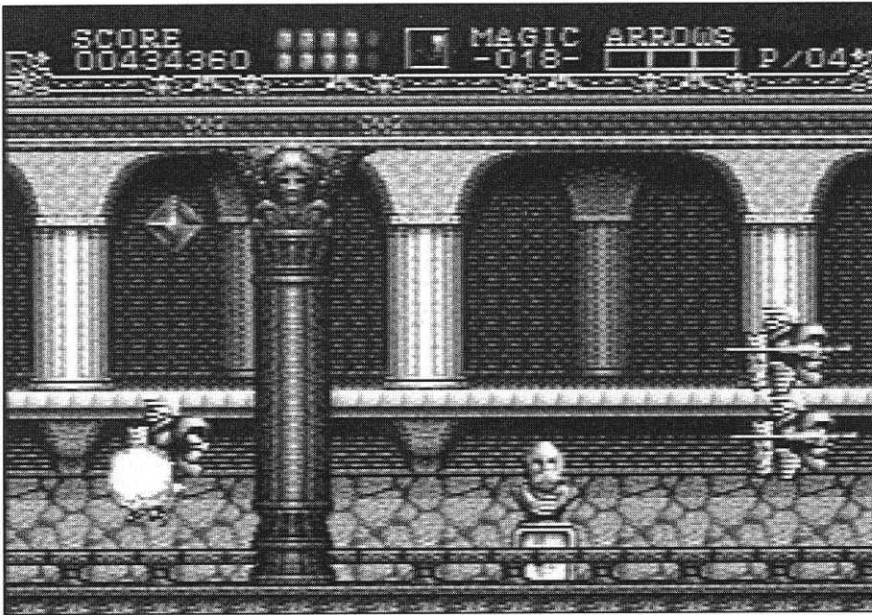
Round 3:



In der dritten Spielrunde steigt der Schwierigkeitsgrad beträchtlich an. Bei wirklich hörenswerter Musik geht es durch antike Hallen, die mit kniffligen Gegnern übersät sind. Besonders fies sind die großen Säulen im Vordergrund, die Dir von Zeit zu Zeit den Blick auf Deine Spielfigur versperren. Es ist also besonders wichtig, daß Du den Verlauf aller gegnerischen Schüsse genau im Auge behältst, um nicht von ihnen hinter den Säulen getroffen zu werden. An mehreren Stellen dieser Spielrunde geht es über einige Felsstufen hinauf oder hinab. Dort lauern kleine Teufel, die Dir durch massives Feuer sehr gefährlich werden können.

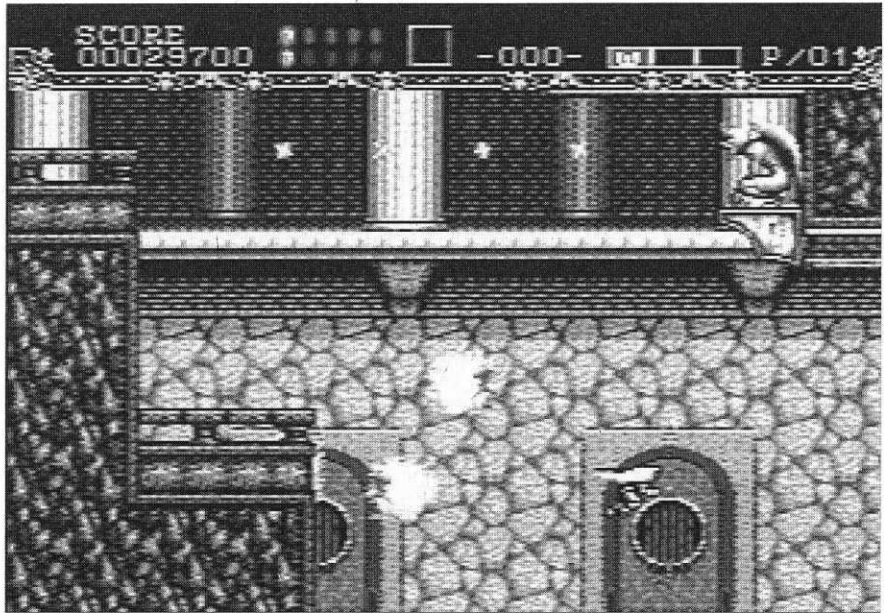


Diese Schwierigkeit kannst Du umgehen, indem Du an diesen Stellen mit Deiner Spielfigur an den äußersten rechten Bildschirmrand fliegst. So kannst Du an ihnen vorbeischlüpfen, noch bevor sie das Feuer auf Dich eröffnen können. Die dritte Spielrunde ist die einzige Stelle des gesamten Spiels, in der Du den Streuschuß gegen den weniger streuenden Schuß eintauschen solltest. An einigen Stellen regnen Schwerter auf Dich herunter, vor denen Du durch diesen, einen schützenden Käfig bildenden Schuß geschützt wirst. Zudem fällt



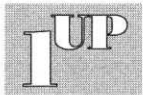
Dir mit diesem Schuß der Kampf gegen den Zwischengegner erheblich leichter. Der Zwischengegner ist eine große, schlangenähnliche Gestalt, die mit der richtigen Technik nicht allzu schwer zu besiegen ist. Du mußt möglichst dicht an der Schlange bleiben, so daß sie sich auf engstem Raum dreht. Wenn Du Dich zu weit von ihr entfernst, erhöht sich ihre Geschwindigkeit um ein Vielfaches, und sie wird sehr gefährlich. Im weiteren Verlauf der Hallen triffst Du häufig auf Gegner, die erst schießen, wenn sie schon eine längere Zeit auf dem Bildschirm gewesen sind. Du solltest sie also so schnell wie möglich zerstören. Der Endgegner der dritten Spielrunde ist sehr schwierig. Er ist immer nur für wenige Sekunden verwundbar und sprüht anschließend Feuer auf Dich. Sobald die Flammen auf dem Bildschirm erscheinen, bist Du in der linken oberen Bildschirmecke am wenigsten gefährdet. Von dort mußt Du Dir einen Weg durch den Kugelwald zur linken unteren Bildschirmecke bahnen, wo Du den Boss anvisieren kannst. Diese Prozedur mußt Du schon einige Male wiederholen, um den Boss niederringen zu können.



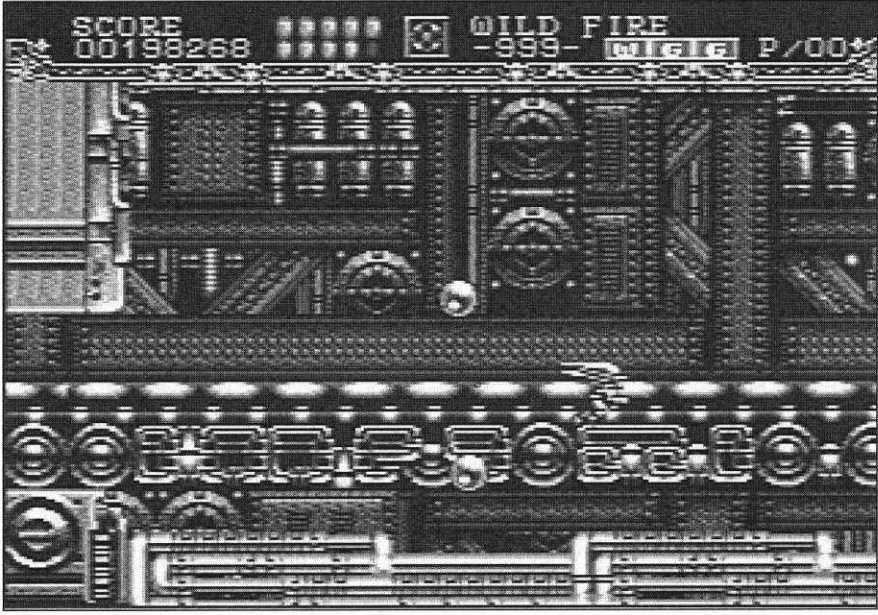


Round 4:

Zu Beginn der vierten Spielrunde erhöht sich die Geschwindigkeit des Bildschirmscrollings um ein Vielfaches. Die Strecke führt durch einen sehr engen Parcours, der eine hervorragende Kontrolle der Spielfigur verlangt. Um die teilweise recht haarsträubenden Kurven ohne Kollision mit den Wänden zu überstehen, kann es nicht schaden, wenn Du die anfangs erscheinenden Federn für eine Geschwindigkeitserhöhung nimmst. Besonders wichtig sind die Schriftrollen mit dem Symbol für Ground-Schüsse, die für den zweiten Abschnitt dieser Spielrunde unerlässlich sind.

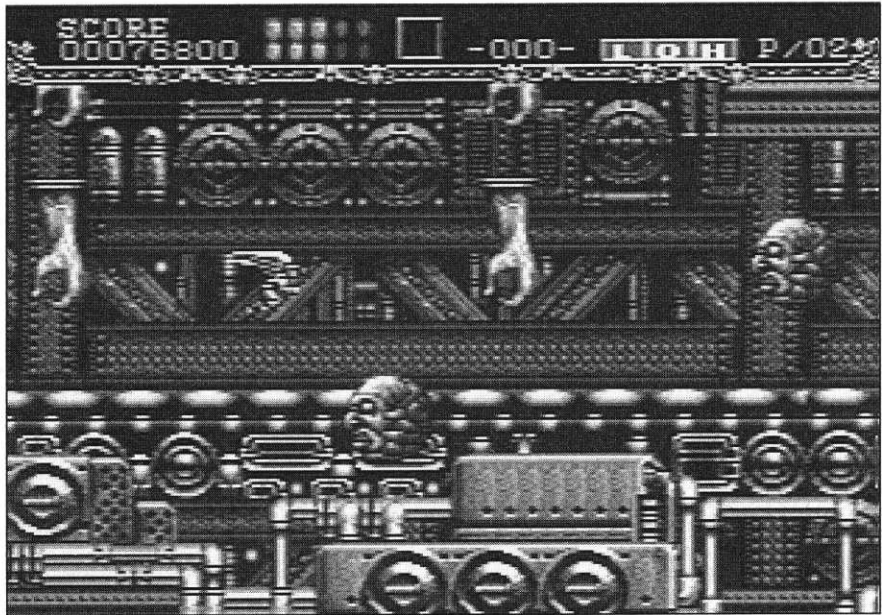


Wenn Du gute Reaktionen besitzt, kannst Du Dir anfangs zwei Extraleben ergattern. Das erste Extraleben befindet sich hinter der siebten Barriere, mitten zwischen Unmengen von Kapseln für Schußkraftverstärkung. Sobald Du das Extraleben erhalten hast, mußt Du die Steuerung blitzschnell nach oben reißen, um nicht an der Wand zu zerschellen. Das zweite Extraleben kannst Du in einer kleinen Nische in der oberen Wand erhalten, kurz nachdem Dich verwestete Köpfe in 2-er-Reihen angegriffen haben. Kurz vor dem Zwischengegner verengt sich die Spielfläche kurzfristig. Zunächst mußt Du extrem nahe



an den unteren Bildschirmrand fliegen, und direkt anschließend die Steuerung hochreißen, um einem zweiten Hindernis auszuweichen. Diese Stelle solltest Du Dir genau einprägen, denn selbst mit einer guten Reaktion ist diese Stelle nicht zu bewältigen. Du mußt schon darauf vorbereitet sein. Der Zwischengegner dieser Spielrunde ist diesmal nicht ganz so anspruchsvoll. Konzentriere Dich einfach auf wenige Quadratzentimeter um Deine Spielfigur, um den Schüssen auszuweichen, und feure dabei, was das Zeug hält. Hinter dem Zwischengegner verlangsamt sich das Bildschirmscrolling zur normalen Geschwindigkeit, jedoch werden nun die Gegner gemeiner. Besonders gefährlich sind die kleinen Lebewesen, die Dich mit einem Mörser beschießen. Ihnen und auch den gelegentlich aus dem Boden auftauchenden Zombies kommst Du am besten mit dem Groundschuß bei.

Mit dieser Schußmagie solltest Du jedoch ökonomisch umgehen, denn diese Feinde treten zahlreich bis zum Endgegner auf. Beim Endgegner handelt es sich um einen bis zur Unkenntlichkeit mutierten Fleischklumpen, der es sich zur Aufgabe gemacht hat, Dich mit einem gelegentlichen Herausschleudern seines Herzens zu erfreuen. Die Begegnung mit diesem Boss ist nicht nur reichlich unästhetisch, son-

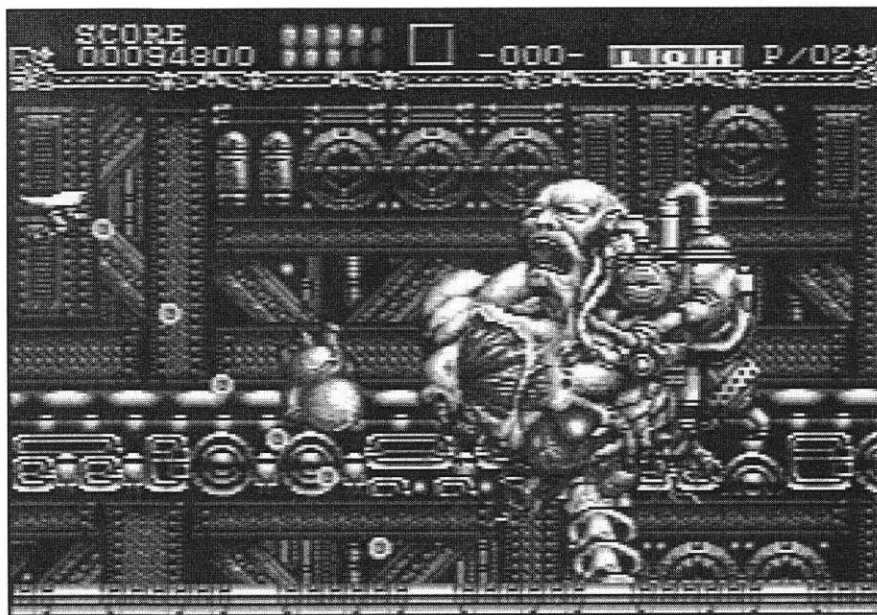


dern leider zusätzlich noch ziemlich schwierig. Die größte Phase kannst Du jedoch mittels eines Schutzschirms überstehen, den Du im Abschnitt davor erhalten kannst. Ansonsten gilt es, den Blutplättchen auszuweichen und möglichst vorausszusehen, wann der Boss sein Herz herausschleudert, denn nur dort ist er verwundbar. Leider ist das für Dich nicht die letzte Begegnung mit diesem Unsympathen, Du mußt Dich in der sechsten Spielrunde noch einmal mit ihm messen.

Round 5:

In der fünften Spielrunde bewegst Du Dich durch ein Horrorszenario. Du befindest Dich in einem organischen System, in dem Dich schreiende, zusammengewachsene Köpfe, verwesene Embryonen und dergleichen appetitanregende Gestalten mehr erwarten.

Der Schwierigkeitsgrad der fünften Runde ist besonders im Abschnitt hinter dem Zwischengegner so hoch, daß es auch bei Profis schon ein wenig des Glückes bedarf, um diese Spielrunde unbeschadet zu überstehen. Die wichtigste Technik in dieser Szene ist es, die angreifenden Gegner so schnell wie möglich zu beseitigen. Bei der riesigen

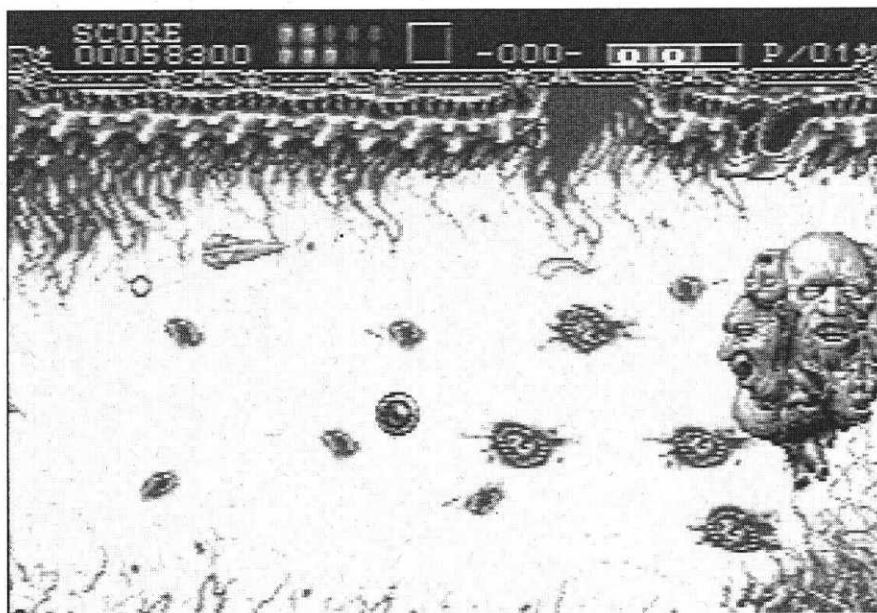


Anzahl von Feinden kannst Du Dich ansonsten unversehens in einem solchen Kugelhagel wiederfinden, daß ein Entkommen nahezu unmöglich ist. Ganz nützlich ist es auch, daß Du die Randbegrenzungen berühren darfst. In ihrer Nähe ist die Wahrscheinlichkeit, getroffen zu werden, um ein Vielfaches geringer. Der Zwischengegner beschießt Dich mit einzelnen Kugeln, die kurz bevor sie Dich erreichen in viele, kleine Splitter zerplatzen. Das Durchschlüpfen durch die Lücken zwischen den einzelnen Splintern ist noch am leichtesten, wenn Du Dich abwechselnd langsam vom oberen zum unteren und vom unteren zum oberen Bildschirmrand bewegst.



So sind die Schüsse Deines Gegners am leichtesten vorzuberechnen. Danach wird es so eklig schwer, daß eine Beschreibung des Chaos, das nun auf dem Bildschirm herrscht, kaum noch möglich ist. Den zwischendurch erscheinenden Schuß, der nach hinten streut, solltest Du unbedingt nehmen, da Dich dort eine große Anzahl von Feinden von hinten angreift. Der Endgegner ist glücklicherweise nicht ganz so schwer, wie es, dem Schwierigkeitsgrad des übrigen Levels entsprechend, erwartet werden könnte. Im günstigsten Fall besitzt Du noch die magische Waffe „Elemental“, mit deren Hilfe Du ihn leicht





besiegen kannst. Ansonsten gilt es wie üblich, den Unmengen von Schüssen auszuweichen.

Round 6:

Das Erreichen der sechsten Spielrunde lohnt sich in jedem Fall. Bei wirklich erlesener Hintergrundgraphik triffst Du noch einmal auf alle Zwischengegner und den Endgegner der vierten Spielrunde, bis es zu dem letzten Kampf gegen den Oberboss kommt. Dieser Oberboss ist sicherlich nicht der schwierigste, dafür aber der mit Abstand widerstandsfähigste Gegner dieses Spiels. Du benötigst eine sehr lange Zeit, bis Du ihn endlich geschlagen hast. Am besten pausierst Du noch einmal und sammelst Deine Konzentration, bevor Du Dich in diese letzte Schlacht stürzt. Der Boss schleudert augenähnliche Gegenstände auf Dich, die nur durch massives, andauerndes Feuern vernichtet werden können. Es existiert keine besondere Technik für den Kampf gegen den Boss. Du mußt lediglich versuchen, den augenähnlichen Gegenständen auszuweichen und den Boss dabei möglichst häufig zu treffen. Viel Glück!

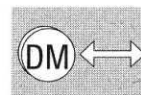


Cheats:

Du kannst den Schwierigkeitsgrad im Auswahlmönü durch Drücken der Buttons A,B,C und Start um eine Stufe verringern.

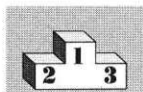
Kaufberatung:

Riesige, graphisch hervorragend dargestellte Endgegner, eine tolle Musikuntermalung und zahlreiche Extrawaffen sind die Zutaten bei diesem Action-Spiel der Extraklasse. Unglücklich ist lediglich der enorm hohe Schwierigkeitsgrad des fünften Levels, an dem sich Anfänger sicherlich die Zähne ausbeißen werden. Auch die ziemlich detaillierte Darstellung von wirklich abscheulichen Horrorwesen ist sicherlich nicht jedermanns Sache. Für ausgebuffte Könner und Fans des Genres ist dieses Modul jedoch uneingeschränkt sehr empfehlenswert.





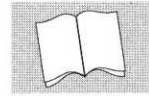
Bewertung:



Sound:	9
Graphik:	9
Handling der Spielfigur:	8
Schwierigkeit:	Justierbar. Sie ist jedoch schon im einfachsten Modus ziemlich groß.
Motivation:	10

Spielbeschreibung:

MegaTrax ist eine Rennsimulation auf zahlreichen Rennstrecken verschiedener Schwierigkeitsgrade, die auf den sogenannten Quadrurnern ausgetragen wird. Dabei handelt es sich um kleine Geländefahrzeuge, die mit einem giftigen Zweitaktmotor ausgestattet sind. Bei MegaTrax kannst Du wahlweise gegen den Computer oder gegen einen Mitspieler antreten. Ein besonderes Feature dieses Moduls ist der in zwei Teile gesplittete Bildschirm, durch den Du in die Lage kommst, auch den Rennverlauf und die Aktionen Deines Gegenspielers genau im Auge zu behalten.

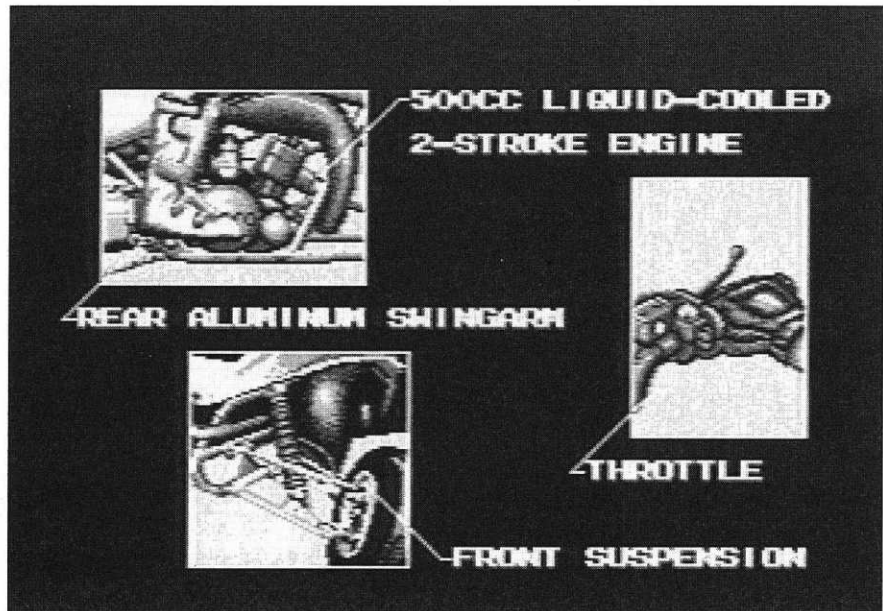


Tips und Tricks:

1. Auswahl des Fahrzeugs

Bei MegaTrax kannst Du zwischen vier verschiedenen Fahrzeugen wählen. Es stehen Dir zwei Automatikfahrzeuge mit 60 und 70 PS sowie zwei Schaltfahrzeuge mit 65 und 75 PS zur Verfügung. Egal, ob Du Dich für ein Fahrzeug mit Automatikgetriebe oder Gangschaltung entscheidest, die jeweils leistungsreichste Variante stellt selbstverständlich die beste Wahl dar. Auf Strecken mit scharfen Kurven und wenig Geraden lassen sich auch mit Automatikgetriebe gute Zeiten erzielen, obwohl diese Fahrzeuge geringfügig schlechtere Beschleunigungswerte besitzen. Auf Strecken mit langen Geraden spiegelt sich die wesentlich höhere Endgeschwindigkeit der Quadrunner mit Schaltgetriebe in schnelleren Rundenzeiten wider, so daß sie hier die mit Sicherheit bessere Wahl sind. In jedem Fall solltest Du Dich auf einen Fahrzeugtyp spezialisieren, um die Funktionen und die Fahrweise perfekt beherrschen zu können. Den Nachteil der komplizierteren Steuerung der Quadrunner mit Schaltgetriebe kannst Du ausgleichen, indem Du auf die Bremse verzichtest und statt dessen Dein Fahrzeug durch das Schalten in einen niedrigen Gang verzögerst. Insgesamt wirst Du mit dem Schaltfahrzeug mit 75 PS nach einer ausreichend langen Gewöhnungsphase sicherlich die besten Zeiten erzielen.





2. Kurventechnik

Vor jeder Kurve weisen Schilder am Streckenrand auf den Verlauf der Kurve hin. Hier ist es sinnvoll, daß Du Dir durch einen schnellen Blick auf die Streckenkarte in der rechten Bildschirmhälfte Kenntnis von der Länge und der Schärfe der jeweiligen Kurve verschaffst. Nur so gelangst Du in die Lage, die entsprechenden Manöver mit Deinem Quadrunner rechtzeitig ausführen zu können. Bei engen Kurven solltest Du rechtzeitig abbremsen, um nicht direkt zu Beginn dieser Kurve die Ideallinie verlassen zu müssen. Bei weniger scharfen Kurven bremsst Du erst ab, wenn sich Dein Fahrzeug nicht mehr ausbalancieren läßt und Du Gefahr läufst, Dich mit Deinem Fahrzeug zu überschlagen. Während Du eine Kurve durchfährst, sollte sich Dein Fahrzeug immer im Drift befinden, denn so büßt Du nur wenig von Deiner Geschwindigkeit ein. Insgesamt besteht die Technik bei einer optimal gefahrenen Kurve aus einem Stakkato von Hoch- und Herunterschalten, wodurch Du Dein Fahrzeug abwechselnd vor dem Überschlagen abbremsst und erneut in den Grenzbereich hochbeschleunigst.



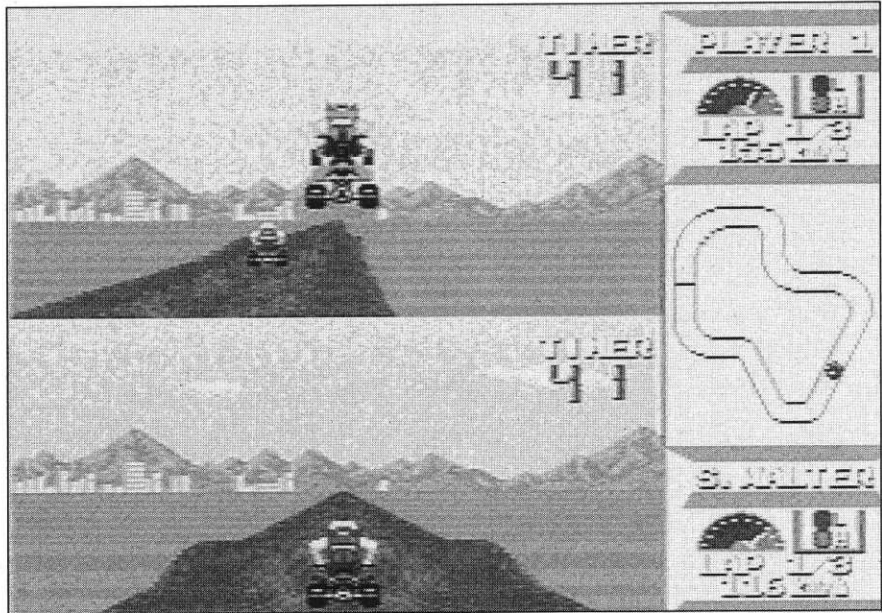


3. Überholmanöver

Falls Du gegen den Computer fährst, kannst Du Dich direkt bei dem Start an die Spitze setzen. Du ziehst Dein Fahrzeug nach dem Countdown nach rechts und rammst Deinen Gegner kurz, lenkst aber sofort danach wieder nach links ein. Mit dieser Technik gewinnst Du gleich zu Beginn ein wenig Abstand zu Deinem Gegner. Während einer Runde bist Du mehrmals gezwungen, ein blaues Fahrzeug zu überholen, das sowohl für Dich als auch für den Computer oder Deinen Gegenspieler ein Hindernis darstellt.

Zumeist befindet sich dieses blaue Fahrzeug am äußeren Kurvenrand, so daß Du innen bei etwas verminderter Geschwindigkeit, damit die Fliehkraft Dich nicht in das Kurvenäußere zieht, vorbeiziehen kannst. Deinen Gegner kannst Du am leichtesten auf einer Geraden überholen, da Deine Endgeschwindigkeit geringfügig höher ist. Sobald Dein Fahrzeug so weit am Gegner vorbei ist, daß Deine hinteren Räder sich auf Höhe der vorderen Deines Gegners befinden, rammst Du ihn kurz, damit er an Geschwindigkeit verliert. Falls Du in Gefahr gerätst, von Deinem Gegner überholt zu werden, stellst Du durch einige schnelle Blicke auf die untere Hälfte des gesplitteten Bildschirms die Position



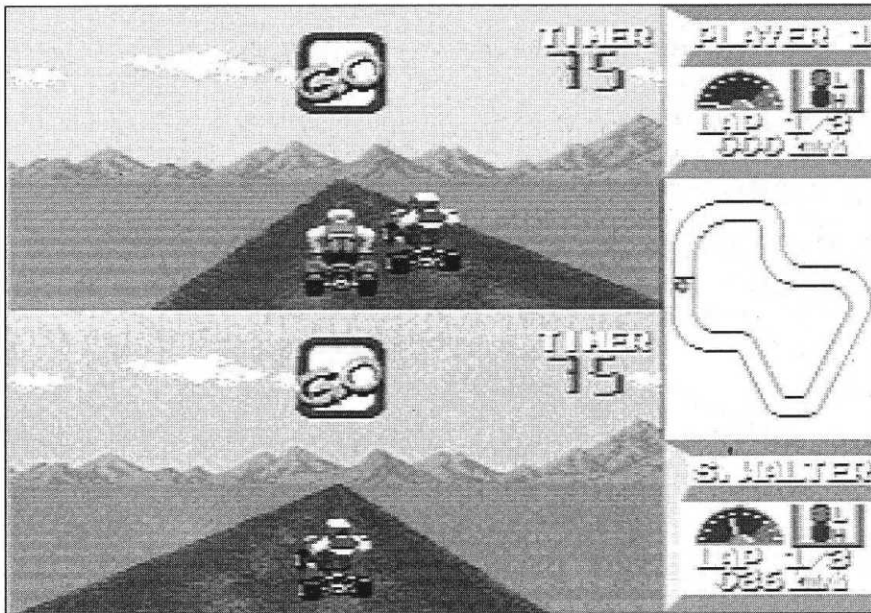


Deines Gegners fest und läßt ihn dann durch einige Lenkkorrekturen auf Dein Heck auffahren. Zumindest auf relativ geraden Streckenabschnitten kannst Du Deinen Gegner auf diese Art und Weise ausbremsen. Vor Beginn jeder neuen Strecke solltest Du wenigstens einmal, auch wenn es langweilig ist, einen Free Run fahren, bei dem Du ohne gegnerische Fahrzeuge den Streckenverlauf in aller Ruhe testen kannst.

Cheats:

Mit diesen Paßwörtern kannst Du Dir eine von 16 Rennstrecken auswählen:

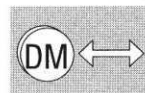
1. EASY : Atlanta
2. EC6T : New York
3. M4SR : Santa Fé
4. DTXG : Miami
5. 9F2J : Grand Canyon
6. 13RB : Denver
7. PNF5 : Detroit

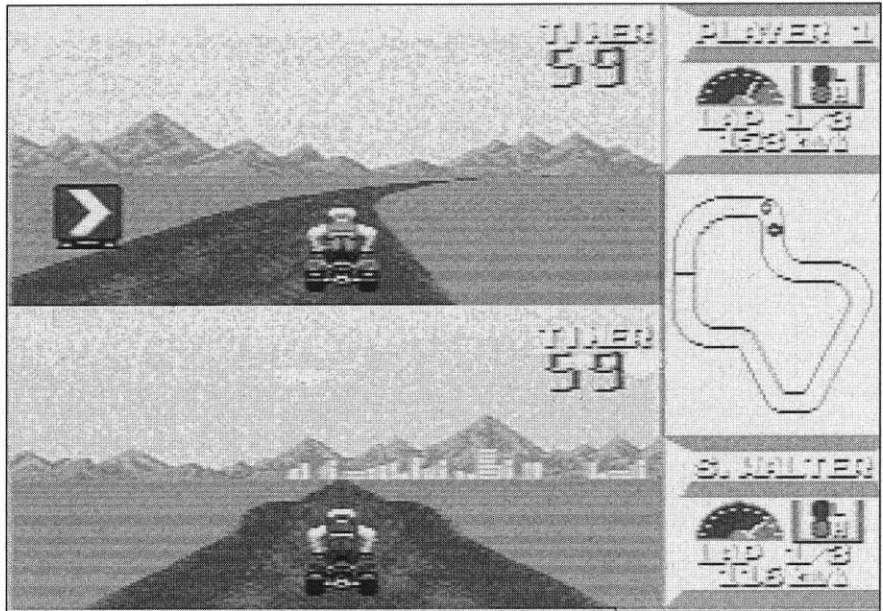


8. CR11 : Death Valley
9. 5JE8 : Honolulu
10. 8SWG : Helena
11. HGLY : Chicago
12. Q44E : Anchorage
13. WHCM : White Sand
14. TVGZ : Washington
15. SNDN : Bryce Canyon
16. B16A : Pierre

Kaufberatung:

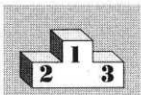
MegaTrax gehört sicherlich zu den Modulen, die die enormen graphischen und musikalischen Fähigkeiten des Mega-Drive ungenutzt lassen. Jedoch zeigt sich auch hier, daß der Spielspaß nicht nur von Sound und Graphik bestimmt wird. Besonders im 2-Player-Modus bereitet MegaTrax enorm viel Freude. Gut durchdacht ist das Paßwortsystem, durch das Du routiniertes Abspulen bereits geknackter Strecken vermeiden kannst. Insgesamt ist MegaTrax trotz technischer Schwächen ein empfehlenswertes Modul, das im direkten Vergleich





zu dem Graphikspektakel Outrun sogar ein klein wenig besser abschneidet.

Bewertung:



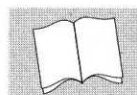
Sound:	6
Graphik:	5
Handling des Fahrzeugs:	8
Schwierigkeit:	Mittel
Motivation:	8

MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER



Spielbeschreibung:

In diesem Modul schlüpfst Du in die Rolle von Michael Jackson. Der gnadenlos schlechte Mr. Big hat eine große Anzahl Deiner Fans entführt. In insgesamt fünfzehn Spielszenen mußt Du Deine Anhänger aus den Händen der Schergen von Mr. Big befreien, bis Du schließlich in einer letzten Schlacht dem Oberschurken den Garaus machen kannst.



Allgemeine Spielstrategie:

Deine Spielfigur hat zahlreiche Funktionen, die Du in der ersten Spielszene, in der Du nur schwache Gegner vorfindest, ausprobieren und perfektionieren kannst. Das Ziel bei Michael Jackson's Moonwalker ist die Befreiung aller versteckten Geiseln. Bei der Suche nach ihnen solltest Du systematisch vorgehen und alle Abschnitte einer Spielszene von unten nach oben oder von links nach rechts durchforsten, um die Geiseln auf kürzestem Weg zu finden. Denn jeder Schritt, den Du zuviel machst, kann einen erhöhten Energieverlust bedeuten, da Du länger mit Deinen Gegnern in Kontakt bist. Von Mr. Big, der Dich am Ende aller Spielszenen aufsucht und verhöhnt, solltest Du Dich bis zur Endsequenz fernhalten. Du kannst ihn vorher nicht verletzen, er fügt Dir hingegen einen kräftigen Energieverlust zu.

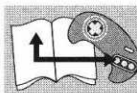


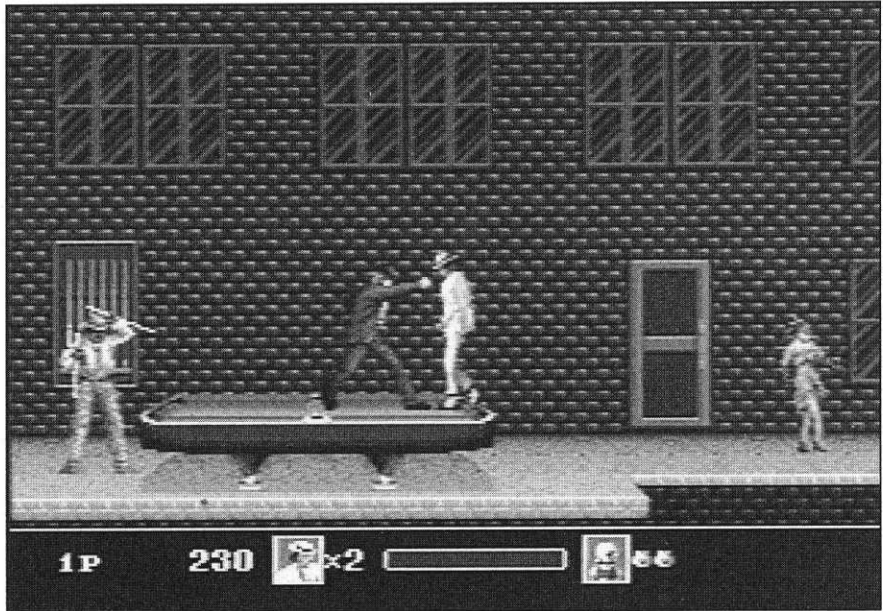
Spezielle Hinweise:

Club 30

Round 1-1:

In der ersten Spielrunde wird Deine Befreiungsaktion von Gangstern und ihren Bräuten behindert. Nur zwei der Geiseln sind in der ersten Szene versteckt: in der ersten Etage hinter der letzten Tür rechts und in der zweiten Etage hinter der Tür, die sich direkt links vom Billardtisch befindet. In der ersten Etage kannst Du durch den Druck auf Deinen Magie-Button eine Leiter aufrichten, durch die Du später viel Zeit sparen kannst. Durch einen Tritt gegen einen Stuhl kannst Du gleich eine ganze Reihe der Gangster beiseite fegen. Nachdem Du alle Geiseln befreit hast, weist Dir der Affe Bubble den Weg zur End-





sequenz der ersten Szene. Dort stellst Du Dich mitten auf das Klavier und hebelst die von beiden Seiten heranströmenden Gangster mit gezielten Fußtritten aus.

Round 1-2:

In der zweiten Szene triffst Du keine neuen Gegner, jedoch ist das Gebäude komplexer und die Geiseln sind besser versteckt. Um keine Tür auszulassen, solltest Du in der tiefsten Etage mit der Suche beginnen, um Dich dann systematisch nach oben zu arbeiten. Der genaue Aufenthaltsort der Geiseln:

- 1.Etage: letzte Tür rechts
- 2.Etage: zweite Tür von rechts
- 3.Etage: zweite Tür von links, letzte Tür rechts
- 4.Etage: zweite Tür von rechts
- 5.Etage: letzte Tür links



Für den letzten Kampf postierst Du Dich auf einem Flipper, um die Gangster wie in der ersten Szene durch Fußtritte zu verjagen.

Round 1-3:

In der letzten Szene der ersten Spielrunde suchst Du die Geiseln in vier Etagen. Die höchste Etage kannst Du nur durch eine Leiter erreichen, die Du durch den Einsatz von etwas Magie aufrichten kannst. Die Geiseln sind hier auch hinter Fenstern versteckt. Genaue Aufenthaltsorte:

- 1.Etage: Tür zwischen den Billardtischen, letzte Tür links
- 2.Etage: letzte Tür links, im Fenster über zweitem Billardtisch von links
- 3.Etage: letzte Tür rechts
- 4.Etage: letzte Tür links, letzte Tür rechts

Der letzte Kampf findet gegen einen ziemlich robusten, einzelnen Gangster statt. Dieser Gangster kann hoch in die Luft springen. Sobald er vom Boden abhebt, springst Du auf ihn zu und schleuderst in



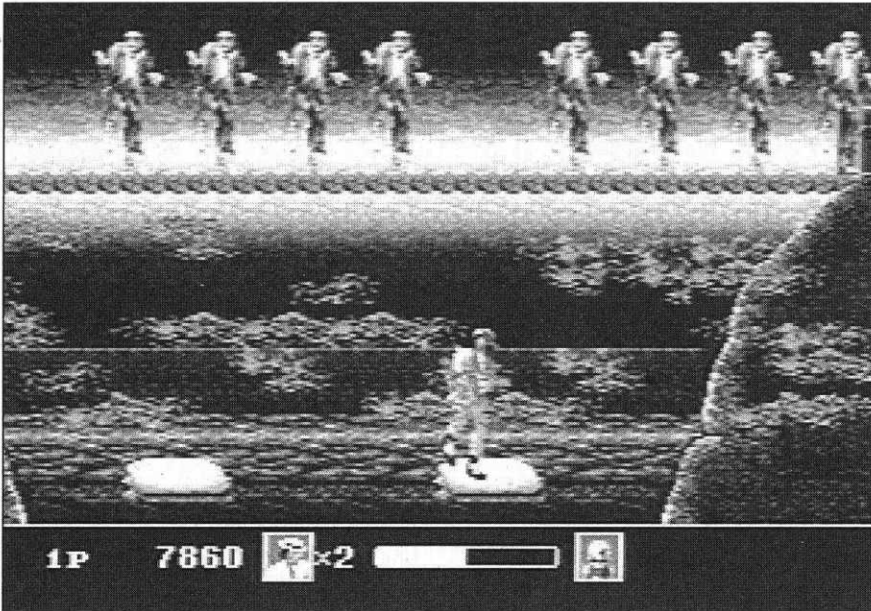
der Luft Deinen Arm hervor. Auf diese Weise kannst Du ihn ohne einen Energieverlust besiegen.

