

REBEL ASSAULT REVIEWED URBAN STRIKE PREVIEWED

SEGA PRO

SEPTEMBER '94 • NUMMER 9

DM € 1.00

Ös 45,00 sfr 3,80

MORTAL KOMBAT II

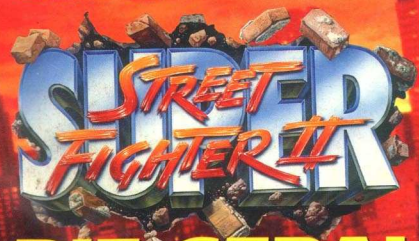
für MD und GG! Die Super-Reviews!

HEISSE ÖFEN

Exklusiv: Kawasaki Superbikes!

OH NEIN!

Lemmings 2 für MS & GG
EXKLUSIV



Crashkurs
in Sachen
Schlagtechnik

DIE GEBALLTE LADUNG!

Shaq-Fu, Urban Strike, NHL Hockey '95, The Lion King, Putty Squad, Sonic Spinball MS, Heimdall CD, BC Racers, Hulk MS & GG und mehr...!

ACHTUNG:

Exklusive Einzelheiten über

Maximum Carnage



Profi Accessories

SV 439 SG PROPAD 2

Superjoypad mit 6 Spielknöpfen für Megadrive, Super-Dauerfeuer, Synchronfeuer, Slow-Motion, LED-Display. Alle Stufen durchspielen!

unverb. Preisempf. DM **39.95**

SV 334 SN PROPAD

Inzwischen das erfolgreichste Pad für SNES und Megadrive (SV 434).

unverb. Preisempf. DM **34.95**



SV 337 SN PRONEO II

Das ultimative Joypad für SNES mit Bildschirm. 30 Programmschritte gespeichert für SF II, Fatal Fury usw. Jeder Gegner ist zu schlagen!

unverb. Preisempf. DM **69.95**

Auch für MEGADRIVE unter Art.-Nr. SV 437



SV 338 Top-Fighter

Die kompromisslose Konsole für den absoluten Profi mit Programmierung für SNES und mit den superrobusten Spielhallen-Mikroschaltern.

unverb. Preisempf. DM **149.95**



SV 336 SN

Top-Konsole für SNES mit „Digital Action Learning System“

DM **99.95**
unverb. Preisempf.



Jöllenbeck

GmbH
Far East Import-Export
27404 Weertzen
Tel. 04287/1251
Fax 04287/607

Vertrieb nur über den Fachhandel.

Österreich:
ABC Marketing & Vertrieb
Letzestraße 32a
A-6807 Feldkirch
Tel. 05522/71675
Fax 05522/71674

Schweiz:
ABC Import & Export AG
Baggastiel 48
CH-9475 Sevelen
Tel. 081/7852960
Fax 081/7851222



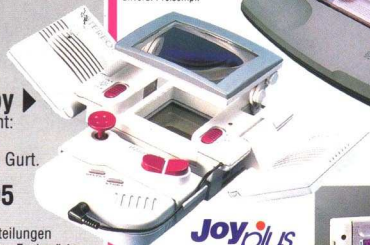
SV 907 Handy Boy

Was der Game Boy braucht: Lupe, Licht, Stereo-Sound, Joystick, Feuerknöpfe und Gurt. Alles in Einem.

unverb. Preisempf. DM **69.95**

Erhältlich in allen guten Fachabteilungen der Warenhäuser, Versandhäuser, Fachmärkte und Video-Game-Shops wie z. B. bei Karstadt, Horten, Quelle, Otto-Versand, Neckermann, Media-Märkte, Saturn, Pro-Märkte, Phora, Brinkmann, PC-Computer, Porst, Interdiscount, Vedes, CPS Heidak Köln.

SNES und Game Boy sind geschützte Warenzeichen von Nintendo. Megadrive ist geschütztes Warenzeichen von Sega.



Joyplus

SV 910 Handy Power Kit II

Hat Platz im Game Boy mit Batteriefachabdeckung für 8 Stunden Spielzeit.

unverb. Preisempf. DM **39.95**



SEGA EDITORIAL PRO



Liebe Leserin, lieber Leser,

wieder liegt ein neues SegaPro-Magazin vor Dir - randvoll mit Berichten über die neuesten Spiele. Darunter sind die neueste Version der guten alten Lemmings, Sylvester and Tweety sowie das schon fast filmreife Rebel Assault für den Mega-CD. Im Programm haben wir auch Mortal Kombat II, sicherlich ein sehr gutes Spiel. Aber - diese Frage sollte

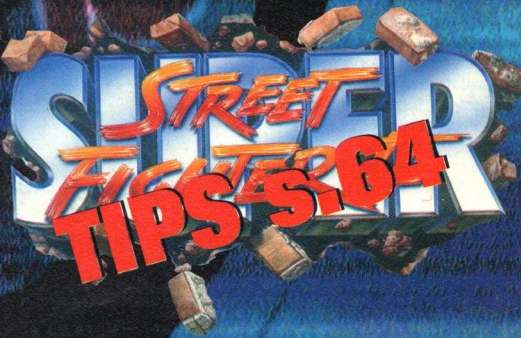
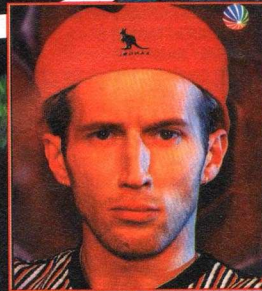
erlaubt sein - warum werden gute Spiele eigentlich immer wieder in neuen Versionen aufgelegt? Fällt den Programmierern nichts Originelles mehr ein, so daß sie auf frühere Spiele zurückgreifen müssen?

Wer den Konsolen-Markt aufmerksam beobachtet, stellt fest, daß die Software-Unternehmen zur Zeit viele Neuerscheinungen für Sega- und Nintendo-Geräte zurückhalten. Offenbar wollen diese Firmen ihre Spiele für das Weihnachtsgeschäft reservieren - eine Überlegung, die allerdings nur in beschränktem Maße Sinn macht. Was geschieht denn eigentlich auf dem Markt, wenn kurz vor Weihnachten plötzlich 50 oder 60 neue Spiele in die Geschäfte drängeln? Die miteinander konkurrierenden Firmen werden sich gegenseitig auf die Füße treten und viele - möglicherweise sehr gute - Spiele werden unbeachtet in den Regalen liegen bleiben. Nun gut, wenn als Folge dieses Überangebots viele Spiele billiger werden - uns soll es recht sein.

Als aufmerksamer Leser von SegaPro wirst Du beim ersten Durchblättern feststellen, daß sich das Layout leicht geändert hat. Wir haben viele Information etwas kompakter zusammengefaßt. Vor allem haben wir darauf geachtet, daß wichtige Einzelheiten und die Bewertungen der Spiele schon auf den ersten Blick erfassbar sind.

Wir machen uns aber nicht nur Gedanken über die weitere Verbesserung von SegaPro. Darüber hinaus wollen wir noch gründlicher als bisher über den Spiele-Markt informieren. Aus diesem Grunde erscheint im September/Oktober für PC-Spiele unser neues Magazin "PC Power", in dem wir vor allem dem Markt für CD-Spiele auf den Grund gehen wollen. Und einen Monat später kommt "Games World" heraus. Diese Zeitschrift soll einen Überblick über den gesamten Spiele-Markt bieten, d.h. über alle Spiele, die für Nintendo, Sega, 3DO, Amiga, PC, CDI, Sony usw. herauskommen. Du bist hoffentlich als Leser mit dabei! Ansonsten wünsche ich Dir viel Spaß bei der Lektüre, bis zum nächsten Mal,

Peter Wolter



verlag
ALCHEMY PUBLISHING (JERSEY)

anzeigen
SMP PUBLISHING
POLLENBRINK 78
7544 AR ENSCHEDE
HOLLAND

POSTFACH 3127
48581 GRONAU

TEL: (31) 53 768008
Michel Kieselstein

chefredakteur
PETER WOLTER
stellv. chefredakteur
MARTIN WILMER
team
HENDRIK MIERUCH
BÄRBEL KRÖMER
design
PHILIP PAISNEL

druck
BOEKHOVEN BOSCH
EUROPALAAAN 12
UTRECHT, HOLLAND
lithografie
LASER LINE (HENNNIE???)
HENGLO, HOLLAND
vertrieb
INLAND PRESSE VERTRIEB
WENDENSTRASSE 27-29
20097 HAMBURG
TELEFON: (040) 23 7110

Alle in diesem Magazin erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Reproduktionen jeglicher Art bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages. Zuwiderhandelnde werden früh morgens aus dem Bett geholt und drei Tage lang dreimal täglich erschossen. Sega ist eingetragenes Warenzeichen der Sega Inc. Alle Spieltitel und Figuren in diesem Magazin sind urheberrechtlich geschützt für Sega Inc. Gleichermaßen besteht Urheberrechts- und Warenzeichenschutz für die mit ©™ gekennzeichneten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte.

UMSCHLAGESEITE
©™ SEGA. All rights reserved
©™ MIDWAY/ACCLAIM

INFORMATION

6NEWS

Alles über die üblichen Schmiergeldaffären, Korruptionsskandale und zwielichtigen Geschäfte in der Segawelt.

12MAXIMUM CARNAGE

Ein heißer Exklusivbericht über Spider Man's jüngstes Abenteuer! Alles über den neuen Titel von Acclaim...

14BC. RACERS

Nach einer gründlichen Generalinspektion kehrt Chuck Rally als BC Racers zurück ins Rennen!

16LEMMINGS 2

Die wahnsinnigen Nager von Psygnosis fallen über GG und MS her!

18NHL '95

Wenn E.A. sagt: "Kommt und schaut euch unser neues game an," was hätten wir anderes sagen können als "OK"?

20RISE OF THE ROBOTS

Ein neues Prügelspiel steht in den Startlöchern! Ernsthafte Konkurrenz für MKII und SSFII?

24SHAQ-FU!

Im letzten Monat das Feature, nun der eingehende Preview - das neue As im Ärmel von Electronic Arts.

26 ..SYLVESTER AND TWEETY

Die neue Warner Brothers-Lizenz von TecMagik für den Mega Drive.

28PUTTY SQUAD

Ein exklusiver Bericht über System 3's erste Gehversuche in der Segawelt.

30WIZARD PINBALL

Der Top-Flipper aus dem Hause Domark im Game Gear-Format!

32LION KING

Wie entsteht eigentlich ein Spiel wie Lion King? SegaPro sprach mit Virgin und Disney.

34URBAN STRIKE

Ein umfangreicher Preview des neuen Strike, mit brandheißen Screenshots...

36 ...KAWASAKI SUPERBIKES

F1 auf zwei Rädern? Wir durften das neue Motorradgame exklusiv in Augenschein nehmen.

38REVIEWS

MORTAL KOMBAT II! MORTAL KOMBAT II! MORTAL KOMBAT II! Für Mega Drive und Game Gear!

60GAMES WORLD?

Gamesword? Roby Rob und Norman? Hier erfährt Du mehr!

64SUPER SF II TIPS

Mit dieser todsicheren Tipsammlung kannst Du endlich zeigen, was wirklich in Dir steckt!

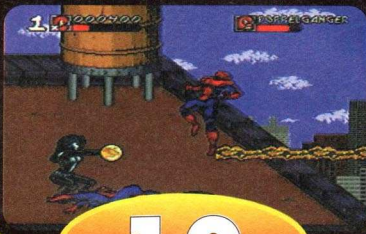
66TIPS

Unsere üblichen Tips und Tricks, dazu ein exklusives Special für FIFA Soccer auf CD.

72BUBBA 'N' STIX

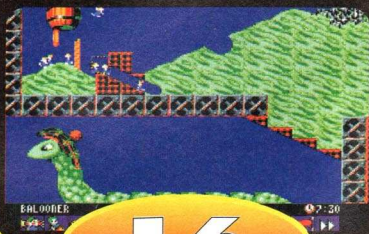
Auch Bubba und seine Freunde sind diesmal vertreten - mit einer zehnteiligen Komplettlösung!

MAXIMUM CARNAGE



10

LEMMINGS 2



16

HALT

VOR LANGER ZEIT, IN EINER FERNEN, FERNEN GALAXIE...

...Erzählte man sich die Geschichte von den tapferen Rebellen, die gegen ein finsternes Imperium kämpften. Und Du kannst dabei sein, in Lucas Art's REBEL ASSAULT für den Mega-CD!

Rebel Assault TM and Copyright 1993 LucasArts Entertainment Company.
Used Under Authorisation. All Rights Reserved. Star Wars is a registered trademark of Lucasfilm Ltd.
The LucasArts logo is a registered trademark of LucasArts Entertainment Company.

SONIC SPINBALL



52

MORTAL KOMBAT



38

SEGA PRO

MEGA DRIVE

CHROS ENGINE	44
HAWASAWI SUPERBIKES	46
MAXIMUM CARNAGE	10
MORTAL KOMBAT	38
NHL HOCHEY '95	18
PUTTY SQUAD	28
RISE OF THE ROBOTS	20
SENSI SOCCER: INTERNATIONAL	50
SHAO-FU	24
SYLVESTER AND TWEETY	26
LION KING	32
URBAN STRIKE	34

GAME GEAR

LEMMINGS 2	16
MORTAL KOMBAT	40
SONIC SPINBALL	52
THE INCREDIBLE HULK	42
WIZARD PINBALL	30

MASTER SYSTEM

LEMMINGS 2	16
------------------	----

MEGA-CD

BC RACERS	14
BRUTAL	58
HEIMDALL	56
REBEL ASSAULT	48



SÜSS, SÜSSER, KONAMI

Diese Kerle wurden in den 40er Jahren von einem verrückten Warner Brothers-Zeichner erfunden. Sagt man sich jedenfalls.



Kannst Du sie vor dem Zugriff des Wachdienstes bewahren? Eine entscheidende Frage, wie wir glauben.



Mit den Animaniacs hat sich Konami den Niedliche-Tierchen-Virus eingefangen! Die Animaniacs sind in den USA die Zeichentrickserie Nummer Eins (wie heutzutage jede andere Zeichentrickserie auch), und die Konversion für den Mega Drive wird rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft bei Deinem Händler eintreffen. Der Cartoon handelt von einer Gruppe süßer (wenn auch leicht bekloppter) Zeichentrickfiguren, die ständig von einem Wachmann verfolgt werden. Eine Spielberg-Produktion, übrigens. Mehr dazu im nächsten Monat...

AUS DER RUMPELKAMMER

Ein weiterer kleiner CD-Titel von Konami nennt sich *Snatcher*. Laut Konami verfügt das Spiel über "wunderschöne Grafiken, eine verrückte Handlung und ist spielbarer, als ein ganzer LKW voll spielbarer Sachen". (Lustige Anmerkung: Noch einer dieser "mehr X, als ein Flugzeug/LKW/Schiff voller X Sachen"-Witze, und wir drehen durch).

Das Detektivabenteuer spielt im Jahr 2047. Du übernimmst die Rolle des Gillian Seed. Deine Aufgabe ist es, eine Horde Roboter unschädlich zu machen, die Menschen töten und diese dann anschließend nach eigener Façon ersetzen. Erinnerst mich in der Tat ein wenig an *Blade Runner*.

Das Spiel wird Ende diesen /Anfang nächsten Jahres auf den Markt kommen.



DER RADICALE REX

Die bemerkenswerte Rückbesinnung auf die guten, alten 8MBit-Carts findet ihre Fortsetzung in Activision's neuem *Radical Rex*. Die Versionen für Mega Drive und Mega-CD sind für Oktober angekündigt.

Rex ist ein Dinosaurier (ein Tyrannosaurus Rex, um präzise zu sein), ein Skateboardfan, ein Flammenwerfer und ist zudem noch übercool. (Bemerkung: Wie baut man sich ein potentielles Erfolgsgame? - a) Nimm Dir einen Dinosaurier, b) verleihe ihm eine flip-pige Geisteshaltung.) Activision meint dazu, er sei "Too hip to be extinct". Wollen hoffen, daß er mehr Erfolg hat als *Chester Cheetah*, hääh.

RYKING

SPIEL'S NOCH EINMAL, SAM

Neuigkeiten für alle Fans von *First Samurai*! In Psygnosis heiligen Hallen befindet sich ein zweiter *Samurai* in Vorbereitung, der voraussichtlich im November in den Handel kommt.



Entwickelt wurde das Spiel von dem legendären *Mev Dinc* (legendär zumindest für *Amiga-Freaks*). Mit ihren drei verschiedenen Welten und zwölf umfangreichen Levels bietet die 8Mbit-Cart alles an Bossen und Gameplay, was Du Dir nur wünschen kannst. Ach ja, eine Version für den Mega-CD soll's auch bald geben!



Peter bereitet sich zur Zeit intensiv auf einen Kurztrip nach Frankreich vor und poliert dazu sein karges Phrasenrepertoire auf. Dieses umfaßt so nützliche Sätze wie "Ich bin der Peter, und wer bist du?", "Können Sie mir sagen, wie ich zum Bahnhof komme?", "Ich habe tierischen Durst!" oder "Seit meiner Kindheit bin ich Fan von Preußen Münster, und Sie?" Vorsicht, Peter, wie ich aus sicherer Quelle weiß, ist der letzte Satz eine schlimme Beleidigung, und zwar in jeder Sprache!



Phil hatte so seine Probleme mit der vergangenen Hitzewelle - er ist total heißgelaufen! Aus panischer Angst vor einem Sonnenbrand zog er es vor, den ganzen Tag in langer Hose und mit langärmeligen Hemden herumzulaufen. Bei extremer UV-Einstrahlung hat er sich auch schon mal mit einer derben Lederjacke geschützt. Der endgültige Hitzekoller ereilte ihn dann während eines Ausflugs an den Nordseestrand, als er in seiner Montur auch noch die vielen jungen Damen im Bikini ertragen mußte.



Von Martin hat man in letzter Zeit nicht viel sehen können. Er schließt sich in seiner Bude ein und arbeitet, wie er es ausdrückt, an "topgeheimen Projekten". Natürlich ohne Bezahlung! Aber wenn man bedenkt, daß er Redakteur bei einem Videomagazin ist, wundert einen das auch nicht mehr. Und was die merkwürdigen Schreie und Geräusche, die aus seinem Büro dringen, anbelangt, so verweigert er strikt jede Auskunft. Wir machen uns echte Sorgen! Hoffentlich macht er wenigstens einmal in seinem Leben das Richtige.



EIN NEUER STERN GEHT AUF: GAMES WORLD!

Am Himmel der Spiele-Magazine geht ein neuer Stern auf: Games World, benannt nach der gleichnamigen Spielsehow in SAT 1. Die im Oktober erscheinende Zeitschrift bringt die heißesten Berichte über neue Spiele, Tips, Tricks und Lösungen und jede Menge zusätzlicher Informationen und Hintergrundberichte. Das Blatt wird natürlich auch über die Fernsehsendung Games World berichten - geplant sind etwa Interviews mit den Machern der Sendung wie Roby Rob, Norman Adelhütte oder den Videotoren. Als

Chefredakteur hat sich der Verlag den journalistischen Naudeen Martin Wilmer ausgesucht - berüchtigt wegen seiner knallharten Interviews, seiner hinterlistigen Reviews und seiner unüberrücklichen Wortfindungen. Chameur Martin ist wohl der erste Chefredakteur mit einer Bodyguard - sie soll ihm die weiblichen Fans vom Leibe halten, weil er sonst nicht zu seiner Arbeit kommt. Und in welchem Verlag erscheint Games World? Dunno Frage: natürlich im selben Verlag wie SegaPro, SuperPro und demnächst auch PC Power.

SEX UND GEWALT IN TOKIO

Die neuesten Machwerke aus der Welt der Zeichentrickvideos landeten auf unseren Schreibtischen und, ach du meine Güte, was waren wir aufgeregt! Das erste Video nennt sich "Death of the Guyver" und ist die jüngste Folge aus der zunehmend teurer werdenden Guyver-Serie. Schaurige Nachricht am Rande: In der "Live"-Version wird wohl Mark "Luke Skywalker" Hamill die Hauptrolle übernehmen.



Die zweite Überraschung trägt den Titel "Tokyo Babylon (Part 1)". Ort des Geschehens ist Tokio, die Stadt, in der "Vergewaltigung, Telefonsex und finstere religiöse Sekten die ruinösen Exzesse der alten Stadt Babylon widerspiegeln." Dieselbe Stadt also, die momentan laut Verbrechenstatistik eine der sichersten dieses Planeten ist. Es passieren viele merkwürdige Dinge, und sehr schnell schrumpft alles auf das erwartete Handlungsminimum zusammen: Rache, die sich gegen eine übermächtige Vereinigung und ein Geheimprojekt richtet.

Jetzt aber mal ehrlich! Wenn diese geistlosen Ideen alles sind, was die Japaner auf der Planne haben, braucht man sich in Hollywood wirklich keine großen Sorgen zu machen. Und, ja, auch das riesig überschätzte Akira wollen wir da miteinander. 30 Minuten Guyver kannst Du für ca. DM 39,- erwerben, während der einstündige Tokyo-Thriller für ca. DM 39,- über die Ladentheke wandert.



SFI JETZT AUCH ALS COMIC

Neben dem in Kürze anstehenden Street Fighter-Film (mit Kylie Minogue und Jean Claude van Damme) haben wir jetzt auch noch mit dem Comic zu rechnen! Manga hat sich die Produktionsrechte gesichert.

Die Erstausgabe des monatlich erscheinenden Comics wird am 30. August in den Handel kommen. Im japanischen Manga-Stil werden uns alle Figuren des Spiels präsentiert, wie sie beim Straßenkampfturnier Nummer Eins auf der Insel von Shad gegeneinander antreten.

Die Erstausgabe gibt's zum Freundschaftspreis von ca. DM 5,-.



Chun Li sorgt im Comic für frischen Wind. Hat sie Chancen auf den Titelgewinn?



Und hier sind wir wieder mit den aktuellsten News aus den Spielhallen. Die Automatenjunkies von SegaPro haben für Dich ein paar Überraschungsgames von Sega und Atari unter die Lupe genommen.

WING WAR

Das neueste Automatengame aus dem Hause Sega ist ein Kriegsspiel mit 3D-Polygongrafiken, Wing War. Dieser 2-Spieler-Automat verbindet futuristische Luftfeinsätze im Jahr 2000 mit den Techniken des letzten Weltkrieges.



Acht klassische Flugzeugtypen stehen zur Auswahl: Mustang, Fokker, Zero, Apache, Yak 141, Werewolf, Lightning und Harrier. Dein Ziel ist es, die Nummer Eins im Turnier zu werden. Dazu mußt Du Dich in knallharten Luftkämpfen bewähren und feindliche Flieger angreifen oder abwehren. Wenn Du die Steuerung des Flugzeugs mit dem Joystick (ziemlich schwierig) beherrschst, bist Du bereit für den zweiten Schwierigkeitsgrad, den Expert Mode. Interessant für Technikfreaks: Die überzeugend realistischen Kampfszenen und Hintergründe werden mit 160.000 Polygonen pro Sekunde erzeugt. Die Darstellung des Games erfolgt über zwei gekoppelte 29-Zoll-Monitore, ähnlich der Zwillingversion von Daytona USA. Höchste Zeit für einen Flug in die nächste Spielhalle!

T-MEK

Dieses Game, als Multi-Player-Automat der nächsten Generation gepriesen, gibt Dir die Kontrolle über einen T-Mek-Kämpfer, der sich gegen außerirdische Roboter und gegnerische Bosse zur Wehr setzen muß.



Eine Auswahl von sechs T-Mek-Kämpfern, jeder mit speziellen Angriffs-/Abwehrfähigkeiten, steht Dir zur Verfügung. Für Abwechslung sorgen sechs verschiedene Schauplätze, darunter eine Eis- und eine Feuerzone. Du kannst mit Freunden, aber auch allein spielen, alles, was sich Dir in den Weg stellt, vernichten und auf der Turnierleiter langsam nach oben klettern. Schließlich stehst Du Nazrac - dem Eliminator - in einem Kampf Mann gegen Mann gegenüber. Atari hat ein digitales Soundsystem integriert, welches speziell entwickelt wurde, "um dem Spieler mit quadrophonischen und Dopplereffekten das völlige Eintauchen in die Handlung zu ermöglichen." Wir werden ja sehen, was das Game hergibt...

STAR WARS

Hey, genau so muß es sein! Ein toller Spaß, ob allein oder zu zweit. Star Wars ist pure Action - Du holst die Tie-Fighter reihenweise vom Sternenhimmel und dringst bis zum Death Star vor, um ihn zu zerstören. Es erinnert ein wenig an die Originalversion, wenn Du in regelmäßigen Abständen geortete und in Reichweite befindliche Feindflugzeuge abschießt, aber Spannung und Star Wars-Feeling werden zu neuen Höhen getragen. Optisch kein sonderlich beeindruckendes Game, jedoch unglaublich fesselnd. Ein riesiger Spielspaß.

WORLD CUP SHOOT-OUT

Dieser Automat von Electronic Arts birgt vielleicht nicht unbedingt das vielseitigste Game, der Einstieg ist jedoch leicht und das Spielen preiswert. World Cup Shoot-Out ist ein Fußballgame der ganz besonderen Art: Du versuchst, mit dem Ball eines von drei Zielen zu treffen und gewinnst dafür Punkte und Preise. Sempel. Anfangs macht's noch Spaß, aber Du wirst es kaum mehrmals spielen wollen.

Sie hat die heißen Tage von uns allen am besten überstanden - am Strand bei Den Helder. Und damit die ausgedehnten Sonnenbäder nicht gar so langweilig wurden, hat sie in weiser Voraussicht ihren Game Gear mitgenommen. Bei Strands-paziergängen pflegte sie das HiTech-Produkt an ihrem Badeanzug zu tragen, und zwar so, wie andere Damen ihre Visakarte transportieren. Nach einem spontanen Sprung in die kühlenden Fluten hat sich das Teil jedoch selbständig gemacht und war nirgends aufzufinden. Immerhin haben die Fische jetzt auch ihren wohlverdienten Spielspaß...

DER SEGA SPEZIALIST

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

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE II OHNE SPIEL	189,-
MEGA DRIVE II SONIC 2 SET	289,-
(MIT SONIC 2 UND 2 JOYP)	
MULTI MEGA (LIMIT. EDITION)	979,-
INCL. SONIC 2 ECCO CD; ROAD AV.; 6 BUTT.	
CONTR.; SCART KABEL; NETZTEIL; BATTERIEN	
6 BUTTON CONTR.	39,-
6 BUTTON INFRAROT (2 PADS)	89,-
RGB KABEL (BITTE ANGEBEN	
OD FÜR MD 2 OD. 1)	29,-
ACTION REPLAY 2 PRO	99,-
ANDRETTI RACING	109,-
ART OF FIGHTING	109,-
BUBBA & STICKS LA	109,-
COMBAT CARS	74,-
COOL SPOT SUMMER PACK	
(T-SHIRT & BRILLE)	89,-
DRAGON/BRUCE LEE (OKT)	109,-
DSCHUNGELBUCH	109,-
DUNE 2	119,-
EA TENNIS	119,-
ETERNAL CHAMPIONS	139,-
F-1 (BATTERIE)	109,-
FIFA SOCCER (ELEC. ARTS)	109,-
HARDBALL 94	99,-
INCREDIBLE HULK	119,-
ITCHY & SCRATCHY	119,-
JOE & MAC	99,-
KAWASAKI SUPER BIKES	119,-
LANDSTALKER DT TEXTE	119,-
LOST VIKINGS	109,-
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	119,-
MCDONALD TREASURE LAND	99,-
MORTAL KOMBAT II (24 MB)	134,-
NBA JAM	119,-
NHL HOCKEY '94	99,-
PETE SAMPRAS TENNIS	109,-
PGA EURO TOUR	99,-
RBI BASEBALL	114,-
ROCK 'N ROLL RACING	99,-
SHADOW RUN	114,-
SYLVESTER & TWEETY (SEPT)	109,-
SIMPSON'S VIRTUAL BART	109,-
SONIC SPINBALL	119,-
SONIC 3	139,-



Dschungelbuch..... 109,-



Mortal Kombat II 134,-



Urban Strike..... 119,-



Super Street Fighter II... 134,-

In Punkto Schnelligkeit: Absolute spitze!

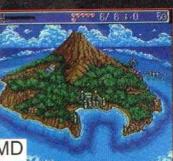
Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard. Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpäckchen oder Schneltpaket. So haben unsere Kunden in der Regel die bis 18.30 Uhr bestellte Ware schon am nächsten Morgen. Bei Bestellung von 3 Artikeln sogar portofrei.

Falls Sie ernsthaft interessiert sind in eine Theo Kranz Filiale in Ihrer Stadt zu eröffnen rufen Sie uns einfach an.

Fordern Sie unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (3,- DM) und Ihrer Adresse versehenem Rückumschlag (DIN C5) an.

Versand per Nachname.DM 8,-
UPS.....DM 10,-
Preisänderungen und Irrtümer sind vorbehalten.

Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN



Landstalker119,-



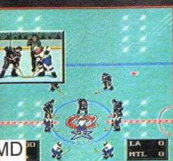
Maximum Carnage (Sept) 124,-



Star Trek TNG139,-



Fifa Soccer109,-



NHL Hockey '94.....99,-



Rebel Assault.....119,-



Kawasaki Super Bikes 119,-



Soul Star CD119,-

SONDERPREISE:

MEGA DRIVE	
Aero Blaster US	59,-
Agassi Tennis	69,-
Aladdin	89,-
Asterix	89,-
Barkley's Shut up and Jam	69,-
Blades of Vengeance	69,-
Bubsy	69,-
Castlevania	79,-
Chuck Rock 2	79,-
Double Clutch (Autorennen)	49,-
Fatal Fury	79,-
Hyper Dunk	89,-
James Pond 3	89,-
Road Rash	49,-
Rocket Knight Adv.	59,-
Spiderman Vs Kingspin	69,-
Street Fighter II	89,-
The Ottifants	79,-
Tiny Toons	59,-
Toe Jam & Earl 2	99,-
Turtles Hyperstone Heist	59,-
Zombies	59,-

MASTER SYSTEM	
Alex Kidd in Shinobi World	39,-
Donald Duck	39,-
Mickey Mouse 2 Land of Illusion	39,-
Parlour Games	49,-
Shinobi	39,-
The Cyber Shinobi	39,-

GAME GEAR	
Super Off Road	39,-
Wimbledon.....	39,-



Dune 2119,-



Sylvester & Tweety.....109,-



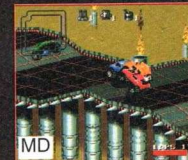
Virtua Racing169,-



Dragon109,-



Lost Vikings.....109,-



Rock & Roll Racing.....99,-



Power Monger.....119,-



Tomcat Alley89,-



Multi Mega CD979,-

SPIDERMAN MAXIMUM CARNAGE (SEPT) ..124,-	
STAR TREK NEXT. GEN	139,-
STREETS OF RAGE 3	129,-
SUPER STREET FIGHTER II	134,-
URBAN STRIKE (SEPT)	119,-
VIRTUA RACING	169,-
WORLD CUP USA '94	109,-
WWF ROYAL RUMBLE	119,-

MASTER SYSTEM

MASTER SYSTEM MIT SONIC +	
3 SPIELE KASSETTE	99,-
MASTER SYSTEM SONIC SET	99,-
ALADDIN	89,-
DONALD DUCK 2	89,-
DRAGON/BRUCE LEE (OKT).....	89,-
DSCHUNGELBUCH	89,-
PGA TOUR GOLF.....	89,-
ROAD RASH	84,-
STREETS OF RAGE II	79,-

GAME GEAR

ACTION REPLAY PRO	69,-
ALADDIN	89,-
DONALD DUCK 2	89,-
DRAGON/BRUCE LEE (OKT)	89,-
DSCHUNGELBUCH	79,-
F-1	79,-
ITCHY & SCRATCHY	89,-
KAWASAKI SUPER BIKES (SEPT).....	89,-
MARCO'S MAGIC FOOTBALL	79,-
MORTAL KOMBAT II (SEPT)	89,-
PINBALL WIZARD	79,-
POWER STRIKE II	74,-
ROAD RASH	84,-
SONIC SPINBALL	79,-

MEGA-CD II

MEGA CD SPIELEBUCH	19,80
MEGA CD II OHNE SPIEL MIT CD	
SPIELEBUCH	499,-
BATTLECORPS	119,-
DOUBLE SWITCH	109,-
DUNE CD	109,-
FIFA SOCCER CD	109,-
GROUND ZERO TEXAS	99,-
HEART OF THE ALIEN	109,-
JURASSIC PARK CD	89,-
LUNAR SILVERSTAR (SEPT/OKT)	119,-
MEGA RACE	99,-
MONKEY ISLAND (OKT)	119,-
MYSTERY MANSION	99,-
NHL '94 CD	99,-
REBEL ASSAULT	119,-
POWERMONGER CD	119,-
SONIC CD	89,-
SOUL STAR.....	119,-
TERMINATOR	109,-
THUNDERHAWK	99,-
TOMCAT ALLEY	89,-
WWF CD	109,-

Alle Spiele in deutscher Version Auf alle Sega-Geräte und Sega-Spiele 1 Jahr Garantie Täglich Neuheiten Nur solange Vorrat reicht.

FEATURE



MEGA DRIVE

MAXIMUM

Der Typ mit den sechs Armen, rechts, ist Doppelgänger. Er ist quasi eine Raubkopie von Spider Man, erschaffen durch Aliens (frag jetzt bloß nicht warum).



Unten: ein Blick auf das Massaker im Park. Die Dinge stehen schlecht...



In der Freiheitssäule wird Venom von Carnage gefangen gehalten.



Blut. Flüsse, Seen, Ozeane von Blut. Tod, Verstümmelung, maximales Gemetzel...Maximum Carnage. Spidey's Erzfeinde Carnage und Venom sind wieder da. Bewaffnet bis an die Zähne lechzen sie nach Rache. Martin hat sich unterm Bett versteckt...

Als Spider Man: Maximum Carnage im letzten Frühjahr/Sommer als Comicserie auf den Markt kam, war es ein Riesenerfolg. In 14 Episoden wurde die Geschichte um die Rückkehr des Super-Serienmörders Carnage erzählt, eines Verrückten, der durch einen außerirdischen Organismus heimgesucht wurde. Carnage und sein Alienfreund leben in einer Art Symbiose zusammen und halten es, nach eingehender Beratung, für eine tolle Idee, soviel wie möglich von New York City zu zerstören. So machen sich die beiden also auf den Weg, heuern Superverebrecher an, töten, morden und schlachten alles, was ihnen in die Quere kommt. Derweil hat Spider Man am anderen Ende der Stadt einige Probleme mit seiner knackigen, rothaarigen Freundin Mary Jane. Als er erfährt, was in der Stadt vorgeht, hat er neben seinen persönlichen Problemen auch noch die Aufgabe am Hals, Carnage zu stoppen. Ein unüberwindbarer Interes-senkonflikt bahnt sich an. Da betritt Venom die Szene. Er ist ebenfalls ein Verrückter, der von diesem Alien infiziert wurde. Er schließt sich jedoch Spidey an, um die Sache in trockene Tücher zu bringen. Da Spidey und Venom bezüglich Gewalt und Moral allerdings äußerst unterschiedlicher Meinung sind, kommt es ständig zu Spannungen und Streitereien zwischen den beiden. Kann Spidey das Blutvergießen stoppen? Wird Venom ihn töten? Und was sagt überhaupt Mary Jane zu der Geschichte? In Acclaim's neuem Spiel kannst Du selbst entscheiden!



Firestar zeigt uns, warum man sie "die heißeste Lady der Straße" nennt. An der Frau kannst Du Dir ganz fix die Finger verbrennen. Vorsicht!

Leider kann Dagger nicht ganz so 'geföhelt' werden, wie ich das aus dem Comic kenne. (Ich mag sie nicht.)



SAMMELGUT

Damit Dir bei Deinen heldenhaften Taten nicht die Puste ausgeht findest Du zahlreiche nützliche Power-Ups am Wegesrande. Folgende Dinge kannst Du Dir zunutze machen:

KLEINES HERZ

Dieses Icon erhöht Deine Energie um 25%.

GROSSES HERZ

Damit stellst Du Deine volle Kampfkraft wieder her.

EXTRALEBEN (Spidey)

Hof' Dir die Gratisleben - Du wirst sie brauchen.

EXTRALEBEN (Venom)

Wenn Du als Venom antrittst, sind natürlich diese hier vorzuziehen.

CONTINUE

Das Continue entspricht drei Extraleben!

M CARNAGE

20 DUNKELROTE MINUTEN

Deine ersten 20 Minuten in diesem Spiel könnten etwa so aussehen...

DER ERSTE KAMPF:

Du beginnst mit einem Prügelabschnitt, in dem Du ausgerastete Städter abwehren mußt, die durch Carnage's Untaten psychisch geschädigt wurden...



KEIN ENTRINNEN:

Sei auf der Hut! Du wirst von vorne und von hinten angegriffen (notfalls kannst Du Dich mit Deinen Spinnfäden aus der Affäre ziehen).



KLETTERPROBE:

Nach dem ersten Abschnitt ist es an der Zeit, Deine Kletterkünste zu testen. Steige vorsichtig die Mauer hoch und höre auf Deinen siebten Spinnensinn...



AH! DA IST SHRIEK!

...denn von oben nimmt Dich Shriek unter Beschuß. Dein Spinnensinn wird Dich jedoch rechtzeitig warnen.



Captain America, der größte Superheld aller Zeiten! (Oh mein Gott...)

Eine Berührung mit Carnage ist sehr unangenehm auf der Haut.

AUF DEM DACH:

Wenn Du auf dem Dach anlangst, schaltet das Game wieder auf ein horizontales Format um. Achte auf Shriek's Attacken!



DOPPELGANGER:

Wenn es nicht Shriek ist, dann ist es Doppelgänger. Er liebt es, Dich zu Boden zu stoßen und mit seinen sechs Armen in die Mangel zu nehmen.



DAS SPIEL

Tatort: New York City. Du verfolgst Carnage, der wieder eine ganze Busladung von Gegnern an Dir verschleißt. Allerdings ist Deine Aufgabe schwieriger als Du ahnst, denn auch die Edelgänger Shriek, Doppelgänger, Demogoblin und Carnage haben sich gegen Dich verschworen! In 27 Levels durchwanderst Du die Downtown von Manhattan und haust in klassischer Beat 'em Up-Manier jedem, der Dir entgegenkommt, ohne Vorwarnung auf die Nase. Neben seinen Standardsprüngen beherrscht Spidey natürlich auch den Salto und den Backflip, sowie einige Spezialitäten wie z. B. den Scherenkick. Zu den Spinnwebtechniken gehören der "Gegner-heranzieh-Move", das "Feuernetz" usw.

FEATURE



MEGA DRIVE

MAXIMUM

EMAXIMUM

PAINT THE



DIE SUP

"Na prima," wirst Du denken, nur Venom gegen fünf Megafieslinge! Nicht verzweifeln - ein paar nette Jungs und Mädels werden Dir ihre Hilfe anbieten...



BLACK CAT:

Die berühmte Einbrecherin Black Cat heißt mit bürgerlichem Namen Felicia Harding. Bewaffnet ist sie mit einer furchteinflößenden Oberweite und der sicheren Erkenntnis, daß sie auf der Seite der Guten kämpft.



CAPTAIN AMERICA:

Auch Steve Rogers, der Allround-Held, an dem sich alle anderen Superhelden messen lassen müssen, steht auf Deiner Seite! Aber ob der Supersoldat auch mit den neuen Superschurken fertig wird?



