

# SEGA

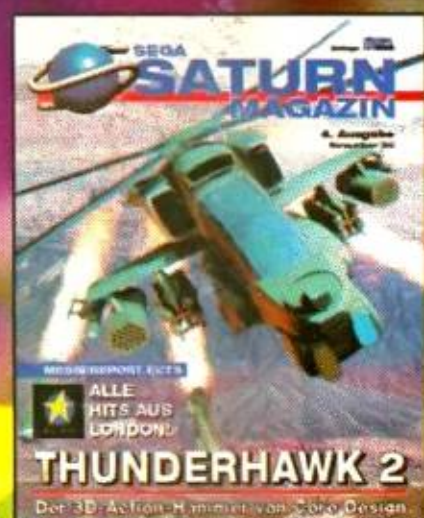
**11/95**

24. Ausgabe  
November '95

**DM 5,80**

**COMPUTEC**  
VERLAG

ISSN 0946-6274



Mit  
**Saturn  
Magazin!**

**16 Seiten Extra!**

# VECTORMAN

**Der Earthworm Jim-Killer für MD im 4-Seiten-Test!**

Die Hits aus London  
**THUNDERHAWK 2**  
**NHL HOCKEY '96**  
**DONALD DUCK u.v.a.**



**PREISE IM WERT  
VON DM 10 000,-!**  
„Digital Pinball“  
Meisterschaft!



**TIPS & TRICKS**  
Noch besser!  
Über 80 Spiele  
auf 32 Seiten!



4 391910 805806



# CHEESE



SEGA SATURN. MORE THAN 30 EXTRAORDINARY 3D-VIDEO GAMES IN '95.

H I G H E N D - E N T E R T A I N M E N T B Y S E G A .



## SPIELEINDEX

<b>32X</b>	
FIFA Soccer '96	88
Kolibri	7
Scottish Open	88
Soulstar X	88
Virtua Fighter	16
<b>Mega CD II</b>	
Fahrenheit	18
<b>Mega Drive</b>	
Big Hurt Baseball	88
Earthworm Jim 2	4
FIFA Soccer '96	88
Foreman for Real	34
Donald Duck	32
Garfield	30
Toy Story	9
Marsupilami	28
MicroMachines '96	26
NFL Quarterback '96	88
NHL Hockey '96	24
PGA Golf '96	88
Phantom 2040	86
Revolution X	88
Super Skidmarks	8
Total Football	88
VectorMan	20
Worms	88
WWF Wrestlemania	88
Zoop	9
<b>Game Gear</b>	
Beavis & Butthead	83
Big Hurt Baseball	88
NFL Quarterback '96	88
Sonic Labyrinth	9
Tails Adventure	9
Zoop	9
<b>Saturn</b>	
Toh Shin Den	9
Virtua Fighter 2	9
Worms	88
Wing Arms	9

# D



Die Temperaturen fallen wieder unter den Freibad-Pegel und Hobbys wie Videospiele finden wieder Platz im Freizeit-Terminkalender. Für genau diesen Kalender haben wir in dieser Ausgabe einige wichtige Vorschläge zu machen, die zünftigen Spielespaß garantieren. Auf dem Mega Drive stehen **Vectorman**, **Earthworm Jim 2**, **Donald Duck**, **NHL Hockey '96** und **MicroMachines '96** an, für den 32X wartet **Virtua Fighter** und Game Gear-Fans ziehen mit **Beavis & Butthead** los! Dazu gibt es noch einen brandaktuellen ECTS-Messebericht, einen exklusiven Comix Zone-Comic, tolle Competitions, geheime News und brandneu gestaltete Tips & Tricks zu noch mehr Spielen! Viel Spaß!

*Hans Ippisch*

Hans Ippisch  
Leitender Redakteur

## RUBRIKEN

- 84 Charts
- 114 Impressum
- 102 Kleinanzeigen
- 106 Mailbox/Paintbox
- 114 Vorschau

## FEATURES

- 10 Das kommt demnächst!
- 109 Einmal Redakteur sein...
- 107 Top Shots

## COMPETITIONS

- 105 Hitseekers
- 100 Score Attack

## TIPS & TRICKS

- 35 Maps, Cheats & Tricks

## NEWS

- 10 Daytona USA für 32X?
- 08 Die Shiny Entertainment-Krise
- 10 Light Crusader mit Karte!
- 10 Neue Pads für Saturn
- 10 Spiel des Jahres
- 08 Super Skidmarks für Mega Drive

## SPECIALS

- 92 COMIX ZONE-COMIC
- 06 DAVID PERRY SPRICHT!
- 88 ECTS MESSEBERICHT
- 04 EARTHWORM JIM 2
- 09 KOLIBRI
- 97 LESERUMFRAGE '95
- 86 PHANTOM 2040

## TESTS DES MONATS

- 32 DONALD DUCK IN....  
Der neue Disney-Hit im Test!
- 28 MARSUPILAMI  
Der Comic-Knaller für MD!
- 26 MICROMACHINES '96  
Die Minis düsen wieder los!
- 24 NHL HOCKEY '96  
Die neue Eishockey-Referenz.
- 20 VECTORMAN  
Der Earthworm Jim-Killer für MD!
- 16 VIRTUA FIGHTER  
Endlich! Der AM2-Hit für 32X!

## SEGA SATURN



<b>SPECIALS:</b>	
ECTS-REPORT	04
<b>PREVIEW:</b>	
THUNDERHAWK 2	08
<b>COMPETITION:</b>	
PINBALL MEISTERSCHAFT..	13
<b>REVIEWS:</b>	
CLOCKWORK KNIGHT 2	10
DIGITAL PINBALL	12
MYST	14
VIRTUAL HYDLIDE	16

## VECTORMAN



20

Der neue MD-Superhit!

## ECTS-REPORT



}}}}

Alle neuen Hits aus London.



# Earthworm Jim 2

JIM IST ZURÜCK! DAVID PERRY UND SEINE CREW SPENDIERTEN IHM SATTE 24 MBIT FÜR SEIN NEUES MEGA DRIVE-ABENTEUER. REICHT DIES, UM DEN NEUEN ACTION-STAR VECTORMAN VOM THRON ZU STOSSEN? VON HANS IPPISCH



Spektakuläre neue Extrawaffen sorgen für Action auf dem Bildschirm!

**B**islang garantierte jedes neue David Perry-Produkt maßstäbesetzende Grafik, packendes Gameplay und abgefahrene Gags. Egal ob er den roten Klecks Spot cool in Szene setzte

oder Aladdin gekonnt durch die Tempel wandeln ließ, seine Spiele stürmten die Charts im Schnelldurchgang. Böse Zungen behaupteten jedoch, daß

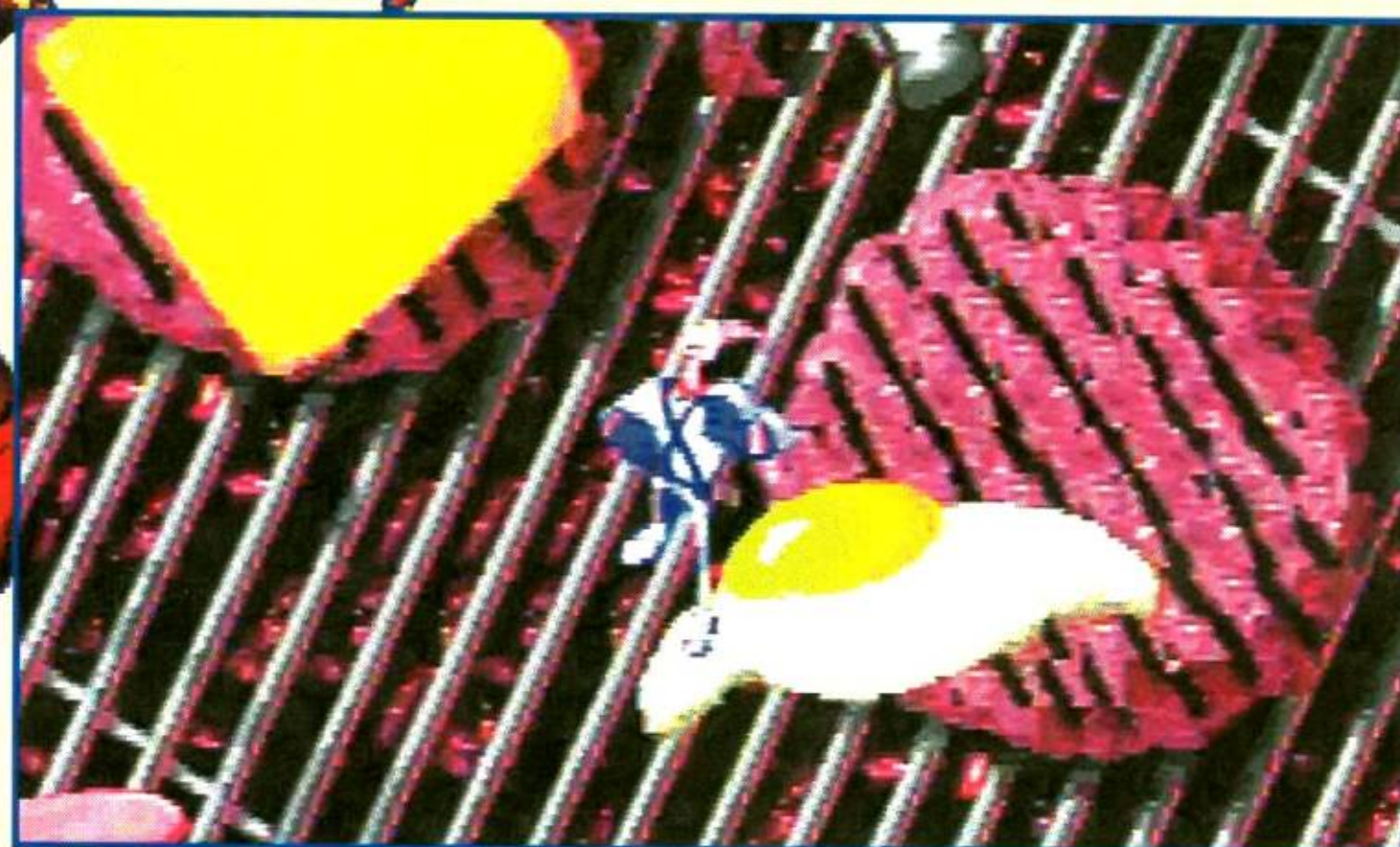
seine Spiele ohne eine entsprechende Lizenz mit

bekanntem Charakter kaum Erfolg haben würden. Vom Ehrgeiz gepackt, machte sich David vor Beendigung von Jungle Book schließlich unter dem Namen Shiny Entertain-

ment selbständig, heuerte die besten Grafiker und Programmierer an und erfand den originellen Charakter Earthworm Jim, einen Regenwurm, der durch merkwürdige Umstände zu einem hypermodernen Raumanzug gekommen ist und fortan als Superheld sein Dasein fristet.

## Kampf gegen die Lizenzen!

Mit dieser abgefahrenen Figur gelang David, was vor ihm noch keiner geschafft hatte. Er stürmte zur Weihnachtszeit die Charts und ließ angeblich sich selbst verkau-



Guten Appetit! Zwischen Frikadelle und Spiegelei wartet Jim auf das angriffslustige Grillbesteck.



fende Lizenzprodukte wie König der Löwen hinter sich. Mittlerweile wurde aus Earthworm Jim selbst so ein bekannter Name, daß sich die Firmen um Lizenzen für ihn schlagen. Es gibt von Playmates eine ganze Kollektion wunderschöner Spielzeugfiguren, die zu Bestsellern geworden sind. Mittlerweile ist in Amerika sogar eine Zeichentrickserie ange laufen, in welcher der Simpson-Sprecher die Synchronisation von Jim übernimmt. Ersten Reaktionen zufolge könnte daraus eine neue Kultserie wie Die Simpsons werden. Den Schlußpunkt in Shiny Entertainments Jim-Ära soll nun das neue Mega Drive-Spiel Earthworm Jim 2 setzen, das definitiv das letzte EWJ-Spiel von David Perry sein wird. (Mehr dazu im Interview auf den Seiten 8 und 9).

### The Final Insult!

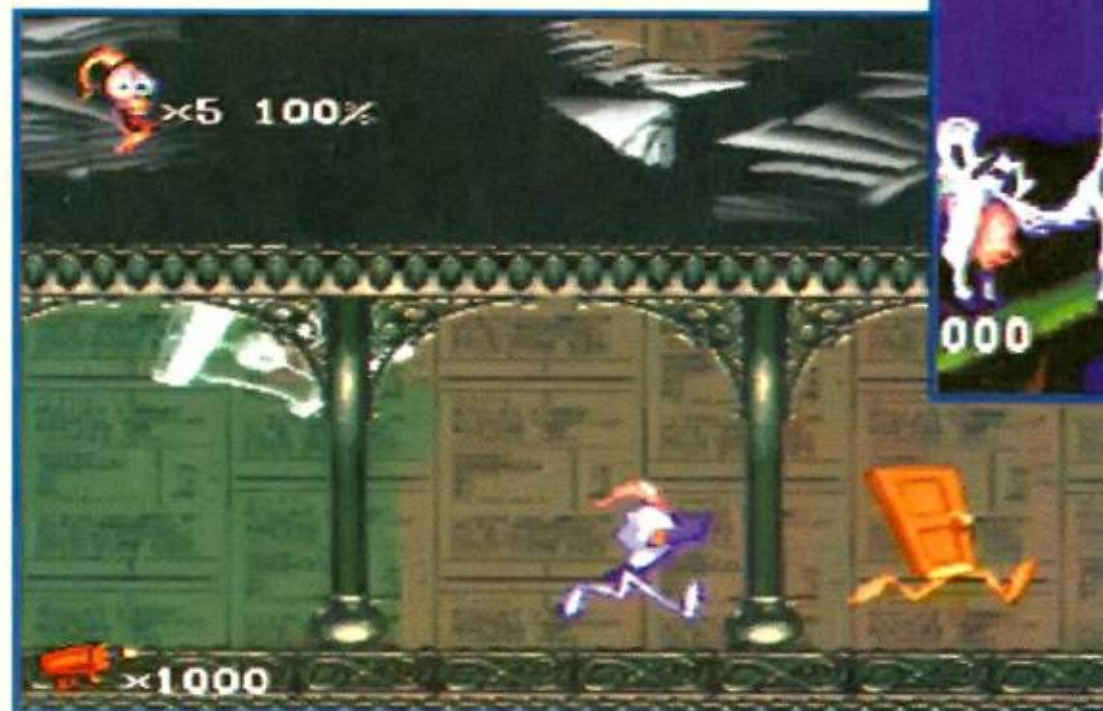
Im zweiten Teil legten David, Doug, Ed und Co. wesentlich mehr Wert auf das Gameplay. Während sie sich im Vorgänger hauptsächlich um eine technisch spektakuläre Inszenierung kümmerten, die für staunende Gesichter sorgt, beschränkten sie sich diesmal in technischer Hinsicht auf die Überarbeitung des Animotion-Systems und wenige neue Effekte. Dafür stürzte man sich jedoch ausgiebig auf das Gameplay und packte das Modul mit abwechslungsreichen Levels und Design voll, vierzehn Levels werden es wohl in der Endversion werden. Es handelt sich dabei natürlich nicht nur um die gewöhnlichen Jump & Shoot-Levels! Dementsprechend konfus ist dann auch die Story zum Spiel ausgefallen. Nachdem Jim seinen reizvollen Job als Fritten-Koch verloren hat,



**Witzig! Selbst ein Break Out-Clone ist im Spiel zu finden!**

düst er erst einmal zur Erholung auf den Monster-Planeten, um nach der göttlichen Offenbarung zu

suchen. Die Offenbarung sind jedoch eine Handvoll von Monster, die seine Flucht verhindern wollen. Da wartet dann auch schon das nächste Problem, denn Pscrow, der Bösewicht aus dem ersten Teil, wagt es tatsächlich, die Nachkommen von Peter Puppy aus einem dreistöckigen Gebäude zu werfen. Lebensretter Jim versucht natürlich, die Hündchen mit einem Riesenkissen aufzufangen. Schließlich wird Jim in einer Riesenmetzgerei von geschliffenem Besteck verfolgt, wird in einen fliegenden Salamander verwandelt und landet im grusligen Zirkus. Um überhaupt eine Chance zum Überleben dieser Abenteuer zu haben, steht Jim ein bereits letzte Ausgabe vorgestelltes Sortiment von fünf verschiedenen Waffen zur Verfügung, außerdem gibt es ein frusthemmendes Paßwortsystem. So weit die Story und erste Gameplay-News, mehr Infos gibt es demnächst!



**Armer Jim! Als fliegender Salamander düst er durch die Höhle!**



**Die berühmte Kuh aus Teil 1 kommt zurück, dazu gibt es sogar noch ein abgefahrenes Kuh-Raumschiff!**



**Bungee-Jumping in Magerform gibt es in diesem Level! Der Boxhandschuh läßt sich über den Schalter unten auslösen.**



**Mit der grünen Masse auf dem Rücken kann man sich an Wände hängen.**



# David Perry spricht!



David Perry geht die Wände hoch! In seinem ersten Saturn-Projekt werden wir diesen Effekt wiedersehen!

WAS KOMMT NACH EARTHWORM JIM 2? WAS HÄLT ER VON DEN 32 BIT-KONSOLEN? WIE VERKRAFTET SHINY ENTERTAINMENT DEN WEGGANG DER GRAFIKER? WIR HABEN MIT DEM GENIALEN ENTWICKLER GESPROCHEN!

VON HANS IPPISCH

**W**enn David Perry spricht, hört die Branche ganz genau zu! Bislang wurden alle seine Spiele zu Bestsellern, er galt als der Wonderboy des ganzen Videospielebusiness. Allerdings mußte er jetzt den ersten Rückschlag hinnehmen, als der Earthworm Jim-Erfinder Doug TenNapel und vier Kollegen die Maus einpackten, um künftig für Steven Spielbergs Dreamworks zu arbeiten. Dieser Verlust scheint für David jedoch nicht weiter tragisch zu sein, in unserem Gespräch zeigte er sich lässiger denn je.

**?** David, wie sieht deiner Meinung nach die Zukunft der Videospiele aus?

**!** Wenn ich mir anschauere, was ich in der Spielhalle zocke, wird sich zukünftig wohl alles hauptsächlich um 3D-Spiele wie Sega Rally, Virtua Fighter II oder Daytona USA drehen.

**?** Wird dieser Umschwung sofort stattfinden?

**!** Nein, jetzt benutzt man noch schlechte 3D-Systeme, deshalb wird man recht bald wieder hauptsächlich gute 2D-Spiele vorfinden, um dann später mit ausgereiften 3D-Engines zurückzukehren.

**?** Was findest du denn an den augenblicklichen 3D-Systemen schlecht?

**!** Es sind alles Pseudo-3D-Spiele mit schwachen Effekten. Wenn ein Objekt verschwinden soll, explodiert es meist einfach nur mit einigen Feuerbällen, anstatt daß es schön zerfällt.

**?** Hast du schon eine Idee für dein erstes 32 Bit-Projekt?

**!** Oh ja! Derzeit arbeite ich gerade an einem System, das simuliert, wie man eine Hauswand senkrecht hochläuft. Stürzt das Haus dann zusammen, sieht man die einzelnen Ziegelsteine rausbrechen! Ich benutzte dafür kein echtes 3D, da dies vor allem auf der Playstation zu langsam ist, sondern täusche es mit 2D-Objekten vor. Es geht in Spielen immer darum, etwas zum simulieren, das gar nicht so ist.

**?** Hast du zuerst die Effekte, oder erst das Spielkonzept?

**!** Erst probiere ich mit Effekten herum, und überlege mir dann, wie ich daraus ein Spiel machen kann. Ein Spiel muß erst einmal optisch eindrucksvoll sein, um den Kunden anzulocken, dann kommt das Gameplay, das unterhalten muß.

**?** Wie fällt den dein Vergleich von Saturn und Playstation aus?

**!** Wenn man auf beiden Systemen das gleiche machen soll, kann es auf dem Saturn sehr viel eindrucksvoller sein, wenn ein



schlauer Programmierer dransitzt. Das 3D-System der Playstation ist augenblicklich gut, aber auf Dauer zu langsam und man kann nicht mehr rausholen. Die Saturn-Hardware ist komplexer, womit man wesentlich mehr zaubern kann! Virtua Fighter II ist beispielsweise so nicht auf der Playstation machbar. Außerdem ist die Saturn-Software derzeit viel interessanter!

**?** Einige deiner Zeichner haben ja Shiny verlassen, hat dies irgendwelche Konsequenzen für die Zukunft?

**!** Nicht so viele, ich arbeite ja weiter mit Doug zusammen, der immer den Traum hatte, mit Steven Spielberg zu arbeiten, aber seit der Vertragsunterzeichnung hat er ihn auch nicht mehr gesehen. Da ich ja mich in Zukunft auf 3D-Spiele konzentriere, benötige ich eher 3D-Designer und 3D-Programmierer als Zeichner, deren Skizzen man einscannt.

**?** Wann dürfen wir mit deinem ersten 32 Bit-Projekt rechnen?

**!** Es wird im Herbst 1996 für den Saturn erscheinen!

**?** Wird es eine Fortsetzung zu Earthworm Jim 2 geben?

**!** Wir werden wohl keine machen, für uns ist da Prinzip ausgereizt. Aber es gibt sehr viele Firmen, die sich für eine Lizenz interessieren!

**?** Wie läuft die Earthworm Jim-Serie in Amerika?

**!** Die erste Folge ist vor zwei Tagen angelaufen, aber ich habe noch keine Quoten. Die Quoten sind aber erst ab der dritten Woche interessant, denn da sieht man, ob es den Kids gefällt oder nicht! Alle eure Leser sollten übrigens an die Privatkanäle in Deutschland schreiben und sich die Serie wünschen, dann kommt sie vielleicht auch demnächst in Deutschland!

**?** Machst du jetzt erst einmal Urlaub?

**!** Nur kurz! Ich werde Mitte September heiraten, meine ganze Verwandtschaft aus England und Irland ist schon in Amerika, die warten nur noch auf den Bräutigam. Anschließend geht's in die Flitterwochen, aber nur für zwei Tage!

**?** Vielen Dank für das Interview und viel Erfolg weiterhin!



Nach seinen Flitterwochen wird sich David mit voller Kraft auf sein erstes 3D-Spiel stürzen.

## KOMMT DEMNÄCHST!

### Tails Adventure

Game Gear-User dürfen exklusiv das neueste Jump & Run aus der Sonic-Welt erleben! Release: November



### Sonic Labyrinth

Der Igel kehrt endlich zurück! Demnächst düst er durch isometrische 3D-Welten auf dem Game-Gear! Release: November



### Zoop

Knobelfans dürfen mit dem neuesten Columns-Verschnitt von Viacom für GG, MD und Saturn auf ihre Kosten kommen! Release: November



### Toh Shin Den

Das angebliche Vorzeigespiel der Playstation wird für den Saturn spieltechnisch deutlich überarbeitet. Release: November



### Spot goes to Hollywood

Jump & Run-Freunde aufgepaßt! Der dritte Teil der Spot-Saga wird zuerst für den Mega Drive erscheinen. Release: November



### Wing Arms

Die Saturn-Umsetzung des Automaten-Klassikers macht große Fortschritte! Neue Szenarien, mehr Missionen! Release: Frühjahr



### Toy Story

Sega arbeitet an einem genialen Mega Drive-Game, das Vector-Man wie ein 8-Bit-Spiel aussehen läßt. Es handelt sich nicht um X-Perts! Release: Frühjahr



### Virtua Fighter II

So gut wie der Automat? Die ersten Demos des AM2-Klassikers machen einen umwerfenden Eindruck! Release: Dezember





# ACHTUNG!

## An alle Besteller unserer „Wir räumen das Lager“-Aktion:

Da es sich bei den angebotenen Artikeln um **Restbestände** handelt, können nicht alle Bestellungen ausgeführt werden.

Eingegangene Schecks oder Barzahlungen werden bei Nichtlieferung natürlich zurück-erstattet.

Aus organisatorischen Gründen kann eine Benachrichtigung im Einzelnen leider nicht erfolgen.



## SPIELBERG verpflichtet die EARTHWORM JIM-CREW!



Edward Schofield, Doug TenNapel, Mark Lorenzen (links) und Mike Dietz (unten) konnten den Lockrufen von Steven Spielberg nicht widerstehen! David Perry (unten rechts) nimmt es gelassen.

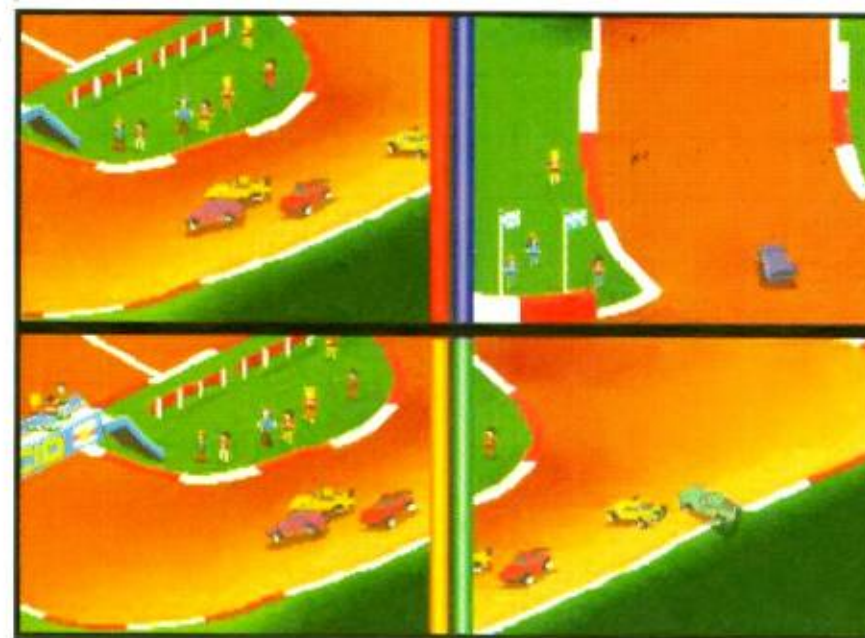
Nachdem wir als weltweit erstes Magazin den Split bei Shiny Entertainment enthüllten, standen bei David Perry die Telefone nicht mehr still. Wir machten uns jedoch auf die Suche nach Doug TenNapel, dem Earthworm Jim-Erfinder, und befragten ihn über seine Zukunft. Er verriet uns, daß nicht nur er und Mark Lorenzen Shiny verlassen haben, sondern auch Animationsdirektor Mike Dietz und Grafiker Edward Schofield mit einem weiteren Mitarbeiter, der noch nicht genannt werden kann, David Perry den Rücken zukehrten. Sie gründeten zusammen mit einem Ex-Blue Sky-Mitarbeiter die Firma 'The Neverhood', die im Auftrag von Dreamworks, der Firma von Steven Spielberg, David Geffen (Ex-Boß Geffen Records) und Jeffrey Katzenberg (Ex-Studioboß Disney) an einem neuen CD-ROM-Projekt arbeiten, das auf Zeichnungen von Doug basiert, die er im Jahre 1988 machte. Steven Spielberg war davon so begeistert, daß er ihn vom Fleck weg engagierte. Das Projekt nennt sich ebenso wie die Firma 'The Neverhood' und soll im Herbst 1996 für PC CD-ROM und Saturn erscheinen. Spielerisch wird es Myst ähneln, das Doug ja im SM-Interview als sein Lieblingsspiel bezeichnete. Die Grafik wird weder 2D noch 3D sein, sondern einen eigenen Funky Cartoon-Stil haben. Entgegen den ersten Gerüchten besitzt Doug nicht alle Rechte an Earthworm Jim, sondern lediglich die komplette Kreativ-Kontrolle und bekommt 10 Prozent der Einnahmen an EWJ-Produkten. Damit kann er bestimmen, wo und wie Jim auftaucht.



## SUPER SKIDMARKS am Start!

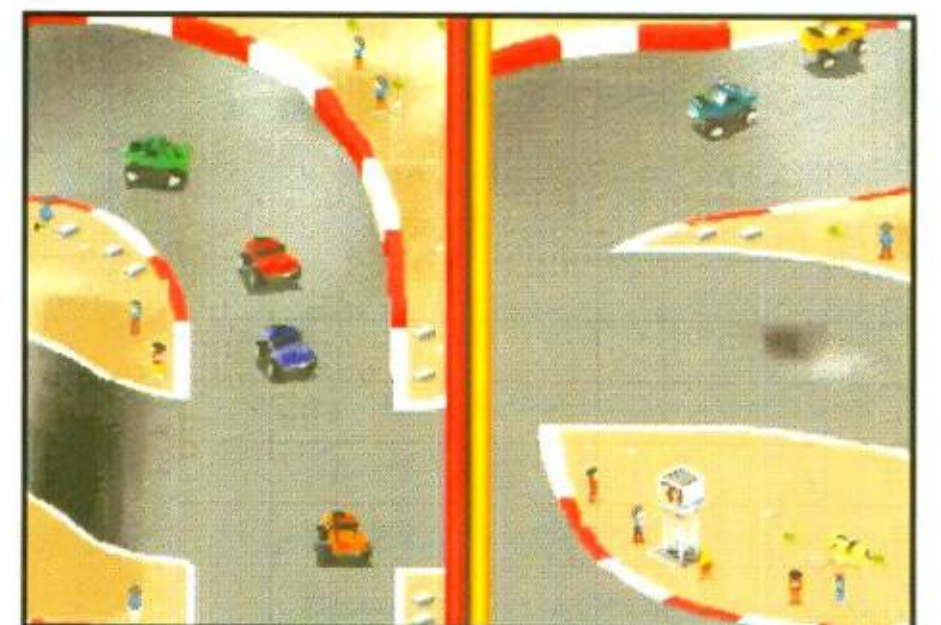


Ein gewisse Rennspielverrücktheit kann man den Entwicklern von Codemasters nicht absprechen. Während mit MicroMachines '96 bereits die dritte MM-Variante auf dem Prüfstand steht, kündigt sich mit Super Skidmarks schon das nächste Mega Drive-Rennspiel an. Die Unterschiede zu MicroMachines halten sich auf den ersten Blick in Grenzen. Aus der Vogelperspektive verfolgt man das Geschehen, in dem dank J-Card bis zu vier Raser ihr Geschick beweisen können. Während man bei MM jedoch versucht, die anderen aus dem Bildschirm zu drängen und dadurch Punkte sammelt, darf man bei der Umsetzung des gleichnamigen Amiga-Hits auf ruppigen Rallypisten seine Runden ohne Unterbrechung drehen, wobei das Ziel ist, das Rennen als erster zu beenden. Dafür erhält jeder Teilnehmer sein eigenes Fenster am Bildschirm, bei vier Teilnehmern teil sich der Screen sogar auf vier Fenster auf. Die zwölf unterschiedlichen Fahrzeugtypen wurden wunderschön animiert und steuern sich ganz hervorragend. Auf über 40 Strecken mit Hügeln und Steilkurven darf man ab November sein Können beweisen.



**Multiplayer-Spaß pur!** Wenn vier Leute gleichzeitig fahren, ist Spannung garantiert. Möglich wird dies dank ungewöhnlichem Splitscreen mit 4 Fenstern.

Die gerenderten Fahrzeuge wurden wunderschön animiert und hopsen realitätsnah über die Rally-Pisten. Jetzt muß nur noch das Spiel passen!





# Kolibri

NOVOTRADE AUS UNGARN FESTIGT SEINEN RUF ALS KREATIVSTE SPIELESCHMIEDE IM KONSOLENBUSINESS. DURFTE MAN IN ECCO UND ECCO: TIDES OF TIME MIT EINEM DELPHIN ELEGANT DURCH DIE MEERE SCHWIMMEN, WARTET IN KOLIBRI DER GLEICHNAMIGE VOGEL AUF JOYPADBEFEHLE.



In späteren Levels muß man wie in einem Ballerspiel den Schüssen von Blumen ausweichen.

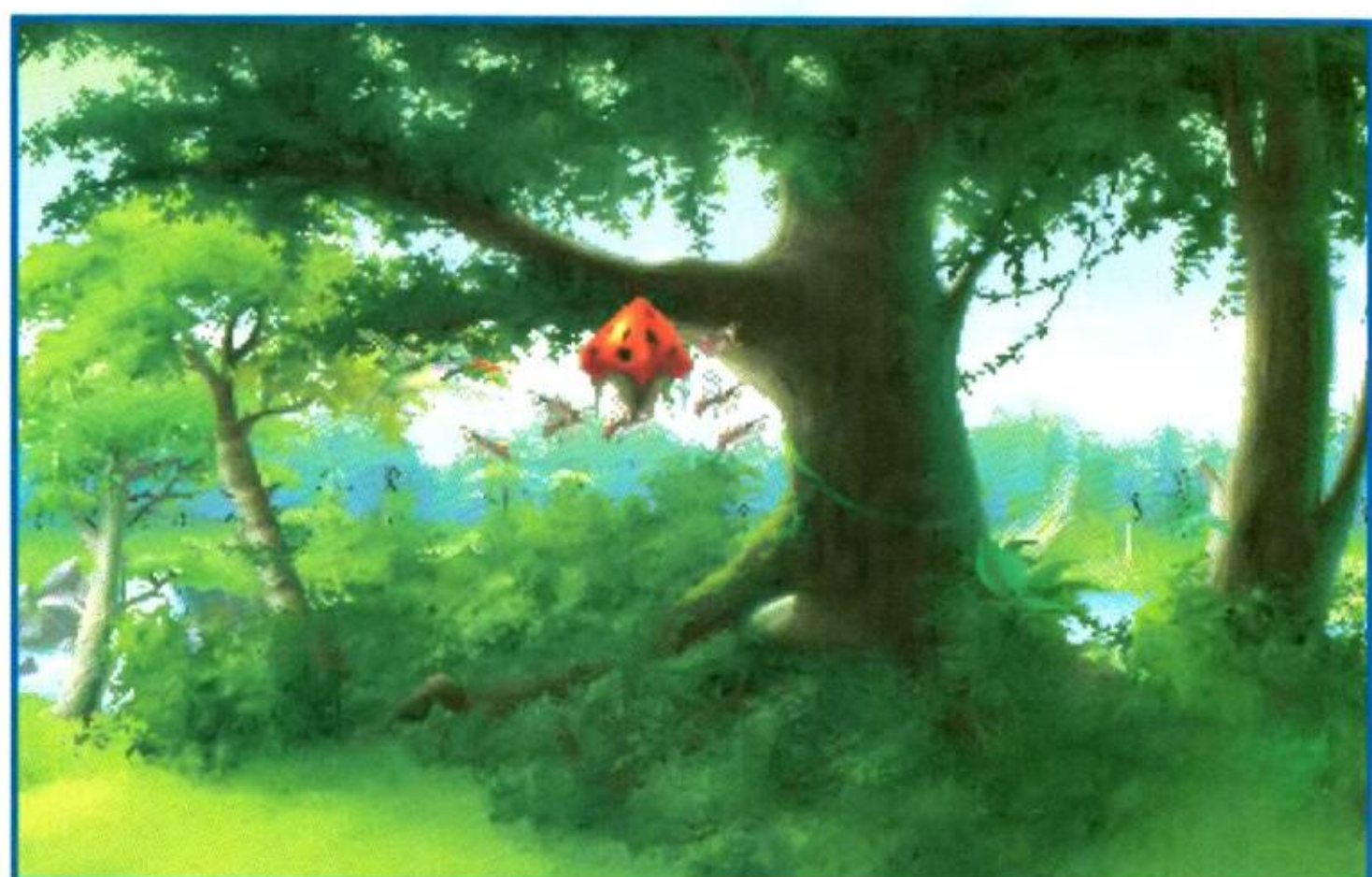


**Z**um Zuge kommen vorläufig nur Besitzer eines 32X, was angesichts der Farbenpracht des Spiels und der technisch brillanten Programmierung auch nicht weiter verwundert. Ähnlich wie bei Ecco hat man es hier mit keinem gewöhnlichen Spiel zu tun, das man auf Anhieb in eine Schublade einordnen könnte. Alleine schon der erste Level gibt eine Menge Rätsel auf. Man flattert mit seinem brillant animierten Kolibri durch eine prächtige Naturlandschaft mit herrlichen Farbverläufen und dreidimensionalem Parallax-Scrolling, und fragt sich, was man tun muß. Nähert man sich blütenstaubstreuenden Blumen, wird man von wenig freundlich gesinnten Gattungsgenossen weggeschubst, schwebt man zu nahe vor einem Frosch herum, wird man blitzschnell von dessen Zunge eingewickelt, begegnet man einem Wespennest, wird man von herumschwirrenden Stachelträgern verjagt. Um das Rätsel zu lösen, was denn nun zu tun ist, kommt man nicht umhin, die drei Buttons einzusetzen. Zum einen kann man eine Spezialfunktion aktivieren, eine Waffe nutzen oder eine Art Turbobeschleunigung abrufen, mit der man anderes Getier verjagen kann. In späteren Levels, für die übrigens immer Paßwörter verteilt werden, hat man es fast Shoot 'em Up-mäßig mit schießenden Pflanzen oder gefährlichen Fischen zu tun. Ungewöhnliche Unterhaltung scheint auf alle Fälle sicher! Ein besonderes Lob möchte ich noch dem Soundprogrammierer machen, der betont klassische Musikstücke in CD-Qualität auf das Modul brachte.

Die Naturszenarien wurden prächtig in Szene gesetzt!



An den Blütenstaub lassen einen die anderen Kolibris kaum ran!



Vorsicht! Aus dem Wespennest schwirren böse Stachelinsekten heraus!



Wenn man nicht aufpaßt, endet man im Magen der Kröte, die blitzschnell ihre Zunge ausfährt.



## SCHON GEWUSST?

**Xperts**, die langerwartete Mega Drive-Hoffnung mit SGI-Grafik, wurde auf Januar verschoben. Wollen wir mal hoffen, daß das Spiel überhaupt noch erscheint! +++ **Sega** arbeitet an einem echten **Top-Spiel für den Mega Drive**, das sogar VectorMan nach 8 Bit-Ware aussehen läßt. Es nennt sich Toy Story und basiert auf dem brandneuen Disney-Streifen, der erstmalig komplett am Computer erstellt worden ist. Erscheinen soll es irgendwann im ersten Halbjahr 1996! +++ Der **Mega Drive-Handheld Nomad** existiert bereits! Er wird noch dieses Jahr in Amerika erscheinen, ob er in Europa auf den Markt kommt, steht noch nicht fest. +++ **Sony zittert!** Bisläng dachten die Bosse von Sony, sie könnten mit einem Preis von 299,- Dollar für die PlayStation ohne Spiel den Markt in Amerika erobern. Nun sehen sie sich aber einer Mega-Sega-Offensive ausgeliefert! Wer in den USA zwischen 2. und 30. September den Saturn für 399,- Dollar kauft, bekommt neben den beige-packten Virtua Fighter noch Clockwork Knight, Int. Victory Goal und Virtua Fighter Remix dazu! Eine ähnliche Aktion ist in Deutschland nicht geplant! +++

## SPIEL DES JAHRES '95!



Wie jedes Jahr verleiht der Computec Verlag auch diesen Herbst wieder den deutschen Spiele-Oscar an die besten Spiele auf allen Systemen. Im Sega-Bereich gibt es diesmal sogar zwei 'Spiele des Jahres'-Awards zu gewinnen, die sich auf Mega Drive und Saturn aufteilen. Von der größten Spieleredaktion Deutschlands wurden folgende Titel nominiert:

**Mega Drive:** Theme Park, Earthworm Jim, Story of Thor, Soleil, FIFA Soccer '95, NBA Live, Sonic & Knuckles, Comix.

**Saturn:** Daytona USA, Virtua Fighter Remix, Panzer Dragoon, Pebble Beach Golf

Verliehen werden die Preise in einer VIP-Aktion am 30.9.95 in Nürnberg.

## 10 SEGA MAGAZIN

## Neue Pads für SATURN!



Die fünf neuen Saturn-Joypads von Spectravideo warten mit allen nur denkbaren Features auf!

Wem die serienmäßigen 6 Button-Pads, das Lenkrad oder der Virtua Stick des Saturn als Eingabegerät nicht

genügen, dem können wir einen Blick auf das neue 32 Bit-Sortiment von Spectravideo empfehlen. Unter sage und schreibe fünf verschiedenen Saturn-Varianten, die preislich zwischen DM 40,- und DM 80,- rangieren, hat man hier die Wahl. Unter anderem stehen Merkmale wie Auto-Fire, Slow Motion, 8 Buttons oder extra langes Kabel zur Verfügung. Wer hier nicht sein richtiges Joypad findet, wird wohl weiter auf seinen Virtual Reality-Anzug warten müssen.

## LIGHT CRUSADER mit Landkarte!

Segas neuer Produkt-Manager Thorsten Moe beschert den Mega Drive-Usern ein weiteres Schnäppchen! Spendierte er letzten Monat schon dem Hit Comix Zone eine zusätzliche Musik-CD, so päppelte er diesen Monat den Lieferumfang des Treasure-Knallers Light Crusader ordentlich auf. Neben dem Modul und der Anleitung wird man nun sogar eine große Landkarte in der Verpackung vorfinden! Echte Action-Adventure-Fans dürfen sich dieses von uns mit 85 Prozent bewertete Abenteuer nicht mehr entgehen lassen!



## DAYTONA USA für 32X?



Jetzt geht's wirklich los! Wie wir aus einer für gewöhnlich gut informierten Quelle erfahren haben, plant Sega für 1996 eine Umsetzung des Spielautomaten- und Saturn-Hits für den 32X. Ob der Titel tatsächlich erscheinen wird, hängt davon ab, ob der Turbo-Booster mit den Texture-Polygonen gut genug zurecht-

kommt. 32X-User sollten Daytona 32X somit in ihr Nachtgebet aufnehmen, vielleicht wird es ja was! Wundern würde mich nach der exzellenten Virtua Fighter-Umsetzung gar nichts mehr!



# mega**NEWS**

NOVEMBER 1995

THE GAME IS NEVER OVER

SEGA

!!!!!!

NEUE AUFREGENDE  
SPIELE VON SEGA!

**MARSUPIAMI**

Tolle Abenteuer in Afrika.

**GARFIELD**

Der Kater ist los.

**VECTORMAN**

2043: Roboter laufen Amok.

**POWER RANGERS**

Cool: Der Kultfilm als Video-Game.

... und noch mehr actionreiche SEGA-Neuheiten.



# Bunt und unabhängig: der Game Gear.



**Es gibt nur einen, der Farbe ins Spiel bringt.**

Jetzt, wo die Tage kürzer und grauer werden, ist es gut, daß es wenigstens einer bunt treibt: der Game Gear. Er wartet als einziges Videospiel-Handheld mit einem farbig hinterleuchteten Bildschirm auf und läßt alle anderen trist aussehen.

Aber der Game Gear hat noch mehr auf bzw. im Kasten. Mit dem speziellen TV-Adapter verwandelt er sich im Handumdrehen in ein portables Fernsehgerät. Und seine extrastarke Stereo-Power sorgt für optimalen Sound im Gehörgang. Aber jetzt das Wichtigste: die Spiele. Jede Menge Hits warten nur darauf, Dir die Zeit zu vertreiben. Egal, wo Du gerade bist. Denn der Game Gear pfeift auf die Steckdose und ist überall einsatzbereit. Also, worauf wartest Du?

## POWER RANGERS

**Die Rangers im härtesten Kampf ihres Lebens.**

Die fantastischen 6 TV-Rangers sehen sich ihrer größten Herausforderung gegenüber. Ein alter Feind, der grauenhafte Ivan Ooze, ist nach 6000 Jahren wieder aus der Versenkung aufgetaucht. Besessen von dem Gedanken, die Welt zu beherrschen. Die Power Rangers wären nicht die Power Rangers, wenn sie nichts dagegen unternehmen würden. Aber leichter gesagt als getan. Denn Ivan Ooze ist ein schrecklicher Gegner, und die Rangers müssen all ihre Fähigkeiten einsetzen, um der Situation Herr zu werden. Hilf ihnen!

- Basiert auf dem gleichnamigen Kultfilm.
- Mit den 6 original TV-Rangers inklusive dem legendären „White Ranger“.
- 2-Spieler-Modus.

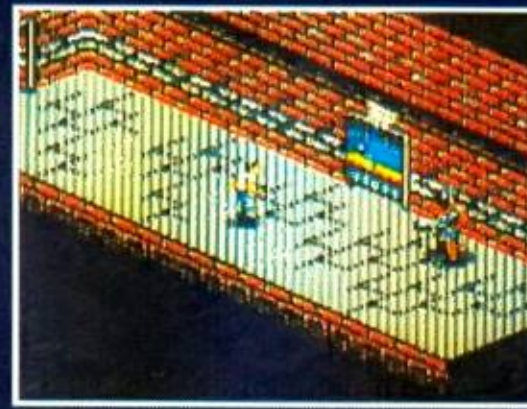




## ARENA

**In der Arena warten gemeine Gegner darauf, Dich fertigzumachen.**

Guy Freeland wurde zu Unrecht ins Gefängnis gesteckt und muß jetzt in der Arena um seine Freiheit kämpfen. Die Kämpfe, die vom Kabelsender M.E.T. weltweit übertragen werden, finden regelmäßig ein interessiertes Millionenpublikum. Kein Wunder, denn das Gesetz der Arena ist ebenso einfach wie unerbittlich: wer verliert, verliert auch sein Leben. Guy will natürlich seine Freiheit gewinnen, weiß aber auch, daß noch niemand die „Gladiatoren“ der Arena, wahre Kampfmaschinen in Menschengestalt, besiegt hat ...



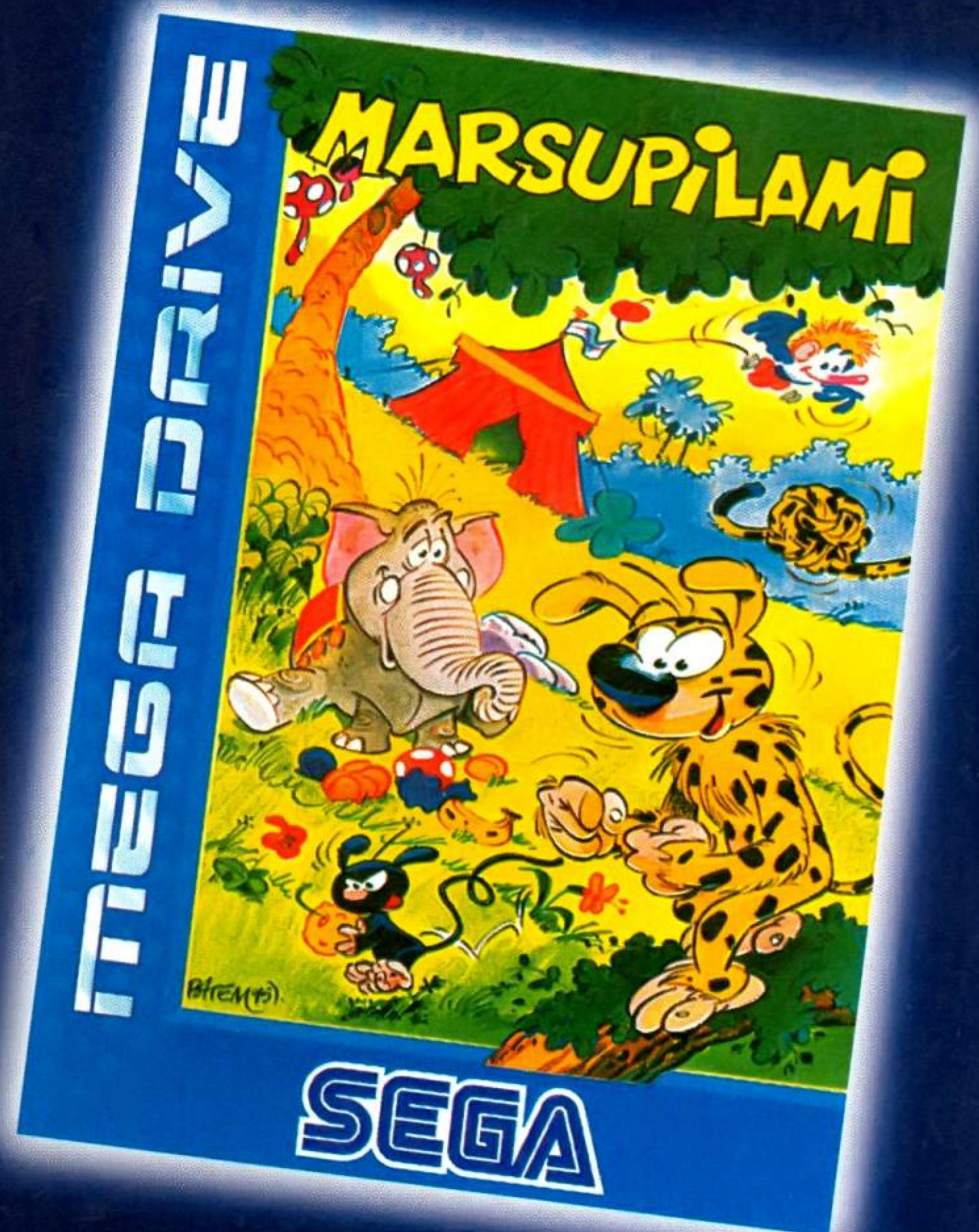
- Unglaubliches 3D-isometrisches Action-Game.
- 20 Level mit über 100 Spielebenen.
- Spannung ohne Ende.

## MARSUPILAMI

**Das Marsupilami – kleines Tier, großer Spaß.**

Wo das Marsupilami ist, ist immer was los. Diesmal ist das kleine, pelzige Beuteltier mit seinem Freund Bonelli, dem Elefanten, in Afrika unterwegs. Und da warten jede Menge unliebsame Überraschungen auf die zwei. Fiese Gegner, gemeine Fallen und knifflige Rätsel machen die Reise zum gefährlichen Abenteuer. Aber das Marsupilami weiß sich zu helfen. Wer Mut hat, kann das Marsupilami und seinen Freund Bonelli quer durch den afrikanischen Kontinent begleiten. Heia Safari!

- Der französische Kult-Comic jetzt als Video-Game.
- Exklusiv für den Mega Drive.





# VECTORMAN



**Vectorman treibt Deinen Mega Drive zu neuen Höchstleistungen.**

Die Erde im Jahr 2034, ein verwüsteter Planet, auf dem ferngesteuerte Roboter für Ordnung sorgen sollen. Doch ein Atomunfall läßt Raster, den Anführer, durchdrehen. Er sabotiert das Kommunikationssystem, so daß die Roboter Amok laufen. Bald regieren Chaos und Anarchie. Jetzt kommt Vectorman ins Spiel. Mit seinen unglaublichen Morph-Kräften ist er der einzige, der Raster stoppen und das, was von der Erde übriggeblieben ist, retten kann.



- Einer der stärksten Titel des Jahres.
- Mit 3D-animierten Sprites und tollen graphischen Effekten.

**COMING SOON!**

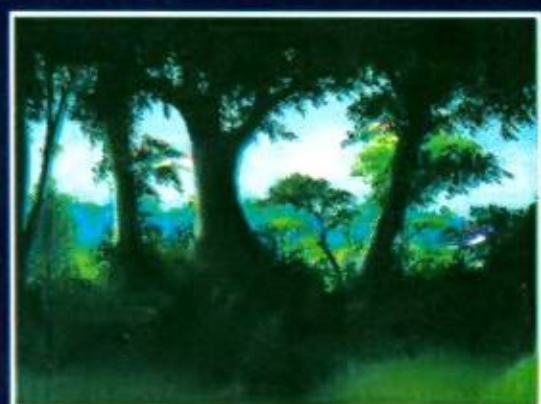
## KOLIBRI

**LANDET DEMNÄCHST AUF DEINEM 32 X:**

**Das ökologische Gleichgewicht der Erde ist gestört. Ein Kolibri ist die letzte Rettung.**

Mysteriöse Kristalle aus dem Weltraum richten auf der Erde schreckliches Unheil an. Sie verwandeln alle Tiere und Pflanzen in grauenhafte Monster. Nur ein Kolibri bleibt verschont. Und nur Du kannst ihm helfen, die Erde vor ihrer endgültigen Zerstörung zu retten.

- Von den Entwicklern von Ecco.
- Mit unglaublichen 3D-Perspektiven und Polygon-Graphiken.







## GARFIELD

**Kater Garfield treibt's toll! Auf Deinem Game Gear oder Mega Drive!**

Der weltberühmte Kater veranstaltet mal wieder massenweise Unfug. In fernsehreifer Qualität. Durch einen mißlungenen Reparaturversuch von Jons Fernseher entsteht „Glitch“, Garfields elektronischer Gegenspieler. Und der schickt Garfield in eine Serie bizarrer Film-Szenarien. Wie zum Beispiel „Cave Cat, 1.000.000 B.C.“ (Before Cartoons), „CleoFatra“ oder „Catsablanca“. Aufregende Abenteuer stehen ihm bevor.

- In enger Zusammenarbeit mit Jim Davis, dem Schöpfer von Garfield, entwickelt.
- Farbenfroh und actionreich – ein Muß für Garfield-Fans.
- Für Game Gear und Mega Drive erhältlich.



## VR TROOPER

**Non-Stop-Action von den Schöpfern der Power Rangers.**

Achtung! Videospiele können gefährlich sein. Diese Erfahrung müssen die VR Troopers machen, die drei berühmten Helden der bekannten TV-Serie. Denn sie sind in einem Videospiel gefangen. Gestellt hat ihnen die Falle der geniale Oberschurke Grimlord. Die VR Troopers müssen sich mit Horden von Skugs und Bossen herumschlagen, um sich aus Grimlords schrecklichem Videospiel zu befreien.



**SCHREIB UNS**, wenn Du als erster über heiße Neuigkeiten informiert sein willst. Coupon ausschneiden und ab mit der Post.

Name

Geb.-Datum

Straße

Ort

System

**SEGA Infoservice, Postfach 305568, 20317 Hamburg**



**A**uf diesen Test haben wohl alle 32X-Besitzer mit ziemlicher Spannung gewartet. Sollte ihr 32X etwa mit dem Saturn-Release völlig abgemeldet

**DAS AM2-TRAUM-  
sein? War Virtua Racing Deluxe  
TEAM KÄMPFT ENDLICH  
das einzige AM2-Spiel auf dem  
AUF DEM 32X!**

32 Bit-Turbo-Booster für den Mega Drive? Um die Nerven dieser Zielgruppe nicht über Gebühr zu beanspruchen, vorweg die Nachricht, daß beide gestellten Fragen verneint werden können. Virtua Fighter 32X steht auf einer

### Check Up

32X  
32 MBit



Virtua Fighter 3D-Beat 'em Up  
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961  
Release: Oktober Preis: DM 130,-

Spieler ..... 1-8  
Levels ..... 9  
Save Game ..... Ja  
Besonderheiten.....Turnier-Modus,  
neue Perspektiven

**Grafik 86%**

Fließende Animationen, farbenprächtige Hintergründe und flinke Polygone in Automatenqualität.

**Sound 86%**

Mitreißende Samples, ansprechend umgesetzte Soundtracks für die perfekte Atmosphäre.

**Gesamt 93%**

Ganz klar das beste 32X-Spiel neben Virtua Racing Deluxe. Eine perfekte Automatenumsetzung mit verschiedenen Boni, die 32X-User begeistern wird.

32X

Fightet

Virtua

Im Replay nach dem Fight darf der erfolgreiche Kämpfer seine Siegesgebärden vorführen.



Qualitätsstufe mit Virtua Racing Deluxe!

### Ein echter Klassiker

Genauso wie Virtua Racing Deluxe basiert auch Virtua Fighter auf einem echten Automatenklassiker von AM2, der die Spielewelt revolutionierte. Das erste Beat 'em Up von Segas Entwicklerjuwel AM2 war das erste 3D-Beat 'em Up überhaupt. Durfte man sich bislang in Street Fighter II oder ähnlichen Prügelclones

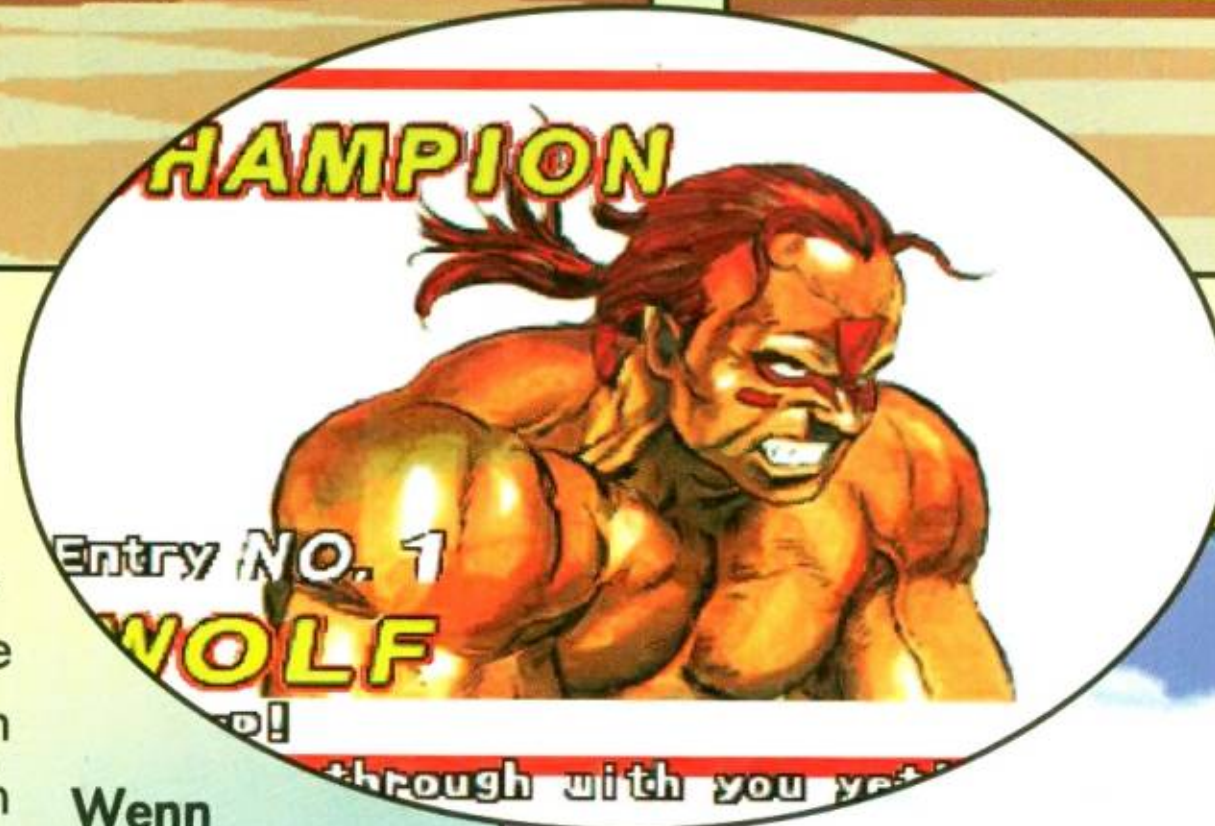
lediglich aus der Seitenansicht mit vorgezeichneten Animationen die Fäuste auf die Pixel hämmern, so fühlte man sich bei Virtua Fighter im Jahre 1994 erstmals richtig in den Kampf mit einbezogen. Aus

### Hot-Spot

Diese Virtua Fighter-Umsetzung zeigt, daß Automatenqualität auch auf dem 32X möglich ist.







verschiedensten Perspektiven betrachtete man die sportlich realistischen Zweikämpfe der Polygonkämpfer, die ohne fiktive Special Moves wie Feuerbälle auskommen müssen. Die vom Computer dabei automatisch gewählte Ansicht gewährt beiden Teilnehmer den optimalen Überblick und wechselt je nach Situation. Entfernen sich die beiden Kämpfer voneinander, zoomt die Kamera entsprechend weg, wobei nach Beendigung eines Kampfes auf die spektakuläre Replay-Perspektive umgeschaltet wird, bei der der siegreiche Kämpfer einen originellen Siegeschrei ausstößt und mächtig eindrucksvoll posiert. Die absolut fließenden Animationen und die lebensgetreuen Verhaltensweisen der insgesamt neun Kämpfer faszinieren noch heute und machen Virtua Fighter zum ungeschlagenen Prügelnkönig in der Redaktion. Der wahre Meister in VF gibt sich durch die problemlose Ausführung von mehr als 30 Moves der Kämpfer zu erkennen, wobei viele davon erst durch langes Training herausgefunden werden können. Übrigens, in der Regel hat jeder VF-Profi seinen ganz persönlichen Liebling unter den anwählbaren Kämpfern, mit denen er sich dem Duell stellt.

Wenn Kage seinen geführten Kopf-Finishing-Move anbringt, ist ein satter Energieverlust garantiert (oben links)! Aufgepaßt! Wolf hebt seinen Gegner auf, wenn man zu nahe dran ist (oben rechts)!



Besonders gemein! Mit einem lässigen 'Hai!' auf den Lippen wirbelt Pai den heranstürmenden Gegner durch die Luft.

man sich mit einem von acht Kämpfern bis zum Endgegner Dural durchprügeln. Spielerisch identisch läuft der Ranking-Modus ab, bei dem es jedoch kein Continue gibt und man am Ende des Spiels eine individuelle Bewertung des Kampfstils bekommt. Im Tournament-Modus dürfen sich bis zu acht Teilnehmer in ein vier Runden umfassendes Turnier mit K.O.-Modus begeben. Bei der Vs.-Option schließlich darf man gegeneinander antreten. Neue Perspektiven, darunter eine Vogelperspektive und Gags wie Statistiken und anwählbare Ringgrößen, runden dieses Meisterwerk ab. Wer Virtua Fighter noch nicht gespielt hat, meldet sich bitte umgehend zum Kursus an! Selbst für mich als Beat'em Up-Muffel war Virtua Fighter eine kleine Revolution!

hi



### Neue Spielmodi!

Eine Reihe unterschiedlicher Spielmodi sorgt für andauernden Spielspaß. Im Arcade-Modus darf

## Word Up

Phantastisch! Diese Umsetzung des 3D-Klassikers stellt sogar die Saturn-Urversion in den Schatten. Die Fighter sehen zwar etwas blockiger aus, dafür gibt es jedoch neue Perspektiven, einen motivierenden Turnier-Modus und gewohnt geniales Gameplay, außerdem gibt es dank Modultechnik keine Ladezeiten! Das Spiel muß man haben!





**B**ei Fahrenheit dürft ihr endlich einmal Feuermann spielen, ohne daß ihr euch dabei die Finger verbrennt. Als Mitglied einer schnellen Feuer-

**DER „HEISSESTE“**

wehrruppe werdet ihr ohne

**SILBERLING VON**

Umschweife gleich zu eurem

**SEGA!**

ersten Einsatzort gebracht. Nach einem kurzen Check der Lage begeben sich in ein brennendes Gebäude und müßt innerhalb einer kurzen Zeit versuchen, sämtliche Personen zu retten sowie gefährliche Brandstellen zu entfernen. Um im Haus syste-

Fahrenheit



Tragisch: Ein besorgter Vater fleht euch an, seine Tochter zu retten.

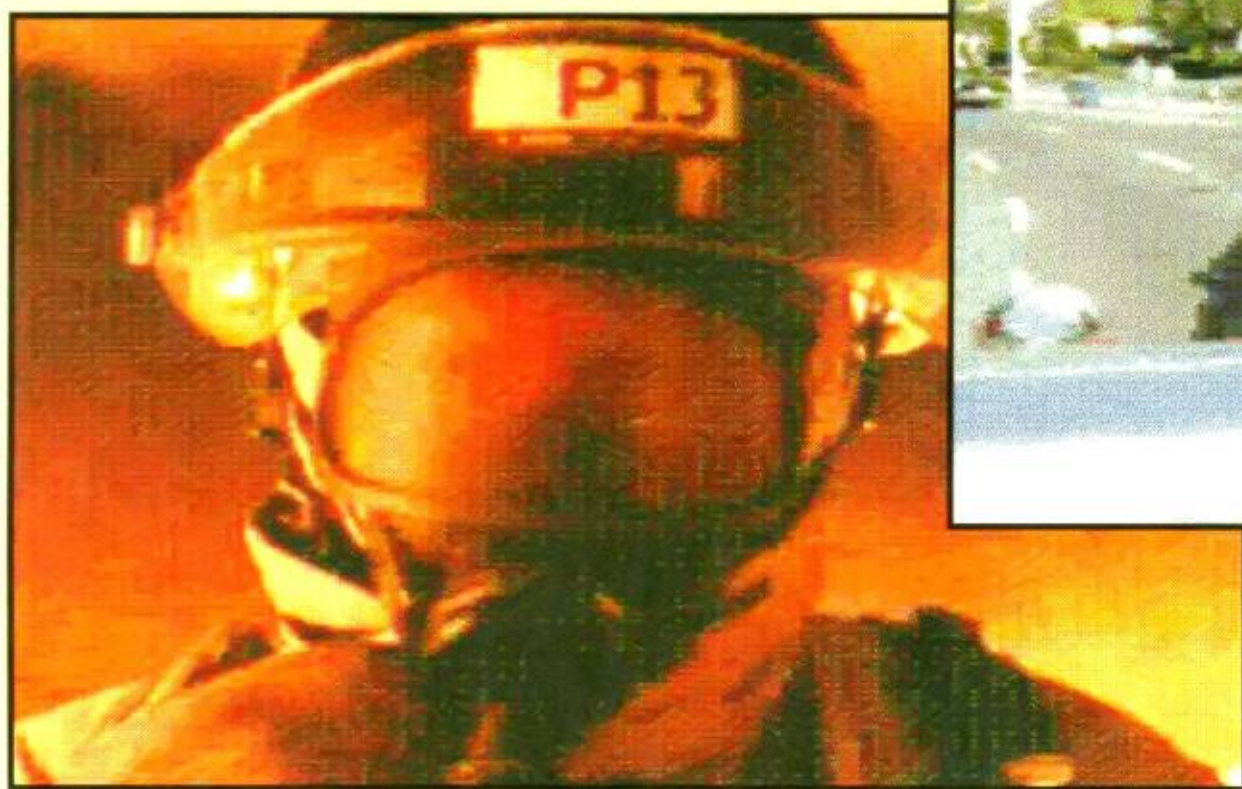


Der Einsatzleiter sondiert vor jedem Auftrag erst einmal die Lage.



Zum Abschluß kommt es zum Großeinsatz an einer Universität.

matisch die Räume abzusuchen, werden euch von Zeit zu Zeit immer drei Richtungsmöglichkeiten angeboten, die ihr durch die entsprechende Joypadrichtung einschlagen könnt. Gelangt ihr zu einer Schlüsselszene, wie beispielsweise einer verschlossenen Tür, könnt ihr durch die Tasten A



Mittels solcher Zwischenbilder werden die (kurzen) Nachladezeiten überbrückt.



Hot-Spot

Passivität statt Interaktivität - so langweilig kann der Feuerwehr-Alltag sein!

Word Up

Was von der Thematik her spannend klingt, entpuppt sich recht schnell als Pseudo-Interaktivität. Zum einen beschränken sich eure Handlungsmöglichkeiten nur auf wenige Richtungs-Befehle, zum anderen verliert man allzu schnell die Orientierung und wandelt

**Check Up**

Mega CD II

**FAHRENHEIT**

© 1994 SEGA - All Rights Reserved

Fahrenheit FMV-Action  
 Hersteller: Sega Tel. 040-2270961  
 Release: September Preis: DM 119,95

Spieler ..... 1  
 Levels ..... 3  
 Save Game ..... Backup-Booster  
 Besonderheiten ..... True Video-Film

Grafik 65%  
 Sound 69%  
**Gesamt 40%**

Konfuses Feuerwehr-Drama mit Null Spielkultur.

bis C das weitere Handeln bestimmen (öffnen, nicht öffnen, erst einmal untersuchen). Insgesamt müßt ihr in drei Gebäuden zahlreiche Personen vor dem Feuertod retten: In einem Einfamilienhaus, einem Hotel sowie zum Abschluß in einer großen Universität mit vielen Schächten. Der Umfang der einzelnen Häuser hängt allerdings maßgeblich vom gewählten Schwierigkeitsgrad ab.

us

mitunter ziellos durch die Gänge. Gegenmaßnahme: Nur stupides Auswendiglernen führt zum Erfolg, was auf Dauer jedoch absolut ermüdend ist.





# DER SEGA-SPEZIALIST

## MEGA DRIVE 32X:

MEGA DRIVE 32 X .....	359.-
BC RACERS .....	119.-
BLACKHAWK (OKT.) .....	99.-
FIFA SOCCER 96 (NOV.) .....	109.-
KNUCKLES CHAOTIX .....	109.-
METAL HEAD .....	129.-
MOTOCROSS CHAMP. ....	79.-
NBA JAM TOURN. 32X .....	119.-
OUTPOST (OKT.) .....	109.-
SCOTTISH OPEN .....	109.-
STELLAR ASSAULT .....	119.-
VIRTUA FIGHTER (OKT.) .....	109.-

## MEGA DRIVE:

MEGA DRIVE II MIT 6 SPIELEN .....	289.-
MEGA DRIVE II OHNE SPIEL .....	189.-
ACTION REPLAY 2 PRO .....	89.-
4 PLAYER ADAPT. (SEGA/EA) .....	59.-
6 BUTTON CONTROLLER .....	39.-
ADDAMS FAM. VALUES .....	109.-
ADV. OF BATMAN & ROBIN .....	109.-
ALIEN SOLDIER .....	99.-
BEAVIS & BUTT-HEAD .....	89.-
BATMAN FOREVER .....	109.-
COMIX ZONE (SEPT.) .....	109.-
CUT THROAT ISLAND (NOV.) .....	114.-
DEMOLITION MAN .....	99.-
EXO SQUAD (SEPT.) .....	109.-
F.T. BIG HURT BASEBALL .....	114.-
F-1 CHAMPIONSHIP (DOMARK) .....	89.-
FIFA SOCCER 96 (NOV.) .....	89.-
FLINTSTONES - THE MOVIE .....	104.-
FOREMAN FOR REAL BOXING .....	109.-
JUDGE DREDD .....	99.-
JUSTICE LEAGUE .....	49.-
LANDSTALKER .....	109.-
LIGHT CRUSADER (DT. TEXT) .....	114.-
LOTHAR MATTHAUS .....	109.-
MARSUPIANI .....	109.-
MAXIMUM CARNAGE 2 .....	114.-
M. BASLER FEVER PITCH SOCCER .....	109.-
MICKY & MINNIE (OKT.) .....	109.-
MR. NUTZ 2 .....	109.-
NBA LIVE 96 (NOV.) .....	89.-
NFL QUARTERBACK'96 .....	114.-
NHL HOCKEY 96 .....	99.-
PAC PANIC .....	69.-
PGA TOUR GOLF 96 (NOV.) .....	89.-
PHANTASY STAR IV (NOV.) .....	109.-
POWER RANGERS THE MOVIE .....	109.-
PRIMAL RAGE .....	119.-
REVOLUTION X (NOV.) .....	114.-
SKELETON KREW .....	109.-
SONIC COMPILATION (3 Spiele) .....	109.-

ab 3 Artikel  
Lieferung  
portofrei



SEGA SATURN MIT 2 SPIELEN  
879.- SIEHE ANZEIGE IM SA-  
TURN MAGAZIN SEITE U2

## SONDERPREISE:

<b>MEGA DRIVE:</b>	
BUBSY II .....	49.-
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD .....	49.-
DYNAMITE HEADDY .....	49.-
FIFA SOCCER 95 .....	59.-
HAVOC .....	39.-
JOHN MADDEN 95 .....	49.-
KÖNIG DER LÖWEN .....	69.-
MICKY & DONALD .....	69.-
NBA LIVE 95 .....	59.-
NHL HOCKEY 95 .....	59.-
PAGEMASTER .....	29.-
RISTAR .....	69.-
ROAD RUNNER .....	49.-
SPARKSTER .....	39.-
TINY TOONS ADV. ....	29.-
URBAN STRIKE .....	49.-
<b>MEGA DRIVE 32 X</b>	
NBA JAM T.E. ....	44.-
NFL QUARTERBACK CLUB .....	69.-
VIRTUA RACING DELUXE .....	109.-
WWF RAW .....	49.-

<b>MEGA CD:</b>	
B.C. RACERS .....	49.-
BATMAN RETURNS .....	29.-
EARTH WORM JIM SPEC. EDIT. ....	44.-
ECCO THE DOLPHIN 2 .....	69.-
POWERMONGER .....	49.-
SPIDERMAN .....	39.-
TIME GAL .....	39.-
SOULSTAR .....	59.-

<b>GAME GEAR:</b>	
PINBALL WIZARD .....	59.-
RISE OF ROBOTS .....	49.-
ROAD RASH .....	49.-
SPIDERMAN .....	39.-

## MEGA DRIVE

SONIC SPINBALL .....	89.-
SONIC & KNUCKLES .....	89.-
SPIDERMAN VENOM .....	114.-
SPIROU .....	109.-
STARGATE .....	69.-
STORY OF THOR .....	119.-
STREET RACER .....	89.-
THEME PARK .....	109.-
TOTAL FOOTBALL .....	109.-
VECTOR MAN (OKT.) .....	109.-
WEAPON LORD .....	114.-
WWF WRESTLEM. ARCADE (NOV.) ...	114.-
ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL .....	69.-

## MEGA CD:

DUNGEON EXPLORER 2 .....	99.-
DUNGEON MASTER 2 .....	99.-
ECCO THE DOLPHIN 2 .....	69.-
FAHRENHEIT CD .....	109.-
FATAL FURY SPECIAL .....	84.-
FLYING NIGHTMARES .....	109.-
HEIMDALL .....	99.-
LEMMINGS 2 .....	109.-
LORDS OF THUNDER .....	99.-
SAMURAI SHODOWN .....	89.-
SCHLÜMPFE .....	109.-
SHINING FORCE .....	109.-
SPACE ADV. ....	99.-
STARBLADE .....	99.-
SUPER STRIKE TRILOGY .....	99.-
THEME PARK .....	99.-
THUNDERHAWK .....	99.-

## GAME GEAR:

GAME GEAR 4 FUN SET .....	189.-
CHICAGO SYNDICATE .....	69.-
EARTH WORM JIM .....	89.-
JUNGLE STRIKE .....	79.-
PRIMAL RAGE .....	79.-
URBAN STRIKE .....	79.-

Theo Kranz Games unterstützt die  
1. Würzburger Tausch & Kauf-  
börse am 4.11.95 von 9 - 18 Uhr im  
Kolpinghaus. Anmeldung unter  
0931/571122

Theo  
**KRANZ**  
**VERSAND**  
& LADEN

Täglich Neuheiten

Besuchen Sie auch unser  
neues Ladengeschäft in  
94032 Passau  
Bahnhofstr. 28/  
Donaupassage



Angebot des Monats  
FIFA Soccer '95 59,-  
NBA Live '95 59,-  
JUSTICE LEAGUE 49,-  
John Madden '95 49,-

FORDERN SIE UNSER  
KONSTENLOSES  
MAGAZIN GEGEN FRANK. (DM 3.-)  
UND ADRESS. RÜCKUMSCHLAG AN.

