

SEGA Magazin

12/95
25. Ausgabe
Dezember '95
DM 5,80
COMPUTEC
VERLAG
ISSN 0946-6274



Mit Saturn Magazin
und Sonderbeilage!

44 Seiten EXTRA!



Mega Drive Comeback!
Spot goes to Hollywood
Earthworm Jim 2
FIFA Soccer '96
u.v.a.

Virtua Fighter 2

Das beste Beat 'em Up aller Zeiten auf 4 Seiten enthüllt!



SEGA RALLY
Der Arcade-Hit im
Detail! Erste Bilder
des 2-Spieler-Modus.



TIPS & TRICKS
Virtua Fighter 32X
Batman Forever
Vectorman u.v.a.



BRANDHEISS!

SONY Playstation

Grundgerät 589,00
incl. Control Pad

Spiele

Alien Trilogy *	89,95
Air Combat	89,95
Assault Rigs *	89,95
Battle Arena Toshinden	89,95
Casper *	89,95
Cybersled *	89,95
Destruction Derby	99,95
Discworld	89,95
Extreme Games *	89,95
FIFA Soccer 96 *	89,95
Goal Storm *	89,95
John Madden Football 96 *	89,95
Jumping Flash	89,95
Kileak the Blood	89,95
Krazy Ivan *	89,95
Lemmings 3D	89,95
NBA Jam Tournament Edition	89,95
NHL Hockey 96 *	89,95
Novastorm	89,95
Panzer General *	89,95
Parodius Deluxe *	89,95
PGA Tour Golf 96 *	89,95
Philosoma *	89,95
Primal Rage *	89,95
Rapid Reload	89,95
Rayman	89,95
Revolution X *	79,95
Ridge Racer	99,95
Road Rash *	89,95
Shell Shock *	79,95
Shock Wave *	89,95
Slayer *	89,95
Starblade Alpha *	89,95
Street Fighter - Movie	AKTIONSPREIS 69,95
Street Racer *	89,95
Tekken *	99,95
Theme Park *	89,95
Thunderhawk 2 *	79,95
Twisted Metal *	89,95
View Point *	89,95
Warhawk *	89,95
Wing Commander 3 *	89,95
WipEout	99,95
WWF Wrestlemania: Arcade Game *	89,95

Zubehör

Control Pad	59,95
Euro-Scart-Kabel *	69,95
HF-Adapter *	49,95
Link-Kabel *	49,95
Memory Card	49,95
Mouse	59,95
neGcon (Control Pad) *	89,95

SEGA SATURN™

Grundgerät 649,00
incl. Control Pad

Spiele

Aftermath *	89,95
Aliens *	89,95
Alien Trilogy *	89,95
Bug	109,95
Casper *	89,95
Clockwork Knight SONDERPOSTEN	79,95
Clockwork Knight 2 *	109,95
Cyberia *	89,95
Cyber Speedway *	99,95
Daytona USA	109,95
Descent *	89,95
Digital Pinball	109,95
Dracula X *	99,95
FIFA Soccer 96 *	109,95
Frank Thomas "Big Hurt" Baseball *	79,95
Impossible Mission *	99,95
Myst	109,95
Mystery Mansion *	129,95
NBA Jam Tournament Edition	89,95
NFL Quarterback Club '96 *	79,95
NHL Hockey 96 *	109,95
Panzer Dragoon	109,95
Parodius Deluxe *	89,95
Pebble Beach Golf	99,95
Primal Rage *	89,95
Raven Project *	89,95
Rayman	89,95
Real Yumene (dt.) *	129,95
Revolution X *	79,95
Robotica *	99,95
ShonibiX *	109,95
Street Fighter: The Movie	89,95
Street Racer *	89,95
Theme Park *	109,95
Victory Goal	109,95
Virtua Fighter	SONDERPOSTEN 79,95
Virtua Fighter Remix	69,95
Virtual Hydlide	109,95
Virtual Snooker *	89,95
Virtua Racing *	89,95
VR Baseball *	89,95
Waterworld *	89,95
Worms *	99,95
X-Men: The Arcade Game *	79,95

Zubehör

Antennenkabel mit Bildfilter	59,95
Arcade Racer (Lenkrad)	129,95
Backup Memory	109,95
Control Pad	44,95
MPEG-Karte *	349,95
Sechs-Spieler-Adapter *	79,95
Virtua Stick	89,95

SuperNES Sonderaktion

Dirt Trax	99,95
F1 World Cup Edition	49,95
Full Throttle	39,95
Ghoul Patrol	39,95
Justice League	49,95
Kick Off 3 Europ. Chall.	39,95
Pinball Fantasies	59,95
Star Trek-Starfleet Acad.	49,95
Stargate	39,95
Urban Strike	109,95
Warlock	49,95
WWF Wrestlem. Arcade	99,95



MegaDrive Sonderaktion

Clay Fighter	39,95
Dragon - Bruce Lee	49,95
Justice League	49,95
Madden NFL 95	49,95
Rise of the Robots	19,95
Shaq Fu	49,95
Stargate	49,95
Warlock	39,95
Wolverine	39,95
WWF Raw	39,95



Wo Sie uns
finden:

Nun
endlich
auch in
Hamburg!

Media Point

Berlin - Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144

Media Point

Berlin - Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182

Media Point

Hamburg - Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: in Vorbereitung!
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102

Media Point

Berlin - Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: in Vorbereitung!
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz

Media Point

Berlin - Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 381 17 20
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204

Media Point

Berlin - Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: in Vorbereitung!
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 224, 514

Media Point

Media Point Vertriebs GmbH - Versandzentrale
Bismarckstraße 63 - 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

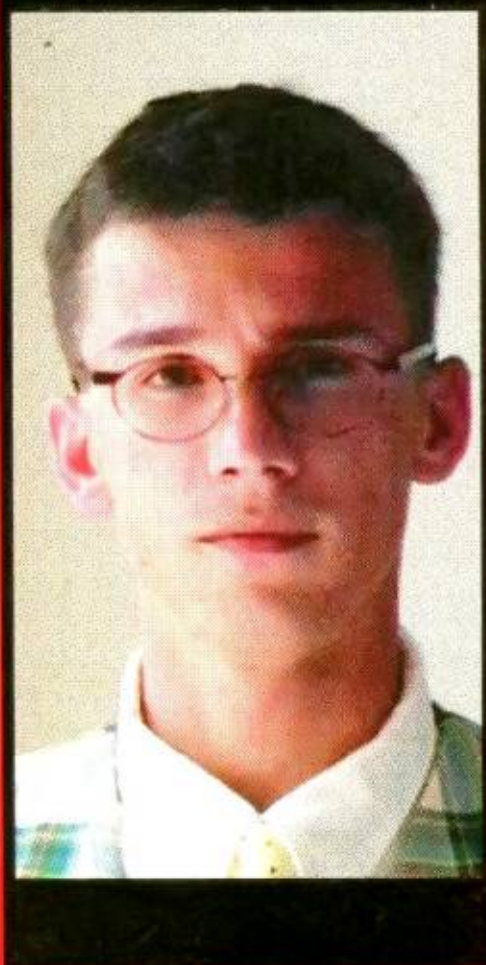
Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,95 DM - Kreditkarte: 9,95 DM - Nachnahme: 9,95 DM + 3,- Post-NN-Gebühr ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei! - Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,- DM
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung! Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



er auf der Suche nach absoluten Weltpremierer ist, liegt mit dieser Ausgabe des Sega Magazins genau richtig! Als erste Zeitschrift durften wir die fast fertiggestellten Versionen von **Sega Rally** und **Virtua Fighter 2** ausgiebig probierspielen - als Ergebnis findet ihr sieben Seiten über diese beiden Top-Spiele in dieser Nummer. Ansonsten gibt es die langerwarteten Tests zu **Earthworm Jim 2**, **Wrestlemania**, **Tails Adventure** und **Spot Goes to Hollywood**, megaaktuelle Saturn-Previews zu **NHL All Stars**, **Virtua Hang On** oder **Golden Axe** und tolle Competitions. Viel Spaß!



Hans Ippisch

Hans Ippisch
Leitender Redakteur

SPIELEINDEX

32X	
Kolibri	10
Spot Goes to Hollywood	20
T-Mek	8
Virtual Golf	8
Mega Drive	
Demolition Man	25
Earthworm Jim 2	18
FIFA Soccer '96	12
Super Skidmarks	22
VR Troopers	77
Wrestlemania	24
Game Gear	
Power Rangers The Movie	75
Tails Adventure	76
VR Troopers	77
Saturn	
Virtua Fighter 2	4

RUBRIKEN

- 78 Charts
- 99 Impressum
- 88 Kleinanzeigen
- 95 Lesertest
- 94 Mailbox/Paintbox
- 99 Vorschau

COMPETITIONS

- 92 Hitseekers
- 91 Pinball Meisterschaft
- 86 Score Attack

NEWS

- 08 Preissenkung für Saturn!
- 08 T-Mek für 32X
- 08 Virtual Golf (32X)

SPECIALS

- 80 COMIX ZONE COMIC
- 04 VIRTUA FIGHTER 2

TEST-HIGHLIGHTS

- 12 FIFA SOCCER '96
Die MD-Version im Test
- 18 EARTHWORM JIM 2
Jim sprengt alle Rekorde!
- 20 SPOT GOES TO HOLLYWOOD
Das Referenzspiel für 32X?
- 76 TAILS ADVENTURE
Jump & Run-Spaß auf Game Gear!
- 10 KOLIBRI
Der 32X-Hit der Ecco-Erfinder
- 24 WRESTLEMANIA
Wrestling-Action auf dem 32X!

TIPS & TRICKS

- 16 Action Replay Codes
- 16 Cheats & Codes
- 28 Digital Pinball
- 18 Helpline
- 23 Lesertips
- 24 Shinobi X
- 10 Street Racer
- 30 Tips & Tricks ABC
- 6 Vectorman
- 21 Verkaufshits
- 2 Virtua Fighter 32X

SEGA SATURN



SPECIALS:
DIE VIDEO CD-KARTE .. 04

PREVIEW:
GOLDEN AXE..... 11
MYSTARIA 07
NHL ALL STARS 06
SEGA RALLY 08
VIRTUA HANG ON 05

REVIEWS:
ROBOTICA..... 14
RAYMAN..... 13
THEME PARK 12

VIRTUA FIGHTER 2



4

Alle Infos auf 4 Seiten!

EARTHWORM JIM 2



183

Der Jump & Run-Hit im Test!

Niemals zuvor erwarteten wir zwei Spiele sehnlicher als Virtua Fighter 2 und Sega Rally. Zum einen handelt es sich bei diesen beiden Spielen um die Umsetzungen der derzeit erfolgreichsten Spielautomaten, und zum anderen wollen AM 2 und AM3, die beiden Top-Programmierteams von Sega, beweisen, was in den acht Prozessoren des Saturn steckt. Ganz nebenbei fechten sie sogar noch einen internen Konkurrenzkampf um die Sega-Entwicklerkrone aus. Nutznießer sind natürlich immer wir Videospielefans, denn dadurch kommen wir an die besten Spiele, die es jemals für den Heimbereich gab!

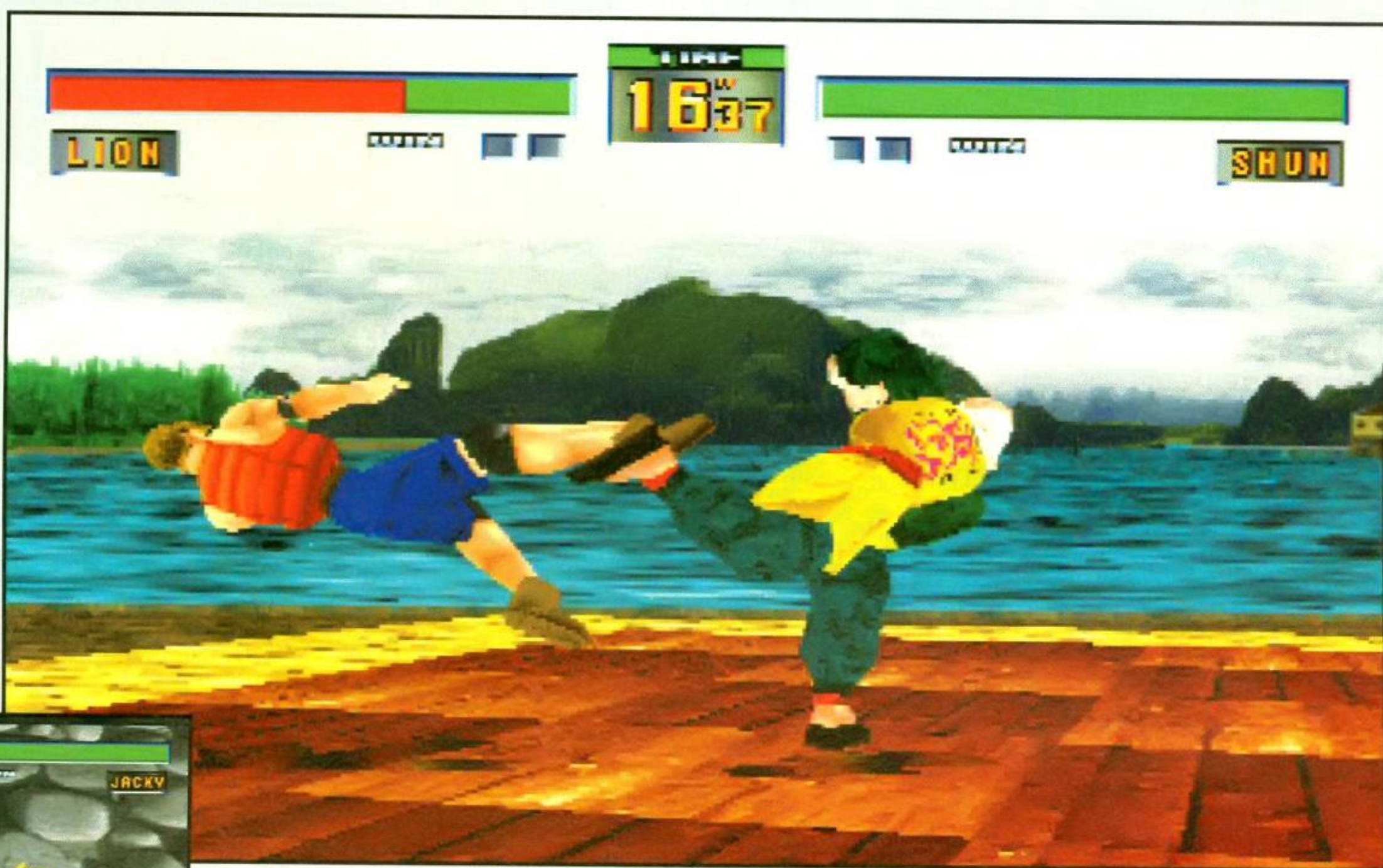
Trunkenbold Shun nimmt ganz gerne einen Schluck aus der Pule, um den flinken, mit den Fingern stechenden Lion aus dem Konzept zu bringen.

Fight Two!

Virtua Fighter 2 als bloßes Update des Vorgängers abzutun, wäre fatal. Der Unterschied zwischen Teil 1 und 2 ist in etwa so krass wie zwischen Virtua Racing und Daytona USA. Während ersteres noch auf der Model 1-Automatenhardware basierte, setzte man bei Daytona bereits das wesentlich fortgeschrittenere Model 2 ein, mit dem Texturen, wesentlich mehr Polygone und höhere Auflösung möglich waren. Genauso

sieht es bei Virtua Fighter 1 und 2 aus. Das erste AM2-Beat 'em Up war der Begründer der 3D-Prügelspiele und glänzte mit famosen Animationen, wirkte auf Screenshots aufgrund der kargen Polygone allerdings weit weniger beeindruckend. Für den zweiten Teil spendierte man nicht nur zwei besonders sehenswerte neue Kämpfer, sondern erhöhte auch die Grafikauflösung und integrierte spektakuläre 3D-Hintergründe. Das kürzlich erschienene

Virtua Fighter Remix war prinzipiell ein Zwischenprodukt der Entwicklung an Virtua Fighter 2. Die texturierten Kämpfer steckte man kurzerhand in das VF1-Design und erfreute damit die Beat 'em Up-Fans in der ganzen Welt. Das Ende der Fahnenstange war damit allerdings noch nicht erreicht, denn mit Virtua Fighter 2 für den Saturn strebten Yu Suzuki und sein Team noch viel höhere Ziele an. Das Ganze soll in der höchstmöglichen Auflösung



NUR EINE FORTSETZUNG MIT MEHR FIGHTERN UND NEUER HINTERGRUNDGRAFIK? NEIN! VIRTUA FIGHTER 2 IST VIEL MEHR! MIT DIESEM SPIEL STEHT UND FÄLLT NACH MEINUNG VIELER DIE ZUKUNFT DES SATURN. KANN AM2 BEWEISEN, DASS DER SATURN DER KONKURRENZ TECHNISCH EINE KLASSE ÜBERLEGEN IST? WIR HABEN ALS ERSTES SPIELEMAGAZIN IN EUROPA DIE FAST FERTIGE VERSION EIN WOCHENENDE LANG AUSGIEBIG GETESTET! VON HANS IPPISCH

Virtua Fighter 2

des Saturn ablaufen und alle Features des grandiosen, nach wie vor ungeschlagenen Automaten beinhalten. Die erste Demoversion konnte diese Versprechungen problemlos halten, wie wir aber aus Erfahrung wissen, haben nicht spielbare Grafikdemos oft sehr wenig mit der Endversion zu tun. Die Antworten auf unsere Fragen sollten schließlich am 21.10.95 beantwortet werden, als eine voll spielbare 70 Prozent-Version von Virtua Fighter 2 eintraf. Dieses Erlebnis hätte wir gerne mit allen Saturn-Fans geteilt, doch stellvertretend hier nun unser ausführlicher Bericht über das Virtua Fighter 2-Wochenende!



Der neugestaltete Auswahlscreen wartet mit Flammenhintergrund und den neuen Charakteren Lion und Shun auf.

So war's wirklich!

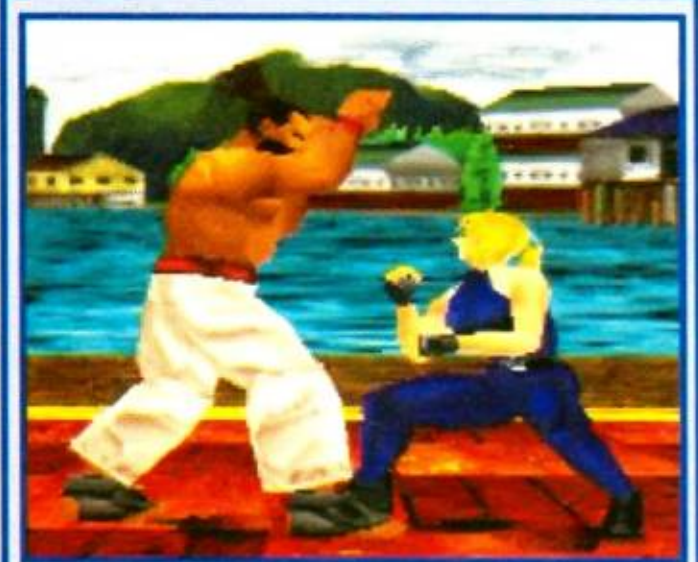
Schon der Titelscreen machte klar, daß Virtua Fighter 2 einen neuen Meilenstein markierte. In höchster Auflösung stehen die Spielmodi Arcade, Versus und Watchmode zur Auswahl, wobei man keinerlei Pixel erkennen konnte. Selbst das darauf folgende Kämpferauswahlmenü wurde komplett neu arrangiert. Als Gesichter warten weder primitive Polygonklötze noch gezeichnete Porträts, zu sehen gibt es mit allerfeinsten Texturen verkleidete Polygonoptiken, die ihr Aussehen vor einem loderndem Flammenhintergrund verändern, sobald sie aktiviert werden. Dazu stehen an

der unteren Leiste insgesamt zehn verschiedene Kämpfer zur Verfügung, wobei man auch hier noch unterschiedliche Effekte aktivieren kann. Hält man bei Pai, Kage oder Sarah das Steuerkreuz nach oben gedrückt, sieht man sie in einer alternativen Kleidung über den Screen turnen. Im Arcademodus kämpft man wie gehabt mit einem Charakter seiner Wahl gegen die zehn Konsolengegner, wobei es nach einer Niederlage eine ständige Continuemöglichkeit gibt. Als Bonus winkt nach dem zehnten Sieg ein Kampf gegen die Technolady Dural, und diesmal zwar unter Wasser! Dies war leider auch das einzige Feature, das noch nicht integriert war. Ansonsten war diese Version praktisch fertiggestellt. Alle Kämpfer, alle Moves und alle Hintergründe der maßstäbesetzenden Automatenversion wurden 1:1 umgesetzt!

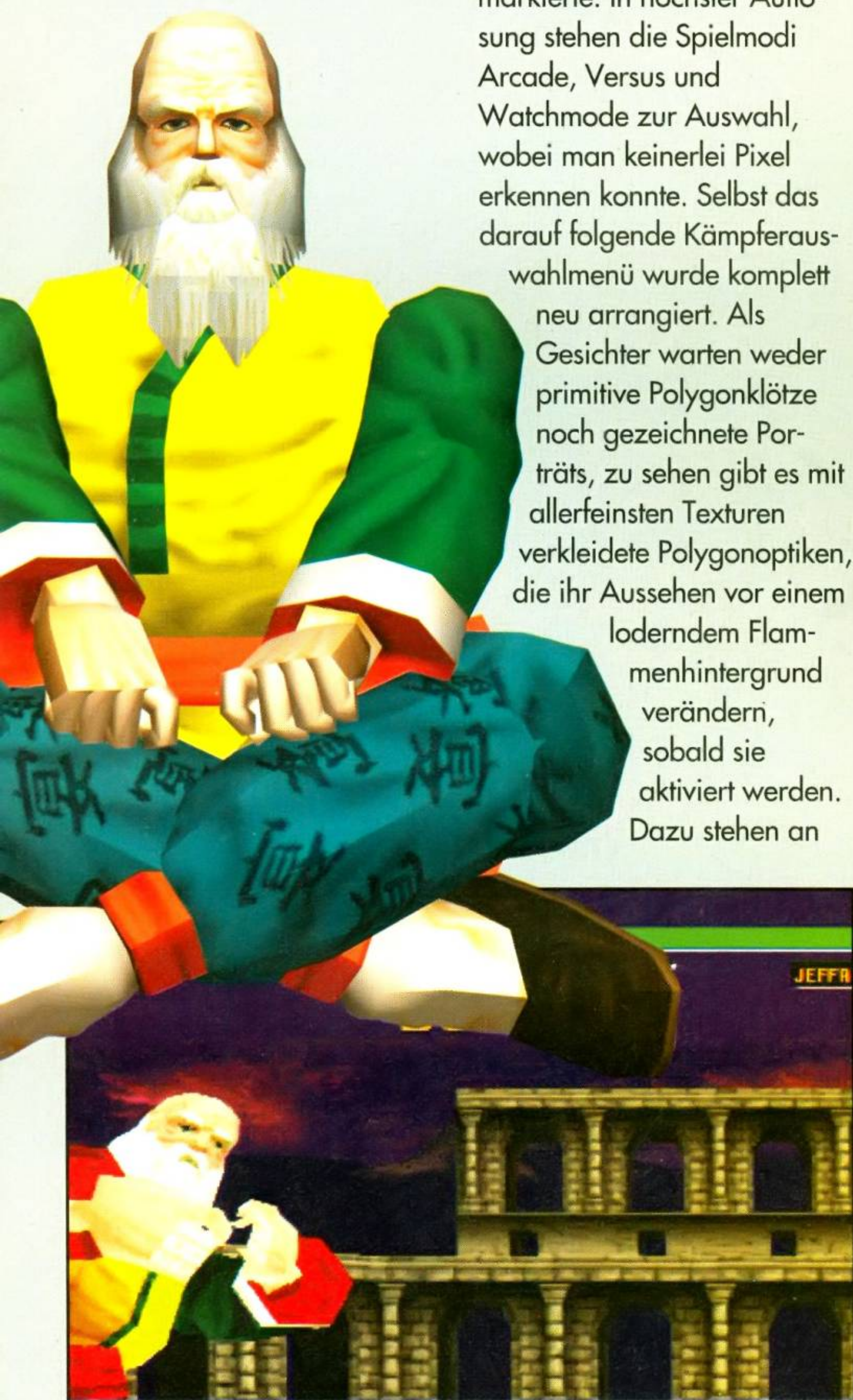
In der Großaufnahme kann man die Grafikpracht von Virtua Fighter 2 erst so richtig bewundern.



Schau mir in die Augen, Kleines!



Das grafisch eindrucksvollste Feature ist zweifellos die realistische Kopfbewegung der Akteure. Sahen Beat 'em Up-Kämpfer in Spielen wie Street Fighter in der Regel bislang immer stur geradeaus, was einfach daran lag, daß sie nur so gezeichnet wurden, so erfreuen sich die Charaktere nun dank Echtzeitberechnung realistischer Körperbewegungen. Der Kopf der Kämpfer ist immer auf den Gegner gerichtet, selbst wenn der Gegner hinter einem steht, dreht sich der Kopf nach hinten. Dieses Feature muß man einfach gesehen haben, um es glauben zu können!



YU SUZUKIS ERFOLGSGESCHICHTE!

Sega gilt als die renommierteste Spielhallenfirma schlechthin, grandiose Hits wie Space Harrier, Out Run, Afterburner oder Thunderblade begründeten Mitte der 80er Jahre diesen Ruf. An einem Großteil der Spiele war auch Yu Suzuki beteiligt, der in Japan ähnlich bekannt ist wie bei uns Marius Müller Westernhagen. Zu dem führenden Spieledesigner wurde er allerdings erst in den 90ern, und zwar mit durchweg sensationellen 3D-

Spiele, die er mit dem AM2-Team in Szene setzte. Er setzte als allererster auf 3D-Polygongrafiken, weil er der Ansicht war, daß irgendwann einmal die Rechnerleistungen so hoch sind, daß man mit dieser Technik realistische Szenarien entwerfen kann. Er sollte Recht behalten! Mit der damals brandneuen Model 1-Automatenhardware entwarf er 1992 den Rennspielklassiker Virtua Racing, der sich rund um die Formel 1 drehte. Sein nächster Coup war Ende 1993 das revolutionäre Prügelspiel Virtua Fighter, das bis heute unzählige Nachahmer fand. Dank der stark verbesserten Model 2-Hardware wurde mit Daytona USA sein größter Traum wahr, ein in Echtzeit berechnetes 3D-Rennspiel mit texturierten Polygonen. Ende 1994 folgte diesem Spiel schließlich Virtua Fighter 2, das noch immer als das technisch, grafisch und spielerisch beste Beat 'em Up gilt. Sein neuestes Spiel, Fighting Vipers, das auf der Herbstmesse in Japan vorgestellt wurde, soll nun die Wartezeit auf Virtua Fighter 3 und Daytona USA 2 verkürzen, die gerüchteweise mit der revolutionären Model-3 Automatenhardware aufwarten können.



Virtua Fighter, der Begründer der 3D-Beat 'em Ups.



Daytona USA war das bislang erfolgreichste Rennspiel der Spielhallengeschichte.



Virtua Racing gibt es bislang für Mega Drive und 32X, demnächst kommt eine nicht von Yu Suzuki entwickelte Saturn-Version.

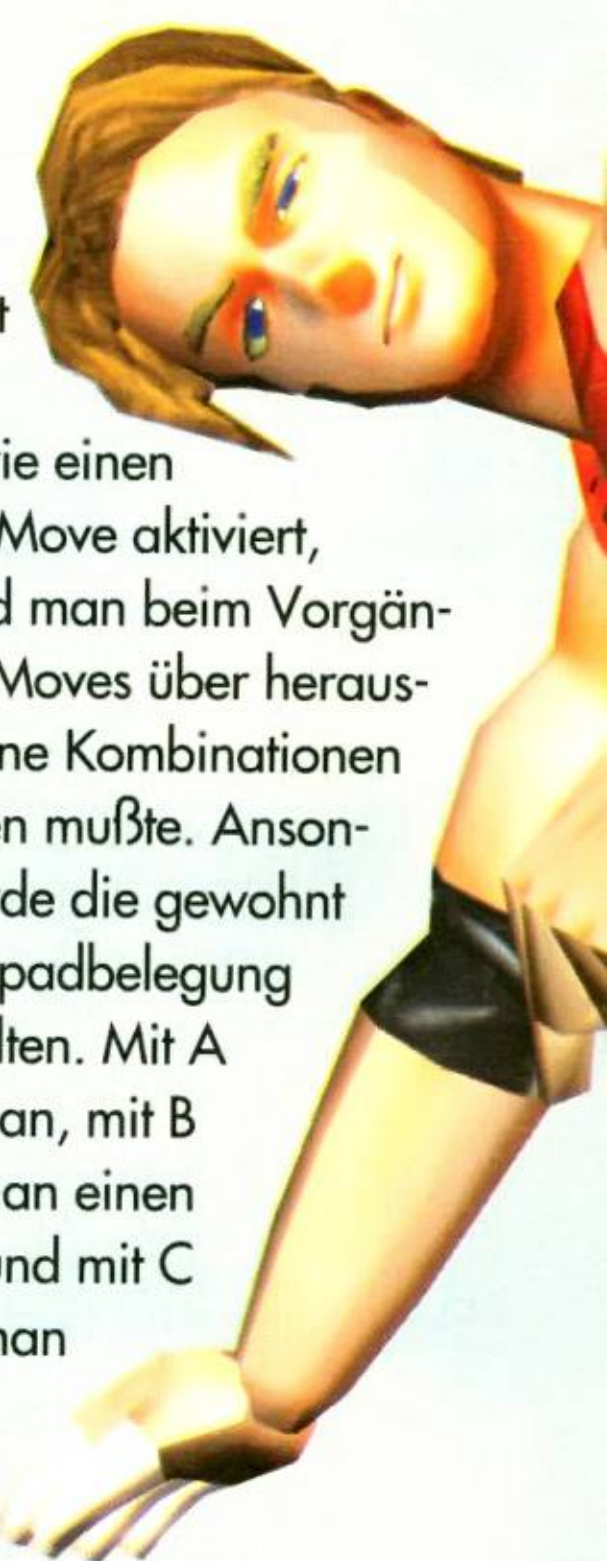


Yu Suzuki war schon 1991 fest davon überzeugt, daß in Polygonspielen die Zukunft liegt!

Alle Features im Detail

Im Gegensatz zu anderen Beat 'em Ups, denen ich rein gar nichts abgewinnen kann, entpuppt sich Virtua Fighter 2 wie auch die anderen Teile als rasante Sportsimulation, die schnelle Reaktionen und durchdachtes Vorgehen erfordert. Zunächst einmal folgende grundsätzliche Änderungen: Sämtliche Kämpfer erhielten eine Reihe neuer Special Moves, die erfreulicherweise nicht nur noch sehenswerter sind, sondern auch wesentlich einfacher aktiviert werden können. Die meisten Schläge und Würfe der alten Version blieben fast vollständig erhalten. Der gesamte Spielablauf wurde darüber hinaus noch deutlich schneller und actionreicher. Das Ergebnis der Moves-Aufstockung ist übrigens, daß

man fast immer irgendwie einen Special Move aktiviert, während man beim Vorgänger die Moves über herausgefundene Kombinationen aktivieren mußte. Ansonsten wurde die gewohnt gute Joypadbelegung beibehalten. Mit A blockt man, mit B macht man einen Schlag und mit C verteilt man einen Fußtritt. Neu ist außerdem, daß alle außer Lion während eines Sprungs zwei Kicks machen können, was für noch mehr Spannung sorgt. Auffälligster Unterschied zu den vorangegangenen Teilen sind neben dem überarbeiteten Schlagrepertoire natürlich die zwei zusätzlichen



Wolfs effektivste Vorgehensweise ist das simple Über-rumpeln des Gegners. Hier muß Lau daran glauben.



Der 83jährige Doktor Shun hat die mit Abstand witzigsten Special Moves zu bieten.



neuen Kämpfer, die völlig neue Optik und der neue Sound. Shun wurde 1912 in China geboren und darf sich Doktor der Medizin nennen. Dem Alter und der Ausbildung allerdings relativ wenig angepaßt sind die Gewohnheiten des Trunkenbolds. So torkelt Shun in der Regel wie ein Schiff bei schwerem Seegang über den Screen, legt sich bei Bedarf schon einfach mal hin und überrascht mit unkonventionellen Moves. So stützt er sich beispielsweise mit den Händen auf dem Boden auf und schlägt wie ein Pferd mit den Beinen nach hinten aus. Oder er nimmt einen Schluck aus der Pulle statt den berühmten Stampfer zu vollführen. Insgesamt gesehen ist Shun somit der wohl unterhaltsamste Charakter des Spiels. Der zweite Neuzugang ist der 1979 geborene Franzose Lion, der an der Highschool studiert. Auf den ersten Blick sieht er zwar relativ klein und schwächlich aus, auf Dauer erweist er sich aufgrund seines

karateähnlichen Kampfstils mit blitzschnellen Schlägen als stärkster Kämpfer des ganzen Feldes. Das Feld wird von den bekannten acht Fightern komplettiert, wobei hier die stärker gewordene Pai und ihr Vater Lau besonders herausstechen. Wie gehabt kann man ein Match entweder damit gewinnen, indem man den Gegner durch Schlageinwirkung seiner Energie beraubt oder ihn aus dem Ring wirft. Endet ein Kampf



Wenn es ein Unentschieden gibt, muß man im Sudden Death-Mode auf verkleinertem Ring die Entscheidung herbeiführen.

innerhalb des Zeitlimits unentschieden, spielt man, und das ist neu, auf einem stark verkleinerten Ring im Sudden Death-Mode um die Entscheidung.

Optik wie in der Spielhalle!

Bei der Grafik haben Yu Suzuki und seine Kollegen Wort gehalten. Sie schafften es tatsächlich, das Spiel in der höchsten Auflösung mit noch detaillierteren Texturen und wesentlich spektakuläreren Hintergründen ablaufen zu lassen. Entweder man spielt auf einem Palmenstrand, schlägt sich in einem dunklen Tempel, tritt vor eindrucksvollen Steinmauern an, zelebriert seine Kampfkünste auf einem fahrenden Floß oder

vermöbelt den Gegner vor chinesischen Hütten. Den Höhepunkt stellt natürlich der Unterwasserkampf gegen Dural dar. Den absoluten Höhepunkt bilden jedoch die realistischen Kopfbewegungen der Fighter. Die Figuren drehen ihren Kopf jeweils in die Richtung, wo sich der Gegner befindet. Selbst wenn man über jemanden drüberspringt, folgen die Blicke dem am Boden stehenden Kämpfer! Dieser Effekt ist einfach gigantisch! Der Qualitätsunterschied ist so gewaltig, daß man ihn wertungstechnisch kaum mehr erfassen kann. Virtua Fighter erhielt zwar bereits eine Grafikwertung von 80 Prozent, für den zweiten Teil werden wir wohl oder übel an die Maximalwertung heranrücken müssen! Daß natürlich auch der Sound komplett neu ist und mit komplett neuen Samples ausgestattet wurde, braucht man angesichts der sonstigen umwerfenden Änderungen kaum noch erwähnen.

Facts

- Saturn
- 1 CD
- Hersteller: Sega/ AM2
- Genre: 3D-Beat 'em Up
- Release: Ende Dezember
- Levels: 11 Kämpfer

Besonderheiten

- 1:1 Automatenumsetzung
- Gigantische Grafik
- Perfektes Gameplay
- Über 100 Special Moves

First Look

Einfach brillant! Virtua Fighter 2 ist ganz klar das bislang technisch beste Beat 'em Up auf dem Saturn. Das einzigartige Gameplay, die famose Grafik und die genialen Animationen lassen sogar Virtua Fighter Remix nach 16 Bit aussehen! Zusammen mit Sega Rally setzt Virtua Fighter 2 ganz neue Maßstäbe, was Konsolenspiele angeht!

Preissenkung FÜR SATURN & 32X

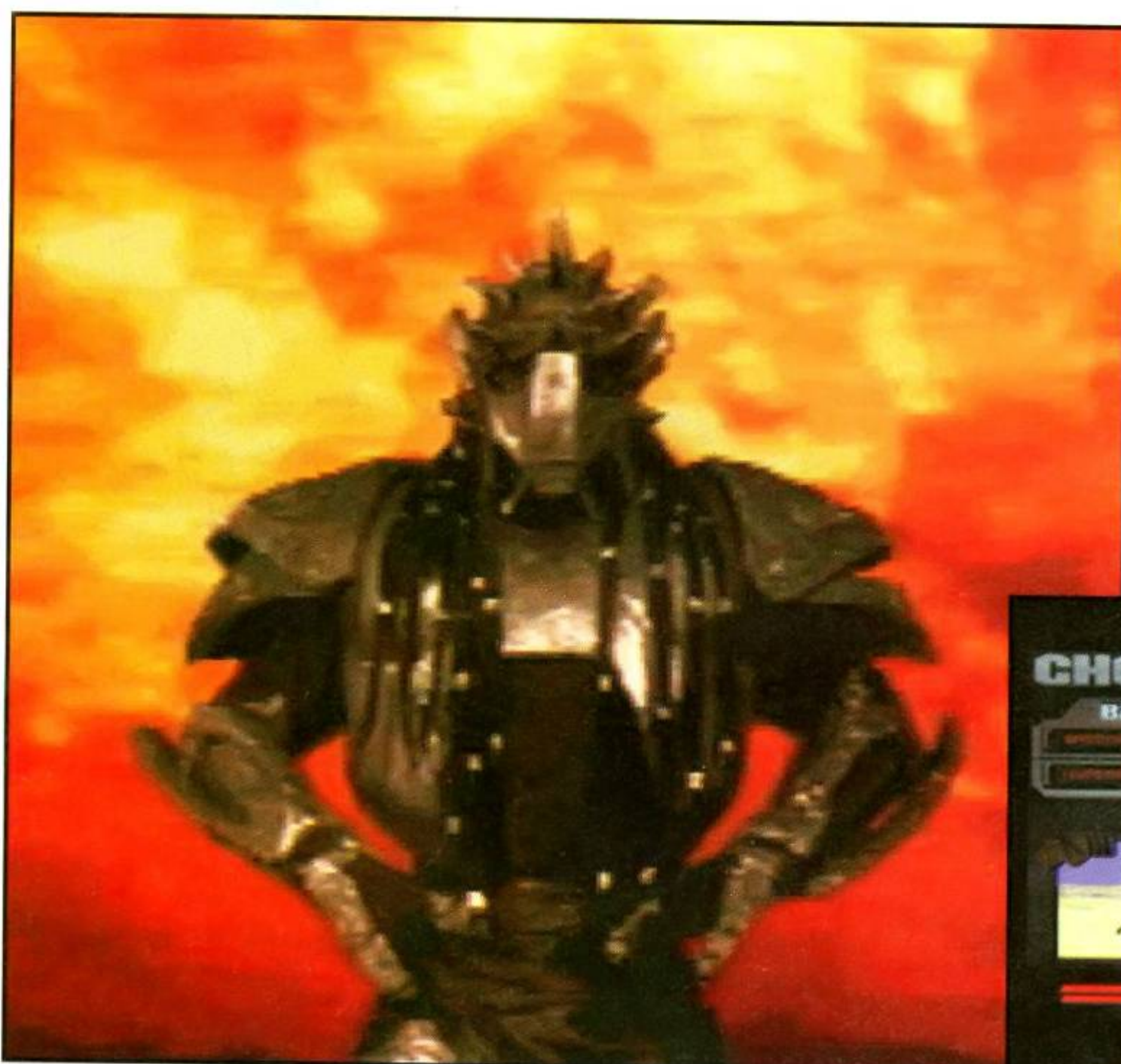
Jetzt läßt es Sega aber so richtig krachen! Am 18.10.95 gab Sega die Preissenkung für seine beiden 32 Bit-Geräte bekannt, was wohl für einen deutlichen Nachfragezuwachs sorgen dürfte! Der Sega Saturn kostet nun laut unverbindlicher Preisempfehlung nur noch DM 649,-, wobei wir ihn schon für DM 629,- im Laden gesehen haben! Im Lieferumfang ist ein Joypad und ein Scartkabel enthalten. Im Gegensatz zur Konkurrenzkonsole ist auch bereits eine Memory-Speichermöglichkeit integriert!

Die zweite Preissenkung betrifft den Turbobooster 32X, der nun für DM 199,- zu haben ist! Brandneue Spiele wie Virtua Fighter, Kolibri oder FIFA Soccer '96 machen dieses Gerät attraktiver denn je!

Der Mega Drive blieb von den neuen Preisstrukturen natürlich auch nicht verschont, er kostet mit Sonic 1, Sonic 2 und Dr. Robotnik's Mean Bean Machine im Paket nur noch DM 249,-! Zwei Wochen vorher gab Sega außerdem noch bekannt, daß der neue Referenztitel VectorMan, der in der letzten Ausgabe sagenhafte 93 Prozent erhielt, für weniger als DM 100,- zu haben sein wird!

T-MEK am 32X!

Der 32X-Softwaremarkt boomt weiter! Neben einer deutlich aufgebohrten 32X-Fassung von Primal Rage werkeln die Programmierer von Time Warner derzeit an den letzten Feinheiten der Spielhallenumsetzung T-Mek. Diese Panzersimulation dürfte allen Fans von Metal Head zusagen. In flott scrollenden 3D-Kulissen bekämpft man sich mit schweren Kampfpanzern und durchschlagenden Waffen. Ein ansprechend gerendertes Intro und zahlreiche Missionen werden versprochen.



Das Intro macht einen ausgesprochen guten Eindruck.



Vectorman, die neue Action-Referenz, wandert für DM 99,- in den Modulschacht.



Schon für DM 629,- gibt es jetzt den Sega Saturn!



Der Preis des 32X wurde auf DM 199,- umgewandelt.

VIRTUAL GOLF 32X!



Verschiedene Blickwinkel und 3D-Sequenzen stehen zur Wahl.

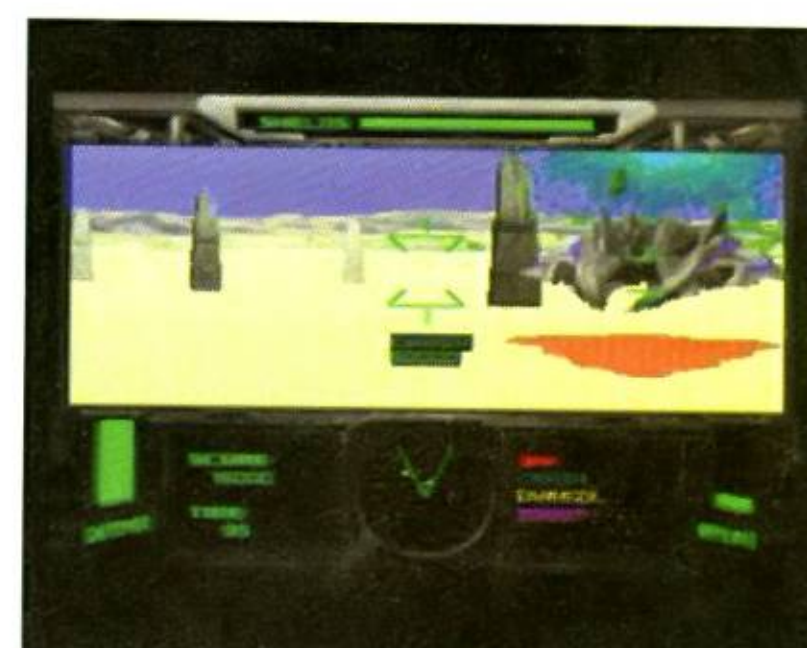


Das Gameplay ist eher actionorientiert und ohne Anleitung zu meistern.

Endlich! Nach monatelanger Wartezeiten konnten wir die fast fertiggestellte Version von Core Designs Golfspielhit probespielen. Im Vergleich zur Pentium-Variante muß man keinerlei Abstriche hinnehmen. Die in Echtzeit berechneten 3D-Ansichten überzeugen mit flüssigem Scrolling und detaillierten Objekten. Wenn alles glatt geht, können wir euch nächsten Monat einen ausführlichen Test präsentieren!



Der Spieler hat die Wahl zwischen mehreren Blechbüchsen.



Aufgepaßt! Ein gegnerischer Panzer beginnt zu zielen.

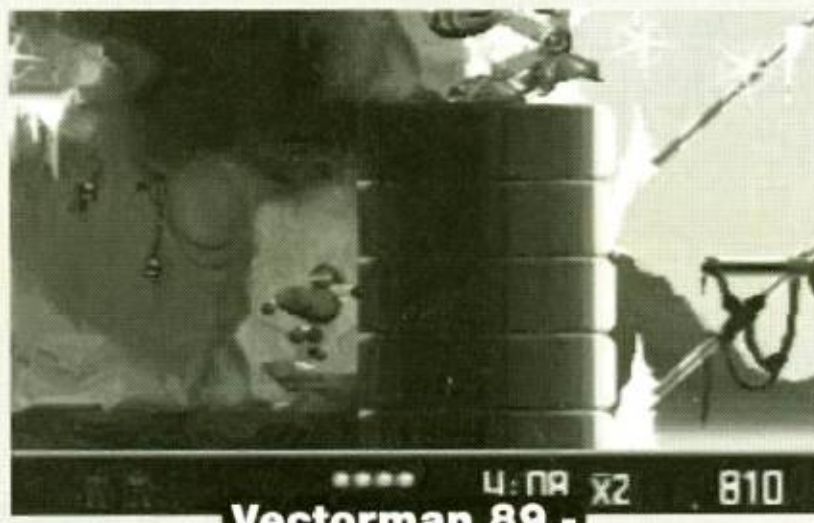
Der Sega-Spezialist

MEGA DRIVE 32X:

MEGA DRIVE 32 X	189.-
BLACKHAWK	99.-
FIFA SOCCER 96 (DEZ.)	109.-
KOLIBRI (NOV.)	119.-
VIRTUA FIGHTER	119.-
WWF WRESTLEMANIA ARC.	119.-
OUTPOST	109.-

MEGA DRIVE:

MEGA DRIVE SONIC PACK(3Spiele)	239.-
MEGA DRIVE SIX PACK	289.-
4 PLAYER ADAPTER (SEGA/EA) ..	59.-
6-BUTTON CONTROLLER	39.-
ACTION REPLAY PRO 2	89.-
ADDAMS FAMILY VAL.	109.-
ALIEN SOLDIER	99.-
BEAVIS & BUTT-HEAD	79.-
COOL SPOT GOES TO HOLLYWOOD	114.-
CUT THROAT ISLAND	114.-
DONALD DUCK MAUI MALL. (DEZ.)	109.-
DEMOLITION MAN	99.-
EARTH WORM JIM II (DEZ)	114.-
EXO SQUAD (DEZ.)	109.-
FIFA SOCCER 96 (NOV.)	89.-
FLINTSTONES - THE MOVIE	104.-
FOREMAN FOR REAL BOXING	109.-
F.T. BIG HURT BASEBALL	114.-
GARFIELD (NOV.)	109.-
INDIANA JONES (DEZ.)	109.-
IZZYS QUEST F. OLY. RINGS	114.-
JOHN MADDEN 96 (NOV.)	89.-
JUDGE DREDD	99.-
LANDSTALKER	94.-
LIGHT CRUSADER (DT. TEXT)	109.-
LOTHAR MATTHÄUS S. SOCCER	109.-
MARIO BASLER SOCCER	109.-
MARSUPIAMI	99.-
MAXIMUM CARNAGE 2	114.-
MEGA MAN WILY WARS	89.-
MICKY & MINNIE	109.-
MICRO MACHINES 96	119.-
MR. NUTZ 2	109.-
NBA LIVE 96 (NOV.)	89.-
NHL HOCKEY 96	99.-
PAC PANIC	69.-
PGA TOUR GOLF 96 (NOV.)	89.-
PHANTASY STAR IV (NOV.)	109.-
POWER RANGERS 2 (DEZ.)	109.-
PRIMAL RAGE	119.-
REVOLUTION X	114.-
SONIC COMPILATION (3 SPIELE) ..	99.-
SPIDERMAN VENOM	114.-
SPIROU	109.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	114.-
STAR TREK - DEEP S. NINE (DEZ.)	109.-
STORY OF THOR	119.-
STREET RACER	89.-
SUPER SIDMARKS	114.-
THEME PARK	109.-
TINY TOON ADV.	39.-
TOTAL FOOTBALL	119.-
VECTOR MAN	89.-
VR-TROOPERS (DEZ.)	109.-
WATERWORLD	109.-
WEAPON LORD	114.-
WWF WRESTLEMANIA Arc. (NOV.)	114.-



**** U: PR X2 810
Vectorman 89.-

SONDERPREISE:

MEGA DRIVE:

BATMAN FOREVER	79.-
BATMAN & ROBIN	69.-
BUBSY II	39.-
COMIX ZONE	99.-
DEMOLITION MAN	79.-
DYNAMITE HEADDY	49.-
EA TENNIS	59.-
JAMES POND 3	59.-
JOHN MADDEN 95	49.-
JUSTICE LEAGUE	49.-
MICKY & DONALD	69.-
PETE SAMPRAS TENNIS	59.-
RISTAR	54.-
ROAD RUNNER	49.-
SONIC SPINBALL	59.-
SONIC & KNUCKLES	64.-
SPARKSTER	39.-
STARGATE	69.-
STRIKER	69.-
VIRTUA RACING	99.-
TINY TOON ADV.	29.-

32X

MEGA DRIVE 32 X	189.-
MOTOCROSS CHAMP.	79.-
NFL QUARTERBACK CLUB	59.-
SPOT G. TO HOLLYWOOD (DEZ.) ...	114.-
STAR WARS AREADE	89.-
WWF RAW	49.-

MEGA CD:

BATMAN RETURNS	29.-
DRAGONS LAIR	39.-
ECCO THE DOLPHIN 2	49.-
PAWS OF FURY	39.-
POWERMONGER	59.-
SPIDERMAN	39.-
TIME GAL	39.-
SOULSTAR	59.-

GAME GEAR:

PINBALL WIZARD	59.-
RISE OF ROBOTS	49.-
ROAD RASH	49.-

MASTER SYSTEM:

GLOBAL GLADIATORS	49.-
SCHLÜMPFE	49.-
WIMBLEDON	19.-

SEGA SATURN:

JETZT ZUM KNALLERPREIS:
SEGA SATURN GRUNDGERÄT629.-
(dt. Version; 1 Jahr Garantie; incl. Scart-
kabel, Controlpad, Batterie)
**SIEHE SATURN MAGAZIN
HEFTMITTE S.2**

MEGA CD:

zum Superpreis:	
MEGA CD mit R. AV.	239.-
DUNGEON EXPLORER II	99.-
ECCO THE DOLPHIN 2	69.-
FATAL FURY SPECIAL	84.-
FLYING NIGHTMARES	109.-
SAMURAI SHODOWN	89.-
SUPER STRIKE TRILOGY	99.-
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.-
ARENA	74.-
CHICAGO SYNDICATE	69.-
EARTHWORM JIM	89.-
FIFA SOCCER 96	79.-
JUNGLE STRIKE	79.-
NHL HOCKEY 96	79.-
PGA TOUR 96	79.-
POWER RANGERS THE MOVIE	79.-
PRIMAL RAGE	79.-
SONIC LABYRINTH	79.-
SUPER RETURN OF THE JEDI	79.-
TAILS ADVENTURE	79.-
URBAN STRIKE	79.-



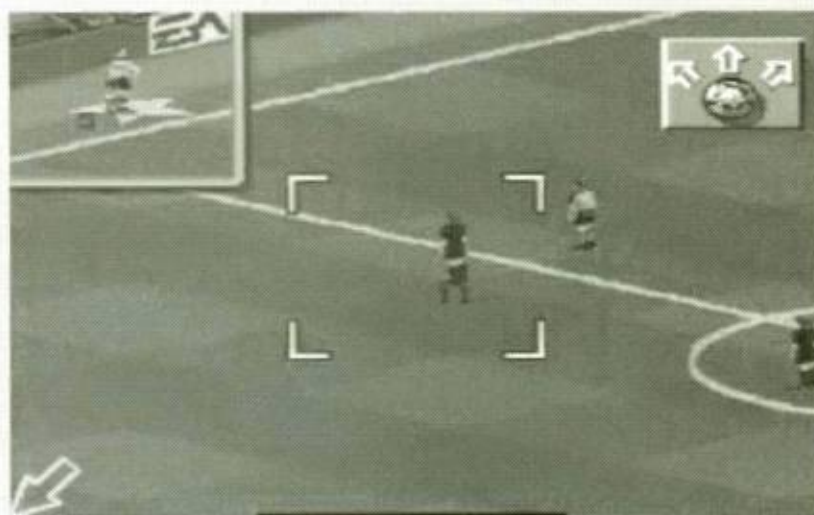
Micro Machine '96 119.-

Theo
**KRANZ
VERSAND**

& Laden

Täglich Neuheiten

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



FIFA '96 89.-

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

Nachdem das Programmiererteam Novotrade ihren Flipper-Verschnitt Ecco bereits zweimal auf die feuchtfrohliche Reise geschickt hat, ent-

DAS NEUESTE ÖKO-

wickelten die Programmierer

DRAMA DER

einen neuen tierischen Charakter

ECCO-ERFINDER

in Form eines flinken Kolibris. Obwohl sich Novotrade mit dem Hauptdarsteller diesmal in ungewohnt luftige Höhen begibt statt tiefe Meere zu erforschen, gibt es dennoch einige Parallelen zum Delphin-Abenteuer. Zum einen birgt das Gameplay erneut die

Kolibri



Die außerirdischen Kristalle spenden permanent Power Up-Blasen.



typische Mischung aus Action- und Denkspiel-Elementen, zum anderen kämpft der kleine Piepmatz mit einem ähnlichen Problem wie das Meeressäuger: Eine außerirdische Macht verwandelt durch merkwürdige Kristalle viele Tiere

und Pflanzen in aggressive Ungetüme. Als einziger Überlebender dieses Chaos versucht Kolibri, dem Geheimnis auf die Spur zu kommen, um seine Artgenossen aus den Fängen eines Aliens zu befreien.