CLOAK UND DAGGER

Hohlkopf Cloak und Schmalzlocke Dagger haben sich zum schleimigsten Superhelden-Duo seit Auflösung der Carpenters zusammengesgeschlossen. Kann Cloak die Sache diesmal allein verbocken, oder muß die liebste Dagegner wieder nachhelfen?



DEATHLOK:

Der Mann hat einen coolen Namen, der ein wenig an die Bundesbahnerinnet. Eigentlich ist er Kybernetiker, heißt Michael Collins und hat viel Pech mit einer Operation gehabt. Jetzt ist er halb Mensch, halb Maschine. Also, ich hätte den Doc sofort verklagt!



FIRESTAR:

Superbraut Firestar kann Mikrowellen einsetzen, weshalb sie als Gast bei Popcorn-Werbeaktionen äußerst beliebt ist. Aber ihr Lover sitzt derzeit im Knast, und darum ist sie absolut nicht in der Stimmung, über derlei blöde Witzchen zu lachen. Tschuldigung.



IRON FIST:

Ein hervorragender Kampfsportler mit faszinierender Power in den Fäusten, Power, mit der er die meisten Supergegner in die Flucht schlägt. Iron, oder Fistelchen, wie ihn seine Freunde nennen dürfen, ist ein gerngesehener Verbündeter der X-Men.



MORBIUS: LIVING VAMPIRE:

Nach einem mißglückten Experiment verwandelt sich der arme Morbius regelmäßig in einen Vampir. Tagsüber sucht er nun nach einem Gegenmittel, während er nachts Verbrecher kaltmacht (rate mal wie!). Ein schlafloser Mensch ohne Freunde oder sonstige soziale Kontakte.



SPIDER-MAN:

Was für ein Typ! Der Biß einer radioaktiven Spinne bedeutete für Peter Parker, daß er diesen seltsamen Drang entwickelte, in blau/roten Lurexklamotten rumlaufen zu müssen. Er ist einer von den Guten, und zwar einer von den ganz besonders guten Guten.



VENOM

Etwas weniger gut ist dagegen Ex-Reporter Peter Brock. Er liebt es, seine Gegner ein paar Schlag doller zu verhauen, als vielleicht unbedingt nötig wäre. Außerdem zankt er sich ständig mit Spidey herum. Im falschen Augenblick könnte er schnell für großen Ärger sorgen.

**COMIC...
...ohne Komik!**

"S"piderman ist ein echter Erfolgstyp; das gilt sowohl für das Fernsehen (die Zeichentrickserie) als auch für die Printmedien (der Comic). Er war der erste Superheld mit einem Privatleben, einem Job und finanziellen Nöten und Ängsten - alles Aspekte, die sein Erschaffer Stan Lee zumindest teilweise für den Riesenerfolg der Comicfigur verantwortlich macht. Auch in den Maximum Carnage-Comics wurde dieser Ansatz weiter verfolgt, obwohl der Großteil der Handlung sich um Spidey's Erzrivalen Carnage und Shriek drehte, die die Bevölkerung New Yorks sinnlos niedermetzeln.

Nach der dritten Folge wurde die Comicserie schon ein wenig eintönig mit ihren endlosen Kämpfen ohne Gewinner, mit den Superhelden, die ständig geheimnisvolle Entdeckungen machten (einer von ihnen hat sogar den Tod überlebt, toller Einfall!) und einem ätzenden

moralischen Unterton. Aber, wie von Marvel gewohnt, die zeichnerische Seite der Medaille war einwandfrei. Spidey und Venom waren einprägsame Kerle mit einem netten Sinn für mörderischen Humor. Sieh mal zu, ob Du nicht irgendwo die Comics auftreiben kannst. Das könnte Dir dabei helfen, den Hintergrund der Handlung in diesem Game besser zu verstehen.

Venom

Er ist, wie der Name schon andeutet, einer der fiesesten Superhelden seit dem Punisher und hat dazu noch eine höchst seltsame Biografie. Man munkelt folgendes: Spider Man entdeckt diesen Alien, der sich freundlicherweise gleich in Spidey's Einsatzkostüm transformiert und dem Superhelden enorme Kräfte verleiht. Aber Spidey ist nicht sonderlich scharf auf dessen extraterrestrische Unterwäsche und gibt seinem Aliendfreund einen Korb. Der landet schließlich bei Peter Parker's Berufskollegen, Peter Brock. Leider hat Brock aber andere Moralvorstellungen als Peter Parker und beschließt, sich aus der Gaunerjagd einen großen Spaß zu machen. Daher auch sein übertriebener Einsatz bei der Verbrechens-

bekämpfung. Spider Man gefällt das überhaupt nicht...

Carnage

Er hatte das Pech, ein total debiler Vollidiot gewesen zu sein, bevor er seinen Glitzeranzug verpaßt bekam. Er hat sich schon einmal mit Spidey und Venom zerstritten und dabei ordentlich die Hucke voll bekommen. Nur knapp dem Verhängnis entkommen, schwor er den beiden Spinnern und jedem, der gerade zufällig in der Nähe stand, fürchterliche Rache.

Zu seinen schlimmsten Spielgefährten gehören Doppelgänger (eine sechsarmige Spideymutante mit Facettenaugen), Shriek (ein entfernter Verwandter von Peter W., der mit Schallwellen feuert), Demogoblin (ein, wie der Name schon andeutet, fundamentalistischer Kobold) und Carrion (seine "Bewaffnung" ist eine fleischfressende Krankheit). Eine üble Supergang für das maximale Gemetzel.



DIE TOTALE CD-LÖSUNG

SPIELE JETZT IMPORT-GAMES AUF DEM MEGA-CD™ MIT

PRO CDX



SPIELE JETZT IMPORT-GAMES AUF DEM MEGA-CD™ 1,-2 ODER SEGA-CD™ 1, -2 (auch europ. Games)



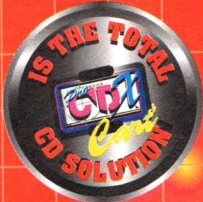
ERMÖGLICHT DEN EINSATZ VON EUROPÄISCHEN MEGA-CD'S™ MIT IMPORT-MEGADRIVE'S™.



EINFACHES STECKMODUL, KEINE MODIFIZIERUNGEN NOTWENDIG.



FUNKTIONIERT MIT ALLEN UNS BEKANNTEN KOMBINATIONEN. JEDES CD-GAME, MEGA-CD™ UND MEGA-DRIVE™.



NUR DM 99,-
ZZGL. VERSANDKOSTEN



KEIN LANGES WARTEN MEHR

Jetzt sofort die neuesten U.S.A.- & JAP. Games spielen. Kein Warten mehr auf spezielle deutsche Versionen !!

*** WICHTIG**
DIESE PRODUKTE WERDEN NICHT ENTWICKELT, HERGESTELLT UND VERTRIEBEN VON SEGA ENT. LTD

UNIVERSAL ADAPTER

SPIELE JETZT IMPORT-GENESIS™ -GAMES AUF DEINEM MEGADRIVE™!!

- SPIELE U.S.A.- & JAP. GAMES AUF DEINEM MEGA-DRIVE™.
- EINFACHE UMSCHALTUNG ZWISCHEN U.S.A.- & JAP. GAMES
- EINFACHES STECKMODUL.
- KEINE MODIFIZIERUNGEN NOTWENDIG.

DM 49,-
ZZGL. VERSANDKOSTEN



24 STUNDEN TELEFONISCHER BESTELLSERVICE

02822-68545

FAX

02822-68547

DISTRIBUTION FOR GERMANY:

DATAFLASH GMBH
WASSENBERGSTRASSE 34
46446 EMMERICH

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 24 STUNDEN LIEFERBAR
VERSANDKOSTEN DM 10,-
AUSLAND NUR VORKASSE + DM15,-



MEGA-CD



Platsch! Hier kannst Du gefahrlos Fußgänger übermangeln.



Nach jedem Rennen gibt es das prähistorische Foto mit den strahlenden Siegern vom Rennplatz.

Eine Reise in die Vergangenheit - zum witzigsten Rennen seit der Erfindung des Rades!

BRICK JAGGER & GARY GRITTA

Nachdem Core Design den Durchbruch mit gelungenen Shoot-'em-Up's wie Thunderhawk oder dem erst kürzlich erschienenen Battlecorps geschafft hat, überrascht das Unternehmen nun die 3-D Fans mit einer Rallye. Das neue Spiel BC Racers bietet eine Mischung aus Action à la Mario Kart, prähistorischen Einlagen und ein paar kernigen Höhlentypen.

Der ursprüngliche Titel lautete Chuck Rally, denn die Helden des Plattformspiels sollten Chuck Rock Senior und Junior werden. Dann entschied sich Core jedoch, dieses revolutionäre Rennen mit zwei neuen Figuren zu starten. So entstanden Cliff Hanger und Roxy. Der Ur-Motorradfahrer Cliff träumt davon, den ultimativen Steinzeitroller zu gewinnen, den ersten Preis in einem verrückten vorchristlichen Beiwagenrennen. Also meldet er sich sofort an - mit Beifahrerin Roxy, seiner hübschen Freundin.

Das Ganze spielt sich vor unterschiedlichen prähistorischen Kulissen ab. Im

Rennen müssen Cliff und Roxy sich gegen sieben andere zähe Beiwagentams durchsetzen, wobei während des Überholens zugeschlagen werden darf. Nach jeder Runde werden Nitro-Boosts gesammelt, und Du kannst durch Abgründe fahren, um Extra-Energie zu gewinnen. Bei zu vielen Zusammenstößen nimmt die Energie Deines Rads ab. In mindestens einem der vier Wettrennen solltest Du unter den ersten drei enden, damit Du Punkte bekommst. In den ausgefallensten Szenen kann man glücklose Fußgänger überrollen, Rivalen von der Straße schieben, über Buckelbrücken hüpfen und prähistorische Abkürzungen benutzen. Mit diesem völlig verrückten Spiel werden Computer-Rennfahrer eine Menge Spaß haben!

DAS UR-SPIEL

Abgesehen von der Steuerung der Hauptfiguren Cliff und Roxy, läßt BC Racers Dich auch für sechs der anderen sieben Teams das Rennen machen. Die einzige Ausnahme ist der Dinosaurier Stiggy Saurus, der alleine fährt.

Das Rennen besteht aus 32 Strecken, die in vier, immer schwerer werdende, Wettrennen von jeweils acht Strecken unterteilt sind. Um als Hauptpreis das Steinzeitmotorrad gewinnen und eine spektakuläre Schlußszene sehen zu können, mußt Du das schwierigste Rennen gewinnen.

Die Strecken liegen in acht Gebieten: in der Stadt, auf dem Friedhof (nachts natürlich, mit ganz wunderbaren Scheinwerferspots), in der Wüste, im Dschungel, im Sumpf, im Schneesturm, in Höhlen und in Vulkanen. Jedes Gebiet hat seine typischen Gefahren: Dinosaurierhorden, Erdspalten, Lavafluten oder Flüsse. Leider gibt es keinen gesplitteten Bildschirm. Wie uns der Programmierer Dan Scott dazu erklärte, wären beim Split-Screen nur 16 statt 64 Farben möglich gewesen - mit dem vollen Farbsatz wäre das Spiel aber zu langsam geworden. Stattdessen gibt es allerdings einen Zwei-Spieler-Modus, bei dem der zweite Spieler in die Rolle des Beifahrers schlüpft: er kann Schläge austeilen und sich in die Kurve lehnen.

STEINZEITFAHRER

Es gibt acht verschiedene Beiwagentams in diesem Rennen - jedes hat seine Stärken und Schwächen.



CLIFF HANGER & ROXY

Die Helden dieses Spiels und das perfekte Urzeitpaar. Roxy sieht vielleicht ganz nett aus, aber sie hat auch einen harten Schlag.

Team: Cliffhanger'n Howlers GmbH
Stärke: mittelmäßig
Geschwindigkeit: mittelmäßig
Manövrierfähigkeit: mittelmäßig
Waffen-Power: mittelmäßig

AXLE ROADS & WILLY MAMMOTH

Willy mit seinen scharfen Hauern tut sich mit dem Schläger Axle zusammen. Ihr Flitzer hat einiges zu bieten.

Team: Crash'n'Burn Cars
Stärke: mittelmäßig
Geschwindigkeit: stark
Manövrierfähigkeit: gering
Waffen-Power: mittelmäßig



BOB HARDLEY & JIMI HANDTRIX

Bob muß lenken, während sein Kumpel Jimi lieber auf seiner E-Gitarre spielt - mit der er auch sehr gerne die Gegner schlägt.

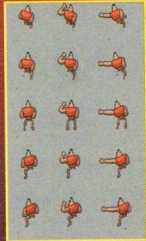
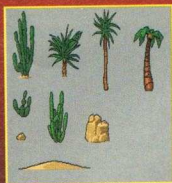
Team: Hardley Dinosaur
Stärke: gering
Geschwindigkeit: stark
Manövrierfähigkeit: gering
Waffen-Power: gering

BRICK JAGGER & GARY GRITTA

Die übelsten Typen auf der Straße, aber diese Altröcker haben die beste Statistik aller Teams.

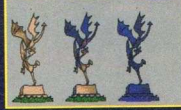
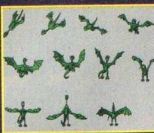
Team: Datstone Motors
Stärke: stark
Geschwindigkeit: stark
Manövrierfähigkeit: stark
Waffen-Power: stark





VERGRÖßERBARE FIGUREN

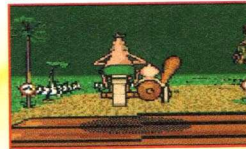
Mit Hilfe der Amiga 1200 Programme Deluxe Paint III und Real 3D hat der Grafiker Toby Gard zahlreiche Sprites und Szenen kreiert. Alle Figuren haben dieselben grafischen Möglichkeiten mit 16 Rotationsmodellen. Die Sprites werden dann einfach auf die Masken gelegt. Für die Hinteransicht des Fahrzeugs haben die Hauptfiguren verschiedene Schlag- und Lehnbewegungen, so daß insgesamt etwa 50 unterschiedliche Animationstypen bestehen.



Über eine Brücke geht's ab in die Höhlen.



Die Chucks haben sich in der Wüste verirrt und nur noch ganz wenig Dino-Power.



Chuck Rock hüpf mit seinem Sohn über eine Brücke im Dschungel.



Während Cliff seine Scheinwerfer anschaltet, drückt Roxy die Rivalen Sado & Sid von der Straße.



Beim Start des nächsten Rennens auf der Höhlenstrecke kommt es zu üblen Verstümmelungen.



CHUCK ROCK & CHUCK JNR

Nicht mehr die Stars, aber immer noch im Rennen! Der kleine Junior benützt gerne seinen Schläger.

Team: Chuck Motors
Stärke: stark
Geschwindigkeit: gering
Manövrierfähigkeit: gering
Waffen-Power: mittelmäßig

GRANITE JACKSTONE & TEENA BURNA

Diese Disco Divas wollen es endlich beweisen: Frauen fahren besser. Ganz schön zäh, die beiden.

Team: Dirtybike Corporation
Stärke: stark
Geschwindigkeit: mittelmäßig
Manövrierfähigkeit: mittelmäßig
Waffen-Power: gering



Vergleich

Die abgefahrenen Cartoon-Figuren, die Rennstrecke und auch die Abkürzungen erinnern stark an Super Mario Kart auf SNES. Die Kameraeinstellungen stammen direkt von Virtual Racing. Im Unterschied zu diesen beiden Spielen bietet BC Racers jedoch keinen geteilten Bildschirm für seine 2-Spieler-Option - allerdings wird diese in der demnächst erscheinenden Mega Drive 32 Version enthalten sein.

Für den Mega Drive gab es bisher noch kein so witziges Rennen. Am ehesten denkt man dann noch an Out Run. Ohnehin existieren für die Mega-CD bisher nur zwei andere Rennen: die unglaublich realistische Formel 1 Simulation Heavenly Symphony und Cores unglücklicher Jaguar XJ220.



SADO-TOOTH TYGER & SID VISCOS

Ein ganz gemeines Punker-Team: bleib besser außer Reichweite!
Team: Cave-punk Cars Corporation
Stärke: mittelmäßig
Geschwindigkeit: mittelmäßig
Manövrierfähigkeit: gering
Waffen-Power: mittelmäßig

STIGGY SAURUS

Langsam und unbeholfen. Der riesige grüne Dinosaurier ist die einzige Figur, die Du nicht steuern kannst.

Team: Bike-o-saurus GmbH
Stärke: gering
Geschwindigkeit: gering
Manövrierfähigkeit: gering
Waffen-Power: gering



CORE DESIGN
ERHÄLTICH
OKTOBER



GESPIELT

ERSTER EINDRUCK

Bisher gibt es noch keinen Sound, und von den Rennstrecken sind nur zwei komplett fertig, aber BC Racers sieht schon jetzt wie der große Gewinner aus. Die Hintergrundgrafik ist inzwischen fertig, so daß die Programmierer daraus nun die restlichen Rennstrecken fabrizieren können. Seit seinen Chuck Rally Tagen ist das Spiel enorm verbessert worden und es scheint nun die passende Action zur brillanten Cartoon-Grafik und dem ausgefallenen Humor zu bekommen.

PREVIEW



NEUE HOBBIES

Erinnerst Du Dich noch an die leicht beschränkten Original-Lemmings? Mittlerweile haben sie doch 'ne ganze Menge dazugelehrt. Und weil die Tiere untereinander einen so freundlichen und liebevollen Umgangston pflegen, sucht man in diesem Spiel vergebens nach Gewaltszenen. Wenn Du einen Lemming aufhalten willst, dann bringe ihn zum Singen! Der Pelzträger beginnt sofort auf der Stelle zu tanzen und gehörig abzurocken.

Die Flugkünste der neuen Lemmings sind stark verbessert worden. Es gibt nun Drachenflieger, Ballonfahrer und sogar einige, die mit speziellen Flügeln abheben können. Ein Gebläse, das Du steuern kannst, sorgt für die nötigen Luftströmungen - so befinden sich

beispielsweise die Ballonfahrer völlig in Deiner Hand. Ach ja, außerdem gibt's noch Baum-stammwerfer, Schlangenbeschwörer, Bongospieler und Lemminge, die sich aus Kanonen abschießen lassen.

In diesem Spiel gibt es auch zwei spezielle Arten von Ketten - Eisenketten und Lemmingketten, die von Gebäuden herunterbaumeln. Wenn es in einem Gebäude eine Tür gibt, können sich die Lemminge zusammenschließen und sich gegenseitig helfen, neue Orte sicher zu erreichen. Wird die Kette jedoch durchbrochen, verstreuen sich die Lemminge in alle Himmelsrichtungen!

Lemming

Tierfreund Martin sprach mit den Lemmingen und wollte wissen, ob ihre neuen Fähigkeiten sie vor dem Aussterben bewahren könnten...

Die Lemminge sind wieder da, um Deine grauen Zellen ein weiteres Mal auf die Probe zu stellen. Du denkst, wegen ihrer vielen neuen Fähigkeiten seien die Lemminge jetzt klüger geworden? Wohl kaum; sie sind ohnehin eher praktisch veranlagt: Während ihrer Abenteuer verlassen sie sich ganz fest auf Deinen Scharfsinn.

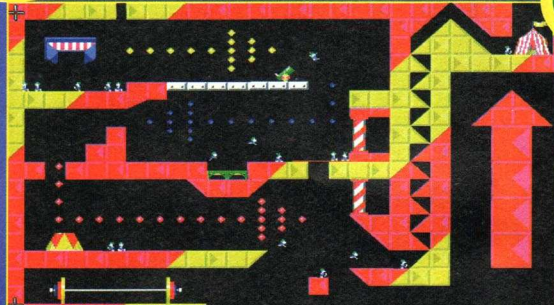
Diese zutraulichen Nager machen Lemmings gleich nach Erscheinen zu einem Riesenerfolg, sowohl im Konsolenformat, als auch in der Version für Heimcomputer. Selbst Geschäftsleute in den höchsten Firmenetagen konnte man schon beim Puzzeln auf dem Laptop beobachten - Lemmings ist eines dieser Spiele, die man einfach nicht eher aus der Hand legen kann, bis man sie geknackt hat.

Im Unterschied zur Originalversion gibt es inzwischen zwölf verschiedene Stämme. Das bedeutet mehr Abwechslung im Erscheinungsbild des Durchschnittslemmings. Wie schon erwähnt, gibt es auch einige neue Fähigkeiten. Insgesamt geht die Nager 40 verschiedenen Beschäftigungen nach:

Drachenfliegen, Bogenschießen, Fechten etc.

Die Lemminge haben sich mittlerweile den Gegebenheiten ihrer neuen Insel hervorragend angepaßt (im Gegensatz zum alten Stamm, der rückblickend eher an eine Bande verkalkter Fossilien erinnert). Die Insel ist in zwölf separate Szenarios unterteilt, in denen der jeweils heimische Stamm die Aufgabe hat, einen Teil eines magischen Talismans zu finden. Sind alle zwölf Stämme in Sicherheit gebracht, dann ist der Talisman vollständig, und die Lemminge können per Schiff ihre Insel verlassen.

Lemmings 2 könnte einer der ganz großen Titel dieses Jahres werden. Und die neuen Fähigkeiten der Tiere sollten für jeden Lemmingfan Anreiz genug sein, herauszufinden, wie weit sie sich auf ihrer Insel inzwischen entwickelt haben.



Die Lemminge im Zirkus - der Schrecken der Manege!



Der Anführer der Lemming baut eine horizontale Plattform in einem der Höhlenfels.



IM VERGLEICH

Die Originalversion war ein großer Erfolg auf dem Master System und sorgte auch auf dem Mega Drive für ungetrübten Denkspaß. Das Spiel war leicht zu begreifen und reizte aufgrund seiner guten Spielbarkeit bisweilen sogar zu regelrechten Mammutsessions. Eine ungewöhnlich lange Erfolgssträhne in der 8Bit-Klasse scheint nun endlich ihre zeitgemäße Ablösung gefunden zu haben. Die weltweite Aufmerksamkeit wird Lemmings 2 sicher sein.





COPYRIGHT TEXT GOES HERE

GESPIELT:

ERSTER EINDRUCK

Endlich wieder frischer Wind für die 8Bit-Klasse! Lemmings 2 hat auf uns einen ganz hervorragenden Eindruck gemacht und könnte ohne weiteres zu den ganz Großen dieses Jahres gehören. Aber Vorsicht: Schlaflose Nächte sind im Kaufpreis enthalten!

BEACH

- JUMPER
- ROFER
- FLANE THROWER
- SUPER LEM
- STONER
- HUNGER
- ROFER
- PYRAMIDER

CAVE

- PLATTFORMER
- BUILDER
- TRACTOR
- JUMPER
- FLANE THROWER

CIRCUS

- JUMPER
- BLASER BLASER
- MAGIC BRIDGE
- CLIMBER

CLASSIC

- CLIMBER
- FLOATER
- ERFLODER
- BLOCKER
- BUILDER
- BÄSCHER
- MINER
- DIGGER

EGYPTIAN HIGHLAND

- DIGGER
- ERFLODER
- FLANE THROWER

- BZOOKA
- PYRAMIDER
- TRICKER
- BILLOONER

MEDIEVAL OUTDOOR

- SCOOPER
- JUMPER
- PYRAMIDER
- JET PACK
- ICARUS WINGS
- TRACHTER
- STÄCKER

- BILLOONER
- MINER
- PLATTFORMER
- STÄCKER
- ROFER
- PLANTER

POLAR

- BUILDER
- JUMPER
- TRACTOR

SHADOW

- PYRAMIDER
- FLANE THROWER
- JUMPER
- MAGIC BRIDGE

SPACE

- JUMPER
- JET PACK
- HUNGER
- ROFATZ
- PLATTFORMER
- DIVER
- SUPER LEM

SPORTS

- TRICKER
- MAGIC BRIDGE
- BÄSCHER
- PLATTFORMER
- TRACTOR
- JUMPER

LEMMINGS 2



TALISMAN

Die Lemmings bauen ein Schiff, mit dem sie die Insel verlassen wollen. In der Zwischenzeit müssen sie diesen Talisman finden, der ihr Schiff sicher führen soll. Wenn Du mindestens ein Mitglied jedes Stammes retten kannst, erhältst Du einen bronzenen Talisman. Gelingt es Dir, mindestens die Hälfte jedes Stammes durchzubringen, wird das mit dem silbernen Talisman belohnt. Für den goldenen Talisman muß jeder Lemming gerettet werden - und das ist schlicht unmöglich, wie man uns bei Psygnosis versicherte!



In den Polarlevels gibt's skifahrende Lemminge und Glatteis, so weit das Auge reicht.



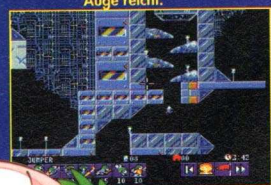
Eine Szene aus dem ägyptischen Szenario.



Die Kleinen können fliegen wie Ikarus!



Im Ballon geht's himme wärts!



Auch im Weltraum leben Lemmings.



Dieses Schattenszenario ist eines der verrücktesten im Spiel.



Die Insel ist in zwölf keilförmige Abschnitte unterteilt, von denen jeder ein bestimmtes Szenario zum Thema hat.

DAS SPIEL

40 Fähigkeiten, zwölf Stämme und Unmengen von Levels - das Spiel sieht enorm umfangreich aus. Welches Szenario Du spielst, kannst Du selbst bestimmen. Solltest Du also mal feststecken, kannst diesen Abschnitt erstmal ruhen lassen und Dein Glück im nächsten versuchen. Ziel ist die Rettung aller Lemmings. Für Anfänger sollte aber auch schon einer je Stamm genügen. Ein neues Feature sind die Spitzbuben: schwarze Schafe unter den Lemmingen, die in einigen Levels herumstreuen. Vorsicht!

Großen Wert hat man auf die detaillierte Animation jedes Sprites gelegt. Die 40 verschiedenen Fähigkeiten werden das MS wohl locker an seine Grenzen führen. Für Abwechslung ist jedenfalls ausreichend gesorgt, so daß man sich in punkto Langzeitspaß wahrlich keine Sorgen machen muß.

PREVIEW



NHL[®] '95

Die blaue Linie. Der Angreifer darf sie keinesfalls vor dem Puck überqueren.

Im Mittelkreis beginnt das Spiel. Wie in NHL '94 siehst Du hier das Logo der gastgebenden Mannschaft.

An diesen Kreisen läßt der Schiedsrichter das Spiel nach einem Strafstoß wieder anlaufen.

Rumms! Hier geht es wirklich hart zur Sache, wenn auch nicht so hart wie in Mutant League.

Die Firma EA hat soeben eine neue Version des im vergangenen Jahr herausgekommenen Eishockey-Spiels auf das Eis geschickt. Peter Wolter stolperte mit über das Gefrorene, mit dem Puck zwischen den Zähnen.

Bevor wir in Details gehen, möchten wir noch kurz prüfen, ob Du wirklich Experte für Videospiele bist: 1) Wer ist bei Sport-Simulationen die Nummer 1? 2) Wer hat das bisher beste (und kürzlich aufgefrischte) Eishockeyspiel aller Zeiten herausgegeben? 3) Welcher Software-Verlag residiert in Langley und trägt das EA-Logo? Wenn Du alle Fragen mit Electronic Arts beantwortet hast, dann herzlichen Glückwunsch!

Und genau so ist es, wie Du vermutest: NHL '95 wurde in den USA von den ausgebufften Experten der Firma Electronic Arts entwickelt. Die Fachwelt hatte schon darauf gewartet, denn das Spiel ist die notwendige Ergänzung der langen Reihe von Eishockey-Spielen. Die Ahnenreihe begann schließlich mit EA Hockey und setzte sich mit NHLPA Hockey und NHL '94 fort. Tja, und da fragt man sich, ob das nicht alles schon zuviel des Guten ist. Wozu brauchen wir denn immer wieder neue Eishocke-Simulationen?



Vielleicht wird eine Antwort überflüssig, wenn wir mal auf die Besonderheiten des neuen Spiels schauen. Einmal schnell mit dem Eishockeyschläger zugelangt und einen Gegner flachgelegt. Hoffentlich hat der Schiri gerade mal weggeuckt.

NEUES SPIELFELD

Der wichtigste Unterschied gegenüber den bisherigen Spielen ist das neuartige Spielfeld. Es wurde zwar nicht gerade radikal geändert, sieht aber mehr nach High-Tech aus, als früher. Die Glasscheiben wurden durch eine gekrümmte Barriere ersetzt, deren eleganten Schwung man eher in einer Kunstgalerie als bei einem Eishockey-Spiel suchen würde. Das Spiel sieht damit wesentlich besser aus als früher!



Jawoll! Die Spieler von Edmonton haben wieder ein Tor geschossen.

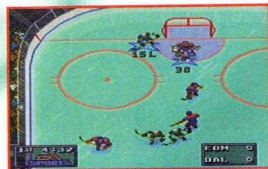


Teufel, was für ein Gestrampel! Du kannst es Dir auch in Zeitlupe anschauen.

Hier hat doch einer den Puck zu lange gehalten! Der Schiri ist gar nicht damit einverstanden.



Sieht aus wie ein Affenrennen nach dem Puck.



Ganz netter Versuch, der Torwart hat den Puck aber schon.

UND VIELE VERBESSERUNGEN

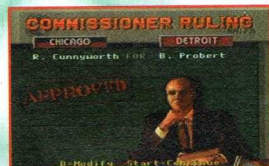
NHL '95 sieht nicht nur sehr gut aus, es bietet auch einige Möglichkeiten, von denen man vorher nur träumen konnte. An erster Stelle sind die Verbesserungen im Turnier-Spiel zu nennen. Es gibt jetzt keine Veranlassung mehr, über zu anspruchsvolle Wettkämpfe zu klagen, im Gegensatz zu früher kann einen das Spiel jetzt über Wochen fesseln. Vor allem wurde auch die Spielbarkeit verbessert. Es fehlt nicht viel und das Spiel könnte in den jährlichen Drogenbericht der Bundesregierung aufgenommen werden.



Der Puck ist zwar schon in der Nähe des Tores - er muß aber noch hineinbefördert werden. Im Gegensatz zu früheren Versionen muß man sich hier schon anstrengen.



Das Spiel beginnt im Mittelkreis. Warte, bis der Schiedsrichter den Puck einwirft, dann geht es los!

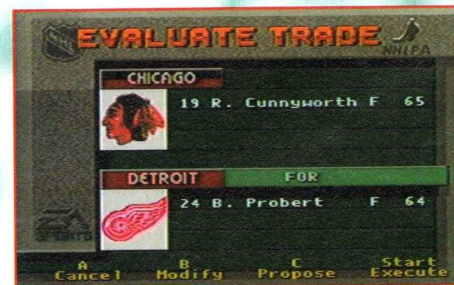


Endlich gibt es hier auch eine Liga-Option. Schau im Kalender nach, in welchem Monat welcher Gegner für Dich bereitsteht.

Ist er im Netz? Sieht so aus, als hätten sie das rote Blinklicht für Tore eingeführt.



Ein Verteidiger der roten Mannschaft nimmt den Puck auf und leitet den Gegenangriff ein.



Das ist auch neu: um das Spiel der Realität anzupassen, können sogar während der Saison Spieler zwischen den Mannschaften wechseln.



Dieser Knabe hier erläutert Dir die Mannschaften und die Spieler.

EUROPEAN ARTS
DM 129,-
ERH.: OKT

NHL '95

GESPIELT

ERSTER EINDRUCK

NHL '95 ist ohne Zweifel eine elektrisierende Eishockey-Simulation. Optik und Spielbarkeit sind fantastisch. Musik und Soundeffekte sind weiter verbessert worden, und das clevere Gameplay reißt zu Mammutsitzungen hin. Endlich mal wieder ein Upgrade, das jeden Pfennig wert ist. Wenn Du noch kein NHL-Game hast, wird's höchste Zeit zum Sparen!



Totenstille. Plötzlich summt ein Elektromotor. Die Türen eines Aufzugs öffnen sich wie von Geisterhand, man hört das Klirren von schwerem Metall auf dem Betonfußboden. Da: eine Explosion! Funkensprühend verglimmen glühende Körper, bis an die Zähne bewaffnete Droiden bringen den Tod. Die Roboter proben den Aufstand und - wer ist wieder ganz vorne dabei? - Peter Wolter natürlich, unser Experte für Aufstände

RISING OF THE ROBOTS

Noch'n Beat-'em-Up ... Was kann einem Programmierer oder Spiele-Entwickler nach so vielen verschiedenen Stories, Winkelzügen und Science-Fiction-Szenen eig-entlich noch an Neuem einfallen? Wir haben doch schon alles gehabt: Rote Indianer, gemeine Schufte, Superhelden, Geheimagen-ten, Kaninchen, Lehmfiguren, Blut & nochmal Blut, Strichmännkes - ja, bitteschön, wo bleibt denn da noch Platz für Inspiration, Phantasie und Kreativität?

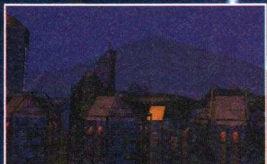
Wir sollten vielleicht einmal an einem Ort namens Congletons nachschauen. Der liegt in der Nähe von Macclesfield und in der Nähe vom Amiga-Spezialisten Mirage Software. Mirage hat es nämlich geschafft, mit dem Medien-Giganten Time-Warner ins Geschäft zu kommen, der gleich alle Europa-Rechte für die 20 Versionen von Rise Of The Robots

aufgekauft hat. Mirage hat eigentlich die Absicht, den Klassiker der Beat-'em-Up's schlechthin zu produzieren. Es gibt zwar Leute, die meinen, den gebe es schon längst und sie denken dabei an Mortal Kombat II und Super Street Fighter II - aber Mirage meinte, noch eins 'drauflegen zu können. "Viel zu viele Beat-'em-Up's sind einfach zu kompliziert, was den Spielspaß beeinträchtigt", meinen die Mirage-Leute. "Da gibt es massenweise zu einfache Gegner, einen Joystick voller Moves, die man entweder nie braucht oder nie findet - es muß einfach ein Spiel her, das Spaß macht."

An dieser Stelle ist natürlich ein wenig Skepsis angebracht, schließlich haben wir derartige Ankündigungen noch und nöcher gehört. Der Fairneß halber muß ich jedoch zugeben, daß sowohl Time-Warner als auch Mirage eine Menge Gehirnschmalz in Rise Of The Robots investiert haben. Die Story geht davon aus, daß ein Virus eine Fabrik infiziert hat, die Roboter für den militärischen und den industriellen Bedarf produziert. Der ebenfalls befahlene Chef-Roboter - Supervisor genannt - unterwirft sich daraufhin alle anderen Roboter und erklärt den arglosen Menschenskindern, die diese Fabrik eigentlich beaufsichtigen, den Krieg.

Aber - wir kennen das ja - in solchen Situationen gibt es immer wieder so etwas die berühmte kleine Hoffnung. Sie hört in diesem Fall auf den Namen ECO-35-2 - ein menschliches Gehirn, das in einen enorm starken Roboter-Körper implantiert wurde. Dieses Gehirn kannst Du jetzt steuern und - schwupps! - schon ist die Aufgabe an Dir hängengeblieben, die Menschheit zu retten.

Dummerweise haben wir das Spiel noch nicht so richtig in der Hand gehabt - über seine Handhabung können wir also recht wenig sagen. Fest steht jedenfalls, daß es rein optisch zunächst einmal einen sehr guten Eindruck macht. Nach Angaben von Mirage kannst Du fünf Kämpfe und sechs Gegner erwarten. Das Joypad soll mit einer einzigen Hit-Taste auskommen-weil Mirage meint, daß der Durchschnitts-Spieler bei Beat-'em-Up's keine komplizierten Tastenkombinationen mag. (Widerspruch, sehe ich nicht so. Ich meine viel-mehr, daß es ein Teil des Spaßes ist, die Special-Moves zu erlernen.) Die Programmierer haben aber den vom Computer gesteuerten Kämpfern einiges an künstlicher Intelligenz eingefflößt, in der Hoffnung, das Game für den Solo-Spieler abwechslungsreicher zu gestalten.



Wir sind im 21. Jahrhundert und die Zeiten sind wieder einmal schlecht.

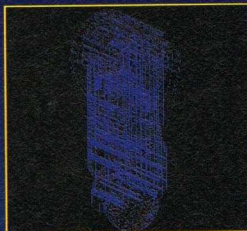


Das hier ist der Droide Loader. Nimm Dich vor seiner möglicherweise tödlichen Doppel-Gabel in acht.



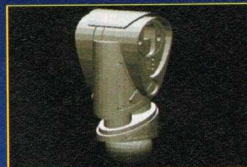
GRAFIK-BEARBEITUNG

In mehreren Schritten werden die Grafiken bei der Herstellung dieses Spiels bearbeitet:



dann eine bessere Auflösung schaffen ...

Zunächst wird ein wie aus Draht gebogener Rahmen geschaffen ...



Und ein wenig Phong-Schattierung glättet diese häßlichen Ecken.

Hier wird eine geeignete Oberfläche hinzugefügt (wegen der Geschwindigkeit!).



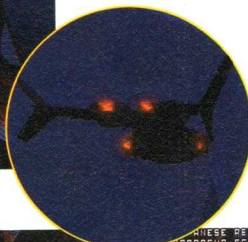
Und jetzt wollen wir das mal bei einem Roboter ausprobieren. Erst füllen...



Großartig. Da stehen die Militär-Droiden und ich bin nur ein Gehirn in einer Blechdose. Wie witzig!



Es ist Zeit, die Fabrik zu stürmen und die renitenten Roboter rauszuwerfen.



An prallen Filmszenen mangelt es nicht.



Der Fighter-Droide tritt hier auf besonders gemeine Weise zu.



UND DIE SPIELHALLEN-VERSION ...

Mirage hat sich auch mit Bell-Fruit eingelassen, einem Hersteller von Spielhallen-Maschinen. Diese Version wird noch bessere Sound-Effekte haben, BFM-Grafiken und Filmsequenzen, die es in anderen Versionen nicht gibt. Mirage hat immerhin von Acclaim und Williams gelernt. Die Firma hat auch mitbekommen, wie die Spielhallen-Version von Mortal Kombat die Grundlage für den Konsolen-Erfolg gelegt hat. Diese Strategie kann natürlich auch nach hinten losgehen - wenn nämlich die Spielhallen-Version Probleme hat, wird die Konsolen-Fassung erst recht welche bekommen. Mirage ist aber zuversichtlich, daß dieser Weg richtig ist.



MEGA DRIVE

Kampf bis zum Ende

Wer sind diese Maschinen-Meuterer? Das kannst Du alles nachlesen - hier, an dieser Stelle!

LOADER DROIDE:

Nicht ganz moderne Konstruktion, aber immer noch sehr stark. Ein wenig doof zwar, aber immer noch brandgefährlich. Lasse Dich nicht zu oft von ihm treffen! Glücklicherweise ist er nicht so beweglich. Sein Special-Move ist die Doppel-Gabel.

Kraft: 1/5
Geschwindigkeit: 2/5
Beweglichkeit: 2/5

DER CYBORG:

Du bist es! Im Solo-Spiel ist dies Dein einziger Kämpfer gegen den bösen Supervisor und seine (ihre) Horrortruppe. Cyborgs Trumpf ist der Turbo-Kopfstoß.