FRAGEN SIE AUCH NACH UNSEREN  
GEBRAUCHTSPIELE-ANGEBOTEN



LIGHT CRUSADER  
(DEUTSCHER TEXT) 114.-

**Juliuspromenade 11 u. 68 97070 Würzburg**  
**Telefon 0931/ 57 16 01 oder 57 16 06**



**D**avid Perry hat Konkurrenz bekommen! Dachte man bislang, daß nur die Shiny-Crew aus Laguna Beach technische Standards auf dem Mega Drive

**DER ABSOLUTE 16**

setzen kann, so gilt es nun umzu-

**BIT-MEGA HIT! BESSER**

denken. Nach unserem weltexklusiven

**ALS JIM & CO.!**

Special in der Ausgabe 8/95 dürfen wir euch nun als erste einen Riesentest vom dem Titel präsentieren, der die Mega Drive-Spielwelt revolutionieren wird. (Sega of America läßt nicht umsonst eine Erstauflage von 500.000 Stück produzieren!).

**Düstere Zukunft!**

Wie die liebe Baller-Konkurrenz, wartet auch VectorMan mit einem in der Zukunft angesiedelten Szenario auf. Da der blaue Planet inzwischen komplett verseucht ist, befindet sich im Jahre 2049 kein einziger Mensch mehr auf der Erde. Die Menschheit war gezwungen, sich einen neuen Lebensraum



Level 1: Auf dem Weltraumhafen macht man erste Bekanntschaft mit dummen Gorillas und den Extraspendenden Fernsehern (oben). Level 4: Die Schwimmfähigkeiten von VectorMan werden hier auf die Probe gestellt (unten).

**VectorMan**



Level 3: Hier bekommt man es erstmals mit glitschigen Quallen und tiefem Gewässer zu tun.

zu suchen. Um jedoch irgendwann einmal zur Mutter Erde zurückkehren zu können, beauftragte man sogenannte Orbot-Maschinen mit der Entgiftung von Erde, Luft und Wasser. Geleitet wird diese Aktion von Roster, der über das Daten-netz Comnet alle Orbots kontrolliert. Dummerweise rechneten die menschlichen Ingenieure nicht damit, daß Besucher die Erde heimsuchen und eine Nuklearbom-benexplosion das Geschehen außer Kontrolle bringen würde. Der Hauptroboter Roster verwandelt sich in Warhead, eine furcht-einflößende Kampfmaschine, die für Tyrannei, Haß und Unterdrückung sorgt. Dadurch werden alle eigentlich friedlichen Orbots zu gefährlichen Waffen, die jeglichen Eindringling vernichten. Als der Roboter VectorMan zufällig gerade von einer Sonnenreise zurückkommt, will er dem schrecklichen Treiben des Warhead ein Ende setzen. Der Spieler schlüpft in die Chips von VectorMan, um innerhalb von zwölf Tagen, von denen jeder jeweils einem Level entspricht, für Ruhe und Ordnung zu sorgen.

**Let the Music Play!**

Schon der Auftakt sorgt für Staunen! Das VectorMan-Logo baut sich langsam auf, Technobeats

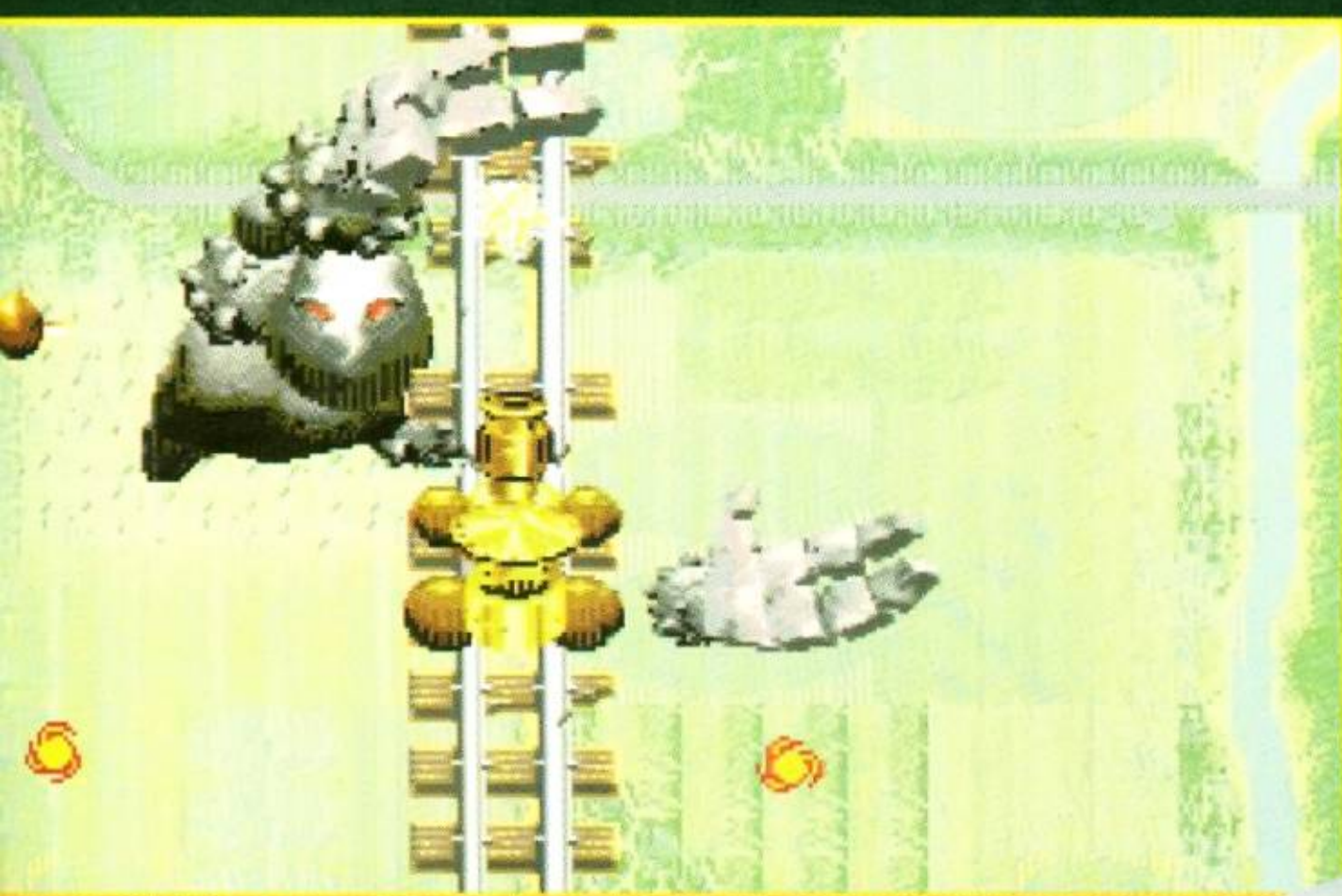
**Hot-Spot**

VectorMan wird als das eindrucksvollste Mega Drive-Spiel in die Geschichte eingehen. Exzellente Spielbarkeit, ein wahres Special FX-F Feuerwerk und ein genial animierter Hauptdarsteller!

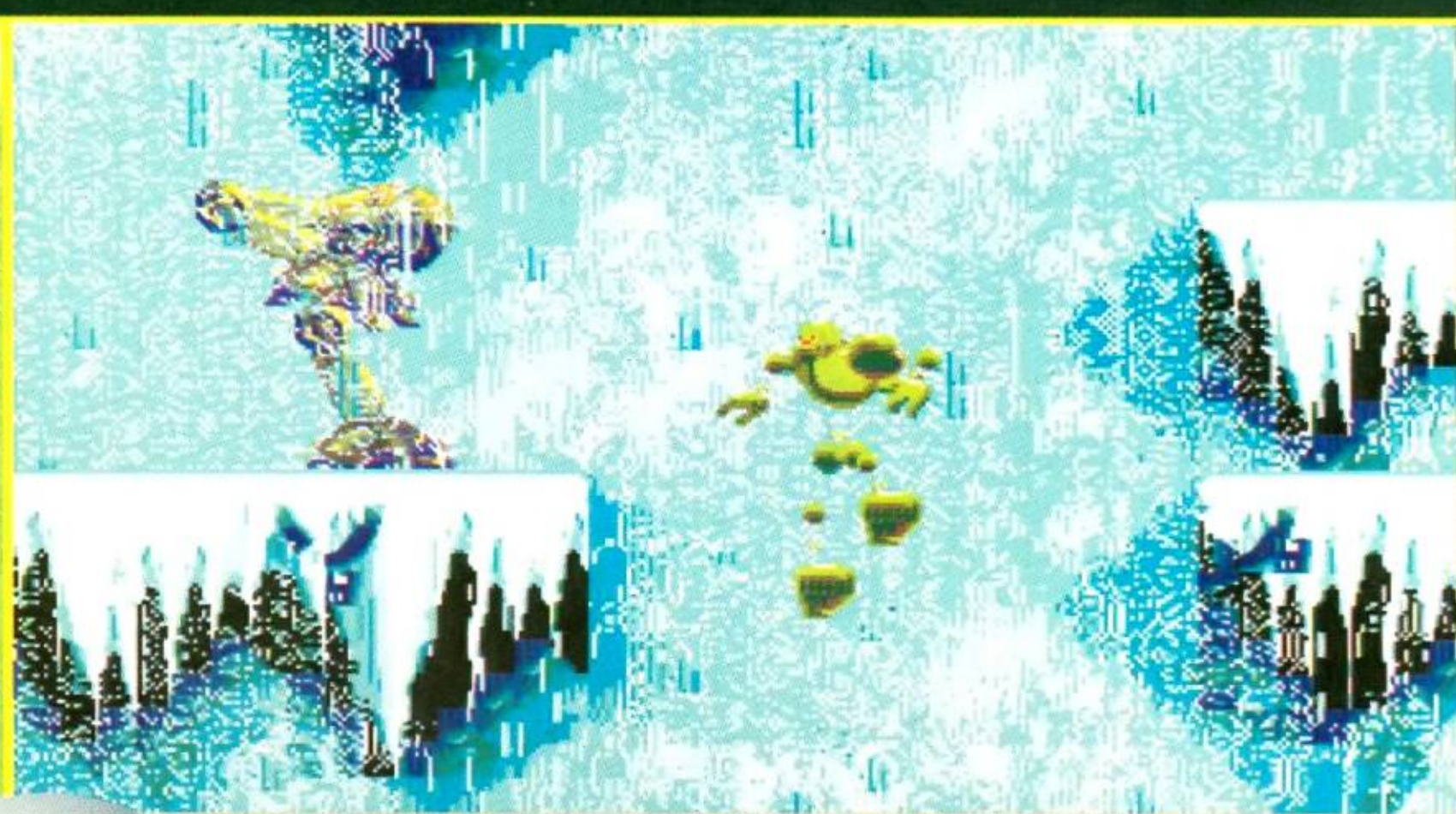
hämmern im Hintergrund, und der Screen dreht sich und rotiert, wie es einem Multimedia-Produkt zur Ehre gereichen würde. Anschließend kann man im Option-Screen unter drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden wählen, die von mittel bis extrem schwer reichen, die Musikstücke und Soundeffekte probieren und die Joypadbelegung wunschgemäß einstellen. Außerdem kann man sich auf dem Informationsscreen alle Extras erklären lassen. Das Game-Intro selbst ist absolut schlicht und beschränkt sich, ganz nach dem Motto „Wir packen jedes Byte in das Spiel!“, auf vier schicke Standgrafiken, welche die Geschichte erzählen. Anschließend ist es endlich soweit. Der erste Tag beginnt für VectorMan, und zwar auf dem Weltraumhafen Terraport. Auf den ersten Blick ist das Spiel nicht allzu ungewöhnlich, lediglich die absolut traumhafte







0:57



X6 3:15 77450

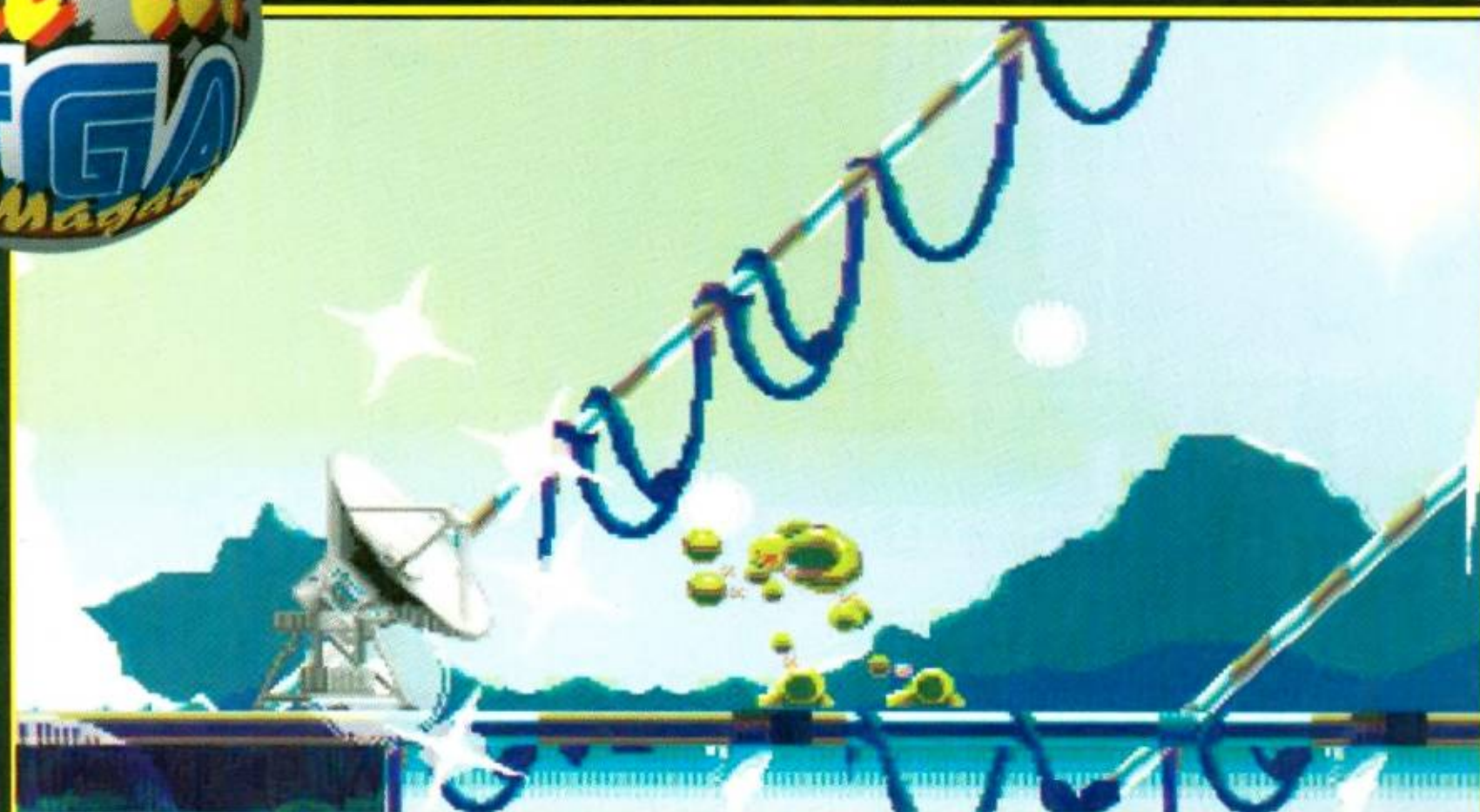


Animation unseres Helden fällt ins Auge. Ansonsten hüpfst man wie gewohnt von Plattform zu Plattform, erwehrt sich ebenfalls fließend animierter Feinde, weicht deren Schüssen aus und arbeitet sich zum Level-Ausgang vor.

**Was ist neu?**

Besonders praktisch ist die Extra-Boost-Funktion von VectorMan, die das Erreichen höherer Plattformen ermöglicht. Während eines Sprungs kann man durch einen erneuten Druck auf den Jump-Knopf kurz Raketen zünden, die für erneuten Auftrieb sorgen. Schießen kann man mit Vector-Man natürlich auch, und zwar in jede erdenkliche Richtung, in die man das Steuerkreuz drückt. Es empfiehlt sich übrigens, die

Level 2: Im ersten 3D-Level bekämpft man auf dem Waggon einen kletternden Gorilla (oben).



3:16 79640

Level 5: In der Eiswelt bekommt man die spektakulärsten Effekte zu sehen: Bei heftigem Schneefall kann man die Gegner kaum noch sehen (oben). Level 5: Hier wird man von Sonnenstrahlen geblendet, die sich auf dem Kameraobjektiv spiegeln (unten).

**Word Up**

Phantastisch! Vector-Man stürmt im ersten Anlauf auf den Mega Drive-Plattform-Thron und verstößt Klassiker wie Earthworm Jim und Pro-

botector. Nie zuvor habe ich eine derart eindrucksvolle Zusammenstellung von Gamedesign, Grafik, Sound und Spielbarkeit gesehen. Die genialen Spezial-Effekte lassen einen nicht ruhen, ehe man nicht den letzten Level erreicht und Warhead zerstört hat!



Hans



## Die wichtigen Extras!



Diese vier Icons sorgen für unterschiedlichen Energiezuwachs oder ein Extraleben.



Dadurch verwandelt man sich in einen Bohrer, der Plattformen durchbricht.



Dank des Fisch-Icons kann man sich im Wasser schneller fortbewegen.



Als Rakete kann man Decken durchstoßen.



Das Jet-Icon beschert unbeschränkte Flugfähigkeit.



In Fallschirm-Form kann man gemächlich zum Boden schweben.



Die Granate sprengt alle verschlossenen Türen auf.



Düst man als kleiner Buggy los, zerbröseln man Wände.



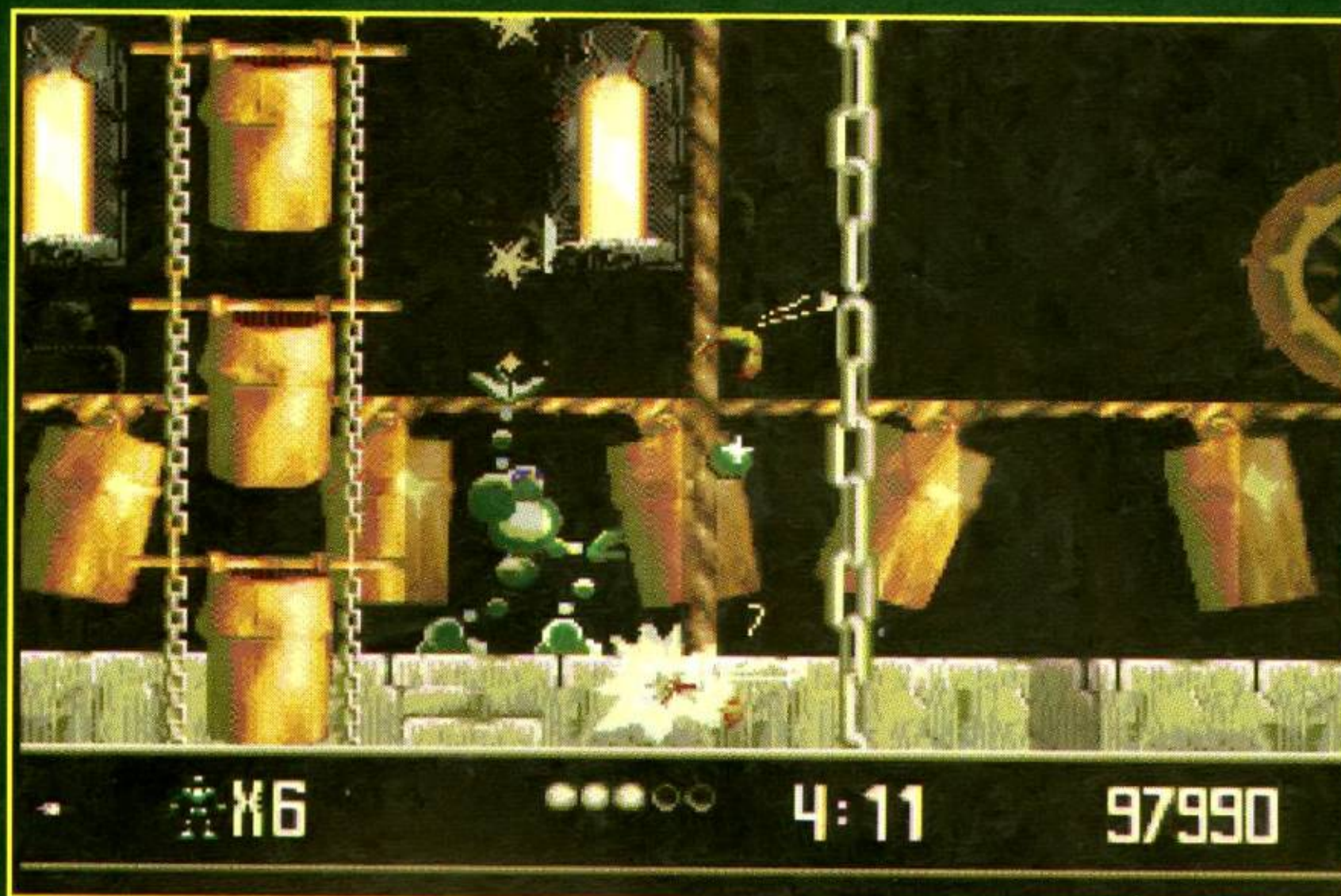
Diese fünf Icons verschaffen VectorMan eine verschiedene starke Bewaffnung.



zahlreich herumhängenden Fernseher mit Schüssen einzudecken, denn unter witzigem Vogelgezwitscher geben sie nach einigen Schüssen eines von 21 nützlichen Extras frei, welche entweder die Feuerkraft verstärken, VectorMan verwandeln, den Energievorrat erhöhen oder für einen höheren Punktemultiplikator sorgen. Dies wirkt sich dann aus, wenn man die weißen, sich drehenden Photonen aufsammelt, welche den Punkte-

**Level 10: Vorm Sonnenuntergang darf man mit seinem Raketenrucksack herumfliegen, sofern man das Extra findet (oben).**

**Level 6:** Die in unterschiedliche Richtungen laufenden Seilwinden muß man zum Weiterkommen nutzen.



**Level 7:** Auf der sich entrollenden Holzmatte muß man die Steinklötze vernichten (oben links).  
**Level 8:** Hier kann man das Buggy-Extra ergattern (oben rechts).

**Level 9:** Das Netz dreht sich, der Hintergrund scrollt parallax und Dynamit-Männchen warten.

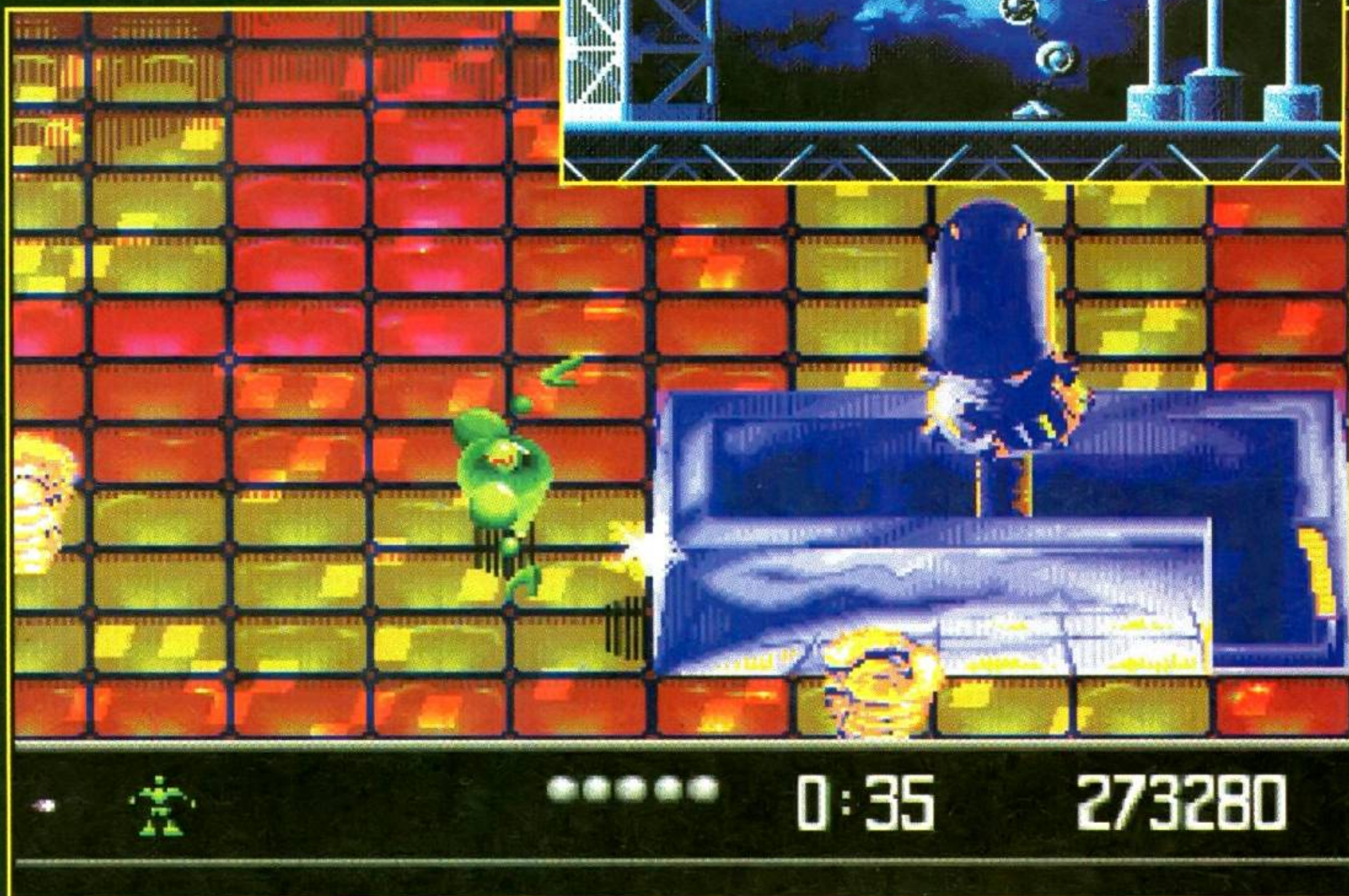
stand erhöhen, was je nach Schwierigkeitsgrad für Extraleben sorgen kann. Am eindrucksvollsten sind natürlich die Verwandlungsfähigkeiten von VectorMan, der so unter anderem als waschechter Bohrer, fliegende Rakete, elegant schlängelnder Fisch, explosive Granate und Munitionslager auftaucht. Für Schmunzeln sorgen die Wortfetzen und glucksenden Kommentare, die VectorMan je nach Spielverlauf von sich gibt. Dies reicht von einem simplen 'Yeah!' bis zu mehreren Wörtern! Am Ende der zahlreichen Levels wartet

meist ein anständiger Riesenmotz. Hier darf man unter anderem gegen ein Riesenraumschiff, einen Kletteraffen, einen Wirbelwind, springende Steinbrocken, einen Eisbären oder mehrere Reißbrett-Maschinen kämpfen. Meist hat man es mit konventionellen Jump & Run-Welten zu tun, bis auf folgende Ausnahmen: im zweiten Level fährt man mit einem kleinen Waggon über hoch in der Luft schwebende Schienen und weicht den Riesenpranken des daranhängenden Affen aus. Im vierten Level schwimmt man bis zum Schluß





Level 12: Blitz und Donner sorgen in diesem außergewöhnlich langen Level für Verwirrung. Bevor man gegen den Warhead antritt, warten noch mehrere Gegner, die gerade am Reißbrett entworfen wurden (rechts).



durch ein Meer, im siebten Level kämpft man auf einer sich entrollenden Holzmatte gegen Steinklötze und kurz vor dem Ende beschießt man vor farbenprächtiger Kulisse eine zentrale Waffeneinheit. All diese Levels wurden mit spektakulären Effekten in Szene gesetzt, die man dem Mega Drive so nie zugetraut hätte. Während des Spiels gibt es grandiose 3D-Effekte, prächtige Sonnenreflektionen, realistische Licht-Schatten-Spiele, Schneefall, Wasserfall oder

**Level 11:** Geht's noch bunter? Vor sich drehendem Farbhintergrund muß man die Station in der Mitte zerstören (oben)!

kurze Digi-Filme auf Hintergrund-szenarien zu sehen. Den Höhepunkt bildet der Endgegner Warhead, der als waschechter Wirbelwind sein Unwesen treibt. Man könnte noch seitenlang weiter erzählen, doch wie heißt es so schön: Bilder sagen mehr als Worte! Genießt die Screenshots und laßt euch gesagt sein, daß VectorMan ein durch und durch erstklassiges, abwechslungsreiches und phantastisch spielbares Game ist, das man sich nicht **hi**

**Check**

Mega Drive  
16 MBit



VectorMan Jump & Shoot  
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961  
Release: November Preis: DM 120,-

Spieler ..... 1  
Levels ..... 12  
Save Game ..... Nein  
Besonderheiten ...technisch bestes MD-Spiel, irrsinnige Effekte.

**Grafik 94%**

Teils brillante Effekte, die man dem Mega Drive nie zugetraut hätte. Unglaubliche Animationen, sehr farbenprächtigt, spektakulär, abwechslungsreich.

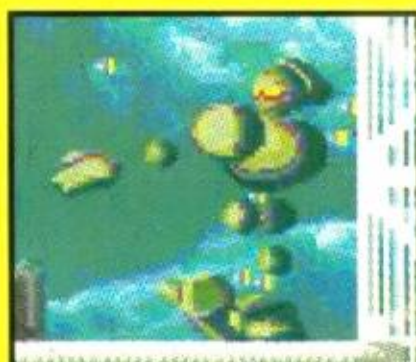
**Sound 90%**

Exzellente Techno-Tracks mit packenden Melodien und phantastische Digifetzen sorgen für die passende Atmosphäre.

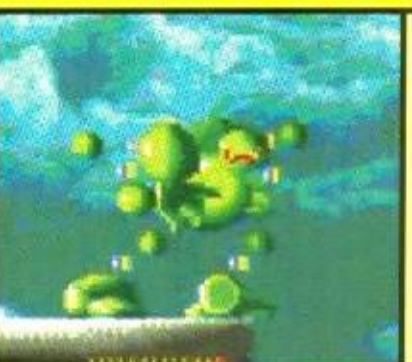
**Gesamt 93%**

VectorMan ist das Spiel, auf das alle Mega Drive-Actionfans gewartet haben. Dieses Game stellt sogar Earthworm Jim in den Schatten.

**Animationen par excellence!**



Geh't mal nicht weiter, lehnt sich VectorMan an die Wand.



VectorMan als Bodybuilder? Zu Beginn macht er noch eine gute Figur, doch als der Bauch rausrutscht, wird es peinlich für ihn.



Huah! Selbst für VectorMan ist es nicht ganz einfach, die Balance zu halten.



**A**lle Jahre wieder... Es ist schon fast so sicher wie das Amen in der Kirche, daß Electronic Arts jährlich seine neueste „Sportkollektion“ in Form von

**DAS FÜNFTE UPDATE**

Updates sämtlicher, renommierter

**VON EAS EISHOCKEY-**

Sportspiele herausbringt. Spannend

**SIMULATION.**

bleibt dabei vor allem die Frage, mit welchen Features EA dem Videospielefreak erneut das Geld aus den Taschen ziehen will. Um es gleich vorwegzunehmen: Bei NHL '96 wird diesmal vor allem das Auge verwöhnt, während sich die Veränderungen im Gameplay in Grenzen halten. Die Steuerung erfolgt immer noch über drei Aktionstasten. Während

NHL Hockey '96

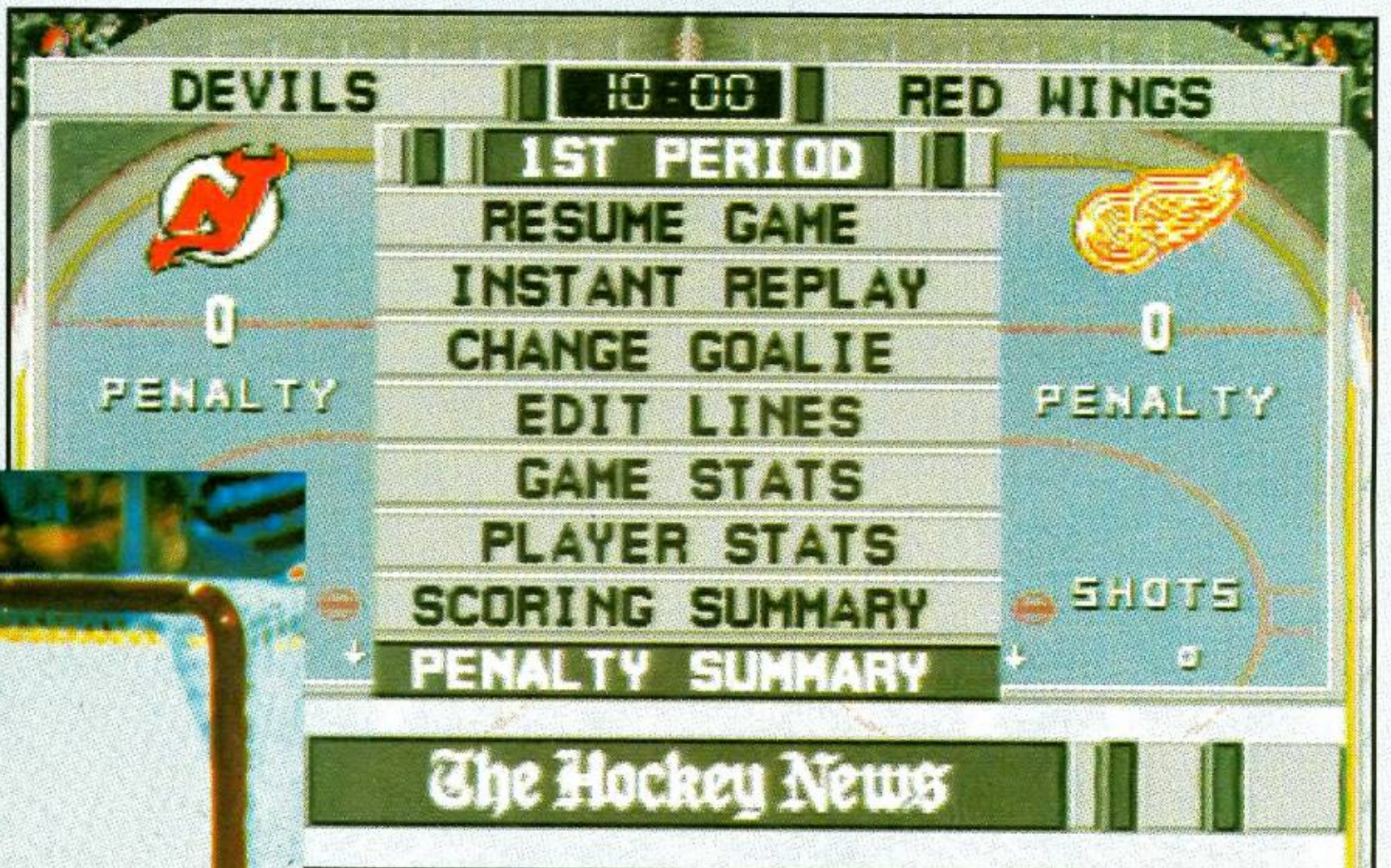


**Hot-Spot**

**EAs Vorzeige-Eishockeyspiel jetzt endlich mit einer zeitgemäßen Technik - einfach traumhaft!**



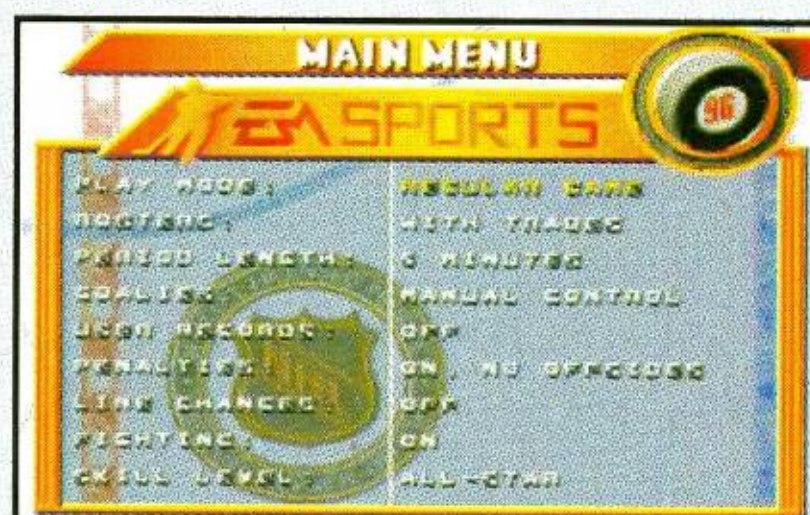
Wenn ihr euren eigenen Spieler gestaltet, könnt ihr einen gewissen Betrag an Punkten auf unterschiedliche Attribute verteilen.



Im Pausenmenü könnt ihr taktische Maßnahmen vornehmen oder einfach nur das bisherige Spiel in Zahlen aufschlüsseln lassen.

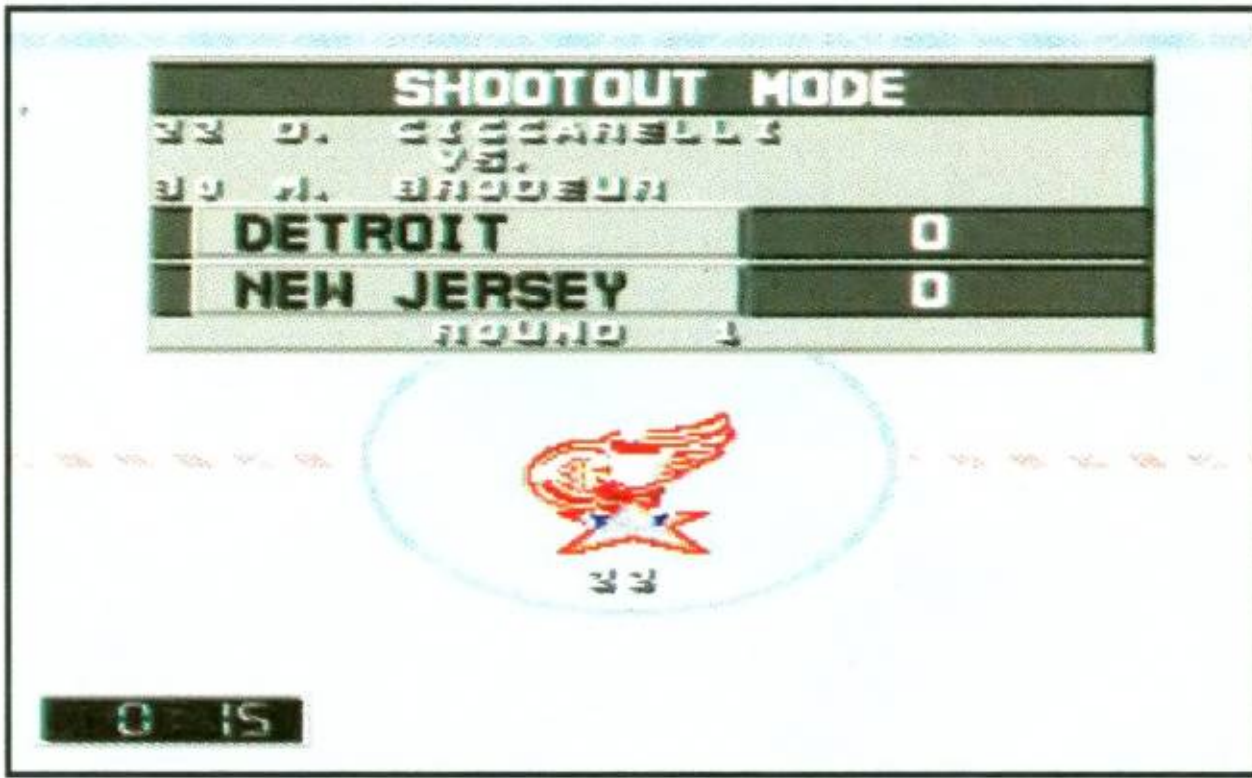
hohen Befreiungsschlag auslöst. Brandneu ist der sogenannte „One Timer Pass“, bei dem ihr den Puck durch die A-Taste direkt weiterleiten könnt. In der Kategorie „Neu hinzugekommen“ befindet sich zudem die fast schon humorvolle „Spin-O-Rama“-Aktion. Drückt ihr während des Spiels die START-Taste plus eine Joypadrichtung, vollführt der puckführende Spieler wilde Pirouetten und kann sich so mit etwas Glück

den Knöpfen B und C die Bedeutung genauer Pässe bzw. satter Torschüsse zukommt, sind durch die A-Taste noch spezielle Aktionen möglich. Befindet ihr euch in der Angriffszone, könnt ihr beispielsweise einen Torschuß antäuschen, während der selbe Knopfdruck im Verteidigungsdrittel einen



Das Design der 96er Auflage wurde ziemlich schlicht gestaltet, sieht dafür aber umso edler aus.





# Word Up

Bei der fünften Auflage hat EA sich vornehmlich auf die Grafik konzentriert und das Spiel gegenüber den Vorgänger-Modulen deutlich verbessert. Durch eine konsequente Überarbeitung wurden selbst kleine Details, wie bspw. der eingblendete Schiri, endlich ansprechend

gezeichnet, so daß NHL '96 diesmal im schönsten 16 Bit-Gewand erstrahlt. Zusammen mit dem fast schon legendären Gameplay baut EAs Eishockeyspiel somit den Vorsprung zur restlichen Konkurrenz weiter aus.



Im Shootout-Modus werden Penalty-Schüsse geübt.

## Alt und Neu!



Anhand dieser zwei Bilder erkennt ihr, wieviel Mühe sich die Grafiker bei der 96er-Auflage (unten) gemacht haben.

durch die gegnerische Abwehr „durchtanken“. In puncto Spielmodi ist fast alles beim alten geblieben: Neben einem Freundschaftsspiel könnt ihr eine komplette Saison durchspielen oder direkt



Sonntagsschüsse ade: Auch bei NHL '96 läßt sich der Torwart nur schwer austricksen.

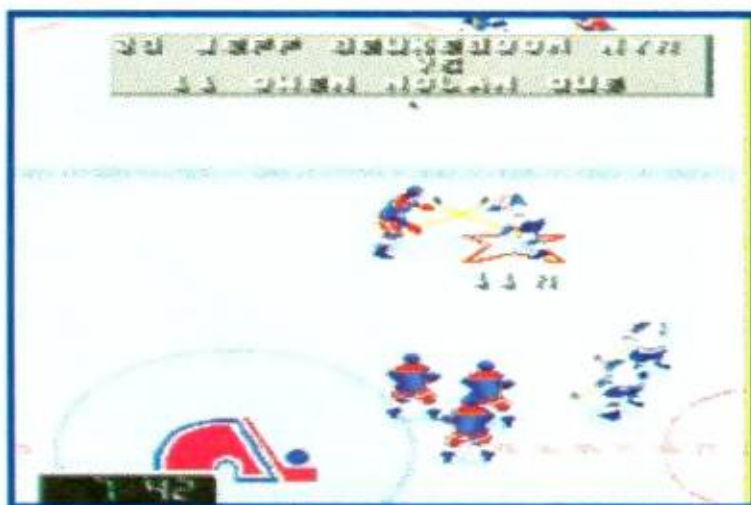
in die Play Off-Serie einsteigen. Leicht verändert wurde lediglich der Transaktions-Modus, wo ihr eigene Spieler kreieren und mit anderen Vereinen Transfer-Geschäfte machen dürft.

## Neue Optik!

Gerade in technischer Hinsicht gibt es viel Positives zu berichten. So gröhlt eine realistisch klingende Digi-Zuschauerkulisse, während ihr den Puck elegant über das Eis führt. EA hat den Soundbereich zudem um einige Effekte erweitert. Wird beispielsweise ein Spieler auf die Strafbank geschickt, klappt hinter ihm die Tür mit einem satten Krachen zu. Noch mehr Mühe gab sich EA bei der Grafik. Das Outfit sämtlicher Puck-Cracks wurde noch einmal komplett überarbeitet. Durch feinere Animationen und weichere Farbübergänge sehen die Spieler in der 96er-Auflage nun wesentlich ansehnlicher aus als in den Versionen zuvor. Zum Abschluß sei noch angemerkt,

## Let's Fight!

Bei NHL '96 fliegen nach einigen Updates wieder die Fäuste. Geraten zwei Streithähne in Rage, steht eine Mini-Street Fighter-Einlage bevor, wenn ihr durch Knopfdruck dem Spieler die Handschuhe auszieht. Mittels eines kleinen Schlagrepertoires dürft ihr euren Gegenspieler „Just for Fun“ unsanft auf das Eis befördern. Manchmal kommt es sogar zu einer unkontrollierbaren Massenschlägerei.



daß die Statistiken selbstverständlich wieder auf den aktuellen Stand gebracht wurden. Außerdem sind nach langer Abstinenz wieder deftige Raufereien möglich (siehe Extrakasten).

45

## Check Up

Mega Drive  
16 MBit



NHL Hockey '96 Sportspiel  
Hersteller: Elec. Arts Tel. 05241-24307  
Release: Oktober Preis: DM 119,95

Spieler ..... 1-2  
Levels .....  
Save Game ..... Batterie  
Besonderheiten ..... Original NHL-Größen, Manager-Optionen

Grafik **78%**

Geschmeidig animierte Spieler, insgesamt deutlich detaillierter und farbenprächtiger gezeichnet als sämtliche Vorgängermodule.

Sound **79%**

Qualitativ hochwertige und unterschiedlich reagierende Zuschauerkulisse, viele realistische Soundeffekte.

Gesamt **93%**

Holiday on Ice: überzeugende Technik, perfekte Steuerung, packendes Gameplay.



**M**it Spielzeug-Autos, -Hubschraubern, -Booten oder -Buggys dürft ihr wie schon bei den beiden erfolgreichen Vorgängern über Werkzeugbänke

**CODEMASTERS**

und Schreibtische, durch Sandkä-

**ERÖFFNET DIE NEUE**

sten und Spülbecken rasen. Erhal-

**RENNSPIEL-SAISON!**

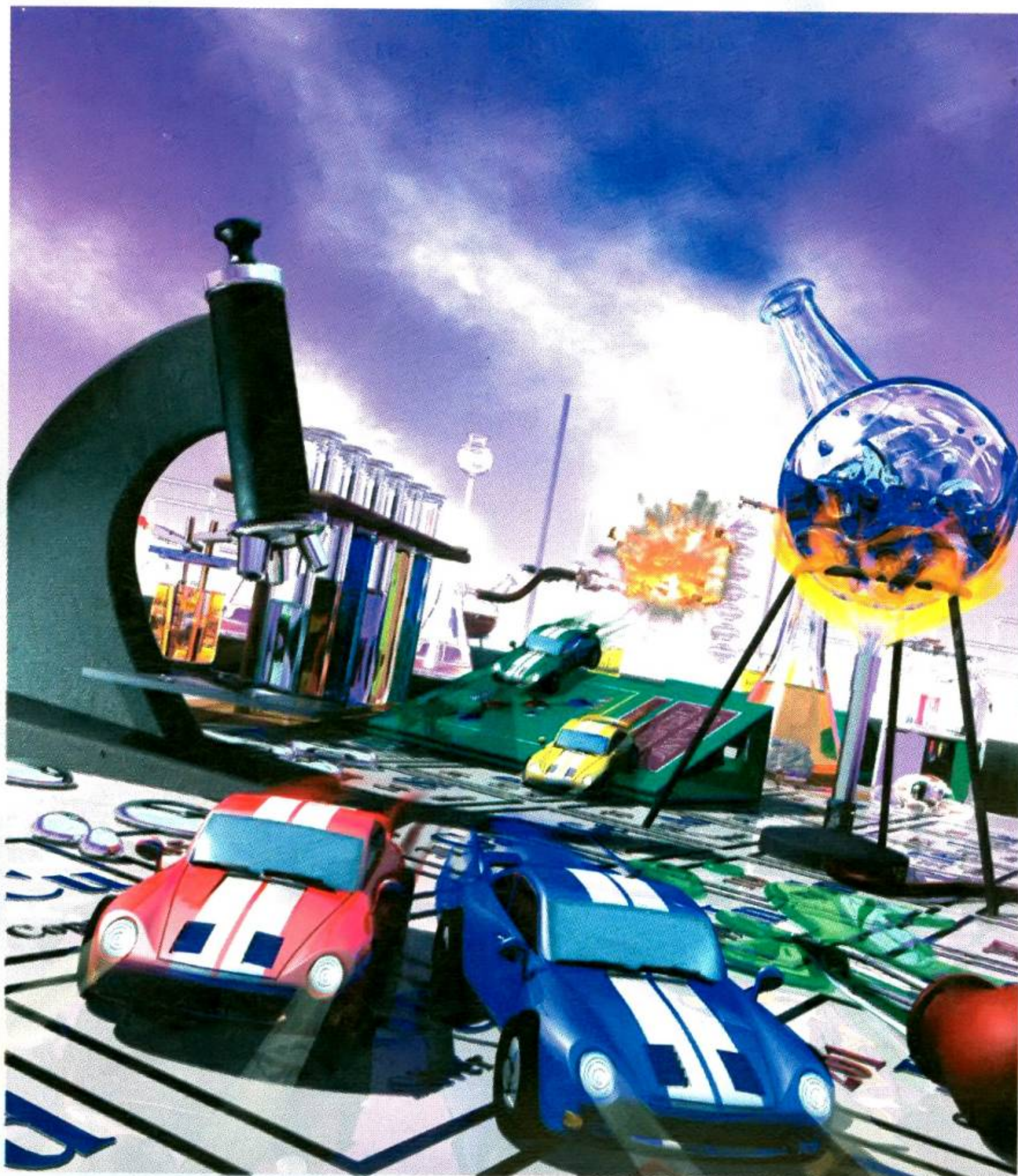
ten geblieben ist uns neben der gewohnt übersichtlichen Vogelperspektive alles, was auch den Vorgänger so spielbar machte: Liga-Modus, Zeitrennen und die

**Word Up**

Denen fällt doch immer wieder was Neues ein: Wer sich bis jetzt gefragt hat „Was kann man denn an diesem tuffigen Spiel überhaupt noch verbessern?“, sollte sich die Antwort der Codemasters anschauen. Der Editor ist eine tolle Idee, die einen tagelang beschäftigen kann. Alle weiteren Features kennt man größtenteils vom Vorgänger - Grafik, Sound und Steuerung wurden glücklicherweise in der bewährten Form beibehalten oder nur minimal aufgepeppt. In Sachen Multiplayer-Tauglichkeit fährt Micro Machines '96 eindeutig als erster über die Ziellinie: Natürlich macht das Spiel auch alleine unglaublich viel Spaß, aber es geht doch nichts über ein zünftiges Turnier mit guten Kumpels!

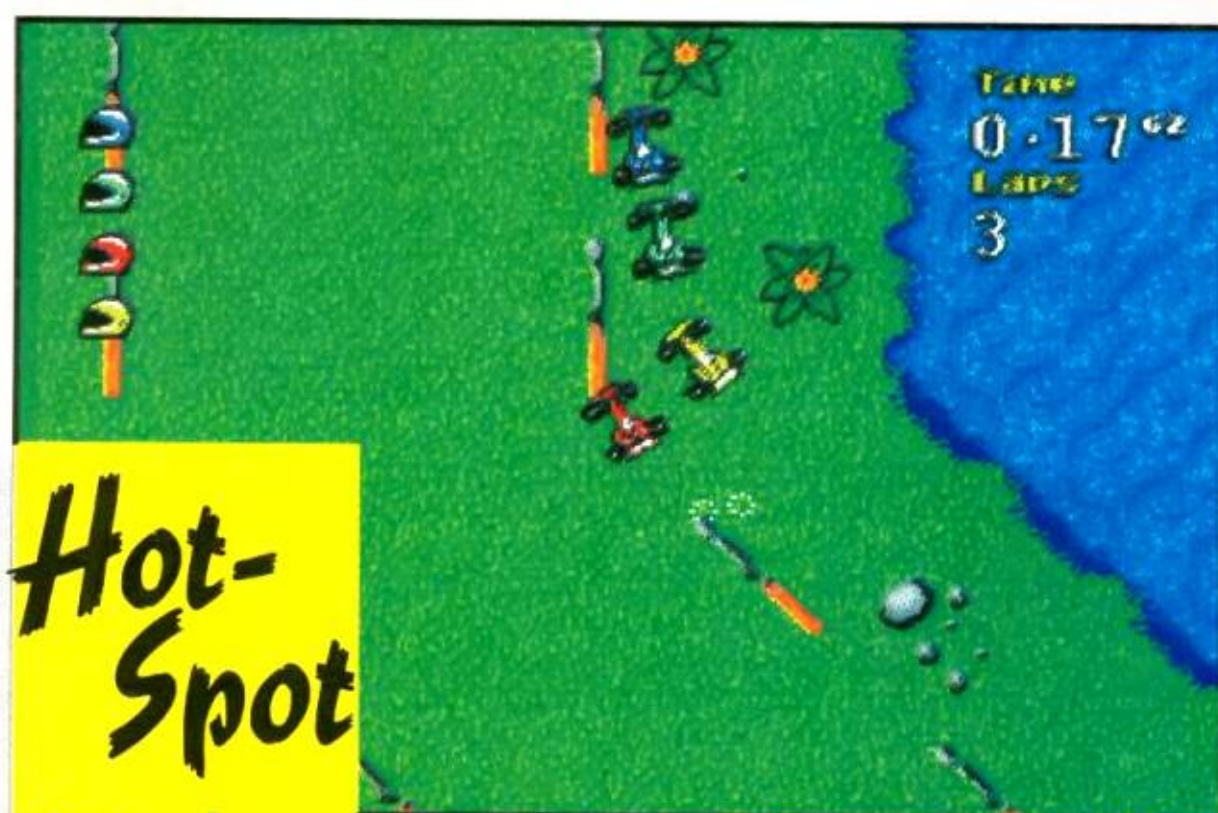


Micro Machines '96



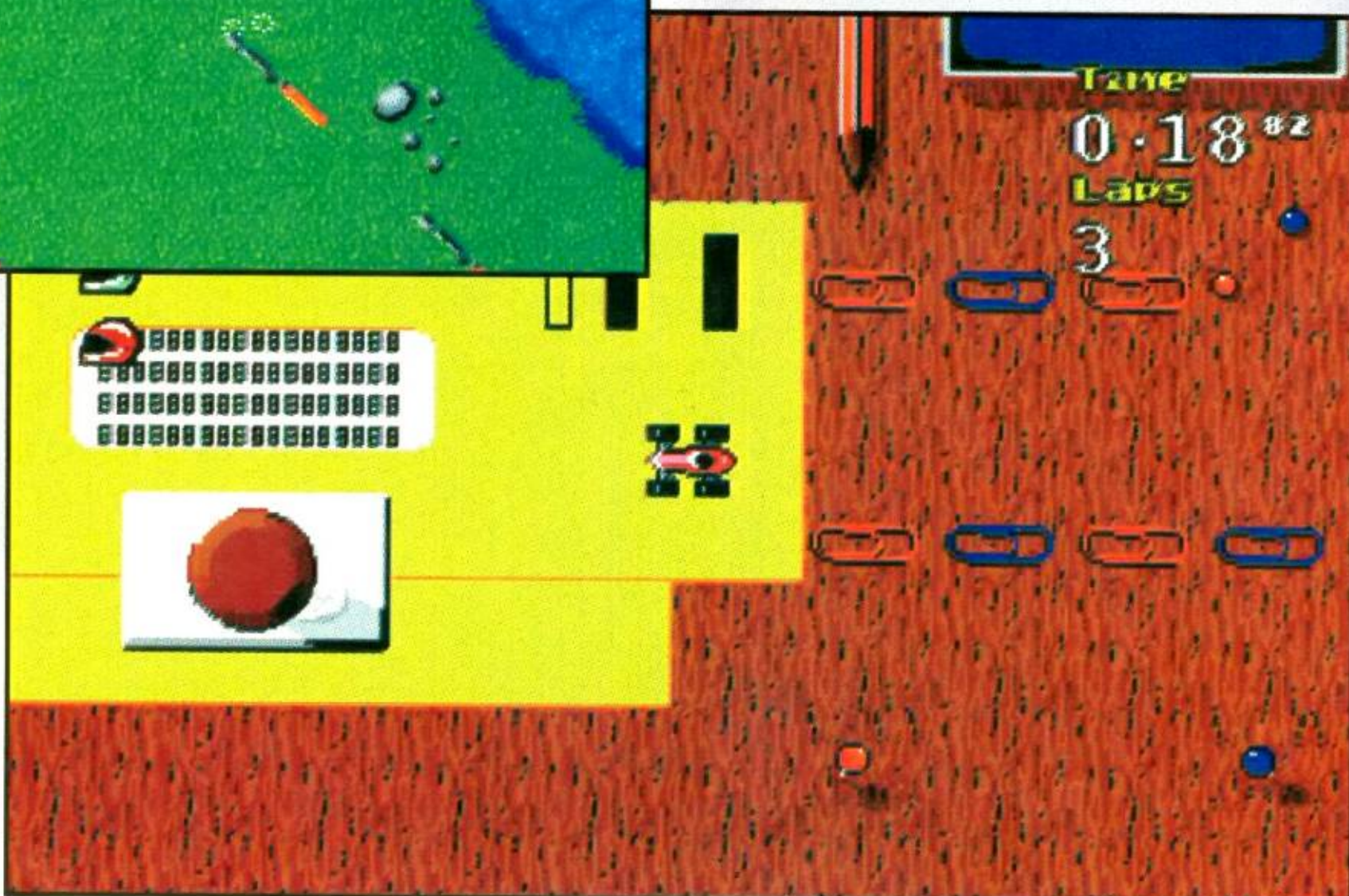
bekannten Challenge-Duelle (wer zuerst den Bildschirmrand erreicht, bekommt einen Punkt) bieten für jede Teilnehmerzahl und jeden Geschmack den passenden Wettbewerb. Maximal können sich 16

Spieler an einem Turnier teilnehmen, wobei auch diesmal wieder die Codemasters-eigene J-Kart für acht gleichzeitig angeschlossene Joypads von vornherein im Modul eingebaut ist. 70 verschiedene Strecken wollen bewältigt werden, wobei eine Menge frischer Gags in die einzelnen Levels hineingeschmuggelt wurden. Neu ist auch die Tatsache, daß vor jedem Rennen der ungefähre Streckenverlauf



**Hot-Spot**

Gutes kann noch besser werden: Sinnvolles Zubehör und Neuheiten im Detail machen die '96er-Auflage erneut zum Pflichtkauf!



Das Design der Strecken wurde nur geringfügig überarbeitet, allerdings dachte man an neue spielerische Elemente.



WIR BASTELN UNS EINE RENNSTRECKE

Mit Hilfe eines eingebauten Editors könnt ihr eure eigenen Parcours entwerfen und per Batterie sogar abspeichern - und zwar gleich zehn Stück auf einmal! Und so funktioniert's:

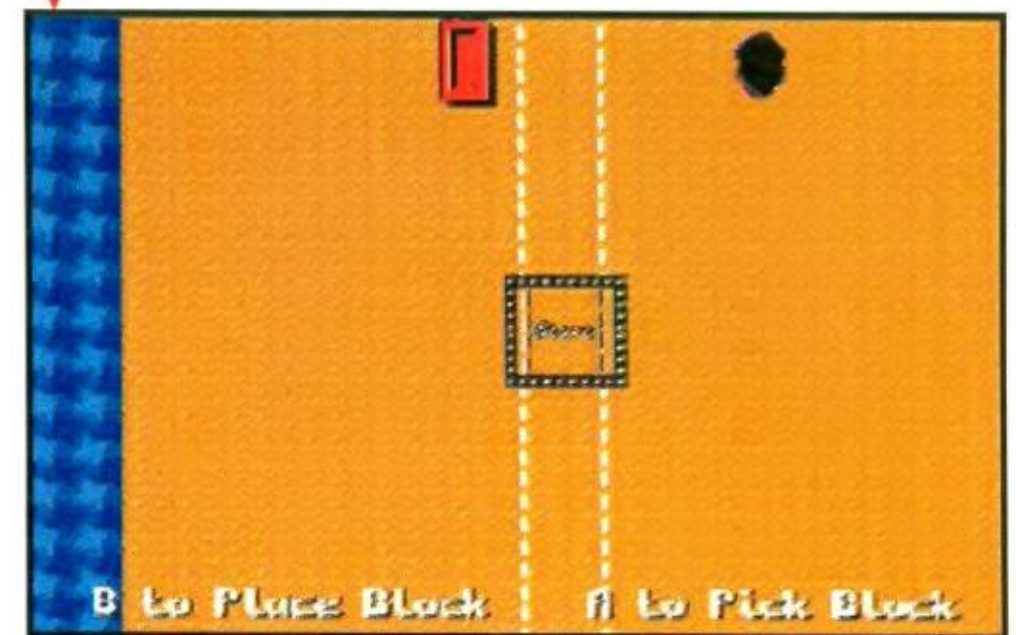
1. Vergebt zunächst einen beliebigen Namen für die Piste.

(trocken, feucht, eisig usw.) und die Bodenhaftung.

2. Sucht euch den Typ des Vehikels (Buggy, Rennwagen usw.) aus.

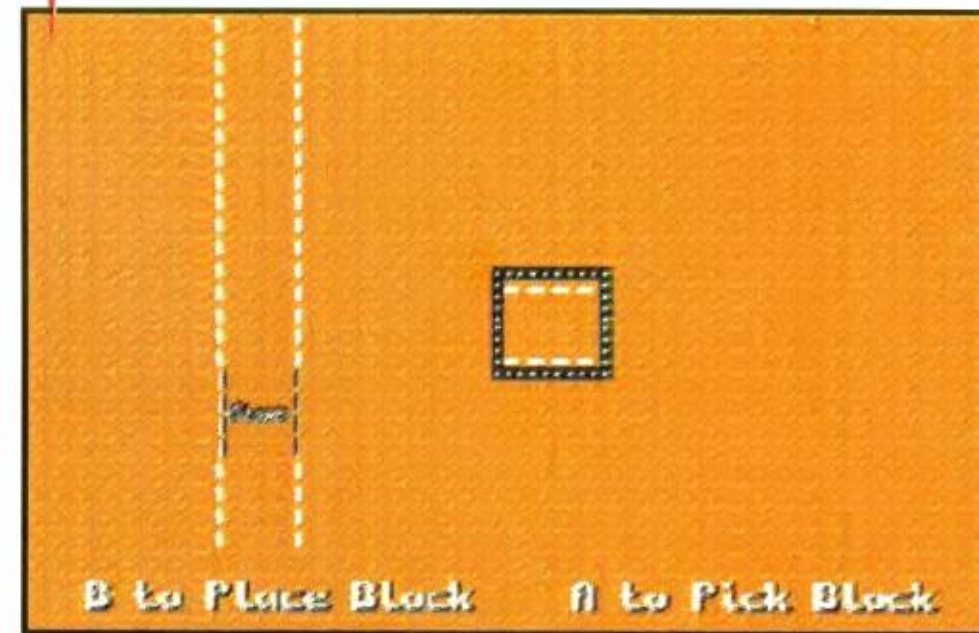


6. Hier legt ihr Start- und Ziellinie fest.



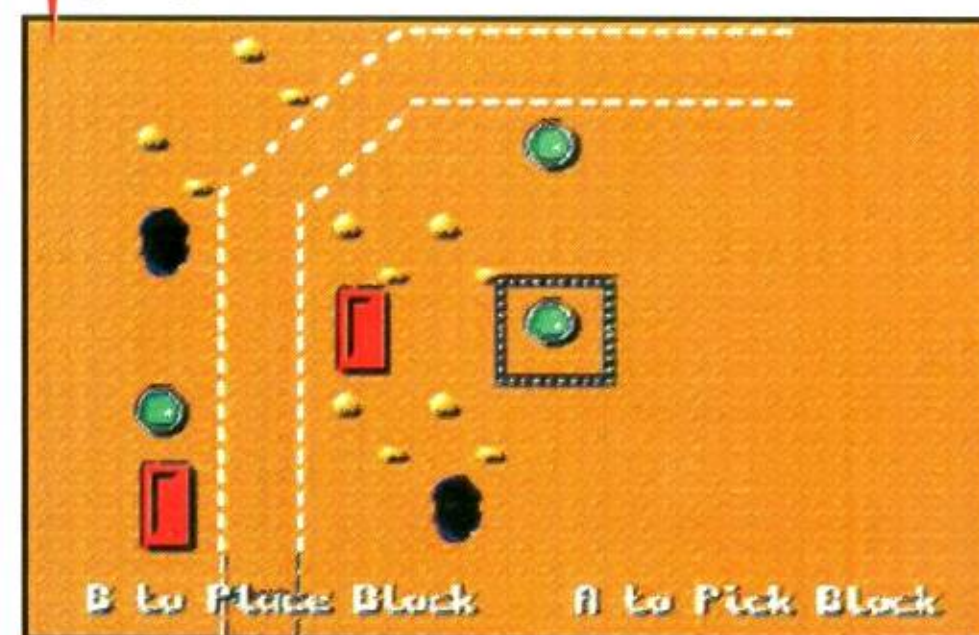
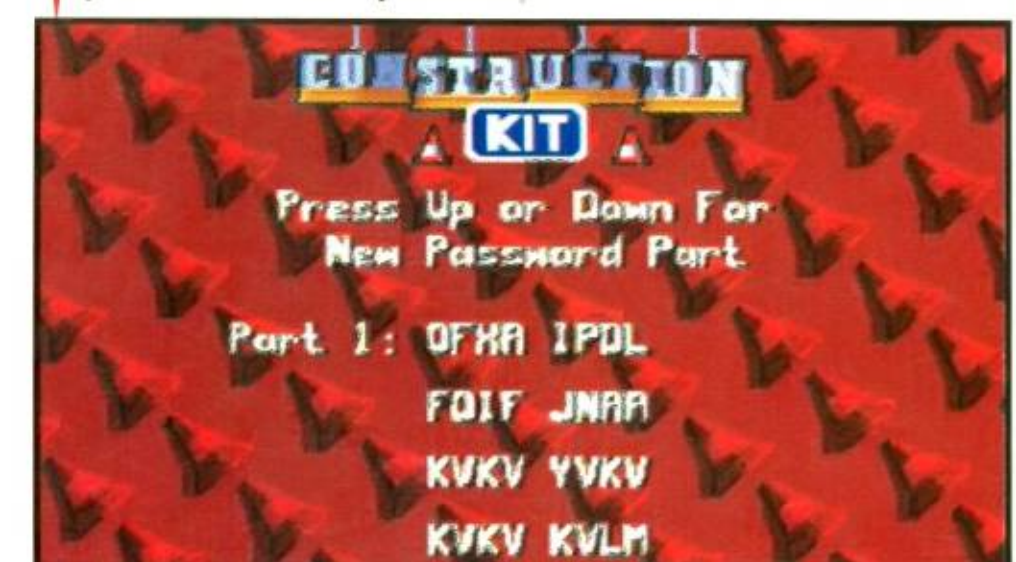
3. Zuerst sollte man den grundsätzlichen Verlauf der Strecke festlegen: Mit waagrechten, senkrechten und diagonalen Bauteilen entstehen Kurven, Geraden und vieles mehr - der Phantasie sind bei diesem Editor kaum Grenzen gesetzt.

7. Nun steht einer Testfahrt nichts mehr im Wege: Probiert aus, ob die Anlage auch wirklich Spaß macht oder ob ihr es noch eine Spur schwieriger haben möchtet.



4. Anschließend verteilt ihr heimtückische Hindernisse neben der Strecke: Fiese Ölpfützen, kleine Barrikaden und andere Gemeinheiten lassen die weniger guten Fahrer schnell verzweifeln.

8. Wenn das Modul nach einem Check keine Fehler in der Konstruktion feststellt, könnt ihr das Design abspeichern und per Paßwort jederzeit wieder aufrufen.



5. Mit einem speziellen Menü bestimmt man u. a. die Beschleunigung der Wägen, die Beschaffenheit der Piste



Da ist für jeden was dabei: Im Hauptmenü legt ihr den Modus fest und bestimmt, wie viele Spieler ins Geschehen eingreifen.

eingebildet wird, was die Planung der Strategie wesentlich erleichtert. Ansonsten empfiehlt es sich, sämtliche Pisten „auswendig“ zu lernen - denn nur so hat man eine Chance, unbeschadet über die Runden zu kommen. pm

Check Up

Mega Drive 16 MBit



MicroMachines 96 Rennspiel  
 Hersteller: Codem. Tel. -  
 Release: Oktober Preis: DM 130,-  
 Spieler .....1-16  
 Levels .....70  
 Save Game .....Batterie  
 Besonderheiten.....Level-Editor,  
 J-Kart

Grafik 73%

Putzige, zweckmäßige und hübsch anzusehende Grafik - zwar wie üblich nichts Aufseherregendes, aber liebevoll gestaltet.

Sound 70%

Außer dem engagierten Brummen der Motoren, den Bremsgeräuschen und trötigen Hupen gibt es lediglich die fetzige Titelmelodie zu hören.

Gesamt 86%

Mach tuut, Wigald: Wer videospielebegeisterte Freunde hat, sollte auch MicroMachines in seiner Sammlung haben.



**N**ur in den Tiefen des Dschungels, fernab jeglicher Zivilisation, fühlt sich der Marsupilami zuhause. Das scheint einige Jäger jedoch nicht zu interessieren,

**DAS FRANZÖSISCHE**

denn für einen Zirkus ist dieser

**KNUDELTIER IM**

Exot genau das richtige, und so

**MD-EINSATZ!**

werden Marsupilami sowie sein Lieblingselefant Bonelli kurzerhand gefangengenommen und nach Südamerika verschleppt. Zwar konnte sich das gescheckte Tier mühelos befreien, die Heimreise quer über die Kontinente wird jedoch alles andere als ein Kinderspiel werden, zumal der träge Bonelli nicht über die Sprungkraft eines Marsupilami verfügt. Daher müßt ihr in der Rolle des Exoten

**Marsupilami**

den Dickhäuter beim Durchqueren der zahlreichen Abschnitte tatkräftig unterstützen.

**Lemmings läßt grüßen!**

Auf den ersten Blick scheint bei diesem Spiel alles im Jump & Run-Lot zu sein. Mittels zwei Aktionstasten hüpfet eure animalische Spielfigur beeindruckend hoch in die Lüfte bzw. verpaßt lästigen Widerachern einen satten Schlag mit seinem schier unendlich langen Schwanz. Um den Elefanten durch die Abschnitte zu dirigieren, benötigt ihr jedoch auch eure grauen Gehirnzellen sowie einige



**Check Up**

Mega Drive  
16 MBit



Marsupilami Jump & Run/Denkspiel  
 Hersteller: Sega Tel. 040-2270961  
 Release: Oktober Preis: DM 119,95  
 Spieler ..... 1  
 Levels ..... 24+  
 Save Game ..... Paßwort  
 Besonderheiten....Deutsche Texte,  
 hoher Schwierigkeitsgrad

**Grafik 70%**

Ansprechend gezeichnete Comic-Grafik mit einigen witzigen Animationen.

**Sound 58%**

Die rhythmische Hintergrundmusik fällt weder positiv noch negativ auf, lustige Voice-Samples.

**Gesamt 76%**

Innovative Mischung aus Jump & Run- und Denkspiel-Elementen.



Ganz oben: Im Zirkus warten eine Menge Überraschungen auf unseren Helden. Oben: Aufgepaßt! In der Eiswelt gerät Marsupilami leicht ins Rutschen!

**Hot-Spot**

Marsupilami in einem harten, aber einfallsreichen Lemmings-Verschnitt.

Befehls-Items. Diese Pick Ups sorgen dafür, daß sich der Schwanz eures Akteurs in einige patente Sachen, wie beispielsweise in eine Treppe, einen Fallschirm oder einen Hammer verwandelt. Maximal vier dieser besonderen Aktionsmöglichkeiten sammelt ihr im Laufe eines Abschnittes auf, so daß es nicht immer eindeutig ist, welchen Befehl man in welcher Situation anwenden muß, damit der



Dickhäuter zum Beispiel eine mannshohe Kiste überwindet. Um etwas Zeit zu gewinnen - ein knapp bemessenes Time-Limit läuft in jedem Level ab - könnt ihr per Knopfdruck leckere Früchte ablegen, so daß Bonelli eine kleine Mittagspause einlegt. Dies ist vor allem dann nötig, wenn ihr zwei verschiedene Techniken direkt hintereinander vollführen müßt (schwierig!). Neben den obligatorischen Standard-Items, wie Energieauffüllern, Extraleben oder Bonusgegenständen, könnt ihr in manchen Abschnitten auch ein kleines Marsupilami-Baby befreien. Gelingt es euch, inner-



Am Ende eines Levels gibt es eine interessante Statistik.

halb eines Levels sämtliche Babys einzusammeln, dürft ihr nach dem Endgegner in einer Bonusrunde mit einem schwarzen Pendant um ein Extraleben kämpfen. **4/5**

# Word Up

Sehr löblich, daß den Programmierern auch mal etwas anderes einfällt als das übliche Jump & Run-Gehopse. Die Verbindung aus anspruchsvollen Geschicklichkeits- und Denkspiel-Elementen gefällt bereits nach kurzer Zeit, wobei das Modul seine Motivation auch durch Frustration bezieht. Oftmals erfordert die interne Logik nämlich das Denken um mehrere Ecken, um eine knifflige Passage zu meistern. Bis auf die etwas zu herbe Gangart ein in allen Belangen empfehlenswertes Spiel.



