

GAMERS

SPECIAL

3

ACTION BY SEGA

10 Seiten
Street
Fighter II

• „Rocket Knight“
Komplett-
lösung mit
allen
Levelkarten



EXKLUSIV

Street Fighter II • Mortal Kombat • Streets of Rage II für MD, MS, GG • Turtles • Fatal Fury • Spiderman • Atomic Runner • Strider • Battle Toads für MD, GG • Alien 3 • Terminator • Batmans Return • X-Men • Flashback • Another World • Mega Turrigan • Gunstar Heroes • Rocket Knight Adventure • Shinobi 3 • Revenge of Shinobi

© Capcom 1993

DRIVE ACTION REPLAY

Designed and Manufactured by DATEL ELECTRONICS

DAS MOGELMODUL

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

MEHR

**LEVELS
ENERGY
LIVES
POWER**

**FANTASTISCHE
SPECIAL
EFFECTS**

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

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:
DEUTSCHE ANLEITUNG MIT
EINER GANZEN REIHE VON CHEATS

MITGLIEDSKARTE DES

DRIVE ACTION REPLAY CLUB'S

FÜR INFORMATIONEN ÜBER
NEUE CHEATS, TIPS & TRICKS
HOTLINE, NEUIGKEITEN
ANGEBOTE U.S.W.

JE NACH SPIEL :
UNENDLICHES LEBEN
ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN
UNBEGRENZTE POWER
HÄRTER ZUSCHLAGEN
HÖHER SPRINGEN
IN JEDEM LEVEL STARTEN
UND VIELES MEHR



SPECIAL **FX**™
SYSTEM

FÜR GAME BOY™
NUR DM 99,-



FÜR SUPER NES™
NUR DM 149,-



FÜR NES™ NUR DM 99,-

**UNBEGRENZTE
MOGEL CHEATS**
MIT
EINGEBAUTEM
CHEAT-FINDER



FÜR SEGA MEGA™
NUR DM 149,-



FÜR GAME GEAR™
NUR DM 109,-



FÜR MASTER SYSTEM™
NUR DM 99,-

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

**SCHÜTZEN SIE SICH VOR
GRAUIMPORTEN!!!**
Mit original deutscher Anleitung,
Action Replay Club-karte,
deutscher Verpackung und
Eurosystems-Garantie

SEGA, MASTER SYSTEM*, GAMEGEAR* & MEGADRIVE* SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.
NINTENDO, GAMEBOY*, NES* & SUPER NES* SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.

DIREKT-BESTELLSERVICE:
TELEFON [24 STUNDEN] **02822 68545 / 537182**
ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR...
ALLEIN-DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND
DATAFLASH GMBH
WASSENBERGSTRASSE 34 46446 EMMERICH
FAX 02822 68547
VERSANDKOSTEN DM 10,- BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!!

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

AUCH ERHÄLTlich BEI
TOYS R US

UND BEI ALLEN **allkauf**
SB-WARENHÄUSERN UND FOTOFACHGESCHÄFTEN

AUSLANDBESTELLUNGEN NUR GEGEN VORKASSE + DM 15,- VERSANDKOSTEN

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSTEMS B.V. EDE NETHERLANDS



EDITORIAL

Klasse statt Masse

Ganz klar, **Street Fighter II** ist angesagt. Während andere Redaktionen noch schlechte Bilder von Versionen zusammensuchen, die nichts mehr mit der echten, endgültigen Fassung zu tun haben, sind wir einen Schritt weiter:

Weder Kosten noch Mühen wurden gescheut,

um Euch die definitiven und umfassenden Facts über das heißeste

Mega Drive-Spiel aller Zeiten zu bieten. In Zusammenarbeit mit dem US-Magazin **Sega**

Vision und mit freundlicher Unterstützung von **Capcom** Europa sind wir mal wieder die

Ersten: Ausführlich spielten wir die echte, **originale 24 MBit**

Special Champion Edition mit Segas neuem 6-Button Pad:

Kein Special

Move wurde vergessen, kein Detail ausgelassen – hier erfahrt Ihr mehr als anderswo. Mindestens genausoviel

Arbeit steckt in

unserem **10-seitigen** Raket Knight

Adventures Players-

Guide:

Nächtelang saßen Redakteure und geplagte Layouter

(special thanks to Klaus und Kim) mit einem Modul und viel Geduld be-

waffnet am Mega Drive und haben jede noch so unwich-

tige Ecke des Spiels abgegrast:

Wer Konamis Mega Maskottchen **Sparkster** liebt,

bekommt im

GAMERS SPECIAL Infos, die er braucht, um alles aus dem Wonne-modul herauszuholen.

Exklusiv haben wir auch nach neuen Action-Hammern gesucht, die sonst noch keiner hat. Ergebnis: Auf den folgenden Seiten könnt Ihr als Erste einen ausführlichen Test von MegaTurrican, dem Überflieger-Modul aus deut-

schen Programmierhänden, lesen.

Viel

Spaß und heiße Actionstunden!

SEGA
VISIONS



MORTAL KOMBAT

*Ever Gamers -
Special-Team*



Street Fighter II

Wow! 24 MBit auf einem Modul, das gab's noch nie. Und wir staunten nicht schlecht: Street Fighter II für's Mega Drive bietet mehr als die aktuelle Turbo-Super NES-Version!

Auf satten **10 Seiten** erfahrt Ihr alles über Chun Li, Bison und Ken und deren „Kollegen“. Alles über ihre Stärken, Tricks, Special-Moves incl. der Joypad-Belegung. **Ab Seite 6**

„Schweinerei“ total!

Aus wievielen Einzelbildern besteht Rocket Knight Adventures? Diese Frage stellten wir



uns vor der Produktion dieses Heftes. Und selbst der Hersteller Konami konnte uns diese Frage nicht beantworten. Nach einem langen Wochenende hatten wir die Antwort: Aus genau 499 Einzelbildern besteht Rocket Knight Adventures. Was dann kam, daran werden Kim (wo ist das Bild B 34 von Level 2.7.4?) und Klaus (der 48-Stunden-Mann) noch lange denken ...

10 Seiten Rocket Knight – Komplettlösung mit allen Karten. Wir zeigen Euch, wo's Extraleben gibt, oder wie Ihr die gefürchteten Endgegner besiegen könnt.

Ab Seite 66 geht die „Schweinerei“ los.



INHALT

Rubriken

- 3 Editorial
- 96 Impressum und Vorschau

Preview

- 39 Battletoads
- 52 X-Men – Das Comic-Abenteuer auf dem Mega Drive

Test: MD

- 6 Street Fighter II
- 16 Mortal Kombat
- 22 Streets of Rage II
- 28 Fatal Fury
- 30 Teenage Mutant Hero Turtles
- 33 Spider-Man
- 34 Atomic Runner
- 36 Risky Woods
- 38 Battletoads
- 40 Strider
- 42 Alien 3
- 46 Indy Jones
- 48 Terminator



Return of the Ninja Master. Das Warten ist vorbei! Mit einiger Verspätung kommt Shinobi 3.



- 56 Flashback
- 58 Another World
- 60 Mega Turrican
- 62 Gunstar Heroes
- 64 Rocket Knight Adventures
- 76 Ghoul's 'n Ghosts
- 77 Galahad
- 78 Shinobi III
- 82 Revenge of Shinobi

Test: MS

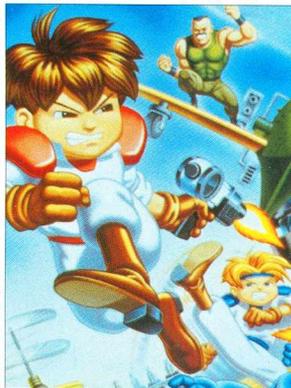
- 27 Streets of Rage
- 45 Indiana Jones and the last Crusade
- 50 Batman Returns
- 94 The Ninja
- 95 Ninja Gaiden

Test: GG

- 27 Streets of Rage
- 81 Shinobi
- 86 Shinobi II
- 95 Ninja Gaiden

Sega-Zwillinge!

Der neueste Sega-Actionstreich heißt *Gunstar Heroes*. Das furiose Zweispieler-Actionspektakel rutschte in allerletzter Sekunde noch in dieses Heft. Wird der böse Diktator Red mit Hilfe von Green Gunstar die Edelsteine wiederfinden und die Herrschaft über das Universum übernehmen? **Ab Seite 62** findet Ihr die Antwort.



X-Men auf dem Mega Drive

Es dauerte 30 Jahre, bis die Abenteuer der X-Men-Gruppe auf ein Videospiel-Modul gebannt wurden. Ab Seite 50 erfahrt Ihr mehr über die Abenteuer des Professor Charles Xavier und seiner Gruppe.



Colossus, der Mann aus Stahl, macht Professor Xavier und seinem Team das Leben nicht gerade leicht

VORWORT

Das Spiel des Jahres, des Jahrzehnts, des Jahrhunderts? Nach vielem Hin und Her erscheint jetzt endlich das erfolgreichste Videospiel aller Zeiten auch für das Mega Drive. Lest auf den nächsten 10 Seiten alles über Capcoms Megahit!



Im immerwährenden Kampf der Videospieldiganten Nintendo und Sega spielte in den letzten 12 Monaten fast ausschließlich ein Thema die dominierende Rolle: Capcoms Prügelspiel Street Fighter II entwickelte sich mehr und mehr zum alles entscheidenden Prestigeobjekt, von dessen Erhältlichkeit für eine der beiden 16-Bit Konsolen Millionen verkaufter Hardwareinheiten abhängig gemacht wurden.

So war es dann auch ein herber Schock für die Sega-Fangemeinde, daß Erzrivale Nintendo zusammen mit Capcom eine sehr gut gelungene Heimvariante im Sommer 1992 vorstellte und daraufhin kräftig mit gewaltigen Verkaufszahlen des Super Nintendo protzen konnte. Natürlich wollte Sega diesen Schock nicht so einfach wegstecken. Flugs machte man sich daran, die hartnäckig nintendotreuen Reihen Capcoms zu bearbeiten. Im Winter des letzten Jahres war es dann endlich soweit: mit viel Überredungskunst und sicher



Der Stein des Anstosses: Capcoms Turbo Edition auf dem Super Nintendo erscheint in Deutschland später als Segas SF II

auch einigen finanziellen Anreizen waren die Japaner bekehrt und die Arbeit an einer Street-Fighter-II-Version für das Mega Drive begann.

Die große Bombe platzte schließlich auf der CES-Messe in diesem Sommer. Sega stellte stolz die Mega-Drive-Version von SF II vor: Capcom hatte in 16 MBit nicht nur die erste Automatenversion umgesetzt, sondern den etwas aufgepeppten Nachfolger namens Champion Edition, der erstmals auch das Käm-

STREET FIGHTER II CHAMPION EDITION

Nur wenige werden sich noch an den ersten Teil des Videospiel-Megahits schlechthin erinnern. 1987 erschien mit gutem aber keineswegs phänomenalem Erfolg das Prügelspiel Street Fighter, in dem der Spieler in der Rolle des Straßenkampf-Maestros Ryu gegen Kämpfer aus aller Welt antreten mußte. Besonders auffällig war der Automat nicht etwa durch die aufwendige Grafik oder extrem gute Spielbarkeit, vielmehr machte er durch echte Schlagbuttons, die man nach Herzenslust malträtiertren konnte, auf sich aufmerksam. Zwar war damit die Grundlage zum Hit geschaffen, seinerzeit rechnete aber niemand mit dem zweiten Teil.

1991 dann begann das Street-Fighter-II-Phänomen in den Spielhallen. Schon kurze Zeit nachdem die Version in den Händen der Spieler war, schluckten die Automaten



Rekordbeträge. Capcoms Designer hatten nicht nur ein nahezu perfekt spielbares Kampfspiel entwickelt, sie hatten damit auch noch genau den Nerv der

Zeit getroffen. Plötzlich war die Erfolgswelle nicht mehr aufzuhalten und binnen kürzester Zeit war fast die ganze Welt im Prügelspiel-Rausch. Nicht nur andere Ver-

Ryus Level im Mondschein: Die Grafiken wurden exakt vom Champion-Edition-Vorbild übernommen

treter des Genres wie Mortal Kombat schossen aus dem Boden, selbst wahnwitzigste Gerüchte machten die Runde: So druckte die U.S.-Zeitschrift EGM in ihrer Aprilausgabe einen versteckten letzten Kämpfer namens Sheng Long, der nur erscheinen sollte, wenn man das Spiel auf absolut perfekte Art durchspielte. Die Fans glaubten die Ente und schnell hatte sich „Sheng Long“ verselbst-



Der neue Elimination-Modus für Profis - Mehr Möglichkeiten als in der Spielhalle

ständig. Zwar wurde dessen Existenz schnell geleugnet und der Name als japanischer Originalname des Meisters von Ken und Ryu geoutet, doch noch heute gehen waschkörbeweise Tips in Redaktionen in aller Welt ein, wie man den mysteriösen Alten angeblich zu Gesicht bekommen kann ...

Wie im ersten Teil geht es natürlich auch in Street Fighter II ums pure Prügeln. In der Rolle eines von 12 Kämpfern tretet Ihr vor entsprechenden

pfen von zwei identischen Fightern erlaubte. Erste Eindrücke des Spiels waren sehr positiv: Zwar überschlief sich das Modul nicht gerade mit cleverer Ausnutzung der Mega-Drive-Hardware, trotzdem war die Spielbarkeit exzellent und das Original-Spielhallenfeeling kam auf.

Zum großen Verdruß der Sega-Gewaltigen schlief aber auch Nintendo nicht und setzte auf derselben Messe mit der Ankündigung einer noch besseren Turbo-Edition in satten 20 MBit eins drauf. Diese überraschende Ankündigung führte zu einigem Streit hinter den Kulissen, denn eigentlich wählte sich Sega im „Besitz“ der besseren Version des Spiels, und am Ende wurde die bereits fertige 16-MBit-Champion-Edition kaltblütig eingestampft. Nachdem die internen Querelen beigelegt waren, zogen sich Capcoms Mannen ins stille Programmierkammerlein zurück und begannen mit Verbesserungen und Erweiterungen des Spiels. Insiderkreise mün-



Schlag-Button voll und oft r.

GEB.: 12.2
Blanka's ursprünglich
my: Als kleiner Junge
fer eines Flugzeugal

keln von umfangreichen Erweiterungen und Verbesserungen gegenüber der ersten Version.

Als erstes Videospiel-Magazin Deutschlands haben wir exklusiv in Zusammenarbeit mit Sega Vision, einer der größten US-Sega-Zeitschriften, und Capcom Europa das endgültige und fertige Spiel ausführlich unter die Lupe genommen.

Julian
Eggebrecht

Videospiel-Giganten unter sich: Segas Sonic und Capcoms Mega Man besiegen die Zusammenarbeit der beiden Firmen - Nintendo growlt



Nur in der Mega-Drive-Version: der Original-Automaten-Champion der Champ Edition

CIAL- FIGHTER II? PION

TION



Der Hyper-Modus: Zehn Geschwindigkeiten stehen nur auf dem Mega Drive zur Wahl

Landeshintergründen gegen jeden einzelnen an- und fightet Euch so die Spitze der Elitekämpfer.

Bevor Ihr zur Wahl des Spielers schreitet, könnt Ihr in neun Stufen die Spielgeschwindigkeit anwählen. Ganz ähnlich dem Hyper-Modus in der Turbo-Edition können so SF-II-Profis die Spielgeschwindigkeit so extrem hochsetzen, daß auch älteste Hasen wieder vor echten Problemen stehen.

Zur Kämpferwahl stehen elf



Zangiefs Russland-Level: In gewaltige 24 MBit wurde mehr hineingepeckt als in irgendeine andere Version

te Frau. Allen ist gemeinsam, daß vom Sieg im Street-Fighter-Wettbewerb ihre gesamte Zukunft abhängt. Ganz andere Absichten hegt nebenbei der besonders fiese M.

ganz besonders trainierte Männer und, um das Spiel nicht ganz frauenfeindlich erscheinen zu lassen, eine besonders wehrhafte, eine besonders Mächtige. Bison, der den Wettbewerb als Möglichkeit nutzt, die letzten verbliebenen Widerstandskämpfer gegen ihn und seine Machenschaften



Chun Li fightet endlich auch auf dem Mega Drive gegen M. Bison

auszuschalten. M. Bisons Endziel ist nämlich nicht nur der Sieg im Kampf, sondern die Übernahme der Welt Herrschaft mit Hilfe finsterner Mittel.

Solltet Ihr im Einspieler-Modus alleine gegen computergesteuerte Gegner

Fortsetzung auf Seite 14

RYU

BIO GEB.



Ryu studierte Kampfkünste der Hardwarieneinheiten abhängig gemeister war der legendäre Großmeister Sheng Long, der schon viele Elitekämpfer ausgebildet hat. Bevor Ryu am ersten Street-Fighter-Wettbewerb teilnahm, kämpfte er zusammen mit Ken in den Straßen der Großstädte. Nachdem der ehemalige Champion Sagat geschlagen war und der erste Wettbewerb beendet wurde, trennten sich die Wege der Freunde und Ryu zog auf der Suche nach immer neuen Gegnern durch die Welt. Während seiner Reisen perfektionierte er seine Spezialattacken, und bis heute bleibt er fast ungeschlagen. Kaum jemand kam je gegen seinen berühmten Dragon Punch an, der eine Spezialität von Sheng Long war.



Im immerwährenden Kampf der Videospiegelgiganten Nintendo und Sega spielte in den letzten 12 Monaten fast ausschließlich ein Thema die dominierende Rolle: Capcoms Prügelautomatenspiel Street Fighter II entwickelte sich mehr und mehr zum alles entscheidenden Prestigeobjekt, von dessen Erhältlichkeit für eine der beiden 16-Bit Konsolen Millionen verkaufter Hardwareeinheiten abhängig ge-

UNCH

Drückt das Pad nach rechts. Drückt dann das Pad nach unten. Danach drückt das Pad in einer Achselführung nach schräg unten rechts und gleichzeitig einen Schlag-Button.



HURRICANE KICK

Drückt das Pad nach unten. Dann drückt das Pad in einer Vierteldrehung nach links und gleichzeitig einen Kick-Button.



AIR HURRICANE KICK



Drückt das Pad nach unten. Dann drückt das Pad in einer Vierteldrehung nach links und gleichzeitig länger einen Kick-Button.



FIREBALL



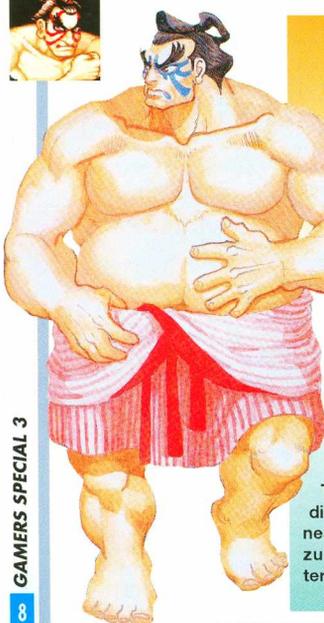
Drückt das Pad nach unten. Dann drückt das Pad in einer Vierteldrehung nach rechts und gleichzeitig einen Schlag-Button.



E·HONDA J A P A N

BIOGRAFIE

GEB.: 3.11.1960



Edmond Honda ist Japans bester Sumo-Ringer. Nachdem er in seiner Heimat alle Titel und Erfolge errungen hatte, die ein Sportler seines Ranges bekommen kann, machte er sich auf, nach neuen Herausforderungen zu suchen. Seine Kontrahenten im Street-Fighter-Wettbewerb machten sich zwar am Anfang lustig über die langsame Behäbigkeit des Sumo-Ringers, schon bald lernten sie jedoch seine verborgenen Stärken kennen. Honda nutzt seine Zeit, um alle Energien in mächtigen Attacken wie dem 100-Fäuste-Schlag zu konzentrieren und mit dem Sumo-Kopf-Torpedo die Brust seines Gegners zu erschüttern.



SUMO HEAD BUTT



Drückt erst das Pad für ca. 2 Sekunden nach links. Dann drückt das Pad nach rechts und gleichzeitig einen Schlag-Button.



HUNDRED HAND SLAP



Drückt einen Schlag-Button möglichst schnell und oft hintereinander.



SUMO PRESS

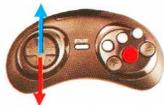


Drückt erst das Pad für ca. 2 Sekunden nach unten. Dann drückt das Pad nach oben und gleichzeitig einen Kick-Button.



B R A S I L I E N **BLANKA****VERTICAL ROLLING ATTACK**

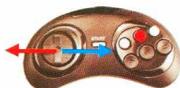
Drückt erst das Pad für ca. 2 Sekunden nach unten. Dann drückt das Pad nach oben und gleichzeitig einen Kick-Button.

**ELECTRICITY**

Drückt einen Schlag-Button möglichst schnell und oft hintereinander.

**ROLLING ATTACK**

Drückt erst das Pad für ca. 2 Sekunden nach links. Dann drückt das Pad nach rechts und gleichzeitig einen Schlag-Button.

**BIOGRAFIE**

GEB.: 12.2.1966

Blanka's ursprünglicher Name ist Jimmy: Als kleiner Junge wurde er Opfer eines Flugzeugabsturzes im brasilianischen Urwald. Der umherirrende Jüngling wurde von Wölfen aufgezogen und mutierte im Laufe der Jahre zum grünhäutigen Monster, das er heute ist. Gleichzeitig erlangte er die Fähigkeit, pure Elektrizität zu erzeugen und in einer Aura abzustrahlen. Als Blanka sich dieser Fähigkeiten bewußt wurde, begann er mit einem jahrelangen Training, um sich schließlich als einer der Favoriten zum großen Straßenkämpfer-Wettbewerb aufmachen zu können ... Doch bis heute sucht seine verzweifelte Mutter nach ihrem verlorenen Sohn.

U S A **GUILE****SONIC BOOM**

Drückt erst das Pad für ca. 2 Sekunden nach links. Dann drückt das Pad nach rechts und gleichzeitig länger einen Schlag-Button.

**FLASH KICK**

Drückt erst das Pad für ca. 2 Sekunden nach unten. Dann drückt das Pad nach oben und gleichzeitig länger einen Kick-Button.

**BIOGRAFIE**

GEB.: 23.12.1960

Guile wurde vor sechs Jahren zusammen mit seinem besten Freund und Kameraden auf einer Spezialmission in Thailand gefangengenommen. Er konnte zwar auf abenteuerlichste Art und Weise den Todesfessel seines Peinigers entkommen, sein Freund Charlie blieb jedoch in den Klauen des bösen M. Bison zurück. Seit jenem Tag rüstet sich Guile für ein erneutes Zusammentreffen mit dem Gangster - und schaffte es, Kampftechniken schneller als der Schall zu entwickeln. Er investierte all seine freie Zeit als Flieger der US-Armee, um sich an M. Bison für seinen Kameraden rächen zu können. Jetzt endlich, beim zweiten Street-Fighter-Wettkampf, hofft er, auf seinen Erzwidwersacher zu treffen und die alte Rechnung zu begleichen.



KEN U S A



BIOGRAFIE

GEB.: 14.2.1965

Ken ist nicht nur Ryu's bester Freund, beide kämpften schon im ersten Street Fighter Seite an Seite gegen Sagat. Seit sie den Kickboxer vor Jahren besiegten, hatte sich Ken sein Leben wie im Paradies gestaltet. Ganz entgegen den Lehren seines alten Meisters Sheng Long wurde er faul und genöß ausschließlich die Früchte des Ruhms. Als jetzt wieder ein Wettbewerb angekündigt wurde, mußte Ken von seinem Freund Ryu lange überredet werden, bis er sich zu einer Teilnahme durchringen konnte. Er lernte all seine Spezialtechniken genauso wie Ryu von Meister Sheng Long. Vor allem der gewaltige Dragon Punch läßt ihn gegenwärtig kaum eine Chance. Ken ist zwar sehr arrogant, seine Fähigkeiten sind aber über jeden Zweifel erhaben.



FIREBALL



Drückt das Pad nach unten. Dann drückt das Pad in einer Vierteldrehung nach rechts und gleichzeitig einen Schlag-Button.



DRAGON PUNCH



Drückt das Pad nach rechts. Drückt dann das Pad nach unten. Danach drückt das Pad in einer Achtdrehung nach schräg unten rechts und gleichzeitig einen Schlag-Button.



HURRICANE KICK



Drückt das Pad nach unten. Dann drückt das Pad in einer Vierteldrehung nach links und gleichzeitig einen Kick-Button.



AIR HURRICANE KICK



Drückt das Pad nach unten. Dann drückt das Pad in einer Vierteldrehung nach links und gleichzeitig länger einen Kick-Button.



CHUN-LI C H I N A

BIOGRAFIE

GEB.: 1.3.1968

Chun Li, Chinesin und einzige Kämpferin im Männerreigen, verlor einst ihren Vater durch die Machenschaften eines gewissenlosen Gangsterbosses: M. Bison. Um ihren Vater einst rächen zu können, studierte und perfektionierte sie von frühester Jugend an blitzschnelle chinesische Kampftchniken. Ihr Hauptziel ist es, die Schmugeloperationen des bösen M. Bison, die er von einem Versteck in Thailand leitet, auffliegen zu lassen. Chun Li entwickelte ihre besonderen Techniken aus der Kampf-Kunst des Wushu und ist inzwischen die beste Straßenkämpferin der Welt. Wenn nicht sie Bison und seinen Machenschaften Einhalt gebieten kann, wer könnte es sonst?



LIGHTNING KICK



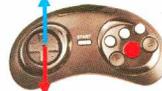
Drückt einen Kick-Button möglichst schnell und oft hintereinander.



WHIRLWIND KICK



Drückt erst das Pad für ca. 2 Sekunden nach unten. Dann drückt das Pad nach oben und gleichzeitig einen Kick-Button.



KIKOKEN



Drückt das Pad nach links. Dann drückt das Pad in einer halben Drehung nach rechts und gleichzeitig einen Schlag-Button.



AIR SPINNING KICK



Drückt erst das Pad für ca. 2 Sekunden nach unten. Dann drückt das Pad nach oben und gleichzeitig länger einen Kick-Button.



R U S S L A N D ZANGIEF

SPINNING CLOTHESLINE



Drückt alle Schlag-Buttons.

SUPER DOUBLE SPINNING CLOTHESLINE



Drückt alle Kick-Buttons.



SPINNING PILE DRIVER

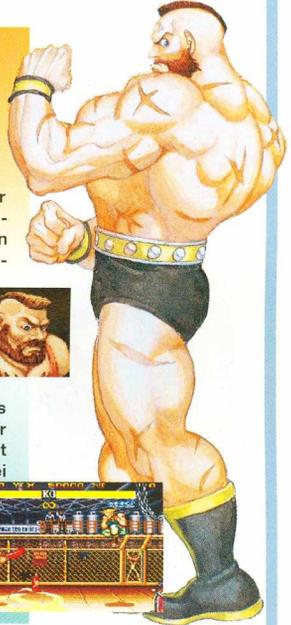
Bewegt Euch erst auf den Gegner zu und bleibt möglichst dicht bei ihm. Drückt dann das Pad nach oben. Danach drückt das Pad in einer ganzen Drehung nach oben und gleichzeitig einen Schlag-Button.



BIOGRAFIE

GEB.: 1.6.1956

Zangief stammt aus Rußland und wuchs in der bitterkalten Umgebung Sibiriens auf. Seine Kräfte und viele der Techniken erlangte er bei gefährlichen Kämpfen mit Grizzlybären in der vereisten Tundra. Er arbeitet trotz seines Ruhms in einer Maschinenfabrik in Rußland, hat aber unter hohen russischen Politikern Bewunderer gefunden. Seine Gönner sind es auch, die ihn auf die Suche nach M. Bison schicken, um dessen Pläne für die Übernahme der Weltherrschaft zu durchkreuzen. Zangief ist zwar nicht besonders schnell, dafür aber um so geschickter und stärker. Besonders gut beherrscht er den Schraubenzieher-Sprung, bei dem er mitsamt einem eingeklemmten Gegner in einer Spirale durch die Luft fliegt und seinen Widersacher auf dem Boden zerschmettert.



I N D I E N DHALSIM

YOGA FIRE



Drückt das Pad nach unten. Dann drückt das Pad in einer Vierteldrehung nach rechts und gleichzeitig einen Schlag-Button.



YOGA FLAME



Drückt das Pad nach links. Dann drückt das Pad in einer halben Drehung nach rechts und gleichzeitig einen Schlag-Button.



YOGA TELEPORT

Drückt das Pad nach rechts. Drückt dann das Pad nach unten. Danach drückt das Pad in einer Achtdrehung nach schräg unten rechts und gleichzeitig alle Schlag-Buttons.



BIOGRAFIE

GEB.: 22.11.1952

Dhalsim studiert seit seiner Kindheit die Künste und spirituellen Wege des Yoga. Er hat inzwischen beinahe den Rang eines Yoga-Meisters erreicht: Seine letzte Prüfung auf dem Weg zu völliger Verschmelzung von Geist und Seele ist der Street-Fighter-Wettbewerb, in dessen Verlauf Dhalsim sich des Titels würdig erweisen muß. Dank seiner überragenden Konzentrationsfähigkeiten und der Kunst der Meditation kann er all seine Kräfte in mächtige Feuerattacken umsetzen, die den Angriffen seiner Gegner mindestens ebenbürtig sind. Neben diesen mentalen Fähigkeiten erlernte er die völlige Körperbeherrschung und kann dank dieser Errungenschaft einzelne Glieder beinahe beliebig lang dehnen und strecken.

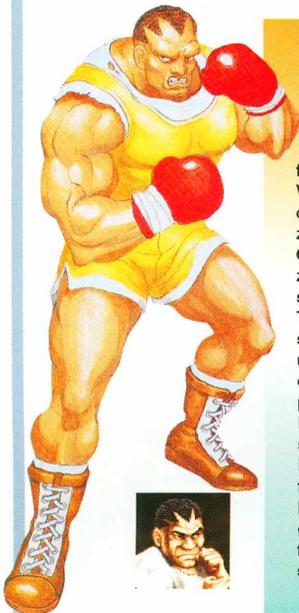


BALROG U S A

BIOGRAFIE

GEB.: 4.9.1968

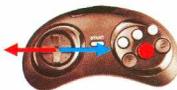
Balrog's Weltmeisterschaftstitel im Boxen sind längst vergessen. Einst war er der Star von Las Vegas, dann führte eine einzige Niederlage zum Verlust von Titel und Ehre. Als ihn in der Boxwelt niemand mehr achtete, zog sich Balrog auf die Straßen der Großstädte zurück und versucht hier zu beweisen, daß sein Boxtalent selbst gegen die ausgeklügeltesten Techniken der anderen Kämpfer bestehen kann. Wenn Balrog den Kampf um die Meisterschaft gewinnt, wird er vielleicht auch bald wieder triumphal nach Las Vegas zurückkehren können. Seine besonderen Stärken sind natürlich seine fürchterliche Rechte und die fast ebenso starke Linke – beides gefährtete Waffen in den Reihen seiner Gegner.



DASH UPPER CUT



Drückt erst das Pad für ca. 2 Sekunden nach links. Dann drückt das Pad nach rechts und gleichzeitig einen Kick-Button.



DASH PUNCH



Drückt erst das Pad für ca. 2 Sekunden nach links. Dann drückt das Pad nach rechts und gleichzeitig einen Schlag-Button.



TURN PUNCH



Drückt alle Schlag-Buttons für ca. 2 Sekunden.

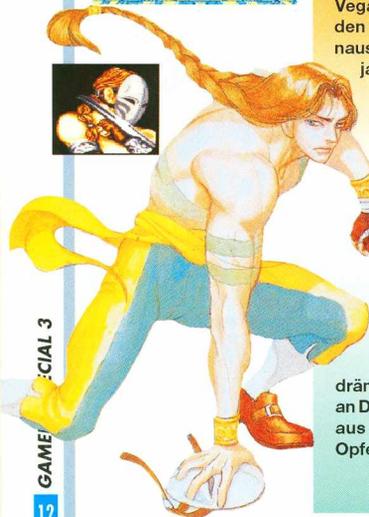


VEGA S P A N I E N

BIOGRAFIE

GEB.: 17.4.?

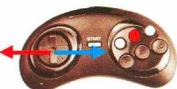
Vega ist ein allzu eitler Kämpfer aus den Stierkampfarenen Spaniens. Genauso unbekannt wie sein Geburtsjahr ist auch seine genaue Herkunft und seine Geschichte. Man munkelt, daß er seine unglaubliche Schnelligkeit und seine Arroganz in den Arenen Spaniens lernte – vieles deutet auf diese Geschichte hin. Besonders gefährlich für Gegner ist Vegas messerscharfe Handklinge, mit der er selbst großen Widersachern viel Schaden zufügen kann. Vor allem in seinem Heimatland hat er viele Vorteile, denn dort kann er, einmal in Bedrängnis geraten, flink wie ein Wiesel an Drahtgittern davonklettern und sich aus sicheren Positionen auf seine Opfer stürzen.



ROLLING CLAW



Drückt das Pad für ca. 2 Sekunden nach links. Dann drückt das Pad nach rechts und gleichzeitig einen Schlag-Button.



CLAW DIVE



Drückt erst das Pad für ca. 2 Sekunden nach unten. Dann drückt das Pad nach oben und gleichzeitig einen Kick-Button und einen Schlag-Button.



AIR SUPLEX



Drückt das Pad erst für ca. 2 Sekunden nach unten. Dann drückt das Pad nach oben und gleichzeitig einen Kick-Button. Danach fliegt möglichst nahe an einen Gegner heran und drückt gleichzeitig einen Schlag-Button.



T H A I L A N D **SAGAT**

GROUND TIGER SHOT



Drückt das Pad nach unten. Dann drückt das Pad in einer Vierteldrehung nach rechts und gleichzeitig länger einen Kick-Button.



TIGER SHOT



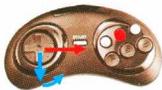
Drückt das Pad nach unten. Dann drückt das Pad in einer Vierteldrehung nach rechts und gleichzeitig einen Schlag-Button.



TIGER UPPERCUT



Drückt das Pad nach rechts. Drückt dann das Pad nach unten. Danach drückt das Pad in einer Achtdrehung nach schräg unten rechts und gleichzeitig einen Schlag-Button.



TIGER KNEE



Drückt das Pad nach unten. Dann drückt das Pad in einem Dreieckskreis nach schräg rechts oben und gleichzeitig einen Kick-Button.



BIOGRAFIE

GEB.: 2.7.1955

Sagat's Karriere als bester Kickboxer der Welt wurde im ersten Street-Fighter-Wettkampf jäh von Ryu unterbrochen, als der ihm dank seines Dragon Punches und anderen Spezialtechniken eine fürchterliche Niederlage beibrachte. Nicht nur Sagat's Stolz wurde damals verletzt, er behielt auch eine gewaltige Narbe auf seinem Oberkörper zurück. Seit jenem Tag ist er nur auf eines aus: Ryu zu schlagen und endlich wieder der beste Kämpfer der Welt zu werden. In den vergangenen Jahren hat er seine Tigerfeuer-Attacken in den Dschungeln Thailands so perfektioniert, daß er jetzt sowohl niedrige als auch hohe Feuerbälle auf seine Gegner schleudern kann.



T H A I L A N D **M. BISON**

SCISSOR KICK



Drückt erst das Pad für ca. 2 Sekunden nach links. Dann drückt das Pad nach rechts und gleichzeitig einen Kick-Button.



HEAD STOMP



Drückt erst das Pad für ca. 2 Sekunden nach unten. Dann drückt das Pad nach oben und gleichzeitig einen Kick-Button.



BIOGRAFIE

GEB.: 17.4.?

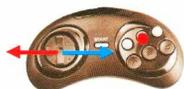
In einer abgeschiedenen Festung in Thailand residiert der gefährlichste Kämpfer und zugleich unberechenbarste Diktator dieser Erde, M. Bison. Im Laufe seines Verbrecherlebens brachte er Chun Li's Vater um, ist für den Tod von Guile's bestem Freund verantwortlich und strebt jetzt die endgültige Weltherrschaft an. Da er eine zu frühe Entlarvung seiner Machenschaften fürchtet, hat er sich in die Teilnehmerliste des Wettkampfes eintragen lassen – allerdings nur, um seine Gegner schlagen zu können, bevor sie entscheidende Maßnahmen gegen ihn einleiten können. M. Bison besitzt geheimnisvolle Kräfte, die er in seiner Faust konzentrieren kann. Besonders gefährlich ist sein tödlicher Flammentorpedo, mit dem er über die ganze Kampfarena fliegen kann.



PSYCHO CRUSHER



Drückt erst das Pad für ca. 2 Sekunden nach links. Dann drückt das Pad nach rechts und gleichzeitig einen Schlag-Button.





Fortsetzung von Seite 7

kämpfen, geht gleich nach der Spielwahl der erste Fight los. Sollten Ihr den sehr viel witzigen Zweispieler-Modus gewählt haben, könnt Ihr Euch zusätzlich noch den Ort des Kampfgeschehens aussuchen. Ob nun einzeln oder zu zweit, im Spiel geht's dann so richtig los ...

Hoffentlich mit den neuen 6-Button-Pads gerüstet, sammelt Ihr mit drei verschiedenen Schlag- bzw. Trittsärken die ersten Erfahrungen.

Im Einspieler-Tournament könnt Ihr alle paar Runden Bonuspunkte ergattern



Zwar können Anfänger einiges mit den ganz simplen Button-Funktionen anfangen, interessant wird's aber erst durch geschickte Kombinationen: Je nach Spezialität des einzelnen Kämpfers könnt Ihr mittels ausgefallenster Joypad-Button-Kombinationen die irrtümlichen Angriffe starten. Gehen die beiden Fighter z.B. auf Tuchfühlung, stehen die tollsten Würfe und Überschläge zur Verfügung. Auch im Knien und im Sprung wird eine Vielzahl von Techniken geboten. Ob der Gegner per rasanter Beinschere oder mit einem schnellen Kick aus der Hüfte außer Gefecht gesetzt wird, fast alles ist möglich und erlaubt.

Besonders interessant werden die verschiedenen Kämpfer erst durch Ihre ganz persönlichkeitsabhängigen Spezialattacken. Beherrscht Ryu als alter Karateprofi noch relativ konventionelle Zwiwelsprünge und einen nützlichen Feuerball, prözen die anderen Kampfteilnehmer sogar mit

SPECIAL STREETFIGHTER II CHAMPION EDITION



einen Ausgleich der teilweise sehr unterschiedlichen Körperhandicaps. Ist z.B. der Sumo-Ringer E.Honda normalerweise recht behäbig, besitzt er als Ausgleich den sehr starken Hundert-Schläge-Angriff, der auch hartnäckigen Angreifern zu schaffen macht.

Jeder Wettbewerbsabschnitt besteht aus 2 bis 3 Runden: Der Kämpfer, der als erster zwei Punkte gesammelt hat, wirft den Unterle-



M. Bisons Psycho Crush gegen Vegas Krallenhände

Champion-Edition-Modus sogar mit ein und demselben Kämpfer gegeneinander antreten. In diesen Fights unterscheidet nur die Farbe der Kleider die Kontrahenten.

Habt Ihr Euch alleine durch die Reihen der zwölf Kämpfer

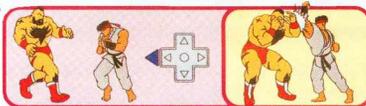


TIPS FÜR PRÜGELNEUWCOMER



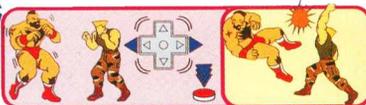
Eine der ersten Anschaffungen sollte neben dem Spiel selbst das brandneue Sechs-Button-Pad von Sega sein: Ohne die Riesenanzahl von...

...Buttons kam gar kein echtes Street Fighter II-Gefühl aufkommen. Wenn Ihr mit den ersten Runden beginnt, stellt Euch...



...im opulenten Optionsmenü den Schwierigkeitsgrad auf easy - seid dann aber nicht enttäuscht, daß nach Durchspielen des Moduls keine der 12 Verschieden Endsequenzen erscheint.

Selbst absolute Anfänger sollten schnell mit den einfachen Bewegungen klarkommen - auch damit kann man schon eine ganze Menge Schaden anrichten. Seine wirklichen...



...Stärken spielt Street Fighter II allerdings erst mit den Special Moves der einzelnen Kämpfer aus. Die sind zwar schwer zu meistern, erweisen sich aber in den späteren Kämpfen als unersetzlich.



Elektrizitätsattacken, Teleportationen und Ganzkörperpedo-Verwandlungen. Die Spezialitäten ergeben sich aus den Eigenarten der Kämpfer und sorgen oft für

genen aus dem Rennen. Sollte im Einspieler-Modus mal ein verfrühtes Aus auf der Tagesordnung stehen, ist ein erneuter Versuch dank unbegrenzter Continues kein Problem. Habt Ihr im Zweispieler-Modus mal das Gefühl, daß die Kämpfe unausgewogen sind, könnt Ihr dank des

durchgefichtete, ist bei der Abspannsequenz der Schwierigkeitslevel Eures Spiels entscheidend: Je schwerer er eingestellt war, desto mehr bekommt Ihr von den pompösen, kämpferspezifischen Abspännern zu sehen.

Solltet Ihr noch nicht ein Sechs-Button-Pad Euer eigen nennen, sind alle Belegungen im opulenten Optionsmenü verstellbar - inwieweit allerdings die Spielbarkeit dadurch beeinträchtigt wird, bleibt da-



hingestellt.

Erstmal eine famose Nachricht voraus: Alle Sega-Fans haben die mit Abstand umfangreichste Street-Fighter-II-Version von Capcom „geschenkt“ bekommen. Selbst die Möglichkeiten der Turbo-Version vom Super Nintendo wurden integriert und sogar noch um einige Details erweitert: Unschlagbar gut sind die neuen Tournament-Modi, in denen Ihr gleich mehrere Kämpfer anwählen könnt, mit denen dann nach der Reihe gefightet wird. Unschlagbar fein sind die Geschwindigkeitsabstufungen, die die Turbo-Einstellung ermöglicht. Die mit Abstand beste Neuerung ist aber, daß Ihr in dieser Ver-

die natürlich etwas unter der Farbmatur des Mega Drive zu leiden hatte, kommt erstaunlich nahe an die des Automatenvorbilds heran – Alle Hintergründe, Animationen und fast alle Effekte (wie das berühmte 3D-Bodenscrolling) sind vorhanden. Das einzige Manko, das wir ausmachen konnten, ist der Sound. Den Capcom-Männern gelangen zwar die Musi-

ken sehr gut, die fast ausschließlich digitalisierten Soundeffekte hingegen kratzen teilweise etwas zu sehr. Besonders verwunderlich ist deren mittelmäßige Qualität angesichts der gigantischen Speichermenge von 24 MBit – da hätten bessere Samples reingepaßt. Von dieser Minimalistmeckerei mal abgesehen, bleibt ansonsten nur pure



Begeisterung:

Solltet Ihr nicht gerade zu den absoluten Feinden und Verächtern von Prügelspielen gehören, müßt Ihr Street Fighter II einfach haben. Macht's alleine schon Spaß, kommt zu zweit der unheimliche Suchteffekt des Moduls zum Vorschein – sagt nicht, wir hätten nicht vor schlaflosen Prügelnächten gewart.