Kraft 3/5
Geschwindigkeit: 3/5
Beweglichkeit: 4/5

BUILDER DROIDE:

Hier handelt es sich um einen schweren Roboter mit einem eher menschlichen Aussehen. Unglaublich dumm, aber stark - als ob er auf dem Bau arbeitet. Gehe ihm besser aus dem Wege!

Kraft: 3/5
Geschwindigkeit: 2/5
Beweglichkeit: 1/5

CRUSHER DROIDE:

Der hier ist trickreich. Er ist sehr groß und kann seinen Gegner mit der einen Hand festhalten und mit der anderen auseinanderreißen. Er ist ebenfalls in der Lage, aus den Fehlern seines Gegners zu lernen. Also: Vorsicht ist angesagt!

Kraft: 3/5
Geschwindigkeit: 3/5



Wer sind eigentlich diese metallenen Meuterer? Hier werden sie vorgestellt!



FIGHTER DROIDE:

In Japan konstruiert, und zwar ausschließlich für den unbewaffneten Kampf. Er ist eigentlich der Leibwächter des Supervisor, zu seinen Spezialitäten gehört der Kampfsport.

Kraft: 4/5
Geschwindigkeit: 4/5
Beweglichkeit: 5/5

SUPERVISOR:

Der gemeinste von allen. Und obendrein eine Frau. Warum ist eigentlich ein Droide mit weißem Hemd so gut bewaffnet? Diese Roboterin schafft es sogar, verschiedene Waffen selbst herzustellen. Special-Move: Veränderung.

Kraft: 5/5
Geschwindigkeit: 5/5
Beweglichkeit: 5/5

SOLDIER DROIDE:

Streng geheim und nur für den Kriegseinsatz gebaut. Er ist einer der stärksten überhaupt. Feindselig, bis an die Zähne bewaffnet, schnell, hitzeempfindlich und fähig, sich auf Deine Kampfweise einzustellen. Gehe vorsichtig mit ihm um, sonst bist Du sehr schnell nur der zweite Sieger!

Kraft: 4/5
Geschwindigkeit: 4/5
Beweglichkeit: 4/5



Diese Dampfrahmen-Arme können heftigen Schaden anrichten. Sei vorsichtig!



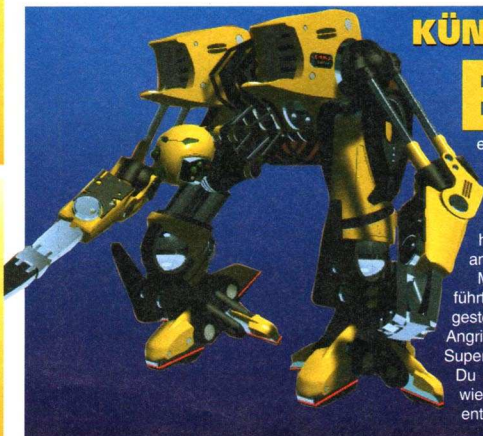
Als Cyborg verfügst Du über ein breites Spektrum von Kampftechniken - von der Verteidigung bis zum Angriff.



KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

Beim Solo-Spiel hat jeder Roboter eine gewisse Fähigkeit, aus Deiner Kampfweise und Deinen Fehlern zu lernen und sich darauf einzustellen. Je intelligenter der jeweilige Roboter ist, desto eher ist er in der Lage, eine wirkungsvollere Kampftechnik gegen Dich einzusetzen. Diese Lernfähigkeit kann sich auch darin niederschlagen, daß der Roboter mehr Kraft bei einem Schlag anwendet - wenn Du selbst nur noch wenig Energie hast, wird der Computer Dich um so heftiger angreifen.

Mirage hat auch so etwas wie "Motivation" eingeführt. Hierdurch wird festgelegt, ob der vom Computer gesteuerte Roboter eher zur Verteidigung oder eher zum Angriff neigt. So sollte man z.B. nicht annehmen, daß der Supervisor den ganzen Tag lang nur darauf wartet, daß Du ihn angreifst. Achte vor allem auf solche Faktoren wie Stärke und Geschwindigkeit! Diese beiden können entscheidend für den Sieg sein!



PC POWER

CD



SEPT '94

Im Preis von Pc Power ist eine 650MB ROM-CD enthalten - mit hochaktuellen und spielbaren Demoverisionen der besten Softwares aus dem Game & Entertainment-Markt. Ein absolutes Muß für jeden PC-Freak! Erstausgabe: September '94

PC POWER CD
Aboservice
Postfach 3127
48581 Gronau

PC POWER CD ABO-BESTELLKARTE

Aber klar! Ich bestelle PC Power mit CD für mindestens 12 Ausgaben (1 Jahr) zum Preis von DM 144,- für 12 Hefte incl. Zustellgebühr (Ausland DM 170,- incl. Zustellgebühr). Das Abonnement verlängert sich nur dann zu den jeweils gültigen Bedingungen um ein Jahr (12 Ausgaben), wenn es nicht 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Ich bezahle mein Abo

bequem und bargeldlos durch Bankeinzug von meinem Bank-/Postgirokonto

KONTONUMMER

BLZ

GELDINSTITUT/ORT

UNTERSCHRIFT DES KONTINHABERS

VORNAME/NAME

STRASSE/HAUSNUMMER

PLZ/ORT

DATUM/1. UNTERSCHRIFT

Ich weiß, daß ich diese Abo-Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich bei **PC POWER, Aboservice, Postfach 3127, 48581 Gronau**, widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Dies bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

per Verrechnungsscheck (liegt bei)
Ich erhalte das erste Heft, wenn der Betrag abgebucht ist.



MEGA DRIVE

Autsch! Meine Nase! Kampfsport ist nichts für weiche Gemüter.



Die Mega Drive-Version verfügt über Hintergründe in 64 Farben.

Daß Basketballspieler raue Burschen sind, ist hinlänglich bekannt. Aber daß sie ihre schlagartigen Anwendungen auf einer Prügelcartridge verewigen, ist absolut neu. Martin hat sich die Sache aus sicherer Distanz angesehen.

Ich denke, Du hast Phil's megastarkes Shaq-Feature in der letzte Ausgabe gelesen. Wenn nicht...naja, woll'n wir's Dir noch einmal durchgehen lassen. Jedenfalls dürftest Du wissen, wer Shaquille O'Neal ist. Großer Typ, spielt öfters Basketball, ist reich, besucht häufig seine Oma...ja wirklich. Shaq, bekannt für seine rauen Pepsi-Spots, hat ein Herz für alte Damen. In seinem Presseinfo findet dieser Aspekt zwar keine Erwähnung, aber SegaPro ist ja als Reputationskiller weithin bekannt.

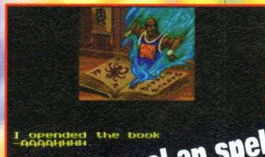
Aber neben diesen Details gibt es noch einiges mehr über diesen Herrn zu sagen. Zusammen mit Electronic Arts wird er bald ein Prügelspiel in den Handel bringen, in dem es darum geht, möglichst viele Bösewichter zu verhauen (echt innovativ, diese Handlung, oder?).

Shaq befindet sich auf einer Welttournee, die ihn schließlich auch nach Japan führt. Statt das Nachtleben von Tokio zu genießen, eimerweise Sake zu schlucken und die ein oder andere Schlägerei anzuzetteln, beschließt er, die Bücherei zu besuchen (wirklich ein merkwürdiger Kerl). Und während er sich in einen Schinken über die Kampfkünste vertieft, wird er in eine fremde Dimension versetzt. Die Bewohner dieser Dimension wollen nur eines: Shaq's Blut! Aber das würde ich auch erzählen, wenn ich in Tokio in einer Bücherei säße und nach einer Weile feststellen müßte, daß ich kein Japanisch kann. Sowas nennt man "das Gesicht bewahren"...

DAS SPIEL

Shaq-Fu ist das neue 16MBit-Spiel von EA, einer Firma, die sich mit Prügelspielen bislang noch keinen Namen gemacht hat. Du übernimmst die Steuerung einer der 12 Figuren (Du kannst beliebig auswählen, obwohl Shaq selbst schon ein recht zuverlässiger Kämpfer ist) und prügelst Dich im Turnier- oder Zweikampfmodus durch das Spiel, bis Du schließlich wieder in die Bücherei zurückkehrst...

Das war's im wesentlichen, denn bei Prügelspielen ist man für gewöhnlich vor Überraschungen sicher. Auf der Habenseite kann das Spiel jedoch eine ganze Latte von Special Moves, Sprüngen, Kämpfern mit verschiedenen Fähigkeiten etc. verbuchen.



DIE MOVES: Hier herrscht wirklich kein Mangel an spektakulären Moves, mit denen Du's

BEAST
Description:
Das Tier chose your instant.
Dieser Herr heißt Beast. Er ist rot, hat lange, rote Arme, und seine Lieblingsfarbe ist Rot.



Ein entschlossenes Zwinkern mit Deinen Loseraugen bringt die Gegner in die Knie.



Dieser Soldatenverschnitt braucht Nachhilfe in gutem Benehmen.



Momie's Bandagenschild sieht ja chic aus, aber wie effektiv ist er wirklich?



Es macht viel Spaß, diese akrobatischen Moves zu trainieren. Achte aber darauf, daß Du Dich vorher wärmst.



IM VERGLEICH

Hm, wo fangen wir an? Es gibt mittlerweile so viele Beat 'em Ups, daß es schwerfällt, diese Cart einzuordnen. Schlimmer noch: Zwischen Super Street Fighter II und Mortal Kombat II tobt zur Zeit ein erbitterter Zweikampf um die Gunst der Käufer, und Shaq-Fu hat beste Aussichten, zwischen die Fronten zu geraten. Ein unglücklicher Zeitpunkt zur Veröffentlichung! Super Street Fighter II haben wir in unserer letzten Ausgabe getestet und seitdem auch viel im Büro gespielt. Aber ob genug neuer Stoff in der Cart steckt, um das Geld dafür lockerzumachen? Bei Mortal Kombat II fällt die Entscheidung schon leichter. Hier gibt es soviel Neues - Moves, Figuren usw. - daß es kaum zu beschreiben ist. Shaq-Fu wird also keinen leichten Stand haben. Allerdings kann Shaq beim Tempo des Gameplays, bei den Grafiken und der Animation einige Pluspunkte sammeln. Ich bin gespannt, welche Marktnische sich diese Cart erobern wird.

SSFII - Review im letzten SegaPro - erwartet Shaq bereits...



Das Tempo des Gameplays ist grundsätzlich schnell, läßt sich aber auch gesondert einstellen.

dem Gegner besorgen kannst. Probier einige aus, bevor Du dich mit den Mächten des Bösen einläßt...



Beast zeichnet sich durch weitreichende Moves aus.



Ein toller Special Move - Du wirst zum gestachelten Kugellager!



Shaq glaubt tatsächlich, er könne es mit diesem Typ mit den Schwertern aufnehmen.



Wumm! Mit diesen Feuerkugeln kannst Du Dir den Sieg sichern!

Eine ansprechende Auswahl bei den Spieloptionen: vom Zweikampf bis zum Turniermodus.



Zur Abwehr wickelt die Mummie ihre Bandagen los.



Hochspannung: Die Kämpfer steigen in den Ring!



Laß Dich mit solch häßlichen Typen bloß nicht auf Plänkeleien ein. Zeige keine Gnade!



Irgendetwas gefällt mir nicht an Leuten mit grünen Gesichtern. Vielleicht sollte ich ihn einen Kopf kürzer machen.



ca. DM 129,-
ERH.: NOV



GESPIELT

ERSTER EINDRUCK

Bevor ich das Game spielen durfte, hatte ich doch einige Vorbehalte, was die starke Konkurrenz anbelangt, gegen die sich Shaq-Fu durchzusetzen haben wird. Aber ich wurde angenehm überrascht. Es gibt einige hervorragende Moves, das Game ist leicht zu begreifen und zu spielen, und die Grafiken sind erstklassig. Delphine's fachkundiges Händchen wird überall offensichtlich. Auch die Charakteristiken der einzelnen Kämpfer sind deutlich herausgestellt: Viele unterschiedliche Kampfstile, vom Schläger-typen bis zu den Filigranteknikern des Kung Fu, sind hier vertreten. Shaq-Fu dürfte für jeden etwas zu bieten haben.

DIE GRAFIKEN

Nur zwei Worte: Delphine Software. Mega Drive-Veteranen wird der Name dieser Firma geläufig sein, zeichnet sie doch u. a. für Spiele wie Flashback und Another World verantwortlich. Glücklicherweise haben sie sich nun mit ihrem Talent dem Prügelspielgenre zugewandt. Die flüssigen Animationen der Charaktere vor den 64-Farben-Hintergründen sind wirklich sehenswert!

Die Sprites sind gute 70 Pixels hoch, das sind 10 weniger, als bei Street Fighter II, und die Aktionen der Kämpfer sind unglaublich schnell. Delphine haben nach eigenen Angaben ca. 30 MBit an Daten in die Cart gepackt. Das meiste geht selbstverständlich für die Grafiken drauf, aber Tempo und Animation sind enorm beeindruckend.



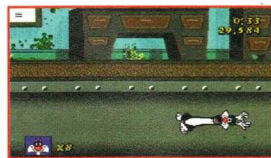


Die Bulldogge Spike erwischt Sylvester im Gepäckabteil eines fahrenden Zugs.



Um Katzenhassern aus dem Weg zu gehen, kann Sylvester sich in verschiedenen Objekten verkrichen - leider nicht unendlich lange.

Hier wurde er einfach plattgemacht, aber gleich wird er wieder auf den Beinen sein - und auf der Jagd nach Tweety Pie.



SEGA PRO's verrückter Mitarbeiter Peter Wolter hüpfert vor Begeisterung und erzählt jedem, der es nicht hören will, daß Time Warner Cartoon fantastisch ist!

Sohn Kürze erscheint ein 16 MBit Spiel für Mega Drive in derartig überzeugender Zeichentrickmanier, daß man es glatt mit einem Ausschnitt aus den Loony Tunes verwechseln könnte. Nüchtern betrachtet ist Sylvester and Tweety ein interaktives Plattformabenteuer mit Seitenperspektive. Diese simple Struktur wird allerdings von den unzähligen witzigen Grafikeffekten, den Trickfilmsounds und der verrückten Action völlig überspielt. Bevor wir in die Details gehen, hier erstmal kurz die Story:

Du spielst Sylvester - der Typ mit dem weichen Kern, der aber gelegentlich doch ganz gerne mal einen Vogel auf der Zunge zergehen läßt. Jeder kennt schließlich Kanarienvogel, oder? Du hast also die Aufgabe, Dir diesen frechen kleinen Kanarienvogel zu schnappen - Tweety Pie. Dabei kommt es natürlich zu wahnwitzigen Verfolgungsjagden über die Plattformlevels. Behindern werden Dich währenddessen eine Reihe anderer Trickfilmfiguren wie z. B. die Oma (Granny) und die riesige Bulldogge Spike.

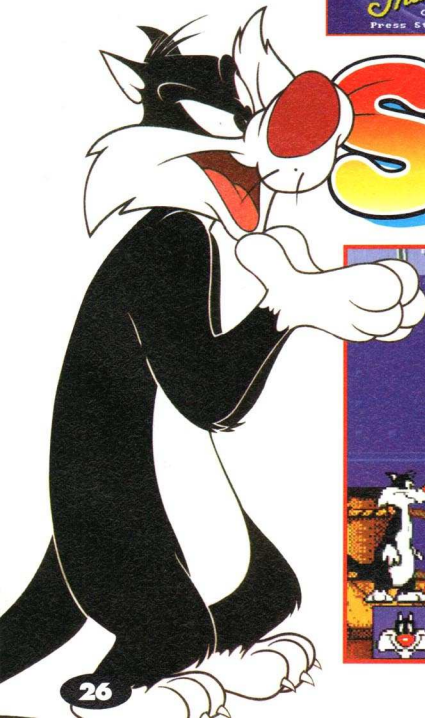
Die völlig verrückte Action wird glänzend unterstützt von der glatten Zeichentrick-animation und den Soundeffekten (unter anderem sprechende Figuren). Die Hintergrundbilder und die Manipulation von Objekten sind nur die Spitze des Eisberges. Wenn Deine Geschmacksnerven jetzt gekitzelt sind, halte Dich schon mal fest für den kompletten Review in einem der nächsten Hefte. That's all for now, folks!



Sylvester verliert eines seiner neun Katzenleben, als Granny ihn ins Kaminfeuer treibt.



Würg! Tweety hat sich in ein katzenfressendes Monster verwandelt.



SYLVESTER

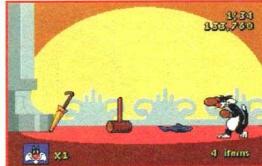


Hey, Daddiel Ich hab gar unser Mittagessen gesehen. Es liegt in diese Richtung

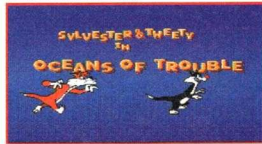
Hmm, ich frag mich, wo sich der miese Piepmatz versteckt hat. Du wirst sehen, ich werd ihn mir schnappen

DAS SPIEL

Die Plattformebenen variieren vom Hausinneren bis hin zum fahrenden Zug, während Sylvester hinter Tweety Pie herjagt. Tweety kann übrigens auch außerhalb des Bildschirmsschnitts lokalisiert werden. Du weißt also immer, in welche Richtung es weitergeht. Allerdings ist simples Fangen nicht gefragt: Vorher mußt Du den kleinen Vogel auf jedem Level schon ein paar Mal in den Klauen gehabt haben. Wenn Du mit anderen Charakteren zusammenstößt, nimmst Deine Energie ab, aber es gibt diverse Möglichkeiten, dem zu entgehen: Du kannst wegrennen, Dich verstecken (in Mülltonnen, Lampenschirmen etc.) oder einen gesammelten Gegenstand einsetzen - zum Beispiel, indem Du der Bulldogge einen Knochen zuwirfst. Außerdem gibt es Fässer und Kisten, die Du aufstapeln kannst, um auf eine höher gelegene Plattform auszuweichen. Wie bereits erwähnt, ist die Grafik erstklassig. Weil sie von Hollywood-erprobten Künstlern auf magische Art und Weise zum Leben erweckt wurden, schaffen die Figuren ihre eigen Atmosphäre - wie im echten Trickfilm. Dazu trägt natürlich auch der Sound bei, die Sprachfetzen und die Musiklagen, die die Handlung in typischer Zeichentrickmanier unterstreichen (wie zum Beispiel die abfallende Tonreihe, während du eine Treppe hinabgehst). Zusammen ergibt das alles ein irrsinnig witziges Spielerlebnis.



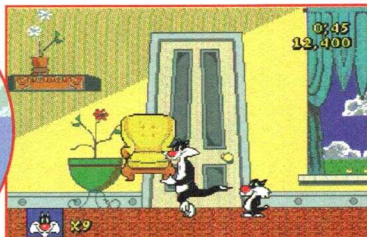
Der Schirm mit dem gesammelten Bestand, aus dem Sylvester sich aussuchen kann, welchen Gegenstand er benutzen möchte.



Jedes Level wird wie ein Filmstreifen mit eigenem Titelbild präsentiert.



Den Schwierigkeitsgrad kannst Du mit Hilfe dieser Prozentanzeige exakt einstellen.



Sylvester Junior sagt seinem Vater, wo es langgeht. Über den Stuhl kann man auf höhere Plattformebenen wechseln.



Sylvester stürzt sich wieder einmal in den Filmtd.



GESPIELT

ERSTER EINDRUCK

Vor langer Zeit spielten wir eine frühe Version dieses Spiels, als es auf dem TecMagic Label herauskommen sollte. Jetzt hat Time Warner Interactive dieses saftige Stück Plattform-Abenteuer erstanden. Die Qualität ist hervorragend. Die Grafik ist extrem klar, sogar dann, wenn Sylvester wieder einmal abrupt in den unfretwilligen Tod stürzt. Der Sound bringt die entsprechende Stimmung für die unglaublich komischen Gefechte zwischen den beiden Leinwandholden. Sehr hochkarätig und urkomisch - dies wird der Zeichentricktitel der Saison.



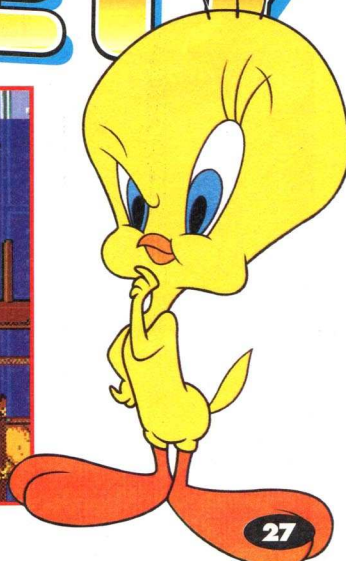
ER & TWEETY



Hä, hä. Ich verstecke mich einfach hinter dieser Kiste und warte, bis er vorbeifliegt.

Hey, du Schlaumeier, was glaubst du, hast du hier zu suchen. Ich werd dir was auf den Schnabel geben...

Ich glaub, ich sehe eine Miezkatze. Wird doch lieber schnell die kurve kratzen.



PREVIEW



MEGA DRIVE

Unser Spielkind Martin durfte sich einen Tag lang mit einem Klumpen Knete zurückziehen und nach Herzenslust damit herumwurschteln...



Das ist Putty - dumm, blau und ziemlich klebrig.

NITRO

Wenn Putty dieses Zeug schluckt, wird er zum

Plastiksprengstoff! Putty kann zusammenschmelzen und seinen Gegnern tröpfchenweise Putty-Bomben hinterlassen. Verschieden-flich sind diese Bomben auch gut als Sandsäcke zu verwenden.



RAUMSCHIFF

Putty kann sein Raumschiff aus dem Orbit herbeiholen und damit für kurze Zeit das Kriegsgebiet überfliegen. Mit dem A-Knopf steuerst Du die Korrekturtriebwerke. Wenn Putty Nitros dabei hat, kann er springende Bomben abwerfen.



KATZENFUTTER

Putty kann damit Dweezil anlocken. Er verschluckt die Dose Katzenfutter und bringt sie an einen beliebigen Ort, wo Dweezils Anwesenheit erforderlich ist. Putty spuckt die Dose aus, und die Katze erscheint augenblicklich auf dem Bildschirm.



MÜLLTonne

Eine Einrichtung für den Notfall! Damit rufst Du Geheimagent X15 auf den Plan, der, verkleidet als Treteimer, Dir nützliche Gegenstände vor die Füße kippt.



PUTTY SQUAD

Erinnerst Du Dich noch an diese elastischen Klumpen, die wie ein Ball sprangen und sich beliebig dehnen und verformen ließen? Sogar die Druckschwärze von Zeitungen konnte man damit abrubbeln. Nun, aus diesem Zeug hat man jetzt einen Helden geformt. Super Putty ist ein enorm flexibler Typ, der seinen Körper auf merkwürdigste Weise verformen kann und so seine Widersacher vor ernste Probleme stellt.

Die Firma, die uns MD-Besitzern diesen neuen Spielspaß beschert, heißt System 3, die vormaligen C64-Spezialisten, die Klassiker wie The Last Ninja produziert haben. Putty Squad, ihr Segadedübt, ist ein Plattformger der etwas anderen Art. Schau Dir die Hauptfigur an. Ein formloser Klumpen, vielleicht, aber Super Putty hat 'ne Menge Tricks auf Lager: Er kann springen, sich ausdehnen, aufblasen und sogar zusammenschmelzen, so es die Situation denn erforderlich macht. Das Plattformgenre braucht dringend neue Impulse, und genau die könnte Putty Squad bringen!

Insgesamt besteht Putty Squad aus über 50 Levels, und, unter Berücksichtigung der Tatsache, daß es sich

Putty bläst sich auf und kann wie ein Ballon fliegen! Er ist eben tierisch vielseitig.



hier, wie gesagt, um einen Plattformger handelt, ist das schon eine ganz erkleckliche Anzahl. Während seines Abenteuers begegnet Putty über 40 verschiedenen Sprites: den Magic Fakirs (geheimnisvolle Magier, die hüpfende Metallstamper auf ihre arglosen Opfer hetzen), Crazy Robots (außer Kontrolle geraten), Maggots (dicke Maden), den Firework Imps (Dämonen, die für den bösen Zauberer Scatterfish arbeiten), Security Chickens (Hühner, die im Flug bombige Eier legen) und Sea Sponges (Klumpen, die planlos in der Gegend rumlaufen). Putty wird sich über mangelnde Abwechslung kaum beklagen können.



Putty hat einen vermißten Kollegen entdeckt. Um ihn zu retten, muß er zunächst einmal an diesen magischen Gegnern vorbeikommen.

DAS SPIEL

Über 50 Levels, mehr als 40 Sprites, neun verschiedene Putty-Befehle und ein Hilfswilliger namens Dweezil - das ist schon eine ganze Menge. Putty, eigentlich eine recht simple Figur, kann auf einfachste Weise verändert und verformt werden. Die Möglichkeiten sind schier grenzenlos und garantieren deshalb für einen unterhaltsamen und fesselnden Plattformger - einen Plattformger, der mit den verschiedensten Strategien angegangen werden kann.

VERKLEIDUNG

Mit Pappnase, Brille und Bart tarnt sich Putty vor den GI-Pups, um nicht erschossen zu werden.



RÖNTGENBRILLE

Mit dieser Brille kann Putty geheime Türen auffinden. Echt cool!



CHILLI

Der scharfe Chili bringt Putty zum Glühen. In diesem Zustand kann er seine Gegner einfach über den Haufen rennen.





PUTTY SQUAD

GESPIELT

ERSTER EINDRUCK

Rein äußerlich sieht dieses Spiel wie ein gewöhnlicher Durchschnitts-Plattformer aus, aber mit Putty's wandlungsfähiger Persönlichkeit könnte es sich zu einem der unterhaltsamsten und innovativsten Games des Jahres mausern. Die Hintergründe sind farbenprächtig, die Sounds sind einfallsreich, und durch die gelungene Animation dürfte Putty's Wesen für jeden Videofreak ansprechend wirken.

SCHILD

Der Schild schützt Putty vor Angriffen.



VERMISSTE PUTTIES

Diese Jungs müssen gerettet werden, um das Gebiet vor Angri-fen aus der Luft zu bewahren. Gehe los und such sie!



STERNE

Sterne erhöhen Putty's Kampfkraft. 10 Sterne - Super Punch. Viernal so hart wie der normale Punch. 20 Sterne - Blasrohr. Feuert einen Putty-Pfeil ab. 30 Sterne - Elektroschocker. Alle Gegner sind sofort hinüber. 40 Sterne - Terminator Putty. Zerstört alles, was sich ihm in den Weg stellt. Bei jedem gegnerischen Treffer verliert Putty einen Stern. Gleich mehrere verliert er, wenn er in Fallen tappt oder Befestigungen berührt!



SPRUNGFEDER

Mit diesem Gerät ist Putty nicht mehr auf Dweezil angewiesen. Er spuckt die Feder aus, springt drauf und gelangt so zu höheren Plattformen.



DWEEZIL DIE KATZE

Dweezil ist eigentlich Putty's Partner, hat aber keinen Bock auf Zusammenarbeit und ist nur dann willig, eine seiner Zeitbomben zu werfen, wenn er Putty vorher einen Tritt in den Hintern geben darf. Putty kann Dweezil jedoch für ein Weilchen bewußtlos schlagen und dann dessen Plautze als Trampolin benutzen. Dweezil ist vor Angriffen weitgehend sicher, denn die Jungs von den GI-Pups haben mächtigen Respekt vor ihm. Nur die fiese Katze Napalm kann Dweezil zusetzen und ihn dann gleich für mehrere Minuten lahmlegen.



Putty trifft auf einen Gegner, der den Weg versperrt.



Putty fliegt am Big Ben vorbei. Rechts neben der Uhr liegen ein Stück Käse und ein paar Sterne. Der Käse bringt Putty an versteckte Orte.

GESCHICHTLICHES

Zwanzig Jahre lang tobte der Krieg zwischen den Putties und den barbarischen Schergen des Zauberers Scatterfish. Dieser gewann schließlich die Oberhand und zwang die Putty-Leute zum Rückzug aus der Hauptstadt Klud. Die Putty-Nation war den Armeen des Zauberers, bestehend aus teuflischen Kobolden und eigenwilligen Gemüsepflanzen, zahlenmäßig hoffnungslos unterlegen. Besonders gefürchtet war die Elitetruppe, die T2000 Terminator-Möhren, die jeden terrorisierten, den sie mit ihren kleinen Wurzelfüßchen erreichen konnten. Noch schlimmer wurde es, als schleimige Geister und üble Kreaturen sich als ungelobene Gäste auf den fruchtbaren Ländereien der Putties niederließen.

Viele Jahre später erhielten die Vereinten Nationen Beweisfotos, auf denen Putty-Kriegsgefangene abgebildet waren, die von Soldaten des Zauberers gefangengehalten wurden. Es wurde beschlossen, eine "Friedenstruppe" zu ihrer Befreiung auszusenden.

Diese Truppe bestand aus GI-Pups unter Führung ihres Kommandeurs Napalm The Cat! Aber es gab Schwierigkeiten. Der CIA versuchte, das Problem bei der Wurzel zu fassen und tauschte die Truppe aus. Und diese Wechsel gab dem ganzen Gemüse dieser Geschichte eine entscheidende Wendung! Napalm verließ seinen Posten als Befehlshaber und wurde Guru der Spotted Frog-Gemeinschaft. An seine Stelle trat Super Putty und sein Katzengefährte Dweezil.



Krabben und Fische bevölkern diese zauberhafte Welt unter Wasser. Putty sieht das alles eher nüchtern.



Wenn Putty Katzenfutter findet, kann er Dweezil in jeden beliebigen Teil des Levels locken.



Es gibt Augenblicke im Leben eines Klumpens, da möchte man schon einen Zauberer an seiner Seite haben.

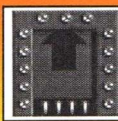
KÄSE

Der grüne Käse (Edelschimmel?) bringt Putty an geheime Orte.



LEVELZUGANG

Ein Level ist beendet, wenn alle vermissten Putties befreit worden sind. Durch eine Tür gelangst Du in die nächste Zone oder zur Hauptkarte, wenn ein kompletter Sektor bewältigt wurde.



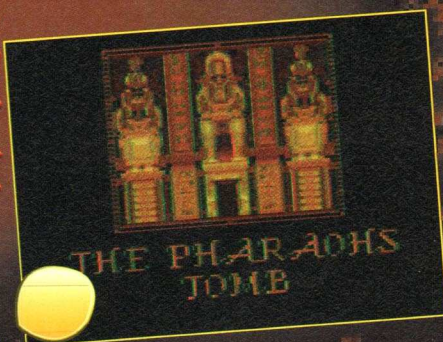
ONKEL TED

Ja, auch Onkel Ted ist so eine Art Power-Up. Er ist ein echtes Hip Hop-Talent. Er liebt es, auf seinem DJ-Pult zu scratchen und zu mixen - zunächst mal, weil es ihm Spaß macht, aber auch, weil es Putty's Gegnern die Feuerkraft nimmt.



PREVIEW

GAME GEAR



Ein Bonus von 2000 Punkten kann auf satte 5000 Punkte plus Extrakugel aufgestockt werden.



Wizard PINBALL

Martin Wilmer fordert den bösen Drachen zum Flippern heraus. Es geht um Leben und Tod. Wer wird die Weltherrschaft erlangen?

Game Gear-Besitzer - AUFGEHORCHT! Wizard Pinball ist unterwegs. Die Spezis, die uns schon mit F1 und Desert Strike verwöhnt haben, basteln an einem Flipperspiel, das in Kürze auf den Markt kommen soll.

Der wichtigste Aspekt eines jeden Flipperspiels ist natürlich die Steuerung. Wenn die Flipper nicht flippen, und das hast Du in den letzten Jahren bestimmt schon des öfteren erlebt, ist die Kugel einfach leblos und das Spiel verliert schnell an Attraktivität. Die Leute von The Kremlin, Domark's hauseigenem Programmiererteam, haben diesen Punkt glücklicherweise an die Spitze ihrer Prioritätenliste gesetzt. In monatelanger Arbeit haben sie die Steuerung perfektioniert.

Ein zweiter wichtiger Aspekt ist der Abwechslungsreichtum. Es macht einfach keinen Spaß, immer mit demselben Tisch zu spielen. Wizard Pinball bietet Dir gleich fünf verschiedene Tische an, auf denen Du gegen den Zauberer und seine Schurken antreten kannst. Natürlich sind auch Bonusrunden sowie viele neue und alte Optionen enthalten. Ein 2-Spieler-Link-Modus ist ebenfalls vorge-

sehen.

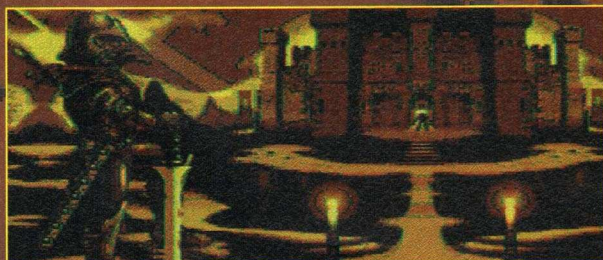
Domark hat sich zum Ziel gesetzt, mit Wizard Pinball das perfekte GG-Spiel zu entwickeln. Wir werden ja sehen... **SP**



Wenn Du das Fallgitter, rechts, triffst, findest Du versteckte Reichtümer und vielleicht sogar einen Bonusraum.



Wenn Du genau hinschaust, erkennst Du, daß die Drachen sich die Kugeln geschnappt haben. Auf geht's, in eine Extra-Bonusrunde.



Auf diesem Bildschirm passiert nicht gerade viel, aber die timmungsvolle Hintergrundmusik jagt Dir einen Schauer über den Rücken.



Während des Spiels scrollen Infos über den Bildschirm. Sie sagen Dir, wieviele Bonuspunkte Du soeben gewonnen hast.

TRAUMHAFT?

Neugierig, wie ein kompletter Tisch bei Pinball Wizard aussieht? Hier hast Du ihn! Die Kugel wird von unten rechts in den oberen Bereich des Tisches geschossen. Danach liegt es ganz bei Dir, ein paar tausend Punkte zu machen...



Dies ist die Kugel kurz vor der obersten Reihe mit Hindernissen. Wenn alle Buchstaben leuchten... BINGO!

Wenn Du diese Bumper triffst, gibt's Extrapunkte. Mit ihnen kannst Du die Kugel in die Klauen des Drachen schießen.

Wenn Du diesen Bereich zu oft triffst, kommt ein Drache aus dem Bildschirm und beißt Dir den Kopf ab!

Wenn Du die Kugel rechts durch das Portal schießt, leuchten diese Lampen auf. Leuchten alle, gibt's eine Extrakugel.



Der Bonusraum. Schieß die Mumie ab!



Soeben hast Du einen Bonus von 400 Punkten gewonnen. Weiter so!



DOMARK DM?? ERH.: OKT

GESPIELT

ERSTER EINDRUCK

Flipper ist ein tolles Spiel, und Pinball Wizard ist die beste Videokonversion, die mir in den letzten 50 Jahren unter die Finger gekommen ist. Die Grafiken wirken authentisch, allerdings könnten die Flipper selbst (die Paddel) durchaus noch verbessert werden. Das Zusammenspiel zwischen Kugel und Flipper wirkte doch ziemlich ominös... Aber dies war lediglich eine Vorversion. Bis zur endgültigen Fassung bleiben noch ein paar Tage Zeit. Der Review folgt schnellstmöglich... garantiert!

Wenn alle MAGIC-Buchstaben aufleuchten, passieren seltsame Dinge mit Deinem Score. Dir gehören nun ungeahnte Reichtümer.



Das ist der Game Over-Bildschirm. Diesen Anblick solltest Du mit allen Mitteln vermeiden!

DAS SPIEL

Wizard Pinball ist ein Flipperspiel. Beim Flippern mußt Du eine Stahlkugel (in diesem Fall ein Computersprite) auf einem Spieltisch herumschießen. Der Tisch enthält verschiedene Bonusbereiche und sogenannte Buffer, die, wenn sie getroffen werden, Dein Punktekonto in astronomische Höhen treiben. Je höher die Punktezahl, desto mehr Freikugeln, Bonusrunden etc. kannst Du gewinnen.

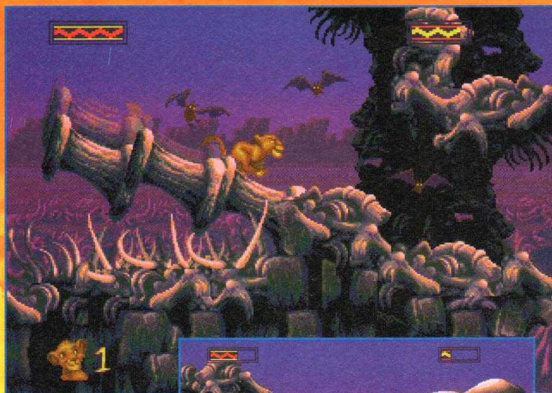
In diesem Videogame gibt es eine Reihe von Bonusrunden, die Du nur betreten kannst, wenn Du bestimmte Punkte auf dem Tisch triffst. Im Bonusraum selbst geht's dann heiß her; dabei mußt Du auch eine Mumie oder sowas in der Richtung töten. Sind alle Bonusraum-Wächter besiegt, erwartet Dich das große Finale: Du stehst dem Zauberer gegenüber. Wenn Du ihn bezwingst, hast Du's geschafft und kannst Dich an den Credits ergötzen.



MEGA DRIVE

Auf dem Elefantenfriedhof ist es nicht geheuer! Als junger Bursche sollte man sich hier nicht zu lange aufhalten...

Dieses Spiel wird Disney's Hauptbeitrag zu unserem Weihnachtsfest werden, und Firma Virgin wird wie ein Löwe kämpfen, um die Cart zu einem Erfolg werden zu lassen. Martin streift stattdessen durch die endlosen Savannen und sucht nach Erleuchtung...



1 Für alle Katzen, ob groß oder klein, gehört Klettern und Springen zum alltäglichen Job.



VIRGIN ERHÄLTICH: NOVEMBER

THE LION KING

Der legendäre Qualitätsanspruch von Disney und das technische Know How der Firma Virgin dürften The Lion King zu einem Game der Extraklasse werden lassen. Bald werden wir's genauer wissen! Es ist bestimmt kein Leichtes, ein Spiel wie Aladdin noch zu übertreffen, zumal Virgin sich nicht länger der Dienste von David Perry erfreuen darf. Interessieren würde mich, wie weit der Film im Spiel seinen Niederschlag gefunden hat, denn ersten Berichten zufolge soll der Streifen eine eher melancholische Atmosphäre verströmen. Insbesondere erhoffen wir uns, daß das Gameplay gegenüber dem aus The Jungle Book noch einen Schritt weiter verbessert wurde.

LION KING

Oh, oh. Da liegt Zoff in der Luft! Laß Dich von den ätzenden Hyänen bloß nicht unterkriegen.



3 Nimm Dich vor großen Felsen wie diesem hier in acht! Sie können Dich gnadenlos plattmachen, wenn Du nicht aufpaßt.



Schluck! Diese Szene ist nichts für Leute, die sich vor Insekten eckeln.

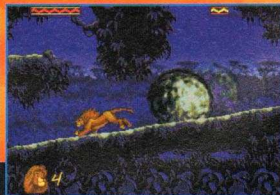
Nach Kassenschlagern wie Beauty and the Beast und Aladdin hat Disney wieder Appetit auf die guten alten Zeichentrickfilme bekommen. The Lion King ist ihr jüngstes Produkt.