The streets

Round 2-1:

In der zweiten Runde begegnest Du einer Reihe neuer Gefahren. Die Geiseln befinden sich auch hier hinter Fenstern, jedoch findest Du des öfteren beim Öffnen eines Fensters eine Bombe, die in kürzester Zeit explodieren kann. Jedesmal, wenn Du ein Fenster öffnest, solltest Du also zur Flucht bereit sein. In der zweiten Spielrunde wirst Du von Hunden angegriffen, die Du durch einen geduckten Schlag verscheuchen kannst. Die erste Szene der zweiten Spielrunde ist sehr überschaubar, so daß Du keine Probleme bei der Suche nach den Geiseln haben solltest. Eine der Geiseln ist in dem Holzkasten versteckt, der sich ganz rechts befindet. Für den letzten Kampf, in dem Du auf viele Gegner triffst, bietet sich ein High-Power-Dance an. Falls Du nicht ausreichend Energie dafür hast, mußt Du Dich mit Händen und Füßen zur Wehr setzen.





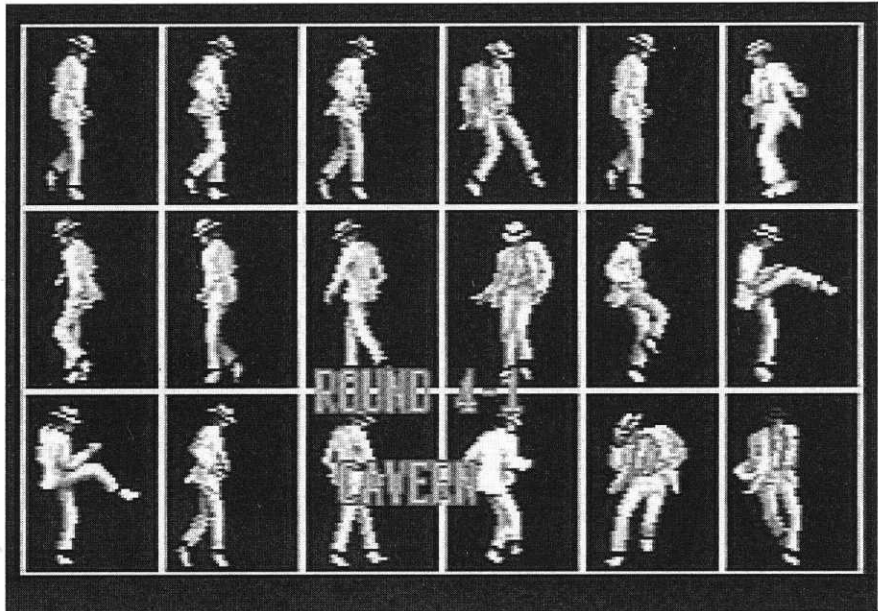
Round 2-2

In dieser Szene kannst Du Dich in einen Roboter verwandeln. Du befreist die Geisel in der höchsten Etage und stellst Dich anschließend auf das gelbe Auto. Dort kannst Du einen Energieblitz auffangen, der Dich für kurze Zeit in eine Maschine umwandelt. Aufenthaltsort der Geiseln:



- 1.Etage: viertes Auto(von links)
- 2.Etage: erstes und viertes Auto
- 3.Etage: zweites Auto
- 4.Etage: erstes und fünftes Auto
- 5.Etage: viertes Auto

In der Endsequenz kämpfst Du gegen eine Reihe schwerbewaffneter Polizisten. Vom Autodach aus kannst Du sie mit Fußtritten treffen, ihre Schüsse erreichen Dich aber nicht.



Round 2-3:



Zu Beginn der dritten Szene mußt Du mit Hilfe Deiner Magie die Kanalisationsdeckel öffnen. Darunter kannst Du zwei Geiseln befreien. Die übrigen Geiseln sind hinter Fenstern und in der Garage im dritten Auto von links (1.Etage) und im zweiten Auto (2.Etage) versteckt. In der letzten Szene gilt es, einen weißen Hund zu besiegen. Ein High-Power-Dance ermüdet den Hund nicht, auch wenn es sehr drollig aussieht. Du mußt mit Deiner Spielfigur den gesamten Bildschirmbereich abdecken, um den schnellen Hund zu erwischen.

The Woods

Round 3-1:

Diese neue Runde bringt wiederum neue Feinde. Hier mußt Du Dich mit Zombies auseinandersetzen, die zwei Treffer benötigen. Die Geiseln sind hinter Grabsteinen und hinter Büschen versteckt.

Im ersten und im vierten Grabstein, sowie im Busch links vom Felsen sind die Geiseln der tiefen Ebene versteckt. Auf der zweiten Ebe-

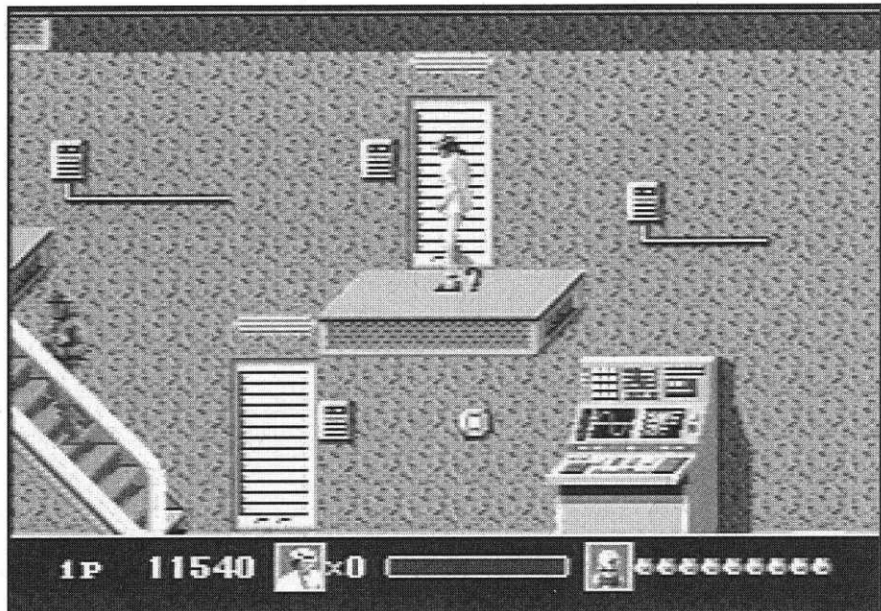


ne befindet sich eine weitere Geisel links von der Brücke. Im Endkampf sind die Zombies nur schwer erreichbar. Ein High-Power-Dance bewirkt hier Wunder.

Round 3-2:

In dieser Runde kannst Du Dich an Ästen von Bäumen nach oben schwingen. Angenehmer Nebeneffekt dieser Aktionen ist es, daß Du während eines solchen Sprungs alle im Weg stehenden Zombies beiseitefegst. Die Geiseln befinden sich wiederum unter Büschen und Grabsteinen. Nachdem Du die erste Geisel befreit hast, gehst Du einige Schritte nach links und erwartest dort den Energiestrahl, um Dich in einen Roboter zu verwandeln. Im letzten Kampf der Szene steht Dir eine knifflige Aufgabe bevor. Zunächst mußt Du Dir eine große Schar Zombies in der Mitte des Bildschirms vom Leibe halten. Am Ende attackieren Dich zwei Zombies, die ihre Körper teilen können. Solange die Körper geteilt sind, kannst Du ihnen keinen Treffer zufügen. Falls Du genügend Energie besitzt, kannst Du sie mit einem High-Power-Dance schwächen. Ansonsten duckst Du Dich vor den fliegenden

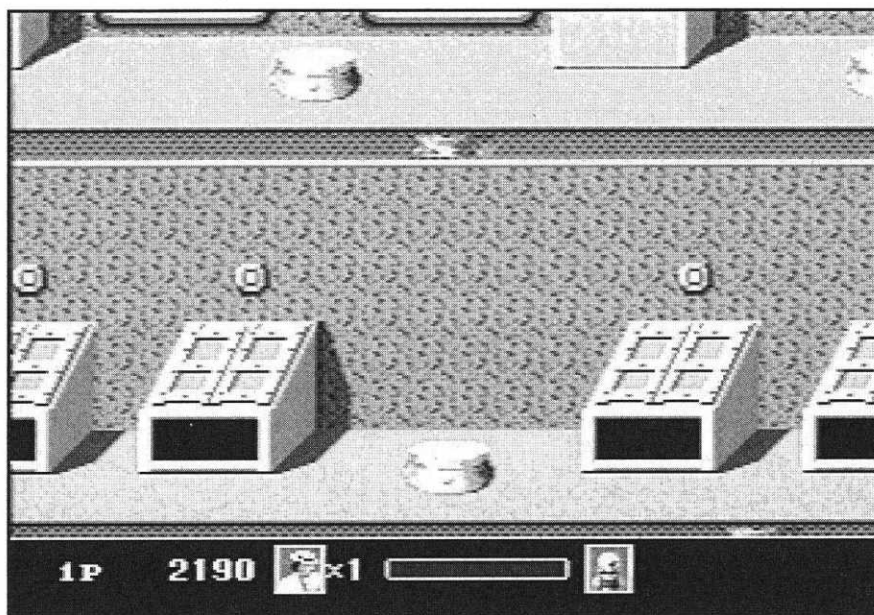




Körperhälften und attackierst die Zombies, sobald sie wieder eine Einheit bilden.

Round 3-3:

In der ersten Ebene sind zwei Geiseln hinter Büschen versteckt. Links vom Wasserfall, im Wasserfall und rechts daneben findest Du drei weitere Geiseln auf der nächsthöheren Ebene. Eine Ebene weiter sind die Geiseln ganz links und knapp rechts vom Wasserfall versteckt. Auf der höchsten Ebene findest Du die letzten beiden Geiseln. Nachdem Mr. Big Dich ein weiteres Mal verhöhnt hat, triffst Du erneut auf die beiden Zombies aus der vorigen Szene. Diesmal schweben die Körperhälften über Dir und lassen Messer auf Dich herunterregnen. Zwischen diesen Messern mußt Du eine Lücke finden, um anschließend die zusammengesetzten Körper attackieren zu können.



The Cavern

Round 4-1:

In dieser Spielrunde erkundest Du eine große Höhle, die in zahlreiche kleinere Höhlen untergliedert ist. In diesen kleinen Kammern befinden sich die Geiseln. Hinter Spinnensymbolen befinden sich weitere Räume, die Du durch Magie öffnen kannst. Diese komplexe Höhle mußt Du komplett durchsuchen, um alle versteckten Geiseln zu finden. Am Ende der Szene begegnest Du wieder einer großen Anzahl von Polizisten. Rechts neben dem Spinnennetz kannst Du diese Gegner in geduckter Haltung bekämpfen.



Round 4-2:

Die zweite Szene der vierten Spielrunde ist noch komplexer. Auch hier mußt Du systematisch vorgehen, um keine der Geiseln zu übersehen. Die günstigste Position für den Endkampf ist hier die Bildschirmmitte, in der Du geduckt gegen die attackierenden Spinnen vorgehen kannst.



Round 4-3:

In diesem letzten Abschnitt der Höhle findest Du auch hinter einem Wasserfall eine Geisel. Mit Hilfe der großen Felsen kannst Du zahlreiche Gegner ausknocken. Am Ende der Szene greifen Dich Polizisten und Zombies an. Eine absolut sichere Position gibt es bei diesem Gefecht nicht. Du solltest auf die Aktionen Deiner Gegner mit den entsprechenden Positionswechseln reagieren.

Mr. Big's Hideout

Round 5-1:



In dieser High-Tech-Festung solltest Du alle Computer und vor allem die Laser an der Decke möglichst schnell zerstören. Die einzelnen Ebenen erreichst Du über Teleporter. Im Endkampf kannst Du bei ausreichender Energie auf eine kleine Plattform springen und die Polizisten mit einem High-Power-Dance ermüden.

Round 5-2:

Besonders lästig sind in dieser Szene die Falltüren, durch die Du eine Ebene nach unten fallen kannst. Im letzten Gefecht dieser Szene solltest Du Deine Gegner bereits auf der linken Seite des Bildschirms attackieren, bevor sie ganz auf dem Bildschirm sind, um zu vermeiden, daß sie auf Dich schießen können. Du solltest hier keine Deiner Spezialwaffen benutzen, da sie sehr viel Energie verbrauchen, die Du gegen die große Anzahl Deiner Feinde dringend benötigst.

Round 5-3:

Die letzte Szene, bevor Du auf den Boss triffst, ist vergleichsweise einfach. Du fährst mit dem Fahrstuhl von Ebene zu Ebene und befreist die überwiegend sichtbaren Geiseln. Nachdem Du alle Geiseln gefunden hast, dirigiert Dich Bubble zu einem Energiestrahler, der Dich in einen Roboter verwandelt. Nun mußt Du eine große Anzahl Soldaten treffen, um das Flugzeug für Dein Gefecht mit Mr. Big persönlich besteigen zu können.

Michael's Battle Plane

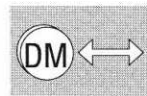
In diesem letzten Kampf steuerst Du Dein Flugzeug bei Dauerfeuer so lange nach unten, bis Du auf dem Radarschirm das Raumschiff von Mr. Big erkennen kannst. Sobald Mr. Bigs Raumschiff in Deinem Fadenkreuz erscheint,feuerst Du aus allen Rohren. Gelegentlich versucht er, Dein Flugzeug zu rammen. Du solltest dann versuchen, nach unten oder nach oben auszuweichen. In jedem Fall ist es möglich, Mr. Big zu schlagen. Viel Glück!

Cheats:

Falls Du einen zweiten Controller besitzt, drückst Du dort links oben auf dem Steuerkreuz und den Button A. Drückst Du nun Start auf dem ersten Controller, kannst Du die Level frei wählen.

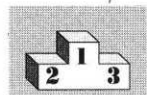
Kaufberatung:

Michael Jackson's Moonwalker gehört sicherlich nicht zu den Modulen, bei denen unter einem verkaufsfördernden großen Namen ein technisch schwaches Spiel geboten wird. Graphik und Sound sind gelungen, vor allem überzeugt die tolle Animation und die Funktionsvielfalt der Spielfigur. Jackson's Moonwalker ist nicht nur für Fans des großen Stars empfehlenswert.



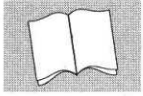
Bewertung:

Sound:	8
Graphik:	8
Handling der Spielfigur:	10
Schwierigkeit:	Justierbar
Motivation:	8





Spielbeschreibung:



Bei OutRun steuerst Du einen Ferrari in einem Rennen gegen die Zeit durch Kalifornien. 15 verschiedene Highways gilt es innerhalb der vorgegebenen Zeit zu überwinden, um das Rennen zu gewinnen. Auf sämtlichen Streckenabschnitten wirst Du von anderen Fahrzeugen daran gehindert, den Top-Speed von 300 km/h zu erreichen.

Tips und Tricks:



Wie bei allen Rennspielen entscheidet die richtige Kurventechnik über Sieg oder Niederlage. Zunächst ist es wichtig, die Ideallinie einzuhalten, um die Kurven mit maximalem Speed durchfahren zu können. Sobald die Hinweisschilder eine enge Kurve anzeigen, steuerst Du Deinen Ferrari in das Kurveninnere. Nun versuchst Du, die Kurve möglichst diagonal zu durchfahren. An einigen Stellen ist bei dem Einlenken in das Kurveninnere jedoch Vorsicht geboten, denn Reklameschilder oder Felsen stehen häufig sehr nahe an der Strecke. Oftmals kannst Du durch sicheres Fahren mit langsamer Geschwindigkeit bessere Resultate erzielen, als bei einem halbsbrecherischen Tempo, bei dem es häufig zu Unfällen kommt.



Besonders gefährlich sind die Lastwagen, die gelegentlich in Kurven auftauchen, in denen Du, bedingt durch die Fliehkraft, kaum lenken kannst. In solchen Fällen hilft nur noch rabiaten Herunterschalten, durch das der Motor das Fahrzeug sehr rasch auf eine niedrige Geschwindigkeit herunterbremst. Im Optionen-Menü solltest Du eine Funktionsbelegung wählen, bei der die Schaltung nicht durch das unpräzise Steuerkreuz betätigt wird. Besonders auf den ersten Strecken solltest Du fehlerfrei fahren. Auf diese Weise kannst Du Dir ein sattes Polster an Bonuszeit verschaffen, mit der Du hin und wieder einen Unfall in den schwierigeren Runden verkraften kannst. Bei Steigungen kannst Du nur ein kurzes Stück der Fahrbahn einsehen. Wenn Du nicht zu knapp in der Zeit liegst, solltest Du hier etwas vom Gas gehen, um nicht mit überraschend hinter der Steigung auftauchenden Fahrzeugen zu kollidieren. In jedem Fall solltest Du Dich bei Steigungen mit dem Fahrzeug in der Fahrbahnmitte aufhalten, um beim Ausweichen vor Hindernissen den Weg zu beiden Seiten frei zu haben. Auch bei Zick-Zack-Kurven, die durch die Hinweisschilder am Straßenrand angezeigt werden, ist die Fahrbahnmitte die günstigste Position. Nur in der Fahrbahnmitte verbleibt Dir bei diesen schnellen





Kurven genügend Reaktionszeit, um dem Kurvenverlauf mit einem Richtungswechsel folgen zu können. Endgültig ausscheiden kannst Du durch einen Unfall bei OutRun nicht. Dennoch ist es Dein wichtigstes Ziel, Unfälle zu vermeiden, da sie sehr viel Zeit kosten. Verunglücken kannst Du durch einen Zusammenstoß mit einem anderen Fahrzeug oder durch einen Zusammenprall mit Gegenständen, die am Fahrbahnrand stehen.

Solltest Du einmal entscheiden müssen, welches dieser beiden Übel Du wählst - was in einer Kurve, in der sich andere Fahrzeuge befinden, durchaus passieren kann - ist der Zusammenstoß mit einem anderen Fahrzeug immer vorzuziehen, da Du dabei nur einen kleinen Dreher machst und sehr viel weniger Zeit verlierst als bei einem Unfall am Fahrbahnrand. Viel Zeit verlieren oder gutmachen kannst Du beim Schaltvorgang. Neben der Geschwindigkeitsanzeige befindet sich ein Display, das Deine Motordrehzahl anschaulich darstellt. Wenn Du Dich nach dieser Anzeige richtest, sollte es Dir möglich sein, zum optimalen Zeitpunkt den Gang zu wechseln. Häufig passiert gerade bei knapper Zeit kurz vor dem Check-Point noch ein Unfall. Deine einzige Chance ist es dann, mit vollem Risiko zu fahren und den Wagen bis zur Höchstgeschwindigkeit zu beschleunigen. Auf diese Weise



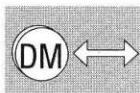


kann es geschehen, daß Du trotz Ablauf der Zeit noch mit Deinem Fahrzeug über die Ziellinie rutschen kannst.

Cheats:

Wenn Du in der Liste mit den High-Scores „Ending“ eingibst, siehst Du die Endsequenz von OutRun.

Kaufberatung:

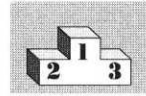


OutRun ist eine Umsetzung eines Spielhallenklassikers aus den frühen 80er Jahren. Technisch ist diese Umsetzung perfekt gelungen, wunderschöne Landschaften schießen in toller 3-D-Graphik auf den Betrachter zu. Jedoch ist das Spiel ziemlich ereignisarm. Hat man erst einmal alle Landschaften gesehen, sinkt die Motivation enorm. Es sollte also immer mit einem hohen Schwierigkeitsgrad gespielt werden, damit das Modul nicht zu schnell seinen Reiz verliert. Durch schöne Graphik und schöne Sounds verdient dieses Rennspiel zumindest für Fans dieses Genres noch die Beurteilung „empfehlenswert“.



Bewertung:

Sound:	9
Graphik:	9
Handling der Spielfigur:	6
Schwierigkeit:	Justierbar
Motivation:	6





Spielbeschreibung:



In diesem Spiel findet die große Schlacht zwischen dem Guten und dem Bösen in mittelalterlichen Welten statt. Bei Populous schlüpfst Du in nichts Geringeres als in die Rolle eines Gottes, der seinem Volk im Kampf mit dem Bösen beistehen muß. Deine wichtigste Aufgabe ist es, für Dein Volk Land zu schaffen und einzuebnen, damit es gut bebaubar ist und das Volk eine hohe Entwicklungsstufe erreicht. Populous ist ein Strategiespiel, das Dich vor allem in den höheren Welten vor schwere Aufgaben stellt.

Allgemeine Spielstrategie:

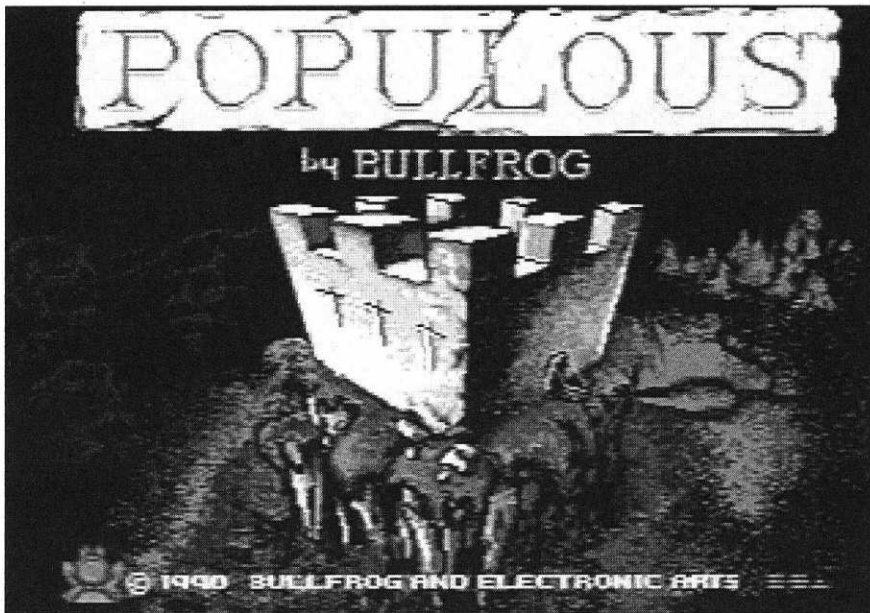
Erzeugung von Land:



Die Erzeugung von Land ist die wichtigste Funktion, die Dir in nahezu allen Welten zur Verfügung steht. Durch intensive Erzeugung von Land gibst Du Deinem Volk die Möglichkeit, sich auszudehnen und Dir somit möglichst viel von der begehrten Götterenergie Mana zu liefern, mit deren Hilfe Du die Gegner in Schach halten kannst. Die ökonomischste und schnellste Art des Landbaus besteht in einer Technik, mit der Du zweimal Land erhöhst und mit einem dritten Betätigten Deines Controllers die so entstandene Spitze abbaust. Auf diese Weise erschaffst Du neun neue Landstücke durch drei Befehle. Auf einem perfekt geebneten Untergrund entstehen sehr schnell Burgen, die bedingt durch ihre große Ausdehnung nur sehr langsam Walker produzieren.



Walker benötigst Du jedoch, um neue Gebiete zu besiedeln. Nimmst Du nun ein Stück Land in der Nähe einiger Burgen weg, verwandeln sie sich in kleinere Festungen und geben den Überschuß an Walkern frei. Anschließend setzt Du das Stück Land wieder ein, die Burgen entstehen neu und Du hast mehr Walker zum Besiedeln neuer Landstücke zur Verfügung. Wenn Du schon ein großes Land besitzt, ist diese Methode jedoch recht anstrengend und nimmt einen Teil der Zeit in Anspruch, in der Du Dich dem Kampf mit dem Bösen widmen kannst. Daher solltest Du darauf achten, Dein Land nicht komplett einzuebnen, damit der Bau kleinerer Siedlungen gewährleistet ist, die sehr schnell die benötigten Walker hervorbringen. In einigen Welten der höheren Level ist der Landbau unmöglich. Um dennoch neues

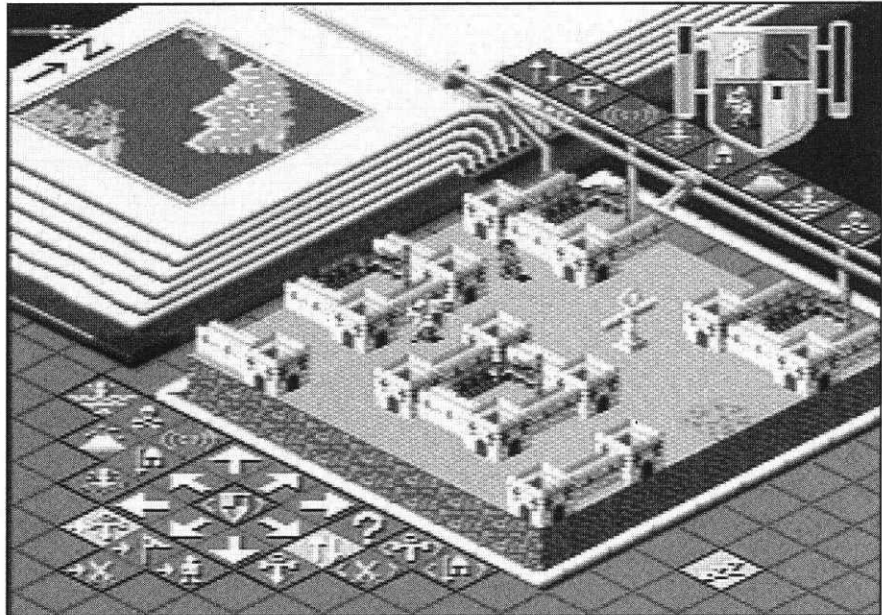


Land für neue Siedler bereitzustellen, kannst Du Dir mit einem kleinen Trick helfen. Du erzeugst einen Vulkan neben Deinem Land und ebnest es anschließend mit einem Erdbeben ein. Auf diese Weise entsteht zwar kein perfekt ebenes Land, es dient dennoch einigen Walkern zum Bau kleinerer Siedlungen. Durch schnellen Landbau kannst Du einen Vulkan in feindlichem Gebiet simulieren. Du bringst einen Walker in das Feindgebiet, um dort die Möglichkeit zu erhalten, Land zu erzeugen. Nun erhöhst Du dort das Land bis zum Maximum und machst es so für die gegnerischen Walker unbesiedelbar. In höheren Welten wirst Du oft schon zu Beginn von Erdbeben und Vulkanen heimgesucht. Davon solltest Du Dich nicht irritieren lassen und weiter mit dem Erschaffen neuer Gebiete fortfahren.



Offensive:

In der Offensive stehen Dir fünf verschiedene Waffen zur Verfügung, die Du mit der erforderlichen Menge an Mana nutzen kannst. Diese Waffen haben je nach Mana-Verbrauch eine unterschiedliche Wirkung.



Erdbeben:

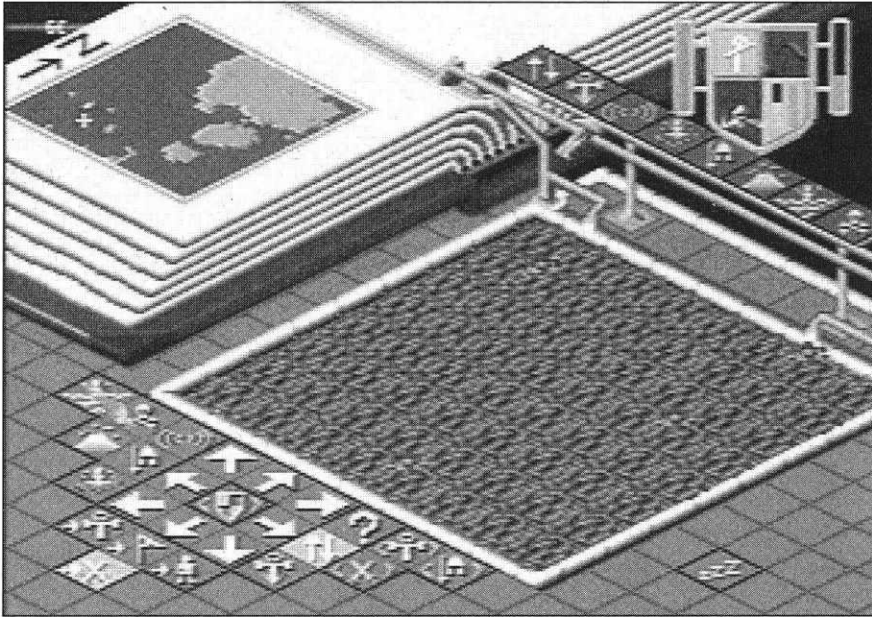
Diese Waffe ist ohne sehr große Wirkung. Du kannst mit ihrer Hilfe zwar feindliche Burgen zerstören, sie werden jedoch in kürzester Zeit wieder aufgebaut. Nur bei ausreichendem Mana kannst Du Deinen Gegner durch eine massive Erdbebenwelle wirklich schädigen. Erdbeben besitzen in der Offensive nur eine geringe Bedeutung.

Sumpf:

Mit einem Sumpf kannst Du feindliche Burgen zerstören, vor allem aber sind Sümpfe eine effektive Waffe im Kampf mit dem feindlichen Leader oder mit Rittern. Diese Waffe funktioniert jedoch leider nur in ebenem Gelände.

Vulkan:

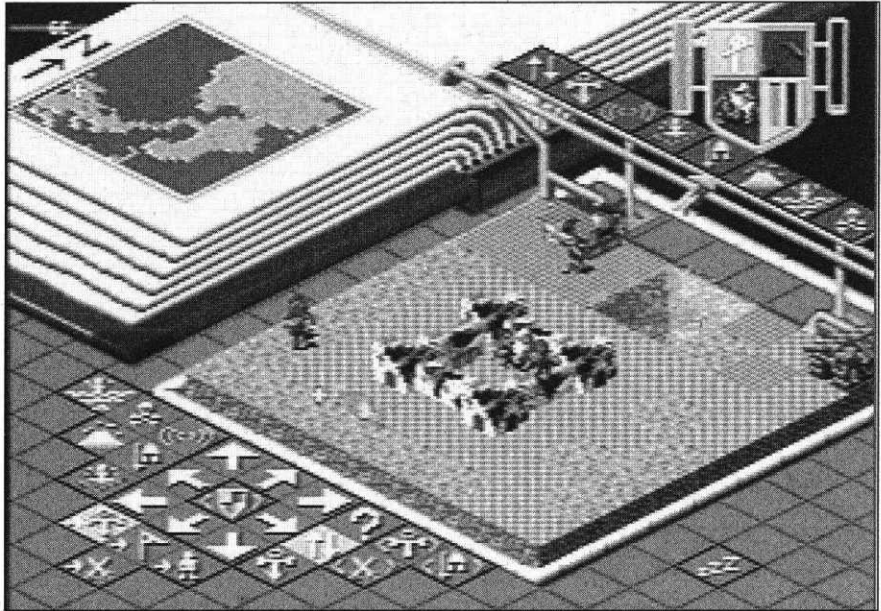
Der Einsatz von Vulkanen ist sehr effektiv. Mit Hilfe von Vulkanen kannst Du das feindliche Gebiet sehr schnell unbesiedelbar machen.



Am meisten Schaden richten zwei oder am besten drei Vulkane auf einer Stelle an. Diese Stelle ist dann so von Felsen übersät, daß sie nicht mehr besiedelt werden kann. Du solltest jedoch darauf achten, eine Lücke für den Angriff von Deinen Rittern zu lassen, für die Vulkane im feindlichen Gebiet ein großes Hindernis sind.

Ritter:

Du kannst Deinen jeweiligen Leader durch einen ziemlich hohen Aufwand an Mana in einen Ritter verwandeln. Dieser Mana-Einsatz zahlt sich nur aus, wenn Du einen starken Leader, der auf einer hohen Entwicklungsstufe steht, in einen Ritter verwandelst. Dazu suchst Du mit Deiner Schildfunktion eine Siedlung, die auf einer hohen Entwicklungsstufe steht (abhängig von den Waffen, die die Walker dieser Siedlung benutzen). Nun machst Du einen dieser Walker mit dem Papal Magnet zum Leader. Durch die „Go to Papal Magnet-Funktion“ nimmt der Leader nun nach und nach Walker auf, und sein Energielevel steigt kontinuierlich. Sobald er ausreichend Energie besitzt, verwandelst Du ihn in einen Ritter.



Flut:

Durch den Einsatz einer Flut kannst Du mit einem Knopfdruck den Sieg in einer Welt erringen. Diese Technik wendest Du immer dann an, wenn Deine Feinde Land bauen, das nur eine Ebene über dem Ozean liegt. Dabei solltest Du natürlich darauf achten, daß Deine Gebiete entsprechend höher sind, da die Flut auch Dein Land erreicht. Einziger Nachteil dieser Waffe ist die enorm hohe Menge an Mana, die Du zu ihrer Aktivierung benötigst. Zumeist kannst Du den Gegner schon durch einfachere Waffen bezwingen, bevor Dein Mana-Stand den erforderlichen Level zum Auslösen einer Flut erreicht hat.

Armageddon:

Sobald Du einen Armageddon auslöst, fällt die Entscheidung. Dein Volk und das Volk des Bösen strömen zu einem zentralen Punkt in der Welt und tragen dort eine große Schlacht aus. Falls Du mehr und höher entwickelte Leute als das Böse besitzt, gewinnst Du diese Schlacht immer. Jedoch raubt diese Funktion in erheblichem Maße den Spaß, den kleinere taktische Geplänkel und das langsame Er-

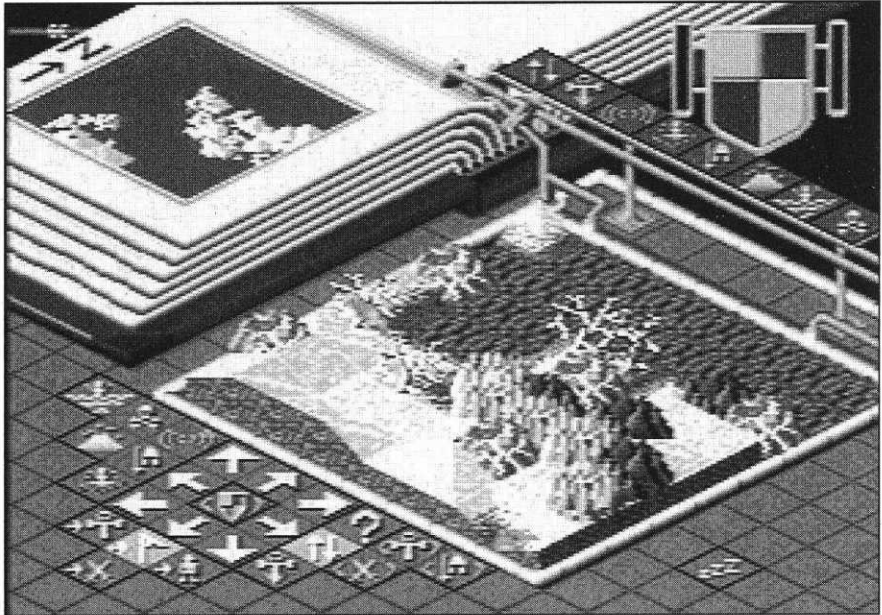


obern feindlicher Gebiete bereiten. Der Einsatz von Armageddon empfiehlt sich also nur, falls das möglichst schnelle Erreichen höherer Welten das Ziel ist.

Die Entscheidung über die Wahl der richtigen Waffe kannst Du am besten herbeiführen, indem Du die fortschreitende Entwicklung Deiner Feinde im Auge behältst. Große Zentren, in denen mehrere Burgen stehen, solltest Du möglichst schnell mit einem Vulkan zerstören, um dem Bösen die Lieferung von Mana abzuschneiden.

Besonders wichtig ist es, den gegnerischen Leader oder gegnerische Ritter im Auge zu behalten. Sollten sie zu stark werden, mußt Du möglichst schnell etwas unternehmen, damit sie keinen Schaden anrichten können. Du kannst sie mit einem Sumpf beseitigen oder durch die Hinwegnahme von Land, um sie ertrinken zu lassen. Natürlich kannst Du auch Deinen Ritter oder Deinen Leader gegen sie kämpfen lassen, den Du mit mehr Energie ausstatten mußt, als die Gegner besitzen. Der Vorteil von Rittern gegenüber einem Leader liegt darin, daß Ritter selbständig in das gegnerische Gebiet einfallen und dort verheerende Schäden anrichten können. Du kannst einen Ritter jedoch auch mit einem Leader simulieren. Dazu bewegst Du den Papal Magnet im



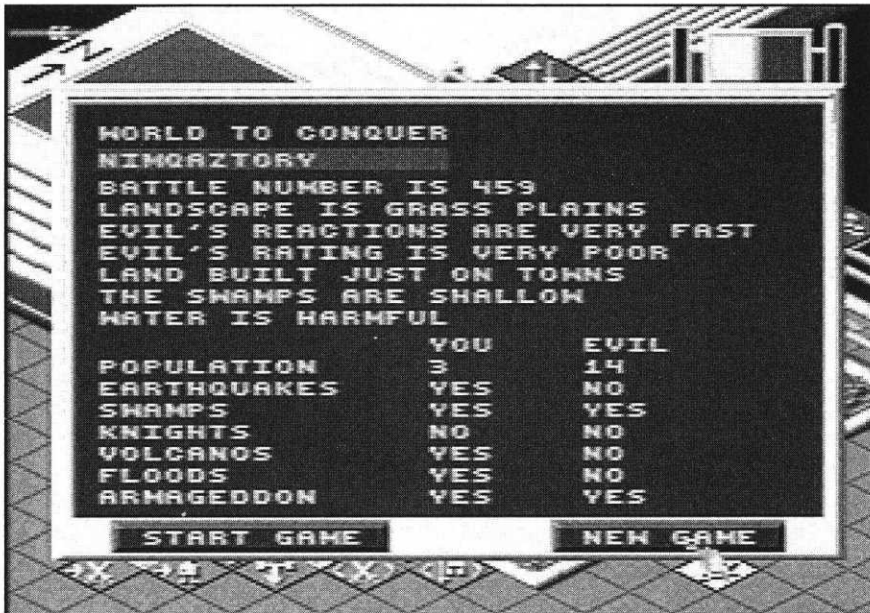


„Go to Papal Magnet“-Modus in diverse feindliche Siedlungen, die der Leader nun einnimmt. Im Gegensatz zu einem Ritter zerstört der Leader diese Siedlungen jedoch nicht, sondern erobert sie für Dein Volk. Sobald Du besser als Dein Gegner im Rennen liegst, kannst Du eine Landzunge quer durch den Ozean in das gegnerische Gebiet bauen. Nun wählst Du den „Fight then settle“-Modus an, in dem Deine Walker die Priorität von Siedeln auf Kämpfen verschieben. Besonders vorteilhaft an dieser Methode ist das Siedeln im Gebiet des Feindes. Diese Siedlungen kann der Feind nun nicht mit Naturkatastrophen überziehen, ohne sich selbst zu schaden.

Defensive:

Setzt Dein Gegner Erdbeben ein, so ist es häufig besser, nicht die Schäden auszubessern, sondern vielmehr weiterzubauen, da das Bauen von neuen Landstücken schneller geht. Vulkane, die Dein Gegenspieler in Deinem Gebiet ausbrechen läßt, kannst Du mit einem Erdbeben entschärfen. Zu Beginn jeder Welt wirst Du über die Waffen Deines Feindes informiert. Falls er Fluten erzeugen kann (selten), solltest Du darauf achten, das Land mindestens zwei Einheiten hoch

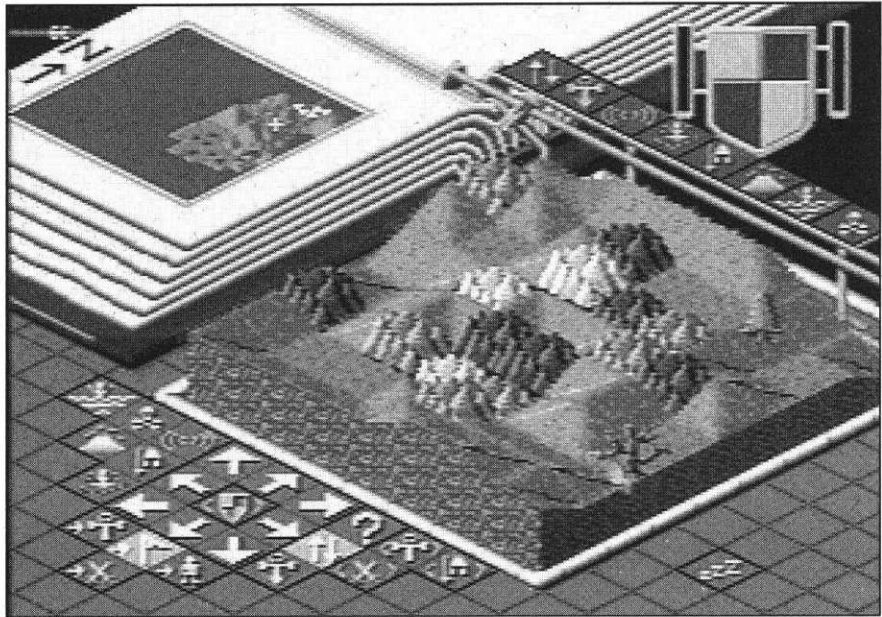




zu bauen. Gegen feindliche Ritter kannst Du mit dem Leader oder mit eigenen Rittern antreten. Solltest Du bei einem Angriff keinen Leader haben, der ausreichend Energie zum Kämpfen oder zum Verwandeln in einen Ritter besitzt, kannst Du die Schäden durch den gegnerischen Ritter in Grenzen halten. Dazu erhöhst Du in der Nähe des Ritters einige Landstücke, auf denen schnell kleinere Hütten entstehen. Der Ritter attackiert diese Hütten zuerst, so daß Deine Burgen vor den Übergriffen zumindest so lange geschützt sind, bis Du genug Mana hast, um ihn in seine Schranken zu verweisen.

