

SEGA

Magazin

Belgien Bfr 105,-
Dänemark dkr 19,80
Frankreich FF 17,-
Griechenland DR 710,-
Italien Lit 4,800
Luxemburg Lfr 123,-
Niederlande hfl 5,80
Österreich öS 39
Schweiz sfr 5,-
Spanien ptas 400,-

DM 5,-

COMPUTEC
VERLAG

AUSGABE 2 • NOVEMBER/DEZEMBER 93



Aladdin

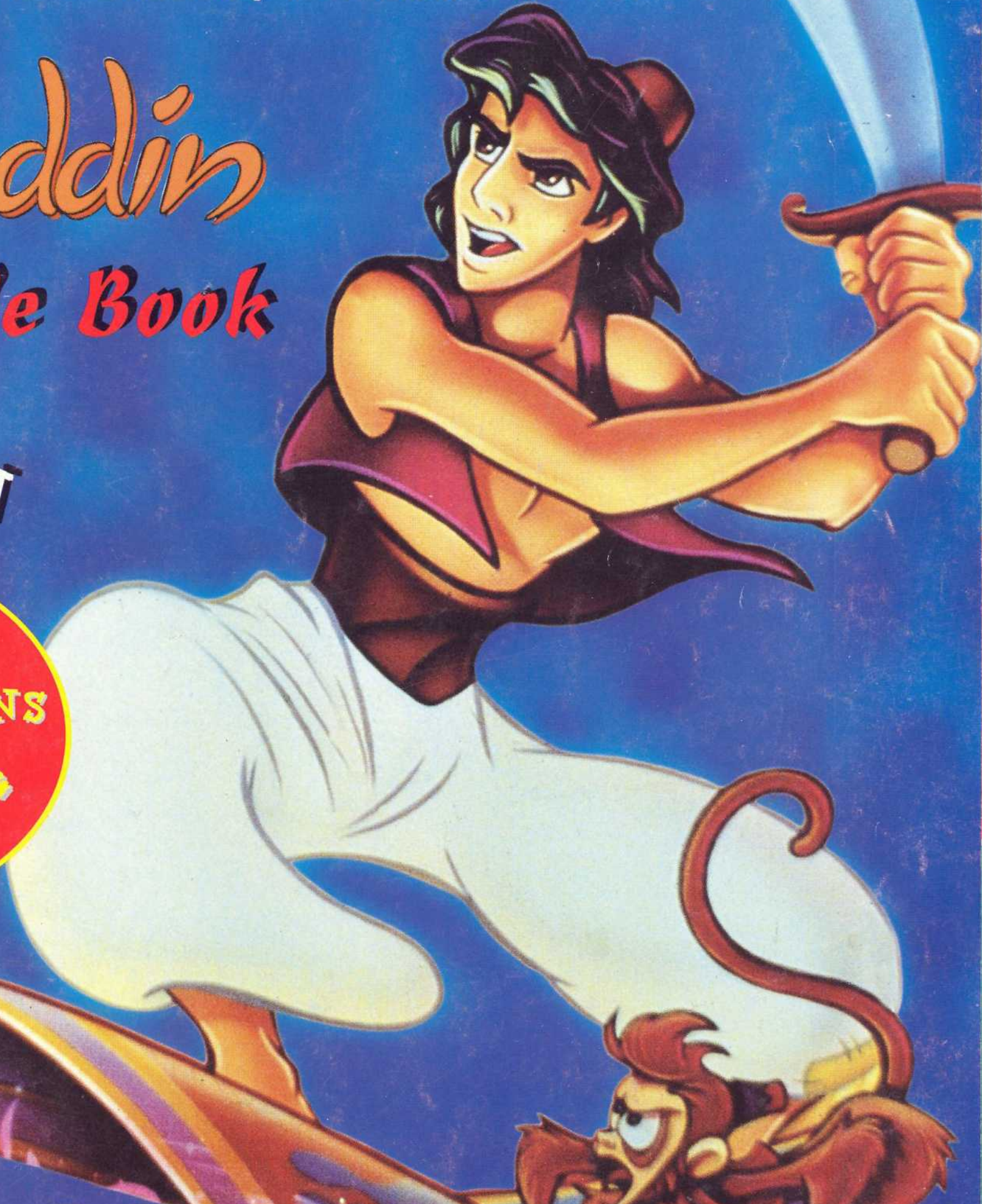


Jungle Book

EXKLUSIV

Sensible
SOCCER

+COMPETITIONS
+TIPS &
TRICKS



SONIC IS BACK!



SONIC THE HEDGEHOG CD



SONIC THE HEDGEHOG CHAOS

It's magic!

ORIGINAL SCHAUPLÄTZE

ORIGINAL FILMMUSIK

ORIGINAL 16 MB



Der Tempelkampf um die Wunderlampe.



In der Höhle des Dschinnies.



Noch ein Kampf, dann zu Jasmine.

SEGA

SEGA

MEGA DRIVE



JUMP 'N' RUN

■ Grafiken von den Original Disney-Zeichnern. ■ Über 12.000 Animationsphasen. ■ Oscarprämierte Original Filmmusik. ■ Entwickelt von den "Cool Spot"-Machern.

ERSCHEINT ANFANG 1994 AUCH FÜR:

- MASTER SYSTEM II
- GAME GEAR

Disney's

Aladdin

16-BIT CARTRIDGE

FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

© The Walt Disney Company.

SEGA



COSMIC SPACEHEAD™

“Die drollige Grafik und der umwerfende Soundtrack sind eine mittlere Sensation”

Play Time magazin



Elektro-Schocks!



Die Post



Die Straßen der Stadt



Detroitica



Die Fabrik

“Ein einzigartiges, brillantes Spiel voller herausfordernder Überraschungen und unvergleichlichem Spaß - auf gar keinen Fall verpassen!”

Sega pro magazin



Die Lichter der Nacht

“Eine der innovativsten Neuheiten für den Mega Drive”

Play Time magazin

Wie würdest du die Existenz der Erde beweisen?

Hier ist Cosmic - der erste außerirdische Tourist aller Zeiten - bei seiner wilden Jagd durchs Universum! Begleite ihm bei seiner aufregenden Reise durch 32 Action-Bereiche und löse in den Arcade-Adenteuerabschnitten die kniffligsten Rätsel. Kommuniziere mit den seltsamsten Gestalten in völlig verrückten und abgedrehten Orten auf 300 Bildschirmen. Erlebe, was es heißt, Astro-Wagen zu fahren, Roboterattacken und abgedrehten zu überstehen und Asteroiden-Felder zu durchkreuzen. Dieses Spiel ist geradezu überirdisch!



ERHÄLTlich FÜR
Amiga, PC, N.E.S.

Codemasters

Weitere Informationen erhalten Sie über:
Codemasters Software Company Limited, Stoneythorpe,
Southam, Warwickshire, CV33 0DL, G.B.

© The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters") 1993. Alle Rechte vorbehalten. Codemasters und Cosmic Spacehead sind eingetragene Warenzeichen, die unter Lizenz der Codemasters Software Company Ltd. benutzt werden. Von Sega Enterprises Ltd. für das Spielen auf dem Sega Megadrive, dem Sega Master System und Game Gear lizenziert. Megadrive, Master System und Game Gear sind eingetragene Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd. Codemasters benutzt diese Warenzeichen unter Lizenz. NES ist ein Warenzeichen von Nintendo Company Limited. Codemasters ist keine Tochtergesellschaft von Nintendo Co. Ltd. und in keiner Weise mit Nintendo Co. Ltd. verbunden.

11



Willkommen zur zweiten Ausgabe des SEGA Magazins! Pünktlich zum Start der Weihnachtssaison bieten wir euch wieder über fünfzig brandheiße Tests für Mega CD II, Mega Drive, Master System und Game Gear mit absoluten Megahits. Dank der rund dreitausend (!!)

Leserzuschriften konnten wir euer Lieblingsmagazin noch besser machen. Viel Spaß!



Ab sofort erhalten besonders gute Spiele dieses Gütesiegel.

Hans Ippisch

Hans Ippisch
(Leitender Redakteur)

RUBRIKEN

- 12 SEGA Charts
- 98 Inserentenverzeichnis
- Impressum
- 94 Mailbox/ Paintbox
- 98 Vorschau

SPECIALS

- 08 ECTS Messebericht
- 80 Stuntmaster-Virtuality
- 82 Movie Drive-Die Film-spiele

NEWS

- 06 News Box
- 84 Streetbeat Musik & More

TIPS & TRICKS

- 90 Land Of Illusion-Lösung
- 86 Sonic's Tips & Cheats

REVIEWS MEGA CD II

- 74 Sonic CD
- 76 Dune

REVIEWS MEGA DRIVE

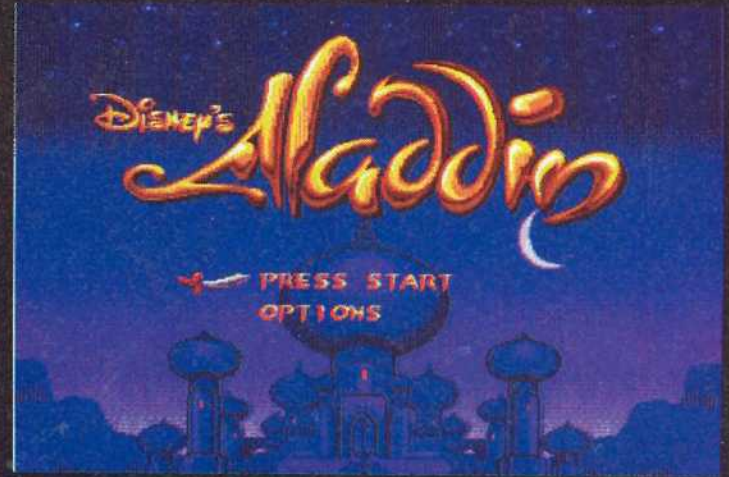
- 79 Short Report
- 14 Aladdin
- 38 Another World
- 71 Bart's Nightmare
- 73 Bill Walsh Football
- 60 B.O.B
- 61 Bubsy
- 66 Chuck Rock 2

- 35 Cosmic Spacehead
- 39 Daviscup Tour
- 47 Fantastic Dizzy
- 62 FIFA Soccer
- 26 Gauntlet 4
- 70 Gunstar Heroes
- 44 Haunting
- 38 Jack Nicklaus
- 22 Jurassic Park
- 24 Mortal Kombat
- 46 Mig 29
- 37 Mutant League Football
- 50 NHL Hockey '94
- 68 Puggsy
- 32 Sensible Soccer
- 72 Sonic Spinball
- 65 Shinobi III
- 40 Street Fighter II
- 36 Two Tribes
- 56 Wiz'n Liz

REVIEWS 8 Bit

- 78 Short Report
- 20 Cool Spot MS/GG
- 48 Donald Duck 2 MS
- 45 Global Gladiators GG
- 52 James Pond 2 MS/GG
- 22 Jurassic Park MS/GG
- 30 Jungle Book MS/GG
- 24 Mortal Kombat MS/GG
- 28 PGA Tour Golf MS
- 18 Sonic Chaos MS/GG
- 54 Streets Of Rage 2 GG
- 53 Super Off Road MS/GG
- 47 The Ottifants MS/GG

Wir danken SEGA Power für die Unterstützung.



14

Walt Disneys Aladdin macht in der Mega Drive-Version eine glänzende Figur. Wir bringen Infos zum Hitspiel und Blockbusterfilm.



183

Sonic kehrt endlich zurück! Wir haben Sonic Chaos für Master System und Game Gear einem genauen Test unterzogen. Es ist brillant!



470

Die Streetfighter II Special Championship Edition ist auf satten 24 MBit untergebracht. Wir schwingen die Fäuste und vergeben ein Gütesiegel.



MONKEY ISLAND



Der Adventure-Klassiker von Lucas Arts darf nun endlich sein Konsolendebüt geben. Die Geschichte von Threepwood, der unbedingt Pirat werden will, ist nicht nur äußerst humorvoll, sondern auch besonders gut in Szene gesetzt. Bis Dezember oder Januar müssen sich alle Mega CD II-Besitzer noch gedulden, bis sie einen Meilenstein der Spieleunterhaltung spielen dürfen.



Seltsame Gestalten treiben sich in der Stadt herum.



Das Abenteuer beginnt! Wie wird man Pirat?



Wein, Weib und Gesang! So lautet das Motto aller guten Piraten.

TOE JAM & EARL 2



Sie gehören neben Sonic zu den bekanntesten Gestalten auf den SEGA-Konsolen. Nun dürfen Toe Jam & Earl auf den Mega Drive

zurückkehren und ein weiteres tolles Abenteuer bestehen. Wir haben eine sehr weit fortgeschrittene Demoversion schon einmal angespielt und waren schlichtweg begeistert.



Ob nur Toe Jam, Earl oder alle beide, hier darf man es sich aussuchen.



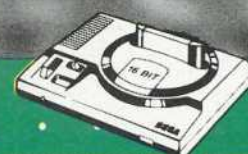
Wenn Toe Jam & Earl auf Jagd gehen, ist das Fernsehen live dabei.



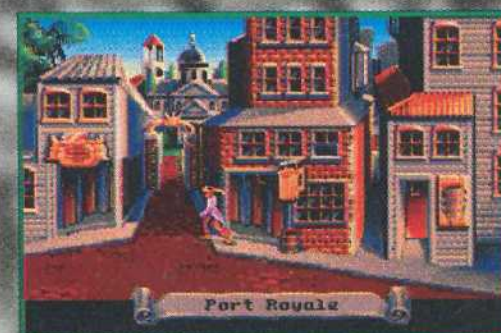
Hoppla! Wo kommt denn nun dieses Raumschiff her?

Unglaublich schöne Grafiken und interessantes Gameplay machen Toe Jam & Earl 2 zum sicheren Hitanwärter. Insbesondere die feinen Animationen und die flotten Tauchaktionen haben es uns ange-tan.

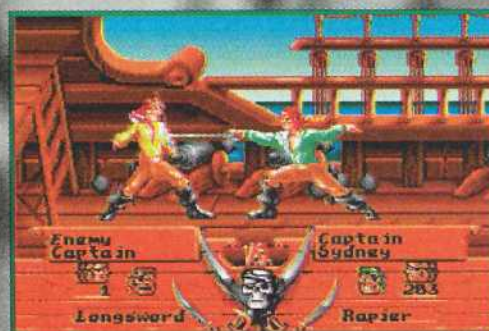
PIRATES!



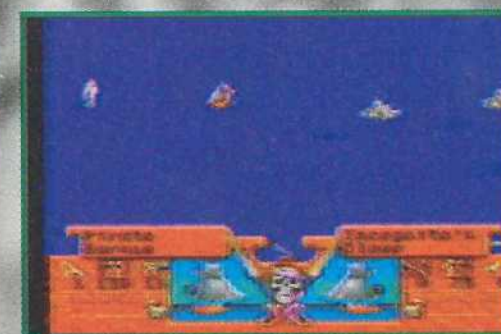
Ein weiterer Meilenstein der Computerspieleunterhaltung darf in absehbarer Zeit auf dem Mega Drive auftreten. Pirates von Sid Meier hält sich seit mittlerweile fünf Jahren in den Lesercharts der diversen Spielmagazine. Sid Meier schuf seinerzeit einen echten Klassiker. Als Pirat schippert man über die sieben Weltmeere und erhofft sich davon Reichtum und schöne Frauen. Dieses Action-Strategiegemisch bietet eigentlich alles, was einen wochenlang an den Fernseher fesselt. Kleine Fechteinlagen und Schatzsuche sind natürlich inbegriffen.



Auf in die Stadt. Hier kann man eine Mannschaft anheuern.



Kling, klang! Solche Gefechte sind nicht ungefährlich.



Na, dann hoffen wir doch auf ruhigen See-gang beim Segelausflug.

Der Leser des Monats

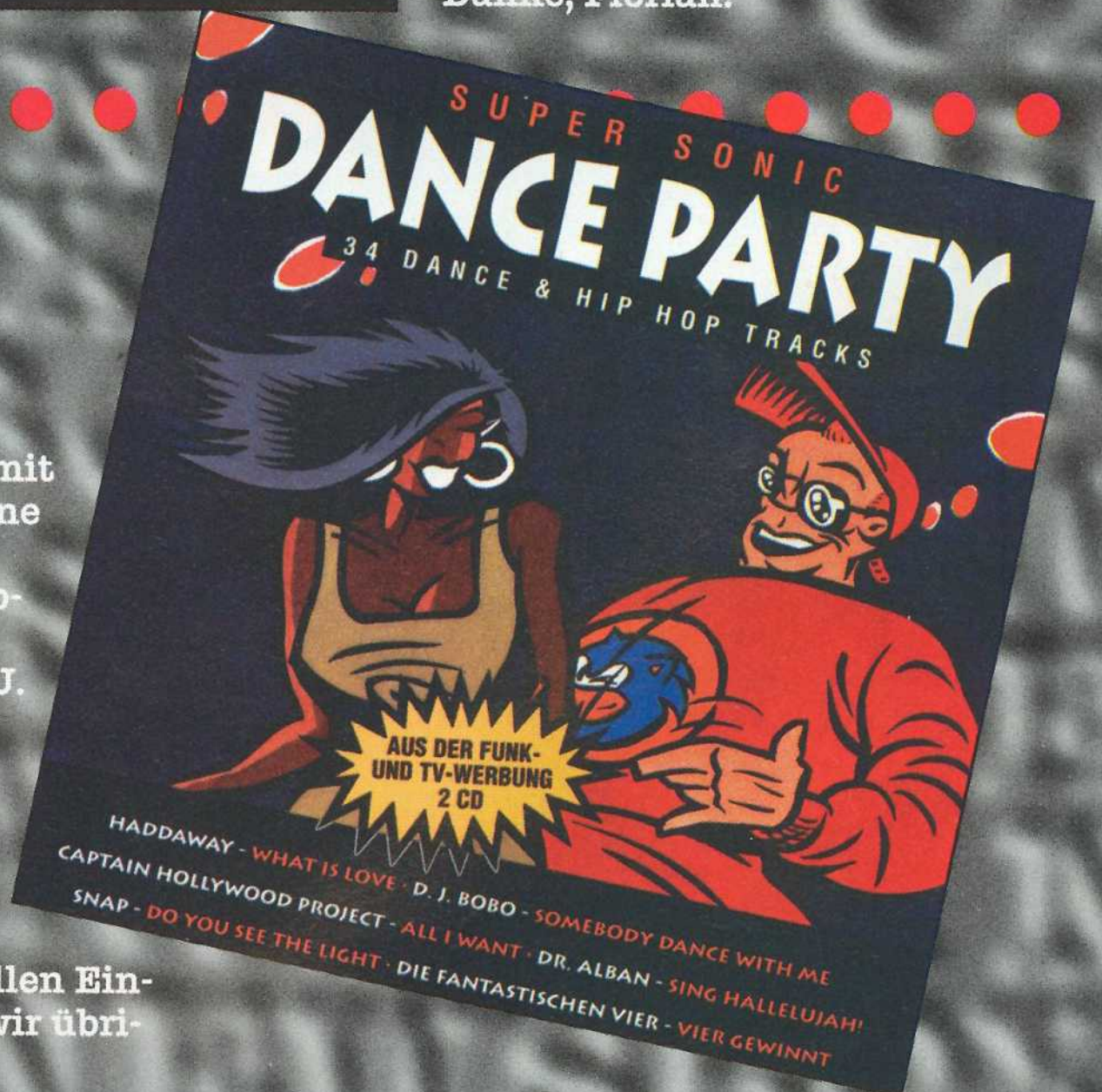
Florian Anders aus Alpen küren wir hiermit zum Leser des Monats. Er erfreute uns mit zwei wunderschönen Mobiles, die seit kurzem unser schönes Redaktionsbüro schmücken. Mit einer unglaublichen Liebe zum Detail bastelte er zwei ca. dreißig Zentimeter große Figuren von Sonic und Tails. Der Magnum Set-Besitzer muß sich seine Spiele mühsam vom Taschengeld zusammensparen, und bis er das Geld für seinen augenblicklichen Wunschtitel zusammen hätte, würden wohl noch



einige Wochen vergehen. Wir verkürzen ihm die Wartezeit und schicken ihm Landstalker als Belohnung für seine Arbeit! Danke, Florian!

Super Sonic Dance Party

Eigentlich hat diese Musik-CD mit SEGA wenig zu tun, doch alleine schon der Name war für uns besonders interessant. Die Doppel-CD bietet 34 aktuelle Hits, die eure Party zum Tanzen bringen. D.J. Bobos mit 'Somebody Dance With Me', Ace Of Base mit 'Wheel Of Fortune', Capella mit 'U Got To Know', SWV, Jade, Neneh Cherry, Wreckx-n-Effect und eine Menge weiterer Dance-Acts dürften dafür Garantie genug sein. Unter allen Einsendern bei der Mailbox verlosen wir übrigens zehn CDs. Dance On!



R E P O R T

HERBSTLICHE SPIELEFLUT

ECTS



Die Show des Jahres

ZWEIMAL IM JAHR TROTTET DIE GANZE EUROPÄISCHE SPIELEPROMINENZ NACH LONDON, UM SICH AUF DER ECTS ÜBER DIE WICHTIGSTEN NEWS UND FACTS AUSZUTAUSCHEN. DIE CREW VOM SEGA MAGAZIN WAR NATÜRLICH AUCH ZUGEGEN UND PRÄSENTIERT EUCH HIER DAS ERGEBNIS DER HIT-SUCHE.
VON HANS IPPISCH

Auf nach London! Voller Freude packten wir Anfang September unser Köfferchen, um in die europäische Spielemetropole schlechthin zu düsen. Besonders fröhlich waren wir deshalb, weil England ganz einfach das SEGA-Land überhaupt ist. Konsolen wie Super NES oder PC Engine sind dort überhaupt kein Thema. Videospiele sind überhaupt noch viel mehr angesagt als sie es bei uns hier schon sind. Egal, in welchen Shop man geht, man stolpert fast ständig über irgendwelche SEGA-Spiele. Solltet ihr einmal nach London kommen, möchte ich euch hiermit den Virgin Megastore am Piccadilly Circus empfehlen. Um euch möglichst schnell einen möglichst umfassenden Messeüberblick zu geben, geben wir von den wichtigsten Firmen einen Kurzüberblick und stellen die Messehighlights gesondert vor.

ACCOLADE

Nach dem jump & run-lastigen Bubsy (Test auf Seite 61!) stehen nun eher sportliche Mega Drive-Projekte an. Die Sportspiele machen einen ausgesprochen interessanten Eindruck. Charles Barkley Basketball, Brett Hull Hockey, Speed Racer und Pele! führen die Riege der sportlichen Mega Drive-Spiele an. Daneben wird Bubsy 2 für Mitte '94 angekündigt, während Gods von den Bitmap Bros. demnächst endlich erscheinen wird, nachdem es schon fast ein Jahr fertig ist.



CORE DESIGN

Mit Thunderhawk, Wonderdog und Chuck Rock 2 haben die Jungs um Richard



Das Messegebäude am Business Design Centre war bis zum letzten Platz besetzt.

Barclay bewiesen, daß ihnen qualitativ kaum jemand was vormachen kann. In den nächsten Monaten erwarten wir noch die Mega CD- und 8 Bit-Varianten von Chuck Rock 2, außerdem steht mit Bubba'n'Stix noch ein gewitztes Jump & Run für den Mega Drive an. Man arbeitet bereits an einem Thunderhawk-Nachfolger für das Mega CD II, der im Weltraum spielen wird. Wir werden sehen!

DOMARK

Seit zehn Jahren existiert die Firma von Dominic Wheatley und Mark Strachan mittlerweile schon und mit F1 rauschen sie vermutlich in eine glänzende Weihnachtszeit. Tests zu MiG 29 (MD), Tengen World Cup Soccer (GG) und Davis Cup World Tour (MD) findet ihr bereits in dieser Ausgabe, in die auch fast das Sportspiel International Rugby (MD) gerutscht wäre, während der Klassi-

THE LOST VIKINGS

Interplays jüngster Spielehit rollt derzeit die Super NES-, Amiga- und PC-Charts von hinten auf. Nun dürfen die drei Wikinger bald auf dem Mega Drive ihre Flucht vom

Raumschiff organisieren. Auf den ersten Blick sieht dieses Spiel zwar wie ein Jump & Run aus, doch schon nach wenigen Minuten merkt man, daß man auch seine grauen Zellen etwas anstren-

gen muß. Ganz wie in Lemmings darf man die drei Wikinger fast gleichzeitig über den Screen steuern. Während der eine etwas flinker ist, kann der andere mehr Kräfte vorweisen, während der dritte äußerst klug ist. Ihr könnt euch auf alle Fälle auf ein grandioses Spielerlebnis gefaßt machen.



Witzige Animationen machen The Lost Vikings sehenswert.



Jeder der Level sieht komplett anders aus.



Selten sieht man die drei Wikinger so einträchtig marschieren!



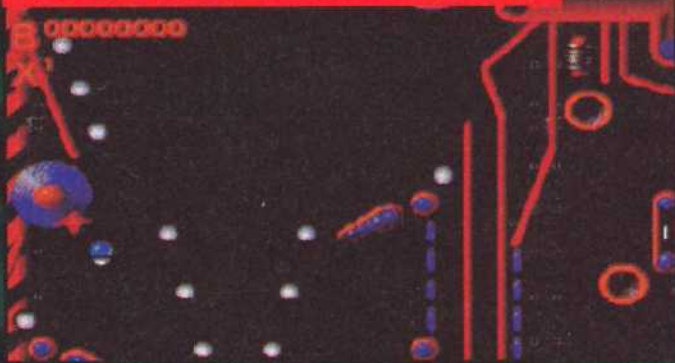
Gauntlet 4, Daviscup Tour, PGA Tour Golf! Nur ein paar Titel, die Tengen-Manager Jeff Tawney vorstellen konnte.

ker Prince Of Persia (MD), das Geschicklichkeitsspiel Marko's Magic Football (MD-MS-GG) und das Motorradrennen Kawasaki Superbikes (MD-GG) im Laufe der nächsten sechs Monate in den Händler-Regalen eintrudeln sollen. F1 für 8 Bit sollte schon erschienen sein, wenn ihr diese Zeilen lest, ansonsten steht noch Pinball Wizard an. Leider wird Desert Strike für 8 Bit nicht in Deutschland erscheinen.

ELECTRONIC ARTS

In dieser Ausgabe könnt ihr bereits Tests zu den meisten Spielen finden, die vom Softwaregiganten E.A. auf der Messe vorgestellt wur-

VIRTUAL PINBALL



den. Darunter sind FIFA Soccer, NHL Hockey '94 und Haunting. Erste Bilder gab es zu dem Flipper Virtual Pinball und dem Plattformspiel Blades Of Vengeance. Außerdem wurde der Vier-Spieler-Adapter 4 Way Play gezeigt, der FIFA Soccer und die 94er Ausgaben der Sportspiele zum Erlebnis macht.

KONAMI

Die Actionspezialisten aus Japan lassen es in den nächsten Monaten so richtig krachen. Bereits nächste

Ausgabe können wir euch einen Test zu Teenage Mutant Hero Turtles und den Zombies präsentieren, während Lethal Enforcers für Mega Drive

BLADES OF VENGEANCE



und Mega CD II und Castlevania IV - The New Generation wohl noch bis Januar auf sich warten lassen.

MICROPROSE

Da schau her! Der PC-Simulationsexperte entdeckt mehr und mehr den Konsolenmarkt für sich. Mit F-15 Strike Eagle II legten sie ja bereits einen hervorragenden Mega Drive-Start hin, doch nun geht es erst wirklich ab! Pirates!, Tinhead! und Beastball geben in den nächsten Monaten ihr Mega Drive-Debüt.

SONY

Der japanische Elektronikgigant will nun mittels der Unterstützung von Psygnosis auch auf dem Softwaremarkt Fuß fassen. Der europäische Marketing Manager Alan Welsman, ehemals bei Accolade, kann zumindest auf eine unglaublich beeindruckende Lizenzliste zurückgreifen. Einen Test zu Sensible Soccer findet ihr exklusiv in dieser Ausgabe, während weitere Infos zu Last Action Hero, Cliffhanger und Dracula auf den Seiten 82 und 83 zu finden sind.

CARS & SEGA

Rennspielnachschub für Master System, Game Gear und Mega Drive wurde von Electronic Arts und Domark präsentiert. Bei Lotus II han-

delt es sich um die Umsetzung eines Amiga-Klassikers, während F1 das offizielle Formel 1-Spiel ist, dessen Mega Drive-Version

schon seit einigen Monaten erfolgreich über den Asphalt düst.



Lotus 2 lässt den Mega Driver ran!

Master System - Jünger eifern Michael Schuhmacher nach.

TECMAGIK

Einen guten Namen haben sie sich vor allem durch die hervorragenden Populous-Umsetzungen gemacht. André Agassi Tennis war anschließend weniger berühmt, doch nun schicken

sie sich an, einen neuen Spielehit zu kreieren. Der Rosarote Panther gibt sein Videospieledebüt, inklusive passendem Soundtrack.

TENGEN

Ein ganz bekannter Name spukt erst seit kurzem durch die europäische Softwarebranche. Tengen, Tochter von Atari Games, das für die Spielautomatenklassiker 'Hard Drivin' oder 'Toobin' verantwortlich ist, ist seit kurzem auch in London vertreten. Jeff Tawney, der das Marketing leitet, konnte mit Tengen World Cup Soccer, Davis Cup Tour, Gauntlet 4 und PGA Tour Golf durchweg gelungene Programme vorstellen, deren Tests ihr bereits in dieser Ausgabe findet. Dragon's Revenge (ehemals Dragon's Fury II), ein extrem gelungener Flipper ist für Januar auf allen Systemen vorgesehen.

U.S. GOLD

Ein dicker Lizenzfisch zap-

PINK PANTHER

Wer hat an der Uhr gedreht, ist es wirklich schon so spät.... Wer kennt dieses Liedchen nicht. Noch bekannter ist vielleicht der bekannte Soundtrack von Henry Mancini. Vielleicht wird das Mega Drive-Spiel ja ähnlich bekannt, gute Chancen hat es auf alle Fälle. Auf einer 8 MBit-Cartridge wird ein Jump & Run erster Güte untergebracht. 14 verschiedene Levels, tolle Zeichentrickanimationen und Extrawaffen dürften den Rosaroten Panther zur Spielekultfigur werden lassen.

Guten Flug wünschen wir - Pink Panther gleich zweimal in Gefahr!



pelte an der sicherlich mit gutem Köder ausgestatteten Angel von U.S. Gold. Winter Olympics, das offizielle Spiel zur Winterolympiade '94, versucht auf MS, MD und GG, den Erfolg von Olympic Gold zu wiederholen. Gunship, der Hubschraubersimulator von MicroProse kommt in einer

Action-Variante für den Mega Drive.

VIRGIN

Eine der Firmen, die am meisten Spiele für die SEGA-Konsolen verkauft, zeigte sich auch am fleißigsten, was die Unterstützung vom MEGA CD II angeht. Einen Test zu Dune entdeckt

ihr schon in dieser Ausgabe, während Terminator im November, Another World 1 & 2 und Robocop vs. Terminator bis März '94 erscheinen sollen. Für den Mega Drive gibt es bis dahin The Jungle Book, den Denkspielknaller The Lost Vikings und Dune II, das wir euch schon letzte Ausgabe genauer vorgestellt haben. Der Amiga-Klassiker Fire & Ice wird noch rechtzeitig für Master System und Game Gear erscheinen.



Souverän verbessert wurde John Madden Football! Nun die '94er Version.

wertes gab, wollen wir euch hier zeigen. Endlich bahnt sich Eishockeykonkurrenz für NHL Hockey an, denn mit Brett Hull Ice Hockey ist bei Accolade, die auch Charles Barkley Basketball und Pele! produzieren, gerade ein wunderbares Puckspiel mit toller 3D-Perspektive in der Mache. Aus der EA Sports-Reihe kommt neben FIFA Soccer nun John Madden Football '94, das rund 26 neue Features bieten soll.

Endlich ein Eishockeyspiel mit neuer 3D-Perspektive.



Puggsy testen wir schon jetzt!

SEGA & SPORT

An Sportspielen herrschte auf dieser Messe bestimmt kein Mangel. Die meisten der vorgestellten Spiele konnten wir euch schon für diese Ausgabe als Test präsentieren. Was es sonst noch Bemerkens-

SEGA - Charts



Mega Drive

1. Jurassic Park
2. Jungle Strike
3. Sonic 2
4. Cool Spot
5. Flashback
6. The Flintstones
7. Ultimate Soccer
8. Ecco The Dolphin
9. Micro Machines
10. World Of Illusion

Master System

1. Global Gladiators
2. Sonic 2
3. Mickey Mouse II
4. Superman
5. Wonderboy I. Mons.
6. Taz-Mania
7. California Games II
8. Tom & Jerry
9. Asterix
10. G-Loc

Game Gear

1. Sonic 2
2. Mickey Mouse II
3. Global Gladiators
4. Tom & Jerry
5. Streets Of Range 2
6. D.D.: The Lucky Dime Capers
7. Olympic Gold
8. Superman
9. Ariel
10. Sonic The Hedgehog



Jurassic Park, Jungle Strike, Cool Spot und Flashback wirbeln die Mega Drive-

Verkaufscharts ganz schön durcheinander, während sich auf den 8-Bit-Systemen die McDonald's Global Gladiators an die Spitze pirschen. Ziemlich eindeutig geht es in euren Charts zu! Richard Gottschalk wurde als Gewinner von Two Tribes ausgelost. Hiermit rufe ich alle 8 Bit-Besitzer auf, häufiger zu schreiben! Die Adresse:

SEGA Magazin
Kennwort: Charts
Isarstraße 32 - 34
90451 Nürnberg

Die Leserlieblinge

Mega CD II

1. Jaguar XJ 220
2. Batman Returns
3. Time Gal
4. Robo Aleste
5. Wolfchild

Mega Drive

1. NHLPA Hockey '93
2. Jungle Strike
3. Sonic
4. Shining Force
5. Mortal Combat

Master System

1. The Lucky Dime Capers
2. Mickey Mouse II
3. Asterix
4. Sonic I
5. Tazmania

Game Gear

1. Global Gladiators
2. Sonic 2
3. Streets Of Rage 2
4. Superman
5. Wimbledon

aRJay

12h Service! (von 10:00 bis 22:00 Uhr)

0221-12 10 67 & 0221-12 10 68

MEGA DRIVE MODULE DT

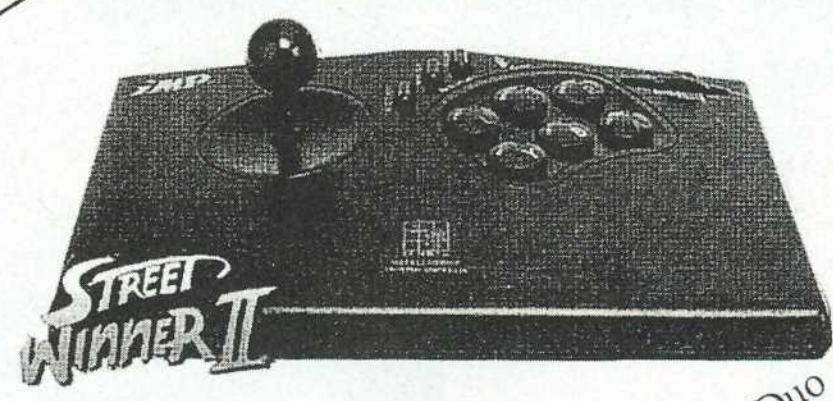
- Another World
- Asterix
- B.O.B
- Bubsy
- Cool Spot
- Double Clutch
- F1 Racing
- Fatal Fury
- Flashback dt
- Fred Feuerstein dt

- 109.90 Jungle Strike
- 119.90 Jurassic Parc
- 109.90 Landstalker
- 119.90 Micro Machines
- 109.90 Mig-29
- 109.90 Mutant League Football
- 109.90 Shining Force
- 109.90 Sonic II
- 109.90 Streets of Rage II
- 109.90 Strider II
- 119.90 Tecmo Cup Soccer
- 109.90 Ultimate Soccer

- MEGA CD's DT**
- 109.90 Afterburner III
 - 119.90 Batman Returns
 - 89.90 Black Hole Assault
 - 109.90 Chuck Rock
 - 129.90 Dune
 - 89.90 Ecco the Dolphin
 - 89.90 Final Fight
 - 109.90 Hook
 - 109.90 INXS
 - 109.90 Jaguar

- 89.90 John Madden
- 109.90 Jurassic Park
- 109.90 Prince of Persia
- 109.90 Road Avenger
- 109.90 Sewer Shark
- 89.90 Sherlock Holmes
- 109.90 Silphead
- 89.90 Spiderman
- 109.90 Thunderhawk
- 89.90 Wing Commander
- 89.90 Wolfchild
- 109.90 Wonderdog

**Street Winner II
Joyboard
129.90**



Diese Liste ist nur einen Auszug aus unserem Sortiment. Wir haben auch viele Neuheiten aus den Staaten und Japan.



MORTAL KOMBAT
PREPARE YOURSELF
Mortal Combat dt 129.90

- Mega Drive I
- Mega Drive II
- Turbo Drive I
- Umbau 50/60 Hz
- Mega CD ROM II
- CDX-Converter
- Action Replay Pro
- Multiplayer Control Pad
- Mega Fire Control Pad
- ASCII-Pad
- RGB-Kabel

- 199.00
- 229.00
- 239.00
- 39.90
- 599.00
- 99.90
- 109.90
- 59.90
- 39.90
- 49.90
- 59.90
- 39.90

High-Speed 8-Bit Microprozessor
 Programmierbares Auto-Feuer
 Automatische Konsolenerkennung für
 Mega Drive, NEO-GEO, Super NES & Turbo Duo
 8-Wege Präzisions-Steuerung (Mikroschalter)
 Nachrüstbare Funk-Fernsteuerung (nicht enthalten)

Mo-Fr 10-22 Uhr
 Bestellannahme.
 Kein Anrufbeantworter!
 Bestellungen bis 16:30 werden
 noch am gleichen Tag
 verschickt.

Weiterhin haben wir
 auch folgende Systeme
 im Sortiment:
SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE
TURBO DUO
NEO GEO

Versandkosten:
 Wir versenden Deine Module
 per Nachnahme in der
 Sicherheitsbox zzgl DM 9,-
 Versandkosten.

aRJay Games & Entertainmentsystems
 Ebertplatz 2 50668 Köln
 Telefax 0221-12 56 76
 Händleranfragen erwünscht

NOCH FRAGEN?
 Kurzer Anruf genügt!

Die große Zeit der Filmspiele ist nun endgültig gekommen. Schon lange wußte man bei SEGA, daß sich Lizenzspiele besser als Original-Spiele verkaufen.

ANFANG NOVEMBER LÄUFT

Das seltsame dabei ist, daß sich

DISNEYS NEUESTES OPUS

selbst extrem schlechte Spiele dank

AN: DER MÄRCHEN-

eines bekannten Namens besser

KNÜLLER ALADDIN, AUCH

verkaufen als gute Spiele. Beson-

FÜR MEGA DRIVE.

ders geschickt ist es nun natürlich, wenn man zu einem bekannten Namen auch noch ein gutes oder gar sehr gutes Spiel produziert. Kino, Disney & Mega Drive: Sieht man sich die ewige Bestenliste einmal genauer an, stellt man fest, daß sich mit Asterix, Mickey

Aladdin

Mouse, Donald Duck und Olympic Gold fast ausschließlich Lizenzspiele um Sonic herum tummeln. Dabei fällt einem auch gleich noch auf, daß sich bevorzugt Disney-Charaktere auf den höheren Chart-Positionen befinden.

Alles in allem kann man als Marketing-Experte nur zu folgendem Schluß kommen: Bitte entwickelt ein Spiel, bei dem ein Disney-Charakter die Hauptrolle spielt. Außerdem wäre es noch recht günstig, wenn der Charakter gerade in einem Kinofilm zu bewundern ist, der mit großer Werbepower gepusht wird. Der letzte Wunsch betrifft den Programmierer. Nehmt doch bitte ein gutes Team! Sind diese Voraussetzungen erfüllt, dann hat man auch schon seinen Megaspielehit! Und Aladdin? Sieht man sich nun einmal die Geschichte von Aladdin etwas genauer an, dann

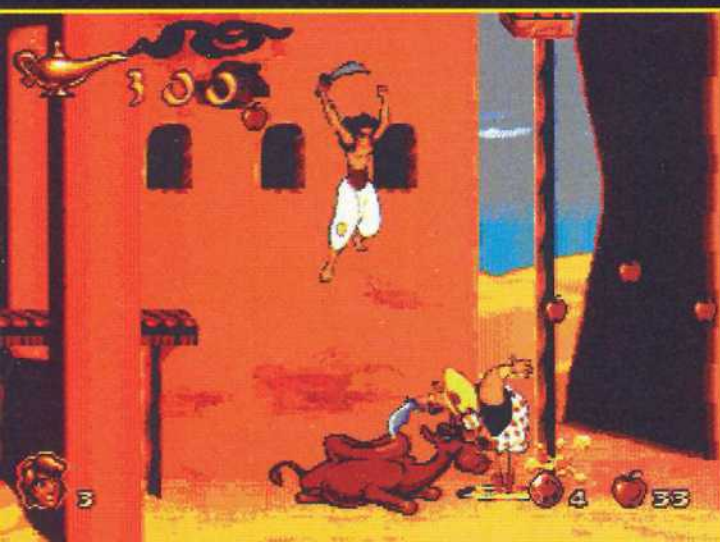


Artistisch, wie Aladdin hier hängt! An einem Arm, und er wehrt sich tapfer.

muß dieses Spiel einfach ein Riesenhit werden. Aladdin ist zum einen der erfolgreichste Disney-Film aller Zeiten, und das obwohl er erst jetzt in Deutschland anlauft. Ein Millionen-Budget steht für die Werbekampagne bereit. Die beiden wichtigsten Voraussetzungen wären also schon einmal



Zieh den Säbel! Der Dickwanst will eine Lektion erteilt bekommen.



Da japst das Kamel und rutscht die Hose! Einer der vielen Gags.



Hot-Spot

Aladdin ist das ideale Weihnachtsgeschenk! Danke an SEGA und David Perry für dieses Spielereignis.

erfüllt: Disney und aktueller Kinofilm. Die Entwicklung leitete keine geringerer als der derzeit bekannteste Mega Drive-Spezialist, der schon hervorragende Original-Spiele entwickelte. David Perry wurde durch Global Gladiators, Cool Spot und McDonaldland zur Berühmtheit. Als besonderes Bonbon kann Aladdin auch noch auf eine märchenhafte Vergangenheit zurückblicken. Im Gegensatz zu manch anderem Film-Spiel



Die Kugeln schwingen ohne Gnade! Vorbeihuschen ist angesagt!



Auf dem Wasser balancieren macht Spaß!

Dieser goldene Skarabäus birgt ein Geheimnis über einen wertvollen Schatz.



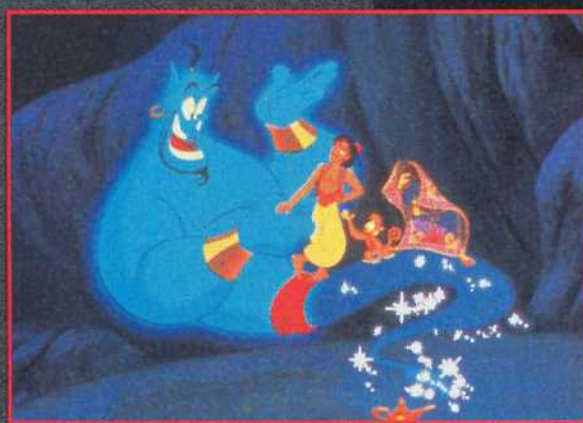
hat man die Film-Szenarios hier ziemlich stark berücksichtigt, denn so konnte man die brillante Zeichentrickvorlage auch in ein tolles Spiel verwandeln. Die Geschichte aus Tausendundeiner Nacht kennt man eigentlich. Doch für Unerfahrene hier nochmal eine kleine Zusammenfassung. Der gutaussehende Jüngling, der ohne weiteres als Bravo Boy durchgehen würde, ist im Besitz der Wunderlampe, die ja den bekannten Geist enthält. Genau diesen Geist braucht Aladdin auch, denn er hat sich ganz böse in Prinzessin Jasmin, welche nichts anderes als die Tochter des Sultans ist, verguckt. Der verliebte Bursche ist leider jedoch nicht nur mit Jasmin beschäftigt, denn der furchtbar schreckliche Wesir Jafar will auch noch den Sultan vom Thron stoßen. Zu guter Letzt haben wir da

Aladdin- Der Film

Pünktlich zur letztjährigen Weihnachtssaison lief dieser Film überaus erfolgreich in den USA. Er war sogar so erfolgreich, daß er den Megahit 'Die Schöne und das Biest' in allen möglichen Kategorien übertraf. 'Die Schöne und das Biest' spielte bislang 140 Millionen Dollar ein, während Aladdin schon jetzt über der 200 Millionen Dollar-Schallmauer liegt, die nur von 'E.T.', 'Jurassic Park' oder 'Kevin - Allein Zuhause' übertroffen wurde. Nominiert wurde der Film für fünf Academy Awards, von denen er auch zwei bekam.

Nicht nur im Kino macht der Film Kasse: Der Verkauf von Aladdin-Produkten in den ersten vier Monaten übertraf um fünfzig Prozent den Umsatz der 'Die Schöne und das Biest'-Produkte.

Die Produktion einer TV-Serie ist in Vorbereitung. Ab 18. November wird Aladdin mit 500 Kopien in den deutschen Kinos anlaufen. Mehrere Millionen Mark Werbebudget soll ungefähr fünf Millionen Zuschauer oder noch mehr anlocken. Besonders erfolgreich war übrigens auch der Soundtrack, insbesondere durch den Song 'A Whole New World'. Zum Ende des Jahres wird auch in Deutschland eine einzigartige Werbekampagne stattfinden. Besonders stark wird hierbei McDonald's und Nestlé vertreten sein. Zeichentrickfilme werden zwar immer für Kinderfilme gehalten, doch dies trifft insbesondere bei Aladdin kaum zu, denn Aladdin ist anspruchsvoll und einfach wunderschön. Vom Enkel bis zur Uroma, diesen Film darf man sich nicht entgehen lassen. In den USA war übrigens jeder fünfte im Aladdin-Film zu Gast.



Die Tänzerin wacht ganz brav, doch die Wasserwelt ist gefährlich.

auch noch den goldenen Skarabäus, der den Weg zu einem geheimnisvollen Schatz öffnen kann.

Allerlei verschiedene Stationen müssen dabei bis zum glücklichen Ende bestanden werden, ob nun im Film per Gemüt oder im Spiel mittels Joypad. Spielerisch handelt es sich um ein Jump & Run im Stil von Cool Spot. Man hat eigentlich

nichts anderes zu tun als durch die in alle Richtungen scrollenden Levels zu laufen, bösen Gegnern auszuweichen und ab und zu kleine Rätsel zu lösen. Besonders schön wird dies

jedoch durch die wunderschönen Animationen und Gags. Auf Kamelen oder Flamingos darf man umherhopsen, die sich unter der Last des Aladdins herrlich verändern. Besonders bemerkenswert finde ich noch die schönen Zwischensequenzen während der einzelnen Levels, durch welche die Geschichte des Films weitererzählt wird. Hier darf man auch den klei-

nen Affen Abu oder den großen Geist bewundern. Man tritt den



Word Up

Märchenhaft! Holt euch unbedingt dieses Spiel, wenn ihr vorhabt, den Film zu sehen, und das müßte eigentlich jeder vorhaben! Was sich hier auf dem Monitor abspielt, ist kaum mit Worten zu beschreiben. Hitprogrammierer David Perry, dem wir schon Cool Spot oder Global Gladiators zu verdanken haben, übertraf sich wieder einmal selbst. Geniale Grafiken, denen man deutlich ansieht, daß sie von der Original-Disney-Zeichnercrew gemalt wurden. Wenn man Aladdin spielt, verwandelt sich der Monitor in eine prächtige Filmleinwand. Schö- nere Animationen und

märchenhaftere Ereig- nisse hat man in einem Mega Drive-Jump & Run noch nicht gesehen. Das eigentliche Spiel ist nicht mehr ganz so fan- tastisch, jedoch immer noch sehr faszinierend. Insgesamt gesehen ist Aladdin für jeden Spieler einfach ein Muß! Übrig- ens: Jungle Book für den Mega Drive verzö- gert sich bis Juli '94, denn David Perry will dieses Spiel wieder ein- mal noch besser machen als das Vorgängerspiel. Na, dann ist die Warte- zeit geneh- mig!



orientalischen Feinden natürlich nicht ganz machtlos gegenüber. Ein geschwungener Säbel gehört zur Standardausrüstung. Für größere Entfernungen emp- fehlen sich die Äpfel, die schon so manchen Wider- ling zur Strecke gebracht haben. Wie es sich für Disney-Kreationen ge- hört, hat man natürlich ganz auf Gewalt verzichtet. Selbst wenn Aladdin seinen Säbel schwingt, wird dies durch Gags noch familien- freundlich. Um dem ganzen noch den orientalischen Schliff zu ver- passen, darf man in einem Bonus- Level auch noch auf einem echten fliegenden Teppich reiten. Sage und schreibe zehn Zeichner von der Walt Disney-Crew haben die megaaufwendigen Grafiken auf den Screen gepinselt. Dieser

Die Zeichenkünst- ler der Disney- Studios sind bislang für prächtige Filme bekannt. Nun zeichnen sie auch Video- spielgrafiken.

