

SEGA

9/94
10. Ausgabe
September '94

DM 5,-

COMPUTEC
VERLAG

Knüller *Mega* aus USA

HIT! DES JAHRES

Earthworm Jim

DOOM AUF MEGA DRIVE

Zero Tolerance

DISNEY HIT

Der König der Löwen

Der Hammer!



SONIC & KNUCKLES

INFOS ZU:

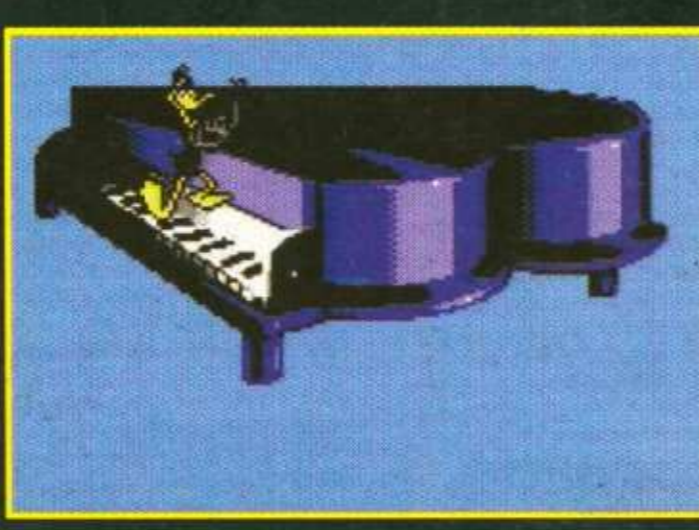
Taz Mania 2, Bubsy 2,
Ballz, Ecco 2, WWF Raw,
Beavis & Butthead, True Lies,
NBA Jam 2, Mortal Kombat II uva.



Das Dschungelbuch
World Cup USA '94
Virtua Racing
P. Sampras Tennis
Combat Cars uva.



SUPER STREET FIGHTER II
Besser dank 40 MBit?



DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD
Comic-Action auf GG/MS



EIN MANN OHNE GNADE

Die Nummer Eins der Weltrangliste*, "Pistol" Pete Sampras, kann einen Ball in ein gnadenloses Geschoß verwandeln. Und wenn er den Finger am Abzug hat, heißt es: Volle Deckung!

Atemberaubende Aufschläge, krachende Crossbälle, eine rücksichtslose Rückhand und scharfe Schmetterbälle. Hier finden Sie alles - beim Tennis der Spitzenklasse.

Pete Sampras Tennis ist das erste Spiel auf J-Card, einem revolutionären neuen Spielmodul mit 2 zusätzlichen, eingebauten Joypad-Anschlüssen, die gleichzeitiges Spielen für 4 Personen ermöglichen! Ohne Adapter!

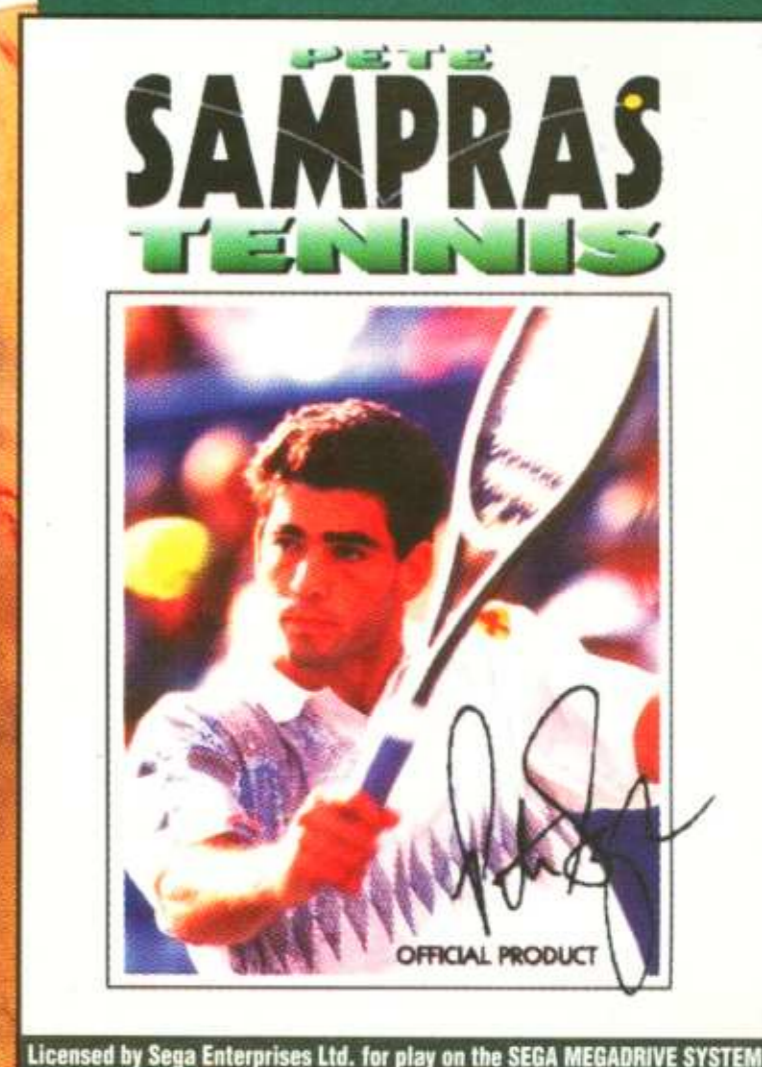
- Treten Sie gegen Pete Sampras an oder übernehmen Sie seine Rolle!
- 32 Tennisspieler mit unterschiedlichen Fähigkeiten!
- 3 verschiedene Böden: Gras, Sand und Hartplatz!
- Animationen mit über 4000 Einzelbildern!
- Eine unglaubliche Vielfalt von gnadenlosen Schlägen!
- Meisterhaft digitalisierte Sprache, Spieler- und Zuschauergeräusche!

"Pete Sampras: Auch im Modulschacht die Nummer 1!"

"Klasse! Schon der eingebaute Vier-Spieler-Adapter verdient einen innovationspreis."

SEGA MAGAZIN **81%**

MEGA BLAST **82%**



Licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the SEGA MEGADRIVE SYSTEM

Codemasters



J-Card

1-4 SPIELER

SCHLIESSEN SIE BIS ZU 2
ZUSÄTZLICHE JOYPADS
AN IHR SPEILMODUL AN
Kein Adapter erforderlich!

Sportsmaster
IT'S NOT JUST A GAME

KONTACT SEGA DEUTSCHLAND

11



eher Infos, mehr Fakten, mehr Specials, mehr Lesespaß! Unter diesem Motto haben wir das SEGA Magazin in den letzten Monaten einer deutlichen Überarbeitung unterzogen. Seite für Seite bieten wir das, was ihr wollt: Infos zu aktuellen Spielen, kritische Tests, heiße Competitions und viel, viel Unterhaltung! Viel Spaß!

Hans Ippisch

Hans Ippisch
Leitender Redakteur

SPIELEINDEX

Mega CD II	
BC Racers	74
Demolition Man	5
Dracula Unleashed	4
Ecco 2	74
FIFA Soccer	27
Flashback	4
Flink	84
Formula 1 Racing	72
Rise of the Robots	4
Novastorm	84
World Cup USA 94	21

Mega Drive	
Animaniacs	86
Ballz	78
Beavis & Butthead	85
Bloodshot	98
Brett Hull Hockey	78
Bubsy 2	78
Clay Fighter	4
Cybernauts: Next Breed	78
Demolition Man	5
Dino Dini's Soccer	5
Dynamite Headdy	74
Ecco 2	74
F117 Night Storm	20
Fire Team Rogue	78
Flink	84
Gunship	22
Itchy & Scratchy	81
Jimmy White's Snooker	5
König der Löwen	76
Lawnmower Man	87
Lemmings 2	84
Mario Andretti Racing	18
Maximum Carnage	86
Mickey Mania	87
Mortal Kombat II	80
NFL Quarterback	80
Probotector	86
Psycho Pinball	68
Rise of the Robots	4
Silvester & Tweety	86
Sonic & Knuckles	6
Sparkster	86
Speed Racer	78
Stargate	80
Super Streetfighter II	8
Taz Mania 2	67
Theme Park	5
Tiny Toons All Stars	86
True Lies	81
Unnecessary Roughness	78
Virtual Bart	80
WWF Raw	81
Zero Tolerance	78

Master System	
Asterix TGR	14
Daffy Duck	26
Excellent Dizzy	24
König der Löwen	76
Mortal Kombat II	80
NFL Quarterback	80
PGA Tour Golf 2	83
Road Rash 2	83
Sonic Spinball	6
Sonic Triple Trouble	6
True Lies	81

Game Gear	
Asterix TGR	14
Beavis & Butthead	85
Daffy Duck	26
Dropzone	25
Dynamite Headdy	74
Ecco 2	74
Excellent Dizzy	24
Itchy & Scratchy	80
König der Löwen	76
Monster Truck Wars	81
Mortal Kombat II	80
NFL Quarterback	80
Pete Sampras Tennis	5
PGA Tour Golf 2	83
Road Rash 2	83
Sonic Triple Trouble	6
Stargate	80
Truck Wars	80
True Lies	81

Mega Drive 32X	
BC Racers	74
Metal Head	75
Star Wars Arcade	75
Stellar Assault	75
Super Afterburner	75
Ultimate Fighting	75
Virtua Racing Deluxe	75

RUBRIKEN

91	Charts
98	Impressum
98	Vorschau

FEEDBACK

90	Kleinanzeigen
92	Mailbox
93	Paintbox

COMPETITIONS

85	Beavis & Butthead
29	Dschungelfieber!
30	Sampras schlägt auf

TIPS & TRICKS

34	Inhalt
35	Maps, Tips & Tricks

NEWS

89	Arnie is back!
88	Green Jelly & Acclaim

4	News Box
88	Streetbeat

CES-REPORT

74	Ab nach Chicago!
80	Acclaim schlägt zu!
78	Accolades Sensationen
85	Beavis & Butthead
83	Hits für 8Bit!
76	König der Löwen
82	Perrys Comeback
84	Psygnosis Power
86	Round Up

SPECIALS

70	Best of Master System
72	Formel 1 auf Mega CD II
68	Pinball von Codemasters
67	Taz kehrt zurück!



11

Erste Infos zu Sonic & Knuckles, Dino Dini's Soccer, Demolition Man, Clay Fighters, Jimmy White's Snooker u.v.a. gibt's nur in der News Box!



74

CES total! Auf 14 Seiten gibt es brandheiße Infos zu Knallern wie Lion King, Earthworm Jim, Zero Tolerance, Mortal Kombat II, Beavis & Butthead u.v.a.

DRACULA UNLEASHED



Knoblauch, Kreuz und Tageslicht sind die einzigen Feinde von Dracula.

Uiacom hält demnächst für alle Mega CD II-Besitzer die Umsetzung des PC-Kultspiels um den Herrscher aus Transsylvanien bereit. Dieses interaktive Adventure wartet mit vollständig animierten Videosequenzen und beeindruckendem Sound auf. Spätestens im Oktober solltet ihr Knoblauch im Haus haben.

FLASHBACK

Nach Heart of the Alien ist nun mit Flashback schon das nächste Spiel von Delphine Software aus Frankreich für das Mega CD II unterwegs. Im Vergleich zur Modulvariante spendierte man dem Animationsklassiker noch einige äußerst sehenswerte Full-Motion-Videosequenzen. Release ist wohl im Herbst. Derzeit arbeitet Delphine übrigens an Shaq Fu für Electronic Arts.

Das eigentliche Spiel weist gegenüber der Modulvariante keine Unterschiede auf.



Die Mega CD II-Version wartet mit einer ganzen Menge an eindrucksvoll animierten FMV-Sequenzen auf.

RISE OF THE ROBOTS

Dieses Prügelspiel sorgt schon seit Monaten für Aufsehen, ohne daß jemals einer eine spielbare Version gesehen hätte. Mittlerweile hat Time Warner Interactive sein Händchen auf Rise of the Robots von Mirage gelegt. Laut Jeff Tawney, dem Marketing-Manager von Time Warner, wird Rise of the Robots der aufwendigste Release des Jahres werden. Über zehn Versionen sind geplant, darunter natürlich auch welche für Mega Drive und Mega CD II. Die Grafiken sind zweifellos sehenswert, doch reicht dies zum großen Erfolg? Die Antwort folgt im Herbst.

Was kann man aus Prügelspielen noch neues herausholen?



Das Intro der Mega CD II-Version ist ganz einfach phänomenal gelungen (links).

CLAYFIGHTER

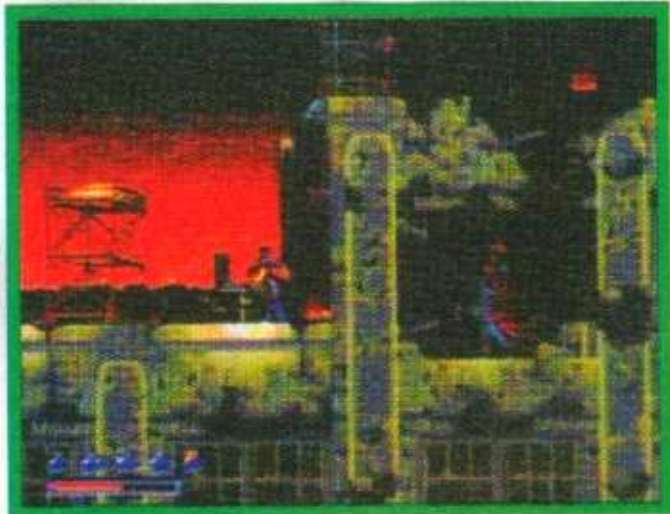
Finterplay konnte kürzlich erst mit The Lost Vikings, das sie im Auftrag von Virgin entwickelten, eine prächtige Wertung erzielen, nun arbeiten sie gerade an der Umsetzung ihres Super NES-Hits Clayfighter. Herausragend an diesem Spiel sind die enorm witzig animierten Kämpfer, für die Modelle aus Knetmasse gebastelt wurden. Animation für Animation wurden die Modelle entsprechend hingebogen. Das Ergebnis ist ein äußerst witziges Prügelspiel, dessen zweiter Teil gerade als 24 MBit-Modul auf dem Super NES für Furore sorgt.



Interplays Knetmasse-Kämpfer sind zweifellos ungewöhnliche Spielehelden.

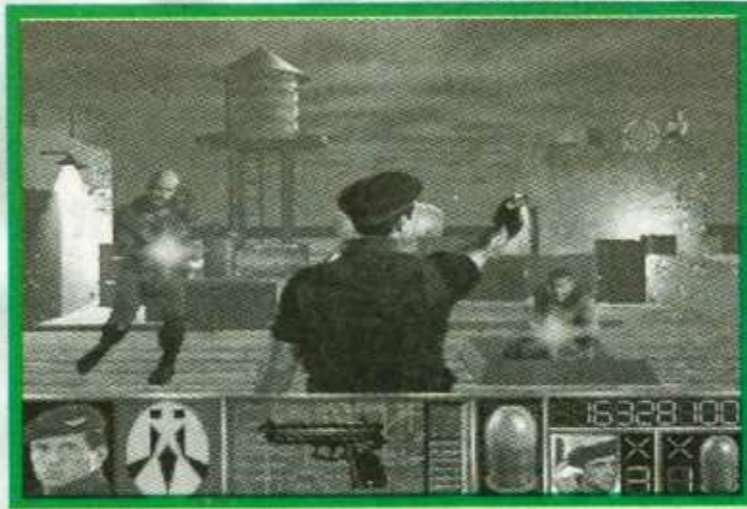


DEMOLITION MAN



Die Mega CD II-Version ist spielerisch äußerst simpel gehalten.

Sylvester Stallone tummelt sich demnächst wieder auf dem Mega Drive (links).



Die Veröffentlichung von Demolition Man hat sich laut Virgin in Deutschland auf den Februar '95 verschoben, doch nichtsdestotrotz wollen wir euch hier einen ersten frühen Screenshot der Mega Drive-Version zeigen, die im Gegensatz zur Fadenkreuz-Action auf dem Mega CD II ein rasantes Jump & Run-Spektakel werden wird. Wir halten euch auf dem laufenden.

DINO DINI'S SOCCER

Dino Dini gilt in der Softwarebranche als der Fußballspieleprogrammierer schlechthin. Mit Kick Off, Kick Off 2 und Goal kann er immerhin auf drei Amiga-Megahits aus diesem Genre zurückblicken. Letzteres Programm setzt er nun für den Mega Drive um, allerdings wird es dort aus unbekanntenen Gründen den Namen Dino Dini's Soccer bekommen. Auf Ancos Kick Off 3, das ohne Dinos



Unterstützung entwickelt wurde, warten wir übrigens noch immer.

Dino Dini greift bei seinem Soccer auf die altbewährte Vogelperspektive zurück.

JIMMY WHITE'S SNOOKER

Umsetzungen von ehemaligen Amiga-Hits scheinen derzeit eine der Lieblingsaufgaben von Virgin zu sein. Neben Goal und Cannon Fodder werkeln sie derzeit an Jimmy White's Snooker, das von Programmierer-Legende Archer MacLean entwickelt wurde. Fabelhafte 3D-Grafik und perfekte Spielbarkeit zeichneten die Urversion aus. Laut Archer sollen diese Merkmale auch auf dem Mega Drive erhalten bleiben.



Den Weg in das Lokal kann man sich künftig sparen.

Den Weg in das Lokal kann man sich künftig sparen.

THEME PARK

offentlich kriegen die Jungs von Bullfrog das noch alles auf eine Reihe. Während sie noch an der Syndicate-Umsetzung für den Mega Drive arbeiten, führten sie uns schon die erste Version von Theme Park, ihrem derzeitigen PC-Hit, auf dem Mega Drive vor. Theme Park ist ein äußerst komplexes Strategiespiel, das von putzigen Ideen nur so strotzt. Hier hat man die Chance, sein eigenes Disney-World aus dem Boden zu stampfen.



Mit dem neuesten Bullfrog-Spiel wird man zum Manager von einem Freizeitpark.

PETE SAMPRAS TENNIS

Derzeit erobert das Tennisvergnügen von Codemasters gerade die Mega Drive-Charts; wie SEGA Magazin-Leser jedoch schon längst wissen, arbeiten die umtriebigen Engländer auch an einer Version für den Game Gear. Exklusiv können wir euch hier die ersten vier Screenshots der 7Bit-Umsetzung zeigen. Erscheinen soll das Spiel übrigens im August.



Doppelmatches gehören zum Unterhaltsamsten im Tennissport (oben).



Man darf sich seinen persönlichen Favoriten auswählen (oben).



Mit allerletztem Einsatz hat er diesen Ball noch erreicht (links).

SONIC KEHRT ZURÜCK!

Rechtzeitig zum Herbst kehrt Segas Vorzeigegel auf fast allen Systemen in die Spielezimmer zurück. Am 18.10.94, einem Dienstag, feiert Sega den nächsten großen Sonic-Tag. Wann und wo hierzu spezielle Aktionen anstehen, können wir euch erst in der nächsten Ausgabe sagen, allerdings können wir euch jetzt schon mitteilen, welche Spiele erscheinen.

Der wichtigste Titel dürfte natürlich Sonic & Knuckles sein, der bislang als Sonic 3-Part 2 bekannt war. Auf das Sonic & Knuckles-Modul lassen sich die letzten Sonic-Spiele, nämlich Sonic 3, Sonic 2, Sonic 1 und Sonic Spinball, aufstecken. Diese kann man dann mit neuen Gegnern durchspielen. Selbstverständlich kann man Sonic & Knuckles auch alleine spielen, ohne daß man eines der älteren Module hat. Erstmals darf man übrigens auch Knuckles steuern. Diese brandneuen Features und viele neue Levels gibt es zum Preis von DM 129,95, also immerhin um DM 20 billiger als den Vorgänger. Angeblich



bietet das Modul ungewöhnliche 18 MBit.

Für die 8Bit-Freunde erscheint am 18.10.94

Sonic Triple Trouble, der Nachfolger zu Sonic Chaos. Sonic, Tails und der neue Charakter Nack the Weasel erleben neue Levels, noch schönere Grafiken und eine 3D-Sequenz auf Master System und Game Gear zum Spitzenpreis von DM 79,95. Als drittes Spiel wird am Sonic-Tag noch Sonic Spinball für das Master System erscheinen. Wenn das kein Tag zum Feiern wird! Ebenfalls im Oktober kommt Mega Bomberman zum Preis DM 120, (8 MBit) und mit Vier-Spieler-Modus.

Sonic & Knuckles für den Mega Drive kostet nur DM 129,95 (rechts).



Die Master System-Version von Sonic Spinball erscheint ebenfalls am 18.10.94 (links).



nice price

fun & power

GAME

ADDRESS

Fatal Fury 2	demn. erhält.	CD Revenge of Ninja us	99,-	General Chaos dt	109,-	Robocop vs Terminator dt	49,-	engl. Texte	169,-/129,-
CD Mega Race	demn. erhält.	CD Rise of the Dragon us	109,-	Global Gladiators dt	49,-	Rocket Knight Adventure dt	99,-	Winter Olympics dt	99,-
Dschungelbuch	demn. erhält.	CD Road Avenger dt	29,-	Gunship 2000 dt	89,-	Sensible Soccer dt	99,-	Wiz'n Liz dt/us	99,-/79,-
Dragon	demn. erhält.	CD Slipheed dt	89,-	Gunstar Heroes dt/jp	99,-/59,-	Shadow of the Beast 2 dt	19,-	World Cup USA dt	109,-
Addams Family us	99,-	CD Son of Chuck Rock 2 dt	59,-	Hardball 3 dt	99,-	Shadow Run us	119,-	WWF Royale Rumble dt	119,-
Aladdin dt	69,-	CD Sonic dt	79,-	Hardball 94 dt	99,-	Shinobi 3 us/dt	99,-	Young Indiana Jones us	99,-
Art of Fighting dt	109,-	CD Terminator us/dt	59,-/109,-	Joe & Mac us	99,-	Side Pocket jp	79,-	Zombies ate my Neighbours	
Barkley's Shut up & Jam dt/us	89,-	CD Third World War us	119,-	John Madden 94 dt	119,-	Skitchin dt/us	99,-/59,-	us/dt	59,-/79,-
Battleship us	99,-	CD Thunderhawk dt	99,-	Jungle Strike dt	109,-	Sonic 2 dt	59,-	4-Spieler-Adapter SEGA/EA	49,-/59,-
Battletoads us	79,-	CD Tom Cat Alley us	99,-	Jurassic Park us	89,-	Sonic 3 dt/jp-PAL	129,-/79,-	6-Button Pad dt	39,-
Bubba'n Stix dt	109,-	CD Wing Commander us	119,-	Landstalker us/dt	109,-/119,-	Sonic Spinball dt	99,-	Action Replay Pro dt	89,-
Bussy dt	49,-	CD WWF Steel Cage dt	99,-	Lost Vikings us/dt	89,-/99,-	Speedball 2 dt	39,-	Activator us	169,-
Castlevania us "Bloody" dt	89,-/99,-	Champions W. Class Soccer dt	99,-	Mario Andretti dt	99,-	Spiderman X-man us	69,-	CD-Rom 2 inkl. Spiele	529,-
CD Batman Returns dt	69,-	Columns 3 us	99,-	Mega Turrican us	99,-	Splatterhouse 3	119,-	CD-Rom 2 ohne Spiele	499,-
CD College Football dt	89,-	Cool Spot dt	99,-	Micro Machines dt	89,-	Streetfighter 2 Turbo	129,-/49,-	CDX-Converter	99,-
CD Dark Wizard us	99,-	Combat Cars dt	89,-	Mig-29 dt	89,-	Streets of Rage 3 jp	109,-	Capcom Powerstick Fighter	79,-
CD Dune dt	99,-	Desert Strike	79,-	Mutant League Hockey dt	109,-	Sub Terrania us/dt	99,-	Japan Converter jp	19,-
CD F-1 Heavenly S. jp	109,-	Dragon's Fury dt	49,-	NBA Jam dt/us	119,-/109,-	Super Striker dt	89,-	NTSC Converter 60Hz us/dt	39,-
CD Ground Zero Texas dt	109,-	Dragon's Revenge dt	99,-	NHL-Hockey 94 dt	109,-	Super Streetfighter 2 us	159,-	Megadrive II/2 Pads/Sonic 2	249,-
CD Heimdall us	99,-	EINZELSTÜCKE ab	9,-	Ottifants dt	89,-	Tazmania	29,-	Megadrive II Grundgerät	199,-
CD Indiana Jones dt	109,-	Eternal Champions dt	119,-	PGA Tour European Tour dt	99,-	Technoclash us	49,-	Multi Mega dt	869,-
CD Lunar the Silverstar us	99,-	European Club Soccer dt	49,-	PGA Tour Golf 2 us	79,-	Tiny Toons dt	89,-	Programmierz. 6-Button Pad	39,-
CD Mansion us/dt	89,-/99,-	F-117 Night Storm us/dt	99,-/119,-	Pink Panther dt	99,-	Toe Jam & Earl 2 dt	109,-	RGB-Kabel MD 1 und 2	29,-
CD Microcosm dt	99,-	F-15 Strike Eagle us/dt	79,-/109,-	Pirates Gold us	89,-	Treasure Land Mc Donalds dt/jp	99,-/39,-	Umbau 50/60Hz/Zeichensatz	49,-
CD Monkey Island us	89,-	Fatal Fury dt	69,-	Prince of Persia us/dt	79,-/109,-	Turtles Tournament Fighters dt	119,-	Verlängerungskabel	39,-
CD NHL Hockey 94 dt/us	99,-	FIFA International Soccer dt	99,-	Pro Striker Soccer inkl. 4-Sp. Adap.	139,-	Two Tribes Populous 2 dt	99,-		
CD Prize Fighter dt	109,-	Flashback dt	99,-	Ren & Stimpy Show dt	99,-	Ultimate Soccer dt	49,-		
CD Pugsy us	79,-	Formula One dt/us	99,-/59,-	Road Rash dt	39,-	Virtual Racing dt/jp-PAL	49,-		
CD Rebel Assault us	109,-	Gauntlet IV dt	99,-	Robocop 3 dt	109,-				

TEL 0 89 / 54 38 088

GAMETRON GmbH, Häberlstraße 26, 80337 München • Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr, Fax 0 89 / 53 42 54

Wir verkaufen auch Spiele für SNES, Amiga, CD32, PC, NEO-GEO, NEU: Manga-Videos, Gamefan 8.-, EGM 9.-, Baseball Accessoires (T-Shirts/Streetball), Marty-Drive, NES, GAMEBOY und CD-ROM! Solange der Vorrat reicht!

AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE, Gebrauchte-Spiele-Zentrale 0 89 / 53 41 15

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. Nur solange Vorrat reicht. Umtausch, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

SATURN UPDATE!



hier zeigen wir euch die neuesten Spiele für Segas kommende Traumkonsole im Überblick. Es lohnt sich leider nicht drauf zu warten, denn dieses Gerät, das nicht mit Mega Drive oder 32X kompatibel ist, wird definitiv nicht vor Weihnachten 1995 in Deutschland erscheinen.



Virtua Fighter

Der Automatenknüller macht auch auf dem Saturn keine schlechte Figur. Etwas weniger Polygone, aber genauso schnell und fließend animiert.



Daytona Racing

Ridge Racer verblaßt gegen Segas neuestes Rennspiel! Mindestens genauso gut sieht die Version für die neue Konsole von Sega aus.



Panzer Dragon

Famose 3D-Action steht mit Panzer Dragon an. Ein fließend animierter Riesendrache flattert durch mystische Landschaften.



FAST LINE

SEGA MEGADRIVE
SEGA CD
SUPER NINTENDO
PC UND AMIGA

MEGA-DRIVE

	Preis	Club
Aero Acrobat	129,00	94,00
Andretti Racing	129,00	88,00
Art Of Fighting	129,00	75,00
Bubsy Bobcat	49,00	35,00
Castlevania	109,00	75,00
Cool Spot	99,00	71,00
Dr. Robotnik	119,00	89,00
Dragons Revenge	119,00	85,00
Eternal Champions	139,00	99,00
FIFA Soccer	129,00	89,00
NBA Jam	139,00	99,00
Robocop vs Term.	39,00	19,00
Sonic 3	139,00	105,00
Virtura Racing	179,00	143,00

NEUHEITEN & WEITERE TITEL STÄNDIG IM PROGRAMM

Alle Spiele sind deutsche und europäische PAL-Versionen. Versand nur per Nachnahme. 9,00 DM Versandkosten. Umtausch, Irrtum, Preisänderungen, Lieferung vorbehalten. Inh. Dirk Behrens

WILLKOMMEN IM CLUB!

Die Clubpreise von **FAST LINE** sind absolut spitze und für jedermann möglich. **Wie funktioniert's?**
Ganz einfach: Sobald man insgesamt 3 Spiele zum Vollpreis bestellt hat, wird man Club-Mitglied und kann dann jederzeit zu Clubpreisen bestellen.

KEINE CLUB-GEBÜHR!
KEINE KAUFPLICHT!

Noch Fragen? Dann rufen Sie bitte unsere Hotline an und informieren sich direkt über den Club und weitere Angebote in unserem Programm.

FAST LINE HANMER STR.3a 59077 HAMM

TEL: 02381/599163

Beim Sega-Infoservice laufen schon seit Monaten die Telefone heiß: „Wann erscheint endlich Super Street Fighter II für das Mega Drive?!“, war eine der

LET'S FIGHT!

häufigsten Fragen, die die Mannen

UNGLAUBLICHE

von Sega beantwortet haben. Alle

40 MBIT UND GLEICH

Fans warteten gespannt auf die

16 KÄMPFER WARTEN

mittlerweile vierte Auflage von

AUF IHREN EINSATZ.

Capcoms „Mutter aller Prügelspiele“. Zur Freude aller legten die Programmierer diesmal ein paar Spätschichtenein, so daß das Modul schon im Spätsommer dieses Jahres in deutschen Verkaufshalen stehen wird.

Die vier „Neuen“

Freunde dieses Prügel-Epos' werden sich zu Recht die Frage stellen, was es mit dem Titel „Super“ auf sich hat. Wie der Untertitel „The New Challengers“ andeutet, unterscheidet sich Super Street Fighter II vom Vorgänger in erster Linie dadurch, daß vier neue Charaktere namens Dee Jay, Cammy, Fei Long und T. Hawk zum Kreis der „World Warriors“ dazugestoßen sind. Diese neuen Mitstreiter sehen allesamt sehr durchgestylt aus und sind zudem kämpferisch äußerst stark, vor allem, wenn sie vom Computer gesteuert werden. Somit stehen euch mit der Original-Crew stattliche 16 Kämpfer zur Verfügung. Apropos „Ken & Co“, Capcom hat sich diesmal sichtlich bemüht, alle Kämpfer trotz ihrer unterschiedlichen körperlichen Attribute möglichst gleich stark zu gestalten. Beispielsweise hat der bärenstarke, aber träge Zangief ein paar neue Grifftechniken einstudiert und kann seinen berühmten Close-Line mit nur zwei Feuerknöpfen vollführen. Dadurch ist der Russe leicht-

Super Street Fighter 2



Hot-Spot

Spielerischer Feinschliff und vier neue Helden machen diesen Titel zum ultimativen Prügelspiel-Erlebnis.



Die Hintergrundgrafiken wurden farblich leicht verändert, leider nicht immer zum Vorteil.

ter steuerbar und insgesamt „konkurrenzfähiger“ geworden. Ansonsten sind die Unterschiede eher im Detail zu suchen. So stehen dem ambitionierten Pixel-Prügler ein Haufen neuer Optionen zur Verfügung, die vor allem das amüsante Spiel zu zweit attraktiver gestalten. Auch an der Grafik wurde etwas gefeilt, was sich beispielsweise durch neue Piktogramme äußert. Unter dem Strich gleicht Super Street Fighter eher einer „Deluxe“-Ausgabe des Vorgängers mit kleinen, aber sinnvollen Erneuerungen als einem waschechten Nachfolgemodul.

Übrigens: In der Spielhalle wurde mit Super Street Fighter Turbo bzw. X wiederum eine Weiterentwicklung präsentiert. Der Fortschritt gegenüber dem



Neue Piktogramme: M. Bison sieht nach einer Niederlage diesmal besonders gezeichnet aus.

Vorgänger ist diesmal beachtlich, denn neben einem Haufen neuer Special Moves hat jeder Kämpfer einen Superschlag, ähnlich dem Fatality Move, neu im Programm. Außerdem wurde in der rund 4000 DM teuren Platine ein versteckter Charakter einprogrammiert (nicht Sheng Long!). Angesichts dieser Trends ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis die „Ultra Super-Duper Street Fighter II Hyper-Turbo Champion Edition“ auf den Markt kommt. Hey Capcom, wie wäre es stattdessen mit Street Fighter III? (Sie arbeiten daran! Anm. d. Red.)



Gelingt euch eine besonders fiese Schlagkombination, hört der Gegner sogar einen ganzen Vogelschwarm zwitschern. In dieser Situation ist der Gegner für längere Zeit völlig wehrlos.

Bringt Farbe ins Spiel



Bevor der Kampf beginnt, könnt ihr durch die Tasten A, B, C und START die Farben eures Helden bestimmen.

Neue Wunderwaffen

Ryo

Roter Feuerball

Zurück, zurück unten, unten, unten vor, vor + Schlagtaste. Wenn der Gegner getroffen wird, geht er sogar in Flammen auf - cool!



Balrog

Shoulder Butt

Unten (2 Sekunden), oben + Schlagtaste
Sehr effektiv, um die Gegner auf Distanz zu halten.



Blanka

Beat Lap

Zurück (2 Sekunden), vor + Kicktaste. Sehr überraschende Attacke, vom Gegner nur schwer auszumachen.



Vega

Claw Thrust

Unten (2 Sekunden), oben + Schlagtaste
Wenn ihr statt der Schlagtaste eine Kicktaste benutzt, vollführt Vega den „Wall Leap“, der genauso rasant ist wie der Claw Thrust.



Ken

Fire-Dragon Punch

Vollführt den Dragon Punch mit dem härtesten Schlag, und der Gegner gleicht einem brennenden Streichholz (zählt bis zu drei Treffern).



M. Bison

Flying Psycho Fist

Unten (2 Sekunden), oben + Schlagtaste
Eine unangenehme Technik, da man dem Schlag nur schwer ausweichen kann.



Chun Li

Kicken

Zurück (2 Sekunden), vor + Schlagtaste
Chun Li hat den Feuerball perfektioniert und streckt diesmal sogar neckisch ihren Allerwertesten dabei heraus - sexy!



Zangief

Siberian Suplex

Während des In-Fights 360 Grad-Drehung + Kicktaste (schwer!)
Der bärenstarke Russe hat eine Reihe von neuen Nahkampf-Techniken im Repertoire, die oftmals aber nur schwer durchzuführen sind.



Die vier neuen World Warriors



Fei Long

Der Bruce Lee-Ver-schnitt sieht auf den ersten Blick zwar ziemlich mickrig aus, doch dank seines perfektionierten Shaolin Kung Fu-Stil und der enormen Schnelligkeit ist er den meisten Kämpfern überlegen.

Special Moves

Rekka Ken

Unten, unten vor, vor + Schlagtaste (kann dreimal hintereinander vollführt werden)



Rising Dragon Kick

Zurück, unten, unten zurück + Kicktaste (schwer!)



T. Hawk

Nachdem der stolze Indianer aus seinem Homeland vertrieben wurde, eignete er sich in Mexiko eine kraftvolle Wrestling-Technik an und sinnt nun auf Rache.

Special Moves

The Hawk

Während des Sprunges alle drei Schlagknöpfe drücken.



Thunderstrike

Vor, unten, unten vor + Schlagtaste



The Storm Hammer

Im In-Fight 360 Grad-Drehung + Schlagtaste (schwer!)



Dee Jay

Der schwarze Hüne aus Jamaika verfügt über eine einzigartige Mischung aus rhythmischen Tanzbewegungen und wirkungsvollen Kickboxer-Techniken und macht sich damit zu einem Favoriten des Turniers.

Special Moves

Hyper Fist

Unten (2 Sekunden), oben + Schlagtaste



Max Out

Zurück (2 Sekunden), vor + Schlagtaste



Double Dread Kick

Zurück (2 Sekunden), vor + Kicktaste



Cammy

Das blutjunge, zierliche Mädchen (Jahrgang 74!) ist alles andere als ein Mauerblümchen. Als britische Geheimagentin machte sie sich innerhalb kürzester Zeit einen großen Namen und will durch dieses Turnier nun ihre Grenzen erfahren.

Special Moves

Front Kick

Vor, unten, unten vor + Kicktaste



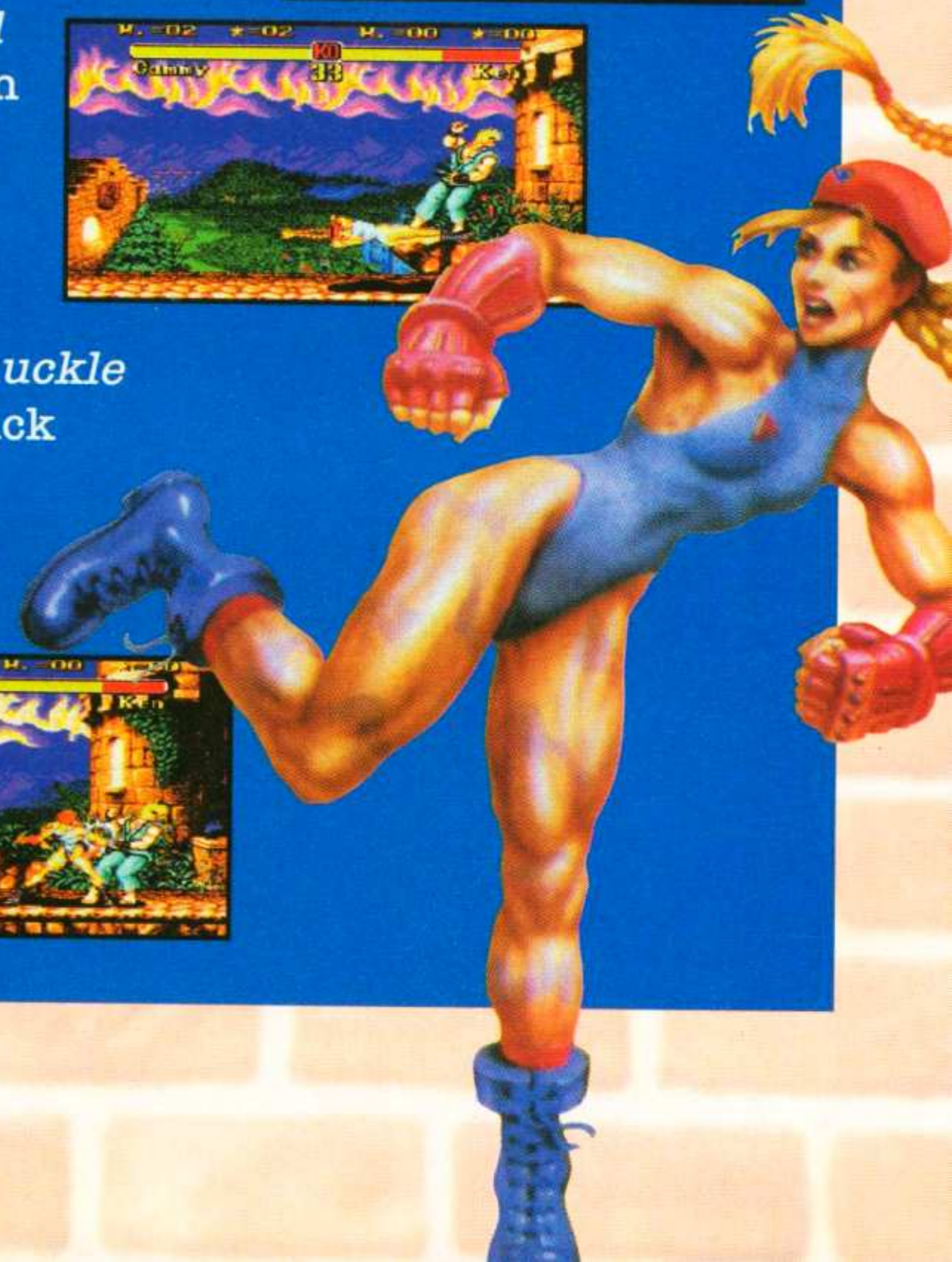
Cannon Drill

Unten, unten vor, vor + Kicktaste



Spinning Knuckle

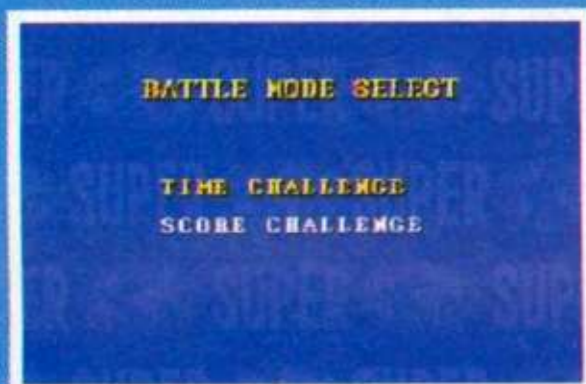
Zurück, zurück unten, vor + Schlagtaste



Optionenvielfalt, die keine Wünsche offen läßt



Challenge: Der Sinn dieser Option ist ganz einfach: Versucht, den Kontrahenten entweder in möglichst kurzer Zeit zu besiegen oder mit tollen Kombinationen massig Punkte einzusammeln. Die persönlichen Rekorde der Capcom-Crew werden dabei vor jedem Kampf eingeblendet.



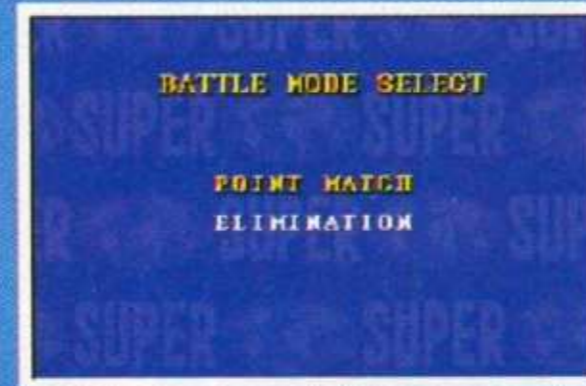
Versus: Zeige einem gleichgesinnten Freund im klassischen Zweikampf, wer der Herr auf dem Screen ist. Eine Statistik hält dabei sämtliche Ergebnisse fest.



Tournament: In diesem Modus könnt ihr euch ein eigenes Turnier zusammenstellen, an dem bis zu acht Personen teilnehmen dürfen. Gespielt wird dabei nach dem K.-o.-System, wobei der Computer fehlende Mitspieler vertritt.



Group: Zwei Parteien, mit jeweils bis zu acht Teilnehmern, dürfen hier ihr ganz persönliches Turnier starten, bei dem es entweder nach Punkten geht (Point Match) oder einfach nur nach der Anzahl der Siege (Elimination).



Super: In diesem normalen Turnier sucht euch der Computer aus den insgesamt 16 Kämpfern zwölf aus. Dadurch entfallen die lästigen Spiegelbildkämpfe. Die Reihenfolge der Gegner ist dabei dank eines Zufallsgenerators immer wieder anders, so daß ihr euch auf keine feste Reihenfolge einstellen könnt.