**ANKAUF  
&  
VERKAUF**

**A.B. GAMES**

**MO-FR 12-20 UHR**

ANDREAS BENDER

SA + SO 12-18 UHR

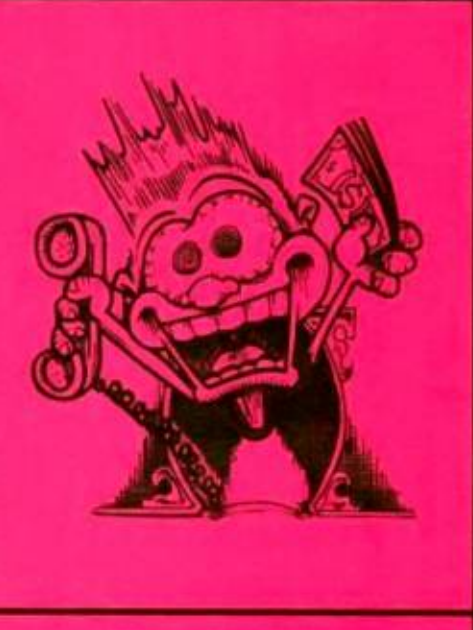
**MEGA DRIVE**

Batman Forever	109,-
Boogermann	79,-
Champion's World	
Class Soccer	59,-
Comix Zone	129,-
Crash Dummies	49,-
Dragon	49,-
Dune II	119,-
F1 Championship	99,-
Foreman for Real	109,-
Fiver Pitch Soccer	109,-
Fun's Games	29,-
Garfield	119,-
Havoc	69,-
Judge Dredd	99,-
Justice League	99,-
Kick Off III	69,-
Landstalker	129,-
Light Crusader	119,-
Lothar Matthäus	119,-
Marco's Magic Foot.	79,-
Marsupilami	119,-
Mazin Wars	49,-
Micro Machine II	119,-

NBA Jam T.E.	109,-
NHL '96	109,-
Paws of Fury	79,-
Pete Sampras '96	119,-
Phantasy Star IV	169,-
Primal Rage	119,-
Samurai Showd.	119,-
Schlümpfe	109,-
Seaquest DSV	119,-
Shaq-Fu	79,-
Skeleton Krew	109,-
Sonic & Knuckles	99,-
Spiderman & X-Men	79,-
Spirou	119,-
Stargate	99,-
The Punisher	119,-
Theme Park	119,-
True Lies	99,-
Turtels	59,-
Turtels Tournament	79,-
Vectormann	129,-
Weapon Lord	139,-
Wolverine	79,-
WWF Raw	99,-

**MEGA CD**

Batman Returns	89,-
Earthworm Jim	99,-
Ecco	89,-
Fifa Soccer	79,-
Final Fight	89,-
INXS	29,-
Kriss Kross	59,-
Microcosm	89,-
NBA Jam	89,-
NHL Hockey 94	79,-
Prince of Persia	79,-
Prize Fighter	89,-
Puggsy	79,-
Silpheed	69,-
Shining Force	109,-
Soulstar	89,-
Spiderman	89,-
Star Wars Chess	89,-
Starblade	89,-
Thunderhawk	89,-
Wonder Dog	89,-
World Cup USA 94	89,-
WWF Rage in the Cage	89,-



**32 X**

Corspe Killer (CD)	99,-
Chaotix	129,-
Metal Head	99,-
Motorcross	99,-
NBA Jam T.E.	99,-
Rayman	129,-
Slam City (CD)	99,-
Space Harrier II	79,-
Star Wars Acarde	79,-
Stellar Assault	99,-
Supreme War. (CD)	99,-
Virtua Fighter	129,-
Virtua Racing Deluxe	79,-

**SATURN**

Grundgeräte auf Lager	
Action Replay	119,-
Adapter US/DT/JP	89,-
Adv. Military Com.	189,-
Antennenkabel	58,-
Astal	99,-
Bug	109,-
Clockwork Knight I	99,-
Clock. Knight II	139,-
Control Pad	43,-
Cyber Speedway	99,-
Digital Pinball	99,-
Fantastic Pinball	139,-
Fifa Soccer '96 (Nov.) i.V.	
Golden Axe	149,-
Layer Section	149,-
Rebble Beach Golf	119,-
Lenkrad	129,-
Myst	119,-
Mystery Mansion	129,-
NBA Jam T.E.	99,-
NHL 96 (Nov.) i.V.	
Panzer Dragon	119,-
Panzer Gener. (Nov.)	99,-

Parodius	99,-
Primal Rage	99,-
Race Drivin	149,-
Rayman	99,-
Riglord Saga	159,-
Robotica	119,-
Shinobi X	119,-
Slayer	99,-
Steam Gear Mash	139,-
Street Fight.	
-The Movie	99,-
Street Racer	99,-
Shining Wisdom	159,-
Theme Park	129,-
Twin Bee Pack	139,-
Victory Goal	89,-
Virtua Fighter	119,-
Virtua Fighter Rem.	69,-
Virtua Hang On	129,-
Virtua Racing	99,-
Virtua Stick	88,-
Virtual Hydride	99,-
Wing Arms	149,-
X-Men	139,-

**Händler willkommen! FAX/10 25**

**☎ 045 21-48 73**

A.B. Games • Meinsdorfer Weg 30 • 23701 Eutin  
Unseren 56-Seiten Katalog bekommen Sie gegen 5,- DM in Briefmarken.



**D**er laut Bekunden seines Schöpfers faulste Kater der Welt hat in seinem Videospiel-Debüt ein mächtiges Problem: Als er eines Tages mal wie-

**GARFIELDS**

der seine reich vorhandene Frei-

**VERRÜCKTE REISE**

zeit vor der Flimmerkiste verbrach-

**DURCH DIE ZEIT!**

te (wo sonst?), tauchte plötzlich ein greller Blitz auf, der den lasagne-süchtigen Vierbeiner flugs in den Fernseher beförderte. Danach beginnt für Garfield ein Spießbrutenlauf der ungewöhnlichen Art: Um seinem Peiniger zu begegnen, muß der Kater diverse Zeitepochen durchqueren, damit er zum Abschluß schließlich im Elektronik-Gewirr des Fernsehers landet, wo

Garfield - Caught in the Act

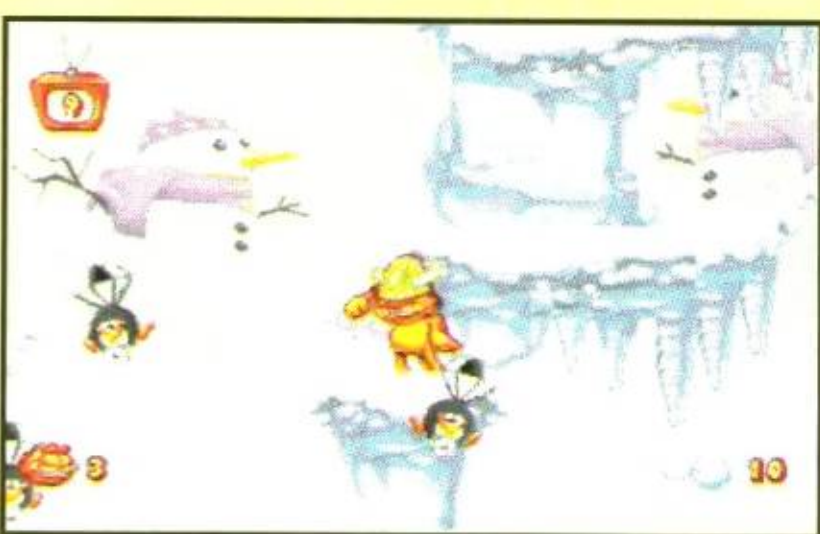


Wie in einem uralten US-S/W-Streifen wandelt ihr als heruntergekommener Detektiv in den Großstädten herum.

auch der finale Zweikampf ausgetragen wird. Die ungewollte Zeitreise führt euch unter anderem in die Steinzeit, ins wilde Amerika der 20er Jahre und zu einem kleinen Astronautentrip auf dem Mond.

**„Zeitlose“ Hüpferei**

Die spielerischen Elemente dieser Hopserei sind im Prinzip schnell erzählt. Neben den für Garfield-Verhältnisse ungewöhnlich sportlichen Hüpfenlagen verfügt der Vierbeiner über zwei verschiedene Verteidigungstechniken: Zum einen kann er die Angreifer durch einen gezielten Schlag ausschalten, zum anderen die Widersacher aus der sicheren Distanz mit diversen Wurfgeschossen außer Gefecht setzen. Letztere Waffe ist allerdings nicht unbegrenzt einsetzbar, da ihr zunächst einmal im jeweiligen Level die nötige Munition einsammeln müßt. Damit trotz - vornehm ausgedrückt - übersichtlichen Gameplays die nötige Abwechslung aufkommt, variieren in jedem Zeitabschnitt die spielerischen Anforderungen. In der Steinzeit sind zum Beispiel gezielte Sprünge und akrobatische Lianenschwünge nötig, um das rettende Ziel zu erreichen. In Ägypten müßt ihr euch dann als Pharao durch ein Pyramiden-Labyrinth durchschlagen, wobei hinterhältige Fallensysteme und hartnäckige Mumi-



Glitschiges Eis und schlecht gelaunte Pinguine machen euch das Wikinger-Leben schwer.



In der Pyramide ist ein gutes Gedächtnis vonnöten, da viele Fallen nicht vorhersehbar sind.



Ein großer Fisch schwimmt euch wieder aus diesem Loch heraus.

**Hot-Spot**

Ein Jump & Run-Spiel, so träge wie sein Hauptdarsteller.

en euch das Leben schwer machen. Witzig und anspruchsvoll zugleich ist zudem der Astronauten-Level, da ihr hier mit der

**Check Up**

Mega Drive 16 MBit



Garfield Jump & Run  
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961  
Release: November Preis: DM 119,95

Spieler ..... 1  
Levels ..... 10  
Save Game ..... -  
Besonderheiten.. Verschiedene Zeitepochen, hoher Schwierigkeitsgrad

Grafik **70%**

Witzig animierter Kater, viele verschiedene Hintergründe, insgesamt jedoch recht spartanisch und farbarm in Szene gesetzt.

Sound **70%**

Die Hintergrundmusik nervt mit der Zeit, Soundeffekte sind rar und zudem von mittelpträgiger Qualität.

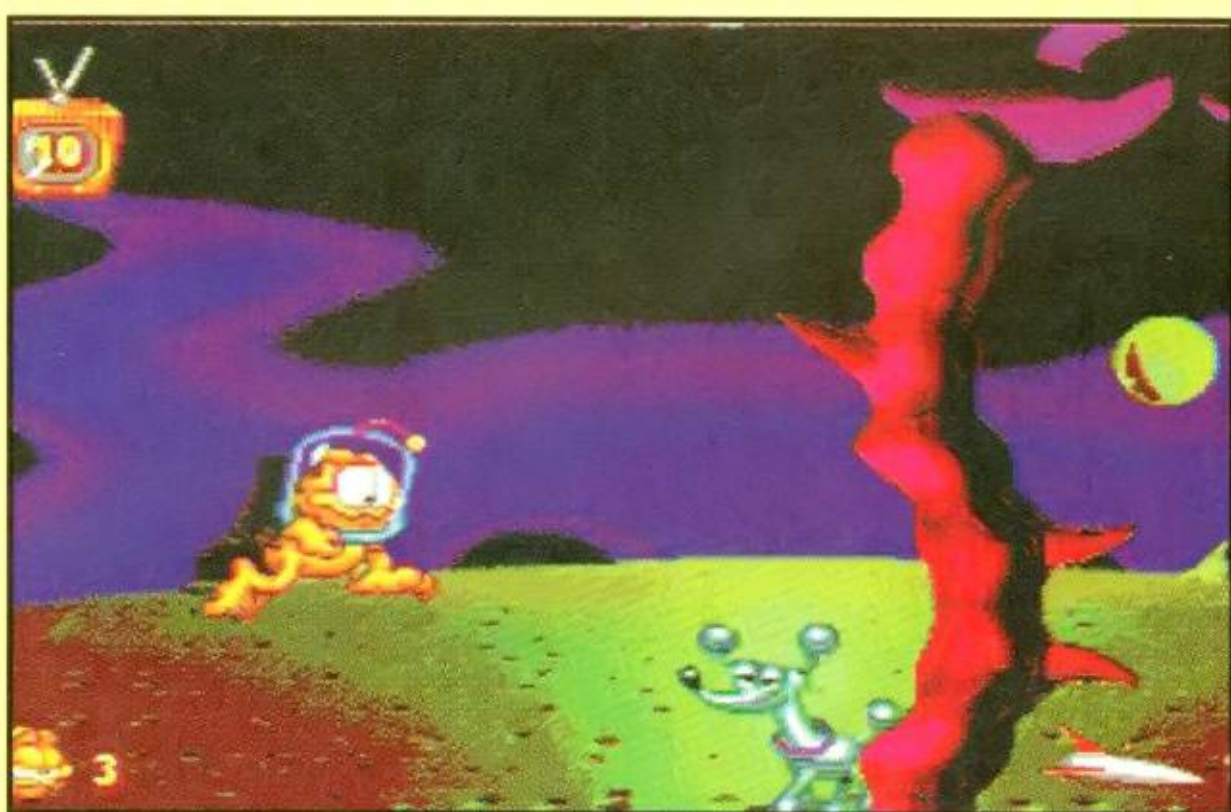
Gesamt **66%**

Frustrierend schweres Hüpfspiel mit einem belanglosen Leveldesign.





Im letzten Level müßt ihr euch durch das elektronische Innere des Fernsehers durchwühlen.



Durch die ungewohnten Schwerkraftsverhältnisse auf dem Mond sind Riesensprünge kein Problem.

# Word Up

Sega präsentiert Jump & Run in seiner durchschnittlichsten Form. Zwar ist die Hopserei durch verschiedene Zeitepochen um Abwechslung bemüht, insgesamt werden bei Garfield jedoch nur die gängigsten spielerischen Zutaten verwendet. Der Schwierigkeitsgrad schrammt zudem knapp am Prädi-

kat „Streckenweise unfair“ vorbei. Ärgerlich ist zudem, daß trotz gehobenen Spielumfanges die Designer auf ein Paßwortsystem verzichtet haben. Zusammen mit den wenigen Rücksetzpunkten ist so Frust vorprogrammiert.



Hinterhältig: In der Steinzeit taucht regelmäßig diese kleine Gewitterwolke auf, um Garfield einen Blitz zu verpassen.

eigenwilligen Schwerkraft zu kämpfen habt, die euch zu wahren Supersprüngen verhilft. Natürlich ändert sich in jeder Epoche auch das Waffenarsenal. Während Garfield in der Steinzeit beispielsweise stilgerecht mit Knochen und Fischgräten um sich wirft, dient im Pharaonen-Level eine Fackel als Verteidigungsinstrument.

us

Tel. 0 89/546 0 300  
Playcom GmbH Cybersoft

PGA Tour Golf 96	dt	89.00
PGA Tour Golf 3	dt	89.00
Pirates o.l. Dark Wa.	dt	79.00
Pocahontas	dt	109.00

<b>Primal Rage</b>	dt	109.00
Punischer	dt	109.00
Putty Squad	dt	109.00
Radical Rex	dt	79.00
Revolution X	dt	114.00
Rise of the Robots	dt	69.00
Road Runner	dt	99.00
Schiempe	dt	99.00
Sequester DSV	dt	109.00
Shaq Fu + Musik CD	dt	79.00
Shining Force 2 (DA)	dt	129.00
Skeleton Crew	dt	89.00
Sonic 1 & 2 & Dr. Robo.	dt	109.00
Speedy Gonzales	dt	109.00
Spiderman/X-Man	dt	99.00
Spirou	dt	99.00
Star Trek: Deep Space	dt	109.00
StarGate	dt	99.00
Syndicate	dt	99.00
Theme Park kompl. dt.	dt	99.00
Tiny Toon 2	dt	79.00

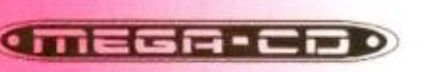
<b>Total Football</b>	dt	109.00
Urban Strike	dt	99.00
Vectorman	dt	114.00
Waterworld	dt	99.00
<b>Weapon Lord</b>	dt	99.00
Wonder Boy 3	dt	69.00
World Class Soccer 2	dt	69.00
World Class Soccer	dt	109.00
<b>WWF Wrestl. Arcade</b>	dt	114.00
X-Men 2	dt	99.00
Zero the Kamikaze	dt	109.00

<b>Mega Drive-Sonderangebote</b>		
Baltz	dt	29.00
Bobby 2	dt	39.00
Double Clutch	dt	49.00
Fifa Soccer 95	dt	59.00
Flux (Juice)	dt	54.00
Haunting	dt	49.00
Hyperdunk	dt	39.00
Incredible Hulk	dt	39.00
<b>Marko's Magic Footb.</b>	dt	55.00
Nighty Max	dt	59.00
NHLPA Hockey '95	dt	49.00
Ottifants	dt	29.00
Pack Panic	dt	59.00

<b>Pitfall!</b>	dt	49.00
Prince of Persia	dt	59.00
Sword of Vermilion	uk	49.00
Talespin	dt	39.00
Toughman Boxing	dt	49.00
Ultimate Soccer	dt	39.00
Winter Olympics	dt	39.00
Yogi Bear	dt	49.00

## Mega Drive-Zubehör

4 Spieler Adapter	dt	65.00
<b>6 Button Joypad</b>	dt	39.00
Action Replay Pro 2	dt	79.00
Antennenweiche MD 2	dt	39.00
ASCII 6 But. Joypad	dt	45.00
Cinch Kabel MD 1	dt	15.00
Competition Joypad	dt	16.00
MD 2 Lion King Set	dt	269.00
Pro Pad 6 B. SV-439	dt	39.00
Program Pad SV-443	dt	59.00
Scarf Kabel MD 1	dt	19.00
Sega Maus	dt	75.00
Tecno 183 Joypad	dt	23.00



Chuck Rally-B.C.Rac.	dt	109.00
Corpse Killer	dt	89.00
Demolition Man	dt	99.00
Dragon Lore	dt	89.00
Dragon's Lair kp. dt.	dt	99.00
Ecco the Dolphin 2	dt	89.00
Fatal Fury Special	dt	109.00
<b>Flying Nightmares</b>	dt	69.00
Formula 1 Racing	dt	99.00
ISS Deluxe (16 MB)	dt	89.00
Kids on Site	dt	89.00
Lords of Thunder	dt	89.00
Marko's Magic Footb.	dt	109.00
Mega Race	dt	89.00
Midnight Raiders	dt	109.00
NBA Jam	dt	89.00
Samurai Showdown	dt	74.00
Schlumpfe	dt	99.00
Slam City	dt	99.00
Soul Star (komp. dt.)	dt	109.00
Space Adventure	dt	89.00
Supreme Warrior	dt	89.00
Surgical Strike	dt	109.00
Syndicate	dt	99.00
Theme Park	dt	99.00

<b>Mega-CD-Sonderangebote</b>		
Bill Walsh Football	dt	39.00
NHLPA Hockey '94	dt	39.00
Powermonger	dt	39.00

## Mega-CD-Zubehör

<b>Sega 32X</b>		
Batman Forever	dt	124.00
Blackhawk	dt	99.00
Casper	dt	99.00
Corpse Killer	dt	135.00
Fifa Soccer 96	dt	99.00
Judge Dredd	dt	124.00
Knockies Chaotix	dt	109.00
<b>Metal Head</b>	dt	129.00
Mother Base	dt	109.00
Motorcross	dt	129.00

NBA Jam Tournament	dt	129.00
NFL Quarterback '96	dt	124.00
NFL Quarterback Club	dt	119.00
<b>Primal Rage</b>	dt	109.00
Revolution X	dt	124.00
Slam City (CD)	dt	129.00
Star Trek: Fleet Aca.	dt	99.00
Star Wars Arcade	dt	119.00
Stellar Assault	dt	119.00
Supreme Warrior (CD)	dt	129.00
Surgical Strike	dt	129.00
T-Mek (CD)	dt	109.00
Toughman Boxing	dt	99.00
Virtua Fighter	dt	119.00
Virtua Racing Deluxe	dt	129.00
WWF Raw	dt	129.00
WWF Wrestle. Arcade	dt	124.00

## Sega 32X-Zubehör

MD 32X & Star Wars	dt	469.00
Mega Drive 32X	dt	379.00

## Game Gear

5-in-1 Fun Pak	dt	69.00
Batman and Robin	dt	69.00
Batman Forever	dt	69.00
Casino Fun Pak	dt	69.00
Chicago Syndicate	dt	69.00
Cut Throat Island	dt	74.00
Earth Worm Jim	dt	84.00
Garfield Caught it!	dt	74.00
NFL Quarterback '96	dt	74.00
Powerdrive	dt	69.00
Primal Rage	dt	79.00
Sonic Labyrinth	dt	74.00
Tails Adventure	dt	74.00
True Lies	dt	79.00

## Sony PSX

Air Combat	dt	89.00
Assault Rigger	dt	89.00

<b>Toh Shin Den</b>	dt	84.00
---------------------	----	-------

Casper	dt	94.00
Cyberia	dt	94.00
Cyberstard	dt	84.00
D's Dining Table	dt	94.00
Destruction Derby	dt	94.00
Discworld (kp. dt.)	dt	89.00
Extreme Sports	dt	89.00
Fifa Soccer 96	dt	89.00
Konami Soccer	dt	99.00
Gunner Heaven	dt	89.00
Impossible Mission	dt	99.00
John Madden 96	dt	89.00
Jumping Flash	dt	89.00
Kileak the Blood	dt	89.00
Crazy Ivan	dt	89.00
Lemmings 3D	dt	89.00
NBA Jam Tournament	dt	94.00
NHL Hockey 96	dt	99.00
Novostorm	dt	89.00
Panzergeneral	dt	89.00
Parodius	dt	99.00
PGA Tour Golf 96	dt	89.00

Philosoma	dt	89.00
Pinball (Ocean)	dt	99.00
<b>Primal Rage</b>	dt	99.00
Overkill	dt	99.00
Rapid Reload	dt	89.00
Rayman	dt	99.00
Revolution X	dt	84.00
Ridge Racer	dt	89.00
Shock Wave	dt	89.00
Starblade Alpha	dt	89.00
Street Racer	dt	99.00
Streetfighter Movie	dt	89.00
Theme Park	dt	99.00
Victory Goal	dt	109.00
Virtua Fight 2 Remix	dt	65.00
Virtua F.E. Clockw.K.	dt	149.00
Virtua Fight 2 Remix	dt	65.00
Virtua Fighter	dt	109.00
Virtua Racer	dt	99.00
Virtua Soccer	dt	99.00
Virtua Baseball	dt	99.00
Virtua Hydlide	dt	99.00
Virtua Snooker	dt	94.00
VR Baseball	dt	94.00
Waterworld Action	dt	94.00
Wing Commander 3	dt	99.00
Wipe out	dt	89.00

## Sony PSX-Zubehör

<b>Action Replay PSX</b>	dt	69.00
Joypad Sony PSX	dt	54.00
Maus Sony PSX	dt	54.00
Memory Card Sony PSX	dt	49.00
Playstation + 1 Spiel	dt	639.00
Sony Playstation	dt	579.00

## Saturn

Aaron vs. Ruth	dt	89.00
Aftermath	dt	94.00
Alien Trilogy	dt	94.00
Aliens	dt	89.00
<b>Baseball (Konami)</b>	dt	99.00
Bug	dt	109.00
Casper	dt	94.00
<b>Championship Pool 2</b>	dt	89.00
Clockwork Knight	dt	89.00
Cyber Speedway	dt	89.00
Cyberia	dt	94.00
Daytona USA	dt	109.00
Descent	dt	94.00
Digital Pinball	dt	99.00
Dracula X	dt	99.00
Impossible Mission	dt	94.00
Konami Soccer	dt	99.00
Myst (komp. dt.)	dt	99.00
NBA Jam Tournament	dt	94.00
NFL Quarterback '96	dt	84.00
NHL Hockey 96	dt	89.00
Panzer Dragon	dt	109.00
<b>Panzergeneral</b>	dt	89.00
Parodius	dt	99.00
Pebble Beach Golf	dt	89.00
Primal Rage	dt	89.00
<b>Overkill</b>	dt	99.00
Raven Project	dt	89.00

Rayman	dt	94.00
Real Yumme (kp. dt.)	dt	119.00
Revolution X	dt	84.00
Robotics	dt	89.00
Sega Rally	dt	99.00
Shinobi X	dt	99.00
Street Racer	dt	94.00
Streetfighter Movie	dt	94.00
Theme Park	dt	89.00
Victory Goal	dt	109.00
Virtua Fight 2 Remix	dt	65.00
Virtua F.E. Clockw.K.	dt	149.00
Virtua Fight 2 Remix	dt	65.00
Virtua Fighter	dt	109.00
Virtua Racer	dt	99.00
Virtua Soccer	dt	99.00
Virtua Baseball	dt	99.00
Virtua Hydlide	dt	99.00
Virtua Snooker	dt	94.00
VR Baseball	dt	94.00
Waterworld	dt	94.00
Worms	dt	94.00

## Saturn-Zubehör

<b>6 Button Joypad</b>	dt	39.00
4 Spieler Adapter	dt	69.00
<b>Action Replay Saturn</b>	dt	99.00
Adventure & Joypad	dt	35.00
Antennenkabel	dt	54.00
Arcade Racer Linkrod	dt	119.00
Backup Memory Saturn	dt	99.00
Joypad Saturn	dt	39.00
Saturn+VF & Clockw.	dt	869.00
Video CD MPEG-Karte	dt	329.00
<b>Sega Saturn + 3 Spi.</b>	dt	1049.00
Sega Saturn o. Spiel	dt	729.00
Universal Adaptor	dt	69.00
Virtua Stick Saturn	dt	79.00

Ladenverkauf, KEIN Versand, Preise variieren

Munich Software Center  
Theresienstr. 152  
80333 München  
Tel. 0 89/52 27 87

\* Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.  
\* Vorbestellung möglich. \* Kostenlose Gewinnspiele.  
\* An- und Verkauf von gebrauchten Spielen. \* Wir verkaufen auch: S.NES, IBM und Amiga Spiele.  
\* Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme.

Ab DM 250,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.  
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorlage zzgl. DM 18,- Versandkosten.  
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.  
Händleranfragen erwünscht (Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.)

Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,  
Tel. 0 89/546 0 300  
Fax 0 89/546 0 919



**L**ange Zeit hat man von Donald auf dem Mega Drive nichts mehr gehört. Um so schöner ist es zu wissen, daß es dem quirligen Erpel anscheinend

**DER BEKANNTE**

gut geht. Donald gönnt sich näm-

**ENTERICH ZEIGT**

lich einen Urlaub auf der karibi-

**UNGEAHNTE TALENTE!**

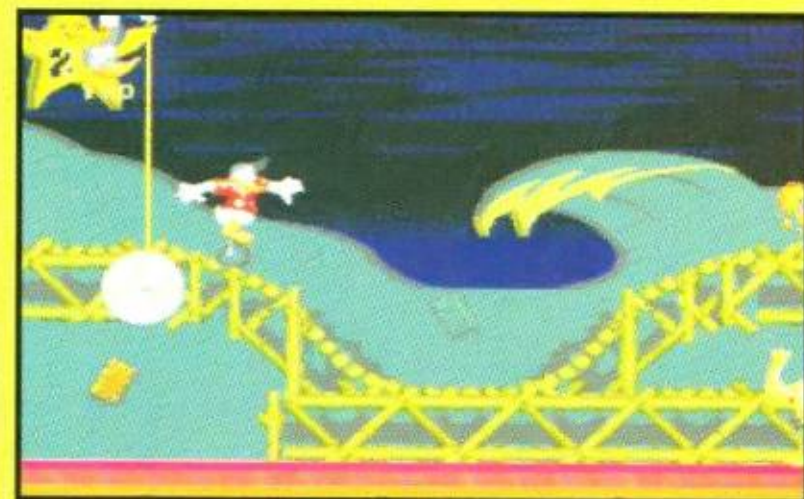
schen Insel Mojo. Mit einem schicken Hawaii-Hemd ausgestattet, möchte er die nächste Zeit seine Seele einfach nur baumeln lassen. Doch aus den Urlaubsträumen wird mal wieder nichts; die

Donald in Maui Mallard

Einwohner, die ihn dort alle respektvoll Maui Mallard nennen, bitten Donald nämlich darum, ihr wertvolles, aber derzeit verschollenes Idol Shabuhm Shabuhm wiederzubringen, da dieses heilige Götzenbild die Insel vor Gefahren schützt. Was folgt, ist ein Jump & Run-Spiel, das von den witzigen Animationen, der Dschungel-Atmosphäre sowie vielen spielerischen Gags lebt.

**Donald der Ninja**

Um sich im Dickicht des Dschungels zurechtzufinden, nimmt Donald Duck wieder seine geliebte Maiskolben-Pistole mit auf die gefahrvolle Reise. Seit seinem letzten Abenteuer wurde diese patente Waffe jedoch gehörig aufgemotzt, denn



Auf dem Einrad geht es durch eine halsbrecherische Bahn aus einem Bambusgeflecht (ganz oben). In diesem Abschnitt steht euch ein langer Tanz auf den Orgelpfeifen bevor (oben).

**Check Up**

Mega Drive  
16 MBit



Donald in: Maui Mallard Jump & Run  
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961  
Release: Oktober Preis: DM 119,95

- Spieler ..... 1
- Levels ..... 10
- Save Game..... -
- Besonderheiten ..... Hoher Schwierigkeitsgrad

**Grafik 80%**

Witzige und flüssige Animationen, wie man sie nur von Disney gewohnt ist, farbenprächtiges sowie abwechslungsreiches Hintergrundlayout.

**Sound 72%**

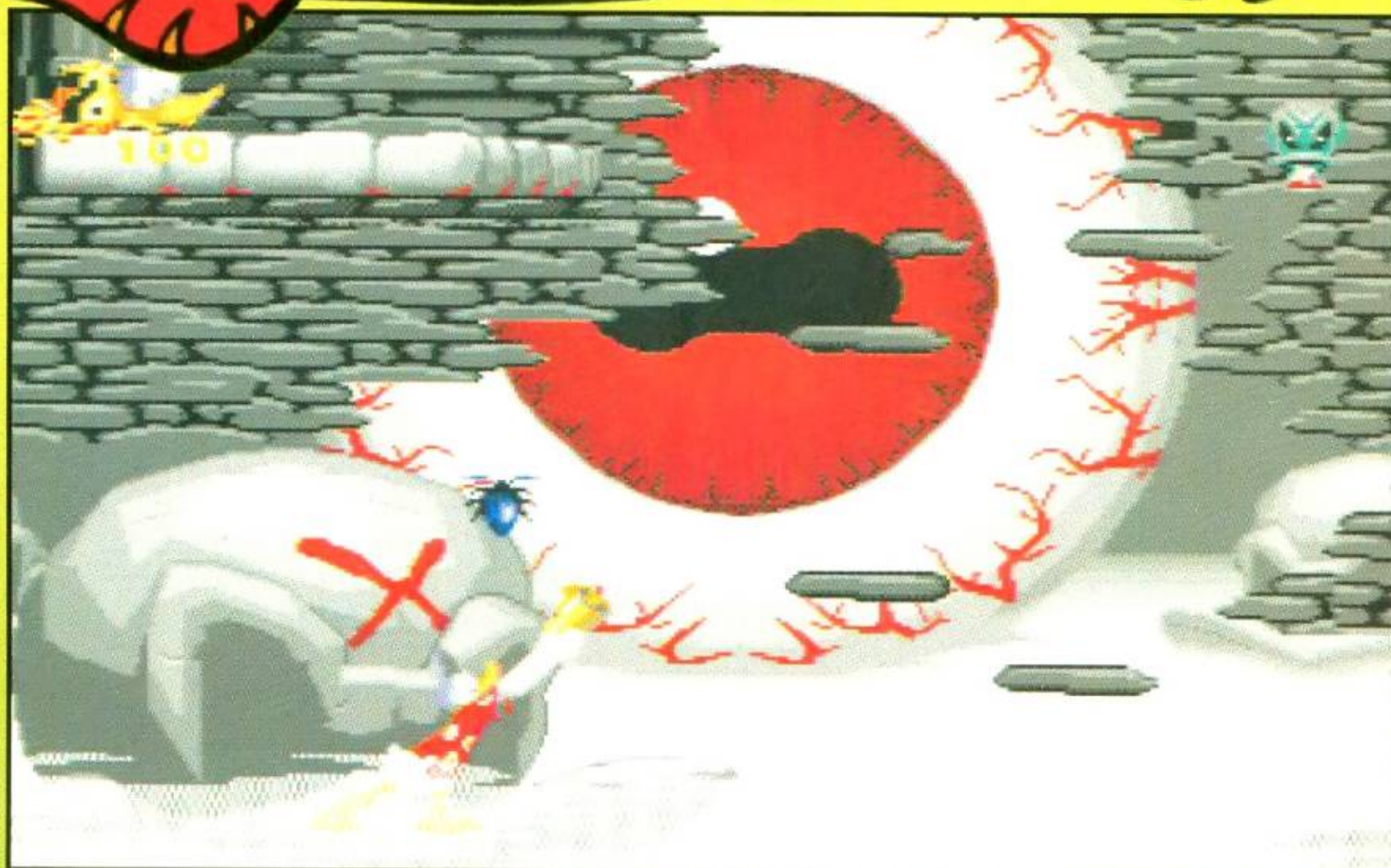
Buschtrommeln und exotische Rhythmen dienen als Hintergrundmusik, die Soundeffekte sind witzig, teilweise jedoch schon bekannt.

**Gesamt 84%**

Disney-Jump & Run mit Dschungel-Ambiente; technisch wie spielerisch rundum überzeugend.

**Hot-Spot**

Disneys Erpel in seinem bisher witzigsten und schwierigsten Abenteuer.



Nebulös: Im Land der Zombies werden die Plattformen teilweise durch den Nebel-effekt verdeckt.



Die Streßbrunde: Schnelligkeit ist Pflicht, um den steigenden Lavamassen zu entkommen (rechts). Unter Wasser solltet ihr den Rückstoß der Pistole nutzen, um Donald schneller fortzubewegen (unten).



nicht nur Maiskolben, sondern auch explosive Früchte, harte Kristalle oder bumerangartige Geschosse dienen diesmal als Munition, falls ihr die entsprechenden Items eingesammelt habt. Doch damit nicht genug: Auf Knopfdruck könnt ihr zwischen den Waffenarten wechseln und sie sogar miteinander kombinieren, um Munition bis hin zum Kaliber einer Smart-Bombe zu erhalten. Mit der Wumme allein ist der Dschungel jedoch nicht zu knacken. Donald hat daher in der Zwischenzeit einen Crash-Kurs in asiatischer Kampfkunst absolviert. Haltet ihr die A-Taste gedrückt, verwandelt sich der tolpatschige Erpel in einen agilen Ninja, der mit gekonnten Nunchaku-Schlägen die feindlich gesinnten Ureinwohner flugs aus dem Verkehr zieht. Durch diese Allzweckwaffe kann sich der Ninja-Donald zudem an vorgegebenen Haken festklammern und so mit einem gekonnten Schwung tiefe Abgründe überwinden. Diese Metamorphose unterliegt jedoch einem Gesetz: die mystische Verwandlung ist nur

**Auch dieses Disney-Produkt ist ein wahrer Fundus an witzigen Animationen (oben).**

**Bungee Jumping einmal anders: Durch elastische Äste könnt ihr euch zu hochgelegenen Plattformen schwingen (oben).**

dann möglich, wenn ihr zuvor ein Yin & Yang-Symbol eingesammelt habt. Dieses Power-Up verleiht euch zudem nur für einen kurzen Zeitraum Ninja-Künste (ein Count-

down wird angezeigt), so daß ihr immer wieder neue Symbole sammeln solltet, um nicht wieder als träger Donald durch die Levels zu schleichen.

## Word Up

Bereits nach einer kurzen Schnupperphase war klar: Das Duo Disney/Sega hat es mal wieder geschafft, den gewohnt hohen technischen Standard (obercoole Animationen) mit einem einfallsreichen Leveldesign zu verbinden. Die Ninja-Verwandlung ist witzig und bietet darüber hinaus viele

spielerische Möglichkeiten. An Überraschungsmomenten mangelt es dem Dschungel-Drama natürlich auch nicht. Der Schwierigkeitsgrad ist zudem nicht so lasch wie bei früheren Disney-Produkten.





**D**ie „Niederlage“ gegen George Foreman hat Axel Schulz vermutlich mehr Sympathien eingebracht als jeder noch so haushohe Sieg. In den

**DER WELTMEISTER**

USA genießt „Big George“ nach

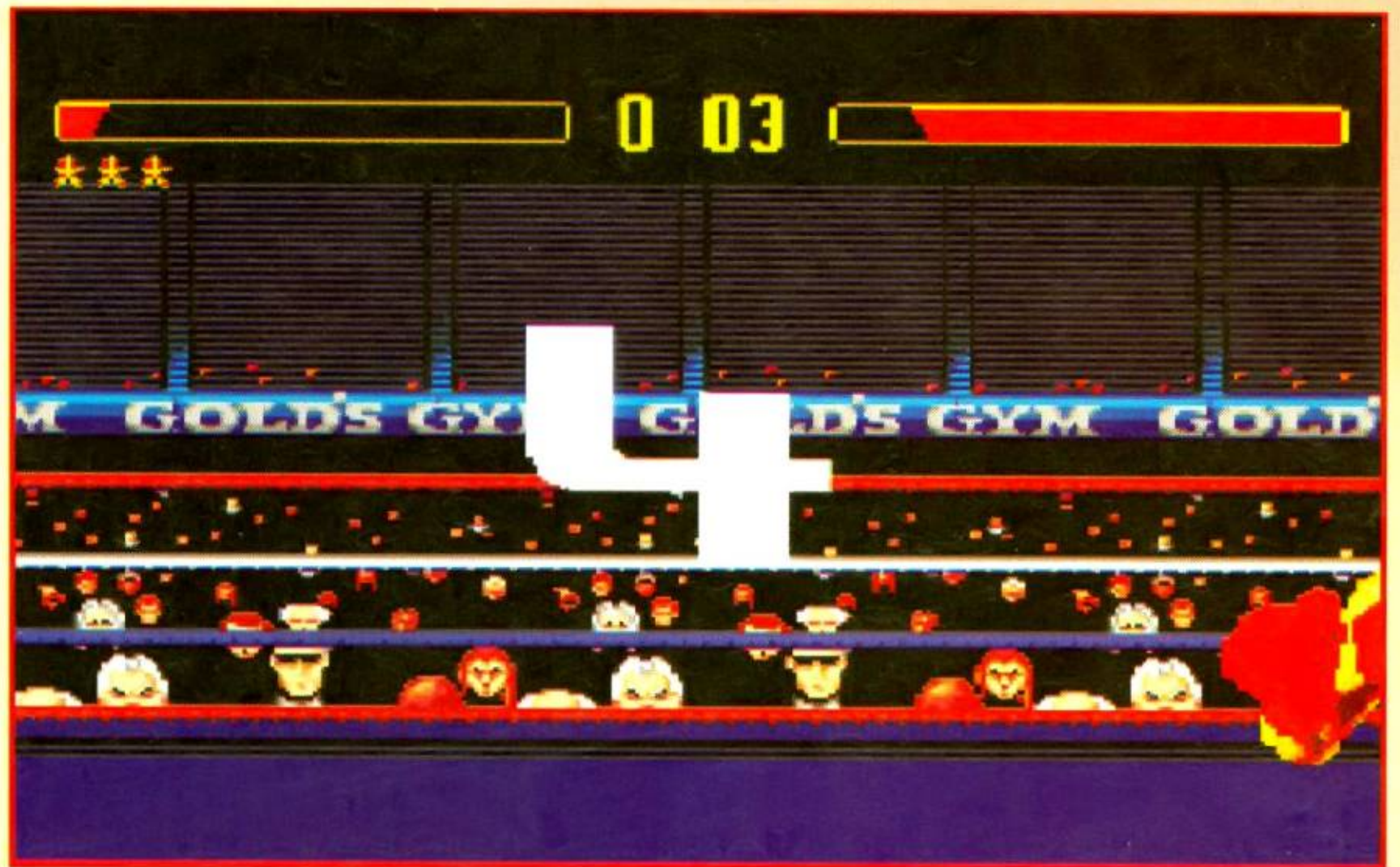
**FORDERT EUCH**

wie vor ein bemerkenswert hohes

**HERAUS.**

Ansehen, und deshalb spielt er auch die Gallionsfigur für eine nach ihm benannte Box-Simulation. Schließlich hat er in seinem Leben auch einiges geleistet: 79 Kämpfe (davon 74 Siege) und neun Kinder - das soll ihm erst

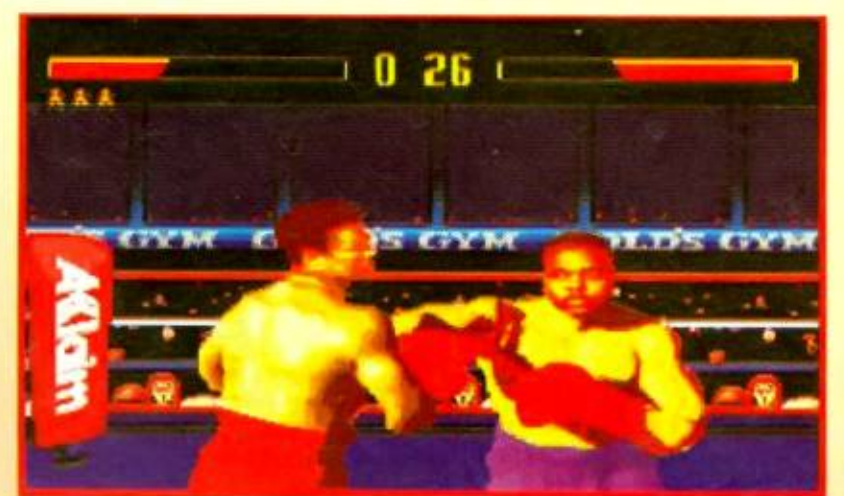
Real  
For  
Foreman



Ist ein Boxer am Ende seiner Kräfte, wird er vom Schiedsrichter angezählt.

einmal jemand nachmachen! Zum Spiel: Es erwarten euch drei Modi (Schaukampf, Karriere, Wettkampf), bei denen ihr euren Boxer wahlweise von vorne oder hinten seht. Ihr dürft euch zwischen 20 Sportlern mit den unterschiedlichsten Fähigkeiten (Schnelligkeit, Kraft usw.) entscheiden und selbstverständlich auch zu zweit gegeneinander antreten. Mit bestimmten Button-Kombinationen und etwas Glück gelangen euch „Special Moves“ (Kinnhaken, Cross, Uppercut, Clinch, Ducken, Blocken), mit denen ihr euch über 3, 6, 9 oder 12 Runden rettet. Eine Kraft-Leiste zeigt dabei die Verfassung des jeweiligen Boxers an. Glücklicherweise darf man per Paßwort seine Spielstände speichern.

pm



Mit einer speziellen Einstellung im Optionsmenü sieht der Spieler rot, wenn er zu viele Treffer kassiert hat.



20 Schlägertypen mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen stehen zur Auswahl.

**Check Up**

Mega Drive  
16 MBit



Foreman For Real Sportspiel  
Hersteller: Acclaim Tel. -  
Release: September Preis: DM 130,-  
Spieler .....1-2  
Levels .....~  
Save Game .....Paßwort  
Besonderheiten.....Etliche Special  
.....Moves

**Grafik 78%**

Die Animationen der digitalen Boxer können sich größtenteils sehen lassen.

**Sound 72%**

Satter Soundtrack, der sich aber ständig wiederholt und daher schnell langweilt!

**Gesamt 61%**

Ausgeknockt: Auf Dauer läßt es Foreman For Real an Abwechslung fehlen.

**Hot-Spot**

Tiefschlag! Dann doch lieber die TV-Übertragung auf RTL ...

**Word Up**

Diese trantütige Boxerei besitzt so viel Dynamik wie ein herumtaumelnder George Foreman in der zwölften Runde gegen Axel Schulz. Ein Spiel ohne die Power und Atmosphäre eines klassischen Beat 'em Ups - Spannung kommt jedenfalls nicht auf, wenn man vor dem Gegner hin- und hertänzelt und gelegentlich einen

Kinnhaken landet. Außerdem hängt einfach zuviel vom Zufall ab: Das aufwendige Austüfteln von Strategien ist völlig sinnlos. Wer einfach drauflosprügelt, hat noch die besten Chancen.







“

Willkommen zu den ersten Sega Magazin Tips & Tricks im neuen Look. Nachdem der erste Ordner nun randvoll sein dürfte, starten wir passend zum zweiten Ordner mit einem neuen, noch besseren Konzept, bei dem wir viele Leser Anregungen aufgegriffen habe. Neue Rubriken, wie Lesertips, Leserfragen, Action-Replay-Codes, Saturn-Section geben euch die Möglichkeit, selbst euer Talent unter Beweis zu stellen. Für den besten Tip des Monats gibt's einen Preis Viel Spaß!

Euer  
David Maderer

”

# SEGA

## Magazin

# Tips & Tricks

DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 11/95

### KOMPLETTLÖSUNG

- 2 Sonic Compilation
- 4 Spirou
- 6 Batman and Robin
- 8 Judge Dredd
- 10 Bloodshot
- 12 Primal Rage

### 16 CODES

### 18 HELPLINE

### 21 HITPARADE

### 22 ACTION REPLAY

### 23 LESER-TIPS

### SATURN TIPS

- 24 Bug
- 27 Panzer Dragoon
- 30 Clockwork Knight

### 31 TIPS & TRICKS ABC

# HELP

Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine SEGA Magazin-Tips bestellen:

\_\_ St. HELP-Sammelordner „SEGA Magazin“ je 10,- DM \_\_\_\_

Gesamt DM \_\_\_\_

zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM 6,-/Ausland DM 13,-) DM \_\_\_\_

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM \_\_\_\_

bar (Geld liegt bei)

per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

**Computec Verlag**  
**Leserservice**  
**Postfach**  
**90327 Nürnberg**

Name .....

Straße .....

PLZ Wohnort .....

Datum/Unterschrift .....

## ZUM SAMMELN!



- für deine Power-Tips aus dem SEGA Magazin
- für die wichtigsten 384 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-

VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!





# SONIC COMPILATION



**S**onic und Dr. Robotnik kommen in einer Compilation mit drei Spielen zu euch zurück. Auf einer Cartridge befinden sich Sonic 1, 2 und Dr. Robotnik's Mean Bean Machine, die dieses Modul zu einer Anhäufung von goldenen Ringen und bunten Bohnen macht. Wir haben für euch die ganzen guten alten Codes und Paßwörter ausgegraben, um euch das Leben leichter zu machen.

## SONIC 1

### UNBESIEGBARKEIT UND CHARAKTER-AUSWAHL

Drücke im Titelbildschirm oben, C, unten, C, unten, C, unten, C, links, C und rechts. Dann hältst du A und drückst Start. Die Anzeige im Spiel zeigt seltsame Zeichen an, und du kannst über B Sonic verändern und diese Änderung mit C permanent machen. Wenn du das Spiel anhältst, kannst du mit B oder C eine Zeitlupenfunktion einstellen.

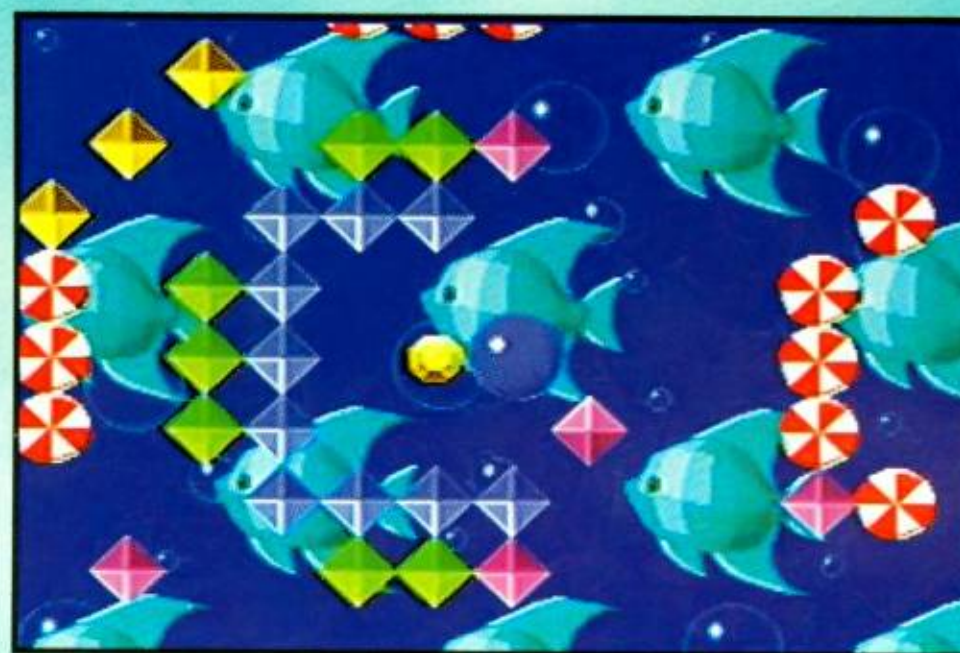


### LEVEL-ANWAHL

Drücke oben, unten, links, rechts, A, C, B und C im Titelbildschirm, und ein Ton bestätigt die Wirkung des Cheats. Nun drückst du A und Start gleichzeitig, um in die Level-Auswahl zu gelangen.

### ALTERNATIVE LEVEL-ANWAHL

Drücke im Titelbildschirm oben, unten, unten, unten, links und rechts. Halte nun A und drücke Start, um den Cheat zu aktivieren.



### SECHS SMARAGDE

Benutze den Level-Anwahl-Cheat, wähle den Special-Stage an und schnappe dir dort einen Smaragd. Während das Spiel dann deine Punkte errechnet, drückst du den Reset-Knopf. Wiederhole diesen Vorgang, bis du alle sechs Smaragde hast und starte dann das Spiel wie normal.

### HOCHGESCHWINDIGKEITS-DEMO

Halte A, B und C gedrückt und Sonic rennt mit wahn-sinniger Geschwindigkeit durch das selbstablaufende Demo. Läßt die Knöpfe wieder los, so wird Sonic verrückte Sachen machen. Dies funktioniert auch im Abspann.



## ACTION REPLAY CODES

### SONIC 1

- 0138A06032** unendliche Leben
- 0039F011C1** Sonic kann durch Gegner nicht mehr verletzt werden
- 00A35E6042** Sonic bekommt seine Turbo-Schuhe
- 0039DC31C1** du beginnst jeden Level mit mehreren hundert Ringen
- 0032426010** du kannst von jedem Level aus starten

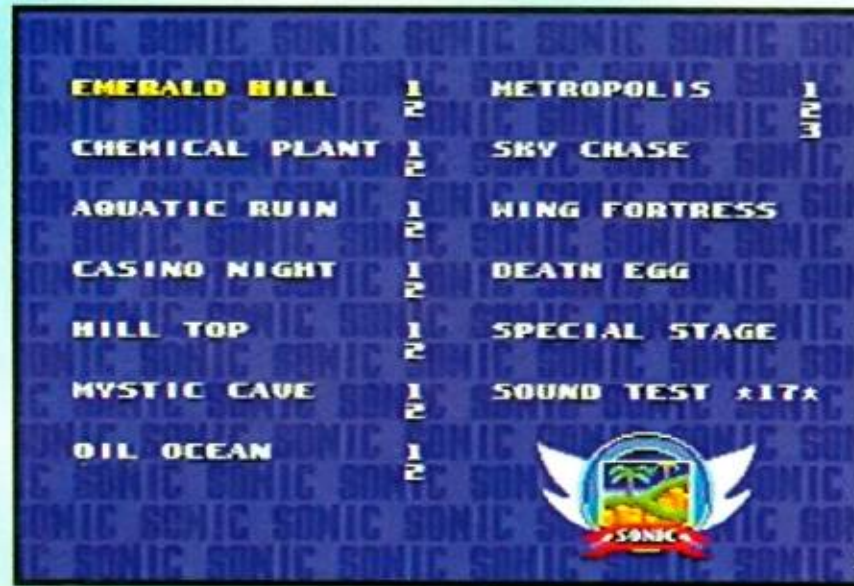
### SONIC 2

- FFFE120009** unendliche Leben
  - FFFE210063** du hast andauernd 99 Ringe, die dir Spezialausgänge usw. ermöglichen
  - FFFE090001** du kannst über den A- und den C-Button den Level manipulieren
- Schalte das Action Replay an und dann ziemlich schnell aus, um den Cheat zu nutzen. Drücke nach dem Manipulieren des Levels B.

- FFFFD00001** drücke A und Start gleichzeitig, um in die Level-Auswahl zu kommen
- FFFFB1000X** hier stellt X die Anzahl der Chaos-Edelsteine (1-7) dar. Benutze diesen Code mit dem Code für die Ringanzahl, um dich in Super Sonic zu verwandeln.
- FFFE2100XX** hier ist XX die Anzahl der Ringe, stelle diese auf über 50 und die Anzahl der Chaos-Edelsteine auf sieben, und du kannst dich in Super Sonic verwandeln, wenn du in die Luft springst.
- FFFE190001** höhere Sprünge/verrückte Haare
- FFF65F00FF** Sonic ist weiß
- FFFE12000X** X ist die Anzahl der Leben
- FFB01E0000** Sonic rennt die ganze Zeit
- FFB02B0001** Schutzschild



## SONIC 2



### LEVELAUSWAHL

Gehe zu den Optionen und höre dir die Sounds in folgender Reihenfolge an: 19, 65, 09, 17. Dann hörst du einen Ton, der den Cheat bestätigt. Wenn du nun zum Titelscreen zurückgehst, dann halte A und drücke nun Start.



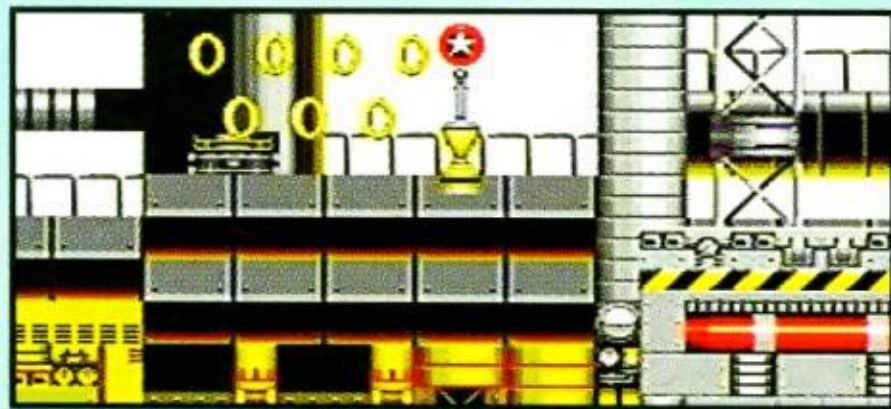
### SUPER-SONIC

Verwende den Levelauswahl-Cheat und höre dann folgende Sounds an: 04, 01, 02, 06 des Levelauswahl-Bildschirmes. Wähle den Level, den du möchtest, aus, sammle 50 Ringe ein und drücke dann B und C gleichzeitig. So wirst du zu Super-Sonic.



### CONTINUES

Du bekommst 14 Continues, wenn du diese Sounds anhörst: 19, 65, 09, 17, 01, 01, 02 und 04. Starte dein Spiel, und wenn du ein Männchen verlierst, wirst du im Continue-Bildschirm 14 aneinandergereihte Sonics entdecken.



### DESIGN-MODUS

Verwende zunächst wieder den Levelauswahl-Cheat und spiel dann diese Sounds: 01, 09, 09, 02, 01, 01, 02 und 04. Stelle den Cursor auf den gewünschten Level und drücke A und Start. Beim Spielen ist die Anzeige nun verändert, und du kannst Sonic mit B verändern und mit C so fest einstellen. Hältst du B und drückst dann die A-Taste, so scrollst du dich durch die verschiedenen Möglichkeiten.



### CASINO NIGHT ZONE-CHEAT

Wenn du in eine Slot-Machine springst und dann mehrmals C drückst, so werden die Räder immer mit drei gleichen Symbolen stehenbleiben, und du bekommst viele Ringe. Sollte jedoch Robotnik auf dem ersten Rad erscheinen, so höre sofort das Drücken auf, da sonst drei Robotniks erscheinen und du alle Ringe verlierst. Im Split-Screen-Modus sollte einer der Spieler die Zone beenden und der andere alle seine Leben verlieren. Beginnt dann der nächste Level, so wird dieser Spieler sehr viele Leben haben. Der zweite Spieler kann dann das gleiche machen und so auch viele Leben kassieren.



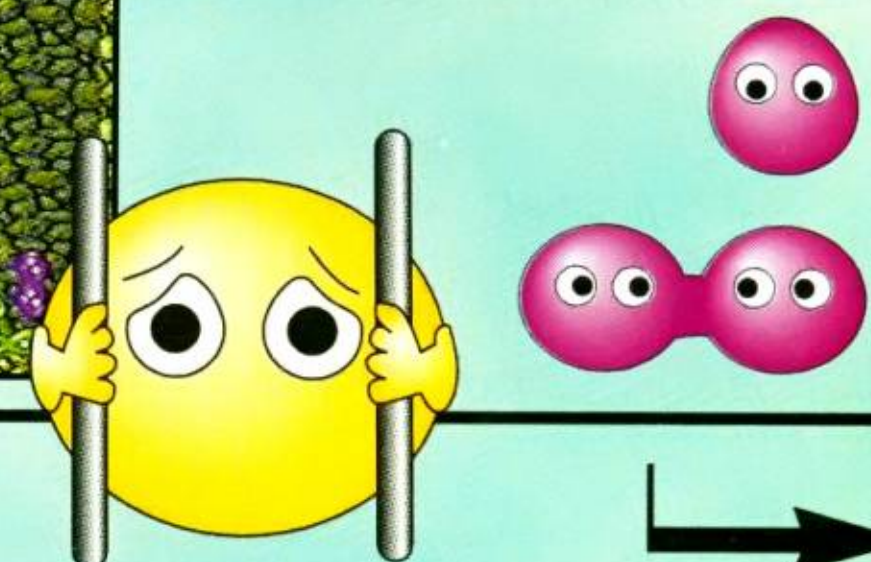
## DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

### PASSWÖRTER

R=Rot, P=Purple (lila), Y=Yellow (gelb), B=Blau, G=Grün, C=Colourless (farblos), H=die orange „Has-bean“

Level	Easy	Normal	Hard	Hardest
2	RRRH	HCYY	GCYY	BBGY
3	CPCG	BCRY	YCPC	GYGC
4	RCHY	YBCP	BGCB	PPRH
5	CBBP	HGBY	RPGG	GRPB
6	CRCP	GPPY	YYGG	PCGY
7	PYRB	PBGH	PCBB	BPGH
8	YGPH	GHCY	CYHY	CPSY

- 9 YPHB BPHH PBBG PGHC
- 10 RYCH HRYC CGRY GBYH
- 11 GPBC CRRB BYYH GPHR
- 12 RHYY GGCY GCCB RGHB
- 13 YHBB PYHC HCPH RRCY







# SPIROU

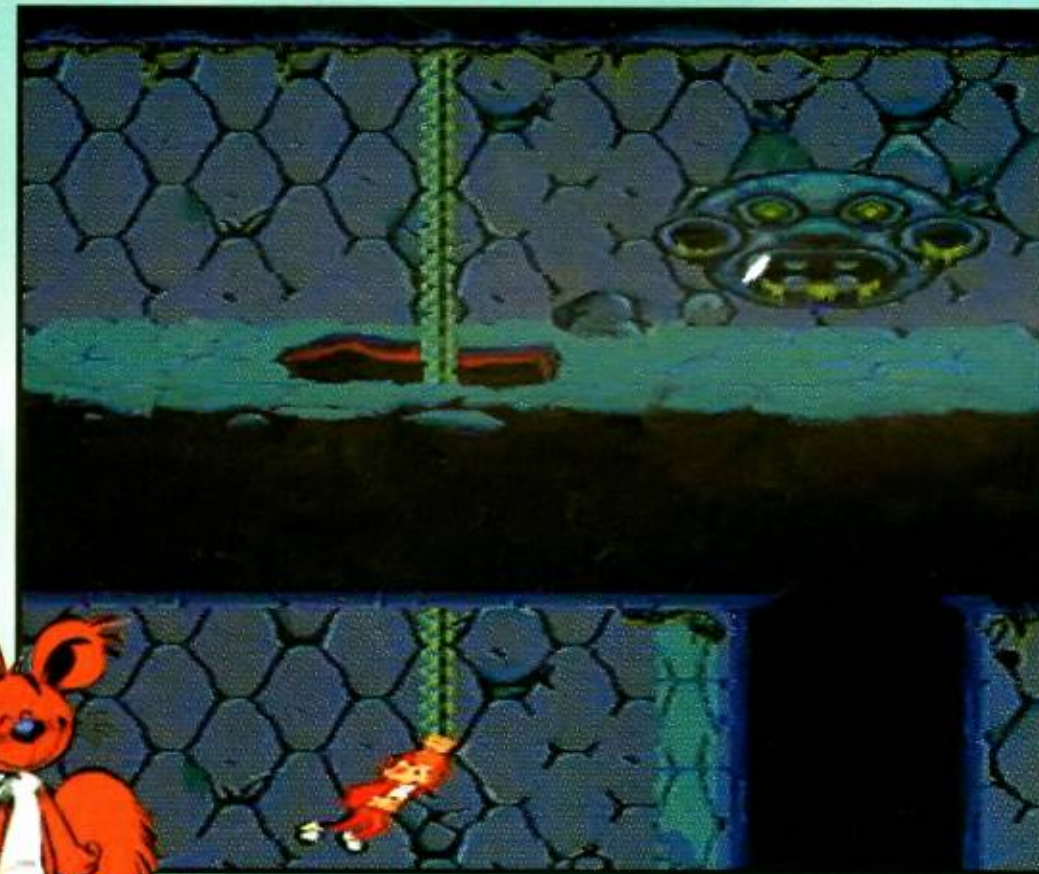
**S**pirous Reise ist fast vorüber. Bald wird der Great Inventor zurück in New York sein und seinen Platz auf der International Scientific Research Video Conference einnehmen. Dann ist der Traum der bösen Cyanida, alle Maschinen in der Welt zu kontrollieren, ausgeträumt.

## THE CATACOMBS



Die Katakomben bestehen aus einer Reihe von unterirdischen Tunneln, die Spirou erforschen muß, um anschließend aus ihnen zu entkommen. Bestimmte Ausgänge kann man nur nutzen, indem man zwei Edelsteine in die Augen der steinernen Gesichter an den Wänden der Gänge einsetzt. Die Edelsteine sind über die Katakomben verstreut und müssen einzeln eingesammelt und eingesetzt werden. Einige der Steingesichter speien auch Feuer, du solltest also beim Einsetzen der Edelsteine vorsichtig sein, damit du dich nicht brennst.

Viele der Edelsteine sind in Räumen versteckt, die von einer Drehtüre blockiert werden. Diese kann man öffnen und durchschreiten, indem man zu dem Steinknopf vor der Tür läuft und sich dann auf den Boden wirft, um hindurchzuschlüpfen. An manchen Stellen kann dies recht schwierig sein, da in der Wand Spieße versteckt sind, die plötzlich hervorschießen und dich am Durchrennen hindern.



In verschiedenen Abschnitten dieses Levels bricht der Boden ohne erfindlichen Grund einfach durch. Merke dir, wo das der Fall ist, da es jedesmal an der selben Stelle passiert. Gelegentlich mußt du in ein solches Loch hinabspringen. Das sorgt anfänglich für Verwirrung, aber nach einigen Versuchen wird alles viel klarer.



## THE CAVE...

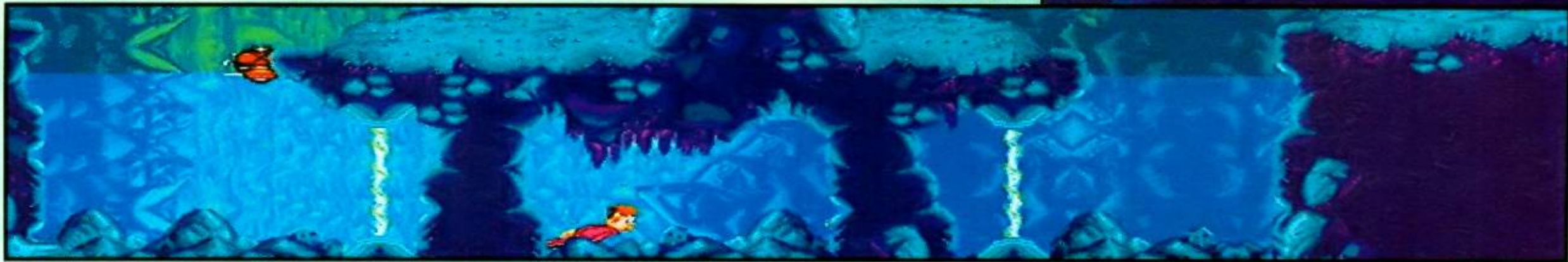
Achte auf die Maschinen am oberen Rand des Screens. Sie werfen Sprengkörper ins Wasser, um dich am Fortkommen zu hindern.





## ...THE CAVE

Auf dem Meeresboden gibt es auch Kraftfelder, die dich elektrisieren. Beim Schwimmen ist also gutes Timing gefragt, um ihnen zu entgehen. Spirou kann seinen Atem nur für 20 Sekunden anhalten. Wenn dir die Luft ausgeht, springst du nach oben auf den nächstgelegenen Vorsprung. Auf dem letzten Vorsprung befindet sich ein Roboter, der zerstört werden muß. Er hinterläßt eine Granate, die du unbedingt brauchst, um den Level abzuschließen.



Wenn du die Bombe einmal hast, tauchst du hinab zum Grund, um einen Tunnel zu finden, der mit einer Stahltür verrammelt ist. Bleibe davor stehen und warte darauf, daß ein U-Boot auf dich feuert. Wenn du dem Geschöß ausweichst, wird die Tür beschädigt. Nach drei Treffern ist die Tür zerstört, vergiß aber nicht, nach oben zu tauchen, wenn dir die Luft knapp wird. Schwimme durch den Tunnel und auf den Vorsprung und werfe anschließend die Bombe auf die Brücke. Lasse dich durch die Spalte fallen, die die Bombenexplosion hinterläßt und schwimme zu einer weiteren Gruppe von Vorsprüngen. Hier findest du eine Reihe von Wasserfällen, die du hinunterrutschen mußt, um zu einem weiteren Roboter mit einer Bombe zu gelangen. Zerstöre ihn, sammle die Bombe ein und benutze sie an der Tür zum Ausgang.

## THE SWAMP

Sei sehr vorsichtig in diesem Level, denn im Sumpf verstecken sich massenweise Monster, die nur darauf warten, sich auf dich zu stürzen. Von den Bäumen hängen Löwenpfoten herab und greifen nach dir, wenn du unachtsam bist. Du kannst ihnen nur ausweichen, indem du auf dem Bauch an den Ästen vorbeikriechst. Spirou kann entweder den Weg über die Baumwipfel oder die Landroute nehmen. Beide Wege sind ungefähr gleich schwierig, aber über die Baumwipfel geht's eindeutig schneller. Wenn du die Landroute nimmst, muß Spirou das Wasser überqueren, indem er von einem Nilpferdrücken zum nächsten springt. Diese Aufgabe ist sehr simpel, aber hüte dich vor den Leuchtkäfern, die über den Tieren herumschweben. Wenn du versehentlich eine berührst, wird Spirou vom elektrischen Schlag getroffen und fällt in den Sumpf. Er muß auch eine Reihe von herumschwimmenden Schildkröten überqueren. Dies bringt man erfolgreich hinter sich, indem man auf die erste springt und wartet, bis sie die Seerose erreicht. Dann muß Spirou zurück auf die zweite Schildkröte hüpfen. Die erste Schildkröte wird nun von der Seerose aufgefressen und in die andere Richtung ausgespuckt. Das ist das Zeichen für Spirou, von der zweiten Schildkröte (bevor diese auch aufgefressen wird) auf den leeren Panzer der ersten und dann an Land zu springen. Wenn du die obere Route nimmst, mußt du auf die versteckten Käfer achten, die sich tarnen, indem sie die Rinde der Bäume nachahmen. Einer Attacke kann man aus dem Weg gehen, wenn man sich der Kletterpflanzen über den Ästen bedient, um über das Käfernest zu kommen.





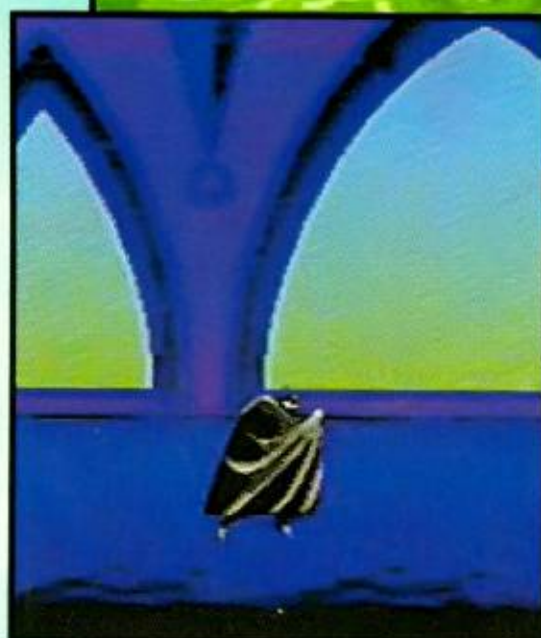
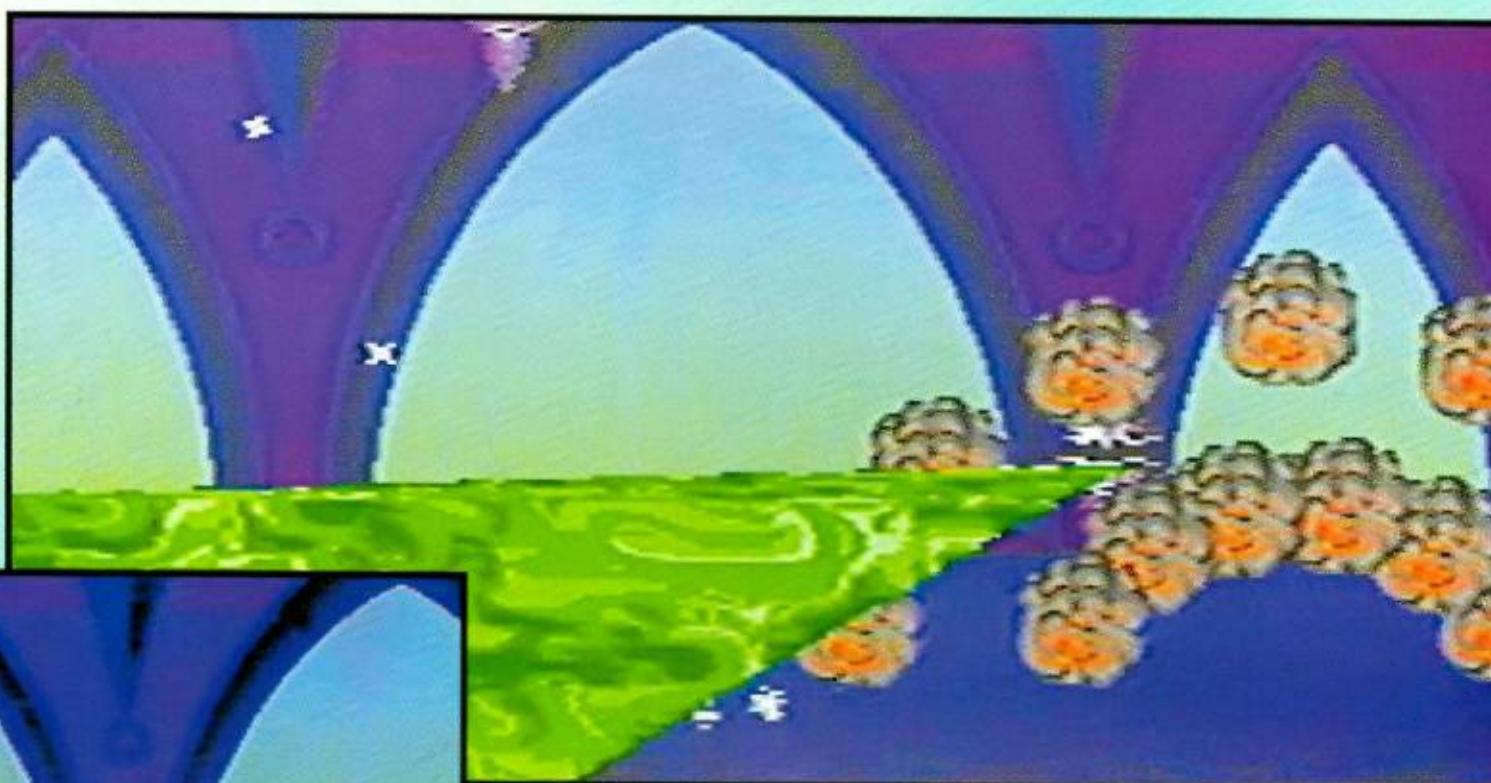
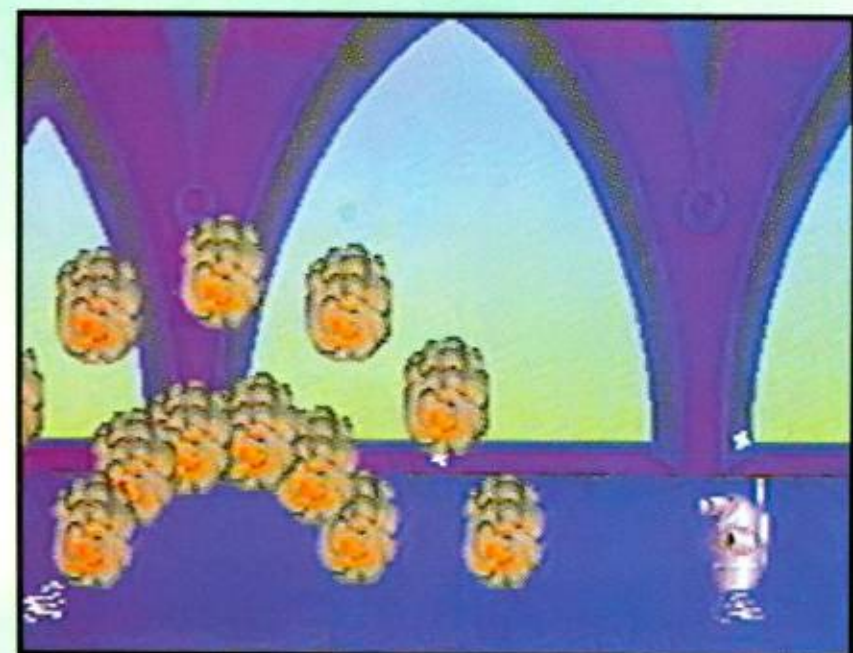
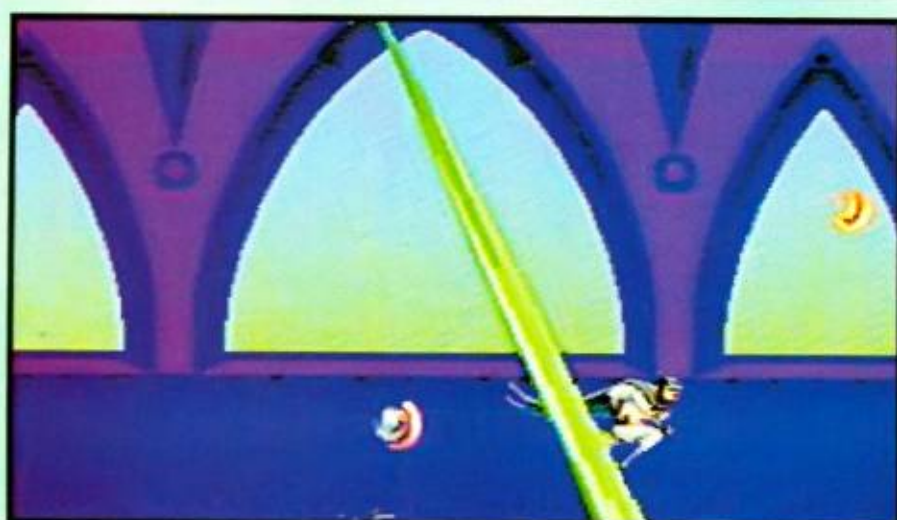
# BATMAN & ROBIN

HOMPLETTLÖSUNG



**S**chnee im Juli? Batman und Robin bekommen es mit der Kraft von Mr. Freeze zu tun, der das Super-Kühlmittel AU13 gestohlen hat. Dieser Ganove muß gestoppt werden, bevor er die Welt in eine gefrorene Hölle verwandelt.