Die 16 MBit sind unglaublich voll- gepackt, was Grafik und Sound angeht. Erfreulicherweise sind sogar die Stücke aus dem Ori- ginalsoundtrack in einer astreinen Qualität umgesetzt worden. Letzt- endlich ist Aladdin also der Muß- kauf für das kommende Weih- nachtsgeschäft.

hi

Aufwand hat sich auch deut- lich gelohnt, denn nie zuvor durfte man der- maßen fließen- de Animationen, prachtvolle Far- ben und unter- haltssame Gags bewundern. Auf den ersten Blick erinnert das Spiel vielleicht an Prince Of Persia, doch hat man sich erst einmal durch den ersten Level gewühlt, stellt man fest, daß Prince Of Persia wohl noch nicht einmal einen guten Bonuslevel abgeben würde.



Das Äffchen ist Aladdins guter Freund.



Bevor ihr Feuer und Flamme seid, folgt der Geisterhand.

Check Up

Mega Drive 16 MBit



Aladdin Jump & Run
 Hersteller: Sega Tel. 040-2270961
 Release: Oktober Preis: DM 129,95

Spieler 1
 Levels..... 10+Bonus
 Save Game
 Besonderheiten.....Grafiken
 aus dem Disney-Studio

Grafik 94%

Fließende Animationen, prächtige Farben, abwechslungsreich und wahn-sinnig witzig.

Sound 86%

Sehr hörens-wert, da passender Sound im Orient-Stil. Gelungene Effekte!

Gesamt 92%

Ein Jump & Run, jedoch eines, das man auf keinen Fall versäumen darf.



7

nnerhalb von nur zwei Jahren konnte sich Segas Vorzeige-Igel vom Mr. Unbekannt zum Mr. Weltbekannt machen.

FÜRS MASTER

System, Sowohl Sonic the Hedgehog

SYSTEM GEHT SEGAS

als auch Sonic 2 wurden zu den

KULTIGEL NUN ZUERST

meistverkauften Spielen für den

IN DIE DRITTE RUNDE.

Mega Drive und das Master

WIR FLITZEN LOS!

System, was zum einen an der hervorragenden Qualität der Spiele, zum anderen auch an der riesigen Werbekampagne lag. Sonics Image wurde geschickt auf frech, superschnell und geschickt getrimmt, was so manchem italienischen Videospielekumpen, der behäbig und langsam wirkt, erhebliche Probleme bereitet.

Um den Besitzern der 8 Bit-Konsolen ein wenig Freude zu bereiten, schickt man nun Sonic zuerst auf ihren Konsolen in den dritten Teil. Sonic CD für das Mega CD II hat übrigens mit Sonic Chaos wenig gemeinsam, es ist vom Leveldesign her völlig eigenständig. Spielerisch hat sich natürlich auch im dritten Teil wenig getan. Es handelt sich weiterhin um ein vorzügliches, superschnelles Jump & Run, das vor allem gewitzten und flinken SEGA-Kids Freude bereitet. Wer ein bißchen lahm bei Joypadwirbeln ist, hat bei diesem Spiel eigentlich von vorneherein verloren.

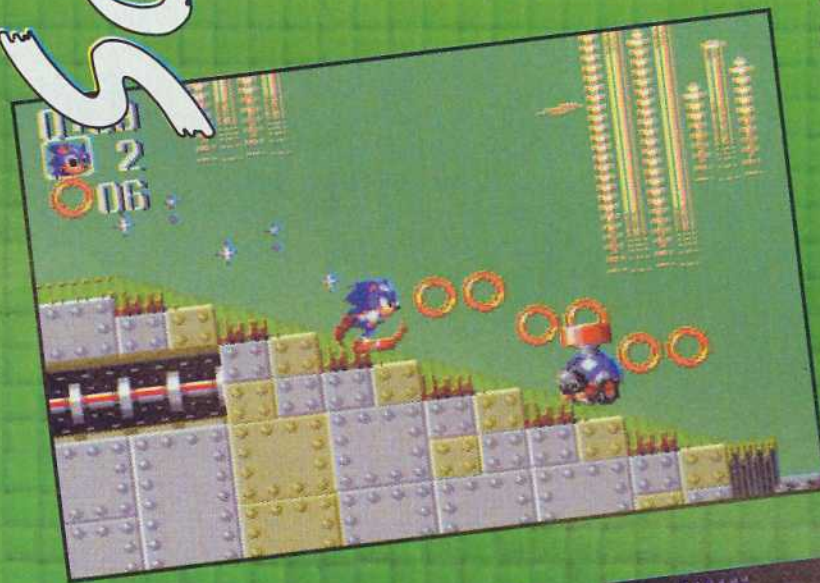
Die Geschichte von Sonic wird im gewohnten Stil weitererzählt. Ohne die roten Chaos-Edelsteine wäre in Sonics und Tails Heimatland der Teufel los, denn alles würde drunter und drübergehen. Nun war der gute Robotnik wieder einmal besonders böse und hat den roten

Sonic Chaos



Ein paar neue Fähigkeiten machen Sonic noch flinker!

Chaos-Edelstein an sich gerissen, was dummerweise als Ergebnis brachte, daß die schöne Heimatinsel glatt im Meer versunken ist. Die restlichen fünf Edelsteine sind somit auch gleich verloren gegangen. Der Spieler darf nun natür-



Besonders schön sind die zahlreich vorkommenden Bumper, die Sonic sofort auf Höchstgeschwindigkeit bringen.

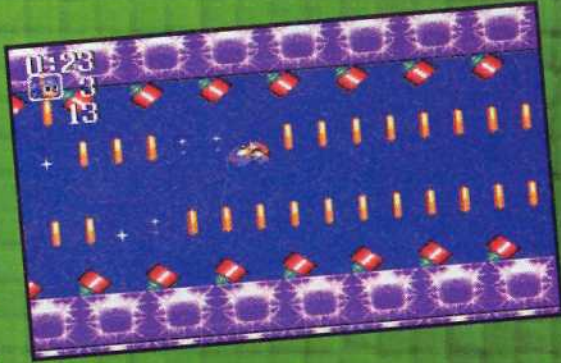
Hot-Spot

Auf Master System und Game Gear steht nun die dritte Sonic-Runde an. Sie ist toll!



lich die Ordnung wieder herstellen.

Auch im dritten Teil ist Sonic nicht alleine im Kampf gegen Dr. Robotnik, denn Tails, das rote Füschen, darf auch hier beweisen, wie flink er ist. Neu ist, daß man zu Beginn des Spiels seine Lieblingsfigur auswählen kann. Man muß nicht unbedingt mit Sonic losflitzen, vielmehr kann man auch mit Tails losdüsen. Der Vorteil von Tails liegt darin, daß er dank seines Doppelschweifes sogar problemlos losfliegen kann, denn hubschraubermäßig drehen sich die Schweife ganz wie ein Rotor.



Klingelingeling! Tails düst los und sammelt massenweise Ringe auf.



Neu ist, daß man sowohl Sonic, als auch Tails steuern darf. Leichter wird's mit Tails!

Das Spiel wird dadurch natürlich einfacher, jedoch kann man es leider nicht ganz lösen. Dies wäre dann doch etwas zu leicht!

Insgesamt sechs verschiedene Zonen mit jeweils drei Stufen und die Chaos-Levels müssen geschafft werden, wenn man South Island retten will. In den fünf Bonusrunden, die man durch das Einsammeln von hundert Ringen erreicht, gibt es die fünf Edelsteine, die man zum Beenden des Spiels dringend benötigt. Loopings kennen wir ja schon aus dem letzten Teil, doch der Super Spin Dash ist ganz neu. Sonic rotiert dabei wie verrückt und hebt mordsmäßig ab. Man kann dadurch nicht nur unglaublich schnell vorwärtskommen, sondern auch unliebsame Felsen atomisieren. Die Raketenschuhe und der Pogo-Stab machen das Weiterkommen außerdem noch

etwas einfacher. Spielerisch gesehen macht Sonic Chaos somit deutlich mehr Spaß als der Vorgänger, denn man erlebt ständig etwas Neues. Jede der sechs Welten ist grafisch grandios in Szene gesetzt und würde auch dem Mega Drive gut zu Gesicht stehen.

hi

Check Up

Master System
4 MBit



Game Gear
4 MBit



Sonic Chaos
Hersteller: Sega
Release: 11-93

Jump & Run
Tel. 040-2270961
Preis: DM 99,95

Spieler1
Levels.....18 + 5 Bonus
Save GameNein
BesonderheitenWahl zwischen

Grafik 92%

Unglaublich bunt, wahnsinnig schnell und toll animiert - was will man mehr?

Sound 81%

Paßt zum Spiel, ist jedoch nichts Weltbewegendes.

Gesamt 90%

Sicherlich der beste Teil der Sonic-Serie

Word Up

Smashing! Der dritte Teil von Sonic stellt alle anderen Master System-Spiele locker in den Schatten. Technisch hätte ich den guten alten 8Bit-Systemen so ein Spiel gar nicht zuge- traut. Die farbenprächtigsten Grafiken scrollen praktisch ruckelfrei in einer Wahnsinnsge- schwindigkeit über den Screen. Die Animationen

von Sonic und Tails sind feiner denn je, und der Spielablauf strotzt nur so vor Abwechslungs- reichum. Lediglich der Sound ist nur sehr gut, ansonsten ist Sonic Chaos eigentlich perfekt. Ob zu Hause oder unter- wegs, Sonic Chaos muß man einfach haben.



Hans

Cool Spot ist symptomatisch für die Wandlung auf dem Videospielesektor. Noch vor etwa zwei Jahren waren

DER WITZIGE

hauptsächlich niedliche Helden

ROTPUNKT DARF NUN

gefragt, die harmlos und nett ihre

AUCH AUF DEN 8BIT-

gefahrenvollen Aufgaben erledigt

KONSOLEN SEIN

ten und außerdem noch als

UNWESEN TREIBEN.

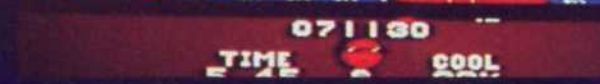
Bezugsfigur für die Kids erhalten konnten. Doch im Jahre 1991 änderte sich dies gewaltig, und

Cool Spot

Wer hoch steigt, fällt tief! Auch Cool Spot ergeht es so. (Master System)



Mächtige Enten machen Cool Spot das Leben schwer! (Master System)



zwar genau dann, als Sonic the Hedgehog sein Debüt geben durfte. Cool Spot, der von Starprogrammierer David Perry ins Leben gerufen wurde, war geradezu Vorbild für viele folgende Spielcharaktere. Er war nichts anderes als ein roter Klecks, der mit Armen und Füßen versehen wurde und dank herrlicher Animationen die Herzen der Mega Driver reihenweise gewann. Auf ein paar Animationsstufen muß man bei der 8Bit-Version zwar verzichten, doch immerhin wurde das Bestmögliche aus Master System und Game Gear herausgeholt. Der Bild-



schirmausschnitt scheint ebenfalls etwas kleiner zu sein, doch dies täuscht, denn Cool Spot wurde lediglich ein bißchen größer gemacht, um trotz der niedrigen Auflösung schöne Animationen hinzubekommen.

hi

Check Up

Master System
4 MBit



Game Gear
4 MBit



Cool Spot

Jump & Run

Hersteller: Virgin

Tel. 040-2270961

Release: 11/93

Preis: DM 89,95

Spieler 1

Levels..... 11+ Bonus

Save GameNein

Besonderheiten.....Bestmöglich umgesetzt worden!

Grafik **89%**

Das coolste Sprite sieht so schön aus wie auf dem Mega Drive!

Sound **83%**

Nicht ganz so prächtig wie im Vorbild, jedoch sehr hörensenswert!

Gesamt **88%**

Die Virgin-Programmierer haben sich mit dieser Umsetzung fast selbst übertroffen!



Hoppla! Hier will uns doch glatt eine Maus erschrecken! (Game Gear)



Da zappelt er an dem Ballon und schwebt von dannen! (Game Gear)

Hot-Spot

Die 8Bit-Karriere von Cool Spot beginnt genau jetzt! Begleitet ihn!

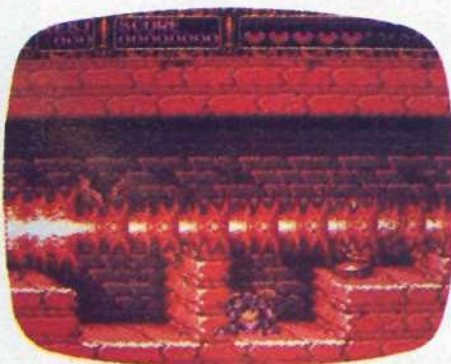
Word Up

Brillant! Endlich dürfen sich auch die 8Bit-User von den tollen Animationen des Cool Spot beeindrucken lassen. Die Grafiken sind natürlich nicht mehr ganz so komplex und auf Parallax-Ebenen muß man verzichten, doch ansonsten ist das Spiel wunderbar umgesetzt wor-

den. Sowohl auf Master System als auch auf Game Gear sind die Grafiken äußerst liebevoll gezeichnet. Der Sound paßt hervorragend dazu und wochenlanger Spielspaß ist garantiert. Greift zu!



Hans



Neu! Sparkster Superstar!

Jetzt wird's eng für alle Heldentypen in den Videokonsolen. Sparkster ist da! Die neue Nr.1! Dieses schwimmfliegspringrennstärke Opossum mit Rucksackdüsentrieb und Zauberschwert setzt neue Maßstäbe. Sparkster gehört zu den Rocket Knights, der Elite-Mannschaft des fernen Königreichs Zebulus. Durch 7 Levels geht's. Jedes eine knallharte Herausforderung. Traumhafte Animation. Spitzengrafik. Jede Menge Gags und neue Ideen.

Gamers 5/93 meint:

Rocket Knight Adventures erhielt in der Gesamtbewertung die Note 1-
 „...Das Game strotzt nur so vor Farbenpracht...!“
 „...Bereits das dritte Level ist knallhart und ein Fall für echte Joypad-Profis...“



Alle 14 Tage neu:
Brandheiße
KONAMI-Infos
 auf Videotext Tafel 745
 im **SUPER CHANNEL**



KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560180, Telefon D-0 69/95 08 12-0, Telefax D-0 69/95 08 12-77
 Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as „TM“ are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd.
 Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.



Superstarker Videospiele Spaß

Das Jahr 1993 ist eindeutig das Jahr der Dinosaurier. In zahllosen Varianten werden sie bis zum Abwinken in jedes Hirn gehämmert. Ob als possierli-

SPIELBERGS

ches Stoffpüppchen, auf Bettwä-

SAURIERSPEKTAKEL

sche, als Tassen, Abziehbild oder

ZIEHT WEITE KREISE.

Horrorminiatur. Sogar aus jedem

DIE URZETRIESEN

siebten Ei schlüpfen sie inzwi-

TRAMPELN JETZT

schen. Ausgelöst wurde dieses

AUCH AUF DEN SEGA-

Dinodebakel durch Steven Spiel-

KONSOLEN HERUM.

bergs Kinohit Jurassic Park, der seit Anfang September über die deutschen Kinoleinwände flimmert. Natürlich dürfen die passenden Telespiele nicht fehlen und so könnt ihr euch nun in Segas haus-

Jurassic Park

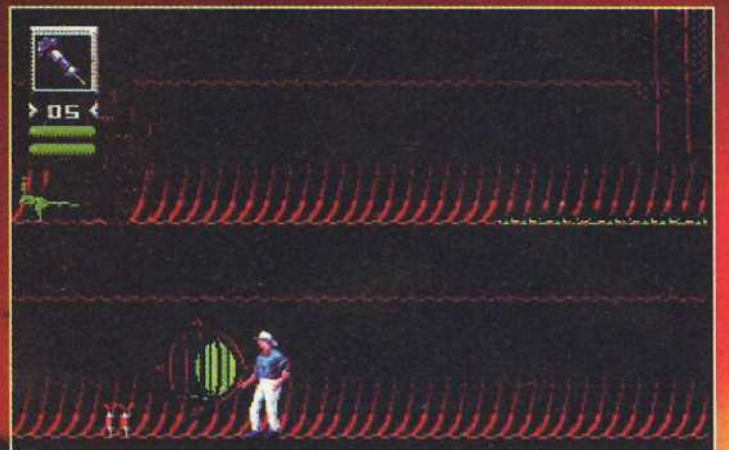


eigenem Jurassic Park auf eine gefährliche Expedition durch den prähistorischen Tiergarten begeben.

Der Handlungsablauf dürfte inzwischen jedermann bekannt sein. Einem greisen Forscher gelingt es, in versteinertem Baumharz konservierten Urzeitmosquitos Dinosaurierblut abzapfen. Aus der in diesem Blut enthaltenen Gensubstanz können spielend leicht Saurier erschaffen werden, die schon seit 65 Millionen Jahren ausgestorben sind.

Auf einer kleinen einsamen Insel sollen diese Monster nun, hübsch eingezäunt, zu einer bombastischen Touristenattraktion werden. Doch Saboteure lauern überall und schwupps gelingt es den Dinos, aus ihrer Gefangenschaft auszubrechen. Hier setzt nun die Spielhandlung ein.

Ihr steuert den tapferen Paläontologen Dr. Alan Grant, der mit seinem Auto in die Fänge eines Tyrannosaurus Rex geriet. Glücklicherweise überstand Grant den Angriff unverletzt, muß aber nun schleunigst sehen, daß er sich in Sicherheit bringt, denn diverse Arten von sehr humorlosen Dinos sind nur auf sein Frischfleisch aus. Allen voran natürlich der besagte T-Rex, der locker mit einem einzigen Haps einen Menschen am Stück verschlingen kann, aber auch kleine blutsaugende Procompsognaten, säurespuckende Dilophosaurier, Pteranodone. Natürlich sind da auch noch vegetarische Triceratopse und Brachiosaurier, die trotz ihrer Behäbigkeit sehr ungemütlich werden können. Die eigentlichen Herren der Insel sind allerdings die fleischfressenden Velociraptoren. Haben sie einmal Grants Witterung aufgenom-



In puncto Abwechslung wird eine Menge geboten.



Dinosaurier-Reiten? Sieht fast so aus, ist es jedoch nicht ganz. Vielmehr versucht er zu fliehen.

Hot-Spot

Spielberg produzierte damit den erfolgreichsten Film aller Zeiten! Wie weit kommt das Spiel?

8 Bit Check Up

Game Gear
4 MBit



Master System
4 MBit



Preis: Game Gear - DM 89,95
Master System - DM 89,95

Erwartungsgemäß etwas weniger gewaltig stampfen die Dinosaurier auf den 8 Bit-Systemen umher. Grafische und soundtechnische Abstriche muß man sicherlich hinnehmen. In Anbetracht der Systemmöglichkeiten wurde jedoch auch hier das Beste herausgeholt. Jurassic Park auf Sega-Systemen - einfach gewaltig!

Grafik	81%
Sound	76%
Gesamt	71%

Word Up

Jurassic Park ist hauptsächlich etwas fürs Auge. Die einfach unglaublich gute Machart kann aber kaum darüber hinwegtäuschen, daß Idee und Spielwitz ähnlich alt sind wie die Saurier selbst. Wirklich zum Wahnsinn treibt einen manchmal die Steuerung, die nicht gerade absolute Kontrol-

le garantiert. Nur allzuoft passiert es, daß der Spieler in einen Abgrund ruckelt oder Dinge tut, die man gar nicht beabsichtigt hat. Dennoch gehört Jurassic Park zu den Spielen, deren Kauf man nicht bereuen wird.



Marcus

men, fallen sie ein ums andere mal mit raubtierhafter Behendigkeit über ihn her. Doch der ist nicht ganz wehrlos. Betäubungspfeile, Blendgranaten und Gasbomben liegen zufälligerweise in jedem Winkel des Parks versteckt, mit denen er die

Feinde zwar nicht töten, aber für einige Zeit ins Land der Träume befördern kann.

So ausgerüstet macht ihr euch dann auf den Weg ans andere Ende der Insel, wo das Besucherzentrum liegt. Eine kleine Karte zeigt vor jedem Level, wo sich Grant gerade momentan befindet. Zuallererst hangelt ihr euch durch einen dichten Dschungel bis zum Kraftwerk der Insel. von dort aus geht es im Schlauchboot einen reißenden Wildbach hinunter, an dessen Mündung der Generatorenkomplex des Parks liegt. Dann noch durch eine zerklüftete Vulkanlandschaft und schon seit ihr im Besucherzentrum, in dem das "dicke Ende" wartet. Für diejenigen, die schon immer gerne mal ein Saurier werden wollten, bietet

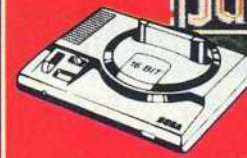


Immer nur Mensch ist langweilig? Dann steuert doch einfach den Saurier und überwindet die Fallen.



Check Up

Mega Drive
16 MBit



Jurassic Park Jump & Run
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961
Release: September Preis: DM 130,-

Spieler 1
Levels 7
Save Game Paßwort
Besonderheiten..... Wahl zwischen Saurier und Mensch

Grafik 83%

Tolle Animation, hinreißende Dinos und hervorragende Backgroundgestaltung.

Sound 85%

Gute Soundeffekte und die schummrige Musik erzeugen die richtige Atmosphäre.

Gesamt 76%

Grafik und Sound alleine machen den Braten noch nicht fett. Der Spielwitz läßt ein wenig zu wünschen übrig.

das Modul sogar die Möglichkeit, als Raptor auf der Insel Rاندale zu machen. mi

Word Up

Da schmelzen die Bernsteine, wenn das Intro zu Jurassic Park läuft - es blitzt und donnert und der Sound wummert angenehm im Hintergrund. Schon flitzt auch das bekannte JP-Logo herein und das Abenteuer kann beginnen. Die Qualität des Spiels ist für eine Filmumsetzung sehr gut. Die 16 MBit

bieten eine gewaltige Menge an Abwechslung und neuen Ideen. Wer den Film gesehen hat, wird sicherlich auch mit diesem Modul zufrieden sein. Da stören kleine Mängel bei der Steuerung eigentlich kaum.



Hans

Mit viel Medienpower und einer weltweit gleichzeitigen Veröffentlichung (der sogenannte "Mortal Monday") versucht

AUF ZU DEM

Acclaim, diesen linientreuen Beat

TRADITIONSREICHEN

em Up-Vertreter an den Mann

SHAOLIN-TURNIER

bzw. an die Frau zu bringen. Doch

DES GREISEN SHANG

was ist an dieser Street Fighter-

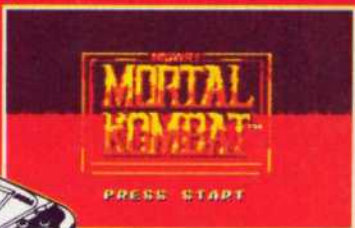
TSUNG UND GORO.

ähnlichen Balgerei denn so besonders? Als erstes fällt einem sicher-

Mortal Kombat

8 Bit Check Up

Game Gear
4 MBit



Master System
4 MBit



Preis: Game Gear - DM 99,95
Master System - DM 139,95

Technisch gesehen werden beide Systeme voll ausgereizt, insbesondere auf dem farbenprächtigen Game Gear sieht die Grafik absolut superb aus. Leider fielen aber der Kämpfer Kano sowie sämtliche Bonusrunden dem Rotstift zum Opfer, so daß nur noch sechs Mitstreiter nach dem Titel greifen können. Auch die Geräuschkulisse muß sich, technisch bedingt, nur auf das Nötigste beschränken. Trotzdem: Spielerisch stehen beide 8 Bit-Varianten ihrem großen Bruder in kaum etwas nach, so daß sich für viele Prügelfanatiker endlich ein kleiner (portabler) Traum erfüllt.

Grafik **90%**
Sound **74%**
Gesamt **80%**

Hot-Spot

Für alle Street Fighter-Süchtigen sicherlich DAS sinnvolle Begleitprogramm.

Word Up

Ich persönlich war noch nie ein großer Fan von Beat`em Up-Spielen. Spielerisch sind sie mir auf Dauer zu langweilig, denn mehr als schlagen kann man nun einmal nicht. Mortal Kombat faszinierte mich zugege-

benermaßen aber doch eine ganze Weile, denn durch die digitalisierten Grafiken entsteht eine ganz neue Atmosphäre. Sehenswert!



Rayden bei seiner "Supermann"-Attacke.

CHOOSE YOUR FIGHTER



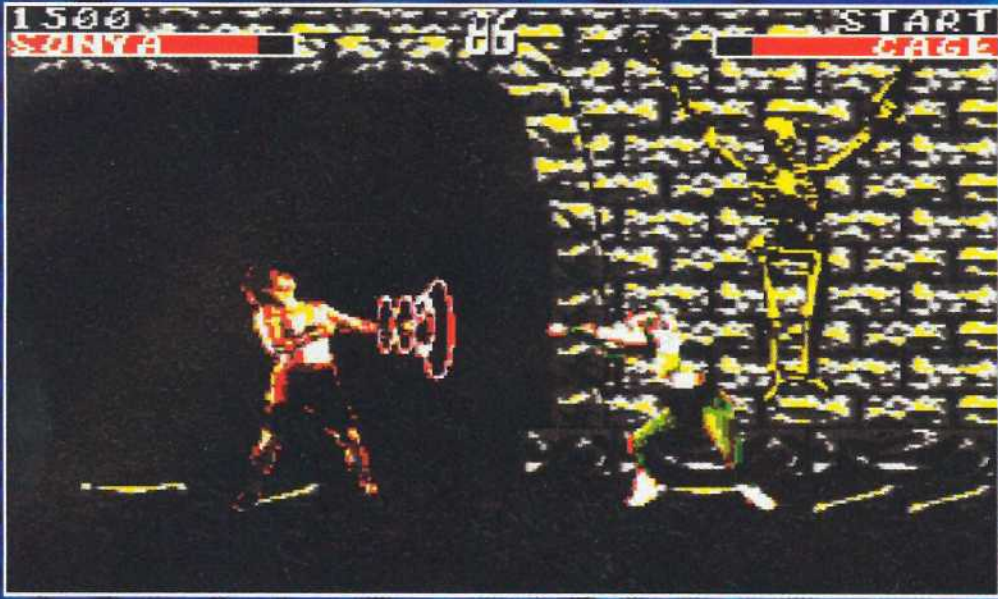
Sieben Kämpfer wollen die Shang Tsung-Ära endlich beenden.

Word Up

Obwohl die digitalisierte Grafik durch die mageren 64 Farben nicht so realistisch rüberkommt und die Soundeffekte recht sparsam ausgefallen sind, überzeugt diese Klopperei doch spielerisch. Die Kämpfe sind schnell und spannend und für jede Taktik kann man sich eine wirkungs-

volle Anti-Taktik austüfeln. Allerdings sollte man sich auf jeden Fall das neue 6-Button-Joy-pad anschaffen, denn hier erfolgt das Blocken nicht durch die nur un bequem erreichbare START-Taste.





Vom bekannten Master System-Zeilenflackern wird man größtenteils verschont.

lich die aufwendig digitalisierte Grafik auf, wofür richtige Schauspieler herhalten mußten. Dieser besondere Grafik-Stil bringt einen beklemmenden Realismus in die Prügelei und läßt einen kräftigen Tritt auf die gegnerische Pixel-Brust förmlich mitfühlen. Bekannt wurde das sehr erfolgreiche Arcade-Vorbild aber vor allem durch seine Brutalität, denn fiktives Blut fließt in der Spielhalle nur so in Strömen;



Auch bei den 8 Bit-Umsetzungen gibt es alle Special Moves.

zudem sorgten die sogenannten "Finish Moves" für viel Aufsehen; wankt der benommene Kämpfer nämlich nur noch, kann man ihm durch eine besondere Joypad- bzw. Knopf-Kombination den "Rest" geben, was sich in der Spielhalle durch diverse Variatio-

nen des Köpfens äußert. Bei den drei Sega-Umsetzungen hingegen wurde das Spiel etwas familienfreundlicher gestaltet, indem man das Blut völlig verbannte und die "Finish Moves" gehörig entschärfte, so daß Insider das Spiel gerne als "Moral Combat" bezeichnen. Ansonsten wurde aber bei der Mega Drive-Konvertierung alles übernommen: das bewährte "Best of Three"-System, alle sieben Kämpfer plus die beiden Endgegner, die vielen Special Moves sowie alle Bonusrunden.



45

Check Up

Mega Drive
16 MBit



Mortal Kombat Beat 'em Up
Hersteller: Acclaim Tel. 0221-617649
Release: 13. Sept. Preis: DM 139,95

Spieler 1-2
Levels 12
Save Game Nein
Besonderheiten Digitalisierte Grafik, unterstützt den 6-Button-Joyypad

Grafik **80%**

Gute Animation, die Kämpfer sehen aber etwas grobkörnig aus.

Sound **71%**

Ein paar mehr Soundeffekte hätten es schon sein können. Die Musik ist irgendwie schräg.

Gesamt **85%**

Durch die gute Spielbarkeit, und die witzigen Special- und Finish Moves gerade zu zweit immer wieder ein Spielchen wert.

Sieben Kämpfer mußt du überstehen...

Johnny Cage - der Hollywood Star.



Kano - der brutale Verbrecher.



Sub Zero - der "eiskalte" Ninja.



Rayden - der Donnergott.



Scorpion - der unbekannte Rächer.



Sonja Blade - die agile Geheimagentin.



Liu Kang - auf den Spuren von Bruce Lee.



Gauntlet 4 bleibt der alten Linie treu. Krieger, Elf, Walküre oder Zauberer suchen den Ausgang aus einem

DIE FORTSETZUNG DES

verzwickten Labyrinth. Damit das

KLASSIKERS ZEIGT

nicht so einfach wird, bestürmen

SICH WIEDER MAL

ganze Heere von Geistern,

ALS PURES GEMETZEL

Hexern, Dieben und Dämonen den

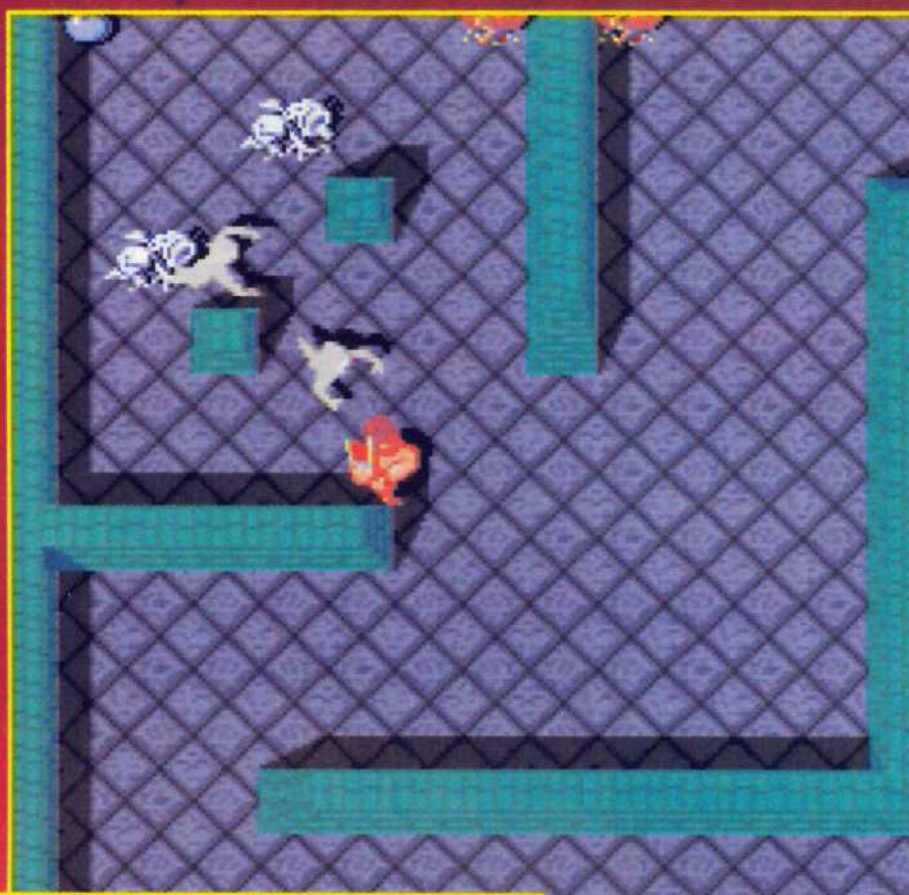
MIT ROLLENSPIEL-

tapferen Schlächter, gegen die

CHARAKTER.

manchmal nur eine ausgeklügelte Kriegstaktik oder diverse Gegenstände helfen können. Um diesem stupiden Spielgeschehen etwas Farbe zu verleihen, kann in vier verschiedenen Modi geschlachtet

Gauntlet 4



GAUNTLET 4	
LEVEL 3	
WARRIOR	HEALTH
SCORE 10785	HEALTH 15
WALKYRIE	HEALTH
SCORE 0	HEALTH 0
WIZARD	HEALTH
SCORE 0	HEALTH 0
ELF	HEALTH
SCORE 0	HEALTH 0
1 COIN =	HEALTH
2000	



Folgsam! Die Gespenster weichen bestimmt nicht.

kann. Dort befindet sich neben dem Drachen auch noch ein sagenumwobenes Geheimnis, das gelüftet werden will. Grafisch wurde an dem Spiel, gemessen an der Automaten-

Urversion, nichts geändert. Schlicht bis ins kleinste Detail. Dafür hatte bei der musikalischen Gestaltung ein kleines Genie Hand angelegt. Einige wirklich traumhafte Kompositionen und sogar eine recht passable Sprachausgabe begleiten das Scharmützel und sorgen für eine gute Atmosphäre.

mi



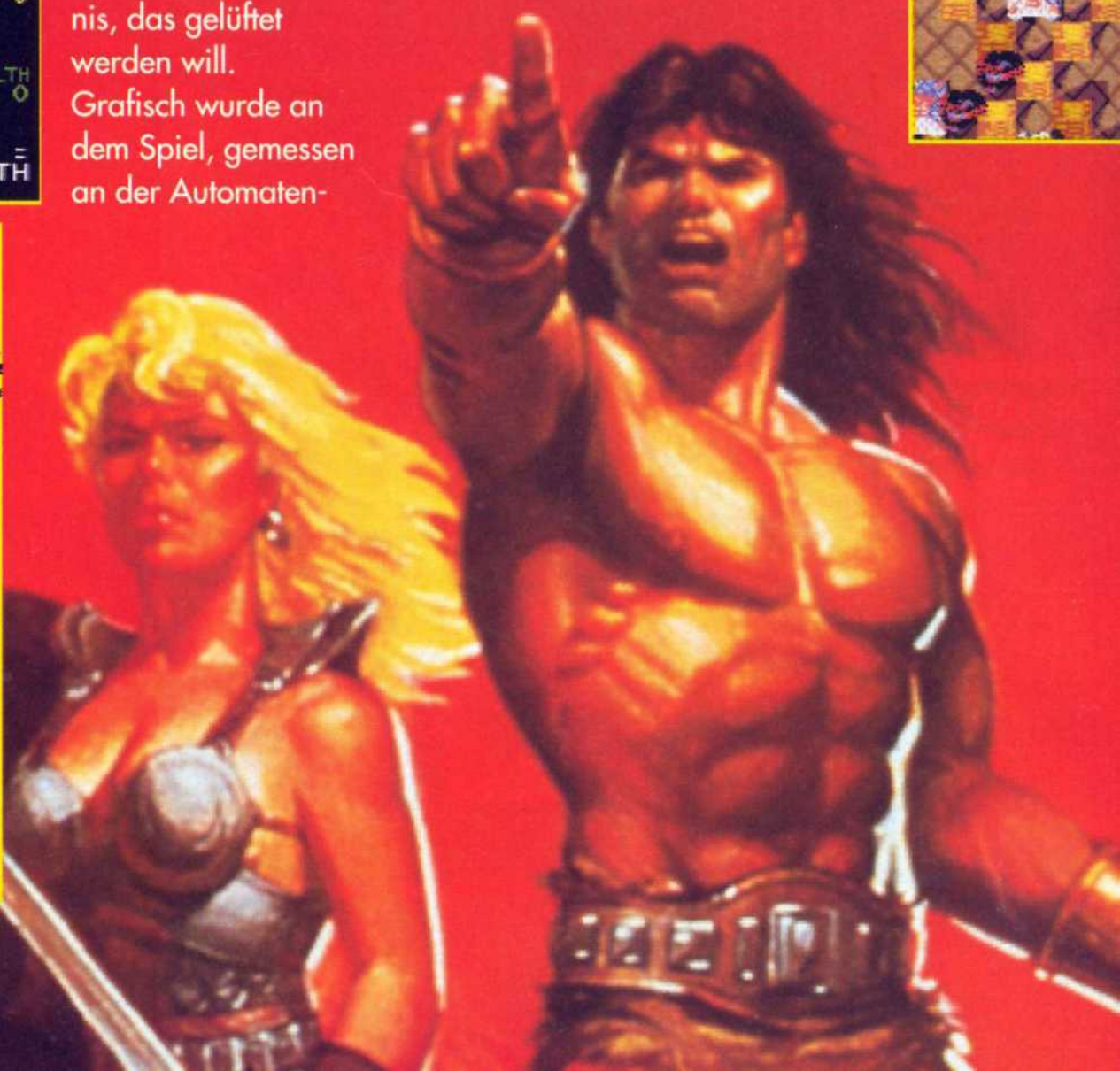
GAUNTLET 4	
LEVEL 4	
WARRIOR	HEALTH
SCORE 5360	HEALTH 1894
WALKYRIE	HEALTH
SCORE 0	HEALTH 0
WIZARD	HEALTH
SCORE 0	HEALTH 0
ELF	HEALTH
SCORE 0	HEALTH 0
1 COIN =	HEALTH
2000	

Gefährlich! Will man hier raus, heißt es aufpassen!

werden. Im Arcade- und Rekordmodus geht es lediglich um Punkte für gesammeltes Gold und exekutierte Unholde, im Battlemodus können mehrere Spieler gleichzeitig ihre Kräfte messen (mehrere Joypads nötig) und im Questmodus wurde das Spiel in eine simple Handlung gepreßt. Der Held muß sich in einem riesigen Gängekomplex vier Kristallschlüssel erkämpfen, mit denen er in das Verlies eines Drachen eindringen

Hot-Spot

Nach knapp zehn Jahren ist es nun endlich soweit! Gauntlet in originaler Version zu Hause.



Word Up

Endlich! Nun darf ich also wie damals, Mitte der achtziger Jahre, zusammen mit Freunden durch die Dungeons hetzen und das böse 'It' weitergeben. Sicherlich ist das Spielprinzip auf Dauer nicht sonderlich innovativ, doch dank Vier-Spieler-Adapter (E.A. oder Sega!) macht Gauntlet 4 einen

Heidenspaß. Wer auf der Suche nach einer originalgetreuen Umsetzung ist, wird mit diesem Spiel glücklich.



Hans

Enge Gänge sind besonders gefährlich, denn man kann kaum ausweichen.

Check Up

Mega Drive 8 MBit



Gauntlet 4 Dungeon-Action
 Hersteller: Tengen Tel. 040-2270961
 Release: 11-93 Preis: DM 99,-

Spieler 1-4
 Levels unzählige
 Save Game Nein
 Besonderheiten... Die vierte Folge des Mehrspieler-Klassikers.

Grafik 69%

Hält sich eng ans Original, doch das beeindruckt heute nicht mehr!

Sound 92%

Wahrhaft genialer Sound mit tollen Digi-Effekten.

Gesamt 71%

Ideal zum Abregieren, ansonsten hat Gauntlet 4 auf Dauer wenig zu bieten.

Verwirrend! Wie kommt man hier an den Ausgang, ohne einem Monster zu begegnen?



Damit bist Du unschlagbar!



Ob Du einen Amiga, PC oder eine Konsole besitzt, ist völlig einerlei. **PLAY TIME** - das Computer- und Video - Spiele - Magazin - bringt Dir jeden Monat die interessantesten Neuigkeiten aus der Welt der Computer- und Video-Spiele. In **PLAY TIME** erfährst Du aber nicht nur das **Neueste über aktuelle Games**: der riesige **Tips & Tricks**-Teil, die **Workshops** und der **Hot-Line-Service** helfen Dir bei kniffligen Spielen weiter. Nicht zu vergessen das **Riesenposter** jeden Monat, und, und, und... für konkurrenzlose

DM 5,90

PLAY TIME TESTEN!

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**

Ja, ich will **PLAY TIME** testen! Eine Ausgabe kostenlos! Wenn ich mich eine Woche nach Erhalt der Ausgabe nicht melde, bekomme ich **PLAY TIME** im Abonnement für nur **DM 69,-/Jahr!**

PLAY TIME

Name, Vorname _____

Straße, Haus-Nr. _____

PLZ, Ort _____

Tel.-Nr. (für evtl Rückfragen) _____

Datum _____

1. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.) _____

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!

Datum _____ 2. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.) _____

Bist du kein Chefarzt, Anwalt oder Industrieller? Darfst du Golfplätze auch nur von außen sehen? Nur nicht verzweifeln. PGA Tour Golf schafft Abhilfe.

DER GOLFKLASSIKER

fe. Zur Auswahl stehen vier schöne

VON E.A. ENDLICH

Golfanlagen, die es in sich haben.

AUCH AUF DEM

Bäume, Bäche, Teiche und Sand-

MASTER SYSTEM,

bunker bereiten nicht nur einem

DANK TENGEN.

Anfänger große Probleme. Zur Erleichterung wird jedes Loch erst aus der Vogelperspektive gezeigt. Hat man seine Schlagroute geplant, wird der Schläger gewählt. Ob Holz oder Eisen hängt hier ganz von der

PGA Tour Golf



Jeff Tawney, Marketing Manager, und Tony Adams, Managing Director, spendieren PGA Tour Golf plus Master System.

Wind schwach, Sonne heiß, Handicap zu hoch - viel Spaß beim Golfen.



Hot-Spot

Wer braucht nun noch ein Mega Drive? Es geht ab auf Master System!

Word Up

Einfach ausgezeichnet! PGA Tour Golf holt Stauenswertes aus dem Master System heraus. Die Grafik baut sich angenehm schnell auf und bietet einige Details, wenn sie sich auch bei der Entfernungsberechnung im 3D-Raum etwas schwertut. Für die nötige Motivation sorgt ein breites Feld an imaginären CPU-Golfern,

gegen die man im Turniermodus mit bis zu vier Spielern antreten kann. Spielspaß geht bei PGA über Perfektion. So wurde auf Besonderheiten wie Effet o.ä. verzichtet, was aber nicht heißen soll, daß selbst passionierte Golfer nicht auf ihre Kosten kommen.



Versucht man nun, den ganzen See zu überqueren oder weicht man aus?

Eben erst gestartet und schon etabliert! Diesen Slogan kann man wohl nur Tengen ans Revers heften, die erst im August ihr Europa-Büro eröffneten. Genau drei Spiele reichen den Jungs um Jeff Tawney aus, um ihren Namen bekannt zu machen. Davis Cup World Tour, Gauntlet 4 und PGA Tour Golf sind durchweg gut gelungen und lassen auf künftige Hits hoffen. Zur Feier dieser Ausgabe schwatzten wir dem guten Jeff gleich noch eine kleine Competition ab, bei der es ein Master System II inklusive PGA Tour Golf zu gewinnen gibt.

Eine Frage müßt ihr uns allerdings beantworten:

Wie lautete der Vorgängername von Tengen?

Schickt die Postkarte mit eurer Lösung bis spätestens 31.12.93 an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion SEGA Magazin
Kennwort: Tengen
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Damit bist Du unschlagbar!



Wer taucht nun? Nichtschwimmer haben bei PGA Tour Golf jedenfalls keine Chance.

Ein satte Entfernung ist zu überwinden. Wie schlägt man?



gewünschten Schlagweite und der Beschaffenheit des Untergrundes ab. Ist die Wahl erfolgt, bringt man sich in Schlagposition. Mit einem kleinen Kreuz markiert man die Richtung, in die der Ball

fliegen soll und für die Härte des Schlages steht ein Kraftballen zur Verfügung. Da ist nicht nur ein gutes Auge, sondern auch viel Fingerspitzengefühl nötig, denn ein ständig wechselnder Wind kann den Flug des Balles stark beeinflussen. Hat man sich letztlich der Fahne ausreichend genähert, wird automatisch der "Putter" gezückt. Jetzt noch ein präziser Put und auf zum nächsten Loch.



Check Up

Master System 4 MBit



PGA Tour Golf Sport
Hersteller: Tengen Tel. 040-2270961
Release: Oktober Preis: DM 89,95

Spieler 1-4
Levels 4 Anlagen
Save Game Ja
Besonderheiten Das beste Spiel für 8 Bit-Verhältnisse

Grafik 75%

Die Grafik wird flott aufgebaut und sieht schön aus.

Sound 20%

Beim Sound mußte man wohl aus Speicherplatzgründen etwas sparen.

Gesamt 81%

Motivation und Spielspaß garantieren mit Sicherheit ein monatlanges Vergnügen.

MEGA FUN - das heißt jeden Monat die neusten Spiele, die neusten Tips&Tricks, die neusten Gerüchte rund um die spannende Welt der Videospiele. MEGA FUN ist das Konsolenmagazin mit neuen Ideen und Super-Service für alle Leser, wie z.B. einer monatlichen Hot-Line, ständig die neusten Schummelcodes für die Module direkt aus Japan sowie Hardwaretests der aktuellen Peripheriegeräte. Nicht zu vergessen: Mega Mail, Fun Mail, die Help-Line, das Poster, und, und, und..

für konkurrenzlose
DM 4,90



MEGA FUN TESTEN!

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg

Ja, ich will MEGA FUN testen! Eine Ausgabe kostenlos! Wenn ich mich eine Woche nach Erhalt der Ausgabe nicht melde, bekomme ich MEGA FUN im Abonnement für nur DM 52,-/Jahr!

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Ort

Tel.-Nr. (für evtl Rückfragen)

Datum

1. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum

2. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!

Walt Disney ist seit mittlerweile fünfzig Jahren bekannt für begeisternde, abendfüllende Unterhaltung. Ob dies nun mittels bedruckten Papiers geschieht, wo

DER KULTSTART FÜR

Megastars wie Micky Maus,

KINDER JEDEN

Donald Duck, Goofy oder

ALTERS SCHWINGT

Dagobert ihren Siegeszug rund um

SICH DIREKT IN DAS

die Welt starteten, oder mittels

MASTER SYSTEM.

belichteter Filme, wo Bernhard und Bianca, Aladdin, Die Schöne und das Biest und viele weitere Zeichentrickfilme zigmillionen Kinobesucher begeisterten. Disneys Stil ist einzigartig und wird von vielen anderen nachgeahmt. Ein Held oder Heldenpärchen versucht mit der Unterstützung von hilfsbereiten Freunden, das Böse zu besiegen. Außerdem wird an das Gute im Innern jedes Menschen appelliert. Genauso war dies auch beim Dschungelbuch, einem Meilenstein

Jungle Book



Welchen Tip gibt uns der Affe denn? (Master)



Hurtig hangelt sich Mogli die Liane hoch. (Master)

in der Filmhistorie von Disney. Mogli wurde als Baby im Dschungel ausgesetzt und entwickelte sich dank der Mithilfe der ganzen Dschungel-Tierbelegschaft zum Musterjungen, der allerlei gefährliche Abenteuer gegen die bösen Tiere zu bestehen hat. Witzigerweise entwickelte sich auch der Soundtrack zum absoluten Verkaufsknüller. Erst neulich kam der Dschungel-Rap wieder in die



Von unten beäugt uns eine Kobra, hier ist Vorsicht geboten. (Master)



Wer Angst vor fremden Tieren hat, ist hier gänzlich falsch. (Master)

Charts, unterstützt von der sehr erfolgreichen Wiederaufführung im Kino. Nun liegt auch das Spiel vor, das, ebenso wie der Mega Drive-Hit Aladdin, von Virgin in Szene gesetzt wurde. Zunächst sollten eigentlich Mega Drive- und Master System-Version gleichzeitig erscheinen, da jedoch Programmierer-As David Perry mit Aladdin so beschäftigt war, gibt es nun vorläufig nur die Master System-Variante. Man steuert Mogli durch ein Jump & Run allererster Güte, das die 8Bit-Konsole technisch bis an die Grenzen ausreizt. Was Aladdin für den Mega



Check Up

Master System
4 MBit



Jungle Book Jump & Run
Herst.: Virgin/SEGA Tel. 040-2270961
Release: November Preis: DM 99,95

Spieler 1
Levels 8
Save Game Nein
Besonderheiten Disneyspiele setzen Maßstäbe.