Check Up

32X
32 MBit



Kolibri Shoot 'em Up
Hersteller: Tel. 040-2270961
Release: Januar Preis: DM 129,95

Spieler 1
Levels 15+
Save Game Passwort
Besonderheiten Schießspiel mit
Grübeleinlagen, gute
Systemvoraussetzungen

Grafik 81%

Detailliert und farbenprächtig gezeichnete Naturlandschaften, photorealistisch anmutende Sprites.

Sound 83%

Dezent meditative Hintergrundmusik in sehr guter Klangqualität, in puncto Soundeffekte wird recht wenig geboten.

Gesamt 83%

Abwechslungsreiches Schießspiel im atmosphärisch dichtem Natur-Ambiente.

Hot-Spot

Interessante Ballerei, umrahmt von einem technisch überzeugenden Umfeld.





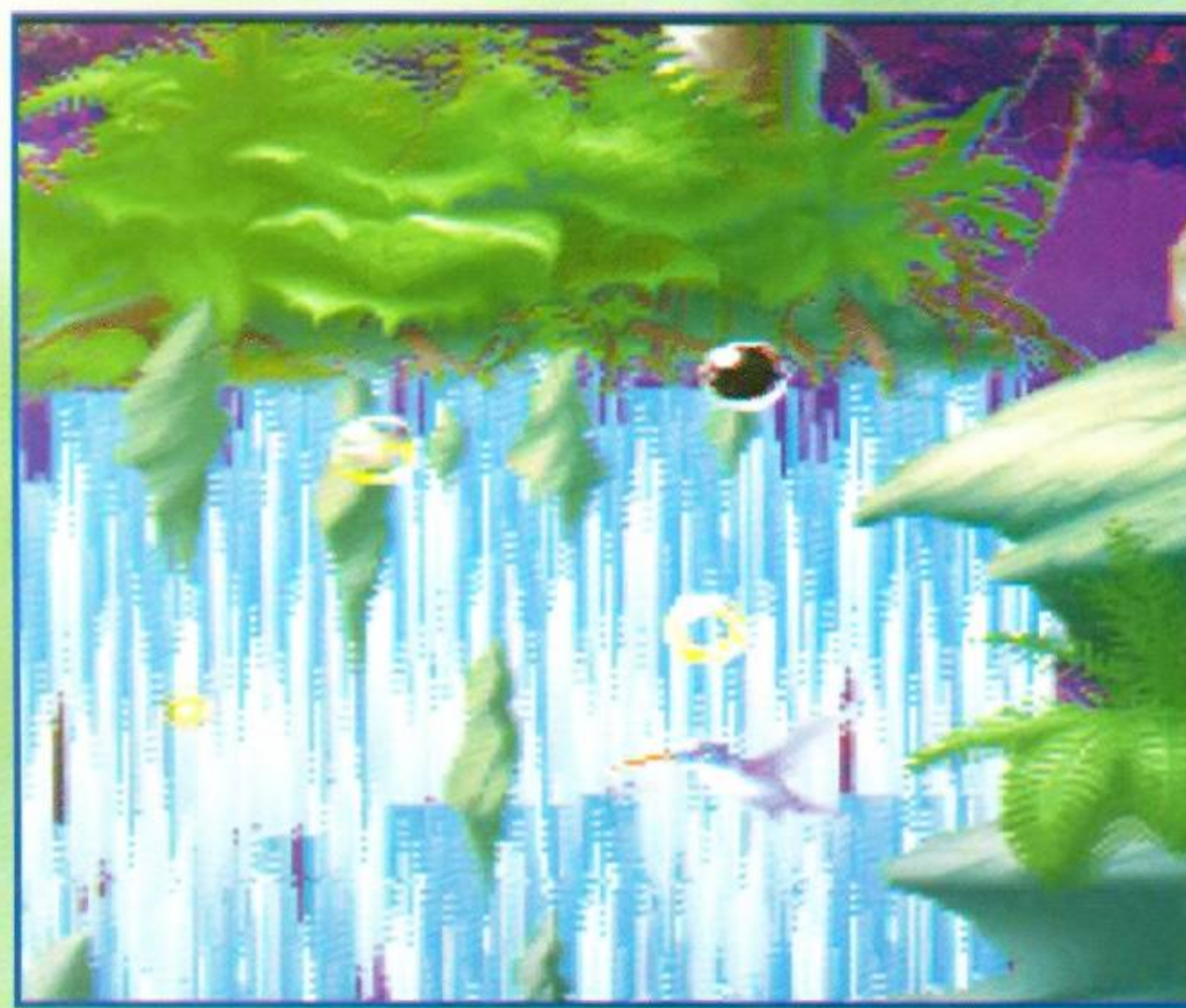
In dieser Stage scrollt der Bildschirm selbständig, so daß ihr euch voll auf das Abschießen der Insekten konzentrieren könnt.



Dieser fette Käfer bläht sich durch den Beschuß auf ein Vielfaches seiner Körpergröße auf.

Natur contra Waffengewalt

Das Gameplay von Kolibri steht in einem geradezu konträren Verhältnis zur Grafik. Vor malerischen Waldszenarien und frühlingshafter Blumenpracht fliegt ihr mit eurem Vogel ballernderweise durch die Levels. Das Waffenarsenal des zierlichen Helden fiel dabei erstaunlich reichhaltig aus. Tankt ihr beispielsweise an einer Blume Nektar, taucht nach diesem kulinarischen Genuß oftmals eine Power Up-Blase auf, die eines von fünf verschiedenen Waffensystemen beinhaltet, deren Durchschlagskraft in drei Stufen ausgebaut werden kann. Durch die A-Taste werden zudem spezielle sowie streng limi-



Die Wasserfälle wurden alle wunderschön animiert.

tierte Schußarten ausgelöst, die beispielsweise auch dicke Steinbrocken in Schutt und Asche zerlegen. Die Anforderungen an den Spieler wechseln im Laufe des luftigen Öko-Abenteuers erfreulicherweise ständig. Zunächst müßt ihr Blumenstauden von lästigen Hornissen befreien, damit eure Artgenossen wieder ungestört Nektar schlürfen können. In manchen Stages gleicht Kolibri hingegen einem waschechten scrollenden Shooter, wo es lediglich auf rohe Waffengewalt und gute Reaktionen ankommt. Erst in höheren Levels werden die Abschnitte umfangreicher und „Ecco-typisch“. In unterirdischen Grotten müßt ihr euch gegen zahlreiche Ameisen behaupten und gleichzeitig nach Items suchen, um störende Barrikaden aus dem Weg zu räumen.



Mittels eures dünnen Schnabels könnt ihr an manchen Blumen Nektar schlürfen und so ein Item ergattern (oben).



Wenn ihr eine Blumenstaude von aggressiven Hornissen gesäubert habt, kehren sofort die anderen Kolibris zurück.



Vorsicht: Die klebrige Zunge dieses Chamäleons rollt sich plötzlich in voller Länge aus.

Word Up

Die Ecco-Entwickler bleiben ihrem Stil treu: Erneut setzt Novotrade auf Naturlandschaften und einen animalischen Sympthieträger. Die Odyssee des kleinen Piepmatz entpuppt sich als handfeste Ballerei mit wechselnden Anforderungen und einem allmählich steigenden Schwierigkeitsgrad. Insgesamt zwar nicht ganz so innovativ und umfangreich wie Ecco, erfrischend anders ist Kolibri dennoch.



Schöne heile Fußballwelt: Klinsmann schießt uns nach England, Super Mario möchte nach Italien und EA versorgt die Dribbelfreunde mit der

HIER LIEGEN LICHT

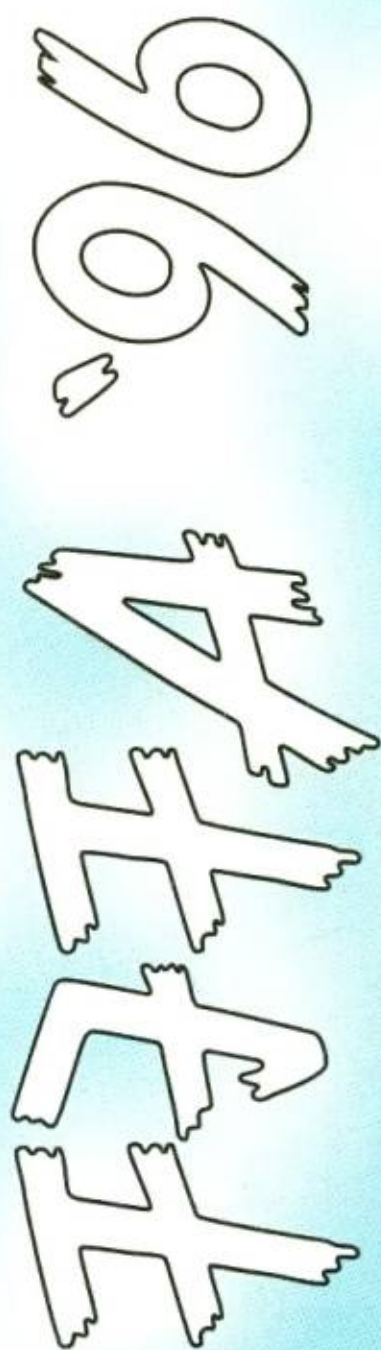
neuesten Auflage der FIFA-Serie.

UND SCHATTEN ENG

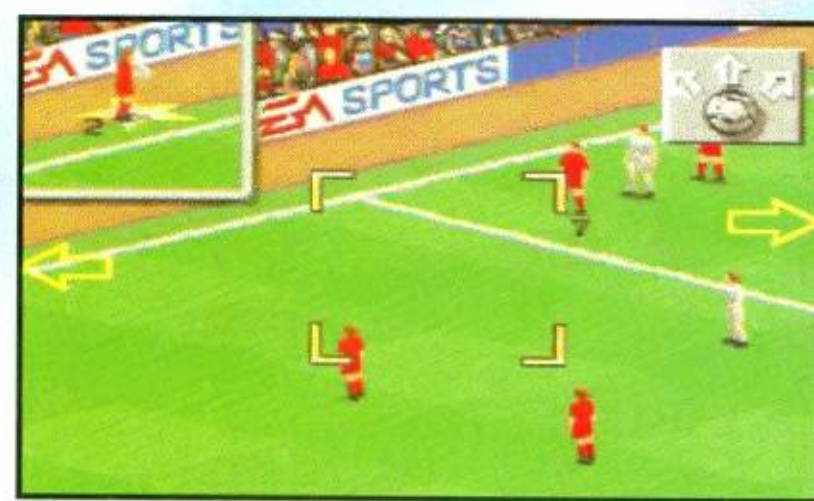
Erste erfreuliche Nachricht: Die

BEIEINANDER!

Programmierer ignorierten endlich nicht mehr das sechsknöpfige Pad. Dadurch ergeben sich einige neue Aktionsmöglichkeiten, ohne daß ihr mehrere Tasten gleichzeitig drücken müßt. Durch die X-Z-



Knöpfe könnt ihr den gegnerischen Spieler neuerdings durch einen Haken austanzen oder den Ball technisch gekonnt lupfen und „Überkopf“ weiterleiten. Um all diese zusätzlichen Techniken bequem kennenzulernen, spendierten die Macher dem Modul erstmals eine Trainingsoption, bei der ihr auch sämtliche Standardsituationen einstudieren dürft. Diese Möglichkeit sollte auch genutzt werden, da ihr durch die C-Taste vorgegebene Spielzüge aufrufen könnt. Am vielfältigen Strategieteil hat sich ansonsten nichts großartig verändert, während sämtliche internationalen Spielernamen der Saison 94/95 angepaßt wurden.



Bei Standardsituationen könnt Ihr vorgegebene Spielzüge wählen.



Weitschüsse gehen nur noch selten ins Tor, dafür klatscht der Goalie viele Bälle einfach ab.

pm

Check Up

Mega Drive
16 MBit



FIFA Soccer '96 Sportspiel
Hersteller: Electronic Arts Tel.: 05241 24307
Release: November Preis: DM 119,95
Spieler 1-2
Levels
Save Game Batterie
Besonderheiten Unterstützt
6 Button-Pad, deutsche Texte

Grafik 80%

Die Spieler sehen nicht mehr so pummelig aus, angenehmere Farbauswahl als bei FIFA '95.

Sound 83%

Geniale Digi-Zuschauerkulisse, realistische Schußgeräusche, langgezogener Torschrei bei Erfolgserlebnissen.

Gesamt 78%

Anspruchsvoller denn je, dadurch aber auch streckenweise unnötig kompliziert.

Hot-Spot

Ein Update mit hohem Simulationsanspruch, jedoch von zäher Spielbarkeit.



Die laufende Saison wurde nicht berücksichtigt, daher spielt bei Bayern München zwar kein Klinsmann, dafür aber ein topfitter Matthäus.

Word Up

Während NHL Hockey von Update zu Update immer besser wird, entfernt sich FIFA Soccer zunehmend von meinem Geschmack. Das auf Realismus getrimmte Gameplay ist streckenweise nicht optimal spielbar. Viel Mittelfeld-Gehacke, ungenaue Pässe und frustrierend schwere Computermannschaften dämpfen die Spiellaune.

Tore resultieren zudem meistens nur aus Abprallern. Da kann auch die verbesserte Technik, eine Trainingsoption und die neuen, zumeist eher unnützen Aktionsmöglichkeiten keine Prozentpunkte mehr gut machen.



mega**news**

DEZEMBER '95

THE GAME IS NEVER OVER

SEGA

HALLELUJA!

*Teuflisch gut:
neue Spiele
von SEGA*

VECTORMAN

Ist die Erde noch zu retten?

POWER RANGERS

Der Kampf um die Weltherrschaft.

PHANTASY STAR IV

Halali! Geh mit Chaz auf Monsterjagd.

VIRTUA FIGHTER

Schlage Deine Freunde. Auf 32X.

... und weitere himmlische Neuheiten.

TAILS ADVENTURE

Erlebe Tails, den kleinen Fuchs, in seinem ersten eigenen Abenteuer.

Tails macht Urlaub auf einer kleinen Insel. Sein beschauliches Leben wird durch ein grauenhaftes Getöse jäh unterbrochen: Eine riesige fliegende Festung, unterstützt von einem Schwarm Killer-Vögel, greift die Insel an. Was steckt dahinter?



Viel Zeit zu überlegen, bleibt Tails nicht. Denn er hat schnell alle Hände voll zu tun, um die Unterwerfung der Insel durch die fliegende Festung und die gefiederten Killer zu verhindern. Die

Schlacht findet zu Wasser, zu Lande und in der Luft statt. Hilf Tails, die bedrohten Inselbewohner zu retten.

- Erstes Abenteuerspiel ausschließlich mit Tails.
- Spaß und Action exklusiv für Game Gear.



GARFIELD

Viel Action mit dem berühmtesten Kater der Welt.

Garfield ist los und sorgt mal wieder für jede Menge Unfug. Bei einem Fight mit Odie geht Herrchens Fernseher zu Bruch. Bei dem Versuch, das Mißgeschick zu beheben, schläft Garfield ein und erwacht in den Klauen des Monsters Glitch. Der Fiesling sperrt Garfield in den Fernseher und versetzt ihn in eine Reihe bizarrer Film-Szenarien, wie zum Beispiel „Cave Cat, 1.000.000 B.C.“ (Before Cartoons), „CleoFatra“ oder „Catsablanca“. Neben Garfield mischen außerdem Jon und Odie kräftig mit. Viel Spaß.



- In enger Zusammenarbeit mit Jim Davis, dem Schöpfer von Garfield, entwickelt.
- Geniale Umsetzung der Comic-Charaktere.
- Allererstes 8 MBit Game für Game Gear.
- Für Game Gear und Mega Drive.



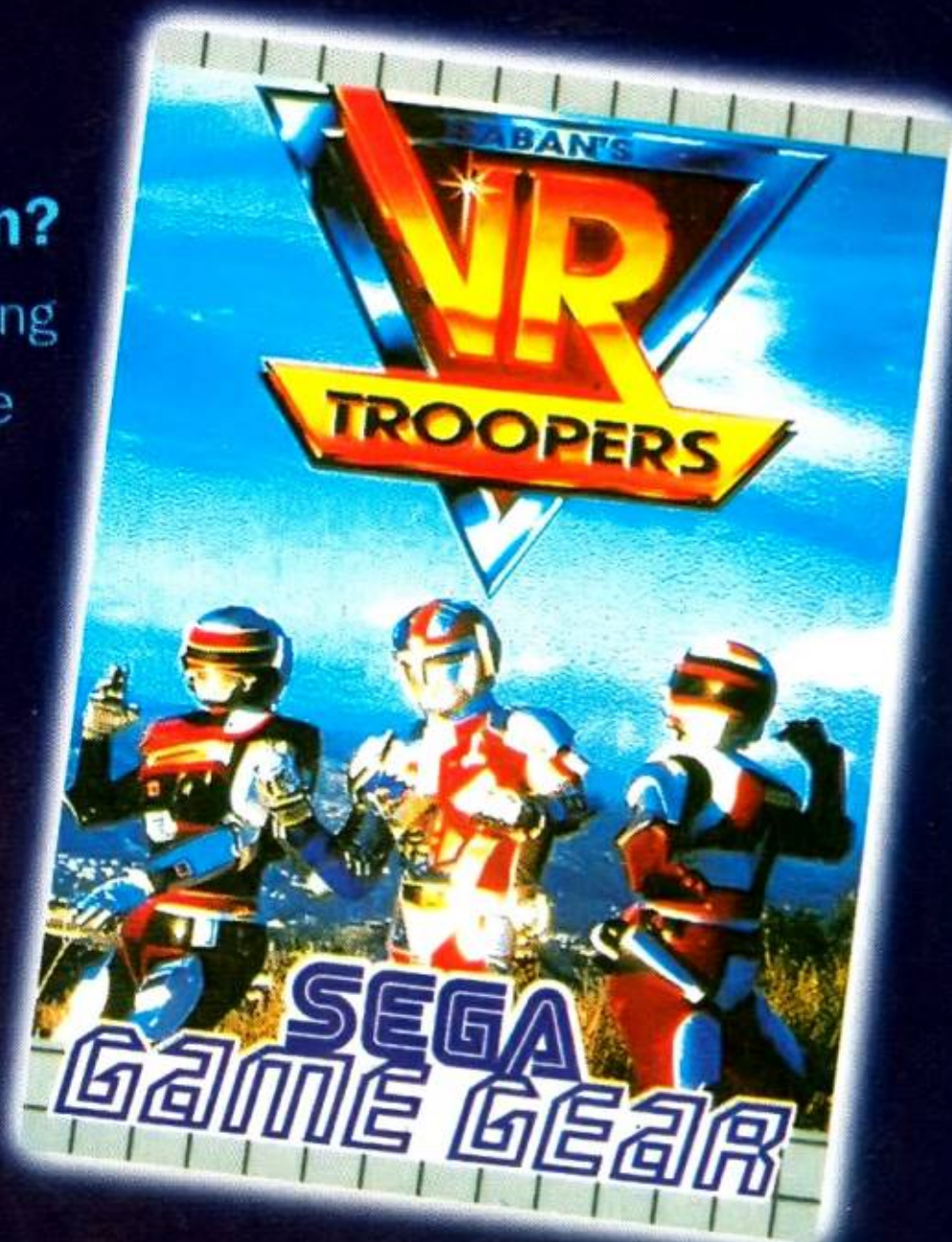
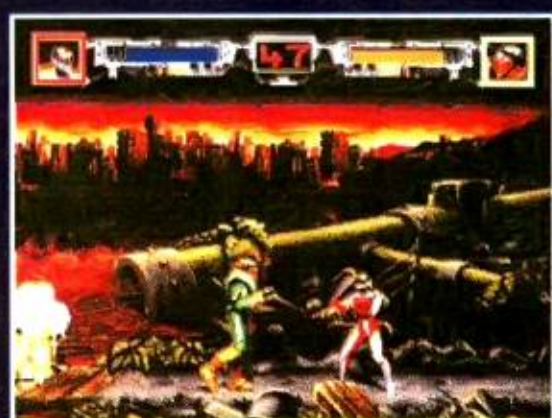
VR TROOPERS

Die VR Troopers sitzen in der Falle – können sie sich befreien?

Die drei berühmten Helden der bekannten TV-Serie müssen eine bittere Erfahrung machen: Videospiele können gefährlich sein. Denn ihr Erzfeind, der Oberschurke Grimlord, hat ihnen eine Falle gestellt, aus der es so leicht kein Entrinnen gibt. Gefangen in einem Videospiegel müssen sich die VR Troopers mit schrecklichen Skugs und bössartigen Bossen herumschlagen, um sich aus Grimlords

teuflischer Falle zu befreien.

- Non-Stop-Action von den Erfindern der Power Rangers.
- Mit den Original-Charakteren aus der gleichnamigen TV-Serie.
- Für Game Gear und Mega Drive.



SONIC LABYRINTH



Sonic the Hedgehog in seinem neuesten 3D-Abenteuer.

Sonic is back und kommt auf Deinem Game Gear ganz groß raus. In einem wahrhaft verwirrenden Abenteuer. Denn sein Gegenspieler, Dr. Robotnik, hat einen total verrückten Irrgarten konstruiert. Da muß Sonic durch. Was nicht einfach ist, denn jede Menge Feinde versuchen, ihn in dem Labyrinth auf Nimmerwiedersehen verschwinden zu lassen. Der Weg in die Freiheit wird so zum lebensgefährlichen Abenteuer.

- 21 aufregende Levels, die so noch in keinem Sonic Game zu sehen waren.
- Eines der ersten Spiele auf dem Game Gear mit isometrischer Perspektive.

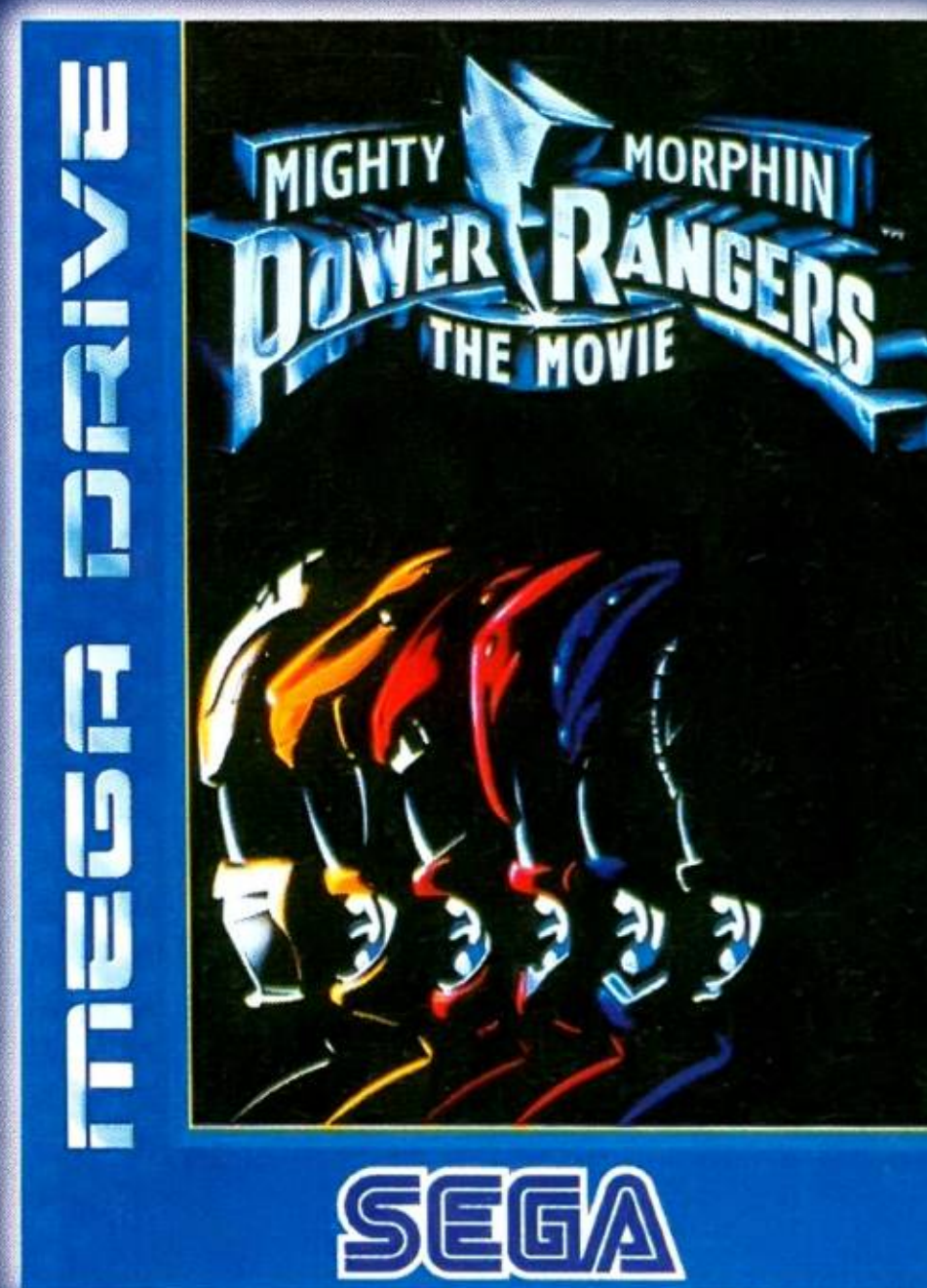
POWER RANGERS

Auf Leben und Tod: Die Rangers gegen Ivan Ooze.

Den fantastischen 6 TV-Rangers steht der härteste Kampf ihres Lebens bevor. Denn nach 6000 Jahren taucht der grauenhafte Ivan Ooze, ein sehr alter Feind, aus der Versenkung auf. Sein Ziel: die Weltherrschaft. Das können die Power Rangers natürlich nicht zulassen. Aber Ivan Ooze ist ein schrecklicher Gegner, der vor keiner Gemeinheit zurückschreckt und zahlreiche fiese Tricks auf Lager hat. In einem Kampf, der alles fordert, müssen die Rangers bis an die Grenzen ihrer Fähigkeiten gehen, um mit Ivan Ooze fertigzuwerden.



- Mit allen 6 TV-Rangers inklusive des legendären „White Rangers“.
- 2-Spieler-Modus.
- Für Mega Drive und Game Gear.



DONALD DUCK IN MAUI MALLARD



Donald zeigt Zähne: Als Privatdetektiv Maui Mallard.

Auf der Insel Maui ist die mächtige Mojo-Statute Shabum gestohlen worden. Taucht sie nicht vor dem nächsten Vollmond wieder auf, drohen Voodoo-Geister die Insel zu zerstören. Mit Hawai-Hemd, Bermuda-Shorts und dicker Wumme ausgerüstet, begibt sich Donald als Privatdetektiv Maui Mallard auf die Suche nach dem guten Stück. Ein aufregendes Abenteuer in den Tropen erwartet Euch.



- 10 spannende Level.
- Exzellente Animationen aus den Disney Interactive Studios.

pressestimmen:

Donald Duck in Maui Mallard „Schöne Levelgrafiken und lustige Animationen sind die Hauptpluspunkte in dem recht umfang- und abwechslungsreichen Jump & Run.“ **Gamers 11/95**

PHANTASY STAR IV

Der Höhepunkt der Phantasy-Star-Saga jetzt auf Deinem Mega Drive.

2000 Jahre nach dem großen Krieg auf dem Planeten Motiva: Chaz, ein junger Jäger, bekommt seine erste Aufgabe gestellt. Er soll neue Welten entdecken, Freunde finden und Feinde entlarven. Aber es kommt ganz anders. Denn im Keller der Universität von Motiva haust ein Monster, das es zu fangen gilt. Was als simple Monsterjagd beginnt, artet schnell in einen verzweiferten Kampf um die Rettung des Planeten vor der totalen Zerstörung aus. Können Chaz und Du Motiva retten?



- 3D-Adventure-Game mit der Möglichkeit, Angriffsmuster vorzuprogrammieren.
- Unzählige verschiedene Charaktere.
- Größtes RPG für den Mega Drive mit vielen Features.





VECTORMAN



Nur einer kann die Erde retten: Vectorman.

Das Jahr: 2034. Die Erde: ein verwüsteter Planet. Die Ordnungskräfte: ferngesteuerte Roboter. Ihr Anführer: Raster. Alles geht seinen geregelten Gang. Doch dann passiert's: Ein Atomunfall läßt Raster ausrasten und das Kommunikationssystem sabotieren, so daß die Roboter Amok laufen. Die Folge: Chaos und Anarchie. Jetzt kann nur noch einer helfen: Vectorman. Seine Waffe: seine unglaublichen Morph-Kräfte. Seine Aufgabe: Raster stoppen und retten, was von der Erde übriggeblieben ist.

- Bringt Deinen Mega Drive an ganz neue Grenzen.
- 3D-animierte Sprites und allerfeinste Grafik.
- Super Blast 'em Up-Effekte.

pressestimmen:

Vectorman „...Grafisch ist Vectorman eine Überraschung. ...Wenn wir auch weiterhin mit so ansprechenden Titeln versorgt werden, hat das Mega Drive noch lange eine Lebensberechtigung. (2+)“

Gamers 11/95

VIRTUA FIGHTER

Es ist soweit: Virtua Fighter, der Spielhallen-Klassiker von SEGA, jetzt auf Deinem 32X.

Darauf hast Du lange gewartet, aber das Warten hat sich gelohnt. Virtua Fighter, bislang nur als 3D-Beat 'em Up für den Saturn erhältlich, gibt es ab sofort auch für Deinen 32X. Mit den Original-Charakteren! Mit den Original-Moves! Mit ganz neuen Perspektiven! Mit perfektem Gameplay! Also, worauf wartest Du noch? Auf in den Kampf – schlage Deine Freunde!

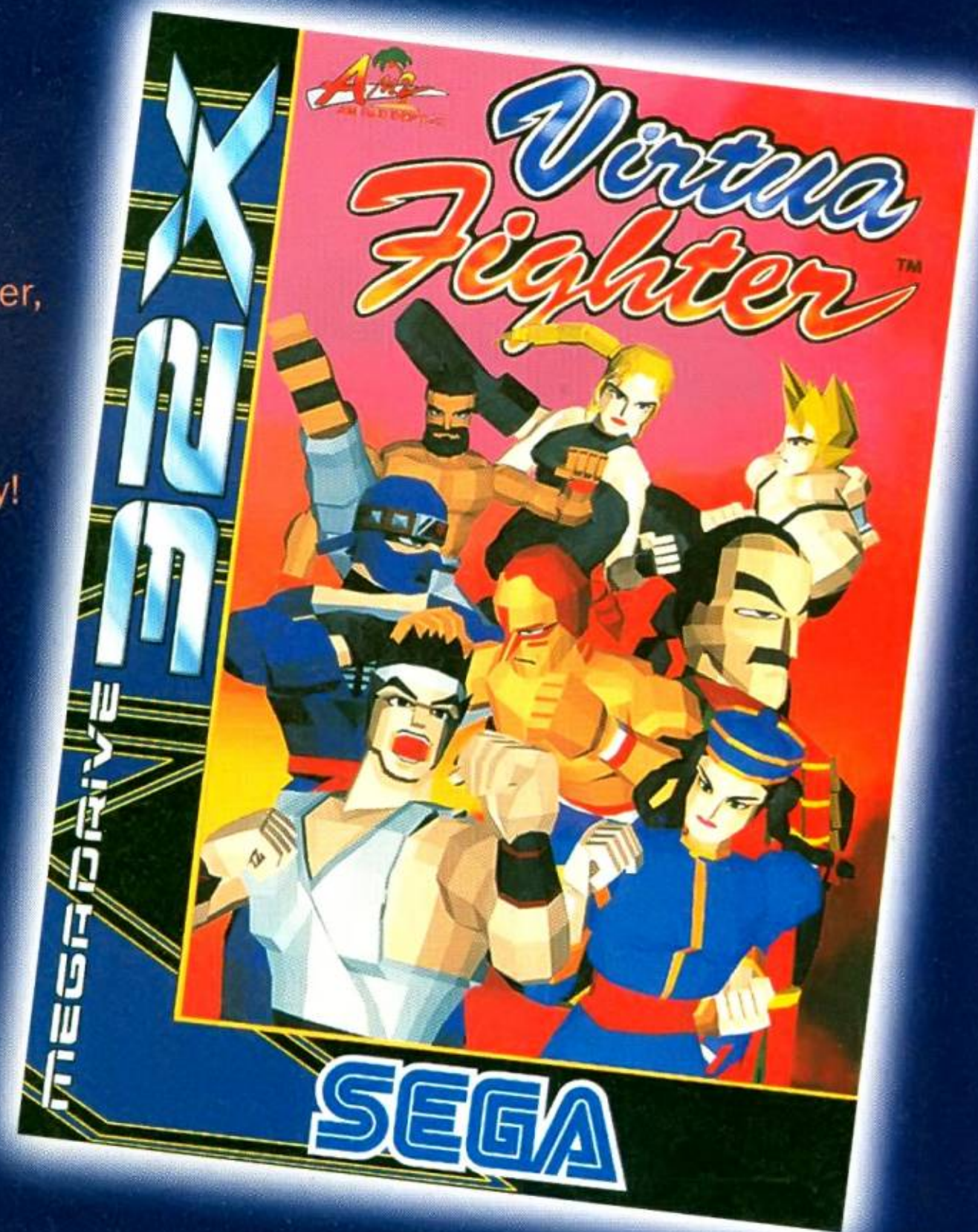


- SATURN-Qualität für den 32X.
- 700 verschiedene Moves.
- Mit den Original-Charakteren plus Bonusstage.
- Spannende Action für 2 Spieler.

pressestimmen:

Virtua Fighter „Keine Frage, Virtua Fighter ist zur Zeit das beste Game auf dem 32X. Was die Programmierer bei diesem Spiel geleistet haben, grenzt beinahe an Zauberei. (86% Grafik, 78% Sound/FX, 88% Fun)“

MEGA FUN



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

Endlich! Nachdem Earthworm Jim 2 schon mehrmals ausführlich behandelt worden ist, können wir euch diese Ausgabe endlich einen detaillierten Test des

JIM IST ZURÜCK!

neuen David Perry-Werks präsen-

MEHR ACTION, MEHR

tieren. Die fertiggestellte Version

SPASS, MEHR LEVELS!

entpuppte sich wie erwartet als unglaublicher Spielcocktail, der mehr ist als eine einfache Fortsetzung des enorm erfolgreichen, simplen Jump & Run-Vorgängers. In insgesamt 14 Levels, die man mit aus vier Icons zusammengesetzten Paßwörtern auch einzeln anwählen kann, muß Jim diesmal seinen High-Tech-Anzug gegen die Psy Craw verteidigen.

Abwechslung ohne Ende!

Einzig und alleine der erste Level läßt sich spielerisch noch mit den Vorgänger-Stages vergleichen. In 'Nothing but Tangerine' hüpf man nämlich mit Jim wie gehabt durch schön gezeichnete Plattformwelten und ballert mit der Pistole auf abgefahrene Gegner. Insgesamt gibt es diesmal fünf verschiedene Waffen, die sich in den dunkel-

Earthworm Jim 2



Diese Schweinchen muß Jim im Level „Nothing but tangerine!“ zur Wasserrutsche tragen!

sten Ecken der Levels finden lassen. Wie humorvoll dieses Spiel ist, läßt sich allerdings auch hier schon erkennen. Um einen Zwischengegner zu besiegen, muß man im Piano sitzende Schweinchen mühsam zu einer Wasserrutsche transportieren, sofort draufsetzen und dann per Peitsche anschubsen. Erst daraufhin ist der Obermotz im Wasser ruhiggestellt!

Origineller wird es schon im zweiten Level, der sich 'Lorenzo's Soil' nennt. Hier befindet sich Jim in einer Art Bergwerk, durch das er sich durchbuddeln muß. Dazu kann der Wurm mit einer speziellen Waffe das Erdreich wegballern, das sich toll animiert schließlich am Boden ansammelt und einen Hügel bildet, von dem

aus man die nächste Plattform erreichen kann. Am Ende des Levels läßt sich hier Jim übrigens von einem Taxi abholen.

Die schon mehrfach vorgestellte Hündchen-Jagd namens 'Puppy Love' kommt gleich zweimal mit jeweils drei Runden vor (Level 3 und 6) vor. Jims Aufgabe ist dabei, die von der Psy Craw aus dem Häuschen geworfenen Hündchen sicher zur gegenüberliegenden Hütte zu transportieren. Erst wenn man durch Puppy dreimal eine Bombe im Haus plazieren konnte, ist der Level beendet. Im vierten Level wird es ganz wild. Jim muß hier als blinder Höhlensalamander durch eine Art Darm fliegen, wobei ihm die Zoten am Rand reichlich Energie stehlen. Schafft man es



Jim muß hier eine Art Fahrstuhl zum Weiterkommen nutzen, was der alten Oma allerdings gar nicht so recht paßt!

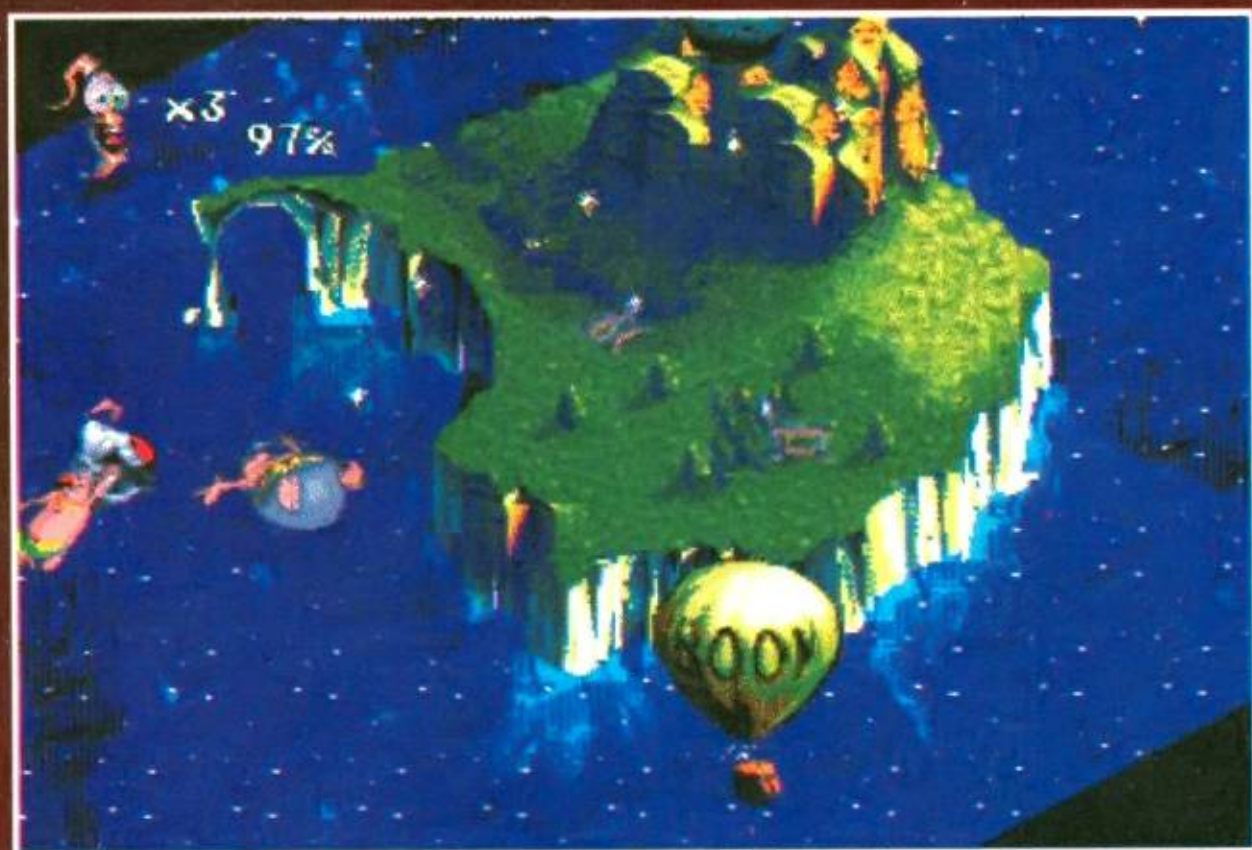


Hot-Spot

Earthworm Jim 2 wird den hohen Erwartungen gerecht! Ein glänzendes Jump & Run mit prachtvollen Spielideen!



Hier verwandelt sich Jim tatsächlich in einen blinden Salamander, der durch die Gegend fliegt.



Während man den Ballon zum Ende des Levels transportiert, wird man von fliegenden Schweinen bedrängt!

schließlich, durch den mit Flipperbumpen ausgestatteten Verdauungstrakt zu fliegen, wartet noch eine unterhaltsame Quizshow auf unseren Helden.

Die Rakete aus dem 3D-Teil von Earthworm Jim 1 kommt im fünften Level wieder zum Einsatz. Jim muß auf einer diagonal scrollenden Landschaft einen Bombenballon zum grusligen Monster am Ende des Levels bugsieren, ohne dabei von herumfliegenden Schweinen und Ufos zerstört zu werden. Herumfliegende Raketen kann man dabei zur schnelleren Beförderung nutzen. Man sollte übrigens aufpassen, daß man den eigenen Ballon nicht in die Luft sprengt, denn dann muß man ganz an den Anfang zurück und einen neuen holen!

Die Vorliebe von Shiny Entertainment für Kühe kommt im siebten Level voll zum Tragen. Um hier durch den Level zu kommen, muß man doch glatt riesige Kühe in den Kuhstall tragen, wodurch ein Eimer mit Wasser gefüllt wird, der eine Absperrung weghebt. Das Problem in dieser Stufe stellen die fliegenden Kuh-Ufos dar, die doch glatt die Kühe wegbeamen wollen. Übrigens,



Der Ballonkopf kann von Pfeilen zerplatzt werden.



Im zweiten Level muß sich Jim durch 'Lorenzo's Soil' buddeln. Dazu ballert er die Erdmassen weg!



gens, wenn man einen Level geschafft hat, gibt eine digitalisierte Kuh im Zwischenscreen ein faules 'Well done!' von sich!

Besonders verrückt ist noch der Level 'Inflated Head', den Jim mittels eines aufgeblasenen Kopfes durchqueren muß. Wird man von einem Pfeil getroffen, zerplatzt der Kopf, und man fällt ganz nach unten!

Um nicht ganz die Spannung zu nehmen, wollen wir die restlichen sechs Levels nicht detaillierter beschreiben, ihr könnt euch allerdings sicher sein, daß noch allherhand verrückte Erlebnisse auf Jim warten!

hi



Word Up

Super! David Perry und sein Team schaffen das Unmögliche und verdrängen Vectorman vom Referenzthron. Earthworm Jim 2 entpuppt sich als wahres Spielepotpourri, das mit

witzigen Einlagen in Massen begeistert! Wer den Vorgänger schon mochte, kommt am zweiten Teil nicht vorbei!



Hans



Check Up

Mega Drive
24 MBit



Earthworm Jim 2 Jump & Run
Hersteller: Virgin/Shiny Tel. –
Release: November Preis: ca. DM 110,-
Spieler 1
Levels 14
Save Game Paßwort
Besonderheiten verschiedenste Spielideen

Grafik 94%

Tolle Animationen, abgefahrene Effekte, teils gerenderte Grafiken, äußerst abwechslungsreich.

Sound 93%

Tommy Tallarico hat in diesem Spiel ein wahres Feuerwerk an Ideen abgebrannt. Unterschiedlichste Musikthemen in exzellenter Soundqualität.

Gesamt 94%

Shiny hat es wieder einmal geschafft! Earthworm Jim 2 ist das witzigste und abgefahrenste Mega Drive-Jump & Run aller Zeiten!

Cool Spot ist noch heute eines der beliebtesten Jump & Run-Spiele für Sega-Konsolen. Hauptsächlich darf man dafür natürlich den roten Sympathieträ-

ENDLICH EIN

ger Spot verantwortlich machen, **OSCARREIFES JUMP & RUN FÜR 32X-USER?**

liebsten Animationen die Spielereaks reihenweise für sich gewinnen konnte. David Perrys Programmierkünste trugen dank technisch perfekter Inszenierung zweifellos

Check Up

32X
24 MBit



Spot Goes to Holly. Jump & Run
Hersteller: Virgin Tel. –
Release: November Preis: DM 130,-

- Spieler 1
- Levels 24
- Save Game Paßwort
- Besonderheiten..... Isometr.
3D-Grafik

Grafik 70%

Auf den ersten Blick ist man beeindruckt, nach einer gewissen Zeit wirken die Levels und Gegner jedoch recht monoton.

Sound 83%

Tommy Tallarico-Sound bester Güte! Abwechslungsreiche Soundeffekte und originelle Musikstücke ermuntern zum Mitwippen!

Gesamt 61%

Die Begeisterung ist leider nur von kurzer Dauer. Schon recht bald ärgert man sich über die hakelige Steuerung, die schwache perspektivische Darstellung und das monotone Gameplay. Schade!

Spot Goes to Hollywood

auch zur Steigerung des Spiel-spaßes bei. Zufälligerweise muß sich nun Spot einem Vergleichstest mit David Perrys neuestem Sprößling stellen, der in seinem zweiten Spiel wiederum alle Wertungsrekorde bricht.

Spot oder Jim?

Waren sich Cool Spot und Earthworm Jim spielerisch noch ziemlich ähnlich, so entfernten sich die beiden Kultcharaktere diesmal deutlich von ihren Anfängen. Earthworm Jim 2 entpuppt sich als Sammelsurium klassischer Spielideen, während Spot Goes to Hollywood schon alleine aufgrund seiner ungewöhnlichen Grafikdarstellung neue spielerische Pfade betreten muß. Um sich wiederum einen Spitzenplatz in den Charts zu sichern,

düste Spot sogar nach Hollywood, wo er Sylvester Stallone und Richard Gere den Rang ablaufen will. Dummerweise überrascht ihn jedoch ein Angestellter der Filmfirma, als er gerade die erfolgreichsten Streifen aller Zeiten betrachten will. Deshalb springt er kurzerhand in einen Filmprojektor, und findet sich unerwartet in populären Szenarien wieder, die aus den verschiedensten Filmen stammen. Nun muß er sich erstmal durch 24 verschiedene, nicht linear ablaufende Levels kämpfen, bevor er seine Filmkarriere vorantreiben kann.

3D in Perfektion?

Die Programmierer von Eurocom wählten für das dritte Spot-Spiel eine für Jump & Run-Spiele ungewöhnliche isometrische 3D-Perspektive, wie man sie aus Landstalker oder FIFA



Hot-Spot

Spot erlebt in Hollywood beinahe ein echtes Fiasco! Nur die witzige Spielfigur alleine reizt nicht zum Spielen!





Indy läßt grüßen! Mit einem Wägelchen rollt Spot über die Gleise!

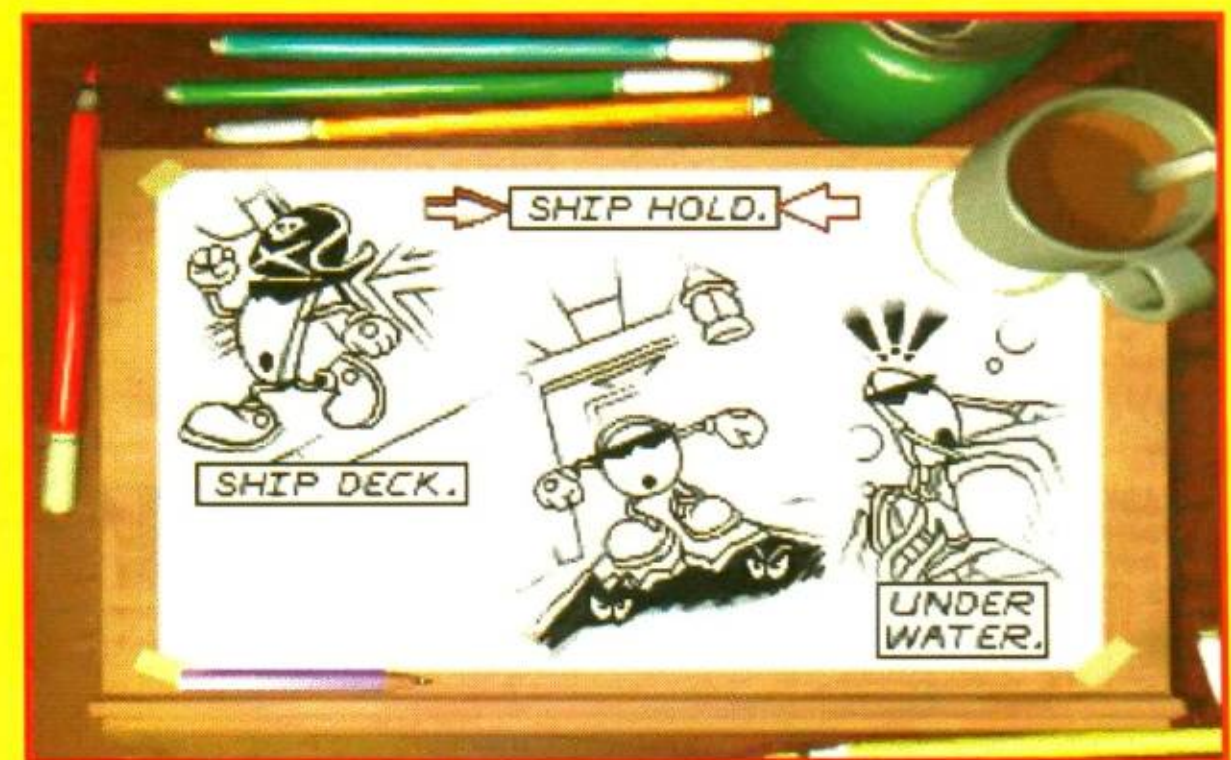
Soccer kennt. Dementsprechend neuartig ist natürlich auch das Gameplay ausgefallen. Zwar muß man wie gehabt erst eine bestimmte Menge von roten Punkten auf-sammeln, bevor man den Level über den Exit-Star verlassen darf, allerdings spendierte man Spot eine wesentlich größere Bewegungsfreiheit. Der rote Klecks kann nun nicht nur in alle Richtungen laufen, sondern auch höhere oder niedrigere Plattformen erreichen. Dieses 3D-Element nutzte man natürlich auch bei der Levelgestalt-ung aus, indem man mehrere Eta- gen und tieferliegende Bonusräu- me einführte. Dadurch ist dem Spieler leider auch das eine oder andere frustreiche Erlebnis garanti-ert, beispielsweise wenn man eine Mauer nicht richtig anspringt

Die Verfolgungsjagd der Flamme sorgt für Highspeed-Action! Dieser Level sieht übrigens optisch noch am besten auch.



Im Pumpkin Castle sorgen kreuzen- de Pfeile für Aufregung (rechts).

und auf der ande- ren Seite in die Tiefe fällt oder erst beim fünften Ver- such das auf der Säule versteckte Extra erreicht, um die schwindende Lebensenergie auf- zustoeken. Im Gegensatz zu Spot wirken die weni- gen, teils recht far- benprächtigen Gegner jedoch ziemlich statisch und lassen kein richtiges Action- Feeling aufkom- men. Einzig und alleine die durch die Luft fliegen- den Gegenstände sorgen für Span- nung. Ansonsten läßt das Levelde- sign ebenfalls zu wünschen übrig. Man wandert zu Beginn des Spiels minutenlang durch die Levels, akti- viert durch das Berühren von win- kenden Händen Restartpunkte, trainiert sein dreidimensionales Sehvermögen und ärgert sich, weil man die eine oder andere Stelle für nicht erreichbar hält. Nicht,



daß das Spiel jetzt schlecht wäre, die hochtrabenden Erwartungen kann Spot 3 allerdings nicht erfül- len. Spot Goes to Hollywood ist ein schön anzuschauendes, geruhsa- mes Jump & Run-Game mit tollem Tallarico-Sound, das für die jünge- ren Semester durchaus geeignet ist. Action-Fetischisten und Sonic- Fans werden sich mit diesem Spiel jedoch kaum anfreunden können. hi

Word Up

Hoppalal! Die hochgesteckten Erwar- tungen kann unser liebster Farben- klecks bestimmt nicht erfüllen. Neben Actionhammern wie Earthworm Jim 2 und Vectorman wirkt Cool Spot 3 wie eine halbfer- tige Vorabversion! Meist wandert man minutenlang durch die Landschaft, weicht den wenigen Gegnern aus, ärgert sich über die schöne, aber unpraktische grafi- sche Gestaltung und steckt Cool Spot wieder in den Modul- schacht. Schade drum!



Wenn Miniatur-Autos über die verrücktesten Strecken brettern, denkt man zwangsläufig an die MicroMachines. Der gleiche Hersteller erweitert sein Angebot

CODEMASTERS

jetzt mit einem nicht minder abge-

MACHT WIEDER

drehten Rennspiel namens Super

DAS RENNEN!

Skidmarks, das die über 40 Bahnen (Wüste, Gebirge, Schnee-Landschaft, Strand) von schräg oben zeigt. Mit geschickten Licht- und Schatten-Spielereien haben die Grafiker eine Art 3D-Effekt gezaubert. Das sieht man z. B. bei Kurven oder

Check Up

Mega Drive
16 MBit



Super Skidmarks Rennspiel
Hersteller: Codemasters Tel. -
Release: November Preis: DM 120,-

- Spieler 1-4
- Levels 40
- Save Game Passwort
- Besonderheiten J-Kart

Grafik 78%

Die übersichtliche 3D-Ansicht stellt gegenüber dem bisherigen 2D-Look einen echten Fortschritt dar.

