RETTUNGSRINGE

SONIC THE HEDGEHOG

Ein hartnäckiges Gerücht besagt, daß jeder, der in Anwesenheit eines Sega-Oberen den Namen "Mario" in den Mund nimmt, als Strafe drei Stunden am Stück "Altered Beast" auf dem Master System spielen muß. So merkwürdig dieses Verhalten für Außenstehende anmutet, so nachvollziehbarer ist es für Spiele-Insider. Wenn der große Konkurrent Nintendo ein neues "Super Mario"-Abenteuer vorstellt, flippt einmütig die komplette Spielerschar aus.

Im Lauf der Zeit hat Sega vieles versucht, um einen ernstzunehmenden Konkurrenten heranzuzüchten. Die größte Aussicht auf Erfolg wurde dem Knirps "Alex Kidd" eingeräumt. Feierte er doch mit "Alex Kidd In Miracle World" einen rauschenden Einstand. Doch spätestens mit den mißglückten Teilen 2 und 3 auf dem Master System mußte Sega diesen Wunschtraum begraben. Auch der spielhallenerfahrene "Wonderboy" konnte nicht annähernd am Thron der Mario-Sippe kratzen. Also startet Sega einen weiteren Versuch, eine Kultfigur zu schaffen, die man stets mit Sega in Verbindung bringt. Die mit Spannung erwartete Schöpfung wurde "Sonic the Hedgehog" getauft.

Das Spiel ordnet sich brav in die Schublade mit der Aufschrift "Geschicklichkeit" ein. Sonic ist ein flinker kleiner Kerl, der in vielen kunterbunten Welten zu Hause ist. Seine Talente beschränken sich prinzipiell auf zwei Eigenschaften: Er rennt wie der Wind und springt federleicht von Plattform zu Plattform. Während er in der Luft ist, passiert allerdings etwas Ungewöhnliches. Er hüpft nicht wie ein normaler Junge, sondern schlägt einen Purzelbaum nach dem anderen. Während Sonic kugelnd vorwärtsspringt, kann ihm kein Gegner etwas anhaben. Im Gegenteil: berührt er einen Feind im Sprung, ist dieser erledigt oder zumindest ziemlich angeschlagen.

So einfach, wie es jetzt klingt, läßt sich Sonic allerdings nicht steuern. So flink der Knirps auch ist, so schwer kommt er auf Touren. Erst nach einer gewissen "Anlaufstrecke" erreicht er seine Höchstgeschwindigkeit. Wie schnell er auf den Beinen ist, wirkt sich natürlich auf sein Hüpfvermögen aus. Schleicht Sonic vorwärts, dürft Ihr von ihm keine großen Sprünge erwarten. Flitzt er dagegen rasant voran, überwindet Sonic auch die breitesten Abgründe.

Die Programmierer haben Sonic nicht nur enorme Sprungkraft verliehen, sondern ihm auch sechs verschiedene Levels spendiert. Diese sind jeweils mit einem erklärenden Namen versehen und in mehrere Abschnitte unterteilt. So schlägt sich Sonic u.a. durch die "Sparkling Zone" (ein Lichtergewitter in Neonfarben), die "Green Hill Zone" (grüne Natur in Bestform) und die "Labyrinth Zone" (wo geht's hier raus?). Am Ende einer Welt tummelt sich ein Obermotz, der nach mehreren gezielten Purzelbäumen allerdings klein beigibt.

Das Spielfeld scrollt konsequent in alle nur denkbaren Richtungen. Der Weg, der Sonic zum Ziel führt, ist nicht vorgeschrieben. Bei aller Abenteuerlust solltet Ihr allerdings eine wichtige Aufgabe von Sonic nicht vergessen. Je mehr Ringe er aufsammelt, desto größer sind seine Überlebenschancen. Ringe liegen beinahe ständig am Wegrand oder sind in versteckten Kammern aufbewahrt. Sollte Sonic am Boden mit einem Feind in Berührung kommen, verliert er die meisten seiner Ringe. Das ist zwar schlimm, aber noch lange nicht so tragisch wie eine Karambolage ohne Ringbesitz. In diesem Fall ist nämlich ein Leben futsch.

