

DAS DEUTSCHE INSIDERMAGAZIN FÜR SEGA-KONSOLE.

DRAGON'S  
FURY-POSTER  
IM HEFT!

# SEGA

# pro

**NEU!**  
DEZEMBER 1992  
DM 6,50  
AUSGABE 2



## SONIC 2

Atemberaubendes, über  
das mit großer Spannung  
erwartete Spiel. Alles was  
Ihr über Segas Super-  
Fortsetzung wissen solltet,  
bevor ihr es feckkräft!



## MEGA DRIVE

- Thunder Force FX läßt die Fetzen fliegen!
- Surf'n' Safari mit Greendag
- Predator im Beton-Dschungel



## MASTER SYSTEM

- New Zealand Story wird Euch begeistern
- Kampf um Dein Leben mit Smash TV!
- Inside-Story: Die besten Beat-'em-Ups



## GAME GEAR

- Terminator - Wie Wachs in Deiner Hand
- Superaktuelles Humans-Preview
- Mit Ayrton Senna auf der Piste



# MEGA-LO-MANIA

Exklusivbeitrag zu Virgin's  
brandheißem Strategie-Action-  
Adventure. Du ernennst Dich selbst  
zum Schöpfer!

BRANDAKTUELLE NACHRICHTEN UND DIE BESTEN SEGA-SPIELTESTS

# Der Beginn ein



# SONIC 2 THE HEDGEHOG

# er sehr langen Freundschaft.



Oft kopiert, nie erreicht, lang ersehnt, endlich da: SONIC 2. Das Jump & Run-Nonplusultra. Der einzig irrwitzige Igel mit wahnsinnschnellem Fuchskumpel. Auf neuen Abenteuern in neuen Welten. Da leuchtet der Daumen und das Auge leuchtet mit. High Performance für die ganze Familie. Wer darf zuerst? Ganz klar der, der zuerst im einschlägigen Fachhandel zuschlägt. Sonic 2 ist da. Worauf wartest Du noch? Robotnik kann warten, Sonic nicht!



NEU!



SEGA  
Master System II

NEU!



SEGA  
Mega Drive

NEU!



SEGA  
Game Gear

SEGA Infoservice:

Mo. - Fr. von 10.00 - 18.00 Uhr.

Tel: 040/227 09 61

# SEGA

Der Bessere gewinnt.

**SEGA**  
pro

**DEZEMBER 1992**  
**AUSGABE 2**  
**1. JAHRGANG**

**CORRESPONDENZ**  
**SEGAPRO LESERSERVICE**  
**POSTFACH 101905**  
**4630 BOCHUM 1**

**HERAUSGEBER**  
Richard Monteiro

**REDAKTION**  
Markus Scheer  
Wolfgang Kuhn

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

**REDAKTION (Japan)**  
Michio Ando  
Shintaro Kanaoya  
Ryuta Yasuzake

**REDAKTION (USA)**  
Joe Linebacker

**PRODUKTIONS-MANAGER**  
Diane Tavener

**DESIGNER**  
Dave Perry  
Kim Andrews

**ANZEIGENLEITER**  
Neil Harris

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

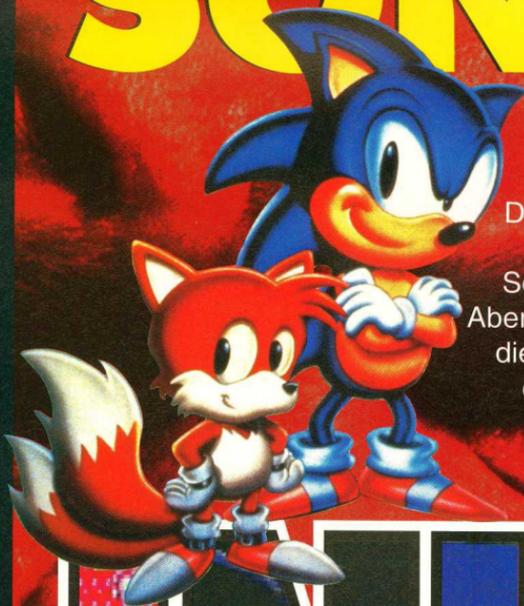
**VERTRIEB**  
WE Saarbach GmbH  
Hans Bockler Straße 19  
Postfach 1562  
5030 Hurth-Hermulheim

**DRUCK**  
BPCC Magazines Ltd

**URHEBERRECHT**

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

# SONIC



Das ewige Warten, die endlose kalten Winternächte und Du mußt mit ein paar Bildschirmfotos von Sonic 2 fertigwerden! Aber nicht mehr lange... die 'Pros' bringen das einzige vollständige Review das zählt, auf Seite 30.



**THUNDER STORM FX.52**

Die bisher beste Mega-CD-Spiel



**GADGET TWINS.....26**

Du wirst diesen Typen nicht glauben!



**GREENDOG.....38**

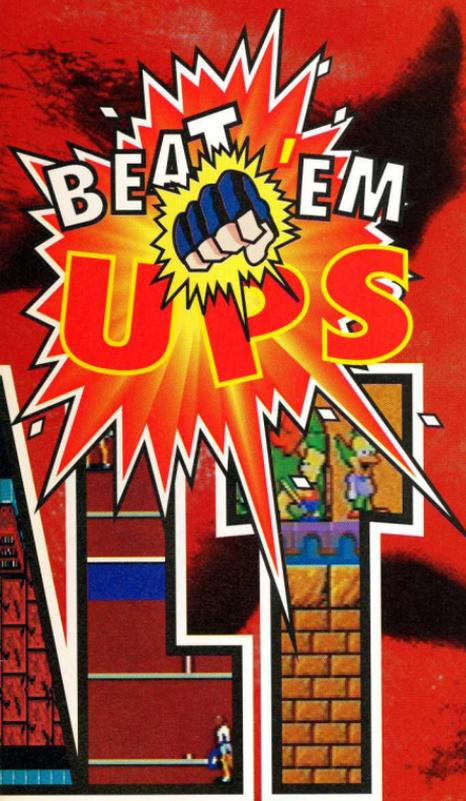
Er ist cool, er ist lässig - er ist 'Pro'!

# 2



## SHOWBUSINESS

Auf der letzten Computer-Messe wurden viele Neuheiten von Sega vorgestellt, die für nächstes Jahr geplant sind. Die 'Pros' waren dabei und bringen Euch ihren Bericht auf Seite 8.



ProNews .....	6
Show Time .....	8
Mega-lo-Mania .....	12
SegaPro Abo .....	14
Gametek Preview .....	20
Beat'em-ups .....	18
Trivial Pursuit Preview .....	24
ProReviews .....	25
Dragon's Fury-Poster .....	42
ProTips .....	64
Kid Chameleon Tips .....	68
Terminator Tips .....	72
Alien 3 Tips .....	76
Game Over .....	96

## REVIEW INDEX



Gadget Twins .....	26
Greendog .....	38
Powerball .....	63
Predator 2 .....	48
Side Pocket .....	50
Smash TV .....	44
Sonic 2 .....	30
Splatterhouse 2 .....	59
Super High Impact .....	46
Team US Basketball .....	56
Wheel of Fortune .....	36



New Zealand Story .....	28
Smash TV .....	45



Aerial Assault .....	33
Paperboy .....	61
Super Monaco GP2 .....	41
Terminator .....	55



Prince of Persia .....	34
Thunderstorm FX .....	53



**SPLATTERHOUSE 2**...58

Grausamer als Freitag der 13.!



**NEW ZEALAND STORY**.28

Großartige Version auf dem MSI!



**SUPER SMASH TV**.....44

Großartig! Super TV-Smash!



**PREDATOR 2** .....48

Noch ein tolles Spiel von Flying Edge.

# WILLKOMMEN!

Seid gegrüßt, Pros!, zu einer neuen Ausgabe Eurer favorisierten Informationsquelle SegaPro. In dieser mit Game-Infos vollgestopften Ausgabe findet Ihr Live-Spielberichte zu Predator 2, New Zealand Story, Greendog, Gadget Twins, Wheel of Fortune und Splatterhouse 2. Und dann wäre da natürlich noch das Spiel der Spiele - Sonic 2. Eines gleich vorweg, es ist beruhigend familiär, enthält aber neue Level, neue Feinde, kann mit besseren Grafiken aufwarten und besitzt eine absolut fetzige Zwei-Spieler-Option. Genug der Vorrede, kommen wir zur Sache - auf Seite 30 könnt Ihr die ganze Story lesen.

Bestimmt habt Ihr schon einen kurzen Blick in unser kleines, aber feines Beilageheft geworfen, das Hinweise und Tips für über 100 brandaktuelle Games enthält. Aber haltet Euch fest, denn wie heißt es doch so schön, doppelt gemoppelt...Im nächsten Heft gibt's die gleiche Portion noch einmal.

Weil es sich nur noch um Monate handeln kann, bis die Mega-CD ihr großes Debüt hat, wollten wir Euch einen kleinen Vorgeschmack auf kommende Game-Genüsse geben. Wenn Thunderstorm FX und Prince of Persia - einen Spielbericht für beide Games findet Ihr im Heft - auch nur ansatzweise ein Gradmesser für die Fähigkeiten der Mega-CD sind, kann man sich in der Game-Szene noch auf einiges gefaßt machen... Sega verpaßt Euch jetzt den Cyborg-Razor Cut. In der nächsten SegaPro findet Ihr einen ausführlichen Bericht zum Thema Mega-CD und der neu ins Haus stehenden Game-Generation. Aber jetzt laßt Euch erst Mal von dieser Ausgabe unterhalten.

Noch eine Kleinigkeit, bevor Ihr umblättert. Ob Ihr Vorschläge oder Kommentare zu SegaPro habt oder einfach mal Dampf ablassen möchtet, schickt uns bitte einige Zeilen an die untenstehende Adresse. Schreibt uns einfach, was Euch gefällt oder nicht und welche Themen Ihr öfter oder überhaupt nicht sehen wollt...Auch Probleme oder gute Lösungsvorschläge, für die sich andere Leser interessieren könnten,

sind bei SegaPro immer gefragt, denn schließlich ist dies Euer Magazin und das garantiert Euch, wie wir meinen, ein gewisses Mitspracherecht. Schreibt an

folgende  
Adresse:  
SegaPro  
Leserservice,  
Postfach  
101905, W-4630  
Bochum 1.



## VORSICHT VOR IMPORTMODULEN

Ab sofort wird in einigen Modulen ein Schutzsystem integriert, was das Spielen nur auf den für das entsprechende Land zugelassene Gerät erlaubt. Dadurch soll verhindert werden, daß einige Importeure Module schon vor dem offiziellen Veröffentlichungsdatum anbieten. Auch ist es ein Schutz für die Hersteller, die ihr Spiel in Lizenz abgeben haben. So können Sie das Spiel verkaufen, ohne Gefahr zu laufen, daß es als Graumarkt aus anderen Ländern wieder importiert wird. Für euch bedeutet dies: Habt Ihr ein deutsches Gerät, so laßt euch alle Spiele, die offiziell von Sega in Deutschland veröffentlicht werden, auf diesem Gerät. Habt Ihr ein Importgerät (aus Japan oder den USA), so beachtet beim Kauf Eurer Module, daß die deutschen Module nicht funktionieren werden. Gebt also beim Kauf an, welches Gerät Ihr besitzt. Das erste Modul mit diesem Schutz ist wahrscheinlich Thunderforce IV.



## MEGA-CD

Es sichern immer mehr Informationen zum Mega-CD durch. Hier sind einige technische Daten zu diesem Wundergerät:

Das Mega-CD ist mit einem M68000er ausgerüstet, der mit 12,5 Mhz getaktet ist. Der M68000er steckt ebenfalls im Amiga und in der Neo Geo. Des weiteren wird das Mega-CD durch

reichlich Rambausteine unterstützt, welche als Zwischenspeicher für Sound und Grafikdaten dienen. Dies macht das Mega-CD erst richtig schnell. Zusätzlich enthält das Gerät einen 3D-Chip, mit dem man ähnliche Effekte programmieren kann, wie wir sie schon vom



# RE-PLAY IT AGAIN, SAM!

Unendlich viele Leben, unbegrenzte Energie, ein endloser Munitionsnachschub und permanente Superbewaffnung – wer räumt nicht davon, wenn ihm das Raumschiff zum letzten Mal kurz vor Ende des ersten Levels zerbröselnd wurde. Kampfmüde? Frustriert? Oder einfach nur neugierig, was das Spiel sonst noch zu bieten hat? Dann greife der geeignete Spieler bitte zur Action Replay Pro.

Das Wundermodul des englischen Herstellers Datel wird in stabiler Verpackung, mit knappen, aber ausreichendem Handbuechlein und Codekarten für über 40 Spiele ausgeliefert. In fünf Abschnitten erklärt die Anleitung Schritt für Schritt das Finden und Anwenden von Schummelcodes, mit denen ihr problemlos auch am härtesten Oberholz vorbeikommt und auch das versteckteste Extra noch findet.

Das Menüsystem ist eingängig, und hat man sich erst an die Suche gewöhnt, benutzt man das Replay Pro fast schon automatisch. Da stört auch die etwas holperige deutsche Übersetzung der Anleitung nicht; Sie ist trotzdem verständlich.

Leider lief uns in der letzten Ausgabe ein kleiner Fehlerlauf über die Tasten. Da wir nicht auf

Codesuche gehen kann, bezog sich natürlich nur auf das Game Genie und die normale Action Replay-Version, die wir einander gegenüberstellen! Der feine Unterschied liegt im Zusatz "Pro", auf den ihr beim Kauf achten solltet. Für wenige Scheine mehr als die Action Replay bietet die Pro-Version für das Mega Drive genau die Raffinesse, die wir bei den anderen zwei Modulen schmerzlich vermiften.

Für zur Zeit DM 149 hoch ist sich den ultimativen Spieltrainer ins Haus. Die Action Replay Pro lohnt sich für jeden, der selbst Cheats sucht und seine Liste vervollständigen möchte, aber auch für Spielereaks, die ihr Thunderfier nicht im Schlaf durchfliegen und auch spätere Level schnell mal ansehen möchten. Nur, wen das Spielesieber nicht gepackt hat, wird vor der Ausgabe zurückschrecken. Ansonsten gehört dieses Werkzeug in jede gutsortierte Sammlung. Das gute Stück ist zur Zeit sowohl für das Mega Drive, als auch für das Super NES (DM 149) und den Game Boy (DM 99) erhältlich. Wer Gelegenheit hat, die Verkaufsmessen z.B. in Köln oder Berlin zu besuchen, kann die Allroundmodule vielleicht sogar zum günstigeren Messerpreis kaufen.

# D INFOS

SNES her kennen. Dank einiger Custom Chips wird dem M68000 einige Arbeit abgenommen, was ihm erlaubt, sich voll auf seine wesentlichen Aufgaben zu konzentrieren. Das kommt natürlich der Geschwindigkeit und

Flüssigkeit der Spiele zugute. Da das Mega-CD schon in Japan veröffentlicht ist, kann man es bereits als Import kaufen. Es kostet ca. DM 499,- und die Module kann man schon ab DM 75,- erhalten. Aber aufgepaßt, Sega wird wahrscheinlich einen "Security Chip" einbauen, so daß man nur die jeweiligen CD's spielen kann, die auch für das entsprechende Land zugelassen sind. Also habt noch etwas Geduld und stellt euch die Frage: WANN wird es offiziell in Europa veröffentlicht? Gerüchten zufolge soll es Anfang 1993 soweit sein. Warten wir's ab.



## NIC-NAC GAME GEAR ATTACHÉ

ös 299,-/sfr 39,95/DM 39,95

### DIE Tasche für Deinen Game Gear und all Dein Zubehör - Superqualität - Superpreis!

vertrieb und Verkauf:  
**Österreich** - ELECTRONIC-LAND Alt Ges.m.b.H., A-1040 Wien, Favoritenstraße 38-40, Tel.: +43 1 504 21 73, +43 1 508 87 84, Fax: +43 1 505 75 61  
**Schweiz** - ABC Import - Export AG, CH-9475 Sevelen, Baggastil 48, Tel.: 085 569 60/61/62, Fax: 085 55222  
 Wir freuen uns über Händleranfragen!

Game Boy ist ein registrierter Markenname von Nintendo. Game Gear ist ein registrierter Markenname von Sega.

## Schweiz King Games Schweiz

KING GAMES dankt allen Kunden und zeigt sich erkenntlich, indem wir ab November in der Lage sind die Preise zu senken:  
 z.B. neueste und beste GENESIS Games schon ab 89,- sFr.  
 z.B. neueste und beste SNES Games schon ab 89,- sFr.

SEGA MEGA DRIVE		SUPER NES (US)	
Grundgerät (DL) inkl. Sp.	269,-	Grundgerät (US)	299,-
CD-Rom europ. Version	a.A.	Mario Paint	129,-
Crue Ball (Twisted Flipper)	89,-	Amazing Tennis	114,-
Gods	99,-	Final Fantasy M. Quest	89,-
Sonic 2	a.A.	Super Star Wars	a.A.

GAME GEAR		NEO GEO	
Grundgerät (inkl. 2 Sp.)	279,-	Grundgerät	699,-
Div. Spiele an Lager ab	49,-	Div. Spiele an Lager ab	199,-

KING GAMES die Nr. 1 wenn es um Zuverlässigkeit, die besten und billigsten Spiele geht. Öffnungszeiten: Mo-Fr. 18.30-21.00  
**TEL: 057/27 31 30**

### NEUE SEGA FANS

Endlich ist es soweit. Die große Spieleproduzenten, die bis zum jetzigen Zeitpunkt überwiegend für Nintendo entwickelten, haben beschlossen, nun auch für das Sega Mega Drive zu produzieren. Das heißt das hier jedes Mega Drive Besitzer höher schlingen, denn die drei heißen: Capcom, Konami und Data East. Sie zeichnen verantwortlich für Hits wie Probotector, Final Fight, Turles und Parodius. Wir hoffen, daß so viele Titel wie möglich umgesetzt werden, denn wer möchte schon auf solche Titel verzichten.

### COMPUTER SHOPPER SHOW

Auf dieser Publikumsmesse konnte man allerlei Soft- und Hardware zu supergünstigen Preisen erhalten. Leider waren nur sehr wenige Hersteller präsent. Die Firma Sega war auf dem Stand der Firma Leisuresoft vertreten. Hier konnte man die allerneuesten Sega Produkte anspeilen. Wie nicht anders zu erwarten, war der Andrang bei Sega riesengroß.

### SPIELE MESSE ESSEN

Auf der Spiele-Messe in Essen sind schon seit einigen Jahren nicht nur Brettspiele zu sehen. Auch Soft- und Hardwarehersteller stellen hier aus. Dieses Mal waren an vielen Ständen Sega und Nintendospiele zu kaufen und auszuprobieren. Obwohl

Nintendo einen riesengroßen Stand hatte und viele Geräte zum Testen bereitgestellt hat, war der Andrang an den verfügbaren Sega Geräten wesentlich stärker. Besonders großes Interesse zeigten die Geräte hervor, an denen man SONIC und ASTERIX spielen konnte.

### ACHTUNG RAUBKOPPIE

Die Raubkopierer schrecken auch vor nichts zurück. Nachdem die vorwiegend aus dem asiatischen Raum stammenden Raubkopierer sich hochwertige PC-Produkte wie Textverarbeitungen und Tabellenkalkulationen kopierten und in täuschend echten Verpackungen auf den Markt geworfen haben, versuchen sie es nun auch auf dem Videospiele-Markt. Diese Kopien sind oft fehlerfrei, da es sich meist um Vorkopien des Spiels handelt. Sie verleiten Euch ganz genau in den Spielspaß (z.B. das Programm stürzt beim ersten Schuß auf den Endgegner ab), Macht Euch aber deswegen keine Sorgen. Achtet immer auf das Erscheinungsbild oder aber auf Textberichte in Zeitschriften (z.B. SegaPro). So könnt ihr ziemlich sicher sein, ein Originalmodul zu erhalten.

### FAN CLUB DOUBLE TROUBLE

Ja Leute, es gibt sie wirklich, die Sega-Fan-Clubs. Wir möchten Euch hier einen vorstellen, der schon weit über 300 Mitglieder

auf ganz Europa hat, in Deutschland beheimatet ist und schon im Sommer 1989 gegründet wurde. Der Vorteil eines Clubs ist, daß man es immer mit Gleichgesinnten zu tun hat. Double Trouble bietet aber noch mehr. Für den jährlichen Clubbetrag von DM 30,- (DM 25,- falls Ihr in Berlin wohnt), bekommt Ihr z.B. vierteljährlich eine Clubzeitschrift, erhalten Antworten auf bestimmten Fragen, könnt Lösungshilfen anfordern, dürft an eventuellen Clubtreffen teilnehmen und habt regelmäßig Kontakt zu anderen Clubmitgliedern. Alles in allem ist so ein Club die ideale Ergänzung zu den Fachzeitschriften (denn die können z.B. nicht auf jede einzelne Frage antworten). Solltet Ihr noch Fragen zum Double Trouble Club haben, oder wollt ihr vielleicht Mitglied werden, so sendet Euch an unsern Postfach: Double Trouble, Matthias Herrendorf, Kennort-Club, Bürgerstr. 29, W-1000 Berlin 47. Tel: 030 / 6849816.

### MUSK, MUSK, MUSK

Alle Sega-Fans aufgepaßt: Ab sofort gibt es den Soundtrack zum Mega Drive als Maxi Single oder Maxi-CD. Unter den folgenden Bestellnummern könnt ihr diese im Fachhandel bestellen, falls dieser es nicht vorräufig hat. MAXI CD: 74231 / 1198 1; MAXI CD: 74231 / 1198 2.

# SHOW

Die ECTS (European Computer Trade Show), die im letzten Herbst stattfand, war für viele das interessanteste Ereignis im September in London. Vergeßt David Mellors Fröhlichkeit, Lamont und ignoriert auch das königliche Getue - die großen Neuigkeiten kamen aus dem Business Design Centre und wir waren, wie immer, dabei. Electronic Arts, Virgin, US Gold und Domark, die alle gastfreundliche Ecken für ihre Besucher hatten, veranschaulichten die Leistungen der Sega-Spiele und booteten ihre Gegenspieler aus. Die meisten der ausgestellten Spiele waren schon vorher in der SegaPro vorgestellt worden und wurden hauptsächlich zwecks Benefits der Geschäftsbesitzer ausgestellt. Allerdings gab es eine Menge Klatsch und Demos von Spielen, die sich noch in der Entwicklung befinden. Hurra!



## ACCOLADE

**ACCOLADE**  
 Accolade, die bösen Buben der Sega Welt, hatten einen ziemlich großen Stand in der Mitte der Halle. Trotzdem stellten sie nur die beiden Mega Drive Spiele Super Off Road Racer und Universal Soldier vor. Mit der Veröffentlichung des Gerichtsbeschlusses über die Sega Verkäufe werden sie auch ziemlich bald ihre nicht lizenzierten Sega Titel produzieren, nämlich Double Dragon, Super Off Road Racer, Test Drive 2 und Winter Challenge. Universal Soldier wird kurz darauf kommen. Das ist im Grunde ein Verschnitt des brillanten Amiga Spiels Turrican 2 mit einigen geringfügigen Änderungen, um es dem Film anzupassen. Nach Accolades toller Mega Drive Version des Originals Turrican sollte die umbenannte Fortsetzung ein resiger Hit werden, also haltet die Augen offen.



## RENEGADE SOFTWARE

Das Zuhause der drei Superstars The Bitmap Brothers, Sensible Software und GraffitiGold verkaufte die Veröffentlichungsrechte für Gods an Japan und die USA, aber ein UK Deal beweist sich verwunderlicherweise als schwierig. Andere Titel von Renegade werden vielleicht auch ihren Weg nach Sega finden, zum Beispiel Sensible Soccer, Magic Pockets, Fire And Ice, Cadaver und die weitere Kreation von Bitmap, The Chaos Engine.



Ihr sicher sein, daß sie nicht nur mit Renegade Produkten handeln werden. Sie haben die europäischen Floppyrechte über eine Unmenge von ursprünglich amerikanischen Spielen, zum Beispiel Sim City und dessen Nachfahren SimLife und SimFarm. Mindscape ist auch einer der führenden CD-ROM Hersteller und so könnt ihr sicher sein, daß Mega-CD Titel auch schon in Arbeit sein können. Und dann gibt es auch noch den Miracle Piano Tutor...



Gods, das von dem gleichen Team programmiert wurde wie Xenon 2 und Speedball 2, wird in Japan und Amerika sehr bald herauskommen.

## MICROPROSE

Master System und Game Gear Spieler, die auf MicroProse Veröffentlichungen waren, werden sich nicht über die Tatsache freuen können, daß die Firma nur Spiele für Mega Drive und Mega-CD herstellen wird. Wie auch immer, für die Besitzer dieser Systeme wird es eine interessante Neuigkeit sein, daß Simulationen nicht die einzigen Spieltypen sein werden, die MicroProse veröffentlichen wird, sondern daß durch Arcade Plattform Spiele für Abwechslung gesorgt wird. Obwohl die Verkaufsabteilung schon für die Sega Titel eingestellt worden ist, werden keine Veröffentlichungen vor April 1993 stattfinden.

## MIRAGE

Ex-MicroProse UK-Chef Peter Jones ist eine sehr bekannte Persönlichkeit in der Software Industrie, und die

Firma, die er gegründet hat, produziert qualitativ hochwertige Floppy-Spiele. Er gab SegaPro bekannt, daß die Firma hofft, schon bald Sega Titel zu veröffentlichen. Mirage hat sehr gute Beziehungen zu Imagic und veröffentlicht die Floppy Versionen von Humans, Gadget Twins, Ragnarok und The Viking Child. Imagic hat schon Sega Versionen von diesen Spielen entwickelt, aber hat bis jetzt noch keinen Herausgeber. Innerhalb des Staates werden die Spiele von Gamedek vertrieben, das ein Büro im United Kingdom einrichten wird, obwohl bis jetzt niemand gesagt hat, woher die Firma wirklich kommt.

## PSYGNOSIS

Der einzige Titel, den Psygnosis ausstellte, war Pugsy, ein niedlicher Außerirdischer, der in einer Plattformlandschaft gefangen ist. Die Entwickler haben viel Zeit dazu verwendet, die Bewegungen der Person zu optimieren. Zum Beispiel kann Pugsy einen Sims ergreifen und sich auf ihn schwingen. Bei Psygnosis ist man sich bis jetzt noch nicht sicher, wer dieses niedliche Mega Drive Spiel veröffentlichen wird, aber Electronic Arts scheint der aussichtsreichste Bewerber zu sein, wenn man dessen vorherige Verbindungen bedenkt.

## ELECTRONIC ARTS

### ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts hat sich reichlich bemüht, viele Informationen über neue Veröffentlichungen bekanntzugeben. Das haben sie so erfolgreich betrieben, das sie nicht in der Lage waren - genau wie andere Firmen - auf der Show etwas Neues zu zeigen, obwohl sie den Händlern verkaufsfertige Versionen vorführten. Ihre große Neuigkeit war, daß

# ME

## 21ST CENTURY

Flipper Simulationen scheinen die allgemeine Mode zu sein, wobei Dragon's Fury und Crüe Ball das Rennen führen. Pinball Dreams, das es nun schon seit einigen Monaten auf Floppy gibt, wird vielleicht seinen Weg in alle Sega Systeme finden, falls 21st Century einen Veröffentlichungsin-dot. Eine noch in der Entwicklung befindliche Version wurde vorgezeigt und lief auf dem Game Boy. Aber es wird gehofft, daß die Sega Version auch bald fertig ist. Das Entwicklerteam der Firma, Spidersoft, gab außerdem bekannt, daß man ein geheimes Mega Drive, Master System und Game Gear Projekt-ten für andere Veröffentlichung arbeitet.



Pinball Dreams ist ein weiteres Tischspiel, aber sein Veröffentlichung, 21st Century, hat bis jetzt noch keinen Veröffentlichungsvertrag für Sega Maschinen abgeschlossen.

James Pond 3: Code Name Splash Gordon, momentan in der Entwicklung ist.

## US GOLD

World Class Leaderboard und Indiana Jones: The Last Crusade waren die einzigen neuen Produkte, die US Gold vorantreibt, und zwar auch zum Vorteil von Händlern und nicht der Öffentlichkeit. Die Firma hat sich im Veröffentlichlichen von Neuigkeiten und Previews selbst überfrohen, aber jetzt hält sie sich über zukünftige Spiele geschlossen, weil man hofft, die Aufmerksamkeit auf diese beiden Spiele zu lenken. Eine PC Version einer Hubschrauber

Kriegsschiff Simulation wurde demonstriert. Die Simulation zeigt erstaunliche Landschaften, zum Beispiel eine sehr schöne Gebirglandschaft. Während des Spiels kann man entfernte Ziele anvisieren, wie zum Beispiel andere Kriegsschiffe, und sich zum Abschluß nähern, indem man bei niedriger Höhe durch Schluchten fliegt. Die Simulation ist so realistisch, daß es als das erste "Virtuelle Realität" Spiel eingestuft werden kann, da es alles bisher dagewesene übertrifft. Hoffentlich wird es auch auf Mega-CD erscheinen.



## VIRGIN GAMES

Superman, Corporation, Speedball 2 und Mega-lo-Mania sind unter Virgins am besten profilierten und qualitativ hochwertigsten Veröffentlichungen die, wie die Firma behauptet, Virgin zum größten Sega veröffentlichter Europas macht (Sega selber ausgenommen). Virgin Games behauptet außerdem, daß sie im Segamarkt unerreichbar ist und es auch bleiben werden. Das ist eine umstrittene Aussage, aber mit der Qualität und Quantität der

Veröffentlichungen, die bis Ende dieses Jahres und auch nächsten Jahres geplant sind, werden sie wahrscheinlich wirklich eine große Macht sein. Die vier berühmten Game Gear Spiele, namentlich Terminator, Super Off Road, Robin Hood und Double Dragon Xtra werden Virgins Programm, bestehend aus qualitativ hochwertigen Spielen, ausbauen und die Aktivitäten der Firma auf dem Sega Markt verstärken.



Steel Talents sieht schon ganz aus und sollte bald fertig sein.

## DOMARK

Domark hat die Veröffentlichungsdaten für die meisten seiner Spiele herausgegeben. Master System und Game Gear Besitzer werden lange auf Desert Strike warten müssen, da es nicht vor dem nächsten August fertig sein wird. James Bond: The Duel und Paper Boy 2 werden beide auf diesen Systemen im May 93 veröffentlicht werden, während F-1 Grand Prix auf allen Formaten gleichzeitig im nächsten August veröffentlicht wird, aber nicht bevor ein großer Partner unter Vertrag steht. Domark scheint sehr beschäftigt dabei zu sein,



Es wird zwar nicht vor April herauskommen, aber International Rugby wird viele Rugby-Fans erfreuen.

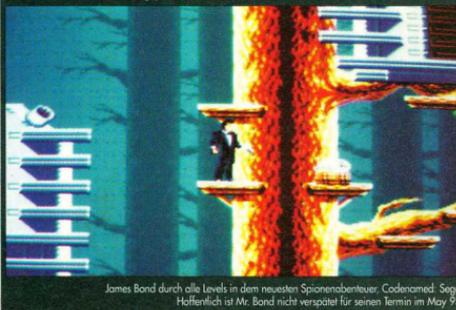
Mega Drive Produktionen zu planen. Paperboy 2 und Steel Talons sind für Februar geplant, während Road Riot und International Rugby im April erscheinen werden. Eine, sich noch in der Entwicklung befindende Version von MiG-29 Fulcrum, lief in der Show auf dem Mega Drive. Domark hofft, das Spiel noch bevor Mai 93 auf einer 8Mbit card zu veröffentlichen (Master System und Game Gear Versionen sind nicht geplant). Ein Großteil der Spiele ist schon programmiert und MiG-29 könnte der am besten zu spielende Sega-Flugsimulator werden, den es je gab!



Das nur für das Mega Drive System erhältliche MiG 29, zielt wie die Floppy Version auf Arcade Flieger.



Als ich noch ein Junge war, habe ich die Zeitungen nicht so ausgetragelt! Paperboy 2 wird im Februar '93 herauskommen.



James Bond durch alle Levels in dem neuesten Spionageräuber: Codename: Sega. Hoffentlich ist Mr. Bond nicht verspätet für seinen Termin im May 93.

# Trivial Pursuit

## MASTER SYSTEM

Trivial Pursuit hat das halbe Land und verschiedene Computer erobert, jetzt ist es auch für das Master System erhältlich!

Die Lizenz für das Originalbrettspiel wurde vom Spielzeugriesen Horn Abbot verkauft, Teque in London programmiert zur Zeit die Umsetzung für Domark, keine Unbekannten also im Konsolenbusiness.

Wer das letzte Jahrzehnt im Orbit verbracht hat, dem sei erklärt, daß Trivial Pursuit (von Inside Triv genannt) der Brettspielknüller der 80er schlechthin war! Die Regeln sind einfach: Beantwortet Fragen richtig, um weitere Fragen beantworten zu können. Wer die meisten Fragen richtig beantwortet hat, gewinnt! Klingt nicht besonders aufregend, und trotzdem trat Triv einen Siegeszug durch Europa an, und wenn Ihr nicht aufpaßt, werdet Ihr auch verrückt danach!

**M**it Ausnahme der ewigen klassiger Dame, Schach und Monopoly ist Trivial Pursuit heute wohl das am häufigsten gespielte Brettspiel der Welt. Es ist in zahllose Sprachen übersetzt worden und beglückt Besitzer verschiedener Computer. Jetzt kommt also auch das Master System in den Genuß.



Diese Version folgt dem Spielablauf ziemlich genau. Das Brett ist perfekt abgebildet, und Fragen müssen innerhalb eines Zeitlimits beantwortet werden. Ein pfliffiges Alien namens Teepee fungiert als Spielleiter. Er stellt die Fragen, zeigt bei Bilderfragen die Dias und spielt bei bei Musikproblemen selbst Klavier!

Wiederholen die Fragen sich nicht bald? Wohl kaum, denn es sind 8000



Die diversen Screens und Räume sind gut gelungen und übersichtlich.

in vier Sprachen gespeichert! So schnell wird man also der Rätsel aus sechs Bereichen nicht müde, zumal audiovisuelle dabei sind...

Bis zu sechs Genies können am munteren Raten teilnehmen, was die Motivation erfahrungsgemäß in schwindelerregende Höhen treibt. Entsprechend lautstark und heftig verläuft auch das Spiel ("Das war ja kinderleicht!", "etschbätsch", "Du hast geschummelt!"). Die Zeitbegrenzung wird als Schnecke dargestellt, die oben über den Screen kriecht und ein Schild mit den Worten "The End" trägt. Wenn sie den linken Bildschirmrand erreicht, bevor die Antwort gegeben wurde, leuchtet die Lösung auf und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Das Problem mit Computerversionen des Spiels ist die Unehrlichkeit mancher Leute!

## STAR TEQUE?

Die meisten, wenn nicht alle, von Euch werden noch nie von den Teque-Typen gehört haben. Tatsächlich ist Trivial Pursuit ihr erstes Sega-Spiel. Vorher hat Teque mit einigem Erfolg für die Amiga, Atari ST und PC programmiert. Dann wurden auch sie vom Konsolenfieber geschüttelt und arbeiten jetzt an mehreren furchtbar geheimen Sega-Projekten. "Regisseur" Dean Lester verriet uns, daß die Arbeit an Triv unheimlich viel Spaß gemacht hat, und daß sie sich auf den Abschluß der allerneuesten Projekte freuen. Code-Meister und Musikfanatiker Peter Hennig riß sich von seinem Keyboard los, um uns von seinem Hobby elektronische Musik zu berichten (vor allem Jazz!), daß ihm ein gelungenes Spiel aber das Wichtigste ist. Was wir bis jetzt von Trivial Pursuit sahen, kam gut an und wir drücken den Jungs weiterhin die Daumen!

Die richtige Antwort wird nämlich einblendend und der Computer fragt Euch, ob Ihr sie eingeben habt, vor alleine gegen den Computer spielt, gerät leicht in Versuchung, einfach mit "yes" zu antworten (natürlich sind unsere Leser über jeden Zweifel erhaben). Dann ist natürlich der Spielspaß futsch.

Triv wird nach Redaktionsschluß in den Handel kommen. Wer keine andere Version davon hat, sollte sich das Familienspiel unbedingt zulegen.

**PROFILE** TRIVIAL PURSUIT ● DOMARK ● PREIS n/v

FORMAT 4Mbit  
ENTWICKLUNGSTEAM Teque (London)  
PROGRAMMIERER Peter Hennig, Dean Lester,  
Tony Hegar, Matt Furniss, Tony Love  
BESONDERHEITEN Teamspiel/gegenseitig

# Infoservice

## Ab sofort. Vorsicht beim Softwarekauf.

Neu erscheinende Module für den Mega Drive aus den USA oder Fernost sind aufgrund eines speziellen Softwareschutzes ab 1. November 1992 nicht mehr lauffähig und umgekehrt.

Nur die von SEGA Deutschland vertriebene Mega Drive-Software funktioniert auf deutschen Mega Drives.

Nähere Informationen erhaltet Ihr beim SEGA Infoservice unter der Telefonnummer 040/2 27 09 61.

The SEGA logo is rendered in a bold, blue, blocky font with a white outline. It is positioned in the bottom right corner of the page, above a red, torn-edge graphic that resembles a piece of paper or a torn corner.

Der Bessere gewinnt.

Sensible Software ist bereits zu eigenen Letzten Legende auf alten langweiligen Computern, aber kann sie das Mega Drive nutzen? Das einzigartige Mega Lo Mania ist fast komplett, und dort ist eine ganze Menge anderer Spiele in verschiedenen Planungsphasen. The Pros wagte einen ersten Blick.

# MEGA LO MANIA

## DIE MITARBEITER VON SENSIBLE

- Chris Yates – Programmierung/Design
- Jon Hare – Grafiken/Design
- Chris Chapman – Amiga-Version/Design
- Jools – Mega Drive-Version
- Stoo – Grafiken
- Dave Corn aka Ubik – Programmierung
- Richard Joseph – music sampling
- Chrysalis – Sound-Umsetzung

Die romantischen Tage der Programmierungswunder aus dem Hinterzimmer sind für Sensible Software längst vergangen; das nun sechs Mann starke Team bewohnt großräumige Büros mit einem oder zwei Metern Abstand zwischen riesigen Schreibtischen, die mit Mega Drives, Amigas und hochentwickelten PCs beladen sind. Die Bezahlung ist ... flexibel – als wir ankomen sind bloß die Firmengründer Chris Yates und Jon Hare dort. Mega Drive Programmierer Jools erscheint bald aber auch (mit einem Escort XR3i und sportlicher Sonnenbräune).

Während Jools zu arbeiten beginnt, erklärt Jon uns, wie Mega Lo Mania als ein shoot-'em-up Spiel mit zusätzlicher Feuerkraft (geliefert von roboterbetriebenen Stationen mit verschiedenster technischer Entwicklung) entstand. Als sie diese Idee den Softwarehäusern vorschlugen, wurden sie jedoch überzeugt, daß dieses Konzept zu komplex sei



Entsprechend der technischen Entwicklung ändern sich die Gebäude – von hölzernen Forts in hochtechnisierte Festungen. Jedoch wird der Hauptbildschirm nur genutzt, um das Geschehen zu zeigen. Die Spielkontrollen findet gewöhnlich mit den Icons auf der linken Seite statt. Klickst Du zum Beispiel die helle Kugel an, so werden alle Icons der verschiedenen Erdungen angezeigt.

(ohnehin war das "sub-game" alleine viel interessanter). Später entstanden aus den Roboter Menschen, um mehr Realitätsnähe zu erzeugen; eine Idee, welche zum Teil durch Populous beeinflusst wurde. Würde deshalb die Mega Drive-

Umsetzung noch mehr Erdungen enthalten?

"Die Amiga-Version war perfekt", stellt Chris kurz fest. Es brauchte fast acht Jahre, um die Amiga-Version zu perfektionieren. Einige der Grafiken sind verbessert worden; auf dem

Titelbild schimmert das Meer und Sterne funkeln, aber der Kern des Spiels blieb in der Konvertierung, welche letzten November begann, unberührt.

Jon glaubt, daß Mega Lo Mania hauptsächlich ein "Instant God game" ist, eines, in das man sich leicht hineinendenken kann und das leicht zu spielen ist (mit einem gut durchdachten Lernfortschritt). Wie bei allen Sensible-Spielen wurde enorm viel Design-Arbeit verrichtet, und dann kontinuierlich das eigentliche Wesen des Spiels herausdestilliert. Obgleich es nicht so schwer ist, das Spiel zu spielen, ist doch eine riesige Menge Gedanken hinter allem.

Mega Lo Mania ist in neun Epochen verschiedener technologischer Entwicklung aufgesplittet; jede Epoche besteht aus drei Inseln, welche erobert werden sollen – in welcher Reihenfolge Du auch immer willst. Die Größe der Inseln rangiert zwischen zwei und 16 Bildschirmen mit einem Maximum von drei anderen Göttern, die ihre Armeen gegen Dich führen. Die erste Epoche beginnt 9500 vor Christus, und die Entwicklung von Steinwägen dauert nicht mehr lange. Wenige Spiele später wirst Du den Gegner mit totaler Leichtigkeit besiegen, aber umso weiter Du kommst, desto mehr Elemente kommen hinzu. Wie komplex wird es noch? Atme tief durch und springe in das Jahr 1945...