Sound 70%

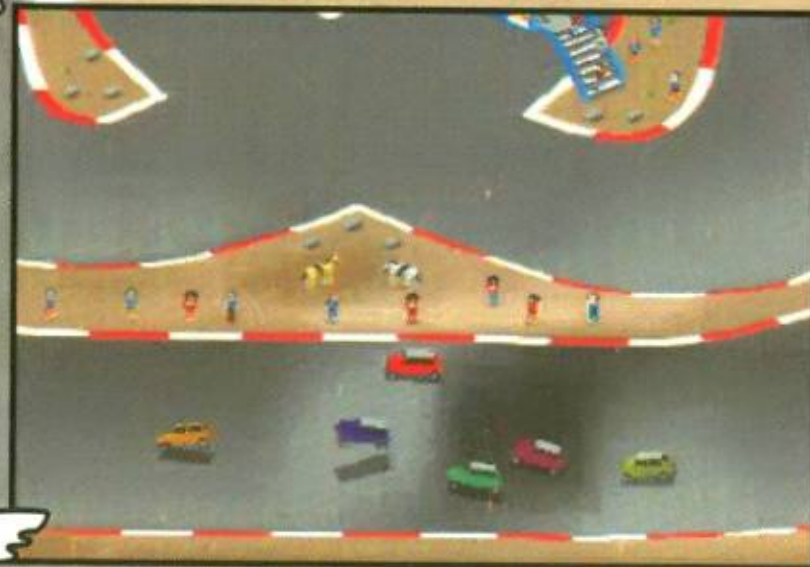
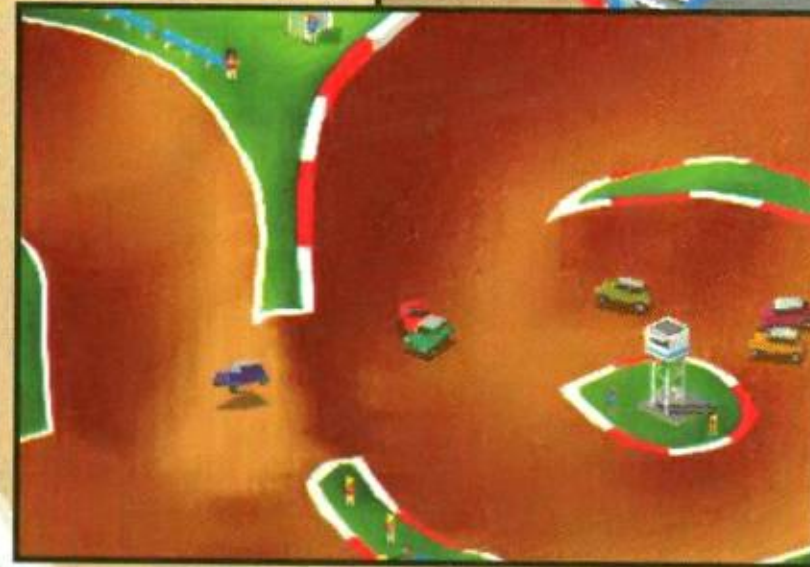
Die Geräuschkulisse (Hupen, Bremsen) ist praktisch mit MicroMachines identisch.

Gesamt 87%

Wegen der coolen 3D-Grafik und dem realistischen Verhalten der Autos fährt Super Skidmarks gegenüber MicroMachines einen denkbar knappen Vorsprung heraus.

Super Skidmarks

Die Rennstrecken wurden mit vielen Kleinigkeiten (Brücken, Zuschauer, Lampen, Fahnen usw.) ausgestattet (rechts).



Beim Sprung über eine Schanze „segeln“ die Fahrzeuge durch die Lüfte.

„Buckel-Pisten“ recht schön. Auch die zwölf verschiedenen Rennwagen (Formel 1-Schlitten, Jeep, Monster-Truck, Sportwagen) wurden gerendert, wirken also sehr plastisch. Die exakte Steuerung ist natürlich MicroMachines-kompatibel: Button A bremst, mit B wird Gas gegeben und C läßt das Auto energisch hupen (bringt zwar nichts, ist aber ein netter Gag). Dank der einzigartigen J-Kart dürfen bis zu vier Rennpiloten gleichzeitig teilnehmen; zu diesem Zweck wird das Bild entsprechend gesplittet. Bei einem fröhlichen Quartett kann also jeder sein Fahrzeug in einem eigenen Viertel beobachten.

Achtet vor allem auf die brenzligen Kreuzungen: Nachzügler und Raser kommen sich dort schnell ins Gehege (links).

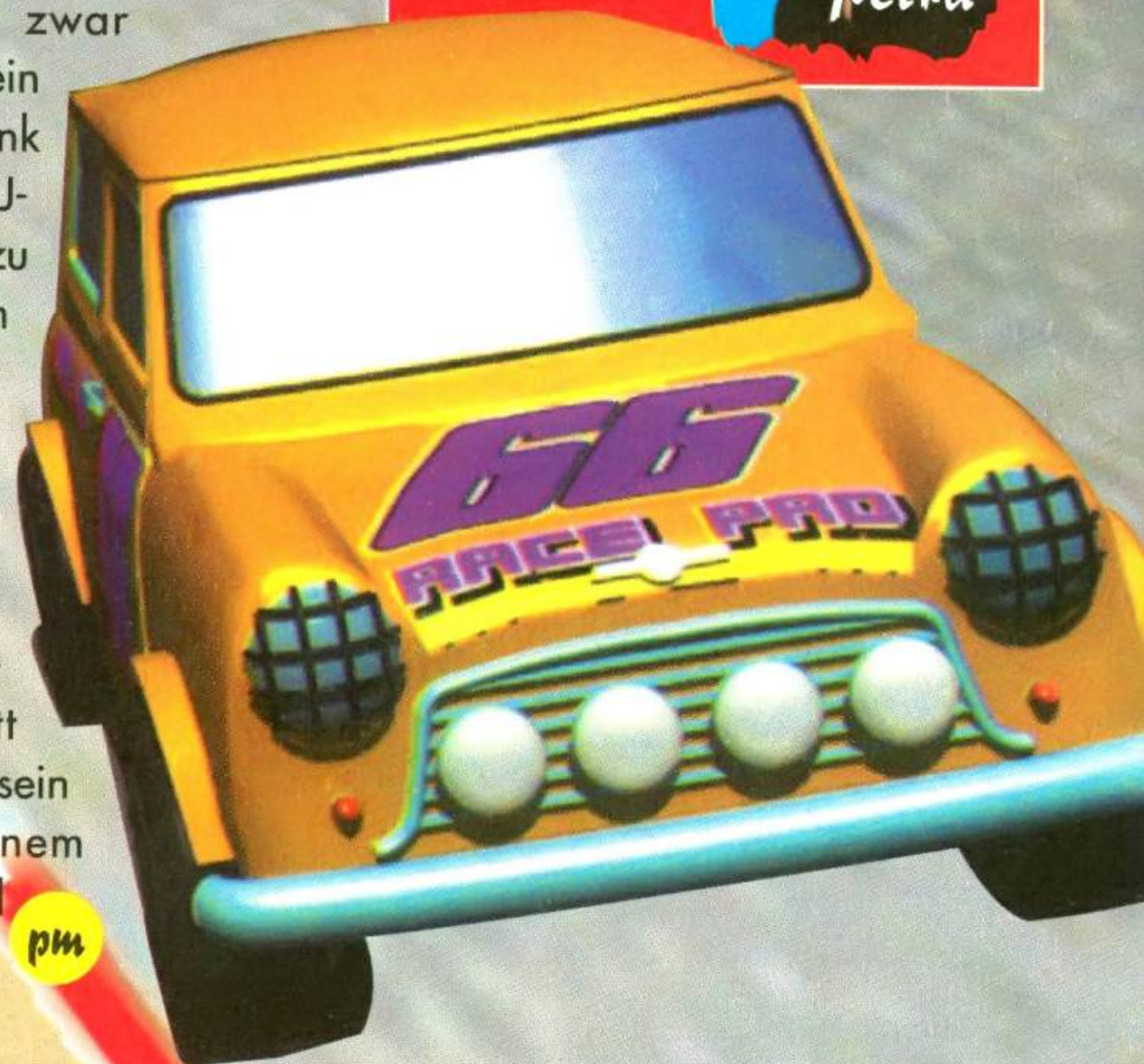
Word Up

Was die MicroMachines unserem Testkandidaten an Abwechslung (Strecken-Vielfalt, Spiel-Modi) voraushaben, machen die Super Skidmarks durch den genialen Splitscreen und die detailliertere Grafik wett. Gewünscht hätte ich mir aber ein paar zusätzliche Turniere: Es gibt gerade mal eine Meisterschaft und ein Einzelrennen - das ist auf Dauer etwas dürftig.



Hot-Spot

Da fliegt die Kuh: Schon wieder macht Codemasters seinem Ruf als Multi-player-Spezialist alle Ehre.



Order In Time

Laden und Versand

in Stuttgart

Silberburgstraße 171

70178 Stuttgart

(S-Feuersee)

**Händler sind
willkommen!!!**

Fax: 0711 - 613807

Versand

Mo - Fr: 10.00 - 18.30

Sa: 10.00 - 14.00

Ladenpreise können variieren!

Lieferbedingungen

Porto 8,- DM, Bestellungen ab 300,- 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.

Mega CD

Mega CD + Thunderhawk	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
Tomcat Alley	49.90
Lunar Eternal Blue	99.90
Lunar Hintbook	44.90
Dungeon Explorer dt	109.90
The Space Adventure dt	109.90
CDX-Adapter für us	79.90

Saturn

Saturn dt ohne Spiel	639.90
Action Replay	89.90
Alone In The Dark	89.90
Black Fire	99.90
Bug dt	89.90
Casper	89.90
Clockwork Knight 2	99.90
Cyberia	99.90
Cyber Speedway	99.90
Dark Legends us	109.90
Daytona dt	119.90
Digital Pinball dt	89.90
FIFA Soccer '96 (Dez)	89.90
Formula One jp	119.90
Fantastic Pinball jp	119.90
Hang On GP '95	99.90
Layer Section jp	119.90
Myst dt	89.90
NBA Jam T. E.	89.90
NHL All Stars us	109.90
Parodius Deluxe	99.90
Rayman us	99.90
Revolution X	99.90
Robotica	89.90
Shanghai us	79.90
Shellshock	99.90
Shinobi	89.90
Sim City 2000	99.90
Spot Goes To Hollywood	99.90
The Mansion Of Hidden Souls	99.90
Theme Park	89.90
Thunderhawk 2 - Firestorm (Dez)	99.90
Toshinden jp	109.90
Virtua Cop + Gun jp	159.90
Virtua Fighter dt	79.90
Virtua Fighter Remix	67.00
Virtua Fighter 2 jp	129.90
Virtua Hydlide dt	94.90
Virtua Open Tennis jp	139.90
Virtua Racing us	99.90
Victory Goal dt	79.90
Wing Arms jp	129.90
X-Men	89.90
Lenkrad	119.90
Memory Card	99.90
Adapter für us und jap Spiele	59.90

Mega Drive

Mega Drive plus Spiel	179.90
Action Replay 2	79.90
6-Button Controller	29.90
RGB-Kabel für MD 1 + 2	24.90
Comix Zone	89.90
Earthworm Jim us	119.90
Justice League	59.90
Light Crusader	114.90
Micro Machines '96	99.90
NBA Jam T.E.	49.90
Pete Sampras '96	89.90
Phantasy Star 4	149.90
Primal Rage	89.90
Revolution X	99.90
Story Of Thor	119.90
Super Skidmarks	99.90
Superman Death & Return	59.90
Theme Park	99.90
Total Football	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
Madden '96	89.90
PGA Golf '96	89.90
Dragon	44.90
Lemmings 2	44.90
Vectorman	99.90
Wrestlemania	99.90

Mega Drive 32X

Grundgerät dt	299.90
WWF Raw	49.90
FIFA Soccer	99.90
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

Fon: 0711 - 616485 oder 613758

Die NBA Jam-Macher von Williams haben erneut zugeschlagen. Diesmal gingen acht bekannte WWF-Größen ins Studio, um sich durch das bewährte

ACCLAIMS NEUESTE

Blue Screen-Verfahren Bewegung

CATCHEREI DIREKT

für Bewegung digitalisieren zu las-

AUS DER SPIELHALLE!

sen. Dies ist die Grundlage für das optisch beeindruckendste Wrestlingspiel aller Zeiten! Da die Digitalisierung der Sprites mächtig Speicherplatz kostet, mußte das Kämpferfeld auf acht WWF-Recken ein-

Wrestlemania

Check Up

Mega Drive
32 MBit



WWF Wrestlemania Beat'em Up
Hersteller: Acclaim Tel.: -
Release: - Preis: DM 139,95

Spieler 1-2
Levels 8 WWF Wrestler
Save Game -
Besonderheiten Digitalisierte Sprites, unterstützt 6 Button-Pad

Grafik **81%**

Äußerst geschmeidig animierte Digi-Wrestler mit unzähligen Bewegungsabläufen, das gesamte Drumherum wirkt dagegen schlicht und farblos.

Sound **77%**

Qualitativ bemerkenswert gute Voice-Samples des imaginären Reporters, rockige Hintergrundmusik, alle Kennmelodien der Wrestler.

Gesamt **85%**

Wrestling, wie man es gerne im Fernsehen sehen würde: temporeich, wüst und hoffnungslos übertrieben.



Hot-Spot

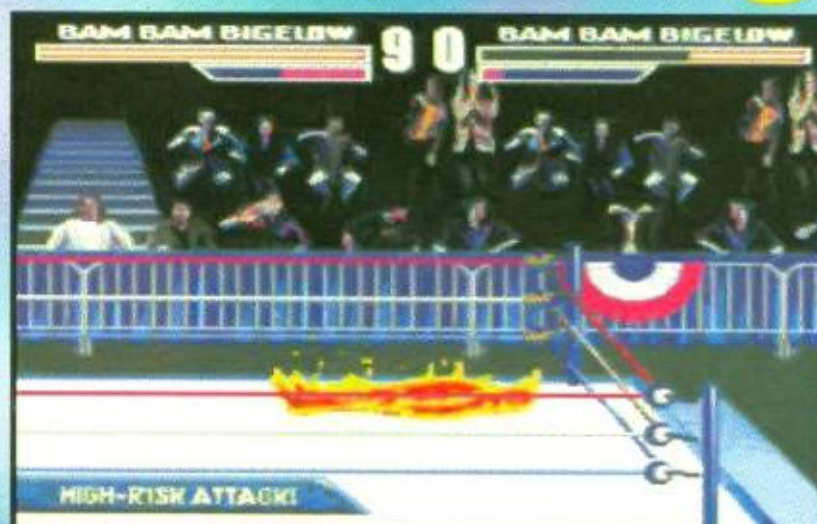
Technisch hervorragendes Wrestlingspiel mit zahlreichen SF II-Anleihen und herrlich abgedrehtem Spielverlauf.



Aus diesem fiesen Schultergriff sind per Joypadkombinationen besonders brutale Aktionen möglich.

geschränkt werden. Die Schlägertruppe kann sich dennoch sehen lassen; beispielsweise könnt ihr mit dem Zweimeter-Riesen The Undertaker die Gegner frühzeitig ins Grab befördern oder mit dem „Pfundskerl“ Yokozuna buchstäblich alles plattwalzen. Schon bei den ersten Catch-Versuchen wird deutlich, daß die Steuerung diesmal derart vielfältig ausfiel, daß ein sechsknöpfiges Pad geradezu Pflicht ist. Das Schlagrepertoire ist dementsprechend umfassend. Bret Hart packt plötzlich seinen Baseballschläger aus, während Bam Bam Bigelow es vorzieht, den Gegnern eine „feurige“ Kopfnuß zu verpassen. Ansonsten sind natürlich wieder die üblichen Wrestling-Spezialitäten mit von der Partie. Gefightet wird übrigens wahlweise alleine oder zu zweit gleichzeitig im Intercontinental- oder anspruchsvolleren World Championship-Modus, wobei euch die Gegner bei der Weltmeisterschaft gleich paarweise attackieren.

us



Nach jeder Bab Bam Bigelow Sprungattacke bleibt nur noch eine brennende Fackel vom Widersacher übrig.



Jeder WWF-Star verfügt über viele Special Moves. Hier brät beispielsweise der Spaßvogel Doink gerade seinen Gegner mit seinem Elektroschock.

Word Up

Endlich einmal ein Wrestlingspiel, das mich vollkommen überzeugen konnte, wobei der Grund für meine Euphorie einzig und alleine daran liegt, daß die Macher sich erstmals vom Simulations-Gedanken entfernten. Verkloppt man im Duett die restliche WWF-Riege, mutiert Wrestlemania sogar zum Partykracher der Marke „Super-



7n der Videothek seit längerem nicht mehr unter den Neuheiten erhältlich, wird Slys Actionreißer doch noch für den Videospiegelmarkt entdeckt. Die

FILMLIZENZ

Story ist bekannt: Stallone alias

DER MARKE

Superbulle John Spartan liefert

„SPÄT & SCHWACH“!

sich nach einem frostigen Tiefschlaf einen unerbittlichen Kampf mit dem genialen Ekelpaket Simon Phönix. Wie im Film kommen vornehmlich großkalibrige Argumente zum Einsatz. Mit eurem zierlichen Sly-Sprite stapft ihr durch die düsteren Endzeit-Szenarien und verwandelt mit eurer futuristischen Pistole, Granaten oder anderen Bleispritzen die Gegner in manns-hohe Streichhölzer. Trotz eingestreuten Perspektivwechseln bleibt der Spielverlauf insgesamt recht innovationslos. Wegen der guten

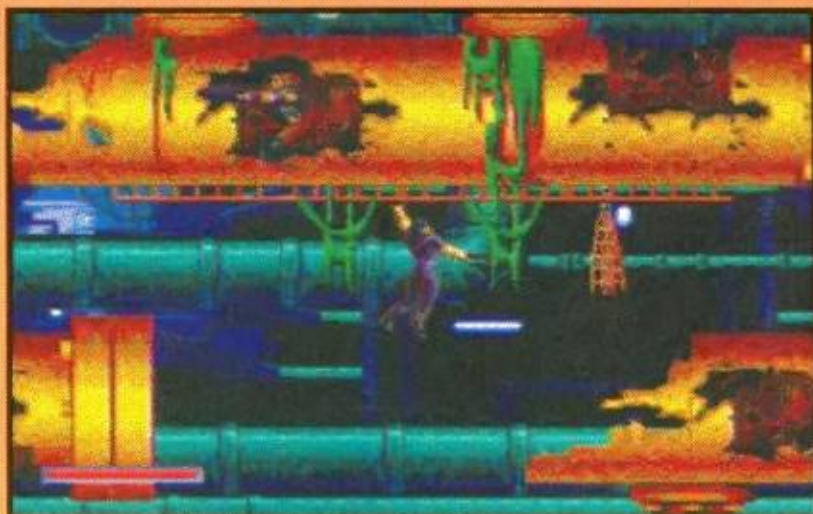
Demolition Man

Steuerung, bedrohlichen Techno-Rhythmen und vor allem deftigen Schußgeräuschen kann man Slys wortkargem Alleingang dennoch einen herben Charme nicht absprechen.

45



Die Grafiken erhielten einen düsteren Endzeit-Anstrich mit wenigen Details.



Im hektischen zweiten Level wird das Geschehen aus der 3/4-Perspektive dargestellt.

Check Up

Mega Drive
16 MBit



Demolition Man Jump & Shoot
Hersteller: Acclaim Tel.:-
Release Erhältlich Preis ca.: DM 109,95
Spieler.....1
Levels.....10
Save Game.....-
BesonderheitenZiemlich brutal

Grafik 64%
Sound 65%
Gesamt 60%

Leider nur eine knallharte Brutaloballerei der konventionellen Art für den Pixel-Stallone.

ANKAUF & VERKAUF

A.B. GAMES

MO-FR 12-20 UHR

ANDREAS BENDER

SA + SO 12-18 UHR

MEGA DRIVE		MEGA CD		32 X	SATURN	
Batman Forever 99,-	NBA Jam T.E. 99,-	Batman Returns 89,-	Earthworm Jim 99,-		Adapter US/DT/JP 59,-	Virtua Racing 99,-
Boogermann 79,-	NHL '96 99,-	Ecco 89,-	Ecco 89,-	DT-Version	Virtual Hydlide 99,-	
Champion's World	Paws of Fury 79,-	Fifa Soccer 79,-	Final Fight 89,-	Saturn 629,-	JP-Version	
Class Soccer 59,-	Pete Sampras '96 119,-	Final Fight 89,-	INXS 29,-	Action Replay 99,-	Adv. Military Com. 179,-	
Comix Zone 129,-	Phantasy Star IV (DT) 109,-	Kriss Kross 59,-	Microcosm 89,-	Antennenkabel 58,-	Astal 99,-	
Crash Dummies 49,-	Primal Rage 119,-	NBA Jam 89,-	NHL Hockey 94 79,-	Bug 109,-	Fantastic Pinball 139,-	
Dragon 49,-	Samurai Showd. 119,-	Prince of Persia 79,-	Skeleton Krew 109,-	Cyber Speedway 99,-	F-1 Formula One 139,-	
Dschungelbuch 99,-	Schlümpfe 109,-	Prize Fighter 89,-	Sonic & Knuckles 99,-	Digital Pinball 99,-	The Duel 139,-	
Dune II 119,-	Seaquest DSV 119,-	Puggsy 79,-	Spiderman & X-Men 79,-	Fifa Soccer '96 (Nov.) i.V.	King of Boxing 139,-	
F1 Championship 99,-	Shaq-Fu 79,-	Silpheed 69,-	Spirou 119,-	Pebble Beach Golf 99,-	King of Racing 139,-	
Foreman for Real 109,-	Skeleten Krew 109,-	Shining Force 109,-	Stargate 99,-	Lenkrad 129,-	Layer Section 139,-	
Fiver Pitch Soccer 109,-	Soulstar 89,-	Soulstar 89,-	The Punisher 119,-	Myst 99,-	Race Drivin 99,-	
Fun's Games 29,-	Theme Park 119,-	Star Wars Chess 89,-	True Lies 99,-	Mystery Mansion 129,-	Sega Rally 149,-	
Garfield 119,-	Turtels 59,-	Starblade 89,-	Turtels 59,-	NBA Jam T.E. 99,-	Steam Gear Mash 139,-	
Havoc 69,-	Turtels Tournament 79,-	Thunderhawk 89,-	Turtels Tournament 79,-	NHL 96 (Nov.) i.V.	Twin Bee Pack 139,-	
Justice League 99,-	Vectormann 129,-	Wonder Dog 89,-	Vectormann 129,-	Panzer Dragon 109,-	Virtua Cop + Pistole 179,-	
Kick Off III 69,-	Weapon Lord 139,-	World Cup USA 94 89,-	Weapon Lord 139,-	Panzer Gener. (Nov.) 99,-	Virtua Fighter II 159,-	
Landstalker 119,-	Wolverine 79,-	WWF Rage in the Cage 89,-	Wolverine 79,-	Parodius 99,-	Virtua Open (Tennis) 139,-	
Light Crusader 119,-	WWF Raw 99,-		WWF Raw 99,-	Primal Rage 99,-	Virtua Hang On 139,-	
Lothar Matthäus 119,-				Rayman 99,-	Wing Arms 139,-	
Marco's Magic Foot. 79,-				Robotica 99,-	X-Men 139,-	
Marsupilami 119,-				Shinobi X 99,-	US-Version	
Mazin Wars 49,-				Slayer 99,-	NHL All Star Hockey 139,-	
Micro Machines 96 109,-				Street Fighter 99,-	Sim City 2000 139,-	
				Street Racer 99,-	Theme Park 129,-	
				Virtua Fighter Rem. 69,-		

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.

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



“

In dieser Ausgabe der Tips & Tricks findet ihr die erste von drei Lösungen zu den aktuellsten Spielen: Virtua Fighter auf dem 32X, Vector Man für den Mega Drive und Shinobi X für den Saturn. In Verbindung mit einigen der neuesten Cheats sollte das für alle genug Stoff sein. In der ABC-Rubrik am Schluß habt ihr die Gelegenheit, von einigen eurer älteren Spiele den Staub herunterzublasen und mit ihnen weiterzukommen als jemals zuvor. Verliert keine Zeit - lest einfach weiter!

Er David Maderer

”

SEGA Magazin Tips & Tricks

DIE COMPUTEC VERLAG POWER TIPS 12/95

KOMPLETTLÖSUNG

- 2 Virtua Fighter 32X
- 6 Vector Man
- 10 Street Racer
- 12 Batman Forever

16 CODES

18 HELPLINE

21 VERKAUFSHITS

22 ACTION REPLAY

23 LESER-TIPS

SATURN TIPS

- 24 Shinobi X
- 28 Digital Pinball

30 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 !!!

VIRTUA FIGHTER



Hier handelt es sich wahrscheinlich um das erste echte 32 Bit-Produkt, das für den 32X auf den Markt kam. Die Grafiken sind großartig, sie stehen der Saturn-Version an Flüssigkeit in nichts nach, außerdem kann man zwischen verschiedenen Perspektiven und sogar einem Acht-Spieler-Wettkampf wählen. Genießt es!

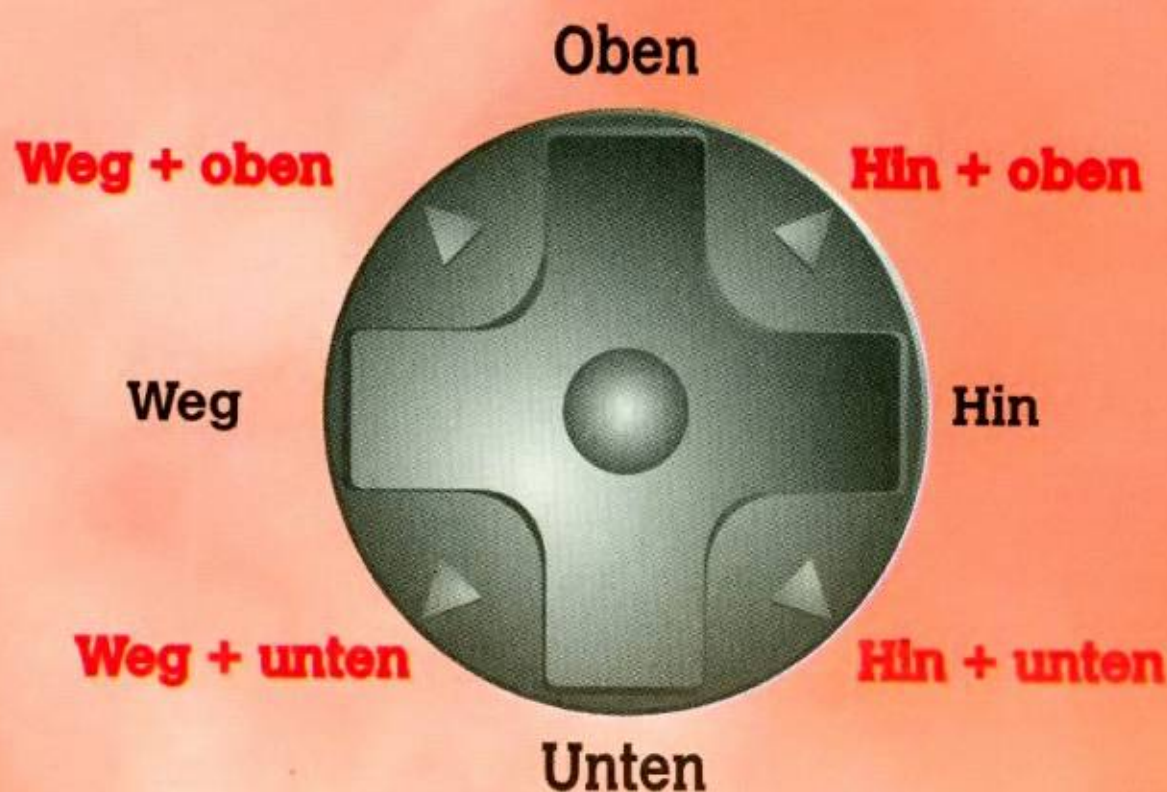


Verteidigung A-Button
Punch B-Button
Kick C-Button

Punch + Kick
 Drücke beide Knöpfe gleichzeitig

Punch, Kick
 Drücke beide Knöpfe nacheinander

Punch + Kick, Punch + Kick
 Drücke die Knöpfe gleichzeitig in Folge

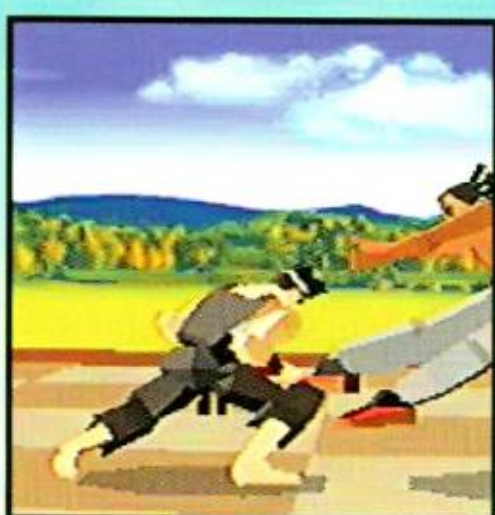


AKIRA

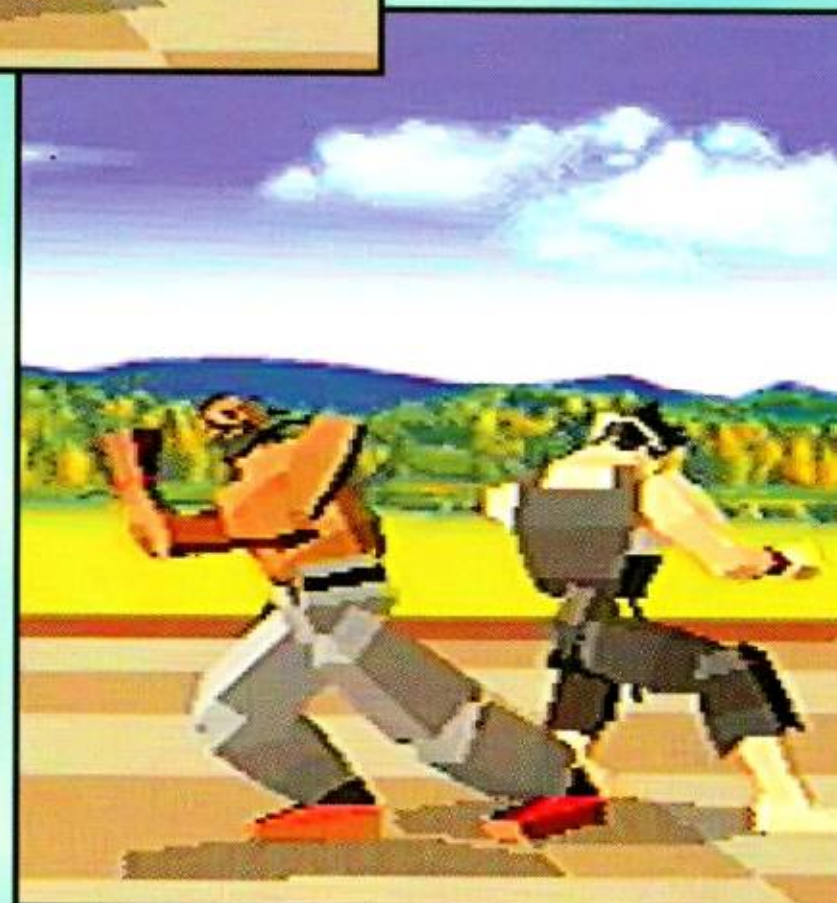
Akira Yuki hat sich auf den Nahkampf spezialisiert. Er verfügt nicht über eine breite Palette an Würfen oder Combos, zeichnet sich aber in seinen Gegenangriffen und seiner Angriffstechnik aus.

Verwende seinen Trip (Unten und Punch), um einen Punch-Hagel abzuwehren. Dieser Move schwächt den Gegner nicht wirklich, bringt ihn jedoch in eine verletzliche Position, in der man ihn aus der Luft attackieren kann. Wenn dein Gegner einmal auf dem Boden liegt, läßt du eine Stomp Attack folgen (Oben und Punch).

Akiras Pull in, Throw out (Unten + Weg, Hin + Punch) ist ein weiteres gutes Beispiel für seine starken Gegenattacken. Wenn man von einem Gegner unter Druck gesetzt wird, kann man mit diesem einfachen Move das Blatt wenden. Lasse auch



hier wieder eine Stomp Attack folgen. Akiras bester Move ist zweifellos sein rückwärtiger Uppercut (Weg, hin + unten + Punch + Kick). Dagegen kann man sich unmöglich verteidigen, und dieser Move läßt sich mit verschiedenen Punch- und Kick-Kombinationen (Hin, Hin + Puch + Kick, Punch, Kick) ergänzen.



PAI

Pai ist die schnellste Fighterin im Spiel, aber sie hat nur ein eingeschränktes Repertoire an Moves. Die meisten bestehen aus Combo-Attacken oder Würfen gegen Angriffe.

Ihr Wrist Twist (Verteidigung + Punch) ist sehr wirkungsvoll gegen den Punch, kann aber Probleme bereiten, wenn er nicht sauber ausgeführt wird.

Der Pushover (Weg, Hin + Punch) ist schwieriger zu erlernen, aber wenn man ihn einmal beherrscht, ist er noch effektiver als der Wrist Twist und kann leichter mit einer Stomp Attack (Oben, Punch drücken) ergänzt werden. Wenn du schnelle wirkungsvolle Punch-Kick-Kombinationen willst, benutzt du ihren Triple-Punch und den Kickflip (Punch, Punch, Punch, Oben + weg + Kick), gefolgt von ihrem Triple Punch und dem Mid-Kick (Vorwärts, vorwärts (halten), Punch, Punch, Punch, Kick) und schließe mit einem Triple Punch und einem Spinning Crescent (Punch, Punch, Punch, Kick).



WOLF



Er ist groß und schwerfällig, aber sein Arsenal an Würfen und Kampftechniken ist tödlich. Die meisten seiner Würfe entziehen dem Gegner mehr als die Hälfte seiner

Energie. Lasse all seinen Würfen eine Stomp Attack (halte Oben, drücke Punch) folgen, dann einen Knee und einen Uppercut (Hin + Kick, Unten + hin + Punch) - dies wird den Feind so sehr schwächen, daß man den Sieg schon so gut wie in der Tasche hat.

All seine Würfe sind spektakulär anzusehen, aber einige sind sehr schwer auszuführen, wenn man angegriffen wird. Verwende ausschließlich Twirl and Hurl (Weg, unten, hin + Punch), wenn du deinen

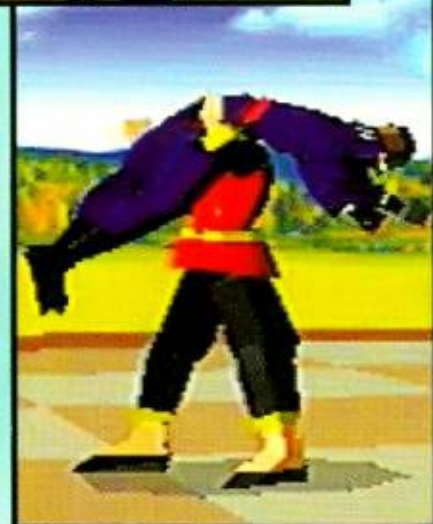
Gegner unter Druck setzt, und wenn du Wolf damit konfrontierst, wird er den Boden genauer untersuchen.

Der Body Slam (Hin + Punch) ist ganz anders: schnell, sehr wirkungsvoll und - wenn das Timing stimmt - gut, um aus Combo-Attacken herauszukommen.



LAU

Lau kann sich des größten Combo-Repertoires im Spiel rühmen, sein einziger Nachteil besteht in dem Fehlen wirklich verheerender Würfe. Sein spektakulärster Move ist die berühmte Stomp Attack, bei der du mehrere Male gegen die Brust des Gegners trittst. Du kannst mehrere von Laus Combos miteinander kombinieren, um noch größeren Schaden anzurichten. Seine Running Punches (Punch, Punch) können vor oder nach jedem der folgenden Moves eingesetzt werden. Sein Hop Kick Flurry (drücke oben + hin + Kick, Punch, Punch, Punch, Kick) gefolgt von der großartig anzusehenden Stomp Attack (halte B, drücke Punch) wird jeden Angriff stoppen und dem Gegner eine ganze Menge Energie entziehen. Setze seinen Knife, zwei Punches und den Crescent Kick (unten + hin + Punch, Punch, Kick) ein, wenn dein Gegner versucht, wieder auf die Beine zu kommen. Dieser superschnelle Move wird jeden Angriff aus einer liegenden Position kontern und den Gegner auf den Boden zurückwerfen.



JEFFRY


Der australische Fischer ist langsamer als Wolf, aber wenn man ihn richtig handhabt, kann er zu einem tödlichen

Kämpfer werden. Er verfügt über eine große Auswahl an Würfeln und ein paar Doppelschlag-Kombinationen sowie

über eine Reihe nützlicher Punches.

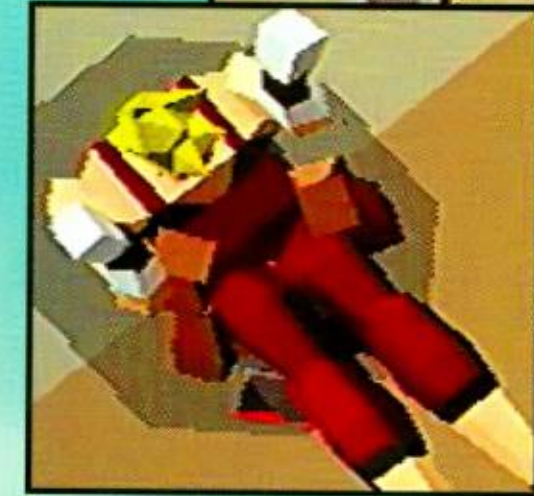
Wenn sich dein Gegner verteidigt, indem er in die Hocke geht, setzt du entweder Jeffrys Grab Face (unten, Punch) oder seine Powerbomb (unten + hin + Verteidigung + Punch + Kick) ein.

Diese beiden Moves



machen es deinem Gegenüber unmöglich, sich zu verteidigen, da es gezwungen ist anzugreifen und Jeffrey damit die Gelegenheit zum Kontern bekommt. Seine beiden großartigen Konterwürfe, die den größten Schaden anrichten, sind der Crucifix Piledriver (unten + hin, unten + hin + Punch + Kick) und der Backbreaker (Verteidigung + Punch). Letzterer muß von hinten ausgeführt werden. Es ist sein spektakulärster und verheerendster Move, der dem Gegner die Fluchtmöglichkeit nimmt, indem man über ihn drüberspringt.

Jeffrey kann auch mit seinem Toe Kick o' Doom (Verteidigung + Kick, hin + Verteidigung, hin + Verteidigung + Punch + Kick) ernsthaften Schaden anrichten. Diese Kombination schickt deinen Gegner auf den Boden und gibt Jeffrey die Möglichkeit, seine knochenbrecherische Stomp Attack (oben halten, Punch drücken) anzuwenden.


KAGE

Kage verfügt über eine beeindruckende Palette an Würfeln und Kombinationen, aber er

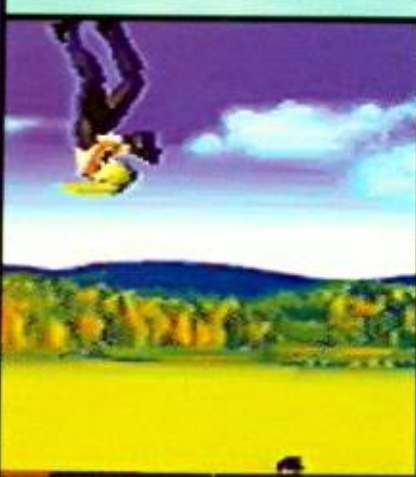
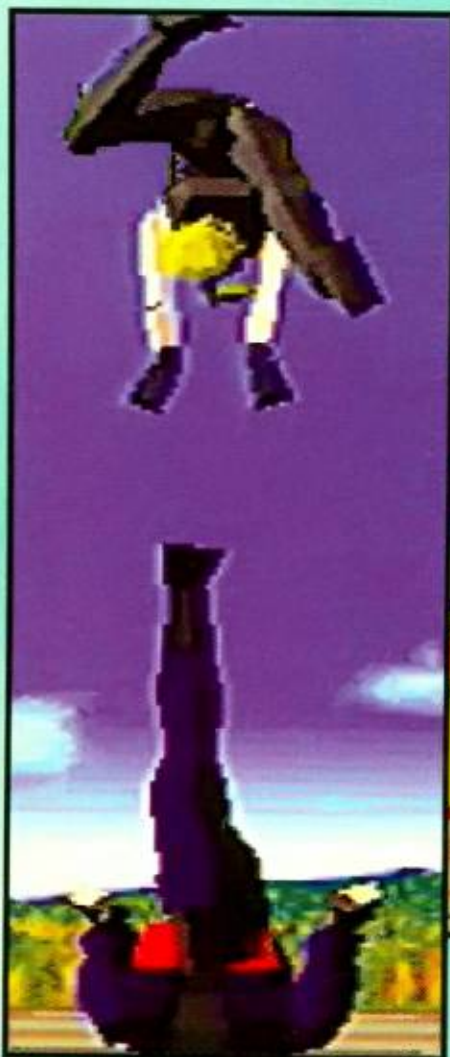
hat sich auf keinen bestimmten Bereich spezialisiert. Er sieht spektakulär aus, ist aber nur ein durchschnittlicher Kämpfer, und du mußt seine

Moves ausgiebig üben, um es mit Leuten wie Wolf oder Jeffrey aufnehmen zu können.

Verbinde Combos miteinander, um großen Schaden anzurichten - der Ten Foot Toss and Jump Kick (Weg + Punch, oben + hin + Kick) ist sein eindrucksvollster Move, der dem Gegner die meiste Energie abzieht. Lasse einen Heel Kick and Sweep folgen (unten, Verteidigung + Kick,

hin, hin + Kick) und erledige deinen Widersacher mit einem Triple Punch and Kickflip (Punch, Punch, Punch, oben + weg + Kick).

Falls du jemals unter Druck sein solltest und eine Gegenattacke brauchst, um aus dem Schlamassel wieder rauszukommen, benutzt du den Reaping Throw (weg, hin + Punch). Er ist sehr wirkungsvoll und schickt deinen Gegner zu Boden. Kage kann anschließend seine Stomp Attack mit dem Kopf voran ausführen (oben halten, Punch drücken).



SARAH

Sarah Bryant ist unglaublich zäh, wenn es darum geht, Schaden zuzufügen. Sie

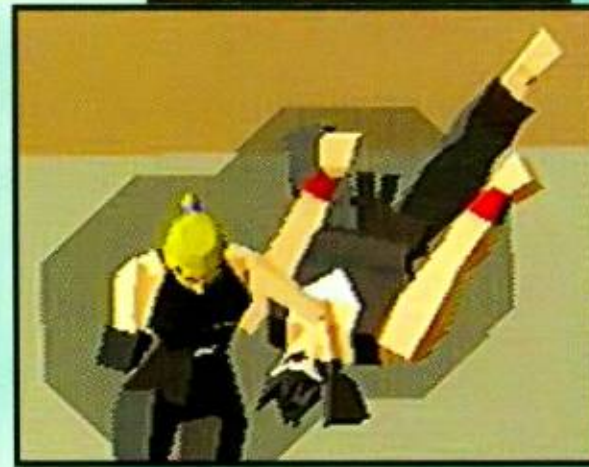
beherrscht superschnelle Kombinationen und energiefressende Würfe. Man kann sie leicht beherrschen und mit ihr tödliche Ergebnisse erzielen. Setze zu Beginn eines Kampfes Sarahs vielfältige Kombinationen ein. Die Schnelligkeit ihres Single Punch and



Roundhouse (Punch, Kick) gefolgt von ihrem Triple Punch and Kickflip

(Punch, Punch, Punch, oben + weg + Kick) ist nicht zu stoppen. Ihr Triple Punch and Hop Kick (Punch, Punch, Punch, oben + Kick) und ihr Elbow, Knee and Knee (hin + Punch, Kick, hin + Punch) ist auch sehr eindrucksvoll, rasant und stark genug, um mit jedem der größeren Gegner fertigzuwerden.

Setze ihre tödlichen Würfe mehr gegen Ende eines Kampfes ein, besonders ihren Torso Takedown (Verteidigung + Punch). Dieser Wurf

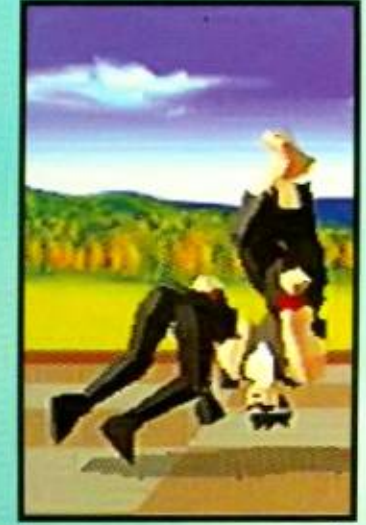


Problem bei diesem Move besteht darin, daß man ihn mit schrecklichen Resultaten kontern kann.

muß hinter dem Rücken des Gegners ausgeführt werden. Er verursacht größten Schaden und kann so schnell ausgeführt werden, daß ein Sprung über den Gegner zur Ausführung des Moves kein Problem darstellt.

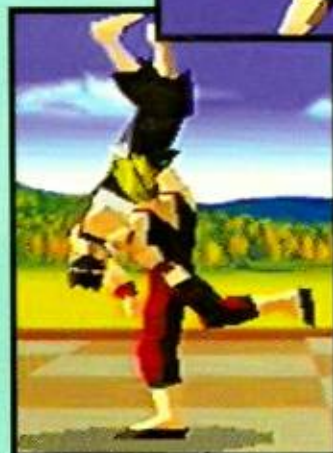
Auch ihre Jumping Clothesline (hin, hin + Punch) ist sehr effektiv und eignet sich hervorragend als Finishing Move.

Das einzige



JACKY

Jacky verfügt über eine durchschnittliche Auswahl an Moves. Nichts Besonderes, aber bei richtigem Einsatz recht



kleinen Auswahl an Würfen beginnen. Sein spektakulärster und schmerzhaftester ist der Brainbuster (Punch + Verteidigung) - leicht auszuführen und schwierig abzuwehren. Lasse



wirkungsvoll. Seine Schwester Sarah ist eindeutig das stärkere Familienmitglied, da Jacky sehr

mechanisch und folglich total vorhersehbar agiert. Im Gegensatz zu seiner Schwester muß Jacky einen Kampf mit einer

darauf entweder einen weiteren Brainbuster oder eine Jumping Clothesline (hin, hin + Punch) folgen. Wenn die Energieleiste deines Gegners auf weniger als die Hälfte geschrumpft ist, kannst du damit beginnen, Jackies

Kombinationen anzuwenden. Seine effektivste ist der Double Punch, Backfist and Sweep (Punch, Punch, weg + Punch, Kick), der von einem Elbow and Heel Kick (hin + Punch, Kick) gefolgt und dann mit einer Folge von Running Punches (Punch, Punch, Punch) abgeschlossen wird.

Jacky beherrscht auch die Backside Clothesline (Punch + Verteidigung), die von hinten ausgeführt werden muß und sich hervorragend dazu eignet, eine Attacke fortzusetzen, wenn der Gegner den Rückzug antritt, indem er über Jackys Kopf springt.

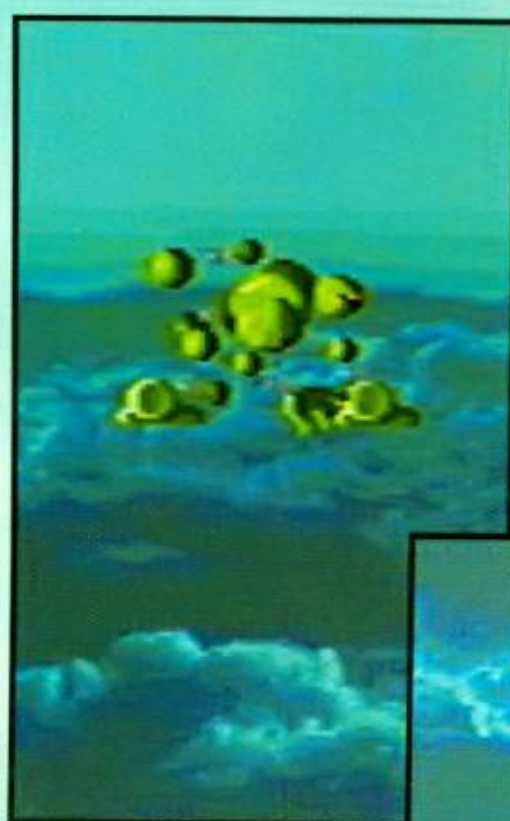


VECTORMAN



Die meisten neuen Plattformspele, die auf den Markt kommen, sind langweilig und bieten nichts Neues. Für gewöhnlich ist noch etwas anderes nötig, um sie auf Dauer interessant zu machen. Vectorman ist nicht anders, aber aus irgendeinem Grund wahrscheinlich der spielbarste Plattformer, der in diesem Jahr erschienen ist. Es ist einfach brillant, wie er sich in die verschiedensten Objekte morphen kann, die Grafiken sind sehr flüssig, und die Techno-Musikbegleitung gibt dem Spiel einen sehr futuristischen, comicartigen Touch. Da dieses Spiel so gut ist, bieten wir euch einen Schritt-für-Schritt-Führer durch Vectorman - die erste Hälfte diesen Monat und die zweite in der nächsten Ausgabe. Achte darauf, in jedem Level alle Fernseher zu zerstören, denn dadurch erhältst du verschiedene Icons, die für das Fortkommen lebenswichtig sind.

1. TAG TERRAPORT



Der zweite Fernseher auf der Startplattform enthält ein Schnellfeuer-Icon, das du auf jeden Fall mitnehmen solltest, da es dir die Zerstörung der Orbits erheblich erleichtert.



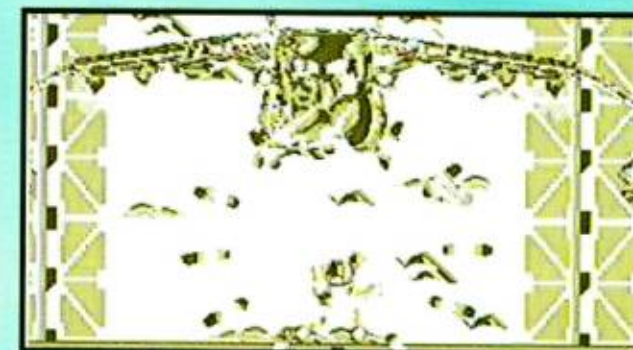
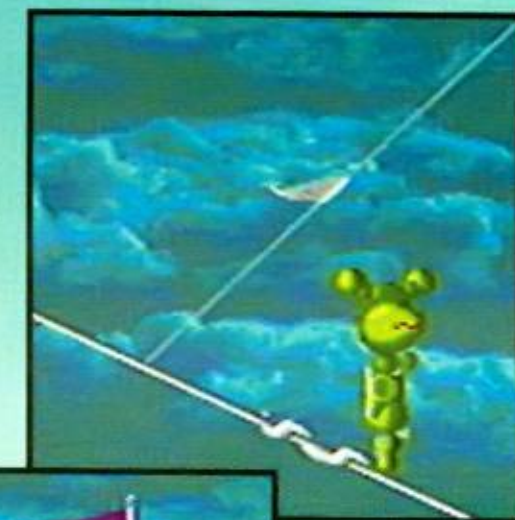
Wenn du ans Ende dieser Startplattform kommst, kannst du entweder die höher gelegenen Plattformen nehmen oder dich nach unten fallen lassen und die untere Route nehmen. Auf beiden findest du hilfreiche Objekte, und da das Zeitlimit im ersten Level recht großzügig bemessen ist, empfiehlt es sich, beide Wege zu erforschen. Auf der oberen Route gibt es einen geheimen unsichtbaren Vorsprung, auf dem sich ein Fernseher mit einer Bolo-Kanone befindet. Nach dem Vorsprung kommt eine Reihe von unsichtbaren Stufen, die nach unten führen und eine Menge Protonen (wichtig für einen hohen Spielstand) enthalten. Auf der unteren Route gibt es mehrere Fernseher, die Vervielfältigungs-Icons mit verschiedenen Nummern enthalten. Außerdem fliegen eine ganze Menge Protonen in der Gegend herum. Beide Routen treffen sich ungefähr in der Mitte

des Levels. Hier kannst du ein Orb-Icon einsammeln, eine Bombe, die alles auf dem Screen zerstört, wenn man sie zündet (du hast nur eine einzige, setze sie also mit Bedacht ein).

Vectorman kann ein bißchen weiter unten auch einen Fernseher finden, der einen Bohrermorph enthält. Dieser ermöglicht es dir, dich durch die Plattform zu bohren

und auf einer tiefer gelegenen Ebene eine Auswahl an Goodies einzusammeln. Am Ende des Levels fällt Vectorman in eine Metallgrube. Während seines Sturzes kann er Vorsprünge an der rechten Grubenwand betreten. Dort findet er zwei Fernseher mit Extra-Energie, die er für den Showdown am Ende des Levels dringend benötigt. Nach dem Einsammeln der Icons springst du nach unten auf den Boden.

Ein großes Flugzeug landet und beginnt, deinen grünen Helden anzugreifen, aber wenn Vectorman kontinuierlich nach oben feuert, während er in die gleiche Richtung eilt wie das Flugzeug, werden ihn die Metallkugeln und Bomben verfehlen. Diesen muß man erfolgreich ausweichen, um gewinnen zu können.