Grafik 89%

Wunderschön detailliert, witzig, abwechslungsreich und perfektes Scrolling.

Sound 79%

Nette Umsetzung des Soundtracks, flache Effekte.

Gesamt 86%

Master System-Besitzer dürfen an diesem Spiel einfach nicht vorbeigehen.

Gear Check Up

Game Gear
4 MBit



Preis: DM 89,95

Der Bildschirmaufbau ist geringfügig anders, jedoch kommt dies einer optimalen Spielbarkeit zugute. Mogli schlüpft problemlos in die großen Schuhe, die ihm von seinen Disney-Vorgängern Donald und Mickey hinterlassen wurden. Portabel macht das ganze sogar etwas mehr Spaß!

Grafik 89%

Sound 79%

Gesamt 87%



Hot-Spot

Disneys Charaktere erobern die SEGA-Spielwelt! Wir freuen uns darüber!

Drive ist, stellt Jungle Book für das Master System dar. Unglaublich schöne Grafiken, die einen Vergleich mit der Zeichentrickvorlage nicht zu scheuen brauchen, machen alleine schon soviel Spaß, daß man das Gameplay darüber fast vergißt. Mogli springt und hüpfert herrlich animiert durch die detaillierten Dschungelgrafiken, begegnet so manchem bösen Burschen und wehrt sich auf seine eigene, recht unkonventionelle Art und Weise. Er schleudert Bananen und Kokosnüsse und hangelt



track-Umsetzung. An Effekten mußte natürlich ein wenig gespart werden, so daß man leider auf Digi-Effekte wie in Aladdin verzichten muß, doch dies tut dem Spielspaß keinen Abbruch. Langfristig gesehen sieht man auch hier keine neuen Ideen, doch die kleinen Bonuslevel und die großen Levels dürften Motivation für mehrere Wochen garantieren. Wer ein Master System hat, wird hiermit sicherlich glücklich werden. Mit Sonic Chaos und Jungle Book liegen nun zwei exklusive Spiele vor, die den 16Bit-Besitzern bislang noch vorenthalten bleiben.

sich an mächtigen Lianen entlang. Elefanten geben wunderbare Plattformen ab und die Musik im Hintergrund dudelt in passender Manier, denn sie ist größtenteils eine Sound-



hi



Mogli im freien Fall! Auch die Game Gear-Version ist sehr gut gelungen.

Word Up

Disney lebe hoch! Wenn wir weiterhin so gute Umsetzungen der Disney-Filme bekommen, sehe ich für alle anderen Softwarefirmen schwarz. Was dem Mega Driver Aladdin ist, stellt Jungle Book für die 8Bit-Veteranen dar. Grandiose Grafiken machen selbst aus dem einfachsten Jump

& Run noch ein Spielvergnügen erster Klasse. Ob portabel oder zu Hause, mit Jungle Book ist Spielspaß garantiert. Da machen auch kleine spielerische Schwächen nichts aus.



Wenn das keine spannende Saison in den Softwareshops wird. Mit Ultimate Soccer, FIFA Soccer und nun noch Sensible Soccer liegen nun gleich drei her-

FUSSBALLSPIELE IM
vorrangende Fußballspiele im
ÜBERFLUSS! EIN
Regal, die darauf warten, von
AMIGA-KLASSIKER
euch abgeholt zu werden. Jedes
MISCHT IN DER
der Fußballspiele kann mit einer
SPITZENKLASSE MIT!

ganzen Reihe von Vorzügen aufwarten, die ich hier noch einmal der Reihe nach erläutern will. Ultimate Soccer stellt sicherlich das ultimative Sportspielvergnügen für diejenigen dar, die auch einmal zu

Sensible Soccer



Besonders reizvoll ist die Replay Option - insbesondere dann, wenn man schön kombiniert hat.

Nahezu alle bekannten Teams aus Europa lassen sich anwählen.

LIGA-TEAMS WÄHLEN		
1. LIGA	2. LIGA	3. LIGA
4. LIGA	5. LIGA	6. LIGA
7. LIGA	8. LIGA	9. LIGA
10. LIGA	11. LIGA	12. LIGA
13. LIGA	14. LIGA	15. LIGA
16. LIGA	17. LIGA	18. LIGA
19. LIGA	20. LIGA	21. LIGA
22. LIGA	23. LIGA	24. LIGA
25. LIGA	26. LIGA	27. LIGA
28. LIGA	29. LIGA	30. LIGA
31. LIGA	32. LIGA	33. LIGA
34. LIGA	35. LIGA	36. LIGA
37. LIGA	38. LIGA	39. LIGA
40. LIGA	41. LIGA	42. LIGA
43. LIGA	44. LIGA	45. LIGA
46. LIGA	47. LIGA	48. LIGA
49. LIGA	50. LIGA	51. LIGA
52. LIGA	53. LIGA	54. LIGA
55. LIGA	56. LIGA	57. LIGA
58. LIGA	59. LIGA	60. LIGA
61. LIGA	62. LIGA	63. LIGA
64. LIGA	65. LIGA	66. LIGA
67. LIGA	68. LIGA	69. LIGA
70. LIGA	71. LIGA	72. LIGA
73. LIGA	74. LIGA	75. LIGA
76. LIGA	77. LIGA	78. LIGA
79. LIGA	80. LIGA	81. LIGA
82. LIGA	83. LIGA	84. LIGA
85. LIGA	86. LIGA	87. LIGA
88. LIGA	89. LIGA	90. LIGA
91. LIGA	92. LIGA	93. LIGA
94. LIGA	95. LIGA	96. LIGA
97. LIGA	98. LIGA	99. LIGA
100. LIGA	101. LIGA	102. LIGA
103. LIGA	104. LIGA	105. LIGA
106. LIGA	107. LIGA	108. LIGA
109. LIGA	110. LIGA	111. LIGA
112. LIGA	113. LIGA	114. LIGA
115. LIGA	116. LIGA	117. LIGA
118. LIGA	119. LIGA	120. LIGA
121. LIGA	122. LIGA	123. LIGA
124. LIGA	125. LIGA	126. LIGA
127. LIGA	128. LIGA	129. LIGA
130. LIGA	131. LIGA	132. LIGA
133. LIGA	134. LIGA	135. LIGA
136. LIGA	137. LIGA	138. LIGA
139. LIGA	140. LIGA	141. LIGA
142. LIGA	143. LIGA	144. LIGA
145. LIGA	146. LIGA	147. LIGA
148. LIGA	149. LIGA	150. LIGA
151. LIGA	152. LIGA	153. LIGA
154. LIGA	155. LIGA	156. LIGA
157. LIGA	158. LIGA	159. LIGA
160. LIGA	161. LIGA	162. LIGA
163. LIGA	164. LIGA	165. LIGA
166. LIGA	167. LIGA	168. LIGA
169. LIGA	170. LIGA	171. LIGA
172. LIGA	173. LIGA	174. LIGA
175. LIGA	176. LIGA	177. LIGA
178. LIGA	179. LIGA	180. LIGA
181. LIGA	182. LIGA	183. LIGA
184. LIGA	185. LIGA	186. LIGA
187. LIGA	188. LIGA	189. LIGA
190. LIGA	191. LIGA	192. LIGA
193. LIGA	194. LIGA	195. LIGA
196. LIGA	197. LIGA	198. LIGA
199. LIGA	200. LIGA	201. LIGA
202. LIGA	203. LIGA	204. LIGA
205. LIGA	206. LIGA	207. LIGA
208. LIGA	209. LIGA	210. LIGA
211. LIGA	212. LIGA	213. LIGA
214. LIGA	215. LIGA	216. LIGA
217. LIGA	218. LIGA	219. LIGA
220. LIGA	221. LIGA	222. LIGA
223. LIGA	224. LIGA	225. LIGA
226. LIGA	227. LIGA	228. LIGA
229. LIGA	230. LIGA	231. LIGA
232. LIGA	233. LIGA	234. LIGA
235. LIGA	236. LIGA	237. LIGA
238. LIGA	239. LIGA	240. LIGA
241. LIGA	242. LIGA	243. LIGA
244. LIGA	245. LIGA	246. LIGA
247. LIGA	248. LIGA	249. LIGA
250. LIGA	251. LIGA	252. LIGA
253. LIGA	254. LIGA	255. LIGA
256. LIGA	257. LIGA	258. LIGA
259. LIGA	260. LIGA	261. LIGA
262. LIGA	263. LIGA	264. LIGA
265. LIGA	266. LIGA	267. LIGA
268. LIGA	269. LIGA	270. LIGA
271. LIGA	272. LIGA	273. LIGA
274. LIGA	275. LIGA	276. LIGA
277. LIGA	278. LIGA	279. LIGA
280. LIGA	281. LIGA	282. LIGA
283. LIGA	284. LIGA	285. LIGA
286. LIGA	287. LIGA	288. LIGA
289. LIGA	290. LIGA	291. LIGA
292. LIGA	293. LIGA	294. LIGA
295. LIGA	296. LIGA	297. LIGA
298. LIGA	299. LIGA	300. LIGA
301. LIGA	302. LIGA	303. LIGA
304. LIGA	305. LIGA	306. LIGA
307. LIGA	308. LIGA	309. LIGA
310. LIGA	311. LIGA	312. LIGA
313. LIGA	314. LIGA	315. LIGA
316. LIGA	317. LIGA	318. LIGA
319. LIGA	320. LIGA	321. LIGA
322. LIGA	323. LIGA	324. LIGA
325. LIGA	326. LIGA	327. LIGA
328. LIGA	329. LIGA	330. LIGA
331. LIGA	332. LIGA	333. LIGA
334. LIGA	335. LIGA	336. LIGA
337. LIGA	338. LIGA	339. LIGA
340. LIGA	341. LIGA	342. LIGA
343. LIGA	344. LIGA	345. LIGA
346. LIGA	347. LIGA	348. LIGA
349. LIGA	350. LIGA	351. LIGA
352. LIGA	353. LIGA	354. LIGA
355. LIGA	356. LIGA	357. LIGA
358. LIGA	359. LIGA	360. LIGA
361. LIGA	362. LIGA	363. LIGA
364. LIGA	365. LIGA	366. LIGA
367. LIGA	368. LIGA	369. LIGA
370. LIGA	371. LIGA	372. LIGA
373. LIGA	374. LIGA	375. LIGA
376. LIGA	377. LIGA	378. LIGA
379. LIGA	380. LIGA	381. LIGA
382. LIGA	383. LIGA	384. LIGA
385. LIGA	386. LIGA	387. LIGA
388. LIGA	389. LIGA	390. LIGA
391. LIGA	392. LIGA	393. LIGA
394. LIGA	395. LIGA	396. LIGA
397. LIGA	398. LIGA	399. LIGA
400. LIGA	401. LIGA	402. LIGA
403. LIGA	404. LIGA	405. LIGA
406. LIGA	407. LIGA	408. LIGA
409. LIGA	410. LIGA	411. LIGA
412. LIGA	413. LIGA	414. LIGA
415. LIGA	416. LIGA	417. LIGA
418. LIGA	419. LIGA	420. LIGA
421. LIGA	422. LIGA	423. LIGA
424. LIGA	425. LIGA	426. LIGA
427. LIGA	428. LIGA	429. LIGA
430. LIGA	431. LIGA	432. LIGA
433. LIGA	434. LIGA	435. LIGA
436. LIGA	437. LIGA	438. LIGA
439. LIGA	440. LIGA	441. LIGA
442. LIGA	443. LIGA	444. LIGA
445. LIGA	446. LIGA	447. LIGA
448. LIGA	449. LIGA	450. LIGA
451. LIGA	452. LIGA	453. LIGA
454. LIGA	455. LIGA	456. LIGA
457. LIGA	458. LIGA	459. LIGA
460. LIGA	461. LIGA	462. LIGA
463. LIGA	464. LIGA	465. LIGA
466. LIGA	467. LIGA	468. LIGA
469. LIGA	470. LIGA	471. LIGA
472. LIGA	473. LIGA	474. LIGA
475. LIGA	476. LIGA	477. LIGA
478. LIGA	479. LIGA	480. LIGA
481. LIGA	482. LIGA	483. LIGA
484. LIGA	485. LIGA	486. LIGA
487. LIGA	488. LIGA	489. LIGA
490. LIGA	491. LIGA	492. LIGA
493. LIGA	494. LIGA	495. LIGA
496. LIGA	497. LIGA	498. LIGA
499. LIGA	500. LIGA	501. LIGA
502. LIGA	503. LIGA	504. LIGA
505. LIGA	506. LIGA	507. LIGA
508. LIGA	509. LIGA	510. LIGA
511. LIGA	512. LIGA	513. LIGA
514. LIGA	515. LIGA	516. LIGA
517. LIGA	518. LIGA	519. LIGA
520. LIGA	521. LIGA	522. LIGA
523. LIGA	524. LIGA	525. LIGA
526. LIGA	527. LIGA	528. LIGA
529. LIGA	530. LIGA	531. LIGA
532. LIGA	533. LIGA	534. LIGA
535. LIGA	536. LIGA	537. LIGA
538. LIGA	539. LIGA	540. LIGA
541. LIGA	542. LIGA	543. LIGA
544. LIGA	545. LIGA	546. LIGA
547. LIGA	548. LIGA	549. LIGA
550. LIGA	551. LIGA	552. LIGA
553. LIGA	554. LIGA	555. LIGA
556. LIGA	557. LIGA	558. LIGA
559. LIGA	560. LIGA	561. LIGA
562. LIGA	563. LIGA	564. LIGA
565. LIGA	566. LIGA	567. LIGA
568. LIGA	569. LIGA	570. LIGA
571. LIGA	572. LIGA	573. LIGA
574. LIGA	575. LIGA	576. LIGA
577. LIGA	578. LIGA	579. LIGA
580. LIGA	581. LIGA	582. LIGA
583. LIGA	584. LIGA	585. LIGA
586. LIGA	587. LIGA	588. LIGA
589. LIGA	590. LIGA	591. LIGA
592. LIGA	593. LIGA	594. LIGA
595. LIGA	596. LIGA	597. LIGA
598. LIGA	599. LIGA	600. LIGA
601. LIGA	602. LIGA	603. LIGA
604. LIGA	605. LIGA	606. LIGA
607. LIGA	608. LIGA	609. LIGA
610. LIGA	611. LIGA	612. LIGA
613. LIGA	614. LIGA	615. LIGA
616. LIGA	617. LIGA	618. LIGA
619. LIGA	620. LIGA	621. LIGA
622. LIGA	623. LIGA	624. LIGA
625. LIGA	626. LIGA	627. LIGA
628. LIGA	629. LIGA	630. LIGA
631. LIGA	632. LIGA	633. LIGA
634. LIGA	635. LIGA	636. LIGA
637. LIGA	638. LIGA	639. LIGA
640. LIGA	641. LIGA	642. LIGA
643. LIGA	644. LIGA	645. LIGA
646. LIGA	647. LIGA	648. LIGA
649. LIGA	650. LIGA	651. LIGA
652. LIGA	653. LIGA	654. LIGA
655. LIGA	656. LIGA	657. LIGA
658. LIGA	659. LIGA	660. LIGA
661. LIGA	662. LIGA	663. LIGA
664. LIGA	665. LIGA	666. LIGA
667. LIGA	668. LIGA	669. LIGA
670. LIGA	671. LIGA	672. LIGA
673. LIGA	674. LIGA	675. LIGA
676. LIGA	677. LIGA	678. LIGA
679. LIGA	680. LIGA	681. LIGA
682. LIGA	683. LIGA	684. LIGA
685. LIGA	686. LIGA	687. LIGA
688. LIGA	689. LIGA	690. LIGA
691. LIGA	692. LIGA	693. LIGA
694. LIGA	695. LIGA	696. LIGA
697. LIGA	698. LIGA	699. LIGA
700. LIGA	701. LIGA	702. LIGA
703. LIGA	704. LIGA	705. LIGA
706. LIGA	707. LIGA	708. LIGA
709. LIGA	710. LIGA	711. LIGA
712. LIGA	713. LIGA	714. LIGA
715. LIGA	716. LIGA	717. LIGA
718. LIGA	719. LIGA	720. LIGA
721. LIGA	722. LIGA	723. LIGA
724. LIGA	725. LIGA	726. LIGA
727. LIGA	728. LIGA	729. LIGA
730. LIGA	731. LIGA	732. LIGA
733. LIGA	734. LIGA	735. LIGA
736. LIGA	737. LIGA	738. LIGA
739. LIGA	740. LIGA	741. LIGA
742. LIGA	743. LIGA	744. LIGA
745. LIGA	746. LIGA	747. LIGA
748. LIGA	749. LIGA	750. LIGA
751. LIGA	752. LIGA	753. LIGA
754. LIGA	755. LIGA	756. LIGA
757. LIGA	758. LIGA	759. LIGA
760. LIGA	761. LIGA	762. LIGA
763. LIGA	764. LIGA	765. LIGA
766. LIGA	767. LIGA	768. LIGA
769. LIGA	770. LIGA	771. LIGA
772. LIGA	773. LIGA	774. LIGA
775. LIGA	776. LIGA	777. LIGA
778. LIGA	779. LIGA	780. LIGA
781. LIGA	782. LIGA	783. LIGA
784. LIGA	785. LIGA	786. LIGA
787. LIGA	788. LIGA	789. LIGA
790. LIGA	791. LIGA	792. LIGA
793. LIGA	794. LIGA	795. LIGA
796. LIGA	797. LIGA	798. LIGA
799. LIGA	800. LIGA	801. LIGA
802. LIGA	803. LIGA	804. LIGA
805. LIGA	806. LIGA	807. LIGA
808. LIGA	809. LIGA	810. LIGA
811. LIGA	812. LIGA	813. LIGA
814. LIGA	815. LIGA	816. LIGA
817. LIGA	818. LIGA	819. LIGA
820. LIGA	821. LIGA	822. LIGA
823. LIGA	824. LIGA	825. LIGA
826. LIGA	827. LIGA	828. LIGA
829. LIGA	830. LIGA	831. LIGA
832. LIGA	833. LIGA	834. LIGA
835. LIGA	836. LIGA	837. LIGA
838. LIGA	839. LIGA	840. LIGA
841. LIGA	842. LIGA	843. LIGA
844. LIGA	845. LIGA	846. LIGA
847. LIGA	848. LIGA	849. LIGA
850. LIGA	851. LIGA	852. LIGA
853. LIGA	854. LIGA	855. LIGA
856. LIGA	857. LIGA	858. LIGA
859. LIGA	860. LIGA	861. LIGA
862. LIGA	863. LIGA	864. LIGA
865. LIGA	866. LIGA	867. LIGA
868. LIGA	869. LIGA	870. LIGA
871. LIGA	872. LIGA	873. LIGA
874. LIGA	875. LIGA	876. LIGA
877. LIGA	878. LIGA	879. LIGA
880. LIGA	881. LIGA	882. LIGA
883. LIGA	884. LIGA	885. LIGA
886. LIGA	887. LIGA	888. LIGA
889. LIGA	890. LIGA	891. LIGA
892. LIGA	893. LIGA	894. LIGA
895. LIGA	896. LIGA	897. LIGA
898. LIGA	899. LIGA	900. LIGA
901. LIGA	902. LIGA	903. LIGA
904. LIGA	905. LIGA	906. LIGA
907. LIGA	908. LIGA	909. LIGA
910. LIGA	911. LIGA	912. LIGA
913. LIGA	914. LIGA	915. LIGA
916. LIGA	917. LIGA	918. LIGA
919. LIGA	920. LIGA	921. LIGA
922. LIGA	923. LIGA	924. LIGA
925. LIGA	926. LIGA	927. LIGA
928. LIGA	929. LIGA	930. LIGA
931. LIGA	932. LIGA	933. LIGA
934. LIGA	935. LIGA	936. LIGA
937. LIGA	938. LIGA	939. LIGA

Word Up

Ich muß gestehen, daß die Fußballspiele vom Programmiererteam Sensible Software schon immer meine Favoriten im breitgefächerten Soccer-Angebot waren. Ob MicroProse Soccer für C64, Sensible Soccer für Amiga, Spiele wie Kick Off oder Goal! hatten in meiner persönlichen Favoritenliste noch nie eine Chance gegen diese

grafisch genügsamen, jedoch spielerisch exzellenten Fußball-Treter. Mag der eine das zugegebenermaßen brillante FIFA Soccer für das beste Fußball-Spiel aller Zeiten halten, ich bevorzuge ab und zu doch das übersichtliche Ballgetrete aus der Vogelperspektive!



Hans

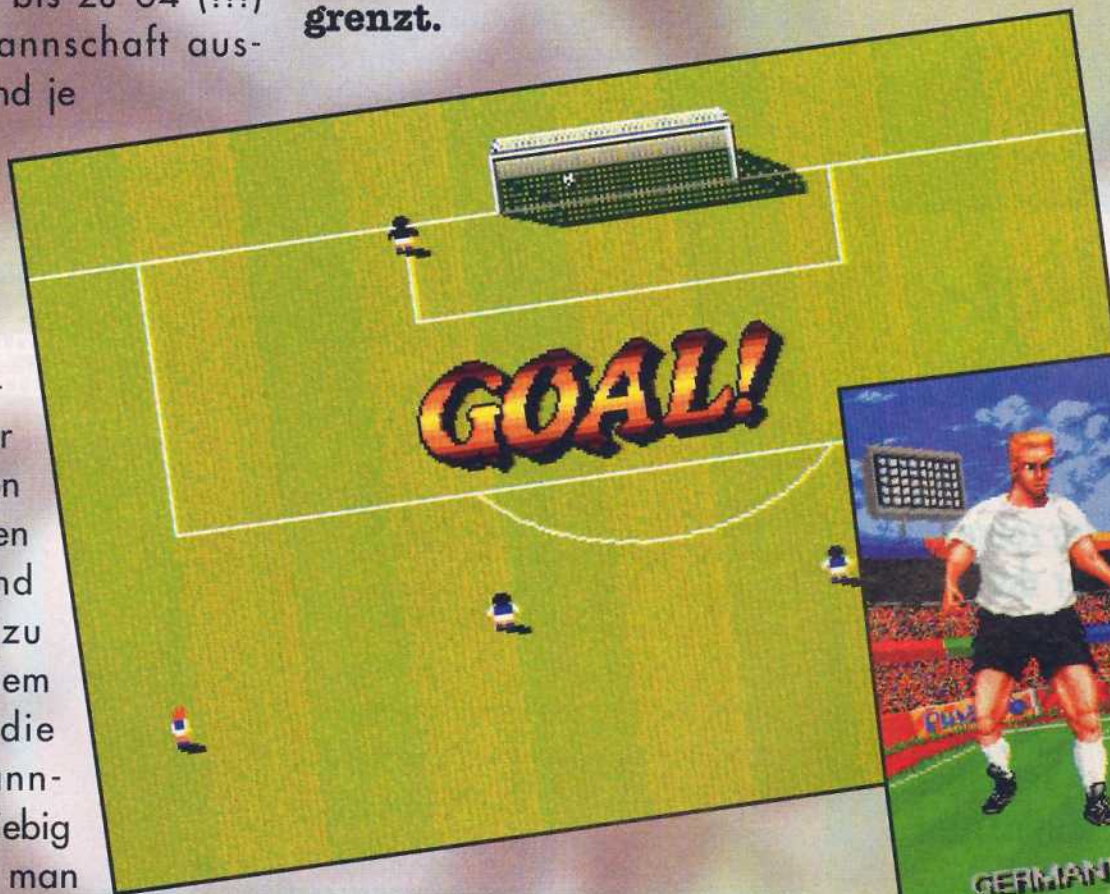
seine Lieblingsmannschaft über den Platz hecheln lassen kann. Das genügt euch noch nicht? Ein Replay-Modus erlaubt euch die erneute Betrachtung der heißesten Szenen und im WM-Modus dürft ihr um die Weltmeisterschaft spielen. Man muß sich auch noch auf verschiedene Wetterlagen einrichten, denn wenn es regnet, können sich ab und zu die schönsten Rutschpartien ergeben. Die Steuerung wurde übrigens auch sehr gut gelöst. Problemlos kann man passen, schießen oder dribbeln. Nicht

umsonst ist Sensible Soccer zur meistverkauften Computerspielvariante des Fußballspiels geworden, also muß doch das eine oder andere daran gut sein. Ihr wißt



außerdem, wann spielt man schon einmal mit mehr als zwei Spielern? Oft? Dann ist Sensible Soccer nicht das richtige Fußballspiel für euch. Halt! Stop! Es gibt einen Turniermodus, wo sich bis zu 64 (!!!) Spieler eine Mannschaft auswählen dürfen und je nach Spielplan tritt man dann gegeneinander an. Dies ist besonders reizvoll, denn schließlich will ja jeder für sich Champion werden, ohne den Ruhm mit jemand anders teilen zu müssen. Außerdem kann man die Namen der Mannschaften noch beliebig editieren, womit man

Trikots, Shorts, Stutzen, die Möglichkeiten sind unbegrenzt.



Check Up

Mega Drive
4 MBit



Sensible Soccer Sportspiel
Hersteller: Sony Tel. -
Release: 11-93 Preis: DM 100,-

Spieler 1-64
Levels Mehrere Varianten
Save Game Nein
Besonderheiten Der Amiga-Klassiker in einer grandiosen Umsetzung.

Grafik 60%

Krümelsprites und wenig Action, jedoch blitzsauberes Scrolling.

Sound 60%

Passable Titelmelodie und unscheinbare Effekte, doch wer braucht Sound?

Gesamt 91%

Einfach, aber perfekt! Die Vogelperspektive ist immer noch am besten spielbar! Doch die ist sicherlich Geschmacksfrage!

nun nicht mehr, was ihr euch kaufen sollt? Das liegt bei euch ganz allein, spielt jedes Programm einmal und entscheidet euch individuell. Keines der Programme ist ein Fehlkauf, doch ich spiele Sensible Soccer!

hi

Es gibt Module, da ist schon die teuer bezahlte Titelfigur das spektakulärste am ganzen Spiel. Asterix bildet da insofern keine Ausnahme, als man

DEM EUROPÄISCHEN VOR-

sich hier wieder nach dem europä-

ZEIGE-COMICSTAR MIT KUL-

ischen Geschmack richtete und das

TURANSPRUCH WURDE

ganze Game im altbekannten

NUN DAS SCHMUCKE 16BIT-

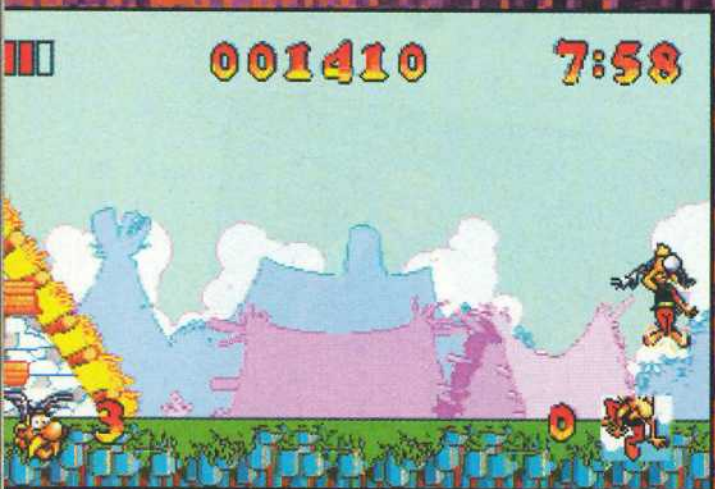
Jump & Run-Gefilde anlegte. Auch

GEWAND VERPASST.

die Hintergrundstory ist sicherlich kein Ausbund an Kreativität: Römer entführen Miraculix und Idefix, Asterix und Obelix sind sauer, verschärfter Marsch nach Rom soll Klärung schaffen. Je nach Geschmack dürft ihr also die Fäuste von Asterix oder Obelix sprechen lassen, und zwar in einer



Sechs große Levels umfaßt dieses prügellastige Jump & Run-Game.



Geschafft! Nach jedem Abschnitt gibt es eine kleine Stärkung zur Belohnung.

Asterix - The Great Rescue

Hot-Spot

Uderzos Vorgeigallier darf sich auf ein recht gelungenes Mega Drive-Abenteuer einlassen!



Die Hintergrundgrafiken sind teilweise recht abstrakt.



Den Römern blühen mal wieder heiße Backen.

rund 60 Level starken Rettungs-Odyssee. Dabei muten die ersten Abschnitte noch recht spartanisch und einfallslos an, steigern sich aber zu immer komplexeren Hüpf-Arien, wo auch das Gehirnschmalz etwas zum Zuge kommt. Im Laufe der großangelegten Römer-Drescherei wird man auch mit den verschiedenen Items vertraut gemacht. Hier sollte man neben den obligatorischen Energieauffüllern, Schlüsseln und Extraleben sein Augenmerk vor allem



Eine nebelige Angelegenheit! Wohin der gute Asterix wohl will?



Geheimräume dürfen natürlich auch nicht fehlen.

Word Up

Asterix ist ein Spiel, das etwas unter den zwei "Warums" leidet, denn warum haben die beiden Gallier nur so einen extrem kleinen Schlagradius und warum zeigt sich Mister Kollisionsabfrage nur von seiner übersensiblen Seite? Zudem nervt ein äußerst knapp bemessenes Zeitlimit den stets bemühten

Spieler. Läßt man diese Schwächen aber außer acht, bleibt ein überdurchschnittlich umfangreiches und abwechslungsreiches Jump & Run-Spiel übrig, das durch das gut platzierte Paßwort auch für längere Zeit motiviert.





Streß pur: Das Zeitlimit läuft erbarmungslos ab.

auf die vier Spezialwaffen werfen, da sie maßgeblich für eine spielerische Tiefe verantwortlich sind. Zur Auswahl stehen: Feuerbälle (sehr wirksam gegen Feinde und Hindernisse), Eisblöcke (lassen eine kurzzeitige Plattform entstehen), Tarnkappen (Unverwundbarkeit), sowie ein Schwebetrunk (erklärt sich wohl selber). Hat man einen gesamten Level-Komplex gemeistert, gibt es zur Belohnung noch ein Paßwort obendrauf.

us

Check Up

Mega Drive
16 MBit



Asterix Jump & Run
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961
Release: Oktober Preis: DM 129,95

Spieler 1
Levels 60
Save Game Paßwort
Besonderheiten..... Deutsche Bildschirmtexte, sehr umfangreich

Grafik 69%

An Knüllern wie Aladdin oder Cool Spot hat Asterix schwer zu beißen.

Sound 62%

Dudelt unauffällig im Hintergrund.

Gesamt 75%

Für Asterix-Fans ist das Spiel sicherlich empfehlenswert.

Cosmic Spacehead



Hot-Spot

Ein absolut spaßig-spaciges Abenteuer - nicht nur für Einsteiger!

Das Label Codemasters muß man sich wirklich merken: Nach dem witzigen Rennspiel Micro Machines präsentiert uns die Ideenschmiede eine ungewöhnliche Mischung aus

MIT DEM LIEBENS-

Adventure und Jump & Run. Cos-

WÜRDIGEN AUSSER-

mic startet in Old Lino Town seine

IRDISCHEN GEHT EIN

Spritztour durch eine kunterbunte

NEUER STERN AM

Traumwelt. Auf einer Karte werden

SPRITE-HIMMEL AUF.

alle Orte dargestellt, die man im Laufe des Spiels besucht; darunter befinden sich z. B. Cape Carnival



Die Mischung aus Adventure und Jump & Run kann durchaus gefallen.

pm

Check Up

Mega Drive
8 MBit



Cosmic Spacehead Jump & Run/Adv.
Codemasters Tel. 0044926814132
Release: Dezember Preis: DM 99,-

Spieler 1-2
Levels viele
Save Game Paßwort
Besonderheiten..... Nicht alltägliche Kombination zweier Genres

Grafik 78%

Sound 86%

Gesamt 71%

Schade, daß einige Levels etwas zu primitiv geraten sind.

oder Linograd. Um dorthin zu gelangen, bugsiiert man den kleinen Kerl durch kurze Plattformlevels. Hat man diese zum Teil sehr leichten Abschnitte hinter sich, müssen eine Reihe von Aufgaben in bester Adventure-Manier gelöst werden. Dies alles geschieht über eine bequeme Oberfläche, mit der man per Cursor aus einer Verblühte (Nimm, Benutze, Sprich mit, usw.) und dem Inventory möglichst sinnvolle Sätze zusammenbastelt.

Word Up

Niedlich! Putzig! Herzerliebter! Schon allein die drollige Grafik und vor allem der umwerfende Soundtrack sind eine mittlere Sensation. Daß die ganze Story auch mit deutschen Bildschirmtexten abläuft und man zudem einige grafisch recht spartanische, aber

ungemein unterhaltsame Ballerspielchen für zwei Joypads auf's Modul gebannt hat, macht Cosmic zu einer der innovativsten Neuheiten fürs Mega Drive.



Die streitlustigen Götter aus der griechischen Mythologie sind unter keinen Umständen bereit, ihren Zwist friedlich beizulegen. "Was tun?", sprach

ENDLICH HAT DIESES

Zeus und hatte darauf den retten-

GÖTTLICHE SPIEL

den Einfall. Kurzerhand erklärte er

SEINEN WEG ZUM

ein abgestecktes Gebiet auf der

MEGA DRIVE

Erde zum Schlachtfeld, auf dem

GEFUNDEN.

Two Tribes



Mühsam sind die Anfänge - noch läuft dieses Menschlein alleine umher!

sich die Götter miteinander messen sollen. Natürlich macht man sich als Unsterblicher nicht selbst die Hände schmutzig, man befiehlt viel eher seinen menschlichen Anbetern, ins Feld zu ziehen. Den dummen Sterblichen muß selbstverständlich geholfen werden, also setzt man als Gott eben seine mystischen Mächte (auch Mana genannt) ein. Das Mana erhält der Gott von seinen gläubigen Anhän-

Dank der vielen Icons läßt sich in Two Tribes eine ganze Menge anstellen.



Hot-Spot

Es hat lange gedauert, bis Bullfrogs Geniestreich umgesetzt wurde, doch es hat sich gelohnt.

Word Up

Einfach unglaublich. Die Fortsetzung des Dauerbrenners Populous kann wohl als perfekt bezeichnet werden. Im Vergleich zum Vorgänger wurde diese Version noch verbessert und mit einigen Neuheiten versehen. Ein kompaktes

Machwerk, das, hat man als Neugott erst einmal den Durchstieg geschafft, monatelanges Spielvergnügen garantiert.



gern. Je mehr Menschen die "Arena" besiedeln, desto mehr Mana hat der Gott. Also hofft der Unsterbliche, daß sich seine Verehrer möglichst schnell vermehren, um einerseits seine Zau-

berkraft zu erhöhen, andererseits aber auch für das Armageddon, die letzte und entscheidende Schlacht, bereit zu sein. Man benutzt demnach seine göttliche Kraft,



Die Landschaft kann man fast nach Belieben verändern - hohe Berge sind kein Problem!

Word Up

Die Grafik für dieses Spektakel ist nicht nur höchst zweckmäßig, detailliert und phantastisch animiert, sondern auch überaus komisch. Aus der isometrischen Perspektive fällt es leicht, sich in die Rolle eines Gottes zu versetzen. Ähnlich verhält es sich mit den Soundeffekten: hallende Todeschreie versetzen nicht

nur ins Geschehen, sie geben den banalen Hinweis, daß irgendetwas nicht stimmt. Untermalt wird das ganze von einer etwas eintönigen Hintergrundmusik, die aber eine passende Atmosphäre schafft.



Mutant League Football

ELECTRONIC ARTS MACHT'S MAL WIEDER MÖGLICH - FOOTBALL AUF BESONDERE ART UND WEISE.



Burn, Baby, burn! Spektakuläre Naturgewalten stellen natürlich auch kein Problem dar!



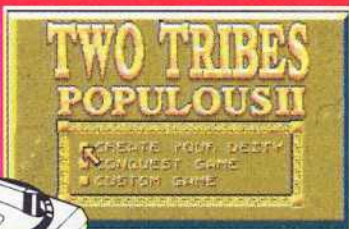
Das wäre doch schon einmal eine ganz ansehnliche Siedlung! Sie erinnert an das alte Rom.

um das Land zu ebnen, unsinnige Felsbrocken und Vegetation im Meer zu versenken und schützende Mauern zu errichten, die feindliche Menschen von Überfällen auf die eigenen Gebiete abhalten. Doch genauso wie man seinen Sterblichen zur Seite stehen kann, gibt es auch Wege und Möglichkeiten, mittels göttlichem Eingriff den gegnerischen Sterblichen das Leben schwer zu machen. Zu diesem Zweck bieten sich zahlreiche Naturkatastrophen an, die das Land in eine leblose Einöde verwandeln. Am besten setzen sich jedoch die Menschen selber zu, indem man einen besonders starken von ihnen in einen Helden verwandelt, der dann mit Feuer und Schwert dem Gegner erklärt, was göttlicher Zorn bedeutet.

ag

Check Up

Mega Drive
8 MBit



Two Tribes Strategie
Hersteller: Virgin Tel. 040-2270961
Release: November Preis: DM 119,95

Spieler 1
Levels 1000 Welten
Save Game Paßwort
Besonderheiten Zwei Mega Drives lassen sich nicht koppeln!

Grafik **89%**

Die Grafik ist vom Allerfeinsten und bietet weit mehr als nötig wäre.

Sound **70%**

Auf unnötiges Gedudel wurde verzichtet, Sounds sind einfach, aber gut.

Gesamt **87%**

Two Tribes ist einmal etwas wirklich Anspruchsvolles auf dem Mega Drive. Ein göttliches Spektakel.

Nach einigen Atom-Spielzüge ausrufen und kriegen und explo-Spieler auswechseln. Ein dierenden Superno-granatenstarkes Vergnügen. was wurde unsere Gestalterisch weiß MLF Milchstraße ins Chaos gestürzt. Um die absolute Vernichtung der



durchaus zu überzeugen, wenn im engen Überlebenden, die sich in Spielgeschehen manchmal Stämme geteilt haben, zu die Übersicht etwas verhindern, werden sämtli-verlorengeht.

mi

che Zwistigkeiten auf dem Fußballfeld ausgetragen. Gespielt wird eigentlich nach den antiken Footballregeln, nur die Grenzen sind etwas ausgeweitet. Die gestriegelten Stars wurden durch kraftstrotzende Mutanten ersetzt, die sich mit ihren fiesen Tricks und Fähigkeiten bis aufs Blut vermöbeln. Es wird geprügelt und sogar gefurzt, Bomben und Granaten werden geworfen, daß dem gegnerischen Team im wahrsten Sinne des Wortes die Luft wegbleibt. Doch auch strategische Elemente kommen nicht zu kurz. Nach jeder Spielunterbrechung kannst du als Coach Kommandos erteilen,

Check Up

Mega Drive
4 MBit



M. League Football Sportspiel
Hersteller: E. A. Tel. 05241-24307
Release: - Preis: DM 100,-

Spieler 1-2
Levels Slow, Fast
Save Game Nein
Besonderheiten .Mutantensportart

Grafik **72%**

Sound **75%**

Gesamt **65%**

Für Insider vielleicht eine tolle Abwechslung, Otto Normalverbraucher sollte aber die Finger davon lassen.

Jack Nicklaus Power Challenge Golf

DER ALTMEISTER KRATZT UNBARMHERZIG AM PGA TOUR GOLF 2-THRON.

Zwei grafisch wunderschöne Golfplätze laden zum fröhlichen Wettkampf ein. In Sachen Spielbarkeit sind beide Kandidaten fast ebenbürtig - was man vom lahmen Bildaufbau des Accolade-Spiels nicht behaupten kann. Auch die musikalische Untermalung ging voll in den Sandbunker. Ansonsten lassen die zahllosen Optionen kaum Wünsche offen. Zwischendurch gibt der Rekord-

Golfer ein paar Insider-Tips, um vor den heimtückischen Fallen auf dem Parcours zu warnen. Zusätzlich wird beim Putten ein Hilfs-Gitter auf dem Rasen eingeblendet, mit dem sich selbst kleinste Maulwurfhügel ausmachen lassen.

pm



Grafisch nicht sonderlich beeindruckend.

Check Up

Mega Drive 4 MBit

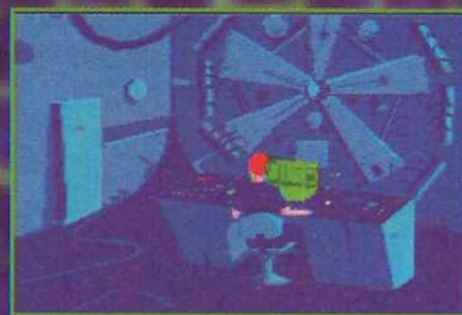


J. Nick. Power Chall. Golf Sportspiel
 Hersteller: Accolade Tel. 040-2270961
 Release: September Preis: DM 100,-

Spieler 1-4
 Levels 2
 Save Game Batterie
 Besonderheiten..Turniermodus und original Nicklaus-Kurse.

Grafik 68%
 Sound 33%
Gesamt 82%

Ein Golfvergnügen für Anfänger und Könner!



Another World

MITTERNACHT. DER JUNGE PROFESSOR LESTER CHAYKIN WIRD WÄHREND EINES EXPERIMENTES IN EINE ANDERE DIMENSION GESCHLEUDERT.

Dort muß er recht bald feststellen, daß diese ihm nicht gerade freundschaftlich gesonnen ist. Killerschnecken, Höllenhunde und ein hochentwickeltes außerirdisches Völkchen haben nichts anderes im Sinn, als dem geplagten Lester den Hosenboden stramm zu ziehen.

Another World präsentiert sich weniger als ein Geschicklichkeitsspiel, sondern viel mehr als eine rätselhafte und knobelige Expedition durch eine völlig andere Welt. Die Machart des Spiels ist sehr gewöhnungsbedürftig. Untermalt von einer atmosphärisch guten Musik aus Filtertönen latscht der Held beinahe teilnahmslos durch eine bizarre Umgebung, die größtenteils in Vektorgrafik gehalten ist. Another World ist trotz seiner kunstvollen Ausarbeitung eher zum Einschlafen gedacht. Ein Spiel für

Hyperintellektuelle, Manager-typen oder Außerirdische, die nach einem anstrengenden Tag Entspannung suchen.

mi

Check Up

Mega Drive 4 MBit



Another World Action-Adventure
 Herst.: Virg. Games Tel. 040-2270961
 Release:- Preis: DM 99,95

Spieler 1
 Levels viele
 Save Game Paßwort
 Besonderheiten
 Der Vorgänger von Flashback!

Grafik 65%
 Sound 75%
Gesamt 58%

Schade. Vielversprechende Aufmachung, Handlung wohl auch nicht schlecht, aber viel zu träge.

Davis Cup World Tour

Dabei handelt es sich um eine brandaktuelle, jedoch inoffizielle Umsetzung des Computerklassikers Great Courts. Brandaktuell insofern, als dieses Spiel mit dem heißen Vier-Spieler-

DER MEGA DRIVE IST

Adapter sogar zum Doppel einlädt

NICHT GERADE REICH

und mit dem neuen 6-Button-Joy-

GESEGNET, WAS SPIELE

pad auch dementsprechend viele

RUND UM DEN GELBEN

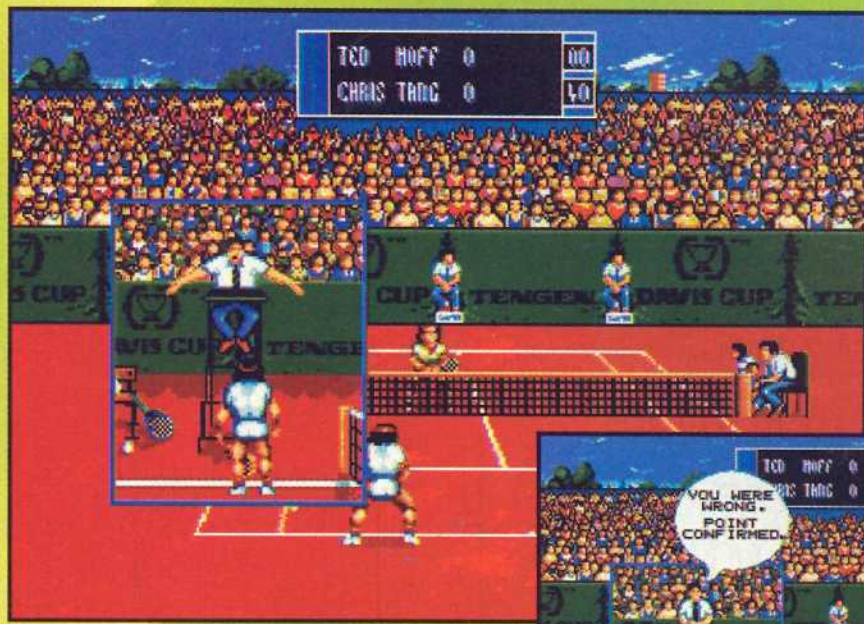
Schlagvariationen anbietet. Ein

FILZBALL ANGEHT.

Blick auf das opulente Menü verrät

ES WAR!

zudem, daß die Herren von Domark auch beim Umfeld an



Man kann mit dem Schiedsrichter über den letzten Ballwechsel diskutieren.



alles gedacht haben. So stehen einem vier verschiedene Spielvarianten zur Verfügung: Exhibition, Tournament, Championship und natürlich der spannende Davis Cup. Bevor man seine Filzball-Künste im professionellen Tenniszirkus unter Beweis stellt, sollte man ein paar Trainerstunden absolvieren, denn die tiefe Perspektive erfordert ein sehr präzises Timing. Dem Anfänger werden hier geradezu verschwenderisch viele Möglichkeiten angeboten: Ob Ball-

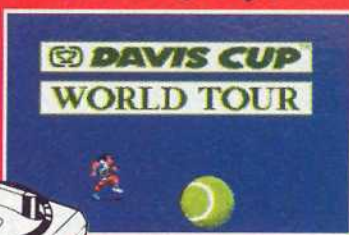
maschine, Trainer oder Aufschlagübungen, alles ist da, um aus euch einen richtigen Pixel-Boris zu machen. Doch der Weg an die Spitze der Weltrangliste ist nicht nur paßwörterlastig, sondern auch beinhart, denn der Computer läßt euch anfangs wie mickrige Balljungen aussehen. Daher sollte man sich möglichst schnell mit den Wirkungen der verschiedenen Schläge vertraut machen.

Auch ein Doppel mit vier Spielern ist möglich.



Check Up

Mega Drive 8 MBit



Davis Cup World Tour Tennissimulation
 Hersteller: Tengen Tel. 040-2270961
 Release: November Preis: DM 119,95

Spieler 1-4
 Levels
 Save Game Paßwort
 Besonderheiten Sehr gute
 Soundeffekte, schwer.

Grafik 67%

Der 3D-Effekt ist ganz gut gelungen.

Sound 82%

Fast wie eine Live-Übertragung im Fernsehen.

Gesamt 83%

Der klare Tenniskönig für der Mega Drive.

Hot-Spot

Besser hätte die Tennissimulation kaum ausfallen können. Tolles Spielgefühl!

Word Up

Davis Cup ist ein äußerst vielfältiges und anspruchsvolles Tennisprogramm, das sich vor allem an die Sportpuristen unter euch wendet. Wer sich aber die nötige Zeit für diese Simulation nimmt, wird mit den schönsten Tennisstunden belohnt, was man nicht

zuletzt der gelungenen Präsentation zu verdanken hat. Einziger Kritikpunkt:

Durch die tiefe Perspektive lassen sich Stopbälle sehr schwer ausmachen.



Hans

Wieso erst jetzt? Viele Videospiele werden sich sicherlich berechtigterweise fragen, "Warum erst so

DER 15. OKTOBER WAR FÜR SPÄT?". Schließlich war das **VIELE WIE WEIHNACHTEN**

Wonne-Modul doch schon für den **UND OSTERN ZUSAMMEN,** Sommer dieses Jahres geplant.

DENN DIE MUTTER ALLER PRÜGELSPIELE ERSCHIEN. Darüber gibt es zwei Gerüchte:

Das eine besagt, daß Capcom zwischen den Fronten beider Videospiegelgiganten stand und von Big "N" mächtig Druck bekommen hätte, falls sie die Mega Drive-Version vor der Super Nintendo Turbo Edition rausbringen würde. Das andere Gerücht behauptet hingegen, daß die Mannen von Capcom ihre erste Mega Drive-Konvertierung erneut überarbeiten mußten, nachdem Nintendo ihrerseits, zur Überraschung aller, die noch bessere 20 MBit-Version auf der letzten C.E.S. präsentiert hatten. Egal welches Gerücht nun wahr ist, der Gewinner dieser geschäftspolitischen Querelen ist mit Sicherheit der Endverbraucher, schließlich ist das Endprodukt eine 24 MBit (erstmalig in der Sega-Videospielgeschichte) starke "Special Champion Edition", die ein paar gänzlich neue Features enthält.