Bevor Du eine Insel als Start auswählst, untersuche die Inselkarte und setze dann Deinen Basisturm. Der Feind handelt entsprechend und das Rennen beginnt. Du startest normalerweise mit 30 Leuten, und das Herz des Spielles ist es, ihnen Aufgaben zuzuweisen; je mehr Menschen, desto knapper ist die Zeit bemessen. In diesem Level solltest Du zuerst eine Mine und ein Forschungslabor eröffnen, beauftrage jedoch nicht all Deine Mannen, behalte einige zurück, damit sie sich fortplanzen können.

Okay, Deine Mine ist komplett, nun muß Du die Suche nach Elementen starten. Beauftrage einige Deiner Leute, nach allen vorhandenen Elementen zu graben. Sobald einige ausgegraben sind, kann das Labor seine Untersuchungen, was mit ihnen gebaut werden kann, beginnen. In früheren Ebenen ist die Art der Elemente nicht so bedeutend, aber später müdest Du schon erforschen, was Du benötigst.

Du kannst nur eine Erfindung gleichzeitig durchführen. Hier gibt es drei Basis-Kategorien von

PROFILE	MEGA-LO-MANIA • VIRGIN • BALD ERHEITLICH	
	FORMAT	8Mbit
	EBENEN	28
	TEIL VON SPIEL FERTIG	95%
	ENTWICKLER	Sensible Software
BESONDERHEITEN	Paßwort	



Erfindungen: Schilde (um Gebäude gegen Angriffe besser zu schützen), defensive Waffen (stationiert in Gebäuden, um Angellei zu töten) und offensive Waffen. Jede Kategorie besitzt vier Typen: zum Beispiel riesige Katapulte, Kanonen, Doppeldecker und Jet Fighter.

Hast Du erst Deine Produktionsrichtung gefunden, so kannst Du die Produktion in der Fabrik, welche Du ein wenig früher



gebaut haben solltest, starten. Beauftrage erneut Menschen, hier zu arbeiten.

Du solltest auch einen genaueren Blick auf die Blaufärbung werfen – welche Mineralien werden benötigt? – dann gehe zu Deinen Minen und andere den Abbau entsprechend.

Während Du Deine Armee bereitmacht, kannst Du vielleicht versuchen, einen Pakt mit einem Deiner Gegner zu schließen. Dieser kann

ablehnen oder zustimmen, und manchmal bekommst Du Angebote von ihm. Alle Angebote werden durch gesapelte Sprache gemacht, einige ziemlich fröhlich. Es gibt 34 verschiedene Kommentare, welche Dich auf verschiedene im Spiel geschehende – Dinge hinweisen, und – zusammen mit der Hintergrundmusik ergeben sie ein gutes akustisches Umfeld.

Hast Du erst einmal eine Armee, so kannst Du sie von Sektor zu Sektor transportieren. Falls das Gebiet unbesetzt ist, wird sie beginnen, einen weiteren Turm zu bauen, falls dort jedoch ein Feind ist... läßt den Kampf beginnen!

Jools erklärt, daß der Coder – der Schlüssel zur Konvertierung eines Amiga-Games – feststellt, welche Bits des Codes im RAM vorkommen müssen und paßt diese aus Mega Drive an. Eine Hintergrundgrafik verbrauchte ursprünglich 14K, aber nun weniger als 1K. Der RAM verursacht, daß der Bildschirm kurz aufleuchtet,

wenn zum Beispiel eine Fabrik zerstört wird. Durch den Ersatz ist dort jedoch mehr Sprache. Mega Lo Mania ist sicherlich eine sonderbare Kombination von strategisch ausgerichteter Waffenentwicklung (von der Idee bis zur Produktion), Reflexen (wenn Truppen und Verteidigung aufmarschieren) und Spielfreude (die Erwartung: Deine erste fliegende Untertasse in der Luft zu erleben, ist ein substanzreicher und süchtig machender Faktor). Es ist auch gut, daß die neuen Waffen unterschiedliche Fähigkeiten haben, je nach dem, wie das Spiel läuft. SDI-Laser, fliegende Untertassen und besonders Atomkriege schaffen ein vielseitiges Spiel, das sich stark unterscheidet von denen mit riesigen Katapulten und kochendem Öl. Für jemanden, der durch all jene rennenden, springenden und schießenden Plattform-Games übersättigt ist, stellt Mega Lo Mania eine sehr erfreuliche Abwechslung dar!

## WER ZUM TEUFEL IST... SENSIBLE SOFTWARE?



Die Chris Yates/Jon Hare Partnerschaft begann mit Touchstone, keinem Spiel, sondern einer Pink Floyd ähnlichen Rockgruppe, die auf der Schule entstand. Während sie auf das Erscheinen an der Spitze der Charts hofften, wirkten Chris und Jon an längst vergessenen verschiedenen Computer-Games mit: schließlich gründeten sie 1986 Sensible Software. Dann erschien Parallax, Wizball, Shoot-Em Up Construction Kit, MicroProse Soccer und 1990 International 3-D Tennis. All diese Spiele waren für den Commodore 64, und 1990 war es Zeit für weitere Entwicklungen.

Tennis war die erste 16-bit-Umsetzung, welche von Sensible selbst geschrieben wurde. Etwas

später erschien Mega Lo Mania, das erste Spiel, welches speziell für die 16-bit-Computer geschrieben wurde; reichlich garniert mit vielen von Jons herrlichen Grafiken, eine sehr gute Idee, besonders für ein Strategie-Spiel. Aber zu schnell entstand ihr legendärer Status auf 16-bit-Computern, und Sensibles nächstes Spiel war eine Fortsetzung eines früheren Games...

Sensible Soccer ist ein überkopft-Sicht-Spiel, ähnlich wie Ancos Kick Off, aber mit kleineren Sprites (um ein größeres Spektrum auf dem Bildschirm zu sehen), welches für ein mehr durchdachtes und taktisch geprägtes Spiel – ähnlich einem wirklichem Fußball Spiel – sorgt. Natürlich gibt es hier allgemeine Liga-Optionen, Kit design,

Weiterbedingungen etc....

Es ist wahrscheinlich das beste jetzige Fußball-Game, es dominiert ständig die Amiga-Charts. Wir wußten, wir hatten es geschafft, als wir es mehr zu spielen begannen als Kick Off 2 – welches wir seit einem Jahr oder länger gespielt hatten, während wir Mega Lo Mania programmierten, sagt Jon. Es wird schon eifrig dran gearbeitet, das Control System umzuändern, um ein Mega Drive Joypad besser als einen Joystick anzupassen.

Eine weitere Fortsetzung ist Wizkid – in Zusammenarbeit mit Ocean – bei dem Sensible auf eine Sega-Umsetzung hofft, jedoch auch wissend, daß es durch Oceans unglückliches Nintendo-übergewicht länger dauern konnte. Hiernach folgt

Mega Lo Mania 2 – "ein ganz anderer Versuch" ist alles, was Jon verraten will – und das faszinierende Cannon Fodder. Dies ist ein 3/4 überkopft-Blick-Game, das auf den ersten Blick wie Commando wirkt. Es ist jedoch vollkommen verschieden – mit dem Spieler, der ganze Einheiten von Männern kontrolliert, die in wirklichkeitsnahe taktische Schlachten verwickelt sind. Es ist scheinbar ziemlich einfach, verbündete Einheiten zu haben, die zufällig aufeinander schießen – was jedoch realistisch klingt.



## SOCCER SHOCKER

Die kleinsten jemals dagewesenen Fußballer-Grafiken? Auf das Gameplay kommt es an, und Sensible Soccer auf dem Amiga ist wahrscheinlich das beste jemals dagewesene Fußballspiel. Eine Mega-Drive Umsetzung ist bereits unterwegs. Nachdem Sensible die Kick Off-Aufmachung auf Home-Computern gesehen hat, hofft das Team, dasselbe mit der bevorstehenden Mega-Drive-Version zu erreichen.



# SEGA

## pro

**NEU!**  
NOVEMBER 1992  
DM 6,50  
AUSGABE 1

Kleine illustrierte Sega-Publikation



### ASTERIX

Superlösung für das riesige Master-System-Spiel. Also, was ihr wissen müßt, um zu gewinnen!



### MEGA DRIVE

- Alles über *Alien³*
- Mit Volldampf voraus: *Die Gadget Twins*
- *Superman* im Anflug



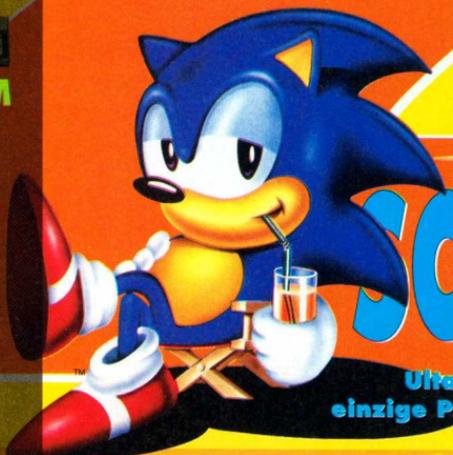
### MASTER SYSTEM

- *Ninja Gaiden* kämpft sich durch
- *Chuck Rock*: Der erste Test
- *Putt & Putter Golf* eingelocht



### GAME GEAR

- *Papils* kommt
- Chaotische Kugeln in *Marble Madness*
- *Prince of Persia* in Eurer Hand



# SONIC 2

Ultacool: Exklusivinfos. Das einzige Preview, das ihr braucht!

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

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

UND

Du bekommst ein  
SegaPro-T-Shirt –  
umsonst!

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

## SEGAPRO ABONNEMENT-FORMULAR

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

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

für 12 Ausgaben abonnieren.

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

- Durch Bankabbuchung

BLZ .....

Geldinstitut .....

Konto-Nr. ....

- Per Scheck

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

Datum .....

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

VORNAME / NAME .....

STRASSE / HAUSNUMMER .....

PLZ / ORT .....

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

Datum .....

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

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

Datum .....

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

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





# TOTAL AUSGEFLIPPT

Obwohl Imagitec schon sehr, sehr lange (gerechnet in Softwarejahren) in Großbritannien angesiedelt ist, kann sich der Bekanntheitsgrad dieser hervorragenden Software-Schmiede nicht mit anderen vergleichbaren Unternehmen messen. Bescheidenheit verbietet es den Leuten von Imagitec, ihre eigenen Taten (sprich Games) an die große Glocke zu hängen, allerdings sprechen die Sega-Versionen von Gadget Twins, Viking Child, American Gladiators und Wheel of Fortune Bände. Tatsache ist, hier haben wir ein Softwarehaus, von dem man noch viel hören (und sehen) wird, insbesondere, wenn man die Pläne des amerikanischen Herausgebers Game Tek für eine gesamt-europäische Niederlassung berücksichtigt. Imagitec würde gern auch das deutsche Publikum auf seine Seite bringen, also kann man schon jetzt darauf gespannt sein, was Imagitec im Laufe der nächsten paar Monate austüftelt. Natürlich halten wir Euch wie immer voll auf dem Laufenden...

Sicher, heute sind der Spectrum und sein altmodischer Bruder C64 nur noch prähistorischer Schrott, aber in ihrer Blütezeit inspirierten diese beiden Maschinen jede Menge Programmiererteams. Imagitec Design begann damals als bescheidenes Zwei-Mann-Unternehmen. Anfänglich spezialisierte man sich lediglich auf die Formatkonvertierung von Games. Heute hacken sich in der Firma 40 Angestellte die Finger wund und das reichhaltige Softwareangebot umfasst so ziemlich jedes Format, vom Amstrad CPC bis hin zur Mega-CD. Imagitec konzentriert sich dabei auf seine spezifischen, originellen Produkte und blickt weder rechts noch links. Die Firma hat sogar ihren eigenen Betriebsethos nach japanischem Muster, der predigt, daß der "persönliche" Erfolg nur in Teamwork zu finden sei. Ob nun dieser Ethos in zahllose nächtliche Programmiersitzungen und eine große glückliche 'Familie' ausartet, ist ungewiß. Allerdings haben Gerüchten zufolge Anwohner in Dewsbury bereits einen Hausprogrammierer im Adamskostüm herumlaufen sehen!

Das erste Originalspiel der Firma trug den Titel Prophecy/Viking Child. Nach einem mehr oder weniger glücklosen Jahr 1990 wurden radikale Schritte unternommen, um die Firma zu einem echten "SOFTWARE DESIGN UND DEVELOPMENT UNTERNEHMEN" zu machen. Man bildete also ein Designteam (augenblicklich zwei Game-Designer, drei Storyboard-Artisten und eine Skulpturistin (siehe

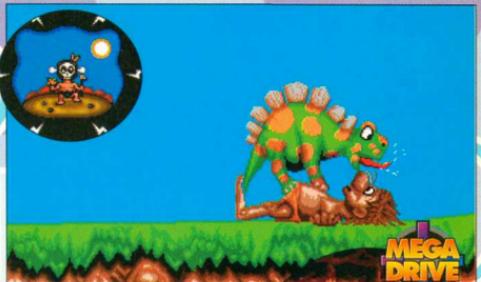
Fenster Space Junk).

Gleichzeitig entschied man sich, eigene Game-Ideen zu vermarkten, um damit dem monetären Würgegriff der Software-Herausgeber zu entkommen! Für die Konvertierung eines bestehenden Arcade-Games (das Spiel zum Film) machen die Produzenten das Portemonnaie nun einmal nicht so weit auf und vom Profitkuchen schneidet sich auch noch jeder ein Stückchen ab.

Leider litt die Entwicklung von Viking Child an einigen Geburtsfehlern, die allerdings auch dazu führten, daß man bei Imagitec ein Spiel schon lange vor seiner Programmierung ausführlich plante. Die Game-Gear-Version von Viking-Child erhielt denn auch in unserer Schwesterzeitschrift eine Wertung von 84%. Auf dieser Erfolgsgrundlage erfolgte dann die Entscheidung, noch bis zum Ende des Jahres eine Umsetzung für das Master-System herauszubringen. Weitere Erfolge der Firma sind American Gladiators (72%) und Wheel of Fortune (siehe Game-Test in dieser Ausgabe). Beide Spiele sind brauchbare Umsetzungen schwieriger

Programme, aber, so munkelt man, für die Zukunft sei nicht mit Plänen für eine weitere Fernsehshow-Umsetzung zu rechnen. Da hat man sich doch bei dem Super-Hit Gadget Twins (90%) ganz anders inspirieren lassen. Ich glaube, wir sollten uns bei unseren Erwartungen für neue, originelle Game-Ideen von Imagitec beruhigt am letzten Titel orientieren.

# HUMANS



Humorvolle Animationen lockern das Spiel an einigen Stellen auf.



Es ist schon erstaunlich zu sehen, daß einige Hersteller sich auch an gewagtere Projekte für den Game Gear wagen.

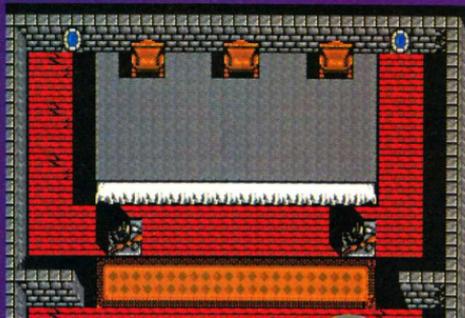
Humans ist ohne Zweifel eines der am stärksten erwarteten Imagitec Spiele. Dieses Mega Drive Spiel setzt noch auf Lemmings einen drauf, indem es einige Evolutionsaspekte berücksichtigt. Beginnend mit Wesen, die aus dem Meer gekrochen kommen, wird dem Spieler die Aufgabe gestellt, menschenartige Wesen zu

'entwickeln'. Es gibt die unterschiedlichsten Strategien und natürlich auch Mißgeschicke. So kommt es vor, daß z.B. ein als Mensch geplantes Wesen als LEITER endet.

100 Level sind angekündigt und da die Jungs von Imagitec so begeistert von diesem Konzept sind, haben sie jetzt schon eine Fortsetzung in Planung, genauso wie die Game Gear Version.



# DAEMONSGATE



Ein Rollenspiel extra für das Game Gear geschaffen? Kann man diese Leute ernst nehmen, wissen sie nicht, daß ein absoluter Mangel an Game Gear Produkten herrscht?

Für wirklich jeden, der zu Hause ein Game Gear besitzt, ist es eine tolle Kunde, daß eine Firma den Willen aufbringt, ein Spiel mit bester Ausnutzung des Gerätes zu schaffen. Noch viel mehr. Die Grafik ist wirklich toll und das Gameplay scheint viele tiefgehende Stellen zu haben, da es zwei Jahre lang entwickelt wurde! Eine Master System Version und eine Fortsetzung sind geplant.



# RAGNORAK



Es gibt viele beunruhigende Wikingersagen und Ragnorak ist eine der besten überhaupt. Die alten nordischen Mythen werden als Hintergrund für dieses Spiel benutzt, das sich wie eine Mischung aus Schach und Go! präsentiert. Der ansonsten rein strategische Spielverlauf wird durch Animationsequenzen verfeinert, die die Reaktionen der Götter auf die verschiedensten Züge zeigen und auch Kampfsequenzen, in denen sich die Figuren in kleine Stücke zerschlagen. Da bislang auf dem Mega Drive solche Strategiespiele nur sehr selten vertreten sind, könnte dieses Spiel hier sehr viel Erfolg haben; eine Game Gear Version ist auch in Planung!

# SPACE JUNK

Vielleicht nicht gerade einer der fesselndsten Titel, aber doch so ähnlich wie der Titel Star Wars, der eine Ballerwelt eröffnet hat. Imagictec hofft, daß es eine völlig neue Welt der Unterhaltungstechnologie schaffen wird. Der Kern dieses Spieles ist ein Verfahren, das sich 'Real Time Animation' nennt. In manchen Teilen erinnert es an die Techniken, die in Thunder Storm FX benutzt wurden, nämlich Filmsequenzen von Skulpturen zu digitalisieren, um ungeheuer realistische Grafiken zu schaffen. Der Unterschied besteht darin, daß Imagictec Spitting Image Masken benutzt, die von Programmierern getragen werden. Diese Sequenzen werden dann im fertigen Produkt eingefügt und auf CD-ROM erhältlich sein, da dieses das einzige Medium ist, das solche Speicherfresser nutzen können. Die Technik hat man schon Atari für ihren neuen Falcon-Computer (ein Zerstörer-Spiel) lizenziert, aber Ende '93 zu erwarten.



Die Programmierer investierten viele Stunden, um eine Maske zu erstellen.



Die Entwürfe wurden dann von einem Spezialisten aus den eigenen Reihen verfeinert.

Das Spiel selbst ist so ähnlich wie die Adventurespiele von Sierra On-Line und Lucasfilm. Man steuert einen Charakter durch eine Landschaft mit Hilfe eines Zeigers, mit dem man dann auch mit verschiedenen Gegenständen arbeiten kann. Die Designer sind alle eingefleischte Rollenspieler und geben sich größte Mühe bei diesem Projekt (man beachte die Bilder). Die Filmsequenzen erscheinen im Spiel, wenn Du mit anderen Charakteren Kontakt aufnimmst. Es wird mehr als 100 NPCs (Non-Player-Charakteren) geben, mit denen man reden kann. Im Gegensatz zu den Grafiken bei Thunder Storm FX will man jetzt die gesamte Farbpalette des Gerätes ausnutzen.



Die fertige Maske wurde auf den Kopf eines Programmierers gesteckt, so daß sehr natürliche Bewegungen entstehen.

Die Story des Spieles besteht darin, daß Du als Weltraumpilot durch das All von Mist zu Mist fliegst. Doch dann stehst Du nach einer Kollision auf einem Planeten in einer breznigen Situation. Du mußt fliehen und einen Kollegen befrieden, indem Du viele nicht ganz astreine Jobs erledigst, um die Suche erfolgreich zu beenden. Es ist ein sehr großes Projekt, und es bleibt zu hoffen, daß Imagictec den Erfolg haben wird, von dem sie so überzeugt sind.

# "DRACK PACK"



Leider gibt es bislang noch keine Screenshots. Imagictec hat sehr viel Hoffnung für dieses Spiel, das in acht Wege scrollt und tolle Musik spielt, es ist im Stil vom klassischen Ghouls 'n Ghosts gehalten, dessen Qualität die Firma zu erreichen glaubt, wenn nicht sogar verbessern möchte. Es handelt sich um ein Dracula-Thema, in dem Du in die Charakterrolle des Van Helsing schlüpfst. Viele grafische Arbeiten und die Erschaffung eines kompletten Storyboardes sind bereits geschehen... Die ersten Arbeiten an den eigentlichen Grafiken und das Scrollring sind bereits in der Entstehungsphase. Es besteht keine Möglichkeit, dieses alles auf 8-bit-Maschinen umzusetzen. Man darf also im Herbst '93 etwas ganz Besonderes erwarten.

# SEGA pro

## ANLEITUNG ZU DEN

Beat-'em-ups sind zweifelsohne die beliebtesten Spiele für den Sega – jeder möchte seinen Frust nach einem harten Schul- oder Arbeitstag ein bißchen abregieren. Wir haben uns in den letzten sechs Monaten einige Spiele näher angeschaut.

### MEGA DRIVE

#### PIT-FIGHTER TENGEN

Pit-Fighting ist eine Sportart, der keine Grenzen gesetzt sind; es ist alles erlaubt. Alles was Du tun mußt, ist auf den Beinen zu bleiben und die Gegner zu schlagen. Der beste wird ein reicher Mann, aber Du mußt noch lange leben, um genug zu verdienen.

Pit-Fighting ist eine Sportart, der keine Grenzen gesetzt sind; es ist alles erlaubt. Alles was Du tun mußt, ist auf den Beinen zu bleiben und die Gegner zu schlagen. Der beste wird ein reicher Mann, aber Du mußt noch lange leben, um genug zu verdienen.

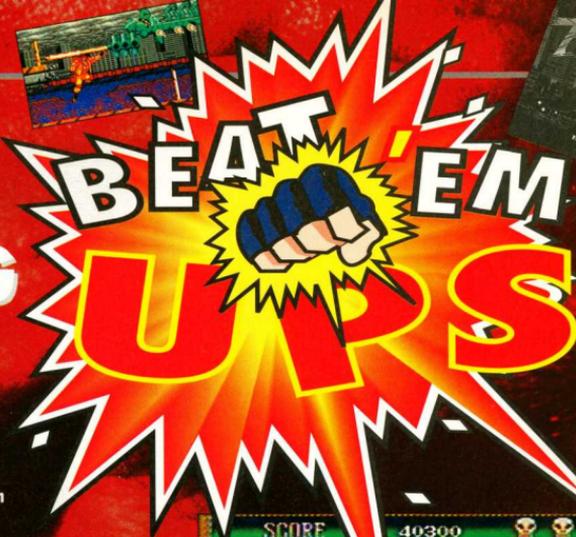
Die Optionen ermöglichen Levelauswahl für ein und zwei Spieler, einen Soundtest und die Auswahl des Kämpfers. Du kannst auswählen zwischen Butz (Ex-Wrestler), Ty (Kickboxer) oder Kato (Karate), aber Du kannst sie auch immer noch ändern, wenn Du

eines Deiner drei Leben verlierst.

Energiebalken zeigen die Stärke von Dir und Deinem Gegner und auch das aktuelle Preisgeld erscheint am Bildschirm. Jeder der drei Kämpfer hat seine eigenen Fähigkeiten und Züge: sie können schlagen, treten und springen. Alle Waffen vom Messer hin zum Motorrad können aufgenommen und benutzt werden während der Kämpfe.

Die zeitbegrenzten Runden werden manchmal durch die sehr starken Gegner frühzeitig beendet. Die digitalisierten Grafiken sehen atemberaubend aus, doch hätten sie etwas größer ausfallen können. Die Soundeffekte sind gut und auch nicht zu penetrant. Wettbewerbe und zwei Spieler Kämpfe wiederholen sich zwar, doch ist es ein tolles Spiel.

**INGESAMT 92%**



#### SPLATTERHOUSE 2 NAMCO

Ricks Leben war gut. Toller Job, ein nettes Mädchen... dann entdeckte er eine Maske. Eine alte, antike Maya Maske mit übernatürlichen Kräften, die Rick zum Töten verführten. Doch als sein Mädchen von den Untoten gekidnappt wird, bleibt ihm keine andere Wahl, als diese Maske erneut zu tragen und in die Unterwelt zu steigen, um sie zu retten.

Du steuerst Rick durch acht blutige Level mit horizontalem Scrolling. Deine Aufgabe besteht darin, so viele Zombies und Mutanten auf dem Weg zu töten, daß Du Jennifer aus dem Haus befreien kannst. Rick kann schlagen, treten und alle möglichen herumliegenden Gegenstände als Waffe einsetzen; von Knochen über Rohre bis hin zu losen Köpfen!

Böse Gegner rennen von allen Seiten auf Dich zu, die bei einem Treffer mit einem resignen Knall explodieren. Die Level variieren zwis-

chen der Kanalisation und Gängen im eigentlichen Haus, wobei jedes Level einen eigenen Endgegner hat. Die hängenden Babies sind wirklich schauderlich.

Splatterhouse 2 hätte noch etwas besser sein können. Die großen Sprites können nicht viel vom langweiligen Hintergrundes verbergen und sogar die Musik lenkt davon ab. Ricks Bewegungen sind nur sehr knapp bemessen, und die sich oft wiederholenden Level wird man schnell leid, sogar mit einem Paßwortsystem! Dennoch wird dieses Spiel die Bluttrügel unter Euch zufriedenstellen, aber nicht für immer.

**INGESAMT 80%**

#### GOLDEN AXE 2 SEGA

Death Adder ist schon lange weg und der Friede ist für Ax-Battler, Tyriss-Flare und Gilius-Thunderhead, die Helden aus Golden Axe 1, wiederhergestellt. Aber nun kommt



und der Hintergrund sind da schon etwas besser, aber das ist noch nicht genug für einen Nachfolger. Richtig Spaß macht nur der zwei Spieler Modus, aber es ist zu leicht!  
**INGESAMT 78%**

## TWO CRUDE DUDES

### DATA EAST

Wir schreiben das Jahr 2030 und New York erholt sich langsam von einer nuclearen Katastrophe, die 20 Jahre zurückliegt. Die Wiedergeburt der Stadt geht gut voran, bis ein böser Wissenschaftler auftaucht, der Menschen in Mutanten verwandelt und in eine Armee formt, um mit ihr den 'Big Apple' einzunehmen. Wie es nun einmal so ist, sind die Budgets des Staates erschöpft und der Präsident der USA kann nur ein bis zwei Kämpfer aufbringen, die N.Y. City retten können. Es sind Crude und Buster...



Unsere beiden Helden sind Muskelpakete und so gepanzert, daß ihnen scheinbar nichts etwas anhaben kann. Bestens ausgerüstet mit verschiedenen Kampfbewegungen ist es eine Augenweide, ihnen zuzusehen, wenn sie ihre Gegner über dem Kopf schwingen. Die Hintergrundgrafiken sind nicht so toll und der Sound erinnert etwas an die von Data East's Coin-Ops.

Es gibt zwar nicht sehr viele Level, aber das Gameplay bereitet Spaß und Unterhaltung, und dies ganz besonders im zwei Spieler Modus. Zur Zeit jedoch nur als Import zu haben; die japanische Version heißt Crude Buster, aber egal welche Version Du ergattern kannst, beide sind wärmstens zu empfehlen.

**INGESAMT 91%**



## STREETS OF RAGE

### SEGA

Kriminelle laufen offen auf den Straßen herum, unbeachtet von den korrupten Polizisten. Aber Mr. und Mrs. Suburbia haben ganze drei Leute auf ihrer Seite, Adam, Axel und Blaze, Ex-Polizisten mit einer guten Einstellung: sie möchten die Straßen endgültig aufräumen.



Beeindruckende Einführungsbilder führen Dich direkt zu einer Options-Screen, von der Du Deinen Charakter auswählen und die Funktion der Buttons einstellen kannst. Das Spiel selber ist sehr voll und scrollt in alle Richtungen, in denen Punks lauern. Keine Sorge, es gibt auch schreckliche Endgegner.

Jeder Charakter kann schlagen,

treten und springen und hat zudem noch einen besonderen Zug, die alle über Button-Kombinationen erreicht werden. Um das Ganze interessant zu gestalten, können schon entwarfnete Gegner irgendwo doch noch eine Waffe versteckt haben. Andere sind im Bild versteckt, sowie auch Kraftpillen, die Deine Stärke verbessern; also zertrümmere einfach alles! Wenn es einmal wirklich eng wird, so kannst Du eine Einheit rufen, die ein bißchen Napalm schmeißt.

Die Grafiken hauen einen echt um. Die Sprites sind nicht gigantisch, aber sehr detailliert, die Animationen und die reichhaltigen Züge sind Wahnsinn. Hinzu kommt ein tolles Parallax-Scrolling im Hintergrund, fantastische Soundeffekte und Musiktitel, die alle zusammen dieses geniale Spiel vervollständigen. Es ist sehr gut und lange spielbar, da es recht schwierig ist. Und Du solltest es erst einmal mit zwei Spielern sehen!

**INGESAMT 93%**

eine neue Bedrohung, nämlich Dark Gold und seine Invasionsarmee. Unser Trio muß sich erneut formieren und diesen Kerl in einem Gefecht gegenüberstehen!

Nette Introbilder erzählen die Story, bevor Du einen der drei Charaktere auswählen kannst, um mit ihm die sieben horizontal scrollenden Level zu spielen. Du kannst

Dich entweder für das ganze Spiel entscheiden, oder nur für ein Duell - in dem Du gegen die Mutanten alleine kämpfst.

Jeder Charakter hat seine eigenen Züge und kann Magie während der Kämpfe erlernen. Die Action ist im

Stil von Streets of Rage gehalten, mit Räumen, in denen Du erst alle Gegner erledigen muß, bevor es weitergeht. Mit bestimmten Kombinationen in denen Du die Knöpfe drückst, kannst Du Waffen, Magie und Trübe benutzen. Die Gegner sind zwar recht nett, aber nicht zu schwer.

Die Grafik sieht ein bißchen alt aus, obwohl einige der Animationen herausfallen. Die Sounds



# BEWERTUNG

	MYFIGHTER	SPLATTERHOUSE	GOLDEN AXE 2	TWO CRUDE DUDES	STREETS OF RAGE
Stufen	10	8	7	6	8
Schwierigkeitsgrade	9	3	3	3	3
Leben	3	4	3	3	3
Continues	0	X	3	3	3
Teambspiel	✓	X	✓	✓	✓
Versus	✓	X	✓	X	✓
Besonderheiten	X	Passwort	X	X	X
<b>GRAPHIK</b>	<b>92</b>	<b>85</b>	<b>75</b>	<b>90</b>	<b>93</b>
<b>SOUND</b>	<b>89</b>	<b>76</b>	<b>86</b>	<b>87</b>	<b>88</b>
<b>SPIELABLAUF</b>	<b>88</b>	<b>73</b>	<b>85</b>	<b>94</b>	<b>90</b>
<b>ANFORDERUNG</b>	<b>86</b>	<b>75</b>	<b>69</b>	<b>92</b>	<b>80</b>
<b>PROSCORE</b>	<b>92</b>	<b>80</b>	<b>78</b>	<b>91</b>	<b>93</b>

# SEGA pro

## ANLEITUNG ZU DEN

### MASTER SYSTEM

#### DYNAMITE DUX

SEGA

Ein ganz normales Picknick wird zerstört, als Dein Baby von einem Troll entführt wird und Dich in eine Ente verwandelt (Hey, das kann echt passieren!). Der Obertroll, Achacha der Große, lebt in einer anderen Dimension und Du mußt auch dorthin und ihn bekämpfen, um Lucy zu retten und selbst wieder menschliche Züge anzunehmen.

Du steuerst Deine Ente durch fünf horizontal scrollende Level, in denen Du durch Schlagen und Treten zu Achacha gelangst. Du mußt dies nicht *sehr* schwierig. Ein Energiebalken am oberen Bildschirmrand zeigt Deine Stärke und Du startest mit drei Leben, wobei die Energie durch verschiedene Gegenstände, die Du auf sammelst, erneuert wird.

Verschiedene Sorten von tierischen Gegnern greifen Dich an (z. B. Sumpfschweine). Du kannst schlagen, treten und springen und zwar durch Drücken und Loslassen der Feuerknöpfe. Dieses und Waffen von einer Bazooka bis hin zu Bomben erleichtern Dir den Kampf gegen Zwischen- und Endgegner.

Die Sprites sind sehr lebendig, aber verschwimmen, wenn zuviele Objekte auf dem Bildschirm sind. Zusammen mit der fehlenden Detailtreue werdet dies die Qualität des Spiels ab. Das nächste Problem

ist die sehr ungenaue Kollisionsabfrage und ein grauenhafter Soundtrack. Alles zusammen ein kinderleichtes Spiel, das Du mal soeben an einem Nachmittag durchspielst.

**INGESAMT 58%**

#### MASTER GEAR

Winzige Sprites und eine ebenso schlechte Kollisionsabfrage führen zu der Schwierigkeit dieses Spiels: es ist es nicht wert, daß man sich damit plagt.

#### GOLDEN AXE

SEGA

Eine Bedrohung steht dem Land Yuria bevor. Der Böse Death Adder hat die sagenumwobene goldene Axt gestohlen und Yuria in Aufruhr gestürzt. Um den Frieden im Land wiederherzustellen, mußt die Axt gefunden und, im Gegensatz zum Coin-Op Original, kann dies nur Torik allein bewerkstelligen.

Um die fehlenden Zweige und Amazonen zu ersetzen, ist Torik's Schwertkampf durch Magie erweitert worden: Erd-, Feuer- und Donner- sprüche (Smart-Bomben) sind verfügbar. Das Spiel selbst scrollt fünf Level horizontal und versucht dabei, einen Hauch von 3-D-Perspektive zu schaffen. Die Kämpfe verlaufen so, daß Du in einer bestimmten Sektion alle Gegner erledi-

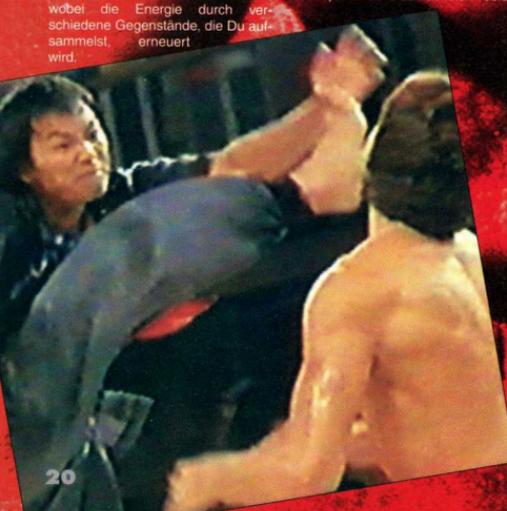
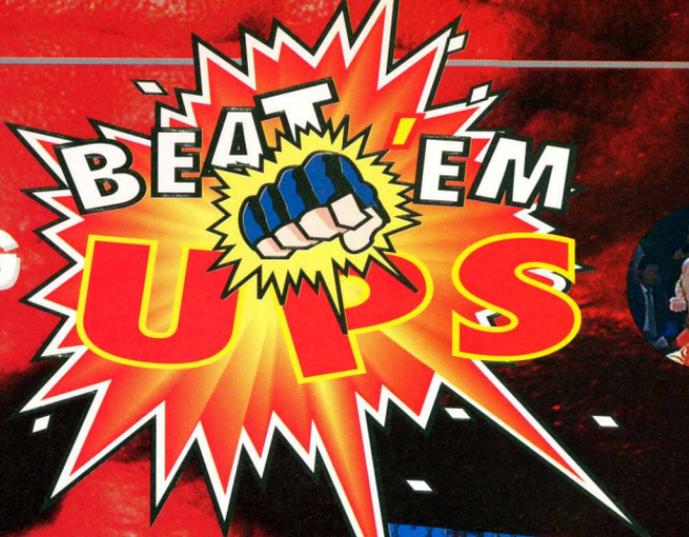
gen mußt, bevor es weitergeht.

Der Kampf besteht aus einem einfachen Hacken und Springen, obwohl es schön ist, die Banditen von ihren Drachen zu stoßen und sie selber zu benutzen.

Aber paß auf – am Ende eines jeden Levels sind einige starke Endgegner, also teilt Dir Deine Magie ein und beschaffe Dir neue von den Zwergen, die zwischen den Levels erscheinen.

Die schönen und detaillierten Sprites werden durch den glanzlosen Hintergrund und Geräusche abgewertet, aber ein einfaches, fesselndes Gameplay macht Golden Axe interessant. Die einzigen fehlenden Sachen sind ein veränderbarer Schwierigkeitsgrad und eine zweite Spieler Option, die das Spiel noch abwechslungsreicher gemacht hätten. Wirklich einfach in seiner Form, aber dennoch genug Spaß beim Spielen.

**INGESAMT 74%**



## MASTER GEAR

Schnelle Aktion mit großen Sprites auf dem Game Gear und passende Geräusche. Es dauert zwar nicht lang, aber nutzt das GG gut aus!

## SHINOBI

Wir begleiten Joe Musashi, den Meister Ninja und Regierungsgesanten, in seinem größten Kampf. Die Kinder von den Führern auf der Welt sind rings um den Globus von einem Ring von fünf Terroristen gekidnappt worden. Nur jemand mit den Ninjitsu-Fähigkeiten eines Musashi kann sich ihnen widersetzen und die Kinder retten.



Das Spiel scrollt fünf Runden horizontal. Jede befreite Geisel erhöht Deine Energie oder verschafft Dir eine neue Waffe, wobei Du zwischen den Runden in einen Bonuslevel kommst. Dies bringt Dir Punkte und sechs verschiedene Arten von Ninjamagie.

Die Geiseln werden bewacht von Ninjas und Revolverhelden, und am Ende eines jeden Level kämpfst Du gegen eine oder mehrere Terroristengruppen, bevor es weitergeht. Joe kann schlagen, treten und springen, bevor er Waffen wie Nunchakis benutzen kann. Du beginnst zunächst mit drei Leben, wobei Du nach je 100.000 Punkten ein neues erhältst.

Die Graphiken in den ersten Leveln sind nicht brillant, obwohl die Sprites gut aussehen. Die Bonuslevel und viele Energiepillen machen die Sache interessant, aber eine Schwierigkeitsauswahl fehlt. Die Sounds sind einfach, aber das solide Gameplay kommt beinahe an die Qualitäten eines Ninja Gaiden heran.

**INGESAMT 81%**

## MASTER GEAR

Hier gibt es keine Probleme für Joe Musashi, da er sich sehr gut auf dem Game Gear einfindet. Toll, wenn Du ein Master System auch noch hast, aber 'nur' Game Gear Besitzer sollten sich an Ihre spezielle Version halten, welche bessere Sprites hat und einfach besser ist.

## ALIEN STORM

SEGA

Aliens sind auf dem Planeten eingefallen; sie nehmen menschliche Gestalt an und terrorisieren die Menschen. Nur ein gut trainierter

## NINJA GAIDEN

SEGA

Die Drachenstadt der Ninjas ist zerstört und die heilige Schriftrolle des Bushido gestohlen worden. Ryu Hayabusa, einziger Überlebender des Drachen-Clans, weiß, daß diese Rolle, sofern sie in die falschen Hände gerät, benutzt werden kann, um mit ihrer



Spezialist kann die Erde von den Mutanten befreien. Die Alien-Buster sind gut ausgerüstet und leben nichts so sehr wie gefüllte Aliengräber...

Einfache Aufmachung in dieser vier Level horizontal scrollenden Coin-Op Umsetzung; Du hast die Möglichkeit, entweder mit Gordon (Mensch) oder Slammer (Roboter) und einer normalen und einer schwierigen Stufe gegen die Aliens zu kämpfen. Die Aliens greifen Dich in verschiedenen Straßensektionen an. Schleim senkt Deine Energie und jeder der beiden hat seine eigenen Waffen. So kannst Du mit einer den ganzen Bildschirm auf einmal leeren. Um das Spiel ein bißchen aufzulockern, hat man einige 'Schießübungen' eingebaut. Es ist nicht einfach, zu dem Mutterschiff zu gelangen, aber einige Aliens hinterlassen Dir Energie und neue Leben.

Grafisch gesehen ist Alien Storm sehr genau. Die Hintergründe sind angemessen, während die farbigen Sprites schön gezeichnet und gut animiert sind – sie flackern jedoch,

Kraft die Welt zu regieren. Sie muß, koste es, was es wolle, wieder herbeigeschafft werden

Klassische Introbilder, die im Stile eines Kinofilmes gehalten sind, führen in die Handlung dieses acht Level horizontal scrollenden Gemetzels ein. Eine Reihe von bösen Gegnern stehen zwischen Dir und dem Schloß der Dunkelheit, in dessen Level Du die Rolle finden kannst. Nur Deine gerissenen Kampftzüge und einige Energiepillen halten Dich vom Tertz entfernt – ganz besonders von den Wächtern!

Bewaffnet mit einem Schwart kann Ruy einige Extras auf sammeln (z. B. ein Wirbelwind) und Punkte für das Spiel und seine Energie sammeln. Der Gebrauch von Spezialwaffen kostet zwar Punkte, aber Feuerbälle erleichtern den Kampf gegen große Endgegner.