2. TAG METALHEAD



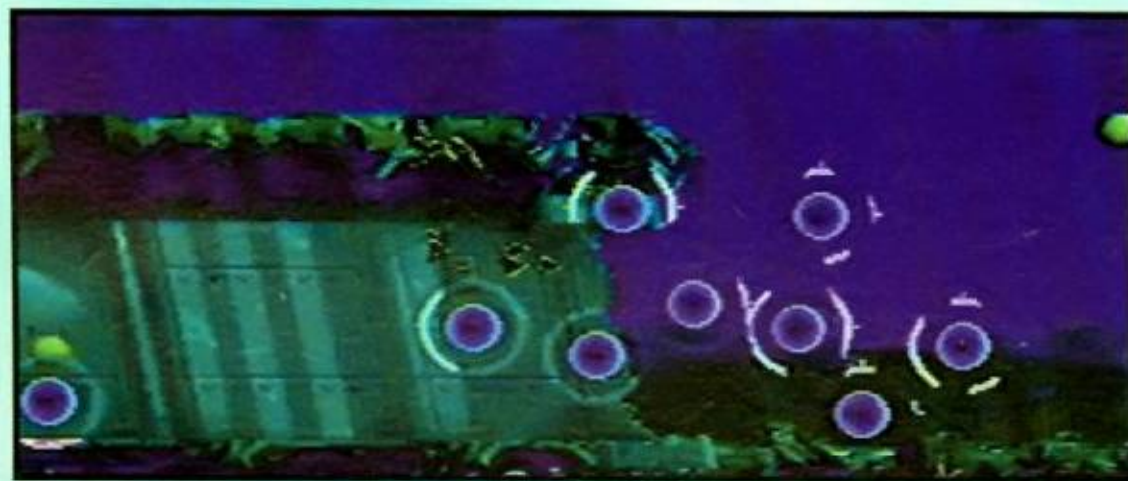
In diesem Level verwandelt sich Vectorman in einen Zug und zischt die Schienenstrecke entlang. Ein großer Orbot versucht, den Vector-Zug zu grapschen, aber wenn man Vor auf dem Joypad drückt und dann beim Angriff zurück zieht, schlüpft ihm der Zug durch die Finger. Feure während der ganzen Fahrt nach vorne, und



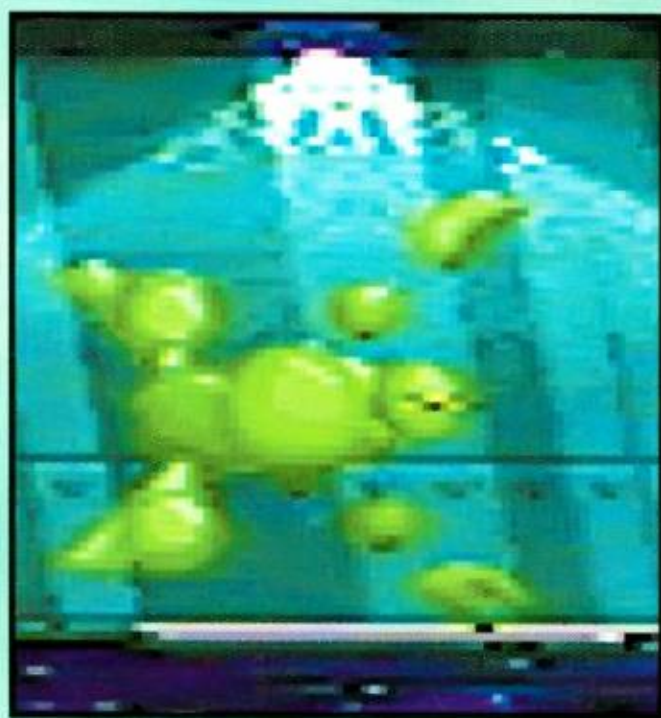
wenn du in Schwierigkeiten kommst, drückst du den Sprung-Button. Nach ein paar Treffern wird der Orbot seinen Geist aufgeben, und der Level ist beendet.



3. TAG TIDAL SURGE



Direkt unter der Plattform, auf der Vectorman startet, befindet sich ein Fernseher. Alle schwebenden Plattformen enthalten verschiedene Icons. Zerstöre die Kanonen, indem du dich beim Feuern direkt unter sie stellst, damit sie nicht zurückschießen können. Wenn sich die jeweilige



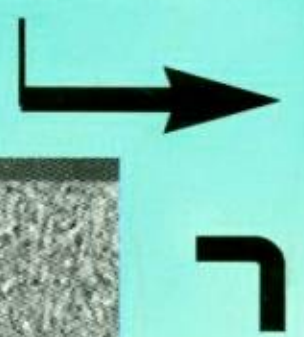
Kanone nicht in ein Icon verwandelt, springst du auf die Plattform, da darüber oft Fernseher herumschweben. Man findet einige Fischmorph-Icons, die Vectorman mit der Fähigkeit ausstatten, einen Teil des Levels

schwimmend zu durchqueren. Dies ist wichtig, da man schwimmend schneller vorwärtskommt als rennend - man spart also Zeit und macht mehr Punkte.

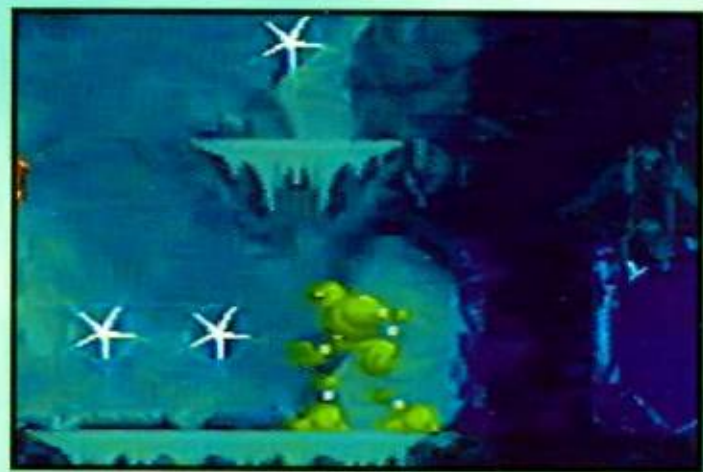
Vectorman wird außerdem eine Reihe von Bombenmorphs finden. In solchen Fällen gibt es



ganz in der Nähe einen blockierten Metalltunnel. Rolle Vectorman an die Wand, und die Bombe wird diese bei der Detonation zerstören. Nun kann unser Held den Tunnel betreten und die verschiedenen herumliegenden Icons aufsammeln. Am Ende des Levels kann Vectorman vor dem Sprung ins Loch nach oben hüpfen und einen versteckten Fernseher zerstören. Auf diese Weise gelangt er in den Besitz einer Kugel mit Extra-Energie.

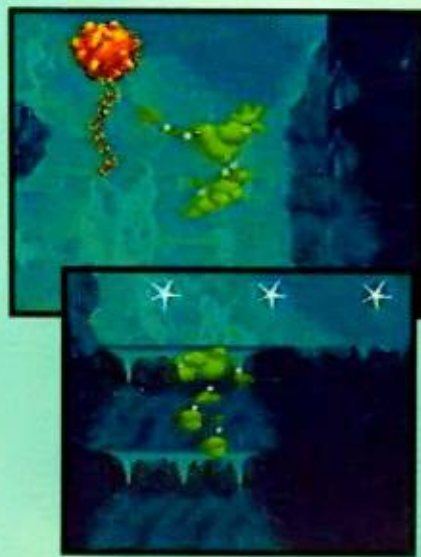


4. TAG ABSOLUTE ZERO



Auch in diesem Level ist das Zeitlimit recht großzügig bemessen, aber es gibt eine Menge versteckter Räume und Extra-Items zu entdecken. Demnach ist das Erkunden des Levels

ein recht harter Job. Er besteht aus einer großen Schlucht, in der Vectorman unten anfängt und sich dann über kleine Vorsprünge nach oben arbeitet. Sowohl in der linken als auch in der rechten Wand finden sich Geheimräume. Die Ein- und Ausgänge sind farblich ein wenig heller als der Rest der Wand. Die Räume haben unten einen Ausgang und oben einen Eingang. Wenn Vectorman sich also nach oben arbeitet, muß er einen Ausgang passieren, um zu einem Eingang zu gelangen. Verschwende keine Zeit, indem du versuchst, einen Raum durch den Ausgang zu betreten, es funktioniert nicht. In jedem versteckten Raum finden sich svenweise Protonen und ein Fernseher.



Wenn Vectorman das obere Ende der Höhle erreicht, findet er im Fernseher ein Missile-Icon, das ihn durch die Wand brechen läßt. Er taucht aus dem Wasser auf und gelangt nach draußen. Vector kann diesen Vorsprung auch durch den zweiten Geheimraum rechts betreten.



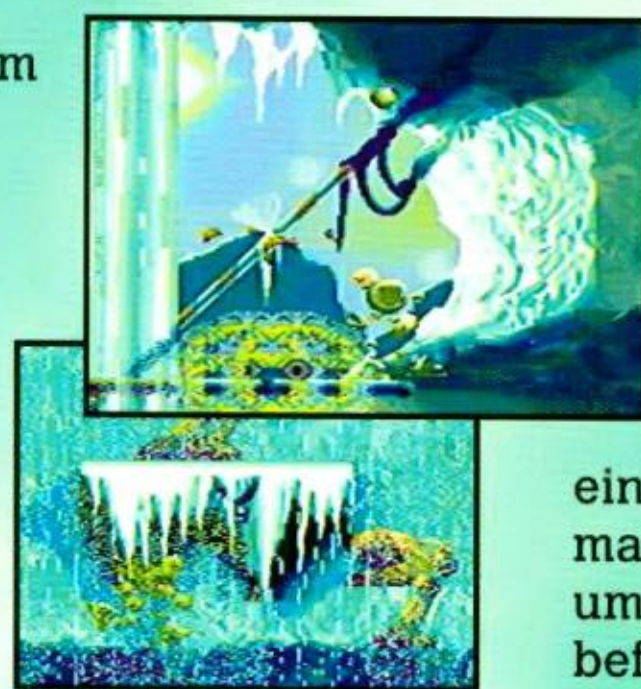
Außen auf dem obersten Vorsprung muß unser Held einen metallenen Pterodactylus und einen metallenen Eisbären zerstören. Wie bei dem Flugzeug im ersten Level sollte man ein Stück hinter dem Pterodactylus in die gleiche Richtung rennen und auf ihn feuern. Auf diese Weise kann Vector auf ihn schießen, ohne selbst in dessen Schußlinie zu stehen. Den Eisbären kann man erledigen, indem man auf den Vorsprüngen bleibt und auf ihn feuert, wenn er ohne Deckung ist.



A, B, Right, A, B, Right
A, C, A, Down, A, B, Right
and A
If you're low on energy, pause the game and enter the above code. Unpause it and your energy spheres will be replenished.

5. TAG ARCTIC RIDGE

Im Gegensatz zum Zeitlimit im letzten Level kannst du hier nicht so viel vom Labyrinth erforschen wie Vectorman möchte. Glücklicherweise erreicht er den Ausgang, wenn er sich auf allen Wegen immer rechts hält. Auf dem Weg kann sich Vector an mehreren Stellen in einen Bohrer verwandeln, was es ihm ermöglicht, in die unteren versteckten Räume vorzudringen. Die Ausgänge derselben führen ihn immer noch in die richtige Richtung. Egal welche Route du einschlägst, Vector wird auf jeden Fall den Skorpion mit dem Hundekopf treffen. Um ihn zu zerstören, muß unser grüner Freund hochspringen und

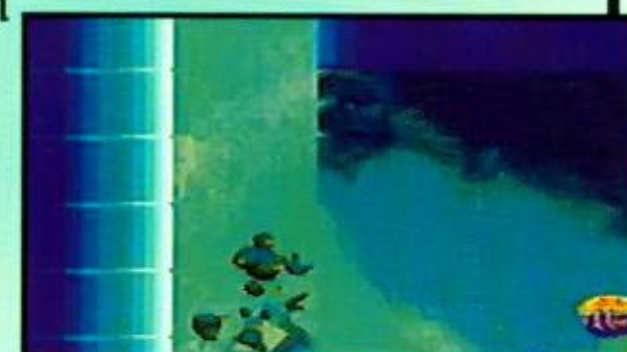
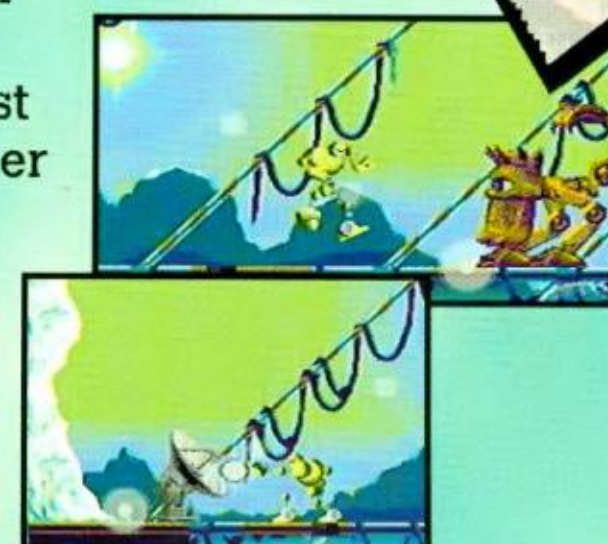


diagonal nach unten feuern. Dies trifft den Hund in den Rücken - das ist schwer, aber schnell zu



erlernen. Wenn der Hund einmal zerstört ist, betrittst du den Gang, den er bewachte, und du wirst zum Ausgang hinunterfallen. Es gibt auch

einen Receiver, den man zerstören muß, um in den Bonuslevel zu gelangen. Dieser befindet sich direkt vor dem Skorpion. Um ihn zu zerstören, muß Vectorman den Shield Controller zerschlagen, der sich direkt unter dem Receiver befindet. Um dorthin zu gelangen, mußst du den Bohrer in Morph von dem Fernseher unmittelbar vor dem Receiver einsammeln. Führe Vector in seiner ohrergestalt zum Receiver. Jetzt bohrt er durch die Plattform und gelangt auf den daruntergelegenen Vorsprung, von dem aus er den Shield Controller und damit den Receiver ausschalten kann.



6. TAG BAMBOO HILL



Dieser Level hat ein faires Zeitlimit, nicht zu großzügig, aber auch nicht zu hart. Es gibt mehrere Wege, bis zum Endgegner vorzudringen, der einzige Unterschied besteht in der Zeit und in den Waffen. Natürlich spart man auf dem kürzeren Weg Zeit und sammelt mehr Punkte, aber dort gibt es

auch nur ein paar vereinzelte Fernseher. Die längere Route weist ungefähr doppelt so viele Fernseher auf. Im ersten Raum mit den Seilen und den Flaschenzügen folgst du den Seilen nach rechts, bis du zu einer



Backsteinwand kommst, dann läßt du dich von einem Flaschenzug hochziehen und gehst an einem weiteren Seil ganz nach links, weiter nach oben an



einem weiteren Flaschenzug und schließlich am letzten Seil. Auf diese Weise gelangst du zu



einem Vorsprung mit einem Tunnel, der nach rechts führt. Im Tunnel sammelst du einen Bohremorph ein und brichst durch den Boden in einen weiteren Tunnel. So gelangst du zu einem weiteren Raum mit Seilen und Flaschenzügen. Führe die gleiche Sequenz wie vorhin aus, um

den letzten, nach rechts führenden Tunnel zu erreichen. Bevor du im letzten Raum den Endgegner triffst, hüpfst du beim letzten Sprung nach unten ganz nach rechts - dort gibt es eine tolle

Extrawaffe. Der Endgegner selbst ist sehr schwer zu zerstören; Vectorman muß hochspringen und diagonal nach unten auf die Glaskugel feuern.

Dies ermöglicht es ihm hineinzuschießen. Man braucht dazu Geduld und Zeit, aber übereile nichts, wenn du am Leben bleiben willst.



7. TAG ROCK 'N' ROLLER

In diesem Level verwandelt sich Vectorman in eine Spinne. Wenn sich die Matte aufrollt, muß der

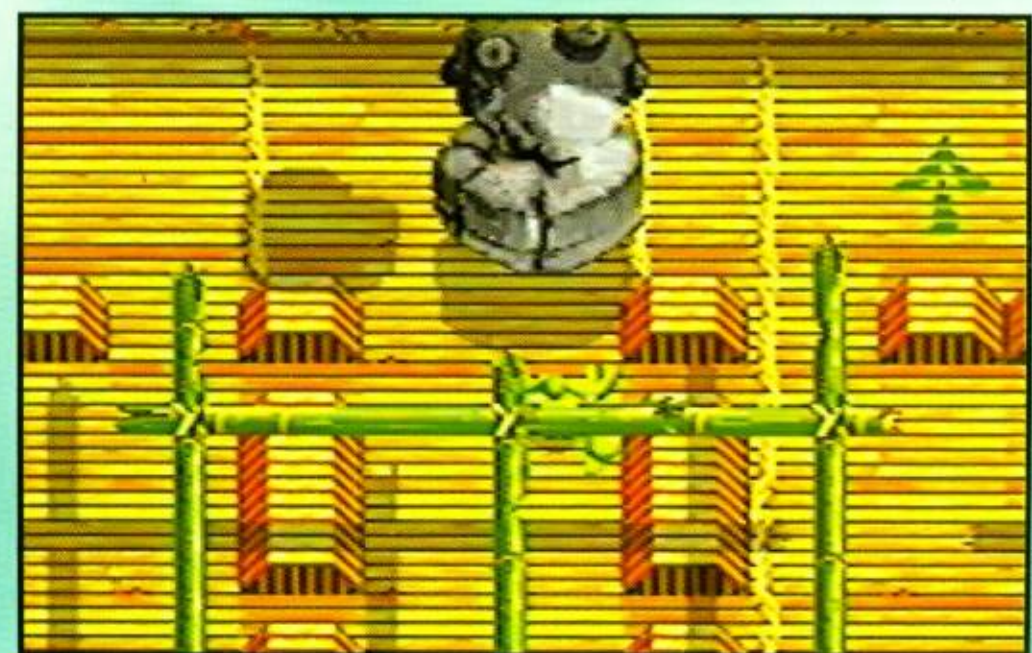


Morphmeister die Steinhände und die Bambusspitzen meiden. Die Steinhände boxen in unregelmäßigen Abständen die Matte, man

kann ihnen recht leicht ausweichen, und schließlich hat Vectorman immer noch seine Feuerkraft, um sich zu wehren. Die Matte wird von einer Reihe von Holzblöcken bedeckt. Diese Quadrate blockieren

Vectormans Weg und verlangsamen ihn, was es den Bambusspitzen wiederum ermöglicht, ihn einzuholen. Wenn Vectorman von einer der Spitzen berührt wird, bedeutet das seinen sofortigen Tod.

Auf der Matte gibt es auch grüne und pinkfarbene Pfeile, die die Wege zeigen, die man einschlagen kann. Die nach oben weisenden grünen Pfeile zeigen den richtigen Weg, während die pinkfarbenen scheinbar blockiert sind. Das ist nicht immer der Fall; wenn du Zeit genug hast und die Spitzen nicht zu nahe sind, solltest du auch die pinkfarbenen Wege erforschen, da sie viele Abkürzungen enthalten.



Fortsetzung folgt...

STREET RACER



Diese SNES-Konvertierung ist rasend schnell und sehr gut gelungen. Du kannst in allen vier Spiel-Modi (Championship, Head to Head, Soccer, Rumble) die acht unterschiedlichen Charaktere anwählen. Zudem könnt ihr den Sega Tap oder den Electronic Arts Vier-Spieler-Adapter verwenden und so zu dritt oder viert ins Rennen gehen.

HEAD TO HEAD



RACE

Dieses Zwei-Spieler-Rennen unterscheidet sich vom normalen Championship-Modus. Hier ist vor allen Dingen ein gutes Timing zwischen Geschwindigkeit und der richtigen Waffe gefragt. Auch die Turbo-Pick-Ups sind sehr wichtig, da dein Gegner dich nur schwer einholt, wenn du erst einmal davongefahren bist. Den Gegner solltest du nur herankommen lassen, wenn du Dynamit an der Stoßstange hast und es richtig zu seinem Nachteil plazieren kannst.



RUMBLE

Hier solltest du einen Fahrer mit einer Gewehr nehmen, z. B.

Ralph oder Zulu. Wenn du nämlich ein Gewehr hast, so kannst du einen Gegner, der an der Außenseite vorbei will, leicht von der Strecke schießen und so sicher gewinnen. Bleibe zudem besser auf der Innenspur. Diese ist zwar langsamer, aber auch sicherer, und du kannst von hier aus das Rennen diktieren.



SOCCER

Ein Fahrer, der fliegen kann (z. B. Hodja), wäre hier sehr angebracht. Denn ein gut getimter Flug kann dich ohne Probleme und ohne eine

Möglichkeit, dich zu stoppen, über die Köpfe der Gegner hinweg auf dessen Tor zubringen. Den Torwart kann man mit langen Schüssen überraschen, und man bringt den Gegner so auch leicht durcheinander und kann sich den Ball dann wieder schnappen.



CHAMPIONSHIP

BRONZE CUP

Du solltest hier regelmäßig die Waffen einsetzen und dir evtl. einen Fahrer, der fliegen kann, nehmen. Schaffst du es, mehr Gegner als irgendjemand anders von der Bahn zu schubsen, so erhältst du Bonuspunkte zu deinem Score dazu. Da es im Bronze Cup nur wenige Hindernisse entlang der Fahrbahn gibt, kannst du durch das Schneiden der Kurven deine

Position verbessern.



SILVER CUP



Nun werden die Rennen schon

um einiges schneller als vorher. Es kommt auf einen guten Start an, bei dem du, sofern du ein Gewehr hast, am besten gleich bei Grün viele Gegner wegschießt. Nun gibt es auch mehr Hindernisse, weshalb du beim Kurvenschneiden vorsichtiger sein mußt, da dies nun weitaus schwieriger geworden ist.

GOLD CUP

Beim Gold Cup kann man wirklich fast nur über den Start eine gute Position erreichen. Bleibst du nämlich schon am Start zurück, so kannst du deine Hochgeschwindigkeitsgegner unter Garantie nicht mehr einholen. Also sichere

dir über den Start einen guten Platz. Bist du erst einmal in der Menge drin, kannst du die anderen leicht rausschubsen. Das Schneiden von Kurven ist hier nicht angebracht, da einfach zu viele Hindernisse herumstehen und du dort hineinrasen würdest.



PASSWORD
jxpsvw

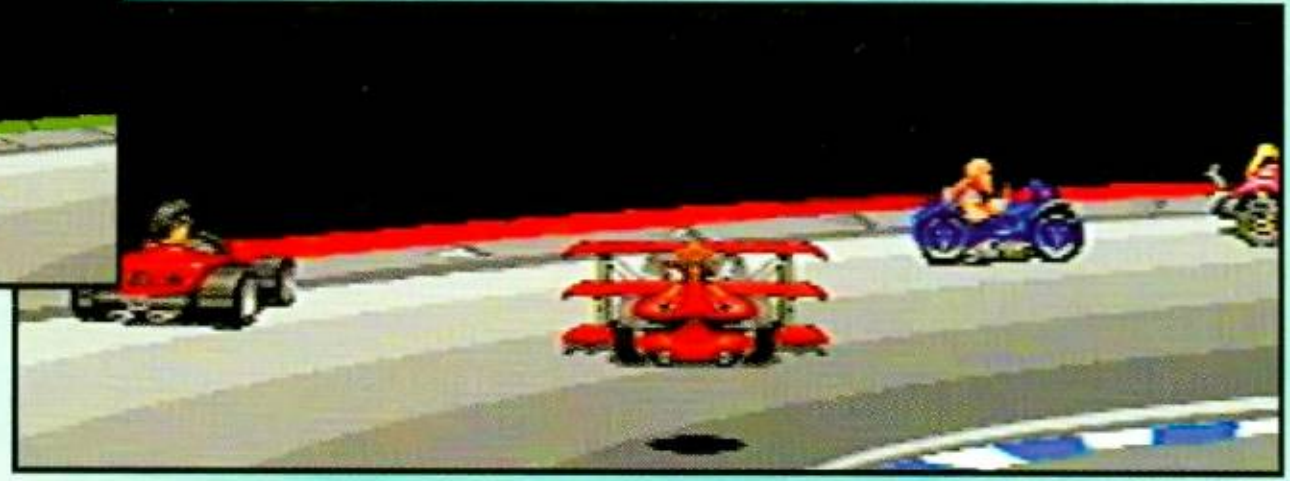
PASSWORD
befqmr

RUMBLE

LEICHT

Dieser Modus unterscheidet sich sehr vom Zwei-Spieler-Modus.

Versuche dich so lange rauszuhalten, bis sich einige der Computergegner von der Bahn geschubst haben. Danach fährst du einfach gemütlich auf der inneren Spur und schnappst dir einen Gegner nach dem anderen, wenn sie an dir vorbeifahren wollen. Greife so an, daß deine Gegner genau durch die Spalten in der Fahrbahnbegrenzung fliegen. Die Spalten schaffst du, indem du zweimal gegen den Rand fährst.



SCHWER

Hier gibt es keinerlei Barrieren am Rand der Fahrbahn. Am besten greift man die Gegner gleich nach dem Start an. Hier ist das Risiko

wesentlich geringer, als wenn viele Fahrer auf der Strecke

sind. Die Innenbahn ist wiederum am besten. Fahre aber nicht an der inneren Rand, da dein Fahrzeug sonst nach außen geschleudert wird.



SOCCER

OUTDOOR & INDOOR

Diese beiden Untergründe sind sich sehr ähnlich. Der Ball läuft bei Indoor leichter, ist aber auch leichter zu kontrollieren. Spielst du ein Goal-Spiel, so versuche eines der ersten Tore zu schießen. So bleibst du in der Nähe des Tores und kannst mit Rebounds oder Kontern leicht Tore erzielen. Es ist besser, wenn du nicht alle Tore auf dieses Weise schießt, da auch der Gegner mit dir im Strafraum bleibt.



EIS

Auf diesem Untergrund kann man sein Auto kaum richtig kontrollieren. Hast du ein Auto mit Flügeln, so benutze diese Option möglichst oft. Nur so kommst du über das Feld hinweg und kannst Tore erzielen. Übe vorher am besten auf den anderen beiden Untergründen. Die größten Siegchancen hast du, wenn du ein zeitlich begrenztes Match spielst und dich um das Tor herum aufhältst, bis du eine gute Tormöglichkeit bekommst.



BATMAN FOREVER

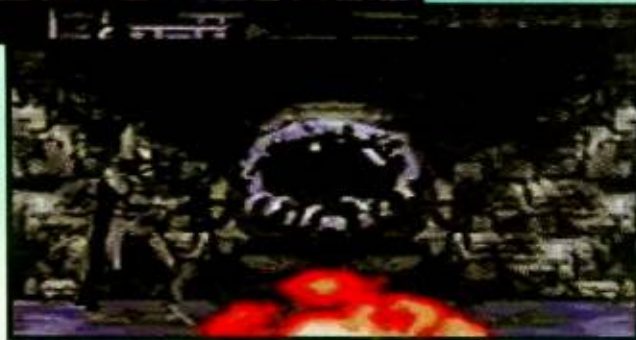


In der Bathöhle irgendwo außerhalb von Gotham City legt Robin die Kassette von Batman Forever in den Batdrive. „Sehr gut digitalisierte Personen, Batman. Diese 3D-computergesteuerten Grafiken lassen uns großartig aussehen.“ Der maskierte Kämpfer setzt sich in seinen Batchair, nimmt das Batpad zur Hand und beginnt zu spielen. „Ich kann's nicht fassen, Robin. Es gibt sogar einen Zwei-Spieler-Modus, wo wir uns gegenseitig helfen können, den Riddler zu besiegen. Das muß ich mir näher anschauen. Zum Bat-Computer, Robin.“ Nach einigen Batsekunden sind die Daten eingespielt. „Heilige Kuh, Batman, es gibt 80 verschiedene Stufen. Bei diesem Spiel wird sich bestimmt keiner langweilen!“ „Das stimmt, Robin. Und unsere Pflicht ist es, dieses Spiel zu knacken, damit sich die Bürger von Gotham City beruhigt zuhause hinsetzen und sicher sein können, dieses Spiel auch beenden zu können.“

ARKHAM ASYLUM (Irrenhaus)



ersten Zelle besiegt hat, kann er von der Mitte des Raumes aus mit seinem Greifhaken nach oben in einen geheimen Raum klettern und die extra Lebensenergiekapseln einsammeln. Außerdem gibt es dort eine Tür, die zu einer



Brücke führt. Einmal auf der Brücke, sieht sich unser Held zwei weiteren Kriminellen gegenüber. Renne nicht gleich davon, wenn du sie besiegt hast, denn von oben kommen zwei Behälter herunter, die Batman und Robin neue Lebenskraft

bringen. In der nächsten Zelle rechts vom Start tritt man unten gegen die Wand, was dir einen weiteren Weg eröffnet. Jetzt kletterst du mit Hilfe des Greifhakens durch die Deckenluke. Im oberen Level befindet sich ein Safe, den Batman mittels einer Impulskugel öffnen kann. Im Safe findest du Lebenskraft und eine Kreatur. Nachdem die Kräfte des Bösen besiegt sind, geh' weiter nach rechts zum nächsten Zellenblock.

In der Mitte der Zelle kann der maskierte Held eine Impulskugel zu Boden werfen, um den darunterliegenden Raum zu enthüllen. Dieser Raum ist voll mit zusätzlicher Lebensenergie. Die beiden Entlüftungsöffnungen können mit Impulskugeln zerstört werden. Hinter der linken befindet sich ein geheimer Generatorraum. Wenn du den Generator zerstörst, indem du ihn abschaltest, dann sind auch sämtliche Schockeinheiten im Rest des Levels ausgeschaltet. Im unteren Tunnel findet Batman einen zusätzlichen Weg wenn er zu der dunklen Zelle klettert. Wenn er dann im Kreis weitergeht, kommt er zu einem Geheimraum am oberen Ende des Weges. In diesem Raum gibt es eine falsche Wand hinter der ein Energiebonus versteckt ist. Wenn Batman dann weitergeht, findet er einen weiteren geheimen Raum



mit einer falschen Wand, hinter der ein neuer Weg verborgen ist. Währenddessen ist Doppelgesicht aus dem Gebäude geflohen,



seine Gefolgsmänner zurücklassend, um Batman zu vernichten. Wenn dieser jedoch beim Betreten der letzten Zellen eine Impulskugel wirft, dann erscheinen 3 Lebensenergiebehälter. Die Lebensenergie aus diesen Behältern wird ihm helfen, die auf ihn wartenden Kriminellen zu besiegen und in den nächsten Level zu kommen.

Nachdem Batman die beiden Insassen der



GOTHAM BANK



Rechts im Erdgeschoß kann Batman einen von Doppelgesichts Helfern finden, der sich hinter einem Blumentopf versteckt. Wenn du ihn besiegst, bekommst du zwei zusätzliche Lebensenergieboni.



Ein weiterer Bonus befindet sich im Deckenlicht, welches du mit Hilfe des Greifhakens erreichen kannst. Etwas weiter in diesem Level findet Batman den ersten Gebäudeplan. Der Plan ist nicht versteckt, also versichere dich, daß du ihn auch einsammelst, denn das ist der wichtigste Teil in diesem Level.

Nach diesem Punkt hat Doppelgesicht einen fatalen Fehler



begangen, indem er Lebensenergieboni in jeder Statue, Leuchte und Pflanze in diesem Level hinterlassen hat.



Außerdem muß Batman von diesem Punkt an beginnen, die gefangenen Wachmänner freizulassen. Einige dieser freigelassenen Wachmänner enthüllen Lebensenergieboni. Diese sind für dich lebenswichtig, denn nach deiner Befreiungsmision wirst du permanent angegriffen. Nachdem du das ganze Stockwerk geklärt hast, geh' zurück zum Aufzug und arbeite dich weiter nach oben. Im 7. Stock versichere dich, daß du jede Statue umgestoßen hast, denn dies bringt dir jede Menge Energie und andere gute Sachen. Verwende die Energie weise, denn sie füllt deine Lebenskraft wieder auf, also verschwende deine Zeit nicht damit, eine zweite einzusammeln, bevor die erste nicht fast aufgebraucht ist.

Der 9. Stock enthält jede Menge versteckte Geheimnisse, außerdem gilt es, einen Wachmann zu befreien und einen Haufen von Handlangern zu besiegen. Sei schlau in deinen Kämpfen in diesem Stockwerk, denn er gibt nur wenig Lebensenergie, was dieses Stockwerk sehr schwierig macht und dich viele Leben kosten kann.

Das 13. und letzte Stockwerk enthält einen weiteren wichtigen Fund. Da liegt ein sehr wertvoller Gebäudeplan am Start. Der Plan ist nicht versteckt, also sei nicht dumm. Außerdem findest du weitere Lebensenergie in den Statuen, Leuchten und Blumentöpfen.



DER ZIRKUS



Dieser Level hat ein teuflisches Zeitlimit. Es ist also ratsam, nach

uhrförmigen Icons Ausschau zu halten. Das erste findest du unter dem schrägen Seil am Zirkusrund. Auf der anderen Seite kann Batman eine Schallimpulskugel auf die Kiste werfen. Dies enthüllt einen geheimen Lagerraum.



Achte auf die Trommeln am Boden, denn jedesmal wenn du auf eine trittst, tauchen zwei kriminelle Clowns auf. Renn nicht vor ihnen weg, denn wenn du sie besiegst, erhältst du Lebensenergie und, was noch wichtiger ist, einen Lageplan.

Auf der unteren Plattform wird unser Superheld mit sechs Clowns konfrontiert. Benutze seinen Fegertritt, um einen nach dem anderen auszuschalten, mit so wenig



Energieverlust wie möglich. Nach rechts weitergehend, findet Batman einen weiteren lebenswichtigen Zeitsparer um diese Stufe zu beenden. Auf dieser Plattform findest du auch Lebensenergie, also keine Eile, denn du mußt bleiben und diese einsammeln. Die mittlere Plattform ist der unteren ziemlich gleich,



denn du findest dort ebenfalls Lebensenergie und ein Uhricon. Wenn du die obere linke Plattform erreichst, dann gleite hinunter auf einen geheimen Vorsprung. Dies ist die

wichtigste geheime Plattform dieses Levels, denn sie kann leicht übersehen werden und enthält viele gute Dinge. Das wichtigste allerdings ist der Lageplan, den du nicht übersehen darfst! Außerdem findest du dort Lebenskraft, einen weiteren Weg und unglücklicherweise auch einen weiteren Gegner.

Bevor du aufs Dach klettern kannst, muß Batman nach unten gleiten und sich dort links um den korrupten Clown kümmern. Links unter dem Dach findet der maskierte Kämpfer zwei Falltüren. Hinter der ersten befindet sich ein geheimer Raum mit einem nützlichen Zeiticon.

Nachdem du den Clown, der diesen Raum bewacht, besiegt hast, fällt eine Plattform herab, und Batman kann mit seinem Greifhaken auf die obere Plattform klettern. Einmal auf dieser Plattform, muß Batman am Seil nach unten rutschen und seitwärts in einen Geheimraum gleiten.

Durch die zweite Falltür kann Batman aufs Hauptdach gelangen. Hier muß er alle Gegner besiegen und auch alle Betonblocks zerstören. Wenn du eine Impulskugel auf den rechten Block wirfst, kannst du einen Geheimraum betreten. Hier muß du den Kriminellen besiegen, bevor du den Sendeturm erklimmen und die Bombe entschärfen kannst.



DOPPELGESICHTS VERSTECK



Das Versteck von Doppelgesicht ist das bei weitem schwierigste. Nimm dich vor dem Bösewicht in acht, der dich sofort angreift, sobald du den Raum betrittst.

Im Raum rechts von dir müssen alle Kisten eingeschlagen werden. Dabei kommt ein Hebel für einen Strahl zum Vorschein. Mach den Strahl an und kehre zurück zum Safe im Lagerraum. Batman kann nun mit seinem Greifhaken ein Loch in den Safe schlagen, was ihm den Weg in den unteren Level mit dem Säurebecken erschließt.

Nimm dich vor der grünen Säure in acht. In dem Raum gibt es einen weiteren Hebel, welcher eine Kiste senkt, damit Batman sich nach oben in die Ladezone des Warenlagers in Sicherheit bringen kann.

Im Warenlager trifft Batman auf Sugar. Sie verfügt über ein paar gefährliche Moves, also bewege dich sehr vorsichtig. Nachdem du sie einige Male attackiert hast, benutze die Batcuffs, welche du um einen

Plan gelegt hast, um sie unschädlich zu machen.

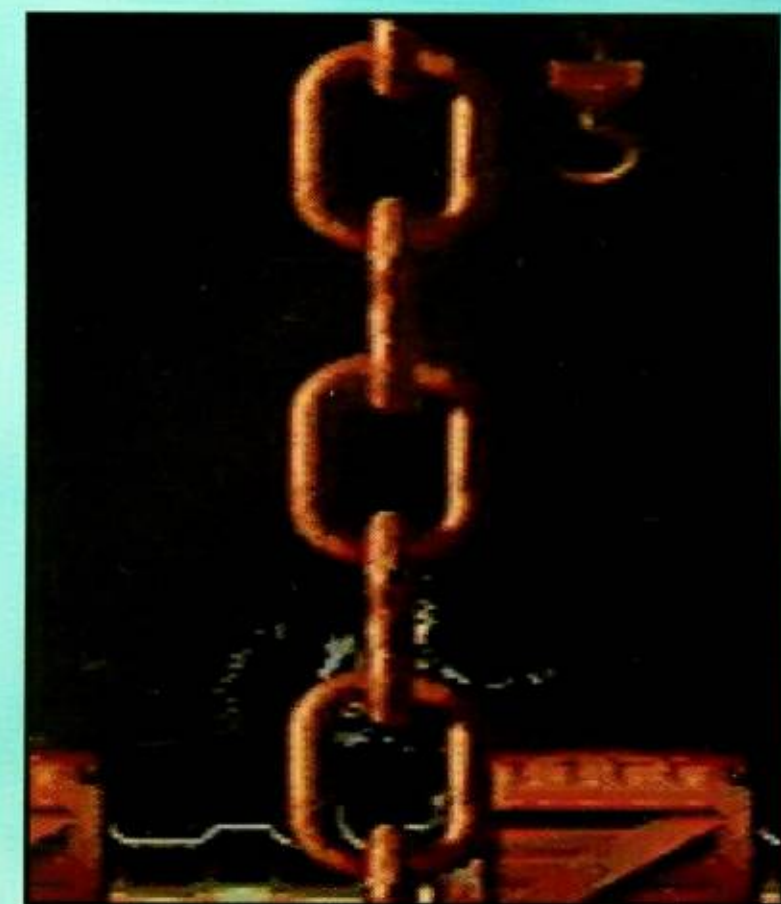
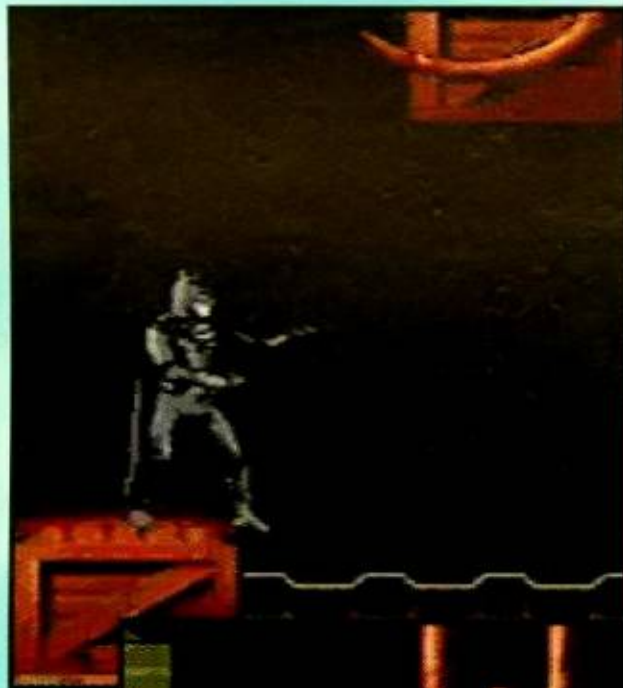
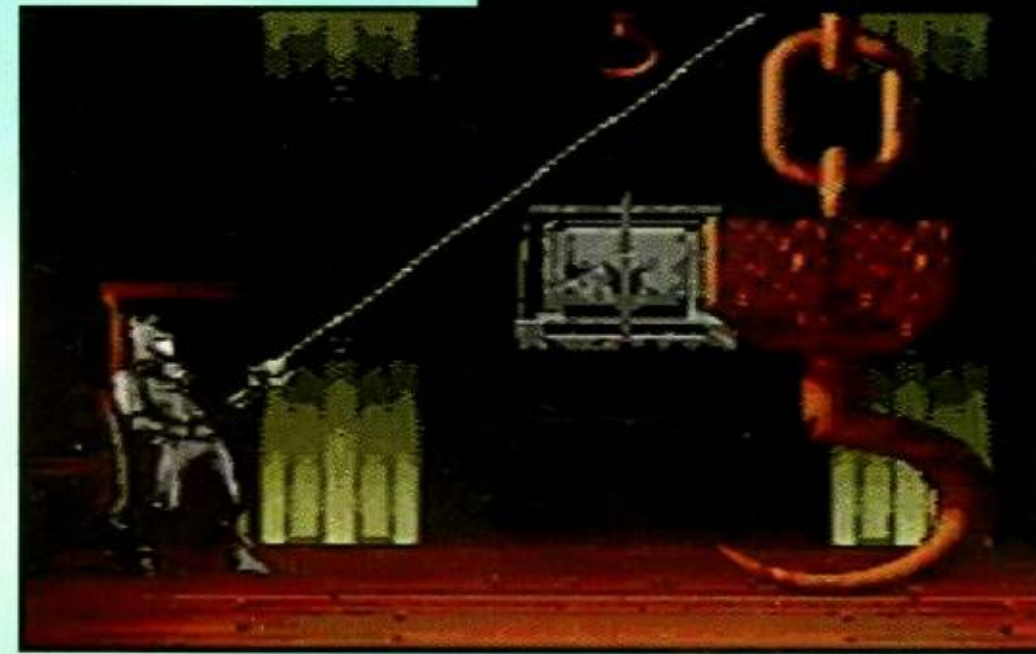
Alle Lücken im Warenlager können überquert werden, indem du dich über dir von einer schmierigen Stange zur nächsten schwingst.

Am Boden des Warenlagers befinden sich viele tödliche Säurebecken. Um diese zu umgehen, schießt du den Greifhaken nach oben und hebst dich über die Kisten, die den sicheren Weg blockieren, hinweg. Auf diesem Weg kommst du zu den Pressen, die alles plattdrücken, was unter ihnen hindurchwill, also spring besser über sie hinüber.

So kommst du zum letzten Raum des Warenlagers. Dort findest du einen

Geheimraum, wo eine Doppelrolle in die beiden Kisten drei Lebensenergie-Icons und einen weiteren Weg zum Vorschein bringt.

Jetzt betrittst du Doppelgesichts Raum, wo du gegen Sugar, Spice und Doppelgesicht kämpfen mußt. Der beste Weg, um Sugar und Spice zu erledigen ist, sich zu ducken und sie in die unteren Hälften ihrer Körper zu schlagen. Gegen die Schläge sind sie wehrlos und ducken vermeidet Gegentreffer. Doppelgesicht erneuert seine Energie jedesmal, wenn er seine Münze wirft. Batmans Hauptziel ist es also, ihn so stark zu attackieren, daß er diesen Trick nicht ausführen kann.



CODES

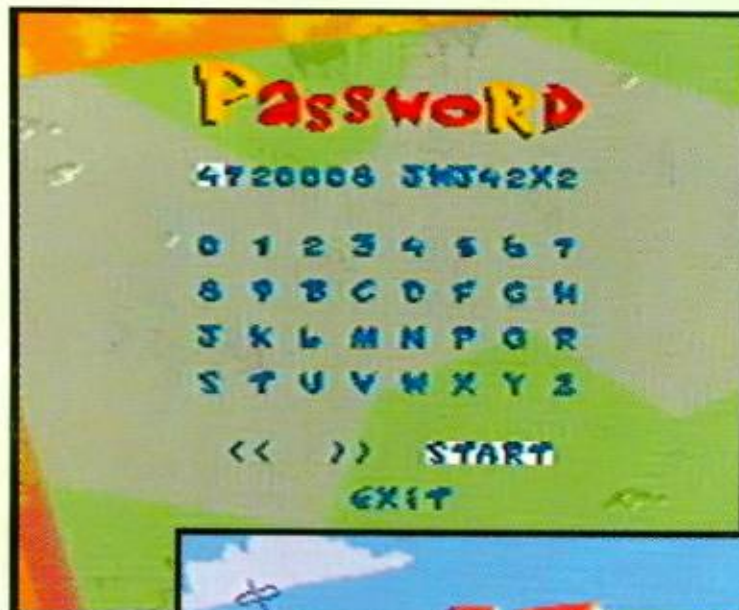
Wir haben auch diesen Monat wieder tolle Codes ausgewählt, die euch euer anstrengendes Spielerleben etwas erleichtern sollen.



THE REN & STIMPY SHOW

Paßwörter

Zoo	48Z0000-00022X4
The City	4300004-1XJ22XK
The Pound	2310008-JJ024X7
The Outdoors	4270008-JWJ42X2



CHAKAN, THE FOREVER MAN

Level-Anwahl

Überspringe die Terrestrial Plains und starte bei den Elemental Plains. Besitzt du einen „Doorway“-Zauber, dann gehe zu einem Abschnitt direkt über dem Eingang eines Luft-Tores und springe dort nach rechts hinüber. Du landest auf einer kleinen Plattform. Halte das Spiel an, und du wirst nun nur den „Doorway“-Zauber anwählen können. Spiele nun weiter, und Chakan wird auf den Knien zwei Tränke in die Luft halten. Nun drückst du B, und der Bildschirm blitzt auf und du hast gerade die Hälfte des Spieles hinter dich gebracht.

GENERATIONS LOST

Level Codes

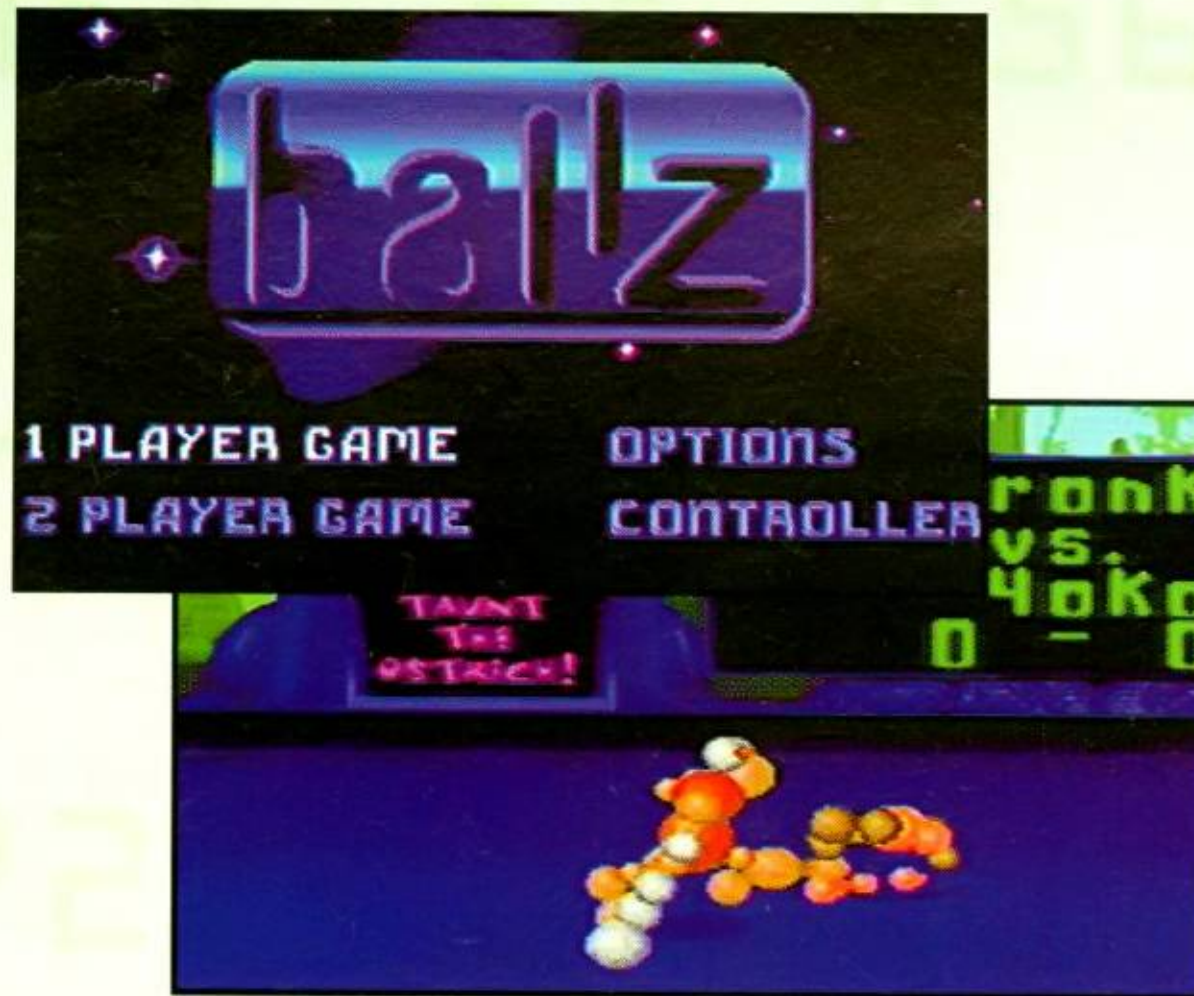
Der Temple	AGES
Generator	DUTU
Sicherheitssektor Sector	WARM

BALLZ

Gehe beim Titelbildschirm auf „1 Player“ und drücke neunmal A. So kommst du zu einem sehr schnellen Zwei-Spieler-Modus.

Um das Spiel als Red Belt zu starten, drückst beim Titel-Screen A, unten, unten, B, B, C, links und rechts.

Um das Spiel als Green Belt zu starten, drückst du dort A, A, unten, C, B, A, oben, oben, oben und unten.



X-MEN 2: THE CLONE WARS

Man kann 99 Leben bekommen, wenn man sein Spiel wie immer beginnt und im Schneelevel gleich zu Beginn das Spiel anhält. Nun drückt man unten + C gleichzeitig, oben, links, oben, rechts, rechts und C. Ein Ton bestätigt, daß man alles richtig gemacht hat, und nach dem nächsten Verlust eines Lebens besitzt man die besagten 99 Stück.

AIR DRIVER

Geheim-Modus

Gehe auf der Landkarte an eine Stelle, wo sich kein Kontinent befindet. Dann hältst du den Start-Button und drückst A, B, C, B, A, A, B, C, A und B. Nun kannst du folgende Optionen benutzen:

Unbesiegbarkeit: Halte den Start-Knopf gedrückt und gehe dann zu einem bestimmten Areal, um zu starten.

Um gegen das As eines jeden Gebietes zu kämpfen, hältst du A gedrückt und gehst dann auf den gewünschten Abschnitt.

Gegen den letzten Boss jedes Gebietes kämpfst du, wenn du C gedrückt hältst und dann wiederum den Abschnitt anwählst.



SEGA

SEGA
Magazin

SATURN MAGAZIN

5. Ausgabe
Dezember '95

TOLLE PREVIEWS

NHL ALL STARS
VIRTUA HANG ON
SEGA RALLY
GOLDEN AXE U.V.A.

ROBOTICA

Düstere 3D-Action im Weltall!



NHL ALL STARS
Der Eishockey-Knüller
mit perfekter 3D-
Optik!



THEME PARK-
Das sensationelle
Saturn-Debut
von Bullfrog!

COMPUTEC
V E R L A G

Der Sega-Spezialist



FIFA '96 89,-



Rayman 89,-



Thunderhawk 2 94,-



SEGA SATURN



SEGA SATURN:
JETZT ZUM AB-
SOLUTEN
KNALLERPREIS:
DM 629,-

SEGA SATURN:

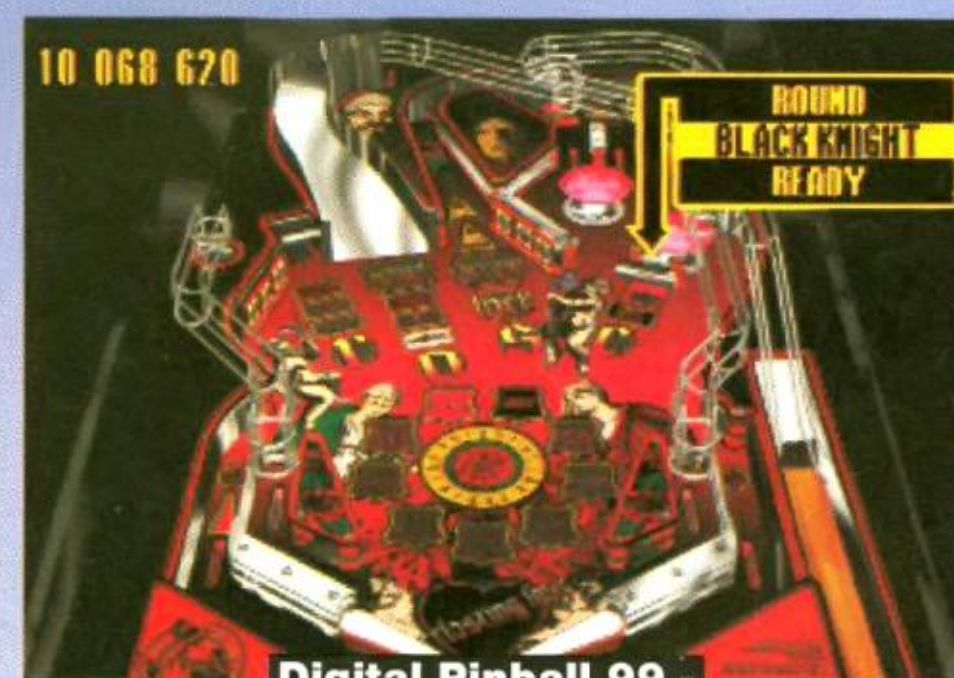
MEMORY CARD	99,-
MPEG-KARTE	329,-
VIDEofilme AUF ANFRAGE	
PHOTO CD-BETRIEBSSYSTEM	59,-
JOYPAD (SEGA)	44,-
LENKRAD	119,-
VIRTUA STICK	89,-
ACTION REPLAY SAT.	99,-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER	59,-
AFTERMATH (DEZ.)	99,-
ALIEN TRILOGY (DEZ.)	99,-
BUG	99,-
CASPER	94,-
CLOCKWORK KNIGHT II (NOV.)	99,-
CONGO (DEZ.)	109,-
CYBERIA (DEZ.)	99,-
CYBER SPEEDWAY	99,-
DAYTONA USA	109,-
DESCENT (DEZ.)	99,-
DIGITAL PINBALL	99,-
FIFA SOCCER 96 (DEZ.)	89,-
HIGH OCTANE (DEZ.)	99,-
MYST (KPL. DEUTSCH)	99,-
MYSTERY MANSION (KPL. DEUTSCH) ..	119,-
NBA JAM TOURN.	99,-
NFL QUARTERBACK CLUB 96 (NOV.) ..	89,-
NHL ALL STAR HOCKEY (SEGA)	94,-
NHL HOCKEY 96 (JAN.)	89,-
PANZER DRAGOON	109,-
PANZER GENERAL	89,-
PARODIUS - DELUXE	89,-
PEBBLE BEACH GOLF	89,-
PRIMAL RAGE	89,-
RAYMAN	89,-
REVOLUTION X (NOV./DEZ.)	89,-
ROBOTICA	99,-
SHELL SHOCK (NOV.)	99,-
SHINOBI X	99,-
STREET FIGHTER THE MOVIE	89,-
STREET RACER	89,-
ROCK'N ROLL RACING 2 (DEZ.)	99,-
THEME PARK (NOV.)	89,-
THUNDERHAWK 2 (DEZ)	94,-
VICTORY GOAL	109,-
VIRTUA HANG-ON (DEZ.)	109,-
VIRTUA FIGHTER REMIX	69,-
VIRTUA HYDLIDE	99,-
VIRTUA RACING	99,-
VIRTUA SNOOKER	99,-
VR BASEBALL	99,-
WATERWORLD ACTION	99,-
WORMS	94,-
WWF WRESTLEMANIA ARC.	99,-
X-MEN	99,-

SEGA SATURN GRUNDGERÄT **629,-**

(dt. Version; 1 Jahr Garantie;
incl. Scartkabel,
Controlpad, Batterie)



Shell Shock (Nov.) 99,-



Digital Pinball 99,-

MPEG-Karte

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



Die Nackte Kanone 44,-



Forrest Gump 44,-

Schnell, schneller, Theo Kranz Versand

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 18.30
Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag
unser Haus (Bei Paketen bis 16.30) und ist in der
Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Bei
Bestellungen von 3 Artikeln sogar portofrei. Sie
können auch unser kostenloses
Preislisten-Magazin mit frankiertem
(3.- DM), adressiertem Rückumschlag anfordern.

