

DAS DEUTSCHE INSIDERMAGAZIN FÜR SEGA-KONSOLISTEN

SEGA *pro*

KEINE OFFIZIELLE SEGA-PUBLIKATION

FEBRUAR 1993
DM6,50
ASch70
AUSGABE 4



EIN RIESIGES
SONIC 2 POSTER
IN DIESER AUSGABE!

SONIC 2

Brilliante 16 Seiten mit
Sonic und Tails. Alles,
was Ihr wissen müßt,
ist hier zu lesen.



MEGA-CD

- Black Hole Assault spielt verrückt!
- Kostenloser Kalender in diesem Heft



MEGA DRIVE

- Indiana Jones kommt in Aktion
- James Bond wird knallhart



MASTER SYSTEM

- Pit-Fighter schrumpft zusammen
- George Formans Boxchaos



GAME GEAR

- Taz kommt hereingewirbelt
- Der komplette Lemmingscode



PREDATOR 2

Komplette Lösung im Heft!

TERMINATOR 2

Schwarzenegger wird mal wieder im
Mega Drive losgelassen - aber dieses Mal ist
er auf Eurer Seite!

BRANDAKTUELLE NACHRICHTEN UND DIE BESTEN SEGA-SPIELTESTS

THE SECRET DIARY OF A SEGA PLAYER...

Montag



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



Dienstag



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

Mittwoch

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

Donnerstag



Mathe-Test (Alptraum!)

Kein Eintrag ins Klassenbuch (?) Kam nach Hause, der Hund hatte auf den Teppich gekackt. Mami hat's aufgesammelt, ich mußte den Teppich saubermachen. Der Kötter muß weg! 29mal die Hände gewaschen, dann "Klax" gespielt. Level 29 ist echt tödlich!



Freitag

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

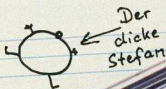
Sonnabend

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



Sonntag

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



SEGA
MEGA DRIVE
PIT-FIGHTER

SEGA
Vertrieb
Deutschland
Sega Gesellschaft für
Videospiele mbH
Hans-Henny-Jaun-Weg 53
D-2000 Hamburg 76, Tel: (040) 229380
Österreich - Sega Vertriebsgesellschaft mbH
A-1100 Wien, Döbnergasse 92-94 Top 8, Tel: (0222) 60147
Schweiz - Videohobby AG, Bahnhofstrasse 9, Postfach,
CH-8341 BAAR, Tel: (042) 332288

TENGEN
VIDEO GAMES

SEGA™

**FEBRUAR 1993
AUSGABE 4**

**KORRESPONDENZ
SEGAPRO LEASERSERVICE
POSTFACH 101905
4630 BOCHUM 1**

HERAUSGEBER
Richard Monteiro

REDAKTION
Markus Scheer
Wolfgang Kuhn

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

REDAKTION (Japan)
Emiko Nishimura
Noriko Buckingham

PRODUKTIONSMANAGER
Diane Tavener

DESIGNER
Dave Perry
Simon Christopher
Andy McDermott
Carolyn Ratcliffe

ANZEIGENLEITER
Neil Harris

MITARBEITER
Mark Monteiro
Claudia C. Niermann

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

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

DRUCK
Southernprint (Web Offset) Ltd

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

Trademark: T2, Endoskeleton and duplication of Endoskeleton are trademarks of Capcom Pictures International. The Arcade Game is a trademark of LJN Ltd.



ProNews6

Japan News10

ProTips14

Sonic 2 Spezial33

SegaPro Abo52

Leserbriefe54

ProReviews56

Plattformspiele58

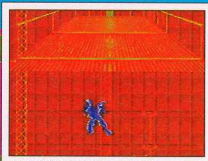
Menacer78

Wettbewerb81

Game Over82

Koffentlich habt ihr noch Platz für eine Extrawaffe in eurem Waffenschrank. Sega präsentiert euch THE MENACER. Wir greifen um dieses neue Leichtgewehr und Blasen ein paar Feinde um, auf Seite 78.

PANG! PANG!



T2:THE ARCADE GAME.....58

Schwarzenegger ist wieder da nd



KING SALMON.....74

Ihr werdet total gefesselt sein



TRIVIAL PURSUIT62

Die härtesten Fragen auf dem MS

REVIEW INDEX



Black Hole Assault.....76



Carmen Sandiego70
 Cruel Ball66
 James Bond.....72
 King Salmon.....74
 Sonic 234
 T2: The Arcade Game58



George Foreman's.....64
 Pit-Fighter.....68
 Sonic 246
 Trivial Pursuit.....62



Batman Returns57
 Sonic 250
 Taz-Mania.....61

SONIC 2

Die PROS führen Dich tiefer in die Mega Drive-, Master System- und Game Gear-Versionen von Sonic 2. In unserer vollgepackten Beilage findet Ihr Reviews des Spiels plus wichtige Tips und Hintergrundinformationen. Schlagt Seite 33 auf!



TAZ-MANIA61

Er wirbelt in den Game Gear.



BATMAN RETURNS57

In den Strassen von Gotham



JAMES BOND72

Der Top-Geheimagent kommt!



BLACK HOLE ASSAULT ..76

Mega CD wird besser und besser

NEUES MEGA 2

Sega hat die Veröffentlichung des Mega Drive 2 für diesen Frühling angekündigt. Die Veränderungen werden lediglich äußerer Art sein und bis jetzt gibt es keine weiteren Einzelheiten. Es gibt



keine technischen Änderungen und die aktuelle Software wird auch auf dem Mega Drive 2 laufen. Der einzige Unterschied besteht darin, daß das neue MD zum Seite-an-Seite Betrieb mit dem Mega-CD konzipiert wurde, vielmehr wird es auf diesem befestigt. Bedeutet das ein weiterentwickeltes Mega-CD? Nun, genau das bedeutet es, aber das neue Gerät wird auf das aktuelle Mega Drive passen. Das neue Mega 2 Mega Drive Mega-CD Gespann soll die Breite des derzeitigen Mega Drives haben und nicht viel größer sein. Der Grund für diese Änderung ist die Einsparung der Herstellungskosten, möglicherweise auch, um Kosten niedrig zu halten. Eine Preissenkung scheint sehr unwahrscheinlich, da Sega angekündigt hat, daß seine Preise in diesem Jahr ansteigen werden. Die neue Konsole wird erst im März erscheinen, dem neuen Veröffentlichungsdatum für das Mega-CD.

Die führenden Personen bei Sega und Ihre Aufgabenbereiche. Der Geschäftsführer der deutschen Tochtergesellschaft ist Winrich Derlien. Der Verkauf wird von Nils Jöhnk übernommen. Für das besondere Marketing ist Norbert Kijak zuständig. Die Public Relation Arbeit übernimmt komplett Sybille Priester (von ihr bekommen auch Zeitschriften wie wir Informationen).

Bei Sega sind Anfang des Jahres 92 Personen beschäftigt gewesen. Diese Zahl soll nun Anfang des Jahres 1993 auf 120 Personen ansteigen. Bis Ende 1992 sollten die Verkaufsstellen von Sega Produkten von 5600 auf 6000 ansteigen. Das bisher meistverkaufte Sega Produkt ist das Master System mit 560000 verkauften Einheiten. Im neuen Jahr sollen noch 350000 Stück mehr an den Mann gebracht werden. An zweiter Stelle rangiert das Sega Mega Drive. Von diesem wurden bislang 225000 Geräte verkauft. Für das neue Jahr sollen ebenfalls 350000 Geräte abgesetzt werden. An dritter Stelle steht das Game Gear mit bisher 210000 verkauften Einheiten. In diesem Jahr soll eine Absatzzahl von 225000 Stück erreicht werden. Die Games sollen in diesem Jahr 4,2 Millionen Mal verkauft werden. Und immer dran denken, je erfolgreicher Deine Konsole, je mehr Softwarehäuser werden Dich mit Software versorgen. Na, sind das nicht tolle Aussichten für Euch!!!

HINTER DEN KULISSEN BEI SEGA

Geinnisse...

Schlechte Nachrichten! Alle diejenigen, die auf das Erscheinen von The Godfather auf dem Master System warten, werden dies lange tun müssen. Unglücklicherweise hat sich US Gold dazu entschieden, das Spiel nicht herauszubringen, da es ursprünglich an Jugendliche und Ältere gerichtet war und US Gold die Master System Besitzer für zu jung für das Spielgeschehen hält. Virgin bemüht sich darum, in diesem Jahr mindestens drei Neuerscheinungen pro Monat herauszubringen. Dies ist eine gute Nachricht für alle, da so die Auswahl an Spielen noch größer wird. Einem unbestätigten Gerücht von Microprose zufolge soll F-15 im März dieses Jahres



erscheinen. Definitiv ein Spiel, nach dem man Ausschau halten sollte, denn es verspricht, atemberaubend zu werden! Sega hat bekanntgegeben, daß Sonic 2 für mindestens 12 Monate nicht im Paket mit irgendwelcher Hardware angeboten wird. Es hatte eindringliche Vorschläge gegeben, dies in Frankreich so zu praktizieren, wo Sega die meisten Verkaufsprobleme hat. Auch sind Gerüchte über ein Doppelpack mit Sonic und Sonic 2 vor Weihnachten aufgetaucht, doch Sega hat alle Behauptungen entschieden verneint. Man erwartet, daß allein in Großbritannien mindestens 4 Millionen Exemplare verkauft werden, was Sonic 2 zum größten Hit macht, den der Spielemarkt je gesehen hat.

SEGA ARBEITET MIR KELLOGGS ZUSAMMEN!

Auf rund 11,8 Millionen Verpackungsrückseiten von Kelloggs Produkten findet ihr 14 Millionen Leuchtsticker. Es gibt viele verschiedene Motive, viel-leicht gefällt Euch auch eins davon. Diese Verpackungen könnt ihr von jetzt an bis Februar 1993 in jedem Geschäft kaufen. Diese witzigen Sticker sind in jeder Verpackung bis auf Kellogg's Flakes und Snacks. Also alle, die morgens gerne Kellogg's essen, finden demnächst ihren Sonic darin. Na dann guten Appetit.

Eine brillante neue Sega Werbung hat in Deutschlands Kinos Einzug gehalten! Die Oscar Gewinner Christoph und Wolfgang Lauenstein haben mit ihrem 60 Sekunden-Spot einen neuen Standard für Kinowerbung geschaffen. Menschenähnliche Lebewesen erkunden den Planeten Sega und ihr Leben war nicht mehr dasselbe! Die Werbung vereint klassische Zeichentrickanimationen und moderne Fernsehtechnik und ist sehr beeindruckend.

PRO CHARTS

Wir bedanken uns bei unseren Lesern für die vielen Einwendungen ihrer Lieblistspiele. Hier ist eine Auflistung der Lieblistspiele der SegaPro-Leser:



1)	(NE)	LHX Attack Chopper	70%
2)	(NE)	NHLPA Hockey '93	92%
3)	(NE)	Lemmings	92%
4)	(I)	Alien 3	87%
5)	(NE)	Death Duel	82%
6)	(10)	Taz-Mania	93%
7)	(9)	Side Pocket	64%
8)	(6)	Galaxad	75%
9)	(3)	Corporation	94%
10)	(7)	Predator 2	80%



1)	(1)	Arcade Smash Hits	87%
2)	(7)	Sonic The Hedgehog	96%
3)	(NE)	Alien 3	90%
4)	(NE)	SCI	54%
5)	(4)	Super Monaco GP 2	21%
6)	(6)	Castle of Illusion	93%
7)	(10)	Bubble Bobble	NR
8)	(3)	Tom and Jerry	75%
9)	(8)	Wimbledon Tennis	88%
10)	(9)	Super Kick Off	93%



1)	(NE)	Taz-Mania	90%
2)	(1)	Chuck Rock	90%
3)	(2)	Spiderman	92%
4)	(7)	Ninja	NR
5)	(6)	Papils	78%
6)	(8)	Sonic The Hedgehog	96%
7)	(3)	Marble Madness	79%
8)	(10)	Crystal Warriors	79%
9)	(4)	Smash IV	58%
10)	(5)	Super Monaco GP	71%

GAME-PLAY Island

MEGA DRIVE
Block Out
29.90 DM
Das Angebot!

Umbau MEGA DRIVE
Damit Kommen auch weiterhin
alle Spiele auf deutschen
Geräten abgespielt werden
50/60 Hz.u.7/Engl chip 75.-Dm

GAME GEAR
ab 29.95
GAMEBOY
ab 19.95

Game Play Läden ab 13.00- Osterwieher Str. 70 4837 Verl 1 Fax: 05246-81270
Game Island Läden Tgl. 12.00- 18.30 Donau-Str.51 1000 Berlin 44 030/687 4545
Sa bis 14.00 Uhr Do bis 20.30 Uhr

BTX: * GAME PLAY #
Tel: 052 46/811 84

SKYTEK SOFTWARE

10 ELIZABETH PLACE, ST. HELIER, JERSEY
TEL: 00 44 534 601032

UNTER WOCHE NIMMT BESTELLUNGEN ZWISCHEN 8 UND 20 UHR ENTGEGEN!

BESTELLE PER TELEFON EINE LISTE DER ALLERNEUESTEN SPIELE UND HÖRE DETAILS ÜBER DIE AKTUELLESTEN NEUERSCHEINUNGEN.

MEGA DRIVE

ALIEN 3	USA	82,60DM	JOHN MADDENS 93	USA	86,50DM
AQUABATICS	UK	75,00DM	LEMMINGS	JAP.	83,76DM
BARIMAN RETURNS	USA	84,96DM	LHX ATTACK CHOPPER	UK	83,76DM
CAPTAIN AMERICA	USA	82,60DM	LOTUS TURBO CHALLENGE	USA	82,60DM
CHAMPIONSHIP PRO AM	USA	84,02DM	NHLPA HOCKEY	USA	85,55DM
CHUCK ROCK	USA	84,96DM	PGA GOLF	USA	83,76DM
DEATH DUEL	USA	87,52DM	ROAD RASH 2	USA	82,60DM
DESSERT STRIKE	USA	85,50DM	SONIC II	UK	80,24DM
DUNGEONS & DRAGONS USA	93,22DM	SPLATTERHOUSE II	USA	80,24DM	
E.A. ICE HOCKEY	UK	80,95DM	STEEL TALONS	USA	83,76DM
EUROPEAN CUP SOCCER	UK	82,51DM	STREETS OF RAGE 2	USA	ANRUFFEN
EVAN DER HOULFIELD	USA	82,60DM	TAZMANIA	USA	80,24DM
F15 STRIKE EAGLE 2	USA	ANRUFFEN	TEAM USA BASKETBALL	USA	88,50DM
GADGET TWINS	USA	83,76DM	TERMINATOR I (ARCADE)		
INDIANA JONES/LAST	USA	82,60DM	VERSION	USA	90,86DM
JENNIER CAPPATTI TENNIS	USA	83,76DM	THE WORLD OF ILLUSION	JAP.	82,60DM

WOW!!

AQUABATICS 75,00DM
NHLPA HOCKEY 85,55DM
ROAD RASH 2 82,60DM
TERMINATOR II 90,86DM

HOLT EUCH DIE NEUERSCHEINUNGEN BEVOR ANDERE SIE EUCH WEGSCHNAPPEN!

EUROCHECKS, ACCESS, VISA + MASTERCARD SIND WILLKOMMEN
PORTO + PACKUNG: DM- 5,30 PRO STÜCK.
SCHNELLER FREUNDLICHER SERVICE.



SegaPro 5 ist am 25. Februar bei allen guten Zeitschriftenhändlern erhältlich, LaB es Dir nicht verelorengen!

COMPUTER & KUDAK

Computer Treff Kudak
Holbeinstrasse 2 - 4
23350 Neumünster
Telefon (04321) 2 27 37
Telefax (04321) 2 33 12

SEGA MEGA DRIVE

HARDWARE dt.

Grundgerät	DM 260,00
Magnum Set	DM 360,00

SOFTWARE

Alien 3	dt.	DM 112,00
Ferrari GP Chall.	dt.	DM 112,00
Mickey & Donald	dt.	DM 91,00
NHLPA Hockey '93	dt.	DM 112,00
Sonic II	dt.	DM 91,00

ZUBEHÖR

Control Pad	DM 44,00
Software Converter	DM 91,00

SEGA MASTER SYSTEM II

HARDWARE deutsch

Grundgerät incl. Alex Kidd I	DM 140,00
Grundgerät incl. Alex Kidd I und Sonic	DM 190,00

SOFTWARE deutsch

Mickey Mouse II	dt.	DM 81,00
Prince of Persia	dt.	DM 91,00
Sonic II	dt.	DM 81,00
Tazmania	dt.	DM 81,00
Trivial Pursuit	dt.	DM 91,00

ZUBEHÖR

Control Pad	DM 19,00
Infrared Joypad	DM 73,00

SEGA GAME GEAR

HARDWARE deutsch

Grundgerät incl. Sonic the Hedgehog und Netzeil	DM 335,00
---	-----------

SOFTWARE

Batman Returns	dt.	DM 81,00
Chuck Rock	dt.	DM 81,00
Lemmings	dt.	DM 81,00
Sonic II	dt.	DM 81,00
Tazmania	dt.	DM 81,00

ZUBEHÖR

TV Tuner	DM 199,00
Master Gear Converter	DM 44,00
Auto-Adapter	DM 40,00
Battery Pack	DM 82,00

Ihre Vorteile

- **Top-Preise!**
- Ausschließlich dt. Versionen
- Lieferung auf Rechnung
- Keine Nachnahmegebühr

Mengenrabatte erhalten Sie jeweils bei geschlossener Abnahme:

Netto-Warenwert	Rabatt
ab DM 500,-	3 %
ab DM 1.000,-	5 %

Sammelbesteller sparen Versandkostenanteile und helfen durch geringeren Anfall von Verpackungsmaterial die Umwelt zu schonen.

- Weitere Spiele und Zubehör entnehmen Sie bitte unserer Preisliste, die Sie kostenlos anfordern können.
- Reservierung für Neuheiten werden vorrangig ausgeführt.
- Keine Nachnahmegebühr.
- Lieferung auf Rechnung zuzüglich Versandkostenanteil DM 5,95
- Alle vorliegenden Preise verstehen herself ihre Gültigkeit
- Preisänderungen vorbehalten.
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.



Nun meldet sich die Mega-CD-Benutzer-Gruppe zum zweitenmal, und in diesem Monat gibt es massig Informationen für alle CD-Benutzer. Zuerst die Ankündigung, die Sega für Streetfighter 2 plant: Championship Edition sind jetzt bestätigt worden. Die gleichen Leute bringen sie zu Euch, die auch die

haben die Information, daß es in Kürze auf dem Mega-CD erscheint. Es sollte Ende November herauskommen - noch ein Spiel, nach dem man Ausschau halten sollte!

Wenn Ihr euch nach dem liebenswerten Steinzeit-Helden seht, dann könnte diese Neugierde erfreulich für Euch sein! Chuck Rock

nun Black Hole Assault, ein Hau-drauf-Spiel, das in unserem liebenswerten Magazin besprochen wird, also lest das Review, bevor ihr es kauft! Time Gal ist ebenfalls erschienen, und es ist von denselben Leuten produziert worden, die Euch schon Thunderstorm FX gebracht haben.

Die tollen Kerle vom Wolfteam planen gerade ihr zweites vollständig animiertes Videospiel, wie wir es nennen: Ihr werdet vielleicht einen Schnipsel darüber in der letzten Ausgabe dieses Magazins bemerkt haben.

gerade erscheinen, gleichzeitig mit der Veröffentlichung von Final Fight in Amerika und England, was wohl auch sehr hervorragend sein muß!

Noch mehr schlechte Nachrichten! Das Erscheinen vom Mega-CD scheint schon wieder mißglückt zu sein. Anstatt am 8. Dezember zu erscheinen, ist es es nun bis März zurückgestellt worden.



MEGA-CD INFOS

Arcade-Version programmiert haben, was hoffentlich bedeutet, daß sie nicht verpaßt werden darf! Mit der Veröffentlichung darf man im März/April nächsten Jahres rechnen, also haltet Eure Augen offen!

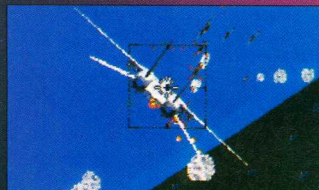
Jetzt zu den wichtigen Dingen! Jaguar XJ220,

und Chuck Rock 2 werden schon in naher Zukunft von Sega herausgebracht. Man kann nur hoffen, da es ein genauso großer Erfolg wird wie Wonderdog, ihre erste CD-Erscheinung! Eine Konvertierung von Thunderhawk ist ebenfalls auf dem Weg, wieder von

Roadblasters FX verspricht genauso adrenalin-feuernd zu sein wie Thunderstorm FX, aber dieses Mal hat man die Kontrolle über einen Hochgeschwindigkeits-Polizisten. Es ist Chase HQ ziemlich ähnlich und wird einer der Titel sein, den man sich fürs nächste Jahr merken sollte.

Haltet schließlich noch Ausschau nach After Burner 3 und Super League CD (Baseball). Diese sollen jetzt

Wahrscheinlich wartet Sega, bis mehr Qualitäts-Software entwickelt worden ist, und möglicherweise auf die Veröffentlichung des neuen Mega-Drive und des neuen, verbesserten Mega-CD.



das Autorennspiel von Core, war bisher nur auf Floppy erhältlich. Ärgert Euch nicht mehr, denn wir

Core, und verspricht, spektakulär zu werden. Erhältlich ist

Der Starfighter 3 Joypad ist ab jetzt erhältlich und wurde zur besseren Handhabung entwickelt. Neben der unabhängigen Turbo-Feuerknöpfe hat er noch drei andere Feuerknöpfe und eine Zweikampf-Turbo-Feuer Option. Nun kannst Du alles nach Herzenslust wippen, ohne daß die Gefahr besteht, die Daumen zu verletzen. Für ca. 30 DM ist es durchaus erschwinglich. Wenn Dich das noch nicht überzeugt hat, dann schau Dir doch das Maverick 3 an. Dieses Gerät zeichnet sich durch sein revolutionäres Design aus, daß derart weiche Bewegungen möglich macht, wie sie zuvor nur bei Arcade Games erreicht werden konnten. Es hat überzeugende Reaktionsfeuerknöpfe, eine Slow-Motion Funktion und eine superschnelle Turbofeuereinstellung. Maverick 3 kostet ca. 40 DM und ist im Fachhandel erhältlich.



Super Games Von Deutschen Sega Entwicklern

Wie wir Euch schon in der letzten Ausgabe berichtet haben, trägt sich Software 2000 als erstes deutsches Softwarehaus sich mit dem Gedanken, ein Sega-Mega-Drive-Spiel zu entwickeln. Nun hören wir, laut Insiderinformationen, daß immer mehr deutsche Softwarehäuser nun auch für die Sega Geräte entwickeln. Die Pläne für die kommenden Spiele werden alle Bereiche der Spiele abdecken - wie Aktion, Sport und einfache Simulationen. Sobald wir Screenshots und weitere Informationen haben, werden wir Euch schnellstmöglich informieren. Wir warten gespannt auf die ersten Testversionen.



NEUES AUS



JAPAN

コナミ

PRO DATES

DEZEMBER

- 11 Super Shinobi 2 MD Sega
- 11 G-LOC MD Sega
- 11 Mini-Chan Game Paradise 2 GG Sega
- 18 Road Blaster FX CD Wolf Team
- 18 World Of Illusion MD Sega
- 22 TMNT-Return of Shredder MD Sega
- 25 Junker's High MD RAC Victor
- 28 Shining Force Golden GG Sega
- 30 Ball Jocks MD Namco
- 31 Team USA Baseball MD EA Victor
- Gods MD Mindscape

JANUAR

- 14 Bare Knuckle 2 MD Sega
- 24 Mickey Mouse Magic Crystal GG Sega
- 27 Annette Again CD Wolf Team
- 31 A Rank Thunder CD RIOT
- 31 Jaguar XJ 220 CD Victor RAC
- Fury Friends MD EA Victor
- Kick Boxing MD M World
- Boogie Woogie Bowling MD Visco
- Risky Woods MD EA Victor

STREET FIGHTER II?

Power Athlete (soll in Amerika und Europa umbenannt werden in *Deadly Moves*) ist ein Kassenschlager in Japan und wird auch bestimmt auf dieser Seite des Ozeans für Aufregung sorgen. Genauso gespielt wie in SF2, kämpfen acht Gegner in Zweikämpfen um den begehrten Weltmeisterschafts-Titel, Ruhm und Ehre. Jeder dieser acht Charaktere hat seinen eigenen besonderen Todesschlag. Diese weisen eine verblüffende Ähnlichkeit zu den SF2-Bewegungen auf. Der Charakter, den man im Ein-Spieler-Modus kontrolliert, besitzt einen Spirit Bolt (hervorschießender Blitzstrahl), welcher von seinen Händen abgeschossen wird. Gespenst, oder?

Im Zwei-Spieler-Modus hat man die Möglichkeit, einen der acht Spieler auszuwählen, jedoch im Ein-Spieler-Modus muß man einen straßenfernen Wessi namens Joe steuern (können sich die Japaner keine anderen westlichen Namen einfallen lassen außer Joe?).

Die Charaktere sind groß und bunt, wie auch in SF2: *Champion Edition* ist wohl nur noch einige Monate entfernt, und es wird interessant sein zu sehen, wie es die gewalttätigen Japaner aufnehmen werden.



WONDERMEGA II DIE RACHE DES IMPORTES!

Nur wenige Monate nach der Veröffentlichung des Wonder Mega in Japan und Amerika hat Sega den neuen Wonder Mega-Zusatz enthüllt. Die neue MIDI-Decoder-Karte erlaubt dem Wonder Mega, jedes MIDI-kompatible Keyboard, jede Drummachine oder jedes Instrument zu steuern, ohne daß er teure Software benötigt. Die Info zu diesem musikalischen Zusatz ist im Moment sehr beschränkt, bleibt also auf Empfang für Updates, sobald wir sie erhalten.



LEBEN MIT MAH-JONG

Mah-Jong ist meiner Meinung nach das schwierigste Spiel, das ich je zu lernen versucht habe. Ich werde euch nicht mit Details langweilen, es sei nur gesagt, daß dem Poker sehr ähnlich ist und mit elfenebenen Steinen gespielt wird. Es ist das populärste Glücksspiel in Asien, das sowohl materielle Veränderungen als auch ein schnelles Spiel erlaubt, darüberhinaus ist es absolut verblüffend für jemanden, der noch nicht weiter in den Osten gekommen ist als bis nach Sachsen! 51 computergesteuerte Spieler warten darauf, Dich in ver-

Jap CHARTS



Jetzt	War	Titel
1	NEU	Rise of the Dragon
2	(2)	Gate of Shura
3	(1)	Thunderstorm FX
4	(4)	Super Monaco GP II
5	(6)	Thunder Force IV
6	NEU	Burai Fighters
7	NEU	Wonderdog
8	NEU	Decision of Commodore
9	NEU	King Salmon
10	(10)	Prince of Persia



Jetzt	War	Titel
1	NEU	Shadom Crusader
2	NEU	Gyawan Bla Egotism
3	(2)	Sonic The Hedgehog
4	(3)	Columns
5	(1)	Super Monaco GP II



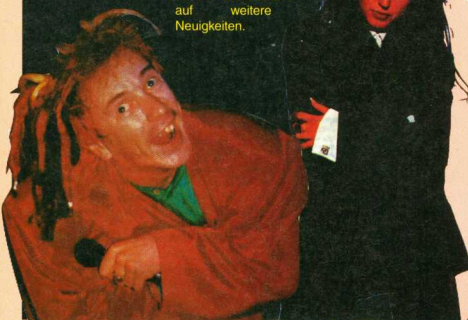
schiedenen Spielen herauszufordern, von denen das bizarrste Date Mah-Jong ist. Das hat nichts mit Kalendern zu tun, sondern mit einem Jungen und einem Mädchen, die in einer großen Stadt eine Verabredung haben, und deren Verlauf davon bestimmt wird, wie und wie gut du dieses Spiel spielst! Seltsam!

Mah-Jong ist wahrscheinlich ein großartiges Spiel für jemanden, der weiß, wie es gespielt werden muß, aber der Rest von uns muß warten, bis irgendeine freundliche Software-Firma die Regeln des Spiels in gutes, verständliches Deutsch übersetzt.

MEGA-CD KARAOKEYSYSTEM

Lieb es oder hasse es, Karaoke gibt es jetzt von Sega-Japan für das Mega-CD; es erlaubt Dir, bei Deinen Lieblingsliedern zu Hause mitzusingen. Es wird an der Seite mit dem Mega-CD verbunden und kann CD-G Karaoke-Discs oder vokale Karaoke-Discs abspielen. Als besondere Eigenschaften gibt es noch Echo, Harmonien und einen Tonregler, um auch die schlimmste Stimme zu verschönern. Du kannst aber auch die sogenannten schwergewichtigen CDs abspielen, bei denen Musik und Stimmen auf zwei unterschiedlichen Tonspuren gemixt werden. Du kannst so also einfach die Stimmen untermixen.

Achte an dieser Stelle auf weitere Neuigkeiten.



SONIC, SONIC



Wir alle wissen, daß Sonic längst nicht mehr 'nur' der kleine Igel auf dem Bildschirm ist. Er ist der werbewirksamste aller Konsolencharaktere, aber die Japaner meinen doch immer wieder, daß sie alles übertreiben müssen. Es gibt dort im Moment weit mehr als 60 verschiedene Sonic-Artikel, von der Getränkedose bis hin zum Pyjama! Andere Gegenstände sind Essenboxen, Tischunterlagen und Boxershorts; aber am besten ist immer noch das Kaugummi...



KUNSTVOLLER SIEG



Electronic Arts haben gerade ein Abkommen mit dem japanischen Konzern Victor (JVC) abgeschlossen, nämlich daß sie ihre Produkte in Japan vertreiben.

Unter den ersten veröffentlichten Titeln ist das John Madden Football, Crue Ball, Team USA Basketball und Road Rash. Kein Zweifel, die Japaner werden genauso viel Freude an diesen Titeln haben, wie wir hier in Deutschland.

JOHN MADDEN FOOTBALL '92

licensed by Sega Enterprises Ltd. © 1991 Electronic Arts

SEGA-ZUBEHÖR

Sega hat viele neue Zubehörteile veröffentlicht, die hoffentlich im April als Import zu haben sein werden.

Das erste wird eine Maus für das Mega Drive sein, die, wenn man sie umdreht, einen Trackball simuliert. Speziell für Rollenspiele und Puzzlespiele konstruiert, steuert sie den Cursor sehr genau über den Schirm und ist auch für Kleinere interessant, da man sich leichter an sie als an die Pads gewöhnt.

Das nächste danach wird ein Joypad mit sechs verschiedenen Knöpfen sein, welchem man nachsagt, daß es speziell für die Street Fighter Mega-CD Version entwickelt wurde. Es wird auch angekündigt, daß es dann in der baldigen Zukunft einmal Standard für alle Spiele auf dem Sega-Gerät sein wird. Sega beteuert die Wichtigkeit dieses Produktes und ist noch auf der Suche nach einem Dritten, der sie unterstützt.



NEUES AUS



JAPAN

入決定

PRO DATES?

30 14
23 5 8 4

- Steel Talons MD Teenage
- Laughing Salesman CD Sega

FEBRUAR

- 20 Final Fight CD Sega
- 25 The Galaxy Railway 999 CD RIOT
- 26 Lemmings GG Sega
- BattleFront Europe MD Kawai
- Battle Tanks MD Sega
- Force Ball 2000 GG R. Hill Soft
- Genshiki MD Teenage
- GP Riders GG Sega
- Sim Earth CD Sega
- Vey - Meteor Assault CD SIMSU
- Wing Commander CD Sega

コナ参

PSYCHISCHER DETECKTIV LEERT!

Aya ist der dritte Teil der PD-Serie, die alle von den FM-TOWNS konvertiert wurden. Das Spiel ist ein Rollenspiel, das ein neuartiges System, das DAPS (Datawest Active Picture System) heißt, unterstützt. Mit ihm werden superschnelle Animationen



erzeugt und alles Lippensynchron gesprochen. Die Story handelt von einem Detektiv namens Furuyagi, der die Fähigkeit besitzt, die Gedanken anderer zu lesen. Nach einigen Zweifeln läßt er sich doch vom Geld überzeugen, einen

Job anzunehmen. Nebenbei findet er zu Hause heraus, daß seine Freundin entführt wurde. Ob das wohl mit dem Fall zu tun hat? Ob das ein Racheakt ist? Wer kann es wissen, da das ganze Spiel auf japanisch ist? Aber keine Sorge, sobald eine englische oder gar deutsche Version zu haben ist, werden wir Euch weiter über dieses Spiel informieren.



ANNETTE VERLIERT WIEDER

Jeder Japaner wird verrückt, wenn Du in seiner Gegenwart den Namen Annette erwähnst. Sie tauchte zuerst in El Viento auf dem Mega Drive auf und sogar ihr Freund bekam ein eigenes Spiel (Earnest Evans ist dieser, falls Du das noch nicht mitbekommen hast). Ihr neues Spiel, das bislang noch gar keinen Titel hat, wird im Moment auf dem Mega-CD programmiert und wird sicherlich einige liebeliche Zeichnungen aufweisen können. Hinzu kommt bestimmt ein gutes Gameplay und tolle Grafiken. Ein Erscheinungstermin sollte eigentlich jetzt bald für dieses tolle Spiel angekündigt werden; wir halten Euch auf dem laufenden.



VERRÜCKTE JUNGEN

Wenn Du jemals in Japan gewesen bist oder Bilder von dort gesehen hast, so hast Du sicher noch die Pachinko-Flipper in Erinnerung, die dort an jeder Ecke stehen. In Japan nutzt man es als Glücksspiel und es ist bislang nicht auf dem Mega Drive erschienen. Wenn das noch nicht reicht, für den hat man noch Rollenspielelemente eingebaut. Du mußt an vielen verschiedenen Schauplätzen spielen und wenn Du gewinnst, gibt man Dir Informationen darüber, wo Dein verschwundener Vater ist. Ich kann mir zwar keinen triftigen Grund vorstellen, wieso man das noch mit in das Spiel aufgenommen hat, aber irgendetwas muß es schon bedeuten, da die Japaner ganz wild darauf sind. Andernfalls wäre es vielleicht nicht umgesetzt worden.



SEGA pro

EINE DER AKTUELLSTEN SEGA- KONSOLEN ZEITSCHRIFTEN AUF DEM MARKT!

FALLS IHR DIE ERSTEN AUSGABEN VON SEGA PRO VERPASST
HABT IST HIER DIE CHANCE, SIE NACHZUBESTELLEN!



Ausgabe 1 DM 6.50

Fetzigste erste Ausgabe mit Beiträgen wie Previews für Sonic 2, Superman und Smash tv. Ausserdem eine super 4-seitige Zusammenfassung der Neuerscheinungen fürs kommende Jahr - bloß nicht verpassen! Reviews gibt's für Alien 3 (MD), Evander Holyfield Baseball (MD), Thunderforce IV (MD), Ninja Gaiden (MS), Putt & Puter Golf (MS), Prince of Persia (GG), Popols (GG) und viele mehr!



Ausgabe 3 DM 6.50

Der 2. Teil der A-Z Broschüre kommt kostenlos mit dieser Ausgabe. Mehr wesentliche Tips und Mogeleien zu über 100 Spielen. Im Heft gibt's einen tollen Mega-CD-Bericht zusammen mit einem Review zu dem unglaublichen CD-Game Wonder Dog. Außerdem Reviews zu Death Duel, Krusty's Fun House, Lemmings, RBI 4 (alles für MD); Alien 3, SCI und Tom & Jerry (MS), Smash TV und Super Off Road.