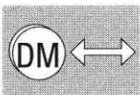
Cheats:

Gehst Du im Auswahlmeneü mit der auf dem Bildschirm sichtbaren Hand auf die Funktion New Game und drückst nun den Button A, kannst Du frei durch Zahleneingabe wählen, in welcher Welt Du beginnen möchtest. Allerdings solltest Du als Anfänger besser alle Welten in chronologischer Reihenfolge durchspielen, da es so mehr Spaß macht und Du auch nicht in die Gefahr gerätst, durch eine scheinbar unlösbare Aufgabe in einer hohen Welt entmutigt zu werden. Solltest Du bei chronologischem Vorgehen einmal an einer Welt mehrmals



scheitern, kannst Du diese Welt mit einem kleinen Trick überspringen. Du wählst eine Welt, die einige Nummern einfacher ist, und versuchst Dich dort so gut aus der Affäre zu ziehen, daß Du die scheinbar unlösbare Welt überspringen kannst. Je nach Gelingen kannst Du bis zu fünf Welten überspringen.

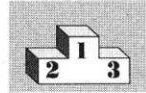
Kaufberatung:



Populous besitzt mittlerweile Kultstatus. Das Spiel zeichnet sich zwar nicht durch eine erlesene Graphik aus, selbst der Sound bietet nur das Nötigste. Dennoch bereitet Populous ungeheuren Spaß. Die genial einfache Steuerung trägt sicherlich einen großen Teil dazu bei. Trotz des einfachen Spielprinzips und der nicht unbedingt komplexen Funktionen führt Populous unerklärlicherweise zu Suchterscheinungen. Für alle Leute, die sich mit dem Gedanken, nächtelang an den Bildschirm gefesselt zu werden, abfinden können, ist Populous sehr empfehlenswert!

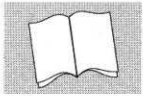
Bewertung:

Sound:	5
Graphik:	7
Handling der Spielfigur:	-
Schwierigkeit:	Variabel
Motivation:	10



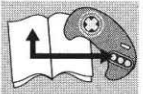


Spielbeschreibung:

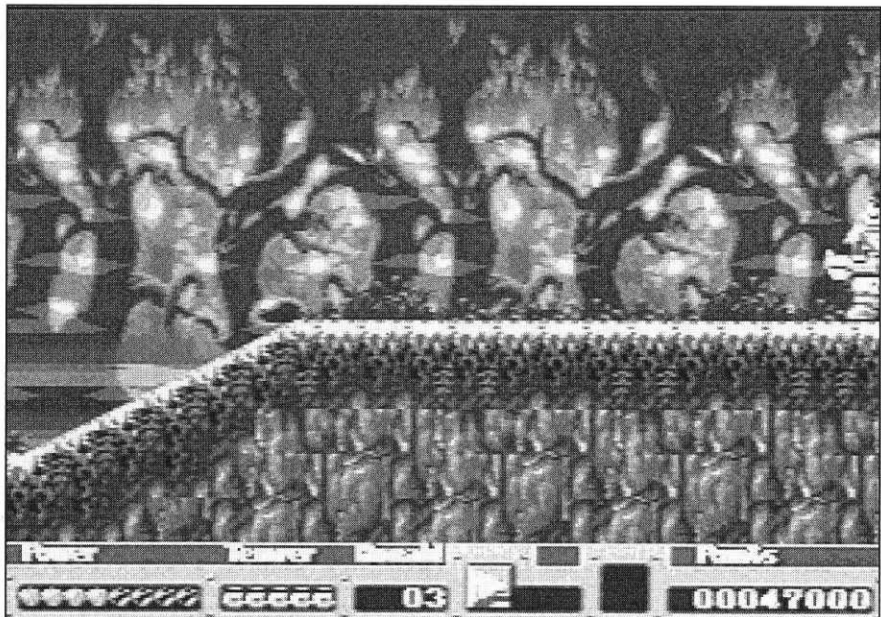


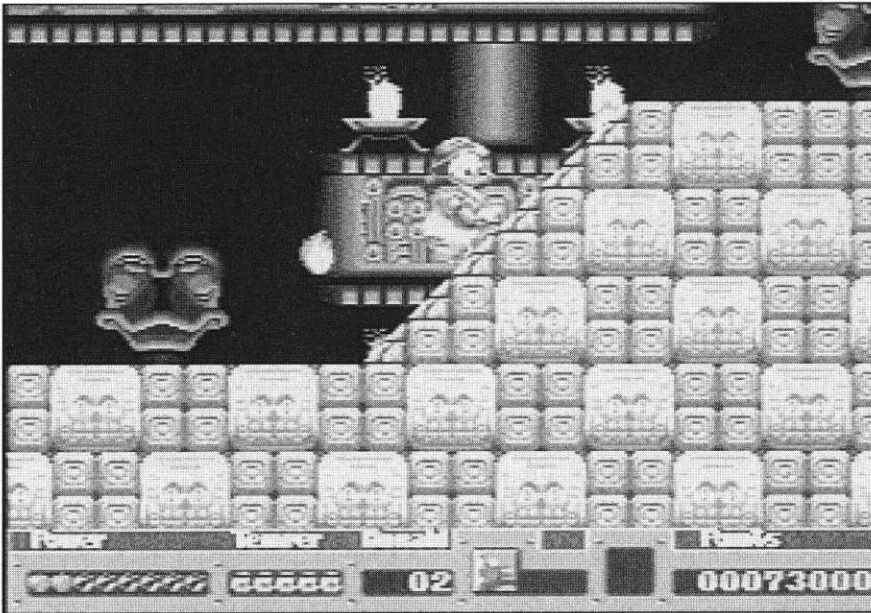
Du steuerst Donald Duck mit einem Flugzeug an über die gesamte Welt verstreute, abenteuerliche Schauplätze, auf der Suche nach einem legendären Schatz. An den meisten Stellen gilt es, verschiedene Rätsel zu lösen, um den Zutritt zu neuen Orten zu erhalten. Bei der Suche nach dem Schatz wirst Du von Kater Karlo und seinen Schergen behindert, jedoch stehen Dir Goofy und Daniel Düsentrieb mit Tips und Waffen hilfreich zur Seite.

Tips und Tricks:



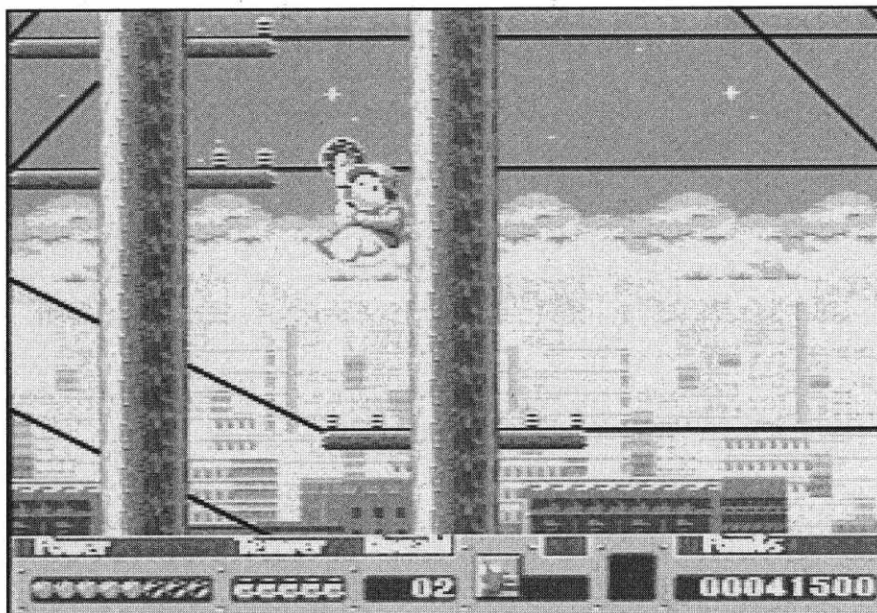
Vom Ausgangspunkt läufst Du bis zur ersten Leiter, wo Du Kater Karlo einen Maiskolben abluchsen kannst. Nun erklimmst Du die Leiter und sammelst alle fünf Pepperoni ein. Dadurch wirst Du für eine kurze Zeit unverwundbar und kannst mit maximaler Geschwindigkeit fast bis zur ersten Fahne rennen. Dort startest Du mit Deinem Flugzeug und fliegst den nächsten Ort an. Hier durchquerst Du eine Wüstenlandschaft, in der Du von Kakteen und von Vögeln belästigt wirst. Die Vögel kannst





Du durch einen senkrecht abgefeuerten Saugnapf ausknocken. Bei den Felsblöcken, die sich in ständiger Bewegung befinden, sind absolut sichere Sprünge erforderlich. Sobald Du die Fahne erreicht hast, steigst Du erneut in das Flugzeug ein und fliegst den dritten Ort an. Dort mußt Du eine Wasserlandschaft durchqueren, während Du von Fledermäusen angegriffen wirst. Auch hier muß jeder Sprung sitzen, damit Du nicht ins Wasser fällst.

Nach der Durchquerung dieses Abschnittes fliegst Du zur Fahne am Ausgangsort zurück. Goofy überreicht Dir dort einen Schlüssel, mit dem Du Dir Zugang in den Wüstentempel am zweiten Ort verschaffen kannst. In dem Tempel geht es über bewegliche Steine nach oben, die Du mit Deinem Saugnapf so fixieren kannst, daß Du sie als Absprungbasis benutzen kannst. Im Tempel triffst Du erneut auf Goofy, der diesmal rote Saugnäpfe für Dich bereithält, mit deren Hilfe Du senkrechte Wände hinaufklettern kannst. Nachdem Du den Tempel verlassen hast, steuerst Du wieder den Ausgangsort an. Die hohe Mauer, die sich rechts von der Fahne auftürmt, überwindest Du nun mit Deinen neuen Saugnäpfen. Hier hangelst Du Dich entlang einer Reihe von Hochhäusern, bis Du auf eine Seilbahn triffst. Die Benutzung der Seilbahn lohnt sich nur, wenn Du noch mindestens vier Ener-



gnergieeinheiten besitzt, denn die elektrische Führungsschiene der Seilbahn ist an genau vier Stellen schadhaft. An diesen Punkten wird Dir je eine Energieeinheit abgezogen, und Du mußt durch einen beherzten Sprung auf eine andere Seilbahn wechseln. Nach dieser schwindelerregenden Fahrt erwartet Dich Daniel Düsentrieb, der fünfzig Päckchen Kaugummi für Dich bereithält. Mit den Kaugummis kannst Du Blasen erzeugen, die Dir Eintritt zu Draculas Schloß in Transylvanien verschaffen. Mit den Kaugummiblasen zerstörst Du die drei Reihen blauer Steine, die den Eingang in das Schloß versperren. Im Schloß befinden sich große Mengen von Holzfässern. In einem besonders großen Fässerhaufen ist ein weiteres Extraleben verborgen. Hinter einer kurzen Szene, die unter der Wasseroberfläche stattfindet, triffst Du auf zwei große Blöcke aus unzerstörbaren Steinen.



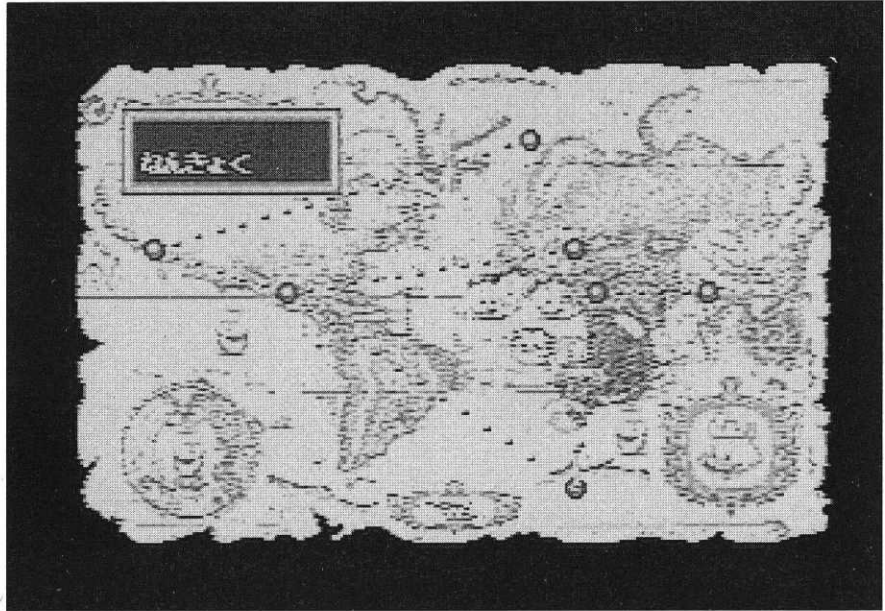
An dieser Stelle kannst Du Deinen Kaugummivorrat auffrischen, indem Du die Steine des ersten Blocks zerschießst, die darunter versteckten Kaugummis aufsammelst, nach rechts zum zweiten Block läufst und wieder umkehrst, wo Du bereits neue Kaugummis vorfindest. Diese Prozedur kannst Du so lange wiederholen, bis Dein Vorrat das Maximum von fünfzig Kaugummis erreicht hat. Im zweiten Block steckt ein Aufzug, mit dem Du nach oben fährst. Die großen Geister, die nach



einer gewissen Zeit in viele kleinere zerplatzen, sind unverwundbar. Du entkommst ihnen oder erleidest zumindest einen Verlust, der so gering wie irgend möglich ist, indem Du möglichst schnell mit schwimmenden Bewegungen auf dem Boden dahingleitest. Nach einer Weile stößt Du auf einen Steinblock aus weichen Steinen, die Du keinesfalls mit Blasen beschießen solltest. Du springst auf diesen großen Steinblock und kletterst von dort mit Hilfe Deiner roten Saugnäpfe in einen schmalen Felskamin.

Kurz darauf triffst Du auf Dracula, der periodisch seinen Mantel öffnet und vier Fledermäuse auf Dich hetzt. Gegen ihn wehrst Du Dich mit Popcorn. Du stellst Dich senkrecht unter ihn, und sobald er seinen Mantel öffnet,feuerst Du eine Salve senkrecht nach oben ab. Auf diese Weise betäubst Du alle Fledermäuse und fügst gleichzeitig Dracula einen Treffer zu. Mit Deinem Sieg über Dracula hast Du die letzte Deiner Aufgaben der ersten drei Orte gelöst, und vier neue Orte erscheinen auf der Karte. Diese vier Orte durchquerst Du zunächst in beliebiger Reihenfolge bis zur Fahne. Hast Du diese Schwierigkeit überwunden, kannst Du in den Maharaja-Palast eintreten, in dem Du durch ein Türenlabyrinth zu einem gefährlichen Tiger gelangst. Die erste, durch eine Eins gekennzeichnete Tür mußt Du überspringen.

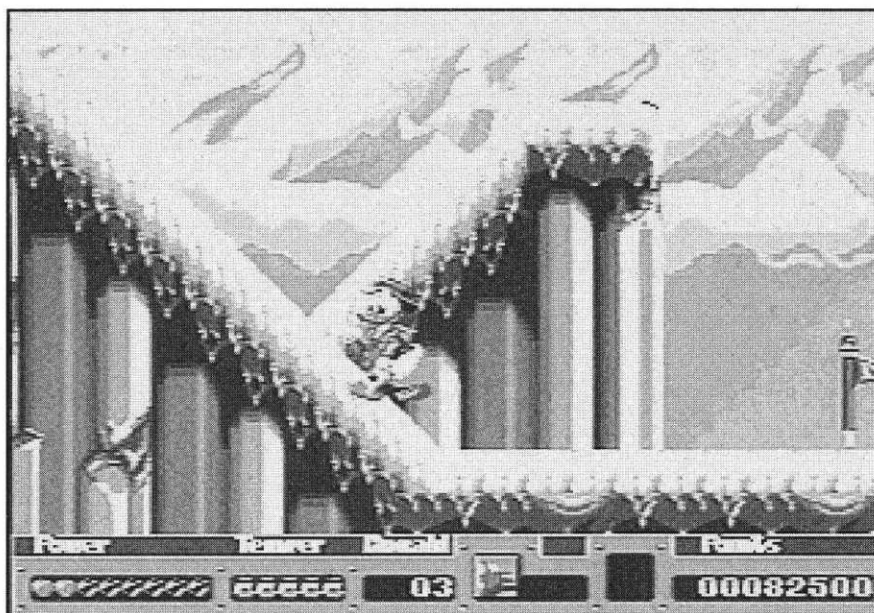




In die direkt darauf folgende Tür trittst Du ein und kommst aus einer mit einer Fünf gekennzeichneten Tür heraus. Etwas rechts davon liegt eine weitere Tür mit einer Fünf, trittst Du dort ein, kommst Du bei einer durch eine Zwei gekennzeichnete Tür heraus. Die Tür in linker Richtung überspringst Du nun, kletterst nach oben und trittst in die Tür mit der Zwei ein. Durch diese Tür gelangst Du zu einer mit einer Sechs gekennzeichneten Tür, hinter der Du auf einen schmalen Steg triffst, den Du nur durch schwimmende Bewegungen durchqueren kannst. Etwa in der Mitte des Ganges ist ein schmaler Durchlaß. Durch diesen Durchlaß erreichst Du die Tür, die zu dem dickbäuchigen, Flammen speienden Tiger führt.



Du lenkst Deine Spielfigur in die Bildschirmmitte und deckst den Tiger mit Kaugummiblasen ein. Wenn der Tiger Feuerschlangen speit, kannst Du den Flammen durch ein schnelles Ducken ausweichen. Springt der Tiger auf eine höhere Ebene, bleibst Du nur von den Flammen unbehelligt, wenn Du Dich senkrecht unter dem Tiger befindest. Falls Du den Tiger besiegen kannst, erhältst Du von ihm ein Medailon, mit dessen Hilfe Du in die große Pyramide gelangen kannst. In dieser Pyramide wirst Du, nach einigen Sprüngen über flammende Abgründe, auf einer Berg- und Talstrecke von langen Feuerschlangen

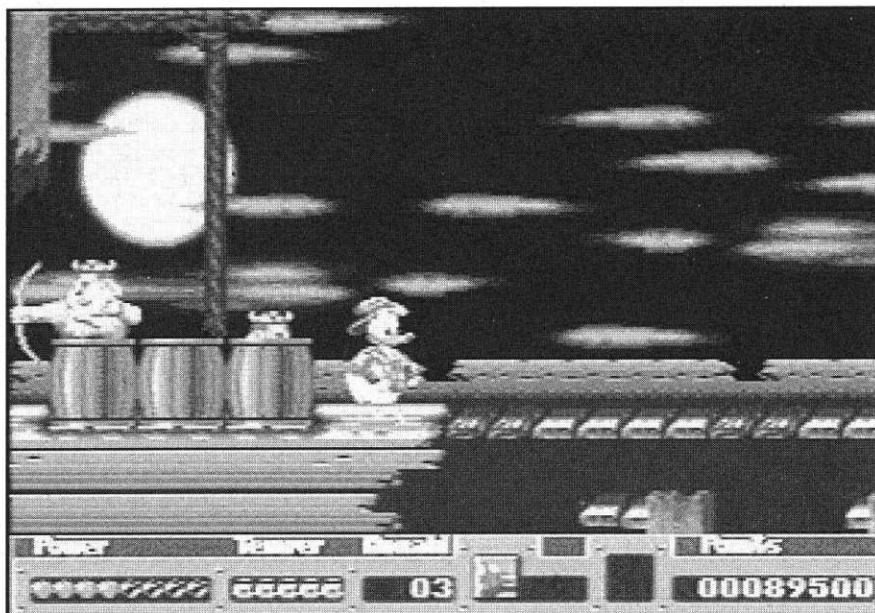


verfolgt. Du kannst ihnen nur durch die Funktion „Dash“ auf Deinem Controller entkommen, durch die sich Deine Laufgeschwindigkeit erhöht. Im nächsten Abschnitt befindet sich ein tiefer Schacht, in den Du Dich hinunterfallen lassen mußt. Dabei solltest Du jedoch in die rechte Richtung steuern, ansonsten stürzt Du in flüssiges Feuer. Danach gelangst Du in einen großen, von merkwürdigen Geräuschen erfüllten Raum. Die Decke senkt sich langsam auf Dich herunter.



Du kannst sie nur durch eine bestimmte Kombination der Symbole auf dem Boden aufhalten. Zuerst springst Du auf das Symbol für Sonne, dann auf die Symbole für Mond und Sterne. Nun erhältst Du das „Scepter of Ra“, das Du für Deine nächste Aufgabe benötigst. Über die lange Leiter läßt Du Dich in einen Kohlenwagen fallen, mit dem Du die Pyramide in rasender Geschwindigkeit verlassen kannst. Während dieser Fahrt mußt Du allerdings jederzeit bereit sein, den Wagen bei defekten Gleisen zu wechseln. Mit dem „Scepter of Ra“ kannst Du den Eisblock am Südpol auftauen. Darunter befindet sich ein weiterer Schlüssel. Dieser Schlüssel paßt genau in das Schloß der Bodenleiste am Wikingerschiff. Du läßt Dich hineinfallen, gehst nach rechts, bis es nicht mehr weitergeht, und dann nach unten. Links von Dir befindet sich nun eine Wand mit einem unsichtbaren Durchlaß. Du springst

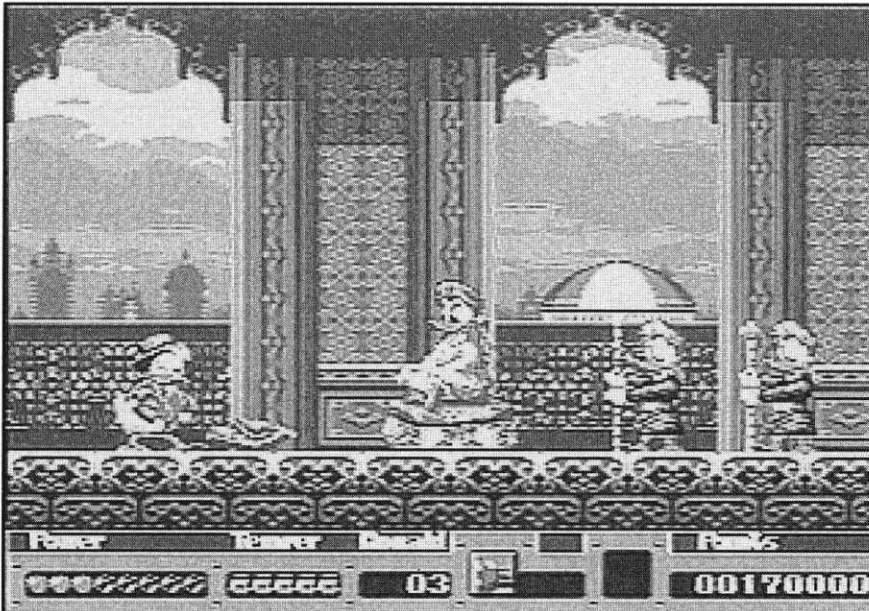




in die Mitte der Wand und läufst durch sie hindurch. Hinter der Wand erwartet Dich ein unangenehmer Zeitgenosse, ein Wikingerkrieger, der bereits leichte Anzeichen von Verwesung zeigt. Er ist am Kopf verwundbar. Solltest Du ihn einmal verfehlen, genügt ein kurzes Ducken, um seinem Wurf auszuweichen. An dieser Stelle mußt Du Dich über einen längeren Zeitraum hinweg konzentrieren, denn Dein Gegner ist ziemlich robust. Von dem Wikinger bekommst Du grüne Saugnapf, die eine ganz spezielle Funktion haben.

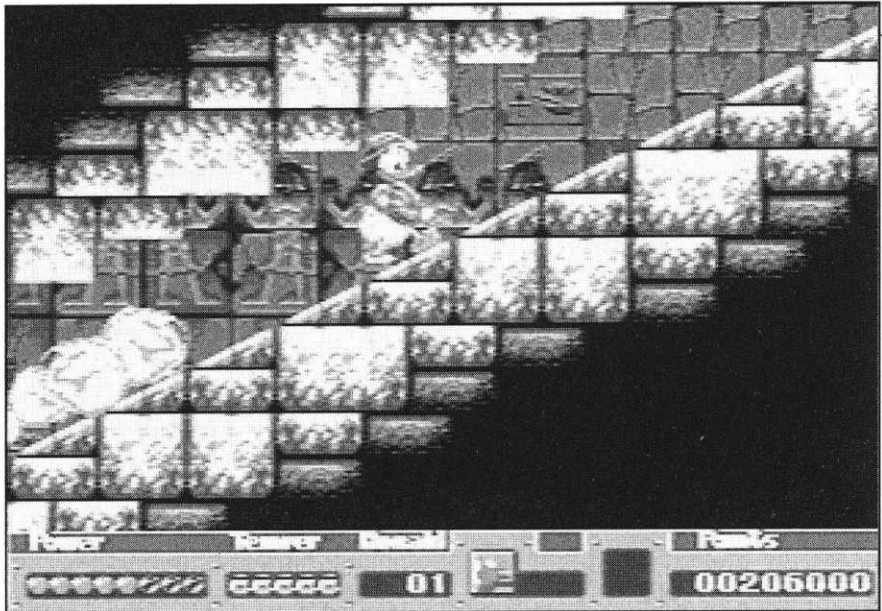


Mit ihrer Hilfe kannst Du das Meer am Südpol überqueren. Du schießt dort von unten einen Saugnapf an die Ente und klammerst Dich durch einen Sprung an diesem Saugnapf fest. Nun wirst Du von der Ente über das Meer getragen. Hier fliegst Du einen Zick-Zack-Kurs, um den entgegenkommenden Vögeln auszuweichen. Nach einiger Zeit wirft Dich die Ente ab, und Du landest auf einer Eisscholle. Dein weiterer Weg führt über eine lange Reihe dieser spiegelglatten Schollen. Diesen Abschnitt mußt Du ohne Bremsvorgang bewältigen, denn dafür bieten die Schollen nicht genügend Reibung. Die Sprünge sollten so hoch wie möglich ausgeführt werden, denn zwischen den Eisschollen lauern Schwertwale, die gegen Entenbraten scheinbar nichts einzuwenden haben. An einigen Stellen wird Dir die maximale Sprungwei-



te abgefordert, da sich einige Eisschollen als ausgewachsene Eisberge entpuppen, die langsam aus dem Wasser auftauchen, während Du auf sie zuspringst. Nun betrittst Du ein großes Eislabyrinth unter der Oberfläche. Darin findest Du unter einem Eisblock, den Du mit einer Kaugummiblaste entfernen kannst, ein kleines Buch. Dieses Buch kannst Du bei Kater Karlo an der Oberfläche gegen Deine Neffen Tick, Trick und Track eintauschen. Nach einer rasanten Fahrt auf einer Seilbahn und in einem Kohlenwagen triffst Du auf eine Reihe ausfahrbarer Treppen, die Du mit riskanten Sprüngen überwinden mußt. Die letzte dieser Treppen befindet sich vor einer ziemlich weit entfernten Wand. Diese Wand erreichst Du, indem Du Dich auf die mittlere der drei nach links unten ausgerichteten Treppenstufen stellst, eine größere Anzahl von Saugnäpfen gegen die Wand schießt und Dich dann blitzschnell von der Treppe nach rechts oben fahren läßt, wo Du auf die Saugnäpfe springen kannst. Kurze Zeit darauf mußt Du Kater Karlo das Buch abluchsen, mit dem Du Tick, Trick und Track eingetauscht hast. Du kannst den Kater durch Saugnapftreffer an seinem Kopf betäuben. Am einfachsten kannst Du diese Treffer auf der hohen Ebene anbringen. Kurz darauf erreichst Du ein Labyrinth aus morschen Brettern. Beim Durchbrechen solltest Dich soweit rechts wie irgend möglich halten. Wenig später geht es dem Endgegner entgegen.

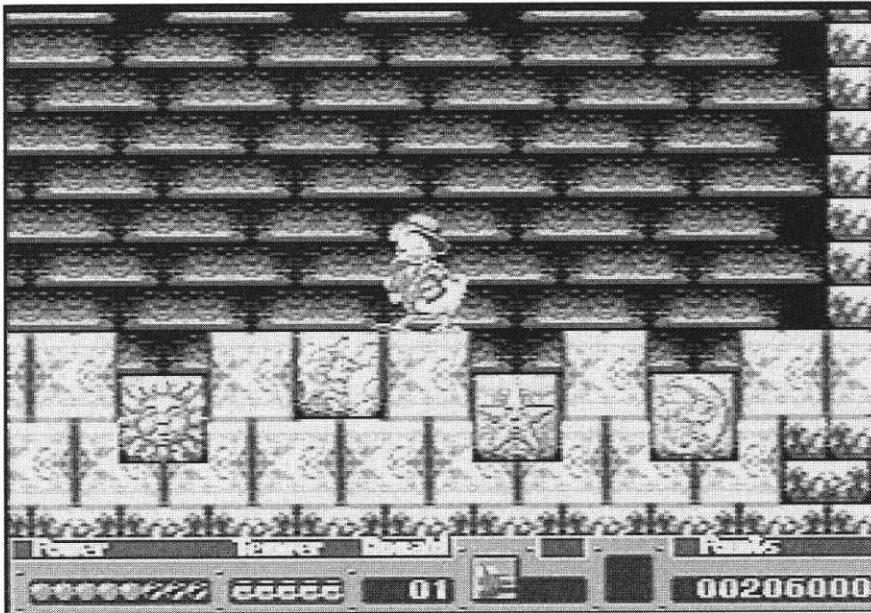




Vorher mußt Du noch eine Serie von Sprüngen in das Nichts wagen. Jedoch materialisieren sich während Deiner Sprünge eine Reihe von Steinen, so daß Du maximal die Sprungweite korrigieren mußt. Der Endgegner befindet sich in einem Hügelgrab und schleudert von dort sein Schwert auf Dich. Du postierst Deine Spielfigur auf die linke Hälfte der Spitze des Hügelgrabes. Sobald der Boss sein Schwert geworfen hat, rast Du auf die linke Wand zu, verschießt einen Saugnapf und springst auf diesen Saugnapf hinauf. Der Saugnapf sollte mindestens so hoch an der Wand angebracht sein, daß die nun herabfallenden Trümmer Dich nicht erreichen können. Nachdem der letzte Stein unter Dir hindurchgerollt ist, springst Du nach rechts ab und verpaßt dem Boss einen Treffer. Nun begibst Du Dich so schnell wie möglich auf die Spitze des Hügelgrabes. Diese Prozedur wiederholst Du so lange, bis Du diesen letzten Kampf für Dich entscheiden kannst.

Cheats:

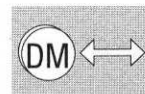
In Transylvania kannst Du Dir durch einen kleinen Trick bei entsprechender Geduld bis zu 99 Leben erschummeln. In der Wasserlandschaft Transylvanias befindet sich Kater Karlo, der ein Extraleben

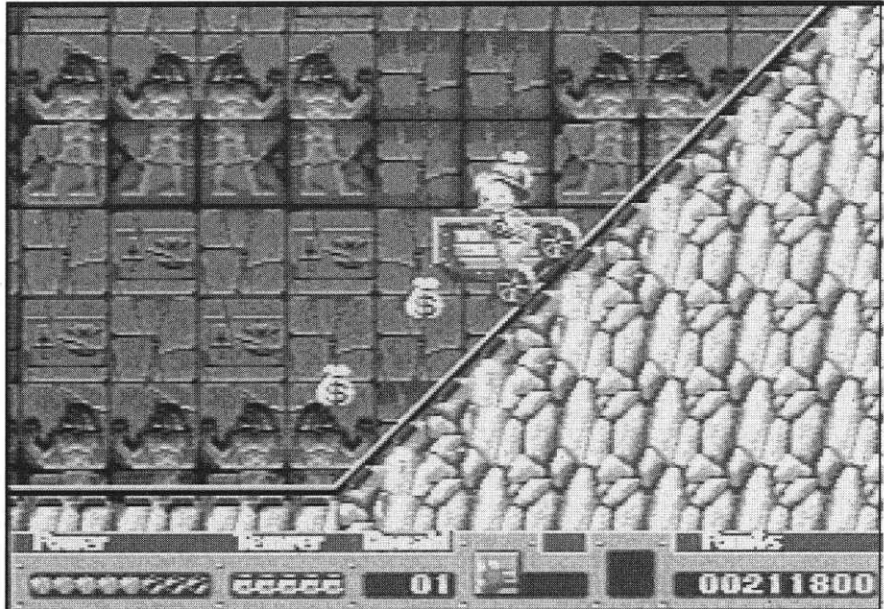


bereithält. Wenn Du es genommen hast, steigst Du an der Fahne in Dein Flugzeug ein und landest wieder bei der Fahne von Transylvania. Kehrst Du nun zu Kater Karlo zurück, findest Du ein weiteres Leben vor. Diesen Vorgang wiederholst Du solange, bis Du die gewünschte Anzahl von Leben erreicht hast.

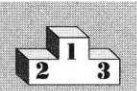
Kaufberatung:

Quackshot ist ein weiteres Produkt der Walt Disney-Games aus der Modulschmiede von Sega. Die gelegentlich eingestreuten Rätsel unterscheiden dieses Spiel von den Jump ,n' Run-Spielen herkömmlicher Machart. Leider erreichen die Rätsel keinen annähernd hohen Schwierigkeitsgrad, so daß die Bezeichnung Action-Adventure berechtigt wäre. Die Graphik dieses Spiels gehört zum Besten, was man auf dem Mega-Drive bisher zu sehen bekommen konnte. Auch der Sound ist abwechslungsreich und stimmungsvoll. Im direkten Vergleich zu Castle of Illusion schneidet Quackshot einen Hauch schlechter ab, gehört jedoch dennoch zu den besten Spielen, die derzeit auf dem Markt erhältlich sind. Sehr empfehlenswert.





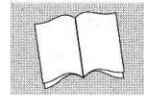
Bewertung:



Sound:	9
Graphik:	10
Handlung der Spielfigur:	9
Schwierigkeit:	Niedrig
Motivation:	9

Spielbeschreibung:

Bei Road Blasters steuerst Du ein bewaffnetes Fahrzeug durch eine Endzeitlandschaft. Du wirst auf Deiner Wegstrecke von Kanonen beschossen und mußt Dich mit Deinen Waffen gegen andere Fahrzeuge durchsetzen. Dieses Rennen führt Dich über fünfzig Strecken, bis Du das endgültige Ziel erreichst.



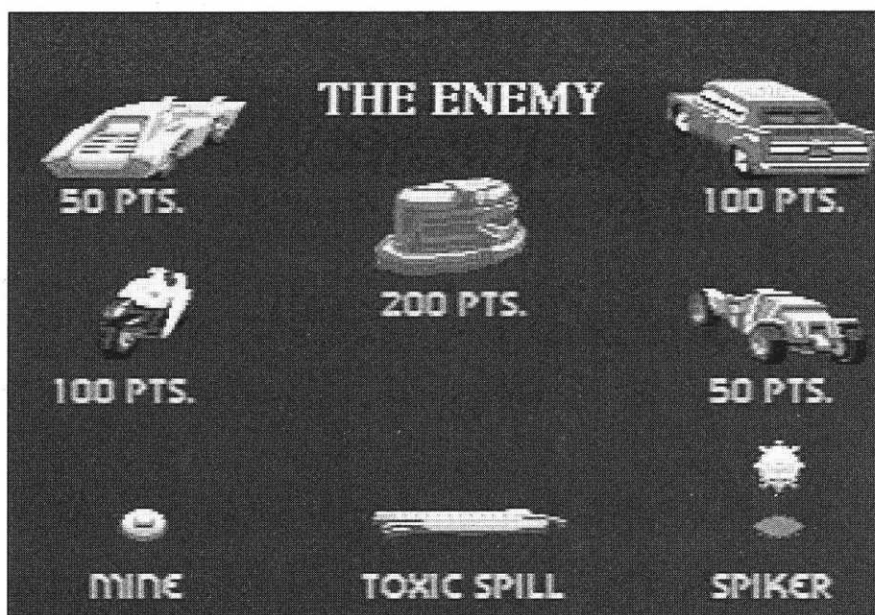
Tips und Tricks:

In diesem Spiel geht es darum, mit der vorhandenen Treibstoffmenge das jeweilige Ziel zu erreichen. Dein Fahrzeug kann theoretisch beliebig oft zerschellen, jedoch mußt Du das Fahrzeug nach jeder Kollision aus dem Stand auf eine hohe Geschwindigkeit beschleunigen. Dabei verlierst Du zuviel Treibstoff, um eine Strecke komplett durchfahren zu können. Deine Aufmerksamkeit sollte also vor allem darauf gerichtet sein, den Wagen möglichst unbeschädigt über die einzelnen Strecken zu steuern. An einigen Stellen des Spieles findest Du grüne und rote Kugeln, mit denen Du Deine Treibstoffmenge erhöhen kannst. Die grünen Kugeln enthalten eine nahezu unbedeutende Menge, treten dafür aber sehr häufig auf. Die roten Kugeln enthalten schon ein bißchen mehr Treibstoff. Zusätzlich hast Du einen Reservetank, den Du durch gute Spielrunden auffüllen kannst. Je mehr Du von Deinen Gegnern auf einer Strecke triffst, desto mehr Treibstoff erhältst Du für Deinen Reservetank.



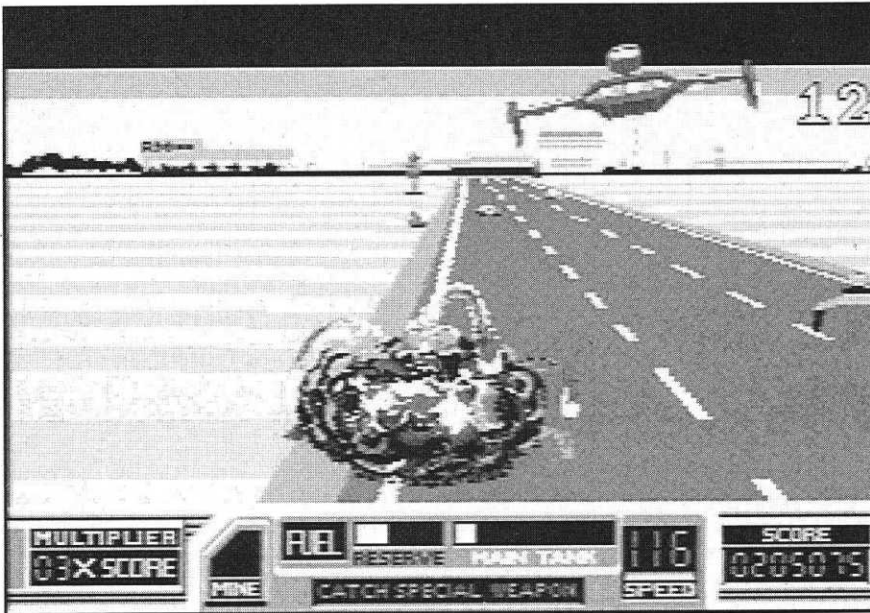
Zumindest in den ersten Runden solltest Du also auf alle Gegner schießen, um für die höheren Spielrunden ausreichend Treibstoff im Reservetank zu haben. Mit jedem Treffer erhöhst Du den Bonusmultiplikator um eine Stufe. Allerdings verlierst Du bei einem Fehlschuß wieder eine Stufe. Du solltest Dich zumindest anfänglich, wenn die relativ niedrige Geschwindigkeit des Fahrzeuges noch gezielte Schüsse zuläßt, um einen möglichst hohen Bonusmultiplikator bemühen, da auch der Multiplikator über zusätzlichen Treibstoff entscheidet. Bei Road Blasters steht Dir zu Beginn ein Auswahlmenü zur Verfügung, in dem Du Dich entscheiden mußt, in welcher Spielrunde Du beginnen willst. Fängst Du in der höchsten Spielrunde an (11), so hast Du nach dem Durchfahren von fünf Strecken erneut die Möglichkeit, Dich an einigen Spielrunden vorbeizuschummeln. Beginnst Du auf der leichtesten Strecke, bleibt Dir diese Möglichkeit während des gesam-





ten Spieles verwehrt. Bei Deinen ersten Versuchen solltest Du Dich auf die ersten Strecken beschränken, bei ehrgeizigeren Zielen empfiehlt es sich jedoch, gleich im Level 11 zu beginnen. Gelegentlich erscheint ein Flugzeug und wirft eine Extrawaffe ab. Davon gibt es vier verschiedene Sorten, Nitro-Injektion, U. Z. Canon, Cruise Missiles und ein Electro-Shield. Mit der Nitro-Injektion beschleunigst Du Dein Fahrzeug auf eine enorme Geschwindigkeit, mit der Du das Ziel schneller erreichst und dennoch keinen zusätzlichen Treibstoff benötigst. Jedoch fällt bei der hohen Geschwindigkeit das Ausweichen vor anderen Fahrzeugen oder sonstigen Hindernissen enorm schwer. Du solltest die Nitro-Injektion daher nur auf Strecken benutzen, deren Gefahren Du bereits kennst.