Julian Eggebrecht

sion je-den ein-zel-nen Special-Move An-und Abschalten könnt – absolutes Fairplay ist kein Problem mehr. Insgesamt merkt man dem Spiel



Blankas fürchterliche Kräfte richten großen Schaden bei Gegnern an – dafür ist der Mutant langsam



Im eigenen Level kann Vega perfekt vor Attacken fliehen

deutlich an, daß hier mit extrem viel Liebe zum Detail programmiert wurde. Natürlich (und glücklicherweise) ist die Spielbarkeit einfach perfekt gelungen, darüber hinaus sind aber so viele Feinheiten integriert worden, daß diese Version alle anderen übertrifft. Sogar die Grafik,

„GAMERS“ meint dazu...

□ Fantastisch spielbare Prügelei mit vielen Details. Mit Abstand das beste Spiel des Genres. Street Fighter II gehört eindeutig zu den Klassiker-Modulen, die zeitlos gut sind und in jede Videospielsammlung gehören.

GRAFIK	SOUND	GAMEPLAY	DAUERSPASS
1	2	1	2-

□ Mit einem normalen Drei-Button-Pad werdet Ihr nicht viel Spaß haben – kauft Euch unbedingt das neue Sechs-Button-Pad. In 24 MBit hätten sicher etwas bessere Soundeffekte gepaßt.

NOTE 1

Hersteller:
Sega/Capcom
Preis:
150 DM
Genre:
Prügelspiel
Anzahl Spieler:
1-2
Levels:
12
Schwierigkeitsgrad:
Einstellbar
Continues:
Unbegrenzt
Erhältlich:
Oktober
Speicherkapazität:
24 MBit

TEST

MEGA DRIVE

Die Geschichte des Mortal Kombat reicht bis zu den frühen Anfängen der Shaolin-Wettkämpfe zurück. Schon damals trafen sich alljährlich die weltbesten Kämpfer, um unter sich den ebenso ruhmreichen wie ehrenvollen Titel des „Grand

Mortal Kombat kommt ursprünglich aus der Spielhalle und ist weltweit die einzige ernstzunehmende Konkurrenz gegen den Mega-Prügelhit Street Fighter II. Lizenzspezialist Acclaim ergatterte die lukrative Umsetzungsmöglichkeit und beschert uns jetzt eine Mega Drive-Version.

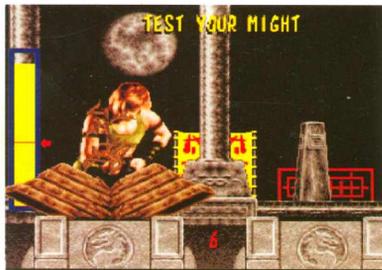
Wenn Ihr bereit seid, die Herausforderung anzunehmen, müßt Ihr Euch zunächst für einen der sieben verfügbaren Kämpfer entscheiden.

Mit diesem geht Ihr dann den ersten Kampf des Tur-



MORTAL KOMBAT

Prügeln ist angesagt: Einer der populärsten Vertreter des Genres erscheint jetzt endlich auch auf Segas 16Bit Star-Konsole von Acclaim.



In den Bonusrunden könnt Ihr Eure „Schlagfertigkeit“ unter Beweis stellen



Der Gegner liegt noch nicht einmal am Boden, aber er jubelt schon: Typisch Kano!

niermodus an. Ein Fight geht über einen Zeitraum von 100 Sekunden, es sei denn, zuvor hat einer der beiden Kontrahenten bereits seine gesamte Lebensenergie verloren. Wer zuerst zwei Siege auf seinem Konto verbuchen kann, darf in die nächste Runde einziehen.

Die einzelnen Schläge und Tritte schwächen die Spieler unterschiedlich stark. Schwere Treffer lassen sich nicht so leicht anbringen, da Eurem Gegner ein wenig Zeit zum Ausweichen oder Blocken

verbleibt. Eher „harmlose“ Attacken finden dagegen meist ihr Ziel.

Zusätzlich zu den Standardbewegungen verfügt jeder Charakter über jeweils zwei bis drei Special Moves. So ist beispielsweise Johnny Cages blitzschneller Shadow Kick ebenso gefürchtet wie die Blitzmagie des my-

Champions“ auszumachen. Doch die Zeiten der fairen Auseinandersetzungen fanden ein Ende, als der machtbesessene Dämon Shang Tsung die bis dahin unantastbaren Regeln des Wettbewerbs brach. Er schockierte die Massen nicht nur, indem er seine Gegner tötete, vielmehr nahm er ihnen auch noch ihre Seelen.

Mit seinem Verbündeten, dem halb-menschlichen Drachen Goro, dominierte er lange Zeit das Geschehen.

Heute, 500 Jahre später, versammeln sich abermals die besten Fighter, um sich den beiden zu einem Kampf auf Leben und Tod zu stellen.

„GAMERS“ meint dazu...

- Die vollständig digitalisierten Kämpfer wurden wunderschön in Szene gesetzt. Neben den überzeugenden Animationen beeindrucken außerdem die verschiedenen Special Moves der einzelnen Fighter.

GRAFIK	SOUND	GAMEPLAY	DAUERSPASS
2+	3+	2-	2-

- Vor allem der Turniermodus hätte weiter ausgebaut werden können. Im direkten Vergleich zu Street Fighter II zieht Mortal Kombat den kürzeren.

NOTE

2

Hersteller:
Acclaim
Preis:
ca. 140 DM
Genre:
Prügelspiel
Anzahl Spieler:
1-2
Level:
12
Schwierigkeitsgrad:
einstellbar: 5 Stufen
Continues:
maximal 9
Erhältlich:
13. September 1993
Speicherkapazität:
16 MBit



Wenn der Mond am höchsten steht, werden die Kämpfer erst richtig wach



steriösen Kriegers Rayden.

Wenn Ihr im Wettbewerb Eure sechs Gegenspieler bezwingen könnt, kommt es zum Mirror Match, bei dem Ihr auf Euren Doppelgänger trefft. In der Vorschlußrunde erwarten Euch drei Duelle, in denen Euch jeweils gleich zwei Fighter gegenüberstehen. Danach trefft Ihr in der Finalrunde zunächst auf

Rayden ist der Herr der Blitze, was er hier ein-drucksvoll unter Beweis stellt

Alle Stationen des Turnier-modus sind auf dem Battle Plan verzeichnet



Sub-Zero's Special Move: Mit einem Handgriff kann er seinen Gegner kurzzeitig einfrieren

Goro. Gegen das vierarmige Monstrum müßt Ihr schon all Euer Geschick unter Beweis stellen, um auch nur den Hauch einer Siegeschance zu haben. Die enorme Reichweite und seine übermenschlichen Kräfte machen den Riesen zu einem scheinbar unbezwingbaren Gegner.

Verlaßt Ihr trotzdem als Sieger das Feld, kommt es zum Showdown mit Shang Tsung. Seine magischen Kräfte ermöglichen es ihm, während des Kampfes die Gestalt eines der übrigen Teilnehmer anzunehmen. Nicht zuletzt deshalb gilt er als der unberechenbarste und gefährlichste aller Fighter.

Nach jeder dritten Begegnung kommt es fernab der verschiedenen Schauplätze zum Kräfteressen in den Bounsurunden. Hier gilt es,

Holz, Gestein oder ähnliche Materialien mit der bloßen Hand zu zerschlagen.

Für das Austragen von Meinungsverschiedenheiten mit einem Eurer

Freunde verfügt das Spiel über einen Zwei-Player-Modus.

Der Reiz des Moduls geht in erster Linie von den digitalisierten Fightern aus, welche imposant in Szene gesetzt wurden. Die Bewegungsabläufe sind flüssig und tragen ebenso zum hohen Spielspaß bei, wie die zahl- und auch ideenreichen Special Moves der Kontrahenten. Die Sounds sind guter Durchschnitt, die Steuerbarkeit ist durchaus gelungen.

Als einzig wirkliches Manko ist ein altbekanntes Problem von Prügelspielen zu



Habt Ihr Euch in den „Vorkämpfen“ etabliert, seid Ihr für die beiden Endgegner gewappnet.



Doch wie man sieht, kann falscher Übermut hier völlig fehl am Platze sein,...



...denn mit den Meistern der Zukunft ist nicht zu spaßen: Sie verstehen ihr Fach.



sehen: Dem Modul fehlt das „gewisse Etwas“, um auch nach intensiven Spielergien noch dauerhaft zu begeistern. Hier hätte beispielsweise ein komplexerer Turniermodus dem Spiel noch mehr Reiz geben können. Puristen und Kenner des Automaten werden die ultrabrutalen und sehr kontroversen Todesattacken vermissen, die leider sehr zur Bekanntheit des Spiels beitrugen.

Doch auch wenn Mortal Kombat aus spielerischen Gründen im Vergleich zum fast gleichzeitig erschienenen Street Fighter 2 eindeutig schlechter abschneidet, hat es den bisher veröfentlichten Mega Drive-Titeln des Genres einiges voraus. Solltet Ihr also Street Fighter II schon besitzen und noch mehr Prügeleien wollen, werdet Ihr mit Mortal Kombat gut bedient.

Reza Abdolali/
Julian Eggebrecht

MORTAL KOMBAT

(MD)

Wie es sich für ein ordentliches Fighterspiel gehört, verfügen auch die Kämpfer von Mortal Kombat über jede Menge Bewegungsmöglichkeiten.

Aus diesem Grund beschreiben wir Euch im Folgenden zunächst die Standardmoves der Athleten, um danach auf die einzelnen Spezialattacken der Helden einzugehen. Besonders zu beachten wäre hierbei, daß

wir bei unseren Steuerungshilfen immer davon ausgegangen sind, daß unser Kämpfer auf der linken Seite des Bildes steht. Steht Ihr nun also rechts im Bild, müßt Ihr die Manöver spiegelverkehrt ausführen.

Weiter wäre zu erwähnen, daß die Grundbewegungen zwar mittels Bildern von Sub-Zero dargestellt werden, aber von allen Kämpfern ausgeführt werden können.



Durch Druck auf die Taste A löst Ihr einen waagerechten Schlag zum Körper des Gegners aus.

Haltet Ihr zusätzlich zur Taste A die Richtungstaste nach rechts, schlägt Euer Fighter einen Punch in Richtung Kopf des Gegners.



Wie schon bei den Schlägen, verfügt Euer Fighter auch über zwei Grundtritte. Für einen waagerechten Kick drückt Ihr die Taste B...

... um einen Tritt zum Kopf des Gegenübers abzugeben, drückt Ihr die Taste C.



Um in aufrechter Stellung die Tritte und Schläge des Widersachers abzuwehren, steht Euch die Starttaste zur Verfügung. Mit ihrer Hilfe verteidigen die Hände Euren Oberkörper.



Sprünge durch die Luft löst Ihr mit dem Steuerkreuz aus, indem Ihr nach links bzw. rechts oben haltet.

Doch auch während des Sprunges könnt Ihr Attacken ausführen. Taste A dient hierbei zum Schlagen, ...



... die zweite Feuertaste animiert Eure Spielfigur zu einem Tritt.

Stehen sich die Rivalen von Angesicht zu Angesicht gegenüber, bekommen die Feuertaste eine neue Funktion: Taste A löst einen Ellenbogencheck oder eine Kopfprall aus.



Mit Button B verabreicht Ihr Eurem Gegenüber einen Tritt mit dem Knie.

Mit Taste C packt Ihr Euren Gegner, um ihn anschließend über Euch hinweg zu werfen.



ÜBERBLICK



Wenn Ihr das Steuerkreuz nach unten haltet, geht Eure Figur erwartungsgemäß in die Hocke. Drückt Ihr zudem die Starttaste, hebt sie zur Deckung die Hände.

Steht Ihr nahe genug am Gegner, solltet Ihr mit Hilfe des Buttons A einen Uppercut anwenden.



Aus der Hocke läßt sich auch ein Kick in Richtung des gegnerischen Bauches ausführen. Ihr haltet wiederum nach unten, benutzt zur Ausführung diesmal jedoch Taste B.



Diesen Drehkick könnt Ihr mit Hilfe der Richtungstaste auslösen. Haltet zunächst nach links und drückt anschließend die Taste C.



Für den Fußwischer müßt Ihr ebenfalls nach links halten und danach die Taste B drücken.

DER SCHÖNLING



Dies ist der wirksamste Special-Move von Johnny Cage. Ihr müßt zur Ausführung das Steuerkreuz nach links halten und dann sofort nach rechts und B gleichzeitig drücken.

Mit dem Spagat könnt Ihr u.a. gegnerischen Schlägen ausweichen, indem Ihr nach unten haltet und Taste C drückt.



Um diese Attacke auszuführen, haltet Ihr Taste A gedrückt, während Ihr das Steuerkreuz schnell aufeinander folgend nach links und rechts drückt.



JOHNNY CAGE

Echter Name:
John Carlton
Alter: 29
Größe: 1,85 m
Gewicht: 91 kg
Haarfarbe: braun
Augenfarbe: blau
Staatsangehörigkeit:
Bürger der Vereinigten Staaten von Amerika
Verwandte:
Robert Carlton, Vater
Rosa Carlton, Mutter
Rebecca Carlton, Schwester
Cindy Ford, Ehefrau (geschieden)
Geburtsort: Venice, Kalifornien
Beschäftigung:
Schauspieler



RAYDEN

Alter: unendlich
Größe: 2,13 m
Gewicht: 158 kg
Haarfarbe: schwarz
Augenfarbe: keine
Staatsangehörigkeit:
geheimnisvoll – läßt sich nicht feststellen
Verwandte:
keine
Beschäftigung:
Krieger



Raydens gefürchteter Hechtsprung in Richtung des Gegners gelingt Euch, indem Ihr kurz aufeinander folgend das Steuerkreuz zweimal nach links und einmal nach rechts drückt.



DER MYSTERIÖSE



Mit diesem Trick könnt Ihr Euren Widersacher gehörig verwirren: Drückt die Richtungstaste nach unten und dann sofort nach oben.

Seine übernatürlichen Kräfte ermöglichen es Rayden, schmerzhaft Blitze auf seine Gegner abzufeuern. Haltet dafür A und drückt das Kreuz nach rechts unten.

KANO

Alter: 35
 Grösse: 1,83 m
 Gewicht: 93 kg
 Haarfarbe: schwarz
 Augenfarbe: 1 braun, 1 in'Ironol (in ein Metallimplantat eingebaut)
 Staatsangehörigkeit: aus Japan ausgewiesen, in 35 Staaten als Krimineller gesucht
 Verwandte: keine – wuchs als Waise in Tokio auf, Mutter: Amerikanerin
 Geburtsort: unbekannt
 Beschäftigung: kriminelles Mitglied der „Black Dragon“ Organisation



DER BRUTALO



Die menschliche Kanonenkugel schwächt den Gegner ungemein. Sie gelingt Euch, wenn Ihr aus einer Bewegung nach rechts heraus die Richtungstaste im Uhrzeigersinn um 360° dreht. Haltet Ihr währenddessen Start, schwebt Kano zunächst in der Luft und attackiert erst dann, wenn Ihr wieder losläßt.

Kano verfügt zwar nur über zwei Extrabewegungen, die haben es aber in sich: Seine Wurfmagie feuert Ihr ab, indem Ihr die Block(Start-)taste haltet und das Steuerkreuz nach links und darauf nach rechts bewegt.



DIE GESCHICHTE



Wie sprunggewaltig Sonja ist Euch, demonstriert sie Euch, wenn Ihr Knopf A haltet, die Richtungstaste nach rechts und darauf nach links drückt.

Die Kämpferin vollbringt als einzige die berühmte Beinschere mit anschließendem Überwurf. Drückt nach unten, dann A und B gleichzeitig.



Wenn Ihr Taste A haltet und dabei das Steuerkreuz nach links drückt, wirft Sonja ihre Magie in Richtung des gegnerischen Fighters.



SONYA BLADE

Alter: 26
 Grösse: 1,78 m
 Gewicht: 63,5 kg
 Haarfarbe: braun
 Augenfarbe: blau
 Staatsangehörigkeit: Bürger der Vereinigten Staaten von Amerika
 Verwandte: Maj. Herman Blade, Vater; Erica Blade, Mutter; Daniel Blade, Zwillingsbruder (verstorben)
 Geburtsort: Austin, Texas
 Beschäftigung: Leutnant in der amerikanischen Armee, Mitglied einer paramilitärischen Spezialeinheit der Polizei



LIU KANG

Alter: 24
 Grösse: 1,78 m
 Gewicht: 84 kg
 Haarfarbe: schwarz
 Augenfarbe: braun
 Staatsangehörigkeit: Bürger der Volksrepublik China
 Verwandte: Lee Kang, Vater (verstorben); Lin Kang, Mutter (verstorben); Chow Kang, Bruder (Aufenthaltsort unbekannt)
 Geburtsort: Provinz Hunan, China
 Beschäftigung: Shaolin Monch, Fischer



DER ELEGANTE

Liu Kang's unwiderstehliche Geheimwaffe ist der blitzschnelle Kicksprung zum Gegner. Er läßt sich auch in bedrohlichen Situationen leicht ausführen, da Ihr dazu nur die Richtungstaste zweimal nach rechts und dann sofort C drücken müßt.



Mindestens ebenso einfach auszuführen ist Liu Kang's Feuermagie – haltet Taste A und drückt dabei zweimal nach rechts. Allerdings schadet sie dem Gegner nicht so sehr wie der Kicksprung.

ÜBERBLICK

DER INTRIGANT

Der Eisblitz Sub-Zero's ist die wohl überzeugendste Waffe aller Kämpfer. Wenn Ihr nach rechts unten haltet und dann A drückt, aktiviert Ihr die Magie, welche den Gegner für einige Sekunden einfriert.



Außerdem kann er seinen Widersachern in die Beine grätschen, was allerdings eine besondere Technik erfordert: Ihr haltet die Taste C gedrückt, die Richtungstaste nach rechts und geht danach sofort in Verbindung mit Taste B nach links.

SUB-ZERO

Echter Name: unbekannt
Alter: 32
Größe: 1,88 m
Gewicht: 95 kg
Haarfarbe: schwarz
Augenfarbe: braun
Staatsangehörigkeit: keine, wohnt irgendwo in China
Verwandte: keine
Geburtsort: unbekannt
Beschäftigung: Mitglied auf Lebenszeit bei „Lin Kuei“, einer Vereinigung Ninja-ähnlicher Attentäter



SCORPION

Echter Name: unbekannt
Alter: 32
Größe: 1,88 m
Gewicht: 95 kg
Haarfarbe: schwarz
Augenfarbe: verschieden
Staatsangehörigkeit: keine, er ist ein wieder-geborener Geist
Verwandte: im früheren Leben Ehefrau und Kind
Geburtsort: im früheren Leben – unbekannt als Scorpion – Halle
Beschäftigung: im früheren Leben – unbekannt als Scorpion – auf der Suche nach Rache



DAS GESPENST

Stehen beide Kämpfer am Rand des Bildes, wird Euch diese Attacke sicher weiterhelfen. Halte Taste A während Ihr nach unten lenkt und sofort nach links drückt. Scorpion springt dann aus dem Bild und greift seinen Gegner von hinten an.



Scorpion kann mit Hilfe einer Harpune den Gegner an sich ziehen, wenn Ihr die Taste A drückt und zweimal nach links steuert.

Imponierend sehen sie alle aus, doch welchen Kämpfer Ihr an die Spitze führen wollt, müßt Ihr selbst entscheiden



Erinnert Ihr Euch noch an Adam Hunter, Axel Stone und Blaze Fielding? Die drei hatten im ersten Teil der Straßenkampf-Saga Streets of Rage kräftig unter den Angehörigen des gefürchteten Verbrechersyndikats aufgeräumt und dessen mysteriösen Anführer, Mr. X, ins Gefängnis verfrachtet.

Ein Jahr ist seit jener Zeit ins Land gegangen und alle drei gehen inzwischen weit weniger martialischen Tätigkeiten nach. Auch die Bewohner der terrorisierten Stadt haben sich von den Schrecken des Syndikats erholt und erfreuen sich ihres steigenden Wohlstands.

Diese Idylle wird eines Tages von der Nachricht durchbrochen, daß Adam vom widererstickenden Syndikat entführt wurde. Die überflutenden Mengen von Kriminellen haben die Stadt innerhalb kürzester Zeit so gut unter Kontrolle, daß noch nicht einmal ein Anruf bei der Polizei noch etwas bewirkt.

Auf sich alleine gestellt, machen sich Axel, Blaze, Adams Bruder Skate und Axels Freund Max auf die beschwerliche Suche nach ihrem Freund und Bruder.

Wie schon beim Vorgänger

wählt Ihr Euren Kämpfer am Anfang aus. Unter jedem Portrait steht eine Auflistung der Stärken und Schwächen der Fighter: Axel ist z.B. recht flink und sehr geschickt, Max trägt und beschmückt stark. Einen guten Kompromiß bietet Blaze, die sehr ausge-

TREETS OF



Kein beschaulicher Kneipenabend: Prügeln ist angesagt

Im ersten Level geht's noch beschaulich zu – hinter der nächsten Ecke lauert der Obermotelz

Auffüllend, sind die sporadisch auftauchenden und meist versteckten Extras willkommen. Ebenfalls am Wegesrand oder in Feindeshand finden sich nützliche Waffen,

wie Rohre, Messer und andere hilfreiche Prügelgeräte: Ein beherrzter Schlag mit dem Ofenrohr hält auch den hartnäckigsten Kriminellen auf Distanz.

Die acht riesigen Levels sind in diverse

Abschnitte eingeteilt, die dank der monströsen 16 MBit des Moduls jeder eine eigene Grafik haben. Je nach Ort des Geschehens scrollt das Bild nicht nur stupide horizontal, sondern auch in andere Richtungen. Auch in der Wahl der Gegner besaß man durchaus Einfallsreichtum: Neben den obligatorischen Punks, Punkerinnen und anderen Subkultur-Abarten und -Abartigen bekommt Ihr es auch mit rasenden Motorrad-Rodwies zu tun. Seid Ihr am Ende ei-

gliche Fähigkeiten besitzt. Auf die wilde Gangsterhatz geht es natürlich auch dieses Mal wieder alleine oder im Duo mit einem schlagkräftigen Mitstreiter. Level eins beginnt recht harmlos in derselben Gegend wie der Anfang des ersten Teils. Per Knopfdruck springt man, und mit entsprechenden Knopf-Steuercrosskombinationen werden die wildesten Angriffssprünge, -tritte und Haken ausgeteilt. Besonders im-



Eingesperrt im Laster: Die Motorradgang will den Ex-Cops ans Leder

posant sind die Würfe und Tritte, die Ihr nur bei direktem Körperkontakt mit dem Gegner ausführen könnt, die aber auch entsprechend viel Schaden anrichten. Sollten mal allzu viele Gegner von hinten herannahen, kann auch ein Tritt nach hinten ausgelöst werden.

Eure Energie und die des gerade in der Mangel befindlichen Gegners werden in roten Balken am oberen Bildschirmrand angezeigt. Bedarf der Vorrat eines dringenden



Im Lichtermeer der Großstadt: Axel räumt vor einem Restaurant auf

Karate-Künste zwischen Masten und Planen in der Schiffsbar



RAGE 2



Das erste 16-MBit-Modul auf dem Mega Drive ist die Fortsetzung des Prügelknallers Streets of Rage. Ob Sega die Mega-Power nutzen konnte, oder ob's nur ein lascher Aufguß des ersten Teils ist, zeigt unser Test.

den Levels angelangt, wartet natürlich ein besonders gemeiner Schlägertyp, der auf die heimtückischsten Tricks und Techniken zurückgreift.

Als Bonus wurde in das Modul zusätzlich ein reiner Kampfmodus integriert, in dem Ihr mit Euren Prüglern in bester Street-Fighter-II-Manier gegeneinander antreten könnt.

Wenn auch schon der Vorgänger ein solides Prügelspiel

war, übertrifft ihn der Nachfolger um Längen: Nicht nur das dezente Ruckeln (für das in Teil eins der aufwendige Sound verantwortlich war) bekam man endlich in den Griff, es kam auch gleich noch



ein weiterer Kämpfer und sehr, sehr viel mehr Grafik hinzu. Die 16 MBit des Moduls halten sich wirklich nicht zurück, und an grafischer Abwechslung wird viel geboten. Auch die einzelnen Kämpfer haben grafisch und spielerisch einiges dazugelernt – die Prügelei geht viel spielbarer von der Hand. Sehr gut gelungen sind auch die Endgegner und deren Angriffsarten. Über jeden Zweifel erhaben ist, wie erwartet, die Musik – auch wenn Yuzo Koshiro einige Themen des ersten Teils recycelte: Die Kompositionen sind gut gelungen und der aktuelle „State of the Art“ beim Mega Drive-Sound.

Insgesamt bleibt es ein für Prüglern absolut empfehlenswertes Modul, das nicht nur mehr Umfang und bessere Spielbarkeit als der Vorgänger bietet, sondern auch noch einen Duellkampf-Modus als Bonus spendiert bekam. Der ist zwar nicht gerade ein Street-Fighter-II-Ersatz, rundet das Spiel aber sehr gut ab.

Julian Eggebrecht

**Kampf im Verbrecher-Hauptquartier:
Mr. X wartet schon**

Und so geht's ab...

□ Steuerung des Fighters und seiner Sprung- und Schlagrichtungen

□ Spezialattacken- und -angriffe

□ Normalschlag, beim Drücken Gegenstände nehmen

□ Springen



Axel im Zweikampf: Grafiken gibt's genug



Wilde Verränkungen vor beschaulichem Meereshintergrund



Zu zweit machts mal wieder mehr Spaß als alleine



Mit der Rohrstanze macht Ihr den Verbrechern zu schaffen



In die Knie gegangen: Mr. X hat gegen Axel & Co. keine Chance

„GAMERS“ meint dazu...

□ Acht Levels voller Grafiken, vier Kämpfer mit vielen Schlägen und Tritten – man merkt dem Modul die 16 MBit an. Auch Yuzo Koshiros Sound ist wieder sehr gut gelungen.

GRAFIK	SOUND	GAMEPLAY	DAUERSPASS
2+	1-	2	3+

□ Trotz des Kampfmodus und der vielen Grafiken hat man die Prügelei bald durchgespielt, und gepflegte Langeweile kommt auf.

NOTE 2

Hersteller:

Sega

Preis:

120 DM

Genre:

Prügelspiel

Anzahl Spieler:

1-2

Levels:

8

Schwierigkeitsgrad:

mittel

Continues:

6

Erhältlich:

ab sofort

Speicherkapazität:

16 MBit

STREETS OF RAGE 2

(MD)

Das hat uns nicht davon abgehalten, es in aller Vollständigkeit durchzuspielen, um Euch eine Komplettlösung des Games zu präsentieren.

Zudem zeigen Euch die Portraitkästen der Kämpfer ihre jeweiligen Stärken und Schwächen auf und bieten

Euch Szenefotos ihrer Spezialattacken.

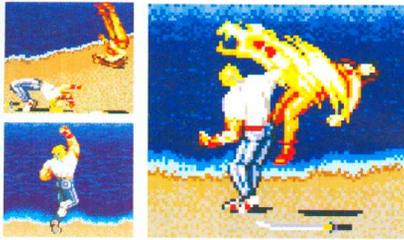
Falls Euch diese Tips das Spiel nicht soweit vereinfachen, daß Ihr es durchspielen könnt, findet Ihr unten auf dieser Seite zusätzlich noch den Levelheat und einige Action Replay Codes.

Dieses Prügelspiel ist nicht nur das erfolgreichste seines Genres, das seit Monaten in

den Mega Drive-Hitlisten vertreten ist, es ist außerdem das bislang umfangreichste.

AXEL

Seine Spezialität ist der sogenannte Uppercut. Mindestens ebenso gefürchtet ist sein überwältigender Power-Punch. Allerdings hat er eine große Schwäche: Er ist unterm Strich der schlechteste der vier Kämpfer.



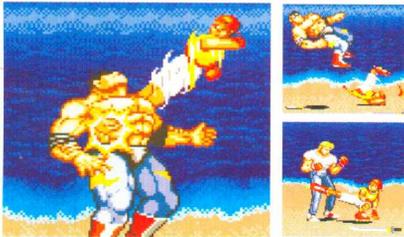
BLAZE

Sie ist als der Standardcharakter des Spiels zu bezeichnen, da sie in jeder Kategorie durchschnittliche Werte aufweist. Lobenswert ist die Reichweite ihrer Spezialtechniken, allerdings sind ihre Back-Attacks nicht sehr gut.



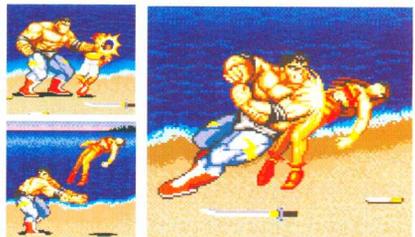
SKATE

Skate ist blitzschnell, seine Spezialtechniken haben die größte Reichweite und als weiterer Pluspunkt ist seine Wendigkeit zu sehen. Sein großes Manko ist eindeutig die fehlende Durchschlagskraft seiner Angriffe.



MAX

Er ist der langsamste, gleichzeitig aber auch der stärkste Kämpfer in diesem Spiel. Wenn Ihr seine Power-Slams zu beherrschen lernt, werdet Ihr im Verlauf des Abenteuers mit ihm die größten Erfolge erzielen.



Specialties

Um in das versteckte Cheat-Menü zu gelangen, müßt Ihr auf dem zweiten Pad die Tasten A und B im Titel nur gedrückt halten. Dann wählt Ihr mit der Starttaste die Options-Funktion und haltet alle drei Tasten bis zum Erscheinen des Menüs gedrückt. Nun gibt es zwei weitere Schwierigkeitsstufen („very easy“ und „mania“). Zudem könnt Ihr die Anzahl der Leben bis auf neun erhöhen und könnt jedes Level einzeln anwählen.

Action Replay Codes

FFFE8 30002	unendliche Leben für Spieler 1
FFF08 30002	unendliche Leben für Spieler 2
FFFE8 10068	unendliche Energie für Spieler 1
FFF08 10068	unendliche Energie für Spieler 2

LEVEL 1



Im ersten Abschnitt des Prügelgames lassen sich die einzelnen Bewegungsabläufe und Spezial-Attacken gut trainieren. Die Gegner, die Euch hier in die Quere kom-



men, sind noch so einfach zu besiegen, daß Euch genügend Zeit bleibt, die Tische, Stühle und anderen Gegenstände zu zerschlagen. Hinter ihnen verbergen sich Extras, die Euren Energieballen wieder auffüllen.

Seid Ihr beim Endgegner angekommen, haltet Euch zunächst im vorderen Drittel des Bildes auf und setzt Euch mit den Gehilfen des Bosses auseinander, bevor Ihr Euch ihm widmet.

LEVEL 2

In der zweiten Stufe bekommt Ihr es mit hartnäckigen Motorradfahrern zu tun. Sobald Ihr eine der Maschinen am Bildrand erkennen könnt, solltet Ihr zu einem Kicksprung ansetzen, da dies die einfachste Methode ist, diese Gegner zu besiegen. Vorsicht ist allerdings geboten, wenn ein Motorrad am Boden liegt, da es nach wenigen Sekunden explodiert.

Nachdem Ihr die Schurken im Lastwagen besiegt habt,

geht nach links oben hinter die Kabine, um ein Extraleben zu bekommen.

Den Endgegner besiegt Ihr mit einer Blitzattacke oder einem Sprungangriff.



LEVEL 3

Auf dem Jahrmarkt solltet Ihr als erstes versuchen, die Bösewichter mit den Eisenstangen zu entwaffnen. Mit dieser Waffe habt Ihr nicht nur eine große Reichweite, sondern auch eine hohe Durchschlagskraft.

Zerstört die Spielautomaten, um Extras zu bekommen.

In der Kiste auf dem Piratenschiff ist ein Extraleben versteckt, ein weiteres liegt im Alienhaus am unteren Bildrand unter „VEHELIS“.



Bleibt beim Boss dieser Stufe ständig in Bewegung. Wenn er an Euch heranrutscht, müßt Ihr versuchen, ihn mit einigen Sprungattacken zu treffen.



LEVEL 4

Ihr befindet Euch hier in einem Baseballstadion. Ihr trefft auf ein oder zwei blaue „Signals“, mit denen Ihr Euch zu erst auseinandersetzen solltet, da sie überaus stark sind.

Am Ende des Feldes begegnet Ihr Big Ben. Kommt ihm auf keinen Fall zu nahe, da er Feuer spuckt. Die geeignete Waffe, um ihn zu besiegen, wäre die Eisenstange; falls Ihr diese nicht mehr habt, müßt Ihr auf einen Spezialangriff oder auf die herkömmlichen Tritte und Schläge zurückgreifen.

Wenn Ihr im Fahrstuhl angekommen seid, haltet Euch am Bildschirmrand, da Euch die Gegner sonst regelrecht in den Rücken fallen.

Falls Ihr alleine spielt, versucht ankommende Gegner mit einem von ihnen zu bewerfen, da Ihr auf diese Art mehrere Fieslinge gleichzeitig beseitigen könnt.

Jeder Treffer des Endgegners zieht Euch sehr viel Energie ab. Seid deshalb besonders auf der Hut.



LEVEL 5

Auf dem Schiff fallen nach kurzer Zeit Kickboxer von der Decke, die versuchen, Euch einzukreisen. Weicht Ihnen so schnell wie möglich aus. Falls sie Euch doch in die Mangel nehmen, müßt Ihr Euch mit dem Spezialangriff befreien.

Ein Stück weiter wartet Wayne auf Euch, der die gleichen Fähigkeiten wie der erste Endgegner besitzt.

Auf dem Deck angekommen, nehmt Ihr den Säbel aus der Kiste. Achtet im weiteren Verlauf auf die Granaten. Wenn Ihr Euch genau auf sie stellt, explodieren sie nicht und verschwinden nach einer Weile.

Wenn sich der Boss dieses Levels dückt, müßt Ihr Euch sofort in Sicherheit bringen, da er sonst auf Euch springt.



LEVEL 6

Zu Beginn des Strandlevels trifft Ihr nur auf bekannte Gegner. Sobald die Ninjas ins Bild kommen, müßt Ihr versuchen, ihnen ihre Waffen abzunehmen. Die danach fol-



genden Kickboxer dürfen auf keinen Fall zu zweit an Euch herankommen.

Im Dschungel bleibt Ihr am besten immer auf der rechten Seite und sammelt alle Gegenstände ein. Die beiden Peitschenladies solltet Ihr gleichzeitig bekämpfen.

Setzt Euch zuerst mit dem Monster auseinander, um am Ende des Levels nicht unnötig Energie zu verlieren. Habt Ihr dieses besiegt, verschwindet der Flieger automatisch.



LEVEL 7



In der Munitionsfabrik ist in einem der herumstehenden Container ein Extraleben versteckt.

Da Ihr Euch auf den Fließbändern nicht gut bewegen könnt, solltet Ihr vermeiden, sie zu betreten.

Nach einiger Zeit werdet Ihr auf mehrere Ninjas treffen. Hier dürft Ihr Euch nicht auf nur einen Gegner konzentrieren, sondern müßt versuchen, alle gleichzeitig zu beschäftigen.

Falls im Fahrstuhl zu viele Gegner um Euch herumstehen, bleibt Euch nichts anderes übrig, als Spezialschläge anzuwenden.



Die Roboter am Levelende werden Euch ständig mit Klingen bewerfen und ihre Morgensterne schwingen. Die beste Methode, sie zu besiegen, sind Skate's Korkenzieher und Axel's Dragon Smash. Habt Ihr zu diesem Zeitpunkt keine dieser Figuren, werden Euch wieder die Spezialattacken weiterhelfen.

LEVEL 8



Der Fahrstuhl im letzten Level führt Euch zu Mister X.

Habt Ihr Euch dort durchgesetzt, kommt es zur aller entscheidenden Schlacht. Zunächst trifft Ihr auf Sheva. Da Ihr ihn so gut wie gar nicht zu fassen bekommt, bleibt Euch als einzige Verteidigungsmöglichkeit die Anwendung verschiedener einzelner Schläge.

Wenn Ihr ihn besiegen konnt, wird sich Mister X

von seinem Sessel erheben. Geht in diesem Moment nicht an ihn heran, da er Euch sonst wegstoßen wird.

Ihr müßt während des ganzen Kampfes versuchen, Euch hinter ihm zu postieren, so könnt Ihr einerseits seinen Schüssen ausweichen und zum anderen versuchen, diverse Haltegriffe anzuwenden. Mit etwas Glück könnt Ihr somit auch den letzten Gegner besiegen.

STREETS OF RAGE

TEST
GAME GEAR

Nachdem Sega schon 16-Bit-Prügelfans mit zwei exzellenten Teilen der Straßenkampf-Saga bescherzte, kommen jetzt auch die Game Gear-Prügler auf ihre Kosten. Das böse Verbrechersyndikat unter Obermütz Mr. X hält die Stadt in Atem – kein Bürger kann sich mehr auf die Straße trauen. Beherzt machen sich drei Ex-Polizisten auf den Weg, dem Schrecken ein Ende zu ma-

chen: Axel, Adam und Blaze ziehen, nur mit den bloßen Fäusten bewaffnet, in den Kampf gegen die Verbrecherhorden.

Auf sechs lange Levels verteilt müßt Ihr mit geschickten Kombinationen der Knöpfe und des Pads Dutzende von Gegnern vertrimmen. Zur Hilfe kommen nur selten in Gegenständen versteckte Waffen, die aber nur begrenzt ein-

setzbar sind. Meist dringend benötigt sind Essensvorräte, die den angeknacktesten Energiehaushalt der Kämpfer stabilisieren und sich sporadisch am Wegesrand finden. Habt Ihr Euch durch einen Level geprügelt, wartet ein ganz besonders gemeiner Obermütz.

Streets of Rage beeindruckt auch auf dem Game Gear mit tollem Yuzo Koshiro-Sound, vielen Grafiken und guter Spielbarkeit. Sicher ist die Langzeitmotivation durch die Abwesenheit eines Zwei-Spieler-Modus und wegen des einfachen Spielprinzips nicht die allergrößte, Spaß macht's aber allemal.

Julian
Eggebrecht

Allein gegen
Alle: Man ver-
mißt den Zwei-
Spieler-Modus

Prügelorgien jetzt auch für unterwegs: Das Syndikat schlägt auf dem Game Gear zu.



„GAMERS“ meint...

☐ Auch auf dem Game Gear überzeugen Grafik, Musik und Spielbarkeit.

GRAFIK		SOUND	
2	2+		
GAMEPLAY		DAUERSPASS	
2	3		

☐ Leider fehlt der Zwei-Spieler-Modus. Der Langzeitspaß hält sich in Grenzen.

NOTE
2-

Hersteller:
Sega
Preis:
70 DM
Genre:
Prügelspiel
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
6
Schwierigkeitsgrad:
mittel
Continues:
Ja
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
4 MBit

Streets of Rage

MASTER SYSTEM
TEST

Prügelspiele fanden zwar schon immer reißenden Absatz, waren jedoch zumeist eher unterdurchschnittliche Games. Nicht aber Streets of Rage...

E in Verbrechersyndikat terrorisiert die Stadt.

Es gibt nur eine Rettung: die Ex-Cops Hunter, Stone und Fielding. Natürlich schlüpft Ihr in die Rolle dieser Personen und müßt versuchen, über acht Level hinweg gegen Scharen von dunklen Gestalten die Oberhand zu behalten.

Jeder Spielheld hat seine eigenen Stärken, Schwächen und Kampftechniken. Während Hun-

ter beispielsweise Rundumtritte verteilt, bietet Fielding – eine Heldin – gar einen hübschen Flipflop-Tritt. Insgesamt gesehen ist das Repertoire der verschiedenen Kampftechniken sehr reichhaltig. Man kann sogar verschiedene Techniken kombinieren und somit effektiver agieren. Noch durchschlagskräftiger sind allerdings Waffen, die Ihr hin und wieder findet. Am Ende eines Levels erwartet Euch übrigens ein Obermütz.

Wer auf muntere Klop-

perieren steht, der dürfte sich bei Streets of Rage wohlfühlen. Es bietet neben farbenfroher, toll gezeichneter Grafik auch gute Animationen und einen packenden Soundtrack von Yuzo Koshiro. In Sachen Spielbarkeit läßt es ebenfalls kaum Kritik zu. Dank zweier Schwierigkeitsgrade und Continues kommen auch Schwächerer Spieler mit etwas Übung weiter.

Hans-Joachim Amann

„GAMERS“ meint...

☐ Ordentliche Prügelorgie mit toller Grafik und gutem Soundtrack. Großes Schlagspektrum.

GRAFIK		SOUND	
2	2+		

☐ Im Gegensatz zur 16Bit-Version leider nur allein spielbar. Verliert nach einmaligem Lösen an Reiz.

NOTE
2-

Genre:
Action
Hersteller:
Sega
ca. Preis:
DM 100.-



Streets of
Rage bietet
tolle Grafik
und viel
Abwechslung



Es geht auch so: Fett statt Muskeln



FATAL FURY

So ein Fiesling! Da hat doch der gemeine Geese Howard, seines Zeichens Karate-Champion und hauptberuflicher Gangsterchef von South Town, mal wieder einen Rivalen um die Ecke bringen lassen.



Gut geduckt ist halb gewonnen

Ehrensache, daß sich dessen Söhne Terry und Andy eine solche Taktlosigkeit nicht so ohne weiteres aufhängen lassen, sondern dem Tunichtgut samt Gefolge kräftig die Birne weichklopfen wollen.