## GENERAL TIPS



Versuche zuerst die schwebenden Androiden zu vernichten. Diese feuern gefährliche Laser auf Batman ab, die seine Energie schnell verringern. Du mußt schräg nach oben schießen, wodurch die Androiden in die Ecke gedrängt und bald schon zerstört werden. Die kleinen laufenden Roboter

kannst du erledigen, indem du vor sie hinkrabbelst und deine Waffe voll auflädst. Ein paar solcher vollen Treffer verwandeln die Roboter schnell in Kabelsalat. Die Batsymbole, die du findest, solltest du in Rot aufnehmen, da die grünen nicht für mechanische Gegner geeignet sind. Die kleineren Roboter bringen jede Menge Energieherzen hervor, die dir das Erreichen des Level-Endes sehr erleichtern.



Achte darauf, daß Batman die grünen Batsymbole einsammelt, mit denen er die verrückten Professoren mit einem Treffer erledigen kann. Bleibe weit genug von den Eismaschinen weg, die dich mit üblen Eiscocktails beschießen, wenn du zu nahe kommst. Die roten Batarang-Scheiben sind am besten geeignet, um die Eismaschinen zu zerschlagen. Schalte also laufend zwischen den beiden Waffen hin und her. Gehe in die Knie und lasse statt normaler voll aufgeladene Schüsse auf die Maschinen ab.



**GENERAL TIPS**



Der Power Pack ist eigentlich recht leicht zu steuern, und du kannst so die Spacemen leicht erwischen. Sobald du einen vernichtet hast, solltest du bereit sein, ein Power Up einzusammeln. Wenn du den Feuerknopf gedrückt hältst, so schießt Batman in die gleiche Richtung, egal wohin er gerade schaut. Diese Methode ist besonders gegen die Power-Packers sehr effektiv. Versuche möglichst in der Mitte des Bildschirms zu bleiben, da du so Angriffe von hinten vermeidest und eine bessere Schußposition hast.



Mr. Freeze ist wahrscheinlich der schwerste Endgegner, der dir im ganzen Spiel begegnet. Greife ihn so oft wie möglich an, hüte dich aber gleichzeitig vor den anderen Objekten im Raum. Du solltest dein Bubble-Schiff in der Ecke halten. Er versucht zwar zu entkommen, wenn du jedoch das Sperrfeuer beibehältst, wird er nur in die andere Ecke fliegen. Durchbrichst du dann seine Glasblase, so feuert er der Reihe nach von Norden über Süden, nach Osten und Westen durch den Raum. Du findest schon bald die besten Stellen zum Angriff heraus. Fällt Mr. Freeze von seinem Gefährt herab, darfst du nicht unter seinem Schiff oder in den oberen Ecken gefangen werden. Nach ein paar Schüssen ist Batman der Sieger. Da dieser Endgegner recht schwer ist, solltest du es mit einem deiner Freunde als Robin versuchen und zu zweit angreifen.

**CHEATS**

**ACTION REPLAY CODE**  
FFF6570002unendliche Leben

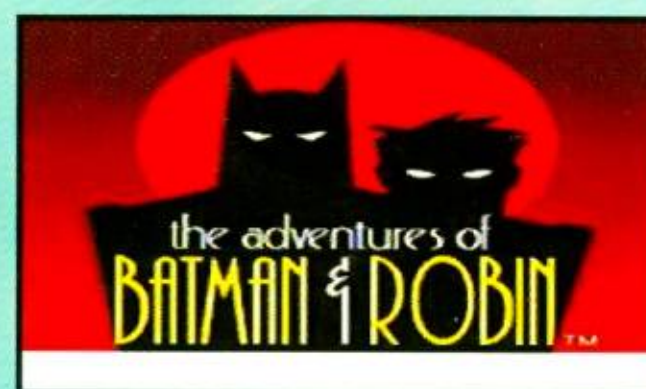


**LEVELAUSWAHL**  
Halte das Spiel an und drücke B, A, unten, B, A, unten, links oben und C. Wenn du nur wieder weitermachst, kommst du in den nächsten Level.





# JUDGE DREDD



## ACTION REPLAY CODE



FFF2B2E0003  
Unendliche  
Leben

**D**ie nächsten Ziele von Judge Dredd reichen vom Ausfindigmachen der Council Chambers bis zur Verhaftung der Sky Surfer. Wir haben für jeden Level die Paßwörter sowie einen Action Replay Code für unendliche Leben beigefügt.

## LOCATE RICO



## PASSWORD HQWVLT

Dein erstes Ziel besteht darin, die Council Chamber zu finden, die sich ganz rechts vom Gerichtsgebäude befindet. Die Transportröhren lassen den Level länger wirken als er wirklich ist. Die Pfeile am Rand jeder Röhre zeigen an, in welche Richtung du unterwegs bist, aber manchmal gelingt es dir durch Drücken des Joypads in die entgegengesetzte Richtung, den Lift zu blockieren, so daß du in jede beliebige Richtung fahren kannst.

Wenn du die Council Chamber gefunden hast, fährst du mit den Aufzügen zurück in die untere linke Ecke. Dort wirst du den Ausgang finden, aber hüte dich vor den Council-Wachen, die extrem widerstandsfähig gegen Kanonenfeuer sind. Hi-Ex bietet die einzige Möglichkeit, sie zu töten oder zu entwarnen.

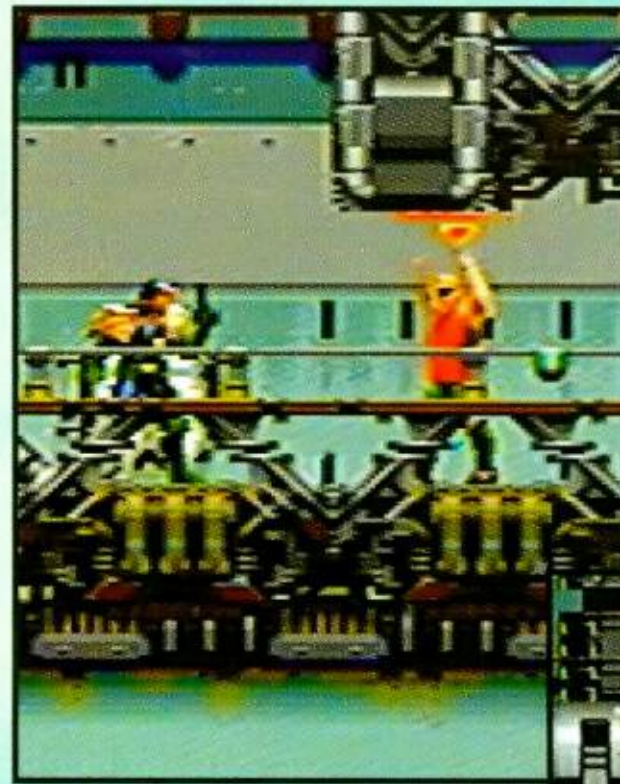
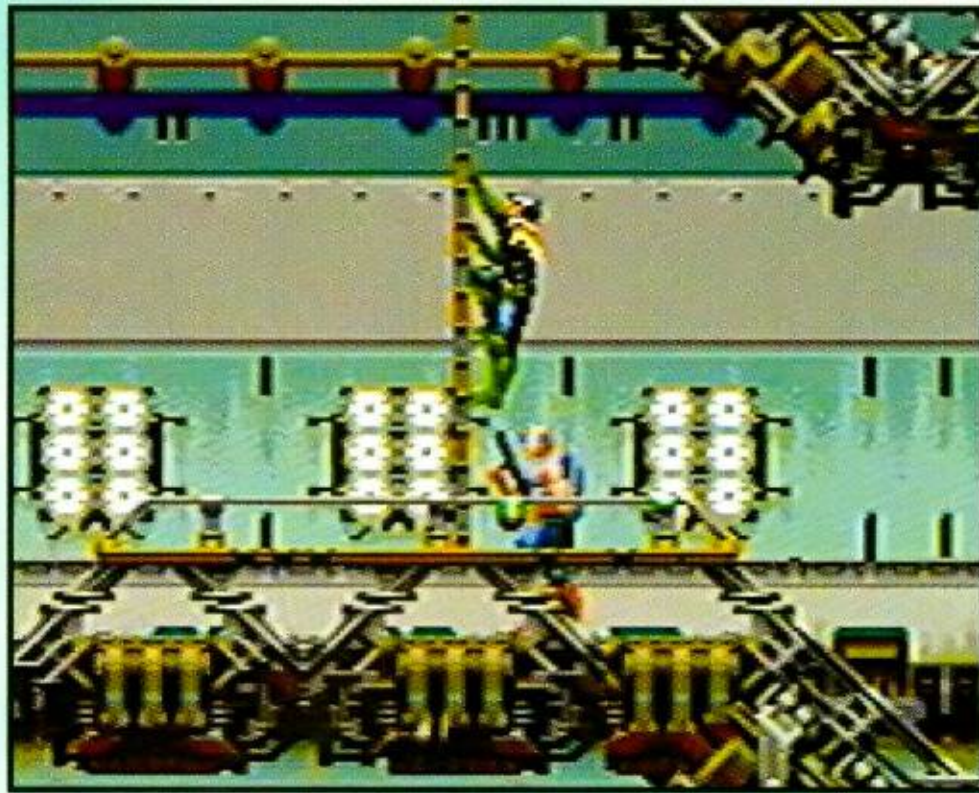
Deine nächste Aufgabe besteht darin, Ricos sämtliche ABC-Warriors zu zerstören. Es gibt zwei Ausgänge, die du erreichen mußt, und beide befinden sich in den unteren Levels. Die meisten von Ricos Kriegern triffst du ebenfalls auf den unteren und mittleren Vorsprüngen, was es für dich recht einfach macht, an alles heranzukommen. Verwende nur Hi-Ex oder Granaten und schieße nur, wenn die Gegner auf Dredd zulaufen. Zwei saubere Treffer lassen sie um Gnade winseln.

Außerdem gilt es, Ricos Computer-Netzwerk im Janus-Laboratorium lahmzulegen. Hier kommt die Hauptgefahr in Form von Ricos Clones. Sie tauchen jedoch nur aus den seitlichen Clone-Units auf. Wenn möglich, solltest du also diese Units von einem höhergelegenen Punkt aus (z. B. von einer Leiter aus) zerstören, um die Kreaturen an der Flucht zu hindern. Der Ausgang aus diesem Level befindet sich unten rechts im Labor.



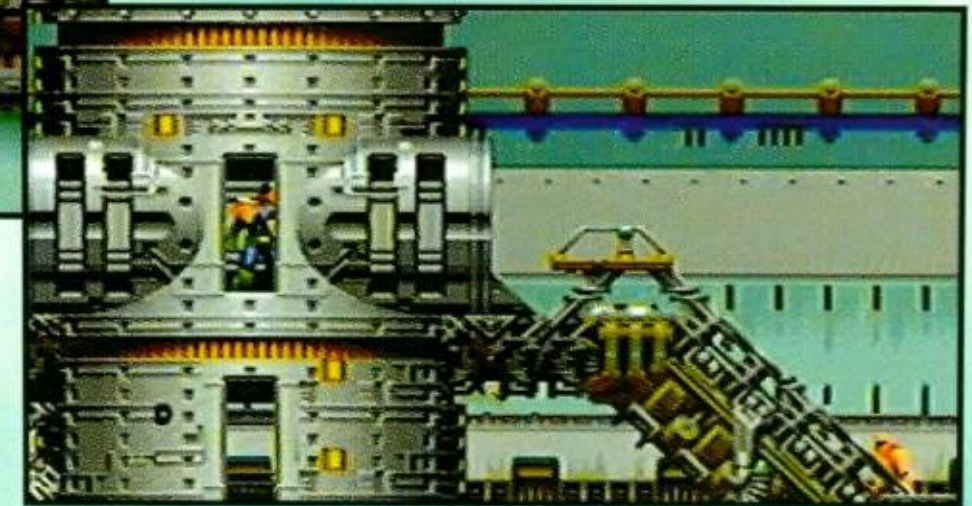
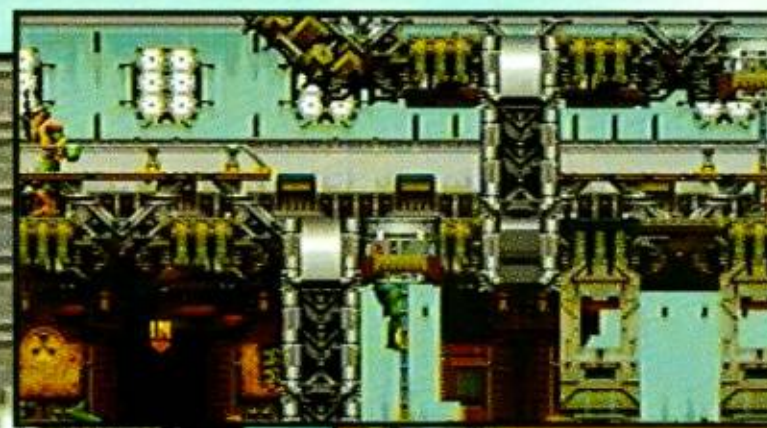
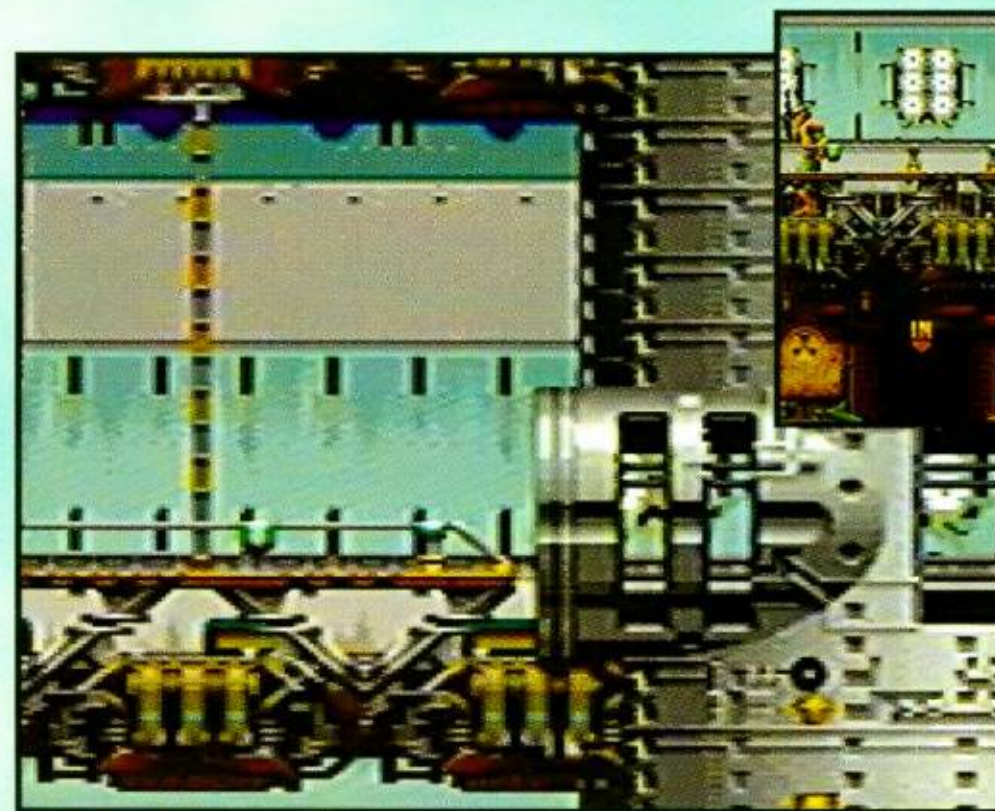


## INVASION BY GILA MUNJA



### PASSWORT WDRCNPU

Das erste Ziel in diesem Level ist, die Gila Munja ausfindig zu machen und alle zu zerstören. Die Strickleitern, mit denen du dich von Vorsprung zu Vorsprung bewegen kannst, sind auch ein beliebter Aufenthaltsort von Blitz Angels und geflohenen Sträflingen. Du kannst dich ihrer mit Hi-Ex und Granaten annehmen.

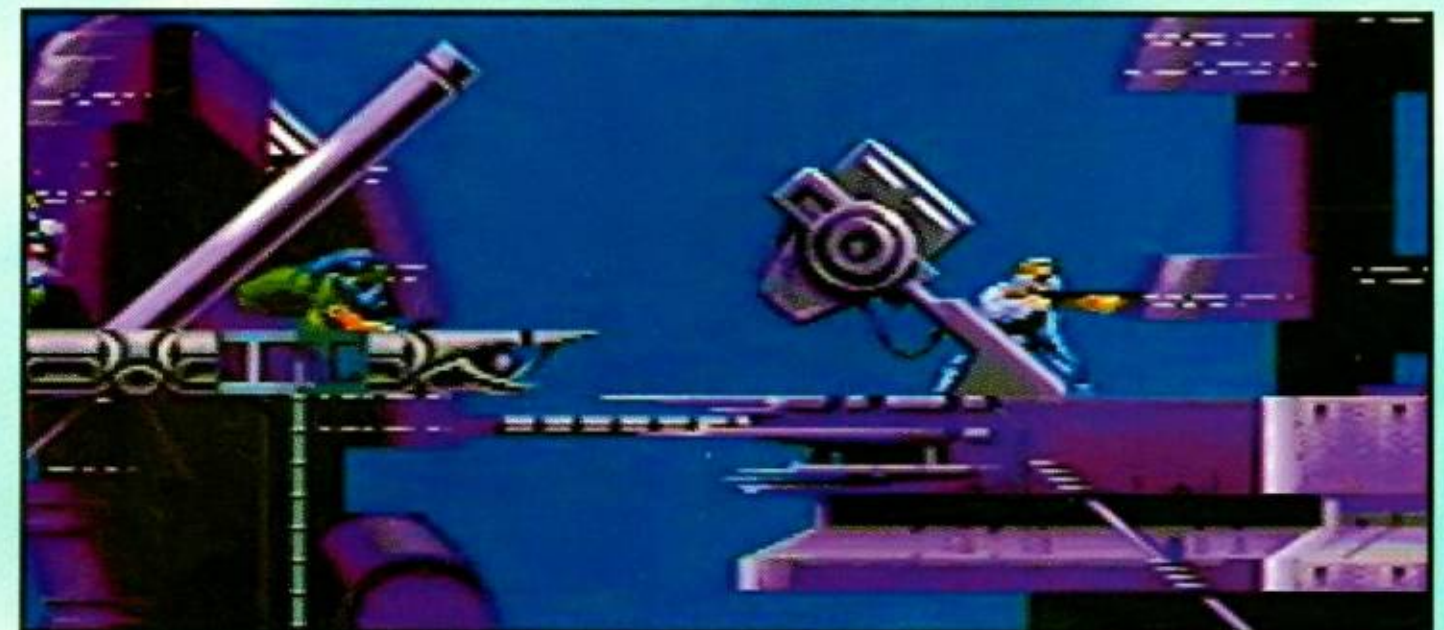


## RIOTS IN MEGA CITY ONE



### PASSWORT WDRCNPU

Hier handelt es sich um einen sehr umfangreichen Level, in dem man sich leicht verläuft, wenn man nicht aufpaßt. Die Täter sind schwer bewaffnet, demnach solltest du dich langsam und vorsichtig vorwärtsbewegen. Die Sky Surfers findet man an der Spitze der Konstruktion. Man kann sie mit Hi-Ex und Granaten zerstören. Es ist besser, die Vorsprünge entlangzurennen als zu gehen, um nicht von hinten zum Opfer zu fallen. Dies ist ein ziemlich schwieriger Abschnitt, da Dredd manchmal ins Kreuzfeuer geraten kann.





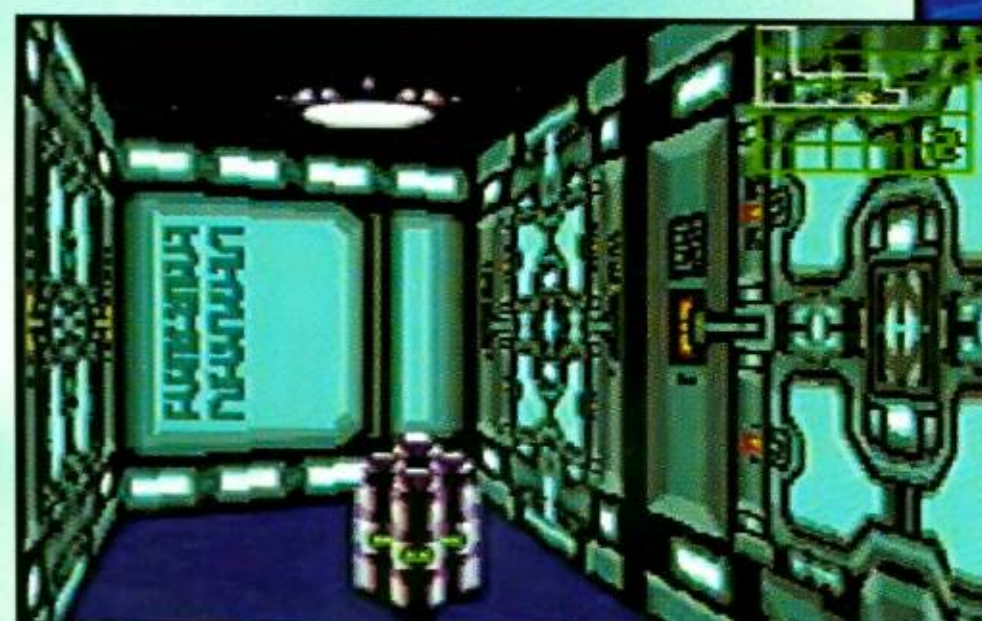
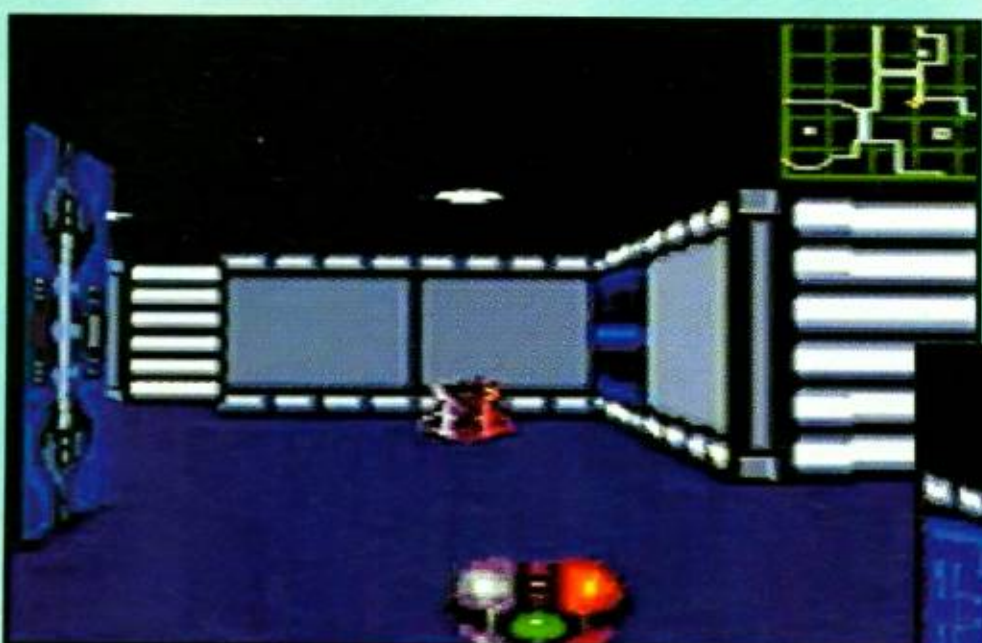


# BATTLE FRENZY

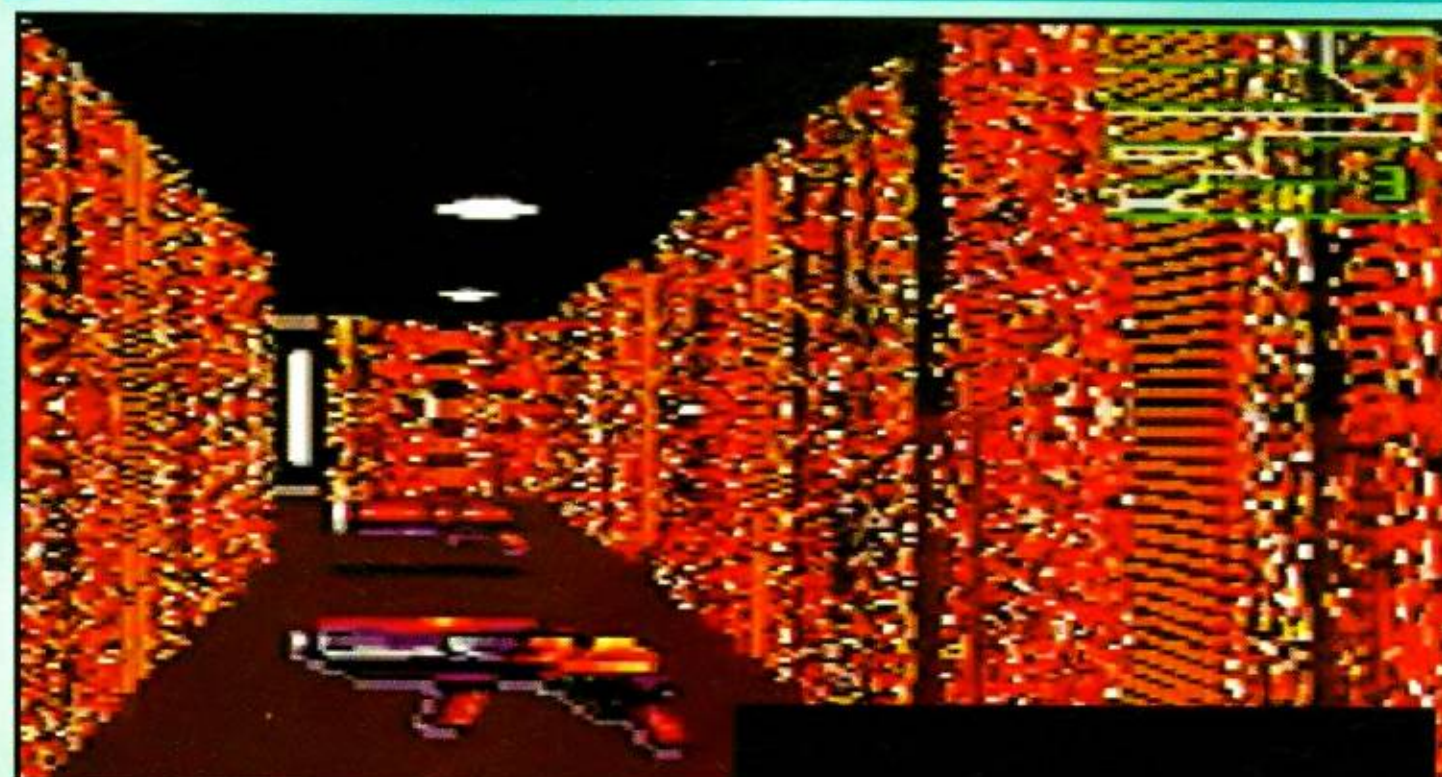
**E**ndlich gibt es auch ein 3D-Actiongame im id-Stil für den Mega Drive. Es hat 12 Levels, die sich durch Blast'em Up-Orgien, gute Grafiken und 360 Grad-Rotation auszeichnen. Hier habt ihr also eine Spielanleitung mit ein paar eingestreuten Cheats.

## ALLGEMEINE TIPS

Halte Ausschau nach Sauerstoff-Kanistern. Es kommt nicht darauf an, wie hoch deine Trefferquote bei den Feinden ist, ohne ein Aufstocken deines Sauerstoffvorrats wirst du nicht weit kommen. Über alle Levels verstreut findest du Geheimräume, die mit nützlichen Items angefüllt sind. Nachdem du alle Kreaturen in einem Raum vernichtet hast, gehst du die Wände entlang, während du den A-Button drückst. Dies wird dir alle verfügbaren Geheimräume öffnen.



Achte darauf, daß du so viele Waffen wie möglich einsammelst, sie liegen massenweise herum. Sie halten nicht lange vor, setze sie also sparsam ein, wenn du keine weiteren im Raum herumliegen siehst. Wenn du einmal eine breite Auswahl an Kanonen eingesammelt hast, solltest du sie alle an jeder Kreatur in deiner Nähe ausprobieren. Manche Waffen haben bei manchen Monstern kaum eine Wirkung. Trial and Error ist die einzige Möglichkeit; das mag dir einige Leben kosten, aber auf lange Sicht wird deine Feuerkraft dein Lebensretter sein. Wenn du nicht mehr genug Waffen hast, kannst du folgenden Code zur Auffüllung deines Munitionsvorrats einsetzen: pausiere das Spiel und drücke B, B, B, rechts, unten und links.

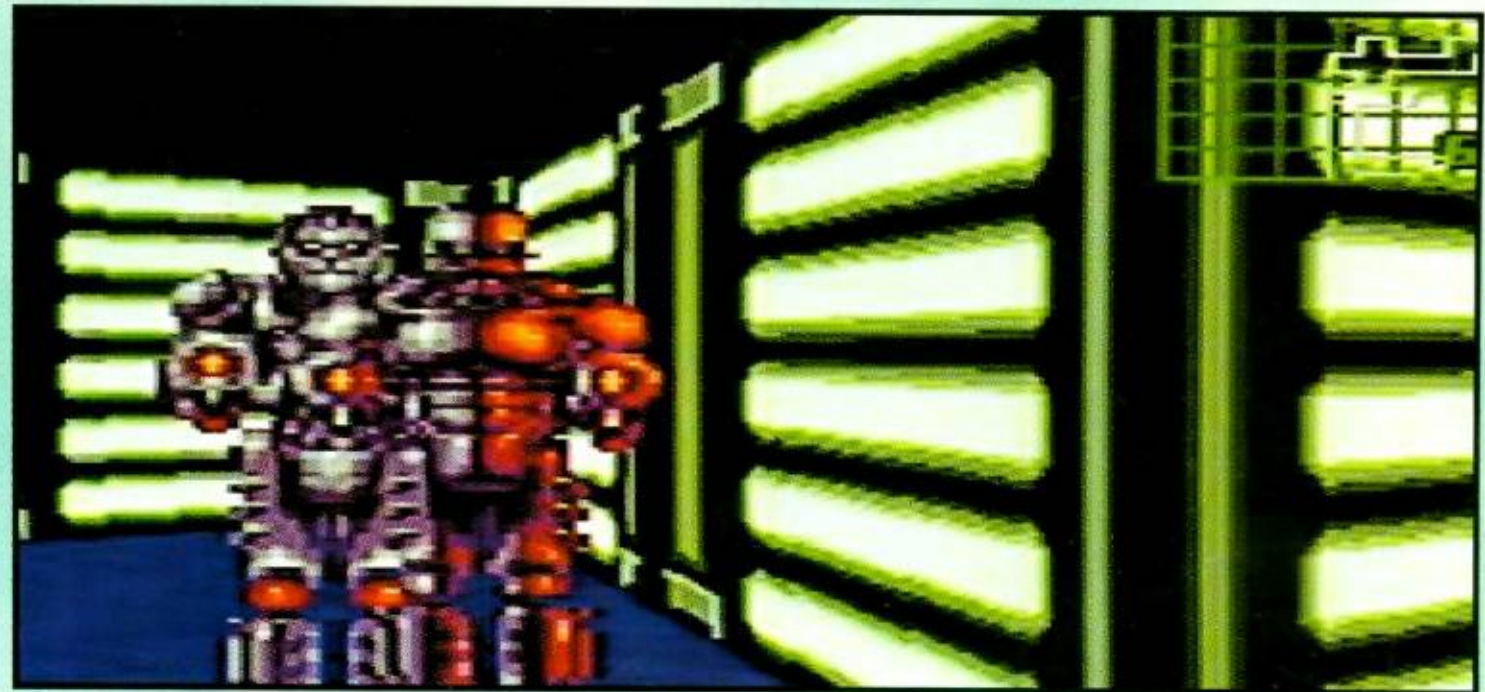
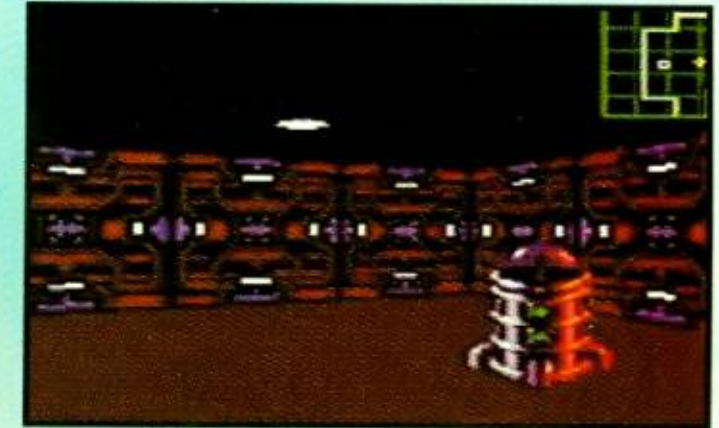




## ALLGEMEINE TIPS



Es sieht so aus, als ob sich hinter jeder Ecke ein Monster verstecken würde. Lerne, an Weggabelungen und Ecken seitlich auszuweichen. Auf diese Weise kannst du deine Waffe präziser auf den Feind ausrichten, als wenn du nur um die Ecke laufen würdest. Wenn die Sache brenzlig wird, läufst du einfach zurück und läßt dich von der Kreatur verfolgen. Das gibt dir die Möglichkeit zu zielen und, falls es notwendig ist, dich nach einer stärkeren Waffe umzuschauen. Vergiß nicht, jeden Schlüssel aufzusammeln, den du finden kannst - einige Türen lassen sich ohne sie öffnen, aber für die meisten braucht man entweder einen gelben oder einen roten Schlüssel.



Wenn du nicht mehr weiterweißt und den benötigten Schlüssel nicht findest, kannst du die folgenden Codes verwenden, um schnell den Ausgang zu erreichen. Wenn du einen roten Schlüssel brauchst, pausierst du und drückst unten, unten, B, C, oben und oben. Wenn du einen gelben brauchst, drücke oben, oben, B, C, unten und unten.

Das Bonus-Lichtsystem kann sehr lohnend sein. Wenn du drei Lichter zum Leuchten bringst, erhältst du einen heißersehten Bonus. Wenn du also schon zwei Lichter entzündet hast, solltest du keinen Schlag von einem Feind riskieren. Halte dich zurück und gehe sicher, daß du zuerst schießt. Wenn du mit dem Spiel gar nicht zurechtkommst, kannst du ja die Levelauswahl probieren, mit der du die schwierigeren Abschnitte üben kannst. Pausiere das Spiel und drücke oben, A, oben, A, A, und unten.





# PRIMAL RAGE



**L**äßt uns in der Zeit zurückreisen und das ultimative Dinosaurier-Beat `em Up spielen. Du kannst aus sieben unterschiedlichen fleischfressenden Monstern wählen, die alle verschiedene Special Moves haben.

## Legende

### ATTACKEN

High Quick HQ  
 Low Quick LQ  
 High Fierce HF  
 Low Fierce LF

### 3 BUTTON JOYPAD

Start = HQ  
 A = HF  
 B = LQ  
 C = LF

### 6 BUTTON JOYPAD

X = HQ  
 Y = HF  
 A = LQ  
 B = LF

## ARMADON



Dieses prähistorische Biest erledigt seine Gegner mit seinen gefährlichen Stacheln. Sein Spinning Death-Move schneidet sich leicht durch die gegnerische Abwehr. Als gute Kombination kann man einen Bed O

Nails (LQ + HF + unten, oben) gefolgt von einem Iron Maiden ( LQ + HF + hinten, oben/hinten, oben, oben/vorne, vorne) ausführen. Armadon rollt sich in einen stacheligen Ball zusammen und erhebt sich in die Luft, um dann mit den Stacheln voraus auf dem Gegner zu landen. Benutze auch den Rushing Uppercut (er erhebt sich mit seinem Horn voraus diagonal in die Höhe) HQ + LQ + vorne, unten/vorne, unten, unten/hinten, hinten und dann LQ + HQ + HF + unten/vorne, vorne, oben/vorne.





## BLIZZARD



Dieser Affe verfügt über spezielle Eis-Attacken und einige ganz tolle Schläge. Eine gute Kombination besteht aus dem Mega-Punch, einem schnellen kurzen Schlag auf den Gegner zu (HQ + LQ + hinten, vorne) gefolgt von einem eiskalten Hauch, der deinen Gegner am Boden festfriert, um ihn zu zerschmettern (HQ + HF + LF + hinten). Dann beendest du das Ganze mit einem Luftwurf, packst den Gegner auf halber Höhe und wirfst ihn (HF + LQ). Blizzard besitzt außerdem einen gefährlichen Ice Geyser-Schlag (HQ + LF + vorne), der den Gegner in der Luft festfriert, so daß du ihn leicht treffen kannst.

## CHAOS



Chaos sprüht nur so vor ekelhaften und primitiven Tricks, die auch das Speien von schleimiger Masse und Attacken mit dem Hinterteil beinhalten. Benutze zunächst den Battering Ram (HQ + LQ + vorne, vorne), um über den Bildschirm zu huschen und den Gegner aus dem Gleichgewicht zu bringen. Danach sollte ein schneller Power Puke folgen (dabei spuckt Chaos eine schnelle Blase ekliger Masse aus) (HQ + LF + oben, oben/vorne, vorne) und dann ein Flying Butt Slam (Chaos springt nach oben und landet mit dem Hinterteil voran auf dem Gegner) (HF + LF + unten, unten/vorne, vorne, oben/vorne, oben, oben/vorne, vorne, unten/vorne) zum Schluß.



## DIABLO

Die Feuerball- und Fackel-Moves sind sehr hilfreich, um den Gegner auf Abstand zu halten. Vergiß nicht, den Inferno Flash zu verwenden, um dich aus gefährlichen Situationen herauszuteleportieren. Benutze den Mega Lunge (halte HQ + LF + unten, unten/vorne, vorne), um aufzuladen und den Gegner mit einem Headbutt anzugreifen. Dann ziehst du mit einem Pulveriser nach (Diablo erhebt sich in die Höhe und landet auf dem Kopf des Gegners) (halte HQ + LF + oben, oben/vorne, vorne, unten/vorne und vorne). Ein sehr schneller und einfacher Move ist der Hot Foot (halte HF + LF + oben/hinten, unten/hinten), der einen Strahl Flammen auf die Füße des Gegners bewirkt.



## SAURON



Sauron ist wahrscheinlich der brutalste Saurier in Primal Rage. Er beißt sogar Stücke aus seinen Gegnern heraus. Mit seinem Primal Scream kannst du fast jeden Angreifer abschütteln. Saurons beste Kombination ist

der Earthquake Stomp (er springt auf den Boden und schleudert seinen Gegner so in die Höhe) (HQ + LQ + unten, oben), gefolgt von einem Cranium Crusher (HQ + LF + unten, oben). Sauron hat auch noch den Doppel-Move auf Lager, der aus dem Stun Roar (schießt ein Überschallprojektil ab) (HQ + LQ + hinten, vorne) und danach dem Neck Throw (ein Biß, der den Gegner über den Screen schleudert) (HF + LF + vorne, hinten) besteht.



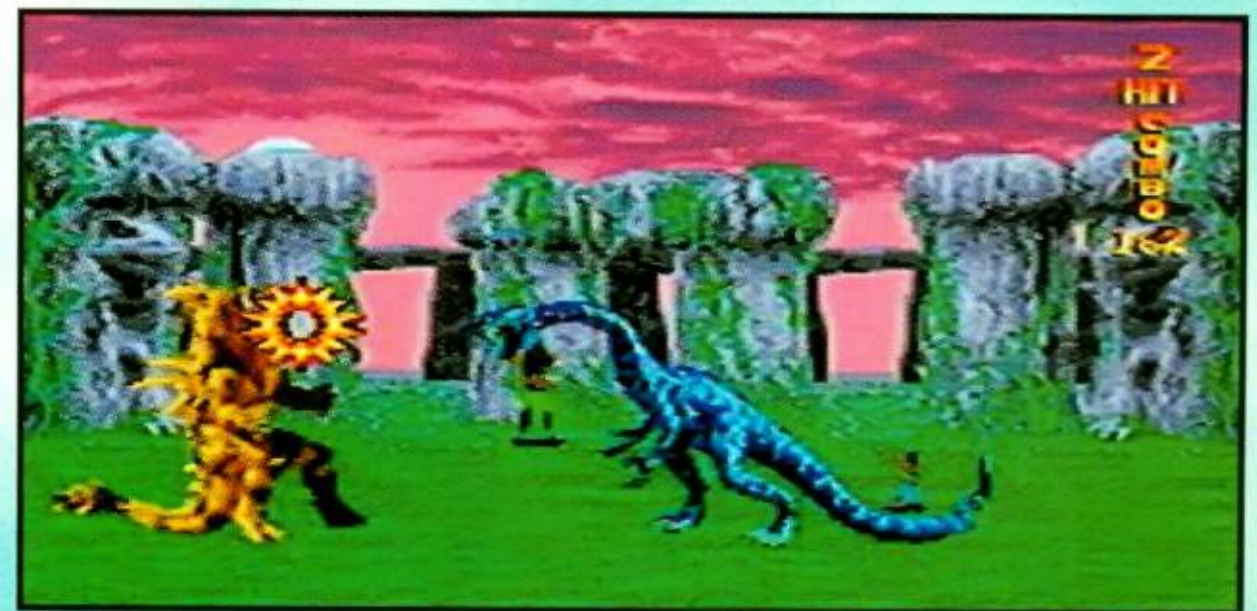
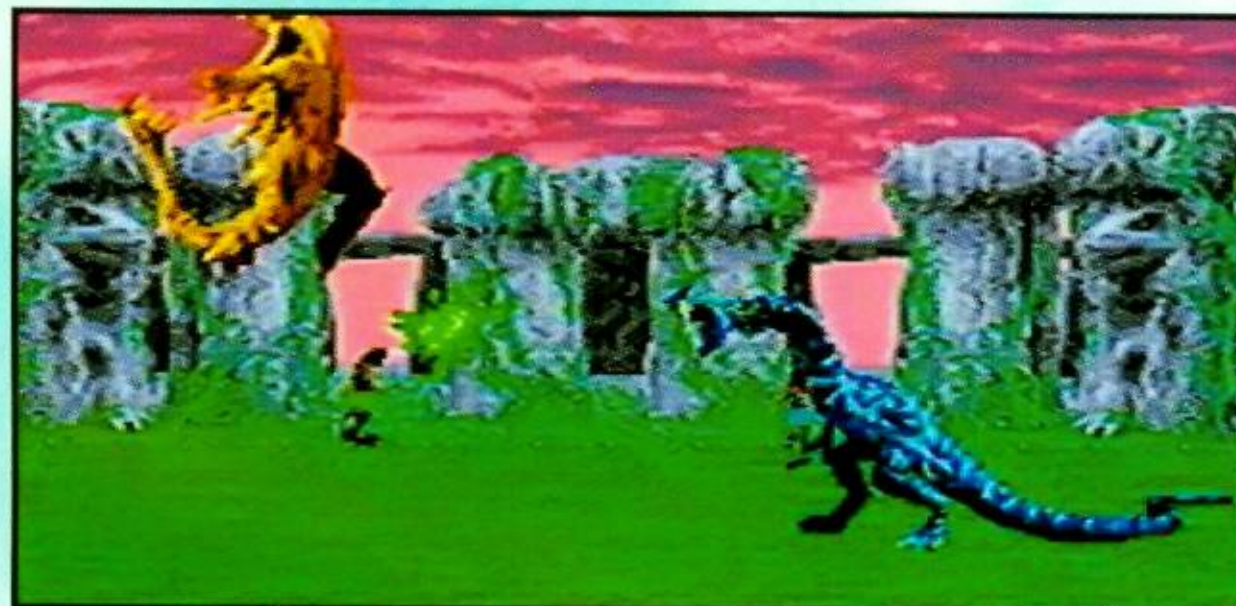
## TALON



Talons Krallen sind wohl seine übelste Waffe und sind zudem scharf genug, um aus dem Gegner Pastete zu machen, wenn man sie in kurzen Kombinationen benutzt. Starte deinen Angriff mit dem Brain Basher (LQ + HF + hinten, oben/hinten, oben, oben/vorne, vorne). Er macht nun einen Salto in der Luft und landet auf dem Kopf seines Gegners. Schlage nun danach einen Frantic Fury (Talon dreht sich über den Bildschirm und schlägt alles mit seinen Krallen weg) (HQ + LF + hinten, unten/hinten, unten, unten/vorne, vorne) schlagen. Der Juhalar Bite (HF + LF + hinten) ist sehr gut nach einer Kombination. Talon springt sofort auf den Gegner und beißt ihn in den Nacken. Auch der Face Ripper ist nach einer Kombi sehr gut (unten, unten/vorne, vorne). Er springt auf seinen Gegner und schlägt mehrmals zu.



## VERTIGO



Vertigos tollster Schlag ist der Scorpion Sting, der wohl jeden Gegner aus dem Weg räumen kann, der Vertigos Weg kreuzen wird. Eine gute Kombination für Vertigo ist der Venom Spit Slow (er spuckt einen langsamen Ball aus grünem Gift auf den Gegner) (LQ + HF + hinten, hinten). Er kann auch seinen Venom Spit Fast (HF + LF + vorne, vorne) mit dem Come Slither (HQ + LQ + hinten, hinten) kombinieren. Vertigo schießt hier einen Ball grünes Gift ab, dem er dann mit seinem Schwanz mehr Wucht verleiht. Vertigo kann sich zudem teleportieren (HF + LF + unten, unten) und so Attacken leicht ausweichen.



# CODES



## BARKLEY: SHUT UP AND JAM 2

Die folgenden Codes funktionieren nur im Exhibition-Modus. Halte das Spiel an und wähle Quit an. Drücke aber noch nicht

den Feuerbutton. Nun gibst du irgendeinen der Codes ein und gehst danach wieder auf Resume und drückst Start.

4 Barkley (alle vier Spieler sind Charles Barkley)  
Drücke dreimal B

Spiele als Barkleys Teamgefährte (du kannst sonst nicht bereitstehende Spieler wählen)

Blade: drücke A dreimal

Dolemite: drücke A viermal

Hamma: drücke A fünfmal

Jim-Pak: drücke A sechsmal

Pauly: drücke A siebenmal

Shuga: drücke A achtmal

Spider: drücke A neunmal

Bongo: drücke A zehnmal

## ROAD RASH 3

Neues Motorrad und mehr Geld



Um das Spiel mit der Wild Thing 2000, einer schwarzen Maschine, die mehr als 200 Meilen ohne Nitro fährt, anzufangen und 200.000 Dollar in der Tasche zu haben, mußt du 1559 PU03 als Paßwort eingeben.

## BUBSY 2

Cheat Modus

Gib diese Codes im Titelschirm ein.

Drücke rechts, oben, B, B für 99 tragbare Löcher.

Drücke B, A, B, C für Super-Sprünge.

Drücke B, oben, B, B, A für 50 Leben.

Drücke C, A, B, C, oben, unten für Unbesiegbarkeit.

Drücke B, A, links, links für 99 Nerf-Schüsse.

Drücke B, links, oben, B für 99 Tauchanzüge.



## BATTLE FRENZY

Du mußt das Spiel anhalten, wenn du die Cheats benutzen willst.

Drücke oben, A, oben, A, A, unten, um einen Level weiterzukommen.

Drücke C, C, B, A, unten, unten für vollen Sauerstoff.

Drücke B, B, B, A, unten, links für neue Munition.

Für den roten Schlüssel drückst du unten, unten, B, C, oben, oben.

Für den gelben Schlüssel drückst du oben, oben, B, C, unten, unten.

Um eine bestimmte Waffe zu erhalten:

RICOCHET: links, rechts, C, A, B, rechts

LOCK-ON: A, A, links, rechts, links, rechts

CANNON: links, B, C, unten, unten, rechts

RAPID: C, oben, oben, rechts, rechts, A

TRIBOLT: A, A, A, rechts, A, rechts

PIERCER: oben, rechts, unten, links, oben, rechts

GRENADE: oben, unten, oben, rechts, B, C

SPRAY: oben, B, oben, A, B, B

## BATTLECORPS

Level-Auswahl

Gehe in den Optionen-Bildschirm und wähle den Übungs-Modus an. Nun hältst du das Spiel an und drückst B, A, B, A, rechts, A, C, oben. Wenn du nun wieder weiterspielst, so wird der Bildschirm aufblitzen. Nun halte A, B, C und drücke Start, und du wirst zum



Hauptmenü zurückgebracht. Nun kannst du ein neues Spiel beginnen und mit oben und unten die Levels auswählen.

## STELLAR FIRE

Level-Auswahl

Gehe auf „Normale Schwierigkeit“ und halte dort A, C und Start gedrückt und wähle den Level, den du möchtest, aus, indem du nach oben drückst.

## SILPHEED

Energie-Auffrischung

Drücke im Titelschirm rechts, links, A, rechts, oben, C, B, unten, links, B, A, oben und Start auf dem ersten Joypad. Beginne das Spiel und wenn du neue Energie benötigst, dann mußt du nur A auf dem zweiten Pad drücken.







SEGA

Beilage **SEGA** Magazin

# SATURN MAGAZIN

4. Ausgabe  
November '95

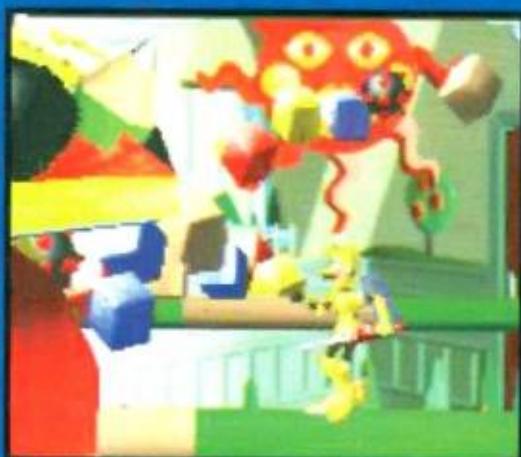
MESSEREPORT ECTS



ALLE  
HITS AUS  
LONDON!

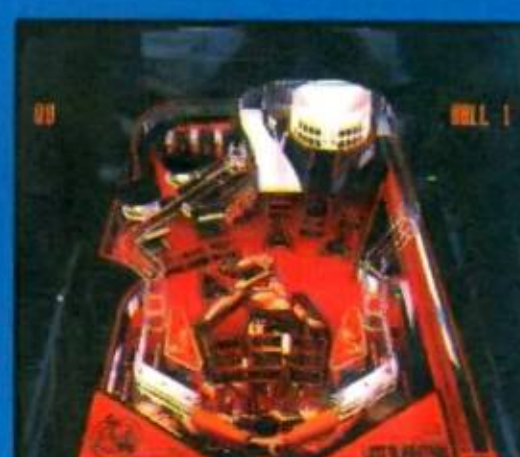
# THUNDERHAWK 2

Der 3D-Action-Hammer von Core Design



**CLOCKWORK  
KNIGHT 2**

Der zweite  
Streich des  
Spielzeug-Ritters!



**DIGITAL  
PINBALL  
WETTBEWERB**  
Batman-Flipper für  
DM 10000,-!

COMPUTEC  
VERLAG





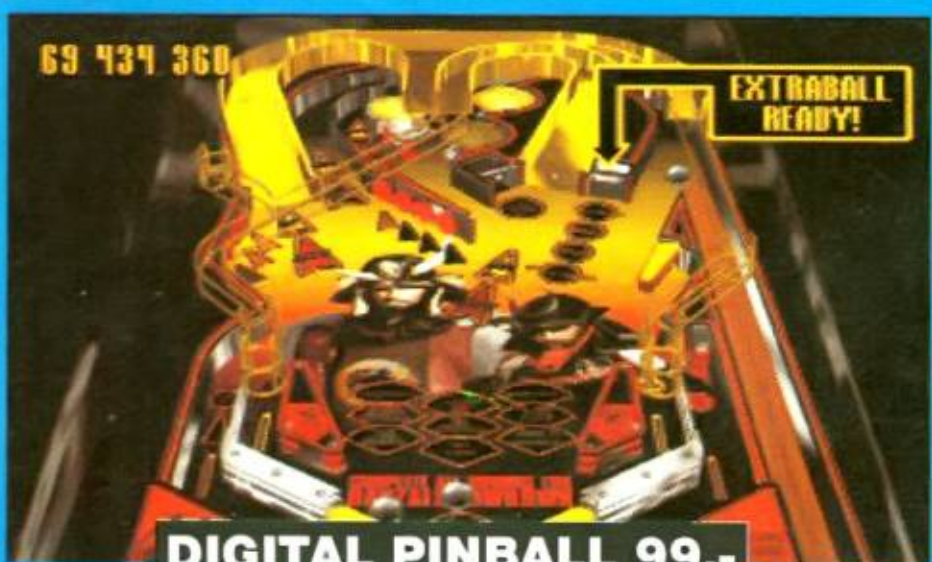
**VIRTUA FIGHTER REMIX 69,-**



**SHINOBI X 99,-**



**BUG 109,-**



**DIGITAL PINBALL 99,-**



**FIFA '96 89,-**



## SEGA SATURN



**SEGA SATURN MIT 2 SPIELEN ZUM HAMMERPREIS DM 879,-**

### SEGA SATURN

SEGA SATURN MIT 2 SPIELEN FÜR SAGENHAFTE 879,-

SEGA SATURN GRUNDGERÄT .....729,-

(dt. Version mit 1 Jahr Garantie, incl. Scartkabel, Controllpad, eigebaute Batterie, ohne Spiel)

SATURN MPEG KARTE .....329,-

MEMORY CARD .....99,-

JOYPAD (SEGA) .....39,-

LENKRAD .....119,-

VIRTUA STICK .....89,-

ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER 59,-

ACTION REPLAY .....99,-

BUG .....109,-

CASPER (NOV.) .....94,-

CLOCKWORK KNIGHT II (NOV.) .....94,-

CYBERIA (DEZ.) .....94,-

CYBER SPEEDWAY .....94,-

DAYTONA USA .....129,-

DIGITAL PINBALL .....99,-

FIFA SOCCER 96 (NOV.) .....89,-

MYST .....99,-

MYSTERY MANSION (NOV.) .....109,-

NBA JAM TOUNAMENT .....99,-

NHL HOCKEY (NOV.) .....99,-

PANZER DRAGON .....109,-

PARODIUS-DELUXE .....99,-

PEBBLE BEACH GOLF .....99,-

PRIMAL RAGE (NOV.) .....89,-

RAYMAN .....94,-

REVOLUTION X (NOV.) .....84,-

ROBOTICA .....94,-

SHINOBI X .....99,-

STREETFIGHTER THE MOVIE .....99,-

STREET RACER .....99,-

THEME PARK (NOV.) .....89,-

VIRTUA FIGHTER REMIX .....69,-

VIRTUA HYDLIDE .....99,-

VIRTUA RACING (NOV.) .....99,-

VICTORY GOAL .....109,-

X-MEN .....84,-



**DAYTONA USA 129,-**



**PANZER DRAGON 109,-**

## Theo KIRANZ VERSAND

**& LADEN**

**Täglich Neuheiten**

### MPEG-KARTE

Dank MPEG-Karte können Sie Kinofilme in Top-Qualität auf Ihren Sega Saturn erleben.

ab 3 Artikel  
Lieferung  
portofrei



**329,-**

**FORREST GUMP 44,-**

PHILIPS VIDEOCD



**STAR TREK 44,-**

FORDERN SIE UNSER KONSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANK. (DM 3.-) UND ADRESS. RÜCKUMSCHLAG AN.

Besuchen Sie auch unser Ladengeschäft in 94032 Passau Bahnhofstr. 28/ Donaupassage

**Juliuspromenade 11 u. 68 97070 Würzburg  
Telefon 0931/ 57 16 01 oder 57 16 06**





## SPIELESENSATIONEN!

Alljährlich treffen sich Anfang September in London die Größen der Video- und Computerspielbranche und philosophieren über die Zukunft des Business. Bevorzugten vor wenigen Monaten noch so manche Möchtegern-Experten die PlayStation, so müssen sie nun der Tatsache ins Auge sehen, daß der Saturn laut Programmierer-Meinung der PlayStation insgesamt technisch überlegen ist, und daß das von Sega geschnürte Softwarepaket kaum zu schlagen ist. Der umfangreiche Messebericht unterstreicht diese Tatsache! Gute Unterhaltung!

*Hans Ippisch*

Hans Ippisch, Leitender Redakteur

## SPECIALS



Was war los in London? Wir bringen die heißesten Infos!

ECTS-REPORT .....04

Die besten Spiele für Saturn!

## ECTS-GAMES

3D BASEBALL '95	.....05
ALIEN TRILOGY	.....05
BLAM: MACHINEHEAD	.....06
CYBERIA	.....05
FIFA SOCCER '96	.....05
CASPAR	.....07
DESCENT	.....05
D	.....07
DEADLY SKIES	.....05
NBA JAM T. E.	.....05
NFL QUARTERBACK	.....05
NHL HOCKEY '96	.....04
OWI EXTREME	.....06
PGA GOLF '96	.....04
RAYMAN	.....07
SCOTTISH OPEN GOLF	.....04
SHELLSHOCK	.....06
SLAM'N'JAM '95	.....05
SPOT GOES TO H.	.....07
SWAGMAN	.....07
TOMB RAIDER	.....07
TOTAL ECLIPSE	.....06
VICTORY BOXING	.....05
WWF WRESTLEMANIA	.....07

## Die Hits der Leser



Das Top-Rennspiel von AM2 konnte seine Führungsposition nur knapp behaupten!

1. (1)	Daytona USA	90%	2
2. (3)	Panzer Dragoon	91%	2
3. (2)	Virtua Fighter	87%	2
4. (4)	Int. Victory Goal	85%	2
5. (Neu)	Pebble Beach Golf	80%	1

## Playstation-User hätten's gerne!



Sorry, Sony! Die besten Spiele weit und breit gibt es nur für den Saturn!

1. (1)	Sega Rally	Rennspiel	2
2. (2)	Virtua Fighter II	Beat 'em Up	1
3. (Neu)	Daytona USA	Rennspiel	1
4. (Neu)	Bug!	Jump & Run	1
5. (Neu)	Panzer Dragoon	Action	1

## Mach mit!

Eure Meinung ist gefragt! Schickt eine Postkarte, auf der ihr eure fünf aktuellen Lieblingsspiele von Platz 1 bis 5 notiert, an nachstehende Adresse. **SEGA Magazin**

Kennwort: Saturn-Charts

Isarstraße 32-34  
90451 Nürnberg

## PREVIEWS

THUNDERHAWK .....08  
Der Nachfolger des Klassikers!

## COMPETITION

PINBALL MEISTERSCHAFT .....13  
Toller Sega-Flipper zu gewinnen!

## REVIEWS



Digital Pinball ist das Flipper-spiel überhaupt!

CLOCKWORK KNIGHT 2 .....10  
Der Spielzeugritter ist zurück!

DIGITAL PINBALL .....12  
Besser als in der Spielhalle!

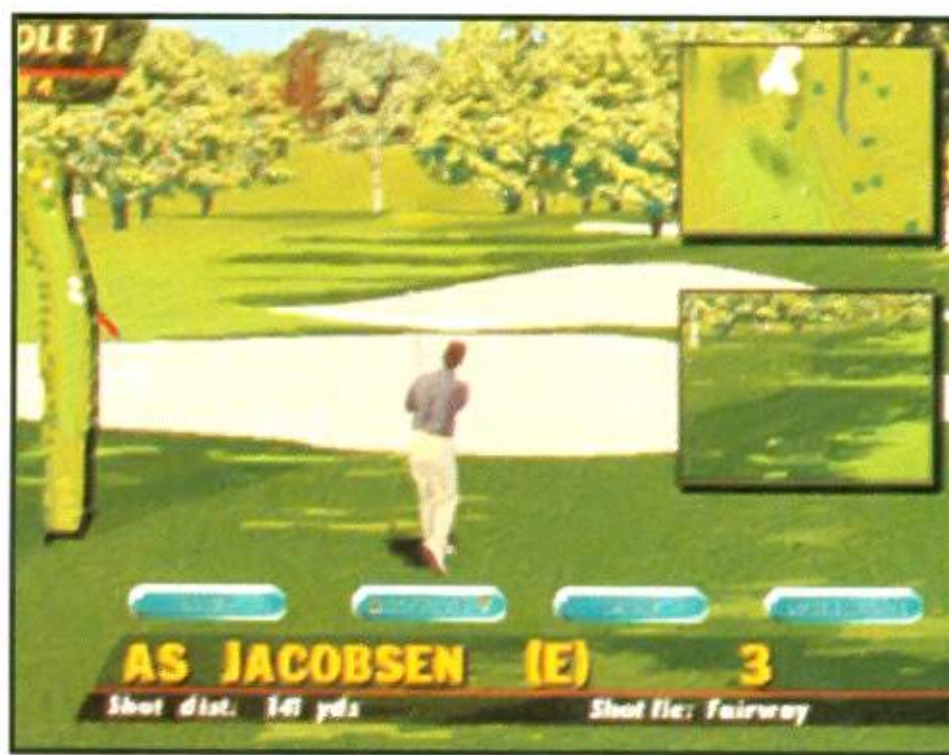
MYST .....14  
Das Referenz-Adventure

VIRTUAL HYDLIDE .....15  
Der Rollenspiel-Hit?





**EA's NHL Hockey '96 steht in Konkurrenz mit NHL All Stars von Sega!**



**PGA Tour '96 überzeugt mit schönen Grafiken!**



**Core Design möchte PGA mit The Scottish Open Konkurrenz machen.**

**D**aß der Saturn über kurz oder lang die Führung unter den Konsolen übernehmen wird, war klar, daß er jedoch so schnell und so eindrucksvoll an die Spitze der gesamten CD-ROM-Welt stürmt, war so nicht zu erwarten. Man fand kein einziges bedeu-

tendes Softwarehaus, das nicht auch an Saturn-Spielen arbeitet. Außerdem gab es mittlerweile einen ganz klar zu erkennenden Meinungsumschwung zugunsten des Saturn, der vor allem die Programmierer begeistert. War man vor wenigen Monaten noch der Ansicht, daß die PlayStation in Sachen Programmierung und 3D-Grafik besser sei, so stellten die

erfahrenen Programmierer mittlerweile fest, daß die PlayStation zwar eine beachtliche Rechenpower bietet, es jedoch nur schwer möglich ist, mit der bestehenden Programmlibrary mehr herauszuholen als man bislang gesehen hat. Ganz anders ist dies beim Saturn, der mit satten acht Chips und noch mehr Rechenpower aufwartet, was den geschickten Pro-



## ECTS '95:

# Im Zeichen des Saturn



Die European Computer Trade Show '95 stand ganz klar im Zeichen der Next Generation-Konsolen, welche für frischen Wind im Konsolensektor sorgen. An vorderster Front steht natürlich der Saturn, dessen Spieleangebot bis Weihnachten aus allen Nähten zu platzen droht. Wir stellen die absoluten Top-Hits genauer vor!  
**Von Hans Ippisch**

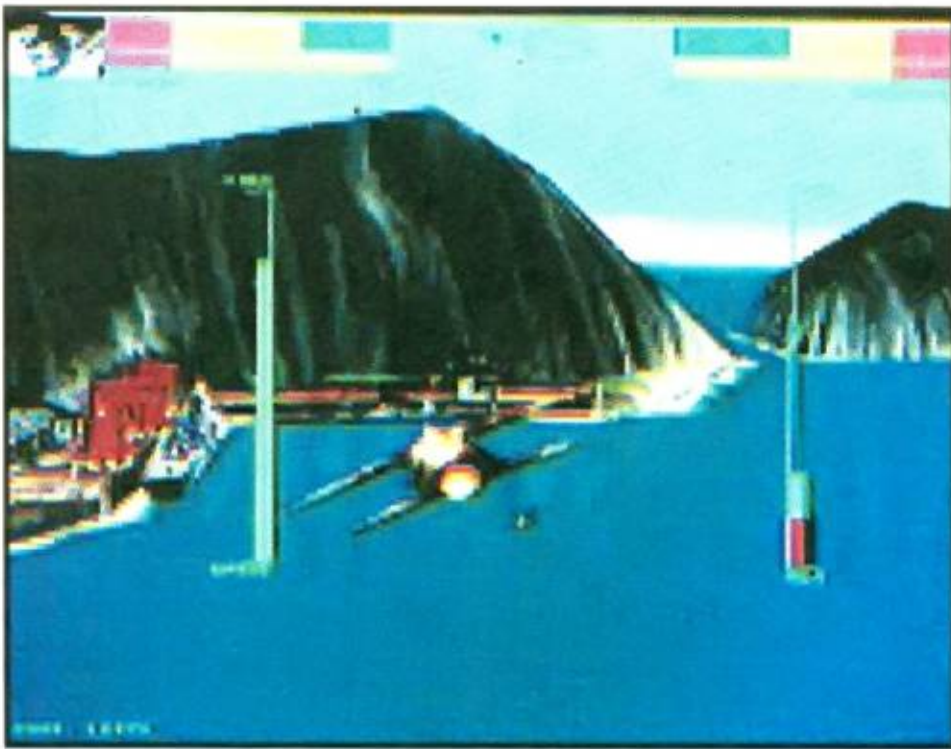
*Mit dem originellsten Messestand konnte wie gewohnt Virgin aufwarten. Sie präsentiert ihre neuen Spielehits in bester Kinotradition!*



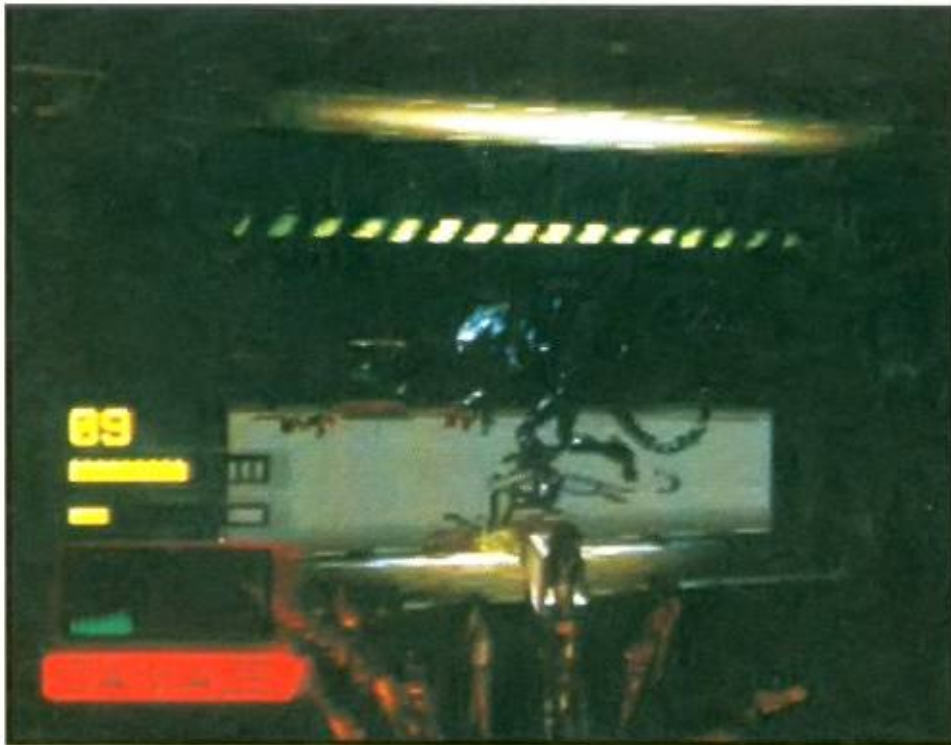


**JVC läßt die Saturn-Fans mit Victory Boxing in den Ring steigen!**

grammierern eine Menge Raum zum Zaubern bietet. So äußerte beispielsweise Julian Eggebrecht von Factor 5 die Meinung, daß Virtua Fighter 2 in



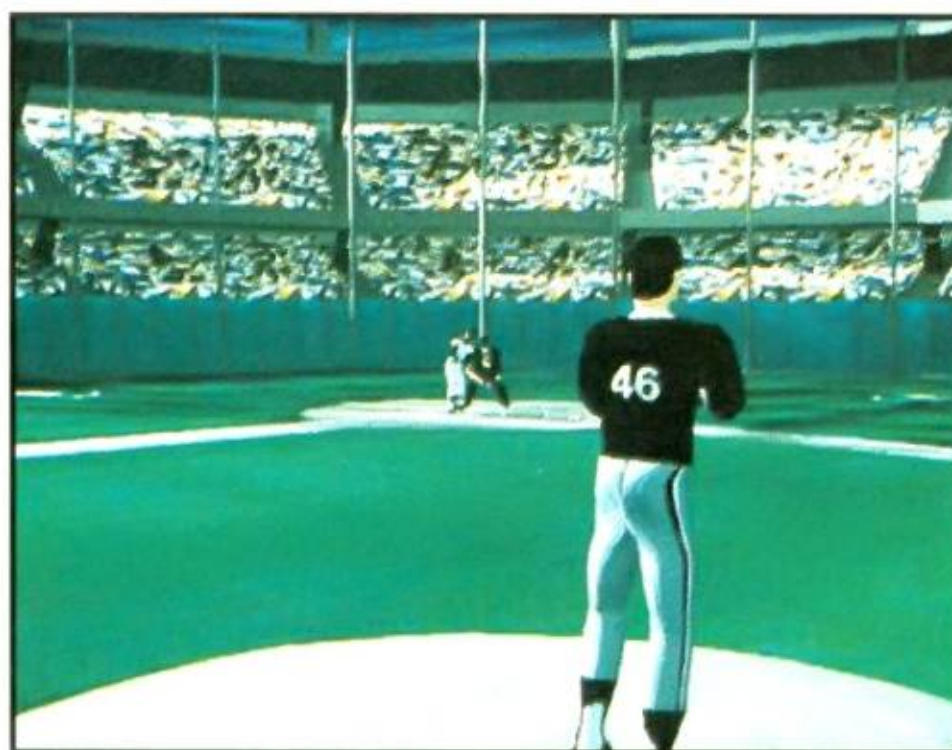
**JVC verspricht nicht das Blaue vom Himmel herunter, sondern bietet mit Deadly Skies spannende Flugaction.**



**Alien Trilogy läßt Gigers Kultmonster wieder loswetzen!**



**FIFA Soccer '96 hat Wolf Dieter Poschmann vom ZDF als Kommentator zu bieten.**



**Die Ex-3DO-Entwickler von Crystal Dynamics sagen dem 3DO ade und präsentieren Saturn-Spiele wie 3D Baseball '95 und Slam'n'Jam '95!**

dieser Form nicht auf der PlayStation machbar ist. Dies liegt daran, daß die deutlich überlegene 2D-Engine den Programmierern mehr Möglichkeiten für Effekte bietet. Außerdem bemängelte man das Softwareangebot der PlayStation, das einen echten Hit bislang noch nicht zu bieten hat, der auch auf Dauer motiviert. Auf Sega-Seite hingegen sorgen Exklusiv-Titel wie Daytona USA, Virtua Fighter Remix, Panzer Dragoon, Bug! und demnächst Virtua Fighter II und Sega Rally für Furore! Wer auf gute Spiele steht, kommt am Saturn nicht vorbei. Übrigens, 99 Prozent der PlayStation-Spiele wird es auch für den Saturn geben, während die Sega-Spielhallenhits niemals auf der Play-



Station erscheinen werden! So weit zur Situation des Saturn, nun zum explosiven Spieleangebot, bei dem wir uns auf die echten Hits beschränken und über die Mittelmaß-Spiele das Mäntelchen des Schweigens legen.

## Sportspiele He Jams Again!

Sportspielfans dürfen sich auf eine Reihe echter Top-Hits gefaßt machen. Allen voran marschiert natürlich die auf dem Mega Drive unglaublich erfolgreiche EA Sports-Reihe, die fast komplett auf den Saturn umgesetzt wird. **FIFA Soccer**



**Beste FMV-Action verspricht Interplay mit Cyberia.**



**Descent überzeugt mit perfekter 3D-Grafik.**



**Einer der witzigsten Gags von NBA Jam T. E. ist die Zwergen-Option, die Spieler schrumpfen läßt!**



**NFL Quarterback Club '96 von Acclaim bietet hervorragende Football-Unterhaltung!**



'96 kann man ganz besondere Erfolgsaussichten bescheinigen. Neben abwechslungsreichen 3D-Perspektiven in der Virtua Stadium-Technologie weiß vor allem der Sound zu überzeugen. Hierfür digitalisierte man neben Original-Stadion-Geräuschen noch Kommentare von Mr. Sportstudio Wolf Dieter Poschmann, die dem Ganzen eine noch realistischere Atmosphäre verleihen. Gute Chancen, Pebble Beach Golf vom Referenz-Thron zu stoßen, darf man **PGA Tour '96** einräumen, wenn die erstklassige Spielbarkeit der 16 Bit-Versionen mit technisch ansprechendem 32 Bit-Ambiente verbunden wird. Anfang nächsten Jahres will Core Design mit **Scottish Open: Virtual Golf** übrigens auch ins Golf-



*Freunde von Panzerspielen kommen in Shellshock auf ihre Kosten.*

Geschehen eingreifen und dank perfekter 3D-Grafik einen Eagle erzielen! Während die Eishockey-Cracks der DEL schon seit Anfang September die Schläger schwingen, schleifen die NHL-Profis noch die Kufen, um in diesem Jahr noch in **NHL Hockey '96** brillieren zu können. Interessanterweise wird Sega im November ebenfalls ein NHL-Eishockey-Spiel bringen, das sich **NHL All Stars** nennt. Wer den Puck bekommt, erfährt ihr hoffentlich demnächst!

Etwas unrealistischer, dafür jedoch unterhaltsamer geht es im Basketball-Klassiker **NBA Jam T. E.** zu, dessen Umsetzung sogar das Automatenoriginal schlägt. Neben neuen Dunkings sorgen vor allem zwei neue Gags für Unterhaltung. So kann man die vier Spieler entweder in Zwergengröße aufmarschieren lassen oder ihnen Riesenköpfe verpassen. Nachdem E.A. seine American Football-Legende John Madden auf dem Saturn noch nicht reaktivieren will, springt nun Acclaim in die Bresche und präsentiert eine exzellente Version von **NFL Quarterback Club '96**, die insbesondere grafisch zu überzeugen weiß. Die dritte Lieblingssportart der Amerikaner, Baseball, wird uns von Crystal Dynamics präsentiert, die sich komplett vom 3DO verabschiedet haben und mit aller Macht für BMG an Saturn-Spielen arbeiten. Neben **3D Baseball '95** arbeiten sie auch noch an dem grafisch opulenten NBA Jam-Konkurrenten **Slam'n Jam '95**. Letzter Höhepunkt im aussichtsreichen Saturn-Sport-Programm ist **Victory Boxing** von JVC, das mit extrem gut animierten Schwergewichtlern aufwartet. Übrigens, Interplay kündigte die Umsetzung sämtlicher VR-Sports-Titel für den Saturn an! Den Auftakt bildet Virtual Pool.