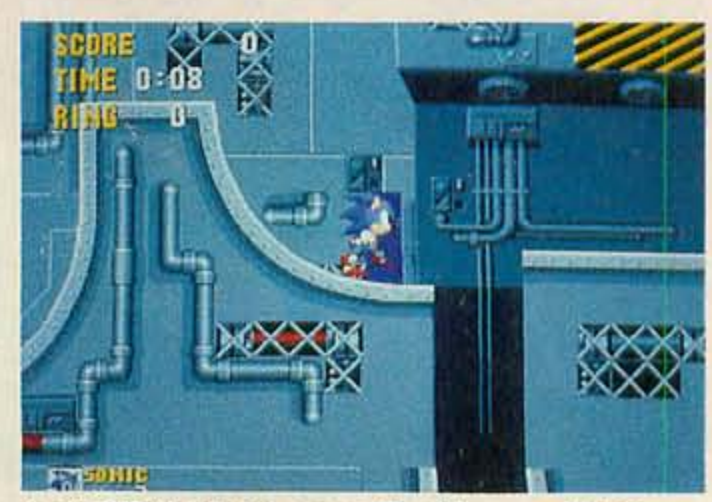
Ab und zu trifft Sonic auf Computerterminals. Diese bescheren des öfteren einen Zehnerpack Ringe, enthalten aber manchmal auch wertvolle Extras. Je nach Symbol, das Sonic aufnimmt, wird er kurzzeitig von einem Schutzschild eingehüllt oder zu läuferischen Höchstleistungen angespornt. Mitten im Level tauchen auch Sprungschanzen auf, die Sonic auf höher gelegene Ebenen befördern. Außerdem solltet Ihr aufpassen, wo Ihr hintretet. Plötzlich wegbrechendes

Wer sich mit Extras ausstatten will, der sollte nach Computer-Terminals Ausschau halten

Sonic erklimmt auch steile Wände im Laufschritt

In einem geheimen Menü kann man die einzelnen Levels anwählen

Wenn Sonic Purzelbäume schlägt, können ihm Gegner nichts anhaben



Jede Welt bietet neue Grafiken und teils andere Gegner

Erdreich oder sich entflammender Boden sind keine Seltenheit. *mg*

FAZIT Segas sehnlichster Wunsch könnte bald in Erfüllung gehen. Das Startabenteuer von Sonic ist zwar nicht direkt umwerfend, aber dennoch ein guter Anfang. Technisch makellos in Szene gesetzt, schlägt sich Sonic durch eine parallax scrollende Glitzerwelt, die bunter nicht sein könnte. Die Grafiker haben so tief in den Farbtopf gegriffen, daß die Augen in manchen Szenen vor den knalligen Farbkompositionen fast kapitulieren.

Spielerisch dagegen wäre mehr Abwechslung angebracht. Die spärlichen Extras sorgen nur selten für Überraschungsmomente. Das ausgedehnte Hüpfen bringt zwar anfangs einen kolossalen Spaß, doch spätestens in der dritten Welt sehnt man sich nach etwas Neuem. Wenn Sega hier noch mehr Ideen einbringt, dann hat Sonic durchaus das Zeug, Mario eins auf die Mütze zu geben.

Wer ein Mega Drive besitzt und auf einfache, aber unterhaltsame Geschicklichkeitsspiele mit Adventure-Touch steht, der kann bedenkenlos zugreifen. Sonic the Hedgehog ist ein gutes Jump'n Run, das zwar noch unter einigen Kinderkrankheiten leidet, aber alles in allem überzeugt. *MARTIN GAKSCH*

FAZIT Das Fazit gleich vorweg: Mit Sonic the Hedgehog wächst für Mickey Mouse echte Konkurrenz heran. Grafisch ist es "Castle of Illusion" recht ähnlich. Die Sega-Entwickler waren entweder dieselben oder sie haben sich zumindest kräftig vom Mäuseabenteuer inspirieren lassen. So gelungen die optische Präsentation ist, so gut spielt sich das exzessive Hüpfabenteuer. Einen Titel wie Sonic the Hedgehog kann es nur auf einer 16-Bit-Konsole geben. Vor allem, wenn der High-Tech-Igel mit Siebenmeilenstiefeln zu spurten anfängt, ist man froh, ein Mega Drive vor sich zu haben: kein Ruckeln, kein Flackern.

Mir kommt im knallbunten Spielzeugland nur die Atmosphäre zu kurz. Trotz erfreulicher Details und optischer Unterschiede hat man nicht das Gefühl, mit dem Level auch wirklich die Umgebung zu wechseln. Alle Levels ähneln sich spielerisch — aber abwarten, durchgespielt habe ich Sonic bisher noch nicht. *WINNIE FORSTER*

SONIC THE HEDGEHOG
MEGA DRIVE

SPIELETYP:

HERSTELLER: Sega/Virgin
TESTVERSION VON: Sega/Virgin

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 120 Mark

80% GRAFIK
72% MUSIK
70% SOUNDEFFEKTE
79% SPIELSPASS

In jedem Abschnitt lauern mächtig viele Geheimgänge

Dank der Sprungfeder kann Sonic meterhoch hüpfen

Wenn Sonic Ringe mit sich führt, schadet ihm Feindkontakt kaum