Ryo in Action

Fast so schön wie in der Spielhalle: Ryo demonstriert während des Vorspanns in vorbildlicher Körperhaltung, wie ein Feuerball produziert wird. Bemerkenswert ist in diesem Fall die hohe Detailvielfalt, mit der Ryo bildschirmfüllend in Szene gesetzt wurde.



Bonuspunkte

Gute Techniker haben bei Super Street Fighter II gleich doppelten Grund zum Jubeln, denn für besonders gute Schlagkombinationen („Hit Combos“) werden je nach Schwierigkeitsgrad Bonuspunkte vergeben. 3000 bzw. 1000 Punkte gibt es zudem, wenn ihr den ersten Treffer landet oder euch aus einer geistigen Umnachtung befreien könnt.



Word Up

Super Street Fighter II rief bei mir ein regelrechtes Wechselbad der Gefühle hervor. Auf der einen Seite sorgt die perfekte Spielbarkeit erneut für einen wahren Freudentaumel, auf der anderen Seite werden Besitzer des Vorgängermoduls außer den vier neuen Charakteren

Check Up

Mega Drive
40 MBit



Super Street Fighter 2 Beat 'em Up
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961
Release: September Preis: DM 149,95

Spieler 1-2
Levels 12
Save Game
Besonderheiten 40 MBit, 16
Kämpfer, schlechte Soundeffekte

Grafik 82%

Sehr farbenfroh, die Farbauswahl war beim ersten Teil allerdings größtenteils geschmackvoller.

Sound 62%

Capcom hat leider nichts dazu gelernt, die Soundeffekte klingen immer noch fürchterlich kratzig, die Musikantermalung geht dafür in Ordnung.

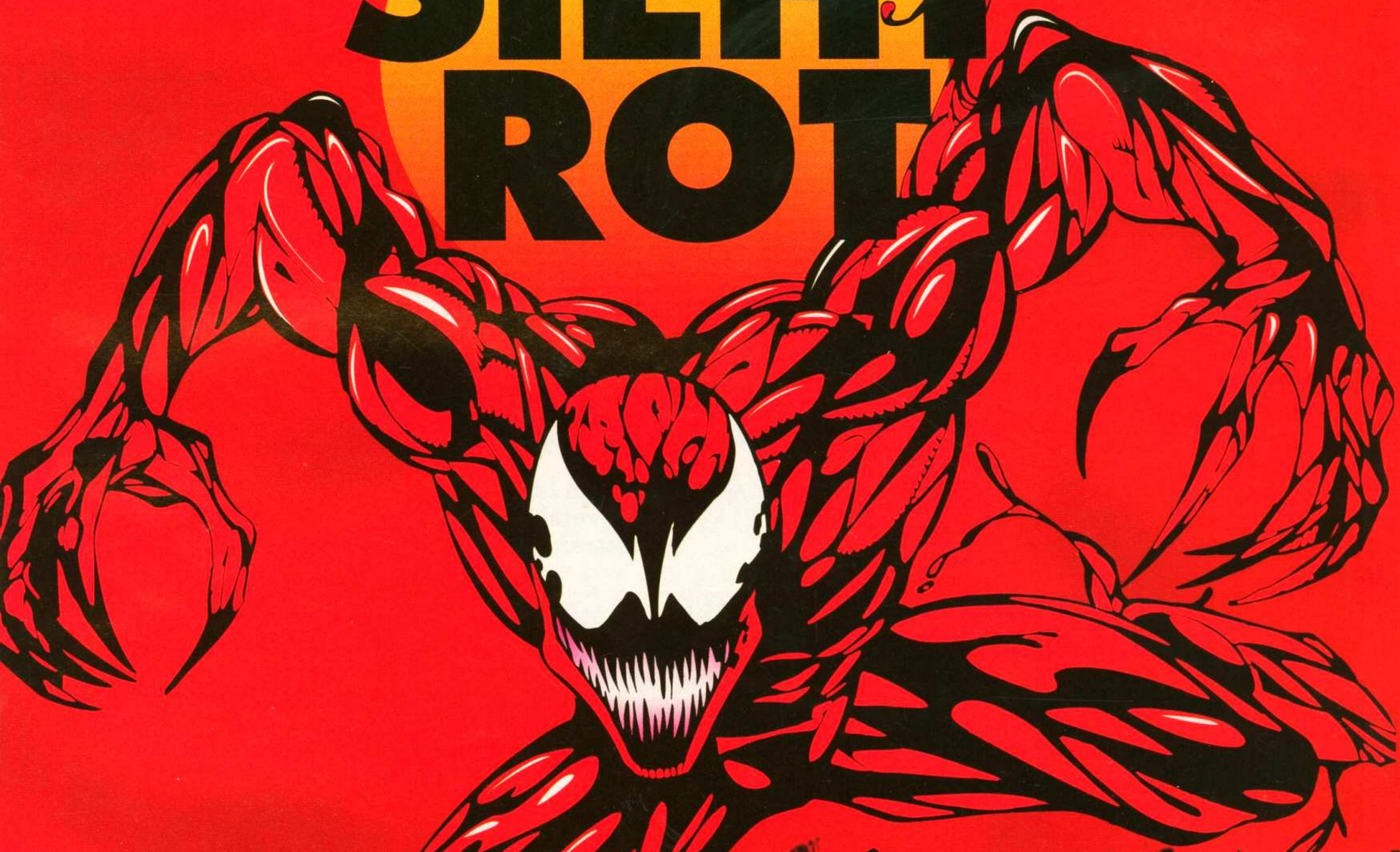
Gesamt 91%

Das ohnehin schon beste Prügelspiel wurde noch opulenter in Szene gesetzt; bahnbrechende Neuigkeiten sind jedoch glatte Fehlanzeige.

jedoch kaum ein hochkarätiges Argument finden, noch einmal so viel Geld zu investieren, zumal technische Schnitzer (Soundeffekte!) immer noch nicht beseitigt wurden. Bei 40 MBit wäre eigentlich mehr drin gewesen.



EINE
STADT
SIEHT
ROT



SPIDER-MAN[®]

VENOM[™]

MAXIMUM CARNAGE[™]

Acclaim Hotline: 0211 / 52 33 222



Asterix und Obelix, die knuffigen Helden können dank des Zaubertranks ihres Druiden Miraculix eine komplette römische Armee aufmischen. Durch

GANZ GALLIEN IST BESETZT?

fünf brandneue und noch dazu

NEIN, NATÜRLICH LEISTEN DIE

äußerst umfangreiche Levels, die

EINWOHNER EINES KLEINES

nichts mit denen der gleichnamigen

GALLISCHEN DORFES

gen Mega Drive-Version zu tun

NOCH WIDERSTAND.

haben, muß man sich nun bis nach Rom kämpfen. In Gallien warten

Check Up

Master System Game Gear 4 MBit



Asterix - TGA Jump & Run
 Hersteller: Sega Tel. 040-2270961
 Release: August Preis: DM 89,95

Spieler 1
 Levels 5
 Save Game Passwort
 Besonderheiten Unterwegs als Asterix oder Obelix

Grafik 69%

Obelix, Asterix und die Römer sehen sehr gut aus, während die Hintergrundgrafiken teilweise etwas trostlos wirken.

Sound 59%

Dreizehn passable Melodien, die jedoch auf Dauer etwas nervig sind. Sie lassen sich auch ausschalten.

Gesamt 69%

Die neuen Abenteuer von Asterix und Obelix bergen keine größeren Überraschungen und bieten kurzweiligen Jump & Run-Spaß.

Asterix - The Great Rescue

Hot-Spot

Wenn Asterix und Obelix die Fäuste schwingen, wissen 8-Bit-User, daß sie Spaß haben werden.



So geht's! Asterix verkloppt die Römer in gewohnter Manier.

Dieser Schlüssel ist wichtig, wenn man vor verschlossenen Türen steht.

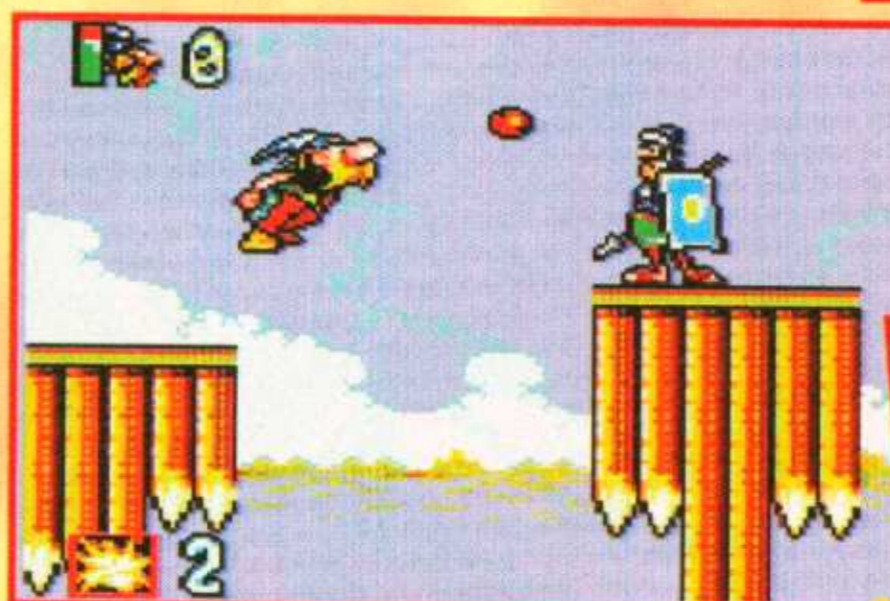


die beiden Helden auf die bekannten drei Sorten römischer Legionäre, während man im römischen Heerlager schon sehr auf der Hut sein muß, schließlich kann hinter jeder Mauer ein Römer stehen. Besonders flinkes Bäumeklettern ist im Wald angesagt, denn hier treiben sich noch kräftige Wildschweine herum. Auf der Galeere darf man die derben Späße der Piraten und Matrosen auf verschiedenen Decks erleben, während man auf den letzten Metern zum Senatsge-

bäude in Rom noch mit Widrigkeiten in den Aquädukten und Abflußrohren zu kämpfen hat. Extras wie Bombe, Megaschwinger, Wolke, Tarnung oder Springstiefel machen die Abenteuer von Obelix oder Asterix, die man nun sogar einzeln anwählen darf, leider auch nicht viel einfacher.

hi

Links unten lassen sich die verschiedenen Extras anwählen.



Gutes Timing ist bei den beweglichen Plattformen vonnöten.

Mit einer Bombe lassen sich sogar kräftigere Burschen beeindrucken.



Word Up

Das neueste Abenteuer der gallischen Comic-Helden von Uderzo und Goscinny zeichnet sich durch einen knackigen Schwierigkeitsgrad und interessant gemachte Levels aus. Sound und Grafik befinden sich

leider nicht auf so hohem Niveau, aber ein nettes Jump & Run ist der neueste 8-Bit-Spaß immer noch.



SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

MEGA DRIVE:

Multi Mega (Limit. Ed. 1 Jahr Gar.)	979.-
Mega Drive ohne Spiel	189.-
Action Replay 2 Pro	99.-
6 Button Controller	39.-
6 Button Infrarot (2 Pads)	89.-
RGB Kabel (angeben ob für MD 2 od. 1) ...	29.-
Bubba n' Sticks LA	109.-
Dragon/Bruce Lee (Okt.)	109.-
Dschungelbuch	109.-
Dune 2	119.-
EA Tennis	119.-
FIFA Soccer	109.-
HardBall '94	129.-
Incredible Hulk	119.-
Itchy & Scratchy	119.-
Joe & Mac	99.-
Landstalker (dt. Texte)	119.-
Lost Vikings	109.-
Marko's Magic Football	119.-
Mortal Kombat II (5.Sept)	134.-
NBA Jam	119.-
NHL Hockey 94	99.-
Pete Sampras Tennis	109.-
PGA Euro Tour Golf	99.-
RBI Baseball	114.-
Rock'n Roll Racing	99.-
Shadow Run	114.-
Simpsons Virtual Bart	109.-
Spiderman Maxim. Carnage (Sept.)	124.-
Star Trek Next Gen.	139.-
Streets of Rage 3	129.-
Sub Terrania	109.-
Super Street Fighter II (Sept.)	134.-
Virtua Racing	169.-
WWF Royal Rumble	119.-

Mega CD:

Mega CD II mit CD Spielbuch	499.-
Battlecorps	119.-
Double Switch	109.-
Dragons Lair	99.-
Dune CD	109.-

Tophits zu Knallerpreisen

Mega Drive:	
Aladdin	89.-
Asterix	89.-
Bubsy	69.-
Castlevania	79.-
Chuck Rock 2	79.-
Hyperdunk	89.-
James Pond 3	79.-
Rocket Knight Adv.	59.-
Spiderman vs. X Men	69.-
Street Fighter II	79.-
The Ottifants	79.-
Tiny Toons	59.-
Toe Jam & Earl 2	89.-
Turtles Hyperst. Heist	59.-
Zombies	59.-

Master :	
Alex Kidd in Shinobi World	39.-
Donald Duck	39.-
Mickey Mouse 2	39.-
Shinobi	39.-
The Cyber Shinobi	39.-
Wimbledon Tennis II	39.-
Palour Games	39.-

Game Gear:	
Wimbledon Tennis	39.-
Super Off Road	39.-

nur solange Vorrat reicht.

Fifa Soccer CD	109.-
Heart of the Alien	109.-
Jurassic Park CD	89.-
Lunar Silverstar (Sept./Okt.)	119.-
Mega Race CD	99.-
NHL Hockey 94 CD	99.-
Powermonger CD	119.-
Soul Star	119.-
Terminator	109.-
Thunderhawk	99.-
Tomcat Alley	89.-
WWF CD	109.-

Master :

Master System 2 Extreme Set	99.-
(enthält Sonic und 3 Spiele Kass.)	
Aladdin	89.-
Donald Duck 2	89.-
Dschungelbuch	89.-
Ecco	79.-
Micro Machines	79.-
Streets of Rage II	79.-

Game Gear:

Game Gear TV Set	289.-
Action Replay Pro	69.-
Battletoads	79.-
Dragon/Bruce Lee	89.-
Dschungelbuch	79.-
Itchy & Scratchy	89.-
Kawasaki Super Bikes (Sept.)	89.-
Micro Machines	79.-
Marko's Magic Football	79.-
Mortal Kombat II (Sept)	89.-
Pinball Wizard	79.-
Power Strike II	74.-
Sonic Spinball	79.-

Alle Spiele dt. Version.
Alle original Sega Artikel 1 Jahr Garantie!
Nutzen Sie unseren Vorbestell-Service.

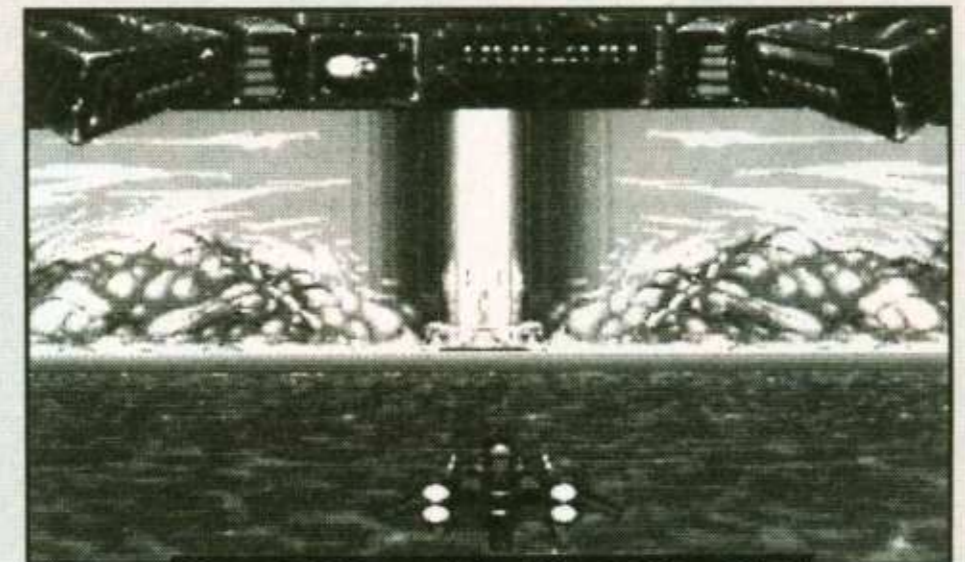
Theo KRANZ VERSAND

& LADEN

Täglich Neuheiten



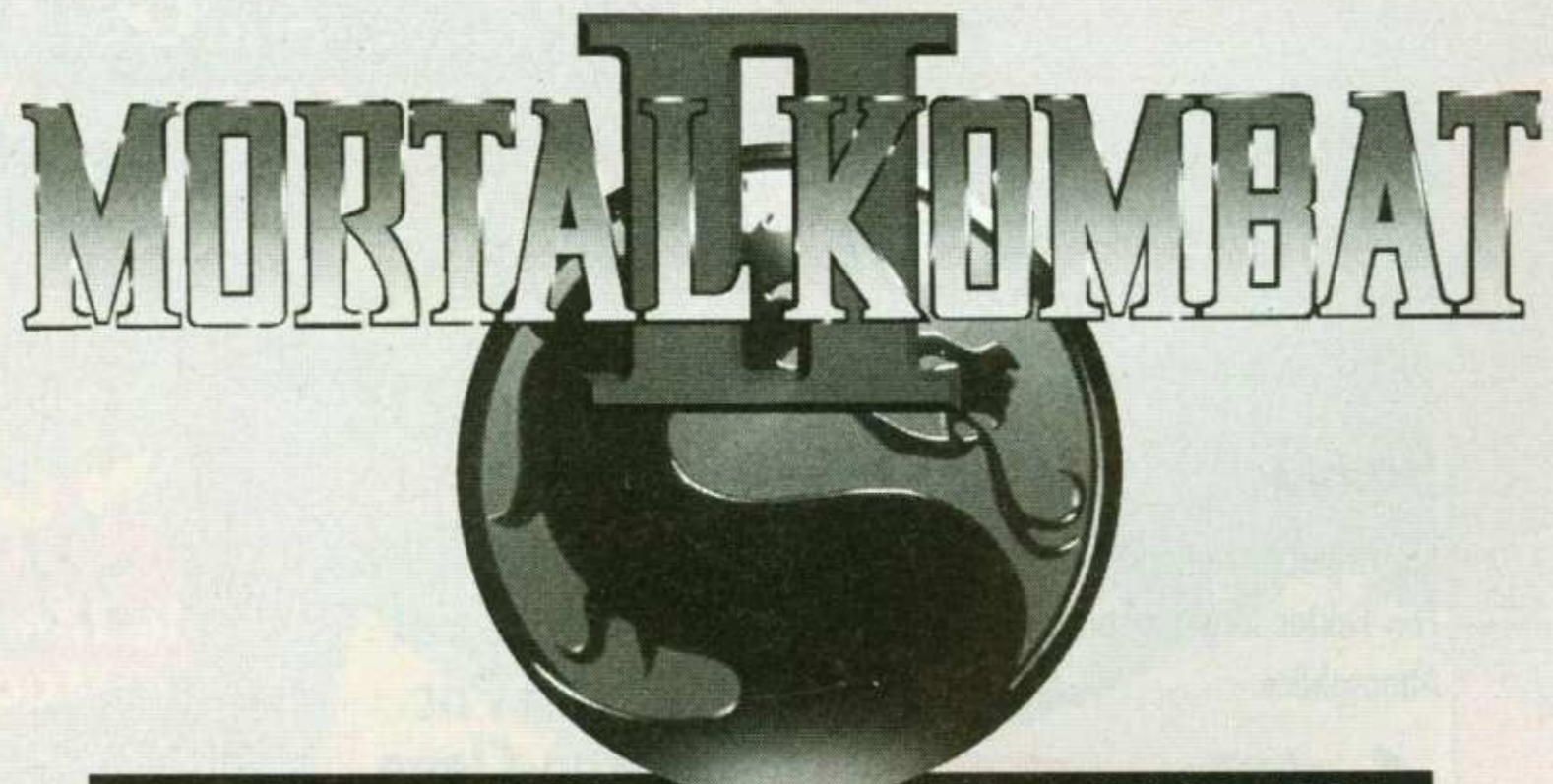
Dune 2 119,-DM



Soul Star (Juli) 119,-DM



Dschungelbuch 109,- DM



Mortal Kombat II (MD/GAME GEAR) ab 05.09.1994 -
Vorbestellung schon jetzt möglich!

Juliuspromenade 11 97070 Würzburg
Telefon 0931/ 57 16 01 oder 57 16 06

Wan kennt Dizzy bereits aus den diversen Jump & Run-Spielen von Codemasters, nun hat man sich jedoch für ihren Eierkopf etwas ganz Besonderes

CODEMASTERS EIER-
KOPF IN DREI VER-
 rund um den Helden Dizzy und
SCHIEDENEN SPIELEN
 seine Freunde wurden auf ein
AUF EINEM MODUL!

Modul gepackt. Dizzy The Adventurer ist das neueste Plattformspiel, bei dem man wieder einmal dessen Freundin Daisy retten muß. Aufsammelbare Gegenstände, Unterhaltungen in Deutsch, herum-

Check Up

Master System Game Gear



Dizzy Collection Diverse
 Her.: Codemasters Tel. -
 Release: September Preis: DM 89,95

Spieler 1
 Levels 3
 Save Game Nein
 Besonderheiten 3 Spiele auf einem Modul!

Grafik 56%

Durchaus witzig gemacht, jedoch nichts, was für große „Ahhs“ und „Ohhs!“ sorgen wird.

Sound 71%

Spritziger Sound mit eingebautem Fun-Faktor sorgt für spannende Atmosphäre.

Gesamt 79%

Kurzweilige Unterhaltung ist mit diesem Modul garantiert. Drei kleine Spielchen mit großem Unterhaltungswert.

Coll
Dizzy
Excellent



Dizzy The Adventurer ist das neueste Jump & Run-Abenteuer.



laufende Charaktere und ein schlaues konzipiertes Levels design bieten gewohnt gute Dizzy-Unterhaltung. In Go! Dizzy Go! hat man es mit einem ziemlich witzigen Pac Man-Verschnitt zu tun, das heißt, man hetzt mit zur Verfügung stehenden Männchen über den Bildschirm und versucht, möglichst viele Früchte einzusammeln und dabei eine Begegnung mit den Feinden zu vermeiden. Neu ist, daß man Mauern verschieben darf. Panic! Dizzy ist ein durch-

dachter Tetris-Clone. Langsam nähert sich von oben ein ganzes Feld aus verschiedenen Symbolen, die man in eine bestimmte Ordnung bringen muß. Dazu läßt man einzelne Steine herunterfallen und klebt sie an gleich aussehende Flächen an. Hat man mehrere derselben Art zusammen, lösen diese sich auf. Angekündigt wird das Spiel ebenso wie jedes einzelne Game übrigens mit einer gut verständlichen Sprachausgabe.

hi

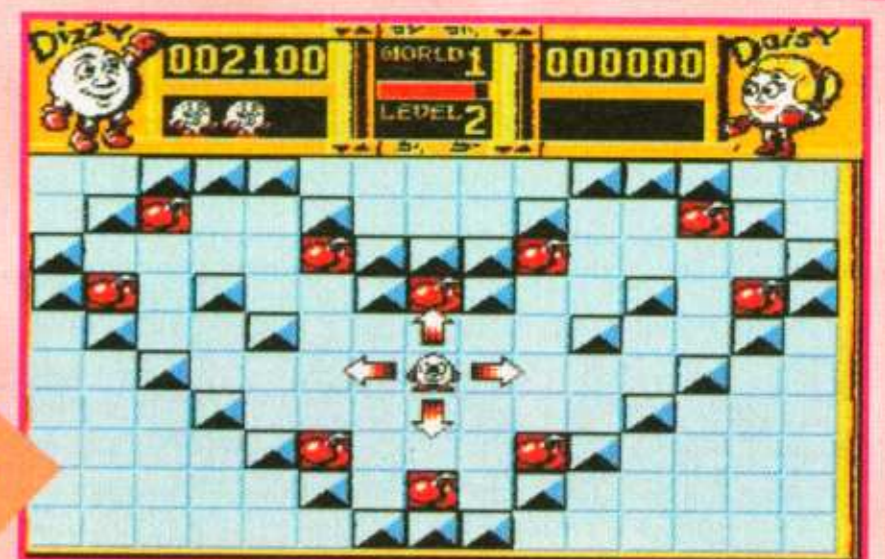
Deutsche Texte sind bei den Unterhaltungen selbstverständlich.



Ruhe bewahren! Bei Panic! Dizzy muß man Steinchen in die richtige Ordnung bringen.



Go! Dizzy Go! entpuppt sich als brauchbarer Pac Man-Clone.



Hot-Spot

Jump & Run, Denkspiel und Pac Man-Clone auf einem Modul? Das bietet nur die Dizzy Collection!

Word Up

Die Idee, drei Spiele auf ein Modul zu packen, hat ein Extralob verdient. Zweifellos würde keines der Spiele allein Begeisterungstürme erzeugen, doch insbesondere als Unterhaltung für unterwegs em-

pfeht sich die Excellent Dizzy Collection. Abwechslungsreiche Unterhaltung für wenig Geld.



DAS NEWS Magazin

für alle Computer- und Videospiele.

Mit **PLAY TIME** **into future**. Anderen immer einen Schritt voraus, mit den Highlights und Projekten von morgen. **PLAY TIME** hat die heißesten News aus den Schaltzentralen der internationalen Softwarehäuser.



Zum Warmlaufen empfiehlt sich ein Einzelrennen, um sich an die Steuerung zu gewöhnen. Besonders praktisch: Mit der C-Taste wechselt ihr zwi-

ZWEI ROUTINIERTER schen verschiedenen Ansichten -

MEISTER IHRES auch mitten während des Spiels.

FACHS LASSEN ZU- Im Hauptmenü wählt ihr einen

SAMMEN ERNEUT DIE neuen Kurs oder setzt eure Renn-

MOTOREN HEULEN

fahrer-Karriere fort. Auch gespeicherte Erfolge vom vorherigen Tag darf man per Paßwort wieder aufrufen. Anschließend bastelt ihr

Mario Andretti Racing



Splitscreen (oben) und Digisequenzen (rechts) gibt's natürlich auch.



euch mit einem praktischen Menü euren „Traumwagen“ zusammen. Zur Auswahl stehen IndyCar, StockCar und Sprint. Mit dem Steuerkreuz lackiert man den Schlitten in einer von acht verschiedenen Farben.

Das Modul bietet all das, was man von einem Rennspiel erwarten darf: Qualifikation, Hauptrennen, Boxenstopps, aggressive Gegner und natürlich hohe Preisgelder, die man sofort in eine bessere Ausrüstung investiert. Vom Motor über

die Bremsen bis hin zu den Reifen und der Boxen-Crew - könnt ihr alles austauschen und erneuern, so lange es das Bankkonto erlaubt.

Im Optionsbildschirm gibt's zwei Schwierigkeitsstufen, und die Geschwindigkeit könnt ihr euch in km/h oder in mph anzeigen lassen.



Ähnlich wie bei Virtua Racing darf man verschiedene Perspektiven wählen. So spektakulär wie beim Vorbild ist es leider nicht. Schnell, aber monoton!

Check Up

Mega Drive 8 MBit



Mario Andretti Racing Rennspiel
Hersteller: E. Arts Tel. 05241-24307
Release: Juli Preis: DM 120,-

Spieler 1-2
Levels 15
Save Game Paßwort
Besonderheiten ... 2-Spieler Modus

Grafik 64%

Gegenüber F1 und anderen Knallern wirken die Hintergrundgrafiken und die Rennstrecken sehr trostlos.

Sound 45%

Die Rennboliden hören sich wie altersschwache Haartrockner an.

Gesamt 60%

Drei Wagenklassen und 15 Rennstrecken allein genügen nicht für die Pole-Position.

Hot-Spot

Ein durchschnittliches Rennspiel, das weder durch besondere Stärken noch allzu große Schwächen auffällt.

Word Up

Nachdem Ayrton Senna marketingmäßig bereits abgehakt ist, holt Electronic Arts den guten Mario zum zweiten Mal aus der Mottenkiste und läßt ihn im Hauptmenü und von der Verpackung grinsen. Ansonsten gibt's bei diesem Spiel nicht

viel zu lachen: Bescheidener Sound, konventionelle Grafik und viele monotone Ovale locken niemanden hinter seinem Virtua-Racing-Cockpit hervor.



Unsere Anzeige ist Euch nicht
Groß genug? - Dafür sind
 unsere Preise um 50 kleiner !!!

★ TV GAMES ★

Gratis bekommt Ihr die neue
 „**Marktübersicht Telespiele**“
 (Alle Spiele von NINTENDO, SEGA, NEO-GEO
 mit An- und Verkaufspreisen D, US, JAP)

Sofort anrufen

☎ 0 30 / 7 81 15 36 ☎

oder schreiben ✍

10823 Berlin, Grunewaldstr. 81
 (Versand und Laden)

Laden: Berlin Wedding • Brüsseler Str. 19
 Tel.: 4 53 22 73 - Hier auch „TESTKAUF“

PowerSoft Versand

Endlich günstige Videospiele !!!

Mega Drive (dt.)

Addams Family	99	Mickey's Challenge	108	Action Replay Pro MD	105
Aladdin	108	MLBPA Baseball 94	?	Mega Drive 2 Aladdin S.	299
Andretti Racing	99	Muhammed Ali Boxing	99	Mega Drive 2(o. Spiel)	199
Ariel - Die Meerjungfrau	84	NBA Jam	114	Tecno 183 Joypad	25
Art of Fighting	108	NBA Showdown	108		
Asterix	104	NFL Quarterback Club	116		
Barkley: Shut up!	94	NHLPA Hockey '94	99		
Bill Walsh Football	99	Ottifants	99		
Blades of Renegance	99	Pele Soccer	99		
Bram Stoker's Dracula	108	Pete Sampras Tennis	108		
Brett Hull Hockey	84	Prince of Persia	99		
Bubey	94	Puggedy	94		
Bulle vs. Blazers	108	Robocop 3	99		
Captain Planet	79	Robocop VS Terminator	99		
Castlevania-The New G.	94	Rocket Knight Adventure	94		
Chuck Rock 2	99	Shinobi 3	99		
Cool Spot	99	Skitchin	99		
Demolition Man	108	Sonic 2	84		
Double Dragon 3	66	Sonic 3	125		
Dragon's Lair	88	Sonic Spinball	99		
Dragon's Revenge	99	Sprocket & Plug	99		
Dune 2	108	Streetfighter 2 Champion	125		
Eternal Champions	125	Streets of Rage 3	125		
F1 (incl. Batterie)	104	Subterrania	108		
F-15 Strike Eagle 2	116	Super Streetfighter 2	138		
FIFA Intern. Soccer	89	Terminator 2	79		
- incl. 4 Spieler Adap.	119	Terminator 2(Judgm. D.)	94		
Flashback	108	Test Drive 2 (The Duell)	94		
Flintstones	99	Thunder Force 4	89		
Gauntlet 4	99	Tiny Toons	89		
Hardball 94	99	Turtles Tournament Fight	109		
Hook	99	Toejam & Earl 2	108		
Hulk	108	Virtual Pinball	99		
John Madden Football 94	108	Virtual Racing	166		
Jungle Book	99	WCW Wrestling	108		
Jurassic Park	104	Where in the T. is Car. S.	53		
Landstalker	118	Wiz'n Liz	99		
Lemmings	99	World Class Soccer	99		
LHX 2 / F-117 Nightstorm	89	World Cup USA '94	108		
Loet Vikings	108	WWF Royal Rumble	108		
Lotus Turbo Challenge 2	94	4 Spieler Adapter EOA	59		
Marko's Magic Football	118	6 Button Joypad Sega	39		
MC Donald's Treasure La.	99	6 Button Joypad (Fire)	33		

Mega CD-2 (dt.)

Mega CD 2 (ohne Spiel)	509
Multi - Mega	979
Afterburner 3	84
Bill Walsh Football	89
Burning Fists	108
Chuck Rock 2	99
Demolition Man	108
Double Switch	94
Dragon Lair	94
Dune	99
FIFA	88
Final Fight	88
Ground Zero Texas	99
Heart of the Alien	99
Indiana Jones	108
Jurassic Park	84
Mortal Combat	99
NHL Hockey '94	88
Powermonger	94
Prize Fighter	94
Road Avenger	99
Silpheed	84
Sol Foece	99
Sonic CD	88
Soultar (komp. dt.)	108
Spider-Man vs. Kingpin	84
Terminator 1	99
Thunderhawk	99
Tomcat Alley	94
Worldcup USA '94	99
WWF Rage in the Cage	99
Yumemi Mystery Mansion	94

Neu: Für das Mega Drive
 MGH II für nur DM 649,-

24 Std. Bestellservice Tel. + Fax.: 02361/ 891264
 BTX: powersoft#

Versandkosten: Vorkasse 7,90 DM, Nachnahme 9,90 DM (+Zahlkartengebühr 3 DM)/ Ausland
 nur g. VK 20 DM/ ab 300 DM versandkostenfrei! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten!
 PowerSoft Versand Axmann + Möller OHG, 45665 Recklinghausen, Krumme Str.5



Laden & Versand
 01277 Dresden
 Bodenbacherstr.30

Mega Drive

50/60Hz Umbau	49,95 DM
Japan Adapter	14,95 DM
6ButtonPad Turbo/Zeitl.	39,95 DM
Pad Turbo/Zeitl.	24,95 DM
RGB-Cable MD1&2	29,95 DM
50/60Hz Adapter	29,95 DM
4 Player Adapter	59,95 DM
Joyboard für 2 Spieler	
SNES/MD 6B Turbo&Zeitl.	149,95 DM

* * * * *

Sonic 3	pal	99,95 DM
Ottifants	dt	64,95 DM
Mega Turrigan	us	119,95 DM
Street Fighter 2	pal	89,95 DM
Aladdin	dt	89,95 DM
Gunstar Heroes	us	79,95 DM
Dinosaurs f.Hire	us	69,95 DM
Pacmania	dt	69,95 DM
Sonic Spinball	dt	99,95 DM
Talespin	dt	49,95 DM
Taz-Mania	dt	39,95 DM
Toejam & Earl 2	dt	89,95 DM
Pirates Gold	us	99,95 DM
NBA Jam	dt	89,95 DM
Terminator2 JD	us	109,95 DM
Ariel Mermaid	dt	69,95 DM
Columns 3	jp	79,95 DM
Terminator	dt	69,95 DM
Cool Spot	dt	69,95 DM
Hook	dt	79,95 DM
F-22 Interceptor	jp	39,95 DM
Fire Mustang	jp	49,95 DM
Ex-Mutants	us	69,95 DM
Thunderforce4	jp	59,95 DM
Jurassic Park	us	79,95 DM
Tiny Toon	dt	89,95 DM
Superman	dt	59,95 DM
Gynoug	dt	49,95 DM
Turtles Tourn.	dt	89,95 DM
Cpt. Planet	jp	49,95 DM
Formula One	us	79,95 DM
Corporation	dt	29,95 DM
James Pond 2	dt	69,95 DM
Kid Cameleon	dt	49,95 DM
Mazin Saga	us	59,95 DM
Lotus 2	dt	69,95 DM
Flintstones	dt	79,95 DM
Batman Returns	dt	59,95 DM
Chuck Rock	dt	69,95 DM
Chuck Rock 2	us	69,95 DM
Turrigan	us	69,95 DM
F-15 Str.Eagle 2	us	69,95 DM
Dschungel Buch	dt	109,95 DM

Fifa Soccer + 4 Spieler-	dt	129,95 DM
Adapter	dt	119,95 DM
Landstalker	dt	99,95 DM
WWF Royal Rumble	us	59,95 DM
688 Attack Sub	dt	69,95 DM
Sunset Riders	dt	29,95 DM
Rolling Thunder2	jp	49,95 DM
Haunting	dt	29,95 DM
Last Battle	dt	39,95 DM
Ball Jacks	dt	69,95 DM
Buck Rogers	us	49,95 DM
World o.Illusion	jp	59,95 DM
UniversalSoldier	pal	69,95 DM
LeaderBoard Golf	dt	64,95 DM
Risky Woods	dt	49,95 DM
Ariel	dt	59,95 DM
Fatal Fury	dt	69,95 DM
Techno Clash	dt	69,95 DM
Chakan	dt	69,95 DM

Sega CD

Road Avenger	dt	29,95 DM
Silpheed	dt	59,95 DM
Sonic	dt	49,95 DM
Batman	us	59,95 DM
Batman	dt	59,95 DM
Thunderhawk	dt	59,95 DM
Jaguar 220	dt	49,95 DM
Ecco the Dolphin	dt	64,95 DM
Rebell Assault	us	109,95 DM
Mortal Kombat	dt	99,95 DM
Fifa Soccer	dt	99,95 DM
Thunderhawk	us	59,95 DM
Wonderdog	dt	59,95 DM
CD-Rom 2.Hand	dt	349,95 DM

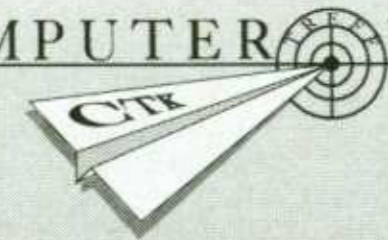
Wir führen:

**SUPER NINTENDO, NEO GEO,
 PANASONIC 3DO, JAGUAR,
 GAME BOY, GAME GEAR**

Softwarebestellungen ab
 200DM Versandkosten frei !!!

☎ 0172/3693440

COMPUTER KUDAK



Holbeinstraße 2-4
 24539 Neumünster
 Telefon 04321 / 22737
 Telefax 04321 / 23312

SEGA MEGA DRIVE

R.B.I. Baseball '94	dt. DM	119,00
Art Of Fighting	dt. DM	117,95
Champions World Class Soccer	dt. DM	108,95
Rock'n Roll Racing	dt. DM	109,95
Dragon	dt. DM	109,95
Jungle Book	dt. DM	109,95
Dune II	dt. DM	109,00
Incredible Hulk	dt. DM	114,95
Pete Sampras Tennis	dt. DM	119,00
Star Trek	dt. DM	132,00
Hardball '94	dt. DM	96,95
Mickey's Challenge	dt. DM	119,00
World Cup USA '94	dt. DM	118,95
NBA Jam	dt. DM	118,00
Streelfighter II	dt. DM	132,00
Mortal Kombat 2	dt. DM	a. A.
Streets of Rage 3	dt. DM	132,00
Urban Strike	dt. DM	a. A.
Sonic 3	dt. DM	131,00
Marko's Magic Football	dt. DM	117,95

SEGA MEGA CD II

Double Switch	dt. DM	98,95
Dune	dt. DM	109,95
Battlecorps	dt. DM	114,95
Jurassic Park	dt. DM	91,95
Mega Race	dt. DM	89,95
NHL Hockey '94	dt. DM	108,95
FIFA Soccer	dt. DM	98,95
Tomcat Alley	dt. DM	98,95
Dragon's Lair	dt. DM	98,95
World Cup USA '94	dt. DM	108,95
NBA Jam	dt. DM	a. A.
Heart Of The Alien	dt. DM	108,95
Soultar	dt. DM	118,95

SEGA MASTER SYSTEM II

Asterix 2	dt. DM	81,00
Aladdin	dt. DM	81,00
Ecco	dt. DM	81,00
Road Rash	dt. DM	81,00
Micro Machines	dt. DM	81,00
Road Runner	dt. DM	81,00
Sonic 3 Chaos	dt. DM	80,95
Star Wars	dt. DM	81,00
World Cup USA '94	dt. DM	80,95
Streets Of Rage 2	dt. DM	81,00

SEGA GAME GEAR

Battle Toads	dt. DM	61,00
Aladdin	dt. DM	81,00
Ecco	dt. DM	81,00
Sonic Spinball	dt. DM	80,95
Jungle Book	dt. DM	81,00
NBA Jam	dt. DM	91,00
Power Strike 2	dt. DM	81,00
Sonic Chaos	dt. DM	81,00
Star Wars	dt. DM	81,00
World Cup USA '94	dt. DM	80,95

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE !!!

Alles deutsche Versionen

Original Sega Deutschland

Sämtliche Titel erhältlich

Versandkosten DM 6,95

Versandkosten DM 3,95 bei
 Bestellungen per Telefax oder
 Anrufbeantworter am Wochenende

Ab einem Bestellwert von DM 300,-
 entfällt der Versandkostenanteil

Vorbestellungen für Neuheiten
 werden bevorzugt ausgeliefert

Wir führen auch SNES, NES, GAME BOY,
 Amiga, PC und CD-ROM SPIELE

Weitere Spiele, Konsolen und Zubehör
 entnehmen Sie bitte unserer Gesamtpreis-
 liste, die Sie gegen DM 1,- Rückporto anfor-
 dern können. Geben Sie bitte Ihr System an.

Sammelbesteller sparen Versandkostenanteile und helfen durch
 geringeren Anfall von Verpackungsmaterial die Umwelt zu schonen.
 Lieferung erfolgt per Nachnahme.
 Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

R E V I E W

Gleich vorweg kann ich sagen, mit diesem Teil hat EA vollkommen danebengeht. Ihr fliegt als Pilot eines F-117 Stealth Bombers insgesamt 30

SELBST E. A. KANN

Missionen. Wieder einmal müssen

DEM MEGA DRIVE

so interessante Schauplätze wie

KEINE GUTE

der Nahe Osten und auch Bosni-

FLUGSIMULATION

en-Herzegowina als Handlungsor-

SPENDIEREN.

te erhalten; anscheinend lernen es die Hersteller nie, daß auch eine fiktive Rahmenhandlung für Motivation sorgen kann. Doch nicht nur die moralische Seite schreit förmlich nach Kritik, auch

Die Grafik ist unheimlich träge und langweilig.