Theo KRANZ VERSAND & Laden

Täglich Neuheiten

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



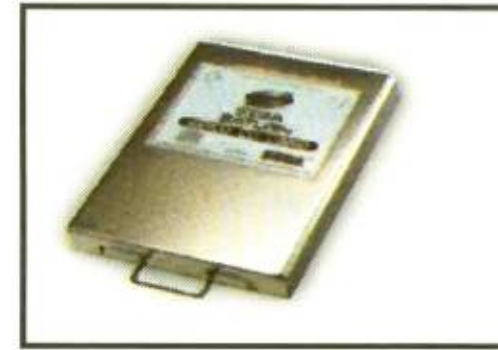
Power Up

Jetzt geht es aber richtig rund! Nicht nur daß Sega am 20. Oktober den Preis des Saturn drastisch senkte, so daß er jetzt schon für runde DM 630,- erhältlich sein dürfte, auch spielemäßig feuerte man eine Powerladung auf die neue Konkurrenz ab. Ausführliche Previews zu Sega Rally, Virtua Hang On, Mystaria, Golden Axe und Thunderhawk 2 garantieren einen zünftigen Spiewinter, während Theme Park, Rayman und Robotica schon jetzt für beste Unterhaltung sorgen. Wer bis jetzt immer noch keinen Saturn hat, versäumt wirklich eine ganze Menge!

Hans Ippisch

Hans Ippisch, Leitender Redakteur

SPECIALS



Die Video CD-Karte für den Saturn im Test.

VIDEO CD-KARTE04
Erster Test der MPEG-Karte.

PREVIEWS



Die Sega Rally-Sensation! Erste Bilder vom Zwei-Spieler-Modus.

GOLDEN AXE: THE DUEL11
Beat 'em Up in SSF II-Manier.

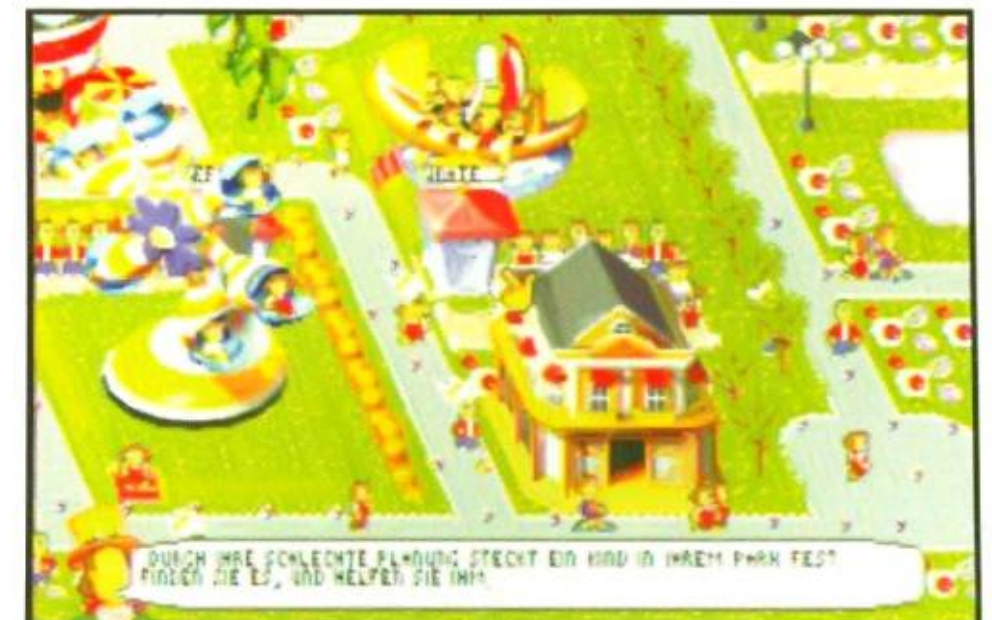
MYSTARIA07
Die Euro-Version von Riglord Saga.

NHL ALL STARS06
Geniale Sportspielunterhaltung!

SEGA RALLY08
Sensationelle Bilder!

VIRTUA HANG ON05
Sega-Klassiker kehrt zurück!

REVIEWS



Kann Bullfrog die MD-Version von Theme Park übertreffen?

THEME PARK12
Bullfrogs Megahit noch besser!

RAYMAN15
UBIs Jump & Run-Knüller!

ROBOTICA14
Düstere 3D-Action im Raumschiff!

Die Hits der Leser

Schon zum dritten Mal stürmt AM2 mit Daytona USA an die Spitze der Lesercharts!



1. (1)	Daytona USA	90%	3
2. (2)	Panzer Dragoon	91%	3
3. (3)	Virtua Fighter	87%	3
4. (Neu)	Virtua Fighter Remix	91%	1
5. (4)	Int. Victory Goal	85%	3
6. (Neu)	Digital Pinball	83%	1
7. (Neu)	Bug!	88%	1
8. (Neu)	Myst	85%	1
9. (Neu)	Street Fighter The Movie	70%	1
10. (5)	Pebble Beach Golf	80%	2

Was geht ab?

Unglaublich! Innerhalb von vier Wochen wandelte sich diese ehemals geruhsame Charts-Rubrik zum reinsten Leserfavoriten. Nicht ganz unschuldig sind natürlich die zahlreichen Neuveröffentlichungen von Sega, die für frischen Wind sorgten. An der Spitze liefern sich Daytona USA und Panzer Dragoon ein heißes Duell um die Führung, während die Virtua Fighter mit erheblichem Abstand zum Führungsduo gleich zweimal einen Platz beanspruchen. Allerdings könnten sie auch zusammen nicht in den Kampf an der Spitze eingreifen. Erstaunlich ist außerdem der hohe Neueinstieg von Digital Pinball, während mein augenblicklicher Favorit Pebble Beach Golf mit dem zehnten Platz etwas schlecht wegkommt.

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

SPECIAL

VIDEOS AM SATURN!



Daß der Sega Saturn mehr kann, als nur Spiele ablaufen lassen, hat Sega versprochen. Als erstes Zusatzgerät erscheint nun die Video CD-Karte, mit der man handelsübliche Video CDs abspielen kann. Wir haben sie getestet!



Als kleines Bonbon wurde ein Music Sampler mit insgesamt 18 Videos beigelegt.

Erwartungsgemäß bereitet der Anschluß der Video CD-Karte überhaupt keine Probleme. Man nimmt einfach die linke Abdeckung an der hinteren Seite ab, schiebt die Karte mit der Beschriftung nach oben in den dafür vorgesehenen Steckplatz und schließt den Schacht wieder. Selbst das Herausnehmen

gestaltet sich durch einen kleinen, herausziehbaren Drahtbügel enorm einfach. Wenn man die Video CD-Karte einmal eingebaut hat, was innerhalb weniger Sekunden geschieht, muß man sie nie wieder herausnehmen, da das System die eingelegten CDs automatisch erkennt. Handelt es sich um eine Spiel-CD, wird wie gewohnt das Game gestartet, legt man eine Video CD ein, schaltet das System automatisch zum opulenten Videoplayer-Menü um. Wie bei einem gewöhnlichen CD-Player kann man nun auf der Funktionsleiste den Film mittels des Playstufen-Icons starten. Optionen wie Vorspulen und Zurückspulen sind selbstverständlich. Damit ist das System aber bei weitem noch nicht ausgereizt. Man kann beispielsweise eine bestimmte Zeit eingeben, an der der Film gestartet werden soll. Interessant, aber nicht notwendig, sind die



Selbstverständlich darf sich man in das Geschehen hineinzoomen.



Im Flash-Modus kann man diesen Viel-Bilder-Effekt abrufen.



Die Benutzeroberfläche ist recht komplex geraten.

jedes dritte oder vierte, je nach Wahl. Wirklich brauchbar ist allerdings die einstellbare Zeitlupenfunktion, die im Gegensatz zu VHS-Videos perfekte Standbilder liefert. Genutzt werden können alle herkömmlichen MPEG-CDs, auch die, die für CD-i oder PC vorgesehen sind. Um die rund 330 Mark teure Karte besonders schmackhaft zu machen, legte man eine tolle Video CD bei, auf der sich u. a. Musikvideos von The Cure, Bon Jovi, Dire Straits und Tina Turner befinden.

Hans Ippisch ■



Mit dem Pad kann man problemlos zoomen und scrollen.



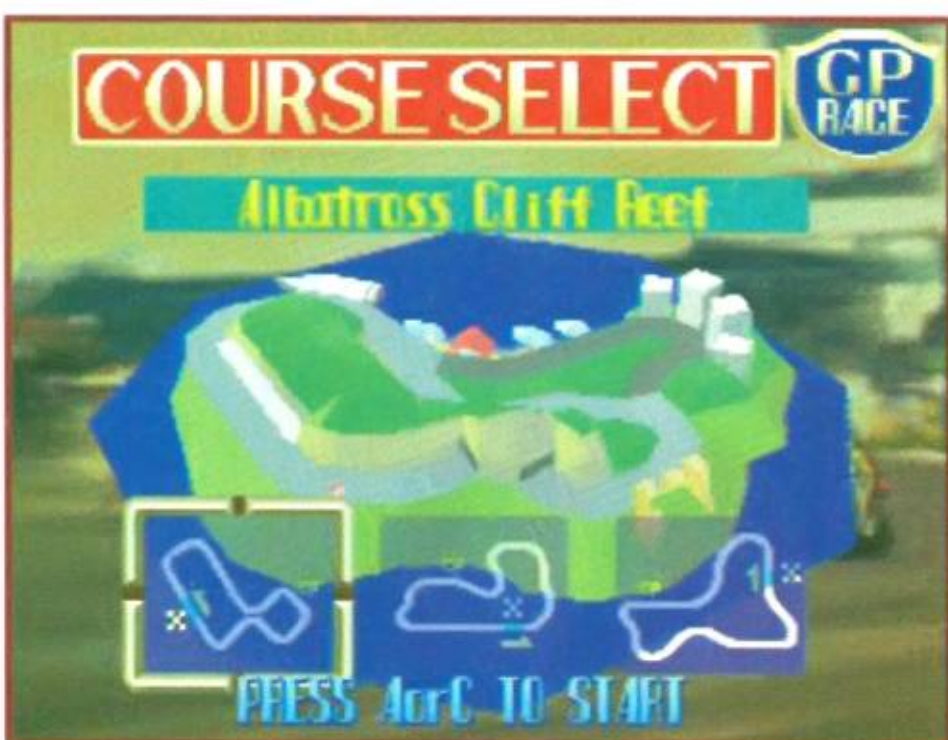
Mitte der achtziger Jahre sorgte diese Motorrad-Raserei in der Spielhalle für Aufsehen. Nach einer gelungenen Mega Drive-Umsetzung soll der Klassiker in einer stark aufgebohrten Version einen weiteren Etappensieg feiern.



VIRTUA HANG ON '95

Sega war schon immer führend, wenn es um hochkarätige Rennspiele ging. Vor gut zehn Jahren lockten solche Klassiker wie Outrun oder Hang On den eifrigen Zockern das Geld aus der Tasche, heute vergnügen sich versierte Spieler hingegen mit den Welterfolgen Daytona USA und Sega Rally. Mit Virtua Hang On '95 wird nun ein Oldie auf dem Saturn wieder zum Leben erweckt. In der Tradition der Virtua-Serie wurde die Grafik natürlich ordentlich aufgemöbelt und das

Nette Spielerei: Die Streckenübersicht könnt ihr per Joypad nach Belieben drehen und kippen.



Gameplay überarbeitet. Herausgekommen ist ein weiteres Rennspiel, das den Saturn gut ausreizt. Drei Strecken waren bei der 60%-Version bereits anwählbar, bei drei weiteren konnte man lediglich die Kursübersicht betrachten. Bevor ihr euch aber mit dem Hobel auf die Piste begibt, habt ihr noch die Qual der Wahl zwischen insgesamt fünf verschiedenen Traumöfen, die allesamt unterschiedliche Qualitäten aufweisen. Danach wird es schließlich ernst: Wenn ihr nicht gerade im Trainings-Modus eure Runden dreht, fahrt ihr beim Championship gegen eine beinharte Konkurrenz. Das Fahrverhalten der Zweiräder entpuppt sich anfangs als etwas gewöhnungsbedürftig, da man die Kurven mit viel Gefühl und gekonnten Bremsmanövern nehmen muß. Die Optik kann sich übrigens sehen lassen: Der Grafikaufbau ist schnell und fehlerlos, und witzige Objekte am Straßenrand, wie beispielsweise die Osterinsel-Götzen, lenken zudem mitunter von euren fahrerischen Bemühungen ab.

Ulf Schneider ■



Fünf heiße Öfen warten auf ihren Einsatz (oben). In der Cockpitperspektive werden nur absolute Profis Topzeiten erzielen (großes Bild).

Facts



Titel:	Virtua Hang On
Genre:	Sega
Hersteller:	Rennspiel
Release:	Dezember
Levels:	Voraussichtlich 6 Strecken
Schwierigkeitsgrad:	mittel
Besonderheiten:	- Arcade-Oldie im zeitgemäßen Gewand - Flüssiger Grafikaufbau - Rekordzeiten werden gespeichert - Drei Perspektiven

First Look

Gelungenes Comeback des Klassikers: Technisch sauberes Motorradrennen mit streckenweise imposanten Polygon-Objekten am Straßenrand. Das Fahrverhalten der wendigen Zweiräder ist allerdings gewöhnungsbedürftig.

NHL ALL STARS

Mit dem bekannten „Sega Sports“-Emblem werden auch auf dem Saturn viele sportliche Inhouse-Produktionen präsentiert. Ihre erste Eishockey-Simulation hat dabei das Zeug zum Hit!

I've got the Power! Mit Snaps Disco-Klassiker werdet ihr bei Segas Eishockey-Simulation soundmäßig äußerst zünftig empfangen, während sich das Auge an minutenlangen FMV-Actionsszenen aus der NHL laben darf, präsentiert in rasanter Videoclip-Manier. Danach offenbart sich das Hauptmenü mit seinen zahlreichen Optionen. Neben einem Freundschaftsspiel oder dem Play Off dürft ihr mit dem NHL-Team eurer Wahl als aktiver Spieler und Trainer eine komplette Saison absolvieren, wobei sich die Managertätigkeiten vornehmlich auf Spielertransfers beschränken. Wer vor dem ersten Spiel zunächst noch etwas Atmosphäre schnuppern möchte, sollte Segas Sports Hall of Fame betreten. Hier erlebt ihr eine interessante Video Tour durch die gleichnamige Halle in Toronto, wo ihr euch jede erdenkliche Statistik sämtlicher Gewinner des berühmten Stanley Cups zu Gemüte führen könnt. Nach dieser Flut an Informationen - auch eigene Rekorde werden übrigens akribisch genau archiviert - wird es endlich Zeit, die Spieler auf das spiegelglatte Eis zu schicken. Interessant ist dabei zu-



In der stärksten Vergrößerung kommt die Grafik am eindrucksvollsten zur Geltung (oben).

nächst die Frage der geeigneten Perspektive, da man die Puck-Schieberei aus drei unterschiedlichen Blickwinkeln (von der Seite, von oben, isometrisch) und jeweils drei verschiedenen Zoom-Phasen betrachten darf. Die Steuerung wurde erfreulicherweise so vielfältig wie nötig und simpel wie möglich gestaltet und erinnert vom Aufbau her an EAs Eishockey-Vorbild. Die eindrucksvolle 32 Bit-Technik und der flotte Spielverlauf hinterließen ein positiven Eindruck und lassen die Spannung auf die endgültige Version steigen.

Ulf Schneider



Ein Videoclip-Intro à la MTV präsentiert euch dramatische Szenen aus der NHL.



Bei Standardsituationen wie dem Face Off zoomt die Kamera an die beiden Akteure nahe heran.



In der versetzten „Von Hinten“-Ansicht habt ihr den besten Überblick.

Facts



Titel:	NHL All Star Hockey
Genre:	Sportspiel
Hersteller:	Sega
Release:	Dezember
Levels:	-
Schwierigkeitsgrad:	schwer
Besonderheiten:	Alle 26 Original-NHL-Teams; 9 verschiedene Perspektiven; viele FMV-Sequenzen; sämtliche Statistiken werden abgespeichert

First Look

Rasantes Eishockeyspiel mit Edel-Optik, vielen FMV-Einspielungen und einem reichhaltigen Optionsmenü. Beim ersten Gleiten über das Eis fallen einem die flüssigen Zoom-Effekte und realistische Soundeffekte positiv auf. Die Steuerung erinnert an EAs Meisterwerk, wobei das Gameplay allerdings sehr viele Trainingseinheiten erfordert.

MYSTARIA - THE REALM OF LORE

Vormals unter dem Original-Titel Riglord Saga bekannt, dürfte dieser Titel für alle Freunde der Shining Force-Serie das absolute Saturn-Highlight werden.



Jede Spielfigur verfügt über gänzlich unterschiedliche Attribute bezüglich ihrer Angriffs- und Verteidigungskünste.



Fight! Kommt es zu einem Zweikampf, zoomt die „Kamera“ kurz heran, so daß ihr die beiden Streithähne in voller Schönheit beim Kämpfen beobachten könnt.



Der Bewegungsradius einer Spielfigur wird nach wie vor durch ein Raster dargestellt.

Sega deckt mit der ersten Saturn Produktpalette alle Sparten ab; nach diversen Jump & Runs, Beat 'em Ups und Rennspielen werden nun auch RPG-Fans mit einer entsprechenden CD-ROM versorgt. Bei Mystaria handelt es sich zwar nicht um den offiziellen Nachfolger der Shining Force-Serie (ein Action-Adventure im Stile von Soleil namens Shining Wisdom soll diese Reihe fortführen), dennoch beruht das Spielprinzip auf den beiden Mega Drive-Modulen. Als Held Prinz Aragon von Queensland, (sämtliche Namen dürfen auch verändert werden) bekämpft ihr den mächtigen Oberschurken Lord Bare, da er mit seiner Armee in das Königreich eingedrungen ist und als Geisel seine Mutter gefangen nahm. Das umfangreiche Abenteuer beinhaltet viele klassische RPG-Elemente, wie beispielsweise Dialog-Sequenzen, zahlreiche Items und Ausrüstungsgegenstände, Erfahrungspunkte und natürlich eine umfangreiche Party mit Charakteren unterschiedlicher Coleurs. Das Herzstück von Mystaria sind jedoch die heißen Strategieschlachten. Rundenweise müßt ihr eure Kämpfer taktisch klug über ein abgegrenztes Feld ziehen, um die gegnerische Armee zu vernichten. Kommt es zum Zweikampf, wird nicht wie Shining Force umgeschaltet, sondern einfach herangezogen, so daß ihr die beiden Widersacher beim Zweikampf grafisch eindrucksvoll beobachten könnt.

Ulf Schneider ■

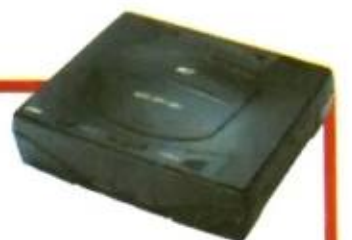


Auf Knopfdruck könnt ihr die gesamte Spielfläche aus jedem erdenklichen Blickwinkel betrachten.



Im längeren Intro werden sämtliche Charaktere kurz eingeblendet.

Facts



Titel:	Mystaria - The Realm of Lore
Genre:	Strategie/RPG
Hersteller:	Sega
Release:	Dezember
Levels:	Entfällt
Schwierigkeitsgrad:	schwer
Besonderheiten:	Shining Force Strategie-Epos in 3D • Über zwanzig verschiedene Charaktere • Individuell einstellbare Perspektiven • Sehr umfangreich • Englische Texte

First Look

Ihr liebt Shining Force? Dann dürfte dieser Silberling das gefundene Fresen für euch sein. Die geniale Mixtur aus RPG- und Strategie-Elementen zieht euch sofort in euren Bann. Durch die wunderschöne Texture Mapping-Grafik und die zahlreichen Zoom-Effekte erhielt das ehrwürdige Spielprinzip zudem den entsprechenden 32 Bit-Anstrich.

SEGA RALLY

Die Spannung steigt: Wir durften eine fast fertige Version des wohl heißesten Rennspiels ausführlich probieren, was zur Folge hatte, daß jede andere Tätigkeit kurzerhand eingestellt wurde. Schließlich war bereits der vom AM3-Boß versprochene Two-Player-Split-screen-Modus integriert!



Die versierten Programmierer von AM3 kommen mit der Saturn-Konvertierung von Sega Rally zügig voran. In der neuesten Version sind nun alle vier Strecken und sämtliche 15 gegnerischen Rally-Autos enthalten. Damit ist auch der Championship-Modus endlich spielbar. In dieser Königsdisziplin

durchquert ihr der Reihe nach die drei im Practice-Modus frei anwählbaren Desert-, Forest- und Mountain-Strecken. Ihr fahrt dabei stets gegen ein unerbittliches Zeitlimit, das durch gezielt knifflig gesetzte Checkpoints wieder aufgefrischt wird. Die verbleibende Restzeit und Plazierung nach dem Ablauf einer Strecke werden euch dabei immer für den kommenden Kurs gutgeschrieben, so daß ihr euch immer am fahrerischen Limit bewegen müßt, um in der Endabrechnung eine vordere Plazierung zu erreichen. Habt ihr alle drei Strecken durchfahren und den letzten Kurs schließlich als Sieger beendet, kommt es schließlich zum großen Finale auf dem vierten - nicht anwählbaren! - Lake Side-Kurs. Diese letzte Strecke führt euch, wie der Name schon sagt, an einem prächtigen See vorbei, während ihr mit dem Auto durch eine herbstliche Baumlandschaft düst. Grafisch gesehen ist diese Piste sicherlich der schönste, aber auch mit Abstand schwierigste Kurs. Wer auf dem Siegereck stehen möchte, sollte zuvor im Practice-Modus, wo ihr sämtliche drei Strecken als Rundkurs probefahren dürft, ausgiebig trainieren. Siegt man



Auf der abschließenden dritten Strecke düst man zu Beginn durch eine extrem sehenswerte Stadt (links). Später kämpft man sich die Berge hoch!



So schöne Landschaftsgrafiken hatte bisher noch kein Rennspiel zu bieten!

schließlich auch auf der vierten Strecke, gibt es eine ganz besondere Überraschung, die wir euch leider nicht verraten dürfen, doch ihr könnt sicher sein, die Mühe lohnt sich! Man kann im Unterschied zur Automatenversion sogar mit einem getunten Rallyauto auf die Strecke gehen, wenn ihr zuvor die entsprechende Option angewählt habt, wo ihr in einer virtuellen Werkstatt beispielsweise die Reifen auswechseln oder die Stoßdämpfer regulieren könnt. Diese Einstellungen haben tatsächlich Auswirkungen auf das Fahrverhalten und können für noch bessere Straßenlage und Beschleunigung auf einem Kurs sorgen!

Brillante Grafik!

Und wie sieht es mit der Grafik aus? Wenn man durch das dreidimensionale Environment fährt und sich die flüssige, mit Textures überzogene Polygon-Grafik ansieht, dürfte selbst dem kritischsten Zocker klar sein, daß der Saturn im 3D-Bereich alles andere als zweitklassig ist. Die Strecken bieten unzählige liebevolle Details wie zum Beispiel vereinzelte Zuschauer oder exotische Tiere - und das schönste daran: keine häßlichen Fehler beim Grafikaufbau stören die Drifterei durch die staubige Piste, im Gegenteil, das Scrolling ist unglaublich sanft und vor allem sehr schnell. Im Vergleich zu

Am Ende der ersten Strecke kann ein Helikopter mächtig viel Staub aufwirbeln. Am besten ist es, wenn man sich einfach nicht aus der Ruhe bringen läßt!

Daytona USA machte die Qualität der Grafik einen deutlichen Sprung nach vorne. Die Wägen wurden wesentlich detaillierter gestaltet und haben ihren grobpixeligen Charme verloren. Selbst die Bremsleuchten gehen an, wenn der Vordermann in die Eisen steigt! Außerdem huschen die Fahrzeuge extrem realistisch und flüssig über die Pisten und legen sich sogar richtig in die Kurve! Die Auflösung hat sich zwar laut Programmiererauskunft im Vergleich zu Daytona USA nicht geändert, allerdings wirken sämtliche Objekte trotzdem um ein Vielfaches schöner. Dies liegt wahrscheinlich daran, daß man wesentlich abwechslungsreichere Texturen und Grafikelemente einsetzte. So besteht die Straße nicht aus einem Einheitsgrau-Teppich, sondern sie wirkt wie eine ziemlich abgefahrene Teerdecke mit Löchern und Dreck. Außerdem finden sich neben der Strecke wesentlich mehr Elemente,

die für einen noch besseren 3D-Effekt sorgen. Beispielsweise steht oft direkt neben der Strecke ein Holzzaun, hinter dem sich reihenweise Zuschauer befinden. Noch ein Stückchen weiter entfernt stehen sehr sehenswerte, jedoch noch einzelne Bäume, die sich erst eine weitere Ebene dahinter dann zum vollständigen Wald zusammenzutun. Am Horizont schließlich ist eine in der höchsten Auflösung dargestellte Bergwelt zu sehen, die im Gegensatz zu allen anderen Rennspielen jedoch mit der Bewegung des Fahrzeugs mitscrollt und kippt.



Am Checkpoint erfährt man den Zeitabstand zum Konkurrenten.



Die vier Strecken könnten abwechslungsreicher nicht sein. Auf dem Wüstenkurs düst man nur über Sand oder Schlammrinnen, die von einer rasanten Waldstrecke mit mehreren Buckeln unterbrochen wird. Hier legt man weite Sprünge hin, die genau getimt sein müssen, um nicht allzuviel Geschwindigkeit zu verlieren. Nach einer ewig langen Rechtskurve geht es schließlich auf die Zielgerade, auf der man sich am besten nicht von einem herumfliegenden Hubschrauber stören läßt, der mächtig Staub aufwirbelt.

Die Forest-Strecke ist ziemlich eng geraten; nach einem recht einfachen, durchweg geteerten Auftakt, wo auch ab und zu Tauben herumflattern, geht es in einen gefährlichen Tunnel, der schließlich in den schwierigsten Teil überleitet. Nach zwei furchtbar rutschigen Schlammkurven düst man auf eine wahnwitzige Haarnadelkurve zu, um von dort bis zum Ende durch schlangenförmige Asphaltpisten zu brettern.

Die abschließende Mountainpiste sieht zwar recht einfach aus, da sie durchgehend geteert ist, verlangt den Fahrern dank mehrerer kniffliger Kurvenkombinationen und enger Fahrbahnen jedoch höchste Aufmerksamkeit ab.

Die rasante Stadtdurchfahrt mit engen Gassen und zwei abschließende 90 Grad-Kurven können das Klassement kurz vor

Schluß noch einmal gewaltig durcheinanderwirbeln. Die Bonusstrecke schließlich sieht zwar am allerschönsten aus, ist aber höllisch eng und mächtig rutschig! Wer auch diese Strecke als Sieger beendet, hat sich die Überraschung wirklich verdient!

Zwei Spieler gleichzeitig!

Als krönender Abschluß schließlich noch ein paar Worte zum Zwei-Spieler-Modus: Das gleichzeitige Fahren zu zweit wird durch einen geteilten Bildschirm gelöst, der in Geschwindigkeit und Scrolling der Fullscreen-Ansicht in nichts nachsteht. Dafür verzichtet man lediglich auf ein paar unscheinbare Geländer und Zuschauer am Straßenrand. Auch hier darf jeder Spieler indi-



Im technisch perfekten Zwei-Spieler-Modus macht Sega Rally so unglaublich viel Spaß, daß diese Ausgabe des Sega Magazins fast verspätet erschienen wäre. Selbstverständlich darf man auch hier zwischen externer und interner Perspektive wählen.

viduell und jederzeit auf Cockpitperspektive oder Außenansicht zurückgreifen. Neben der Streckenwahl darf

Wenn man die flüssige, mit Textures überzogene Polygon-Grafik ansieht, dürfte selbst dem kritischsten Zocker klar sein, daß der Saturn im 3D-Bereich alles andere als zweitklassig ist.

man auch noch die Anzahl der Runden (drei oder 5) festlegen, in denen man gegeneinander antritt. Daß der Zwei-Spieler-Modus gut wird, war klar, daß er aber sensationellen Spielespaß

und brillante Grafiken garantiert, wagen wir nicht zu hoffen. Rund zehnmal pro Runde wird dem zweiten Mann die Zeitdifferenz zum Vordermann angezeigt, und was gibt es motivierenderes, als den Abstand wieder weiter zu verkürzen beziehungsweise zu vergrößern. Dieser Spielmodus ist dermaßen fesselnd, daß diese Ausgabe des Sega Magazin aufgrund der Verspieltheit der Redakteure beinahe verspätet fertig geworden wäre! Verständlicherweise verzichtet der Beifahrer hier auf seine Kurvenansagen, da dies für Verwirrung unter den beiden Spielern sorgen könnte. Kurz gesagt dürfte Sega Rally das beste Konsolenrennspiel aller Zeiten werden! Grafik, Spielbarkeit, Streckendesign und Umfang sind einfach gigantisch!

Hans Ippisch/Ulf Schneider ■



Facts



Titel:	Sega Rally
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Sega
Release:	Dezember
Levels:	4 Strecken
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar

Besonderheiten:

- Flüssige 3D-Grafiken
- Ultrarealistisches Fahrgefühl
- Zwei-Spieler-Modus
- + Lenkrad wird unterstützt
- Der Wagen darf nach eigenen Bedürfnissen getunt werden

First Look

Bereits die 70%-Version macht mehr Spaß als alle anderen derzeit erhältlichen Rennspiele auf dem Konsolenmarkt!!! Die perfekte Grafik und das perfekte Fahrgefühl lassen nur eine Frage aufkommen: Wann kommt dieser Wonne-Silberling endlich!?



Wie beim Neo Geo-Klassiker Art of Fighting gibt es mitunter schöne Animationen und flotte Zooms zu bewundern.

GOLDEN AXE -THE DUEL

Auf dem Mega Drive prügeln sich die Barbaren noch in bester Streets of Rage-Manier durch die Levels, auf dem Saturn erlebt ihr hingegen ein packendes Zweikampfspiel im Stile von SF II.

Mit Golden Axe - The Duel erleben wir eine Premiere: Erstmals wurde ein Arcade-Titel zunächst auf der speziellen ST-V-Platine entwickelt, die nahezu baugleich mit der Saturn-Hardware ist. Ein genialer Schachzug von Sega, denn so kommt ihr in den Genuß echter - und exklusiver - Arcade-Qualität.

Da es sich beim vorliegenden Spiel noch um eine japanische Version handelt, läßt sich die Hintergrundstory lediglich erahnen. In puncto Gameplay ist hingegen für Prügelexperten alles verständlich. In obligatorischer SF II-Manier stehen sich zwei Streithähne gegenüber, die ihre Fehde mittels diverser Hieb- und Stichwaffen austragen. Im Kämpferfeld entdeckt ihr eine Reihe von bekannten Charakteren im

strahlenden 32-Bit-Outfit, wie zum Beispiel den Edel-Barbaren Kain Blade, die äußerst wehrhafte Milan Flare oder das kleine Kraftpaket und Axt-Liebhaber Gillius. Die Steuerung ist äußerst vielfältig, da euch insgesamt sechs verschiedene Schlag- und Tritt-Techniken zur Verfügung stehen, die wiederum je nach Joypadrichtung und Abstand zum Gegner variieren. Als spielerischer Gag laufen kleine Kobolde leichtsinnigerweise während des Kampfes über den Screen, die ihr mit einem gezielten Schlag um ihre Heil- und Zaubertänke erleichtern könnt. Habt ihr genug Flaschen eingesammelt, könnt ihr euch auf Knopfdruck verwandeln und für kurze Zeit noch deftiger zulang.

Ulf Schneider ■



Insgesamt zehn grundverschiedene Charaktere warten auf ihren Zweikampf.



Der bärenstarke Green hat riesige, mit Stacheln besetzte Pranken.



Selbst die Zwischenbilder sehen hinreißend aus.

Facts



Titel:	Golden Axe: The Duel
Hersteller:	Sega
Genre:	Beat 'em Up
Release:	Januar
Levels:	10
Schwierigkeitsgrad:	mittel
Besonderheiten:	- Erstes ST-V-Spiel - Golden Axe im Street Fighter-Gewand - Farbenprächtige Bitmapgrafik - Hoher Schwierigkeitsgrad

First Look

Spielerisch brillanter Samurai Sho down/SF II-Verschnitt mit zehn tollen Charakteren, witzigen Special Moves und einem wunderschönen Hintergrundlayout. Stark hitverdächtig.

THEME PARK

Wer die MD-Version noch nicht für anspruchsvoll genug hält, erhält beim Saturn-Theme Park endlich die Gelegenheit, als kaltschnäuziger Vollblut-Manager aufzutumpfen. Das Spiel für Hobby-Unternehmer!

Wie auf dem Mega Drive schlüpft ihr bei Bullfrogs Meisterwerk in die Rolle eines engagierten Freizeitpark-Managers. Nach dem Kauf eines geeigneten Grundstücks macht ihr euch daran, per Cursor die abgegrenzte Baufläche mit den typischen Freizeitpark-Einrichtungen zu verzieren, Personal einzustellen sowie die Finanzen zu überwachen.

Gerade im letzten Punkt hat die 32 Bit-Variante einiges zu bieten. Neben dem Ankauf von Waren und Ertüfteln von neuen Fahrgeschäften dürft ihr sogar an der Börse Aktien von der Konkurrenz erstehen, um diese besser in Schach zu halten. Auch beim Personal ergeben sich auf dem Saturn mehr Möglichkeiten, da gleich mehrere Arten von Animatoren die Zuschauer erheitern wollen und ihr den arbeitswilligen Untergebenen sogar eine strikte Arbeitsroute vorschreiben dürft. Wer es lieber einfacher mag, kann die zusätzlichen Manager-Tätigkeiten auch auf den Computer abwälzen, indem ihr einen niedrigeren Schwierigkeitsgrad wählt

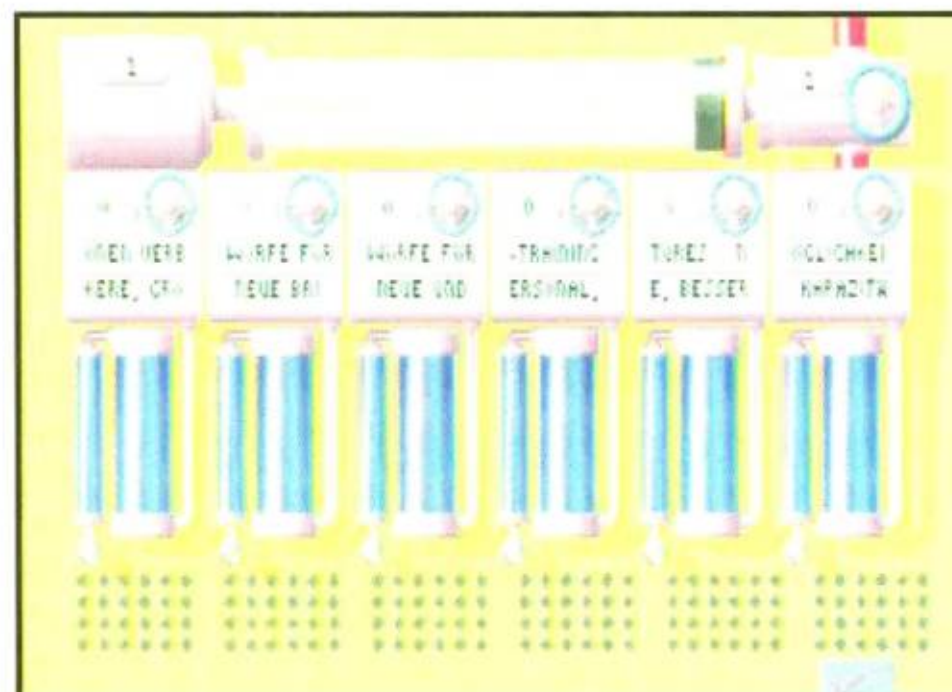
Ulf Schneider ■



Ein knuddliges CG-Intro stimmt euch auf den Freizeit-Manager ein.



Die Grafik ist derart detailliert, daß man sogar die Mimik der Besucher beobachten kann.



Die aufgemotzte Entwicklungsabteilung erfordert einen kühlen Rechner sowie vorkalkulierte Forschungsgelder.

Word Up



Gegenüber dem Mega Drive hat sich - neben der stark aufgemotzten Technik - vor allem im Wirtschaftsbereich viel getan, so daß sich dem Hobby-Manager noch wesentlich mehr Möglichkeiten bieten. Ich persönlich halte jedoch die Mega Drive systembezogen für den besseren Freizeitpark-Manager, da er kompakter ist und keine Nachladezeiten stören. Zahlen-Jongleure und Strategie-Profis werden hingegen mit dieser Version glücklicher.



Check Up



Titel:	Theme Park
Genre:	Strategie
Hersteller:	Bullfrog / EA
Tel.:	05241-24307
Release:	Oktober
Preis:	ca. DM 129,95
Spieler:	1
Levels:	24 Länder
Save Game:	ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Einstellbar von recht simpel bis höchst anspruchsvoll
Besonderheiten:	1:1-Umsetzung des PC-Klassikers, deutsche Texte

Grafik 75%

Liebevoll gezeichnete Parkanlage mit enormer Spritedichte - ohne CPU-Bremse

Sound 62%

Typischer Freizeitpark-Alltag mit plärrenden Kindern, realistischen Soundeffekten und zuckersüßer Kirmesmusik.

Gesamt 88%

Komplexe Wirtschaftssimulation mit hohem Suchtfaktor.

RAYMAN

Obwohl Rayman ursprünglich nur für den Jaguar geplant wurde, erobert Ubi Softs Knuddelheld doch noch die Jump & Run- Herzen der Saturn-Besitzer.



Die Trompeten machen mächtig viel Wind, wenn man ihnen zu nahe tritt.



Der Schwierigkeitsgrad ist knackig: Jeder Sprung erfordert vollste Konzentration.

Rayman ist einsam, und das nicht ohne Grund, denn irgend ein miesgelaunter Zeitgenosse hat alle seine Artgenossen hinter Schloß und Riegel gebracht. Lonesome Rayman muß daher wohl oder übel alleine gegen den Tyrannen vorgehen, um sein Single-Dasein zu beenden. Doch es ist noch kein Jump & Run-Held vom Himmel gefallen. Anfangs geht der schlaksige Rayman noch ziemlich unbeholfen durch die kunterbunten Fantasiewelten. Im Laufe des hüpfartigen Abenteuers erlernt der Held mit der feschen Locke jedoch immer neue Fähigkeiten hinzu. Zunächst merkt er, daß man mit geballter Faust und kräftiger Ausholbewegung die Feinde opti-

mal aus dem Weg boxen kann. Mit zunehmender Kraft ist Rayman ferner in der Lage, sich an Plattformen elegant festzuhalten. Und selbst seine Haarpracht fungiert später noch als improvisierter Propeller. Mit dem Sammelsurium an nützlichen Bewegungsmöglichkeiten joggt ihr leichten Fußes durch eine Zauberwelt, die unweigerlich an Alice in Wonderland erinnert. Mal hüpfst ihr von Notensymbol zu Notensymbol, mal schwebt ihr durch eine stalaktitenverzierte Grotte und kämpft mit einem Riesenskorpion.

Ulf Schneider ■



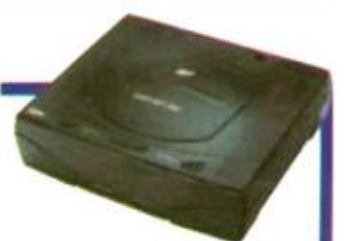
Der etwas andere Rücksetzpunkt: Nach einem Spaßbild des Fotografen werdet ihr immer wieder zu diesem Punkt zurückgesetzt.

Word Up



Back to the Roots: Während die Inhouse-Hopsereien Bug! und Clockwork Knight durch tonnenweise Special Effects dem Spieler eindrucksvoll die 32 Bit-Fähigkeiten vorführen, geht es bei Rayman traditionell zu. Keine Zoom-Effekte, sondern schlichtweg 100% Leveldesign zeichnet Ubi Softs Hüpfkreation aus. Jeder Abschnitt zeugt von einem virtuosen Design und hohem Einfallsreichtum. Zudem habe ich noch nie solch farbenfrohe Grafiken mit herzerfrischenden Charakteren erlebt. Selten so gut gehüpft!

Check Up



Titel:	Rayman
Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Ubi Soft
Tel.:	040-2270961
Release:	Oktober
Preis:	ca. DM 119,95
Spieler:	1
Levels:	30+
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	schwer
Besonderheiten:	Extrem farbenfrohe Grafiken

Grafik 82%

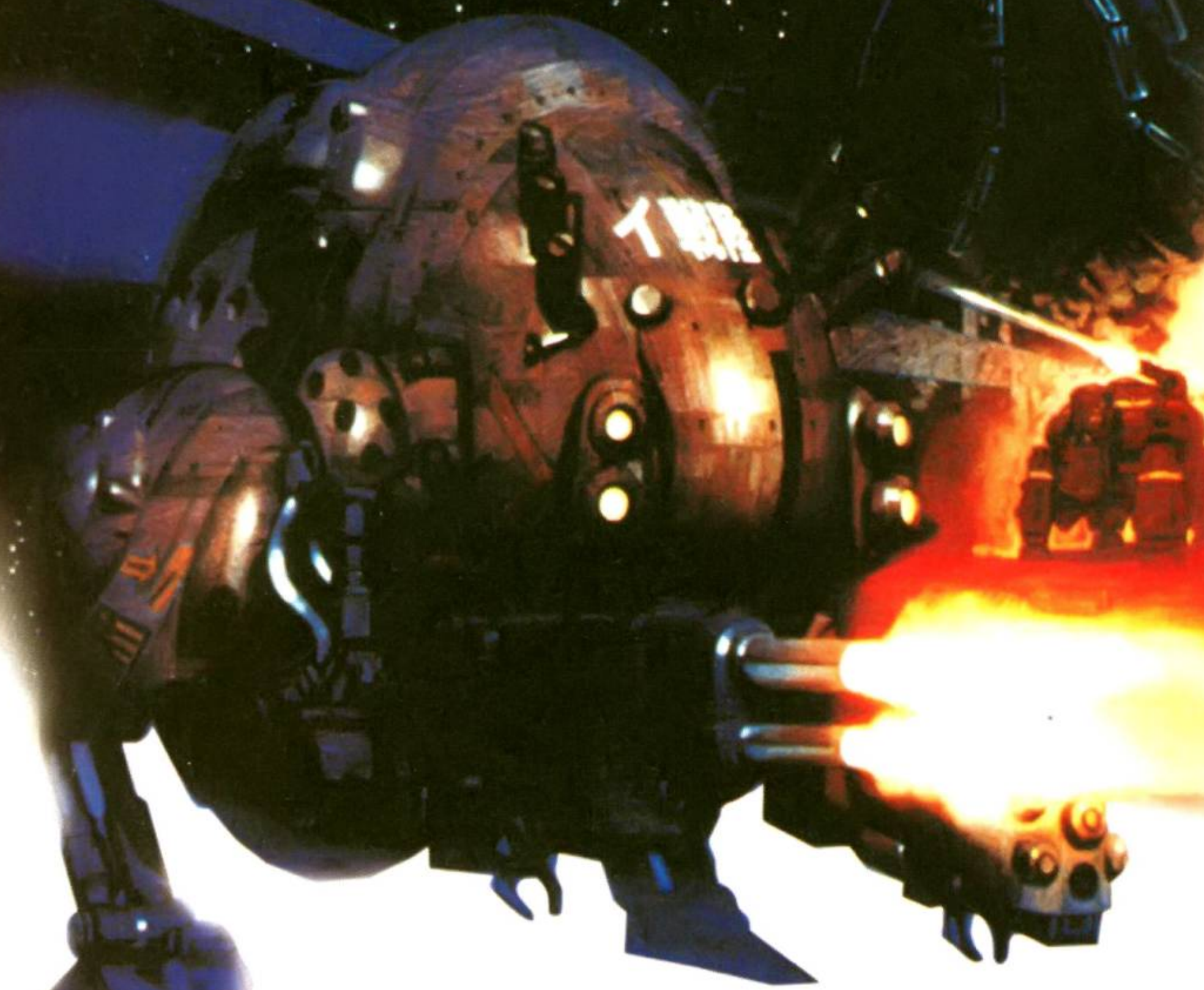
Abwechslungsreiche Bonbon-Grafiken zum Verlieben, trickreiche Animationen, witzige Charaktere à la Disney.

Sound 73%

Harmlose, aber optimal passende Träller-Melodien, witzige Soundeffekte.

Gesamt 75%

Traditionelles Hüpfspiel mit unglaublich viel Charme und tollem Leveldesign.



Das recht kurze Intro sorgt für die richtige Stimmung (oben). Diese bewaffneten Blechbüchsen machen dem Spieler am meisten zu schaffen (unten).

ROBOTICA

Düstere 3D-Actionspiele waren bislang die Domäne des PCs, doch nun schickt sich Sega an, diese Spielegattung auch auf dem Saturn zu etablieren. Der Sci-Fi-Knaller Robotica macht den Anfang.

Das Robotica-Szenario kann Ähnlichkeiten mit der Aliens-Serie nicht verleugnen. Auf einer fernen Raumstation wollen gefährliche Kreaturen die Kontrolle über die gesamte Galaxie an sich reißen. In diesem Fall handelt es sich um virusbefallene Roboter, die auf dem Riesenraumschiff für Unruhe sorgen. Nach einem spektakulären Intro mit eindrucksvoll gerenderten Sci-Fi-Optiken darf der Spieler schließlich den Blechbüchsen zeigen, was eine High-Tech-Bewaffnung ist. Dazu

stapft man mit einer nicht allzu flinken Roboter-Kreatur durch mehr als zwanzig Levels, die teilweise mit mehreren Etagen aufwarten können. Damit man die Orientierung auf der Suche nach den notwendigen Keycards nicht verliert, wird in einem kleinen Fenster eine Karte eingeblendet, auf der man die bereits abgelaufenen Wege sieht. Die häufig auftauchenden Gegner, die sich praktischerweise im Radar schon vorher erkennen lassen, können mit unterschiedlich wirkungsvollen Waffen bekämpft werden. Ein Zeitlimit sorgt dabei für die nötige Spannung. Gags wie abgeschaltetes Licht, das erst am Computerterminal wieder eingeschaltet werden kann, und von Spiel zu Spiel neue Leveldesigns garantieren längerfristigen Spielspaß.

Hans Ippisch ■

Herumliegende Keycards und Waffen darf man auf keinem Fall liegen lassen.

Word Up



Gut gelungen! Robotica kann sich zwar nicht mit den Referenz-Titeln messen, bietet aber gelungene Action-Unterhaltung, die man in dieser Art auf den Konsolen bislang schmerzlich vermißte. Bis zum zehnten Level macht es einen Heidenspaß, später wird es etwas eintönig.

Check Up



Titel:	Robotica
Genre:	3D-Action
Hersteller:	Sega
Tel.:	040-2270961
Release:	Oktober
Preis:	ca. DM 110,-
Spieler:	1
Levels:	über 20
Save Game:	Continues
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	mittel
Besonderheiten:	fließende 3D-Grafik, tolles Intro

Grafik 79%

Schnelles, fließendes Scrolling, schön gezeichnet.

Sound 86%

Atmosphärische Musik und glänzender Sound mit räumlichen Effekten sorgen für Spannung.

Gesamt 74%

Zunächst dank der technisch perfekten Inszenierung und der prickelnden Atmosphäre sehr packend, auf Dauer jedoch etwas langatmig.





EC TASY



SEGA SATURN. PERFECT 3D-QUALITY AND PURE DIGITAL SOUND.
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 .

Mo. – Fr. 17:00 im *DSF*.
MITTENDRIN
statt nur dabei.



ACTION 5. Beach Clash + Blade Warriors + American Gladiators + Super Cross + Chart Breakers. Super-Action hoch fünf. Immer ab fünf. Immer im Deutschen SportFernsehen.

DSF



TAZMANIA

Level-Auswahl und Unbesiegbarkeit
 Du mußt beim Titelschirm A, B, C und Start auf beiden Controllern drücken. Starte nun ein normales Spiel und halte es dann an. Nun drückst du B und dann Start, um die Unbesiegbarkeit zu aktivieren. Drücke A und dann Start, um sie wieder abzuschalten. Drückst du C, so erscheinen mehrere Zahlen. Wenn du nun nach links oder rechts drückst, verändert sich die untere Zahl. Jede Nummer steht für einen Level. Drückst du dann wieder Start, so kommst du in den gewählten Level.



EXTRA CONTINUES

Gehe im zweiten Level die Brücken hinab. Ganz rechts unten findest du eine Stein-Kreatur. Springe auf ihren Kopf und von dort auf den Sims darüber. Dort liegt ein Extraleben und ein Continue. Nimm beide auf und verliere dann ein Leben. Dies kannst du wiederholen, so oft du willst.



MIGHTY MORPHIN' POWER RANGERS

Um zu der wirklich tollen Kampfsequenz zu kommen, mußt du, wenn du die Schwierigkeitsstufen auswählst, die Tasten B, A, C, C, A, B und A drücken. Du hörst einen Ton als Bestätigung. Starte das Spiel, und du kannst mit Start die Kampf-Abschnitte überspringen.

ETERNAL CHAMPIONS

- Versteckte Charaktere
- Senator Anfänger-Schwierigkeitsgrad, gewinne alle Kämpfe über das Zeitlimit
 - Crispy Warrior-Schwierigkeitsgrad, werde Eternal Champion, ohne eine Runde zu verlieren
 - Blast wie oben, benutze jedoch dazu einen anderen Charakter
 - Thanatos Champion-Schwierigkeitsgrad, schlage Xavier mit einem Vendetta-Move
 - Hooter starte eine Double-Elimination-Turnier und verliere nur den ersten Kampf, dann siege im Turnier
 - Yappy Experten-Survivor-Turnier und mache dabei über 2.500 Punkte
 - Eternal Champion Warrior-Schwierigkeitsgrad, du darfst keine Runde verlieren
 - Dark Champion Du mußt jeden mit einem Vendetta-Move besiegen



AFTERBURNER

Wenn am Start das Sega-Logo erscheint, dann drückst du A, C und Start auf dem zweiten Controller. Danach hörst du ein Geräusch. Nun beim Titel-Screen A, B, C und Start auf Controller 1 gedrückt, und ein Arcade-Test-Bildschirm erscheint, auf dem du jede Menge Optionen einstellen kannst.

JOHN MADDEN '95

Um außerordentlich kurze Spiele zu bestreiten, mußt du zum Team-Match-Up-Screen gehen und dort B, A, C, A, C erst auf Controller 1 und dann auf Controller 2 eingeben. Dann nochmals diesen Code, gefolgt von einem B, gleichzeitig auf beiden Pads. Nun gehe zur Spiellängen-Einstellung, und du wirst eine neue Einstellung (1 Minute Spielzeit) entdecken.

HELPLINE



Albin Oswald

Zeit für neue Antworten!

Ich habe wieder viele Briefe von euch erhalten und jedes Wort in mich aufgesogen. Die Fragen werden immer schwerer und allein der Cheat für Boogerman hat mich schon ganz schön ins Schwitzen gebracht. Aber das war es wert. Schreibt nur weiter, es ist schön von euch zu hören und gefordert zu werden.

Hallo Sega Magazin,

ich habe mir Virtua Racing (32X) gekauft und seit dem jeden Tag gespielt. Die Grafik ist im Gegensatz zu manch weniger tollen 32X-Spielen, die ich kenne, sehr weich. Gibt es irgendwelche versteckten Autos in diesem Spiel, so daß ich auch weiter Spaß daran habe?

Marc Stangel

Um an den brandneuen, niemals zuvor zu sehenden versteckten Wagen namens Gullibus 2000 zu kommen, mußt du nur als Paßwort GULLIBLE eingeben.