Bitte schicken Sie mir die folgende(n)
Ausgabe(n) von SegaPro:

Name.....

Adresse.....

Bezahlung des o. g. Preises plus
Portokosten:
DM 4 für eine bis drei Ausgaben
DM 8 für vier und mehr Ausgaben per

Scheck

an: SegaPo Leserservice,
Postfach 101 905,
W-4630 Bochum 1.



Ausgabe 2 DM 6.50

Mit dieser Ausgabe bekommt Ihr sensationelle 16-seitige Pro Tip-Broschüre, die hilfreiche Tips zu über 100 Sega-Spielen zu bieten hat. Ein absolut unentbehrlicher Begleiter! Im Magazin gibt's Previews zu Trivial Pursuit, Mega-lo-Mania, Humans und vielen mehr. Reviews für Greendog, Predator 2, Sonic 2, Splatterhouse 2, Team USA Basketball (alles für Mega Drive); New Zealand Story, Smash TV (MS), Super Monaco GP 2 (GG), Terminator (GG) und andere.

pro TIPS

SUPERSPIELEN AUF DIE SCHLICHE GEKOMMEN, JEDEN MONAT NEU

Der Einsender des ProTips des Monats gewinnt drei Sega Module seiner Wahl. Das bedeutet Wunschsoftware für über DM 350,-! Dazu müßt Ihr nur Eure besten Tips und Tricks einschicken, um anderen Sega-Fans zu helfen. Der Gewinner wird von uns benachrichtigt. Schreibt einfach Eure Tips auf und schickt sie an ProTips, SegaPro, Postfach, 101905, 4630 Bochum 1



Dragons Fury	14
NHPLA Hockey '93	16
Predator 2	20
Lemmings	24



Back to the Future 3	14
Pac-Mania	14
Golden Axe	14
Sonic the Hedgehog	14
Rastan Saga	14



Sonic the Hedgehog	15
Super Monaco GP	15
Chuck Rock	15
Ax-Battler	15



Thunder Storm FX	15
Wonder Dog	15
Earnest Evans	15

Hier ist ein heißer Tip. zu diesem älteren Spiel. Um in den nächsten Level zu kommen, drückt während des Spiels OBEN und A, UNTEN und A, LINKS und A und nun RECHTS und A.



BACK TO THE FUTURE III

PAC-MANIA

Um in den versteckten Level zu kommen, müßt Ihr folgendermaßen vorgehen. Öffn alle Pillen und laßt nur die Powerpillen liegen. In der Mitte, dort wo normalerweise die Früchte auftauchen, erscheint ein Symbol. Öfft dieses und Ihr kommt in den Bonus-Level.



GOLDEN AXE

Sollten alle Deine Continues aufgebraucht sein, drücke gleichzeitig nach LINKS OBEN und Knopf 1. So bekommst Du drei weitere Leben.



SONIC THE HEDGEHOG



Um an das Bonusleben zu gelangen, macht folgendes: Laßt Euch im Janglelevel hinunterfallen, springe auf die nächste Plattform und springe einmal hoch. Nun gehe nach links und springe zweimal hinüber. So findest Du das ersehnte Leben.



RASTAN SAGA

Wie wir bei diesem Spiel unendliche Continues bekommen können. Drücke folgende Kombination: UNTEN, LINKS, UNTEN und nun beide Feuerknöpfe. Wenn's funktioniert hat, ist das Rastan-Logo nun blau.



SONIC THE HEDGEHOG

Hier gibt's noch ein paar Extra-Tips für Sonic Game Gear von Petra Richter aus Berlin. Wenn Du auf dem Brückenlevel - Abschnitt 3 Probleme hast, Robotnik zu zerstören, lies weiter. Wenn er auftaucht, renne zum gegenüberliegenden Bogen, stell' Dich genau in die Mitte und drücke den Button 'runter' Sonic wird wie ein Wirbelwind attackieren. Drücke den Button weiter 'runter', denn nachdem er ein zweites Mal erschienen ist, wird er für immer

verschwinden. Falls Du eine selbwärts gerichtete Sprungfeder erblickst, roll' Dich hinein und drücke gleichzeitig rechts/links. Sonic wird immer schneller, er verschwindet sogar völlig von der Screen!



THUNDER STORM FX

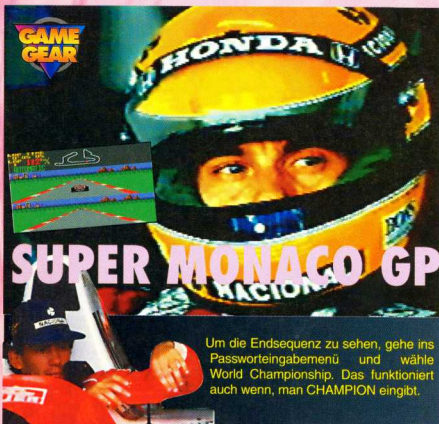
Wenn das Menü zu sehen ist, drücke folgende Tasten: LINKS, RECHTS, A, B, C. Dadurch bekommst Du Sound-Fx. Drücke B, A, C, A, LINKS, LINKS, RECHTS, LINKS und Du wirst unbesieglich.

WONDER DOG

Kim Kleves hat diese sehr nützlichen Levelcodes für Euch herausgefunden. Danke Kim!!

- Level**
- 1 (Bunnyhop meadow)
 - 2 (Dogsville)
 - 3 (Scrapyard)
 - 4 (Loony moon)
 - 5 (Planet Weird)
 - 6 (Planet Foggia)
 - 7 (Planet Kninus)

- Code**
- Mystic
 - Ankles
 - Ledzep
 - Reeves
 - Pixies
 - Woopie



SUPER MONACO GP

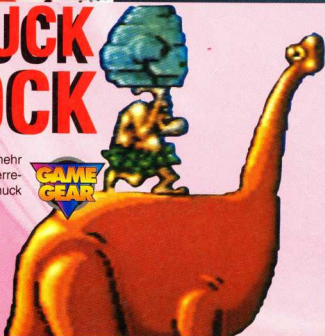
Um die Endsequenz zu sehen, gehe ins Passwordeingabemenü und wähle World Championship. Das funktioniert auch wenn, man CHAMPION eingibt.

CHUCK ROCK

Immer mehr Einsendungen erreichen uns zu Chuck Rock.



- Level 2: 7G09M
- Level 3: NN6E3
- Level 4: 84AKC



AX-BATTLER

Alle Codes zu diesem Spiel. Hier sind sie:

- Firewood Town**
Turtle Village
Sand Marrow
Holm Stock
Brockhill
North Valley

- FDCB**
AHNN
IMME
LIAM
APFL
LGEC

- JBEJ**
ANAB
KEJE
OBEG
JLNJ
CLBP

- PBOO**
IOCN
ALKD
MAKK
OMEM
BIOP

- MDKI**
OAJN
PNOF
AKMG
PJGK
NICD



EARNEST EVANS

Um einen Level zu überspringen frriere den Bildschirm ein und drücke OBEIN, A, UNTEN, B, LINKS, A, RECHTS, und B. Spiele nun weiter und DU hast den Level geschafft.





NHLPA

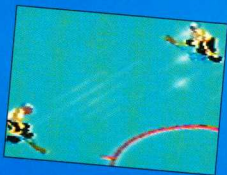
HOCKEY

93

NHLPA Hockey '93 ist die beste Sportsimulation im Moment. Der aufregende Nachfolger von EA Hockey hat eine Menge neuer Features und Statistiken, die Euch bis in die Morgenstunden garantiert wachhalten werden. Die folgenden Seiten geben Euch ein paar Tips wie Ihr atemberaubende Tore schießt und die neuen Features ausnutzt. Für alle die keine Statistiken mögen, gibt es hier auch ein paar nützliche Tips, um die stärkeren Mannschaften zu schlagen und Champion zu werden!

KOMBINIERE SPIELZÜGE

Es ist einfach, die untere Liga (Tampa Bay) mit kombinierten Spielzügen, wie zurück, nach vorne und von einer Seite zur anderen zu schlagen. Dies könnte der gegnerischen Mannschaft solange zu schaffen machen, bis Du selbst ein Tor erzielst. Wann immer Du diese



Technik bei den besseren Teams anwendest, wirst Du den Puck eher verlieren, als es Dir lieb ist. Gegen die besseren Vereine ist es wichtig, schnell zu kombinieren und zu handeln, um deren Angriff zu schwächen. Wenn Du schnell genug spielst, kannst Du in zwei Spielzügen von der Abwehr bis zum Angriff kommen. Nachdem Du diese Bewegungsabläufe drauf hast, ist es besser danach direkt auf das Tor zu schießen. Sonst bist Du den Puck wieder los.

SPIELER AUSWAHL

Bevor man sich in ein solches Spiel stürzt, sollte man die Mannschaftsstatistiken genau studieren. In diesem Spiel befinden sich eine Menge davon. Die bei weitem besten Teams sind Chicago, Montreal und New York. Die schlechtesten sind Newcomer wie Tampa Bay, Ottawa, San Jose und Quebec.

Wenn man sein Team gewählt hat sollte man einige Zeit darauf aufwenden die richtige Position der einzelnen Spieler festzulegen. Obwohl es gut ist, Spieler auszuwählen, die in allen Positionen eine besondere Geschicklichkeit haben, ist es nutzlos, eine Mannschaft mit mittelmaß igen Fähigkeiten aufzustellen, die aber keine herausragende Fähigkeit haben. Zum Beispiel

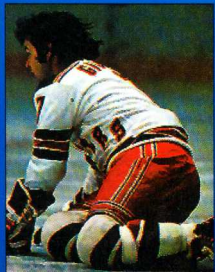
Chris Lindenberg (33) spielt bei Otawa und hat einen gesamten Score von 48.

Die ist nicht besonders gut. Aber sein Abwehr und Schnelligkeitsscore beträgt 73. Dies ist ein guter Mann für die Abwehr. Ein gutes Team für New York könnte so aussehen:

- LW Brian Leetch (2)
 - RW James Patrick(3)
 - LD Jeff Beukboom
 - RD Per Djoser
 - C Joe Cirella
- (Overall score=9 if playing at home)



Die Spielerauswahl könnte genauso davon abhängen, wer aufgestellt ist und welcher Spieler der beste ist. Spiel so, daß Du die schwächeren der gegnerischen Mannschaft ausnutzt und an dieser Stelle einen stärkeren Spieler Deiner Mannschaft einsetzt. Beachte, daß manche Spieler rechts- bzw. Linkshänder sind.



Wie man Tore schießt



GOAL!
 28 S. Lerner
 Assist by
 7 C. Chelios
 5 S. Smith



Es liegt immer am Torwart, wie gut man Tore erzielen kann. Aber Du solltest immer in die untere, rechte Ecke zielen, da diese Stelle bei den meisten Torhütern die Schwachstelle ist. Die Torhüter der schwachen Teams sind meist sehr einfach zu überwinden. Sie decken das Tor meist nicht gut ab.

Mit einigen Kombinationstaktiken kannst Du sie verwirren und dann sehr leicht ins Tor treffen.

Wenn Du die Torhüter einige Zeit beobachtest, wirst Du feststellen, daß sie ähnlich wie in EA-Hockey reagieren. Also finde Ihre Technik heraus, und Du erkennst sofort, wie es am einfachsten ist, ein Tor zu erzielen.

Eine weitere Möglichkeit ein Tor zu erzielen ist, direkt auf den Torwart zuzufahren und im letzten Moment einen harten Schuß auf den Torhüter abgeben. Dieser fällt dadurch nach hinten und haut den Puck selbst ins Tor. Wenn viele Gegner vor dem Tor sind, mach folgendes. Schieß den



Puck hinter's Tor, natürlich muß hier ein Spieler von Dir stehen, und warte bis der Torwart nun das Tor verläßt. Da das Tor nun völlig unbeachtet ist, brauchst Du nur noch der Einleitung folgen und den Puck ins Tor schießen.





FIGHTS

Versuche immer den ersten Schlag zu landen. Andernfalls wirst Du schneller besiegt sein, als es Dir lieb ist. Wie schon bei EA-Hockey, scheinen die Computergegner auf dem Eis festgenagelt zu sein. Aber sei auf der Hut, denn wenn Du nicht



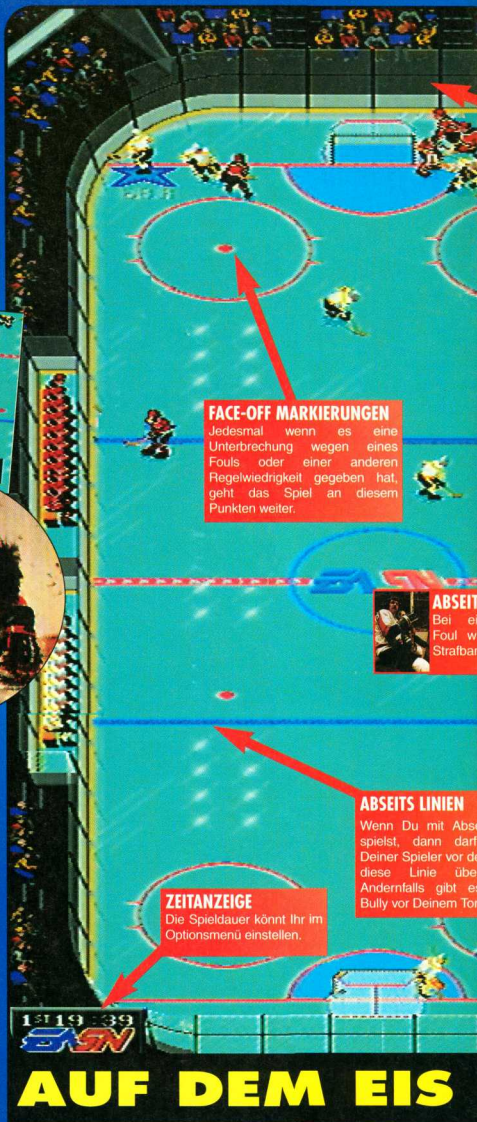
höllisch aufpaßt, bist Du der Verlierer. Um bei einem Kampf sehr gute Chancen zu haben, schlage den Gegner abwechselnd in den Magen und auf den Kopf. Mit dieser

Technik bist Du der sichere Gewinner. Die menschlichen Gegner sind viel härter. Sie wählen Schläge ab und haben Ihre eigene, immer andere Taktik.

Wenn Du nicht schnell reagieren und agieren kannst, hast Du schon verloren. Also aufgepaßt, denn es gibt hier keine

Standardlösung. Wenn Du das Spiel mit voller Härte angehen möchtest, dann kannst Du gegnerische Spieler aus dem Spiel entfernen, indem Du zwei Deiner Spieler den Gegner immer wieder mit Bodychecks bearbeiten läßt. Achte aber darauf, daß der Schiedsrichter dieses

nicht sieht. Denn andernfalls wird Dein Spieler, bei einem Kampf den er angefangen hat, auf die Strafbank geschickt, um sich abzukühlen.



FACE-OFF MARKIERUNGEN

Jedesmal wenn es eine Unterbrechung wegen eines Fouls oder einer anderen Regelwidrigkeit gegeben hat, geht das Spiel an diesem Punkten weiter.

ABSEITS

Bei einem Foul wird der Strafbank

ABSEITS LINIEN

Wenn Du mit Abseits spielst, dann darf Dein Spieler vor diese Linie über die Abseitslinie nicht über die Abseitslinie. Andernfalls gibt es Bully vor Deinem Tor.

ZEITANZEIGE

Die Spieldauer könnt Ihr im Optionsmenü einstellen.

AUF DEM EIS



OFFENSIVE

Um gute Sturmreihen zu bekommen, ist es am besten, Sie durch geklebte und gekonnte Schüsse vorzubereiten. Dadurch bist Du in der Lage, gekonnte Pässe in allen Richtungen zu geben.

Wenn Du einen Pass gemacht hast, kannst Du, indem Du B drückst, den Spieler anwählen, der den Pass erwartet. Solltest Du dies nicht tun, wird der Gegner unweigerlich dazwischengehen und den Puck an sich nehmen.



DEFENSIVE

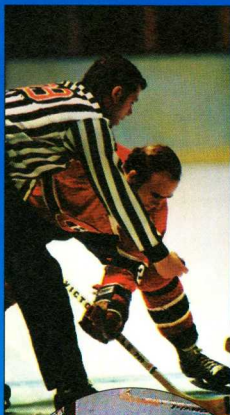
Wenn Du schon einmal EA-Hockey gespielt hast, weißt Du, daß es am schwierigsten ist, Kontrolle über den gleitenden Spieler zu bekommen.

Wenn Du abrupt stehenbleiben möchtest, drück D und die entgegengesetzte Richtung in der Du gerade gleitest. Die Abwehr muß sehr brutal geführt werden. Also lang zu, wann immer es Dir möglich scheint. Eine gute Möglichkeit, um einen Spieler am Torschuß zu hindern ist, ihn zu attackieren, sobald er schießen will. Der Puck wird



irgendwo hinfiegen, ist aber aus der Gefahrenzone. Wenn Du ganz gierig bist, kannst Du versuchen, aus der Abwehr heraus ein Tor zu erzielen. Manchmal klappt es sogar, da der Gegner meist sehr überrascht ist.

Trainiere immer wieder das Passen und das harte Schießen des Pucks.



FACE-OFF

Wenn es zu einem Face-Off kommt, achte nur auf das kleine



Fenster am oberen Bildschirmrand. Warte nun auf den Schiedsrichter, bis er den Puck wirft. Versuche nun Kontrolle über den Puck zu bekommen.punch in.



LINIEN
in schweren
Du auf die
geschickt.

linien
einer
Puck
rennen,
einen

Achte auf besonders markante Punkte an den Seitenrändern des Spielfeldes.

Den dritten Gefangenen kannst Du hier finden. Sobald im Geiseltag ist, such Dich bei den offenen Türen nach den Bösewichten um.

Harrigan ist in den Strassen von Los Angeles und hat 9 Geiseln zu retten. Es gibt jede Menge Schiesseisen zu sammeln, also benutze diese Stufe, um Deine Schußgenauigkeit zu praktizieren. Sieh Dich nach kugelsicheren Westen und Erste Hilfe Ausstattungen um.

Vergiss den Typen nicht, der um die Ecke versteckt ist. Nachdem Du ihn gerettet hast, greif Dir die Waffe, die dort liegt.

Du kannst Geisel Nr. 1 nicht übersehen, da sie genau vor Dir steht, wenn Du das Spiel beginnst.

Legge sovielle Bösewichte wie möglich um, bevor Du um diese Ecke gehst. Wenn Du es tust, jage die Türen in die Luft, um mehr Verbrecher aufzuhalten, dann benutze die Waffe gegen das Taxi.

Um diese Sockelgasse rauszukommen, zerstöre das Taxi mit der Waffe, renn dann hin auf zur 6. Geisel und nimm ein nützliches kugelsicheres Weste.

STUFE 1

STUFE 2 KILLER

Befreie den Gefangenen in der oberen Ecke, dann gehe quer über zum zweiten Gefangenen. Du kannst ein sehr nützliches Gewehr am Dachrand bei den Treppen mitnehmen.

In Stufe 2 befindest Du Dich auf den Dächern der Stadt auf der Suche nach 14 Geiseln. Sammelle sovielle Waffen wie möglich. Du wirst sie gegen den end of level boss brauchen. Einige der Geiseln sind gut versteckt, also, suche jedem Winkel ab. Stufe 2 ist schwieriger als die erste, da der Predator schneller wird.

Dies ist der Anlangpunkt für diese Stufe. Rette die Geiseln der unteren Ecke zuerst und sieh Dich vor dem Übermann in der Falltür um.

Legge die Bösewichte in den Dachfenstern um, bevor Du den Gellangenen rettest.

Rette den Gefangenen in der unteren Ecke bevor Du den Chopper zerstörst. Du wirst erst den letzten Gefangenen erblicken.

Wenn Du diese Geisel rettest, sieh Dich vor Schüssen vor, die Dich von unten treffen können.

Sammelle einen Gefangenen und ein Maschinengewehr ein, dann eile zurück zur Feuerleiter, um weiterzulaufen.



Predator, der Dschungelkämpfer, ist wieder da! Dieses mal jedoch ist er nach Los Angeles gekommen um ein grausiges Spiel mit den Drogenhändlern der Stadt zu spielen. Du bist der scharzüngige Polizeileutnant Harrigan und mußt unschuldige Zivilisten vor dem Predator-Blutbad retten. Von der mit Kugeln durchlöchernten U-Bahn, hohen Dächern und schließlich vom Alien-Schiff aus, muß Harrigan alles wegblassen, das sich bewegt, indem er eine Menge schwerer Waffen benutzt. Wenn Du eine Geisel nicht retten kannst, ist ein Schrei zu hören, wenn der Predator sie auseinandernimmt. Blutrüstiges Zeug und perfektes Material für eine atemberaubende Lösung. Hast Du etwas Zeit totzuschlagen?

PREDATOR 2

WAFFEN

GEWEHR

Außerst kraftvolle Waffe

MASCHINENGEWEHR

Perfekt für Extrakontrolle gegen Menschenmengen

BÜCHSE

Sehr kraftvolle Waffe. Gut gegen große Fahrzeuge

GRANATE

Nicht sehr gut gegen Menschen, aber gut gegen Fahrzeuge

DISK

Predator-Waffe. Sehr gut gegen Leute

SPEER

Sehr gute Waffe gegen den Predator

NETZ

Nützlich, um Feinde an der Wand festzuhalten und dann zu töten

Die Zugtüren öffnen sich, sobald Du eintrittst, also schliesse nach rechts und renn zum ersten Gefangenen-Gefangenen.

Wenn Du diesen Teil der Plattform erreicht hast, wirst Du von einem Predator angeschossen, der auf dem Dach des Zuges steht.

STUFE 4 LOS ANGELES

Zwischen den Schnellzügen der U-Bahn ist der Predator dabei, allem Leben ein Ende zu setzen. Gerade als Harrigan kommt, um die Geiseln zu retten, springt der Alien aus den fahrenden Zügen und schmeißt alles, was ihm in die Hände kommt, unserem Helden an den Kopf.

Keine Geisel, aber eine sehr notwendige Erste-Hilfe-Ausstattung, die Dir ein Extra-Leben verschafft

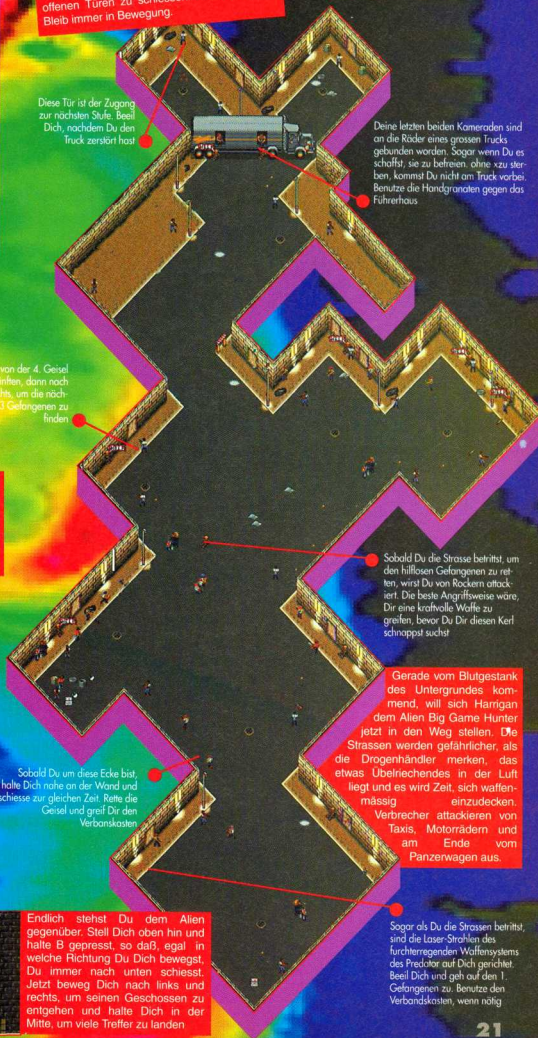
Dies ist die letzte Geisel auf diesem Level. Gehe fort, Knieesfalls. Bevor Du den Ausgang erreichst, muss Du den Predator vom Zug aus umbringen.

Rein von der 4. Geisel rein fliehen, dann nach rechts, um die nächsten 3 Gefangenen zu finden



Du zerstörst den Truck am schnellsten, indem Du Deine Granaten gebrauchst, um auf die offenen Türen zu schießen. Am wichtigsten: Bleib immer in Bewegung

Diese Tür ist der Zugang zur nächsten Stufe. Besi! Dich, nachdem Du den Truck zerstört hast



STUFE 3 CAMOUFLAGE

Diee letzten beiden Kameraden sind an die Räder eines grossen Trucks gebunden worden. Sogar wenn Du es schaffst, sie zu befreien, ohne xzu sterben, kommst Du nicht am Truck vorbei. Benutze die Handgriffe gegen das Führerhaus

Sobald Du die Strasse betriffst, um den hilflosen Gefangenen zu retten, wirst Du von Rockern attackiert. Die beste Angriffswaise wäre, Dir eine kraftvolle Waffe zu greifen, bevor Du Dir diesen Kerl schnappt suchst

Gerade vom Blutgestank des Untergandes kommend, will sich Harrigan dem Alien Big Game Hunter jetzt in den Weg stellen. Die Strassen werden gefährlicher, als die Drogenhändler merken, das etwas Überliechendes in der Luft liegt und es wird Zeit, sich waffenmässig einzudecken. Verbrecher attackieren von Taxis, Motorrädern und am Ende vom Panzerwagen aus.

Endlich stehst Du dem Alien gegenüber. Stell Dich oben hin und halte B gepresst, so daß, egal in welche Richtung Du Dich bewegst, Du immer nach unten schiesst. Jetzt beweg Dich nach links und rechts, um seinen Geschossen zu entgehen und halte Dich in der Mitte, um viele Treffer zu landen

LEVEL 5: SUBTERROR

IES überrascht nicht weiter, das das Schlächterhaus des zweiten Zuhause des Predator ist. Kopflose Kadaver hängen von allen Wänden und mitten in diesem blutigen Gemetsch hängen die Geiseln. Haltet Euch warm!!



Jede Menge pistolen-schwinger Drogenhändler attackieren Dich von diesem Tor aus. Bleib vorn und schiesse ununterbrochen.

Nachdem Du diesen Gefangenen befreit hast, gehe auf die nächste Treppe zu, dann nach links und trete den anderen Gefangenen. Hier gibt es auch ein Maschinengewehr.

Lauf die ersten Stufen rauf, rette den Gefangenen und Du hast eine Chance, die Flack-Jacket 1993 zu werden!

Laufe zu diesem Gefangenen, dann zurück zur Treppe, die Treppe runter nach links zum dritten Gefangenen, dann schnell nach rechts zur Verbandskasten.

Geht in diesen Bereich und benutze entweder ein normales oder ein Maschinengewehr, um den Hubschrauber zu erledigen, der die Gefangenen bewacht.

Zerstöre den Truck auf dieselbe Art wie in der letzten Stufe. Der einzige Unterschied ist, daß, sobald der Truck zerstört ist, er durch 3 Hubschrauber ersetzt wird und Du wirst eine Menge Kugeln und ein Wohnsitzgerät brauchen, um an ihnen vorbeizukommen. Mit Granaten und Gewehren kommst Du am weitesten.



Das ist Dein Schicksal, wenn Du zu langsam bist. Schepperf!

Sieh Dich nach Motorrädern um, wenn Du hier rübergehst. Niemand, der eine Magnum 44 vor der Nase hat, ist zu Spaß aufgelegt.

Zerstöre das Fahrerhaus, an dem der Gefangene festgebunden ist, bevor Du ihn rettest.

Hier fängst Du an. Du wirst gegen einen Chopper bapuzt, also komm heraus und schiesse sofort. Benutze Granaten oder irgendetwas mit großem Kaliber, um ihn zu zerstören. Am besten stelle Dich genau unterhalb des Choppers und schiesse von dort.

Pass auf! Männer kommen aus den Abwasserkanälen, gegen diese raffinierten Heckschützen brauchst Du ein Napalm-Klister.

STUFE 6: TOTAL BODY

Du kannst die Angst auf den Strassen von Los Angeles riechen, wenn Drogenhändler, Polizisten und unschuldige Zivilisten im tödlichen Kreuzfeuer in Stücke geschossen werden. Mitten in diesem Chaos sucht der Predator sich seine Ziele unwillkürlich aus, um seinen Trophäenschrank zu füllen. Harrigan muß schneller, stärker und sogar noch dümmere werden als vorher, wenn er den Allen auf seinem Schiff für den entgültigen Kampf trifft.

Suche in allen Winkeln nach notwendigen Verbandskasten. Folge den Pfeilen zu den Gefangenen.





Komm nur raus, um Geiseln zu retten, es ist sicherer oben!

Von hier aus hast Du nur noch 3 Geiseln zu retten, bereite Dich auf einen Zusammenstoß mit dem Predator vor.

Gehe zuerst zum Gefangenen auf der linken Seite.

Dies ist Dein Ausgang, aber Du kannst ihn nicht benutzen, bis Du den Predator erledigt hast!

Ein Alien greift Dich aus heiterem Himmel an, wenn Du Dich diesem Gesell nähert. Gebrauche Predator-Waffen gegen ihn. Die Schranke wird verschwinden, wenn der Gefangene sicher ist.

Weiche den Netzen aus, die der Predator auswirft. Benutze das Maschinengewehr; bewege Dich von links nach rechts und schiesse nur wenn die Sicht frei ist.

Jage die die Türen in die Luft, wenn Du den Gefangenen befreist, um weitere Angriffe der Predators abzuwehren.

Wenn Du unter der Brücke bist, sammle ein paar Predator-Spore ein (links). Du wirst sie gegen den Wächter gebrauchen können.

Predators, die hier umkommen, werden nützliche Waffen hinterlassen. Alien-Waffen sind sehr effektiv gegen Predators.

Wenn Du den Wächter konfrontierst, gehe nach links, dann beweg Dich zur Mitte. Gebrauche jede Waffe, die Dir in die Hände kommt, bei diesem letzten Versuch, die Welt vor der Alien-Bedrohung zu retten.

Der Eingang zum Allerheiligsten des Predators ist ziemlich unkompliziert. Alles was Du tun müßte ist den Korridor geradlinig entlang zu laufen und alles in die Luft zu jagen.

Hier ist der Ausgang zum Ende der Stufe. Nimm ihn schnell, bevor Du in den Rücken geschossen wirst.

Rette den Gefangenen links zuerst. Kümmere Dich nicht um die Predators, renne nur schnell zur Geisel Nummer 2.

Stufe 7: Das Alienschiff! 25 Geiseln müssen gerettet werden und die Gegend wimmelt nur so von den besten Kumpeln des Predators. Benutze zu Deiner Verteidigung am besten ihre eigenen Waffen gegen sie. Bleib mobil und folge den roten Pfeilen auf der Suche nach den Unschuldigen.

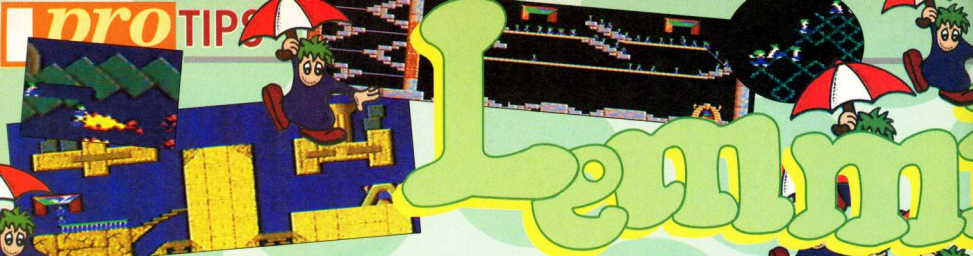
Achte auf Waffen in den Wänden, wenn Du diesen Korridor entlang gehst! Achte außerdem auf Spalten und arbeite Dich langsam herunter. Alles müßte klappen und Du solltest unbeschadet durchkommen.

STUFE 7

Der Predator hier in der Ecke wird Netze über Dich werfen, also komm schießend herunter. Beweg Dich nach rechts, wenn das erste Netz vorbesteht, dann nach links schiesse die ganze Zeit. Wenn alles klar ist, hebe die Waffen auf, die er zurückläßt!



Dies ist der Schiffstand des Predators, mit Dir als Hauptziel. Vergiß nicht die Geisel da unten. Deine einzige Hoffnung ist, geradlos durch den Korridor zu laufen, mal nach links, mal nach rechts, um den Wurfgeschossen zu entgehen.



Gekürzt Du auch zu den Leuten, die sich Lemmings gekauft haben, es lieben, aber an einem Level nicht weiterkommen? Kein Wunder, denn es benötigt eine Menge Geist, schnelles Handeln und hat einen extrem hohen Frustrationsfaktor.

Wenn Ihr so seid wie wir, dann könnt Ihr keine 5 Minuten vom Spiel ablassen. Aber nun zu den Codes. Wir helfen Euch weiter, von Fun bis Tricky, Taxing bis Mayhem oder Present hin zu Sunsoft, hier sind alle Codes und braucht so nicht mehr zu verzweifeln.