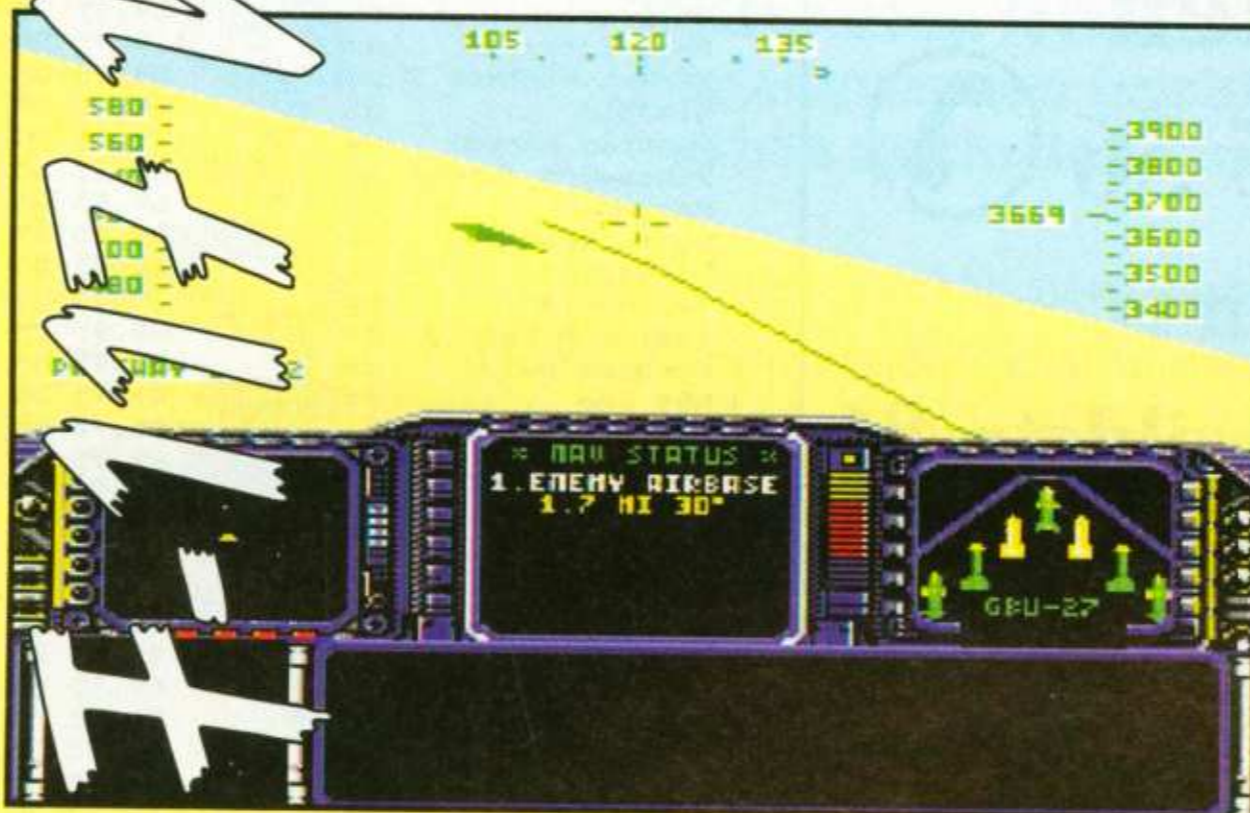
F-117 Night Storm



Hier könnt ihr die Waffen auswählen.

die extrem träge Polygongrafik und der erbämliche Sound lassen nicht die geringste Freude aufkommen. So bleibt ein Spiel, daß wohl nur die härtesten Kriegs-Fetischisten ansprechen dürfte.

sg



Check Up

Mega Drive
16 MBit



F-117 Night Storm Simulation
Hersteller: E. A. Tel. 05241-24307
Release: - Preis: DM 120,-

Spieler 1
Levels 30
Save Game Paßwort
Besonderheiten Missions-Editor

Grafik **34%**
Sound **23%**
Gesamt **25%**

Für EA-Verhältnisse ein unglaublich schlechtes Game!

MAGAZIN

zum Sammeln!

TIPS & TRICKS

MEGA CD II
MEGA DRIVE

GAME GEAR
MASTER SYSTEM

über **300 CODES & FREEZERS**
KOMPLETTLÖSUNGEN

Sonic 3, Sonic Chaos, Virtual Racing, Ecco the Dolphin, NBA Jam, Aladdin, Castlevania, Eternal Champions, The Ottifants, Zombies, Lemmings, Donald Duck, Alien 3, Zool, Rocket Knight Adventures, Cool Spot, Castle of Illusion, Populous, Jurassic Park, Jungle Book und viele mehr!

SEGA MAGAZIN Sonderheft 2/94
TIPS & TRICKS

■ für MEGA DRIVE ■ für MEGA CD 2
■ für GAME GEAR ■ für MASTER SYSTEM

■ über **300 CODES & FREEZERS**

... für Sonic 3, Sonic Chaos, Virtual Racing, Ecco the Dolphin, NBA Jam, FIFA Soccer, Aladdin, Castlevania, Eternal Champions, The Ottifants, Prince of Persia, Zombies, Lemmings, Donald Duck, Alien 3, Zool, Rocket Knight Adventures, Cool Spot, Castle of Illusion, Populous, Turtles, Jurassic Park, Jungle Book und viele mehr!

für nur
DM **9,80**

Ab 29. Juni im Zeitschriftenhandel erhältlich!

SEGA

Die Fußballweltmeisterschaft ist nun schon lange vorüber, jedoch werden die Softwarehäuser noch lange nicht müde, uns ihre diversen scheinbar aufge-

DER NEUE TREND -

peppten CD-Versionen zu präsen-

AUFGEPEPPTE CD-

tieren. Während man sich bei Sen-

VERSIONEN DER

sible Soccer und FIFA Soccer Mühe

FUßBALL-VERTRETER.

gab und dem Ganzen neben einem tollen Intro noch eine komplette CD-Sounduntermalung spendierte, glaubte man bei U.S.Gold, mit zwei Musikstücken dem Ganzen schon gerecht zu werden. Im Intro schmettern uns Deutschlands Vorzeigerocker, die Scorpions, „No Pain! No Gain“ und „Under The Same Sun“ entgegen, und ansonsten kann man praktisch keinen Unterschied

USA 94
World Cup



Optische Unterschiede zur Mega Drive-Version lassen sich beim besten Willen nicht ausmachen.

zur Mega Drive-Variante, deren ausführlichen Test ihr in der Ausgabe 7/94 nachlesen könnt, erkennen. Gute Fußballunterhaltung mit vielen Optionen, passabler Spielbarkeit und Vogelperspektive unter Sensible Soccer-Niveau erwartet euch.



Check Up

Mega CD II

US GOLD presents **World Cup USA 94**

All Programming, Graphics and Music by

World Cup USA 94 Sport
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961
Release: — Preis: DM 99,-

Spieler 1-4
Levels 3
Save Game Passwort
Besonderheiten Spielerisch
identisch zur Mega Drive-Version

Grafik **74%**
Sound **74%**
Gesamt **78%**

Die zwei Musikstücke allein rechtfertigen nicht den Kauf einer Mega CD II-Version.

el. 0 89/546 0 300
Cybersoft-Versand Playcom

Mega Drive

- Abrams Battle Tank dt 99.00
- Addams Family Values dt 89.00
- Aero the Akrobat dt 119.00

Aladdin dt 89.00

- Andre Agassi Tennis dt 69.00
- Andretti Racing dt 99.00
- Another World dt 99.00
- Arielle dt 89.00
- Art of Fighting dt 109.00
- Asterix dt 109.00

B.O.B. dt 49.00

- Back to the Future 3 dt 109.00
- Barkley: Shut up and Jam dt 89.00
- Batman Returns dt 89.00
- Battletoads dt 99.00
- Battletoads: DD dt 89.00
- Blades of Vengeance dt 89.00
- Bram Stoker's Dracula dt 89.00
- Brett Hull Hockey dt 85.00
- Bubba 'n' Stix dt 109.00
- Bubsy dt 79.00
- Captain Planet dt 89.00

Castlevania dt 89.00

- Chaos Engine dt 109.00
- Clay Fighter dt 109.00
- Cool Spot dt 99.00
- Crash Dummies dt 99.00
- Crüe Ball dt 99.00
- Dinosaurs for Hire us 99.00

Double Clutch dt 49.00

- Dr. Robotniks dt 99.00
- Dragon - Bruce Lee dt 99.00
- Dragons Fury dt 99.00
- Dschungelbuch dt 99.00

Dune 2 kompl. dt. dt 109.00

- Dynamit Headdy dt 109.00
- EA Tennis dt 109.00
- Elite dt 89.00
- Eternal Champions dt 129.00
- F-15 Strike Eagle 2 dt 109.00
- F1 (incl. Batterie) dt 105.00
- Ferrari F1 Grand Prix dt 99.00
- Fifa Soccer dt 99.00
- Flashback dt 109.00
- Flintstones dt 99.00
- Fun & Games dt 89.00
- Global Gladiators (Mc Donalds) dt 84.00
- Golden Axe 2 dt 59.00

- Gynoug dt 99.00
- Hardball '94 dt 99.00
- Hyperdunk dt 109.00
- Incredible Hulk dt 109.00
- Itchy and Scratchy dt 99.00

John Madden 94 dt 99.00

- Jordan Adventure dt 99.00
- Jurassic Park Rampage dt 109.00
- Jurassic Park dt 105.00
- Kawasaki Super Bikes dt 119.00
- LHX 2/F-117 Nightstorm dt 89.00
- Landstalker dt 119.00
- Larusa Baseball dt 109.00
- Last Battle dt 109.00
- Legend of Galahad dt 59.00
- Lionking dt 119.00

Lost Vikings dt 109.00

- Lotus Turbo 2 dt 89.00
- Lotus Turbo 1 dt 79.00
- Marble Madness dt 79.00
- Marka's Magic Football dt 119.00
- Maximum Carnage dt 117.00
- Mazin Wars dt 105.00
- Mc Donald's Tr. Land dt 99.00

Mega Bomberman dt 99.00

- Mega Turrican us 99.00
- Mega lo Mania dt 59.00
- Mig 29 dt 99.00

Mortal Kombat 2 dt 119.00

- Mutant League Hockey dt 89.00
- Mutant League Football dt 69.00
- NBA Jam dt 119.00
- NBA Showdown dt 99.00
- NHLPA Hockey '95 dt 99.00
- NHLPA Hockey '94 dt 89.00
- NHLPA Hockey '93 dt 79.00
- Normy's Beach Babe dt 89.00
- Otilants dt 89.00

PGA Euro Tour dt 89.00

- PGA Tour Golf 3 dt 99.00
- Pete Sampras Tennis dt 109.00
- Pink Panther dt 109.00
- Pirates o.J. Dark Water dt 109.00
- Prince of Persia dt 99.00
- Ren & Stimpy dt 99.00
- Robocop 3 dt 99.00
- Robocop vs. Terminator dt 49.00

Rock'n Roll Racing dt 95.00

- Rocket Knight Adv. dt 95.00
- Rolling Thunder 2 dt 99.00
- Rolo to the Rescue dt 69.00

- Seaquest DSV dt 109.00
- Shadow of the Beast 2 dt 99.00
- Shadowrun us 109.00
- Simp. Bart's Nightmare dt 99.00

Snake, Rattle 'n Roll dt 59.00

- Sonic 1 dt 79.00
- Sonic 2 dt 85.00
- Sonic 3 dt 129.00
- Sonic Spinball dt 99.00
- Sonic vs. Knuckles dt 119.00
- Spiderman/X-Man dt 99.00
- Streetfighter 2 dt 129.00
- Streets of Rage 3 dt 129.00
- Strider dt 45.00
- Strider 2 dt 99.00

Subterania dt 109.00

- Summer Challenge dt 69.00
- Super Streetfighter 2 dt 129.00
- Superman dt 99.00
- Talmit's Adventure dt 89.00
- Tazmania dt 99.00
- Tazmania 2 dt 109.00
- Terminator 1 dt 99.00
- Terminator 2 dt 99.00
- Tiny Toon dt 89.00
- Toejam & Earl 2 dt 109.00
- Troy Aikman dt 89.00
- Turtles Hyperstone dt 96.00
- Turtles Tournament dt 113.00
- Two Crude Dudes dt 85.00
- Two Tribes-Populous 2 dt 105.00
- Ultimate Soccer dt 99.00

Urban Strike dt 109.00

- Virtua Racing dt 159.00
- Virtual Bart dt 99.00
- WWF Royal Rumble dt 109.00
- Where i.T. World i.Car. dt 99.00

Winter Challenge dt 49.00

- Winter Olympics dt 109.00
- Wonder Boy i.Monsterw. dt 99.00
- Wonderboy 3 dt 99.00
- World Champ. Soccer 2 dt 69.00
- World Class Soccer dt 99.00

World Cup USA '94 dt 109.00

- Zero Wing dt 49.00
- Zombies dt 89.00

Zubehör

- 4 Spieler Adapter dt 59.00
- 6 Button Joypad dt 39.00
- Action Replay Pro dt 109.00
- Arcade Power Stick 2 dt 89.00
- Cinch Kabel MD 1 dt 15.00

- Infrarot & Button Pad dt 89.00
- Infrarot Joyp.Accliam dt 119.00
- Master->Mega Adapter dt 39.00
- MD 2 Sonic 2 Set dt 249.00
- MD 2 (ohne Spiel) dt 189.00
- Program Pad (SV-437) dt 69.00
- Snitek Joypad 4 dt 24.00
- Scart Kabel MD 2 dt 25.00
- Scart Kabel MD 1 dt 19.00
- Sega Maus dt 75.00
- Univ.Adap.für us Spi. dt 39.00
- Verlängerung Joypad dt 15.00

Mega-CD

- Battle Corps dt 109.00
- Bill Walsh Football dt 89.00
- Burning Fists dt 109.00
- Chuck Rally dt 109.00
- Chuck Rock dt 99.00
- Chuck Rock 2 dt 99.00
- Double Switch dt 89.00
- Dracula Unleashed dt 99.00
- Duna-Der Wüstenplanet dt 109.00
- ESPN Baseball dt 79.00
- Ecco the Dolphin dt 89.00

Fifa Soccer dt 89.00

- Final Fight dt 89.00
- Formula 1 Racing dt 109.00
- Ground Zero Texas dt 99.00
- Harrier dt 99.00
- Heart of the Alien dt 99.00
- Jurassic Park dt 109.00
- Jurassic Park dt 89.00
- Lethal Enforcers & Gun Links dt 169.00
- Links dt 99.00
- Marka's Magic Football dt 119.00
- Megarace dt 89.00
- Microcosm dt 89.00
- NBA Jam dt 99.00
- NHLPA Hockey '94 dt 89.00
- Penal Colony dt 95.00
- Powermanger dt 89.00
- Prince of Persia dt 89.00
- Prize Fighter dt 109.00

Rebel Assault dt 109.00

- Robo Aleste dt 99.00
- Sensible Soccer dt 99.00
- Sherlock Holmes 2 dt 105.00
- Silpheed dt 85.00

Sonic CD dt 89.00

- Soul Star (komp. dt) dt 109.00
- Spid.Man vs.Kingspin dt 88.00
- Thunderhawk dt 99.00

Tomcat Alley dt 89.00

- WWF Rage in the Cage dt 99.00
- Wolfchild dt 59.00
- Wonderdog dt 99.00

World Cup USA '94 dt 99.00

- Yumemi Mystery Mansion dt 89.00

Zubehör

- CDX Pro Adapter Mega-CD dt 89.00
- Mega CD - Buch dt 15.00
- Mega CD 2 & Road Av. dt 499.00
- Mega CD 2 ohne Spiel dt 479.00

Multi - Mega dt 949.00

Game Gear

- Addams Family dt 69.00

Aladdin dt 69.00

- Bram Stoker's Dracula dt 69.00
- Caesar's Palace dt 79.00
- Chessmaster uk 39.00
- Dr. Robotnik dt 79.00
- Dragon - Bruce Lee dt 79.00
- Dragon Crystal uk 39.00

Dschungelbuch dt 79.00

- Ecco the Dolphin dt 75.00
- F1 dt 75.00
- Global Gladiators dt 69.00
- Hook dt 79.00
- Incredible Hulk dt 79.00
- James Bond 007 dt 79.00
- James Bond 2 (Robocod) dt 79.00
- Kawasaki Super Bikes dt 79.00
- Marka's Magic Football dt 79.00
- Mortal Kombat 2 dt 79.00
- NBA Jam dt 85.00

Olympic Gold dt 39.00

- Otilants dt 69.00
- Pinball Wizard dt 69.00
- Power Strike 2 dt 75.00
- Prince of Persia dt 69.00
- Robocop 3 dt 68.00
- Robocop 3 dt 68.00
- Simp.(Bart vs. World) dt 65.00
- Simp.(Kru. Fun House) dt 65.00
- Smash TV dt 49.00
- Sonic Chaos dt 69.00
- Sonic Spinball dt 79.00
- Talespin dt 49.00
- Terminator 2 dt 79.00
- World Cup USA '94 dt 79.00

Zubehör

- Action Replay Pro Game Gear dt 69.00
- Game Gear 4 Fun dt 249.00
- Energy Pack(Akku+N.) dt 69.00
- Game Gear Multi TV Set dt 299.00
- Game Gear Netzteil dt 25.00

3-DO

- 3-Do Demo-Sampler us 19.00
- Alone in the Dark us 99.00
- Dragon's Lair dt 89.00
- Escape F.Monster Manor us 89.00
- Fifa Soccer us 89.00
- John Madden Football dt 99.00
- John Madden Football us 89.00
- Jurassic Park us 109.00
- Models Go Wild us 65.00
- Monster Manor dt 99.00
- Night Trap us 109.00
- Pebble Beach Golf us 119.00
- Real Pinball us 99.00
- Road Rash dt 99.00
- Road Rash us 89.00
- Sesame Street Numbers us 89.00
- Sherlock Holmes dt 99.00
- Shock Wave us 89.00
- Shock Wave dt 99.00
- Theme Park us 89.00

Theme Park dt 109.00

- Twisted Gameshow us 89.00
- Wing Commander dt 99.00
- Wing Commander us 89.00

Zubehör

- Joypad 3-Do us 89.00
- 3-Do Grundgerät us 1099.00

NEU: JETZT AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1 DM = 7,50 ÖS.

Versand für Österreich, Fa. GAMEBUSTERS, Ganshofstr. 8, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/844 750

Versand für Deutschland, Fa. Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich. • Kostenlose Gesamtpreisliste.
- An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.
- Wir verkaufen auch: S.NES, Gameboy, IBM, IBM CD-Rom und Amiga Spiele.
- Versandkosten per Post DM 7,- /ÖS 50,- zzgl. Nachnahme.

- Ab DM 250,-/ÖS 2000,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,- Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
- Händleranfragen erwünscht!
- Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Ladenverkauf: Theresienstr. 152, 80333 München, Tel. 0 89/52 27 87
Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München, Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919

Wer sich auch außerhalb der Konsolenszene etwas auskennt, weiß sicherlich, daß Gunship das Synonym für hervorragende Hubschraubersimulationen ist. U.S.Gold lizenzierte nun

ZUM SONDERPREIS

den Namen und versuchte erst

HEBT MICROPROSES

diesen Namen und versuchte erst

VORZEIGEHUB-

gar nicht, eine Simulation daraus

SCHRAUBER

zu machen. Zum einen wäre das

NUN AB!

Mega Drive dafür denkbar schlecht geeignet, zum anderen

Check Up

Mega Drive
8 MBit



Gunship Action
Her.: Sega/U.S.Gold Tel. 040-2270961
Release: Juli Preis: DM 50,-

Spieler 1
Levels 24
Save Game Passwort
Besonderheiten
..... 2D- und 3D-Sequenzen

Grafik 72%

Die 3D-Sequenzen sind zwar flink, aber etwas langweilig, während die Seitenansicht einen sehr guten Eindruck macht.

Sound 69%

Nichts Weltbewegendes, jedoch sehr passend und knackig.

Gesamt 69%

Gunship ist auf Dauer reizvoller, als man zunächst vielleicht denkt. Abwechslungs- und actionreich.

Gunship



Wenn es am Himmel eng wird, sollte man sich den Weg freischießen.

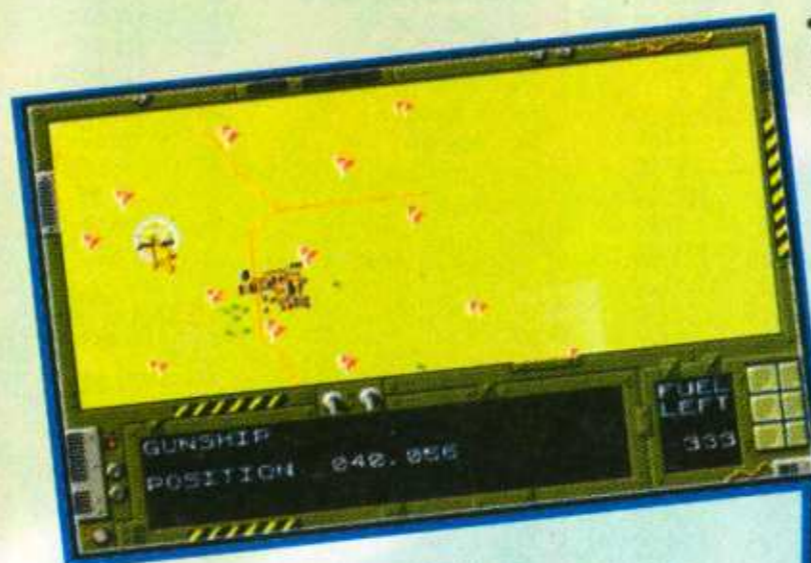
Rasante 3D-Action sorgt für Abwechslung vom Shoot 'em Up-Einerlei.



dürfte ein rasantes Action-Spiel bei den Freaks auf viel mehr Wohlwollen stoßen. Das Ergebnis ist nun ein gut präsentiertes Shoot 'em Up mit realistischer Atmosphäre. Während man in anderen Spielen einfach drauflosfliegt, darf man hier noch eine Einsatzbesprechung mitmachen, seinen Hubschrauber bewaffnen und muß sogar noch die Flugstrecke festlegen. Meist hat man dann zuerst grafisch zwar

wenig berauschende 3D-Sequenzen zu bestehen, die jedoch für viel Abwechslung sorgen. Aus der Seitenperspektive betrachtet man dann schließlich die entscheidende Phase. Der Kampf gegen die feindlichen Hubschrauber ist äußerst reizvoll und auch grafisch sehr gut gelungen. Die richtige Wahl der Waffe, ein flinkes Auge und behende Wendemanöver sind die entscheidenden Punkte für eine erfolgreiche Missiondurchführung. Der Schwierigkeitsgrad steigt im Verlauf der 24 Missionen deutlich und dürfte auch Profis bei Laune halten. **hi**

Vor dem Abheben müßt ihr erst einmal die Flugroute festlegen.



Aufgepaßt bei der Einsatzbesprechung! Wo sind die Ziele, was ist gefährlich?



Hot-Spot

Zum Preis von DM 50,- ist Gunship ganz einfach ein echter Knaller.

Word Up

Mit Action-Krachern wie Subterranea oder Ranger X kann sich Gunship zweifellos nicht messen, jedoch entpuppt es sich gerade zum Knüllerpreis von DM 50,- als äußerst

reizvolles Actionspiel, daß Freaks unbedingt einmal antesten sollten.



Call us!

Infoservice

DER HEISSE DRAHT FÜR SCHNELLEN RAT.

TIPS & TRICKS FÜR MEGAFREAKS.

NULL PROBLEMO AUF LEVEL 42.

ZUR MUSCHEL GREIFEN UND PHONEN:

MONTAGS BIS FREITAGS VON 10.00 BIS 18 00 UHR.

UNTER **040/22 709 61**.

ODER FILZSTIFT KREISEN LASSEN.

UND AB GEHT DIE POST. AN:

SEGA INFOSERVICE, POSTFACH 305568, 20317 HAMBURG.

NOCH FRAGEN? BITTE MELDE DICH!

SEGA



Dropzone gehört zu der Sorte von Spielen, die einfach nicht totzukriegen sind. Spielerisch stellt dieser Titel ein Defender-Pendant da, jenes Arcadespiel, das bereits 1981 in die Spielhallen kam und für Furore sorgte. Wie

Word Up

Dieser Oldie ist der klare Beweis dafür, daß es keiner aufwendigen Technik bedarf, um Spiellaune zu erzeugen. Das Gameplay ist so erfrischend einfach, daß für eine Runde Dropzone

eigentlich immer genügend Zeit und Motivation da ist. Vorsicht: Dieses Actionspiel erfordert aufgrund des Tempos erstklassige Reaktionen.



BEREITS AUF DEM
beim großen Vorbild habt ihr es
C 64 BEGEISTERTE
als Wachposten in einem vollbe-
DIESER TITEL IN DEN
weglichen Raketensitz mit einer
ACHTZIGER JAHREN
riesigen Armee von Außerirdi-
VIELE USER.

Dropzone

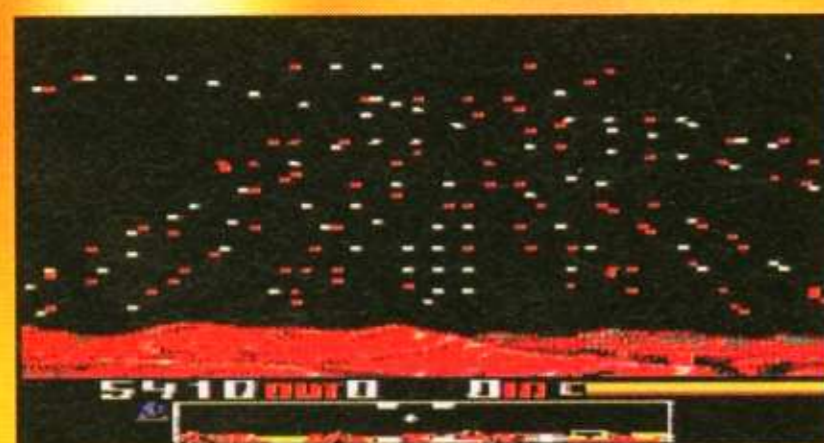
schen zu tun. Während eurer Patrouille müßt ihr versuchen, acht wertvolle Eier von der Planetenoberfläche einzusammeln und unversehrt zur Basis zurückzubringen. Doch auch die Außerirdischen haben leider eine Vorliebe für diese seltenen Objekte entwickelt, denn nach der Einnahme

dieser Eier werden aus ihnen besonders aggressive Kreaturen. Daher solltet ihr immer ein Auge auf den Radarschirm werfen, um festzustellen, wo ein Eindringling als nächstes versucht, ein Ei zu stehlen. Neben der Laserkanone stehen euch noch sogenannte „Smartbomben“ (zerstören alles, was sich gerade auf dem Screen befindet) und ein Schutzschild (START-Taste) begrenzt zur Verfügung. Verloren habt ihr übrigens automatisch, wenn sämtliche Eier den Aliens zum Opfer gefallen sind.

45



Der Radarschirm ist euer wichtigstes Hilfsinstrument.



In Sachen Technik wurde gegenüber der C 64er-Variante wenig verändert.

Hot-Spot

Simpel, schnell und packend, das ideale Spiel für unterwegs.

Check Up

Game Gear
2 MBit



Dropzone Shoot 'em Up
Hersteller: Codemasters Tel. -
Release: August Preis: DM 89,95

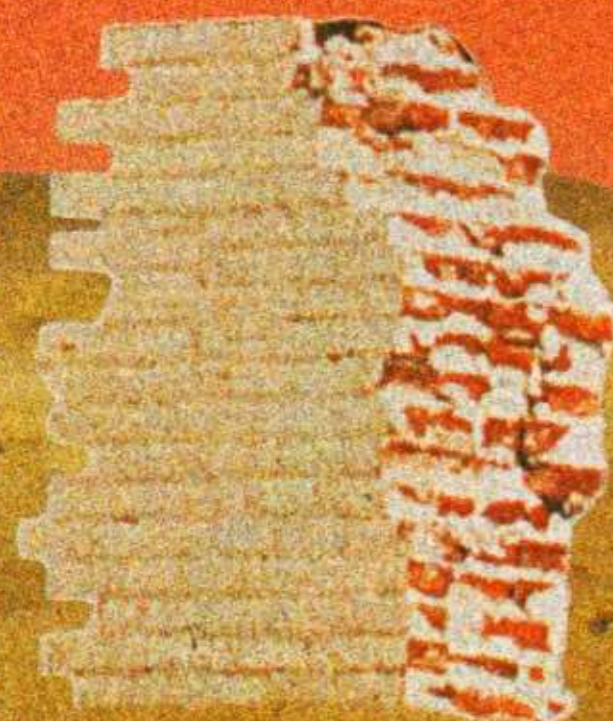
Spieler 1
Levels 20
Save Game -

Besonderheiten ...Uralt, C64-Klassiker, deftiger Schwierigkeitsgrad

Grafik 46%
Sound 49%
Gesamt 71%

Trotz des hohen Schwierigkeitsgrads immer wieder spaßig.

Willkommen im Empire State Building



Den berühmten Filmregisseur Yosemite Sam trifft fast der Schlag, als er eines Tages bei Arbeitsbeginn den Safe aufgebrochen vorfindet. Seine zwölf

DAS PROMINENTESTE

Golden-Cartoon-Auszeichnungen

MITGLIED DER

sind verschwunden. Übeltäter Pro-

LOONEY TUNES IM

fessor Duck Brain will dafür nun

AUFREGENDSTEN

eine Million Dollar Lösegeld

8-BIT-ABENTEUER.

haben. Über seinen alten Kumpel Daffy Duck will Sam aber etwas billiger an seinen ganzen Stolz kommen. Mit der Bubble Gun bewaffnet, macht sich Daffy auf nach Hollywood, in sein bislang aufregendstes Abenteuer.

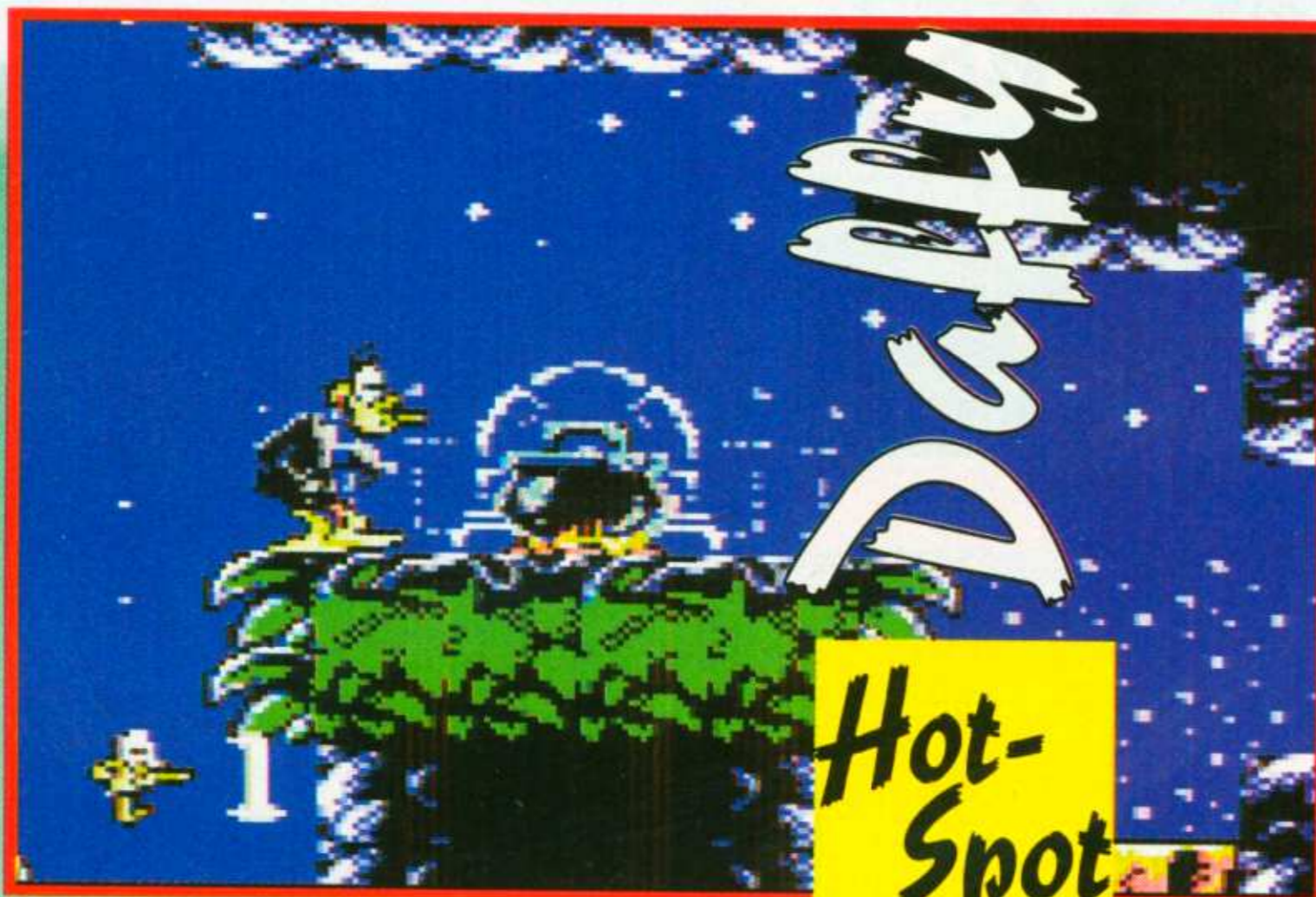
Drei Levels mit jeweils zwei Sets, die wiederum aus drei Szenenbildern bestehen, muß Daffy in typischer Jump & Run-Manier über-



Daffy Duck in Hollywood

Mit der Bubble Gun kann man die Gegner in Blasen einhüllen.

winden. Jeder Level stellt ein anderes Filmszenario dar. Der Entorzist, ein typischer Gruselfilmschinken, Skalpprobleme, ein Westernstreifen, und ein Kung Fu-Film sorgen für Abwechslung. Selbstverständlich sind Gegner, Grafik und Musik an die Atmosphäre der Filme angepaßt. Natürlich hat er nicht nur die Bubble-Gun, mit der er Gegner in große Blasen verwandeln kann. Zauberfeen, Feuer, Seifenblasen, Beschleuniger und verschiedene Blasen-Varianten helfen Daffy auch recht ordentlich.



Gruselmusik und untote Gegner warten im Level 'Der Entorzist' (links).

Per Fallschirm segelt Daffy Duck in die verschiedenen Szenarien (rechts).

Hot-Spot

Witzig aufgemachte Jump & Run-Kost mit einem köstlich animierten Daffy Duck lädt zum Spielen ein.

Word Up

Die Idee mit den verschiedenen Filmszenarien läßt Daffy Duck in Hollywood aus der Masse der üblichen Jump & Runs herausragen. Das Probe-Team leistete gute Arbeit und lieferte ein

Check Up

Master System
4 MBit



Game Gear
4 MBit





Daffy Duck
Hersteller: Sega
Release: August

Jump & Run
Tel. 040-2270961
Preis: DM 89,95

Spieler 1
Levels 3 - 6
Save Game Paßwort
Besonderheiten ...Tolle Animation, deutsche Texte

Grafik **79%**

Abwechslungsreiche, farbenfrohe Hintergründe und witzige Animationen können gefallen.

Sound **73%**

Sechzehn Melodien und achtundzwanzig Effekte sorgen für Ohrenschaus.

Gesamt **74%**

Die Jagd nach den zwölf Golden-Cartoon-Auszeichnungen ist recht spaßig und für Looney Tunes-Fans ein sicherer Hit.



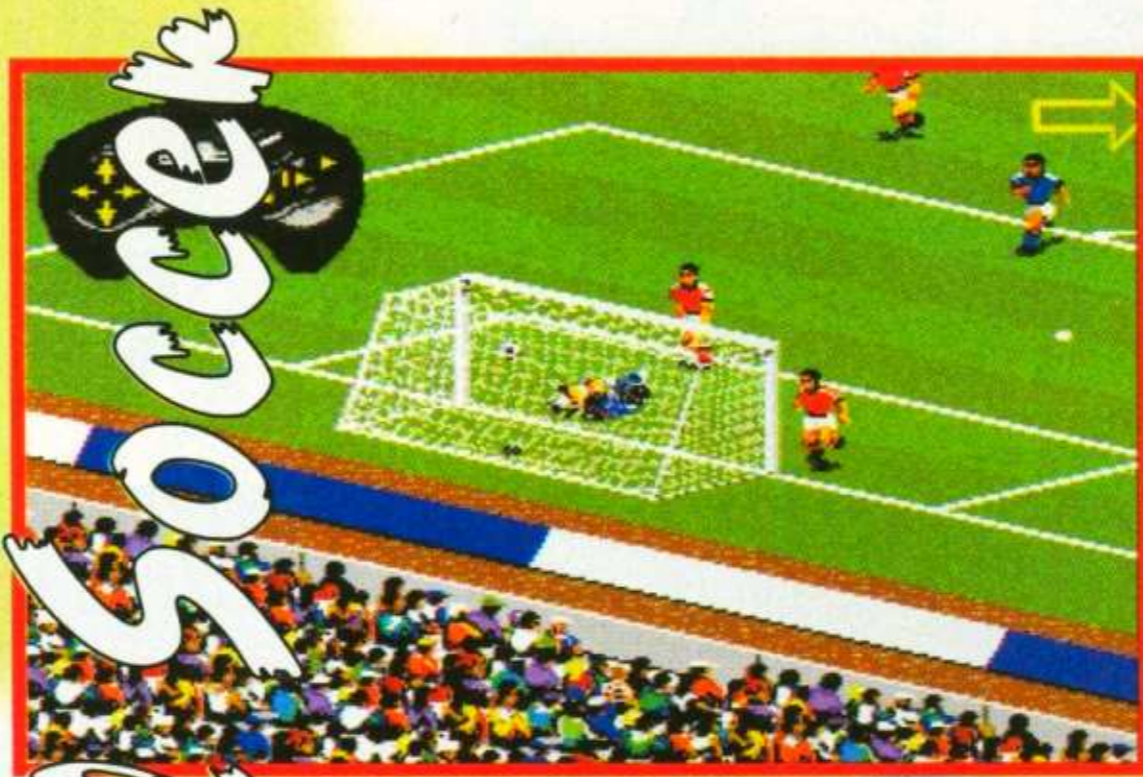
technisch gelungenes Comic-Spiel ab, das sich 8-Bit-System-Besitzer nicht entgehen lassen sollten.



Hans



Zuerst fällt natürlich das digitalisierte Intro auf, das mit Szenen der 90 -WM in Italien auf das Spiel einstimmt. Statt 49 (MD-Modul) bzw. 30 (SNES-



Fifa International Soccer

Die Zuschauer haben ebenfalls eine Überarbeitung erfahren.

Neuerungen. Auf dem Platz fallen gleich mehrere Dinge auf. CD-bedingt gröhlen die Zuschauer jetzt in digitalisierter Form um die Wette, doch Aktion und Akustik passen leider nicht mehr zusammen. Überarbeitet wurde auch die Grafik; so hat man die Trikots zusätzlich mit Streifen verziert und vor allem die Übermacht der Oranges lobenswerterweise aus der Zuschauermenge verbannt. Letztere feuert jetzt die Heimmannschaft in deren Nationalfarben an und schwenkt zusätzlich auch deren Fahnen. Des weiteren laufen die Sprites eine ganze Ecke schneller über den Platz, was leider auch zur Folge hat, daß der Spielablauf bei weitem nicht mehr so flüssig und rund erscheint wie auf dem Modul. Geheimnisvoll gibt sich die Möglichkeit, insgesamt acht spielbeeinflussende Optionen mittels eines Paßwortes oder einer bestimmten Tastenkombination aufzurufen, doch wollen wir euch dazu nicht mehr verraten.

**Willkommen
in
Las Vegas**

KANN DAS BESTE

Modul) warten auf dem Silberling

SPORTSPIEL ALLER

insgesamt 64 Teams darauf, mit

ZEITEN NOCH BESSER

euch die verschiedenen Modi

WERDEN?

anzugehen. Diese bieten ebenso wie das Optionenmenü keine



Das Intro mit Digisequenzen aus der WM 94 ist äußerst rasant.

Check Up



FIFA Int. Soccer Sportspiel
Hersteller: E. A. Tel. 05241-24307
Release: — Preis: DM 120,-

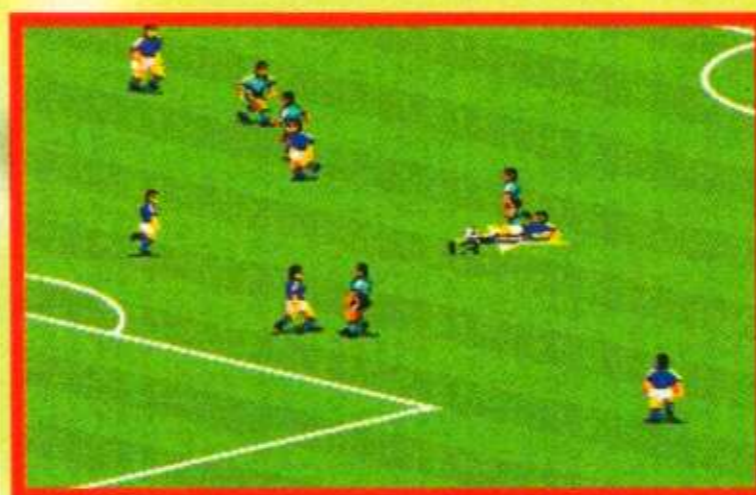
Spieler 1-4
Levels
Save Game Paßwort
Besonderheiten Ruckelt mehr als die Modulversion!

Grafik 86%
Sound 86%
Gesamt 87%

Insgesamt gesehen ist die CD-Version verständlicherweise ein Rückschritt.

Hot-Spot

Wer ein Fußball-Spiel für sein Mega CD II sucht, kommt an diesem Spiel nicht vorbei. Die Modulvariante ist jedoch empfehlenswerter.



Die Trikots wurden nun mit modischen Streifen versehen.



SUPER ABO

- Monat für Monat die ganze Welt der SEGA-Spiele im Überblick ...
- ... früher als alle anderen...
- ... portofrei nach Hause!
- Nicht zu vergessen:
12 x 32 Seiten Tips & Tricks zum Sammeln.

Wer jetzt einen neuen Abonnenten für **SEGA MAGAZIN** gewinnt, bekommt als Prämie:

DAS DSCHUNGELBUCH

für MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM
oder GAME GEAR
(jeweils mit Zuzahlung s. Bestellcoupon).

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und ab damit an:
COMPUTEC VERLAG, Aboservice,
Postfach, 90327 Nürnberg.

Oder einfach
Abokarte im Heft
benutzen!

Ja, ich will das SEGA MAGAZIN-Abo
(DM 59,-/Jahr) für mindestens 1 Jahr.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum 1. Unterschrift des neuen Abonnenten

Widerrufsbelehrung:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.**

Datum 2. Unterschrift des neuen Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos DM 59,-:
(bitte ankreuzen)

Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr. _____

BLZ _____

Gegen Rechnung

Neuer Abonnent war in den letzten 3 Monaten nicht Abonnent von SEGA MAGAZIN. Bitte schicken Sie **DAS DSCHUNGELBUCH** für (bitte nur ein System ankreuzen!)

MEGA DRIVE (Art.-Nr.:1022), Zuzahlung: DM 89,-

MASTER SYSTEM (Art.-Nr.:1025), Zuzahlung DM 59,-

GAME GEAR (Art.-Nr.:1024), Zuzahlung: DM 59,-

so schnell wie möglich (nach Bezahlung des neuen Abonnements) an:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Gewünschte Zahlungsweise der oben angegebenen Zuzahlung : (bitte ankreuzen)

Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr. _____

BLZ _____

Gegen Nachnahme

Bitte beachten: Aus rechtlichen Gründen dürfen neuer Abonnent und Prämienempfänger nicht ein und dieselbe Person sein!
Dieses Aboangebot gilt nur im Inland!