*In OWI Extreme düst man per Buggy über eine Planetenoberfläche.*



*Total Eclipse Turbo präsentiert sich als 3D-Shoot 'em Up mit 2D-Tradition.*



*Blam: Machinehead schickt den Spieler auf eine Action-Tortur!*

## Action Die Aliens kommen!

Düstere Aussichten haben die Saturn-User im Action-Genres, denn mit der **Alien Trilogy** wird die Kultserie des Horror-Sci-Fi-Genre so gut wie noch nie zu einem Videospiel verarbeitet. Wenn man im besten id-Stil in 3D durch das Raumschiff marschiert, sind die Nerven bis zum Zerreißen gespannt, schließlich könnte einem jeden Augenblick mit einem lauten 'liik!' eines der gefährlichen Giger-Monster in Gesicht springen. Grafik und Sound sind schon jetzt sensationell gut, so daß man auf einen neuen Mega-Hit

## Wo war Sega?

Sega präsentierte sich wie gewohnt abseits des üblichen Messerummels in dem nur wenige Minuten entfernten Headquarter. Dort durfte man sich in aller Ruhe von der Qualität der kommenden Saturn-Spiele überzeugen. Von Sega Rally, Virtua Fighter II und Virtua Cop konnte man sogar direkt einen Vergleich mit den Automatenversionen vornehmen, da diese unmittelbar neben dem Saturn-Monitor aufgebaut wurden.



*Sega Rally und Virtua Fighter II waren sowohl als Saturn- als auch als Automatenversion spielbar und zeigten der Konkurrenz, wie gute Spiele auszusehen haben!*

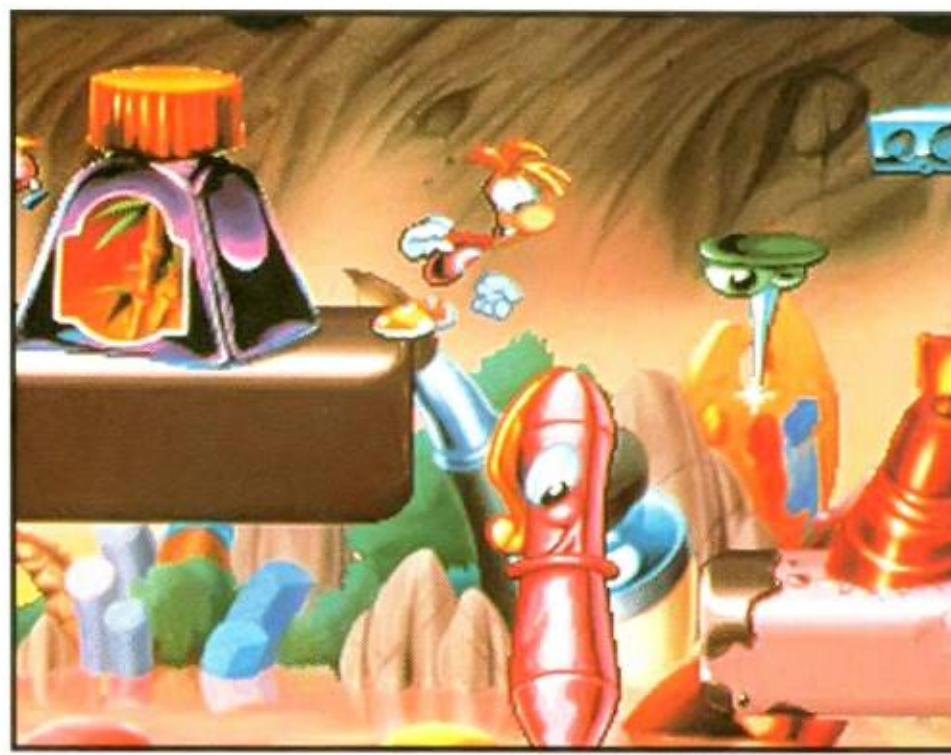


hoffen darf. Ähnlich gut sehen die beiden PC-3D-Klassiker **Descent** und **Cyberia** von Interplay auf dem Saturn aus. Bei ersterem fliegt man mit einem Raumschiff durch finstere Höhlen mit insgesamt 30 Levels, wobei man sich beliebig in alle Richtungen drehen und wenden darf. Auf dem PC war dieser 3D-Effekt so gigantisch, daß sich manche Spieler erst nach kurzer Magenentleerung wieder an die Tastatur setzten.

**Cyberia** ist ein Shoot 'em Up bester FMV-Action, bei der man ein Raumschiff durch vorberechnete Landschaften steuert.

Den Weg seines Raumschiffs darf man in **Deadly Skies** von JVC, das einen enorm interessanten Eindruck macht, hingegen frei bestimmen. Zwei weitere 3D-Action-Hits hat Crystal Dynamics mit **OWI Extreme** und **Total Eclipse** in Vorbereitung, die vor allem durch die ungewöhnlichen Konzepte auffallen. In **OWI Extreme** fährt man mit einem Buggy über gefährliche Planeten-Szenarien, während man in **Total Eclipse** in bester Shoot 'em Up-Tradition gegen

Dutzende von Gegnern kämpft, allerdings komplett in 3D! Wer mehr auf klassische 2D-Jump & Shoot-Action steht, dürfte von Interplay zufriedengestellt werden. Den krönenden Abschluß unserer Action-Vorschau möchten wir den neuen Titeln von Core Design gönnen, die allesamt beste Hitchancen haben. Neben **Thunderhawk 2** (siehe S. 8 - 9) beeindruckte vor allem der inoffizielle Battlecorps-Nachfolger **Blam! Machinehead**, in dem man als Dr. Kimberly Stride ein Fahrzeug durch gefährliche 3D-Welten fliegt und fährt. In **Shellshock** nimmt man in einem Panzer Platz und erfüllt 24 actionreiche Missionen. Schließlich



*Die putzigen Grafiken von Rayman sind besonders sehenswert!*



*Caspar von Interplay basiert auf dem gleichnamigen Kinohit!*



*Spot Goes to Hollywood bietet massenweise Filmparodien.*



*D von Acclaim bietet stundenlang Full Motion Videos!*

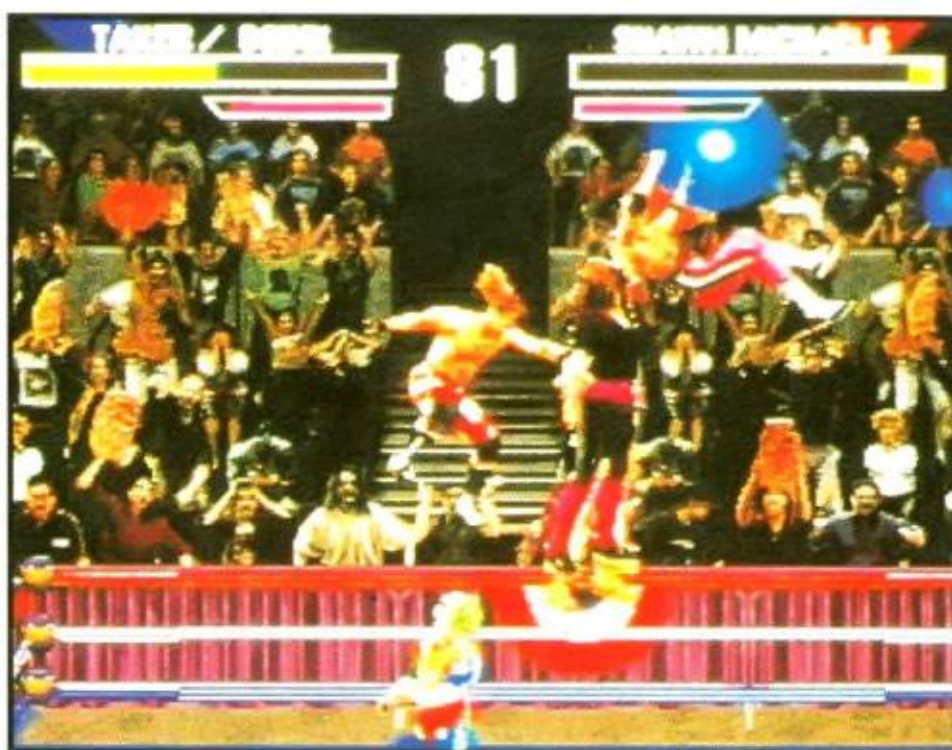
gab es noch eine frühe Version von **Tomb Raider** zu sehen, wo man eine gutgebaute Lady durch Dungeons steuern darf.

## Adventure, Jump & Run & Co! Caspar spukt!

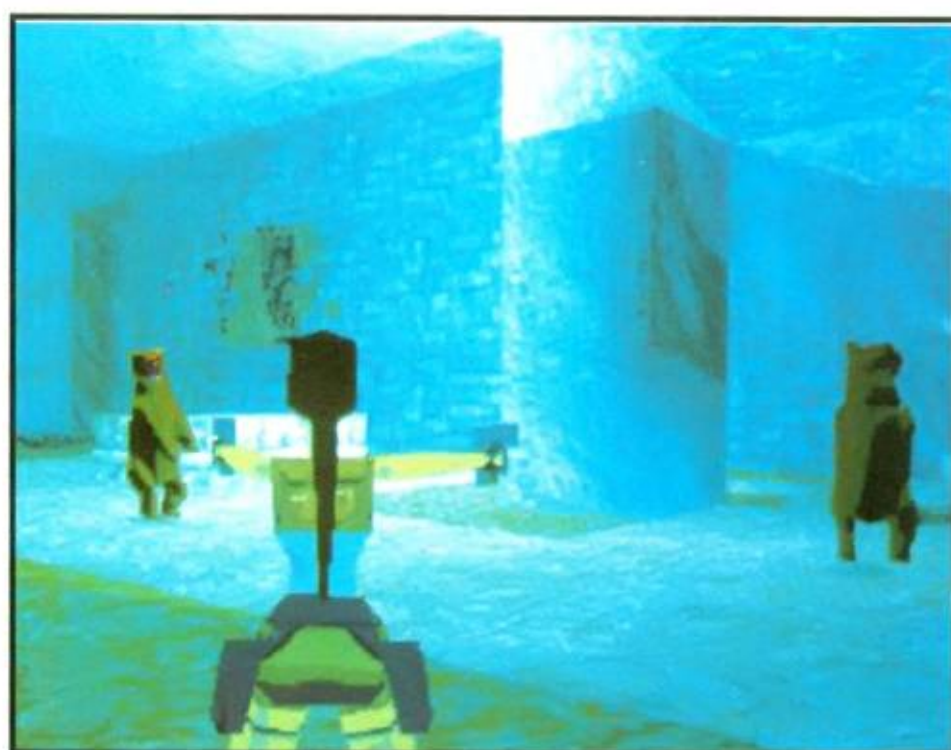
Action-Adventures wie **Story of Thor** zählen nicht umsonst zu den beliebtesten Spielen auf dem Mega Drive. Sie garantieren wochenlangen Spielspaß und fordern auch die grauen Zellen mächtig. Ähnlich unterhaltsam können Interplays **Caspar** und **Swagman** von Core Design werden,

die beide mit grafisch tollen Effekten aufwarten können. Das ungewöhnliche **D** von Acclaim läßt sich am ehesten mit **Myst** vergleichen und begeistert mit eindrucksvollen Filmsequenzen.

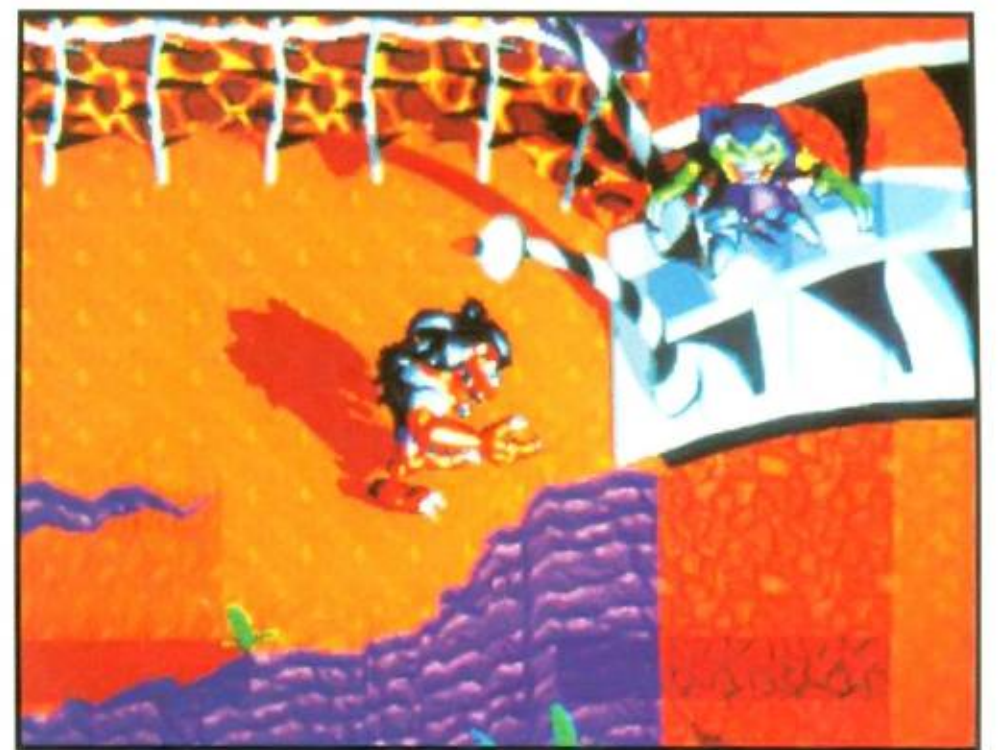
Im Jump & Run-Genre ließen sich ebenfalls zwei hervorragende Vertreter ausmachen. Zum einen überzeugt das langerwartete **Rayman** von UBI Soft mit äußerst farbenprächtigen und putzigen Grafiken, während **Spot** in **Spot Goes to Hollywood** für Virgin wieder an die Chartsspitze stürmen dürfte. Den perfekten Schlußpunkt setzt die unterhaltsame Prügelei **WWF Wrestlemania**, die Acclaim 32 Bit-gerecht arrangiert.



*Wer nichts gegen zünftige Prügelspiele hat, darf WWF Wrestlemania auf der Einkaufsliste notieren!*



*Der Action-Hit Tomb Raider erinnert an PC-Spiele wie Fade to Black oder Alone in the Dark.*



*Core Design zeigt im putzigen Action-Adventure Swagman geniale Licht/Schatteneffekte.*





Softwarehaus Core Design war der Keytitle in Segas Release-Schedule, der für den Durchbruch sorgen sollte. Tatsächlich erwies sich Thunderhawk als absoluter Überflieger, der mit bis dahin nicht für möglich gehaltenen 3D-Grafiken für Furore sorgte. Der Erfolg ließ nicht auf sich warten, achtzig Prozent der Mega CD II-Besitzer in Europa legten sich diesen Titel zu, wobei man normalerweise schon von einem absoluten Tophit spricht, wenn sich zehn Prozent der Hardwarebesitzer das Spiel kaufen. Dummerweise ahnte damals noch niemand, daß Thunderhawk schon die Spitze dessen zeigte, was auf dem Mega CD II möglich war. Nur Core Design selbst schaffte es, mit den inoffiziellen Nachfolgern Battlecorps und Soulstar dem 3D-Action-Game Konkurrenz zu machen. Kehren wir nun wieder in die Gegenwart zurück....

### Der neue Bestseller?

Core Design, das mittlerweile zu den renommiertesten Softwarehäusern in Europa zählt, hegt natürlich auch eine gewisse Hoffnung, daß Thunderhawk 2 auf dem Saturn ähnlich einschlagen wird wie der Vorgänger auf dem Mega CD II. Die erste Vorabversion läßt diese Hoffnungen durchaus berechtigt erscheinen. Sowohl die 3D-Engine als auch das Gameplay und die Präsentation wurden auf den neuesten Stand der Technik gebracht. Als Pilot eines Kampfhubschraubers muß man in saten 37 Missionen seine Pflicht tun. Ähnlich wie beim Vorgänger hat man nicht damit zu kämpfen, daß man den Hub-

# THUNDERHAWK 2

**Mark Ivorys 3D-Debüt Thunderhawk gilt noch heute als absoluter Meilenstein unter den Mega CD II-Spielen. Nun schickt sich der Starprogrammierer an, diesen Erfolg auf dem Saturn zu wiederholen. Wir haben die erste Version ausführlich probegeflogen.**

**F**ür die Neuankömmlinge in der Sega-Welt wollen wir kurz einmal das Rad der Zeit zurückdrehen, und zwar bis zum Monat November 1993. Zu diesem Zeitpunkt veröffentlichte Sega in Deutschland gerade die erste CD-ROM-Konsole, welche unter dem Namen Mega CD II den Mega Drive für die nächste Spielegeneration rüsten soll. Getreu dem Motto 'software sells hardware' wagte Sega den Launch natürlich nicht ohne entsprechend eindrucksvolle Software. Thunderhawk von dem kleinen englischen

schrauber in der Luft hält, sondern kann sich voll und ganz um das beeindruckend in Szene gesetzte Geschehen auf dem Boden und in der Luft kümmern. Je nach Mission muß man entweder bestimmte Einheiten ausschalten, Gebäude vernichten oder die gegnerische Luftstaffel dezimieren. Jede Mission wird von einem ausführlichen Intro erklärt und erläutert. Neu ist, daß man in einem virtuellen Cockpit Platz nimmt. Man kann mit den Frontknöpfen jederzeit seinen Kopf drehen und so einen Blick auf das seitlich





Details wie Rauchschwaden und animierte Soldaten gibt es in Thunderhawk 2 massenweise zu sehen.

**Mark Ivory beweist einmal mehr, daß es bei 3D-Spielen vor allem auf den Programmierer ankommt. Er entwickelte für den Saturn eine sagenhaft schnelle 3D-Engine, die mit absolut fließender Darstellung, detaillierten Textures und originalgetreuen Landschaften aufwartet.**

ablaufende Geschehen werfen. Ein besonderer Gag ist die Feindperspektive, auf die man schalten kann, sobald man einen Gegner mit dem Zielsucher erfaßt hat. Dann kann man mitverfolgen, wie der eigene Hubschrauber die Rakete abschießt und die Rakete auf den Feind zufliegt. Für manche Einsätze empfiehlt es sich übrigens, auf die Außenansicht umzuschalten, durch die man echte Slalomflüge hinlegen kann. Während des Spiels stehen übrigens eine ganze Reihe verschiedener Hubschrauber bereit.

### 3D in Perfektion!

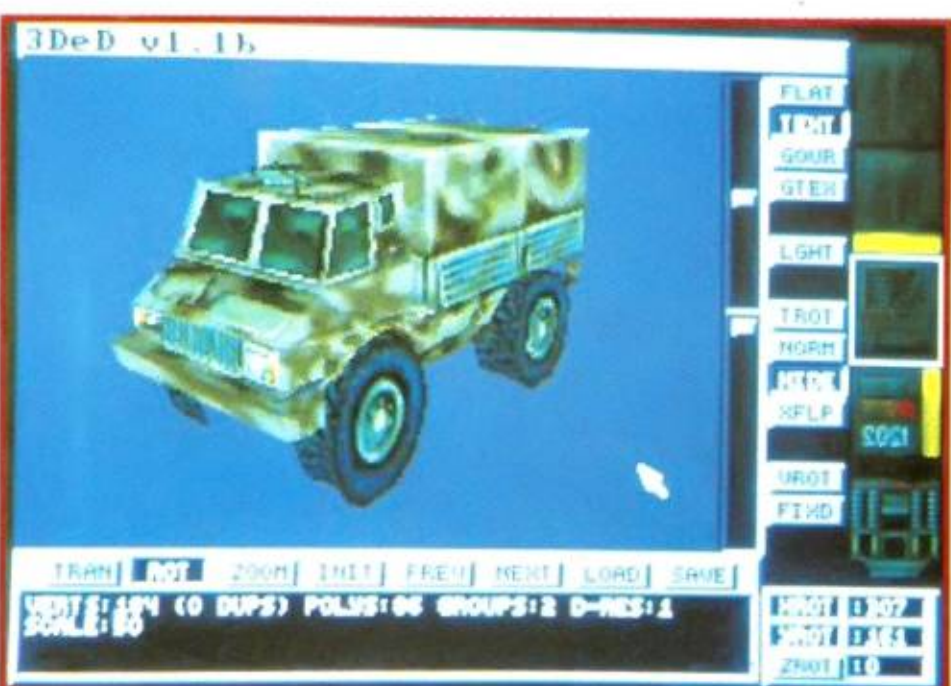
Mark Ivory beweist einmal mehr, daß es bei 3D-Spielen vor allem auf den Programmierer ankommt. Er entwickelte für den Saturn eine sagenhaft schnelle 3D-Engine, die mit absolut



Wenn man im Cockpit sitzt, kann man mit den Frontknöpfen seinen Kopf jederzeit drehen.



Wechselnde Lichtverhältnisse sorgen für eine realistische Atmosphäre.



Per 3D Studio ließ man die Fahrzeuge rendern.



Der Hubschrauber kann für jeden Einsatz individuell bewaffnet werden.



Die Fahrzeuge hinterlassen auf weichem Boden selbstverständlich Spuren.

fließender Darstellung, detaillierten Textures und originalgetreuen Landschaften aufwartet. Flüsse, Berge, Canyons und Gebäude sind ebenso zu finden wie Wettereinflüsse und Licht/Schatteneffekte. Bombardiert man eine Gegend, so findet man dort anschließend mächtige Krater vor, während ein schwerer Panzer tiefe Spuren auf der Erde hinterläßt. Effektive Waffensysteme und erstklassiges Fluggefühl runden Thunderhawk 2 ab. 3D-Fans sollten schon einmal zu sparen beginnen, wenn sie sich diesen Hit nicht entgehen lassen wollen.

Hans Ippisch ■

### Facts



<b>Titel:</b>	Firestorm: Thunderhawk 2
<b>Genre:</b>	3D-Actionsimulation
<b>Hersteller:</b>	Core Design
<b>Release:</b>	November
<b>Levels:</b>	38
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	mittel-schwer
<b>Besonderheiten:</b>	Nachfolger des meistverkauften Mega CD II-Hits

### First Look

Ganz klar, Thunderhawk 2 wird auf dem Saturn einschlagen wie eine Bombe. Brillante 3D-Grafiken, gerenderte Fahrzeuge und ein bombastisches Fluggefühl können schon jetzt begeistern!



# CLOCKWORK KNIGHT II

**Tongara Pepperouchau im Dauerstreß: Nach nur fünf Monaten muß der heroische Spielzeug-Ritter erneut seine geliebte Chelea aus den Händen eines Bösewichtes befreien.**

**D**ie zweite Auflage von Segas erstem Saturn-Jump & Run fängt da an, wo das Original aufhörte. Im Kampf gegen einen - stark entschärften - überdimensionalen Computer bekommt ihr gleich zu

Beginn dieser Hüpf-Odyssee noch einmal den finalen Boss des ersten Teils zu sehen. Doch die Freude über die gerettete Blondine währt nicht lange, denn laut Segas Drehbuch wird Chelea schon wieder von bösen Schergen entführt und uns somit ein erneuter verschärfter Marsch durch zahlreichen Jump & Run-Szenerien beschert.

## Bigger & Better

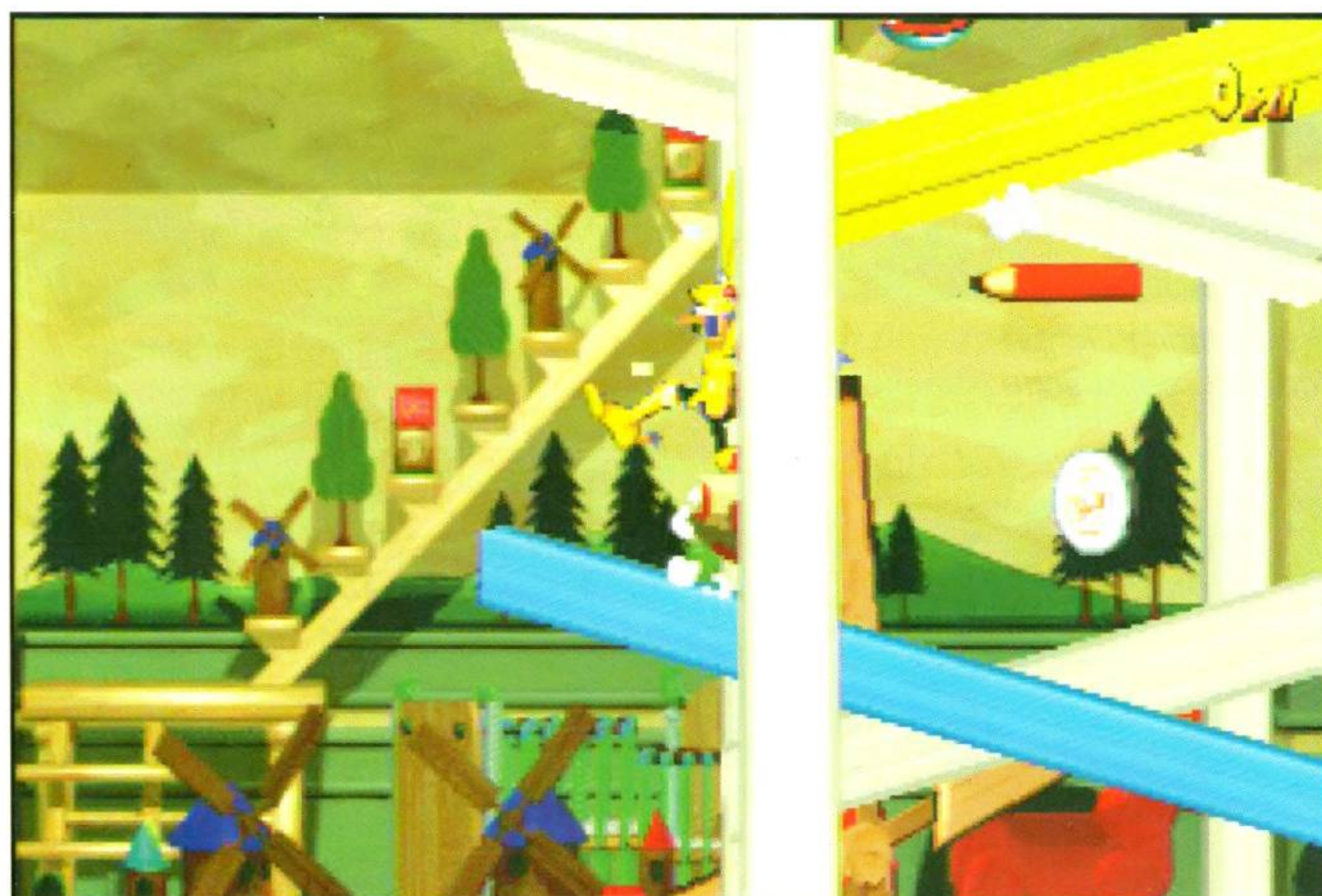
Am grundlegenden Spielprinzip hat sich gegenüber Part I nahezu nichts verändert. Nach wie vor beherrscht Tongara elegante Sprünge, kräftige Schläge mit seinem Schlüssel sowie schnelle Sprints, wenn ihr das Joy-pad zweimal hintereinander in die selbe Richtung drückt. Neu ist lediglich

**In puncto Grafik übertrifft der Sequel seinen Vorgänger zudem um Längen. Dank der enormen Spritzigkeit und dem Knuddel-Charme werdet ihr euch sicherlich sofort in diese Hopserei verlieben.**

ein Rotationsschlag, sobald ihr die Schlagtaste mehrfach drückt. Durch diesen Move dreht sich euer Akteur um seine eigene Achse und kann so Feinde noch schneller aus den Verkehr ziehen bzw. Kisten und Truhen in Windeseile öffnen. Wie im ersten Abenteuer ist Tongara ferner in der Lage, allerlei Gegenstände, inklusive einige Feinde, aufzunehmen, um sie



*Der zweite Boss ist ein Stück Papier, das sich insgesamt in drei verschiedene Objekte verwandelt.*



*Schatzsucher kommen dank der verwinkelten Levels diesmal voll auf ihre Kosten.*





Im dritten Level durchquert ihr das feuchte Badezimmer und müßt permanent auf das wogende Wasser aufpassen.



## Zoom me Up!

Der erste Endgegner zeigt, wozu der Saturn imstande ist. Ein Riesenwurm, bestehend aus bunten Bauklötzen, zoomt in geradezu schwindelerregender Schnelligkeit quer über den Screen und kann nur am Schwanzende getroffen werden.

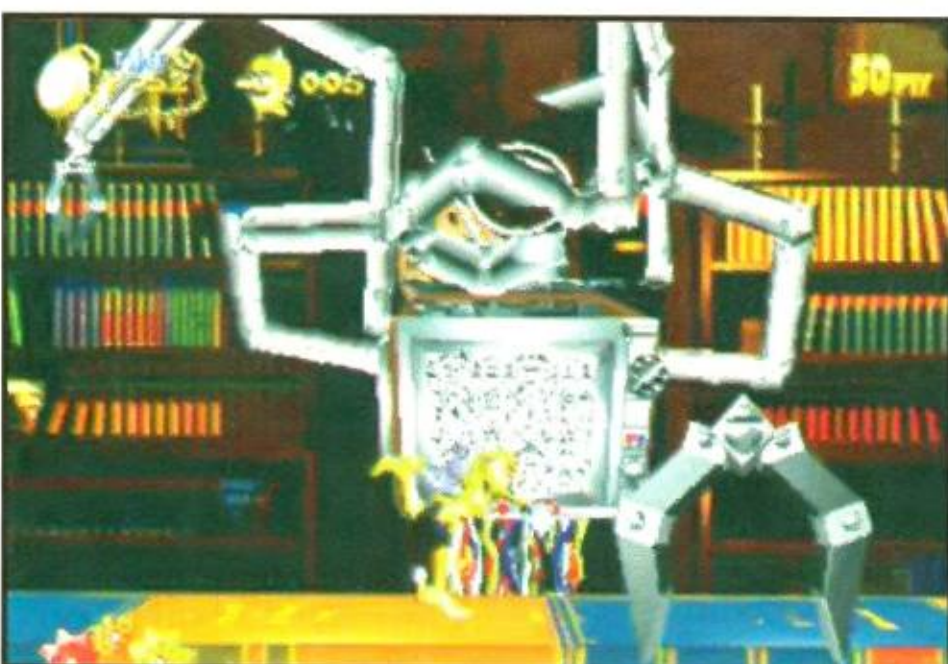


Das rasante Steckenpferdrennen ist ein visueller Höhepunkt des Spiels.

als Wurfgegenstand zu mißbrauchen und gegebenenfalls anschließend ein Item zu erhalten. Die wirklich positiven Veränderungen findet man jedoch im Leveldesign. Sämtliche Abschnitte haben deutlich an Umfang zugenommen. So könnt ihr zum Beispiel im ersten Level dank der Spielzeughäuser in luftiger Höhe nach hilfreichen Items suchen. Eine andere Stärke ist der hohe Einfallsreichtum. Nahezu jeder Abschnitt bietet spielerische Gags en masse. Im zweiten Level rast ihr beispielsweise auf

einem rollenden Steckenpferd über Spielzeugschienen und müßt mit dem wiehernden Vieh über Abgründe springen und gleichzeitig Feinde aus dem Weg stupsen - absolut sehenswert! In puncto Grafik übertrifft der Sequel seinen Vorgänger zudem um Längen. Die Hintergründe wurden mit viel Liebe und hohem Detailreichtum gezeichnet, während die farbenprächtigen Sprites allerliebste animiert wurden und es vielfältige Zoom-Effekte zuhauf gibt.

Ulf Schneider ■



Der TV-Endgegner und die Bonussequenz wurden leicht abgeändert.



## Word Up



Die guten Ansätze des ersten Teils wurden beim Sequel konsequent weiterentwickelt. Endlich gesellt sich zu dem tollen Leveldesign ein höherer Spielumfang sowie eine merklich härtere Gangart. Die Levels quellen über vor Spielfreude; mal könnt ihr euch per Kanone auf eine andere Spielebene feuern lassen, mal euch an Quietsche-Entchen vorbei durch eine Badewanne kämpfen. Dank der enormen Spritzigkeit und dem Knuddel-Charme werdet ihr euch sicherlich sofort in diese Hopperserei verlieben.

## Check Up



<b>Titel:</b>	Clockwork Knight II
<b>Genre:</b>	Jump & Run
<b>Hersteller:</b>	Sega
<b>Tel.:</b>	040-2270961
<b>Release:</b>	November
<b>Preis:</b>	ca. DM 119,95
<b>Spieler:</b>	1-2
<b>Levels:</b>	18+
<b>Save Game:</b>	-
<b>Datenträger:</b>	CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Einstellbar, insgesamt sehr fair
<b>Besonderheiten:</b>	Teils Jump & Run auf zwei Ebenen

## Grafik 85%

Malerisches Hintergrundlayout, exzellente 3D-Effekte, spektakuläre Endgegner, sehr abwechslungsreich.

## Sound 80%

Beschwingte, dezente Kirmesmusik, die auch nach langer Spielzeit nicht nervt, unauffällige aber qualitativ gute Soundeffekte.

## Gesamt 86%

Furiöses Jump & Run-Spektakel mit Vorzeigetechnik und spielerischen Gags in Sekundentakt.



# DIGITAL PINBALL

Den Preis für teure Getränke in der Spielhalle kann man sich künftig sparen. Ein Griff in den heimischen Kühlschrank genügt, denn Digital Pinball läßt mit seinen vier Tischen jeden herkömmlichen Flipper-tisch alt aussehen.

**L**angsam aber sicher kann der Saturn in jedem Genre ein Top-Spiel vorweisen. Digital Pinball macht in Zukunft auch noch den Gang in die Spielhalle überflüssig. Auf der vollgepackten CD befinden sich gleich vier exzellent gestaltete Tische, die 16 Bit-Hits wie Psycho Pinball reichlich angestaubt aussehen lassen, denn erstmalig wird während eines Spiels auf die höchste Grafikauflösung zurückgegriffen, die der Saturn beherrscht. Dadurch haben die Tische und Kugeln ein fotorealistentes Aussehen, das seinesgleichen sucht. Von der Realität kaum zu unterscheiden ist auch der Lauf der Kugel, die genauso über den Tisch rollt, wie man es sich vorstellt. Etwas ungewöhnlich: die Flipper lassen sich mittels Steuerkreuz und C-Tasten hervorragend aktivieren, drückt man auf die Fronttasten, kann man sogar am Spieltisch rütteln, wobei ein allzu heftiges Gerüttel ein Tilt hervorruft. Soundmäßig wird auf passende CD-Stücke zurückgegriffen,



*Mystische Spielgefährten warten auf dem recht gut spielbaren Warlock-Tisch.*



*Der Gladiators-Flipper bietet die schönsten Rampen.*



*Knight of the Roses ist am schwersten zu spielen.*



*Multiball ist selbstverständlich!*

die mit passenden Heavy Metal-Riffs oder Synthie-Klängen aufwarten können. Dazu gibt es noch spektakuläre Sprachausgabe und Digi-Effekte. Die vier Tische, welche allesamt in verschiedenen Szenarien angelegt wurden, kann man sich im Screen-Manual Bumper für Bumper erläutern lassen, wobei pro Tisch ein Highscore gespeichert wird. Einzige Schwachstelle des Spiels ist, daß nur bis zu zwei Spieler um Punkte kämpfen können.

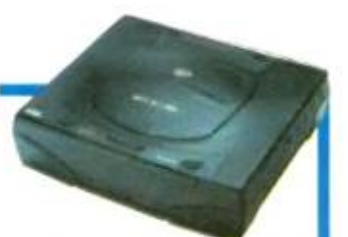
**Hans Ippisch** ■

## Word Up

Geht's noch realistischer? Digital Pinball hat alles, was man sich von einem guten Flipper erwartet. Spektakuläre Tische, exzellentes Ballverhalten, packenden Sound und abspeicherbare Highscore. Flipperfans kommen an diesem Spiel nicht vorbei!



## Check Up



<b>Titel:</b>	Digital Pinball
<b>Genre:</b>	Flipper
<b>Hersteller:</b>	Sega
<b>Tel.:</b>	040-2270961
<b>Release:</b>	Oktober
<b>Preis:</b>	ca. DM 120,-
<b>Spieler:</b>	1
<b>Levels:</b>	4
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	-
<b>Besonderheiten:</b>	Höchste Auflösung, gutes Ballverhalten

### Grafik 80%

Die vier Tische wurden sehr gut in Szene gesetzt, die Kugel kullert wie es sein soll, und die höchste Auflösung sorgt für einen fotorealistischen Eindruck.

### Sound 81%

Harte Songs mit Heavy Metal-Gitarrenriffs, mystische Spracheffekte und digitalisierte Effekte bringen die Lautsprecher zum Beben.

### Gesamt 83%

Zweifellos der eindrucksvollste Flipper, den es für Computer oder Videospiel-systeme gibt. Psycho Pinball und Pinball Illusions sehen dagegen richtig verstaubt aus. Daß maximal nur zwei Spieler teilnehmen können, verhindert eines höhere Wertung.





# EUROPAMEISTER- SCHAFT

## Was ist zu tun?

Zeigt, was ihr bei Digital Pinball auf dem Saturn drauf habt! In die Wertung kommen ausschließlich auf dem ersten Tisch erzielte Highscores. Wenn ihr euren Highscore auf dem Gladiators-Tisch so weit gesteigert habt, daß er von der Konkurrenz nur schwer zu übertreffen sein wird, müßt ihr den Punktstand im Bild festhalten. Entweder ihr macht ein Foto, was am besten in einem abgedunkelten Raum ohne Blitzeinsatz funktioniert, oder ihr schließt euren Saturn an den Videorecorder an und zeichnet das Hall of Fame-Bild auf, in dem die Rekorde jedes Tisches gezeigt werden. Außerdem müßt ihr noch ein Foto belegen, auf dem ihr selbst zu sehen seid, schließlich wollen wir in den kommenden Ausgaben die deutschen Favoriten mit aktueller Bestleistung und Bild präsentieren. Schickt euer Material an folgende Adresse:

### COMPUTEC VERLAG

**Sega Magazin**

**Kennwort: DP-Meisterschaft**

**Isarstraße 32-34**

**90451 Nürnberg**

Einsendeschluß für diesen Wettbewerb ist der 30. November '95. Angenommen werden nur Original-Coupons! Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Sega oder Computec dürfen nicht daran teilnehmen.



**Flipper-Profis aufgepaßt! Wir bieten euch die exklusive Chance, an der Pinball-Europameisterschaft teilzunehmen! Tolle Preise warten auf euch!**



## Das gibt es zu gewinnen!

### 1. PREIS

Ein Original-Batman Forever-Flipper von Sega Pinball im Wert von DM 9000,- inkl. Reise nach London zum Sega Headquarter!

### 2.- 10. PREIS

Je ein Saturn-Respect-Polohemd, das es nirgendwo zu kaufen gibt!

### 11.- 20. PREIS

Je eine Saturn-Respect-Baseball-Cap, das es nirgendwo zu kaufen gibt!



## COUPON

### DIGITAL PINBALL-MEISTERSCHAFT

Meine Gladiators-Bestleistung liegt bei: \_\_\_\_\_

- Bildschirmfoto liegt bei.
- Videocassette liegt bei.
- Foto von mir liegt bei.

Ich bestätige, daß ich diese Leistung ohne jegliche Schummelei oder sonstige Tricks erbracht habe:

\_\_\_\_\_  
Unterschrift

\_\_\_\_\_  
Name, Vorname

\_\_\_\_\_  
Straße

\_\_\_\_\_  
PLZ, Wohnort

\_\_\_\_\_  
Telefonnummer für Rückfragen!

\_\_\_\_\_  
Geburtsdatum



# MYST

**Bücher können schon seltsame Dinge bewirken: Manchmal ziehen sie einen so in ihren Bann, daß man beim Lesen förmlich in eine andere Welt eintaucht.**

**G**enau dies passiert euch mit dem Buch *Myst*, das ihr irgendwo findet. Ihr schlagt es auf, vertieft euch darin und seid absolut fasziniert. Es handelt von einer geheimnisvollen Inselformation, von wunderschönen Landschaften, wie ihr sie bisher in der Realität nicht gesehen habt. Doch plötzlich wird es euch schwarz vor den Augen, und ihr wißt nicht, wie euch geschieht. Als ihr wieder erwacht, findet ihr euch unversehens auf einer der im Buch beschriebenen Inseln wieder!

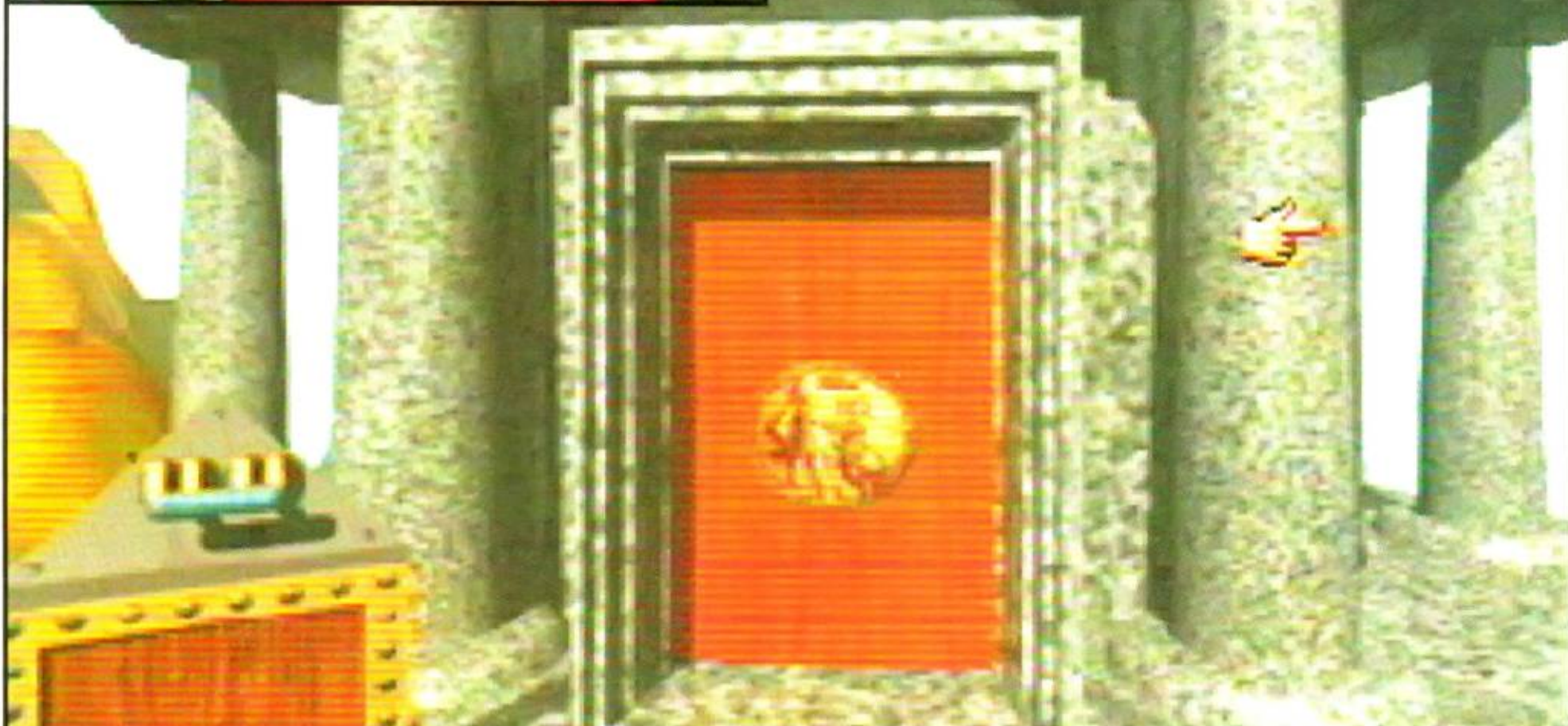
Nun gilt es, erst einmal das Terrain zu erkunden. Ihr macht euch also auf den Weg, genießt die atemberaubende Schönheit der Umgebung und stoßt dabei auf allerlei seltsame Vorrichtungen: überall finden sich Hebel und Maschinen, deren Funktion nicht unmittelbar zu erkennen ist, und zuweilen stolpert ihr über Papierfetzen mit mysteriösen Botschaften. Wo ihr auch geht und steht, begegnen euch Zeug-

nisse menschlicher Zivilisation, dennoch scheint ihr mutterseelenallein zu sein. Wo sind die Bewohner der Insel, und warum sind sie verschwunden? Fragen über Fragen...

„*Myst* ist Wirklichkeit“, behaupten die Entwickler des Spiels. Folglich könnt ihr euch in aller Ruhe auf den Inseln umsehen, ohne dauernd zu „sterben“, und beim Lösen der Rätsel geht ihr genauso vor wie ihr es in der Realität tun würdet: ihr gebraucht euren gesunden Menschenverstand und eure Kombinationsgabe.

In erster Linie glänzt *Myst* mit seinen Grafiken von ungemein liebevoll und detailliert gestalteten Landschaften, bei denen man fast das Gefühl hat, sie könnten tatsächlich existieren. Für Actionfans ist *Myst* jedoch kaum geeignet - in diesem Adventure geht man die Puzzles ruhig und überlegt an. Wer hitzige Gefechte mit hartnäckigen Endgegnern erwartet, ist hier an der falschen Adresse. Diejenigen jedoch, die den Alltag sowieso schon hektisch genug finden und beim Spielen in erster Linie Entspannung suchen, werden an *Myst* lange ihre Freude haben.

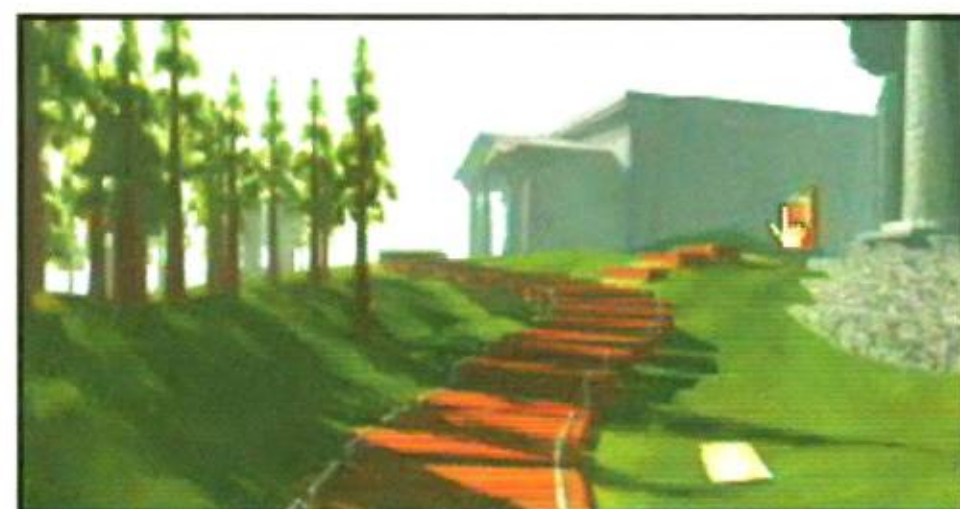
**Herbert Aichinger** ■



**Mit dem handförmigen Cursor hat man das Spiel *Myst* voll im Griff: er dient der Fortbewegung und dem Lösen von Puzzles gleichermaßen.**



**Die Renderlandschaften wirken unglaublich realistisch.**



## Word Up



*Myst* zeigt, daß der Saturn nicht nur für Allerwelts-Plattformhüpfereien und Ballerorgien taugt, sondern auch für intelligente Adventures. Atemberaubende Grafiken und ein düsterer Orchester-Soundtrack gehen hier einher mit knackigen Puzzles, die einem viel Stoff zum Knobeln liefern. Das Programm ist nichts für zapplige Actionfreaks, sondern richtet sich eher an Leute, die vom Alltagsstreß die Nase voll haben und ein wenig Ruhe suchen.

## Check Up



<b>Titel:</b>	<i>Myst</i>
<b>Genre:</b>	Grafik-Adventure
<b>Hersteller:</b>	Sega
<b>Tel.:</b>	040-2270961
<b>Release:</b>	Oktober
<b>Preis:</b>	ca. DM 120,-
<b>Spieler:</b>	1
<b>Levels:</b>	-
<b>Save Game:</b>	ja
<b>Datenträger:</b>	CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	mittel
<b>Besonderheiten:</b>	für Konsolen-Games sehr ungewöhnliches Spielprinzip

### Grafik 89%

Faszinierend gerenderte Landschaften, FMV-Einlagen, aber kaum Animationen.

### Sound 92%

Musik und Soundeffekte sind perfekt auf die Grafiken abgestimmt.

### Gesamt 85%

Gut spielbare, stimmungsvolle Grafikorgie für Freunde intelligenter Puzzles.



# VIRTUAL HYDLIDE

Insider wissen es: Bereits vor gut vier Jahren erschien auf dem Mega Drive das erste Hydlide-Abenteuer.



In diesem Schloß müssen mehrere Kristalle aktiviert werden, damit ihr zum Endgegner vordringen dürft.

Damals handelte es sich jedoch um ein sperriges Adventure mit windigen Strategie-Elementen und einer biederen Draufsicht. Beim 32 Bit-Hydlide wurde das Gameplay jedoch gehörig umgekrempelt. Auffälligster Unterschied: Ihr seht euren Helden stets aus der Rückperspektive, wenn er durch die dreidimensionale Landschaft wandelt. Durch diese Kameraeinstellung befindet ihr euch mitten in einem 3D-Environment und könnt wie in der Wirklichkeit den Blickwinkel selber bestimmen. Der restliche Spielablauf ist hingegen wieder bekannte RPG-Kost. Mittels diverser Hieb- und Stichwaffen

Auch in der Wildnis kommt es zu Auseinandersetzungen.

werden lästige Feinde beseitigt, was sich positiv auf eure Erfahrungspunkte und somit auf eure Kämpferwerte auswirkt. Anhand einer übersichtlichen Karte steuert ihr ansonsten das nächste Domizil an, sammelt hilfreiche Items ein, um schließlich einem weiteren Obermottz den Schneid abzukaufen.

PS: Falls euch die Story interessiert: Böse Macht entführt die schöne blonde Maid vom Spielhelden - wie einfallsreich!

Ulf Schneider ■



Um zum nächsten Auftragsort zu gelangen, sind oftmals minutenlange Märsche nötig.



Lonesome Hero: Dialoge sind bei diesem realistischen Adventure kaum vorhanden, statt dessen läßt der Akteur die Waffe sprechen.

## Word Up



Die Idee ist gut, Ansätze sind vorhanden, letztendlich kommt dieses ehrgeizige Action-Adventure-Projekt aber ein, zwei Jahre zu spät. Das Scrolling ruckelt nämlich derart auffällig, daß auch der Spielspaß ins Stocken gerät. Das Gameplay wirkt zudem nicht sonderlich ausgereift; oftmals läuft man minutenlang durch die Pampa, ohne daß etwas passiert. Dialoge und knifflige Rätsel sind außerdem glatte Mangelware.

## Check Up



<b>Titel:</b>	Virtual Hydlide
<b>Genre:</b>	Action-Adventure
<b>Hersteller:</b>	Sega
<b>Tel.:</b>	040-2270961
<b>Release:</b>	September
<b>Preis:</b>	ca. DM 119,95
<b>Spieler:</b>	1
<b>Levels:</b>	-
<b>Save Game:</b>	Backup-Booster
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Einstellbar und zudem leicht erlernbar
<b>Besonderheiten:</b>	Komplettes 3D-Environment

### Grafik 60%

Die düsteren 3D-Grafiken sind leider alles andere als ruckelfrei, dürtige Animationen.

### Sound 69%

Unheimliche Musik mit Klassik-Einschlag sorgt für Spannung, Soundeffekte werden effektiv und sparsam eingesetzt.

### Gesamt 64%

Das 3D-Action-Adventure leidet unter Ruckelgrafik und einigem Leerlauf.



Dienstag ab 18:00 im *DSF*.  
**MITTENDRIN**  
statt nur dabei.

Heye Partner



**NBA in Karamalz MAGIC SPORTS.**  
Die **Dun-Kings** kommen. Alles über die US-Dream-  
Teams. Von **Barkley, Schrempf, O'Neal**  
& **Co.** jede Woche was ins Körbchen. Die beste Liga  
der **Welt.** Im Deutschen SportFernsehen.

**DSF**





## DAYTONA

### HORSE MODE

Nach dem Titelscreen wird der Bildschirm für ein paar Sekunden völlig weiß. Halte dann oben und links diagonal, A, B, X und Z, und während du immer noch die Buttons hältst, drückst du mehrmals Start, bis sich der Bildschirm verändert. Aktiviere den Saturn-Modus und wähle bei der Rennwagen-Auswahl das Pferd an.



## 36 GREAT HOLES

### OBJEKTE SKALIEREN

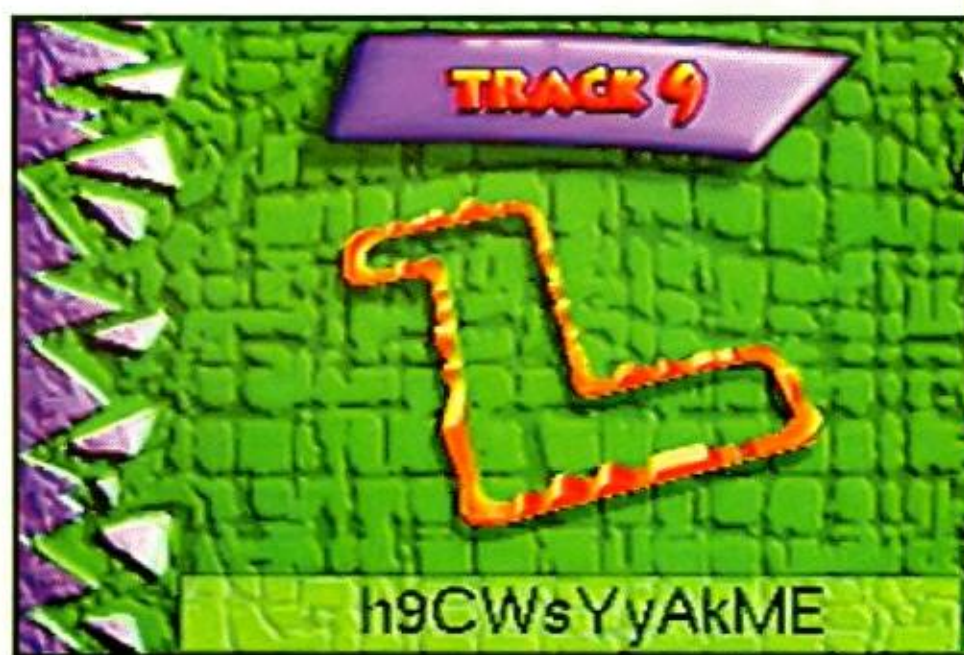
Für diesen Cheat brauchst du ein 6 Button-Pad. Gehe in den

Optionenscreen und drücke den Mode-Button oben am Joypad. Jetzt kommst du in den Optionsbildschirm für die Skalierung. Mit den A-Knopf machst du ein Objekt kleiner, mit B größer, und mit C scrollt man durch die verfügbaren Items.

## MOTOCROSS CHAMPIONSHIP

### PASSWÖRTER FÜR DIE LEVELS 2 - 12

aVwwhEKAgOa  
 ShQxiHTAAJB  
 jDBCFLXAkpB  
 xVpSmNdAMKC  
 imhDoQjAwqC  
 dDSkpToAYLD  
 [iKFLWsAAaD  
 h9CWsYyAkME  
 qKjGNb7AEtE  
 [dT3OfFBonF  
 kuLYQkKB]uF



## SPACE HARRIER

### CONTINUES

Lade das Spiel und warte, bis das Sega-Logo erscheint. Dann drückst und hältst du auf dem zweiten Pad die Knöpfe A und C und drückst dann Start. Im Titelscreen blinken die Wörter @Insert Coin@ auf. Starte das Spiel, und du hast drei Continues.



## THE LION KING

### LEVELAUSWAHL

Wenn das Sega-Logo erscheint, drückst du oben, unten, links, rechts, oben und unten. Starte das Spiel, und eine Levelauswahl-Option wird erscheinen. Wähle den gewünschten Level und drücke Start.



# HELPLINE...



Albin Oswald

**W**ir bekamen über die letzten Monate verteilt jede Menge Leserzuschriften zum Thema Tips & Tricks ins Haus geschickt. Da eure Beteiligung so groß war, haben wir uns entschieden, eure Tips mit ins Heft einzubeziehen. Die neuen Seiten bestehen aus den besten und interessantesten Einsendungen, und wir haben auch eine Rubrik, in der wir uns um eure ganz speziellen Probleme bei Spielen kümmern wollen. Habt ihr also ein Problem oder wollt anderen helfen, dann schreibt uns doch einfach: Computec Verlag, Kennwort: Sega Tips, Isarstr. 32-34, 90451 Nürnberg

Liebe Tips & Tricks-Redaktion,  
*MicroMachines 2 ist wohl das beste Spiel, das ich je gesehen habe. Sogar meine Eltern spielen ab und zu ein Turnier mit. Gibt es denn irgendwelche Cheats oder Tips für dieses Spiel?*  
 Bernd Rößler

Danke für deinen Brief. Deine Frage wird von vielen anderen Spielern und Eltern gestellt. Zum Glück haben wir eine große Liste an Tips auf Lager.

LEVEL	POSITION	EFFEKT
2-Driller Killer	Mitte des Tisches	Warp in neuen Level
6-Ceiling Circuits	unten rechts, außerhalb der Strecke in der zweiten Runde	Warp in neuen Level
8-ATV Action	unten rechts, unter den Blumen in der zweiten Runde	Warp in neuen Level
12-Roller Coaster	über der unteren Tapetenrolle	Extraleben
13-Bury my body	oben links auf der Karte	Bonusrunde
14-Piano Panic	unten links auf der Karte nach einer Runde	Extraleben
16-Turbo Buggies	unten links in der Ecke	Bonusrunde
17-Treehouse Tumble	auf der unteren Planke, auf halbem Wege	Bonusrunde
18-Vice Squad	in der Mitte des Tisches	Extraleben
19-Hit Parade	links vom Keyboard rechts auf der Karte	Bonusrunde

Hallo Sega Magazin,  
 ich habe da einige Probleme bei So-  
 leil. 1. Es gibt zwei blaue Boxen im  
 Dahlia Valley, sind die zu irgen-  
 detwas gut? 2. Wo ist das Awake-  
 ning Powder-Ding? 3. In Saint  
 Heaven soll einem der Weg von  
 einem Tier gezeigt werden, welchem  
 Tier?

Torsten Birke

1. Sind von keinem besonderen Nutzen. 2. Du findest das Pow-  
 der oben auf dem Turm in der  
 Wüste. 3. Benutze dafür den  
 Hund. Bringe ihn zur Tür, um  
 hindurchzu-  
 kommen.

Hi Sega Mag,  
 hier meine Aufgabe! Findet den weiblichen Kommandeur bei Metal Head fürs 32X. Als Preis kommt ihr ganz oben  
 auf meine Weihnachts-Geschenkeliste.  
 Hans-Joachim Bogner

Das ist zwar eine sehr schwere Aufgabe, aber der Gedanke an ein Extra-Geschenk hat uns besonders  
 angespornt. Hier unsere Ergebnisse: Drücke A, B, C und Start und schalte erst dann das Gerät ein.  
 Halte diese Buttons gedrückt, bis das Titelbild erscheint. Gehe nun in den Optionen-Bildschirm und  
 gehe zur Kommandeur-Auswahl. Wechsle auf Anime und du hast nun einen weiblichen Charakter als  
 Kommandeur.



KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS.....KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS.....KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS....

## STREET FIGHTER - THE MOVIE



**RYU - SUPER COMBO**  
 Die Shinku Hhadoken-Kombination kann man nur mit Super-Stärke und wenn der Gegner knapp vorm Verlieren ist ausführen. Drücke unten, rechts diagonal, rechts, unten, rechts diagonal, rechts und dann Schlagen.



**BALROG - TURN PUNCH**  
 Dies ist einer von Balrogs besseren Schlägen und außerdem leicht auszuführen. Halte den leichten, mittleren und schweren Schlag-Button gleichzeitig gedrückt. Je länger du hältst, desto härter wird der Schlag.



**SAGAT - TIGER UPPERCUT**  
 Dieser Schlag hilft dir, wenn du gerade unter Druck bist. Drücke rechts, unten, rechts diagonal und Schlagen. Benutze ihn aber nicht zu oft, da ihn dein Gegner leicht vorhersehen kann.



Hallo Sega Magazin.

Ich finde X-Men 2: The Clone Wars wirklich sehr schwer zu knacken. Habt ihr für mich irgendwelche Cheats oder eine Levelauswahl, die mir weiterhelfen könnten?

Ich habe mehrere Cheats für dieses Spiel, aber sie sind nicht ganz einfach, weil man dabei mehrere Knöpfe gleichzeitig drücken muß. Sie funktionieren aber, gib also nicht auf. An einer beliebigen Stelle des Spiels drückst du Start, um das Spiel zu pausieren. Drücke anschließend gleichzeitig links und C, oben, links, unten, unten und zum Abschluß rechts und C simultan. Du wirst ein Geräusch hören, das dir sagt, daß der Cheat aktiviert ist. Fahre mit dem Spiel fort und pausiere es noch einmal. Drücke jetzt rechts und C, um Levels zu überspringen, oder links und C, um einen Charakter anzuwählen.

Wenn du unbesiegbar werden willst, pausierst du das Spiel und drückst oben und B gleichzeitig, dann, oben, rechts, unten, oben, rechts, unten, unten, oben, B. Dann hörst du ein weiteres Geräusch, wenn der Cheat aktiviert ist. Fahre im Spiel fort und pausiere erneut, drücke oben und B gleichzeitig, um unbesiegbar zu werden.

Hallo Sega Mag,

Das Dschungelbuch auf dem Game Gear macht mich verrückt. Alle meine Freunde sagen, es sei so einfach, aber ich habe große Schwierigkeiten, die späteren Levels zu beenden. Bitte helft mir, wieder ein ausgeglichener, normaler Mensch zu werden.

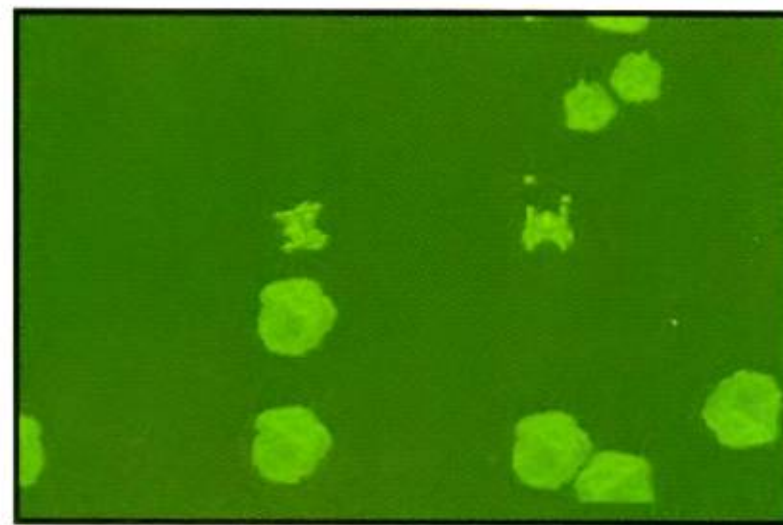
Kein Problem. Gebe den folgenden Code ein, und du wirst in jeden Level vordringen können, um die Abschnitte zu üben, die dich in den Wahnsinn treiben. Warte, bis das Disney-Logo vom Bildschirm verschwindet und drücke dann oben, unten, oben, links, rechts, links und rechts. Wähle den gewünschten Level, indem du links und rechts drückst. Herzlichen Glückwunsch zu deiner Rückkehr unter die normalen Menschen!

Hallo Sega Mag,

Ich habe beim Spielen von Red Zone den geheimen Asteroids-Screen entdeckt. Muß ich das ganze Game bis zu dieser Stelle noch einmal durchspielen, wenn ich mal schnell den Klassiker zocken möchte, oder gibt es einen Code, der mich direkt in den Meteoritensturm bringt?

Paul Dann

Tatsächlich gibt es zwei Codes, mit denen man vom Paßwortscreens in das Asteroids-Spiel gelangt. Der erste, C, C, A, C, A, A, C, A, C, A ist für den Ein-Spieler-Modus, und A, B, C, A, C, A, C, B, C, A, C bringt dich zur Zwei-Spieler-Version.



Hallo Sega Mag,

Das folgende wird eure Gehirnzellen überstunden machen lassen! Es soll möglich sein, bei Daytona einen Cheat anzuwenden, der zur Folge hat, daß die Wagen im Demo keine Reifen haben. Meine Freunde und ich haben alles probiert, aber nichts funktioniert. Haben wir uns ins Bockshorn jagen lassen oder existiert der Cheat wirklich?

Das Mysterium existiert, jedoch nicht als Code. Lade das Spiel, begib dich so schnell wie möglich in die Boxen. Wenn die alten Reifen abmontiert, die neuen aber noch nicht aufgezogen sind, führst du einen Reset durch. Eigentlich ganz einfach, dazu braucht man nicht viel Hirnschmalz!

Hallo Tips & Tricks-Redaktion,

Meine Lieblingscharaktere in Streets of Rage 3 sind Shive und Roo. Gibt es irgendeine Möglichkeit, im Spiel als einer dieser beiden Charaktere anzutreten? Ich weiß, das ist eine schwierige Frage, aber an wen soll ich mich sonst wenden?

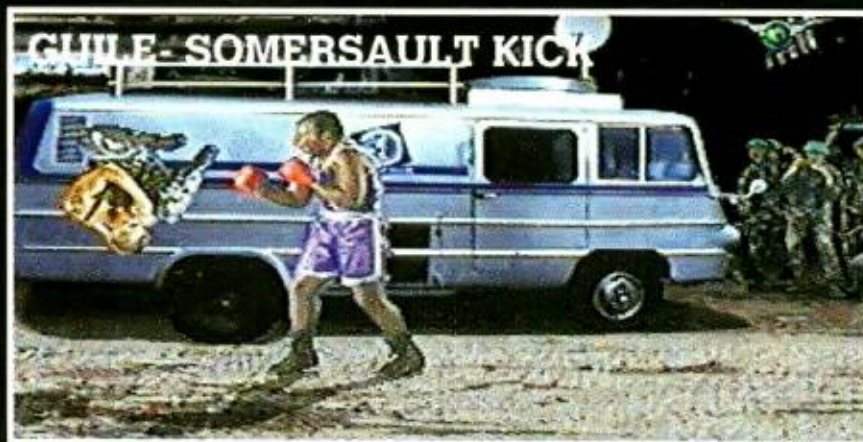
Michael Ötzterer

Nichts ist zu schwierig. Um als Shive anzutreten, mußt du ihn schlagen und B bis zum Beginn des nächsten Levels halten. So wird er dein nächster Kämpfer. Um als Roo in den Kampf zu gehen, mußt du Bruce vor Roo besiegen, und Roo wird davonrennen. Nun kannst du ihn für deine nächste Runde wählen.



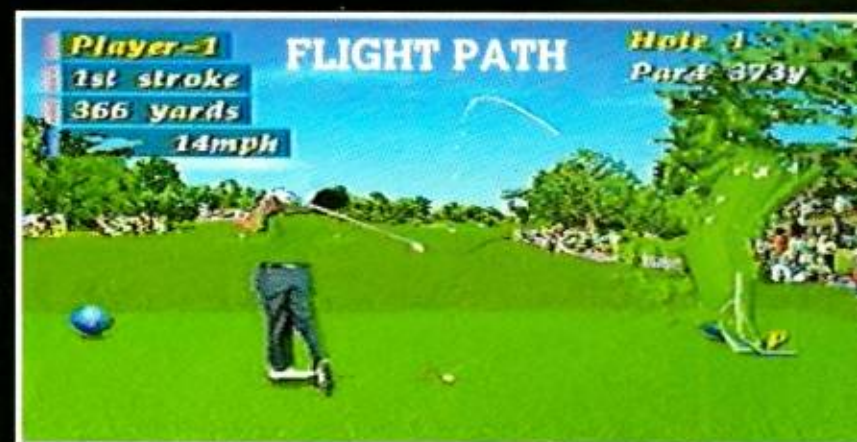
...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS.....KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS.....KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS

STREET FIGHTER - THE MOVIE



Dieser Kick in halber Höhe ist ein großartiger Move, den du immer wieder anwenden kannst. Halte unten, drücke anschließend oben und irgendeinen Schlagknopf

PEBBLES BEACH GOLF LINKS



Behalte immer die Übersicht über den Golfkurs auf dem Bildschirm. Sie zeigt die Flugbahnen von allen Bällen des Spielers an und macht es einem leicht, herauszufinden, wo man hingehen muß, um sie wieder aufzuspüren.



Das Symbol in der unteren linken Ecke zeigt, wo der Ball liegt und wie weit er im Grün ist. Nutze dies zu deinem Vorteil bei der Wahl der Schlagstärke.



Hallo Sega Magazin,

Mein @allwissender@ Freund hat mir freundlicherweise ein paar Cheats für NBA Jam gegeben. Er hat mich davor gewarnt, daß meine Savegames gelöscht würden, wenn ich sie anwende, und das wäre für mich als großer Champion ein harter Schlag. Ich würde gerne wissen, was ihr von der Sache haltet. Hat er recht, und ist er wirklich ein solcher Experte?

Michael Sekawski

Ich glaube, dein Freund ist eine richtige Spiele-Koryphäe. Er hat absolut recht, deine Savegames werden komplett gelöscht. Viele Spielermagazine drucken die Cheats ab, vergaßen jedoch, diese wichtige Tatsache zu erwähnen. Sorry!

Hallo Sega-Crew,

Ich weiß, ich bin dumm und meiner Zeit hinten nach, aber mir geht in Theme Park immer wieder das Geld aus. Könnt ihr mit einem Cheat oder ein paar Tips einem hoffungslosen Fall unter die Arme greifen?

Paul Wilhelmi

Ich glaube ernsthaft, daß du professionelle Hilfe nötig hast, selbst mein Großvater kennt den Cheat für eine Finanzspritze. Wenn du dazu aufgefordert wirst, einen neuen Park einzurichten, gibst du ZARKON als deinen Namen an, und du wirst 10.000.000 englische Pfund zur Verfügung haben. Ich hoffe, dieser Code wird dir helfen, wieder völlig gesund zu werden.

Hallo Ihr,

Könnt ihr mir helfen? Erstens kann ich den Endgegner in Mark's Magic Football (Mega Drive) nicht besiegen, und zweitens habe ich gehört, daß es massenweise Cheats für FIFA '95 (Mega Drive) gibt. Wie ihr vielleicht gemerkt habt, bin ich total verrückt auf Fußball und wäre sehr dankbar, wenn ihr euer Wissen der Welt preisgeben könntet.

Markus Würzburger

Schleimen führt doch immer wieder dazu, daß ein Leserbrief abgedruckt wird. Hier sind die Antworten auf deine Fragen.

Um den Endgegner zu besiegen, mußt du von links hereinlaufen, bis sich die Musik verändert. Lasse dich auf den Boden fallen, nachdem drei Schüsse über deinen Kopf hinweggegangen sind, stehst du wieder auf und kickst so viele Bälle wie möglich gegen den Doktor. Wenn er die Schüsse erwidert, rennst du los und wirfst dich auf den Boden. Solange er in der Luft ist, zielst du mit dem Ball auf ihn, um ihn zu treffen, und wenn er auf den Boden zurückkehrt, wiederholst du deinen Hechtsprung, wartest und führst den Kick-Move aus.

FIFA '95 - Begib dich in den Optionen-Hauptscreen und gib das folgende ein:

- C, C, C, B, A, A, A, B - Unsichtbare Wände
- B, A, C, B, C, C - Ball ablenken
- C, A, B, C, C, B, A, C - Verrückter Ball
- A, A, B, B, C, C, A, A, - Dream Team
- B, A, B, B, B, B, B, B, B - Super Power
- A, A, A, A, A, B, B, B, B, B - Super-Torwart
- A, A, A, A, A, B, C - Super-Stürmer
- B, B, B, B, B, C, B - Super-Verteidigung
- B, A, C, B, C, C - Shoot out.



Um in den Cheat-Screen zu gelangen, startest du das Spiel ganz normal, drückst Start, um in das Optionenmenü zu kommen, und drückst anschließend A.

Hallo Sega Magazin,

Jurassic Park ist wahrscheinlich das beste Spiel, das ich jemals auf dem Mega CD gesehen habe. Gibt es ein paar obskure Tips oder Geheimlevels in dem Spiel? Ich brauche keine Levelauswahl und keinen Cheat zum Überspringen von Levels, da ich das Spiel schon durchgezockt habe.

Thomas Fürstner

Ich hoffe, du hast diesen Brief nicht nur geschrieben, um damit anzugeben, daß du dieses einfache Game bereits durchgespielt hast. Da du das jedoch bereits geschafft hast, habe ich einen ganz besonderen Tip für dich. Schau, daß du die weiße Key Card und einen großen Felsen bekommst, betrete den Computerraum und stecke den FELSEN in den Computer. Dann kannst du dir was spaßiges ansehen!

KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS.....KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS.....KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS....

PEBBLES BEACH GOLF LINKS



Diese Gefahr kann man leicht übersehen. Achte darauf, da sie einen Schuß drastisch beeinflussen kann. Wenn er nicht trifft, mußt du deinen Schuß so anpassen, daß er die Abweichung von der Flugbahn ausgleicht.



Die hart schlagenden, größeren Schläger können dich auf dem Kurs weiter voranbringen, aber sie sind schwieriger zu kontrollieren. Ein leichterer Schläger hilft dir auf dem Fairway wahrscheinlich weiter.



# VERKAUFSHITS



1. Primal Rage
2. Batman Forever
3. Street Racer
4. Brian Lara Cricket
5. True Lies
6. König der Löwen
7. Story Of Thor
8. Justice League
9. Theme Park
10. Psycho Pinball

### BUDGET

1. Mega Bomberman
2. Lemmings 2
3. Eternal Champions
4. NHL '95 Hockey
5. Sonic 2



1. WWF Raw
2. Metal Head
3. NFL Quarterback 95
4. Motocross Champ
5. Super Afterburner



1. Tomcat Alley
2. Supreme Warrior
3. Star Wars Chess
4. BC Racers
5. Silpheed



1. Star Wars
2. Lemmings
3. Global Gladiators
4. Sonic Chaos
5. Desert Strike



1. Streetfighter The Movie
2. Panzer Dragoon
3. Daytona USA
4. Pebble Beach Golf
5. Victory Goal



1. Micro Machines
2. Sonic Triple Trouble
3. Sonic Drift Racing
4. NBA Jam Tournament
5. Primal Rage

### BUDGET

1. True Lies
2. Asterix
3. Fantastic Dizzy
4. Streets of Rage
5. Ren and Stimpy

## PSYCHO PINBALL

Um an die Subgames heranzukommen, pausierst du das Spiel und drückst B, A, B, B, A, C, A, C. Um unendlich viele Bälle zu bekommen, drückst du unten, B, C, B, rechts und rechts.