- MEGA DRIVE (EUROPÄISCHE VERSION) -

Lev	Fun	Tricky	Taxing	Mayhem	Present	Sunsoft
1	ROPWM	LPPZM	XPPWM	RQPZM	BEONR	VEOCR
2	NSHNU	NWHQN	PUHZU	XXHQN	NIQQZ	JOQHS
3	TOPWM	ZPPLN	PQPIN	RTPLN	PHOZR	POOMT
4	PSHNU	TWHQN	TWHZU	BHHBP	VRRAB	VXQRT
5	HNPPQ	ROPER	PRFBR	DZFOS	ZOOCK	JQORX
6	DRHGY	PXHJR	BCIDA	FIHUS	LTRFF	BIGOV
7	JNFPQ	BRPER	LFYLS	DFBUT	DSOOX	ZDOJW
8	FRHGY	VXHJR	PEIDA	LGHGT	TERXC	JLOAW
9	ZOFWM	VSPLN	NCFTO	JGPIP	ZEONR	VIOCS
10	VSHNU	BGIIP	VGHWW	TVHEN	LIQQZ	NYQRT
11	BPFWM	NZFVO	FDFFP	NRFZ	DIOZR	PSOYT
12	XSHNU	HGHBP	JHWW	TYQHN	TSRAB	VBQEU
13	PNFPQ	PYFOS	PEPYS	VQFER	XPOCX	ROOKV
14	LRHGY	DHHUS	RQHGY	XZHJR	JURFF	IYQBW
15	RNFPQ	PAPPS	DNFPQ	ZZFOS	BTOOX	DUOWV
16	NRHGY	JHHUS	FTHGY	BHHUS	VRRYC	RHQM
17	JIFXM	LVPWO	PKPXM	HXPWO	DLOPR	FYOOT
18	PMNOU	NCHOP	NORAV	NEHOP	PPQSZ	THGQU
19	LFXM	ZVIP	XKFJN	HAPJ	HOOBS	ZJOSR
20	HMHOU	TCHOP	BRHAV	VBHIN	XYRCB	FTQXR
21	ZGFQQ	RUFBT	XLFCR	XTFUQ	BWOEX	TLOXV
22	VKHHY	PDHHT	JWIDA	ZCHAR	NARIF	LBOXN
23	BHFQQ	BXFBT	TSFMS	XWFGR	PZOQX	JXOXX
24	XKHHY	VDHHT	XYIDA	ZFHM	VRZCX	TEGZX
25	RIFXM	VYFIP	VWFTO	DBFON	BHOPR	FCOBU
26	NMHOU	BOHFN	DBHXW	NOHDP	NQQSZ	PXHNC
27	TIFXM	NHPAN	NXFFP	HKPYO	FPOBS	RRKUC
28	PMHOU	HOHPN	RDHXW	NRHPP	VZHC	XAMAD
29	HHPQQ	FGPTQ	NYPYS	PJFDT	ZWCX	PZKXX
30	DUHHY	DPHYQ	DXHHY	RSHT	LBRI	DJHPI

- MASTER SYSTEM UND GAME GEMACHT

Lev	Fun	Tricky
1	-----	RECITHOD
2	TGNBVLWM	YOBDDNBU
3	ZTGNBUIQ	JTHPGFDY
4	BDGMZSEJ	RDPGFEC
5	TGMZSFKU	WMZSEJTG
6	JSFVWLWN	MZTHPGGF
7	BUIQBCK	DZSEIRCE
8	UJTGMYRD	IQBCKVL
9	HODYRCFK	WMYRDGMY
10	VKLWWMZS	RDGMZSFK
11	FLXPGGGG	VXODZTH
12	GFECXPGF	PFECPFE
13	DZSEJFK	BUJTHQEC
14	UIQAABCE	XOECWNB
15	JSEJTGMY	JSFVKUJ
16	QABDGNBU	THODZTGN
17	IRCEIAA	YOBCEIRD
18	BCFLWMZT	HFDZTHP
19	GMZSFLWM	BBVLWNB
20	ZSEIRCFK	UJTHPFEC
21	UJSFKVKU	WNCWNBVL
22	JSEJSEIR	WMYRCEJT
23	DGNCWMYR	GNBUIQAA
24	AHPFDYGA	ABDGMZTH
25	DABDHODY	ODYRCEJS
26	QBDHPGFE	FKUIQBDG
27	CXODYQBD	NBVLXPGG
28	HPGGFE	FDYQBDGN
29	ODZSEJTH	BVLWMZTG
30	PFCXODY	NBURDHO



GEAR PASSWÖRTER

MEGA DRIVE (AMERIKANISCHE VERSION-GENESIS) -

Taxing	Mayhem	Lev	Fun	Tricky	Taxing	Mayhem	Present	Sunsoft
ECWMZTGM	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
ZSFKUJSF	GGFDYQBC	5	XTDYD	YFDTD	MWDYD	NZGJW	HCNFD	BRGPW
LXPGFYDR	FLWNCXPG	6	QWKYN	MSJXX	ZJKWP	PVJXX	TDNMH	QSMNQ
CFKVKUJT	FECWMYRD	7	NDDTD	ZFDWF	CRDQF	HLDWP	SPGGX	HVHCB
GMRYCFKU	HOEBVKUI	8	SWKYN	TSJXY	DNKWPF	KNKPB	DXNCL	FMMFT
JTHPFECK	OBCEJSEI	9	FTDVM	TVDXN	VKDSN	QODPR	RXHYJ	GZHLB
PFDSFLX	RDHPPGGFE	10	KMKBX	HMKZG	BSIPB	HHKRX	XBNCV	ZQMSX
OECWMZTG	CXOEBVKU	11	MMKBX	OMKZG	FWLPB	HWKNL	WMHWK	MHRRP
NBUJSFLW	IQABDHFF	12	VDDTD	LKDFW	SNDHU	JTDKK	HGGRP	KGMOY
MZSFLWMY	DYRCEJTG	13	ZWKYN	DMKPB	TRKKT	GHJBK	RBGKW	HHGMX
KCFKUJSE	NXOEBUJ	14	XDDTD	PYDMJ	WYDDK	NXDYD	XFNMH	BNMPT
IRCEJSEJ	THOECXPF	15	CKXNY	LMPKB	XVKKT	GWJXX	HYNCL	NIHZZ
SEJTHOEC	DYRCEIRD	16	PTDVM	LPDPR	PSDGS	LYDXN	VYHYJ	LCMCV
WMYQBDGM	GNBUJTHO	17	TMKBX	YFKRK	VLKXB	DQKZG	BDNCV	XLHTF
YQAAAAAB	DZSFLXPF	18	RTDVM	KSDPR	XSDVM	QRDPR	ZNHWK	MNHSY
DHODYRDG	DZTHODZS	19	WMKBX	GGRX	YKPBX	JJKRK	RNNTP	YDHRG
NCWNCWMY	EJTHPFZ	20	VHDVD	SGDPJ	GLDVD	ZJDPJ	RMGNW	BHINK
QAABDHGP	SFKVLWNC	21	ZKZKN	GFKNC	DPKXP	SHKNC	XQNGH	PLHHB
GGGFDYQA	XPFDYQBD	22	XHDVD	RRDLK	GWDRF	ZXDJK	WBGLX	DNMGB
AABDGMRY	ODYQBCFL	23	CBKBP	NFKNC	HSKXP	DSJXP	HKNHL	VZGSW
DHODYQAB	XOECWMYQ	24	PXDWM	NHDNS	YDPTN	JYDFN	VKHDK	SRMVP
DHODYQBD	BCFLXPGF	25	TQKXC	BYKPL	FXLQB	BMKHG	BPNGV	TPHSG
GNCXPGGG	EBVKLWM	26	RXDWM	MLDNS	HFDLR	JKDCP	ZYHZK	LNILC
GFDZTHPG	TRDGNBYK	27	WQKXC	JYKPL	JBLRB	BBKFE	LSNVP	ZBHKK
GFECWMYR	VKJJSFLX	28	FJDVD	FWDLK	WSDJJ	CYDZF	VNGNW	XZNHG
CEIQABDG	PFZTHPF	29	KBKBP	XJJCX	XWKLT	ZKSB	BSNGH	VBHFC
NCWMYRCE	DZTHPGFD		HJDVD	JWDZD	ZDDGK	HRDRC	ZCGLX	CTMRP
IRDHODZS	YRCFKVLW		MBKBP	FXJXC	BBKMT	ZPKQC	LLNLH	PRGMX
EITGMYOB	NCWNCWNC		YXDWM	FMDCN	SKDHS	FSDQS	YLHDK	MJMPO
DHODZTHP	WMZTHPFE		DRKXC	SCKFG	FXKFX	XJKSL	FQNGV	SZHFK

PLATTFORMSPIELE



SONIC THE HEDGEHOG

SEGA ● DM 119,95

Doktor Ivar Robotnik ist durchgedreht und hat damit begonnen, Tiere zu kidnappen und sie in gedankenlose Roboter umzuwandeln (genau wie der Bundestag)! Nur ein Tier konnte den Klauen des bösen Wissenschaftlers entkommen: Ein cooler blauer Igel namens Sonic, und nun kommt es auf ihn an, seine Artgenossen zu befreien und Robotnik zu besiegen!

Es könnte zwar eine Fortsetzung geben, aber das erste Spiel ist unschlagbar. Du steuerst Sonic durch sieben Zonen mit jeweils drei Levels, wobei Du Robotnik am Ende jedes dritten Levels konfrontierst. Du gehst Deines Weges und sammelst goldene Ringe um Punkte zu sammeln und am Ende jedes Levels in geheime Zonen zu gelangen, wo Du hinter Chaos Smaragden her bist - sammle sechs - von diesen und Du wirst mit einem anderen Spielende



belohnt. Außer dem Sammeln von Ringen kann Sonic Tiere

befreien, indem er sich in Robotniks Roboter dreht. Power Aufbesserungen wie Schilde und Power-Schuhe sind in den Fernsehern versteckt, die es in jedem Level gibt.

Sonic haut voll rein. Kühne Hintergründe und Geister auf dem Bildschirm werden von einer unschlagbaren Hintergrundmusik unterstützt. Obwohl der Spielverlauf sehr begrenzt ist, hat das Spiel so viele schöne Kleinigkeiten, daß man diesen Fehler vergeben kann. Die Handlung ist unheimlich schnell, und obwohl es nicht das schwierigste Spiel der Welt ist, ist es doch eines der Besten, die Sega je produziert hat.

INSGESAMT 94%



TAZMANIA

SEGA ● PREIS n/v

Es war einmal eine Zeit, da gab es unzählige riesige Seevögelier. Doch heute würde ein Tosmanischer Teufel auf der Suche nach solchen glatt verhungern. Glücklicherweise kennt unser Star, Taz, ein solches Nest mit Eiern. Das Problem ist jedoch, daß er einige



ernsthafte Hindernisse überwinden muß, um zu seinem Mittagessen zu gelangen!

Schalte ein und Taz schwirrt über den Bildschirm. Neben den horizontalen Bewegungen kann Taz sich drehen, springen und auf die Feinde Feuer spucken. Es gibt sieben Levels, und Deine Reise beginnt in den Badland, wo Du Treibsand und Felsenmonster austrickst und dann die Fabrik, Iceland, die Minen und die Tazteckruinen erreichst.

Jede Zone hat ihre eigenen Feinde, und wenn diese Taz treffen, verliert er Energie. Glücklicherweise bessert alles, was er ißt, seine

Energie auf! Die Feinde bei Seite zu schaffen ist leicht - Taz kann sich entweder in sie hineindrehen oder Feuer auf sie spucken, nachdem er Chili gegessen hat. Ab und zu Tauchen Endgegner auf, die Taz einfach erledigen kann, wenn er eine Unbesiegbarkheits-Poweraufbesserung nimmt. Nur die Bomben darfst Du nicht essen!

Phantastische Zeichentrick Grafiken und Geräusche machen Taz-Mania extrem attraktiv. Sogar in der höchsten Schwierigkeitsstufe ist es ziemlich einfach, aber es wird Dich trotzdem bis zum Ende unterhalten. Die niedlichen Graphiken gleichen die begrenzten Spielmöglichkeiten aus, aber sie verdecken nicht, daß es sich um ein Standard Plattformspiel handelt.

INSGESAMT 89%





JAMES POND II - CODENAME ROBODOD ELECTRONIC ARTS • PREIS n/v

Sein Name ist Pond, James Pond, Spezialagent des F.I.S.H. Der schlechte Doktor Maybe ist zurück, der sich wieder gegen das Gute verschürt hat und diesmal die Hauptspielzeugfabrik von Nikolaus übernehmen hat, wobei er Bomben als Pinguine im ganzen Gebäude versteckt hat. Nur ein Fisch kann ihn aufhalten und, versteckt in seinem Roboanzug, schwimmt Pond in Action...

Zurück in einer riesigen, auf waagrechttem Bildlauf basierten Folge, beginnt das Spiel außerhalb der Fabrik vom Nikolaus. Du mußt von Raum zu Raum gehen und Feinde und Pinguine bei Seite schaffen und die vielen Dinge, die es dort gibt, mitnehmen. Ponds Anzug erlaubt es Dir, Dich zu hohen Plattformen hochzustrecken und auch in Feine hineinzu springen, wovon die meisten nach zwei Treffern verschwinden.



Blinkende, rot spiralförmig bemalte Stangen markieren die Ausgänge, und wenn Du die Richtigen erreichst, kommst Du in Bonus Runden. Jede Gegend oder Level besteht aus drei Zonen und ein Endgegner und Ponds Energie werden durch drei Batterien gemessen, von denen es in jedem Level mehr gibt. Mit 79 verschiedenen Levels hinter dreizehn verschiedenen Türen, wobei jede ihr eigenes Thema hat, ist Robocod riesig!

Die komischen Grafiken zeigen ungläubliche Detailschärfe: Von riesigen Pinguinen bis zu invertierten Spiegelgebenden. Vergnügungsparkmusik begleitet Dich und Electronic Arts' Besessenheit, qualitativ hochwertige Spiele zu entwerfen, hat sich wirklich bezahlt gemacht. Toller Spielverlauf, riesige Spiegelgebenden und voller Überraschungen.

INSGESAMT 91%



CASTLE OF ILLUSION SEGA • PREIS n/v

Was würdest Du tun, wenn Deine beste Freundin von der schlechten Mitzabel gekidnappt würde und im Castle of Illusion eingesperrt würde? Als Mickey Mouse ziehst Du los und sammelst die sieben Edelsteine des Rainbow. Nur mit diesen kannst Du Mitzabel besiegen und Minnie retten. Also beeile Dich, Großbohr!



Eine Einführung in Zeichentrick Qualität führt zu einem Optionen Bildschirm, wo man Schwierigkeitsstufen und die Funktionen der Tasten für dieses fünf-Level Spiel einstellen kann.

Mickeys Fähigkeiten sind darauf beschränkt, auf die Feinde zu springen oder Äpfel auf sie zu werfen, sobald Du genug davon gesammelt hast. Das Schloß enthält lange und verschiedene Levels, die in Unterlevels aufgeteilt sind, wovon jeder sein eigenes Grafikthema hat, von Wäldern bis zu einer Bücherei und sogar alten Ruinen. Du sammelst Punkte, indem Du Feinde umlegst und Diamanten



und andere Dinge sammelst. Es gibt nur wenige Power-Aufbesserungen, und zwar Extra-Leben oder Power-Sterne. Beim Verlassen eines jeden Levels wirst Du es mit einem Endgegner aufnehmen.

Das Spiel war ein Grafik-Killer, als es herauskam, und heute sieht es immer noch toll aus. Tolle Parallaxen-Hintergründe und Zeichentrick-Charaktere machen das Spielen sehr spaßig. Füge jetzt noch eimerweise Spiel-Action, klassische Musik und viele Puzzles hinzu, und Du hast einen wirklichen Klassiker!

INSGESAMT 92%

QUACKSHOT SEGA • PREIS n/v

Während er in den Hinterlassenschaften seines Onkels Sraoge stöbert, findet Donald die lang verlorene Schatzkarte von König Garuzial! Unglücklicherweise wird er dabei von Petes Bande beobachtet, und jetzt sieht er einem Rennen zu dem Schatz über den halben Globus entgegen!

Aufwendige Grafiken führen Dich in eins der attraktivsten Plattformspiele auf dem Mega Drive ein. Während Du Donald durch dieses neun-Level Spiel herumläufst und er wie Indiana Jones herumläuft und Hinweise zur Lösung eines jeden Levels sammelt, stehst Petes Bande gegenüber, die mit einem Gewehr bewaffnet ist, das Waschbecken-Stöpsel feuert!

Es handelt sich nicht um ein Ballerspiel. Um von Land zu Land zu gelangen, muß man schon seine grauen Zellen bemühen. Donald kann verschiedene Dinge ausführen, vom Wand-Hochklettern bis zum Auf-dem-Boden-Rutschen, und all diese Fähigkeiten werden während des Spiels getestet. Beide den ersten Level und hole

Deine Trophäe von den Leuten Goofys zurück, dann fliegst Du zu einem anderen Ort, wo Du sie benutzen kannst. Wenn Du die Start-Taste drückst, kannst Du Dir Deinen Besitz



ansehen und Waffen oder andere Dinge auswählen.

Langsam und strategisch aufgebaut sieht Quackshot gut aus und spielt sich noch besser. Die Animation und Hintergründe sind erstauendlich und der tolle Spielverlauf wird Dich nicht langweilen. Sogar die Musik ist gut. Die Herausforderung ist groß, trotz Unmengen von Fortsetzungen. Du könntest viel schlechtere Spiele erwischen

INSGESAMT 93%

GESAMTERGEBNIS

	SONIC	TAZMANIA	JAMES POND II	CASTLE OF ILLUSION	QUACKSHOT
Levels	7	7	14	5	9
Schwierigkeitsstufen	1	3	1	3	1
Leben	3	3	3	3	3
Fortsetzungen	Ok	3	2	2	Ok
Bildlauf	Horizontal & Vertikal	Horizontal	Horizontal	Horizontal	Horizontal
Team	X	X	X	X	X
Besonderheiten	keine	keine	keine	keine	keine

GRAFIK	95	92	92	93	93
MUSIK	90	83	91	89	88
SPIELVERLAUF	89	82	85	90	90
HERAUSFORDERUNG	80	80	91	83	87
PROSCORE	94	89	91	92	93

PLATTFORMSPIELE

MASTER SYSTEM

THE SIMPSONS: BART VS THE SPACE MUTANTS SEGA • PREIS n/v

Abscheuliche Außerirdische sind in Springfield einmarschiert und planen, den Planeten zu übernehmen. Das einzige, was sie tun müssen, ist, ihre Superwaffe vervollständigen, und nur Bart Simpson weiß, daß sie das sind! Er muß seine Familie davon überzeugen, daß sie existieren, und zugleich die Außerirdischen stoppen.

Eine animierte Einführung leitet dieses optionsfreie Spiel ein, während Du Bart durch fünf Levels mit horizontalem Bildlauf bewegst. Bewaffnet mit einem Röntgen-Fernglas, um Außerirdische, die sich als Menschen ausgeben, zu identifizieren, muß Bart durch ganz Springfield reisen, um die Dinge loszuwerden, die die Außerirdischen für ihre Waffe brauchen. Du beginnst auf der Straße, besuchst das Einkaufszentrum, Krustyland, das Museum und das E-Werk, wobei Du andere Simpsons um Hilfe bittest.

Bart kann normale und Power-Sprünge durchführen und auch verschiedene Dinge auf dem Weg benutzen, von Farbe bis zu Fettsche. Sammle die nuklearen Isotope, bevor die Außerirdischen sie erreichen, und die Simpsons werden gewinnen!

Die Grafiken sind in Zeichentrick-Qualität und fast perfekt nachgemacht, sogar die Musik schafft es nicht, sie zu erreichen. Die



Hintergründe und Charaktere sind extrem farbenprägt, es gibt eine Unmenge von schönen Kleinigkeiten. Auch der Spielverlauf ist in Ordnung; es gibt viel zu tun und verschiedene Ziele zu erreichen. Es ist ein schwieriges Spiel, also laß Dich nicht von seinen fünf Levels täuschen. Ein echter Knüller!

INSGESAMT 90%

MASTER GEAR

Es gibt eine Version, die für den Game Gear bestimmt ist mit größeren Charakteren auf dem Markt, also ist diese Version es nicht wert, daß man sie kauft.

CASTLE OF ILLUSION

SEGA • PREIS n/v

Der Frieden in Vera City ist zerstört, als Minnie Mouse von der Hexe Mizrabel gekidnappt wird! Die einzige Möglichkeit für Mickey Mouse, seine

wahre Liebe zu retten, ist das Sammeln der sieben Edelsteine des Rainbow von Castle of Illusion und Mizrabel zu überzeugen, diese gegen Minnie auszutauschen - kein Problem!

Niedrige Einführungen und ein einfacher Übungs- oder Normaler Modus beginnen das Spiel. Du bewegst Mickey durch die sieben ungewöhnlichen Level in diesem auf horizontalem Spielverlauf basierten, pfeidlichen Spiel.

Wähle die Welt aus, von der aus Du beginnen möchtest, und mache Dich auf den Weg, springe auf die Feinde oder wirf Dinge auf sie. Mickey beginnt mit drei Energiesternen, die erneuert werden können, indem man Bonuskuchen während des Spiels ist. Man erhält Punkte, wenn man Feinde tötet und Münzen sammelt. Jeder der Level ist durch einen Master of Illusion bewacht, aber Mickey kann sie leicht umbringen!

Grafikmäßig ist das Spiel sehr gelungen. Die farbenprächtigen, gut animierten Charaktere und Hintergründe waren toll, als das Spiel herauskam, wurden aber in der letzten Zeit durch einige andere MS-Titel übertroffen. Die



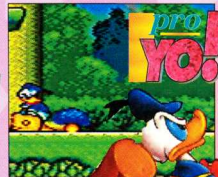
Musik ist niedlich gemacht und paßt deshalb perfekt. Insgesamt, wegen des tollen Spielverlaufs und den variierten Grafiken, würde es Dir schwer fallen, das Spiel zu übertreffen.
INSGESAMT 91%

MASTER GEAR

Obwohl das Master Gear seine eigene Version hat und die Charaktere ziemlich klein sind, klingt dieses Spiel toll und läuft schneller. Die Zusammenstoß-Registrierung könnte besser sein, aber falls Du beide Geräte besitzt, kannst Du Geld sparen.

THE LUCKY DIME CAPER SEGA • PREIS n/v

Das ist mal wieder typisch - Du gibst Deinen Neffen drei Glücks-Graschen, und sie werden von Magica de Spell gekidnappt. Sie hat vor, die Graschen zu benutzen, um reich zu werden, und hat Huey, Dewey und Louie in drei verschiedenen Ländern versteckt. Nur Donald Duck kann seine Neffen und ihre Graschen aus den Fängen von Magica retten...



Die Erzählung wird auf dem Bildschirm erklärt, und dann wählt Du das Land und den Neffen, mit dem Du beginnen möchtest. Du besuchst Nordamerika, Mexiko und die Anden, um Donalds Neffen zu retten, und dann suchst Du Magica persönlich auf!

Als Donald bist Du mit einem Hammer bewaffnet, der gegen fliegende Schaben ausgetauscht werden kann. Wird Du einmal getroffen, verlierst Du jedoch Deine Waffen und kannst die Myriaden von Feinden, die hinter Dir her sind, nur noch betegen, indem Du auf sie springst. Wird Du zweimal getroffen, verlierst Du ein Leben. Power-Außerlassungen sind entweder Sterne (drei beschleunigen Deine Waffe, fünf machen Dich zeitweilig unbesiegbar), Extra-Leben oder alternative Waffen. Punkte erhält man, indem man Feinde niederschlägt und die Edelsteine sammelt.

die sie beim Sterben freisetzen.

Das Spiel ist bedeutend verschieden und schwieriger als die Gear-Version, aber das schwierige Steuern und der zeitweilig sich wiederholende Spielverlauf sind immer noch da, aber dieses ist ein sehr gutes Master System Spiel. Qualitativ hochwertige Grafiken und Musik für das MS, sehr viele Herausforderungen - was mehr könnte man sich wünschen?

INSGESAMT 94%

MASTER GEAR

Warum die Mühe, wenn das Gear seine eigene Version hat? Kleine Grafiken und dumme Zusammenstoß-Registrierungen führen dazu, daß Du mit der Gear Version besser dran bist.

PRINCE OF PERSIA

DOMARK • DM 99.95

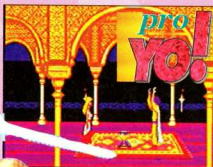
Während der Abwesenheit des Sultans rettet sein Großvesir die Macht an sich und beabsichtigt, die Tochter des Sultans zu heiraten. Die einzige Person, die ihm im Weg steht, ist der Freund der Prinzessin. Leider wurde der in

den Kerker geworfen, und in sechzig Minuten heiratet der Großvesir sein Vögelchen!

Eine gut dargestellte Einführung führt zu einer Optionsliste, die die Auswahl zwischen Zeit- und Energielevels dieses klassischen multi-direktionalen Spiels, wo man in 14 Levels im Wettlauf mit der Uhr spielt, enthält.

Du steuerst den Prinzen, der die Kerker nach Ausgängen durchsucht, auf Druckkammern schlägt, um die Türen zu öffnen, mit den Wächtern kämpft und Fallen stellt. Der Prinz kann klettern und hinabsteigen, über Spalten springen und Dornen und Zäunen ausweichen.

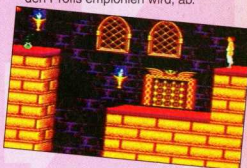
Du beginnst mit drei Energiepunkten, die Du durch Trinken von verschiedenen Getränken, die Du in allen Levels findest, vermehren kannst. Wenn Du mitten in einem Level stirbst, mußt Du neu anfangen. Das



einzigste, was Du verlierst, ist Zeit! Fliehe aus den Kerkern und stelle Dich dem Vesir selber gegenüber! Die Hintergründe sind einfach, aber die Charaktere sind toll. Die große Auswahl an



Bewegungen, die der Prinz durchführen kann, schlagen alles andere auf dem MS und sehen großartig aus. Eine Hintergrundmusik als Option hätte geholfen, da die Effekte minimal sind. Das größte Problem ist das pingelige Steuerungssystem. Das, und eine Anzahl von Programmfehlerchen, werten das Spiel, welches ansonsten ein phantastisches Plattformspiel ist, das von den Profis empfohlen wird, ab.



INSGESAMT 93%

MASTER GEAR

Mit einer fast identischen Version auf dem Game Gear für ein größeres, weiches Bild - der einzige Unterschied sind die größeren Charaktere und die Geschwindigkeit - kannst Du dir genauso den Kleinbildschirm Prinz nehmen.



ASTERIX

SEGA • DM 99.95

Der Druid, Getafix, wurde von Cäsars Legionären gefangen genommen und mit ihm verschwand der Zaubertrank, der das Dorf in Sicherheit hält. Wegen schwindender Vorräte des Zaubertranks suchen Asterix und Obelix nach Getafix, mit der ganzen Römischen Armee gegen sich.



Niedliche Einführungsgraphiken führen Dich zu einer Einspieler- oder Zweispieleroption. Im Einspielermodus mußt Du den Asterix in Runde eins spielen; später kannst Du Dir einen von den Charakteren pro Level aussuchen. Beide Charaktere können schlagen und die vielen Zaubertränke benutzen, die Du auf dem Weg findest, um von Sprengzätzen bis zu Feuer. Die acht sich horizontal bewegendes Levels sind in einzelne Phasen aufgeteilt und führen Dich von Frankreich nach Rom. Da sind überall Zenturen, also behalte Deinen Energielevel im Auge, aber ein Schlag löscht Sie aus. Die Endgegner zeigen nicht viel von

einem Kampf, und ihre Bewegungen sind leicht zu lernen. Das Lösen von Rätseln bildet einen Großteil des Spielverlaufs; Besonders falls Du den falschen Charakter für diese Spielphase ausgesucht hast!

Teilweise billige Hintergründe werden von den Charakteren aufgewogen. Wundernübisch definiert, realisieren sie mit Leichtigkeit mit den Disney-Spielen. Niedliche Musik wohnt den Galliern bei ihrer Reise bei, und die Team-Option verbessert den Spielverlauf. Sehr unterhaltsam und süchtig machend, es gibt sogar eine tolle Bonusphase, die Dogmatix mit einbindet.

INSGESAMT 96%

MASTER GEAR

Kleine Charaktere haben keinen wirklichen Einfluß auf den Spielverlauf, und die Musik klingt im Gear noch besser. Es sollte bald eine spezielle Version geben, aber fragt uns nicht wann!

GESAMTERGEBNIS

	ASTERIX	THE SIMPSONS	CASTLE OF ILLUSION	LUCKY DIME CAFE	PRINCE OF PERSIA
Levels	8	5	7	14	14
Schwierigkeitsstufen	1	1	2	1	1
Leben	3	4	3	3	unendlich
Fortsetzungen	unendlich	0	9	unendlich	unendlich
Blickauf	Horizontal	Horizontal	Horizontal	Horizontal	Multi
Team	Ok	x	x	x	x
Besonderheiten	keine	keine	keine	keine	keine
GRAFIK	93	90	91	94	94
MUSIK	77	87	87	88	73
SPIELVERLAUF	96	89	80	85	92
Herausforderung	90	90	90	91	91
PROSCORE	94	90	91	94	93



SEGA pro

ÜBERSICHT ÜBER

PLATTFORMSPIELE

GAME GEAR

PRINCE OF PERSIA

DOMARK • DM 89,95

Jetzt, wo der Großvesir den Sultan stürzen und die Prinzessin heiraten will, gibt es nur noch eine Person, die das Land retten kann. Der zukünftige Prinz von Persien wurde jedoch in den Kerker geworfen, und bevor er die Prinzessin retten kann, muß er sich selbst retten!

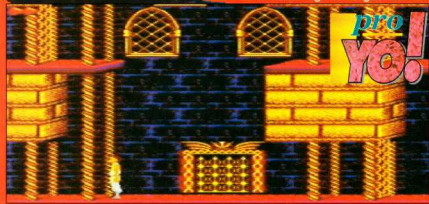
Filmähnliche Graphiken führen Dich zu einer Optionsliste, wo Du Dich, anstatt Schwierigkeitsstufen



zu wählen, für eine Variante des Spiels mit reduzierter Zeit und Energie entscheiden kannst, um dieses multidirektionale Spiel mit 14 Leveln zu bewältigen.

Es ist gar nicht so einfach, den Prinz durch die Kerker zu führen, um später die Prinzessin zu retten. Während Du Wächter mit Deinem Schwert abwehrst, mußt Du Gräben überspringen, Dornen umgehen und Wände hochsteigen. Versteckte Druckluftkammern öffnen Tore und den Hauptausgang, und während die Minuten vergehen, beist Du Dich, um rechtzeitig die Rätsel zu lösen und Dich zu befreien!

Die kleinen, gut programmierten Charaktere sehen auf dem Gear genauso gut aus wie



sonstwo, und die große Anzahl an Bewegungen, die dem Prinz zur Verfügung stehen, sind perfekt reproduziert. Die Hintergründe sind zwar ziemlich nackt, aber sie enthalten einige flackernde Fackeln, und die Geräusche sind zwar minimal, aber mit mehr Spielfuß und Herausforderung, als das Gear je gesehen hat, kannst Du diese Fehler ignorieren. Mit Abstand eines der besten Spiele des Jahres.

INSGESAMT 92%



CASTLE OF ILLUSION

SEGA • PREIS n/v

Ein ruhiges Picknick ist für Mickey und Minnie ruiniert, als die verschlagene Hexe Mizrabel Minnie kidnappet! Die einzige Möglichkeit für Mickey, sein Babe zu retten und Mizrabel davon abzuhalten, Minnies Schönheit zu stehlen, ist das Sammeln der sieben



Edelsteine

des Rainbow. Er muß sie zuerst aus dem Castle of Illusion kriegen!

Disneys bestmöglicher Charakter sieht sehr raffiniert aus in diesem sechs Level Spiel mit horizontalem Bildlauf. Du kannst zwischen Übungs- und normalen Modi wählen und Mickey steuern, während er von Level zu Level geht. Mickey kann über Gräben springen, um die Feinde abzuhängen, oder auf sie springen oder sie mit Dingen werfen, wenn er welche gesammelt hat. Punkte und Energie können durch Sammeln von Münzen und anderen Gegenständen vermehrt werden, während für alle 10.000 Punkte extra Leben ausgegeben werden.

Behalte die Zeit im Auge – Du spielst jede Runde im Wettlauf mit der Uhr und in verworrenen Levels wie Enchanted Forest, Toyland, Dessert Factory, Library, Clock Tower und Castle ist die Zeit von großer Bedeutung.



Castle of Illusion sieht auf dem Gear fast so gut aus wie auf dem Mega Drive. Viele Elemente sind beibehalten worden und die niedlichen Zeichentrickgrafiken sind phantastisch. Der Spielverlauf ist solide, die Soundtracks exzellent - verpasse Deine Chance nicht!

INSGESAMT 93%

CHUCK ROCK

SEGA • DM 88,90

Dieser böse Neanderthaler, Gary Gritter, hat Chuck Rocks Frau Ophelia gekidnappt. Der Höhlenmensch Chuck wird alles tun, um seine Lady von Gritter zu retten, er wird Berge besteigen, Dschungel und Wüsten durchqueren und alles zur Seite räumen, was sich ihm in den Weg stellt. Nehmt Euch in acht, denn Chuck ist der Stadt!

Ein Geräusch von zusammendonnernden Felsen eröffnet dieses fünf-Level Spiel mit horizontalem Bildlauf; man kann zwischen "Start eines neuen Spiels" und "Neustart mit Passwort" wählen. Chucks Bewegungen sind etwas begrenzt; sie reichen von Springen und Schlagen zum Aufheben von Felsen und Schmelzen derselben gegen die Feinde.



Die Gegner treten in Gestalt von vorgeschichtlichen Kreaturen auf, und Chuck kann einige von ihnen dazu bringen, ihn durch wildes Territorium zu bringen. Gewöhnlich reicht ein Schlag dazu aus, sie zu überreden. Alternativ kann n größere Felsen benutzen, um von Plattform zu Plattform zu springen. Chucks Energielevel sinkt, wenn er getroffen ist, aber Gegenstände, die in den Levels herumliegen, frischn ihn wieder auf und verbessern die Punktzahl.

Die schmuicke Animation der Charaktere verbessert die weniger interessanten Hintergründe, und Chuck ist gut dargestellt. Begleitende Melodien hätten geholfen, genauso wie eine Option zur Wahl der Schwierigkeitsstufe, obwohl die Kurve ziemlich gut ist. Die Bewegungen der Tiere

erhöhen die Spielbarkeit, aber insgesamt ist diese recht knapp. Es macht Spaß zu spielen, aber man ist doch zu sehr eingeschränkt.

INSGESAMT 90%

THE LUCKY DIME CAPER

SEGA • PREIS n/v

Huey, Dewey, Louie und ihre Glücksgrößen werden von der verschlagenen Magica de Spell gekidnappt, die diese Münzen benutzen will, um zur reichsten Person der Welt zu werden. Nur Donald kann seine Neffen und ihre Glücksgrößen retten, aber seine Suche nach der bösen Magica wird ihm über den halben Globus führen!



Die Einführungsszene dieses sieben-Level Spiels ist wie im Film. Die Bewegungen laufen auf horizontaler Ebene ab, als Donald Magica sucht. Du kannst in Amerika, Mexiko oder S ü d a m e r i k a beginnen; wobei Du die Feinde mit Deinem Hammer zusammenschla-



gen kannst oder auf sie springen kannst wie Mickey Mouse.

Donald verliert sein Leben nach zwei Treffern, also ist das Sammeln von Energiesteinen vordergründig. Diese und Edelsteine, die Deinen Score verbessern, werden von getöteten Feinden zurückgelassen oder sind in den Levels versteckt. Rette die Neffen und durchstreife die Anden, Hawaii, Ägypten und den Südpol, bevor Du Magica triffst. Power Aufbesserungen wie tödliche Flugscheiben, machen Feinde und Endgegner leicht besiegar.

Tolle Animation und gute Melodien machen dieses Spiel noch etwas



besser als Castle of Illusion, obwohl der Spielverlauf limitiert sein kann, ist dieses Spiel unglaublich gut zu spielen, sogar mit einem etwas schwergängigen Steuerungssystem. Die langen Level, neuprogrammiert für das Gear, und variierte Grafiken werden Dich völlig verblüffen.

INSGESAMT 93%

SONIC THE HEDGEHOG

SEGA • DM 79,95

Er ist klein, dornig, blau und flink und er läßt sich vom bösen Doktor Robotnik nichts vormachen. Als der fette Wissenschaftler Sonics Waldfreunde einsperrt und in Roboter verwandelt, ist es Zeit für Sonic, einzugreifen!

Gute Presentation und sehr hohe Geschwindigkeit zeichnen Sonic auf dem Gear aus. Die zu dem Master System relativ ähnliche Version mit sechs Zonen, die in jeweils drei unter-Level aufgeteilt sind, bewegt Du Sonic waagrecht mit hoher Geschwindigkeit und sammelst Ringe. Du drehst Dich in die Feinde oder springst auf sie, um zum Ende des Levels zu gelangen, und erreichst Robotnik jede dritte Runde. Denk daran, es ist ein Wetlauf mit der Uhr! Sobald Du mehr als 70 Ringe gesammelt hast, betrittst Du

eine spezielle Zone, wo Du Punkte und Fortsetzungen sammelst, wobei alle 100 Ringe ein Extra-Leben bedeuten.