SM 0994

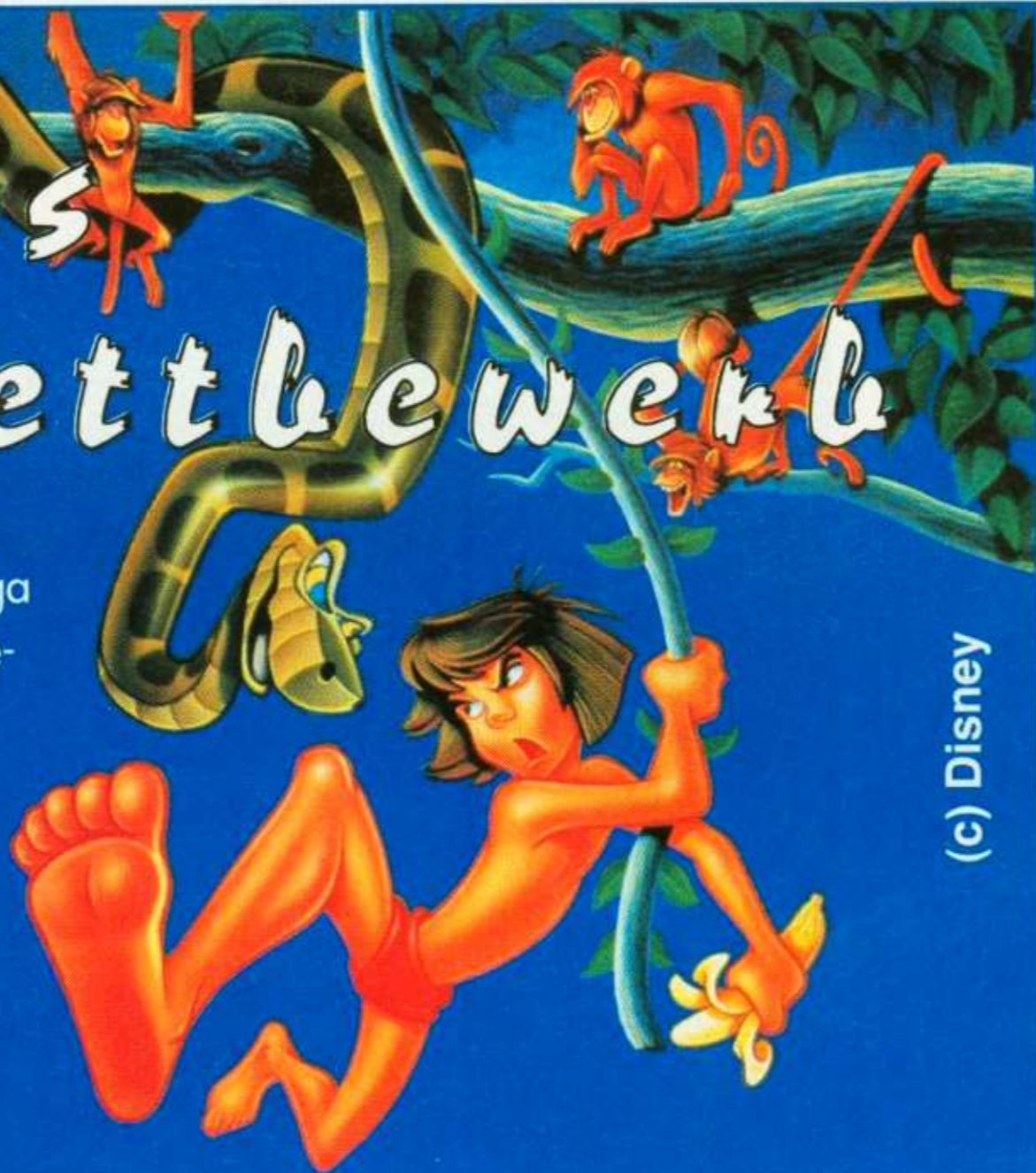
Widerrufsbelehrung:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg**

© Illustration „Dschungelbuch“ Walt Disney

COMPUTEC
VERLAG

Moglis Malwettbewerb

Seit wenigen Tagen ist die Mega Drive-Version von Virgins neuestem Disney-Spiel erhältlich. Bevor ihr nun mit Pauken und Trompeten in den Dschungel zieht, wollen wir mit euch noch einen kleinen Wettbewerb veranstalten.



(c) Disney

Was ist zu tun?

Nehmt den Malkasten, die Farbstifte, den Tuschefüller, denkt an das Dschungelbuch und haltet eure Gedanken in bildlicher Form fest. Malt uns nun, wie Mogli beispielsweise mit dem Tiger kämpft, oder vom Bären Baloo Boxtraining erhält. Zeichnet uns ein riesiges Bild in Farbe oder einen kleinen Comicstrip. Bastelt eine Figur aus Holz oder Knetmasse, fertigt ein Mobile, wir freuen uns über eure Werke.

Wohin damit?

Schickt eure Werke an nachfolgende Adresse:

SEGA Magazin

Kennwort: *Dschungelbuch*
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Computec Verlag oder Codemasters dürfen nicht daran teilnehmen.

Das gibt's zu gewinnen!

1. Preis:

Das Dschungelbuch: Mega Drive-Spiel, T-Shirt, VHS-Video Special Edition

2.- 5. Preis

Das Dschungelbuch: Mega Drive-Spiel, VHS-Video Special Edition

6.-19. Preis

Das Dschungelbuch: VHS-Video, T-Shirt

20. Preis

Das Dschungelbuch: VHS Video

Das Dschungelbuch ist grafisch sicherlich das derzeit schönste Mega Drive-Spiel.



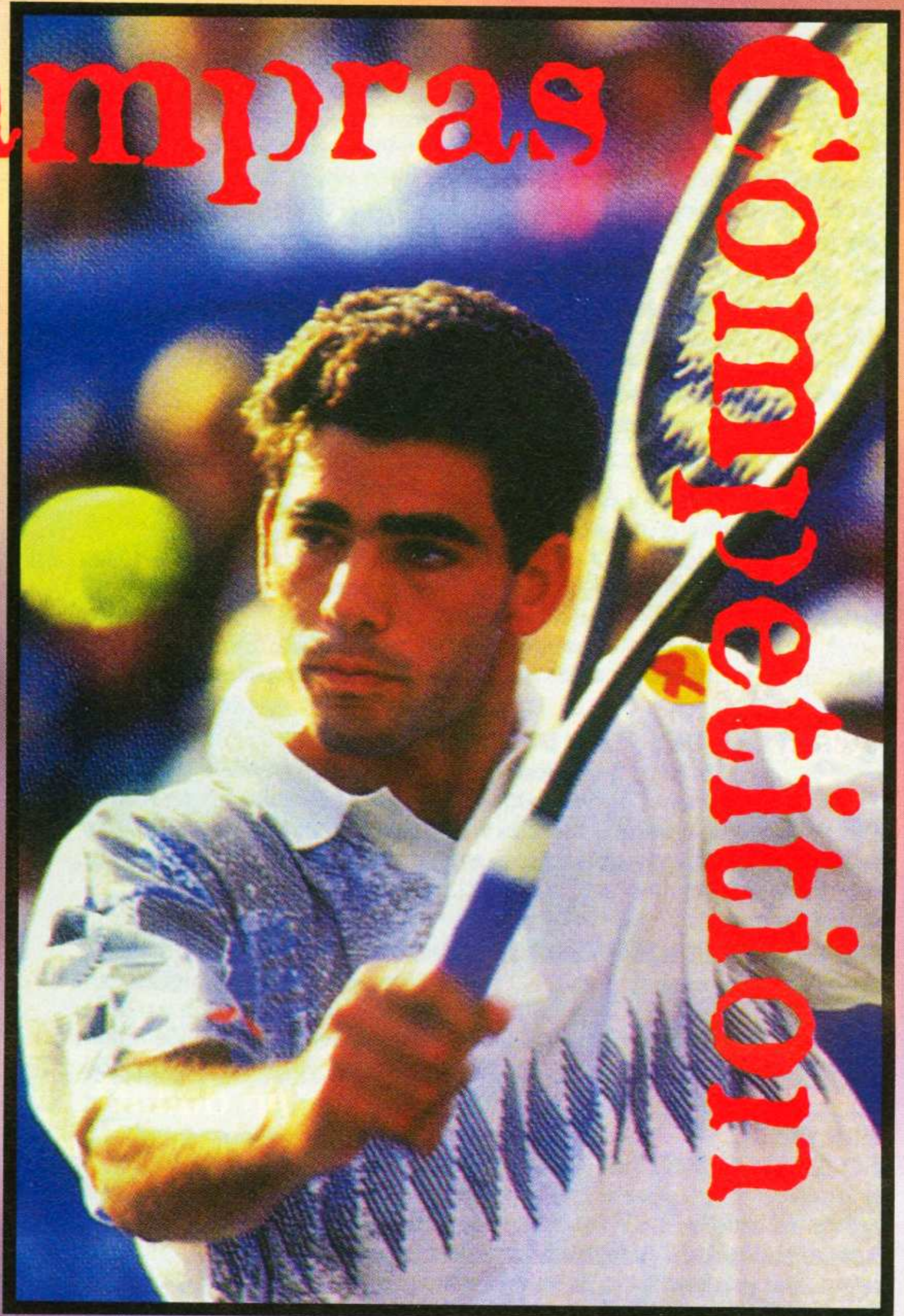
Willkommen
im
Central Park



Pete Sampras

Competition

Vorteil für Codemasters! Mit Pete Sampras Tennis für den Mega Drive, das in Ausgabe 7/94 eine Wertung von 81 % erhalten hat, erobern sie derzeit gerade die Verkaufscharts. Diesen Erfolg wollen wir mit diesem Gewinnspiel feiern!



Was müßt ihr tun?

Um an die prächtigen Preise zu kommen, müßt ihr natürlich auch ein bißchen was leisten. Wir haben uns fünf Fragen ausgedacht, die natürlich alle mit Codemasters-Spielen zu tun haben. Wer alle Fragen richtig beantwortet, gelangt in die Endausscheidung. Hier ist nun euer Zeichentalent gefragt. Malt uns ein Bild, das mit Pete Sampras Tennis auf dem Mega Drive oder dem Game Gear zu tun hat. Wer sich hier nun noch besonders auszeichnet, hat beste Chancen, den ersten Platz zu belegen. Die Jury nimmt dabei natürlich Rücksicht auf das Alter der Teilnehmer.

Die 5 Fragen:

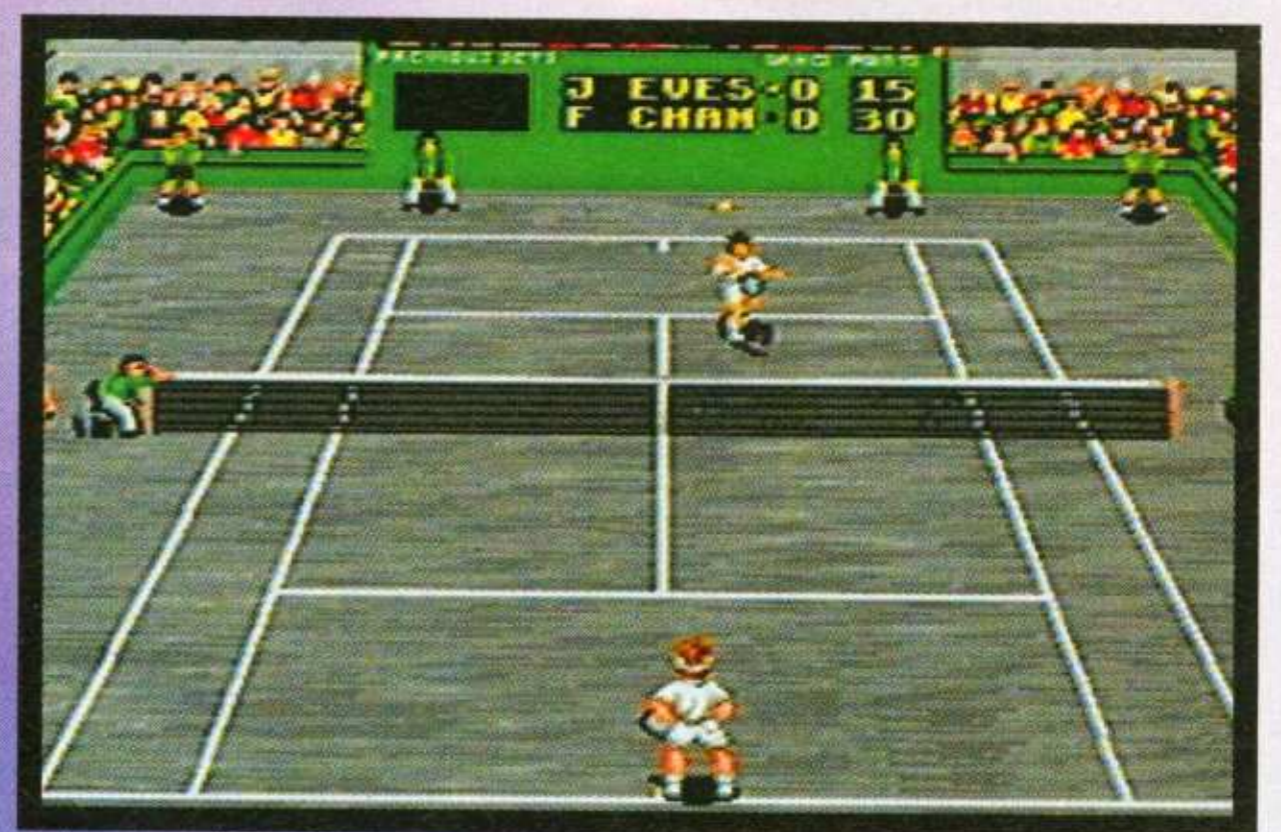
- | | | | | |
|---|---|---|--|--|
| Welches Rennspiel erhält dem nächst einen Nachfolger? | Wie viele Spieler können bei Pete Sampras gleichzeitig spielen? | Wie nennt sich das spezielle Mehrspieler-Modul? | Für welches System erscheint Pete Sampras Tennis dem nächst? | Aus welchem Land kommen die Codemasters? |
| 1. | 2. | 3. | 4. | 5. |

Wohin damit?

Schickt eure fünf Antworten zusammen mit euren Zeichnungen an nachfolgende Adresse:

SEGA Magazin • Kennwort: Codemasters • Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Computec Verlag oder Codemasters dürfen nicht teilnehmen.

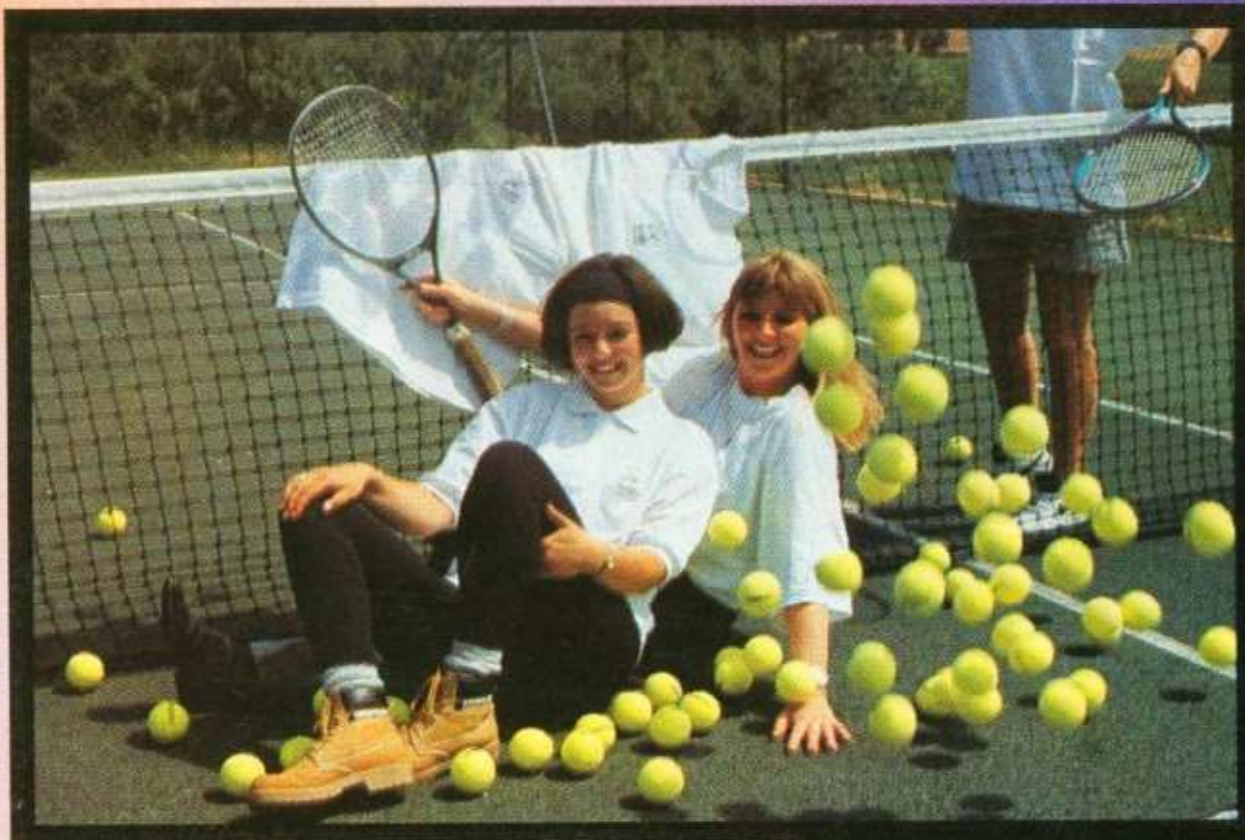


Vierspielermodus, knackige Sprachausgabe und rasante Ballwechsel stehen bei Pete Sampras an der Tagesordnung.

Pete Sampras Tennis ist sicherlich derzeit das beste Tennis-spiel auf dem Mega Drive.

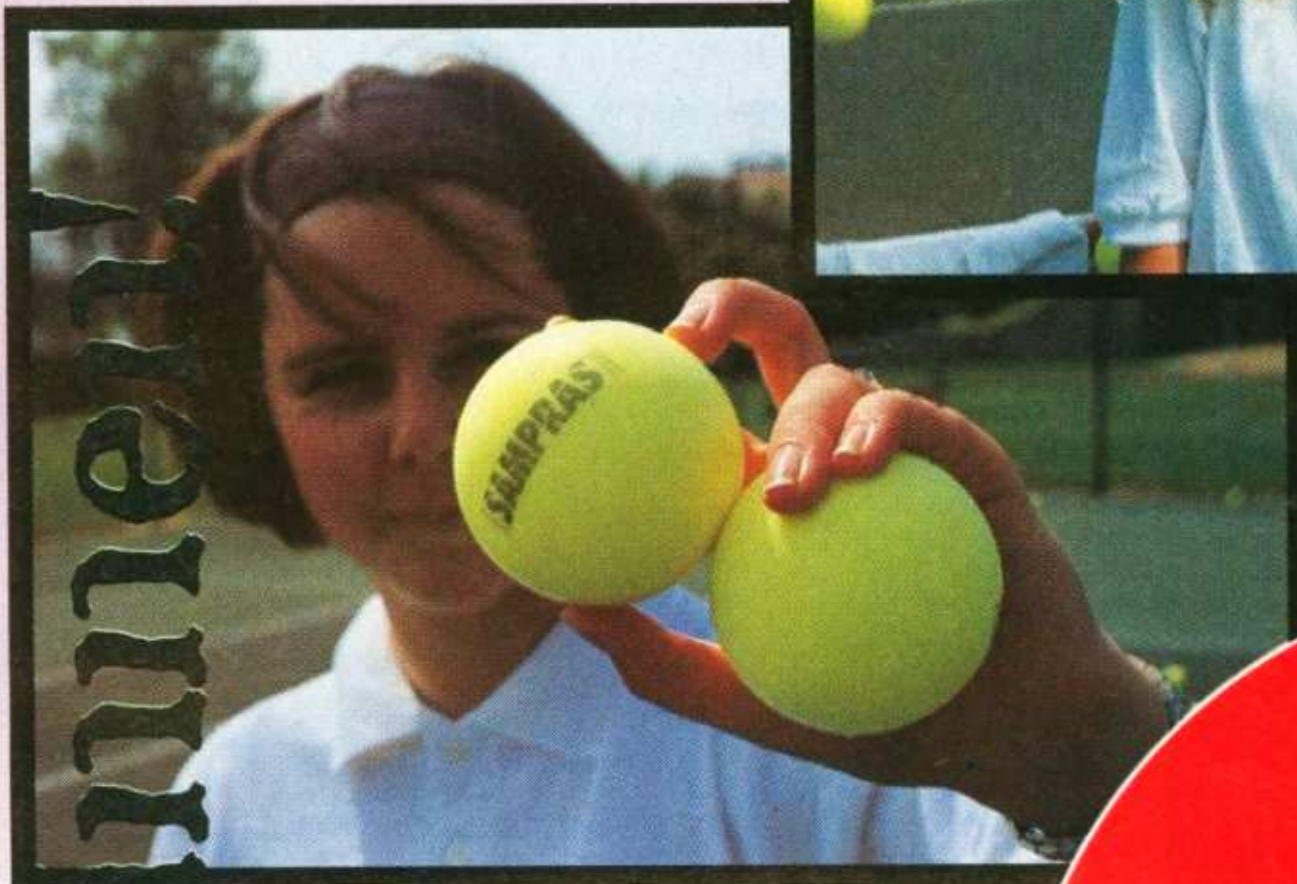


COMPETITION



Rich und Vickey von den Codies unter Filzball-Beschuß!

Steph (links), die PR-Managerin von Codemasters, und Shan sind völlig erschöpft. Am Netz hängen übrigens das Polo-Shirt und das T-Shirt, die es zu gewinnen gibt.



Diese Pete Sampras Tennis-Sponge-Bälle gibt's zu gewinnen.

Das gibt's zu gewinnen!

1. Preis

Je ein Multimega, Pete Sampras Polo Shirt, Pete Sampras Tennis-Sponge-Ball, Codemasters Pinbadge, Cosmic Spacehead Hyper-Colour-Shirt

2.-10. Preis

Je ein Pete Sampras Polo Shirt, Pete Sampras Tennis-Sponge-Ball, Codemasters Pinbadge, Cosmic Spacehead Hyper-Colour-Shirt

11.-20. Preis

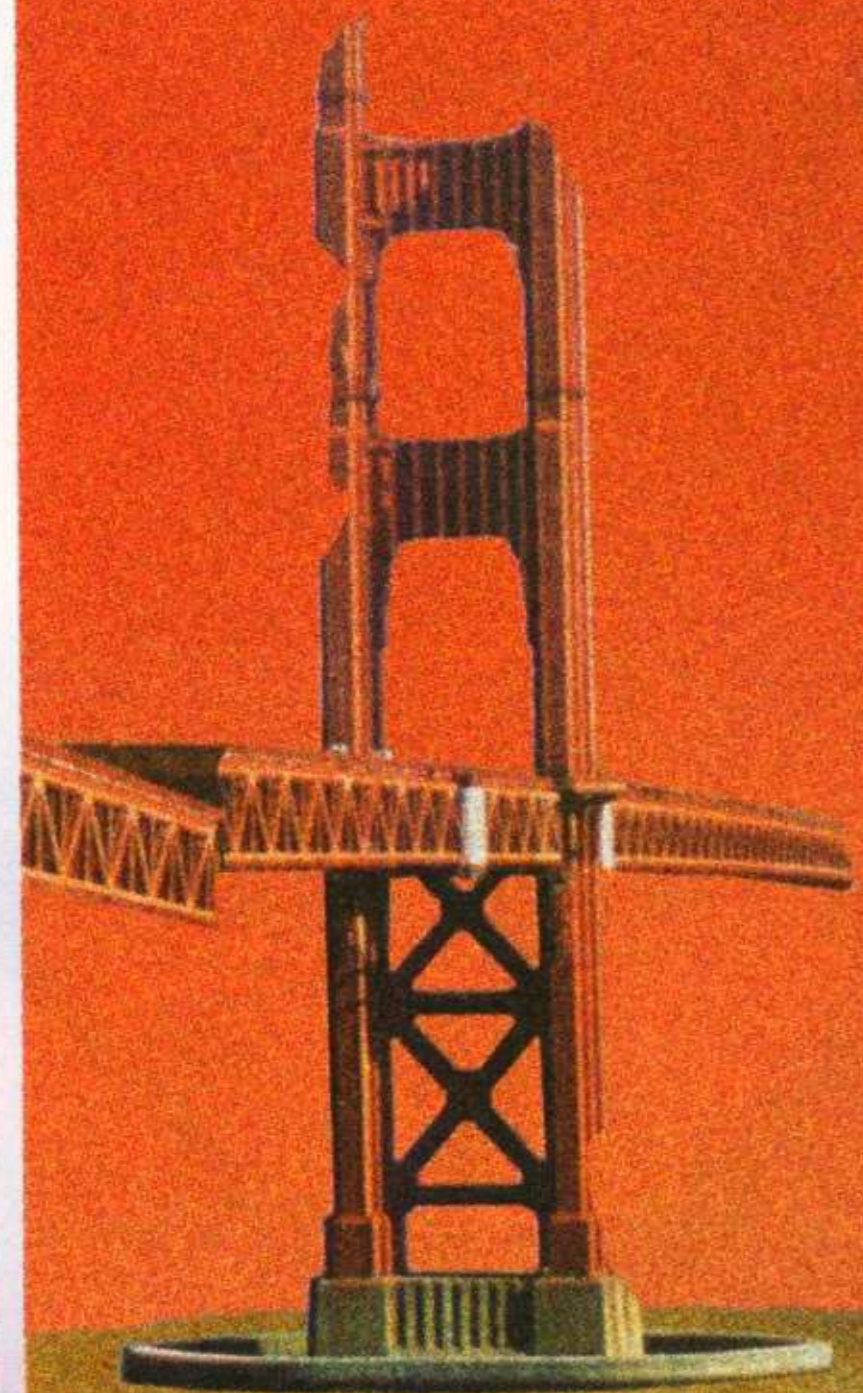
Je ein Sportsmaster-T-Shirt, Pete Sampras Tennis-Sponge-Ball, Codemasters Pinbadge, Cosmic Spacehead Hyper-Colour-Shirt



Demnächst wird Pete Sampras Tennis auf dem Game Gear erscheinen.



Willkommen auf der Golden Gate Bridge



URBAN STRIKE

THE SEQUEL TO JUNGLE STRIKE

Ihr Einsatz beginnt am 30.08.94.

Urban Strike ist ein Warenzeichen von Electronic Arts.

Pole Position!

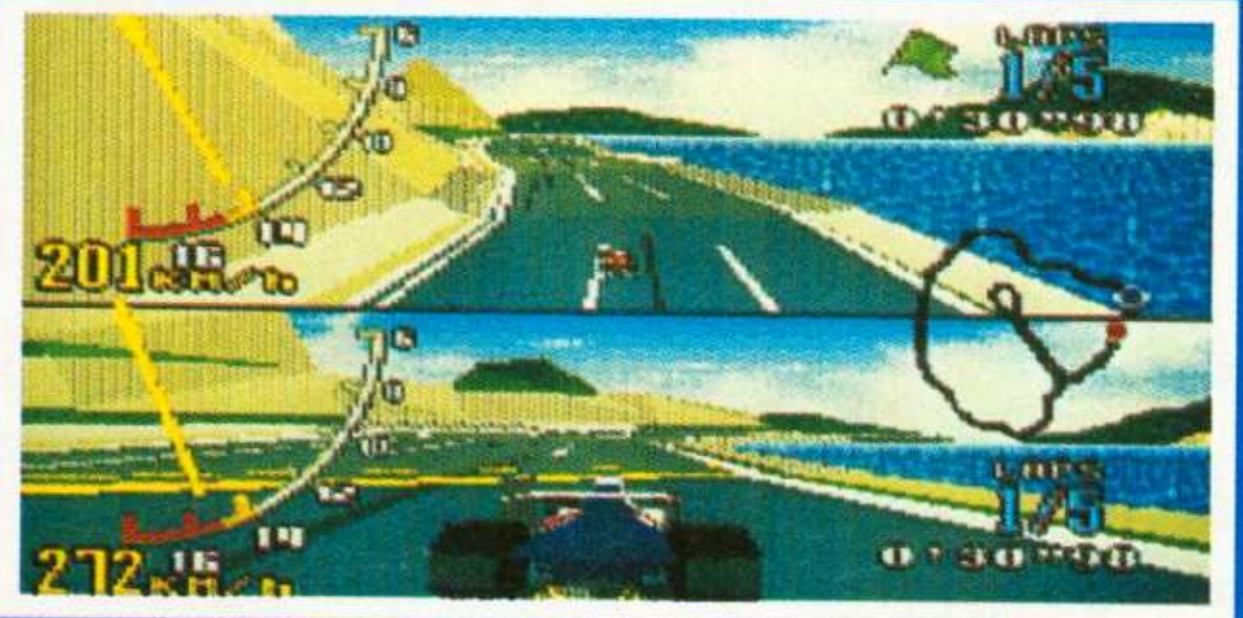
DIREKT AUS DER SPIELHALLE

EXKLUSIV FÜR MEGA DRIVE

MIT SEGA VIRTUA-PROCESSOR



Vier verschiedene Spielerperspektiven.



Split-Screen im 2 Spieler Modus.



Allein gegen 15 Fahrer und die Uhr.

Ja, der **INFOSERVICE** soll mich informieren, denn ich will mehr über SEGA wissen.

Ich heiße und wohne in

Ich bin Jahre alt und spiele auf

Mega Drive,
 Mega CD,
 Master System,
 Game Gear.

Coupon ausschneiden und ab an SEGA

Postfach 30 55 68

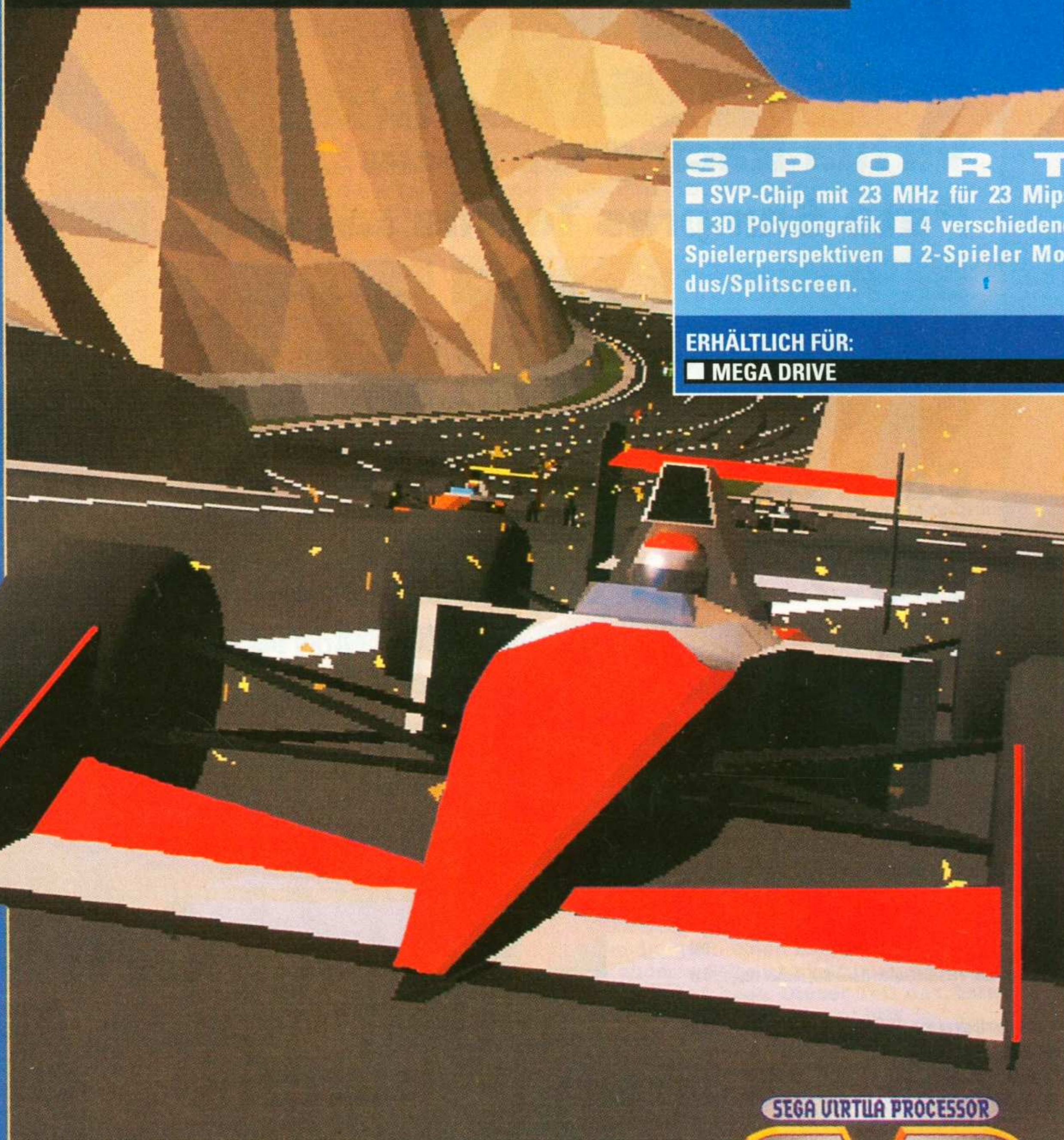
in 20317 Hamburg schicken.

Es lohnt sich.

SM 6/94

W
I
R
T
U
A
R
A
C
I
N
G

Virtua Racing™



S P O R T

- SVP-Chip mit 23 MHz für 23 Mips
- 3D Polygongrafik
- 4 verschiedene Spielerperspektiven
- 2-Spieler Modus/Splitscreen.

ERHÄLTICH FÜR:

- MEGA DRIVE

SEGA VIRTUA PROCESSOR

SVP

SEGA



PLAYERS GUIDE

Jungle Book Seite 225-232

Mystery Mansion Seite 233-238

World Cup USA 94 Seite 239

Virtua Racing Seite 240-244

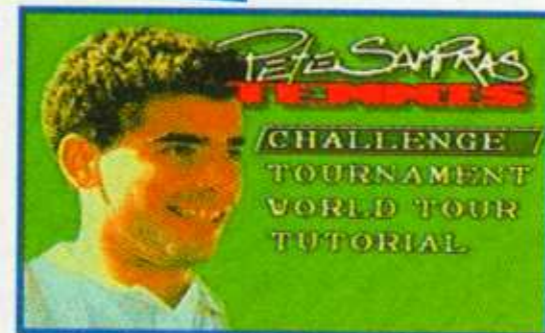
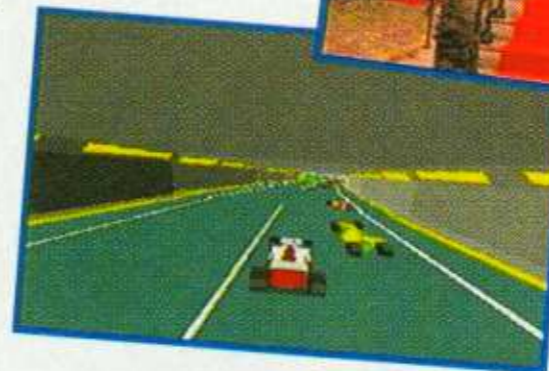
Pete Sampras Tennis Seite 246-247

Dr. Robotnik's MBM Seite 248-249

NBA Showdown '94 Seite 250-251

Combat Cars Seite 252-253

Castlevania Seite 254-255



CODES



FREEZERS

Seite 256

Battletoads
B.O.B.
Bulls vs. Blazers
Dracula Unleashed
Dragon's Revenge

Pink Panther
Streets of Rage 3
Dr. Robotnik's MBM
The Lucky Dime
Caper

Ariel the Little
Mermaid
Boxing legends of the
Ring
Castlevania

Bloodlines
EA Hockey
Fire Shark
Landstalker
Toki

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

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

Gesamt DM ___

zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM6,-/Ausland DM13,-) DM ___

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM ___

bar (Geld liegt bei)

per V-Scheck

per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr DM 7,50)

Coupon bitte schicken an:

**Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg**

Name.....

Straße.....

PLZ Wohnort.....

Datum/Unterschrift.....

JETZT SAMMELN!

- für deine Power-Tips aus dem SEGA Magazin
- für die wichtigsten 320 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-

**VON SPIELEPROFIS
FÜR SPIELEPROFIS !!!**



Die Nation wurde vom Dschungelbuch-Fieber gepackt. Wir haben für Virgins Ausführung des klassischen Walt Disney-Films einen präzisen Spielführer zusammengestellt.

Level 1 - Jungle By Day



1. Die Anzahl der Edelsteine, die du zur Vervollständigung des Levels einsammeln mußt, hängt vom gewählten Schwierigkeitsgrad ab. Im einfachen brauchst du 8 Edelsteine, im mittleren 10 und im höchsten Schwierigkeitsgrad 15 Edelsteine.



2. Wenn du auf ein großes Bündel Bananen stößt, mußt du dir die stärkste Waffe zu eigen machen und die Bananen einsammeln, die deine Waffen wieder aufladen.



3. Sammle die Maske ein und benutze sie später im Spiel, wenn du von einer Horde von Feinden angegriffen wirst. Durch die Maske erlangst du vorübergehend Unbesiegbarkeit. Ein Zähler zeigt an, wieviel Zeit noch übrig ist.

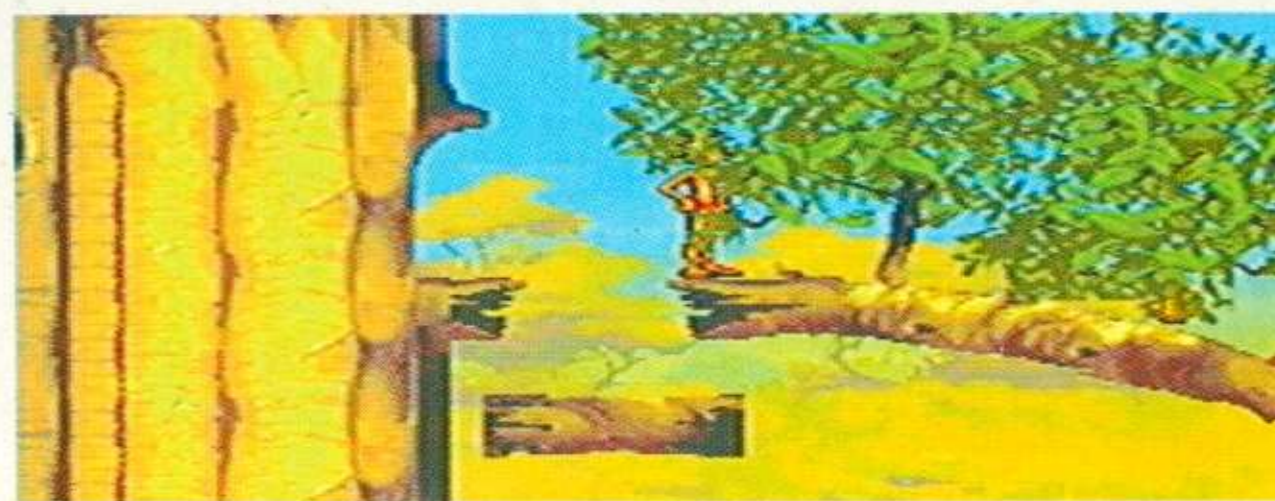


4. Um den Jungle-Level zu vervollständigen, mußt du genügend Edelsteine einsammeln. Gehe ins obere linke Eck und sammle das extra Leben ein. Es wird dir auf deiner Reise helfen.

Level 2 - The Great Tree



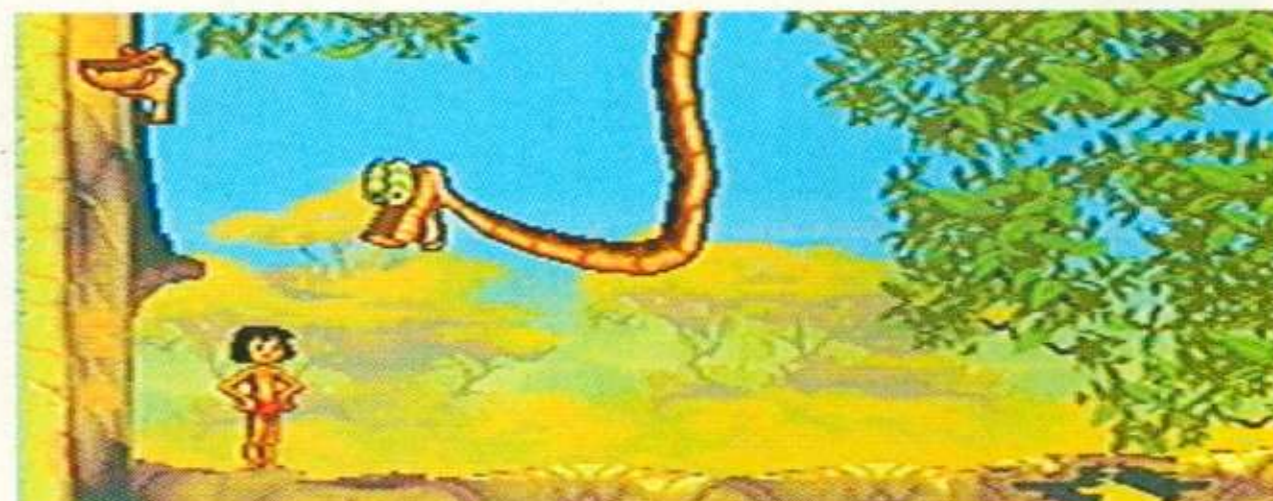
1. Drehe dich um und wandere beim Start des The Great Tree-Levels nach links, um den Edelstein einzusammeln, der sich in dem Blattwerk versteckt hält. Klettere die Reben nach rechts hoch und sammle einen 2. Edelstein ein.



2. Paß auf, wenn du durch einen Baum wanderst, denn der Ast auf der anderen Seite ist nicht immer so stabil, wie du zuerst gedacht hast. Dieser Teil des Astes rutscht weg, sobald du über ihn gerannt bist.



3. Um einige höhere Teile des Baumes zu erreichen, mußt du durch den Baumstamm hochreisen. Wenn du vor dem Loch im Baumstamm stehst, mußt du hoch drücken, um hineinzukommen und um hoch oder runter gebracht zu werden.



4. Nachdem du die gewünschte Anzahl von Edelsteinen eingesammelt hast, mußt du deinen Weg bis in die Baumkrone fortsetzen, wo du die hypnotisierende Schlange Kaa besiegen mußt.



JUNGLE BOOK

MYSTERY MANSION

WORLD CUP USA 94

VIRTUAL RACING

PETE SAMPRAS TENNIS

DR. ROBOTNIK'S M3M

NBA SHOWDOWN

P4

CASTLE VANIA

JUNGLE BOOK

Level 3 - The Dawn Patrol



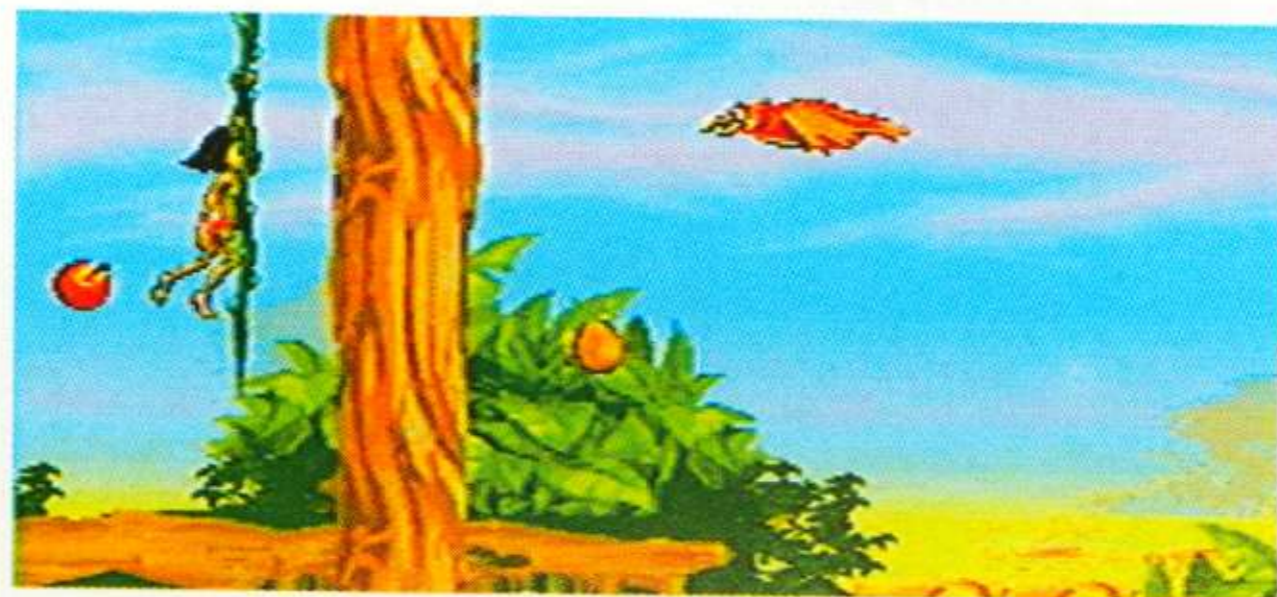
1. Es gibt 2 Möglichkeiten, den 3. Level zu durchqueren. Die 1. wäre, auf dem Rücken eines Elefanten zu reiten. Hüte dich vor einigen von ihnen, da diese mit ihrem Rüssel Wasser auf dich spritzen.