Die U. Z. Canon funktioniert ähnlich wie Deine herkömmliche Waffe, ist jedoch ein wenig schneller und ein wenig durchschlagskräftiger. Ihr Vorteil besteht vor allem darin, daß Du bei Fehlschüssen keine Stufe des Bonusmultiplikators verlierst. Mit dem Electro-Shield kannst Du Dein Fahrzeug dreimal für eine kurze Zeitspanne unzerstörbar machen. Die beste Waffe sind die Cruise Missiles, mit deren Hilfe Du die Strecke für einen langen Zeitraum frei von Gegnern machen kannst. Alle diese Waffen solltest Du erst hinter der Barriere einsetzen, an der



Deine Treibstoffreserve aufgestockt wird. Diese Barriere erreichst Du auch noch nach einigen Crashes. Der Einsatz der Waffen bringt also erst hinter der Barriere, wo jede Kollision das Ende bedeuten kann, wirklich einen Vorteil. Bei Road Blasters mußt Du Dich mit acht verschiedenen Feinden und Gefahren auseinandersetzen. Am häufigsten triffst Du auf orangefarbene Autos, mit denen Du Deinen Bonusmultiplikator erhöhen kannst und die oftmals rote Treibstoffkugeln in sich bergen. Nach Möglichkeit solltest Du alle Wagen dieser Art zerstören. Die blauen Autos kannst Du mit Deiner Bordkanone nicht beseitigen. Diese Wagen blockieren die Strecke an vielen Stellen, und Du kannst ihnen nur durch gute Reaktionen ausweichen. Motorräder haben nur eine schmale Trefferfläche und kreuzen wild die Fahrbahn. Meistens erhältst Du eine Schnellfeuerfunktion, bevor Motorräder auf der Strecke erscheinen. Du triffst sie nur, wenn Du den ganzen Fahrbahnbereich mit Schüssen abdeckst.

Besonders gefährlich sind Mienen, die durch ein Signal angekündigt werden. Solange, wie mit Mienen auf der Fahrbahn gerechnet werden muß, leuchtet links auf der Bildschirmanzeige ein roter Pfeil auf. Teilweise rast Du so schnell auf Mienen zu, daß Dir kaum Zeit zum Reagieren verbleibt. Meistens liegen sie symmetrisch auf der Fahrbahn.



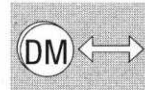
Wenn zuerst eine Reihe rechts kommt, folgt oftmals eine Reihe links und eine Reihe in der Mitte. Ziemlich unangenehm sind auch die großen Kanonen am Fahrbahnrand, die zumeist in Kurven auf Dich feuern. Um ihnen zu entkommen, mußt Du gegen Deine Reflexe handeln. Normalerweise versucht man, der Kugel in entgegengesetzter Richtung auszuweichen. Bei Road Blasters funktioniert das jedoch nicht. Du mußt mit voll eingeschlagenem Lenkrad auf die Richtung zusteuern, aus der die Kugel abgeschossen wurde. Ansonsten fährst Du, wenn Du eine Reihe von Kanonen am Fahrbahnrand siehst, dicht an ihnen vorbei. Auf diese Weise kannst Du nicht getroffen werden. Die Pfützen, die speziell in Kurven auf der Fahrbahn stehen, scheinen zunächst ungefährlich zu sein, da sie nur ein wenig die Geschwindigkeit verlangsamen. Jedoch verlierst Du beim Durchfahren einer Pfütze für einen Augenblick die Kontrolle über Dein Fahrzeug. In dieser Zeitspanne kannst Du bereits mit einem anderen Fahrzeug kollidieren. Daher solltest Du den Pfützen ausweichen. In höheren Levels triffst Du auf Spiker. Sie sehen aus wie grüne Benzinkugeln. Es kommt daher häufig zu Kollisionen. Um diese Verwechslung zu vermeiden, solltest Du in einem Level, in dem Spiker auftreten, auf das Sammeln von grünen Treibstoffkugeln verzichten.

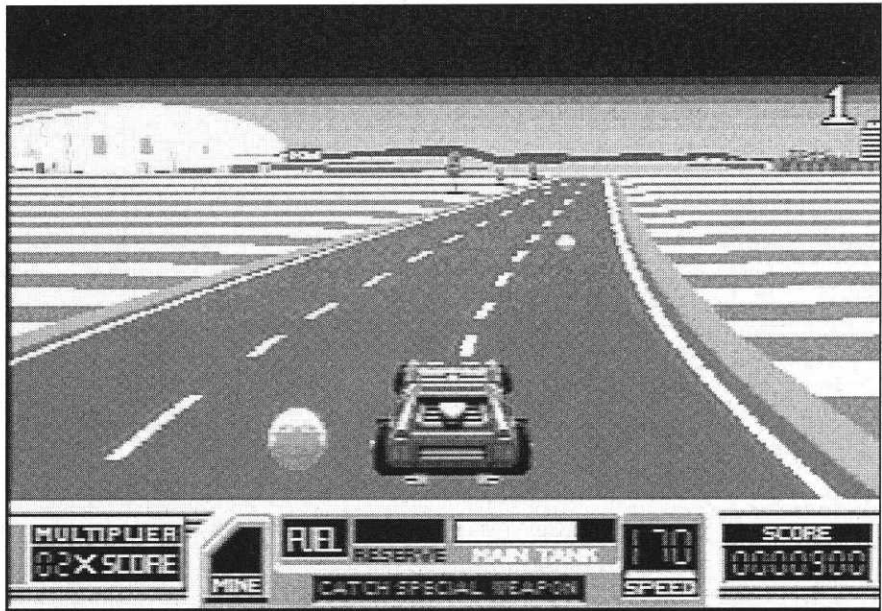




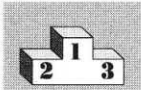
Kaufberatung:

Road Blasters ist eher ein Action-Spiel als ein Autorennen. Die Steuerung ist ziemlich unrealistisch. Zudem kannst Du nicht von der Fahrbahn abkommen. Bei diesem Modul hast Du zwar die gigantische Zahl von fünfzig verschiedenen Strecken zur Verfügung, jedoch unterscheiden sich diese Strecken nur durch den steigenden Schwierigkeitsgrad und ein paar lieblose Hintergrundgraphiken. Als Action-Spiel erfüllt Road Blasters dennoch seinen Zweck. Der in den hohen Levels enorm knackige Schwierigkeitsgrad stellt für Action-Profis eine Herausforderung dar. Gute Reaktionen müssen zur erfolgreichen Bewältigung aller Strecken schon zur Verfügung stehen. Für Leute, die nur auf Autorennen stehen, ist Road Blasters sicherlich die falsche Wahl. Für Action-Freaks ist dieses Modul aufgrund seiner Konzeption, die es von anderen Action-Spielen unterscheidet, trotz wenig Abwechslung noch empfehlenswert.





Bewertung:



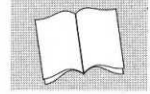
Sound:	5
Graphik:	8
Handling der Spielfigur:	5
Schwierigkeit:	Justierbar, jedoch schon in der ersten Stufe recht hoch.
Motivation:	7

SHADOW DANCER - THE SECRET OF SHINOBI



Spielbeschreibung:

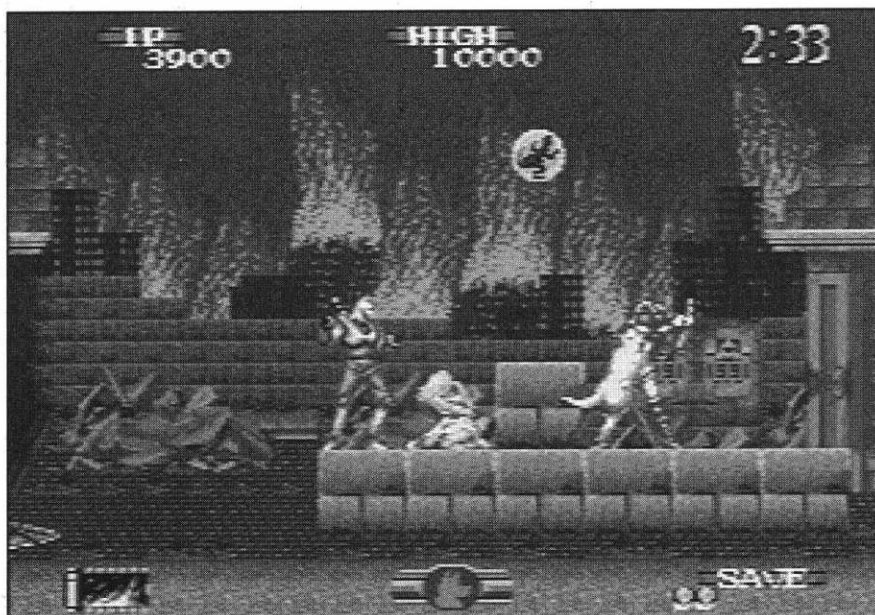
Nach einer langen Zeit des Friedens wird New York im Jahre 1997 erneut von schrecklichen Verbrechen heimgesucht. Diesmal steckt ein widerliches Reptil dahinter. Shinobi, ein Meister des Ninjutsu, muß nun wieder zu den Waffen greifen, um das Böse zu besiegen.



Allgemeine Spielstrategie:

Die Art der Fortbewegung spielt eine große Rolle beim erfolgreichen Absolvieren der fünf Level dieses Actionspiels. Möglichst langsam solltest Du in neue Szenerien laufen, denn jederzeit können Dir Messer entgegengeschleudert werden, können Erdbeben den Weg aufreißen oder Pistolenkugeln umherschwirren. Vielen unbekanntem Gefahren kannst Du ausweichen, indem Du Dich in geduckter, schleicher Gangart fortbewegst. Auch empfiehlt es sich, unnötiges Springen zu vermeiden, da Du gerade während eines Sprungs völlig wehrlos bist. Die Ninja-Magie, die für jede Szene genau einmal zur Verfügung steht, sollte effizient genutzt werden. Du solltest sie nur dann einsetzen, wenn Du in einer völlig ausweglosen Spielsituation steckst.

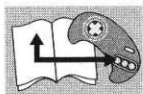




Spezielle Hinweise:

Round 1: Downtown

Szene 1:



Die erste Szene bringt noch keine größere Schwierigkeit, Du kannst in aller Ruhe die zahlreichen Funktionen Deiner Spielfigur ausprobieren, so daß Du alle Bewegungsabläufe flüssig kombinieren kannst. Die Deckel, die gelegentlich von einer Feuersäule aus dem Boden emporgehoben werden, sind nahezu ungefährlich. Die Berührung fügt Dir keinen Schaden zu, Du wirst lediglich ein wenig zurückgeschleudert. Die einzigen Gegner, die Du in der ersten Szene zu fürchten hast, sind die Pistolenschützen. Pistolenschützen, die sich auf einer höheren Ebene befinden, kannst Du überlisten, indem Du zu ihnen hinaufspringst, Dich anschließend sofort duckst und ihnen Shuriken entgeschleuderst. Pistolenschützen, die hinter Mauervorsprüngen verborgen sind, stellst Du am besten mit dem Hund, bevor Du Dich ihnen näherst und sie dann beseitigst. Du kannst allerdings auch so lange warten, bis ein Pistolenschütze drei Schüsse abgegeben hat und nachladen muß. Während des Nachladens ist er völlig ungefähr-

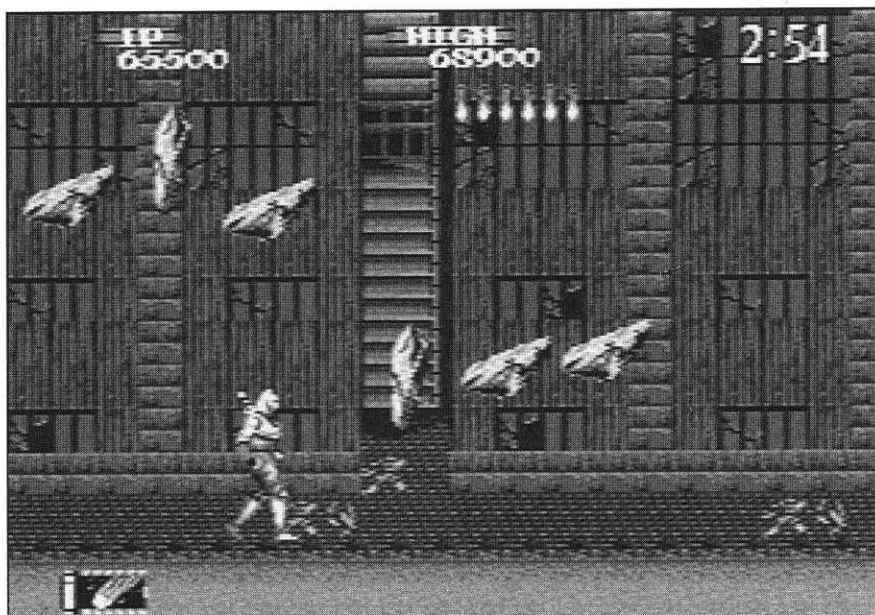


lich, so daß Du ihn problemlos loswerden kannst. In der ersten Szene ist ein Extraleben verborgen. Es befindet sich über dem Mauervorsprung, der zwischen dem Schildträger und dem Pistolenschützen liegt. Nachdem Du diese beiden Gegner besiegt hast, stellst Du Dich auf diesen Mauervorsprung und schließt im Sprung nach rechts und links in die Luft, bis Du den Erhalt eines Extralebens durch ein Schild mit der Aufschrift „1-up“ angezeigt bekommst.



Szene 2:

Gleich zu Beginn der zweiten Szene regnen spitze Felsbrocken auf dich herab. Zwischen ihnen findest Du jedoch eine Lücke. Wenn Du Dich duckst, hast Du noch ein kleines bißchen mehr Zeit, den Felsbrocken zu entkommen. Bevor Du den Schildträger attackierst, solltest Du seinen ersten Messerwurf abwarten. Vorsicht ist beim Passieren von Fenstern geboten. Jederzeit können unangenehme Gegner durch das Glas hindurch auf Dich zuspringen. Bereits nach der Befreiung der zweiten Geisel wird Deine Schußkraft verstärkt. Nun kannst Du die Shuriken durch die Schilde der Schildträger werfen, so daß sie keine Gefahr mehr darstellen sollten. Auch in der zweiten Szene

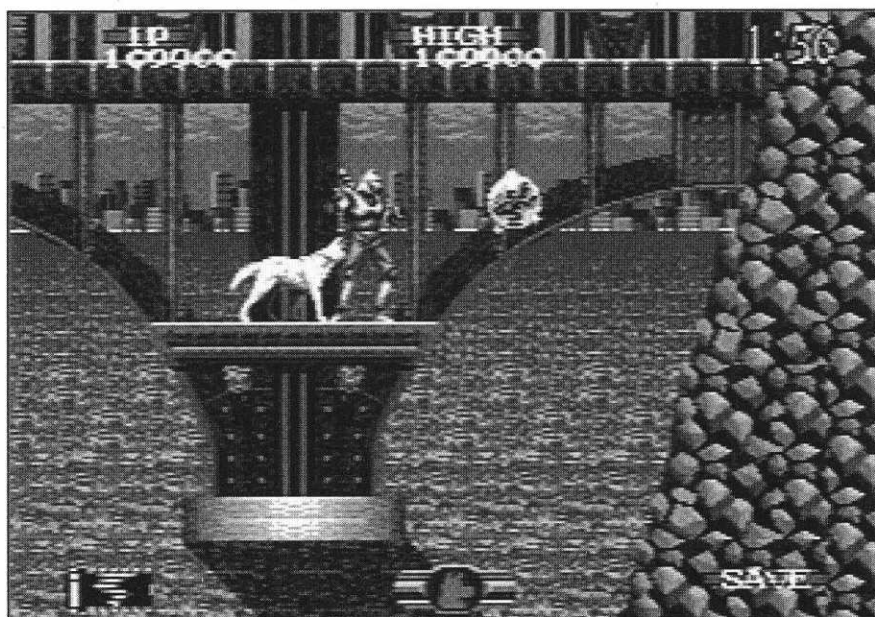


kannst Du ein Extraleben finden. Es befindet sich auf dem zweiten Plateau hinter dem großen Riß der durch ein Erdbeben entstandenen Spalte. Du mußt dafür zunächst den roten, zu einer Kugel gekrümmten Gegner mit einem Schwertstreich besiegen. Nun kannst Du durch kniend ausgeführte Shuriken-Würfe das Extraleben an Dich nehmen.



Szene 3:

Der Boss der ersten Runde wird Dir bei Deinen ersten Versuchen erhebliche Schwierigkeiten bereiten. Er speit Feuerschlangen auf Dich und löst durch heftiges Stampfen Steinschlag aus. Die Feuerschlangen sollten kein zu großes Problem darstellen. Du kannst über sie hinwegspringen oder Dich unter ihnen hindurchducken. Jedoch ist das Ausweichen vor fallenden Gesteinsbrocken eine knifflige Sache. Oftmals wirst Du Dich nur im letzten Augenblick Durch gebücktes Gehen retten können. Solltest Du einmal keine Chance haben, den Steinen auszuweichen, verbleibt Dir wenigstens einmal die Benutzung der Ninja-Magie. Immer wenn eine Reihe von Steinen heruntergefallen ist, nutzt Du die Zeitspanne bis zum nächsten Steinschlag mit Attacken auf den Kopf vom Boss. Dazu kannst Du ruhig in seine Nähe gehen,



um möglichst viele Treffer anbringen zu können, denn die von ihm ausgespienen Feuerschlangen verschwinden vom Bildschirm, sobald der Boss getroffen wird.

Round 2: Battle on the Railway

Szene 1:

In dieser Spielrunde treten erstmals feindliche Ninjas in Erscheinung. Zunächst triffst Du auf einen blauen Ninja, der noch einigermaßen einfach zu besiegen ist. Du mußt bei ihm zwei Treffer anbringen, um ihn aus dem Weg zu räumen. Dabei gehst Du am einfachsten geduckt auf ihn zu und bewirfst ihn mit Shuriken, bis seine Abwehr gebrochen ist. Kurz hinter dem Ninja befinden sich drei Holzkisten. Dahinter ist ein Schildträger, der sofort einen Schild auf Dich wirft, so daß Du an dieser Stelle vorsichtig vorgehen mußt. Nachdem Du ihn besiegt hast, sind bereits alle Schwierigkeiten dieser Szene gemeistert. Du kannst Dich nun den angenehmeren Dingen zuwenden. Zwei Extraleben warten darauf, daß Du Dich ihrer annimmst. Du findest sie auf der tiefsten Ebene kurz vor dem Ende der Eisenbahnbrücke. Jedoch er-

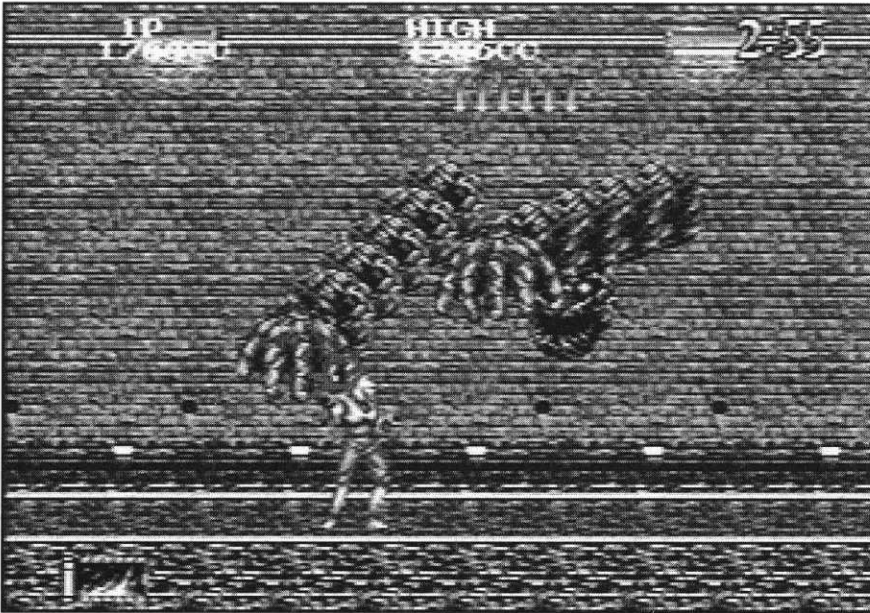




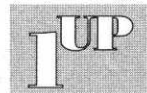
schweren zwei dort postierte Pistolenschützen das knifflige Unterfangen. Ohne Risiko kommst Du an die beiden Extraleben, wenn Du Deine Spielfigur knapp rechts oberhalb des linken Pistolenschützen postierst und dann senkrecht hinunterspringst. Dadurch wirfst Du den linken Pistolenschützen in den Abgrund und federst nach rechts ab, wobei Du auch dem rechten Pistolenschützen einen kleinen Schubs versetzt. Nun stellst Du Dich aufrecht hin undfeuerst nach rechts. Hinter dem kleinen Plateau, auf dem Du stehst, erscheint ein Symbol für zwei Extraleben. Du erreichst es, indem Du nach rechts springst und nach Berühren des Symbols die Flugrichtung änderst, um wohlbehalten auf dem kleinen Plateau zu landen. Solltest Du dabei einmal abstürzen, verbleibt Dir immer noch ein zusätzliches Leben. Du kannst diese Aktion also in aller Ruhe angehen.

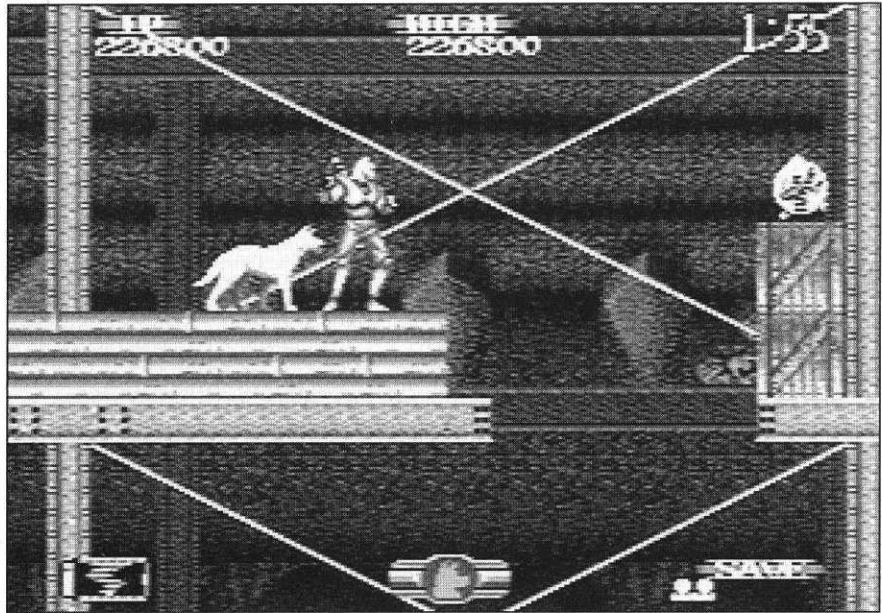
Szene 2:

Hier bekommst Du es mit den ersten harten Brocken zu tun: Rote Ninjas machen Dir das Leben schwer. In dieser Szene findet das Spiel auf zwei Ebenen statt. Du kannst Dich vor und hinter einem hohen Zaun fortbewegen. Zuerst solltest Du die Geiseln hinter dem Zaun



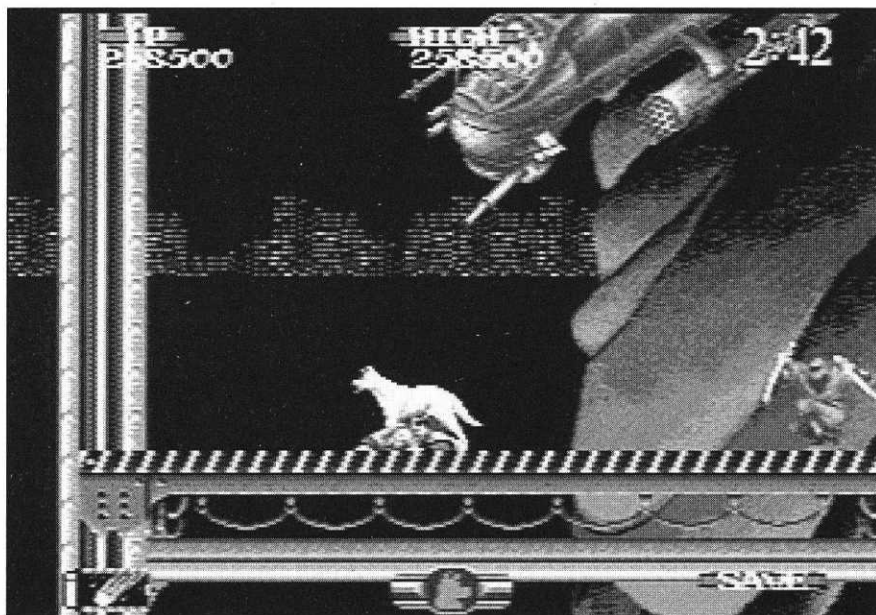
einsammeln, denn auf diese Art und Weise erhältst Du ein „Power-up“, mit dem sich das Vorankommen leichter gestaltet. Anschließend springst Du dicht hinter dem ersten grünen Schildträger über den Zaun und entledigst Dich seiner. Nun führt Dich Dein Weg zu einem Zug, auf dem sich plötzlich drei Ninjas materialisieren, von denen zwei zur schweren, roten Sorte gehören. Diese Ninjas springen hoch in die Luft und landen mit ausgestreckten Schwertern genau auf der Stelle, auf der Du Dich bei ihrem Absprung befunden hast. Um Dich vor ihnen zu schützen, mußt Du also Deinen Aufenthaltsort wechseln, sobald sie abgesprungen sind. Hast Du das Ende des Zuges erreicht, kannst Du in den Genuß eines weiteren Extralebens kommen: Du springst am Ende des letzten Wagens hoch und schießt auf dem Scheitelpunkt Deines Sprunges nach rechts. Auf der anderen Seite des Zaunes befindet sich ein Pistolenschütze, der im Liegen schießt, sobald Du in seine Nähe kommst. Um zu vermeiden, daß diese gefährlichen Schüsse fallen, postierst Du Dich einfach vor dem Zaun auf seiner Höhe und springst dann hinüber. Durch den Sprung auf seinen Körper wird er beiseite geschleudert und bleibt eine kleine Weile aufrecht, die Du für eine Attacke nutzen kannst.





Szene 3:

Der Boss der zweiten Spielrunde könnte ein Zwilling des Krümelmonsters aus der Sesamstraße sein. Glücklicherweise sieht er nicht nur so aus, er ist auch ähnlich harmlos. Sein Kopf erscheint in periodischen Abständen auf dem Bildschirm, wobei er gleichzeitig zwei Arme in Richtung Deiner Spielfigur ausfährt. Nach einer Weile fallen die Arme zu Boden. Befindest Du Dich zu diesem Zeitpunkt unter ihnen, so bekommt Dir das nicht ganz so gut. Die Arme haben jedoch nur eine begrenzte Reichweite, so daß Du Dich problemlos vor ihnen in Sicherheit bringen kannst. Du mußt Dich lediglich möglichst weit vom Kopf des Bosses entfernen, sobald dieser auf dem Bildschirm auftaucht. Nachdem die Arme zu Boden gefallen sind, kannst Du seinem Kopf durch ein im Sprung geworfenen Shuriken einen Treffer zufügen. Sollte es Dir einmal nicht gelingen, Dich rechtzeitig von seinen Armen zu entfernen, so verbleibt Dir noch der Einsatz von Ninja-Magie.



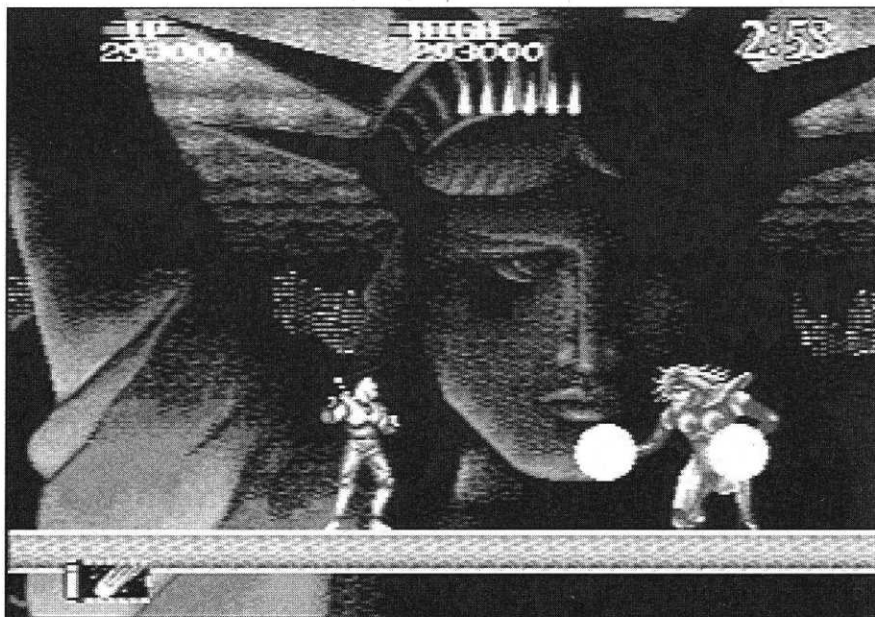
Round 3: Statue of Liberty

Szene 1:

Die erste kleinere Schwierigkeit taucht erst auf der zweiten Ebene auf. Hinter der zweiten Holzbox lauert ein grüner Schildträger, der Dir einen Schild entgegenschleudert, sobald Du über die Holzbox steigst. Warte also, bis der Schild geschleudert wurde, bevor Du ihm entgegentrittst. Auf der selben Ebene triffst Du zwischen zwei großen Kistenstapeln auf zwei rote und einen blauen Ninja. Falls Du bis zu dieser Stelle ohne den Verlust eines Lebens gelangt bist, hast Du bereits eine Verstärkung der Wurfkraft Deiner Shuriken erhalten, so daß Dir dort keine Probleme entstehen sollten. Ansonsten wendest Du die übliche Technik des Standortwechsels gegen die roten Ninjas an. Am Ende der dritten Ebene befindet sich eine Stelle, die Du selbst mit einem weiten Sprung nicht erreichen kannst. Wenn Du aufrecht stehend Shuriken auf diese Stelle wirfst, erscheint dort ein Symbol für zwei Extraleben.



Nun gehst Du etwas nach links, wo Du auf einer Reihe von Steinblöcken auf die nächsthöhere Ebene wechseln kannst. Allerdings befindet

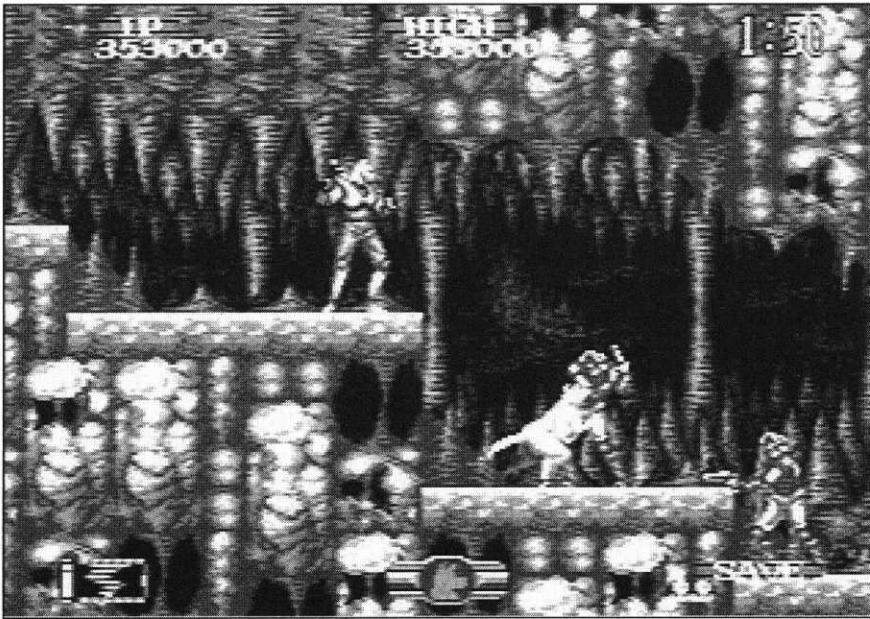


sich direkt über Dir ein Gegner, so daß Du den Zeitpunkt für Deinen Sprung richtig wählen solltest. Anschließend gehst Du nach rechts bis zur Begrenzung der Spielfläche und springst hinunter, um die zwei Extraleben zu ergattern. Nachdem Du die letzten verbleibenden Geiseln befreit hast, bewegst Du Dich in Richtung des Ausgangs, der sich am linken Ende der höchsten Ebene befindet. Die Ninjas, die sich Dir in den Weg stellen, kannst Du einfach kampflös hinter Dir lassen.

Szene 2:

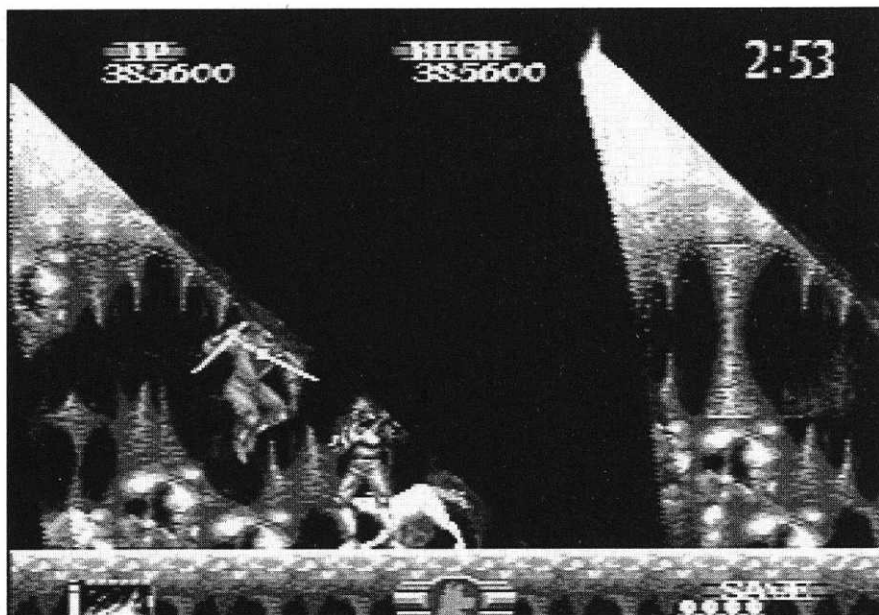
In der zweiten Szene kannst Du eine sehr schöne Graphik genießen. Du fährst auf einem Aufzug auf den höchsten Punkt der Freiheitsstatue, wobei Du ausschließlich von Ninjas attackiert wirst. Zunächst erscheinen zwei blaue Ninjas, die Du problemlos mit Shuriken-Würfen beseitigen kannst.

Es folgen ein gelber und ein blauer Ninja, die von einem Kampfhubschrauber unterstützt werden. Den Hubschrauber kannst Du lediglich mit Ninja-Magie zerstören. Diese steht Dir in jeder Szene jedoch nur einmal zur Verfügung, und es folgen noch anspruchsvollere Situatio-



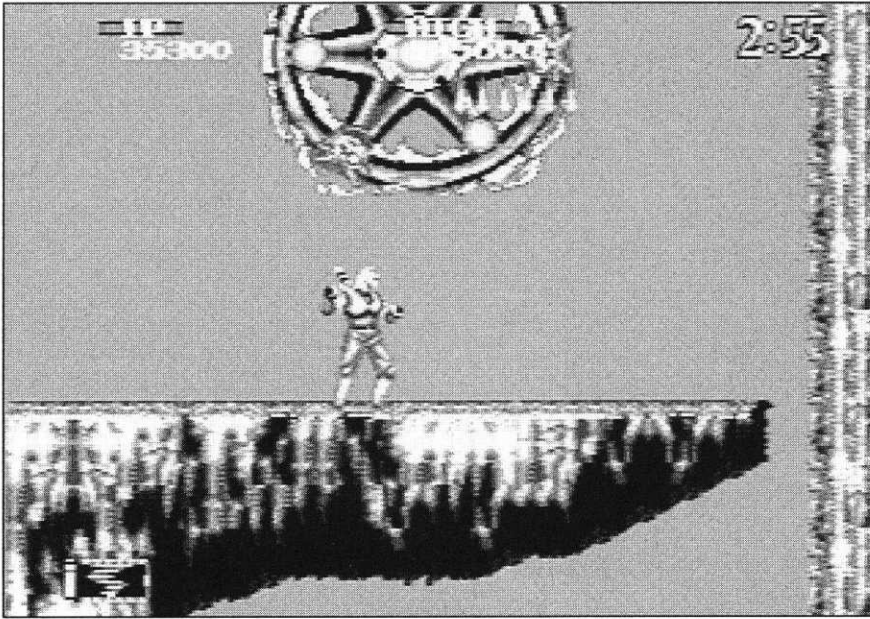
nen. Daher weichst Du den Schüssen des Hubschraubers einfach aus, indem Du über die am Boden aufschlagenden Schüsse hinwegspringst. Allerdings ist es erforderlich, daß Du vorher die Ninjas besiegst oder zumindest auf Distanz hältst, denn sonst könnte es Dir geschehen, daß Du wehrlos in sie hineinspringst. Nachdem Du (hoffentlich) die Attacken von vier weiteren Ninjas unbeschadet überstanden hast, steuerst Du auf die mit Abstand schwierigste Spielsituation dieser Szene zu: Vier rote Ninjas greifen Dich gleichzeitig an. Zusätzlich erscheint nach einer Weile ein Kampfhubschrauber auf dem Bildschirm. Es ist zwar möglich, diesen Angriff ohne den Einsatz von Ninja-Magie zu überstehen (Du konzentrierst Dich zunächst auf die zwei Ninjas zu Deiner linken Seite, die Du vom Aufzug hinunterstößt, hältst die anderen beiden auf Distanz und überspringst die Schüsse des Hubschraubers), jedoch wird Dich das zu häufig ein Leben kosten. Daher solltest Du nicht zögern, an dieser Stelle die Ninja-Magie zu gebrauchen. Nun erreichst Du nach einigen leichter zu meisternden Angriffen den höchsten Punkt der Freiheitsstatue, wo Dich der Boss der dritten Spielrunde erwartet.





Szene 3:

Beim Boss der dritten Spielrunde handelt es sich um eine Frau, die Dich mit rotierenden Sägeblättern bewirft. Diese Sägeblätter sind in der Luft ungefährlich, jedoch erhalten sie, sobald sie den Boden berührt haben, sehr schnell eine hohe Rotationsgeschwindigkeit, die sie mit mörderischem Speed auf Dich zurasen läßt. Über diese Sägeblätter kannst Du mit einem guten Timing relativ leicht hinwegspringen. Es ist jedoch recht schwer, den Boss zu treffen. Noch am leichtesten ist dies möglich, wenn Du in dem Augenblick auf den Kopf vom Boss zielst, wenn er gerade das Sägeblatt geworfen hat. Er steht nun leicht vorgebeugt vor Dir, so daß Du ihn durch einen gezielten, im Sprung ausgeführten Wurf erreichen kannst. Nun springst Du über das auf Dich zurasende Sägeblatt hinweg und wartest, welchen Standort sich Dein Gegner für seine nächste Attacke aussucht.



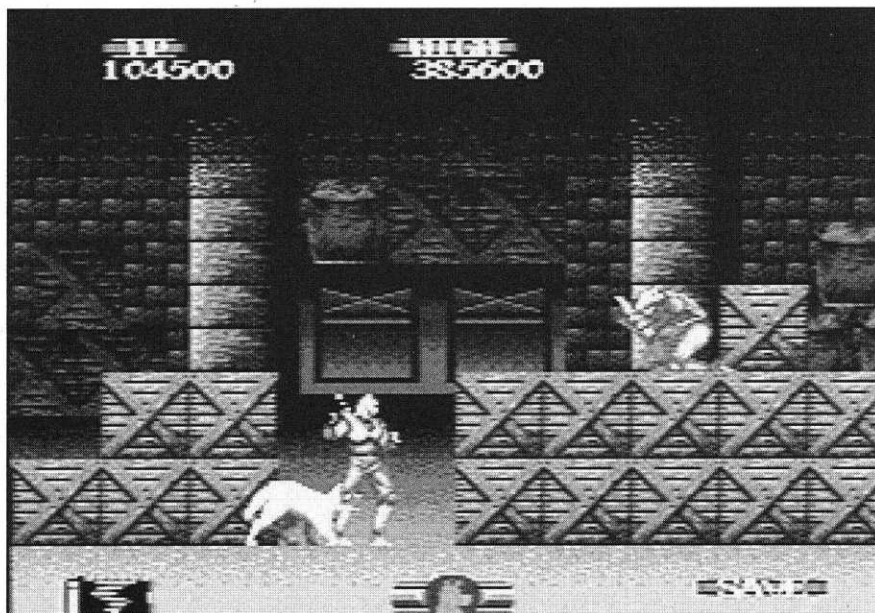
Round 4 : In the Shadows

Szene 1:

Der Schwierigkeitsgrad sämtlicher Sequenzen der vorletzten Spielrunde ist recht anspruchsvoll, stellenweise sogar etwas unfair, so daß Dir der Verlust des einen oder anderen Lebens wahrscheinlich nicht erspart bleiben wird. Da Du jedoch bis zu diesem Zeitpunkt bereits zahlreiche Extraleben ergattert haben kannst, solltest Du diese Verluste einigermaßen verschmerzen können. Zunächst geht es über einige Felsstufen hinauf. Rote, zu einer Kugel zusammengerollte Feinde purzeln den Abhang hinunter. Wenn Du einem Kampf mit ihnen aus dem Weg gehen möchtest, brauchst Du Dich lediglich nahe an die einzelnen Felsstufen zu drücken. Sie rollen dann über Dich hinweg. Auf der obersten Felsstufe findest Du eine knifflige Aufgabe vor: Ein kniender Pistolenschütze befindet sich vor einer von einem Schildträger bewachten Geisel.