Es gibt viele Feinde, denen Du ausweichen kannst, aber Power-Aufbesserungen wie Hochgeschwindigkeits-Schuhe und Unbesiegbarkheit - diese findest Du in den Fernsehern - helfen aus. Auf dem Gear kann Sonic sechs Chaos Smaragde sammeln, um das richtige Spielende zu erleben!

Sonic auf dem kleinen Bildschirm ist nicht schlechter. Die Grafiken sind erstaunlich, die Melodien werden Dich sofort fesseln und der Spielverlauf ist allererste Sahne.

Falls Du Sonic nicht kennst, kennst Du Sega nicht, denn es gibt nicht viel bessere als das hier. **INSGESAMT 96%**



GESAMTERGEBNIS

	CASTLE OF ILLUSION	SONIC	CHUCK ROCK	LUCKY DIME CAPER	PRINCE OF PERSIA
Levels	6	6	5	7	13
Schwierigkeitsstufen	2	0	0	0	1
Leben	3	3	3	3	unendlich
Fortsetzungen	0	?	0	unendlich	unendlich
Bildlauf	Horizontal	Horizontal	Horizontal	Horizontal	Multi
Team	x	x	x	x	x
Besonderheiten	keine	keine	passwort	keine	passwort
GRAFIK	94	95	90	95	93
MUSIK	90	90	70	90	75
SPIELVERLAUF	91	89	89	93	92
HAUPTBILDUNG	85	87	88	87	92
PROSCORE	93	96	90	93	92

SEGA *pro*

Vorschau

In der nächsten Ausgabe von SegaPro findest Du folgendes und noch mehr...

Ecco, Landstalker, Micro Machines, Predator 2, Lemmings, WWF, Time Gal, Denim Aleste, Streets of Rage 2, Super HQ, Toxic Avengers, Mega PC, World of Illusion, Risky Woods, Batman Returns, Steel Talons, Lotus 2, Chiki Chiki Boys, Road Rash 2, John Madden 93, Shadow of the Beast...

Kannst Du es Dir leisten, es zu verpassen?
SegaPro 5 ist ab 19 Februar bei allen guten
Zeitschriftenhändlern erhältlich.
Laß es Dir nicht entgehen!

SEGA
pro

SONIC 2

16 SEITEN
ZUM HERAUSTRENNEN
UND SAMMELN

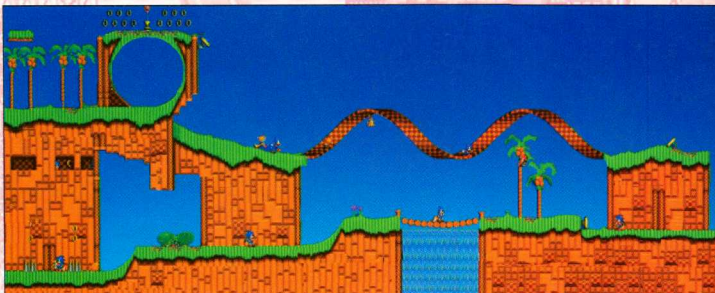




Vor gut einem Jahr erschien das erste Sonic-Spiel auf dem Mega Drive und nahm die Fans im Sturm. Ultracoolste Gesynthe, moderne Welten mit toller Musik und wahnsinnig schnellem Ablauf waren der Renner 1991. Wer konnte die Green Hill Zone unter 24 Sekunden schaffen? Wer holte alle sieben Chaos Emeralds ohne Continues? Wer cool sein wollte, mußte sich schon gehörig anstrengen.

Gerade mal ein Jahr später landete Sonic 2 und schickte sich an, den Ruf des Kult-Igels zu festigen. Nicht ganz so originell wie erhofft, ist es doch wieder ein blitzsauberes Abenteuer für Joypadakrobaten geworden, das dank der niedlichen Beigabe in Form von Fuchlein Miles "Tails" Perhaur auch zu zweit durchrast werden kann.

Wir geben Euch den ultimativen Führer durch den Winterhit: Tips, Tests und Kniffe für alle Systeme. Also werft die Turboschuhe über und los geht's...



EMERALD HILL ZONE
Zwei Abschnitte

Wie beim ersten Sonic, dient dieser Level der Eingewöhnung. Anfänger können ihn leicht durchlaufen, aber es gibt für Profis jede Menge Überraschungen zu entdecken.

ABSCHNITT 1

Ein Vorgeschmack auf die Landschaften und Fallen, die auf Euch zukommen. Lauter Sprungfedern, Moebiuschleifen und merkwürdige Monster.

Es gibt von hier aus drei Möglichkeiten, den Geheimlevel zu erreichen. Theoretisch könntet Ihr nach Act 1 also schon drei der sieben Chaos Emeralds haben! Mit etwas Übung kann man Act 1 in weniger als 25 Sekunden schaffen, bekommt dann aber nicht allzuviel von den Sehenswürdigkeiten mit.

ABSCHNITT 2

Eigentlich wie ABSCHNITT 1, nur mit

mehr Loopings und Ringen. Ihr solltet den Geheimlevel so oft wie möglich betreten, denn spätere Zonen haben bedeutend weniger Laternenpfähle. Je mehr Chaosmaragde Ihr also frühzeitig sammelt, desto leichter ist es später, Super Sonic zu werden.



ROBOTNIK

Der erste Obermottz kommt in einem Strandbuggy, der einen fiesen Steinbohrer vorne dran montiert bekommen hat. Nicht beeindruckend lassen, sondern immer wieder auf Robotnik springen, schon ist er hinüber.

CHEMICAL PLANT ZONE
Zwei Abschnitte

Sonic jagt Robotnik in einer riesigen, stillgelegten, aber noch voll funktionierenden Chemiefabrik. Sie ist wirklich riesengroß! Die zwei Abschnitte setzen sich aus insgesamt fast 600 (!) Bildschirmen zusammen, und das



SONIC 2
THE HEDGEHOG

MEGA DRIVE



EMERALD HILL ZONE



Gewirr von Leitungen, Gängen und Laufstegen macht selbst Pfadfinder schwach.

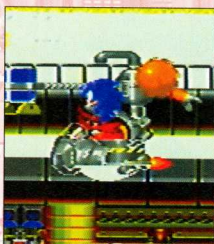
Es gibt zwar ein oder zwei beste Routen durch das Labyrinth, aber wenn Ihr im Zweifel seid, solltet Ihr Eurer Nase folgen und Euch eher nach rechts halten. Klingt vielleicht kompliziert, ist es aber komischerweise nicht.

ABSCHNITT 1

Wer Achterbahnfahrten haßt und leicht seekrank wird, sollte vor diesem Level etwas zur Beruhigung einnehmen! Viele der Laufstegen senken und drehen sich so viel, daß sie eigentlich auf den Jahrmarkt gehören! Wenn Ihr es nicht auf genaue Sprünge ankommen lassen wollt, könnt Ihr Euch den Röhren anvertrauen. Ansonsten haltet Euch entlang der bodenständigen Route, bei der aber sehr viel und pixelgenau gesprungen werden muß. Beide Wege haben ihre Vor- und Nachteile.

ABSCHNITT 2

Wenn Ihr ABSCHNITT 1 für hammerhart haltet, wartet diesen hier ab! Mannomann! Mit zwei großen Achterbahnsenken kann Sonic viel



will. Nach einigen gezielten Sprüngen und Läufen dürftet Ihr die nächste Zone erreicht haben.

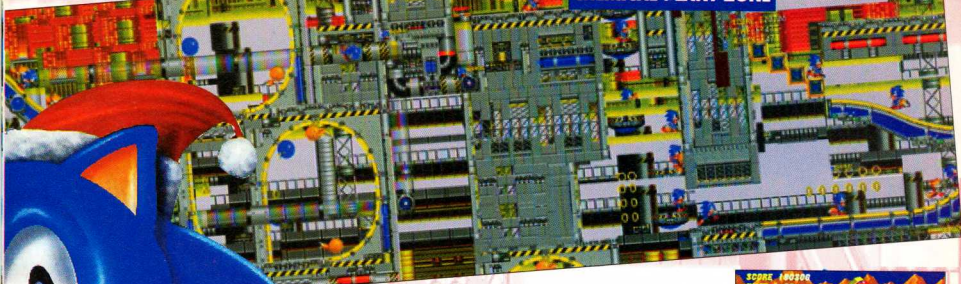
AQUATIC RUIN ZONE

pro YO!

ABSCHNITT 2

Alle Wassergefahren des ersten Abschnitts sind wieder da, und außerdem noch einige Unterwassermonster und -roboter. Am gemeinsten sind die Bohrpinguine, die unerwartet aus dem Hintergrund springen. Versucht, so viel wie möglich zu wirbeln, dann solltet Ihr bis zu Robotnik vordringen können.

CHEMICAL PLANT ZONE



Geschwindigkeit hereinholen, wenn Ihr ihn hinunterwirbeln und nicht laufen laßt.

Wenn Ihr die erste Achterbahn trifft, wirbelt so wild Ihr könnt. Wenn Sonic dann nach kurzer Fahrt abhebt, solltet Ihr ihn nach links drücken, wo ein Geheimraum mit einem Extraleben wartet!

ROBOTNIK

Diesmal kommt Robotnik in einer Pumpe angefliegen, die Chemikalien von unten ansaugt und über Eurem Kopf wieder entleert! Außer der mittleren optieren alle Plattformen, sind also kein bißchen sicher. Greift Robotnik an, während er Griftröhre nachlachtet und weicht dem Chemotropfen aus, den er loswerden

AQUATIC RUIN ZONE Zwei Abschnitte

Nein, das hier hat nichts mit einem gewissen, fischigen Agenten zu tun! Der Level wird so genannt, weil die Ruinen teilweise unter Wasser stehen.

ABSCHNITT 1

Nehmt es während der ersten Screens leicht. Ein falscher Sprung, und Ihr landet in sehr tiefem Wasser. Schon passiert? Dann schluckt so oft wie möglich eine der großen Wasserblasen, sonst erstickt der Igel. Der obere Weg ist mit Abstand der beste, da man auf ihm das Wasser und alle Fallen unten meidet. Andererseits muß man schon extrem präzise springen können.



ROBOTNIK

Am Ende von ABSCHNITT 2 stehen zwei Säulen an den Seiten des Bildschirms. Robotnik fliegt in einer neuen Höllemaschine von oben ein. Wenn er eine der Säulen berührt, schießt sie einen Pfeil auf die andere ab. Sonic muß auf den Pfeil, und dann auf Robotnik springen, um ihn müde zu machen und ihn die Einsamkeit des nächsten Levels zu jagen!





abspringen kann und hoffentlich auf Robotniks Kopf landen kann. Keine Panik, dieses Spielchen

CASINO NIGHT ZONE Zwei Abschnitte

Ein toller Level für alle Freunde der Spring Yard Zone in Sonic 1! Irre aufgemacht, bietet sie Pinball Flipper, Glücksspielautomaten, Bumper und so manchen Preis noch dazu.

ABSCHNITT 1

Hier müßt Ihr vor allem herumphüpfen, bis Ihr zum Abschnittsende durchlaufen könnt. In den witzigen Glücksspielautomaten gibt es manchmal sogar Ringe, aber haltet Euch nicht zu lange dort auf, denn nach einiger Zeit wirft der

Automat drei Robotniks aus - das heißt, Ihr verliert ungefähr 150 Ringe!!

Laßt es ruhig angehen und Euch nicht verwirren. Eigentlich kann man sich in diesem Level nicht verirren (eine Seltenheit bei Sonic...), also lauft nach rechts, irgendwann kommt der Ausgang!

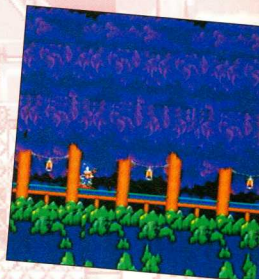
ABSCHNITT 2

Mehr Bumper, Obstmaschinen und vertrackte Flugbahnen! Einige Pinballabschnitte sind nur dazu da, um Eure Zeit zu vergeuden, damit Ihr beim 30-Sekunden-Countdown die Nerven verliert. Tut dem Modul also nicht den Gefallen, sondern guckt Euch den Level in aller Ruhe an.



ROBOTNIK

Der Obermottz wird leider langsam fieser. Ihr seid in einem riesigen Flipper gefangen, in der Mitte surrt Robotnik herum. Sonic muß sich von den Bumpen in die Höhe hüpfen lassen, so daß er von den Wänden



erfordert eine ganze Menge Übung, selbst, wenn man es durchschaut hat...

MYSTIC CAVE ZONE Zwei Abschnitte

Ganz gewiß der schwierigste Level, aber fast so geradlinig wie die Emerald Hill Zone.

ABSCHNITT 1

Hier warten einige üble Dinge auf Sonic. Wenn die Lage ausweglos erscheint, sollte man nach einer hakenförmigen Ranke Ausschau halten. Wenn man darauf springt, öffnen sich geheime Türen, die zu weiteren Abschnitten führen. Einige Fallen sehen wie flache Gräben aus, die zu einem anderen Weg führen; sind aber getarnte Dornengräben; aus



● Hill Top Zone steckt voller Looppings, Rutschen und Sprünge. In manchen, wie diesem, könnt ihr wirbeln, um durch den Boden zu anderen Levelteilen durchzubrechen.



HILL TOP ZONE

denen Sonic nicht wieder herauspringen kann!

ABSCHNITT 2

Wenn Ihr Euch in den vorherigen Levels Mühe gegeben habt, seid Ihr jetzt schon Super Sonic (seine besonderen Fähigkeiten werden weiter hinten in unserem Special beschrieben). Dann könnt Ihr buchstäblich mühelos durch den Level fliegen, ohne Atem zu holen. Achtet jedoch auf die



Gefährlich sind aber nur die Stalägiten (kegelförmige Brocken). Wenn Robotnik mit Bohren fertig ist, versucht er, Sonic über den Haufen zu fahren. Dann müßt Ihr ihm auf den Kopf springen. Wiederholen, bis Robotnik nach rechts flüchtet.

HILL TOP ZONE Zwei Abschnitte

Dieser Level ist der Original-Green-Hill-Zone verflücht ähnlich.

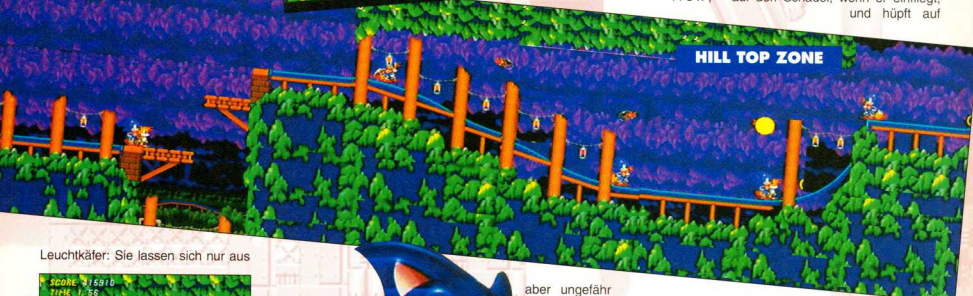
daher so schnell wie möglich springen.

ABSCHNITT 2

Wenn Ihr noch keinen Super Sonic habt, wird es schwierig, Laternenpfähle zu finden. Die wenigen, die es hier gibt, stehen in ziemlich unzugänglichen Ecken, in die man nur mit sehr viel Überlegung und Glück kommt!

ROBOTNIK

Robotnik sieht wild aus, ist aber leicht zu kriegen. Springt ihm sofort auf den Schädel, wenn er einfliegt, und hüpfst auf



HILL TOP ZONE

Leuchtkäfer: Sie lassen sich nur aus



dem Weg räumen, wenn sie nicht glühen wie ein überladener Rechner!

ROBOTNIK

Diesmal kein Problem, Robotniks Maschine hat einen Doppelbohrer, der nach oben drillt und tödlichen Schutt auf Sonic herabrieseln läßt.



aber ungefähr doppelt so groß!

ABSCHNITT 1

Auch hier gilt: Ruhe bewahren und sich nicht zu Panikhandlungen verleiten lassen. Wenn Ihr in eine der Lavapfützen fällt, braucht Ihr kein Leben zu verlieren. Greift lieber zu einem Ring, während Ihr unverwundbar seid, dann könnt Ihr versuchen, dem Untergang zu entkommen. Beide Abschnitte enthalten eine Menge Minizüge, die sich auflösen, wenn Ihr das Ende ihres Befestigungsseils erreicht. Ihr müßt

die andere Plattform, damit Ihr den Feuerstoßen entgeht. Das wiederholt Ihr so lange bis, Robotnik Leine zieht.





OIL OCEAN ZONE

OIL OCEAN ZONE Zwei Abschnitte

Diese beiden Abschnitte können wirklich nur mit "riesig" beschrieben werden! Bei soviel Arbeit können die Programmierer einem ja leid tun!

ABSCHNITT 1

Vielleicht der größere Abschnitt, aber Ihr findet Euren Weg leicht. Achtet auf die goldenen Plattformen, die Ihr in beiden Abschnitten finden könnt und die in sich zusammenfallen, wenn Ihr sie betretet. Haltet inne und denkt nach, bevor Ihr in dünne Luft springt.

ABSCHNITT 2

In diesem Abschnitt ist es schwieriger, sich zurechtzufinden. Es ist zu empfehlen, sich nach rechts zu wenden, aber ich habe erlebt, daß man den Abschnitt beenden kann, indem man mehr oder weniger in die falsche Richtung geht. Wie bei den früheren Zonen führen die Flure und Rutschen alle zum selben Ort, also geht weiter und achtet auf die rosa Tintenfische, die Euch mit Kugeln (!) beschuppen.

ROBOTNIK

Wenn Ihr das Ende erreicht, werdet Ihr von einem ziemlich mürrischen Robotnik begrüßt, der dieses Mal auf einem Ozeandampfer gelandet ist.

Springt ein paar Mal auf Robotnik,

sobald er aus dem Öl auftaucht, und verzieht Euch dann schnell auf eine der Plattformen.

Daraufhin wird eine klauenartige Schlange auf Sonic zuschellen. Stellt Euch in die Ecke, hüpft über sie hinweg, wenn sie dicht bei Euch ist. Danach erscheint ein Lasergewehr aus dem Wasser, dessen Schuß man genauso leicht ausweichen kann. Überspringt den ersten Schuß, duckt Euch unter dem zweiten und überspringt den dritten. Trefft



Robotnik, wenn er an die Oberfläche steigt und springt gleich zurück auf die Plattform. Alzu gerne mag Sonic das Öl nämlich auch nicht!

METROPOLIS ZONE Drei Abschnitte

Jetzt wird's haarig. Dieser Level hat als einziger drei Abschnitte, und alle sind endlos! Laßt Euch nicht von der entspannten Aufmachung des Levels täuschen. Es gibt viel zu finden, sacken wir's

ein!

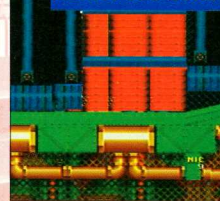
ABSCHNITT 1

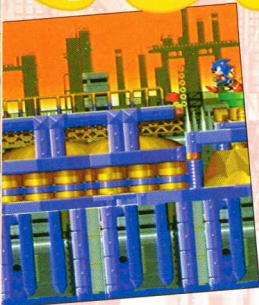
Zwei neue Fortbewegungsmittel werden eingeführt: Das erste ist ein rotierender Drahtzylinder (wer muß dabei an Hamster denken??), in dem Ihr kopfüber lauft. Das zweite sind Bolzen und Mütter. Ihr müßt nur auf die Mutter springen und nach rechts



laufen, damit sie sich nach unten in Bewegung setzt. Paßt aber auf die Minen auf, die immer in die Nähe gesetzt wurden: treffen sie Euch, werdet Ihr von den Füßen geschleudert und müßt einen

METROPOLIS ZONE





Weg herum finden,

anderen

ABSCHNITT 2

Achtung, hier kommen keine ein-stürzenden Neubauten, sondern hüpfende Schornsteine! Sonic wird durch das springende Teil nach oben getrieben. Eine gute Idee, muß aber verdammt weh tun!

ABSCHNITT 3

Am gemeinsten sind hier die Gottesanbeterinnen, die nach Euch krallen und in Scharen auftreten. Ach ja, es gibt auch reichlich Minen, Stachel, hüpfende Schornsteine und jede Menge Kolben. Bewegt Euch, wie die Igel sich vermehren: Sehr, sehr vorsichtig - und laßt Euch Zeit!

ROBOTNIK

Immer was Neues: Hier fliegt Robotnik mit



Satelliten ein. Springt ihn diesmal von unten an und zerstört die Satelliten. Nachdem alle acht Ballons erledigt sind, fährt Robotnik eine gewaltigen Laser aus und will ein Grillfest veranstalten. Jetzt müßt Ihr ihn nur ein einziges Mal treffen. Wartet aber den geeigneten Moment ab, in dem Ihr eine sichere Öffnung habt und nicht Kopf und Stacheln verliert!

SKY CHASE ZONE Ein Abschnitt

Der ganze Level ist ziemlich einfach (tut auch mal gut, was?) und erholsam. Tails hebt Sonic auf und fliegt mit ihm in einem Zweisitzer. Ihr könnt Euch fall-lassen oder

das Flugzeug mit Euren Bewegungen direkt steuern.

ABSCHNITT 1

Eierleicht, ehrlich. Ihr müßt nur vorm herunterfallen Angst haben, wenn Ihr zuviel herumspringt. Ansonsten kann kaum etwas passieren. Setzt Euch, entspannt Euch, sammelt Ringe ein und weicht Dingen aus (oder greift sie mit



Wirbel an), die Böses im Sinn haben. Na, zuviel versprochen?

ROBOTNIK?

Nee, is' nich. Zur Abwechslung könnt Ihr Euch gemütlich in den nächsten Level tragen lassen.

FLYING FORTRESS ZONE Zwei Abschnitte

In diesem Level gibt es unzählige Todesarten. Die häufigsten haben mit Stürzen aus großer Höhe zu tun...

ABSCHNITT 1

Falls Ihr Euch noch nicht in Super Sonic verwandelt habt, ist dies die beste Gelegenheit. Sammelt in diesem Level so viele Chaos Emeralds wie möglich, damit Sonic sich vor Wut gelb verfärbt! Haltet Euch im Schiff nach oben, wo man kaum fallen kann, aber achtet auf die Robo-Hühner!

SEGA
pro

1993

JANUAR

S	M	D	M	D	F	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
						31

FEBRUAR

S	M	D	M	D	F	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28						

MÄRZ

S	M	D	M	D	F	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

APRIL

S	M	D	M	D	F	S
		1	2	3	4	
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18

MAI

S	M	D	M	D	F	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

JUNI

S	M	D	M	D	F	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

19 20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30

16 17 18 19 20 21 22
23 24 25 26 27 28 29
30 31

20 21 22 23 24 25 26
27 28 29 30

JULI

AUGUST

SEPTEMBER

S M D M D F S
1 2 3
4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30 31

S M D M D F S
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30 31

S M D M D F S
1 2 3 4
5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30

OKTOBER

NOVEMBER

DEZEMBER

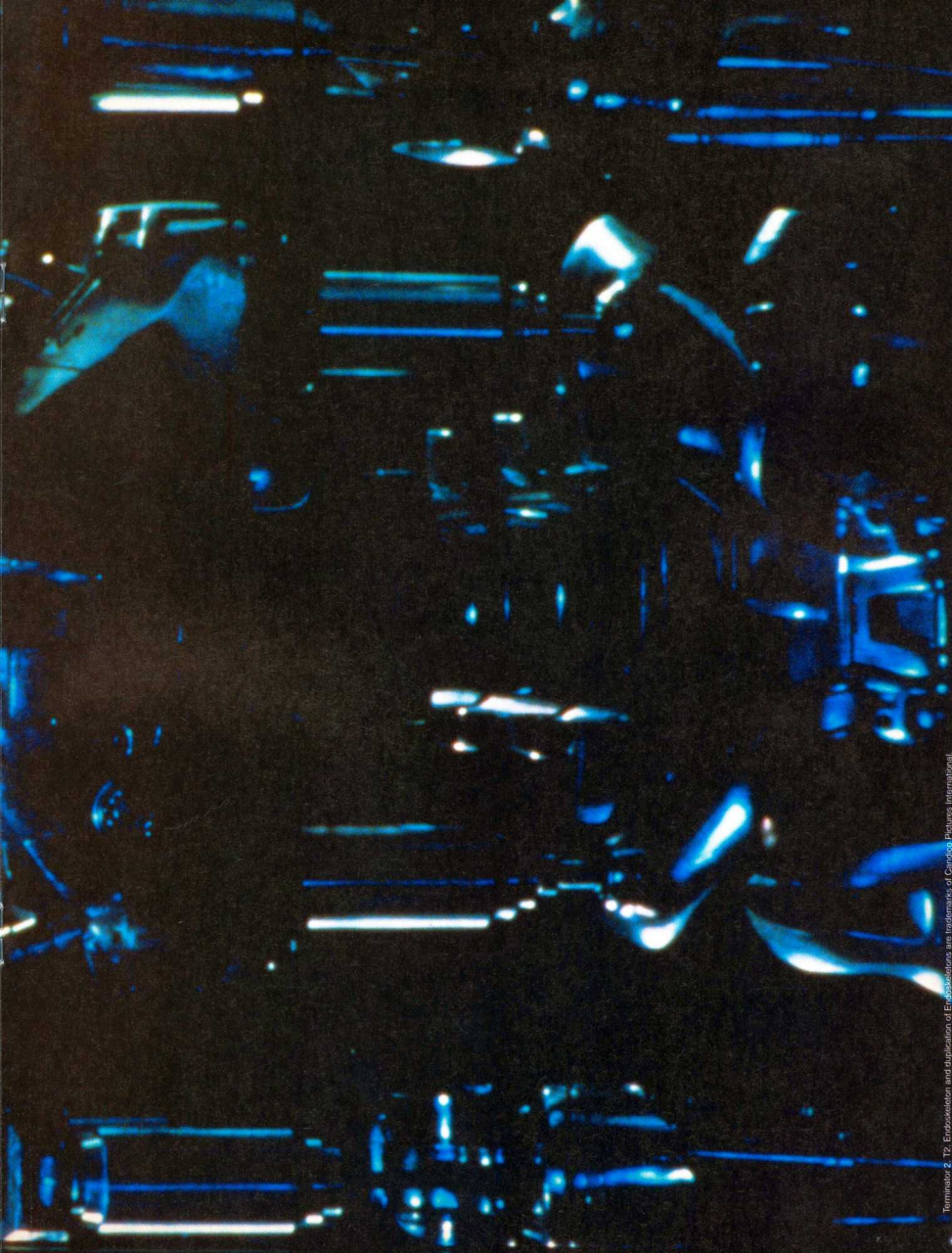
S M D M D F S
1 2
3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23
24 31 25 26 27 28 29 30

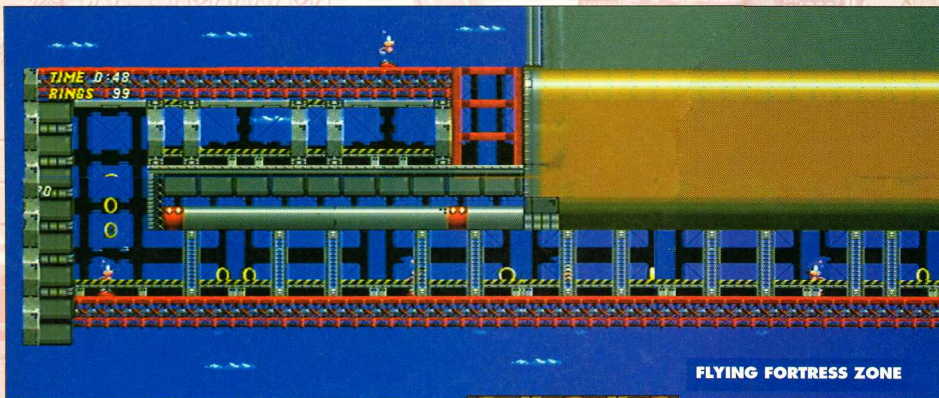
S M D M D F S
1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27
28 29 30

S M D M D F S
1 2 3 4
5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30 31



SEGA
pro





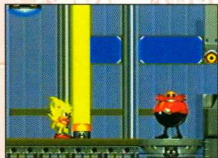
FLYING FORTRESS ZONE

ABSCHNITT 2

Dieser Abschnitt verlangt mehr Überlegung als der erste, denn hier muß man todesmutig ins Nichts springen, ohne auch nur anzuhalten! Einen Vorteil haben die Abgründe: Segas hat zur Entschädigung weniger Monster eingebaut als sonst üblich...

ROBOTNIK

Am Ende des Levels seid Ihr zwischen zwei Lasern gefangen. Drei kleine Stachelplattformen warten nur



darauf, Sonic aufzuspießen. Ach ja, da war auch noch ein Laser, der von der Decke herunterhing und den man zweimal vernichten mußte, um hier herauszukommen. Springt über die Plattformen und trifft den

Laser. Weicht seinem Strahl aus und wiederholt das Ganze. Keine Panik, der Vorgang braucht eine Weile. Immer mit der Ruhe.

DEATH EGG ZONE

Eigentlich kein richtiger Level, denn er besteht "nur" aus zwei Obermetzen. Nachdem Ihr den Deckenlaser erledigt habt, fliegt Robotnik mit einem versteckten Raumschiff davon. Mit Tails' Hilfe und Eurem Flugzeug, greift Sonic nach der Seite der Rakete und löst sich zum großen Finale mit dem Eierkopf fliegen.

ROBOTNIK 1

Als Erstes wirft Euch Robotnik einen Metallsonic entgegen, den Ihr durch leichte Schläge (= Sprünge) auf die Stirn weicklopf. Kein Problem und leicht zu wiederholen.

ROBOTNIK 2

Nachdem er besiegt ist, hüpf Robotnik in eine Riesenroboter-Ausgabe seiner selbst (toll animiert) und übt sich im BattleTech-Kampf. Damit er Euch nicht in Grund und Boden stampft, solltet Ihr



Ihm an den Bauch springen. Dann hebt er ab und ein Kreis erscheint um Sonic, als Robotnik seinen Ziellaser ausrichtet. Haltet eine Sekunde lang still und werft Euch dann nach rechts, sobald Robomax ins Bild fällt. Ein paar lächerliche Wiederholungen, und der Übeltäter gehört der Geschichte an! Yeeeahhh!

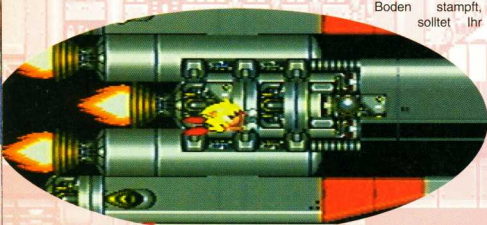
GEHEIMLEVEL

Wie im ersten Spiel, könnt Ihr Sonics Abenteuer nur richtig zu Ende führen, wenn Ihr alle sieben Chaos Emeralds gesammelt habt. Diesmal ist es aber schwieriger, sie zu bekommen. Anstatt einfach mehr als 50 Ringe zu sammeln und am



Levelende durch den großen Ring zu hüpfen, müßt Ihr jetzt mehr als 50 Ringe sammeln und eine Neustart-Laterne passieren. Wenn Ihr genug Ringe habt, erscheint ein Strahlenkranz um die Laterne. Springt sie an, um in den Geheimlevel zu kommen.

Im Gegensatz zum ersten Teil besteht der Level aus einer 3-D-Achterbahn, in der Ihr eine bestimmte Anzahl Ringe gesammelt haben müßt, bevor Ihr eine bestimmte Stelle erreicht. Schafft Ihr es nicht, gibts nur ein paar mickrige



SONIC HAS ALL THE CHAOS EMERALDS



SONIC RINGS
TAILS RINGS
GENS BONUS

371810
282
11
10000

SUPER SONIC: DAS RICHTIGE ENDE

Wenn Ihr alle sieben Chaos Emeralds einsammelt, verwandelt Sonic sich in Super Sonic. Er wird gelb und, solange Ihr mindestens einen Ring habt, unverwundbar. Außerdem hat er permanent seine Speedboots an! Wie auch beim ersten Spiel, ist das Ende für Super Sonic etwas anders als für Normalsonic. Der Abspann ist auf jeden Fall der krönender Abschluß eines Jahres harter Programmierarbeit!

Ringe. Natürlich bekommt man auch ohne die Geheimlevel eine Belohnung zu Spielende, aber irgendetwie möchte man es ja doch versuchen...

Bonuspunkte, und das war's. Erreicht Ihr das Levelende, erhaltet Ihr eines der Chaosmaragde. Wenn Ihr sieben Smaragde gesammelt habt, wird sich Sonic auf ulkige Weise verändern.

Was so einfach klingt, ist es leider überhaupt nicht. Spätere Achterbahnen sind unheimlich schwierig und mit Minen gespickt. Wenn Sonic sie überspringt, verliert er wertvolle Zeit. Ihr müßt zwischen Gier und Timing abwägen, und das erweist sich ziemlich unmöglich. Je besser man einen Geheimlevel erforschen möchte, desto mehr Zeit verliert man und erreicht das Ende nicht. Wen man andererseits nur schnell durchrasten möchte, erwischt man wahrscheinlich nicht genug



SONIC THE HEDGEHOG 2

SEGA ● DM 120

FORMAT 8Mbit
SPIELER 2
STUFEN 20
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN versus
KONTAKT

Sega 040/227 09 6



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 91%

▲ Wunderschöne Sprites und gute Animations.
▲ Detaillierte Hintergrundgrafik und hohemweise Parallaxeneffekte.

SOUND 87%

▲ Eine Fülle guter Soundeffekte und Musikstücke.
▲ Fast alle sind solche Ohrwürmer wie beim ersten Teil.

SPIELABLAUF 95%

▲ Schwünderregend schnelle Action.
▲ Der Geheimlevel ist im Zwei-Spieler-Modus erfindung ulkig

ANFORDERUNG 89%

▲ Ger nicht so leicht durchzuspielen.
▲ Noch schwieriger, wenn man alle Chaos Emeralds sammeln will.

PROSCORE 94%

Der würdige Nachfolger eines Klassikers. Wann gibt es Sonic 3?



SONIC 2

THE HEDGEHOG

MASTER SYSTEM

MASTER SYSTEM

Jeder, der Sega kennt, ist von dem Riesenhype um Sonic The Hedgehog 2 erfaßt worden. Der Igel und sein Fuchsfreund prangen auf allen Zeitschriften und Spieleregalen Europas. Bei dem Trubel um das Mega-Drive-Spiel wird meist vergessen, daß es auch noch eine Version für das Master System gibt!

Wie kann das Modul nach dem großen Erfolg des ersten Teils so untergehen? Nun, vor allem kommt der kleine Tails in der Achtbitversion gar nicht vor, was der ganzen Werbekampagne (wo die beiden zusammen abgebildet werden) zuwiderläuft.

Auf dem Master System müßt Ihr als Sonic Tails aus Robotniks Klauen retten, und der Bösewicht ist stärker und gemeiner als je zuvor! Er denkt gar nicht daran, Tails freizulassen, bevor Sonic ihm nicht sechs Chaos Emeralds bringt, die über ganz South Island verteilt sind. Außerdem muß Sonic lauter süße Pelztiere retten, da Robotnik die gesamte Inselbewohnerschaft einkassiert hat. Worauf warten wir noch?