2. Die 2. Möglichkeit ist, Dawn Patrol durch die Bäume zu durchqueren. Springe von Ast zu Ast, benutze die Lianen und klettere unter den Ästen entlang.



3. Nicht alle Edelsteine sind leicht zu finden. Viele von ihnen sind im Blattwerk der Bäume versteckt. Andere wiederum kannst du hinter den Baumstämmen finden. Benutze als Hilfe den Edelsteinsucher in der unteren rechten Ecke.



4. Viele Vögel fliegen im Level umher. Sie bereiten Mogli viel Ärger. Wenn du einen Vogel siehst, mußt du ihn angreifen, bevor er überhaupt eine Chance bekommt, dir in den Weg zu fliegen.

Level 4 - The River



1. Der Fluß birgt eine Anzahl von Gegenständen, die dir ermöglichen, ihn zu überqueren. Eiers davon ist das Seerosenblatt. Du mußt jedoch schnell runterspringen, da das Seerosenblatt sinkt, sobald du auf ihm gelandet bist.



2. Wenn du in einem Level bemerkst, daß dir die Zeit ausgeht, mußt du das Gebiet nach einer dieser Uhren durchforsten. Wenn du sie einsammelst, geben sie dir zusätzlich 30 Sekunden.



3. Der Fluß bringt ein paar neue Feinde mit sich - einer davon ist das Krokodil. Wenn du auf seinem Rücken reitest, mußt du voraussahnen können, wann das Krokodil sein Maul aufreißt. Sonst wirst du verletzt!



4. Wenn du genug Edelsteine eingesammelt hast, mußt du dir den Weg nach unten rechts bahnen, um Balu zu treffen. Du mußt Balu von 3 Schildkrötenpanzern, die sich im Wasser befinden, aus angreifen. Einer davon sinkt, wenn Balu springt.



JUNGLE BOOK

Level 5 - Baloo and River



1. Nachdem du den Level links auf einem Vorsprung begonnen hast, mußt du auf Baloos Bauch springen, während er auf seinem Rücken stromabwärts treibt. Viele Vögel und springende Fische versuchen, dich runter- und ins Wasser hineinzustoßen.



2. An Land siehst du herumlaufende Stachelschweine. Hüte dich vor ihnen - sie sind sehr gefährlich! Sie krümmen ihren Rücken und feuern Spikes auf dich. Schalte sie aus, bevor sie dich erwischen!



3. Wenn du runterfällst, mußt du versuchen, zum Fuße eines Baumes zu gelangen. Dies ist möglicherweise der einzige Weg, auf dem du nicht ins Wasser fällst. Denn fast alle Bäume wachsen auf festem Boden.



4. Diese Bienenschwärme können Mogli ernsthafte Probleme bereiten. Sobald du ihnen begegnest, werden sie dich verfolgen. Du mußt hochspringen und deine Waffe auf den Schwarm werfen, um dich von der Bedrohung zu befreien.



5. Bei deinem Versuch, bestimmte Teile der Gegend zu erreichen, mußt du Eigeninitiative ergreifen. In diesem Beispiel mußt du vom Ast eines Baumes auf die Rebe springen.



6. Wenn der Schwierigkeitsgrad hoch eingestellt ist, mußt du in die obere linke Ecke des Gebietes gehen, um den Edelstein einzusammeln, der in dem Blattwerk versteckt ist. Vorsicht! Befreie dich zuerst von den angreifenden Affen.



7. Wenn du alle Edelsteine eingesammelt hast, kannst du in den Bonuslevel am Ende hineingehen. Dazu mußt du auf Baloos Bauch reisen und die so schwer erreichbaren Edelsteine einsammeln.



8. Wenn du den Schlangen auf den Leveln zu nahe kommst, bespucken sie dich mit Gift. Um dich von diesen Schädlingen zu befreien, mußt du schnell 4 Bananen hintereinander auf sie werfen. Wenn die Schlange besiegt ist, läßt sie ein Bild für dich zurück.



JUNGLE BOOK

Level 6 - The Tree Village



1. The Tree-Level gleicht sehr dem The Great Tree-Level. Außer, daß du weiter nach rechts und nicht so hoch hinaus wanderst.. Vergiß nicht, das ganze Gebiet nach Edelsteinen abzusuchen - sie sind hier besser versteckt!



2. Du wirst schnell bemerken, daß die Affen und anderen Feinde dir gegenüber einen großen Vorteil haben - sie können ihre Waffen auf dich runterfeuern. Ducke dich vor den Wurfgeschossen, springe schnell hoch und bewerfe die Affen mit deinen Bananen.



3. Die schlaun, getarnten Eichhörnchen, die fliegen können, erlebst du auf diesem Level das 1. Mal. Wenn du von einem angegriffen wirst, mußt du schnell handeln. Denn in nur kurzer Zeit können sie großen Schaden anrichten. Wenn du eins siehst, mußt du alles, was du hast, auf es werfen.



4. Leider gibt es auf diesem Level keinen festen Boden. Die Sprünge von Baum zu Baum sind daher noch tückischer. Wenn du einen kleinen Sprung wagst, verlierst du 1 Leben. Springe also nur beherzt, damit jeder Sprung dein größter wird!



5. Wenn deine Gesundheit angegriffen ist, mußt du nach den roten Herzen im Level Ausschau halten. Eins ist unten rechts im plaziert - direkt über dem Neustart-Elefanten. Sei vorsichtig - du wirst von einem herunterhängenden Affen attackiert.



6. Es gibt viele Wege durch die Bäume. Einige davon kannst du nicht sehen. Drücke daher so oft du kannst gegen die Baumstämme. Wenn du dich im Baum befindest, solltest du hochspringen, da sich dort des öfteren Bilder versteckt halten.



7. Wenn du genügend Edelsteine eingesammelt hast, mußt du in die obere linke Ecke gehen. Betrete die hier gelegene Hütte. Du wirst über eine vorher unerreichbare Kluft transportiert. Setze deinen Weg nach rechts zum Wächter fort.



8. Nachdem du nach außen rechts gewandert bist, wirst du 3 aufeinander hockenden Affen begegnen. Sie verstecken sich hinter einem Schild. Greife sie an, sobald sie den Schild entfernen. Wenn sie sich auseinanderlösen, kannst du jeden einzeln besiegen.

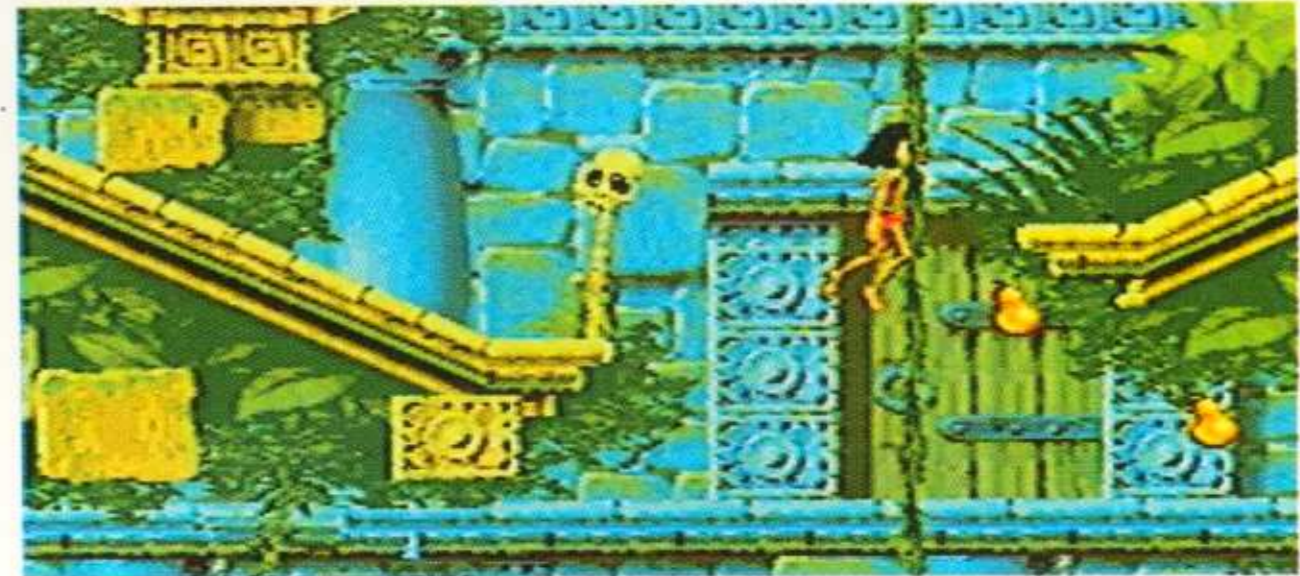


JUNGLE BOOK

Level 7 - The Ruins



1. Sobald du den Level startest, wirst du von jedem Stachelschwein angegriffen. Bereite dich darauf vor, vor den fliegenden Spikes in Deckung zu gehen. Vernichte den Teufel mit den Bananen.



2. Ein neues Merkmal von The Ruins sind die wirbelnden Schädel. Sie sind sehr gefährlich, denn du kannst sie nicht loswerden. Das einzige, was du tun kannst, ist, den auf dich zufliegenden Pfeilen auszuweichen und dich schnell aus dem Staub zu machen.



3. In The Ruins siehst du viele von diesen zusammengerollten Schlangen. Sie spielen bei der Vervollständigung dieses Levels eine wichtige Rolle. Sie dienen dir als Sprungfedern und werfen dich in die Luft, sobald du auf sie trittst.



4. The Ruins ist ein unsicheres Gebiet. Wenn du dem Rand eines Vorsprungs zu nahe kommst, rutscht er oft weg. Bereite dich für den Fall, daß eine Plattform abbröckelt, auf einen Notsprung vor.



5. Glücklicherweise hat dieser Level einen Boden - du kannst wenigstens nicht in den Tod stürzen! Aber wie auch immer - es gibt viele Hindernisse zu überwinden, wie zum Beispiel Pfeile, die von der Decke fallen. Gehe schnell an ihnen vorbei.



6. Außer Pfeilen gibt es am Boden viele Schätze, die du einsammeln kannst. Wenn du nach außen rechts wanderst, wirst du ein Herz und einen Edelstein sehen. Benutze die aufgerollte Schlange, um abzuspringen. Beeile dich - sonst stürzt ein Stachelschwein runter und greift dich an!



7. Wenn du nach rechts wanderst und diese zusammengerollte Schlange benutzt, um hochzuspringen, kannst du das extra Leben einsammeln, das hinter der antiken Säule versteckt ist. Und nochmals wirst du vom Stachelschwein angegriffen, wenn du zu lange brauchst.

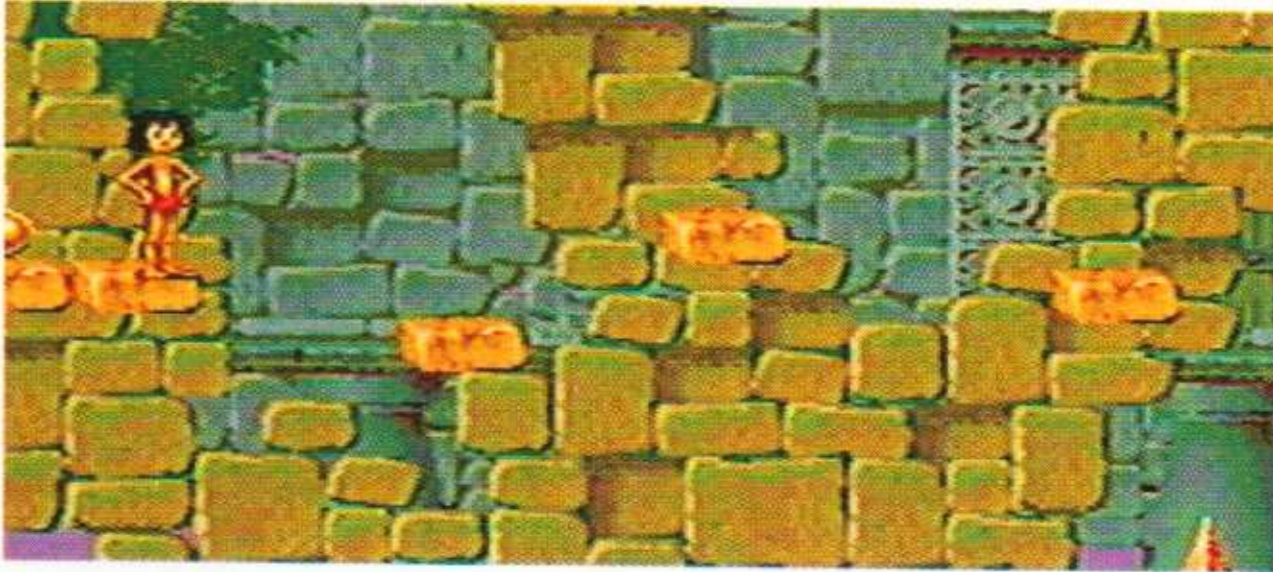


8. Um diesen ziemlich kniffligen Level zu beenden, mußt du dem Gift der Skorpione ausweichen, die die Ruinen in großer Anzahl bewachen. Sie sind schwer zu erkennen, da sie sehr klein sind. Sei auf der Hut!



JUNGLE BOOK

Level 8 - Falling Ruins



1. Bevor du den Falling Ruins-Level startest, mußt du dich auf ein paar sehr hektische Sprünge vorbereiten. Jeder Sprung muß ein Treffer sein. Wenn du auf die Spikes unten fällst, bedeutet dies deinen sicheren Tod.



2. Nachdem du deinen Aufstieg gestartet hast, kannst du die übriggebliebenen Ruinen als Trittsteine benutzen. Sie sind nicht so trittfest, wie du vielleicht dachtest! Springe schnell von wackelnden Steinen hinunter. Denn das ist ein sicheres Zeichen dafür, daß sie dabei sind, abzubröckeln.



3. Auf deinem Weg durch den Level kommst du zu beweglichen Steinen. Glücklicherweise zerbröckeln sie nicht, nachdem du auf sie gesprungen bist. Wie auch immer, da sie ständig in Bewegung sind, erschwert dies deinen Sprung nach unten..



4. Hier gibt es nicht viele Feinde, doch wenn du fällst, mußt du den Level neu starten. Glücklicherweise gibt es auf deinem Weg ein paar lebenswichtige Neustartpunkte. Benutze sie, wenn du sie siehst!



5. Die Ruinen führen Mogli rüber und hoch, wo du einen noch kniffligeren Teil vorfinden wirst. Du stoßt auf eine Reihe von 4 Blöcken. 2 von ihnen sind mit herausragenden Spikes versehen. Springe zwischen die Spikeblöcke!



6. Wenn du höhere Gebiete erreichst, hast du mehr als eine Richtung zur Auswahl. Schlage in diesem Beispiel die linke Richtung ein, da die andere Seite in eine Sackgasse führt.



7. Wenn du den oberen Teil erreichst, wo Blöcke aufeinander gestapelt sind, werden Spikes zu einem großen Hindernis. Sei vorsichtig, denn der obere Block wird sehr schnell zerbröckeln und dich auf den Spikeblock darunter werfen.



8. Wenn du den oberen Teil erreichst, mußt du nach rechts wandern, um gegen König Louie zu kämpfen. Louie schlägt auf den Boden und wirft Felsstücke auf dich. Weiche ihnen aus und werfe gleichzeitig Bananen auf ihn. Wenn der Boden wackelt, fallen wertvolle Bilder vom Himmel, die du einsammeln kannst.



JUNGLE BOOK

Level 9 - Jungle By Night



1. Bei Nacht treffen neue Feinde ein, die dich angreifen werden. Zuerst kommen die boshafte Ratten. Sie greifen dich an und verfolgen dich einzeln oder in Scharen. Verbrauche alle deine Waffen, um diese Pest zu besiegen.



2. Da dich die Dunkelheit am Fortkommen hindert, wirst du gelegentlich auf freundliche Bienen treffen. Sie bilden eine Pfeilformation, um dir die richtige Richtung anzuzeigen.



3. Am Ende des Levels gibt es mehrere Vorsprünge, die du überwinden mußt. Auf ihnen befinden sich die immer gegenwärtigen Affen. Um dich von ihnen zu befreien, mußt du eine Banane auf sie werfen. Dadurch werden sie sich dir nähern und dabei von dem Vorsprung fallen.



4. Um einige der schwingenden Seile zu erreichen, mußt du an den Reben hochklettern. Die herunterhängenden Reben sind dunkel und dadurch in der Dunkelheit schwer zu erkennen. Sieh dich gründlich nach ihnen um, da sie zur Vervollständigung dieses Levels lebenswichtig sind.



5. Neu im Dschungel der Nacht ist auch die Eidechse, die über den Steinboden des Dschungels kriecht. Um diesen schlüpfrigen Genossen zu besiegen, springst du entweder auf ihn oder du gehst in die Hocke und wirfst eine Banane auf ihn.



6. Hauptsächlich kannst du dich anhand der hängenden Reben, der schwingenden Seile und durch das Klettern an der Unterseite von Plattformen und Ästen entlang bewegen. Manchmal mußt du auch mehrere dieser Vorgehensweisen ausüben, um voranzukommen.



7. Sammle dieses extra Leben ein, das auf der linken Seite (auf halbem Weg nach oben) plaziert ist. Um es einzusammeln, mußt du die Unterseite der Rebe hinaufklettern.



8. Wenn es dir schwerfällt, die höheren Teile des Dschungels zu erreichen, mußt du versuchen, die Reben hochzuklettern. Wenn du nicht mehr weiterkommst, springst du entweder zu dem Ast oder Vorsprung, der mit der Rebe verbunden ist.



JUNGLE BOOK

Level 10 - Wastelands



1. Schon beim Start des letzten Levels mußt du dich beeilen, oder du wirst auf der Stelle von einem Blitzschlag getroffen. Wie du dir vielleicht gedacht hast, wird dies deine Gesundheit beträchtlich beeinflussen.



2. Auch der Regen kann das Feuer, das über den Boden fegt, nicht löschen. Vermeide, über das Feuer zu gehen. Wenn du mit ihm in Berührung kommst, wirst du verletzt.



3. The Wastelands beheimaten noch grimmigere Kreaturen als die vorherigen Levels - den Geparden inbegriffen. Er wird auf dich springen. Oder kannst du ihn zuerst besiegen? Komme ihm aber nicht zu nahe, oder du bezahlst mit einem Leben!



4. Da das Ödland so spärlich ist, gibt es keine Blätter auf den Bäumen. Dies verschafft dir den Vorteil, deine Feinde eher als sonst zu erspähen. Dadurch kannst du sie besiegen, bevor sie dir zu nahe rücken.



5. Es gibt kein Blattwerk und nur ein paar Bilder zum Einsammeln. Sei sparsam mit deiner Munition und hebe dir deine stärksten Waffen bis zum Schluß auf.



6. Du mußt den Scharen von Feinden, die die Edelsteine bewachen, ausweichen - sie können sehr mächtig werden, und du kannst dich nur noch mit den dir gegebenen Mitteln verteidigen!



7. Nachdem du genug Edelsteine eingesammelt hast, triffst du den letzten Wächter. Dieses Mal ist es Shir Khan. Gib der Katze keine Chance zum Angriff und werfe alles, was du hast, auf sie!



8. Shir Khan wird vor- und rückwärts laufen und auf dich springen! Versuche, den Tiger vor seinem Sprung anzuspringen und deine Waffen von hinten gegen ihn zu werfen. Sei vorsichtig und ducke dich oder springe über die Powerwelle, die aus Shir Khans Klaue hervorgeht.





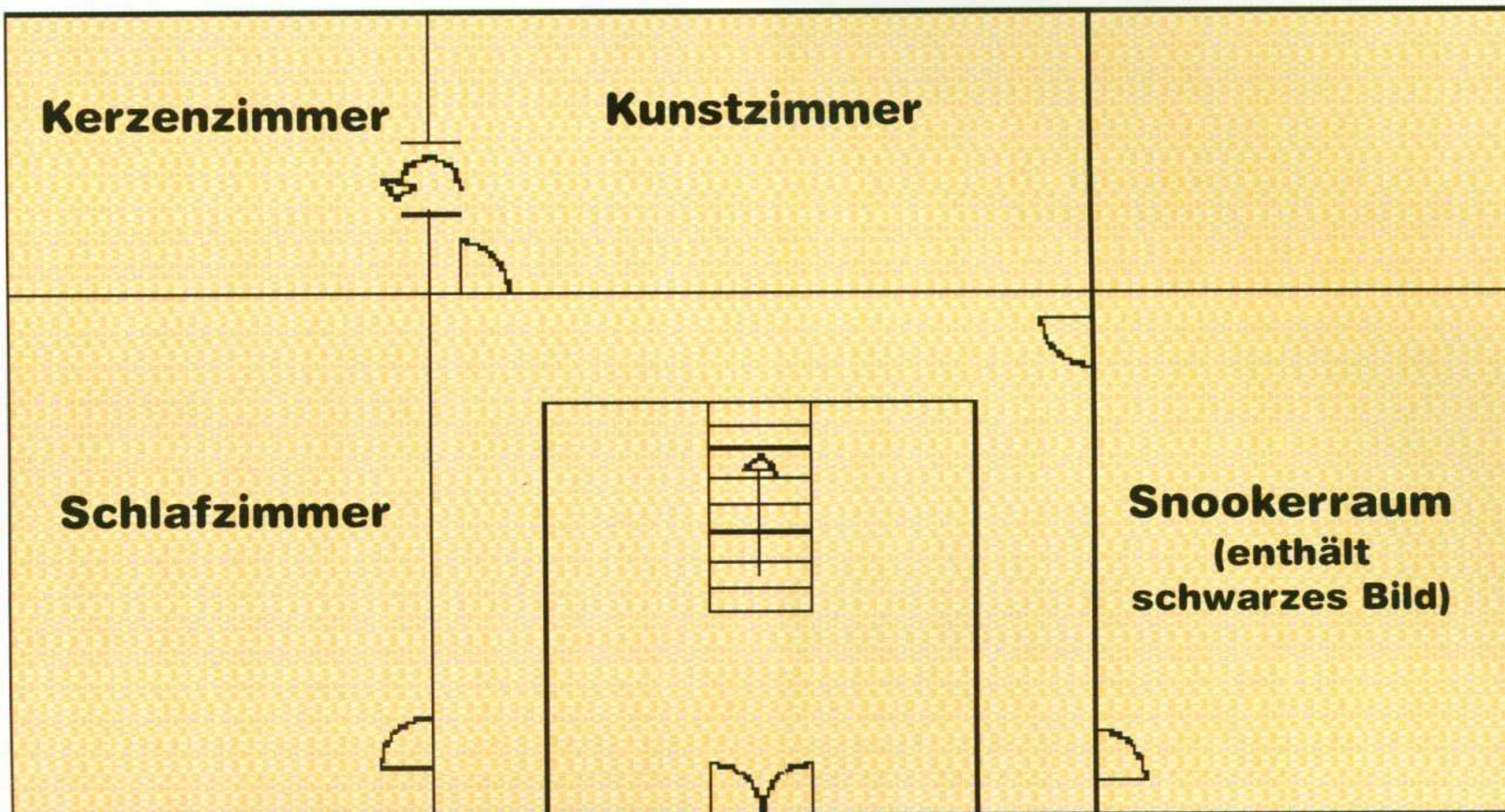
MYSTERY MANSION



Mystery Mansion ist eines der originellsten Spiele, die auf Mega CD erschienen sind. Uns blieb nur noch die Aufgabe, dich mit der Originallösung vertraut zu machen.

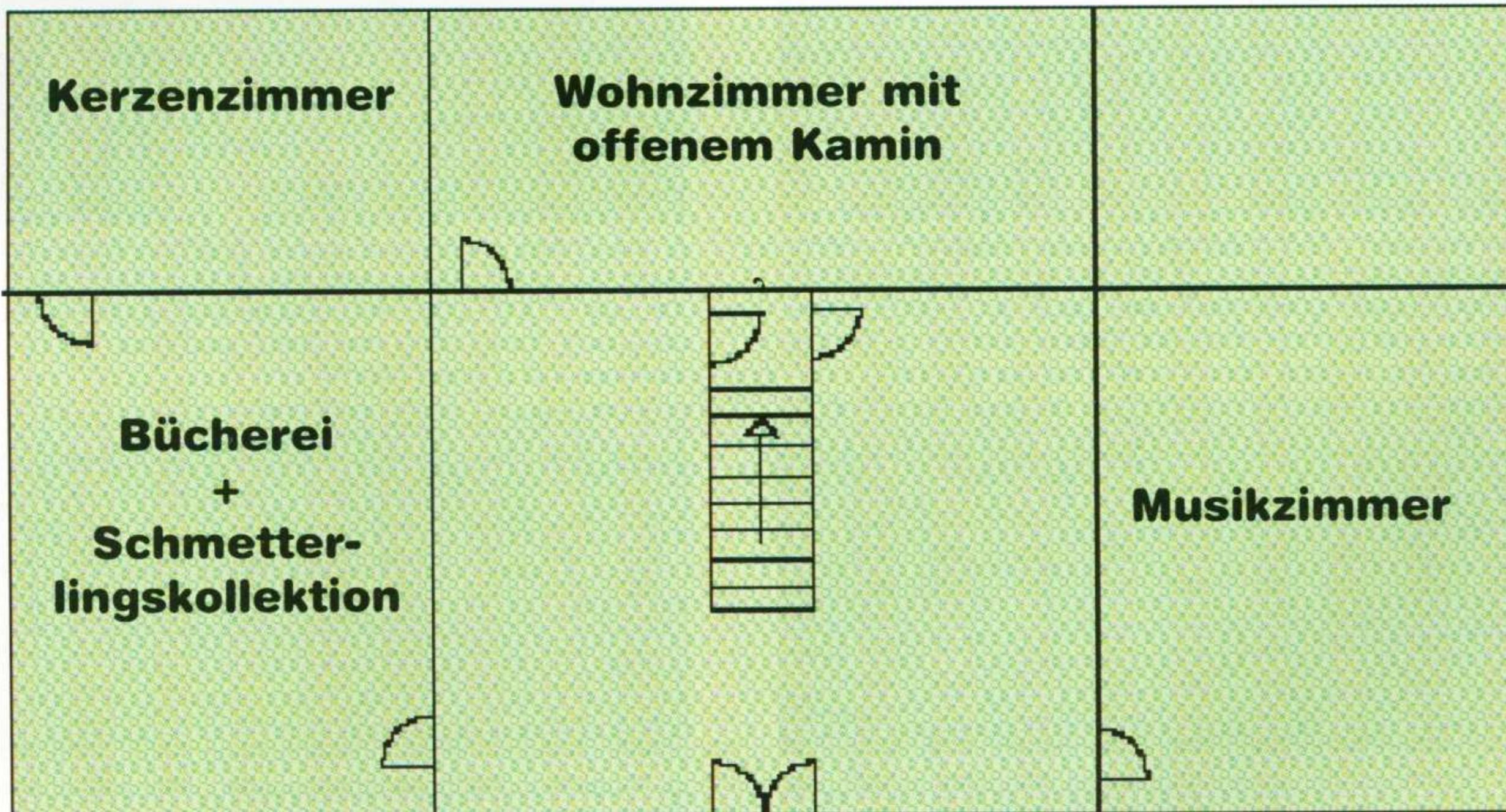
Die Villa

1. Stockwerk



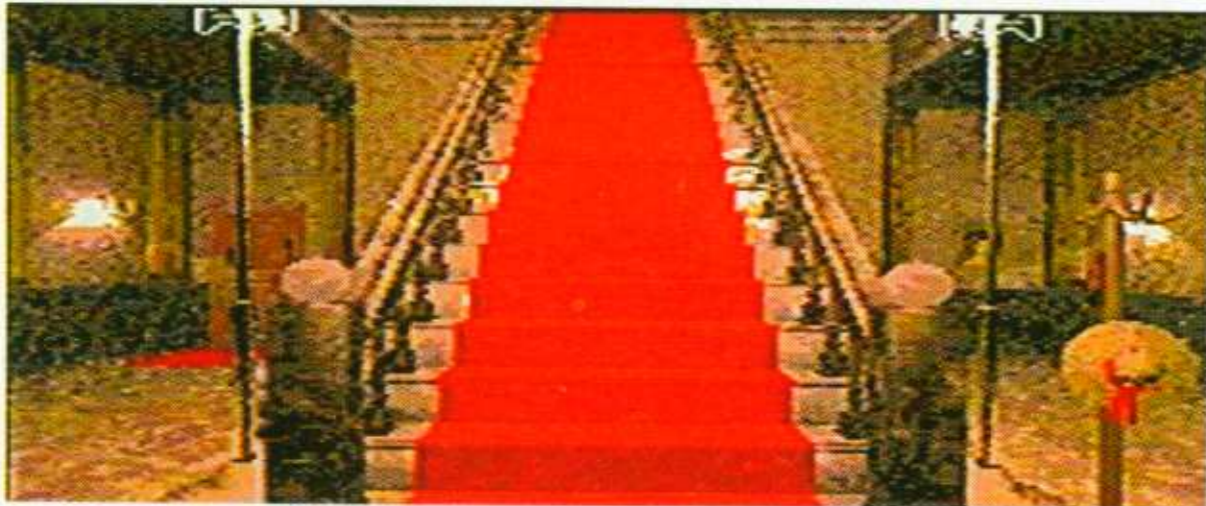
Die Villa wird dir zunächst ein wenig entmutigend vorkommen. Daher haben wir uns die Mühe gemacht, diese Karte für dich anzufertigen. Die Lösung wird dich in bestimmte Räume, die du anhand dieses Plans mühelos finden kannst. Dadurch wird deine Reise durch das Spiel noch erfolgreicher werden!

Erdgeschoß

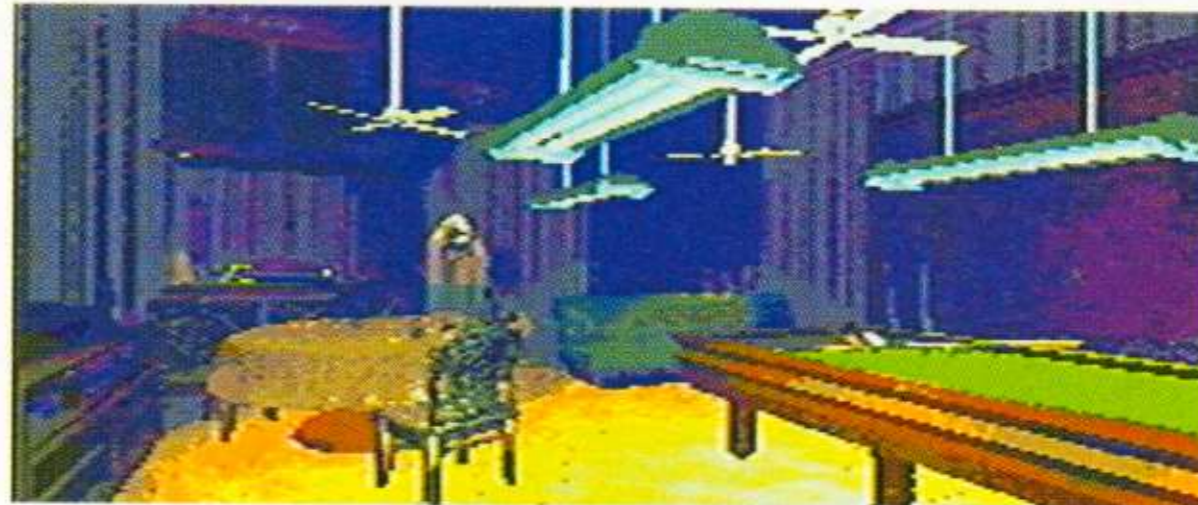


MYSTERY MANSION

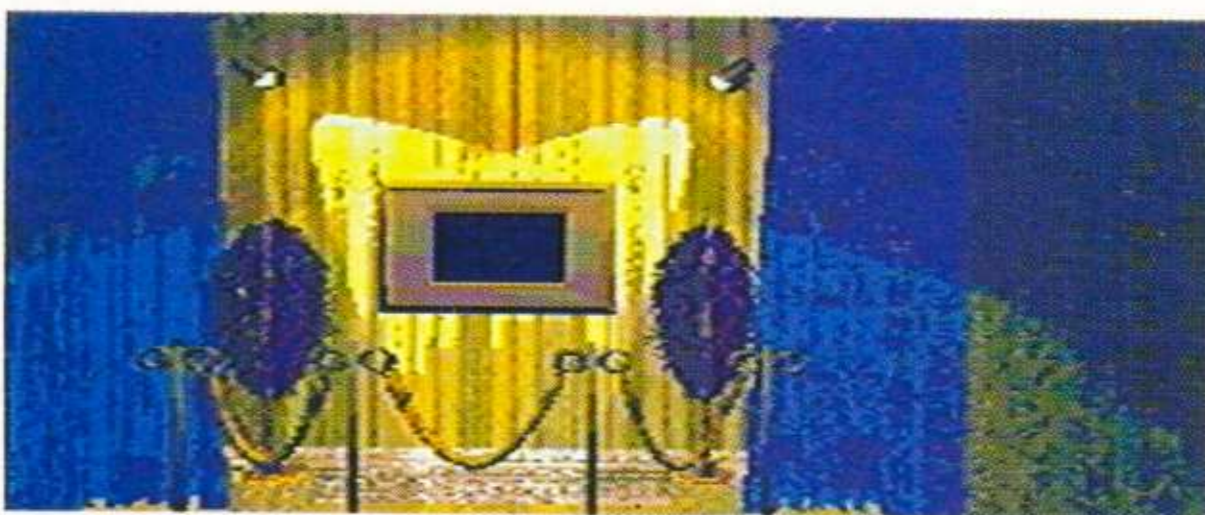
Spielführer



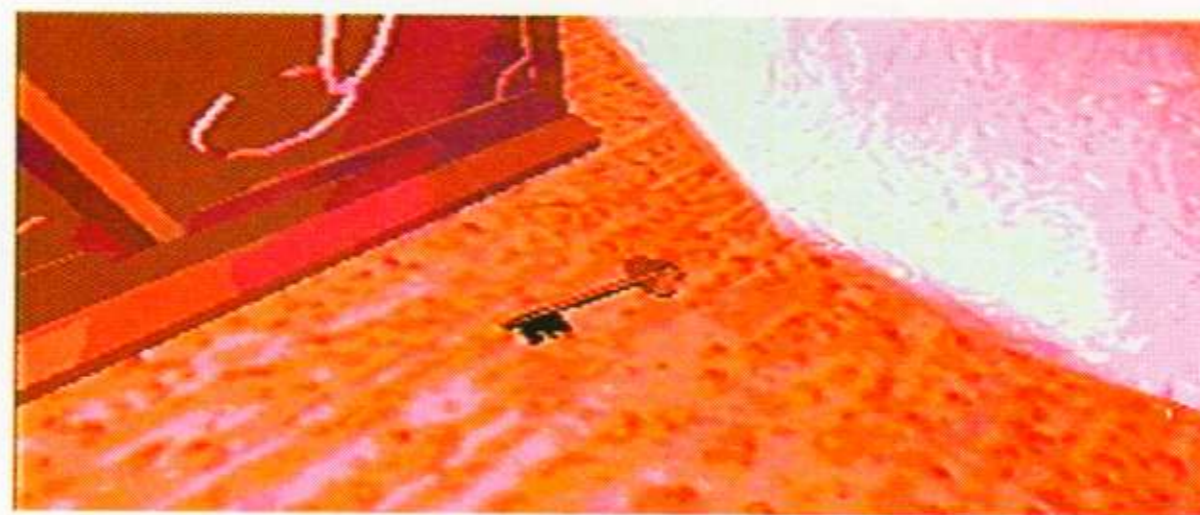
1. Nach dem Betreten der Villa wirst du die Stimme deiner verloren gegangenen Schwester hören. In der Villa gibt es viele unerforschte Räume, die du alle betreten mußt, um das Rätsel zu lösen.



2. Steige zuerst die Stufen hinauf. Gehe, oben angekommen, nach rechts und den Flur entlang. Betrete den Snooker-Raum am Ende. Dort wirst du von einem Schmetterling empfangen.



3. Nachdem du dem Schmetterling zugehört hast, mußt du bis ans Ende des Zimmers gehen und nach rechts einbiegen. Du siehst nun ein schwarzes Bild in einem goldenen Rahmen. Dieses Bild wird dir Hinweise über das Spiel geben. Du mußt nur VORWÄRTS drücken, während du dein Gesicht dem Bild zuwendest.



4. Nachdem du auf das schwarze Bild angeschaut hast, wird dir ein Kleiderschrank gezeigt. Verlasse den Raum, gehe den Flur entlang und betrete das Schlafzimmer. Laufe in den hinteren Teil des Schlafzimmers und gehe nach rechts. Du siehst nun den Kleiderschrank. Drücke nun VORWÄRTS, während du dir den Kleiderschrank ansiehst, um einen Schlüssel zu entdecken.



5. Verlasse das Schlafzimmer und wandere den Flur entlang. Die 1. Tür, auf die du stößt, nachdem du das Schlafzimmer verlassen hast, ist geschlossen. Öffne die Tür mit dem Schlüssel, den du gefunden hast, um Zugang zum Kunstraum zu erhalten.



6. Nachdem du in den Raum gesehen hast, drehe dich um und schaue auf das Bild hinter der Tür. Drücke VORWÄRTS, während du auf das Bild siehst. Dadurch dreht sich das Bild, wodurch du in ein Zimmer mit Kerzen stürzt.



7. Nachdem du in den Raum mit den Kerzen gefallen bist, mußt du den Weg hinaus finden. Um den Ausgang zu öffnen, mußt du die Kerze ausblasen, die links an der Mondwand hängt. Drücke und halte dazu VORWÄRTS, während du auf die Kerze siehst. Dadurch wird die Flamme gelöscht.



8. Nachdem du die entsprechende Kerze ausgeblasen hast, wirst du durch eine kleine Tür kommen. Diese Tür führt dich in die Schmetterlings-Bibliothek. Sie ist wiederum mit der Bücherei verbunden. Spreche mit dem Schmetterling, der dich begrüßt, und wandere zu der Bücherei.



MYSTERY MANSION

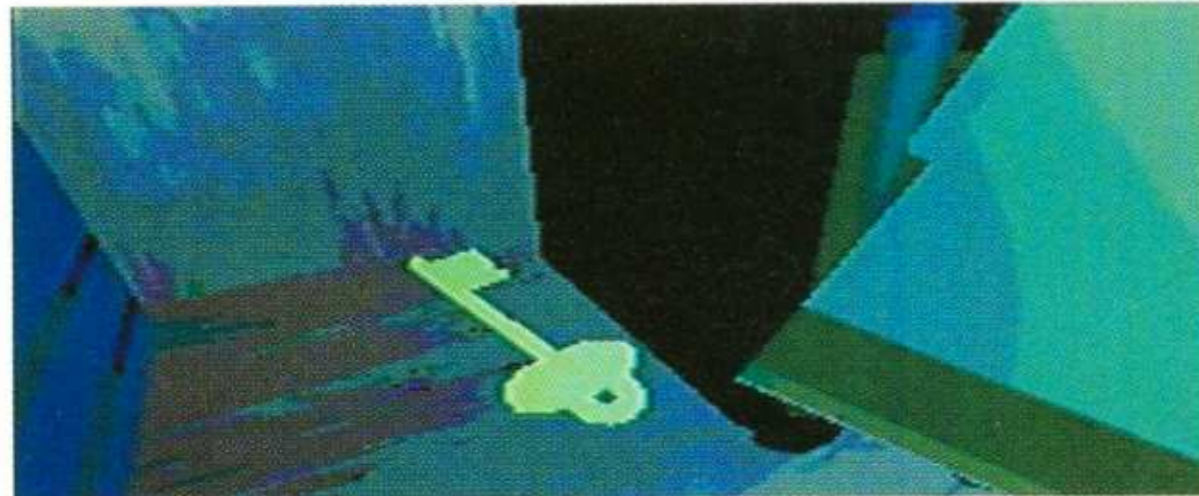
Spielführer



9. Sobald du dich in der Bücherei befindest, gibt es keinen Weg hinaus, es sei denn, du findest den Schlüssel zu der Tür. Dafür mußt du in den Büchern nachschauen, die sich in dem anderen Teil der Bücherei befinden.



10. Im Bücherteil der Bibliothek mußt du dich umdrehen und auf den Bücherregalen hinter dir nachsehen. Drücke und halte VORWÄRTS, während du auf die Bücher schaust, um einen Hinweis für deine Zukunft zu entdecken.



11. Nachdem du den Hinweis vernommen hast, mußt du dich drehen und nahe auf die Bücher der gegenüberliegenden Seite schauen. Du findest nun den Schlüssel unter einem der Bücher. Er paßt zur Tür der Bibliothek. Gehe zur Tür und benutze den Schlüssel, um hinauszukommen. Du befindest dich nun auf dem Erdgeschoß.



12. Steige die Stufen hinauf und betrete wieder den Kunstraum. Gehe bis ans Ende des Raumes. Drehe dich um und schaue das Bild mit dem Baum an. Drücke VORWÄRTS, während du es ansiehst, um noch einen Schlüssel zu finden.



13. Nachdem du ihn gefunden hast, mußt du den Raum verlassen und die Stufen runtersteigen. Biege, unten angekommen, nach links und gehe in das vor dir liegende Musikzimmer. Öffne mit dem Schlüssel das Zimmer.



14. Betrete das Zimmer und wandere danach nach hinten - dem Klavier entgegen. Drehe dich um und schaue auf die Stehlampe und auf das Sofa. Drücke VORWÄRTS, während du dir diese Gegenstände anschaust. Du kannst eine Stimmgabel einsammeln und sie gegen eine Seite der Lampe schlagen.



15. Kehre nach oben zurück und betrete wieder den Snookerraum. Wandere bis in den hinteren Teil des Zimmers und schaue auf das schwarze Bild - es zeigt die Dartscheibe. Drehe dich um und schaue genau auf die Scheibe. Darunter befindet sich eine Streichholzschachtel.