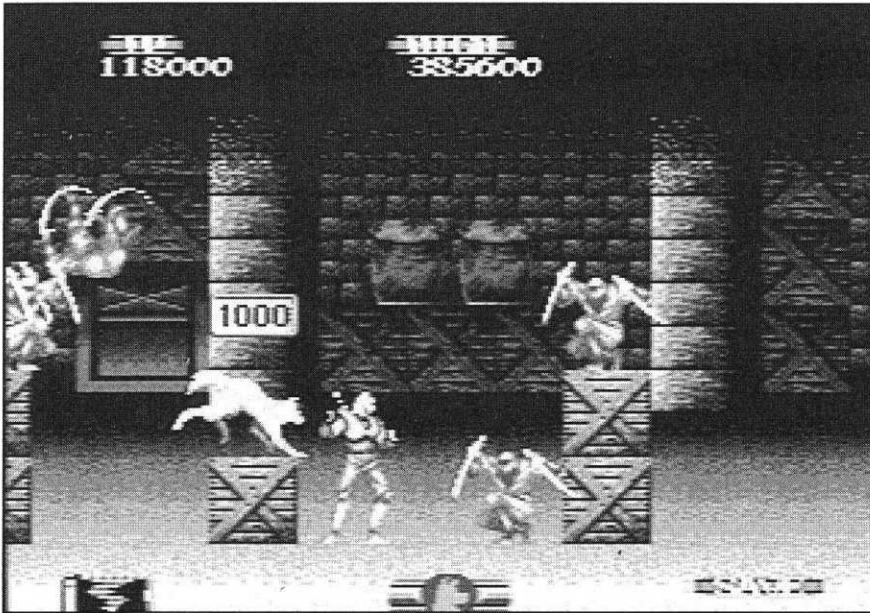


Direkt dahinter lauert ein weiterer Pistolenschütze, der Schüsse abfeuert, die dicht entlang des Bodens fliegen, so daß Du Dich auch durch Ducken nicht vor ihnen schützen kannst. Zuerst erledigst Du den



ersten Pistolenschützen mit Hilfe Deines Hundes. Dann gehst Du ohne Zögern auf den Schildträger zu, streckst ihn mit einem Schwertstreich nieder (wenn Du Dich beeilst, kommt er nicht mehr zum Wurf) und springst direkt anschließend auf den Kopf des hinter dem Schildträger verborgenen Pistolenschützen, damit dieser seine Deckung verläßt.

Diese Technik funktioniert jedoch nur, wenn Du Dich mit maximaler Geschwindigkeit bewegst. Nun triffst Du auf zwei weitere Pistolenschützen, die im Gefälle direkt hintereinander postiert sind. Den ersten stellst Du mit Deinem Hund, während Du noch auf einer erhöhten Felsstufe stehst. Nun wartest Du, bis der zweite Pistolenschütze drei Schüsse abgegeben hat und nachladen muß. Erst jetzt verläßt Du Deine Deckung und entledigst Dich des ersten Pistolenschützen, um direkt darauf erneut in Deckung zu gehen. Den zweiten Pistolenschützen kannst Du nun ungefährdet mit Hilfe des Hundes besiegen. Auf dem weiteren Weg geht es über eine Reihe von Schluchten dem Ausgang entgegen. Die an dieser Stelle vereinzelt auftauchenden Ninjas fallen zumeist von selbst in die Schluchten. Sie sollten daher keine Schwierigkeit darstellen.

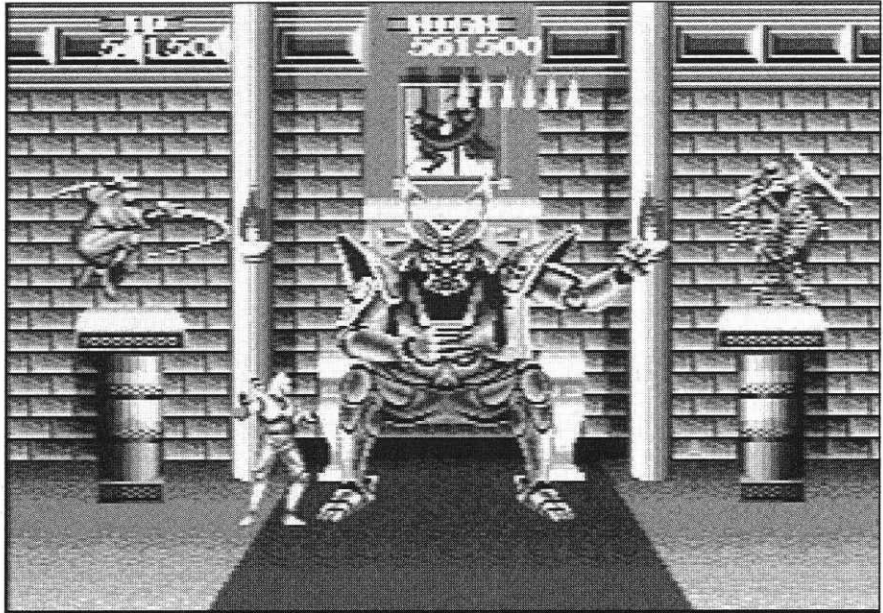


Szene 2:

Diese Szene ist besonders unangenehm. Weite Teile der Spielfläche liegen im Schatten verborgen. Du kannst daher Deine Gegner häufig nicht sehen. Generell gilt hier: So oft wie möglich in sämtliche Richtungen schießen, damit Du auch die im Dunkeln nicht sichtbaren Gegner erwischst. Den ersten grünen Schildträger kannst Du ohne besondere Technik schlagen. Du schaffst es, auf ihn zuzugehen, bevor er zum Wurf kommt.

Direkt darauf triffst Du auf einen Pistolenschützen und einen Schildträger, die in einer Mulde, vor Shuriken-Würfen geschützt, auf Dich lauern. Als erstes stellst Du den Schützen mit Deinem Hund. Jetzt läßt Du Dich in die Mulde fallen und beseitigst den Pistolenschützen. Sofort anschließend suchst Du wieder die erhöhte Felsstufe auf, um Dich vor dem Wurf des Schildträgers in Sicherheit zu bringen. Da diese Operation komplett im Dunkeln stattfindet, wirfst Du dabei permanent Shuriken, mit deren Hilfe Du feststellen kannst, auf welcher Höhe sich Deine Spielfigur befindet. Auch hier ist Schnelligkeit und sichere Beherrschung der Spielfigur gefragt. Nun wartest Du ab, bis der Schildträger erneut wirft, folgst dem zu ihm zurückkehrenden Schild und



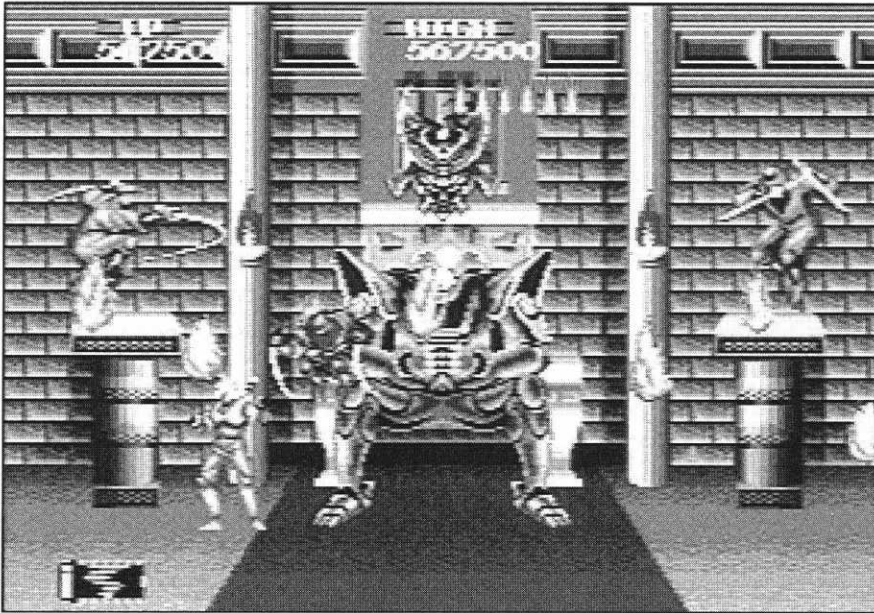


streckst ihn mit Hilfe Deines Schwerts nieder. Dein weiterer Weg führt Dich durch einen völlig verdunkelten Abschnitt, in dem sich zwei Pistolenschützen verbergen, die Du auf gewohnte Art und Weise mit Hilfe Deines Hundes besiegen kannst. Im weiteren Verlauf dieser Szene tauchen rote Ninjas auf, die sehr unangenehm werden können, da Du ihren Aufenthaltsort, bedingt durch die Dunkelheit, oftmals nur erraten kannst. Allerdings triffst Du hin und wieder auf eine helle Stelle, auf deren Höhe Du sie erwarten kannst. Ansonsten gilt es, Deinen Standort bei ihren Attacken so oft wie möglich zu wechseln. Verlierst Du einmal völlig den Überblick über den Aufenthaltsort Deiner Gegner, ist es sinnvoll, die Ninja-Magie einzusetzen.

Round 5: Union Lizard

Room 1:

In der fünften und letzten Spielrunde begegnen Dir noch einmal alle Deine bisherigen Gegner auf fünf Räumen verteilt. Im ersten Raum triffst Du auf eine große Anzahl an Pistolenschützen. Du kombinierst dort alle in den vorherigen Abschnitten beschriebenen Techniken.



Room 2:

Im zweiten Raum befinden sich zahlreiche, zu einer Kugel zusammengerollte Gegner. Du solltest Dich nicht zu schnell fortbewegen, um es nicht mit zu vielen Feinden auf einmal aufnehmen zu müssen. Am leichtesten kannst Du siegen, wenn Du Dich auf einen Kistenstapel stellst und dabei ausreichend Raum nach vorne und nach hinten läßt. So können Dir die heranrollenden Kugeln am wenigsten gefährlich werden. Du findest in diesem Raum an der Stelle, wo Du die Geisel befreist ein Extraleben. Du erhältst es, indem Du dort in gebückter Haltung Shuriken wirfst.



Room 3:

Hier triffst Du auf grüne Monster, die Dich im Sprung attackieren. Um allen Schwierigkeiten aus dem Weg zu gehen, kannst Du sie jedoch bereits schlagen, bevor sie sich in die Luft erheben. Auch hier gilt es, sich langsam fortzubewegen, um gegen eine möglichst geringe Zahl von Feinden gleichzeitig kämpfen zu müssen. Hinter der einzelnen,



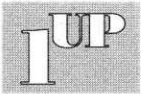
hinter einem großen Kistenstapel liegenden Kiste findest Du ein weiteres Extraleben.

Room 4:



Ninjas! Wenn Dir das Gefecht gegen die riesige Anzahl von Ninjas zu anstrengend ist, entziehst Du Dich so lange dem Kampf, bis alle Deine Gegner auf dem Bildschirm versammelt sind, um sie anschließend mit Ninja-Magie zu vernichten.

Room 5:



Du mußt es in diesem Raum mit einer besonders ungemütlichen Ninja-Sorte aufnehmen, den besonders starken grauen Ninjas. Sie können drei Shuriken-Treffer vertragen. Jedoch kannst Du gegen sie die gleiche Technik wie gegen rote Ninjas anwenden. Oberhalb der Ausgangstür befinden sich zwei Extraleben, die Du für den kommenden Super-Boss dringend benötigst.

Final Room:

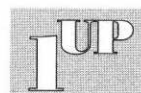
O.K., nun wird es ernst. Der fürchterliche Endgegner erwartet Dich mit seinen Schergen. Du wirst abwechselnd von kleinen grauen Ninjas und einem schrecklichen Feuerregen bedroht. Diese Ninjas können zusätzlich zu ihren normalen Fähigkeiten rasend schnell mit gezückten Schwertern auf Dich zurollen. Um zu vermeiden, daß zuviele Ninjas gleichzeitig auf dem Bildschirm auftauchen, mußt Du gleich den ersten, der aktiviert wird, mit einem Schwertstreich aus dem Bildschirm katapultieren. Über auf Dich zurollende Ninjas springst Du einfach hinweg. Auf der rechten und auf der linken Bildschirmseite befindet sich eine Steinplatte, unter der Du Dich vor dem Feuerregen vom Boss schützen kannst.

Sobald die Flammen den Boden erreicht haben, trittst Du aus dem Schutz der Steinplatte heraus und fügst dem Boss zwei Treffer in seiner Körpermitte zu. Die Ninja-Magie funktioniert beim Boss nicht. Du kannst sie lediglich gegen die kleinen grauen Ninjas verwenden. Am leichtesten fällt Dir diese letzte Herausforderung, wenn Du die ersten beiden Angriffswellen von Ninjas per Schwert zurückwirfst und in den

beiden Angriffspausen dem Boss vier Energieeinheiten raubst. Nun kannst Du die letzte, sehr schwere Angriffswelle der Ninjas durch Deine Ninja-Magie überstehen und dem Obermoltz die letzten beiden Energieeinheiten rauben. Viel Glück!

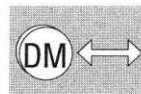
Cheats:

In der Bonus-Stage kannst Du Dir ohne Anstrengung ein Extraleben verschaffen, indem Du einfach alle Ninjas passieren läßt (Friedfertigkeit zahlt sich letztendlich eben doch aus!). Durch Drücken der Buttons A,B,C und Start gelangst Du in ein Menü, in dem Du alle Stages anwählen kannst.

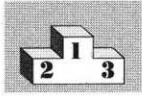


Kaufberatung:

Shadow Dancer ist ein gelungenes Modul, das alle Zutaten enthält, die ein Action-Spiel spannend machen: abwechslungsreiche Hintergrundgraphik, eine mit zahlreichen Fähigkeiten ausgestattete Spielfigur und perfekt animierte Gegner mit komplexen Handlungsabläufen. Besonders erfreulich ist der verstellbare Schwierigkeitsgrad, bei dem die Gegner nicht nur einfach mehr Schüsse vertragen können; bei höheren Schwierigkeitsgraden treten sie zahlreicher und sogar in schwierigerer Form auf. Hinzu kommt die Möglichkeit, die Spielfigur ohne Shuriken-Würfe durch die Szenerien steuern zu können, so daß die Benutzung des Moduls auch nach mehrmaligem Durchspielen noch Freude und Überraschungen bereiten kann.



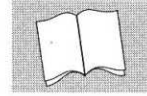
Einziger Wehrmutstropfen ist der bei Shadow Dancer recht hohe Anteil an Gewalt, der sich besonders darin äußert, daß getroffene Gegner Blut verspritzen. Weniger zartbesaiteten Gemütern bietet dieses Action-Spiel aus dem Kampfsportgenre jedoch einen hohen Unterhaltungswert, so daß Shadow Dancer als sehr empfehlenswert bezeichnet werden kann.

**Bewertung:**

Sound:	8
Graphik:	9
Handling der Spielfigur :	10
Schwierigkeit:	Justierbar
Motivation:	9

Spielbeschreibung:

In diesem Klassiker steuerst Du Sonic, den High-Speed-Igel durch sechs Welten, in denen Du unschuldige Tiere befreien mußt, die ein verrückter Wissenschaftler namens Ivo Robotnik in seelenlose Metallroboter verwandelt hat. In diesem Jump ,n' Run-Spiel sind in den insgesamt 18 Acts Extraleben, Hochgeschwindigkeitsschuhe und andere Extras versteckt, mit denen die Bewältigung dieses wirklich komplexen Spiels erleichtert wird.



Allgemeine Spielstrategie:

Bei Sonic the Hedgehog kommt es besonders auf eine gute Beherrschung der Sprünge an. Die Sprünge tragen Dich nicht nur über Schluchten, Lavaströme und Bambusfallen, sie sind sogar Deine einzige Waffe im Kampf gegen die Schergen von Ivo Robotnik. An ruhigen Stellen des Spieles solltest Du Dir in aller Ruhe ein Gefühl für Deine maximale Sprungweite und -höhe erarbeiten, damit in den Sequenzen, in denen Du auf sichere Sprünge angewiesen bist, alles perfekt funktioniert. In Spielszenen, in denen Du noch unerfahren bist, solltest Du Dich nicht verleiten lassen, die atemberaubende Geschwindigkeit von Sonic zu benutzen, um den überall versteckten Fallen und Schluchten zu entgehen. Sämtliche Verstecke müssen auf Extragegenstände untersucht werden, ohne die Du dieses Spiel kaum erfolgreich bewältigen können wirst. Dein besonderes Augenmerk muß sich darauf richten, stets zumindest einen Ring zu besitzen, denn ansonsten bist Du Deinen Feinden schutzlos ausgeliefert. Es lohnt sich in allen Acts, die maximale Anzahl von Ringen einzusammeln, denn für den Besitz von 100 Ringen erhältst Du ein Extraleben.

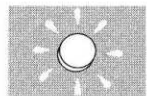


Spezielle Hinweise:

Green Hill Zone

Act 1:

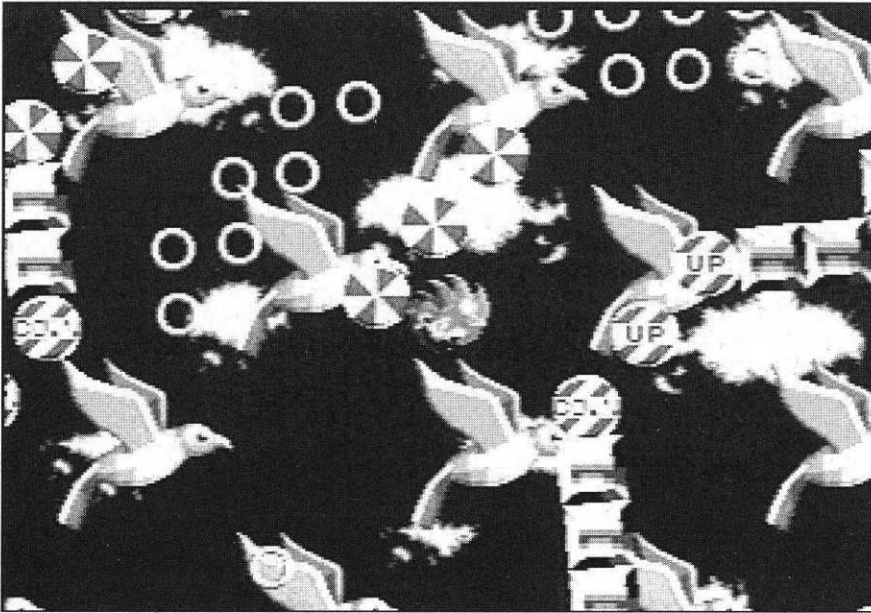
Gleich zu Beginn des ersten Acts findest Du hinter einer Erhebung eine Sprungfeder, die in einer Palme versteckt ist. Mit Hilfe dieser Sprungfeder erreichst Du sechs Ringe, die sich in luftiger Höhe be-





finden. Drei Palmen weiter ist ein Monitor versteckt, der Dich für eine kurze Zeit unangreifbar macht. Über einige weitere Sprungfeder gelangst Du auf eine Erhebung, deren Ränder bei Berührung abbröckeln. Du sammelst zunächst die Ringe ein, die dort liegen, und läßt Dich dann nach links herunterfallen. Sobald Du unten angekommen bist, setzt Du Deinen Weg nach rechts fort, wo Du über Sprungfeder und durch drei Monitore 33 weitere Ringe einsammeln kannst. Zusätzlich wirst Du erneut für eine Weile unverwundbar. Nun springst Du auf die nächsthöhere Ebene, wo Du den Looping durchläufst. Hinter dem Looping kehrst Du um und läufst in die entgegengesetzte Richtung, bis Du auf eine Laterne triffst.

Berührst Du mit Deiner Spielfigur diese Laterne, so mußst Du nach dem Verlust eines Lebens nicht von vorne beginnen. Du springst nun auf die Grassoden, die sich in ständiger Bewegung befinden. Von dort bewegst Du Dich über die Spitze des Loopings nach rechts oben, bis Du eine Plattform erreichst, auf der Du zahlreiche Ringe einsammeln kannst. Sobald Du alle hast, kehrst Du um und springst über eine Reihe weiterer Grassoden möglichst weit nach oben und möglichst weit nach rechts. Nachdem Du am höchsten Punkt einige weitere Ringe eingesammelt hast, geht es über eine Treppe aus Grassoden nach

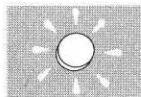
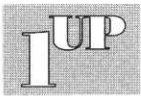
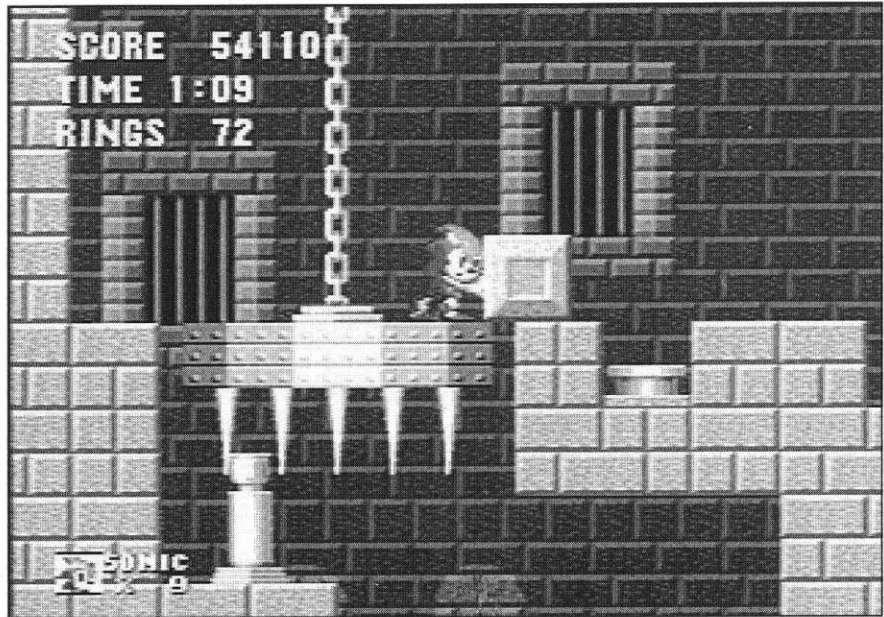


rechts unten. Auf der letzten Stufe springst Du mit maximaler Kraft nach rechts. Dabei fliegst Du durch ein Dreieck aus Ringen, das in luftiger Höhe über dem Boden schwebt. Hier solltest Du den Sprung so durchführen, daß Du zwei Reihen aus diesem Ringendreieck abräumst. Wenn Du den Boden erreicht hast, findest Du rechts zwei Monitore, die jeweils zehn Ringe enthalten. Einer dieser Monitore ist rechts von dem zweiten im Gipfel einer hohen Palme versteckt. Anschließend läßt Du Dich auf die tiefste Ebene fallen, wo Du eine kleine Wegstrecke links noch einige Ringe einsammeln kannst. Nun läufst Du in rechter Richtung dem Ausgang entgegen. Benutzt Du den hier beschriebenen Weg, hast Du am Ende des ersten Acts über 200 Ringe, wodurch Du zwei zusätzliche Leben erhältst.



Act 2:

Anfangs läufst Du nach rechts bis zur ersten Ringschaukel. Dort läßt Du Dich nach Einsammeln der in der Luft schwebenden Ringe nach links herunterfallen und setzt Deinen Weg nach links fort, bis Du auf einen Monitor triffst, der Deine Spielfigur beschleunigt. Nun rast Du nach rechts bis zur ersten Brücke. Mit etwas Anlauf springst Du hin-



ter der Brücke ab. Du landest auf einem Looping, wo Du ein Extraleben und eine stattliche Anzahl Ringe erhältst. Dieser Sprung kann jedoch nur gelingen, wenn Du beim Absprung noch unter der Einwirkung des Beschleunigungsteilchens bist. Hinter den Klüften mit den Bambusfallen befindet sich eine Empore. Links davon kannst Du über eine in der Palme versteckte Sprungfeder an zusätzliche Ringe gelangen. Nun kannst Du durch das Beschleunigungsrohr dem Ausgang entgegenrasen.

Act 3:

Gleich in der zweiten Palme ist ein Monitor versteckt, durch den Du eine Zeitlang unsichtbar für Deine Feinde wirst. Du läßt Dich nun durch die bewegliche Grassode über eine lange Reihe von Bambusrohren nach rechts tragen, sammelst alle Ringe ein, bis Du auf die hohe Wand triffst, und kehrst dann zum Ausgangspunkt zurück. Jetzt läufst Du auf dem höheren Weg, den Du über eine Sprungfeder erreichen kannst, nach rechts. Du rast nun durch den Looping, bis Du gegen die rote Sprungfeder prallst, und läßt Dich von ihr durch den Looping und durch das Beschleunigungsrohr katapultieren. Von dort springst Du über



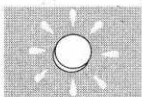
einige Grassoden hoch, bis Du Dich über dem Looping befindest. Hier läßt Du Dich hinunterfallen, denn auf dem Looping befindet sich ein weiteres Extraleben. Nun sammelst Du die restlichen Ringe dieses Acts ein, bis Du mindestens 100 Ringe besitzt, um ein weiteres Extraleben zu erhalten. Am Ende dieses Acts triffst Du zum ersten Mal auf Ivo Robotnik, der Dich mit einem mit einer Stahlkugel ausgerüsteten Flugvehikel attackiert. Für einen Sieg muß Du achtmal mit Deinem Kopf gegen das Flugzeug springen. Sobald Du das letzte Bild erreicht hast, springst Du auf das Plateau am rechten Bildschirmrand. Noch bevor Ivo Robotnik auf dem Bildschirm erscheint, springst Du schon hoch. So triffst Du ihn bereits, wenn er auf dem Bildschirm erscheint. Mit richtigem Timing kannst Du beim Boss vier Treffer von diesem Plateau aus anbringen, bevor er die Stahlkugel auf Dich schwingt. Nun wechselst Du anwechselnd vom rechten zum linken Plateau, wo Du ihn jeweils einmal attackieren kannst, bis die Stahlkugel bedrohlich in Deine Nähe kommt. Solltest Du einmal getroffen werden, ist es besonders wichtig, so schnell wie möglich mindestens einen Ring einzusammeln, um beim nächsten Treffer kein Leben abgeben zu müssen.



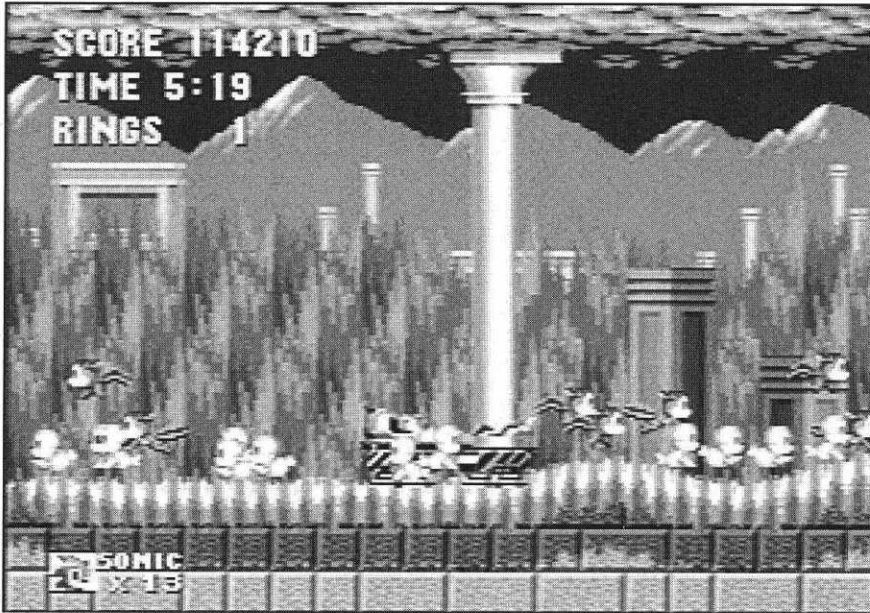


Marble Zone

Act 1:



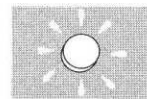
Die gefährlichsten Gegner in der Marble Zone sind die dornenbewehrten Würmer, die Du nur durch einen Präzisionssprung auf den Kopf erwischen kannst. Springst Du etwas zu weit und triffst eines der Dornensegmente, verlierst Du Deine Ringe. Soweit es möglich ist, solltest Du daher über diese Würmer hinwegspringen. Hinter einem steilen Grasabhang befindet sich eine Schatzkammer mit dreißig Ringen, deren Eingang durch eine bewegliche Grassode versperrt ist. Sobald diese Grassode den tiefsten Punkt erreicht hat, kannst Du in die Kammer hineinschlüpfen. Anschließend geht es über einige Grassoden, die bei zu langer Verweildauer in der Lava versinken, unter die Oberfläche. Dort triffst Du nach einer Weile auf einen Stein, den Du auf ein kleines Plättchen schieben mußt. Sobald der Stein auf dem Plättchen liegt, wird der Eingang nach unten frei. Kurz darauf triffst Du auf zwei weitere, an einer Kette befestigte Metallplatten. Sobald beide den tiefsten Punkt erreicht haben, springst Du über die linke auf die rechte Platte. Dabei kommt es auf Geschwindigkeit an, denn an-



sonsten kannst Du von den Stahlplatten an der Decke zerquetscht werden. Nun gehst Du auf der Oberfläche auf den Ausgang zu.

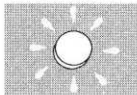
Act 2:

Im zweiten Act versperrt Dir unter der Oberfläche ein Lavasee Deinen Weg. Du schiebst den quadratischen Stein, der vor dem See liegt in die Lava, und springst hinauf. Über die erste Steinplatte springst Du hinweg und läßt Dich anschließend wieder auf den quadratischen Stein fallen. Über die zweite Steinplatte gelangst Du nach rechts oben in einen versteckten Raum, in dem Du zehn Ringe und eine Schutzhülle findest. Auf der unteren Ebene, die Du wenig später erreichst, solltest Du Dich so schnell wie möglich bewegen, denn ein großer Lavastrom strömt dort auf Dich zu. Über eine Reihe von Ringschaukeln kannst Du den nächsten Lavasee überqueren. Diese Ringschaukeln treffen sich am höchsten Punkt, so daß Du sie ohne springen zu müssen überqueren kannst. Den nächsten See kannst Du wiederum mit einem quadratischen Stein überqueren. Du fährst mit diesem Stein bis zu der scheinbar undurchdringlichen Mauer. Diese hat einen un-

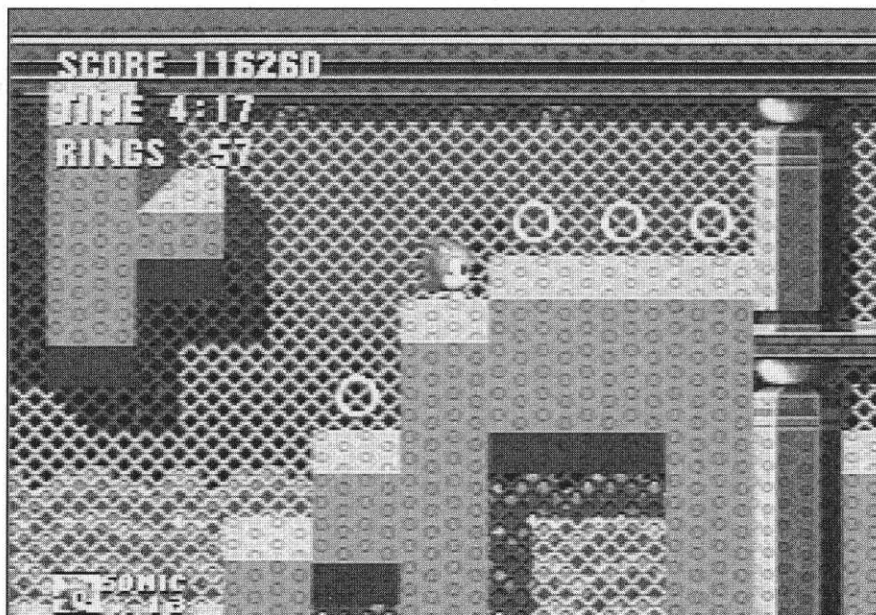




sichtbaren Eingang auf der Höhe Deiner Spielfigur. Du kannst einfach hineinlaufen. Hinter der Mauer gelangst Du in einen Raum, in dem sich drei Monitore mit einem Extraleben und zwanzig Ringen befinden. Nach Verlassen dieses Raums fährst Du mit einem zweiten Stein nach rechts und kehrst wieder mit dem ersten Stein zurück. Kurz vor der hohen Mauer schleudert Dich eine Lavasäule in die Luft. Am höchsten Punkt springst Du nach links ab.



An der Oberfläche findest Du links einen weiteren Monitor mit zehn Ringen. Kurz bevor es wieder unter die Oberfläche geht, findest Du links unter dem Grashügel einen Schatzraum, in dem Du noch einmal zwanzig Ringe erhältst. Um unter die Oberfläche zu gelangen, mußt Du durch Sprünge eine Steinmauer durchbrechen. Wenn Du alle Steine ohne abzusetzen durchschlägst, gibt es dafür eine stattliche Anzahl an Punkten (Extraleben!). Beim nächsten Lavasee findest Du links einen Schutzschirm, mit dem Du in aller Ruhe durch die Lava spazieren kannst.



Act 3:

Den dritten Act kannst Du auf zwei Wegen überwinden. Für die Punktzahl günstiger und ungefährlicher ist der rechte Weg. Über einige Stahlplatten kannst Du den ersten Lavasee überqueren. Weiter unten triffst Du erneut auf einen Lavasee, den Du mit einem schwimmenden quadratischen Stein überwinden kannst. Sobald Du das zweite Mal von einer Lavasäule hochgeschleudert wirst, springst Du am höchsten Punkt nach rechts oben ab. Hinter einer Reihe von Ringschaukeln findest Du eine Laterne, die Du unbedingt berühren solltest. Verlierst Du im Verlauf des dritten Acts ein Leben, brauchst Du auf diese Weise nicht am Ausgangspunkt zu beginnen, sondern setzt Deinen Weg bei dieser Laterne fort.



Normalerweise ist das Berühren von Laternen nicht so sinnvoll, denn wenn Du in einem Act von vorne beginnst, kannst Du durch das Einsammeln von 100 Ringen den Verlust eines Lebens egalalisieren, doch der dritte Act ist so unheimlich lang, daß man über jede Wegstrecke froh ist, die man überwunden hat. Kurz bevor Du die Oberfläche erreichst, sind Präzisionssprünge gefragt. Über eine Reihe sehr schmaler Metallplatten geht es über einen tiefen Abgrund. Am Ende des

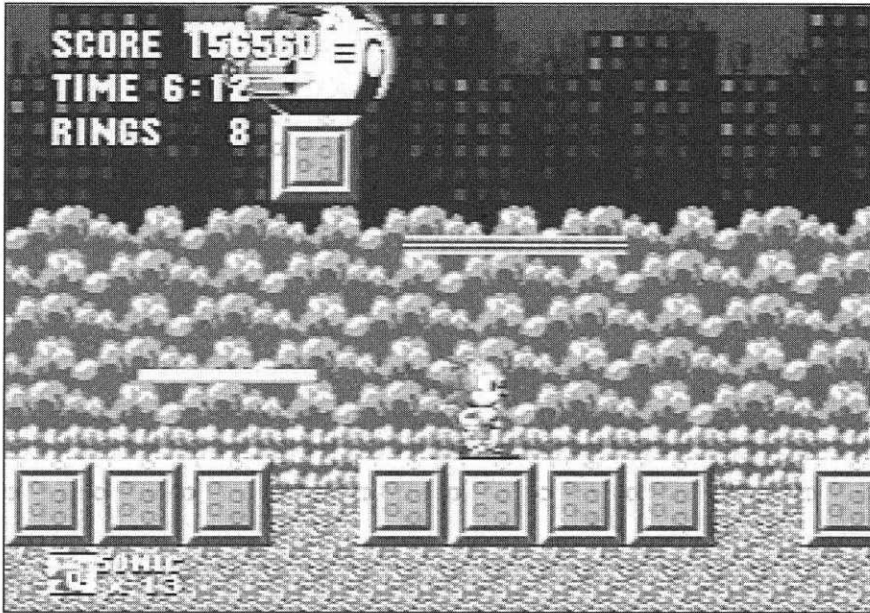


dritten Acts triffst Du ein weiteres Mal auf Ivo Robotnik. Du postierst Dich zunächst auf der rechten Seite des Lavasees. Von dort aus kannst Du Ivo zwei Treffer beibringen, bis er auf die andere Seeseite wechselt. Du wartest auf der rechten Seite, bis er zu Dir zurückkehrt, und springst wieder an sein Flugzeug. Im letzten Moment, bevor Dich sein Feuerstrahl erreicht, springst Du auf die andere Seite des Lavasees hinüber. Diese Prozedur wiederholst Du, bis das Flugzeug von Ivo Robotnik zerstört ist.

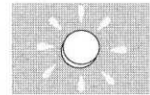
Spring Yard Zone

Act 1:

Am Anfang dieses Acts läßt Du Dich mit einer Sprungfeder in einen großen Raum katapultieren, wo Du wie eine Flipperkugel herumgestoßen wirst und dabei möglichst alle Ringe einsammeln mußt. Dein weiterer Weg führt Dich durch einen langen Gang, in dem Du dem rasend schnellen Angriff eines Ritters ausweichen mußt. Nun siehst Du rechts von Dir ein Plättchen. Du gehst so weit, bis dieses Plättchen links hinter Dir liegt. Durch einen Sprung auf das Plättchen löst Du die



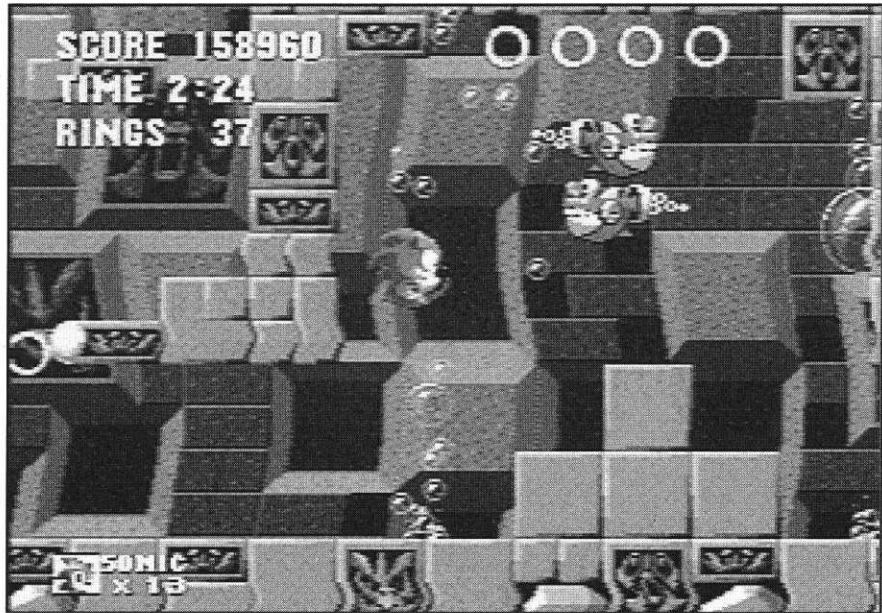
linke Plattform aus, mit der Du nach oben fährst. Hier sammelst Du links die Ringe ein und setzt Deinen Weg dann in rechter Richtung fort. Durch den Block mit den großen, in Dreierreihen angeordneten Metallquadern läßt Du Dich nach unten fallen. Rechts unten befindet sich ein unsichtbarer Eingang durch die Wand, hinter der einige Ringe versteckt sind. Nachdem Du alle restlichen Ringe eingesammelt hast, verläßt Du den ersten Act durch den Ausgang.



Act 2:

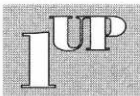
Im zweiten Act der Spring Yard Zone führen mehrere Wege zum Ziel. Am günstigsten ist der höchstgelegene aller möglichen Wege. Nachdem Du die ersten Abschnitte hinter Dir gelassen hast, läßt Du Dich durch eine Reihe beweglicher Metallblöcke hinunterfallen. Rechts unten triffst Du auf einen langen Gang mit einem unsichtbaren Eingang in der Wand. In diesem Gang kannst Du zahlreiche Ringe und ein weiteres Extraleben einsammeln. Nun versuchst Du wieder, an einen möglichst hohen Punkt zu gelangen, und setzt von da Deinen Weg in Richtung Ausgang fort.