Hi, Segaiener!

Ich versuche seit Jahrzehnten, an den in WWF Raw (32X) versteckten Spieler Kwang zu kommen. Die Codes, die mir meine Freunde gegeben haben, funktionierten alle nicht, und ich glaube bald, daß es Kwang gar nicht gibt. Helft bitte, wenn ihr könnt, ich wäre sehr dankbar!

Manfred Krüger

Naja, Manfred, deine Freunde sind offensichtlich keine guten Spieler. Denn Kwang existiert tatsächlich, und du findest ihn ganz einfach. Gehe einfach zum Wrestler-Auswahl-Screen und drücke unten, A und B. You got it!

Grüß Gott miteinander!

Habt ihr die Möglichkeit mir zu zeigen, wie ich bei Aero the Acrobat 2 die Levels auswählen kann? Sieht so aus, als wenn ich es nicht schaffe, und ich habe keine Lust, immer wieder das ganze Spiel zu zocken, wenn ich nur eine Stelle üben will. Helft bitte!

Siglinde Sieger

Dieses sonic-mäßige Spiel ist doch gar nicht so schwer und sollte leicht zu schaffen sein. Da du aber Probleme hast, so werde ich dir trotzdem gerne helfen. Um die Levels auszuwählen, mußt du nur

zum Soundtest-Menü gehen und dort die Tracks 8, 4, 19 und 71 anhören. Starte dann das Spiel und halte es wieder an. Dann drückst du gleichzeitig unten, A und C.

Ich habe mir gerade die hervorragende Sonic Compilation fürs Mega Drive gekauft. Da ich keines der Originale besitze, freute ich mich, endlich diese Klassiker zu haben. Sonic 1 ist zwar ca. fünf Jahre alt, aber immer noch super. Mein Favorit ist jedoch Sonic 2, wo ich in der Chemical Planet Zone 2 feststecke. Habt ihr einen kurzen schnellen Tip für diese Stelle parat?

Michael Berg

Kein Problem, Michael!

Am Anfang läufst du nach rechts, bis du zum gefürchteten Spiny kommst, der Bomben nach Sonic wirft. Springe einfach über ihn hinweg. Dann läufst du eine lange diagonale Plattform nach rechts unten, die dich zu einer hohen vertikalen Wand bringt. Ganz oben landest du dann auf dem Sims und findest links in einer Nische ein TV mit einem Extraleben. Gehe nach rechts zu den roten Sprungbrettern und begib dich mit der Spin Attack die Wand hoch. Oben gehst du ganz nach rechts und rammst die zwei Grabber. Du findest dann drei TVs mit 20 Ringen und einem Schild darin. Wenn du zu den Plattformen über dem Wasser kommst, dann springe hinein, und über die Spieße hinweg kommst du zu einem goldenen TV. Steigt der Wasserspiegel, dann springst du von Block zu Block, bis du oben ankommst.

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

NHL '96 Die 96er Version verfügt über jede Menge neue Moves, neue Spieler und viele weitere Verbesserungen.



Mit dem neuen One-Timer-Paß, den man jedoch erst üben muß, kann man tolle Konter spielen. Bist du unter Druck und erwischst den Puck, so kannst du ihn gerade am Spielfeld entlang schlagen, und er kommt zurück zu deinem Gegenüber.



Ein weiterer guter Weg, aus einer mißlichen Lage zu kommen, ist der Spin-o-Rama. Man muß ihn zwar auch üben, hast du ihn aber richtig drauf, dann wirst du ihn andauernd anwenden.



Der klassische Fake-Schuß (Bluff) ist die beste Art, den Goalie ins Leere zu jagen und ein Tor zu schießen. Der Goalie rutscht zur Seite und läßt genügend Platz zum Einschuß. Bist du noch Anfänger bei



diesem Spiel, dann schalte am besten die Automatik für den Goalie ein. Erst wenn du beides, Spieler und Goalie, unter Kontrolle kriegst, solltest du diese Option abschalten, da man manuell besser spielt als der Computer.

Hallo ihr Zocker!

ich will es kurz machen: habt ihr etwas für Judge Dredd auf Lager?

Hans Reebe

Nichts leichter als das!

Wenn du den Screen mit den Copyrights siehst, dann drückst du links, oben, X, oben, rechts und Y (= Luxury). Nun erscheint ein Cheat-Screen, bei dem du Levels anwählen oder unendliche Energie erhalten kannst.

Level Auswahl

Drücke Y und A gleichzeitig. Nun drückst du während des Spieles den Select-Button und den Cheat zu aktivieren.

Unendliche Energie

Drücke X und B gleichzeitig.

Hallo Sega Magazin!

Ich habe Cosmic Carnage für das 32X, indem sich angeblich ein geheimes Spiel verstecken soll. Man nennt es Cyber Brawl und man kommt über einen Code beim Titelschirm daran. Meine Codes haben nicht funktioniert. Wißt ihr den richtigen?

Michael Bayer

Kein Wunder, daß die Codes nicht funktioniert haben. Nach vielen schweren Stunden habe ich herausgefunden, daß man sie beim Produced by Sega-Screen eingeben muß. Halte dazu einfach X, B, und Z und drücke dann dazu noch Start.

Liebes Sega Magazin!

Abgesehen von den vielen versteckten Spielern und den Court-Settings bei NBA Jam TE (32X) gibt es da noch andere Dinge, die man wissen sollte. So könnte ich wohl noch schier endlos weiterspielen und Spaß an Basketball haben.

Bernhard Träger

Fast jedes Magazin hat wohl schon viele der Cheats zu NBA Jam abgedruckt. Ich habe jedoch noch einen Cheat auf Lager, den nicht jeder hat. Dadurch werden deine Spieler zu kleinen Kindern zusammengeschrumpft. Diesen Baby-Modus schaltet man zu, wenn man im Tonights Match Up-Screen B, A, B, oben, unten, links und rechts auf Pad 1 drückt. Toll, was?

Hallo Sega Magazin!

Ich habe jede Menge Cheats für Boogerman auf dem Mega Drive (z. B. Pabwörter und Unbesiegbarkeit). Da ich aber gerne all die teils fast unerreichbaren Stellen mit Bonus-Icons erreichen will, nützt mir die Unbesiegbarkeit nur wenig. Bitte helft mir.

Sven Michaelsen

Hast du ein Glück, ich habe einen Cheat herausgefunden, mit dem du diese Stellen leicht erreichen kannst. Du mußt nur irgendwann während des Spieles auf Controller 2 A, B, C und Start gleichzeitig drücken. Dadurch wird Boogerman unbeweglich. Mit Controller 1 kannst du nun frei durch die Levels fliegen und alles einsammeln. Drückst du diese Kombination wieder auf Pad 2, wird Boogerman wieder normal.



Hallöchen ihr!

Ich habe Earthworm Jim für das Mega CD aufgetrieben, und es ist für mich das allergrößte. Gibt es über die normalen Cheats und Codes vielleicht noch irgendwas ganz besonderes, das das Spiel noch besser werden läßt?

Jutta Lösel

Für alle EWJ-Fans haben wir ein paar ganz abgefahrene Cheats auf Halde!

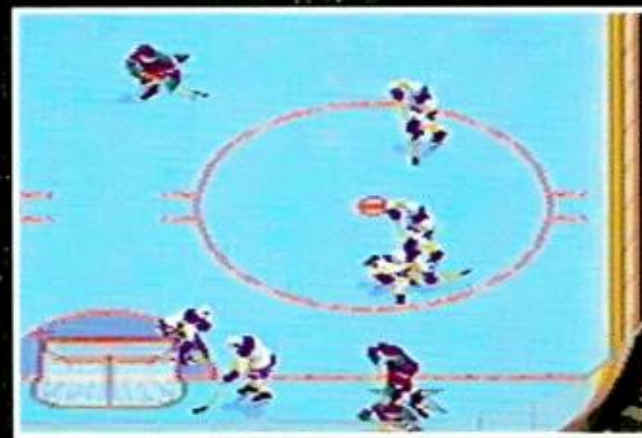
Halte das Spiel an und tippe C, A, A, A, A, B und Start ein, und Jim bekommt einen 70er Jahre-Haarschnitt verpaßt. Hältst du an und gibst A, A, A, A, A, B, C und Start ein, so bekommt Jim eine lustige Nase, einen Schnurrbart und eine Brille aufgesetzt. Oder wie wäre es mit acht Homing Missiles, mit denen man die Gegner an jeder Position des Bildschirms erwischt? Einfach Spiel anhalten, rechts gedrückt halten und A drücken. Lasse los und drücke dann A, A, B, A, C, B, A, A und Start. Du mußt dabei allerdings recht schnell eintippen.

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

NHL '96



Wechsle zwischen dem Handgelenk und den Schlagschüssen ab. Sie sind beide recht effektiv. Benutzt du aber nur einen davon, so lernt dein Gegner schon bald daraus. Du kannst die Verteidigung deines



Gegners leicht zerstreuen, wenn du einen Doppelpaß schlägst. Man schlägt einen Paß und skatet schnell in die Angriffszone, wo man wieder angepaßt wird. Du solltest nur im Notfall foulern. Die



Strafzeit würde bis zu fünf Minuten betragen. Wird dein Star-Spieler von einer Strafe betroffen, so wird es für dich sehr schwer, das Match noch zu gewinnen. Spielst du mit einem manuellen



Torwart, so solltest du immer zu einem Spieler an der Seite passen. Dieser kann dann leicht an der Bande entlang zum gegnerischen Tor fahren.

HELPLINE

HELPLINE

Hallo Sega Magazin!
Battle Frenzy ist ein tolles Spiel. Das einzige Problem ist nur, daß ich nicht besonders gut spiele. Bitte helft einem Spieler, der sich ehrlich zur Unfähigkeit bekennt.
Harald Schumacher

Mach dir keine Sorgen, mit den folgenden Cheats kannst du jeden beeindrucken!
Halte einfach das Spiel an und gib diese Kombinationen ein.

Ricochet Deflektor
einen Level weiter
Lock On-Gewehr
gelber Schlüssel
roter Schlüssel
schneller Puls
Tribolt Multi
Plasma-Kanone
maximale Munition
maximaler Sauerstoff
Combat Launcher
Plasma-Gewehr
Granatenwerfer

links, recht, C, A, B, rechts
oben, A, oben, A, unten
A, A, links, rechts, links, rechts
oben, oben, B, C, unten, unten
unten, unten, B, C, oben, oben
C, oben, oben, rechts, rechts, A
A, A, A, rechts, A, rechts
links, B, C, unten, unten, rechts
B, B, B, rechts, unten, links
C, C, B, A, unten, unten
oben, rechts, unten, links, oben, rechts
oben, B, oben, A, B, B
oben, unten, oben, rechts, B, C

Liebes Sega Magazin!
Ich spiele Metal Marines seit drei Wochen und komme natürlich nicht weiter. Außerdem habe ich einfach keine Geduld. Es muß doch irgendjemanden geben, der mir helfen kann?
Jakob Haßler

Geduld ist eine Tugend, aber cheaten ist noch besser. Hier sind alle Level-Codes.

Level 2	HBBT	Level 12	RNSN
Level 3	PCRC	Level 13	ZDCP
Level 4	NWTN	Level 14	FKDV
Level 5	LSMD	Level 15	YSHM
Level 6	CLST	Level 16	CLPD
Level 7	JPTR	Level 17	LNWV
Level 8	NBLR	Level 18	JFMR
Level 9	PRSC	Level 19	JCRY
Level 10	PHTN	Level 20	KNLB
Level 11	TRNS		

Grüß euch!

Ich bin wohl einer der wenigen deutschen Cricket-Fans und habe mir neulich das tolle Brian Lara Cricket gekauft, das mir endlich Freude bereiten sollte. Seitdem habe ich es nicht mehr weggelegt. Gibt es hier Cheats oder Codes, die mir weiterhelfen könnten?
Lars Sammer

Cheats für ein Cricket-Spiel! Was kommt als nächstes? Zum Glück für dich bin ich ein ausgesprochener Allround-Spieler und habe sogar hier einen Cheat, mit dem du wohl immer gewinnen wirst.
Wähle einfach die manuellen Feldspieler aus, und wenn du dann den Ball hast, läufst du zum Dreistab und dann davon. Wenn die Spieler wieder losrennen, drückst du B, und der Ball wird zurückgeworfen. So kriegst du sogar im internationalen Schwierigkeitsgrad immer ein Out.

Hallo Leute!

Street Racer ist große Klasse. Gibt es hier, wie bei fast jedem Rennspiel, ein paar Strecken, die man durch einen Trick fahren kann. Du mit deinen übermenschlichen Fähigkeiten weißt bestimmt Rat. Wenn nicht, so gib mir wenigstens irgendeinen anderen Cheat. Danke!!!

Dirk Regen



Ich habe mein Gehirn Überstunden machen lassen und nach einigen Stunden endlich Klarheit gehabt. Die versteckte Strecke heißt Space 1. Im Optionen-Screen drückst du C, um zum Custom Cup-Bildschirm zu kommen. Nun drückst du B, C, C, C, A, A, B, B, C. Du hörst einen Ton, und die neue Strecke folgt dann nach Sumo San 3. Du kannst sie von dort aus oder vom normalen Auswahl-Screen anwählen (Vivid Image Logo). Die Strecke schaut fast wie die Oberfläche des Todessternes aus Krieg der Sterne aus. Du wirst von Tie Fighters angegriffen und statt Turbo schießt du mit Lasern, wenn du C drückst. Wenn du bei der Charakterauswahl A, B, C, A, B, C, A und B drückst, dann kannst du die Charaktere editieren. Halte A gedrückt und wähle mit oben und unten die Werte aus, die du mit links und rechts verändern kannst.



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

PBA GOLF TOUR III



Das Geheimnis des Spieles ist das Putten. Die Unterschiede im Green beeinflussen den Ball. Wenn du diese ausgleichst, so hilft die dies außerordentlich.



Bei kurzen Entfernungen solltest du den Ball lieber weiter als zu kurz schlagen. Wenn du zu kurz schlägst und den Rand oder einen Höcker triffst, so kommst du leicht von



der Bahn. Beim ersten Abschlag solltest du Windrichtung und -geschwindigkeit mit einberechnen und deinen Schuß danach anpassen. Ist der Ball im hohen Gras



gelandet, so achte unbedingt auf die Rasenhöhe und wähle dementsprechend den richtigen Schläger aus.

VERKAUFSSHITS

Hier sind die Sega-Charts garniert mit ein paar Cheats.



- | | | | |
|---|---------------|----|--------------------|
| 1 | NHL Hockey 96 | 6 | FIFA Soccer 95 |
| 2 | PGA Tour 3 | 7 | Rugby World Cup |
| 3 | Ms Pacman | 8 | Brian Lara Cricket |
| 4 | Boogerman | 9 | Light Crusader |
| 5 | Street Racer | 10 | Primal Rage |



- | | | | |
|---|---------------------------|----|-------------------|
| 1 | Myst | 6 | Panzer Dragon |
| 2 | Virtua Fighter Remix | 7 | Virtua Hydlide |
| 3 | Bug | 8 | Pebble Beach Golf |
| 4 | Daytona USA | 9 | Digital Pinball |
| 5 | Streetfighter 2 The Movie | 10 | Victory Goal |



- | | |
|---|-----------------------|
| 1 | Lion King |
| 2 | Sonic the Hedgehog 2 |
| 3 | Robocop Vs Terminator |
| 5 | Primal Rage |



- | | |
|---|---------------------------|
| 1 | Primal Rage |
| 2 | The Lion King |
| 3 | Batman Forever |
| 4 | FIFA International Soccer |
| 5 | Animaniacs |

DAYTONA

Wenn du im Saturn-Modus einen Wagen auswählst, hältst du Start und drückst C. Auf diese Weise verschwinden alle anderen Wagen von der Piste, und du bekommst ein paar Informationen über Bestzeiten. Dies bringt dir deine schnellsten Zeiten ein, weil dich keine anderen Autos behindern können. Wenn du doch einmal einen Crash verursachst, taucht manchmal wieder ein Wagen auf.



MANIAC MODE

Drücke oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, A, B, C auf dem Sega-Screen mit dem weißen Hintergrund. Dann solltest du ein Klingeln hören. JETZT IST ES SUPERTOUGH!

BOOGERMAN

Wenn dir beim Spielen der Rotz oder die Darmgase ausgehen, pausierst du das Spiel und drückst oben, unten, links, rechts, C, B, A, und du wirst mit maximalem Gas und Rotz an den Beginn des Levels zurückkehren.



ACTION REPLAY

Und wieder einmal hilft euch das wohl beliebteste Cheat-System, die aktuellsten, kniffligsten und interessantesten Spiele zu bezwingen. Heute gibt es unter anderem Codes zu Batman Returns, Sonic & Knuckles und vielen mehr!

**ALIEN 3**

- FF08450099 unendliche Maschinengewehr-Munition
 FF08470099 unendliche Flammen
 FF08490099 unendliche Granaten
 FF090B0009 hierfür erhält man unendliche Leben
 FF0811000X X steht für die Anzahl der einzusammelnden Gefangenen
 FF08130002 Level-Auswahl, man muß jedoch erst das Spiel beginnen und ein Leben verlieren, dann wirkt der Cheat erst
 FF08670059 unendliche Zeit
 FF08670059 unendliche Raketen

ALIEN STORM

- 007C52000 Spezial-Attacken benötigen keine Energie
 00C7CE4E75 normale Attacken benötigen keine Energie
 003A2E6002 unendliche Credits
 00A7546002 die Aliens verletzen einen nicht mehr

ALTERED BEAST

- 002C58603E man wird fast unbesiegbar
 002F6A602C unendliche Leben
 0037185668 der erste Ball verwandelt dich in das Biest

ANIMANIACS

- FFFB710005 unendliche Leben
 FFFB17003F unendliche Energie

ANOTHER WORLD

- FFEA8D0030 nun kann man tiefe Spalten hinab und hat einen Schutzschild, der aber nur nach rechts gerichtet ist, und kann nach hinten schießen, wenn man nach rechts blickt
 FFC5650032 unendliche Kanonen-Schüsse
 FFC571001E unendliche Stör-Strahlen
 FFC571001E unendliche Leucht-Kugeln
 FF9AFD0070 unendlich Treibstoff

BATMAN

- FFFE320007 unendliche Leben
 FFFE340009 unendliche Batarangs
 FFFE380001 unendliche Lenk-Batarangs
 FF431C0006 unendliche Leben

BATMAN RETURNS

- FFFE320003 unendliche Leben
 FFE34000A unendliche Batarangs

BUBSY

- FF023B0009 unendliche Leben
 FF024900XX Level-Anwahl, XX muß durch 0 bis 13 ersetzt werden
 FF00E90059 unendliche Zeit

CHUCK ROCK

- FF06D10003 unendliche Leben
 FF06D50007 unendliche Energie

DESERT STRIKE

- FF10B70003 unendliche Leben
 FF10AB0064 unendlich Treibstoff

Die folgenden Codes kann man nicht benutzen, wenn man vorher ein Paßwort eingegeben hat:

- FFACDC00XX X256 Panzerung (XX kann 0 bis FF sein)
 FFACDD00XX X1 Panzerung (XX kann 0 bis FF sein)
 FFAE9D009A unendliche Maschinengewehr-Munition
 FFAEDD0026 unendliche Hydras
 FFAFID0008 unendliche Hellfires
 FF10AB0064 unendlich Treibstoff
 095F8C1388 Waffenkapazität beträgt 5.000
 0049BE0000 der Helikopter braucht keinen Sprit
 006AA44A79 unendliche Leben
 00689C4A79 unendlich Treibstoff
 0049D07FFF hierdurch startet man mit einer Panzerung von 32.767
 095FCA0190 die Hellfires rufen 400 Schadenspunkte hervor
 00D55A6002 unendliche Kapazität für alle Waffen

EA HOCKEY

- 00C0080000 stoppt den Timer
 009A706002 stoppt den Penalty-Timer

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

- FF7F5B0008 unendliche Leben
 FF7F590020 unendliche Energie

LEMMINGS

- FFF4E8003B unendliche Zeit für einen Level
 FFF48E0013 unendliche Brückenbauer
 FFF48B0013 unendliche Fallschirm-Lemminge
 FFF48A0013 unendliche Kletterer
 FFF48C0013 unendliche Bomber
 FFF48D0013 unendliche Blocker
 FFF48F0013 unendliche Minen-Lemminge
 FFF4800013 unendliche Graber

MAXIMUM CARNAGE

- FFC0380004 unendliche Energie

MICRO MACHINES 2

- FFD9650001 man braucht nur eine Runde zu fahren, um zu gewinnen

MR NUTZ

- FFE6FF0001 unendliche Eicheln

N.B.A. JAM

- FFIE420000 deine Punkte bleiben immer 0
 FF3C4B0001 unendliches Feuer
 FF38A700020 unendlichen Turbo

PITFALL

- FF3EC50004 unendliche Leben
 FF34BA0014 unendliche Energie
 FF3EC60014 unendliche Schleuder-Steine
 FF3EC70002 unendliche Boomerangs
 FF3EC80001 unendliche Explosions-Steine

PSYCHO PINBALL

- FF050B0001 unendliche Bälle

REVENGE OF SHINOBI

- 00CIB24E71 unendliche Shuriken während des ganzen Spieles

SECOND SAMURAI

- FF553B0003 unendliche Leben
 FF55A70003 unendliche Messer

SONIC AND KNUCKLES

- FFFE120003 unendliche Leben
 FFFE210099 153 Ringe, schalte Replay aus, um mehr einzusammeln
 FFF7630018 Speed-Stiefel
 FFFE240011 stoppt den Timer

WIZ 'N' LIZ

- FF34030078 unendliche Zeit
 FF31E30006 unendliche Leben bei Endgegnern und einigen Unter-Levels

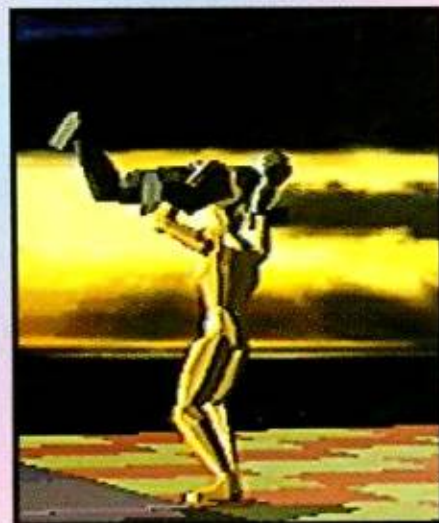
ZOMBIES

- FFFAAF000A unendliche Energie
 FFFAC5000A unendliche Energie

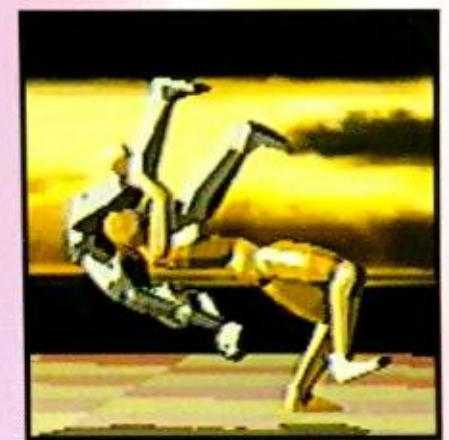
LESER TIPS...



Nun folgen ein paar von den Tips, die von euch Lesern eingeschickt wurden und nun für die nachfolgenden Generationen im Druck festgehalten werden. Ihr solltet stolz darauf sein, wenn ihr euch zum Schreiben aufrafft und euer Wissen, euren Spaß und eure Erfolgserlebnisse mit anderen Spielern teilt. Eure Einsendungen können den Verlauf der Geschichte beeinflussen und die Zukunft prägen. Macht die Welt lebenswerter. Und denkt daran, daß man nicht nur an Weihnachten Cheats braucht!



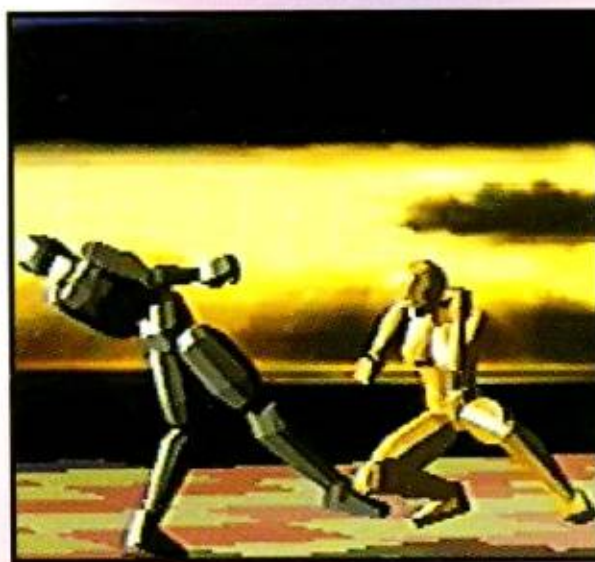
Hallo Sega Magazin,
Für alle Freunde von Virtua Fighter habe ich hier eine Liste von Moves für Dural. Ich vermerke auch, wo der jeweilige Move herkommt, falls ihr von seiner Existenz nichts wißt oder keine Ahnung habt, wie man ihn ausführt. Einige der Combos sind tatsächlich so wie bei den anderen Charakteren, aber manche sind im Bewegungsablauf ein bißchen anders. Falls ihr nicht wißt, wie man Dural auswählt: drückt im Charakterauswahl-Screen unten, oben, rechts, A + links. Wenn der Cheat funktioniert, hört ihr einen Laser-Blast, wenn nicht, probiert es einfach nochmal.
Markus Mohr



MOVES

- Hin + Punch
- Hin, Hin + Punch
- Hin, weg + Punch
- Unten + hin + Punch
- Hin + Kick
- Unten + Kick
- Unten + hin, Kick
- Hin, hin + Kick (Kick)
- Verteidigung + Kick
- Unten + Verteidigung + Kick
- Weg, weg + Kick
- Unten, hin + Kick
- Weg, unten, hin (+ Kick)
- Hin, hin + Verteidigung + Punch + Kick

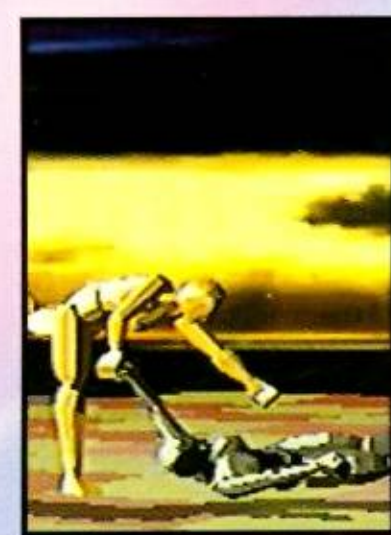
- Elbow (Verschiedene)
- Running Clothesline (Wolf)
- Elbow + Hammer (Jeffry)
- Punch on Ground (Akira/Pai)
- Knee (Jacky)
- Snap Kick (Jacky)
- High Snap Kick (Sarah)
- Jumping Kicks (Akira)
- Crescent (Pai/Lou)
- Heel Kick (Kage)
- Flip Kick (Kage)
- Hopping Knee (Sarah)
- Roll forwards (Sweep) (Kage)
- Flying Kick (Kage)



WÜRFE

- Punch + Verteidigung
- Hin + Punch
- Weg + Punch
- Weg, hin + Punch
- Hin, unten + Punch
- Weg, + unten, hin + Punch
- Weg, weg + Punch
- Unten + Punch
- Unten, hin + Kick
- Unten + hin + Verteidigung + Punch + Kick
- Weg + unten + Verteidigung + Punch + Kick

- Backfall (Wolf)
- Power Slam (Jeffry)
- Backdrop (Lou)
- Reaping Throw (Kage)
- Falling DDT (Pai)
- Pull in, throw out (Akira)
- Body Press (Jeffry)
- Claw Hammer (Jeffry) Gegner muß gebückt sein
- Knee Hand (Jeffry) Gegner muß gebückt sein
- Power Bomb (Jeffry) Gegner muß gebückt sein
- Double Arm Suplex (Wolf) Gegner muß gebückt sein



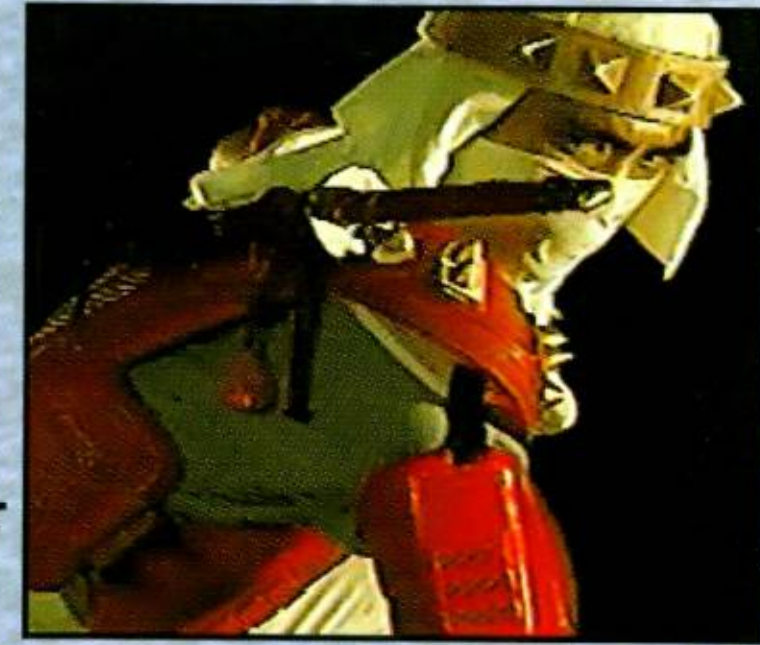
KOMBINATIONEN

- Punch, Punch, (Punch)
- Punch, Kick
- Punch, Punch, Kick
- Punch, Punch, Punch, Kick
- Hin + Punch, Kick
- Punch, Punch, Punch, weg + Kick
- Punch, Punch, Punch, hin + Kick
- Punch, unten + Kick

- Running Punches (Verschiedene)
- one Punch & Kick (Verschiedene)
- two Punches and Roundhouse (Verschiedene)
- Three Punches and Heel Kick (Kage)
- Elbow and Knee (Sarah)
- three Punches and Kickflip (Kage) schwieriges Timing
- three Punches and Knee (Sarah)
- Punch and Toe Kick (Sarah)



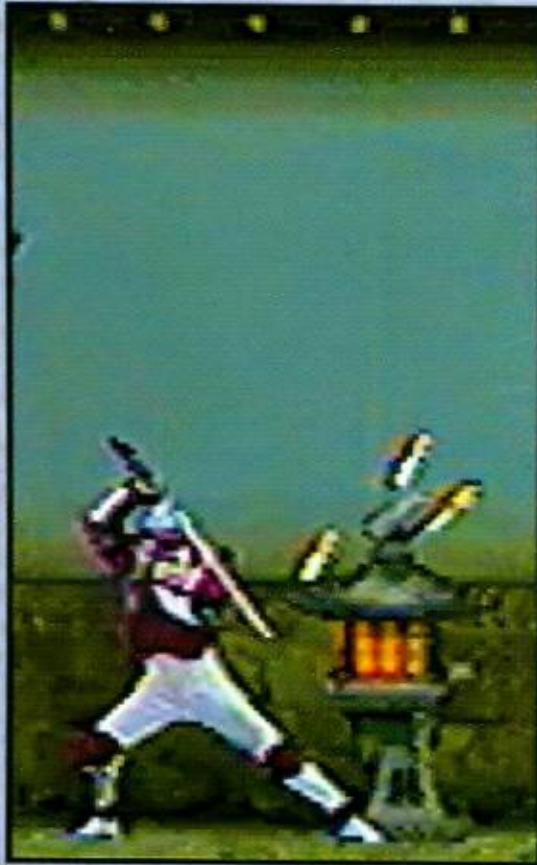
SHINOBI X



Es ist an der Zeit, den Ninjaanzug anzuziehen, dein Schwert zu schleifen, die Kräfte des Bösen zu bekämpfen und die entführte Jungfrau zu befreien. Die digitalisierten Personen sehen gut aus und bewegen sich flüssig. Unser maskierter Kämpfer verfügt über verschiedene Bewegungen und extra Power-Ups welche ihm die Kraft der Alten Meister verleihen und welche unterwegs eingesammelt werden können.

STAGE 1

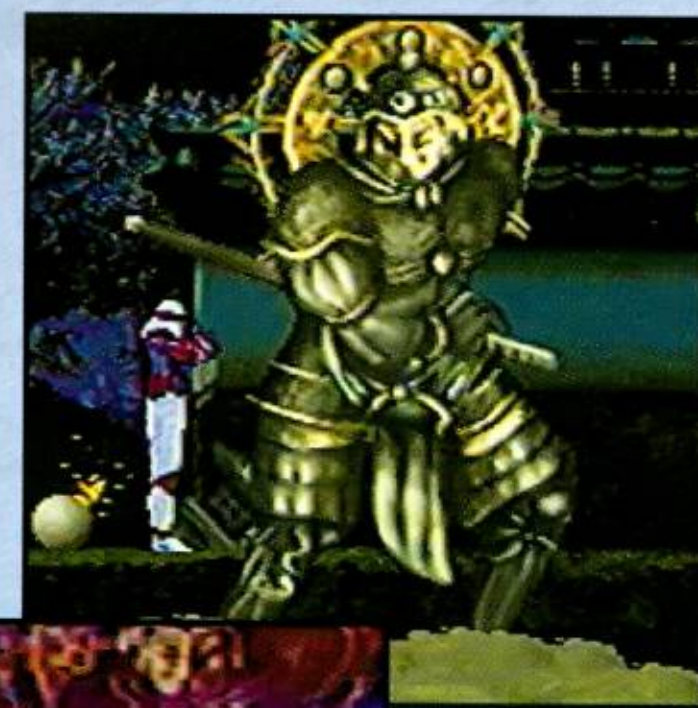
In diesem Abschnitt solltest du dein Schwert in Verteidigungsstellung halten, was dich vor den schwarzen Ninjas und ihren umherfliegenden tödlichen Kampfsteinen beschützt. Die anderen Gegner, die nur ihr Schwert benutzen, können leicht besiegt werden, indem du wartest, bis sie über dich hinwegspringen und dann nach hinten schlägst, bevor sie wieder landen. Schläge alle Laternen in diesem Level ein, denn einige enthalten spezielle Icons. Die beiden Haupticons, die du einsammeln solltest, findest du nach der Hälfte und nach Dreiviertel des Weges. Das erste ist ein machtvolles Schwert, welches dir gigantische



Angriffsstärke verleiht und es dir leicht macht, deine Gegner und den Boß am Ende des Levels zu besiegen. Das zweite ist eine sehr nützliche Energiekapsel, welche alle Energieblocks am oberen Bildschirmrand voll erneuert.

Der End-Boß ist eine große orientalische Gesichtsmaske mit Hörnern, welche vom Kopf aus direkt auf dich zuschießen. Spring in die Luft, um ihnen auszuweichen und während du in der Luft bist, attackiere die Maske entweder mit deinem Schwert oder mit einem Regen aus Kampfsteinen. Wenn die Maske aufgehört hat, sich zu drehen, schießen Flammenfontänen aus der Erde. Wenn du genau hinschaust, kannst du, wenn die Maske stoppt, sehen, wo die Flammen aus der Erde kommen, und wo du stehen mußt,

um ihnen auszuweichen. Konzentriere dich darauf, die Maske zu attackieren, wenn sie still steht, und nach zehn guten Treffern explodiert die Maske, und du gelangst in den nächsten Level.



STAGE 2



Dieser Level besteht aus hohen Bäumen und zwei Vorsprüngen, einer davon auf halbem Weg nach oben und einer ganz

oben. Unser Ninja kann diese betreten, indem er von einem Ast zum nächsten springt. Auf mehreren Ästen warten verschiedene Gegner auf dich, die du aber leicht besiegen kannst, indem du mit dem Schwert nach oben schlägst, während du springst.

Um die Vorsprünge betreten zu können, mußt du durch eine Lücke springen.

Diese Lücken findest du, wenn du den GO-Zeichen folgst. Wenn du den ersten Vorsprung erreichst, erscheinen Feuergesichter. Einige dieser Gesichter halten Icons, und du hast die Möglichkeit, das Schwert zu bekommen, das du schon im ersten Level hattest, und ein Icon, das dich höher und schneller springen läßt. Außerdem kannst du dir eine Energiekapsel holen, indem du den Ninja rechts auf halbem Wege zwischen den beiden Vorsprüngen besiegst.



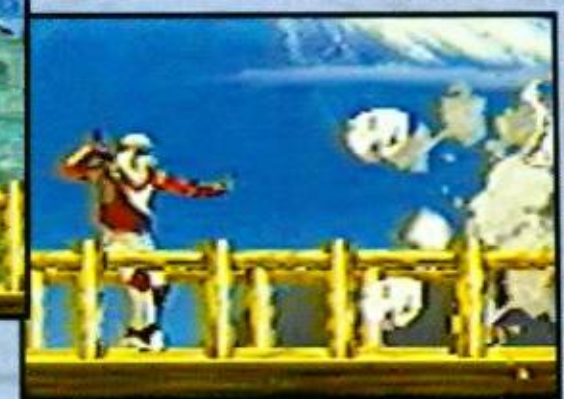
Einmal ganz oben angelangt, mußt du dich einem der beiden End-Bosse stellen. Dieser blonde Kämpfer vollführt Saltos in der Luft und überschüttet dich mit Todessternen. Halte dein Schwert hier in der Verteidigungsstellung und dein ganzer Körper ist vor diesen Attacks geschützt. Wenn der Boß gelandet ist, dann schlag so oft wie möglich auf ihn ein, bevor er die Bewegung wiederholt. Nach mehreren Saltos verwandelt sich der Kämpfer in einen Tornado. Das Schwert in Verteidigungsstellung nützt dir hier gar nichts, die einzige Antwort darauf ist, aus seinem Weg zu springen. Auch hier attackiere ihn weiterhin, sobald er stillsteht.

Nachdem unser Held den Tornado besiegt hat, kommt er in einen Raum mit zwei Statuen auf jeder Seite, die



Laserstrahlen abfeuern, welche du umgehen mußt. Wenn die Statuen auf dich feuern, spring hoch und schlag nach ihren Köpfen. Mehrere Treffer lassen die Köpfe explodieren, und die Laser hören auf zu schießen. Sobald beide Statuen kopflos sind,

betriff der letzte End-Boß die Szene. Dieser macht auch Saltos, aber auf dem Boden. Wenn du aufpaßt und ihn angreiffst, sobald er die Bewegung beendet hat, kannst du ganz leicht siegen.



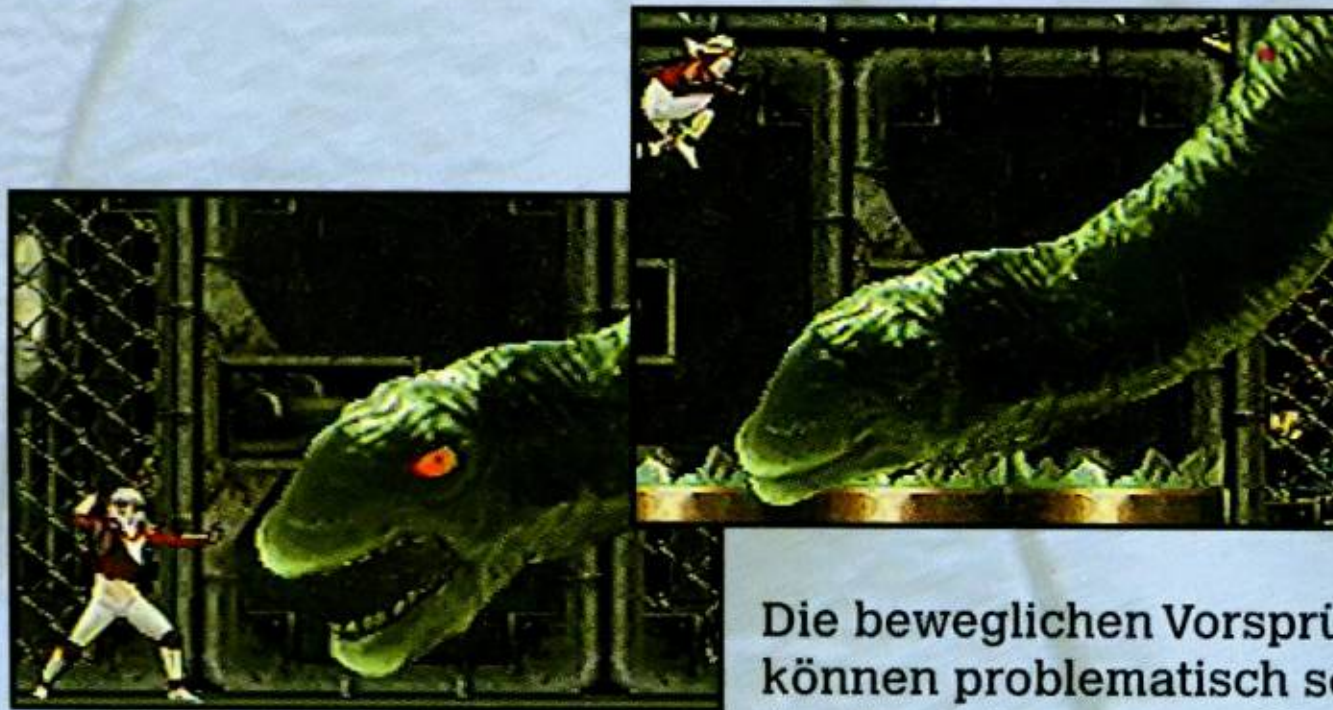
STAGE 3

In diesem Level findest du jede Menge Zylinder, die zerschlagen werden müssen. Viele davon beinhalten kleine Drachen, die dich angreifen, aber genauso sind darin viele Icons und andere gute Sachen verborgen. Nimm dich vor den Wachen mit den Bazookas in acht, denn die von ihnen abgefeuerten Raketen nehmen



dir ein gutes Stück Lebenskraft. Du tust also gut daran, sie zu vernichten, denn die Wachen besitzen auch kleinere Waffen für den Nahkampf, was es schwer macht, an sie heranzukommen, ohne getroffen zu werden. Der einfachste und sicherste Weg ist also, über sie wegzuspringen und von hinten zu schlagen, um sie zu zerstören.

Auf diesem Level befindet sich auch eine gigantische Schlange, welche den größten Teil des Bildschirms einnimmt, was es schwer macht, ihr auszuweichen. Über sie drüberspringen und mit dem Schwert zuzustoßen, während du in der Luft bist, stoppt die Schlange in ihrem Weg. Nach etwa drei Sprung-Stoß-Attacken hast du die Kreatur vernichtet.



Die beweglichen Vorsprünge können problematisch sein, wenn du sie nicht genau triffst. Falls es

dir also zu schwer ist, deine Sprünge genau abzapassen, kannst du statt dessen auch die benachbarte Wand hochklettern. Der Boß dieses Levels ist der bis jetzt schwierigste. Er fängt seinen Angriff damit an, tödliches grünes Gas nach dir zu sprühen, welches du damit vermeiden kannst, indem du nach oben springst und dich an die obere



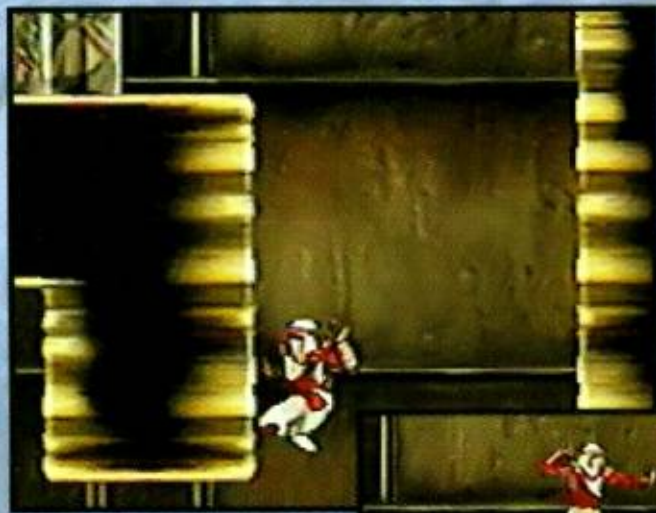
horizontale Stange hängst. Bleib aber nicht zu lange dort, denn einem Direktangriff dieser Kreatur kannst du nicht standhalten.

Die Alternative zum Hängen an der Stange ist der Bodenangriff. Wenn das Monster am Boden ist, wird er mehrere Male unsichtbar, was es scheinbar unmöglich

macht, es zu bekämpfen. Wenn du aber deine Verteidigung aufrechterhältst, kannst du das Monster ausmachen, indem du die Bewegungen im Gras beobachtest. Einmal das Monster ausgemacht, greif an und hör nicht damit auf. Wenn du ihn in eine Ecke gedrängt hast, ist es leicht ihn auszuschalten.



STAGE 4



Dieser Level besteht aus vielen Plattformen, die durch ein Flaschenzugsystem miteinander verbunden sind. Diese Flaschenzüge sind sehr vorteilhaft für deinen Ninja, können aber auch tödlich sein, wenn sie falsch benutzt werden. Vermeide es, in der Nähe einer beweglichen Plattform in einen Kampf verwickelt zu werden, denn du kannst leicht unter diese geraten und zerquetscht werden. Wenn ein Flaschenzug nicht funktioniert oder du aus Versehen die Kette zerschnitten hast, kannst du auch hochspringen und die Wand ergreifen um auf eine höher gelegene Plattform zu gelangen. Es gilt viele Icons, einschließlich einer Lebensenergiekapsel,



ein gigantisches Schwert und die Drachenkapsel einzusammeln. Dies ist das erste Mal, daß du eine Drachenkapsel erhältst, also spar sie dir für den End-Boß des Levels auf, denn es ist die einzige spezielle Waffe, die gegen ihn funktioniert. Bevor du die verschiedenen Plattformen betreten kannst, muß du den feuerspeidenden



Kriegsherrn besiegen. Er bewacht einen Reihe von Toren durch die du hindurch muß. Er ist sehr schwer zu besiegen, und die Verteidigungsstellung muß während des Kampfes mit ihm auf jeden Fall aufrechterhalten werden. Tritt nah an ihn heran, und wenn er aufhört anzugreifen, attackiere



ihn so lange, bis er vernichtet ist. Einmal an ihn herantreten, weiche nicht zurück, denn in die Angriffsstellung zu gelangen, ist der schwierigste Teil. Weiterhin gibt es auch viele Abteilungen, die nicht bewacht werden, wo dich aber herausschießende Stacheln am Weiterkommen hindern wollen. An diesen Stacheln mußst du vorbei, indem du durch die vorhandenen Lücken rennst und zur rechten Zeit springst. Aber

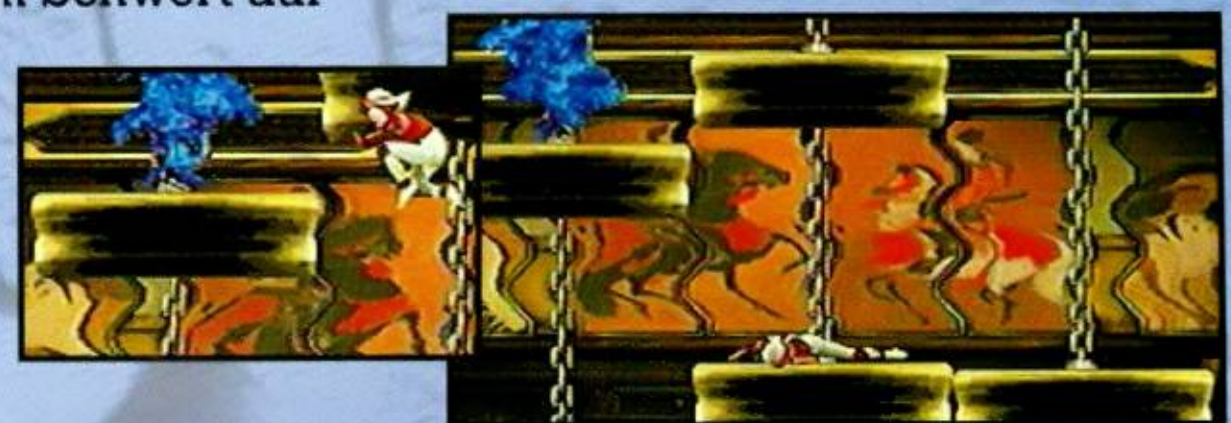


Vorsicht, spring nicht, wenn von der Decke Stacheln hervorschießen, denn diese können dich erwischen wenn du in der Luft bist. Nachdem du durch sämtliche Abteilungen hindurch bist und alle Icon eingesammelt hast, triffst du auf den End-Boß. Es ist sehr verzwickt,

ihn zu besiegen und benötigt einen Menge Erfahrung. Benutze also sofort das Drachenicon, das du vorher erhalten hast. Dies nimmt ihm etwa ein Viertel seiner Energie, aber selbst mit diesem Vorteil scheint diese Mission aussichtslos zu sein. Greif ihn nicht mit dem Schwert an, denn das ist nutzlos. Dein Hauptziel ist es, auf dem Flaschenzugsystem zu bleiben, denn wenn du vom Bildschirmrand fällst, bist du verloren. Der einzige Weg, ihm Schaden zuzufügen, ist zu warten, bis er einen Laserstrahl auf dich abfeuert und diesen, kurz bevor er dich trifft, mit dem Schwert auf



ihn zurückzulenken. Dies ist sehr schwierig und erfordert eine Menge Zeit. Geduld ist also die einzige Antwort.



DIGITAL PINBALL



Es ist wieder Zeit für die Headbanger unter euch. Bringt die Flipper und Bumper zur Abwechslung mal aus der isometrischen 3D-Perspektive zum Beben. Hier habt ihr vier großartige Tables, jeder mit einem anderen Thema und spannungssteigernder digitaler Sprachausgabe. Aber ihr solltet sehr feinfühlig agieren, da die Maschinen sonst leicht mit einem Tilt aufwarten.

Die schnellsten und ergiebigsten Runden und Kombinationen

GLADIATORS

Mit dem **SPQR**-Icon kann man Boni bis zu 40 Mio. Punkte

einbringen. Man erlangt sie, wenn man die Kugel über die Rampe, die linke und rechte Lane und in die Arena (in dieser Reihenfolge) schickt. Es handelt sich hierbei um eine sehr einfach auszuführende Kombination von Moves.

Chariot Racing kann einem satte 10 Mio Punkte einbringen, wenn man den Ball über die linke und rechte Lane sowie über die Rampe jagt. Man sollte dies im Verlauf eines Multiball-Games mit drei Kugeln versuchen, was eigentlich kein großes Problem darstellen sollte.

Im Verlauf eines Multiball-Games mit zwei Kugeln kann man für einen 10 Mio.-**Bloody Arena**-Bonus einen Ball in die Arena schießen. Man kann weitere 5 Mio. Punkte einsacken, wenn man die Drop Targets bezwingt, was bei zwei Kugeln im Spiel kein großes Unterfangen sein sollte.

Die **thrakische Kombination** bringt einem erstaunliche 30 Mio. Punkte ein, aber man muß den Jet Bumper und den Sling Shot dafür je siebenmal aktivieren. Das ist nicht einfach, aber wenn man sein Ziel erreicht, ist es großartig.



KNIGHT OF THE ROSES

Wenn man an die **Return to the Castle**-Option herankommt, startet ein Countdown mit 50 Mio. Punkten. Aktiviert man nur ein einziges Mal die Rampe, erhält man die dargestellte Punktzahl. Das ist sehr einfach im Vergleich zu den anderen hochdotierten Boni, und ein Bonus von 40 Mio. Und darüber ist ganz normal.

Die **Dragon Cave** kann dir bis zu 10, 20 oder sogar 30 Mio. Punkte bringen. Alles was du dafür tun mußt, ist, den Ball einmal die Rampe hinaufzujagen.

Im Verlauf eines Multiball-Games mit zwei Kugeln, kann man **Take up the Gauntlet**, indem man die Rampe für 10 Mio. Punkte aktiviert. Weitere 5 Mio. Punkte kann man machen, indem man die Drop Targets abschießt.

Die leichtesten 50 Mio. Seines Lebens holt man sich, indem man in der **Save Princess**-Option das Lock hole anvisiert. Das einzige Problem besteht darin, den Countdown zu schlagen.



DRAGON SHOWDOWN

Wenn man in der **Temple-Option** die Rampen 1 und 2 und anschließend die Lanes 1 und 2 aktiviert, erhält man fette Boni von 10, 20, 30 oder sogar 40 Mio. Punkten. Das ist wahrscheinlich eine der leichtesten Kombinationen auf diesem Tisch.

Wenn du vor dem Ende des Countdowns durch Beschuß der Drachenhöhle den **Feed Dragon** aktiviert hast, kannst du weitere sehr gesunde und leicht verdiente 50 Mio. Punkte einstreichen.

Sorceress ist den Thrakern aus dem ersten Tisch sehr ähnlich. Aktiviere den linken Bumper oder den Sling Shot siebenmal, um 30 Mio. Punkte zu ergattern.

Um schnell an einen 10 Mio.-Bonus zu kommen, schießt du die Spot Targets ab, bevor der Countdown in der **Samurai Warriors**-Option endet.



WARLOCK

Die **Bloody Jets** können sehr nützlich sein, wenn man sie richtig einsetzt. Ein einmaliger Treffer des Jet-Bumpers bringt 1 Mio. Punkte, aber von da an erhältst du mit jedem Treffer 250.000.

Wenn du den gewaltigen 100 Mio.-Punkte-Bonus in **Sacrifice** haben willst, schießt du auf das Multiball-Loch. Das einzige Problem stellt der Countdown dar.

Mit den **White Wolf Millions** kann man seinen Spielstand gut aufbessern. Am White Wolf Spot Target erhält man 5 Mio. Punkte pro Treffer, und wenn man alle trifft, gibt's 30 Mio. Punkte.

Auch der **Deathbringer** bietet leichte Beute: wenn er aktiviert ist, jagt man den Ball innerhalb des Zeitlimits entweder über die rechte oder die linke Rampe, um einen 10 Mio.-Bonus zu erhalten.