Ryus Aktionen sind großartig –

wom Klettern an Wänden über das Hochspringen bis zum Packen nach oben – außerdem sei angemerkt, daß sie auch super animiert sind. Die Sprites sind zwar klein, aber detailliert und schön gezeichnet, wobei die Hintergründe und der Gesamteindruck das MS voll ausnutzen. Die Sounds sind nicht so toll, aber große Level und ein geniales Gameplay machen Ninja Gaiden zu einem der besten MS Spiele überhaupt.

**INGESAMT 90%**

## MASTER GEAR

Die große der Sprites gestaltet das Ganze etwas zäh und Du solltest Dich besser für die beiden anderen Ninjaspiele auf dem GG entscheiden, die schon erhältlich sind.



wenn der Schirm voll ist. Der Sound im Spiel selber ist enttäuschend; außerdem ist ein zwei Spieler Modus nicht eingebaut. Nichtsdestotrotz macht das Spiel süchtig.

**INGESAMT 78%**

## MASTER GEAR

Kleine Sprites, aber es ist einfacher, Position auf diesem kleinen Screen zu beziehen. Wenn Du ein Maß suchst, findest Du vielleicht durch die Geschwindigkeit mehr Freude.

# BEWERTUNG

	DYNAMITE DUX	GOLDEN AXE	SHINOBI	ALIEN STORM	NINJA GAIDEN
Stufen	5	5	5	4	8
Schwierigkeitsgrade	0	0	0	2	0
Leben	3	3	3	1	3
Continues	3	3	0	3	infinite
Teamspiel	X	X	X	X	X
Versus	X	X	X	X	X
Besonderheiten	X	X	X	X	X
<b>GRAPHIK</b>	<b>73</b>	<b>77</b>	<b>74</b>	<b>75</b>	<b>89</b>
<b>SOUND</b>	<b>58</b>	<b>60</b>	<b>68</b>	<b>58</b>	<b>76</b>
<b>SPIELABLAUF</b>	<b>79</b>	<b>79</b>	<b>83</b>	<b>88</b>	<b>90</b>
<b>ANFORDERUNG</b>	<b>48</b>	<b>71</b>	<b>80</b>	<b>75</b>	<b>90</b>
<b>PROSCORE</b>	<b>58</b>	<b>74</b>	<b>81</b>	<b>78</b>	<b>90</b>

# SEGA pro

## ANLEITUNG ZU DEN

### GAME GEAR

#### NINJA GAIDEN

SEGA

Das legendäre Dschindenschwert, das über magische Kräfte verfügt, steht im Mittelpunkt eines Raub- und Drogenmord und Besitzer des Schwertes Ryu muß den Verbrechen beistehen, der hinter dem Raub steckt. Mit Hilfe seiner Ninjakräfte muß er die Gegner bekämpfen und das Schwert für die Zukunft der Ninjas sichern.



sie schon klein kriegen.

Die Level sind recht kurz und die Gegner am Ende kinderleicht zu besiegen. Die Effekte sind passabel, aber die farbigen Sprites und die Animationen verschimmen ein bißchen. Es gibt einige gute Ansätze, wie zum

Beispiel das Hochklettern an einem Wolkenkratzer, aber insgesamt ist Ninja Gaiden zu kurz, zu leicht und nicht so gut wie Shinobi.

**INGESAMT  
70%**

Schöne filmartige Bilder führen auch hier in das Spiel ein. Importe haben eine Paßwortoption, aber die offizielle Version beginnt direkt im eigentlichen Spiel. Du steuerst Ryu durch vier horizontal scrollende Level und kämpfst gegen zähe Jungs, die mit allem von Maschinengewehr bis Dynamit bewaffnet sind.

Ninjas fallen von den Bäumen und attackieren Dich auf dem Boden, aber Ninjitsu-Magie und starke Waffen beseitigen diese schnell. Ryu kann springen und Wände hinaufklettern, aber er hängt oft oben fest. Die Endgegner sind groß, aber Dein Schwert und andere Waffen werden



**SPIDER-MAN  
FLYING EDGE**  
Die Hauptperson hat eine Atombombe in New York deponiert. Spider-Man hat nur 24 Stunden, um die Bombe zu

lokalisieren, bevor sie die ganze Stadt in Schlutt und Asche zerlegt; alle alten Gegner, also auch die New Yorker Polizei, sind hinter ihm her, um ihn zu stellen.

Acht Level, die in alle Richtungen scrollen, erwarten Dich, nachdem Du Deine Schwierigkeitsgrad gewählt hast.

Storybilder führen in jedes der Level ein, und um zu den Endgegnern zu kommen; mußt Du alle Gegner besiegen.

Nach den Kämpfen kannst Du Deine Energy in Deinem Apartment wieder erneuern, aber dieses verbraucht wertvolle Zeit. Spinnennetze können gekauft werden, indem man Fotos von den Big Bossen schießt und diese an die Zeitlung verkauft. Spider-Man kann treten, schlagen und seine Gegner einspinnen, und



auch noch an den Seilen schwingen. Die Sprites sind ein bißchen zu winzig, aber sie sind so farbenfroh und gut animiert, daß man die Größe vergessen kann. Es erfordert ein wenig Übung, Spider zu steuern, und es gibt viele nicht sehr zähe Gegner. Trotz der drei Schwierigkeitsstufen ist es ein sehr schwieriges Spiel, das, vorausgesetzt, Du kannst über den Soundtrack hinweghören, Dich daher für Stunden an das Game Gear fesseln wird.

**INGESAMT 92%**



## GEORGE FOREMAN'S KO BOXING

SEGA

George Foreman, ein Ex-Champion im Schwergewicht, ist zurück im Ring in seiner eigenen Boxsimulation auf dem Game Gear; er hofft, daß Du ihn noch einmal noch ganz oben boxen kannst!

Ein Bild von Big George und die Abträge, ob es ein langsamer oder schneller Kampf sein soll, stehen zwischen Dir und dem Ring. Da er zu groß ist, scrollst das Spiel, je nachdem, wer gerade angreift, von links nach rechts.

Georges Schläge und Blocks werden mit Kombinationen von



Joypad und Buttons gesteuert, wobei eine bestimmte Anzahl von Superschlägen pro Runde noch zusätzlich gesteuert werden kann. Nach jedem Sieg erhältst Du Punkte, die Deine Fähigkeiten und Kraft erhöhen. Siege können durch K.O. des Gegners (fünf dreimal pro Runde niederschlagen) oder durch Punkte erzielt werden.

Die Idee ist zwar gut, aber das Spiel bringt sie nicht so

ganz rüber. Obwohl die großen Sprites recht gut sind, ist der Sound

genau das Gegenteil. Das einfache Kontrollsystem ist einfach zu langsam, um zu antworten, und die Stärken Deiner Gegner variieren zu sehr. Die zwei Spieler Option ist zwar hübsch, aber reißt dieses Spiel auch nicht mehr aus dem Feuer.

**INGESAMT 62%**



## RASTAN SAGA

SEGA

Das einst friedliche Land Semia ist von einer Horde wilder Barbaren angegriffen worden, die alles verwüsten, was ihnen in den Weg läuft, und die Prinzessin haben sie auch gleich entführt. Nur Du kannst die Welt von ihnen befreien...

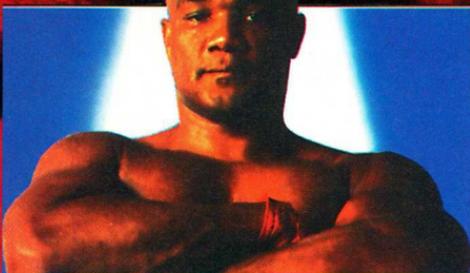
Das Spiel beginnt, wenn Du vom Himmel auf den Boden fällst. Du bist lediglich mit einem Schwert bewaffnet, aber Du kannst Schilde und andere nützliche Gegenstände während des Spieles finden. In echt ist Rastan mehr ein Arcade-Adventure, als ein beat-'em-up, aber was auch immer es ist, das Gameplay ist schön schnell und fesselnd.

Die Grafiken sind gut, die Sprites gut animiert, wenn auch ein wenig schmal. Der Sound ist sogar besser

als der nette FX und atmosphärische Stücke ertönen während des Spieles. Aber das Allerwichtigste von allem, daß Du willst, ist den Programmierern wirklich gut und auch leicht gelungen.

18 Level garantieren einen abwechslungsreichen Spielverlauf und alles in allem ist dies eines der besten Spiele auf dem Game Gear, das Du Dir nicht entgehen lassen solltest.

**INGESAMT 86%**



## SHINOBI

SEGA

Eine dunkle Macht hat drei der besten Ninjas in Neo City geschnappt, die jemals in der Oboro Schule trainiert wurden. Als der letzte Ninja muß Joe Musashi seine Kumpel retten und seine Magie und seinen Verstand bemühen, um die Stadt der Furcht endgültig zu zerstören.



Am Anfang bist Du nur mit einem einfachen Schwert ausgerüstet und Du erhältst erst neue Waffen, wenn Du in den Leveln Deine Kumpel befreit hast. Spezielle Zaubersprüche können von Dir unterwegs gefunden werden, um Deine magischen Fähigkeiten auszureizen; ferner sind Energiepillen und Extraleben in den Leveln versteckt. Bis Du Neo City erreichst, bestehen die ersten vier Runden aus einem einzigen Schlagen und Rennen gegen Zombies und andere wilde

Kreaturen mit ihren scharfen Klängen. In Neo City selber ist dann puzzlen und Deine Strategie gefragt.

Der Sound ist großartig und die kleinen Sprites sind gut animiert, obwohl einige der Hintergrundbilder etwas verwischen. Der größte Nachteil ist, daß Du, wenn Du stirbst, Deine ganze Magie verlierst und es in Neo City dann um so schwerer wird.

Aber das Gameplay ist einfach so toll. Ein langes und schwieriges Spiel ist Shinobi; es ist das wirklich beste Ninjaspiel auf dem Game Gear.

**INGESAMT 93%**



# BEWERTUNG

	NINJA GADEN	SPIDERMAN	GEORGE FOREMAN'S	RASTAN SAGA	SHINOBI
Stufen	4	8	n/a	18	5
Schwierigkeitsgrade	0	3	0	1	0
Leben	3	1	1	3	4
Continues	3	0	infini	7	3
Teamspiel	X	X	n/v	X	X
Versus	X	X	✓	X	X
Besonderheiten	Parfüm (Jap)	X	X	X	X
<b>GRAPHIK</b>	<b>81</b>	<b>94</b>	<b>78</b>	<b>88</b>	<b>93</b>
<b>SOUND</b>	<b>70</b>	<b>78</b>	<b>50</b>	<b>90</b>	<b>89</b>
<b>SPIELABLAUF</b>	<b>70</b>	<b>90</b>	<b>58</b>	<b>85</b>	<b>91</b>
<b>ANFORDERUNG</b>	<b>53</b>	<b>90</b>	<b>52</b>	<b>81</b>	<b>90</b>
<b>PROSCORE</b>	<b>70</b>	<b>92</b>	<b>62</b>	<b>86</b>	<b>93</b>

# Wir haben Sie, die Weihnachtshits!

## MEGA DRIVE

Amazing Tennis	129,-
Super Battle Tank	119,-
Batman Returns	a.A.
Steel Talons	109,-
Flintstones	109,-
T2 Arcade Game	109,-
Super WWF Wrestlemania 109,-	
MC Kid	a.A.
Super Shinobi 2	a.A.
Sonic 2	95,-



Mickey & Donald	95,-
Twisted Flipper	89,-
Young Indy	99,-
Chakan	109,-
Blo-Hazard Battle	109,-
Tale Spin	99,-

Speedball 2	a.A.
Xenon 2	a.A.
Ferrari GP	a.A.
Thunderforce 4	a.A.
Ecco the Dolphin	a.A.
Ariels	95,-

## MEGA DRIVE PRESHITS

Alex Kidd dt.	59,-
Arnold Palmers T. Golf dt.	59,-
J.B. Douglas Kc Box dt.	59,-
Last Battle dt.	59,-
Moonwalker dt.	59,-
Phantasy Star II.	79,-
Phantasy Star III.	79,-
Space Harrier dt.	69,-
Super Real Baseball dt.	59,-
S. Thunder Blade dt.	69,-
Rev. of Shinobi dt.	59,-

## MASTER SYSTEM

New Zealand Story	99,-
Alien 3	a.A.
Asterix	99,-
Donald Duck	99,-

## GAME GEAR

Super Wide Gear NEU	a.A.
---------------------	------

R.C. Grand Prix	69,-
Prince of Persia	69,-
Batman Returns	79,-
Taz Mania	79,-
Sonic 2	84,-
Tale Spin	79,-
Streets of Rage	79,-
Young Indy	a.A.
George F. KO Boxing	79,-

## LYNX

Lynx 2	199,-
Sonnenschutzschild	
Lynx 2	19,-
World Class Soccer	79,-
Baseball Heroes	79,-
Switchblade II	79,-

## NEO GEO

Neo Geo RGB/PAL	699,-
World Heroes	349,-
Art of Fighting	a.A.

## SEGA-WEIHNACHTSSET

Master System II mit Alex Kidd,	
2 Contr. Pads + Sonic +	
Champ of Europe	199,-

## SEGA MEGA DRIVE MAGNUM SET

DT. 1 Jahr Garantie  
Inc. 2 Joypads, 4 Spielk. RGB-Kabel & Joypad Vert.  
Kabel für nur



**379,-DM**

Ab 3 Artikel Portofrei  
"und das bei unserem  
bekannt schnellen Service"  
Jetzt neu

Mega Drive und Super NES  
Geräte liefern wir portofrei

**Theo  
KRANZ  
VERSAND  
& LADEN**

Wir wünschen allen unseren Kunden ein frohes  
Weihnachtsfest

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

## Das Videospiel-fachgeschäft in Berlin:

## The DOUBLE TROUBLE Video Game World!

### Was bieten wir?:

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

### Regelmäßige Öffnungszeiten:

Mo., Di., Mi., u. Fr.: 15.00 - 18.30 Uhr,  
Do.: 15.00-20.30 Uhr, Sa.: 10.00 - 13.00 Uhr.

Im Übrigen: Wir verkaufen auch Mega-Drive- und Super-NES-Spiele aus Amerika, Japan u. Deutschland.

Ladenadresse: Reichenbergerstr. 88, 1000 Berlin 36.

Tel.: 030-6198391, Fahrverbindung z.B. U-Bahn/No. Hermannplatz, dann in den 12er Bus Richtung Rosenk., Station Reichenbergerstr.

### Kein VERSAND!

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

Fördern Sie hoch neuthe Info-Material (bitte möglichst 1 DM Rückporto beilegen) vom Double Trouble Fan-Club an: Adresse: Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47. Natürlich muss kein Mitglied sein (um es Laden einkaufen zu können)  
Telefon: 030/649816. Clubleiter und Ladeninhaber: Matthias Herrendorf.

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



## RTB COMPUTER

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

- ★ VIDEO SYSTEME & GAMES ★ IMMIGER SUPERAKTUELLE NEUHEITEN ★
- ★ JOYPADS, ADAPTER, KABEL UND WEITERES ZUBEHÖR ★
- ★ MD ★ CD-ROM, SFC, NEO GEO, PC ENGINE, GT, DUO, ET, ★
- ★ 486'er PC's ★ REICHHALTIGES ANGEBOT AN HARD- UND SOFTWARE ★ DIVERSES COMPUTERZUBEHÖR
- ALLE GENANNTEN LIEF. PRODUKTNAMEN, ETC. SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN DER ENTSPRECHENDEN EIGENTUMER.

RM 802 HANG PONT COMM. BLDG., 31 TONKIN ST,  
KOWLOON, HONG KONG  
TEL: 010-852-7284803 FAX: 010-852-3876066

## Fandango Videogames

WICHTIG: Wir sind umgezogen,  
unsere neue Adresse lautet:

Fandango Videogames  
Inkl. Josef Busch  
Neugablonzer Straße 62  
8950 Kaufbeuren  
Tel. 08341 / 14053  
Fax. 08341 / 14127

Internet-Adresse: [www.fandango.com](http://www.fandango.com)  
Telefonnummer: 089-14053  
Telefaxnummer: 089-14127

### Unsere Tips für November:

Super Familycom:  
Star Wars  
Wings 2  
Mario Kart  
King of Monsters

Mega Drive:  
Alien III  
Lemmings  
Thunderstorm FX  
Chelov

... und vieles mehr für  
Super Familycom,  
Sega Mega Drive  
NEC PC-Engines  
SNK Neo Geo  
Game Boy  
Game Gear  
und Lynx



# pro reviews

## INDEX

### DAS BEWERTUNGSSYSTEM

#### EINLEITUNG

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

#### PROVIEW

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

#### PROTIPS

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

#### PROFILE

In diesem Profil werden Dir die Randinformationen mitgeteilt, wie z.B. was ein Spiel kostet, ab wann es erhältlich ist, wer der Hersteller ist, ob es ein Importmodul ist, wo es zu beziehen ist, etc..

#### PROSCORE

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

#### PROYo!



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

#### MASTER GEAR

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

#### PROLESER!

Egal wie hart wir an uns arbeiten, auch wir sind nicht unfehlbar, darum bitten wir um Eure Unterstützung. Falls Du Deine Meinung zu den neuesten Spielen abgeben möchtest, schick uns einfach eine kleine

Bewertung. Jeden Monat werden wir eine kleine Anzahl herausuchen und ein spezielles ProLeser! Review Paket zukommen lassen. Das bedeutet, Du kannst die allerneusten Spiele schon vorher spielen und teilst uns als Gegenleistung einfach Deine

Meinung mit. Mit etwas Glück wird Deine Meinung mit Deinem Foto in einer der nächsten SegaPro Heften direkt neben unseren Review abgedruckt. Also, fallst Du Dich traust, schick uns Deine Unterlagen an die Adresse auf der vierten Seite des Magazines.



Prince of Persia.....	34
Thunderstorm FX.....	52



Gadget Twins.....	26
Greendog.....	38
Predator 2.....	48
Side Pocket.....	50
Smash TV.....	44
Sonic 2.....	30
Splatterhouse 2.....	58
Super High Impact.....	46
Team USA Basketball.....	56



New Zealand Story.....	28
Smash TV.....	45



Aerial Assault.....	33
Paopboy.....	61
Super Monaco GP 2.....	41
Terminator.....	55
Viking Child.....	62



Die Spring-Greifler dieses reizenden Rohlings sind nur einige der experimentellen Gelfahren, mit denen es Bop und Bump während ihres Abenteuer auf der Suche nach des Königs Krone aufnehmen müssen. Jeder Level hat eine charakteristische Ausstattung und jeder Gadget-Feind, dem Du begegnest, paßt in seine Umgebung.

Das Leben ist großartig im Gadget-Königreich. Zumindest war es das, bis Thump, der "schlechte Junge" der Gadgets, des Königs Kronjuwelen stahl. Wie Du Dir vorstellen kannst, geschieht so etwas nicht sehr oft in einem fröhlichen Königreich und deshalb war der König verständlicher Weise erregt! Bop und Bump, unsere Helden, werden zu einer Anhörung zusammengerufen und es wird ihnen befohlen, Thump zu finden und den Edelstein zurückzuholen.

Und so beginnen diese mit einer spaßigen Mission, und jagen den gemeinen Thump durch die sechs Landschaften des Gadget-Königreichs, wobei sie durch die Luft, das Meer und den Schnee reisen! Aber vorsichtig, obwohl Gadgetland so aussieht, als wäre es der lustigste und angenehmste Ort, an dem man sich aufhalten kann, ist jedermann darauf aus, Dich auf Deiner Suche zu stoppen.



Die Idee, ein Kameradschaftsspiel herzustellen, ist nicht neu, aber Gadget-Twins ist mit großer Wahrscheinlichkeit das originalste Spiel dieser Gattung. Du übernimmst die Steuerung von einem von zwei flugzeugähnlichen Lebewesen, und Du mußt ein drittes Mitglied Deiner Sorte finden und vernichten, bevor Du alle Deine Leben ausgeschöpft hast!

Das Beste über Gadget-Twins ist die total geniale Niedlichkeit des Spiels! Die Programmierer haben wirklich bei der Niedlichkeit und Kuscheligkeit übertrieben, was in einem Effekt resultiert, der fröhlicher Weise nicht niedlich ist, sondern super-niedlich!

Die Klarheit der Grafiken ist nicht

**PRO TIP** Falls Du sie Dir leisten kannst, dann kaufe entweder den Hammer oder die Bleigewichte aus dem Geschäft. Diese sind die beiden effektivsten Waffen Deiner Auswahl und sind außerdem die spaßigsten.



Los, los, gadget Boxhandschuh. Unsere beiden dynamischen Helden nehmen den Kampf mit dem Levelbarbar auf. Es geht darum, die Raketen, die er absetzt, zu vermeiden und ihn dazu zu bringen, seine Wächter zu senken. Gib ihm dann eine auf die Nase. Benutze sovielle spezielle Waffen wie möglich, um ihn zu besiegen.



(Ganz oben) Bop und Bump haben ihre Flügel gegen eine Wasserlange ausgetauscht und gehen tief ins Meer, um die Seekrabbe zu vernichten. Du mußt vorsichtig sein, weil die Krabbe vernichtet. Dich mit der bewaffneten Schale zu zerquetschen oder mit ihren Zangen entzwei zu knipsen. Das Geschäft (oben) ist voll mit nützlichen Waffen.

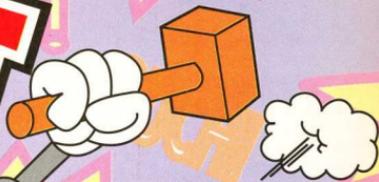
weniger als erstaunlich! Die grellen Primarfarben wurden während des ganzen Spiels überall hin verteilt, als erinnere Dich daran, Deine SegaPro Abschattung zu benutzen, bevor Du spielst, oder Du könntest zeitweilige Blindheit von der Strahlung Deines Fernsehers erleiden! Die Charaktere sind großäugige, lächelnde Kerlchen mit einer freundlichen Einstellung. Aus allen Kompaktheit können sie mit einer Varition von riesigen Waffen attackieren. Das beginnt bei vier Minuskel-Box-handschuhen, die zu Keulen, Bleigewichten, Hammern, Menschenfallen und sogar zu Power-Staubsaugern erweitert werden können!

Diese erscheinen vielleicht als große Werkzeuge für den Job, aber wenn man die große Verschiedenheit und Größenverschiedenheit der bösen Leute bedenkt, werden sie wie Erbsen-Blasrohre gegen Godzilla sein!

Thump sitzt auf mechanischen Levelwächtern (zwei pro Level) und kontrolliert ihre tödlichen Bewegungen mit böser Präzision. Sie alle haben versteckte Waffen, die herausblitzen, wenn Du es am wenigsten erwartest, und sie werden viele Treffer in strategischen Gegenden hinnehmen, aber Thump hier nicht mehr funktionierenden Körper verlassen wird! Die kleinen



# GADGET TWINS



Die grünen Feinde kommen dicht gedrängt und schnell auf den felsigen Level Nr. 3, aber Dein vertrauenswürdiges Bohrhandschuh wird es mit jedem Herausforderer aufnehmen.



Yodelooohhoo! Es ist der fünfte Level und falls Du der sich tanzenden Julie Andrews ausweichen kannst, dann ist die Suche fast vorbei. Die köstlichen Szenen sind sehr ähnlich zu "Super Fantasy Zone", aber glücklicherweise hat Gadget Twins viel mehr Tiefe und der tolle Humor wird Dich wieder und wieder zum Spielen bewegen.



By und Bump wird solutiert, als sie die königliche Krone pünktlich zur Tzeitzeit zurückbringen.

Feinde können relativ einfach weggetreten werden und hinterlassen Münzen in ihrer Fluchtwelle, die für späteren Nutzen im Geschäft gesammelt werden können. Sie treten in allen Formen, Größen und Farben auf und enthalten die ziemlich blutdürstige natürliche Tierwelt des Landes.

Die sechs Levels haben alle verschiedene Hintergrundmusik, die das Spiel begleitet, und diese wurden auf das Geschehen auf dem Bildschirm abgestimmt, und zwar in einer lockeren Art und Weise. Es gibt sehr

viele Effekte, und diese sind alle genauso albern wie Du erwarten würdest, mit "puff, zack und knall!"

Es gibt viele Bonusräume, viele versteckte Tunnel und Abkürzungen im Gadgetland, aber diese müssen erst hinter ihren getarnten Nischen gefunden werden. Es ist allerdings wertvoll, sie zu finden, wenn Du wirklich Fortschritte machen willst, denn es ist wesentlich einfacher, als komplett durch jeden Level zu maschieren.

Bop und Bump können als Freunde oder Feinde antreten. Das

eröffnet verschiedene neue Möglichkeiten, das Spiel anzugehen. Wählt, ob Ihr einander helfen wollt, wenn Ihr durch die Levels zieht, oder ob Ihr Euch so schnell wie gadgeterweise möglich vermeiden wollt! Im freundschaftlichen Modus sind Eure Waffen gegeneinander nicht effektiv, aber im nicht-Mannschaftsmodus sind sie tödlich. Wenn ein Gadget ins Gras beißt, hinterläßt er alle seine Power-Auf-besserungen, so kann ein listiger Partner sein Arsenal durch Grabesraub seines Freundes erhöhen (buuhhhhh!).

Gadget Twins ist ein sehr sehr gutes ein-Spieler Spiel, aber es übertrifft sich selbst, wenn sich zwei Spieler verbinden! Es ist ein vager Nachfahren von dem guten Amiga shoot-'em-up Blood Money, aber es übernimmt die Idee und verändert sie bei Weitem zu einem wilden und albernem Abenteuer und einem lachenden Gebiet!

PROFILE	GADGET TWINS	IMAGITEC	PREIS n/v
FORMAT	8Mbit		ZU BEZIEHEN VON:
SPIELER	2		Garnetek Inc.
STUFEN	6		2999 NE 191 Street
SCHWIERIGKEITSGRADE	1		Suite 800
BESONDERHEITEN	teamspiel/vs		N Miami Beach, Florida
			FL 33180, USA
			(01191)905 9333995

GRAPHIK	94
SOUND	89
SPIELABLAUF	92
ANFORDERUNG	88

Das beste, superstolle und niedliche Prügelespiel, das es je gab.

**PROSCORE 90**



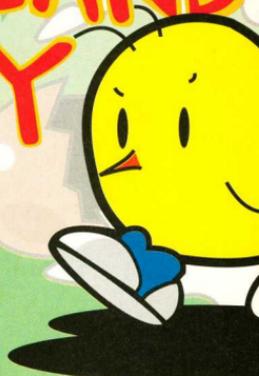
MASTER SYSTEM

Jahrhundertlang war Neuseeland Hauptanwärter auf die Auszeichnung "Langweiligster Ort des Universums". Ein winziges Stück Land vor Australien, das nur Schäfer und Obstfreaks zu Begeisterungsausbrüchen hinriß. Doch das hat sich mit dem Erscheinen eines der besten Jump-'n'-Run-Spiele aller Zeiten schlagartig geändert. Seit der New Zealand Story weiß jedes Kind, daß es dort unten nur so von Walrüssern, riesigen Plattformen und fiesen Flughären wimmelt.

Die Story beginnt mit einem Zooausflug der Kiwikinder. Da tritt Wally Walroß ins Bild, sackt die geflügelte Bande ein und freut sich auf ein leckeres gegrilltes Abendessen. Zum Glück hat er dabei Tiki übersehen, der sich stracks an die Verfolgung des Bösewichts macht.



# THE NEWZEALAND STORY



**N**ew Zealand Story ist das typische Actiongame, das trotz niedlicher, aber unspektakulärer Grafik hervorragend spielbar ist und sofort süchtig macht. Je länger man spielt, desto weniger kann man sich von der Screen fortreißen. Keine Protzerei von 32-Bit-Grafichips, sondern ein nicht-

**PROTIP** Es gibt einen geheimen Warp in die Welt 1-3. Zerschießt mit der Bombe den rechten oberen Stachel am Ende des ersten Levels und springt in das Warptor, das jetzt erscheint!

iges, spannendes Spiel erwartet Euch. Fünf große, jeweils in vier kleinere Abschnitte unterteilte Levels liegen vor Tiki (der letzte Level hat dann fünf Abschnitte). In jedem Level sitzt ein trauriger kleiner Kiwi im Käfig, den Tiki

### STORY GEAR

Eine Game-Gear-Umsetzung ist nicht vorgesehen. Warum, seht ihr durch das Master-Gear. Ein paar Schnitzer können vom Chip des Testmusters stammen, aber die Waffensprites sind viel zu klein, um sie zu erkennen, und das Spiel läuft ja noch schneller ab.



befreien muß. Natürlich gibt es auch Endgegner, die sich gewaschen haben: Einen rosa Wal, einen Kraken und eine russische Puppe machen Tiki das Vogelleben schon ziemlich schwer.

Ehe es an den Endgegner geht, muß man aber den Weg erstmal finden, denn der ist alles andere als geradlinig! Es geht hoch, hinunter, auch schon mal ein Stück zurück, und überall wimmelt es von Feinden, aber auch leckeren Extras.

Eilige der Sprites sind das Beste,



Ehemm, ich will ja keinen so schönen Fest verderben, aber eigentlich stamme ich gar nicht aus Neuseeland, Freunde.





**GRAPHIK**  
 ▲ Fast wie beim Automaten.  
 ▲ Bunter, witziges Scrolling und tolle reiziger Flakere.

**SOUND**  
 ▲ 12 lustige Single-Töne wie zum Beispiel bei den Automaten.  
 ▲ Mehrere Effekte.

**SPIELABLAUF**  
 ▲ Bunte, fröhliche, 15-Farben.  
 ▼ Fehlt, schmale, funktionale Gestaltung.

**ANFORDERUNG**  
 ▲ 21 große Levels – viele versteckt.  
 ▼ Gelegentlich frustrierend schwer.

Geniale Umsetzung eines fantastischen Games – das Warten hat sich gelohnt.

**PROSCORE 84**

was je in einem Automaten gesteckt hat – alleine die bebrillten Bären an Luftballons sind obercool. Auch die Polizisten mit Bumerang, Zinnsoldaten mit Speeren, Schlangen, Vögelkewis und viele andere reißen einen regelrecht vom Hocker. Trotzdem ist es ganz schön frustrierend, von diesen Ausgeburten der Zuckerfabrik abgeschossen zu werden. Zum Glück gibt es Power-Ups wie Laserpistolen, Bomben, eine Stopptür, die die Feinde kurz einfriert, Raumschiffe, Luftballons, Wasser zum tauchen (mit Ausrüstung), schließlich kann Tiki auch noch spucken!

Die Sprites und Objekte müßt Ihr schon gesehen haben, aber auch beim Hintergrund und Gameplay haben Tecmagik Wunder bewirkt. Noch nie hat ein Master-System-Spiel so überzeugend nach Mega-

Drive-Modul ausgesehen! Superfarben, Details und astreines Scrolling machen New Zealand Story zum Kultspiel für das Master System. Da kann es gar nicht stören, wenn ein paar Monster fehlen oder kleiner sind: Wie sich die Exit-Türen öffnen, ist toll und auch alle geheimen Warpis scheinen da zu sein.

Fast das gesamte Gameplay ist erhalten geblieben. Die fehlenden Monster hat man einfach dadurch ersetzt, daß die vorhandenen schneller und stärker sind als beim Original. Dadurch haben Einsteiger es nicht ganz leicht, vor allem, weil es weniger Continues gibt. Auch sind die mittleren Levelteile nicht so abwechslungsreich, wie man es von einem Automatenenspiel annimmt. Trotzdem bleibt die Vielfalt und Spieldauer auf dem Master System mehr als beeindruckend, sogar vorbildlich. Es macht einfach Spaß, den Teddy zu lasern und dann gekonnt auf seinem Hoverpad davonzubrausen! Wenn ihr gute Reaktionen habt, solltet ihr Euch New Zealand Story unbedingt zulegen – es gehört in jede Sammlung!

**PROFILE**

**NEW ZEALAND STORY • TECMAGIK • DM 100,-**

FORMAT	2Mbit	ZU BEZIEHEN VON:
SPIELER	1	TECMAGIK
STUFEN	21	
SCHWIERIGKEITSGRADE	1	
BESONDERHEITEN	Continues	



Der Level Obermütz mag kleiner als sein Bruder im Automaten sein – ungefährlich ist er deshalb noch lange nicht! Bleibt cool, feuert schnelle Pfeilschalen ab und laßt Euch von den Wassertröpfen nicht in Panik bringen.



Tiki, der erdgebundene Fiederwisch, ist wohl eines der besten Automaten-sprites aller Zeiten. Er ist nicht nur niedlich, sondern auch noch unglaublich wandlungsfähig. Hier gibt er gerade Zuspucken, natürlich mit Schwimm-ausrüstung!



Der Luftkampf ist eines der schwierigsten, aber auch besten Spielelemente. Um der Schwerkraft zu entgehen, müßt ihr Knopf 2 gedrückt lassen, aber gleichzeitig Pfeilen ausweichen. Die Teddies sind einfach toll!

Wenn Ihr hellwache blaue Igel, die wie wildgeworden über Euren Screen fegen und dabei sämtliche Schallmauern kreischend durchbrechen, nicht ausstehen könnt, solltet Ihr besser gleich weiterblättern. Wenn Ihr aber den Tausenden Segafans gleicht, die auf superschnelle Jump-'n'-Runs stehen, könnt Ihr Euch freuen – das Sonicfieber ist wieder ausgebrochen! Legt einen Boxenstop ein und lest Neuheiten vom beliebtesten Igel der Welt.

Wahrscheinlich ist Sonic 2 das bedeutendste Spiel, das jemals für das Mega Drive entwickelt wurde. Auf den zarten Schultern des kleinen Fuchses ruht die gesamte Weihnachtswerbung für Sega. Robotnik schlägt zurück, und diesmal will er Rache. Mit Hilfe eines Chaosapparates namens Death Egg (dem Todesei) richtet er unter den Waldbewohnern soviel Schaden wie nur möglich an. Sonic schwant Schlimmes, als ihm Roger, der Hase und Barry, der Bär als Killerborgs begegnen. Stracks stürzt er sich in den Kampf gegen den ver-rückten Wissen-schaftler. Diesmal steht ihm sein Assistent Tails zur Seite.

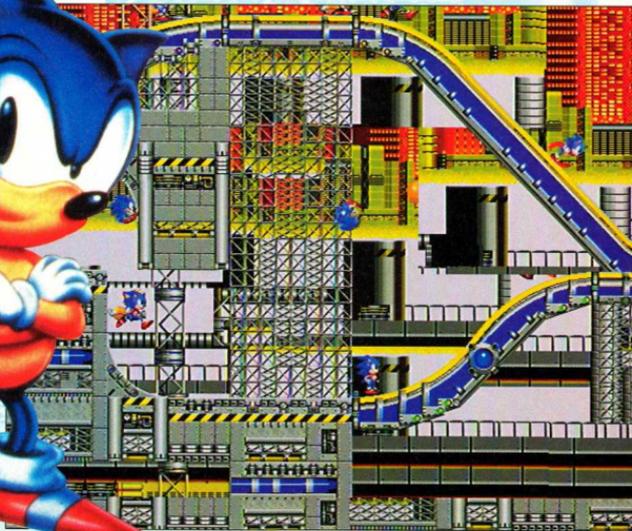


**P**uuuh! Ich weiß nicht, wo Sonic seine Power her-nimmt, aber von dem Mittelchen hätte ich gerne eine Portion! Hilfe, ist der schnell! Wie in der Achterbahn oder in einem ungebremsten Zug rast man durch Sonic 2, daß die Haare zu Berge stehen. Ein schnelleres Mega-Drive-Spiel gibt es unter Garantie nicht! Zeitweise, z.B. in der Chemiefabrik, ist der kleine Kerl so blitzschnell, daß er den Bildschirm überholt! mit Tails an den Fersen letzte er ins Nichts. Wer öfters Sonic 2 spielen will, sollte unbedingt schwindelfrei sein. Solche Adrenalinstöße ruft kein anderes Spiel hervor. Mit Kopfbrummen und klammer Händen ist nach jeder Sitzung zu rechnen. Ach ja, und völlig süchtig wird man natürlich auch davon. Eine Warnung des Bundesgesundheitsministers auf der Packung wäre ratsam!!



Sonic the Hedgehog war seinerzeit auf Anhieb ein Erfolg und wurde zum Klassiker. Grafik, Sound und das Spielgefühl waren so unwiderstehlich und modern, daß Sonic zum Referenzspiel für das Mega Drive

wurde. Kein anderes Modul zeigte so deutlich, was in der 16bit-Konsole steckt. Sonic 2 soll jetzt das 1-Tüpfelchen bilden. Umfangreichere, längere Levels sollen für längere Lebensdauer sorgen, aber das ist





erst der Gipfel des Eisbergs. Schraubenzieherdrehungen, Saugrohre, verwickelte Sprungfedern, Salli und ein komplett neuer Bonuslevel verhindern das "Kern-ich-schon"-Gefühl. Jeder Level ist spannend bis zum Schluß und die ängstliche Frage "Was erwartet mich als Nächstes?" liegt dem Spieler ständig auf den Lippen.

Das Igelgespräch ist auch überarbeitet worden und hat jetzt noch mehr Bewegungsstufen (ist den das überhaupt möglich?). Der brandneue Turbo läßt Euch die ungestaltlichen Gebiete, in denen Ihr gerade einen Treffer eingesteckt habt, mit

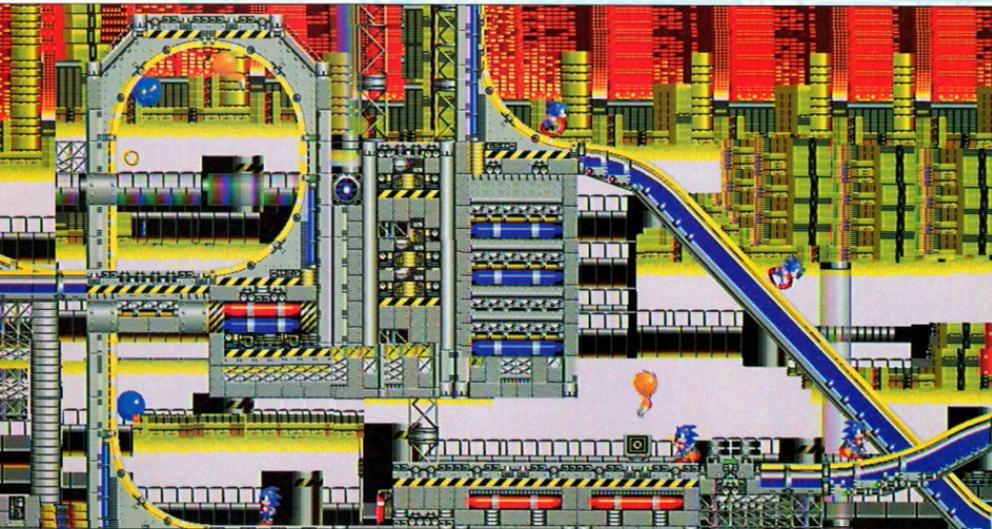
**PROTIP** Am leichtesten ist Sonic, wenn ein zweiter Spieler Tails steuert. teilt Euch die Arbeit auf: Tails kümmert sich um die gegner, damit Sonic die Ringe aufsammeln kann. Paßt auf, daß Sonic Tails nicht verliert, wenn er schnell läuft. Dann dauert es nämlich eine Weile, bis Tails wieder ins Bild 'runterschwebt. Auf die Art werden Obermotze zum Kinderspiel – Sonic weicht ihnen aus, während Tails sich mit Robotnik herumschlägt. So verliert Sonic keine kostbaren Leben und kommt (fast) garantiert durch den Level!

# SONIC 2

## THE HEDGEHOG

Maximalbeschleunigung verlassen. Ich habe Euch aber hiermit gewarnt: Mit dem Turbo läßt Ihr Euch auf etwas ein... Ihr wollt es trotzdem ausprobieren? Na schön. Also, das Steuerkreuz nach unten ziehen (ich bin fast sicher, daß Sonic jetzt blitzelt, als freut er sich auf den verrückten Trip), den C-Knopf nach

oben jagen und Sonics Beine werden zu Ultraschallstampfern. Wenn Ihr ihn jetzt freigeibt, schießt Sonic wie eine blaue Pistolenkugel davon. Tails ist ebenso gut animiert. Es ist unwerfend komisch, wenn er Spalten übersieht oder aus Versehen auf eine Feder gerät, die ihn wild durchs Bild katapultiert – und Sonic





runzelt entwert die Stirn. Die beiden Kämpfer werden auch ungeduldig, wenn sie lange keine Befehle erhalten. Sie fliegeln sich dann, gähnen und drängen Euch, weiterzuspielen.

Die Levels ähneln denen des ersten Sonic, sind aber weiterentwickelt worden. Der Neonglamour der Casino Night Zone ist ebenso sehenswert wie das bedrohliche Todesseil. Die feindlichen Sprites sind bunt, aber nicht besonders einfallsreich – und leider auch nicht umwerfend animiert. Einige Insektenroboter des ersten Levels stammen direkt aus dem ersten Teil und wurden nur anders eingefärbt.