Act 3:

Anfangs läßt Du Dich von einer Sprungfeder auf die Plattform katapultieren. Zunächst geht es weiter in rechter Richtung, dann über einige Blöcke nach links. An einer weiteren Sprungfeder, die Dich mit einem irrsinnigen Speed hochschießt, fliegst Du an dem im Hintergrund gezeichneten Wort „COPE“ vorbei. Etwas weiter rechts springst Du über drei bewegliche Plattformen, bis Du auf eine Wand triffst. Durch diese Wand gehst Du hindurch. Du findest dort ein Extraleben. Nun triffst Du auf Ivo Robotnik, der diesmal mit einem besonders fiesen Flugvehikel auf der Bildfläche erscheint. Mit diesem Vehikel spießt er die Steine auf (oder Dich, falls Du nicht rechtzeitig flüchten kannst), die Dich vor dem Fall in die Tiefe bewahren. Hier kommt es also darauf an, den Gegner in möglichst kurzer Zeit zu besiegen, damit er möglichst wenig Löcher in Deine Standfläche reißen kann. Du springst diesmal möglichst seitlich gegen das Fluggerät von Robotnik, um nicht in Gefahr zu laufen, in den ausgefahrenen Spieß zu springen.



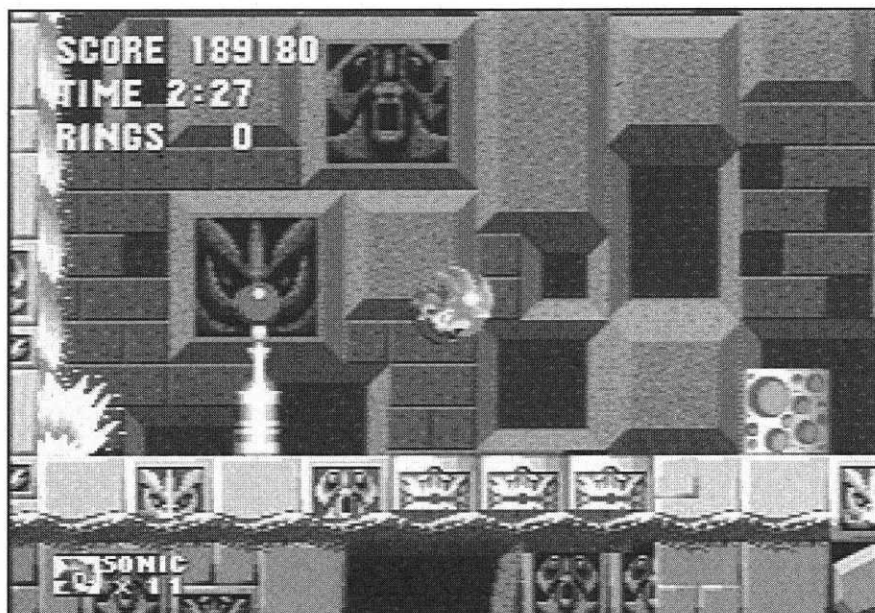


Labyrinth Zone

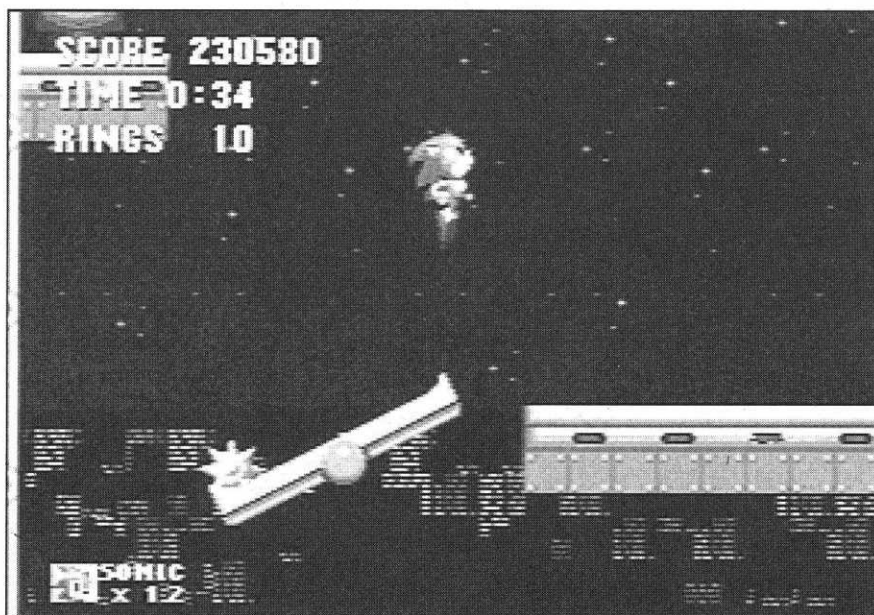
Act 1:

In der Labyrinth Zone bewegst Du Dich hauptsächlich unter Wasser. Da der Weg häufig durch lange, komplett unter Wasser stehende Höhlen führt, die keine Möglichkeit zum Erreichen der Oberfläche bieten, mußt Du jede Gelegenheit nutzen, um Sauerstoff zu tanken. Dies gelingt Dir an den Stellen, an denen sich kleine Luftbläschen auf dem Boden bilden. Wartest Du dort eine kurze Weile, erscheinen größere Blasen, mit denen Du Deinen Sauerstoffvorrat ergänzen kannst. Äußerst unangenehm sind auch die Gegner der Labyrinth Zone. Sie stecken tief im Boden, nur ihre spitze Schnauze ragt über die Oberfläche hinaus.

Hier ist also ein langsames Spieltempo sinnvoll, damit Du mindestens fünfzig Ringe bis zum Ausgang retten kannst. Ansonsten bleibt Dir der Zugang in die Special Stage verwehrt. Direkt zu Beginn des ersten Acts findest Du hinter einer rotierenden Stahlkugel einen Schutzschirm. Etwas weiter unten betätigst Du das Plättchen, um den Durchgang in den nächsten Abschnitt freizumachen. Nach einiger Zeit



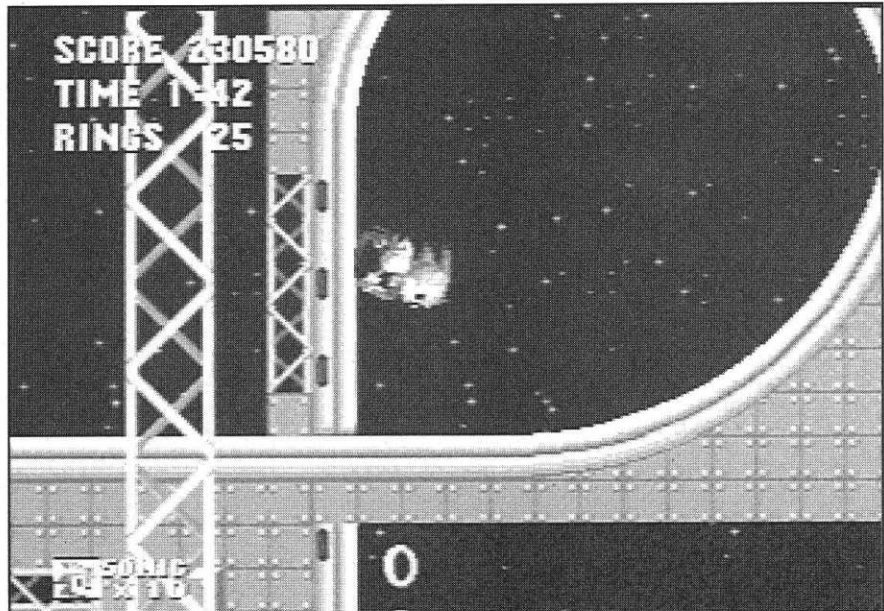
verläßt Du das Wasser und findest auf der linken Seite der Oberfläche einen Monitor mit zehn Ringen. Nun tauchst Du wieder unter die Wasseroberfläche und schwimmst entlang der Felstreppe hinunter. Sobald Du den Grund erreicht hast, schwimmst Du in den Schatzraum auf der linken Seite, in dem sich mehrere Ringe befinden. Dabei mußt Du auf die vor diesem Raum im Boden versenkte Plattform aufpassen, die auf eine stachelbewehrte Wand zurast, sobald Du sie betrittst. Rechts findest Du eine weitere bewegliche Plattform, mit deren Hilfe Du ein Plättchen erreichst, das den blockierten Durchgang öffnet. Nun geht es steil nach oben, bis Du erneut die Wasseroberfläche durchbrichst. Kurze Zeit später siehst Du unter der Wasseroberfläche ein großes Förderband. Du schwimmst an dem Förderband vorbei nach rechts unten, wo eine Sprungfeder postiert ist. Mit Hilfe dieser Sprungfeder springst Du auf die rechte Seite des Förderbandes, auf dem Du Dich durch fortdauerndes Springen gegen die Fahrtrichtung nach oben bewegst. Dort löst Du ein weiteres Plättchen aus, das den Durchgang links unten blockiert. Hinter einer Reihe von Speeren beginnt das Wasser abzufließen. Sobald Du einen Schwamm erreichst, steigt das Wasser wieder. Dabei mußt Du unbedingt auf dem Schwamm verweilen, um nach oben getrieben zu werden. Über ein weiteres Förderband



bewegst Du Dich schließlich in diesem sehr langen Act auf den Ausgang zu.

Act 2:

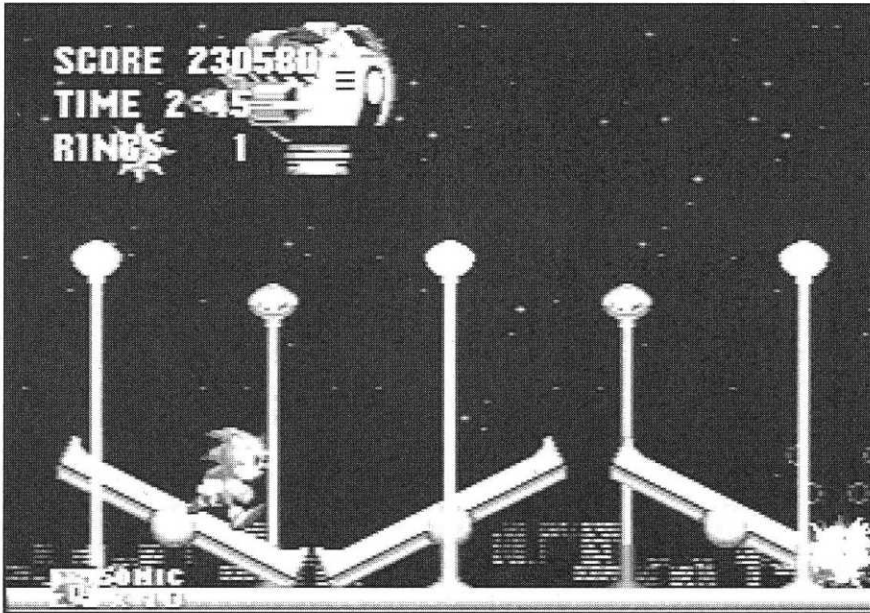
Zu Beginn des zweiten Levels wirst Du einen Wasserfall hinuntergespült. Rechts unten findest Du einen Monitor, der Dich für eine kurze Weile unsichtbar macht. In linker Richtung geht es weiter, wo Du Dich vor einem Aufzug vorsehen mußt, der bei Berührung blitzschnell auf eine Stachelwand auffährt. Nach einer Weile gelangst Du in einen großen Raum, in dem sich eine große Anzahl von Monitoren mit jeweils zehn Ringen befindet. Zunächst sammelst Du alle Monitore und alle einzelnen Ringe ein. Unter einem Monitor ist ein Plättchen verborgen, mit dem Du den blockierten Ausgang am rechten, oberen Ende des Raumes öffnen kannst, Zu diesem Plättchen kommst Du über die untere Sprungfeder. Nun schwimmst Du in einem längeren, unter dem Wasserspiegel liegenden Abschnitt dem Ausgang entgegen.



Act 3:

Auch der dritte Act beginnt mit einem Wasserfall. Dieser Wasserfall scheint endlos zu sein. Du kommst nur durch einen gut gezielten Sprung hinaus. Sobald die Wassermassen nach links unten fallen, springst Du nach links ab. Du kommst in einen kleinen Raum, in dem sich ein Plättchen befindet. Nachdem Du das Plättchen berührt hast, kannst Du nach rechts durch den Wasserfall hindurchspringen. Unter der Wasseroberfläche triffst Du auf eine rotierende Stahlkugel. Mit einem weiten Sprung kommst Du von der letzten Stufe unter dieser Kugel in eine Schatzkammer.

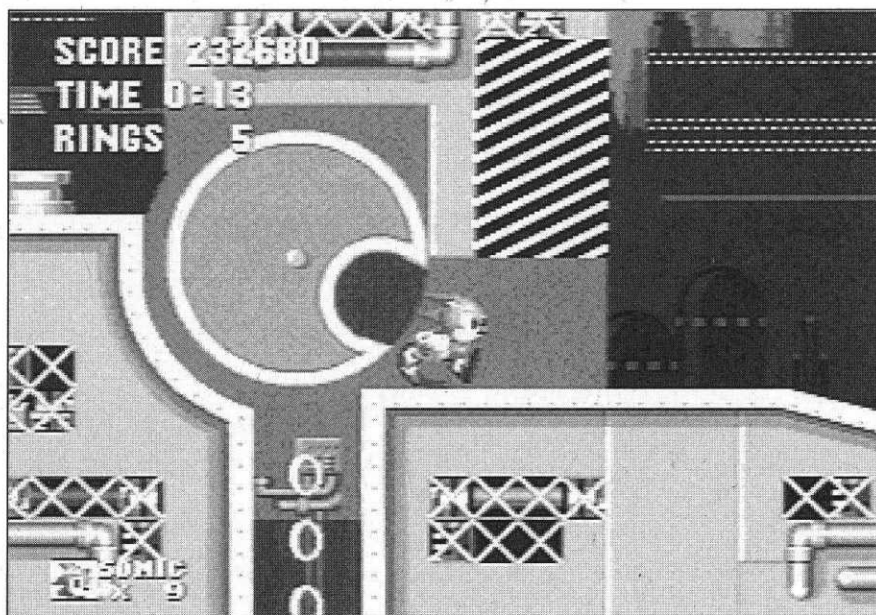
Sobald Du die Stelle erreichst, an der sich der Weg gabelt, wählst Du den oberen Weg. Diesem Weg folgst Du, bis Du auf ein Förderband stößt. Nun gibt es zahlreiche Möglichkeiten, zum Ausgang aus der Labyrinth Zone zu finden, die alle ungefähr gleich schwierig sind. Die letzte Laterne, bevor Du auf Ivo Robotnik triffst, solltest Du unbedingt anschlagen, denn in der letzten Szene ist der Verlust eines Lebens eher der Normalfall. Es geht hier ausnahmsweise nicht darum, das Flugvehikel von Robotnik zu zerstören. Diese Sequenz ist ein Wettlauf gegen die Zeit. Du mußt einen steilen, sich zusehends mit Was-



ser füllenden Kamin hinaufklettern, ohne eine Gelegenheit zum Atmen zu erhalten. Auf einer Ebene mit der Laterne befinden sich einige Schwämme. In dem Augenblick, in dem Du den ersten Schwamm berührst, beginnt der Wettlauf mit der Zeit, denn das Wasser beginnt zu steigen. Falls Du einmal von einem Schwamm herunterfallen solltest, brauchst Du lediglich die linke Wand zu berühren, und das Wasser sinkt wieder. Nach einer Weile erreichst Du auf dem rechten Schwamm eine steile Mauer.

Du springst von dort mit kurzen Sprüngen und maximaler Geschwindigkeit Felsstufe für Felsstufe hinauf. Die Sprünge müssen so niedrig ausfallen, daß Du exakt die nächste Felsstufe triffst. Springst Du höher, dauert es einen kurzen Moment, bis Du auf die jeweils nächste Stufe hinunterfällst, und Du verlierst unnötig viel Zeit. Zwischendurch erreichst Du Robotnik, dessen Flugvehikel Du allerdings nicht attackieren solltest, denn in der Labyrinth Zone brauchst Du ihn nicht zu schlagen. Im letzten Drittel des Felskamins erreicht Dich das steigende Wasser, und Du wirst von Speeren und von Schüssen aus Statuen bedroht. Die Zeit, die Du im ersten Abschnitt gewonnen hast, solltest Du Dir hier nehmen, um die Oberfläche zu erreichen, ohne getroffen zu werden. Es ist sehr wichtig, daß Du nicht in Panik gerätst,



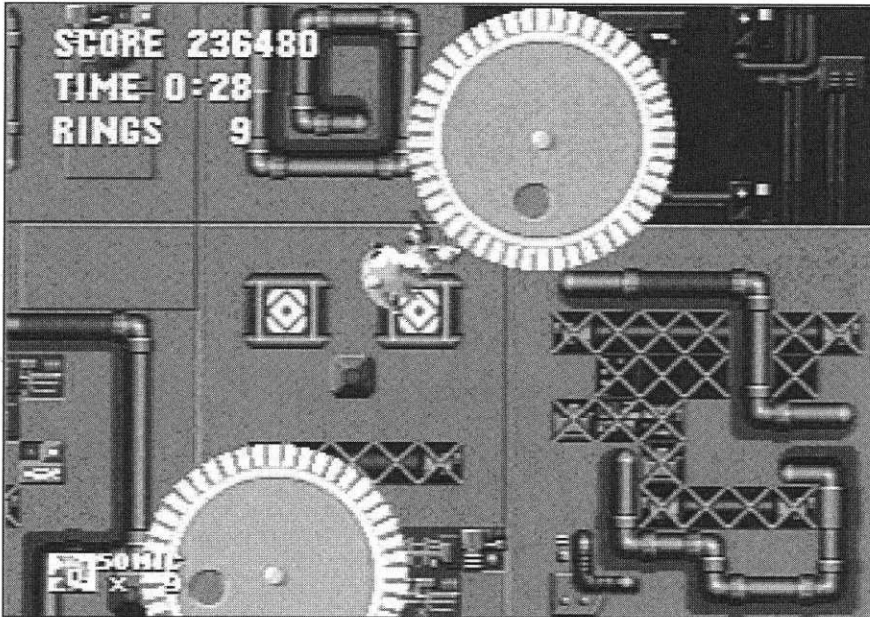


wenn der Timer Dir die letzten Sekunden anzeigt, in denen Du noch ohne Sauerstoff auskommen kannst, denn in den allermeisten Fällen schaffst Du es trotzdem noch bis zur Oberfläche. Falls Du Dich zu schnell bewegst, wirst Du eine leichte Beute für die Speere.

Star Light Zone

Act 1:

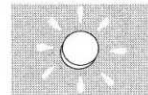
Nach dem Streß in der Labyrinth Zone wirst Du in der Starlight Zone von entspannender Musik verwöhnt. Im ersten Act ist der Verlust eines Lebens unmöglich, denn gleich am Anfang erhältst Du ein Extraleben, das auch bei jedem Neubeginn wieder erscheint. Du kannst Dich hier also unbesorgt austoben und einige verrückte Dinge ausprobieren. Der Monitor mit dem Extraleben befindet sich unter einer Treppe und scheint im ersten Augenblick unerreichbar zu sein. Gehst Du jedoch einige Schritte nach rechts und kehrst zu dem Monitor zurück, ist die Treppe hochgeklappt und das Extraleben ist offen zugänglich. Danach rennst Du mit vollem Speed vorwärts, um den höchstmögli-



chen Weg zu erreichen. Nun kannst Du diesen Act in aller Ruhe durchstreifen, um alle Ringe einzusammeln.

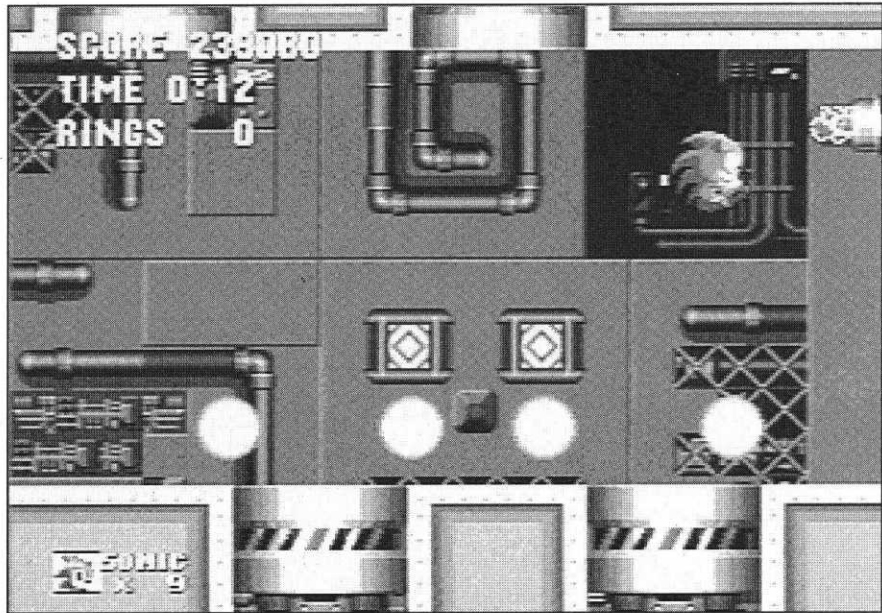
Act 2:

Anfangs kannst Du Dich von einer Sprungfeder auf eine schöne Speedstrecke mit Loopings katapultieren lassen. An manchen Stellen tauchen große Wippen auf, die mit einer schweren Stahlkugel beschwert sind. Mit Hilfe dieser Wippen kannst Du Dich nach oben katapultieren. Den Umgang mit den Wippen solltest Du schon in diesem Act perfektionieren, denn in der letzten Sequenz des dritten Acts muß Du Ivo Robotnik auf diesen Geräten schlagen. Etwas rechts oberhalb rotierender Trittplätzen findest Du fünf Monitore mit fünfzig Ringen.



Act 3:

In diesem Act ist der höchste Weg der leichteste. Ivo Robotniks Fluggerät kannst Du auf zwei verschiedene Arten beschädigen. Entweder schleuderst Du ihm mit der Wippe eine seiner explosiven Kugeln un-



ter sein Raumschiff, oder Du läßt Dich von den Kugeln hinaufkatapultieren.

Scrap Brain Zone

Act 1:

In dieser Zone erwartet Dich eine gefährliche Technikwelt. Zunächst geht es über einige Falltüren, die Du überspringen mußt, um nicht in einen tiefen Abgrund zu fallen. Nach einer Weile triffst Du auf einen großen Verteiler. Durch Druck auf ein Plättchen änderst Du die Drehrichtung und kannst so den Weg in rechter Richtung fortsetzen. Kurz darauf geht es über riesige mahlende Blöcke nach unten. Auf dem weiteren Weg zum Ausgang mußt Du lediglich auf einige elektrische Schläge achten, durch die Du gefährdet wirst.

Act 2:

Zu Beginn des dritten Acts findest Du einige Getrieberäder vor. Springst Du an diese Räder, bleibst Du haften und kannst Dich in einigen Umdrehungen auf eine hohe Rotationsgeschwindigkeit beschleunigen, mit der Du nach oben abspringen kannst. Durch Berührung des oberen Plättchens erscheint eine Plattform, über die Du Deinen Weg nach oben fortsetzen kannst. Nun wirst Du durch zwei lange Röhren nach unten geschossen. Direkt dahinter befindet sich ein tiefer Abgrund, in den Du Dich hinunterfallen lassen kannst. Dort findest Du ein Extraleben. Nachdem Du es eingesammelt hast, kletterst Du nach rechts oben aus der Kluft heraus. Durch eine Reihe weiterer Gefahren geht es in Richtung Ausgang. Auf diesem Abschnitt findest Du an vielen Stellen Ringe, so daß Du dort kaum in Gefahr geraten wirst, ein Leben zu verlieren.

**Act 3:**

Im dritten Act mußt Du erneut unter die Wasseroberfläche. Durch Druck auf ein Plättchen löst Du eine große Mauer aus, die träge nach links wandert und Dir den mit Abstand günstigsten Weg nach unten zu versperren droht. Wenn Du Dich beeilst, kannst Du jedoch noch an der Mauer vorbeischlüpfen und Dich hinunterfallen lassen. Du schwimmst nun so weit oben, wie es irgend möglich ist. Erst wenn der Weg nach oben blockiert ist, läßt Du Dich absinken und folgst dem Verlauf des schmalen Weges. Kurz darauf kannst Du Dich über eine Sprungfeder in die Final Zone katapultieren lassen.

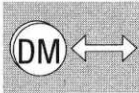
Final Zone:

Deine letzte Aufgabe ist nicht allzu schwierig. Zunächst fallen einige Energiekugeln auf Dich herab. Du läufst mit Deiner Spielfigur in die Nähe des rechten Bildschirmrandes und springst zwischen den beiden rechten Kugeln hindurch. Nun wartest Du am rechten Bildschirmrand, bis die großen Stanzen ausgefahren werden. Befindet sich Ivo Robotnik in der Stanze, die direkt links von Dir liegt, attackierst Du ihn mit einem Sprung. Anschließend gehst Du wieder einige Schritte nach links und erwartest die nächsten Energiekugeln. Mit dieser Technik



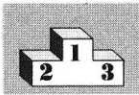
brauchst Du ziemlich lange, bis Du siegst, dafür funktioniert es nahezu ohne Risiko.

Kaufberatung:



Sonic, the Hedgehog ist ein absolutes Killer-Modul! Die Geschwindigkeit, mit der sich die Spielfigur an manchen Stellen fortbewegt, ist nahezu unerreicht und bereitet irrsinnigen Spaß. Für absolute Spieleprofis ist die Schwierigkeit ein bißchen zu niedrig, jedoch werden auch diese viel Spaß mit diesem technisch brillanten Spiel haben, denn in sämtlichen Acts sind zahlreiche Extras versteckt, so daß es auch nach mehrmaligem Durchspielen noch neue Stellen zu entdecken gibt. Wer Sonic nicht schon mit dem Kauf seiner Konsole erstanden hat, sollte also nicht zögern zuzugreifen. Sehr empfehlenswert!

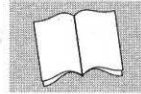
Bewertung:



Sound:	9
Graphik:	10
Handling der Spielfigur:	10
Schwierigkeit:	Mittel
Motivation:	10

Spielbeschreibung:

Dein Gegenspieler King-Pin hat in der Stadt eine Bombe versteckt, die in 24 Stunden explodieren wird. King-Pin täuscht die Verantwortlichen und unterstellt Dir den Versuch des Attentats. Nun bist Du alleine auf Dich gestellt und mußt durch Verhören der Schergen von King-Pin den Aufenthaltsort der Bombe ausfindig machen, um sie rechtzeitig zu entschärfen.



Allgemeine Spielstrategie:

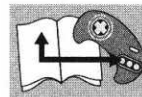
In diesem Spiel mußt Du Dich in einem Rennen gegen die Zeit behaupten. Du hast beliebig viele Continues, jedoch läuft die Zeit unerbittlich weiter. Hier ist es besser, die einzelnen Level in etwas längerer Zeit sauber zu durchspielen, als hastig vorzugehen und dabei unnötig viele Leben zu verlieren, denn Verluste zehren enorm an der Zeitspanne, die Dir zum Entschärfen der Bombe verbleibt. Deine Spielfigur besitzt sehr viele Funktionen, die Du sicherlich nicht auf Anhieb flüchtig beherrschen wirst. Bevor Du Deinen ersten ernsthaften Versuch startest, solltest Du die Funktionen im ersten Level sorgfältig einstudieren.

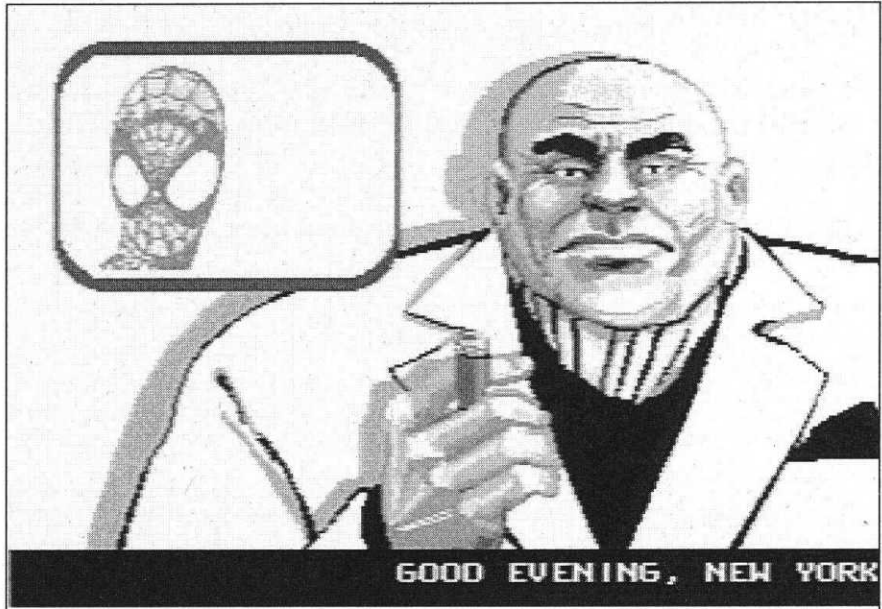


Spezielle Hinweise:

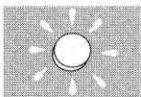
Warehouse Level

Anfangs triffst Du auf einen Schäferhund, der sich von Gewalt nicht beeindrucken läßt. Du kannst ihn jedoch durch einen gut getimten Sprung hinter Dir lassen. Etwas weiter oben huschen Ratten über den Boden, die Dir Energie rauben können. Mit einem gezielten, im Ducken ausgeführten Kick lassen sie sich aushebeln. Jedoch ist dafür ein optimales Timing notwendig, das nicht immer gelingen wird. Willst Du sichergehen, keinen Energieverlust zu erleiden, kannst Du auch entlang der Decke über die Ratten hinwegkriechen. Die ersten Gangster, auf die Du im Warehouse Level triffst, kannst Du durch geduckte Fußtritte ausknocken, ohne Deinen begrenzten Vorrat an Spinnweben benutzen zu müssen. Sobald Du die höchste Ebene erreicht hast, mußt Du die beiden Gangster auf dem Dach mit Spinnweben fesseln, da Du ansonsten das Dach nicht ohne Energieverlust erreichen

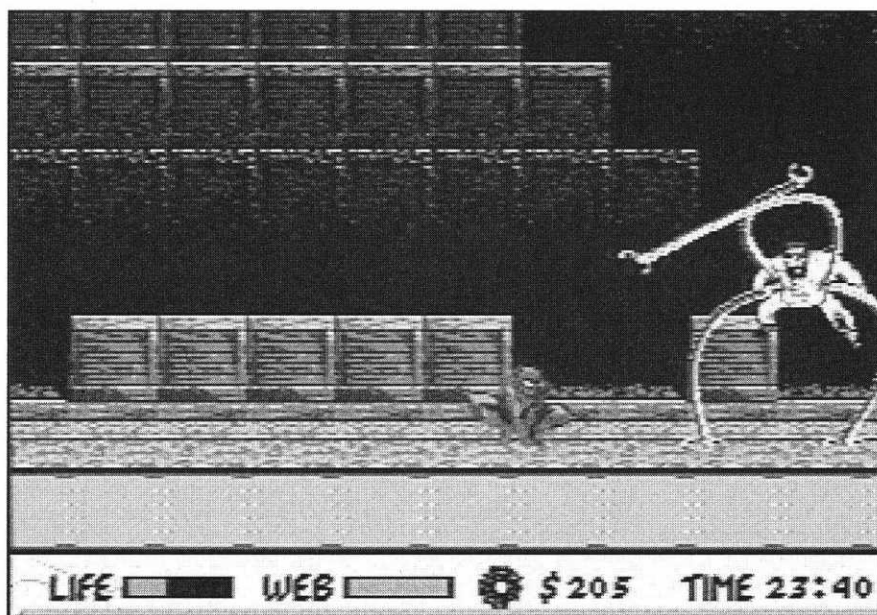




kannst. Um die Gangster zu fesseln, stellst Du Dich auf die Holzboxe unter dem Einstieg und schleuderst die Spinnweben im Sprung nach rechts. Auf dem Dach lauert eine Reihe weiterer Gangster auf Dich. Um ihren Schüssen zu entgehen, bewegst Du Dich jeweils geduckt auf die Autoreifen zu und überspringst sie in einer Schußpause mit einem weiten Satz. Nun kannst Du sie mit geduckten Fußtritten betäuben. Am Ende des Daches kletterst Du wieder hinunter. Du läufst und kletterst so lange nach rechts, bis es nicht mehr weitergeht. Im letzten Raum findest Du einige Symbole, mit denen Du Deine Spinnweben-Cartridge auffüllen und Deinen Energievorrat aufpowern kannst. Nun gehst Du eine Weile nach links und nach unten, bis Du durch eine schmale Röhre dem Boss des Warehouse Levels entgegenkriechen kannst.



Zunächst wirst Du von einem Gabelstapler angegriffen. Du hältst so lange Distanz zu dem Fahrzeug, bis die Gabel auf den niedrigsten Punkt heruntergefahren wird. Jetzt kannst Du über den Gabelstapler springen und von hinten Spinnweben auf den Fahrer schleudern. Diese Prozedur muß Du schon einige Male wiederholen, bis der Fahrer gefesselt ist. Etwas weiter rechts triffst Du auf den Boss des ersten Levels, Doc Ock. Er wird von einer Konstruktion aus langen Stahl-

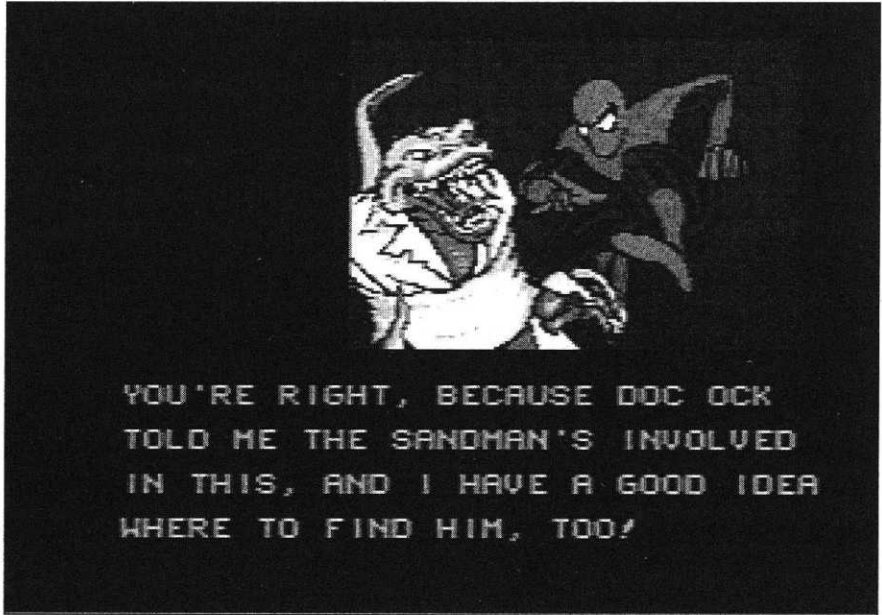


schläuchen getragen. Mit einem der Schläuche schlägt er nach Dir aus. Geduckt kannst Du jedoch nicht getroffen werden. Du kriechst nun auf den Doc zu und wartest ab, bis der Stahlschlauch eingezogen wird. Nun richtest Du Dich auf, schießt und duckst Dich direkt anschließend wieder ab. Hier kommt es darauf an, genau den Moment zu erwischen, in dem Du von dem Stahlschlauch nicht getroffen werden kannst.

Sewer Level

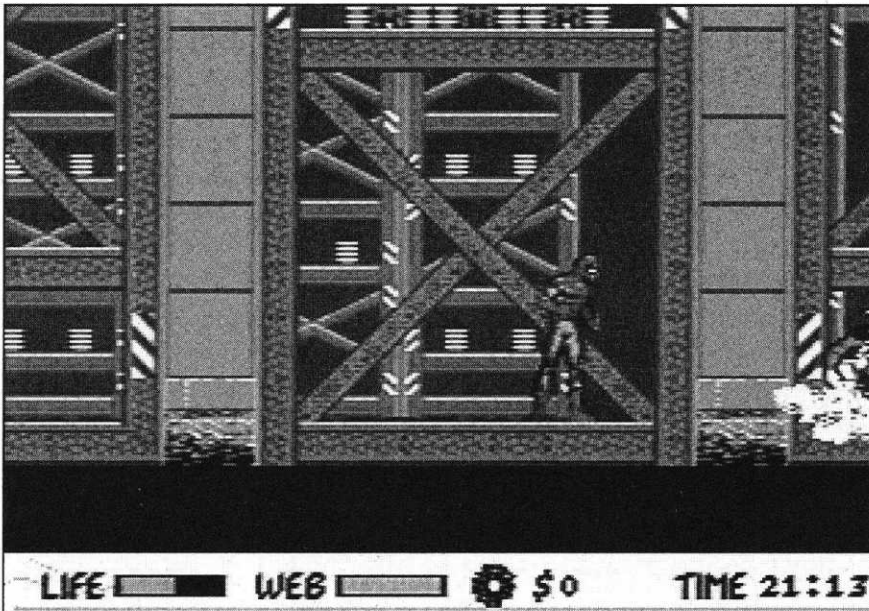
Um die Gefahren zu Beginn des Sewer Levels zu vermeiden, kletterst Du an der Decke entlang, bis Du auf drei große Rohre stößt. In das höchste Rohr steigst Du hinein und folgst dort dem vorgegebenen Weg. Durch schnelles Reagieren kannst Du über die Ratten in der Röhre hinwegspringen. Nachdem Du die Röhre verlassen hast, bewegst Du Dich auf einen schmalen Pfad über die giftige Brühe der Kanalisation. Solltest Du einmal hineinfallen, mußt Du möglichst schnell auf eine der Kisten springen, die in der Brühe liegen, da Dir sonst permanent Energie abgezogen wird. Auf diesem Pfad wirst Du von Froschmännern attackiert, die eine ganze Menge Spinnweben





vertragen können, bevor sie aufgeben. Hier ist es sehr wichtig, daß direkt der erste Schuß sitzt, damit Du nicht in das Abwasser gestoßen wirst. Sobald ein Froschmann in Erscheinung tritt, duckst Du Dich undfeuerst aus vollen Rohren. Nach einem Treffer tauchen die Froschmänner genau an derselben Stelle wieder auf, von der sie Dich vorher attackiert hatten. Nach den ersten zwei Froschmännern lauert ein großes Krokodil auf Dich. Mit einem möglichst hohen Satz kannst Du über sein aufgerissenes Maul hinwegspringen. Diesen Sprung muß Du mit maximaler Weite durchführen, denn hinter dem Krokodil endet der Pfad, und Du erreichst ansonsten nicht die Holzkiste, die Dich vor der Berührung mit dem Abwasser bewahrt.

Auf einer der Holzkisten wirst Du von einem weiteren Froschmann angegriffen. Dabei sollte bereits Dein erster Schuß sein Ziel finden, ansonsten gerätst Du in eine sehr ungünstige Position. Nun steigst Du in ein weiteres Rohr hinein und läßt Dich anschließend in die Tiefe hinunterfallen. Bevor Du den Boden erreichst, wirfst Du ein Seil. Mit diesem Seil schwingst Du nach rechts und wirfst anschließend eine Reihe weiterer Seile, mit deren Hilfe Du Dich über das Abwasser hinweghangeln kannst. Einige Seillängen weiter links triffst Du auf Lizard, den Boss des zweiten Levels. Dieses Reptil kann Dir durch Peitschen



seines Schwanzes sehr gefährlich werden. Du postierst Dich mit einigem Abstand zu dem ruhenden Endgegner und läufst dann von ihm weg. Dieser Gegner ist nur verwundbar, wenn er in Bewegung ist, und er bewegt sich nur, wenn Du ihm Deinen Rücken zukehrt. Du läufst also ein kleines Stück nach rechts, bis Lizard Dir folgt, drehst Dich blitzschnell um und feuerst einen Schuß ab. Nun nimmst Du wieder etwas Abstand und wiederholst diese Technik so lange, bis Du den Boss außer Gefecht gesetzt hast.



Power-Station Level

Im dritten Level greifen Dich elektrisch geladene, geflügelte Wesen an, die zwei Treffer benötigen. Diese Treffer kannst Du am leichtesten mit schräg nach oben geschleuderten Spinnweben anbringen. Hinter dem ersten Flugwesen dieser Art entladen sich große Strommengen. An dieser Stelle kommst Du unbeschadet durch einen Sprung vorbei, den Du genau zu dem Zeitpunkt ansetzt, in dem eine Ladung den Boden erreicht hat. Durch die nächste Stelle, an der große Entladungen stattfinden, kannst Du geduckt hindurchkriechen. Im Power-Station Level solltest Du Dich ganz unten halten, eine Kletterpartie nach oben bringt





nur unnötige Risiken mit sich, ohne daß dabei etwas Zählbares herausspringen würde. Der Boss, auf den Du nun triffst, ist eine wirklich harte Nuß. Er feuert so schnell, daß Du seinen Schüssen kaum ausweichen kannst. Du mußt ihm zuvorkommen und ihn mit Spinnweben aus wechselnden Positionen eindecken, ohne ihn auch nur zu einem Schuß kommen zu lassen.