## PANZER DRAGON

### NEUE WAFFEN

Bei der Auswahl des Schwierigkeitsgrads gibst du folgenden Code ein: oben, X, rechts, Y, unten, Z, links, Y, oben, X (du hörst einen Schrei, wenn du den Code korrekt eingegeben hast). Auf dem Episoden-Bildschirm kannst du Y und Start drücken, um die erste Waffe anzuwählen, und Z und Start für die zweite Waffe, B und Start für die dritte und C und Start für die vierte Waffe.



## ACTION REPLAY

**ALIEN SOLDIER**

FFA2160002 Unendliche Energie  
FF85B100BG  
FFA2710001 Unendlich Zeit

**CLAYFIGHTER**

FF19A90000 Gegner gewinnt nie eine Runde  
FFF19A80002 Du gewinnst immer

**ECCO 2: TIDES OF TIME**

FFAA200003 Unendlich Luft  
FFAA1F0038 Unendlich Energie

**FATAL LABYRINTH**

004A8E5000 Beginne mit 5.000 Hitpoints und verwende ebenfalls den nachfolgenden Code  
004A905000 Mit dem obengenannten Code einsetzen, um mit 5.000 Hitpoints zu starten  
00996C6016 Fast unendlich viele Hitpoints  
0070107C14 Superschnelles Wiederherstellen der Hitpoints  
0050E0600A Die meisten Gegner mit einem einzigen Treffer töten

**JUNGLE STRIKE**

FF10B3000X Levelauswahl (ersetze X durch die Levelnummer 0 - 8) (9=Endscreen)  
FF10CF0003 Unendliche Leben (alle Levels)  
FF10C70064 Unbegrenzt Treibstoff (alle Levels)

**LHX ATTACK CHOPPER**

FFF1BD00D0 Unendlich viele Chain Guns  
FFF1BF0004 Unendlich viele Sidewinders  
FFF1C10008 Unendlich viele Hellfire  
FFF92A004A Unendlich Treibstoff  
FFFBF400XX Missionsnummer (XX reicht von 0 - 21)  
FFF1C110004 Unendlich viele Hellfires  
FFF1BF0009 Unendlich viele Sidewinders

**LION KING**

FFCCEFF0003 Unendliche Leben  
FFCCF70004 Unendliche Energie

**MEGA BOMBERMAN**

FF95430003 Unendliche Leben  
FF953B000X Area-Auswahl  
FFA462000A Unendlich viele Bomben

**NBA JAM**

FF1E420008 Beginne mit 8 Punkten und steigere deine Punktzahl mit jedem Treffer um weitere 10

FF3C490003 Unendlich Feuer für den linken Spieler  
FF3D690003 Dasselbe für den rechten Spieler

**PHANTASY STAR II**

002D526002 Spieler werden nie paralysiert  
00D01C600C Alle Items sind frei  
002B0C6012 Kein Schaden in Schlachten  
002C146012 Kein Schaden bei Venom-Angriffen  
00716E6014 Kein Schaden in den Damage-Zonen

**ROLLING THUNDER 2**

FFF2430036 Spieler 2 hat unendlich viele Kugeln  
FFF2450040 Spieler 2 hat unendlich viele Maschinengewehre  
FFCD730001 Spieler 2 ist unverwundbar  
FFF24D0002 Spieler 2 hat unendliche Leben  
FFF04D000X Levelauswahl (ersetze das X im Code durch eine Levelnummer von 0 - 4)

**SONIC AND KNUCKLES**

FFFE120009 Unendliche Leben  
FFFE180099 Unendlich viele Continues  
FFFE210063 Unendlich viele Ringe  
FFFFE00001 Levelauswahl. Du mußt A und Start gleichzeitig halten  
FFFE240005 Unendlich Zeit

**SPLATTERHOUSE III**

FF00B40005 Unendliche Leben  
FF00B700E1 Unendlich Zeit

**STREET FIGHTER II**

FF80C10000 Special Moves in der Luft für Spieler 1  
FF83410000 Special Moves in der Luft für Spieler 2  
FF97A0099 Stoppt die Zeit  
FF804300B0 Unendliche Energie für Spieler 1  
FF82C300B0 Unendliche Energie für Spieler 2  
FF81DB000X Ersetze X mit der Nummer des Charakters (0 - B), mit dem du spielen willst  
FF81DA0002 Spieler 1 muß nur eine Runde gewinnen, um den Level abzuschließen  
FF845A0002 Spieler 2 muß nur eine Runde gewinnen, um den Level abzuschließen  
FFF96A000X Ersetze X mit dem Charakter, gegen den du kämpfen willst. 0 - B (Spieler 1) oder der Hintergrund, vor dem gekämpft wird (zwei Spieler)

**SYLVESTER AND TWEETY**

FFFBCB0009 Unendliche Leben  
FFA4F0023 Unendlich Zeit

**THEME PARK**

FFC6870100 Soviel Geld, wie du willst (den A-Knopf mehrmals hintereinander drücken)

**THE INCREDIBLE HULK**

FF08890003 Unendliche Leben  
FFF00130001 Ständige Transformation

**VIRTUA RACING**

FF908D0000 Kein Schaden am Wagen

**ZERO TOLERANCE**

FF0DE00064 Unendliche Energie  
FF10380068 Unendlich Munition  
FF1040001E Unendlich viele Raketen

**ALIEN 3**

00C42763 Unendlich viele Maschinengewehre  
00C42B63 Unendlich viele Bazookas  
00C42963 Unendlich Feuer  
00C42D63 Unendlich viele Granaten  
00C42F63 Unendlich viele andere Option  
00C46A63 Unendlich Energie

**MICKY MOUSE: LAND OF ILLUSION**

00C09902 Unendlich Energie  
00C09F03 Unendlich viele Versuche  
00C0A295 Unendlich Zeit  
00C0AD07 Unendlich Luft

**VIGILANTE**

00C01403 Unendliche Leben  
00C2544F Unendlich Energie  
00C29154 Unendlich Zeit

**GEORGE FOREMAN'S BOXING**

00C12880 Unendlich Energie (Spieler 1)  
00C11503 Unendliche Powerpunches (Spieler 1)  
00C1100X Levelauswahl (1 - 4). Schalte das Action Replay am Ende des Levels ab  
00C1200X Rundenauswahl (1 - 9). Schalte das Action Replay am Ende der Runde ab  
00C13309 Unendlich Zeit  
00C13309 Volle Power für den Punch-Meter (Spieler 1)  
00C11204 Volles Wiederauffüllen des Power-Meters (Spieler 1)  
00C11304 Voller Fußarbeits-Power-Meter (Spieler 1)



# LESER TIPS...

Hallo Sega Magazin, für all diejenigen, die Basketball lieben, habe ich alle Codes für die versteckten Spieler bei NBA Jam Tournament Edition zusammengetragen und noch einige Extra-Cheats herausgehunden, die das Spiel noch interessanter machen. Die Codes für die Spieler gibt man bei den drei Buchstaben für den Namen ein. Man muß den Buchstaben auswählen, aber nur über die zugehörige Kombination aktivieren. Am Bildschirm erscheint dann SECRET PLAYER, wenn man alles richtig gemacht hat.



- AIR DOG: C und Start für A, irgendeinen Knopf für I, B und Start für R
- CHOW CHOW: irgendeinen Knopf für A, A und Start für M, C und Start für X
- WEASEL: B und Start für R, A und Start für A, irgendeinen Knopf für Y
- BRUTAH: A und Start für L, B und Start für G, irgendeinen Knopf für N
- KABU: irgendeinen für Knopf D, B und Start für A, A und Start für N
- FACIME: B und Start für X, B und Start für Y, irgendeinen Knopf für Z
- KID SILK: irgendeinen Knopf für K, B und Start für S, C und Start für K
- SCOOTER PIE: A und Start für H, irgendeinen Knopf für T, C und Start für P
- MOOSEKAT: B und Start für M, C und Start für P, irgendeinen Knopf für F

- MOON: irgendeinen Knopf für J, A und Start für A, B und Start für Y
- KIRBY: B und Start für C, irgendeinen Knopf für K, C und Start für Y
- SNAKE: A und Start für G, C und Start für O, B und Start für F
- FALCUS: A und Start für J, irgendeinen Knopf für F, C und Start für M
- MUSKETT: B und Start für M, B und Start für C, C und Start für M
- HILL: A und Start für N, irgendeinen Knopf für J, A und Start für T
- TURMELL: A und Start für M, irgendeinen Knopf für J, A und Start für T
- REVITT: irgendeinen Knopf für R, A und Start für J, C und Start für R
- DIVITA: A und Start für S, C und Start für A, irgendeinen Knopf für I
- LIPTAK: irgendeinen Knopf für S, B und Start für L, B und Start für K
- GOSKIE: B und Start für T, irgendeinen Knopf für W, A und Start für G
- CARLTON: C und Start für J, C und Start für M, B und Start für C
- LARRY BIRD: A und Start für B, C und Start für R, A und Start für D
- BLAZE: C und Start für B, irgendeinen Knopf für L, C und Start für Z
- BENNY: B und Start für B, irgendeinen Knopf für N, C und Start für Y
- HUGO: irgendeinen Knopf für H, C und Start für G, A und Start für O
- CRUNCH: A und Start für C, B und Start für R, irgendeinen Knopf für N
- GORILLA: irgendeinen Knopf für G, B und Start für O, B und Start für R
- BILL CLINTON: A und Start für C, irgendeinen Knopf für I, b und Start für C
- HILLARY CLINTON: irgendeinen Knopf für H, B und Start für C

- PRINCE CHARLES: B und Start für R, A und Start für O, irgendeinen Knopf für Y
- HEAVY D.: A und Start für H, irgendeinen Knopf für V, B und Start für Y
- JAZZY JEFF: C und Start für J, A und Start für A, A und Start für Z
- FRESH PRINCE: C und Start für W, A und Start für A, irgendeinen Knopf für L
- FRANK THOMAS: B und Start für S, irgendeinen Knopf für O, A und Start für X
- CUNNINGHAM: irgendeinen Knopf für P, A und Start für H, C und Start für I
- MIKE D.: C und Start für M, irgendeinen Knopf für K, C und Start für D
- ADROCK: irgendeinen Knopf für A, C und Start für D, B und Start für R
- MCA: B und Start für M, B und Start für C, irgendeinen Knopf für A

Die nachfolgenden Cheats mußt du im Tonights Match Up-Screen eingeben.

- Schuß-Prozentzahl: oben, oben, unten, unten, B
- Schnelle Hände: links, links, links, links, A, rechts
- Maximale Kraft: rechts, rechts, links, rechts, B, B, rechts
- Power Up GT: rechts, oben, unten, rechts, unten, oben
- Power Up Turbo: B, B, B, A, unten, unten, oben, links
- Power Up Offensive: A, B, oben, A, B, oben, unten
- Power Up 3 Punkte: oben, unten, links, rechts, links, unten, oben
- Power Up Dunkings: links, rechts, A, B, B, A
- Power Up Blocken: unten, rechts, A, B, A, rechts, unten
- Einen Gegner schubsen und beide fallen: oben, oben, oben, links, links, links, links, A, A
- Einen Gegner schubsen und sein Partner fällt: oben, oben, oben, oben, links, links, links, links, A, B
- Teleport Paß: oben, rechts, rechts, links, A, unten, links, links, rechts, B
- Hohe Schüsse: oben, unten, oben, unten, rechts, oben, A, A, A, A, unten
- Speed Up: oben, oben, oben, oben, links, links, links, links, B, A
- Rutschiges Spielfeld: A, A, A, A, A, rechts, rechts, rechts, rechts, rechts







# BUG

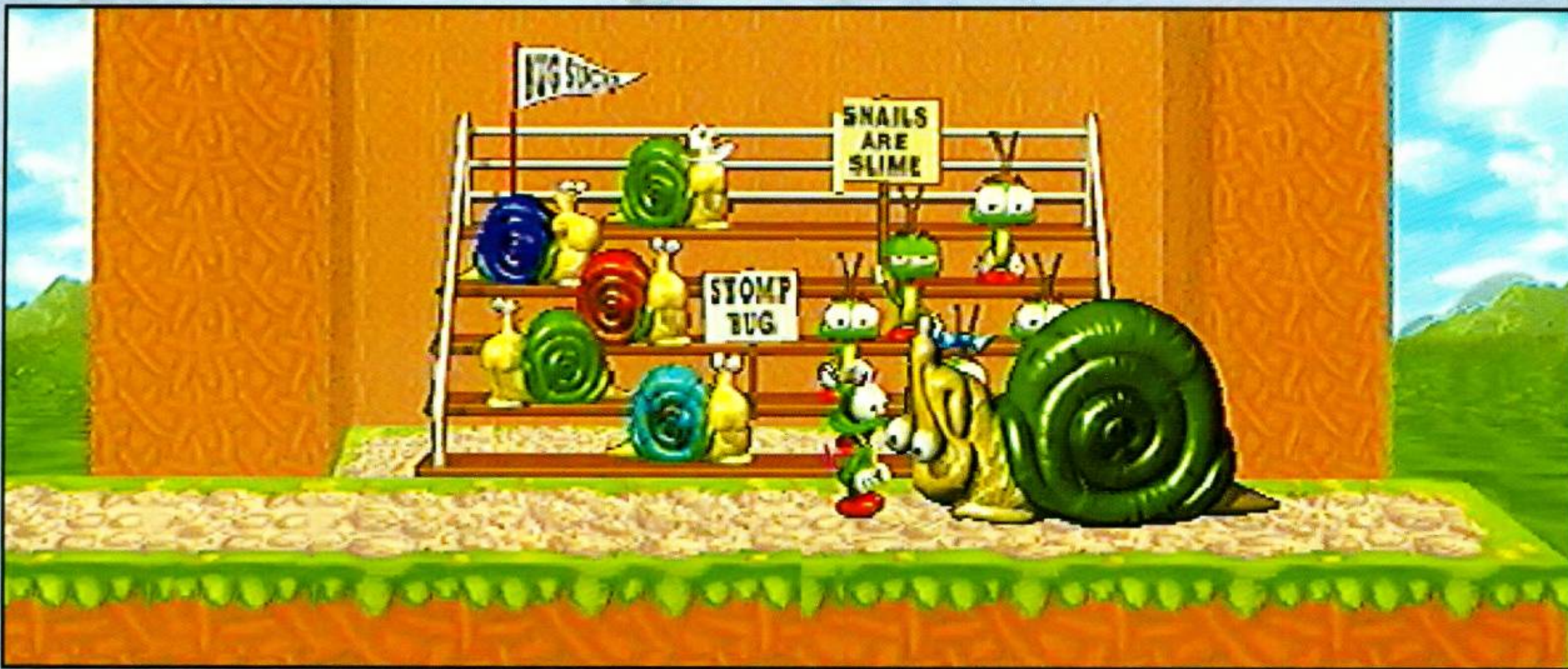
**H**ier erfahrt ihr, wie man alle sechs Bosse besiegt, einschließlich Cadavra, der Königin selbst. Unsere kleine Nervensäge muß all ihre Freunde retten, bevor die böse Spinne sie zum Mittagessen verspeist.

## INSECT LEVEL

Der Schneckenboss am Ende dieses Levels ist ziemlich schwierig, aber nach ein paar Versuchen winselt er um Gnade. Du solltest die Schnecke am besten von vorne angreifen, springe auf ihr Haus, aber vermeide Körperkontakt. Greife die Schnecke schnell an, das hindert sie daran, sich in einen pistolenschwingenden Cowboy zu verwandeln, der deinem kleinen grünen Freund ins Hinterteil schießt. Nach mehreren Sprungattacken wachsen der Schnecke Hubschrauber-Rotorblätter, und sie

beginnt, Bomben auf dich abzuwerfen. Gehe dem ersten Bombenhagel aus dem Weg, indem du Schutz unter einem beliebigen Ende der Plattform suchst.

Wenn der Bombenangriff vorüber ist, landet die Schnecke und gibt dir eine weitere Gelegenheit zum Angriff. Nach jeder Landung bewegt sich die Schnecke schneller, so daß es schwieriger wird, auf sie zu springen. Übereile deine Attacken nicht, sondern warte auf einen sicheren Moment. Die Bombenangriffe variieren in Länge und Stärke. Bleibe in Bewegung, um die Schnecke daran zu hindern, direkt auf dich zu zielen.



## REPTILA LEVEL

Der zweite Boss ist viel einfacher als der erste, du kannst ihn wahrscheinlich beim ersten Versuch erledigen. Bleibe während seiner Zungenattacke entweder ganz rechts oder ganz links auf dem Bildschirm. Du kannst dort auch bleiben, wenn die Felsbrocken herabfallen. Wenn die Felsbrocken auf den Katapulten zur Ruhe gekommen sind und das Reptil den Rückzug antritt, springst du auf den Hebel, um den Stein zu lösen, anschließend rennst du

schnell zum nächsten Katapult und machst dort dasselbe. Wenn dein Timing korrekt ist, sollte es dir möglich sein, die Kreatur zu zerstören, ohne selbst auch nur einen Treffer einzustecken.

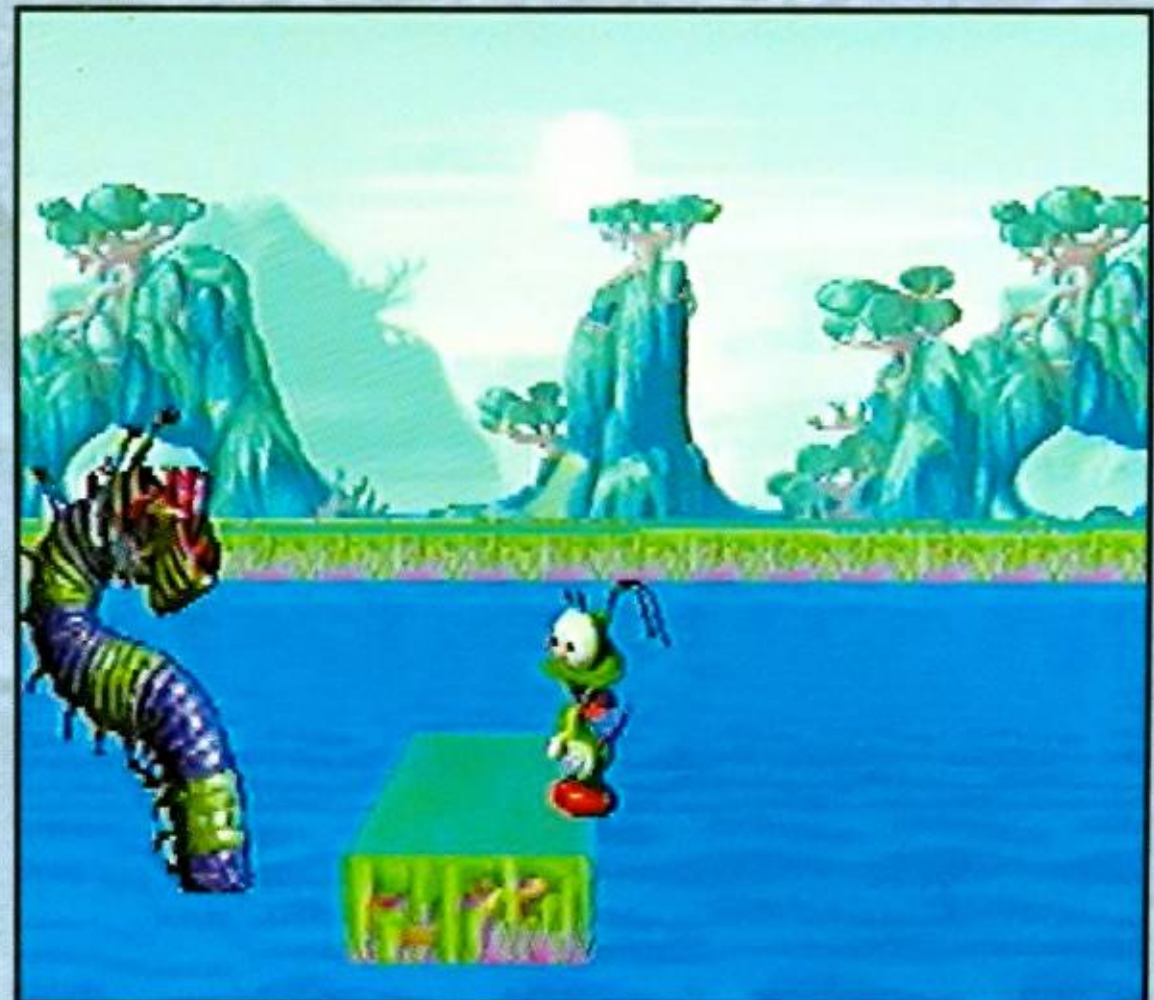




## SPLIT LEVEL

Dieser Boss ist bis jetzt der schwierigste. Timing und Geduld sind die beiden Fertigkeiten, die du mitbringen mußt, um ihn zu schlagen.

Nach ca. zwölf weiteren Schlägen wird das Monster wegschwimmen, aber das bedeutet nicht, daß der Kampf vorbei ist. Springe auf seinen Rücken und dann von Windung zu Windung, bis du die nächste Plattform erreichst. Diese Plattform ist viel kleiner als die letzte, sei also vorsichtig. Wenn das Monster angreift,



springst du hoch und landest auf seinem Kopf und anschließend wieder auf der Plattform. Geduld ist das einzige Mittel, mit dem man diesen Teil des Levels überwinden kann, übereile also nichts.

Nach dieser Attacke wird die Plattform auf die andere Seite schweben, aber hüte dich: das Monster schwimmt immer noch herum und spuckt Schleim auf dich. Gehe ihm aus dem Weg, indem du von einer Seite zur anderen läufst und zurückfeuerst, wenn es neben dir auftaucht.

## QUARIA LEVEL

Es ist sehr einfach, diesen Boss zu besiegen, Probleme bereitet lediglich die Krabbe, die von Zeit zu Zeit auftaucht. Nachdem du die erste Krabbe zerstört hast, wird ein Tennisschläger herabfallen, der dich in die Lage versetzt, den Fisch zu treffen, den der



Oktopus nach dir wirft. Nach ein paar Treffern kommt der Oktopus hervor und greift mit seinen Tentakeln an. Springe auf jeden von ihnen, um sie zu vernichten. Wenn sie alle zerstört sind, wird der Oktopus seinen Rückzug antreten, und du bist der Sieger.



**BURRBS LEVEL**

Folge dem Weg, bis du das Schneemonster in der Ferne siehst. Wenn du einmal diese Entfernung erreicht hast, wird die eisige Kreatur versuchen, dich mit einem gewaltigen Sprung niederzuwalzen. Dem kann man sehr

leicht ausweichen, indem man etwas zurücktritt - dann wird er einen verfehlen. Halte dich nicht zu lange auf, sondern geh den Weg weiter.

Wenn du die rutschenden Steine erreichst, wird das Schneemonster Schneebälle auf dich werfen. Gehe diesen aus dem Weg, indem du auf die Steine springst und von dort auf den nächsten



von einem Ende zum anderen verfolgen, und wenn du gehst, springst du von einem Pilz auf sie drauf. Nachdem du es ein paar mal getroffen hast, springt das Monster auf den Vorsprung hinter dir und wirft noch mehr Schneebälle auf dich. Gehe ihnen aus dem Weg, indem du dich etwas rechts vom mittleren Pilz postierst, und auf die Kreatur

Vorsprung. Wenn du den Vorsprung mit den hüpfenden Pilzen erreichst, benutzt du diese, um auf den Kopf der Kreatur zu springen. Laß ihn dich

zurückspringst, wenn sie auf deinen Vorsprung zurückkehrt. Nach einer Weile wird sie an Größe zunehmen, aber nicht an Stärke. Einige weitere Sprünge schicken sie zurück zum Südpol.

**ARACHINA LEVEL**

Dies ist der letzte und wahrscheinlich schwierigste Boss von allen im Spiel. Folge dem Weg und springe auf die schwebende Plattform. Von dort gelangst du auf eine

größere Plattform, auf der du die Königin triffst. Sie beginnt, metallische Insekten auf die Plattform zu werfen, die du zerstören kannst, indem du auf sie draufspringst. Wenn sie sich zusammenballen kannst du von einem zum nächsten springen, was es sehr einfach macht, auf die Königin zu springen, wenn sie gerade ebenfalls die Plattform betritt.



Nach ein paar Insektenattacken wird die Königin ein paar Maschinengewehre ergattern und damit beginnen, deinen grünen Freund mit

einem Kugelhagel einzudecken. Um diesem Angriff zu entgehen, sollte man sich genau zwischen die beiden Gewehre stellen und den Bewegungen der Königin zu folgen. Der nächste Abschnitt verlangt Übung. Man findet darin eine Mischung aus der Insektenattacke und der Maschinengewehr-Feuerei. Diesem entgeht man, wenn man von Insekt zu Insekt hüpft und dabei zwischen ihren beiden Kanonen bleibt. Wenn sie auf der Plattform landet, springt man ihr auf den Rücken. Nach ein paar Attacken geht unser Käfer siegreich aus der Schlacht hervor.

**CODES****BONUS SONIC**

Wenn du das Spiel einmal beendet hast, kommst du in den Titelscreen zurück. Hier mußt du das Joypad gegen den Uhrzeigersinn rotieren lassen, bis du den klassischen Sega-Jingle hörst. Nun gelangst du in einen zweiten Sound-Optionsbildschirm. Markiere dort Sonic Bonus, halte dann A + C und drücke unten.



# PANZER DRAGOON



**D**u bist in einer 360 Grad-Welt, die tausend Jahre in der Zukunft liegt und voll von Angst und Traurigkeit ist. Leite deinen Drachen über Wüsten, versunkene Städte und durch unerforschte Höhlen hindurch. Und benutze die Kraft, die dir vom Geist des Sky Rider gegeben wurde, um den Dark Dragon zu stoppen, noch bevor er den Turm erreicht.

## EPISODE 1

Die meisten mutierten Vögel dieses Levels kann man schon aus der Ferne abschießen. Halte den

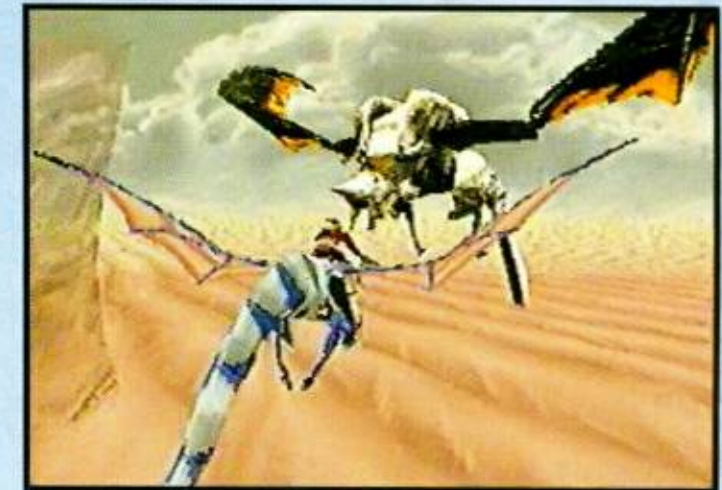
Feuerbutton gedrückt und erfasse sie so, dann lasse wieder los, und ein Feuerwerk entbrennt. Achte auch auf die Trümmer, die aus dem Wasser ragen. Wenn sich daraus aber ein Tunnel ersehen läßt, dann fliege hinein und zerstöre die dort versteckten Gegner. Die riesigen Blumen kann man nicht zerstören. Da sie zuschnappen, wenn du darüber hinwegfliegst, solltest du ihnen ausweichen. Fliege dann in das Wasserschloß und erledige auch dort die Mutanten. Am Ende des Schlosses bricht alles zusammen. Dadurch kannst du nicht verletzt werden und gelangst wieder ins Freie. Hier mußt du ein großes Flugobjekt angreifen. Bleibe besser auf Abstand und lasse deine Zieleinrichtung die Arbeit für dich machen (Feuerbutton halten). Bist du nahe am Schiff, so solltest du auf normale Weise schießen. Nachdem das Schiff vernichtet ist, kommst du in den nächsten Level.



## EPISODE 2



Die Sandwürmer zu Beginn tauchen in den Sand ab und kommen an irgendeiner Stelle wieder heraus. Benutze deinen Radar, um die Würmer auch unterirdisch verfolgen zu können, und drehe dich dann mit den oberen Buttons nach rechts oder links, um sie sofort nach Erscheinen zu erfassen. Dann kommst du in einen Tunnel, in dem wieder mutierte Vögel angreifen, die du mit Hilfe der oberen Knöpfe durch den ganzen Tunnel hindurch erwischen kannst. Wieder außerhalb greift eine zweite Welle Sandwürmer an. Hast du sie erledigt, beginnt ein schlimmer Sandsturm, und du stehst einer ekligen Drachen-Fliege gegenüber. Tauche unter den großen Bomben, die er abschießt, hinweg und kontere mit mehreren Salven auf ihn (Feuerbutton gedrückt halten und dann loslassen). Nach ungefähr 15 Treffern gibt das Monster aber auf.



## EPISODE 3



Nun mußt du durch eine große düstere Stadt fliegen und wirst dabei von Schiffen, die so ähnlich wie das am Ende der ersten Episode aussehen, angegriffen. Erfasse sie wie bereits beschrieben und vernichte sie schon aus der Ferne. Viele der Gegner dieser Episode kannst du übrigens von weitem erledigen und wirst so selbst weniger getroffen. Nach der Stadt mußt du es mit dem Blade Runner aufnehmen. Gehe näher heran und ziele auf seine Mitte. So teilst du ihn in zwei Hälften. Weiche unbedingt den Power-Sprüngen dieses Mutanten aus. Achtest du nämlich nicht genau auf deinen Radar, so kann er direkt auf deinen Drachen springen und dir die Energie absaugen.





**EPISODE 4**



Diese Episode besteht aus einem langen gewundenen Steintunnel mit vielen verschiedenen mutierten Lebensformen. Auch hier solltest du die ganze Spielumgebung im Auge behalten, da die Gegner von allen Seiten angreifen werden. Weiter hinten im Tunnel schießen die Feinde jede Menge grüne Laserstrahlen nach dir. Daran kommst du nur mit Glück vorbei, da der komplette Gang mit Strahlen ausgefüllt ist. Den letzten

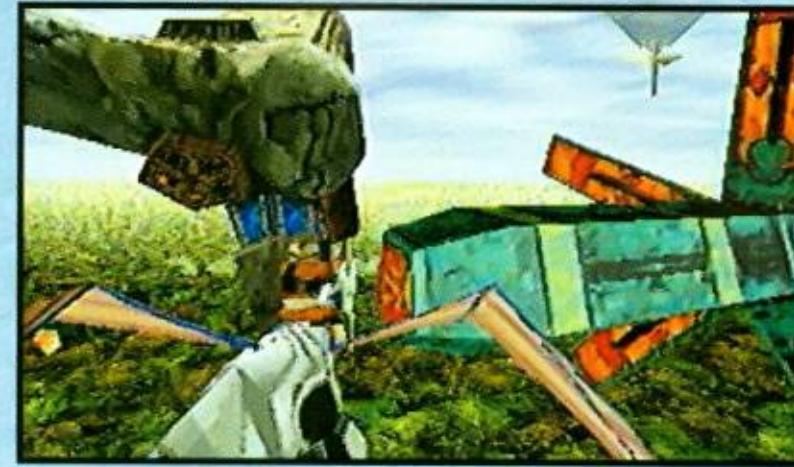


Gegner in dieser Episode kannst du nur von der Nähe aus erwischen. Du benötigst für dieses Monster ca. 60 Treffer, bis es endgültig den Geist aufgibt.

**EPISODE 5**



Jetzt spielt sich alles in einer Waldlandschaft ab, und das Feuer wird von den Gegnern sehr stark erwidert, was diesen Level zum schwersten bisher macht. Nach den ersten Angriffswellen erscheint ein schweres Raumschiff mit drei sich drehenden Plattformen, die Feuerbälle auf dich abschießen. Greife zuerst die untere aus der Nähe an und arbeite dich dann nach oben. Hast du alle drei zerstört, so erhebt sich das Schiff und du mußt von unten attackieren. Bleibe nun am besten weiter entfernt und erfasse die Ziele (Feuerbutton halten), bevor du dann die auf dich zufliegenden Raketen vernichtest (Feuerbutton loslassen). Die Unterseite mußt du zum Glück nur recht kurz beschießen, bis du alles zerstört hast.



**EPISODE 6**

Diese Episode spielt in einer schwebenden Stadt. Die Angreifer sind diesmal eine Schar mutierte Vögel, die in das Wasser hinein und wieder herausschweben. Dadurch sind sie nur schwer zu vernichten. Wie schon in Episode 1 gibt es auch hier Riesenblumen, an denen du vorbeifliegen solltest. Dein Vorteil ist es, daß es hier keinen Endgegner gibt und du nur heil durch die Stadt kommen mußt. Zwar gibt es gegen Ende der Stadt ein großes Gefährt, dieses mußt du aber nicht angreifen und kannst deine Energie für die letzte Episode aufsparen.



**LAST EPISODE**



Um diese Kreatur zu vernichten, gibt es keinen einfachen Weg, nur den Kampf Zahn um Zahn. Erfasse hier wieder das Objekt und versuche, so viele Treffer wie möglich zu landen. Dem gegnerischen Feuer auszuweichen ist schwer. Achte trotzdem auf deinen Radar, so daß du nicht von hinten getroffen wirst. Die höchste Treffer-Effizienz hast du, wenn du das Monster direkt hinter den Kiemen an der Seite des Kopfes triffst.





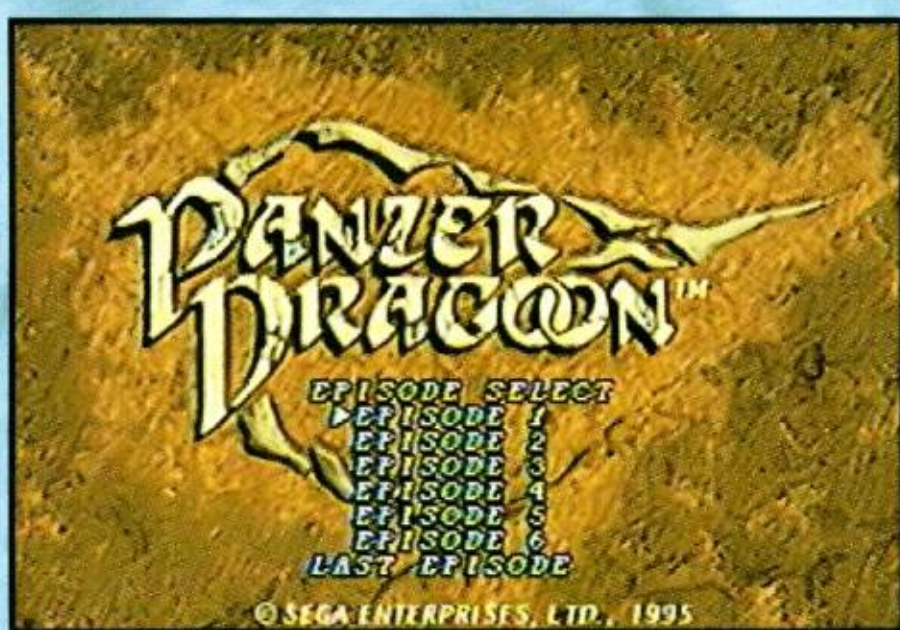
## EPISODE 0

In diesem Level hast du die Möglichkeit, das Zielen richtig einzuüben. Während du über die See fliegst, greifen dich verschiedene Gegner an. Deine Energie nimmt beim Fliegen ab, weswegen du den Unbesiegbarkheits-Cheat anwenden solltest, um länger über zu können.



## CHEATS

Diese Codes mußt du alle im Options-Screen des normalen Modus eingeben. L und R stehen dabei für den linken und den rechten oberen Button.



### PISODEN-AUSWAHL

Drücke oben, oben, unten, unten, links, rechts, links,

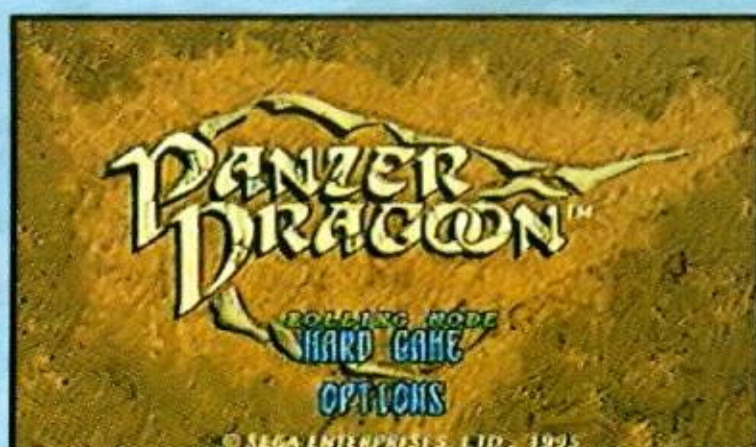


### EPISODE 0

Drücke oben, oben, oben, unten, unten, unten, links, rechts, links, rechts, links, rechts, L und R.

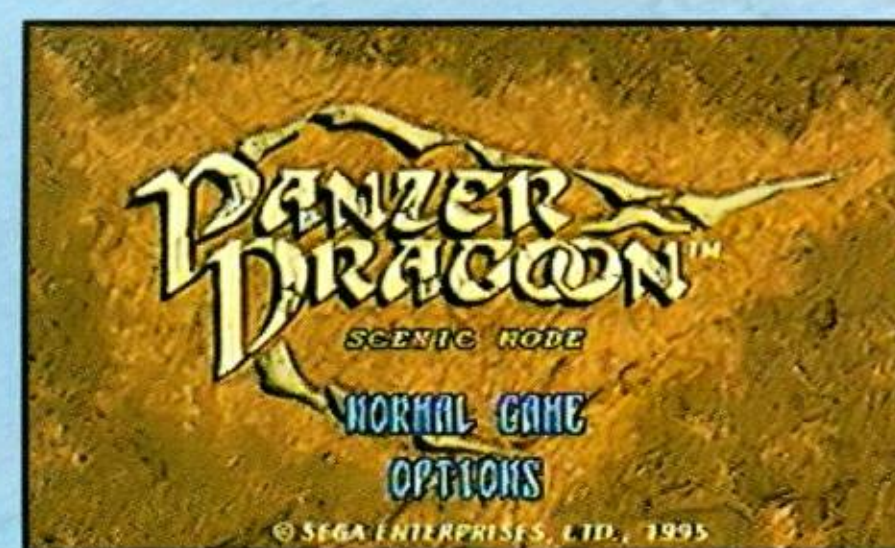
### UNENDLICHE CONTINUES

Drücke oben, X, rechts, Y, unten, Z, links Y oben und X.



### ROLLEN-MODUS

Du mußt mit dem Control-Pad dreimal einen Kreis im Uhrzeigersinn beschreiben, bis du einen Ton hörst. Die Worte „Rolling Mode“ erscheinen oberhalb der Optionen. Wenn du nun das Pad zweimal diagonal nach oben oder unten drückst, kannst du eine Rolle fliegen.



### UNBESIEGBARKEIT

Drücke L, L, R, R, oben, unten, links, rechts.



### HARRIER-MODUS

Öffne das Saturn Data Memory-Menü und stelle die Sprache auf Deutsch ein, dann startest du das Spiel. Beim Titelschirm drückst du dann oben, X, rechts, X, unten, X, links, X, oben Y und Z. Ein Ton, der so klingt wie ein Treffer an einen Drachen, ertönt, und wenn du nun das Spiel startest, ist dein Drachen verschwunden.



### WIZARD-MODUS

Drücke L, R, L, R, oben, unten, oben, unten, links und rechts. Nun läuft das Spiel in rasender Geschwindigkeit ab.



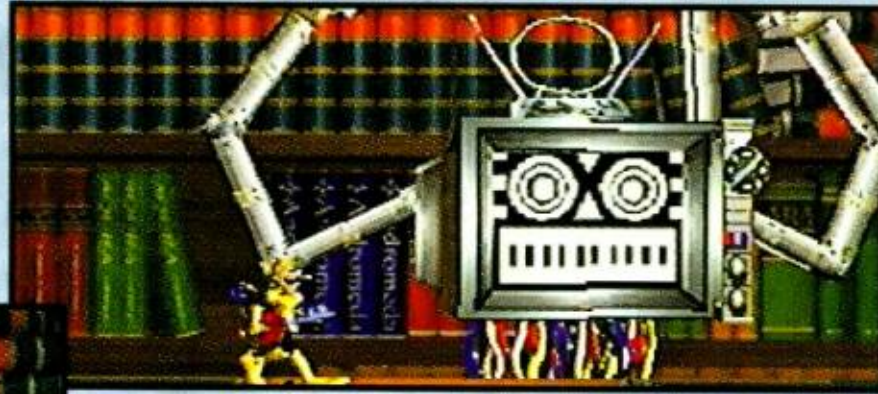
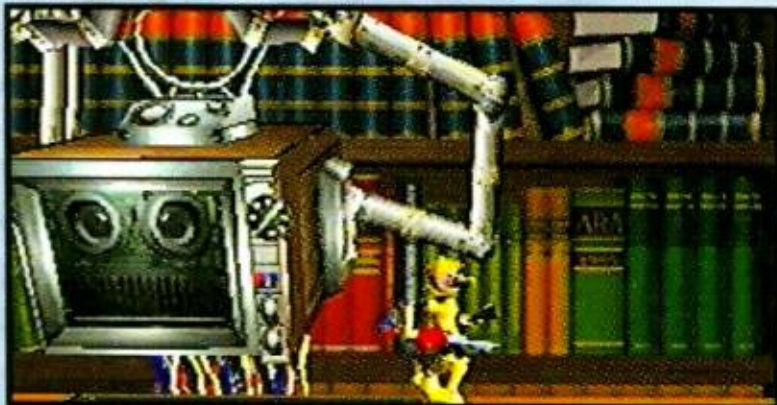
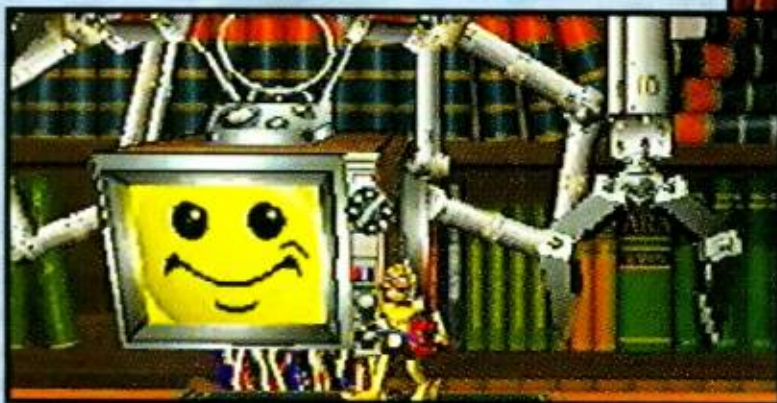


# CLOCKWORK KNIGHT



**E**s wird nun Zeit, den letzten Gegner in diesem 3D-Plattformspiel anzugehen und die Prinzessin zu erretten. Außerdem haben wir einige Cheats für euch, die euch eure Reise leichter und somit schneller machen.

## LETZTER ENDGEGNER

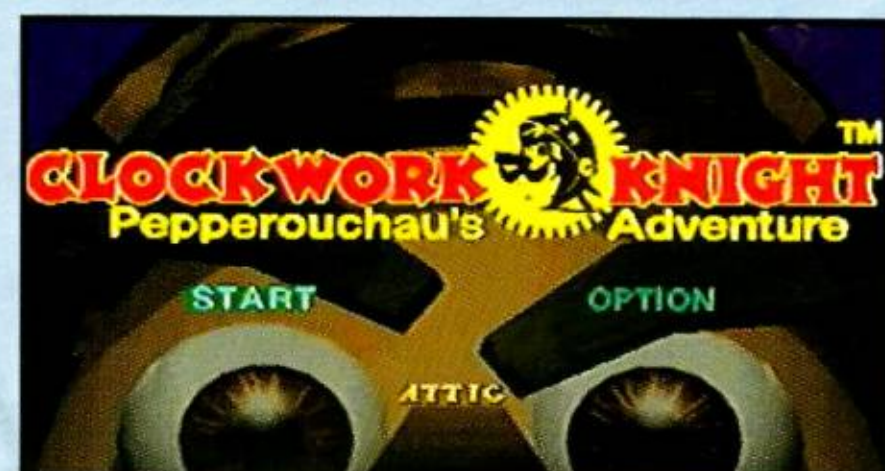


Dieser riesige Fernseher versucht, dich mit seinen langen Zangen von der Plattform zu schubsen. Bleibe also stets am Rand, um diesem Angriff auszuweichen. Sobald eine Zange den Boden berührt, kannst du diese mit einem einzigen Schlag zerstören. Danach holt der Endgegner die Innereien des Fernsehers heraus und plaziert sie auf der Plattform. Diese Teile mußt du attackieren, da sie seine Schwachstelle darstellen. Gehe aber nicht zu nahe ran, da dich ein Treffer schon herunterschmeißt. Wenn du von einer Seite zur anderen rennst, so kommen die Arme des Fernsehers durcheinander und du kannst so gut angreifen. Hier ist in jedem Falle Geduld angebracht, denn auch wenn der Gegner nicht zu stark ist, so brauchst du jedoch einige Zeit.

## CHEATS

### LEVELAUSWAHL

Du mußt beim Titelschirm links, oben, rechts, unten, unten, rechts, rechts, oben und R drücken. Du kannst nun in der Mitte des Screens die einzelnen Levels auswählen.



erneut spielen, so hat alle funktioniert.

### 999 LEBEN

Auch hier wieder beim Titelschirm oben, neunmal rechts, sechsmal unten, siebenmal links, Z, X, Y, Y, Y und Z drücken. Hörst du nun den Titelsong



### 1 MILLION BONUS

Beende einfach den zweiten Zug-Stage des zweiten Abschnittes in weniger als 30 Sekunden.

### END-LEVEL

Nachdem du den Levelauswahl-Cheat (siehe links oben) eingegeben hast, drückst du links, rechts, rechts, oben, rechts, rechts, oben, unten, rechts, rechts, oben und R. Drückst dann noch zweimal nach oben, so erscheint der Level mit dem Namen „Last Boss“ (Letzter Endgegner).





# TIPS & TRICKS - A-F



## A

### ADDAMS FAMILY

**LEVEL CODES**  
 Level 2-&1YK4  
 Level 3-?1HIT  
 Level 4-?&91z  
 Level 5-V&s1H  
 Level 6-VDHK4

### AFTERBURNER 2

**LEVELANWAHL**  
 Halte im Titelschirm A, B und C und drücke Start. Nun kannst du über das Joypad den Level auswählen und drückst dann Start.

**LEVEL-SPRUNG**  
 Sobald Game Over erscheint, solltest du A, B, C und Start auf dem zweiten Pad gedrückt halten. Lasse wieder los und wähle jeden Level bis 20 als Startpunkt aus.

**EXTRA CONTINUE**  
 Wenn Game Over am Bildschirm erscheint, dann drücke links, links, links, B, B, B, C, C und dann Start.

### ALADDIN

**LEVEL-SPRUNG**  
 Starte das Spiel im normalen Modus, halte es an und drücke A, B, B, A, A, B, B, A.

### ANOTHER WORLD

**LEVEL CODES**  
 Level 2-HTDC  
 Level 3-CLLD  
 Level 4-LBKG  
 Level 5-XDDJ  
 Level 6-FXLC  
 Level 7-KLFB  
 Level 8-BFLX  
 Level 9-BRTD  
 Level10-TFBB  
 Level11-TXHF  
 Level12-CKJL  
 Level13-LFCK

### ARNOLD PALMER GOLF

**GEHEIMER TOURNAMENT CODE**  
 FFFF FFFF FFFF FFFF FF  
 9999 9999 9999 9999 99

**VERSTECKTES SPIEL**  
 Du mußt mehr als 100 Schläge an einem Loch benötigen. Der Game Over-Screen erscheint nun. Drücke dann gleichzeitig A, B, C und oben auf dem Joypad. So kommst du in ein verstecktes Minispiel.

**SUPER-SCHUB**  
 Gib deinen Namen als EVE ein. Dadurch kannst du den Ball besonders weit schlagen.

## B

### BACK TO THE FUTURE 3

**LEVEL-AUSWAHL**  
 Halte das Spiel an und halte A gedrückt. Nun drückst du oben, unten, links und rechts. So kommst du in den nächsten Level.

### BATMAN: REVENGE OF THE JOKER

**PABWÖRTER**  
 Stage 1-1 1100  
 Stage 1-2 1200  
 Guardian 1300  
 Stage 2-1 2100  
 Stage 2-2 2200  
 Stage 3-1 3100  
 Stage 3-2 3200  
 Guardian 3300  
 Stage 4-1 4100  
 Stage 4-2 4200  
 Guardian 4300

### BATTLETOADS

**VERSTECKTES WARPFELD**  
 Zu Beginn des ersten Levels gehst du zu den beiden Schweinen und erledigst sie mit Kopfstößen. Springe nun auf die Grasplattform rechts, wo ein Warp-Loch erscheinen wird, daß dich direkt in den dritten Level bringt.

### BUBSY THE BOBCAT

**PABWÖRTER**  
 Level 1-JSSCTS  
 Level 2-CKBGMM  
 Level 3-SCTWMN  
 Level 4-MKBRLN  
 Level 5-LBLNRD  
 Level 6-JMDKRR  
 Level 7-STGRTN  
 Level 8-SBBSHC  
 Level 9-DBKRRB  
 Level10-KMGRBS  
 Level11-KMGRBS  
 Level12-SLJMBG  
 Level13-TGRTVN  
 Level14-CCLDSL  
 Level15-BTCLMB

**EXTRA-LEVEL**  
 Gib im Optionen-Bildschirm STCDH ein und du kannst einen versteckten Level spielen.

### BURNING FORCE

**EXTRA-LEBEN**  
 Sobald der Titelschirm erscheint gibst du B, A, B, A, A, C, A, A und dann Start ein. So erhältst du zehn Extraleben.

## C

### CENTURION: DEFENDER OF ROME

Um in Besitz der ganzen Welt zu kommen, mußt du nur folgenden Code eingeben.  
 QDUA YQ25 5555  
 55NK VKXW IPJI

### CHUCK ROCK

**LEVEL-AUSWAHL**  
 Drücke beim Titelschirm A, B, rechts, A, C, A, unten, A, B, rechts und A. Der Gitarrist hört auf zu spielen und lacht dich an. Dann drückst du A, B und C gleichzeitig. Er wird dich wieder anlachen, daß du weißt, daß der Cheat funktioniert. Nun kannst du während des Spiels die einzelnen Levels anwählen.

### COOL SPOT

**LEVEL-AUSWAHL, UNENDLICHE ZEIT, UNENDLICHE GESUNDHEIT**  
 Halte das Spiel an und drücke A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A und C. Wenn du nun weiterspielst, dann hast du unendliche Leben, Zeit und Gesundheit und kannst in den nächsten Level springen.

### CRUE BALL

**LEVEL-AUSWAHL**  
 Höre dir im Soundtest-Menü Level 6 an und drücke A, C, A und B gefolgt von Start. Sobald du das Spiel nun beginnst, kannst du über B und oben in den nächsten Level springen.

### CYBORG JUSTICE

**CHEAT-MODUS**  
 Halte das Spiel im Duell- oder Arcade-Modus an und drücke C, B, B, C, C, A, C und B. So kommst du in den geheimen Optionen-Bildschirm.

## D

### DESERT STRIKE

**LEVEL CODES**  
 Level 2-BQJRAEF  
 Level 3-TLJKOAP  
 Level 4-WTEOUJP

**ZEHN LEBEN**  
 Gib als Code BQQAEEZ ein.

### DEVILISH

**99 BÄLLE**  
 Halte während des Titelschirmes A, C und links gedrückt.

### DYNAMITE DUKE

**VERSTECKTER OPTIONEN-BILDSCHIRM**  
 Bevor du Start drückst, mußt du zehnmal C drücken.





## E

## EA HOCKEY

PASSWORT-CODES  
D7K76Y43HYMPTSW4  
D7SDPH67BFGZVJDC  
D7YJVYGD72VMML2  
D76YDLPJJ398NMHZ

## ECCO THE DOLPHIN

**STEUERUNG BLAUER WAL**  
Wenn man im 10. Level nahe an den blauen Wal heranschwimmt, drückt man oben, A, unten, links, C, C und dann unten. Nun kann man den Wal steuern.

## UNBESIEGBARKEIT

Drücke und halte A und Start in dem Screen, der den nächsten Level erklärt. Das Spiel wird pausiert, wenn du fortfährst, hört die Musik auf, und du bist unbesiegbar.

## LEVELAUSWAHL

Gehe in den Paßwortscreens und gebe PLEASE, gefolgt von den jeweils benötigten Buchstaben ein:

Ice Zone - EE  
Island Zone - FF  
Pterandon Pond - GG  
City of Forever - HH  
Under Caves - II  
Deep City - KK  
Last Flight - OO  
Origin Beach - QQ  
Marble Sea - UU  
Open Ocean - WW  
Ridge Water - ZZ

## CODE

Gebe SHARKFIN ein und drücke Start. Auf diese Weise mußt du nicht mehr an die Wasseroberfläche steigen, um Luft zu holen. Außerdem kannst du jetzt Quallen mit deinem Sonar töten.

## UNENDLICHE LEBEN

Gebe den folgenden Code ein:  
NIHPLODS (sdolphin von hinten gelesen).

## PASSWÖRTER

Undercaves - WEFIDNMP  
Vents - ZYUELFBM  
Ridge Water - NRAVEEIP  
Lagoon - NGBBLFBM  
Ocean - YWGTTJNI  
Hard Water - RGQRHEIX  
Cold Water - UVJUBUKX  
Island Zone - LYTIOQLZ

Deep Water - SJVLTJNW  
Marble Sea - FZTPVJND  
The Library - GYZMBUKU  
Deep City - FAZXIFLZ  
Jurassic Beach - ZAQBUNLG  
Pterodactyl Pond - LLHFUNLA  
Origin Beach - MPAJUNLC  
Trilobite Circle - FEUMUNLH  
Dark Water - CRNQUNLO  
Last Battle - KQCNLMLX

## ESWAT

**LEVELAUSWAHL**  
Wenn du ein Spiel beendest und zum Titelscreen zurückkehrst, drückst du rechts, unten diagonal und A, B und C gleichzeitig, während du Start drückst. Auf diese Weise gelangst du in die Levelauswahl.

## EVANDER HOLYFIELD'S BOXING

**GREEN MADMAN**  
Wähle die New Career-Option und nenne deinen Boxer The Beast. The Incredible Hulk wird nun dein Boxer sein, mit den besten erreichbaren Werten.

## F

## F-22 INTERCEPTION

**LEVEL CODES**  
USA-Kampagne - OHG11)  
Korea-Kampagne - 7DGOO2  
Irak-Kampagne - K10BOU  
UdSSR-Kampagne - F22F22  
Aces-Kampagne - M10106

## FATAL FURY

**UNENDLICH VIELE CONTINUES**  
Wenn du ein Spiel verlierst und der Continue-Screen erscheint, hältst du oben und drückst A, B und C gleichzeitig. Lasse die Knöpfe los und wiederhole das Ganze. Jedesmal, wenn du die Sequenz ausführst, erhöht sich die Zahl deiner Continues um eins.

## FIFA SOCCER

**TURNIER-PASSWÖRTER**  
Viertelfinale - Arg Vs Can  
F74YBB79PT  
Halbfinale - Arg Vs Aus  
F74YBB591D4  
Finale - Arg Vs Eng F74YBB85P1P9

## LIGEN-PASSWORT

Um 13 von 13 mit den EA Allstars zu

gewinnen:  
QP5CW4J1PY1MR

## PLAY OFFS

Finale mit den EA Allstars: -  
X8XZW4TR1PH

## FLASHBACK

## CODES

Leicht	Normal	Schwer
1-PIXEL	1-FALCON	1-CLIO
2-BETSY	2-DATA	2-ACRTC
3-PANCHO	3-MILFORD	3-BLOB
4-STUDIO	4-QUICKY	4-STUN
5-TOHO	5-BIJOU	5-MIMOLO
6-AKANE	6-BUBBLE	6-HECTOR
7-INCBIN	7-CLIP	7-KALIMA



## A

## AFTERBURNER 3

## SCHNELLERE LEVEL

Im Option-Screen setzt du den View-Modus auf Free für Cockpit und Rolling Mode. Wenn du abhebst, vollführst du eine 45 Grad-Drehung, um schneller zu fliegen.

## B

## BATMAN

## LEVELAUSWAHL

Im Option-Screen markierst du den Drivin-only-Abschnitt und drückst links auf dem Joypad und anschließend den B-Knopf. Wiederhole dies für alle sieben Optionen, und dann noch einmal, bis du einen Jingle hörst, der die korrekte Eingabe des Cheats bestätigt. Wechsle zur gewünschten Option und drücke Start sowie C, um einen bestimmten Level anzuwählen.

## BLACK HOLE ASSAULT

## GEHEIME ANIMATION

Gebe FOMA als deinen Namen ein und wähle BHA.

## UNBESIEGBARKEIT

Gebe im Eingangs-Optionenbildschirm MUTEKI als deinen Namen ein. Gehe wieder heraus und wähle Operation BHA, gebe nochmals MUTEKI als deinen Namen ein, und wenn du nun das Spiel startest, bist du völlig unbesiegbar.

## VERSTECKTES SPIEL

Gebe AZY als deinen Namen ein und wähle die Mission BHA. Gebe nochmals AZY ein, und du landest in einem Spiel namens Black Ball Assault.

## HAND GOTTES

Gebe BIGNET als deinen Namen an. Wenn du nun gegen deinen Widersacher kämpfst, drückst du Start, und er sinkt zu Boden.

## C

## CHUCK ROCK

Level 2 - GJFKFN  
Level 3 - PDPKKN  
Level 4 - JWNTXF  
Level 5 - TSFVNP

## E

## EARNEST EVANS

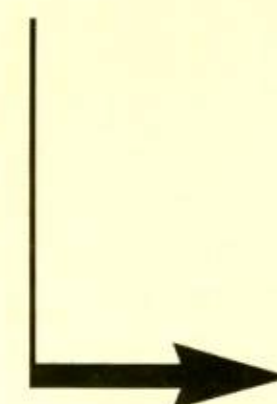
## ABSCHNITTE ÜBERSPRINGEN

Pausiere während des Spiels und drücke oben, A, unten, B, links, A, rechts und B. Fahre mit dem Spiel fort, und der Abschnitt, in dem du dich gerade befindest, ist abgeschlossen.

## ECCO

## PASSWÖRTER

Undercaves - GMRIQDCM  
The Vents - IUEINLDP  
The Lagoon - GRTJZYJF  
Ridge Water - OVDJDSL B  
Open Ocean - GMYMDSL I  
Ice Zone - GMBRHSLU





**D**as Leben ist grausam und schrecklich gemein: Nachdem MTV die Musik-Videos nur noch verschlüsselt (sprich: gegen Gebühr) abspult,

**HALLIHALLO, WIR**

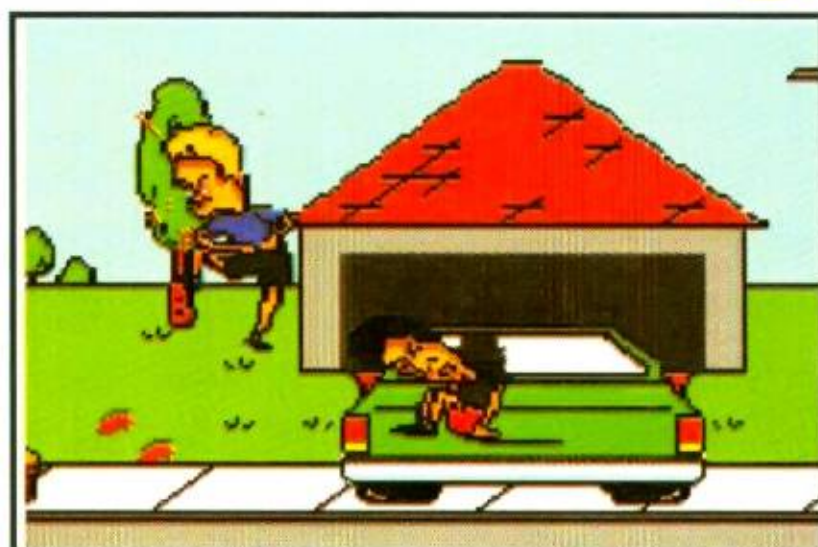
müssen all jene ohne Kabelanschluß

**SIND DIE DOOFEN ...**

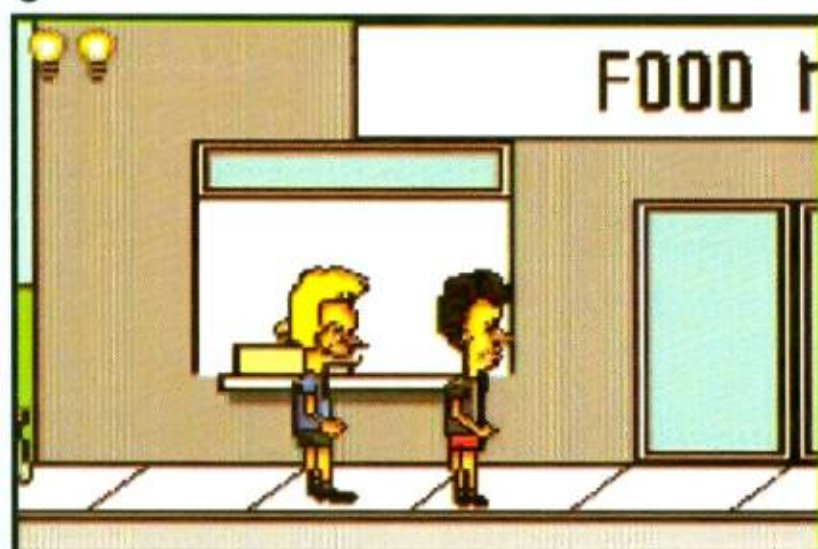
oder das entsprechende Kleingeld seit kurzem auf die Lebensweisheiten von Beavis und Butthead verzichten. Wie gut (?), daß es die beiden Dauernörgler nun in Modulform für den Game Gear zu kaufen gibt. Dabei handelt es sich um einen ziemlich einfallslosen Jump & Run-Brei, bei dem die zwei Titelhelden durch sechs horizontal scrollende Levels (z. B. Straße, Krankenhaus, Schule) tingeln und im entscheidenden Moment in die Luft hüpfen - mega-cool, hähä! Wenn sie zufälligerweise Münzen finden, sacken sie sie ein und freuen sich wie die Schneekönige - schließlich wollen sie ganz, ganz doll in das Gwar-Konzert. Wenn Beavis und

Beavis & Butthead

Butthead unter die Räder kommen und somit eines ihrer armseligen Leben verlieren, geben Sie den meist nicht sonderlich sinnvollen Senf dazu ab - und zwar in Form von gesammelten Original-Zitaten aus der TV-Serie.



Erst links, dann rechts, dann gradeaus, dann kommst Du sicher gut nach Haus - wirklich?



Bei Beavis & Butthead werdet ihr mit Simpelgrafiken abgespeist.

**Check Up**

Game Gear  
4 MBit



Beavis & Butthead Jump & Run  
Hersteller: VIACOM Tel.-  
Release: - Preis: DM 89,95

Spieler ..... 1  
Levels ..... 6  
Save Game ..... Paßwort  
Besonderheiten ..... Beim besten Willen nicht!

Grafik 47%  
Sound 61%  
Gesamt 42%

Dumm & Dümmer für den SEGA-Handheld - technisch eine Katastrophe und spielerisch kaum der Rede wert.

**Mega Drive**

Mega Drive o. Sp.	169.90
Action Replay 2	79.90
6-Button Controller	29.90
RGB-Kabel für MD 1+2	24.90
Battletech	89.90
Earthworm Jim	69.90
Fever Pitch Soccer	89.90
Justice League	59.90
Micro Machines '96	79.90
NBA Jam T.E.	49.90
Pete Sampras '96	79.90
Phantasy Star 4	149.90
Primal Rage	89.90
Story Of Thor	119.90
Skeleton Krew	69.90
Supermann Death & Return	59.90
Theme Park	99.90
Wayne Gretzky Hockey	99.90
Road Rash 3	59.90
NHL Hockey '96	89.90
Batman Forever	89.90
FIFA Soccer '96	89.90
NBA Live '96	89.90
Comix Zone	109.90
Dragon	44.90
Lemmings 2	44.90
Vectorman	109.90

**Saturn**

Saturn dt + Virtua Fighter	829.90
Virtua Fighter dt	79.90
Victory Goal dt	79.90
Daytona dt	119.90
Bug dt	89.90
Virtua Hydlide dt	94.90
Digital Pinball dt	89.90
Virtua Fighter Remix	67.00
Parodius dt	94.90
Rayman	94.90
Robotica	89.90

**O.I.T.**

Order In Time  
Laden und Versand in Stuttgart  
Silberburgstraße 171  
70178 Stuttgart  
(S-Feuersee)

Händler sind willkommen!!!  
Fax: 0711 - 613807

**Lieferbedingungen**

Porto 8.- DM, Bestellungen ab 200.- DM portofrei.  
Spiele werden am selben Tag im Sicherheitskarton verschickt.  
Wir akzeptieren alle Kreditkarten.  
Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich.

**\*\*\* Täglich Neuheiten \*\*\***

Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten.  
Annahmeverweigerer der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20.- DM.  
Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

**Versand**

Mo - Fr: 10.00 - 18.30  
Sa: 10.00 - 14.00

Wing Arms jp	129.90
Suiko Embo jp	129.90
Clockwork Knight 2 jp	119.90
Fantastic Pinball jp	119.90
Layer Section jp	119.90
Formula One jp	119.90
Lenkrad	119.90
Memory	99.90
Adapter für us und jap Spiele	59.90

**Mega CD**

Mega CD + Tomcat Alley	309.90
Ecco 2 dt	89.90
Shining Force dt	89.90
Backup Rom	79.90
Snatcher	89.90
Soulstar	60.00
Thunderhawk	60.00
Battlecorps	60.00
Eternal Champions	89.90
Earthworm Jim	89.90
Samurai Shodown	89.90
Road Rash	89.90
Theme Park	89.90
Lunar Silverstar 2 us	109.90
Dungeon Explorer dt	109.90
The Space Adventure dt	109.90
CDX-Adapter für us	79.90

**Mega Drive 32X**

Grundgerät dt	299.90
WWF Raw	49.90
NBA Jam T.E.	49.90
Metal Head	119.90
Motherbase	99.90
Motocross	79.90
Chaotix	99.90
Stellar Assault	99.90
Soulstar	99.90
Rayman	109.90
Virtua Fighter	109.90

Tel: 0711- 616485 oder 613758



## Leserlieblinge

### Mega Drive

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(1)	Sonic & Knuckles	89%	12
2.	(-)	Earthworm Jim	89%	4
3.	(-)	MicroMachines 2	85%	3
4.	(9)	Sonic 3	91%	19
5.	(8)	FIFA Soccer '95	88%	6
6.	(3)	Story of Thor	91%	6
7.	(2)	Theme Park	94%	5
8.	(-)	NHL Hockey '95	92%	2
9.	(Neu)	Fever Pitch Soccer	81%	1
10.	(Neu)	Spirou	80%	1

### Game Gear

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(1)	Sonic Drift Racing	83%	4
2.	(-)	Sonic Triple Trouble	87%	8
3.	(2)	Earthworm Jim	83%	2
4.	(-)	Fatal Fury Special	80%	2
5.	(-)	Die Schlümpfe	73%	3

### Master System

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(3)	Die Schlümpfe	70%	4
2.	(-)	Cool Spot	86%	8
3.	(4)	Sonic Spinball	80%	9
4.	(5)	Speedy Gonzales	74%	4
5.	(2)	Der König der Löwen	88%	5

### Mega CD II

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(4)	Sonic CD	89%	18
2.	(2)	Tomcat Alley	80%	10
3.	(Neu)	Snatcher	62%	1
4.	(-)	Soulstar	86%	9
5.	(1)	Thunderhawk	92%	19

### 32 X

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(1)	Virtua Racing Deluxe	93%	6
2.	(3)	Indiziert	—	5
3.	(4)	Star Wars Arcade	80%	6
4.	(2)	Metal Head	84%	6
5.	(5)	NBA Jam T. E.	89%	3

## Top Hits

KRZYSZTOF PIATEK, POLEN



Meiner Meinung nach gehört Earthworm Jim auf Platz 1, weil dieses Spiel sehr gute Grafik und Sound enthält. Besonders gut gefallen mir die Endgegner. Mir gefällt einfach alles an diesem Spiel! Demnächst werde ich mir dann Earthworm Jim 2 zulegen!



STEFAN NEUDECKER



Super Street Fighter II ist mein absolutes Lieblingsprügelspiel! Es bietet super Grafik, viele verschiedene Kämpfer mit abwechslungsreichen Special Moves und garantiert tolle Runden mit lange anhaltendem Spielspaß!



ROMAN HIEMER



Pete Sampras Tennis '96 ist meiner Meinung nach das beste Tennisspiel überhaupt! Durch den unglaublich realitätsnahen Sound und die neuen, noch lebensechter wirkenden Animationen kommt perfekte Live-Atmosphäre auf. Das Spiel ist einfach perfekt!



SIMON SCHREIBER



Ich finde Sonic & Knuckles super, weil man zusätzlich Sonic 2 und Sonic 3 spielen kann. Man kann dann in Bereiche vordringen, welche ohne Knuckles nicht zu erreichen sind. Somit sind es eigentlich drei neue Spiele!







**Die Leser-Charts wurden unter anderem ermittelt durch die Stimmen von:**

Ackermann, Peter, 42853 Remscheid • Duballa, Ralf, 38159 Vechelde • Ellner, Stefan, 56727 Mayen • Hendel, Holger, 29614 Soltau • Hien, Roman, 84559 Kraiburg • Killinger, Bernhard, 84503 Altötting • Klammer, Rudolf, A9552 Steindorf • Köttner, Patricia, A2471 Rohrau • Krause, Roland, 49401 Damme • Laisch, Jobst, 88316 Isny • Landsberg, Daniel, 51570 Windeck-Dattenfeld • Laner, Gerald, A6111 Volders • Lischka, Uwe, 64521 Gross-Gerau • Maier, Rene, 14165 Berlin • Metz, Tanja, 42119 Wuppertal • Neudecker, Stefan, 86825 Bad Wörishofen • Piatek, Krzysztof, 01-553 Warschau • Prütz, Andreas, 19322 Wittenberge • Psouroukis, Konstantin, 63477 Maintal • Riemer, Jochen, 46117 Oberhausen • Ruppert, Leonard, 37077 Göttingen • Schreiber, Simon, 76593 Gernsbach • Wendt, Michael, 59227 Ahlen-Vorhelm • Wieland, Gerhard-Erich, 79115 Freiburg • Zimmerle, Korbinian, 87439 Kempten • Zimmermann, Mario, 26160 Bad Zwischenahn

**Mach mit!**

Eure Meinung ist gefragt! Wenn ihr Glück habt, könnt ihr wie Seda Icrunoslav ein Spiel gewinnen. Schickt eine Postkarte, auf der ihr eure fünf aktuellen Lieblingsspiele mit der jeweiligen Systemangabe von Platz 1 bis 5 notiert, an nachstehende Adresse. Besonders Fleißige werden dann sogar abgedruckt, wenn sie ein Foto beilegen (wichtig!) und die Vorzüge ihres Lieblingsspiels mit ein paar Sätzen beschreiben.