Da haben wir also mal wieder eine Hintergrund-story, die gleichermaßen herzerreißend wie unwichtig ist, denn schließlich geht es bei „Fatal Fury“ nur um eines: Gewalt in Reinkultur.

Und so stehen zwischen unseren Helden und ihrer Rache nicht weniger als sechs muskelbepackte Kontrahenten, die sich auf

Der hat morgen Magen-schmerzen

alles stürzen, was sich in ihren Ring wagt.

Sehr viel Neues ist den SNK-Boys offensichtlich nicht eingefallen. Stattdessen haben sie sich kräftig vom Prügel-Klassiker Street Fighter inspirieren lassen: Zwei stattliche Sprites prügeln so lange vor imposanten Hintergrundgrafiken aufeinander ein, bis der Energiebalken eines Kämpfers auf Null sinkt und dieser kraftlos in den Beton beißt. Selbstverständlich besitzt jeder

Teilnehmer seine spezielle Killerkelle, die sich besonders ungut auf das Wohlbefinden des Gegners auswirkt.

Nur wenn es Euch gelingt, als erster zwei Fights zu gewinnen, geht es eine Runde weiter und neuen, härteren Duellen entgegen.

Wie Ihr seht: Alles schon mal da gewesen! Dann aber sollten doch wenigstens Grafik und Sound stimmen. Und tatsächlich gibt's hier nicht viel zu meckern. Die Figuren sind schön bunt und bewegen sich recht flüssig über den Screen. Das allerdings bieten heute fast alle Games dieses Genres.

Aus dem Lautsprecher ist, abgesehen vom üblichen Kampf- und Schmerzgeschrei, ebenfalls nicht viel Neues zu hören.

Etwas gewöhnungsbedürftig ist die Steuerung. Besonders Anfänger werden in der Hitze des Gefechts Schwierigkeiten haben, rechtzeitig die Joypad-Kombinationen der Spezial-Schläge zu finden. Wenn Ihr Euch dabei nicht höllisch beeilt, nutzt Euer Gegner die Gelegenheit, um seinerseits in die Vollen zu gehen – und dann gute Nacht.

Alte Prügel-Profis werden sich davon wohl nicht abschrecken lassen. Wer sich also gern an solchen Spielen abregiert und von solchen Hau-drauf-Games nicht genug kriegt, sollte ruhig mal reinschnuppern, denn größere Macken hat das Game nicht. Ich persönlich bevorzuge allerdings das gute, alte Streets of Rage.

Martin Klugkist



In diesem Ring gibts keine Regeln



„GAMERS“ meint...

□ Solide Grafik und guter Sound. Große Spielfiguren mit guter Animation erfreuen das Auge.

GRAFIK
2-

SOUND
2-

□ Keine neuen Ideen im Spiel. Fatal Fury ist ein Prügelgame, wie es Dutzende gibt.

NOTE
3+

Genre:
Action

Hersteller:
Takara / SNK

ca. Preis:
DM 120.-

In ferner Zukunft: Wütende Kampfroboter beherrschen die Erde. Nun seid Ihr an der Reihe. Wappnet Euren Cyborg und dringt in die futuristische Dimension ein, um den Heimatplaneten zu retten.



Der Arcade-Modus beinhaltet das eigentliche Game. Hier könnt Ihr alleine oder zu zweit gleichzeitig fünf Level mit jeweils drei Stufen durchlaufen. Eure einzige Aufgabe ist es, die verschiedenen Blechbauweisen mit gezielten Schlägen und Tritten zu verschrotten. Damit die ganze Angelegenheit nicht schon in der zwei-

ten Stufe zum Langweiler wird, verfügen die Gegner im Verlauf des Trips über immer bessere Kampfausrüstungen. Außerdem schmälern später härtere Körperpanzerungen die Effektivität Eurer Attacken, und die größere Sprungkraft macht sie noch wendiger. Ansonsten bleibt die Reise durch die grafisch mäßigen Kulissen bis zum

Schluß weitgehend gleich. Ab und zu muß eine Schlucht übersprungen werden, manchmal trifft man auf Felder, die Euren Energieballen entweder auffüllen oder aber an ihm nagen.

Wie im Arcade-Game könnt Ihr Euch auch im Duell-Modus Euren eigenen Fighter zusammenschrauben. Es stehen jeweils sechs ver-

Wenn Ihr Euch den Weg durch diverse Stufen freikloppen wollt, sollte Eure Wahl Streets of Rage II lauten. Steht Ihr mehr auf packende Zweikämpfe, lohnt sich dieses Modul. *Reza Abdolali*

„GAMERS“ meint...

□ Viele Kampftechniken, im 2-Player-Modus kann man sich packende Ringeinlagen liefern.

GRAFIK	SOUND
3	3
GAMEPLAY	DAUERSPASS
3	3-

□ Kaum Abwechslung, die Gegner werden schnell zu berechenbar, lieblos gestalteter Sound.

NOTE
3-

Hersteller: Sega
Preis: 120 DM
Genre: Prügelspiel
Anzahl Spieler: 2
Levels: 5 Levels à 3 Stufen
Schwierigkeitsgrad: Einstellbar: 5 Stufen
Continues: 3
Erhältlich: ab sofort
Speicherkapazität: 4 MBit

CYBORG JUSTICE

schiedene Arm-, Körper- und Beinalternativen zur Wahl.

Cyborg Justice zeichnet sich vor allem durch die zahlreichen Kampftechniken aus. Im Arcade-Modus wird allerdings insgesamt zu wenig Abwechslung geboten. So überzeugt diese Prügleinlage nur begrenzt:

Duell der Giganten auf einem fremden Planeten



Bernd Herfurth
FREAK'S SHOP 0251 - 52 78 54 0251 - 52 79 71

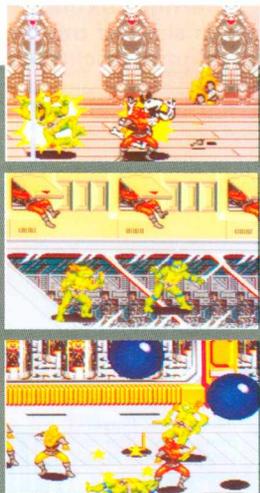
Super NES - Deutsch -		Mega Drive - Deutsch		Master System - Deutsch -	
Mortal Kombat (09.93)	139,95	Mortal Kombat (09.93)	129,95	Mortal Kombat (09.93)	109,95
Crash Dummies (09.93)	129,95	Alien 3	109,95	Back to the Future 3	39,95
Alien 3	129,95	Captain America	109,95	Batman Returns	89,95
B.O.B.	129,95	Cool Spot	109,95	Bonanza Brothers	39,95
Formeman's KO Boxing	119,95	Double Clutch	109,95	Bubble Bobble	39,95
Jimmy Connors Tennis	139,95	Double Dragon 3	99,95	California Games	39,95
John Madden Football	129,95	Flashback	129,95	Crash Dummies	89,95
Krusty's Super Fun House	119,95	Flintstones	109,95	Cyber Shinobi	39,95
Lemmings	129,95	Foreman's KO Boxing	89,95	G-Lock	39,95
NBA All-Star	109,95	Jungle Strike	119,95	G.P. Rider	89,95
NHLPA Ice Hockey	139,95	Mazin Wars	109,95	G. Foreman's	89,95
PGA Tour Golf	139,95	Micro Machines	89,95	Home Alone	89,95
Pugsley Scavenger Hunt	139,95	MIG-29	109,95	Klax	39,95
Simpsons Bart 2	119,95	Muhammad Ali	109,95	Krusty's Fun House	89,95
Spider Man X-Men	119,95	Mutant League Football	109,95	James Bond 007	89,95
T2 - Arcade Game	129,95	NBA All-Star Challenge	99,95	McDonald's Global	89,95
Terminator 2	129,95	Robocop 3 (09.93)	99,95	Micky Mouse	89,95
World Cup Soccer	129,95	Shining Force	129,95	Moonwalker	49,95
WWF Royal Rumble	139,95	Simpsons Nightmares	99,95	Parlour Games	49,95
WWF Super Wrestle Mania	119,95	Strider 2	109,95	Rainbow Islands	49,95
		Superman	109,95	R-Type	49,95
		Techno Clash	109,95	Robocop 3 (09.93)	99,95
		Tecmo Cup Soccer	109,95	Secret Command	49,95
		Ultimate Soccer	109,95	Sega Chess	49,95
		X-Man	89,95	Shinobi	89,95
				Simpsons	99,95
				Simpson's Bart vs (09.93)	79,95
				Spider Man	39,95
				Spider Man -Return of- Streets of Rage	89,95
				Strider 2	99,95
				Strider 2	49,95
				Superman	89,95
				Tecmo World Cup '93	89,95
				Ultimate Soccer	89,95
				Wonderboy -Monsterworld	89,95
				WWF Wrestlemania Street	99,95

Weseler Str. 54
48151 Münster
Händleranfragen erwünscht!!!
Irrtümer vorbehalten!!!

TEST

MEGA DRIVE

Shredders Werk: Vor Aprils Augen verschwindet ganz New York



TEENAGE MUTANT HERO TURTLES The Hyperstone Heist

Cowabunga! Die Turtles kommen – und mit ihnen Spiele-Gigant Konami. Werden die Japaner, wie schon auf Nintendo-Systemen zum Garanten für geniale Spielequalität, oder überfordert das Mega Drive die Action-Spezialisten?

Jahrelang schauten Sega-Fans neidisch zum Erzkonkurrenten Nintendo hinüber – weniger der Hardware wegen, es ging um die bekanntesten Firmen und deren exzellente Software, die exklusiv in Nintendos Diensten standen. Am schmerzlichsten vermißte man Konami, den Actionspezialisten Nr.1 in der Videospielwelt.

Konami beeindruckte auf Nintendo-Systemen regelmäßig durch Hammer-Titel wie Super-Protector, Parodius und Tiny Toons. Jetzt endlich haben die fleißigen Japaner auch das Mega Drive



ve für sich entdeckt und beschieren uns pünktlich zu Ostern Ihre ersten Titel.

In der großen Welt der Videospiele tobt der permanente Kampf um gute Lizenzen. Meist ist die Vergabe der Verkaufszahlen garantierenden Stars auf ein System beschränkt: Capcom besitzt für Nintendo Systeme die Disney-Rechte, während Sega uns Mega Drive Spieler mit den Abenteuern des Mäuse-

und Entenclans besichert. Manchmal kommt es vor, daß eine Seite die Lizenz leider in den Sand setzt, so geschehen z.B. mit dem schlechten Mega Drive „Batman Returns“, der gegen seine 16bit-Nintendo Konkurrenz (übrigens auch von Konami) hoffnungslos verblaßt.

Im Fall der „Teenage Mutant Hero Turtles“ ist diese Aufteilung nicht der



Konamis Grafiker legen los: Die Turtles haben unglaublich viele Animationsphasen. Fast schon ein Zeichentrickfilm. Oops, wo ist Michelangelo? Versicht vor Löchern im Boden.

Fall. Die weltweiten Rechte an den Comicschildkröten besitzt seit jeher Konami – und erreute bis jetzt nur die Nintendo-Welt mit vier farnamen Turtles-Abenteuern.

Bis jetzt – endlich entschloß man sich in Fernost, daß das Mega Drive genügend Marktanteile hat, um Nintendo auf die Füße zu treten und in den lukrativen Sega-Markt einzusteigen. Damit ist auch für Turtles-Liebhaber auf dem Mega Drive Schluß mit der Saure-Gurken-Zeit.

Gleich als eines der ersten Spiele besichert uns Konami mit „The Hyperstone Heist“ ein actionreiches Turtles-Abenteuer.

Entweder alleine oder zu

Die ewig pizza-verschlengen den Kämpfer unterscheiden sich in ihrer Geschwindigkeit, in speziellen Ninja-Fähigkeiten und in der Schlagstärke.

Habt Ihr Euch entschieden, wartet eine bunte Action-Prügel-Mixtur, die ausschließlich horizontal scrollt. Shredders Schergen rücken in rauhen Mengen an und werden via Faustschlag, Fußtritt und Kampfsprung in den Bösewichter-Himmel katapultiert. Ist ein Bereich von Gegnern gereinigt, könnt Ihr im Level vorrücken bis zur nächsten Schlägerei. Die einzelnen Bewegungen der Turtles ergeben sich aus geschicktem Kombinieren von Joypad-Bewegungen und

endet schließlich im Hauptquartier des Bösen. Abwechslungsreiches Level-Material wird zwischendrin nur auf See geboten: Auf heißen Surfboards rast Ihr mit Ninja-Gegnern um die Wette und haut sie von den Brettern, so gut Ihr könnt.

Am Ende eines Levels wartet natürlich ein gemeiner Obermott, im Turtles-Fall Shredders kompletter Freundeskreis in teils aberwitzigen

schnell wieder auf.

Für Ungeübte und Neugierige bietet Turtles ein opulentes Optionsmenü, in dem vom Soundtest bis zur ContINUE-Einstellung alles vorhanden ist, was das Spielerherz wünscht. Netter Gag am



Shredder fährt schweres Geschütz auf. Kein Problem für die Turtles.



Und so geht's ab...

□ Mit dem Steuerkreuz steuert Ihr Euren Turtle auf dem Boden und in der Luft. Besonders flink und flexibel seid Ihr im Sprung.



□ Button A ist der Schlag- und Prügelknopf

□ Button B lößt die Turtles springen

□ Button C ist der Superdash zum Gegnerremplem



Auf See wird gesurft. Donatello sieht Sterne, Mike ist baden gegangen.

zweit tretet Ihr mit den mutierten Kampfschildkröten gegen Bösewicht Shredder und seine Horden an.

Grund genug ist durchaus vorhanden, hat Shredder doch just ganz New York verschwinden lassen – wann kann man schon mal eine ganze Stadt retten?

Am Anfang aller Abenteuer steht die Qual der Wahl, denn alle vier Turtles stehen mit ihren ganz speziellen Stärken und Schwächen zur Wahl.

wildem Horden-Hämmern. Drückt Ihr beide Buttons auf einmal, führt Euer Turtle einen gewaltigen Rundum-Befreiungsschlag aus, der alle Euch umgebenden Gegner wegputzt. Zu oft solltet Ihr diese Smart-Waffe aber nicht einsetzen, sie ist nämlich mit viel Energieverlust verbunden.

Die wilde Hatz beginnt in New York, führt dann auf ein Geisterschiff, das Euch zur Insel Shredders bringt, und

Verkleidungen, die alle mit mehr oder minder schwerem Geschütz auf Euch warten.

Nicht vergessen wurde natürlich die Leibspeise der Turtles, Pizza. Zwar bekommt Ihr sie nicht in rauen Mengen, wenn aber eine am Wegesrand liegt, füllen sich die Energiereserven der Turtles



Im Technodrome müsst Ihr mit Krang fertig werden. Zu zweit kein Problem.

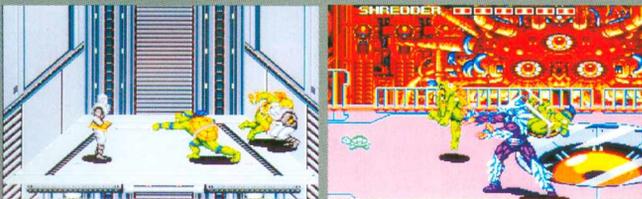
Rande: Ihr könnt die Grün-Schattierungen Eurer Helden wählen. Sollen sie mehr wie im Comic oder mehr wie die Fernseh-Turtles aussehen?

Alle Fans des Mega Drive

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

The
Hyperstone Heist

Fahrstuhl zum Turtle-Schaffot. Auf dieser Plattform reitet Ihr zum Schlußkampf mit Bösewicht Shredder.



können aufatmen: Sicherlich schlägt Konami erstes Spiel noch nicht alle Rekorde auf dem Sega-Gerät, es kündigt trotzdem harte Zeiten für die

Mitbewerber an. Die Grafik ist so bunt und detailliert wie nur bei wenigen anderen Spielen, der Sound von Konamis brillanter Musikabtei-

lung übertrifft sogar fast alles, was man je auf dem Mega Drive zu hören bekam.

Auch die Spielbarkeit ist bis auf klitzekleine Macken makellos und verweist viele andere Konkurrenten auf die hinteren Plätze. In einigen Bereichen allerdings findet man doch Kritikpunkte: Das Spiel bietet praktisch keine Abwechslung, man prügelt sich vom ersten bis zum letzten Level nur so durch und wartet auf ungewöhnlichere Ideen. Die Mega Drive Turtles sind leider bei weitem nicht so inspiriert und, trotz gleicher Modulgröße (8 MBit), sehr viel kleiner als ihre Super Nintendo-Kollegen. Auffallend ist, daß Hyperstone Heist nichts an-

deres als eine abgespeckte Umsetzung des SNES-Turtles ist – allerdings ohne dessen famos abwechslungsreiche Ideen, Spezialeffekte und die bedeutend bessere Story.

Läßt man diesen Systemvergleich außer acht und betrachtet ähnliche Spiele im Sega-Lager, fällt die Überlegenheit der Action-Profischieme Konami ins Auge. Gerade in der Präsentation ist Turtles geradezu perfekt. Das Original-Feeling der Comics und Fernseh-Folgen ist bis ins Detail da. Insgesamt ein tolles Spiel, das viel Spaß macht, etwas zu leicht gemacht ist und Appetit auf mehr macht. Cowabunga!

Julian Eggebrecht

„GAMERS“ meint...

□ Toller Zwei-Spieler Modus, fantastischer Sound und gute Spielbarkeit – Konami bringt frischen Wind ins Mega Drive.

GRAFIK
2-

SOUND
1-

□ Etwas mehr Abwechslung würde den Turtles gut bekommen. Das Spiel ist viel zu einfach.

NOTE
2-

Genre:
Action

Hersteller:
Konami

ca. Preis:
DM 120.-

TEST

GAME GEAR

SPIDER-MAN

Game-Gear-„Spinnereien“: Peter Parker, alias Spider-Man, schwingt sich jetzt von Haus zu Haus.



Jetzt nur nicht die Nerven verlieren, Spidey...

Zur Entschärfung dieser Bombe werden fünf Schlüssel benötigt, die Ihr bei den jeweiligen Endgegnern finden könnt. Ganz nebenbei muß Spider-Man „für“ Peter aussagekräftige Fotos schießen, um Spider-Mans Unschuld in der Tagespresse publik zu machen. Pro Level könnt Ihr allerdings nur 24 Bilder verknipsen, seid deshalb mit der Auswahl der Motive besonders aufmerksam. Schließlich bekommt Ihr vom Verleger nur für die wichtigsten Bilder ein angene-

seses Honorar, das Ihr dann in Spinnweben-Reserven anlegen müßt. Die Programmierer setzten Spider-Man direkt vom Master System um. Trotz der kleingeratenen Sprites ist alles hervorragend zu erkennen. Der Handheld-Version hätte man ruhig eine Paßwort-Option oder Batterie

respendieren können. So jedenfalls braucht Ihr ziemlich lange, um die Levels durchzuspielen. Alles in allem ist Spidey eine interessante Mischung aus Tüftel und Prügelspiel, wenngleich ein paar aufwendigere Rätsel nicht schlecht gewesen wären.

Julian Eggebrecht

„GAMERS“ meint...

□ Interessante Prügel-Tütel-Kombination, einstellbarer Schwierigkeitsgrad, hübsche Grafiken.

GRAFIK
2-

SOUND
3

GAMEPLAY
2-

DAUERSPASS
3

□ Keine Paßwortfunktion oder Batterie. Die Rätsel sind zu einfach zu bewältigen.

NOTE
2-

Hersteller:

Acclaim

Preis:

ca. 90 DM

Genre:

Action-Adventure

Anzahl Spieler:

1 Spieler

Levels:

acht

Schwierigkeitsgrad:

mittel

Continues:

ja

Erhältlich:

ab sofort

Speicherkapazität:

2 MBit

SPIDER-MAN

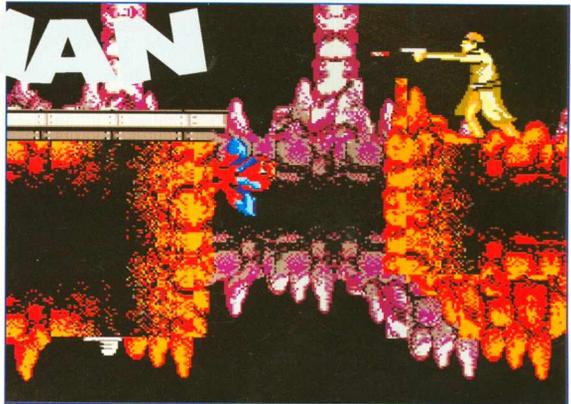


Wer sich mit Marvel Comics Superhelden beschäftigt, sollte ein Herz für Insekten haben. Der Welt populärste Spinne feiert ihren Einstand auf dem Mega Drive.

Das öffentliche Ansehen Spider-Mans ist auf einem historischen Tiefpunkt angelangt. Ein Fotoreporter, der seine Freizeit damit verbringt, in einem bunten Spinnenkostüm an Häusern hochzuklettern und netzschwingend um die Häuser zu ziehen, ist ja an sich schon etwas dubios. Doch seit Erzscherke Kingpin im Fernsehen die Nachricht verbreitet hat, daß Spider-Man in 24 Stunden die Stadt mit einer Bombe zu vernichten gedenkt, hat unser Freund auch noch die offiziellen Vertreter des Gesetzes gegen sich. Das Ganze ist natürlich erstens eine infame Lüge und zweitens ein teuflischer Plan Kingpins, der sich mit anderen Intimfeinden des Spinnenmannes wie Dr. Octopus oder dem Grünen Kobold zusam-

mengetan hat, um sich seines ärgsten Widersachers endgültig zu entledigen.

Als Peter Parker, alias Spider-Man, müßt Ihr dessen Unschuld beweisen und die Stadt vor dem drohenden Untergang retten. Doch da bekanntermaßen Undank der Welt Lohn ist, hat es anscheinend jedemann darauf abgesehen, Euch zu beseitigen und die \$10.000 Belohnung zu kassieren. Leider ist Marvels Comicheld nicht wie andere Vertreter seiner Zunft mit Superkräften ausgestattet, aber ein paar besondere



Dank Spinnenfähigkeiten kann Spidey auch schwere Krisen meistern.

Tricks hat er dennoch auf Lager. So kann er etwa wie eine echte Spinne an Wänden und Decken entlangklettern und seine Netze vielseitig einsetzen.

Zum einen kann er diese als Waffe auf die Gegner schleudern, einen Schild erzeugen, der für kurze Zeit unverwundbar macht oder sie an die Decke heften und daran schwingen. Netzenergie ist allerdings nicht unbegrenzt vorhanden. Sie kann durch das Aufsammeln von Extras erneuert werden oder am Levelende käuflich erworben werden. Geld bekommt Ihr, indem Ihr im Spiel von den Gegnern Fotos macht

ker zurückverwandeln und sie regenerieren, allerdings geht dabei kostbare Zeit verloren, die Euch dann am Ende möglicherweise fehlen könnte. Außerdem beginnt Ihr anschließend wieder am Anfang des Levels. Dort könnt Ihr aber auch per Continue wieder neu einsteigen. Durch Rücksetzpunkte nach besiegten Zwischengegnern hätte man einigen Frust vermeiden können.

Die unbunte Grafik und das Soundgedudel erzeugen nicht gerade Motivation. Ein



Dr. Octopus besitzt einen der von Euch benötigten Schlüssel.

wenig mehr Tempo hätte Spider-Man auch nicht geschadet. Beim Kriechen durch niedrige Gänge etwa sieht man sich doch sehr nach Sonic's Hyper-Speed-Fähigkeiten. Alles in allem ist Spider-Man trotzdem eine solide, teilweise ideenreiche Umsetzung des bekannten Comic-Charakters, die ein ausgefeilteres Leveldesign und mehr Liebe zum Detail in bessere Wertungsregionen gebracht hätten.

Klaus-Dieter Hartwig

„GAMERS“ meint...

□ **Stimmungsvolle Zwischensequenzen mit Dialogen zwischen den Charakteren lassen Comic-Feeling aufkommen.**

GRAFIK	SOUND
4+	4
GAMEPLAY	DAUERSPASS
3+	3

□ **Öde Graphic und nervige Musiken mindern den Spielspaß. Manche Levels sind extremkurz.**

NOTE
3+

Hersteller:
Sega
Preis:
ca. 100 DM
Genre:
Action
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
sieben
Schwierigkeitsgrad:
mittel
Continues:
ja
Erhältlich ab sofort
Speicherkapazität:
4 MBit

Vorsicht, Hochspannung. Der dritte Endgegner haust im E-Werk.



und am Levelende an die Zeitung verkauft. Je gefährlicher die Gegner, umso wertvoller die Bilder. Diese werden dann in den Zwischensequenzen noch einmal präsentiert.

Sollte Eure Lebensenergie zur Neige gehen, könnt Ihr Euch jederzeit in Peter Par-

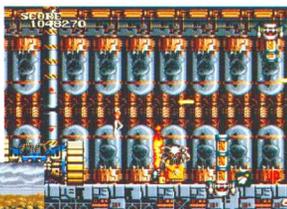
ATOMIC RUNNER



Alte Story - neu in Szene gesetzt: Wie schon von etlichen anderen Future-Videospielen bekannt, liegt auch der Geschichte des Atomic Runners die Machtübernahme auf der Erde durch Außerirdische zugrunde.

Über den Dächern von New York geht's rund

Es herrscht Endzeitstimmung auf der Erde. Die Menschen leben seit der Invasion Außerirdischer in Gefangenschaft, viele wurden von den Kreaturen verschleppt. Das Schicksal der Menschheit scheint besiegelt, die letzten Hoffnungsträger stellen einige wenige Einzelkämpfer dar. Einer der tapferen Helden ist Chelnov, welcher sich den Monstern mit Hilfe seines Atomanzuges stellen will.



Im Geheimplabor schützt der Atomanzug vor Strahlung



Ein High-Tech-Kreuzer im tiefsten Dschungel?

Zwar zeigten sich die Programmierer dieses Action-Titels in bezug auf die Hintergrundstory wenig kreativ, dafür wird Euch aber vor allem grafisch über sieben Level hinweg einiges geboten. Ihr dirigiert die Titelfigur durch die von rechts nach links scrollenden Welten. Die Reise führt Euch durch den

Dschungel, die Wüste, eine Schneelandschaft oder auch die Großstadt. Die Feuerknöpfe dienen Euch hierbei zum Springen, Schießen und zum Umdrehen. Mit dem Steuerkreuz läßt sich lediglich Eure Geschwindigkeit ein wenig beeinflussen. Um Euch

erfolgreich gegen die unzähligen Kreaturen verteidigen zu können, seid Ihr mit einer Laserkanone ausgerüstet, die durch das Einsammeln von Power Up's von Feuerringen bis hin zu Lenkraketen ausgebaut werden kann. Die verschiedenfarbigen Gegenstände verstärken Eure Sprung- und Schußkraft sowie auch deren Reichweite.

Jedes Levelende wird wie gewohnt von einem übergroßen Endgegner abgerundet. Wenn Ihr von einem Feind berührt werdet, verliert Ihr ein Leben, es sei denn, Ihr springt

auf Euren Widersacher. In diesem Fall verschwindet er.

Das Spiel kann in drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen angegangen werden. Wahlweise stehen Euch fünf Continues zur Verfügung, was in der Relation zu den sieben Stufen recht dürftig ist. Zwar konnten wir keine wirklich unfairen Stellen ausmachen, dafür haben es aber besonders einige Endgegner in sich. Als positiv ist hier das blinkende Power Up zu bewerten, wel-

ches all Eure Werte bis zum Maximum anhebt. Es erscheint, wenn man mehrere Leben im gleichen Abschnitt verliert. Ebenso erwähnenswert ist die gute Steuerbarkeit und die bunt gezeichnete Grafik. Dagegen steht eine Schwäche im spielerischen Bereich: Der mangelnde Abwechslungsreichtum des



Spielprinzips kann wohl nur wenige der erfahrenen Spieler über einen längeren Zeitraum begeistern.

Reza Abdolali

„GAMERS“ meint...

Grafisch abwechslungsreiche Einlage über sieben Level mit sechs verschiedenen Waffen.

GRAFIK	SOUND
2	2
GAMEPLAY	DAUERSPASS
2-	3+

Nicht jedermanns Sache, da der Bildschirm unentwegt scrollt. Spielprinzip bis zum Ende gleich.

NOTE

2-

Hersteller:
Sega
Preis:
ca. 120 DM
Genre:
Action
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
7
Schwierigkeitsgrad:
einstellbar: 3 Stufen
Continues:
5
Erhältlich:
seit Anfang 1993
Speicherkapazität:
8 MBit

ÜBERBLICK

LEVEL 1



Die Reise beginnt im Labor von Chelnov's Vater. Mit seinem neu erworbenen Atomanzug stellt sich unser Held den ersten Außerirdischen.



Schon bald nachdem Ihr die ersten Hindernisse hinter Euch gelassen habt, trifft Ihr auf den ersten Endgegner, einen angriffslustigen Drachenkopf.

LEVEL 2



Diese geheimnisvolle Zone nennt sich Wald der Mutantpflanzen. Die fremden Kreaturen bedrohen Chelnov auch hier von allen Seiten, so daß er alle Hände voll zu tun hat, sein Leben zu verteidigen.

Selbst von hinten wird er, wie in diesem Fall von einem Drachen, angegriffen. Doch auch hiergegen ist er gewappnet: Durch Tastendruck dreht sich Eure Figur um.



Am Ausgang der Höhle wartet dieser fast Bildschirmhöhe erreichende Mutant. Sein einziger Angriffspunkt sind seine Augen, die Ihr mit Hilfe des „Diagonalschusses“ erreichen könnt.

LEVEL 3



Die Reise durch die Weltgeschichte findet im „Maya-Dschungel“ ihre Fortsetzung. Zwischen den Statuen und Palästen kreuzen auch Riesenwürmer Euren Weg.

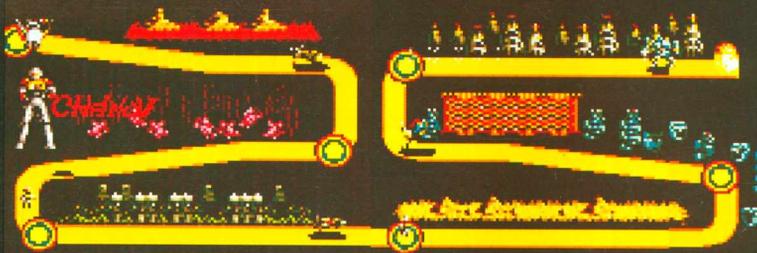


Als ob er nicht schon groß genug wäre: Der geringe Platz, der Euch hier zum Ausweichen bleibt, wird durch den fliegenden Kopf des Kolosses noch zusätzlich eingeengt.

LEVEL 4



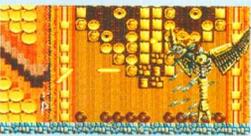
In Ägypten gibt es zwar jede Menge imposanter Bauwerke zu bestaunen, trotzdem ist es mehr als ratsam, die außerirdischen Eindringlinge keine Sekunde aus den Augen zu lassen. Was allerdings bei diesem Exemplar nicht schwer fällt.



LEVEL 5



Die Schatzkammer wird besonders scharf bewacht. Als zusätzliche Hürden werdet Ihr turmhohe Barrieren vorfinden, welche Euch den Weg versperren. Ihr könnt sie nur passieren, wenn Ihr sie abschießt.



Der nächste Torwächter ist ein peilschneller Metallvogel, der sich nur mit ein wenig Übung überlisten läßt.

LEVEL 6



Auch die beißende Kälte der sibirischen Schneelandschaft kann Chelnov mit seinem Atomanzug nicht in die Knie zwingen.

Doch auch ohne seine Rüstung hätte er wohl keine Probleme, da er ständig in Bewegung bleiben muß. Hier zum Beispiel...



... kommt es zum unerwarteten Aufeinandertreffen mit einem schwergepanzerten Androiden.

LEVEL 7



Das Hauptquartier der Aliens ist gefunden: Sie haben sich (wie sollte es anders sein) im Zentrum von New York niedergelassen. Hier kommt es zum entscheidenden Kampf.



Seid Ihr auf der Freiheitsstatue angekommen, ist der Weg bis zum verfolgten Ziel nicht mehr weit. Warum? Das wird an dieser Stelle nicht verraten!

TEST

MEGA DRIVE

Dies fliegende Unge-
tüm ist der
erste Endgegner
des Spiels



les Hinknien aufge-
nommen werden.

Fast jedes besiegte
Monster hinterläßt ein Rüs-
tungsteil. Eifrige Sammler
dieser Teile werden
mit silbernen beziehungs-
weise goldenen
Rüstungen belohnt, wel-
che Euren Energieverlust
bei Treffern halbieren oder
sogar gänzlich verhindern.



RISKY WOODS



**Als edler Ritter im
Kreuzzug durch
mittelalterliche
Schattenwelten?
Mit diesem Action-
Adventure aus
dem Hause
Electronic Art ist
das kein Problem.**

Rohan zwischen
Teufelsfledermäusen
und Feuerkugeln

Alles in allem kann man die-
ses grafisch solide Modul als
gelungen bezeichnen. Viele
kleine Extras frischen das
wahrlich nicht neue Spielprin-
zip angenehm auf. So wird
zu eifrigen Sammlern das
Zeitlimit zum Verhängnis, ent-
deckte Totenschädel können
bei Anwendung jeden Durch-
schnittsgegner im Handum-
drehen beseitigen und eben
noch energiefördernde Ge-
genstände schicken Euch im
jeweiligen Level um einige Ge-
rade schwer erkämpfte Me-
ter zurück. Die zahlreichen
Widersacher sind zwar nicht
zu unterschätzen, in ihren Be-
wegungsabläufen aber insge-
samt zu berechenbar. Vor
allem die Endgegner sind da-
durch mit etwas Übung nicht
allzu schwer zu bewältigen.
Doch auch diese Tatsache
kann den aufkommenden
Spieß nicht wesentlich
schmälern, so daß nicht nur
Liebhaber dieses Genres ein-
nen Trip in die „Risky Woods“
wagen können.

Reza Abdolali

Draxos, Herrscher des
Schreckens, hat die
Welt in seinen Bann
gezogen. Selbst die Mönche
des Landes blieben nicht von
ihm verschont, sie wurden zu
eigenen Statuen aus Stein ver-
wandelt. Um diesem Trauer-
spiel ein Ende zu bereiten,
macht Ihr Euch in der Rolle
des Rohan auf, damit wieder
Friede ins Land einkehrt.

Die Grundthematik des
Abenteuers ist gleichblei-
bend: Ihr kämpft Euch nach
dem altbekanntem Hüpf- und
Springprinzip durch insge-
samt 12 Level in vier verschie-
denen Welten, wobei jeweils
zwei bis drei Mönche schon
sehnsüchtig auf Euch war-
ten. Ihrem Dasein als Statue
kann durch ein paar gezielte

Treffer ein Ende
bereitet werden.
Auf Eurer Suche
nach den hohen
Herren werdet Ihr
nicht nur unzähli-
ge Kreaturen an-
treffen, sondern
zudem auf mit
magischen Gegen-
ständen gefüllte
Truhen und Säcke
stoßen. Von Zeit zu
Zeit enthalten diese
auch Schlüssel,
mit deren Hilfe sich
die Schösser diver-
ser Torwächter
öffnen lassen. Die
Präsente der Wäch-
ter können, wie
alle anderen Gegen-
stände und Waffen
(unter anderem
Morgensterne und
Feuerkugeln) auch,
durch simp-



Mit Sprungattacken geht es hier von Platt-
form zu Plattform über den Abgrund



Geheimnisvolle Kulissen of-
fenbaren sich in Höhlen...



... und auch unter dem
Nachtimmel der Stadt

„GAMERS“ meint...

Flottes Action-
Abenteuer, ansehnli-
che Grafik und einige
gelungene Ideen

GRAFIK	SOUND
2-	3-
GAMEPLAY	DAUERSPASS
3	3

Nicht gerade viel
Abwechslung, mößi-
ger Sound.

NOTE
3

Hersteller:

Electronic Arts

Preis:

120 DM

Genre:

Action

Anzahl Spieler:

1 Spieler

Levels:

12 Stufen

Schwierigkeitsgrad:

mittel bis hoch

Continues:

3

Erhältlich:

seit Frühjahr 1993

Speicherkapazität:

8 MBit



Street Fighter CE MD (Okt.)

Hammerpreise

nur 39,- DM
Game Gear: Axe Battler, Dragon Crystal, Shinobi
Master System: Bonanza Brothers, Cyber Shinobi
nur 49,- DM
Mega Drive: Strider, Thunderforce 2, Toki
Master System: Strider II, Moonwalker
nur 59,- DM
Mega Drive: Risky Woods, Rev. of Shinobi
nur 79,- DM
Mega Drive: Sunset Riders
nur 99,- DM
Mega Drive: Thunderforce IV



Ghoul's n Ghost MD nur 49,-

Mega Drive

Mega Drive ohne Spiel 199,-
 Mega Drive II ohne Spiel 199,-
 Mega Drive II Extra 3 Set
 mit 3 Spielen 289,-
 Mortal Kombat 119,-
 Street Fighter II (24 Mb)
 (Okt.) 134,-
 6 Button Contr. 49,-
 Streets of Rage II 89,-
 Fatal Fury 109,-
 Turtles 104,-
 Spiderman 89,-
 Alien 3 104,-
 Terminator 104,-
 Terminator 2 104,-
 Indiana Jones III 109,-
 Batman Returns 89,-
 XMEN 89,-
 Shinobi 3 (Okt.) 119,-
 Flashback 119,-
 Another World 104,-
 Rocket Knight Adv. 104,-
 Atomic Runner 89,-
 Battletoads 104,-

Jungle Strike 109,-
 B.O.B. 104,-
 Bubsy 99,-
 Landstalker dt. Texte (Okt.) 119,-
 Aladdin (Nov.) 119,-
 Jurassic Park (Sep.) 119,-
 Shining Force 124,-
 The Otitfants (Okt.) 89,-

Game Gear

Game Gear mit Colu. 189,-
 Streets of Rage 2 79,-
 Battletoads 69,-
 Jurrassic Park 79,-
 Sonic 3 (Nov.) 79,-
 The Otitfants (Okt.) 74,-
 Mortal Kombat 89,-
 Terminator 79,-
 Batman Returns 79,-
 Master of Darkness 74,-
 Shinobi II 79,-

Master System

Streets of Rage II 89,-

Mortal Kombat 109,-
 Spiderman 39,-
 Alien 3 89,-
 Terminator 89,-
 Batman Returns 79,-
 Master of Darkness 79,-
 Shinobi 79,-
 Sonic 3 (Okt.) 89,-
 Jurassic Park (Nov.) 89,-

**In punkto
Schnelligkeit:
Absolute Spitze**
 Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard. Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpackchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden in der Regel die bis 18,30 Uhr bestellte Ware schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen von 3 Artikeln sogar portofrei.

**Mega CD II
Deutsch
ohne Spiel 519,-
mit Road Avenger 589,-**

Time Gal CD 89,-
 Robo Aleste CD 109,-
 Prince of Persia CD 89,-
 Thunderhawk CD 109,-

**Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN**

Täglich Neuheiten

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKFURT (DM 5,-) UND AUFBEWAHRUNG (BÜCHER/SCHULEN, N.V. VERSAND) PER FAX DM 8,- (BETRIEB) (NUR EURSCHECKS) DM 4,-. VERSAND UND LADEN, PRESCHRIFFTLICHER, ANGENEHMERE VERHALTEN, UPS DM 10,-, P&H Ausland DM 18,-.

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

Schon einige Zeit bevor „Alien 3“ für das Game Gear umgesetzt wurde, konnten die Besitzer des Handhelds auf die Jagd nach Außerirdischen gehen.

ALIEN SYNDROME

Das Spiel umfaßt vier labyrinthartige Level. Das Geschehen wird in einer „von oben“-Ansicht dargestellt. Ziel des Unternehmers ist es, Deck für Deck des heimatischen Raumschiffs nach den Geiseln der allgegenwärtigen Aliens abzusuchen. Sie können durch simples Berühren befreit werden. Allerdings drängt die Zeit, da Euch pro Stage nur 300 Sekunden verbleiben. Die verschiedenen Waffen benutzt Ihr mit dem ersten Knopf, die zweite Taste offenbart Euch die jeweilige Levelkarte. Nach jeder erfolg-

reichen Mission trifft Ihr auf einen überaus widerspenstigen Endgegner.

Wenig Fingerspitzengefühl zeigten die Programmierer im Umgang mit den Continues: Verliert man beispielsweise bei einem Boss das letzte Leben, darf man das Level noch einmal von vorne beginnen. Um so schmerzlicher vermißt man deshalb eine Paßwort-Funktion. Das Spielerschieß eher simple Spiel wurde technisch und grafisch gelungen in Szene gesetzt, so daß Action-Freunde nicht enttäuscht sein werden.

Reza Abdolali



Keine Angst vor Riesenvürmern, Ihr habt ja Eure Extrawaffen

„GAMERS“ meint...

□ **Action-Klassiker auf dem Game Gear mit netter Grafik und gelungener Steuerung.**

GRAFIK	SOUND
2-	3
GAMEPLAY	DAUERSPASS
2	3+

□ **Hoher Schwierigkeitsgrad und nur vier Level. Weder Paßwort noch Zweiplayer-Modus.**

NOTE
2-

Hersteller:
Sega
Preis:
70 DM
Genre:
Action
Anzahl Spieler:
1
Levels:
4
Schwierigkeitsgrad:
hoch, nicht einstellbar
Continues:
unendlich
Erhältlich:
Seit Anfang 1991
Speicherkapazität:
2 MBit



Nach den Turtles ver suchen jetzt auch Kampf-Kröten, den Videospieldschirm und die Spieler-gunst zu erobern.



Krötensurfing vor Bio-Hintergrund: Meidet die steinharten Wände,

Eins der weniger großen, aber dafür in Insiderkreisen um so bekannteren Programmierhäuser ist die englische Softwareschmieder Rare. Schon lange bevor andere Europäer an Konsolen dachten, lieferten die Jungs von Rare ihre ersten Hits auf Nintendos 8-Bitter ab. Das vorläufig erfolgreichste Spiel auf dieser Konsole waren die Abenteuer der Battletoads – kampflustiger Kröten, die in einer Mixtur aus Prügelei und Action durch die Levels flitzten.