Final Fight

Im letzten Level bewegst Du Dich in einem Stadtpark. Zunächst fesselst Du die Schützen, die auf den Ästen der großen Bäume lauern. Du erreichst sie mit Deinen Spinnwebengeschossen von der Spitze der Parkbänke. Nach einer Weile erscheint der erste Boss des letzten Levels, ein riesiger, robuster und schneller Affe. Du kannst ihn verwunden, indem Du aufrecht stehend Spinnweben in seine Richtung schleuderst. Der Affe bewegt sich auf dem Boden zu schnell, als daß Du ihm dort nach einem Treffer entkommen könntest. Du beginnst den Kampf mit einem größtmöglichen Abstand zu ihm, versuchst einen Treffer zu landen und flüchtest vor dem heranpreschenden Affen, indem Du Dich eine Seillänge in die entgegengesetzte Richtung

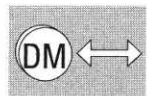


schwingst. Dort wartest Du wieder, bis der Affe in die Reichweite Deiner Spinnweben kommt, bringst einen Treffer an und flüchtest. Solltest Du bei dieser Kampftechnik einmal einen größeren Energieverlust erleiden, kannst Du Dich an das rechte Ende dieses Levels schwingen, wo Du ein Symbol findest, mit dem Du Deine Energie komplett regenerieren kannst. Sobald Du den Affen besiegt hast, gehst Du nach rechts und lockst den letzten Gegner hervor. Dieses Feuerwesen scheint zunächst unbesiegbar zu sein. Jedoch kannst Du diesen Obermottz mit einem einfachen Trick schlagen: Du schwingst Dich mehrere Seillängen nach links (auf keinen Fall darfst Du dabei den Boden berühren), bis Du in die Nähe eines Hydranten kommst. Etwas links von dem Hydranten erwartest Du nun den Endgegner. Sobald er Dich eingeholt hat und in Deine Nähe kommt, öffnest Du den Hydranten mit einer Ladung Spinnweben. Auf diese Weise verabschiedet sich Dein feuriger Gegner kampfflos.



Kaufberatung:

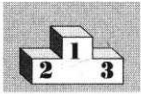
Das Modul Spiderman lehnt sich eng an die gleichnamigen Comics an. Du triffst auf dieselben Gegenspieler, die Spiderman auch in den Comics das Leben schwer machen. Hervorragend sind die Möglich-





keiten, die die Spielfigur besitzt. Eine mit solchen üppigen und gut steuerbaren Funktionen gerüstete Spielfigur wird nur auf wenigen Modulen geboten. Die Graphik von Spiderman ist gelungen; die Sounduntermalung zwar sparsam, dafür aber stimmungsvoll. Lediglich das eine oder andere Level hätte hinzukommen können. Insgesamt sehr empfehlenswert!

Bewertung:

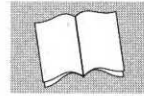


Sound:	7
Graphik:	8
Handling der Spielfigur:	10
Schwierigkeit:	Justierbar
Motivation:	9



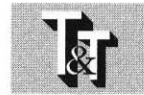
Spielbeschreibung:

Volfied ist eine graphisch aufgepeppt Version des alten Automatenklassikers Quix. Mit einem kleinen Raumschiff mußt Du unter den Angriffen von Aliens so lange Flächen aus dem Bildschirm abtrennen, bis Du über 75% in Deinen Besitz gebracht hast. Speed-Teilchen, Laser und ähnliche Extras, die Du erhältst, wenn Du blaue Diamanten umkreist hast, erleichtern Dir diese Aufgabe. Um möglichst viele Spielflächen zu schaffen, ist es erforderlich, strategisch vorzugehen, damit Du möglichst selten in den Kontakt mit Aliens kommst.

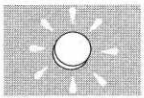
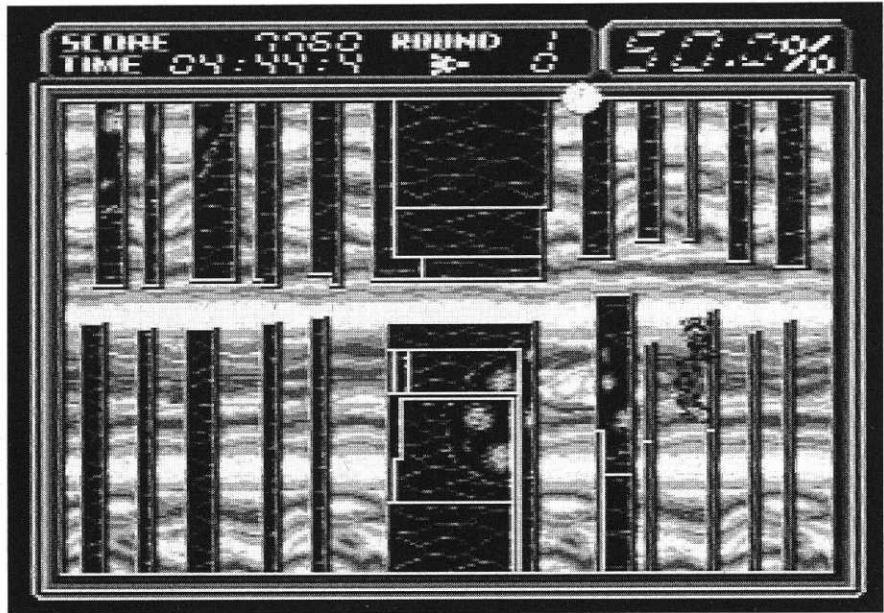


Allgemeine Spielstrategie:

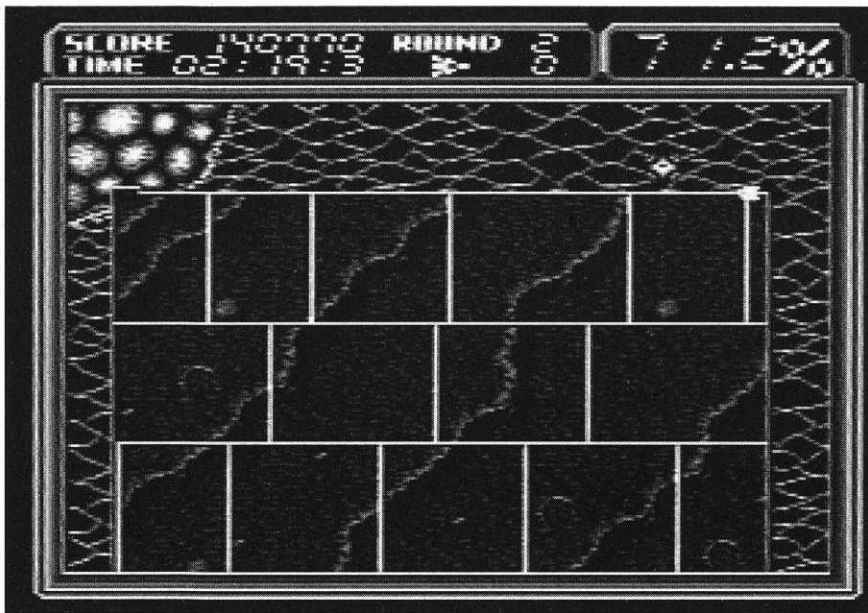
Die erste Aufgabe, die Du zu Beginn jedes Levels angehen solltest, ist das Abtrennen der kleinen Flächen, auf denen sich die Diamanten befinden. Besonders nützlich ist das Speed-Teilchen, das Du so in fast jedem Level erhalten kannst. Durch die erhöhte Geschwindigkeit Deines Raumschiffs bietest Du den Aliens nur für eine kürzere Zeitspanne die Möglichkeit eines Angriffs, während Du versuchst, eine größere Fläche abzutrennen. Mit Hilfe des Lasers kannst Du die kleineren Aliens, die Dir das Leben schwermachen, vom Bildschirm verschwinden lassen. Der Laser wirkt jedoch nur wenige Sekunden. Du solltest sehr genau zielen, um wirklich alle Gegner zu erwischen. Alle Aliens bewegen sich nach einem bestimmten Muster, das sich von Level zu Level ändert. Du solltest in neuen Levels zunächst eine Weile die Bewegungen der Aliens studieren, damit Du herausfinden kannst, nach welchem Schema sie vorgehen.



Bei Volfied wird Dir für die Bewältigung eines Levels ein ausgesprochen großzügiges Zeitlimit gegeben. Du bist daher in der Lage, die Flächen in kleinen Stücken abzutrennen, um die Gefahr einer Kollision mit den Aliens möglichst gering zu halten. Für eine erfolgreiche Bewältigung der zahlreichen Level von Volfied steht Dir eine unbegrenzte Zahl von Strategien zur Verfügung. Hier ist eine kleine Auswahl von Strategien, die Dir entweder eine hohe Prozentzahl beschere oder ein besonders sicheres Bewältigen der Level:



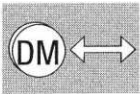
1. Eine hohe Prozentzahl kannst Du mit dieser nicht ganz ungefährlichen Strategie erzielen. Zunächst teilst Du den Bildschirm in zwei Hälften auf, indem Du von oben und von unten extrem schmale Rechtecke abtrennst, die sich in der Mitte nahezu treffen. Ein kleiner Durchlaß sollte dabei bestehen bleiben, durch den der Alien zwar noch nicht zu Beginn, jedoch gegen Ende des Spieles bei geschrumpfter Größe hindurchschlüpfen kann. Nun kannst Du die Hälfte der Spielfläche, in die der Alien nicht hineingelangen kann, mit weiteren schmalen Rechtecken von oben und unten zu einem Gittermuster aufteilen. Anschließend postierst Du Deine Spielfigur in der Hälfte des Aliens und trennst mit großer Vorsicht weitere Rechtecke aus der Spielfläche heraus. Je schmaler die Spielfläche wird, die dem Alien verbleibt, desto kleiner wird er, und Du kannst Dich sicherer bewegen. Nun wartest Du, bis der Alien in eine der schmalen, freien Flächen kommt, die durch zwei nebeneinanderliegende Rechtecke verbleiben. Sobald er geschossen hat, verharrt er für einen kurzen Moment ruhig auf der Spielfläche. Diese Zeitspanne kannst Du nun nutzen, um ihn eng einzuschließen. Mit dieser Technik sollten Prozentzahlen von 99% aufwärts möglich werden.



2. Eine etwas sicherere Strategie, mit der Du dennoch ordentliche Prozentzahlen erzielen kannst, funktioniert folgendermaßen: Du trennst von links nach rechts bzw. von rechts nach links große Blöcke aus der Spielfläche ab. Dabei läßt Du am rechten und am linken Bildschirmrand jeweils eine schmale Fläche frei. Nun arbeitest Du Dich von Blockreihe zu Blockreihe nach oben, bis die Prozentzahl der abgetrennten Spielfläche in die Nähe von 75% kommt. Nun befindet sich der Alien in einem langen, schmalen Gang, wo Du ihn in einer Schußpause problemlos fangen kannst.
3. Besonders sicher ist folgende Strategie, mit der Du zwar nur niedrige Prozentzahlen erzielen kannst, die den Verlust eines Lebens jedoch unwahrscheinlich macht. Du trennst ausgehend vom Rand einen immer größer werdenden Rahmen ab, der den Alien immer mehr zur Bildschirmitte treibt. Besonders vorteilhaft bei dieser Technik ist es, daß Du dabei immer sehr nahe am Rahmen bleibst, um so die jeweilige Fläche blitzschnell füllen zu können, falls ein Alien in Deine Nähe gelangt.

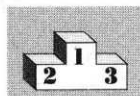


Kaufberatung:



Leute, die erst vor kurzer Zeit mit dem Computerspielen begonnen haben, werden sicherlich von Volfied enttäuscht werden. Dieses Modul, das sich von seiner Vorlage Quix aus der Automatensteinzeit nur durch eine veränderte Graphik unterscheidet, schöpft die enormen Möglichkeiten des Mega-Drive nur in geringem Maße aus. Dennoch hat Volfied einen gewissen, durch das einfache Spielprinzip bedingten Charme, der vor allem Leute ansprechen wird, die auch schon Quix mit Begeisterung gespielt haben. Daher ist dieses Modul noch bedingt empfehlenswert.

Bewertung:

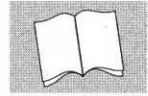


Sound:	5
Graphik:	6
Handling der Spielfigur:	4
Schwierigkeit:	Justierbar
Motivation:	7



Spielbeschreibung:

Whip Rush ist eines der zahlreichen Spiele der Kategorie „Shoot `em All“. Wieder einmal ist die Erde von furchterregenden Aliens überfallen worden. Diesmal müssen sieben schwere Level überwunden werden, bis der letzte Gegner erreicht ist. Dir steht für diese Mission ein Raumschiff der gehobenen Kategorie zur Verfügung. Du kannst es mit drei verschiedenen Waffen ausstatten: Laser, Raketen und Feuerbälle. Die Geschwindigkeit des Raumschiffes ist variabel und kann während des Spieles beliebig verändert werden. Um eine besonders effektive Zusatzausrüstung handelt es sich bei zwei kleinen Satelliten, die Du um Dein Schiff kreisen lassen kannst.

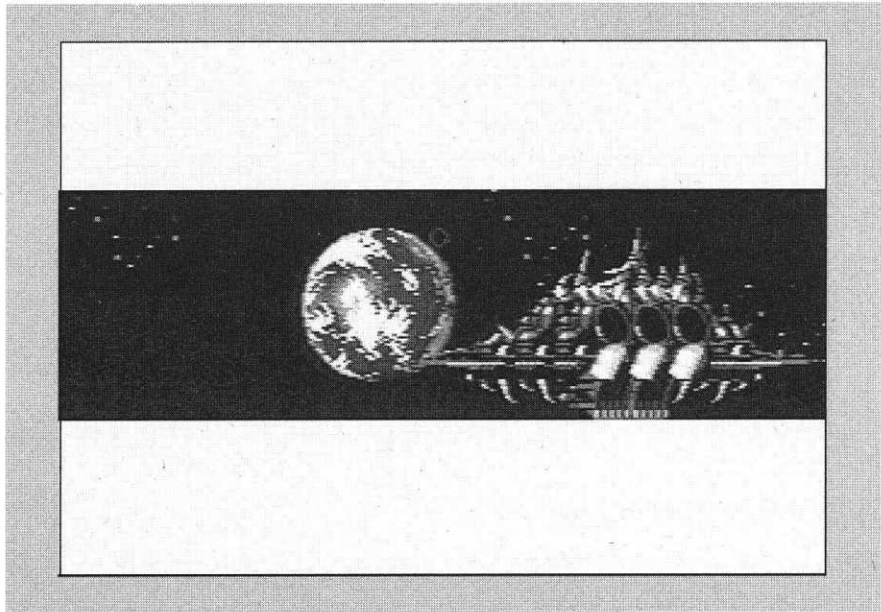


Allgemeine Spielstrategie:

Bei Whip Rush hast Du die Möglichkeit, die Ausstattung Deines Raumschiffs der jeweiligen Spielsituation anzupassen. Sehr wichtig ist die Wahl der richtigen Waffe. Ist eine hohe Durchschlagskraft erforderlich, so ist ein Laser genau das richtige. Liegen die Aliens versteckt, können die vertikal fliegenden Raketen hilfreich sein. Feuerbälle sind nur sehr selten zu empfehlen, sie besitzen zwar eine extrem hohe Wirkung, sind jedoch aufgrund ihrer der Flugrichtung Deines Raumschiffs entgegengesetzten Bahn nur sehr schwer beherrschbar. Auch die Geschwindigkeit Deines Raumschiffes solltest Du sorgfältig den jeweiligen Spielsituationen anpassen.



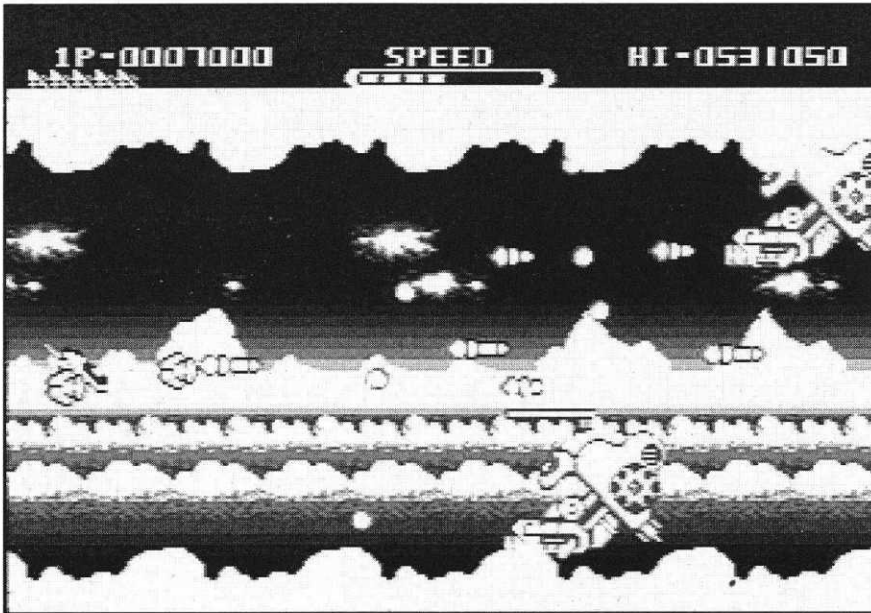
Für die Standardsituation ist eine mittlere Geschwindigkeit günstig, da ein zu hohes Tempo nicht leicht zu kontrollieren ist. Allerdings ist es immer zu empfehlen, die Geschwindigkeit so hoch anzusetzen, wie es Dein Spielkönnen nur irgend zuläßt, denn mit steigender Geschwindigkeit steigt auch die Wahrscheinlichkeit, einer feindlichen Kugel ausweichen zu können. Bei den Gegnern, die Dich am Ende des jeweiligen Levels erwarten, ist immer die größtmögliche Geschwindigkeit die beste. Diese Gegner nehmen zumeist einen großen Teil der Spielfläche für sich in Anspruch. Damit Dein Raumschiff nicht an den Wänden zerquetscht wird, mußt Du an den sich träge bewegenden Endgegnern vorbeifliegen. Die Kapseln, die Optionen auf Feuerbälle, Laser, Raketen und Satelliten enthalten, solltest Du nicht unter allen Umständen aufnehmen. In kritischen Situationen wird Dir dabei einfach zu viel Aufmerksamkeit entzogen, was Dich unter Umständen



ein Leben kosten kann. Versuche also, die Kapsel nur in relativ ruhigen Spielsituationen zu nehmen. Auch die Reihenfolge bei der Wahl der Optionen ist nicht unwichtig. Ist Dein Raumschiff mit einer Waffe ausgestattet, kannst Du einmal getroffen werden, ohne ein Leben zu verlieren. Mit Satelliten, aber ohne Waffe hingegen wird Dein Raumschiff schon bei einem Treffer vernichtet. Bei einem noch unausgestatteten Raumschiff ist demnach immer eine Waffe zu installieren, bevor ein Satellit genommen werden kann. Den bzw. die Satelliten kannst Du über vier Positionen um Dein Raumschiff rotieren lassen. Diesen Positionswechsel solltest Du flüssig beherrschen, damit Du ihn während eines Gefechtes vornehmen kannst.

Vor Spielbeginn erscheint nach der Wahl von „Optionen“ ein Menü. Dort solltest Du die Funktionen auf dem Controller so wählen, daß die Buttons für Schießen und Steuern der Satelliten nebeneinanderliegen. Denn falls das Raumschiff mit Satelliten ausgestattet ist, kannst Du durch Druck des Daumens auf beide Knöpfe gleichzeitig schießen und den Aliens die Satelliten entgegenschleudern. Enorme Vorteile kann Dir das Ausnutzen der kurzen Phase von Immunität bringen, die kurz nach dem Verlust eines Deiner Leben eintritt. In dieser kleinen Zeitspanne kannst Du Raumgewinn verbuchen, indem Du durch schwie-



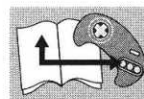


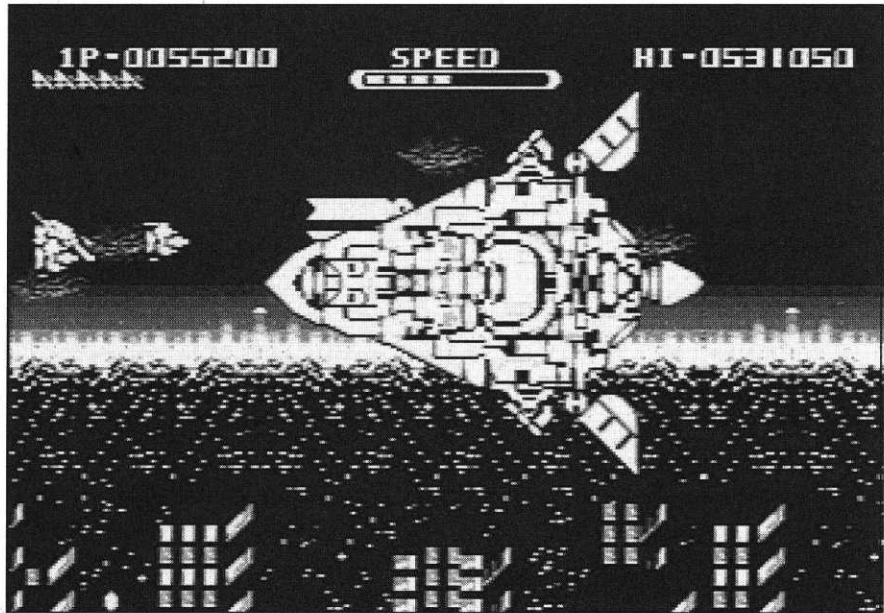
rige Situationen einfach hindurchfliegst, oder Du fliegst kurzzeitig in einen Endgegner hinein. Jedoch solltest Du vorher ein Gefühl für die Dauer der Immunität entwickeln.

Spezielle Hinweise:

Stage 1:

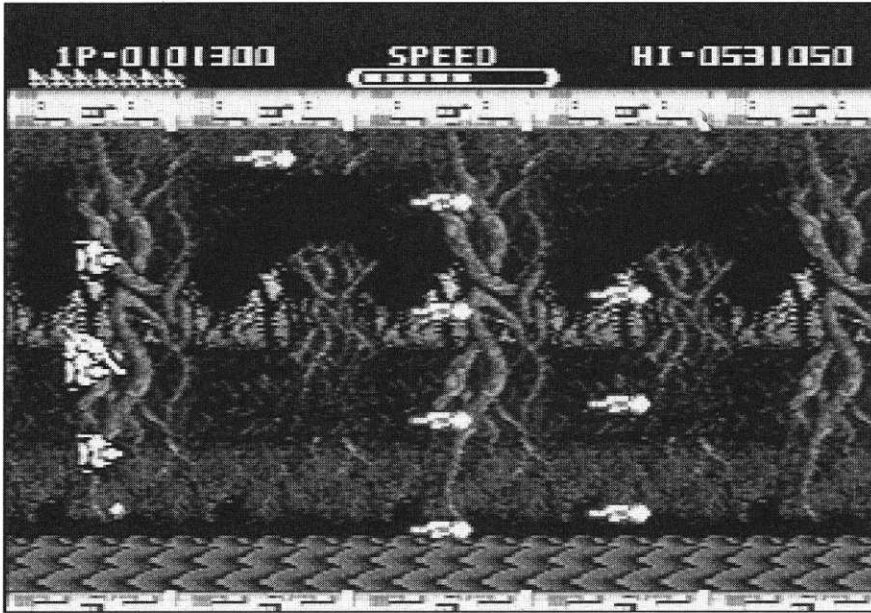
In der ersten Phase des ersten Levels erscheinen kurz hintereinander zwei Kapseln. Sinnvoll ist es, zunächst eine Option für einen Laser, dann eine Option für einen Satelliten zu nehmen, denn so erreichst Du ein Maximum an Durchschlagskraft und kannst Dich durch Drehen des Satelliten von hinten angreifender Feinde entledigen. Die erste Herausforderung stellen zwei Hubschrauber dar, die unvermittelt aus den Wolken auftauchen. Am schnellsten kannst Du sie besiegen, indem Du den Satelliten nach vorne drehst und ihn den Hubschraubern entgegenschleuderst. Kurz darauf attackiert Dich eine Reihe kleinerer Raumschiffe von hinten. Besitzt Du einen Satelliten, so drehst Du ihn einfach hinter das Heck Deines Raumschiffes, andernfalls mußt Du in die Wolken abtauchen und sie an Dir vorbeizie-



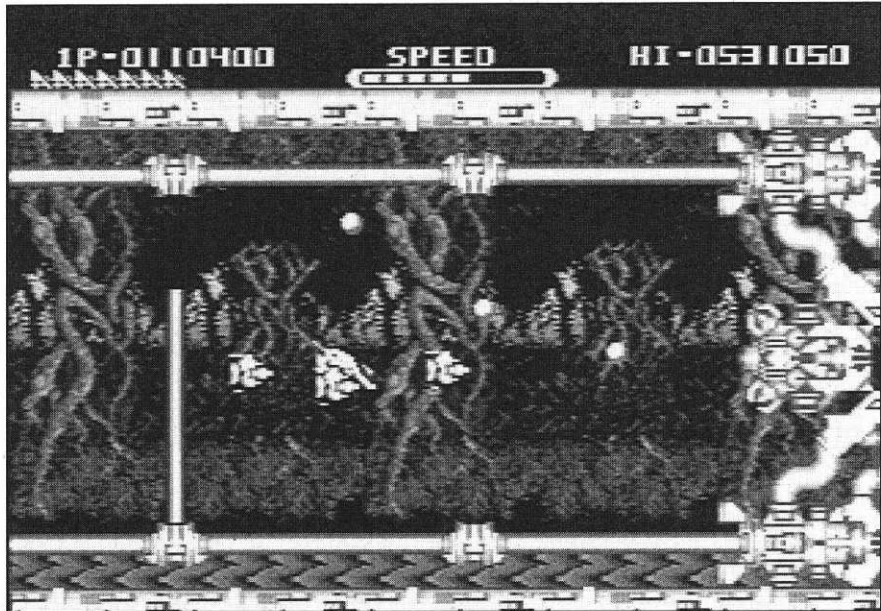


hen lassen. Nun erwartet Dich ein erster ernsthafter Gegner. Dein Bewegungsspielraum wird durch zwei sich nähernde Wände begrenzt, während Du mit Laserstrahlen beschossen wirst. Du solltest dabei das Raumschiff am äußersten linken Bildschirmrand postieren, damit Dir ausreichend Reaktionszeit verbleibt. Die Schüsse der Laserkanone kommen abwechselnd oben und unten auf Dich zu, so daß Deine Ausweichmanöver Erfolg haben müßten. Anschließend erscheint eine Kapsel, aus der Du einen zweiten Satelliten entnehmen solltest, denn besitzt Du zwei Satelliten, bist Du auf der kommenden Strecke nahezu unschlagbar.

Die Spielszenarie scrollt nun nach oben ab, und quer über den Bildschirm verstreut tauchen kurze, dicke Wände auf. Du drehst nun die Satelliten auf die obere und untere Position und steuerst Dein Raumschiff knapp entlang der Wände. Jetzt bist Du von hinten durch die jeweilige Wand abgeschirmt, schießt Salve um Salve nach vorne, während oben und unten die Satelliten den Rest erledigen. Noch bevor der Bildschirm beginnt horizontal zu scrollen, erscheinen erneut zwei Hubschrauber. Den Hubschrauber am rechten Bildschirmrand bekämpfst Du wie die ersten beiden, bei dem hinteren solltest Du lieber warten, bis er in die Mitte des Bildschirms fliegt, er kann Dir sonst



äußerst gefährlich werden. Hinter Schwärmen von kleinen Raumschiffen erscheint schließlich der Endgegner der ersten Stage. Wenn Du Dein Raumschiff mit zumindest einem Satelliten und einer Waffe ausgerüstet hast, solltest Du diese Stelle ohne weiteres überstehen können. Du rotierst den Satelliten auf die vordere Position und fliegst mit Deinem Raumschiff so nahe an die Spitze Deines Gegners, daß der Satellit sie fast berührt. Dortfeuerst Du mit voller Kraft, bis der Obermotz einen Raketenschwarm auf Dich abschießt. Nun weichst Du in Richtung des linken Bildschirmrandes aus, um anschließend erneut Deine vorherige Position zu beziehen. Schon bei Deinem zweiten Angriff müßtest Du die Schlacht für Dich entschieden haben. Ist Dein Raumschiff allerdings unbewaffnet, muß Du Dich schon ein wenig mehr anstrengen. Zunächst ist es erforderlich, daß Du die Geschwindigkeit bis zum Anschlag hochregelst. Dann postierst Du Dich vor der Spitze des Endgegners (wobei Du den Raketenangriffen natürlich ausweichen mußt) undfeuerst so lange, bis Du beinahe mit ihm kollidierst. Nun manövriert Du Dein Raumschiff erst nach unten, dann in die untere, rechte Bildschirmecke. Dort wartest Du, bis der Obermotz Dich fast mit seinem Heck berührt, umkreist ihn und attackiert ihn erneut. Diese Prozedur muß Du einige Male wiederholen, bis Du Erfolg hast.



Stage 2:

Für den zweiten Level ist die Wahl von Raketen - sofern sie in Verbindung mit einem Satelliten eingesetzt werden - empfehlenswert, denn häufig mußst Du versteckte Ziele anvisieren, die am leichtesten mit vertikal fliegenden Raketen erreichbar sind. Zunächst stellt der obere Bildschirmrand eine günstige Position für Dein Raumschiff dar. Dort erscheinen von hinten und von vorne Aliens, die Bomben in das Wasser werfen. Die Explosionen lösen Wasserfontänen aus, die Dich aber am oberen Bildschirmrand nicht erreichen. Aus dem Wasser ragen vereinzelt Plattformen, auf denen Kanonen stationiert sind. Du kannst sie zerstören, indem Du sie mit diagonal fliegenden Raketen beschießt oder indem Du einen Satelliten auf sie schießt, wenn Du Dich senkrecht über ihnen befindest.

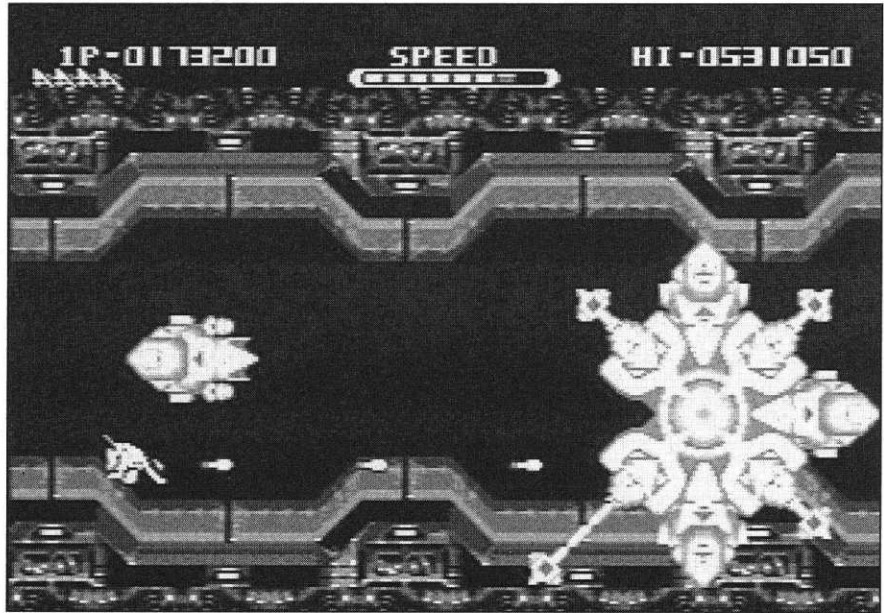
Die vereinzelt auftauchenden Aliens, die einen Bumerang nach Dir schleudern, kannst Du durch massives Feuer schon vor dem Abwurf zerstören. Ansonsten sind geschickte Ausweichmanöver gefragt. Die nächste größere Schwierigkeit erwartet Dich unter Wasser. Die Geschwindigkeit des Raumschiffes ist dort nicht justierbar, sie liegt konstant bei zwei Einheiten. Bedingt durch die langsame Geschwindigkeit brauchst Du für Ausweichmanöver eine längere Zeit als sonst, so daß



Du Deine Aktionen frühzeitig vorausplanen muß. Unter Wasser kommen Dir sehr unangenehme Gegner entgegen, denen Du frontal keinen Schaden zufügen kannst. Diese Gegner kommen in verschiedenen Formationen auf Dich zu. Zunächst erscheint eine 2-er-Formation, dann kommt einer alleine, schließlich erscheint eine 4-er-Formation. Dem einzelnen Gegner und der 2-er-Formation kannst Du mühelos ausweichen, bei der 4-er-Formation hingegen mußt Du das Raumschiff bis zu einer Beinahe-Kollision an Deine Feinde heranzuführen: Du steuerst genau in der Mitte des Bildschirms auf sie zu, hältst kurz vor ihren Strahlen an und fliegst, sobald sie auseinanderdriften, durch sie hindurch. Befinden sie sich erst einmal hinter Dir, kannst Du einige von ihnen mit einem Satelliten attackieren. Vergiß nicht, die Geschwindigkeit auf ein normales Maß zu erhöhen, wenn Du das Wasser verlassen hast.



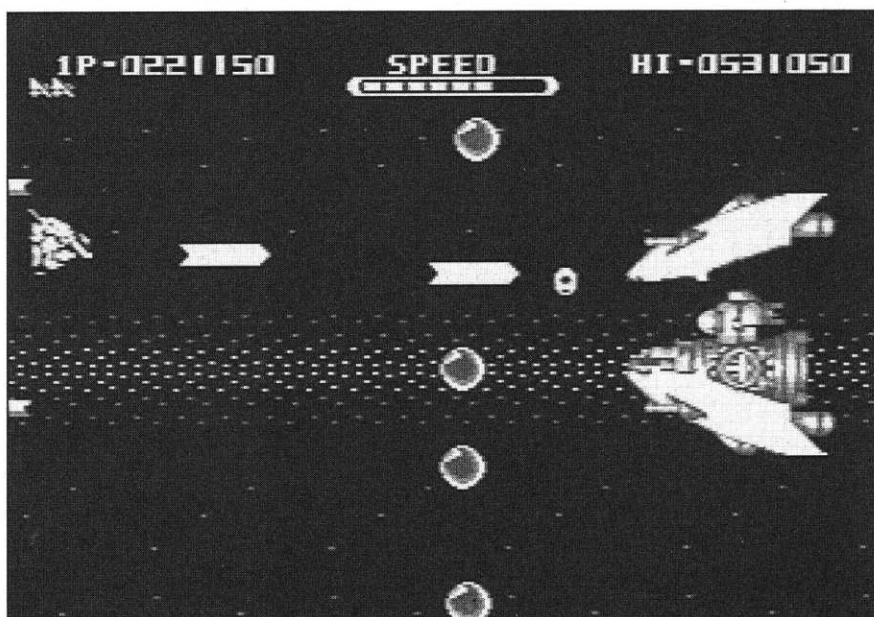
Nun geht es durch ein mit Kanonen gespicktes Labyrinth. Du wirst von hinten angegriffen, ein Satellit wäre also ein äußerst nützliches Extra, um Dich vor diesen Attacken zu schützen. Die Kanonen solltest Du so schnell wie möglich vernichten. Je länger sie sich auf dem Bildschirm befinden, desto unangenehmer werden sie. Verfehlst Du zu viele Kanonen, könnte es zu schwer werden, einen Weg über den mit



Schüssen übersäten Bildschirm zu finden. Am Ausgang des Labyrinthes erwartet Dich der letzte Gegner dieses Levels. Am oberen und am unteren Bildschirmrand wandern Laserkanonen von rechts nach links, die in periodischen Abständen Laserstrahlen abschießen. Dir verbleibt nur ein kleiner Platz zum Durchfliegen. Von Zeit zu Zeit erscheint rechts eine große Kanone. Du mußt Dich ihr bis auf einen möglichst geringen Sicherheitsabstand nähern, da ansonsten Deine Schüsse von den Laserstrahlen abgeblockt werden. Diese Aufgabe ist jedoch im Verhältnis zu den Endgegnern der anderen Level einigermaßen einfach zu lösen.

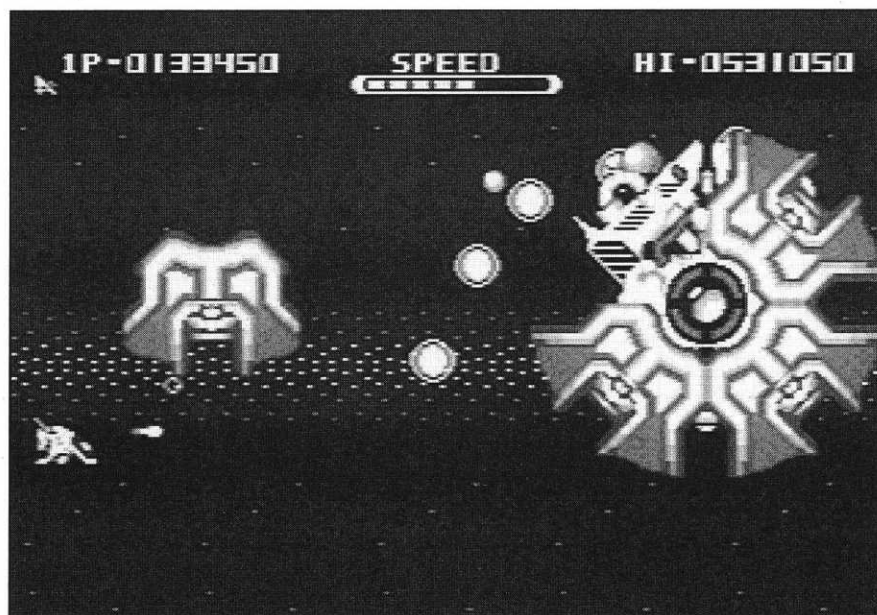
Stage 3:

Hier ist es sehr wichtig, eine Waffe zu besitzen, die in beide Richtungen schießt. Das ist mit Feuerkugeln, vor allem aber mit Raketen möglich. Im dritten Level treten Aliens auf, die Lenkraketen auf Dich abfeuern. Sobald diese Gegner in Dein Blickfeld kommen, solltest Du sie zerstören, um möglichst wenig Wettrennen mit den Raketen machen zu müssen. Diese Aliens verstecken sich häufig hinter Felsen und sind daher nur mit diagonal abgefeuerten Raketen oder senkrecht



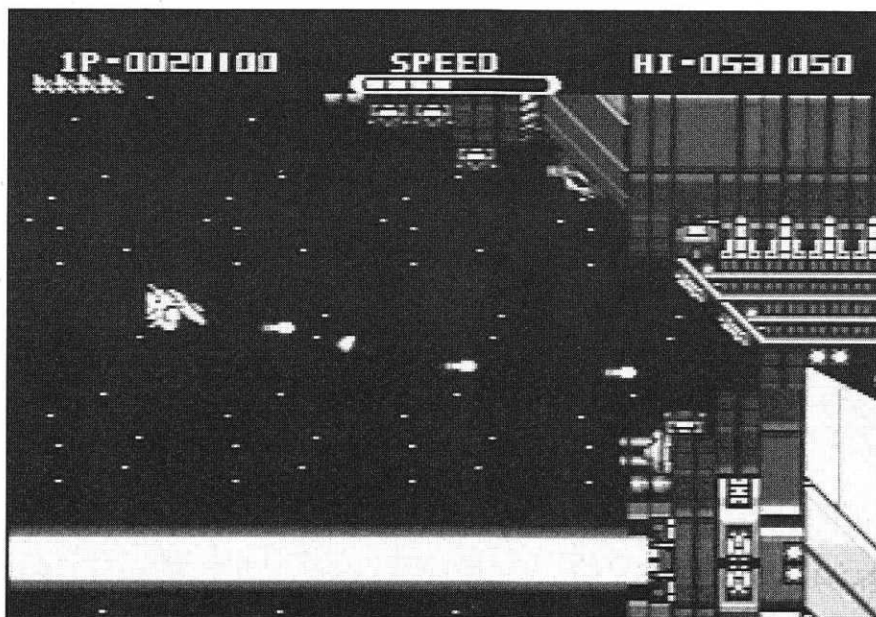
nach unten geschleuderten Satelliten erreichbar. Sobald das horizontale Scrolling auf ein senkrechtes wechselt, kommt ein schwieriger Parcours auf Dich zu. Von links und rechts wirst Du beschossen, während Du Dir einen Weg durch schmale Durchgänge zwischen massiven Felsplatten suchen mußt. Am ehesten absolvierst Du diesen Streckenabschnitt ohne den Verlust eines Raumschiffs, wenn Du Dich möglichst weit am unteren Bildrand aufhältst, damit Du frühzeitig Deinen Weg planen kannst.

Am Ende dieses Abschnittes wirst Du von einer Sperre gehindert, nach rechts zu entkommen. In dem Augenblick, in dem Du diese Sperre siehst, mußt Du sie mit Feuer belegen, sonst schaffst Du es (abhängig von Deiner Bewaffnung) vielleicht nicht. Nun mußt Du lediglich warten, bis die drei Aliens hinunterspringen, und Dich durch den engen Durchschlupf in Sicherheit bringen. Von nun an fliegst Du rückwärts. Du solltest daher zusehen, auf irgend eine Art und Weise die Möglichkeit zu erhalten, rückwärts zu schießen. Falls Du keine Raketen oder Satelliten bekommen kannst, nimmst Du Dir die Feuerkugeln aus der Kapsel. Sie erfordern zwar etwas Gewöhnung, bestechen aber durch ihre hohe Durchschlagskraft. Während Du rückwärts fliegst, wirst Du von vorne und von hinten attackiert. Die Feinde auf



deiner vorderen Seite sind wesentlich gefährlicher, um sie solltest Du Dich zuerst kümmern. Falls Dein Raumschiff so ausgestattet ist, daß Du in beide Richtungen schießen kannst, sollte Dir diese Situation ohnehin keine Probleme bereiten. Jetzt wechselt die Flugrichtung kurz nach oben, dann nach rechts. Dort mußt Du geschickt durch große Metallquader fliegen, die in geringen Abständen in den Boden gleiten. Zumeist erscheinen nur drei Metallquader hintereinander, so daß Du die Möglichkeit hast, Dich ihnen mit maximaler Geschwindigkeit zu nähern und dann so lange zu bremsen, bis sie im Boden versunken sind. Anschließend rast Du auf die nächste Reihe von Quadern zu und wiederholst das Manöver.