In den vergangenen drei Jahren haben über 600 Leute an diesem Projekt gearbeitet, haben Afrika besucht, um sich inspirieren zu lassen (woraus so spirituelle Figuren wie Rafiki, das Schamanenwesen entstanden) und weder Kosten noch Mühen gescheut, um auch computer-generierte Szenen zu integrieren - die zweieinhalbinütige Sequenz mit der galoppierenden Gnu-herde ist noch beeindruckender als "Aladdin's Höhle".

Virgin hat, wie zu erwarten war, die Lizenzrechte bekommen (hat sie angeblich schlapp 20 Mio Dollar gekostet!), und die Fertigstellung ist für November vorgesehen.



2



4

DIE ANIMATION

Disney hat diesem Game ein außerge-wöhnlich hohes Maß an Aufmerksamkeit gewidmet. Der Chef von Virgin Europa, Tim Chaney, erklärt dazu: "Wir hatten eine lange Diskussion über den 'laufenden Löwen'. Unsere Leute präsentierten Disney ihre Arbeit und sagten: Das hier ist der laufende Löwe. Ok?" Disney erwiderte, daß dies nicht im entferntesten ein laufender Löwe sei. Unsere Jungs waren ziemlich baff: "Es ist ein Löwe, und er läuft, also ist es doch ein laufender Löwe." Die Typen von Disney klärten auf: "Einen Löwen, der einfach nur läuft, gibt es nicht. Läuft er von irgendwo fort? Läuft er irgendwo hin? Läuft er, weil er Angst hat? Läuft er, weil er auf der Jagd ist?" Insgesamt listeten sie uns über zwanzig verschiedene Arten aus, wie ein Löwe laufen kann. Für unsere Jungs hieß das: Alles kehrt und zurück an s Zeichenbrett!"

DAS SPIEL

Das Game handelt von den Abenteuern des Helden Simba, von seiner Jugend und der Begegnung mit dem Mörder seines Vaters, Scar. Der erste Teil beschreibt das Leben des jungen Simba, während im zweiten der Löwenprinz Simba um die Rückgewinnung der Macht kämpfen muß. Das Game, übrigens mit einer Kapazität von 24MBit, erstreckt sich über zehn Level (plus zwei Bonusrunden) mit ansteigender Schwierigkeit. Patrick Gilmore von Virgin dazu: "Dieses Game enthält einige ungewöhnliche Action-Szenen. In einem der Level muß Simba vor einer heranstampfenden Antilopenherde fliehen. In einem anderen nähert er sich einem Gorilla, der bei jedem Zusammentreffen auf bestimmte Weise reagiert. Man erkennt deutlich, wie der Gorilla dabei jedesmal ein bißchen zorniger wird."

GNADENLOS VIDEOSPIELE

TEL.: 089 - 4802913

MEGA DRIVE

Action Replay Pro 2	79,90	F15 Strike Eagle	69,90	Robocop 3 d	49,90	Double Switch d	119,90	Mortal Combat d	49,90
MULTI MEGA CD	859,90	F 117 d	89,90	Robocod d	49,90	Dracula Unleashed d	99,90	Off Road d	29,90
6 Button Pad	39,90	Fantastic Dizzy d	49,90	Robocop vs Terminator d	59,90	Dune d	99,90	Olympic Gold	29,90
6 Button Pad Infrarot	89,90	Fatal Fury d	69,90	Rocket Knight d	79,90	Earnest Evans I	29,90	Outrun I	29,90
2 Stück kompl.	89,90	FIFA Soccer d	99,90	Royal Rumble d	99,90	Ecco d	79,90	Outrun Europe d	39,90
Street Winner Joystick	119,90	Final Blow I	29,90	Shadow of Beast d	49,90	FIFA Soccer d	89,90	Paperboy d	39,90
4 Way Play EA	69,90	Flashback	99,90	Shingforce d	129,90	F1 Circus j	89,90	Pengo	29,90
Mega Adapter	39,90	G - Loc d	49,90	Skitchin d	89,90	Final Fight I	59,90	Prince of Persia d	29,90
Menacer m. 6 Spielen	99,90	Gainground d	39,90	Simpsons Barts Nightm d	39,90	Ground Zero Texas d	39,90	Psychic World d	39,90
		Galahad d	49,90	Simpsons Krusty Funh. d	49,90	Heavy Nova I	39,90	Robocod d	29,90
		Galaxy Force II d	39,90	Smash TV	39,90	Heimdall us	99,90	Robocop 3 d	39,90
		Gauntlet d	49,90	Snake Rattle'n Roll d	49,90	Hook d	39,90	Shinobi d	29,90
		Georg Foreman I	49,90	Sonic d	49,90	Hook us	29,90	Shinobi 2 d	39,90
		Ghost'n Ghouls d	49,90	Sonic 2 d	49,90	Inxs I	49,90	Simpsons	39,90
		Global Gladiators d	59,90	Sonic 3 d	119,90	Jaguar XJ 220 d	79,90	Solitaire Poker	29,90
		Gods d	49,90	Sonic Spinball d	79,90	Jurassic Park d	89,90	Slider d	39,90
		Golden Axe d	49,90	Speedball 2 d	49,90	Kriss Kross d	69,90	Smash TV d	39,90
		Golden Axe II d	79,90	Spiderman j	29,90	Kriss Kross us	59,90	Starwars d	59,90
		Grandslam Tennis d	19,90	Spiderman X-Men d	49,90	Lethal Enforcers d	119,90	Talespin d	49,90
		Greendog d	49,90	Splatterhouse 2 d	59,90	mit Pistole		Tazmania d	49,90
		Gunship d	99,90	Steel Empire d	39,90	Marky Mark us	39,90	T2 Judgement Day d	39,90
		Gynoug dt	39,90	Streets of Rage 3 d	139,90	Microcosm d	139,90	Terminator	89,90
		Hardball '94	99,90	Strider I	19,90	Mortal Combat d	19,90	Winter Olympics d	69,90
		Hard Driving d	49,90	Strider d	29,90	NHL '94 d	29,90	Woody Pop	39,90
		Haunting d	69,90	Strider II d	49,90	Nighttrap d	59,90		
		Hellfire d	39,90	Subterrania d	39,90	Puggsy d	109,90		
		Atomic Runner d	39,90	Sunset Riders d	49,90	Prince of Persia d	69,90		
		Balljacks d	39,90	Superman d	39,90	Prince of Persia us	39,90		
		Barkley Jam	89,90	Super Shinobi d	109,90	Rebel Assault us	49,90		
		Bart's Nightmare d	39,90	Super Streetfighter us	49,90	Revenge of the Ninja us	119,90		
		Batman Returns d	39,90	Super Streetfighter 2 d	39,90	Rise of the Dragon us	129,90		
		Batman Revenge us	39,90	Super Streetfighter.jp	49,90	Robo Adventer d	139,90		
		Battle Toads d	69,90	Steel Talons d	49,90	Robo Aleste d	49,90		
		Bill Walsh d	59,90	Talespin d	109,90	Sewershark d	29,90		
		Biohazard d	49,90	Talmit's Adventure d	49,90	Silpehd d	39,90		
		Blockout I	29,90	Summerchallenge d	49,90	Sonic d	59,90		
		B.O.B d	49,90	Task Force us	79,90	Spiderman d	39,90		
		Body Count d	109,90	Technoclash d	79,90	Stellar Fire us	49,90		
		Bonanza Bros d	39,90	Terminator d	29,90	Thunderhawk d	39,90		
		Bubba'n Stix d	109,90	T2 Arcade	49,90	Time Gal us	49,90		
		Bubsy d	49,90	T2 Judgement Day d	59,90	Time Gal d	49,90		
		Buck Rogers d	49,90	Tiny Toons d	39,90	Tomcat Alley d	69,90		
		Cadash I	39,90	Thunderblade d	49,90	Vay us	49,90		
		Captain America d	39,90	Thunderforce 2 d	39,90	Wolfchild d	39,90		
		Captain Planet d	49,90	Toe Jam & Earl 2 d	119,90	Wolfchild us	109,90		
		Castlevania d	89,90	Toki d	49,90	Wonderdog d	49,90		
		Chakan d	39,90	Truxton d	49,90	Wonderdog I	39,90		
		Chiki Chiki Boys d	49,90	Turrican d	49,90		39,90		
		Centurion	49,90	Turtles d	39,90		59,90		
		Cliffhanger d	39,90	Turtles T. Fighters d	49,90		89,90		
		Clue us	39,90	Twin Hawk d	49,90		89,90		
		Combat Cars d	89,90	Two Crude Dudes	49,90		49,90		
		Cool Spot d	69,90	Universal Soldier d	49,90		39,90		
		Corporation d	39,90	Vails SD j	39,90		29,90		
		Cosmic Spacehead d	49,90	Verytex I	129,90		29,90		
		Crackdown d	39,90	Virtual Pinball d	99,90		99,90		
		Crackdown I	29,90	Virtu Racing d	39,90		69,90		
		Crudebusters d	49,90	Wami Wami World I	59,90		169,90		
		Crueball d	49,90	Warspeed d	109,90		99,90		
		Cyborg Justice d	49,90	Wimbledon Tennis d	39,90		49,90		
		David Robinson d	39,90	Winterchallenge d	39,90		49,90		
		Decap Attack d	39,90	Winter Olympics d	29,90		99,90		
		Desert Strike d	99,90	Wonderboy V	99,90		49,90		
		DJ Boy d	39,90	World of Illusion d	99,90		59,90		
		Dick Tracy d	49,90	World Cup Italia d	99,90		49,90		
		Dr. Robotnik d	99,90	WWF Wrestlemania d	89,90		99,90		
		Dracula	99,90	WWF Royal Rumble d	89,90		99,90		
		Dragon d	99,90	Xenon 2 d	39,90		59,90		
		Dragon's Fury d	59,90	X - Men d	39,90		59,90		
		Dragon's Revenge d	99,90	Zero Wings I	79,90		29,90		
		Dschungelbuch d	109,90	Zero Wings d	39,90		39,90		
		Double Sports d	69,90	Zombies d	79,90		49,90		
		(EA Icehockey & John Madden'Football)		Zool d	39,90		49,90		
		Double Clutch	59,90		29,90				
		Donald Duck d	49,90		49,90				
		Dune II d	109,90		49,90				
		E - Swat d	39,90		49,90				
		Ecco the Dolphin d	89,90		49,90				
		ESPN Baseball us	109,90		109,90				
		European Golf Tour d	89,90		49,90				
		Eternal Champions d	109,90		49,90				
		Eternal Champions us	89,90		39,90				
		Ex Mutants d	49,90		49,90				

SEGA MASTER

GAMEGEAR

Lieferbedingungen:

49,90 us = amerikanisches Spiel
 29,90 d = deutsch oder europaisch (PAL)
 je nach Verfügbarkeit
 39,90 I = japanisches Spiel
 eu = europaisches Spiel (PAL)
 Anleitungen in der jeweiligen
 Landessprache.
 Wir liefern ausschliesslich aufgrund
 dieser Bedingungen. Alle Preise
 verstehen sich inkl. MWST. Lieferung
 Irrtum. Preisänderung vorbehalten.
 Wir haften nicht für die Kompatibilität
 der Spiele. Bei defekter Ware behalten
 wir uns das Recht vor die defekten
 39,90 Artikel auszutauschen, zu reparieren
 oder gutzuschreiben. Alle Sendungen
 an uns müssen ausreichend frankiert
 sein. Unfreie Sendungen nehmen wir
 nicht an.
 Wir berechnen für Porto - und
 Versandkosten eine Pauschale in
 Höhe von DM 9,90

MEGA CD

**Gnadenlos Elektronik
 Vertriebs GmbH
 Orleansstr. 63
 81667 München
 Fax: 089/488074
 PREISLISTE 16.08.1994**

PREVIEW



MEGA DRIVE



In San Francisco mußt Du auf die Bomben schießen, um die Golden Gate Bridge zu retten.

Eine Schießerei zwischen Spielautomaten in einem Casino in Las Vegas.



Mit dem großen Transporthubschrauber rettest Du Schiffspassagiere vor dem Ertrinken.

Aufmerksame SegaPro-Fans haben's gleich bemerkt: Unser Bericht über Urban Strike in der letzten Ausgabe war natürlich nicht, wie ausgewiesen, ein Preview, sondern lediglich ein Info über das Voranschreiten der Arbeit an diesem Titel. Hier nun der "echte" Preview...

Gerüchten zufolge wird der nächste Titel in dieser Serie Post Strike heißen - ein Plattformler, in dem Du durch gezielte Arbeitsniederlegungen versuchst, die Anerkennung von privaten kampfhubschraubern für Postangestellte durchzusetzen! Spaß beiseite, der neue Strike von Electronic Arts hat durchaus etwas mehr zu bieten als das.

Urban Strike, die dritte Folge der Hubschrauber-Beat-'em-Ups, spielt im 21. Jahrhundert, zu einer Zeit, in der der Weltfrieden endlich gesichert scheint. Dann aber betritt Medienzar H. R. Malone die Bühne, heuert Militärexperten an und läßt sich von ihnen eine Superwaffe bauen, mit der er die Weltherrschaft erringen will.

Im bislang actionreichsten Strike spielst Du einen Agenten der United Special Forces, der Malone's Pläne vereiteln soll. Dafür steht Dir ein Thunderhawk-Hubschrauber zur Verfügung, mit dem Du über die scrollenden, isometrischen Landschaften fliegst und feindliche Schützen, futuristische Fahrzeuge, Radarstationen etc. ausschalten mußt. Deine Bewaffnung besteht aus Kanonen, Raketen und Lenkflugkörpern. An bestimmten Stellen des Games steigst Du auf einen großen Transporthubschrauber um, mit dem Du Zivilpersonen rettest. Außerdem darfst Du Panzer fahren!!! Daneben gibt es auch Abschnitte, die Du zu Fuß zu bewältigen hast. Du läufst durch ein Labyrinth von Korridoren, wehrst Dich gegen feindliche Söldner und mußt Sensoren treffen, um Türen zu öffnen. Die zehn großen Levels des Spiels führen Dich quer durch die Vereinigten Staaten. Die Reise beginnt auf Hawaii und endet in Las Vegas. Aber glaube nicht, daß das ein Urlaubstrip wird! Du wirst mit zahlreichen Aufgaben betraut, die Dich schon ausreichend ins Schwitzen bringen werden!

DAS SPIEL

Statt der ursprünglich geplanten 13 Levels gibt es jetzt immerhin noch 10. Dafür wurden allerdings mehr Grafiken und Gegner in die verbliebenen Levels gepackt.

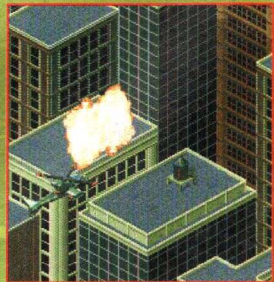
Jeder Level beinhaltet eine Reihe von Missionen. Du mußt gegenrische Einrichtungen zerstören oder auch Passagiere von einem sinkenden Schiff retten (mit Zeitlimit!), wofür Du den größeren Transporthubschrauber benutzt. Dann wieder mußt Du eine Kiste mit Spiegeln transportieren (laß sie bloß nicht fallen!), Gefangene aus Alcatraz befreien oder in einem der Zu-Fuß-Levels eine Bombe entschärfen.

Nach jedem Level erhältst Du wie gewöhnlich Paßwörter. Unterwegs findest Du Munition, Treibstoff und was Du sonst noch so zum Leben brauchst. Deinen Co-Piloten kannst Du Dir aus mehreren Kandidaten - jeder mit bestimmten Eigenschaften - selbst aussuchen.

URBAN STRIKE



Nachdem Du ein Spezialfahrzeug zerstört hast, nimmst Du eine Kiste mit Spiegeln auf, die Du zu diesem Kahn transportieren mußt. Paß auf, daß Du nirgendwo aneckst, sonst gibt's Bruch!



Daß New York ein heißes Pflaster ist, ist allgemein bekannt. Aber sowas...



Du weißt ja, wie diese Casinobesitzer drauf sind: Sie mögen es einfach nicht, wenn jemand gewinnt.



Im Dschungel auf Hawaii wimmelt es nur so von bewaffneten Gangstern. Ein Schuß auf den Truck könnte Dir ein nützliches Objekt einbringen.

Eine längere Introsequenz klärt Dich über die näheren Zusammenhänge in dieser James Bond-Story auf.



(Oben) Ab und zu mußst Du Deine Aufträge innerhalb eines strengen Zeitlimits erfüllen. Wenn Du versagst, kannst Du von vorne anfangen.

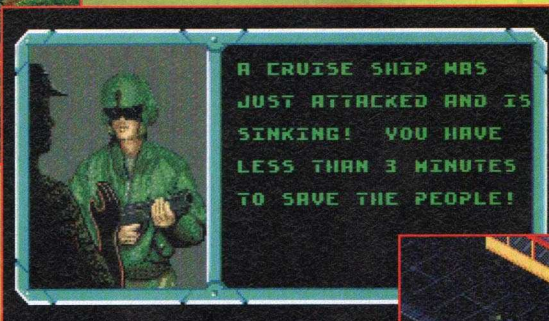
IM VERGLEICH

Es gibt viele offensichtliche Ähnlichkeiten zu Desert Strike und Jungle Strike - noch immer kreuzt Du mit Deinem Chopper durch isometrische Levels. Allerdings ist Urban Strike nicht nur größer, es sollte auch besser sein, als seine Vorgänger. Einer der Hauptkritikpunkte an den beiden ersten Spielen war, daß man oft viel herumkurvt, ohne daß irgendetwas passierte. Das ist jetzt vorbei! Du hast kaum noch eine ruhige Minute, denn der Feind setzt Dir von allen Seiten zu.

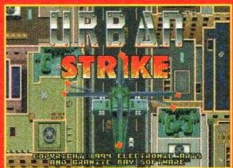
Urban Strike enthält außerdem abwechslungsreichere Missionen, die Du teilweise auch in anderen Fahr- und Flugzeugen oder gar zu Fuß erfüllen mußt. Weitere Pluspunkte: aufwendigere Grafiken, bessere Sprites, spektakulärere Explosionen und Soundeffekte.



Steck Dir eine dieser Smart Bombs ein. Wenn Du sie fallen läßt, zerstört sie alle gegnerischen Panzer in der Umgebung.



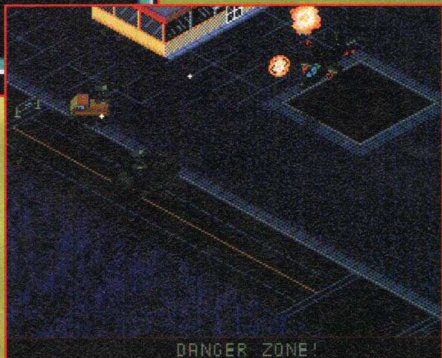
EUROPEAN ARTS
ERHÄLTlich:
OKTOBER



GESPIELT

ERSTER EINDRUCK

Jetzt, kurz vor der Fertigstellung, macht Urban Strike bereits einen ausgereiften und runden Eindruck. Die zehn Levels sind mittlerweile komplett und es sind lediglich noch ein paar kleinere Dinge einzufügen, darunter auch weitere Gegner. Ohne Zweifel wird dies das bislang beste Strike-Spiel werden: bessere Grafiken, mehr Action und abwechslungsreichere Missionen. Die Herausforderung ist beträchtlich, und das sollte allen Fans der beiden Vorgänger gerade recht sein. Aber auch Neueinsteiger werden von den vielen Extra-Features sicherlich begeistert sein. Achte auf den exklusiven Review im nächsten SegaPro! Es lohnt sich...



Ein Nachtflug durch die Neonwelt von Las Vegas - Mündungsfeuer und Explosionen erhellen die Szenerie.



Im zweiten Level greifst Du u. a. auch eine große Ölplattform an. Schalte die gegnerischen Waffen aus und entschärfe im Innern eine Bombe.

NINTENDO • NINTENDO • NINTENDO

SUPER

PRO

AUG '94

NUMMER 8

DM 5.80

ÖS 45,00 sfr 5,80

VORTEX

SENSATIONELLER
BERICHT ÜBER
SONY'S NEUES
SUPER FX-GAME!

STREET
FIGHTER II

MORTAL KOMBAT II

EXKLUSIV! SUPER
GAME
BOY



SUPER NES

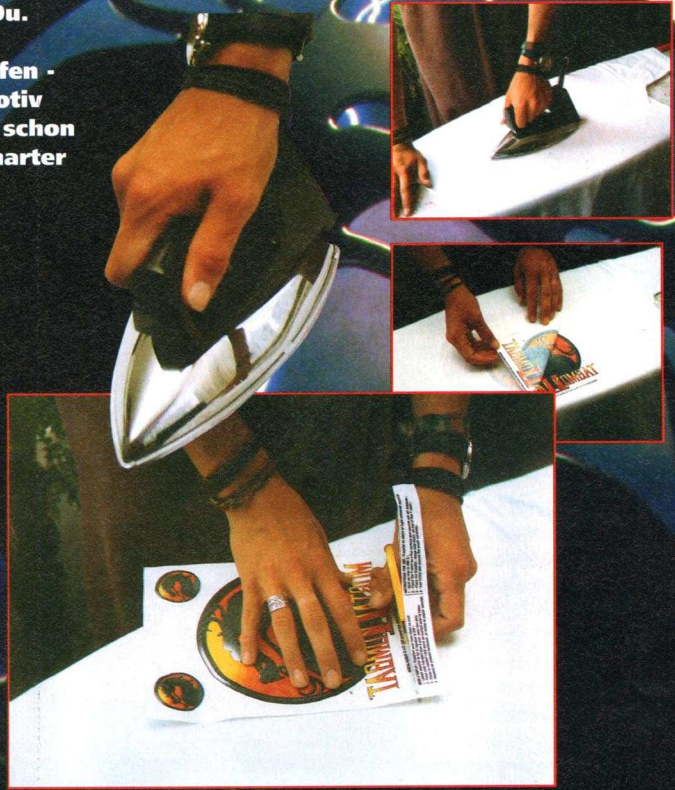
GAME BOY



Jetzt im Verkauf

MORTAL KOMBAT AUF DEINEM T-SHIRT

Die Mortal Kombat-Spiele kennst Du. Den Film auch. Was Du jetzt noch brauchst, ist das T-Shirt. Nicht kaufen - selber machen! Du brauchst das Motiv nur auf Dein T-Shirt zu bügein und schon weiß jeder, daß Du ein verdammt harter Brocken bist!



SEGA PRO MK II T-SHIRT

Aber klar! Ich bestelle die Mortal Kombat II - Folie für DM 10,- incl. Zustellgebühr (Ausland DM 12,- incl. Zustellgebühr).

VORNAME/NAME

STRASSE/HAUSNUMMER

PLZ/ORT

DATUM/1. UNTERSCHRIFT

Ich bezahle mein MK II T-SHIRT TRANSFER

bequem und bargeldlos durch Bankeinzug von meinem Bank-/Postgirokonto

KONTONUMMER

BLZ

GELDINSTITUT/ORT

UNTERSCHRIFT DES KONTOINHABERS

per Verrechnungsscheck (liegt bei)

MORTAL KOMBAT II

SEGA PRO
Postfach 3127
48581 Gronau



No, ist das ein cooler Todesmove? Begeben sich der Dragon Punch Boss geradezu lahm aus.

Raiden hat immer ein paar zündende Ideen auf Lager. Hier ein beeindruckendes Beispiel seiner Teleportkünste.



MORTAL KOMBAT II

Das Shaolin-Turnier existiert nicht mehr. Goro ist tot. Shang Tsung steckt in Schwierigkeiten, und Shao Khan ist der neue Obermacker. Nachdem es Shang Tsung mißlang, das ewige Chaos herbeizuführen und er sich seiner daraufhin verordneten Hinrichtung geschickt entziehen konnte, schlägt er vor, alle noch verbliebenen Kämpfer in die Außerwelt hinauszulocken. Dieser höllische Ort wird den Kämpfern alles abverlangen, besonders, weil Shao Khan mit seiner unglaublichen Kampfkraft auf heimischem Boden noch schwerer zu bezwingen ist. Gibt es noch Hoffnung? Wird jemand die Kräfte des Bösen besiegen und die Welt retten können? Wahrscheinlich nicht, aber bevor Du aufgibst, solltest Du es zumindest versucht haben. Dein einziges Ziel ist der Sieg - hol ihn Dir! Aber bereite Dich gut vor, denn ein gnadenloses und blutiges Zweikampfturnier schießt sich an, Deinen Mega Drive in Besitz zu nehmen.

Mortal Kombat - was für ein Spiel! Ein wilder, sadistischer und fesselnder Kampfspaß. Entweder Du magst es, oder Du haßt es. Über alle Zweifel erhaben ist jedoch die Qualitätsarbeit, die Probe Software in die Automatenversion gesteckt hat. Wir haben alle ungeduldig auf diese Cart gewartet. Jetzt ist sie da! Mit Mortal Kombat II hat einer der wahrscheinlich wichtigsten Titel dieses Jahres seinen Weg in die SegaPro-Büros gefunden. Ich bin gespannt...

Wenn Dich die Qualität der Grafiken in Mortal Kombat absolut nicht begeistern konnte, dann mach Dich auf eine Überraschung gefaßt. Die Sprites sind unglaublich stark verbessert worden. Keine verschwommenen Wischi-Waschi-Fighter, nur kräftige, klare Farben und Aggressivität ausstrahlende Animation. Jede kleinste Bewegung der Sprites drückt aus: "Komm näher, und du bist ein toter Mann!" Und diese Kerle meinen das wörtlich.

Durch das unglaubliche Parallax-Scrolling wirkt der Hintergrund so lebendig wie nie zuvor. Cumuluswolken rauschen hastig über den Nachthimmel hinweg, dunkle Schatten wirbeln durch die Luft und künden vom Hauch des Todes, knorrige Bäume empfangen den einsamen Kämpfer mit drohenden Gebärden. Vorbei sind die Zeiten der fantasie- und ausdruckslosen Bilder - dies hier sind Beat'em Up-Kulissen vom Allerfeinsten. Du kannst auch mit einigen Überraschungen rechnen: Geheimnisvolle Personen tauchen auf, und nicht selten feuern sie Dich auch noch an.

Wenn Du an das "alte" Mortal Kombat zurückdenkst, denkst Du sicherlich auch an die mangelnden Sprach-samples. Oh Mann, nicht bei dieser Version! Du findest hier

alle Sounds aus der Spielhalle wieder, inklusive aller der schmerzhaft deutlichen Effekte, wenn Knochen oder Metall sich in rohes Fleisch bohren (jetzt mach aber mal halblang! d. Chef). Gut platzierte Uppercuts werden durch treffende Bemerkungen unterstützt, und sogar ein paar Späßchen sind miteinbezogen worden.

Glücklicherweise beziehen sich die Verbesserungen in MK II nicht nur auf schöne Außerlichkeiten; sie gehen weit darüber hinaus. Das Gameplay wurde komplett überholt und hat jetzt endlich den dringend benötigten Tempeschub bekommen. Jeder Fighter hat ein schier endloses Repertoire an Grund- und Spezialtechniken, Todesmoves, Babalities und Freundschaftsmoves. Der spektakulärste Kämpfer ist wohl Shang Tsung, der sich mit seinen geheimnisvollen Morphkräften in jeden der anderen elf Teilnehmer verwandeln und dann auch dessen jeweilige Techniken anwenden kann. Nimm dazu noch seine ureigenen Moves, die Feuerschädel und den Innenohr-Todesmove, und Du hast mit einem nahezu unbezwingbaren Gegner zu tun (vorausgesetzt, Du bist nicht er...).

Dies leitet nun geschickt zur Frage nach dem Schwierigkeitsniveau und den Werten für den Dauerspaß über. Sind die Babalities und die Freundschaftsmoves nicht doch ein bißchen zu abgeschmackt, oder tragen sie ihren Teil zum Spielspaß bei?

Aber klar doch! Das Freudentänzchen, wenn Dein Gegner schwer angeschlagen durch die Gegend taumelt, oder das ein hilfloses

Kein Zweifel, Mortal Kombat II ist das beste Game, das ich jemals auf



Ein neuer Kämpfer - und ein knallharter Abendrein. Da helfen nur noch Spezialtechniken.

Baraka siegt! Was für ein Start! Was für ein Held! Was für ein häßlicher Knallkopf! Aber uns steht noch weit Schlimmeres ins Haus.



Alt und neu...Sub Zero und Baraka nähern sich einem eiskalten Finale.



Beim letzten Mal hatte Reptile den Anmerker sein verpennt, aber diesmal ist er einer der zwölf regulären Kämpfer.



einem Mega Drive gespielt habe. Diese Cart stellt sogar Größen wie Street Fighter II SCE und FIFA Soccer in den Schatten. Die Grafiken sind meisterhaft, und wenn man berücksichtigt, daß es sich hierbei - wie auch beim jüngsten Super Street Fighter II - um die Konversion eines Automatengames handelt, muß ich ohne zu zögern feststellen, daß Acclaim (und Probe Software) mit diesem Spiel eine völlig neue Klasse eröffnet. Seit ich bei Shiny Entertainment war und Earthworm Jim spielen konnte, hat mich kein Videogame mehr so sehr vom Hocker gehauen wie jetzt MK II. An alle SFII-Fans: Runter von eurem hohen Roß, jetzt könnt ihr die wahre Kombat-Action erleben!

● Philip "Karate Kid" Paisnel **SP**

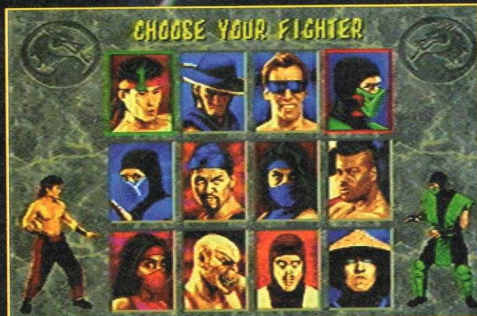
Du brauchst nicht mit bierernstem Gesicht zu kloppen...beim Freundschaftsmove haben alle was zu lachen.



Mein Lieblingsfighter, Raiden, fliegt mit umwerfender Bestimmtheit über den Bildschirm.



Johnny Cage (buhh! raus!) zeigt wieder einmal, daß er ein eher schwächerer Kämpfer ist: Er hat sich eine Dame als Gegner ausgesucht!



Hier kannst Du einen der Kämpfer auswählen. Ob noch weitere Hautgegn im Spiel versteckt sind? Wir werden sehen.



Schon wieder ein freundlicher Freundschaftsmove? Ich will endlich Blut sehen! Na, vielleicht im nächsten Monat.



Auch die alte Garde hat einige neue Tricks drauf: Sub Zero bringt seinen Gegner durch gezielten Bodenfrost ins Schleudern.

ACCLAIM
DM 149,-
ERH.: SEPT.



KAPAZITÄT:24Mbit
SPIELER:2
LEVELS:2
SCHWIERIGKEITSGRADE:14
BESONDERHEITEN:M. KOMBAT
KONTAKT:Acclaim
(089) 45503447

MEINUNGEN

MARTIN ■■■■■
Ich dachte, Super Street Fighter II wäre toll, aber MKII ist um Klassen besser.

BÄRBEL ■■■■■
Eine starke Verbesserung gegenüber der ersten Version. Die Finishing Moves sind toll.

PETER ■■■■■
Die perfekte Automatenkonversion, die ich je gesehen habe.

WERTUNGEN

GRAFIK **90%**

- ▲ Dem Automatenvorbild so nahe, wie das mit einer 16Bit-Konsole nur möglich ist.
- ▲ Hintergründe, Vordergründe, Sprites der Kämpfer, Todesmoves GEWALTIG!

SOUND **89%**

- ▲ Finstere Introsounds bereiten den Weg für Deine Fahrt in die Hölle.
- ▲ Perfekte Sprachsamples und brillante Effektsounds.

GAMEPLAY **90%**

- ▲ Legendar. Wenn es je ein unentrinnbar süchtig machendes Game gegeben hat...
- ▲ Moves bis zum Abwinken, gnadenlose Action und jede menge Feinheiten.

DAUERSPASS **90%**

- ▲ Für die nächsten Monate solltest Du keine festen Vorabredungen eingehen.
- ▲ Easy" ist kein Kinderspiel mehr, und "Hard" ist unvorstellbar.

90%

UN-SCHLAG-AUF-SCHLAG-BARI



GAME GEAR

Jedesmal, wenn das Shaolin-Turnier gewonnen wurde und der Sieger die Trophäe in die Höhe hob, hattest Du geglaubt, das Mortal Kombat wäre endgültig vorbei. Weit gefehlt! Du hast Deine Rechnung ohne Shang Tsung's Meister, Shao Khan, gemacht. Dieser furchterregende Krieger gab dem besiegten Tsung eine zweite Chance: Er sollte ein neues blutiges Spektakel organisieren. Zu diesem Turnier in der düsteren Außerwelt treffen sich acht Kämpfer (das Team wurde für das GG leicht reduziert): Scorpion, Jax, Liu Kang, Mileena, Shang Tsung, Reptile, Sub Zero und Kitana. Sie stürzen sich in das Kampfgetümmel, bei dem es so gadenlos zur Sache geht wie nie zuvor...



TECHNIK



**JAX'S
ENERGIEWELLE**



**KITANA'S WIRBEL-
ATTACKE**



**LIU KANG'S
FEUERKUGEL**

Und so nimmt das zweite heilige Turnier seinen unaufhaltsamen Lauf, mit dem Acclaim sich zum Ziel gesetzt hat, der Beat 'em Up-Historie einen weiteren Supertitel hinzuzufügen. Mortal Kombat und NBA Jam sind längst zu Klassikern geworden. Automatenkonversionen von höchster Qualität. Nun ist also Mortal Kombat II wie versprochen eingetroffen - konvertiert für das Game Gear und darüberhinaus noch für praktisch jedes gängige Format.

Voller Vorahnungen schnappte ich mir hastig meinen "Tragbaren" - diese neue Herausforderung war einfach zu verlockend. Neue Figuren, neue Moves und das Beste: nicht ein, sondern zwei Todesmoves für jeden Kämpfer. Wow! Neben diesen Blutfontänen und den rollenden Köpfen sehen selbst megaharte Horrorfilme wie harmlose Volksschwänke aus!

Mein erster Kampf hat mich beileibe nicht enttäuscht. Mit Mileena, einer der Neuen, übte ich mich im Sai-Wurf und in der Rollattacke - Wahnsinnstech-niken, bei denen allein das Zuschauen schon Spaß macht. Reptile, der geheimnisvolle Unbekannte der Erstaussgabe, gegen den nur die besten Kämpfer antreten durften, ist jetzt regulärer Mitkämpfer und ein eisenharter Gegner dazu. Mit der Säurespuckerei erzielt er recht eindrucksvolle

Resultate, und seine Fähigkeit, sich unsichtbar zu machen ist selbstredend enorm hilfreich.

An das Bild auf dem Display wirst Du Dich sehr schnell gewöhnen können. Die Sprites sind groß, recht detailliert dargestellt und verblüffend gut koloriert. Ein echtes kleines Kunstwerk - das bezieht sich nicht nur auf die Hintergründe (von denen es leider nur zwei gibt), sondern auch auf die Animation. Unvorstellbar, daß solche Qualität mit einem 8Bit-System erreicht werden konnte.

Du hast noch nie Mortal Kombat gespielt, weil Dir beim Anblick von Blut immer schlecht wird? Dann erkläre ich Dir kurz, worum es sich hier handelt. Dies ist ein Prügelspiel Mann-gegen-Mann (oder auch Frau) im Stil von Street Fighter II - der Beste aus bis zu drei Runden kommt weiter, großzügige Energieanzeigen für jeden Kämpfer und Joypad-Kombis, mit denen Du unzählige Spezialtechniken ablassen kannst.

Ein Teil des Erfolgsrezeptes für dieses großartige Beat 'em Up sind die taktischen und kampftechnischen Aspekte, die Du Dir zunutze machen kannst. Für das Abdrücken



Hier sind sie, die acht Kämpfer. Es gibt viele neue Moves zu entdecken und zu erlernen!

MORTAL KOMBAT II



**MILEENA'S
SAI-WURF**



**REPTILE'S
SÄUREROTZER**



**SCORPION'S
SPEER**



**SHANG TSUNG'S
FEUERSCHÄDEL**



Sub Zero zeigt seinen Lieblingsmove - den Schnellfröster. Jetzt noch schnell ein trockener Uppercut, und die Sache ist gegessen.

und Blocken benötigst Du ein sorgfältiges Timing, während Du zwischendurch mit wilden Attacken die gegnerische Anatomie wahllos bearbeitest.

Ich glaube schon sagen zu können, daß dies das größtartige 8Bit-Prügelspiel ist, das ich je auf einer Konsole gespielt habe. Das Spiel hat beste Aussichten, binnen kürzester Zeit an die Spitze der Verkaufscharts vorzustoßen. Ein hervorragendes Automatenspiel wie In-der-Hand-halten (vorausgesetzt, Du hast eine Hosentasche voll wiederaufladbarer Batterien).

Die Sounds bieten deutlich mehr, als die blecherneren Geräusche, mit denen wir uns bislang bei GG-Titeln zufriedener geben mußten. Die Spielbarkeit ist enorm, die Herausforderung ist unerreicht, und es ist ein wahrlich immenses Unterfangen, alle neuen Features entdecken zu wollen. Mortal Kombat II für das Game Gear ist ein absolutes Muß. Wenn Du gerne bei einem zünftigen Beat "em Up Deinen Dampf ablassen willst, kann ich Dir keine bessere Empfehlung geben. Ein neuer Meilenstein in der Geschichte der Prügelspiele!

● Mortal Martin



Der Uppercut ist wohl einer der leichtesten Moves. Aber er ist auch effektiv - wenn Du mehr Blut sehen willst.

Liu Kang demonstriert Kitana den Überkopfwurf. Wirklich spektakulär, diese Technik.

Scorpion's Spear ist eine sehr effektive Waffe. Die Entfernung zum Gegner ist dabei ohne Belang.



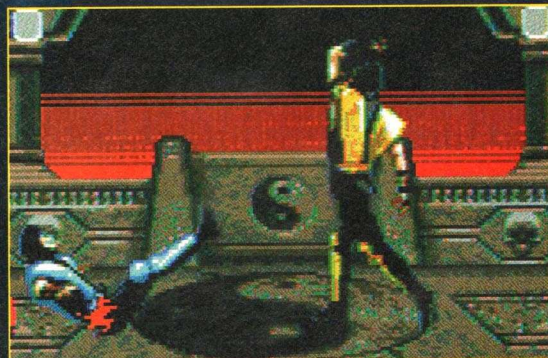
Sub Zero in Aktion! Diesmal hat es Jax erwischt, der sich gerade zur Verteidigung abhecken wollte.



Mileena feiert ihren Sieg über die zweite Killerlady des Spiels, Kitana.



Reptile und Scorpion bei einer ihrer ständigen Meinungsverschiedenheiten. Scorpion versucht, mit der Rollatacke zu überzeugen.



Mit Liu Kang's Flugkick liegst Du ganz richtig, wenn Blut fließen soll...

ACCLAIM
DM 89,95
ERH.: SEPT



KAPAZITÄT:4Mbit
SPIELER:2
LEVELS:10
SCHWIERIGKEITSGRADE:3
BESONDERHEITEN:continues
KONTAKTE:Acclaim
(089) 45503447

MEINUNGEN

PETER ■■■■

Nur Mean Bean Machine und NBA Jam sind besser. Das beste GG-Game dieses Genres.