Schon im Vorspann kommt der Schock: Vor Sonics Augen wird Tails entführt, und er kann rein gar nichts tun, um Robotniks Flucht zu verhindern! Also macht Sonic sich auf die Socken, um Tails zu retten - was natürlich heißt, daß das Füchlein bis zum Schluß nicht auftaucht!! Das hinterläßt doch einen merkwürdigen Eindruck, da Tails ja als die große Neuerung von Sonic 2 gepriesen wurde.

Obwohl die Aufmachung also dem ersten Teil stark ähnelt, gibt es doch Änderungen. Sonic ist etwas größer als beim Vorgänger, und alle Levels haben einen eigenen Namen (obwohl sie sehr an die des ersten Spiels erinnern).

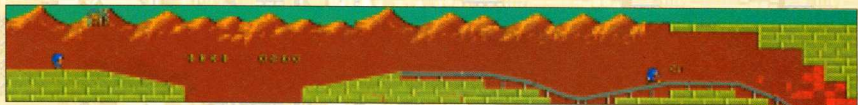
Das Spiel beginnt in der unterirdischen Fabrik. Alles scheint rot zu sein - der Hintergrund ist die feurigen Wasser, in die man fallen kann.



Sonic wirbelt in wildgewordenen Minenkarren durch die Gänge, die einem irgendwie bekannt vorkommen. Die Action ist zwar schneller, aber Grafiken und Spielgefühl sind fast genau wie im ersten Teil. Es gibt weniger Fernseher



● Im zweiten Level benutzt Ihr zum ersten Mal den Segelflieger, den Ihr aber erst mal finden müßt!



● Zu Anfang des ersten Levels müßt ihr einfach nur rennen, was das Zeug hält! Wenn ihr keine Lust zum Erforschen habt, könnt ihr den Level in Windeseile durchlaufen.



● Am Ende des zweiten Levels springen Schwärme von fächerartigen Insekten in die Wellen. Ihr könnt sie töten, indem ihr hineinwirbelt.



● Ohne Sprungkraft kommt ihr nicht über dieses Hindernis!



Mit seinen Gewittern, Blitzen und herumwirbelnden Blättern sieht dieser Level schon recht spektakulär aus. Zu allem Überfluß ist er auch viel leichter zu lösen als die vertrackte Aqua Lake Zone!

Hier beginnen (und enden wohl auch) Eure gesammelten Alpträume! Mit Schauern erinnert man sich an die Labyrinth Zone von Sonic 1. Hier gibt es aber viel mehr Inseln, so daß man immer wieder aus dem Wasser hochspringen kann, anstatt unterm Wasser durchtauchen zu müssen. Im dritten Abschnitt ist Sonic dann allerdings auch mehr im als über Wasser. Diesmal muß der Igel nicht nach den großen Luftblasen schnappen, sondern kann in eine Blase klettern, die ihn dann mit Luft versorgt - und andererseits sehr schwer zu steuern und daher an manchen Stellen nutzlos ist.

Die letzten drei Levels bestehen jeweils aus nur einem Abschnitt, während die vorherigen drei Abschnitte haben. Dadurch beendet man das Spiel dann recht schnell.



Der erste Obermütz ist leicht zu erledigen - wenn ihr Robotniks Bewegungsablauf durchschaut habt. Sonst macht er Euch immer wieder fertig! Ihr müßt den Kanonenkugeln, die er wirft, ausweichen. Sie rollen dann auf die Riesenkrabbe, die unten auf Euch lauert. Nach fünf oder sechs Zusammenstoßen mit einer Kanonenkugel ist die Krabbe mausestot und ihr könnt die erste Ladung gefangener Tiere befreien!

Level 2 beginnt in der Sky High Zone. Hier fliegt Sonic mit dem sagenhaften Segelflieger! Es gibt massenhaft Ringe, Sprungfedern und Leben. Zum Schluß findet Sonic dann den Segelflieger. Mit Linksdruck und unter Ausnutzung der Windböen hält Sonic sich tapfer in den Lüften.



PROTIP In der Sky High Zone müßt ihr gucken, bevor ihr springt! Hier gibt es überall Stacheln, die Sonic sofort aufspießen. Wie gesagt: Wenn ihr Euch erst umseht, könnt ihr diese bösen Fallen vermeiden.

zu sammeln, aber das stört kaum. Schließlich war die Zahl der Fernseher mit den Extras im Sonic 1 phänomenal, und jetzt ist das Spiel eben etwas schwieriger geworden.





Die Krabbe ist das erste Hauptmonster. Solange Ihr die Kanonenkugeln überspringt, könnt Ihr der Krabbe bald ein Ende bereiten. Sonst lauert geduldig der Tod.



in den letzten Levels hat Sonic ein Flugrad als Sonderwaffe, eine Art Surrender CD, die ihn noch schneller macht! Zahllose Röhren saugen Sonic hinein und spucken ihn in Teilen des Levels aus, die man noch nie gesehen hat – die



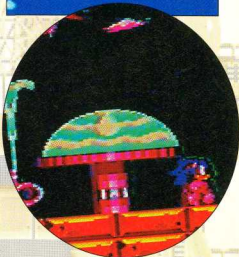
Schnappt Euch den Segellieger und dann gleitet, gleitet... Obwohl es leicht aussieht, müßt Ihr wahrscheinlich ein bißchen oben und immer nach links drücken, um oben zu bleiben. Sonst zerschellt Sonic an den Stacheln im Abgrund.



Überraschungen nehmen kein Ende!

Alle Welten sind unheimlich groß und stecken voller Geheimgänge und Extras! In jeder müßt Ihr Euch Robotnik stellen, aber erst in der Crystal Egg Zone findet der Endkampf statt. Bis dahin solltet Ihr die sechs Kristalle gesammelt haben. Dann wird es auch wesentlich leichter, Robotnik endgültig zu besiegen.

Obwohl die Grafik fantastisch ist, ähnelt sie doch dem Original sehr. Manchmal scheint es, als wären nur manche Landschaften und Robofiguren ausgetauscht worden. Musik und Grafik sind auf jeden Fall ausgezeichnet. Jeder, der Sonic spielt, summt nach einer Weile die verschiedenen Levelmusiken, ohne es auch nur zu merken!



Sonic The Hedgehog wurde weltweit mehr als vier Millionen Mal verkauft, die Merchandisingrechte (also die für andere Produkte mit Sonic darauf, wie T-Shirts, Tassen, Bettwäsche usw.) alleine in Japan bringen Sega monatlich weitere, unvorstellbare Summen ein. Von Pyjamas bis zum Kaugummi ist alles mit dem Sonic-Logo bedruckt, und bald wird die Welle auch nach Europa überschwappen...



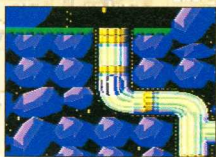
Es wird erwartet, daß Sonic 2 seinen Vorgänger in den Verkaufszahlen noch übertrifft. Minoru Kanari ist der Chef des gesamten Sonic-Projektes, andere wichtige Köpfe sind nur dem Nachnamen nach, wenn überhaupt, bekannt. Es ist völlig unmöglich, Fotos von den Programmierern zu bekommen, damit sie nicht berühmt und von der Konkurrenz abgeworben werden! So niedlich Sonic ist, so knallhart lebt es sich in der eisigen Geschäftswelt des Entertainment. Keine grauen japanischen Mäuse, sondern stahlhartes Business! liegt also der Anonymität zugrunde. Schade, daß die Menschen dadurch völlig in den Hintergrund gedrängt werden!

Der Originalentwickler von Sonic, der, so unfafbar es ist, bis heute anonym bleibt, steht seinem blauen Freund sehr nahe. Er meint, er habe eine Art Vater-Sohn-Beziehung zum kleinen Igel, und so wäre wohl auch sein Verhältnis, wenn er einen richtigen Sohn hätte...



Sonic hat fraglos Suchtkomplexität, aber eines stimmt wirklich nicht: Der Schwierigkeitsgrad! Einhellig war man in der Redaktion der Meinung, das Spiel sei nicht schwer genug, genau wie der erste Teil. Man hätte den Schwierigkeitsgrad doch anheben sollen, damit die Spieler länger ihren Spaß am Modul haben. Profis können nicht ganz zufrieden sein.

Das andere große Manko ist das Fehlen von Tails – eine echte Enttäuschung für alle Master-System-Besitzer.



Angesichts der großen Werbekampagne und ständiger Vergleiche mit dem Original fällt es schwer, Sonic 2 objektiv zu beurteilen. Trotz großer Ähnlichkeiten hat Sega sich viel Mühe gegeben, Neues (wie die Flug-CD) ins Spiel zu bringen.

Wäre der zweite Teil zu verschieden vom ersten, würde alle Welt sich über den Verlust von Sonics Charakter beklagen. Zusammenfassend kann ich nur sagen: Wer Sonic nicht mochte, sollte die Hände von Nachfolger lassen. Wir anderen werden sicher noch lange vom neuen Modul begeistert und überrascht werden.



SONIC THE HEDGEHOG 2

SEGA • DM 90,-

FORMAT 2Mbit
 SPIELER 1
 STUFEN 13
 SCHWIERIGKEITSGRADE 1
 BESONDERHEITEN.....n/v
 CONTACT

SEGA ☎ 040/227 09 61



AKTION STRATEGIE

GRAPHIK 94%

▲ Geniale Vielfalt in den Levels und Hintergrundgrafiken.
 ▲ Der Detailreichtum ist vorbildhaft für das Master System!

SOUND 89%

▲ Der Sound paßt gut zu den einzelnen Level-Melodien.
 ▼ Jeder Level hat seinen eigenen Ohrwurm!

SPIELABLAUF 94%

▲ Die Level sind riesig, mit viele Geheimnissen.
 ▼ Tails kommt nicht vor, pfi, huh!

ANFORDERUNG 88%

▲ Die Obermenge sind tödlich, solange man den Kniff nicht kennt
 ▼ In den frühen Levels kann das Spiel zu leicht werden.

PROSCORE 93%

Ein geniales Spiel. Größer und besser als das Vorbild, aber als Nachfolger ein bißchen enttäuschend.



GAME GEAR



SONIC 2

THE HEDGEHOG

Keine Neuerscheinung – seit dem Ende von 1991 kam auch nur annähernd an die coole Glätte von Sonic the Hedgehog heran. Jedes andere Geschicklichkeitsspiel wurde mit ihm verglichen, und Sonic war monatelang das Gesprächsthema Nr.1. Leider gab es keinen würdigen Nachfolger, und so thronte der Igel einsam und unangefochten auf seiner ruhmreichen Höhe. Warum ist das Spiel so berühmt und kann es überboten werden? Na, die Antwort brauche ich nicht zu geben, denn, ja, endlich ist Sonic 2 da, und auch noch auf dem Game Gear! Dieses Modul hat den einzigen Daseinszweck, alle anderen in Grund und Boden zu stampfen, aber wenn ihr noch zweifelt, dann lest einfach weiter...

Versionen des perfekten Spiels ziehen Dir durch den Kopf, als Du das Game Gear einschaltest.

Voll fiebriger Erwartung läßt Du die Titelscreens an Dir vorbeiziehen, dann plötzlich trifft es Dich wie mit einem Hammer. Tails ist nicht dabei! Er ist von Robotnik entführt worden, und ihr müßt losziehen, ihn zu befreien. Was für ein Etikettenschwindel, denkt ihr, und da muß ich Euch völlig recht geben. Die ganze Marketingkampagne für Sonic 2 basierte auf Tails als Mitstreiter des Igels. Wenn man erst mal über den Schock hinweggekommen ist, kann man das Spiel trotzdem genießen.

Wer die Entführung Tails' miterleben mußte, wird sich

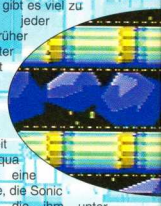
unverzüglich und ohne weiteres Murren auf den langen, dornenreichen Weg machen, ihn zu befreien. Sonic beginnt die Jagd in der Underground Plant Zone - nicht schwer, aber eine Art Einstimmung auf kommende Übel. Die Feinde ähneln denen des ersten Teils, sehen aber fieser aus. Trotz der

erste Zusammenstoß mit Robotnik leuchtet zu Euren Gunsten zu entscheiden.

In der Sky High Zone ist zum Kontrast alles grellbunt und hell, und

nach dem Abprall von einer bestimmten Sprungfeder ermahlet ihr ein ganz besonderes neues Spielzeug! Sonics Segelflieger ist aber schwer zu steuern, da gibt es viel zu üben. Wohl jeder macht eher früher als später Bekanntschaft mit den Stachelfalten am Boden...

Eine weitere Neuheit wartet in der Aqua Lake Zone - eine große Luftblase, die Sonic bestreigt, und die ihm unter Wasser Luft liefert. Leider ist die Kugel kaum zu steuern und daher ziemlich unpraktisch - aber immer noch besser, als verzweifelt nach Luftblasen suchen zu müssen, oder?



Warum hilft Robotnik Sonic so oft? Das verrät der Spieler und erweckt den Eindruck, daß das Modul etwas hebig zusammengebastelt wurde. Und warum tritt er noch auf die Oberlippe, nachdem Sonic sie bezwungen hat? Sehr selbsterblich!





Sonic ist geringfügig schneller als im ersten Teil und das gesamte Spiel wirkt noch glatter und durchgestylter. In den letzten drei Levels (Green Hill, Scrambled Egg und Crystal Egg) wird es erst richtig hart. Mehr Feinde, noch schnellere Action und zahlreiche Saugrohre verwirren den Anfänger komplett. Findet Ihr sechs Chaos Emeralds, wird es viel leichter, Robotnik am Ende zu besiegen, der nach jedem Level gemeiner wird! Die Ähnlichkeit zum ersten Teil ist geringfügig, schließlich ist diese Folge mindestens ebenso spannend, wenn

nicht spannender. Auch die Grafiken sind detaillierter und geschliffener geworden und widerlegen das Vorurteil, das viele schon vor Erscheinen gegenüber Sonic 2 hatten. Stil und Spielablauf sind an den ersten Teil angelehnt, setzen aber Standards für das Genre schlechthin. Auch ohne Tails (grrr...) gehört das Modul in jede ernstzunehmende Spielesammlung!

PROTIP Wenn Ihr in der Sky High Zone den Segelflieger findet, paßt gut auf, ihn nicht gleich wieder zu verlieren und am Boden zu zerschellen. Wartet auf eine Luftströmung, die Euch trägt und drückt das Pad nach links!



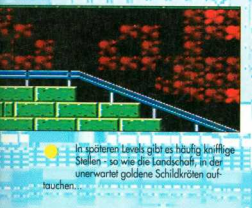
• Endlich kommt Sonic mit seinem Segelflieger klar - es hat zwar geübert, macht aber einen Riesenspaß!



• Bereitet Euch auf einen Wirbelangriff vor! Vieles ist zu vertraut, aber das Spiel macht unheimlich Spaß.



• Die vielen Sprungpoden stärken Sonics Lauftraining sehr und können seinen ganzen Zeitplan durcheinander bringen!



SONIC THE HEDGEHOG 2

SEGA • DM 90,-

FORMAT 2Mbit
 SPIELER 1
 STUFEN 12
 SCHWIERIGKEITSGRADE 1
 BESONDERHEITEN n/v
 KONTAKT

SEGA 040/227 09 61



AKTION STRATEGIE

GRAFIK 93%

▲ Sonics Spritte ist größer als im ersten Spiel.
 ▲ Schöne, abwechslungsreiche Landschaften.

SOUND 88%

▲ Pfiffige und für jeden Level andere Melodien.
 ▼ Die Melodien gehen nicht aus dem Ohr und sind sehr schrill.

SPIELABLAUF 94%

▲ Eine ihre Vielfalt und 5000 viel einzusammeln.
 ▼ Eine Riesensentwässerung, doch Tails nicht dabei ist.

ANFORDERUNG 85%

▲ Einen Hauch schwieriger als das erste Sonic.
 ▼ Aber die ersten Level sind immer noch zu leicht.

PROSCORE
95%

Ein genialer Nachfolger des Originals, auch, wenn sich nicht allzu viel geändert hat. Der Spielablauf ist geringfügig besser.

DAS DEUTSCHE INSIDERMAGAZIN FÜR SEGA-KONSOLE

PII-FIGHTER-
POSTER IM HEFT!

SEGA

NEU!
NOVEMBER 1992
DM 6,50
AUSGABE 1

pro

Neue deutsche Sega-Publikation



ASTERIX

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



MEGA DRIVE

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



MASTER SYSTEM

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



GAME GEAR

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



SONIC 2

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

BRANDAKTUELLE NACHRICHTEN UND DIE BESTEN SEGA-SPIELTESTS

SEGAPRO IM ABO MIT TOLLEM T-SHIRT-ANGEBOT!

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

UND

Du bekommst ein
SegaPro-T-Shirt –
umsonst!

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

SEGAPRO ABONNEMENT-FORMULAR

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

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

für 12 Ausgaben abonnieren.

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

- Durch Bankabbuchung

BLZ
Geldinstitut
Konto-Nr.

- Per Scheck

Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)
Datum

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

VORNAME / NAME
STRASSE / HAUSNUMMER
PLZ / ORT

1. Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)
Datum

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

2. Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)
Datum

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

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



pro Leserbriefe

Nochmals herzlich willkommen zur SegaPro Leserbriefseite.

Vielen Dank allen Leuten, die uns so eifrig geschrieben haben; weiter so Fans, alle Eure Einsendungen werden mit Interesse gelesen. Besonders freuen wir uns auch über Gemaltes, Gezeichnetes und wirklich verrückte Fotos (am besten Ihr mit Euren Konsolen). Wir wollen ja wissen, wie unsere Leser so aussehen. Veröffentlichung garantiert, soweit möglich. Das Recht, Briefe zu kürzen, behalten wir uns vor.

Also greift zum Griffel, Bleistift, Pinsel oder was auch immer und legt los, wir warten gespannt auf Eure Post! Überigens... die beste Einsendung wird mit einem SegaPro T-Shirt belohnt, also strengt Euch an! Schreibt an:

Korrespondenz, SegaPro, Leserservice,
Postfach 101 905, W-4630 Bochum 1.

KRITIK UND LOB

Sicherlich hätte ich Eure Zeitschrift nicht gleich nach der ersten Ausgabe abonniert, wenn ich nicht von ihrem Konzept überzeugt wäre.

Nun zu meiner Kritik:

1) Das Format Ihrer Zeitschrift ist etwas größer als DIN A 4, verschiedenen Aufbewahrungssysteme sind jedoch auf die DIN-Norm ausgerichtet. Für Sammler zwar kein allzu großes Drama, aber dennoch ein kleines Ärgernis.

2) Titelgestaltung: Sehr gut! Das restliche Titelbild ist mir persönlich zu bunt, die Schriften "beißen" sich teilweise, bezogen auf die Farbgestaltung des Hintergrundes.

3) Seitengestaltung: Manchmal stören mich die zu bunten Hintergründe, sehr gut finde ich jedoch "profile" und "prospore", sowohl in inhaltlicher Hinsicht, als auch bezüglich der Gestaltung.

4) Hervorzuheben sind eindeutig die zusammengesetzten "Screenshots (z.B. Terminator). Selbst wenn man das Spiel schon durchgespielt hat, sind solche Gesamtüberblicke höchst interessant. Weiter so!

Bei den Screenshots ist die Qualität zumindest zeitweise mehr als mies, dann wieder sehr gut und

gestochen scharf. Muß das so sein?

Für mich gehört eine gute Grafik in einem Spiel zu einem wesentlichen Kriterium zur

Kaufentscheidung. Am objektivsten zu vermitteln ist über Screenshots
Claus Wilhelm,
Stuttgart

Du wirst Dich freuen, zu erfahren, das eine Sammelmappe im SegaPro-Format bei uns zu bestellen ist.

Einige Leser haben die "Farbenpracht" unseres Magazins kritisiert. Wir werden uns Mühe geben, in Zukunft ein bisschen weniger "knallbunt" zu sein, damit die Texte einfacher zu lesen sind.

Die unterschiedliche Qualität des

Screenshots ist darauf zurückzuführen, daß manche der Screenshots "aufgeblasen" (vergrößert) wurden, andere jedoch nicht. Wir arbeiten daran, die Qualität der Screenshots in den kommenden Ausgaben zu verbessern.

FRAGEN

1) Seit wann gibt es die Zeitschrift SegaPro?

2) Kann man alte Zeitschriften nachbestellen, Hunderte und mehr?

3) Warum schreibt Ihr nicht das Datum in die Zeitschrift, wann die nächste Ausgabe erscheint?

Rainer Wahl,
Rüsselshiem

1) Genau wurde SegaPro am 23. Oktober 1992 geboren.

2) Also lieber Rainer, ob Du gleich Hunderte von früheren Ausgaben

nachbestellen kannst, kommt darauf an, ob wir so viele bei uns noch finden können. Aber wie Du Ausgaben nachbestellen kannst, kannst Du in diesem Heft herausfinden.

3) Gute Idee! Genau das haben wir auch vor!



ALTE AUSGABEN

Ich habe heute durch Zufall die Ausgabe 2/92 im Laden gefunden und mir gekauft. Ich finde Zeitschrift sehr gut gemacht, mein Game Gear ist sowieso sehr gut. Ist es möglich, die erste Ausgabe noch zu bekommen? Ich würde mich sehr freuen, da sie im Handel nicht mehr erhältlich ist. Wenn auch diese Ausgabe so gut ist, haben Sie einen neuen Abonnenten!
Gunnar Forbig, Kassel

Viele Leser haben uns nach alten Ausgaben von SegaPro befragt. Sie können aus dieser Ausgabe erfahren, wie sie frühere Magazine nachbestellen können.

MEHR FRAGEN

Eure Zeitschrift ist super, aber ich habe noch ein paar Fragen!

Was nützt ein Mega Drive 50/60 mhz Umbau? Würden Sie dazu raten?

Wann wird Scnic 3 in Deutschland erscheinen?

Wann wird das MegaCD offiziell in Deutschland erscheinen?
Martin Mitz, Düsseldorf

Mit einem Mega Drive 50/60 mhz Umbau können die Spiele schneller gespielt werden und



der Schwierigkeitsgrad kann erhöht werden. Wir müssen allerdings warnend hinzufügen, daß, wenn etwas mit Deinem Gerät nicht in Ordnung sein sollte, es in Deutschland darauf keine Garantie gibt.

Bist Du mit Sonic 2 so schnell fertig geworden oder hast Du etwa gemogelt?! Na, sag' die Wahrheit!... Auf Sonic 3 mußt Du jedenfalls noch eine ganze Weile warten, der Erscheinungstermin steht noch nicht fest.

Auch für das Erscheinen der Mega CD steht noch kein offizieller Termin fest, es ist allerdings anzunehmen, das sie in der ersten Hälfte dieses Jahres herauskommt.

RENTNER?

Ich sehe mich als eine Art Konsolen-Rentner im Vergleich mit anderen Konsolen-Benutzern. Ich bin im reifen Alter von 33 und glaube, daß



beenden. Ich hätte auch gerne gewusst, ob alle Spieler, die einen konventionellen Pad benutzen, unter Blasen am Daumen leiden oder ist das meinem Alter zuzuschreiben (ha hä)?

Paul Ranting, St. Peter Ording

Es dauert genau einen Monat, jeden Monat eine komplette Ausgabe von SegaPro zu schreiben und zusammenzustellen, aber wenn es eine wöchentliche Zeitschrift wäre, würde die Zusammenstellung nur eine Woche dauern, es kommt alles aufs Personal an. Wir arbeiten manchmal bis spät

zuviel Druck auf den Pad ausgeübt wird, wenn Blasen am Daumen entstehen; die Joypads sind ziemlich sensitiv und müssen nicht sehr fest gepresst werden.

Wir hätten aber noch gerne ge wusst, wer beim Italia 90 gewonnen hat...



wird ihn haben. Wenn CD Games veröffentlicht werden, wird der Mega Drive die Spezialgrafiken und Soundmöglichkeiten des SNES mit CD haben und es wird auch sehr viel schneller sein. Na, wie findest Du das?

NUR BEIM MD - 16BITS

Ich habe die Nase voll davon daß meine Freunde, die Nintendo besitzen, sagen, daß SNES besser sind als Mega Drive. Könnten Sie bitte einige Statistiken veröffentlichen, daß Mega Drive bei weitem die führende 16Bit Konsole ist.

Stefan Kuhlemann, Gelsenkirchen

Wir können sogar noch etwas Besseres bieten. Das SNES ist

BASKETBALL

Ich habe eine Menge Ideen für Mega Drive Spiele, aber in den Geschäften gibt es keine leeren Kassetten und ich weiß nicht, wie ich an sie rankommen könnte. Hilfe!

Lukas Tobias, 11 Jahre, Hildesheim

Du willst also Deine eigenen Spiele programmieren, was? Dazu brauchst Du viel Entwicklungsausrüstung (einen IBM PC und Entwicklungen hardware/Software) und jede Menge Fachwissen, das Du nicht in der Schule lernst. Programmieren ist außerdem sehr langweilig.

Deine Ideen sind wichtiger, als einfaches Code-schreiben. Spieldesigner könnte zu einer lohnenden Karriere werden. Übe Dich darin, Deine Spielideen aufzuschreiben wie Zeichentrick. Jedes Bild sollte mit einem er-

klärenden Text kommen und am Ende sollte das gesamte Spiel aufgezeichnet sein. Schicke sie nicht an Programmierer, sonst wirst Du übers Ohr gehauen. Du mußt warten, bis Du älter bist, bis Dich Software-Entwickler ernst nehmen. In wenigen Jahren werden es Leute mit künstlerischem und kreativem Talent zu einer Karriere machen können. Also übe weiter!

Zum Programmieren brauchst Du natürlich immer einen Computer.

ich in der Minderheit sein könnte. Gibt es noch andere Spieler, die in meiner Altersgruppe sind?

Ich habe angefangen, mich für Mega Drive zu interessieren, als ich einmal in einer Ausgabe von SegaPro geblättert habe. Ich muß zugeben, daß ich über einige der Texte gekichert habe und die leicht verständlichen Erklärungen zu den Spielen haben mir imponiert. Wie lange dauert es, eine Ausgabe von SegaPro fertigzustellen?

Als ich meinen Mega Drive komplett mit Kontrollpad und Sonic kaufte, war ich ein Neuling, aber schon nach 2 Wochen bin ich zur Marble Zone Act 3 vorgerungen. Wie lange braucht ein normaler Spieler, um ein komplettes Spiel zu

abends (eigentlich meistens), dann testen wir auch die meisten Spiele. Tagsüber sind wir meistens zu beschäftigt dazu, weil wir Artikel und Reviews schreiben, Telefonanfragen beantworten und generell hart arbeiten, was alles zur Qualität der Zeitschrift beiträgt.

Zur Frage , wie lange man braucht, um ein Spiel zubeenden, kommt es ganz darauf an, wieviel Zeit man damit verbringt. Je mehr Zeit man verbringt, desto besser wird man. Ein durchschnittlicher Spieler würde Sonic in zwei Wochen beenden, aber einige Spiel-Süchtige behaupten, sie bräuchten dazu nur einige Stunden und wir glauben ihnen.

Es sieht so aus, als ob

keine richtige 16 Bit-Konsole, sondern hat einen Spezial-Grafik Chip, der es schneller macht. Das Mega Drive hat diesen Spezial-Chip nicht, aber die Mega CD



pro reviews

INDEX

DAS BEWERTUNGSSYSTEM

EINLEITUNG

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

PROVIEW

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

PROTIPS

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

PROFILE

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

PROSCORE

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

PROYO!

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

MASTER GEAR

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

PROLESER!

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

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

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



Black Hole Assault76



Sonic 234
 Terminator 258
 Crue Ball66
 Where in the World is Carmen
 Sandiego?70
 James Bond72
 King Salmon74



Sonic 246
 Trivial Pursuit62
 George Forman's Boxing64
 Pit-Fighter68



Batman Returns57
 Sonic 250
 Taz-Mania61

BATMAN RETURNS



BATMAN RETURNS

SEGA • DM 90,-

FORMAT2Mbit
SPIELER1
STUFEN18
SCHWIERIGKEITSGRADE....1
BESONDERHEITENn/v
KONTAKT:
SEGA 040/2270961



AKTION
STRATEGIE

GRAFIK 82%

▲ Brillante Animation von Sprites und Objekten.
▲ Jede Menge Feinde und Power-Ups im ganzen Spiel.

SOUND 79%

▲ Der Tone hat sogar Rhythmus, mehr als man sonst für GG gewohnt ist.
▼ Ändert sich nicht und wird noch einer Weile monoton.

SPIELBLAU 70%

▲ Jede Menge Level mit verschiedenen Routen zur Auswahl.
▼ Ein billeses zviel "Zölen und abschließen" für meine Geschmack.

ANFORDERUNG 55%

▼ Die Bösewichte sind nicht ganz so variationsreich.
▼ Selbst zahlreiche Level machen dieses Manko nicht wieder wett.

PROSCORE
65%

Anfänger reizt diese Spiel vielleicht, aber ernsthafte Gameprobs können nur müde lächeln!



Und Euch auf Batman Returns für Game-Gear. Konsolen ein und macht Euch auf die kürzeste Story Eures Lebens gefaßt. Auf zahlreichen Bildschirmseiten wird von einem armen Mädchen erzählt, das Batman um Hilfe bittet. Für meinen Geschmack einige zuviel, aber wenigstens kann man den Text lesen. Bis hierher ist die Story noch recht ernst, aber wenn das Mädchen ohne Fallschirm vom Gebäude segelt, ist der Spaß verdorben, denn sie sieht eher wie ein Pfannkuchen aus und schlägt mit einem enttäuschenden Plumps auf dem Gehsteig auf.

Nach Optionen braucht Ihr in diesem Spiel nicht lange zu suchen, es gibt keine. Dafür muß man sich in jedem neuen Level für eine von zwei

PROTIP Wenn Ihr den Levelguardian aus dem Weg räumt, beobachtet ihn ganz genau. Alle Guardians kennen nur drei Bewegungssequenzen und wann Ihr die erst mal ausbalduert habt, braucht Ihr nur noch ganz nah herangehen und dann den Wächter in seine Einzelteile zerlegen!



Wenn Ihr Euch an den Wänden hochortelt und von dort auf eine Plattform aufspringen wollt, betreibt einfach UP und springt los. Drückt gleichzeitig den Fire-Button und schon sind die auf der Plattform wartenden Boddies ausgeschaltet.

Routen entscheiden - jetzt würd's spannend, oder was. Übrigens spielt es keine Rolle, welchen Weg Ihr einschlägt, der Schwierigkeitsgrad bleibt gleich, lediglich die Sprites und Karten unterscheiden sich voneinander.

Im Spiel gibt es zwar jede Menge böse Buben, die Euch alle ans Leder wollen, sie lassen sich aber problemlos ausschalten. Diese Tatsache appelliert nicht gerade an Euren Kampfeswillen. Alle Level sind

In jedem neuen Level könnt Ihr zwischen zwei Routen wählen, aber leider sind alle Wege ziemlich kurz, also spült Eure Wahl im Grunde genommen keine Rolle.

recht kurz geraten und im Grunde genommen müßt Ihr nur den Weg zum Levelausgang kennen. Kennt Ihr Euch ein bißchen aus, braucht Ihr bloß auf den Levelguardian zumarschieren. Die Guardians kennen nur drei Bewegungssequenzen und stellen nach einiger Zeit keine Gefahr mehr dar!

Trotz vieler variationsreicher Hintergründe will kein rechter Spielerler aufkommen. Das Gameplay ist doch sehr limitiert. Jeder Level läuft in drei Stufen ab und auf jeder Stufe wartet ein Guardian, der seine Waffen auf Euch abfeuert. Wie gesagt, no Problems, Senor, einfach loslaufen, Waffen abfeuern und wieder zurück laufen!

Die Action im Spiel ruft Erinnerungen an ESWAT in mir wach. Wären da nicht die unterschiedlichen Sprites, könnte man meinen, beide Spiele seien identisch.

Insgesamt gibt es sechs Level und das langweilige Gameplay ist keine Herausforderung für jeden halbwegs geübten Gamepro. Grafiken und Sound genügen allerdings höchsten Ansprüchen, und das macht die ganze Sache noch schlimmer - denn was hätte das für ein Spiel werden können. Die vergangenen Monate haben eine ganze Reihe von Superspielen für die GG-Konsole herausgebracht, aber Batman fällt leider abgrundtief an dieser Kategorie vorbei.



Gotham City hat den Penguin und Catwoman überlebt, aber nicht ohne die Hilfe unseres maskierten Helden Batman! Er hat die Bevölkerung eigenhändig vor einem schlimmen Schicksal bewahrt und die Gerechtigkeit hat wieder einmal gesiegt. Soweit zu Batman. Batman will gerade seine wohlverdiente Ruhepause einlegen, als er bemerkt, daß es doch noch einige Probleme in Gotham City gibt. Ein Mädchen ist auf einem Wolkenkratzer gefangen und kommt ohne fremde Hilfe nicht mehr herunter. Da regt sich in Batman natürlich sofort der Beschützerinstinkt, also steigt er noch mal in sein Kostüm, um die Kleine zu retten. Leider kommt er trotz Batmobil nicht mehr rechtzeitig an und das Mädchen fällt wie ein Stein in die Tiefe. Batman wird die Schuld an ihrem Tod zugeschoben, also macht er sich, nur mit Gottvertrauen, Gerechtigkeitssinn und seiner Spezialausrüstung auf die Socken, um seine Unschuld zu beweisen und den wahren Übeltäter einzufangen!



• **Volltreffer!** Ein genau platzierter Schuß vom Raketenwerfer zwischen die Augen von T-1000 und schon fliegt seine Moleküle in alle Richtungen durch die Gegend! Mal sehen, ob er auch diesmal wieder seine schiefgebogene Visage mit einem Plasterchen und ein paar



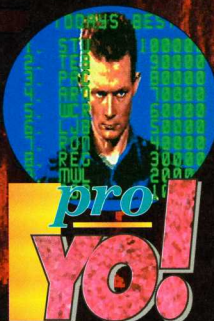
TE THE ARCADE GAME

MEGA DRIVE

Das Arcade-Spiel Terminator 2 kostete den Produzenten die nicht unbeträchtliche Summe von drei Millionen Dollar und enthält einige Filmszenen, die aus der ursprünglichen Leinwandversion herausditiert wurden. James Cameron (der Drehbuchautor und Regisseur von Terminator und Terminator 2) hat nicht nur die Bilder bereitwillig (Ha, Money talks, Bullshit walks - tschuldigung, James) zur Verfügung gestellt, sondern auch bei der Spielprogrammierung tatkräftig mit Hand angelegt.

Wahrscheinlich waren es die überwiegend digitalisierten Bilder und Filmszenen, die der Arcade-Version zu ihrem durchschlagenden Erfolg verhelfen. Spiele ala Op Wolf erfreuen sich bekanntermaßen in der Gameszene größter Beliebtheit. Mit der Vorstellung der neuen Menacer-Light-Gun (siehe Review im Heft) konnte sich Arena die Mega-Drive-Lizenz unter den Nagel reißen und hier ist sie nun - nach harter Umsetzungsarbeit - die vollständige Konsolenversion.

Am Unternehmen Terminator 2 können ein oder zwei Spieler teilnehmen, wahlweise mit Joypad oder Menacer bewaffnet. In einer düsteren Zukunftsvision geht es darum, die Menschheit vor dem drohenden Aussterben zu bewahren und die bössartigen Maschinen ein für alle Mal in die Schränke zu weisen.