Auf diese Weise müßtest Du in der Lage sein, diesen Abschnitt unbeschadet zu überstehen. Solltest Du an dieser Stelle Deine Bewaffnung verlieren, so ist das kein Drama. Allerdings wäre der Besitz eines Satelliten eine sehr angenehme Angelegenheit, denn er würde Dir die Arbeit mit dem nun erscheinenden Boss des dritten Levels ein wenig erleichtern. Der Boss vermag vier Hilfsraumgleiter zu starten, die Dich unter Feuer nehmen. Er ist nur dann verwundbar, wenn ein Hilfsraumgleiter unterwegs ist. Du kannst ihn dann genau an der Stelle



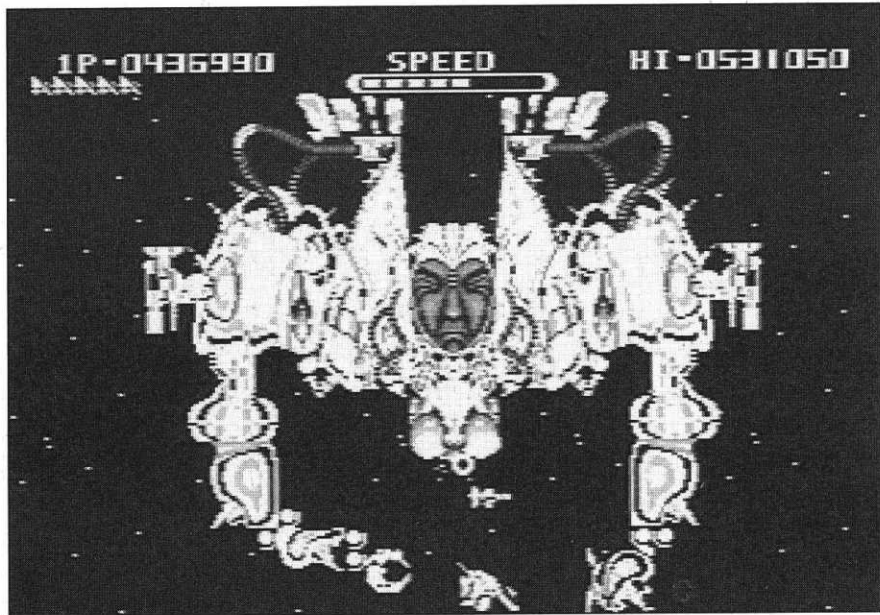
treffen, an der vorher der Hilfsraumgleiter angedockt hatte. Wie immer ist es dabei sinnvoll, möglichst nahe an das Ziel zu fliegen.

Stage 4:

Direkt zu Beginn des vierten Levels erscheint eine Kapsel auf dem Bildschirm. Nimm Dir den Laser, denn für das, was nun vor Dir liegt brauchst Du Power! Ein großer Meteoritenschwarm fliegt Deinem Raumgleiter entgegen. Darin befinden sich Meteoriten verschiedener Größe und Geschwindigkeit. Die kleinen schnellen sind am gefährlichsten, auf sie solltest Du besonders achten. Bei den großen trägt es lediglich, die Nerven zu bewahren. Du fliegst auf sie zu und feuert auf ihre Mitte. Kurz vor der Kollision mit Deinem Schiff zerplatzen sie in Trümmer, die über und unter Dir vorbeifliegen.



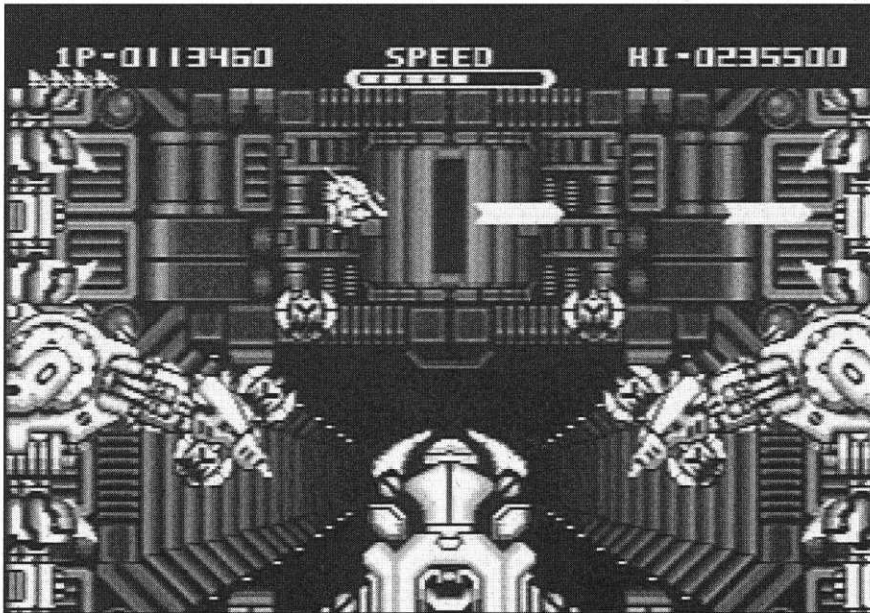
Die mittelgroßen Meteoriten, die sich nicht bewegen, solltest Du ganz speziell beachten, denn oftmals enthalten sie Kapseln zur Aufmunitionierung Deines Raumschiffs. Hinter dem Meteoritenfeld kommt schon die nächste Aufgabe auf Dich zu: ein großes Schlachtschiff, das



aus drei Teilen zusammengesetzt ist. Es besteht oben und unten aus einer harten, unzerstörbaren Schale, die jeweils mit einem Laser ausgerüstet ist. In der Mitte aber befindet sich die Zentrale, die das Ziel Deiner Angriffe sein sollte. Normalerweise schirmen die Schalen die Zentrale sicher ab. Die Schalen folgen jedoch Deinem Raumschiff, wenn Du nach oben oder nach unten fliegst.

Hast Du also eine hohe Geschwindigkeit eingestellt, kannst Du die Schalen weglocken, indem Du in die obere oder untere linke Bildschirm-ecke fliegst. Dann manövrierst Du Dein Raumschiff so schnell es irgend geht auf eine Höhe mit der Zentrale und belegst diese mit Feuer, bis die Schalen an ihren Ausgangspunkt zurückgekehrt sind. Auch diesen Vorgang mußst Du einige Male wiederholen, bis Du Erfolg hast. Sobald die Zentrale zerstört ist, rasen die Schalen auf Dich zu. In der Bildschirmmitte bist Du jedoch vor ihnen sicher. Anschließend geht es durch eine Höhle mit Verästelungen und Löchern, aus denen Aliens erscheinen. Dieser ziemlich lange Abschnitt sollte problemlos überwunden werden können. Am Ausgang der Höhle findest Du drei Kapseln, mit denen Du Dein Raumschiff optimal ausrüsten kannst. Dahinter wartet schon der Boss des vierten Levels auf Dein Erscheinen. Zunächst sieht er recht harmlos aus, ein rundes Gebilde,



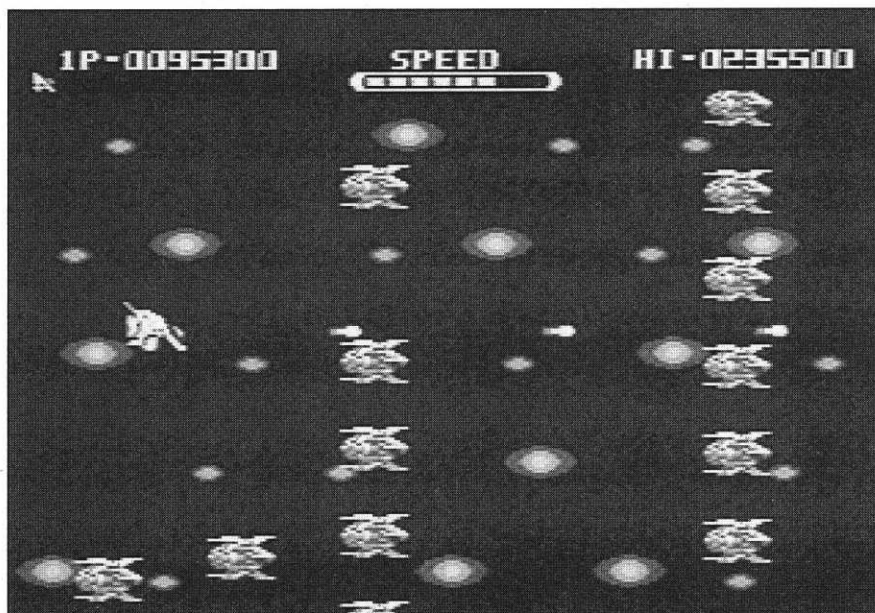


das hin und wieder einen Teil aus sich herausprengt. In dem Moment, in dem ein Teil herausfliegt, ist der Boss an exakt dieser Stelle verwundbar. Nach einer Weile jedoch verschwindet die Hülle und ein häßliches Wesen mit einem langen Tentakel kommt zum Vorschein. Der Tentakel peitscht für einen kurzen Zeitraum nur zu einer Seite. Durch ein geschicktes Flugmanöver kannst Du Dich auf der anderen Seite in Sicherheit bringen. Dein Ziel sind nun die beiden Köpfe, die periodisch auf beiden Flanken des Bosses erscheinen.

Stage 5:

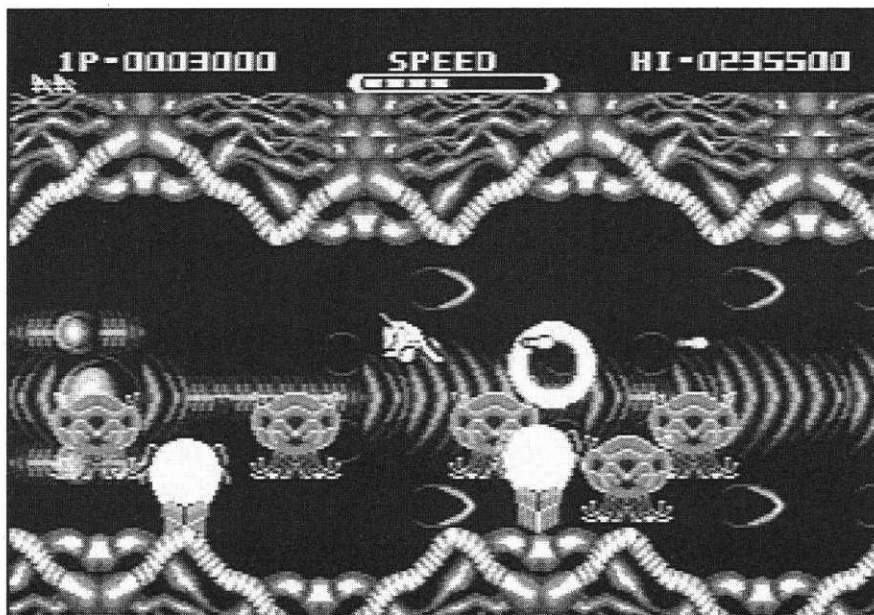
In diesem Level kommen die bisher größten Schwierigkeiten auf Dich zu. Den Kapseln, die gleich am Anfang erscheinen, solltest Du einen Satelliten und Raketen entnehmen. Nun steuerst Du das Raumschiff an den äußersten rechten Bildschirmrand und drehst den Satelliten auf die untere Position. Durch permanenten Druck auf den Button „Option“ feuert Du den Satelliten nach unten ab, wobei Du Deine Flughöhe genau der Oberfläche anpaßt. Je flacher Du über die Gegner hinwegfliegst, desto schneller werden sie zerstört. Nach einer Weile scrollt der Bildschirm nach unten. Du fliegst entlang einer mit Geschützen aller





Größen und Formen bestückten Gefechtswand. Hier gilt es, die auftauchenden Geschütze möglichst schnell zu vernichten, um zu verhindern, daß sie zu viele Schüsse auf Dich abgeben können. Besonders vor dem großen Rohr, das an der Wand erscheint, solltest Du Dich in acht nehmen. Aus ihm kommt ein riesiger Laserstrahl, der sehr lange auf dem Bildschirm stehenbleibt. Um eine Kollision zu vermeiden, mußt Du Dich so lange am oberen Bildschirmrand halten, bis er verschwunden ist. Hinter einem kurzen Rechtskurs, in dem Du Dich noch einmal mit Satelliten und Waffen eindecken kannst, geht es entlang einer weiteren Gefechtswand hinauf.

Nun hast Du die Geschütze jedoch im Rücken! Ohne Satelliten oder Waffen, die nach hinten feuern, wirst Du hier wahrscheinlich das eine oder andere Leben verlieren. Bemühe Dich jedoch möglichst, die Verluste in engen Grenzen zu halten, denn der Endgegner des fünften Levels ist ein wirklich harter Brocken. Dieser Boss ist ein riesiges Wesen mit zwei sehr langen Armen. Zunächst postierst Du Dein Raumschiff knapp hinter dem linken Arm. Dort schießt Du so lange auf die Stelle des Armes, aus der ein Dorn herausragt, bis der Arm explodiert. Nun kannst Du die Insektenaugen, die von Zeit zu Zeit aus dem Innern des Wesens auftauchen, mit Feuer belegen. Dabei soll-



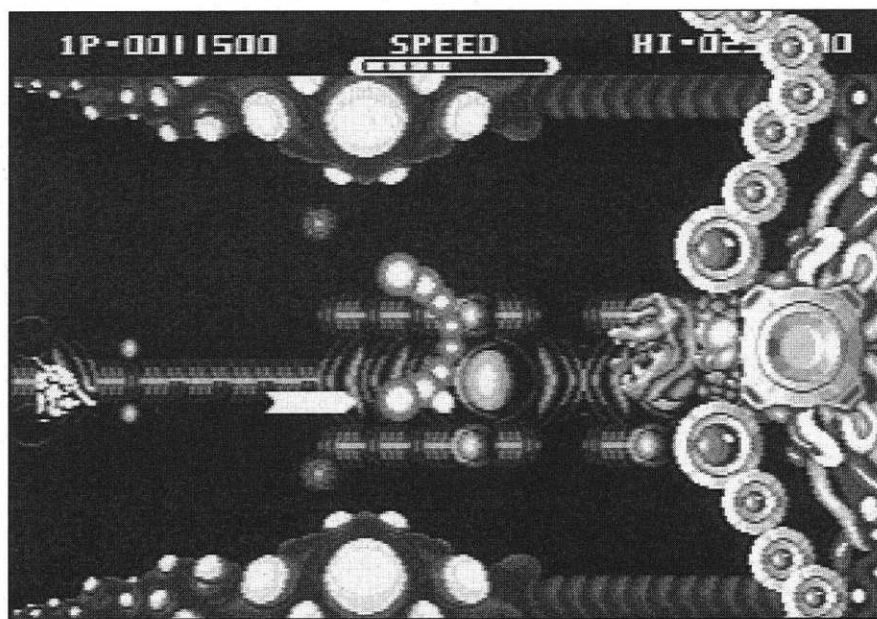
test Du jedoch auf die Strahlen achtgeben, die von Zeit zu Zeit aus den Insektenaugen geschleudert werden. Diese Strahlen kündigen sich allerdings schon vorher durch kleine Feuerbälle an, so daß Dir genügend Reaktionszeit für rechtzeitige Ausweichmanöver verbleiben sollte. An dieser Stelle mußt Du jedoch Geduld aufbringen, der Boss des fünften Levels verträgt nämlich unheimlich viele Schüsse.



Stage 6:

Bei der ersten Kapsel, die auf dem Bildschirm erscheint, mußt Du einen Schuß nehmen, denn Dir verbleibt nicht ausreichend viel Zeit, um auf eine Satelliten-Option zu warten. Am unteren Bildschirmrand taucht ein gepanzertes, spinnenähnliches Monstrum auf. Nun hältst Du Dich mit Deinem Raumschiff so lange am oberen Bildschirmrand auf, bis Du beinahe von der Weltraumspinne zerquetscht wirst. Jetzt rotierst Du blitzschnell um die Spinne, wobei Du auf etwaige Schüsse achten mußt. Diese Technik wendest Du auch bei den beiden weiteren Space-Spinnen an. Anschließend wird Deine (hoffentlich) hervorragende Manövriertechnik benötigt: Runde, schnell rotierende Gegenstände, die mit zwei Öffnungen versehen sind, rasen auf Dich





zu. Hier ist es erforderlich, die Geschwindigkeit des Raumschiffs auf ein Maximum hochzuregeln. Manchen dieser Gegenstände kannst Du ausweichen, allerdings hast Du kaum Zeit, Dich zu entscheiden, ob Du durch sie hindurch- oder an ihnen vorbeifliegen willst. Besser ist es, wenn Du durch alle hindurch fliegst. Nach einer Weile geht es abwärts, und Du wirst in einem Labyrinth, das Dich gelegentlich zum Rückwärtsfliegen zwingt, von kleinen Aliens attackiert. Hier gilt es, die Ruhe zu bewahren und bei Gelegenheit die auftretenden Lücken bei moderater Geschwindigkeit zu nutzen. Der Obermotz des sechsten Levels ist erstaunlich schwach, er verträgt nur eine geringe Anzahl an Schüssen. In dem mit einer Öffnung versehenen kreisähnlichen Gegenstand, den Dir der Boss entgegenschleudert fliegst Du hinein. Durch diese Öffnung kannst Du den Boss attackieren. Erst wenn der Gegenstand in die Nähe des linken Bildschirmrandes gelangt, verläßt Du ihn. Nun mußt Du Dich vor den gefährlichen, in acht Splitter zerplatzenden Schüssen vorsehen.



Stage 7:

Der siebte Level ist ungewöhnlich kurz und gnädigerweise relativ leicht für eine letzte Spielszene. Hier benötigst Du einen knackigen Schuß und möglichst einen zusätzlichen Satelliten, um problemlos zum Super-Obermotz zu gelangen. Aus am oberen und unteren Bildschirmrand postierten Zähnen driften runde, augenähnliche Aliens, die an Schnüren befestigt sind. Entweder Du zerstörst sie, oder Du fliegst durch die ungefährlichen Schnüre hindurch. Der weitere Abschnitt birgt keine größeren Gefahren mehr. Du kannst Dich in aller Ruhe auf die letzte große Schlacht vorbereiten. Bald wirst Du einem häßlichen Kerl mit zwei unangenehm langen Tentakeln Auge in Auge gegenüberstehen. Anfangs erreichen Dich die Tentakel noch nicht, Du kannst ungefährdet vom linken Bildschirmrand die ersten Schüsse auf den Boss abgeben. Allmählich jedoch kommt der Boss auf Dich zu, so daß Du den Tentakeln durch Flugmanöver in Richtung der Höhlenwände ausweichen mußt.

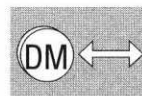
Cheats:

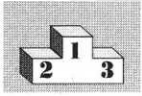
In der vierten Stage triffst Du am Ausgang der Höhle auf drei recht robuste Gegner. Jeder einzelne, den Du zerstören kannst, bringt Dir 100000 Punkte und damit ein Extraleben ein!



Kaufberatung:

Whip Rush ist ein Ballerspiel mit ordentlicher Graphik und einem auch auf der kleinsten Stufe hohen Schwierigkeitsgrad. Zusätzlich zu den bei Spielen der Kategorie „Shoot ,em All“ gebotenen Extrawaffen kommt bei diesem Spiel die neuartige Ausstattung mit steuerbaren Satelliten hinzu, die ein sehr angenehmes Spielgefühl vermittelt. Für Freunde des Genres kann dieses Modul auch aufgrund des stellenweise recht knackigen Schwierigkeitsgrades als empfehlenswert bezeichnet werden.



**Bewertung:**

Sound:	8
Graphik:	8
Handling der Spielfigur:	9
Schwierigkeit:	Justierbar. Schon auf der einfachsten Stufe ziemlich hoch.
Motivation:	8

In der folgenden Liste findest Du beinahe alle Spiele für Dein Mega Drive oder Sega-CD. Nur beinahe alle, weil wir zum einen bei der Erstellung des Buches Spiele übersehen haben könnten und zum anderen, weil fast täglich neue Spiele für die beiden Videospielsysteme erscheinen. Leider sind noch nicht alle der aufgeführten Programme offiziell in Europa erhältlich. Den Grund dafür kennen wir zwar auch nicht genau, aber es dürfte wohl einfach nur eine Marketingstrategie sein, um möglichst viel Geld abzuschöpfen. Solltest Du Interesse an dem einen oder anderen Spiel haben, wende Dich zunächst einmal an die Firma Virgin Games - Sega in Hamburg. Und erst wenn man Dir dort nicht weiterhelfen kann oder will, kannst Du ja Kontakt mit einem Parallel-/Grauimporteure, wie der Firma ECS (Anzeige hinten im Buch), aufnehmen.

Mega Drive

a688 Attack Sub	Sega	U-Boot Simulation
Abrams Battle Tank	Sega	Panzer Simulation
Agassi Tennis	Tekmajik	Sport: Tennis
Air Buster	Kaneko	Shoot'em-Up
Alex Kidd: Enchanted Castle	Sega	Action
Ali Boxing	Virgin	Sport: Boxen
Alien 3	Arena	Shoot'em-Up
Alien Storm	Sega	Arcade
Alisia Dragoon	Sega	Action
Amazing Tennis	Absolute	Sport: Tennis
American Gladiators	Gametek	Sport
Annet	Renovation	Shoot'em-Up
Aquarius	Kaneko	Strategie
Arch Rivals	Flying Edge	Action
Arcus 123	Renovation	Rollenspiel
Arcus Odyssey	Renovation	Adventure

Ariel: The Little Mermaid	Sega	Lauf & Sammeln
Arnold Palmer Tournament Golf	Sega	Sport: Golf
Art Alive	Sega	Zeichenprogramm
Atomic Runner	Data East	Action
Ayrton Senna' Super Monaco Grand Prix 2	Sega	Autorennen
B-Bomb	Sega	Strategie
Back to the Future 3	Arena	Action
Baseball	Toolworks	Sport: Baseball
Batman	Sunsoft	Action
Batman Returns	Sega	Action-Adventure
Batman: Return of the Joker	Sunsoft	Action-Adventure
Battlemaster	Arena	Rollenspiel
Battlewings	Sega	Shoot'em-Up
Beast Wrestler	Renovation	Action
Bimini Run	Nuvision	Action
Black Crypt	Electronic Arts	Adventure
Bonanza Brothers	Sega	Arcade
Bowling	Mentrix	Sport: Bowling
Breach	Treco	Rollenspiel
Buck Rogers	Electronic Arts	Rollenspiel
Burning Force	Namco	Shoot'em-Up
Cadash	Taito	Adventure
Cal. 50	Mentrix	Shoot'em-Up
California Games	Sega	Sport
Captain America	Data East	Lauf & Sammeln

Chakan: The Forever Man	Sega	Shoot'em-Up
Chase H.Q.	Taito	Autorennen
Chess Master 2000	Toolworks	Schach
Chester Cheetah		
... A Pawsome Adventure	Kaneko	Lauf & Sammel
Chuck Rock	Virgin	Shoot'em-Up
Columns	Sega	Strategie
Crack Down	Sage's Creation	Action
Cross Fire	Kyugo	Shoot'em-Up
Cyberball	Sega	Arcade
Cybercop	Virgin	Shoot'em-Up
David Robinson's		
Supreme Court Basketball	Sega	Sport: Basketball
Deadly Moves	Kaneko	Shoot'em-Up
Death Duel	RazorSoft	Shoot'em-Up
Desert Strike	Electronic Arts	Action
Dick Tracy	Sega	Action
Dinoland	Renovation	Action
DJ Boy	Kaneko	Action
Dragon's Fury	Tengen	Lauf & Sammel
Dynamite Duke	Sega	Arcade
E-SWAT: City Under Siege	Sega	Arcade
Earnest Evans	Renovation	Adventure
El Viento	Renovation	Action
Evander Holyfield's		
„Real Deal“ Boxing	Sega	Sport: Boxen
Ex Mutants	Sage's Creation	Shoot'em-Up

Exile	Renovation	Rollenspiel
Electronic Arts	FluSi	
Fatal Fury	Takara	Lauf & Sammeln
Fatal Labyrinth	Sega	Rollenspiel
Ferrari Grand Prix	Flying Edge	Autorennen
Fighting Master	Treco	Action
Flicky	Sega	Action
Forgotten Worlds	Sega	Action
Gadget Twins	Gametek	Adventure
Gaiars	Renovation	Shoot'em-Up
Gain Ground	Renovation	Shoot'em-Up
Galaxy Force II	Sega	Shoot'em-Up
Gemfire	KOEI	Rollenspiel
George Foreman Boxing	Flying Edge	Sport: Boxen
Ghostbusters	Sega	Lauf & Sammeln
Ghouls ,N Goblins	Sega	Action-Adventure
Golden Axe	Sega	Action
Golden Axe II	Sega	Arcade
Granada 2	Renovation	Strategie
Greendog	Sega	Lauf & Sammeln
Growl	Taito	Action
Gunship	U.S. Gold	Kampfhubschrauber
Hard Drivin'	Tengen	Autorennen
Heavy Nova	Bignet	Action
Home Alone	Sega	Lauf & Sammeln
Immortal	Electronic Arts	Rollenspiel

Indiana Jones and the Last Crusade	Lucasfilm	Action-Adventure
Insector-X	Sage's Creation	Shoot'em-Up
James „Buster“ Douglas Knockout Boxing	Sega	Sport: Boxen
James Bond 2: Robocod	Electronic Arts	Adventure
Jeopardy	Gametek	Action
Joe Montana Football I	Sega	Sport: Football
Joe Montana Sports		
Talk Football 2	Sega	Sport: Football
John Madden Football '92	Electronic Arts	Sport: Football
Junction	Bignet	Geschicklichkeit
Kabuki 2	Kaneko	Strategie
Kageki	Sage's Creation	Action
Keeper of the Gates	RazorSoft	Action-Adventure
Kid Chameleon	Sega	Action
King of the Monsters	Takara	Action-Adventure
Lakers vs. Celtics	Electronic Arts	Sport: Baseball
Last Battle	Sega	Action
Lemmings	Sunsoft	Strategie
Lord of the Rings	Electronic Arts	Adventure
Seismic	Shoot'em-Up	
Marble Madness	Electronic Arts	Geschicklichkeit
Mario Memieux Hockes	Sega	Sport: Hockey
Marvel Land	Namco	Action
Master of Monsters	Renovation	Sport
Mc Dudes	Virgin	Strategie

Megalomania	Virgin	Lauf & Sammel
Metal Fung	JVC	Action
Michael Jackson's Moonwalker	Sega	Lauf & Sammel
Mickey Mouse: Castle of Illusion	Sega	Action
Midnight Resistance	Sega	Arcade
Ms. Pac-Man	Tengen	Lauf & Sammel
Mystic Defender	Sega	Action
Mystical Fighter	Dream Works	Shoot'em-Up
NBA Challenge	Flying Edge	Sport: Basketball
NHL Hockey	Electronic Arts	Sport: Hockey
Nolan Ryan Baseball	Mentrix	Sport: Baseball
Olympic Gold	U.S. Gold	Sport
Out of this World	Virgin	Action
Outrun	Sega	Arcade
Pac-Mania	Tengen	Lauf & Sammel
Paperboy	Tengen	Geschicklichkeit
Pat Riley Basketball	Sega	Sport: Basketball
PGA Tour Golf	Electronic Arts	Sport: Golf
Phantasy Star II	Sega	Rollenspiel
Phantasy Star III	Sega	Rollenspiel
Phelios	Namco	Shoot'em-Up
Pigskin	RazorSoft	Sport
Pirates	MicroProse	Adventure
Pit-Fighter	Tengen	Action
Populous	Virgin	Strategie

Power Athlete	Kaneko	Sport
Powerball	Namco	Sport
Predator 2	Arena	Shoot'em-Up
QuackShot Donal Duck	Sega	Action
Quad Challenge	Namco	Rennen
Raiden Trad	Bignet	Shoot'em-Up
Rampart	Tengen	Action
RBI-3	Tengen	Sport
RBI-4	Tengen	Sport
Revenge of Shinobi	Sega	Action
Rings of Power	Electronic Arts	Rollenspiel
Road Rash	Electronic Arts	Rennen
Road Riot 4WD	Tengen	Autorennen
Road Runner	Toolworks	Lauf & Sammeln
Roadblaster	Tengen	Rennen
Roger Clemons Baseball	Flying Edge	Sport: Baseball
Rolling Thunder 2	Namco	Action
Romance of the Three Kingdoms II	KOEI	Strategie
Shadow Blaster	Sage's Creation	Action
Shadow Dancer: Secret of Shinobi	Sega	Action
Shadow of the Beast	Electronic Arts	Action
Shining in Darkness	Sega	Rollenspiel
Side Pocket	Data East	Sport: Billiard
Slaughter Sport	RazorSoft	Action
Smash TV	Flying Edge	Lauf & Sammeln

Sol-Deace	Renovation	Shoot'em-Up
Solo Flight	MicroProse	FluSi
Sonic The Hedgehog	Sega	Lauf & Sammeln
Sonic The Hedgehog 2	Sega	Lauf & Sammeln
Sorcerer's Kingdom	Treco	Rollenspiel
Space Harrier II	Sega	Shoot'em-Up
Speed Ball 2	Arena	Sport
Spider-Man	Sega	Lauf & Sammeln
Splatterhouse 2	Namco	Action
Sports Talk Baseball	Sega	Sport: Basketball
Star Odysseys	Sage's Creation	Action-Adventure
Starflight	Electronic Arts	Rollenspiel
Stealth Fighter	MicroProse	Kampf-FluSi
Steel Empire	Flying Edge	Shoot'em-Up
Steels Talons	Tengen	Shoot'em-Up
Stormlord	RazorSoft	Action
Stormlord 2	RazorSoft	Action
Street Smart	Treco	Action
Streets of Rage 2	Sega	Shoot'em-Up
Streets of Range	Sega	Action
Strider	Sega	Arcade
Strider 2	U.S. Gold	Action
Strike Eagle 2	MicroProse	Kampf-FluSi
Super Battletank	Absolute	Shoot'em-Up
Super High Impact	Arena	Sport: Football
Super Monaco GP	Sega	Autorennen
Super Thunder Blade	Sega	Arcade

Super Volleyball	Sega	Sport: Volleyball
Superman	Sunsoft	Action-Adventure
Syd of Valis	Renovation	Action
Sylvester & Tweety	Tekmajik	Lauf & Sammeln
TaleSpin	Sega	Shoot'em-Up
Task Force Harrier EX	Treco	Shoot'em-Up
Taz-Mania	Sega	Shoot'em-Up
Techno Cop	RazorSoft	Action
Terminator	Virgin	Shoot'em-Up
Terminator 2	Arena	Shoot'em-Up
The Flintstones	Taito	Adventure
The Humans	Gametek	Action
The King Salmon	Sage's Creation	Sport
The Simpsons:		
Bart vs. Space Mutants	Flying Edge	Lauf & Sammeln
The Simpsons:		
Krusty's Fun House	Flying Edge	Lauf & Sammeln
The Sword of Vermillion	Sega	Rollenspiel
Thunder Force II	Sega	Shoot'em-Up
Thunderforce 3	Technosoft	Shoot'em-Up
ToeJam & Earl	Sega	Action
Toki Going Ape Spit	Sega	Arcade
Tommy Lasorda Baseball	Sega	Sport: Baseball
TOYS	Absolute	Action
Traysia	Renovation	Rollenspiel
Trouble Shooter	Vic Tokai	Shoot'em-Up
Twin Cobra	Sega	Arcade

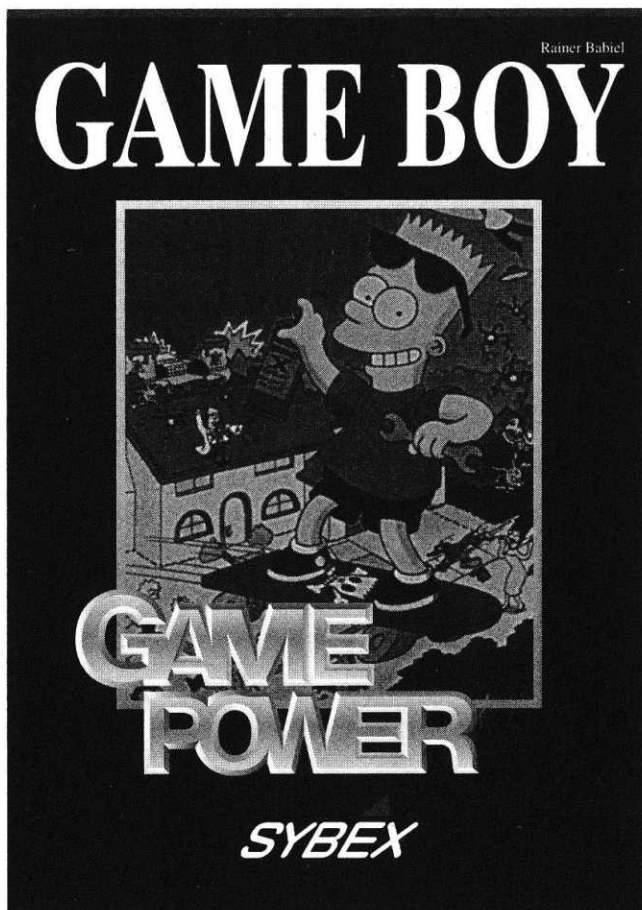
Two Crude Dudes	Data East	Action
Uncharted Waters	KOEI	Rollenwpiel
Valis	Renovation	Action
Vampire Killer	RazorSoft	Adventure
Vapor Trail	Renovation	Shoot'em-Up
Wardner	Mentrix	Adventure
Warrior of Rome	Bignet	Sport
Warriors of the Eternal Sun	Sega	Rollenspiel
Warsong	Treco	Rollenspiel
Wheel of Fortune	Gametek	Ratespiel (Glücksrad)
Where in Time is Carmen San Diego?	Electronic Arts	Adventure
Wings of War	Dream Works	Shoot'em-Up
Wolf Child	JVC	Action
Wonder Boy in Monsterland	Sega	Lauf & Sammel
World Championship Soccer	Sega	Sport: Fußball
World Class Leaderboard Golf	U.S. Gold	Sport: Golf
World Trophy Soccer	Virgin	Sport: Fußball
WWF Wrestling	Flying Edge	Sport: Ringen
X-Men	Sega	Shoot'em-Up
Young Galahad	Electronic Arts	Action-Adventure
Ys 3	Renovation	Rollenspiel

Sega CD

Arcade Collector Edition	Sega	div. Lauf&Sammel
Batman Returns	Sega	Action-Adventure
Black Hole Assault	Bignet	Shoot'em-Up
Classics Collector Edition	Sega	Diverses
DM Skull Deep	JVC/VMI	Rollenspiel
DM True Identity	JVC/VMI	Rollenspiel
Dungeon Master	JVC	Rollenspiel
Final Fight	Sega	Action
Joe Montana NFL Football	Sega	Sport: Football
King's Quest 5	Sierra	Adventure
Leisure Suit Larry	Sierra	Adventure
Mixed-Up Mother Goose	Sierra	Kinderspiel
Night Trap	Sega	Action
Out of this World	Virgin	Adventure
Pit-Fighter 2	Tengen	Shoot'em-Up
Police Quest 3	Sierra	Adventure
Prince of Persia	Broderbund	Action-Adventure
RBI 4	Tengen	Sport
Rise of the Dragon	Sega	Adventure
Role Playing Collector Edition	Sega	Rollenspiele
Shadow of the Beast	JVC	Action-Adventure
Sherlock Holmes:		
Consulting Detective	Sega	Adventure
Shooter Collector Edition	Sega	Shoot'em-Ups
Space Quest 4	Sierra	Adventure
Sports Collector Edition	Sega	div. Sport

Stellar 7	Sierra	Weltraumsimulator
Super Star Wars	Lucasfilm	Shoot'em-Up
Terminator	Virgin	Shoot'em-Up
The Secret of Monkey Island	Lucasfilm	Adventure
Ultima Underworld	Sega	Rollenspiel
Willy Beamish	Sierra	Adventure
Wolf Child	JVC	Action
Wonder Dog	JVC/VMI	Lauf & Sammeln
Young Indy	JVC/VMI	Action-Adventure

SYBEX MACHT DEN PC ZUM PARTNER



**Game Boy Game Power
Rainer Babel (Hrsg.)**

Jetzt holen Sie aus Ihrem Game Boy die volle Game Power heraus. Hier haben Sie in geballter Form alles, was Sie für viel Spielespaß benötigen: Spielbeschreibung, Anleitung, Tips und Tricks für über 30 Power Games vom Game-Experten Rainer Babel.

160 Seiten

Best.-Nr. 3875

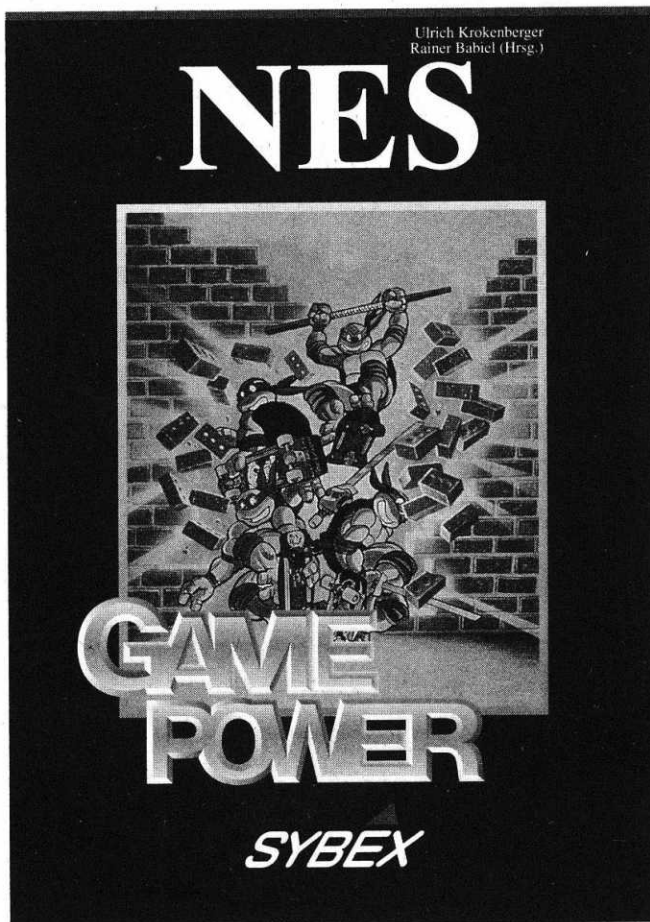
ISBN 3-88745-875-3 (1991)

DM 19,80/öS 154,-

SYBEX
Computerbücher & Software

SYBEX-Verlag GmbH · Postfach 3009 61 · 4000 Düsseldorf 30 · Telefon 02 11/618 02-0

SYBEX MACHT DEN PC ZUM PARTNER



**NES Game Power
U. Krockenberger**

Endlich! Hier finden Sie zu Ihrem Nintendo Entertainment System (NES) alles, was das Herz höher schlagen läßt. Infos zu der Konsole, Beschreibungen der neuesten Zusatzgeräte und das wichtigste: Ausführliche Beschreibungen, Lösungen sowie Tips & Tricks zu etwa 40 aktuellen Power Games der Spitzenklasse!

160 Seiten
Best.-Nr. 3899
ISBN 3-88745-899-0 (1991)
DM 19,80/öS 154,-

SYBEX
Computerbücher & Software

SYBEX-Verlag GmbH · Postfach 300961 · 4000 Düsseldorf 30 · Telefon 0211/61802-0

Hol sie Dir...



Über 80 SEGA MEGA DRIVE-Spiele zum Abgreifen!



ECS Vertriebs GmbH
Versand & Laden

Rosenheimer Str. 92 a
8000 München 80

Tel.: 0 89 - 4 48 93 89
Fax: 0 89 - 48 37 57

MÜNCHEN - FRANKFURT - STUTTGART - BREMEN - HAMBURG - BERLIN
GÖTTINGEN - MÜHLDORF - SALZBURG

Händleranfragen erwünscht!



**Fordern Sie ein Gesamtverzeichnis
unserer Verlagsproduktion an:**

SYBEX-Verlag GmbH
Erkrather Str. 345-349
D-4000 Düsseldorf 1
Tel.: (02 11) 97 39-0
Fax: (02 11) 97 39-1 99

Wie bitte? Es gibt 272 Spiele für das Mega Drive?

Na klar, und Du findest Informationen zu allen in diesem Buch. Zu den meisten Spielen zwar nur kurz, knapp und informativ, aber zu den besten gibt es auch noch Komplettlösungen, Tips und Tricks von Insidern, Kaufberatung, Bewertung, Screenshots und eben alles, was man als Mega Drive Fan braucht, um seine Maschine voll auszureizen. Schwierige Stellen in den tollsten Games sind im Nu gelöst, und endlich kommst Du bis in den letzten Level Deines Lieblingsspiels.

Hier noch eine Übersicht, welche Spiele in diesem Buch komplett gelöst wurden:

- Castle of Illusion
- Dahna
- Devil Crash
- Dick Tracy
- Gain Ground
- Golden Axe
- Gynoug
- Mega Trax
- Michael Jackson's Moonwalker
- OutRun
- Populous
- Quackshot
- Road Blasters
- Shadow Dancer –
The Secret of Shinobi
- Sonic the Hedgehog
- Spiderman
- Volfied
- Whip Rush

272 Spiele in der Schnellübersicht

Best.-Nr. 6514 ISBN 3-8155-6514-6

DM 24,80

öS 193,-

sFr 24,80




SYBEX