Championship Edition
Street Fighter 2

Hot-Spot

Noch nie machte das Verprügeln der Pixel-Männchen auf dem Mega Drive so viel Spaß.

Word Up

Yeah! Capcom sei Dank, die Street Fighter-Fanatiker brauchen nun nicht mehr länger sehnsüchtige Blicke in die Spielhalle zu werfen, denn mit Segas "Special Champion Edition" und dem neuen 6-Button-Joypad fühlt man sich wie im siebten (Prügel-)Himmel. Selten zuvor sahen die 64 Farben auf dem Screen so gelungen

aus, bravo! Einzig die Soundeffekte hinterlassen einen etwas bitteren Nachgeschmack, hat man in dieser Sparte doch schon weitaus besseres gehört. Wenn man aber bei einem Spiel von einem "Muß" spricht, dann ganz klar hier.



Im neuen Group Battle-Mode können zwei Spieler ein eigenes Turnier zusammenstellen.

Unglaublich!

Als ersten optischen Augenschmaus bietet einzig diese Version den original Arcade-Vorspann mit den zwei unbekannteren "Street Fightern". Danach geht es auch gleich ins Titelbild, wo Ihr neben den Spielvarianten "Champion Edition" und "Special Champion Edition" im Optionsmenü noch den Schwierigkeitsgrad (neun Stufen) und die Tastenbelegung festlegen könnt. Grundsätzlich kann man bei beiden genannten Spielvarianten alle zwölf Kämpfer auswählen, das heißt also, daß einem auch die vier Großmeister Balrog, Vega, Sagat und M. Bison zur Verfügung stehen. Bei der "Special Champion Edition", die eigens für das Mega Drive kreiert wurde, gingen die Programmierer von Capcom aber noch einen Schritt weiter und bau-



ten ein paar zusätzliche Features ein; so kann man als erstes die Geschwindigkeit in zehn "Turbo-Stufen" erhöhen, wobei man sagen muß, daß die höchste Geschwindigkeit einem Zeitraffer gleicht und somit spielerisch nicht mehr so viel hergibt. Zudem wurde an der Grafik gefeilt und manche Stellen sind gehörig überarbeitet worden. Auch der Sound wurde gegenüber der normalen Champion Edition etwas verbessert, indem man dieser speziellen Edition viele neue Voice-Samples hinzufügte. Leider ist aber die Qualität dieser Digi-Stimmen nicht berauschend, klingen sie doch so, als würde jemand in eine leere



Der Kampf ist vorüber! Je schneller man ist, umso mehr Punkte bekommt man.



Neue Schläge braucht das Land!

Alle alten und neuen Special Moves im Überblick.



Ryu

Der Held aus dem ersten Teil lernte unter dem Großmeister Sheng Long seine Kampfkünste.



Fireball

Unten, Unten-Vor, Vor + Schlagtaste.



Hurricane Kick

Unten, Unten-Zurück, Zurück + Tritt-Taste. Neu: Dieser Tritt läßt sich auch während des Sprungs ausführen (Air Hurricane Kick).



Dragon Punch

Vor, Unten, Unten-Vor + Schlagtaste.



Ken

Wie sein japanischer Freund Ryu verdankt er all sein Können dem legendären Sheng Long. Seine Special Moves sind mit denen von Ryu identisch.



Fireball

Hurricane Kick + Air Hurricane Kick, Dragon Punch.



E. Honda

Der Sumo Ringer-Star nimmt an diesem Turnier nur teil, um eine neue Herausforderung zu haben. Er ist zwar langsam im Nahkampf, aber bärenstark.



Head Butt

Zurück (circa 2 Sekunden), Vor + Schlagtaste. Hundred Hand Slap. Eine Schlagtaste möglichst schnell hintereinander drücken.



Blanka

Dieser Urwaldmensch hat zwar einen merkwürdigen Kampfstil, ist aber aufgrund dessen sehr unberechenbar.



Electricity

Möglichst schnell eine Schlagtaste oft hintereinander drücken.



Rolling Attack

Zurück (circa 2 Sekunden), Vor + Schlagtaste. Neu! Vertical Rolling Attack Unten (circa 2 Sekunden), Oben + Tritt-Taste.



Guile

Sein bester Freund wird vom Oberbösewicht M. Bison gefangenhalten; ein Grund mehr, seine militärischen Kampfkünste zu zeigen.

Sonic Boom Zurück (circa 2 Sekunden), Vor + Schlagtaste; Sonic Kick Unten (circa 2 Sekunden), Oben + Tritt-Taste.



Chun-Li

Die einzige Dame im Feld ist zwar klein, aber oho! Insbesondere mit ihren gefährlichen Beintechniken bringt sie die Männerwelt in Verlegenheit.

Lightning Kick: Möglichst schnell hintereinander eine Tritt-Taste drücken. Whirlwind Kick: Unten (circa 2 Sekunden), Oben + Tritt-Taste. Neu: Energy Ball - Zurück, Unten-Zurück, Unten, Unten-Vor, Vor + Schlagtaste.



Zangief

Der Mann aus Rußland ist zwar der stärkste im Feld, kann aber nur im Nahkampf gefährlich werden.

Spinning Pile Driver; Spinning Closeline: Alle drei Schlagtasten zusammen drücken. Neu: Drückt man alle drei Tritt-Tasten zusammen, ist der Spinning Closeline doppelt so schnell.



Dhalsim

Mittels seiner Yoga-Künste kann er seine Gliedmaßen extrem strecken. Auf Entfernung ein tödlicher Gegner.

Yoga Fire: Unten, Unten-Vor, Vor + Schlagtaste. Yoga Flame: Zurück, Unten-Zurück, Unten, Unten-Vor, Vor + Schlagtaste. Neu! Yoga Teleport: Vor, Unten, Unten Vor + alle drei Schlagtasten (schwer auszuführen!).



Balrog

Der verkannte Box-Champion ist nach zahlreichen Straßenkämpfen stärker als je zuvor.

Dash Upper Cut: Zurück (circa 2 Sekunden), Vor + Tritt-Taste. Dash Punch: Zurück (circa 2 Sekunden), Vor + Schlagtaste. Turn Punch: Alle drei Schlagtasten circa 2 Sekunden lang drücken und dann loslassen.

Die Street Fighter-History

Ein Karriere mit vielen Rekorden.



-Anfang der achtziger Jahre kam das Spiel Karate Champ in die Spielhalle und legte mit seiner Minimalgrafik und der ungewöhnlichen 2-Joystick-Steuerung den Grundstein für das gesamte Prügelgenre.

-1987 schlugen die Programmierer von Capcom das erste Mal zu und schickten Street Fighter I ins Rennen. In diesem schon recht erfolgreichen Erstlingswerk spielt Ryu die Hauptrolle und muß sich zum Schluß dem bekannten Fiesling Sagat gegenüberstellen.

-1988 wurde das Spiel für das Turbo Duo umgesetzt und war damit gleichzeitig einer der ersten CD-Titel überhaupt für dieses System.

-Angespornt durch diesen kleinen Erfolg, gingen die Programmierer Anfang 1990 in ihr Stübchen zurück und durchforsteten gründlich ihre Gedankengänge.

-Als Ergebnis 18-monatiger Produktion erschien 1991 der Sequel Street Fighter II und die Fachwelt war begeistert. Es sollte

der erfolgreichste Automat der letzten Zeit werden.

- Durch den immensen Erfolg, aber auch durch das große Flehen, daß man gerne auch die vier Endgegner kontrollieren würde, erschien 1992 in der Spielhalle die "Champion Edition", die mit dem neuen 16:9 Monitor arbeitete.

- Den Einzug in die Konsolenwelt erlebte das Mega-Spiel am 16. Juni 1992 mit der gleichnamigen Super Nintendo-Version, welche erstmals mit satten 16 MBit ausgestattet wurde. Das Spiel ging bislang weltweit rund sechs Millionen mal über die Ladentische.

- Ende 1992 kam Capcom auf die geniale Idee, nachträglich ein Turbo Upgrade Kit in den Automaten zu installieren - die Turbo Champion Edition war geboren. Sie ist nicht nur um 10% schneller als das Original, sie hat auch ein paar neue Schläge und Grafiken in petto.

- Im Jahre 1993 erschienen kurz hintereinander die Street Fighter II Champion Edition für das Turbo Duo sowie in Japan und Amerika die Turbo Edition für das Super Nintendo (Deutschlandstart Oktober).

- Am 15. Oktober 1993 wurden auch die Mega Drive-Besitzer mit einer besonderen "Special Champion Edition" beglückt.

- Ende 1993 soll in japanischen Spielhallen die neue Super Street Fighter-Version das Tageslicht erblicken, mit vier neuen Charakteren (Fay Don, T. Hawk, Dee Jay und Cammy), Q-Sound sowie neuen Special Moves und einer komplett überarbeiteten Grafik.



Cola-Dose hauchen. Die wichtigste Neuerung sind aber die vielen neuen Special Moves der einzelnen World-Warriors; beispielsweise kann die einzige Lady im Feld, Chun Li, nun einen blauen Energieball nach ihren männlichen Rivalen werfen. All diese sinnvollen Optionen machen die Special Champion Edition auf jeden Fall zur spielerisch interessanteren Version. Egal für welche Variante Ihr Euch aber entscheidet, Ihr habt natürlich immer die Möglichkeit, entweder alleine nach dem Titel zu greifen oder Euch zu zweit zu balgen, wahlweise im normalen "Versus-Mode" oder, und das ist ein absolutes Novum, im "Group Battle Mode". Hier können zwei Spieler ein eigenes Turnier zusammenstellen, indem beide Prügler immer abwechselnd einen Kämpfer nach ihrer Wahl aussuchen. Gewonnen hat entweder derjenige, der von den festgelegten Paarungen die meisten für sich entscheiden konnte (Match Play) oder aber alle Kämpfer des Gegners in den Staub geschickt hat (Elimination). Der eigentliche Spielablauf dürfte wohl jedermann bekannt sein: Gekämpft wird jeweils nach dem bewährten "Best of Three"-System, wobei der Sieger immer eine Runde weiterkommt und sich so Stück für Stück dem finalen End-



Neue Schläge braucht das Land!

Alle alten und neuen Special Moves im Überblick.



Balrog

Der verkannte Box-Champion ist nach zahlreichen Straßenkämpfen stärker als je zuvor. Dash Upper Cut: Zurück (circa 2 Sekunden), Vor + Tritt-Taste. Dash Punch: Zurück (circa 2 Sekunden), Vor + Schlagtaste. Turn Punch: Alle drei Schlagtasten circa 2 Sekunden lang drücken und dann loslassen.



Sagat

Der ehemalige Titelverteidiger hat heute noch ein Narbe von Ryu auf der Brust. Sein Ziel: Rache! Tiger Shot: Unten, Unten-Vor, Vor + Schlagtaste. Ground Tiger Shot: Unten, Unten-Vor, Vor + Tritt-Taste. Tiger Uppercut: Vor, Unten, Unten-Vor + Schlagtaste. Tiger Knee: Unten, Unten-Vor, Vor, Vor-Oben + Tritt-Taste.



Vega

Der ehemalige Stierkämpfer ist ein wahrer Ästhet unter den Kämpfern. Mit seiner gefährlichen Klaue hat er eine erstaunliche Reichweite. Air Suplex: Unten (circa 2 Sekunden), Oben + Tritt-Taste. Rolling Claw: Zurück (circa 2 Sekunden), Vor + Schlagtaste.



M. Bison

Dieser Schurke hat nicht nur zur Zeit den Titel inne, er ist auch für den Tod von Chun-Lis Vater verantwortlich. Besonders sein Torpedo-Angriff macht ihn so extrem gefährlich. Torpedo: Zurück (circa 2 Sekunden), Vor + Schlagtaste. Head Stomp: Unten (circa 2 Sekunden), Oben + Tritt-Taste. Scissor Kick: Zurück (circa 2 Sekunden), Vor + Tritt-Taste.



Alle Bonusrunden sind in der Megadrive-Version mit von der Partie!

Kämpfen sind auch drei Bonusrunden verstreut, in denen man innerhalb kürzester Zeit diverse Gegenstände zerstören muß.

us

gegner namens M. Bison nähert. Die Steuerung mit den drei verschiedenen starken Schlägen und Tritten läßt sich dabei am besten mit dem neuen 6-Button-JoyPad dirigieren, denn beim normalen JoyPad muß man mittels START-Taste zwischen den Schlägen und Tritten hin- und herschalten, was auf Dauer ein ziemlicher Krampf ist. Zwischen den insgesamt zwölf



Nur bei der Mega Drive-Version gibt es den Original-Arcade-Vorspann zu sehen.

Check Up

Mega Drive
24 MBit



Streetfighter II Beat'em Up
Hersteller: Capcom Tel. 040-2270961
Release: 15. Oktober Preis: DM 149,95

Spieler1-2
Levels12
Save GameNein
Besonderheiten24 MBit,
Umsetzung des Mega-Spiels.

Grafik 90%

Kommt dem Arcade-Vorbild erstaunlich nahe. Abwechslungsreich und farbenprächtig.

Sound 74%

Während die Musikstücke klanglich gut rüberkommen, stören die mäßigen Voice Samples etwas.

Gesamt 93%

Wer Street Fighter II nicht sein Eigen nennt, hat die Welt verpennt.

Ein wahrer Meister in dieser Disziplin ist der junge Geist "Polterguy"; mit Irokesenschnitt und Lederjacke macht er

LEUTE ERSCHRECKEN sich täglich daran, den modernen **IST EINE KUNST; DA** Menschen von heute gehörig das **REICHT ES NICHT, SICH** Schlottern beizubringen. Dabei **HINTER EINER ECKE ZU** verfolgt er seit kurzer Zeit sogar **VERSTECKEN UND SEIN** ein wichtiges Ziel: Würde es ihm **"BUH" ZU RUFEN.**

nämlich gelingen, die vierköpfige Spieß-Sippe namens Sarini aus der Stadt zu vertreiben, gäben ihm die Götter wieder seine menschliche Gestalt zurück. Doch um in die **Im Keller muß man das begehrte "Ectoplasma" einsammeln (rechts).**

Haunting

Spuken will gelernt sein!

So einfach geht das Gruseln: Wenn ein Gegenstand blinkt, einfach sich dem Objekt nähern und auf Knopf A drücken. Verläßt man den Gegenstand wieder (ebenfalls Knopf A drücken), fängt er an zu zittern und lenkt so die Aufmerksamkeit auf sich. Sobald die ahnungslose Person den Gegenstand dann unter die Lupe nimmt, beginnt der Spuk.



dem ganzen Haus-Inventar gütlich tun, das man hier treffenderweise als "Fright-Items" bezeichnet hat. Und wie funktioniert das? Ganz einfach: Sobald ein Möbelstück zu blinken beginnt, könnt ihr mit Knopf A in das Möbelstück eindringen und es verzaubern. Wenn ihr euch dann wieder aus dem verzauberten Möbelstück entfernt, fängt es an zu vibrieren und lockt so die im Raum befindliche Person an. Was dann passiert, läßt sich hier kaum



Mit START kann man sich einen Überblick über das Haus verschaffen.

Menschenwelt einzudringen, bedarf es zunächst der besonderen Substanz "Ectoplasma", die man nur in einem gefährlichen Höllendungeon findet. Erst wenn man dieses Spießbrutenlaufen überlebt hat, darf man endlich in das erste von insgesamt vier Häusern eindringen und Panik stiften. Ziel eurer Spuk-Tour ist es nun, die vier Familienmitglieder so zu erschrecken, daß sie das Haus mehr oder weniger freiwillig verlassen. Dabei könnt ihr euch an

Hot-Spot
Der Sportspiel-Spezialist Electronic Arts verblüfft mit einer amüsanten Spielidee.

Word Up

Respekt! Da gehört schon eine Menge Mut dazu, so eine abgefahrene Spielidee auch spielerisch umzusetzen. Ein Extralob gebührt natürlich den vielen Fright-Items, die allesamt sehr vergnüglich in Szene gesetzt wurden. Das Problem ist nur, daß diese Fright-Items den Hauptreiz des Spiels ausmachen, sprich, hat man die meisten Spuk-Varianten erst einmal

gesehen, macht sich schnell Langeweile breit, denn das restliche Spiel ist wahrlich keine Ausgeburt von Abwechslung. Durch die putzige Aufmachung dürfte dieses Spiel aber trotzdem an den einen oder anderen Geldbeutel appellieren.





Der Herr von heute trägt gepunktete Boxer-Shorts (oben).



schriftlich wiedergeben: Da verwandeln sich Stereoanlagen in Roboter, chinesische Drachen flitzen plötzlich durch das Kinderzimmer, Zombies hüpfen aus der Kommode und vieles, vieles mehr. Über 400 abgedrehte "Fright-Items" packten die Programmierer in dieses Modul hinein. Man könnte meinen, sie hätten sich zuvor nächtelang schlechte B-Movies zu Gemüte geführt. Habt ihr schließlich die ganze Familie aus dem ersten Haus gejagt, landet ihr in der nächsten Villa, wo euch neben neuen Räumen leider auch noch ein Hund erwartet, der das Spukleben etwas schwerer gestaltet. Übrigens sollte man sich mit dem Erschrecken sehr beeilen, denn geht der Ectoplasma-Vorrat aus, erwartet einen wieder der gefährliche Dungeon.

us



McDonald's Global Gladiators

DIE MÜLLMÄNNER DER NATION POLIEREN AUCH DEN GAME GEAR AUF HOCHGLANZ.

F nzwischen gehören die Knaben zur ersten Jump & Run-Garnitur auf den Sega-Konsolen. Die Gladiatoren im Zeichen des Big Mac sind neben Cool Spot auch ein prima Beispiel dafür, wie man heutzutage eine Werbebotschaft an die Joypad-Generation bringen kann. Zur Story: Mit einer Schleimschleuder bewaffnet kämpft sich einer der beiden durch vier Welten, schnappt sich möglichst 30 der überall versteckten McDonald's-Logos und steuert das Ziel an, um dann in der Recycling-Bonusrunde das Punktekonto in ungeahnte Höhen zu treiben. Gegenüber den großen Sega-Brüdern ist nur mit systembedingten Korrekturen zu rechnen. Weder beim kurzen Intro noch beim Spielablauf wurden Abstriche gemacht. An einigen Stellen muß ein Mega Drive-erprobter Gladiator etwas die Taktik ändern, da auf dem kleineren Monitor die Monster recht unvermittelt auftauchen. Dennoch sind die zwölf abwechslungsreich gestalteten Levels nach wie vor der Motivationsfaktor Nr. 1. Dazu

kommt die einwandfreie Steuerung, fantastischer Sound und nicht zuletzt eine tolle Grafik mit perfekt animierten Gegnern, die alleine schon einen Originalitäts-Orden verdient hätten. Schon allein die Bonuslevels müßten eigentlich Anlaß genug sein, um auch unterwegs nicht auf dieses geniale Spiel zu verzichten.

pm

Check Up

Mega Drive 8 MBit



Haunting Geister-Action
 Hersteller: Elec.Arts Tel. 05241-24307
 Release: September Preis: DM 119,95
 Spieler 1
 Levels 4
 Save Game Nein
 Besonderheiten Über 400 verschiedene Spuk-Sequenzen.

Grafik 81%

Sehr abwechslungsreich und detailliert.

Sound 61%

Die Soundeffekte kommen hier eindeutig zu kurz, die Hintergrundmusik ist von mäßiger Qualität.

Gesamt 72%

Wegen des innovativen Spieldesigns sicherlich ein Probespiel wert.

Check Up

Game Gear 2 MBit



Global Gladiators Jump & Run
 Hersteller: Virgin Tel. 040-2270961
 Release: - Preis: DM 90,-

Spieler 1
 Levels 12
 Save Game Nein
 Besonderheiten..... 1:1-Umsetzung des Mega Drive-Knüllers.

Grafik 80%

Sound 82%

Gesamt 80%

Umweltschutz kann soviel Spaß machen.

Da dieses Land nun einen beträchtlichen Teil des weltweiten Ölmarktes kontrolliert, stellt es plötzlich eine große Gefahr dar. Nun, das soll es wohl

DER IM NAHEN OSTEN

auch. Wie schon beim hervorra-

GELEGENE STAAT

genden F-15 Strike Eagle von

ARZARIA HAT DEN

MicroProse handelt es sich um eine

STAAT SAUTAR

waschechte Flugsimulation. Dabei

ÜBERFALLEN...

legten die Macher großen Wert auf Realismus und statteten die Mig-29 mit vielen Instrumenten aus, mit denen auch die echten Piloten zu kämpfen haben. Neben

Mig-29

Word Up

Im direkten Vergleich zu F-15 Strike Eagle II schneidet diese Fliegerei schlechter ab. Das liegt zum einen an der unspektakulären Polygon-Grafik, vor allem aber an der umständlichen Steuerung mit den unzähligen Details. Mag

zwar sein, daß das Programm sehr realistisch gestaltet wurde, die Spielfreude

wird dadurch aber doch etwas gebremst.



Oliver

MISSION SELECT SCREEN		
Mission	Score	Needed
0 TRAINING	0	0
1 RED WITCH	0	0
2 BLUE SEASIDE	0	10000
3 YELLOW DRAGON	0	50000
4 WHITE PEGASUS	0	30000
5 IRON HAND	0	170000
AAAAAAAAAAAA	0	0
Password		

Fünf beinharte Missionen müssen absolviert werden.

Metallvogel aus sämtlichen Perspektiven zu beobachten. Fünf Missionen sind insgesamt zu absolvieren, welche allesamt so zünftige Namen tragen wie "Eisenhand" oder "Rote Hexe". Damit ihr auch an einer längeren Flieger-Kar-

Check Up

Mega Drive 8 MBit



Mig-29 Flugsimulation
 Hersteller: Domark Tel. 040-2270961
 Release: September Preis: DM 119,95

Spieler 1
 Levels 5
 Save Game Paßwort
 Besonderheiten .. Polygon-Grafiken und Story ähneln F-15 Strike Eagle II

Grafik 62%

Recht flink, dafür jedoch auch nicht sehr detailliert.

Sound 55%

Soundmäßig muß man sich leider mit sehr wenig zufriedengeben.

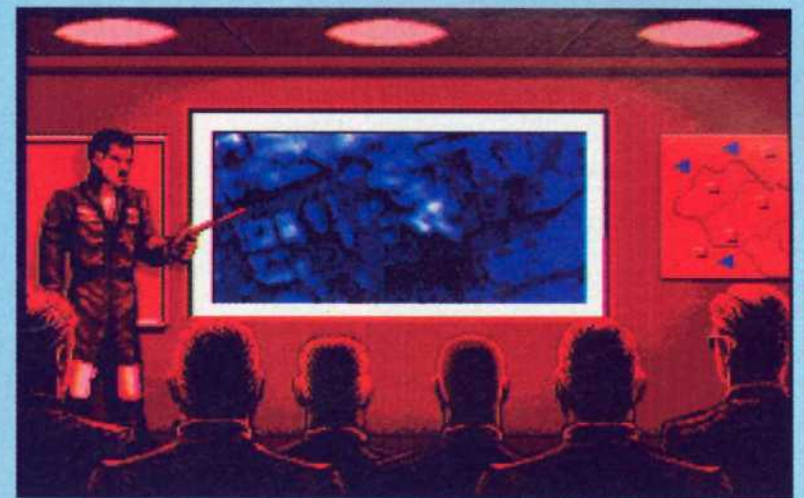
Gesamt 71%

Für Neulinge entschieden zu schwer.

Hot-Spot

Weniger Komplexität wäre diesmal besser gewesen.

dem richtigen Umgang mit dem künstlichen Horizont oder HUD muß man auch auf viele wichtige Details achten, will man denn wieder lebend den Boden erreichen. So ist es beispielsweise sehr wichtig, die Fahrwerkbremsen beim



Das obligatorische Briefing darf natürlich nicht fehlen.

Landen einzuschalten oder die Bremsklappen vorher zu betätigen. All diese Sonderfunktionen kann man mit C aufrufen. Drückt man hingegen die START-Taste, hat man die Möglichkeit, seinen

riere basteln könnt, sichert euch ein Paßwort den aktuellen Spielstand. Habt ihr einen 6-Button-Joyypad zur Hand, wird euch die Steuerung sogar ein gehöriges Stück erleichtert.

us



Der Feind darf schon mal sein Gebet sprechen.

The Ottifants

DIE PUTZIGEN OTTIFANTEN DÜRFEN NUN AUF MASTER SYSTEM UND GAME GEAR HEISSE ABENTEUER BESTEHEN.

Nun ist es endlich soweit! Bruno muß nun auch auf den kleinen SEGA-Systemen losdüsen und die Bürourunterlagen von seinem Vater zusammensuchen. Hierzu darf man in abwechslungsreicher Jump & Run-Manier allerlei verschiedene Szenarien überstehen. Das ganze beginnt zunächst im Kinderzimmer, das vor Spielsachen nur so überquillt. Weiter geht es im Dunkeln. Der Familie Bommels Keller muß durchstöbert werden. Anschließend durchquert man eine Baustelle und findet sich schließlich in Vatis Büro wieder. Den Abschluß bildet letztendlich der seltsame Dschungel, der wohl eher aus dem Fantasiereich stammt. Spielerisch hat man hier ganze Arbeit geleistet. Bewegliche Hindernisse, Rüsselkraft, Extras und Gummifanten sorgen für reichlich Abwechslung während des ganzen Spiels. Spielerisch gibt es jedoch geringe Mängel, über



welche jedoch die tolle Animation von Bruno hinwegtröstet.

hi

Check Up

Master System
8 MBit
Game Gear
2 MBit



The Ottifants Jump & Rüssel
Hersteller: SEGA Tel. 040-2270961
Release: 10/93 Preis: DM 79,95

Spieler 1
Levels 5 Welten
Save Game Continues
Besonderheiten..... Für 8Bit-Verhältnisse eine tolle Animation.

Grafik 81%
Sound 78%
Gesamt 78%

Die Ottifants machen auch auf den 8Bit-Systemen eine gute Figur!



Fantastic Dizzy

NUN DARF CODEMASTERS' TOLLES VORZEIGEEI DIZZY ENDLICH AUF DEM MEGA DRIVE LOSLEGEN!

Auch in diesem Teil besteht die Hauptaufgabe des wandelnden Eies darin, durch die geschickte Anwendung aufgenommener Gegenstände Hindernisse und Gegner zu überwinden. Am Ende soll die entführte Daisy, vom Sternzeichen her ebenfalls ein Ei, gerettet werden. Damit das Spielchen nicht zu einfach wird, kann Dizzy jeweils nur drei Items tragen, die im eingblendeten Inventory



genauer beschrieben werden. Feindkontakt geht selbstredend nur mit Energieverlust vonstatten, verschiedene Früchte sorgen jedoch für neue Lebenskraft. Das Spielgeschehen findet in einer ganz nett gezeichneten, labyrinthartigen Comicwelt statt. Durch die Beseitigung der Hindernisse wird der Weg in entlegene Abschnitte geöffnet. Die Background-Musikstückchen und das horizontale Scrolling sind ganz in Ordnung. Beim Verlassen des oberen und unteren Bildschirmrandes wird jedoch nur auf einen anderen Screen umgeschaltet, was oft den Sprung ins Ungewisse bringt. Für Kurzweil sorgen kleine Zwischenspielszenen. Vor Jahren wurde

das Spielprinzip gelobt, heute setzt es Spinnweben an.

op

Check Up

Mega Drive
4 MBit



Fantastic Dizzy Jump & Run
Herst.: Codemasters Tel. 040-2270961
Release: 10/93 Preis: DM 69,95

Spieler 1
Levels 1
Save Game Nein
BesonderheitenBildschirmtexte in Deutsch.

Grafik 59%
Sound 61%
Gesamt 58%

Für kurze Zeit ganz amüsant, jedoch dann todlangweilig.



O nkel Scroog war wieder einmal an allem schuld! Er ging doch glatt auf eine unbewohnte Insel und suchte dort nach Schätzen. Erfolglos war er nicht

LUCKY DIME CAPER

gerade, denn er hat einen antiken

WAR ERST DER

Schrein gefunden, in dem eine

ANFANG! NUN HAT

mysteriöse Statue lag. Von dessen

DONALD DEEP DUCK

Genick nahm er ein kleines Bild ab

TROUBLE!

und schleppte es mit nach Hause. Somit begann also das Unglück, denn sein Körper schwoll auf eine

Donald Duck 2

Check Up

Master System
4 MBit



Donald Duck 2

Jump & Run

Hersteller: Sega

Tel. 040-2270961

Release: 12/93

Preis: DM 99,95

Spieler 1

Levels sechs Welten

Save Game Batterie

Besonderheiten Unterwasserstages, Special Scroll Action

Grafik 93%

Der weltbekannte Erpel wurde grandios animiert. Äußerst abwechslungsreich sind die Hintergrundgrafiken geworden.

Sound 82%

Typischer Master System-Sound, der ganz pffiffig gelungen ist.

Gesamt 93%

Ein geruhames Jump & Run, das jung und alt begeistern wird.



Hot-Spot

Der weltbekannte Erpel macht im zweiten Teil eine noch bessere Figur.

Das Mäuschen führt nichts gutes im Schilde!

unglaubliche Größe an. War dies der Fluch des Bilds? Als Donald müßt ihr nun vier Gegenstände in vier verschiedenen Lokalitäten finden, um die geheiligten Plätze betreten zu dürfen, wo ihr das Bild wieder hinbringen müßt. Die ersten vier Level dürfen in einer beliebigen Reihenfolge gespielt werden. Dschungel, Vulkan, Eingang und Tal sehen grafisch jeweils komplett verschieden aus und sind absolut toll gezeichnet worden. Den Zugang zu den letzten beiden Leveln erhält man nur, wenn man in den ersten vier Abschnitten jeweils einen Gegenstand findet.



Flapp, flapp! Was will denn der Aasgeier?

Spielerisch hat sich nicht allzuviel getan. Wenn man Blöcke, Felsen, Schachteln oder Stümpfe anstupst, entdeckt man oft nützliche Extras, die das Abenteuer etwas erleichtern. Neue Fähigkeiten hat sogar Donald hinzubekommen. Er schwimmt nun recht fleißig durch das Wasser und kämpft gegen knuffige Fische.

hi

Im Vulkan begegnet man diesem kleinen Maulwurf.



Word Up

Da ist er also wieder, der tolpatische Erpel aus Entenhausen. Nach The Lucky Dime Caper kommt nun Deep Duck Trouble, jedoch kaum für den Spieler, denn der hat ein Master System-Spiel allererster Güte vor sich.

Das Gameplay hat noch einmal deutlich an Qualität gewonnen und die Animationen

sind noch feiner geworden. Ein Muß für alle Master System-Besitzer.



INTER SOFT

Der Video Games - Versand + Laden

Telefon: 0581 - 5006 Telefax: 0581 - 14461

Bestellannahme Montag - Freitag 8 - 18 Uhr

GAME GEAR

Alien 3	78,80	- Land of Illusion	78,80
Arielle	78,80	Ottifants	70,80
Batman Returns	78,80	Prince of Persia	78,80
Chuck Rock 2	78,80	Shinobi 2	78,80
Donald Duck	72,80	Sonic 2	73,80
Global Gladiators	78,80	Strider 2	78,80
Halley Wars	59,80	Superman	78,80
Indiana Jones 3	78,80	Tom + Jerry	70,80
James Bond 007	78,80	Wonderboy:	
Mickey Mouse:		- Dragons Trap	78,80
- Castle of Illusion	70,80		

Master System

Action Fighter	45,80	New Zealand Story	87,80
Alien 3	86,80	Ninja	39,80
Asterix	86,80	Ottifants	72,80
Back to the Future 3	39,80	Spider Man	39,80
Batman Return	79,80	Streets of Rage	86,80
California Games	39,80	Sommer Games	71,80
California Games 2	79,80	Super Kick off	39,80
Cyber Shinobi	39,80	Super Tennis	39,80
F16 Fighter	55,80	Superman	79,80
Flash	86,80	Terminator	86,80
G - Loc	39,80	Ultima 4	56,80
James Bond 007	79,80	Ultimate Soccer	79,80
Klax	39,80	Wimbledon	94,80
Mickey Mouse 2	79,80	Wonderboy 2	79,80

Hardware

Game Gear 4 Fun **233,80**
incl. Columns 2
Smash Tennis
Rally Challenge
Elfmeterschießen

Mega Drive 2 **195,80**
Base Set
Incl. Control Pad.

Mega Drive **349,80**
Magnum Set
Incl. 4 Games
2 Control Pads

Master System 2 **149,80**
Base Set
Incl. Sonic 4
1 Control Pad.

Mega CD II **499,80**

Mega CD II **573,80**
Incl. Game
"Road Avenger"

MEGA DRIVE

688 Attack Sub	117,80	Global Gladiators	98,80
Aladdin	100,80	Grand Slam Tennis	84,80
Alien 3	102,80	James Pond 2	98,80
Arielle -		Lemmings	96,80
Die Meerjungfrau	85,80	LHX Attack Chopper	102,80
Ayrion Sonna	102,80	HHLH Hockey 93	96,80
Chuck Rock	102,80	PGA Tour Golf II	96,80
Corporation	102,80	Road Rash 2	102,80
Davis Cup Tennis	102,80	Shinobi 3	102,80
Dragons Fury	98,80	Sonic 2	83,80
Ecco The Delphin	98,80	Super Kick off	96,80
Ex Mutants	84,80	Thunderforce 4	83,80
Flashback	98,80	Ultimate Soccer	102,80
Fred Feuerstein	102,80	WWF Wrestlemania	102,80

MEGA - CD

After Burner 3	86,80	Jurassic Park	87,80
Batmans Return	102,80	Prince of Persia	86,80
Blackhole Assault	102,80	Sherlock Holmes	112,80
Chuck Rock 2	102,80	Sherlock Holmes 2	104,80
Cobra Command	86,80	Sonic CD	86,80
Dune	102,80	Terminator	102,80
Ecco the Delphin	102,80	Thunthawk	102,80
Final Fight	86,80	Wolfchild	102,80
Jaguar XJ 220	86,80		

Irrtum und Druckfehler vorbehalten

NEUERSCHEINUNGEN KÖNNEN VORBESTELLT WERDEN!

VERSANDKOSTEN: Vorkasse 5,- DM, UPS und Postnachnahme 9,- DM, zuzüglich Nachnahmegebühr, Ausland Vorkasse 20,- DM, Ladenpreise können variieren, Gesamtpreisliste kostenlos, bitte System angeben, Händleranfragen erwünscht

Ladenlokal • Gr. Liederner Str. 27 • 29525 Uelzen

INTER SOFT

GmbH

Postfach 19 32 - 29509 UELZEN

Begeisterungsfähige Eishockeyfans haben die beiden Vorgänger längst neben einem Foto von Erich Kühnackl auf dem Regal stehen, doch muß

DIESES SPIEL LÄSST

der gute Erich so langsam um sei-

AUCH KÜHLE

nen angestammten Platz bangen,

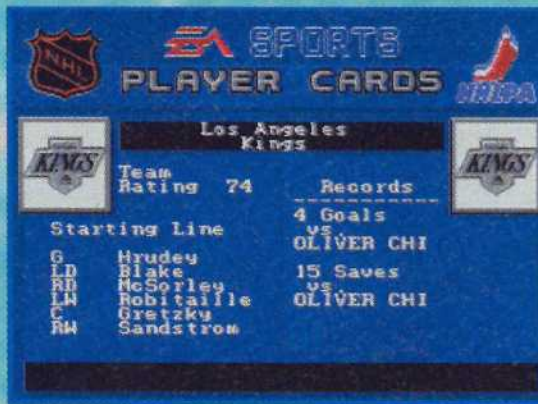
KRITIKERHERZEN

denn NHL Hockey '94 läßt keinen

DAHINSCHMELZEN!

Platz mehr für Idole. Sowohl Grafik als auch Sound wurden allerdings kaum verändert und sind daher mit der Urversion fast voll-

NHL Hockey '94



Electronic Arts erhältlichem 4-Player-Adapter. Leider ist diese nützliche Hardwareergänzung aber nicht im Lieferumfang enthalten, so daß der kontaktfreudige Spieler noch einmal in die Tasche greifen muß. Eine Anschaffung lohnt sich allerdings bestimmt, denn bekanntlich garantiert ein Spiel unter Freunden gute Stimmung und spannende Partien. Wer also sein geliebtes NHLPA Hockey '93 gut an den Mann bringen kann, sollte die Gelegenheit beim Schopf ergreifen und sofort zuschlagen. Es gibt momentan kein fesselnderes Eishockey-Spiel! **om**



Ein Paß, ein Schuß und schon zappelt der Puck im Netz!

kommen identisch. Für den spielerischen Bereich trifft das allerdings nicht zu. Neben der bereits bekannten Meisterschaftsrunde kann nun auch ein spannendes Penalty-Shootout gespielt werden, das im groben mit dem Elfmeterschießen beim Fußball vergleichbar ist. Außerdem darf man jetzt auch zu viert dem Puck hinterjagen, denn NHL Hockey '94 unterstützt den seit kurzem von



Die knallharten Burschen schenken sich auf dem Eis nichts. Vor dem Tor geht es heiß her!



Hot-Spot

E.A. läßt noch einmal den Puck über das Eis tanzen!

Word Up

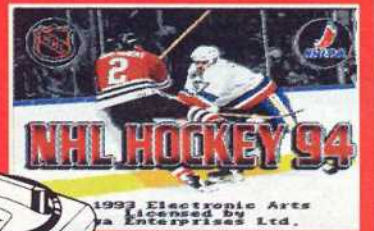
Klasse! Auch in der dritten Generation läßt NHL Hockey keine Alterserscheinungen erkennen, sondern gibt sich so jung und erfrischend wie vor gut zwei Jahren. Grafisch und soundtechnisch wurde zwar wenig an dem bereits vorhandenen Programmcode

gefeilt, der spielerische Aspekt wurde hingegen nicht vernachlässigt. Zahlreiche neue Optionen machen NHL Hockey '94 auch für Veteranen interessant.



Check Up

Mega Drive
8 MBit



NHL Hockey '94 Sporspiel
Hersteller: E.A. Tel. 05241-24307
Release: - Preis: DM 119,95

Spieler 1-4
Levels
Save Game Batterie
Besonderheiten Vier-Spieler-Option über speziellen Adapter.

Grafik 78%

Die digitalisierten Portraits der Spieler frischen das Spiel grafisch auf.

Sound 72%

Die nervende Orgelmusik wird von der tollen Titelmelodie überschattet.

Gesamt 92%

Definitiv das beste Eishockey-Spiel, das zur Zeit erhältlich ist.



SIE SIND DA! MEGADRIIVE 2 & MEGA CD

HÄNDLERANFRAGEN WILLKOMMEN

...wir wünschen Ihnen viel Spielefreude mit dem deutschen Angebot für Videospiele-Konsolen!

EIN HEIßER TIP: VORBESTELLEN SCHAFFT VORSPRUNG!

SUPER NINTENDO

asterix dA	119.95
batman returns dA	129.95
bubsy dA	114.95
f-zero dA	44.95
fatal fury dA	129.95
final fight dA	139.95
first samurai dA	129.95
legend of zelda-a link to past dV	94.95
major title dA	139.95
mickey mouse magical quest dV	114.95
mortal kombat dA	149.95
pop'n twinbee dA	129.95
star wing (fx-serie) dV	114.95
street fighter 2 dA	94.95
striker	119.95
super mario all-stars dA	94.95
super mario kart dA	94.95
super star wars dA	139.95
tiny toon adventures dA	129.95
wwf royal rumble dA	139.95

GAME BOY

alfred chicken dA	64.95
asterix dA	64.95
baby t-rex dA	59.95
double dragon 3 dA	64.95
ferari grand prix challenge dA	64.95
funtaschig (tasche + 2 spiele) dA	64.95
kirby's dreamland dA	54.95
lemmings dA	74.95
mc donald land dA	69.95
mortal kombat dA	74.95
mystic quest dV	64.95
parasol stars dA	64.95
popeye 2 dA	64.95
simpsons 2 (bart vs juggern.) dA	64.95
simpsons 3 (kr.fun house) dA	64.95
spiderman 2 dA	64.95
spot dA	54.95
super mario land 2 dA	64.95
terminator 2 (judgment day) dA	64.95
tiny toon dA	64.95

MEGADRIIVE CD

after burner 3 dA	94.95
block hole assault dA	114.95
final fight dA	94.95
jaguar xj 220 dA	94.95
prince of persia dA	94.95
road avenger dA	114.95
robo aleste dA	114.95
sherlock holmes dA	119.95
time gal dA	94.95
wolfchild dA	114.95

MEGADRIIVE MODUL

agassi tennis dA	119.95
ball jacks dA	94.95
bubsy dA	114.95
cool spot dA	114.95
desert strike dA	114.95
fatal fury dA	124.95
flashback dA	124.95
flintstones dA	114.95
jungle strike dA	124.95
mazin wars dA	114.95
micro machines dA	94.95
mortal kombat dA	129.95
power challenge golf dA	119.95
predator 2 dA	114.95
rocket knight adventures dA	104.95
shining force (12 mb+batterie) dA	129.95
superman dA	114.95
tiny toon adventures dA	99.95
winter challenge dA	99.95
x-men dA	94.95

GERÄTE / ZUBEHÖR

super nes + super mario world dA	299.95
super nintendo power station dA	199.95
action replay pro cartridge dA	129.95
joypad transparent progr.sv337 dA	69.95
joypad transparent sv 334 dA	34.95
joystick topfighter sv 338 dA	149.95
mario world spieleberater dA	24.95
moduladapter ntsr/pal datel dA	39.95
profi koffer action case dA	59.95
stereo a/v-kabel & scart adapt dA	34.95
super nintendo spieleberater dA	24.95
verlängerungskabel für joypad dA	24.95
zelda spieleberater dV	24.95

NEUHEITEN / VORANKÜNDIGUNGEN

SUPER NINTENDO

Die Zahlen vor dem Titel geben den Erscheinungsmonat an.

1093 occlaims world cup soccer dA	129.95
1093 amazing tennis dA	139.95
1093 battle blaze dA	139.95
1093 blues brothers dA	149.95
1093 congo's caper dA	114.95
1093 incredible crash dummies dA	129.95
1093 mechnanior dA	149.95
1093 mystic quest legend dV	94.95
1093 nba all star challenge dA	119.95
1093 rummenigge player man. dA	129.95
1093 super turrican dA	114.95
1093 terminator 2 (judgm. day) dA	129.95
1093 terminator 2 arcade game dA	129.95
1093 the last vikings dV	114.95
1093 where in world is carmen dA	139.95
1093 alfred chicken dA	139.95
1093 battletoads in b.maniacs dA	114.95
1093 california games 2 dA	119.95
1093 captain america & avenger dA	139.95
1093 championship pool dA	139.95
1093 goof troop dA	114.95
1093 logoon dA	129.95
1093 pierre le chef dA	139.95

GAME BOY

Die Zahlen vor dem Titel geben den Erscheinungsmonat an.

1093 plak dV	94.95
1093 street fighter 2 turbo dA	139.95
1093 wing commander secret m. dA	139.95
1193 aéro der akrobat dA	139.95
1193 air diver (incl.dsp-chip) dA	139.95
1193 mario is missing dA	139.95
1193 megalomania dA	119.95
1093 s-nint. spieleberater 2 dA	24.95

MEGADRIIVE CD

Die Zahlen vor dem Titel geben den Erscheinungsmonat an.

1093 darkwing duck dV	94.95
1093 mario is missing dA	94.95
1093 tiny toon cartoonworkshop dA	94.95
1093 yoshi's cookie dA	74.95
1093 battleship dA	69.95

SONDERANGEBOTE

SUPER NINTENDO

F-ZERO dA 49.95

GAME BOY

f1 race mit 4 spieler adapter dA 29.95

gargoyles quest dA 29.95

magnetic soccer dA 29.95

pitfighter dA 39.95

r-type dA 29.95

swamp thing dA 39.95

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

oddams family dA 59.95

boyou billy dA 44.95

bionic commando dA 59.95

defender of the crown dA 44.95

ghost & goblins dA 59.95

hook dA 59.95

ice hockey / classic serie dA 44.95

mario bros / classic serie dA 44.95

mission impossible dA 44.95

panic restaurant dA 54.95

pinball / classic serie dA 44.95

shatterhand dA 59.95

snake's revenge dA 44.95

totally rad dA 59.95

GERÄTE

GAME BOY

game boy basic set dA 99.95

game boy mit tenis dA 149.95

netzteil (regelbar) dA 19.95

action replay pro cartridge dA 89.95

akkuset dA 44.95

fm tuner (radio für game boy) dA 34.95

game boy spieleberater dV 19.95

handy boy all in one sv 907 dA 69.95

handy carry sv 905 dA 12.95

handy power kit sv 900 dA 89.95

lupe mit licht dA 19.95

lupe+licht+akkuset+netzteil dA 59.95

storage case US 49.95

MEGADRIIVE

challenge set+2 contr.+ smb 3 dA 199.95

control-deck mit mario bros. 1 dA 149.95

super 3 set + 3 spiele dA 199.95

action replay pro cartridge dA 89.95

controller 1 dA 34.95

nes spieleberater dV 19.95

profi koffer 49.95

super mario power berater dV 19.95

MEGADRIIVE

mega drive 2 (ohne spiel) dA 199.95

mega drive extra 3 set dA 279.95

action replay pro cartridge dA 129.95

cdx modul US 119.95

joypad transparent progr.sv437 dA 69.95

joypad transparent sv 434 dA 34.95

joypad-verlängerungskabel dA 9.95

mega cd 2 + road avenger dA 589.95

moduladapter usa - europa US 39.95

profi koffer 59.95

quickjoy sego-megastar sv 433 dA 49.95

videokabel (scart/euro av) dA 24.95



SUPER NINTENDO 114.95



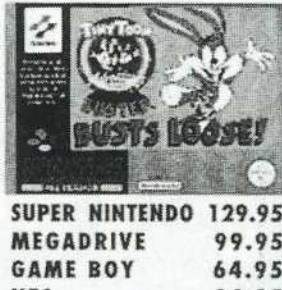
MEGADRIIVE 114.95



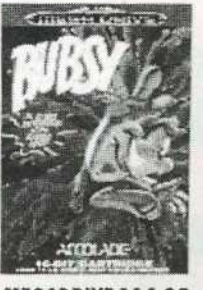
SUPER NINTENDO SV 337 69.95
MEGADRIIVE SV 437 69.95



MEGADRIIVE 119.95



SUPER NINTENDO 129.95
MEGADRIIVE 99.95
GAME BOY 64.95
NES 94.95



MEGADRIIVE 114.95



SUPER NINTENDO 114.95



SUPER NINTENDO 139.95



SUPER NINTENDO SV 334 34.95
MEGADRIIVE SV 434 34.95

**FRISCH
INGETROFFEN!
der
KONAMI
GAMES GUIDE
alles drin...
...alles dran!**

FÜR NUR 19.80



SUPER NINTENDO 139.95



MEGADRIIVE 124.95



SUPER NINTENDO SV 336 99.95



MEGA DRIVE 124.95

**ALLE SONDERANGEBOTE NUR
SOLANGE DER VORRAT REICHT**

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte	5,-
bei Versand per Nachnahme	10,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte	netto 12,-
bei Versand per Nachnahme	netto 25,-

Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MWSt.
Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWSt.
Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**

**CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRASSE 8 - 10
50667 KÖLN**

BESTELLANNAHME PER TELEFON

0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME PER TELEFAX

0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"

ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

..... Modul Zubehör
..... Modul Zubehör

Konsolentyp Kundenmagazin (kostenlos)

AUFTRAGGEBER

Name

Straße

PLZ Ort

Telefon Kreditkartenfirma Verfall

Kunden-Nr. Karten-Nr.