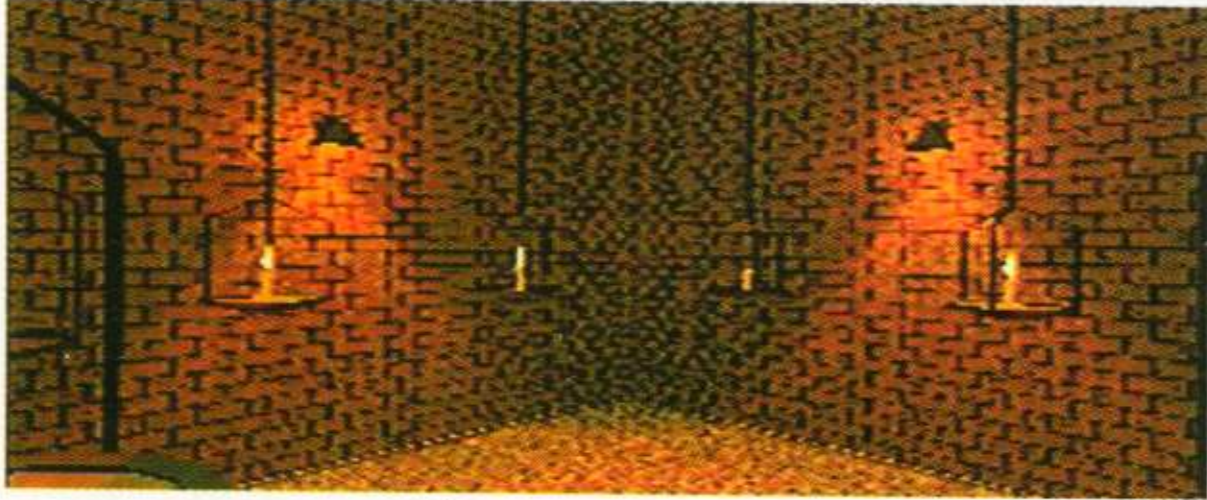


16. Verlasse das Snookerzimmer und gehe wieder die Stufen hinunter. Biege, unten angekommen, nach rechts und betrete die Bücherei. Wandere zum Teil der Bücherei, der die Schmetterlinge enthält, und schaue auf den Tisch am Ende.

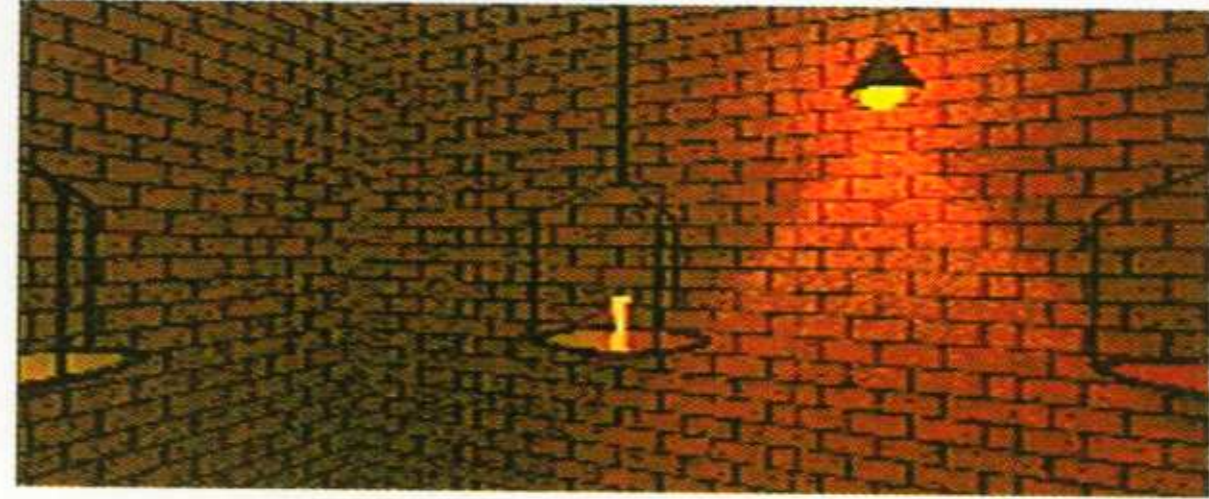


MYSTERY MANSION

Spielführer



17. Drücke VORWÄRTS, um den Tisch anzusehen. Du erhältst wieder Zugang zu dem Kerzenzimmer. Nachdem du den Raum betreten hast, wirst du das Puzzle der Kerzen lösen müssen. Dazu brauchst du den Hinweis, den du vom Buch aus der Bücherei erhalten hast.



18. Nur eine Kerze im Zimmer ist nicht angezündet. Schau dir diese Kerze an und führe das folgende nur in dieser Reihenfolge aus. Drehe dich nach links und blase die Kerze aus, auf die du nun schaust. Drehe dich 2-mal nach rechts und blase die nächste Kerze aus.



19. Wende dich nun nach links zu der unangezündeten Kerze und zünde sie mit den Streichhölzern, die du gefunden hast, an. Du betrittst nun eine Untergrundpassage. Wandere bis ans Ende.



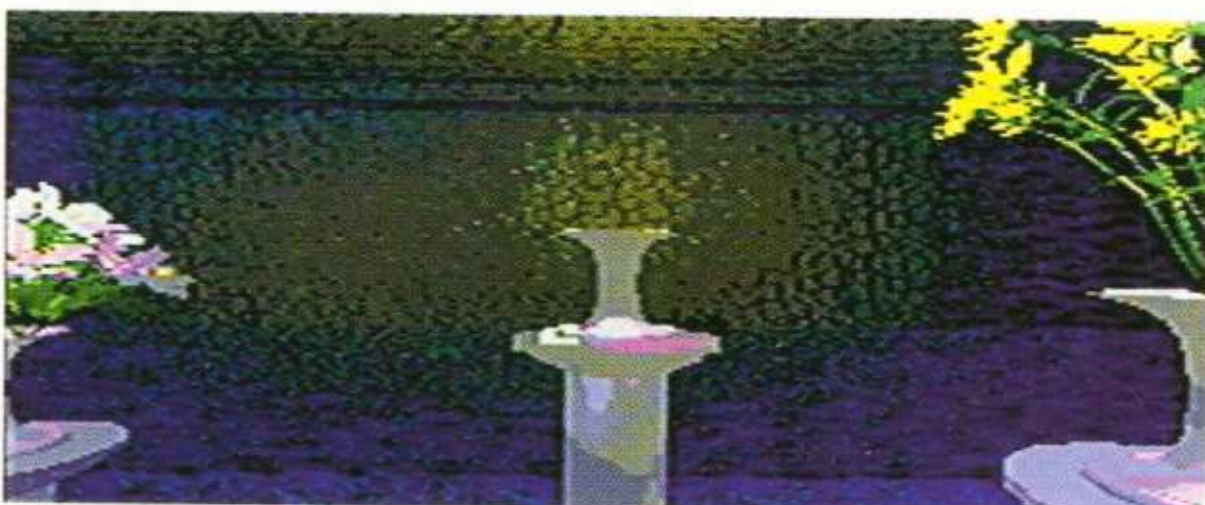
20. Am Ende siehst du einen Steinmann. Drehe dich nach links und gehe durch die Tür, die du nun siehst. Drinnen befinden sich Blumen in Vasen. Sie stehen alle auf einem Sockel und sprechen dich mysteriöser Weise an.



21. Spreche mit allen Blumen in den Vasen. Sie werden dir mitteilen, wie schnell sich deine Schwester in einen Schmetterling verwandeln wird. Du mußt dich nun umdrehen und die 2. Tür dieses Raumes betreten (nicht die Tür, durch die du hereingekommen bist).



22. Nach Betreten des Raumes wirst du erkennen, daß er mit Wasser angefüllt ist und einen Sockel in der Mitte hat. Mache keinen Schritt nach vorne, da du ins Wasser fallen und ertrinken würdest. Gehe stattdessen nach links und drücke VORWÄRTS, um die Blume, die auf dem Wasser schwimmt, einzusammeln.



23. Nachdem du die Blume hast, kehrst du den gleichen Weg in den Raum mit den Vasen zurück. Stelle dich in die Mitte der Vasen und schaue auf die einzige leere Vase und stelle die eine Blume hinein. Durch diesen Vorgang läuft das Wasser aus dem anderen Zimmer ab.

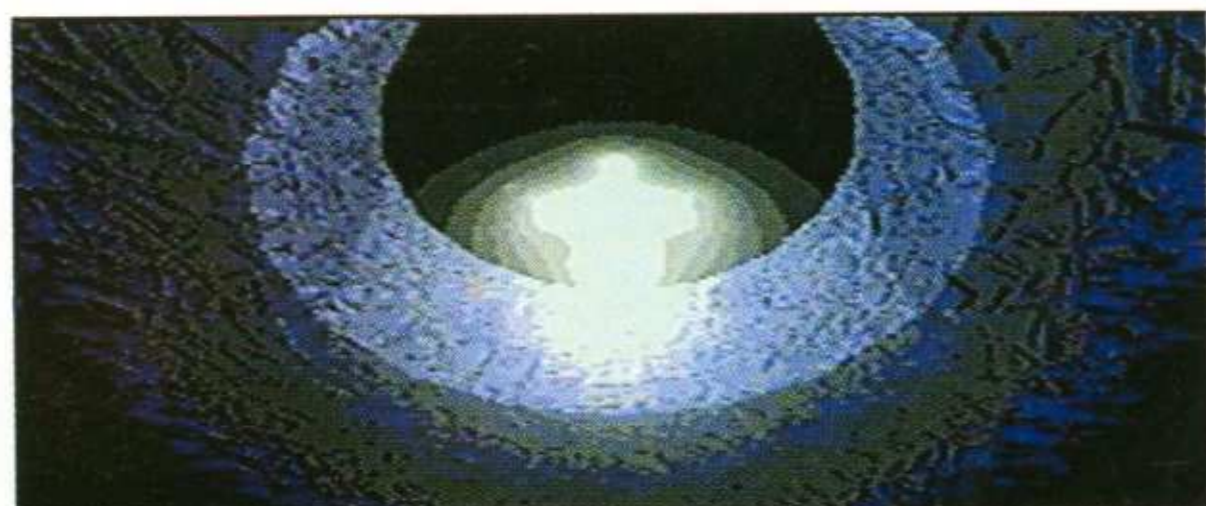


24. Kehre zu dem Raum, in dem du die eine Blume gefunden hast, zurück. Anstelle des Wassers wirst du nun runde Stufen vorfinden. Gehe wie vorhin nach links und vorwärts - du gehst nun dem Zentrum entgegen. Sammle den gefangenen Schmetterling aus der Mitte ein. Er ist deine Schwester.



MYSTERY MANSION

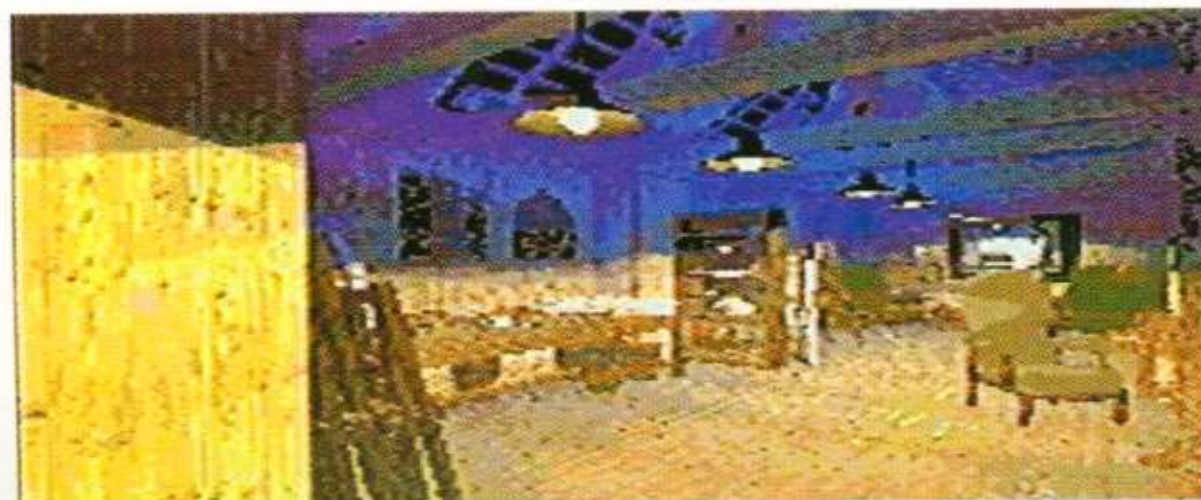
Spielführer



25. Nachdem du deine Schwester eingesammelt hast, wird die Seele des Jägers auf dich runterscheinen und dir die Villengeheimnisse anvertrauen. Kehre danach in den Raum mit den Blumen zurück und gehe zum Flur hinaus.



26. Sobald du den Flur betrittst, wirst du von dem Steinmann verfolgt, der vorher noch gegessen ist. Drehe dich nicht um, um ihn anzusehen. Gehe stattdessen nach rechts und laufe auf die Tür am Ende zu.



27. Du mußt nun ein paar Stufen hochsteigen und nochmals den Kerzenraum betreten. Blase die Kerze links vom Halbkreis aus und gehe zur Bibliothek hinaus. Wandere wieder die Stufen hoch und kehre zum Kunstzimmer zurück.



28. Gehe in das Kunstzimmer, wo dir ein Schmetterling begegnet. Er sagt dir, daß deine Schwester sich noch nicht verwandelt hat, es aber nicht mehr lange dauern würde. Drehe dich um und sieh dir das Bild an. Drücke VORWÄRTS, und du wirst hinter dem Bild eine Uhr finden. Dir bleibt nun nur noch eine Stunde Zeit, um das Spiel zu beenden.



29. Verlasse den Kunstraum und steige die Stufen hinab. Unten angekommen, mußt du nach links und das Musikzimmer betreten. Bleibe am Tisch zu deiner Linken stehen. Auf ihm liegt eine Flöte. Sieh dir die Flöte an und sammle den Leuchter, der dahinter liegt, ein.



30. Wandere bis zum Wohnzimmer, das sich an der hinteren Hauswand im Erdgeschoß befindet. Gehe bis zum offenen Kamin und schaue hinein. Nimm den Leuchter, um den Tunnel im Kamin zu beleuchten. Du kommst nun in den Durchgang hinein.



31. Wandere bis zum Ende der Passage und schlage gegen die Wand mit dem Rahmen. Ein Schlüssel fällt direkt vor dir runter. Hebe ihn auf und kehre zum Wohnzimmer zurück. Wandere bis in den hinteren Teil des Raumes und schaue nach rechts - du entdeckst nun einen Schrank.



32. Öffne mit dem neu erworbenen Schlüssel den Schrank und sammle daraus die Plakette ein. Gehe zurück in den Kamin und folge dem Durchgang bis zum Ende. Du mußt nochmals den Leuchter nehmen, um den Tunnel zu passieren.



MYSTERY MANSION

Spielführer



33. Am Ende der Passage mußt du die Plakette aus dem Schrank in den Rahmen an der Wand legen. Danach wird eine Leiter runterkommen. Klettere die Leiter zu einer Reihe von Türen hinauf.



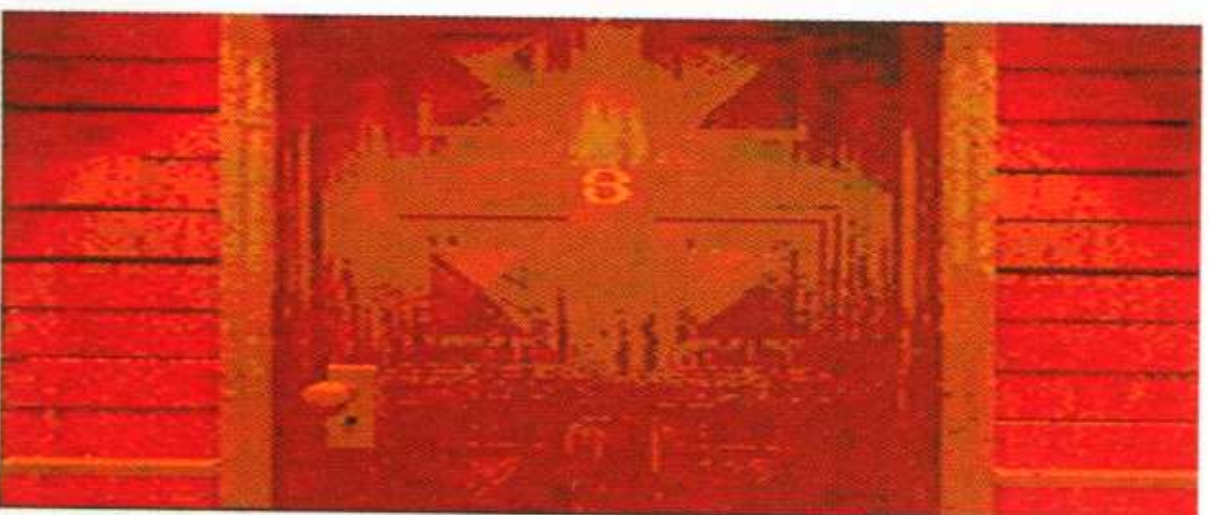
34. Wenn du vor einer der Türen stehst, wird eine Nummer aufleuchten. Du mußt oben auf der Leiter nach rechts und durch die Tür mit der Nummer 3 gehen.



35. Nachdem du durch diese Tür gegangen bist, wirst du mit einem Spiegel und 3 weiteren Türen konfrontiert. Eine davon ist jene, durch die du schon gegangen bist. Gehe durch die linke Türe, die auch die Nummer 3 trägt, hinaus, um wieder das Erdgeschoß des Hauses zu betreten.



36. Klettere die Stufen hoch und betrete das Schlafzimmer. Beim Eintreten siehst du auf der rechten Seite einen Tisch, der mit Tee und Kuchen gedeckt ist. Schauge dir den Tisch aus der Nähe an, damit du den Kristall, der hinten liegt, einsammeln kannst. Verlasse das Schlafzimmer und kehre zum Wohnzimmer zurück.



37. Wandere zum Kamin, der sich im hinteren Teil des Raumes befindet und betrete den Durchgang. Gehe in den hinteren Bereich der Passage und lege die Plakette in den Rahmen, um die Leiter tiefer zu stellen. Klettere die Leiter hoch und gehe durch die Tür Nummer 3.



38. Du wirst nun mit mehreren Türen konfrontiert, unter denen du wählen kannst. Du mußt durch die Türen in folgender Reihenfolge gehen: 33, 777, 345, 333, 12, 27. Wenn du einmal die falsche Tür benutzt, wirst du ins Erdgeschoß der Villa zurücktransportiert und mußt zum Wohnzimmer zurückkehren, um wieder ins Türen-Labyrinth zu gelangen.



39. Nachdem du alle oberen Türen passiert hast, wirst du nochmals dem Spiegel gegenübergestellt. Benutze vor dem Spiegel den Kristall, um den Zauber zu brechen und aus der Villa zu flüchten.



40. Nun, da du geflüchtet bist, kannst du deine Schwester aus der Falle des Schmetterlingskörpers befreien. In der Gestalt eines Schmetterlings wird sie auf einem Blumenring erscheinen und als die kleine Schwester, die sie einst war, zurückkommen.



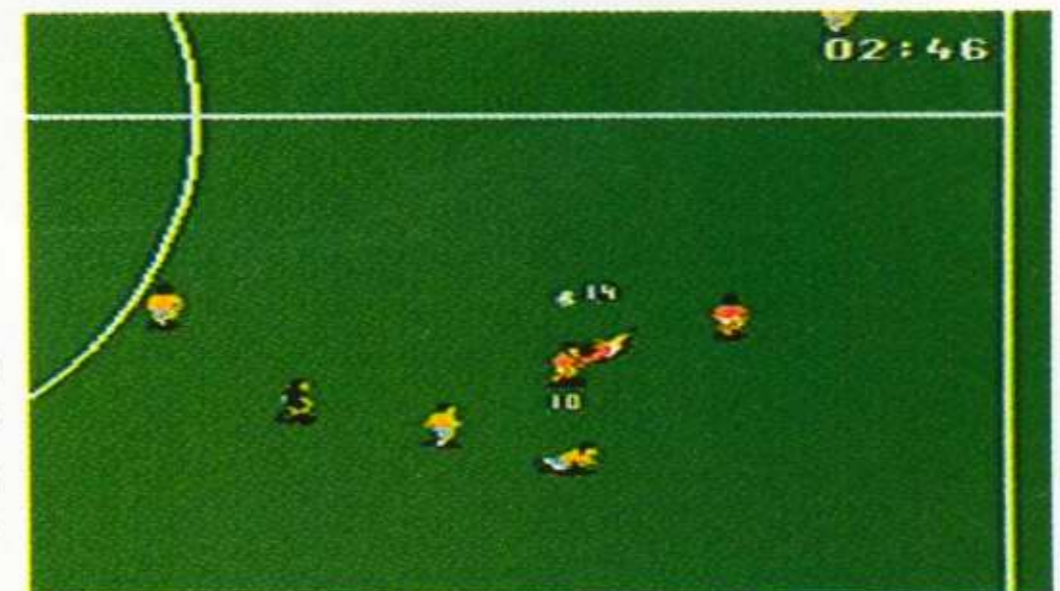
Bis zum nächsten World Cup dauert es nun wieder 4 Jahre, aber U.S.Gold bietet eine Welt des Fußballs an, mit der du die Atmosphäre erneut erleben und sogar die Geschichte ändern kannst.

Tackling



1. Es ist wichtig, daß du deine Tacklings übst, da das Schiedsrichterurteil im Spiel sehr streng ausfällt. Zu späte Eingriffe sind nicht erlaubt. Schlittere nicht von hinten in die Gegenspieler hinein. Greife sie stattdessen von vorne oder von der Seite an, um Fouls zu vermeiden.

2. Manchmal, wenn du an einem Spieler ein erfolgreiches Tackling ausübst und den Ball zurückgewinnst, wird der gleiche Spieler oder ein anderer seiner Mitspieler ihn dir sofort wieder wegnehmen. Um dies zu vermeiden, wenn du am Gegner ein Tackling ausübst und den Ball gewinnst, mußt du mit dem Ball etwas vorrutschen, bis du außer Gefahr bist.

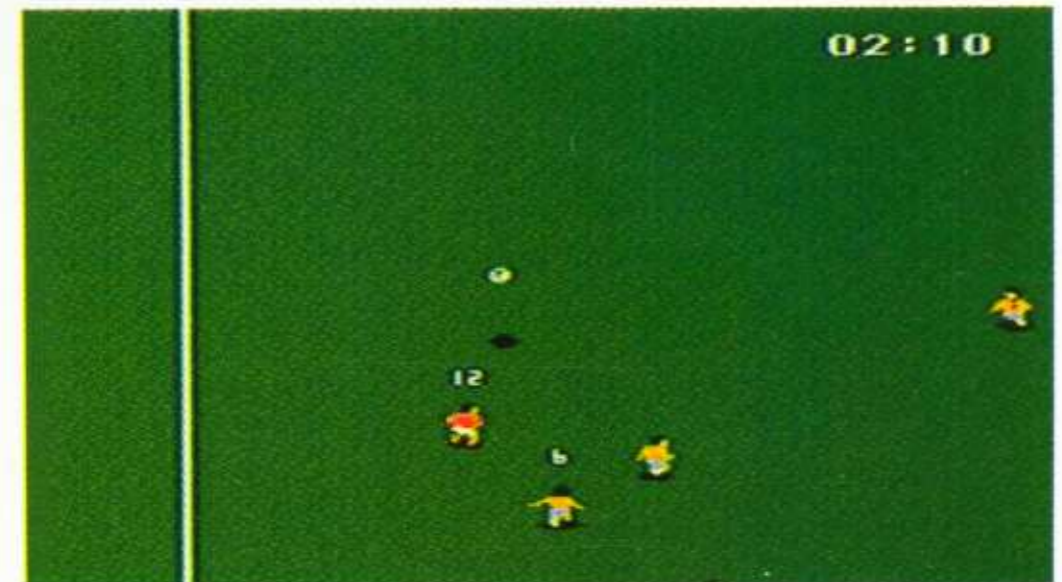


Passen



3. Die Geschicklichkeit mit dem Ball ist auch sehr wichtig und anfangs schwer zu perfektionieren. Einige der stärkeren Teams, wie Brasilien und Deutschland, werden dir innerhalb von Sekunden den Ball abspenstig machen, wenn du dich zu lange auf einer Stelle bewegst. Bei den schnelleren und stärkeren Teams mußt du den Ball bei Erhalt sofort weiter schießen, kurze Pässe zu nahestehenden Spielern spielen und dich auf dem Feld langsam hoch und runter bewegen.

4. Spiele keine zu langen Pässe, da sie nahezu immer von den Gegnern abgefangen werden. Gegen Teams wie Bolivien kommst du natürlich leichter an den Ball und hast es nicht allzu schwer, spektakuläre Solotore zu schießen.



Schießen



5. Wenn du Probleme hast, ein Tor zu schießen, mußt du versuchen, auf eine Seite des Tores zu kommen, und dann diagonal rüber in die gegenüberliegende Ecke des Tores schießen. Dies kannst du auch von den Seiten des Feldes aus durchführen. Eventuell mußt du nach Ballkontakt den Ball um den Torwart herumspielen.

6. Eine andere effektive Möglichkeit ist, einen Querpaß zum Tor zu schießen - aber nicht Richtung Torwart. Schieße den Ball aus der Nähe hinein. Es kann passieren, daß im Tor nicht immer ein Spieler auf den Querpaß wartet, aber es lohnt sich, ihn auszuführen, da es dem Torwart schwerfällt, harte und niedrige Schüsse zu halten.





VIRTUA RACING



Dank des neuen SVP-Chips flitzt das Spiel Virtua Racing auf dem Mega Drive nach vorne. In dem zur Zeit realistischsten Renn-Simulations-Spiel gilt es nur noch, eure Hüte festzuhalten!

Big Forest



Big Forest ist auf jeden Fall die einfachste der 3 Strecken. Mache dich zuerst mit der Steuerung und der Handhabung des Wagens vertraut. Auf dieser Bahn kannst du deinen Wagen fast das ganze Rennen hindurch mit vollem Tempo ausfahren.



VIRTUA RACING

The Big Forest



1. Du startest den Big Forest in den Boxen. Halte deine Hand am Gasknopf, wenn du ins Rennen aufgenommen wirst. Lenke deinen Wagen auf die Spur, um das Rennen auf der 8. Position zu beginnen.



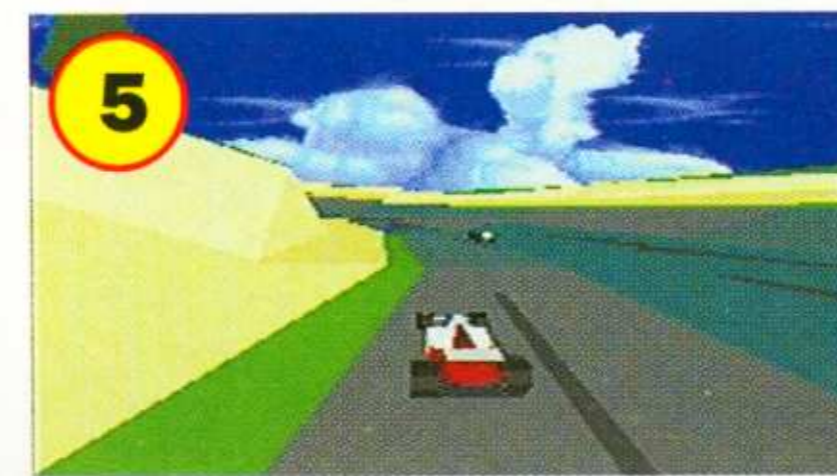
2. Nachdem du die Box verlassen hast, wirst du auf eine lange Gerade kommen, auf der du Höchstgeschwindigkeit erreichen kannst. Nimm die 1. Kurve von der Innenbahn aus und überhole alle Autos, die vor dir fahren.



3. Beschränke dein Steuern auf ein Minimum, indem du die nächstliegende Rennstrecke und damit die kürzeste Bahn wählst. Deine Bremsen brauchst du hier nicht zu benutzen!



4. An dieser Stelle des Rennens erreichst du den schwersten Teil der Strecke. Wenn du für diese Kurve zu weit ausholst, wird dein Wagen wahrscheinlich auf die Überhöhung geschleudert. Wenn dies der Fall ist, mußt du aufhören, Gas zu geben.



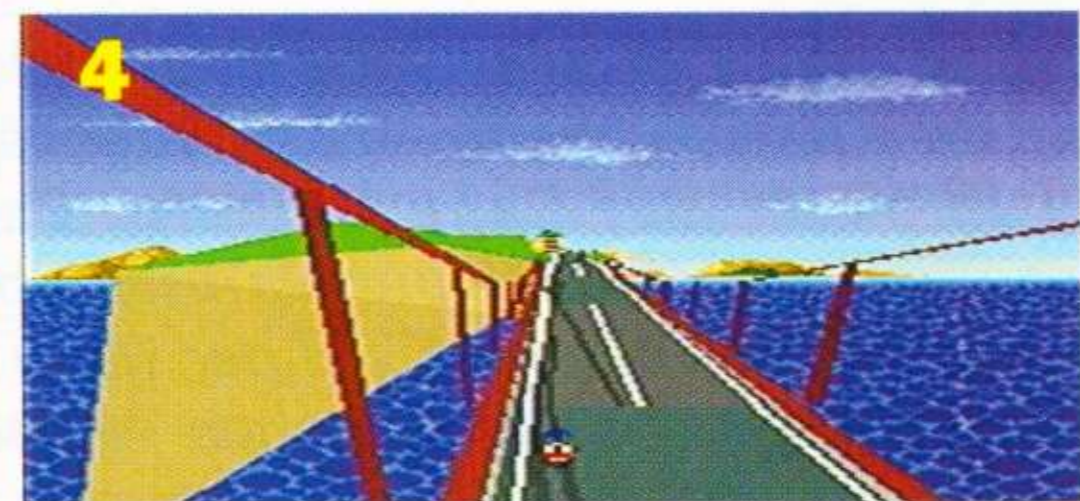
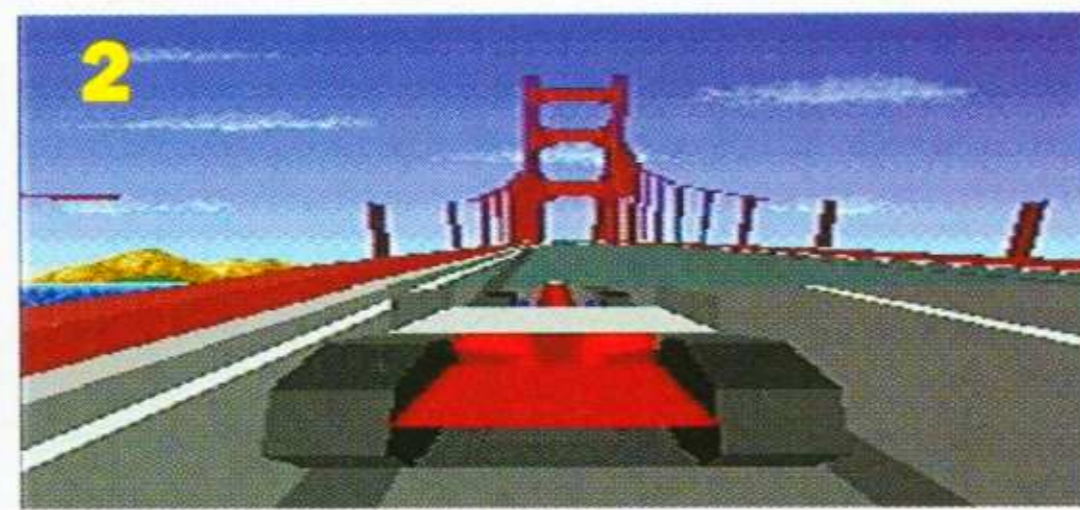
5. Du mußt in dieser Kurve höchstwahrscheinlich die Geschwindigkeit drosseln. Genau wie vorher wird der hintere Teil deines Wagens anfangen zu schleudern. Versuche, dies zu deinem Vorteil auszunutzen und die Kurven, die vor dir liegen, mit Berechnung anzusteuern.



6. Die letzte Kurve des Rennens ist die gefährlichste. Viele Wagen werden aufs Gras geschleudert. Aus diesem Grund kannst du deinen Gegner überholen, indem du deinen Wagen erfolgreich um ihn herumfährst.

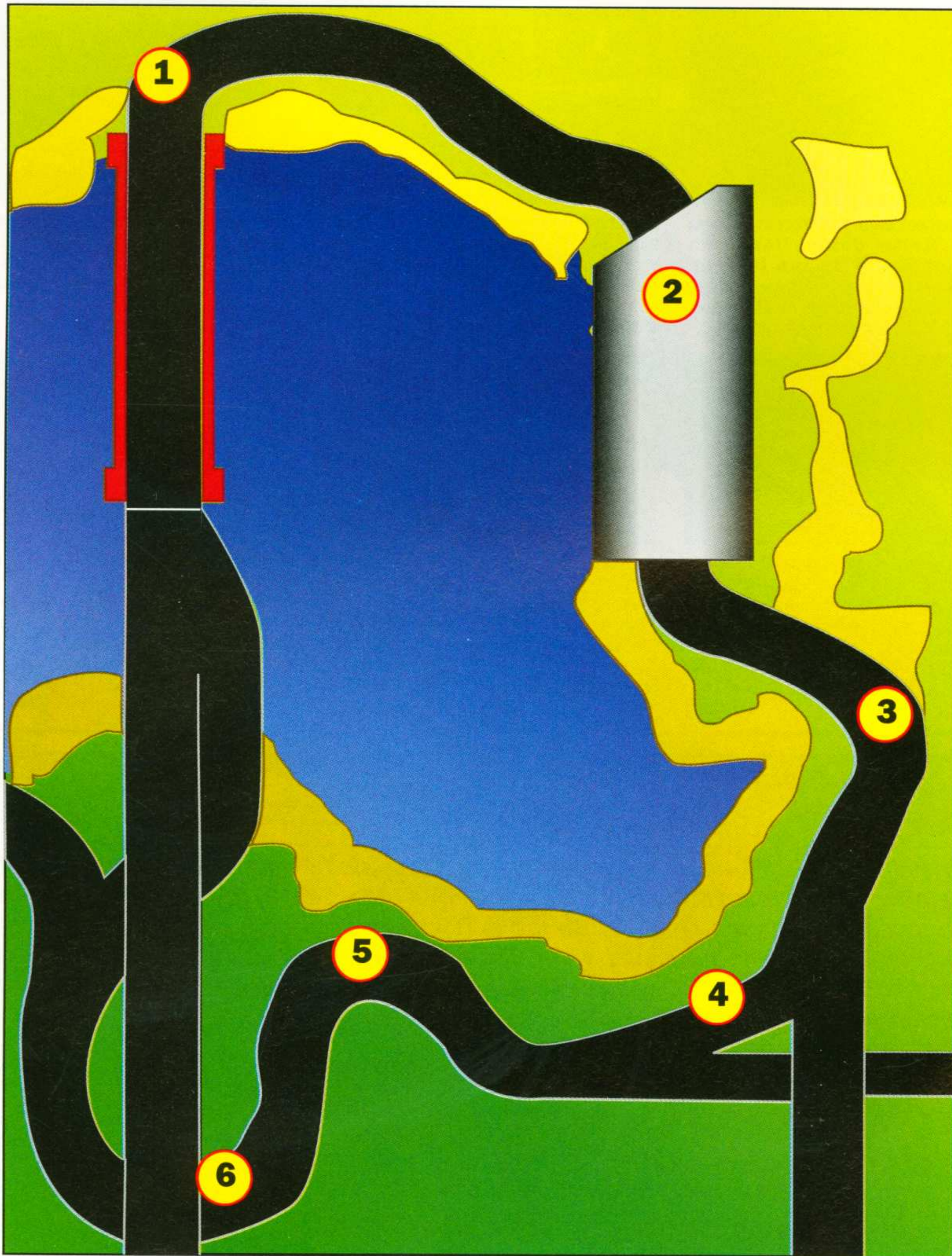
Von welcher Sicht aus?

Die Ansicht, aus der du deinen Wagen siehst, stellt einen wichtigen Faktor für deinen Erfolg (oder dein Versagen!) dar. Für die meisten Leute ist die 3. Ansicht die beste, da du weit voraussehen kannst, ohne die Kontrolle über deinen Wagen zu verlieren. Ansicht 4 bietet gelegentlich eine gute Übersicht über den Expertenkurs, wenn die Spur durch Gebirge führt. Ansicht 1 und 2 sind nur für Experten des Spiels mit schnellem Reaktionsvermögen und guten Kenntnissen der Strecke eine gute Wahl.



VIRTUA RACING

Bay Bridge



Die Bay Bridge-Strecke wird als mittelschwere Strecke bezeichnet. Laß dich nicht zum Narren halten - diese Strecke ist genauso schwer, wenn nicht noch schwerer als der Expertenkurs. Es wäre unpraktisch, die 4. Ansicht auszuwählen, da die Tunnels und Überführungen deine Sicht behindern. Konzentriere dich darauf, auf der Bahn zu bleiben und die Kurven erfolgreich zu überwinden, anstatt ein hohes Tempo halten zu wollen.

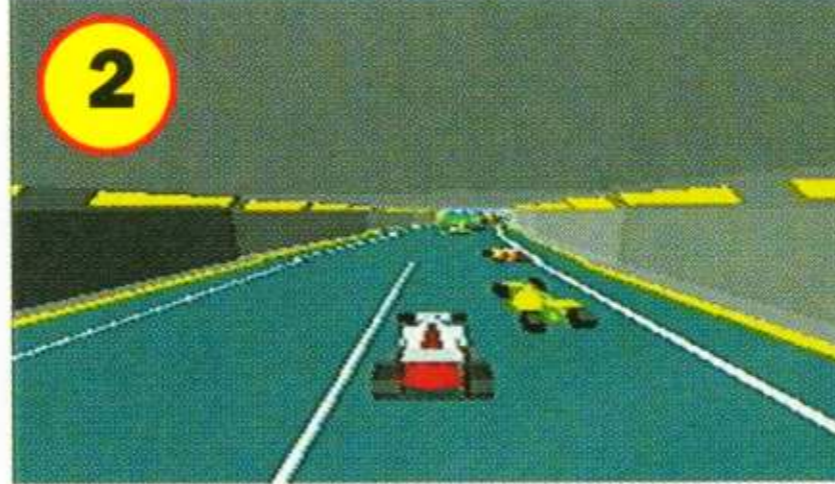


VIRTUA RACING

Bay Bridge



1. Bay Bridge startest du auf dem letzten Platz. Powere deine Umdrehungen hoch und starte das Rennen unter voller Beschleunigung. Der 1. Teil der Strecke ist gerade und führt über eine Brücke. Deine Hauptaufgabe ist es, deine Gegner zu überholen, ohne von hinten gegen sie zu stoßen, was dich zum Schleudern bringen würde.



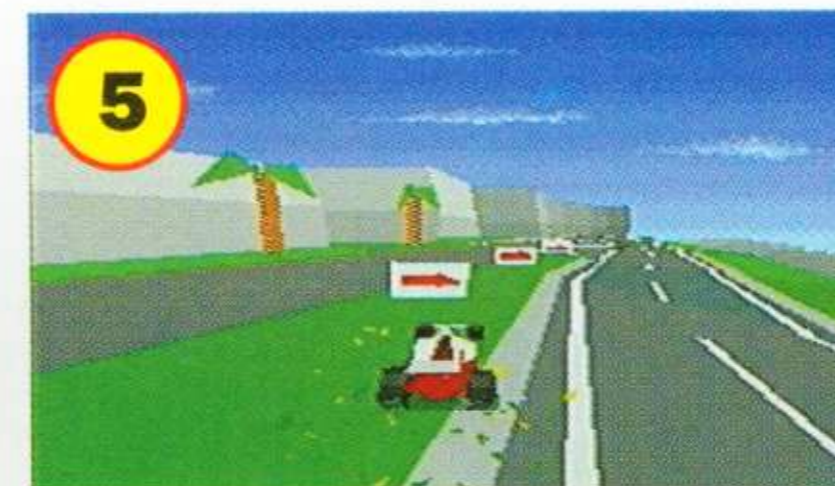
2. Wenn du durch diesen Tunnel reist, darfst du nicht den höchsten Ansichtspunkt auswählen, da deine Sicht dadurch vorübergehend beeinträchtigt würde. Bleibe in der Mitte des Tunnels und vermeide es, in die Seitenwand hineinzurasen.



3. Direkt nach dem 1. Checkpoint befindet sich eine scharfe Rechtskurve. Bleibe auf der Innenspur, droße die Geschwindigkeit, wenn du in die Kurve gehst, und gib wieder Gas, wenn du aus ihr heraus bist. Du brauchst in der Kurve wahrscheinlich nicht zu bremsen, aber du mußt das Gas wegnehmen, wenn du anfängst zu schleudern.



4. Dieser Teil der Strecke ist der schwierigste von Bay Bridge. Die Straße wird nach einem kurzen Hinweis gespalten. Eine Seite davon verläuft in einer Sackgasse. Du mußt wissen, auf welcher Seite die Kurven liegen, und das Tempo rechtzeitig drosseln, da die Spur sehr eng wird.



5. Dies ist ein leichtes Handikap im Spiel, wodurch du die Möglichkeit bekommst, die Hindernisse ohne Unfall zu bewältigen. Hier kannst du in den Kurven weiter ausholen und in höherem Tempo als normal fahren. Nimm diese Gelegenheit wahr, um dich auf die schärfere Kurve, die kurze Zeit später auftaucht, vorzubereiten.



6. Diese Spur teilt sich in 2 Fahrbahnen. Du mußt diese scharfe Kurve durch die Unterführung bewältigen. Sei vorsichtig, daß du nicht in schleudernde Autos hineinbraust. Fahre nicht mit vollem Tempo durch die Unterführung, oder du wirst in die seitliche Betonwand hineinrasen.

Allgemeine Tips



1. Wenn es dir schwerfällt, die kürzeste Route herauszufinden, kannst du dich an den Reifenspuren auf den Fahrbahnen orientieren. Die meisten der Spuren kennzeichnen eine Kurve, und sie können dir die beste Bahn für die Kurven anzeigen.



2. Manuelle Schaltgetriebe sind auf jeden Fall schneller und haben eine bessere Beschleunigung als Automatik. Aber das Schaltgetriebe ist auf jeden Fall umständlicher und irritiert den Anfänger. Probiere die Schaltung auf allen Strecken aus, bevor du Rennen fährst, damit du weißt, welchen Gang du für welche Kurve einlegen mußt.