Leider ist auch der Sound eher schwach. Viele Soundeffekte wurden aus Sonic the Hedgehog und auch anderen Segaspielen übernommen. Die Musikstücke sind durchschnittlich. Ohrwürmer wie die Liftmusik der Starlight Zone hört man nirgends wieder.

Funktioniert die Zwei-Spieler-Option mit dem geteilten Screen? Alle warten auf die Antwort, und wir wollen sie Euch nicht vorenthalten. Die tollen Grafiken leiden unter dem Platzmangel bei geteiltem Screen. Einhellige Redaktionsmeinung war, daß sich dabei nur unter Anstrengung für die Augen spielen läßt. Die Abschnitte sind frustrierend, schwer zu verfolgen und werden an manchen Stellen unerträglich langsam. Wir raten erstalt von der Benutzung der Split-Screen-Option ab. Sie verdirbt das ansonsten hervorragende Spiel. Im normalen Zwei-Spieler-Modus gibt es genug Möglichkeiten, mit Tails herumzuturnen. Es ist ganz und gar unnötig, die schönen Vollbildschirme gegen die Kleinmalerei einzutauschen.

Wenn das Jump-'n'-Run-Prinzip des Originalsonic anodert, der wird sich auch für den Nachfolger kaum erwärmen können. Das Spielprinzip ist dasselbe geblieben. Sonic rast und hüpfet unbewaffnet durch die Lande, auch, wenn Todesrutschen, Segelflüge und gefährliche Saugrohre dazugekommen sind. Eindrucksvoll sind die Levels aber schon, vor allem das Casino mit den riesenhaften Obstautomaten und dem Sonic-Pinball! Auch die ein-



stürzenden Höhen, die man später zu sehen bekommt, sind beeindruckend.

Die neue, verbesserte Bonusrunde ist leider gar nicht besser geworden. Unsere beiden Helden müssen in einem Spiralengang Ringe sammeln, Minen überspringen und am Ende den Chaos Emerald einsammeln. Es sieht alles sehr gut aus, spielt sich aber mäßig. Die Grafik ruckt an den Rändern und der ewig gleiche Ablauf langweilt nach einiger Zeit. Während ich Sonic 2 spielte, hatte ich ständig Angst, aus Versehen in die Bonusrunde zu kommen und mich dort durchzuschlagen zu müssen.

Die Obermote sind leider viel zu leicht zu besiegen, vor allem, wenn Tails mit von der Partie ist. Obwohl das Spiel viel umfangreicher als der erste Teil ist, können sich nur Einsteiger darüber freuen. Viel zu schnell seht Ihr dem Game-Over-Screen ins Auge und fragt Euch, wozu der ganze Programmieraufwand gut war.

Es ist auch viel zu einfach. Continues zu sammeln und schnell

weit zu kommen. Statt nach Punkten hätte man es, wie beim ersten Teil, beim sammeln in der Bonusrunde belassen sollen.

Klar gibt es endlos Alternativen und Bonushöhlen. Gebauten Spielern war aber schon Sonic the Hedgehog zu einfach – der Nachfolger wird sie nicht mal ins Schwitzen bringen. Er ist zwar wunderschön gemacht und es gibt sooo viel zu sehen, aber wir hoffen doch sehr, daß Sega sein Versprechen hält und den Schwierigkeitsgrad noch ordentlich anzieht (siehe Kasten).

Unser Testmuster war eine zu 95% fertige Fassung des Spiels. Auf unsere Kritik hin, daß Sonic 2 viel zu einfach ist, um lange Spaß zu bieten, versicherte uns Sega, daß man dem Spielablauf noch generell gründlich überarbeiten wolle. Das lange Spiel soll um Einige schwerer werden. Wenn Sega sein Versprechen hält, wird Sonic 2 einer der besten Module aller Zeiten für das Mega Drive!

<b>GRAPHIK</b> ▲ Hinterwäldner, sehr schneller Scrolling ▲ Sprites sind feststatisch animiert	<b>94</b>
<b>SOUND</b> ▲ Durchweg schöne, passende Melodien ▼ Viel zu einfaches Spiel überlassen wir in Teil 1	<b>79</b>
<b>SPIELABLAUF</b> ▲ Abwechslungsreicher als Sonic 1, hohe Motivation ▲ Das schönste Spiel aller Zeiten!	<b>92</b>
<b>ANFORDERUNG</b> ▲ Endlos viel zu entdecken und aufzusuchen ▼ Viel zu einfach, um sehr lange zu spielen	<b>82</b>
Sonic 2 ist umfangreicher und toll durchgestylt, aber wie lange hält der Spielspaß vor?	<b>92</b>
<b>PROSCORE</b>	<b>92</b>

<b>PROFILE</b>	<b>SONIC 2 ● SEGA ● ENDE NOVEMBER</b>
FORMAT	8Mbit
SPIELER	2
STUFEN	20-24
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	Teamspiel/vs
	ZU BEZIEHEN VON: Sega



# AERIAL ASSAULT

Man schreibt das Jahr 2015 und die Welt wird schon wieder attackiert. Aber diesmal kommt die Bedrohung nicht von irgendeiner plündernden Alienstreitmacht, sondern von einer Kombination aus den abscheulichsten Terroristengruppen der Welt. Diese durchgedrehten Köpfe haben sich entschlossen, ihre feigen Guerillataktiken zu stoppen und arbeiten nun offen, indem sie die Regierenden der Welt mit Luftattacken terrorisieren.

Nach monatelangen, ununterbrochenen Schlachten haben die Terroristen über 99% der Erde besetzt. Aber alles ist nicht für immer verloren, denn tief im Pazifischen Ozean verbindet eine kleine Bande aus guten Menschen ihre großen Talente, um eine Gegenattacke zu starten. Als der am meisten erfahrene Söldner der Welt bist Du ausgesucht worden, um die Vergeltungsschlacht zu führen. Die Ganzheit der freien Welt verläßt sich auf Dich - hey, kein Problem,

**Z**uerst das erste. Ihr werdet Euch freuen zu hören, daß "Aerial Attack" keine direkte Übernahme vom Master System ist, obwohl die vorgenommenen Veränderungen es nicht davor retten können, das gleiche, mittelmäßige Spiel zu sein, daß die Master System Version war.

Es ist gut zu wissen, daß Sega die Grafiken der Master System Version verbessert hat, so daß diese naturgetreuer auf dem kleinen Bildschirm wirken. Alle Flugzeugtypen wurden von kleinen, quadratischen Tropfen zu, ehm, großen, quadratischen Tropfen. Währenddem Du durch die einzelnen Level spielst, wirst Du sehen, daß sehr wenige Details oder Farben bei den Feindesflugzeugen benutzt wurden. Tatsache ist, daß sie

so aussehen, als wären sie nur aufgeblasen worden vom Master System und noch nicht einmal neu designed für das Game Gear.

Mit solchen erschreckend enttäuschenden Grafiken ist es unumgänglich, daß die Musik nicht zu heißt ist.

Die Musik scheint einfach vor sich hin zu leiern, ohne eine Atmosphäre zu kreieren oder irgendeinen Einfluß auf das Spielen zu haben - trotz aller guten Vorsätze und Absichten könnte sie genauso gut weggelassen werden. Zu seinem Vorteil ist "Aerial Assault" eins der wenigen Spiele auf dem Game Gear, das es zwei Spielern erlaubt, gleichzeitig zu spielen (es wird mit dem Versus-(Gegen-)Kabel gespielt). Gruppenarbeit ist immer eine gute Idee, aber wenn dabei bestimmte Elemente des Spiels (wie das Begrenzen der Bewegungen) drauf gehen, scheint es die Sache nicht wert zu sein.

Die Grafiken einfach für den kleineren Bildschirm zu verbessern bedeutet nicht, daß Sega das Spiel wirklich für das Game Gear umgeschrieben hat. Das Original kam vor zwei Jahren auf dem Master System heraus, und seitdem hat es eine Menge Veränderungen gegeben, was die Schießspiele betrifft - besonders mit der Ankunft von Spielen wie "GG Aleste" und "Halley Wars". "Aerial Assault" sieht wirklich sehr einfach im Vergleich zu diesen beiden aus, also was ist der Reiz an dem Spiel?

**PROTIP** Nimm Dir die Heimkehr-Raketen so schnell Du kannst. Bewege Dich dann nur rauf und runter und halte Deinen Finger auf dem Feuerknopf, und Deine Raketen werden die meisten Dinge vernichten, bevor die Dich erreichen können.



Die Feinde verstecken sich hinter diesen Lavafeldern. Benutze die Hitze und Feuerbälle, um sie zu vernichten.



<b>PROFILE</b>	<b>AERIAL ASSAULT</b>	<b>SEGA</b>	<b>PREIS n/v</b>
	FORMAT	2Mbit	ZU BEZIEHEN VON:
	SPIELER	2	Sega
	STUFEN	4	
	SCHWIERIGKEITSGRADE	1	
BESONDERHEITEN Gruppenspiel			

<b>GRAPHIK</b>	<b>50</b>
Die Flugzeuge sind nicht detailliert ausgeführt. ↳ Langweilig, sich wiederholende Hintergrundidee.	
<b>SOUND</b>	<b>44</b>
"Haley Wars" und "Halley Wars" setzen höhere Standards. ↳ "Aerial Assault" kann diese bei Weitem nicht erreichen.	
<b>SPIELABLAUF</b>	<b>39</b>
Alle höheren Ränge von Masterkampf im zwei-Spieler-Modus. ↳ Sehr einfach und eindeutig zu spielen.	
<b>ANFORDERUNG</b>	<b>36</b>
Nur vier zu erledigende Levels. ↳ Falls es so einfach wäre, die Welt zu retten, würden wir es dir tun.	
Eine sehr alte Formel, die niemanden aufregen kann - verschwende Euer Geld nicht.	
<b>PROSCORE</b>	<b>42</b>



# prince of persia

MEGA-CD

Alle Liebesgeschichten haben einen ähnlichen Inhalt: Junge trifft Mädchen, Junge verliert Mädchen und, nach einer Heldentat, trifft er das Mädchen erneut und sie leben glücklich bis an ihr Lebensende. Prince of Persia stellt natürlich auch hier keine Ausnahme dar; obwohl diese Heldentat nun wirklich eine wahre Probe ist... auch die für Deine Joypad-Fähigkeiten.

Die Romanze beginnt an einem schönen sonnigen Nachmittag, an dem Du Dich mit der Prinzessin sehr nett (und erfolgreich!) unterhältst. Aber dann erscheint Jaffar, der große Vizier, der Euch beide gefangennimmt; die Prinzessin in seinem Schloß und Dich in seinem tiefsten Kerker.

Du hast nur eine Stunde Zeit, von hier unten auszubrechen, Dich an den Palastwachen vorbeizukämpfen, gefährlichen Fallen auszuweichen und den Vizier in einem Schwertkampf auf Leben und Tod zu besiegen. Wenn Du versagst, wird der Prinzessin noch etwas schlimmeres als der Tod bevorstehen - diesen primitiven Kerl zu heiraten!



Prince of Persia erschien schon vor zwei Jahren für den Amiga. Seitdem ist es auf beinahe jedem System erschienen; so auch auf dem Master System und Game Gear (beachte unseren Test in der ersten Ausgabe). Dennoch erscheint jetzt noch eine Mega-CD Version, die nicht auf das Mega Drive umgesetzt werden soll, was heißt, daß man diese Version hier nicht runterkonvertieren möchte, richtig?

Die Präsentation ist beeindruckend. Der Einführungsbildschirm zeigt einen Sonnenuntergang über dem Schloß des Sultans und man erzählt Dir, was auf Dich zukommt - vorausgesetzt, Du sprichst fließend japanisch. Die Animationen sind hervorragend und der Soundtrack ist von höchster Qualität. Es lohnt sich wirklich, daß Intro anzusehen, auch wenn man es nicht versteht, da einige Bilder sehr unterhaltend sind.

Die Option-Screen ist zum Glück in Englisch und ermöglicht vielseitige Veränderungen; unter anderem eine High Score Tabelle, ein gespeichertes Spiel fortzusetzen und die Namens eingabe (zum Speichern in den Speicher des Mega-CD). Du kannst 12 Spielstände zu jeder Zeit des Spieles abspeichern.

Diese Speicheroption ist auch wirklich wichtig, da PoP ein sehr schwieriges Spiel ist. Einen Level zu beenden ist schon kein leichtes

**PROTIP** Trinke nicht vom Becher, aus dem gelber Dampf aufsteigt, das Gift setzt Deinem Leben ein jähes Ende!




Du bereitest Dich auf den Kampf gegen eine Palastwache vor. Er sollte besser aufpassen, sonst ist sein junges Leben keinen Pfifferling mehr wert.

Unterfangen, aber wenn Du alles schaffen willst, so mußt Du wirklich flink auf Deinen Füßen sein.

Was das Spiel auszeichnet, ist das Gameplay und die tollen Grafiken; deshalb ist es nicht verwunderlich, daß man sich auch mit einem so schwierigen Spiel befleißt. Es mag zwar klingen wie in jedem anderen Arcade-Plattformspiel: springe über



tödliche Abgründe, umgehe die Speerfallen, kämpfe mit Wächtern und Skeletten, finde den Ausgang zum nächsten Level, aber es spielt sich dennoch etwas anders. Die Level sind so konzipiert, daß Deine Geschicklichkeit und Dein Verstand sehr oft enorm gefordert werden, um harte Stellen zu meistern. Wenn Du auf Teil A trittst, wird Teil B für 5 Sekunden im nächsten Raum geöffnet, aber C schließt sich gleichzeitig wieder, und achte auf die zusammenstürzenden Wände.

Die späteren Level sind wirklich sehr hart, aber die Steuerung der Person, die gehen, rennen, vorwärtschleichen, springen und klettern kann, ist dennoch das Wesentliche. Alles zusammen schafft ein ungeheuer realistisch



Es gibt viele tödliche Abgründe während des ganzen Spieles. Wenn Du hier verpö, zu springen, machst Du Rekonstruktion mit dem Beten des Genusses!



eines der besten Plattformspiele, die bislang veröffentlicht worden sind. Es ist zwar ein bißchen kniffliger als die anderen, die Grafiken sind wirklich einzigartig, wie auch die Musikstücke, aber die Mega-CD wird nicht sehr ausgenutzt.

Ein gutes Spiel, aber es hätte noch besser sein können



wirkendes Programm, das durch gewisse tolle Effekte, wie zum Beispiel das Ziehen des Schwertes, noch unterstützt wird.

Der einzige Kritikpunkt ist die manchmal recht gering genutzte Farbvielfalt des 16-bit Gerätes, die oft an die EGA-Grafiken eines PC erinnert. Das eigene Sprite fällt besonders während des Spieles auf, da es trotzdem farbig ist. Soundeffekte sind leider nur recht sparsam vertreten, aber von sehr guter Qualität, die das Spiel zum Leben erwecken. Gatter öffnen sich knarrend, lose Steine krachen hinter, Schreie und klirrende

**PROTIP** Diese Flaschen geben Dir Deine Energie zurück, aber sie sind nur sehr sparsam über die Level verteilt.

Schwächer verbessern die Atmosphäre.

Alles in allem spielt sich PoP als

**GRAPHIK**  
 ▲ Tolle Animationen des Lichts  
 ▼ Fürstliche Farbwahl **71**

**SOUND**  
 ▲ Die Sounds sind es immer wieder nicht, nicht zu werden.  
 ▼ Zu wenig Soundeffekte. **78**

**SPIELABLAUF**  
 ▲ Viele Level und Suchtcharakter.  
 ▼ Für ein entzogenes Licht, das Prince zu sparen. **81**

**ANFORDERUNG**  
 ▲ Ist nicht mit oben zu lösen.  
 ▼ Nur für erfahrene Spieler. **90**

Tolles Spiel trotz enttäuschender Grafiken und der fehlenden Ausnutzung der CD

**PROSCORE 82**



**PROTALK**

Wie auch schon in allen anderen Versionen ist die Hintergrund auch hier recht einfallslos. Der eigene Charakter ist aber wirklich toll animiert. Das Spiel hat Suchtcharakter, da die 12 Level immer schwieriger und länger werden. Es reicht aus, um die meisten Spieler für eine Zeit zufriedenzustellen. Dein Mega-CD muß von Spielen von Musik-CDs gelangweilt sein, also gib ihm endlich Prince of Persia.



Name: Dirk Rohde  
 Aus: Frankfurt  
 Gerät: Mega Drive, Mega-CD  
 Lieblingspiel: John Madden '92

**PROFILE** PRINCE OF PERSIA ● VICTOR ● PREIS n/v

FORMAT	CD	ZU BEZIEHEN VON:
SPIELER	1	Sega
STUFEN	12	
SCHWIERIGKEITSGRADE	1	
BESONDERHEITEN	n/v	



Wer kennt das Glücksrad nicht, unsere heißgeliebte Preis-Abschlepp-Show frisch aus den USA? Weil der Preis so heiß ist, droht er uns jetzt auch auf den Konsolen und Heimcomputern. Die Mega-Drive-Umsetzung des TV-Spektakels bescherte uns Gametek – komplett mit der amerikanischen Showhostess Vanna White. In drei scrabbleartigen Runden grübelt der Spieler sich zum großen Finale, um im Glücksfall das Luxusauto oder die tolle Reise von Vanna präsentiert zu bekommen. Nur auf dem Screen, versteht sich, denn am Ende des Spiels bleibt Euch nur das Modul. Die Tausend-Dollar-Noten verschwinden bei Druck des "OH"-Knopfes ebenso wie die Villa am Pazifik. Tja, da hilft nur, weiterträumen...

Nicht die deutsche, sondern die US-Version des Glücksrades dreht sich hier, und entsprechend ist die Präsentation etwas anders, als der treue Fernsehzuschauer sie kennt. Bonfemporgel, das Glücksradlogo und eine strahlende Vanna heißen den Spieler willkommen. Ihr könnt bis zu drei menschliche Spieler oder zwei Computergegner wählen, den Schwierigkeitsgrad einstellen und die Zugzeit bestimmen. Nachdem Ihr den Spielern Namen gegeben habt, sucht Ihr aus sechs Porträts die gewünschten aus.

Jetzt wird das Spielfeld eingeblendet, hinter dem ein Ausdruck, Ort, berühmter Name oder ein Ereignis steht. Es wird angezeigt,



Justal ich habe ein Super-Jobst gewonnen! Es gibt viele tolle Preise – schade, daß Vanna nicht dazu gehört.



**PROTIP** Um das Rad bei jeder Umdrehung an derselben Stelle zu erwischen, müßt Ihr den Power-Messer genau bei der halben Anzeige treffen.

nach welcher Art Antwort Ihr suchen sollt, und für den (unwahrscheinlichen) Fall, daß sich eine der 4500 Fragen wiederholt, könnt Ihr mit dem A-Knopf das Puzzle löschen und durch ein anderes ersetzen





**PROFILE** WHEEL OF FORTUNE ● GAMETEK ● PREIS n/v

FORMAT 4Mbit  
 SPIELER 3  
 STUFEN 4, 500-Fragen  
 SCHWIERIGKEITSGRADE 4  
 BESONDERHEITEN Vanna White

ZU BEZIEHEN VON:  
 Gametek Inc.



Nachdem Ihr einen Buchstaben aus dem Restalphabet gewählt habt, sagt Vanna Euch, an wievielen Stellen (wenn überhaupt) er in das Raster paßt. Hier taucht das "T": nur einmal auf, also zeigt Euch Vanna, was Ihr wissen müßt.

lassen. Bevor Ihr einen Buchstaben nennt, setzt Ihr das Glücksrad in Bewegung, vermeidet "Bankrott"- und "Einmal Aussetzen"-Felder und erwischt hoffentlich ein Feld mit dem großen Geld. Wenn der Buchstabe in der Lösung vorkommt, geht das Geld auf Euer Konto und wieder wird das Rad gedreht. Sind drei Runden gewonnen, läuft Vannas Bonusrunde an, wo es um die

großen Preise geht. Die Bedienung des Rads ist einfach. Der Screen wechselt vom Brett zu den Spielern. Ein Kraftanzeiger erscheint unter eurem Score. Ihr bestimmt ihn mit dem B-Knopf. Nachdem das Rad gedreht wurde, erscheint das Spielfeld und eine Digistimme bittet Euch, einen Buchstaben zu wählen. Das tut man mit Hilfe eines Pleiss. Wenn der

**GRAPHIK**  
 ▼ Wie gut ist das Spiel?  
 ▼ Was ist das Spielwert?  
 ▼ Was ist das Spielwert?

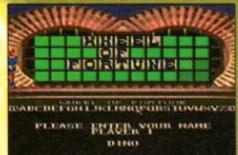
**SOUND**  
 ▼ Wie gut ist das Spiel?  
 ▼ Was ist das Spielwert?  
 ▼ Was ist das Spielwert?

**SPIELABLAUF**  
 ▼ Wie gut ist das Spiel?  
 ▼ Was ist das Spielwert?  
 ▼ Was ist das Spielwert?

**ANFORDERUNG**  
 ▼ Wie gut ist das Spiel?  
 ▼ Was ist das Spielwert?  
 ▼ Was ist das Spielwert?

Eine Verschwendung des Mega Drives – und Vannas!

**PROSCORE 43**



Ich höre gerne ein "D", blödsinnig! Was für eine Namensauswahl – selbst der Computer benutzt diesen Schreib

Buchstabe tatsächlich vorkommt, leuchtet das entsprechende Feld auf und wird von Vanna freigelegt. Jetzt könnt Ihr weiterdrehen, einen Vokal kaufen oder versuchen, das Puzzle zu lösen, indem Ihr eines der Rad-Icons wählt.

In der Bonusrunde entscheidet die Wahl eines der Buchstaben aus dem Wort "Wheel" über den Preis, um den Ihr kämpft. Danach wird geraten. Wie in normalen Runden kann auch das Bonuspuzzle mit "A" geändert werden, und es wird gesagt, um welche Art von Lösung es geht. Der Computer zeigt die Lage der Buchstaben R, S, T, L, N und E an, wenn sie vorkommen. Dann wählt Ihr drei Konsonanten und einen Vokal. Die Zeituhr wird gestellt, und Ihr macht Euch ans Rennen.

Was im Fernsehen Millionen in fiebrige Spannung versetzt, weil es um erhebliche Stangen Geld oder superteure Gewinne geht, hinterläßt auf der Konsole einen faden Geschmack. Was nützt denn die schönste Tüfellei und der tollste

Preis, wenn man ihn dann nicht bekommt?! Einmal das Gerät ausgeschaltet, und die Illusion des großen Glücks verpufft. Statt in den Porsche wieder in den alten Fiesta zu steigen ist halt ziemlich ernüchternd. Wo der Anreiz und die Spannung von Fernsehübertragungen fehlen, kommt auch keine richtige Motivation auf. Da ist eine Runde waschechtes Scrabble spielerischer und hat noch einen Lerneffekt.

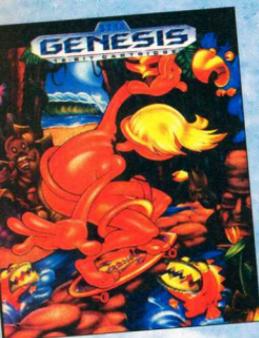
Obwohl das Begleiteth mit toller Grafik angibt, ist im Spiel wenig davon zu sehen. Das Spiel und Vannas Standbild können einen ebensowenig begeistern, wie die kaum vorhandenen Sounds oder Musikstücke. Das Gesicht des Gegners, wenn Ihr auf einem Bankrottfeld landet, ist zwar ganz nett, aber deshalb greift noch niemand in den Geldbeutel. Wenn man schon die Familie zu einer Denkpartie zusammentrommelt, sollte man lieber zum Trivial Pursuit greifen, das wesentlich mehr Spaß macht!

# WHEEL OF FORTUNE



Gibt es denn keine Gerechtigkeit auf dieser Welt? Eben ritt Greendog noch auf diesem Superbrecher, als ihn plötzlich eine völlig verkehrte Welle erwischte und an Land warf. Nicht genug damit – er hatte auf einmal einen merkwürdigen Anhänger um den Hals, den er einfach nicht wieder abnehmen konnte!

Noch schlimmer: Das Medallion ist verflucht! Greendog kann es nur loswerden, wenn er quer durch die Karibik reist und alle Teile eines legendären Surfbretts einsammelt. Gemeinerweise macht der Anhänger es Greendog unmöglich, zu surfen, aber es gibt ja noch andere Fortbewegungsarten. Klingt nach dem Beginn einer außergewöhnlichen Reise...



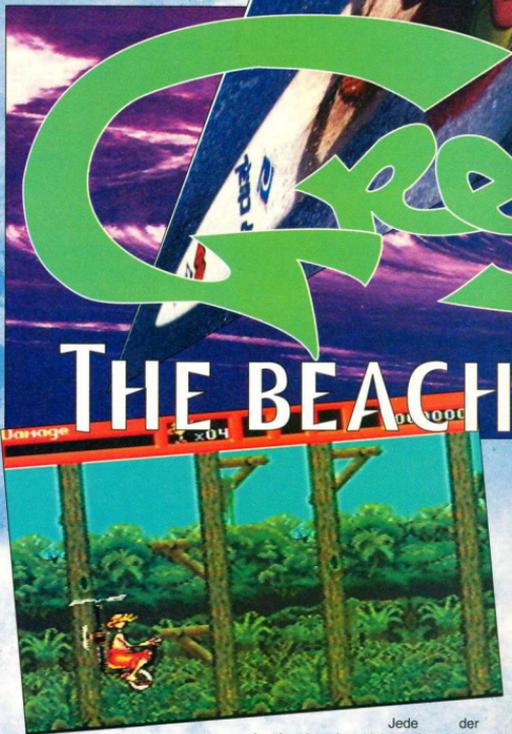
Im Intro wird Greendog von einer Riesenwelle umgehauen. Das stört ihn aber nicht weiter, denn er wird bald den verfluchten Anhänger finden.

**Ü**ppige Intro-Screens und fetzige Reggae-rhythmen springen dem Spieler nach dem Einschalten entgegen. Greendog, frisch an Land gespült, zieht sich auf die Füße – und sieht eine umwerfende Blondine vor sich, es ist keine Fata Morgana – Bambi heißt das Mädchel, das dem Helden geduldig sein Los erklärt. Als Nächstes erscheint eine Titelscreen, der jeder Hawaii-Postkarte Ehre



anwählen.

Flugs also ins Spiel geschaut. Ein Dutzend horizontal scrollende Level mit Karibikflair warten auf Greendog. Sein Hauptziel ist es, das Surfbord der Alten wieder zusammenzubasteln, damit er das lästige Medallion endlich abnehmen kann.



machen würde.

Optionen gibt es hier aber kaum. Ihr könnt die Feuerknopf-Belegung ändern (Springen, Werfen und den Panikknopf, der Power-Ups aktiviert) oder aber das Soundmenü

Jede der Inseln ist in kleine Abschnitte unterteilt. Ihr beginnt auf Granada, tobt auf Mustique und Curacao weiter (Prinzessin Margaret läßt sich unverständlicherweise nicht blicken...) und sucht Jamaica heim, bevor es dann nach Saba und St. Vincent



geht. Gesurft wird leider nicht, statt dessen muß Greendog jede neue Insel mit einem Tret-Helikopter anfliegen und natürlich unterwegs reichlich Extras auf sammeln. Vor Ort braucht er dann nicht nur zu laufen, sondern findet



**PROTIP** Taucht Euch in der Unterwasserkrypta von Curacao nicht zum Wächter hinunter, sondern geht ganz nach links und ganz nach rechts. Hinter den durchlässigen Wänden liegen Bonushöhlen.



# endog

## ED SURFER DUDE!



**PROTIP** Schnappt Euch auf Curacao eine Perle von einer der Riesenaustern, das gibt 10 000 Punkte. Schaltet vorher Eure Unbesiegbarekeit ein, steigt in die Auster und nehmt die Perle!

gelegentlich Rollschuhe oder ein nettes Skateboard, auf das er geknüllt – und ab geht die Post! Ihr beginnt das Spiel mit fünf Leben und drei Continues. Außerdem seid Ihr zu Beginn jedes Levels frisch und unverwundet. Werdet Ihr verletzt, könnt Ihr verbrauchte Energie zwar nicht mit Mars, aber durch aufgesammelte (vorher versteckte) Coladosen zurückholen. Gourmetspeisen wie



**PROTIP** Wählt als die Super-Disc-Power, um die Totenwächter schneller zu erledigen.

Acargh! Greendog ist in die piranhoversuchte Lagune gefallen. Eine schmerzvolle und zerschmetternde Entlage... Am besten, Ihr springt äußerst vorsichtig über die Gewässer und vermeidet naheren Kontakt.



und ihn weit wegwirft, läuft der Vierbeiner ihm hinterher und beißt alles, was sich ihm in den Weg stellt. Wenn Ihr aber einen Knochen verpaßt, wird Fetch ihm mitsamt beigefügter Menschenmahlzeit auflutern. Auch, wer nicht auf Junk Food steht, wird die Punkte schmerzlich vermissen...

Sega hat in den letzten Monaten einige fantastisch aussehende Spiele veröffentlicht – Greendog gehört mit Sicherheit dazu. Der parallel scrollende Hintergrund wirkt unglücklich tief, obwohl die "aktive" Ausstattung mancher Level eher kärglich ausgefallen ist. Die Sprites sind schön groß und klasse animiert (achtet auf die Reaktionen, wenn Ihr einen Papageien oder einen kameraschwenkenden Touristen umhaut!). Obwohl der trockengelegte Surfer im Hauptspiel nur laufen und springen kann, sind die Bewegungen immer wieder anders animiert. Toll sind auch die Musikstücke geraten. Sie passen hervorragend zur relaxten Tropen-Atmosphäre von Greendog. Leider sind die Spot-Effekte schwach auf der Brust, ein Zeichen für die wahre Schwäche des Spiels.

Würde ein schweres Jump-'n'-Run noch den Mangel an Schwierigkeitsstufen rechtfertigen, kann man sich hier nur darüber ärgern. Greendog ist nicht besonders lang oder ausgefuchst und mit den vielen Leben, Continues und gesund angefangenen Levels viel zu schnell zu knacken. Zwar wird das Vorankommen im Laufe der Reise schwieriger, aber eben nicht genug. Eine Wahl aus mehreren Schwierigkeitsgraden hätte den Anreiz um Längen erhöht.

Von der Präsentation her ist Greendog eines der besten Mega-Drive-Spiele. Jammerschade, daß es, wie einige Sega-Titel, viel zu einfach ist!



Hamburger und Pommes Frites erhöhen Euer Punktekonto ebenfalls (vielleicht nach dem Motto "bloß weg hier?"). Sie können fast überall versteckt sein – in Papageien (gitt) oder Totempfehlen bis hin zu Fischen und Mülleimern (kein Kommentar...).

Manche Teile des alten Surf Bretts sind in Krypten und unterirdischen Höhlen zu finden, aber glaubt nicht, daß sie unbewacht sind! Bevor Ihr an die Lagerstätten kommt, sind einige übelwollende Zeitgenossen zu überwinden. Abtauchende Kampfpapageien, explodierende Kugelfische und Fiesenaustern möchten gerne einmal Menschenfleisch kosten – auf Jamaica müßt Ihr Euch sogar vor Fliegen von Bettlerinnen hüten!

Viel Feind, viel Ehr' – doch müssen gute Waffen her. Nix da. Greendog bekommt nichts als eine Frisbeescheibe in die Hand gedrückt. Allerdings wird sie mit jeden 10 000 Punkten, die Ihr sammelt, etwas schlagkräftiger. Auch Power-Ups gibt es in den Levels. Ein "S" verheißt eine zielsuchende Superdisk, die Uhr hält alles auf dem Bildschirm außer Greendog an, und der Regenschirm-Hut macht Euch unverwundbar. Mit dem Panikknopf aktiviert Ihr die Power-Ups – zwei können gleichzeitig benutzt werden. Leider halten sie nur kurze Zeit vor, und Greendog kann nur vier auf Vorrat halten.

Später taucht gelegentlich Fetch, Greendogs apportierender Hund, auf. Wenn Ihr einen Knochen aufammelt, bevor Fetch ihn erwischt,

<b>PROFILE</b>	<b>GREENDOG</b>	●	<b>SEGA</b>	●	<b>DM120,-</b>	<b>ZU BEZIEHEN VON:</b> Sega
	FORMAT	8Mbit				
	SPIELER	1				
	STUFEN	12				
	SCHWIERIGKEITSGRAD	1				
	BESONDERHEITEN	n/v				

<b>GRAPHIK</b>	90
▲ Fantastischer, parallel scrollender Hintergrund ▲ Homographisches Sprites	
<b>SOUND</b>	82
▲ Super Reggae-Soundtrack ▼ Soundeffekte könnten besser sein	
<b>SPIELABLAUF</b>	75
▲ Leichtes Handling ▼ Level sind sich zu ähnlich	
<b>ANFORDERUNG</b>	73
▲ Jede Menge Games ▼ Viel zu leicht, nur eine Schwierigkeitsstufe	

Las, doch, Sega, Ihr könnt es doch besser! Greendog sieht Klasse aus, ist aber viel zu einfach!

**PROSCORE 82**



Jetzt ist es auch auf dem Game Gear erhältlich: Super Monaco GP II. Rein mit dem Modul, hart beschleunigt und festgehalten. Los geht der Kampf um die Formel-1-Weltmeisterschaft! Aber leicht wird es nicht...

Der Brasilianer Ayrton Senna, mit Weltmeisterwürden nicht unvertraut, schaut mit trockenem Grinsen zu. Doch könnte es sein, daß er sich daran verschluckt. Hat er denn verdrängt, daß Nigel Mansell der Mann des Jahres ist? Es ist Eure Sache, Senna dazu zu erinnern. Der Stolz Europas ruht zwischen Euren Händen.

**N**ach der katastrophalen Master-System-Version von Super Monaco GP II (unsere englische Schwesterzeitschrift urteilte mit vernichtenden 21%) hatte Sega reichlich Zeit, die Scharte auszuwetzen. Zum Glück ist das Spiel auf dem Game Gear viel schwerer. Senna rast wie ein Irre über die Piste, mickrige 90°-Kurven vornehm ignorierend. Ihn kaum besiegar zu machen ist ein Sache, doch möchte man es überhaupt? Wie auf dem Master System gibt es überdurchschnittlich viele Einstellmöglichkeiten für Euren Renner. Aber wie bei jener Version fragt man sich nach einigen Runden, wieviel davon pure Show ist. Wir konnten jedenfalls keine nennenswerten Einflüsse auf den



Rennerverlauf feststellen.

Grafisch ist Super Monaco GP II schon brauchbar. Die Piste scrollt schnell und flüchtig, aber es gibt kaum grafische oder Soundeffekte. Die Intromelodien sind blechern, eben typisch fürs Game Gear. Drehungen, Crashes und Beschleunigungen klingen eher mager und verloren.

Bunt, aber etwas einfallslos sind



die Landschaften geraten. Einfach gehalten, spiegeln sie gerade mal das Gastland wider und werden nicht gesollt. Es kommt einfach kein Formel-1-Fahrgefühl rüber.

Super Monaco GP II ist auf dem Game Gear zwar schneller und schwieriger als auf dem Master System – selbst auf Anfängerstufe ist es höllisch schwer, Senna zu besiegen. Aber das bleibt auch der einzige Rettungsanker für ein Spiel, das aufgrund seiner sonstigen Durchschnittlichkeit (und obwohl es für das Game Gear kaum Rennspiele gibt) eher im Regal untergehen wird.



Senna mag ein Jahr Fahrpause einlegen, aber auf dem Game Gear ist er noch ein gefährlicher Gegner!

**PRO TIP** Wie auf dem Master System, braucht man nicht zu bremsen. Sucht die richtige Straßenlage, dann könnt Ihr durch die härtesten Kurven fliegen.



**PROFILE** SUPER MONACO GP II ● SEGA ● PREIS n/v

FORMAT	2Mbit	ZU BEZIEHEN VON:	Sega
SPIELER	1		
STUFEN	16		
SCHWIERIGKEITSGRADE	2		
BESONDERHEITEN	passwort		

**GRAPHIK** 70  
 ▲ Schnell und flüchtig  
 ▼ Hintergrund zu unbewegt, wenig Spezialeffekte

**SOUND** 43  
 ▼ Das nimmt schon schön  
 ▲ Magerer Crasheffekte

**SPIELABLAUF** 72  
 ▲ Gute Steuerung, an die man sich schnell gewöhnt  
 ▼ Bremsen? Was für die Bremser?

**ANFORDERUNG** 70  
 ▲ Man möchte Senna schlagen  
 ▲ Schwieriger als auf dem Master System

Das bislang beste Ayrton-Senna-Spiel, aber immer noch nicht gut genug.

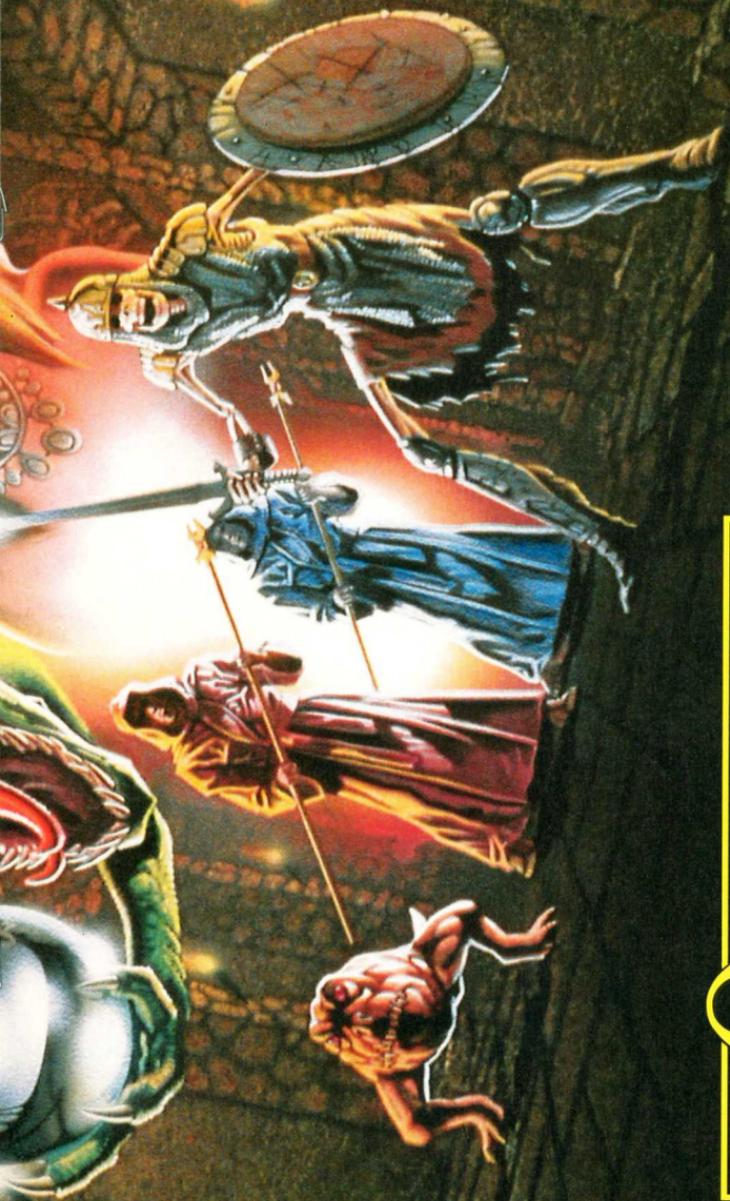
**PROSCORE** 71

# AYRTON SENNA'S SUPER Monaco II



# DRAGONS FURY

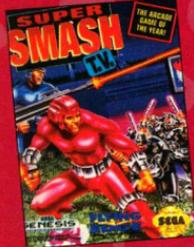




# DOMARK

Smash TV war einer der größten Automatenfolge der Achtziger. Das Spielhallen-Shoot-em-Up war ein absoluter Klassiker, der den hoffnungslos sichtigen Spielern völlig den Atem raubte. Obwohl die Grafik gar nicht so beeindruckend war – Räume, die nicht scrollten, kleine Sprites – mußte man die Vielzahl und Geschwindigkeit der Gegner gesehen haben, um sie zu glauben. Die Hektik beanspruchte die Ballerfreaks bis aufs Äußerste – und darüber hinaus, Überleben konnte nur, wer flugs alle Extrawaffen auflos und vom zweiten Joystick Gebrauch machte, der in alle Richtungen feuern ließ.

Außerdem machte die Steuerung und die Geschwindigkeit bislang schwierig, Smash TV angemessen für die Konsolen umzusetzen. Ohne die Hardware, die massenhaft Sprites auf dem Screen und eine richtungsunabhängige Schußsteuerung erlaubte, ging es eben nicht. Doch jetzt ist die Feuerpause vorüber, und müde Maniacs werden schlagartig munter. Mit der Kraft des Mega Drives und seinen drei Feuerknöpfen gab es nun keine Ausrede für weiteren Aufschub einer Heimumsetzung mehr...