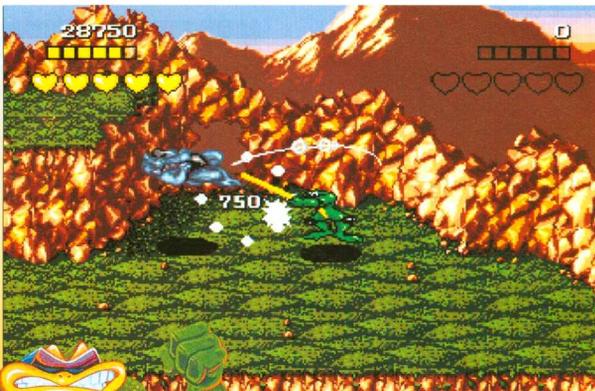
Nach langer, langer Zeit hat Rare sich jetzt entschlossen, auch Sega-Konsolen mit ihren Produkten zu beglücken und bringen prompt ihre Erfolgskröten auf dem Mega Drive heraus. In der Rolle von



Endgegner: Der Toad wirft Bio-Bälle auf den Bildschirm

Zitz, Pimple und Rash, den Battletoads, müßt Ihr gegen die böse Dark Queen vorgehen. Insgesamt zwölf Level sind auf dem Weg in den Turm Eurer Widersacherin zu durchqueren. Das Spiel be-

BATTLE



ginnt recht profan mit einfachen Prügelsequenzen, die an Final Fight, Streets of Rage und die Turtles erinnern. Eure Gegner sind die Psycho-Schweine, böse Schergen der Dark Queen.

Geprügelt und gesprungen wird ganz einfach per Pad und Buttons. Am Ende des ersten Levels wartet ein größerer Endgegner in Form eines Riesen-Walkers, in dessen Scheibe Gegner geworfen werden müssen.

In Welt zwei laßt Ihr Euch an langen Seilen in einen Schacht hinunter, im dritten Abschnitt reitet Ihr auf Toad-Motorrädern durch einen organischen Level. Im weiteren Verlauf der Levels wurden alle möglichen Elemente aus Jump'n Runs, Actionspielen und Prügelorgien zum Krötencocktail gemixt.

Zwar ist die Abwechslung zwischen den Levels groß und ein guter Zweispieler-Modus vorhanden, Battletoads haut trotzdem niemandem vom Hocker: Man merkt viel zu stark, daß das Spiel eine nahezu 1:1 Umsetzung der Nintendo-8-Bit Version ist. Die

TOADS

Am Anfang der Levels bekommt Ihr einen Schlachtplan gezeigt



Die Queen in voller Montur: Lack und Leder bringen die Toads nicht aus der Ruhe.

„GAMERS“ meint...

Gute Spielbarkeit und viele Levels garantieren längeren Spaß – zu zweit ist's besser als alleine.

GRAFIK 3- SOUND 3+

GAMEPLAY 2 DAUERSPASS 3+

Das Spiel kann seine 8-Bit-Herkunft nicht leugnen – zu einfache Grafiken, zu kleine Gegner.

NOTE
3+

Hersteller:

Sega

Preis:

120 DM

Genre:

Action/Prügelspiel

Anzahl Spieler:

1-2

Levels:

12

Schwierigkeitsgrad:

mittel

Continues:

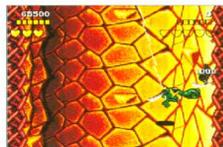
ja/unbegrenzt

Erhältlich:

ab sofort

Speicherkapazität:

8 MBit



Schlagkräftig: Mit Faust und Machete in den Schacht.

Toads und ihre Gegner sind grafisch viel zu klein und zu schlicht dargestellt – damit kommt man heute einfach nicht mehr davon. Die Hintergrundgrafiken können eine gewisse Einfachheit nicht leugnen und überzeugen nicht gerade durch Details.

Insgesamt bleibt ein Action-Mix mit guter Spielbarkeit, der unter langwierigen Levels und veralteten Grafiken zu leiden hat – das Mega Drive kann einfach mehr.

Julian Eggebrecht



Kröten-Krawall: Mit den gewaltigen Sprungkräften der "Toads" sind solche Abgründe kein Problem

Kröten huschen über den Screen. In einer Preview-Version kündigt sich die amphibische Revolution auf dem Game Gear an.

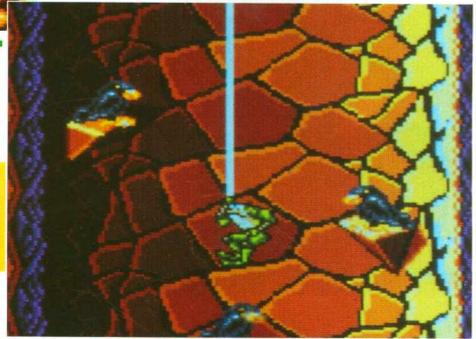
ERBARMEN

DIE KRÖTEN KOMMEN

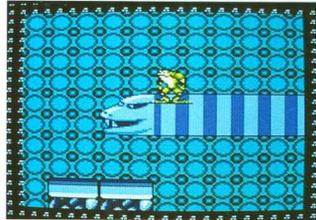
Seit nunmehr zwei Jahren grassiert das Schildkrötenfieber: Die "Teenage Mutant Ninja Turtles" sind in aller Munde und regelmäßig im TV. Nachdem Videospiele-Gigant Konami schon in mehreren Episoden die Systeme des Sega Gegners Nintendo mit "Turtle"-Spielen bedachte, soll es demnächst auch auf dem Mega Drive soweit sein. Sicherlich auch durch deren Erfolg angeregt, macht sich auf dem Game Gear als direkte Konkurrenz eine ganz andere Sorte von tierischen

Nahkämpfern auf, die Spielerherzen zu erobern: Mit den "Battletoads" halten jetzt auch auf Sega-Systemen recht-schaffende Kampf-Kröten Einzug.

Die Fähigkeiten der "Toads" sind ungewöhnlich: Die aufrecht gehenden Amphibien-Streiter besitzen riesige Hämmer, Schwerter und ihre äußerst schlagkräftigen Fäuste, um allerlei Gegner-Gesocks aufzumischen. Angriffe finden am Boden wie auch aus der Luft statt. Um noch mehr Abwechslung ins Spiel zu bringen, brachte das englische



Hangeleien: In den Vertikal-Levels schwingt Ihr Euch an Seilen durch tiefe Schluchten und Schächte



Endgegner-Hatz: Lasst die Riesen-schlange nicht entkommen

Programmierteam "Rare" spielerisch völlig unterschiedliche Levels aufs Modul.

In einigen der insgesamt 10 Sequenzen reiten die "Toads" z.B. auf fliegenden Plattformen Schächte hinunter, Gegner springen von "hinten" (aus dem Hintergrund) heran, in den horizontal scrollenden Levels verschieben sich die Hintergründe in mehreren Ebenen u.s.w....

Auch technisch präsentiert sich die Vorversion schon von der Schokoladenseite: Gut animierte, bunt gezeichnete Grafiken bewegen sich flüchtig über den Bildschirm. Die

berühmt-berüchtigten Flackerprobleme von Sega's 8-bit Sprößlingen scheinen hier endlich mal wieder gelöst zu sein.

Insider verblüfft das nicht, denn die Reputation der fleißigen Engländer "Rare" ist exzellent. Auf Nintendo-Systemen gehören die Programmier-Insulaner seit Mitte der 80er Jahre zu den sichersten Garanten für technisch und spielerisch brillante Module. Es scheint als könnten sie ihrem Ruf endlich auch auf Sega-Konsolen gerecht werden.

Insgesamt macht das Gesehene viel Appetit auf mehr Amphibien-Spaß. Demnächst erfahrt Ihr sicher mehr über die "Battletoads" und ihre Abenteuer. Übrigens, Gerüchte sprechen schon von einer "Battletoads"-Invasion auch auf anderen Sega-Konsolen...

Julian Eggebrecht



Ein Punch mit der Krötenfaust und der Gegner sieht Sterne



Gegen Meister Meio kommt es auf dem Turm über der Stadt zum großen Endkampf



Im Dschungel trifft Strider auf Urzeitiere und Amazonen

führen läßt. Zudem kann er Fassaden hinaufklettern oder sich an Plattformen festhalten. Diese Wendigkeit erweist sich auch als notwendig, da sich die Programmierer in der Gestaltung der Gegner sehr kreativ zeigten. Besonders schön gezeichnet sind die monströsen Zwischen- und Endgegner der einzelnen Stufen. Zusätzlich zur begrenzten Energie erschwert Euch ein Zeitlimit das Leben. Im Gegenzug gibt es in Form von Bonusleben und Power



Als Strider 1990 auf den Markt kam, war es Sega's erstes 8-MBit Action-Adventure. Doch nicht nur aus diesem Grund hat der Klassiker einen Platz im „Best of“-Heft verdient.

STRIDER



Up's jede Menge Extras. Zu diesen zählen auch der eiserner Panther und der Falken-Roboter, welche Euch nach ihrer Befreiung wacker zur Seite stehen.

Die insgesamt fünf Level können in drei Schwierig-

Gerade in diesen Tagen veröffentlicht U.S. Gold „Strider 2“. Das qualitativ eher bescheiden ausgefallene Spiel hat außer der Titelfigur mit dem Original wenig gemeinsam. Grund genug für uns, einen tiefen Griff ins Modulregal zu tätigen, um den Mega Drive-Neueinsteigern unter Euch den gelungenen ersten Teil vorzustellen.

Ihr startet Eure Suche nach dem größtenwahnsinnigen Meio in der futuristischen Welt Kazafu. Hier werdet Ihr schnell die verschiedenen Bewegungsmöglichkeiten Strider's erlernen können. Neben der enormen Sprungkraft verfügt er auch über ein Plasmaschwert. Als alternative Angriffstechnik ist ein Gleitangriff möglich, der sich aus der Hocke heraus aus-

keitsstufen mit wahlweise drei bis fünf Leben angegangen werden. Die Bewegungsabläufe sind gelungen, obwohl es von Zeit zu Zeit doch sehr ruckelt. Das Leveldesign ist schön anzusehen, dem Umfang des Moduls hätten allerdings ein paar mehr Stufen gutgetan.

Insgesamt ist Strider ein ansehnliches Spiel, welches Euch unentwegt Action bieten kann. Die nötige Abwechslung ist einerseits durch die gute Grafik, andererseits durch die vielen netten Spielideen gegeben. So dürft Ihr von dem mittlerweile schon etwas angestaubten Spiel kein Wunderwerk erwarten, für ein weiteres spaßiges Abenteuer auf Eurer Konsole lohnt sich das Modul aber auf alle Fälle.

Reza Abdolali

„GAMERS“ meint...

□ Action-Klassiker über fünf abwechslungsreiche Level mit vielen gelungenen Ideen und prächtiger Grafik.

GRAFIK **2** SOUND **2**

GAMEPLAY **2+** DAUERSPASS **2+**

□ Teilweise ruckelt es ein wenig, und es gibt einige unfaire Stellen. Der Umfang hätte größer sein können.

NOTE
2-

Hersteller:
Sega
Preis:
ca. 120 DM
Genre:
Action
Anzahl Spieler:
1
Levels:
5
Schwierigkeitsgrad:
einstellbar: 3 Stufen
Continues:
3
Erhältlich:
seit Ende 1990
Speicherkapazität:
8 MBit

LEVEL 1 – KAZAFU



Strider's Reise beginnt in der Hauptstadt Kazafu. Auf dem Weg zum düsteren Meister Meio bedrohen ihn zunächst die einheimischen Soldaten.



Im weiteren Verlauf des Levels kommt er im Parlament an, wo ihn die Offiziere schon erwarten.



Sie stellen Strider vor seine erste Herausforderung, indem sie sich in einen Tausendfüßler verwandeln.

LEVEL 2 – SIBIRIEN



Habt Ihr das erste Level hinter Euch gelassen, erwartet Euch gleich zu Beginn der Sibirienreise ein Rudel ausgehungertes Wölfe.

In den eisigen Landschaften hat der große Meister jedoch auch unzählige seiner Roboter postiert.



Können Ihr Euch gegen diese durchsetzen, müßt Ihr über das Gebirge hinab in Richtung der feindlichen Landungsbrücke gehen.

LEVEL 3 – BALLOG

Die nächste Station ist die fliegende Festung Ballog. Im Bauch des Schiffes werden Euch zahlreiche Fahrstühle in Richtung der Kommandobrücke transportieren.



Dort angekommen ist der Weg zum Captain des Kreuzers nicht mehr weit. Hier werden Euch lediglich einige der Besatzungsmitglieder am Weiterkommen zu hindern versuchen.



LEVEL 4 – AMAZONAS



Die nächste (Klima-) Zone führt Euch an den Amazonas. Streitsüchtige Eingeborene und zahlreiche Saurier verfolgen Euch und erschweren Euer Leben beträchtlich.

Bei tropischen Temperaturen blüht Euch zum Ende der Stage noch ein ebenso heißer Kampf mit dem übergroßen Kampf-dinosaurier.



LEVEL 5 – DER DRITTE MOND

Die letzte Station des Trips ist der Heimatplanet Meio's. Macht Euch auf einen harten Fight mit dessen Handlangern gefaßt.



Bevor Ihr ihn jedoch zu Gesicht bekommt, hetzt er Euch noch einmal die Hauptgegner der Vorrunden auf den Hals.

Wenn Ihr Euch auch gegen diese durchsetzen könntet, kommt es auf dem Turm über der Stadt zum großen Endfight mit dem Bösewicht.



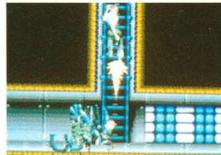
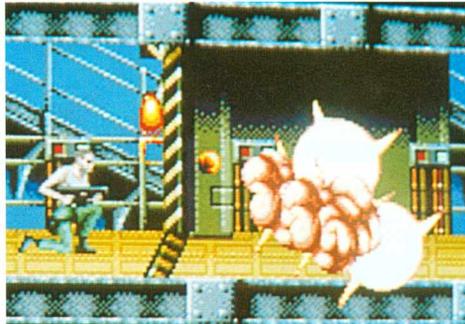
ALIEN

Wenn's bedrohlich raschelt unterm fremden Stern, ist ein hungriges Alien oft nicht fern.

Vor ein paar Wochen machte zum dritten (und wohl letzten Mal) das „Alien“ die Kino-Leinwände unsicher. Diese Monsterschöpfung des Schweizer Künstlers H.R. Giger soll nach den Thrills im Kinosaal nun auch für vibrierende Nerven bei uns Videospielern sorgen. Beim Alien 3-Modul bekommt es die Heldin Ripley gleich mit einer ganzen Horde der hungrigen Tierchen zu tun. In etwa einem Dutzend Runden müßt Ihr jeweils eine bestimmte Anzahl von Menschen finden und befreien, die von den Aliens geschleppt wurden. In Ermangelung eines Kühlschranks werden die Opfer bis zur Abendrot-Zeit mit einer Portion Glibberzeug gefesselt.

WELL DONE	
MISSIONS COMPLETED	4000
ITEMS	730
BLISS PEOPLE AWAY	330
BLISS THROBEN FREE	310
BLISS GREENIDE	500
BLISS LAUNCHER	300
DIFFICULTY EASY	7000

Schlüssel verlegt? Kein Problem — dann sprengen wir halt die Tür auf



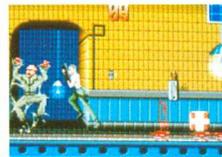
Ripley kann auf Leitern nach oben und unten schießen

Nach jedem Level werden fleißig die Bonuspunkte abgerechnet

Ihr befreit die Jungs einfach dadurch, daß Ihr sie berührt.

Das Spielgebiet wird von Level zu Level verwinkelt. Ihr erklimmt Leitern, benutzt Fahrstühle und springt auf Plattformen, um auch in dem hintersten Winkel jeder Stati-

Erst retten wir den Gefangenen, dann schnappen wir uns die Lebensenergie-Auffrischer, die rechts liegen



on nach Opfern Ausschau zu halten. Ein Zeitlimit tickt unerbarmlich herunter, das die Lebensdauer der Gefangenen anzeigt: Schafft Ihr es nicht rechtzeitig, alle zu befreien, werden deren sterbliche Überreste zum Lunchpaket für den Alien-Nachwuchs.

Beim Herumstreunen muß Ripley ständig auf der Hut sein, denn an allen Ecken und Enden lauern Aliens. Sie kriechen durch enge Korridore, lassen sich von der Decke fallen oder krabbeln einfach aus dem Boden heraus. Jede Berührung mit einem der zutraulichen Kerlchen wird durch Energieabzug geahndet und nach sieben Kollisionen ist ein Bildschirmleben verjuxt. Die Videospiel-Aliens sehen nicht nur ähnlich schön-schaurig aus wie ihre großen Brüder von der Kino-Leinwand, sondern pirschen mit einem ähnlichen Tempo heran. Es gibt nicht wenige Stellen, an denen man auch mit den besten Reflexen nicht mehr rechtzeitig feuern kann und auf jeden Fall vom Alien angeknabbert wird. Hier hilft nur

Und so geht's ab...

Ripley läuft nach links und rechts, klettert rauf und runter oder duckt sich. Auf Leitern könnt Ihr durch entsprechenden Steuerkreuz-Druck auch nach oben und unten schießen.



Umschalten zwischen den vier Waffentypen

In Blickrichtung schießen

Springen



Nimm dies, du böses Ober-Alien: Erst eine kleine Salve blaue Bohnen...



...und zum krönenden Abschluß eine kleine Sprengladung auf nüchternen Magen

3

Auswendiglernen, denn der Scanner am oberen Bildrand ist wenig hilfreich. Wenn er einen näherkommenden Gegner als blauen Punkt darstellt, ist dieser oft schon in Bißweite. Der Scanner zeigt die Gefangenen als rote Punkte, doch der Radius seiner erhellenden Dienste ist nicht groß. Versierte Spieler kommen kaum darum, eine grobe Karte der einzelnen Level mitzuzeichnen, an denen Gefangene, besondere Alien-Angriffe und Extra-Depots markiert werden.

Ripley ist mit vier Waffentypen ausgestattet, für die sie jeweils einen bestimmten Munitionsvorrat hat: Flammenwerfer, Maschinenpistole, Handgranaten und Raketenwerfer. Zwischen den ein-

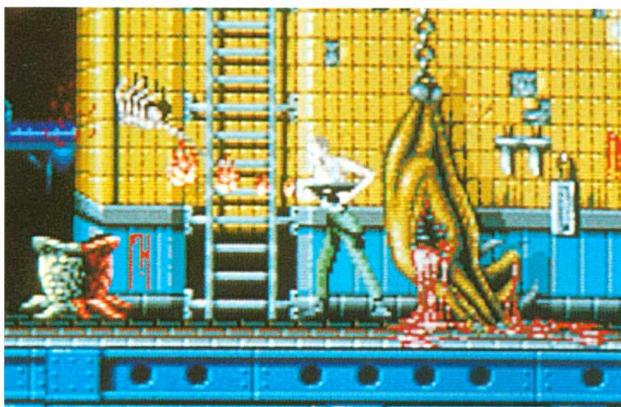
Mit eingeschaltetem Flammenwerfer kommt Euch kein Alien zu nahe

zelnen Ballermännern kann man jederzeit umschalten. Jede Waffe hat ihre Vor- und Nachteile: Granaten explodieren erst nach ein paar Sekunden und laden dazu ein, sie in Schächte kullern zu lassen, an deren unterem Ende ein Alien lauert. Der Raketenwerfer hat eine tolle Durchschlagskraft, aber zwischen dem Feuerknopfdrücken und dem Losfeuern des Geschosses vergeht ein Sekundenbruchteil mehr als bei der Maschinenpistole. Der Flam-

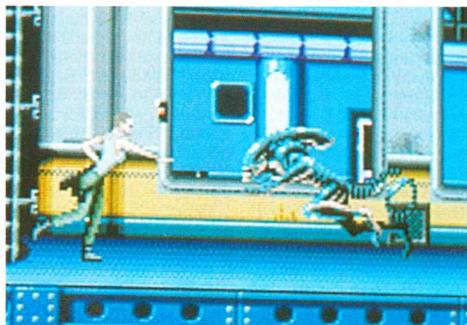
menwerfer röstet Aliens auf kurze Distanz besonders schnell und zuverlässig, doch die Munition für diesen Mobilgrill ist schnell aufgebraucht. Neben Munitionskisten für die einzelnen Waffentypen stößt Ripley auch auf Erste-Hilfe-Kästen, die ihre Lebensenergie wieder auffrischen.

Bei Alien 3 haben einige besonders hinterlistige Programmierer so ziemlich alles zusammengeworfen, das einem Actionspieler das Leben schwer macht. Verwinkelte Level, in denen man erst einmal alle Wege auskundschaften muß, geben in Verbindung mit den schnellen Angreifern, dem Zeitlimit, einigen unfairen Stellen und der begrenzten Munition eine recht harte Mischung ab. Zu erträglichen Zeitlimits kommt Ihr, indem im Options-Menü der Schwierigkeitsgrad auf „Easy“ gestellt wird. Zudem darf man Ripley bis zu neun Bildschirmleben spendieren; ein Paßwort-System zwecks

Der Granatenwurf kommt zu spät: Das Alien setzt schon zum Sprung an



Die gruseligste Grafik im ganzen Spiel: Bitte lächeln...



Level-Anwahl geht mir trotzdem ab. Das Spiel wirkt ein wenig gestreckt: Erst nach drei Leveln wird z.B. ein neuer Stil bei der Hintergrundgrafik spendiert.

Alien 3 entpuppt sich nach einer Eingewöhnungsphase als recht fesselnde Film-Umsetzung. Ripley selbst sieht zwar ziemlich armselig aus, aber die Aliens und einige gekonnt-grausige Details bei der Hintergrundgrafik retten die Atmosphäre. Der Spannungsbogen (hinter jeder Ecke kann ein Gegner lauern) wird auch durch die Sound-effekte unterstützt: lautstark fetzt und dröhnt es, was das Zeug hält. Alien 3 ist nicht gerade ein Sammelsurium neuer Actionspiel-Ideen, aber eine clevere Mischung aus bewährten Zutaten des Genres. Gute Steuerung und der spannende Spielablauf sorgen trotz aller Frustelemente dafür, daß man das Modul gerne rauskrämt. Actionspielern mit einem Fable fürs nervenkitzelnde Alien-Feeling zu empfehlen.

Heinrich Lenhardt

„GAMERS“ meint dazu...

□ Atmosphärisch gelungene Umsetzung der Alien-Filme. Herzhaftes Action mit sauberer Steuerung, allerlei pyrotechnischem Radau und kernigem Sound. Bis zu neun Bildschirmleben (einstellbar).

GRAFIK
2-

SOUND
2

□ Auch auf „Easy“ recht deftig; kein Spiel für Einsteiger. Nicht viel grafische Abwechslung von Level zu Level. Und wenn man pedantisch ist, hat's mit dem Film „Alien 3“ eigentlich nicht sehr viel zu tun.

NOTE
2-

Genre:
Action

Hersteller:
Arena

ca. Preis:
DM 120.-

Die verfressensten Kreaturen des Alls befallen ein Segamodul. Nur gut, das Ripley aus Alien 3 den Biestern folgt!

ALIE



Ripley in Action: Mit Flammen- und Granatwerfern kämpft man sich durch endlose Labyrinth und befreit die Gefangenen

Monster haben es bekanntlich schwer, die Sympathie eingefleischter Segafans für sich zu gewinnen. Sie sind meist groß, grün, schleimig und ausgesprochen häßlich. Erwartete allen Ernstes jemand, daß dies bei Alien 3, dem Spiel zum gleichnamigen Science-Fiction-Kinoerfolg, anders sein würde?

Ripley, die kahlköpfige Heldin der Trilogie, befindet sich an Bord des Raumschiffs SULACO im Kältehyperschlaf. Es kommt zum Zwischenfall. Die Schlafkapseln mit den tiefgekühlten Körpern werden vom Schiffscompu-



Im Spiel hat Ripley noch weniger Haare als im Film

ter vorsichtshalber auf den Bergbauplaneten FIORINA 161 abgeworfen, der auch als Sträflingskolonie genutzt wird. Die gierigen Aliens haben dies natürlich mitbekommen, und sind Ripley aus reiner Vorliebe für menschliches Fast-foodmaterial gefolgt. Inzwi-

schon haben sie alle menschlichen Wesen in ihre Gewalt gebracht. Die letzte Hoffnung ruht nun allein auf unserer Heldin. Also ran an die Dinger, Ripley!

Damit sie den Kampf gegen die verrinnende Zeit gewinnen kann, trägt Ripley übrigens weitere Dinge als nur sich selbst durch die fünfzehn Normal- und drei Zusatzlevels. Eine Kanone ist dabei noch das harmloseste Utensil, da man während des Spiels zwischen Handgrana-

findigmachen der menschlichen Alienkonserven kann durch ein Radar erleichtert werden, das allerdings erst nach dem Auffinden der zugehörigen Batterien funktioniert. Vorsicht und Wachsamkeit sind oberstes Gebot. Am Ende eines dunklen Ganges oder unter irgendeiner Plattform können die gefährlichen und äußerst agilen Tierchen lauern. Zum Glück spielt auch Ripleys Beweglichkeit mit, so daß die Steuerung dieses nicht gerade leichten Actiontitels keine größeren Verrenkungen am Joypad erfordert.



Ripley's Ende kommt dank des happy-Endes dank des Schwierigkeitsgrades öfter

Dem Master System-Besitzer kommt mit Alien 3 kein vermurkstes Filmhängsel in den Modulschacht, sondern ein durchaus fesselndes Actiongame. Die Grafik nutzt die Möglichkeiten des Mastersystems völlig zufrieden-

stellend und produziert einen Raumeffekt durch Erzeugung einer weiteren bewegten Ebene im Background. Soundeffekte und Musik gehören ebenfalls in die Kategorie guter Durchschnitt. Spielspaß ist ausreichend vorhanden, was Alien 3 von so manch anderem Filmspiel unterscheidet und das Modul deshalb empfehlenswert macht.

stellend und produziert einen Raumeffekt durch Erzeugung einer weiteren bewegten Ebene im Background. Soundeffekte und Musik gehören ebenfalls in die Kategorie guter Durchschnitt. Spielspaß ist ausreichend vorhanden, was Alien 3 von so manch anderem Filmspiel unterscheidet und das Modul deshalb empfehlenswert macht.

Carsten Schmitz

„GAMERS“ meint...

□ Gut gemachtes Actionspiel mit allen typischen Elementen des Genres.

GRAFIK
2

SOUND
2

□ Für Anfänger etwas zu schwer und ohne Karte zu unübersichtlich.

NOTE
2

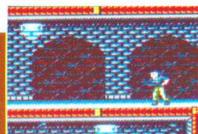
Genre:
Action

Hersteller:
Arena

ca. Preis:
DM 70.-



Sind die Kameraden gerettet...



Endlose Suchereien unter Zeitdruck



...kriechen Aliens en masse auf Euch zu

N 3



Rauschende Wasserfälle im Techno-Labyrinth



Und die Plage nimmt kein Ende. Nun besiedeln die Aliens auch schon das Game Gear!

Einmal Aliens zum Mitnehmen! So könnte eine Bestellung für Arenas Umsetzung von Alien 3 für den Game Gear heißen. Auch auf dem Farb-LCD-Bildschirm von Segas Handheldmaschine müssen nun die schaurig glibbrigen Monster von der Kinoleinwand dafür büßen, daß sie ihren Nachwuchs vorzugsweise in menschlichen Körpern aufwachsen lassen.



Ripley bekommt nur selten das Tageslicht zu sehen

Die Heldin Ripley erledigt auch auf dem Game Gear mit dem richtigen Elan ihren Job, vermöbelt die Aliens ordentlich und befreit nach einem informierenden Blick auf den Radarschirm die hübsch verschnürten Gefangenen der reptilartigen Welt-raumplage. Doch die sind in dem Gewirr der Stollen und Gänge trotz Ortungsgerät nicht immer leicht zu finden. Schnelle Reaktionen sind Voraussetzung, so daß man Alien 3 keinesfalls in die Kategorie lockeres Rumgeballere einordnen darf. Das Auswählen zwischen Handgra-

nate, Maschinenpistole, Rakete und Flammenwerfer ist nicht immer einfach, da die Waffenpalette unterschiedliche Vor- und Nachteile aufweist. Die MP reagiert am schnellsten, erzielt aber nur wenig Wirkung. Mit Durchschlagskraft trumpft dagegen der Flammenwerfer auf. Die Zahl seiner Einsätze ist, wie bei allen übrigen Systemen, begrenzt. Zum Glück kann

Ripley Munition finden und aufnehmen. In lichtlosen, aber lukrativen Kammern kann dieses Material haufenweise lagern, oder andererseits gerade eine gutbesuchte Alienparty stattfinden. In den engen Stollen des Minenplaneten bewähren sich Handgranaten, die munter in Richtung der im Dunkeln kauern den Aliens kullern. Die Raketen sind prädestiniert für Fernziele. Sollte Ripleys Lebensenergie zur Neige gehen, kann der Spieler mit einigem Glück Verbandskästen finden, die unserer Heldin neue



Blutig anatomisches wird im Sezerraum der Kolonie geboten. Igit...

Kraft verleihen. Sind alle Leben futsch oder ist Eure Zeit zum wiederholten Male abgelaufen, kann der Spieler Continues zum Weiterspielen in Anspruch nehmen. Ein Passwortsystem fehlt, ist aber aufgrund der insgesamt achtzehn Level entbehrlich.

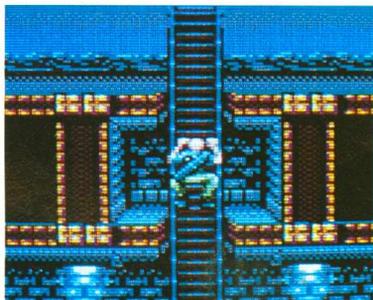
Alien 3 für den Game Gear ist eine technisch genauso gute wie identische Umsetzung der Master-System-Version. Die Grafik ist ebenfalls ansprechend. Musik und Soundeffekte entsprechen der Heimkonsolenversion. Am Genre interessierten Spielern ist auf jeden Fall zu diesem Titel zu raten.

Carsten Schmitz



Die Aliens krabbeln unter der Decke...

... und klettern die Wände hinauf



Alien-hatz für Geübte: Der Schwierigkeitsgrad ist mal wieder ganz schön happig

„GAMERS“ meint...

□ Ordentliches Spiel, das viel Spannung für Untenwegs bietet.

GRAFIK 2 SOUND 2

□ Gerade diese Version hätte eine Übersichtskarte gebraucht. Für Anfänger zu schwer!

NOTE 2-

Genre: Action

Hersteller: Arena

ca. Preis: DM 70.-

TEST

MEGA DRIVE

Peitsche und Hut steh'n ihm gut: Indiana Jones gibt sich endlich auch auf dem Mega Drive die Ehre.



Je höher der Level, desto heimlicher das Totenkopf-Dekor



Ein Spaziergang auf dem Zug tut gut – aber beim nächsten Tunnel solltet Ihr Euch ducken

Au Backe, ein Obergegner – als wäre das Spiel nicht schon schwer genug...

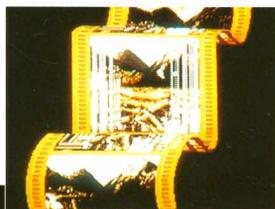


Die populäre Mischung aus Jump-and-Run und Action wurde übernommen, bietet aber im Detail Änderungen bei Leveln und Grafik.

In jedem der grafisch völlig unterschiedlichen Levels muß Indy ein kostbares archaisches Relikt finden. Doch der Weg zum Ziel ist lang; böse Buben und fiese Fallen wollen überwunden werden. Durch gut getimte Sprünge, beherrztes Ducken, Kriechen

INDIANA JONES

and the last crusade



Vor jedem Level gibt es eine Sequenz mit Film-Feeling

aus. Auch herumliegende Schatzkistchen sollten mit Fausthieben ein paarmal beknuft werden, damit sie ihren Inhalt freigeben. An Extras winken z.B. eine Sanduhr (mehr Zeit, um den Level zu schaffen), Lebensenergie-Auffrischung oder Peitsch-Power.

Der Gipfel an Originalität wird bei diesem Modul nicht gerade erreicht, aber als nettes und grundsolides Actionspiel kann Indiana Jones durchaus überzeugen. Neben kleineren Verbesserungen bei Grafik und Sound



Endet der Weg unseres Helden schon vor dieser Pfütze? Zum Überspringen ist der Wassergraben jedenfalls zu groß



Wenn alles versagt, wird kurz gepeitscht: Sobald Ihr den Vorsprung an dem Pfosten zielgenau getroffen habt...



... segelt das Indy-Sprite vollautomatisch über das Hindernis. Tarzan ist nichts dagegen!

rungen bei Grafik und Sound wurde bei der Mega Drive-Version der Levelaufbau wesentlich verbessert. Fruststellen gibt's immer noch in rauen Mengen, aber mit viel Übung sind sie letztendlich doch zu meistern. Wer Geduld hat, kommt von Versuch zu Versuch immer ein Stückchen weiter. Angesichts des happygen Schwierigkeitsgrads wären Paßwörter zur Anwahl bereits erreichter Levels sinnvoll gewesen -- der Programmierer scheint ein herzloser Geselle zu sein. Der große Motivationsfunke mit dem "Das muß ich spielen!"-Drang wollte sich bei mir zwar nicht einstellen, aber wer partout sein Indiana Jones-Feeling haben will, wird mit dieser soliden Umsetzung ganz gut bedient. Selbst auf dem Schwierigkeitsgrad "Easy" wird Euch das Modul aber einige Nerven kosten.

Heinrich Lenhardt

„GAMERS“ meint...

□ Leicht verbesserte Umsetzung des Master System-Spiels. Bodenständige Action, lange Levels.

GRAFIK 3 SOUND 3

□ Hüpf hier, Peitsch da – der Enthusiasmus hält sich in Grenzen. Diverse Ekelstellen.

NOTE 3

Genre: Action
 Hersteller: U.S. Gold
 ca. Preis: DM 120.-

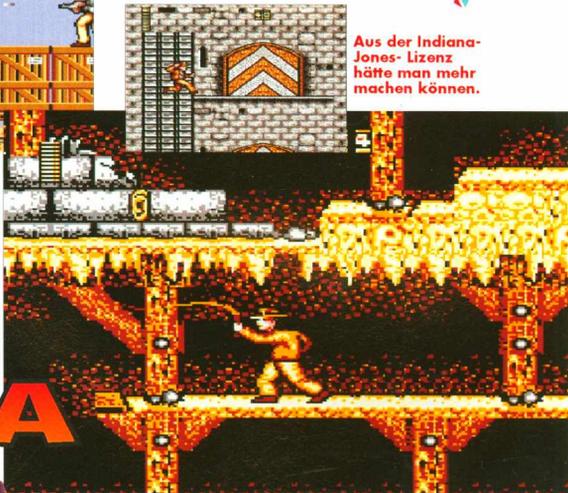
Neben der äußerst lukrativen Krieg-der-Sterne-Lizenz bezieht die kalifornische Filmfirma Lucasfilm einen Großteil ihres Einkommens aus der Vermarktung ihres Helden Indiana Jones. Seines Zeichens abenteuerlicher Archäologe, zieht der stets 'behutete' Indy, von Harrison Ford vortrefflich verkörpert, durch die wilden dreißiger Jahre unseres Jahrhunderts und beschafft mehr oder weniger legal seltene Kleinode.



Der Ritt auf dem rasenden Zug: Zehntel sekunden-genaue Reaktion zählt.

Aus der Indiana-Jones-Lizenz hätte man mehr machen können.

dieser Traumlizenz gemacht: Sobald man Indy das erste Mal bewegt hat, fällt die aufs schlimmste ind den Sand gesetzte Spielbarkeit auf - Laien könnten meinen, die Hardware des Joypads ist kaputt, so unglaublich lausig reagiert die Spielfigur. Sollten die ersten Schritte dann doch ge-



INDIANA

JONES

and the last crusade

die große und qualitativ eher berüchtigte Firma U.S. Gold die Lizenz und setzte die Abenteuer Indys in einem 8-Bit-Actionspiel um. In diesem 'Jump'n Run'-lastigen Actionspiel schlüpft Ihr natürlich in die Rolle des Schatzsuchers - und müht



Der wohl berühmteste Archäologe der Welt entstammt der Feder Hollywoods. U.S. Gold setzte den dritten Film in einem Actionspiel auch aufs Master System um.



Im Tempel bekommt Indy Probleme mit Kreissägen im Boden.

schaft sein, vermiesen sich die Programmierer auch noch das letzte verbleibende Fünkchen Sympathie beim leidenden Käufer: Garantiert mähnt einen schon der erste Gegner gnadenlos zu Boden - und das ist erst der Anfang. Sollten Übermenschchen mehrere Levels überleben, hilft ihnen das auch nicht weiter, denn außer grafischer Tristesse kommen kaum neue Spielelemente in den späteren Spielstufen hinzu. Nicht unerwähnt bleiben soll auch der Sound, der sich konsequent geschmacklos in das Gesamtbild einreicht. Vielleicht werden ja zukünftige Archäologen an diesem Spiel ihre Freude haben, wenn sie in einigen Millionen Jahren Tausende von unverkauften Modulen ausgraben, Videospiele und vor allem Master-System-Besitzer sollten es auf jeden Fall lieber meiden und ihr Ersparnis in andere Sachen investieren.

Julian Eggebrecht

Euch in sechs Levels mit allerlei bösen Widersachern, Biestern und vielerlei anderem Ungemach abplagen. Verteidigen könnt Ihr Eure Haut mit Hilfe einer Peitsche, Indys Fäusten und Euren Fähigkeiten, Gegnern und Gefahren geschickt auszuweichen. Diese sowieso schon spärlichen Möglichkeiten wollen dann auch gut genutzt sein, da die Gegner schon im ersten Level Indy das Leben extrem schwer machen. Abwechslung wird in den sechs Levels wenig geboten - es geht wieder und wieder um das Erreichen des Ausgangs. Was hat U.S. Gold nur aus

„GAMERS“ meint...

Das Spiel hat zwar sechs lediglich unterschiedliche Levels...



GRAFIK	SOUND
4+	4

GAMEPLAY	DAUERPASS
5	4-

...von denen aber einer schlechter als der andere spielbar ist. In jeder Beziehung ein überflüssiges Spiel.

NOTE
4-

Hersteller:
U.S. Gold
Preis:
70,- DM
Genre:
Action
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
6
Schwierigkeitsgrad:
unfair hoch
Continues:
unbegrenzt
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
4 MBit

TEST

MEGA DRIVE

Die Polizeistation wird auch aus der Luft bewacht



Düstere Stimmung im Club Tech Noir – Schließlich hat man nicht alle Tage einen Terminator zu Gast

Arnold T-800 ist ziemlich böse, Sarah Connor sehr verängstigt und Kyle Reese mächtig mutig



Viele Videospiele werden aufhorchen – Terminator als Modul? Da der Film eine optimale Story für ein Actionspiel bietet, muß das ja geradezu ein Hit werden.

Die Mega Drive-Version hält sich recht genau an den Handlungsablauf des Films – bis auf den Anfang, denn der erste Level zeigt uns, was wir im Film nicht sehen konnten. Kyle Reese dringt in die Zentrale des Computer Skynet ein, zerstört den Reaktor und startet mit der Zeitmaschine in das Jahr 1984.

Level Zwei ist eine Hatz durch die Straßen von Los Angeles, wo Polizisten und Punker Kyle ans Leder wollen. In Level Drei kämpft er das erste Mal gegen den Terminator in der Disco „Tech Noir“. Leider landet der Arme zusammen mit Sarah im Gefängnis, aus dem er in Level Vier ausbricht. Das große Finale im Stahlwerk, bei dem nur noch das Terminator-Metallskelett übrig ist, bildet den Abschluß des Spiels.

Kyle kann laufen, springen und sich mit einer Schrot-



EXPLOSIONS THAT YOU'LL FIND IN THE AREA



Level Eins im Überblick: Nach dem Briefing (Master) kämpft Kyle gegen einen Laser-Roboter und ein Bomben werfendes Flugzeug (beide Mega) und dringt schließlich in das Skynet-Zentrum ein (Master)...

Flinte verteidigen. Im ersten Level sind auch Handgranaten, Zeitbomben und eine Laserpistole im Spiel. Eltern und Pazifisten stöhnen auf: Hier wird fleißig auf Menschen geschossen, aber die Programmierer haben versucht, die Brutalität so weit wie möglich zurückzuschrauben, und auf Darstellung von Blut und Ähnlichem verzichtet.

Tolle Eindrücke erhält man von Sound und Grafik des ersten Levels. Hier wird mit Effekten nur um sich geworfen und man glaubt, eines der technisch stärksten Mega Drive-Module vor sich zu ha-

ben. Doch gerade die Grafik baut in späteren Levels ganz schön ab. Kaum neue Gegner und sich immer wieder wiederholende Hintergrundgrafik sind auf Dauer öde. Spielerisch tut sich in den späteren Levels auch weniger, als am Anfang. So ist es schon seltsam, daß es nur im ersten Level Extra-Waffen gibt.

Trotz dreier Schwierigkeitsgrade ist Terminator derart schwer, daß wir es eigentlich als unspielbar bezeichnen möchten. Selbst auf der Einstellung „Easy“ ist schon der erste Level nahezu unmöglich zu schaffen. Nur dank robuster Schummeltricks (Action Replay) konnten wir

uns die weiteren Level ansehen. Hauptsächlich liegt das an den Gegnern, die pausenlos ballern auf Kyle einströmen. Wenn man zu Beginn nur mit nicht geradeaus fliegenden Handgranaten bewaffnet ist, wird das Spiel dadurch zur reinsten Geduldssprobe. Auch die Idee mit den Polizisten, die nicht sterben, sondern immer wieder aufstehen, hat einen Haken: Sind zwei oder drei Polizisten im Bild, ist immer mindestens einer „wach“ und schießt. Alle drei ohnmächtig am Boden zu sehen, um endlich mal weiterlaufen zu können, fordert das Letzte Eurer Nerven und Reaktionsfähigkeit. Bei diesem Schwierigkeitsgrad ist es schon eine Frechheit, daß es nur ein Leben (richtig gelesen, nur EIN Leben), keine Continues und keine Paßwörter gibt.