TIPS & TRICKS - G-M



G

GAIN GROUND

LEVELAUSWAHL

Gehe in den Optionenscreen und drücke A, C, B, und C auf dem ersten Controller. Auf diese Weise erscheint eine Levelauswahl-Option im Menü.

GHOULS 'N' GHOSTS

UNBESIEGBARKEIT

Aus dem Titelscreen gehst du viermal hintereinander in den Optionenbildschirm. Dann drückst du im Titelscreen viermal A, zweimal oben, links, rechts, links und schließlich noch einmal rechts. Dann hältst du B und drückst Start.

GLOBAL GLADIATORS

EXTRALEBEN

Pausiere das Spiel und drücke A, A, A, B, B, B, C, C, C, B und A. Fahre im Spiel fort, und eine Stimme wird rufen „You cheater“, wenn der Cheat funktioniert hat. Dies kannst du so oft wiederholen wie du willst.

LEVEL ÜBERSPRINGEN

Pausiere das Spiel und drücke B, C, B, A, B, B, C, B, A und B. Fahre im Spiel fort, und du gelangst automatisch zum Levelende.

UNENDLICH LEBEN

Wenn das Virgin-Logo erscheint, drückst du A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A und C.

GOLDEN AXE 2

200 MAGISCHE EINHEITEN

Halte Knopf A gedrückt, während du mit einem Wächter kämpfst. Wenn er stirbt, läßt du den Button los und drückst auch keinen anderen. Auf diese Weise erhältst du 200 magische Einheiten.

EXTRA-CONTINUES

Auf dem Titelscreen wählst du „Options“ an. Drücke A, B und C gleichzeitig, halte sie gedrückt und gehe in den Optionenbildschirm. Lasse den A-Knopf los, aber halte B und C gedrückt. Gehe runter bis „Exit“ und drücke

Start. Wähle ein Ein-Spieler- oder ein Zwei-Spieler-Game und dann ein normales Spiel, indem du A drückst. Nun siehst du, wie deine Continues von drei auf acht ansteigen.

GOLDEN AXE 3

LEVELAUSWAHL

Drücke A, A, A, A, Start, C, C, C, C, C und C im ersten Charakter-Auswahlbildschirm. Diese Code muß sehr schnell eingegeben werden.

H

HELLFIRE

EXTRA-CONTINUES

Wähle im Optionenscreen Hard und gehe dann in die Soundauswahl. Höre dir irgendeinen Song länger als 70 Sekunden an. Das Spiel beginnt und „Yeah right“ erscheint dort, wo eigentlich „Difficulty Setting“ stehen müßte. So erfährst du, daß der Cheat-Modus aktiviert wurde. Nun hast du 99 Continues.

I

THE IMMORTAL

LEVELCODES

Level 3	6E1EC21000E10
Level 4	465FA31001E80
Level 5	D4BFD41000E80
Level 6	BCFEF51010A41
Level 7	6B10F61010ACL
Level 8	E590D710178C1

UNBESIEGBARKEIT

Warte, bis der Levelname erscheint und halte Start. Halte nun A, bis das Spiel beginnt, und lasse nun A los, um unbesiegt zu werden.

INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE

LEVELAUSWAHL

Wenn das LucasFilm-Logo erscheint, drückst du A, B, C, B, C, A, C, A und B. Die Level-Option lautet nun SHHHHHHH statt Normal, und du kannst nun jeden beliebigen Level anwählen.

J

JAMES POND

ALLE AUSGÄNGE ÖFFNEN

Drücke im Titelscreen C, links und Start. Während des Spiels drückst du A, B und C gleichzeitig, während du das Joypad rotierst. Auf diese Weise öffnen sich alle Ausgänge, was das Spiel erheblich einfacher macht.

JAMES POND 2: ROBOCOD

UNBESIEGBARKEIT

Sammele auf dem ersten Dach die Items in der folgenden Reihenfolge ein: Kuchen, Hammer, Erde, Apfel und Wasserhahn (CHEAT).

UNENDLICH LEBEN

In der Sport Zone sammelst du nach dem Überqueren der Spikes die Gegenstände in der folgenden Reihenfolge ein: Lippe, Eiscreme, Geige, Erde und Schneemann (LIVES).

EXTRA-POWER

Wenn du an der zweiten Spike-Grube in der ersten Sports Zone vorbei bist, sammelst du die Objekte, um P, O, W, E, R zu buchstabieren.

LEVELAUSWAHL

Drücke im Titelscreen A, C, unten, links und dann Start. Jetzt gelangst du in einen Optionenscreen, von dem aus du deinen Startlevel anwählen kannst.

JOHN MADDEN '92/'93/'94

ON-SIDE-KICK

Du kommst im Kick off wieder in Ballbesitz, wenn du den Kick-Button wiederholt drückst, während der Kicker beginnt hochzurennen. Die Verteidigung wird den Ball übernehmen.

FIELD GOAL BLOCK

Wähle Punt Block und gebe unter Zuhilfenahme des linken Verteidigers an den Kicker ab.

JOHN MADDEN '92

PABWÖRTER

Viertelfinale	0465100
Halbfinale	0075121
Superbowl	0475352

JOHN MADDEN '93

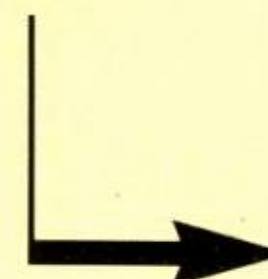
DIE UHR ÜBERLISTEN

Wenn die Spielebeschreibung erscheint, hältst du auf dem D-Pad oben und drückst den C-Knopf. Auf diese Weise wird die Uhr fortfahren zu ticken.

JUNGLE STRIKE

LEVELCODES

Level 2	RXW6YKRVMCZ
Level 3	9WP39NSHJKW
Level 4	XNL4FD397SW
Level 5	V4MCD39VSPH
Level 6	WMK3W746JK7
Level 7	TGZX4CFDYRP
Level 8	7L5PCF3BRWC
Level 9	N4HCFK9XVNK



JURASSIC PARK

LEVEL-PASSWÖRTER

GRANT

Power Station	240P0021
River	4A3PG0A4
Pump House	621C002N
Canyon	81VVMF20
Volcano	A69KJG6U
Centre	CVVVVT4

RAPTOR

Power Station	I21G0027
Pump House	K21G0029
Canyon	M21G002B
Centre	O21G002D

K

KLAX

EXTRA-SPIEL

Halte links und oben diagonal, A, B, C und Start gleichzeitig auf dem Titelschirm, um ein Extra-Spiel zu aktivieren.

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

ALLE TÜREN ÖFFNEN

Drehe den Namen des Entwicklers (Williams) zu SMALLIW um und gib dies als Paßwort ein. Jetzt kannst du alle Türen in allen Levels öffnen, aber du mußt immer noch alle Puzzles selbst lösen.

L

LAKERS VS CELTICS

PABWORT-KNACKER

Mit dem folgenden Paßwort kannst du mit den LA Lakers gegen die Philadelphia 76er spielen, wobei du nur ein Spiel brauchst, um das Finale zu gewinnen: 3L2GJS

LOTUS TURBO CHALLENGE

PABWÖRTER

Nacht	SLEEPERS
Nebel	HERBERT
Schnee	BUSINESS
Wüste	APPLEPIE
Interstate	STANDISH
Marsch	MALLOW
Sturm	TEA CUP

Gib SLUGPACE für unendliche Turbos und MANSELL für ein Nonstop-Spiel ein.

M

M1 ABRAMS BATTLE TANK

UNENDLICH MUNITION UND UNBESIEGBARKEIT

Warte auf den Demoscreen und drücke dann B, B, C, B, C, C, C, B, C, B, B, C und dann Start. Sei aber vorsichtig, dir kann immer noch das Benzin ausgehen.

MARVEL LAND

PABWORT-KNACKER

Gib den Code TRIDENT ein, um zum Ende des Spiels zu gelangen.

MASTERS OF MONSTERS

ENDESEQUENZ

Im Soundtest-Screen drückst du A, B, C und wieder Start.

MAZIN WARS

NUR DIE ENDGEGNER

Spiele im Optionenbildschirm den letzten Soundeffekt und die Musik und starte dann das Spiel. Jetzt sollten die Levels verschwunden sein, so daß du dich nur noch um die Endgegner kümmern mußt

MEGA-LO-MANIA

EXTRA-MÄNNER

Gehe in den Optionenscreen und wähle die Anzahl der Männer für deine Mission. Setze sie nun auf einer Insel deiner Wahl ab. Gehe zurück in den Optionenbildschirm und drücke C, um die Anzahl deiner Männer auf Null zu reduzieren. Du wirst immer noch die gleiche Anzahl Männer auf der Insel zur Verfügung haben, aber die Zahl, die für die nächste Insel übernommen wird, ist größer.

200 MÄNNER

Gebe als Paßwort SIZCSVL0PNL ein.

VERSTECKTES SINISTAR

Gebe JOOLS auf dem Paßwortschirm ein, um zu einer Version des alten Shoot 'em Ups zu gelangen.

LEVELCODES

Level 2	GXADZXF1WME
Level 3	ECBDRZLIWMA
Level 4	CHBDVZLXXSM
Level 5	SYZCHWLDRTQ
Level 6	QESCFXEXHUI
Level 7	DWCCHIVECHC
Level 8	JSVADMMBQHY
Level 9	IHWAKDUHNG
Level 10	KLFDZFMWMW

MERCS

VOLLE ENERGIE

Finde das erste goldene Erste-Hilfe-Kit. Warte, bis deine Energie ihr Maximum erreicht, pausiere das Spiel und wähle einen anderen Spieler aus. Wiederhole diesen Vorgang, bis dein ganzes Team über maximale Energie verfügt.

SCHNELLERE FEINDE

Um in ein wirklich herausforderndes Spiel zu gelangen, gehst du in den Befehlsmodus und drückst A, B und C gleichzeitig. Während du diese Knöpfe hältst, drückst du Start, und du beginnst eine noch härtere Schlacht. Du stellst fest, daß deine Gegner jetzt schneller und noch intelligenter sind.

MICROMACHINES

UNENDLICHE LEBEN

Pausiere das Spiel und drücke B, unten, C, unten, oben, unten, links und unten. Fahre mit dem Spiel fort, um unendliche Leben zu bekommen.

MIDNIGHT RESISTANCE

LEVEL ÜBERSPRINGEN

Während du im Titelschirm bist, hältst du C und Start. Im Spiel pausierst du und drückst A jedesmal, wenn du in den nächsten Level wechseln willst.

MOONWALKER

LEVELAUSWAHL

Halte oben, links und A auf dem zweiten Controller. Drücke dann Start auf dem ersten Controller und wähle ein Ein-Spieler-Game. Benutze links und rechts, um durch die Levels zu schalten.

MUHAMMAD ALI BOXING

RANGLISTE

Spiele das erste Match, nehme die ersten drei Buchstaben und füge sie den folgenden Codes zu:

8th	KEN7Z
7th	EBX7Z
6th	5C77Z
5th	B4N7Z
4th	2N47Z
3th	W7C7Z
2th	WXB7Z
1th	4XE7Z

KÄMPFE GEGEN MUHAMMAD

Gehe in den Tournament-Modus und in den Saved Game-Screen. Antworte Yes. Gib nun HO7KKKCZ für die Simulation oder OO7KKKCZ für das Arcadespiel ein, und du kämpfst gegen Muhammad.

M.U.S.H.A

VOLLE FEUERKRAFT

Für ein Power-Up pausierst du das Spiel und drückst B, B, C, B, B, C, oben, unten und A. Dann hebst du die Pause auf und spielst weiter.

MUTANT FOOTBALL LEAGUE

PABWÖRTER

CNL11111Y	War Slammers
1CK11111H	Death skin razors
4CK11111H	Vile Vulgars
FMK3XYSL1Q	Dark star Dragons
2CK11111D	Icebay Bashers
HGK11111J	Killer Konvikts
3CK11111F	Midway Monsters
JH11111G	Misfits Demons
GMK11111D	Psycho Slashers
5CK11111M	Rad Rockers
BDK11111J	Road Warroirs
KLK11111L	Screaming Evils
CBK11111J	Sixty Whiners
LJK11111M	Slaycity Slayers
MLK11111J	Terminator Troz
NMK11111Q	Turbo Techies





MEGA CD

H

HEAVY NOVA

VERSTECKTE BONUSPUNKTE

Wenn du es schaffst, in einer Versus-Battle einen Endgegner ohne Energieverlust zu töten, bekommst du einen Bonus von 1.000.000 Punkten.

HOOK

99 LEBEN

In den Höhlen des fünften Levels läßt du dich in der ersten Grube ganz nach unten fallen. Auf dem Boden gehst du nach rechts, meidest die Schlangen und Fledermäuse und schwimmst unter den Felsen hindurch, wo du ein Blatt und ein 3-Up einsammeln kannst. Wiederhole den Vorgang, bis du maximal 99 Leben beisammen hast.

K

KRIS KROSS: MAKE MY VIDEO

VERSTECKTE SZENE

Wenn der Caller-Screen erscheint, drückst du A, B, C und rechts, um mit einer wilden Szene konfrontiert zu werden.

M

MARKY MARK: MAKE MY VIDEO

VERSTECKTE

Drücke gleichzeitig A und C und halte die Tasten. Drücke Start, um in den U-direct-Modus zu gelangen, und dann A, B, C und anschließend rechts, um eine Szene mit Marky Mark und einer Menge Mädchen zu sehen.

G

GAIN GROUND

LEVELAUSSWAHL

Drücke die Tasten 1, 2 und auf dem Joypad oben, während du die Maschine anschaltest. Wenn du diese Kombination hältst, gelangst du schließlich in einen versteckten Optionenbildschirm, in dem du Level und Stage auswählen kannst.



MASTER SYSTEM

GANGSTER TOWN

UNENDLICHE CONTINUES

Wenn du stirbst und dein Hut davonfliegt, schießt du ihn ab, um das Spiel fortzusetzen.

GHOST HOUSE

UNSTERBLICHKEIT

Springe immer wieder auf die Pfeile, die auf dich abgeschossen werden, und nach einer Weile färbst du dich golden und bist für eine kurze Weile unsterblich.

FEINDE EINFRIEREN

Wenn man Glühlampen schlägt, werden alle Charaktere auf dem Bildschirm eingefroren.

GOLF MANIA

EXTRA-VERSUCH

Drücke Reset, wenn der Ball gerade im Flug ist. Achte darauf, die selben Spieleparameter anzuwählen. Jetzt fährst du fort und solltest wieder dort landen, wo du aufgehört hast.

J

JAMES BOND - THE DUEL

LEVELAUSSWAHL

Stecke den Controller in Port 2 und halte beide Buttons zusammen mit unten links diagonal gedrückt. Nun stößelst du den Controller in Port 1 und drückst Knopf 1. Wenn möglich, verwendet man am besten zwei Joypads.

K

KENSEIDEN

LEVELAUSSWAHL

Um in den Rundenauswahlscreen zu gelangen, schaltest du die Maschine ein, während du die Knöpfe 1 und 2 gedrückt hältst. Lasse die Knöpfe los, wenn der Titelscreen erscheint und drücke auf dem Joypad diagonal oben links und Knopf 1.

VERSTECKTER SCREEN

Klettere auf den Buddha in der ersten Runde und drücke oben, wenn du auf seinem Kopf stehst, um in einen Geheimraum zu gelangen.

KRUSTY'S FUN HOUSE

LEVELCODES

Level 2	BARNEY
Level 3	MARTIN
Level 4	SQUISHY
Level 5	ELFMAN

PABWORT-KNACKER

Gib im Paßwortscren HPKEITH ein, um alle Türen zu öffnen.

KUNG FU KID

POWER-UP-LOCATIONS

Begib dich in den fünften Level und trete gegen die Wand oben am höchsten Stockwerk rechts. Du findest nun einen Eimer mit Wasser, mit dem man alle gegnerischen Feuerbälle löschen kann. Um etwas Extra-Energie zu finden, gehst du zu der linken Wand des zweithöchsten Stockwerks und trittst so oft dagegen, bis das Item erscheint.

L

LAND OF ILLUSION

BAUM-CHEAT

Im Wald steigst du nicht den Baum hinauf. Statt dessen springst du von der Schlange ab, die sich direkt neben der Tür befindet, und gehst weiter nach rechts. Klettere die Pflanze hoch, und du bist oben auf dem Baum.

LEMMINGS

LEVELAUSSWAHL

Wenn der Lemming auftaucht, der den Handwagen zieht, drückst du die Knöpfe 1 und 2 gleichzeitig und rotierst das D-Pad im Uhrzeigersinn. Gehe in den Hauptscren und wähle dein Spiel. Wähle die neue Levelbox. Eine Schrift wird erscheinen; drücke links und rechts, um den gewünschten Level anzuwählen.

LIGHT FORCE

EXTRA-LEBEN

Im ersten Level mußt du die beiden Zellenwände finden, die sich neben dem großen Gehirn befinden. Du Feuerst oben die zweite Wand, um an ein Extra-Leben heranzukommen.

LIGHT CORRIDOR

PABWÖRTER

0622	2008	3213
7328	1015	2602
3305	9932	1825

M

MARBLE MADNESS

LEVELAUSSWAHL

Im Optionscren setzt du die folgenden Parameter: Tests FX 2, Tests Musik 5. Bewege das Pad zur Levelauswahl, und du stellst fest, daß du jeden Level anwählen kannst.

Power Rangers - T.M.

Keiner kann sich so recht erklären, warum Millionen von Kids zugucken, wenn sechs Halbwüchsige in bunten Rüstungen über den Bildschirm hüpfen. Dieses Schicksal **DIE „UNBESIEGBAREN“** müssen prügeln. Dieses Schicksal **MÜSSEN PRÜGEL** wird das Spiel zum kommenden **EINSTECKEN!**

Power Rangers-Film vermutlich nicht teilen, denn für die dürtige Qualität dieses Beat 'em Ups gibt es genügend Gründe, die selbst die hartnäckigsten Fans (ver-)zweifeln lassen: Zu wenig Abwechslung (pro Ranger nur ein Tritt, Kick, Wurf bzw. Special Move) und schnarchig animierte Sprites sind die Haupt-Kritikpunkte. Beim „Story Game“ schlägert ihr euch mit einer wählbaren Spielfigur durch sechs Locations, beim „VS Game“ tritt man nacheinander

gegen besonders starke Gegner an. Immerhin ist ein Zwei-Spieler-Modus eingebaut. **pm**



Freie Auswahl: Vor dem Kampf sucht ihr euch euren Lieblings-Ranger aus.



Beim „Story Game“ stürmen die Feinde der Reihe nach von beiden Seiten auf den Hauptdarsteller ein.

Check Up

Game Gear
4 MBit



Power Rangers - T.M. Beat 'em Up
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961
Release: Oktober Preis: ca. DM 85,-
Spieler 1-2
Levels 6
Save Game Paßwort
Besonderheiten Continue

Grafik 62%
Sound 69%
Gesamt 66%

Nur die treuesten Power Rangers-Anhänger werden ihren Vorbildern diesen Reifall verzeihen.

Tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

MEGA DRIVE

- Address Family Values dt 109.00
- Aero the Acrobat dt 109.00
- Asinx 2 Power a.t. dt 99.00
- Batman Forever dt 114.00
- Batman and Robin dt 89.00
- Blade dt 69.00
- Bobble & Squeak dt 89.00
- Clay Fighter dt 109.00
- Contra dt 89.00
- Cut Throat Island dt 114.00
- Cybernauts dt 89.00
- Death & Rai a. Superm dt 89.00
- Demolition Man dt 99.00
- Donald Duck Mad Me. dt 109.00
- Dragon - Bruce Lee dt 79.00
- Dynamite Headdy dt 109.00
- EKO Squad dt 109.00
- F1 Championship dt 89.00

Fifa Soccer 96 dt 89.00

- Flintstones - Movie dt 119.00
- Foreman For Real dt 99.00
- Frank Thomas Baseball dt 89.00
- Fun & Games dt 114.00
- Garfield dt 89.00
- Generation Lost dt 99.00
- Heaven dt 94.00
- Hyperdunk dt 99.00
- Impossible Mission dt 109.00
- Indiana Jones Gr.Jd. dt 99.00
- Isby & Scavidy dt 109.00
- Iszy's Quest dt 109.00
- Jelly Boy dt 109.00
- J.Madden Football 96 dt 89.00
- Judge Dredd dt 109.00
- Jurassic Park Ramp. dt 99.00
- Justice League dt 79.00
- Light Crusader dt 109.00
- Lobo dt 114.00
- Luther Mathias dt 109.00
- Maria Sestler Soccer dt 114.00
- Marsupilami dt 104.00
- Maximum Carnage 2 dt 114.00
- Mega SWIV dt 89.00
- Megaman Willy Wars dt 109.00
- Mickey & Minnie dt 109.00
- Micro Machines 96 dt 119.00
- Mr. Nutz dt 69.00
- Mr. Nutz 2 dt 109.00
- NBA Jam Tournament dt 99.00
- NBA Live 96 dt 89.00
- NBA Live 95 dt 69.00
- NFL Quarterback '96 dt 114.00
- NHL Hockey 96 dt 99.00
- Page Master dt 109.00
- Sampras Tennis 96 dt 109.00

PGA Tour Golf 96 dt 89.00
PGA Tour Golf 3 dt 89.00
Phantasy Star 4 dt 109.00
Pirates a.t. Dark Wa. dt 79.00
Pocahontas dt 109.00
Power Ranger 2 dt 104.00

Primal Rage dt 109.00

- Puffy 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
- Schlumpke dt 99.00
- Sequester DSY dt 109.00
- Shogun Fu + Musik CD dt 79.00
- Shining Force 2 (DA) dt 129.00
- Skeleton Crew dt 89.00
- Skidmarks dt 119.00
- Sonic 1 & 2 & Dr.Robo. dt 109.00
- Speedy Gonzales dt 109.00
- Spiderman Animat. S. dt 119.00
- Spiderman/X-Man dt 99.00
- Spirou dt 99.00
- Spot Goes to Hollyw. dt 109.00
- Star Trek: Deep Space dt 109.00
- Star Trek: Next Gener. dt 99.00
- Syndicate dt 99.00
- Theme Park komp.dt. dt 99.00
- Tiny Toon 2 dt 79.00
- Total Football dt 109.00
- Vacorman dt 99.00
- Vacorman dt 114.00
- Waterworld dt 99.00
- Weapon Lord dt 99.00
- Wonder Boy 3 dt 69.00
- World Cham. Soccer 2 dt 69.00
- World Class Soccer dt 109.00
- WWWF Wrestl. Arcade dt 109.00
- X-Men 2 dt 99.00
- Zero the Kamikaze dt 109.00

Mega Drive Sonderangebote

- Acht Real Monster dt 59.00
- Belfz dt 29.00
- Bobby 2 dt 39.00
- Double Clutch dt 49.00
- Fifa Soccer 95 dt 59.00
- Flux (Juice) dt 54.00
- Hunting dt 49.00
- Hyperdunk dt 39.00
- IMG Int. Tour Tennis dt 59.00
- Incredible Hulk dt 39.00
- Incredible Hulk dt 59.00
- Madden NFL 95 dt 55.00
- Marko's Magic Footb. dt 59.00
- Mighty Max dt 59.00
- NHLPA Hockey '95 dt 49.00
- Omlanis dt 29.00
- Pac Panic dt 59.00
- Phantom 2040 dt 49.00
- Pitfall dt 49.00
- Sword of Vermilion dt 49.00
- Telespin 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
- 6 Button Joypad dt 39.00
- Action Replay Pro 2 dt 79.00
- Antennenwiche MD 2 dt 39.00
- ASCII 6 But. Joypad dt 45.00
- Coch Kabel MD 1 dt 15.00
- Competition Joypad dt 16.00
- MD 2 Lion King Set dt 269.00
- Mega Drive Sonic Fun dt 239.00
- Pro Pad 6 B. SV-439 dt 39.00
- Program Pad SV-443 dt 59.00
- Scart Kabel MD 1 dt 19.00
- Sega Maus dt 75.00
- Tecno 1B3 Joypad dt 23.00

MEGA-CD

- Chuck Rally-B.C.Rac. dt 109.00
- Cobra Space Advent. dt 89.00
- Corpsa Killer dt 89.00
- Demolition Man dt 99.00
- Dragon Lore dt 89.00
- Dragon's Lair kp.dt. dt 99.00
- Dungeons Explorer 2 dt 89.00
- Ecco the Dolphin 2 dt 109.00
- Stargate dt 69.00
- Flying Nightmares 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
- Sensurai Showdown dt 74.00
- Schlumpke dt 99.00
- Slam City dt 74.00
- Soul Star (komp. dt) dt 99.00
- Space Adventure dt 89.00
- Supreme Warrior dt 89.00
- Surgical Strike dt 109.00
- Syndicate dt 99.00
- Theme Park dt 99.00

Mega-CD-Sonderangebote

- Bill Walsh Football dt 39.00
- NHLPA Hockey '94 dt 39.00
- Powermooger dt 39.00

Mega-CD-Zubehör

- Mega CD 2 + Road A. dt 239.00

Sega 32X

- Batman Forever dt 124.00
- Blackhawk dt 99.00
- Blackthorn dt 99.00
- Casper dt 99.00
- Corpsa Killer dt 135.00
- Fifa Soccer 96 dt 99.00
- Judge Dredd dt 124.00

Metal Head dt 129.00

- Mother Base dt 109.00
- Motorcross dt 129.00
- NBA Jam Tournament dt 129.00
- NFL Quarterback '96 dt 124.00
- Primal Rage dt 109.00
- Revolution X dt 124.00
- Slam City (CD) dt 129.00
- Spot Goes to Hollyw. dt 109.00
- Star Trek: Next Gener. dt 99.00
- Star Wars Arcade dt 119.00
- Stellar Assault dt 119.00
- 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 289.00
- Mega Drive 32X dt 189.00

Game Gear

- Batman Forever dt 79.00
- Chicago Syndicate dt 69.00
- Cut Throat Island dt 74.00
- Earth Worm Jim dt 84.00
- Fifa Soccer 96 dt 79.00
- Garfield Caught ItA. dt 74.00
- Madden 96 dt 79.00
- NHL Hockey 96 dt 79.00
- PGA Tour Golf 96 dt 79.00
- Power Ranger 2 dt 69.00
- Primal Rage dt 79.00
- Sonic Labyrinth dt 74.00
- Super Return of the dt 79.00
- Tails Adventure dt 69.00
- True Lies dt 74.00

Sony PSX

- Air Combat dt 89.00
- Chaos Control dt 89.00
- Cyberia dt 94.00
- Cyberlord dt 84.00
- Destruction Derby dt 89.00
- Discworld (kp. dt.) dt 89.00
- Extreme Sports dt 89.00
- Fifa Soccer 96 dt 89.00
- John Madden 96 dt 89.00
- Jumping Flash dt 89.00
- Killak 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
- Novestorm dt 89.00
- Panzergeneral dt 89.00
- Parodius Deluxe dt 99.00
- PGA Tour Golf 96 dt 89.00
- Primal Rage dt 99.00
- Overkill dt 99.00

Raiden dt 85.00

- Rapid Reload dt 89.00
- Rayman dt 99.00
- Revolution X dt 84.00
- Ridge Racer dt 89.00
- Road Rash dt 89.00
- Shell Shock dt 79.00
- Shock Wave dt 89.00
- Striker 96 dt 89.00
- Tekken dt 99.00
- Theme Park dt 89.00
- Thunderhawk 2 dt 79.00
- Twisted Metal dt 89.00
- Viewpoint dt 89.00
- Warhawk dt 89.00
- Waterworld Action dt 94.00
- Wing Commander 3 dt 99.00
- Wipe out dt 89.00
- WWF Arcade dt 94.00

Sony PSX-Zubehör

- Action Replay 1 PSX dt 69.00
- Antennenkabel PSX dt 45.00
- ASCII Joypad dt 59.00
- ASCII Joystick dt 109.00
- Euro-Scart Kabel dt 69.00
- Joypad Sony PSX Auto dt 49.00
- Joypad Sony PSX dt 54.00
- Verlängerung Joypad dt 24.00
- Link-Kabel PSX dt 45.00
- Maus Sony PSX dt 54.00
- Memory Card Sony PSX dt 49.00
- NeGron Joypad dt 84.00
- RGB-Scart Kabel Sony dt 39.00
- Sony Playstation dt 579.00
- Playstation+NBA Jam dt 639.00

Saturn

- Alien Trilogy dt 94.00
- Bug dt 109.00
- Casper dt 94.00
- Clockwork Knight 2 dt 99.00
- Clockwork Knight dt 89.00
- Cyber Speedway dt 89.00
- Cyberia dt 94.00
- Daytona USA dt 109.00
- Digital Pinball dt 99.00
- Dracula X dt 99.00
- Fifa Soccer 96 dt 89.00
- Heberke dt 89.00
- Hi Octane (DA) dt 89.00
- Impossible Mission dt 94.00
- 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
- Panzergeneral dt 89.00
- Parodius Deluxe dt 99.00
- Pebble Beach Golf dt 89.00
- Primal Rage dt 89.00
- Rayman dt 94.00
- Real Yumemo (kp.dt.) dt 119.00
- Revolution X dt 84.00
- Robatica dt 89.00
- Sega Rally dt 99.00

Shell Shock dt 94.00

- Shinobi X dt 99.00
- Street Racer dt 94.00
- Streetfighter Movie dt 94.00
- Theme Park (kp.dt.) dt 89.00
- Thunderhawk 2 dt 94.00
- Virtual Goal dt 109.00
- Virtua Fight 2 Remix dt 65.00
- Virtua Fight 2 Remix dt 65.00
- Virtua F. & Clock.K. dt 149.00
- Virtua Fighter dt 109.00
- Virtua Hang-On dt 99.00
- Virtua Racing dt 99.00
- Virtua Soccer dt 99.00
- Virtual Baseball dt 99.00
- Virtual Hydlide dt 99.00
- VR Baseball dt 94.00
- Waterworld dt 94.00
- Wing Arms dt 99.00
- Worms dt 94.00
- X-Men:Children of th dt 84.00

Saturn-Zubehör

- 6 Button Joypad dt 39.00
- 6 Spieler Adapter dt 69.00
- Action Replay Saturn dt 99.00
- Adventure 6 Joypad dt 35.00
- Antennenkabel dt 54.00
- Arcade Racer Linkrad dt 119.00
- Backlog Memory Saturn dt 99.00
- Joypad Saturn dt 39.00
- Saturn-VF & Clockw. dt 799.00
- Video CD MPEG-Karte dt 329.00
- Sega Saturn + 3 Spt. dt 899.00
- Sega Saturn a. Spiel dt 649.00
- 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
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 0 89/4 70 21 22

NEU: JETZT AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1 DM = 0.13. Versand für Österreich, Fa. GAMEBUSTERS, Alpenstr. 18, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/626 026
Versand für Deutschland, Fa. Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
• Vorbestellung möglich. • Kostenlose Gesamtpreisliste.
• An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.
• Wir verkaufen auch: Amiga, S.NES, Mega Drive, Game Gear und Atari Jaguar Spiele.
Versandkosten per Post DM 7,- /ÖS 50,- zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,- /ÖS 2000,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse 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

Nicht einmal im wohlverdienten Urlaub auf einer abgelegenen Insel hat unser kleiner plüschiger Freund mit dem zweigeteilten Schwanz seine Ruhe: Eine

SONICS BESTER

gigantische fliegende Festung

KUMPEL AUF SOLO-

bedroht die Einwohner, denen Tails

PFADEN!

aus der Patsche helfen soll - und diesmal ist er ganz auf sich allein gestellt. Der possierliche Held tapst ausgehend von seiner Hütte durch insgesamt 30 Levels, die sich auf verschiedene Welten verteilen. Tails kann sich allmählich mit diversen Werkzeugen und Waffen ausstat-

Check Up

Game Gear
4 MBit



Tails Adventure Jump & Run
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961
Release: Oktober Preis: DM 85,-

Spieler 1
Levels 30
Save Game Paßwort
Besonderheiten..Boden-, Luft- und
Unterwasser-Einsätze.

Grafik 74%

Herzige Animationen und passables Scrolling, aber leider auch detailarme Hintergründe.

Sound 81%

Der fröhliche Soundtrack powert mächtig los und hat echte Ohrwurm-Qualitäten!

Gesamt 82%

Dieses Energiebündel ist nicht zu stoppen: Die eingebauten Puzzles und die vielen möglichen Aktionen sorgen für beste Unterhaltung.

Tails Adventure



Hot-Spot

Ein weiteres oberputziges Jump & Run-Vergnügen aus der Sonic-Familie!

Word Up

Zu Wasser, zu Lande und in der Luft muß sich der niedliche Kerl bei seinem Abenteuer bewähren. Während die Grafik weniger spektakulär ist als bei den Sonic-Jump & Runs, spielt Tails seine Stärken bei den Unmengen an

Utensilien und den clever aufgebauten Levels aus. Begeistert hat mich neben den drolligen Animationen der witzige Soundtrack.



Petka



Tails hebt ab: Dank seiner Flugfähigkeit überwindet er Hindernisse und schwebt auf höhere Etagen (links).



In Tails Ferienwohnung dürft ihr den Fuchs für den nächsten Einsatz mit nützlichen Utensilien ausstatten (rechts).

ten, die er unterwegs findet. Auf dem Festland nutzt er z. B. Siebenmeilenstiefel, Hammer, Nachtsichtgerät oder Radar, während er bei den Unterwasser-Missionen Torpedos, Minen und Raketen verwendet.

Selbstverständlich darf auch für jeweils kurze Zeit gehubschraubt werden (Tails kann bekanntlich „fliegen“); auf diese Weise läßt er beispielsweise Bomben von oben auf die Kontrahenten fallen.

Sechs verschiedenfarbige Chaos-Smaragde verlängern seine Flugzeit und spendieren zusätzliche Ringe. Wie es sich für einen Sonic-Spin-Off gehört, kassiert man für Treffer Ringe, während bei einer Kollision mit einem der Roboter oder Killer-Vögel eine bestimmte Menge abgezogen wird. pm



OVERALL



Daytona USA: Die Spielhallenumsetzung erweist sich in unseren neuen Charts als das Top-Spiel aller Sega-Fans!

Platz	Vormonat	Titel	System	im Monat
1.	(NEU)	DAYTONA USA	SAT	3
2.	(NEU)	PANZER DRAGOON	SAT	3
3.	(NEU)	THEME PARK	MD	6
4.	(NEU)	SONIC & KNUCKLES	MD	13
5.	(NEU)	VIRTUA FIGHTER	32X/ SAT	3
6.	(NEU)	MICROMACHINES 2	MD	4
7.	(NEU)	EARTHWORM JIM S.E.	MCDII	2
8.	(NEU)	SONIC 3	MD	18
9.	(NEU)	FIFA SOCCER '95	MD	5
10.	(NEU)	EARTHWORM JIM	MD	5

MACH MIT!

Eure Meinung ist gefragt! Wenn ihr Glück habt, könnt ihr sogar ein Spiel gewinnen. Schickt eine Postkarte, auf der ihr eure fünf aktuellen Lieblingsspiele mit der jeweiligen Systemangabe von Platz 1 bis 5 notiert, an nebenstehende Adresse. Vielen Dank!

SEGA Magazin
 Kennwort: Charts
 Isarstraße 32-34
 90451 Nürnberg

MEGA DRIVE

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(7)	THEME PARK	94%	6
2.	(1)	SONIC & KNUCKLES	89%	13
3.	(3)	MICROMACHINES 2	85%	4
4.	(4)	SONIC 3	91%	20
5.	(5)	FIFA SOCCER '95	88%	7
6.	(2)	EARTHWORM JIM	89%	5
7.	(6)	STORY OF THOR	91%	7
8.	(-)	LANDSTALKER	92%	12
9.	(-)	DUNE II	92%	6
10.	(-)	NBA JAM T. E.	88%	4

GAME GEAR

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(3)	EARTHWORM JIM	83%	3
2.	(1)	SONIC DRIFT RACING	83%	5
3.	(2)	SONIC TRIPLE TROUBLE	87%	9
4.	(-)	RISTAR	84%	4
5.	(NEU)	NBA JAM T. E.	80%	1

SATURN

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(1)	DAYTONA USA	90%	3
2.	(2)	PANZER DRAGOON	91%	3
3.	(3)	VIRTUA FIGHTER	87%	3
4.	(NEU)	VIRTUA FIGHTER REMIX	91%	1
5.	(4)	INT. VICTORY GOAL	85%	3
6.	(NEU)	DIGITAL PINBALL	83%	1
7.	(NEU)	BUG!	88%	1
8.	(NEU)	MYST	85%	1
9.	(NEU)	STREET FIGHTER THE MOVIE	70%	1
10.	(NEU)	PEBBLE BEACH GOLF	80%	1

MEGA CD II

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(-)	EARTHWORM JIM S. E.	90%	2
2.	(5)	THUNDERHAWK	92%	20
3.	(1)	SONIC CD	89%	19
4.	(-)	JURASSIC PARK	80%	6
5.	(3)	SNATCHER	62%	2

32 X

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(1)	VIRTUA RACING DELUXE	93%	7
2.	(4)	METAL HEAD	84%	7
3.	(NEU)	VIRTUA FIGHTER	93%	1
4.	(NEU)	CHAOTIX	82%	1
5.	(2)	INDIZIERT	--	6

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.



Acclaim®
Entertainment GmbH



COMIX ZONE

2. TEIL

ER IST KEINER VON UNS!

EIN FREMDLING!

STIRB, EINDRINGLING!

STIIIRRB!



STIRB! STIIIRRB!

AAARGH!

EUCH BLECHNASEN MUSS ICH WOHL TRÄUMEN - ODER ALPTÄUMEN...

... ABER ICH GEHE KEIN RISIKO EIN!

HE, DER VERSCHWINDET EINFACH!

DER WAR WOHL NICHT SO HART! ABER WAS IST MIT SEINEN KUMPELS?

WUMM!

URRKS!

WA-!?

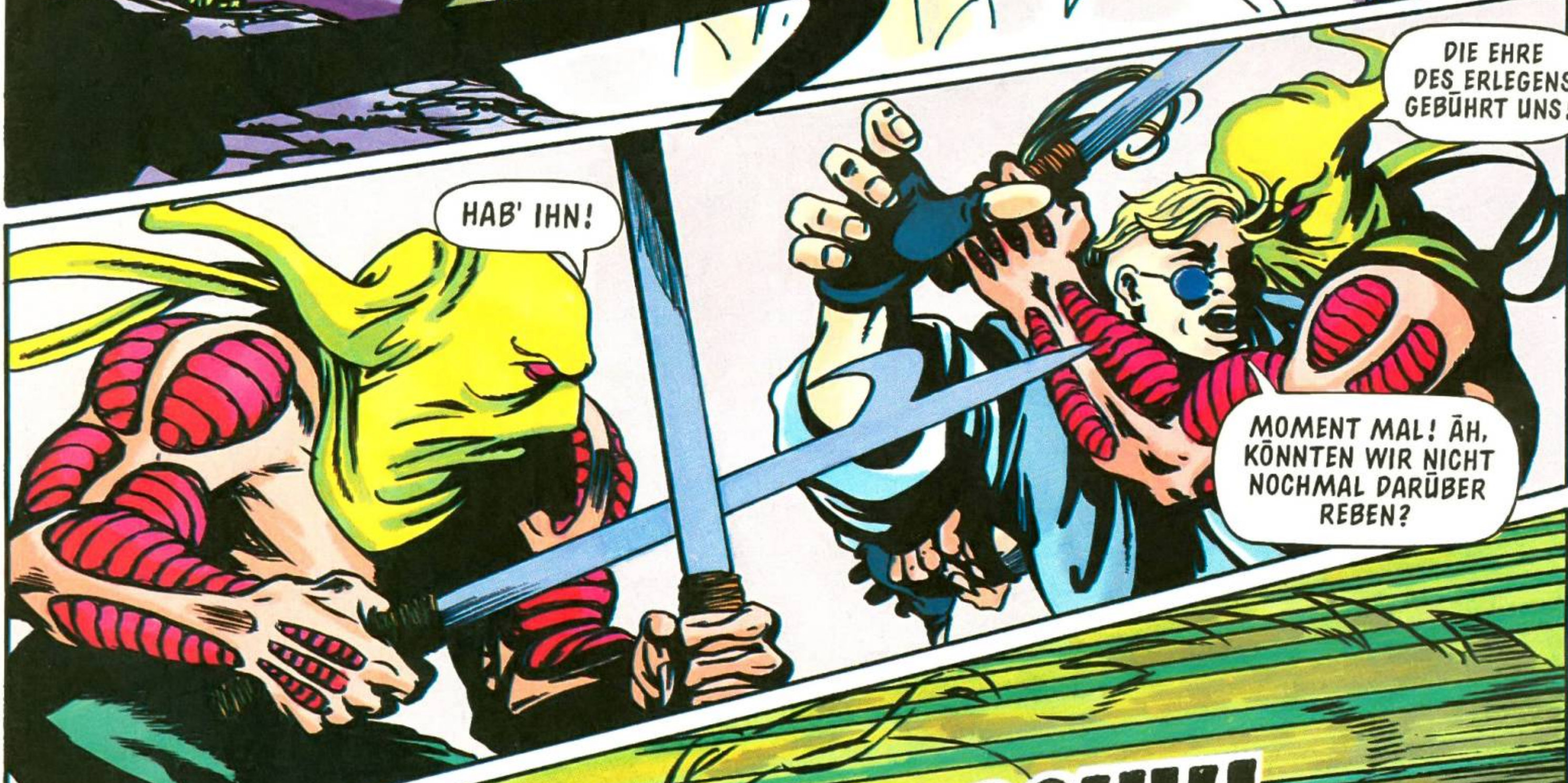
OH, NEIN...!

HAAAAA HA HA HAAHAAAAAA!



DAS WAR'S! JETZT HAB' ICH ECHTEN ÄRGER AM HALS!

KRATZZ!
KRRATZZ!



DIE EHRE DES ERLEGENS GEBÜHRT UNS!

HAB' IHN!

MOMENT MAL! ÄH, KÖNNTEN WIR NICHT NOCHMAL DARÜBER REBEN?

WUUSCHH!



HUCH! WAS IST DAS DENN...?

ROADKILL?

KRIIETSCH!

AAAARGHH!



IHR ZWEI SEHT AUS,
ALS SEID IHR FÜREINANDER
GESCHAFFEN – LASST EUCH
NICHT STÖREN!

UUFFF!

GAAARRGH!

ROADKILL! DU BIST ES!
HAST DU KRAFTTRAINING
GEMACHT, ODER WAS?

FIIEEEP!

TJA, FREUND. SCHEINT, ALS
HÄTTEN WIR ZWEI MÖGLICHKEITEN.
ENTWEDER WIR BLEIBEN HIER UND
LERNEN DIESE TYPEN NÄHER
KENNEN ODER...

... UND TSCHÜS!!

FIIEEEP!

WIR HABEN'S
GESCHAFFT! DIE
BRAUCHEN EIN PAAR
MINUTEN, BIS SIE UNS
EINGEHOLT HABEN.

HOFFENTLICH FINDEN
WIR EINEN AUSWEG
AUS DIESEM IRRSINN,
BEVOR DIE JUNGS
HIER SIND.

IHR ZWEI SEHT AUS,
ALS SEID IHR FÜREINANDER
GESCHAFFEN – LASST EUCH
NICHT STÖREN!

FORTSETZUNG FOLGT...

S P E C I A L

EUROPAMEIS

FLIPPER-PROFIS AUFGEPASST! WIR BIETEN EUCH DIE EXKLUSIVE CHANCE, AN DER DIGITAL PINBALL-EUROPAMEISTERSCHAFT TEILZUNEHMEN! ZU GEWINNEN GIBT ES EINE LONDON-REISE UND EINEN BATMAN FOREVER-FLIPPER IM WERT VON DM 10.000,-!

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 Punktestand im Bild festhalten. Dazu schließt ihr euren Saturn an den Videorecorder an und zeichnet das gesamte Spiel auf, in dem die Rekorde jedes Tisches gezeigt werden. Achtung! Sobald ihr mehr als 10 Milliarden Punkte habt, springt die Anzeige wieder auf 0 Punkte, deshalb müssen wir euch bitten, das gesamte Spiel aufzuzeichnen! 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.

84 SEGA MAGAZIN



MEISTERSCHAFT



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,
die 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

Absender:

Name, Vorname

Straße

PLZ Wohnort

Telefonnummer für Rückfragen!

Geburtsdatum

SPECIAL

SCORE ATTACK

WIR WOLLEN ES WISSEN! WER IST DER BESTE ZOCKER UNTER EUCH? SCHLIESST EURE KONSOLE AN EINEN VIDEORECORDER AN UND MACHT MIT!

So geht's!

1. Schließt eure Konsole zunächst an einen VHS-Videorecorder an. Den Ausgang des Recorders 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 aus der Vorschlagsliste, 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 auf dem Coupon eure Bestleistung und sendet ihn zusammen mit der Videokassette und einem Foto an uns. Legt den Coupon und euer Foto am besten in einen Briefumschlag und steckt diesen zwischen Videokassette und Hülle. Natürlich darf man seine Bestzeit verbessern und eine neue Kassette einschicken. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

SEGA MAGAZIN

Kennwort: Score Attack! • Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

Die Regeln

Jedes Spiel wird mindestens sechs Monate im Wertungskatalog enthalten sein. Wir drucken monatlich die aktuellen Topleistungen ab. Wird eine Bestleistung nicht mehr übertroffen, bekommt der Spitzenreiter neben einer schicken Urkunde eine Reihe von Preisen und einen tollen Pokal.

Virtua Fighter

Wer spielt es auf Arcade schneller durch? (Schwierigkeit normal, ein Gewinnpunkt, ohne Timelimit, Energiebalken normal)



Platz	Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(Neu) Kämpf Thorsten	45.28	1
2.	(Neu) Bayrav Tolga	52.00	1
3.	(Neu) Heidtmann Carlo	1.06.04	1
4.	(Neu) Gross Paul	1.06.86	1
5.	(Neu) Subramania Daniel	1.12.24	1
6.	(Neu) Larfrenz Michael	1.18.40	1
7.	(Neu) Fuchs Stefan	1.29.64	1
8.	(Neu) Bruckschen Jens	1.31.80	1
9.	(1) Deutscher Andreas	1.37.96	2



Super Street Fighter II

Nur knallharte Fighter haben eine Chance, die Bestleistung zu schlagen!



Platz	Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(Neu) Lehmann Jan	2.105.563	1
2.	(Neu) Schuchter Mario	1.646.911	1
3.	(Neu) Ott Stefan	1.410.200	1
4.	(1) Wallert Alexander	1.334.308	3
5.	(2) Höppeberger Martin	1.001.001	2



Name, Vorname

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Wohnort

Telefon

- Ein Foto liegt bei!
- Videokassette liegt bei!
- Bereits platziert

Meine Bestleistung

Titel

System

Hiermit bestätige ich, daß ich diese Leistung ohne Zuhilfenahme eines Schummelmoduls, Cheats oder ähnlichen erreicht habe.

Datum, Ort

Unterschrift



Daytona USA



Wer schafft die zweite Strecke am schnellsten?
(Saturn-Modus, Rennen)

Platz	Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1. (1)	Müller Heinz Peter	40.64	2
2. (Neu)	Dilling Daniel	40.81	1
3. (3)	Rinschen Sascha	40.82	2
4. (Neu)	Ackermann USA	40.95	1
5. (2)	Kleinke Guido	40.99	2
6. (Neu)	Reichert Artur	41.19	1
7. (Neu)	Kühn Roland	41.20	1
8. (Neu)	Kotschate Peter	41.34	1
9. (Neu)	Majeres Luc	41.34	1
10. (Neu)	Steiner Alex	41.34	1
11. (Neu)	Rinker Sascha	41.49	1
12. (Neu)	Bayrav Tolga	41.84	1
13. (4)	Jungblut Artur	41.86	2
14. (Neu)	Drögies Daniel	41.87	1
14. (Neu)	Schmidt Sven	41.87	1
16. (Neu)	Boras Antonio	41.88	1
17. (5)	Denckert Frank	41.96	2
17. (Neu)	Reitenbach Daniel	41.96	1
19. (Neu)	Eehalt Erwind	41.97	1
20. (6)	Boeddinghaus Jona	42.16	2
21. (7)	Trusheim Klaus	42.24	2
22. (8)	Ippisch Hans	42.31	2
23. (9)	Mujovic Nusret	42.37	2
24. (10)	Christmann Arne	42.38	2
25. (11)	Hadlick Robby	42.42	2
26. (12)	Güclübacak Nedim	42.48	2
27. (13)	Juros Danial	42.53	2
28. (Neu)	Kozlovski Christopher	42.59	1
29. (14)	Tunda Dennis	42.66	2
29. (Neu)	Bertz Thomas	42.66	1
31. (15)	Metz Martin	42.79	2
32. (Neu)	Mano Werner	42.80	1
33. (Neu)	Fuchs Stefan	42.84	1
34. (Neu)	Baschin Thomas	42.97	1
35. (Neu)	Wirz Aeneas	43.28	1
36. (Neu)	Gabor Horvat	43.48	1
37. (Neu)	Scharf Andres	43.52	1

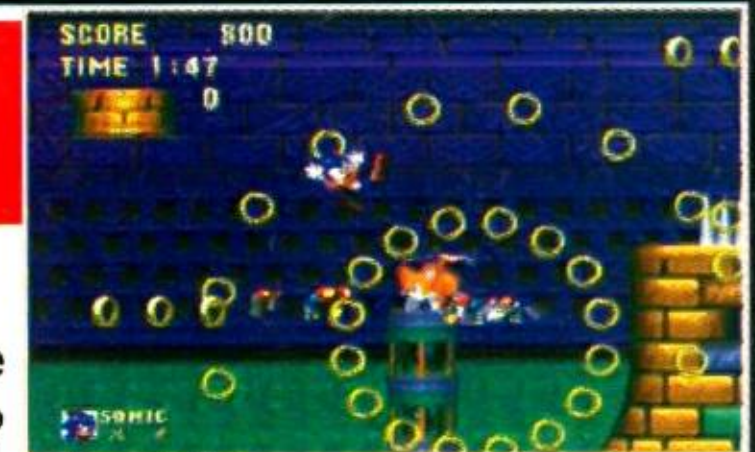
Virtua Racing



Wir wollen wissen, wer die dritte Strecke in der schnellsten Rundenzeit absolviert!

Platz	Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1. (Neu)	Klitz Oliver	48.416	1
2. (Neu)	Beitz Maxi	48.471	1
3. (Neu)	Hofmann Patrick	48.815	1
4. (Neu)	Stanusch Harald	48.839	1
5. (Neu)	Wyszynski Christof	49.20	1
6. (Neu)	Bayrav Tolga	49.24	1
7. (Neu)	Möller Thomas	49.24	1
8. (1)	Scheuner Axel	49.30	2
9. (Neu)	Maaß Karsten	49.40	1
10. (2)	Ressler Marco	49.52	3
11. (3)	Barghorn Nils	49.60	3
12. (Neu)	Julian Hans	51.04	1
13. (Neu)	Sommer Sascha	54.00	1

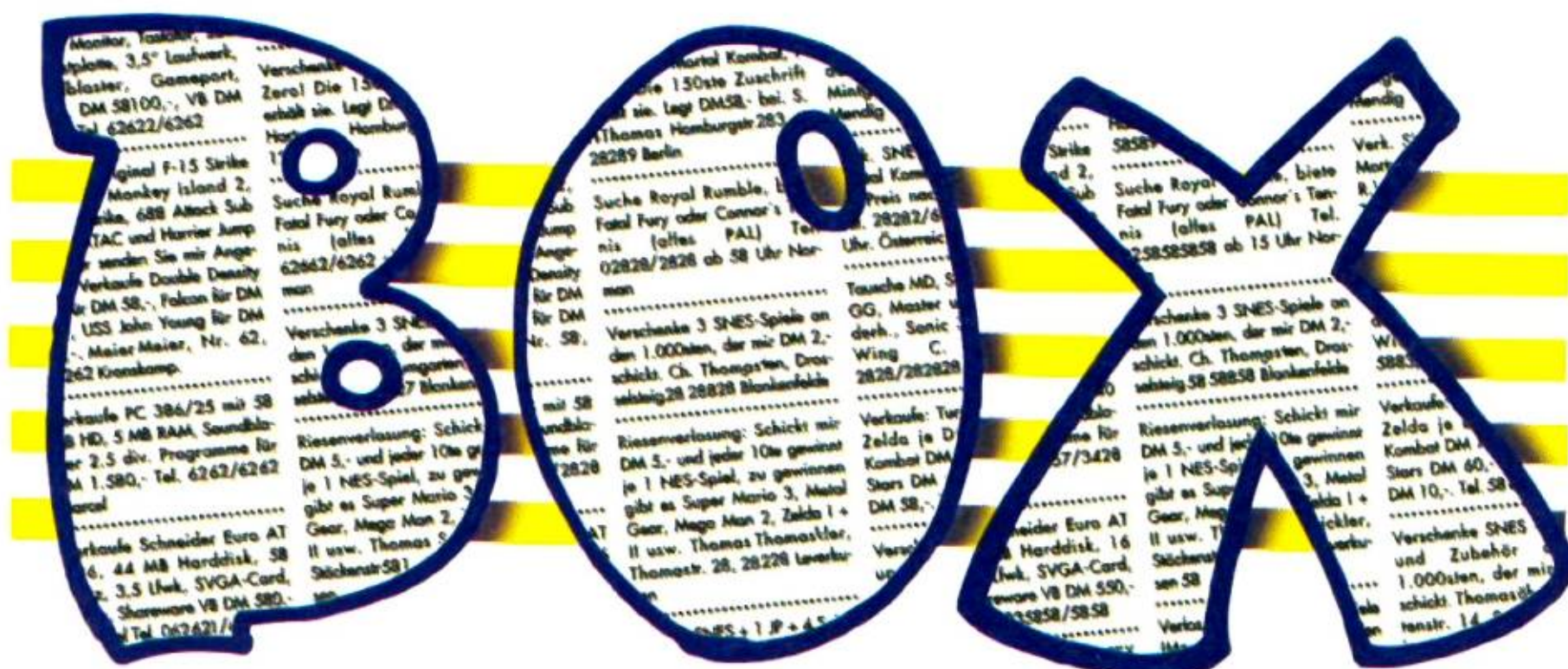
Sonic 3



Wer schafft bei Sonic 3 die meisten Punkte ohne Cheats?