Bitte ankreuzen



M 11/93

Was Sega bei Sonic ist, ist bei EA die flinke Kaulquappe namens James Pond. In seinem zweiten Abenteuer (der erste Teil erschien vor einiger Zeit nur

EAS AGILER FISCH

kurzzeitig für das Mega Drive) hält

JETZT AUCH FÜR DIE

sich der Fisch diesmal vornehmlich

BEIDEN 8-BITTER.

auf dem Land auf. Aber dank einer genialen Rüstung kommt er auch in dieser ungewohnten Umgebung bestens zurecht, mehr

James Pond - RoboCod

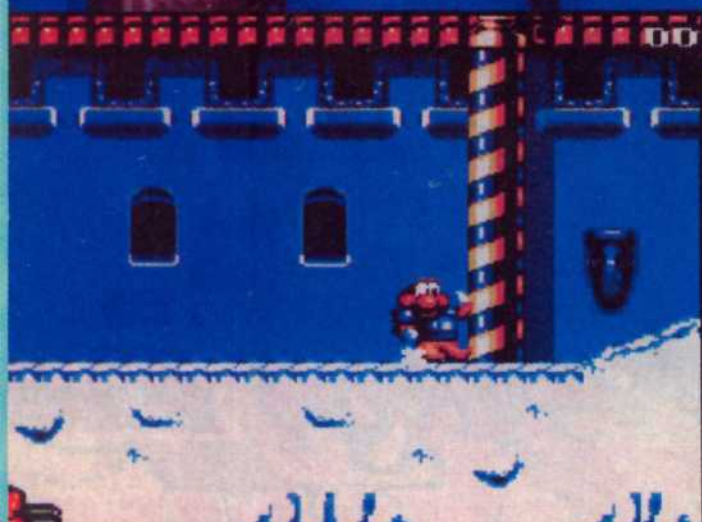
IT'S ROBOCOD !



Das Intro zeigt uns niedliche Pinguins.



An süßen Grafiken herrscht kein Mangel.



Flott, Flossen, Fisch! Das Motto von James Pond.

Word Up

Schon auf dem Mega Drive haben mir die herrlich verzwickten und abwechslungsreichen Levels viel Freude bereitet. Glücklicherweise verloren beide Umsetzungen in puncto Spielspaß nichts von ihrem Reiz. Insbesondere die Game Gear-Konvertierung gefiel mir durch die

tolle Optik, welche schon fast Mega Drive-Niveau erreicht, sehr. Sie braucht sich hinter der namenhaften Konkurrenz wie Mickey Mouse und Sonic wahrlich nicht zu verstecken



noch, durch die extremen Streckfähigkeiten seiner metallischen Uniform kann James auch hoch gelegene Plattformen mühelos erreichen. Zum Einsatz kommt diese tolle Erfindung in einem spielzeugüberladenen Schloß, wo Erzfeind Dr. Maybe wieder einmal seine Unwesen trieb. Wie bei Mickey Mouse muß sich euer schuppiger Held immer Tür um Tür im Levelschungel weiter vor-kämpfen. Das Salz in der Suppe sind natürlich wieder einmal die vielen Pick Ups, die nicht nur euer Punktekonto gehörig verbessern, sondern auch Unverwundbarkeit und neue Lebenspunkte bringen. Hin und wieder könnt ihr euch im Spielzeugparadies auch über einige Transporthilfe in Form von Flugzeugen freuen. Technisch gesehen sind beide Versionen der reinste Augen- und Ohrenschaus. Feinde der Marke "Putzig" und beruhigende Musikstücke zaubern schnell ein ent-

spanntes Lächeln auf das Gesicht des Spielers. Beide Versionen gleichen sich mal wieder fast zu 100%.

us

Check Up

Master System 2 MBit



Game Gear 2 MBit



James Pond-Robocod Jump & Run
Hersteller: U.S. Gold Tel. 040-2270961
Release: August Preis: DM 89,95

Spieler 1
Levels..... 20 und mehr
Save Game Nein
Besonderheiten... Zuckersüße Grafiken und melodische Musikstücke

Grafik **84%**

Unglaublich, was hier abgeht! Dies würde man dem Master System gar nicht zutrauen.

Sound **73%**

Nicht unbedingt spektakulär, jedoch sehr hörens Wert.

Gesamt **85%**

Dem Jump & Run-Liebhaber schlägt wieder einmal seine Stunde.

Hot-Spot

Exzellente 8Bit-Umsetzung eines Geschicklichkeitsspiels der Oberklasse.



Off Road
Super Trucks

Das Chrom blinkt, Highpipes tuten und Motoren dröhnen. Vier Trucks stehen bereit für ein Rennen um Pokal, Geld und Ehre. Ein Dutzend staubige Pisten warten darauf, euch aus der Bahn

TRUCKER-ROWDIES

zu werfen. Regeln gibt es keine.

BRAUCHEN IHRE

Hauptsache, die Fahrtrichtung

RENNEN NUN NICHT

wird eingehalten, ansonsten ist

MEHR AUF UNSEREN

jeder faule Trick erlaubt, der hilft,

AUTOBAHNEN ZU

als erster durchs Ziel zu kommen.

VERANSTALTEN.

Für jedes Rennen gibt es natürlich ein gewisses Preisgeld, das der Spieler in seinen Truck investieren kann. Im Truckstop können Reifen, Stoßdämpfer und Motor des PS-Giganten für das nächste Rennen aufgepäppelt werden. Und das ist absolut ratsam, denn die verzwickten Strecken mit ihren Sandgruben, Steilhängen, Wasserlöchern und Haarnadelkurven verlangen dem Fahrzeug einiges ab.

Wer kurz vor der Steigung einen Unfall baut und keinen Turbo hat, kriecht dem Feld sicherlich hinterher.



The winner takes it all!
Wer Erfolg hat, kriegt auch die Mädels.

Als Fahrer hat man natürlich auch einiges zu tun. Es ist ganz schön schwer, auf der Fahrbahn zu bleiben - zu leicht kommt man ins Schleudern. Weiterhin ist es wichtig, auf der Strecke liegendes Geld und Nitrosäcke aufzugabeln. Letztere geben dem Truck einen zusätzlichen Schub. Doch Vorsicht ist geboten, gerät der Wagen außer Kontrolle, verliert man wertvolle Sekunden. Gute Fahrt!

mi

Check Up

Game Gear
1 MBit



Super Off Road Sportspiel
Hersteller: Virgin Tel. 040-2270961
Release: 9-93 Preis: DM 89,-

Spieler 1-2
Levels 12 Strecken
Save Game Nein
Besonderheiten Automaten-
umsetzung

Grafik 68%

Die Grafik ist ganz nett gelungen, jedoch auch recht unwichtig.

Sound 62%

8 Bit-üblicher Sound düdelt vor sich hin.

Gesamt 71%

Insgesamt gesehen kein Meilenstein.

Master Check Up

Master System
1 MBit



Preis: DM 89,95

Wie sollte es auch anders sein: Die Master System-Variante bietet nichts Neues, ist aber trotzdem nicht so reizvoll wie die tragbare Version. Unterwegs macht dieses kleines Spielchen einfach mehr Spaß.

Grafik 65%

Grafik 62%

Gesamt 69%

Hot-Spot

Hinter dem vielversprechenden Namen verbirgt sich ein kleines Spiel mit viel Spaß.

Word Up

Alte Hasen werden sofort erkennen, daß Super Off Road an eine stark abgespeckte Version von Racing Destruction Set erinnert. Die witzigen Miniaturtrucks rutschen mit zartem Gebrumm auf den leider recht kurz geratenen Strecken hin und her, die vollständig auf den Bildschirm passen. Strategie

und Kampf kommen etwas zu kurz, da hilft auch die liebevolle Streckengestaltung nichts. Hat man die widerspenstige Steuerung des Brummies erst einmal gezähmt, ist Bleifuß angesagt. Der Rest ist reine Glücksache.



Markus

Nach den Aufräumarbeiten des ersten Teils währte der Himmel auf Erden im Städtchen nur kurze Zeit. Denn dum-

DIE WACKEREN

merweise hat der heimtückische

EX-POLIZISTEN

Mr. X den armen Adam in seine

SCHLAGEN JETZT

Gewalt gebracht. Um den Rest des

AUCH AUF DEM GAME

unerschrockenen Teams - Axel

GEAR MÄCHTIG ZU.

Stone und Blaze Fielding - zu unterstützen, greift jetzt zusätzlich Skate ins Geschehen ein. Da man bei den zahlreichen und fabelhaft animierten Schurken mit gutem Zureden nicht sehr weit kommt, läßt man kurzerhand die Fäuste sprechen oder hinterläßt einen Fußabdruck in den Visagen der Gegner. Abwechslung wird bei Streets of Rage großgeschrieben: In der Innenstadt, auf dem Vergnügungspark und sogar in einem gruseligen Gespensterhaus tummeln sich die Kontrahenten, die zunehmend hartnäckiger werden.



Streets of Rage 2

Unfair! Er geht mit der Stange auf einen los!

Dagegen helfen nur die bewährten Kicks, Kniehaken und Überkopfwürfe. Mit etwas Übung legt man jeden Gegner aufs Kreuz, der es wagt, sich den dreien in den Weg zu stellen. Zu guter Letzt gibt's fürs Energie- und Punktekonto wieder ein ganzes Arsenal an Sonderwaffen und kleine Extras (Äpfel, Steaks, Goldbarren usw.), die sich in Holzkisten und Mülltonnen verbergen.

pm

Check Up

Game Gear
4 MBit



Streets of Rage 2 Beat'em Up
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961
Release: - Preis: DM 89,95

Spieler 1-2
Levels 6
Save Game Nein
Besonderheiten..... Zwei Spieler können gleichzeitig prügeln.

Grafik **78%**

Bunt, brutal, fließend animiert!

Sound **87%**

Phantastisch, was die Musiker hier erklingen lassen!

Gesamt **80%**

Nach wie vor erste Wahl im Vermöbelungs-Gewerbe.

Word Up

Haut rein, Jungs! Mit dem zweiten Teil ist Sega eine kleine Sensation gelungen. Schließlich bietet das Spiel die gleichen Tugenden wie der Vorgänger, wurde aber zusätzlich in vielen Details tüchtig verbessert. Vor allem der phänomenale Sound und die Zwei-Spieler-Option, die den Spielspaß quasi verdoppelt, sind einfach eine Wucht.



Hot-Spot

Angriff ist die beste Verteidigung - Sega zeigt, wie's geht!



GAME EXPRESS

MEGA DRIVE

F-1 us	demnä. erhältlich	CD Spiele us/jp/dt	ab 79.-
CD Thunderhawk	demnä. erhältlich	CD Time Gal us/dt	99.-
Pirates Gold	demnä. erhältlich	CD Wonderdog us	89.-
Royale Rumble	demnä. erhältlich	Chakan dt	99.-
F15 Strike Eagle	demnä. erhältlich	Cool Spot dt	99.-
Aladin dt	99.-	Desert Strike us/dt	79.-/89.-
Aquatic Games us/dt	49.-	Dinosaurs for Hire us 60Hz	99.-
Ariel us	59.-	Eco Dolphin dt	99.-
Bad Omen jp	29.-	Euro Club Soccer dt	99.-
Batman Returns us	69.-	F22 us	79.-
Battletoads	79.-	Fatal Fury dt/jp	99.-/59.-
Bill Walsh College Football	109.-	Ferrari Grand Prix dt	49.-
BOB dt/us	99.-/89.-	Firemustang jp	49.-
Bubsy dt	99.-	Flashback dt	99.-
Cadash us	39.-	Flintstones us/dt	89.-/99.-
Carmen San Diego	49.-	G-LOC	49.-
CD Afterburner dt	99.-	Gain Ground dt	49.-
CD Batman us	99.-	Galahad us/dt	49.-
CD Dracula us	99.-	General Chaos dt	99.-
CD Ecco the Dolphin us	99.-	George F. Boxing us	39.-
CD Final Fight dt/us	99.-	Global Gladiator dt	99.-
CD Hook us	89.-	Gods (nur auf 60Hz)	79.-
CD Jaguar XJ220 us	99.-	Golden Axe III	89.-
CD Robo Aleste dt/us	99.-	Grandslam Tennis dt	99.-
CD Silpheed	139.-	Greendog dt	49.-
CD Sonic	129.-	GUNSTAR HEROS jp/dt	89.-/99.-
CD Spiderman us	89.-	Hardball 3 us	109.-

Haunting us/dt	99.-	Shinobi 3 jp/us/dt	89.-/99.-
Hit the Ice us	49.-	Side Pocket jp	79.-
Home Alone dt	49.-	Sonic II dt	89.-
Hook us	99.-	Space Harrier II dt	39.-
Humans us	109.-	Spiderman X-Men us	99.-
Indiana Jones dt	99.-	Streetfighter II PAL	149.-
James Bond 007	69.-	Streets of Rage II dt	89.-
James Pond dt	39.-	Strider II dt	79.-
Jewel Master us	39.-	Summer Challenge us/dt	89.-/99.-
Joe Montana 92	59.-	Sunset Riders dt	99.-
John Madden 91	59.-	Super Shinobi dt	49.-
John Madden 93 us	89.-	Superman dt	79.-
Jordan vs Bird us	39.-	Technoclash us	99.-
Jungle Strike us/dt	99.-/109.-	Terminator II us/dt	89.-/99.-
Jurassic Park dt/us	109.-/99.-	Thunderforce II dt	39.-
Landstalker us 60Hz	129.-	Thunderforce IV dt	99.-
Leaderboard Golf us	79.-	Tiny Toons dt	99.-
Lemmings dt	99.-	TMNT Turtles dt	89.-
LHX Attack Chopper us	89.-	Toe Jam & Earl jp	39.-
Lotus Turbo C. dt	99.-	Treasure Island (McDonalds)	99.-
Marble Madness dt	49.-	Turrican dt	39.-
Mega lo Mania dt	99.-	Ultimate Soccer dt	99.-
Micro Machines dt	89.-	USA Team Basketball us	99.-
Mig 29 dt	99.-	World of Illusion dt	89.-
Monaco GP 2 dt	99.-	WWF Wrestlemania us/dt	89.-/99.-
Mortal Kombat dt/us	109.-	X-Men dt	99.-
Mutant League Football us	89.-	Xenon 2 dt	49.-
NBA-Allstar Challenge us	69.-	Zombies A. m. N. us 60Hz	99.-
NHL 94 us/dt	109.-/119.-	Japan Converter	19.-
NHLPA Hockey us/dt	89.-/99.-	4-Spieler Adapter	59.-
Outrun 2019	99.-	Converter us 60Hz auf dt	39.-
Pac-Mania us	89.-	CDX Converter us/dt/jp	99.-
PGA Tour Golf I us	49.-	RGB Kabel MD 1 und 2	29.-
PGA Tour Golf II us/dt	89.-/99.-	Honey Bee Pad	39.-
Phelios dt	39.-	Manacer dt	129.-
Populous II dt	99.-	SG Programmable Pad dt	59.-
Power Monger dt/us	99.-/89.-	Action Replay PRO	89.-
Predator II us	89.-	Mega Drive II o. Spiel dt	199.-
PTO us	109.-	CD II dt ohne Spiel	479.-
Ranger X us 60Hz	99.-	CD II dt inkl. 1 Spiel	549.-
Risky Woods dt	49.-	Umbau Megadrive 1 und 2 auf 60Hz	59.-
Road Rash II	89.-	Gebrauchte Spiele	ab 9.-
Rocket Knight Adv. dt	99.-	NEU: US-Magazine DIE-HARD Game-Fan,	
Rolo the Rescue dt	99.-	Electronic Gaming Monthly	8.-
Shadow o.t. Beast II us	39.-	NEU: T-Shirts Tiny Toons,	
Shining Force dt	129.-	Tazmania usw. ab	25.-

Viele Angebote ab 29.- DM - Bitte telefonisch erfragen!

Jungle Strike	demnä. erhältlich	Ikari Warriors	109.-
T2 Arcade	demnä. erhältlich	Jaki Crush	99.-
NHL 94 us	demnä. erhältlich	James Bond jr. us	59.-
Jurassic Park	demnä. erhältlich	James Pond us	109.-
Art of Fighting	demnä. erhältlich	Jimmy Connor Tennis us/dt	109.-/119.-
7th Saga us	129.-	Joe & Mac us	99.-
Actraiser dt	119.-	John Madden 93 dt	119.-
Addams Family II us	69.-	King Arthurs World us	119.-
Alien III us/dt	109.-/119.-	Krustys Super Funhouse dt	59.-
Another World dt	119.-	Lemmings dt	119.-
ASTERIX dt	109.-	Magic Johnsons Super Slam Dunk	99.-
Back to the Future	99.-	Mario & Wario (nur Mouse)	129.-
Batman Return jp/us	79.-/109.-	Mario Collection jp/us	89.-/119.-
Blues Brothers jp	59.-	Mario is Missing us	119.-
BOB dt/us	109.-/89.-	Mech Warrior us	109.-
Bubsy	89.-	Mortal Kombat dt/us	125.-/129.-
Bulls vs Blazers dt	119.-	Mystic Quest us	79.-
Cacoma Knights jp	49.-	NHLPA Hockey 93 dt/us	119.-/79.-
Combattibles us/jp	49.-	Nigel Mansell nur us/jp	119.-
Cool Spot us	119.-	Offroad the Baja us	109.-
Cool World	79.-	Operation Logic Bomb us	119.-
Cybernator us/dt	109.-/119.-	Outlander us	69.-
Darius Force jp	129.-	Paperboy dt	69.-
Dead Dance jp	99.-	Parodius dt	99.-
Desert Strike us	99.-	Pocky & Rocky	109.-
Doomsday Warrior us	49.-	Powermonger	119.-
Dragons Lair dt	59.-	Prime Goal Soccer jp	139.-
Dungeon Master	129.-	PTO us	129.-
E.V.O.	129.-	Redline Racer us	119.-
Edono Kiba	45.-	Rock'n Roll Racing us 60Hz	109.-
Exhausted Heat II	129.-	Rocky Rudent us	119.-
F-15 Strike Eagle	119.-	Royal Rumble (WWF2) us/dt	129.-
F-Zero us	69.-	Rushing Beat I	59.-
Fatal Fury us	109.-	Samurai us	109.-
Final Fantasy II us	129.-	Sengoku jp	129.-
Final Fight 2 jp/us	119.-/89.-	Shadow Run	119.-
Final Fight us	89.-	Shanghai us	99.-
Formation Soccer II	99.-	Sonic Wings jp	129.-
Gods us/dt	109.-	Soul Blazer us	119.-
Goof Troop us 60Hz	119.-	Star Wing us/dt	119.-
GP-1 Motorcycle	129.-	Streetfighter Turbo us	139.-
Harley Humongous	89.-	Striker dt/jp	99.-/89.-
Hit the Ice us	49.-	Super Air Diver	119.-

SUPER NES

Super Baseball 2000 us	119.-	Wordtris us	59.-
Super Battle Toads us	109.-	World Heros jp/us	109.-/139.-
Super Bomberman jp	109.-	Yoshis Cookies	99.-
Super Conflict us	109.-	Zombies A.m. Neighbours us 60Hz	119.-
Super F-1 Hero	49.-	RGB Kabel us/dt	29.-/39.-
Super Offroad us	109.-	Verlängerungskabel Joypad	19.-
Super Slapshot	99.-	Super Scope	119.-
Super STARWARS dt/us	129.-/109.-	Honey Bee Pad us	39.-
Super Swiv dt	119.-	Topfighter QJ (Programmierz.) dt	129.-
Super Turrican us	99.-	Universal Adapter NTSC taugl.	39.-
Super Widget us	119.-	SN Pro Pad dt	29.-
Taz-Mania us	79.-	Universal Adapter Starfox taugl.	29.-
Tecmo NBA us	119.-	Action Replay PRO Starfox taugl.	99.-
Terminator us	59.-	Action Replay PRO (nicht Starfox)	69.-
Tetris II jp	149.-	Super NES mit Mario 2 Pads us	309.-
The Lost Vikings us	109.-	Super NES o. Mario 1 Pad us+RGB-Kabel	249.-
Tiny Toons dt	89.-	Super NES ohne Mario 1 Pad dt	199.-
Tom & Jerry us	59.-	Umbau SNES 50/60Hz usw.	89.-
Toys us	69.-	NEU: T-Shirts 25.-/Uhren 9.-	
Tuff E Nuff us 60Hz	119.-	Anhänger 6.-/Poster Streetfighter 12.-	
Twinbee jp/dt	99.-/119.-	NEU: US-Magazine DIE-HARD GAME-FAN,	
Utopia us	119.-	Electronic Gaming Monthly	8.-
Vegas Stakes us	99.-		
Waynes World us	69.-		
Wing Commander us/dt	119.-		

NEU: 3DO-Konsole von PANASONIC!

Tel. 089/54 38 088

GAME EXPRESS, Häberlstr. 26, 80337 München

Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr • FAX 089/53 42 54

Wir verkaufen auch Spiele für Amiga, PC, NEO-GEO (ViewPoint 499.-) und CD-ROM! Solange der Vorrat reicht!
 Versandkosten DM 8.- zzgl. Nachnahme, ab DM 250.- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse.
 Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch • Auch Ladenverkauf! •
 Händleranfragen erwünscht • Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Auf dem Planeten Plum ist die Welt noch in Ordnung. Blauer Himmel, grünes Gras und Unmengen an Hasen, die dar-

EIN SCHNELLERES

auf herumtollen. Doch eine seltsa-

SCROLLING ALS BEI

me Magie verbannt die Nager auf

SONIC? WIZ 'N' LIZ

einen anderen Stern, dessen tristes

VON PSYGNOSIS

Ödland sie bevölkern sollen. Ein

MACHT ES MÖGLICH!

Fall für Wizzy und Lizzy, zwei Zauberer, die sofort eine Rettungsaktion starten. Wiz und Liz beherrschen es glücklicherweise, aus Früchten und Gemüse so allerlei an praktischen Hexereien zu erzeugen, die ihnen bei ihrer Mis-

Die fantasievolle Gestaltung vermittelt eine märchenhafte Atmosphäre.



sion sehr behilflich sein können. Deine Aufgabe ist nun, mit einem der beiden Zauberer den entsprungenen Karnickeln in das fremde Land zu folgen, um sie zurückzu-



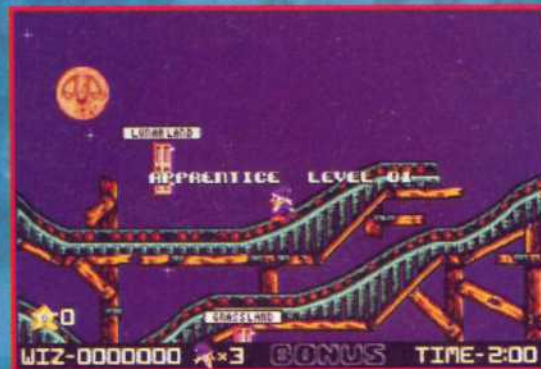
Hüpf, Häschen, hüpf! Wohin will der wohl?

Wiz 'n' Liz

holen. Dort angekommen, beginnt die Hasenjagd in Jump & Run-Manier und in einer äußerst rasanten Geschwindigkeit (erinnert leicht an Sonic). Berührt man einen Hasen, wird dieser augenblicklich zurück nach Plum gebeamt und hinterläßt dem Spieler Sterne, die als Währung dienen, Zeitboni (es ist nämlich auch ein Kampf gegen die Uhr), Buchstaben, mit denen sich ein Zauberspruch zusammensetzen läßt, der einem den Weg zurück ermöglicht, und eben Früchte und Gemüse, die in keiner Hexenküche fehlen dürfen. 98 verschiedene Mixturen lassen sich erstellen, um neben Zeit, Sternen, Punkten und sonstigem auch eine Menge an Bonusrunden herbeizu-



zaubern. Für Aug' und Ohr ist bei Wiz 'n' Liz einiges geboten. Die wunderschöne und



Level für Level, immer schön der Reihe nach.

aufwendig erstellte Graphik mit toller Animation und windelweichem Scrolling ist schon den Kaufpreis wert. Spielt man im Zwei-Spieler-Modus (gegeneinander), greift das Modul in bewundernswerter Weise auf die altbewährte Split-Screen-Technik zurück.

mi

Check Up

Mega Drive 8 MBit



Wiz 'n' Liz Jump & Run
Hersteller: Psygnosis
Release: 11/93 Preis: DM 100,-

Spieler 1-2
Levels 9
Save Game Nein
Besonderheiten Ultraschnelles Scrolling

Grafik 89%

Toll. Ein echter Augenschmaus auch für verwöhnte Mega Driver.

Sound 82%

Ausgezeichnet. Man könnte fast sagen: er geht ins Ohr.

Gesamt 75%

Das Spiel macht unglaublichen Spaß; die Idee mit den Zaubersprüchen ist sehr gut, doch der letzte Pep fehlt leider, da das krönende Highlight ausbleibt.

Word Up

Wiz 'n' Liz weiß auf ganzer Linie zu überzeugen. Nur ein kleiner Schönheitsfehler fällt leider sehr ins Gewicht: Es gibt keinen richtigen Endgegner. Der Sinn liegt im Sammeln von Punkten für eine Highscore, der sich mit ein bißchen Geduld und Übung von jedem Hasen knacken läßt.

Hot-Spot

Das schnellste Scrolling weit und breit macht Wiz 'n' Liz sehenswert!



MÄCHTIG COOL, LEUTE!

Jetzt das "SEGA MAGAZIN" im Abo reservieren. Ab Januar 1994 erscheint das "SEGA MAGAZIN" regelmäßig - Monat für Monat die ganze Welt der Sega-Spiele.

Zum Preis von nur DM 46,80 bekommst Du "SEGA MAGAZIN" ein ganzes Jahr ins Haus.

Und dazu gibt's noch kostenlos das "SEGA MAGAZIN"-T-Shirt oder die "SEGA MAGAZIN"- Pins.



Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und ab damit an: **COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.** Oder - noch schneller - Coupon faxen an: **0911 - 28 68 32**



ABO-COUPON

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC VERLAG GmbH&Co.KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg. Die angekreuzte Prämie darf ich in jedem Fall behalten (auch bei Gebrauch des Widerrufsrechts).

JA, ich will "SEGA MAGAZIN" für min. 1 Jahr zu DM 46,80 abonnieren. Dazu erhalte ich folgende Prämie **KOSTENLOS** (nur eine möglich):

- "Sega-Magazin" -Pins (5-Stück)
- T-Shirt "Sega-Magazin"

Die angekreuzte Prämie darf ich in jedem Fall behalten (auch bei Gebrauch des Widerrufsrechts).

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Datum 1. Unterschrift (ggf. eines Erziehungsberechtigten)

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC VERLAG GmbH&Co.KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (ggf. eines Erziehungsberechtigten)

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen):

Bequem durch Bankeinzug

Konto.-Nr.: _____

BLZ: _____

gegen Rechnung

Hinweis: Bankeinzugsermächtigung beschleunigt die Prämienversendung um min.2 Wochen!

SM 0293

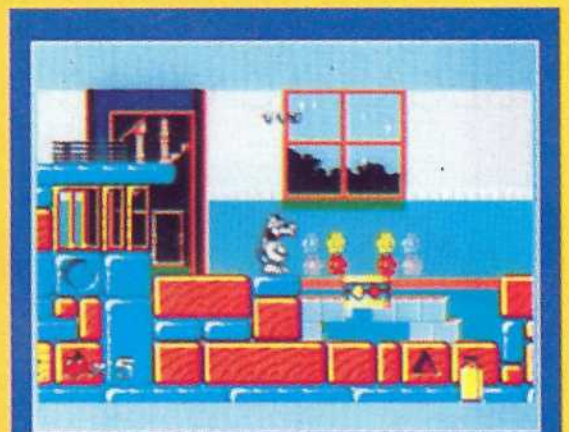
New entry!



SAUKOMISCH

MORDSSPANNEND

OTTIFANTASTISCH



BRUNO, der Ottifant, hüpf und hüpf und hüpf.



Allein gegen die Bienenmafia.



Wo ist der kleine Otilie?

SEGA

SEGA
MEGA DRIVE



JUMP'N'RUN

- Extrem detailreiche Animation.
- Digitalisierte Soundeffekte.
- Bildschirm-Scrolling in 2 Ebenen (Mega Drive). ■ Viele, versteckte Bonuslevel. ■ Passwort-Option.

ERHÄLTICH AUCH FÜR:

- GAME GEAR
- MASTER SYSTEM II

The Ottifants

16-BIT CARTRIDGE
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA

B.O.B. hat auf dem Planeten Goth eine Bruchlandung erlitten und sitzt nun ziemlich tief in der Patsche, hat er doch

EINE MISCHUNG AUS

ein Date mit einer unbekannt

ACTIONSPIEL UND

Schönen vereinbart, die ihn schon

JUMP & RUN

seit Stunden erwartet. Jetzt sitzt er

PRÄSENTIERT E.A.

auf diesem tristen Planeten fest und

MIT B.O.B.

muß sich um einen neuen, funktionsstüchtigen fahrbaren Untersatz kümmern.

Bei dieser Suche trifft B.O.B. allerdings immer wieder auf feindsinnige Außerirdische, die ihm unbedingt ans Leder wollen. Hilflos ausgeliefert ist B.O.B. seinen Widersachern jedoch nicht, denn zur interstellaren Standardausrüstung gehört eben auch ein Gewehr mit fünfzig Kugeln im Lauf. Natürlich lassen sich im Laufe des Spiels auch weitere Bonusgegenstände bzw. Waffen finden, mit denen sich das gesteckte Ziel leichter erreichen läßt.

Außerdem kann B.O.B. springen, laufen, klettern und sich bücken, um den fiesen Monstern einen Denkart zu verpassen. Grafik und Sound können zwar überzeugen, Anlaß zu Jubelstürmen geben



Alleine durch den Gang des Raumschiffes.

B.O.B.



jedoch beide Komponenten nicht. Der Titelheld wurde hervorragend und vor allem witzig animiert, die vielen Schauplätze hingegen eher lieblos in Szene gesetzt. Ähnliches ergibt sich bei der Betrachtung des Gameplays, gehen doch einige Funktionen wunderbar einfach von der Hand, andere, wie beispielsweise das Erklimmen einer Leiter, treiben den Spieler eher in den Wahnsinn.

OM



Artistische Fähigkeiten braucht B.O.B. im Kampf gegen die bösen Buben.



Hot-Spot

Der witzige Androidenkrieger bietet eine akzeptable Leistung.

Word Up

Das Genre Actionspiel ist auf dem Mega Drive dicht umlagert, so daß jeder Programmierer seine liebe Mühe damit hat, ein Spitzenspiel zu produzieren. B.O.B. gehört zwar eindeutig zu den besseren Vertretern seiner Art, doch reicht



Check Up

Mega Drive 8 MBit



B.O.B. Action
 Hersteller: E.A. Tel. 040-2270961
 Release: - Preis: DM 99,95

Spieler 1
 Levels 45
 Save Game Paßwort
 Besonderheiten Deutsche Anleitung

Grafik **69%**

Der Titelheld wurde zwar lustig animiert, doch sonst bietet sich wenig Beeindruckendes.

Sound **70%**

Brauchbar ist der Soundtrack allemal, allerdings fehlt der letzte Biß, um zu begeistern.

Gesamt **70%**

Leider gibt es auf diesem Sektor bessere Spiele, so daß B.O.B. nur im Mittelfeld landet.

das leider nicht für einen Spitzenplatz. Schadel!



Oliver

Wit dem jüngst unterzeichneten Vertrag bekommt der neue Videospieldarsteller seine eigene Zeichentrickserie. Mit Grund nenne ich die beiden

WAS SONIC ERST

Videospielhelden in einem Satz,

NACH ÜBER ZWEI

schließlich haben beide jungen

JAHREN GELANG,

toon-Stars videospieltechnisch die

WURDE DEM LUCHS

selben Wurzeln. Wie Sonic schlägt

SCHON JETZT ZUTEIL.

auch Bubsy in die beliebte Jump & Run-Kerbe und ähnelt dabei seinem blauen Kollegen doch augenfällig. Statt der Ringe hat Bubsy beispielsweise ein Faible für bunte Wollknäuel, die ihm viele Bonuspunkte, jedoch kein Freileben einbringen. Bei der Spritevernichtung entschied man sich aber für die Mario-Variante, sprich kräftige Kopfsprünge sind angesagt. Doch wollen wir den Programmierern nicht vorwerfen, sie hätten nur den großen Softwarehäusern über die Schulter geblickt, finden sich doch auch ein paar halbwegs neue

Bubsy



Word Up

Auf den ersten Blick denkt man, das ultimative Jump & Run-Spiel vor sich zu haben: 16 MBit, tolle bunte Grafiken sowie eine witzige Sprachausgabe des vorlauten Luchses. Doch nach einer Weile werden leider schonungslos ein paar Schwächen im Leveldesign

Ideen im Spiel; beispielsweise verfügt der Luchs über nie

augenfällig; so ist das Spiel nicht immer ganz fair, was durch eine nervöse Steuerung noch zusätzlich unterstützt wird. Zudem fehlt den einzelnen Levels die nötige spielerische Abwechslung, um auch auf längere Sicht zu faszinieren.

Unter dem Strich bleibt so "nur" der 70%-Bereich übrig.



Levels verteilt, die alle mit einem Paßwort anwählbar sind.

us



In den Wasserrohren steht die Welt manchmal Kopf.



Hot-Spot

Ansprechende Jump & Run-Kost ohne größere Glanzpunkte.

gekannte Gleiteigenschaften, wenn man nach einem Sprung die A-Taste gedrückt hält. Eine nette Idee sind zudem die vielen "Warp-Höhlen", durch deren Erkundung man so manchen Level geschickt abkürzen kann. Die ganzen Extras wurden diesmal lustigerweise in ein T-Shirt-Gewand verpackt und bergen folgende Überraschungen: Freileben, Unverwundbarkeit sowie Unsichtbarkeit, d.h. daß Feinde euch eine Zeit lang nicht mehr angreifen werden. Die Wollis-Vernichtung wurde auf insgesamt 16



Her mit den Wollknäueln!



Gleich geht es den Wollis an den Kragen!

Check Up

Mega Drive 16 MBit



Bubsy Jump & Run
Hersteller: Accolade Tel. 040-2270961
Release: September Preis: DM 129,-

- Spieler 1
- Levels 16
- Save Game Paßwort
- Besonderheiten Witzige Animation des Titelhelden

Grafik **81%**

Flinkes Scrolling und netter Cartoon-Style.

Sound **74%**

Lustige Musik und solide Soundeffekte.

Gesamt **73%**

Dem Spieldesign fehlt der nötige Feinschliff.



HPLA Hockey '93, John Madden Football oder PGA Tour Golf II sind Titel, die jedem Sportspielfan wohl ein sattes Zungenschmalzen entlocken dürf-

FIFA Int. Soccer



In Sachen Bedienbarkeit ließ sich Electronic Arts nicht lumpen. Alle Optionen sind sehr anschaulich und kinderleicht zu bedienen. Die Bildschirmtexte sind außerdem alle weiß.

SEGAS KICKEREI ULTIMATE

ten. Leider fehlte der Firma SOCCER BEKOMMT EINE

Electronic Arts bislang noch eine GEFÄHRLICHE

Simulation rund um den gemuster-

KONKURRENZ AUS DER NOBLEN SPORTSPIEL-

Jahres ist aber endgültig Schluß SCHMIEDE ELECTRONIC

damit, denn FIFA International ARTS.

Soccer wird euch dann in die wunderbare Welt der geschundenen Schienbeine und Lattenkracher entführen.

Wie nicht anders von EA zu erwarten, gingen die Programmierer bei diesem 16 MBit-Projekt völlig neue Wege, denn erstmals distanzierte man sich von der bekannten, seitlich erhöhten Perspektive oder der profanen Hintertor-Ansicht wie bei Ultimate Soccer. Bei EA entschied man sich für die aufwendige Lösung einer isometrischen Darstellungsweise (Schräg oben-Ansicht), die dem Spiel neben dem 3D-Effekt ein absolut realistisches Feeling verleiht; durch so eine Perspektive kommen nämlich hohe Flanken und insbesondere Fernschüsse besonders gut zur Geltung, da man ihre Flugbahn sehr präzise mitverfolgen kann. Ebenso wie die Darstellungsweise dürfte auch die Steuerung anfangs etwas gewöhnungsbedürftig sein: Knopf A sorgt für hoch geschlagene Flanken bzw. Pässe, während Knopf B den Ball flach über den Rasen scheucht. Hält man beide Knöpfe länger gedrückt, werden die Bälle je nach

Hot-Spot
Hier kommt FIFA International Soccer, der ultimative Spaßmacher für bis zu vier Freizeitkicker.

Word Up

1:0 für Electronic Arts! Mit diesem Fußball-Modul setzen sie der EA Sports-Reihe noch die Krone auf. Noch nie wirkte eine TV-Kickerei so realistisch und spielerisch ausgeklügelt. Schon nach kurzer Einspielzeit bemerkt man, wieviel spielerische Finessen in diesem Meisterwerk stecken.

Ein Powerlob gebührt zudem der genialen Geräuschkulisse: Wenn man nicht auf den Screen schaut, meint man wirklich, daß gerade eine Bundesliga-Übertragung vonstatten geht.



einem zwei mehr oder weniger elegante Formen der Balltrennung zur Verfügung: die Blutgrätsche oder ein dezentere Schupser. Allerdings sollte man aufpassen, denn ein zu ruppigiges Verhalten führt nicht selten zu einem Platzverweis. Gekonnt routi-

„Ladezeit“ weiter weggeschossen. Besonders wichtig ist aber der Knopf C, schließlich sorgt er für stramme Schüsse und ist deshalb für einen Torerfolg unentbehrlich. Zudem verhilft er einem Spieler ohne Ball durch mehrfaches Drücken zu einem schnellen Zwischensprint. Er kann so den ballführenden Angreifer attackieren. Apropos „Attackieren“: hier stehen



Grafisch stellt FIFA Soccer neue Maßstäbe für Fußballspiele auf. Herrliche Animationen, tolle Übersichtlichkeit und hervorragende Präsentationen.



niert wurde auch das ganze Drumherum gestaltet, denn neben der optimalen Vielfalt glänzen die Optionen mit einem erfreulichen



Word Up

Da zappelt der Spielspaß im Netz! Mit FIFA Soccer gibt es endlich wieder einmal ein ganz neues Sportspiel! Weder Vogelperspektive, Seitenansicht oder 3D-Perspektive findet man in diesem Spiel. Endlich hat sich jemand mal etwas komplett Neues einfallen

Check Up

Mega Drive
16 MBit



FIFA Int. Soccer Sportspiel
Hersteller: Elec. Arts Tel. 05241-24307
Release: Dezember Preis: DM 130,-
Spieler1-4
Levels
Save GamePasswort
Besonderheiten....Vier Spieler gleichzeitig durch EAs 4-Way Play

Grafik **87%**

Gelungene 3D-Grafik, gut animierte Spieler.

Sound **88%**

Knackige House-Rhythmen, herrlich realistisch johlende Zuschauer.

Gesamt **91%**

EA knows Sports! Das derzeit beste Fußballspiel für heimische Bildschirme.

Bedienungskomfort. Zum Beispiel kann man sehr anschaulich und einfach den drei Spielerblöcken (Sturm, Mittelfeld, Verteidigung) ihren „Arbeitsbereich“ zuordnen.

lassen, das sich als einfach grandios entpuppt. Lediglich Sensible Soccer kann beim Kampf um die Fußball-Krone noch ein Wörtchen mitreden.



Kaum ein anderes Mega Drive-Spiel erzeugte so viel Euphorie und bewog die Fachpresse zu derartigen Höchstwertungen. Ein Grund für den immensen Erfolg stützt sich auch

WELCHES MEGA

sicherlich auf den jungen Keybo-

DRIVE-MODUL KANN

ard-Virtuosen Yuzo Koshiro, der es

MAN GETROST ALS

meisterlich versteht, moderne Dis-

DEN KLASSIKER

corhythmen mit fernöstlichen Klän-

BEZEICHNEN? GENAU!



Beim ersten Endgegner werden Erinnerungen wach.



Neues Ninja-Abenteuer, alte Probleme.

gen zu verbinden. An dieser Stelle muß nun aber die Hiobsbotschaft folgen, daß man den 25jährigen Musiker für diesen Sequel nicht mehr gewinnen konnte. Nach über drei Jahren Mega Drive-Abstinenz ist Joe Musashi alias Shinobi also wieder da und die Probleme sind die selben geblieben. In acht mehrfach unterteilten Levels solltet ihr deshalb tunlichst darauf achten, eure gelbe Haut zu verteidigen. Geblieben

Shinobi 3 Return of the Ninja Master

Hot-Spot

Action-Spezialisten ohne Angst vor Frustrationen müssen zuschlagen.

Word Up

Ganz klar, auch der dritte Teil gehört in jede gut sortierte Softwarebibliothek. Allerdings kann man nicht immer von einer Verbesserung sprechen, denn während in Shinobi III zwar mehr Ideen stecken, birgt das

extrem actionbetonte Leveldesign doch einige Tücken in sich, was sich oftmals in unfairen Stellen bemerkbar macht.



Die Feuer-
magie hat
eine wahr-
lich durch-
schlagende
Wirkung.

"Everybody
goes Surfing,
surfing USA".



sind die Supersprünge, in denen man die wertvollen Shurikins in einem Viertelkreis verstreuen

kann, die vier verschiedenen Ninjitsu-Magien, durch die sich der gestreßte Spieler eine kleine Erholung verschaffen kann, sowie der unvergleichliche, actionreiche Spielablauf. In den letzten drei Jahren muß Joe viel trainiert haben, da er sichtlich viel agiler geworden ist; so kann er neuerdings auch seine Beine zum Rennen benutzen, sich elegant an den Decken entlanghangeln oder durch eine besondere Sprungtechnik aus Schächten befreien. Im zweiten Level macht er auch auf dem Pferd eine sehr gute Figur und surft im vierten Abschnitt so famos, daß die Boys aus California zu schlichten Wasserträgern degradiert werden.

Check Up

Mega Drive 8 MBit



Shinobi III Jump & Run
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961
Release: September Preis: DM 119,95

Spieler 1
Levels 8
Save Game Nein
Besonderheiten Streckenweise
geniale Grafiken, sehr schwierig

Grafik 88%

Farbenprächtiger und abwechslungsreicher geht es kaum!

Sound 70%

Yozo singt nicht mehr! Nur noch gute Sound FX!

Gesamt 86%

Das Leveldesign ist zwar nicht immer so pfiffig und fair wie beim Vorgänger, doch dafür ist es abwechslungsreicher.



THUNDERHAWK

THE ULTIMATE COMBAT SIMULATOR

Eine Flugsimulation, wie man sie noch nie gesehen hat! Fliegen Sie mit Ihrem AH-73M Thunderhawk Einsätze in einer Cyberspace-Welt. Halten Sie Roboter-Armeen in Krisengebieten auf, bevor sich emsthafte Konflikte entwickein!

Komplett deutsche Sprachausgabe.



Erhältlich für Mega CD II



SEGA™

“Egal, welche Spiele man bevorzugt hat, dieses Spiel wird man lieben”.
SEGA Magazin (92%).

“Rasant und ruckelfreies Scrolling, Zoom- und 3D-Effekte, wie auf dem Mega CD II noch nie gesehen.”
GAMERS (1/Gamy des Monats).

CORE
DESIGN LIMITED

Core Design Limited, Tradewinds House, 69-71A Ashbourne Road, Derby DE22 3FS. Tel: (0332) 297797 Fax: (0332) 381511

Thunderhawk © Core Design Ltd. All Rights Reserved, SEGA and MEGA-CD are Trademarks of Sega Enterprises Ltd

Seit Bestehen seines letzten Digi-Abenteuers war Chuck Rocks Leben von Erfolg gekrönt. Auf seinem Weg zum

DER BABY HERMAN-

Chef eines Steinzeitautokonzerns

VERSCHNITT LEHRT

schuf er sich natürlich einen Hau-

NUN DEN

fen Neider, die ihn bei der erstbe-

KNUDEL-DINOS DAS

sten Gelegenheit entführten. Als

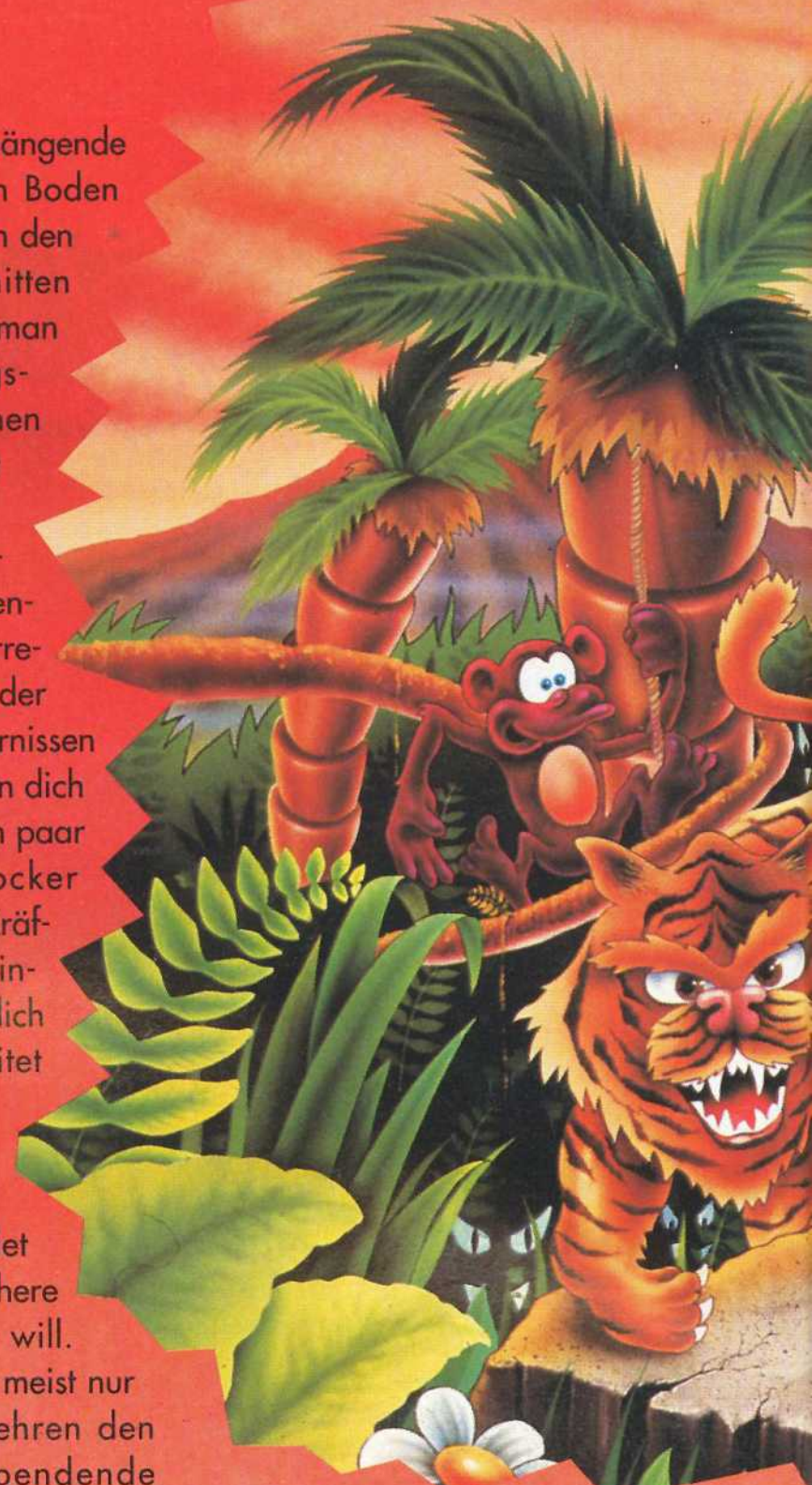
FÜRCHTEN.

die frohe Botschaft zuhause ankommt, macht Chucks Sprößling kurzerhand Kleinholz aus seinem Laufstall und startet die Befreiungsaktion. Chuck Rock 2 präsentiert sich wie der Vorgänger als horizontal scrollendes Steinzeit-Jump & Run mit knallbunten Sprites und Hintergrundgrafiken. Grellgelbe Vögel, tiefblaue Schlangen, rosarote Riesenmon-

Chuck Rock 2



mutlich die weit heraushängende Zunge wieder eher den Boden berührt als seine Füße. In den einfachen Spielabschnitten des ersten Levels kann man sich mit den Handlungsmöglichkeiten des kleinen Kerlchens vertraut machen. Man lernt, daß manche der Ureinwohner mit einem Keulenschlag schnell dazu überredet werden, einem bei der Überwindung von Hindernissen zu helfen. Andere tragen dich ein Stück und stecken ein paar Feindberührungen locker weg, was die eigenen Kräfte natürlich schont. Steinzeitmäßig müssen natürlich diverse Steine bearbeitet werden. Große Brocken lassen sich über Fallen stoßen, wenn man unbeschadet weiterkommen oder höhere Plattformen erreichen will. Kieselsteine versperren meist nur den Weg oder verwehren den Blick auf energiespendende Milchfläschchen. Ansonsten ist die Dinowelt bereits überraschend weit entwickelt. Mülleimer, Telegrafenmasten und Wasserhydranten gibt es im antiken Design - Familie Feuerstein läßt grüßen. Ebenso kultiviert haben die Programmierer auch den Spielaufbau gestaltet. Spielbares Leveldesign, flüssiges Scrolling und durch-



ster und anderes farbenfrohes Getier kreuzen unseren Weg. Spätestens seit dem Film 'Roger Rabbit' sind übertrieben karikierte Babys mit großem Kopf, dicken Windeln und coolem Outfit in, und so schickt auch Core Design einen Knirps ins Feld. Bewaffnet mit einer überdimensionalen Keule, die Junior gerade noch hinter sich herschleifen kann, wird überall draufgedroschen, wo es nur möglich ist. Neben dem gewöhnlichen Aufwärtshaken beherrscht Baby Chuck einen drolligen, gesprungenen Hau-Drauf-Schlag, bei dem ver-

Hot-Spot
Poppige Neandertalorgie für kurzweilige Abende.

schaubare Rätsel vermeiden auch für Anfänger den Frust. Bonbons und Süßigkeiten befriedigen auch die Sammelwütigen und Leistungsfa-



An der Kette läßt sich gut schwingen und auch springen (oben).