Die Startsequenz setzt sich aus der Kopie eines Kinovorspanns zusammen, der Ende 1991 als Vorschau im Kino lief. Die Story folgt einem zweiten Terminator - dem Modell T-1000 - der in die Vergangenheit geschickt wird, um den jungen John Connor, Führer der Widerstandsbewegung, aufzuspüren und umzubringen. Dieser neue Terminator besteht aus einer polychromatischen Stahllegierung (Flüssigmetall für Laien wie mich) und kann seine Form einfach in alles verändern, was er physikalisch berührt. Der John Connor der Zukunft hat Wind von der Sache bekommen und bringt eines der älteren Terminatormodelle - den



• **Kleine Abklärung gefällig?** Übergabe den T-1000 mit Flüssigmetall und laßere denn eine Salbe auf ihn ab, wie, wie der Typ nach dieser Behandlung in Inwood kleine Stücke zerpringt!



• **Hasta la vista, Baby!** Ein feindsichtiger T-1000 ziehteur nach seinem Volltreffer mit etwa 10 Raketen seine Eingeweide in alle Richtungen. Alles ab und nicht in der Haut des Mechanikers stecken, der den vollkomplettierten Roboter wieder zusammensetzen muß!



T-800 – in seinen Besitz. Er programmiert den Roboter (Natürlich Arnold, wen sonst?) und sendet ihn mit dem Auftrag, sein jugendliches Selbst zu retten, ebenfalls in die Vergangenheit zurück.

Im Spiel nach Machart von Op Wolf schon

ein paar Jahren zurück kämpfst Du (und ein Freund, sofern vorhanden) gegen die Terminators der Zukunft und der Vergangenheit, um John Connors Leben und damit die gesamte Menschheit vor der Vernichtung zu bewahren.

Nach dem spannenden Vorspann erscheint dann der Option-Screen. Das Spiel erkennt automatisch die Anzahl der angeschlossenen Joypads und ob eine Menacer-Light-Gun angeschlossen ist oder nicht. Im Zwei-Spielermodus können beide Player simultan spielen, wahlweise mit einer Mischung aus zwei Joypads oder einem Joypad und einer Menacer. Aber auch im Einzelmodes läßt sich das Spiel echt gut an.

Wenn das Spiel beginnt, bahnt Du (T-800) Dir einen Weg zum Hauptquartier von Skynet, damit Du

PROTIP Dauerfeuer ist kurze Feuerstöße sind angesagt, weil sonst die gesamte Rapid-Fire-Energie nach wenigen Sekunden verbraucht ist.



**CYBERDYNE SYSTEMS
800 SERIES
MODEL 101**



SYSTEM ACTIVATED



Der T 1000 ist zwar, weil Du ihn wieder mal ankommen bei, diesmal in einem Bereich außerhalb der Polizei. Er schwappt sich einen mit Flüssigblei gefüllten Tankwagen und versucht, Dich damit von der Straße zu drängen. Zu schade, daß die Screenshotsicht den linken Knacker im Tankwagen zeigt, den ich bestimmt schon hundert Mal auf die Hörner geommen habe!



● Oi joi joi. Der T-1000 ist in der Zukunft gelandet und Du mußt es ihm gleituchen, um John Connor zu retten.



● Okay, ich weiß, ich bin kein Scharfschütze, aber wenn's drauf ankommt, bin ich voll da. Wie schmeckt Dir das, Du alte Blechbüchse?



● Mission beendet. Zeit für eine kleine Verschnapppause zum Punkte zählen. Jetzt guck Euch bloß den Arnold an. Ist das 'ne toderste Miene, oder was? Missich over, time to take a breather and tal up the points. Arnie doesn't half look serious, does't he?!



Fliegende "Hunter" Killermaschinen gefährden Deine Gesundheit. Die richtige Medizin ist eine Dosis Raketenstrengfitt in den Maschinenraum. Eine im wahren Sinne des Wortes lebensrettende Therapie!

MISSION COMPLETE



an die Zeitmachinerie herankommst. Nur mit diesem feinen Gerät kannst Du Dich in die Vergangenheit katapultieren und den Bodyguard für den kleinen John Connor spielen. Auf dem Weg dorthin begegnen Dir jede Menge Endoskeletts mit geflickten Zähnen und Gewehr im Anschlag. Es liegt völlig bei Dir, ob Du die Jungs mit Deinem Plasmagewehr in Atome zerlegst oder die Körperteile mit dem Raketenwerfer in der Nachbarschaft verstreut. Gezielt wird über ein kleines Fadenkreuz auf dem Bildschirm, das mit dem Joypad oder der Menacer bewegt wird. Dieses Zielart ist anfangs ein wenig gewöhnungsbedürftig, aber nach ein paar

solche Kleinigkeiten nicht zu kümmern, sondern kannst unbesorgt auf alles schauen, was sich bewegt. Die Wartezeit, bis das Fadenkreuz mit Deinen Steuerbewegungen harmoniert, entfällt bei der Menacer völlig. Die Power-Ups sind über den gesamten Spielverlauf verfügbar und geben entweder eine dringend benötigte Rapid-Fire-Aufladung, einen Schutzschild oder sogar einige Extraraketen.

Alle Hintergründe und die Terminatorsprites sind mit großer Liebe zum Detail aus dem Münzspiel umgesetzt worden. Selbst die Arnold-Samples wurden unverändert übernommen, aber diese kommen im Spiel nur selten zum Zug. Sound und Soundeffekte sind echt geil! Ich habe ja schon ab und an laustark die mangelnde Soundqualität einiger Sega-Games lamentiert, aber hier hat endlich auch mal jemand zugehört. Es gibt jede Menge realistische Explosionen, Digisamples und Schußgeräusche.

In späteren Levels kämpfst Du mit den Verteidigungsanlagen von

Cyberdyne zu entkommen. Schließlich kommt es zur letzten Konfrontation mit dem T-1000 im Stahlwerk.

Die Levelguardians spielen eine wichtige Rolle und kommen in allen möglichen Größen und Formen. Der erste Guardian ist beispielsweise eine "Hunter" Killermaschine, die buchstäblich bis an die Zähne bewaffnet ist! Raketen, Plasmastöße und Laserstrahlen schießen nur so in den nächtlichen Himmel, wenn sie Dir an Dein stählernes Korsett will!

Deine Lebensenergie wird in Form einer Energybar am unteren Bildschirmrand angezeigt. Daneben gibt es Anzeigen für Score, verbleibende Continues, Credits und die Rapid-Fire-Charge. Die Continues können später im Options-Screen auf ein Maximum von fünf eingestellt werden, sind aber in Null Komma nichts verbraucht, ganz besonders im Zwei-Spielermodus.

Das gesamte Spiel hält sich eng an den Film und entspricht in allen Details der Arcade-Version. Mit der Menacer entdeckst man eine neue Spieldimension, Beweis genug, daß Sega das neue Add-On mit qualitativ hochwertigen Spielen unterstützt. Das kann man von einer gewissen Firma, beginnend mit "N", bestimmt nicht behaupten. Wenn Du diesen Artikel liest, liegt die Menacer sicherlich schon in den einschlägigen Geschäften aus, also mach Dich auf die Socken und absolviere mal ein Probispielchen, denn mit der Menacer gewinnt das Spiel an allen Fronten.



TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME ARENA • PREIS n/v

FORMAT 4Mbit
 SPIELER 2
 STUFEN 9
 SCHWIERIGKEITSGRADE 1
 BESONDERHEITEN .teamply
 KONTAKT

SEGA © 040/227 09 61



AKTION STRATEGIE

GRAFIK 92%
 ▲ Erstklassige Hintergründe mit Sprites, die nicht von dieser Welt sind.
 ▲ Jede Menge Screenaction, und trotzdem tut sich noch was.

SOUND 89%
 ▲ Abgelaufene Soundeffekte und digitalisierte Samples.
 ▲ Die Tunes verleben Fluidum und regen das Spiel an.

SPIELABLAUF 90%
 ▼ Die meisten Level sind identisch.
 ▲ Dafür reißt der Zwei-Spielermodus das Kalten aus dem Feuer.

ANFORDERUNG 93%
 ▲ Acht Level rundum gepackt mit Action, bis der Zeigelfinger quadt.
 ▲ Und dem ist es noch die letzte Konfrontation mit dem T-1000.

PROSCORE
94%
 Ein brillantes Spiel – Super auch als Stand-Alone ohne Menacer – aber mit Zubehör geht's echt ans Eingemachte!

JA WAT' IS' DAT' DENN?

Diese Anzeige ist für – rate mal – jowoll, Spieler eins. Mann, da war' ich nie drauf gekommen!

Continue-Anzeige. Wie viele lebenswichtige Continues sind noch vorhanden. Die Anzahl kann im Options-Screen eingestellt werden.

Also, ich gebe Dir Besenzeit! Wofür ist diese Anzeige? Na! Natürlich, die Score-Anzeige für Spieler zwei.



Raketenanzahl. Sparsamkeit ist oberstes Gebot, denn im Jahr 2029 sind Raketen Mangelware.

Die Score-Anzeige. Wichtig, diese Zahl! Damit kannst Du nämlich später bei Deinen Freunden angeben.

Das Raketen-Icon. Tut nicht viel, sondern zeigt nur, wie der Raketenanzahl zu finden ist.

Probispielchen ist Dir diese Art der Zielanpeilung bereits zur zweiten Natur geworden. Warum auch nicht, denn schließlich hängt ja Dein Leben davon ab!

Wenn Du zufälligerweise die Menacer angeschlossen hast, brauchst Du Dich allerdings um

SkyNet, damit Du in die Zeitmaschinenabteilung eindringen kannst. Hier beschützt Du dann Sarah und John Connor mit ihrem Hubschrauber gegen den andringenden T-1000. Allerdings mußt Du es erst mal schaffen, in einem Bereitstellungswagen der Polizei zu





hilfe, in Sega-City ist das totale Taz-Fieber ausgebrochen. Wer heutzutage in einen halbwegs vernünftigen Gameshop geht, sieht den kleinen Teufel überall in Überlebensgröße an die Wand gepflastert. Leider gab es bisher ein kleines Problem, denn obwohl Taz bereits vor Monaten im Mega-Drive-Format erschienen, hatten Game-Gear-Besitzer bisher das Nachsehen. Aber das ist ja alles Schnee von gestern, denn Taz ist hier und es sieht ganz so aus, als ob das Spiel zum neuen Superhit für die Game-Gear-Konsole wird! Natürlich ist Taz immer noch auf der Suche nach dem verlorenen Seevogel-Ei, und nichts kann ihn von dieser Suche abbringen, weder Krabben, Bomben oder andere Widerwärtigkeiten des Lebens. Ja, Taz nimmt die Suche so ernst, daß er alles, was ihm dabei in die Quere kommt, mit Haut und Haaren versepselt. Leider können sich die unglücklichen Opfer im Verdauungstrakt überhaupt nicht mit dieser eher lästigen Angewohnheit anfreunden und genau deswegen braucht Taz Eure tatkräftige Hilfe. Also dann mal los, denn wer kann unsrem treuerzigen Charmeur schon auf Dauer widerstehen?

Eigentlich gibt es zu Taz Mania kaum noch etwas Neues zu erzählen, es sei denn, Ihr habt die letzten paar Monate auf dem Mars verbracht. Allerdings galten diese News lediglich für den Mega-Drive und ich brauche wohl nicht zu erwähnen, daß die Game-Gear-Konsole in eine andere Gattung fällt. Taz ist zwar das gleiche Teufelchen geblieben, aber schon beim Einschalten dämmert es sicher manchem von Euch, daß hier noch eine knüppeldicke Überraschung in der Luft liegt!

Level eins bringt Euch ohne Umschweife in die Steinwüste. Ein riesiger Felsblock schwebt über Taz, wenn er seine Fäxten auf dem Screen ausführt. Nach einiger Zeit merkt auch der Dümmste, daß sich dieser Felsbrocken nicht so ohne weiteres in Luft auflöst, sondern Taz beharrlich durch die Wüste folgt. Um der Gefahr auszuweichen, müssen schon einige blitzschnelle, taktisch ausgeklügelte Manöver her, denn schon eine kurze Berührung mit dem Stein befördert Taz ins Jenseits!

Wenn Ihr erst mal Level eins geschafft habt (das reinste Kinderspiel nach dem Canyon), schaltet das Spiel den Turbolader ein



Taz bereitet sich auf einen Super-Spin vor! Die Rotierbewegung ist eine absolute Pflichtübung, weil Taz sonst alles und jeden verspeist, der ihm in die Quere kommt!

und es geht richtig ründ. Selbst wenn das Spiel im MD-Format nur einen mittleren Schwierigkeitsgrad hatte, auf der GG-Konsole läßt es sich nicht so einfach an. Das liegt vor allen Dingen an einer explosionsartig angewachsenen Feindbevölkerung, die das Game so frustrierend schwierig gestaltet. Manchmal möchte man tatsächlich

PROTIP Rotiert im ersten Level so wenig wie möglich und spart Euch damit Eure Energien auf. Eigentlich braucht Ihr nur zu rotieren, wenn die Kanonenkugel in unmittelbarer Nähe ist, damit Ihr einen Blitzstrahl habt. Die gesparte Energie hilft Euch später, über den Canyon zu springen.

mit dem Kopf gegen die Wand rennen! Das soll keine Kritik sein, denn trotz oder gerade wegen des höheren Schwierigkeitsgrades läßt sich Taz ausgezeichnet spielen und auch in der GG-Version von Taz Mania finden sich zahlreiche bekannte Gesichter wieder. Erstaunt hat mich vor allem die Detailtreue, bei der Umsetzung ging scheinbar kaum etwas verloren.

Einstimmige Meinung der Redaktion - Wenn Euch Taz Mania nicht reizt, fühlt mal Euren Puls, vielleicht seid Ihr ja schon tot. Um ein ähnlich reizvolles Spiel im GG-Format an Land zu ziehen, müßt Ihr bestimmt lange suchen, und das will schon etwas heißen, wenn man an die jüngsten Hits wie beispielsweise Chuck Rock denkt. Taz Mania ist ein absolutes Muß!



TAZ-MANIA

SEGA • DM 90,-

FORMAT.....2Mbit
 SPIELER.....1
 STUFEN.....7
 SCHWIERIGKEITSGRADE....1
 BESONDERHEITEN.....n/v
 KONTAKT
 SEGA © 040/2270961



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK

90%

▲ Brillante, abwechslungsreiche Sprites und Hintergründe.
 ▲ Die Taz-Animationen ist großartig gelungen - völlig wild und rockig!

SOUND

85%

▲ Für jeden Level eine anderen Töne.
 ▼ Der blecherne Sound mehrförmig münhet das Transformatil.

SPIELABLAUF

90%

▲ Superschnelle Action in allen sieben Levels.
 ▼ Zu viele Feinde machen Euch das Leben schwer.

ANFORDERUNG

90%

▲ Einige Level lassen sich leichter spielen.
 ▼ Der erste Level ist eine echt harte Muß für Anfänger.

PROSCORE
92%

Mit diesem Spiel liegt Ihr immer richtig! Ein Muß für jede Sammlung, egal, welche Spielart Ihr sonst bevorzugt.

Trivial Pursuit

MASTER SYSTEM

Wer kennt es nicht, dieses berühmte berichtigte Spiel, übersetzt in 15 Sprachen, über 15 Millionen Mal weltweit verkauft und als eines der am meisten gespielten Games auf dem Globus bekannt? Gabt schon auf, Ihr erratet es doch nicht! Natürlich, ich spreche von Trivial Pursuit!

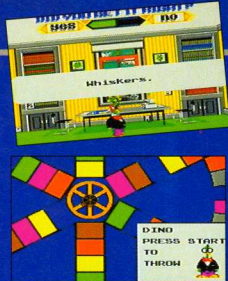
Das Konzept ist einfach, aber unglaublich schwierig zu meistern. Die geballte Ansammlung aller unnützen Dinge dieser Erde hat die Herzen und Köpfe vieler Brettspiel-Fans in aller Welt im Sturm erobert. Das Brett hat die Form eines Rades mit Speichen und es gibt Tausende von Fragen, die beantwortet werden müssen, wenn man die sechs Innenfelder für sich erobern möchte. Dieses Spiel ist dafür verantwortlich, daß sich zahllose Menschen, anstatt zu schlafen, den Kopf zerbrechen, wer zum Teufel denn die meisten Tore in der Fußballweltmeisterschaft von 1966 geschossen hat.

Jetzt hat Danmark den Stier bei den Hörnern gepackt und das Spiel im Master-System-Format programmiert. Es kommt sogar mit einem Quizmaster namens Russell und es sieht ganz so aus, als ob sich das Trivial-Fieber in Deutschland demnächst explosionsartig ausbreiten wird.

Das Spiel beginnt mit einem großartig ornamentierten Titelbildschirm und fordert dann zur Auswahl einer Landessprache auf. Zur Wahl stehen Englisch, Französisch, Deutsch oder Spanisch, Natürlich könnte man mit dieser Option auch tüchtig Vokabeln pauken, aber wahrscheinlich hat man die Option nur deswegen integriert, um den Export in die jeweiligen Länder zu vereinfachen.

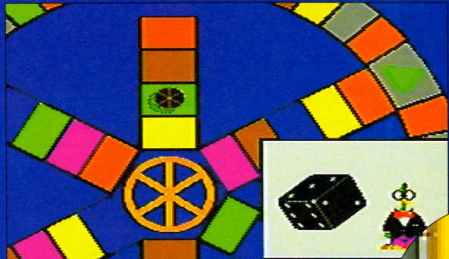
Danach fragt das Spiel an, wie viele Mitspieler teilnehmen. Bis zu sechs Spieler können sich das Vergnügen teilen, aber der Computer fällt aus offensichtlichen Gründen als Spielteilnehmer für die trivialen Dinge des Lebens aus.

Falls Ihr das Spiel nicht kennt (seid Ihr für einige Jahre vom Rand der Welt ins Nichts gefallen?), hier einige Hinweise: Ihr müßt Eure Spielfigur durch das Rad bzw. die Speichen bewegen und für jeden Spielzug eine



● Ganz alleine im Innenkreis, wo schon jede Menge Fragen warten. Würfle und wähle dann die gewünschte Kategorie.

PROTIP **Nimm auf jeden Fall die Extrawurf-Felder mit, denn damit hast Du die vitale Extrachance, die alles gewinnende Nummer zu würfeln und in den Innenkreis einzudringen.**



● Ich habe gerade eine Frage aus dem Bereich Naturwissenschaften erfolgreich beantwortet und darf jetzt zum ersten Mal ins Innenfeld. Wenn ich jetzt eine Vier würfelle, ist alles geburn, aber wann hört schon ein Würfel auf das, was man ihm sagt?



● Hmm, wenn mich nicht alles täuscht, Gras oder Borwuchs. Wer kennt sich schon so genau aus? Natürlich hat das Spiel noch jede Menge andere, derartig obskure Fragen auf Lager.

Frage beantworten. Am Ende müßt Ihr Eure Spielfiguren in den Innenfeldern plazieren. Für jedes Kategorie gibt es ein Innenfeld. Von dort müßt Ihr in den Innenkreis eindringen und die letzte Frage beantworten. Wer hat eben was von einfachem Spiel gesagt!

Wenn Ihr die Namen der beteiligten Spieler eingegeben und

die gewünschte Spielfarbe gewählt habt, erscheint wie auf Stichwort das Spielbrett. Der Screen zeigt nur einen Teilausschnitt, weil das Spielfeld circa doppelt so groß ist wie die verfügbare Bildschirmfläche. Allerdings scrollt das Spiel völlig ruckfrei und alle Spielerpositionen können blitzschnell angezeigt werden. Jetzt noch die Würfel geschmissen und schon macht sich der erste Spieler auf den langen, beschwerlichen Weg. Je nachdem, welche Strecke Ihr wählt, habt Ihr bis zu drei Innenfelder, auf denen Ihr landen könnt, wenn Euch die jeweilige Kategorie zusagt. Die Kategorien sind in Geschichte, Naturwissenschaften, Geographie,

Trivial Pursuit



schlichem Text.

Die Fragen werden vom Quizmaster Russell gestellt, einer bebrillten Ente im Tuxedo! Der Charakter ist liebevoll animiert und offeriert sein Beileid, wenn Ihr eine Frage nicht richtig beantwortet habt, oder aber er führt einen Freudentanz auf, wenn Ihr richtig geraten habt. Soundeffekte und Musik passen zum Spiel und sind völlig ausreichend.

Allgemeinwissen ist der Schlüssel zu Trivial Pursuit, nicht zu vergessen eine gewisse Vorliebe für völlig nutzlose Informationen. Trotzdem bin ich mir sicher, daß dieses Spiel zahlreiche Anhänger in deutschen Familien finden wird, ganz besonders dann, wenn die originale Brettspielversion noch nicht zum Familienbesitz gehört.

Trivial Pursuit

GENUS EDITION



Literatur, Unterhaltung und Sport & Freizeit unterteilt. Einige der Fragen im Unterhaltungsbereich spielen einen mehr oder weniger bekannten Song ab, den Ihr dann erraten müßt, also den Lautstärkereger am Fernseher auf volle Pulle stellen. Die meisten Fragen bereiten einem wirklich Kopferbrechen, aber wenn man im Team spielt, kann man sich meistens untereinander beraten.

Vorteilhaft fällt auf, daß man die Antwort nicht, wie von anderen, gleichartigen Spielen bekannt, mühselig eingeben muß. Der Computer appliziert an Euren Anstand. Er zeigt die richtige Antwort an und fragt dann, ob Ihr das Rätsel gelöst habt. Leider hat diese Methode auch Nachteile, spielt man nämlich allein, wird die Versuchung groß und die ganze Sache schnell langweilig.

Andere Fragen zeigen eine Illustration des gefragten Problems, aber der überwiegende Teil aller Fragen basiert auf



● Nach einer recht harten Nuß (ich glaube, es hatte etwas mit Binärzahlen im Verhältnis zur Unendlichkeit zu tun) habe ich den Computer betrogen und das Spiel gewonnen. Was heißt denn hier unfaul? Man kann sich nicht mit dem Computer verbünden, man kann ihn nicht schlagen, was bleibt einem anderes übrig? :



● Wen interessiert's? Gäß mir mal ein paar Fragen zum Thema Kaffeinabhängigkeit und unbezahlte, ungeklärte Überstunden im journalistischen Umfeld, die kann ich mit hundertprozentiger Sicherheit beantworten!



TRIVIAL PURSUIT
DOMARK ● DM 100,-

FORMAT4Mbit
SPIELER6
STUFEN.....n/a
SCHWIERIGKEITSGRADEn/a
BESONDERHEITENversus
KONTAKT

Sega 040/227 09 61



AKTION
STRATEGIE

GRAFIK 84%

▲ Riesigen, farbenprächtigen Spielfeld mit ästhetischen Spielfiguren.
▲ Spitzennüßige Animation für Russell, die Quiz-Ente.

SOUND 76%

▲ Musik und Soundeffekte passen zum Spiel.
▼ Andererseits liegt hier nicht das eigentliche Interesse.

SPIELABLAUF 79%

▲ Spießerpaß für Teams oder mehrere Einzelspieler.
▼ Im Einzelspielermodus etwas zu langwierig.

ANFORDERUNG 82%

▲ Tausende von Fragen wartet auf eine Antwort.
▼ Könnte eine harte Nuß für jüngere Spieler sein.

PROSCORE
81%

Eine echte Herausforderung an die grauen Zellen der ganzen Familie. Schade, daß der Modus für Einzelspieler nicht so gut ausgefallen ist.

GEORGE FOREMAN'S

KO



BOXING



George Foreman begrüßt Dich mit einem schuen (oder ist es vielleicht hinterhältig?) Lächeln - er weiß schließlich, auf was Du Dich da eingelassen hast, von Deinem kitzelkleinen Trainingsrückstand (circa 20 Jährchen) einmal ganz zu schweigen. George ist ein fleischgewordener Alptraum für jeden Gegner, und wenn er Deine Knie nicht weich macht, brauchst Du vor nichts und niemandem Angst zu haben!

Gleich zu Anfang kannst Du wählen, ob Du lieber gegen den Computer oder einen menschlichen Gegner antreten möchtest. Im Zwei-Spielermodus verkörpern beide Spieler einen Boxer (beide können sogar den gleichen Boxer vertreten).

MASTER SYSTEM

Falls Du auch zu den wirren Typen gehörst, die bis um 3.00 Uhr morgens aufbleiben, um sich einen (guten?) Boxkampf anzusehen, dann bist Du offensichtlich schon auf den Geschmack gekommen und hast Blut geleckt. Mega-Drive-Besitzer können sich schon seit längerer Zeit völlig unblutig vergnügen - mit Evander Holyfield's Boxing, aber wo bleibt der stolze Besitzer eines Master-Systems?

Hör schon auf zu jammern, denn seit neuestem gibt's ja George Foreman's KO Boxing und dieses Spiel beruhigt auch und dieses Spiel ist nicht von schlechten Eltern! Boxe ein paar Runden gegen die Besten der Welt, ohne auch nur den kleinsten Kratzer davonzutragen! Wenn Du nicht auf einen richtigen Gegner verzichten willst, kannst Du auch im Zwei-Spielermodus einen ungeliebten "Freund" als Punching-Bag antreten lassen - ist sowieso viel sicherer als eine richtige körperliche Auseinandersetzung (da weiß man ja leider nie im Voraus, wer gewinnt!).

Wankelmut und körperliche Schwäche darfst Du für dieses Spiel beruhigt ablegen, denn selbst wenn Du nur so um die 40kg wiegst, ist nicht alles verloren - schlaufe einfach für einen Nachmittag in die Rolle von George Foreman und zeige allen, die Dich anmachen, wie stark Du bist, wenn man Dich nur läßt.



● Diese zwei Boxer sind im Vergleich zu George richtige Würstchen, haben aber trotzdem einen ganz beachtlichen Schlag. Wenn Du Deine Deckung hängen läßt, schnupperst Du schneller Ringstaub als Dir lieb ist!



PROTIP

Verstuche Deine Gegner an die Selle zu drängen und ihm mit Körpertreffern die Luft zu nehmen! Wenn Du es geschickt anfangst, bleibt die Gegenwehr völlig aus.



Leider werden die Kämpfe nicht als Turnier ausgetragen, sondern sind reine Einzelkämpfe. Eine weitere Option verlangsamt das Gameplay, damit Du Dich wenigstens halbwegs mit dem Spiel vertraut machen kannst, denn eine Trainingsoption gibt es nicht. Spannender und härter geht es allerdings im schnellen Gameplay-Modus zu.

Die Begrüßungsmusik hat einen einschmeichelnden Klang, ist aber stümperhaft geschnitten. Dann ertönt der Gong und schon bist Du mittendrin im Schlamassel. Wenn Du nicht sofort mit ein paar gestochenen Geraden zur Sache gehst, kannst Du Deine Hoffnungen auf den Titel sofort ad Akta legen. Gib Dein Gegner den ersten Schlag ab,





hast Du schon so gut wie verloren. Die Boxersprites bewegen sich recht langsam und man sieht die Schläge schon auf Kilometer herankommen. Wenn Dein Schlag ankommt, hat Dein Gegner schon die Deckung oben und schlägt mit einem kurzen trockenen Leberhaken zurück (Autsch).

Ein weiterer Kritikpunkt, den ich hier unbedingt bemängeln muß, bet-



So sieht es aus, wenn man sich mit dem Favoriten anlegt! Ein paar gut gezielte Heumacher und schon klabt er den Ringboden, und das schon in der ersten Runde!



George hat ein paar gute Tricks auf Lager und zeigt Dir, was passiert, wenn Du mit ihm in den Ring steigst! Puh, bin ich froh, daß es nur ein Spiel ist.

riff das Spiel gegen den Computer. Scheinbar hat man einige faire Vorteile mit einprogrammiert. Der Computerspieler bewegt sich leichtfüßig durch den Ring, kann sich abducken und hin- und herpendeln.

Deine Wenigkeit hingegen muß sich nur vorwärts und rückwärts durch den Ring schlagen.

Leider gibt es auch nur zwei Schlagarten für Dich, den rechten und den linken Haken. Beide sind gleich stark, aber ein einzelner Schlag, egal wie gut gezielt, hat nicht sofort die gewünschte Wirkung. Um den Gegner aus dem Fight zu nehmen, benötigst Du ungefähr 200 Treffer, eine unrealistische Vorstellung. Selbst wenn Du Deine Geheimwaffe losläßt, den Power-Punch, findet Dein Gegner meist noch die Energie, um sich wieder hochzurappeln.

Die Kämpfe gehen über maximal 10 Runden, also trainiere fleißig die Ausdauer Deiner Finger, damit Du nicht in den letzten Runden untergehst. Apropos Schmerz, der wird nach einigen Kämpfen so unerträglich, daß Du eine Zwangspause einlegen mußt.

Der Schwierigkeitsgrad hängt vom gewählten Modus ab. Im

langsamen Modus sind die Kämpfe durchweg leichter zu bestehen, während der schnellere Modus Dein spielerisches Können bis zum geht nicht mehr ausreizt. Dafür ist das Gameplay mit seinen fünf Levels Herausforderung genug.

Die Grafikdetails sind für diese Art von Spiel genau richtig dosiert. Alle Boxer sind unterschiedlich gestaltet (Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Persönlichkeiten wären rein zufällig), es fehlt also nicht an Abwechslung. Auch der Bewegungsablauf ist ausgezeichnet animiert, wenn auch ein wenig langsam, und die Füße scheinen am Ringboden festzukleben!

Auf dem Master-System ist dieses Spiel der unbestrittene King unter dem Boxsimulatoren, allerdings gibts bis jetzt auch nur einen anderen Anwärter für den Thron, nämlich Heavy Weight Champ (prinzipiell identisch zu dieser Version). Wenn bloß die Auswahl nicht so riesig wäre...



GEORGE FOREMAN'S
KO BOXING
ACCLAIM ● DM 90,-

FORMAT2Mbit
SPIELER2
STUFEN5
SCHWIERIGKEITSGRADE....2
BESONDERHEITEN.....n/v
KONTAKT

Sega € 040/227 09 61



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 80%

▲ Die Boxer sind in der richtigen Größe dargestellt und genau detailliert.
▲ Das Angebot an Kämpfern ist reich an Variationen.

SOUND 76%

▲ Einschmelzender Soundtrack mit Bedacht gewählt.
▼ Die Effekte sind relativ variationslos.

SPIELABLAUF 68%

▲ Action ist gross und schnelles Gameplay.
▼ Die viele Wiederholungen werden auf Dauer mühsam.

ANFORDERUNG 72%

▲ In den späteren Levels werden die Kämpfe kniffliger.
▼ Manuelle Abwechslung und zu wenig Level lassen das Spiel abflachen.

PROSCORE
69%

Wer in diesem Spiel nach innovativen Elementen sucht, wird sicher enttäuscht, aber wer Spiele dieser Gattung noch nicht kennt, sollte es ruhig mal ausprobieren.

GEAR BOX

Dieses Spielchen im GG-Format ist genau, was der Arzt verordnet hat. Ich für meinen Teil bevorzuge das kleinere Format, weil die Sprites genau die richtige Größe haben und jedes Detail vorhanden ist! Die GG-Version (siehe nächste Heftseite) ist ebenfalls schon zu haben, aber die Master-System-Version braucht sich auch nicht zu verstecken!



Flipperautomaten sind seit jeher in jeder vernünftigen Spielhalle zu finden. Es gab sie schon, als Spiele wie Space Invaders und Asteroids noch in den Kinderschuhen steckten. Da standen Sie nun neben ihren Videoscreen-Nachbarn und lockten mit ihrem Geklimper den leichtsinnigen Spielhallenbesucher an. Der brauchte dann nichts weiter zu tun, als seine sauer verdienten Kohlen damit zu vergeuden, eine Stahlkugel über einen mit Bumpers, Toren und blinkenden Lichtern besetzten Kurs zu jagen.

Natürlich hat der Fortschritt auch vor den Spielhallen nicht Halt gemacht, aber Flipperautomaten erleben momentan ein großes Comeback. Nun kostet ein ausgewachsener Flipper immerhin zwischen drei- und fünfzehntausend Mark und so ist es nicht weiter verwunderlich, daß Flipperfans sehnsüchtig auf eine elektronische Version warteten. Sega, oder sollte ich lieber Tengen sagen, kam diesem Wunsch mit Dragon's Fury nach. Jetzt hat EA nachgezogen und mit Crue Ball eine eigene Version dieses Klassikers herausgebracht.

Crue Ball sollte ursprünglich Twisted Flipper heißen, aber dann gelang es EA, eine Lizenz für einige Hits der Band "Motley Crue" zu erwerben und der neue Name war geboren. Jetzt stellt sich natürlich die Frage: War das ganze nur ein cleverer Marketing-Trick oder ein ernstzunehmender Versuch, daß Spiel richtig aufzumotzen? Wir werden sehen...



Die Punkteziele sind über die gesamte Spielfläche verteilt, aber einige an völlig unzugänglichen Stellen! Die gezeigte Fläche initiiert die Bonussequenz.



CRUE BALL



Endlich die Bonus-Skufe. Wenn für die notwendige Sequenz durchgespielt habt, landet der Ball im Bonus-Screen.

Selbst ein talentierter Superprogrammierer stößt beim Versuch, ein "physikalisches" Spiel wie einen Flipper in ein

Computerformat umzuwandeln, auf ungeahnte Schwierigkeiten. Ungleich schwieriger wird es sogar, wenn das Format auch noch in eine Computerkonsole passen soll. Dragon's Fury hat jedoch bewiesen, daß es möglich ist und daß ein derartiges Spiel sogar noch riesigen Spaß machen kann. Crue Ball sieht ungle-

Hier ist der Flipperstich in Level 2, der sich aber nur unwesentlich von dem in Level 1 unterscheidet. Der Tisch besteht aus drei Spielflächen, jede komplett mit Flippern und Zielen. Der Ball rast mit irrwitziger Geschwindigkeit über die Spielfläche, gute Reflexe und starke Zeigefinger sind also gefragt!

ich simpler aus, aber das muß ja nicht unbedingt ein Nachteil sein, oder?

Das Spiel beginnt mit dem, wie ich glaube, Motley Crue Maskottchen, aber da ich kein Fan dieser Gruppe bin, würde ich das Maskottchen nicht mal erkennen, wenn es herüber käme und mir ins Gesicht spuckte!



Der Option-Screen kann leider nicht sehr viel anbieten, aber immerhin gibt es eine Spielerauswahl und einen Musiktest.



MEGA DRIVE
CRÜE BALL
 ELECTRONIC ARTS
CRÜE BALL
 ELECTRONIC ARTS • DM 120,-
FORMAT 4Mbit
SPIELER 4
STUFEN 10
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN n/v
KONTAKT

Sega (040/227 09 61)



AKTION
STRATEGIE

PRO TIP Stellt die Auslösesgeschwindigkeit für den Ball auf circa 400 ein und es ist Euch jedesmal ein Bonus in Millionenhöhe sicher!

Außerdem gibt es noch eine nette kleine Einführung. Laßt das Spiel nach dem Einschalten laufen, ohne zu starten. Es erscheint eine friedliche kleine Straße, auf der ein aufgemotzter Custom-Van vorfährt. Ein Mann steigt aus und geht in eines der Häuser. Nachdem eine Menge Lichter ein- und wieder ausgeschaltet werden, ertönt aus dem Haus! Konzertlautstärke ein Hit von Motley Crue, der selbst Tote wieder aufwecken würde. Natürlich sind die Nachbarn auch nicht taub und so gehen dann überall in der Straße die Lichter an und ihr könnt erleben, wie die Nachbarn um Ruhe betteln!