Wem also andere Spiele zu einfach sind, wer eine besondere Herausforderung braucht, der ist bei Terminator an der richtigen Adresse. Wer kein Spitzenspieler ist, wird die höheren Levels nur auf unseren Bildschirmfotos zu Gesicht kriegen.

Boris Schneider

„GAMERS“ meint...

□ Gute Grafik, Spitzen-Sound und das Feeling aus dem Film.

GRAFIK
2-

SOUND
2

□ Unmenschlich schwer, keine Continues oder Paßwörter, spätere Level einfalllos

NOTE
3-

Genre:
Action
Hersteller:
Virgin
ca. Preis:
DM 120.-



Was macht das Filmplakat an der Wand? Kyle hat jedoch keine Zeit, über so etwas genau nachzudenken

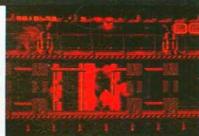


Zwischenbilder, die digitalisierte Szenen aus dem Film zeigen, und unter der knallbunten Palette der 8-Bit-Konsole eher peinlich aussehen. Die Umsetzung der Mega



...dann sprengt er ein paar Türen (Master) und besiegt einen weiteren Roboter, um an ein Extra zu gelangen (Mega). Beim Reaktor angekommen (Master) heißt es nach der Sprengung bei Rotlicht: Nur schnell raus (Mega).

Oben: Zum Glück trennt Kyle und den Terminator diese dicke Wand – doch ewig hält sie auch nicht



ATOR

**KYLE REESE
TERMINATED**



Schießwütige Polizisten und Punker motivieren Kyle zu wahren Luftsprüngen

Drive-Version schlägt sich natürlich auch im Schwierigkeitsgrad nieder. Unserer Ansicht nach ist der Ma-

ster System-Terminator sogar einen Hauch schwerer als das 16-Bit-Vorbild. Damit wird es schnell zum Joypad-Terminator, wenn Ihr vor Wutin Eure Steuereinheit beißt.

Boris Schneider



Das Terminator-Modul erscheint gleichzeitig für Master System und Mega Drive, so daß auch die Besitzer der kleinen Sega-Konsole die Welt vor Skynet retten können.

drängt und müßt im ersten Level auch auf die vom Mega Drive bekannten Zeitbomben verzichten.

Grafisch haben die Programmierer jede Menge aus dem Master System gekitzelt. Die Level wirken je nach

Vornweg gleich eins: Es ist schon erstaunlich, wie die Programmierer fast alle Elemente der Mega Drive-Version übertragen haben. Gerade im ersten Level merkt man, daß hier Spitzentechniker am Werk waren.

Das Master-System-Modul bietet eine ähnliche Level-Struktur: Erst sprengt Ihr mit Kyle Reese den Skynet-Reaktor, dann ballert Ihr Euch durch die Straßen von Los Angeles, den Club Tech Noir, die Polizeistation und schließlich das Stahlwerk. Allerdings mußten einige der ganz großen Gegner aus technischen Gründen entfernt werden. Dafür werdet Ihr von noch mehr kleinen Gegnern be-



Manche der Zwischenbilder sehen in der Master-Version nicht so toll aus

Stimmung sehr düster oder taghell, das Scrolling ist samtweich und das berühmte Master System-Flackern sieht man hier ganz ganz selten. Nicht so toll geworden sind allerdings einige der

Auch in der Polizeiwache geht es keinesfalls friedlich zu: Damit Kyle die gute Sarah vor dem Terminator findet, muß er sich seinen Weg unsanft freischießen

„GAMERS“ meint...

Technisch toll, Grafik und Sound nutzen das Master System richtig aus

GRAFIK
2

SOUND
2

Wer spielt es ohne Mogel-Modus durch? Nur Joypad-Akrobaten sehen Level Zwei.

NOTE
3

Genre:
Action
Hersteller:
Virgin
ca. Preis:
DM 80.-

**Batman für 8 Bit:
Das Spiel um den
Mann mit dem
Fledermaus-Tick
kann an Master
System-Klassiker
wie „Shinobi“
anknüpfen.**

Nach der Bat-Katastrophe der Mega Drive-Version waren wir bei der Master System-Version auf alles mögliche gefasst, wurden aber auf's angenehmste überrascht!



Schwungvolle Eskapaden mit dem Fledermausmann



Auf Route 1 ist hauptsächlich geschicktes Springen angesagt

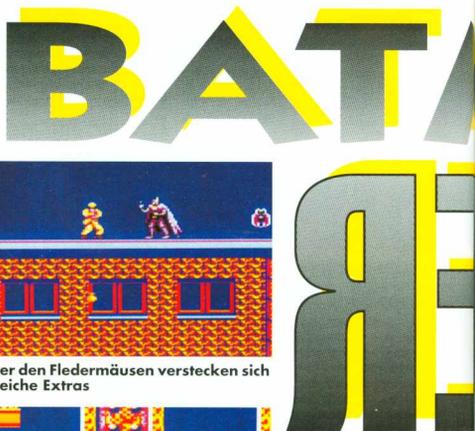
Batman Returns teilt sich auf dem Master System in fünf Abschnitte; jeder Abschnitt hat mehrere Level, meistens zwei normale und dann einen kurzen Level mit Endgegner. Zum klassischen Ablauf kommt eine völlige Neuheit dazu: Es gibt in jedem Abschnitt zwei unterschiedliche Level-Sets, im Modul „Routen“ genannt. Route Eins und Route Zwei haben zwar die gleiche Grafik, aber unterschiedlichen Level-Aufbau und andere Gegner. Meist legt eine der beiden Routen mehr Wert auf Batmans kämpferische Fähigkeiten, während die andere genaueres Zielspringen erfordert. Ihr könnt Euch also das

Spiel ganz nach Eurem Geschmack aus den vorgegebenen Routen zusammensetzen.

Batman ist mit seinem „Batarang“ bewaffnet, den Ihr mit dem ersten Feuerknopf auslöst. Der zweite Knopf dient normalerweise zum Springen; löst Ihr ihn in der Luft aus, setzt Batman seine Seilkanone ein. Das Seil hakt sich dann an einem Vorsprung oder an der Decke fest. Batman kann nun am Seil nach

sten. Der gefährliche Bumerang fliegt dann weiter und fügt Gegnern mehr Schaden zu. Die vielen herumliegenden Extraleben kann er gut gebrauchen, weil schon die kleinste Berührung mit einem Gegner ein Leben kostet.

Für's Auge wird bei diesem Master System-Modul einiges geboten. Die Grafik ist bunt,



Hinter den Fledermäusen verstecken sich hilfreiche Extras



Schon ein Treffer mit einer Bombe und Batman haucht ein Extraleben kann man gut gebrauchen

oben oder unten klettern, oder aber daran hin- und herschwingen. Laßt Ihr bei entsprechendem Schwung das Seil wieder los, springt Batman besonders weit und kann so unangenehme Hindernisse überwinden.

Mit sporadisch auftauchenden Extras kann Batman die Durchschlagskraft seines Batarangs ein wenig aufrü-

ber nicht schreiend grell wie bei anderen Spielen. Die Animationen der Figuren sind ruckelfrei und makellos. Der Hin- und Herschwingeffekt am Batseil wurde recht gut getroffen. Nur wenn Endgegner auftauchen, wird es manchmal etwas trist: Beim Flammenwerfer in Level Eins reicht die Power des Master Systems leider nicht mehr für einen Hintergrund.

Wer actionlastige Jump- & Run-Spiele in Richtung „Shinobi“ mag, kommt an Batman Returns nicht vorbei. Scheinbar aussichtslose Situationen lassen sich mit geschickter Steuerung bequem umschiffen. Und da kein Zeitlimit drängt, kann man auch vorsichtig auf Gegner zugehen und so Batmans wenige Leben schützen. Wird ein Level mal zu langweilig, schaltet Ihr beim nächsten Mal einfach auf die andere Route um.

Boris Schneider

„GAMERS“ meint...

Technisch prima, guter Level-Aufbau, herausfordernd, aber nicht unspielbar und wählbare Routen

GRAFIK **2** SOUND **2-**

Etwas wenig Gegner, Endgegner grafisch etwas trist

NOTE
2

Genre: **Action**
Hersteller: **Sega**
ca. Preis: **DM 80,-**

In Stein gemeißelt steht geschrieben – Batman wird die Bösen kriegen



Batman? Den steck' ich doch jederzeit in die Tasche! Logisch, mit der Game Gear-Version von „Batman Returns“.



BATMAN RETURNS

Die Quel der Wahl: Welchen Weg wollt Ihr wählen? Der eine fordert mehr Geschick, auf dem anderen warten dafür mehr Gegner. Probiert am besten beide mal aus.



Auf den ersten Blick sagt sich der Leser: Aha, für das Game Gear haben die Programmierer mal eben die Master System-Version von Batman Returns an den kleinen Bildschirm angepaßt. Denn auf den Fotos gleicht sich die Grafik nahezu bis aufs Haar. Spielt man „Batman Returns“



auch ein „tragbares“ Spiel aus Batman Returns gemacht.

Auch auf dem Game Gear muß sich Batman durch fünf Abschnitte in Gotham City kämpfen, um dem Pinguin und der Catwoman eins auszuwischen. Für jeden Abschnitt gibt es zwei Routen, aus denen Ihr frei wählen dürft. Nach mehreren (meist zwei bis drei) kurzen Leveln folgt noch ein Endgegner, bis Ihr dann im nächsten Abschnitt wieder eine von zwei Routen wählen dürft.

Wie auch beim Master System hat Batman seinen Batarang und seine Seilpistole dabei. Während das Seil genauso funktioniert wie beim Master System, hat der Batarang eine einstellbare Feuerkraft. Ihr könnt ihn besonders weit oder nur ganz kurz fliegen lassen. Doch je weiter er fliegt, desto schwächer trifft er seine Gegner. Die Einstellung nehmt Ihr in einem Pause-Menü vor, das erscheint,

wenn Ihr die Start-Taste drückt. Damit entfallen natürlich die Extras, die den Batarang stärker machen. Dazu habt Ihr als „Smartwaffe“ das Batmobil bzw. Batboot, das auf dem ganzen Bildschirm aufräumt.

Spielerisch ist die Game Gear-Variante einen Hauch leichter als die Master Sy-

stem-Version. Die Level sind kürzer, dafür müssen jetzt manche Gegner mehrmals getroffen werden. Außerdem hat Batman einen Energiebalken und stirbt nicht bei jeder Feindberührung. Erst wenn die Energie verbraucht ist, ist somit ein Bildschirmleben futsch.

Die speziell an das Game Gear angepaßte Version machte uns beim Test einen Hauch mehr Spaß, weil wir etwas flotter durch die Level kamen; dafür ist sie auch eher durchgespielt. Für unterwegs ist das kurzweilige Spiel geradezu ideal; die Idee mit den auswählbaren Routen hätte auch hier einen Modul-Oskar verdient. Die zusätzlichen grafischen Effekte, die nur auf dem Game Gear-Bildschirm zu sehen sind (fallender Schnee, Scheinwerfer-Effekte etc.) verhelfen der Game Gear-Version beinahe zu einer besseren Gesamtnote.

Boris Schneider

Der Wahlkampf-Laster des Pinguins beherrbergt eine böse Überraschung

„GAMERS“ meint...

□ Auch auf Game Gear gut: Routen-System, bunte Grafik und kurzweiliger Level-Aufbau

GRAFIK

2

SOUND

2-

□ Ein paar Paßwörter härten dem Spielwitz nicht geschadet

NOTE

2

Genre: Action

Hersteller: Sega

ca. Preis: DM 90.-

Nach der eher bescheidenen Marvel-Comic-Umsetzung „Captain America and the Avengers“ starten nun die X-Men einen vielversprechenden Angriff auf das Mega Drive.

X-MEN

Die Geschichte der X-Men-Gruppe reicht bis ins Jahr 1963 zurück. Sie wurde zeitgleich mit einem anderen Heldenteam, den Avengers, von den amerikanischen



Der erste Kontakt mit dem Gegner im tiefen Dschungel



keinesfalls anfreunden. Durch seine immense Überzeugungskraft hat er eine Vielzahl der Mutanten auf seine Seite schlagen können und nun versuchen sie mit allen Mitteln die menschliche Rasse auszurotten. Da die Menschen selbst mit der

Im Auftrag von Professor X geht es mit vereinten Kräften gegen Magneto

Unterstützung der übrigen Mutanten dem übermächtigen Gegner nicht standhalten könnten, schuf Professor Xavier die X-Men. Jeder der insgesamt sechs „guten“ Mutanten besitzt eine andere übernatürliche Fähigkeit, um für den Kampf gegen den dunklen Meister und seine Handlanger gewappnet zu sein.

In den USA zählen die X-Men-Comics bis heute zu den erfolgreichsten der Geschichte. So ist es schon verwunderlich, daß die Abenteuer



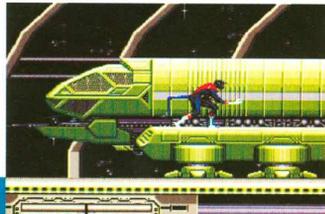
der Truppe erst jetzt für das Mega Drive umgesetzt wurden. Doch das Warten hat sich gelohnt. Dies verspricht zumindest die nahezu fertige Version des Action-Adventures, das uns in diesen Tagen von Sega präsentiert wurde.

Marvel-Comic Zeichnern Stan Lee und Jack Kirby ins Leben gerufen.

Ihr Anführer ist der geniale, an den Rollstuhl gefesselte Professor Charles Xavier. Der aufopferungsvollen Arbeit in seinen Laboratorien liegt nur ein Wunschgedanke zugrunde: Sein größter Traum ist das friedfertige Zusammenleben von Menschen und Mutanten. Mit dieser Vision kann sich sein schärfster Widersacher, der machtbesessene Mutant Magneto, jedoch



Der Hüne Cyclop auf dem Weg zum Bösewicht



„Moment mal! Ohne mich fliegt hier niemand los.“

Die Reise beginnt im Labor des Professors X. Hier könnt Ihr Euch mit den vier verfügbaren Helden des ursprünglichen Sextetts vertraut machen, um anschließend voll in das Abenteuer einzusteigen. Im Folgenden durchläuft Ihr sechs grafisch abwechslungsreiche Level: Ob im Dschungel, in einer High Tech-Basis oder im Weltraum auf einem Sternkreuzer – die ebenso zahlreichen wie schön gezeichneten Gegner



Mit einer Flugrolle vor dem feindlichen Laser gerettet



Jeder große Gegner hat (wie es sich gehört) einen eigenen Lebensbalken, welcher am unteren Bildrand zu sehen ist



Bevor es los geht, könnt Ihr Wolverine,...

halten Euch ständig auf Trab. Zudem wurden einige tüftlige Aufgaben eingebaut. Scheinbar unüberwindbare Hindernisse verschwinden durch Aktivierung von Hebeln, welche in Geheimgängen ver-



...den überaus wendigen Nightcrawler,...



... den laserfeuernden Cyclops,...



... und auch Gambit ein wenig „beschnuppern“

steckt sind. In manchen Fällen kommt man jedoch nur mit Hilfe der Spezialkräfte der Helden weiter. Aus diesem Grund habt Ihr jederzeit die Möglichkeit, Eure Spielfigur zu wechseln. Nightcrawler besitzt beispielweise die Fähigkeit, sich durch Wände teleportieren zu können. Dies erspart Euch teilweise weite Wege, kommt einem aber auch besonders in brenzligen Situationen zugute. Gambit kann zur Verteidigung neben der Metallstange noch auf Feuerkugeln zurückgreifen, welche sich ihren Weg automatisch zum Gegner suchen. Wolverine's Durchschlagskraft drückt sich in Form seiner Metallkrallen aus, und der Hüne Cyclops kann mit der Kraft sei-

ner Augen einen Laserstrahl abfeuern. Die Gemeinsamkeiten des Quartetts liegen in der vorhandenen Sprungkraft und dem beeindruckenden Nahkampfverhalten.

Die Spezialattacke eines Kämpfers läßt sich im Gegensatz zum Lebensbalken mit der Zeit wieder auf. Da aber oft keine Zeit zum Regenerieren bleibt, muß von Zeit zu Zeit die Starttaste betätigt werden. Dann nämlich erscheint ein Auswahlmenü, in dem Ihr entweder einen der vier „guten Geister“ holt (eine Art Magie, welche alle Feinde auf dem Bildschirm verschwinden läßt), oder aber Ihr tauscht Euren Helden gegen ein anderes Gruppenmitglied aus. Diese Option muß auch in Anspruch genommen werden, bevor Euer Lebensbalken leer ist, da das Spiel sonst beendet ist. Weil Euch zudem bislang weder Continues noch ein Paßwortsy-



Ganz gleich, ob Ihr es mit rosa Riesen,...



...mit schwer befruchteten Soldaten oder aber mit...



...Flugsauriern zu tun bekommt: Ihr lebt gefährlich!



Titelscreen des neuen Actionreißers: Die X-Men-Truppe und ihre Verbündeten auf einen Blick

stem zur Verfügung steht, kann man nur hoffen, daß die Endversion des Spiels in diesem Punkt geschickter gelöst wird. Auch am Schwierigkeitsgrad, der zur Zeit noch selbst auf der leichtesten von drei Stufen recht happig ist, könnte noch ein wenig gefeilt werden.

Ansonsten hinterläßt das Spiel einen überdurchschnittlich guten Eindruck. Technisch und grafisch sind praktisch keine gravierenden Mängel zu entdecken, lediglich der Sound schneidet nicht so gut ab. Dafür wird Euch

ein packender Zwei-Spieler-Modus geboten, der jede Menge zusätzlichen Spaß verspricht.

Wenn es den Programmierern gelingen sollte, die wenigen Macken bis zum voraussichtlichen Erscheinungstermin im Oktober oder November zu beheben, dürft Ihr Euch schon jetzt auf die nächste Klasse Comic-Umsetzung freuen.

Reza Abdolali



ÜBERBLICK



Mit Hilfe seiner teleportischen Kräfte kann Nightcrawler diese Wand durchdringen.

Die Magietaste muß gedrückt werden, und schon verwandelt...

...er sich in ein wolkenartiges Gebilde. Zu einer solchen Verwandlung ist nur er fähig.

Drückt Ihr zweimal auf Taste C, wird Gambit diese famosere Sprungrolle ausführen.

NIGHTCRAWLER



Außergewöhnliche Fähigkeiten:
Nightcrawler hat die Fähigkeit, sich selbst und eine bestimmte Anzahl von Gegenständen von einem Punkt zum anderen zu teleportieren.

Richtiger Name: Kurt Wagner
Augenfarbe: strahlendes gelb, keine Pupillen
Haarfarbe: dunkelblau
Größe: 1,75
Gewicht: 66 kg

GAMBIT



Richtiger Name: Remy Lebeau
Größe: 1,88
Gewicht: 82 kg
Augenfarbe: schwarz, rote Pupillen
Haarfarbe: braun

Außergewöhnliche Fähigkeiten:
Gambit ist in der Lage, kleine Gegenstände - vorzugsweise Spielkarten - mit einer hochexplosiven Flüssigkeit zu tränken, die er auftauchenden Gegnern entgegenschleudert.

Besonders im Nahkampf kann Cyclops - wie hier zu sehen - seine Stärke unter Beweis stellen.



Seine geheime Waffe ist der Laserstrahl, welcher durch Druck auf Taste A ausgelöst wird.

CYCLOPS



Richtiger Name: Scott Summers
Größe: 1,91
Gewicht: 80 kg
Augenfarbe: glühend rot, wenn sie aktiv sind
Haarfarbe: braun

Außergewöhnliche Fähigkeiten:
Cyclops Kräfte ermöglichen es ihm, mit seinen Augen Laserblitze von unvorstellbarer Stärke zu produzieren.



Im zweiten Level habt Ihr mit Cyclops die besten Überlebenschancen.

X MEN

Richtiger Name: Logan
Größe: 1,60
Gewicht: 88,5 kg
Augenfarbe: braun
Haarfarbe: schwarz

Außergewöhnliche Fähigkeiten:
Wolverine hat eine Selbstheilungskraft, die es ihm ermöglicht, beschädigte oder zerstörte Teile seines Gewebes schnell zu erneuern. Zusätzlich hat er übermenschlich ausgeprägte Seh-, Riech- und Hörfähigkeiten.



WOLVERINE

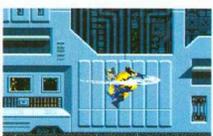
Der wendige Athlet kann darüberhinaus seine Gegner mit einem Kicksprung attackieren,...



... sowie im Nahkampf seine Fertigkeiten mit der Eisenstange demonstrieren.



Egal, ob Ihr Wolverine mit seinem Kumpel oder alleine auf die Reise schickt,...



... die Kraft seiner großen Klauen weiß er immer in Szene zu setzen.



Zudem kann er mit den Krallen voraus in Richtung des Gegners hechten.

ÜBERBLICK



Sobald Ihr auf der Optionsleiste den ersten Verbündeten der X-Men ausgewählt habt, könnt Ihr das Spiel wieder starten, um dann in einer beznigen Situation sofort die Taste A zu drücken.



Die zweifellos beeindruckendste Variante der zur Verfügung stehenden Magien liefert uns diese junge Dame. Nach Betätigung des Buttons schwebt sie mit ihren ausgebreiteten Flügeln ins Bild,...



Eure Magie ist damit aktiviert, und Euer Helfer kommt ins Bild geflogen. Er feuert seine kräftigen Laser so schnell ab, daß die sich im Bild befindlichen Feinde keine Zeit mehr zur Gegenwehr haben.



... um neben einigen Schüssen auch noch zahlreiche Blitze von sich zu geben. Daraufhin wird sie ebenso schnell verschwinden, wie sie gekommen ist.



Nach dem Drücken der Starttaste erscheint am oberen Bildrand diese Optionsleiste. Die unteren Portraits zeigen Euch die Freunde an, die Ihr zu Hilfe rufen könnt.



Der nächste von Euch gerufene Schutzengel erscheint zwar genauso schnell wie die übrigen, verzichtet aber im Gegensatz zu den anderen auf jedwede Waffe.



Die tapfere Fliegerin wird mit vorgestreckter Faust durch das Bild rauschen. Obgleich sie auf scheinbar harmlosere Mittel zurückgreift, wird das Ergebnis doch das gleiche sein wie bei Euren anderen Helfern.

Auf Eurer Reise durch die verschiedenen Welten kommt es schon mal vor, daß Ihr auf eine Schlucht trefft, die mit der Sprungkraft Eures Helden nicht zu überwinden ist.



Auch in diesem Fall wird Euch ein „guter Geist“ zur Seite stehen. Nachdem Ihr ihn gerufen habt, erscheint er an dem Punkt, an dem Ihr Euch in diesem Moment aufgehalten habt...

... und wird eine eisige Brücke über den zu bezwingenden Abgrund bauen. Nun solltet Ihr schnellstmöglich darüberlaufen, weil sich dieser „Geiststeg“ nach einigen Augenblicken wieder in Luft auflöst.





Mit dem Schießisen in der Hand auf Alien-Jagd. Die beste Waffe ist allerdings ein hoher IQ.



Jeder Gegner verhält sich im Kampf anders. Je besser Ihr ihre Techniken kennt, ...



... umso leichter sind sie zu besiegen. Dafür ist aber nicht immer Gewalt notwendig.

FLASHBACK

Sie leben mitten unter uns! Sie sehen aus wie wir, aber sie sind anders, und sie wollen Macht, Macht über uns. Irgend jemand muß sie stoppen. Jetzt!



Flashback bietet grandiose Animationen



Allein und ohne Gedächtnis in einer tödlichen Umwelt

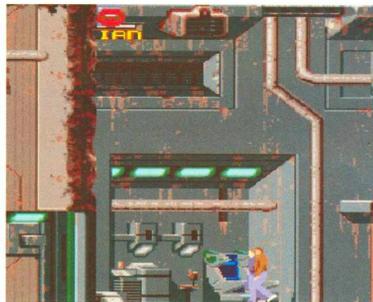


Getroffen! Jetzt hilft nur noch eine Notlandung

Und so geht's ab...



□ Flashback gibt sich flexibel: Ihr könnt das Pad nach Lust und Laune belegen.



Ihr habt auch Freunde: Ian ist einer davon

Conrad Hard, seines Zeichens Kernphysiker, hat ihr Geheimnis entdeckt, und dieses Wissen wäre ihm fast zum Verhängnis geworden. Kurzerhand wurde er auf den Planeten Titan verschleppt, sein Gedächtnis gelöscht. Kurz bevor er jedoch endgültig von der Bildfläche verschwinden soll, gelingt ihm die Flucht in den nahegelegenen Urwald.

„Flashback“ von Delphine Software versetzt Euch nun in die Rolle Conrads. Eure dringlichste Aufgabe besteht zu Beginn darin, heil aus dem Dschungel zu entkommen. Im ersten Augenblick glaubt man, ein aufwendig gemachtes Jump & Run vor sich zu haben: Ihr durchquert den Urwald, klettert von Plattform zu Plattform und überspringt tiefe Abgründe. Aber schon bald ist es mit bloßem Rennen und Springen nicht mehr getan, denn es wimmelt in diesem Dschungel nur so von Schleusen und anderen Hindernissen, die erst dann den Weg freigeben, wenn Ihr zuvor die passenden Schlüssel und Ausweise eingesammelt habt - welche natürlich gut versteckt sind.

Zu allem Überflus sind viele Sektionen auch noch von gewaltfreudigen Mutanten bewacht. Wie gut, daß Ihr nicht unbewaffnet seid! Während sich manche Gegner eher einfach überumpeln lassen, verhalten sich andere sehr viel gewitzter. Da hilft oftmals nur ein tiefer Griff in die Trickkiste. Z. B. hebt Ihr rasch einen dicken Stein auf und werft ihn hinter dem Mutanten ins dicke Gras. Der dreht sich prompt um, und schon läßt er sich gefahrlos und durch Verzicht auf guten Stil von hinten außer Gefecht setzen. Eine weitere Lösung des Problems wäre auch, so



Im fünften Level warten gemeine Morphs auf Euch, die eine ganze Menge einstecken können

Gegner immer härter und die Rätsel immer kniffliger. Mit ein wenig Denkarbeit und noch mehr Geduld ist aber jede noch so harte Nuß zu knacken.

Wer dennoch andauernd ins Graß beißt, kann ja im Optionsmenü den Schwierigkeitsgrad verändern...

Zudem läßt sich an bestimmten Stellen im Level der Spielstand absichern. Falls es Euch erwischt, könnt

Ihr von dort neu starten. Leider gehen diese Daten nach dem Ausschalten verloren. In diesem Fall hilft nur noch das Paßwort, welches Ihr nach jedem geschafften Level erhaltet.

Flashback ist eines der wenigen Games, die einen wochenlang auf Trab halten, ohne daß wirklich Frust aufkommt. Absolut empfehlenswert!

Martin Klugkist

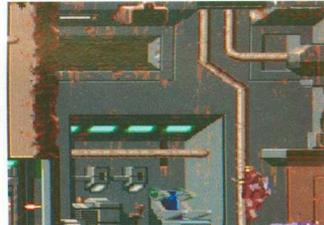
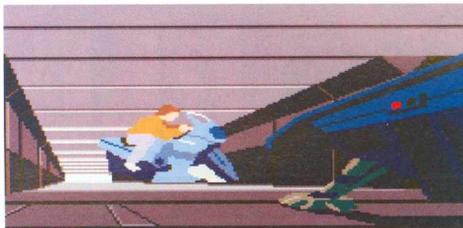


Im Kampf gegen die Außerirdischen sind gute Reflexe lebenswichtig.

ein Monster vor eine der Sicherungsanlagen zu locken...

Ihr könnt Euch aber auch mit ebenfalls auf Titan gestrandeten Menschen unterhalten, lukrative Aufträge annehmen und für sie bestimmte Gegenstände suchen oder abliefern.

Das ausgeklügelte Gameplay ist allerdings noch nicht das beste an Flashback, vielmehr ist es die perfekte Animation der Spielfiguren, die in dieser Qualität noch nie



Der Technik sei dank: Carl erinnert sich wieder



Nichts wie weg!

Manche Feinde können sogar fliegen. Aber kugelsicher sind sie nicht.



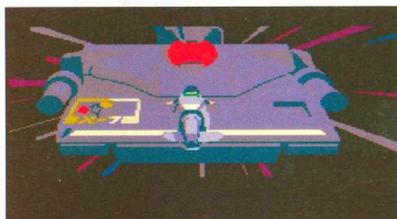
Carl kauft auf seiner Flucht ein Weltraum-Motorrad



Flashback: Erst schießen, dann Fragen stellen.



Die Feinde sind gut bewaffnet und ein Fehler ist tödlich



Die Aliens bemerken die Flucht schneller als erwartet

auf dem Mega Drive zu bestaunen war. Die Delphine-Grafiker haben jeden einzelnen Bewegungsablauf liebevoll in Szene gesetzt. Das Ergebnis ist einfach umwerfend.

Auch sonst macht das Game einen wirklich guten Eindruck: Die Hintergrundgrafiken sind schön bunt und abwechslungsreich, der Sound beschränkt sich auf wenige Effekte, die aber so geschickt eingebaut wurden, daß Ihr wirklich glaubt, im Urwald zu stehen.

Diesen hohen Standard bieten auch die nächsten vier Levels, allerdings werden die

„GAMERS“ meint dazu...

Super Grafik und Animation, gelungene Steuerung, knackige Rätsel, tolle Story, Spielspaß für Wochen garantiert

GRAFIK
1

SOUND
2

Keine Spielstandsbarriere, leider nur in Englisch erhältlich

NOTE
1.

Genre:
Action/
Adventure

Hersteller:
Delphine

ca. Preis:
DM 130.-

Physiker leben gefährlich. Zumindest in Virgins Adaption des Computer-Renners *Another World*, in dem Starwissenschaftler und Teilchenphysiker Lester Chaykin ein kleines Mißgeschick passiert. Der arme Lester sitzt eines Abends nichtsahnend im Kontrollraum seines Teilchenbeschleunigers und startet gerade ein wichtiges Experiment, als unverhofft ein Blitz in die Elektronik der ganzen Anlage fährt.

Überfordert durch das völli-

Kern-
physik
macht
einsam



Nahaufnahme: Die Figuren sind zwar nicht detailliert gezeichnet, dafür aber flüchtig animiert

ge Überangebot an Energie gerät der Teilchenbeschleuniger aus dem Tritt und katalysiert Lester prompt in eine andere Dimension. Ehe sich der gestreßte Akademiker versieht, paddelt er in einem tentakelgefüllten Wasserbecken und schwimmt um sein Leben...

Soweit die kinoreife Einleitung des Abenteuers, von diesem Moment an schlüpft

ANOTHER WORLD

te mit flüssigsten Animationen und Dutzenden von Hintergründen.

Angelehnt an den Klassiker *Prince of Persia* müßt Ihr in dem reinrassigen Action-Adventure rauhe Mengen von Räumen durchlaufen, mit haarsträubenden Monstern



Das Verhängnis nimmt seinen Lauf: Ein Gewitter zieht auf



Demnächst könnt Ihr auf Eurem Mega Drive den Action-Rei- ßer *Flashback* genießen. Überraschend erscheint jetzt erst dessen Vorgänger auf dem Mega Drive. Lohnt sich *Another World*, oder sollte man lieber auf *Flashback* warten?

Ihr in Lesters Haut und übernehmt mit dem Joypad die Kontrolle. Schon in der Vorgeschichte fällt auf, was das genial-neue System von „*Another World*“ und „*Flashback*“ ausmacht: Eure Augen wer-

den nicht mit mehr oder weniger winzigen Animationen und lächerlich wenigen Bildern gequält; dank innovativem Einsatz sogenannter Polygone erlebt Ihr eine komplette Zeichentrickgeschich-

kämpfen und über gefährliche Hindernisse Sprünge. Zwischendrin wird Euch das Steuer immer mal wieder aus der Hand genommen und eine Film-Sequenz abgespult.

Anfangs seid Ihr völlig un-



Erste Gehversuche in der neuen Welt

„GAMERS“ meint...

Echte Film-Atmosphäre gepaart mit guter Story.

GRAFIK **2** SOUND **3**

Sehr gewöhnungsbedürftige Steuerung. Stellenweise sehr frustrierend.

NOTE
3

Genre: **Action**
Hersteller: **Virgin**
ca. Preis: **DM 120.-**



Die Animation erinnert an den Klassiker Prince of Persia

die umfangreichen Animationen ist minimale Geduld und Experimentierfreudigkeit gefragt, um den Helden in den Griff zu bekommen.

Sind die ersten Hürden genommen, einige Bildschirme gespielt und sicher das eine oder andere Leben verloren, bekommt Ihr eine Laserwaffe, die im weiteren Spielverlauf dringend notwendig sein wird. Im Laufe der Geschichte klärt sich natürlich Lesters anfängliche Konfusion, er er-

Höhlenlabyrinth und schließlich die High Tech-Stadt, in deren Mauern die Geschichte ihre Auflösung findet. Da Another World größtenteils recht schwer ist, spendierte man dem Spiel Paßwörter, die an entscheidenden Sequenzen vergeben werden, wenn Lester ein Leben läßt.

Another Worlds Ansatz ist einfach brilliant: Eric Chahis Idee, einen ganzen Film dank cleverem Einsatz von Polygonen in ein 8 MBit Modul zu quetschen, gehört zu den innovativsten Erfindungen im Videospieldbereich. Auch wenn Flashback diesen Vorgänger auch in der Präsentation und Perfektion nochmal locker in den Schatten stellt, hat auch Another World schon Ansätze eines Kultspiels. Leider fällt allerdings nach der

Situationen dank Zehntelsekunden-Timing Frust auf. Mit Geschick und Kombination ist praktisch keine Stelle des Spiels zu lösen. Mit der heftig strapazierten Paßwortfunktion muß auch ein geübter Spieler Gegner für Gegner, Sprung für Sprung und jedes kleine Detail auswendig lernen, um weiterzukommen. Ob der nichtsdestotrotz vorhandene Suchteffekt bei Euch lange genug anhält, oder ob Euch eher der Frust übermannt, ist individuell ganz unterschiedlich. Another World ist sicherlich ein Schritt in die richtige Richtung, man merkt aber zu stark, daß hier noch hauptsächlich am Präsentationssystem gefeilt würde und darüber eine echte Konsolen-Spielbarkeit vernachlässigt wurde. Allen



Und so geht's ab...

□ Ihr bewegt Lester wie in einem klassischen Actionspiel. Mit Druck nach unten duckt er sich.

□ Wenn Ihr steht, tritt Lester mit Button A nach Feinden, im Laufen beschleunigt er.

□ Identisch mit A

□ Mit Button C springt Ihr je nach Anlaufgeschwindigkeit verschiedene Weiten.



Badene Nymphen und Nixen...

...flüchten beim abrupten Auftauchen des Helden



Freundschaftsdienst: Einmal werfen bitte...



bevor sein monstroser Freund hinterherhetzt



High Tech Duell in der Arena: Der eingebaute Raketenwerfer hilft

bewaffnet und solltet erst einmal lernen, mit der verhältnismäßig komplizierten Steuerung klarzukommen. Wie schon bei Prince of Persia habt Ihr nicht wie bei einem reinen Action-Spiel 100%ige Kontrolle über Lester. Durch

fährt von Alienrassen, riesigen Maschinengegnern, die überwunden werden müssen und trägt das eine oder andere Laserduell aus. Grob gegliedert ist das Spiel in drei Abschnitte, eine karge Felslandschaft, umfangreiche

anfänglichen Begeisterung auf, daß das Spiel zu sehr aufs Auswendiglernen spekuliert: In Kombination mit der wirklich gewöhnungsbedürftigen Steuerung (Prince of Persia war bedeutend besser) kommt in den meisten

Wankelmütigen sei empfohlen, die kurze Wartezeit bis Flashback erscheint in Kauf zu nehmen, denn in Another Worlds Nachfolger wurden viele der Spielbarkeitsmängel beseitigt.

Julian Eggebrecht

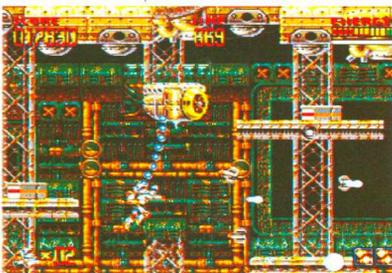
TEST

MEGA DRIVE



David vs. Goliath: Konfrontation in der Maschinenwelt.

Seit Generationen lebten die Völker der Galaxis in Frieden. Doch die geruhsamen Zeiten sind auf einen Schlag vorbei, denn 'Die Maschine' ist zurückgekehrt. Mächtiger und gefährlicher denn je versucht das personalisierte Böse, sich das Universum zu unterwerfen und ein Reich ewiger Finsternis zu errichten. Zweifellos wäre dieses Unterfangen von Erfolg gekrönt, gäbe es nicht die USS Freedom Forces, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, diesem schändlichen Treiben Einhalt zu gebieten. Also macht sich Bren McGuire, seines Zeichens Chef



Turrican: Turrican: In der zweiten Welt schwingt Ihr über Abgründe.

Clevere Mixturen aus Ballern und Springen sind auf Segas 16-Bit-Konsole noch immer rar. Die deutschen Action-Spezialisten Factor 5 schaffen mit Ihrem Mega-Drive-Debüt Abhilfe.



Rätselstein im Genlabor. Wie kommt Turrican an die Diamanten in der Wand?

der Truppe und strahlender Held dieses Abenteuers, höchstpersönlich auf den Weg, um die Schergen der Finsternis in die Knie zu zwingen.

Sein Turrican-Kampanzug gleicht einem mobilen Waffenarsenal. Neben der Ausrüstung aus drei verschiedenen Hauptwaffen in mehreren Aufrüststufen, Smartbomben, Homing-Missiles und Schutzschilden besteht zusätzlich die Möglichkeit, ihn in ein alles vernichtendes, mienenlegendes Energierad zu verwandeln. Diese Option steht allerdings nur für begrenzte Zeit zur Verfügung. Ein be-

Endgegner-Chaos auf dem Schrottplatz: Fäuste...



...diverse Roboter, Stahlkugeln, Metallpressen und...

sonderer Clou ist das Plasmaseil, welches Ihr in sämtliche Richtungen auswerfen und an Wände und Decken heften könnt. Dadurch erlangt Ihr die Fähigkeit, über Abgründe zu schwingen oder scheinbar unerreichbare Plattformen zu erklimmen.

Dreizehn Levels, die auf

fünf Welten verteilt sind, lassen keine Langeweile aufkommen, denn Monster, Mutanten und Maschinenwesen versuchen ständig, Euch das Leben zur Hölle zu machen. Dank der Bonuscontainer, die nach Beschuß diverse Extras freigeben, steht

Und so geht's ab...

☐ Mit dem Steuerkreuz bewegt Ihr Turrican durch die Levels, dirigiert die Sprünge, bestimmt die Zielrichtung des Plasmaseils und bringt das Seil zum Schwingen. Drückt nach unten, und die Buttons bieten andere Funktionen.



☐ Plasmaseil oder Smartbombe auslösen.

☐ Schießen oder als Rad Mienen legen.

☐ Springen oder auslösen des Energierades.



Ihr habt die Welt zwar geschafft - aber wo waren die restlichen Extraleben?



In brenzligen Situation hilft oft nur noch massiver Einsatz von Smartbomben.

Auf und Ab zwischen den Wolken. Wankelmütige Stahlträger machen Euch das Leben schwer.



MEGA TURRICAN



ICAN

...angriffslustige Bagger wollen Turrican an...



...die Rüstung. Gut ausgebauten Waffen sind nötig.

Ihr dem nicht allzu hilflos gegenüber. Die obligatorischen Zwischen- und Endgegner dürfen natürlich nicht fehlen.

Schon in der ersten Welt, einem futuristischen Genlabor, geht es schon mächtig zur Sache. In Welt zwei stehen manche Levels komplett unter Wasser. Besonders gut gelungen ist dabei die Trägheitssteuerung, das heißt, Ihr werdet durch Gravitation permanent nach unten gezogen, während Ihr Euch durch Drücken des Sprungknopfes Auftrieb verleiht. Als Höhepunkt stellt sich Euch eine riesige Krake in den Weg, durch die Ihr geschickt zwischen den Fangarmen hindurchtauchen müßt.

Der weitere Spielverlauf führt Euch über schwebende Plattformen in den Wolken auf einen Schrottplatz, der vor Endgegnern nur so wimmelt. Die letzten Welten bieten dann die totale Herausforderung. Die Labyrinth der Alienwelt sind so gigantisch,

daß Ihr für die gelegentlich auftauchenden Hinweisschilder die Richtung Ausgang dankbar sein werdet. Habt Ihr all Eure Leben gelassen, erlauben drei Continues das Weiterspielen. Insgesamt stehen drei Schwierigkeitsgrade zur Wahl, wobei im Easy-Modus nicht alle Levels enthalten

sind.

1991 kaufte die US-Firma Accolade die Lizenzen der Computerspiele Turrican 1 und 2, die auf dem Heimcomputermarkt bereits Kultstatus erlangt hatten, und „verbrach“ die Mega-Drive-Umsetzungen Turrican und Universal Soldier. Glücklicherweise hatten die Originaldesigner der Kölner Softwareschmiede Factor 5 ein Einsehen und machten sich selbst ans Werk, um den ramponierten Ruf ihres Helden zu retten.

Turrican zeigt, was alles aus der Sega-Hardware herauszuholen ist, wenn fähige Programmierer am Werk sind: Gewaltige Spritemengen, blitzsauberes Scrolling in mehreren Ebenen und ungewöhnliche Spezialeffekte lassen Arcadeatmosphäre aufkommen. Die Grafiken gehören zum Farbenprächtigsten,

was bisher auf dem Mega-Drive zu sehen war. Musik-Maestro Chris Hülsbeck macht mit seinem Erstlingswerk Japano-Meister Yuzo Koshiro ernsthaft Konkurrenz.

In puncto Originalität bleibt der futuristische Friedenskämpfer gegenüber Größen wie Sonic oder Konamis Rocket Knight auf der Strecke: Leider wurden die genialen Möglichkeiten des Plasma-



Unterwasserspiele: Seeschlangen und Zittertaale machen Turrican das Leben schwer

seils nicht konsequent genutzt - die Programmierer trauten beim Leveldesign ihren eigenen Ideen nicht so recht.