BÄRBEL ■■■■

Eine Wahnsinns-Konversion - fast so gut wie die Ausgabe für den MD.

NICK ■■■■

Die besten Grafiken, die ich je auf dem Game Gear gesehen habe, tolles Gameplay.

WERTUNGEN

GRAFIK 89%

- ▲ Die Sprites sind von hervorragender Qualität - die besten, die ich je auf kleinen Konsolen gesehen habe.
- ▲ Eine für GG-Verhältnisse unglaubliche Animation. Eine Augenweide!

SOUND 89%

- ▲ Die Musik ist um Klassen besser als das, was man uns bisher gegönnt hat.
- ▲ Es gibt sogar Sprachsamples! Vor jeder Runde heißt es zünftig "Fight".

GAMEPLAY 90%

- ▲ Neue Figuren, zwei Todesmoves pro Kämpfer, viele neue Techniken.
- ▲ Eine exzellente Konversion des Automatenspiels auf das Game Gear.

DAUERSPASS 89%

- ▲ Neue Figuren, zwei Todesmoves pro Kämpfer, viele neue Techniken.
- ▲ Eine exzellente Konversion des Automatenspiels auf das Game Gear.

90%

Der beste GG-Titel in diesem Jahr! Mortal Kombat II setzt im Bereich der 8-Bit-Grafiken neue Maßstäbe. Ein Wahnsinns-Spiel, das Du nicht auslassen darfst!

THE INCREDIBLE HULK

Und jetzt einen kräftigen Applaus für den grünen Riesen, den Mann mit der Riesenwacht...äh, Muskelkraft, den unglaublichen, einzigartigen Hulk! Die Fans liegen sich freudetrunknen in den Armen, denn US Gold's The Hulk hat nun endlich auch einen Abstecker auf das Game Gear gemacht. Hey, Freunde der Sparkonsolen, dies ist eure große Chance, den Hulk in einer 4MBit-Version des MD-Spektakels kennenzulernen. Ob das Spinatgesicht den Erwartungen gerecht wird? Ist er gut genug für endlose Stunden aufregendster Plattformaction? Oder ist er eher ein minderwertiger Geldeintreiber? Gleich wirst Du's wissen!



Tja, Junge, das war wohl der falsche Moment - Hulk verwandelt sich in den grünen Riesen.



Ein Bild aus späteren Levels: Steinfiguren erwachen zum Leben.

Zwischen den Levels halten Dich Comic-Sequenzen wie diese hier über die Geschichte auf dem laufenden.

Siehst Du die braune Kapsel am oberen Bildschirmrand? Sie verleiht Banner unglaubliche Kräfte.



Nicht lange gefackelt! Hulk beruhigt den schießwütigen Bösewicht mit einem herzigen Clinch.



Nimm die Knarre mit. Wenn Du Dich wieder in Banner zurückverwandelst, wirst Du sie brauchen.

Die fünf Levels des Spiels kennen wir schon aus den Versionen für MD und MS: Urban Cityscape, Industrial Complex, The Leader's Fortress, Tyrannus's Labyrinth und The Leader's Fortress Interior. Ziel ist es, sich bis in die letzte Zone durchzukämpfen und den Oberbösewicht unschädlich zu machen. Unterwegs triffst Du auf zahlreiche bewaffnete Schurken, die Dich an diesem Vorhaben hindern wollen. Als Hulk setzt Du Dich vorwiegend mit Deiner unglaublichen Körperkraft zur Wehr.

Zentrale Bestandteile der Levels sind, wie in den meisten Plattformabenteuern, Aufzüge, Schalter und Geheimgänge. Problematisch ist allerdings, wie leicht und erwartungsgemäß die Ausgänge zu finden sind. Rätselaufgaben, die Du unterwegs lösen müßtest, sind, selbst in den letzten Levels, quasi nichtexistent - in puncto Dauerspaß hängt der Hulk also schon mal am Fensterkreuz. Irgendwie erinnert mich das an ein Szenario à la Streets Of Rage.

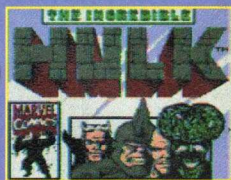
Nachdem ich die Mega Drive-Version gespielt hatte, hätte ich von den Grafiken wirklich mehr erwartet. Öde Hintergründe vermochten mich nicht unbedingt zu stundenlangen Sitzungen zu animieren, und trotz der gut gezeichneten und animierten Sprites gab es insgesamt doch enttäuschend wenig Abwechslung. Gut gefallen hat mir jedoch die funkige Musik - sie stellt beinahe jeden anderen Aspekt des Spiels in den Schatten.

Betrachtet man die Menge an Material, das den Designern für ein Hulk-Spiel zur Verfügung gestanden hat, ist das Ergebnis ein enttäuschender Standard-Plattform, der auch vor sechs Monaten keinen Blumentopf gewonnen hätte. Die Anhänger der Superhelden werden sich wohl bis zum Erscheinen einer neuen Reihe von Spidey-Titeln gedulden müssen.

Martin "Schnarch" Wilmer **SP**



US GOLD
DM 89,-
ERH.: JETZT



KAPAZITÄT:.....4Mbit
SPIELER:.....1
LEVELS:.....5
SCHWIERIGKEITSGRADE:.....3
BESONDERHEITEN:.....continues
KONTAKT:.....Selling Points

MEINUNGEN

PETER ■■■■
Hulk hat was besseres verdient, als diesen zweifelhaften Plattformmer.

BÄRBEI ■■■■
Eine überraschend schlechte Konversion und eine herbe Enttäuschung für Marvel-Fans.

PHIL ■■■■
Wo ist die Spannung? Wo ist der Spaß? Das Spiel ist noch trostloser als die TV-Serie.

WERTUNGEN

GRAFIK **54%**
▲ Die Hauptfiguren, besonders Hulk, sind für GG-Verhältnisse ideal dargestellt.
▼ Den Hintergründen mangelt es deutlich an Details, Abwechslung und Qualität.

SOUND **59%**
▲ Jeder Level hat eigene Musik im typischen Marvel-Stil.
▼ Die Soundeffekte sind einfach zu gewöhnlich, um erwähnenswert zu sein.

GAMEPLAY **36%**
▲ Für einen 8-Bitter hat Hulk erfreulich viele Moves drauf.
▼ Nach den ersten beiden Levels wird der Mangel an Abwechslung überdeutlich.

DAUERSPASS **30%**
▲ Positiv zu vermerken sind hier die drei Schwierigkeitsgrade.
▼ 30% eines Levels kannst Du durchwandern, ohne einen Gegner zu töten.

47%
Höchstensfalls ein Standard-Plattformmer. Nichts Atemberaubendes, nichts Fesselndes, nichts Besonderes. Wenn Du ihn kaufst, dann auf eigene Gefahr!



Das Verändern von Zeit und Raum ist schon eine tolle Sache, und die Chaos Engine hat das bislang auch ganz gut hingekriegt. Aber was genau ist denn nun diese Chaosmaschine? Nun, ihr armen Unwissenden, es ist ein Gerät, das einzigartig in der Welt ist. Wie die Kiste aussieht oder wie sie funktioniert.. davon habe ich leider nicht den blassesten Schimmer. Benutze einfach Deine Fantasie, und alle dummen Fragen lösen sich in Wohlgefallen auf! Die Sache ist folgende: Baron Fortesque, ein verwirrter Erfinder, der die Chaos Engine entwickelt und gebaut hat, residiert in einem statlichen Herrenhaus. Deine Aufgabe ist es, die Maschine ausfindig zu machen, sie zu zerstören und anschließend den alten Blaublüter um die Ecke zu bringen. Das bedeutet für Dich: totale Hardcore-Action in einer Labyrinthähnlichen Umgebung. Ist dies das Geheimrezept für ein ganz besonderes Game?

Wähle eine Waffe aus und feuere mit Spezialmunition, um Dir einen Weg durch den Dschungel freizuschießen.



Wenn Du goldene und silberne Schlüssel findest, kannst Du Dir berechnete Hoffnungen machen, diesen Platz lebend zu verlassen.

THE CHAOS ENGINE

Vor langer, langer Zeit fand sich eine abtrünnige Bande von Programmierern zusammen, die Bitmap Brothers, und entwickelte die Computerversion von The Chaos Engine. Von der Fachpresse und den Amigabesitzern wurde das Game gleichermaßen mit offenen Armen in Empfang genommen und erfreute sich enormer Popularität. Microprose hat sich nun dieses Spiel noch einmal zur Brust genommen und die Version für den Mega Drive entwickelt. Ein hoher Wiedererkennungswert der einzelnen Charaktere ist bei diesem Spiel extrem wichtig. Der Wissenschaftler, der Söldner, der Arbeiter etc. haben alle ihre persönlichen Fähigkeiten, die Du Dir geschickt zunutze machen mußt. Besonders im 1-Spieler-Modus ist es von entscheidender Bedeutung, sich einen möglichst intelligenten CPU-Kameraden auszusuchen.

Eine weitere große Rolle im Game spielen die Power-Ups. Um einen Level beenden zu können, mußt Du nicht nur den Ausgang finden, sondern auch möglichst viele der kleinen Icons einsammeln. Diese stehen für Waffen,

Energie und eine Menge weiterer Überraschungen. Das allerwichtigste Sammelgut ist jedoch das Geld. Erschieße irgendeine Visage und, voilà, Du wirst mit wertvollen Reichtümern bedacht.

In einem Level klar Schiff zu machen ist nicht ganz einfach. Zunächst mußt Du eine zufällige Anzahl von Knotenpunkten aktivieren. Dadurch öffnest Du die Ausgangstür und ermöglichst es Dir und Deinem Partner (Du arbeitest immer im Team) zu entkommen. Hörst sich simpel an; die Knotenpunkte ausfindig zu machen ist jedoch alles andere als simpel. Du mußt mengenweise Gold- und Silberschlüssel finden, um in andere Bereiche des Landes vordringen zu können. Frustrierenderweise liegen die Schlüssel oft direkt vor Deiner Nase, aber Du kannst sie nicht erreichen, weil Brücken oder Landwege noch nicht verfügbar gemacht wurden. Da stehst Du dann ganz mächtig auf dem Schlauch!

Das Spiel selbst wird Dir aus der Vogelperspektive präsentiert, während die Bildschirme zwischen den Level Dir Einzelheiten über die Hauptfiguren vermitteln. Und das war's. Keine opti-



chen Extravaganzen, kein Parallax-Scrolling...Na ja, was soll's, möglicherweise wäre das Game dadurch nur langsamer geworden.

Während Du durch die vier Welten stolperst, wird Dir eines immer bewußter: der Mangel an Abwechslung! Deine Gegner sehen sich alle ziemlich ähnlich. Springende Frösche und bewaffnete Wächter stürzen aus allen Richtungen auf Dich ein, aber weil sie sich durch Tarnung geschickt der monotonen Landschaft anpassen können, wirst Du es schnell leid, sie immer wieder abzuschließen.

Verglichen mit neueren Shoot-'em-Up-Abenteuern sieht dieses Spiel



WELCHES SCHWEINDERL HÄTTEN'S DENN GERN?

Hier ein paar Bilder, damit Du schon mal eine Vorstellung von den verschiedenen Figuren des Spiels erhältst.





Sechs Figuren stehen Dir zur Verfügung. Mit dem Geld, das Du einsammelst, kannst Du ihre Fertigkeiten verbessern und sie mit Spezialobjekten ausstatten.



Rechts: Ein Schnappschuß aus dem ersten Level - hier wird es gleich verschärft zur Sache gehen!



Steinge Auswüchse in der ersten Welt. Fragt sich nur, wie Du da jetzt hochkommst!

LINE



Du haust auf den Knotenpunkt, und ich suche nach geheimen Eingängen!



Einer der Helden aktiviert eine Smart Bomb. Die Dinge liegen irgendwo in der Gegend rum. Du kannst sie aber auch zwischen den Levels käuflich erwerben.



Über sieben Brücken mußst Du geh'n...

He, ihr beiden da unten, auffangen!

natürlich zwangsläufig ein wenig alt aus. Und hier liegt meiner Meinung nach auch der große Schwachpunkt von The Chaos Engine. Ein paar neue Gegner, etwas mehr Abwechslung in den Originallevels...das hätte den Unterschied ausgemacht. Denn Gameplay und Idee sind doch eigentlich ganz in Ordnung.

Wenn Du Dich erstmal bis in die dritte Welt vorgekämpft hast, kommt Dir das Game schon aus den Ohren raus! Du siehst immer wieder dieselben Dinge, tust immer wieder dasselbe und Deine Hand nähert sich schließlich instinktiv dem Aus-Schalter. Du fragst Dich, was Dich dazu getrieben haben

könnte, so viel Geld für die Konversion eines doch vergleichsweise preisgünstigen Computerspiels auszugeben.

Aber halt! Bevor wir The Chaos Engine als absolut überbeuerte Neppcartridge verdammen, wollen wir uns erst einmal ins Bewußtsein rufen, was dieser sommerliche MD-Titel zu bieten hat!

Gibt es neue Elemente? Vielleicht ein paar Extralevels? Irgendwelche neuen Figuren? Schicke Spezial-effekte oder sogar eine Neubearbeitung der längst veralteten Rave-Tracks? Nee, tut mir leid, nichts dergleichen. Das war's denn wohl.

SP



Du könntest dringend Hilfe gebrauchen, um mit diesem Gesocks hier aufzuräumen!



Durch Schüsse auf Knotenpunkte und Pfosten werden für gewöhnlich Blöcke entfernt, so daß Du Zutritt zu neuen Abschnitten der Welt erlangst.



MICROPROSE
DM 109,-
ERN.: JETZT



KAPAZITÄT:12Mbit
SPIELER:2
LEVELS:16
SCHWIERIGKEITSGRADE:3
BESONDERHEITEN:paßwort
KONTAKT:Microprose

MEINUNGEN

BÄRBEL

Anfangs macht's ja Spaß, aber das ewige Geballe nervt nach einer Weile fürchterlich.

PHIL

Mein alter Amiga-Hit hätte für den MD erheblich überarbeitet werden sollen.

PETER

Fantasielos und viel zu teuer. Diese Chaosmaschine zieht keinen Hering vom Teller.

WERTUNGEN

GRAFIK 46%

▲ Die Hauptsprites sehen gut aus und sind gut animiert.

▼ Die Abwechslung zwischen den Levels wird nur bei näherer Betrachtung deutlich.

SOUND 47%

▲ Hoch mit der Lautstärke, ihr Dudel-säckel! Die Qualität mag ja ok sein.

▼ Ich hör mir sogar Rave-, Hubba- und sogar Trancemusik an. Aber das hier ist echt kalter Kaffee.

GAMEPLAY 54%

▲ Sowohl der Ein- als auch der Zwei-Spieler-Modus sind gut durchdacht.

▼ Mit Dauerfeuer durch die 16 Levels? Nee, Danke, mein Lieber.

DAUERSPASS 73%

▲ Dies ist definitiv eines der eher anspruchsvollen Games auf dem Markt.

▼ Wenn Du's im leichten Schwierigkeitsgrad geschafft hast, kannst Du durch den schweren beinahe fliegen.

54%

Chaos Engine war mal ein tolles Spiel. Aber die fantasielose Konversion und der fantastische Preis machen das Game so unverzichtbar, wie die Zeitung von gestern.

BRIGAND

ANOTHER WELL-ROUNDED TALENT, AND A CUT THROAT HAND IT TO BOSS!



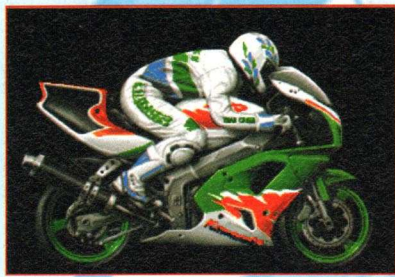
SCIENTIST

THE SMARTEST OF THE SIX CHARACTERS. AFTER YEARS OF BRINKSMITHING RESEARCH, HE IS THE MASTER OF MANY INGENUOUS DEVICES.



THUG

WHEN IT COMES TO CHARACTERISTICS, HE CANNOT DENY THE FINE HUNNY'S BROTHER. THE THUG IS A MARRIAGE OF A MAN, A LITTLE STUPID, BUT VERY POWERFUL.



Kawasaki SUPERBIKES

Kawasaki Superbikes ist eine aufregende Motorrad-Simulation, bei der dieselbe Grafikmaschine benutzt wird wie seinerzeit bei F1. Martin "Gib Gummi!" Wilmer testet, ob's auf zwei Rädern genauso viel Bock macht, wie auf vierten.

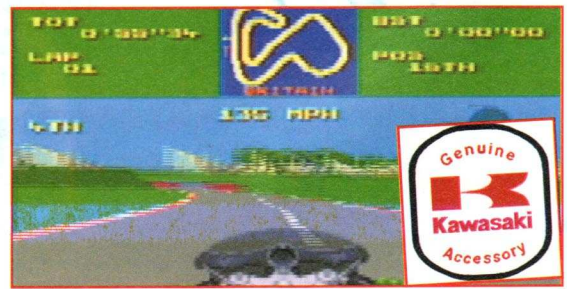
Domark's Rennsimulation F1 ist ein zeitloses Stück Software, das wohl auf ewige Zeiten unter den besten Titeln dieses Genres rangieren wird. Nun hat die Firma ihr Team von Starprogrammierern erneut zusammengerufen, um einen weiteren, scheinbar bombensicheren Welthit zu entwickeln. Kann Domark auch auf zwei Rädern an den anhaltenden Erfolg ihrer ersten Rennsimulation anknüpfen?

In einem verrückten unterirdischen Höhlenkomplex, genannt Der Krenl, wurde SegaPro eine frühe Vorversion des Games präsentiert. Ich muß sagen, das alles sah bereits äußerst vielversprechend und rasant aus. Rasant ist dabei schon fast eine Untertreibung, wenn Du mit knapp 300 Stundenkilometern an Deinem seidenen Lebensfaden herumzupfst. Als man uns diesen für Oktober geplanten Titel vorführte, war lediglich die Spieler-/Fahrer-perspektive fertiggestellt. Eine in ähnlicher Form bereits aus Super Hang-On bekannte Zuschauerperspektive soll

jedoch in Kürze hinzugefügt werden. Kawasaki Superbikes weist deutliche Parallelen zu F1 auf; wir erwarten darum, daß es auch ebenso fesselnd zu spielen sein wird. Nicht nur, daß das Renntempo schon furchterregend schnell ist, auch das Kurvenfahren ist unglaublich realistisch wiedergegeben - Du legst Dich mit der röhrenden Maschine von der einen auf die andere Seite, während die Streckenbegrenzungen die Voraussicht behindern.

Neben den gesammelten Effektsounds steht auch eine reichhaltige Musikauswahl zur Verfügung. Sie stammt aus der Feder von Domark's Meisterkomponistur Mike Ash. Zu dessen bisherigen Erfolgen gehören Plattenveröffentlichungen auf dem Underground-Label Rising High und eine Zusammenarbeit mit Jesus Jones (ihr neues Album ist so gut wie fertig und soll ein bißchen stärker in die Techno-Ecke zielen). Mike Ash und Mike Edwards, Leadsänger bei Jesus Jones, haben gemeinsam an der Musik für Domark's Mega-CD-Game Flying Nightmares gearbeitet. Ich bin gespannt. SP

Die Freiheit der Straße, den Wind im Gesicht...ein unschlagbares Gefühl.



Schau Dir diesen GG-Screenshot an! Wenn das nicht tolle Farben sind...

Leg' Dich ordentlich in die Kurven, aber achte auf Deine empfindlichen Kniescheiben

GARAGE

DESCRIPTION

FUNDS: \$ 0

PRICE: \$ 0

BUY EXIT NEXT

GAME GEAR

Die GG-Version von Kawasaki glänzt mit erstaunlich schnellen und bunten Grafiken.

DER MOTORRAD-BLUES

Rennspiele für Motorräder sind auf dem Mega Drive eine seltene Überraschung. Zur Zeit ist Super Hang-On wohl immer noch die Nummer Eins. Daneben gibt es auch noch die beliebte Road Rash-Serie. Interessanterweise ist mit Super Motocross ein Mega 32-Titel angekündigt; scheint, als ob Domark ihr Game genau zum richtigen Zeitpunkt in den Handel bringen.



Wenn Du die Kontrolle verlierst, ist Dir eine Rutschpartie auf den gepflegten Grünflächen sicher!

DAS SPIEL

Laß uns für ein paar Augenblicke mal an's Eingemachte bei Kawasaki Superbikes gehen! Wenn Du die 16MBit-Cartridge lädst, siehst Du zunächst verschiedene Optionsbildschirme. Du entscheidest Dich für einen oder für zwei Spieler, wählst einen der vier Schwierigkeitsgrade und eine der 14 Strecken, darunter ein 8-Stunden-Suzuka-Ausdauerert. Im Rennen selbst brauchst Du schon enormes Standvermögen, um Dich gegen die elf anderen Fahrer durchzusetzen - mit halbsbrecherischer Geschwindigkeit geht es durch verwundene Schikanen mit 250 Sachen auf die Gerade...Bei einem Crash wird Dir eine Videosequenz gezeigt, die Dein bereits angeschlagenes Ego noch zusätzlich quält und bei Deinen Kumpels für hämische Lacher sorgt. Kawasaki wird als Endorser für die entsprechenden Werbebänderolen an den Streckenrändern und, natürlich, für die grün-weißen Teamfarben sorgen. Wie Du an den Screenshots erkennst, muß daß alles jedoch noch eingebaut werden.



Die Grafiken sehen scharf aus - und das bereits zu diesem frühen Zeitpunkt!



Eine frühe Version des geteilten Bildschirms. Du kannst sicher sein, daß Du 'ne Menge Spaß haben wirst.



Ein nützlicher Cheat, wenn Du hoffnungslos im Rückstand liegst: Ziehe so lange am Joypad, bis die Konsole vom Tisch fällt. Dieser Trick funktioniert immer.



Am Ende eines Rennens kannst Du die Zeiten jedes einzelnen Fahrers sorgfältig in Augenschein nehmen.



DOMARK DM??
ERN... OKT

GESPIELT

ERSTER EINDRUCK

Motorradrennen sind die atemberaubendsten Veranstaltungen im Motorsport. Sollte es Domark gelingen, dieses Feeling mit realistischer Präsentation, guter Spielbarkeit und Spaßgarantie auf die heimische Konsole zu übertragen, könnte uns mit Kawasaki Superbikes eine der tollsten Simulationen dieser Art ins Haus stehen.

Ein Blick auf die verschiedenen Kurse verschafft Dir einen Eindruck von dem Abwechslungsreichtum der Rennstrecken.



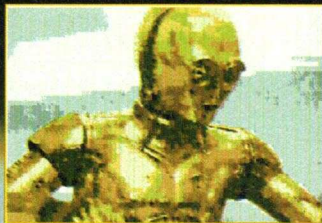
Mit Vollgas geht's ins Rennen. Ein unerbitlicher Test für Ausdauer und Nervenstärke!

Hier nochmal der 2-Spieler-Modus. Du kannst gegen einen Mitspieler oder gegen die CPU antreten.



MEGA-CD

Auch jedermanns Lieblingsdroid hat einen kurzen Auftritt - mit der originalen Stimme.



Eine knallharte Lady! Commander Ru Murleen überwacht Deine Ausbildung zum Top-Piloten.

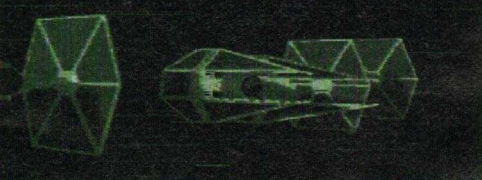
Wenn Du Darth Vader's AT-AT-Kampfflüger unter Laserbeschuß nimmst, wird's hell am Himmel.



STAR REBEL ASSAULT

Ist Luke Skywalker der einzige, der die Rebellenallianz vor der Vernichtung bewahren kann? Oder gibt es einen Nachwuchshelden, der diese Aufgabe übernehmen kann? Du kannst es herausfinden, wenn Du JVC's neues Mega-CD-Game Rebel Assault spielst. Die Vorgeschichte hört sich etwa so an: Die rechte Hand des Imperators, Darth Vader, erhält den Auftrag, die Rebellenallianz zu zerschlagen. Diese aufständische Minderheit will sich nicht dem Herrschaftsanspruch des böserigen Imperiums unterwerfen. Und dafür müssen sie teuer bezahlen! Prinzessin Leia, das hübsche Schnuckelchen mit der unmöglichen Frisur, gerät in den Besitz von Unterlagen über den Death Star, die Superwaffe des Imperiums. Das Imperium bekommt Wind von der Sache und entführt sie. Zuvor kann sie jedoch ihr Wissen an den Roboter R2D2 weitergeben. Leia wird später wieder befreit, und die Handlung beginnt mit Deinem Eintreffen im Trainingslager der Rebellen. Wichtigster Punkt der Tagesordnung: Zerstörung des Death Star.

Ein toll übertragener Filmclip von zwei Tie-Fightern, die das Schiff ihres Anführers vor den Rebellen schützen.



Weder allen Erwartungen über-nimmst Du nicht die Rolle des Luke Skywalker, sondern bist der Rekrut Rookie 1, ein talentiertes junges Mitglied der Rebellenallianz. Außer dieser kleinen Abwandlung hält man sich weitestgehend an die Originalscripte der drei Filme. AT-AT-Läufer, Tie-Fighter, C3PO und R2D2, Prinzessin Leia und natürlich Darth Vader - sie alle haben ihre Auftritte, für die das originale Filmmaterial verwendet wurde.

Die mit Originalsounds unterstützte Atmosphäre, in die Du bei diesem Spiel hineintauchst, ist schon für sich eine ungeahnte Erfahrung. Du nimmst also das Training auf und mußt Deinen X-Wing durch einen längeren Graben steuern. Dabei mußt Du darauf achten, daß Du nicht gegen die Betonwände breiterst; den Graben solltest Du ohne eine Schramme wieder verlassen. Moment mal! Alles zurück...nicht gegen die Betonwände bretem? Das soll wohl'n Scherz sein. Kann man da wirklich dran entlangschrammen und Schaden davontragen? Man kann. Und besonders Anfänger werden ihr blaues Wunder erleben, wenn sie sehen, wie flott man mit dem Jäger anecken kann. Theoretisch nicht schlecht, aber es gibt doch einige Macken - wenn Du z. B. versuchst, den drohenden Wänden himmelwärts zu entweichen, verlierst Du gemeinerweise Energie.

Zwar kannst Du Dich mit Deinem X-Wing nicht überall nach Herzenslust im Raum bewegen, aber im Abschnitt mit den Kampffliegern (um nur einen zu nen-

nen) mußt Du mit einigen Geschickten Flugmanövern ihren plumpen Beinen ausweichen. Erstmals hast Du in einem Mega-CD-Game das Gefühl, in die Handlung regelrecht hineingesogen zu werden. Seufzer der Erleichterung gehen Dir über die Lippen, wenn es Dir gelingt, die Metallmonster zu zerstören und dem sicher geglaubten Tod zu entkommen. Und dieses Gefühl zieht sich durch das komplette Spiel.

Die CD mit ihrer Kapazität von 650 MBit ist Heimstätte für ehrfurchtschende 45 Levels. Sie verteilen sich auf 3 Kapitel zu je 15 Abschnitten und können in drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden angegangen werden - mehr kann man für sein Geld kaum erwarten. Die digitalisierten Filmclips und der Star Wars-Soundtrack sind da eher beiläufige Garantien für den Erfolg, der Rebel Assault zweifelsohne beschieden sein wird. Die Screenshots vermitteln Dir einen Eindruck von dem enormen Abwechslungsreichtum zwischen den einzelnen Levels. Und das setzt sich auch im Gameplay fort. Rebel Assault ist grundsätzlich ein Shoot 'em Up. Wenn Du Dich jedoch durch die einzelnen Abschnitte kämpfst, mußt Du Deine Fähigkeiten stets erweitern und verbessern. Mal sitzt Du im Cockpit eines X-Wing-Jägers und nimmst Vader's Luftlandeeinheiten unter Laserbeschuß, dann wieder jagst Du unter Kanonenbeschuß durch einen engen Graben oder bist zu Fuß unterwegs und versuchst, eine Prügelei mit den Sturmtruppen vom Zaun zu brechen. Hey, so eine Vielfalt an Action hab ich mir doch schon immer gewünscht. Das ist es doch!

Rebel Assault ist wirklich eine Edel-CD, besonders, weil Du damit auch bei Deinen Kumpels mächtig Eindruck schinden kannst. 99% der Menschheit ist total verrückt nach Star Wars, und JVC's Videospieldversion wird da kaum hinten anstehen. Trotz einiger kleinerer Fehler, was das etwas einförmige Gameplay betrifft, ist dieses Spiel ein Erlebnis. Selber schuld, wenn Du dieses Erlebnis verpaßt.

Martin 'Skywalker' Wilmer

SP



Erinnerst Du Dich noch an die Szene, als Leia niederkniete und R2D2 tröstete?

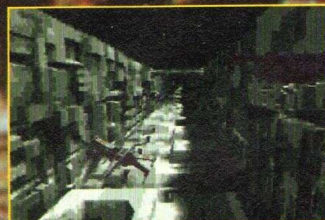


Und wieder ein bekannter Clip aus Star Wars - Luke Skywalker stampft frustriert in den Boden.

REBEL ASSAULT



Ein Bild aus einer Zwischensequenz: Der X-Wing wurde getroffen, und R2D2 wird nahezu irreparabel beschädigt.



Dies ist einer der vielen Grabenflüge. Ein echter Horror und nichts für schwache Nerven.



Kawumm! Das war's dann wohl, Rookie 1. Schon wieder geht ein milliardenschweres Raumschiff den Bach runter.



Commander Jake Farrell ist ein alter Hase im Rebellengeschäft. Es gehört schon einiges dazu, ihn zu beeindrucken.



Das ist er höchstpersönlich, Darth Vader, in seinem speziell angefertigten Sitzmöbel. Gerade erzählt ihm sein zweiter Offizier, daß schwarze Stahlhelme megaout sind.



Eine fantastische Szene: Du versuchst, den Death Star durch wilden Beschuß für einen großen Angriff verwendbar zu machen.



JVC
DM 129,-
ERH.: SEPT.



CD-ZUGRIFFSZEIT.....Mittel
SPIELER: 1
LEVELS: 45
SCHWIERIGKEITSGRADE: 3
BESONDERHEITEN: Paßwörter
KONTAKT: JVC

MEINUNGEN

PETER ■■■■■
Eine tolle Filmkonversion - die Fans werden nicht enttäuscht.

PHIL ■■■■■
Was für ein irres Erlebnis, fast wie im Kino auf der Leinwand!

BÄRBEL ■■■■■
Das Gameplay ist manchmal etwas eintönig. Ansonsten ein beeindruckendes Game.

WERTUNGEN

GRAFIK 81%
▲ Die Filmclips, besonders die Sequenzen im Weltraum, sind fantastisch.
▼ Einige der Grafiken wirken klobig, speziell im Trainingsmodus.

SOUND 84%
▲ Drücke auf Start, lehne Dich zurück und erlaube Dich an der Star Wars Musik.
▼ Nur fünfeinhalb Minuten Originalmusik. Schade!

GAMEPLAY 70%
▲ Die Steuerung Deines Jägers ist besser als in vielen anderen Games.
▼ Hinter den gefälligen Grafiken verbirgt sich ein eher simples Gameplay.

DAUERSPASS 84%
▲ Dieses Game mußt Du unbedingt "difficult" spielen - ganz schön knifflig, macht aber Riesenspaß.

82%

Rebel Assault wird den Erwartungen voll gerecht und ist das bislang aufregendste Spiel für den Mega-CD. Das Spielen bringt viel Spaß, trotz, wie auch schon bei der PC-CD-Version, des etwas gleichförmigen Gameplays.

DAMAGE ■■■■■ PILOTS ■■■■■ SCORE 000630



International Sensible Soccer

WORLD CHAMPIONS



SONY
DM 129,-
ERH.: JETZT

Sensible Soccer

KAPAZITÄT:.....4Mbit
SPIELER:.....2
LEVELS:.....Entfällt
SCHWIERIGKEITSGRADE:.....3
BESONDERHEITEN:..Speicheroption
KONTAKT:.....Sony

Mit seinem Debüt auf dem Amiga erlangte Sensible Soccer in Windeseile den Kultstatus. Die Fußballfans waren begeistert und setzten das Spiel für unglaubliche 17 Wochen an die Spitze der Verkaufscharts. Ende letzten Jahres erleben wir den Transfer auf den Mega Drive - mit durchaus gemischten Reaktionen seitens der Kritiker. Mit dem grafisch überlegenen FIFA International Soccer von EA kam es zu einem großen Gerangel auf dem Gamesmarkt. Jetzt setzt das Game mit den wahrscheinlich kleinsten Sprites aller Zeiten zum zweiten Anlauf an. Diesmal in limitierter Auflage und mit allen Teams der Weltmeisterschaft, nebst einem WM-ähnlichen Turniermodus. Fragt sich nun, ob Sensible Soccer World Championship tatsächlich ein komplett neues Spiel ist...

Um gleich im Vorfeld alle falschen Hoffnungen zu zerstreuen: Diese limitierte Auflage des Fußballklassikers ist lediglich eine Update-Version, um im Fahrwasser der WM '94 noch ein paar Märker zu machen. Nachempfinden wird hier die Endrunde eines Weltmeisterschaftsturniers mit den dazugehörigen 24 Mannschaften.

Das Fehlen einer solchen Option war einer meiner Hauptkritikpunkte an der alten Version von Sensible Soccer, und so war ich höchst erfreut über die Möglichkeit, eine Mannschaft wie beispielsweise Grönland zu lang verdienten Weltmeistertiteln zu führen. Hmm, da gibt's noch ein kleines Problem: Grönland kann nicht Weltmeister werden! Zur Wahl stehen lediglich die 24 Teams, die es auch tatsächlich bis in die Endrunde geschafft haben.

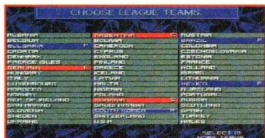
Na gut, dann gehe ich eben mit Brasilien, Nigeria oder sogar Südkorea in die eröffnenden Gruppenspiele. Alles recht authentisch - 6 Gruppen zu je vier Teams, anschließend dann die K.O.-Runde. Für einen Sieg in den Gruppenspielen bekommst Du allerdings nur 2 Punkte und nicht 3, wie in den USA! Hoppla.

Diese neue Version hat ihre kleinen Macken, aber sie hat auch einen ganz großen Glanzpunkt: die richtigen Namen von Mannschaften und Spielern. Vorbei die Zeiten alberner Verbalhornungen von Spielernamen, um vermuteten gerichtlichen Schwierigkeiten aus dem Weg zu gehen. Diesmal gibt's auch die

richtigen Mannschaftsaufstellungen, sowohl nationaler, als auch europäischer Clubs. Jedoch sind beim Weltmeisterschaftsturnier nur 16 Spieler zugelassen, im Gegensatz zu den 22 beim offiziellen Turnier. Aber ich will nicht pingelig werden. Ansonsten gibt es keine nennenswerten Unterschiede zum alten Sensible Soccer. Die bekannten Optionen und Modes sind natürlich allesamt dabei, inklusive der Möglichkeit, Deine eigenen Turniere und Ligen zusammenzustellen.

Das Gameplay ist ebenfalls völlig unverändert übernommen worden. Nicht, daß ich damit Probleme hätte! Für mich ist Sensi, was die spielerischen Möglichkeiten auf dem Rasen anbelangt, immer noch besser als FIFA International Soccer. Du kannst Deine Teamkollegen voll mit einbeziehen und geniale Angriffszüge kreieren - kein Torschuß gleich hier dem anderen. Um wirklich alles herauszuholen empfehle ich Dir allerdings einen Joystick, denn mit dem alten Joypad fällt die Steuerung doch etwas schwer.

Wenn Du Sensible Soccer schon besitzt, ist, aufgrund der nur geringfügigen Unterschiede zu Originalversion, vom Kauf dieser Cart dringendst abzuraten. Für alle anderen gilt: Viel Inhalt für wenig Geld!
Martin "Predator" Wilmer



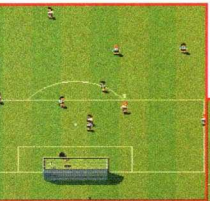
Alle Mannschaften der diesjährigen WM-Finalrunde sind vertreten, zusammen mit den europäischen Clubs.



An der Endrunde des Turniers nehmen 6 Gruppen zu je 4 Mannschaften teil. Für einen Sieg gibt's allerdings nur 2 Punkte!



Endlich haben die Spieler ihre korrekten Namen bekommen. Gott sei Dank!!!



Tooooooooooo! Es bedarf schon einer ausgefeiltesten Balltechnik, um die Computer-Keeper zu überlisten.



Neuauflage des "echten" Finales: Brasilien gegen Italien. Ob's diesmal zum Elfmeterschießen kommt?



Die vielen Leute im Gehäuse warten auf einen schön geschwungenen Eckstoß.

MEINUNGEN

PETER ■■■■
Ich stehe auf FIFA. Auch das neue Sensible Soccer kann nicht dagegen an.

BÄRBEL ■■■■
Ich bin echter FIFA-Fan, aber die tolle Spielbarkeit dieses Kickers ist verblüffend.

PHIL ■■■■
Nicht viele Neuerungen, aber empfehlenswert, wenn Du noch nicht das Original besitzt.

WERTUNGEN

GRAFIK **70%**
▲ Die Perspektive gibt Überblick und ermöglicht vorausplanendes Spiel.
▼ Wänzige Sprites und ein belloses Spielfeld sind der Atmosphäre nicht dienlich.

SOUND **83%**
▲ Gesänge und Sprechchöre der Zuschauer entsprechen der Action auf dem Rasen.
▲ Das Geschehen wird von forscher Musik begleitet. Puristen sollten sie abstellen.

GAMEPLAY **88%**
▲ Völlige spielerische Freiheiten, um Deinen eigenen Stil zu entwickeln.
▼ Das Spielen mit dem Joypad ist etwas wiggelig - ein Joystick ist besser.

DAUERSPASS **91%**
▲ Drei Schwierigkeitsgrade. Im "Expert Mode" sind die Computer teams ein harter Brocken.
▲ Bastele Dir nach Herzenslust Deine eigenen Monumentalturniere.

88%

Kaum Verbesserungen gegenüber dem Original. Solltest Du die erste Version noch nicht besitzen: Hier ist Dein Geld gut angelegt.