Das Watscheln auf dem Wasserstrom erfordert Aufmerksamkeit.



Check Up

Mega Drive
16 MBit



Chuck Rock 2
Hersteller: SEGA
Release: 11/93

Jump & Run
Tel. 040-2270961
Preis: DM 129,95

Spieler 1
Levels 6
Save Game Paßwort
Besonderheiten Ein Spiel voll im Dino-Trend.

Grafik 81%

Flüssige, witzige Animationen und fantasiereiche Gestaltung.

Sound 65%

Hoppsassa-Melodien unterstreichen, daß das Spiel nur zur amüsanten Unterhaltung gedacht ist.

Gesamt 81%

Ein unterhaltsames Spiel für zwischendurch, das in der Oberklasse mitschwimmt.

natiker können sich mit dem stetig ansteigenden Schwierigkeitsgrad messen. Nachteilig ist allerdings ein fehlendes Paßwort-System. Kommt man anfangs schnell durch die einfachen Passagen, so muß man leider bei jedem Game Over wieder ganz am Anfang beginnen. Ein einziges Continue macht

dieses Manko auch nicht wieder wett.

Die Begleitmusik und die FX sind nicht besonders aufregend, eben für ein buntes Hüpfical genretypisch dudelig. Die Tiere hätten wenigstens witzige Laute von sich geben können. Das Game beinhaltet sechs sehr unterschiedlich lange Levels sowie einige Zwischenspielchen. Die bildschirmfüllenden Endgegner sind meist sehr schnell besiegt, sobald man die richtige Technik ausgeknobelt hat.

op



Wer sagt's denn! Fliegende Engel gab es auch damals (oben).

Endlich auf dem Spielplatz angekommen - eine Wasser-rutsche (links).

Word Up

War Chuck Rocks Bauchstoß aus Teil 1 noch originell und komisch, so ist Baby-Rambo eigentlich nur ein verniedlichter Action-Held mit schwacher Bewaffnung. Dennoch ist Son Of Chuck ein gelungenes Jump & Run, dessen

Reiz die knuddeligen Bewohner und die uralten Backgrounds ausmachen.



Oliver



Puggsy ist ein niedlicher Außerirdischer, der auf einer kleinen Insel landet, um die Bewohner nach dem richtigen Weg zu fragen. Die eingeborenen Raccoons sind jedoch wenig kooperativ. Sie schnappen sich

KNUBBELIGER

renen Raccoons sind jedoch wenig

KARTOFFELGNOM IN

kooperativ. Sie schnappen sich

EINEM NEUARTIGEN

sich Puggsys Raumschiff und

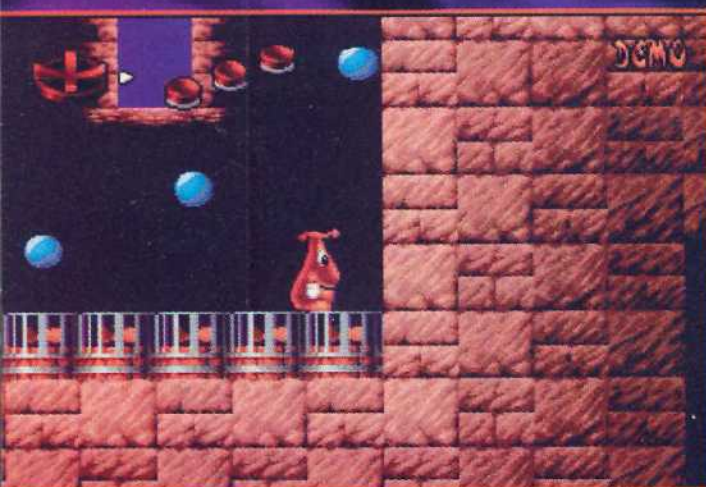
JUMP & RUN VON

schleppen es als Trophäe in ihre

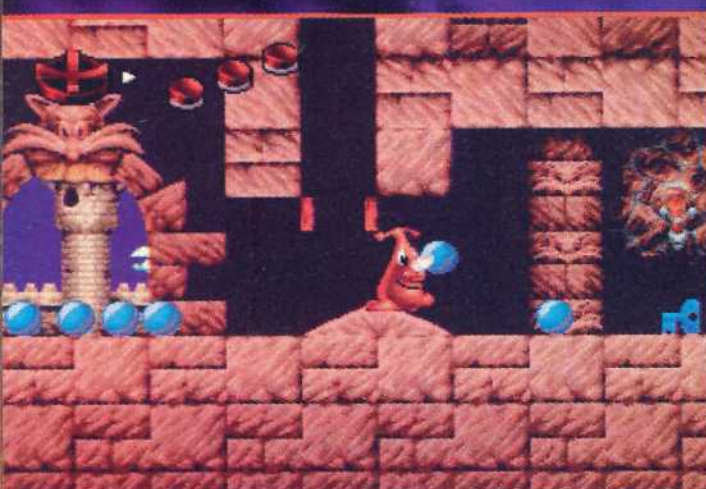
PSYGNOSIS.



Farbenvielfalt und Detailgenauigkeit begeistern.



Die Animation ist äußerst putzig geworden.



Gegenstände dürfen ausgiebig genutzt werden.

Puggsy

Stadt Raclantis. Bis zu 51 Levels, verteilt auf 17 Örtlichkeiten, muß man meistern, um dem Herrscher der Insel schließlich gegenüberzustehen. Psygnosis verwendet für dieses grafisch brillant in Szene gesetzte Jump & Run ein System, das kurz als T.O.I. bezeichnet wird (Total Object Interaction). Es ermöglicht, alle vorkommen-

den Objekte (über 40 Stück) auf recht unterschiedliche Weise zu verwenden. Sie können getragen, geworfen oder als Treppe gestapelt werden. Puggsy kann sie auf sich selbst oder auf herumstehende Gegenstände anwenden. Jeder Level wird so zu einem Puzzle mit mehreren Lösungswegen, das jedoch nur durch sinnvolle Kombinationen bestanden werden kann. So wird man beispielsweise durch Schutzsymbole unverwundbar, kann mit Kerzen Feuer holen und mit Schlüsseln natürlich Kisten aufsperrern. Feinde kann Puggsy nach Aufnehmen einer Pistole erlegen oder ganz einfach mit irgendeinem Gegen-

stand bewerfen. Ein Level ist geschafft, wenn der Ausgang erreicht wird.

Jedoch haben viele Szenen mehrere Ausgänge, wobei der kürzeste Weg meist am wenigsten Punkte bringt. Symbole, die durch den Exit mitgenommen werden, bringen je nach Bedeutung zusätzliche Punkte, Herzen und übrigens auch Extraleben.



Hot-Spot

Nichts war unterhaltsamer seit den Lemmings.

Word Up

Puggsy begeistert mit seinem erfrischend neuen Spielprinzip von Anfang bis Ende. Jedes kleinste Detail ist liebevoll in Szene gesetzt worden. Der häufige

Vorwurf, daß Psygnosis nur grafisch perfekt ist, wurde wieder einmal widerlegt.



Oliver



nach dem Verlust deiner maximal sieben Leben via Paßwort angewählt werden.

Fässer dürfen zusammengestellt werden.

Hier trägt er gerade ein Faß, das er als Treppe benutzen kann.

Unterschiedliche Pfade bringen uns Raclantis immer näher oder zu einem der fünf Inselwächter, die wir im Zweikampf ausschalten müssen. Eine aufwendig gestaltete Übersichtskarte der Insel informiert uns zwi- schendurch über unseren genauen Standort. Bestan- dene Level können jederzeit wiederholt beziehungsweise



Check Up

Mega Drive 8 MBit



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

Spieler 1
 Levels 51
 Save Game Paßwort
 Besonderheiten..... T.O.I.-System, Junior-Level

Grafik 88%
 Sound 78%
 Gesamt 92%

Fesselndes Suchtspiel mit durchweg logischem Aufbau.

Cybersoft-Versand: Schönstraße 91 · 81543 München · Tel. 089/6645-30 · Fax -62

Ladenverkauf · 80333 München · Theresienstr. 152 · Tel. 089/522787

MEGA DRIVE

688 Attack Sub	dt	119,00	Flintstones	dt	105,00	Paperboy	dt	99,00	Team USA Basketball	dt	99,00
Aladdin	dt	109,00	G-LOC	dt	99,00	Paperboy 2	dt	99,00	Techno Clash	dt	105,00
Alex Kidd	dt	79,00	Galaxy Force 2	dt	99,00	Pitfighter	dt	99,00	Terminator 1	dt	99,00
Alien 3	dt	84,00	Ghouls'n Ghosts	dt	79,00	Power Strike 2	dt	79,00	Terminator 2	dt	99,00
Alisia Dragon	dt	99,00	Grandslam Tennis	dt	89,00	Ranger X	dt	105,00	Terminator 2 (Judgment Day)	dt	99,00
Another World	dt	99,00	Green Dog	dt	89,00	Revenge of Shinobi	dt	79,00	Thunder Force 2	dt	99,00
Arch Rivals	dt	109,00	Gunstar Heroes	dt	105,00	Risky Woods	dt	69,00	Thunder Force 4	dt	99,00
Arielle - Die Meerjungfrau	dt	89,00	Gynoug	dt	99,00	Road Rash 2	dt	99,00	Toejam & Earl	dt	45,00
Atomic Runner	dt	89,00	Hard Drivin'	dt	89,00	Rocket Knight Adventure	dt	95,00	Toki	dt	79,00
B.O.B.	dt	109,00	Hardball 3	dt	99,00	Rolling Thunder 2	dt	99,00	Tuties Tournament Fighters	dt	113,00
Back to the Future 3	dt	99,00	Hellfire	dt	89,00	Shadow of the Beast	dt	79,00	Two Crude Dudes	dt	85,00
Batman 1	dt	89,00	Herzog Zwei	dt	79,00	Shining Force	dt	109,00	Two Tribes (Populous 2)	dt	105,00
Batman Returns	dt	89,00	Home Alone	dt	99,00	Shinobi 3	dt	105,00	Ultimate Soccer (1-8 Spieler)	dt	99,00
Bio Hazard Battle	dt	99,00	Jack Nicklaus Golf	dt	89,00	Simpsons Krustys Fun House	dt	99,00	WWF Royal Rumble	dt	109,00
Bonanza Bros	dt	99,00	James Bond 007 (The Duel)	dt	99,00	Sonic 2	dt	85,00	WWF Wrestlemania	dt	99,00
Bubsy	dt	99,00	John Madden Football 93	dt	99,00	Sonic 2	jp	69,00	Wimbledon (1-4 Spieler)	dt	105,00
California Games 2	dt	99,00	Jungle Strike	dt	109,00	Space Harrier 2	dt	45,00	Wonder Boy in Monsterworld	dt	99,00
Captain Planet	dt	89,00	Jurassic Park	dt	105,00	Speedball 2	dt	89,00	Wonderboy 3	dt	99,00
Chakan	dt	99,00	Kid Chameleon	dt	99,00	Spiderman	dt	89,00	World Class Leaderboard Golf	dt	99,00
Chiki Chiki Boys	dt	99,00	Klax	dt	45,00	Splatter House 3	jp	89,00	World Cup Italia '90	dt	79,00
Chuck Rock	dt	99,00	LHX Attack Chopper	dt	99,00	Steel Empire	dt	99,00	World of Illusion	us	83,00
Chuck Rock 2	dt	105,00	Legend of Galahad	dt	59,00	Strider	dt	89,00	X-Men	dt	89,00
Cool Spot	dt	99,00	Lemmings	dt	84,00	Strider 2	dt	99,00	Xenon 2	dt	89,00
Corporation	dt	99,00	Lotus Esprit Turbo Challenge	dt	99,00	Summer Challenge	dt	89,00	Zero Wing	dt	99,00
Crash Dummies	dt	99,00	Marble Madness	dt	79,00	Super Fantasy Zone	dt	99,00	4 Spieler Adapter	dt	59,00
Crüe Ball	dt	99,00	Mazin Wars	dt	105,00	Super Hang On	dt	99,00	Action Replay Pro Magadriver	dt	109,00
Cyborg Justice	dt	99,00	Mcdonald's Global Gladiators	dt	84,00	Super Hydride	dt	45,00	Control Pad (6 Button)	dt	39,00
DR Basketball	dt	99,00	Mercs	dt	79,00	Super Thunder Blade	dt	105,00	Mega Drive 2 (ohne Spiel)	dt	199,00
David Cup	dt	105,00	Micro Machines	dt	89,00	Superman	dt	99,00	Sega Maus	dt	75,00
Double Clutch	dt	105,00	Mig 29	dt	105,00	Talespin	dt	89,00	Snapper Joypad	dt	29,00
Dragons Fury	dt	99,00	Moonwalker	dt	79,00	Talimits Adventure	dt	89,00	Verlängerung für Joypad	dt	10,00
Ecco the Dolphin	dt	99,00	Mortal Kombat	dt	109,00						
European Club Soccer	dt	99,00	Muhammed Ali Boxing	dt	99,00						
Ex Mutants	dt	99,00	Mutant League Football	dt	99,00						
F 22 Interceptors	dt	99,00	NBA Allstar Challenge	dt	99,00						
F-15 Strike Eagle 2	dt	105,00	NHLPA Hockey '93	us	85,00						
F1 (incl. Batterie)	dt	109,00	NHLPA Hockey '94	dt	105,00						
Fantasia	jp	39,00	NHLPA Hockey '93	dt	99,00						
Fatal Fury	dt	109,00	Olympic Gold	dt	99,00						
Fatal Laberinth	dt	79,00	Ottifants	dt	95,00						
Ferrari F1 Grand Prix	dt	99,00	Out Run 2019	dt	45,00						
Flashback	dt	109,00									

Sonderangebote!

Alien 3, Ariel die Meerjungfrau, Shinobi 3	229,00
Grandslam, Jordan vs Bird, Ultimate Soccer	199,00
Crueball, Dragons Fury, Mig 29	229,00
California Games, Olympic Gold, Wimbledon	229,00
Block Out, Marble Madness, Captain Planet	159,00

Händleranfragen erwünscht.
 Franchisepartner im In- und Ausland gesucht.

-Neuheitenservice per Telefon.
 -Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
 -Vorbereitung möglich
 -Gesamtpreisliste gegen frankierten Rückumschlag oder DM 2,- in Briefmarken

GAME GEAR

Alien 3	dt	79,00	Tengen World Cup Soccer	dt	79,00
Alien Syndrom	dt	59,00	Terminator	dt	79,00
Chakan	dt	79,00	Terminator 2 (Arcade Game)	dt	79,00
Chessmaster	uk	49,00	Tom & Jerry (Movie)	dt	72,00
Chuck Rock	dt	69,00	Wonder Boy Dragon's Trap	dt	79,00
Chuck Rock 2	dt	79,00	Woody Pop	dt	49,00
Crystal Warriors	dt	69,00	World Class Leaderboard Golf	dt	69,00
Defenders of Oasis	dt	79,00			
Develish	dt	72,00	Action Replay Pro Game Gear		89,00
Drafton Crystal	uk	39,00	Game Gear 4 Fun		249,00
F1	dt	79,00	Game Gear Netztel		25,00
Factory Panic	dt	59,00	Game Gear Car Adaptor		19,00
George Forman's Boxing	dt	79,00			
Halley Wars	dt	69,00			
Indiana Jones 3	dt	69,00			
James Bond 007 (The Duel)	dt	79,00			
James Pond 2 (Robocod)	dt	79,00			
Lemmings	dt	79,00			
Marble Madness	dt	79,00			
Master of Darkness	dt	69,00			
Mcdonald's Global Gladiators	dt	79,00			
Olympic Gold	dt	69,00			
Ottifants	dt	69,00			
Out Run Europa	dt	69,00			
Paperboy	dt	79,00			
Pengo	dt	49,00			
Poppis	dt	79,00			
Prince of Persia	dt	69,00			
Psychic World	dt	53,00			
Putt & Putter	dt	49,00			
Shinobi	dt	49,00			
Shinobi 2	dt	79,00			
Simpsons	dt	79,00			
Solitaire Poker	dt	49,00			
Space Harrier	dt	59,00			
Spiderman Return of Sin.	dt	79,00			
Spiderman X-Men	dt	85,00			
Streets of Rage	dt	79,00			
Streets of Rage 2	dt	79,00			
Strider 2	dt	79,00			
Super Kick off	dt	79,00			
Monaco Grand Prix 2	dt	79,00			
Super Space Invaders	dt	69,00			
Superman	dt	79,00			
Surf Ninjas	dt	79,00			
Talespin	dt	69,00			
Tazmania	dt	79,00			

MEGA-CD

Afterburner 3	dt	89,00
Batman Returns	dt	99,00
Blackhole Assault	dt	109,00
Chuck Rock 2	dt	99,00
Cobra Command	dt	89,00
Dune	dt	109,00
Ecco the Dolphin	dt	89,00
Final Flight	dt	89,00
Hook	us	85,00
Jaguar XJ 220	dt	89,00
Jaguar XJ 220	us	85,00
Jurassic Park	dt	89,00
Make my video: Inxs	dt	89,00
Prince of Persia	us	85,00
Prince of Persia	dt	89,00
Road Avenger	dt	109,00
Robo Aleste	dt	99,00
Sherlock Holmes 2	dt	105,00
Sherlock Holmes 1	dt	109,00
Silpheed	dt	85,00
Sol Feace	dt	109,00
Sonic CD	dt	89,00
Spider-Man vs. Kingspin	dt	95,00
Terminator 1	dt	99,00
Thunderhawk	dt	99,00
Time Gal	dt	89,00
Willy Beamish	us	119,00
Wolfchild	dt	99,00
Wolfchild	us	85,00
Mega CD 2 (ohne Spiel)	dt	509,00
Mega CD 2 (incl. Road Avenger)	dt	579,00

Wir verkaufen auch: IBM, Amiga, Super NES und Gameboy Spiele.

Nun strebt er die globale Herrschaft an. Doch er hat dabei die Rechnung ohne die Gunstar-Zwillinge gemacht, die sich solch schlechtes Benehmen

AUF DEM PLANETEN

tunlichst verbieten. Das wohl unbe-

GUNSTAR 9 IST GAR

kannte Programmiererteam "Trea-

FÜRCHTERLICHES

sure" (man munkelt, daß sie Kon-

GESCHEHEN: DER

ami entsprungen sind) beschert

OBERSCHURKE RED STAHL

den Videospielern eine sieben

DIE MAGISCHEN

Level lange Jump & Run-Orgie,

EDELSTEINE UND

wobei das Actionmoment eindeu-

REAKTIVIERTE DIE

tig im Vordergrund steht. Wahl-

GEFÄHRLICHE

weise alleine oder zu zweit ballert

BLECHBÜCHSE NAMENS

man sich durch meist vertikal ver-

GOLDEN SILVER....



Argwöhnisch werdet ihr im letzten Level von den Feinden beobachtet.



Action pur!

Gunstar Heroes

Word Up

Mit diesem Programm feiert das junge Programmiererteam einen wahrlich glänzenden Einstand. Neben den vielen gelungenen grafischen Effekten beeindruckt das Modul vor allem durch seinen achterbahnähnlichen Levelaufbau und einer Abwechslung, die deutlich über den genreüblichen Standards liegt.

Ein Innovations-Oscar gebührt dem vierten Level, in dem man sich auf einem Würfelbrettspiel dem Endgegner nähert. Wenn ihr gerade Rocket Knight verschlungen habt, dürfte dieses Spiel die willkommene Abwechslung sein.



laufende Abschnitte und trifft dabei auf eine Vielzahl von Mittel- und Endgegnern. Daher müssen auch schon großkalibrige Argumente eingesetzt werden, um den Aggressoren Herr zu werden. Vier verschiedene Waffen gibt es zur Auswahl, die durch entsprechende Item-Kapseln wahlweise gewechselt oder miteinander verbunden werden können. Neben der Waffenbeherrschung glänzt das



Im siebten Level seid ihr mit einem Raumschiff unterwegs.

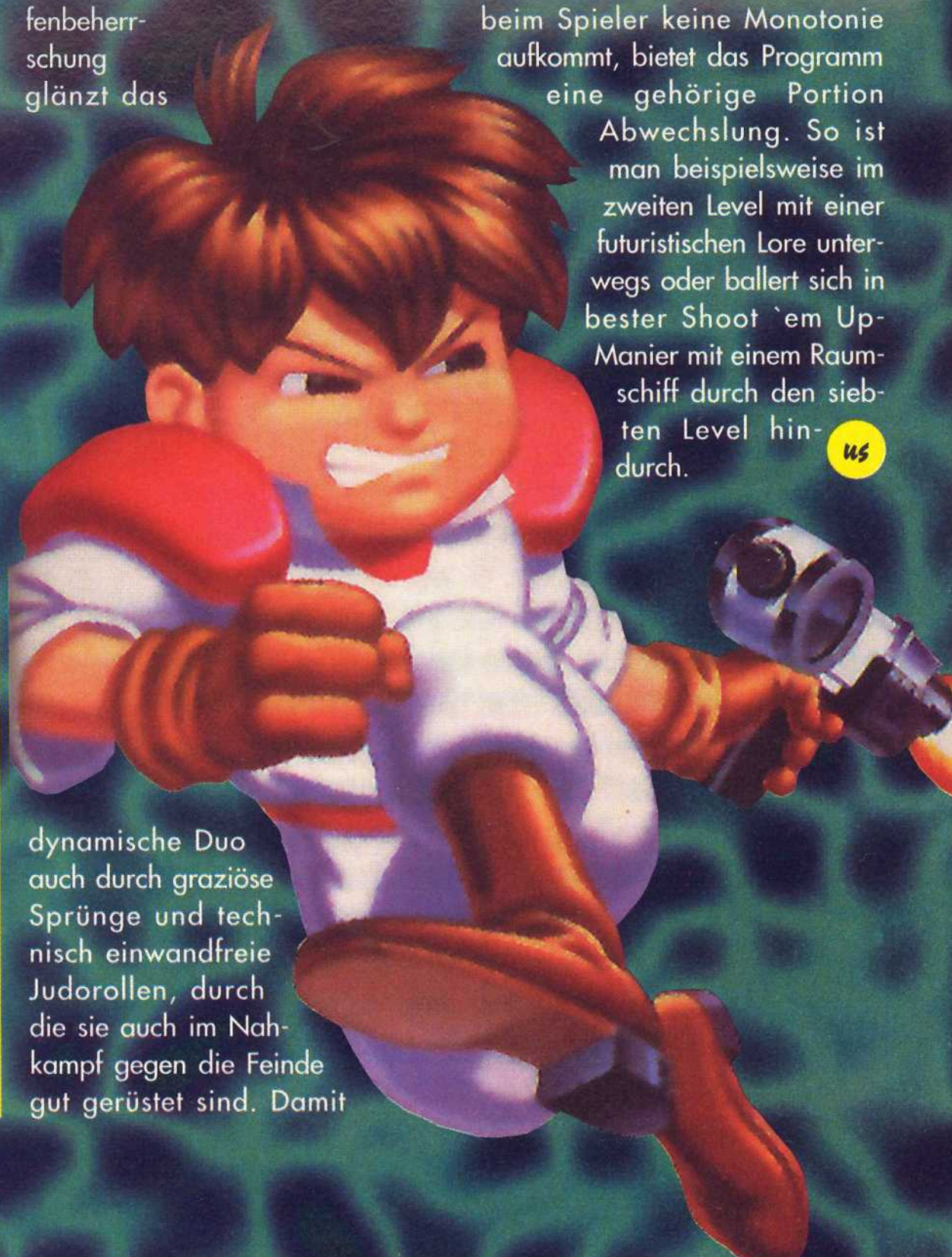
beim Spieler keine Monotonie aufkommt, bietet das Programm eine gehörige Portion Abwechslung. So ist man beispielsweise im zweiten Level mit einer futuristischen Lore unterwegs oder ballert sich in bester Shoot 'em Up-Manier mit einem Raumschiff durch den siebten Level hindurch.

us

Hot-Spot

Gelungene Action-Mixtur mit vielen spielerischen Höhepunkten.

dynamische Duo auch durch graziöse Sprünge und technisch einwandfreie Judorollen, durch die sie auch im Nahkampf gegen die Feinde gut gerüstet sind. Damit



Check Up

Mega Drive 8 MBit



Gunstar Heroes Jump & Run/Action
Sega/Treasure Tel. 040-2270961
Release: September Preis: DM 119,95

Spieler 1-2
Levels 7
Save Game Nein
Besonderheiten.... Zwei-Spieler-Modus, tolle Endgegner

Grafik **83%**

In Sachen Abwechslung setzt die Grafik neue Maßstäbe.

Sound **72%**

Der Sound ist relativ dezent, paßt jedoch hervorragend.

Gesamt **82%**

Ein furioses Actionspiel mit beeindruckender Optik.

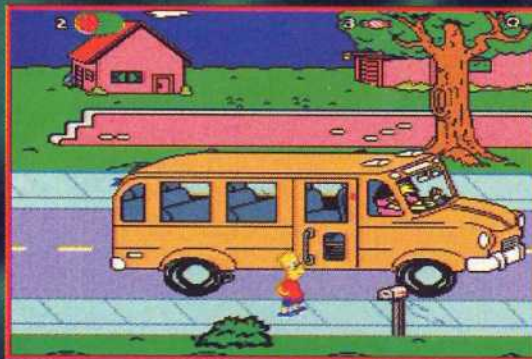


Der letzte Endgegner: Dem Roboter „Golden Silver“ geht es an den Metall-Kragen.



Genial: Mittels eines Würfels kommt man dem Endgegner im vierten Level auf die Schliche.

The Simpsons - Bart's Nightmare



Hausaufsätze waren bei Bart schon immer ein leidiges Thema. So hat er auch diesmal fast den Termin verschitzt und läuft Gefahr, eine schlechte Note zu

AYE CARAMBA. DER

kassieren. Um das zu vermeiden,

KLEINE LAUSBUB

will Bart die Nacht durcharbeiten.

BART HAT WIEDER

Prompt schläft er ein und fällt in

MAL STRESS AM

einen tiefen Schlaf, in dem er von

HINTERN.

wilden Alpträumen heimgesucht wird. Seine wichtige Hausarbeit wird aus dem Fenster geweht, woraufhin der kleine Racker hinterher-springt. Auf der langen Straße vor dem Haus muß er nun seinen Blättern nachjagen, die vom Wind hin und her gewirbelt werden. Behin-



Hot-Spot

Nun muß sich der gute Bart sogar Alpträumen aussetzen lassen.

Word Up

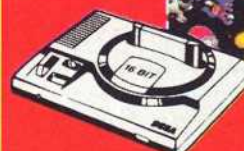
Das Spiel-im-Spiel-Konzept verspricht große Abwechslung und die Ideen für die einzelnen Traumsequenzen lassen auf eine lebhaft Phantasie der Macher schließen. Leider zeigt

die Umsetzung sämtliche Schattenseiten auf, die ein Telespiel haben kann.



Check Up

Mega Drive 4 MBit



Bart's Nightmare Jump & Run
Herste.: Flying Edge Tel. 0221-617649
Release: November Preis: DM 119,95

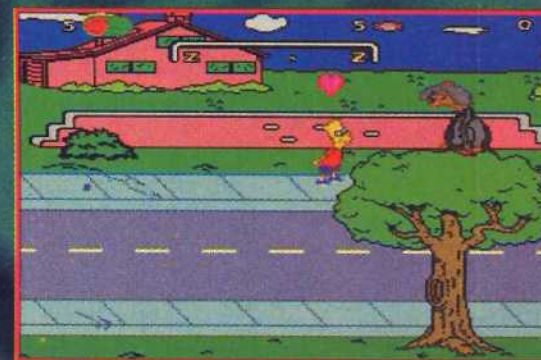
Spieler 1
Levels 1+6
Save Game Nein
Besonderheiten..... Verschiedene Spielkonzepte wurden gemixt.

Grafik **68%**

Sound **65%**

Gesamt **61%**

Aus der genialen Zeichentrickkomödie hätte man mit etwas mehr Mühe wesentlich mehr machen können.



dert wird er dabei unter anderem von seiner Schwester Lisa, die ihn als Fee immer wieder in einen Frosch verwandelt. Gelingt es ihm dennoch, ein Blatt zu erwischen, rutscht er in einen neuen Traum, in dem er ein schwieriges Abenteuer zu bestehen hat.

mi

Was für den Mega Drive noch fehlte, war eine anständige Flippersimulation. Die haben wir zwar nun immer noch nicht, jedoch ist Sonic Spinball deutlich

SONIC ALS FLIPPER-

flipperorientiert. Wer Sonic 2

KUGEL? SCHNELL

genauer kennt, kann sich sicherlich

GENUG, RUND GENUG

an die Casino Zone erinnern. Nun

SPANNEND GENUG. WIR

wird uns das ganze auf vier abso-

HAUEN IN DIE TASTEN.

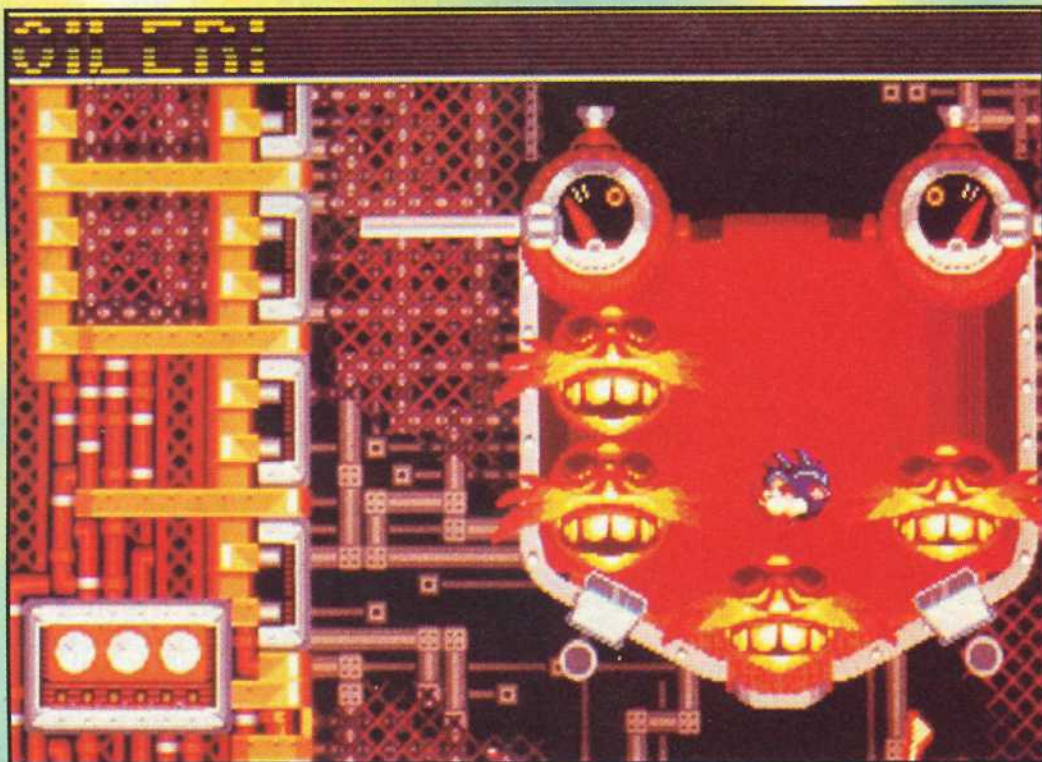
lut unterschiedliche Hauptlevels ausgedehnt präsentiert. In den Toxic Caves, was zu Deutsch Gift-höhlen bedeutet, hat der böse

Sonic Spinball

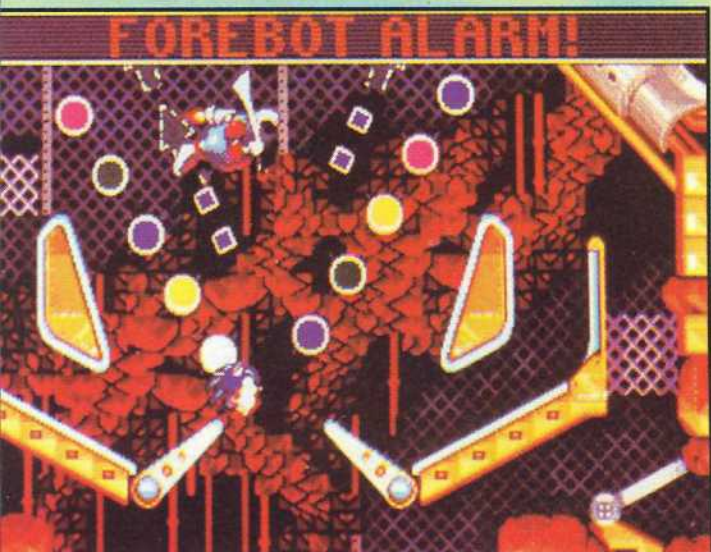
Robotnik wieder einmal Übles vor. Er machte die natürlichen Ressourcen des Vulkans



unstabil und Sonic muß in diesem Flipper nun die ganzen Chaos Emeralds aufsammeln. Ohne diese würde der Vulkan nämlich explodieren. Im Lava Powerhouse wird die Energie der Lava zu Dampf umgewandelt, der wiederum als Antrieb für die Generatoren des Fortress Hauses dient. Dank der Dampf-Fontänen kann Sonic auch zu anderen Bereichen des Levels gelangen. Im dritten Level, der Maschinenrunde, nimmt Robotnik die Massentransformation mit dem Veg-O-Converter vor. Sonic muß die Gefangenen befreien und die Maschine zerstören. Der große Showdown findet im vierten Level statt.



Sonic im freien Fall! Der nächste Bumper kommt bestimmt!



Wirbel-Sonic auf Punktejagd vor bösen Mäulern.

Hot-Spot

Wie originell! Sonic wird nun zur runden Flipperkugel.

Word Up

Ganz rasant! Der Bildschirm scrollt wie der Blitz und Sonic ist mehr als Kugel zu erkennen als sonst was. Die kleinen Plattformelemente machen außerdem noch sehr viel Spaß und unterscheiden Sonic Spinball von herkömmlichen

Check Up

Mega Drive 8 MBit



Sonic Spinball Flipperspiel
 Hersteller: Sega Tel. 040-2270961
 Release: 11-93 Preis: DM 119,95

Spieler 1
 Levels..... 4+ Bonusstage
 Save Game Nein
 Besonderheiten ..Spielerisch an der Casion Zone aus Sonic 2 angelehnt.

Grafik 84%

Flottes Scrolling und tolle Farbenpracht machen einen sehr guten Eindruck.

Sound 78%

Die Effekte nerven auf Dauer etwas, ansonsten ein gelungener Soundtrack.

Gesamt 84%

Wer schon lange auf der Suche nach einer Flipper-Simulation ist, ist bei Sonic Spinball genau richtig.

Nachdem Robotnik die Gefangenen und den Converter verloren hat, will er nun mittels eines Raumschiffes fliehen. Sonic muß dies natürlich verhindern.

hi



Hans

Flippergames. Ihr müßt es unbedingt einmal antesten, ganz besonders im Freundeskreis, es spielt sich nämlich sehr gut und macht Spaß!



DAS MOGELMODUL

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

MEHR

**LEVELS
ENERGY
LIVES
POWER**

**FANTASTISCHE
SPECIAL
EFFECTS**

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

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

MITGLIEDSKARTE DES

**Duo
ACTION
REPLAY
CLUB'S**

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

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

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

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

DIREKT-BESTELLSERVICE:

TELEFON [24 STUNDEN] 02822 68545 / 537182

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR...

ALLEIN-DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND

DATAFLASH GMBH

WASSENBERGSTRASSE 34 46446 EMMERICH

FAX 02822 68547

VERSANDKOSTEN DM 10,-

BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!

AUSLANDBESTELLUNGEN NUR GEGEN VORKASSE + DM 15,- VERSANDKOSTEN

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSISTEMS B.V. EDE NETHERLANDS

JE NACH SPIEL :

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



SPECIAL **FX**™
SYSTEM

FÜR GAME BOY™
NUR DM 99,-



FÜR SUPER NES™
NUR DM 149,-



FÜR NES™ NUR DM 99,-

UNBEGRENZTE
MOGEL
CHEATS
mit
EINGEBAUTEM
CHEAT-FINDER



FÜR SEGA MEGA™
NUR DM 149,-



FÜR GAME GEAR™
NUR DM 109,-



FÜR MASTER SYSTEM™
NUR DM 99,-

WICHTIG

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

AUCH ERHÄLTlich BEI

TOYS 'R' US

UND BEI ALLEN **allkauf**

SB-WARENHÄUSERN UND FOTOFACHGESCHÄFTEN

**DATA
Flash**
G m b H

Das klingt nach einem neuen Superhit: Das neueste Sonic-Abenteuer im schmucken CD-Gewand!

Wer kennt es nicht, das

SONIC CHAOS FÜR 8-sympathische blaue Nadel-

BIT, SONIC SPINBALL

kissen namens Sonic, der,

FÜR MEGA DRIVE

nomen est omen, mit

UND SONIC CD FÜR

einem Affenzahn über den

MEGA CD II.

Bildschirm fegt und so die ganze Konkurrenz wie Weinbergschnecken aussehen läßt. Jeder, der einmal sein feuriges Temperament erlebte, wird wohl so schnell keine Probleme mehr mit einem Klempner haben. Glücklicherweise beehrt uns Segas Aushängeschild jedes Jahr aufs Neue mit einer Neuauflage des ewigen Kampfes gegen den exzentrischen Dr. Robotnik. Diesmal darf man aber besonders gespannt sein, schließlich unterstützt Sonics neueste Hopserei das CD-Medium. Das verspricht bessere Musik, aufwendigere Grafiken sowie einen enormen Umfang. Eine Hiobsbotschaft sollte man aber



Tolle Zoom-Effekte und schnelles 3D-Scrolling darf man im Bonuslevel ausgiebig bewundern.

Sonic CD



Sonic als Zeichentrickfilm? Gibt es bereits, und zwar in den USA. Einen Ausschnitt könnt ihr im Vorspann bewundern!

gleich vorwegschicken: Da Sonic CD keine direkte Fortsetzung für die Modulpille Sonic 2 darstellt, war für den vorlauten kleinen Fuchs namens Tails kein Platz. Dafür tummeln sich aber mit dem rosa Igelweibchen Amy Rose und dem Update des blecher-

sind nur zum kidnappen da. Sonic, gewiß nicht faul, zieht sich also erneut seine roten Schuhe über und begibt sich auf den "Kleinen Planeten", wo Dr. Robotnik wieder einmal unschuldige Tiere in Blechbüchsen verwandelt hat. Im Spiel selber werden sich



Spielerisch hat sich nicht allzuviel getan: Noch immer flitzt man turboschnell über den Screen und sucht Ringe.

igelkundige Joypadkünstler schnell zurechtfinden, denn am hüpfartigen Spielprinzip wurde eigentlich nichts verändert. Wieder stehen euch mehrere, in jeweils drei Abschnitte unter-

Hot-Spot

Auch bei der dritten 16Bit-Auflage erliegt man schnell dem typischen Sonic-Charme!

nen Metal Sonic zwei neue Charaktere auf dem Planeten Mobius herum. Beide sind auch maßgeblich an der Hintergrundstory beteiligt, denn wie das nun einmal so ist im Videospielbereich:

Frauen

teilte Levels im Weg, die man in vornehmlich springender Weise durchsauen muß. Sonics Faible für die glitzernden Ringe hat sich in der Zwischenzeit auch nicht geändert und wer eine Lebensversi-





So liebt man Sonic: Er hat sich wieder einmal in eine Kugel verwandelt und rast über den Kurs.

cherung für den Igel braucht, muß sich wieder einen großen Vorrat ersammeln. Dies lohnt sich sogar in doppelter Hinsicht, denn mit mindestens 50 Ringen am Schluß gibt es nicht nur Punkte, es winken auch die technisch aufwendig gestalteten 3D-Special Zones. Auf zoomenden Rennstrecken muß Sonic hier alle fliegenden Ufos zerstören, um an die

begehrten Zeitsteine zu kommen. Apropos "Zeit": bei eurem Streifzug durch die Levels trifft ihr des öfteren auch auf die sogenannten Zeitschilder. Mit diesen Gegenständen kann man aus jedem Abschnitt



Nette Wabbeeffekte, grandiose Soundtracks und abwechslungsreiche Grafiken können gefallen.



Word Up

Wenn die Programmierer am bewährten Spielprinzip festhalten, kann eigentlich kein schlechtes Spiel herauskommen. Sonic ist und bleibt einfach ein herrlich erfrischendes Hüpfvergnügen mit einer genial einfachen, einfach genialen Steuerung. Dieses Sonic-Abenteuer gewinnt natür-

heraus entweder in die Vergangenheit oder in die Zukunft reisen und einen optischen Einblick gewinnen, wie der "Kleine Planet" vor und nach Dr. Robotniks Eingriffen aussieht bzw. aussah.

Egal aber, in welcher Zeit man die Levels durchquert, die einzelnen Abschnitte sind immer extrem groß und bunt, so bunt, daß einem die Epilepsie-Warnung förmlich vor Augen geführt wird. Erwähnt werden muß auch die komplette Musikuntermalung; Segas Hof-Komponist Keiko Utoku ging diesmal weg von der üblichen Kindermusik und preßte die gesamte CD mit ebenso coolen wie einprägsamen Hip Hop- und Housetracks voll. Ein Durchspielen wird diesmal übrigens durch den Back Up-Booster erleichtert, der immer den aktuellen Spielstand automatisch sichert.

lich durch den glasklaren CD-Sound und die fulminanten Bonusrunden noch mehr an Qualität. Allerdings ist das Leveldesign nicht immer so clever wie beim Modul und mir teilweise eine Spur zu hektisch.



Check Up

Mega CD II



Sonic CD
Hersteller: Sega
Release: 11/93

Jump & Run
Tel. 040-2270961
Preis: DM 99,95

Spieler1
Levels70
Save GameBack Up Booster
Besonderheiten.....Zeitsprünge,
3D Special Zones

Grafik 85%
Bunt, bunter, Sonic! Sehr große Levels.

Sound 88%
Moderne Musikstücke, die sofort in die Beine gehen.

Gesamt 89%
So lieben wir den kleinen Engel:
Rasanter Spaß in CD-Qualität.

us

Neben Ray Bradbury und Isaac Asimov gehört Frank Herbert definitiv zu den renommiertesten Autoren, die sich je mit dem weiten Feld Science

DER WÜSTENPLANET

Fiction auseinandergesetzt haben.

NUN ENDLICH AUCH

Seine scheinbar endlose Saga vom

AUF DEM MEGA CD II!

heißumkämpften Wüstenplaneten Arrakis schrieb überdimensionale Verkaufszahlen, so daß eine Verfilmung quasi vorprogrammiert war. "Dune - Der Wüstenplanet" war das Ergebnis; die Grundstein für zwei ausgezeichnete Spiele war gelegt. Wer in der Vergangenheit einmal einen Blick über den Konsolenrand hinausgewagt hat, wird sicher festgestellt haben,

Dune



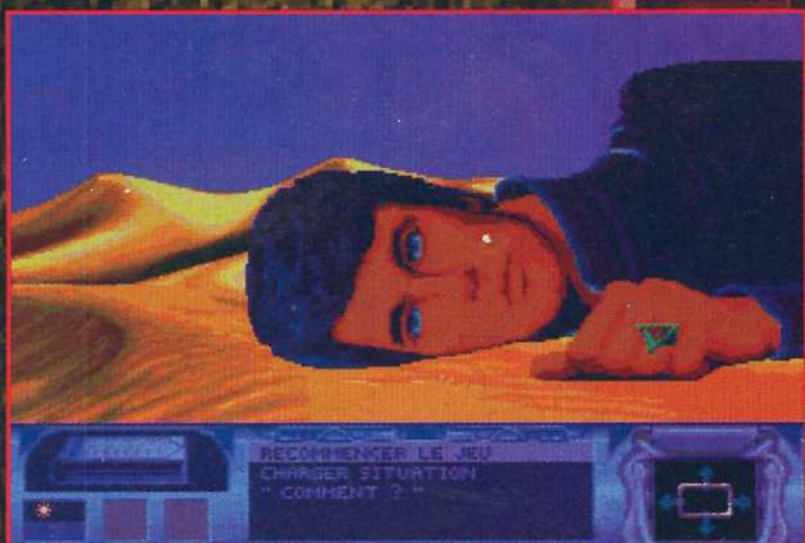
Der Flug über die Wüstenlandschaft sieht einfach brilliant aus. Die Berge rauschen rasant am Cockpit vorbei und der Spieler staunt.

Tochter des Imperators die Geschichte von Arrakis dem Wüstenplaneten auf so spannende Weise erzählt, daß einem sehr leicht ein Schauer über den Rücken laufen kann. Natürlich glänzt die Sprachausgabe durch lupenreinen Klang, allerdings sollte man schon genauer hinhören, denn im Hintergrund erklingt eine geradezu bombastische Musik, die



Dieser nette Herr ist für den Stamm Atréides tätig.

von "Dune - The Battle For Arrakis" und der CD-ROM-Spezialist Cryo hat soeben eine CD-Version vom ersten Teil fertiggestellt. Wer neben dem Mega Drive auch einen PC sein Eigen nennt, wird sofort feststellen, daß es sich dabei um eine astreine Konvertierung der PC-CD-ROM-Version handelt. Sogar das fabelhafte Intro wurde übernommen, in dem die hübsche



Vielleicht hätte man doch jemanden fragen sollen, da würde man noch leben.

daß beide Versionen mit Lob überschüttet wurden und in der damaligen Zeit zu den innovativsten Programmen zählten. Bislang wurden die Konsolen in puncto "Dune" sträflich vernachlässigt, jedoch arbeitet Westwood fieberhaft an einer Umsetzung

Hot-Spot

Science Fiction at its best! Dune ist heißer als Wüstensand!



Da die hinterlistigen Harkonnen bereits einen Großteil der Fremten, so nennen sich die schlauen Ureinwohner, versklavt haben, erweist sich diese Aufgabe als äußerst heikles Unterfangen. Zwar erkennen die Fremten schnell, daß es sich bei



Solche netten Aufenthaltsorte gibt es in Massen. Dunkel und düster!

jedem Kinofan das Wasser in die Augen treibt.

Im Spiel übernimmt man die Rolle von Paul Atreides, dem Sohn von Herzog Leto Atreides, der mit allen Mitteln versuchen muß, das wertvolle Gewürz Melange vor allen anderen Mitbewerbern auf dem Planeten Arrakis abzuernsten. Melange wird dringend für die interstellare Raumfahrt benötigt, können doch die Navigatoren mit Hilfe dieser Wunderdroge ein Schiff allein durch ihre gestärkte Vorstellungskraft in die entferntesten Winkel der Galaxie befördern. In einer Mischung aus Strategie-

spiel und Adventure

muß Paul jetzt bewerkstelligen, daß die Ureinwohner von Arrakis für ihn den Melange-Abbau übernehmen.



Paul um "Muadib", den Befreier, handelt, doch muß er sich mit einer viel schlimmeren Bedrohung auseinandersetzen: den Harkonnen!

Um das gesteckte Ziel zu erreichen, müssen zahlreiche Aufträge erfüllt werden. So kann Paul Atreides erst mit der Ausbildung der Fremten zu Widerstandskämpfern beginnen, wenn er das Vertrauen des ranghöchsten Fremtenführers gewonnen hat. Die Kultivierung verödeter Landstriche gelingt nur mit der Hilfe des Ökologen Kynes. Das wiederum stärkt die Moral der Fremenkrieger, deren alter Traum

Check Up

Mega CD II



Dune Adventure
 Hersteller: Virgin Tel. 040-2270961
 Release: 11/93 Preis: DM 119,95

Spieler 1
 Levels
 Save Game Batterie
 Besonderheiten Sprachausgabe auch während des Spiels.

Grafik 88%

Ausgezeichnete, farbenprächtige Grafiken; für ein Adventure absolut brillant.

Sound 93%

Klanglich und kompositorisch voll auf der Höhe: Ein tadelloses Meisterwerk!