Mega Turrican muß sich vor großen japanischen Brüdern von Konami & Co. nicht verstecken, im Gegenteil, die Teutonen-Ballerei ist ein Muß für jeden Actionfan und zählt zu den absoluten Top-Titeln des Genres. Auch Spieler, die normalerweise keine Freunde von martialischem Gehabe sind, werden dank der Jump'n-Run-Elemente ihren Spaß haben.

Klaus-Dieter Hartwig



Von Bio zu Techno: Turrican-Überblick.



„GAMERS“ meint dazu...

□ Die technische Brillanz Mega Turricans setzt neue Maßstäbe. Ungewöhnlich für ein Spiel dieses Genres sind die vielen versteckten Extras und Bonusräume, nach denen man lange suchen kann.

GRAFIK	SOUND	GAMEPLAY	DAUERSPASS
1-	1	2-	2

□ Ein wenig vermißt man die spielerische Abwechslung. Die Möglichkeiten des Plasmasails wurden nicht ausreichend genutzt.

NOTE
2+

Hersteller:
Sega
Preis:
120,- DM
Genre:
Action
Anzahl Spieler:
1
Levels:
13
Schwierigkeitsgrad:
mittel
Continues:
3
Erhältlich:
Dezember
Speicherkapazität:
8 MBit

Generationen lang war der Friede auf dem kleinen Planeten Gunstar 9 gesichert. Professor Gunstar White besiegte den Roboter Golden Silver und stahl ihm die mystischen Energie-Edelsteine... Jahrzehnte später macht sich der böse Diktator Red auf, mit Hilfe von Green Gunstar die Edelsteine wiederzufinden, den Roboter zu reaktivieren und die Herrschaft über das Universum zu übernehmen. So abstrus die Story von Segas neuestem Action-Streich klingt, so ungewöhnlich japanisch sind auch seine Protagonisten, die Gunstar-Zwillinge, geraten.

Schöpfer der agilen Jung-Heroen sind die Designer des japanischen Programmiererteams Treasure, die sich gerüchteweise vor einiger Zeit beim Action-Spezialisten

Konami absetzen und eine eigene Firma aufmachten.

Am Anfang des Spiels könnt Ihr Euch entscheiden, ob Ihr alleine oder zu zweit gleichzeitig gegen Red antreten wollt. Ist die Spieleranzahl bestimmt, geht's an die Wahl der Waffen. Zwischen vier verschiedenen Typen muß gewählt werden: Vom Flammenwerfer über einen Laser bis hin zum

GUNSTAR



Action-Überflieger mit technischer Perfektion: So viele Sprites hat man auf dem Mega Drive selten gleichzeitig gesehen.

Absturzgefährdet: Der Kampf auf dem Hubschrauber.



Robotrandalierer: Die Gegner sind extrem flüssig animiert.

zielsuchenden Schuß ist die ganze Action-Palette vorhanden. Im Spiel könnt Ihr bis zu zwei Waffen-Extras gleichzeitig haben und je nach Situation zwischen ihnen umschalten. Besonders witzig ist der Mix-Modus: Beide aktuellen Waffen können kombiniert werden. So wird ein zielsuchender Laser oder ein extrem schneller Flammenwerfer möglich.

Nach der Waffenwahl stehen vier verschiedene Levels zur Auswahl – pro geklautem Kristall einer. Insgesamt bleibt



Rasereien auf Skateboards: Die Schwerkraft spielt verrückt.



Endgegner im Monitor-Look: Den letzten Level erlebt Ihr aus der Sicht der Bösen.

Und so geht's ab...

□ Mit dem Steuerkreuz weicht Ihr den heranrasenden Gegnermassen aus, steuert Sprünge und Waffenausrichtungen. Durch Kombinationen mit Buttons könnt Ihr Euch auf mehrere Arten mit Gegnern anlegen.



□ Damit schaltet Ihr die Waffenkombinationen um.

□ Button B dient, wie so oft, zum Springen.

□ Damit werden die Waffen abgefeuert und kontrolliert.

Reaktor-katastrophe: Beeindruckende Spezialeffekte in 3D.

HEROES

Zwillingshelden-Ballerei. In Segas fantastischem Action-Spektakel jagt Ihr hinter gestohlenen Juwelen und einem bitterbösen Diktator her.

es dabei natürlich nicht, denn sobald die vier Kristalle eingesackt sind, geht die Hatz in weiteren drei Levels erst richtig los.

Die Fähigkeiten der Gunstar-Kids beschränken sich natürlich nicht aufs pure Ballern: Die beiden Youngsters sind auch auf den Beinen ziemlich fit und können kräftig springen. Befindet sich eine Plattform über ihnen, halten sie sich ganz locker daran fest und schwingen sich bei Bedarf sogar auf die nächste Ebene. Manche Gegner lassen sich nur mit Körpereinsatz außer Gefecht setzen. Als reine Nahkampfwaffen können die Zwillinge in Ihre Gegner hineinrutschen, mit ihnen boxen oder sie sogar mit einem geschickten Wurf an der Wand zerschneiden. Im Zweispieler-Modus kann auch ein Zwilling seinen Bruder auf heranrückende Gegner werfen – ohne Energieverlust.

Am Anfang bekommt Ihr je nach Schwierigkeitsgrad Energieeinheiten, die im Zweispieler-Modus auch untereinander geteilt werden können. Ist die Energie am Ende, winken unbegrenzte Continues, die Euch aber immer wieder am Anfang des Levels beginnen lassen.

Jeder der Levels ist sehr



Knallerei im All – der vorletzte Level.



Luftschiff-Saboteure am Werk: Die Bösen fliehen.



Im Kampf gegen Flugroboter: Vieles erinnert an Rocket Knights Abenteuer.

abwechslungsreich und in diverse Kleinst-Abschnitte unterteilt, die meist einen oder mehrere Mittel- und Endgegner bieten. Spielt der erste Level noch in grüner Pflanzenumgebung, stürzt Ihr Euch via Raketenskateboard im zweiten in eine von Reds Schergen bevölkerte Mine und reitet später auf einer startenden Rakete. Im sechsten Level schließlich besteigen die Zwillinge eine Raumkapsel und müssen in bester Shoot'em-up-Manier zum Mond fliegen.

Alle Fans von heißer Action sollten im siebten Himmel sein: Die drögen Zeiten sind dank der Gunstar Heroes vorbei. Die Zwillinge sind in ihrer technischen Perfektion zur Zeit ganz eindeutig unübertroffen: Noch nie gab es ein derartig furioses Action-Spektakel mit so irren Spezialeffekten auf Segas 16-Bit-Konsole zu sehen. Der Bildschirm explodiert förmlich vor Sprites und an allen Ecken wird der Spieler mit neuen Gags überrascht. Besonders beeindruckend ist die Fülle der Endgegner, von denen einer genialer als der andere



Im vierten Level "erwürfelt" Ihr Euch den...

...nächsten Endgegner, Bonus- oder Tüffelraum.

designt und in Szene gesetzt wurde – der pure Wahnsinn. Action-Spezialisten werden sofort die Verwandtschaft zu berühmten Konami-Spielen entdecken: Habt Ihr bisher einen Teil der Robotector-Reihe auf dem Sega vermisst, füllt Gunstar Heroes diese Lücke perfekt. Auch spielerisch könnte das Spektakel glatt von den Edel-Japanern sein – vieles erinnert verblüffend – was sich in Unübersichtlichkeit und Chaos äußert.

Trotzdem ist Gunstar Heroes ein absolutes Muß für Action-Spieler. Wer das Genre mag, kommt an diesem Titel unmöglich vorbei.

Julian Eggebrecht

„GAMERS“ meint dazu...

Ein absolut furioses Zweispieler-Action-Spektakel. Beeindruckend viele innovative Endgegner und Abwechslung am laufenden Band. Das Mega Drive explodiert förmlich vor Effekten und Action.

GRAFIK	SOUND	GAMEPLAY	DAUERSPASS
2+	2	2+	2-

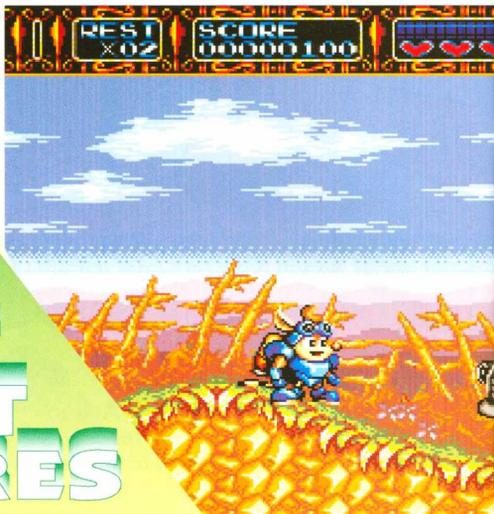
Der Zweispieler-Modus überfordert manchmal Mensch und Maschine – dann wird's etwas konfus und flackerig.

NOTE
2+

Hersteller:
Sega
Preis:
120 DM
Genre:
Action
Anzahl Spieler:
1-2
Levels:
7
Schwierigkeitsgrad:
mittel/hoch
Continues:
ja/unbegrenzt
Erhältlich:
Oktober
Speicherkapazität:
8 MBit

Sparkster contra Verkehrsrodies: Frisierte Schweinskarossen greifen an.

ROCKET KNIGHT ADVENTURES



Seit sich Japano-Gigant Konami vor einiger Zeit entschloß, auch auf Segas Mega Drive die haus-eigene Menagerie von Lizenz- und Originalhelden antreten zu lassen, war die Freude groß. Gerade Konamis hart-näckige Abwesenheit war für Sega-Fans ein trauriges Va-kuum: Sind die Japaner doch seit vielen Jahren zuverlässigster Garant für fantasti-sche Actionprodukte geew-sen – nur leider nie auf Seg-a-geräten.

Erfreute die Spielergemein-de schon das gut ge-lungene Turtles und das Won-ne-Jump'n Run Tiny Toons, über-raschte Konami vor kurzem mit einer ganz



Exklusiv-Debüt auf dem Mega Drive: Nach langem Warten betritt Konamis heißestes Sega-Eisen die Videospielebühne. Sparkster wird zwar zum bekanntesten Opposum aller Zeiten – aber kann der Raketen-Ritter auch Turbo-Igeln Paroli bieten?

bzw. das Opposum aus dem Sack.

Sparkster, so der Name des Sympathie-Trägers geht einer für seine Art ungewöhnli-chen Beschäftigung nach: Er ist tapferer Verteidiger von Recht und Ordnung. Wie es sich für märchenhafte Ge-schichten gehört, ist der Böse nicht weit: Im Hintergrund lauert das böse Schweine-Imperium unter Imperator Axel Gear. Natürlich ge-schieht das Unvermeidli-

che: Axel Gear entführt die liebreizende Opposum-Prin-zessin Sherry und will mit ihr in der Hinterhand den Zutritt zur ultimativen Waffe, dem Rie-sen-Raumschiff Pig Star, er-pressen.

Einzigler Lichtblick in all die-sem Chaos ist Sparkster, An-führer der Rocket Knight-Superhelden und williger Hel-fer im Kampf um das Töch-terlein des Königs. Wie der Name schon andeutet, besit-zen die Mitglieder der Hel-denstaffel einen ritterähnli-chen Anzug, auf dessen Rük-ken ein Raketenrucksack

geschnallt ist. Zwar kann Sparkster sich wie ein ge-wöhnlicher Videospielder Held auf Schusters Rappen lau-fend fortbewegen, richtig lau-ferisch und innovativ wird's erst, wenn das Rocketpack in Action tritt: Nachdem Ihr per Knopfdruck Energie auf-ge-laden habt, zielt einfach in eine Richtung und schon schießt der Raketen-Ritter los – sowohl höchste Höhen könn-en so ganz einfach erreicht werden, als auch Gegner mit einem energischen Stupser vom Bildschirm gefegt wer-den.



Flug in die Festung: Schweine-Metropolis kommt näher.



und gar unerwarteten Ankün-digung die Sega-Spieler: Sie sollten exklusiv ihr ganz eige-nes Maskottchen „ge-schenkt“ bekommen. Keine Zeichentrick-Kröten und auch keine mittelmäßigen Nintendo-Surrogate, dafür Mega Drive pur.

Jetzt endlich ist die Katze,

Rasende Fahrt in der Bergwerkslore: Bombenstim-mung.



Und so geht's ab...

☐ Mit dem Steuerkreuz steuert Ihr Sparkster auf dem Bildschirm – Im Sprung könnt Ihr steuern, wenn der Raketenrucksack abgefeuert wurde, dagegen nicht: Zielen ist vorher gefragt.

☐ Energie-Bume-rang und Aufladen des Rocketpacks.

☐ Mit Hilfe des B-Buttons springt Sparkster.

☐ Genauso belegt wie Button A.





Shoot'em-Up
Einlage im All:
Der Laser über-
zeugt.



Lockende Spiegeleien: Zu-
satzleben im Lavaselevel.



Klammer-
schweine:
Sparkster
im Rake-
tenschun-
gel

Kommen Euch Gegner mal zu nahe, tritt das Energie-Schwert Sparksters in Action. Auch heimtückische Angreifer haltet Ihr damit auf Distanz.

Der erste der insgesamt sieben Levels startet noch in süßlich-bunter Umgebung, und nur brennende Häuser

am Wegesrand lassen böses ahnen. In der Mitte des Levels trifft Ihr auf einen gößeren Gegner, der Euch bei seiner Vernichtung mit in die Tiefe reißt. Ist das Wasserbad genommen, folgt ein kompletter Fluglevel, den Ihr in bester Shoot'em-Up-Manier dank des Raketenantriebs durchfliegt und an dessen Ende eine riesige Wasser- schlange zerstört werden muß. Klingt das schon abwechslungsreich, setzt der zweite Level mit noch mehr Elementen, wie z.B. einer Bergwerksraserei per Lore, noch eins drauf. Habt Ihr Eure Abenteuer auf dem Planeten durchgestanden und das Hauptquartier der Schweinsbösen erreicht, geht die Hatz weiter in den Weltraum, in dem noch einmal pure Balleraction geboten wird.

Neben den vielseitigen Levels besticht Rocket Knight Adventures auch durch die zahlreichen und durchweg extrem gut designten Endgegner: Ob Sparkster nun gegen einen aggressiv schlüpfenden Stahlfish, im ferngesteuerten Zweikampf mit gigantischen Schweinsrobotern oder gegen parodistische Varianten des Konami-Klassikers Gradius antreten muß,

so viel Vielfalt bot bisher noch kein Mega-Drive-Spiel.

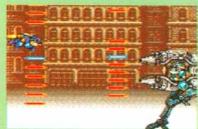
Sehr schön und stilistisch unheimlich witzig geriet die ganze Grafik – alleine Sparksters knuddelige Animationsphasen sind schon ein Genuß. Auch der Sound muß sich nicht verstecken: Zwar verzichteten die Programmierer komplett auf Samples, dank der gelungenen Musiken vermißt man die aber kaum. Noch nie sah man auf dem Mega Drive so einfallreiche Levels und Endgegner und kein anderes Spiel nutzt Spezialeffek-



Obermotze ohne Ende:
Sparkster macht ...



...ein Monster nach dem
anderen zu schaffen ...



...ob im Gradius-Schiff
daherstapfend,...



... oder als Antik-Raum-
schiff-Vorschritt.

„GAMERS“ meint dazu...

□ Ein brilliant in Szene gesetzter Action-Renner: Tolle Grafiken, irre Spezialeffekte, famose Sounds und geniale Spielbarkeit – Konami schlägt gradenlos gut zu. Sparkster macht selbst Sonic zu schaffen.

GRAFIK	SOUND	GAMEPLAY	DAUERSPASS
2+	2+	1	2+

□ Im Sound vermißt man Samples – davon abgesehen ist Sparksters Debüt beinahe perfekt gelungen.

NOTE
1.

Hersteller:
Konami
Preis:
120 DM
Genre:
Action
Anzahl Spieler:
1
Levels:
7
Schwierigkeitsgrad:
mittel
Continues:
5
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
8 MBit

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

(MD)

Von Klaus-Dieter Hartwig

Level 1.5



Die Extraleben im Spiel solltet Ihr Euch nicht entgehen lassen. Hier findet Ihr das zweite.

Dieses Paket birgt eine Überraschung für Sparkster – aber keine angenehme.



Dank des Raketenrucksacks sind steile Schächte für Sparkster kein Problem.



Der erste Endgegner des Spiels: Immer mit dem Kopf durch die Wand...

Nach einiger Zeit beginnt die Schlange, Stacheln auszuspecken, von denen Ihr den roten treffen müßt.



Mehrere Treffer am Kopf sind nötig, um die Schlange zu besiegen.



Level 1.1



Auf geht's! Hier beginnt Sparksters Mission. Im ersten Level hausen unzählige Schweine, die Euch am Weiterkommen hindern wollen,...

Start



... ihrer Rüstung beraubt, suchen sie jedoch ihr Heil in der Flucht...



Wie eine Fledermaus hängt Sparkster mit dem Kopf nach unten an den Ästen.

1-Up

Das erste 1-Up im Spiel ist noch leicht zu ersichen.

Level 1.2



Ehemals ein friedliches Plätzchen - nun stehen die Hütten der Zebuloser in Flammen.

Ein ungleicher Kampf: Die gewaltigen Walker haben keine Chance gegen den kleinen Raketen-Ritter.



Start

Level 1.3



Der Raketentreibstoff in dieser Kapsel verleiht Sparkster exorbitante Schubkraft,...



... weswegen ein Zurück in der Flugsequenz nicht möglich ist.



In diesem flammenden Inferno wird es ganz schön brenzlich. Wenn die Feuerstrahlen auftauchen, solltet Ihr lieber den Kopf einziehen.



Level 1.4



Ziel



Die Bevölkerung ist verzweifelt - im Schloss des weisen Königs herrscht völliges Chaos.



Start



Ziel



Obst enthält gesunde Vitamine und regeneriert die Lebensenergie.



Manche Autofahrer benehmen sich wirklich wie die Schweine.

Per Raketenrucksack solltet ihr dem Panzerfahrer in den Rücken fallen – dann wird er Euch keine Probleme mehr bereiten können.



ste
ziel
cht
en.



Der Panzer trudelt hilflos im Wasserfall – und nach einigen Treffern ist er erledigt.



Ziel



Ziel



Der Kopf dieses Zwischengegners ist seine Achillesferse.



Auch diese Flugroboter sind keine wirkliche Herausforderung für Euren tapferen Helden.

Wer mit dem Feuer spielt, darf sich nicht wundern, wenn's heiß wird...



Die Pfeile weisen in die empfohlene Flugrichtung.



Level 2.1

In Level 2 geht es gleich richtig zur Sache. Glücklicherweise hat der Riesenrobot eine empfindliche Nase.



Mit Hilfe des Raketentrucksacks könnt Ihr Euch aus scheinbar ausweglosen Situationen herauskatapultieren.



Level 3.1



Die Lava in dieser Höhle wabert auf und ab. Verbrennt Euch nicht die Pfoten, denn eine Berührung führt zu Lebensverlust.

Level 3.2

In dieser Stage habt Ihr neben den fiesen Fischen zu allem Überfluß auch noch mit gefäß

Start



Level 4.1

Der feige Luftschiffkapitän schützt sich mit einem Energieschild. Schlagt ihn mit seinen eigenen Waffen – schleudert die Bomben auf ihn zurück, dann wird er Fersengeld geben.



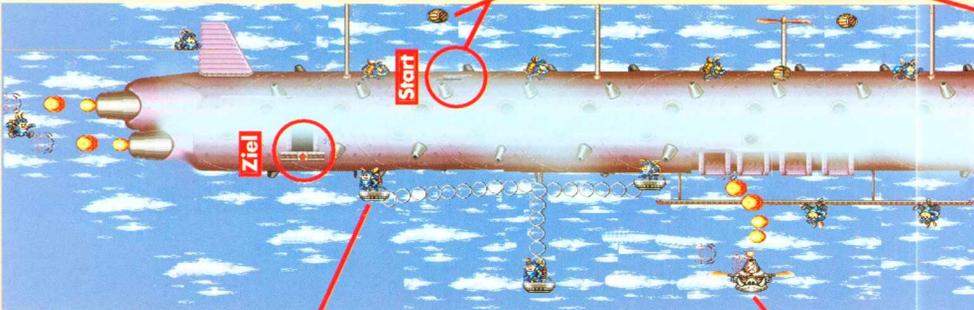
Diese Luke führt auf das Dach des Stahlzepplins...



Hier herrscht ganz schöner Gegenwind – haltet Euch bloß gut fest!



Level 4.2



... also geht's draußen weiter. Doch Vorsicht: Jemand wirft mit Fässern nach Euch!

Wie umweltfreundlich: Der Zepplin fliegt mit Muskelkraft...



Beim Absprung vom Pendel ist gutes Timing gefragt.

An den Schädel kommt Ihr nicht heran. Ihr könnt ihn aber dennoch Kopfzerbrechen bereiten, indem Ihr einige Kugeln auf ihn fallen läßt.



Level 4.3





Diese Plattformen bringen Euch hinter den Wasservorhang. Nur so könnt Ihr an der geschlossenen Dornenhecke vorbei.



Später verdecken an der Decke hängende Kristalle Euch den direkten Blick auf Sparkster. Ihr müßt Euch wohl oder übel anhand seines Spiegelbildes in der Lava orientieren.



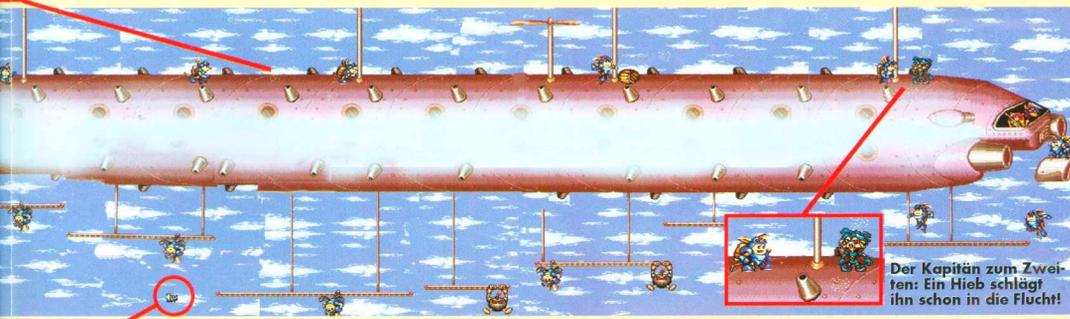
gefährlichen Gezeiten zu kämpfen, da der Wasserspiegel ständig steigt und fällt.



Bei Hochwasser müßt Ihr Euch blitzschnell durch die leichte Stelle katapultieren, um den Dornen zu entgehen.



Diese mechanische Krabbe ist an der Kanzel verwundbar. Zerstört nur eine der lästigen Scheren, sonst feuert sie Energieringe ab!



Ladet den Raketenantrieb auf und laßt Euch über dem 1-Up fallen. Dann katapultiert Euch wieder hoch.

Bei Eurer dritten Begegnung hat der Kapitän seinen großen Bruder mitgebracht: Der Riesenrobot zappelt mächtig rum, so daß viel Gedöns von der Decke fällt. Weicht geschickt aus und wartet, bis sich nach einer Art Bauchtanzeinlage seine Mitte öffnet. Vier solide Schläge in die Magengrube wirken Wunder: Anschließend startet der Kapitän wilde Attacken. Bleibt ganz cool in der Mitte stehen und schießt abwechselnd nach links und rechts.



Der Kapitän zum Zweiten: Ein Hieb schlägt ihn schon in die Flucht!

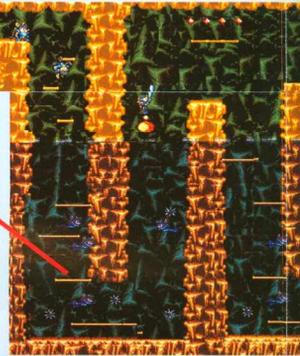


Level 2.2



Schon wieder eine gar garstige Schlange als Zwischengegner. Diese ist an ihrem roten Schwanzende verwundbar.

Und Wasser hat eben doch Balken (und Dornen...)! An den Balken könnt Ihr eine Pause einlegen.



Der Walker befördert Euch sicheren – und vor allem kühlen – Fußes durch die Lavagrube.



Hin und wieder solltet Ihr aber trotzdem absteigen.



Der Metallfisch ist nahezu unersättlich. Er frißt Euch buchstäblich den Boden unter den Füßen weg.

Level 3.3



Level 5.1



Im Anflug auf die Schweinemetropole. Die Luft ist hier ganz schön bleihaltig.



Solche Flugobjekte sind doch für Euren Raketenritter ein Klacks! Die Ballonfahrer fegt Ihr reihenweise vom Himmel.



Sparkster im Sperrfeuer der Geschütze: Jetzt bloß nicht die Nerven verlieren!



Jetzt wird's immer enger. Geht sparsam mit Eurer Energie um. Bei Verlust eines Lebens beginnt Ihr Level 5.1 wieder ganz von vorn!



Konamis Designer im Nostalgie-rausch: Experten erkennen im oberen Raumschiff den „Gradius“-Endgegner,...

...während das untere wie unsere wie „Salamander“ mit den Armen kreist. Kurz darauf bombardiert Ihr die Festung von Axle Gear.



TIPS & TRICKS



Seht Ihr diese Warnschilder, zieht lieber schnell den Kopf ein!

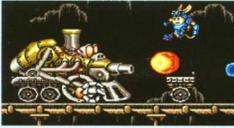


Diese Schilder kündigen ein baldiges Umsteigen an.



Hier beginnt eine rasende Lorenfahrt à la Indiana Jones. Bremsen ist (leider) nicht möglich.

Die Schweine verbreiten eine „Bombenstimmung“.



Die biomechanische Lok will dreimal besiegt werden. Trefft sie an Kopf, Händen und Heck.



Der Fisch hat wohl einen empfindlichen Magen – er spuckt unverdauliche Reste wieder aus... Rechts ist die Chance, eine Banane zu fangen, am größten.



Schließlich gibt sich auch der Endgegner die Ehre. Katapultiert Euch mehrmals schräg in ihn hinein, und Ihr werdet siegen...

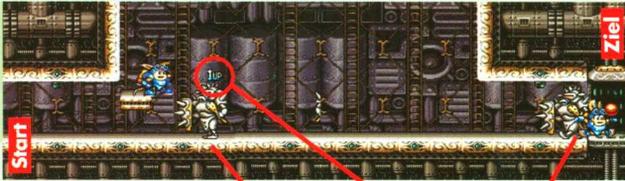


Hier kommt es darauf an, vor den Robotrittern unten am Teleporter anzukommen.



Level 5.3

Level 5.2



Dieser stachelbewehrte Geselle ist erstens unverwundbar und zweitens ein hartnäckiger Verfolger. Überspringt ihn von der Plattform aus und hastet zum Ausgang. (Das 1-Up laßt Ihr natürlich nicht zurück!)



Das war wirklich knapp...



Braucht Ihr zu lange, lernt Ihr die Roboter kennen – was sicher nicht sonderlich wünschenswert ist...



Level 5.4



Hier müßt Ihr wohl oder übel unten durch. Die Roboter nehmen wie immer die Verfolgung auf.



Wenn Ihr diesen Knopf drückt, könnt Ihr die Roboter wie den Terminator zu Schlacke zerschmelzen.



Hier oben gibt's wieder ein Extraleben (Sparkster hat es gerade an sich genommen!).

Level 5.6



Hastet durch die Schächte nach oben, immer in Gefahr, an der Decke zerquetscht zu werden. Glücklicherweise gibt's auf halber Strecke ein 1-Up, so daß Ihr reichlich Versuche frei habt.



Sparkster in auswegloser Lage – solche Situationen solltet Ihr tunlichst vermeiden...



Der Pfeiler muß eine Menge halten – schießt ihn weg, und Ihr setzt den Fußboden, der Euch nun unaufhaltsam nach oben drückt, in Bewegung.



Level 5.5



Während sich die Plattform unaufhaltsam vorwärtsbewegt, könnt Ihr sie mit den Schaltern rauf und runter lenken. In dieser Stage könnt Ihr noch jederzeit absteigen, aber in Stufe 5.7 wird die Sache schon interessanter. Dort wird es nämlich ziemlich eng...

Level 5.7

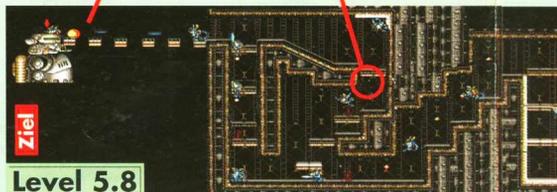


Denkt daran, daß Ihr im Falle einer Niederlage die Stage 5.8 noch einmal ganz von vorne beginnen müßt.



Dieses 1-Up ist nur etwas für absolute Experten. Laßt es lieber rechts liegen und geht den linken Weg nach oben.

Kampf der Titanen: Verhaltet Euch defensiv. Versucht immer nur einen Treffer anzubringen, und weicht dann erstmal zurück.



Level 5.8

TIPS & TRICKS

Level 6.1

Welt 6 bietet eine waschechte Shoot'em up-Einlage in bester Gradius-Manier.



Manche Raumschiffe sind als Asteroiden getarnt. Ihr erkennt sie erst, wenn sie beginnen, mit Raketen auf Euch zu feuern.



Das Opossum aus Level 5.8 ist zurückgekehrt. Und wieder hat es schlagkräftigste Argumente aufzuweisen – seine Bewaffnung ist nicht gerade von Pappe.

Erwehrt Euch dieser Menagerie feindlicher Raumschiffe. Manche von ihnen hinterlassen energiebringende Äpfel.



Hier rentiert es sich, wenn Ihr in Stage 5.5 die Benutzung der Plattformen fleißig geübt habt. Ihr müßt geschickt an den Stacheln vorbeimanövrieren, denn bei einer Berührung verliert Ihr sofort eines Eurer wertvollen Leben, welche Ihr im folgenden noch bitter nötig haben werdet.

Diese Diamanten bringen lediglich ein paar Punkte. Deshalb solltet Ihr in unwegsamen Situationen lieber keine Risiken eingehen, nur um sie einzusammeln..



Sparkster schaut recht gelangweilt drein, aber wenn er wüßte, was seine Gegner noch alles aufzubieten haben, um die Rettung der Prinzessin zu vereiteln, dann wäre er sicher nicht ganz so gleichgültig. Jetzt solltet Ihr noch einmal tief Luft holen, denn im folgenden – beinahe schwersten – Abschnitt muß Sparkster besonders gut auf der Hut sein, um nicht unter den

Trettern des hünenhaften Blechungtüms zerquetscht zu werden.



Gleich ist Sherry in Sicherheit, doch Axle Gear flüchtet sich auf den „Pig-Star“, eine Kampfstation von ultimativer Kampfkraft. Aber Ihr folgt natürlich auf dem Fuß...



Dieses Extraleben ist schon recht schwierig zu erreichen. Wer nicht 100 %ig sicher in der Bedienung der Plattformen ist, sollte lieber darauf verzichten.

In einem gigantischen Roboter startet ein abtrünniges Opossum eine wilde Jagd auf Sparkster. Nutzt jede Gelegenheit, um den Raketenrucksack einzusetzen. Achtet aber darauf, nicht an einer Wand ab-zuprallen, denn dann seid Ihr unweigerlich verloren. Jeder Fehltritt hat hier fatale Folgen!



Level 6.2



Zuerst beamt der blecherne Geselle ein wenig umher, dann öffnet sich eine Klappe...



... und danach müßt Ihr das Raumschiff an den anderen markierten Stellen treffen.



Nach einigen Verwandlungen des Raumschiffs müßt Ihr in dieser Phase dreimal den roten Ball treffen.

Habt Ihr die Begegnung mit dem Materiezerstörer heil überstanden, materialisiert sich ein R-Type-artiges Riesenschiff im Oldtimerlook. Weicht zunächst konsequent den Schüssen aus. Vorsicht: Bei Berührung des Schiffes verliert Sparkster seine halbe Lebensenergie!

Level 7.1



Keine Angst vor großen Schweinen! Einige raketengetriebene Nasenstüber später hat Axle Gear vorerst genug.

In der letzten Begegnung müßt Ihr Euren speziellen Freund noch dreimal besiegen. Katapultiert Euch in seine letzte Verwandlungsform nach rechts hinein.



Level 7.2



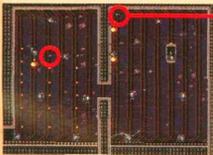
Die Cyber-Schweine kann man fast als Erholung bezeichnen. Zwei Raketenangriffe verwandeln sie schon in Blechsalat.

Level 7.4



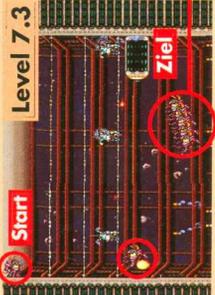
Und noch einmal die Cyborgs aus Stage 7.2. Das Ende des Spiels naht...

Level 7.5



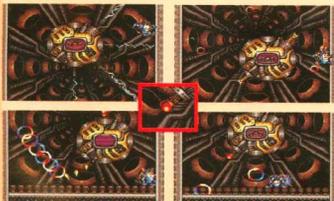
Dieses 1-Up ist ganz einfach zu erreichen. Stellt Euch auf die Wand in der Mitte, ladet den Rucksack auf, springt nach rechts oben ab und aktiviert auf dem höchsten Punkt des Sprunges den Raketenantrieb, um nach oben zu kommen.

Level 7.7



Axle Gear erweist sich als schlechter Verlierer und greift Sparkster an, während dieser wehrlos in der Raumkapsel dahintreibt. Jetzt heißt es, einen kühlen Kopf zu bewahren und konsequent auszuweichen, denn...

Level 7.6



Axle Gear hat seit Eurer letzten Konfrontation sein gutes Aussehen eingebüßt, nicht aber seine Schlagkraft. Im Hinblick auf seine Angriffsarten läßt er keine Wünsche offen. In vier Phasen müßt Ihr jeweils viermal die rote Antenne treffen, um den Oberbösewicht endgültig zu besiegen. Benutzt dazu am besten Katapultangriffe.



...beim Eintritt in die Atmosphäre des Planeten Zebulos verdampft der Hitzkopf zu einem Wölkchen aus Wasserstoff, Ozon und Kohlenmonoxid. Nun ist es endlich geschafft!



Offensichtlich zieht Euer wackerer Held seine persönliche Freiheit dem gesicherten Einkommen eines hauptberuflichen Thronfolgers vor. Tja, echte Helden besitzen eben noch echte Ideale. Also heißt es „Auf zu neuen Abenteuern!“ – hoffentlich demnächst auf diesem Mega Drive.

TEST
MEGA
DRIVE



GHOULS 'N GHOSTS

Capcoms Automatenklassiker war eins der ersten Spiele auf dem Mega Drive. Ist die Rüstung des Ritters heute verrostet oder hält das Spiel auch mit aktuellen Hits mit?

Sega hatte es in der Anfangszeit ihrer Mega-Drive-Konsole nicht einfach: Kaum eine andere Firma hat-

sich einige Spiellizenzen, die dann von Sega selber umgesetzt und veröffentlicht wurden. Erstes Kind dieser

Partnerschaft war damals Ghouls'n Ghosts, die Mär vom armen Ritter, der seine Angebetete aus den Klauen eines Dämonenbefreien muß.

Aufgeteilt in fünf Levels beginnt Ihr das Spiel in einer Friedhofstotenlandschaft, kämpft Euch durch stürmische Winde, enge Schächte, an Feuerwindmühlen vorbei, bis hin ins dunkle Schloß des großen

Bösewichts. Gefahren warten am Wegesrand in rauen Mengen: Untote, Lebende und allerlei dazwischenliegende Wesen machen dem armen Rittersmann das Leben arg zur Qual. Dagegen setzen kann der nur seine Rüstung, die leider auch nur einem Treffer Einhalt gebietet, und diverse Waffen, die sich in sporadisch auftauchenden Truhen verbergen. Neben einigen sinnlosen Waffen wie einem tödlichen Wasserfall finden sich auch durchaus nützliche Wurfdolche und Speere. Manchmal kommt aus einer Truhe auch eine goldene Rüstung, die dem Ritter besondere aufladbare Waffen beschert, die dann auf dem ganzen Bildschirm aufräumen können.

Der Zahn der Zeit hat Ghouls'n Ghosts nicht ver-



Mit der goldenen Rüstung könnt Ihr Blitze schleudern.



Im dritten Level reitet der Ritter auf Monsterzungen.

scht: Vor allem die Grafik, damals bestaunt, wirkt heutzutage blockig und etwas antik. Spielerisch macht's zwar noch immer Spaß, hat aber

auch immer noch die alten Macken: Der Ritter ist in seinen Bewegungsmöglichkeiten zu eingeschränkt. Schnell kommt dank knackiger Schwierigkeitsgrade und einige unfaire Stellen Frust auf. Solltet Ihr es noch nicht haben, ist Ghouls'n Ghosts kein Muß. Seid Ihr actionmäßig sonst gut gerüstet, werft mal einen Blick darauf.

Julian Eggebrecht



Mittelalterlicher Aufzug: Im Schloß rasselst Ihr langsam nach oben.

te Interesse, auf der neuen Maschine vernünftige Spiele zu programmieren. Um dem Softwaremangel Abhilfe zu schaffen, besannen sich die Sega-Obernen ihrer guten Kontakte zum Automaten-Riesen Capcom und kauften



„GAMERS“ meint...

□ Gute Ideen und viel Abwechslung machen die Abenteuer des Ritters auch heute noch interessant.

GRAFIK	SOUND
3-	3+
GAMEPLAY	DAUERSPASS
3+	3

□ Die teilweise sehr eckige Grafik entspricht nicht mehr dem heutigen Standard. Oft frustrierend schwer.

NOTE
3+

Hersteller:
Sega
Preis:
120 DM
Genre:
Action
Anzahl Spieler:
1
Levels:
5
Schwierigkeitsgrad:
schwer
Continues:
ja/unbegrenzt
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
6 MBit

Entfernt erinnert der Titel an König Arthurs Tafelrunde, in Electronic Arts neuestem Streich geht's dennoch ganz und gar nicht mittelalterlich zu.

GALAHAD



Roß und Reiter: Springt rechtzeitig ab!



Rieseninsekt als Endgegner: Schon mal dagewesen

Nicht abreißen will sie, die Flut der Computer-Konvertierungen aufs Mega Drive. In diesem Fall war wieder ein Spiel der englischen Softwareschmiede Psygnosis (Lemmings) dran. Eingestimmt wird der Spieler von einer rasant dynamischen Introsequenz, in der die Schwerter nur so krachen. Nachdem man sich durch das opulente Optionsmenü gewuselt hat, erscheint eine nett aussehende Prinzessin, die Eurem Helden Galahad einige Tips gibt. Gut informiert steht Ihr dann in der Natur, die hier eine wilde Grafikmischung aus römischen, griechischen und mittelalterlichen

Erdrückende Argumente von oben



Säulen und Gebäuden ist. Ziel des Spiels ist es, in jedem Level ein besonderes Kleinod zu finden und es zu einem Portal zu bringen. Nicht nur der begehrte Gegenstand, auch das Portal muß erst von Galahad gefunden werden. Jeder Level beginnt also mit einer großangelegten Suchaktion im besten Jump'n Run Stil. Leider sind Euch die Bewohner der Gegend nicht sonderlich wohlgesonnen und ziehen bei Berührung Energiepunkte ab. Aber Galahad

ist nicht gänzlich wehrlos, sondern mit Schwert und Bomben gerüstet. Die Level bestehen größtenteils aus Landschaftsszenarien und Höhlen. Dort warten dunkel düstere Fallen und ganz besonders eklige Gegner in Form von Riesenskorpionen und anderem Insektengetier. Auf Eurer Suche nach Schlüsseln, Kronen und Portalen stoßt Ihr auf Extras wie Geld, Energie und Waffen. Das Geld läßt sich in den entsprechenden Shops in praktische Waffen und andere Utensilien umwandeln.



Wenn das Portal blinkt, winkt der nächste Level

Habt Ihr zusammengefügt, was zusammengehört, folgt der nächste Level. Je 4 Level sind sich grafisch ähnlich und bilden eine Welt. Leider merkt man Galahad teilweise die Computer-Herkunft an. Galahad ist ein simpel gestricktes Jump'n Run ohne allzu große

Überraschungen oder Innovationen. Da Steuerung und Leveldesign gut geglückt sind, kann man über die mangelnde Ideenfülle hinwegsehen. Solltet Ihr auf pure Jump'n Run Kost mit etwas Draufgehauene und mit suchintensiven Levels stehen, seid Ihr mit Galahad solide bedient.

Julian Eggebrecht



In dunklen Höhlen gedeihen Chitinmonstren besonders gut

„GAMERS“ meint...

□ **Unspektakuläres Action/Jump'n Run mit großen, suchintensiven Levels**

GRAFIK 3 SOUND 3-

□ **Keine Überraschungen. Die Technik ist sehr durchschnittlich, Grafik und Sound ebenfalls.**

NOTE 3

Genre: Action
Hersteller: Electronic Arts
ca. Preis: DM 120.-

SHINOBI

Return of the Ninja Master



Joe beginnt seine abenteuerliche Reise im Wald

MegaDrive-Veteranen werden sich noch an die Anfangszeiten von Segas 16-Bit-Star erinnern können: Habt Ihr heute eine geradezu gigantische Auswahl an guten bis sehr guten Spielen, sah es damit 1990 ziemlich schlecht aus. Zu dieser Zeit war auch von Mega-Maskottchen Sonic noch kein Schimmer am Horizont zu erkennen, und begeisterte Sega-Fans dürsteten nach guter Software.

In die Qualitätsbresche sprang dann Anfang 1990 endlich ein echter Sega-Altstar. Ninja-Meister Joe Mushashi hatte den Sprung vom Automaten über das Master System ins Mega Drive geschafft. Revenge of Shinobi erschlug die Spieler mit genialer Spielbarkeit, kleinen Puzzles und haufenweise Innovationen.

Nicht ganz unschuldig am Riesenerfolg des Wonnemoduls war die Grafik und vor

allem auch der Sound: Erstmalig schlug hier Mega-Maestro Yuzo Koshiro zu und katapultierte den tristen 16-Bit-Soundalltag in schwindelerregende Qualitätsgefilde.