INTER SOFT

MEGA DRIVE

Mega Drive II Konsole ohne Spiel	195,80
Addams Family	89,80
Aladdin	100,80
Art of Fighting	106,80
Bubba 'n Stick	106,80
B.O.B.	105,80
Bill Walsh Football	97,80
Bubsy	106,80
Chuck Rock 2	102,80
Cool Spot	105,80
Cosmic Space Head	105,80
Double Clutch	105,80
Double Dragon	84,80
Dracula	114,80
Ecco	105,80
Eternal Champions	125,80
Fantastic Dizzy	93,80
FIFA Soccer	102,80
Flashback	108,80
Hook	89,80
Jungle Strike	113,80
Landstalker	119,80
Lotus 2	97,80
Mega Lo Mania	99,80
Micro Machines	90,80
NBA Jam	118,80
Pete Sampras Tennis	109,80

MEGADRIVE

Rocket Knights	87,80
Sonic 3	124,80
Street Fighter II	117,80
Terminator	69,80
Toejam & Earl 2	106,80
Turtles IV	105,80
Ultimate Soccer	102,80
Virtua Racing	168,80
Virtual Pinball	98,80
WWF Royal Rumble	119,80
Zombies	97,80

MEGA CD

Mega CD II ohne Spiel	499,80
Batman Returns	102,80
Chuck Rock	105,80
Dune	105,80
Ecco the Dolphin	90,80
Final Fight	89,80
Ground Zero Texas	121,80
Hook	102,80
Jaguar XJ 220	86,80
Microcosm	121,80
Road Avenger	105,80
Sherlock Holmes II	102,80

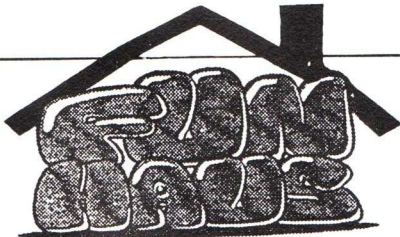
Silpheed	89,80
Sonic CD	86,80
Thunderhawk	102,80
Wolfchild	105,80
WWF Rage in the Cage	118,80

GAMEGEAR

Game Gear TV Set	299,50
Chuck Rock 2	78,80
Develish	29,80
Donald Duck II	78,80
McDonalds	29,80
Mickey Mouse II	78,80
World Cup Soccer	78,80

Komplettes Zubehör von Logic 3 und Technoplus!!
Irrtum und Druckfehler vorbehalten
Neuerscheinungen können vorbestellt werden.
DA = Deutsche Anleitung, E = Englische Anleitung
US = US Version Versandkosten: Vorkasse + 5,- DM, UPS und Post + 9,- DM zuzügl.
Nachnahmegebühr.
Ausland nur gegen Vorkasse + 25,- DM
Gesamtpreisliste kostenlos !!! Sonderangebote nur solange Vorrat reicht.

**INTERSOFT GMBH TEL. 05 81 - 50 06 FAX. 05 81 - 1 44 61
Groß Liederner Straße 27 29525 UELZEN**



**POSTHORNSTR.4
30449 HANNOVER
TEL: + FAX: 0511 4584505**

Versand für

- SEGA
- NINTENDO
- PC und AMIGA

**Der große Spielspaß
für kleines Geld.**

**Forden sie jetzt unseren
kostenlosen Katalog an:**

**10- DM - Gutschein in jedem Katalog
MD - GG - MEGA-CD - SNES-
GB - CDROM - ZUBEHOR.**

AN- UND VERKAUF VON GEBRAUCHTEN VIDEOSPIELEN

NINTENDO - SEGA - NINTENDO - SEGA

VIDEOSPIELE - PARADIES

**MOERSER STR. 61
47198 DUISBURG**

02066/54164

Geschäftsläden: — Steinbrinkstr. 255
(Verleih+Verkauf) — Oberhausen-Sterkrade

— Moerser Str. 61
Duisburg-Homberg

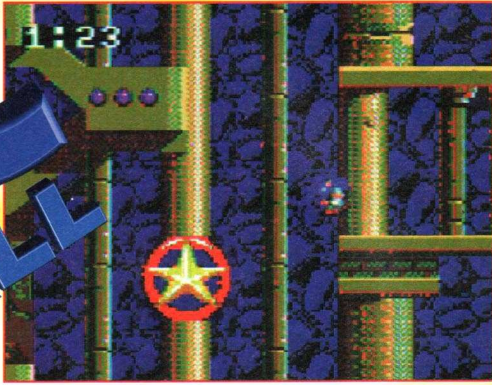
Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 10.00-20.00 Uhr
Sa. 10.00-16.00 Uhr

REVIEW

GAME GEAR



SONIC SPINBALL



Eben so typische Flipperspiel: Sonic kann überall landen - nur Geduld!



Der fiese kleine Robotnik ist wieder da. Er versucht, aus dem friedlichen Mobius eine Welt der Roboter zu machen. Zu diesem Zweck hat er die Festung Volcano Veg-O erbaut, in der er heimlich seine Roboterfabrik betreibt - ein mechanisches Paradies auf der Basis von Lavaenergie. Der Sonic-Igel soll nun sein Volk retten. Aber um den Robotnik besiegen zu können, muß er ein ziemlich gemeines Flipper-Abwehrsystem durchbrechen und außerdem dessen Energiesystem lahmlegen. Gar nicht so einfach in einem Flipperautomaten...

Sonic Spinball erschien im letzten Herbst auf Mega Drive, aber obwohl Sonic, der weltbeste Igel, die Hauptrolle spielte, konnte das Spiel seinen beiden Vorläufern nicht das Wasser reichen. Natürlich wurde aus der Plattform-Struktur eine Flipper-Struktur, und wie bei den meisten Flipperspielen waren die Spielmöglichkeiten relativ beschränkt - mit nur einer linken und einer rechten Funktion (wobei Sonics Flug in der Luft leicht von links nach rechts manipuliert werden kann).

Diese Game Gear Version ist fast identisch mit der Mega Drive Version. Alles beginnt in den Höhlen mit dem Giftmüll, wo Sonic drei kostbare Smaragde finden muß, bevor er den widerlichen Scorpion Boss am oberen Ende des Flippersystems angreifen kann.

Danach gibt's dann den mit Lava gefüllten Heizungsraum, die mechanische Badnik-Maschine und schließlich den Showdown mit Robotnik in seinem Raumschiff über dem letzten Flippersystem. Auf jedem Level müssen alle Smaragde gefunden werden. Das kann, wie ich feststellte, ganz schön frustrierend werden!

Nerven kostet es auch, wenn Du zu lange im Kreis laufen mußt, weil oft nur der Zufall entscheidet, wohin Sonic als nächstes gefflippet wird. Wenn Du Glück hast,

gerätst Du in das richtige Schlammloch, wirst in die nächste Zone befördert, und da ist er - der Smaragd. Wenn das Glück auf Deiner Seite bleibt, wird der Hebel, durch den der Schlamm aus den Giftmüllhöhlen abfließt, früh getroffen, und Du kannst Dich später in den leeren Schlammcontainer fallen lassen und wieder einen Smaragd einsammeln.

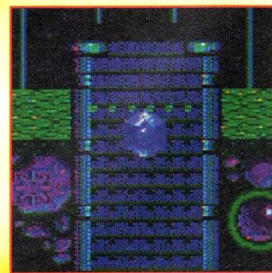
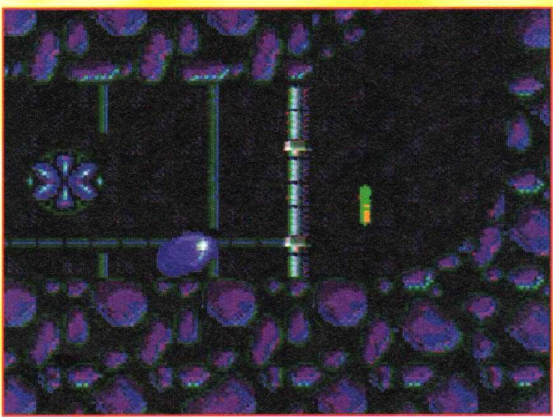
Hast Du gerade mal einen schlechten Tag erwischt, so einen, an dem es aus Kübeln regnet, die Katze überfahren wurde und Du den kalten Kaffee vom Vortag wieder aufwärmen mußt, wird Sonic Spinball Dich endgültig in den Wahnsinn treiben. Du wirst auf den Flipperflächen umherirren, ohne jemals einen Ausweg zu finden. Weil es auch keine Paßwörter gibt, wird Dir der Verlust des letzten Lebens gerade dann den Todesstoß versetzen, wenn Du das Level fast geschafft hättest. Glücklicherweise hast Du ja ein paar Continues, aber ja - diese verdammten Smaragde müssen aus Neue eingesammelt werden, und das bedeutet weite Wege und hartes Zähneknirschen!

Die Grafik ist von hervorragender Qualität für die 8 Bit - einige Figuren gehören zu den besten, die ich seit langem gesehen habe. Die Levels werden von den unterschiedlichsten mechanischen Tieren und Schaltmechanismen bevölkert. Die Badnik-Maschine verfügt zum Beispiel über eine Menge ganz überraschender

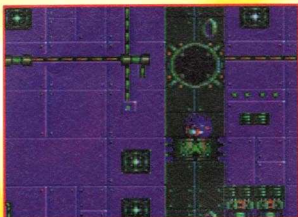


Das Intro ist das gleiche wie in der Mega Drive Version. Schon hier wird die hervorragende Qualität der Grafik deutlich.

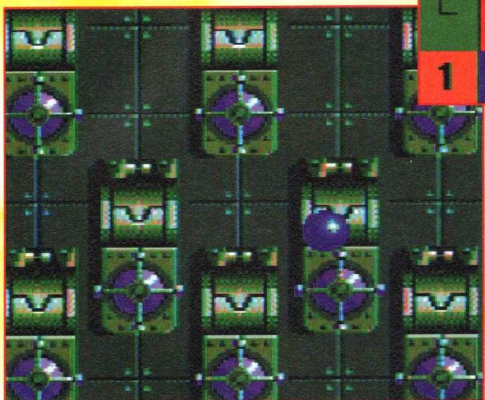
Wenn Sonic gerade einmal nicht herumgeschleudert wird, kann er mit einem Super-Spin wieder nach oben kommen.



Bevor Du Dir diesen Smaragd greifen kannst, mußt Du einen Hebel betätigen, damit der Schlamm abfließt.



In den Schlammhöhle n sucht Sonic eine senkrechte Passage. Wohin führt diese wohl?

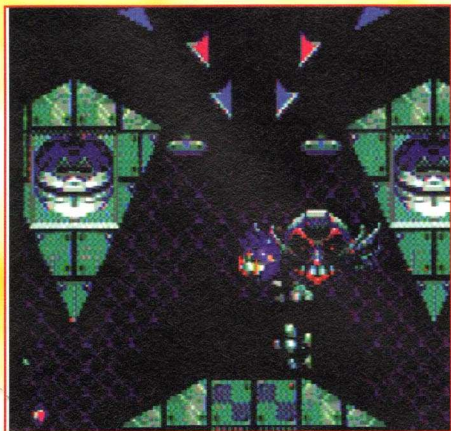


Im dritten Level, der Badnik-Maschine, muß Sonic Zellen aufbrechen und Tiere befreien - und einen weiteren Smaragd finden.

Möglichkeiten, um Sonic durch Zellen, Räume und rotierende Käfige zu schleusen. Auch die gut gestalteten Hintergrundbilder geben Dir das verwirrende Gefühl, Dich wie eine echte Flipperkugel mit Hochgeschwindigkeit zu bewegen. Sogar der Sound ist das Anhören wert!

Auf Dauer, glaube ich, wird dieses Spiel an Spannung verlieren. Du hast Deine vier Level, und wenn die einmal geknackt sind - warum solltest Du Dir noch einmal die Mühe machen, die falschen Ausgänge zu nehmen und in den verkehrten Schlammhöhlen zu landen? Es gibt keine alternative Spielweise. Sogar das eindrucksvolle 3-D Bonusspiel fehlt Über die Konvertierung vom Mega Drive kann man bei Sonic Spinball nicht meckern - das Spiel ist fast identisch. Aber stellt Euch Sonic als bloße Metallkugel vor. Dies ist ein ganz normales Flipperspiel, auf Dauer wohl eher schwach. **SP**

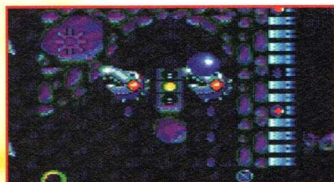
Philip "1,000,000,000" Paisnel



1

TOXIC POOLS

Im ersten Level, in den Toxic Pools, muß Sonic drei Smaragde finden.



Zermatsche diese beiden Würmer, um das Tor unter ihnen zu öffnen. Dieser Weg führt Dich zum Boss.



Für's Ringesammeln bekommst Du Extra-Punkte und Leben. Je mehr desto besser.



Diesmal hat Sonic Glück: ein Blitz verhindert seinen Fall zwischen die Flipper. Aber so leicht ist es nicht immer.



SEGA
DM 89,95
ERH.: JETZT



KAPAZITÄT:4Mbit
SPIELER:1
LEVELS:4
SCHWIERIGKEITSGRADE:2
BESONDERHEITEN:continues
KONTAKT:Sega

MEINUNGEN

BÄRBEL ■■■■
Schöne Grafiken, aber das Gameplay ist viel zu dumpf und zufallsorientiert.

PETER ■■■■
Schön anzusehen, aber hohl zu spielen. Diesmal reicht's nicht für Sonic.

MARTIN ■■■■
Nur häppchenweise Spaß. Ich hab mich dabei ein bißchen viel geärgert.

WERTUNGEN

GRAPIK **84%**

- ▲ Einige der besten 8-Bit-Sprites, die ich je auf dem Game Gear gesehen habe.
- ▲ Alle vier Levels haben ausgezeichnete Hintergründe und tolle Farben.

SOUND **80%**

- ▲ Das Klingeln der Ringe ist ein gutes Beispiel für hochwertige Soundeffekte.
- ▲ Selbst die Musik klingt ein ganzes Stück besser, als bei den meisten GG-Titeln.

GAMEPLAY **73%**

- ▲ Anfänglich vermag das High-Speed-Gameplay durchaus zu begeistern.
- ▼ Aber immer dieselben Abschnitte durcharbeiten zu müssen ist frustrierend.

DAUERSPASS **72%**

- ▲ Ein hartes Flipperspiel. Hier kannst Du zeigen, was Du draufhast.
- ▼ Nur vier Szenarios - zwar groß, aber viel zu wenig Abwechslung.

60%

Macht Spaß - am Anfang. Allerdings beeinträchtigt das ständige Zurückgehen und die unvermeidbare Abhängigkeit vom Zufall den Spaß. Eher vermeiden.

PC POWER

NUMMER 0 • SEPTEMBER '94 • 12.80

CD

TIE FIGHTER

Ein Review
über die
Mächte des
Bösen



PC POWER

BATTLE BUGS
BLAST
CHAOS ENGINE
CD3 SAMPLER
DARKSEED
D-DAY
DARK LEGIONS
DESERT STORM
DREAMWEB
EUROPEAN CHAMPIONS
EPIC PINBALL
FIFA SOCCER
GUARDIANS OF THE
FLEET
11 TH HOUR
HEIMDALL 2

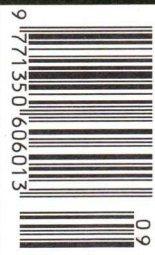
GAME DEMOS COLLECTION Volume 1

INTERNATIONAL TENNIS
LAMBORGHINI
MEGA RACE
MYST
OVERLORD
1942: PACIFIC AIR WAR
SANGO FIGHTER
SPACE HULK CD
SIM CITY ENHANCED CD
SIM CITY SCENARIOS
STAR TREK CD
TD 2192
THEME PARK
TIE FIGHTER
UNDER A KILLING MOON
ZOO 2

Alchemie Publishing
Postfach 3127
46109 Giesen
Tel. (011 52 78-8008
Fax (011 52 77-9099)

Im Programm-Manager von Windows öffnest Du das Dateimenü und klickst auf "Ausführen". Als Befehlszeile gibst Du D:\INSTALL ein, dabei ist D der Buchstabe Deines CD-ROM-Laufwerkes. Daraufhin wird das PC POWER-Mensystem geladen, eine neue Programmgruppe gebildet und das PC POWER-Icon installiert. Nach der Installation klickst Du einfach das PC POWER-Icon an, und es erscheint der Startbildschirm.

PC POWER: DAS KOMPLETTE
ENTERTAINMENT-PAKET



Inhalt:

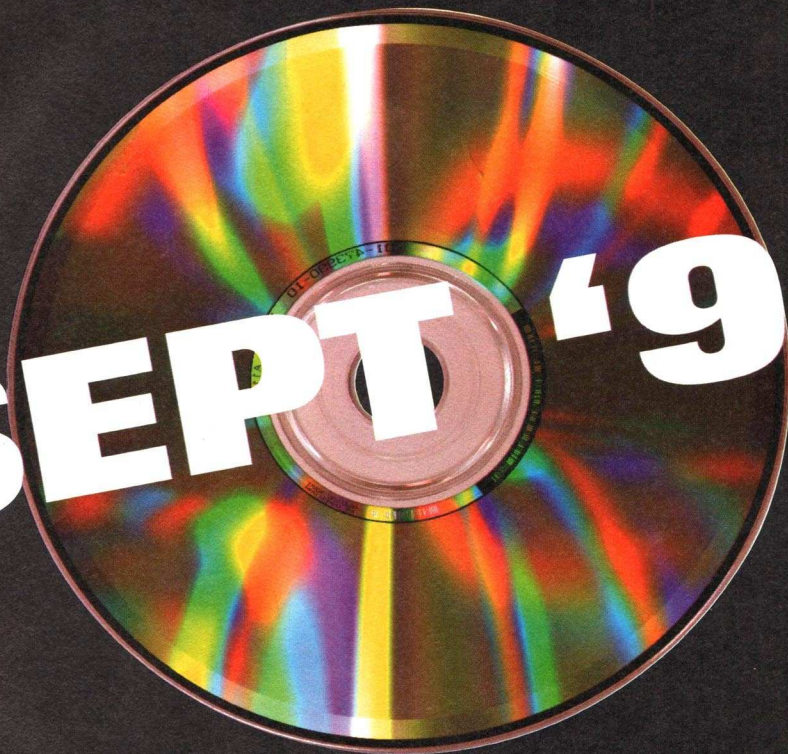
- Cyberwar von SCI
- Videokarten und Standards
- FIFA von Electronic Arts
- Iron Angel von Ocean
- Theme Park
- Microsofts Chicago
- TIE Fighter von LucasArts
- Blue Byte, Feature
- Harpoon II
- Outpost von Sierra



PC POWER

CD

SEPT '94



Im Preis von Pc Power ist eine 650MB ROM-CD enthalten - mit hochaktuellen und spielbaren Demoverisionen der besten Softwares aus dem Game & Entertainment-Markt. Ein absolutes Muß für jeden PC-Freak! Erstausgabe: September '94

PC POWER_{CD}
Aboservice
Postfach 3127
48581 Gronau

PC POWER_{CD} ABO-BESTELLKARTE

Aber klar! Ich bestelle PC Power mit CD für mindestens 12 Ausgaben (1 Jahr) zum Preis von DM 144,- für 12 Hefte incl. Zustellgebühr (Ausland DM 170,- incl. Zustellgebühr). Das Abonnement verlängert sich nur dann zu den jeweils gültigen Bedingungen um ein Jahr (12 Ausgaben), wenn es nicht 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Ich bezahle mein Abo

VORNAME/NAME

STRASSE/HAUSNUMMER

PLZ/ORT

DATUM/1. UNTERSCHRIFT

Ich weiß, daß ich diese Abo-Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich bei **PC POWER, Aboservice, Postfach 3127, 48581 Gronau**, widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Dies bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

bequem und bargeldlos durch Bankeinzug von meinem Bank-/Postgirokonto

KONTONUMMER

BLZ

GELDINSTITUT/ORT

UNTERSCHRIFT DES KONTOINHABERS

per Verrechnungsscheck (liegt bei)
Ich erhalte das erste Heft, wenn der Betrag abgebucht ist.

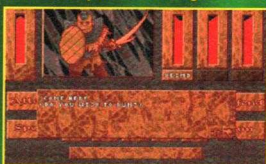


MEGA-CD



Neue Gegenden bringen meist auch neuen Ärger mit sich. Hinter jeder Ecke kann die nächste Prügelei auf Dich lauern.

Ein Bildschirm aus der Kampfsequenz zeigt Dir deutlich, über welche Waffen und Zaubersprüche Du verfügst.



Die Zaubersprüche liegen überall in der Gegend rum, aber nur einer verhilft Dir über den Fluß.

Der Gott Loki schmiedet Pläne, um den anderen Göttern die Waffen zu stehlen, so daß sie Angriffe schutzlos ausgeliefert wären. Er selbst wäre dann endlich der mächtigste Gott. Heimdall - er wurde geboren, nachdem Thor seine Herzzallerliebste mit einem flotten Blitz geschwängert hatte - erfährt von Loki's Schandtat und gründet eine Kriegergang, um die Waffen wieder herbeizuschaffen. Das Spiel beginnt im göttlichen Trainingslager, denn Heimdall muß sich auf seine schwierige Aufgabe intensiv vorbereiten. Im Training versuchst Du mit Äxten die Zöpfe einer holden Maid zu treffen, jagst ein Schwein und tötest eine Horde finstere, schwertschwingender Piraten...



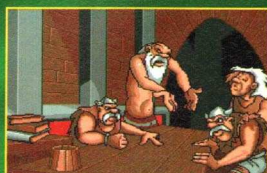
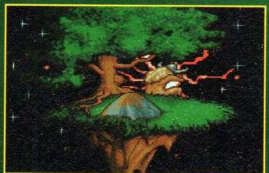
Der erste Stolperstein ist ein cleveres Rätsel, bei dem Du in einer bestimmten Reihenfolge über die Schalter laufen muß.



Deine Objektesammlung sollst Du immer im Auge behalten. Wirf alles weg, was Du nicht brauchst!

DER FILM IM SPIEL

Hier ein kurzer Einblick in das Intro - damit Du weißt, was Dich erwartet.



Die Firma JVC hat die Marktücke erkannt und sogleich unbarmerzig zugeschlagen...mit einer Konversion des Rollenspiel-Klassikers Heimdall. Die verschwenderischen Grafiken und die breite Akzeptanz unter Gamefreaks aller Couleur ließen Heimdall zu einem erfolgreichen Computerspiel werden. Zu diesem Produkt, entwickelt von Core Design, können wir Konsolenbesitzer wohl kaum nein sagen, oder...?

Der Kampf ist oftmals Hauptbestandteil eines Rollenspiels, aber nur selten in befriedigender Weise programmiert. Dabei geht es meist eher hölzern und alles andere als aufregend zu. Was zählt, ist weniger Dein Geschick, als vielmehr Glück. In Heimdall wechselt bei dieser Gelegenheit das Bild zur Spielerperspektive - Du stehst dem Gegner Aug' in Auge gegenüber. Meist sind diese mit einem Schild geschützt und halten Deinen Attacken locker stand. Hier kommt es auf genaues Timing an: Du mußt angreifen, wenn der Gegner sich eine Blöße gibt. Aber bei mehr als drei, vier Treffern hast auch Du Dein Ticket nach Walhalla sicher.

Ein erfreulicher Aspekt ist, daß Dir mehrere Figuren zwecks Auswahl zur Verfügung stehen. Neben Heimdall gibt es diverse finster dreinblickende Gesellen, die alle ihre speziellen Vor- und Nachteile haben. Zauberkraft, Geschwindigkeit, Beweglichkeit...alle Kämpfer sind auf ihre Weise nützlich. Deine Kollegen müssen sich unbedingt in ihren Fähigkeiten harmonisch ergänzen; Du darfst also gleich zu Beginn folgenschwere Entscheidungen treffen.

Es ist wichtig, zu lernen, wo Du bestimmte Dinge zu suchen hast. Türen, die zu Schatzkammern führen, gibt es überall, einige davon unsichtbar. Wichtig ist es auch, die Kisten mit Nahrungsmitteln etc. zu finden, denn nur so kannst Du Deine Überlebenschancen aufrecht erhalten. Wie bei allen Rollenspielen entscheidet die Qualität Deiner Bewaffnung und Deiner Magie über Deine Spielstärke. Ein vollständiges Inventar garantiert jedoch noch nicht den Erfolg. Bei Heimdall kommst Du ohne Deinen Verstand nicht weit, denn wenn Du ein Problem nicht mit dem Kopf lösen kannst, ist der Zoff, der Dich dann erwartet, schon programmiert.

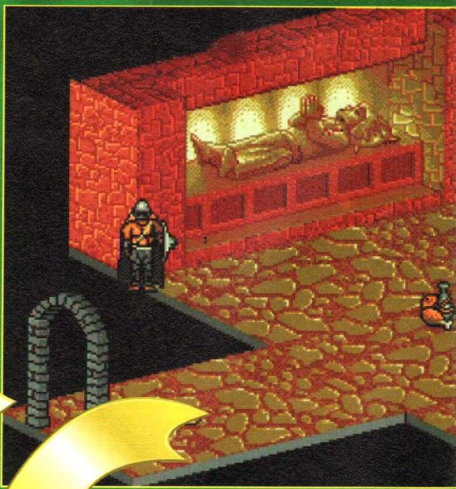
Trotz des hohen Anteils an Rätselaufgaben ist Heimdall keineswegs unzugänglich für Anfänger im Rollenspielgenre. Zugegeben, der Einstieg fällt nicht so leicht, wie bei einem Prügel- oder Ballerspiel, wird aber doch durch die einladende Optik erheblich verüßt. Und wenn Du erst mal drin bist, gibt's eh kein Halten

mehr.

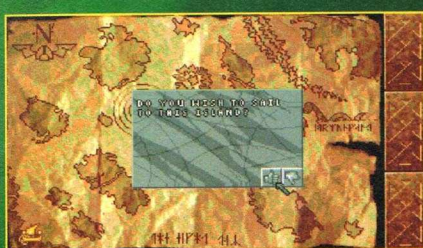
Gegenüber Landstalker ist dieses Spiel ein eindeutiger Schritt nach vorn. Jeder einzelne der isometrisch gestalteten Bildschirme sieht wunderbar aus. Die Animationen, z. B. die brennenden Fackeln an den Wänden, sind raffiniert, als ein Paar Predator-Stiefel (wie kommen wir denn jetzt auf Fußballschuhe? d. Chef). Die Figuresprites bewegen sich geschmeidig, wie der Zauberer, der langsamer und bedächtiger einherschreitet, als beispielsweise Heimdall, der kecken Schritte dahermarschiert, immer auf der Suche nach einer saftigen Dellerei.

Ähnlich beeindruckend sind die Soundeffekte. Die richtige Stimmung ist alles...Mit Musik in CD-Qualität lehnt Du Dich entspannt zurück und genießt die Introsequenz. Und das bestimmt nicht nur einmal! Hervorragend in der Präsentation, anspruchsvoll im Gameplay und mit einer Handlung, die noch betörender ist, als die Verdienstaussichten eines ständig verkannten Redakteurs. Ich lege Dir Heimdall wärmstens ans werte Herz!

Martin 'Heimdall' Wilmer



HEIMDALL



Die erste Karte zeigt die Örtlichkeiten der Inseln. Insgesamt gibt's drei Stück davon - ein umfangreiches Spiel.



Auf diesem Bildschirm kannst Du Deine Kämpfer aussuchen.



Viele der Geheimräume halten Schätze für Dich bereit. Du findest sie mit einem Zauberspruch.



Diese verfluchten Fallen sind überall. Wenn Du sie nicht mit einem Zauberspruch ausfindig machst, fällt Du rein und verlierst Energie.



In den blauen Räumen findest Du Schriftrollen. Sie helfen Dir auf Deinem weiteren Weg.



Solche geringfügigen Details machen das Spiel erst richtig attraktiv. Eins, zwei, drei...aaaahh.



Dieser Bildschirm zeigt einige Zaubersprüche und die aktuelle gesundheitliche Verfassung.



JVC
ca. 149,-
ERH.:JETZT



CD-ZUGRIFFSZEIT: Schnell
SPIELER: 1
LEVELS: Entfällt
SCHWIERIGKEITSGRADE: 1
BESONDERHEITEN: RAM Speicher
KONTAKTE:

MEINUNGEN

PETER ■■■■□

Ich habe nicht unbedingt eine Schwäche für Rollenspiele, aber Heimdall hat mir Spaß gemacht.

PHIL ■■■■■

Viel Abwechslung im Gameplay und erstklassige Präsentation. Hipp, hipp,

BÄRBE ■■■■□

Und wieder ein klassisches Rollenspiel für den Mega-CD - diesmal eines der besten.

WERTUNGEN

GRAFIK 84%

▲ Die Bewegungen der Sprites und die detaillierten Hintergründe sind beeindruckend.

▼ Die Verwendung der langsam ausgerichteten isometrischen Perspektive ist nicht ungefährlich.

SOUND 87%

▲ Die Musik ist, wie schon angesprochen, schlicht hervorragend.

▲ Gitarrensolos in einer Qualität, wie Du sie noch nie auf dem Mega-CD gehört hast.

GAMEPLAY 78%

▲ Die Steuerung der Figuren, die Verwaltung des Inventars und die Kampfsequenzen sind erstklassig.

DAUERSPASS 83%

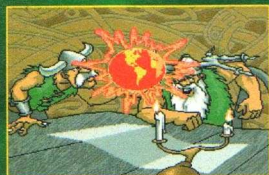
▲ Der Schwierigkeitsgrad entspricht etwa dem von Landstalker.

▲ Guter Einstieg, sowohl für Anfänger, als auch für Experten.

82%

Heimdall vermag selbst abenteuerseueren Spielern die Welt der Fantasy-Games zu eröffnen, ohne dabei Abstriche beim hohen Schwierigkeitsgrad machen zu müssen. Sensationell!

HEIMDALL



BRUTAL

Einmal im Jahr geht der Dali Llama auf Welttournee, um die stärksten Krieger zu finden. Dabei geht es ihm nicht nur um die Geschicklichkeit im Kampf, sondern auch darum, ob seine Kandidaten auch den wahren "Kämpfergeist" besitzen. Sobald er seine Truppe zusammen hat, lädt er sie auf seine Insel ein - ein friedliches Stückchen Erde, wo die starken Männer untereinander ausmachen können, wer von ihnen würdig genug ist, den Himmlischen Gürtel tragen zu dürfen. Klingt zunächst alles ganz artig - wenn nur der Titel "Brutal" nicht wäre. Assoziiert man nicht bei diesem Wort blutrünstige Szenen wie in Mortal Kombat? Ist Brutal vielleicht sogar geeignet, dieses Meisterstück der Beat-'em-Up's aus dem Ring zu fegen? Wir werden sehen, was Gametek's Zeichentrick-Spiel mit seinen zehn verschiedenen Kämpfern, seinen groovigen Sounds und seiner Trainings-Option auf die Bretter bringt. Wir werden herausfinden, ob es wirklich so brutal ist, wie der Titel unterstellt!



Wenn es Dir gefällt, kannst Du Dir auch die betörenden Klänge der Brutal Band anhören.



Auf der Insel des Dali Llama beginnt der Kampf schon am Strand.

Für den Mega-CD hat es in der Tat nur wenige gute Beat-'em-Up's gegeben. Final Fight war zu seiner Zeit das beste seiner Art und Mortal Kombat sollte keineswegs unerwähnt bleiben.

Wie dem auch sei, es ist höchste Zeit, daß wieder einmal ein Spitzenspiel dieses Genre in die Läden kommt. Und genau das ist es offenbar, was Gametek mit Brutal vorhatte.

Gametek's Programmierer haben also zehn verschiedene Kämpfer geschaffen (die demnächst erscheinende Mega Drive -Version kommt mit acht aus), wobei jede Figur 200 Animationsrahmen hat. Hinzu kommen zehn verschiedene Schauplätze, eine eindrucksvolle Musik und digitalisierte Stimmen. Die Struktur des Spiels erinnert stark an Street Fighter II - jeder Spieler hat einen Energiebalken, Spezial-Bewegungen, Schläge und Tritte mit einstellbarer Stärke sowie drei verschiedene Geschwindigkeiten. Der Optionen Bildschirm ist recht üppig gestaltet - wie üblich kann man dort zwischen einem oder zwei Spielern wählen. Im Solo-Spiel mußt Du gegen

die zehn Kämpfer antreten, zu zweit kann sich jeder Spieler eine der zehn Figuren auswählen und damit nach Herzenslust den Gegner bekämpfen. Nach der eindrucksvollen Einleitung mit Iwan dem Bär (mindestens so gut, wie jeder Zeichentrickfilm aus dem Fernsehen!) beginnt der Kampf. Du fängst

zunächst mit dem weißen Gürtel an, dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad. Wenn

Du alle Deine Gegner bezwungen hast, bekommst Du den zweiten Dan. Grafisch ist das Spiel sehr gut gelungen - das gilt sowohl für die Vorstellung der einzelnen Kämpfer mit den bisherigen Kampf-Statistiken, als auch für den Kampf selbst. Sehr schön sieht es auch aus, wenn Du einen der acht Kämpfer auswählst (Karate Croc und Dali Lama sind Bosse, Du mußt Dir erst das Recht erwerben, gegen sie antreten zu dürfen!). Jeder von ihnen zeigt, auf einem Felsen stehend, seine Silhouette vor einem stimmungsvollen Sonnenuntergang. Sieht fast so aus, als wären diese Szenen aus Karate Kid übernommen worden ...

So schön die Grafik auch ist - die Figuren selbst haben mich enttäuscht. Die Kämpfe überzeugen nicht, denn die Schläge oder Tritte sind zu halbherzig, als daß die knisternde Stimmung eines Kampfes aufgenommen könnte. Als Zeichentrick-Spiel sieht ja alles





Dies hier ist eine neue Idee: durch Siege über Deine Gegner erlernst Du neue Kampftechniken. Wenn das kein Anreiz ist!

Nach jedem Kampf bekommst Du sofort eine detaillierte statistische Auswertung. Es gibt sogar einen Kommentar dazu.

STATS	MARK	RAE	STATS	MARK	RAE
HEALTH	100	100	HEALTH	100	100
ATTACK	100	100	ATTACK	100	100
DEFENSE	100	100	DEFENSE	100	100
TECHNIQUE	100	100	TECHNIQUE	100	100
STRONG	100	100	STRONG	100	100
WEAK	100	100	WEAK	100	100
ACCURACY	100	100	ACCURACY	100	100

Mit Hilfe dieser Option kannst Du Dir sogar einen Film ansehen, in dem Deine Figur im Kampf gezeigt wird.



ganz nett aus - aber viel Intelligenz ist wahrhaftig nicht nötig, um seine Gegner besiegen zu können. Auch wenn es mir keiner glaubt: ich habe es fertiggebracht, einen Gegner zu besiegen, ohne auf den Bildschirm zu schauen. Es reichte aus, im Blindflug einige tiefe Tritte anzusetzen und schon lag der Gegner auf den Brettern. Zugegeben, die Bosse sind härtere Nüsse - aber nur bei ihnen hatte ich das Gefühl, daß ich die Spezial-Tricks wirklich brauchte.

Am interessantesten dabei ist, daß man diese Spezial-Bewegungen erst lernen muß. Dali Llama bringt sie Dir nämlich bei, wenn Du im Spiel schon etwas weiter vorangekommen bist. Schon nach zwei Siegen erscheint ein Diagramm, aus dem Du die richtigen Tasten-Kombination entnehmen kannst. Du mußt das alles aber innerhalb von 30 Sekunden geschnallt haben, sonst ist es nämlich nix mit Tricks!

Das Spiel weist zwar einige nette Neuerungen auf - die Kampfbegeisterung bleibt aber hinter Street Fighter II und Eternal Champions zurück. Es war sicherlich eine gute Idee, Zeichentrick-Figuren einzusetzen, aber leider hält sich der Spielspaß in Grenzen.



Erinnerst Du Dich an den Zeichen-trick-film Animal Olympics? Diese Figuren hier werden ähnlich dargestellt.

Dies hier ist eine Spezial-Technik von Prince: der Biß! Den kannst Du auch erlernen - aber erst nach vier Siegen.



Foxy Roxy - schlank, akrobatisch, elegant und schnell! Dieses Weibchen hat mehr als nur lange Beine ...

Wenn Du nach neun Siegen den zweiten Dan bekommen hast, kannst Du auch gegen Dali Llama antreten.



Karate Croc ist der neunte Gegner - Du triffst ihn im Turm. Nur nach diesem Sieg, dann darst Du gegen Dali Llama kämpfen.



Kung Fu Bunny setzt hier zu einer Spezial-Technik an - Rummis!

YOU ARE NOW A BLACK BELT!
YOUR CURRENT TAIKWONDO IS:
EILBERGZERBRACKEN
SPECIAL MOVES LEARNED:
TAUNT
HI KICK
TRASH KICK

Die Paßwörter machen es Dir möglich, schon erworbene Kampf-techniken auch in einem neuen Spiel wieder einsetzen zu können.

Die Silhouetten sind wirklich ein guter grafischer Einfall. Details sind immer noch erkennbar.

GAMETEK
ca. 139,-
OUT SEPT



CD-ZUGRIFFSZEIT:.....Mittel
SPIELER:.....2
LEVELS:.....10
SCHWIERIGKEITSGRADE:.....1
BESONDERHEITEN:.....paßwort
KONTAKTE.....Gametek
(02161) 81900

MEINUNGEN

MARTIN
Nicht überzeugend. Die MD-Version ist fast identisch.

BÄRBEI
Spaß gibt's nur wenig. Du kannst viel zuschauen, wenig spielen.

PHIL
Einige sehr innovative Features. Ich fand es ausreichend gut spielbar.

WERTUNGEN

GRAFIK **81%**
▲ Die Screens mit den Zeichen-trick-animationen sind sehr gut gelungen.
▼ Die Figuren bewegen sich im Kampf nicht überzeugend.

SOUND **84%**
▲ Über 20 groovige Titel, die gut ins Ohr gehen.
▼ Das Ächzen und Stöhnen der Kämpfer kann leicht nervig werden.

GAMEPLAY **71%**
▲ Ein Cartoon-Prügelspiel ist was Neues und allein deswegen schon unterhaltend.
▼ Die Kämpfe können viel zu leicht gewonnen werden. Schade!

DAUERSPASS **70%**
▲ Die Special Moves müssen erlernt und verdient werden. Ein neues Feature.
▼ Viel zu einfach. Mit simplen Kicks und Punches kannst Du die Sache überstehen.

70%
Brutal ist ein sehr gut dargestelltes Beat-'em-Up - leider sind die Kampf-szenen zu simpel geraten, so daß der Spielspaß nicht gerade überschäumt. Mortal Kombat auf CD ist immer noch unerreich!

Nr. 1 gibt

es schon im
Oktober



GAMES WORLD

M A G A Z I N

GIBT GAS!!!

DEMO CD

MEGA-CD

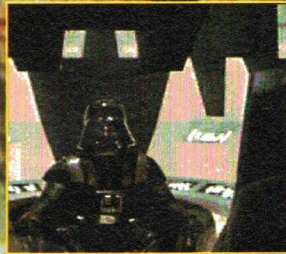


STAR REBEL ASSAULT WARS

Hierzu gibt es eine Demo-CD!



Ein so attraktives Angebot ist noch nie bei uns eingegangen! Wir wollen es gleich an unsere Leser weiterreichen: für nur 12,- DM bekommst Du eine CD mit dem ersten Level von Rebel Assault - voll spielbar, natürlich! Du brauchst nur diesen Coupon auszufüllen...



SEGA PRO REBEL ASSAULT CD

Aber klar! Ich bestelle die Demo-CD von Rebel Assault für zum Preis von DM 12,- incl. der Zustellgebühr (Ausland DM 16,- incl. Zustellgebühr).