**SEGA Magazin**  
**Kennwort: Charts**  
**Isarstraße 32-34**  
**90451 Nürnberg**

**Sega Bestseller**

**Mega CD II**

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(1)	Die Schlümpfe	76%	6
2.	(Neu)	Surgical Strike	58%	1
3.	(3)	Tomcat Alley	80%	14
4.	(3)	Midnight Raiders	66%	3
5.	(9)	Soulstar	86%	10
6.	(4)	Ecco 2	86%	8
7.	(6)	Jurassic Park	81%	9
8.	(7)	F1 World Champion	88%	12
9.	(8)	Battlecorps	89%	12
10.	(10)	Sonic CD	89%	22

**Master System**

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(1)	Die Schlümpfe	70%	5
2.	(4)	Der König der Löwen	88%	11
3.	(2)	Speedy Gonzales	74%	6
4.	(3)	Sonic Spinball	81%	9
5.	(5)	Aladdin	83%	17

**Game Gear**

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(Neu)	Batman & Robin	73%	1
2.	(1)	Sonic Drift Racing	83%	4
3.	(2)	Sonic Triple Trouble	87%	10
4.	(5)	Die Schlümpfe	73%	6
5.	(7)	Tempo Jr.	74%	4
6.	(3)	Super Columns	79%	4
7.	(10)	Ristar	84%	8
8.	(4)	Speedy Gonzales	72%	4
9.	(6)	Mickey Mouse 3	79%	8
10.	(8)	Ecco 2: Tides of Time	84%	10

**Mega Drive**

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(Neu)	Comix Zone	84%	1
2.	(1)	Batman & Robin	80%	4
3.	(2)	Story of Thor	91%	7
4.	(5)	Spirou	80%	3
5.	(4)	NBA Action	75%	6
6.	(8)	Soleil	89%	9
7.	(3)	Die Schlümpfe	76%	6
8.	(6)	Sonic & Knuckles	89%	12
9.	(7)	ATP Tennis	79%	9
10.	(10)	Striker	64%	7

**32 X**

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(2)	Virtua Racing Deluxe	93%	6
2.	(1)	Chaotix	82%	4
3.	(3)	Metal Head	84%	6
4.	(4)	Stellar Assault	83%	4
5.	(5)	Golf Magazine	80%	6

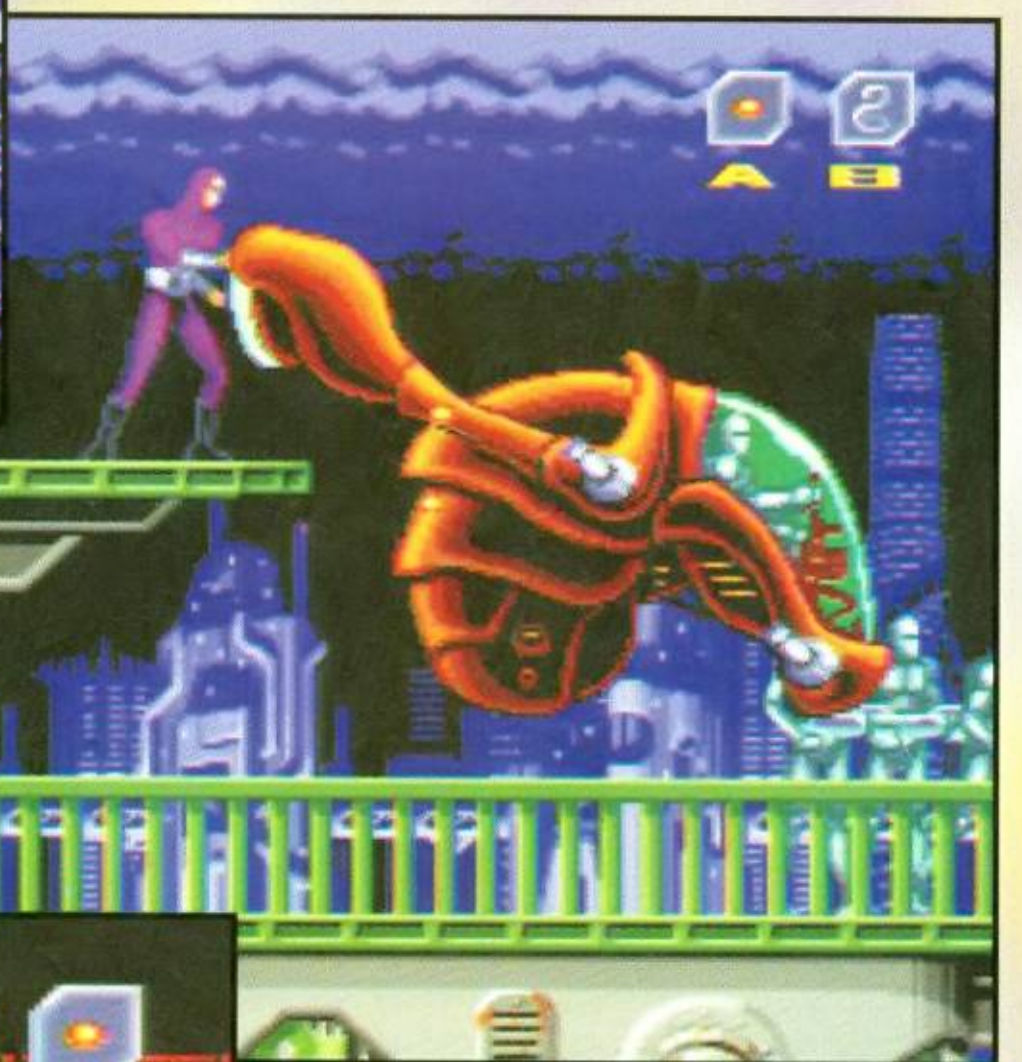


# Phantom 2040



DAS PHANTOM IST WOHL EINE DER ÄLTESTEN COMICGESTALTEN, DIE NOCH IM EINSATZ FÜR FRIEDEN UND GERECHTIGKEIT IST. SELBST EINIGE Eurer Eltern dürften die Comic-Alben des Burschen im Lila Overall bereits in der Schulzeit geschmökert haben.

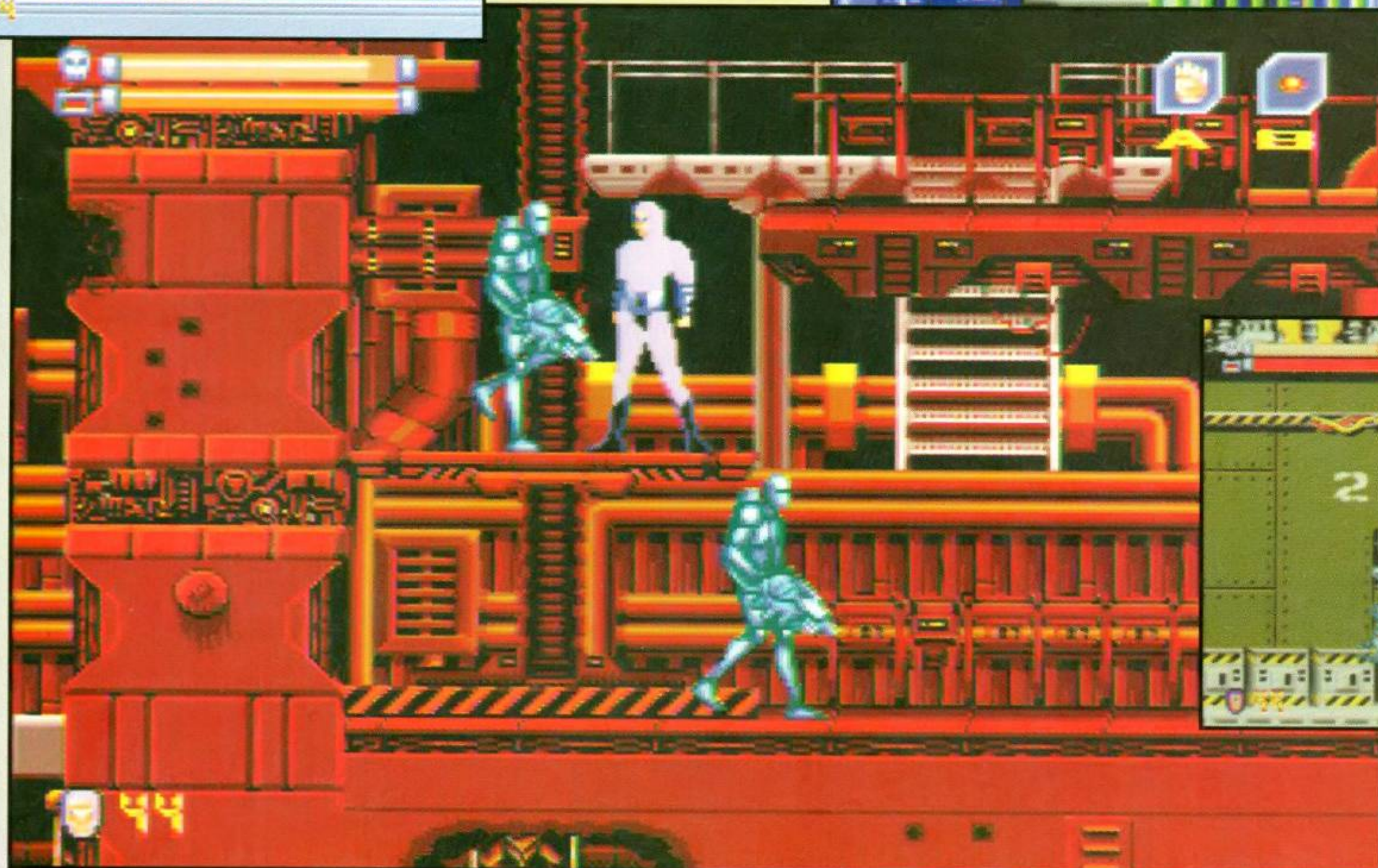
**D**as Outfit des kernigen Helden erinnert entfernt an Batman, wobei sein Symbol allerdings nicht eine Fledermaus, sondern ein Totenkopf ist. In puncto Waffenarsenal kann das Phantom seinem Kollegen auf jeden Fall paroli bieten. Angefangen bei der Standardwumme, bis hin zu den exotischsten Waffensystemen - der Feind hat die Qual der Wahl, mit welcher Bleispritze das Phantom ihm in diesem Jump & Shoot-Spiel das Licht auslöschen darf.



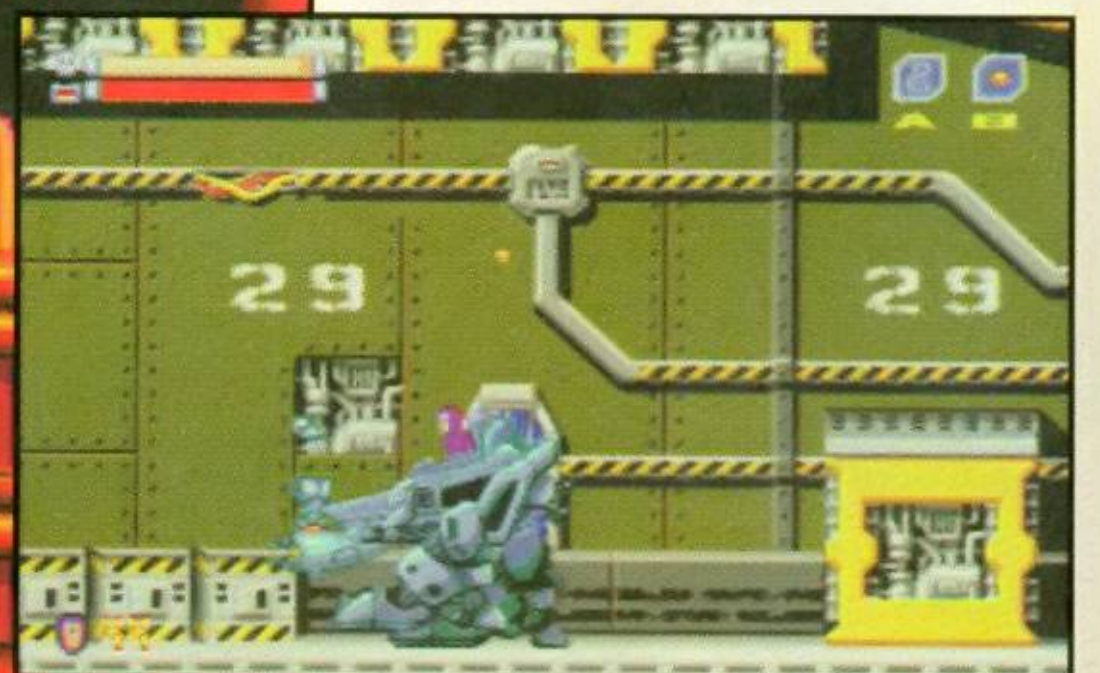
Im Pausenmenü bekommt ihr das komplette Waffenarsenal zu Gesicht.



Dieser Raumfrachter verträgt unglaublich viele Treffer, ehe auch er eingestampft werden kann.



Die feindseligen Roboter packen auch manchmal ihren Flammenwerfer aus.



Im Cockpit eines Kampfroboters sitzend, werden die Feinde wie Fliegen einfach aus dem Weg geschlagen.



## Balgen & Ballern

Eine sinnige Hintergrundstory konnte ich mir bei dieser frühen Preview-Version zwar noch nicht zusammenreimen, schätzungsweise möchte in irgendeiner düsteren Zukunft irgendein düsterer Schurke mal wieder die globale Herrschaft anstreben. Wie auch immer, spielerisch gibt es zum Glück keine Ungereimtheiten: Mittels eures Joysticks führt ihr den geradezu zierlich wirkenden Helden-Sprite durch zahlreiche Abschnitte einer futuristischen Stadt, die ihr auf einer übersichtlichen Oberwelt anwählen dürft. Dabei könnt ihr auf folgende Standardaktionen zurückgreifen: Hüpfen, Schießen, Rennen sowie ein Seil auswerfen, mit dem ihr euch in bester Spiderman-Manier an Wänden und Decken entlanghangelt. Die Tasten A und B dürft ihr selber mit diversen Waffensystemen

belegen, welche ihr allesamt im Pausenmodus anwählen könnt. Zu Beginn steht euch lediglich eine schicke Pistole zur Verfügung, mit der ihr in acht verschiedene Richtungen ballern könnt (die krachenden Schußgeräusche sind übrigens hörensenswert). Im Laufe des Abenteuers kommen jedoch noch großkalibrigere Waffen hinzu. Ein Projektil haftet beispielsweise am Gegner, lähmt ihn und zerstört ihn anschließend durch eine Explosion. Das klingt zwar brutal, aber keine Panik, das Spiel bleibt jederzeit „politisch korrekt“, denn statt Menschen werden nur aggressive Blechbüchsen vom Screen gefegt. Bei der Knallerei sollte mit der Munition achtsam umgegangen werden, da sie streng limitiert ist und nur mit den entsprechenden Items wieder



Diese große Blechbüchse im dezenten Grün muß Stück für Stück zerlegt werden.

aufgefüllt werden kann. Neben totaler Action versuchen die Macher auch eine Prise Adventure mit ins Gameplay einzustreuen. Zum Abschluß eines Abschnittes erhaltet ihr nämlich neben einer neuen Waffe mitunter auch einen hilfreichen Gegenstand, wie beispielsweise eine Codekarte, mit der ihr eine verriegelte Tür in einem anderen Stadtteil öffnen könnt. Ein Hin- und Herspringen zwischen den Abschnitten ist somit vonnöten.

us

## Facts

- Mega Drive
- 16 MBit
- Hersteller: Sega
- Genre: Jump & Shoot
- Release: November
- Levels 20+

## Besonderheiten

- Actionreiches Jump & Shoot-Spiel
- Paßwortsystem
- Umfassendes Waffenarsenal
- Krachende Explosionsgeräusche
- Elegante Animationen
- Sehr umfangreich

## First Look

Ein in puncto Sprite-Meuchelei rekordverdächtiges Jump & Shoot-Spiel mit satten Schußgeräuschen und einer geschmeidigen Animation der Spielfigur sowie ein paar taktischen Elementen. Von der Grafik und vom Gameplay her trägt diese wüste Ballerei die Handschrift der Batman & Robin-Programmierer.

Tel.: 02 51 / 52 78 54 & 52 55 22  
 Persönliche Bestellannahme  
 Mo.-Fr. 9.00-22.00 Uhr  
 Sa. 10.00-18.00 Uhr

Bernd Herfurth

# FREAK'S SHOP

Fax: 02 51 / 52 79 71  
 An / Verkauf von Gebrauchtspielen  
 Weselerstr. 54 • 48151 Münster

### MEGA DRIVE:

AERO THE ACRO-BAT 2	59,95
ALADDIN	79,95
ALIEN SOLDIER	89,95
ANIMANIACS	59,95
ASTERIX - Power of Gods	89,95
BATMAN & ROBIN	89,95
<b>BATMAN FOREVER</b>	<b>89,95</b>
BOOGERMAN	69,95
BUBBLE & SQUEAK	49,95
CHUCK ROCK 2	49,95
CLAYFIGHTER	49,95
<b>COMIX ZONE</b>	<b>109,95</b>
COOL SPOT	59,95
DAFFY DUCK in Hollywood	79,95
DAS DRSCHUNGELBUCH	69,95
<b>DEMOLITION MAN</b>	<b>89,95</b>
Desert Demolition-R.Runner	79,95
DIE SCHLUMPF	69,95
DINO DINI'S SOCCER	49,95
DYNAMITE HEADY	49,95
EARTH WORM JIM	89,95
ECCO THE DOLPHIN 2	69,95
<b>F1 WORLD CHAMPIONS</b>	<b>69,95</b>
FIFA SOCCER '95	59,95
FOREMAN FOR REAL	89,95
J.MADDEN FOOTBALL '95	49,95
JUDGE DREDD	69,95
JUNGLE STRIKE	89,95
KAWASAKI SUPERBIKES	89,95
KÖNIG DER LÖWEN	69,95
LANDSTALKER	109,95
<b>LIGHT CRUSADER</b>	<b>119,95</b>
LOTUS 2	49,95
MEGA SWIV	59,95
MEGA BOMBERMAN	69,95
<b>MEGA MAN - Willy Wars</b>	<b>109,95</b>
MICRO MACHINES 2	69,95
NBA ACTION '95	89,95
NBA LIVE '95	59,95
NFL QUATERBACK	59,95
<b>NHL HOCKEY '96</b>	<b>99,95</b>
PAGEMASTER	69,95
PETE SAMPRAS TENNIS	59,95
<b>PETE SAMPRAS '96 &amp; "Überraschungspaket"</b>	<b>119,95</b>
PGA TOUR GOLF 2	59,95
PGA TOUR GOLF 3	69,95

PRIMAL RAGE	99,95
PROBECTOR	69,95
<b>PSYCHO PINBALL &lt;A&gt;</b>	<b>69,95</b>
SAMURAI SHODOWN	89,95
SD VALIS "Shooting"	jap. 59,95
SEAQUEST DSV	89,95
SHINING FORCE 2	89,95
<b>SLAM MASTER</b>	<b>109,95</b>
SOLEIL	109,95
SONIC 3	89,95
SONIC & KNUCKLES	69,95
SONIC SPINBALL	59,95
SPARKSTER	59,95
SPEEDY GONZALES	89,95
STARGATE	59,95
STORY OF THOR	119,95
STRIKER	89,95
SUBTERANIA	49,95
S. STREETFIGHTER 2	99,95
SYNDICATE	59,95
TAZMANIA 2	59,95
THEME PARK	99,95
<b>TOTAL FOOTBALL</b>	<b>79,95</b>
TRUE LIES	59,95
URBAN STRIKE	59,95
VIRTUA RACING	129,95
WARLOCK	69,95
WORLD OF ILLUSION	49,95
X-MEN 2	89,95

### SONDERANGEBOTE !

<b>MEGA DRIVE:</b>	
3 SPORT GAMES:	
Super Monaco & Wimbledon Tennis & Ultimate Soccer	89,95
ADV. OF MIGHTY MAX	34,95
AERO THE ACROBAT	39,95
ARCH RIVALS	29,95
ASTERIX	39,95
BACK TO THE FUTURE 3	39,95
BALLZ 3D	29,95
BARKLEY SHUT & UP	44,95
BILL WALSH FOOTBALL	29,95
BLADES OF VENGEANCE	29,95
Bloodshoot / Battle Franzy	49,95
BRUTAL - Paws of Fury	39,95
BUBSY THE BOBCAT 2	49,95
COMBAT CARS	39,95
Cosmos Sp. & Fantastic Diz.	49,95
DAVIS CUP TENNIS	39,95

DRACULA	29,95
<b>DRAGONS REVENGE</b>	<b>49,95</b>
E.A.Hockey & John Madden	49,95
ETERNAL CHAMPIONS	39,95
FLINK	39,95
GAUNTLET 4	29,95
GENERATION LOST	39,95
GLOBAL GLADIATORS	39,95
GODS	39,95
GUNSTAR HEROES	49,95
HAUNTING	39,95
HAVOC	39,95
HURRICANES	49,95
HYPERDUNK	29,95
INCREDIBLE HULK	39,95
INTERNATIONAL RUGBY	29,95
J. NICKLAUS GOLF P.C.	39,95
JAMES POND 3	29,95
J.MADDEN FOOTBALL '94	29,95
JURASSIC PARK	49,95
<b>JUSTICE LEAGUE</b>	<b>59,95</b>
KICK OFF 3	39,95
LEMMINGS 2	39,95
LHX ATTACK	39,95
MAXIMUM CARNAGE	49,95
MEGA-LO-MANIA	39,95
MEGA TURRICAN	39,95
MICKEY MANIA	49,95
MR. NUTZ	39,95
<b>MISS PACMAN</b>	<b>59,95</b>
MUTANT L. FOOTBALL	29,95
NBA JAM	49,95
<b>NBA JAM TOURNAMENT</b>	<b>69,95</b>
NBA SHOWDOWN	39,95
NHL HOCKEY '95	49,95
NORMYS BEACH BABES	29,95
PAC-MANIA	49,95
PELE WORLD. SOCCER	29,95
PHELIOS	29,95
PITFALL	39,95
POWERMONGER	29,95
PUGGSY	29,95
R.B.I. BASEBALL '94	39,95
RASENMAHERMANN	39,95
<b>RED ZONE</b>	<b>49,95</b>
REVENGE OF SHINOBI	39,95
RISE OF THE ROBOTS	39,95
ROBOCOP Vs TERMINATOR	39,95
ROCK'N ROLL RACING	69,95
SHAQ FU	39,95
<b>SKELTON KREW</b>	<b>59,95</b>
SKITCHIN	29,95

SONIC 1	29,95
SONIC 2	49,95
<b>SONIC PACK:</b>	
Sonic 1 & 2 & Dr.Robotnik	<b>99,95</b>
STREETFIGHTER 2	49,95
STREETS OF RAGE 1 & 2	je 49,95
SWORD OF VERMILLION	29,95
SYLVESTER & TWEETY	49,95
TOE JAM & EARL 2	39,95
<b>TOUGHMAN CONTEST</b>	<b>49,95</b>
<b>WINTER OLYMPICS</b>	<b>29,95</b>
WIZ'N LIZ	29,95
WORLD CUP USA '94	29,95
WWF RAW	59,95
YOGI BEAR	49,95
<b>ZERO THE KAMIKAZE SQ.</b>	<b>59,95</b>
ZOMBIES	49,95
ZOOL	39,95

### ZUBEHÖR

<b>MEGA DRIVE:</b>	
MEGA DRIVE KONSÖLE	159,95
2 INFAROTS JOYPADS	49,95
3 / 6 BUTTON PAD	je 29,95
4 MULTIPLAYER ADAPTER	59,95
ACTION REPLAY 2	89,95
JOYPAD - Verlängerung	12,95
RGB <Scart> 1 / 2 KABEL	je 24,95

### SATURN HARDWARE:

SATURN & Virtua Fighter	819,95
SATURN & V.Fighter & Panzer Dragon & Daytona USA	1029,95
6 PLAYER ADAPTER	69,95
Antennenkabel mit Bildfilter	54,95
ARCADE RACER	109,95
BACK UP MEMORY	99,95
CONVERTER	69,95
JOYPAD SATURN	49,95
VIRTUA STICK	79,95

### SATURN GAMES:

<b>Bug</b>	<b>99,95</b>
CASPER	119,95
Clockwork Knight 1 & 2	je 89,95
CYBER SPEEDWAY	89,95
CYBERIA	119,95

DAYTONA U.S.A.	119,95
DIGITAL PINBALL	89,95
FANTASY PINBALL	jap. 119,95
G.AXE - DUEL	jap. 119,95
GALE RACER	jap. 119,95
GREATEST NINE	jap. 109,95
LAYER SECTION	jap. 119,95
Magic Knight Ray Earth	jap. 109,95
MYST	99,95
NBA JAM TOURNAMENT	89,95
PANZER DRAGON	109,95
PEBBLE BEACH GOLF	89,95
RACE DRIVIN	jap. 99,95
ROBOTICA	89,95
SHINING WISDOM	jap. 119,95
SHINOBI X	99,95
STREETFIGHTER-Movie	89,95
SUIKO ENBO	jap. 119,95
THEME PARK	109,95
TWIN BEE DELUXE	jap. 119,95
VICTORY GOAL	89,95
VIRTUA FIGHTER	99,95
<b>VIRTUA FIGHTER REMIX</b>	<b>99,95</b>
VIRTUAL HYDLIDE	99,95
VR BASEBALL	109,95

### MEGA CD:

2 GAMES IN 1	49,95
5 GAMES IN 1	89,95
ADAPTER US / PAL	69,95
BATMAN RETURNS	19,95
BC RACERS	49,95
BEAST 2	59,95
ECCO THE DOLPHIN	59,95
ETERNAL CHAMPIONS	89,95
FAHRENHEIT	89,95
<b>FLYING NIGHTMARES</b>	<b>69,95</b>
FORMULA 1 RACING	US 69,95
KEIO FLYING SQUAD	89,95
<b>LUNAR 2</b>	<b>US 119,95</b>
NBA JAM	49,95
NHL '94	49,95
POWERMONGER	29,95
SHERLOCK HOLMES	39,95
SHINING FORCE	89,95
SNATCHER	89,95
SOULSTAR	59,95
SYNDICATE	99,95
THEME PARK	89,95

### SEGA 32 X:

GOLF MAGAZINE	99,95
KNUCKLES' CHAOTIX	99,95
METAL HEAD	119,95
<b>MOTHERBASE</b>	<b>109,95</b>
MOTORCROSS CHAMP.	109,95
STELLAR ASSAULT	99,95
VIRTUAL HYDLIDE	109,95
WWF RAW	99,95

### GAME GEAR:

DONALD DUCK-Deep Duck	39,95
OLYMPIC GOLD	49,95
SONIC	29,95
SONIC 2	49,95
SONIC CHAOS	39,95
SONIC SPINBALL	49,95
...und ???	

### 3 DO :

3 DO Gebraucht-Konsole	599,95
3 DO Games Gebraucht	ab 39,95

### PLAY STATION:

PLAY STATION	579,95
AIR COMBAT	89,95
<b>Battle Arena Toshinden</b>	<b>89,95</b>
CYBERSLED	89,95
Destruction Derby	99,95
DIGITAL PINBALL	89,95
DISK WORLD	89,95
EXTREME GAMES	89,95
HEBEREKE POPOON 2	89,95
INT. CHAMP. SOCCER	89,95
JUMPING FLASH	89,95
KILLEAKTHE BLOOD	89,95
LEMMINGS 3D	89,95
NOVASTORM	89,95
RAIDEN PROJEKT	89,95
RAPID RELOAD	89,95
<b>RIDGE RACER</b>	<b>99,95</b>
WAR HAWK	89,95
WIPE OUT	99,95
<b>MANGA:</b>	
verschiedene Titel	ab 19,95

Händleranfragen erwünscht !!! \* Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (DM 16,- Porto) \* Versandpreise per Nachnahme DM 12,- \* Händleranfragen erwünscht !!!  
 Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten! \* A=ausländische Anleitung \* Die oben aufgeführten Artikel sind NEU !!! \* Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen!



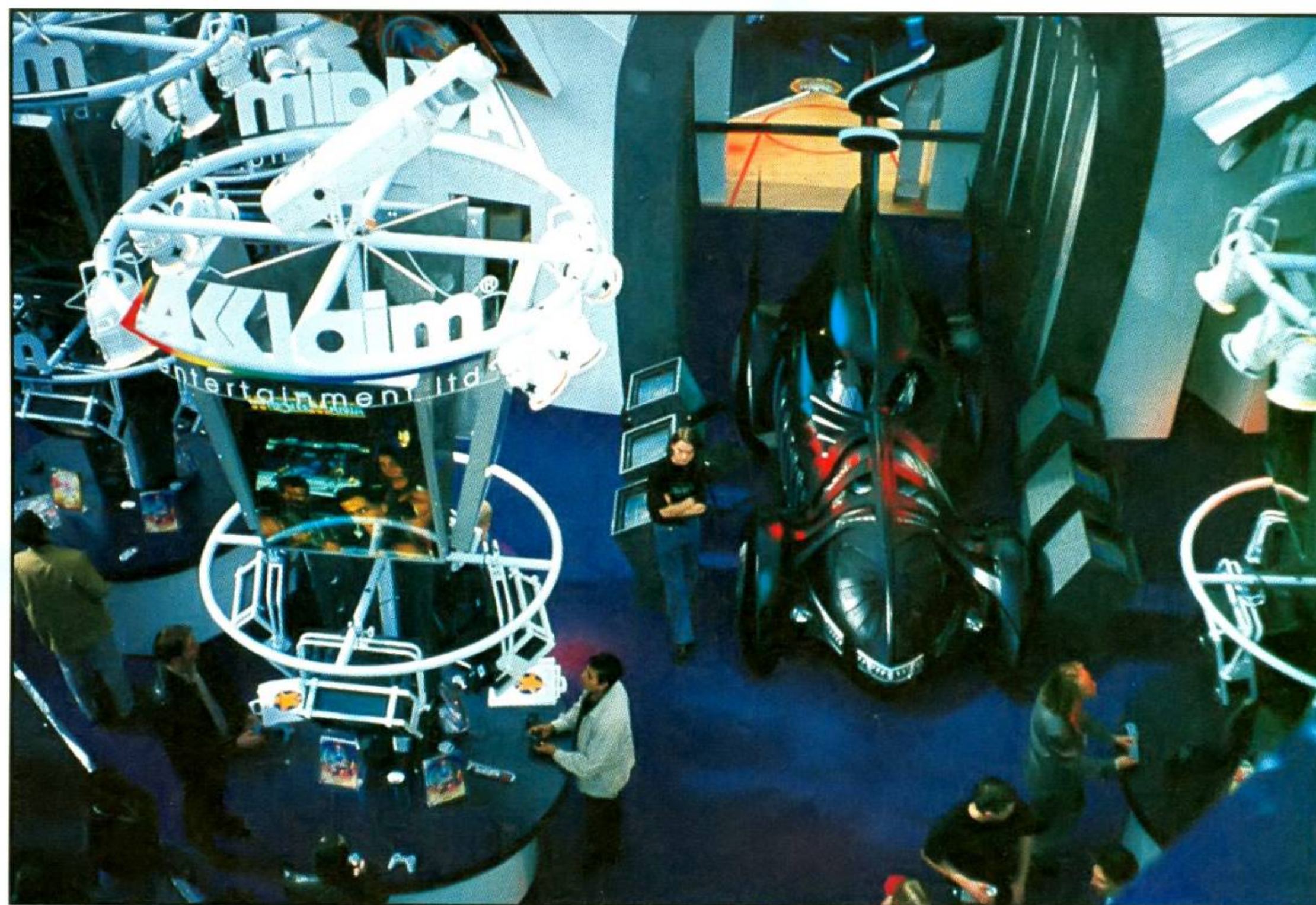
EINMAL MEHR ERWIES SICH DIE SPIELEMESSE IN LONDON ALS ERGIEBIGES SOFTWARE-SPEKTAKEL, AN DEM ALLE SEGA-FANS IHRE FREUDE HABEN. WIR INFORMIEREN EUCH ÜBER DIE INTERESSANTESTEN NEUHEITEN.



Die Olympia Hall in London Kensington war bis auf den letzten Quadratmeter gefüllt.

# ECTS: Auftakt Spielesaison 95/96!

**W**er angesichts des Saturn-Releases befürchtet, daß er mit seinem Mega Drive, 32X oder Game Gear schon in Bälde eine Software-Ebbe erleben wird, kann beruhigt sein. Solange der Saturn noch nicht die Verbreitung der 8- und 16 Bit-Konsolen erreicht, was wohl noch ein, zwei Jahre dauern wird, unterstützen fast alle Softwarefirmen die etablierten Geräte. Man muß sich ja nur in Erinnerung rufen, daß bis zu diesem Sommer Spiele für das Master System erschienen sind, obwohl ihm Mega Drive, Mega CD II und 32X schon lange die Schau



Am Stand von Acclaim durfte man das Original-Batmobil aus Batman Forever bewundern!



stahlen. Natürlich lenken die 32 Bit-Hammerspiele für 32X und Saturn mehr Aufmerksamkeit auf sich, schließlich repräsentieren sie ja die neue Generation, doch mehr verkauft wird immer noch für Mega Drive, Game Gear & Co! Wie sich bereits auf den letzten Messen angedeutet hat, wird einzig und alleine dem Master System überhaupt keine Beachtung mehr geschenkt. Spätestens jetzt sollte man DM 150,- locker machen und mindestens auf den Mega Drive umsteigen. Doch nun zu dem interessanten Teil, der Softwarevorstellung. Absolute, echte Neuheiten waren ausnahmsweise eine echte Rarität, zumindest für die Leser des Sega Magazins, welche die meisten vorge-



Über 300 originalgetreue Mannschaften treten in der Mega Drive-Version von FIFA Soccer '96 an.

stellten Programme schon aus den Previews und Reviews kennen. Aus diesem Grunde beschränken wir uns bei unserem Messebericht auf die Programme, welche euch noch nicht so bekannt sind.

### Sportspiele EA SCHLÄGT ZU!

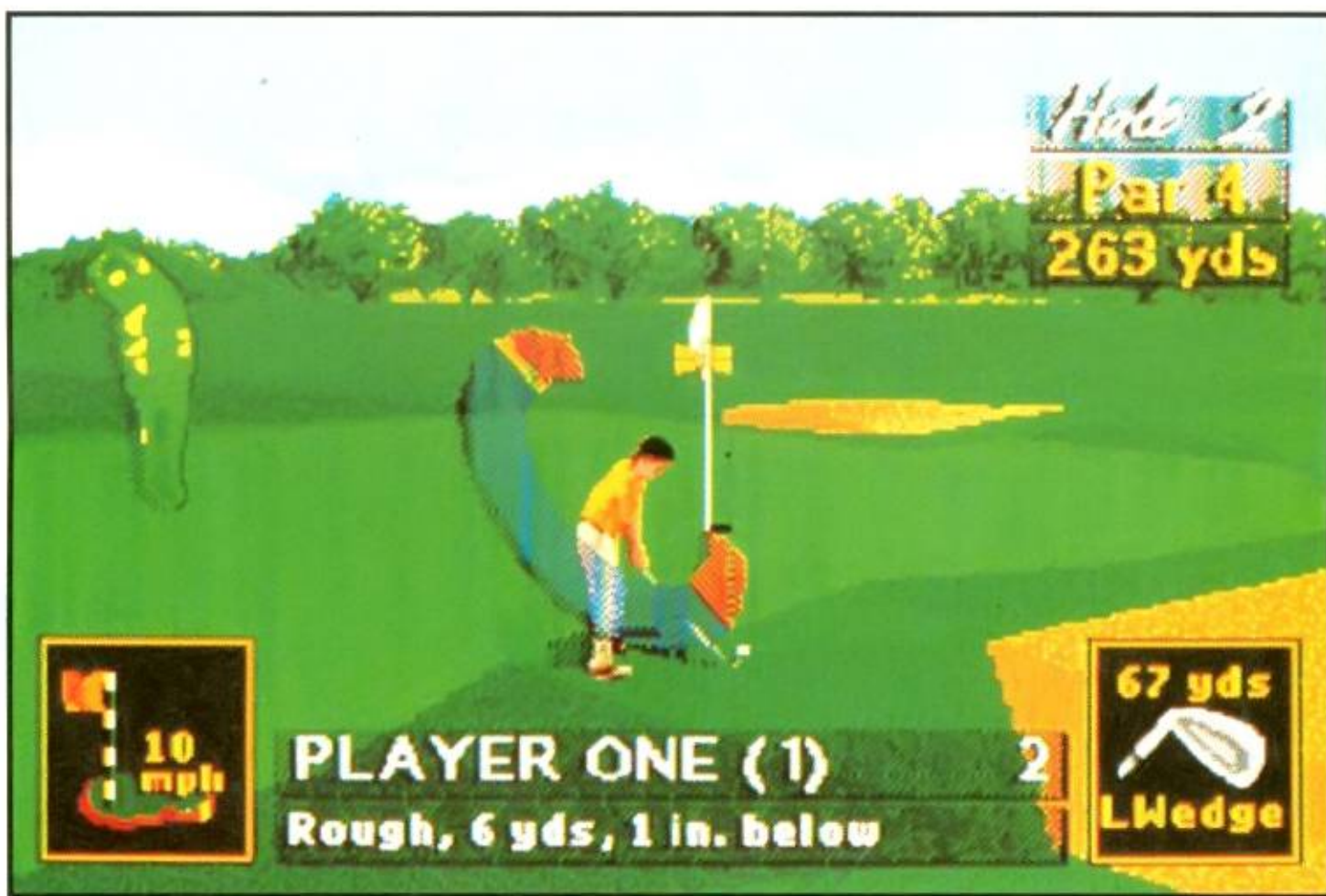
Fans von Sportspielen kamen bei dieser Show wirklich auf ihre Kosten. Alleine von EA kommen schon vier echte Superhits für die Mega Drive-User. Neben der neuen **NHL Hockey '96**, der neuen Eishockey-Referenz, dürfte vor allem **FIFA Soccer '96** für Furore sorgen. Die brandneue Mega Drive-Version enthält neben geringfügig verbesserter Grafik über 300 internationale Teams mit den Original-Spielern, die realitätsgetreu eingestuft werden. Neue Animationen und



FIFA Soccer '96 auf dem 32X erstaunt mit rasanten 3D-Perspektiven.



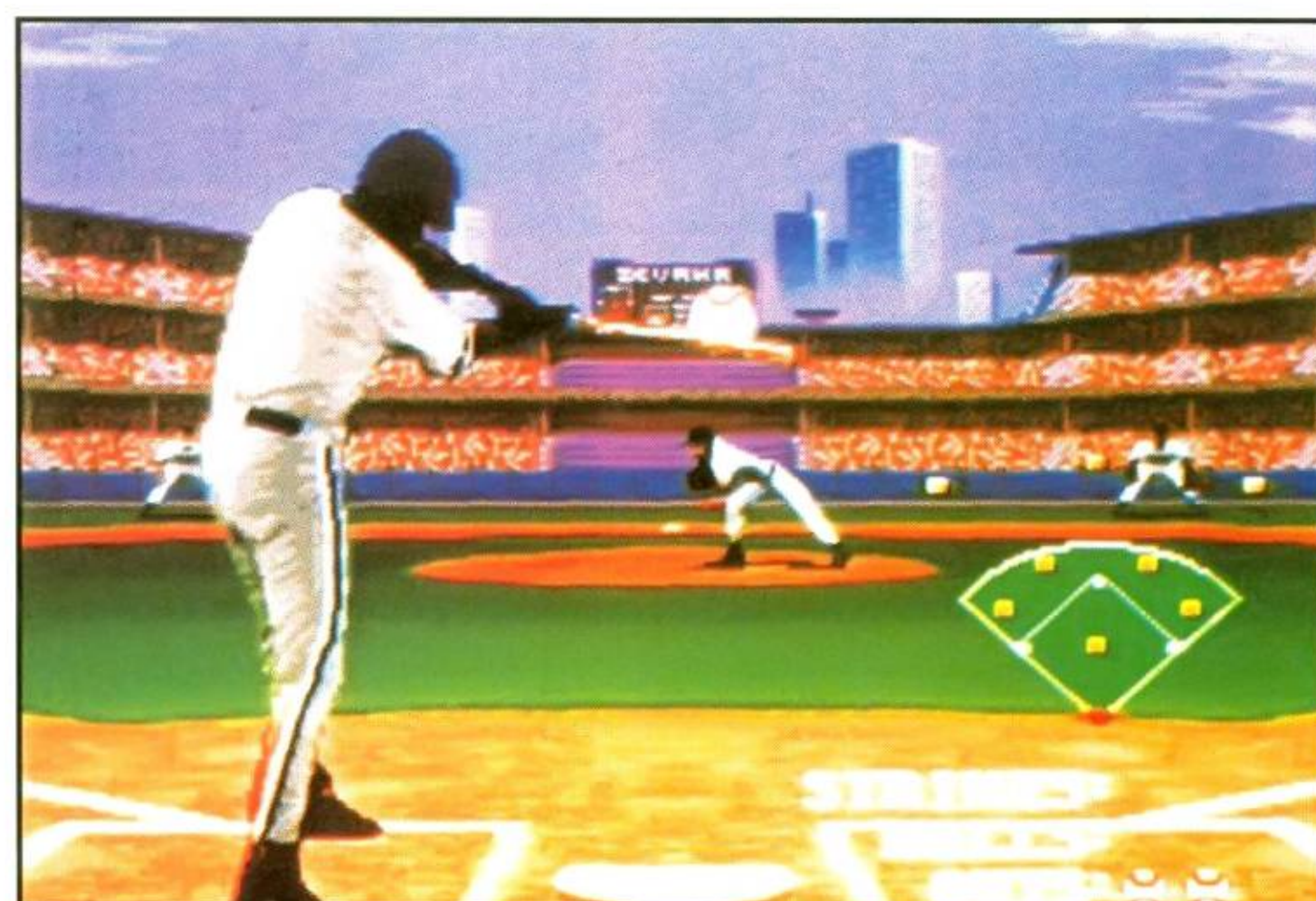
Echte 3D-Sequenzen erwarten 32X-User bei Scottish Open: Virtual Golf!



Für PGA Tour '96 (MD) hält man drei neue Plätze und eine überarbeitete Grafiken-gine mit 3D-Ansicht bereit.



Auf Mega Drive und Game Gear steht die Neuauflage NFL Quarterback Club '96 an.



Frank Thomas 'Big Hurt' Baseball für Mega Drive und Game Gear überzeugt mit schönen 3D-Perspektiven.



Domark will EA mit Total Football für Mega Drive Konkurrenz machen.

gewohnt gute Spielbarkeit werden die '96er-Version wohl wieder auf den Referenzthron hieven. Wer neben dem Mega Drive auch ein 32X sein eigen nennt, darf auf die grafisch mächtig eindrucksvolle 32 Bit-Version hoffen, die einen mittels der spektakulären Virtua Stadium-Technologie in ein echtes Stadion versetzt. Das Ergebnis sind eindrucksvolle 3D-Perspektiven in bester Virtua-Tradition.



Ähnliche Qualitätssprünge wurden für den vierten Teil der PGA Golf-Serie hingelegt. **PGA Tour '96** für den Mega Drive dürfte gerade noch rechtzeitig zum Weihnachtsfest mit drei neuen Plätzen und deutlich überarbeitetem 3D-System begeistern. Der Bildaufbau war zwar in der Vorabversion noch etwas langsam, überzeugte jedoch mit eindrucksvollen Textures und Hügeln. Der gewohnte Abschlagbalken wurde ebenso wie die Flachgrafik gestrichen, dafür gibt es nun den aus den 32 Bit-Varianten bekannten Kreis. Die Lizenz-Spezialisten von Acclaim haben mittlerweile auch die Bedeutung des Sportspielmarktes erkannt und schieben noch vor Weihnachten drei neue Titel in die Modulschächte. **Total Football**, das von Domark entwickelt wird, könnte FIFA Soccer '96 auf dem Mega Drive ernsthafte Konkurrenz machen. Hauptmerkmale sind neben flüssigen Animationen und sauberer 3D-Ansicht vier verschiedene Turnier-Modi und brillanter Stadion-sound.

Anhänger amerikanischer Sportarten dürfen dem Release von **NFL Quarter-back Club '96** und **Big Hurt Baseball** für Mega Drive und Game Gear entgegenfiefern. Bei ersterem handelt es sich um ein mit Playbook, neuen Perspektiven und neuen Animationen aufgepepptes Update des Vorgängers, während Baseball-Superstar Frank Thomas für letzteres im Capture Animation-Studio für eine realistische Anima-



Team 17 veranstaltet in **Worms (MD)** eine heiße Würmerjagd!



Im November wird **Soulstar X** für den 32X endlich veröffentlicht!



Die **WWF Wrestlemania** bricht auf dem Mega Drive los!

tion sorgte. Dank Batterie dürften monatelang andauernde Duelle mit 700 Spielern aus der Major League garantiert sein. Krönender Höhepunkt der Sportspiele-Abteilung ist die hervorragende Umsetzung des PC-Hits **Scottish Open: Virtua Golf** für den 32X, die sich mit den spektakulären 3D-Sequenzen und einfachem Gameplay nicht vor Pebble Beach Golf auf dem Saturn verstecken muß.

## Action & Co! WRESTLEMANIA IST DA!

Fans der diversen Wrestling-Sendungen auf den Privatkanälen dürfen schon einmal einen Schlachtruf anstimmen, denn Acclaim arbeitet an einer Umsetzung des Automaten **WWF Wrestlemania** für den Mega Drive. Die Original-Stars der WWG wurden diesmal besonders realistisch in Szene gesetzt. So darf Razor Ramon beispielsweise seinen Razor's Edge anbringen oder Doink mit seinem Buzzer Shock glänzen. Digi-Grafik und gute

Spielbarkeit lassen auf einen neuen Hit hoffen. Neben **Venom-Spider Man - Separation Anxiety (MD)** und dem Film-Spiel **Cut-throat Island (MD/GG)** setzt Acclaim vor allem noch auf die Umsetzung des ungewöhnlichen Aerosmith-Automaten **Revolution X**, der jedoch schon in der Spielhalle nicht begeistern konnte. Spielerisch interessanter sieht auf alle Fälle **Soulstar X** für den 32X aus, das jetzt ebenso wie **BC Racers** endlich im November erscheinen soll. Basierend auf der beliebten Mega CD II-Version werden abwechslungsreiche Weltraum-schlachten in 3D geboten. Eine abgefahrene Mischung aus Lemmings und einem indizierten Ballerspiel von Sensible Software wurde **Worms** von Team 17 in Szene gesetzt. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, möglichst viele Würmer ins Jenseits schicken. Cartoonmäßige Grafiken und witzige Sprachsamples könnten **Worms** auf dem Mega Drive zu Hitehren kommen lassen.



**Aerosmith** gibt in **Revolution X** ein Mega Drive-Gastspiel.



# THE REAL GAME BEGINS



Kämpfe mit  
BATMAN und ROBIN



Über 125 spektakuläre  
Moves, Waffen und Attacken



Perfekt digitalisierte  
Charaktere und Hintergründe



Über 80  
unglaubliche Levels!

## BATMAN FOREVER™ THE VIDEO GAME

**SUPER NES™ MEGA DRIVE™ GAME BOY™ GAME GEAR™**  
später auch für PC CD-ROM (DOS und Windows '95), Playstation und Saturn

\*BATMAN and all related elements are the property of DC Comics TM & © 1995. All rights reserved. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1995 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System, Game Boy and the Official Seals are registered trademarks of Nintendo of America, Inc. © 1991 Nintendo of America, Inc. Sega, Mega Drive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All Rights Reserved.





THE BOWERY, NEW YORK CITY.

HEUTE ABEND.

DAS WOHNATELIER DES  
ZEICHNERS SKETCH TURNER,  
SCHÖPFER DER...

**COMIX  
ZONE**

MOMENT, KUMPEL!  
ICH FÜTTERE DICH,  
SOBALD ICH DIESES BILD  
FERTIG GEZEICHNET  
HABE...

FIIEEP!  
KRIIETSCH!





KRIIETSCH!

HE, ROADKILL, MACH MAL HALBLANG! ICH SAGTE DOCH, ICH FÜTTER' DICH GLEICH!



KRIIETSCH! FIIIEP!!

GANZ RUHIG, KUMPEL! WAS IST DENN NUR LOS?



HSSSSSS!



FIIIEP!

AAAARGGHH!

RRRAATSCH!



AAARGL! HRGLL!

DAS... KANN NICHT... SEIN! ICH KANN NICHT...

...KANN NICHT ATMEN...









ICH GLAUBE—ICH KANN—  
ICH GLAUBE ES EINFACH NICHT!  
DAS IST DOCH UNMÖGLICH!  
ICH MUSS TRÄUMEN...

...ICH... BIN... IN  
MEINEM EIGENEN  
COMIC!??

Fortsetzung folgt...



# MEGA FUN empfiehlt: Spielen statt Schielen!

COMPUTEC  
V E R L A G

© Foto: Michael Schmidt



Zockerregel 11: Lieber Schielen vom Spielen - als Schielen!

**MEGA FUN** - Jeden Monat den Überblick  
über alle Konsolen und Handhelds + + +  
Interessante Specials & News  
zu kommenden Top-Hits  
+ + + Ausführliche Tests + + +

Wieder mit 32 Seiten  
Tips&Tricks zum Heraus-  
nehmen und Sammeln.



Das unabhängige  
Videospielemagazin  
für konkurrenzlose  
**DM 5,80**

**Aktuelle Ausgabe jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!**



# Leserumfrage



DIE BLÄTTER WELKEN, DIE SPIELEFLUT KOMMT LANGSAM INS ROLLEN UND WIR BITTEN EUCH WIEDER UM EURE MEINUNG. ENTSPRICHT DAS SEGA MAGAZIN NOCH GENAU EUREN VORSTELLUNGEN, ODER KÖNNEN WIR NOCH ETWAS VERBESSERN? ES LIEGT IN EURER HAND, WIE DAS SEGA MAGAZIN IN ZUKUNFT AUSSEHEN WIRD!

UNTER ALLEN EINSENDERN VERLOSEN WIR EINE RIESENLOADUNG AN SPIELEN!

## 1. Dein Geschlecht

- männlich  
 weiblich

- Specials  
 Tips & Tricks (neu!)  
 Top Shots

## 2. Dein Alter

- bis 9 Jahre  
 9 bis 14 Jahre  
 15 bis 17 Jahre  
 18 bis 20 Jahre  
 21 bis 25 Jahre  
 26 Jahre und älter

## 6. Was findest du an SEGA Magazin weniger gut?

- Charts  
 Kleinanzeigen  
 Lesertest  
 Mailbox  
 Newsbox  
 Reviews  
 Saturn Magazin  
 Score Attack  
 Specials  
 Tips & Tricks (neu!)  
 Top Shots

## 3. Wenn du die aktuelle Ausgabe des SEGA Magazin bewertest, welche Schulnote erhält sie?

1

## 4. Seit wann liest du SEGA Magazin?

Ausgabe \_\_\_\_\_/9\_\_

## 5. Was findest du an SEGA Magazin gut?

- Charts  
 Kleinanzeigen  
 Lesertest  
 Mailbox  
 Newsbox  
 Reviews  
 Saturn Magazin  
 Score Attack

## 7. SEGA Magazin hältst du im allgemeinen für (Zutreffendes bitte ankreuzen)

- |  |   |
|--|---|
| sehr<br>ziemlich<br>weniger<br>gar nicht | <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> abwechslungsreich<br><input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> aktuell<br><input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> kompetent<br><input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> hilfreich<br><input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> informativ<br><input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> kritisch<br><input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> preisgerecht<br><input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> sachlich |
|--|---|

- übersichtlich  
    verständlich  
    optisch ansprechend

## 8. Welche Themen vermißt du in SEGA Magazin?

## 9. Welches Magazin-Layout bevorzugst du?

- Sega Magazin  
 Saturn Magazin

## 10. Wie viele Seiten des SEGA Magazins liest du?

- etwa die Hälfte  
 etwa drei Viertel  
 alle/fast alle

## 11. Wie lange liest du SEGA Magazin?

- bis 1h  
 bis 2h  
 bis 3h  
 länger als 3h

## 12. Sammelst du SEGA Magazin-Ausgaben?

- ja  
 nein

## 13. Wie nahe steht dir SEGA Magazin?

(Bitte trage eine Punktzahl zwischen 7 (steht mir überhaupt nicht nahe) und 1 (steht mir sehr nahe) ein.)

2

## 14. Wie beurteilst du das Verhältnis von Anzeigen und Redaktion?

- ausgewogen  
 zu viele Anzeigen

## 15. Meine Kaufentscheidungen werden beeinflusst durch (Zutreffendes bitte ankreuzen)

- |                                 |   |
|---------------------------------|---|
| stark<br>teilweise<br>gar nicht | <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Artikel<br><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Produktanzeigen<br><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Demosoftware<br><input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Messebesuche<br><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Mund-zu-Mund-Propaganda<br><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Preis<br><input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Qualität<br><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Service<br><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> anderes, nämlich _____ |
|---------------------------------|---|



**16. Welche Informationen entnimmst du den Anzeigen im SEGA Magazin?**

- Anregungen für Kaufentscheidungen
- Neuigkeiten über Produkte und deren Eigenschaften
- Preise
- anderes, nämlich \_\_\_\_\_

**17. Welche anderen Computer-Magazine liest du regelmäßig?**

- Gamers
- Maniac
- Mega Fun
- Video Games
- Game Pro
- anderes, nämlich \_\_\_\_\_

**18. Wie lange spielst du durchschnittlich in einer Woche?**

- bis 1h
- 1h bis 5 h
- 6h bis 10 h
- mehr als 10h

**19. Würdest du Videospiele als dein wichtigstes Hobby bezeichnen?**

- ja
- nein

**20. Beabsichtigst du in den nächsten sechs Monaten, einen Computer oder sonstige Hardware zu kaufen ?**

- nein
- ja

**wenn ja, was?**

- Amiga
- PC Pentium
- Master System
- Game Gear
- Mega Drive
- Mega CD II
- Mega Drive 32X

- Sega Saturn
- Game Boy
- Sony PlayStation
- Super Game Boy
- Super Nintendo
- Nintendo Ultra 64
- 3DO
- anderes, nämlich \_\_\_\_\_

**21. Welche Computer, -hardware oder Videokonsolen besitzt du und welche davon benutzt du hauptsächlich?**

- Amiga
- PC
- Master System
- Game Gear
- Mega Drive
- Mega CD II
- Mega Drive 32X
- Sega Saturn
- Game Boy
- Sony PlayStation
- Super Game Boy
- Super Nintendo
- 3DO
- anderes, nämlich \_\_\_\_\_

**22. Wie hoch ist dein Nettoeinkommen/ Taschengeld?**

- bis DM 50
- DM 50 bis DM 100
- DM 100 bis DM 500
- DM 500 bis DM 1000
- DM 1000 bis DM 2000
- DM 2000 bis DM 3000
- DM 3000 bis DM 5000
- DM 5000 und mehr

**23. Wie beziehst du deine Software?**

- Fachhandel
- Versandhandel
- Kaufhäuser

**24. Wieviel gibst du monatlich für Spiele aus?**

- bis DM 50
- DM 50 bis DM 100

- DM 100 bis DM 150
- DM 150 und mehr

**25. Wieviel gibst du im Monat für Hardware/Zubehör aus?**

- bis DM 50
- DM 50 bis DM 100
- DM 100 bis DM 150
- DM 150 und mehr

**26. Welche sonstigen Hobbys hast du?**

- \_\_\_\_\_

**27. Welche Fernsehprogramme siehst du am häufigsten?**

- ARD
- ZDF
- RTL
- SAT1
- PRO7
- RTL2
- Kabelkanal
- MTV

- DSF
- anderes, nämlich \_\_\_\_\_

**28. Wie häufig spielst du folgende Arten von Computerspielen? (Zutreffendes bitte ankreuzen)**

- |                                       |  |
|---------------------------------------|--|
| regelmäßig<br>häufig<br>selten<br>nie | <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Autorennspiele</li> <li><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Flugsimulationen</li> <li><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Grafik-Adventures</li> <li><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Jump &amp; Run</li> <li><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Knobelspiele</li> <li><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Manager-Spiele</li> <li><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Rollenspiele</li> <li><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Shoot 'em Up</li> <li><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Sportspiele</li> <li><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Strategiespiele</li> <li><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> _____</li> </ul> |
|---------------------------------------|--|

**Wohin damit?**  
Trennt den ausgefüllten Coupon vorsichtig aus dem Heft und schickt ihn bis spätestens 15. Oktober an nachfolgende Adresse. Unter allen Einsendern werden zwanzig Videospiele nach Wahl verlost. Die Adresse und die Daten werden gemäß dem Datenschutzgesetz nicht zusammen erfaßt. Computec-Mitarbeiter sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

**An**  
**Computec Verlag**  
**Redaktion SEGA Magazin**  
**Kennwort: Sega-Umfrage '95**  
**Isarstraße 32-34**  
**90451 Nürnberg**

---

Name, Vorname

---

Straße, Hausnummer

---

PLZ, Wohnort



# SEGA MAGAZIN im Abo!

## SEGA MAGAZIN - plus SATURN MAGAZIN - im Abo:

■ SEGA Magazin prüft alle Spiele-Neuerscheinungen objektiv, kritisch und unabhängig. Jetzt NEU mit 16 zusätzlichen Seiten SEGA SATURN-Magazin!

■ Lieferung per Post frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag.

■ Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben wird zurückgezahlt.

■ Keine der 12 Ausgaben wird versäumt und so erhält man ein lückenloses (Tips-&Tricks-) Sammelwerk.



## Als Dankeschön erhältst Du abgebildeten Tips&Tricks-Sammelordner.

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und dann ab damit an:  
**COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg**

**JA, ich will das SEGA MAGAZIN-Abo**  
(DM 59,-/ Jahr (= DM 4,92/ Ausgabe); Ausland 83,-/ Jahr)

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Ich erhalte das SM-Abo frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag. **Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.**

Dazu erhalte ich als Dankeschön abgebildeten Tips&Tricks-Sammelordner (Art.-Nr: 995), den ich in jedem Fall behalten darf, auch im Falle des Widerrufs.

Datum 1. Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

Widerrufsbelehrung:  
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adreßänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos: (bitte ankreuzen)

- Gegen Rechnung  
 Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr. \_\_\_\_\_

BLZ \_\_\_\_\_

SM 1195

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden.  
Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an:  
**COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.**

ABO



SPECIAL

# SCORE ATTACK



WIR WOLLEN ES WISSEN! WER IST DER BESTE ZOCKER UNTER EUCH? WENN IHR EINEN SEGA MEGA DRIVE ODER SEGA SATURN SOWIE EINEN VIDEORECORDER HABT, DANN SOLLTET IHR BEI SCORE ATTACK MITMACHEN!

### So geht's!

1. Schließt eure Konsole zunächst an einen VHS-Videorecorder an. Den Ausgang des Recorders wiederum stöpselt Ihr an den Fernseher an. Damit ihr nun ein Bild bekommt, müßt ihr den Videorecorder noch auf den Kanal eurer Konsole einstellen, während der Fernseher auf den Kanal des Recorders eingestellt wird. Legt nun eine leere Videokassette ein, auf die ihr durch Drücken der 'Record'-Taste die Spielsequenzen aufnehmen könnt. (Achtung! Falls es technische Probleme gibt oder es sich nicht um euren eigenen Recorder handelt: fragt vorher den Besitzer und/oder eure Eltern!)

2. Nehmt nun euer absolutes Lieblingsspiel, bei dem ihr unschlagbar seid, und zeichnet, wenn möglich, die letzten dreißig Minuten bis zum Highscore auf, so daß eure Punktzahl oder die gefahrene Bestzeit ersichtlich wird. Bei Rennspielen wie Virtua Racing solltet ihr eine ganze Runde aufzeichnen. Wichtig ist, daß sich dieses Spiel unter unseren abgedruckten Titeln befindet. Es ist Ehrensache, daß ihr dabei kein Action Replay-Modul einsetzt. Haben wir dabei auch nur den leisesten Verdacht, daß geschummelt wurde, gelangt die Videokassette nicht in die Wertung.

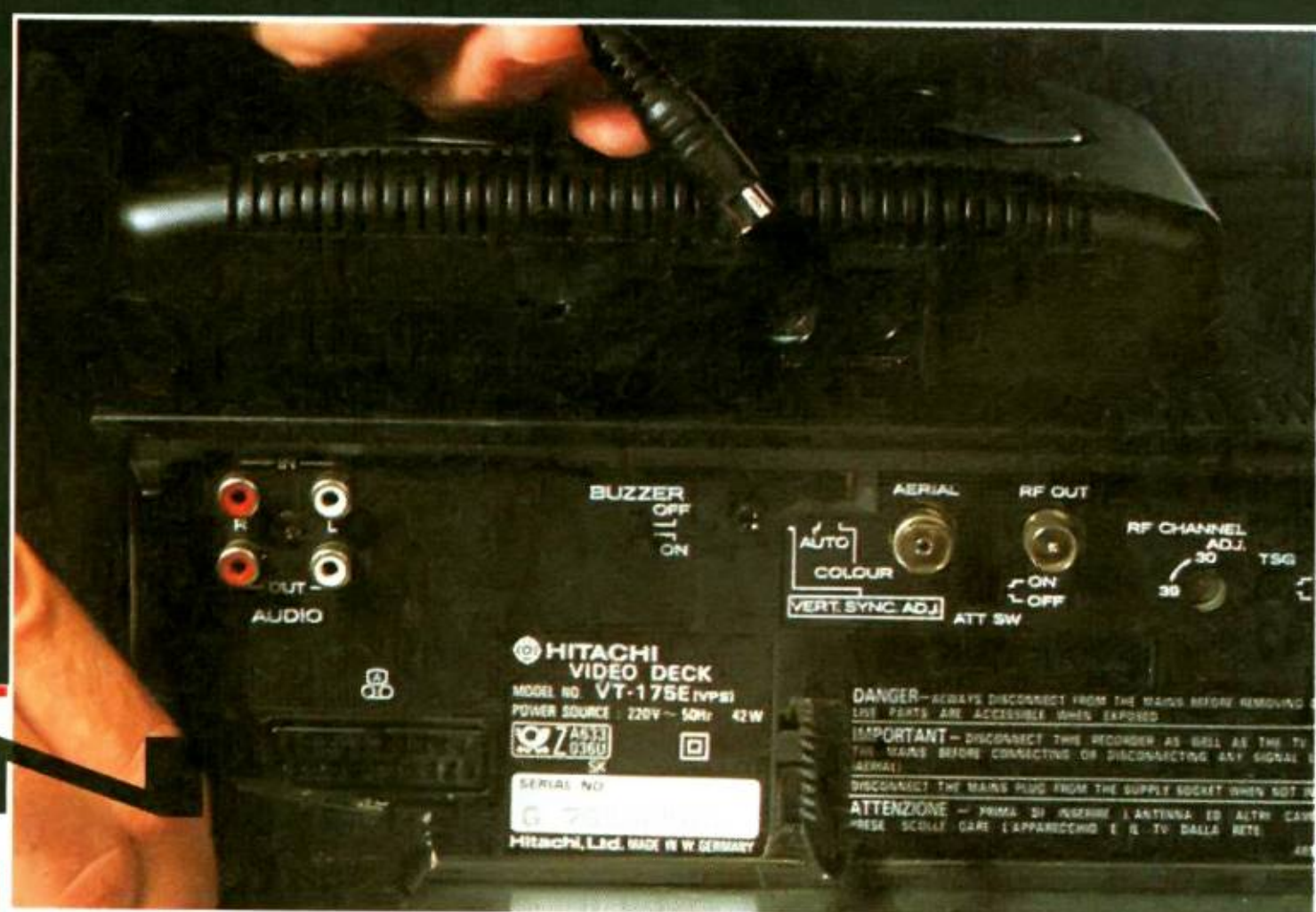
3. Notiert dann noch auf dem Coupon eure Bestleistungen und sendet ihn zusammen mit der VHS-Videokassette und einem Foto (wichtig!) an uns. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

SEGA MAGAZIN

Kennwort: Score Attack!

Isarstraße 32-34

90451 Nürnberg



## COUPON SCORE ATTACK

- Ein Foto liegt bei!
- Videokassette liegt bei!

Meine Bestleistung: \_\_\_\_\_

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Titel: \_\_\_\_\_

System: \_\_\_\_\_

Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_

Hiermit bestätige ich, daß ich diese Leistung ohne Zuhilfenahme eines Schummelmoduls, Cheats oder ähnlichem erreicht habe.

Postleitzahl, Wohnort \_\_\_\_\_

Telefon \_\_\_\_\_

Datum, Ort \_\_\_\_\_

Unterschrift \_\_\_\_\_

### Die Regeln

Jedes der Spiele wird mindestens sechs Monate im Wertungskatalog enthalten sein. Dazu werden wir monatlich die aktuellen Topleistungen abdrucken, so daß ihr genau sehen könnt, wie gut ihr liegt. Wird eine Bestleistung nicht mehr übertroffen, bekommt der Spitzenreiter neben einer schicken Urkunde eine Reihe von Preisen und einen tollen Pokal.

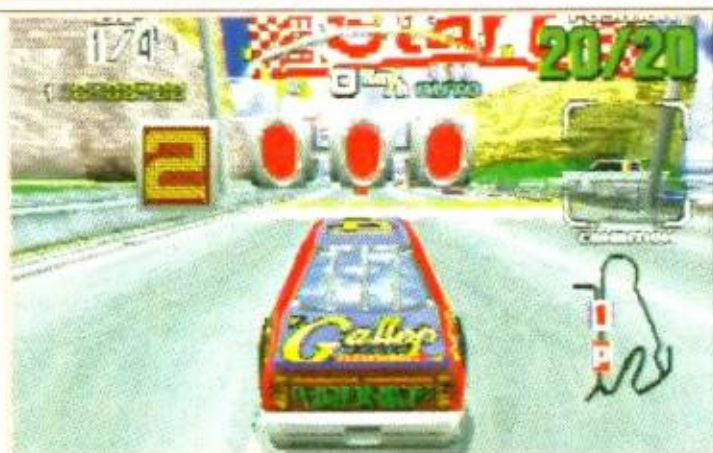




# Die Competition-Games

## Daytona USA

Wer schafft die zweite Strecke in Daytona USA am schnellsten? Zeigt, was ihr drauf habt!  
(Saturn-Modus, Rennen)



**Platz Teilnehmer Bestleistung Monat**

	1. (Neu) Müller Heinz Peter	40,92	1
	2. (Neu) Kleinke Guido	40.99	1
	3. (Neu) Rinschen Sascha	41,59	1
	4. (Neu) Jungblut Artur	41.86	1
	5. (Neu) Denckert Frank	41.96	1
	6. (Neu) Boeddinghaus Jona	42.16	1
	7. (Neu) Trusheim Klaus	42,24	1
	8. (Neu) Ippisch Hans	42,31	1
	9. (Neu) Mujovic Nusret	42.37	1
	10. (Neu) Christmann Arne	42.38	1
	11. (Neu) Hadlick Robby	42.42	1
	12. (Neu) Güclübacak Nedim	42,48	1
	13. (Neu) Juros Danial	42,53	1
	14. (Neu) Tunda Dennis	42.66	1
	15. (Neu) Metz Martin	42,79	1

## Super Street Fighter II

Nur knallharte Fighter haben eine Chance, die Bestleistung zu schlagen!



**Platz Teilnehmer Bestleistung Monat**

	1. (1) Wallert Alexander	1.334.308	2
	2. (Neu) Höppeberger Martin	1.001.001	1

## Sonic 3

Wer schafft bei Sonic 3 die meisten Punkte ohne Cheats?



**Platz Teilnehmer Bestleistung Monat**

	1. (Neu) Foremnik Josef	2.203.600	1
	2.(1) Kusche Björn	1.991.710	2
	3.(Neu) Maas Benjamin	1.761.970	1
	4. (2) Motzek Karsten	1.384.710	2
	5. (3) Sand Oliver	1.026.950	2
	6. (4) Haaf Andreas	575.420	2

## Virtua Racing

Wir wollen wissen, wer die dritte Strecke in der schnellsten Rundenzeit absolviert!



**Platz Teilnehmer Bestleistung Monat**

	1. (Neu) Scheuner Axel	49,30	1
	2. (1) Ressler Marco	49.52	2
	3. (2) Barghorn Nils	49.60	2

## Virtua Fighter

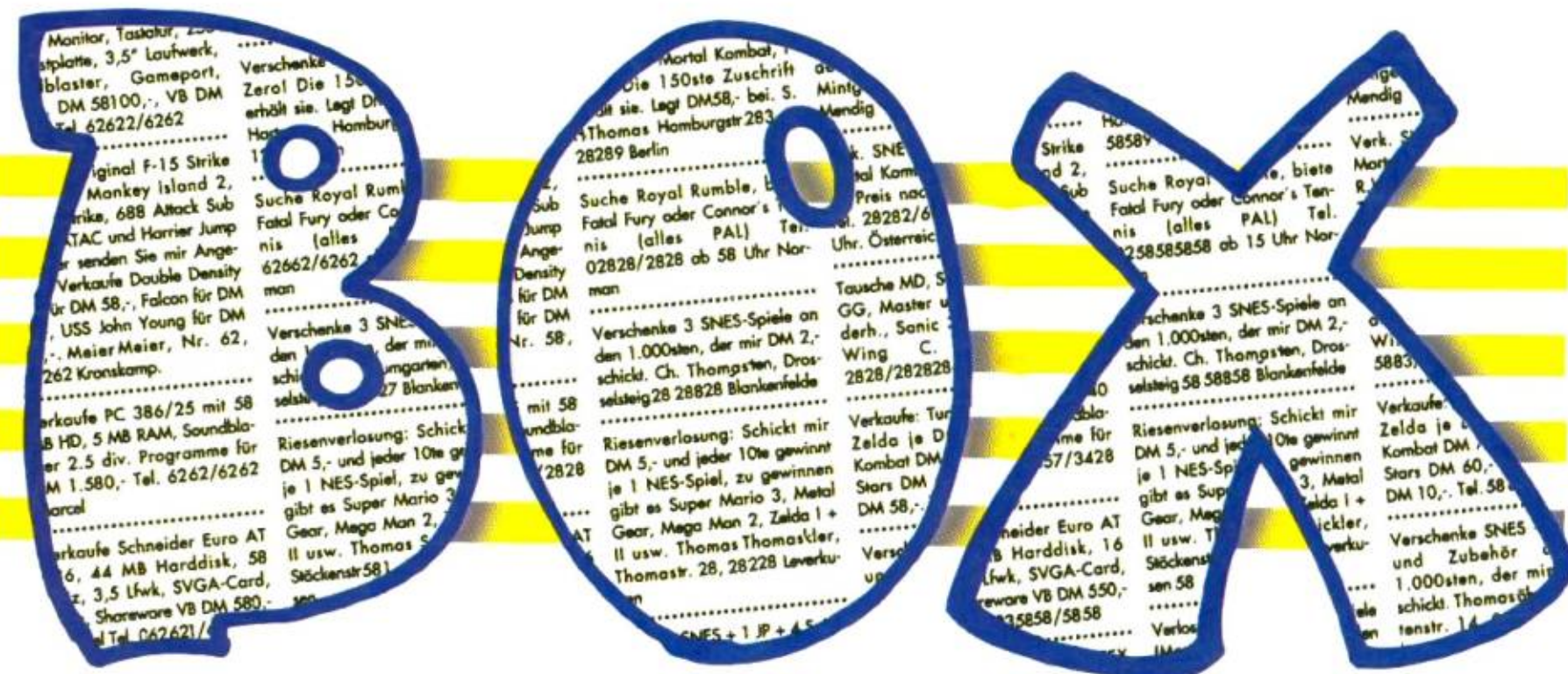
Wer spielt Virtua Fighter im Arcade-Modus schneller durch?  
(Gegnerschwierigkeit normal, ein Gewinnpunkt, ohne Timelimit, Energiebalken normal)



**Platz Teilnehmer Bestleistung Monat**

	1. (Neu) Deutscher Andreas	1.37.96	1
--	----------------------------	---------	---





**Aufgepaßt! Die SEGA Box ist eure Tauschbörse, Kontaktecke, Kleinanzeigenseite, Verkaufscorner oder wie auch immer ihr sie nutzen wollt. Zum Preis von nur DM 5,- könnt ihr eure persönliche Kleinanzeige aufgeben!**

## MEGA DRIVE

Verkaufe je DM 30,-: Rolo to the Rescue, Castle of Illusion, Markus Kaiserswerth, Rossbichlstr. 1, 87361 Obertdorf

Verk. MD-MCD + 3 CDs + 5 Module z. B. MicroMachines 2, NBA Jam, X Men, Silpheed usw. für DM 500,-, Tel. 05341/53259

MDI + 2 Joypads + 10 Spiele DM 350,-, 10er Pack Spiele je DM 330,- oder 5er Pack Sp. je DM 170,-, Tel. 07631/13875 AB, Frank

Verk. MDII + zwei 6 Button-Infrarot-Pads und 4 Spiele, Street Fi. SCE, Super Hang On, alles OK und kompl. für DM 225,- ab 18 Uhr Tel. 0385/377717

Verk. Super NES o. tausche gegen Mega Drive (SNES mit Spielen), Preis VB, Tel. 036603/40496 Kevin

Verk. Mega Drive II + 2x Infrarot-Pads + 8 Spiele + 4-Spieler-Adapter + 32X, komplett DM 400,-, Tel. 0951/46411

MD + Menace + Stick + Pads + 24 SP. DM 700,-, SCD + Justifier + 17 Sp. DM 600,-, 32X + 4 Sp. DM 500,-, komplett DM 1.500,-, Tel. 04321/528923 ab 20 Uhr

Verk./tausche NBA Live 95, Landstalker, Shining Force II, Urban Strike, Hockey 93, Mega Games I, Alexander Jobs, Tel. 0521/77503

Ab 16h, verkaufe Aladdin DM 80,-, Syndicate DM 80,-, Eternal Champions DM 30,-, Ecco 1 DM 80,-, Turtles TF DM 120,-, Steffen B. Krug, Tel. 069/887227

Suche Sammlungen für Saturn, MD, MS, MCD, SNES usw. Suche auch Neuheiten + Sony PSX, Tel. 0641/791740 Monika

Verk. MDII + 2JP + 14 Sp. (FIFA 95, Sonic & Knuckles, Kawasaki u. a.) VB DM 600,-, Tel. 05692/2909 Diana

Tausche/verk. Theme Park DM 80,-, Earthw. Jim, Jungle Strike DM 70,-, Populous 2, Gauntlet 4, Humans, Techno Clash je DM 45,-, Tel. 06035/3134

Verk. MD + Street Fighter 2, NBA Jam usw. DM 160,-, Game Gear TV Set DM 80,-, Tel. 089/3518188

Verkaufe: Super Angebot! Sonic 3, FIFA Soccer, Talespin für nur DM 150,-!!! Garantiert ohne Defekt!! Tel. 06753/4392

Verkaufe Mega Drive mit 17 Spielen und 3 Joypads VP DM 1.000,-, NP DM 1.685,-, Berthold, Grundäckerg. 31, A 1100 Wien

Verkaufe Story of Thor, Shinin Force 2, Theme Park, Sonic 3, Sonic & Knuckles, Landstalker zu je DM 70,-, Tel. 07361/35478

Suche Neuheiten und Sammlungen f. MD, MCD, 32X, Saturn, SNES usw. Suche auch Sony PSX (PAL), Tel. 0641/71250 Kirsten

Verkaufe Mega Drive + 1 Pad + Mega CD + 16 Spiele, nur zusammen Preis DM 1.000,-, Tel. 04221/21886

Verkaufe Super Street Fighter 2 für DM 65,-!!! Tel. 02173/78831

Verk. MD + 32X + 10 Top-Spiele (Metal Head, Chaotix, Streets of R. 3) + 4 Joypads + mehr, Tel. 08254/2588 für DM 1.550,-

Verk. MD mit 3 Pads einem Progr.-Pad u. 17 Spielen (jp. u. dt) z. B. Sonic 1-3 u. Knuckles, Virtua Racing + 2 jp. Adapter für DM 800,-, Tel. 0201/751128 Markus

Verk. ca. 50 MD-Spiele z. B.: NBA Jam T.E., St. of Thor, EWJ, Str. of Rage 3, M. Bomberman usw. alle wie neu und je DM 50,-, Tel. 030/3418661

Lotus II, Lotus Turbo Challenge, Out Run, Hellfire, Super Off Road, Mega Games I je DM 30,-, After Burner II, Ishido je DM 20,-, Tel. 04961/4319

Verkaufe F15, MIG 29, Gunstar Heroes je DM 50,-, F117, Out Run 2019, 688 Attack Sub je DM 40,-, Tel. 04961/4319

Verk. Mega Drive 2 mit MicroMachines 2, Lemmings 2, Mega Games 1 und drei 6 Button, zwei 3 Button Joypads DM 250,-, Tel. 02227/3303

Verk. MD2 mit 15 Spielen und 4 Joypads. Alles 100% in Ordnung, für DM 500,-, Tel. 02653/6208

Verk. MDII + 14 Topspielen + 2 Joypads (z. B. EWJ, FIFA 95, NBA Live 95, Sonic & Knuckles, Mickey Mania) Ruft an! VB ca. DM 900,-, Tel. 0228/678075

Verk. MDII mit 32 Spielen, alle WWF Games usw. + MCDII mit 5 CDs Mickey Mania + 2 Pads + 1 Action Stick + S. Heft DM 2.199,-, Tel. 07153/28564

Suche Afterburner II. Zahle bis DM 40,-, Tel. 05692/8734 Jonas

Verk. MD + MCD + 32X + 18 Spiele + AV Kabel + 3 Pads + CDX Adapter + 5 Demo CDs, guter Zustand, VB DM 1.100,-, Tel. 0395/4212288 Maik

Verkaufe MD + CD mit 22 Modulen und CDs, 2 6 Button- und 2 3 Button-Pads, NP DM 2.900,-, VB DM 1.100,- ab 16 Uhr, Tel. 030/85449386

Verkaufe Rolo to the Rescue DM 50,-, Ishido DM 50,-, Fantasia,

Bonanza Bros., Ghouls n Ghosts, Action Replay zusammen, Japan, DM 100 oder alles für DM 180,-, Tel. 033393/65614

Verk/tausche Dune 2. Powermonger, Corporation u. Populous 2 DM 30,-, DM 60,-, suche Star Wars u. Alien 3, Tel. 02065/40123

Suche Landstalker und Dragon, tausche gegen JP2 u.a., Tel. 07574/2331 nur mit Gebrauchsanleitung

Verk. MD + 2 Contr. Pads und 30 Spiele z. B. True Lies, Jurassic Park, Terminator 1+2, kompl. DM 400,-, Tel. 05971/71592

Verk. MD2 + 2 Pads + 9 Spiele + 1 Jahr alt + alles mit Verpackung u. Anleitung für DM 400,-, Tel. 030/8159953

Verk. MD Sp. Sonic & Knuckles DM 60,-, Syndicate DM 49,-, The Lost Vikings DM 45,-, NBA Live 95 DM 50,-, Rocket Knight DM 30,-, Tiny Toon DM 30,-, Tel. 02227/3303

Verk. MD2 mit 4 Joypads (2x 6 Knopf) + 7 Spielen. Alles 100% OK für DM 380,-, Tel. 07436/8330 ab 18 Uhr, alles in Deutsch!