**W**ie hat Acclaim die Automatensteuerung umgesetzt? Das Mega Drive benutzt einen Knopf für normales Feuer (damit schießt man in Lauffrichtung), einen, der auf eine bestimmte Richtung festgelegt wird und einen dritten, der nach hinten feuert. Dieser Rückwärtsschuß ist erstaunlich schlagkräftig, vor allem, weil man die meiste Zeit auf dem taktischen Rückzug ist! Gewöhnungsbedürftig ist aber das Umschalten zwischen den Feuerknöpfen. Wer auf geradliniges Ballern steht, muß umdenken. Wenn Ihr alleine spielt, könnt Ihr einen Knopf für die Richtung und einen für

**PROTIP** Immer in Bewegung bleiben. Kurzt durch die Gegend, um Feinde auszuweichen und Power-Ups aufzulesen. Sonst könnt Ihr leicht den Kopf verlieren!

die Schußkontrolle festlegen – wie beim Automaten. Wir empfehlen Euch aber unbedingt, einen Joystick zu benutzen!



Bomberparty! Dicke Kerle mit Schrapnellbomben versuchen, Euch aus Spaß und Raffgier zu erledigen!



Mit dieser Karte könnt Ihr Eure Route planen. Paf! gut auf, dann sie erscheint nur einmal!



Acclaims Hauptleistung ist fraglos, das tolle Spielgefühl des Automaten voll erreicht zu haben. Endlose Wellen feindlicher Sprites tummeln sich wieselschnell auf dem Screen, Mr. Shrapnels Geschosse fegen Euch um die Ohren, und die Power-Ups sorgen für unerhörte Schußbreite. Obwohl die Levelobermätze etwas kleiner sind als im Automaten (etwas muß man ja zu meckern haben), bewegen sie sich flüssig und ohne die ruckhaften Schübe ihrer Master-System-Vettern. Wohl früher als später werdet Ihr auch die Todesszene des Freizeitrambos erleben – kein Kommentar...

Der Spielablauf ist wie beim Automaten vorbildlich und der Master-System-Version, aber Smash TV spielt sich auf dem 16-Bitter wesentlich besser. Ihre Grafik, gute Steuerung, aber dennoch ein Minus: Das Ding ist einfach zu schwer!! Ein mickriges Continue wird uns spendiert – da überläßt jeder Anfänger das Spielfeld dem Ballerprofi.

<b>PROFILE</b>	<b>SMASH TV</b> ● <b>ACCLAIM</b> ● <b>PREIS n/v</b>	
	FORMAT 4Mbit	ZU BEZIEHEN VON: Acclaim
	SPIELER 2	
	STUFEN 3	
	SCHWIERIGKEITSGRADE 1	
BESONDERHEITEN continue		



# PER

# AS

# T.V.



**GRAPHIK**  
▲ Umfragen schneller Spieles  
▲ Klare Obermenge  
**79**

**SOUND**  
▲ Gute Sprachliche Samples  
▲ Klare und Klare  
**63**

**SPIELABLAUF**  
▲ Fair im Verlauf, wie die Dargest  
▲ Risikoreichwahl im Waffen  
**85**

**ANFORDERUNG**  
▲ Bei jeder Level von jeder Spieler zu lock  
▲ und vielleicht noch mehr  
**88**

Eine geniale Umsetzung, die die Steuerungsprobleme elegant löst.

**PROSCORE 85**



Nur noch ein Arm übrig, aber er hält sich wacker!  
Mutoid Man ist zwar als alle Schussloch!



Holt einen Freund zum Spielen und jagt die Aliens ins Jenseits!



**PROFILE** SMASH TV ● ACCLAIM ● PREIS n/v

FORMAT 2Mbit  
SPIELER 2  
STUFEN 3  
SCHWIERIGKEITSGRADE 1  
BESONDERHEITEN continue

ZU BEZIEHEN VON:  
Acclaim



## MASTER SYSTEM

**PRO TIP** Wenn es zu hektisch wird, verzicht Euch in die Ecke links unten und feuert, was das Zeug hält.

Meine Damen und Herren, willkommen zur brutalsten Show der Welt – zu Smash TV! Farbfernseher, Luxusreisen, Luxusautos, ein Jahresvorrat Steak und Millionen Dollar Preisgelder warten nur auf den glücklichen Gewinner. Unsere wunderbaren Kandidaten müssen lediglich eine mittlere Klonarmee auslösen, mehrere Hundertschaften Kampfröbter außer Gefecht setzen und einige der größten und gemeinsten Levelgegner in der Geschichte der Actionspiele terminieren.

Endlich ist es fürs Master System fertig. Zwei-Spieler-Modus, abschaltbare Musik, Feuerknopfbelegung – der erste Eindruck ist positiv, auch, wenn sich die Schwierigkeit nicht einstellen läßt.

Das Spiel beginnt mit einem Bild des Smash-TV-Studios, von dem aus der oder die Kämpfer aufrechten Kampfes ins Verderben ... äh... Getümmel marschieren. Die Grafik geht in Ordnung. Einfacher, aber zweckmäßiger Hintergrund lenkt nicht von den Unmengen schneller Feindsprites ab, die Euch pausenlos zusetzen. Leider flackert es fürchterlich, wenn sich auf dem Bildschirm auch noch zahlreiche Gegenstände befinden. Gegner sind groß und schön bunt – Vorsicht vor Baseball-Schlägertypen, UFOs und Kamikazekämpfern! Am Ende Eurer Kraft und jedes Labyrinths lauern monströse, teuflische, geniale Endgegner.

Während die Soundeffekte sich noch hören lassen können, besteht die Musik aus nichts als

einer nach kurzer Zeit öden Adaption der Automatenmelodie.

Das Gameplay ist das des Automaten. Jedes der drei Riesenlabyrinth besteht aus zusammenhängenden Räumen, die jeweils eine Screen füllen und nicht scrolen. Überleben ist das Ziel, und so schnell wie möglich zum Obermost und dem nächsten Labyrinth zu kommen....

Damit Ihr auch nur eine Chance bekommt, hat die Spielleitung bessere Waffen verteilt. Raketenwerfer, Granatenwerfer und ein Drei-Wege-Gewehr liegen buchstäblich auf der Straße! Hin und wieder taucht ein Schlüssellosion auf. Wenn Ihr zehn davon gesammelt habt, könnt Ihr einen Geheimraum betreten, um einen richtig heißen Kampf erleben!

So weit, so gut. Nur nützt die redliche Mühe, die sich das Master System gibt, nicht ganz aus. Die Steuerung bleibt ungemütlich und der Feind wird vor allem gefährlich, wenn der Grafikchip in die Knie geht und das große Flackern ausbricht. Selbst Adleraugen schmeißen hier schon mal entervt das Joypad in die Ecke. Wenn Ihr auf den Automaten steht, werdet Ihr (buchstäblich) damit leben können. Sonst könnt Ihr Euch nur wundern, warum so viel Aufgebens um dieses öde Ballerspiel gemacht wird.

**GRAPHIK**  
▲ Viele Sprites und klare Wälder  
▲ Viel störendes Flackern  
**61**

**SOUND**  
▲ Monotoner Melodie, die abschaltbar  
▼ Weniger Soundeffekte  
**58**

**SPIELABLAUF**  
▲ Nicht zu langweilig  
▲ Alleine erfordern  
**68**

**ANFORDERUNG**  
▲ Drei Risikoreich verlangen Euch alles ab  
▼ und vielleicht noch mehr  
**62**

Eine brauchbare Umsetzung, wenn auch nicht spielbar genug.

**PROSCORE 65**



American Football – eines teuersten und brutalsten Spiele der Welt. Der Kampf ums Leder stammt aus Amerika – kein Wunder, daß es zu zahllosen Elektronikspielen verwurstet wurde. Von regelrechten Simulationen wie dem trainerorientierten John Madden '92 über den realistischen Joe Montana II bis hin zum futuristischen Roboclash in Segs Cyberball blieb kaum ein Monitor footballfrei. Wahrscheinlich wird im nächsten Jahr ein weiteres Joe Montana veröffentlicht, das historische Teams mit heftiger Action verbindet soll.

Der Markt ist also unkämpft. Arena traut sich mit der Umsetzung des Midway-Automaten aufs Feld, dem als Videospiel zumindest eines sicher ist: Das Modul ist auf Dauer preisgünstiger als das nach Quartern zu zahlende Automatenvorbild. Super High Impact verbindet die Regeln des American Football mit der aggressiven Wucht von Speedball. In wohl keinem anderen Football fliegen derart die Fetzen wie hier.



Erster unten! Gut gezeichnete Sprites und reichlich animierte Fenster lassen echtes Automatenfeeling aufkommen.



Scrollt mit dem Joypad durch 30 Plays und sucht mit den Feuerknöpfen heimlich drei aus.



Das Spiel beginnt harmlos mit dem Auswählen. Man kann alleine oder zu zweit gegen den Computer spielen oder gegen einen zweiten Spieler antreten. Die Quartierlänge läßt sich zwischen 2 und 5 Minuten einstellen, Gras oder Kunststoffboden gewählt und Kämpfe ein- und ausgeschaltet werden. Ihr sucht aus 18 Teams Eure Favoriten aus. San Francisco und Miami sind vertreten, ebenso Afrika und Europa. Die Spiele können auf drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen ausgetragen werden.

Eine Münze dreht sich ansehnlich und bestimmt, wer den Ball zuerst bekommt. Dann geht es los. Die Seitenperspektive erinnert an Joe Montana, die Spieler sind eher klein, aber akkurat animiert. Schon beim Anstoß wird der Stil der Balgerei deutlich. Ihr müßt alle Knöpfe so schnell wie möglich traktieren, um den Kraftmesser in die Höhe zu treiben!

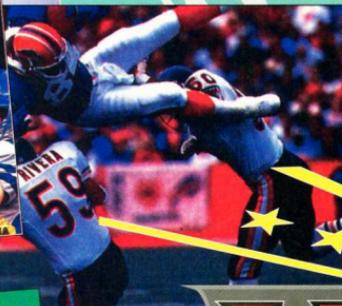
Gleich danach wählt Ihr aus 13 Offensivspielarten (plus Punt und Conversion) und 15 defensiven Spielarten aus. Sie werden in Dreiergruppen zusammengefaßt. Das Joypad scrollt

darüber, wobei Eure Auswahl hell markiert ist, aber in der Gruppe geheim bleibt.

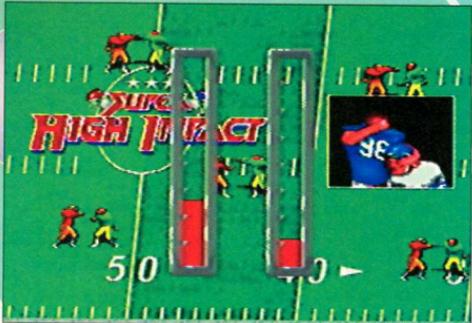
Wie man es vom Automaten erwartet, ist die Steuerung einfach. Es gibt sogar einen Turboknopf, der Euch kurzzeitig die Geschwindigkeit eines Flash bringt! Ihr könnt außerdem springen und Euch um Euch selbst drehen. Auf der Linie drückt Ihr A, um den Ball zum Quarterback zurückzubefördern. Die von Euch direkt gesteuerten Spieler sind mit gut sichtbaren Pfeilen markiert. Bewegt den Quarterback mit dem Pad und drückt noch einmal A plus Richtung, um den Ball zu einem anderen Spieler zu schleudern. Hier kann die Perspektive zum Problem werden, da der Fänger oft außerhalb der Screen ist! Auch können Pässe sehr lang ausfallen, dann ist die Steuerung unflexibel.

Was ist mit den Kämpfen, höre ich Euch fragen. Die Brutalität wird schon bei manchen "high-impact"-Angriffen deutlich, bei denen die Schulterpolster fliegen und öfters das Hit-O-Meter, der senkrechte Auftragsmesser, erscheint. Kaum tritt einer auf den anderen, ist die derbste Raulerei im Gange und Ihr seht eine Faust durch Euren Schutz krachen!

Heftige Angriffe rufen Unmut beim "Opi" hervor, so daß es häufig zu Schlägereien kommt. Hämmert in solchen Fällen auf alle drei Feuerknöpfe, um Eure Kraft nach



# SUPER HIGH IMPACT



Kampf! Wummert auf die Feuerkugeln, um dieses freiwillige Zwischenspiel zu gewinnen.

oben zu jagen, bevor es der Gegner schafft. Das macht zwar zwischen zwei Angriffswellen (vor allem zu zweit) Spaß, aber die Auswirkung auf das Spielgeschehen ist nicht überlieferbar.

Super High Impact macht gratis einiges her. Besonders die Fenster mit animierten Szenen (der Manager ist toll geraten), die Sprachausgabe "Aaargh, mein Knie!" und knackigen Soundeffekte lassen den Puls steigen. Trotz ordentlicher Musik und schnuckeligen Spielverlauf gibt es ein dickes Minus – warum bloß wurde keine Liga eingebaut? Da bröckelt die Langzeitmotivation gewaltig, zumal manche Spiele

schon durch einen einzelnen, langen Wurf entschieden werden können. So wird Super High Impact zum Actionspiel statt zur Simulation, und das Gameplay reizt nur kurzfristig. Auf Dauer tut's nur Madden-Power!

**PRO TIP** Wenn Ihr am Verteidigen seid, wählt den Spieler, der dem Quarterback am Nächsten ist. Sobald der Ball geschnappt wurde, nehmt Ihr jetzt Knopf A, um durch die Angriffsline zu pflügen und den Quarterback umzunieten.



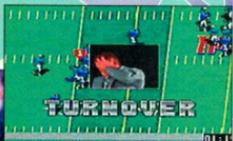
Die Brutalität des amerikanischen Footballs erreicht ungeahnte Höhen. Hier wird die Kraft der härtesten Angriffe gemessen.



Ungezügelter Puff! Der Schiedsrichter pfeift, während sich das Team mitglied unten nach freut. Obwohl das Spiel einfach ist, erklärt die US-Anleitung kaum etwas. Anfänger müssen alles ausprobieren.



Die Reaktionen des Managers sind sehenswert. Da lohnt es, ein Spiel zu verstreuen, nur um ihn verzweifelt stöhnen zu hören!



<b>GRAPHIK</b>	83
▲ Klein, aber gut animierte Spieler. ▲ Viele digitalisierte Szenen beläuben das Spiel.	
<b>SOUND</b>	82
▲ Prima Soundeffekte und Akzente. Sogar ein "F" nach "Hinterknie" überhört man.	
<b>SPIELABLAUF</b>	74
▲ Nicht ganz so schön wie in Madden. ▲ Keine Angriffs- und Verteidigungslinien. ▲ 18 Teams, 18 Spielertypen (mehr) – aber keine Liga (mehr).	
<b>ANFORDERUNG</b>	72
Innovativ, macht Spaß und ist brutaler, als man sich wünschen kann.	
<b>PROSCORE</b>	<b>73</b>

# IMPACT

<b>PROFILE</b>	<b>SUPER HIGH IMPACT</b>	<b>ARENA</b>	<b>PREIS</b> n/v
	FORMAT	4Mbit	ZU BEZIEHEN VON: Sega
	SPIELER	2	
	STUFEN	n/v	
	SCHWIERIGKEITSGRADE	3	
BESONDERHEITEN	Teamplay		



# PREDATOR 2

MEGA DRIVE

**Downtown L.A. im Jahre 1997:** Es ist heiß, sehr heiß. Nicht nur die Schwüle drückt. Fehden zwischen jamaikanischen und kolumbianischen Drogenbanden brechen in blutige Gefechte aus. An jeder Straßenecke wird gedealt und jeder, der dabei stört, umgebracht. Zahllose Polizisten sind schon umgekommen, andere verschwanden einfach.

Als Lieutenant Harrigan ist es Euer Job, die Straßen zu säubern. Seltenerweise beginnen gerade zu dieser Zeit die Morde. Überall in der Stadt werden grausig aufgeschlitzte Leichen gefunden – wie Geflügel im Schlachthaus aufgehängt. Das kann nur das Werk eines Einzigigen sein...

**D**er große Jäger aus dem All ist wieder auf der Erde gelandet. Er ist unsichtbar, bis an die häßlichen Zähne bewaffnet und bringt aggressive Menschen als Sport um.

Das Spiel beginnt mit einer Ansicht von LA aus der Sicht des Predators – gruselig, denn er hat ein anderes Farbspektrum. Der unvermeidliche Options-Screen bietet reichlich Wahlmöglichkeiten. Es gibt drei Schwierigkeitsstufen, ein Soundmenü und eine Paßwort-Continue-Funktion. So könnt Ihr bekannte Levels gleich überspringen.

**PROTIP** Schaltet die automatische Waffenwahl aus. Sie spart Zeit, wählt aber oft die verkehrte und zu schwache Waffe aus. Eigene Auswahl nutzt die Systeme viel besser aus und bringt Euch weiter.

Zu Beginn jedes Levels erscheint ein digitalisiertes Bild aus dem Film. Es sieht nicht nur gut aus, sondern sagt Euch auch, wieviele Geiseln Ihr befreien müßt. Pfeile auf dem Bildschirm leiten zur jeweils nächsten Geisel oder zum Ausgang. Wenn Ihr Euch zu

lange an einem Ort aufhaltet, erscheinen die gefürchteten drei Leuchtpunkte des Predators. Erreichen sie eine der gefesselten Geiseln, explodiert der Unglückliche ziemlich blutig und unansehnlich. Sicher brauche ich nicht extra zu betonen, daß Predator 2 nur etwas für Hartgesottene ist?



Unser dreadlockiger Freund aus dem All ist aber nicht die einzige Gefahr auf den Straßen. Was wäre L.A. ohne die Drogengangs? So kreuzen Laster, Motorräder und Taxis immer öfter Euren Weg, verzweifelt bemüht, die diesjährige

Unfallstatistik zu erhöhen. Auch von oben kommt das Schlechte, in Form von Kugelhageln, die aus Helikoptern abgefeuert werden. Erledigt Ihr die Störenfriede aber, regnet es interessantes Drogenzubehör und Ausrüstung. Wenn Ihr sie aufammelt, gibt es ordentlich

Extrapunkte. Als tapferer Lieutenant beginnt Ihr nur mit einer lächerlichen

Erbsenpistole (Armie bekäme Heulkämpfe), könnt aber unterwegs kräftig aufrüsten: Granaten, Gewehre, Flakausrüstung und sogar einige achtlos liegengelassene Predatorwaffen warten nur auf Euch. Ihr könnt eine ganze Menge tragen und mit dem Joypad die beste Waffe wählen.

In späteren Levels erscheint der Predator Himself. Wenn Ihr ihn mit Granaten und Sperfeuer traktiert, wird er sich in andere Abschnitte retten. Schließlich findet der Endkampf in seinem Raumschiff statt, dafür muß er sich fit halten! Dort hat er nicht nur ein paar Freunde zur Party eingeladen, sondern es müssen auch noch 23 Geiseln befreit werden!

Grafisch gibt es wenig zu meckern, sind doch die Sprites deutlich, wenn auch etwas klein geraten. Der Hintergrund ist bunt, gut gezeichnet und scrollt butterweich. Das Spiel selbst läuft aus isometrischer, "Schräg-von-oben"-Sicht ab, die man sich nach einiger Übung gewöhnt. Um so direkter wirken Sound und Musik aufs Nervensystem – wie gesagt: Das Spiel ist nichts für zarte Gemüter!

Obwohl Predator 2 im Grunde nichts Neues bietet, ist es ziemlich aufregend und mitreißend. Die laute Hektik des Straßenkampfes greift sofort auf den Spieler über, ebenso, wie der lähmende Schreck, wenn der Predator plötzlich erscheint. Nur die Kollisionsabfrage läßt zu wünschen übrig und hat uns schon zum Fluchen gebracht. Trotzdem ist der Schwierigkeitsgrad "normal" genau richtig und das Spiel eine harte Nuß. Vor der leichten und der schwierigen Einstellung sei jedoch gewarnt: Sie neigen beide zum jeweiligen Extrem und verkürzen den Spielspaß erheblich. Ansonsten bietet der Außerirdische eine adrenalin-fördernde Schießorgie vom Wildesten.



Eine Geisel weniger! Der Unglücksrabe, der hier durch das Bild fliegt, ist dem Predator in die Quere gekommen! Beim nächsten Mal müßt Ihr schneller sein.



Heli von oben! Die argentinischen Störenfriede mischen die Party öfters mit einem Bleihoggel auf.

PROFILE PREDATOR 2 ● FLYING EDGE ● PREIS n/v

FORMAT	4Mbit	ZU BEZIEHEN VON:
SPIELER	1	Acclaim
STUFEN	7	
SCHWIERIGKEITSGRADE	3	
BESONDERHEITEN	Passwort	

<b>GRAPHIK</b>	<b>85</b>
▲ Platte, keine Sprites und Hintergrundgrafik	
▲ Spielbildschirm ist für gewöhnlich klein	
<b>SOUND</b>	<b>78</b>
▲ Der Mensch tritt sich hervor	
▲ Soundeffekte lassen das Spiel brutal klingen	
▲ Ungehörige Kollisionsabfrage	
<b>SPIELABLAUF</b>	<b>76</b>
▲ Ziemlich aufregend und brutal	
▲ Mordende Schweregradschießerei hat es in sich	
▲ Easy ist wirklich zu leicht	
<b>ANFORDERUNG</b>	<b>81</b>
Ein absolutes Muß für Fans des Films, macht aber auch so wahnsinnigen Spaß.	
<b>PROSCORE</b>	<b>80</b>



Aus unerfindlichen Gründen ist Pool Billard nie im Fernsehen beliebt geworden. Liegt es an der größeren Fläche und der offensichtlicheren Action, daß Snooker als Zuschauersport wesentlich populärer wurde? Wie dem auch sei, Leute, außerhalb Europas ist Snooker so bekannt wie das 19. Goffloch, und Pool ist DAS Spiel.

Seien wir ehrlich: Hätten The Hustler oder Die Farbe des Geldes so gut gewirkt, wenn Paul Newman Snooker anstelle von Pool gespielt hätte? Bestimmt nicht. Jetzt können zukünftige Fast Eddies sich dank Data East selbst am grünen Tisch versuchen. Kein Pubbesuch, nur ein Mega Drive ist Voraussetzung. Let's roll...



Pool Billard mag zwar eine der aufregendsten Sportarten fürs Haus sein, aber Data East versucht gar nicht erst, Neulinge anzulocken. Da fährt gleich ein Porsche auf den Titelbildschirm, ein schweres Motorrad brummt auf der Landkarte, und die Optionsscreen zeigt ein fabelhaft aussehendes Mädel. Nur für ernsthafte Spieler, signalisiert die karge Auswahl. Im Spiel selbst kann nichts angewählt werden und unsere Schöne gestattet nur einen Musiktest und die Wahl des

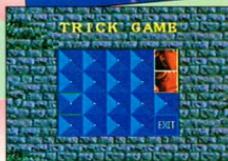
**PROTIP** Versucht Euch sofort an den Löchern mit Sternen, wenn sie auftauchen. Mit den 2000 Punkten pro versenkter Kugel können sie das Spiel zu Euren Gunsten entscheiden, Euch zumindest aber bis in die nächste Runde bringen.



Spieltyps: Ein- oder Zwei-Spieler-Pocket, Neun-Ball-Spiel oder Trickstoßspiel.

Wenn Ihr gewähnt habt, zeigt sich auch schon der grüne Filztisch von oben. Die Zahl der Euch verbleibenden Stöße, ein Kraftmesser, Eure Zuelkugel und eine vergrößerte Queue-Kugel (damit Ihr der weißen Kugel Spiel verleihen könnt) sind zu

PROFILE	SIDE POCKET	DATA EAST	PREIS	n/v
FORMAT	4MBIT	ZU BEZIEHEN VON:		Sega
SPIELER	2			
STUFEN	5			
SCHWIERIGKEITSGRADE	1			
BESONDERHEITEN	n/v			

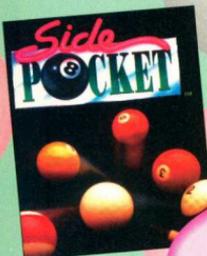


Das Puzzle ist ein klassisches Schiebepuzzle. Vervollständigt die Fotos, um den ganzen Kösten zu zeigen!

Punktzahl, das Ergebnis eines Trickstoßes und später auch einer Stichrunde. Punkte gibt es für das geschickte Einlochen der Kugeln in der richtigen Reihenfolge. Ihr fangt mit 16 Stößen an, sammelt aber durch Trickstöße während des Turniers weitere.

Manchmal erscheint ein Stern über einer Tasche. Versenkt Ihr eine Kugel in einer dieser Taschen, gibt es Punkte, weitere Stöße oder einen Trickstoß.

Zwei-Spieler-Turniere gehen über fünf Runden und punkten genau wie die Ein-Spieler-Turniere, dafür habt Ihr aber unbegrenzt viele Stöße. Beim Nine-ball müßt Ihr den Tisch abräumen und die Neun versenken, um zu gewinnen. Das Trickstoßspiel basiert auf einem Puzzle. Ihr müßt 19 verschiedene, teils hammerharte Stöße ausführen und



# Side POCKET



Wow! Was für ein Modell! Diese Schönheit zielt die Optionscreens.



Bei einer solchen Anordnung helfen nur noch Trickstöße. Weingläser stellen die Sicht auf die Kugelbahnen. Lieber zu lange überlegen als einen roten Tisch riskieren!

anschließend ein Puzzle lösen. Wer läßt schon freiwillig seine Kugel über Weingläser hüpfen?

Diese Spielereien sind ja alle ganz nett, aber der Reiz des Billards liegt doch in der Beherrschung der weißen Kugel. Die macht Side Pocket leicht. Z.B. der Spin: Haltet den Knopf 2 gedrückt und bewegt das Richtungskreuz des Joypads, bis die Kugel oberhalb des eigentlichen Spielfelds den gewünschten Dreh hat. Die punktierte Linie auf dem Tisch zeigt jeweils die Bahn der Kugel an. Eure Schußstärke wird mit Knopf A bestimmt. Achtet auf den Kraftmesser, der sich waagrecht über das Bild schiebt.

All das läuft flüssig ab und die Kugeln rollen gut animiert über den Filz. Schön realistisch verlangsamt die Reibung (mathematisch perfekt) die Kugelbewegungen nach einiger Zeit. Auf so einem geraden Tisch möchte man auch im Billard-Café spielen! Durch die perfekte Physik wird der Spielfuß leider eher gehemmt und etwas steril. Alleine geht einem nach gewisser Zeit die Lust am Spiel etwas verloren.

Die verschiedenen Spezialstöße, sowie die hübschen Mädchen in den Zwischenbildern sind eine nette Abwechslung, deren Reiz aber auch nicht lange vorhält. Mehr Spaß macht Side Pocket im Zwei-Spieler-Modus. Da überhört man die monotone Musik schon mal und konzentriert sich auf die klickenden Kugelgeräusche beim Duell. Ab und zu gibt auch eine digitalisierte Stimme Kommentare zum Besten.

Zu zweit oder zu Mehreren (hintereinander) macht das Modul erst richtig Sinn. Dann kommt Wettbewerbsatmosphäre auf und die Freaks hängen flach über dem Joypad. Außerdem ist diese Schieberei dann wesentlich billiger als einige Runden in der Spielhalle! Nur alleine wird man Side Pocket bald satt bekommen. Ihr seid gewarnt!



Jedermann weiß, daß die völlig unwahrscheinlichen Stöße die besten sind. Warum sollte also selbst dieser die rote Kugel nicht in die rechte obere Tasche befördern können?



Bonuspunkte winken, wenn die Kugeln zueinander oder nach Ihren Zahlen geordnet "eingeschoßt" werden. Die Darstellung kann übrigens jederzeit von "farbig" zu "numeriert" umgeschaltet werden.



<b>GRAPHIK</b>	61
• Only Animationen und Physik	
• Praktische sollen langweilig sein	
<b>SOUND</b>	30
• Gruselige Musik!	
• Läßt sich nicht abschalten!	
<b>SPIELABLAUF</b>	65
• Prima Kontrollmöglichkeiten	
• Keine Optionen im Spiel selbst	
<b>ANFORDERUNG</b>	64
• Im Ein-Spieler-Modus ziemlich schwierig	
• Im Zwei-Spieler-Modus lächerlich!	

Super zu zweit, aber alleine ziemlich langweilig.

## PROSCORE 64

Die Umsetzung eines wenig bekannten, sechs Jahre alten Automaten mag nicht spektakulär klingen, aber wir haben es hier mit Cobra Command zu tun, einem innovativen Laserdiskspiel von Data East. Der Titel des fernöstlichen Giganten wurde von Wolfteam umgesetzt – seine erste Arbeit für das Mega-CD nach den Knallern Sol-Feace und Heavy Nova. Dank den Möglichkeiten des Mega-CDs konnten die Programmierer viel mehr aus dem Modul holen als bei früheren Spielen, die nur lange Erzählscreens und gute Musik boten.

Die beeindruckende Introsequenz zeigt den Thunder-Storm-Chopper, der über den Wolken "steht" und blendet zu einem chaotischen Kontrollraum um, einem Mann, der zum Hubschrauber läuft und einen ausgiebigen Luftgefecht. Wenn das kein Vorgeschmack ist...



K, Captain, heben wir sie in New York aus! Die Skyline des "Big Apple" kippt und rast von unten auf Dich zu. Hubschrauber knattern von oben heran, drehen und nehmen Dich ins Fadenkreuz. Ein gelber Zielfcursor heftet sich fest an den ersten Chopper. Den Kontrollcursor darübergelegt, warten, bis das Quadrat orange wird (Ziel in Reichweite) und ab geht die Post! Auf Knopfdruck wird das überschallschnelle Geschoß ausgeklinkt und der Gegner war einmal.

"Nase hoch!", schreit der Kopilot. Blitzschnell drückt Du den Kontrollcursor nach oben und die Maschine kreischt portestierend als

**PROTIP** Anfänger sollten die Cursorsteuerung auf 1 (langsam) stellen. Dadurch wird das Spiel erheblich einfacher, und es kommt mehr auf Genauigkeit als auf Schnelligkeit an.



Konfrontation mit einem Apache über Rom. Eine rote Zielfcursor und ein Geschöß unterwegs bedeuten das Aus für den Apache-Gunship.



Einer der aufregendsten Momente im Spiel ist, wenn dieses Riesen-U-Boot direkt vor Euch auftaucht. Euer Hubschrauber kommt bis auf einen Meter an den Ausguck heran!



# THUNDER STORM



Thunderstorm-Hubschrauber gegen eine komplette Flotte. Hier nehmt Ihr es mit einem Kriegsschiff auf. Schießt die Gewehrautoboten ab und scheidet dann das ganze Schiff auf den Atlantikboden. Die Bewegung der Wellen bei Tiefgang ist einer der besten Grafikeffekte des Spiels.

Du den Hubschrauber steil nach oben zwingst. Nur Meter von Dir entfernt ragt die Freiheitsstatue in den New Yorker Himmel. Fasziniert siehst Du Dich an jedem Detail des Amerikasymbols fest, reißt Dich aber rechtzeitig los, um noch ein paar Feindhubschrauber abzuschießen, bevor Du in der Stadt landest.

Die Zwillingstürme des World Trade Center fegen an Dir vorbei. "Nach rechts, Nase runter!" Eine Wolkenkratzerwand rast auf Dich zu, das ist das Ende. In der allerletzten Sekunde schaffst Du es irgendwie, abzudrehen, fädelst Dich in den



"Benutze die Macht, Luke!" Ende des zehnten Levels, kurz vor dem Einflug ins Terroristenhauptquartier. Hier überlebt Ihr nur mit blitzschnellen Reaktionen.



Einer abgeschossen, bleibt noch einer übrig. In der explosiven Action des neunten Levels müßst Ihr Gunships, Geschützscharren und Panzer in dem Boden der finsternen Höhlen stampfen.



Hughes 500 mit Raketenwerfern sind harte Gegner, die immer wieder auftauchen. Hier, im Canyonlevel, gibt es reichlich davon - dazu Panzer, Gunships und Propellerflugzeuge. Der Anblick einer explodierenden Bergflanke ist schon beeindruckend!

Canyons des New Yorker Straßengewirrs ein und folgst kurz einer geraden Straße.

Da schwirren aus Nebengassen Hubschrauber auf Dich zu, ein dummdreister Autofahrer versucht, Dich zu überholen. Ha, ha! Doch jetzt taucht ein Jet Fighter am Horizont auf. In Windeseile richtest Du den Zielcursor und feuert. Kaum hört der Feuerball auf, Dich zu blenden,

siehst Du den langen Finger eines Suchscheinwerfers über den Boden kriechen. Ein weiterer Chopper! Auch den sprengst Du, tauchst unter einer Brücke ab und jagst wieder durch das Straßengewirr. Fast wäre ein Wolkenkratzer wieder Dein Ende gewesen, dann: "Hoch!". Du steigst immer höher, bis die Stadt wieder unter Dir zurückbleibt und Du im schwarzen Sternenhimmel fliegst.

## KÜHLEN KOPF BEWAHREN

Einige Grafiken wurden anhand von gefilmten Bewegungen von echten Modellen erstellt und nachbearbeitet. Die steinernen Köpfe im vierten Level sind ein schönes Beispiel.

# ER ARM FX



Einer russischen Hind dicht auf der Flügel. Schwerbewaffnet und mit einer Troglakapazität von einem Dutzend Kampfgruppen, richten sie in Afghanistan Verheerungen an. Diese hier fliegt aber nicht mehr lange. Richtet den Zielsucher und schießt den Flugkörper los. Nach dem Abschuß köhnt ihr das feindliche Fort im Hintergrund erstürmen.

Einen Level geschafft, neun kommen noch... Klingt wohl wie eines der üblichen, dumpfen Shoot-er-Ups, in dem man mit dem x-ten Hubschrauber durch die y-te, bogig in 3-D scrollende Landschaft eiert, die man fast nie aus der Nähe sehen kann. Stimmt nicht! Thunder Storm FX holt einen wirklich in die Landschaft rein, läßt die Welt um einen herum in Flammen aufgehen – das ist besser als im Kino! Manchmal fehlen ein paar Farben und vielleicht verwischt das Bild ab und zu, aber die rasende Action und das Realitätsgefühl sind voll da – und auf dem Mega Drive bisher nie dagewesen!

Das Game besteht nicht nur aus New York, es gibt insgesamt zehn Wahnsinnslevels. Ihr müßt haarscharf über der Meeresoberfläche manövrieren, einem überwachten Dschungelfuß folgen, ein geheimes Fort erobern, Schlachtschiffe

besiegen und Höhlengänge überleben. Ein irer Film, kaum zu beschreiben.

Wie wird das gemacht? Die Technik ist ungefähr wie beim Fire Fox-Automaten. Die Flugroute ist immer festgelegt, es gibt zu Anfang zwei Hubschrauber und Ihr müßt die Linkskurve nehmen, da habt Ihr keine Wahl. Wenn das Joypadkreuz nicht schnell genug nach links gedrückt wird, zeigt ein beeindruckender Feuerball Euren Heldenort beim Aufprall auf einen Wolkenkratzer. Die Todesart paßt sich jeweils der Flugsituation und der Landschaft an – mal stürzt Ihr über einer Klippe ab, mal explodiert der Chopper einfach – das bekommt man schnell genug demonstriert. Gelingt Euer Ausweichmanöver, geht der Film weiter und Ihr schießt die Feinde vom Himmel.

Die Landschaft rollt im Hintergrund wie ein festgelegter Film ab. Darüber liegt der Kontrollcursor, mit dem Ihr manövriert und Feinde abschießt, bevor sie Euch erwischen. Die spektakuläre Grafik erschädigt für die vorbestimmte Flugroute. Die Action ist demnach schnell, daß Ihr kaum Zeit zum Nachdenken habt und immer nur dabei seid, den Gegner auszumanoüvrieren und abzuschießen. Mit dem Cursor zielen und feuern klingt einfacher als es ist. Man muß sich genau merken, wer

wann auf welcher Richtung kommt und welche Bewegungen vorzunehmen. Trotzdem sind sichtbare Feinde nicht sofort in Reichweite und panisches Feuern hilft nicht weiter. Das Spielgefühl ist überwältigend und macht auf der Stelle süchtig.

Als Waffen gibt es nur Lenktraketen und die Vulkankanone. Die Geschosse fliegen schnell, aber bis zum nächsten Schuß braucht es eine Feuerpause zum Nachladen. Wie oft habe ich zu früh geschossen und fiel dann hilflos aus allen Wolken, als der Gegner sich rälte! Mit der Kanone geht es schon einfacher – sie feuert ungefähr zwei Sekunden lang vor der Ladepause, dadurch muß man nicht 100% genau zielen. Man sollte sich an einen schnellen Wechsel zwischen Lenktraketen und Kanone gewöhnen, so werden die Ladepausen ausgenutzt. Das ist viel schwieriger, als man denkt, denn die größte Gefahr bei dem Trübel ist, in Panik zu geraten. Außerdem wird das Zielen später immer schwieriger, weil der Cursor sich verkleinert.

Es gibt zwei Schwierigkeitsgrade, normal und hart, zwei Continues und die Wahl aus 1 – 5 Leben. Innerhalb der Levels gibt es auch Restart-Stellen, so daß man nach einem jähen Tod nicht immer von vorne anfangen muß (es sei denn, man hat alle Leben verbraucht und fliegt mit Continue). Auf "normal" und mit mittlerer Geschwindigkeit für die Landschaften gelang es meiner Wenigkeit, den 10. Level nach einem durchspielten Wochenende zu erreichen. Wenn man gute Reflexe und ein annehmbares Gedächtnis hat, dauert es also nicht allzulange, ehe Thunder Storm FX durchgespielt ist.

Das Spiel macht überraschend viel Spaß, ist aber durch die vorgegebenen Strecken begrenzt. Es gibt eben nur einen richtigen Weg. Trotzdem ist Thunder Storm FX ein absolutes Muß für Mega-CD-Besitzer, denn sowas habt Ihr noch nicht erlebt!

**PRO TIP** ignoriert die Anweisungen, die der Kopilot hinausschreit – oder seid zumindest mißtrauisch. Der gute Mann ist ziemlich leicht erregbar und gibt Euch in engen Ecken oft falsche Anweisungen. Achtet lieber auf den Richtungspfeil unten im Screen!

## PROFILE

### THUNDER STORM FX ● WOLFTEAM ● PREIS n/v

CD-ZUGRIFF	schnell	ZU BEZIEHEN VON:	Sega
SPIELER	1		
STUFEN	10		
SCHWIERIGKEITSGRADE	2		
BESONDERHEITEN	continues		

<b>GRAPHIK</b> ▲ Mixiert Details und Grobstruktur. ▲ Technische Grafikfehler und Geringfügig.	94
<b>SOUND</b> ▲ Schwingt immer flüchtig und Sperrschwebig. ▲ Gutes Flüstern, bringt die dämliche Stimmung auf.	82
<b>SPIELABLAUF</b> ▲ Informationen über das Spiel sind rar. ▼ 4.000 Bildraumwechsel.	92
<b>ANFORDERUNG</b> ▲ 25 Minuten überstürzter Flug in Spiel. ▼ Wiederholt sich noch einmal Zeit.	82

Eine wirklich filmartige, schwindelerregende Achterbahnfahrt

**PROSCORE 92**

Man schreibt das Jahr 2025 n.Chr. Der Krieg gegen die Maschinen tobt mit unverminderter Wucht. Tapfer wehren die menschlichen Widerstandskämpfer unter der Führung von John Connor gegen die Roboter. Doch die Roboter sind eine Killermaschine, ein Terminator T-800, in die Vergangenheit um Connors Führung zu töten. Dann würde er Anführer der Menschen genommen. Ohne Eure Hilfe ist Sarah Connor schon tot gut tot.

Die Schlüsselfigur die Rolle des John Connors hat Connor ebenfalls in die Vergangenheit rückt, um dem Terminator Handwerk zu legen. Mit Waffen des Jahres 1984 setzt Ihr Euch in das (hoffnungslose?) Abenteuer...

**PROTIP** Greift nicht nach dem ersten Maschinengewehr, das Ihr in Level 1 findet - Ihr braucht Handgranaten, um zum zweiten Teil des Levels zu kommen.

**PROFILE** THE TERMINATOR ● VIRGIN ● PREIS n/v

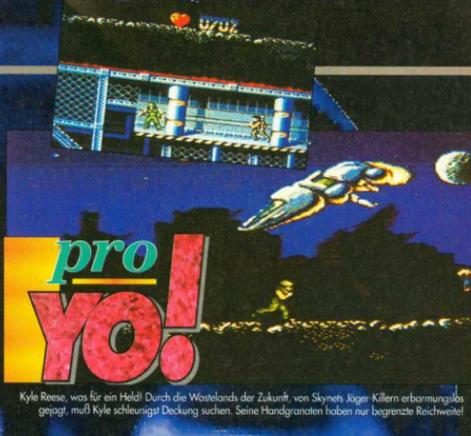
FORMAT	2Mbit	ZU BEZIEHEN VON:
SPIELER	1	Virgin
STUFEN	5	
SCHWIERIGKEITSGRADE	1	
BESONDERHEITEN	n/v	

**G**erading wie der gandenlose Terminator ist auch das Spiel. Ohne jede Option (es gibt nicht einmal mehrere Schwierigkeitsstufen) fängt gleich das Spiel an, bei dem Reese durch fünf horizontal scrollende Level laufen muß.