VORNAME/NAME

STRASSE/HAUSNUMMER

PLZ/ORT

DATUM/1. UNTERSCHRIFT

Ich bezahle mein REBEL CD

bequem und bargeldlos durch Bankeinzug von meinem Bank-/Postgirokonto

KONTONUMMER

BLZ

GELDINSTITUT/ORT

UNTERSCHRIFT DES KONTINHABERS

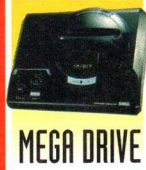
per Verrechnungsscheck (liegt bei)



SEGA PRO
REBEL A. CD
Postfach 3127
48581 Gronau

SEGA PRO
Postfach 3127
48581 Gronau

Used Under License. All Rights Reserved. Star Wars is a registered trademark of Lucasfilm Ltd. The LucasArts logo is a registered trademark of LucasArts Entertainment Company.



Nach unserem Review im letzten Heft gibt es in diesem Monat bereits die ersten Tips. Genau, Tips, und zwar in Form

der allseits beliebten Special Moves. Dieses Seitenpaar ist eine praktische Kurzanleitung für die wichtigsten Kampftechniken.

STREET FIGHTER II

FEI LONG

REKKA KEN

RUNTER, RUNTER-RECHTS, RECHTS UND PUNCH

RISING DRAGON KICK

ZURÜCK, RUNTER, RUNTER-ZURÜCK UND KICK

NÜTZLICHE KOMBI

Der Kickboxer Fei Long hat eine tolle Kombination drauf. Wenn Dein Gegner zu Beginn einer Runde nicht zurückweicht, greife mit einem tiefen Kick an. Sei aber bereit, abzublocken, falls Du keinen Erfolg hast. Nach dem tiefen Kick folgt ein Stoß aus dem Stand und dann der Rising Dragon Kick. Das feurige Ende dieser Kombi sorgt für ein eindrucksvolles Finish.



CAMMY

FRONTALKICK

VOR, RUNTER, RUNTER-VOR UND KICK

KANONENBOHRER

RUNTER, RUNTER, VOR, VOR UND KICK

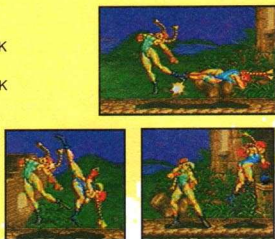
SPINNING KNUCKLE

ZURÜCK, RUNTER-ZURÜCK, VOR

UND PUNCH

NÜTZLICHE KOMBI

Neben Chun Li ist Cammy die einzige weibliche Kämpferin im Team. Gegenüber Typen wie Ryu oder Zangief sieht sie vielleicht etwas schwächlich aus, aber ihre akrobatischen Techniken sind schnell und effektiv. Eine lohnende Kombi kannst Du mit einem hohen Kick eröffnen, auf den Du sofort den Kanonenbohrer folgen läßt. Wenn Du landest und sich Dein Gegner erholt, gib ihm mit einem Frontalkick den Rest. Unwiderstehlich!



T HAWK

THE HAWK

IN DIE LUFT SPRINGEN UND ALLE DREI KNÖPFE GLEICHZEITIG DRÜCKEN

DONNERSCHLAG

VOR, RUNTER, RUNTER-VOR UND PUNCH

STURMHAMMER

360-GRAD-DREHUNG MIT DEM STEUERKREUZ, DANN EIN BELIEBIGER PUNCH-KNOFF

NÜTZLICHE KOMBI

Hawk ist der größte Fighter und in vielerlei Hinsicht etwas unbeholfen. Aber auch er kann eine effektive Serie hinlegen. Greife zunächst mit einem kräftigen, tiefen Kick an, dann folgt ein Schlag aus dem Stand. Wenn der Gegner zurückweicht, schicke schnell einen Donnerschlag hinterher, vorausgesetzt, der Gegner ist noch nicht außer Reichweite!



DEE JAY

HYPERFAUST

2 SEK. RUNTER, DANN HOCH UND GLEICHZEITIG WIEDERHOLT EINEN BELIEBIGEN PUNCH-KNOFF DRÜCKEN

MAX OUT

2 SEK. ZURÜCK, DANN VOR UND PUNCH

DOUBLE DREAD KICK

2 SEK. ZURÜCK, DANN VOR UND KICK

NÜTZLICHE KOMBI

Ähnlich wie bei T. Hawk beginnst Du mit einem kräftigen, tiefen Kick, dem ein weicher Schlag im Stehen folgt. Nach dem Punch läßt Du schnell eine Hyperfaust los und beendest Deine Aktion mit einem harten Kick unter die Füße Deines Gegners.



RYU

FEUERKUGEL

RUNTER, RUNTER-VOR, VOR UND PUNCH

ROTE FEUERKUGEL

ZURÜCK, RUNTER-ZURÜCK,

RUNTER, RUNTER-VOR, VOR UND PUNCH

DRAGON PUNCH

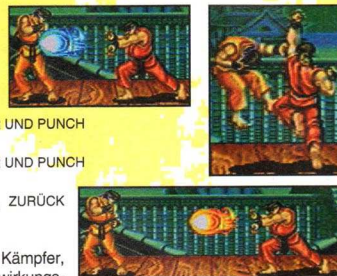
VOR, RUNTER, RUNTER-VOR UND PUNCH

HURRICANE KICK

RUNTER, RUNTER-ZURÜCK, ZURÜCK UND KICK

NÜTZLICHE KOMBI

Ryu, einer der beliebtesten Kämpfer, kann eine einfache aber wirkungsvolle Vierfach-Kombination ausführen. Springe mit einem mittleren Punch in den Gegner und laß ihn danach Deinen Dragon Punch fühlen. Zack, zack, zack, zack - ein verheerender Schlag!



EDMOND HONDA

HUNDERT-HÄNDE-SCHLAG

DRÜCKE WIEDERHOLT EINEN BELIEBIGEN PUNCH-KNOFF

SUMO-KOPFSTOSS

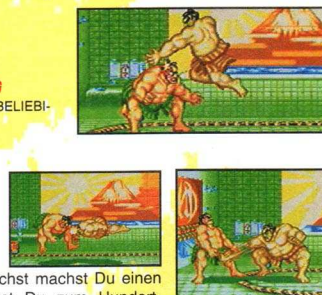
2 SEK. ZURÜCK, DANN VOR UND PUNCH

SUMO SMASH

2 SEK. RUNTER, DANN HOCH UND KICK

NÜTZLICHE KOMBI

Probier mal den hier! Zunächst machst Du einen Sumo-Kopfstoß, dann gehst Du zum Hundert-Hände-Schlag über. Während der Gegner taumelt, legst Du einen schnellen Kniestoß nach und bringst die Angelegenheit mit einem Sumo Smash zu Ende.



BLANKA

ELEKTRIZITÄT

DRÜCKE WIEDERHOLT EINEN BELIEBIGEN PUNCH-KNOFF

ROLLATTACKE

2 SEK. ZURÜCK, DANN VOR UND PUNCH

VERTIKALE ROLLATTACKE

2 SEK. RUNTER, DANN HOCH UND KICK

BEAST LEAP

2 SEK. ZURÜCK, DANN VOR UND KICK

NÜTZLICHE KOMBI

Zunächst bringst Du Deinen Gegner mit einer Serie harter Flugkicks und Uppercuts ins Schwanken. Ein nachfolgender Face Bite hält den Kollegen bei Laune. Wenn der Gegner zurückweicht, gib ihm mit einer Rollattacke den Rest.



GUILE

SONIC BOOM

2 SEK. ZURÜCK, DANN VOR UND PUNCH

BLITZKICK

2 SEK. RUNTER, DANN HOCH UND KICK

NÜTZLICHE KOMBI

Dieser Kriegsheld hat nur zwei Spezial-Techniken, aber eben diese beiden sind für sein Image als knallharter Kämpfer verantwortlich. Springe hoch und greife den Gegner mit einem Punch an. Wenn Du landest, hockst Du nieder und läßt zwei weiche, tiefe Kicks folgen, wobei Du Dich für den Blitzkick auflädst. Dann springst Du hoch und versetzt dem Gegner einen harten, entscheidenden Kick.



KEN

FEUERKUGEL

RUNTER, RUNTER-VOR, VOR UND PUNCH

DRAGON PUNCH

VOR, RUNTER, RUNTER-VOR UND PUNCH

HURRICANE KICK

RUNTER, RUNTER-ZURÜCK, ZURÜCK UND KICK

NÜTZLICHE KOMBI

Jetzt hat Ken den Flaming Dragon Punch drauf! Springe in den Gegner und führe einen Flugkick aus. Wenn Du landest, gehst Du zum Hurricane Kick über. Jetzt müßte der Gegner bereits angeschlagen sein. Gehe nah heran, gib ihm eine kräftige Gerade und laß den Flaming Dragon Punch folgen. Und denke daran: Wenn Du am Ende Flammen sehen willst, mußt Du einen harten Punch benutzen.



CHUN LI

BLITZKICK

DRÜCKE WIEDERHOLT EINEN BELIEBIGEN KICK-KNOPF

WIRBELWIND-KICK

1 SEK. RUNTER, DANN HOCH UND KICK

KIOKEN (FEUERKUGEL)

2 SEK. ZURÜCK, DANN VOR UND PUNCH

NÜTZLICHE KOMBI

Mit dem Wirbelwind-Kick als Eröffnungsschlag ist schon ein guter Anfang gemacht. Weiter geht's mit einem Schulterwurf. Wenn der Gegner aufschlägt, gehe ein wenig zurück und wirf eine Feuerkugel. Jetzt muß unbedingt der Blitzkick folgen, damit er seine volle Wirkung hinterläßt.



ZANGIEF

ROTIERENDE WÄSCHELEINE

DRÜCKE ZWEI BELIEBIGE PUNCH-KNÖPFE GLEICHZEITIG

ROTIERENDES LASSO

DRÜCKE ZWEI BELIEBIGE KICK-KNÖPFE GLEICHZEITIG

ROTIERENDE PFAHLRAMME

360-GRAD-DREHUNG MIT DEM STEUERKREUZ UND PUNCH

SIBIRISCHER SUPLEX

360-GRAD-DREHUNG MIT DEM STEUERKREUZ UND KICK

SIBIRISCHER BÄRENHAMMER

360-GRAD-DREHUNG MIT DEM STEUERKREUZ UND PUNCH. ZANGIEF MUSS DABEI VON SEINEM GEGNER WEIT ENTFERNT SEIN.

NÜTZLICHE KOMBI

Ein langsamer aber kraftvoller Gegner, mit einer Kombi-Technik, daß die Scheune wackelt. Zuerst führst Du ein schnelles Rotierendes Lasso aus, dann hocke nieder und lege einen tiefen, harten Kick nach. Wenn Du schnell bist, bekommst Du den 4-Treffer-Bonus.



DHALSIM

YOGA-FEUER

RUNTER, RUNTER-VOR, VOR UND PUNCH

YOGA-FLAMME

ZURÜCK, RUNTER-ZURÜCK, RUNTER, RUNTER-VOR

YOGA-TELEPORT

ZURÜCK, RUNTER, RUNTER-ZURÜCK UND ALLE DREI PUNCH- ODER KICK-KNÖPFE

NÜTZLICHE KOMBI

Der geheimnisvolle Inder hat einige Tricks auf Lager. Nicht



gerade das Karnickel aus dem Hut, aber eine Reihe von Stretch- und Teleport-Techniken, um den Gegner schwindelig zu machen. Entferne Dich etwa eine halbe Bildschirmbreite von Deinem Gegner und schicke ihm ein paar Yoga-Feuer herüber. Wenn er darüber hinwegspringt, dann gib ihm einfach einen Stretch-Kick. Er fällt, Du gehst ran, stößt eine Yoga-Flamme aus und gibst ihm mit einem Yoga-Nugie (mit den Knöcheln auf den Kopf!) den Rest.

BALROG

DREH-PUNCH

ALLE DREI KICK-KNÖPFE FÜR 2 SEK. GEDRÜCKT HALTEN

FINAL PUNCH

ALLE DREI KICK- ODER PUNCH-KNÖPFE GEDRÜCKT HALTEN, DANN LOSLASSEN. DIE POWER STEIGT, JE LÄNGER DU DIE KNÖPFE GEDRÜCKT HÄLTST.

SCHULTERSTOSS

2 SEK. RUNTER, DANN HOCH UND PUNCH

DASH PUNCH

2 SEK. ZURÜCK, DANN VOR UND PUNCH ODER KICK. PUNCH-KNÖPFE ERGEBEN EINEN GERADEN SCHLAG, KICK-KNÖPFE EINEN UPPERCUT.

NÜTZLICHE KOMBI

Balrog ist nicht gerade einer der besten Kämpfer, aber als Boxer kann er besonders mit seinen Fäusten beträchtlichen Schaden anrichten. Du beginnst mit einem Dash Punch, dem ein fliegender Haken folgt. Der angeschlagene Gegner erhält jetzt noch einen Kopfstoß, bevor Du mit dem Final Punch alle Zweifel ausgeräumt.



VEGA

CLAW DIVE

2 SEK. RUNTER, DANN HOCH UND KICK. WENN DU IN DER LUFT BIST, DRÜCKE ZUM GEGNER HIN UND PUNCH.

MAUERSPRUNG

2 SEK. RUNTER, DANN HOCH UND KICK. WENN DU IN DER LUFT BIST, DRÜCKE HOCH UND PUNCH.

CLAW ROLL

2 SEK. ZURÜCK, DANN VOR UND PUNCH

CLAW THRUST

2 SEK. RUNTER, DANN HOCH UND PUNCH

NÜTZLICHE KOMBI

Der Spanier verfügt über einige exzellente Moves, bei denen er Akrobatik und seine fürchterliche Klaue kombiniert. Eine gute Kombination beginnt am besten mit der Claw Roll, danach folgt eine schnelle Serie von Claw Thrusts und schließlich ein harter, tiefer Punch.



SAGAT

TIGERHAKEN

VOR, RUNTER, RUNTER-VOR UND PUNCH

TIGERKNEE

RUNTER, RUNTER-VOR, HOCH-VOR UND KICK

TIGERSCHUSS

RUNTER, RUNTER-VOR, VOR UND PUNCH

ODER KICK. PUNCH-KNÖPFE ERGEBEN EINEN HÖHEREN, KICK-KNÖPFE EINEN TIEFEREN TIGERSCHUSS.

NÜTZLICHE KOMBI

Sagat ist einer der größten Kämpfer und äußerst hartnäckig in seinen Taktiken. Für eine simple und effektive Kombination belegst Du den Gegner mit einigen schnellen Tigerschüssen, hoch und tief, und wenn dieser springt, setzt Du den mächtigen Tigerhaken an.



M BISON

PSYCHO CRUSHER

2 SEK. ZURÜCK, DANN VOR UND PUNCH

SCHERENKICK

2 SEK. ZURÜCK, DANN VOR UND KICK

HEAD STOMP

2 SEK. RUNTER, DANN HOCH UND KICK. NACH DEM STOMP DRÜCKST DU VOR UND IRGEND EINE PUNCH-KNÖPF.

FLIEGENDE PSYCHOFAUST

2 SEK. RUNTER, DANN HOCH UND PUNCH

NÜTZLICHE KOMBI

Beginne mit dem Scherenkick, dann folgen zwei tiefe Stöße, jetzt noch ein Stoß aus dem Stand, bevor Du einen zweiten Scherenkick ansetzt. Den krönenden Abschluß bildet ein tiefer, harter Punch und ein Rutschkick.





MEGA DRIVE

THE CHAOS ENGINE

PASSWÖRTER



Und hier wieder ein gutes Beispiel für die ausgezeichneten Qualitätstips, für die SegaPro inzwischen weltweit bekannt ist: Paßwörter für den neuesten Titel von Microprose, The Chaos Engine.



EIN-SPIELER-MODUS

WELT 3

Navvie 17 Leben, Skill 10, Cash 54.952
 Preacher 9 Leben, Skill 10, Cash 34.572
 Paßwort 2T2ZMM2BBN35

WELT 2

Thug 18 leben, Skill 10, Cash 13.726
 Navvie 12 Leben, Skill 10, Cash 1.220
 Paßwort YKLSLTL4S1#M

WELT 4

Brigand 31 Leben, Skill 10, Cash 48.120
 Gentleman 17 Leben, Skill 10, Cash 48.486
 Paßwort #YRS0F4W3VDN

WELT 2

Navvie 3 Leben, Skill 10, Cash 41.732
 Preacher 2 Leben, Skill 10, Cash 19.186
 Paßwort 6#4W7YWL3R5X

WELT 3

Preacher 21 Leben, Skill 10, Cash 14.360
 Navvie 29 Leben, Skill 10, Cash 1.466
 Paßwort T2YGH9QQ#236

WELT 3

Preacher 4 Leben, Skill 10, Cash 2.680
 Thug 5 Leben, Skill 10, Cash 21.770
 Paßwort FPN8R#82ZF3C

WELT 2

Preacher 20 Leben, Skill 10, Cash 32.032
 Navvie 4 Leben, Skill 10, Cash 65.516
 Paßwort P#9QQ7Q7PVBM

WELT 4

Gentleman 11 Leben, Skill 10, Cash 31.908
 Preacher 15 Leben, Skill 10, Cash 7.316
 Paßwort P2MG2L73RQMS

WELT 2

Gentleman 16 Leben, Skill 10, Cash 14.178
 Mercenary 9 Leben, Skill 10, Cash 24.558
 Paßwort Y25RMW536YZL

WELT 2

Mercenary 8 Leben, Skill 10, Cash 55.400
 Thug 28 Leben, Skill 10, Cash 37.278
 Paßwort YKXVGL7HXMDM

ZWEI-SPIELER-MODUS

WELT 4

Gentleman 8 Leben, Skill 10, Cash 63.010
 Preacher 11 Leben, Skill 10, Cash 55.790
 Paßwort P1MCYV#07HGV

WELT 2

Brigand 26 Leben, Skill 10, Cash 5.662
 Preacher 5 Leben, Skill 10, Cash 12.404
 Paßwort 2XY4RJK2GQ22

CHUCK ROCK 2



Um in Chuck Rock 2 einen Level anzuwählen drückst Du im Titelschirm B, A, Rechts, A, C, Hoch, Runter, A. Dann startest Du das Game nochmal und drückst auf Start. Halte A gedrückt und drücke Rechts, um in die gewünschten Levels zu gelangen.



DUNE 2

PASSWÖRTER

ATREIDES

(BLAU)

- 2 DIPLOMATIC
- 3 SPICEDANCE
- 4 ETERNALSUN
- 5 DEFTHUNTER
- 6 FAIRMENAT
- 7 ASHLIKENNY
- 8 SONICBLAST
- 9 DUNERUNNER

- 2 SPICESATYR
- 3 BURNINGSUN
- 4 DARKHUNTER
- 5 EVILMENTAT
- 6 ITSJOEBWAN
- 7 DEVASTATOR
- 8 DEATHRULER

ORDOS

(GRÜN)

- 1 DOMINATION
- 2 SPICESABRE
- 3 ARAKISSUN
- 4 COLDHUNTER
- 5 WILLYMENTAT
- 6 SLYMELANIE
- 7 STEALTHWAR
- 8 POWERCRUSH

HARKONNEN

(ROT)

- 1 DEMOLITION

McDONALD'S TREASURELAND ADVENTURE

LEVEL WÄHLEN




Drücke im Titelschirm Links, Rechts, A, B und C (wenn der Cheat funktioniert, ertönt ein akustisches Signal). Jetzt kannst Du bequem den gewünschten Level anwählen.



NBA JAM

SOUND-TEST

 Nicht so sehr ein Cheat, als vielmehr ein geschickter Weg, um Deine Lieblings-Sprachsamples in NBA Jam anzuhören. Wähle zuerst 'yes', um die Initialen einzugeben. Dann gibst Du die ersten beiden der unten genannten Initialen ein und legst den Cursor über die dritte, ohne sie anzuwählen. Jetzt hältst Du die Starttaste gedrückt und drückst den entsprechenden Knopf für das Sprachsample.



SPRACHSAMPLE	INITIALEN	KNOPF
HELLO	GAP	C
IT'S A BLOW OUT	SNK	C
OH MY	CHR	C
IS IT A TWO	JAZ	B
BOOMSHAKALAKAI!	ZOB	B

Mit diesen Initialen erhältst Du auch Zugang zu einigen der Rekorde auf dem Scoreboard der Topspieler.



WELT 4

Mercenary 28 Leben, Skill 10, Cash 20.308
 Preacher 31 Leben, Skill 10, Cash 7.740
 Paßwort #XRCKT#MZX6B

WELT 2

Preacher 26 Leben, Skill 10, Cash 28.206
 Mercenary 15 Leben, Skill 10, Cash 24.422
 Paßwort #NYY270TP51X

WELT 3

Gentleman 27 Leben, Skill 10, Cash 41.932
 Brigand 1 Leben, Skill 10, Cash 41.022
 Paßwort PD1D8LQ469LT

WELT 3

Thug 31 Leben, Skill 10, Cash 1.292
 Navvie 8 Leben, Skill 10, Cash 38.272
 Paßwort K952SYW7G5Z1

WELT 4

Brigand 21 Leben, Skill 10, Cash 30.780
 Navvie 2 Leben, Skill 10, Cash 19.024
 Paßwort #DZZD79YJ74

WELT 3

Gentleman 0 Leben, Skill 10, Cash 21.528
 Preacher 14 Leben, Skill 10, Cash 21.528
 Paßwort T1HG1NDB55KG

WELT 3

Gentleman 8 Leben, Skill 10, Cash 8.714
 Mercenary 11 Leben, Skill 10, Cash 28.360
 Paßwort 6XH4Y01CS01K


WELT 2

Mercenary 22 Leben, Skill 10, Cash 19.956
 Brigand 31 Leben, Skill 10, Cash 5.804
 Paßwort 2X#2KFYPS21Z

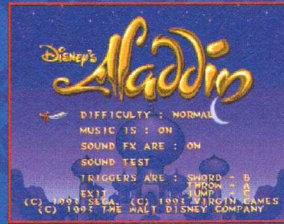


ALADDIN

CHEAT-SCREEN VOM PROGRAMMIERER

 Im Titelschirm wählst Du die Optionen an, drückst dann A und viermal C. Nun drückst Du viermal B (das Schwert verändert die Optionen, aber das ist ohne Belang). Es erscheint Dave Perry's Gesicht, gefolgt von einer Cheat-Screen. Du kannst jetzt unendliche Leben einstellen, beliebige Levels auswählen, eine "Freeze" Option einstellen bzw. ausstellen und den "Map View Mode" benutzen.

Ute Wagner, Düsseldorf

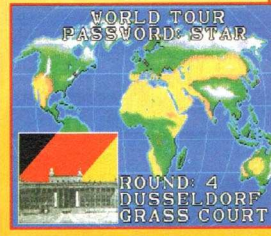


PETE SAMPRAS TENNIS

PASSWÖRTER

Um die World Tour zu beenden gibst Du folgende Paßwörter ein:


- Runde 12 HOUSE
- Runde 13 CUE
- Runde 14 DURHAM
- Runde 15 JUMPING
- Runde 16 HAPPY
- Runde 17 MEGA



Um die Hufe Tour mit einem respektablen 20. Platz auf der Rangliste zu beginnen (gib auf dem Paßwortbildschirm der World Tour ZEPPELIN ein, um zu Hufe Tour und Crazy Tennis zu gelangen), gibst Du folgendes Paßwort ein:
PRLSML

JUNGLE STRIKE

LEVELCODES

 Halt! Wir wollen nicht verantwortlich sein für den Rückgang der Regenwälder auf dieser Welt. In den letzten Wochen haben wir gleich tonnenweise Briefe mit Codes für Jungle Strike bekommen. Damit unsere Leser Papier sparen und sich endlich wieder mehr um ihren Hubschrauber kümmern können, drucken wir an dieser Stelle, stellvertretend für alle, die Codes von Stefan ab. Sonst erleben wir im nächsten Monat noch einen Holzfäller Strike...

- Campaign 2 RL6CH3RVMCZ
- Campaign 3 9VMHXYBNX67
- Campaign 4 XT6ZFBXTSPM
- Campaign 5 V4MCD397SW
- Campaign 6 WMK3W746JK7
- Campaign 7 TGZX4CFDYRP
- Campaign 8 7L5PCF3BRWC
- Campaign 9 N4HCFK9XVNK
- 19 Leben VNHY-





POWERMONGER

PASSWÖRTER

Die Paßwort-Levels reichen von 1 bis 194. Level 1 ist die obere linke Ecke des Gitters, weiter geht's von links nach rechts durch die Reihen bis zum letzten Level in der rechten unteren Ecke mit der Nummer 194. Hier sind die Paßwörter für jeden Level (wähle "restore conquest", um das Paßwort einzugeben, dann "continue conquest" mit Knopf A, um im gewünschten Level zu starten). Diese Codes wurden uns handschriftlich eingesandt. Es könnte also sein, daß der Buchstabe "S" die Zahl "5" oder die Zahl "0" Buchstabe "O" bedeutet. Berücksichtige dies bitte und unternimm gegebenenfalls die entsprechenden Änderungen.

1	HOTAXG	66	HPLTGIYMQQ
2	HNLTFXQ	67	HYNAQB6
3	HPNA3G	68	HE74RXQ
4	HP7ZXQ	69	GVJXKRAGQ
5	HZJ2FQ	70	G55YG52N
6	GSJYGSNN	71	GV4XMEQ
7	HA4M3Q	72	BMFG
8	XMZG9	73	GJSYGS55N
9	GJJYGSND	74	G435YNNQ
10	G43RIVMDQ	75	GJAYB7
11	GJPNY7	76	GW528
12	GWRNP	77	GLOSIY4NQ
13	GLORIYZDQ	78	G363KRFDG
14	G36HKRF4G	79	GLTSDQ
15	G4TRFQ	80	G73N2Q
16	G7HMSQ	81	GC6C7RADG
17	GC6J7RA4G	82	HYZAI652X
18	HYZPIGSNX	83	G4HKSND
19	G4H7DA	84	HPJLK2X
20	HPJL7NX	85	GCJV6RADQ
21	GCJS6RA4Q	86	HEJYLQVV6
22	HEJ7LQV26	87	GJ56VX
23	GJ62X	88	2MSG
24	3MLG	89	GJVFGSS4
25	GJCFGSD4	90	GJB6RFSQ
26	GK6RFLQ	91	HYN56VK
27	HYNJ62K	92	HPN342K
28	HPN3YNK	93	HYNADGSSK
29	HYNPDGSDK	94	G42ZIYN3Q
30	G4U2IYNQO	95	GC6V4BQ
31	GC65Z6Q	96	GV7N3Q
32	G7SMOQ	97	G4OXIY43Q
33	G4OIIY2OQ	98	HPPLXIYNXQ
34	HPPLIYMIQ	99	GCPBNVQ
35	GCPKMAQ	100	HEPUR4Q
36	HEPIRCQ	101	GJAKGSSG
37	GJPKGSDG	102	GPFEWZLW
38	GPAEWZ3X	103	GJVLVI
39	GJCL2I	104	NMAG
40	CMSG	105	GVK27RAAG
41	GVKL7RA5G	106	GM4DJW2LG
42	GM4PGWZ3G	107	GVJ2Y3Q
43	GVJLUOQ	108	GADZAO
44	GAPZ5O	109	G4HVIY44Q
45	G4HAIYZYQ	110	GCX2KRFPG
46	GCXLRKRFJG	111	G4QVSG
47	G4OADG	112	G72NLQ
48	G7LMTQ	113	G3YN7RAPG
49	G3Y47RAJG	114	HWAZ5QVCG
50	HWAL5QVBG	115	GLOBSD
51	GLO6DD	116	HPLOB2I
52	HPLO6NI	117	HYNSCGSSI
53	HYNJCGSDI	118	HETULOV6
54	HETTLOVB6	119	GVKN44Q
55	GVK4ZYQ	120	MMOG
56	VMHG	121	MMOG
57	GV4Z6RAHG	122	GFZMQVCI
58	GFLMQVBI	123	GCJMNQ
59	GCJZMTO	124	IDFUMNMMO6
60	GN38RHQ	125	IDUJUMMUOI
61	GCPX6RAHQ	126	IDRUMMFMO7
62	G06YWXI	127	G3YM4KQ
63	G3YZZ7Q	128	G7MNHQ
64	G7ZMWO	129	EAMMMMMMMMMM
65	GLTGIYZWQ		MM2IQQQ

TMNT TOURNAMENT FIGHTERS

ENERGIE ABZAPFEN

Wenn Dein Energielevel gefährlich niedrig ist (die Anzeige blinkt), dann kannst Du mit einem der folgenden Moves die Energie Deines Gegners halbieren:

RAPH

ZURÜCK, VOR, VOR, RUNTER, RUNTER-ZURÜCK UND C.

DON

VOR, ZURÜCK, RUNTER-ZURÜCK, RUNTER UND C.

RAY

ZURÜCK, VOR, RUNTER-VOR, RUNTER, RUNTER-ZURÜCK UND C.

MIKE

VOR, ZURÜCK, RUNTER-ZURÜCK, RUNTER UND C.

CASEY

VOR, ZURÜCK, VOR UND C (NAH)

RANGEHEN).

APRIL

ZURÜCK, RUNTER-ZURÜCK, RUNTER, RUNTER-VOR, VOR UND C (NAH)

RANGEHEN).

SISY

ZURÜCK, VOR, RUNTER-VOR, RUNTER, RUNTER-ZURÜCK UND C.

LEO

ZURÜCK, VOR, RUNTER-VOR, RUNTER, RUNTER-ZURÜCK UND C.

TOMMY LAMMERS, LÜDENSCHIED



FIFA INTERNATIONAL SOCCER

TIP FÜR MEHR TORE

Unser Leser Marco Stuckmann hat uns einen Tip geschickt, der für alle FIFA-Fans von besonderem Interesse sein dürfte. Früher hat Marco bis zu 25 Schüsse auf's Tor benötigt, um einen Treffer zu erzielen. Jetzt klappts schon beim zweiten oder dritten Mal. Warum? Sein Rezept sind direkte Schüsse ohne jeglichen Effet und Winkel - eine gute Taktik. Also: Finger weg von den Richtungstasten! Allerdings soll es auch bei den verschiedenen Torhütern Unterschiede geben. Zumindest solltest Du's mal ausprobieren. Marco erzählt, daß er mit dieser Taktik noch kein einziges Spiel verloren hat - mit Chile hat er gegen Italien sogar 8 : 0 gewonnen!

STREETS OF RAGE II

LEVEL WÄHLEN

Halte A und B auf Joypad 2 gedrückt. Drücke gleichzeitig START auf Joypad 1 und du kommst auf den Cheat-Bildschirm, um einen Level zu wählen.



JURASSIC PARK

PASSWÖRTER

DR ALAN GRANT

	EASY	NORMAL	HARD
ELEKTRIZITÄTSWERK	2ATJ01F	279J2029	2008H03J
FLUSS	4LN2305Q	4FN3I065	4078007Q
PUMPSTATION	6PJ2051	6VVVK0E5	6038003K
CANYON	8VVVL2D9	8VVVM2QN	8CFQH2FV
VULKAN	AVVVN0DB	AVVUTAQ7	AGNQ22FV
BESUCHER-ZENTRUM	CVNQRULA	CVVVVCQE	CKRQ34B7

RAPTOR

ELEKTRIZITÄTSWERK	I21G0016
PUMPSTATION	K21G0018
CANYON	M21G001A
BESUCHERZENTRUM	O21G001C

Wolfgang Middendorf, Kelheim



130	TPAMMMMMMMMMMM	164	HEPUMKDIQ
	MM2XQQQ	165	I7UMMMOBI
131	TBZMMMMMMMMMM	166	ITUMMPB7
	MXQQQ	167	GJVMCZTQ
132	7OFMMMMMMMMMM	168	MMABD
	MMXQQQ	169	IOZMMMCNNQ
133	UTMMMMMMMMMM	170	IABMMMM2FDG
	MMLQQQQ	171	GVJMNK37
134	GSSMXCWZ2X	172	GAFMPB6
135	USMMMMMMMMMM	173	IDBUMM6VI
	MMXQQQQ	174	GXXMN4HTXQ
136	MMRBN	175	G4OM25JQ
137	IQMMMM3MMQ	176	G7MN2GKQ
138	IEFMMBMMI	177	G3YMNXHTIQ
139	GJAMXVIG	178	IDWZMMMHCX
140	GWWBFSG	179	GLOMZHXH
141	IIVMMMMSMCO	180	IOVMMMM24SQ
142	IPQMMM3MBG	181	IOHMMM2NJQ
143	GLTMBSKQ	182	IO3MMMMNYHQ
144	G7MNU3K	183	GVKMNCCX
145	IDGUMMNGNX	184	MMFXYQ
146	IDXUMMNHNK	185	GV4MN2G2IQ
147	G4HMBHSX	186	GFZM2BYDQ
148	HPJLMB55Q	187	GJ3MNMKQ
149	IDMUMMNKNI	188	GN3FMGI7Q
150	IDMZMMNLN7	189	GCPMMWV3I
151	GJSM35UQ	190	GOFMGXPB
152	MMUB4	191	G3YMNNGGQ
153	ITZMMN22X	192	G7MNMG7
154	IUSMMMDNC	193	GLTMNWWPG
155	HYNSM35YG	194	HPLTMNWWRG



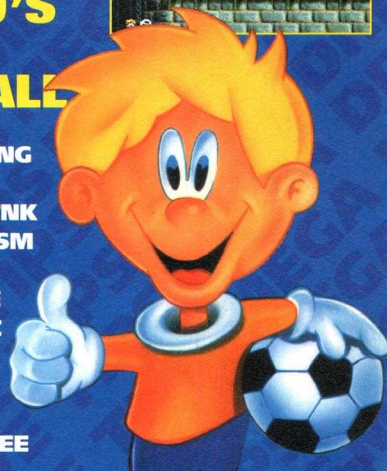
156	HPN3MBVJG
157	ISGFMM2VCG
158	IFGUMMN227
159	GC6MND3G
160	G7MNF37
161	ID7UMMMQBX
162	IDYUMMMWBK
163	GCPMN536



MARKO'S MAGIC FOOTBALL

PASSWÖRTER

- 2 HAUNTING
- 3 BSTOKE
- 4 GUNGETNK
- 5 ECTOPLSM
- 6 JAWS
- 7 GARAGE
- 8 TRAFFIC
- 9 ELF
- 10 KRUSTY
- 11 BARREL
- 12 CRABTREE



BOXING LEGENDS OF THE RING

00813E6008 Zusammen mit nächstem Code. US-Version läuft auf deutschen Konsolen.
00030C4E71 Zusammen mit oberem Code verwenden.
FFB5B5000X Rundenwahl (0 - B)
FFAA790009 Im Exhibition Mode verhält sich der Computerkämpfer wie ein menschlicher Sandsack.
FFCBBE0040 Unbegrenzte Zeit.

XXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX
4EB9000006
F04F90000
FE14000000
Ersetze X... durch nachfolgende Cheatcodes:
13FC099900
FF9CAD4E71 Zeit ist ständig 99 (Beide Codes eingeben).
13C0068000
FFABEB4E71 Unbegrenzte Energie für Spieler 1.

CASTLEVANIA BLOODLINES

0001F04500 Die US-Version läuft auf deutschen Konsolen.
0001F04A00 Die US-Version läuft auf japanischen Konsolen.
FFFB2F0006 Unbegrenzte Leben.
FFF0E0063 Unbegrenzte Spezialwaffen.

MORTAL KOMBAT

FFAB310001 Schon vor dem "Fight!" kämpfen.
FFAB890003 Kämpfen, nachdem Du gewonnen hast.
FFC8020001 Als Spieler 1 kannst Du Reptile sein, wenn Du Sub Zero oder Scorpion wählst.
FFC0200001 Als Spieler 2 kannst Du Reptile sein, wenn Du Sub Zero oder Scorpion wählst.

ETERNAL CHAMPIONS

DEAD CODE
(NUR FÜR ACTION REPLAY 2)
Gib die folgenden Codes in der richtigen Reihenfolge ein. Dazwischen sollten keine Leerzeilen sein (dies ist nur bei Dead Codes zu beachten). Zusammen mit den anderen Codes mußst Du jedesmal auch "DEADCODE" eingeben. Je Spiel kannst Du nur einen Dead Code verwenden.

SUNSET RIDERS

FFCA42001B Maximale Power-Ups für Spieler 1.
FFCAC2001B Maximale Power-Ups für Spieler 2.

TURTLES: TOURNAMENT FIGHTERS

FF89110000 Du gewinnst immer.

TOEJAM AND EARL 2

FFA92D0010 Unbegrenzte Gesundheit für Earl.

DEADCODE

00FE0E1000

JETZT ABONNIEREN!

**DU HAST EINEN
MEGA-CD. ABER DU
HAST EIN PROBLEM:
DU WEISST NICHT,
WELCHE SPIELE DU
KAUFEN SOLLST.**

**Da können wir Dir helfen. Probiere die Spiele
einfach aus, bevor Du auch nur einen Pfennig dafür
ausgibst. Mit unserem einzigartigen Mega CD-Abo.
Dann bekommst Du nicht nur Sega Pro,
sondern mit jedem Heft auch die Demo Version eines
der neuesten Spiele. Also ran!
Abo bestellen, für zwölf Monate.**

SEGA PRO ABO-BESTELLKARTE

Aber klar! Ich bestelle SEGA PRO mit Mega CD für mindestens 12 Ausgaben (1 Jahr) zum Preis von DM144,- für 12 Hefte incl. Zustellgebühr (Ausland DM 164,- incl. Zustellgebühr). Das Abonnement verlängert sich nur dann zu den jeweils gültigen Bedingungen um ein Jahr (12 Ausgaben), wenn es nicht 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

VORNAME/NAME

STRASSE/HAUSNUMMER

PLZ/ORT

DATUM/1. UNTERSCHRIFT

Ich weiß, daß ich diese Abo-Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich bei **SEGA PRO, Aboservice, Postfach 3127, 48581 Gronau**, widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Dies bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Ich bezahle mein Abo

bequem und bargeldlos durch Bankeinzug von meinem Bank-/Postgirokonto

KONTONUMMER

BLZ

GELDINSTITUT/ORT

UNTERSCHRIFT DES KONTOINHABERS

per Verrechnungsscheck (liegt bei)
Ich erhalte das erste Heft, wenn der Betrag abgebucht ist.

SEGA PRO
Aboservice
Postfach 3127
48581 Gronau



Der Wald der Außerirdischen ist ein dunkle und unheimliche Gegend. Hier tost der Wind um die Baumwipfel, wirbelt Laub in die Gebüsche und jeder Luftzug zaust an Deinen Haaren. Und nicht nur das: überall lauern Gefahren, paß also gut auf und bleibe vor allem in Bewegung! Hier hast Du schneller ein Leben verloren, als Dir lieb ist! Stix ist so etwas wie ein Schlüssel für alle Probleme. Wenn Du ein Loch siehst, stecke Stix hinein und schon hast Du eine Plattform. Und wenn Dir ein Bösewicht begegnet, kannst Du Deinen Freund Stix ohne weiteres als Waffe benutzen. Ach ja, fast hätte ich es vergessen - wenn der grüne Mann kommt, mußt Du Dich ducken!

BUBBA STIX



DER WALD DER AUßERIRDISCHEN



Der Wald der Außerirdischen ist ein dunkle und unheimliche Gegend. Hier tost der Wind um die Baumwipfel, wirbelt Laub in die Gebüsche und jeder Luftzug zaust an Deinen Haaren. Und nicht nur das: überall lauern Gefahren, paß also gut auf und bleibe vor allem in Bewegung! Hier hast Du schneller ein Leben verloren, als Dir lieb ist! Stix ist so etwas wie ein Schlüssel für alle Probleme. Wenn Du ein Loch siehst, stecke Stix hinein und schon hast Du eine Plattform. Und wenn Dir ein Bösewicht begegnet, kannst Du Deinen Freund Stix ohne weiteres als Waffe benutzen. Ach ja, fast hätte ich es vergessen - wenn der grüne Mann kommt, mußt Du Dich ducken!