Platz	Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1. (Neu)	Heßler Stefan	2.880.840	1
2. (Neu)	Rauhmeiner Manfred	2.492.770	1
3. (Neu)	Baderschneider Jens	2.478.890	1
4. (Neu)	Leins René	2.375.650	1
5. (1)	Foremnik Josef	2.203.600	2
6. (Neu)	Ame und Oliver Schmidt	2.102.240	1
7. (Neu)	Marinovic Robert	2.074.970	1
8. (2)	Kusche Björn	1.991.710	3
9. (Neu)	Maas Benjamin	1.761.970	2
10. (4)	Motzek Karsten	1.384.710	3
11. (Neu)	Leßlich Heiko	1.200.510	1
12. (5)	Sand Oliver	1.026.950	3
13. (6)	Haaf Andreas	575.420	3

SEGA



MEGA DRIVE

Verk. MDII + MCDII + 24 Spiele, Action Replay, 5 Joypads, 4 Spieleradapter, Amerika + Jap. Adapter, VB DM 1.300,-, Tel. 08233/20545

Tausche Story of Thor gegen Shining Force 2, wer bis 23.12. anruft, erhält Emp.of Steel + W. in Time is C.S., Tel. 02366/39436

Verk. EA Hockey DM 50,-, Ecco the Dolphin DM 70,-, Quackshot DM 80,-, Marble Madness DM 45,-, tausche auch gegen Theme Park, Robin Tel. 07724/7448

Verk. für je DM 20,- Winter Olympics, Euroclub Soccer, Lemieux Hockey, für je DM 40,- Int. Tour Tennis, FIFA 95, Tel. 0214/48589, Anrufbeantw.

Kaufe/tausche Sp. für MD + Saturn, suche Neuheiten, habe Bug, Astal u. a., suche Sony PSX, Tel. 04774/1789 Rainer

Suche günstig Power Drive, Urban Strike, Red Zone, auch Tausch, habe 24 MD Games. Ruft einfach unter 030/9323892 ab 16 Uhr an, Kay

Verk. Mega Drive + 4 Joypads (2 Infrarot) + 14 Spiele z. B. Sonic 2, 3 u. Knuckles, NBA Jam T E, Toe Jam and Earl 2, Aladdin, E. Champions DM 900,-, Tel. 030/7855108

Suche Soleil, Landstalker, LHX. Nur Tausch! Biete Mega Bomberman, Shining F., VRjp, Ghouls 'n' Ghosts, Tel. 08807/7756

Verk. Soleil, Theme Park, Indi. J., Kid Chamel., Sonic Spinball, alle neuw., incl. Begleitheft, Preis VS, Tel. 07331/43721

Verk. MD mit 11 Spielen (z. B. Sonic Knuckles, Landstalker, usw.), VB DM 400,-, auch einzeln, Tel. 040/5232492 Marco

Verk. Mega Drive II und Mega CDII + 2 Pads, 3 CD u. 12 Spiele, Tel. 02333/70525 VB DM 600,-

Verkaufe 7 neuwertige Spiele unter anderem NBA Jam, Jungle und Urban Strike, Aladdin u. a. (2 jp. Spiele als Zug.), Tel. 02837/1483

Verkaufe Mega Drive + 11 Spiele z. B. FIFA 95, NBA 95, Probotector, Super Street Fighter 2, Syndicate usw., Spiele auch einzeln, Tel. 06696/581

Verk. dive. MD-Spiele z. B. Landstalker, Shining Force, Lemmings 2 usw., Tel. 05145/28198

Verk. Mega Drive + 11 Spiele (Sonic 3, Sonic + Knuckles + SSF2) JPads + 1 Joyboard DM 620,-, NP DM 1.480,-, mehr Tel. 06203/64033 Infos

Verk. ATP Tour usw., auch MCD II Sp. u. 32X Sp., Tel. 05434/1783 ab 18 Uhr, Reiner verlangen

Tausche Syndicate (neuwertig) gegen Striker o. Theme Park, Tel. 06578/1775

Tausche MD 16 Bit gegen Super Nintendo 16 Bit, Tel. 06578/1775

Tausche/verkaufe Landstalker DM 65,-, General Chaos DM 65,-, Jungle Strike DM 75,-, True Lies DM 65,-, Warlock DM 55,- etc. Tel. 0306/258637

Verk. für 32X Metalhead und für Mega Drive VR, EWJ, Aladdin, NBA Jam, SF2SCE, Cool Spot ..., verhandelbar auch, Tel. 039402/50482

Verkaufe MD + 2 Joypads + 7 Spiele (FIFA 95, Pitfall usw.) alles für DM 450,-, Neupreis DM 1.040,-, Tel. 05051/8164 Dennis, 18 bis 21 Uhr

Verk. MD2 + NHL 95, FIFA 95, ATP Ten., NBA Jam T E, Virt. Racing, Pete S. Ten. für DM 398,- VB! Tel. 02166/188816!!!

Verk./tausche Spiele ab DM 30,-, R. o. t. Rob., Sonic 1+3, IR Pads, Mega Games 1, suche auch Spiele, Tel. 09221/67864

Wir hätten gerne die Level-Codes der MIG29. Und ist schon was über die MIG29 herausgebracht worden? Psycho Pinball etc. Pinball Wizard, gibt es die Spiele für den MD 16 Bit?

Verk. MD1 + MCDII + 32X + Infrarotpads + Scartkabel, 5 CD Sp., 3 32X Sp., 7 MD Sp., 1a Zustand, VB DM 1.200,-, Tel. 0911/461424

Verk. MD2 1/2 Jahr + 2 Pads + 18 Spiele (Virtua R. True Lies ...) FP DM

950,-, anrufen lohnt!
Tel. 06321/2395 Kai

Verk. Mega Drive 1 + Scartkab. und 29 Spiele VB DM 1.000,-, verk. Spiele auch einzeln, Tel. 02151/573565

Verk. MD 50/60 Hz mit 25 Spielen, Joypad, Joystick für DM 720,- VHB, auch einzeln. Ruft an Tel. 06138/8539

Verk. MD + 3 Pads + 1 Joyboard + 11 Sp. (VR, NBA Jam, SSF2, Sonic 3 + Knuckles, Toe Jam & Earl 2 ...) NP DM 1.480,- für DM 620,-, mehr Infos Tel. 06203/64033

Mega Drive Magnum Set mit 34 Spielen, auch einzeln zu verkaufen, günstig! Tel. 02752/5729

Verkaufe Rise of the Robots usw. für DM 30,-, Anruf ab 17 Uhr, Tel. 05052/8644

Schnäppchen! Biete MD-Konsole + 6 Spiele wie z. B. Story o. T., Urban St., Sonic 2, Mansell, Lemmings für nur DM 200,-, Tel. 03928/68086 Stefan

Verkaufe/tausche MicroMachines 2 DM 60,-, Toe Jam & Earl 2 DM 40,-, weitere auf Anfrage! Suche Virtua Racing Tel. 0711/684374

Verkaufe MD mit 8 Spielen (EWJ, NBA Jam TE, Aladdin, FIFA 95) komplett für DM 650,-, Tel. 0241/173468 Boris

Verkaufe/tausche für MD Ottifants, Rocket Knight Adv., Asterix, Sonic Spinball, Aladdin, Tel. 05182/3151 Jan

Verk. MD2 + 2 Pads + 20 Spiele (EWJ, Mega Turrican, Pitfall) VB DM 650,-, Tel. 02743/3115 ab 18 Uhr Miguel

Verk. MDII mit 8 Spielen (NBA Jam, FIFA95, Pitfall) + MCD II mit 4 Spielen (Sonic CD, Tomcat Alley, Rebel Assault) zus. DM 850,-, Tel. 07532/2676

Suche Moonwalker, gut erhalten, Tel. 03583/704721 sonntags 10⁰⁰ - 12⁰⁰

Verk. MD + 6 Button + 2 Pads + Powerstick + 56 Spiele z. B. Landstalker, NHL 95, NBA Jam, FIFA etc. VHB DM 1.500,-, Tel. 07053/8799 ab 18 Uhr Berni

Verkaufe MDII mit 5 Spielen, Action Replay 2, einem Joypad und zwei Infrarot-Dualpads für DM 450,-, Tel. 06432/1455

Verkaufe Mega Drive & MCD2 mit 25 Modulen & 4 CDs + Arcade Powerstick jp. DM 800,-, Tel. 05441/2475

Verkaufe 40 MD-Spiele für je DM 50,-, z. B. EWJ, Ecco 2, Flink, NBA Jam TE usw. oder Tausch gg. 3DO-Spiele, Tel. 030/3418861

Verk. billig 13 MD Games Dune 2, Battle Frenzy, Ballz, SF2 SCE, Haunting usw., 1 MD2 VB, Dennis, Tel. 06471/39454

Tausche Light Crusader gegen andere Spiele, Tel. 02801/6038 ab 19 Uhr

Verk. MD + MCD (22 MD + 5 MCD Sp.) 4 Pads (2x 3 & 2x 6 Button) 4 Sp.Adapter f. Sega & EA, komplett DM 1.250,-, Tel. 04281/4454 Chris

Verkaufe Mega Drive Spiele für DM 30,- bis DM 90,-, Story of Thor usw. Liste anfordern, Tel. 07667/1806

Verkaufe Mega Drive mit Zubehör und 36 Spielen FP DM 800,-, Tel. 07531/62784 ab 18 Uhr

Verk. Thor, A. Sold., NBA Act., Stargate, D. Headdy, Soleil, Th. Park, NFL QB., uv mehr DM 30,- bis DM 70,-, Tel. 02722/51744 Tina

Suche für Sega Mega Drive Shining in the Darkness, kaufe oder tausche, Tel. 07641/49537

Verkaufe Light Crusader (dt) für DM 100,- und Pitfall für DM 40,- oder zusammen für DM 130,-, D. Seese, Dr. Jakobs Str. 18, 01558 Großenhain

Suche Street Fighter 2 und Theme Park. Tausche auch gegen Fifa Soccer 95, Animaniacs, Ghostbuster, Jurassic Park und viele mehr, ruft an, Tel. 02327/77426

Verk. Castlevania New Generation, Streets of Rage 3, X Men, Technoclash, tausche gegen Sonic & Knuckles, Tel. 036023/51059

Verk. MDII, 32 Pads, ARPII, 2 Infrarot-Pads u. 18 Spiele, z.B. WWF Raw, SFII, NP DM 1.600,-, VHB DM 980,-, Tel. 0371/2609769

Verk. MD + MCDII + Pads + 4er-Stecker EA + Sega + Cass. NBA Live 95 + NHL 95 + Madden 95 + CDs Road Avenger + Formula 1 + Col. Footb. Pr. VB, Tel. 030/8613450

Kaufe/tausche MD, Saturn-Spiele, suche Neuheiten auch Sammlungen m. Konsole (MD, Saturn) Tel. 04774/1789 Rainer

Verk. MD incl. 6 Spiele + 2 Infrarotpads, Topzustand, DM 600,-, komplett, VB, Tel. 05221/52379 Dennis

SEGA BOX

Verk. MD (7 Spiele) + MCD (6 Spiele) + 32X (1 Spiel) + 2 Pads + AV-Kabel + Arcade Powerstick 2. NP DM 1.840,-, VP DM 999,-, Tel. 0341/6513639 Michael

Verk. MD-Sp. Sonic Spin., Bubsy, Rolo u. für SNES Magical Quest je DM 40,- sowie Secret of Mana unb. für DM 80,-, Tel. 036929/86510

Verk. MD + 2 Infr. Pads + 4er Adapter + 2 Org.Pads + 13 Spiele DM 450,-, Game Gear DM 100,- + 4 Spiele, Tel. 02845/79240 A.-Beantw.

Tausche Metal H., Sonic & K., F1, suche Virtua F. 32X (3:1), NHL Hockey 96, Shining F. CD, Tel. 06182/27918 Michael

Verkaufe MD + 12 Spiele (z. B. NBA Live 95, NBA Jam TE usw.) + Action Replay + 3 Controlpads, VB DM 750,-, Tel. 02131/81866

Verkaufe 10 MD-Spiele (Imp.) für zusammen DM 210,-, u. a. Super Shinobi, PGA tour Golf, Hellfire, Aleste, Andi Tel. 09289/5580

Verk. riesige Spielesammlung 1AQ. Nehme Preisvorschläge an z. B. VR, EWJ, SF2SCE, Sonic 1-3, F. Soccer usw. Tel. 03949/50482

MD2, 32X, 2 Pad, 7 Spiele (Metal Head, Stellar Assault, VR, Syndicate, Urban Strike) VB DM 650,-, Tel. 0731/9267734

Suche Shanghai I + II für MD oder MS. Angebote an Heike, Tel. 0208/8999151

Verk. MD Sp. Mazinwars DM 30,-, Corporation DM 30,-, Gunship DM 40,-, Tel. 036848/514

Verk. MDII mit 8 Spielen (NBA Jam, FIFA 95, Pitfall) + MCDII mit 4 Spielen (Sonic CD, Tomcat, Rebel Assault...), zusammen DM 850,-, Tel. 07532/2676

MD1 + 2 Joypad + 10 Sp. DM 350,-, 32X VR Deluxe, Star Wars je DM 75,-, Metal Head DM 90,-, 5er P. MCD Sp. DM 160,-, Tel. 07631/13875 AB, Frank

Schnäppchen: 10er Pack MD Sp. DM 300,-, 5er Pack DM 170,-, GG 5er P. DM 150,-, M. Mach.II DM 70,- etc. Tel. 07631/13875 AB, Frank

Verk. Mega Drive II und Master System II + 15 Spiele z. B. Sonic & Knuckles, Pitfall, Bubsy usw. für DM 300,-, Tel. 0941/37058 Sinzing

Verkaufe Rock n Roll Racing für DM 75,-, Tel. 06201/34214 ab 20 Uhr

Verk. Tazmania DM 40,- und Tiny Toon DM 50,-, Tel. 09394/1445 Marco Roos

Verk. 20 MD Spiele z. B. Shining Force, Shining i. t. D., Phantasy Star 2, World of Illusion für DM 700,-, Tel. 02402/81905 ab 18 Uhr

Verkaufe NHL 95, FIFA 95, NBA Jam und WWF Raw für je DM 55,-, Tel. 04146/5627 ab 17 Uhr

Verkaufe Eternal Cham. und viele mehr, suche 32X, Tel. 06063/4335

MASTER SYSTEM

Verkaufe MS mit 54 Spielen für DM 800,-! Spiele auch einzeln zu verkaufen (à DM 40,-), Tel. 02327/34183 Jörg Vollmer

Verkaufe Master System + 2 Spiele und 1 Joypad für DM 70,-, kaum gebraucht. Tel. 06355/1019 Daniel ab 14.30 Uhr

GAME GEAR

Verk. GG mit 5 Spielen (Kön. d. L., Alad., Col., Castle of Ill., Cool Sp.) Preis nach Vereinbarung, Tel. 06732/7730 fragt nach Björn!

Verk. GG + 6 Spiele + TV Tuner + Tasche, NP DM 675,-, VK DM 250,-, Tel. 06505/1073

Suche dringend Sonic Drift 1. Ausgabe 1994, nur im Ausland erschienen. Zahle Neupreis, Christian, Tel. 03681/460811

Suche neuen oder gut erhalt. funktionsfähigen TV Tuner für Game Gear. Tel. 03643/62213 Manfred

Verk. GG-Spiele: Kawasaki, Cool Spot, Super Off Road, Halley Wars, World Cup USA u.a. VB je DM 30,-, Tel. 0371/671200 Jens ab 18 Uhr

GG-Spiele Lemmings, Wonderboy, The Simpsons, Factory Panic, Itchy & Scratchy je DM 20,- u. F1 DM 40,-, Tel. 04826/2869

Verkaufe Game Gear mit 22 Spielen + Netzteil für nur DM 600,- alle Spiele mit Anleitung, Tel. 034601/23155

MEGA CD

Verk. MD/MCD + 8 MD + 4 MCDs, 1 Mogel Modul, 2 Joypads, mit 3 m Verl. VB DM 650,-, Tel. 09281/478351

Verk. MCDII mit NHL 94, Soulstar, Afterburner III, Sonic, NBA Jam für DM 350,-, Jörg Wehner, Friedrich Ebert Str. 27B, 51373 Leverkusen

Verk. Road A. und Ecco jew. DM 69,- beide eingeschweißt, verk. Sonic 2 auf MD DM 59,-, alle nicht gespielt, Tel. 040/6054302 Bob

Verk. MDI, MCDII u. 32X mit insgesamt 15 Spielen, alles in Verbindung, aber auch einzeln erhältlich, Tel. 07557/577

Suche MCDII! Zahle gut, Christoph Jung, Tel. 02162/32845 v.13-16 Uhr

Verk. MCDII + Soulstar + Silpheed + Thunderhawk, neu! für DM 400,- für MD 15 Sp. (Streets of Rage, Lemmings, WB, Alien Storm), Tel. 04431/71595

Merkur - Software - Versand Kapellenstraße 12/04315 Leipzig/Tel.:0341/6892943

Mega Drive	149,90	Saturn	699,90
Batman forever	109,90	Clockwork knight	95,90
Comix Zone	105,90	Daytona USA	95,90
Fever Pitch	95,90	Myst	95,90
Fifa Soccer 96	109,90	Panzer Dragon	95,90
Light crusader	109,90	Virtua Fighter	95,90
NBA Live 96	109,90	Victory goal	95,90
Primal Rage	99,90	alle neuen Spiele auf Lager	
Theme Park	99,90	auch MCD, GG und 32X	
Star gate	99,90	Versand per NN = 9,- DM	

Vorbestl. mgl. pers. Bestellannahme 8.30-18.30 Uhr
Anrufbeantw. 18.30 - 8.30 Uhr / alle Titel dt. Version
ab Bestellwert 200,- DM Versandkostenfrei

WORLD OF GAMES
Computer // Spiel // Videospiele
Turnstr.6 75173 Pforzheim Tel. 07231 21404

PEGASUS-SOFTWARE-VERSAND

POSTFACH 12 13 97206 VEITSHÖCHHEIM
PETER-WAGNER-STR. 1 97080 WÜRZBURG

SATURN FUN SET inkl. Control Pad, Batterie, Virtua Fighter und Clockwork Knight	869,-
SHINOBI X	97,-
MYST	96,-
BUG	99,-
CYBER SPEEDWAY	92,-
ROBOTICA	92,-
PRIMAL RAGE	92,-
VIRTUA RACING	90,-
MYSTERY MANSION	111,-
VIRTUA FIGHTER REMIX	68,-
PARODIUS-DE LUXE	90,-
Clockwork Knight	79,-
Virtua Fighter	99,-
STREET FIGHTER	92,-
DESCENT	92,-
RAYMAN	90,-
X-MEN	92,-
CYBERIA	92,-
VIRTUAL HYDLIDE	96,-
PANZER DRAGOON	99,-
ANTENNENKABEL	54,00

MEGA DRIVE	
LIGHT CRUSADER	111,-
X-MEN 2	94,-
POCAHONTAS	113,-
JUDGE DREDD	109,-
SPIROU	94,-
DONALD DUCK MAUI	113,-

MEGA DRIVE 32X		MEGA CD	
BLACKHAWK	99,-	STAR BLADE	99,-
CORPSE KILLER	119,-	CORPSE KILLER	82,-
SLAM CITY	119,-	THEME PARK	99,-
PRIMAL RAGE	109,-	LYING NIGHTMARE	99,-

...und vieles mehr gegen 3,- DM frankierten Rückumschlag...

Bürozeiten: Mo. - Fr. 17.30 - 20.00 Uhr

☎ 0931 / 9 34 89

SEGA BOX

Verk. Multi Mega 100% OK, 9 Mon. alt, 2x 5 Button Pad, 3 CDs, 7 Sp. MD z. B. Sonic CD, SSFII orig. Verp. für DM 1.100,-, Tel. 02624/5506

Suche für MCD Flying Nightmares, Battle Frenzy, Road Rash CD. Zahle gut! Christian, Tel. 03681/460811

Verk. MD + MCD 2, 7 CD-Spiele (z. B. Soulstar, Tom. Alley, Dune), 1 MD Act. Repl. 2, 4 MD Spiele, nur zusammen für DM 600,-, Tel. 0381/4906369 Robin

Verk. MCD-Spiele: Ecco, Rebel Assault, Thunderhawk, Battlecorps, Microcosm je DM 50,-, Tel. 02366/43010

Verk. MCDII mit 3 Spielen: Thunderhawk, Soulstar, Final Fight DM 280,-, Tel. 0711/8892874

Top Angebot! Verk. MCDII (8 Sp.) + MDII (4 Sp.) + 3 Pads (1 6er) für DM 500,- (VB), ruft an, Tel. 06472/8271 (originalverp., Anl. vorh.), 100% OK

Verkaufe MDI + MCDII mit 11 Games und 2 Pads für DM 1.000,-, Tel. 040/366433, Thomas fragen

Verk. MDII, MCDII, 15 MD, 3 MCD-Spiele, 2 Pads (3+6 Button) und Action Replay für VB DM 1.950,-, Tel. 040/595452 Peter Stasker

SATURN

Kaufe/tausche Sp. für MD + Saturn, suche Neuheiten, habe Bug, Astal u. a., suche Sony PSX, Tel. 04774/1789 Rainer

Kaufe/tausche MD, Saturn-Spiele, suche Neuheiten auch Sammlungen m. Konsole (MD, Saturn) Tel. 04774/1789 Rainer

Achtung! Suche Saturn + Zubehör + Spiele! Tel. 02166/188816 ab 18 Uhr

Suche Spiele und Zubehör für Saturn (Panzer Dragon, Bug...), verk. Virtua Fighter DM 79,-, Victory Goal DM 79,-, NA! Tel. 08223/753

Kaufe Sega Saturn, Preis nach Vereinbarung, Tel. 0043/1/3107889

Verk. GG + Netz. + Batt.Pack DM 140,-, MD + 2 Sp. + 2 Pads DM 240,-, SNES + 3 Sp. + 2 Pads DM 200,-, kaufe gut erh. dt. Saturn, sowie günstige Spiele, Tel. 03987/6383

Verkaufe/tausche/kaufe Sammlungen MD, SNES, Saturn, PSX usw., suche Sonic 3, Tel. 0172/8588721 v. 12-1 u. ab 16.30 Uhr od. WE

Suche Saturn (PAL) sowie MD, MCD, 32X mit Spielen. Suche auch Neuheiten u. Sony PSX m. Spielen. Tel. 0641/71250

Kaufe Saturn für DM 520,- an. Kaufe auch Spiele für Saturn, Pierre Jahn, Karlsbader Str. 126, 09465 Sehma, Tel. 03733/66973

Verkaufe Int. Victory Goal (nagelneu!) für DM 70,-! Plus Porto. Tel. 05692/2909 Diana, suche auch SNES-Sp.

32X

Verkaufe/tausche Star Wars, Corpse Killer. Ich suche dringend Musha Aleste (MD). Tel. 0721/32321 ab 17 Uhr

Verk. 32X, MCD, MD2, 2 Pads, 3 32X-Spiele, 3 MCD-Spiele, 5 MD-Spiele, VB DM 1.500,- o. einzel., Tel. 02104/970114, 8.00 bis 16.00 Uhr

Verk. GG + 32X + 3 GG + 2 32X + 8 MD Sp., 1-6 + 2-3 Button Pads, um DM 800,-, M. Oberschneider, Porscheallee 59, A 5700 Zell/See Salzburg

Verkaufe 32X + Star Wars und MD1 + 3 Pads + 7 Spiele (u. a. S. Soccer, Flashback, NHL 93) für DM 500,-, Tel. 07145/6266 Florian

Verk. MD 10 Games, 32X 3 Games, 2 3 Pads, 2 6 Pads, 4-Adapter für DM 850,-, Tel. 072/652738 Schweiz, Stefan Lautenschlager

Verkaufe 32X mit 3 Spielen für DM 520,- (NP DM 820,-). MD Sonic Spinball DM 50,-, SF2 DM 60,-, Bubsy 2 DM 50,-, Tel. 02207/4086

Verk. MD, MCD, 32X mit 7 MD, 4 MCD + 1 32X Spiele + 6 Buttonpad DM 800,-, Tel. 06758/6860 Steffen

SONSTIGES

Verkaufe/tausche/kaufe Sammlungen MD, SNES, Saturn, PSX usw., suche Sonic 3, Tel. 0172/8588721 v. 12-1 u. ab 16.30 Uhr od. WE

Verk.: MD, MCD, MD2..., Geräte + Spiele. Liste kostenlos!!! Ad: Pierre Jahn, Karlsbaderstr. 126, 09465 Sehma, Tel. 03733/66973

Löse meine Mega Drive-Sammlung auf. Viele Topspiele für DM 30,-, habe auch MCD, 32X, Saturn, Master, Game Gear. Tel. 0511/414899 Thomas

Verk. 2 Spiele + Light Phaser Kanone für DM 100,- statt DM 180,-. Lars Still, Hillnhütter Str. 41, 57271 Hilchenbach

Verkaufe 32X mit 4 Spielen, Mega Drive Spiele und Sega Saturn mit 3 Spielen, Preise auf Anfrage, Tel. 02131/544452

Suche Sega Magazin Nr. 8/95 mit Tips und Tricks, Tel. 0421/6090346 Henning oder Fax 0421/6090346

Verkaufe Amiga + Zubehör, 1 MB Erweiterung, Diskettenbox + 179 Spiele, Bildschirm, 1 Joystick, Maus, Virus- u. Kopierprogramme DM 1.300,-, 100% erh. Tel. 0231/718513

Moves und Tips & Tricks für Primal Rage, Killer Instinct usw., je DM10,- + DM 2,- Porto o. zus. DM 20,-, Tel. 069/672054 Alexander

Supergeiles Angebot: Multi Mega (MD + MCD) + 32X + 4 Module + 3 CDs + 1 x 32X-Spiel + 2 Joypads - 100% OK, DM 800,-, Tel. 07154/3751

Suche Brieffreundin - 17, auch für Tausch von Sega-Spielen und Ü-Eierfiguren. M. Kohl, Götebrogring 76, 24109 Kiel

MD, MCD, 32X mit 16 MD, 18 MCD, 10 32X Sp., nur zus. DM 2.000,- oder Tausch gegen Saturn oder PlayStation mit Spielen, NN möglich, Tel. 06831/62371

Suche Banknoten?? Tausche gegen MD o. Saturn-Spiele (die besten) evtl. mit Konsole, etwa 400 Spiele, Tel. 0711/5490703 ab 17 Uhr

Moves für Beat `em Ups! DM 10,- + DM 1,- in Briefm. an. Lukas Knapik, Emmericher Str. 45, 45896 Gelsenkirchen

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **SEGA Magazin** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

Mega Drive Master System Game Gear Mega CD
 Saturn 32X Clubs Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 28 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen in bar als Scheck bei. Bitte keine Briefmarken!



Anschrift

Datum

Ort

Unterschrift

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Um die Abwicklung der Sega Box so einfach wie möglich zu halten, bitten wir euch, folgende Regeln zu beachten:

1. Es dürfen keine indizierten Spiele angeboten werden!
 2. Irreführende Anzeigen nach dem Motto 'Der hundertste, der mir DM 10,- schickt, bekommt ...' oder ähnliches werden nicht veröffentlicht.
 3. Ihr dürft nur Sachen anbieten, an denen ihr auch die Rechte besitzt.
 4. Wenn ihr angesprochen werden wollt, dann müßt ihr eure Adresse oder Telefonnummer innerhalb des Feldes mit den Kästchen nennen. Die darunter stehende Anschrift wird nicht veröffentlicht.
 5. DM 5,- müssen in bar oder als Verrechnungsscheck beigelegt werden.
 6. Erreicht uns eure Anzeige maximal drei Tage nach dem EVT einer Ausgabe, so erscheint sie in der nächsten Ausgabe. Später eingehende Anzeigen erscheinen erst in der übernächsten Ausgabe.
 7. Wenn ihr Import-Spiele anbietet, dann gebt dies bitte zusätzlich an.
- Ich hoffe, die wichtigsten Dinge sind nun geklärt. Schickt eure Anzeige an nachfolgende Adresse:
- SEGA Magazin - SEGA Box**
Isarstr. 32-34 - 90451 Nürnberg

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

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.

	Finde ich interessant:	Werde ich kaufen:				
		Sat	MD	32X	CDII	GG
Clockwork Knight 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Demolition Man	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			
Earthworm Jim 2	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			
FIFA Soccer '96	<input checked="" type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			
Golden Axe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Kolibri	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		
Mystaria	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
NHL All Stars	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
PGA Tour '96	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
Power Rangers Movie	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			
Rayman	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Robotica	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Sega Rally	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				
Spot Goes to Hollywood	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Super Skidmarks	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			
Tails Adventures	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>
Theme Park	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				
Thunderhawk 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
T-Mek	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		
Virtua Fighter 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Virtua Hang On	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Virtual Golf	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		
VR Troopers	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
Wrestlemania	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			
Zoop	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			

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

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!

5. Welches Genre interessiert dich am meisten?

(Bitte nur 1 Kreuz machen!)

Beat 'em Up Rollenspiel Action-Adventure
 Strategie Sport Rennspiel
 Actionspiel Jump & Run Sonstiges

6. Willst du in den nächsten 6 Monaten ein neues System kaufen?

Nein Ja, und zwar: U64

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 1-

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!

Mailbox

WIE GEWOHNT BESCHLIESSEN WIR DAS HEFT MIT DEN LESERSEITEN. HIER DÜRFST IHR UNS MIT FRAGEN, WÜNSCHEN, KRITIKPUNKTEN UND LOB ÜBERSCHÜTTEN, SPIELE TESTEN ODER EURE SCHÖNSTEN BILDER PRÄSENTIEREN. AUF VIELFACHEN WUNSCH REDUZIERTEN WIR DEN UMFANG ETWAS UND GEHEN NUR NOCH AUF DIE INTERESSANTESTEN FRAGEN EIN. BIS BALD! EUER HANS

X-Perts & Sega Rally

1. Was für Abstriche werden bei den Saturn-Umsetzungen von Virtua Fighter 2 und Sega Rally gegenüber den Automatenversionen gemacht?

► **SM:** Bei Sega Rally muß man sich lediglich mit niedrigerer Auflösung begnügen, während Virtua Fighter 2 optisch praktisch mit der Automatenversion identisch sein wird. Ansonsten gibt es eine Menge zusätzlicher Dinge. In Sega Rally gibt es einen famosen Two-Player-Splitscreenmodus, Justierungsmöglichkeiten bei den Fahrzeugen und einen tollen Bonus, wenn man alle vier Strecken geschafft hat. Virtua Fighter 2 bietet neue Auswahlmenüs und mehr grafische Gags.

2. Was wird so einzigartig an X-Perts sein? Wird da die Fähigkeit des Mega Drive voll ausgenutzt?

► **SM:** Nachdem es bislang immer noch niemand gesehen hat, müssen wir den Versprechungen von Sega glauben, daß X-Perts unglaublich gute SGI-Grafik bieten soll.

3. Könnt ihr das Comic nicht weglassen? Es verbraucht unnötig viel Platz!

► **SM:** Wir wollten endlich mal was anderes im Sega Magazin präsentieren und haben uns entschlossen, in drei Monaten die 12 Comix Zone-Seiten abzudrucken. Viele von euch haben sich immer ein Comic gewünscht, und deshalb haben wir es nun hier!

4. Könntet ihr mir ein paar gute Rollenspiele für den Saturn nennen? Welche gibt es schon, welche kommen noch?

► **SM:** Es gibt auf alle Fälle schon den Shining Force-Nachfolger Shining Wisdom und den Grafikhammer Riglord Saga alias Mystery. Demnächst kommt Legend of Thor, der Nachfolger zu Story of Thor. Außerdem sehen Caspar und Swagman sehr interessant aus.

5. Warum sind die Screenshots mancher Spiele im Sega Magazin immer so verschmiert?

► **SM:** Teilweise erhalten wir exklusive Vorabbilder aus Japan, die wir euch nicht vorenthalten wollen. Ansonsten werden Bilder mit einer hochmodernen Grabbing-Anlage gemacht.

Marco Kolditz, 51702 Bergneustadt

SATURN & ARCADE

1. Der Sega Saturn ist derzeit für DM 699,- ohne Spiel zu haben. Wird er dieses Jahr noch billiger oder wegen des Weihnachtsfestes teurer?

► **SM:** Wenn du die Newsbox aufmerksam gelesen hast, wirst du schon entdeckt haben, daß der Saturn seit 18.10.95 nur noch DM 629,- ohne Spiele kostet. Damit ist er sogar billiger als die PlayStation, die zusammen mit der Memory Card, welche im Saturn schon eingebaut ist, rund DM 650,- kostet!

2. Ist der Saturn so gut, daß er Original-Spielhallengrafik bringen kann?

► **SM:** Prinzipiell läßt sich ein Großteil der Spielhallengames ohne Abstriche umsetzen, wie beispielsweise Golden Axe: The Duel, das auf der Saturn-ähnlichen TITAN-Technik basiert. Sündhaft teure Automaten wie Daytona USA oder Sega Rally, die circa. DM 40.000,- kosten, lassen sich aber deswegen schon gar nicht originalgetreu umsetzen, weil der Fernseher deren Grafikauflösung gar nicht darstellen könnte. Außerdem kann man in der



Spielhalle auf die jüngste Technologie zurückgreifen, während eine Konsole über mehrere Jahre mit der gleichen Technik auskommen muß. Recht viel besser als Virtua Fighter II kann wahrscheinlich kein Automat umgesetzt werden. Oft muß man allerdings nur in der Optik Abstriche hinnehmen, während das Spielgefühl identisch zum Automaten ist (siehe Daytona USA!).

3. Ich habe in der Spielhalle Daytona USA gespielt, natürlich mit Lenkrad. Was mich überraschte, war, daß das Lenkrad auch einen Widerstand hatte und auf Zusammenstöße mit anderen Fahrern reagiert. Ist das beim Saturn-Lenkrad auch so?

► **SM:** Leider nicht, denn da würde das Lenkrad nicht nur runde 100 Mark kosten, sondern man müßte wohl circa 500 Mark hinlegen.

4. Gibt es bald Daytona USA 2?

► **SM:** Angeblich ja, wir halten euch auf dem laufenden! Das

Die Story knüpft nahezu nahtlos an die von Sonic 3 an. Die Tiere der schwebenden Insel wurden in böse Roboter verwandelt und Dr. Robotnik will den Master

SEGA HAT ES WIEDER

Emerald - das ist der Edelstein, der

GESCHAFFT! SONIC

die Insel schweben läßt - in seine

IST SPITZE!

Gewalt bringen. Daß das natürlich eine Aufgabe für Sonic ist, war von Anfang an klar. Doch nicht nur Sonic kann Robotnik daran

Sonic & Knuckles



hindern, die Welt zu erobern: Auch Knuckles, Sonics Widersacher aus Teil 3, fühlt sich von den Mächenschaften des Doktors gestört und tritt in einen gnadenlosen Rachezug ein. Kombiniert man Sonic & Knuckles mit Sonic 3, kann man die gesamte Handlung beider Teile in Kombination auf Wunsch sogar mit Turbo-Füchsen Tails spielen. Neben der fast schon obligatorischen Ringejagd gibt es auch hier wieder 3D-Bonusrunden, in denen man blaue oder rote Kugeln in Massen einsammeln muß. Alles in allem ein gelungenes Jump & Run-Abenteuer, auch wenn man von so einem wichtigen Kombispiel vielleicht mehr erwartet hätte.

Check Up

Mega Drive 18MBit

Sonic & Knuckles Jump & Run
 Hersteller: Sega Tel. -
 Release: erschienen Preis: DM 120,-

Spieler1 (2 mit Sonic 3)
 Levels7
 Save Game....nein (ja mit Sonic 3)
 BesonderheitenKombimodul

Grafik **80%**
 Sound **85%**
Gesamt 83%

Für Jump & Run-Fans ein Muß.

Word Up

Glückwunsch an die unermüdlichen Herren bei Sega. Ihr habt es wieder einmal geschafft, die Sonic-Fangemeinde mit einem neuen Knaller zu versorgen. Doch erst in der Kombination mit Sonic 2 oder 3 macht es richtig Spaß.



Hot-Spot
 Erstes Kombimodul der Welt!



Gib Pfötchen!! Dr. Robotnik's neuestes Werk.

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.
 - Probotector
 - Soleil

Sonic 3
 Theme Park

GAME GEAR

- Batman Forever
- Die Schlümpfe
- Ecco 2
- Ernie Els Golf
- Mickey Mouse 3
- Pete Sampras Tennis
- Ristar
- Sonic's Triple Trouble
- Sonic Drift Racing
- Tails Adventure

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

Neueste von AM3, den Sega Rally-Erfindern, ist übrigens Manx TT, ein spektakuläres Motorradrennspiel.

5. Wäre es möglich, das Saturn Magazin im Heft zu vergrößern?

➔ **SM:** Wenn sich der Saturn weiterhin so gut verkauft, ist das sehr wahrscheinlich.

6. In welcher Ausgabe wurde Daytona USA und Virtua Fighter für Saturn getestet? Wie komme ich an diese Hefte ran?

➔ **SM:** Wir hatten die Tests im SEGA Magazin 8/95, das du beim Computec Verlag Leserservice, Isarstraße 32, 90451 Nürnberg bestellen kannst.

7. MK3 müßte doch für den Saturn in England bestellbar sein, oder?

➔ **SM:** Jetzt noch nicht, aber Anfang nächsten Jahres!

8. Ich denke, daß das Ultra 64, wenn es irgendwann einmal kommt, den Saturn mit Spielen schlagen wird! (Anzahl, Qualität) Nintendo hat es nämlich immer geschafft, im Endeffekt bessere Spiele als Sega rauszubringen!

➔ **SM:** Haben sie das immer? Da das Ultra 64 in Deutschland wohl nicht vor Anfang 1997 kommt, glaube ich nicht, daß sie mehr oder bessere Spiele haben werden. Nachdem einige Experten schon Videos von Spielen gesehen haben, sagt man mittlerweile, daß das Ultra 64 ein besseres Super NES ist, Grund hierfür ist die altertümliche Modultechnik. Außerdem sollte auch der Virtual Boy der Hit schlechthin werden, allerdings ist er in Amerika und Japan so gefloppt, daß er in Europa gar nicht erscheinen wird. Nintendo hat mehr Probleme denn je, sonst hätten sie den Japan-Release des Ultra 64 nicht auf März '96 verschoben, sondern das Weihnachtsgeschäft mitgenommen.

9. Ich finde, ihr seid manchmal einfach nicht kritisch genug beim Testen! Da sind manche Spiele noch auf dem Grafikstandard von 1994, und das auf dem Mega Drive! (Ich lese euch erst seit der 10/95, also seid nicht böse!)

➔ **SM:** Prinzipiell hat die Qualität der Grafik nichts mit dem Spielspaß zu tun, d. h. Spiele mit 94er-Grafik können trotzdem eine hohe Wertung bekommen. Ansonsten kann man in den letzten beiden Monaten wirklich den Eindruck bekommen, daß wir vielleicht nicht kritisch genug bewerten. Dieser Eindruck kommt allerdings nur daher, daß in den letzten Monaten mit NHL Hockey, VectorMan, MicroMachines '96, Virtua Fighter, Batman Forever, The Light Crusader und den ganzen Saturn-Titeln einige außergewöhnlich gute Spiele erschienen sind, die eine hohe Wertung verdient haben. In dieser Ausgabe sind beispielsweise zur Abwechslung einige Flops eingetrudelt.

Benny Liedtke

SATURN II & LOCKHEED

1. Ich habe in einer anderen Zeitschrift gelesen, daß Sega an Saturn II arbeitet. Ich war natürlich sehr erfreut. Wenn, werden die Spiele des Saturn II auch in einen Saturn passen?

2. Es wurde geschrieben, daß der Saturn II mit seiner atemberaubenden 3D-Grafik so manchen Automaten in den Schatten stellen soll?

➔ **SM:** Dieses Gerücht stimmt prinzipiell schon, was aber ansonsten geschrieben wurde, stimmt überhaupt nicht. Sega arbeitet an einem neuen Saturn-Board, das technisch 100 Prozent identisch mit der Urversion, aber günstiger herzustellen ist. Das bedeutet aber nicht, daß ein komplett neuer Nachfolger entwickelt wird.

3. Was sagt euch der Name Lockheed Martin? Diese Firma soll Zusatzchips für den Saturn 2 programmieren. Ich habe gele-

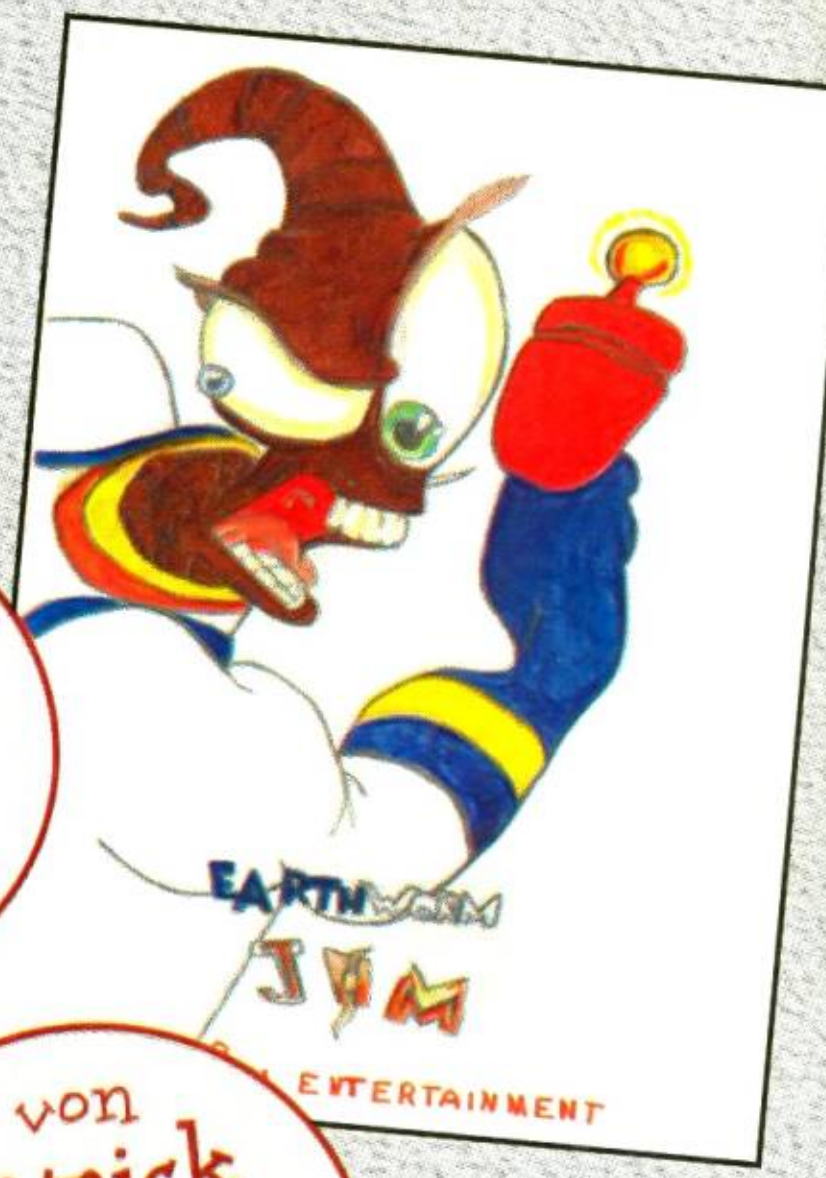
Paintbox



von einem anonymen Künstler



von Björn Kunow aus Berlin



von Patrick Lehmann aus Offenburg

sen, daß diese Firma auch die berühmten Automaten Daytona USA und Sega Rally zusammen mit Sega programmiert hat. Stimmt das?

► **SM:** Die Firma Lockheed Martin programmiert weder die Zusatzchips von Saturn II, noch haben sie die beiden Automaten programmiert. Lockheed Martin ist eine Hardwarefirma, die auf die Entwicklung von Grafikchips spezialisiert sind, welche ab und zu in den Sega-Automaten verwendet werden. Erfunden, programmiert und entwickelt werden die Spiele von Sega selbst. Derzeit arbeiten Sega und Lockheed Martin an der neuen Model 3-Automatenhardware für die kommenden Arcade-Spiele. Daß Sega unter Umständen mit dieser Firma bei der nächsten, noch in weiter, weiter Ferne liegenden Konsole zusammenarbeiten wird, ist aber nicht auszuschließen.

SATURN & FESTPLATTE

1. Ich habe in einer Zeitschrift gelesen, daß man für den Saturn eine Festplatte produzieren wird. Kann man dann die Spiele für den Saturn auf diese kopieren, oder werden darauf nur Spielstände gespeichert?

► **SM:** Es gibt keine neuen Informationen zu den geplanten Festplatten, was wir in der 8/95 übrigens als erste geschrieben haben. Es wäre allerdings ziemlich unsinnig, die Spiele auf die Festplatte zu kopieren, da diese zum Teil mehrere hundert Megabyte benötigen. Die Festplatten sind wohl eher dazu gedacht, Files aus dem Internet oder vom Sega Channel zu speichern.

2. Wird für die PlayStation ähnliche Zusatzhardware produziert?

► **SM:** Nein, da gibt es auch keine Video CD-Karte, kein Photo CD-Betriebssystem und keine eingebaute Memory Card.

3. Wieso sollte man sich einen Saturn kaufen, wenn man für ca. DM 150,- weniger eine PlayStation mit genauso guter und technisch perfekter Software bekommt?

► **SM:** Zum einen kostet der Saturn mittlerweile nur noch DM 629,-, während man für die PlayStation mit Memory Card ungefähr DM 650,- hinlegt, und zum anderen ist der Saturn der PlayStation softwaremäßig mittlerweile deutlich überlegen, denn auf der PlayStation gibt es kaum exklusive Titel. Ridge Racer ist nicht so motivierend wie Daytona USA, Tekken ist ein klarer Virtua Fighter-Clone und eine Klasse schlechter als Virtua Fighter 2. Spiele wie Sega Rally, Bug!, Panzer Dragoon, Pebble Beach Golf oder Virtua Cop sind durchweg nur für den Saturn erhältlich! Die meisten anderen wichtigen Spiele (NBA Jam, FIFA Soccer, Wing Commander 3, Toh Shin Den, MK3) erscheinen sowohl auf PlayStation als auch auf Saturn. Wer mehr zahlen will und auf die Sega-Hits verzichten kann, darf gerne woanders zugreifen.

4. Was bedeutet die Abkürzung MPEG?

► **SM:** MPEG steht für Motion Picture Expert Group, also für ein Team, das auf dem Gebiet 'Bewegte Bilder' einen Standard festlegt, wie man einen Film auf einen Datenträger abspeichert.

Michael Bentele, 87724 Ottobeuren

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
Ferdinand Spreyer
aus Hargesheim



von
Silke Kunow
aus Berlin

von
Twix
(Manuela) Rieder
aus Gamerschwang



Paintbox



Virtua Fighter 2

Endlich! Wenn alles glatt läuft, dann können wir euch nächste Ausgabe den Megatest des sensationellsten Beat 'em Ups aller Zeiten präsentieren. Schon jetzt sind wir davon überzeugt, daß dieses Spiel alle Rekorde bricht!

Zoop

Richtig gute Knobelspiele sind selten geworden! Doch Viacom schickt sich nun an, den legendären Titeln Columns und Dr. Robotnik's Mean Bean Machine Konkurrenz zu machen!



Virtual Golf



Die 32X-User dürfen sich derzeit wirklich glücklich schätzen, denn schließlich trifft Monat für Monat ein Megahit ein! Kann Cores neues Werk an Virtua Fighter 32X, Kolibri und Spot Goes to Hollywood anknüpfen?

WAS KOMMT NOCH?

+++ Aktuelle Tests zu allen Mega Drive-Hits! Auf der War-teliste stehen Titel wie PGA Golf '96, Spot Goes to Hol-lywood und FIFA Soccer '96. +++ Ein Comeback von Sonic erwarten wir in Sonic Labyrinth für den Game Gear! +++ Alle neuen Saturn-Titel im Test! Unter anderem Thunder-hawk 2 und Parodius Deluxe! Außerdem Infos zu Wing Commander 3, das noch vor Weihnachten erscheinen soll!+++ Der dritte und letzte Teil des Comix Zone-Comics!

Inserentenverzeichnis:

A.B. Games	25	Game XPress	93
Acclaim	9	Game Zone	91
Asco	21	D.S.F.	58
Freak's Shop	77	Media Point	2
Kranz	44, 79	Merkur	89
Computec	26	Pegasus	89
CPS Heidak	93	Sega	13, 14, 15, 16, 17, 57
Cybersoft	75	O.I.T.	23
Konami	100	World of Games	89
Dino Verlag	99		

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:
Alexandra Böhm, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid,
Hans Strobel, Gisela Tröger
Titelgestaltung: Gisela Tröger, Hans Strobel

Titel: Virtua Fighter 2, © Sega
Robotica, © 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)
Abonentenservice: 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

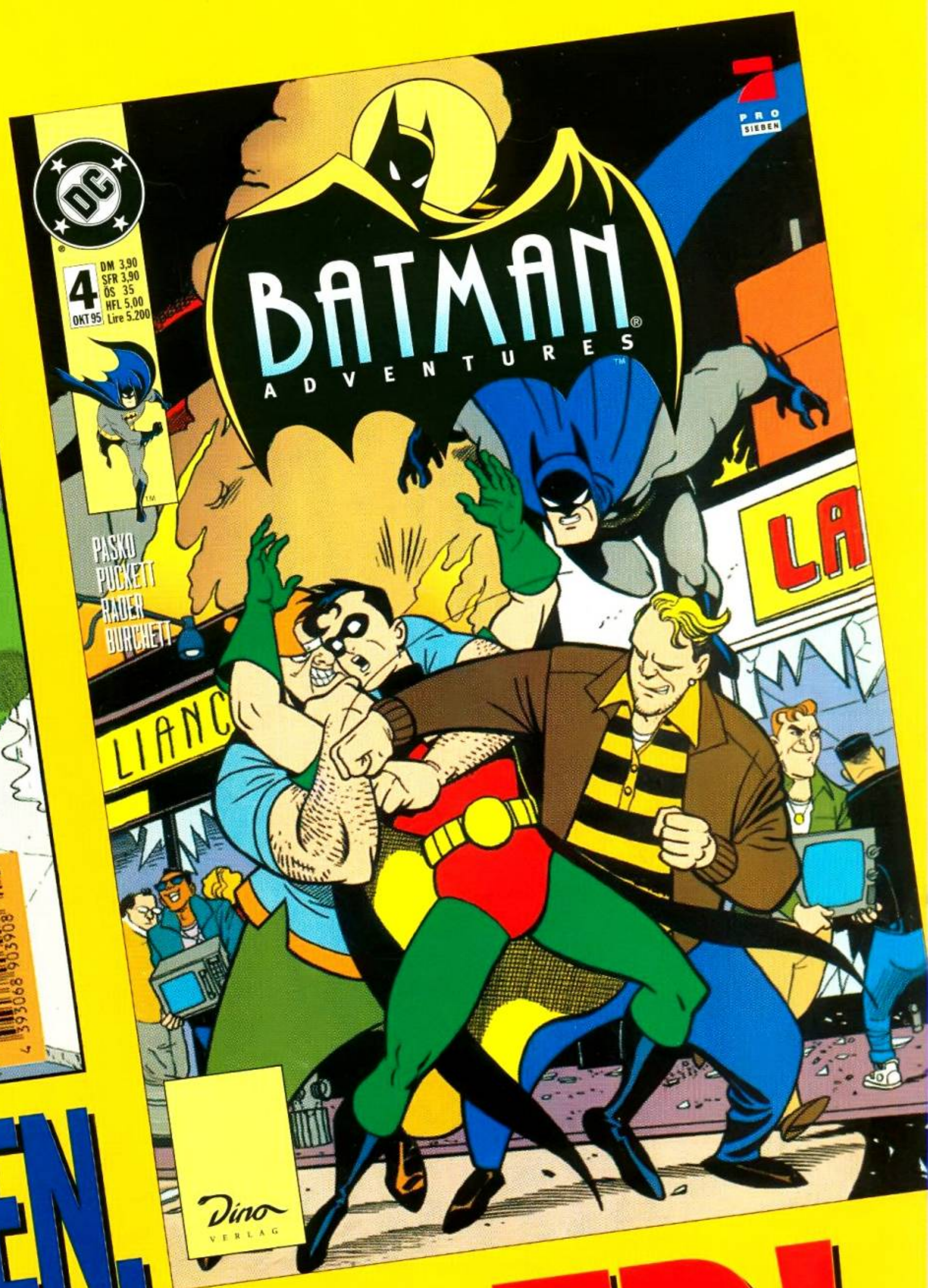
Dieser Auflage liegen Prospekte
der Firmen Sega und Welt-Bild-Verlag bei, wir
bitten um Beachtung!

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 Publikatio-
nen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentli-
chung 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 13.12.95 am Kiosk!



LASS KRACHEN, BOY-WONDER!

Die coolen Comics aus dem *Dino* Jeden Monat neu im Handel

VERLAG

BORSCH, STENGEL & PARTNER

*Nur 0,3% aller Menschen
machen Dinge, die aus
dem Rahmen fallen.*

*Pardius. Wenn Ihr
den Rahmen sprengen wollt.*

BOOOOM

Parodius. Ballerei statt Ballerina.

Zwei total durchgeknallte Action-Parodien auf einer
CD: Ballern bis zum Abwinken, irre Sounds und jede

Menge verrückter Figuren warten auf Dich.

Bildschirmwahnsinn vom Feinsten. Für 1 oder 2

Spieler. Zitat Gamepro 10/95: "Solltet Ihr ein bißchen

Shoot'em Ups mögen, ist Parodius ein Muß."