Im ersten Level müßt Ihr den Atomreaktor des Terminators zerstören, bevor Ihr in die Vergangenheit (Level 2) reist. Dort müßt Ihr dann Straßenspürer und Polizisten ausweichen, um in den Tech-Noir-Club (Level 3) zu gelangen, wo Sarah sich versteckt. Wenn Reese dem Terminator entkommt, muß er in Level 4 aus dem Gefängnis ausbrechen und im Proßwerk (Level 5) dann den Stahlkiller stellen.

Bis Ihr ein Maschinengewehr nehmt, habt Ihr im ersten Level nur Handgranaten, um den Heidentod abzuwenden, sonst liegt weit und breit nichts herum. Eure Lebensenergie fängt bei 100% an und wird nur am Anfang der Runden aufgefrischt - schließlich hat Reese sich im Film auch ordentlich gegulkt. Warum soll der Spieler es also besser haben...

Die Grafiken sind umwerfend. Von den fantastischen Hintergrundschauspielen bis hin zu den detaillierten, super animierten Sprites ist das Spiel berauschend. Wenn die Screen voll bewegter Dinge ist, kann er mal verschwimmen, aber angesichts solcher Details wie dem Luftschnappen Reeses und den zahlreichen Digit-Szenen zwickendurch bemerkt man das



Kyle Reese, was für ein Held! Durch die Wästelands der Zukunft, von Skynets Jäger-Killern ermordungsbekannt, gejagt, muß Kyle schnellstg Deckung suchen. Seine Handgranaten haben nur begrenzte Reichweite!



Showdown in der müllhaltigen Tech-Noir-Bar. Nachdem er die fantastische Runde aufgemischt und alles zu Kleinholz gemacht hat, geht Terminator Arnie auf Kyle Reese los.

kaum. Musik und Effekte passen genau zur Action und könnten kaum besser sein.

Probleme mit der Steuerung gibt es nur im ersten Level. Um Granaten zu werfen, drückt sich Reese und steht kurz auf - woraufhin er prompt erschossen wird! Schwerwiegender ist der insgesamt ziemlich hohe Schwierigkeitsgrad, der noch nicht mal durch Continues oder ein Paßwortsystem gemildert wird. Egal, ob Ihr beim zweiten Gegner oder kurz vor dem Endkampf stirbt - Ihr müßt anschließend immer ganz von vorne anfangen! Für stahlharte Kämpfer ist Terminator aber trotzdem das vertuefelteste und packendste

Actionspiel überhaupt auf dem Game Gear

<b>GRAPHIK</b>	93
▲ Die Hintergrundgrafik wirkt flackernd. ▲ Gut animierte Sprites bewegen sich realistisch.	
<b>SOUND</b>	91
▲ Mehr Musikalität als bei anderen. ▼ Explosionsklänge hören sich hart an.	
<b>SPIELBLAUF</b>	84
▼ Schwierigkeitsgrad geht etwas zu langsam. ▼ NG hat nur sehr kurze Feuertime.	
<b>ANFORDERUNG</b>	90
▲ Nur eine Schwierigkeitsstufe. ▲ Patern- oder Controlfunktion wäre wünschenswert.	
<b>Sieht gut aus, ist hammerhart und macht Euch völlig süchtig.</b>	<b>92</b>
<b>PROSCORE</b>	

## THE

# TERMINATOR



Die olympische Goldmedaille des Dream Teams machte die Attraktivität und vor allem den Finanzrahmen des Basketball allen deutlich. Hier war ein Kultsport, der sich anschickte, Europa zu erobern. TEAM USA ist allerdings keine offizielle Umsetzung des olympischen Triumphmarsches – nur die Mannschaft selbst, die siegessicher vom Cover strahlt. Und wer spielt nicht gerne mit einem Millionenvertrag in der Tasche?

In der Mega-Drive-Fassung kommen 15 der weltbesten Teams vor. Alle hoffen sie auf das kleine Siegertreppchen und die gelbgelbende Medaille um den Hals. Wenn aber Michael Jordan, Larry Bird, Magic Johnson und ihre Freunde antreten, hat der Rest der Welt wohl wenig zu lachen...



Segas Super Real Basketball und David Robinson's Supreme Court zeigen zwar, wie der amerikanische Nationalsport Nr. 2 (nach dem Football – oder vielleicht sogar vor ihm) versoffelt werden kann. Doch das Softwarehaus, das John Madden auf der Liste hat, dürfte noch viel mehr in der Lage sein, die ganze Faszination des Basketball aus einem Modul herauszuholen.

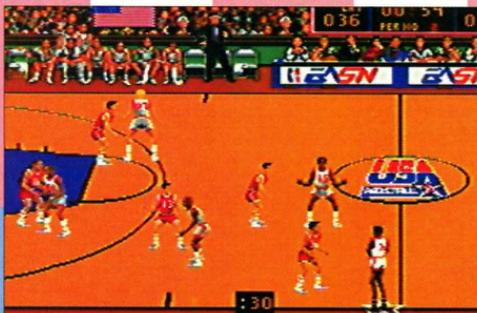
Tatsächlich beweist Electronic Arts große Liebe zum Detail. Die Grafik ist realistischer und aufregender als bei



Das Herkunftsland jedes Teams wird ganz genau beschriftet.

vergleichenbaren Spielen. Teams gehören einer von zwei Gruppen an. Um in die nächste Runde aufzusteigen, muß Euer Team unter den ersten vier einer Runde sein. Wenn es sich qualifiziert hat, geht es in die Knock-Out-Runden. Wer dreimal siegt, hat sich die Goldmedaille verdient.

Neu ist auch, daß es außer dem üblichen Zwei-Spieler-Modus einen Kooperationsmodus gibt, bei dem man zu zweit zusammen spielen kann. Dabei treten beide Spieler gegen den Computer an. So können beide gewinnen und werden vielleicht Freundschaften gerettet... Mit einem



Einwurf für das Dream Team! Ist dies das Ende Chinas? Das Ende des Traums von der Weltmeisterschaft? Magic Johnson gibt an Michael Jordan ab, der seine sieben Fuß streckt und hochspringt. Slam dunk! Das ist wirklich das Aus für China...

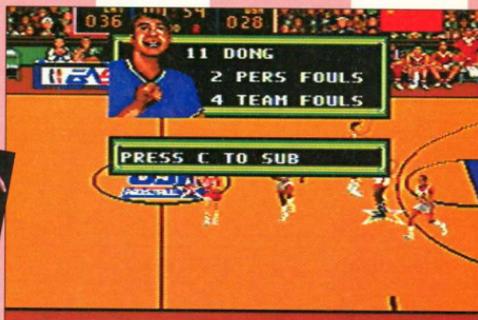
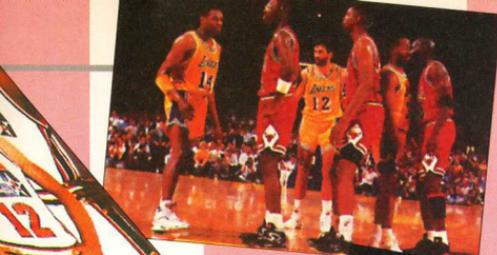


**PROTIP** Vergeßt auf der Simulationsstufe nicht, müde Spieler auszuwechseln. Wenn der FTG-Wert eines Spielers 1 erreicht, ist er nicht mehr zu gebrauchen.

Paßwort könnt Ihr Euren Fortschritt im Turnier speichern, außerdem gibt es drei einstellbare Schwierigkeitsgrade und sogar eine ausführliche Beschreibung der Heimatländer aller Teams. Dabei wurde sogar an Bilder der bekanntesten Denkmäler und Bauwerke jedes Landes gedacht! So kann man 8 MBit natürlich gut füllen...

Weniger berauschend ist die Grafik des eigentlichen Spiels. Sie kommt lange nicht an z.B. das cartoonartige Scrolling von D. Robinson's Supreme Court heran, das einem beim Dribbeln und Abgeben richtig das Gefühl gab, mit-





Meinetwegen. Ok, ich habe ihn getreten und es hat mir Spaß gemacht. Trotzdem ist ein Foul bei knapper Führung und Zeitdruck nicht anzurufen.



PLAYER	PTS			REB			AST			STL			BLK		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
ROBERTO	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
JOHNSON	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
DAVID	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
JOHN	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
DAVID	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
STREIBER	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0



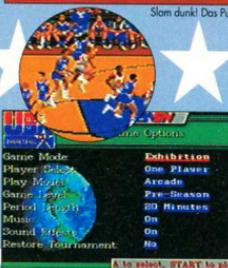
Slam dunk! Das Publikum tobt und die Spieler verdrücken sich! Natürlich nicht die Verlierer, die sehen mit hängenden Schultern zu.

tendrin zu sein. Dieses Realitätsgefühl fehlt bei EAs Spiel leider völlig. Man ist ziemlich entrückt und guckt sich das Ganze nur an. Dazu kommen die traurigen Animationen. Man sieht den Spielsprites kaum an, daß sie an der Action beteiligt sind, und auch der Ball ist z.B. beim Versenken 'Netz fast nicht zu sehen.

Sounds gibt es auch nicht viele. Von dem Oieken, Grunzen und Stöhnen bei D. Robinson's verhöhnt, konnten sich meine Ohren an die Schreckensstille des Publikums hier kaum gewöhnen. Sooo schlecht benehmen sich die Spielsprites nun auch wieder nicht...

Team USA ist durchaus spielbar und macht Spaß - aber das reicht eben nicht. Andere Spiele fesseln länger, und selbst das Dream Team hatte Mühe, seine Favoritenstellung zu behaupten. Wenn Basketball also Euer Leben ist und ihr Euch keinen "Slam Dunk" Moment entgehen lassen wollt, kauft Euch das Modul für die Sammlung. Ansonsten besorgt Euch eines der besseren Basketballspiele.

Spielereinstellung: Sucht genau aus, die falsche Wahl kann das Ende bedeuten!



<b>GRAPHIK</b>	67
▲ Sehr großes und geliebtes Sprites ▼ Erhöhtliche Animations- / schwebelkraft!	
<b>SOUND</b>	53
▲ Sehr wenige Sounds/Hänge ▼ Verwirrt Mäuse	
<b>SPIELABLAUF</b>	71
▲ Viele Showdowns ▼ Lang ohne Ballkontakt	
<b>ANFORDERUNG</b>	72
▲ Guter Soundeffekt bei Slamdowns ▼ In Team Spiel nicht zu empfehlen	

**PROFILE TEAM USA • ELECTRONIC ARTS • PREIS n/v**

<b>FORMAT</b>	8Mbit	<b>ZU BEZIEHEN VON:</b>	Electronic Arts
<b>SPIELER</b>	2		
<b>STUFEN</b>	n/a		
<b>SCHWIERIGKEITSGRADE</b>	3		
<b>BESONDERHEITEN</b>	Teamplay, vs		

Bis aufs Dream Team genau, ist aber nicht mitreißend genug, um zum Klassiker zu werden.

## PROSCORE 70



Vor drei Jahren fing alles an. Auf der Reise durch die Dschungel von Cancun, Mittelamerika, stolperte Dr. Müller, der auf einer Untersuchungstour für das Journal von Paranormalen Phänomenen unterwegs war, über einen alten Tempel der Mayas. Innerhalb des Tempels auf dem Altar stand eine Maske. Aus einem Knochen geschnitzt stellte es einen der alten Götter dar! Beweise deuteten auf die grausige Tatsache hin, daß sie einmal als der Terrorkopf bekannt gewesen war!

Seit unserer ersten Reise in die Welt der lebendigen Alpträume, hast Du Dich nie mehr richtig gemütlich um Mitternacht gefühlt. Jennifers Schreie spuken immernoch in Deinen wachen Augenblicken gefolgt von dem trockenen Gwispser der Mask! "Rick, erinnere Dich an die Kraft..."

"Jennifer wartet, Rick, und nur wir können sie retten!"  
"Das Haus, Rick... Du weißt, daß wir zurückgehen, oder nicht?"  
Du erinnerst Dich an das letzte Mal, daß Du skelettartige Riemen um Deinen Kopf gewickelt hast, daß das Tier töten wollte, der unstillbare Appetit nach Tod. Das Gefühl einer kalten Waffe in Deinen Händen, naß mit Blut!  
Das Haus ruft...



Dieses Spiel sollte ein X-Zertifikat tragen. Es ist das am meisten Tod-gefüllte Blut-Festival seit Evil Dead, einem Film, der nachfolgend wegen seiner verwirrenden, besonderen Effekten gebrannt wurde.

Splatterhouse 2 ist die Nachfolgeversion des riesig beliebten PC-Spieles Splatterhouse, welches leider nie die beliebten Formate erreichte. Es hat starke Züge von fast allen modernen und klassischen Horrorfilmen, und schließt Sequenzen ein, die man als von den Filmen The Exorcist, beiden Evil Dead Filmen, beiden Fly Filmen, The Thing, Friday the 13th, Dawn of the Dead (die Aufzugszene), Hellraiser, Leviathan, und vielen, vielen anderen identifizieren kann.

Die Graphiken in Splatterhouse sind erstklassig. Die Einführungszone sind von einem der oben genannten Filme digitalisiert sein. Sie zeigt Jennifers Entführung, Deinen nachfolgenden mentalen Kollaps in



Hau ihn mit dem Knochen kaputt, Rick! Diese Waffe ist die zweitbeste. Am besten ist Mister Kettensäge!  
Vrrmmmmmm, vrrmmmmmm!



**PROTIP** Die Flinte kann in dem Raum des Hauses gefunden werden, der die sich erbrechenden Hirschköpfe an der Wand hat. Halte Deine Augen offen, oder Du könntest direkt daran vorbei laufen.

erster Wut und die Quelle Deines Schreckens, das Haus!

Rückblicke sind in Paralaxe überlagert. Draußen überschatten böswillige Bäume blut-gezeichnete Landstraßen, während drinnen das Wrack der Vergangenheit mühevoll eine altzu bekannte Geschichte erzählt. Rick selber ist überheblich als Muskelbepackter Mutie gezeichnet. Seine riesige Statur ist von einem total häßlichen Arbeitsanzug bedeckt, und sein kahler Kopf trägt die Maske des Terrors. Er bewegt sich mit einem einzigen Grund, seine Fäuste geballt, und sein schwerer Schritt warnt die kreteinhafte Biester,

# SPLAT



die ihn bestürmen wegen ihrer bevorstehenden Auflösung.

Die Biester treten in drei verschiedenen Formen auf. Die erste ist ein watschelnder, blutroter Zombie, den Du fast riechen kannst, so verrottet ist sein Körper. Die zweiten auf der Liste der lebenden Toten sind die schreienden Mimis. Diese Leute halten einfach nie ihr Maul, ihre vermodernden grünen Kadaver springen über den Bildschirm, während sie ihren jammernden Totengesang klagen. Zuletzt kommen die Ghule. Diese eingeweidelosen Dämonen leben in den Abwasserrohren und sind gute Freunde der Zombies. Du kannst Teile ihrer Körper abreiben und diese als Waffen gegen sie benutzen (wie freundlich).

Außer diesen Schönheiten und den weniger wichtigen Maden, die herumhängen, hat jeder Level seinen eigenen Wächter. Diese sind die grauenhaftesten und schauerlichsten Dämonen, denen Du je begegnen wirst. Die Entwickler haben bei diesen Monstern wirklich übertrieben. Sie beben, schleimen und

sickern auf ihrem Weg auf Rick zu, wobei sie Dich mit faulen Flüssigkeiten bombardieren, und, wenn sie sterben, gewöhnlich in einer Flut von schädlichem Schlick explodieren. Reich mir jemand den Übel-Kübel!

Reich' mir irgendeinen tüchtigen Horror-Fetzer und Du hast die Musik für Splatterhouse. Die 'Addams Family' ist nichts gegen diese Kerle, was die schaurige Musik angeht. Es klingt, als ob das Phantom der Oper auf einen Yamaha-Synthesizer losgelassen worden ist und sich entschlossen hat, das er heute Nacht voll abrockt! Es gibt viele verschiedene Melodien, und zwar mehrere für jeden Level, und diese und die furchtbar obszönen Soundeffekte verbessern das Spiel um einiges. Schreie, Keuchen und un menschliche Geräusche überfluten das Spiel und schießen übers Ziel hinaus, aber das wahnsinnige Kichern der Maske wird Dir wirklich das Fürchten lehren!

Um Deinem pseudomütigen Streben zu helfen, gibt es ver-



Rick, Du stinkst! Es ist Zeit, einmal in diesem See unterzutauchen! Siehe Dich jedoch wegen des mütterlichen Zombiepizzas um!



# SPLATTERHOUSE 2



Diese animierten Säurebäder verformen sich in spukende Buchfuge! Ein schneller Schlag verformt sie wieder zu ihrer ursprünglichen Gestalt!



Der Wächter des Levels Nr. 1 fällt in einer Explosion aus toxischem Müll auseinander. Bah!

schiedene Waffen, die übers ganze Haus verteilt sind, zum Beispiel ein Bleipfeife (ideal für die schwer zu tödenden Zombies), ein Dinosaurierknochen (mit dem Du diese geschmacklosen Vorrichtungen in die Vergessenheit prügeln kannst), Potassiumbomben (die in Feuerbällen explodieren), eine Schrotflinte und acht Geschosse, und meine und Eure liebste Waffe, die gute alte Kettensäge (verlasse das Haus nie ohne sie!). All diese sind gut animiert und haben den gewünschten Effekt enthaupend, zerstückelnd und auch anders zerstörend an Deinen Feinden zu wirken.

Das Timing ist die Quintessenz, wenn Du alles schaffen möchtest.

Die mißgebildeten Monster aus der Hölle scheinen immer im falschen Augenblick zu attackieren, aber sie sind relativ einfach zu zerstören, wenn man ihren Mangel an Sinneswahrnehmungen bedenkt. Tatsache ist, daß die meisten von ihnen sich schon bei der kleinsten Berührung zusammenkrümmen. Die Mimis stecken jedoch schon einige Schüsse ein, bevor sie aufgeben, und ihr ausfahrbare Arme sind tödlich!

Alles in allem ist "Splatterhouse" das erste Spiel in einem neuen Style von X-Zerifikat Software. Ohne die Grenzen von Anstand zu brechen (obwohl sie ganz ordentlich gebogen werden), fördert es großartige Furcht und Haß, der in allen bisherigen Spielen gefehlt hat!



<b>PROFILE</b>	<b>SPLATTERHOUSE 2</b> ● NAMCO ● PREIS n/v	
	FORMAT	8Mbit
	SPIELER	1
	STUFEN	8
	SCHWIERIGKEITSGRADE	3
FEATURES	Paßwort	
	ZU BEZIEHEN VON: Namco	

## BEKANNTE AUSSCHNITTE

Wieviele Video-Schäublichkeiten konntest Du in Splatterhouse 2 entdecken? Wir hier bei SegaPro fanden auch welche und hier sind einige davon:



### Friday the 13th

In der Hauptrolle ist der lebenswerte Jason Voorhees. Der unbekannte Mastenträger ist zurück, aber diesmal ist er fast ein Held.



### The Fly 2

"Du wirst immer schlimmer!" - "Nein, ich werde immer besser!" Ein delikatschlimmerer Fetzen, in dem der Ableger eines Mannes/einer Fliege Hybrid auf die Leute erbricht und sie dann verdaut!



### The Thing

In der Hauptrolle ist der immer jugendliche Kurt Russell. Mit mutierten Hunden, verformten Menschen, außerirdischen Schiffen und lösendem Blut war "The Thing" nur ein bißchen schauig!



### The Evil Dead

"Wir werden Dich kriegen, wir werden dich kriegen!" Dieses charmante Liedchen wurde zusammen mit "Befehle uns!" und "Tod bis zum Morgengrauen!" von den zombihaften Leuten von "The Evil Dead" gesungen.



### Dawn of the Dead

Poppiert vor unbekanntem George Romero! Du hoffst besser, daß diese Radler aufdrehen, denn sie sind viel weniger gemein als diese Fleischesser!



### Hellraiser

Mit jedermanns liebstem Totengräber, "The Pinhead!" War Onkel Frank nicht ein unartiger Mann, weil er mit dem gemeinen Rubik Cube spielte? Geschicht ihm recht, oder nicht?



### Poltergeist

"Sie sind hier!" waren Carol-Anne's schicksalsträchtige Worte. Die Fernsehleute waren richtige Körper deren Begräbnisstätte von richtigen Standesmännern verunstaltet wurden. Wie unglücklich!

<b>GRAPHIK</b>	91
▲ Die geschmacklosen Effekte, die es ja gibt!	
▲ Total gut zum Platzhiche, Leibel!	
<b>SOUND</b>	87
▲ Leibel läßt die Suche im Haus lauffen!	
▲ Schreien, Kreischen, Heulen, Keuchen	
<b>SPIELABLAUF</b>	83
▲ Gefüllt mit monsterplusschendem Spott.	
▼ Nach einer Weile etwas wiederholend.	
<b>ANFORDERUNG</b>	88
▲ Ich hätte Loggen, weil mir viele sind!	
▲ Die Wächter vertreiben viele Schatzgräber.	

Den meisten Spaß, den man mit einer Kettensäge haben kann, ohne eingesperrt zu werden.

**PROSCORE 86**

Paperboy war einer der voll einschlagenden Arcade-Hits der achtziger Jahre. Wenn so viele der englischen Kinder, die ebenfalls jeden morgen in die Kälte hinausmühten, sich mit dem Spiel identifizieren konnten, konnte es nicht total falsch sein.

Für jene Leute, die beim Drehen ihrer Zeitungsrundten zu beschäftigt waren, um Paperboy wahrzunehmen (oder jene, die Elites klassische Computer-Versionen nicht mitkriegen) ist hier nun eine schnelle Zusammenfassung der Spielstory.

Der Paperboy muß eine Woche Zeitungs austragen überstehen, ohne dabei zu viele Male zu versagen und ohne all seine Kunden zu verlieren. Aber halte nicht an, um mit Fremden zu sprechen, besonders dann, wenn sie Dir Süßigkeiten oder anderes anbieten, denn dieser Platz ist voll von Merkwürdigkeiten!

Seit seiner explosiven Geburt vor fast zehn Jahren und der Umsetzung für fast jedes mögliche Format ist es nun wirklich Zeit, daß Paperboy auch auf dem Game Gear erscheint. Und entgegen einiger anderer Konvertierungen wurde kein einziges Sprite ausgelassen.

Haben wir erst die Intrografik von unserem Helden gesehen, so ist die hohe Detailgenauigkeit der Häuser wirklich etwas, was man sich merken muß! Die Gärten haben kräuterbepflanzte Begrenzungen. Tatsächlich ist die ganze Straße ein säuberlich geschmücktes, es scheint, daß auf Müll wegschmeißen die Todesstrafe steht!

Die Melodie ist besonders nervtötend, hätte es nicht die Möglichkeit gegeben, sie leise zu drehen, so wäre mein Game Gear eventuell schon in viele kleine Stücke zerschlagen. Die Soundeffekte sind sehr viel



Obwohl ständig neue Sachen hinzukommen, sind die Levels noch nicht schwer genug. Trotzdem bleibt Paperboy eine originelle Idee, die auch nach einem Jahrzehnt noch viel Spielspaß verspricht.

# PAPERBOY



besser, obwohl wieder einmal nicht genug von ihnen vorkommen. Das Fensterklirren hört sich an wie Putzen der Nase und ein weiterer fremder Sound verrät Dir, daß die Zeitung erfolgreich ihr Ziel erreicht hat – aber das wirklich!

Paperboy ist vollkommen an

das Game Gear angepaßt, und dies könnte die spielbarste aller bisherigen Versionen sein! Immens schnelle Reaktionen braucht der furios fahradfahrende Bursche, um der riesigen Palette an klassischen Widersachern- wilde Hunde, Break Dancers, Go-Kart Kids und freche Radfahrer eingeschlossen-zu entgegen (in höheren Leveln treten sogar Mähmaschinen und Vampire auf). Die Darstellung, wie der Boy sich seinen Weg durch all diese belebenden Widrigkeiten bahnt, ist perfekt.

Meine einzige Kritik bezieht sich auf die Leichtigkeit des Spieles.

<b>GRAPHIK</b> ▲ Nicht detailliert. ▲ Gut geputzt.	<b>85</b>
<b>SOUND</b> ▼ Nervtötendes Spielmusik. ▼ Die verschobene Synchronisation beim Erstellen Sound-Effects.	<b>38</b>
<b>SPIELABLAUF</b> ▲ Gemüsser erfreulich zu spielen wie das Original. ▲ Besteht Entzampung.	<b>83</b>
<b>ANFORDERUNG</b> ▲ Großer Lernfortschritt. ▼ Keine sehr schwierigen Strecken.	<b>77</b>
Ein brühen alt, um noch zu erscheinen, aber es steckt genug Leben darin!	<b>79</b>
<b>PROSCORE</b>	



**PROFILE** PAPERBOY ● DOMARK ● DM 80,-

FORMAT	1Mbit	ZU BEZIEHEN VON:
SPIELER	1	Domark
STUFEN	7	
SCHWIERIGKEITSGRADE	3	
BESONDERHEITEN	n/v	

Die Zeiten des organisierten Sportes sind vorbei. Die Massen wollen nicht mehr durch das Zeigen von sportlichem Können bei Laune gehalten werden, sondern sie möchten etwas, das sie unterhalten und auch aufregen oder abschrecken kannalles in einem Spiel. Was sie möchten, sind Blut und Eingeweide- und zwar sehr viel davon. Die Zeit für Powerball, eine Mischung aus Können, Strategie und ausgesprochen psychopatischer Gewalt ist gekommen.

Verbünde Dich mit Spielern aus Teams wie den UK Pirates oder den USA Rough Riders, um den Kampf gegen die starken Champs aus der UdSSR (Sollte das heute nicht GuS heißen?) und China. Ihr nehmt alle am World League Wettkampf teil und der Konkurrenzdruck ist groß, denn jeder möchte der Champion werden.

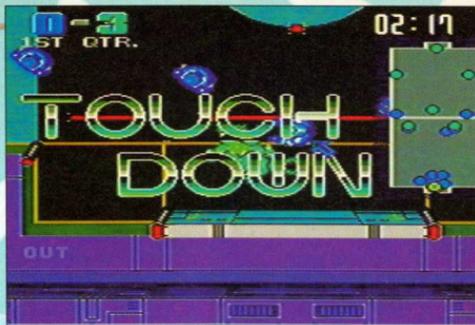
In einem solchen Wettbewerbspiel würdest Du erwarten, daß dort für die teilnehmenden Spieler große Disziplin Pflicht ist, aber Du kommst mit allem durch. Bewege einfach den Ball hinter das Tor - falls jemand in Deinem Weg steht, bewege ihn einfach mit. Das ist kein Spiel für Schwächlinge!

**S**piele, die ihre Ideen von anderen Spielen haben, erreichen selten deren Standards, und der erste Blick auf Powerball zeigt, daß dieser Satz immer noch stimmt. Nicht nur der Name ähnelt dem von Speedball, sondern es sieht fast genauso aus, nur einige offensichtliche Feinheiten wurden hier und dort verändert, damit rechtliche Schritte gar nicht erst erwogen werden können.

Der Anfang des Spiels ist sehr vielversprechend, eine coole Einführung zeigt, wie die Teams sich für das Spiel aufwärmen und auch die Mengen sich auf das Spiel vorbereiten, aber sobald Du zur Anzeige der Optionen gelangst, geht es nur noch abwärts, und weil die Angriffs- und Volley-Schieß-Optionen sich nur wenig unterscheiden, ist das Einzige, was Du brauchst, die Dauer der Viertel.

Die Wahl Deines Teams ist Dein erstes Dilemma; es gibt 12 Möglichkeiten, wo Du entweder ein Ligaspiel oder einen Schaukampf auswählen kannst. Sobald Du in die Arena trittst, wird Dich als erstes die Größe des Teils in Erstaunen versetzen. Falst Du einer der Leute bist, die dachten, daß das Original Speedball zu eingeschränkt war, wirst Du Dich freuen, daß Du hier nach Herzens Lust herumstreifen kannst.

Um beim Spiel zu bleiben, muß man sagen, daß die ganze Szenerie



Wenn Du einen Punkt erzielst, wirst Du von diesem großen, blinkenden und selbstbewußtseinfördernden Bild belohnt. Falls Du gegen einen menschlichen Gegner spielst, bedeutet das einen großen psychologischen Vorteil für Dich.

**PROTIP** Lerne, den Ball vom Torwart abprallen zu lassen. Wenn Du aus einem Winkel auf ihn losrennst und den Ball direkt auf ihn schießt, wird er den Ball nicht fangen können und ins Tor ablenken.



Du kannst verschiedene Teams auswählen; jedes hat seine eigenen Stärken und Schwächen. Sieh' Dir diese an, bevor Du eine Auswahl triffst.



einen futuristisch metallischen Glanz hat. Tatsache ist es, daß das Spiel diskutabler Weise realistischere Details und Farben hat als das großartige Speedball. Der große Knackpunkt von Powerball ist die Darstellung der Charaktere. Diese Kerle sollten starke und harte Kampfmaschinen sein, aber mit grell grünen, gelben und pinken Uniformen sehen sie oft so aus wie ein Haufen von Weichlingen. Die Farben machen es oft auch schwer, den Ball von den Spielern zu unterscheiden, und oft wirst Du Deine Augen anstrengen müssen, um her-



# POWERBALL



# POWER PLAYERS

**Japanische Samurai** – Sushi-Essende Anfänger. Diese haben zwar vielleicht die Geschwindigkeit, aber werden sie die Beine und Ausdauer haben, über die Distanz zu kämpfen?

**Koreanische Krieger** – Diese sind mehr daran gewöhnt, Hunde zu essen, aber ihr neuer Kapitän wird alle egoistischen Spieler ins Gebot nehmen, die er niederreißt.

**Brazilianische Amazonens** – Diese härten sich ab, indem sie Bäume niederreißen; deshalb gibt es auch keine Regenwald mehr. Sie sind ein sehr schnelles und sehr starkes Team.

**Griechische Spartaner** – Der Kapitän der Mannschaft, Jack Nasty, ist gerade von einer längeren Verletzungspause zurückgekehrt (zu viele schlechte Ketschs) und er sucht Ruhm und Blut.

**USSR Kosacken** – Die meisten Teams essen zur Hitzezeit eine Scheibe einer Orange, aber diese Kerle kippen sich eine Flasche Vodka runter. Langsam und stark, aber sehr widerstandsfähig.

**USA Rough Riders** – Diese haben gerade alle ihre besten Spieler an andere Teams mit mehr Geld verloren, aber McDonald's hat sich eingeschaltet, um frisches Fleisch zur Verfügung zu stellen.

**UK Pirates** – Führen den Schlachtzug gegen das amerikanische Team an und blocken die Spieler mit Angeboten von kostenlosen Fish n' Chips. Sind die Favoriten für die Meisterschaft dieses Jahr.

**Chinesische Eroberer** – Diese Leute mischen kämpferische Künste in ihr Spiel ein und spielen um ihren Lebensunterhalt. Ihr Anfänger-Kapitän will in seinem ersten Jahr Sieger werden.



Hier macht der gelbe Mittelstürmer seinen Ansatz. Mit einem bläulichen Gefühl wird der Ball hoch in die Luft fliegen!

auszufinden, wer Deiner Spieler den Ball wirklich hat.

Obwohl die Grafiken futuristisch sind, wird die Atmosphäre durch die schwachen Kollisionseffekte vernichtet. Man braucht unbedingt realistische Kollisionsergebnisse in einem Spiel, das aber auf Zusammenstoßen basiert, das ihr werdet außer einigen wenigem Gequieke und Geipiese nichts zu hören bekommen. Trotzdem scheinen die Zuschauer massen Spaß zu haben. Diese brüllen vor Begeisterung, und sind total vom Spiel in Anspruch genommen – man erwartet fast die La Ola Welle!

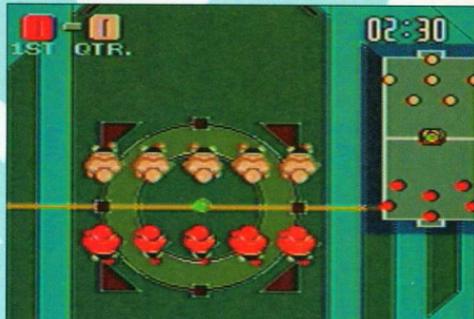
Es kann anfangs sehr frustrierend für Dich sein, Deine Spieler zu steuern. Der dröhnende Gegner ist unheimlich trickreich, und wenn Du versuchst, die Spielstrategien des



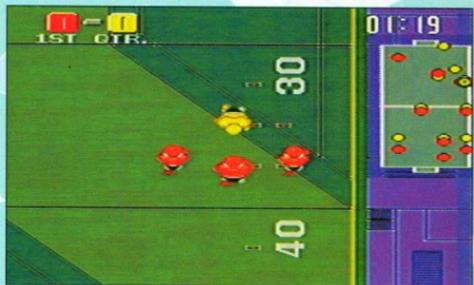
Der Scanner ist sehr nützlich, um anderen für das Planen von Body-Checks.



<b>PROFILE</b>	<b>POWERBALL</b>	<b>NAMCO</b>	<b>PREIS</b> n/v
	FORMAT	4Mbit	ZU BEZIEHEN VON:
	SPIELER	2	Namco
	STUFEN	n/a	
	SCHWIERIGKEITSGRADE	1	
<b>BESONDERHEITEN</b> vs. Paßwort			



Das Vorspiel beginnt hier! Wir sehen Les in rot und Dove steuert die Braunen. Beide kennen die Regeln, und so können wir ein hartes Spiel erwarten, aber ein faires – nicht!



Handbuchs anzuwenden, wirst Du gewöhnlich vom rücksichtslosen Computer besiegt werden. Deine Spieler haben außerdem die abstoßende Gewohnheit, ihre Richtung zu wechseln, wenn Du einen Spieler verfolgst – und das wird, wie Du Dir sicherlich vorstellen kannst, zu viel verbaler und tätlicher Diskussion mit dem Computer führen!

Während des unberechenbaren Spiels wirst Du auch im 2-Spieler Modus selten das Gefühl haben, volle Kontrolle über das Geschehen zu haben, was in einem sehr unzusammenhängenden Spiel resultiert.

Es ist schändlich, daß der

Spielverlauf so armselig ist, während die Versuche, die Grafiken von Speedball zu verbessern, läblich sind. Zu guter Letzt bleibt nur noch zu sagen, daß, wenn das Spiel auch nicht aufregend, mitreißend und unterhaltsam zu spielen ist, es sich nicht zu spielen lohnt. "Powerball" ist frustrierend, zieht den Spieler nicht in seinen Bann und hat wenig Atmosphäre – schöner Versuch, aber Spiele es sicher und bleibe in der Wirklichkeit.

<b>GRAPHIK</b>	▲ Auffällige Vorderseite und Spielball. ▼ Die Spieler sind unüblich und schief.	<b>74</b>
<b>SOUND</b>	▲ Gutes und interessantes Sounddesign. ▼ Die Klänge sind nicht wirklich über die Handlung hinaus.	<b>78</b>
<b>SPIELABLAUF</b>	▲ Die Regeln sind eindeutig zu verstehen. ▼ Nur ein Handbuch für die ersten paar Minuten. ▼ Keine Handlung oder Storyline zwischen den Spielen.	<b>65</b>
<b>ANFORDERUNG</b>	▲ Die Controller sind einfach zu bedienen und leicht zu steuern. ▼ Zu frustrierend, um mehr Spielzeit zuzulassen.	<b>75</b>
Obwohl die Idee gut ist (und die von jemand anders!), ist die Ausführung arm.		<b>76</b>
<b>PROSCORE</b>		

# pro TIPS

**SUPERSPIELEN AUF DIE SCHLICHE  
GEKOMMEN JEDEN MONAT NEU!**

Der Einsender des ProTips des Monats gewinnt drei Sega-Module seiner Wahl. Das bedeutet über DM 350,- Software seiner Wahl. Dazu mußt Du nur deine privaten Tricks den anderen Sega Fans zukommen lassen. Der Gewinner wird von uns benachrichtigt. Um zu gewinnen, schreibe Deine Tips auf und sende sie an ProTips, SegaPro, Postfach 101905, 4630 Bochum 1.



Action Replay Codes .....	67
Alien <sup>3</sup> .....	76
Batman .....	64
Dave Robinson's .....	64
Dragon's Fury .....	67
European Club Soccer .....	66
Kid Chameleon .....	68
The Terminator .....	72
Thunderforce III .....	65



Alien <sup>3</sup> .....	76
Asterix .....	66
Bubble Bobble .....	64
Gain Ground .....	64
Spider-Man .....	65
The Terminator .....	74
Wonder Boy 3 .....	67



Ax-Battler .....	66
Putt 'n' Putter Golf .....	66
Spider-Man .....	65
The Terminator .....	74



**BATMAN**  
Auf der rechten Seite in dem Museum Level ist ein Extra-Leben versteckt. Sammele dieses ein und springe auf die Plattform. Wenn Du nun den Boden nicht mehr siehst, kehre zu der Stelle zurück und Du erhältst noch ein Extra-Leben.



**GAIN GROUND**  
Wenn im Spiel die Stufennummer angezeigt wird, in der Du Dich gerade befindest, drücke das Joypad nach unten oder nach oben, um die Stufe zu wechseln, so kannst Du eine oder mehrere Stufen überspringen.

**BUBBLE BOBBLE**  
Wir hatten in der letzten Zeit viele Anrufer, die Fragen zu diesem kniffligen Spiel hatten. Und hier sind schon ein paar Antworten für Euch. Die Kristalle befinden sich in Level 10, 50 und 90. Der Schlüssel befindet sich in Level 115. Um diesen zu bekommen, stecke das Monster in Deine Bubble Blase, tote es aber nicht. Warte nun solange bis der Geist erscheint und die Tür zu Deiner rechten Seite verschwindet. Betrete nun den neuen Raum und sammle den Schlüssel ein. Vielen Dank an Christian aus Oberhausen.

**DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT BASKETBALL**

Martin Schuster aus Paderborn sandte uns dieses Passwort für das super Spiel. Er ist der Meinung, daß LA die beste Mannschaft ist, für die es sich wirklich lohnt zu kämpfen. Mit dem Passwort JA1TuZYAA gelangt Ihr ins Finale.



GAME GEAR

MASTER SYSTEM



# SPIDER-MAN

## LEVEL 1 (Daily Bugle)

Nichts ist leichter für Spider-Man, als die Wand am Gebäude hochzuklettern, um in das Fenster einzusteigen. Natürlich ist sein Spinnennetz nützlich, aber beim Schwingen verlierst man leichter die Kontrolle. Wenn Du es trotzdem nicht lassen kannst, schwinde Dich aufs Dach und lasse Dich dann von dort herunter. Jetzt noch ein kleiner Sprung auf den Sims, und schon ist die Sache gelaufen.



fähigkeiten gegeben hast.

Wenn Du den Doc zum ersten Mal siehst, mußt Du sofort das Spiel pausieren und ein Foto machen. Vesäumst Du das Foto, lachst Dich Dein Boß am Zahltag hämisch aus und Du kannst Dir für die nächste Runde kein Spinnwebmaterial leisten. Ergo, nicht vergessen – bitte lächeln!

Vorsicht ist bei den Teleskoparmen angesagt, die Dir das Leben förmlich aussaugen! Am besten dringst Du unaufhaltsam vorwärts und feuert gleichzeitig jede Menge Spinnweben ab. Damit blockierst Du die gefährlichen Arme und kannst den Typ beim Näherkommen gefahrlos punchen. Apropos außer Gefecht setzen, zum Ausknocken ist eine Kombination von Spinnweben (zur Blockierung der Arme) und Schlägen zum Kopf nötig. Bald darauf ist Dein Gegner wehrlos und händigt Dir den ersten von fünf Schlüsselns aus.

Der Schlüssel liegt über der obersten Plattform, aber nur mit blitzschnellen Reaktionen kannst Du ein Vorbeifahren verhindern. Greif Dir den Schlüssel und schwinde Dich dann zur Leiter, Deinem einzigen Weg nach Hause. Wenn Du oben angelangt bist, bring Dich ein kraftvoller Sprung ins traute Heim zurück, wo Du Deine Energien wieder aufladen kannst.

## LEVEL 4 (Power Station)

Level 4 ist das traute Heim von Bösewicht Electro. Um in die oberen Levels zu gelangen, mußt Du eine Reihe von Schaltern umwerfen. Vergißt Du die Schalter, endet Deine Reise nach oben urplötzlich im Nirwana der Spider-Männer. Natürlich kannst Du den Level mit dem Amulett erneut starten,

allerdings beginnt damit ein Wettlauf gegen die Zeit.

Die Fledermäuse sind nicht unverwundbar, aber Du benötigst schon eine gute Schub/Schlagkombination oder eine Kombination von Spinnennetz und Schlägen, um die Plagegeister wieder



loszuwerden. Vorsicht ist auch weiterhin die Mutter der Porzellanstücke, denn hier laufen einige Wachleute mit Hunden und äußerst nervösem Zeigefinger herum. Die Jungs sind gelangweilt und nichts würde ihnen mehr Vergnügen bereiten, als Dich mit Blei vollzupumpen.

Die Schalter sind mehr oder weniger schwierig zu finden, aber der erste Schalter sitzt direkt vor Deiner Nase. Um den Schutzschirm zu durchbrechen, mußt Du gleich zu Levelbeginn einen guten Punch auf den blauen Deaktivator abfeuern. Alle restlichen Schalter sind identisch angeordnet, also mußt Du die blauen Dinger finden und zerstören!