Natürlich lag schon damals nichts näher, als so schnell wie möglich eine Fortsetzung ins Rennen zu schicken und

hig geworden, bis Sega Anfang dieses Jahres alle Fans mit einer tollen Ankündigung verblüffte: Revenge of Shinobi II kommt! Kurz darauf trudelte in der Gamers Redaktion auch schon eine frühe Vorschau-Version ein und wurde natürlich gleich einem gnadenlosen Test un-

alle Fans warteten gespannt auf weitere Abenteuer des beliebten Ninjas.

Zirka ein Jahr später kam dann Shadow Dancer heraus, eine Quasi-Konvertierung des neuesten Shinobi-Automaten. Zwar war der Titel mit dem Spielhallen-Vorbild identisch, und wie in der Vorlage hatte Joe Mushashi einen

Zur Abwechslung steigt der Ninja aufs Pferd oder surft drauflos



treuen Hund als Wegbegleiter und Helfer an seiner Seite, leider aber war die Mega Drive Variante inhaltlich und spielerisch nicht so genial geglückt wie der Vorgänger.

Seit diesem inoffiziellen Nachfolger war es um den Vorzeige-Ninja auf der 16-Bit-Maschine sehr ru-



Und so geht's ab...

☐ Damit steuert Ihr Joe Mushashi – und weicht Gegnern und Shuriken aus. Dank seiner Gelenkigkeit kann er auch auf dem Boden krabbeln und an der Decke entlanghängeln.

☐ Mit dem A-Button löst Ihr eine der Ninjitsu-Waffen aus

☐ Mit dem B-Button werft Ihr Shuriken

☐ Mit dem C-Button springt Ihr und macht Salto





Wie schon im Vorgänger beherrscht der gelenkige Meister-Ninja allerlei Techniken des Nah- und Fernkampfes: Seid Ihr mit den kostbaren Wurfsternen und Messern ausgestattet, sind die meisten Gegner einfach aus der Entfernung zu erledigen, geht der Vorrat daran aus, müßt Ihr im Nahkampf auf Tuchfühlung gehen.

Natürlich hat Joe Mushashi auch nichts von seinen Sprungkraften verlernt. Neben einem normalen Hüpfen katapultiert er sich via Ninja-Saito in höchste Höhen. Seht Ihr über Euch eine Höhlendecke oder andere Wandelemente, könnt Ihr Euch dort

Jeder Level ist in mehrere Abschnitte unterteilt



Der riesige Bio-Obermottz wirkt in der Shinobi-Welt etwas fehl am Platz - er hätte besser in ein Shoot'em up gepasst

terzogen. Schnell machte sich, zum allgemeinen Erstaunen, Langeweile breit: Nicht nur die Spielbarkeit des potentiellen Wonnemoduls war recht fragwürdig, auch die Grafiken und vor allem der Sound ließen kaum auf den genialen Vorgänger schließen. Diesen Eindruck gewannen wohl auch einige Shinobi-Getreue bei Sega, denn kurz drauf wurde diese Version komplett eingestampft und die Programmierung noch einmal von vorne begonnen.

festhalten und bis zum nächsten Hindernis hangeln. Ist der Vorrat an weitreichenden Waffen erschöpft, könnt Ihr mit einem Kickdash besonders hartnäckigen Gegnern den Garaus machen.

Etwas abgeändert, teilweise aber auch identisch, wurden vom Vorgänger die Ninjitsu-Techniken, eine Art Supperwaffen, übernommen. Im Pausenmenü kann wieder die gewünschte Ninjitsu-Technik eingestellt werden und steht im Spiel dann zur Verfügung.

In den sieben Levels, die in diverse, grafisch unterschiedliche Abschnitte unterteilt sind, findet Ihr in herumstehenden Holzkisten reichlich Überraschungen: Sowohl nützliche Lebensenergie und zusätzliche Shuriken-Vorräte finden sich dort, als auch negativ-Extras in Form von heimtückischen Zeitbomben.

Der erste Level erinnert sehr an den Anfang des Vorgängers: In japanischer Wald-

Die lange Zeit des ungewissen Wartens ist vorbei. Mit einiger Verspätung kommen endlich auch wieder die Mega Drive-Besitzer in den Genuß eines Shinobi-Abenteurers. Ninja-Meister Joe Mushashi muß mitsamt neuen Tricks und Techniken erneut gegen die Schergen des Neo Zeed Verbrechersyndikats antreten.

Höhlen-Ninjas: In den ersten Stages könnt Ihr Joes Fähigkeiten ausprobieren



Der Shuriken-Regen für besonders harnäckige Mittel- und Endgegner



Deraltbekannte Drachen-Ninjitsu zieht allen Gegnern mächtig Energie ab



Harakiri steht auch wieder auf der Extrawaffenliste - Euer Leben für gergerlose Level



Schutzschild-Power von ganz oben: Mit Hilfe der Ninjitsu-Künste sind Ihr geschützt



Der doppelte Held: Gesplittet kan Jow Mushashi besonders hoch springen



Praktische Hangeleien: Droht auf dem Boden Ongemach, setzt sich der Ninja ab

SHINOBI III



Attacken aus dem Hintergrund: Der wabernde Bio-Level

umgebung beginnt der langwierige Kampf gegen die Neo-Zeed Schergen.

Die anfangs noch natürlichen Hintergründe ändern sich im Verlauf des Ninja-Abenteuers schnell in harte Techno-Grafiken. Einen Großteil des Spiels bestreitet Ihr mit dem Durchsuchen von Geheimlabors und Festungen der Verbrecherorganisation. In deren Tiefen gehen Euch wabernde Lavamassen, heimtückische Retortenaliens und sprunghafte Ninja-Mädchen ans Leder. Natürlich dürfen auch die obligatorischen Endgegner nicht fehlen, die mit Hilfe von cleverem Ninjitsu-Einsatz und einigen Versuchen schnell zu besiegen sind.

Um die Abwechslung nicht zu kurz kommen zu lassen, reitet Ihr in einem Level auch mal auf einem Pferd oder surft in einem anderen Level im Hölletempo übers Meer.

Vielleicht war die Erwartungshaltung einfach zu hoch, trotzdem überfiel uns doch gelinder Schrecken, als die ersten Töne des Moduls erklangen. Sah die Grafik noch ganz passabel aus, kamen beim eindeutig nicht von Yuzo Koshiro gemachten Sound die ersten hartnäckigen Zweifel auf.

Zwar ist die Steuerung Eures Kämpfers ganz gut gelungen, sie ist aber schlechter als beim Vorgänger und hackt und ruckelt beim Hangeln unter Decken leider ganz fürchterlich.



Portrait: Das Titelbild vom Vorgänger war besser gelungen



Joe Mushashi ist sicher nicht das entscheidende Manko des Moduls. Das läßt sich eher mit dem Begriff Langeweile umschreiben: Leider ist keine Spur von der Klasse und den vielen Innovationen des Vorgängers zu entdecken. Anstatt Abwechslung großzuschreiben, quält Ihr Euch durch endlos sich wiederholende Le-

Multipler Endgegner am Ende des brennenden Levels

Im Höhlenabschnitt müßt Ihr das erste mal Joe's Kletter- und Hangelfähigkeiten ausprobieren



vels. Es entsteht der Eindruck, daß die Programmierer exakt eine „Idee“ pro Level hatten und damit auskommen mußten. Selbst die im Ansatz sehr guten Surf- und Reitsequenzen werden in letzter Konsequenz dadurch wieder kapputtgemacht, daß man sie bei einem Lebensverlust immer wieder von vorne spielen muß.

Die Grafiken des Moduls wurden zwar stilistisch an den ersten Teil angelehnt, an dessen Stil kommen sie allerdings nicht ganz heran. Vor allem in späteren Levels nehmen die Hintergrunddetails ziemlich ab und auch die Animationen der Spielfiguren halten sich in sehr engen Grenzen.

Wirklich enttäuschend ist der Sound. Isoliert betrachtet mag er ja vielleicht gar nicht schlecht sein, verglichen mit dem fantastischen Vorgänger aber vermißt man Altmeister Koshiro jedoch schmerzlich.

Insgesamt beschleicht den Spieler das Gefühl, daß hier eher mittelmäßige Mannen versucht haben, einen Nachfolger zusammenzuschustern. Zwar ist die vorliegende Endversion besser als der etwa ein Jahr alte erste Versuch, das reicht aber immer noch nicht aus, wenn der Name Shinobi auf dem Titel prangt. Über uninspirierte Mittelmäßigkeit kommt das Modul selten hinaus – das haben weder die Fans der Shinobi-Reihe noch Joe Mushashi verdient.

Julian Eggebrecht

„GAMERS“ meint dazu...

□ Surf- und Reitsequenzen bringen Abwechslung in den tristen Ninja-Alltag. Musik und Grafik sind solide gelungen. Die Steuerung ist gut bis auf.

GRAFIK	SOUND	GAMEPLAY	DAUERSPASS
2	3+	2-	3+

□ ...einige Macken, wie das Hangeln, die einzelne Stellen des Spiels überflüssig unfair machen. Leider bieten die Levels zu wenig Abwechslung und sind zu lang. Im Verlauf des Spiels kommt wenig Neues.

NOTE
3+

Hersteller:

Sega

Preis:

120 DM

Genre:

Action

Anzahl Spieler:

1

Levels:

7

Schwierigkeitsgrad:

mittel

Continues:

ja/unbegrenzt

Ersch. dt.:

Oktober 1993

Speicherkapazität:

8 MBit

SHINOBI



Ausschließlich auf dem Master System ist eine Umsetzung des Original-Automaten zu haben: Mit diesem Spiel begann die Shinobi-Legende.

Als Sega 1986 ihren neuen Star Joe Mushashis Rennen um die Gunst der Videospieler schickte, ahnte wohl noch niemand, wie populär und langlebig die Figur des einsamen Ninja-Kämpfers werden sollte. Auf dem Master System erschien bald darauf eine Umsetzung des Spielautomaten: Natürlich

beherrscht Joe auch schon in seinem ersten Spiel bekannte Techniken. Der bekannte Doppelsprung auf die nächste Ebene nahm hier seinen Anfang. Gerüstet ist der Held mit den obligatorischen Shuriken-Wurfsternen und sechs zusätzlichen, ganz besonderen Ninjitsu-Fähigkeiten, die in Bonusrunden zwischen den Levels erkämpft werden müssen. Im Gegensatz zu den fünf Levels des Spiels, die brav horizontal und minimal vertikal scrollen, findet Ihr Euch in den Bonusrunden in einer Art 3D-Ninja-Schießstand wieder. Auf dem Weg zum Hauptquartier des „Rings der Fünf“, einer Verbrecherorganisation, solltet Ihr so viele Geiseln wie möglich befreien und als Bonuspunkte einsam-

mein. Am Ende der Levels lauern natürlich die obligatorischen Endgegner.

Wäre das Scrolling doch bloß nicht ganz so ruckelig. Aber auch, wenn man technische Aspekte beiseite läßt, ist das erste Shinobi nur eine solide Automatenumsetzung ohne besonders geniale Spielbarkeit oder Überraschungen. Erwartet auf keinen Fall ein Spiel in der „Revenge of Shinobi“ oder Game Gear-Shinobi-Klasse, denn an diese Klassiker reicht das MS-Spiel nicht heran.

Julian Eggebrecht

„GAMERS“ meint...

☐ Solide Spielbarkeit und Präsentation. Viel Abwechslung – auch durch die sporadischen 3D-Bilder.

GRAFIK	SOUND
3	3-
GAMEPLAY	DAUERSPASS
3+	2-

☐ Das Scrolling ruckelt ziemlich, wenn Ihr die Frage wechselt. Technisch nicht mehr auf dem neuesten Stand.

NOTE
3+

Hersteller:

Sega

Preis:

80 DM

Genre:

Action

Anzahl Spieler:

1 Spieler

Levels:

5

Schwierigkeitsgrad:

mittel

Continues:

ab sofort

Speicherkapazität:

2 MBit

Erhältlich:

ab sofort

Speicherkapazität:

2 MBit

Marilyn macht Mut: Joe Mushashi gegen den „Ring der Fünf“



SHINOBI



Joe Mushashis Game Gear Debüt überzeugte alle von der Leistungsfähigkeit des Sega-Handhelds: Einer der tragbaren Klassiker.



Wasserspiele à la Shinobi – nicht ganz ungefährlich

kellos gelungen, die Mischung aus Geschicklichkeit und Action stimmt perfekt und jeder Level bietet neue Ideen. Einziges

Manko ist der Umfang. Fünf Levels, von denen Ihr vier direkt auswählen könnt, ist etwas zu wenig. Davon abgesehen... der Game Gear-Klassiker.

Julian Eggebrecht

„GAMERS“ meint...

☐ Tolle Grafiken, perfekt passende Musik und die sehr gute Spielbarkeit machen Shinobi zum Muß.

GRAFIK	SOUND
2+	2+
GAMEPLAY	DAUERSPASS
1.	2.

☐ Der Umfang des Moduls könnte größer sein – sonst gibt's keine Meckereien.

NOTE
2+

Hersteller:

Sega

Preis:

70 DM

Genre:

Action

Anzahl Spieler:

1 Spieler

Levels:

5

Schwierigkeitsgrad:

mittel/Levelwahl

Continues:

unbegrenzt

Erhältlich:

ab sofort

Speicherkapazität:

2 MBit

baren Levels zur Genüge fragt. Ihr habt die Wahl, entweder eine rasante Jagd auf fahrenden Lastern, Kraxeleien an einer Hauswand oder Gefahren im Hafen zu bestehen. Egal wie oder wo, die Schergen Neo Zeeds lauern überall und wollen mit Shuriken- und Messer-Einsatz besiegt werden. Mit von der Partie sind auch wieder Ninjitsu-Fähigkeiten, von denen vier zur Verfügung stehen.

Die Spielbarkeit ist fast ma-

Punktlich zur Einführung des Game Gear landete Sega mit dem ersten tragbaren Shinobi-Spiel einen ganz großen Wurf. Wieder sind die Schergen des Neo Zeed dabei, das Böse auf dieser Welt zu verbreiten, und wieder zieht Ihr los, um ihnen das Leben schwer zu machen. Natürlich beherrscht Joe auch im Miniaturformat die bekannten Sprungfähigkeiten. Die sind dann auch in allen vier am Anfang anwähl-

TEST

MEGA DRIVE

Joe Mushashi hat ein bewegtes Leben hinter sich: Der arme Kerl prügelt, hüpf, schlitzt und schlägt sich seit nunmehr sieben Jahren durch die actionreichen Gefilde von Sega-Spielen.

Ausgelöst wurde der ganze Rummel um den Ninja 1986 durch den ersten Shinobi-Automaten. Trotz seiner Popularität blieben dem Kampfkunst-As noch ganze vier Jahre vergönnt, bis er sich in „Revenge of Shinobi“ auch auf dem Mega Drive mit den Bösewichtern des Neo Zeed-Verbrecherim-



Keiner springt höher als Joe Mushashi mit seinem Super-Salto

THE REVENGE OF SHINOBI



Ihr kämpft im ersten Level in mondbeschiedenen Gärten

periums anlegen konnte.

In der Rolle des wohlvermummten Ninjas zieht Ihr in diesem Oldie-Modul durch sieben abwechslungsreiche Levels auf der immerwährenden Suche nach dem Obermottz der Gangster-Gang. Standesgemäß beginnt die Gangsterhatz in den Gärten Japans, führt Euch durch dunkle Discos, finstere Städte, Flughäfen und ganze Maschinenhallen, bis hin zur labyrinthartigen Zentrale des Bösen.

Um die in mehrere Abschnitte unterteilten Levels bestehen zu können, seid Ihr nicht schlecht gewappnet und bewaffnet. Jeder fleißige Ninja hat natürlich die obligatorischen Wurfsterne dabei – und kann sich auf seine famosen körperlichen Talente berufen, falls der Vorrat an

Wurfsterne mal ausgehen sollte. Neben diesen im Ninja-Reich profanen Angriffs- und Verteidigungsarten beherrscht Joe auch noch die Kunst des Ninjitsu. Mittels fremder, wohl der Konsole innewohnender Fähigkeiten,

beschwört Ninja-Geister in verschiedensten Erscheinungsformen, die entweder unter den Feinden ganz kräftig aufräumen, Eurem Helden unglaubliche Sprungkraft bescheren oder ihn für eine gewisse Zeit mit einem Schutzschild umwahren.

Natürlich sind neben den Waffen des Meisters auch seine körperlichen Kräfte nicht zu unterschätzen. Im Gegensatz zu den meisten anderen Helden der Videospiel-Zunft kann er nicht nur ganz einfache Hüpfen machen, sondern sich in der Luft nochmals per Salto in die Höhe schleudern. Auch in den Beinen ist er so gelenkig, daß Krabbeln und Kämpfen

zugleich kein Problem ist. Kommen Euch Gegner mal zu nahe, treten die Nahkampf-Fähigkeiten in Aktion. Meist ist mit einem kurzen Messerschnitt das Problem beseitigt. Braucht Ihr mal Lebensenergie oder Shuriken, finden sich diese nützlichen Extras in Kisten, die Ihr auf dem beschwerlichen Weg zu Recht und Ordnung findet.

Damit auch in den Levels für genügend Abwechslung gesorgt ist, warten auf Euch neben diversen kleinen bis riesengroßen Endgegnern reichlich Spielelemente: Ob Joe Mushashi auf einem rasenden Raketentransporter um sein Leben kämpfen muß, wasserumsplügte Felswände



Der erste Endgegner, ein Riesensamurai, bekommt die Ninjitsu-Kräfte zu spüren

„GAMERS“ meint dazu...

Fantastische Spielbarkeit, gepaart mit tollen Grafiken und absolut genialem Sound. Wenn Ihr einen Klassiker haben müßt, dann diesen.

GRAFIK	SOUND	GAMEPLAY	DAUERSPASS
2	1-	1-	2+

Für heutige Verhältnisse klingen die Samples etwas dumpf – ansonsten aber noch immer ein fast makellostes Spiel.

NOTE

1.

Hersteller:

Sega

Preis:

120 DM

Genre:

Action

Anzahl Spieler:

1 Spieler

Levels:

7

Schwierigkeitsgrad:

mittel

Continues:

ja

Erhältlich:

ab sofort

Speicherkapazität:

4 MBit

Der Sega-Klassiker schlechthin stammt ursprünglich aus der Spielhalle und fand seinen Weg nach Hause auf alle Sega-Konsolen. Die mit Abstand beste Variante der fernöstlichen Kampf- und Jump'n Run-Mixtur namens Shinobi wurde den Mega Drive-Fans vor drei Jahren beschert. Ob das Spiel auch nach heutigen Maßstäben noch so gut ist, klärt unser Test.



Mit diesem Helden zieht man gerne gegen das Neo Zeed-Syndikat los



In den Straßen Chintowns geht der Kampf weiter

Und so geht's ab...

□ Damit steuert Ihr den wackeren Ninja. Beim Druck nach unten duckt er sich und kann auch geduckt laufen.



□ Mit dem A-Button aktiviert Ihr die Ninjitsu-Waffen

□ Mit dem B-Button springt der Held und schlägt Salto

□ Im Nahkampf schlagen, ansonsten der Shuriken-Wurf



Diese Karte erscheint am Anfang eines Levels



Im ersten Level sind sogar einfache Mini-Puzzles eingebaut

erklimmen muß oder auf einem fliegenden Flugzeug gegen Gegner und den Luftskog fought, das Spiel strotzt nur so vor cleveren und innovativen Varianten des Ninja-Themas und bietet sogar einige kleine und glücklicherweise einfach lösbare Puzzles.

Gleich ins Auge bzw. Ohr fällt der auch für heutige Verhältnisse unheimlich gut gelungene Sound. Tollste Japano-Musiken wechseln sich mit harten Techno-Passagen passend zum Level ab. Die Kompositionen sind durchgehend so brillant gelungen, daß man den Sound am liebsten auf CD genießen würde. Natürlich steht hinter

dem Musik-Erlebnis Japan-Meister Yuzo Koshiro, der mit „Revenge of Shinobi“ seinen ganz und gar überzeugenden Einstand auf dem Mega Drive lieferte. Bis heute sind die Sounds des Moduls technisch und kompositorisch beinahe ungeschlagen.

Fast ebenso gut wirkt auch die Grafik, die in den ersten Levels in den tollsten Natur- und Pastelltönen erstrahlt und

Absolut verblüffend ist aber – für den Oldie-Liebhaber wie für den Newcomer – die völlig zeitlose Genialität des Spiels: Selbst die Automaten-Shinobis, ganz klar aber alle Nachfolger und Quasi-Fortsetzungen, verblissen angesichts dieses Moduls voller geballtem Spielspaß. An jeder Ecke warten neue, innovative Ideen, die Levels sind nicht einen Deut zu lang oder



später in den Techno-Katakomben der Neo Zeed im härtesten Metallook daherkommt. Sehr imposant wirkt auch noch immer der riesige Godzilla, der Euch zum Ende hin als finaler

gar langweilig und der Motivationsfaktor ist nicht nur dank der hervorragenden Fairnis extrem hoch.

Bis heute bleibt der Ninja-Einstand auf dem Mega Drive auch gleichzeitig der beste Teil der Saga und neben den Abenteuern des blitzschnellen Igels Sonic das Referenzspiel für das Mega Drive.

Wandlungsfähig: Von der Nonne zur Amazone



Unter Feuer: Joe in der Stahlfabrik



Endgegner aufbaut.

Neben den wahrhaft tollen Hintergründen sind die dann doch eher spärlichen Animationsphasen der Gegner und die wenigen Effekte so geschickt eingesetzt worden, daß das Spiel auch heute noch zur Grafikelite gehört.

Eigentlich schade drum, daß Sega anscheinend mit einem weiteren Teil dieser Qualität wartet – und alle diejenigen, die diesen ersten Streich noch nicht kennen, sollten sich das Modul auf jeden Fall besorgen.

Julian Eggebrecht

TOTAL!

100 % NINTENDO

So, so. Du gehörst also auch zu denen, die meinen, sie hätten schon alles gesehen. Kein Wunder – Du liest regelmäßig GAMERS, hast alle SEGA-Module geknackt, kennst sämtliche Tips & Tricks. Aber... eben doch noch nicht alles.

Denn von Deinen Freunden (oder Deiner Zweit-Konsole?) weißt Du, daß auch in der Nintendo-Welt jede Menge abgeht. Und was genau, erfährst Du ab 28.5. monatlich in TOTAL!, dem brandneuen Nintendo Magazin, das weiß, wo's langgeht. So kompetent wie GAMERS, so spannend wie GAMERS, so informativ wie GAMERS. Natürlich auch genauso unabhängig und unbestechlich. Denn TOTAL! kommt von den Cracks, denen Du vertraust – der GAMERS-Crew, die ab sofort Deine GAMERS- & TOTAL! Crew ist.

WAL!



KOMMT!

Jetzt am Kiosk

Eingang zur Höhle des Löwen: Hinter der Tür lauern die Schergen des Bösen



Shinobi macht seinem großen Namen mal wieder alle Ehre und selbst der verwöhnteste Gamer wird animiert, dem Edel-Ninja unter die Arme zu greifen.



Murmel-Mörder: Springen ist gefragt, wenn erst eine...



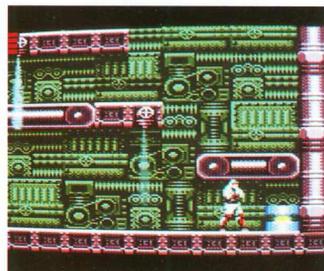
...und dann zwei und mehr Riesenmurmeln auf den Helden zurollen

Es ist nicht allzu lange her, da hing der Hausseggen in Neo City gewaltig schief. Eine Verbrecherorganisation übernahm die Macht in der Stadt und verbreitete Angst und Schrecken. Nur dem Edel-Ninja Joe Musashi war es zu verdanken, daß die Bürger wieder ruhig schlafen konnten. Er vernaschte die Verschwörer im Alleingang und wurde schon zu Lebzeiten eine Legende. Doch das ist leider Schnee von gestern. Der schwarze Ninja ist wieder im Lande und hat



Verschlungene Röhrengänge erwarten Euch in der Fabrik

Fließbandchaos in der Maschinenhalle. Passt auf die heißen Dämpfe auf



de einkehrt.

Zu Beginn des Abenteuers erscheint das Runden-Menü. Es ist eine Karte auf der fünf Handlungsorte verzeichnet sind. Ihr habt zunächst die Wahl zwischen vier Level, da der Stützpunkt der bösen Buben erst nach Erfüllung der Teilaufgaben zu erreichen ist. Diese beinhalten außer der

Befreiung der Verschleppten, daß Ihr die abhanden gekommenen Kristalle wiederbeschafft. Egal welches Level zuerst in Angriff genommen wird, in jedem warten ein Ninja und ein Elemental Crystal auf Euch. Wie schon im ersten Abenteuer unterscheiden sich die fünf Meister der Kampfkunst farblich voneinander. Jede befreite Geisel gibt Joe Musashi die Möglichkeit, eine neue Farbe anzunehmen.

So sind beispielsweise im grünen Farbkleid höhere Sprünge möglich, der gelbe Ninja kann sogar über Wasser gehen. Diese Extras sorgen nicht nur für Abwechslung, sondern sind bei der Suche nach den magischen Kugeln von äußerster Wichtigkeit. Durch Drücken der Starttaste erscheint der Modus, bei dem die Kämpfer,

sowie die jeweilige Magie selektiert werden kann. Während des Streifzuges durch die farbenfrohen und grafisch brillanten Kulissen werdet Ihr von Schwertschwingern und anderen Widersachern

SHINOBI 2



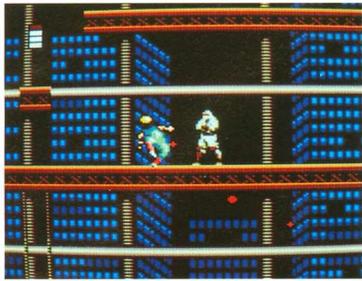
Im Stageselect-Menü stehen 5 Level zur Wahl

angegriffen werden. Herzen gleichen den Energieverlust wieder aus. Weitere Gegenstände sind Magiepunkte, Bomben, Extraleben und Kraftverstärker, die Euren Lebensmesser um zwei Punkte erweitern. Ist es Euch

Und so geht's ab...

- Mit dem Steuerkreuz bewegt Ihr Shinobi durch die einzelnen Level. Durch Druck nach unten duckt sich der Ninja.
- Taste zwei dient zum Springen und zur Auswahl im Optionsmenü.
- Drücken, um die verschiedenen Waffen zu benutzen.



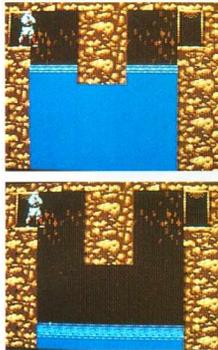


Metropolis-Hintergründe. Vor gewaltigen Stadtansichten kämpft Ihr auf Baugerüsten

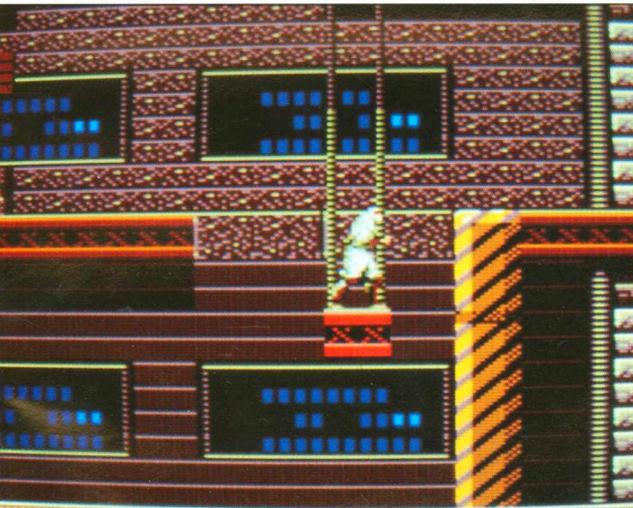
gelingen, alle Kristalle aufzustöbern, kann das fünfte Level angewählt werden. Es ist das Hauptquartier des großen Widersachers, indem in einzelnen Räumen weitere Gefahren auf Euch warten.

Kennern der Shinobi-Reihe ist natürlich längst bekannt, daß die Abenteurer des Joe Musashi, nicht nur grafisch, so gut wie alle Wünsche eines noch so verwöhnten Vi-

An dieser Stelle kommt Ihr nur mit dem gelben Ninja weiter. Wenn das Wasser unten steht, lauft einfach drüber hinweg



Unter der Erde erwarten Euch außer den feindlichen Kickern noch zahlreiche Gänge, welche Eure Mission zusätzlich erschweren.



Fliegende Bösewichte stellen sich zum Kampf in luftiger Höhe.

Schwierigkeitsgrad nicht wählbar ist, da Einsteiger somit möglicherweise gefrustet nach dem Off-Schalter suchen werden. Allen anderen ist das Abenteuer wärmstens zu empfehlen, denn in diesem Genre gibt es zur Zeit auf dem Markt wenig vergleichbares zu ergattern.

Reza Abdolali



Die beweglichen Plattformen helfen Euch, zur oberen Tür zu gelangen.

Einer der ersten vier Endgegner ist gefährlicher, als es zunächst aussieht.

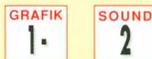
deozockers erfüllen. Und das ist auch zweifelsfrei bei diesem Modul der Fall. Wiederrum nutzten die Programmierer das Farbkontingent des Game Gears voll aus. Es wurden abwechslungsreiche Kulissen geschaffen und der

Sound ist ebenfalls mitreißend. Die erforderliche Taktik, welche bei der Suche nach den Kristallen angewandt werden muß, garantiert zusätzliche Abwechslung. Für den einen oder anderen kann Shinobi dadurch allerdings zu einem reinen Suchspiel werden! Doch keine Angst. Flei-

Bige Sucher werden mit Sicherheit fündig. (Falls nicht, probiert es doch mal mit 1F077). Womit wir dann auch bei dem Paßwort-Modus wären. Auch hier wurde, Angesichts der Tatsache, daß es sich um ein Handheld-Modul handelt, mitgedacht. Weniger erfreulich ist es, daß der

„GAMERS“ meint dazu...

Action-Abenteuer der höchsten Güte, Paßwort-Modus, vorzügliche Grafik, guter Sound.



Schwierigkeitsgrad nicht verstellbar, somit ein harter Brocken für Einsteiger

NOTE
2

Genre:
Action

Hersteller:
Sega

ca. Preis:
DM 100.-

SHINOBI 2

(GG)

Eines der besten Module auf dem Game Gear ist nach wie vor das zweite Abenteuer des Joe Mushashi. Auf dem Weg zum schwarzen Ninja erwarten Euch nicht nur zahlreiche knifflige Stellen, Ihr müßt auch ständig Eure Geschicklichkeit unter Beweis stellen. Um Euch die Reise zu vereinfachen, findet Ihr auf den folgenden sechs Seiten eine Komplettlösung inklusive der Levelkarten der ersten vier

Stufen. Zudem geben wir Euch hier noch einen kleinen Tip, in welcher Reihenfolge Ihr am besten die Ninjas befreien und Euch die einzelnen Kristalle holen solltet:

1. Building: Ninja, Kristall
2. Canyon: Kristall, Ninja
3. Canyon: Ninja, Kristall
4. Building: Kristall, Ninja
5. Castle: Kristall, Ninja
6. Castle: Ninja, Kristall
7. Factory: Ninja, Kristall
8. Factory: Kristall, Ninja



LEGENDE

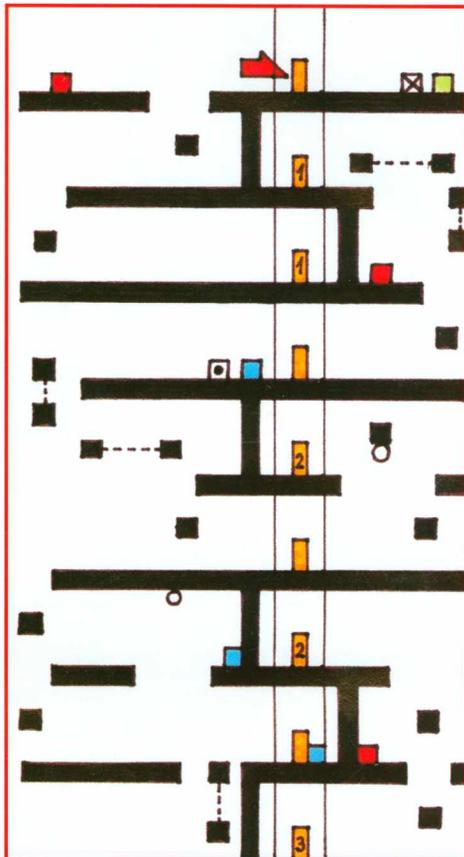
	- Tür
	- Lebensenergie
	- Power-Up
	- Bombe
	- Magie
	- 1 Up
	- Kristall
	- Teleporter
	- Wasser
	- Fluß

BUILDING

Diese Runde solltet Ihr am besten mit dem blauen Ninja in Angriff nehmen.

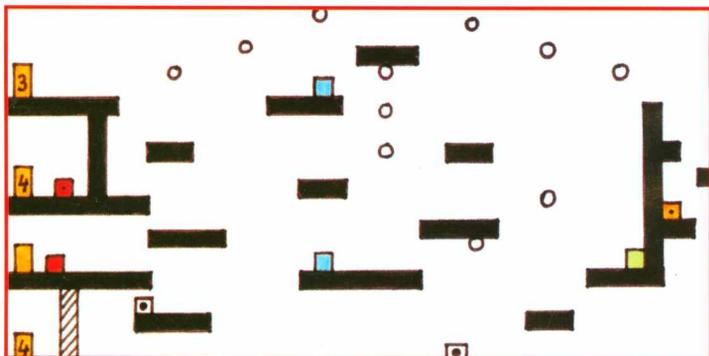
Wenn Ihr kurz nach dem Start etwas an der Decke hin und her schleichen seht, stellt Euch einfach daneben und schlagt zu, sobald der Gegner herunterkommt.

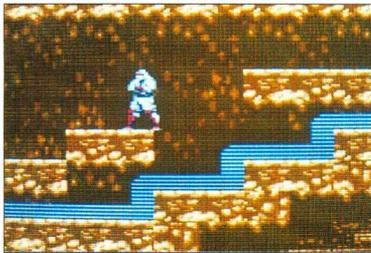
Seid Ihr in der dritten Etage angekommen, müßt Ihr nach rechts und dann ein weiteres



Stück nach oben gehen. Von hier aus gelangt Ihr in den Keller. Dort angekommen, geht Ihr zuerst nach ganz unten links zu der Mauer aus Tonnen. Ihr könnt diese mit einem Erdbeben zerstören.

Geht dann in die nächste Tür. Dort findet Ihr den ersten Kraftverstärker. Danach müßt Ihr auf die höchste Plattform hinauf und Euch nach rechts hangeln. Hier findet Ihr den gelben Kristall.





Um an dieses Extra zu kommen, nehmt Ihr am besten den pinkfarbenen Ninja



Dieser Eingang führt zum Wildwasserbach. Aber Vorsicht: Dies ist eine Sackgasse!

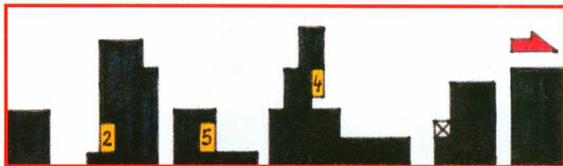
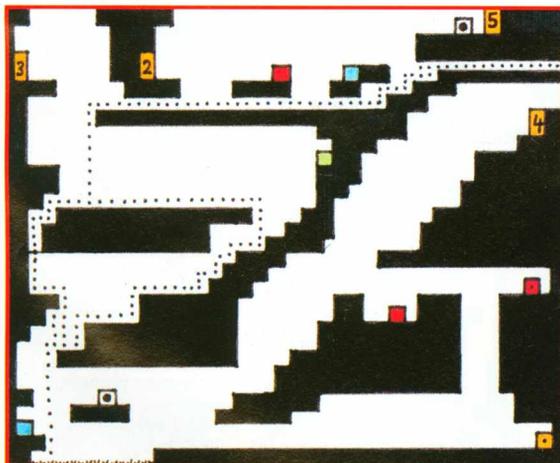
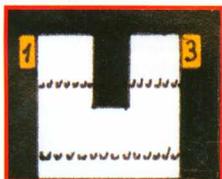
CANYON

Setzt Euch nach rechts in Bewegung. Am zweiten Felsen müßt Ihr aufpassen, dort kommt Euch nämlich

ein Feind entgegen.

Die nächsten Hügel solltet Ihr so schnell wie möglich passieren, bis Ihr zum Herz gelangt. Laßt Euch nun das kleine Stück nach rechts unten fallen, verwandelt Euch in den gelben Ninja und geht in die Tür.

Wenn das Wasser in der nächsten Kammer ganz unten steht, überquert Ihr schnell das Hindernis. Die Tür rechts oben wird Euch dann



Hier seht Ihr den Eingang zur Wasserkammer, welche Ihr nur mit dem gelben Ninja bezwingen könnt

sten Bild solltet Ihr über die Anhöhe steigen, um weiter nach links zur fünften Tür zu gelangen. Wenn Ihr jetzt links über das Wasser springt, werdet Ihr eine Kiste, die eine Magie enthält, finden.

den mit Abstand größten Raum dieses Levels bringen. Hier folgt Ihr dem Verlauf des Wassers bis nach ganz unten, da dort eine Magie auf Euch wartet. Während Ihr jetzt nach rechts weitergeht, müßt Ihr vorsichtig sein, weil auf dem Weg zum blauen Kristall unverhofft ein Gegner aus dem Boden schießen wird.

Links weiter, auf den Vorsprung und hoch bis zur Tür Nummer vier. Im näch-

Eine Plattform weiter kann außerdem der Energiebalken aufgeladen werden. Jetzt, da Ihr zum Kampf gegen die Bosse dieses Levels gewappnet seid, könnt Ihr zurück ins vorherige Bild zum Teleporter gehen. Aus diesem Grund setzt Ihr die Reise nach links fort und geht in die Tür Nummer zwei.

Dann nach links und von dort aus nach rechts auf den Felsen springen. Wenn Ihr die beiden weiteren Felsen überquert habt, laßt Ihr Euch einfach das kleine Stück nach unten fallen. Zu guter Letzt müßt Ihr nur noch über den Abgrund nach rechts zum Teleporter springen.

Dieser wird Euch zum Endgegner des Levels bringen. Er ist der leichteste aller vier Bosse der Vorrunde.

CASTLE

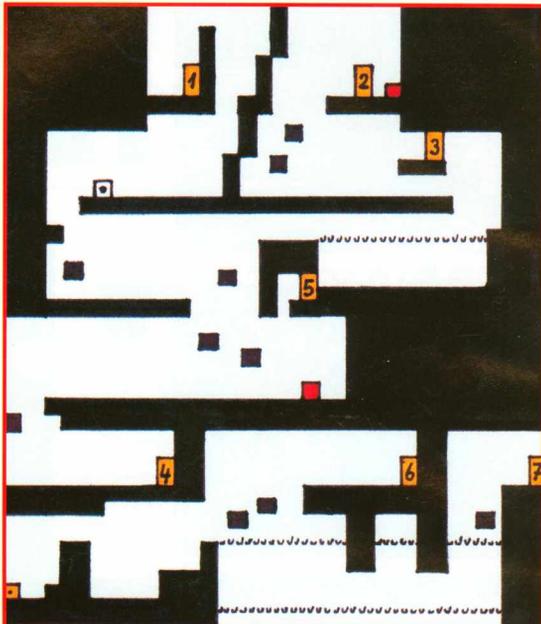
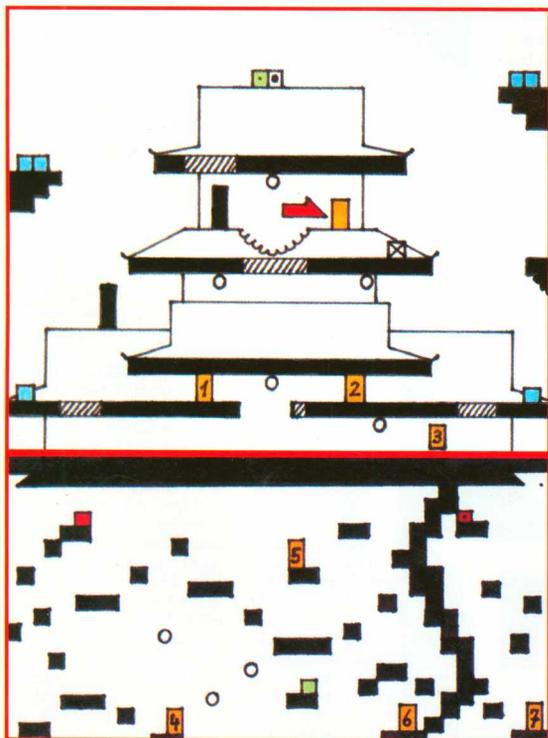
Nach dem Start geht Ihr nach rechts, bis Ihr auf das Loch in der Decke trifft. Dort angekommen, verwandelt Ihr Euch in den grünen Ninja und springt mit einem Salto durch die Öffnung. Geht jetzt ganz nach links und holt Euch dort die Magie. Dann wieder zurück, schwingt Euch mit dem blauen Ninja auf die andere Seite. Jetzt geht Ihr ganz

nach links, da auch dort eine Magie versteckt ist.

Arbeitet Euch nun das Haus hinauf und zerstört auf Eurem Weg alle feuerspeisenden Teile. Oben auf dem Dach trifft Ihr auf ein Extraleben (linker Gegenstand).



Manche Gegner können Euch ganz schön zu schaffen machen



Dieses Herz könnt Ihr auf dem Dach des Schlosses gut gebrauchen



Den Wurm besiegt Ihr am ehesten, wenn Ihr ihn mit dem Schwert am Kopf trefft

Jetzt stellt Ihr Euch an die linke Kante und fliegt mit dem blauen Kämpfer nach links zu den beiden Magien.

Dann laßt Ihr Euch herunterfallen und nehmt die Tür Nummer eins. Im nächsten Raum kämpft Ihr Euch dann bis zur vierten Tür vor.

Mit dem gelben Ninja schreitet Ihr nach rechts bis zur sechsten Tür. In der neuen Kammer wandert Ihr wiederum über das Wasser und springt von der Plattform über Euch zur Tür Nummer sieben. Jetzt holt Ihr Euch ganz oben das Power-Up und geht den ganzen Weg zurück, bis Ihr das Wasser hin-

ter Euch gelassen habt. Links unten in der Ecke ist der Kristall versteckt.