Das Spiel selbst gliedert sich in neun Level auf. Gestandene Flipperprofis, so habe ich mir sagen lassen, nennen diese Level übrigens auch Volumen. Jede Spielfläche ist circa drei Screens hoch und mit

● Tisch ein sieht recht harmlos aus, hat es aber echt in sich! Die Bälle flitzen nur so ins Aus, egal wie ihr spielt. Nur schnelles Reaktionsvermögen und strategische Denkleise können Euren Ball nach retten.

unzähligen Zielen, Bumpfern, Bonusfallen und seltsamen Kreaturen angefüllt. Für jede durchgespielte Fläche muß eine vorgegebene Anzahl von Zielen abgeschossen werden, sonst wird's nichts mit dem nächsten Level. Die Ziele reichen vom Vernichten mehrerer Kreaturen bis hin zum Anschießen von Zielen in einer bestimmten Reihenfolge.

Die Bälle werden über einen Rollenmechanismus abgeschossen, der die Bälle schneller und schneller rotiert, bis ihr das Freigabesignal geht. Wenn die Einstellung stimmt, könnt ihr sofort einen fetten Bonus ergattern. Es können bis zu vier

Spieler teilnehmen und im Option-Screen gibt es sogar eine Musiktest-Option, die einige der Motley Crue Hits abspielt. Leider kann ich keine Angaben zur Originaltreue machen, aber die lebendigen Tunes bereichern mit Sicherheit die Atmosphäre.

Zusätzlich zu den bereits erwähnten Levels gibt es auch eine geheime Bonus-Stufe, wo es Extrapunkte und -bälle zu holen gibt. Die Bonus-Stufe hat die Form eines Fahrzeugs mit Flippern auf der Haube. Der Computer schießt die Bälle auf Euch ab und ihr müßt sie so gezielt zurückgeben, daß bestimmte Kreaturen und Monster vernichtet werden. Die Punkte richten sich nach den erzielten Treffern und für eine perfekte Trefferquote gibt's einen massiven Bonus. Sehr nützlich, wenn man einen wirklich außergewöhnlichen Punktestand erreichen möchte.

Die Grafiken sind ein bißchen einfach ausgefallen und erreichen keinesfalls den hohen Standard von Dragon's Fury, sind aber ausreichend für etwas, das mehr oder weniger ein Geschicklichkeitsspiel darstellt. Die Soundeffekte sind deutlich, aber wie schon so oft mit anderen Spielen können ein paar zusätzliche Effekte sicher nicht schaden.

Wenn ihr an keinem Flipper vorbeigehen könnt, ohne eine Mark zu riskieren, und Euch nicht mit dem gotischen Phantasiethema von Dragon's Fury anfreunden könnt, kommt dieses Spiel wie gerufen. Innovative Neuheiten sucht man zwar vergeblich, aber eine willkommene Abwechslung vom täglichen Einerlei (Außerirdische atomisieren oder von Plattform zu Plattform springen) bietet es allemal.

GRAFIK 75%

▲ Riesige, super ausgeklügelte Spielflächen.

▼ Aber ein bißchen mehr Farbe hätte man ruhig spendieren dürfen.

SOUND 68%

▲ Fans von Motley Crue stehen bestimmt auf die Musik.

▼ Falls ihr noch nie von der Gruppe gehört habt, ist euch Dochtschmutz!

SPIELABLAUF 82%

▲ Freizeithliche Ballingebenen mit cooler Action.

▲ Viele Wege führen zur besten Score.

ANFORDERUNG 76%

▲ Zahn Spielflächen sind zu meistern.

▼ Ohne Continues wird es allerdings ziemlich heutig.

PROSCORE
78%

Nicht ganz so gut gelungen wie Dragon's Fury, aber auf jeden Fall einen zweiten Blick wert, auch wenn ihr Euch ein zweites Flipperspiel zulegen möchtet.

Die Menge tobt begeistert. Kaum jemand hält es auf dem Platz, als ihr Eurem Gegner mit einem gekennnten Rückwärtstritt das Nasenbein brecht. Der Adrenalinspiegel steigt, denn da hat er auch schon zum Messer gegriffen und stürmt mit einem Umschrei auf Euch zu! Flugs zur Seite gehüpft und zugehauen - dazu fällt ihm nichts mehr ein. Sekunden später liegt die Schlägertypen bewußt am Boden, ein Häufchen Elend.

Die Menge schreit nach Blut: mehr, mehr! Das nächste Opfer steigt in den "Ring" auf dem dunklen, feuchten Parkplatz. Hier geht es um illegale Wetten, gutes Geld und endlosen Ruhm, aber unvorsichtige Pitfighter landen schnell in der ebenso kühl-feuchten Etage tiefer... Umsonst setzt man sein Leben jedoch nicht ein, also winken stolze Gewinne. Nichts ist unmöglich...



Ich kam, sah und kickte! Nach jedem gewonnenen Kampf gibt es einen Bonus für Brutalität, KOs und allgemeiner bösen Betragen! Dann nimmt Euch ein Gabelstapler auf die Schippe, damit auch alle Fans Euch bewundern können.

Zarte Gemüter haben schon weilergeblättert, alle anderen werden sich auf die Möglichkeit zum Abreagieren stürzen. Endlich kann man seine geballte Wut auf das Leben und das Universum im besonderen ausstoben. Pitfighter, die Umsetzung des Automatenhauers, läßt Euch die Wahl aus drei fiesen Kämpfern. Zehn Fights müßt Ihr bestehen, wobei es natürlich viel Geld zu gewinnen gibt, dann steht Ihr dem Champion gegenüber. Auf Leben und Tod heißt es jetzt: Aus diesem Kampf geht Ihr als Pitfighter Supreme oder Hacksteak hervor.

Das Spiel begrüßt uns mit dem altbekannten Logo und einer netten Melodie. Mit Knopf 2 gelangt man ins Menü, in dem man unter anderem den Schwierigkeitsgrad und die Zahl der Spieler (1 oder 2) festlegen kann.

Dann erscheint der Charakterscreen. Waren die Digibilder der Mega-Drive-Version noch akzeptabel, sind die "Steckbriefe" auf dem Master System fast schon eine Zumutung. Jetzt schreit nicht gleich, daß der Achttbiter doch nicht so viel hergibt, wie sein großer Bruder, sondern vergleicht diese Mickergrafik mit denen einiger wirklich Klasse Spiele auf dem Master System. Das hätte man wesentlich besser hinkriegen können!

Jeder der drei irden Krieger wird ausführlich vorgestellt und hat bestimmte Bewegungen und Stärken. Im Zwei-Spieler-Modus können beide Spieler denselben Kämpfer wählen (interessant!) oder unterschiedliche aussuchen. Da man schnell die Übersicht verliert, wenn sich

PIT-

Zwillinge gegenüberstehen, sollte man eine Münze werfen und nacheinander andere Kämpfer wählen.

Nach dieser Wahl werdet Ihr in den Ring geworfen, wo schon ein über Zeitgenosse darauf wartet, Euch zu Kleinholz zu verarbeiten. Damit nicht genug, es liegen Messer, Shurikens und Kisten herum, aus denen beide Gegner sich bedienen können. In manchen Kisten gibt es Kraftpillen, die Euch eine Zeitlang unbesiegbar machen (also gut ausnutzen!). Die Sprites bewegen sich erstaunlich schnell, sind aber ziemlich klein und viel größer als in anderen Master-System-Spielen. Darunter leiden Spielbarkeit und Motivation deutlich.

Genauso trübe sehen die Hintergrundgrafiken aus, vom Sound gar nicht zu reden. Natürlich ist er nicht gerade die Stärke der Konsole, aber muß denn ein Schlaggeräusch zum Bliip werden?

Nach jedem Kampf wird man mit Barem erschädigt (das sich leider nur als Euer Score niederschlägt) und bekommt einen Bonus für jeden



Die Qual der Wahl: Es gibt drei Charaktere mit jeweils bestimmten Stärken, Taktiken, aber auch Schwächen.



Mann, du nervst! Zwei furchterregende Kämpfer stehen sich gegenüber. Ein Kampf auf Leben und Tod, wenn es denn sein muß.



Ich bin hart und cool wie Stahl, ey. Alles schön und gut, aber wie steh's mit der Kleiderordnung??

PROBLEME, FREUND?

Das Wichtigste: Der Score wird hier gezeigt, damit alle ihn bewundern können.

Die Zeit ist knapp, also achtet auf die wegklickenden Sekunden.

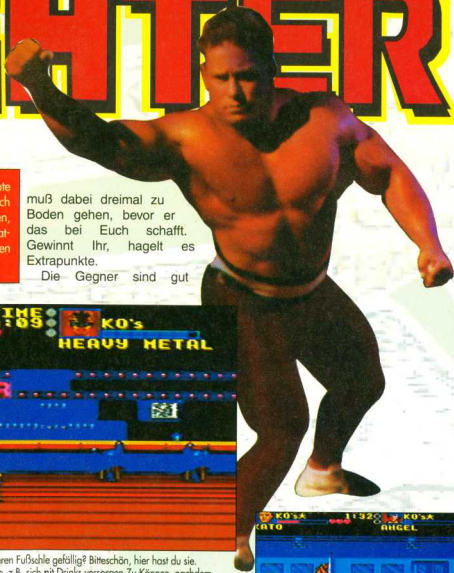
Wenn diese Latte erscheint, habt ihr den Kampf gewonnen.

Das Porträt Eures Kämpfers und seine Ausdauer sind hier angezeigt.

Eure Ausdauer: Wenn sie gegen Null geht, sieht es sehr düster für Euch aus.

Euer Gegner mit sein Ausdaueranzeige.

FIGHTER



PROTIP

Es ist eine gute Idee, nur einfach still zusehen und zu treten, ausserdem bist Du gut beraten, Kato als Deinen Helden zu wählen.



muß dabei dreimal zu Boden gehen, bevor er das bei Euch schafft. Gewinn! Ihr, hagelt es Extrapunkte.

Die Gegner sind gut



- Nähere Bekanntschaft mit meiner sauberen Fußsöhle gefällig? Bitteschön, hier hast du sie. Schlägereien in Bars haben ihre Vorzüge, z.B. sich mit Drinks versorgen zu können, nachdem Du gewonnen hast und von schönen Frauen umgeben sein zu sein. Aber jetzt Konzentrier Dich lieber oder es könnte Dein letzter Kick werden.



- Geschafft! Der Endkampf entbrennt... und diesmal werden keine Gefangenen gemacht. Der Krieger ist verdammst hart im Nehmen, aber kann er auch so austreten!

Gegner, den Ihr K.O. gehauen habt. Ein Gabelstapler stemmt Euch dann in die Höhe, damit die Menge Euch kräftig bejubeln kann.

Wenn man drei Kämpfe gewonnen hat, wird man zu einem "Revanche"-Kampf herausgefordert. Ein Doppelgänger von Eurem Kämpfer

abgestuft: Anfangs leicht zu besiegen, werden sie dann immer härter, so daß man bis zum Champion zu tun hat. Pit-Fighter ist nicht genial, aber für eine Kluppe zwischendurch vielleicht zu gebrauchen.



- Gul für kurzfristig umwerfende Wirkung: Nehmt eine Kiste und beschmaßt den Gegner damit.

GEAR-IG AUF PIT-FIGHTER

Eigentlich hätten wir das Spiel andersherum testen sollen! Im Game Gear macht es eine viel bessere Figur. Zwar sind die Sprites ziemlich klein und der Sound nach wie vor schwach auf der Brust, aber die Spielbarkeit ist deutlich höher!



MASTER SYSTEM

PIT-FIGHTER

DOMARK • DM 100,-

FORMAT 2Mbit

SPIELER 2

STUFEN 10

SCHWIERIGKEITSGRADE 3

BESONDERHEIT vs

KONTAKT:

SEGA 040/229380



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK

67%

▼ Schwer erkennbare Minisprites.

▲ Die sich aber sehr flink bewegen.

SOUND

60%

▼ Biep, biep, boak, zisch - ein Aspirin, bitte!

▼ Die Jeaulmusik macht nur Euren Hand glücklich.

SPIELABLAUF

69%

▼ Auf "easy" ist das Spiel, na ja, zu leicht.

▲ Die anderen Stufen machen das aber wett.

ANFORDERUNG

78%

▲ Es macht Spaß, einen Freund zu verprügeln.

▼ Die Hauerei wird aber nach einiger Zeit lang weillig.

PROSCORE

75%

Eine Klasse Spielvorlage wurde vergedat. Durch die Zwei-Spieler-Option kann man es sich aber mal ansehen.

Haltet Eure Wertsachen fest, Carmen Sandiego ist wieder frei! Aus den Fängen der Polizei entwischt, hat sie wieder eine weltweite Diebesbande auf die Beine gestellt. Schützt als Privatdetektiv die nationalen Schätze vor der diebischen Elster. Selbst die Profis hinterlassen Spuren und Hinweise auf ihre Route...

Die Reise geht quer um die Welt in zahlreiche exotische Länder, und vielen schrägen Typen werdet ihr auch begegnen. Am besten, man nimmt gleich ein Geographiebuch zur Hand, denn Carmen Sandiego basiert auf Fakten und soll gleichzeitig eine Art Unterrichtsstunde werden.



Bei der Ankunft in Colombo, öh... Colombo, erfahrt Ihr, daß Euch die Banditen gerade entwischt sind. An Eurer Stelle würde ich die Typen vergessen und mir hier einen schönen Urlaub machen!

Die elegante Meisterdiebin treibt ihr Unwesen schon im verfluchten siebten Jahr. Nach diversen Folgen auf mehreren Computerformaten verschrägt es sie jetzt ins Mega Drive, das erwartungsgemäß mit recht schöner Grafik aufwartet.

Leider kann man zum Detektivspiele nicht viel mehr Schmeichelehaftes sagen – zu abstrakt und uninteressant ist die Spurensuche, zu sehr ähneln sich die Handlungsabläufe an allen Flecken der Welt. Wer jedoch immer wieder auf Verbrecherjagd gehen möchte, wird sich über die

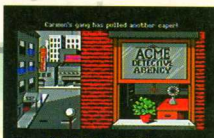
WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO?

Passwortoption freuen, damit die Hatz nicht jedesmal völlig von vorne losgeht.

Zu Spielbeginn gebt Ihr Euch einen Codenamen und bekommt dann Euren ersten Auftrag – keine atemlose Verfolgungsjagd, aber darum geht es hier auch nicht. Statt dessen müßt Ihr an verschiedenen Orten Einrichtungen (Bücherei, Sportverein, Außenministerium und andere) besuchen und nach Hinweisen auf Aufenthalt und Pläne der Gangster fahnden. Dabei soll

PROTIP

Überspringt keine Stationen, auch, wenn Ihr zu wissen meint, wo der Verdächtige zu finden ist. Das Spiel kann solche Sprünge nicht nachvollziehen, und Ihr verschwendet wertvolle Zeit damit, Euren Weg zurückzuverfolgen.



• Euer ureigenstes Büro! Allerdings habt Ihr wenig Zeit, es Euch dort gemütlich zu machen – die Jet-Sirenen rufen...

man viel über die Kulturen und Nebenstädte der Welt lernen, und nebenbei auch logisches, geradliniges Denken. Ein hehrer Anspruch, der wohl nur leider an den meisten Spielern vorbeigeht, weil die Handlung nicht fesselnd genug ist.

Den recht offensichtlichen Tipps zum Aufenthaltsort der Diebe muß man innerhalb bestimmter Zeitgrenzen nahegehen und die Verbrecher fangen. Hält man sich zu lange an manchen Orten und mit den Recherchen auf, entwickelt Carmens Meute und begibt sich auf den nächsten Beutezug an anderem Ort.

Nachdem Ihr ein Bild davon habt, welche Gangster in den jeweiligen Fall verwickelt sind, müßt Ihr einen Haftbefehl besorgen, die Verbrecher stellen und das Diebesgut zum Besitzer zurückbringen. Wenn Ihr einen Fall gelöst habt, könnt Ihr befordert werden. Wenn nicht... halb so wild – es gibt noch Hunderte anderer Fälle, die auf Hobbydetektive warten! Mit steigendem Rang werden die Aufträge natürlich immer schwieriger, andererseits kennt Ihr Carmens Arbeitsweise immer besser und kommt ihr schneller auf die Schliche.

Auf den ersten Blick ist die Präsentation des Abenteuers sehr gelungen – schöne, farbenprächtige Bilder und eine gute Bildschirmteilung locken. Leider sind die Animationen und Fotos von Carmens Gang so grauenerregend schlecht, daß man nur auf

der direkten PC-Vorlage Verständnis dafür haben könnte (wenn überhaupt). Die Hinweise sind optisch kaum mit den Orten verbunden und vermitteln wenig Spannung.

Während der ganzen Verfolgung erfährt man immer wieder, ob man auf der richtigen Spur ist. Dadurch wird die Suche selbst für jüngere Spieler viel weniger aufregend, als sie sein könnte. Obwohl die Idee des Lernspiels gefällt, wird sie leider nicht mit genug Tiefe umgesetzt, um viel zu bringen. Ein Vorreiter auf diesem, vor allem für Konsolen, neuen Gebiet müßte schon erstklassig sein, und nicht mittelmäßig. Und der Sound? Da gibt es nur eine kleine Melodie und eine gruselige, kurze Sequenz, wenn Ihr Verbrecher fangt, und sonst nichts zu vermeiden. Auch das trägt zur „künstlichen“ Atmosphäre des Spiels und nicht zur Langweiligkeit bei.

Angesichts der Tatsache, daß dies schon EAs zweites Carmen-Sandiego-Spiel ist, hätte man sich ein ausgefeilteres Abenteuer gewünscht. In dieser Form werden Lernspiele sich nie auf dem Mega Drive durchsetzen. Schade um die gute Idee – vielleicht wird ja noch etwas daraus!

WER, UM ALLES IN DER WELT IST...



CARMEN SANDIEGO

Die Meisterdiebin höchstpersönlich! Schweigt im Luxus und geht nie ohne ihre Robine aus.



KATHERINE DRIB

Eine coole Bergsteigerin, die Motorradrennen fährt und einen tätowierten Adler auf dem Bizeps hat.



IHOR IHOROVICH

Ist merkwürdig auf Rußland fixiert und spielt in seiner Freizeit Krokett.



LEN BULK

War früher ein professioneller Glücks- und Hockeyspieler. Liebt jetzt mit der VILE-Gang ganz unten.



DAZZLE ANNIE NONKER

Die tätowierte Besitzerin einer Jagdharbor spielt Tennis und führt eine Bugatti-Limousine.



WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO?

ELECTRONIC ARTS • DM110

FORMAT4Mbit

SPIELER1

STUFEN1

SCHWIERIGKEITSGRADE1

BESONDERHEITENpaßwort

KONTAKT:

SEGA • 040/2270961



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK

65%

▲ Einige erstklassige Screens, abwechslungsreiche Grafik.
▼ Die animierten Sequenzen sind grossam peinlich.

MUSIK

70%

▲ Unterschiedliche Musiken für die Länder.
▼ Stücke tragen nicht zur Spielatmosphäre bei.

SPIELABLAUF

57%

▼ Herzlich wenig Handlung und Abwechslung
▼ Enttäuschend, wenn man die Diebe stellt

ANFORDERUNG

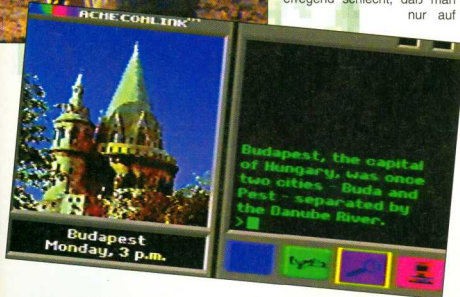
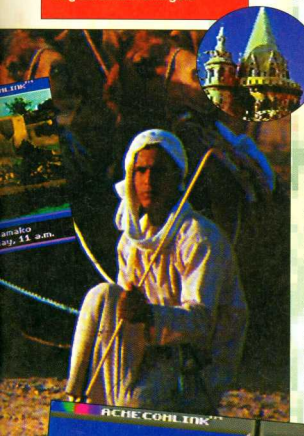
60%

▲ Ist vielleicht für jüngere Spieler spannend
▼ Für die meisten Abenteurer viel zu einfach und ohne

PROSCORE

59%

Ein Versuch, auf dem Mega Drive mal etwas anderes zu bringen, der aber leider kläglich scheitert.



James Bond hat sich erwischen lassen. Eben noch schnüffelte er auf der Privatinsel des geheimnisvollen Dr. Gravemar herum, jetzt haben ihn dessen böse Buben geschnapp't. Auf der Karibikinsel steht der Welt smartester Agent dem Oberschurken gegenüber.

"Ah, Mr. Bond. Wir haben Sie erwartet." - "Wer tut das nicht", dachte sich Bond.

"Ich werde in Kürze mein neues Klongerät aktivieren und Ihre alten Freunde wieder auferstehen lassen. Sie werden mich schützen, während ich meine Satelliten in die Erdumlaufbahn bringe. Von dort aus werden sie die ganze Welt beherrschen." Das breite Grinsen des Wissenschaftlers kennzeichnete ihn glasklar als völlig verrückt geworden.

"Sie haben also Professor Jones und seine Tochter entführt, um sie als menschliche Schutzschilde für Sie und Ihren irren Plan zu mißbrauchen", fuhr Bond ihn an.

"Mein lieber Mr. Bond", beruhigte Gravemar ihn, "Oodjoh, Jojo, Beifahrer und der Voodoo-Arzt werden Sie sehr bald besuchen kommen. Ich hoffe doch, daß Sie sie willkommen heißen werden. Ach ja, und falls Sie hoffen, sie retten zu können, denken Sie daran, daß die ganze Insel von der Zivilisation abgeschnitten ist. Sie haben keine Hoffnung, zu entkommen, Mr. Bond... und keine Hilfe von außen zu erwarten..."

ank eines unglaublichen Rechtschwirrwahrs ist es seit Lizenz zum Töten (1989) niemandem gelungen, einen weiteren James-Bond-Streifen zu drehen. Ungerührt vom Nachschubmangel mixten sich die Programmierer von Domark ihr eigenes Spiel - und haben noch jede Menge alter "Freunde" des Superagenten mit eingebaut.

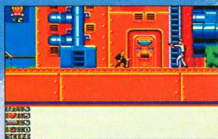
Mit dem wohlbekanntesten 007-Logo beginnt das Spiel, gefolgt von einem recht dünnen Porträt des letzten Bond-Darstellers, Timothy Dalton. Es wäre doch wohl nicht schwer gewesen, ein Digi-Bild des Helden zu beschaffen? So sieht Bond zwar rotverbrannt, aber ansonsten aus wie frisch von der Schönheitsfarm... Naja, es ist eben ein handgemaltes Bild, wollen mal nicht so sein.



Als nächstes taucht der Optionscreen auf, in dem man die Knopfbelegung, Schwierigkeit und Musik ein- (bzw. aus-)stellen kann. Letzteres wird man wohl nach ein paar Spielrunden tun, denn obwohl die Melodie ganz nett ist, geht sie nach einiger Zeit doch auf die Nerven.

Das Spiel selbst läuft ab wie Rolling Thunder, obwohl hier lauter blonde Geiseln im Minirock befreit werden müssen. Eine bestimmte Zahl Geiseln muß gerettet werden, bevor Bond sich zum Ausgang und dem Levelendgegner begeben kann, aber ein wahrer Gentleman läßt doch niemand im Verlies hocken, oder? Ist der Obermوتz hinweggerafft, geht der ganze Schauplatz des Levels in Rauch und Flammen auf.

Bond ist sauber animiert

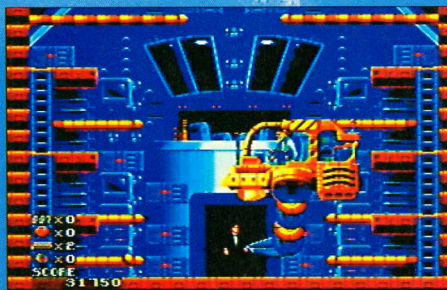


und springt, läuft und schlägt Purzelbäume, daß es eine Freude ist. Natürlich trägt er seinen schwarzen Tuxedo - offenbar mußte er das Casino in Eile verlassen. Bewaffnet ist er mit der treuen Walther PPK, die er auch dringend braucht.

Jeder Level spielt in einem anderen Teil der Karibikinsel und wird im Überblick kurz gezeigt, bevor es losgeht. Der erste Abschnitt spielt auf einem Luxusdampfer, der aus unerfindlichen Gründen schwerer bewaffnet ist als die gesamte US-Navy! Zwar feuern die schweren Installationen nicht auf Bond, die zahllosen Wachen aber sehr wohl. Mit einer gutgezielten Kugel könnt ihr jeden Buschen abwehren. Vielleicht hinterläßt ein Feind auch mal Munition für Euro Walther. Beim Darüberlaufen sammelt ihr sie ein, müßt Euch also nicht danach



In diesem Level muß man aufpassen, wie man hinspringt. Völlig schwindelfrei und laageblut schwingt Bond sich von einer Baumplattform zur nächsten. An den zweifelligen Springen muß man sich gewöhnen, sonst kommt man nicht weit.



Der Endkampf gegen Gravemar steht zu dessen Gunsten. Schließlich kann Bond sich nicht in einem Fahrzeug verstecken. Außerdem ist da noch die eklige Kneitzange. Also: Ausweichen und schießen, was das Zeug hält!



JAMES BOND THE

007 007 007

START TO PLAY.

1. A. HILFE
 2. EINSTELLUNG
 3. CREDENZIALE
 4. GAME TYPE NORMAL
 5. SOUND TEST
 6. MUSIC ON

Der Optionsbildschirm in voller blauer Pracht. Keine Augenweide, erfüllt aber den Zweck.

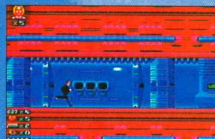
büchen.

Die Hintergrundgrafik reicht von simpel bis zu detailliert, aber jede ist gut gezeichnet und paßt hervorragend zur Handlung und zum Spielgefühl. Die Soundeffekte sind sparsam eingesetzt, passen aber auch zum Spiel und klingen gut. Der Pistolenschuß ist einer der hübschesten Effekte, die ich je gehört habe.

Schade, daß dieses an sich gute Spiel so verteuert schwer ist. Es gibt keinen "easy"-Schwierigkeitsgrad, und alles, was darüberliegt, bringt selbst Actionfanatiker um den Verstand. Bei der schnellen Action werden die Haare gleich büschelweise gerauft: Die Abfrage ist pixelgenau (Sprünge verfehlt man noch nach stundenlanger Übung) und Wachen, die hinter einem auftauchen, kann man so gut wie gar nicht erledigen. Trotzdem macht das Spiel, wenn man so lange überlebt, bis zum Endkampf durchweg Spaß und ist sicher das beste James-Bond-Modul auf dem Markt.



Die Grafik, Freund, Handfeuer. James Bond hat Gwemvor erledigt und wieder einmal die Welt gerettet. Hoffentlich dankt sie es ihm.



Laufen könnt Ihr, aber es gibt kein Versteck! Verzweifelt hetzt Bond auf der Suche nach einem Martini durch Gwemvors Labor.

PROTIP

Um einen Wächter zu erschießen, der hinter Euch auftaucht, müßt Ihr Euch sofort ducken, dann zielt er weit über Euren Kopf hinweg. Sobald er in sicherem Abstand von Euch ist, steht Ihr auf und erledigt ihn.



JAMES BOND THE DUEL

DOMARK ● DM 120,-

FORMAT 8Mbit
 SPIELER 1
 STUFEN 5
 SCHWIERIGKEITSGRADE 3
 BESONDERHEITEN II/V
 KONTAKT:
 SEGA ● 040/2270961



AKTION
STRATEGIE

GRAFIK 75%

▲ Schöne Sprites, detaillierte Hintergrundgrafik
 ▲ Flüssige Animationen von Bond und den Wachen

MUSIK 80%

▲ Durchweg gute Soundeffekte
 ▲ Musik gibt in Ordnung, noch einiger Zeit aber auch auf die Nervens

SPIELABLAUF 75%

▲ Es macht Spaß, die armen Schweine zu retten

ANFORDERUNG 68%

▼ Nur vier Level müssen geschafft werden, um zum Schluß zu kommen
 ▲ Aber das dauert trotzdem eine Weile.

PROSCORE
80%

OK, es hat einige Schwächen, aber schließlich leben wir in keiner perfekten Welt, oder?

JAMES BOND THE DUEL

FEBRUAR 1993 Sega Pro

Es soll ja Leute geben, die diesen Sport recht unterhaltsam finden, aber mich überkommt bei der Idee, an einem nebligen Novembersonntag um 5.00 Uhr morgens an einem feuchtkalten Flußbett zu sitzen, schlicht und einfach das kalte Grausen. Selbst eine wohlgefüllte Thermosflasche könnte mich nicht überreden, und wenn Marilyn Monroe höchstpersönlich die Flasche anwärmt. Aber Gott sei Dank gibt es ja jetzt King Salmon, ein Spiel für den professionellen Stubenangler. Damit lassen sich die dicksten Brocken in der komfortablen Wärme des eigenen Zuhauses an Land ziehen. Selbst Turniere gegen bekannte Sportangler in verschiedenen Gewässern lassen sich mit diesem Spiel austragen, frei nach dem Motto "Schmeiß mir doch mal den Fisch rüber". Natürlich braucht man auch hier ein flinkes Auge, unwidderstehliche Köder und eine ungefähre Vorstellung davon, wie sich ein Fisch verhält, nachdem er angebissen hat. Hauptvoraussetzung ist allerdings Geduld, jede Menge Geduld. Also dann: Petri Heil!



Der Blinker zuckt und ich muß den Fisch nur an Bord ziehen und mit dem Köcher einholen. Leichter gesagt als getan, aber in der Theorie hört sich immer alles ganz einfach an.



Das große Fischen mit King Salmon beginnt mit einem einfachen Titelscreen und, man soll's kaum glauben, dufter Funkmusik vom Feinsten. Leider sind die Optionen auf Japanisch und meine Sprachkenntnisse beschränken sich auf Sayonara und das war's dann auch. Ist aber auch nicht weiter tragisch, denn es stehen sowieso nur zwei Optionen zur Auswahl. Die obere startet ein neues Spiel, die untere nimmt ein zuvor abgespeichertes Spiel wieder auf.

Danach kommt der Screen mit den Namensenträgen. Aus irgendeinem bizarren Grund (das Spiel wurde dem Vernehmen nach in Deutschland programmiert) erscheinen hier keine japanischen Hieroglyphen, sondern englische.



Eintragungen. Hmm! Soll das etwa heißen, daß das restliche Spiel in englischer Sprache abgetafelt ist? Wenigstens ein Hoffnungsschimmer!

Du gibst Deinen Namen ein und bevor Du Dich verstehst, befindest Du Dich schon im harten Wettkampf mit den besten der Welt (wo bleibt die Trainingsrunde, bitte schön?) und die Jagd beginnt. Die größere der Karten zeigt Dir den Weg durch die Wettkampfstätten. Wenn Du eine hübsche Stelle gefunden hast, an der vielleicht einige Fische herumlungern könnten, genügt ein Knopfdruck auf Button A und schon geht die Ansicht ins Detail. War die Stelle doch nicht so gut gewählt, erscheint eine Nachricht (in japanisch), die erklärt, daß es hier keine Fische gibt. Also leg Dich wieder in die Riemen und suche Dir eine andere Stelle.

Wenn Du schließlich doch die richtige Position eingenommen hast, erscheint Dein Boot wieder auf einer umfassenden Gewässerkarte, komplett mit den Booten der anderen Wettkampfteilnehmer.

Die Wassertiefe wird durch unterschiedliche Blaustufen angezeigt. Die dunkelste Schattierung ist die tiefste Stelle. Daran solltest Du denken, schließlich beißt



Aus dem Weg, Lohar Matthäus, Du hast gerade den richtigen Gegner getroffen! 21 Pfund roher Fisch, der nur darauf wartet, im Fischmarkt verkauft zu werden (ich kann Fisch nicht leiden.) Je größer der Fisch ist, desto mehr Applaus bekommst Du auf dieser Screen und desto größer Deine Chance, den Weltwettbewerb zu gewinnen



Land in Sicht! Es ist 7 Uhr morgens und der Weltwettbewerb hat gerade angefangen. Es ist Zeit, die Angel auszuwerfen, sich zurückzuziehen und abzuwarten!



Wenn Du einen Bissen abkriegtst und der Angler erscheint auf der großen Landkarte, drücke weiter aufwärts und drück dann B, um den Fisch einzufangen.

garantiert kein Fisch, wenn er 50 Meter unter dem Boot seine Runden zieht. Der Blinker kann zusammen mit dem Köder jederzeit ausgetauscht werden.

Unterschiedliche Wasserarten fordern, wie der Fachmann weiß, auch unterschiedliche Köder, die an die Wassertiefe angepaßt sind. Die richtigen Einstellungen lassen sich nur durch Versuche und Erfahrungswerte finden.

Wenn endlich ein Fisch anbeißt, wechselt der Screen und zeigt ein



zweite für die Schnurlänge) und ein kleines Bild von Dir im Boot. Danach heißt es Willen gegen Willen. Der Fisch muß

KING SALMON





Hier kommt's richtig dickel! Der Fisch hängt am Haken, aber Du mußt ihn erst mal ermüden, bevor Du daran denken kannst, ihn einzuholen.



abwechselnd Leine bekommen und dann wieder angezogen werden, bis er zu müde ist, um weiterzukämpfen, und gekämpft wird bis zum Umfallen.

Du hast bis 15:00 Uhr, um so viele Fische wie möglich einzuholen, deren Gesamtgewicht hoffentlich alle Deine



Gegner vor Neid erlassen läßt. Bist Du erfolgreich, geht's in die zweite Runde in anderen Gewässern mit weiteren cleveren Fischen. Hat's nicht geklappt, muß Du Dein Anglerglück nochmal am ersten Gewässer versuchen.

Die Grafiken sind so leila, tragen aber dennoch dazu bei,



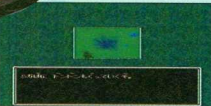
das Spiel wirkungsvoll zu untermalen, besonders im Kampf um Leben und Tod, wenn Du den Fisch im Käschter einholst. Die Karten sind nur sehr grob detailliert, aber andererseits, einen richtigen Angler



interessiert die Landschaft nicht die Bohne! Der Sound ist spärlich geraten, aber der Funkrythmus geht in die Beine (verjagt denn die laute Musik nicht die Fische?).
Summa summarum, ein gelungenes



Spiel für den sportbegeisterten Hobbyangler, der nicht die Traute hat, sich morgens um vier aus den Federn zu wälzen!

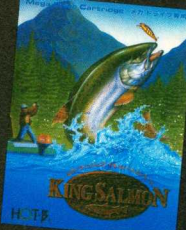
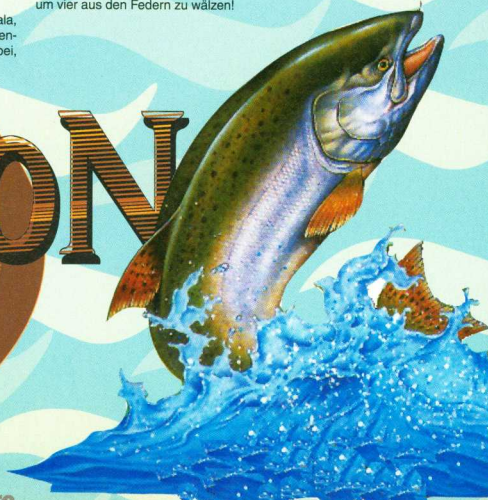


Ärger im Anmarsch! Wenn Du den Fisch an der Leine hast und irgend etwas geht schief, poppt diese unheimlich informative Dialogbox ab und zeigt das Problem an!