## LEVEL 2 (Waterfront Warehouse)

Die finsternen Typen im Lagerhaus lassen sich relativ einfach aus dem Weg räumen, nämlich mit einem gut gezielten Sprungkick. Aber weil Du ja auch jede Menge Spinnwebmaterial mißtast, warum die Jungs nicht erst mit Deinem Netz zur Roulade wickeln und dann weichklopfen. Um menschliche Gegner kampfunfähig zu



machen, benötigst Du fünf Schläge oder drei Tritte. Tiere schaffst Du mit zwei Tritten aus dem Weg.

Plötzlich erscheint wie aus dem Nichts ein Gabelstapler, und rate mal, was der vorhat. Natürlich, er will Spider-Mus aus Dir machen. Gottseidank ist der Fahrer ein Hasenfuß und zieht Leine, wenn Du ihm eine kleine Demonstration Deiner überlegenen Spinnen-

## LEVEL 3 (City Sewers)

Wenn Du hier nicht hellwach bist, schubst Dich der drachenähnliche Sprite über eine Falltür und Du verschwindest ins Bodenlose. Dann hast Du garantiert alle Hände voll zu tun, um Dich da wieder herauszukämpfen.

Technik und jede Menge Spinnennetz sind notwendig, um den Drachenmann zu überwinden. Mach' erst Mal ein Foto und dann wickle den Typ richtig ein. Er kann sich allerdings schnell befreien, also auch hier immer volle Breitseite. Du kannst ihn nur mit Sprungkicks völlig außer Gefecht setzen, denn der Schwarz ist eine tödliche Waffe.

Der Drachen trägt seinen Schlüssel nicht bei sich und Du mußt Dich auf die Suche machen. Du findest den Schlüssel in einer Grube äußerst rechts im Erdgeschoß. Diese Zone mit ihren Vampirfledermäusen ist eine echte Todesfalle, also ist wieder äußerste Vorsicht angesagt. Hier hat sich schon so mancher Spider-Man auf Nimmerwiedersehen verabschiedet.

## THUNDERFORCE III

Josef Bösse aus Unterhaching sandte uns diesen kleinen Tip für dieses brillante Ballerspiel. Um diesen nutzen zu können, brauchst Du ein Dauerfeuer Joypad. Setze das Dauerfeuer auf den C Knopf, während Du mit dem B Knopf alle verfügbaren Waffen benutzt.

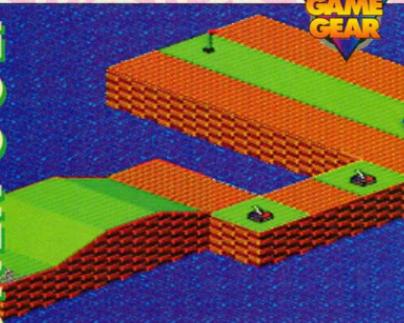


# ASTERIX

Mark Böttcher aus Frankfurt schickte uns diesen Tip, wie Asterix zu 99 Leben kommt. Hörst nun sorgfältig zu, denn es ist nicht so einfach. Gehe bis Level 4.2 (Kanonen Level) und krieche in die Kanone, die nach NORDOSTEN zeigt. Wenn Du drinnen bist, feuere die anderen beiden Kanonen ab und es bleiben nur noch zwei übrig, wobei die eine nach NORDOSTEN und die andere nach oben zeigt. Begib Dich in die, die nach oben zeigt. So wirst Du in die Wolken geschossen. Wenn Du hoffentlich heil landest, werden zwei Töpfe Deine Aufmerksamkeit erregen. Zerschlage den Topf mit der Knochen Signatur und ein Extra-Leben gehört Dir. Gehe nun zurück zur unteren Region und wiederhole diesen Vorgang so lange bis Du das Spiel ohne Probleme beenden kannst.



# PUTT 'N' PUTTER GOLF



Ralf bereitet allen Golf Fans unter Euch dieses sensationelle Geschenk. Um den Options Bildschirm sehen zu können, drücke einfach Knopf 2 und Start, wenn du den Game Gear einschaltest.



# EUROPEAN CLUB SOCCER

Ludwig Werner aus Biberbach sandte uns diesen Code für alle Graham Taylor Fans unter Euch. Bitte achtet darauf, daß diese nur für das Manchester United Team sind.  
Endspielcode: J8NUARDIAE  
Auch beim Elfmeterschießen, halte den Knopf B und Du wirst den Gegner immer besiegen.



Der supergeniale Jakob Heusen sandte uns die restlichen Codes für das Game Gear Rollenspiel. Also wetz die Schwerter und fangt an zu kämpfen  
Brookhill JONL GBHB AIAP BGGG  
North Valley CMEJ JAKM NKPK IPFP



# ACTION REPLAY PRO CODES



Hier ein paar wesentliche Tipps für das Action Replay Pro Cartridge von Dattel. Und beachtet bitte, daß diese Codes nur mit dem Action Replay Pro Cartridge funktionieren und nicht mit der 'normalen' Version.

Gegengift ist frei  
00151 60000  
Der 'Samen der Weisheit' ist frei



**Alien 3**  
FF081 10001  
Nur ein Gefangener muß befreit werden (Schalte das Cartridge aus, bevor Du ihn befreist)

**Cadash**  
FF0E5 100099  
unendlich viel Energie

002D3 403E7  
002D4 003E7  
Beginne das Spiel mit 999 Punkten

**Stormlord**  
05868 A6006  
unendlich viele Leben

**John Madden Football**  
008FE 45030  
Ein Touchdown zählt 8 Punkte

**Sonic The Hedgehog**  
FFFE2 10000  
Ringe können nicht eingesammelt werden

**Toki**  
FF1B8 60005  
unendlich viele Leben  
FF1B8 30059  
unendlich viel Zeit

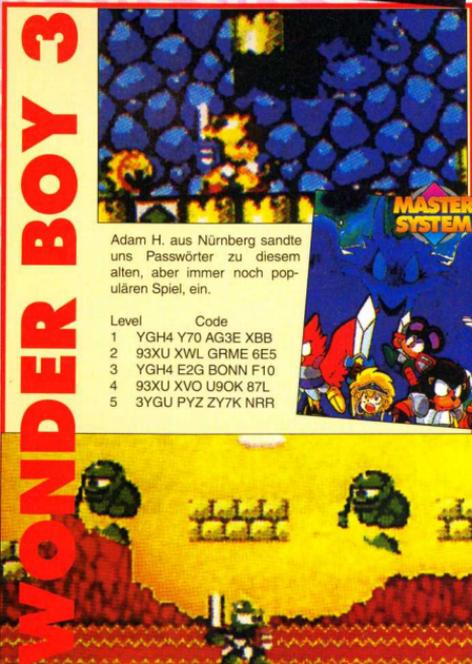
**Shining in the Darkness**  
0014F E0000  
Kräuter sind frei  
00150 60000

**Spider-Man**  
FFFE6 A6006  
unendlich viele Photos



## DRAGON'S FURY

Rainer Hopfner aus Wilhelmshafen sandte uns diesen Tip, für das exzellente Flipperspiel. Wenn der Ball vom Ursprung abgeschossen wird, drücke B, um den Flipperarm zu halten. So kommt es, daß der Ball in die obere Region des Flippers saust.



## WONDER BOY 3



Adam H. aus Nürnberg sandte uns Passwörter zu diesem alten, aber immer noch populären Spiel, ein.

- | Level | Code              |
|-------|-------------------|
| 1     | YGH4 Y70 AG3E XBB |
| 2     | 93XU XLW GRME 6E5 |
| 3     | YGH4 E2G BONN F10 |
| 4     | 93XU XV0 U9OK 87L |
| 5     | 3YGU PYZ ZY7K NRR |



## LEVEL 1

### Blue Lake Woods I

Dieser Level ist am einfachsten, also einfach ab durch die Mitte, dabei alles und jeden vermeiden und keine Preise oder Diamanten einsammeln. Am Levelende erhältst Du einen Riesenpunktebonus, weil Du alle Hindernisse umgangen und den Level in Rekordzeit durchlaufen hast. Wenn der Bonus hoch genug ausfällt, bekommst Du sogar ein Extra-Leben!

## LEVEL 2

### Blue Lake Woods II

Sammle gleich am Anfang den roten Stealth-Helm ein und schmeiße ihn in den Brunnen. Am unteren Ende mußt Du weitergehen, bis sich der Gang wieder weitet. Für ein Extra-Leben springe auf den höchsten Preisblock. Gehe nun nach rechts bis zum Transporter. Wenn Dich der Transporter hinter den Brunneneingang teleportiert hat, gehe sofort wieder nach rechts. Durch das Aufspringen auf die schwebenden Blöcke kannst Du Dir zwei versteckte Preisblöcke holen. Stelle Dich über die zwei tödlichen Stachelstreifen und springe auf die Stelle zwischen dem zweiten und dritten Block, um ein Extra-Leben einzuheimsen. Mache das gleiche am zweiten Stachelstreifen, um ein Continue einzusacken. Jetzt kannst Du die Fahne wehen lassen.

## LEVEL 3

### Highwater Pass I

Sammle sofort nach dem Start den Berzker-Helm und breche Dir einen Weg durch die Wand. Halte Dich immer rechts und springe auf die Gummiblocke. Wenn Du die Höhle am Treppeneende erreichst, lege den Roboter um und springe dann wild umher. Damit enthülst Du jede Menge versteckter Blöcke, darunter ein anderer Helm und ein Continue in der oberen linken Ecke. Schnappe Dir den Iron Knight Helm und mache die Wand durch kontinuierlichen Druck kleiner. Mit dem Berzker-Helm kannst Du dann die Wand am oberen Ende durchbrechen. Springe über die Stacheln hinweg in das Geheimzimmer und sammle Deine sauer verdienten Bonuspunkte ein. Gehe weiter nach oben und dann nach rechts zur Fahne.

## LEVEL 4

### Highwater Pass II



Gehe nach rechts und töte sofort die Hände, um böse Überraschungen zu

vermeiden. Verwandle Dich mit dem roten Helm und halte Dich weiter rechts. Folge dem Pfad nach unten, bis Du den Juwelenfeind erreicht hast. Laufe nach links die Steigung herauf, um noch einige zusätzliche Bonusblöcke zu kassieren. Wenn Du alle Blöcke eingesammelt hast, gehe langsam nach links und bevor Du Dich versiehst, fällst Du in einen supergeheimen Raum gerammelt voll mit Bonusblöcken. Nach dem Teleportersprung gehe rechts das Gefälle hinunter, bis Du unter dem Kanonenblock stehst. Springe nach oben, um die Kanone abzufeuern und laufe dann um Dein Leben, bis Du die Fahne erreichst.

## LEVEL 5

### Under Skull Mountain I



Sammle die Maniaxe-Maske ein und lasse Dich dann über die Kante fallen. Wenn Du wieder festen Boden unter den Füßen hast, sammle alle Preisblöcke ein, denn einer der Blöcke enthält ein Extra-Continue. Laufe jetzt nach rechts weiter und lasse Dich in den Schacht fallen.

Orientiere Dich nach links und am Gangeende wieder nach rechts. Auf jeder Steigung mußt Du genau vor dem Ende abspringen, damit Du nicht in die tödlichen Stacheln fällst. Sammle den Preisblock ein, um ein Extra-Leben zu ergattern. Laufe das nächste Gefälle herunter und springe bei gedrücktem rechten Feuerknopf an die Wand. Du erscheinst in einem weiteren Geheimzimmer mit zahlreichen Preisen und einem Transporter. Wenn sich Deine Moleküle nach der Teleportion wieder erholt haben, springe in die Plitzblöcke, bis Du oben angekommen bist. Hier erwartest Dich ein weiterer Preisblock mit einem Extra-Leben. Lasse Dich jetzt schnell wieder fallen und mache Dich in Richtung Fahne auf den Weg. Übrigens gibt es noch ein anderes Geheimzimmer - Springe einfach über die Fahne und presse in Richtung Wand, und wie von Zauberhand gelangst Du in ein winziges Geheimzimmer tief in der Magma. Also das ist doch reinste Zauberei, oder nicht?

## LEVEL 7

### Under Skull Mountain III

Schnappe Dir die Preisblöcke und kämpfe Dich über die verschwindenden Plattformen weiter. Wenn Du oben bist, springe hoch, um einige versteckte Preise zu enthüllen. Lasse Dich wieder fallen und halte Dich beim Weitergehen rechts. Springe

# KID CHAMELEON

Ja, was haben wir denn hier? Wenn das nicht Kid Chameleon ist, der coolste Typ in den USA! Dieser Mario-Verschnitt beweist ein für alle Mal, daß Mega Drive Games tatsächlich extrem herausfordernd sein können. Ryan Butt (Mr. Gameplay persönlich) hat uns einen zweiteiligen Lösungsweg geschickt. Hier findest Du den kompletten Spielverlauf mit allen Levels, Geheimräumen, Extra-Leben und Continues. Damit wirst Du das Spiel garantiert zur Strecke bringen. Diesen Monat veröffentlichten wir die ersten 20 Level, um Dich auf den Geschmack für das Spiel und seine zahllosen Überraschungen zu bringen. Für seine unablässigen Bemühungen (und die Schwielen an der Joypad-Hand) gewinnt Ryan drei Cartridges seiner Wahl.

## LEVEL 6

### *Under Shady Mountain II*

Schnappe Dir zuerst mal die Juggernaut-Maske und bewege Dich dann nach links weiter, bis Du das Gängende erreichst. Lasse Dich fallen und wenn die Plattformen verschwinden, drücke nach links, bis Du in der Wand verschwindest. Drehe Dich um und springe nach rechts über den Graben. Benutze als Sprungbrett den Teil einer zerbrochenen Plattform. Du gelangst in einen Geheimraum. Sammle die vorhandenen Preise ein und lasse Dich durch den versteckten Spalt direkt zur Fahne fallen.



auf eine der zahlreichen tanzenden Plattformen und berühre den Kanonenblock, um Dir einen Fluchtweg freizuhalten. Setze diese Reihenfolge in jedem Turm und in jeder Plattform fort, bis Du den letzten Set erreichst hast. Gehe aber hier nicht das Gefälle hinunter, sondern springe und schiebe nach rechts. Du gelangst in einen Geheimraum. Danach gelangst Du durch die Kanonensteine zur Fahne.

## LEVEL 9

### *Hills of the Warrior I*

Hier geht ein Wettlauf mit der Zeit angesagt. Schon eine kleine Verzögerung genügt, und Du bist der tödlich scharfen Metallsichel auf Gedeih und Verderb ausgeliefert. Am besten ziehst Du Dich aus der Affäre, wenn Du Dich hoch orientierst und keine Kanonenblöcke auslöst, geht nämlich ein Block los, kommt es zu einer Kettenreaktion, die Dir beträchtlichen Schaden zufügt. Wenn Du keine Zeit verlieren darfst, ist das letzte, was Du gebrauchen kannst, eine stachelbewehrte Halle. Hast Du das letzte Hindernis überwunden, mußt Du kurz darauf auf die Plattform springen, um die Fahne zu erreichen. Vergiß das Aufspringen, und Du bist gelangt!

## LEVEL 10

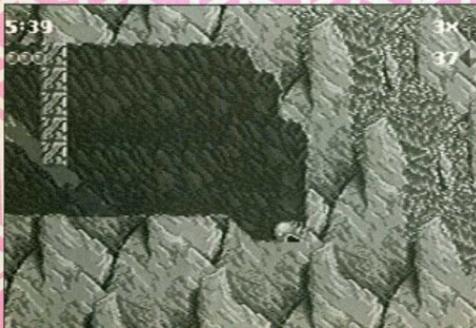
### *Hills of the Warrior II*

Ob Du es glaubst oder nicht, der erste Levelteil ist mit einem Panzer wesentlich einfacher zu überwinden.

## LEVEL 8

### *Isle of the Lion Lord*

Dieser Level ist ohne größere Schwierigkeiten, also empfiehlt es sich auch hier, den Geschwindigkeitsbonus einzusacken, ohne irgendwo anzuecken. Lasse Dich einfach in das Loch am linken Rand fallen und laufe am unteren rechten Rand entlang. Um die höheren Level zu erreichen, mußt Du wieder von Plattform zu Plattform springen. Halte Dich links, weiche dem zweiten Lion Lord aus und presche mit Voldampf bis zur Fahne vor.



Die Juggernaut-Maske befindet sich im oberen linken Bildschirmteil und ist über die Plattformen zugänglich. Bahne Dir Deinen Weg im oberen Bildschirmteil mit Gewalt und blase Deine Feinde mit allem weg, was Du hast. Wenn Du auf die Mauer mit den verschwindenden Ziegelsteinen stoßt, springe von einem Set zum nächsten, bis Du wieder festen Boden unter den Füßen hast. Jetzt lasse Dich fallen und gehe in die Kaverne mit dem Preisblock. Im Block befindet sich eine Berzerker-Maske, mit der Du Wände durchbrechen kannst. Lasse Dich nochmals fallen, wiederhole den vorherigen Spielschritt und lasse Dich dann zur Fahne fallen.

## LEVEL 11

### *Windy City*

Sobald Du im Level auftauchst, mußt Du nach oben springen, um den feindlichen Sprites auszuweichen. Halte Dich rechts und wandere die Steigungen hinauf und herab, bis Du durch das Loch fällst. Jetzt brauchst Du nur noch allen Feinden und den Stacheln auszuweichen, bis Du die Fahne erreicht hast.

## LEVEL 13

### *The Crystal Crag I*

Klettere bis zur Klippenspitze hoch und sammle den ersten Preisblock ein, der Dir in die Quere kommt. In diesem Block findest Du ein Extra-Leben. Bewege Dich jetzt auf dem schmalen Weg weiter und sammle den dritten Block ein. Damit hast Du einen Berzerker-Helm gewonnen.

Lasse Dich fallen und laufe links vom Weg. Drücke nach rechts, bis Du den Boden berührst. Springe über die kleine Höhle mit der Hand im Inneren und Du landest auf den Gummiblocken. Benutze die Blöcke als Trampolin, bis Du den schmalen Eingang zur Eishöhle erreichen kannst. Lasse Dich fallen und gehe nach links unter den Metallsteinen durch. Springe auf die Metallsteine, um die Kanonenblöcke auszulösen. Dadurch wird der Weg freigelegt. Laufe rechts auf dem Pfad und zerbreche dabei die Steine. Laufe weiter, bis Du zu einer Passage kommst, die nach oben führt. Am Grund der Passage liegt ein Gummiblock. Springe auf den Block und Du erreichst den Transporter. Der Transporter teleportiert Dich jetzt weiter. Wenn Du ankommst, springe sofort hoch, um einen Liftblock freizulegen. Springe ein zweitesmal hoch, um den Block zu aktivieren und Dich sofort davon zu machen. Der Block verbirgt ein Continue. Paß auf, daß Du schnell genug wegkommst, sonst wirst Du plattegegung. Springe von der Klippe zur rechten Seite. Springe kontinuierlich weiter und drücke nach rechts, bis Du in einem kleinen Geheimzimmer mit der Knights-Maske landest. Springe die Klippen hoch. Du kannst für schwierige Passagen den Helm einsetzen. Wenn Du den Gipfel erreicht hast, springe über die erste Welle und lasse Dich auf den Boden der zweiten fallen. Jetzt mußt Du nur noch durch die Ziegelmauer brechen und den Transporter betreten.



## LEVEL 12

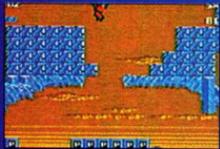
### *Sinister Sewers*

Springe im Startgebiet herum, bis Du einen verborgenen Preisblock findest. Dieser Block verwandelt Dich in MicroMax und Du kannst wie eine Fliege alle Oberflächen begehen. Springe jetzt solange nach rechts, bis Du fällst. Mit der c-Taste kannst Du Dich jederzeit an einer Wand festhalten und in Sicherheit klettern. Die Fahne befindet sich im unteren rechten Levelteil. Mit ein wenig Übung läßt sich auch dieser Level relativ einfach meistern.

## LEVEL 14

### The Crystal Crag II

Gehe nach rechts, bis Dir einige Steine den Weg versperren. Hole Dir aus dem Block unmittelbar vor dem Hindernis die rote Stealth-Maske und zerstöre alle Steine, die den Zugang zum Loch im Boden versperren. Im Loch befinden sich einige Preisblöcke. Betrete die Plattform und gehe in Richtung Wand weiter. Gehe durch das Loch in der Wand und sammle den ersten Preisblock ein, der Dir begegnet. Es erscheinen zwei andere Blöcke über einer verschwindenden Plattform. Du mußt diese zwei Blöcke unbedingt holen, denn Sie enthalten ein Extra-Leben und ein weiteres Continue. Wende Dich nach rechts und betrete die Höhle. Falls Du ein Schwert bei Dir trägst, kannst Du die Blöcke zerschlagen und den dahinter wartenden Sprite vernichten. Diese Region enthält jede Menge Preisblöcke, also springe in jede mögliche Ecke, um den warmen Regen einzusammeln. Folge beim Zurückgehen Deiner eigenen Spur. Mit den Gummiblocken in der Nähe des Locheingangs kannst Du hoch genug springen, um die weiter oben liegenden Plattformen zu erreichen. Du erreichst den Ausgang, wenn Du Dich rechts hältst und alle Blöcke zerstörst, die Dir auf dem Weg zur Fahne in den Weg kommen.



## LEVEL 15

### Dragonspike



Gehe die Steigung hoch und springe auf dem Block nach oben. Halte Dich rechts und sammle beim gehen alle vorhandenen Helme ein. Wenn Du die Kanonenblöcke erreichst, aktiviere die Blöcke. Wenn der Weg frei ist, springe vorwärts und ver-

schrotte den Roboter. Breche durch die Mauer und aktiviere die Kanonensteine, damit der Weg frei wird. Warte auf die nächste Plattform und laufe hinüber. Zerstöre auf Deinem Weg zur Fahne alle Steine.

## LEVEL 16

### Stormwalk Mountain

Lasse Dich rechts von der Bergseite herunterfallen und gehe nach rechts die Steigung hoch. Lasse den Kanonenblock aus. Damit schaffst Du Dir den Stein in der Brückenmitte vom Hals. Lasse Dich jetzt in das Loch zur linken fallen. Halte Dich beim Fall nach Möglichkeit links und Du fällst bis zum Boden durch. Auf der nächsten Brücke mußt Du Dich nach rechts fallen lassen und dann den Berzerker-Helm einsetzen, um

Dir den Weg zur Fahne freizukämpfen.

## LEVEL 17

### Shishkaboss



Weiche den Totenschädeln (oder was immer die Köpfe darstellen sollen) aus und bewege Dich in die obere rechte Bildschirmecke. Sammle den dritten Preisblock in der Höhle ein, der sich in die Maniaxe verwandelt. Stelle Dich jetzt rechts an den Wegrand und feuere jede Menge Äxte ab, wenn diese näherücken. Falls Dir diese Strategie zu langweilig wird, kannst Du auch versuchen, einen anderen Helm aus der Höhle zu holen und dann auf den Kopf des Oberknausers zu springen, um ihm den Garaus zu machen. Wenn Du zwischen der oberen Bildschirmecke und dem Kopf eingeklemmt wirst, kannst Du noch mehr Treffer anbringen als gewöhnlich. Die Fahne erscheint, sobald Du den dritten Kopf besiegt hast.

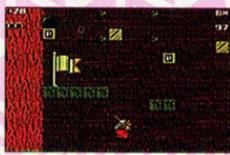
## LEVEL 18

### The Whispering Woods I

Springe über den Brunnen und dann in die obere rechte Bildschirmecke, um ein Extra-Leben zu ergattern. Lasse Dich jetzt den Brunnenschacht hinunterfallen und wende Dich nach links, um die vielen schönen Preisblöcke einzusammeln, darunter auch ein Extra-Leben und ein Continue. Lasse Dich in den linken Spalt hinabfallen und hüpfle am Boden entlang bis zur Fahne, es sei denn, die weiter oben wartenden Preisblöcke sind eine unwiderstehliche Verlockung.

## LEVEL 19

### The Whispering Woods II



Bewege Dich nach oben, bis es nicht mehr weitergeht und wende Dich dann nach links. Lasse Dich den Brunnenschacht hinunterfallen und bewege Dich dann nach rechts. Hole

Dir den Iron Knight, damit Du damit die vor Dir liegenden hohen Wände besteigen kannst. Wenn Du auf der zweiten Mauer stehst, bewege Dich in die Ecke und springe nach oben. Wenn Du landest, brichst Du durch den Boden unter Dir. Wende Dich nach rechts und klettere die Steilwände hinauf. Achte darauf, die tödlichen Barrieren zu vermeiden. Wenn sich die Passage verkleinert und Du springst, erscheinen mehrere Blöcke, darunter auch ein Berzerker-Helm. Wende Dich nach rechts und breche aus. Bewege Dich nach links, hole Dir den Iron Knight Helm vom Preisblock und lasse Dich dann über den Rand fallen. Klettere die Metallblöcke hinauf und wenn Du den obersten Punkt erreicht hast, lasse Dich dem Ruhm entgegenfallen.

## LEVEL 20

### Devils Marsh I



Sammle den ersten Preisblock ein und Du wirst in einen roten Stealth-Kämpfer transformiert. Durchbreche alle Wände und Steine, die Deinen Weg blockieren. Wenn Du ganz unten angekommen bist, ersticke die zwei Flammen und springe nach oben, um einige verborgene Trittsteine freizulegen. Jetzt mußt Du die verschwindenden Plattformen suchen. Dazu springst Du am besten diagonal von Plattform zu Plattform, damit der Fall nicht so tief wird, wenn Du Dich verschätzt. Wenn Du oben gelangt bist, gehe nach rechts und töte den feindlichen Sprite. Springe jetzt über den Spalt in den Steinwall. Benutze Dein Schwert, um Dir den Weg freizulegen. Gehe wieder nach rechts und wiederhole den letzten Schritt. Wende Dich nach links und töte den anderen Sprite. Springe über den Spalt und lege alle Hindernisse in Schutt, bis Du am Ende gelangt bist. Gehe weiter und stelle Dich auf den einzelnen Block Whitehole jetzt die diagonale Sprungmethode vom vorherigen Abschnitt. Wenn Du oben gelangt bist, wende Dich nach rechts und gehe in den Transporter. Am Ziel angekommen mußt Du über den Löwenkäfig springen und Dich in den dahinter liegenden Spalt fallen lassen. Hier wartet die Fahne auf Dich.

# Game-Play

# Island

## NEU jetzt auch Ladengeschäft in BERLIN UMBAU

### MEGA DRIVE

Quack Shot .....	69,-
Whip Rush .....	29,-
Hellfire .....	49,-
Wonderboy 5 .....	39,-
Japan Adapter .....	20,-
RGB Kabel .....	29,-
PC Engine Spiele im Riesenauswahl ab 29,- DM	

Läuft eines Ihrer Module nicht?  
Wollen Sie auch im Zukunft alle Import-Spiele laufen lassen?  
Haben Sie Probleme mit Modulen NES oder Mega Drive. Preiswerte Importe auch weiterhin kaufen?  
Wir bauen Ihr Gerät (NES oder Mega Drive) um, sodaß auf dem Mega Drive alle Spiele laufen und auf dem NES fast alle Spiele!!! (99%)

**NES Umbau** (US-Norm) 60,- DM  
(alle Spiele auf Bestellung lieferbar)  
**MD Umbau** (Chipsatz u. 60 Hz) 75,-DM

### SUPER NES

WWF Wrestlingmania (J) .....	79,-
UN Squadron (J) .....	79,-
Castlevania 4 (J) .....	69,-
Lemmings (J) .....	69,-
Ghoul's n Ghosts (J) .....	89,-
Multi Adapter .....	59,-
Game Boy Spiele ab .....	19,-
Game Gear Spiele ab .....	29,-

### Game Play VERL

Österwieher Str. 70  
4837 Verl 1  
Fax: 05246/81270

### BTX: \* GAME PLAY #

Laden ab 13.00 Uhr  
Lg. Do bis 20.30 Uhr  
Lg. Sa bis 18.00 Uhr

### Game-Island-Berlin

Laden: Donau Str. 51, 1000 Berlin 44  
U-Bahn Station: Rathaus Neuköln  
Fax: 030/691 38 38 Tgl. ab 12 Uhr

## Tel: 052 46/ 811 84

## Tel: 030/ 687 45 45



### HIGH SCORE GAMES

#### SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät deutsch	279,-
Grundgerät mit Sonic	329,-
Grundgerät Magnum Set	379,-
Joypad	49,-
Japan Adapter	29,-
ca. 150 Titel lieferbar	
Alien 3 us	109,-
Batman Returns us	109,-
Block out us	59,-
Chuck Rock us	109,-
Desert Strike us	109,-
Dragons Fury us	99,-
Dungeon & Dragons us	119,-
EA - Hockey dt	99,-
European Club Soccer dt	119,-
Erweit ip	49,-
Gaiarses ip	49,-
Galahad us	99,-
Gem Fire us	119,-
Gynop ip	39,-
High Impact us	99,-
Jennifer Capriati Tennis us	109,-
Joe Montana 3 us	119,-
Lemmings us	109,-
LHX Attack Chopper us	99,-
MC Kids us	109,-
NHLPA 3 Hockey us	119,-
Olympic Gold us	79,-
Phantasy Star 2 us	99,-
Speed Ball 2 dt	99,-

#### SUPER NES

Super NES incl. Mario us	399,-
Super NES deutsche Version	299,-
Super NES deutsch ohne Spiel	199,-
Castlevania 4 dt	129,-
Dino City ip	89,-
Final Fantasy Mystic us	129,-
Fatal Fury ip	159,-
Mario Kart us	129,-
Mario Paint dt	99,-
Mickey Mouse ip	129,-
NCAA Basketball us	129,-
Protector dt	129,-
Soul Blazer us	129,-
Skits Games us	129,-
Star Wars us	a. A.
Street Fighter 2 dt	99,-
Terminator 2 dt	a. A.
Turtles 4 dt	129,-
Wing Commander us	129,-
WWF Wrestling dt	129,-
Zelda 3 dt	99,-

#### GAME BOY

Alien 3 us	69,-
Batman 2 us	69,-
Battletoads us	69,-
Dig Dug us	69,-
Double Dragon 3 us	69,-
Dr. Franken dt	59,-
Loney Tones us	69,-
Mickey's Dangerous Chase us	75,-
Monopoly us	69,-
Parodius dt	75,-
Prince of Persia us	69,-
Simpsons 2 us	69,-
Spiderman 2 us	69,-
Star Wars us	69,-
Tiny Toon us	69,-
Tom & Jerry us	69,-
Toxic Crusaders us	59,-
Track and Field dt	69,-
Turn and Burn us	69,-
Ultima us	69,-
WWF Stars 2 us	69,-



### HIGH SCORE GAMES

#### NES

Adventure Island 2	109,-
Battletoads	99,-
Bucky O'Hare	119,-
Castlevania 3	119,-
Double Dragon 3	119,-
Dragon's Lair	79,-
Empire Strikes Back	119,-
Gremkins 2	89,-
High Speed	99,-
Joe and Mac	99,-
Marble Madness	89,-
Mega Man 3	99,-
Mario 3	99,-
Parodius	119,-
Protector 2	99,-
Star Tropics	99,-
Star Wars	109,-
Time Lord	299,-
Tom and Jerry	119,-
Tiny Toon	99,-
ZR-1	99,-

#### Neo Geo

Grundgerät RGB	699,-
Baseballstars 2	329,-
Fatal Fury	299,-
Last Resort	329,-
World Heroes	399,-
Viewpoint	a. A.
Art of Fighting	a. A.

Achtung! Achtung! Achtung!  
An- und Verkauf von gebrauchten  
Neo Geo-Spielen, immer gebrauchte Titel  
auf Lager.

Video- und Computerspiele  
Herzogstraße 2, 8000 München 40  
Tel. (0 89) 344 388 Fax (0 89) 344 377

NEUERÖFFNUNG Kurwickstr. 2, 2900 Oldenburg NEUERÖFFNUNG  
Tel. (04 41) 1 22 33 Fax (04 41) 1 40 42  
Versand und Ladengeschäft. Versand per Nachnahme + 7,-

#### SEGA MEGA DRIVE

Predator 2 us	99,-
Shining Force ip	119,-
Sidpocket us	99,-
Spatterhouse 2 us	99,-
SONIC 2 dt	a. A.
Smash TV us	99,-
Prince Monaco GP 2 ip	79,-
Super WWF Wrestling us	109,-
The Flintstones us	99,-
Tazmania us	99,-
Team USA Basketball dt	119,-
Terminator us	99,-
Twisted Flipper ip	99,-
Wimbledon us	119,-

#### SEGA GAME GEAR

TV Tuner	189,-
Carry All Deluxe	39,-
Alien 3 us	79,-
Ar Battering us	79,-
Batman Returns us	79,-
Chuck Rock us	69,-
Prince of Persia us	69,-
Smash TV us	79,-
Spiderman us	79,-
SONIC 2 us	79,-
Streets of Rage us	79,-
Tazmania us	79,-
Terminator us	79,-
Wimbledon Tennis dt	85,-

# THE TERMINATOR

MEGA  
DRIVE

MASTER  
SYSTEM

GAME  
GEAR



Hier ist die komplette Schritt für Schritt Lösung zu Virgins Terminator. Alle Versionen sind fast identisch, daher kannst Du diese Lösungshilfe für alle Systeme verwenden.



## LEVEL 1

Der erste Level spielt in Los Angeles im Jahr 2029, nach dem Nuklear Krieg. Deine Spielfigur im ganzen Spiel ist Kyle Reese. Deine erste Aufgabe besteht darin, den Reaktor, der die Energie zur Bewachung der Zeitreiseausrüstung liefert, zu zerstören. Deine Hauptfeinde in diesem Level sind Scharen von Terminator-Cyborgs. Diese sind mit hochmodernen Waffen ausgerüstet und deren einzige Aufgabe ist es, Kyle zu töten. Am Anfang hast Du unendlich viele Bomben zur Verfügung, die Du entweder über den Boden rollen oder in die Luft werfen kannst. Ausserdem erhältst Du später Zeitbomben und eine Handwaffe, die Dir eine große



Hilfe sein werden. Als erstes laufe nach rechts, bis Du zu einer riesigen Kriegsmaschine kommst, welche Laserschüsse abgibt. Die einzige Möglichkeit diese Maschine zu vernichten ist, vor ihr zu stehen und Bomben auf den Kopf zu werfen. Jeder Treffer beschädigt die Laserkanone und dadurch hast Du genug Zeit, weitere Bomben auf die Maschine zu werfen. Zwischen den Schüssen macht sie eine Pause, so daß Du genügend Zeit hast, selbst Bomben abzuwerfen ohne getroffen zu werden. Die Kriegsmaschine braucht zehn Treffer bis sie explodiert. Laufe weiter nach rechts, um das Luftschiff aus dem Bildschirm zu schieben und verhindere so daß die Raketen Dich treffen können. Falls einige doch durchkommen, sollte Kyle Bomben

benutzen, um den Weg freizuschleifen. Drei Treffer auf die Nase des Luftschiffes und es wird zu Boden stürzen. Kyle sollte sich nur schnell genug in Sicherheit bringen. Weiter rechts befindet sich eine Leiter. Klettere diese hinab, wenn Du im einfachen Modus spielst, erhältst Du hier ein Gewehr. Falls nicht sollte Kyle den Weg nach rechts freibomben. Dort tiffst Du auf einen Roboter, welcher die Waffe bewacht. Von der Leiter aus gehe nach links und zerstöre die Tür mit einer der Zeitbomben – erinnere Dich, diese Bombe zerstört alles was auf dem Bildschirm zu sehen ist, wenn diese explodiert.

- dies ist sehr nützlich, wenn Kyle von einer Menge Terminatoren angegriffen wird.





Halte Dich weiterhin links, schieß alle Feinde ab, die sich Dir in den Weg stellen. Kyle wird nun eventuell eine Treppe finden, welche nach unten führt. Wenn Du nun nach links weitergehst, findest Du am Ende einige Zeitbomben. Dort ist ein Cheat Mode versteckt, welcher nur funktioniert, wenn Du auf der Spitze der Icons stehst, wenn diese erscheinen. Sammle den ersten Schub mit fünf Bomben ein und warte noch ein paar Sekunden auf die nächsten zwei Ladungen. So wirst Du keine Probleme haben alle Tore und zuletzt den Reaktor zu zerstören. Dieser Trick funktioniert immer, wenn Du Bomben findest, einschließlich der am Anfang. Geh weiter nach rechts, die Treppe hinunter, nimm die oberen Weg und zerstöre alle Gegner. Wenn der Weg sich erneut teilt, gehe hinter. Nun zerstöre die Tore vor den weiteren Treppen und halte Dich rechts bis Du hinunterfällst. Auf der linken Seite befindet sich der Reaktor. Dieser ist umgeben von Säulen und Gastanks. Entzünde eine Zeitbombe

rechts im Zentrum und verlasse den Bildschirm. Bei der Explosion werden alle Terminatoren zerstört. Nun hast Du noch 44 Sekunden, um die Basis zu verlassen und bis zur Zeitmaschine zu gelangen. Von dem Reaktor aus gehe nach oben und wieder nach links.

Wenn der Weg sich erneut spaltet, gehe nach oben und nach rechts, bis Du zu einer Leiter gelangst. Klettere diese hinauf und höre nicht auf zu rennen bis Du auf die Zeitmaschine triffst. Ein Hunter Killer wird versuchen Dich zu kriegen, aber alle Bomben werden Dich verfehlen, wenn Du einfach weiterrennst. Nun wird Kyle durch die Zeit nach L. A. ins Jahr 1984 katapultiert, wo Sarah Connor vor dem Terminator gerettet werden muß.

## ▶ LEVEL 2

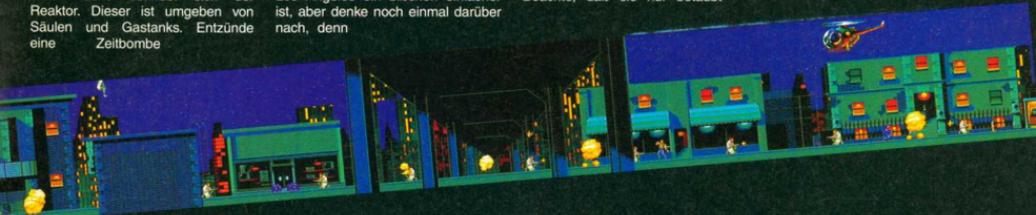
Nach dem Holocaust meinst Du, daß Los Angeles ein bißchen einfacher ist, aber denke noch einmal darüber nach, denn

Reese wird von der Polizei gejagt. (Wenn Du wissen willst warum, guck den Film). Du hast nur eine begrenzte Zeit, um den Tech Noir Nachtclub zu finden, indem Sarah auf Dich wartet.

Der Terminator weiß das und ist ihr schon auf der Spur. Deine Waffe in diesem Level ist eine bescheidene Schußwaffe. Es hört sich zwar cool an, wenn Du damit auf dem Terminator schließt, ist aber genauso effektiv wie eine Wasserpistole. Die Straßen von LA sind gefüllt mit Gewalt und konstanten Angriffen von Punks mit Benzinbomben. Mit voller Härte kämpfe Dich durch den Level ohne Rücksicht auf Verluste. Sobald Du einen Polizisten oder Punker siehst, drücke mehrmals den Feuerknopf, um diesen wegzupusten. Punker verschwinden nach ein oder zwei Treffern, während Cops drei oder vier Treffer vertragen ehe sie betäubt auf die Knie fallen. Beachte, daß sie nur betäubt



sind, und jederzeit wieder aufstehen können. Vom Start aus, nimm die erste Leiter nach oben und bleibe solange auf dem Dach wie es möglich ist. Hubschrauber schießen Raketen auf Kyle ab. Aber durch einfaches Ducken oder Aschießen entkommst Du auch dieser Gefahr. Wenn du auf dem Boden entlang läufst, wirst Du den Kopf verlieren. Klettere die Leitern bei jeder Möglichkeit hoch und benutze die Fahnenstangen, um die großen Lücken zwischen den Gebäuden zurückzulegen. In dem zweiten Teil des Levels ist eine Gebläseleitung und ein Gerüst, welch-



## 2-1



## TECH NOIR



die Bar schließt, weil du noch über zwei hohe Gebäude klettern mußt. Dort ist ein langer Weg, um auf die Straße zu gelangen und ein kürzerer zum Eingang der Bar. Außerdem werden die Cops stärker angegreift, je näher Du der Bar kommst, so bereite Dich auf einen Zwei-Fronten-Kampf vor. Feuere einfach weiter und versuche die Straße links und rechts von Angreifern zu säubern. Der Tech Noir Nachtclub ist verwüstet, nicht weil dieser in Trowbridge liegt, sondern weil Arnie alles mit seiner UZI 9 mm weggeblasen hat. Sarah harrt hinter der Bar aus und der Terminator steht

auf Arnie abzugeben, wird er Dich wegpusten. So ist es das beste, daß Du das Mädchen an Dich reißt und es beschützt.