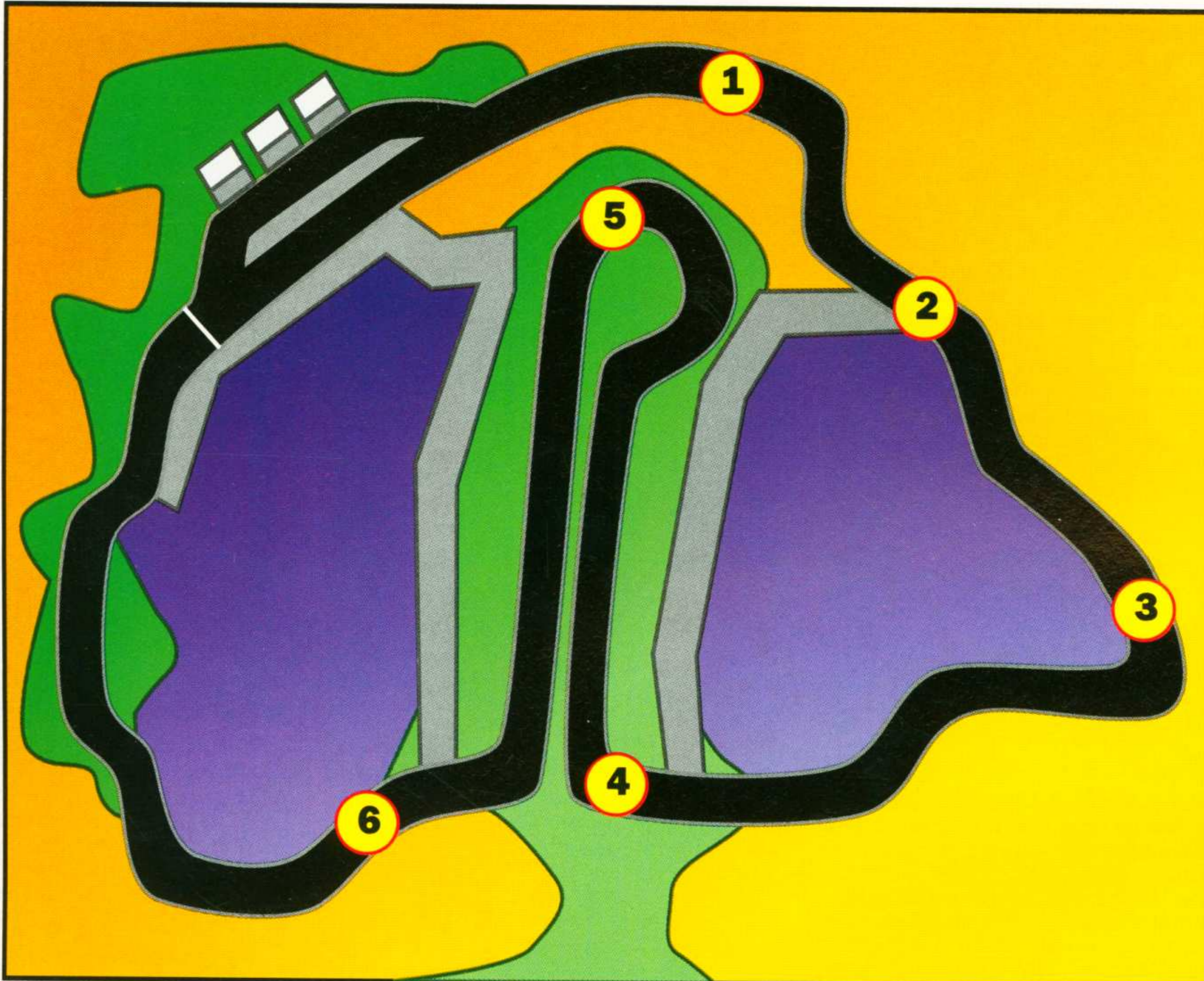


3. Es muß noch gesagt werden, daß die Boxenstopps im Spiel keinen richtigen Zweck erfüllen. Du erhältst zusätzliche 10 Sekunden zu deiner Zeit dazu, aber durch wiederholtes Anhalten würdest du Plazierungen einbüßen.



VIRTUA RACING

The Acropolis



Für die Acropolis braucht man noch mehr Kenntnisse als für die beiden vorherigen Strecken, da diese größte Strecke unter vollem Tempo zurückgelegt werden kann. Der Fahrer muß allerdings die richtige Route wählen. Die Haarnadelkurve ist offensichtlich eine der seltenen Stellen der Strecke, an denen man leicht bremsen muß. Aber wie auch immer - du kannst immer noch überraschenderweise schnell genug fahren!

ACTION REPLAY-CODES

Die Zeit beträgt immer 99 Sekunden -
FFD0550063

Wende zusammen mit dem vorherigen
Code an - FF902D0004

Die Position des 1. Spielers ist immer die
erste - FFD30C0001

Praktiziere Rennen in umgekehrter
Richtung - FFFDC80080

Benutze diesen Code mit dem folgenden
zusammen, damit jedes Rennen aus 1
Runde besteht - FF902B0004

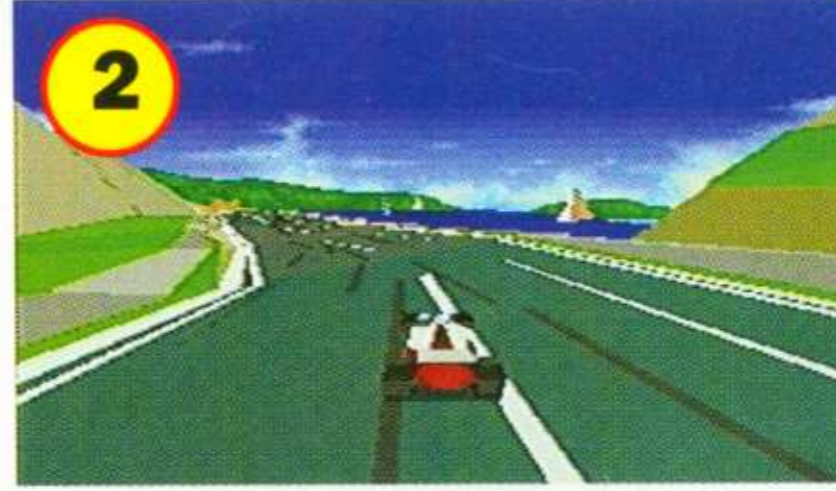


VIRTUA RACING

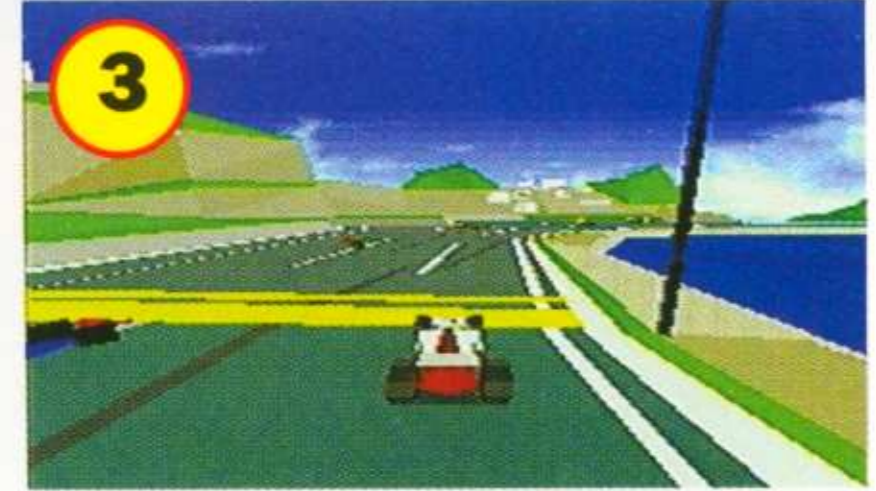
The Acropolis



1. Genau wie bei Bay Bridge mußt du am Anfang aufpassen, daß du nicht von hinten gegen einen deiner Gegner stößt. Fahre in der 1. Kurve ganz nahe an der Innenseite entlang - die 2. Kurve in der gleichen Richtung ist noch schärfer!



2. Dies ist die erste wirkliche scharfe Linkskurve der Strecke. Anfängern passiert es oft, daß sie unvorbereitet in diese Kurve hineinfahren und ihr Wagen aus der Bahn geworfen wird. Wie auch immer - wenn du genug geübt hast, kannst du mit vollem Tempo in die Kurve einbiegen.



3. Fahre beim 1. Checkpunkt nahe an der rechten Seite, da danach eine scharfe Rechtskurve auf dich wartet. Du kannst für ein kurzes Stück die Geschwindigkeit erhöhen, da die Straße breiter wird und du dadurch geradezu über die Bahn gleiten kannst.



4. Wenn du dieses blau-rot-weiße Zeichen siehst, mußt du dich auf eine Haarnadelkurve vorbereiten. Sobald du dich diesem bunten Zeichen näherst, mußt du die Geschwindigkeit drosseln und nach rechts steuern. Diese Kurve ist zwar eng, kann aber trotzdem mit über 250 Stundenkilometern bewältigt werden. Beschleunige sofort, wenn du die Kurve hinter dich gebracht

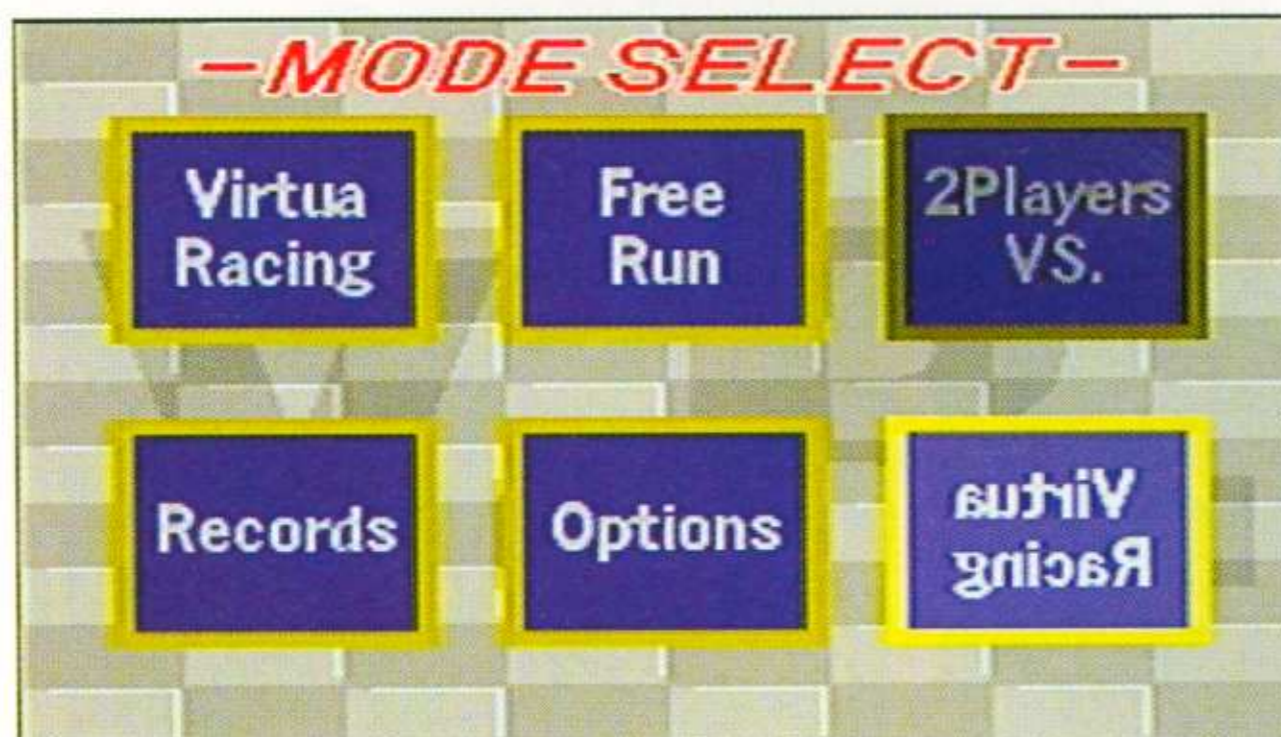


5. Die Haarnadelkurve ist die schärfste von allen Bahnen. Du mußt den Wagen um 180 Grad wenden. Beschleunige vor der Kurve und bremsen scharf, sobald du in sie hineinfährst. In der Mitte der Kurve kannst du auf die nachfolgende Gerade zu beschleunigen.



6. Auf diesem Bild siehst du, daß die Oberansicht sehr nützlich ist, um die Kurven zwischen den Hügeln zu bewältigen. Es könnte hektisch werden, aber du solltest aufgrund der vielen Kurven trotzdem nicht die Kontrolle über deinen Wagen verlieren.

Befahren der Bahnen in umgekehrter Richtung



1. Es gibt 2 Möglichkeiten, die Umkehr-Option von Virtua Racing zu erhalten. Die erste ist der offizielle Weg, und der wäre, alle Strecken in normalem Schwierigkeitsgrad zu bewältigen. Wenn du gewinnst, wird an jeder Strecke eine kleine Goldtasse gezeigt. Nachdem du 3 Goldtassen gewonnen hast, erscheint das Umkehrzeichen.



2. Die 2. Möglichkeit ist der Joypad-Cheat. Schalte dein Mega Drive ein. Wenn der Sega-Name auf dem Screen herumkreist, mußt du A und HOCH zusammen drücken. Während du beide gedrückt hältst, mußt du zusätzlich B drücken und festhalten. Warte, bis das normale Sega-Logo erscheint und drücke START. Du kannst nun die Knöpfe freigeben. Wenn du dann in den Optionen-Screen hineinkommst, wirst du eine 6. Option im unteren rechten Teil des Screens sehen.





PETE SAMPRAS TENNIS



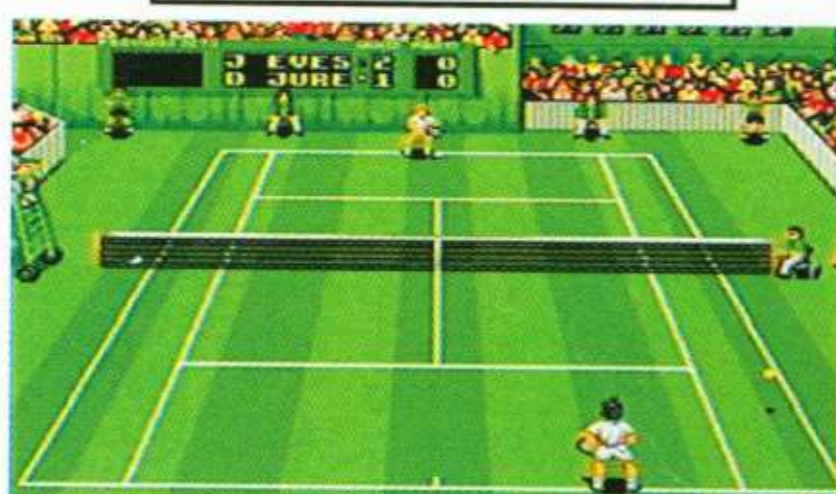
Codemasters hat eine realistische Tennis-Simulation mit dem zusätzlichen Bonus der J-Cart herausgebracht, mit der bis zu 4 Spieler zur gleichen Zeit spielen können!

Schläge des Spiels

Aufschlag



1. Dieser Aufschlag läßt den Ball in hohem Tempo die Mittellinie überqueren. Um dies auszuführen, mußt du für kurze Zeit LINKS oder RECHTS drücken, um den Ball von deinem Gegner weg und die Linie entlang zu spielen. Drücke dann VORWÄRTS, um zusätzliches Tempo zu gewinnen.



2. Dieser Aufschlag gleicht dem ersten hinsichtlich des Tempos, das du benötigst, um deinen Gegner zu schlagen. Drücke LINKS oder RECHTS, - abhängig von der Seite des Aufschlags - um den Ball in die Ecke des Aufschlagfeldes zu zielen, und drücke dann VORWÄRTS, um an Tempo zu gewinnen.



3. Für einen langsameren, weiteren Aufschlag, mußt du dich nach links oder rechts außen an die Grundlinie stellen. Ziele den Ball, sobald du ihn hochwirfst, in die Ecke des Aufschlagfeldes. Wie bei allen Aufschlägen mußt du den Ball in seiner höchsten Position treffen, um einen maximalen Effekt zu erzielen.

Rückschlag



1. Im allgemeinen gibt es 2 Rückschläge, wenn du mit dem Computer spielst. Der erste wird weit gespielt, wobei du den Ball außer Reichweite des Gegners bringen mußt. Das gilt insbesondere, wenn du VORWÄRTS drückst, um den Schlägen Power zu verleihen.



2. Der 2. Rückschlag ist, den Ball die Seitenlinie entlang zu spielen. Wenn du den Aufschlag zugespielt bekommst, während du rechts im Feld stehst, mußt du für kurze Zeit RECHTS und VORWÄRTS drücken, um den Ball auf der Linie zu plazieren.

Allgemeine Schläge



1. Der Lob gilt als guter Schlag, wenn du dich durch deinen Gegner unter Druck gesetzt fühlst. Durch Drücken von A wird ein Lob ausgeführt - aber wie auch immer - du mußt auch für kurze Zeit VORWÄRTS drücken, damit der Lob hoch genug über deinen Gegner hinwegfliegt.



2. Der Dive ist oft die letzte Rettung beim Ballwechsel. Drücke C, um den Spieler nach links oder rechts hechten zu lassen. Wenn der Ball außer Reichweite ist, kannst du den Dive ausführen, um hoffentlich den Ball zu erreichen. Der Dive ist auch einen Versuch wert, wenn ein gegnerischer Aufschlag zu weit geraten ist.



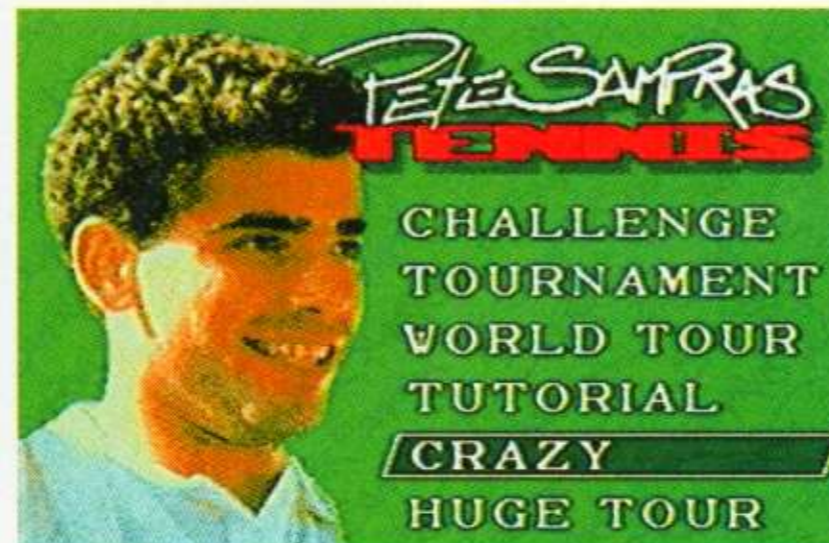
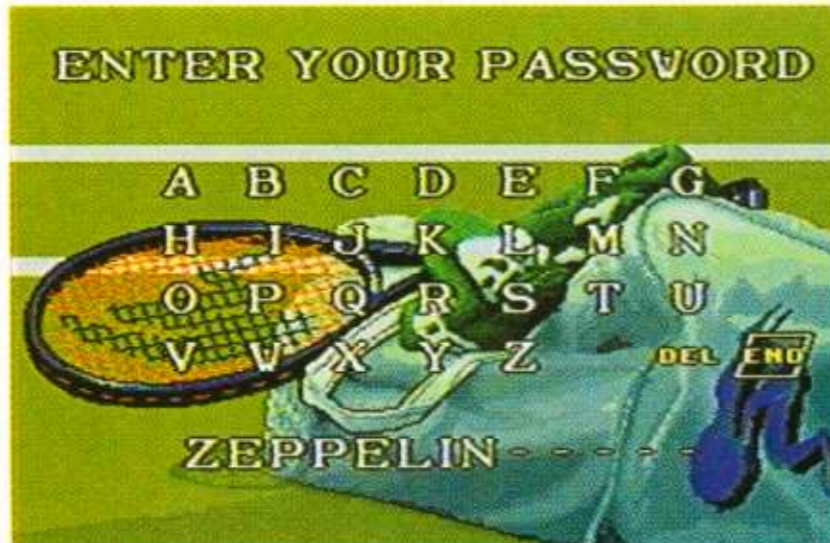
3. Der 3. Schlag, einen Ballwechsel durchzuführen, ist ein Stoppball. Um ihn zu praktizieren, mußt du von dir weg und B gleichzeitig drücken. Dadurch wird der Ball verlangsamt, und er schwebt genau über dem Netz. Der Schlüssel zum Erfolg ist, deine Aufschläge und Schläge immer zu kombinieren!



PETE SAMPRAS TENNIS

Spezielle Paßwörter

Crazy Game



Außer den normalen Optionen des Spiels gibt es 2 extra Spiele, die durch ein geheimes Paßwort aktiviert werden können. Um Zugang zu diesen Spielen zu erhalten, mußt du zuerst die World Tour wählen. Dir wird dann die Frage gestellt, ob du deinen eigenen Namen eingeben möchtest. Antworte mit 'nein', damit der Paßwort-Screen erscheint. Du kannst nun das Spezial-Paßwort - ZEPPELIN - eingeben. Drücke dann START, um das Spiel fortzusetzen. Der Optionen-Screen

wird nochmals angezeigt. Du erkennst nun, daß du einige Auswahlmöglichkeiten hast. Die erste ist das 'Crazy Game', welches ein besonderes Tennisspiel ist. Im Gegensatz zu dem traditionsgemäßen Tennismatch wird dieses Spiel mit einer Zeituhr gespielt. Es besteht aus einem 1 oder 2 Spieler-Modus und Bildern, die du aktivieren und damit den Ball vergrößern und schneller rennen kannst.

Huge Tour



Die zweite neue Option, die durch Verwendung des ZEPPELIN-Paßwortes erscheint, ist 'Huge Tour'. Sie ist die gleiche wie die 'World Tour' - nur viel, viel größer. Die 'Huge Tour' integriert Spielerränge, Prämien und ein K.-o.-System. Wenn du dich dafür entscheidest, als Mann zu spielen, wirst du unplatziert starten, und das einzige Turnier, an dem du teilnehmen darfst, befindet sich in Memphis. Du wirst mit der ersten Runde beginnen und mußt 3 von 5 Sätzen gewinnen - wie im

wirklichen Tennis! Folglich benötigst du mehr Zeit, die Turniere zu gewinnen. Wenn du das Memphis-Turnier gewinnst, wirst du 9 Plazierungspunkte erhalten und kannst dadurch an anderen Turnieren teilnehmen, bei denen es höhere Prämien zu gewinnen gibt und durch die du deine Plazierung verbessern kannst. Um dich durch das Memphis-Turnier zu führen, geben wir dir hier das 1. Paßwort - JHNHML.

PASSWÖRTER ZUR WORLD TOUR

Round 1	START	Round 8	SHELF
Round 2	CAR	Round 9	WINDOW
Round 3	VEGAN	Round 10	POOL
Round 4	STAR	Round 11	CLAY
Round 5	LCD	Round 12	HOUSE
Round 6	WALL		
Round 7	SINKORSWIM	Final Round 18	PLAYPETE



MEGADRIVE DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE MEGADRIVE

Sega hat nach einer alten Idee des Tetris-Spiels ein klassisches Puzzlespiel herausgebracht, das dich garantiert für viele Stunden beschäftigen wird!

Spielstrategie



1. Der beste Weg zum Erfolg beim Spielen gegen den Computer sind Kettenreaktionen - ähnlich, wie im Bild illustriert. Wenn noch 2 gelbe Bohnen mehr dazukommen (wie der grüne Stapel anzeigt), wird die Linie verschwinden und die grüne fällt runter und löst eine Kettenreaktion aus.



2. Versuche, noch mehr von diesen Stapeln anzulegen, damit mehr als eine Kettenreaktion ausgelöst wird. Wenn eine Reihe von 4 Bohnen auseinanderbricht, wird eine einzelne Flüchtlingsbohne auf den Gegner geworfen. Um aber bis zu 30 Bohnen abzuwerfen, mußt du mehrere Kettenreaktionen einleiten.



3. Der Computer zeigt hier eine gute Strategie an. Schau auf die Reihen von gelben Bohnen, die von grünen getrennt werden. Es ist eine gute Ausgangsposition, die grünen Verbindungsbohnen so einzusetzen, daß die gelben Bohnen runterfallen und sich dazugesellen werden. Lege an den Kerkerrändern hohe Stapel an. Es wäre tödlich, in der Mitte zu hoch zu stapeln!



4. Dieses Bild zeigt mehrere Möglichkeiten auf. Der linke Spieler hat eine Masse von gleichen Farben angelegt. Nachdem er oben etwas Platz gemacht hat, kann er verschiedene Bohnen in die Mitte werfen, um eine Reihe von Kettenreaktionen auszulösen.

PASSWÖRTER

Einfach

Level 2 R, R, R, HB
 Level 3 C, P, C, G
 Level 4 R, C, HB, Y
 Level 5 C, B, B, P
 Level 6 C, R, C, P
 Level 7 P, Y, R, B
 Level 8 Y, G, P, HB
 Level 9 Y, P, HB, B
 Level 10 R, Y, C, HB
 Level 11 G, P, B, C
 Level 12 R, HB, HB, Y
 Level 13 Y, HB, B, B

Normal

Level 2 HB, C, Y, Y
 Level 3 B, C, R, Y
 Level 4 Y, B, C, P
 Level 5 HB, G, B, Y
 Level 6 G, P, P, Y
 Level 7 P, B, G, HB
 Level 8 G, HB, C, Y
 Level 9 B, P, HB, HB
 Level 10 HB, R, Y, C
 Level 11 C, R, R, B
 Level 12 G, G, C, Y
 Level 13 P, Y, HB, C

Schwer

Level 2 B, B, G, Y
 Level 3 G, Y, G, C
 Level 4 P, P, R, HB
 Level 5 G, R, P, B
 Level 6 P, C, G, Y
 Level 7 B, P, G, HB
 Level 8 C, P, HB, Y
 Level 9 P, G, HB, C
 Level 10 G, B, Y, HB
 Level 11 G, P, HB, R
 Level 12 R, G, HB, B
 Level 13 R, R, C, Y

SCHLÜSSEL

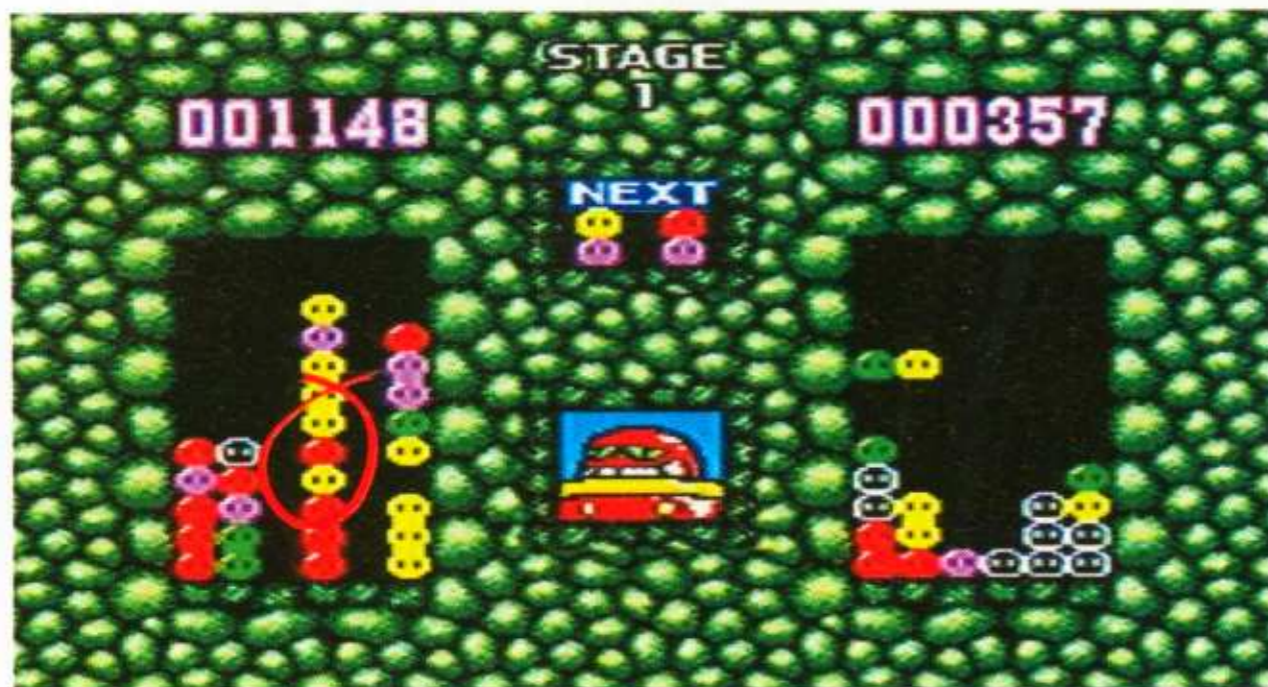
Jeder Buchstabe stellt eine farbige Bohne dar und kann im Paßwort-System verwendet werden. Die Has Bean ist die Bohne mit Ohren!

R - Rot
 HB - Has Bean
 C - Klar
 G - Grün
 P - Lila
 Y - Gelb
 B - Blau



Diese Version enthält ein extra Puzzlespiel und ist ein Muß für jeden Master System-Eigentümer. Wir liefern dir jede Strategiehilfe, die du brauchst!

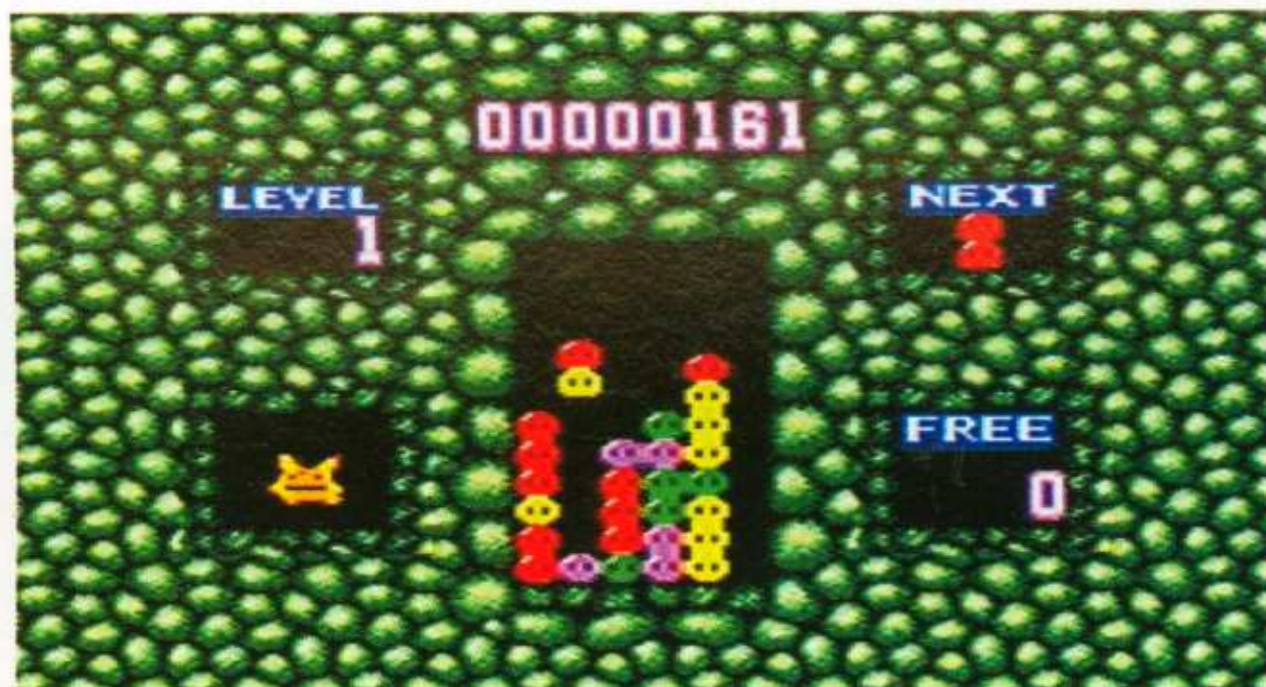
Spielstrategie



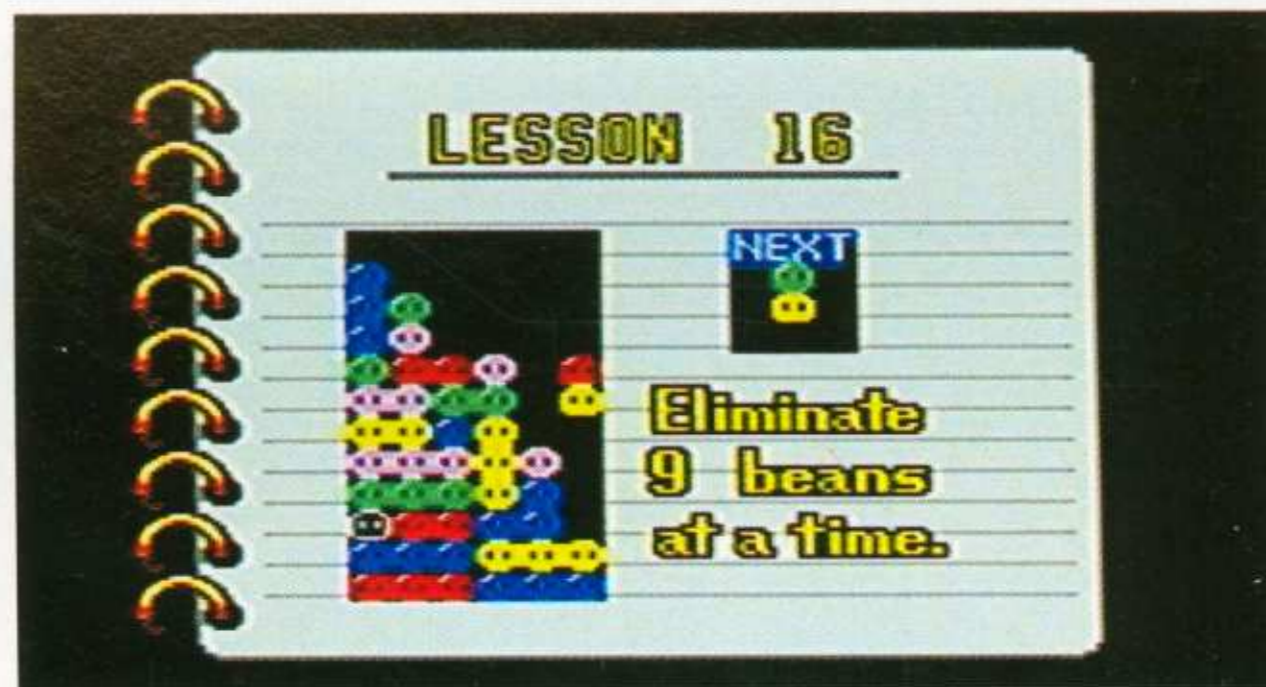
1. Wenn du erfolgreiche Kettenreaktionen auslösen willst, mußt du beim Bilden von Säulen sehr vorsichtig sein. Positioniere Verbindungsbohnen wie die umrandete gelbe Bohne, verbinde dann noch 3 weitere, um die Verbindung aufzulösen. Die rote Bohne darüber wird runterfallen und Flüchtlingsbohnen rüber zum Gegner senden.



2. Um Dr. Robotnik zu erreichen, mußt du schnell Reihen von 3 gleichfarbigen Bohnen anlegen. Die vierte wird runterfallen, und andere brechen weg. Nimm die fallenden Bohnen zum Anlaß, um auf anderen zu landen, und setze die Kettenreaktionen fort. Verursache 2 oder 3 Kettenreaktionen zur gleichen Zeit.



3. Der Übungsmodus dient bestens dazu, Action-Strategiepläne zusammenzustellen. Finde so viele Methoden wie möglich, um 3er-Reihen zusammenzuhalten und um einfache 4er-Ketten auf ein Minimum zu beschränken. Um ein gutes Ergebnis zu erzielen, mußt du einzelne Bohnen vom Rand der Säulen runterfallen lassen.



4. Im Puzzle-Modus mußt du spezielle Probleme lösen. Die meisten Probleme können durch nur wenige Bewegungen gelöst werden. Versuche, die Aufgabe zu lösen, ohne zu viele Bohnen zu entfernen.

PUZZLE-MODUS-

Level 2	P, Y, HB, HB
Level 3	P, P, P, Y
Level 4	G, G, P, B
Level 5	P, G, Y, P
Level 6	B, G, R, G
Level 7	B, R, G, P
Level 8	B, G, C, P
Level 9	G, Y, P, C
Level 10	C, HB, C, HB
Level 11	HB, B, R, HB
Level 12	P, HB, Y, G
Level 13	Y, P, Y, HB
Level 14	Y, C, C, P
Level 15	R, P, Y, B
Level 16	G, R, G, HB
Level 17	C, HB, Y, B

SCENARIO-PASSWÖRTER

Level 2	C, B, R, HB
Level 3	Y, B, P, B
Level 4	R, P, C, G
Level 5	B, C, C, HB
Level 6	HB, P, C, Y
Level 7	B, R, C, HB
Level 8	HB, P, Y, B
Level 9	B, HB, Y, P
Level 10	B, Y, R, G
Level 11	P, B, C, Y
Level 12	P, B, R, HB
Level 13	Y, R, G, B

SCHLÜSSEL

Dieser Schlüssel bezieht sich auf die verschiedenen Bohnen, die du auf dem Paßwort-Screen eingeben mußt. Die Has Bean ist die Bohne mit Ohren.

R	- Rot
G	- Grün
B	- Blau
Y	- Gelb
P	- Lila
HB	- Has Bean
C	- Klar



MEGADRIVE **NBA SHOWDOWN '94** MEGADRIVE

NBA Showdown '94 ist die zur Zeit wahrscheinlich umfassendste Basketball-Simulation. Du kannst mit bis zu 4 Spielern deine Traumteams zusammenstellen, die durch den 4-Weg-Adapter gleichzeitig in Konkurrenz treten können.

Spielstrategie...



In diesem Spiel gibt es jede Menge Regeln zu lernen. Hier haben wir einige wichtige Regeln erläutert. Du mußt dich in der gelben Feldzone aufhalten.

Wenn du in den Besitz des Balles gelangst, mußt du ihn innerhalb von 10 Sekunden über die halbe Linie werfen. Sobald du die Linie überschreitest, kannst du nicht mehr zurück.

Um 3 Punkte zu erzielen, mußt du dich außerhalb dieses Gebietes befinden. Wenn du einen Spieler foulst, wenn er am Ball ist, gibst du 2 oder 3 Freiwürfe an das andere Team ab.



Dies ist eine perfekte Position für einen 3-Punkte-Wurf. Drücke A, um für den 3-Punkte-Wurf Platz zu schaffen. So wird ein Wurf vorgetäuscht. Werfe den Ball, sobald der Gegner aufgekommen ist.



Da du kein Team hast, wo alle Spieler einen guten Weitwurf ausüben können, mußt du an der gegnerischen Verteidigung vorbeikommen. Dies erzielst du am besten, wenn du den Ball schnell weitergibst und schnell die Seiten entlangläufst.



Wenn du während des Wurfs gefoult wirst, wirst du mit einem Freiwurf belohnt. Um den Ball von hier aus zu plazieren, mußt du den horizontalen und den vertikalen Ball in die Mitte des Riegels bekommen.



Wann immer die NBA-Spieler die Möglichkeit haben, werden sie verschiedene abenteuerliche Würfe ausführen. Hier wird ein einfacher einhändiger Wirbel-Dunking gezeigt.



NBA SHOWDOWN '94

...Spielstrategie



Die Spieler versuchen ständig, sich gegenseitig auszutricksen, und erfinden viele neue Techniken. Hier ist ein einhändiger 360°-Schmetterwurf abgebildet. Dazu mußt du vom Rand des blauen Gebietes springen.



Um den einhändigen 360°-Schmetterwurf zu übertreffen, versucht der nächste Spieler einen beidhändigen 180°-Schmetterwurf. Bleibe außerhalb des schwarzen Gebietes, um dies zu unterbinden.



Dieser Spieler macht einen Gorilla-Dunking. Er wirft den Ball ins Netz und hängt sich wie ein Gorilla an den Ring. Für diese Technik mußt du nahe herangehen.



Der Doppelpumpen-Schmetterwurf ist eine Technik, bei der der Spieler, während er durch die Luft fliegt, den Ball hoch- und runterpumpt. Für diese Technik brauchst du einen Spezialspieler.



Für diese einhändige Schwungarm-Technik mußt du den richtigen Spieler einsetzen. A. C. Greens ist einer der Spieler mit dieser Fähigkeit.



Eine meiner Lieblingstechniken ist der Bounce-It. Nur wenige Spieler können ihn ausführen. Einer von ihnen ist Laettner vom Minnesota-Team.



Der Pretty Boy ist der beliebteste Angriffsversuch. Gehe nahe an den Korb heran, damit der Spieler hochspringen kann.

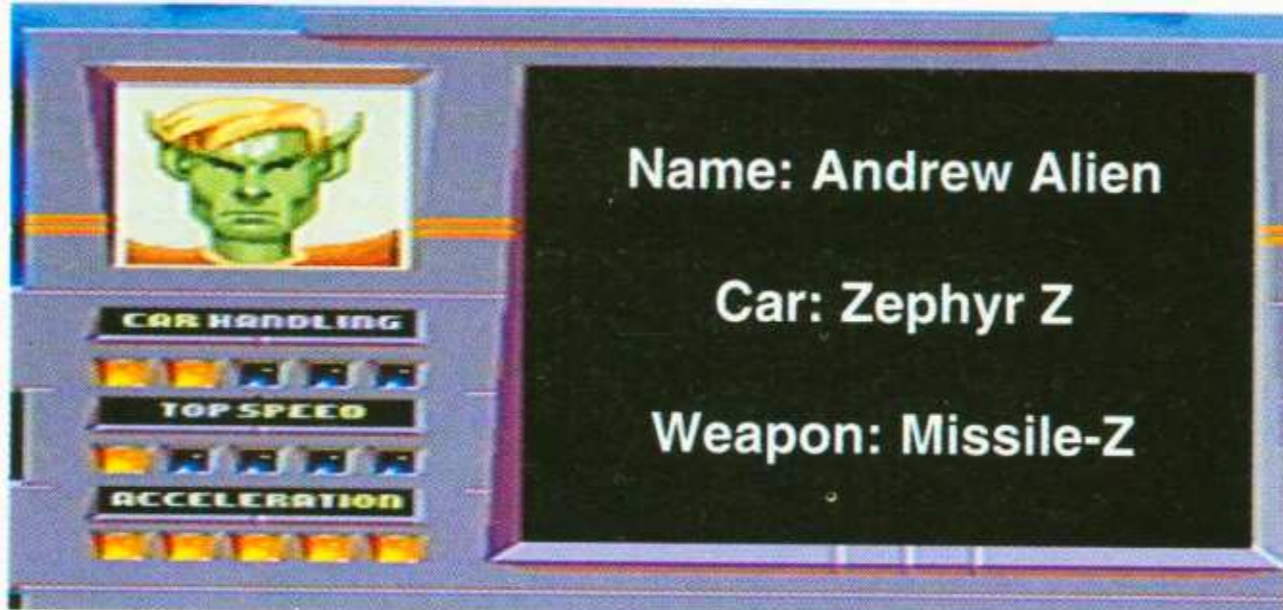


Dies ist der wichtigste Teil des Spiels. Du kannst wählen, welches Offensivspiel du spielen möchtest, um den Gegner auszutricksen. Du kannst auch entscheiden, welche Verteidigungsmethode du anwenden willst.