Die nächsten Stationen auf dem Weg an die frische Luft sind die Türen sechs, vier und eins. Hier wählt Ihr Euch eine Seite des Castles aus, die Euch den Weg zurück auf das Dach beschert.

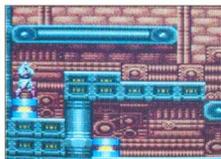
Oben angekommen, fliegt Ihr ganz nach rechts, da dort zwei weitere Magien versteckt sind. Danach könnt Ihr nach links unten zur Tür mit dem Pfeil, welche Euch zum hiesigen Endgegner bringt.

FACTORY

In diesem Level müßt Ihr besonders auf die Dampfstrahlen achten. Zuerst geht Ihr nach rechts, über das erste Fließband hinweg, bis Ihr nicht mehr weiter könnt. Vom nächsten Fließband geht es weiter auf den Vorsprung links oben. Ganz links in der Ecke könnt Ihr Euch, falls nötig, ein Herz holen.

Eine Etage darüber ist eine Bombe, an der Ihr vorbeikommen müßt. Dann laßt Ihr Euch ein kleines Stück nach unten fallen, da dort eine Magie versteckt ist. Nun steigt Ihr auf das Fließband über Euch, um von dort aus ganz nach rechts zur ersten Tür zu gehen.

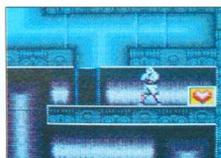
Im nächsten Raum schreiet Ihr durch die Dunkelheit an der nächsten Tür vorbei und holt Euch die Magie in der oberen Ecke. Laßt Ihr Euch dann mit Hilfe der zweiten Tür ins nächste Bild bringen. Haltet Ihr Euch jetzt rechts,



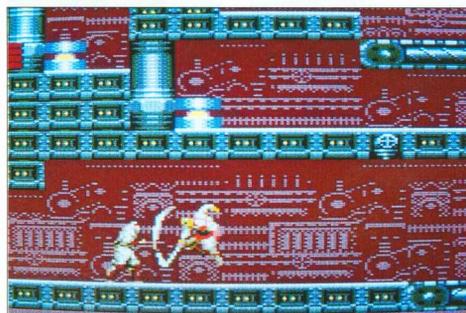
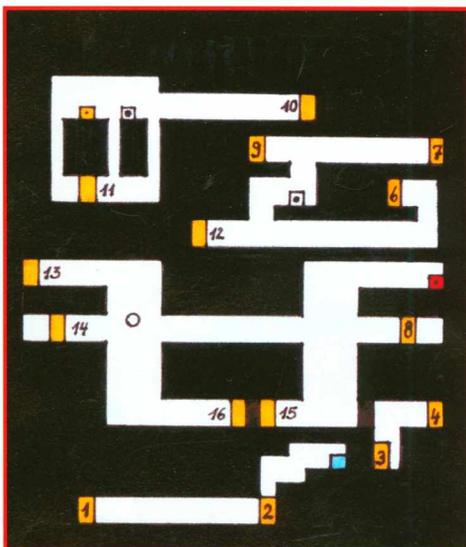
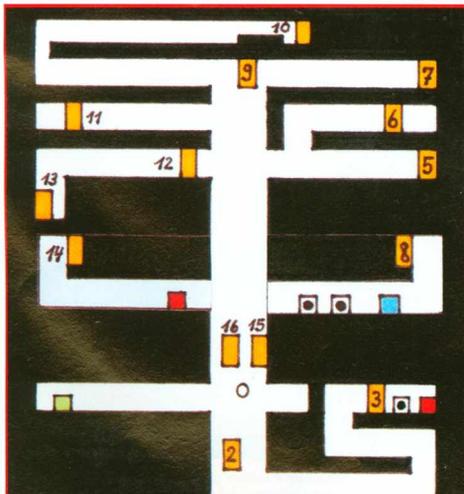
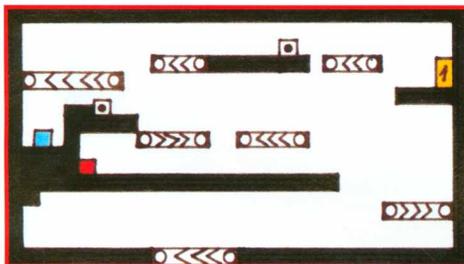
An dieser Stelle findet Ihr eine der begehrten Magien



Ohne den pinkfarbenen Ninja kommt Ihr hier nicht weit



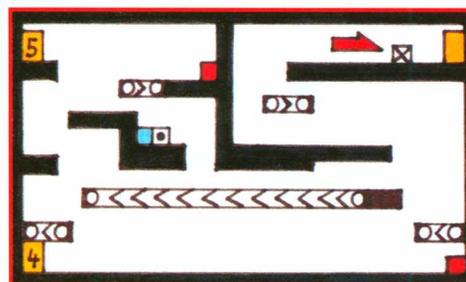
In den Röhren gibt es einige wertvolle Extras zu holen



Leider gibt es in den ersten Levels wenig verschiedene Gegner

werdet Ihr zu Tür Nummer drei gelangen. Sie bringt Euch zurück in den letzten Raum. Mit einem Sprung zur Tür rechts oben verlaßt Ihr das Bild sofort wieder. Dann geht es weiter nach ganz rechts, wo es ein weiteres Herz zu holen gibt. Springt auf den Vorsprung über Euch und

duckt Euch. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr noch nach links gehen, um Euch die Magie zu holen. Ansonsten geht Ihr hoch auf den zweiten Vorsprung. Von hier aus müßt Ihr noch zwei Stockwerke höher, um dann nach rechts zum Teleporter, der zum Boss führt, zu gehen.



ENEMY-BASE

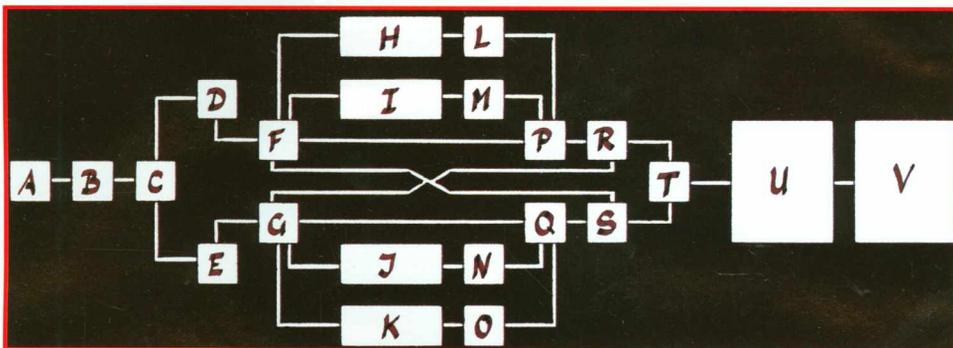
Der Grundriß der Enemy-Base setzt sich aus vier Sektoren zusammen.

Im Ostflügel befinden sich die Räumlichkeiten des

schwarzen Ninjas und seiner vier Leibwächter. Durch das obere Tor der Räume „R“ und „S“ können diese betreten werden.

Wird der Eingangsbereich im Westen durch das obere Tor von Raum „C“ zu Raum „D“ verlassen, könnt Ihr Zimmer „E“ im unteren Teil der Karte nicht betreten.

In der Enemy-Base werdet Ihr richtig gefordert



RAUM A

Hier fallen Säuretropfen von der Decke und brennen Löcher in den Boden. Mit dem Schwert könnt Ihr sie vernichten.

RAUM D

Wählt in dieser Kammer den blauen Ninja. Ihr müßt seinen Dolch nach links und rechts werfen, um dann nach unten zum Ausgang zu gelangen.

RAUM G

Um den schwingenden Pendeln auszuweichen, müßt Ihr auch hier die speziellen Techniken von „Green“ und „Pink“ einsetzen.

RAUM L

Mit dem rosafarbenen Fighter müßt Ihr hier durch die Löcher im Boden und in der Decke springen. Wenn Ihr dann nach unten geht, stoßt Ihr auf eine Kiste. Sobald Ihr sie aufschlagt, werdet Ihr ein Extraleben entdecken, das Ihr Euch sofort holen müßt, um danach schleunigst zum Ausgang zu gehen.

RAUM H, I, J, K

Hier sind die bekannten Levelgegner als Torwächter eingesetzt. In jedem Flügel müßt Ihr jeweils zwei von ihnen besiegen, um durch die Räume „R“ und „S“ in die hinteren Kammern zu gelangen. Ihr besiegt die Bosse, indem Ihr ihre Köpfe mit dem grünen Ninja beschießt. Sobald sie das Feuer erwidern, müßt Ihr zum Sprung ansetzen.

RAUM M

Das Wasser in diesem Zimmer könnt Ihr mit dem gelben Fighter überqueren. Ihr müßt allerdings in der Hocke bleiben, damit Ihr nicht aufgespießt werdet.

RAUM B

Hier müßt Ihr die speziellen Techniken des rosafarbenen und des grünen Ninjas anwenden, damit Euch die Plattformen zum Ausgang dieses Raumes befördern.

RAUM E

Kämpft Euch mit „Green“ auf der unteren Steinreihe bis zum Exit vor. Falls Ihr die obere nimmt, könnt Ihr keine weiten Sprünge machen.

RAUM C

Der grüne Ninja kann mit Hilfe seiner Magie ein Erdbeben auslösen und damit die Tonnen zerstören.

RAUM F

Mit dem grünen oder dem rosafarbenen Kämpfer und dem richtigen Timing werdet Ihr sicher über die rollenden Steine kommen.



In Raum B braucht Ihr den gelben und den pinkfarbenen Ninja



Mit dem grünen Ninja und seiner „Erdbeben-Magie“ könnt Ihr die grünen Tonnen leicht zerstören



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

SEGA MEGA DRIVE

Alien	dt. DM 99,00
B.O.B.	dt. DM 109,00
Chiki Chiki Boys	dt. DM 99,00
Coal Spot	dt. DM 109,00
Fatal Fury	dt. DM 119,00
Flashback	dt. DM 119,00
Flintstones	dt. DM 109,00
Ecco The Dolphin	dt. DM 109,00
John Madden Football '93	dt. DM 109,00
Jungle Strike	dt. DM 119,00
Lemmings	dt. DM 109,00
Micro Machines	dt. DM 91,00
Mig - 29	dt. DM 109,00
Muhammed Ali	dt. DM 109,00
NHLPA Hockey '93	dt. DM 109,00
Rocket Night Adventures	dt. DM 99,00
Shining Force	dt. DM 129,00
Starflight	dt. DM 139,00
Summerchallenge	dt. DM 93,00
Superman	dt. DM 109,00
Tiny Toon	dt. DM 99,00
Turtles	dt. DM 109,00
Winterchallenge	dt. DM 93,00
World of Illusion	dt. DM 91,00
X-Men	dt. DM 91,00
Mega CD ROM	dt. DM a.A.*
Grundgerät MD (16 Bit)	dt. DM 199,00
Sonic Set	dt. DM 269,00
Magnum Set	dt. DM 359,00
Action Replay mit Cheat-Filter	dt. DM 149,00
Mega Fire Control Pad	dt. DM 46,00
Joypad-Verlängerungskabel	dt. DM 9,00

* ab September lieferbar

SEGA MASTER SYSTEM II

G.P. Rider	dt. DM 81,00
James Bond 007 - The Duel	dt. DM 81,00
Streets of Rage	dt. DM 91,00
Superman	dt. DM 81,00
The Flash	dt. DM 91,00
Ultimate Soccer	dt. DM 81,00
Wimbledon 2	dt. DM 91,00
Wonderboy in Monsterworld	dt. DM 81,00
World Tournament Golf	dt. DM 81,00
Grundgerät MS (8 Bit) inkl.	dt. DM 139,00
1 Control Rod + Alex Kidd I	
Grundgerät MS II Plus X inkl.	dt. DM 189,00
Alex Kidd I + Sonic the Hedgehog	
+ 1 Tennispiel + 2 Control Pads	
Mega Fire Control Pad	dt. DM 46,00
Mega Slick	dt. DM 66,00

SEGA GAME GEAR

Galaga 2	dt. DM 81,00
Robocod - James Pond II	dt. DM 81,00
Streets of Rage II	dt. DM 81,00
Strider II	dt. DM 81,00
Talespin	dt. DM 81,00
Tengen World Cup Soccer	dt. DM 81,00
Tom & Jerry	dt. DM 71,00
Ultimate Soccer dt.	dt. DM 81,00
Grundgerät GG Plus inkl.	dt. DM 289,00
Netzteil + Sonic the Hedgehog	
Grundgerät GG 4 Fun	dt. DM 239,00
inkl. 4 Spielie	
Battery Pack	dt. DM 82,00
Wide Gear	dt. DM 36,00
TV-Tuner	dt. DM 149,00

IHRE VORTEILE

TOP - P R E I S E I I I

Original Sega Deutschland

Alles deutsche Versionen

1 Jahr Garantie auf Hard- und Software

Versandkosten DM 6,95

Bestellungen am Wochenende per Telefon
oder Telefax erhalten ermäßigte Versandkosten
von DM 3,95

- Weitere Spiele und Zubehör entnehmen Sie bitte unserer Gesamtpreisliste, die Sie gegen DM 1,- Rückporto anfordern können.
- Sammelbesteller sparen Versandkostenanteile und helfen durch geringeren Ankaufverpackungsmaterial die Umwelt zu schonen.
- Lieferung erfolgt per Nachnahme.
- Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

RAUM N

Mit dem Tornado müßt Ihr an der rechten Wand nach oben fliegen. Sobald Ihr Euch den Drohnen nähert, werden sie explodieren. Aus diesem Grund solltet Ihr Euch zum Sprung bereithalten.



RAUM O

In dieser Kammer tritt der grüne Ninja wieder in Aktion. Mit ihm müßt Ihr Eure Schnelligkeit unter Beweis stellen, indem Ihr so schnell wie es nur geht über die Äste der beiden Bäume springt, da diese sehr morsch sind und beim Betreten abbrechen werden.

RAUM P

Hier müßt Ihr wieder einmal den Dolch am Haken an der Wand befestigen. Ihr nehmt die nächste Hürde, indem Ihr Euch nach rechts schwingt.

RAUM S

An den herabrollenden Kugeln kommt Ihr am besten vorbei, wenn Ihr Euch im Schutz der gelben Magie befindet. Arbeitet Euch dann weiter in Richtung Osten vor. Ebenso wie im eben verlassenen Raum öffnet sich das rechte Tor erst, wenn mindestens zwei der Wächter davorgesiegt sind.

RAUM U

In diesem Raum befinden sich außer dem Eingang fünf weitere Türen. Eine rechts oben (verschlossen), zwei unten links und zwei unten rechts (offen). Hinter jeder der unteren Türen wartet ein Wächter, welcher jeweils die Farbe eines bestimmten Ninjas hat und auch eine ähnliche Waffe besitzt. Er kann nur vom gleichfarbigen Kämpfer besiegt werden.

Bevor sich die Tür rechts oben öffnet, müssen alle vier Wächter besiegt werden. Die drei Extras (zweimal Energie und einmal eine Bombe) erscheinen immer wieder.

Jeder Wächter kann seine Waffen auf zwei unterschiedliche Weisen einsetzen.

Wenn Ihr alle besiegt habt, öffnet sich die obere Tür. Dort wartet der rote Wächter. Wenn Ihr ihn besiegt habt, verwandelt er sich in den finalen Endgegner, der den letzten Kristall bewacht.

RAUM V

Hier müßt Ihr zuerst in bewährter Art den Shuriken ausweichen. Wenn der schwarze Ninja auf Euch zukommt, müßt Ihr vor ihm hochspringen und mit dem Schwert zuschlagen. Sobald Ihr ihn sechsmal getroffen habt, könnt Ihr dicht an ihm drangleiben und ihm noch weitere vier Schläge versetzen. Dann wird er sich in sein „wahres Ich“ verwandeln. Bleibt weiter dicht vor seinen Beinen hocken, dann habt Ihr die Chance, ihn weitere zehn Male zu erwischen, womit Ihr ihn endgültig besiegt.

Halte Euch zum Sprung bereit, um auf die nächste Plattform zu kommen

RAUM Q

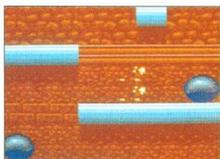
In diesem Bild müßt Ihr zunächst den grünen Ninja auswählen. Mit ihm könnt Ihr auf die hochfahrenden Steine springen, bis Ihr die Decke erreicht habt. Oben angekommen, wechselt Ihr die Spielfigur. Jetzt könnt Ihr mit dem rosafarbenen Kämpfer an der Decke entlang hängen und so den Ausgang erreichen.

RAUM T

Auch in diesem Raum schafft Ihr es mit dem bewährten Team: Noch bevor der grüne Ninja auf dem einen Stein landet, schaltet Ihr schnell auf den anderen Fighter um, damit dieser an die Decke springen kann. Arbeitet Euch so von Waage zu Waage vor.

RAUM R

Die Messerwerfer in dieser Kammer könnt Ihr mit dem Dolch des blauen Ninjas bekämpfen. Das obere Tor öffnet sich erst, wenn Ihr mindestens zwei Torwächter besiegt habt.



Paßt gut auf die herabrollenden Kugeln auf!

Die meisten frühen Master System-Spiele sehen für heutige Verhältnisse ziemlich alt aus. Daß das nicht in allen Fällen so sein muß, beweist das relativ unbekannte „The Ninja“, das Sega 1986 herausbrachte.

THE NINJA



Baumstammreiten im alten Japan: Die feindlichen Ninjas zielen manchmal zu gut



Fernöstliche Eingangsportale vor dem Palastgarten



Steinschlag-Slalom am Berg: Die Prinzessin wartet

Wohl kein anderer Berufsstand wurde in der Videospiel-Geschichte so ausgeschlachtet wie der des Ninjas. Bekanntester Vertreter auf dem Sega-System ist Joe Mushashi, der Shino-bi-Held. Weithin unbekannt geblieben ist Kazamaru, der 1986 seinen Einstand auf dem Master System feierte – und leider sang- und klanglos wieder von der Videospield Bühne verschwand.

In dem nur schwer zu bekommenden Oldie spielt Ihr

den guten Ninja, der sich gegen die Unterdrückung und Herrschaft des bösen Gyokuro auflehnt und das ganze Land mitsamt der gefangen genommenen Prinzessin von dem Diktator befreien will. Die Befreiungsaktion verteilt sich auf 13 teils sehr kurze, teilweise aber auch längere Levels, die in allerlei Richtungen scrollen. Fängt die Ninja-

Hatz noch konservativ vertikal scrollend an, kommen später Horizontal-Level und sogar Abschnitte mit leichtem 3D-Effekt dazu.

Da sich vom ersten Spielmoment an Gegner auf Euch stürzen, müßt Ihr geschickt mit den Fähigkeiten des Meister-Ninjas umgehen: Natürlich wirft er ganz vorzüglich mit Shuriken-Wurfsternen, die in alle Richtungen geschleudert werden können. Sollten die Angreifer mal zu zahlreich werden, hilft ein beherzter Druck auf beide Buttons – schon wird der Ninja für wenige Sekunden unsichtbar. Recht wichtig sind die manchmal erscheinenden Schriftrollen, die je nach Farbe unterschiedliche Bedeutungen haben: Nehmt Ihr eine rote Rolle auf, wird euer Shuriken-Schuß aufgerüstet, nehmt Ihr eine blaue Rolle, bewegt sich Kazamaru schneller. Von ganz besonderer Wichtigkeit sind die grünen Rollen, denn habt Ihr nicht fünf davon bis zum letzten Level des Spiels gefunden, werdet Ihr den Weg zum Versteck der Prinzessin vergeblich suchen.

Trotz seines hohen Alters gehört The Ninja noch immer zu den besseren Actionspielen auf dem Master System: Zwar sind die Möglichkeiten der Spielfigur arg eingeschränkt, dafür bieten die Levels aber ungewöhnlich viel

Abwechslung. Hauptmanko ist ganz eindeutig der knackige Schwierigkeitsgrad, der auch Profis manchmal vor Probleme stellt.

Natürlich hat das betagte Spiel sporadische Flacker- und Ruckelprobleme, die bleiben aber auch bei aktuellen Erscheinungen nicht immer aus.

Insgesamt bleibt ein für Ninja-Fans interessantes Modul, das allerdings schwer zu bekommen ist.

Julian Eggbrecht



„GAMERS“ meint...

Für Master System-Verhältnisse sehr viele Levels, die einiges an Abwechslung bieten.

GRAFIK	SOUND
3-	3-
GAMEPLAY	DAUERPASS
3	3+

Der Schwierigkeitsgrad ist etwas happig – wenn man nicht absolut aufpaßt, läßt man schnell ein Leben.

NOTE 3

Hersteller:
Sega
Preis:
70 DM
Genre:
Action
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
13
Schwierigkeitsrad:
mittel/hoch
Continues:
Nein
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
2 MBit

NINJA GAIDEN

MASTER SYSTEM
TEST

Die Japano-Firma Tecmo brachte im Land der aufgehenden Sonne vor einigen Jahren auf Nintendo-Systemen das erfolgreiche Ninja Gaiden heraus. Sega kaufte dann für die eigenen Konsolen die Lizenz. Ihr steuert Ryu Hayabusa im immerwährenden Kampf gegen das Böse und müßt Euch durch sieben Level bis zur

Festung des Obermotesz vorarbeiten. Im Gegensatz zu Shinobi-Helden ist Ryu kleiner, dafür aber auch geschickter geraten: Er kann an Decken hangeln, sich auf Plattformen schwingen und Angriffssprünge machen. Die sieben Levels sind von ihren Scrollrichtungen und vom Levelaufbau her sehr unterschiedlich, teilweise muß ge-

Neben der Shinobi-Reihe erfreuen sich in Japan auch die Ninja Gaiden-Spiele größter Beliebtheit – zu Recht.



„GAMERS“ meint...

□ **Ninja-Künstler Ryu hat mehr Möglichkeiten als der Shinobi-Held...**

GRAFIK		SOUND	
3+		3	
GAMEPLAY		DAUERSPASS	
3		3	

□ **...steuert sich dafür aber bei weitem nicht so gut und flüssig. Den Levels fehlt Abwechslung.**

NOTE
3

Hersteller:
Sega
Preis:
80 DM
Genre:
Action
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
7
Schwierigkeitsgrad:
mittel
Continues:
unbegrenzt
Erschließlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
2 MBit

sucht werden, teilweise geht es ziemlich geradeaus.

Gegen die feindlichen Ninjas könnt Ihr Shuriken, Fäuste oder Sonderwaffen einsetzen – sofern Ihr ausreichend viele eingesammelt habt. Am Ende der Levels lauert erwartungsgemäß der Oberfiesling, der Euch besonders zu schaffen macht.

Alle Teile des Spiels, ob Grafik, Sound oder Spielbarkeit, sind absolutes Mittelmaß und kommen darüber nie hinaus. Sucht Ihr ein nettes Ninja-Spiel, greift lieber zum ersten Shinobi.

Julian

Gegebrecht

Shinobi-Konkurrenz aus dem eigenen Haus: Segas Ninja Gaiden



Auf dem Game Gear sieht's besser aus – ist aber kleiner

Jedem seinen Ninja – auch Handhelds müssen nicht ohne Ninja Gaiden auskommen.

TEST
GAME GEAR

NINJA GAIDEN

„GAMERS“ meint...

□ **Die Grafiken bewegen sich schon beinahe auf Shinobi-Niveau und auch die Spielbarkeit ist ganz gut.**

GRAFIK		SOUND	
2.		3	
GAMEPLAY		DAUERSPASS	
2.		3.	

□ **Der Umfang ist einfach frech. Nur vier Levels sind eindeutig zu wenig.**

NOTE
3+

Hersteller:
Sega
Preis:
70 DM
Genre:
Action
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
4
Schwierigkeitsgrad:
mittel
Continues:
Nein
Erschließlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
2 MBit

ell die Steuerung wurde überarbeitet und bewegt sich deutlicher in die Shinobi-Richtung. Leider scheinen den schöneren Grafiken diverse Levels zum Opfer gefallen zu sein, denn es sind nur noch läppische vier davon geblieben: Der Umfang ist damit zu klein.

Insgesamt bleibt ein etwas positiverer Eindruck als beim Master System, der allerdings stark unter der Größe des Spiels zu leiden hat. Gerade gegen die extrem gute Shinobi-Konkurrenz auf dem Game Gear hat Ninja Gaiden keine Chancen.

Julian Gegebrecht

GLEICHES (MOGEL) RECHT FÜR ALLE!

"Unendliches Leben, Energie bis zum Abwinken, unbegrenzte Power, härter zuschlagen, höher springen, in jedem Level starten..." Das waren sie, die unerfüllbaren Träume eines SEGA-Spielers. Bis die Firma Data Flash kam. Und etwas im Gepäck hatte, das ein bißchen an Aladins Wunderlampe erinnerte: Action Replay, das Mogelmodul. Als Adapter zwischen die Konsole und das Spielmodul gesteckt, machte es den Spieler zum Herren über Leben und Tod, ermöglichte es ihm, endlich das Schlußbild zu sehen und auch die unüberwindlichsten Level durchzustehen. Ok, man schummelt ein bißchen dabei, aber was soll's. Der Zweck heiligt ja bekanntlich die Mittel, und da der Zweck "Spielspaß statt Frust" heißt, müßte Action Replay eigentlich demnächst ein "Sankt" verpaßt bekommen... Die Sache hatte nur einen kleinen Haken: Ausschließlich Mega Drive Besitzer konnten den kleinen Freund und Helfer in ihre Dienste nehmen. Doch das ist nun endlich vorbei. Ab sofort gilt gleiches Recht für alle, wird auch an Master System und Game Gear gemogelt, was die Module halten. Klar, daß wir diese frohe Botschaft nicht nur verkünden, sondern Dich auch regelmäßig mit den neuesten Codes versorgen. Deinem Siegeszug durch all Deine noch nicht bewältigten Module steht somit also nichts mehr im Wege.

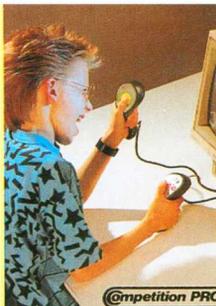


"WEICH-EI" SONIC

Klar, wenn's drauf ankommt, ist Sonic ein verflixt harter Bursche, aber natürlich hat er auch seine weichen Seiten. Von seiner ganz besonders weichen präsentiert er sich für nur DM 39,95. Aus kuscheligem Plüsch und mit beweglichen Armen und Beinen dürfte er so wohl auch das eine oder andere Schwester- und Mutti-Herz höher schlagen lassen...



MANIX TWINS



Hallo Muskelkater - jetzt kommt Bewegung ins Spiel

Die "verrückten Zwillinge" sind da... und versprechen jede Menge Fun und Aktion. Zwei einzelne, mit extra langen Kabeln versehene "Steuerknüppel" bescheren Dir eine noch nie dagewesene Bewegungsfreiheit. Für nur DM 39,95 kannst Du richtig mitmischen, sei es nun beim Vermöbeln des Endgegners oder beim alles entscheidenden Wimbledon-Aufschlag... Aber Achtung: Geschwister und leicht zerbrechliche Einrichtungsgegenstände sollten sich dabei möglichst nicht in Deine Nähe trauen...



KLEIN-KRAM



"Jedem das, was ihm zusteht." Und – mal ehrlich – bei all dem Spaß, den Dein Game Gear Dir so bereitet, steht ihm doch eigentlich auch mal ein wenig Luxus zu... Wie zum Beispiel eine gefütterte Tragetasche aus strapazierfähigem Material. Mit verstellbarem Trageriemen, Gürtelschlaufe und genügend Platz für das gute Stück und mehrere Module. Kurz: ein Game Gear Soft Case. (Für nur DM 29,95 übrigens ein ganz erschwinglicher Luxus...)

NA, WIE SCHMECKT EUCH DAS...?

Eine Napoli mit Extra Schinken, vielen Zwiebeln und doppelt Käse? Haben wir leider nicht..., aber sonst gibt's im GAMERS SHOP so ziemlich alles, was der Freak zum gepflegten Überleben braucht.

KUNSTHAUT

"An meine Haut laß' ich nur Sonic und Tails..." Die bunten Tattoos mit den witzigen Sonic 2 Motiven machen's möglich. Mit ihnen wird aus jedem schlaffen Durchschnittskörper einen wandelnde Kunstausstellung. Da kann Dein Nebenhöhler Hanteln stemmen, bis er umfällt - für nur DM 1,- pro Stück stiehst Du ihm garantiert die Show.



GUTE ZEITEN

"Dem Glücklichen schlägt keine Stunde", sagt das Sprichwort. Dem SEGA-Fan schon. Was nicht heißt, daß Du deshalb unglücklich sein mußt. Im Gegenteil. Denn diese Quarz-Uhr mit Sonic 2 Motiv hat alles, um Dich 24 Stunden täglich glücklich zu machen: Gehäuse und Armband aus robustem Kunststoff, knallige Farben und einen Superpreis - nur DM 49,95.



ALLROUNDER

"Nimm' mich mit, Kapitän, auf die Reise..." Los, alle Mann mitsingen... und das Mega Drive verstaue! Denn im SEGA Rucksack fühlt es sich nicht nur auf längeren Übersee-Reisen, sondern auch zwischendurch äußerst wohl. Weiterhin schreit das schicke Teil aus wetterfestem Material natürlich geradezu danach, auch mal Dein Sportzeug, die Schulklamotten oder was Du sonst so durch die Gegend schleppst, zu schlucken. Und das für nur DM 79,95.



ECHT SPITZ(E)

Pin-Freaks aufgepaßt: Noch haben wir ein paar von den Sonic 2-Pin-Sets zum sensationellen Preis von DM 19,95. Aber wer weiß, wie lange noch.... Denn die 5 Anstecknadeln aus Metall sind nicht nur äußerst begehrt, sondern auch noch limitiert. Also: Hol' Dir das edle Geschenk-Etui aus hochglänzendem Aluminium, bevor es zu spät ist. Denn dann können selbst wir Dir nicht mehr helfen...



BESTELL-COUPON

Menge	Artikel	Preis	Menge	Artikel	Preis
	Sonic 2 Uhr	49,95		Action Replay Pro MD	149,00
	Sonic 2 Pin-Set (5 Stck.)	19,95		Action Replay Pro MS	99,00
	Sonic Plüschtier	39,95		Action Replay Pro GG	99,00
	Sonic Tattoos	1,- pro Stck.		Joystick MS oder MD	je 39,95
	Game Gear Carry all	39,95		Gamers Heft 2/92	5,00
	Game Gear Soft Case	29,95		Gamers Heft 4/92	5,00
	Sega Rucksack	79,95		Gamers Heft 5/92	6,00
				Gamers Heft 1/93	6,00
				Gamers Heft 2/93	6,00
				Gamers Heft 3/93	6,00
Gesamt					

Inland: Ihre Bestellung zzgl. Versandkosten 8,- DM. Im Werte von mehr als 15,- DM zzgl. Versandkosten 12,- DM

Ausland: Versandkosten 12,- DM. Inland u. Ausland bei einem Warenwert von mehr als 200,- DM versandkostenfrei.

JA, hiermit bestelle ich aus dem GAMERS-Shop

Name: (Bitte in DRUCKBUCHSTABEN schreiben)

Euro-Scheck
(bitte unbedingt Kartennummer angeben)

Straße:

per Nachnahme, nur im Inland (zzgl. Nachnahmegebühr 3,- DM)

PLZ/Ort:

Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.

Ich bin damit einverstanden, telefonisch weitere Informationen zu erhalten

ja nein

Adresse:

MVL GmbH, GAMERS-Shop
Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg

Datum/Unterschrift: (bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Bitte keine Überweisung!

VOR SCHAU

MEGA CD-SPECIAL



Lang erwartet, endlich da: Der Hardwareknüller des Jahres ist zweifellos das Mega-CD. Mit einem eigenen 68.000er Hauptprozessor, einem speziellen Soundchip und einigen Nettigkeiten mehr, ermöglicht dieses CD-ROM Spiele einer völlig neuen Generation auf dem Mega Drive. Allein die überdimensionale Speicherkapazität, die eine CD offenbart, läßt erahnen, welch phantastische Dinge mit dem Mega-CD möglich sind. Sage und schreibe 600 Megabyte Daten passen nämlich auf einen einzigen Silberling – kaum zu glauben, aber wahr. Somit können ganze Filmsequenzen auf die CD gepackt werden. Musik gibt's freilich in echter und reiner CD-Qualität. Ein weiteres begeisterndes Feature ist die 3D-Fähigkeit. Riesige Objekte können

IMPRESSUM

Herausgeber: Rüdiger Limbach, Sven Jakobsen (verantwortlich)
Redaktion: Julian Eggebrecht, Reza Abdolali, Klaus Hartwig
Graphik: Matthias Grobys, Marion Limbach, Kim Schimansky, Katrin Förster
Marketing: Thomas Franzen
Anzeigen: Hans-Ulrich Panitz, Ann-Katrin Schoel
 Tel.: 040 / 48 05 22 22 - 23, Fax: 040 / 48 05 21 99
 Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 2. 4. 1993
Vertrieb: IPV, Wendenstraße 27-29, 20097 Hamburg
Abonnement: GAMERS-Leserservice, Postfach 10 32 45, 20097 Hamburg
Lithografie: City Repro, Iglhaut GmbH, Münzstraße 11, 20097 Hamburg
Druck: Evers Druck, 25704 Meldorf
Verlag: MVL GmbH, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg, Tel.: 040/480520
 © 1993 für alle Beiträge bei MVL GmbH

Alle Rechte vorbehalten

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

Gerichtsstand ist Hamburg
 GAMERS SPECIAL erscheint vierteljährlich zum Einzelpreis von DM 9,80

in echter Polyongrafik, also dreidimensional, dargestellt werden. Alles weitere, die aktuellsten Tests, die heißesten Tips & Tricks, und alles rund um die Mega-CD-Hardware findet Ihr in der folgenden GAMERS SPECIAL.



„Road Avenger“:
Echte Comic-Filmsequenzen werden Euch bei diesem rasanten Rennspiel geboten

„Robo Aleste“ auf CD:
Ballenfreak-Hezen schlagen bei diesem knallharten Shoot 'em Up mehr als nur höher



„Jaguar XJ220“:
Steigt ein in eines der schnellsten Autos der Welt. Rast mit 340 km/h über den Highway.

„Silpheed“: Eine 3D-Grafikorgie, wie sie das Mega Drive noch nicht gesehen hat. Phantastisch!



GAMERS SPECIAL im Abonnement:

Schnibbeldisch nab... und gleich schick ich's ab!

ABONNEMENT - COUPON

JA! Ich abonniere GAMERS SPECIAL ab sofort für mindestens ein Jahr (vier Ausgaben) zum Inlandspreis von DM 39,- (inklusive Zustellung). Auslandspreis DM 60,- (inklusive Zustellung). Schicken Sie mir GAMERS SPECIAL an folgende Anschrift:

VORNAME/NAME _____

STRASSE/HAUSNUMMER _____

PLZ/ORT _____

DATUM/UNTERSCHRIFT _____

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen widerrufen kann. Es genügt eine schriftliche Mitteilung innerhalb dieser 10 Tage an: GAMERS SPECIAL-Leserservice, Postfach 10 32 45, 20097 Hamburg. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift:

DATUM/UNTERSCHRIFT _____

Das Abonnement gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

Bequem und bargeldlos durch Bankbuchung/
Lastschriftenzug

BLZ (steht auf Ihrem Scheck) _____

Kto.-Nr. _____

Geldinstitut _____

Unterschrift des Kontoinhabers _____

Gegen Rechnung. Bitte keine Vorauszahlung leisten.
Rechnung abwarten.

Bequem: Viermal im Jahr steuert GAMERS SPECIAL im Briefkasten. Brandaktuell, und die leidige Angst, eine Ausgabe zu versäumen, ist endgültig vorbei.
Fair: Das Jahresabonnement können Sie innerhalb von zehn Tagen (Poststempel) schriftlich widerrufen.
GAMERS SPECIAL-Leserservice,
 Postfach 10 32 45,
 20097 Hamburg

GAMERS SPECIAL-Leserservice
 Postfach 10 32 45
 20097 Hamburg

Die Brandneuen, spektakulären WWF-Wrestling-Shows auf Video!

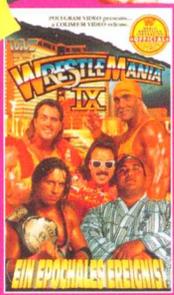
Das kracht! Das dröhnt! Das fetzt! Das ist es!



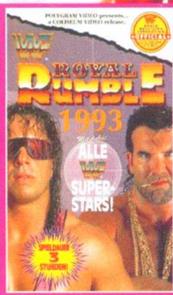
*Die Videocassetten!
Jetzt überall im Handel!*



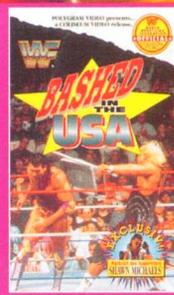
39⁹⁵ DM
Unverbindliche
Preiseempfehlung
je Cassette



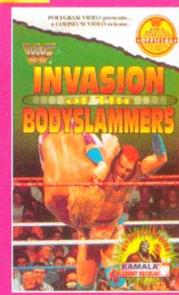
WRESTLEMANIA IX
120 Min. - FSK: 16
087 752 - 3



ROYAL RUMBLE 93
180 Min. - FSK: 16
087 286 - 3



BASHED IN THE USA
120 Min. - FSK: 16
087 756 - 3



INVASION/BODY SLAMMERS
120 Min. - FSK: 16
087 754 - 3

SOFORT - BESTELLSCH EIN

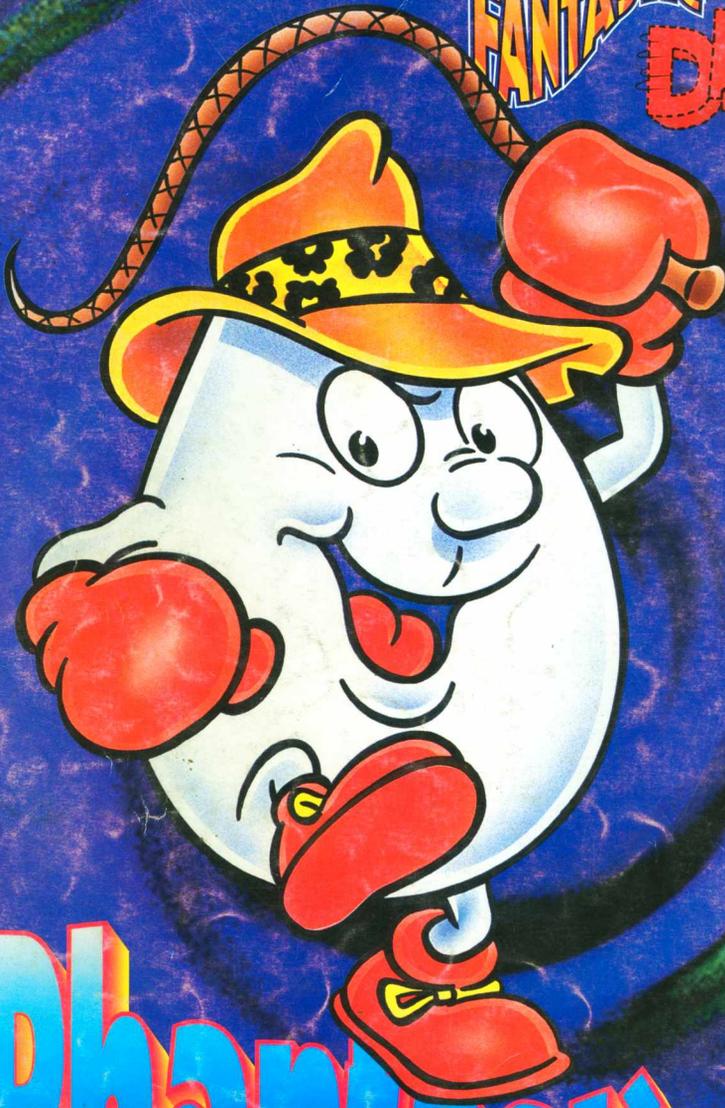
Ja, hiermit bestelle ich zur sofortigen Lieferung

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Stück THE IMMORTAL HULK HOGAN | <input type="checkbox"/> Stück WRESTLE FEST '93 |
| <input type="checkbox"/> Stück ROYAL RUMBLE 1992 | <input type="checkbox"/> Stück WWF - THE YEAR IN REVIEW |
| <input type="checkbox"/> Stück RAMPAGE '92 | <input type="checkbox"/> Stück ROYAL RUMBLE 1993 |
| <input type="checkbox"/> Stück SUMMER SLAM '92 | <input type="checkbox"/> Stück WRESTLEMANIA IX |
| <input type="checkbox"/> Stück GRUDGE MATCHES | <input type="checkbox"/> Stück INVASION OF THE BODYSLAMMERS |
| <input type="checkbox"/> Stück 6TH ANNUAL SURVIVOR SERIES | <input type="checkbox"/> Stück BASHED IN THE USA |

Zum Preis von jeweils **DM 39,95**
zzgl. Versandkosten (DM 4,50 bei
Vorauszahlung mit Eurocheck /
DM 7,50 bei Lieferung per Nachname).
Auslandslieferungen nur gegen
Vorauszahlung per Eurocheck
zzgl. DM 15,50 Versandkosten.

Name / Vorname _____
 Straße u. Nr. _____
 PLZ / Ort _____
 Unterschrift des Erziehungsberechtigten,
 wenn Besteller nicht volljährig _____

FANTASTIC
DIZZY



Phantastisch

ERHÄLTICH FÜR:
MEGA DRIVE. GAME GEAR. MASTER SYSTEM. AMIGA.

Weitere Informationen erhalten Sie über:
Codemasters Software Company Limited, Stoneythorpe, Southam,
Warwickshire, CV33 0DL, G.B.

Codemasters™ 

© The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters") 1993. Alle Rechte vorbehalten. Codemasters und Fantastic Dizzy sind eingetragene Warenzeichen, die unter Lizenz der Codemasters Software Company Ltd. benutzt werden. Von Sega Enterprises Ltd. für das Spielen auf dem Sega Mega Drive, dem Sega Master System und Game Gear herangezogen. Mega Drive, Master System und Game Gear sind eingetragene Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd. Codemasters besitzt diese Warenzeichen unter Lizenz.