## ▶ LEVEL 3

Dieses Level spielt in der Polizei Station, wo Kyle und Sarah gefangengehalten wurden, gefolgt von einer rasanten und schnellen Autojagd mit dem Terminator (sieht man in dem Sega Spiel nicht). Wieder ist es eine Frage von Ballern auf alles was sich bewegt und Sarah hat in diesem Moment nichts besseres zu tun als sich abschließen zu lassen.



es sich in den Himmel erstreckt. Renne die Balken hinauf bis zur Spitze und spring dann nach rechts, um wieder auf der Straße zu landen.

Es ist ein durchaus schwieriges und kniffliges Unterfangen die Punks eher zu erledigen, bevor Sie Dich

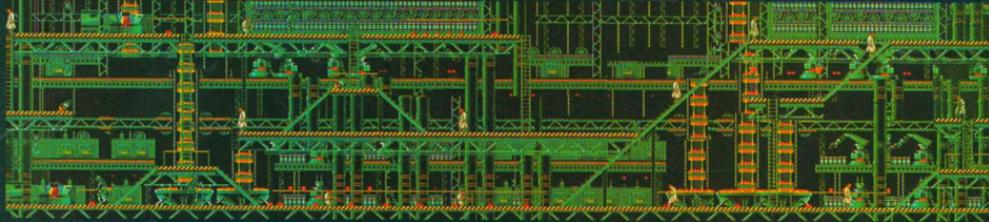


zunichte machen können. Paß auf die Explosion der Molotow-Cocktails auf. Diese können Dein Leben gefährden. Sobald Du einen Punker siehst, schieß einfach aus dem Bildschirm raus und der Punker wird sterben ohne je auf dem Bildschirm aufgetaucht zu sein. Du willst wissen

ihm im Weg. Kyle trifft den Terminator in der Nähe der Disko, so duck Dich und schieß so bald Du das Laservisier von seiner Waffe siehst. Arnie kann genauso leicht verletzt werden, wie die Punker, so benutze einfach Deine Zeitbomben, um einen guten Treffer zu landen. Nach einem weiteren konstanten Feuerstrahl, gibt der Terminator seinen Geist auf bleibt auf dem Boden liegen. Doch Horror, er steht wieder auf. Schlag ihn noch dreimal zu Boden und er hat einen kleinen Black-Out. Renne nun durch ihn hindurch und rette Sarah. Wenn Du stoppst, um noch einen Schuß



Dieselben Feinde wie im vorherigen Level greifen Dich an, so gebrauche auch die gleiche Taktik. Leider befinden sich aber mehr Polizisten in den Gängen und wenn Kyle auf den Treppen erfaßt wird, ist es aus mit ihm. In der Polizeistation befinden sich vier Treppen, sollte Kyle auf eine





dieser Treppen getroffen werden, so wird er auf den Boden geschleudert und verliert seine ganze Energie. Wenn Du jemanden die Stufen hinunterkommen siehst, versuche den Kampf auf der flachen Ebene stattfinden zu lassen. Versuche es nicht auf die übliche Art, sonst wirst Du hier getötet. Der Weg durch die Station ist



dem Du das Gebäude vom Dach wieder betreten hast und die zweite Leiter hinuntergegangen bist, triffst Du auf den alten Schurken Terminator. Schlag ihn dreimal zu Boden, renne durch ihn durch und laufe dann schnell die Stufen herauf zu Sarah. Die Konfrontation ist dort sehr schlecht, weil sich dort sehr viele Polizisten befinden. An vielen Stellen ist es möglich erschossen oder von einem Cop geschnappt zu werden. Solange Du aber einen klaren Kopf und ein leeres Zimmer hast, so wirst Du auch diesen Level lösen.

### LEVEL 4

Reese und Sarah entkommen der abgebrannten Ruine der Polizei Station und machen sich auf zu einer verlassenen Fabrik. Der Terminator hat seine Haut bei einem wilden Autorennen verloren und so bleibt nur noch sein Metall Skelett übrig. Halte Dich vom Startpunkt rechts und schieß bei jeder Gelegenheit auf den

oder Treppe steht, verlasse den Bildschirm und er verschwindet. In diesem Level gibt es reichlich Sackgassen, also versuch Dir den richtigen Weg zu merken. Denk immer daran, wenn Du in diesem Level stirbst, mußt Du einen Großteil des Spieles noch einmal machen. Gehe die Leiter nach oben, halte Dich rechts und überwinde alle Hindernisse. Am Ende findest Du eine lange Leiter, die nach oben führt. Oben angekommen, siehst Du vier kleine Plattformen, auf denen je ein Terminator wartet. Geh an den äußersten Rand der 1. Plattform bis der Terminator nicht mehr erscheint. Mache nun aus dem Stand einen Sprung nach rechts. Wiederhole dieses so oft bis Du die nächste Leiter erreichst, die nach unten führt. Gehe sie hinab und dann schnell nach rechts, um einen im Schatten wartenden Terminator auszuweichen. Du begegnest nun Sarah, die bei der hydraulischen Presse wartet. Renne nun in die Presse und wenn der Terminator Dir folgt, wird er dort total zerquetscht.



Terminator. Achte darauf, daß Du auf den Stufen nicht gefangen wirst, sonst ist alles vorbei. Weiche besser vor Deinen Feinden zurück. Halte Dich auf der unteren Etage rechts und laufe mehrere Treppen nach oben. Inzwischen ist vom Terminator nur noch der Rumpf übrig geblieben. Der einzige Weg diesen Terminator zu überwinden, ist es, ihn wie eine Leiter oder Treppe zu benutzen. Falls der Terminator direkt vor einer Leiter



### LEVEL 4

geradeaus und wenn Du immer weiterläufst, wirst Du Dich nicht verirren. Wenn irgendjemand glaubt, daß es seltsam ist nur von einer Seite zur anderen zu laufen, ohne auf das Dach zu klettern. Macht Euch nichts draus. Kurz nach-



KOMPLETTLÖSUNG  
ERSTER TEIL

LEVEL 1

Ziel: *Rette acht Geiseln.*

Ignoriere die erste Leiter zu Deiner Rechten. Dort unten sind keine Gefangenen, nur Batterien und Elektroschockgewehr. Munitio-  
n. Gehe stattdessen nach rechts und sammle das Benzin, die Munition und die



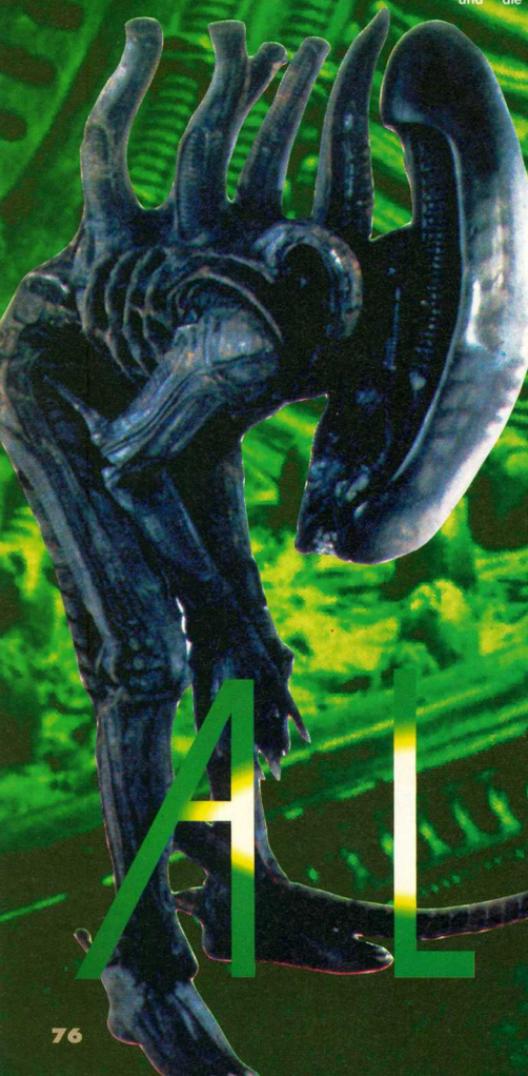
Granaten ein. Klettere Leiter Nummer 2 hinunter und laufe nach links zu Geisel 1.

Klettere die Leiter jetzt wieder hinauf und laufe nach rechts zur dritten Leiter. Steige diese hinab und gehe dann nach links in den Kriechweg (Ignoriere die Geisel unter Dir; die holst Du später). Wenn Du in der Röhre bist, gehe erst nach unten und dann an der ersten Kreuzung nach rechts, um die Röhre zu verlassen. Springe drei Lücken weiter und puste die Tür mit Deiner Panzerfaust bei Seite. Rette Die zweite Geisel auf der anderen Seite. Stelle Dich auf die linksseitige Ecke dieser Plattform, und eine kleinere Plattform wird sich erheben. Springe auf diese und sinke mit ihr ab. Drehe Dich schnell nach rechts und lege den Alien, der unter der Plattform zu Deiner Rechten hängt, um. Springe nach links bevor die Plattform den Boden erreicht, um Aliens zu vermeiden. Puste die Tür zu Deiner linken aus den Angeln und klettere die Leiter hinauf um Munition, Energie sowie Geisel 3 zu erreichen. Klettere wieder zurück und laufe nach rechts, um Geisel 4 zu befreien. Springe zurück auf die aufsteigende Plattform und kehre den gleichen Weg zurück zu den



Luftleitungen.

Sobald Du in der Röhre bist, laufe über die erste Kreuzung hinaus geradeaus und klettere die zweite Leiter hinauf, um Geisel 5 zu befreien. An der Kante dieser Plattform müßt Du einen Alien beseitigen und einen Sprung mit Anlauf wagen, um zu Geisel 6 zu gelangen. Springe auf die Rutsche zu Deiner Rechten auf und steige die Leiter hinab. Laufe nach links, um Geiseln 7 und 8 zu befreien.



ALIEN



TIME UP!  
YOU FAILED TO  
RESCUE ALL THE  
PRISONERS



Leiter an der T-Kreuzung hinab, drehe Dich dann nach links und gehe nach unten. Dann krieche nach rechts, um den Level zu vollenden.



Munition und Gas enthält.

Verlasse den Raum, laufe nach rechts und klettere die erste Leiter hinab. Unten angekommen, drehst Du Dich nach links und befreist Geisel 1. Dort ist ein geheimnisvoller Raum hinter der Wand auf deiner Rechten, aber er enthält nur einen Alien. Klettere die Leiter wieder hinauf, laufe nach

Geisel 4 zu befreien. Laufe nun nach rechts und ersteige die letzte Leiter an der Wand. Springe über die Rutsche auf Deiner Rechten und gehe auf die ansteigende Plattform, um Geisel 5 zu erreichen. Gehe zurück auf die Plattform und klettere die Leiter auf Deiner Rechten hinab. Laufe nach links, überspringe die Lücke und

## LEVEL 3

Ziel: *Rette 5 Geiseln.*

Laufe nach rechts und klettere die Leiter hinab. Dann laufe zurück nach links und rette Geisel 1. Laufe auf dem gleichen Weg zurück zum oberen Ende der ersten Leiter und laufe nach rechts. Klettere die Leiter eine Etage tiefer und dann die Leiter daneben hinauf um Geisel 2 zu erreichen. Klettere diese Leiter hinauf zur Oberfläche und laufe zur Rechten, um Powerauf-beserungen zu kriegen. Dann steige die Leiter direkt auf Deiner Linken hinab und nimm die Leiter auf Deiner Rechten und laufe nach rechts, wobei Du die Lücken überspringen mußt und schließlich Geisel 3 erreichst. Klettere die erste Leiter wieder hinauf und steige die Leiter zu Deiner Linken hinab und rette Geisel 4. Kehre zur Oberfläche zurück und gehe nach links, klettere dabei die Leiter hinab. Klettere die Leiter zu Deiner Linken ganz hinab bis zu den Luftleitun-gen. Betrete diese und gehe nach links, nach oben, nach rechts, nach oben und schließlich nach links, um die Luftleitung zu verlassen. Klettere die Leiter vor



rechts und erklimme eine andere Leiter um Geisel 2 auf deiner Rechten zu befreien. Dann klettere die gleiche Leiter eine Etage höher und befreie Geisel 3. Klettere die gleiche Leiter noch weiter hoch und laufe nach links, überspringe das Loch und klettere die Leiter die Du jetzt erreichst, nach oben, Drehe Dich nach links und puste die Tür auf Deiner Linken aus den Angeln. Laufe nach links und beseitige auch die zweite Tür, um

klettere die nächste Leiter auf die nächsttiefer-gelegene Etage hinab. Laufe nach rechts und überspringe die Lücke nochmal und laufe weiter zur letzten Leiter. Steige diese hinab, um die Luftleitungen zu erreichen.

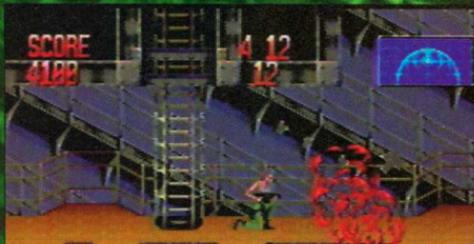
Du kannst entweder zu den Poweraufbesserungen im Bonusraum ganz rechts laufen oder zum Ausgang laufen, falls die Zeit knapp wird. Um zum Ausgang zu gelangen, kletterst Du die



## LEVEL 2

Ziel: *Rette fünf Geiseln.*

Lege den Alien zu deiner Rechten um und springe durch die Wand auf deiner linken Seite, um einen geheimnisvollen Raum zu erreichen, der einen Alien sowie



Dir hinauf und laufe nach rechts, um Geisel 5 zu befreien. Kehre zur Luftleitung zurück und durchquere sie auf dem gleichen Wege rückwärts. Laufe nach rechts zur zweit- en ansteigenden Plattform und springe auf sie. Oben angekommen, springe nach rechts und betrete den Kriechgang vor Dir. Klettere die erste Leiter bis ganz nach unten, biege nach rechts ab, steige die nächste Leiter hinunter und halte Dich weiter nach rechts, um den Gang und den Level zu verlassen.



## LEVEL WÄCHTER

Ein gemeiner Säurenspeier, der nach Dir springt. Laufe wen nach rechts und lerne seine Bewegungen. Schließe mit Deiner Panzerfaust und Deinem Elektroschockgewehr auf ihn und sammle dabei die Power-Aufbesserer auf, die vom Himmel fallen. Du mußt gegen die Zeit kämpfen, aber diese beiden Waffen werden ihn schnell aus-

jöschen.

## LEVEL 4

**Ziel: Befreie neun Geiseln.**

Gehe nach links um Geisel 1 zu befreien, gehe dann nach rechts zu den Energien. Gehe nach rechts und dann die Hauptleiter ganz hinunter. Dann gehe nach rechts und springe auf die sich bewegende Plattform. Bewege



Dich jetzt nach oben und nach rechts, und klettere dann die Leiter hinunter. Ignoriere den Gang zu Deiner Linken und springe dann durch die Wand zu Deiner Rechten in einen geheimen Raum, der Dich zu einem Sims hinunter führen wird. Eine ansteigende Plattform wird erscheinen, aber betrete sie noch nicht. Benutze sie um nach

rechts zu springen um Geiseln 2 und 3 zu befreien. Jetzt betrete die Plattform und spring auf die sich horizontal bewegende Plattform, die Du sehen wirst. Bleibe auf ihr, bis sie sich bis nach ganz rechts bewegt und Du auf den schmalen Sims zu Deiner Rechten springen kannst um Geisel 4 zu befreien. Gehe jetzt zurück auf die senkrecht sinkende Plattform und sinke mit ihr hinab. Sobald Du unten bist, klettere die Leiter auf Deiner rechten Seite nach unten.

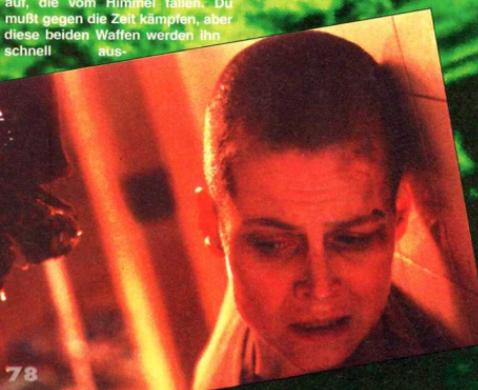
Am Fuß dieser Leiter springe nach rechts durch die Wand und betrete so einen geheimen Raum, der mit allerlei Nützlichen gefüllt ist. Springe zurück nach links und laufe nach links, wobei Du Dich durch mehrere Türen schieben mußt, bis Du Geisel 5 erreichst. Du stehst nun einem Kriechweg gegenüber. Betrete ihn und klettere den ganzen Weg nach oben. Verlasse ihn dann nach rechts und befreie Geisel 6. Betrete den Gang und gehe nach unten, bis Du Kriechweg auf der rechten Seite erreichst. Nimm diesen und gehe nach unten auf die ansteigende Plattform. Laufe nach rechts und dann auf die nächste steigende Plattform. Oben angekommen, spring nach rechts und laufe nach rechts, bis Du die Leiter erreichst. Steige diese hinauf und die nächste auch, um Geisel 7 zu erreichen. Gehe zurück und steige dann die Leiter hinauf und gehe in den nächsten Gang. Steige die Leiter hinauf und gehe nach rechts, um den Kriechweg zu verlassen.

Klettere auf der nächsten Leiter bis ganz nach oben und spring nach rechts über die Rut-sche und spring auf die steigende Plattform, die nach unten kommen wird um Dich zu treffen. Gehe nach rechts auf den Sims, spring dann nach rechts auf einen Sims, den Du von Deiner Position aus nicht sehen kannst. Erneut wird eine Plattform ansteigen, um Dich zu treffen. Benutze sie, um nach

oben zu kommen und spring dann nach rechts auf den nächsten Level, um Geisel 8 zu befreien. Durch benutzen der Plattformen und Sims laufst Du zurück, bis Du zu der Leiter zurückkehrst, von der aus Du diese Gegend betreten hast. Klettere auf dieser zwei Etagen hinauf, bis Du die Luftleitung erreichst. Ignoriere sie und spring durch die Wand auf Deiner rechten Seite auf einen Sims. Spring nach rechts auf die steigende Plattform und laufe, sobald sie den Boden erreicht, nach ganz rechts zur Leiter. Klettere diese hinauf, um Geisel 9 zu befreien und verlasse den Level zur rechten Seite des Raumes.

## LEVEL 5

In diesem Level müssen keine Geiseln befreit werden. Allerdings wirst Du hier eine Menge Aliens, Power-Aufbesserer und Plattformen finden. Bewege Dich weit nach rechts und öffne die Tür—Du kannst diese nicht aus- sehen, weil sie die Aufzüge steuern. Stehe auf dem Lift und bewege Dich nach ganz unten. Laufe durch die Tür und laufe nach links. Wenn Du die Leiter erreichst, klettere sie eine Etage nach unten und laufe nach rechts zum nächsten Aufzug. Fahre mit diesem hinauf, laufe nach links und klettere die Leiter hinunter. Gehe nun nach links, bis Du eine Röhre erreichst. Betrete diese, gehe nach unten und dann nach rechts, um die Röhre zu verlassen. Jetzt stehst Du einer Sicherheitstür gegenüber. Entweder pustest Du diese mit Deinem Granatenwerfer aus den Angeln und legtst auch den Alien dahinter um, oder Du wartest, bis der Alien sie zerfetzt. Falls Du sie per Hand öffnest, wird der Alien sich auf Dich stürzen! Sobald Du am Alien vorbei bist, laufe nach rechts und verlasse den Level. So einfach ist das!



**LEVEL 6**

Ziel: Befreie 12 Geiseln.

Klettere die erste Leiter hinauf, gehe nach rechts und klettere auch die nächste Leiter hoch. Laufe nach links und rette Geisel 1. Laufe nach rechts bis Du das Ende des Sims erreichst. Springe nun nach rechts auf den kleinen Sims und laufe weiter nach rechts, bis Du Geisel 2 erreichst. Gehe zurück bis zur Kante links, überquere die Lücke nach links und

Sicherheitstüren gegenüberstehen. Beseitige diese mit Deinem Granatenwerfer und laufe nach links. Springe durch die Wand auf der linken Seite in einen geheimnisvollen Raum und dann noch einmal, um in einen zweiten zu gelangen. Laufe jetzt nach rechts bis zur zweiten Tür. Zerfetz diese und befreie Geisel 5. Klettere die Leiter wieder hoch und springe nach links zu Geisel 6. Klettere die nächste Leiter nach



springe auf eine sich bewegende Plattform. Warte, bis Du auf die Etage zu Deiner Rechten springen kannst und klettere dann die Leiter hinab, um Geisel 3 zu befreien. Klettere die Leiter wieder hoch, sinke nach rechts hinab und laufe bis ganz nach rechts um Geisel 4 zu retten. Klettere die Leiter hoch, um zu einem versteckten Bonusraum zu gelangen. Klettere die Leiter nun bis ganz nach unten, und nimm dann die nächste auf der rechten Seite.

Jetzt solltest Du zwei

oben, und gehe nach links zu Geiseln 7 und 8. Klettere die Leiter ganz rechts nach unten zu Geisel 9. Gehe dann nach links und auf die sich bewegende Plattform, um nach rechts zu Geisel 10 zu springen. Gehe dann ganz nach links zu Geisel 11. Gehe nach unten auf die Plattform, springe nach links und klettere die kleine Leiter nach unten. Gehe dann nach links und die nächste Leiter nach unten und befreie Geisel 12. Um den Level zu verlassen, benutze die senkrechte Plattform, um die zweite Etage zu erreichen und gehe zurück nach rechts. Klettere die Leiter hinauf und gehe dann nach rechts zu der Leiter an der rechten Wand. Klettere diese hinab und springe über das Dornenloch und klettere die nächste Leiter eine Etage höher. Springe über die



Dornen auf der rechten Seite und laufe nach rechts, um den Level zu verlassen.

**LEVEL WÄCHTER**

Diese Sau ist stark! Bleib wo Du bist und gib ihr all die Granaten, die sie vertragen kann. Sobald sie quer durch den Raum gewandert ist und Dich be-sprüht hat, laufe nach rechts und unter den Sims und gib ihr alles, was Du hast. Sie wird nicht lange aushalten.



**LEVEL 7**

Ziel: Befreie 12 Geiseln.

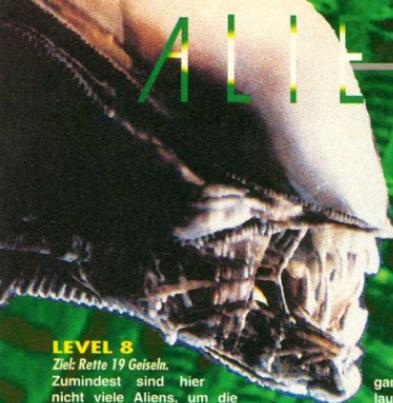
Laufe ganz nach rechts und klettere die Leiter hinauf. Steige dann die zweite Leiter nach oben, um Geisel 1 zu erreichen. Klettere die nächste Leiter hinunter und Du wirst Extramunition für Dein Elektroschockgewehr finden—sei sparsam damit. Gehe zurück nach oben und nach links, dann die Leiter nach unten, um eine Etage tiefer zu gelangen. Gehe nach

rechts zu Deinem Ausgangspunkt. Gehe weiter nach rechts zu Geisel 2, dann zurück nach links und die Leiter hinab und nach rechts zu Geisel 3. Gehe zurück nach links und die Leiter wieder hinunter und dann nach links zu Geisel 4. Laufe jetzt zum Ende der Plattform auf der linken Seite und warte auf die sich bewegende Plattform. Benutze diese, um nach ganz unten zu gelangen. Zerfetz dann die Tür auf der linken Seite und laufe weiter nach links, um Geisel 5 zu befreien. Gehe jetzt zurück nach oben auf die Plattform und springe nach rechts, wenn Du die erste Etage erreicht hast. Gehe ganz nach rechts und Du wirst einen Aufzug finden. Fahre mit diesem ganz hinab und gehe nach links zu den Geiseln 6 und 7. Gehe die nächste Leiter hinab, um Deine Energie aufzubessern. Klettere diese weiter hinab und laufe dann links und die nächste Leiter hinauf zu Geisel 8. Klettere diese Leiter weiter hinauf zu Geisel 9 und 10. Klettere sie wieder hinab und laufe nach links zu Geisel 11. Zerfetz die Türen auf Deiner Rechten und laufe zur Leiter. Klettere diese nach oben, um zu Geisel 12 zu gelangen und benutze den Aufzug, um nach oben zu fahren. Laufe jetzt nach rechts, um den Level zu verlassen.



# ALIEN

## KOMPLETTLÖSUNG ERSTER TEIL



### LEVEL 8

Ziel: Rette 19 Geiseln.

Zumindest sind hier nicht viele Aliens, um die man sich kümmern muß. Laufe nach rechts und steige die Leiter hinauf. Laufe jetzt ganz nach rechts und steige die Leiter hinauf. Laufe nach rechts und befreie Geisel 1. Hier wirst Du außerdem den Level verlassen, also erinnere Dich dann an diese Gegend. Laufe nach links zur nächsten Leiter, klettere diese nach oben und finde so einen versteckten Bonusraum. Gehe nun zwei Etagen hinab um Geisel 2 zu befreien. Klettere die Leiter auf der rechten Seite hinauf und laufe nach links zu einer Leiter, die Du hinabsteigst. Eine Etage tiefer angekommen, läufst Du nach rechts zu Geisel 3 und nach links zu Geisel 4. Kehre zu der Leiter zurück und klettere eine weitere Etage tiefer. Laufe nach links zum Ende der Plattform und warte darauf, daß die Plattform ansteigt. Spring auf sie und fahre eine Etage tiefer und springe nach rechts, um Geisel 5 zu befreien.

Bewege Dich weiter nach rechts, bis Du den Aufzug erreichst. Fahre nach oben, bis Du Geisel 6 erreichst. Fahre wieder hinunter und gehe zurück zur Kante des Sims. Springe auf die sich bewegende Plattform zurück und gehe direkt über den Sims nach links. Betrete die Eingangshalle und renne nach links, um Geisel 7 zu befreien. Gehe jetzt zu der Leiter und klettere sie zu Geisel 8 hinunter, dann zwei Etagen nach oben zu Geisel 9. Klettere bis nach

ganz oben hinauf und laufe zum Aufzug. Fahre damit hinauf, um Geisel 10 zu erreichen. Gehe den ganzen Weg bis zur Schiebetür zurück und springe auf die Plattform zurück. Bewege Dich bis zum tiefstgelegenen Sims hinunter und springe dann auf die Plattform, die auf Deiner Rechten Seite erscheinen wird. Fahre auf dieser bis ins Erdgeschoss hinunter, springe ab und laufe nach links zu Geisel 11 und dann nach rechts zu Geisel 12.

Springe zurück auf die Plattform und bewege Dich bis in die erste Etage nach oben, wo Du die Plattform verläßt. Gehe zur Leiter und klettere nach unten zu Geisel 13, dann wieder nach oben, um die Geiseln 14 und 15 zu erreichen. Gehe jetzt zu der sich bewegenden Plattform zurück und überquere sie direkt nach links, um den Sims mit Geisel 16 zu erreichen. Benutze die Leiter neben ihm, um nach unten zu Geisel 17 zu klettern und um nach ganz oben zu Geisel 18 zu kommen. Gehe zurück hinunter zu der Plattform und fahre bis ganz nach oben, um Geisel 19 auf dem Sims zu Deiner Rechten zu erreichen. Benutze die Plattform jetzt, um über den Sims zu Deiner Linken zu springen, und gehe zurück zur ersten Plattform. Springe ganz oben von dieser hinunter und klettere die Leiter zu Deiner Linken bis ganz nach oben. Laufe jetzt nach rechts

und verlasse diesen Level.

### LEVEL 9

Ziel: Rette 8 Geiseln.

Gehe zum Rande der Plattform, und auf den Sims zu springen, auf



dem sich Geisel 1 befindet. Springe nun über die Spalte auf Deiner Rechten und klettere die Leiter hinunter. Gehe jetzt die nächste Leiter hinunter und dann die neben dem kleinen Raum auch. Laufe jetzt nach links und steige auf der nächsten Leiter eine Etage hinab. Laufe dann nach rechts und klettere die dortige Leiter hinauf. Jetzt solltest Du in der Nähe eines Aufzuges sein. Benutze diesen, um hinunter zu Geisel 2 zu gelangen.

Fahre dann wieder hoch und springe über die Lücke, um die nächste Leiter zu erreichen. Klettere diese hinab, bis Du den Fußboden erreichst. Laufe nach rechts und klettere die Leiter eine Etage höher. Laufe dann nochmal nach rechts und bestimme die nächste Leiter. überspringe die Lücken auf der linken Seite, bis Du zu einer weiteren Leiter kommst, die nach oben führt. Klettere diese hoch und benutze die sich bewegende Plattform, um Geisel 3 auf dem Sims zu erreichen. Spring über die Lücke auf der rechten Seite und klettere auf der Leiter nach oben.

Dort wirst Du eine Schiebetür sehen. Gehe dort hindurch und benutze den Aufzug auf der linken Seite, um nach oben zu gelangen. Laufe dann nach rechts und klettere die Leiter hinauf, um Geisel 4 zu erreichen. Laufe nach rechts und spring über die Lücke, bis Du eine weitere Leiter erreichst. Klettere diese hinauf und laufe nach rechts und steige die nächste Leiter hinauf in eine leere Kammer. Springe durch die Wand in die Szene auf Deiner rechten Seite, aber sei dabei sehr vorsichtig. Ziehe Dein Joypad nach rechts, und Du solltest auf einem Sims gegenüber eines Aliens landen, und Du solltest auf einem bewegenden Plattform landen, also keine Angst). Wenn Du auf dem Sims landest, lösch den Alien aus, aber

ignoriere die Leiter auf Deiner Rechten für den Augenblick.

Spring auf die steigende Plattform und dann sofort nach links, um Geisel 5 zu erreichen. Springe nun durch die Wand auf Deiner Linken, um Geisel 6 zu erreichen. Springe über die Lücke auf der linken Seite, um eine Leiter zu erreichen. Klettere zwei Etagen hinab und gehe nach rechts zur Leiter. Geisel 7 ist versteckt hinter Balken über Dir. Klettere die Leiter hinauf, um ihn zu erreichen. Kehre zurück zur Leiter und klettere bis ganz nach unten.

Laufe nach rechts zum Lift, aber benutze ihn nicht! Spring stattdessen durch die Wand nach rechts neben den Aufzug, und Du wirst Geisel 8 in einem versteckten Raum finden. Gehe jetzt zurück und benutze den Aufzug, um nach oben zu gelangen. Springe auf die steigende Plattform und fahre bis ganz nach oben. Laufe dort nach rechts zu der Leiter, die Du vorhin ignoriert hast. Steige diese hinab, und Du wirst einen Aufzug erreichen. Fahre nach unten und laufe nach rechts zum Ausgang des Levels.

### LEVEL WÄCHTER

Die Bosse habens nicht leichter! Benutze die sich bewegende Plattform, um auf den ersten Sims auf der rechten Seite zu gelangen. Spare Deine Munition, Der Boss-Alien wird auf dem Sims landen, aber falls Du ganz hinten auf dem Sims bist, wird er Dich nicht besprühen. Beschleie ihn mit Deiner Panzerfaust. Falls Du nur noch wenig Munition hast, benutze die sich bewegende Plattform um zur höchsten Plattform auf der linken Seite zu gelangen und nimm das, was dort liegt. Springe dann durch die Wand nach links in einen versteckten Raum voller Power-Aufbesserungen, Falls die Zeit für den Boss knapp wird, fahre zurück nach unten zum Erdgeschoss und beschleie ihn von dort. Sobald Du ihn erledigt hast, fahre mit der Plattform nach oben und springe auf die höchste Plattform auf der rechten Seite. Laufe jetzt nach rechts, um den Level zu verlassen.



# SEGA *pro* **Vorschau**

In der nächsten Ausgabe von SegaPro findest Du all die folgenden und noch mehr:

Wonder Dog, Death Duel, Galahad, Jennifer Capriati, King Colossus, Krusty's Fun House, Lemmings, LHX Attack Chopper, NHLPA Hockey '93, RBI 4, Alien 3, SCI, Tom & Jerry, Chuck Rock, Smash TV, Super Off Road....

Auch mit der dritten Ausgabe bekommst Du ein geniales Heft von A bis Z (Band 2) mit Tips und Tricks zu den beliebtesten Segaspielen. Kannst Du es Dir leisten das zu verpassen?

**SegaPro 3 ist vor Weihnachten bei allen guten Zeitschriftenhändlern erhältlich. Laß es Dir nicht entgehen!**

# DECAPATTACK



Dieses großartige Spiel ist ja schon seit einiger Zeit auf dem Markt und erzielte eine Proscore von 81%. Das Spiel basiert auf einem älteren japanischen Titel mit dem Namen "Magical Hat Turbo Adventure". Für Europa wurden der Name und auch einige Grafiken geändert. Die Geschichte dreht sich um Chuck D Head, einen transformierten Menschen. Er muß Doktor Frank N Stein finden, da nur dieser ihn zurückverwandeln kann.

# GAME OVER



**GAME OVER SCREENS**

**SUPERSPIELEN AUF DIE SCHLICHE GEKOMMENEN JEDEN MONAT NEU**



Ich will nur ein paar Aspirin

Der Kampf ist beendet und Chuck hat alles getan, worum man ihn gebeten hat – wie sieht es nun mit einer chirurgischen Behandlung aus?



Ich schmelze, ich schmelze...



Keine Ahnung, sieht aber aus wie ein sehr gläubiges Etwas



Nein, Chuck hat es noch versucht, bis zum Doktor in die Chirurgie zu kommen, aber seine Beine wollten ihn nicht mehr tragen und so stürzte er.



Wen haben wir denn hier, Hubert?



Trag ihn hinein. Ich habe eine spezielle Maschine für solch gläubige Leute.



Nimm die Bibbe aus seiner Hosentasche, sonst verbrennt sie noch mit ihm.

Chuck liegt auf dem Operationstisch und der Doktor versucht sein Bestes, um den armen Kerl zu retten.



Dieses Game Over wurde von Mark Menning aus Essen eingesandt. Danke schön Mark, Dein Exemplar von Asterix ist, wie versprochen, zu Dir unterwegs. Denkt daran, wenn ihr ein Spiel durchgespielt habt, haltet es auf Video fest und schick es zu uns. Das schönste Ende wird mit einem Spiel eurer Wahl belohnt!!!



Ersteinmal braten wir ihn schön, heheheh...

Nach einem kurzen Moment unter Doktor Frank N Stein's Spezial-Sonnenbank, scheint Chuck sich in seine alte Gestalt



Meister sieh, der Prozeß ist beinahe beendet....



Meister, sie haben ein Wunder vollbracht.

Wahrhaftig Hubert, wir haben es geschafft, ihn in ein menschliches Wesen zurückzuverwandeln.

# PRO ACTION REPLAY

Designed and Manufactured by DATEL ELECTRONICS

MEHR LEBEN, MEHR ENERGIE, MEHR POWER, UNENDLICHES LEBEN, UNBEGRENZTE ENERGIE, UNBEGRENZTE POWER

*Modul*



JETZT ERHÄLTlich FÜR

- MEGADRIVE™ DM 149,-
- \* SUPER NES™ DM 149,-
- NES™ DM 99,-
- GAME BOY™ DM 99,-

ALLE PREISE ZZGL. DM 10,- VERSANDKOSTEN UNABHÄNGIG VON DER BESTELLTEN STÜCKZAHL

EINGEBAUTER PARAMETER GENERATOR!!!  
FÜR UNENDLICHES LEBEN



WERDEN SIE SPIEL-PROFI MIT **ACTION REPLAY**

## MIT DEM ACTION REPLAY MODUL KÖNNEN SIE IHRE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN

Pro Action Replay  
DAS SUPER  
MOGEL-MODUL  
**TOTAL!**



UNENDLICHES LEBEN, UNBEGRENZTE ENERGIE, UNBEGRENZTE POWER MEHR TREIBSTOFF, WERDEN SIE UNBESIEGBAR MIT DEM ACTION REPLAY MODUL FÜR MEGADRIVE™, SUPER NES™, NES™ UND GAMEBOY™

■ **ACTION REPLAY** ist eine neue Entwicklung, die den **LSI CUSTOM CHIP** beinhaltet. Dieser wurde speziell angefertigt, um den Benutzer die Änderung der Spielprogrammierung zu ermöglichen, so dass man seine Lieblingsspiele bis zum Ende durchspielen kann.

■ Durch den einzigartigen **"GAMETRAINER"** ist es möglich, Level zu spielen, die man zuvor noch nie gesehen hat. Sie können Ihre eigenen Parameter finden für mehr Power, Energie, Treibstoff, unendliches Leben, usw.....

■ Mit **ACTION REPLAY** finden Sie Ihre eigenen neuen Parameter minuten-schnell. Diese ist das Modul, das von Profis und Telefon-Hotlines eingesetzt wird.

■ **SUPER NES:** Mit dem **ACTION REPLAY MODUL** ist es möglich, amerikanische Spiele auf Ihrer deutschen Konsole einzusetzen. Es gibt eine riesige Auswahl von U.S. Titel!!!!

■ **MEGADRIVE** Version von **ACTION REPLAY** funktioniert als Adapter für japanische Spiele. Hierdurch ist es möglich, Japanische Spiele auf Ihrer deutschen Konsole einzusetzen!!!!

■ Mit dem speziell entwickelten **ASIC CHIP** ist es möglich, die neuesten Spiele sofort nach deren Neuerscheinung zu manipulieren.

■ **ACTION REPLAY** ist sehr einfach in der Handhabung. Keinen speziellen Vorkenntnisse notwendig. Wer ein Spiel spielen kann, kann auch **ACTION REPLAY** einsetzen. Alle Eingaben werden über den Joystick/pad eingegeben. **Einfacher geht es nicht!!!!**



\*SEGA\* & \*MEGADRIVE\* SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD. \*NINTENDO\*, \*GAMEBOY\* & \*SUPER NES\* SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.

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

**DATA**  
*Flash*

WIE BESTELLEN SIE AM SCHNELLSTEN!  
TELEFON [24 STUNDEN SERVICE] 02622 68545 / 51754

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR...  
**DATAFLASH GMBH**  
WASSENBERGSTRASSE 34 4240 EMMERICH  
FAX 02622 68547

**Distributor für**  
...Österreich: Alt Ges.m.b.H., Favoritenstr. 40, 1040 Wien, Tel. 01(2)122-5057561  
...die Schweiz:  
ABC Import Export AG, Baggistel 43, 9475 Sevelen SG, Tel. 085/569 80 oder 61/62

Mit Geräuschen, Musik und mehr als zweitausend Fragen, die jedes Hirn zum Glühen bringen: "Trivial Pursuit" auf dem Master System ist ein echtes Meisterwerk...

QUESTIONS IN  
ENGLISH, FRENCH,  
GERMAN & SPANISH



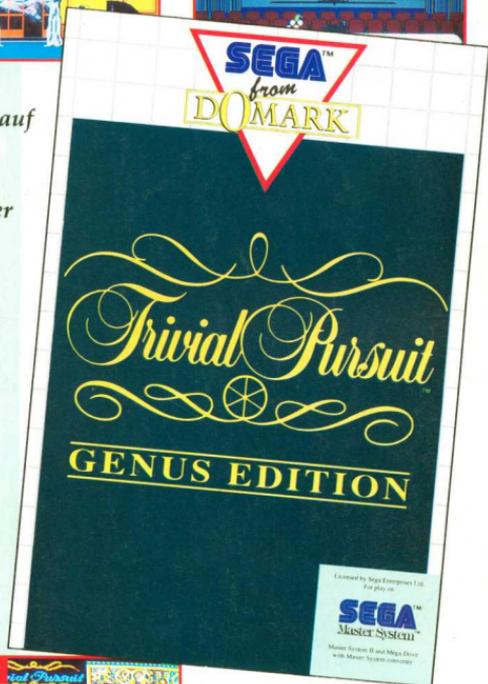
Trivial Pursuit, das meistverkaufte Fragespiel der Welt, gibt es jetzt auch auf dem Sega Master System.

Dein Quizmaster ist die respektlose Zeichentrickfigur Russell. Mit Hilfe der eingebauten Stoppuhr kannst Du "Master System Trivial Pursuit" so schnell oder langsam spielen, wie Du möchtest. Und keine Angst, die Fragen sind genauso "trivial" wie immer!

Es gibt folgende Kategorien:

- Musik & Unterhaltung
- Kunst & Literatur
- Geographie
- Geschichte
- Sport
- Wissenschaft & Natur

*Trivial Pursuit* = Pure Unterhaltung



"Sega" and "Master System" are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.  
© 1992 Horn Abbot International Ltd. A Horn Abbot game, licensed by Horn Abbot International Limited,  
owner of the trademark Trivial Pursuit.  
Artwork and Packaging © 1992 Domark Group Ltd.  
Sales and Marketing by Domark Software Ltd.,  
Ferry House, 51-57 Lacy Road, Putney, London  
SW15 1PR, England.

SEGA™  
Master System™



SEGA Vertrieb: Deutschland - Sega Gesellschaft für Videospiele mbH, Hans-Henny-Jahn-Weg 53, D-2000 Hamburg 76, Tel: (040) 229380  
Österreich - Sega Vertriebsgesellschaft mbH, A-1100 Wien, Davidgasse 92-94 Top 8, Tel: (0222) 60147  
Schweiz - Videophon AG, Bahnhofplatz 9, Postfach, CH-6341 BAAR 1, Tel: (042) 532269