Gesamt 80%

Spielerisch teilweise etwas undurchsichtig, für Fans allerdings geradezu ideal.

damit in Erfüllung geht. Komplexe Handlungen sind also nötig, um dieses Spiel zu lösen.

OM

Word Up

Bravo Cryo! Zwar handelt es sich bei Dune lediglich um eine Umsetzung der PC-Version, doch bietet es trotzdem eine ganze Menge. Allein das Intro ist die Investition wert, denn hier wird dem Spieler einmal richtig vor Augen geführt, was das neue Medium CD-ROM eigentlich zu leisten vermag - wenn nur der Wille

der Programmierer stimmt. Wem das Spiel nach einiger Zeit zu langweilig werden sollte, kann sich immer noch den hervorragenden Soundtrack reinziehen. Ein Fehlkauf ist Dune also bestimmt nicht!



Oliver

007 - The Duel



Der passende John Barry-Sound versetzt uns in 007-Stimmung.

Erfahrene Spieler werden mit James Bond, dem Agenten ihrer königlichen Majestät, kaum Probleme haben. Leider wird einem das an sich recht solide gemachte Modul mit mittelprächtigen Hintergrundgrafiken und lausigen Effekten etwas vermiest. Fans des Kinohelden sollten ein Probespielchen wagen. Die anderen warten auf den neuen James Bond-Film, mit oder ohne Timothy Dalton, jedoch bestimmt mit einer hübschen Blondine!

pm



MASTER SYSTEM

Hersteller: Domark
Preis: DM 89,95

Wertung: Ganz solide
Genre: Jump & Run

Superman



Diese Muskeln behindern den Guten wohl sehr beim Fliegen.

Der Mann aus Stahl. Und so fliegt er sich auch. Dieses Jump & Run zeichnet sich vor allem durch farbarne Grafik, langweilige Soundeffekte und ein absolut bescheidenes Leveldesign aus. Aber das Schlimmste ist wohl die nervige Steuerung: Superman tänzelt in der Luft wie eine angetrunkene Hummel. Entsprechend viel Spaß macht nun auch das Spielchen rund um den Redakteur, der sich in den muskelbepackten Helden verwandelt.

pm

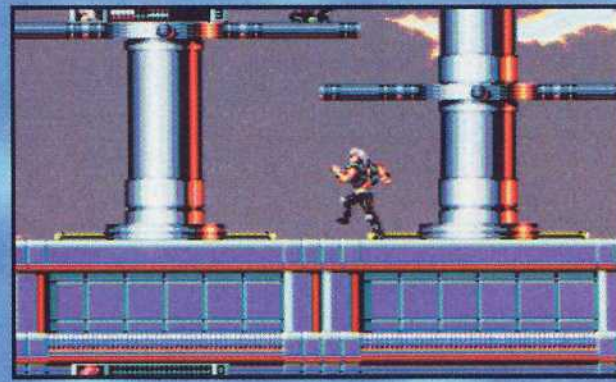


MASTER/GEAR

Hersteller: Virgin
Preis: DM 89,95

Wertung: Superschwach
Genre: Jump & Run

Wolfchild



Die Grafik ist ganz gut, das Spiel nur durchschnittlich.

Hinter der gar nicht mal so dummen Handlung verbirgt sich ein Jump & Run der absoluten Mittelklasse. Grafik und Sound haben in ihrer bizarren Machart zwar etwas für sich, wirken aber etwas trist und einfallslos. Bezeichnend für ein Spiel, dem die Würze fehlt. Leider macht der ehemalige Amiga-Hit hier keine allzu gute Figur, Megafreaks könnten vielleicht noch Gefallen daran finden. Mit Thunderhawk ist man viel besseres von Core Design gewohnt.

mi



MASTER SYSTEM

Hersteller: Virgin
Preis: DM 89,95

Wertung: Wolf ohne Biß
Genre: Jump & Run

World Tour Golf



Die "etwas andere" Golfsimulation - nichts für Greenhorns!

Öha! Die ungewöhnliche Vogelperspektive bedeutet für die meisten Konsolen-Golfer doch eine gewaltige Umstellung. Im großen und ganzen ist World Tournament Golf aber eine ernstzunehmende Alternative zu den ganzen anderen Golfspielen. Insbesondere Übersichtsfanatikern wird es gefallen, denn man kann wunderbar Entfernungen schätzen.

pm



MASTER SYSTEM

Hersteller: Sega
Preis: DM 89,95

Wertung: Akzeptabel
Genre: Sportsimulation

World Cup Soccer



Wir trainieren für Olympia 2000! In Sydney!

Wer auf unkomplizierte, spaßige Fußball-Action steht, ist mit World Cup Soccer bestens bedient. Rasantes Scrolling, eine übersichtliche Darstellung und optimale Spieler-Kontrolle zeichnen dieses Spiel aus. Höhepunkt ist die WM, bei der im K.o.-System die beste Mannschaft ermittelt wird. Für die sogenannten Handy-Spieler ist wohl derzeit kein besseres Fußballspiel auf dem Markt. Ultimate Soccer wird wohl nicht kommen!

hi



GAME GEAR

Hersteller: Tengen
Preis: DM 89,95

Wertung: Empfehlenswert
Genre: Sport-Spiel

California Games 2



Hilfe! - Dann doch lieber noch die "Baywatch"-Serie.

Beachboys und Bikinigirls, die auch im Winter nicht auf das Surfboard und den Drachenflieger verzichten wollen, können bei einem kleinen Wettkampf ihrem Hobby frönen. Ein verregneter Nachmittag läßt sich damit überbrücken, aber länger als ein paar Stunden wird sich wohl niemand freiwillig mit diesem faden Reaktionstest zufriedengeben. Der Ruf von California Games als Klassiker ist nun endgültig dahin! Schade um Epyx!

pm



MASTER SYSTEM

Hersteller: U. S. Gold
Preis: DM 89,95

Wertung: Sonnenuntergang
Genre: Sport-Spiel

Captain America



Da fliegt er wieder! Dann doch lieber Batman oder Superman!

Eines der meistverkauften Comics von Marvel ist Captain America. Genau dieser Captain America wird aber trotz eines Two-Player-Modes kaum zum meistverkauften Sega-Spiel werden, außer man schleudert es für DM 3 in die Massen. Solide Grafik, dünnes Spielprinzip und bekannte Sounds aus der Sega-Tüte lassen das Comic nicht lebendig werden. Investiert euer Geld lieber in einer ganzen Sammlung an Comics.

hi



MEGA DRIVE

Hersteller: Sega
Preis: DM 119,95

Wertung: Comic! Bloß nicht!
Genre: Arcade-Action

Strider 2



Strider muß die Erde vor der totalen Zerstörung retten!

Wer kann sich noch an die guten alten Zeiten erinnern, wo Strider dank seiner exzellenten Animation und unvergleichlichen Salto die Kids begeistern konnte. Die Animationen sind nicht mehr ganz so schön, das Spielprinzip ist allzu dünn. Mittlerweile konnten ganz andere Spiele die Massen begeistern und Strider schlägt nun den Salto Mortale. Lediglich Fans des Klassikers werden auch den Nachfolger gerne spielen!

hi

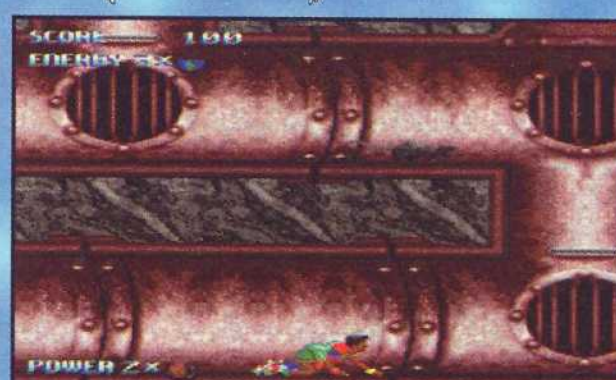


MEGA DRIVE

Hersteller: U. S. Gold
Preis: DM 129,95

Wertung: Ganz passabel!
Genre: Arcade Action

Captain Planet



Zwei ist einer zu viel! Dann lieber Captain America!

Hoppla! Darüber fliegt Captain America und hier schickt sich gar der Kapitän der Planeten an, den Konsolenmarkt zu erobern. Besonders Herausragendes ist auch hierbei nicht herausgekommen. Dutzendware-Stil bei Grafik, Sound und Gameplay macht eine Investition nicht lohnenswert. Der arme Planeten-König ist einfach zu konturenlos. Helden wie ihn kennt man nun wirklich schon zur Genüge.

hi



MEGA DRIVE

Hersteller: Sega
Preis: DM 99,95

Wertung: Arme Erde!
Genre: Arcade Action

Cyborg Justice



Das gibt wohl Dellen im Gehäuse der Blechkameraden.

Es gibt den letzten Kampf, den Straßenkampf und den tödlichen Kampf - nun folgt noch das Urteil der Cyborgs. Irgendwie ist es nicht gerade besonders spannend, wenn sich zwei Blechkameraden kloppen, selbst wenn man an diesen Veränderungen vornehmen kann. Der Sound dröhnt zwar bestens, die Sprites sind schön groß und die Animationen sind recht fließend, doch wen interessiert das.

hi



MEGA DRIVE

Hersteller: Sega
Preis: DM 119,95

Wertung: Boing! Na ja!
Genre: Beat 'em Up

Ball Facks



Das sind wohl die Ball Jack-Freaks aus der Zukunft.

Daß auch schlichte Spiele interessant sein können, beweist SEGA mit Ball Facks. Bis zu zwei Spieler dürfen gleichzeitig am Wettkampf für Roboter teilnehmen. Das Scrolling ist ganz fein und der Sound ganz passabel, aber dennoch: Spielerisch werden keine neuen Maßstäbe gesetzt. Wer auf ausgefallene Spiele steht, kann es sich mal ansehen. Wenn das die Hits der Zukunft sind...

hi



MEGA DRIVE

Hersteller: Sega
Preis: DM 99,95

Wertung: Drollig!
Genre: Future Sport

Ali Boxing



Der legendäre Muhammad Ali boxt so gut wie damals!

An guten Boxspielen herrscht auf dem Mega Drive derzeit ein gewisser Mangel! Muhammad Ali Boxing ist sicherlich kein grandioses Spiel, jedoch können Grafik und Gameplay doch einigermaßen überzeugen. Die Boxspiel-Lücke wäre mit diesem Spiel zumindest geschlossen. Der größte Boxer aller Zeiten, Cassius Clay alias Muhammad Ali, boxt im Spiel allerdings noch immer hervorragend.

hi



MEGA DRIVE

Hersteller: Sega
Preis: DM 99,95

Wertung: Good Punch!
Genre: Oldie-Sport

S P E C I A L

Eventuell mal virtuell!

VIRTUAL REALITY? STUNT MASTER!

NACHDEM DIE VERÖFFENTLICHUNG DES SEGA VR-HELMS NUN OFFIZIELL IN DIE ERSTE JAHRESHÄLFTE '94 VERLEGT WURDE, HAT EIN KLEINES UNTERNEHMEN MIT DEM NAMEN VICTORMAXX HEIMLICH, STILL UND LEISE DEN ERSTEN UND BISHER EINZIGEN VIRTUAL REALITY-HELM FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN IN DEN HANDEL GEBRACHT. VON HANS IPPISCH



Stuntmaster heißt das Produkt der Virtual Reality-Gurus aus Chicago, das den amerikanischen Mega Drive Players die Weihnachtsdollars locker machen soll. Unter Virtual Reality versteht man eine dreidimensionale Umgebung, in welcher der Mensch interaktiv tätig sein kann. Diese Umgebung nennt man auch Cyberspace. Die Bewegungen des menschlichen Körpers werden in VR zeitgleich und sinngemäß übertragen. Man ist von dieser Welt voll-

ständig umgeben. Echter Cyberspace unterliegt den selben physikalischen Gesetzen wie die reale Welt, das heißt man kann sich langsam oder schnell bewegen, Gegenstände ansehen und anfassen, die Großmutter vom Nachtopf schubsen usw. Mit anderen Worten: Alle normalen Bewegungsabläufe laufen in Virtual Reality genauso ab, wie in

der Realität. Solche Systeme existieren bereits und wenn ihr ein paar Milliönchen im Sparstrumpf habt, könnt ihr euch das auch schon zulegen. Also suchte die Videospiegelindustrie nach Zwischenlösungen, die zumindest einen Teil der VR-Anforderungen erfüllen und zudem auch finanziell erschwinglich sind. Der Power Glove (Videospielhandschuh) ist

beispielsweise eine Form von Virtual Reality, da die Handbewegungen auf den Bildschirm übertragen werden. Viele Spielehersteller versuchen, mit leeren Versprechungen über

VR eine schnelle Mark zu machen. Nachdem ihr 120 Märker auf den Ladentisch geblättert habt und zuhause in freudiger Erwartung des nahenden virtuellen Erlebnisses die Kassette in die Konsole steckt, folgt das bittere Erwachen und die plötzliche Einsicht, daß man euch ganz real übers Ohr gehauen hat. Als Faustregel gilt: Virtual Reality, auch teilweise, kann nur mit Zusatzgeräten erzielt werden. Ihr braucht entweder einen VR-Helm, einen Spielhandschuh oder eines der neuen Muskelreflexgeräte von der Firma Biocontrol Systems, die Muskelbewegungen in das Spielgeschehen übertragen. Da die Übertragung von Körperbewegungen in die Spielumgebung einen festen Bestandteil von VR

Hilfe! Ein SEGA Magazin-Mitarbeiter mußte sich um den Stuntmaster-Helm kümmern. Er leidet noch heute darunter.



Laut Victormaxx-Boß Kevin Koy braucht man nun keinen Fernseher mehr, möglicherweise bei längerem Genuß jedoch einen Blindenhund.

darstellt, kann eine reine Spielkassette ohne Zusatzgerät die VR-Anforderungen nicht erfüllen.

STUNTMAS- TER - GANZ REALER BLÖDSINN

Stuntmaster ist daher auch kein echtes VR-System im eigentlichen Sinn. Es handelt sich im Prinzip um einen Helm oder Head Mounted Display (am Kopf angebrachte Bildschirmanzeige). Mit anderen Worten: Ihr müßt euch das Ding an die Rübe schnallen! Der Anschluß an das Mega Drive erfolgt über den Joypad-Eingang und den Multi-Out-Ausgang an der Rückseite der Maschine. Danach wird der Helm am Kopf festgezurt und mit einem Plastikstab für zusätzliche Stabilität an der Schulter festgeklippt. Trotzdem lastet das Hauptgewicht des Helmes auf der Nase, was sich nach spätestens fünf Minuten als eher unangenehm erweist. Im Inneren des Helms befindet sich ein LCD-

Farbbildschirm, der die Funktion des Fernsehgerätes übernimmt. Leider handelt es sich hier nur um einen einzelnen Bildschirm. Dies bedeutet, daß echte dreidimensionale Bilder nicht möglich sind, da dieser Effekt nur mit zwei versetzt angeordneten Bildschirmen erzielt werden kann, die dann vom Gehirn "überlappt" werden. Der Quasi-3D-Effekt hängt somit von der graphischen Qualität des jeweiligen Spieles ab. Daher eignen sich insbesondere Spiele wie Autorennen und Flug- oder Panzersimulationen für den Gebrauch mit dem Stuntmaster. Afterburner, F-22 Interceptor, Out Run oder Super Battle Tank sind hierfür, laut Hersteller, perfekte Beispiele. Diese Spiele bedienen

sich der "First Person Perspective", das heißt, das Spielgeschehen wird aus der Sicht der Spielfigur dargestellt. Der Kopfhörer ist ebenfalls im HMD integriert, jedoch - kein Stereo. Die VR-Fähigkeiten des Stuntmaster beschränken sich auf die Übertragung von seitlichen Kopfbewegungen. Wenn man nach links oder rechts schaut, bewegt sich die Spielfigur ebenfalls nach links oder rechts. Allerdings nur, wenn man Glück hat. Das System muß zunächst mittels des Sensitivitätsreglers eingestellt werden - ein Vorgang, der ca. 20 Minuten in Anspruch nahm. Dennoch konnte von echter Kontrolle keine Rede sein. Mein

werden nach wie vor über das Joypad kontrolliert. LINKS oder RECHTS. SONST NIX! Beim Testen des Systems habe ich ver-zweifelt nach weiteren VR-Effekten gesucht. Fehl-anzeige! Hinzu kommt, daß der LCD-Bildschirm von derart geringer Qualität ist, daß man kaum etwas darauf erkennen kann. Beim Systemtest benutzte ich Out Run 2019, eines der Spiele, das nach Angaben des Herstellers besonders gut für den Gebrauch mit Stuntmaster geeignet ist. Ich war nicht dazu in der Lage, Hindernisse zu erkennen. Der VR-Stuntmaster wird wahrscheinlich noch in diesem Jahr in Deutschland zu sehen



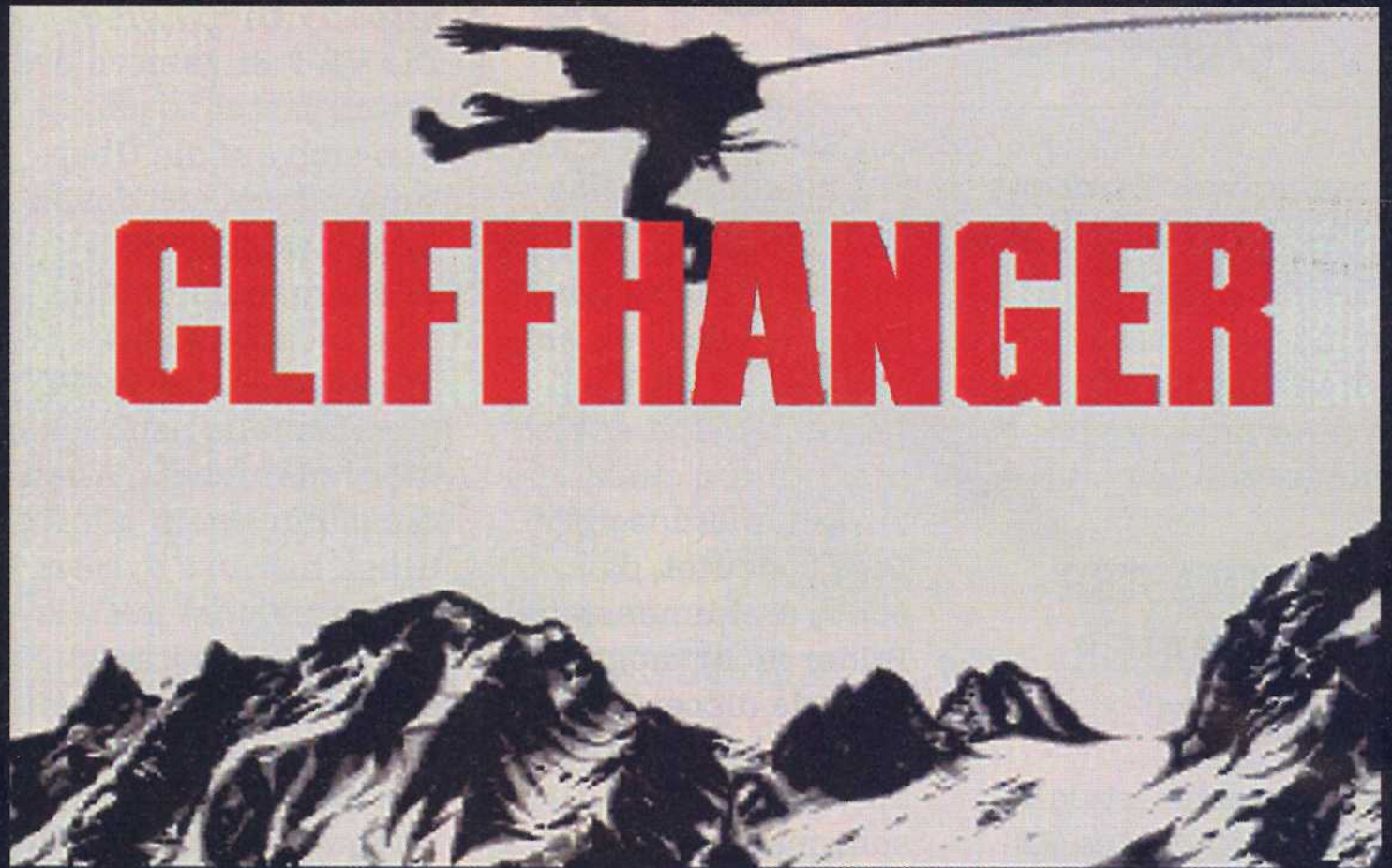
Rein optisch sieht der Stuntmaster ja noch ganz gut aus, jedoch will man hier wohl nur das große Geld machen. DM 500 ist einfach zuviel!

digitales Fahrzeug wollte partout nur nach rechts fahren. Das war's, danke! Alle weiteren Steuerfunktionen

sein. Der Preis für das System wird wahrscheinlich knapp unter der 500 DM-Grenze liegen.

MOVIE DRIVE

SONY LEGT PÜNKTlich ZUM WEIHNACHTSBEGINN MÄCHTIG LOS! DER MEDIENGIGANT KAUFTE DIE SPEKTAKULÄRSTEN LIZENZEN EIN UND MACHT DEN MEGA DRIVE DANK LAST ACTION HERO UND CLIFFHANGER ZUM MOVIE DRIVE. VON HANS IPPISCH



Stallones jüngster Kassenknüller: Das Bergspektakel Cliffhanger.



Typisch Sly! In den Bergen mit T-Shirt.



Die Zwischenbilder sind gut gelungen.

Seit mittlerweile zehn Jahren gelten Arnold Schwarzenegger, ehemals Mister Universe, und Sylvester Stallone, der Italian Stallion aus der Rocky-Saga, als die Vorzeige-Action-Helden des Hollywood-Kinos und überbieten sich immer gegenseitig mit den Einspielergebnissen. Diesen Sommer waren wiederum beide angetreten, den Hit des Sommers zu landen. Als

erster ging Sylvester Stallone mit Cliffhanger ins Rennen um die Gunst des Zuschauers. Sly spielt einen Bergwachtler, der in den hohen Bergen um das Leben abgestürzter Sandalen-Bergsteiger kämpft. Dummerweise ist einmal eine Katastrophe passiert, bei der eine Frau ums Leben kam. Sie rutschte aus dem Handschuh, der von Sly Stallone festgehalten wurde. Ungünstigerweise war das

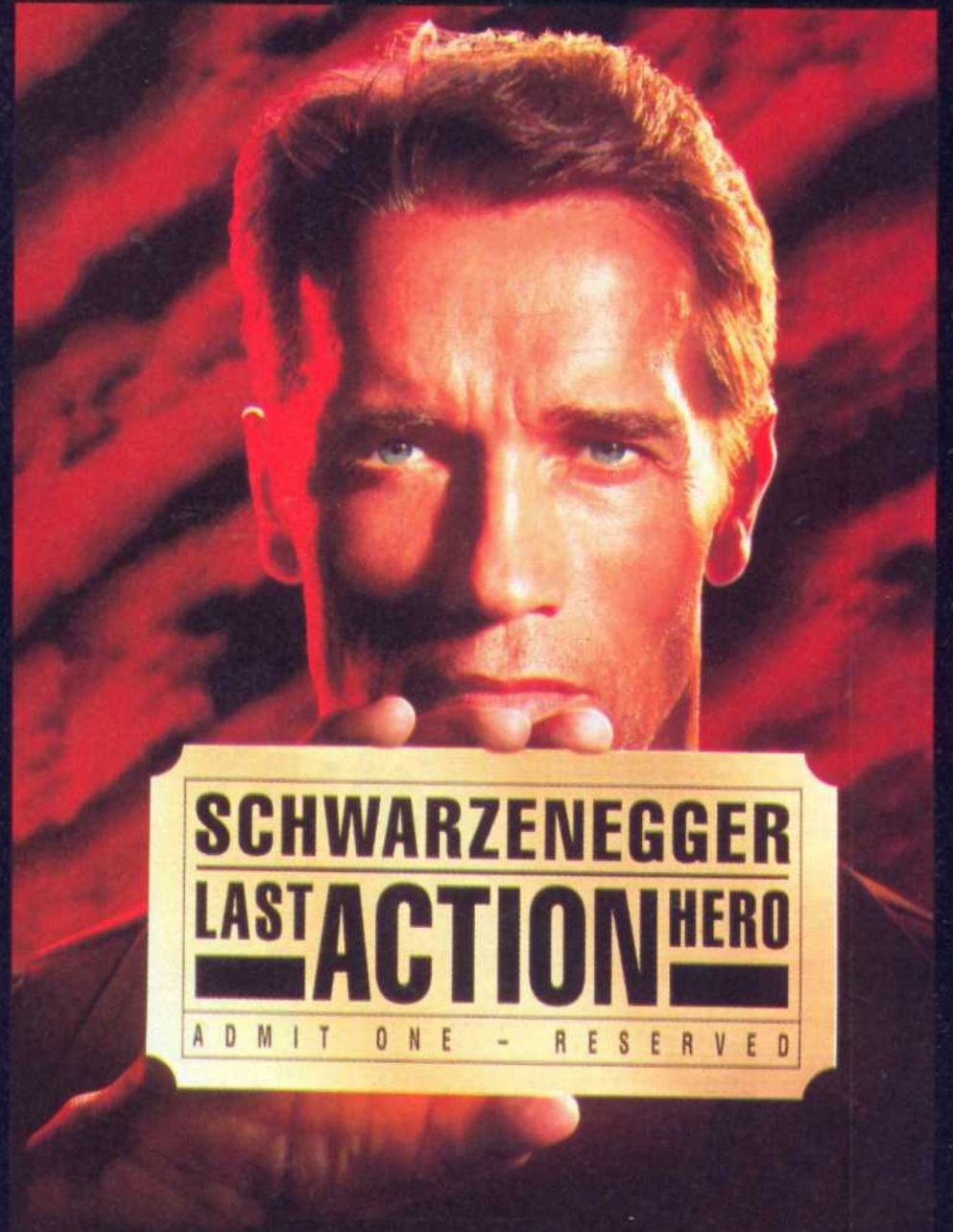


Hier darf Sly die Wände hochgehen.

etwa zweihundert Meter über festem Boden und außer der Hand Stallones hatte sie nichts zum Festhalten. Frustriert von diesem Ereignis verabschiedete sich Sly aus der Karriere der Rocky Mountains-Bergwacheinheit. Nach einigen Monaten kehrt er noch einmal zurück, um seine restlichen Sachen abzuholen. Genau zu diesem Zeitpunkt wird seine Ex-Freundin von bösen Kriminellen in die Mangel genommen. Sly entschließt sich zum letzten großen Einsatz. Eine Menge Geld und unheimliche Fiesheiten in schwindeliger Höhe machen diesen Einsatz zum Action-Spektakel, das an den Kinokassen mit einem Einspielergebnis von über 100 Millionen Dollar ein prächtiges Comeback von Sylvester Stallone an der Actionfront bedeutete. Die beiden letzten Filme - Stop, oder meine Mami schießt und Oscar - konnten ja nicht gerade die Zuschauer in Strömen in die Kinos ziehen. Beim Spiel handelt es sich natürlich nur ein reines Actionspektakel, das außer Bergpanorama und Stallone nicht allzuviel Gemeinsamkeiten mit dem Film hat. Niemand ist auf den Gedanken gekommen, eine Freeclimber-Simulation zu programmieren. Man hetzt durch die verschiedenen

Levels, schießt ein wenig, springt ein wenig und freut sich über die Abwechslung. Einmal muß man beispielsweise einen Hügel hinunterlaufen. Felsen, Schluchten und Lawinen machen dies recht unterhaltsam. Genaueres können wir euch im Testbericht in der nächsten Ausgabe sagen.

Wenige Wochen nach Sly wollte Arnold Schwarzenegger den ultimativen Actionfilm präsentieren. Er wollte, doch er tat es nicht, denn Last Action Hero war eher eine actionlastige Komödie als ein lustiger Actionfilm. Ein kleiner Junge wird dank eines Wundertickets mitten in einen Actionfilm gezogen. Jack Slater, der fiktive Mega-Superstar, und der kleine Junge erleben fortan ein langatmiges Actionabenteuer mit brillanten Effekten und dumpfen Gags. Das Spiel wird einige der bekannten Action-Sequenzen bieten, jedoch größtenteils Beat 'em Up-Stoff im Stil von Double Dragon sein. Grafisch wurde gute Arbeit geleistet. Nie zuvor war Arnold Schwarzenegger so realistisch in einem Videospiel zu bewundern. Feines Parallaxscrolling und prächtige Farbverläufe



Das grelle Original-Comic-Motiv aus den USA-wich für Europa diesem Foto.

machen einen ebenso guten Eindruck. Vom Spiel läßt sich bislang nicht soviel sagen, denn außer dem ersten Level, der extrem schwierig ist, konnten wir noch nicht viel spielen. Alan Welsman, der Marketing-Manager von Sony, versprach uns jedoch eine ganze Menge weitere abwechslungsreiche Levels. Übrigens, sowohl zu Last Action Hero als auch zu Cliff-

hanger sind Mega CD II-Versionen in Planung, die mit Digisequenzen aus den Filmen aufwarten können. Als drittes Film-Spiel wird im November noch Dracula erscheinen, das auf der Verfilmung von Francis Ford Coppola basiert. Wenn Sony weiterhin in dieser Menge Film-Spiele präsentiert, können wir uns den Weg ins Kino bald sparen.



Der böse Bube schwingt die Keule! Und Arnie?



Held Arnie antwortet mit der Faust!

STREETBALL

News aus Musik, Kino & Lifestyle von Hans Ippisch

ADIDAS-STREETBALL

Spätestens seit die deutsche Mannschaft die Europameisterschaft im Basketball gewonnen hat, ist der Boom auf Deutschlands Straßen ausgebrochen. Nein, man spielt nicht Basketball, vielmehr spielt man Streetball, das aus den USA importiert wurde. Man hat nur noch

einen Korb und pro Mannschaft spielen nur vier



Leute. In Berlin wurde die dazu passende Meisterschaft ausgetragen, an der sich

788 Teams aus 65 Nationen beteiligten. Die Herzogener Sportgiganten von Adidas haben ein richtiges Trendnäschen bewiesen, und unterstützten die Meisterschaft finanziell und materiell. Aus ihrem Hause stammten schließlich die tollen Streetball-Boots und die mega-schicke und extra-bequeme Sportkleidung. Der NBA Star Dikembe



be Mutombo von den Denver Nuggets, Marky Mark und Hansi Gnad waren schließlich auch zugegen und vollführten ihre Streetball-Künste. Adidas setzt nicht nur Trends, sondern macht auch tolle Sport-

schuhe. Wer uns den Namen des Bamberger Nationalspielers nennt, der "nur" 1,85 groß ist, und uns diesen unter dem Kennwort "Adidas-Streetball" schreibt, kann ein Paar dieser Streetball-Boots gewinnen. Seine Schuhgröße sollte er passenderweise allerdings auch nennen.



nen. Seine Schuhgröße sollte er passenderweise allerdings auch nennen.

DIE ÄRZTE

SCHREI NACH LIEBE

Einige Jahre sind ins Land gezogen, seit die Klinik geschlossen wurde und sich Bela B. und Farin Urlaub mit neuen Bands relativ erfolglos auf Solopfadern bewegten. Nun sind sie wieder da und lärmen ein bißchen lauter als zuvor. Als Vorbote ihres Albums knallt die neue Maxi in bester Rock-Manier sicherlich in die Charts. Der tolle Song deckt übrigens die wahren Gründe auf, wieso so manches "Arschloch" ein Neo-Nazi wurde. Ein waschechtes Volksmusik-Stück eröffnet die 4-Tracks-Maxi-CD.

MAXI

BOX



AEROSMITH

CRYIN'

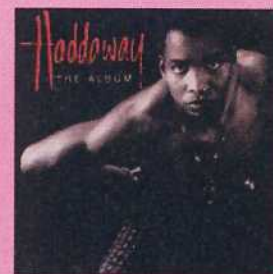
Die Jungs um Frontman und Breitlippe Steven Tyler rauschten mit ihrem grandiosem Album Get A Grip wieder in das Bewußtsein der Hardrock-Anhänger dieses Planeten. Nach Livin' On The Edge, Eat The Rich kommt nun mit Cryin' bereits die dritte Auskopplung. Wer MTV empfangen kann, muß sich unbedingt einmal das Video zu diesem melodiosen, eher ruhigen Song ansehen. Besonders schmackhaft wird einem die Maxi durch die beiden Hit-Tracks Love In An Elevator und Janie's Got A Gun von der Vorgänger-CD Pump gemacht.

NIRVANA

HEART SHAPED BOX

Grunge ohne Nirvana ist wie Sega ohne Sonic! Mit Smells Like Teen Spirit schufen sie die Grunge-Hymne des Jahres '92 und nun melden sich die Seattle-Musiker endlich mit einer neuen Studio-LP zurück. Allerlei Gerüchte berichteten von einem unveröffentlichbarem Hardcore-Punk-Album, doch mit Heart Shaped Box liegt ein Song vor, der ohne weiteres auch auf Nevermind vertreten sein können. Hart, aber melodios und mit unverständlichem Text. Das Album In Utero klingt übrigens genauso gut und ist im gewohnten Stil.

ALBUM BOX



PET SHOPS BOYS

VERY

Seit zehn Jahren sorgt das Londoner Elektronik-Duo mit dem ehemaligen Musikjournalisten Neil Tennant am Mikro und dem Ex-Architekturstudenten Chris Lowe an den Keyboards für anspruchsvolle Dance-Floor-Knaller am laufenden Band. Die Alben Please, Actually, Introspective und Behaviour boten Songs wie West End Girls, It's A Sin, So Hard oder Always On My Mind. Diesen Klassikern folgen nun eine ganze Menge weiterer Hits, denn die neue CD Very glänzt mit flotten Songs in alter Pet Shop Boys-Manier. Der eher ruhige Vorgänger Behaviour wandert nun in die Klassiker-Ecke und frische Songs bringen die Tanzfläche zum Überquellen. Die beiden Single-Auskopplungen Can You Forgive Her und insbesondere das Village People-Cover Go West marschierten bereits voller Vehemenz an die Spitze der englischen Charts. Insgesamt zwölf Songs, die allesamt als Single geeignet sind, sorgen für Stimmung.

Pet Shop Boys - Very

Wertung: ♪ ♪ ♪ ♪ ♪

Tracks: 12

Anspieltips: Young Offender, Different Point Of View

HADDAWAY

THE ALBUM

Der Überraschungshit dieses Sommers war sicherlich What Is Love. Von Mauritius bis München, von London bis Barcelona, in allen Discotheken wurde dieser Hit rund um die Uhr gespielt. Nicht ganz unbeteiligt an dem europaweiten Erfolg war sicherlich die Heavy Rotation auf MTV, was nichts anderes bedeutet als daß der Titel rund um die Uhr etwa ein dutzend Mal gespielt wurde. Der Wahl-Kölner Nester Haddaway, eigentlich Marketing-Spezialist, verstand es hervorragend, sich selbst zu vermarkten. Die Nachfolge-Single Life entwickelte sich dank eines starken Videos zum Mega-Hit, und nun ist das Debüt-Album in den Charts. Zwölf Songs sind auf dem Album enthalten, davon handelt es sich jedoch bei zwei Tracks um Remixe der beiden ersten Hits. Ist man bei ähnlichen Newcomer-Alben eigentlich ein schnell zusammengeschustertes Werk um zwei Hits gewohnt, so überzeugt diese CD mit einigen starken Stücken wie Shout.

Haddaway - The Album

Wertung: ♪ ♪ ♪

Tracks: 10+2

Anspieltips: Shout, Rock My Heart

SISTERS OF MERCY

GREATEST HITS VOL. 1

Es ist lange her, seit die Sisters Of Mercy nur von schwarzbekleideten Anhängern als Musik-Genuß anerkannt wurden. Der einstige Insider-Tip wurde spätestens mit dem letzten Album Vision Thing zum allgemeinen Hitereignis. Frontman Andrew Eldritch, der übrigens in Hamburg lebt, führte mit seinem energischen Stil die Sisters Of Mercy von einem Independent-Label zu einer großen Plattenfirma, besetzte die Band einige Male um und ist seit kurzem wiederum alleine. Wayne Hussey verabschiedete sich schon vor einigen Jahren und gründete The Mission, während der Gitarrist vom letzten Album, Andreas Bruhn, nun ebenfalls eigene Wege geht. Unter dem Namen Broon legte dieser ein brillantes Debüt-Album hin. Nun liegt eine Sammlung der größten Hits vor, die von der balladesken, jedoch sister-typischen Single Under The Gun angeführt wird. Wer noch keines der Alben besitzt, erhält hiermit eine komplette Hitsammlung.

Sister Of Mercy -

Greatest Hits Vol.1

Wertung: ♪ ♪ ♪ ♪

Tracks: 12

Anspieltips: Under The Gun, More, Doctor Jeep

♪ ♪ ♪ ♪ ♪ = brillant ♪ ♪ ♪ = sehr gut ♪ ♪ = hörenswert ♪ = naja ♪ = furchtbar

Schon ab der kommenden Ausgabe werden wir hier eure Lieblings-Songs präsentieren. Fürs erste haben wir hier unseren persönliche Redaktionslieblinge plazierte, doch wir wollen eure Meinung. Notiert auf

einer Postkarte euren persönlichen Lieblingssong und schickt diese Postkarte an uns. Unter allen Einsendern verlosen wir eine CD aus der Album Box. Notiert deshalb unbedingt noch die CD aus der aktuellen Ausgabe, die ihr im Falle eines

Gewinnes haben wollt.

Die Adresse:
 Computec Verlag
 Redaktion SEGA
 Magazin
 Kennwort: Pop
 Charts
 Isarstraße 32-34
 90451 Nürnberg

1. Pet Shop Boys
Go West
2. Haddaway
Life
3. 4 Non Blondes
What's Up
4. Billy Idol
Adam In Chains
5. Duran Duran
Too Much Information

SONIC'S TRICKS

• Sonic sinniert über den Sinn des Lebens - und ihr glaubt, Probleme zu haben •



Das ist Sonic - freundlich und weise, bereit, für Recht, Wahrheit und das letzte Jaffa-Plätzchen zu kämpfen.

Hier ist Sonic mit dummen Sprüchen und einigen Tips, die euch (hoffentlich) interessieren. Wir starten in der ersten Ausgabe mit der Komplettlösung zu Land of Illusion (Sega Magazin: 90%) in der 8Bit-Version. Außerdem die üblichen kleinen Tips, blühender Blödsinn und genereller Quatsch.

"Ich hoffe, daß meine Tips nützlich sind, daß meine weisen Worte euch mit Wärme erfüllen und daß alle tränenreichen Gebete auf diesen geheiligten Seiten erhört werden. Vielleicht täusche ich mich ja, möglicherweise sind meine Hints für euch so viel wert wie eine Nonne für eine Fußball-Nationalmannschaft. Dann werde ich bald arbeitslos...was soll übrigens der blaue Brief da auf meinem Schreibtisch, Hans?"

TAZ MANIA SEGA

Könntest du mir einen Cheat geben, der mir hilft, durch den zweiten Minen-Level von Taz Mania auf dem Mega Drive zu kommen?

Ich komme kaum zum ersten Minen-Level und wenn ich es mal schaffe, habe ich für gewöhnlich nur noch ein Leben und sterbe dann schnell. Ich danke dir für deine Hilfe.

Thomas Förster, Bad Kissingen



Gut, Thomas, folgendes könnte dir weiterhelfen. Zunächst mal brauchst du zwei Joypads. Schließe sie an und drücke im Titelscreen auf beiden Joypads die Knöpfe A, B, C und Start gleichzeitig. Wenn du dann ein Klingeln hörst, weißt du, daß alles in Ordnung ist. Starte das Spiel jetzt ganz normal (mit einem Pad) und aktiviere die Pausenfunktion.

Wenn du nun A, B und C gleichzeitig drückst, kannst du den nächsten Level überspringen. Für Unbesiegbarkheit drückst du in der Pause den Knopf C und startest das Spiel neu.

ANOTHER WORLD VIRGIN

(SEGA MAGAZIN 2: 58%)

Ich sitze an einer Stelle von Another World fest und brauche deine Hilfe. Es ist der Part, in dem man in die Arena kommt und schnell das Fahrzeug verlassen muß, bevor es die Aliens in die Luft jagen. Ich schaffe es einfach nicht rauszukommen!

Marcus Steffen, Bremen

Es ist nicht ganz so schwer wie es scheint. Es kommt eigentlich nur darauf an, in der verfügbaren Zeit so viele Knöpfe wie möglich gleichzeitig zu drücken. Ich weiß, es klingt ein bißchen Wischi-Waschi, aber so geht's am besten. Beginne mit dem Knopf in der oberen rechten Ecke des Screens und arbeite dich quer rüber. Dann

sollte schließlich in der Mitte ein großes Blitzlicht erscheinen, auf das du drücken mußt, um dich in Sicherheit zu bringen.



KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

ACCLAIM

Hast du Codes für Krusty's Fun House auf dem Mega Drive? Ich komme nicht über den zweiten Level hinaus.

Daniel Holtmann, Augsburg

Leicht, Daniel. Die folgenden Codes helfen dir, die verschiedenen Levels anzuwählen. Wenn du SMALLIW eingibst, stehen dir alle Türen offen und du

kannst in jeden beliebigen Level springen. Ist doch gut, oder?

Level	Code
2WHOAMAMA
3FLANDERS
4BROCKMAN
5SIDESHOW



RINGS OF POWER ELECTRONIC ARTS

Ich versuche seit ewigen Zeiten, den Ring of Mutation zu finden. Kannst du mir sagen, wo er ist?

Adrian Soldner, Ludwigshafen

Begib dich zuerst zur Enchanters' Guild in Magicnia und Richi. Sprich mit dem Guildmaster über deine Reisen. Gehe dann in alle Inns und zeige dem Mädchen im ersten Stock das Bild. Schließlich wirst du die richtige finden und sie wird sich in den Ring of Mutation verwandeln.

Die Simpsons bekommen Nachwuchs! In diesem Jump & Run sind grüne Ohren besonders angesagt.



POWER TIPS

Sonic lüftet Geheimnisse von Spielen, auf die es ankommt

Normalerweise lasse ich mich in der Einleitung darüber aus, wie wunderbar meine Tips sind, aber, um ehrlich zu sein: Wenn ihr nicht selbst merkt, wie toll sie sind, ist bei euch Hopfen und Malz verloren...

FLASHBACK

U. S. GOLD

(SEGA MAGAZIN: 85%)

David Waldmeier aus Bremen behauptet, man kann in diesem Spiel ohne Schlüssel durch verschlossene Türen, Säulen und Wände gehen.

Stelle dich zuerst genau vor das Hindernis und schau in die entgegengesetzte Richtung. Drücke dann Knopf A und die Richtung, in die du von der Tür, Säule oder Wand weglaufen würdest. Sobald du beginnst, dich zu bewegen, nimmst du den Finger von Knopf A und drehst dich um zur Tür. Jetzt kannst du einfach durch das Hindernis hindurchgehen. Bleib aber nicht auf halbem Wege stehen, sonst bleibst du stecken.

TWO TRIBES

VIRGIN

(SEGA MAGAZIN 2: 87%)

Ich muß gestehen, daß ich die folgenden Cheat Codes nicht ausprobiert habe, aber sie kommen direkt von Bullfrog (die Leute, die das Spiel programmiert haben) und sollten deshalb wohl o.k. sein.

HUMANOID	Massenweise Mana
WIBBLE	Alle FX im laufenden Spiel
NOT HALF	Das nächste Spiel wird 999 sein
EXPERIMENT	Maximale Erfahrung



BATTLETOADS

SEGA

(SEGA MAGAZIN: 76%)

Am Anfang des ersten Levels verpaßt du den beiden Schweinen je einen Kopfstoß und läufst dann auf die rechte Seite des Screens. Springe auf die erste Plattform, die auftaucht und du wirst ein leuchtendes

Warp-Icon finden. Nimm das Icon mit; dann erscheint eine Meldung, daß du dich in den dritten Level bebeamt hast.



B. O. B. **ELECTRONIC ARTS** (SEGA MAGAZIN 2: 70%)

Äh, das Spiel ist ganz okay; ihr erwartet also Tips auf dem gleichen Niveau, hab ich recht? Na klar doch, also macht euch auf was gefaßt: diese Tips sind direkt von der Farm! Ich habe sie alle bekommen, aber ich halte es für ein wenig unfair, jeden einzelnen davon hier abzudrucken. Hier sind also mal nur die wichtigen für die erste Hälfte des Spiels. Bin ich nicht lieb zu euch?

Welt 1 - Goth

		Code
1.	Borg Storage Base	000000
2.	Bug Hole	530237
3.	Borg Outpost #1	970379
4.	Bug Hill	171058
5.	Borg Party Room	670512
6.	Bug Nest	862341
7.	Bob Sled	950745
8.	Mega Bug	110674
9.	Borg Snake Head	901588
10.	Borg Clinic	472149
11.	Kevin's Bugs	072251
12.	Borg Leftovers	711984
13.	Queen Bug	361497
14.	Borg Spaceport	971255

Welt 2 - Anciena

		Code
1.	Ancient Temple #1	672451
2.	Borg Outpost	361687
3.	Fire Valley	570836
4.	Ancient Temple #2	272578
5.	Borg Facility #2	481773
6.	Into the Volcano	605237
7.	Borg Facility #3	652074
8.	Ancient Temple #6	633059
9.	Stepping Stone	683349



■ Der Clone aus Ameise und Roboter hetzt rastlos über den Screen und dank der Codes in alle Levels.

JAGUAR **XJ220** **JVC**

(SEGA MAGAZIN 2: 70%)

Wenn du Schwierigkeiten hast, irgendeines der Rennen

zu beenden, dann hilft dir der Cheat von Andreas Berger aus Petershausen. Vom Startmenü aus kommst du zu den Optionen. Markiere die Box mit '1' und drücke irgendeinen Knopf, um zu dem Bildschirm für die Namens-

eingabe zu gelangen. Lösche den eingetragenen Namen und schreibe stattdessen MAR hinein. Geh zurück ins Hauptmenü und wähle die World Tour-Option. Wähle ein Land aus und halte das Spiel nach dem Start an, drücke die Knöpfe A, B und C zusammen. Das versetzt dich in die Lage, dich sofort im Rennen zu qualifizieren. Und weil wir gerade bei Jaguar XJ220 sind, hier ein

Tip von Anton Döring aus Kassel. Anton sagt, daß man die scharfen Kurven besser nehmen kann, wenn man mit dem Finger vom Beschleunigungsknopf geht. Ja, richtig! Prost, Anton! Das bringt mich wirklich den Tränen nahe...

BATMAN RETURNS **SEGA**

(SEGA MAGAZIN 2: 80%)

Dieser Cheat ist für die Mega CD-Version. Geh erst ins Optionenmenü und markiere die Spielart-Option. Hier wählst du 'Driving'. Halte das Control Pad nach links und drücke den B-Knopf. Geh runter zur Schwierigkeits-Option, drücke wieder Links und dann den B-Knopf. Das wiederholst du bis runter zur letzten Option.

Danach wiederholst du das ganze nach oben. Nach der letzten Option müßtest du ein Klingeln hören, vorausgesetzt, der Cheat funktioniert. Jetzt kannst du die Optionen so oft ändern, wie du willst. Drücke dazu im Spiel einfach Start und den C-Knopf, um Level zu überspringen. So leicht geht das.



ACTION REPLAY CODES **MEGA DRIVE**

JVC

Bubsy

FF023B0009
Unbegrenzte Leben.
FF024900XX
Levelauswahl. XX mit 0 - 13 ersetzen.
FF00E90059
Unbegrenzte Zeit.
FF00920003
Bubsy wird unbesiegbar.