Level 1

Plaudernde Klumpen



Gehe langsam und vorsichtig auf die beiden plaudernden Klumpchen zu, ohne sie in ihrem Geschwätz zu stören. Knie nieder und wirf Stix auf sie. Wenn Du das richtig gemacht hast, bekommt der blaue Klumpen ein Beule und Stix bildet darauf eine Plattform. Jetzt mußt Du so schnell wie möglich von dieser Plattform aus auf den oberen Absatz springen. Wenn Du zu langsam bist, mußt Du die Prozedur wiederholen.



Schlage so früh wie möglich auf diese grünen Büschel Wenn Du es nicht machst, fallen sie mit scharfen Zähnen über Dich her. Es kommt hier darauf an, wer schneller ist.

Mit diesem Paket kannst Du Deinen Energievorrat wieder auffüllen. Du hast damit etwas mehr Spielraum, um Dir einige Fehler leisten zu können. Das heißt aber nicht, daß Du nicht mehr aufpassen mußt!



Ein schwerer Rückstoß



Wenn dieser Alien die Laserkanone auf Dich richtet, mußt Du Dich sofort ducken oder Du hast blitzschnell ein Leben verloren. Wenn der Schuß losgeht, ist der Rückstoß so hart, daß er den Alien glatt aus dem Pentaffeln haut. Schön für Dich - Du hast jetzt nämlich erst einmal freie Bahn.

Springender Felsbrocken

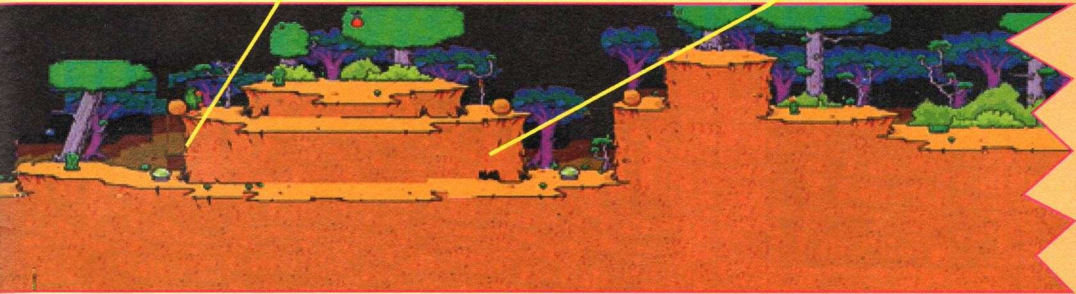


Schlage auf den überwachenden Pilz und der grüne Unhold wird versuchen, den Felsbrocken über die Kante zu schieben, um Dich zu zerquetschen. Du mußt also sofort zur Seite springen! Das hat den Vorteil, daß der Dir zugedachte Brocken zurückfedert und den Alien wie einen Pfannkuchen plattdrückt.

Rollender Stein

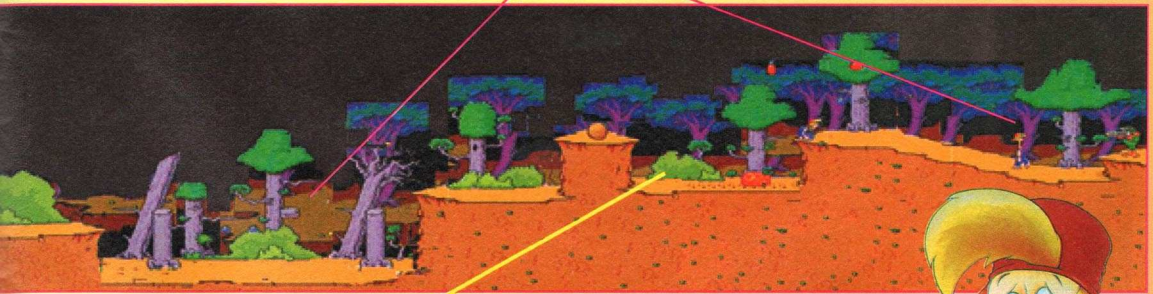


Rolle den Stein von der Kante, indem Du Stix als Hebel einsetzt. Das kannst Du dadurch erreichen, indem Du den Wurf-Knopf etwa eine Sekunde lang gedrückt hältst, während Du rechts neben dem Felsbrocken stehst. Der Stein fällt und wird vom Pilz auf den Sockel gegenüber katapultiert, wo er dann so etwas wie eine hochgelegte Plattform bildet. Das ist für Dich die einzige Möglichkeit, den Absatz ganz oben zu erreichen.

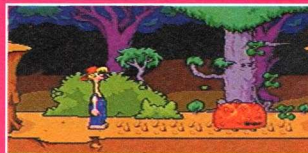


Bei jedem Schritt nach rechts kommt dieser Baum hier hinter Dir her. Mache Dir nichts draus, er meint es nicht böse. Wenn Du zur Mauer kommst, brauchst Du Stix nur in das Loch zu stecken und schon hast Du eine Plattform. Jetzt mußt Du nur noch über Stix auf den Baum und von dort auf den Absatz springen und schon geht es weiter in Richtung Level-Ende.

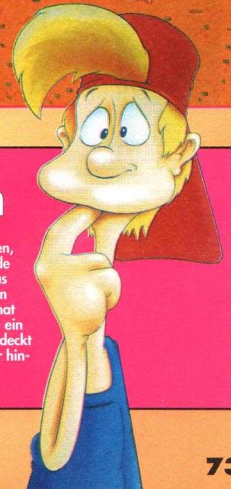
Am Ende des Levels solltest Du Dich von diesem grünen Männchen abknallen lassen. Aber keine Bange - das ist die einzige Möglichkeit, den zweiten Level zu erreichen. Seine Kanone ist nämlich eine Art Transportmittel. Sie zerlegt Dich in Deine Atome, die dann an Bord des Raumschiffes wieder zusammengesetzt werden.



Das schlafende Monster als Kissen



Werfe Stix gegen den Felsbrocken, der daraufhin auf das schlafende rote Monster fällt. Dem macht das zwar nicht viel aus, aber immerhin streckt es sich ein wenig. Für Dich hat das den Vorteil, daß es dabei wie ein Kissen die Stacheln am Boden überdeckt - Du kannst jetzt gefahrlos darüber hinwegsteigen.



WALDO'S RAUMSCHIFF

Hinter Gittern



Du startest hier. Kippe das Faß, so daß es von einer Seite zur anderen rollt. Gehe ihm aber aus dem Wege! Jetzt mußt Du schnell Stix in das Loch auf der linken Seite stecken. Es öffnet sich eine Tür, durch die Du in das Raumschiff gelangst.

Du erinnerst Dich an den grünen Mann aus dem ersten Level? Waldo heißt er und hat Dich in seinem Raumschiff eingesperrt. Natürlich mußt Du versuchen, ihm zu entkommen, bevor er sich über Bubba oder Stix hermacht. Im ersten Level gibt es fünf Türen. Du kannst sie nur öffnen, indem Du auf jedem der fünf Level im Raumschiff einen Knopf drückst. Aber vorsichtig, es gibt sehr viele Gelegenheiten, Energie und Leben zu verlieren. Wenn Du energiemäßig schlecht 'drauf sein solltest, gehe in den fünften Level und suche dort einen Hebel, mit dessen Hilfe Du eine Art Verbandskasten bekommst. Und denke daran: Probleme sind dazu da, gelöst zu werden!



Ball



Dieser Ball, den Du auf der oberen Plattform findest, muß auf das blaue Hindernis gelegt werden. Er frißt das Hindernis auf. Laß den Ball dann gegen den Schalter rollen, wodurch Du die elektrische Spannung am Boden abschaltest. Erst jetzt kannst Du den Türknopf drücken.

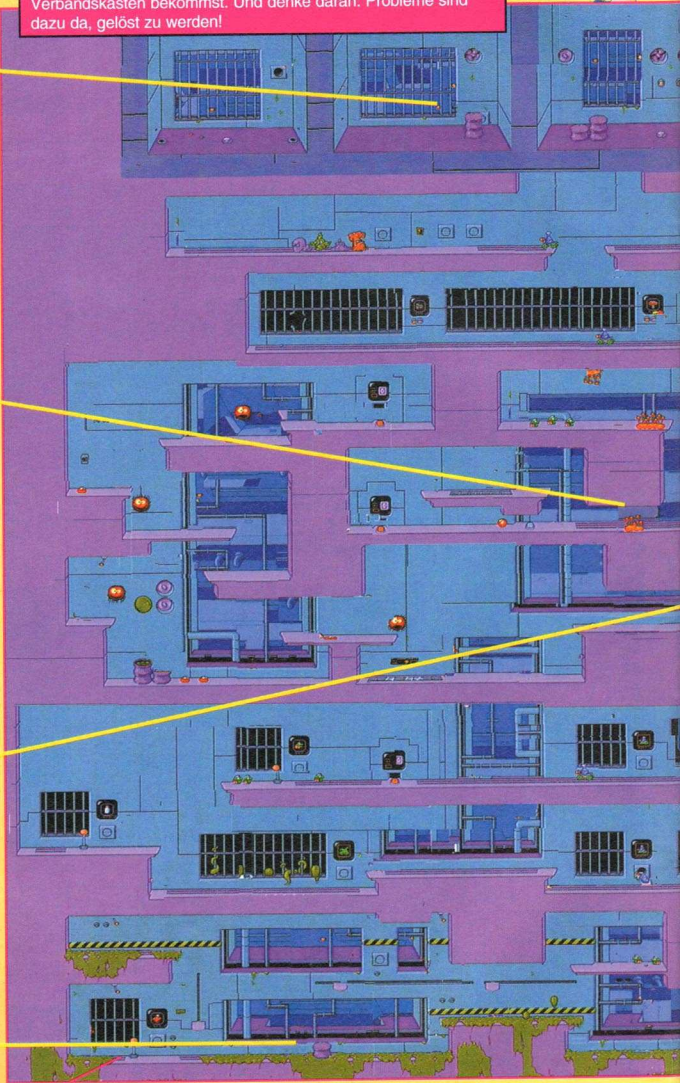
Glücklicher Freund



Tritt gegen den Hebel, es erscheint ein blöde blickender brauner Ball, der Dir überall hin folgt. Falls Du eine Überbrückung für einen elektrisch geladenen Fußboden brauchst oder einen Trittleiter, dann kannst Du Dich dieses bekackerten Gesellen bedienen. Du kannst ruhig rüde mit ihm umgehen, er nimmt nichts übel. Er ist ein wahrer Masochist - er liebt Dich um so mehr, je mehr Du ihn mißhandelst.

Freißack

Lege den Hebel auf der rechten Seite um und es erscheint dieses rote Objekt. Entferne jetzt den Deckel von der Büchse. Das merkwürdige Wesen springt jetzt hinein und frißt sich voll. Seinen elastischen Bauch kannst Du als Trampolin für den Sprung zur Plattform nutzen.



Du kannst diese beweglichen Plattformen aktivieren, indem Du entweder Stix gegen diese Hebel wirfst oder sie mit dem Kopf bedienst. Diese Ausrüstung ist wirklich wichtig, denn ohne sie kommst Du nicht weiter.

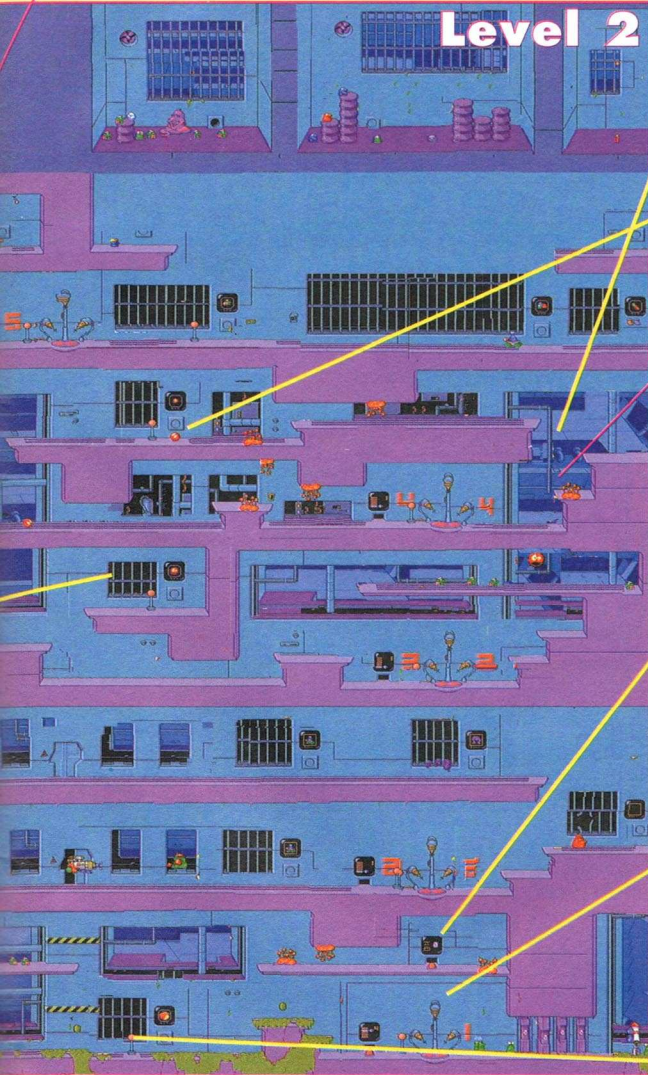
Die meisten Gefängniszellen sind ganz einfach, bei dieser hier mußt Du aber schon ein wenig Deinen Grips anstrengen. Mit dem Knopf rechts stellst Du einen Ventilator an, mit dem linken Knopf kannst Du auf einen anderen Ventilator umschalten. Stelle die beiden Ventilatoren auf der rechten Seite an und stelle sicher, daß der linke abgeschaltet ist. Entferne den Deckel vom Faß und rühre mit Stix die grüne Brühe um, bis eine Blase entsteht. Springe drauf und knie Dich hin. Die Ventilatoren saugen Dich jetzt zum Ausgang.

Das Milch-Monster

Gehe ganz nach links, dort findest Du einen Hebel. Wenn Du ihn bewegst, erscheint eine Milchflasche auf Beinen. Gehe jetzt einfach zur rechten Seite, dorthin, wo das fette rote Monster sitzt - die Flasche folgt Dir wie ein Schaubündchen. Du darfst aber nicht zu weit gehen! Jedesmal, wenn es nötig ist, solltest Du Stix in ein Loch in der Mauer stecken und ihn als Plattform benutzen. Das Monster trinkt die Milch, wenn Du in seine Nische kommt und wird dadurch immer fetter. Du kommst jetzt weiter, indem Du auf seinen fetten Bauch wie auf einen Trampolin springst!



Level 2



Rolle den Ball!



Lege den Hebel um und aus der Mauer fällt ein Ball heraus. Rolle den Ball mit der Hilfe von Stix über die Kante, so daß er auf die untere Plattform fällt. Wenn Du zu lange wartest, rollt er ein wenig rückwärts - Du mußt also schnell sein!

Dieser Spalt hier ist zwar ziemlich breit - wenn Du es richtig anlegst, kannst Du aber drüberspringen. Auf andere Weise kommst Du nicht an den Ball heran! Mit seiner Hilfe gelangst Du zum Schaltknopf, der Dir die Tür öffnet.

Türknapf

Wenn Du diese Knöpfe drückst, öffnet sich eine der fünf Türen auf der rechten Seite. Wenn alle Türen offen sind, kannst Du entfliehen. Möglicherweise werden die Knöpfe auch von orangefarbenen Wesen mit Tentakel-Armen bewacht. Haue ihnen Stix über den Schädel, sie rennen dann weg.



Beam me up!



Mit Hilfe von Stix können Teleporter in Gang gebracht werden. Auf der Seitenansicht der Maschine kannst Du ablesen, zu welchem Level Du gelangst. Wenn Du im ersten Level im Schiff bist, reicht es aus, den Knopf neben dem Teleporter zu drücken, um in jeden gewünschten Level zu gelangen.

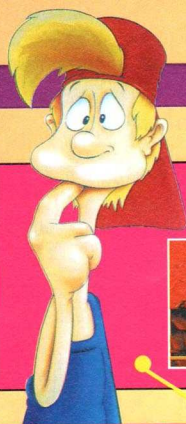
Hüpfball



Bediene mit Stix den Hebel. Es erscheint ein bunter Strandball, mit dessen Hilfe Du zur oberen Plattform hüpfen kannst..

Paßwort R?3NP6212C

VULKAN



Auf und davon!

Vakuum eingeschaltet

Wenn Du diesen Knopf drückst, schaltest Du das Vakuum-Rohr ein, das Dich in einen höheren Level näherst, mußt Du darauf gefaßt sein, daß ein Schwarm blutrünstiger Fledermäuse über Dich herfällt. Zögere nicht und nimm Stix als Verteidigungswaffe.

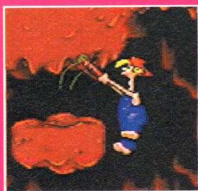


Stecke Stix in das Mauerloch auf der linken Seite. Springe dann in das untere Rohr, durch das Du in einen aufsteigenden Ballon gelangst. Wenn Du über dem Sockel auf der linken Seite bist, mußt Du Stix wieder herausziehen. Der Ballon platzt jetzt - Du mußt dabei zusehen, daß Du nach links fällst. Wenn Du auf dem Absatz landest, mußt Du Dich auf einen Angriff gefaßt machen.

Diese mechanisierten Inneren des Vulkans sind mit Sicherheit kein angenehmer Aufenthaltsort. Hier lauert hinter jeder Ecke der Tod! Dieser Level ist der komplizierteste und düsterste - um hindurch zu kommen, muß man sich das Querdenken angewöhnen. Ziel ist es hier, alle Hebel auf "ein" zu stellen. Wenn das gelungen ist, leuchtet eine rote Lampe oben rechts in der Anzeige auf. Vorsicht vor den Ballons!

Beben

Wenn Du den lockeren Stein an der Decke des Vulkans berührst, fällt er herab und läßt den Vulkan beben, als stehe eine Eruption bevor. Das hat einen schönen Nebeneffekt: einige heruntergefallene Steine erweisen sich später als sehr nützlich Plattformen, über die Du in schwierigeres Gelände gelangst.



Level 3

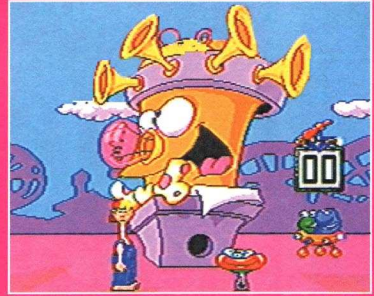
Das von Dir ausgelöste Beben erreicht hier seinen Höhepunkt. Glücklicherweise kannst Du diese Naturkatastrophe aber zu Deinem Vorteil nutzen. Stecke Stix in das Loch und suche unter ihm Schutz, denn ein oder zwei Felsbrocken fallen auf ihn drauf. Nutze diese Steine als Plattformen, über die Du Dich in Sicherheit bringen kannst. Zumindest für eine gewisse Zeit, denn die nächsten Anschläge auf Deine körperliche Unversehrtheit lassen nicht auf sich warten!

Lampen-Anzeige

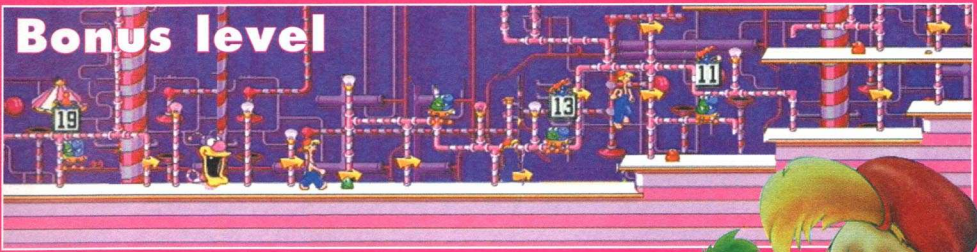
Lasse alle Lampen aufleuchten, indem Du die überall im Vulkan verstreuten Hebel drückst. Zum Schluß mußt Du hier bei den Lampen sein, denn wenn alle eingeschaltet sind, wirst Du in einem Heißluftballon zum nächsten Level gebracht.



In dieser Bonusrunde kannst Du eine Menge nützlicher Sachen einsammeln. Die dafür zur Verfügung stehende Zeit hängt aber auch von den bisherigen Spielerfolgen ab. Hier kannst Du Extra-Continues, Punkte, Power-Up's und Leben einsacken. Die Stoppuhr hängt von einem schwebenden Fahrzeug herunter. Du kannst hier weder Leben noch Energie verlieren - aber jede Menge davon kassieren. Es hängt nur von Deiner Geschicklichkeit ab!



Bonus level



Paßwort Q27XC7RW84

Befreie Stix!

Den Hebel ganz links unten kannst Du nur betätigen, indem Du Stix in einem Ballon auf eine kurze Reise schickst. Du bekommst Deinen Freund aber nur frei, indem Du todsamutig gegen die Ballon-Maschine rennst - ein hartes Stück Arbeit, denn Du wirst ständig angegriffen. Bleibe dann stehen und drücke den Knopf kurz vor dem Ende. Der Ballon mit Stix darin wird Dir folgen - Du mußt nur sicherstellen, daß er zum Schluß über dem Ansaugrohr steht.



Dampfroller

Drücke den Knopf ganz rechts und schalte damit das Vakuum ein. Dann schlage den Deckel vom Rohr herunter. Gehe zum Dampfroller, schlage von hinten drauf, so daß er davonrollt. Gehe jetzt zurück zum Rohr. Der Dampfroller walzt unterdessen das blaue Wesen platt. Warte, bis er damit fertig und stelle dich dann auf den platten, blauen Pfannkuchen. Wenn er wieder anschwilt, katapultiert er Dich in das Rohr.

Ein Ritt auf dem Felsen

Dies hier ist das erste Hindernis, das überwunden werden muß. Aus der Lava hinter Dir kommt ein Felsbrocken heraus. Springe drauf, während er auf Dich zurollt und bleibe darauf stehen, bis er in einem Lava-See zum Stillstand kommt. Unter Deinem Gewicht wird er langsam absinken, springe also rechtzeitig auf die Steine davor. Sobald Du den Brocken auf dem Absatz erreicht hast, mußt Du Stix hinüberwerfen.



Der Meeres-Tempel steht wirklich im Wasser. Glücklicherweise kann Stix auch als Schnorchel genutzt werden, so daß Bubba in Sicherheit schwimmen kann. Ohne Stix ist Bubba aber hilflos und verliert alle Steuerungsmöglichkeiten. Das Wasser steigt an und tropft überall heraus. Bubba muß also ständig den Wasserspiegel verändern, um vorwärts kommen zu können. Noch schwieriger wird es, wenn der grüne Fisch und die bewaffneten Schildkröten angreifen.

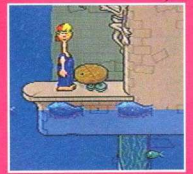
Wasserspringen

Stecke Stix links in das Loch und laufe durch das Wasser. Bevor es ansteigt und Bubba einschließt, mußt Du Stix herausziehen und rechts in das Loch stecken. Dann brauchst Du nur noch auf Stix drauf-zuspringen und wegzurennen. Das Wasser steigt sehr schnell - beeile Dich also!



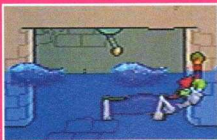
Öffne mit der Hilfe von Stix die Tür einen Spalt weit. Springe in das Becken und betätige den Schalter an der linken Seite. Wenn das Wasser sinkt, schlage auf alle Fische ein, die Dir in den Weg kommen. Den richtig bösen Fisch hinter der Tür kannst Du mit Stix erreichen. Berühre wieder den Knopf und lasse das Wasser steigen. Jetzt kannst Du die Tür ganz öffnen und herausgehen.

Höllenfisch

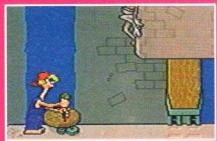


Level 4

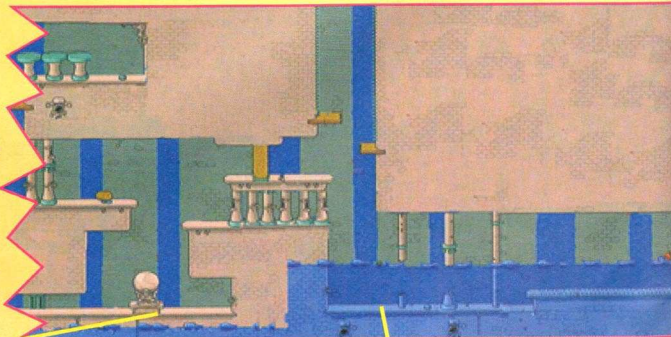
Schalter



Schlage auf den Knopf. Du senkst damit den Wasserspiegel. Beeile Dich, dann Du wirst für längere Zeit keine Atemluft bekommen. Wenn Du den zweiten Knopf betätigst, fließt das Wasser ganz ab, halte Dich dabei auf der linken oder der rechten Plattform auf. Achte dabei auf den Fisch! Wenn Du die Tür unten öffnest, hast Du den bösen Fisch und die mit Pfeilen bewaffneten Schildkröten vor Dir. Und jeden Augenblick kann das Wasser steigen oder fallen ... unangenehm!



DER MEERES-TEMPEL



Schwimmstein

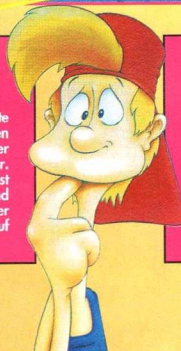


Stecke Stix in das rechte Loch und klettere auf den Ball. Springe links runter und hole Stix wieder. Stecke ihn in das nächst erreichbare Loch - und schon steigt das Wasser wieder, während Du auf dem Stein stehst ...

Mit der Keule auf die Säule



Drücke den Knopf, damit das Wasser abläuft. Wurf Stix gegen die Säule und schau Dir an, wie sie zerfällt. Stecke Stix in das linke Loch - der Wasserspiegel steigt jetzt und Du kannst durch die Lücke schwimmen. Aber vorsichtig an den seichten Stellen - am Boden sind Stacheln!



Floßfahrt



Mit Hilfe des Schalkknopfes am Boden kannst Du das Wasser steigen oder fallen lassen. Wenn Du zu dem Absatz nach links gehst, fällt eine Platte aus dem Weg heraus. Gehe nach rechts und stecke Stix in das Loch. Drücke den Knopf am Boden und lasse das Wasser steigen. Springe auf die herausgefallene Platte, wenn sie auf dem Wasser schwimmend vorüberdreht - Du kannst sie nämlich wie ein Floß benutzen. Wenn Du Dich auf die linke Kante stellst, treibt sie nach rechts. Wenn sie die Plattform erreicht, springe herunter und markiere Deine Position. Du brauchst dann nicht von vorne anzufangen, wenn Du noch einmal ein Leben verlierst.

Tricks mit Stix



Um das erste Problem lösen zu können (oben rechts) muß Bubba Stix in das Loch stecken und so eine Art Leiter-Plattform bilden. Gehe die Leiter hoch bis nach oben. Drücke den rechten Knopf, so daß das Wasser steigt. Dann kannst Du den linken Knopf erreichen - das Wasser fällt wieder. Du kannst jetzt nach unten springen (zweites Bild) und solltest Dich dort niederknien, um den auf Dich abgeschossenen Pfeilen aus dem Weg zu gehen. Dieser kleine Trick läßt sich nur anwenden, wenn der Wasserspiegel abgesunken ist.

Paßwort FQPK2LM4ZX

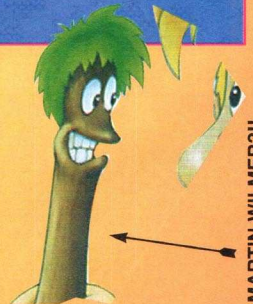
Zunächst einmal muß Du über diese hölzerne Planke laufen, aus der dann eine Platte herausfällt, die Du wieder als Floß nutzen kannst. Bevor Du nach links und nach unten gehst, solltest Du das Loch rechts am Boden stopfen. Das Floß schützt Bubba vor allen Stacheln, die im Wege sind. Als nächstes muß Du die beiden Klumpen ins Wasser stoßen, um sie als Trittsteine benutzen zu können. Gehe jetzt durch den Ausgang in den letzten Level.

Stecke Stix drei Mal in das Loch, bis die richtige Zunge als Plattform herauskommt. Im Abschnitt davor solltest auf Waldo stehen und den Hebel betätigen. Waldo's Floß sinkt mit dem Wasser herab und piekst sich auf sehr komische Weise an den Stacheln auf.

Ball-Balance



Drücke den rechten Knopf, damit das Wasser abläuft. Stelle Dich auf den Ball, bevor Du Stix in das Loch steckst. Lasse das Wasser wieder steigen. Wenn sich der Wasserspiegel nicht mehr bewegt, solltest Du Stix wieder herausziehen und das Wasser verlassen. Springe auf den nächsten Balken - es ist nicht ganz einfach!



MARTIN WILMER?!

DER WELTRAUM-BAHNHOF

Wir haben jetzt endlich den letzten Level erreicht! Es war immerhin ein langer Weg bis hierhin, den Rest schaffen wir aber auch noch. Die Aufgabe ist einfach: du mußt das Ziel rechts auf der Karte erreichen, wo - ferngesteuert von Waldo - der böse mechanische Stix ist. Natürlich sind Dir die Aliens auf den Fersen, Laserkanonen bedrohen Dich und Roboter schießen wild um sich.



Dies hier ist die komplette Landschaft, die Du durchqueren mußt. Sie sieht ganz anheimelnd aus, aber überall lauern Gefahren, die es zu bewältigen gilt. Vorsicht ist angesagt, mein Freund!

Seiltanz



Achte mal darauf, was diese roten Roboter machen, bevor Du auf das Seil gehst. Es ist wichtig, den richtigen Zeitpunkt zu finden. Wenn Du über das Seil gehst, solltest Du Stix als Balancier-Stange benutzen. Mache gleichmäßige, große Schritte.

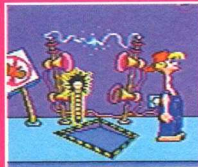
Hochstapeln



Hebele die braune Kiste auf den gefährlichen Kasten, aber vorsichtig! Springe dann darauf und von dort zur nächsten Plattform. Dort sind über Dir zwei Kästen. Schlage dagegen, springe aber sofort zur Seite, sie fallen nämlich herunter.

Schritt für Schritt

Wirf erst Stix weg und renne durch den Transporter, damit Du nicht elektrisiert wirst. Hol Dir Stix später zurück. Dann stehst Du vor zwei roten Robotern, die Du nicht berühren solltest. Achte auch auf ihre Laser. Schlage mit Stix drauf, bis Du aus ihnen eine Art Trittstufe gemacht hast, über die Du die rechte Plattform erreichen kannst. Mache aber schnell, denn die Roboter sind nur für einen kurzen Moment außer Gefecht gesetzt.



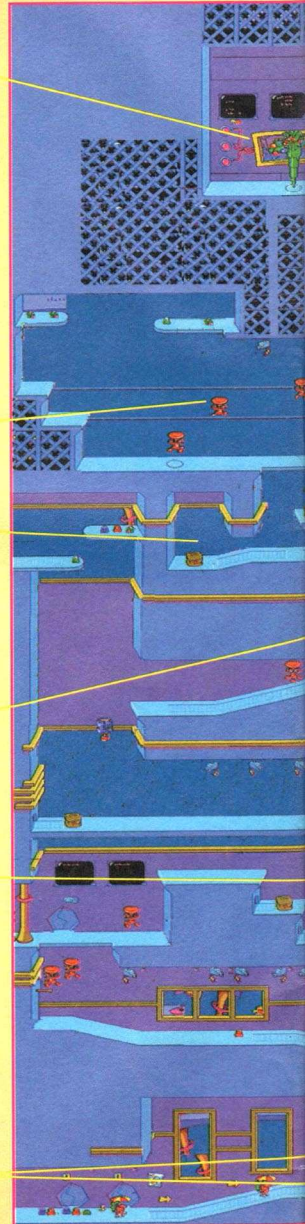
Roboter verhauen



Haue mit Stix auf dieses grüne Roboterschwein, renne aber sofort wieder weg, um Dich vor seinen Angriffen zu schützen. Das ist nicht einfach und dauert seine Zeit, hier ist wirklich mal Geschicklichkeit gefragt.

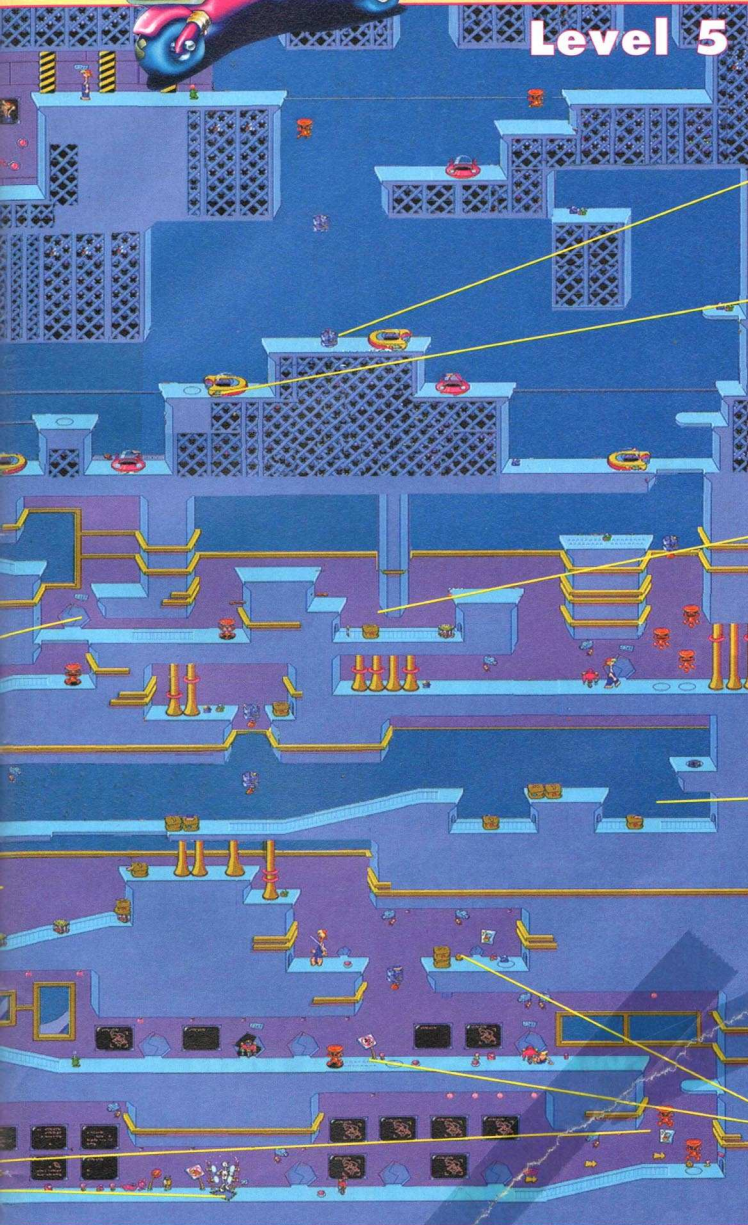
Kriechgang

Stecke Stix in das Loch und stoppe so das Förderband. Springe auf die rechte Plattform und von dort auf die linke. Krieche hinter dem gestoppten Förderband zur Kiste, hebele sie auf das wieder laufende Band.





Level 5



Förderband

(Unteres Bild) Bubba muß sich abducken, um vom roten Roboter nicht beschossen zu werden, übertannt oder vom Seil gestoßen zu werden. (Oben) Als nächstes muß das defekte Gepäck-Förderband wieder in Gang gebracht werden. Sobald es läuft, muß Du draufspringen und bei nächster Gelegenheit auf die Plattform springen.



Kästen



Stecke Stix in das Loch, um das Förderband zu stoppen. Lasse die ersten beiden Kästen durch, folge dann dem braunen. Stelle sicher, daß dieser braune Kasten in der Nähe der nächsten Plattform ist.

Hebel ansetzen

Hebele die Reisetasche auf das nächste Förderband, sie wird dann von einer Gepäck-Sortiermaschine aufgenommen. Das Gepäck muß durch das Loch hindurch transportiert werden und auf der anderen Seite des Level ankommen. Du kannst davon herunterspringen.



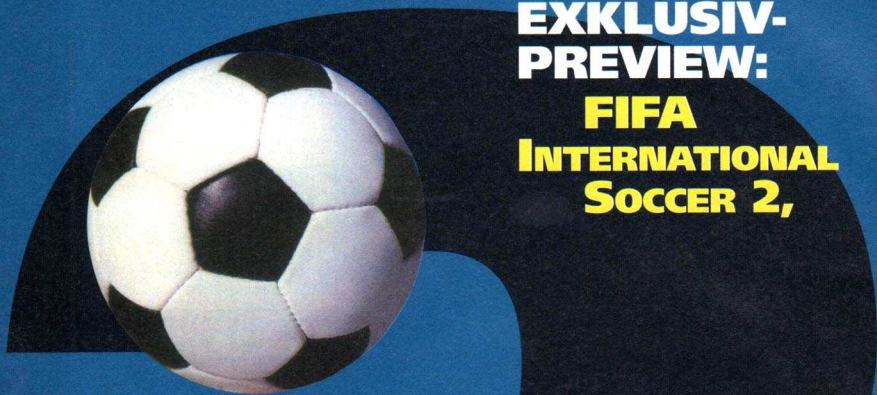
Drücke den rechten Knopf, springe auf die Maschine und drücke dann den Knopf auf der linken Seite. Aktiviere den Laser gegenüber, um die obere Kiste herunterzuschießen. Dann den Knopf unten drücken. Und jetzt nimm die Beine in die Hand!



Paßwort 5XKP!B38BR

**NÄCHSTEN
SEGA
PRO
MONAT!**

**IM NÄCHSTEN
SEGAPRO...
DREI MEGASTARKE
EREIGNISSE!**



**EXKLUSIV-
PREVIEW:
FIFA
INTERNATIONAL
SOCCER 2,**



**EXKLUSIV-
PREVIEW:
US Gold's
RALLY**

UND

**SUPER-REVIEW:
URBAN STRIKE !**

**VERGISS DIE SCHLECHTEN IMITATIONEN -
ES GIBT NUR EIN WAHRES SEGA PRO**

SEGAPRO

- ab 30 Oktober im Handel

TM

MEGARACE

THE RIDE OF YOUR LIFE OR DEATH

BEWARE!

THIS IS WAY BEYOND WHAT YOU'D EXPECT



WELCOME TO A FUTURE WHERE HUMANS, CRAVING MORE POWERFUL SENSATIONS OF AMUSEMENT HAVE DESIGNED THE ULTIMATE THRILL RIDE.



MINDSCAPE INTERNATIONAL
SOFTWAREVERTRIEB GMBH
DAIMLERSTRASSE 11
41564 KAARST
DEUTSCHLAND

Copyright © 1994 The Software Toolsworks, Inc. Copyright © 1994 Cryo Interactive Entertainment. All Rights Reserved. The Software Toolsworks is a registered trademark and Megarace is a trademark of The Software Toolsworks, Inc. All trademarks and registered trademarks are the property of their respective owners.