Wähle Deine Waffen! Diese Köder sind für unterschiedliche Fischarten bestimmt, aber weil die Beschriftung in japanisch ist, fällt die Wahl doch ein wenig schwer.

SALMON



KING SALMON HOT-B ● PREIS n/v

FORMAT 4Mbit
 SPIELER 1
 STUFEN n/v
 SCHWIERIGKEITSGRADE 1
 BESONDERHEITEN n/v
 KONTAKT:
 SEGA 040/2270961



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 78%

▲ Einfache, aber gut gelungene Grafiken für den Kartenscreen.
 ▲ Detaillierte Fisch- und Anglerdarstellung, hervorragend animiert.

SOUND 76%

▲ Supermusik, die aber die Fische nicht verjagt.
 ▼ Gote Spateffekte, aber leider nicht genug.

SPIELABLAUF 85%

▲ Hört sich vielfältig langweilig an, macht aber echt Spaß.
 ▼ Länder sind die Optionen auf japanisch und damit nicht lesbar.

ANFORDERUNG 84%

▲ Dein erster selbst gefangener Fisch ist eine echte Trophäe.
 ▲ Das gilt auch für den zweiten, das dritten, das vierten...

PROSCORE 85%

Spielspaß hoch drei, selbst wenn das Spiel auf den ersten Blick ein wenig skurril erscheint. Ich bin mir sicher, daß die Angelliebeschaft in deutschen Wohnzimmern in Kürze scharf ansteigen wird.

Man schreibt das Jahr 2640, und die immer weiter entwickelte Technologie hat es den Menschen ermöglicht, auf neuen Planeten zu siedeln. Die Erde ist überfüllt und hoffnungslos überbelastet, und so wurden riesige Generationenschiffe gebaut. Tapferer Pioniere suchen in den weiten des Weltraums nach lebenswichtigen Rohstoffen für das erste galaktische Reich.

Mission 0627. Nach endlosen Wochen eintöniger Reise kommt der Konvoi von Minenräumern endlich auf Saturn an. Langsam parken sie im Orbit ein, damit die Besatzung in kleineren Schiffen zur Planetenoberfläche fliegen können. Bevor es dazu kommt, erscheinen plötzlich unbekannte Blips auf einem der Schiffsscanner.

Mit einem wuchtigen Plumps landet ein Riesenroboter auf der Außenhülle des Schiffs, hämmert auf sie ein, und Sekunden später verglüht das Wrack in einer großen Gasexplosion.

Innerhalb von Millisekunden erfährt der Rest des Konvois dasselbe Schicksal. Wieder muß um den Fortbestand der Menschheit und der Erde gekämpft werden, aber dies-



lack Hole Assault ist der Nachfolger eines der ersten Mega-CD-Titel, Heavy Nova. Das Spiel konnte mit genialer Musik und irren Grafiken aufwarten, hatte aber arge spielerische Schwächen. Mit Spannung erwarten wir deshalb Micronets neuesten Versuch, einen CD-Knaller hinzulegen. Wer Heavy Nova nicht kennt, dem sei gesagt, daß es ein Beat-em-Up (einer gegen jeweils einen Gegner) mit Robotern als Kämpfern war. Jeder Roboter hat spezielle Bewegungsabläufe und eine Geheimwaffe. Ihr kämpft in (immer schwieriger werdenden) Runden gegen den Computer oder gegen einen Freund.

Ein sehr langes Intro, das erstaunlicherweise auf Englisch



● SFI hat seine Waffen und BHA, hat seinen Anteil Zielchroketen und Laser. Fire and forget, könnte das Spiel heißen.

gesprochen und japanisch unterteilt wird, führt in die Handlung ein. Schöne Szenen laufen ab und machen Appetit auf mehr. Anschließend erscheint der Titelscreen mit massenhaft Einstellmöglichkeiten: Ein direktes Spiel, Turnier oder Liga und Schaukämpfe gegen das Modul oder einen Freund mit beliebigen Robotern sind möglich. Ihr könnt Euren Namen im batteriegepufferten RAM speichern oder, falls Ihr Japanisch versteht, die Anweisungen auf dem Bildschirm



● Wenn Ihr Euch mit einem Freund prügeln wollt, könnt Ihr den gleichen Roboter wählen!



PROTIP Nehmt während des ganzen Hauptspiels den Typ-A-Roboter. Seine Geheimwaffe, der Feuerball, hat durchschlagende Wirkung, solange Ihr jemand damit trefft!

BLACK PISTOL



OPERATION START

Flugraketen schießen sie in die Luft und treten, schlagen und sprengen sich ihren Weg zum Ruhm. Die Begleitmusik und Soundeffekte sind dabei vom Feinsten. Kämpfe finden vor oder Mondlandschaft, auf dem flammenden Saturn und zahlreichen anderen schönen Kulissen statt. Jeder Level wird von einem animierten Intro vorgestellt, zusammen mit Euram Roboter, den Ihr gegen die Feinde einsetzt. Im eigentlichen Spiel kann man nur zwischen zwei Robbies wählen, die sich ähnlich sehen, aber unterschiedliche Bewegungen und Waffen haben.

Leider ist das Spiel viel zu leicht (ich habe auf "normal" nur eine lächerliche Stunde dafür gebraucht), wird aber dank der anderen Optionen (vor allem Zwei-Spieler) nicht ganz so flugs langweilig wie andere Mega-CD-Titel bisher.

Liga und Turniermodus ähneln sich weitgehend. Bei beiden könnt Ihr Euch Freunde schnappen, um etwas mehr Schwung in die Sache zu bringen. Die Sieger und Verlierer können gespeichert und für spätere Kämpfe wieder bemüht werden. Auf die Art macht das Modul auch mehrere Stunden lang Spaß.

Wenn Euch Heavy Nova gefallen hat, solltet Ihr Euch dieses Teil ansehen. Ihr werdet es lieben oder hassen.

lesen. Der freie Knopfbelegung. Schwierigkeitsgrad besteht nur aus einer Reihe von Duellen zwischen grafisch fantastisch dargestellten Robotern. Mit Hilfe von normal stellen. Da man das Spiel auf "easy" nicht richtig zu Ende spielen kann, sollte man gleich bei "normal" bleiben. Natürlich fehlt das Sound- und Musikmenü ebensowenig wie die

BLACKHOLE ASSAULT



BLACKHOLE ASSAULT

MICRONET ● PREIS n/v
 CD-ZUGRIFFSCHNELL
 SPIELER2
 STUFEN10
 SCHWIERIGKEITSGRADE2
 BESONDERHEITEN.....VS
 KONTAKT
 SEGA ☎040/2270961



AKTION STRATEGIE

- GRAFIK 94%**
 ▲ Atemberaubend schöne Sprites und Hintergrundgrafiken
 ▲ Tolle, animierte Einführungssequenz stimmt auf das Spiel ein.
- MUSIK 90%**
 ▲ Klasse Melodien, die man sich auch so anhören kann
 ▼ Gute, aber nicht genug, Soundeffekte.
- SPIELBLAU 83%**
 ▼ Irgendwann wird es langweilig, Robots zu vertreiben
 ▲ Aber nicht, wenn man ein Turnier bestreitet
- ANFORDERUNG 80%**
 ▲ Massenhafte Kämpfe warten, aber...
 ▼ ...das Spiel ist um Längen zu leicht.

PROSCORE 89%

Ein guter Verschrottungsspaß, wenn Ihr leichte Spiele mögt.

Die Menacer-Light-Gun gibt dem Spieler die Möglichkeit, mittels lichtempfindlicher Photodioden auf spezielle Bildschirmziele (oder alles, was sich bewegt) zu schießen. Die bessere, realitätsnahe Steuerung ist ein erstzunehmender Pluspunkt, aber was taugt die Menacer in der Praxis? Die Pros haben dem Gerät mal auf den Zahn gefühlt.

Die Menacer ist Segas neueste Attacke in Sachen Hardware-Zubehör. Im Lieferumfang enthalten sind zahlreiche Add-Ons, die größere Zielkoordination und eine verbesserte Schnittstelle zum Spiel versprechen. Die Spiele selbst müssen nicht unbedingt speziell programmiert werden, aber Grundvoraussetzung für den Einsatz der Menacer sind bewegliche bzw. stationäre On-Screen-Ziele. Bis dato gibt es nur ein einziges Stand-Alone-Game, das diese Voraussetzung erfüllt - T2 für den Mega-Drive. Aber auch andere Spiele mit speziell eingerichteten Bonuslevel machen von den Fähigkeiten der Laserpistole Gebrauch. Der prominenteste Vertreter dieser Gattung ist beispielsweise das Plattformspiel Robocop. Leider hat die Sache nur einen Haken - Spiele ala Robocop sind bisher noch nicht für den Mega-Drive verfügbar!

Aber gerade in derartigen Arcadegames - mit einer Zielscheibenrunde als Bonuslevel - fühlt sich die Menacer voll in ihrem Element. Leider wird es aller Voraussicht nach nur sehr wenige echte Stand-Alone-Spiele geben. Denkbar wären unter anderem Spiele wie "Die Olympiade" mit Zielscheiben- und Bogenschießen, die als Steuerungsoption die Menacer anbieten, nicht zu vergessen natürlich auch alle Spiele, die es Robocop gleich tun möchten!

Das Öffnen der Verpackung fördert eine Unmenge von Plastikkomponenten zutage. Das beiliegende Handbuch erklärt zwar deren Zusammenbau, bleibt aber wortkarg, wenn es um den eigentlichen Verwendungszweck der einzelnen Zubehörteile geht!



MASTER-MODUL

Dieses Stück bildet die Basis der Menacer! Das Mastermodul kann allein stehend, also ohne die anderen Zubehörteile, gespielt werden und liefert die eigentliche Firepower. Das Modul sieht aus wie eine Kreuzung zwischen einer Black & Decker Bohrmaschine und einer Taschenlampe, aber der Schein trügt. Das Design kann sich sehen (und fühlen) lassen. Das annehmbare Gewicht hinterläßt ein gehobenes Qualitätsgefühl (bye bye, Megaflap Sega Light Phaser Gun!). Der Handgriff ist perfekt ergonomisch geformt, die Menacer läßt sich also höchst komfort-



ab bedienen. In der Praxis liegt eine Hand auf dem Griff und bedient den Firebutton, während die zweite Hand weiter vorn ruht und die drei anderen Buttons bedient. Diese ahmen mit A, B und C die Steuerung eines Joypads nach und arbeiten mindestens ebenso gut, wenn nicht sogar besser. Vorausgesetzt, das jeweilige Spiel unterstützt die Option, aktiviert beispielsweise der Firebutton zusammen mit A den Granatwerfer.

Wie soviel cooler aus! Wie der Name bereits andeutet, soll das Modul dem Schützen, ähnlich wie ein Gewehrkolben, größere Stabilität verleihen. Die Schulterstütze besticht natürlich ganz besonders in Spielen, die ein halbkreisförmiges Schußfeld anbieten (wie zum Beispiel Frontline, das im Lieferumfang enthalten ist). Hier erfüllt der Stabilizer seine Aufgabe besonders glänzend, besonders



Wenn man das alleinstehende Modul einsetzt, fallen sofort die schier unglaubliche Bewegungsfreiheit und die hohe Zielgenauigkeit auf. Viele potentielle Käufer wer-

den bestimmt aus reinen Komfortgründen ohne die Zubehörteile mit der Menacer spielen.

Das Öffnen der Verpackung fördert eine Unmenge von Plastikkomponenten zutage. Das beiliegende Handbuch erklärt zwar deren Zusammenbau, bleibt aber wortkarg, wenn es um den eigentlichen Verwendungszweck der einzelnen Zubehörteile geht!

Das Öffnen der Verpackung fördert eine Unmenge von Plastikkomponenten zutage. Das beiliegende Handbuch erklärt zwar deren Zusammenbau, bleibt aber wortkarg, wenn es um den eigentlichen Verwendungszweck der einzelnen Zubehörteile geht!

STABILIZER-MODUL

Dieses Modul wird auf das hintere Ende des Master-Moduls aufgeschoben und dient als Schulterstütze (natürlich sind auch Schüsse aus der Hüfte erlaubt - sieht



BINOCULAR-MODULE

Also, um es kurz zu machen, hierbei handelt es sich um die nutzlosesten Stücke in der gesamten Menacer-Ausrüstung. Die Module werden auf die Oberseite des Master-Moduls aufgeschoben und versprechen eine Zielaufnahme in Dual-Vision. Natürlich fokussieren die Module den Blickwinkel, aber was nicht im Kleingedruckten steht, ist die Tatsache, daß sich der Blick

spätestens nach 10 Minuten derartig trübt, das man Robocop nicht mehr von Tante Else unterscheiden kann!

Die Linsen sind weder in Höhe noch Länge verstellbar, Schwierigkeiten mit Blickwinkel und Position sind also schon vorprogrammiert. Obwohl der Name Binocular (sowie viel Fernglas) eine Vergrößerung andeutet, sucht man vergebens. Nicht nur das, sondern das Blickfeld wird sogar stark eingeschränkt. Nach Bedarf kann der Schütze auch nur ein Modul aufsetzen, aber selbst damit ist das Teil

irgend einem Grund direkt auf den Empfänger zielt und nicht, wie vorgesehen, auf den Bildschirm.

Der Empfänger wird in den zweiten Controllerport eingesteckt und muß nach erfolgter Benutzung unbedingt wieder abgezogen werden. Viele Spiele verweigern mit eingestecktem Empfänger den Betrieb.

BATTERIEN NICHT IM PREIS ENTHALTEN

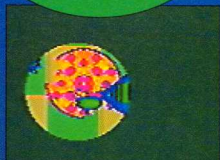
Das Master-Modul arbeitet mit sechs AAA-Batterien, die man leider vergeblich im Paket sucht. Allerdings schaltet sich die Menacer nach 30 Sekunden Pause automatisch ab, die Batterien können also problemlos im Fach

Weihnachtsmorgen für Nachschub zur nächsten 24-Stunden-Tankstelle traben müßt!

GAMES

Ein echter Lichtblick - Die Menacer wird komplett mit einer Cartridge ausgeliefert, auf der sechs Spiele enthalten sind. Eines dieser Spiele ist, man traut kaum seinen Augen, T2, derzeit das einzige Menacer-kompatible Spiel auf dem Markt.

Die anderen Spiele passen in die Kategorien zwischen "Na ja" und "Bloß nicht", erfüllen aber ihren Zweck, nämlich die Fähigkeiten der Menacer gebührend zu demonstrieren.

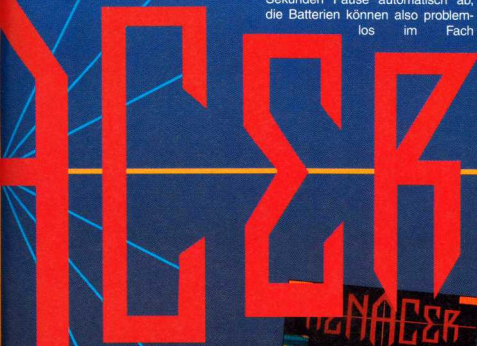


● Pest Control! Wenn Ihr nicht schwer auf Draht seid, ist Eure Pizza in Null Komma nix von den Störenfrieden weggenommen!

READY AIM TOMATOES

Mit Abstand das beste Spiel seiner Gattung auf der Cartridge. Im Grunde genommen ist Ready Aim Tomatoes ein gelungener Abklatsch von ToeJam and Earl. Euch fällt die undankbare Aufgabe zu, Euren Gegner mit Killertomaten zu vernichten. Selbst die Details von ToeJam and Earl hat man glatt übernommen, so gibt es auch hier den verrückten Zahnarzt und den Creepy Cupid. Wenn Ihr die Startomate trifft, gibts als Bonus ein Tomatendauerfeuer, um die Feinde auszuschalten. Imposant oder nicht, man verläßt sich doch zu sehr auf den Erfolg von ToeJam and Earl und das wirkt sich nach einer Weile natürlich stark auf die Spielbegeisterung aus. Aber auch hier kann man nur noch abschalten, wenn man sich die mit der Menacer erzielten Präzisionsschüsse genauer reinzieht. Ohne die Hilfe der Laserpistole wäre ein derartig superfixes Gameplay wohl kaum machbar!

● Ready Aim Tomatoes unterscheidet sich nur unwesentlich von ToeJam and Earl. Aber wenigstens habt Ihr diesmal eine bessere Chance, den verrückten Zahnarzt eins auszuwickeln!

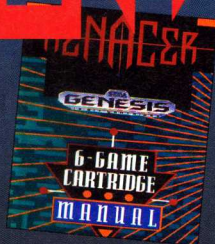


ziemlich nutzlos für den praktischen Gebrauch. Ich für meinen Teil kann mir keine einzige Situation vorstellen, in der die Binocular-Module einen Vorteil bringen. Ergo - ein schlecht konzipiertes, billiges, nutzloses Stück Plastik, das nicht mal besonders gut funktioniert.

INFRAROT-RECEIVER

Fernseher bzw. Monitor und empfängt die Signale vom Master-Modul der Menacer. In diesem Zusammenhang ist zu beachten, daß die Menacer immer mindestens einen Meter vom Empfänger entfernt sein muß. Komplikationen gibt es, wenn dieser Abstand unterschritten wird, falls der Winkel zwischen Menacer und Empfänger zu groß wird oder wenn der Menacer aus

gelassen werden - Gott sei Dank, kann man da nur sagen, denn einen Ein/Aus-Schalter gibt es nicht. Übrigens haben die Batterien im Normalbetrieb Saft für mindestens 20 Stunden, lange genug also, damit Ihr nicht a m



PEST CONTROL

Ja ist es denn die Möglichkeit! Das freche Ungeziefer macht sich einfach über die Pizza her, und Ihr sollt den frechen Käfern die Verdauung mit einigen Feuerstößen erschweren. Der Screen bleibt dabei dunkel und nur der Abschnitt, auf den die Menacer zielt, wird ausreichend erhellt.

Obwohl das Spiel nicht ganz auf dem Stand der Dinge ist, demonstriert es doch auf eindrucksvolle Weise die blitzschnelle Update-Funktion der Menacer. Jeder neue Level beschleunigt die Action und die kleinen Krabbler werden Königinnen, die jede Menge Ungezieferbabies zur Welt bringen! Wenn Ihr die Königinnen erlegt, bleiben die Babies zurück und beginnen ihrerseits damit, sich über die Pizza herzumachen. Weil die kleinen Biester so schnell sind, wird das Spiel doppelt so hart. Mit einem normalen Joypad würde sich diese Ungezieferjagd recht schwierig gestalten, aber die Menacer vereinfacht die Sache ungemein.





und der Spaß wird einem gründlich vergällt.

WHACK BALL

Der Ball prallt von den vier Wänden ab und verwandelt dabei die dazwischenliegenden Kacheln in unterschiedliche Farben. Dieses



Spiel ist wirklich zu simpel und kann seine Ähnlichkeit mit Shuffelpuck nicht verleugnen. Die Spielgeschwindigkeit steigt auch hier von Level zu Level an, aber

ROCKMAN'S ZONE

Gute Unterhaltung für circa 10 Minuten, und danach wieder die große gähnende Langeweile. Ihr übernehmt die Rolle eines FBI-Agenten, der für die Big Time ausgebildet wird. Geschossen wird auf Pappkameraden, die in Fenstern und Türengängen auftauchen. Auch hier zeigt sich treffgenauigkeit der Menacer. Das Zielfenster erlaubt auch dann einen sicheren Schuß, wenn schnelle Reaktionen gefordert sind. Die Action läßt sich langsam an, legt aber nach kurzer Zeit einen gehörigen Zahn zu. Ihr müßt anpassen, daß Ihr die richtigen Pappkameraden trifft, denn außer den Gangstern tauchen ab und an auch unschuldige Passanten auf. Legt Ihr versehentlich einen dieser

Chaos komplett zu machen, jagen ständig feindliche Kampfflugzeuge über Eure Köpfe hinweg und lassen Ihre tödliche Fracht auf Euch herabregnen. Gnade wird nicht verlangt und nicht gegeben - "Schießen um zu töten" heißt die Devise. Mit dem A-Button könnt Ihr Eure eigenen Raketen abfeuern, aber leider ist der Vorrat begrenzt. Habt Ihr



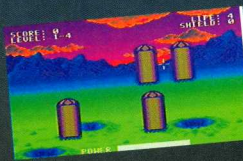
einen Level durchgespielt, gibt es als Belohnung ein neues Leben, das Ihr allerdings auch dringend notwendig habt, denn jeder neue Level bringt noch mehr Panzer und Flugzeuge! Die sicherste Methode ist immer noch ein gepflegtes Dauerfeuer. Haltet den Finger am Drücker und ballert wild durch die Gegend, bis auf dem Schlachtfeld kein Stein mehr auf dem anderen steht!

SPACE STATION DEFENDER

Meiner Meinung nach das sinnloseste Spiel im Sechserpack. Zu Anfang läßt sich alles noch recht gut an, aber nach einer Weile wird es monoton und schließlich richtiggehend frustrierend. Außerirdische Pods erscheinen auf dem Screen und müssen abgeschossen werden, bevor Sie vollständig materialisiert sind. Als Option einstellbar ist die Erscheinungsart der Pods. Im normalen Modus



erscheinen die Außerirdischen in geordneter Formation, im Random-Modus tauchen Sie plötzlich und unerwartet auf. Hört sich leicht an, oder? Leider verliert sich die



Waffenergie unverhältnismäßig schnell und das Wiederaufladen dauert und dauert und dauert! Zum Aufladen müssen die auf der Bildschirmunterseite auftauchenden Power-Ups abgeschossen werden, aber die Wartezeit ist einfach zu lange und die Gegner sitzen dabei nicht untätig herum, sondern verwandeln Euch ohne viel Federlesen in eine materielle Gaswolke. Dieses Manko macht ein geschwindigkeitsbetontes Spiel nahezu unspielbar

MENACER

von einem faszinierenden Spielabenteurer zu sprechen wäre doch leicht übertrieben.

Im übrigen braucht man die Menacer für dieses Spiel überhaupt nicht, ein Joypad tut's genauso gut. Ihr müßt lediglich hinter den Ball gelangen, dessen Abmessungen so groß geraten sind, daß es schwieriger ist, den Ball zu verfehlen als ihn zu treffen! Dieses Spiel ist sooooo laaaangweilig, daß es schwerfällt, die Augen offen zu behalten. Selbst die komplexeren Levels, bei denen ein Stück der Wand fehlt, so daß der Ball durchschlüpfen kann, können dieses Spiel nicht aufwerten!



Passanten um, geht Euch ein Leben flöten, Ihr könnt also nicht einfach alles abschießen, was Euch vor die Rohre kommt. Habt Ihr Eure Aufgabe ohne Verluste unter der Zivilbevölkerung erfüllt, gibt's einen Bonuspunkt. Ein Pluspunkt ist der unbegrenzte Munitionsvorrat - dadurch wird man geradezu verführt, doch alles umzuliegen, was sich bewegt - man gönnt sich ja sonst nichts!

FRONTLINE

Der Kampf ums Überleben hat begonnen! Panzer rasen kreuz und quer über das Schlachtfeld und haben nur eines im Sinn, Euch das Lebenslicht auszublenden. Um das

RESÜMÉE

Allen Spielen mit Ausnahme von T2 ist scheinbar nur eine einzige Aufgabe zugeteilt - die Fähigkeiten der Menacer zu demonstrieren. Das Gameplay kommt leider dabei etwas zu kurz, aber immerhin wissen wir jetzt, daß die Menacer ein hervorragend konstruiertes Stück Hardware ist. Wer einmal mit der Menacer geschossen hat, erkennt sofort das riesige Potential als essentielles Zubehör! Der Ball liegt also wieder mal im Garten der Softwarehersteller, allerdings sehe ich keinen Grund, der Menacer die gebührende Unterstützung zu verweigern. Den geforderten Preis ist dieser Schießbrügel der Superlative jedenfalls allemal wert und die Zukunft wird zeigen, ob wegweisendes Zubehör wie die Menacer auch bei den Spielproduzenten Anklang findet.



World
of
Illusion

Zwei wie Pech & Schwefel

Na zauberhaft! Kaum sind Mickey und Donald einmal gemeinsam unterwegs, da ist es schon passiert: Der böse Magier fängt sie in seiner mysteriösen Schatulle, aus der es scheinbar kein Entrinnen gibt. Mickey und Super-Pechvogel Donald müssen geheime Zauberkräfte entdecken und im 2 Spieler-Modus gemeinsam den mächtigen Obermoltz besiegen. Nur so erreicht Ihr den rettenden Ausgang aus einer Welt voller Gefahren. Auf zum nächsten Fachhandel und her mit dem Hocus Pocus für 1-2 Spieler.



© Walt Disney



NEU!



SEGA
Mega Drive



SEGA

Der Bessere gewinnt.

SEGA Infoservice:

Mo. - Fr. von 10.00 - 18.00 Uhr.

Tel: 040/227 09 61

JAMES POND 2

MEGA DRIVE

James Pond, der beste britische Unterwasserdetektiv aller Zeiten, erhält eine Nachricht vom FISS. Dr.

Maybe ist wieder mal unterwegs. Diesmal hat dieser gemeine Schurke doch tatsächlich die Spielzeugfabrik des Weihnachtsmannes am Nordpol infiltriert und zahllose Bomben an allen möglichen Stellen versteckt. Pond muß seinen berühmten Robosuit ablegen und sich auf's Trockene wagen, damit die Kinder Weihnachten nicht ohne Spielzeug dasitzen.

Obwohl schon leicht in die Jahre gekommen, ist James Pond 2 von EA zweifellos eines der glitschigsten Plattform-Spiele, die es gibt. Viel Glück, Commander Pond, hoffentlich können Sie unterwegs noch ein paar Bösewichte marinieren!

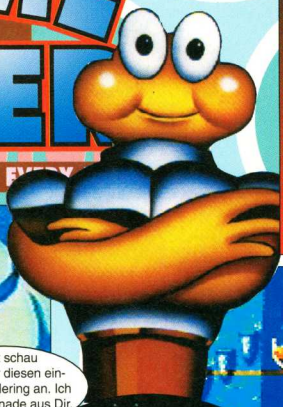
GAME OVER

THE BIG GAMES BUSTED EVERY



Der monatliche Game-Over-Beitrag kam auch diesmal auf Video, aber leider ohne Absender. Wer immer das Video geschickt hat, war wahrscheinlich so aufgeregt, daß er weder seinen Namen noch die Adresse angegeben hat.

Aufgepaßt Gameprosl! Wenn Ihr kürzlich ein Spiel bis zum Schluß durchgespielt habt, nehmt das Ganze auf Video auf und schickt es dem Verlag zu - und bitte vergesst nicht - Absender angeben!



Gleich hau' ich Dich vom Sockel.

Jetzt schau sich einer diesen eingelegten Hering an. Ich mach Marinade aus Dir.



Oh mein Cod, tut das weh!

Pond fischt sich bis in die Höhle des Weihnachtsmannes vor, wo ihn bereits der lächelnde Schneemann erwartet. Der Schneemann liefert Pond einen harten Kampf, bevor er sich in den grummeligen Dr. Maybe verwandelt. Endlich ist der Doktor entlarvt und seine Pläne haben einen empfindlichen Dämpfer vom FISS-Meisteragenten



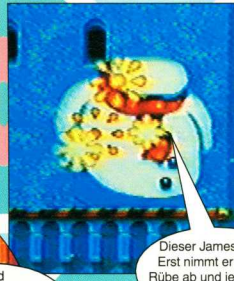
Ich hoffe nur, daß der Weihnachtsmann auftaucht.

Ey Pond, stehst Du auch so auf Happy-Endings wie ich?

Nia Pond, wie wä jetzt mit Fisch ur Chips?

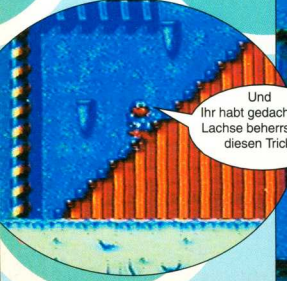
Dr. Maybe ahnt noch nichts davon, aber James Pond probiert gerade einige Aufwärmroutinen aus, die ihm Jane Fonda hat zukommen lassen.

Oben sieht Ihr, wie Pond seinen Robosuit zwecks Schrittweitensteigerung verlängert, während er unten seine Flossen auf Trab bringt, um ungeahnte Höhen zu erreichen. Ein paar Minuten später ist Mr. Pond soweit und kann voll in die Action eintauchen...



Der Weihnachtsmann erscheint auf der Bildfläche und läßt einen wohlgefüllten Sack auf Maybe's fetten Kopf plumpsen. Und wieder ist Weihnachten bis zum nächsten Jahr für die Kleinsten geteilt.

Pond wird in die Dunkelheit davongetragen, aber er weiß, daß er die Bewährungsprobe bestanden hat und sicherlich schon bald die nächste Mission auf ihn wartet.



Und Ihr habt gedacht, nur Lachse beherrschen diesen Trick.

Dieser James Pond. Erst nimmt er mir die Rübe ab und jetzt will er mich auf Eis legen.



THANK YOU FOR YOUR COOPERATION!

SEGA pro

**EINE DER AKTUELLSTEN
SEGA-KONSOLEN
ZEITSCHRIFTEN AUF
DEM MARKT!**

**FALLS IHR DIE ERSTEN AUSGABEN VON SEGAPRO VERPASST
HABT IST HIER DIE CHANCE, SIE NACHZUBESTELLEN!**



Ausgabe 1 DM 6.50

Fetzigste erste Ausgabe mit Beiträgen wie Previews für Sonic 2, Superman und Smash tv. Ausserdem eine super 4-seitige Zusammenfassung der Neuerscheinungen fürs kommende Jahr - bloß nicht verpassen! Reviews gibt's für Alien 3 (MD), Evander Holyfield Boxing (MD), Sports Talk Baseball (MD), Thunderforce IV (MD), Ninja Gaiden (MS), Putt & Puter Golf (MS), Prince of Persia (GG), Popils (GG) und viele mehr!



Ausgabe 3 DM 6.50

Der 2. Teil der A-Z Broschüre kommt kostenlos mit dieser Ausgabe. Mehr wesentliche Tips und Mogeleien zu über 100 Spielen. Im Heft gibt's einen tollen Mega-CD-Bericht zusammen mit einem Review zu dem unglaublichen CD-Game Wonder Dog. Außerdem Reviews zu Death Duel, Krusty's Fun House, Lemmings, RBl 4 (alles für MD); Alien 3, SCI und Tom & Jerry (MS), Smash TV und Super Off Road.

**Bitte schicken Sie mir die folgende(n)
Ausgabe(n) von SegaPro:**

Name.....

Adresse.....

Bezahlung des o. g. Preises plus
Portokosten:
DM 4 für eine bis drei Ausgaben
DM 8 für vier und mehr Ausgaben per

Scheck

an: SegaPo Leserservice,
Postfach 101 905,



Ausgabe 2 DM 6.50

Mit dieser Ausgabe bekommt Ihr sensationelle 16-seitige Pro Tip-Broschüre, die hilfreiche Tips zu über 100 Sega-Spielen zu bieten hat. Ein absolut unentbehrlicher Begleiter! Im Magazin gibt's Previews zu Trivial Pursuit, Mega-lo-Mania, Humans und vielen mehr. Reviews für Greendog, Predator 2, Sonic 2, Splatterhouse 2, Team USA Basketball (alles für Mega Drive); New Zealand Story, Smash TV (MS), Super Monaco GP 2 (GG), Terminator (GG) und andere.

PRO ACTION REPLAY

Designed and Manufactured by DATEL ELECTRONICS

MEHR LEBEN, MEHR ENERGIE, MEHR POWER, UNENDLICHES LEBEN, WERDEN SIE UNBESIEGBAR



JETZT ERHÄLTlich FÜR

EINGEBAUTER
PARAMETER
GENERATOR!!
FÜR
UNENDLICHES
LEBEN

Modul

MEGADRIVE™ DM 149,-
*** SUPER NES™ DM 149,-**
NES™ DM 99,-
GAME BOY™ DM 99,-

ALLE PREISE ZZGL. DM 10,- VERSANDKOSTEN UNABHÄNGIG VON DER BESTELLTEN STÜCKZAHL

WERDEN SIE SPIEL-PROFI MIT ACTION REPLAY

Pro Action Replay
DAS SUPER
MOGEL-MODUL
TOTAL!

MIT DEM ACTION REPLAY MODUL KÖNNEN SIE IHRE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN

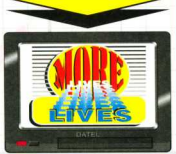
UNENDLICHES LEBEN, UNBEGRENZTE ENERGIE, UNBEGRENZTE POWER MEHR TREIBSTOFF, WERDEN SIE UNBESIEGBAR MIT DEM ACTION REPLAY MODUL FÜR MEGADRIVE™, SUPER NES™, NES™ UND GAMEBOY™



- **ACTION REPLAY** ist eine neue Entwicklung, die den **LSI CUSTOM CHIP** beinhaltet. Dieser wurde speziell angefertigt, um den Benutzer die Änderung der Spielprogrammierung zu ermöglichen, so dass man seine Lieblingsspiele bis zum Ende durchspielen kann.
- Durch den einzigartigen **"GAMETRAINER"** ist es möglich, Level zu spielen, die man zuvor noch nie gesehen hat. Sie können ihre eigenen Parameter finden für mehr Power, Energie, Treibstoff, unendliches Leben, usw.....
- Mit **ACTION REPLAY** finden Sie Ihre eigenen neuen Parameter minuten-schnell. Diese ist das Modul, das von Profis und Telefon-Hotlines eingesetzt wird.

- **SUPER NES:** Mit dem **ACTION REPLAY MODUL** ist es möglich, amerikanische Spiele auf Ihrer deutschen Konsole einzusetzen. Es gibt eine riesige Auswahl von U.S. Titeln!!!
- **MEGADRIVE** Version von **ACTION REPLAY** funktioniert als Adapter für japanische Spiele. Hierdurch ist es möglich, japanische Spiele auf Ihrer deutschen Konsole einzusetzen!!!!
- Mit dem speziell entwickelten **ASIC CHIP** ist es möglich, die neuesten Spiele sofort nach deren Neuerschreibung zu manipulieren.
- **ACTION REPLAY** ist sehr einfach in der Handhabung. Keinen speziellen Vorkenntnisse notwendig. Wer ein Spiel spielen kann, kann auch **ACTION REPLAY** einsetzen. Alle Eingaben werden über den Joystick/pad eingegeben. **Einfacher geht es nicht!!!!**

"SEGA" & "MEGADRIVE" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.
 "NINTENDO", "GAMEBOY" & "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.



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

DATA
Flash
G m b H

BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLENTYP ANGEBEN!
WIE BESTELLEN SIE AM SCHNELLSTEN!
 TELEFON [24 STUNDEN SERVICE] **02022 89545 / 02022 89547**

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR...
DATAFLASH GMBH
 WASSENBERGSTRASSE 34 4240 EMMERICH
 FAX 02822 89547

Distributor für
 ...Österreich: Alt Ges.m.b.H.
 Favoritenstr. 40, 1040 Wien,
 Tel. 0(1)222-5057561
 ...die Schweiz:
 ABC Import Export AG.
 Baggastiel 48, 9475 Sevelen SG
 Tel. 085-569 60 oder 6162