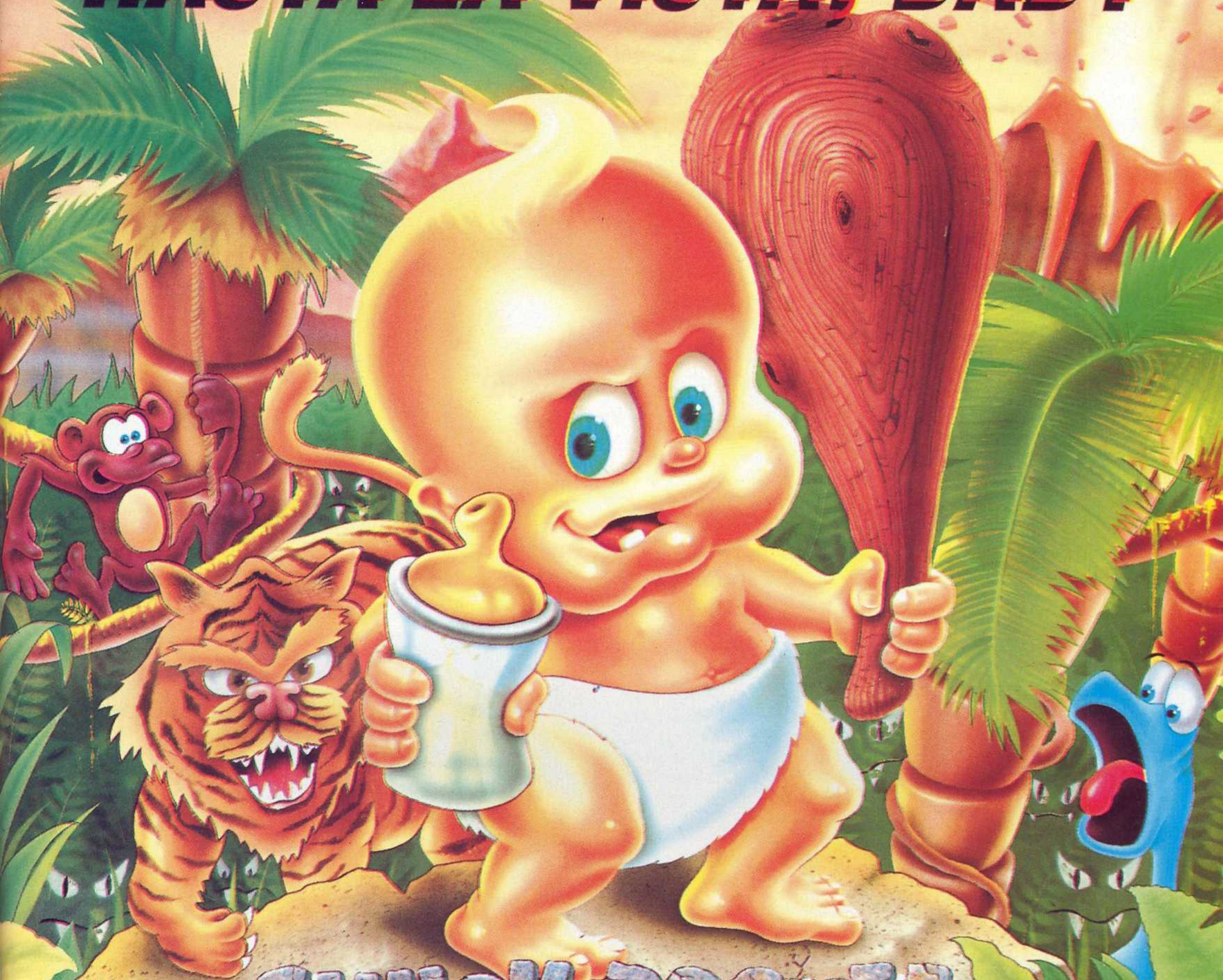
Chester Cheetah

FFF81E0004
Unbegrenzte Energie.

Flashback

FFD3D70005
Unbegrenzte Schilde.
FFF49C000X
Levelauswahl. Ersetze X mit 0 - 6.

HASTA LA VISTA, BABY



CHUCK ROCK II SON OF CHUCK

Achtzehn Monate nach seinem Sieg über Gary Gritter ist Chuck Rock nun stolzer Besitzer der äußerst erfolgreichen Firma "Chuck Motors" und außerdem Vater eines kleinen Sohnes. Doch Papa Chuck Rock wurde von seinem Erzfeind Brick Jagge gekidnappt und wird sich wahrscheinlich in ein Häufchen Staub verwandeln, wenn sich niemand aufmacht, ihn zu retten. Da reckt sich plötzlich Chuck Junior, springt aus seinem Kieselgitter und macht sich auf die Söckchen. "Ich komme! Daba Jaba Duhh!....."



CORE
DESIGN LIMITED

Erhältlich für Mega CD II, Mega Drive, Master System II, Game Gear.

SEGATM

Core Design Limited, Tradewinds House, 69-71A Ashbourne Road, Derby DE22 3FS. Tel: (0332) 297797 Fax: (0332) 381511

Chuck Rock II © Core Design Ltd. All Rights Reserved. SEGA, MEGA-CD, MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM and GAME GEAR are Trade marks of Sega Enterprises Ltd

Haut es mit den Bomben nicht so ganz hin? Einmal zu oft niedergewalzt worden? Hast du Probleme mit den Winden? Gut, dank Walter Zimmermann aus Köln werden all deine Probleme bald ein Ende haben. Er ist der Junge, der diese Spielanleitung für die Game Gear-Version von Land of Illusion (Sega Magazin 1: 90%, DM 89,95 Sega) erstellt hat. Die Lösung soll übrigens auch auf dem Master System funktionieren!

LAND O

1

LEVEL 1 WALDGEBIET

Gehe nach rechts und klettere den zweiten Rebstock zur Spinne hoch. Warte, bis sich die Spinne auf der rechten Seite des Netzes befindet und springe dann auf das erste Blatt. Bleibe dort so lange, bis die Spinne ganz unten ist und springe dann über das zweite Blatt ins Gras. Duck dich, um dem ersten Sturm zu entgehen und lauf dann nach rechts.

Wenn der zweite Windstoß kommt, springe hinein und kümmere dich an den nächsten Rebstock. Töte die lebensgefährliche Schlange nicht sofort. Warte, bis sie sich nach rechts bewegt und bombardiere sie dann. Wenn du auf einer Höhe mit der Mauer bist, verdrück dich nach rechts.



■ Flieht Mickey vor dem Wind, weil er Angst hat, in den Himmel gesaugt zu werden, oder will er nur sichergehen, daß er sein Toupet nicht verliert?

Wenn du das richtig gemacht hast, solltest du dich in einem Geheimgang befinden, der es dir erlaubt, den halben Level zu überspringen. Du tauchst an der Stelle mit der großen Schlange und dem Apfel

wieder auf. Werfe den Apfel einfach in das Maul der Schlange (Vegetarierin!), dann läßt sie dich vorbei. Gehe nach rechts und finde den Schlüssel für das Levelende. Jetzt ab zu den Seen...

3

LEVEL 3 BLACKSMITH'S CASTLE

Am Anfang wirst du von zwei Flammen verfolgt. Die erste ist recht leicht zu umgehen, aber die zweite ist ein ziemliches Biest. Solange du ihr aber immer ein paar Schritte voraus bleibst, sollte es dir gelingen, unverletzt zu entkommen. Wirf die letzte Schatzkiste nach dem Bonus über dem Wasser, um ihn einzufangen.

Springe von Plattform zu Plattform bis zum nächsten Abschnitt - aber nicht in die Lava! Sei besonders vorsichtig, wenn du auf den zweiten beweglichen Felsvorsprung hüpfst, weil er in der Lava versinkt. Da ist beim Sprung gutes Timing gefragt. Denk dran, daß du

die roten Drachen immer töten kannst, das empfiehlt sich sogar.

Klettere die Leiter hoch und du wirst einen Powerstern sehen. Um ihn einzufangen, mußt du die Sprungfeder zur nahegelegenen Mauer schieben, darauf springen

und das Ding greifen. Jetzt die Leiter weiter rauf. Der nächste Abschnitt ist fast genauso, nur daß Mickey jetzt noch auf tödliche Feuerbälle achten muß. Aber das ist einfach, wenn man seine fünf Sinne beieinanderhält.



■ Mickey grinst blöd, als ihn ein Feuerball von hinten angreift. Wenn du schnell bist, kannst du dem Feuer jedoch entgehen.

2

LEVEL 2 SEE-LEVEL



■ Achte darauf, daß der Wasserspiegel ziemlich hoch ist, wenn du die Spikes passierst. Sonst gibt's Maus-Kebab.

Spring ins Wasser und schwimme die Oberfläche entlang. Warte, bis der Wasserspiegel steigt, bevor du über irgendwelche Spikes schwimmst. Wenn du das Ende dieses Abschnitts erreichst, mußt du die Blöcke bombardieren, solange das Wasser seicht ist, und den Continue Point treffen.

Schwimme im neuen Abschnitt nach rechts. Wenn du in einen Strudel gerätst, versuche, einen Rebstock zu erreichen, bevor dir die Luft ausgeht. Überquere den Wasserfall (spring, damit du nicht untergehst) und versuche, den Fischen aus dem Weg zu gehen.

Wirf einfach einen der Blöcke auf das Wesen im Wasser, dann kannst du den Level verlassen. Die Kreatur wird explodieren (wie lustig) und dir den Schlüssel für die nächste Tür hinterlassen, die etwas rechts über dir ist.

F I L L U S I O N

4



■ Der Kampf der kranken Cartoon-Charaktere: Mickey gegen das widerliche Monster aus dem ebenso widerlichen Film "Pete's Dragon". Wer wird gewinnen?

DER BOSS

Nimm die Backsteine (fang oben an) und wirf sie nach dem Drachenkopf. Paß auf die Flammen auf, die gemeinerweise immer wieder von den Oberflächen zurückprallen. Man braucht nur drei Schläge, um den Riesenwurm zu erledigen. Wenn er einmal zerstört ist, taucht eine Kreatur auf und überreicht dir eine Zauberflöte.

Ich habe den Sinn dieses wunderbaren Instruments noch nicht ergründen können. Auf jeden Fall wird man damit wohl Musik machen können.

7

DER BOSS

Du mußt den Kopf von diesem Boss bombardieren, ohne ihn oder die Flammen zu berühren. Jedesmal wenn er den Screen einmal umrundet hat, fügt er seinem Arsenal eine weitere Flamme hinzu. Es ist also besser, ihn so schnell wie möglich zu erledigen. Du wirst dich freuen, daß du hierfür nur vier Treffer brauchst.

5

LEVEL 2 SEE-LEVEL

Schwimme am Anfang des Abschnitts den zweiten Luftkanal hoch und hebe den Stern auf. Schwimme beim Verlassen des Abschnitts nach oben und gehe durch die Tür links.

6

LEVEL 4 BURGRUINE

Als erstes mußt du hier die Beleuchtung in den Griff kriegen - ganz einfach, indem du die Lampe festhältst. Außerdem mußt du die Mauern erklimmen. Der erste Abschnitt ist erfreulicherweise recht einfach. Wenn du ganz am linken Rand angekommen bist, berührst du den Continue Point, kletterst die Leiter runter und läßt die Spikes hinter dir, indem du auf die Kürbisse und den Geist springst. Wenn du den Haufen Blöcke erreichst, baust du eine Brücke über die Spikes und überwindest den Rest mit Sprüngen von Kürbis zu Kürbis. Solltest du dennoch auf den Spikes landen, spring schnell nach rechts, um herauszukommen. Wenn du gerade schlecht bei Kasse bist, willst du vielleicht die



■ Die Geister sind nicht sehr überzeugend, oder? Sie sehen aus, als ob sie aus einem dieser dämlichen 40er Jahre-Cartoons stammen würden. Aber irgendwie passen sie doch zum Spiel.

beiden Blöcke links vom Ausgang dazu benutzen, die Münze über der Tür zu ergattern. Es ist aber nicht unbedingt notwendig, sie zu holen.

Durch die Tür kommst du in eine scrollende Landschaft.



Hier gilt es, ganz nach rechts zu gehen, den Schlüssel einzusammeln, ihn nach links zu schaffen und die Tür aufzusperren. Es ist nicht schwierig, den Schlüssel zu holen,

Probleme gibt's einzig beim Rückweg. Im Grunde kommt es nur auf gute Vorausplanung an. Merke dir auf dem Weg zum Schlüssel die Positionen der gelben Blöcke, weil du sie auf dem Rückweg zer-

stören mußt, damit du nicht zerquetscht wirst.

Hebe den Schlüssel auf und ändere mit dem ersten Schalter die Scrollrichtung. (Wenn du nicht auf einem der Schalter stehst, ändert sich die Scrollrichtung automatisch). Vergiß nicht zu warten, bis du ganz am rechten Bildschirmrand bist, bevor du zum nächsten Schalter rennst. Wiederhole das ganze, bis du bei den aufgeführten gelben Blöcken ankommst, neben denen sich rechts ein weiterer Button befindet. Lege den Schlüssel auf den Schalter und stelle dich drauf. Ziehe den obersten Block herunter und wirf ihn weg. Hebe den Schlüssel wieder auf und stell dich einfach auf den Schalter. Wenn du wieder zur rechten Seite des Screens gescrollt hast, springst du über den Block und begibst dich zur Tür. Wenn du nahe genug bist, wirfst du den Schlüssel gegen die Tür. Sie sollte sich daraufhin öffnen. Lauf nun geradeaus, um den nächsten Boss zu treffen.

8

LEVEL 5 KLEINE HÖHLE

Verwende den Schrumpf-Zaubertrank, um durch den ersten Abschnitt zu gelangen (deine normale Körpergröße erlangst du wieder, indem du Unten und Button 1 drückst). Das meiste ist hier ziemlich einfach, mehr brauch' ich also nicht zu sagen.

Wenn du drei Rebstöcke siehst, klettere den mittleren

hoch, weiche der Spinne aus und springe auf den Vorsprung rechts. Lauf weiter und gehe durch die purpurne Tür. Folge dem Weg bis zum Schlüssel. Einfacher geht's nicht.



■ Was ist das? Eines von Mickeys Kindern? Nein, hier dreht ein geschrumpfter Mickey seine Runden in Level 5. Es ist ganz klar, wann man den Schrumpf-Zaubertrank einsetzen muß, also rein ins Vergnügen und viel Spaß!

9

LEVEL 6 BLUMENFELD

Gärten sind Orte des Friedens und der Ruhe, oder? Falsch. Die gemeinsten Biester, die hier herumfliegen, sind Wespen, die sich gerne auf dir niederlassen.

Wenn du die miesen gelbgezahnten Blumen erreichst, spring auf die von der vorhergehenden Blume abgefallenen Blütenblätter und dann schnell nach rechts. Hüpf auf die Narzissensaat, um über die zweite Gruppe mit gelben Blumen zu gelangen. Springe auf die hohe Blume und begib dich weiter nach oben, wo du ein Extraleben findest. Gehe dann weiter nach rechts und hole den Schlüssel aus der letzten Blume.

10

LEVEL 7 SPIELZEUG- WERKSTATT

Ab nach rechts und den braunen Pott mit dem blauen 'M' greifen (aaah!). Stell ihn auf den Schalter, springe über die Kanone und ab durch die Tür. Begib dich schnell zur Unterseite der Wasserpistolen, gehe dann rechts und bombardiere den orangen Boden.

Passiere die durchsichtige Tür und lauf am Klavier entlang; weiche dabei den Noten aus. Wenn du am Ende der Tastatur angelangt bist, geh durch die Tür. Krieche nach rechts und hol dir den Stern. Geh durch die gleiche Tür zurück, durch die du gekommen bist und laufe wieder die Tastatur entlang. Geh nicht durch die nächste Tür. Geh stattdessen weiter an den Spielkarten vorbei - die kann man leicht umschiffen

- und durch die Tür links. Halte dich rechts und du wirst eine weitere von diesen Fragezeichenboxen finden. Wenn der Handschuh unten herausschießt und die Box in die Luft fliegt, spring auf und dann auf die kleine darüberliegende Plattform. Bahne dir deinen Weg an den Wasserpistolen hoch und springe auf das YoYo. Laufe nach rechts, um es aufzuwickeln und spring ab, wenn es oben ist. Wirf einen der orangen Bälle auf den großen Ballon, um an den Schlüssel heranzukommen. Gehe jetzt durch die Tür zu deiner Rechten. Laß dich fallen und geh durch die nächste Tür. Nimm den Topf und geh zurück (durch die Tür). Stelle den Topf auf den Button und laß dich in der Mitte des Screens fallen. Gehe durch die Tür und verwandle dich in eine kleine Maus. Wenn sich der erste Block erhebt, renn unten durch. Wenn die

anderen Blöcke hochgekommen sind, läufst du vorsichtig an ihnen vorbei. Gehe durch die nächste Tür, spring auf den Schlüssel, über die Blöcke und klettere auf den Grabber-Schalter. Wenn der Grabber über dem Schlüssel ist, springst du vom Button herunter. So erhältst du den Schlüssel. Heb ihn auf und gehe Richtung Tür. Endlich, der Boss!

11

DER BOSS

Zu Beginn dieses Abschnitts hüpf der Spielkartenboss auf dem Bildschirm herum. Deine Angriffe müssen also wieder gut getimt sein. Der Trick ist, ihn zu bombardieren, wenn er unten ist. Nach ein paar Treffern kreiselt er über den Screen. Dabei ist er nur dann verwundbar, wenn er gerade mal ein paar Sekunden stillsteht. Man braucht für ihn insgesamt ungefähr sechs Schüsse (später wird er aber verdammt schnell!)

mehr so viel Energie hast. Wenn du zu den Spikes kommst, mußt du sehr schnell sein - sie vermehren sich so rasant. Begib dich dann nach unten, bis du einen großen Felsbrocken siehst. Um den Boss zu befreien, mußt du den kleinen Felsen rechts daneben aufheben und dann die Beine in die Hand nehmen!

12

DER BOSS

Dieser Boss verfügt über zwei Bewegungsmuster. Er kann entweder am unteren Bildschirmrand entlangrollen oder an der Seite hochspringen und quer über den Screen zurückrollen. Beides ist gleich tödlich, sei also auf der Hut. Wenn er eine seiner Bewegungen ausgeführt hat, wird ein Block von oben herunterfallen. Das ist aber ganz nützlich, weil man ihn einfach bombardieren und den Schutt auf den Boss werfen kann, wenn er lächelt. Der beste Platz ist die Ecke gegenüber dem Felsbrocken. So wird dich der Boss verfehlen, wenn er in die Luft springt, und du hast genug Zeit, über ihn hinwegzuspringen, während er am Boden rollt.

Übrigens: du mußt den Boss viermal treffen, um ihn zu töten.

12

LEVEL 8 PALAST- RUINEN

Über die Säulen, dann nach rechts und, wenn die Köpfe gefeuert haben, die Leiter hoch. Jetzt wird der Stein über dir explodieren und ein Loch in der Decke freigeben, durch das du leicht kriechen kannst.

Stell dich anschließend auf die Plattform mit den beiden gestapelten Blöcken darunter. Warte, bis der Stein über die Blöcke springt.

Bombardiere ihn schnell und mach dich aus dem Staub, bevor er explodiert. Deine weitere Route ist jetzt klar. Achte darauf, daß du den 'M'-Topf dabei hast, bevor du weiter hoch gehst. Spring und wirf den Block auf den nächsten Vorsprung, bevor du die Leiter hochkletterst. Stelle dich auf den Block und spring ganz nach oben (Vorsicht, feuernder Kopf!).

Im folgenden wirst du einigen Sturzflug-Fledermäusen begegnen, die ziemlich schwer zu umgehen sind. Paß also auf, falls du nicht

14

**LEVEL 1
WALDGEBIET**

Jetzt kannst du - wenn du willst - in den Wald zurückkehren, um den Powerstern zu holen. Betrete den Waldturm einfach durch die zweite Tür und klettere die Wand hinauf.

15

**LEVEL 4
BURGRUINE**

Wenn du in einer übermütigen Hol-die-Sterne-Stimmung bist, warum holst du dir dann nicht noch den Stern aus der Burgruine? Du findest ihn, wenn du die Wand am Ende des allerersten Abschnitts hochkletterst (beim Restart).

16

**LEVEL 8
PALASTRUINE**

Geh zurück zu dem Abschnitt mit den beiden herumspringenden Blöcken. Hüpf auf die

darüberliegende Plattform und klettere die Leiter hoch. Öffne die beiden Kisten und erklimme die Mauer, um den heißersehten Powerstern zu ergattern.

17

ZERKLÜFTETE KLIPPE

Den roten Stern findest du gleich am Anfang dieses Abschnitts. Erkllettere die Wand und springe nach links auf den Adlerkopf. Drücke jetzt Links, um auf den beiden Blöcken zu landen. Hier findest du den Stern. Klettere weiter die Wände hoch, bis du ganz oben auf der Klippe ankommst.

Der nächste Abschnitt erwartet dich mit lauter Plattformen, die sich bewegen. Die Lichter in den Wänden funktionieren aber nur, wenn die Plattformen nach oben gehen. Schrumpfe dich mit dem Zaubertrank und renne unter einem Hindernis nach dem anderen durch,

wenn die Plattform sich nach unten bewegt. Klettere die rechte Wand hoch und bombardiere den Block, damit der große Fels frei wird. Klettere weiter; bombardiere den Adler, um zur Plattform mit dem Schlüssel zu gelangen. Jetzt kannst du rüber zum Ausgang springen.

**18
WÜSTE**

Dieser Abschnitt ist leicht. Geh den Kakteen und den Schlangen aus dem Weg und alles wird gut sein. Das einzig Schwierige ist, dem Raubvogel den Schlüssel abzuluchsen. Schlage ihn, wenn er sich in der Nähe des Bodens befindet, dann gibt's keine Probleme.



Nächsten Monat! Mehr Land of Illusion-Tips, die dich durch diese harten Zeiten bringen sollen.

**SEGA
Magazin****MEGA SHOP****Für SEGA-Freaks unverzichtbar!**

- | | |
|-------------------------------|---|
| 1. Game Gear Carry All | 5. Sonic 2-Pin Set (5 Stück) |
| 2. Game Gear Soft Case | 6. Sonic Plüschtier |
| 3. Sega Rucksack | 7. T-Shirt Game Gear (Größe L, XL) |
| 4. Sonic 2-Uhr | |

Wenn ihr bestellen wollt, schneidet den Coupon bitte aus und sendet ihn an die unten angegebene Adresse.

Ja, ich bestelle folgende Artikel:

Nr.1	St.	Game Gear Carry All	je 39,95	DM	_____
Nr.2	St.	Game Gear Soft Case	je 29,95	DM	_____
Nr.3	St.	Sega Rucksack	je 79,95	DM	_____
Nr.4	St.	Sonic 2-Uhr	je 49,95	DM	_____
Nr.5	St.	Sonic 2-Pin Set (5 Stück)	je 19,95	DM	_____
Nr.6	St.	Sonic Plüschtier	je 39,95	DM	_____
		T-Shirt Game Gear (Größe bitte angeben)			
Nr.7	St.	Motiv "Insel" (<input type="checkbox"/> L oder <input type="checkbox"/> XL)	je 29,95	DM	_____
Nr.8	St.	Motiv "Spielfeld" (<input type="checkbox"/> L oder <input type="checkbox"/> XL)	je 29,95	DM	_____
Nr.9	St.	Motiv "Krawattenmann" (<input type="checkbox"/> L oder <input type="checkbox"/> XL)	je 29,95	DM	_____

Gesamt _____ DM
zzgl. Verpackungs- und Versandkosten _____ DM 5,00

Ich zahle den Gesamtbetrag von _____ DM
 Bar (Geld liegt bei) per V-Scheck per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr)

Name _____ Schickt den Coupon an:
Straße _____ Computec Verlag
PLZ Wohnort _____ SEGA Magazin
Datum/Unterschrift _____ MEGA SHOP
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg



M a i l b o x

VIELEN, VIELEN DANK! DAS HÄTTEN WIR UNS IN UNSEREN KÜHNSTEN SOMMERNACHTSTRÄUMEN NICHT VORSTELLEN KÖNNEN. RUND DREITAUSEND EINSENDUNGEN TRUDELTEN IN DEN LETZTEN WOCHEN IN DER REDAKTION EIN UND BELOHNTEN UNS FÜR DIE MÜHEN, DIE WIR FÜR DAS SEGA MAGAZIN AUF UNS NAHMEN. WIR FREUEN UNS, DAß EUCH DAS MAGAZIN SO GUT GEFÄLLT, DOCH OHNE EUCH SIND WIR NUN EINMAL NICHTS UND DESWEGEN HOFFEN WIR WEITERHIN AUF EURE TATKRÄFTIGE MITARBEIT. STELLVERTRETEND FÜR VIELE ANDERE WÄHLTEN WIR DIE INTERESSANTESTEN THEMEN AUS DEN LESERBRIEFEN AUS UND BEDANKEN UNS HIERMIT RECHT HERZLICH BEI DENEN, DEREN BRIEFE NICHT VERÖFFENTLICHT WERDEN. EURE SEGA-MAGAZIN-CREW!



Sendet euren Leserbrief zusammen mit einem Foto an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion SEGA Magazin
Kennwort: Mailbox
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg



Jan Robert Fischer



POSTER & SONIC 3?

1. Wird es Sonic 3 geben?
2. Könnte man nicht Schlümpfe als Spiel programmieren?
3. Ich bräuchte die Verpackung und die Anleitung für Wimbledon auf dem Master System. Es ist mir abhanden gekommen. Eure Zeitschrift ist echt cool, aber es fehlt noch eine Menge: beispielsweise Tips & Tricks, Anzeigen, Poster, aber bis jetzt ist es echt super!

Leider ohne Namen, aber dafür mit Foto!

1. Ja, Sonic 3 gibt es schon! Es heißt Sonic Chaos und der Test ist in dieser Ausgabe!
2. Könnte man wohl schon, doch bis

jetzt hat sich noch kein schlaues Kerlchen dafür gefunden, das es machen will. Wie wäre es denn, Sega, nach den Ottifanten könnte man nun doch die Schlümpfe machen, oder?

3. Das tut mir wirklich leid, doch leider dürfen wir dir weder Verpackung noch Anleitung zusenden, denn Zeitschriften ist so etwas verboten!

Die Tips & Tricks-Rubrik haben wir mit dieser Ausgabe nun eröffnet. An dem Poster arbeiten wir noch. Wer will denn noch eines?

SONIC SERIE?

Erst einmal muß ich euch zu eurer ersten Ausgabe wirklich gratulieren. Diese ist echt super gelungen. Leider muß ich auch ein bißchen Kritik üben! Als erstes solltet ihr die Re-

views im Editorial nach Systemen ordnen. Auch wäre es nicht schlecht, wenn ihr einen Schwierigkeitsgrad bei den Spielen mit angeben würdet. Und warum habt ihr keine Tips & Tricks Rubrik? Diese darf nun wirklich nicht fehlen. Nun aber Schluß mit der bösen Kritik! Die Tests sind sehr informativ und kritisch! Auch die Idee mit der Scroe- und Paintbox finde ich sehr gut! Zum Schluß hätte ich noch ein paar Fragen:

1. Ich habe gehört, daß an einer Zeichentrickserie mit Sonic gearbeitet wird. Stimmt das? Wenn ja, wann wird diese im deutschen Fernsehen gezeigt?
2. Wird es eine Fortsetzung von Tiny Toon und Flashback auf dem Mega Drive geben?
3. Findet ihr, daß ich das Mega CD II gleich nach dem Erscheinen kaufen soll oder soll ich erst warten, wie sich die Software entwickelt?

Michael Braun,
91301 Forchheim

Vielen Dank für deinen Brief! Die Reviews haben wir nun im Editorial ein bißchen geordnet und der Schwierigkeitsgrad wird im Test immer angesprochen, falls er ganz aus der Reihe fällt! Ist er zu hoch oder zu niedrig, erwähnen wir es auf alle Fälle! Bei der ersten Ausgabe handelte es sich um ein Sonderheft, das die Tests zu den besten SEGA-Spielen beinhalten soll, aus diesem Grunde verzichteten wir auf Tips & Tricks.

1. Diese Serie gibt es sogar schon! Sie läuft in den USA ständig auf jeder Flimmerkiste. Einen Auszug daraus kannst du übrigens im Vorspann von Sonic CD sehen. Vielleicht findet sich ja bald ein deutscher Fernsehsender, der diese Serie zeigen will.

2. Beide Spiele waren sehr erfolgreich, wieso sollte man also keine Fortsetzung machen? Definitiv steht noch nichts fest, doch wir halten euch auf dem laufenden.

3. Mittlerweile sind mit Titeln wie Sonic CD, Thunderhawk, Silpheed, Dune, Batman Returns und Won-

derdog eine ganze Reihe hervorragender Spiele auf den Markt. Demnächst kommt auch noch Monkey Island! Wieso also noch warten?

BILDER & SÄTZE

Als allererstes ein großes Lob! Eure Zeitschrift ist wirklich toll! Keine andere Zeitschrift hat es geschafft, so viele Tests, Berichte, News und Kommentare auf einmal zu bringen. Bravo!

1. Warum beschreibt ihr bei der Bewertung die Grafik und den Sound nicht bei jedem Spiel?
2. Bei manchen Spielen, wie beispielsweise Cool Spot, habt ihr viel zu wenig Bilder gedruckt!

Andre Henneberg

Wir haben uns auch ganz schön angestrengt, um so viel Information in so einem kleinen Magazin unterzubringen!

1. Deine Idee war wirklich sehr gut, denn nun bringen wir bei fast jedem Test eine Beschreibung zu Grafik und Sound, soweit wir noch Platz haben.

2. Du hast recht! Bei manchen Spielen war der Artikel viel zu lang, doch wir lernen schnell und schreiben nun weniger.

MEGA DRIVE I & MEGA CD II?

Vor ein paar Tagen kaufte ich mir den SEGA Mega Drive. Wenn ich mir das Laufwerk SEGA Mega CD II kaufe, ist es dann mit meinem Mega Drive kompatibel oder muß ich mir extra das Mega Drive II kaufen?

Rainer F. Hiltnerhaus,
45359 Essen

Stellvertretend für viele andere Leserbriefe wollen wir hier diese Frage beantworten: Ja, der Mega Drive ist mit dem Mega CD II kompatibel. An der rechten Seite nimmt man die Plastikabdeckung ab, entfernt den Schutz von der Platine und schon kann man das Gerät an das CD-Laufwerk anschließen. Es paßt



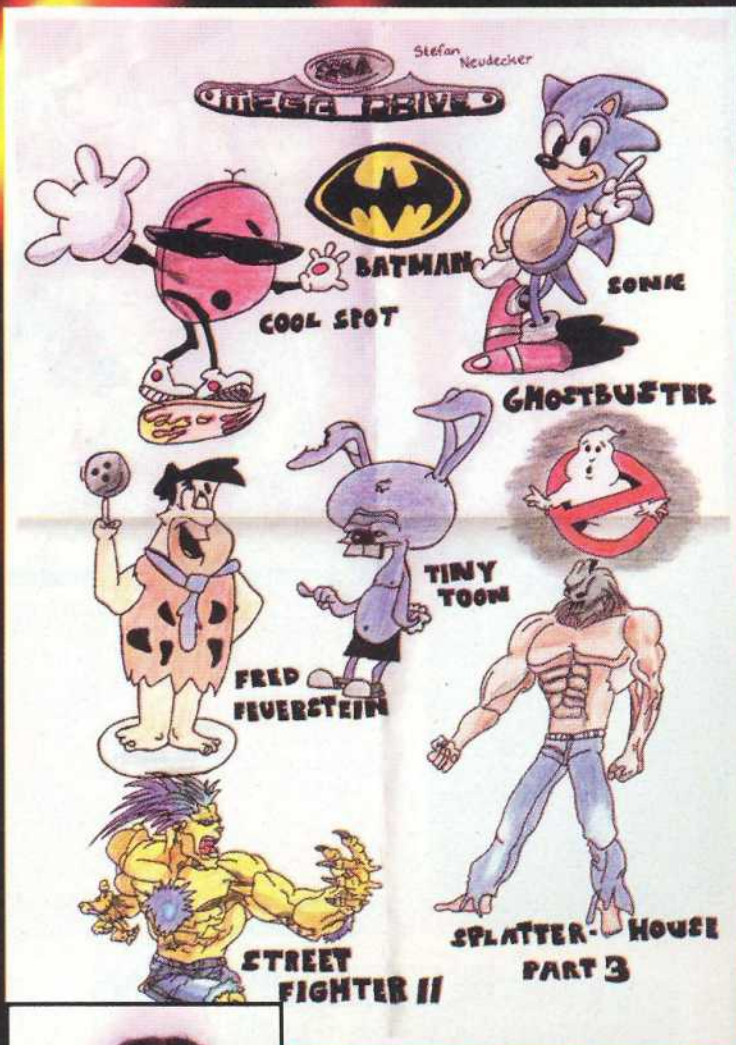
Name unbekannt
13 Jahre aus
Hamburg



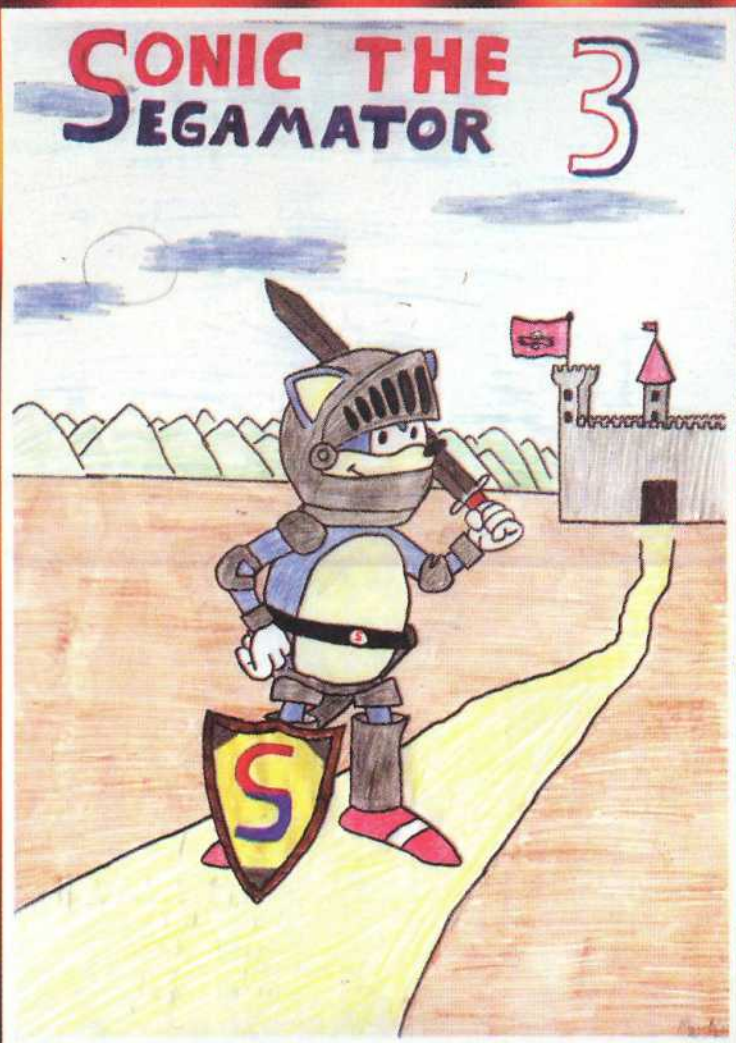
Sebastian Kopf
aus Ottersweier



Leider völlig
ohne Angaben



Von Stefan Neudecker



Von einem 14 Jahre alten Leser - leider ohne Bild

zwar nicht optimal auf das Gehäuse drauf, doch es funktioniert!

ACHTUNG CLUBS!

Was habe ich mich gefreut, als ich die erste Ausgabe eurer Zeitschrift gesehen habe. Ich schaute sie mir an und beschloß, sie zu kaufen. Zunächst schaute ich auf den Preis: **SCHLAPPE 5 DEUTSCHE MÄRKER!!!!** Zu Hause prüfte ich euer Blättchen genauer. Mir fiel auf, daß es kaum Schlechtes darüber zu berichten gibt. Leider habe ich (so bin ich nun mal) doch noch etwas zu bemängeln: **Viele der von Euch getesteten Spiele sind ein bißchen alt. Aber ansonsten hat mir eigentlich alles gefallen: Das Titelblatt-Design und auch die sonstige Heftaufmachung braucht nicht den Vergleich mit anderen Zeitschriften zu scheuen. Fast hätte ich es vergessen, ich habe ja noch ein paar Fragen an Euch! Sie lauten:**

1. Ich bin stolzer Besitzer eines Game Gears, doch ich habe gehört, daß bald nicht mehr genug Spiele dafür entwickelt werden sollen, weil das Game Gear in den USA nicht so erfolgreich sein soll. Stimmt das?
2. Ich suche verzweifelt nach einer guten Fußballsimulation für das eben angesprochene System. Könnt ihr mir eine nennen?
3. Ich habe etwas von Sonic Chaos auf dem Game Gear gehört. Könnt ihr ein paar Infos dazu schreiben? Ist es der Nachfolger zu Sonic 2?
4. Könnt ihr mir einen SEGA-Videospieleclub nennen?
5. Wird das Mega CD II wohl erfolgreich werden? Gibt es schon genügend Software?

Ich hoffe, ihr wißt, welche Verantwortung ihr habt, wenn ihr Spiele bewertet. Denn viele Spiele in eurem Magazin wurden meines Erachtens nach viel zu gut bewertet. Es gibt nämlich Leute, die meinen, daß man jedes Spiel, das so gut bewertet wurde, kaufen muß. Aber das ist gar nicht so

schlimm, ganz im Gegensatz zu einer anderen, mir wohl bekannten Zeitschrift. Wie wäre es, wenn ihr mal einen Hardwarebericht machen würdet?

Jan Watzlaw, #6282 Dorsten

Sicherlich sind einige der getesteten Spiele ein bißchen älter, jedoch war die erste Ausgabe ein Sonderheft, das einen Gesamtüberblick über die SEGA-Spielewelt liefern sollte.

1. Das Game Gear ist erfolgreich genug und hat das Master System in seiner Bedeutung mittlerweile überholt. In Europa speziell ist es sogar sehr erfolgreich. Derzeit werden mehr Spiele denn je dafür entwickelt.

2. Auf der Seite 78 findest du einen Test zu Tengen World Cup Soccer, das wirklich gut ist. Ob Ultimate Soccer für den Game Gear kommt, steht leider nicht fest.

3. Auf den Seiten 18 und 19 haben wir sogar den Test des Sonic 2-Nachfolgers! Schlag' nach.

4. Hiermit starte ich den Aufruf an alle bestehenden SEGA-Clubs, mir zu schreiben. Nennt mir alle Details wie Leistungen, Beiträge, Mitglieder, Aktionen. Wir werden für euch eine Clubseite einrichten!

5. Ich denke schon, daß das Mega CD II Erfolg haben wird. Genügend Software gibt es nun wirklich schon. Es ist uns schon bewußt, welche Verantwortung wir haben, deshalb prüfen wir jedes Spiel besonders kritisch. In der letzten Ausgabe wurden deswegen viele Spiele gut bewertet, weil es ein Sonderheft mit den besten SEGA-Spielen war. Logisch, oder? Hardwareberichte werden wir sicherlich immer bieten. Als Auftakt haben wir einen Bericht zum Stuntmaster-Helm auf den Seiten 80 und 81 geschrieben.

MASTER SYSTEM

Als begeisterter SEGA-Spieler suche ich im Zeitschriftenhandel oft nach Heften mit vielen Master-System-Infos. Doch in vielen Magazinen wie Gamers oder Play Time kommen meistens nur Mega Drive,

Game Gear- und Mega CD II-Titel vor. Ich fand kein richtiges Heft für mich. Doch als ich euer SEGA Magazin gesehen habe, mußte ich mir es einfach kaufen. Daheim las ich es und war begeistert, denn in anderen Magazinen waren die Spiele nicht so gut beschrieben. Was ich sehr gut finde sind: Word Ups, Check Ups, die vielen Bilder und die zahlreichen Spiele-Tests aller SEGA-Konsolen. Ich wünsche mir, daß es weiterhin so bleibt mit den vielen Tests für mein Master System. Es stört nur der Short Report, der etwas länger sein könnte. Vielleicht ein Long Report. Weiterhin soll euer Magazin so bleiben wie es ist.

*Reinhard Lens,
66901 Schmittweiler*

Wir wollen uns auch in Zukunft um das Master System und das Game Gear kümmern. Die Tests von Sonic Chaos, Cool Spot, Jungle Book, Donald Duck 2 oder Star Wars dürften doch ganz nach deinem Geschmack sein, oder?

Den Short Report haben wir deswegen gemacht, weil wir sonst die anderen Tests nicht so ausführlich machen könnten. Aus diesem Grund berichten wir über diese Spiele nur weniger! Ich hoffe, das ist in eurem Sinne.

SEGA TV & SONSTIGES

Ihr seid wirklich das absolut obercoolste, das ich jemals erlebt habe. Das einzige, was mich von meinem Mega Drive wegbringt, seid ihr und eure Zeitschrift. Also jetzt ran an die Fragen.

1. Habt ihr eigentlich vor, einmal ein paar Poster in eure Zeitschrift zu bringen oder nicht?
2. Was für Spiele gefallen euch auf den einzelnen Systemen am besten?
3. Ein anderes Thema: Was ist SEGA TV? Wie kann ich SEGA TV in meine Glotze bekommen? Was brauche ich? u.s.w.
4. Kann ich eigentlich auch das ältere Modell des Mega Drive an

das Mega CD II anschließen, ohne irgendeinen Verlust (z.B. schlechte Grafik) zu haben?

Unbekannt, Unbekannt

1. Wenn noch mehr Leute nach einem Poster fragen, machen wir vielleicht auch eines. Möglicherweise müßten wir dafür aber ein paar Seiten einsparen. Ist euch dies ein Poster wert?
2. Meine Lieblinge sind derzeit: Aladdin-MD, Sonic Chaos-MS, Ecco-GG, Sonic CD-MCD.
3. SEGA TV ist derzeit lediglich der Name, unter dem die Werbekampagne für das Mega CD II läuft. Einen SEGA-Kanal gibt es noch nicht. Jedoch überlegen derzeit einige Jungs in Amerika, einen SEGA-Kanal zu machen. Doch das dauert noch!
4. Ja, du kannst es anschließen. Nein, du hast keinen Verlust dabei, denn die Hardwarefähigkeiten sind die gleichen.

GLÜCKWÜNSCHE VON ALLEN

Herzliche Glückwünsche zu ihrer Erstausgabe! Eine Neuerscheinung wird wohl von der Leserschaft immer erst einmal kritisch unter die Lupe genommen. Ihr 'Erstlingswerk' kann aus meiner Sicht eigentlich als recht gelungen bezeichnet werden. Ich wünsche ihnen für die Zukunft viel Glück und auch Erfolg am Markt. Weiter so!

*Harald Seidelberger,
22525 Hamburg*

Stellvertretend für die vielen, vielen Glückwünsche drucken wir hier diesen Brief ab. Daß unsere erste Ausgabe so gut bei euch angekommen ist, freut uns riesig. Wir hoffen, daß euch das SEGA Magazin auch in Zukunft so gut gefällt!



Von
Seven Menold
aus Lauffen

Euch gefällt die Paintbox?
Ihr wollt auch mitmachen?
Dann schickt euer Kunstwerk mit (!!) Foto an folgende Adresse:
Computec Verlag
Redaktion SEGA Magazin
Kennwort: Paintbox
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg



WONDERDOG

Core Design hat für Wonderdog einen der schönsten Vorspanne der Mega CD-Geschichte erschaffen. Nun endlich erscheint das Spiel und wir testen es!



TURTLES TOURNAMENT

Rechtzeitig nach Redaktionsschluß traf das neueste Turtles-Spiel vom Hitlieferanten Konami ein. Der erste Eindruck war grandios, wie ist es wirklich?

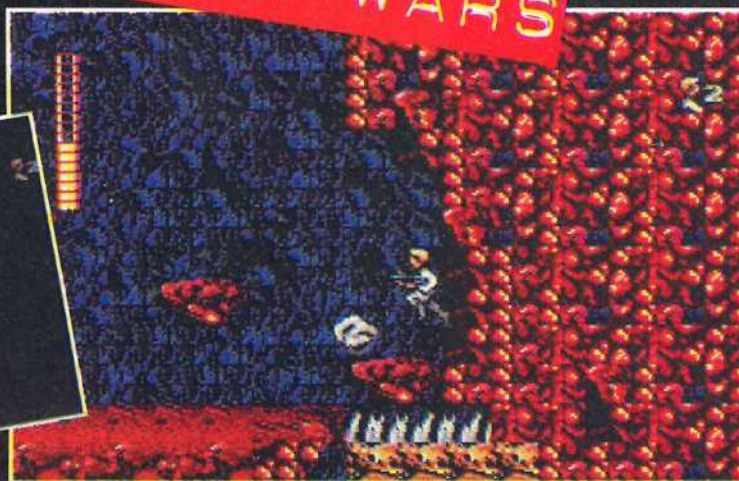
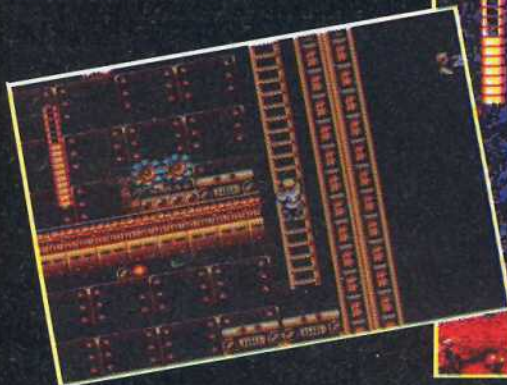


FIGHTERS



Die Kultsaga, das Vorbild aller Science Fiction-Filme, der Klassiker in den Spielhallen. Nun hat sich U.S. Gold an der Umsetzung der Lucas-Saga versucht. Wie gut, sagen wir euch nächste Ausgabe.

STAR WARS



Inserentenverzeichnis

Acclaim	100	Cybersoft	69
aR Jay Games	13	Game Express	55
Codemasters	54	Intersoft	49
Comptec Verlag	27, 29	Konami	21
Core Design	65, 89	Sega	2, 58, 99
CPS	51		

Impressum

Verlag:

Comptec Verlag GmbH & Co.KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg Telefon 0911/53 25-0

Anschrift der Redaktion:

Comptec Verlag GmbH & Co.KG
Redaktion "SEGA Magazin"
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Geschäftsführer:

Adolf Silbermann

Chefredakteur:

Christian Geltenpoth (cg)

Stellvertretender Chefredakteur

Christian Müller (cm)

Leitender Redakteur:

Hans Ippisch (hi)

(Verantwortlich für den redaktionellen Inhalt und Anzeigenteil)

Textkorrektur:

Herbert Aichinger

Bildredaktion:

Roland Gerhardt

Freie Mitarbeiter:

Sebastian Dambos (sd), Markus Geltenpoth (mg),
Markus Islinger (mi), Petra Maueröder (pm),
Oliver Menne (om), Oliver Preißner (op), Ulf
Schneider (us)

Layout:

Mechthild Faatz, Hansgeorg Hafner, Bettina Kaim,
Dieter Steinhauer, Sylvia Stenglein,
Titel: Simon Schmid

Gestaltung und Konzeption der

Eigenanzeigen:

Stefanie Geltenpoth

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:

Thorsten Szameitat
Tel. 0911/ 642 62 63
Tel. 0171/ 621 31 46
Fax. 0911/642 63 33

VECTOR Medienmarketing GmbH

Falkstraße 45-47
47058 Duisburg
Tel. 0203/305 11 11
Fax 0203/305 11 34

Druck:

Heckel, Nürnberg

Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:

Alle im SEGA Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

ab 12.1.94 am Kiosk!

Unbeatable!

MEGASPANNIX.

SUPERTEMPIX.

JUMP'N'RUNIX.

SEGA
MEGA DRIVE

© 1993 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ GOSWAMY-LIBERZO

JUMP'N'RUN
■ Grafik fast wie im Zeichentrickfilm. ■ Riesen 16 MB Speicher. ■ 2 verschiedene Spielmodi, entweder als Asterix oder Obelix. ■ 6 nervenaufreibende Levels.

DEMNÄCHST AUCH FÜR:
■ GAME GEAR
■ MASTER SYSTEM II: ASTERIX II

Asterix

16-BIT CARTRIDGE
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA



Ist ganz Gallien besetzt?



Die spinnen die Römer.



Schlag' drauf und Schluß.

SEGA

MORTAL KOMBAT

Schlag Dich durch!

NEU 16-MEG

MORTAL KOMBAT® ist das neue actiongeladene Kampfsportspiel von Acclaim, dem die geheimnis-



Screenshot SNES

vollen und sagenumwobenen Shaolin Turniere als Schauplatz dienen. In verschiedenen pak-kenden Leveln kämpfst Du um den Titel des Grand Champion. Doch dieser ist Dir erst dann sicher, wenn der vier-armige Goro und sein Meister Shang Tsung besiegt sind. Dafür hast Du die Wahl zwischen 7 verschiedenen Kämpfern, wovon jeder einen eigenen Kampf-stil hat, den es zu beherr-schen gilt. MORTAL KOMBAT® ist der Kick, den Du jetzt brauchst.



Game-Hotline: Mo.-Fr. 02 21/61 76 49



Acclaim

Erhältlich für Super Nintendo®, Game Boy™, Game Gear™, Master System™ und Mega Drive™.

Mortal Kombat® is a trademark of and licensed from Midway® Manufacturing Company © 1992. All Rights Reserved - Used by Permission. Super Nintendo Entertainment System®, Game Boy™ and the official seals are registered trademarks of Nintendo. Sega, Mega Drive, Master System and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Arena is a trademark of Arena Entertainment, Inc. Acclaim® is a trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

ARENA

MIDWAY