Suche MD-Spiel Lotus II Recs Preis VHS, event. Tausch NHL 95 oder anderes! Tel. 0721/572942 Karlsruhe

Verkaufe neuwertiges Mega Drive II und Mega CDII. Originalverpackt + Sonic 1+2 DM 550,-, Spiele auf Anfrage, Tel. 0671/31250

Stargate, True Lies je DM 50,-, Skeleton Krew DM 70,-, weitere SNES und MD Spiele ab 18 Uhr, Tel. 09223/487 Thomas

Tips & Tricks, Moveliste zu Beat 'em Ups gegen DM 10,- + Rückporto, F. Rüdinger, Schulstr. 9, 74921 Helmstadt

Verk. MDII + 2 Pad, 9 Spiele z. B. NBA Jam TE, NBA 95, FIFA 95 usw. + 2 MD Spiele gratis, alles für DM 720,-, Tel. 004131/3810211 Schweiz

Verkaufe Spiele für MD-MCDII u. 32X ab DM 25,-, suche günstig Sega Saturn, Tel. 05494/8395 Reinhard ab 18 Uhr

Verk. 10 Sp. DM 30,- bis DM 45,-, Soleil, St. of Thor, Beat 'em Ups usw., Tel. 038327/80350 ab 18 Uhr oder Tausch geg. SNES

Verk. MD mit 8 Spielen u. a. Shaq Fu, NHLPA Hockey 93 für DM 200,-, Tel. 0511/5179553



Verk. günstig 32X, MD, NBA Jam, Lemmings 2, Alad., Pitfall., STF2, Etern. Champs., Haunting, JP, FIFA 95, Redzone, X Men, verk. Amiga 500 + allem Zubehör, Tel. 06426/5494

Verkaufe Jurassic P. DM 40,-, Bloodshot DM 35,- u. Lawnmower Man DM 25,-, alle zus. DM 90,-, Tel. 06021/47345 ab 14 Uhr

Verk. MD + 2 Pads + 12 Spiele (SF2, EA Hockey u.a.) für DM 550,-, Tel. 05108/2625 Marcel

Komplettlösung Phantasy Star IV, 165 Seiten US = DM 35,-, DTT = DM 45,-, zzgl. NN und Verpack. Tel. 05724/4568

Verk. MDII + MCDII, 3 Module, 8 CDs (Th.hawk, P.monger, D. Switch, Dune 2, Ecco, Landstalker) DM 600,-, Manfred Tel. 0821/84954

True Lies DM 50,-, Battle Frenzy DM 40,-, Bubsy II DM 45,-, Pitfall DM 40,-, Zool DM 40,-, Cool Spot DM 35,-, D. Bellino, Kalb. Haupt 65, 60437 Frankfurt

Verkaufe FIFA Soccer 95 für DM 60,- incl. Versandkosten. Robert Marinovic, Oberdorfstr. 59, 78054 Schweningen

Suche Shining Force 1, Tel. 03921/987277

Verk. Mega Drive & 32X & MCD Spiele für MD ca. 60 Spiele, 32X ca. 10 Spiele, MCD ca. 30 Spiele, Spiele auch einzeln, kein Tausch, Tel. 04529/624

Suche Beat 'em Ups, Rainer, Tel. 02947/3781

Verkaufe Mega Drive + Mega CD2, 11 Spiele z. B. (Street Fighter 2) und CD Plus Adapter VB DM 800,-, Tel. 06872/5533

Verk./tausch VR, Fatal F., M. Games1, Batman R., Sonic 1, S. Hydlide, P. Sampras T., Ult. Soccer, Preis VHB, Tel. 0521/762794

Verk. MD + Mega Games 1 + 2 Pads für DM 290,-, Tel. 02591/7407

Suche dringend Landstalker. Tausche nur! Biete Sonic 3 dt. oder VR jp. Tel. 08807/7756

Verk. Wonderboy DM 40,-, Mega Games I DM 30,-, Sonic 2 DM 40,-, Ottifants DM 30,-, auch Tausch M. Beer, Neustadtstr. 13, 99734 Nordhausen

Verkaufe für Mega Drive The Story of Thor, Puggsy, Ottifants, LHX, Mickey M., Risky Woods,

Dungeons & Dragons, Tel. 034633/21587

Verk. 16 MD Spiele für DM 250,-, Tel. 07142/980278

Verk. MD2 mit 16 Spielen und 4 Joypads für DM 1.300,-, Normal-Preis DM 2.000,-, Tel. 07163/7294

Suche MD Spiele: Attack Sub 688 für DM 50,- und World Advanced Milit. Command für DM 50,-, Tel. 06151/377648

Verk. MD1 + 4 Joypads u. 14 Spiele (Dune, Street Fighter usw.), Tel. 0171/3320928 Preis nach Vereinbarung ab 17 Uhr, Mario

Verkaufe Mega Drive 2 für DM 110,- (incl. 2 Pads), erst wenige Monate alt, Topzustand, Tel. 02671/4459

Verk. Mega Drive 2 + Mega CD 2, 2 Pads + 14 Spiele, DM 900,-, Tel. 04127/419 Alexander Hahn

## MASTER SYSTEM

Verk. Master System II + 7 Spiele + Action Replay DM 350,-, Tel. 06501/5776

Verkaufe MS mit 15 Spielen (Sonic 1+2, Asterix 1+2 usw.) für DM 450,-, Tel. 03946/709198 ab 18 Uhr, Daniel verlangen

Tausche Master System mit 5 Spielen gegen Mega Drive mit 5 Spielen, Tel. 06541/9820

Verkaufe MS 3 Pads + 9 Spiele u. a. Phantasy Star usw. und Buch + Tips & Tricks zus. für DM 250,-, Tel. 0340&8502903

Verk. 8 Spiele mit Konverter für MDI z. B. Micky M., Sonic1, II, Asterix, Alien III, Tel. 030/2927330 ab 18 Uhr zus. DM 300,-

Suche dringend Addams Family 1 für MS, Th. Mühlbauer, Stadtplatz 33, 94227 Zwiesel

Verk. MSII mit 8 Spielen (Sonic 1 u. 2, Asterix, Mickey Mouse etc.) u. Tips u. Tricks Buch (MS + GG) für DM 150,-, Tel. 03921/487277

Verkaufe MSII + 2 Control Pads + 5 Spiele für DM 350,-, Andreas Heide, Steinbrückstr. 17, 06567 Bad Frankenhausen, Tel. 034671/77761

## GAME GEAR

Suche Game Gear, Preis VB, verk. James Pond 3 für MD, suche auch Spiele für GG u. MD, Tel. 036603/40494 David

Schnäppchen: 6 Spiele Set zu DM 170,-, je Sp. DM 25,- bis DM 45,-, MCD Spiele DM 45,- bis DM 70,-, Tel. 07631/13875 AB, Frank

Suche Sonic Drift Racing! Tausche gegen Dschungelbuch und Out Run. Beide Spiele originalverpackt! Tel. 06109/66836

GG Set + 10 Spiele + TV Tuner + Battery Pack usw. Preis VB, Tel. 02776/8250 ab 17 Uhr

Verk. Off Road, Global Glad., G Loc, Columns, Fant. Zone,

Mickey Mouse zus. DM 125,-, TV Tuner DM 95,-, Sega Magazin 8/94-7/95 + T&T DM 35,-, Tel. 03987/6383

GG mit TV Tuner, Netzteil und 11 Spielen + Master Gear und Sonic II für DM 900,- VHB, Tel. 038841/7013 fragt nach Alexander

## MEGA CD

Verk. MCDII + zwei 6 Button Pads und 2 Spiele, Thunderhawk, alles OK und kompl. für DM 225,- ab 18 Uhr, Tel. 0385/377717

## PEGASUS-SOFTWARE-VERSAND

Inhaber: Dirk Kopatzki  
☎ 0931 / 9 34 89  
Mo.-Fr.: 17.30 - 20.00 Uhr

### Der SATURN Spezialist

Bug	99,-	Virtua Racing*	90,-
Cyber Speedway*	92,-	Street Racer*	90,-
Digital Pinball	97,-	Rayman*	90,-
Myst*	96,-	Parodius-DeLuxe	90,-
Panzer Dragoon	99,-	Street Fighter	92,-
Pebble B.Golf	89,-	NBA Jam T.E.*	92,-
Robotica*	92,-		
Shinobi X*	97,-		
Virt.Fighter Rem.	68,-		
Virtual Hydlide*	96,-		
Primal Rage*	90,-		

\* Vorschau

SEGA SATURN

SEGA SATURN BASISSET	709,-
SATURN STARTERSET inkl. 3 SPIELEN	1030,-

NUR DT. SATURN-SPIELE IM PROGRAMM  
Preiskatalog gegen 3,-DM frankierten Rückumschlag.

POSTFACH 12 13 97206 VEITSHÖCHHEIM  
PETER-WAGNER-STR. 1 97080 WÜRZBURG







# hitseekers

SPIELE GIBT ES OHNE ENDE, DOCH NICHT ALLE KÖNNEN GEFALLEN. WIR WOLLEN WISSEN, WELCHE DER DEMNÄCHST ERSCHEINENDEN TITEL EUCH AM MEISTEN INTERESSIEREN UND IN DEN

CHARTS ABGEHEN WERDEN WIE EINE RAKETE! TEILT UNS EURE KRITISCHE MEINUNG MIT! DAMIT HELFT IHR UNS UND DEN SOFTWAREFIRMEN, EURE WÜNSCHE NOCH BESSER ZU ERFÜLLEN!

1. Nenne uns die drei Spiele, welche dich generell am meisten interessieren (unabhängig vom System!) Kreuze dazu bitte im ersten Balken genau drei Spiele an!

2. Nenne uns die Spiele, welche du definitiv kaufen wirst! Kreuze bitte das jeweilige Format an, das für dich in Frage kommt.

(Bitte nur 1 Kreuz machen!)

- Beat 'em Up
- Rollenspiel
- Action-Adventure
- Strategie
- Sport
- Rennspiel
- Actionspiel
- Jump & Run
- Sonstiges

ADVENTURE

6. Willst du in den nächsten 6 Monaten ein neues System kaufen?

- Nein
- Ja, und zwar: ULTRA 64

	Finde ich interessant:	Werde ich kaufen:				
		Sat	MD	32X	CDII	GG
Alien Trilogy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Caspar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Clockwork Knight 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Cyberia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Descent	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Donald Duck 3	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			
Earthworm Jim 2	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			
FIFA Soccer '96	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Frank Thomas Baseball	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
NBA Jam T. E.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
NFL Quarterback	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
NHL Hockey '96	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
PGA Tour '96	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
Phantom 2040	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			
Robotica	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Soulstar X	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		
Scottish Open Golf	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		
Super Skidmarks	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			
Thunderhawk 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Total Football	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			
Vectorman	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			
Victory Boxing	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Virtua Hydride	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Worms	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
WWF Wrestlemania	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			

7. Wie gefällt dir die aktuelle Ausgabe vom Sega Magazin?

Schulnote 1-

8. Was gefällt dir an dieser Ausgabe besonders?

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

9. Was gefällt dir weniger?

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

10. Wie findest du die Titelseite?

Schulnote 2

11. Wie alt bist du?

25 Jahre

12. Wieviel Geld gibst du monatlich für Spiele aus?

circa 300 DM

13. Du bist

- männlich
- weiblich

\_\_\_\_\_  
 Name, Vorname

\_\_\_\_\_  
 Straße

\_\_\_\_\_  
 Wohnort

Schicke den ausgefüllten Coupon an nachfolgende Adresse:  
**SEGA Magazin**  
**Kennwort: Hitseekers!**  
**Isarstraße 32-34**  
**90451 Nürnberg**

Ursprünglich planten wir, schon diese Ausgabe alle Teilnehmer an Hitseekers abzudrucken, wir rechneten jedoch nicht damit, daß mehrere hundert Coupons bei uns eintrudeln. Den Abdruck holen wir nach, ein Spiel haben wir schon an einen der Teilnehmer verlost! Macht weiter so fleißig mit! Danke!

3. Welche Systeme besitzt du?

- Saturn
- 32X
- Mega CD II
- Mega Drive
- Game Gear

4. Für welches System kaufst du Spiele?

- Saturn
- 32X
- Mega CD II
- Mega Drive
- Game Gear

5. Welches Genre interessiert dich am meisten?



# Mailbox

DER LESER IST KÖNIG! UNTER DIESEM MOTTO MACHEN WIR UNS AN DIE GESTALTUNG JEDER EINZELNEN AUSGABE. WIE GROSS WIRD WELCHES SPIEL GETESTET? WELCHE THEMEN GEHÖREN IN DAS MAGAZIN? WELCHE KRITIKPUNKTE LASSEN SICH ABSTELLEN? SICHER, MAN KANN ES NIE ALLEN RECHT MACHEN, DOCH WIR VERSUCHEN UNSER BESTES! AUFGRUND VIELER LESERANREGUNGEN HABEN WIR BEISPIELSWEISE DAS TIPS & TRICKS-KONZEPT KOMPLETT ÜBERARBEITET UND MIT LESERFRAGEN, OLDIES UND KURZTIPS ERGÄNZT! ICH DENKE, SO DÜRFTEN EUCH DIE TIPS & TRICKS NOCH MEHR GEFALLEN! WENN IHR DENKT, DASS IHR AUCH ZUR VERBESSERUNG BETRAGEN KÖNNT, DANN SCHREIBT UNS EINFACH! DANKE! EUER HANS

## DIE DAYTONA USA-BESTZEIT!



Zum Spiel Daytona USA haben sie in der Zeitschrift Sega Magazin vom August '95 einen Rundenrekord von 44,80 erreicht. In der Ausgabe vom Oktober wollen sie einen Rekord von 43,00 erzielt haben, also fast 2 Sekunden besser. Nun meine Frage: Sind die 43,00 ein Druckfehler oder das tatsächliche Ergebnis?

Lars Hergeselle

► **SM:** Im Laufe der Zeit habe ich meinen Rundenrekord natürlich gesteigert, er lag zunächst auf 44,80, dann auf 43,00 und mittler-

weile bei 42,31. Doch damit liege ich immer noch deutlich hinter unseren Lesern, die sensationelle 40,92 fahren! Bis ich dahin komme, muß ich noch ganz schön trainieren!

## SEGA VS. NINTENDO!

Euer Magazin ist wirklich das Beste, das es gibt. Leider hatte ich mit meinen Briefen noch nicht allzu viel Glück. Ich hoffe, mein dritter Brief wird beantwortet. Trotzdem: Weiter so!

► **SM:** Danke für das Lob, das tut wirklich gut! Wir werden leider nicht so weitermachen wie bisher, sondern versuchen, noch besser zu werden.

1. In der Ausgabe 1/95 hattet ihr einen Bericht zu Lothar Matthäus Soccer. Wann wird es erscheinen?

► **SM:** Die Super NES-Version ist mittlerweile erschienen, die Mega Drive-Version ist auf unbekannte Zeit verschoben. Angesichts der mäßigen Qualität ist dies allerdings kein allzu großer Verlust!

2. Die Idee mit den Lesertests ist super!

► **SM:** Danke! Es kommen mittlerweile mehr Lesertests als Leserbriefe!

3. Wann kommt der Count Up wieder?

► **SM:** Ähem, muß das wirklich sein? Für die Weihnachtsausgabe 1/96 haben wir ein ganz besonderes Special geplant!

4. Sind noch mehr Jump & Runs mit isometrischer Darstellung wie Spot goes to Hollywood geplant?

► **SM:** Auf dem Mega Drive bislang nicht, allerdings könnte dir auch Light Crusader zusagen! Für den Game Gear kommt Sonic Labyrinth.



# TOP SHOTS

## Die besten Renn-Spiele!

HOCHSCHALTEN IN DEN FÜNFTEN GANG, AUS DEM WINDSCHATTEN ÜBERHOLEN, DEN ANBREMSPUNKT GENAU ERWISCHEN, RUNTERSCHALTEN, AUF DER IDEALLINIE DURCH DIE SCHIKANEN RASEN, BLICK AUF DIE RUNDENZEIT - DIE FASZINATION VON RENNSPIELEN IST UNGLAUBLICH.

Diese schöne Rennszene, die wir in der Einleitung schilderten, war bei den ersten sogenannten Autospielen noch in weiter Ferne. Das legendäre Night Driver auf dem Atari VCS war damals ein echter Superhit und bot absolute Referenzgrafik. Sieht man sich das Spiel heute an, wundert man sich, wie man sich so für dieses Spiel begeistern konnte. Der komplette Bildschirm war schwarz, aus der Ferne scrollten mehrere Paare blockiger, weißer Balken heran, welche die Straßenbegrenzung markierten, und von realistischen Grafikelementen war weit und breit nichts zu sehen. Doch was damals galt, gerät heute oft in Vergessenheit. Es kommt auf das Spielgefühl an, durch das man sich wirklich wie am Steuer eines Wagens fühlte. Man brauchte keine Textures und Polygone, man war einfach so gefesselt, daß man sich die Grafik vorstellen konnte. Welche Spiele heute als Referenz-Renner auf den Sega-Konsolen gelten, verraten wir jetzt!

### Gentlemen, start your engines!

Im Bereich der realistischen Rennsimulationen sah es im Konsolensektor bislang recht schlecht aus. Einzig und alleine F1 World Champion für das Mega CD läßt sich als ernsthafte Simulation bezeichnen. Eine Menge eingestreuter FMV-Sequenzen, Originalstrecken und -Fahrer aus dem Formel 1-Zirkus und komplexes Fahrverhalten motivieren über mehrere Monate. Eine Mischung aus Actionspiel und Simulation ist sicherlich Virtua Racing, das mit genialen Polyongrafiken und Zwei-Spieler-Modus auf Mega Drive und 32X zu begeistern weiß. In Sachen Gameplay gilt dieses Spiel noch heute als klarer Spitzenreiter. Weniger realistisch geht es bei der F1 World Championship Edition von Domark zu, das mit simplem Gameplay, einfachen, aber schnellen 3D-Grafiken und abwechslungsreichen Kursen aufwartet. Hier dürfen sich Besitzer eines Mega Drive und eines Game

Gear an den Start begeben, für Master System-Besitzer gibt es die gleichwertige Vorgänger-Version F1. Klarer Top-Titel im Rennspielbereich für Game Gear-User ist zweifelsohne das spaßige Fun-Rennspiel Sonic Drift Racing, bei dem man mit den ganzen Charakteren aus den Sonic-Spielen antreten darf. Pole Position-Inhaber bei der dritten Multiplayer-Variante ist natürlich MicroMachines 2 von Codemasters, welches sich als das Party-Spiel schlechthin eignet. Dank der

speziellen J-Carts kann man sogar ohne Adapter bis zu vier Joypads gleichzeitig an den Mega Drive anschließen. Letztendlich dürfen im eigentlichen Spiel bis zu acht Personen gleichzeitig ihre Miniautos über die gewitzten Kurse jagen! Den Vorgänger gibt es auch für Master System und Game Gear. Abschließend wollen wir natürlich den absoluten Überflieger im Rennspielbereich würdigen. Daytona USA für den Saturn ist schlichtweg das beste Rennspiel, das es gibt.

## Die Top-Rennspiele

Virtua Racing Sega MD (32X) 92%



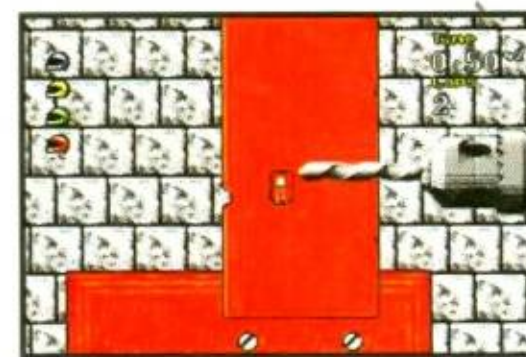
Virtua Racing begeistert auf Mega Drive und 32X!

Sonic Drift Racing Sega GG 83%



Auf dem Game Gear düst Sonic allen anderen davon!

MicroMachines 2 Codemasters MD 85%



Bis zu acht Spieler dürfen gleichzeitig fahren!

F1 W.C.E. Domark GG (MD) 70%

F1 World Sega MCDII 88%

Daytona USA Sega Saturn 90%



## 5. Ist eine Fortsetzung zu Bug! geplant!

► **SM:** Man kann davon ausgehen, daß ein Sequel kommt.

## 6. Ist der Saturn leistungsfähiger als die PlayStation? In anderen Zeitschriften wird das Gegenteil behauptet?

► **SM:** So pauschal läßt sich diese Frage nicht beantworten, doch für ausgefuchste Programmierer bietet der Saturn auf alle Fälle mehr Power. Andere Zeitschriften lassen sich durch ein einziges Spiel zu diesem Urteil hinreißen, ohne jedoch die tatsächlichen Hardware-Specs zu vergleichen.

## 7. Könnt ihr erklären, warum Nintendo als einzige Firma an der Cartridge-Technik festhält?

► **SM:** Unserer Meinung nach liegt das an folgendem System: Wer ein Spiel für das Super NES veröffentlichen will, muß die Module bei Nintendo herstellen lassen und dafür ordentlich Geld zahlen, was die Super NES-Spiele von Fremdherstellern teurer als vergleichbare MD-Spiele macht. Oder es ist wie bei Theme Park, das auf dem Super Nes nur 8 MBit hat, während die Mega Drive-Version 16 MBit hat. Nur Nintendo darf diese Module herstellen, da sie keine Lizenzen vergeben! CDs könnten theoretisch überall hergestellt werden, da kein spezieller Chip benötigt wird. Da Nintendo jedoch weiterhin an jedem verkauften Spiel verdienen will, aber nicht plausibel begründen kann, wieso nur sie die CDs herstellen können, halten sie an der Cartridge-Technik fest. Außerdem müßten sie sonst ihre teuren Chip-Fabriken schließen! Das Gerede von schnellerer Zugriffszeit der Module ist daher nur ein Vorwand! Da ist Sega wesentlich fortschrittlicher und offener für die Firmen! Deswegen werden für den Saturn auch viel mehr Spiele entwickelt als für Ultra 64.

## 8. Was meint ihr mit der Hinhalte-Taktik von Nintendo?

► **SM:** Na ja, ursprünglich sollte die Ultra 64-Hardware schon in den Automaten Killer Instinct und Cruisin' USA arbeiten, dann stellt sich raus, daß dies gar nichts mit U64 zu tun hat. Zuerst sollte die Konsole Ende 1994 kommen, dann Anfang 1995, dann Ende 1995, schließlich Anfang 1996, jetzt wohl Weihnachten 1996.

Alles was sie hatten, war ein Plastikgehäuse, aber keine fertige Hardware.

## 9. Ich persönlich halte von Nintendo nicht sehr viel. Denkt ihr, daß das Ultra 64, falls es überhaupt noch einmal kommt, besser sein wird als der Saturn?

► **SM:** Wenn man eine Konsole zwei Jahre nachher veröffentlicht, sollte sie eigentlich schon besser sein, doch mit der Modultechnik wird der besten Technik ein unüberwindbares Hindernis für gute Programme mit auf den Weg gegeben.

## 10. Wer ist eigentlich der derzeitige Marktführer in der Videospielszene?

► **SM:** Generell liegt Sega in Amerika und Europa deutlich vor Nintendo, nur in Japan und Deutschland ist Nintendo stärker als Sega. Allerdings holt Sega mit dem Saturn derzeit gerade mächtig auf, und wenn Nintendo weiterhin auf dem Super NES beharrt, wird ihre Führung bald verloren gehen.



Kurz beantwortet!



+++ Es ist richtig, daß **Sega** in Zusammenarbeit mit der Firma **NVIDIA** an einer **Karte für den PC** arbeitet, mit der Umsetzungen von Saturn-Spielen möglich sind. Diese

NV1-Karte wird jedoch nicht ganz billig werden und wohl nicht vor Ende 1996 in Deutschland herauskommen.

+++ Die **Battle Isle-Saga** wird wohl nicht auf dem Saturn umgesetzt werden, in Japan arbeitet man allerdings schon an einer Reihe ähnlicher **Strategieknaller**, die **mit toller 3D-Grafik** aufgepeppt werden.

+++ **MK3** erscheint nicht offiziell in Deutschland.

+++ Spiele wie **Der Reeder** oder **Simon the Sorcerer** sind problemlos auf dem Saturn möglich, dafür braucht man keine Harddisk oder Tastatur - **SimCity 2000** ist beispielsweise auf dem **Saturn besser als auf dem PC!**

+++ So wie es im Augenblick aussieht, wird es wohl überhaupt **keine neuen Master System-Spiele** mehr geben.

+++ **Primal Rage** und **Virtua Racing** werden auch auf dem Saturn erscheinen.

+++ **Star Wars** wird es nicht auf Mega Drive oder Mega CD geben.

+++ **Tails Adventures** ist kein Kombimodul.

+++ **Batman Forever** kommt auch für den Saturn.

+++ 't.b.a' ist englisch und bedeutet 'to be announced', muß also erst noch angekündigt werden.

+++ Die sogenannten **CD-G** oder **CD-EG** sind praktisch nicht mehr erhältlich.

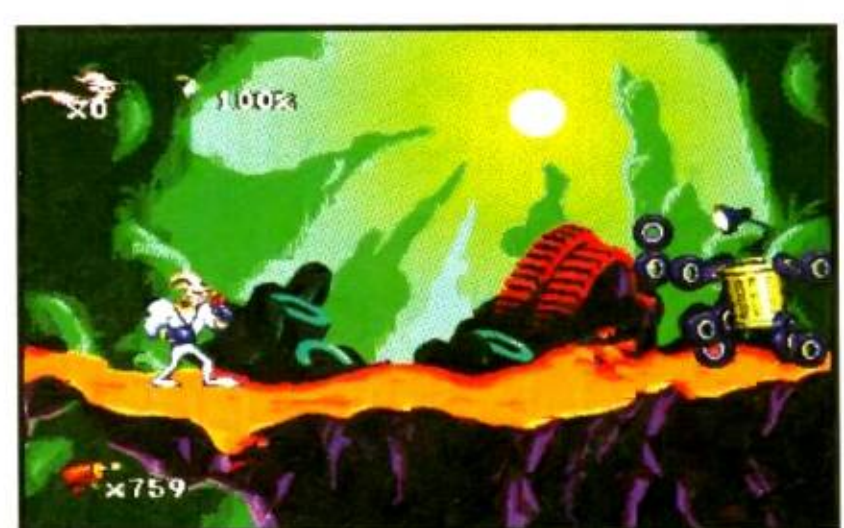


David Perry konnte sich nichts Besseres einfallen lassen. Dieses einmalige Jump & Shoot-Videospiel kann nichts in Sachen Unterhaltung schlagen. In wel-

**NOCH SPASSIGER**  
chem Spiel kann man sich schon  
**GEHT'S NICHT MEHR!**

mit einem Wurm durch einen Schrottplatz kämpfen, durch den Körper eines Menschen rasen und mit dem Plasma-Blaster alles Leben auslöschen. Jims Kopf kann man als Peitsche oder als Rotor verwenden. Auch wenn man Jim

# Earthworm Jim



Die grafisch tolle Seitenansicht ist sehr übersichtlich gestaltet.

eine Weile stehen läßt, kann man allerlei zu sehen bekommen, z. B. spielt Jim mit seinem Blaster, singt oder der Anzug spielt mit Jim Seilspringen. Im Action-Game, das nach jedem Level folgt, muß sich Jim gegen Pscrow behaupten. Auf einem Weltraum-Flitzer rast er durch einen langen Tunnel, wobei ihm Meteoriten entgegenkommen. Auch Bungee Jumping wird geboten, wo man im dritten Level gegen ein ekliges Monster spielen muß. Earthworm Jim ist in Sachen Grafik und Sound fast nicht zu schlagen. Außerdem sind auch sehr viele geheime Wege im Spiel zu finden.

## Check Up

**Mega Drive**  
24 MBit

Earthworm Jim	Jump & Shoot
Hersteller: Virgin/Shiny	Tel. -
Release: -	Preis: DM 100,-

Spieler ..... 1  
Levels ..... 7  
Save Game ..... nein  
Besonderheiten ..... David Perry-Spiel

Grafik	90%
Sound	80%
<b>Gesamt</b>	<b>86%</b>

Earthworm Jim ist ein Spiel, das auch nach mehreren Monaten die Verteidigung des Anzuges wert ist.

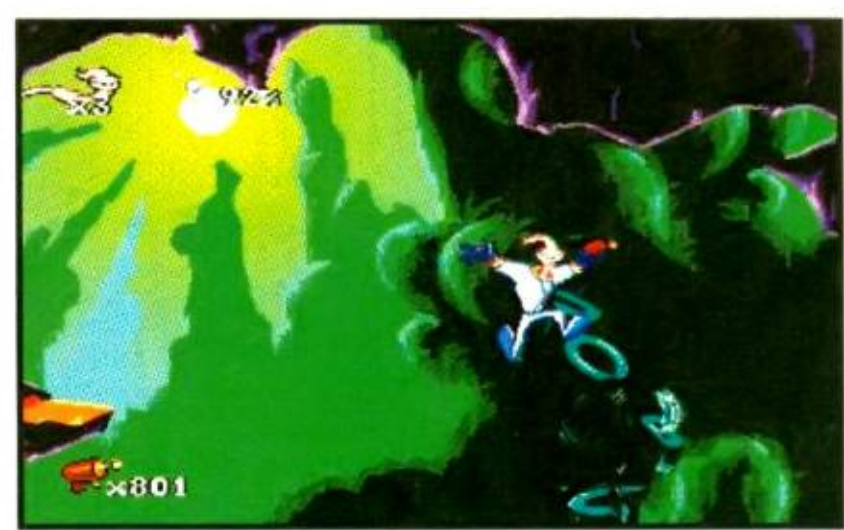
## Word Up

Sehr gut! Earthworm Jim ist zwar nicht für zwei Spieler, allerdings ist es auch alleine, wenn man nicht gerade abwechselnd spielt, mit der tollen Grafik und dem Supersound ein absoluter Spielespaß, den man sich nicht entgehen lassen darf.

Roland Goal

## Hot-Spot

Earthworm Jim ist ein Spiel, das man haben muß!



## So wird man zum Spieletester!

Ihr wollt auch für uns testen? Dann wählt euch ein Spiel aus unserer Liste und schreibt dazu einen informativen Artikel, der beschreibt, worum es in diesem Spiel geht, wie Grafik und Sound sind, welche Besonderheiten geboten werden und die SM-Standardelemente enthält. Hier eine kurze Checkliste, anhand der ihr überprüfen könnt, ob euer

- Material vollständig ist:
- Überschrift
  - Einleitung
  - Artikel
  - Check Up Kasten-Text
  - Word Up-Kasten
  - Kommentar
  - Hot Spot-Kommentar
  - Bildunterschriften
  - Foto
  - Entweder gut leserlich auf Papier oder auf Amiga-, PC- oder Mac-Disketten, wobei das ASCII- oder RTF-

- File nicht länger als 2.700 Zeichen sein darf.
- Folgende Spiele dürfen getestet werden:**
- MEGA DRIVE**  
FIFA Soccer '95  
Landstalker  
MicroMachines 2  
NBA Live  
NBA Jam T. E.  
Probotecor  
Soleil

- Sonic 3**  
Sonic & Knuckles  
Theme Park
- GAME GEAR**  
Die Schlümpfe  
Ecco 2  
Ernie Els Golf  
Mickey Mouse 3  
Pete Sampras Tennis  
Ristar  
Sonic's Triple Trouble  
Sonic Drift Racing

- MASTER SYSTEM**  
Cool Spot  
Daffy Duck  
Der König der Löwen  
Ecco  
Jurassic Park  
Sonic Spinball
- Schickt euren Test an:  
**SEGA Magazin**  
Kennwort: Reader's Box  
Isarstraße 32-34  
90451 Nürnberg



1. Ein Freund von mir behauptet, daß Donkey Kong Country auf dem Mega Drive niemals möglich wäre, da Sega dann schon längst etwas Gleichwertiges auf den Markt gebracht hätte!

►► **SM:** Generell werden alle guten Spiele immer speziell auf eine Konsole zugeschnitten, deswegen sind identische Umsetzungen kaum möglich. Noch nicht einmal Earthworm Jim ist auf Mega Drive und Super NES identisch. VectorMan, Sonic & Knuckles oder Gunstar Heroes sind so nie und nimmer beispielsweise auf dem Super NES möglich, da der Hauptprozessor (ein aufgepeppter 8 Bit-Chip) viel langsamer als der MD-16 Bitter ist. Wieso sollte Sega unbedingt versuchen, etwas ähnliches auf die Beine zu stellen? Nintendo müßte ja dann versuchen, die ganzen Sega-Hits umzusetzen! Virtua Racing, Virtua Fighter, Sega Rally, Daytona USA, Panzer Dragoon, Bug! und viele anderen Titel wird es nur für Sega-Konsolen geben!

12. Warum sind alle Mega Drive-Spiele im Schnitt DM 10,- billiger als Super Nintendo-Spiele? Hat Sega mehr Geld?

►► **SM:** Aufgrund des Systems, das ich bei Frage 7 erklärt habe! Sega will den Leuten nicht das Geld aus der Tasche ziehen!

*Michael Godel, 67105 Schifferstadt*

## SATURN VS. KONKURRENZ

1. Wieso vergleicht ihr den Saturn immer mit den anderen Konsolen? Wenn ihr angebt, nicht über die Konkurrenz zu berichten, solltet ihr auch keine Kritik an ihr üben. Sie kann sich in eurem Magazin 'nicht wehren'! Außerdem heftet ihr damit dem genialen Saturn ein unnötig arrogantes Image an!

►► **SM:** Wir vergleichen den Saturn nur aufgrund der vielen Leserfragen mit den anderen Konsolen. Sicher, die Konkurrenz kann sich

hier nicht wehren, doch wir versuchen bei den ganzen Vergleichen mit Argumenten zu arbeiten, die objektiv richtig sind. Viele unserer jüngerer Leser brauchen ganz einfach ein paar Argumente, um sich gegen die arroganten User anderer Systeme wehren zu können. Dem Saturn ein arrogantes Image zu verpassen, liegt uns wirklich fern, falls es so rübergekommen sein sollte, dann ein großes 'Sorry!'. Der Saturn ist ganz einfach eine geniale Konsole, von der wir alle begeistert sind.

2. Toh Shin Den soll nun auch für den Saturn erscheinen, aber wie sieht es mit den Insiderspielen wie Warhammer aus? Von Lemmings 3D habe ich auch noch nichts gehört.

►► **SM:** Richtig, Toh Shin Den wird in einer spielerisch verbesserten Version für den Saturn erscheinen, von einer Umsetzung zu Warhammer haben wir noch nichts gehört. Lemmings 3D wird nicht erscheinen, da Sony ja Besitzer der ehemaligen Psygnosis-Truppe ist.

3. Ich weiß, ihr hört es jetzt schon zum hundertsten Mal, aber ihr solltet dem Saturn mehr Platz spendieren!

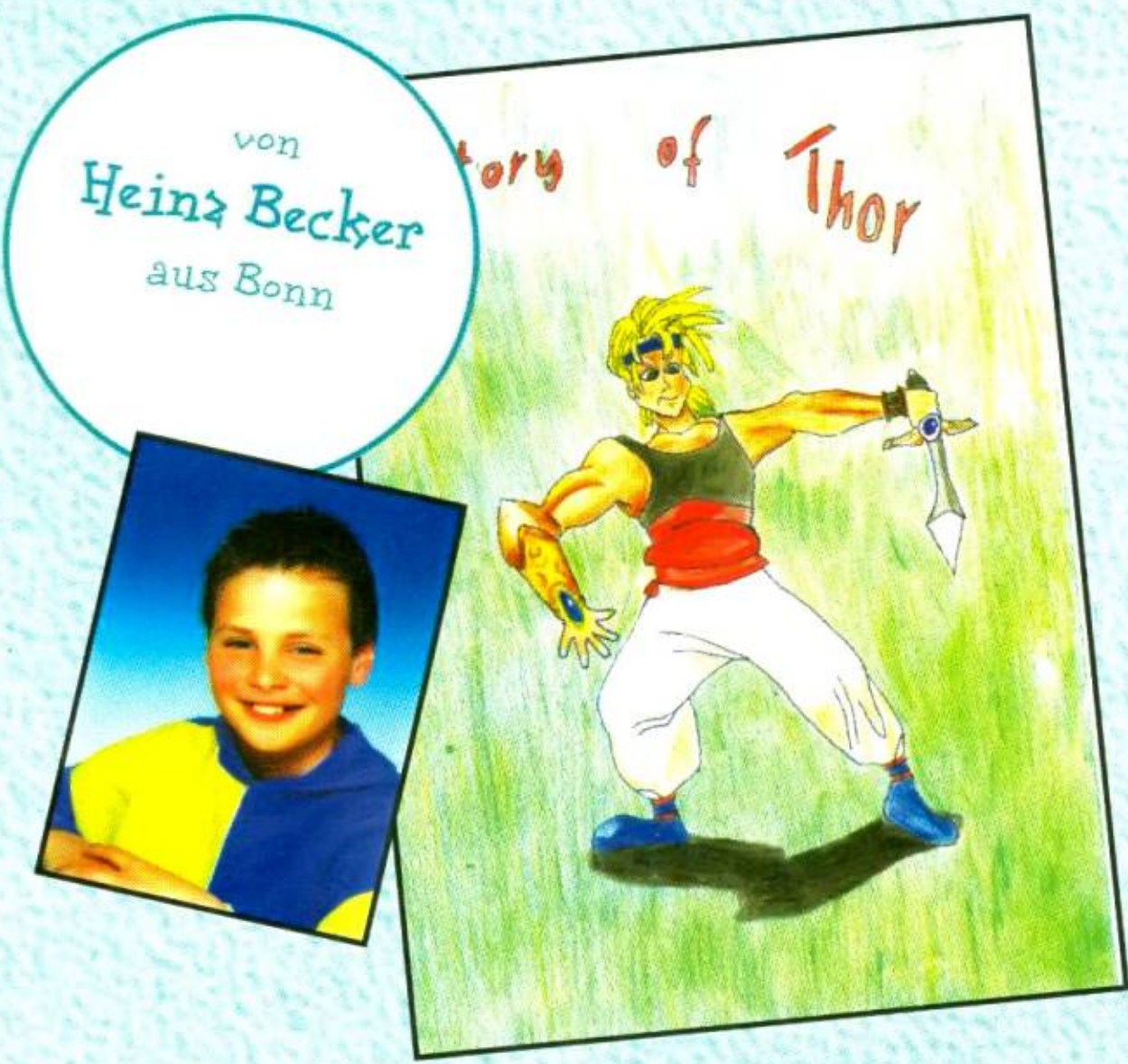
►► **SM:** So oft haben wir das noch nicht gehört, aber was meinen denn die anderen? Wer ist dafür, wer ist dagegen?

4. Kann man sich sein Abo auf ein eventuelles Saturn-Magazin umschreiben lassen?

►► **SM:** Stellvertretend für viele ähnliche Anfragen folgende Antwort. Das Saturn Magazin ist ein fester Bestandteil des Sega Magazins und kann nur in Zusammenhang mit diesem erworben werden. Wer das Saturn Magazin regelmäßig haben will, muß das Sega Magazin abonnieren. Es wird kein selbständiges Saturn Magazin geben.

5. Wieso jubelt ihr Spiele wie Gran Chaser oder Clockwork Knight in die Höhe? Nachdem ich so viele verschiedenen Meinun-

Paintbox





gen gehört habe, mußte ich die Spiele selbst ausprobieren. Bei Gran Chaser ist die Steuerung ein Witz und die Strecken sind entweder total unfair oder langweilig! Clockwork Knight ist viel zu kurz! Es ist klar, daß Pioniere auf dem Gebiet von 3D-Jump & Runs erst probieren müssen, aber wenn man nicht beide Teile besitzt, steht man am Ende von Teil 1 da wie der Ochs vorm Berg. Spiele wie Bug! oder Clockwork Knight 2 zeigen aber, daß Sega sehr schnell lernt.

► SM: Ich finde nicht, daß wir die Spiele in die Höhe gejubelt haben. Clockwork Knight hat mal eben 74 Prozent bekommen, während Cyber Speedway alias Gran Chaser mit berechtigten 78 Prozent bewertet wurde. Ich bin auch nicht der Ansicht, daß die Strecken oder die Steuerung unfair sind, wenn man die Steuerung einmal kapiert hat, ist es geradezu eine Herausforderung, die grafisch sehenswerten Strecken in immer schnelleren Zeiten zu meistern. Außerdem bietet es einen spannenden Zwei-Spieler-Splitscreenmodus, was Wipeout auf PSX beispielsweise nicht aufzuweisen hat. Clockwork Knight ist zeitgleich mit dem Saturn erschienen und möglicherweise deswegen etwas kurz, dafür ist es jedoch grafisch sehr eindrucksvoll und es kostet in Deutschland nur runde 80 Mark. Und wie ich es schon öfters betont habe, man muß sich ja die Spiele nicht kaufen, man sich doch darüber freuen, daß es ein breites Spieleangebot gibt.

6. Wer MK3 als eines der weltbesten Spiele bezeichnet, begreift nicht, worum es bei Spielen geht!

► SM: Dieser Meinung kann ich mich durchaus anschließen, denn ein Splatter-Video könnte MK3 durchaus ersetzen.

7. Der letzte Punkt ist, daß ihr Briefe mit eventuellen falschen Informationen gleich niederbügelt. Das vertreibt euch einige Schreiber!

► SM: Na ja, wir drucken ja nur die redigierten Briefe ab, in denen wir manche Anschuldigungen, die im Original unter die Gürtellinie gehen, in druckreife Form bringen. Formulierungen 'Ihr schreibt Schei....', sind da noch recht milde. Da kann es schon einmal passieren, daß wir unsere Meinung etwas direkter äußern, außerdem ist es ziemlich nervend, wenn immer die gleichen Standard-Argumente gebracht werden, die andere Magazine inkompetenterweise abdrucken. Aber wie auch immer, wir wollen klar die Meinung sagen und nicht um den heißen Brei herumreden!

Daniel Schütz, 65199 Wiesbaden

## MEGA CD II & SEGA RALLY

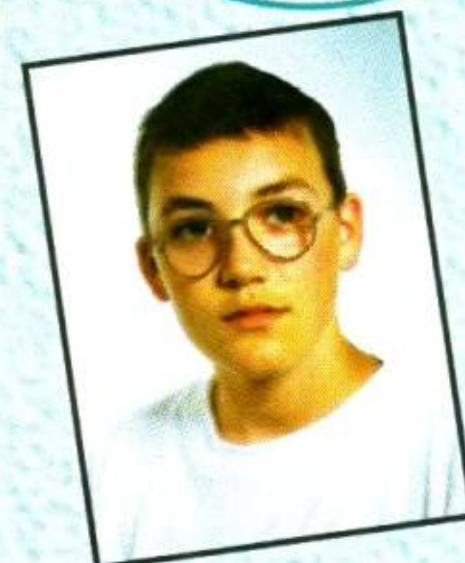
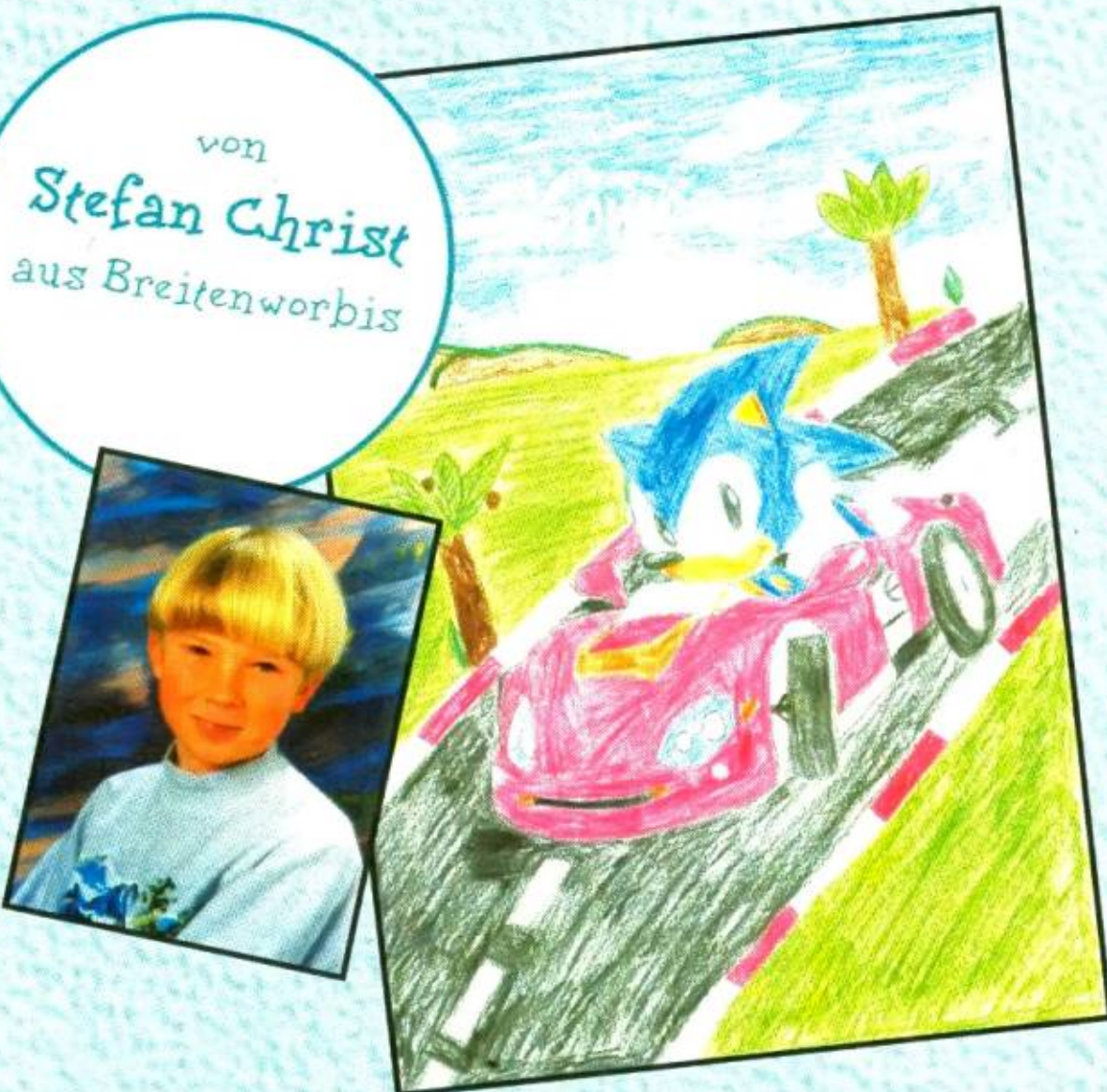
1. Für das Mega CD II wurden doch großartig Mega Race und Novastorm angekündigt. Ich habe in eurem Magazin aber leider nie einen Test entdecken können! Warum?

► SM: Beide Spiele wurden nie offiziell in Deutschland veröffentlicht, sondern sind nur über Import erhältlich. Die amerikanische Version von Mega Race ist Schrott, Novastorm hingegen ist ganz gut.

2. Wenn ich es richtig verstanden habe, hat Sega Rally nur drei Strecken und einen Bonusstrecke. Das halte ich für sehr enttäuschend. Warum nicht mehr? Am Speicherplatz kann es doch nicht liegen? Das Spiel könnte doch auf mehreren CDs veröffentlicht werden! Wird es einen Nachfolger mit mehr Strecken geben?

► SM: Da es sich bei Sega Rally um eine Automatenumsetzung handelt, wird auch die Saturn-Version nur vier Strecken bieten. Diese Strecken sind übrigens teilweise sehr lang und motivieren enorm. Ridge Racer auf der PlayStation bietet sogar nur eine Strecke!

SCEPTRE 606 - WINSOR & NEWTON - MADE IN ENGLAND



Paintbox



3. Wird es Virtua Cop in Deutschland geben? Wird es dafür die Laserpistole geben? Brauche ich dafür einen Waffenschein?

► SM: Es ist noch nicht ganz sicher, ob es in Deutschland erscheint. Falls dem so ist, wird auf alle Fälle auch die Pistole erscheinen, für die man selbstverständlich keinen Waffenschein braucht!

4. Ist ein VR-Helm für den Saturn in Planung? Von der Rechenleistung müßte es doch möglich sein.

► SM: Bislang ist noch nichts davon bekannt.

5. Was bedeutet RISC und CISC?

► SM: Diese beiden Kürzel geben den Prozessortyp an. Ein RISC-Prozessor arbeitet mit einem Reduced Instruction Set, er versteht also weniger Befehle, ist dafür jedoch besonders schnell. Ein CISC-Prozessor verwendet das Complex Instruction Set, ist damit also einfacher zu programmieren, weil er mehr Befehle versteht, aber auch langsamer ist. Prinzipiell kann man mit beiden Prozessoren das gleiche erzielen, mit dem RISC-Prozessor ist es schwieriger, aber das Ergebnis ist schneller.

6. Sind die europäischen Saturn-Modelle miteinander kompatibel?

► SM: Prinzipiell ja.

2. Ich besitze seit einiger Zeit ein 32X, habe aber vor, mir einen Saturn zu kaufen! Deshalb möchte ich von euch wissen, ob alle 32X-Spiele auch auf dem Saturn erscheinen, oder ob es 32X-Spiele gibt, die nicht auf dem Saturn kommen. Da ich dann meine 32X verkaufen kann, um mir den nicht ganz billigen Saturn zuzulegen.

► SM: Es werden ganz bestimmt nicht alle 32X-Spiele auf dem Saturn erscheinen, dafür wird es jedoch auf dem Saturn eine große Menge exzellenter Spiele geben, die auf dem 32X nicht machbar sind.

3. Wovon hängt es ab, ob von einem Spiel ein zweiter Teil herauskommt? Von dem Erfolg oder von den Verkaufszahlen? finde es nämlich blöd, daß dann, wenn ich für ein neues Spiel gespart habe, manchmal schon nach ein paar Wochen ein zweiter Teil angekündigt wird, der dann ein paar Monate später erscheint.

► SM: Das hängt natürlich vom Erfolg ab, der in Verkaufszahlen gemessen wird. Daß von erfolgreichen Spielen ein zweiter Teil gemacht wird, ist deshalb oft logisch, auch wenn es manche ne...

4. Ich habe in der Ausgabe 10/95 gelesen, daß MK 3 wahrscheinlich in Deutschland nicht mehr erscheint. Was bedeutet das für die demnächst angekündigte 32X und Saturn-Version?

► SM: MK3 wird nicht offiziell in Deutschland erscheinen, eine 32X-Version kommt gar nicht, während die Saturn-Variante wie geplant Anfang nächsten Jahres erscheinen wird, allerdings nicht in Deutschland.

Alexander Godau, 90566 Cadolzburg

## CARTRIDGE & 32X

1. Für was ist der Cartridge-Schacht hinten am Saturn?

► SM: Hier kann man die Video-Karte einstecken, die ab Ende Oktober für DM 349,- erhältlich sein wird. Damit kann man dann Video CDs ansehen!





## DIE SATURN-AKTION

1. Hier ist ein kleiner Tip: Ich finde ihr verschwendet zu viel Platz für Tips und Tricks! Laßt die vielen Bilder weg, die kosten zu viel Platz, obwohl sie nicht allzu viel nutzen.

► SM: Ich hoffe, das neue Tips & Tricks-Konzept sagt dir zu!

2. Ich habe in Spanien Virtua Fighter 2 auf einem Automaten gespielt. Ich war sofort fasziniert! Ich freute mich schon auf Saturn-Umsetzung! Als ich jedoch die Bilder der Saturn-Umsetzung in Ausgabe 9/95 gesehen habe, war ich schockiert. Der Hintergrund ist viel, viel pixeliger, und die Hände waren, wie bei VR Fighter 1 für Saturn, immer zu Fäusten geballt. Doch auf dem Automaten öffneten sich die Hände! Bei Teil 1 auf dem Saturn sieht man ja noch nicht mal die einzelnen Finger!

► SM: Ich weiß nicht, was du gesehen hast, aber sowohl Virtua Fighter als auch Virtua Fighter 2 sind auf dem Saturn praktisch identisch zur Automatenversion. Die Probleme mit den Fäusten gibt es nicht!

Übrigens, das Kürzel VR Fighter verwendet man als echter Freak nicht, entweder man sagt Virtua Fighter oder VF!

3. Wieviel Bit hat eigentlich ein Sega Rally oder Virtua Fighter 2-Automat?

► SM: Um die ganze Diskussion um die Bitzahlen zu beenden: Die Bitzahlen sind nicht ausschlaggebend für die technischen Fähigkeiten! Es sind auch nur 32 Bit-Prozessoren enthalten!

4. Ich habe gehört, daß Virtua Fighter 3 kommen soll! Habe ich etwas verschlafen? Falls ja, gibt es schon Bilder?

► SM: Es soll kommen, allerdings gibt es noch keine Bilder!

5. Ich habe mir endlich einen Saturn gekauft (ohne Spiel), weil er sonst noch zu teuer ist (DM 888,95 bei Xxxxx). Ihr habt geschrieben, daß Sega eine besondere Überraschung für den Herbst plant! Sie wollen doch nicht etwa einen verbesserten Saturn bringen?

► SM: Also, was du hier für deinen Saturn bezahlt hast, ist eine echte Frechheit des Händlers, denn er ist schon für DM 699 zu haben! Folgende Überraschung hat Sega für euch parat: Seit 22. September gibt es den Saturn inklusive Virtua Fighter und Clockwork Knight schon ab DM 879,- zu kaufen! Die PlayStation kostet in der Grundversion DM 599,-, um auf Saturn-Standard zu kommen, muß man sich jedoch noch eine Memory Card kaufen, die beim Saturn schon eingebaut ist, und zwei Spiele, was nochmal mit rund DM 250,- zu Buche schlägt. Berücksichtigt man dann noch, daß man keine Video-CDs oder Photo CDs abspielen kann und es bei den Titeln um keine Top-Hits handelt, dürfte Sonys Maschine deutlich schwächer als bisher angenommen dastehen. Außerdem wird man mit dem Saturn demnächst auch aufs Internet zurückgreifen können.

Überraschung!

Sendet euren Leserbrief zusammen mit einem Foto an folgende Adresse:

**Computec Verlag • SEGA Magazin**  
**Kennwort: Mailbox**  
**Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg**

606 - WINSOR & NEWTON - MADE IN ENGLAND

von  
**Marco Brunett**

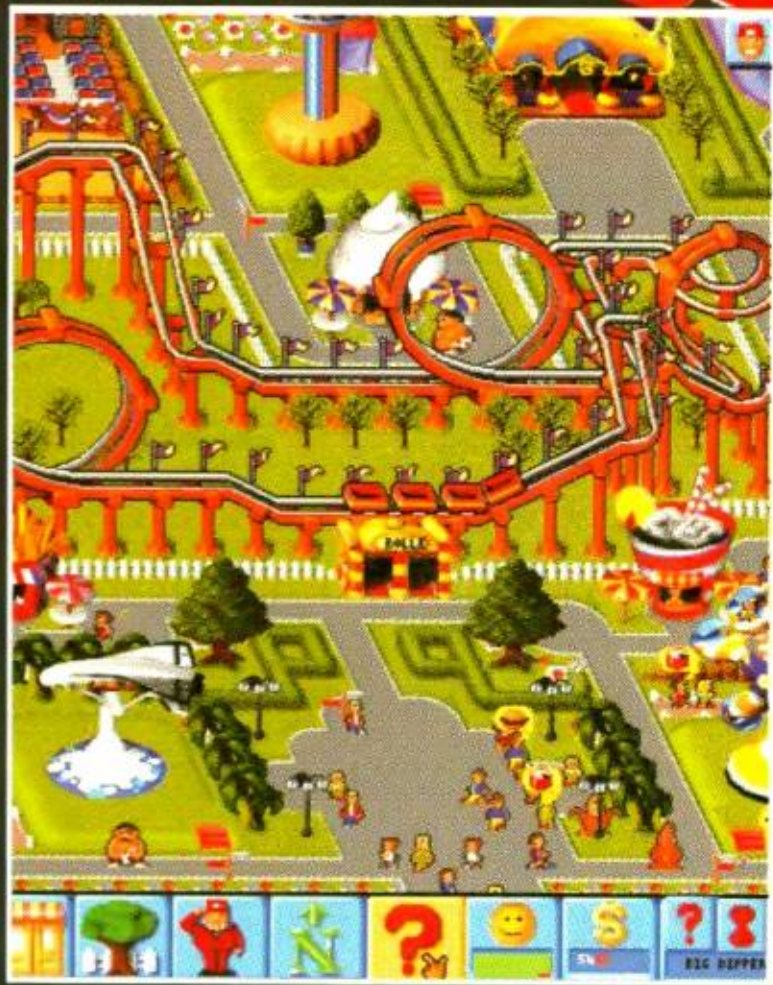


von  
**Nico Natt**  
 aus Heringen/Leimbach



Paintbox



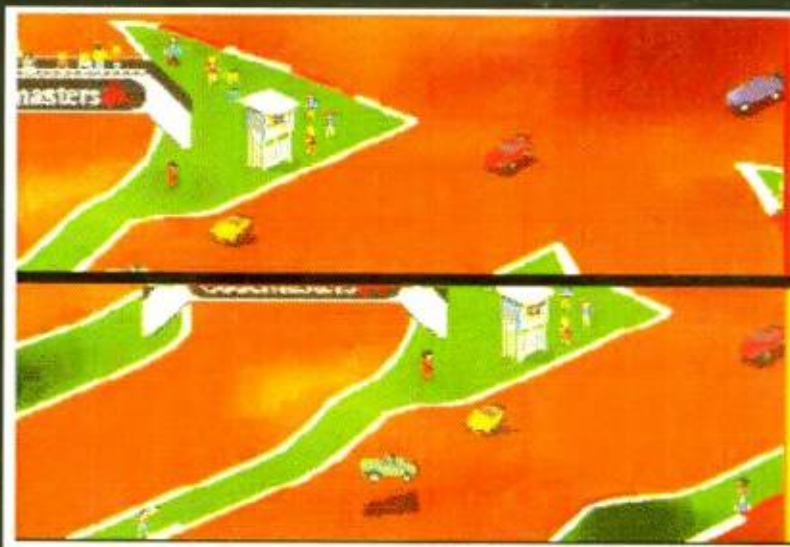


## Theme Park

Das renommierte Programmiererteam Bullfrog gibt endlich seinen Saturn-Einstand. Kann die Umsetzung des witzigen Rummelplatz-Simulators auch auf dem Saturn für Begeisterung sorgen?

## Super Skidmarks

Kaum flitzen die MicroMachines wieder an die Spitze der Charts, schicken die fleißigen Programmierer von den Codemasters ein weiteres Rennspiel auf die Piste. Wird es dank Splitscreen-Modus ein neuer Hit für den Mega Drive?



## NBA Jam T.E.

Das erfolgreichste Basketballspiel aller Zeiten stellt ab nächsten Monat auch auf dem Saturn wieder spektakuläre Dunks, kernige Dreier und

beeindruckende Finten auf die Beine. Ist es besser als der Automat?

## WAS KOMMT NOCH?

+++ Brandheiße Tests zu den neuesten Mega Drive-Hits! Auf der Testliste stehen unter anderem Earthworm Jim 2, Spot goes to Hollywood und FIFA Soccer '96. +++ Neues Handheld-Futter erwartet euch mit Sonic Labyrinth, Batman Forever oder Tails Adventures. +++ Die neuesten Bilder zu Sega Rally, Virtua Fighter 2 oder Thunderhawk 2. +++ Der zweite Teil des Comix Zone-Comics!

<b>Inserentenverzeichnis:</b>	DSF .....	66
	Freak's Shop .....	87
A.B.Games .....	Konami .....	116
Acclaim .....	Kranz .....	19, 52
Cybersoft .....	O.I.T. ....	83
Computec .....	Pegasus .....	103
Dino Verlag .....	Sega .....	2, 11, 12, 13, 14, 15
	World of Games .....	103

Die Themenvorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich kurzfristige Veränderungen ergeben.

### Impressum

**Verlag:**  
Computec Verlag GmbH & Co.KG  
Innere Cramer-Klett-Straße 6  
90403 Nürnberg Telefon 0911/53 25-0

**Anschrift der Redaktion:**  
Computec Verlag GmbH & Co.KG  
Redaktion "SEGA Magazin"  
Isarstraße 32-34  
90451 Nürnberg

**Geschäftsführer:**  
Adolf Silbermann

**Chefredakteur:**  
Christian Geltenpoth

**Stellvertreter des Chefredakteurs:**  
Christoph Holowaty, Christian Müller

**Leitender Redakteur:**  
Hans Ippisch (hi) Compuserve ID: 100443, 1115  
(Verantwortlich für den redaktionellen Teil)

**Lektorat:**  
Herbert Aichinger

**Tips & Tricks-Redaktion:**  
Quay Graphics, David Maderer,  
Albin Oswald, Jon Eves

**Redaktionsassistent:**  
Michael Erlwein

**Bildredaktion:**  
Roland Gerhardt

**Freie Mitarbeiter:**  
Petra Maueröder (pm), Ulf Schneider (us)

**Layout:**  
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid,  
Hans Strobel, Gisela Träger  
Titelgestaltung: Gisela Träger, Hans Strobel

Titel: Vectorman, © Sega  
Thunderhawk 2, © Core Design

**Werbeleitung:**  
Stefanie Geltenpoth

**Produktionsleitung:**  
Michael Schraut

**Vertrieb:**  
Gong Verlag GmbH

**Vertriebsleiter:**  
Roland Bollendorf

**Hotline:** 0911-6427762 (13.00-16.00 Uhr)  
**Leserservice:** 0911-6427763 (13.00-16.00 Uhr)  
**Abonnentenservice:** 0911-5325179

**Anzeigenleitung:**  
mediatec Medienagentur GmbH  
Thorsten Szameitat  
Isarstraße 34  
90451 Nürnberg  
Tel.: 0911-96832-0  
Telefax: 0911-6427860

Thorsten Szameitat (Verkauf, -19)  
Wolfgang Menne (Verkauf, -43)  
Tanja Kaiser (Disposition, -32)

**Anzeigenbüro:**  
Vector Medienmarketing  
Falkstraße 45-48  
47058 Duisburg  
Tel: 0203-3051150  
Fax: 0203-3051134

Verantwortlich für den Anzeigenteil:  
Thomas Kammer, Thorsten Szameitat

Anzeigenpreise:  
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 6,  
gültig ab Mai 1995

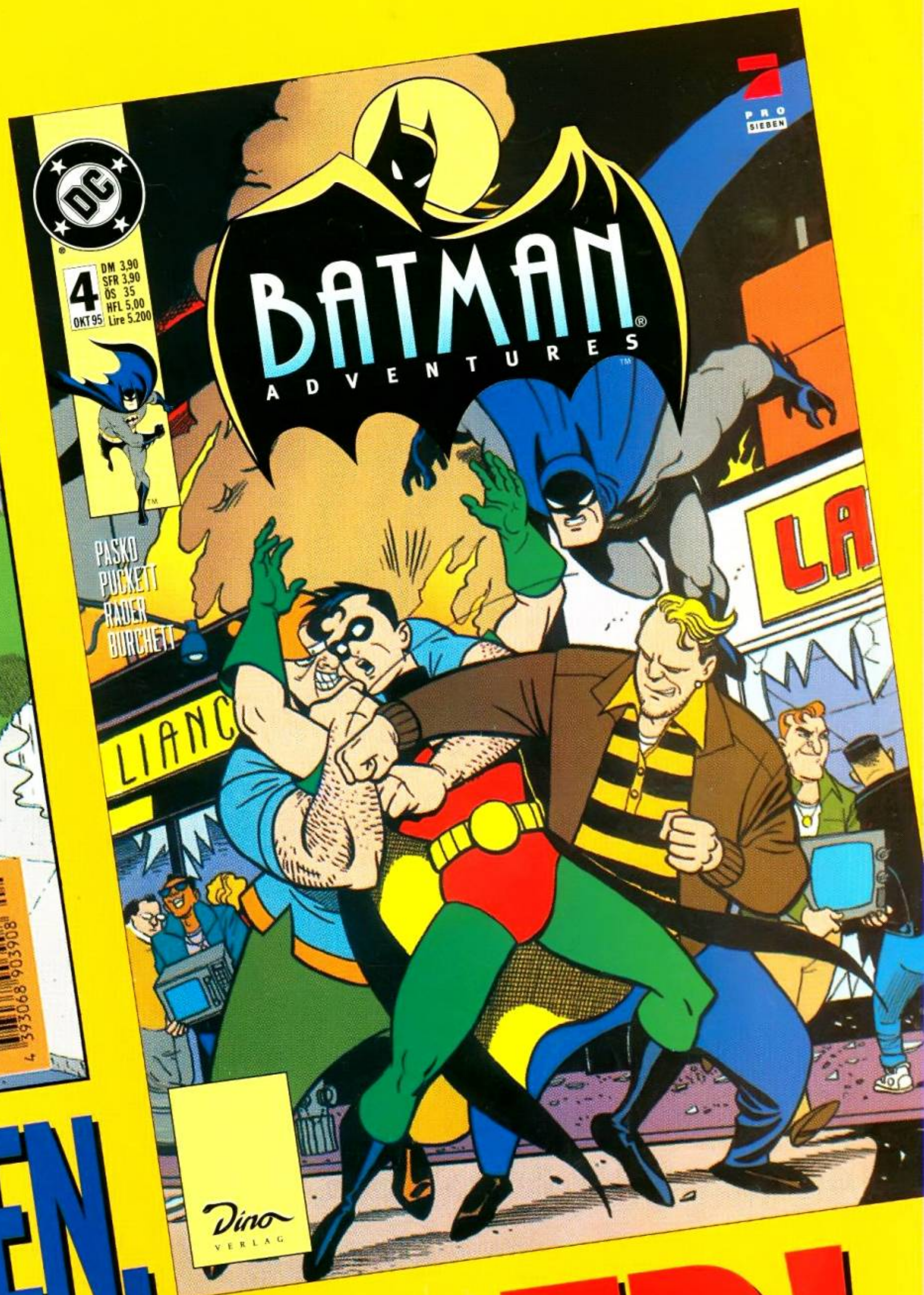
**Druck:**  
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

**Manuskripte und Programme:**  
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

**Urheberrecht:**  
Alle im SEGA Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Ab 15.11.95 am Kiosk!



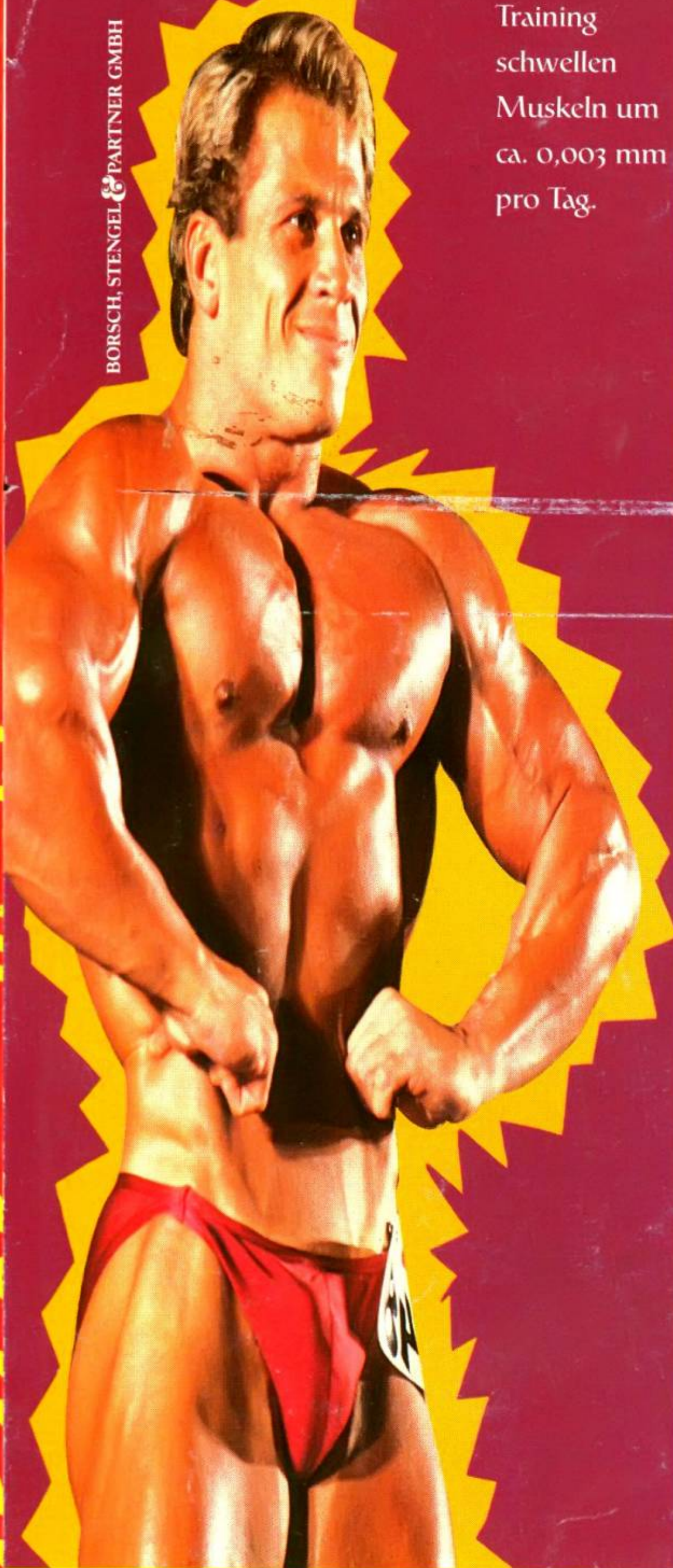


# LASS KRACHEN, BOY-WONDER!

Die coolen Comics aus dem *Dino* Jeden Monat neu im Handel  
VERLAG



BORSCH, STENGEL & PARTNER GMBH



Bei gutem Training schwellen Muskeln um ca. 0,003 mm pro Tag.

Mit Spielen von KONAMI schwillt Dir das Gehirn.



# Pump up your brain!

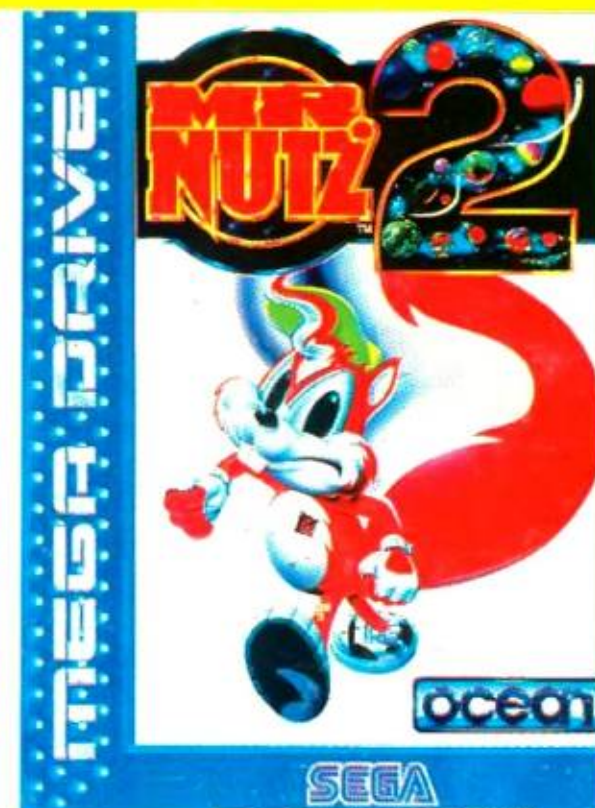
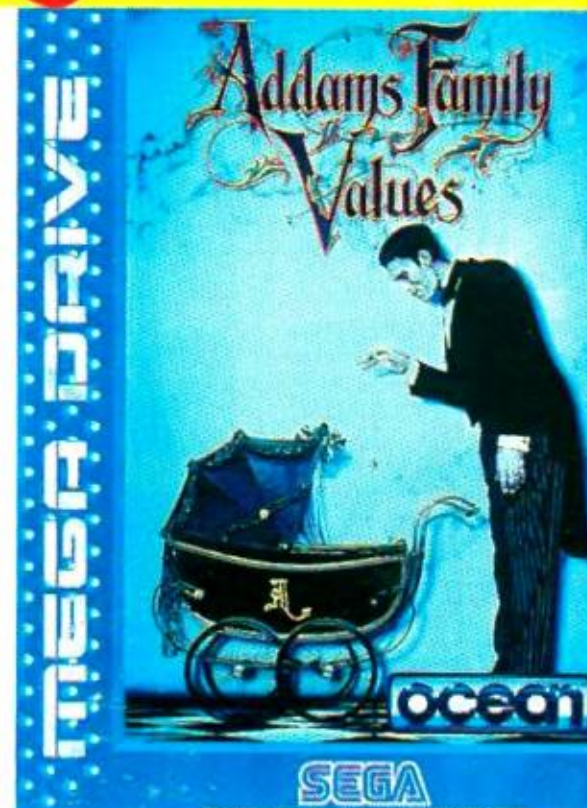
Freißt Eure Gegner auf, befreit Baby Pubert, rettet den Planeten Erdnuß!

Herausforderungen, die es in sich haben, aber Du schaffst es. Einfach die Super-Spaß-

Kombi einwerfen: **Putty Squad**, das schleimige Fun-Game auf 54 Leveln. **Addams**

**Family Values**, das Mega-Drive-Horror

Adventure. **Mr. Nutz 2**, die verrückte Mischung aus Strategie und Action. Alles klar? Na dann man ran an die Konsole.



Distributed by