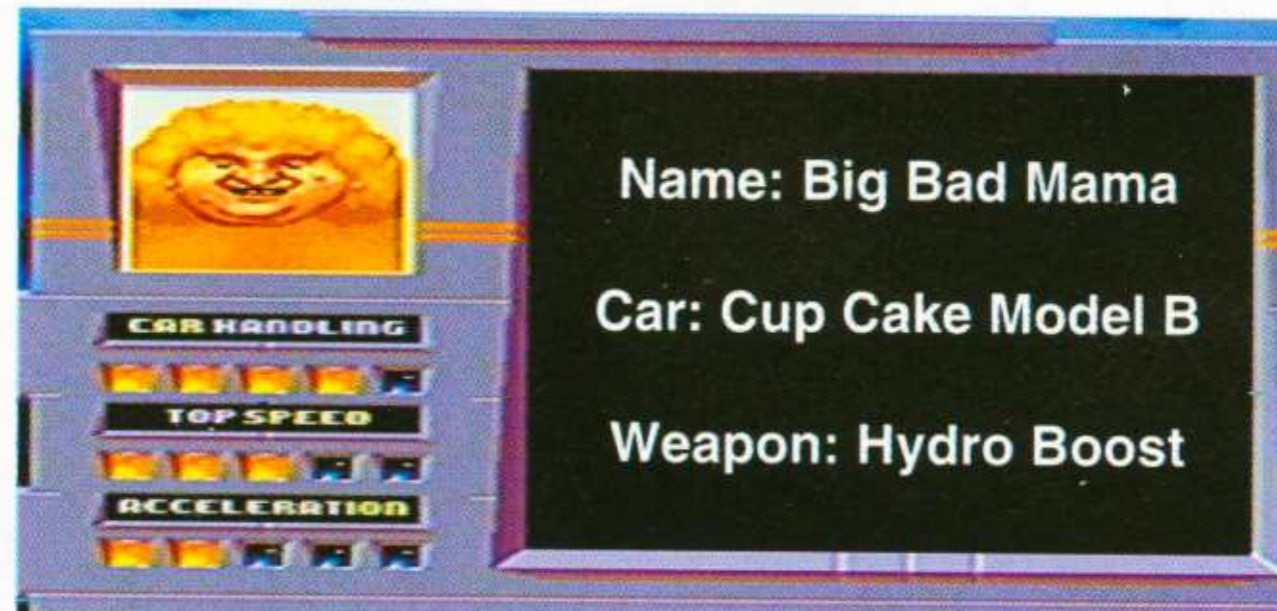
COMBAT CARS

Welcher Charakter ist der beste? Wer besitzt die beste Waffe? Wer ist am schnellsten? Dieser Spielführer gibt Antwort auf alle Fragen über Combat Cars!

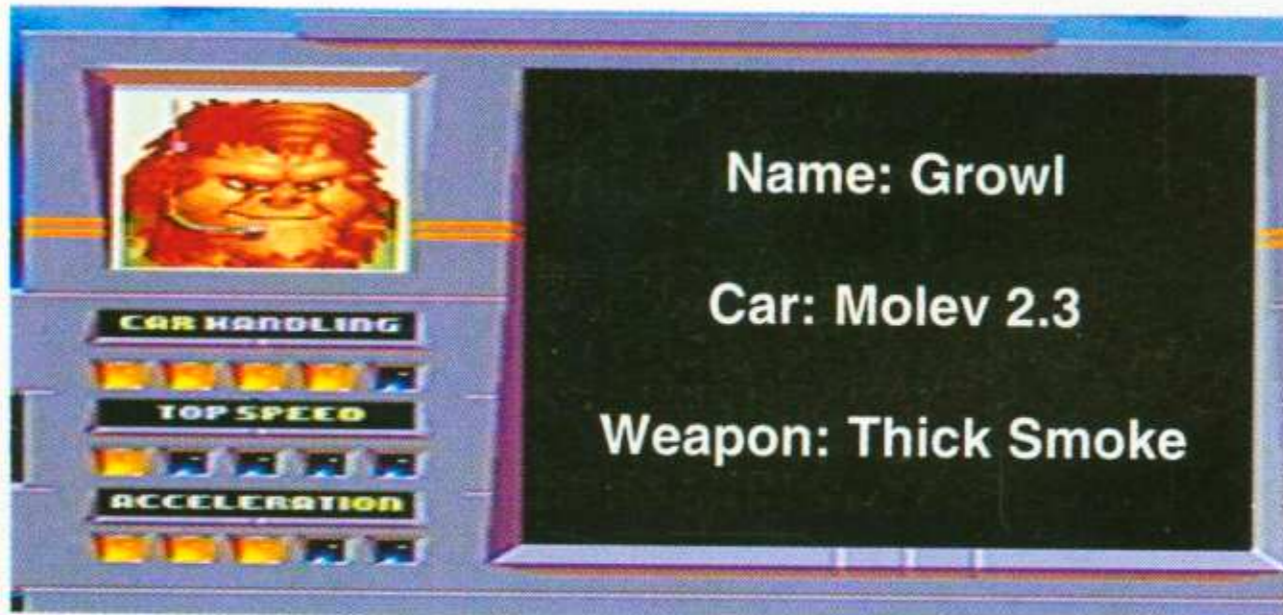
Charakterbeschreibungen



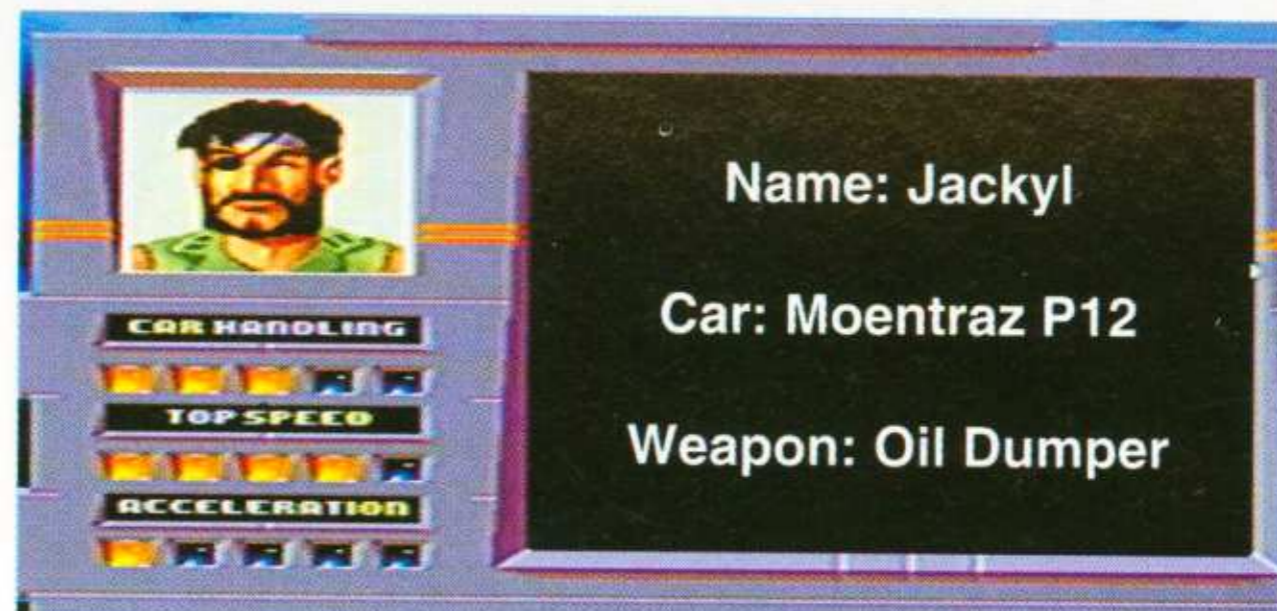
Andrew gilt bei weitem als der beste Rennfahrer. Er besitzt zielgerichtete Missiles und kann hervorragend beschleunigen. Nur seine Höchstgeschwindigkeit läßt zu wünschen übrig.



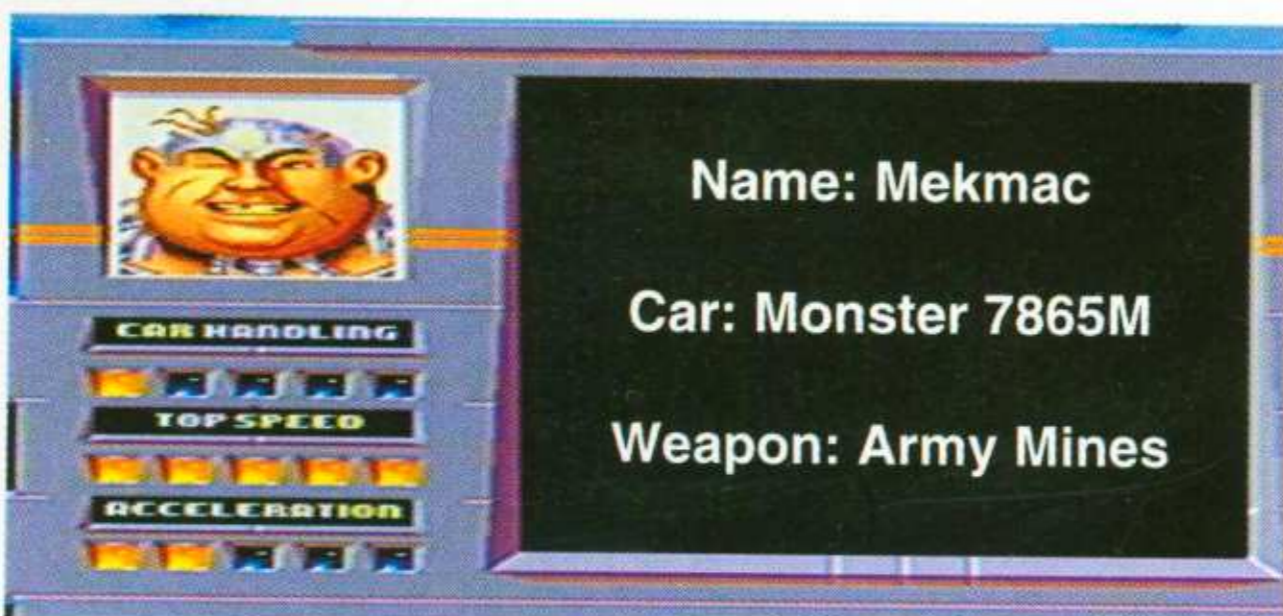
Mama hält sich auf der Straße, aber sie ist langsam. Die Spezialwaffe "Hydro Boost" sollte zur Beschleunigung eingesetzt werden.



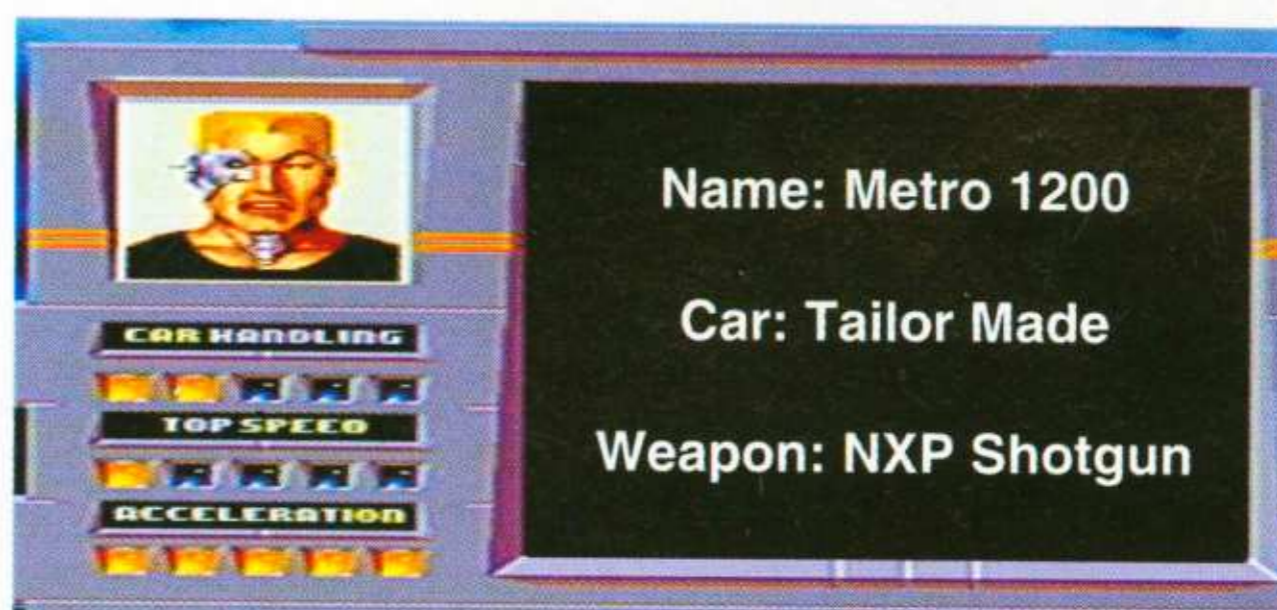
Growl ist vielseitig begabt, aber seine Rauchbomben-Attacken sind nicht sehr effektiv.



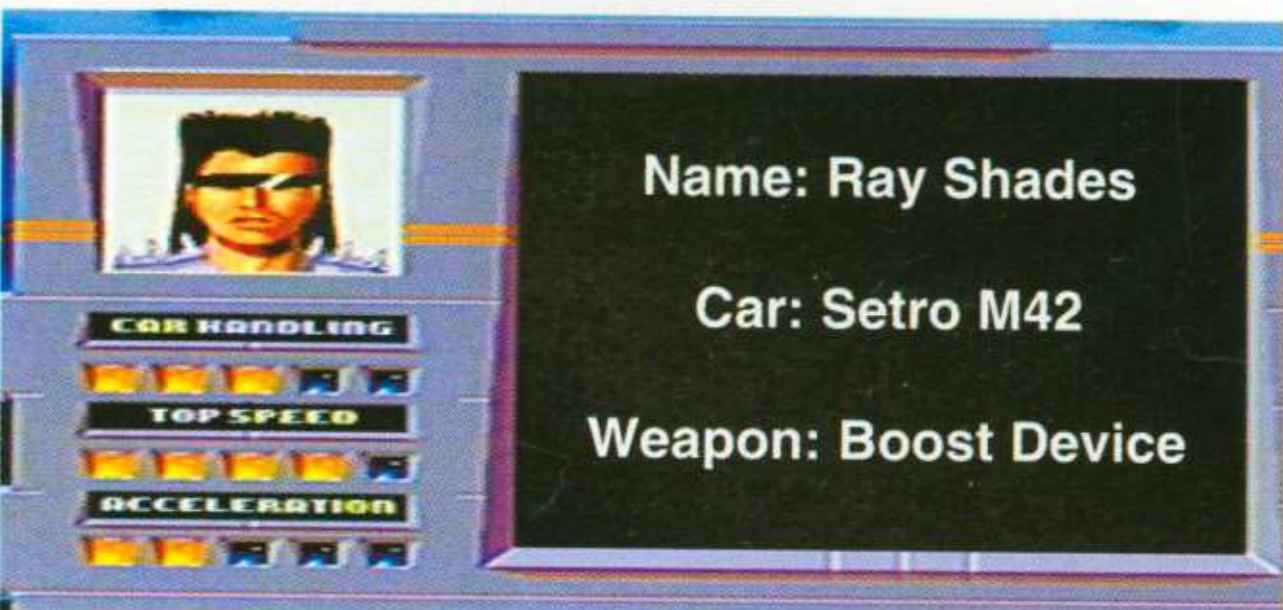
Jackyl steuert gut und hat eine gute Höchstgeschwindigkeit. Wähle ihn nur aus, wenn du ein Veteran bist. Er kann die Bahn mit Öl benetzen.



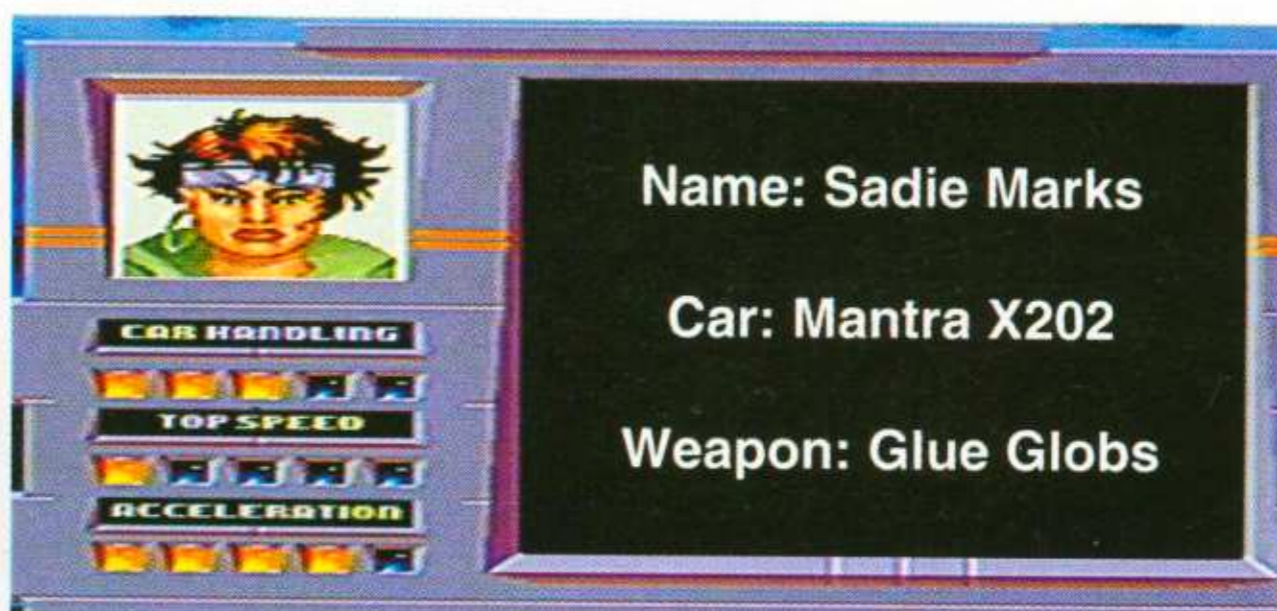
Der schnellste Typ. Er kann sich aber nur schwer in der Spur halten. Seine Minen sind ganz nützlich, um auf ein nachfolgendes Auto zu zielen.



Dieser Typ ist Andrews Rivale. Ihre Wagen besitzen die gleiche Power. Wie auch immer - ihre Schrotflinten können nur geradeaus feuern!



Ray hält mit den führenden Wagen mit, aber die Steuerung reagiert oft zu empfindlich. Keine gute Beschleunigung!

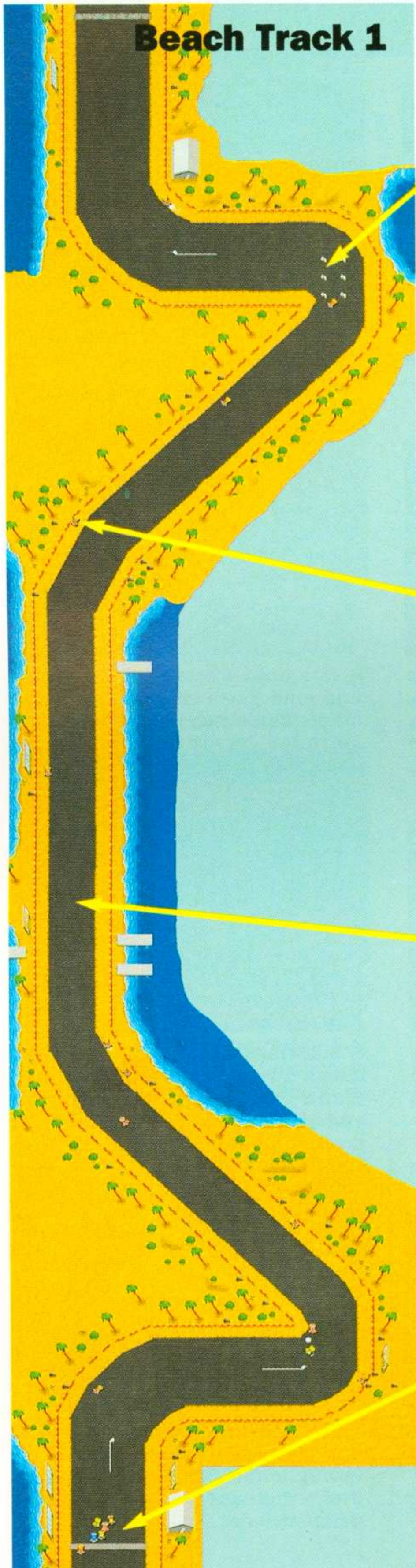


Wenn du Sadie auswählst, mußt du zuerst darauf achten, daß deine Spezialwaffe aufgeladen ist, um die Konkurrenz auszuschalten. Langsame, aber gute Beschleunigung!



COMBAT CARS

Taktiken



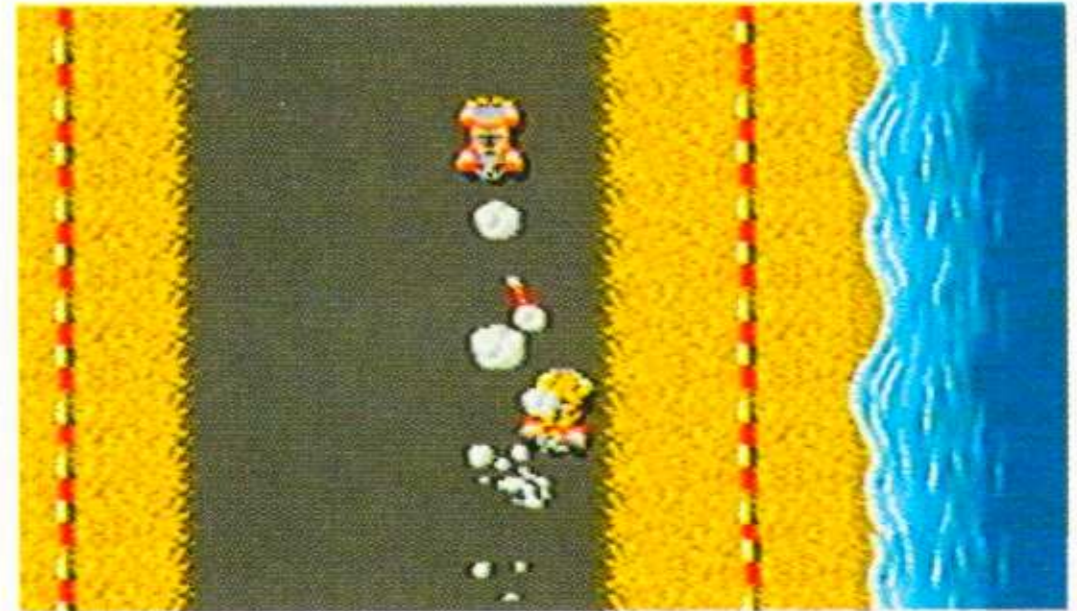
Beach Track 1

1. Achte auf jeder Bahn auf die scharfen Kurven. An diesen Stellen kannst du die beste Geschwindigkeit erzielen. Gehe früh genug in die Kurve hinein, schlittere dann auf sie zu und beschleunige, wenn du aus ihr herauskommst, um maximales Tempo zu erreichen.

2. Auf jeder Strecke gibt es in der Nähe von Hindernissen ein langsames Gebiet. Das Geschick liegt darin, dich immer auf der Hauptspur zu bewegen. Wenn deine Steuerung nicht besonders gut ist, muß du einen Charakter mit guter Beschleunigung auswählen, wie z. B. Andrew.

3. Spare dir auf dieser ersten Bahn deine Waffen bis zu der Geraden hier auf. So bleiben deine Gegner auf der Strecke.

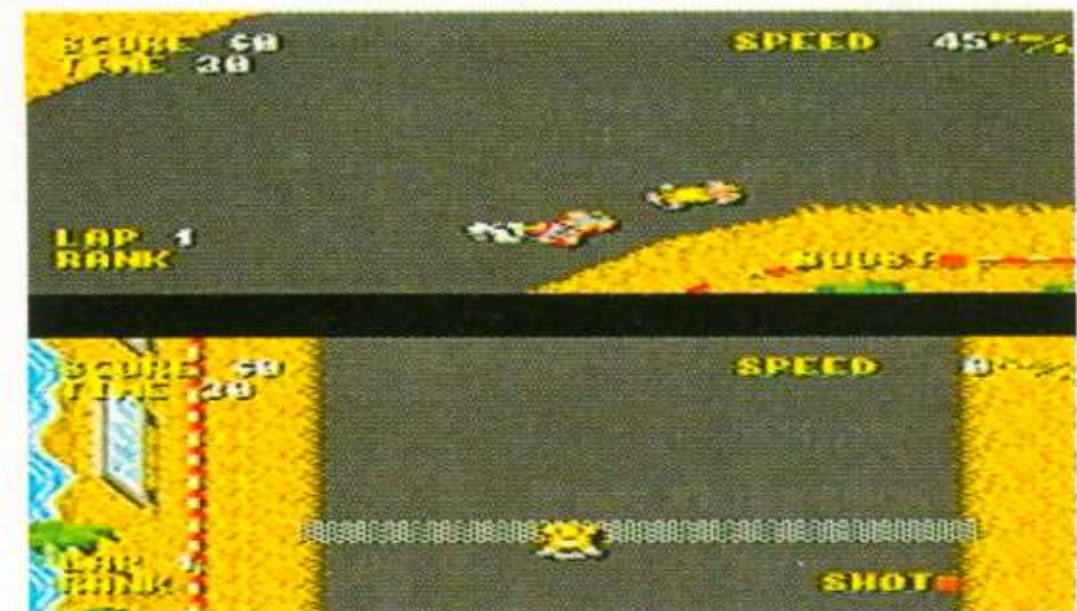
4. Jedesmal, wenn du eine Runde geschafft hast, werden alle Waffen, die du benutzt hast, wieder aufgeladen.



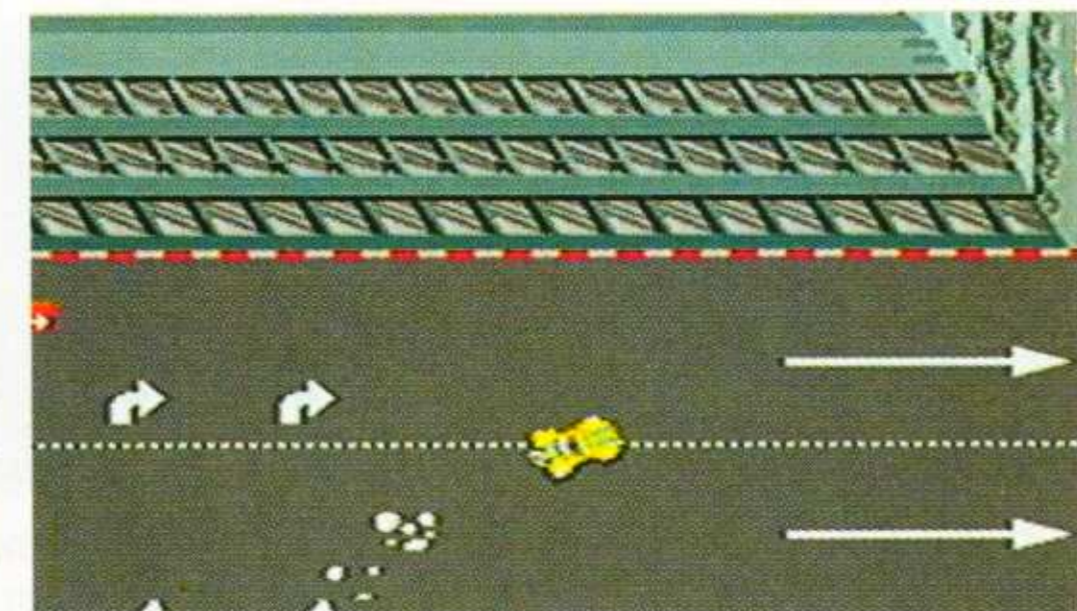
5. Die beste Waffe ist ohne Zweifel die zielgerichtete Missile von Andrew. Durch sie wird der nächste Wagen verlangsamt und dir ermöglicht, vorbeizuraschen.



6. Jedesmal, wenn du ein Rennen geschafft hast (du mußt auf einen der 3 ersten Plätze gelangen), kannst du deine Prämie ausgeben. Gib das Geld für Beschleunigung und Reifen aus!



7. Der Gewinner erhält die höchste Prämie. Das ist wichtig, wenn du gegen einen Freund spielst. Wenn du fortlaufend gewinnst, ist es für den 2. Spieler schwer, aufzuholen.



8. Beachte auf jeder Spur das Layout. Merke dir in der 1. Runde die schlimmsten Kurven und bereite dich darauf vor, damit du in späteren Runden durch sie hindurchschlittern kannst.



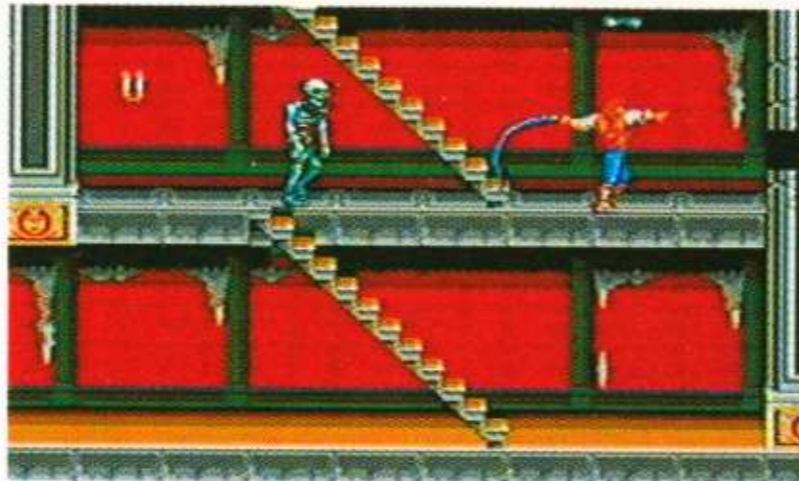
CASTLEVANIA

Mit einer Auswahl von Charakteren mußt du dir deinen Weg durch 6 Stufen erobern und dem teuflischen Dracula gegenüberreten. Dieser Führer bringt dich sicher durch die kniffligen Teile!

Taktiken



1. Der 1. Halbzeit-Wächter, den du triffst, ist Wolf. Er wird dir entgegenheulen und mit Glas auf dich werfen. Greife ihn während seines Geheuls an!



2. Gehe nach oben rechts im nächsten Raum und schlage gegen die Wand, damit geheime Dinge erscheinen.



3. Dieses große Rückgrat fällt weg, sobald du auf es trittst. Laufe weiter, um es bis nach oben zu schaffen.



4. Dies ist Armour Battler, der Levelende-Wächter. Greife ihn mit allen deinen Angriffsgegenständen an und renne unter ihm hindurch, sobald er in die Luft springt.



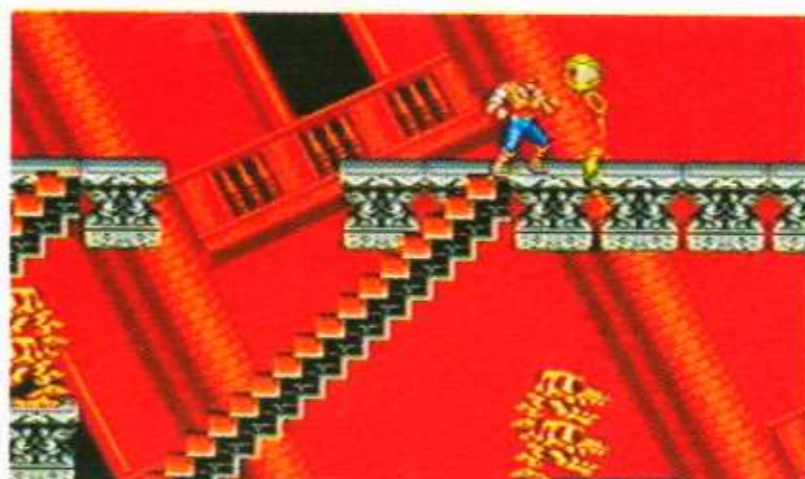
5. Laufe die Stufen hoch, um dem ansteigenden Wasser zu entkommen. Schlage gegen die Kerze, um ein extra Leben einzusammeln. Wenn dich das Wasser erreicht, mußt du weiterspringen!



6. Der große Ritter wird eine Keule und eine Kette schwingen. Warte, bis die Keule sich über seinem Kopf befindet, bevor du zum Angriff übergehst.



7. Der 2. Wächter ist Golem. Springe und schlage nach oben, um den Körper und eventuell das Auge zu treffen und ihn zu erledigen.



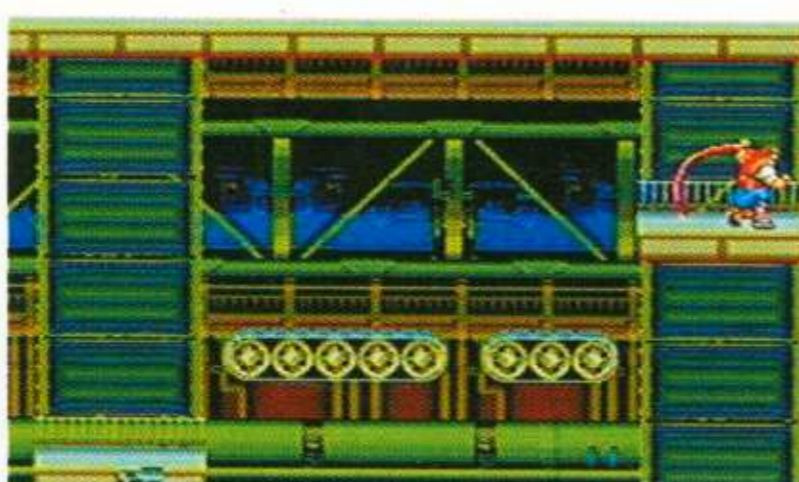
8. Wenn du diese Sektion erreichst, mußt du gegen alle Kerzen schlagen, da sich hier ein Teil eines Unbesiegbarkheits-Orb befindet.



9. Schwinge dich über die Kluften, indem du gegen das Dach schlägst. Wenn du von den Mumien angegriffen wirst, mußt du dich nach vorne drücken, oder du wirst von ihnen vom Rand gestoßen.



10. Der 3. Wächter ist Gargoyle. Halte dich in der Mitte des Turms auf und springe, um dem Schwanz zu entkommen. Greife dann mit deinen Waffen an.



11. Im Level mit dem Fließband gibt es in der rechten oberen Ecke eine Säule, welche Geheimgegenstände enthält. Du mußt nur auf sie schlagen!

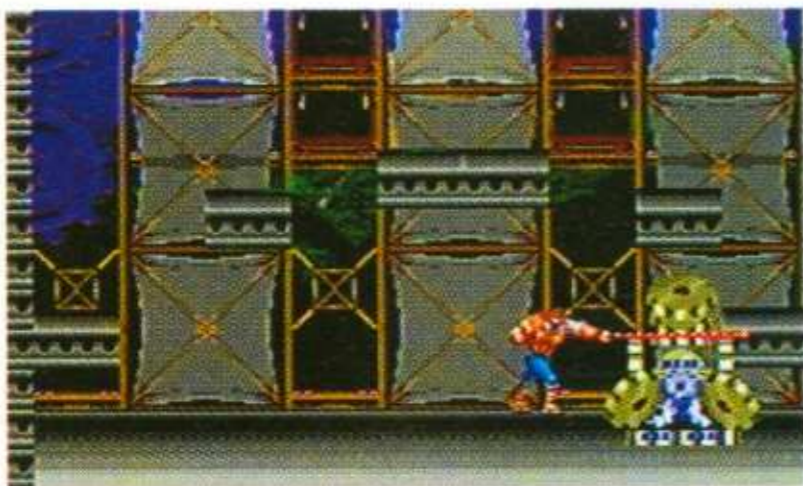


12. Springe zwischen die Zahnräder und Flaschenzüge und benutze die beweglichen Blöcke als Brücken. Stelle dich auf den letzten Block, damit sich der Ausgang öffnet.



CASTLEVANIA

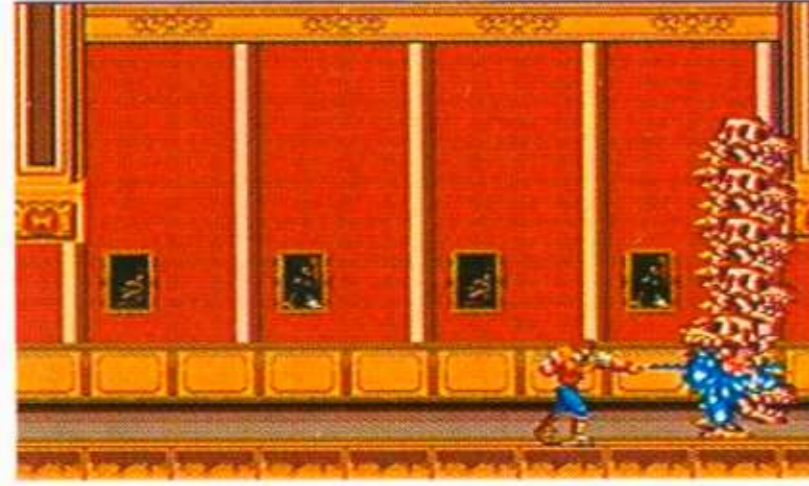
Taktiken



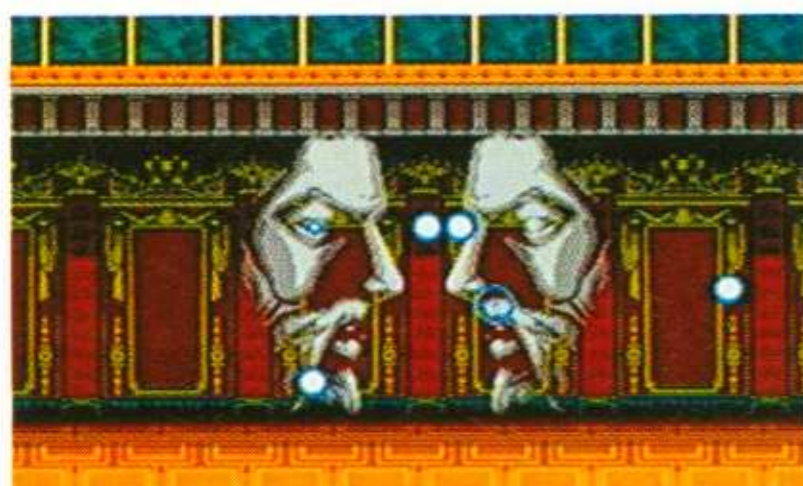
13. Der Wächter Gear Steamer muß ausgeschaltet werden. Werfe die Keule gegen seine Mitte. Benutze die oberliegenden Plattformen, um seinen Bewegungen auszuweichen. Wenn er stehenbleibt, kannst du ihn angreifen.



14. Attackiere die großen Wächter in diesem Korridor. Locke sie unter den Kronleuchter und drücke VORWÄRTS, damit er auf sie fällt.



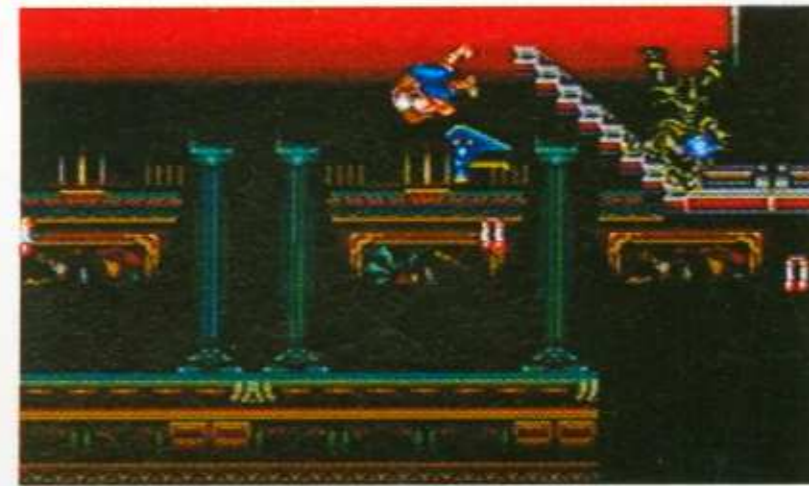
15. Die vielen Schadel werden Feuer spucken. Hocke dich am Fuße hin und schlage fortlaufend, um dich vor dem Feuer zu schützen und die Schadel zu treffen.



16. Die 2 großen Gesichter kann man nicht angreifen. Gehe den Bällen aus dem Weg und greife die Säule an, die hinter ihnen erscheint.



17. Die Prinzessin von Moss erscheint zuerst als junges Mädchen. Greife sie sofort an, denn sobald sie ihre Gestalt ändert, läßt sie Staub auf dich fallen.



18. Der Level steht auf dem Kopf und die Dinge sind irreführend. Achte darauf, auf gleiche Weise nach oben zu steigen, und sei vorsichtig, wenn du zwischen den Plattformen springst.



19. Dies ist Death. Bevor du zum Angriff übergehen kannst, mußt du zuerst 3 Wächter besiegen, denen du schon begegnet bist. Töte diese auf gleiche Weise wie vorher. Schlage nach oben, um Death zu zerstören.



20. Hier triffst du Medusa. Greife den Körper an und springe, wenn ihr Schwanz über den Boden streift. Sie setzt auch ihr Feuer ein. Ducke dich, um nicht verbrannt zu werden.



21. Endlich triffst du Dracula. Er tritt in 2 Gestalten auf. Hier wirft er Feuerstrahlen aus Licht herunter - stelle dich zwischen sie!



22. Die 2. Gestalt ist ein Dämon. Er wird herunterstürzen. Bewege dich ständig nach links und rechts. Springe hoch, sobald Missiles eintreffen. Greife ihn an, wenn er am Boden ankommt!

Paßwörter - John:

Normaleinstellung

Stufe 2	Stufe 5
A**	A*AE
A*E*	A*E*
**E*	*JE*
***A	**A*
Stufe 3	Stufe 6
A**J	A*J*
A*E*	A*E*
EE	E*E*
**E*	**AA
Stufe 4	Dracula
A*EA	A**A
A*E*	A*E*
AE	J A J *
**EA	**JA

Paßwörter - Eric:

Normaleinstellung

Stufe 2	Stufe 5
A*EE	A*JA
J*E*	J*E*
**E*	E*E*
***A	**A*
Stufe 3	Stufe 6
A*A*	A**E
J*E*	J*E*
AE	EEE*
**E*	**AA
Stufe 4	Dracula
A*AJ	A*EJ
J*E*	J*E*
JE	JJJ*
**EA	**JA

Schlüssel

A - Axt
J - Juwel
E - Emblem
* - Leer

Für jeden Charakter gibt es ein Paßwort für jede Stufe und jeden Schwierigkeitslevel. Es sind zu viele, um sie alle aufzuzählen. Hier sind die Paßwörter für Level 1 - 6 auf Normalstufe.



Um beste Spielresultate zu erzielen, haben wir hier noch mehr Codes und Freezers zur freien Auswahl zusammengestellt:

CODES

Mega Drive

BATTLETOADS/DOUBLE DRAGON

Level wählen und extra Leben

Gehe in den Charakter-Auswahl-Screen und drücke **RUNTER, HOCH, HOCH, RUNTER, C, A** und **B**. Wähle entweder eine Kröte oder einen Drachen und drücke **START**, damit ein Levelauswahl-Screen erscheint. Wähle einen beliebigen Level, und wenn das Spiel startet, erhältst du 10 Leben zu deinem Vorteil.

B.O.B.

Unendliche Leben, Munition und Remotes

Schalte dein Mega Drive ein. Wenn im Screen **FOLEY PRESENTS** erscheint, mußt du auf beiden Joypads alle Knöpfe drücken (nicht den Richtungsknopf). Höre dem Soundeffekt zu, der dir signalisiert, daß der Cheat funktioniert hat. Starte dann das Spiel, und du wirst einen Munitionsvorrat, Remotes und Unendliche Leben erhalten.

BULLS VS. BLAZERS

Unbesiegbar mit Miami Heat

Benutze die folgenden Paßwörter, um mit Miami Heat eine Unbesiegbare Saison zu spielen:

Spiel 2	Miami vs. Detroit	64LBBCB4
Spiel 3	Miami vs. Detroit	64IBBBVS
Spiel 4	Miami vs. Detroit	64LBBCV4
Spiel 5	Miami vs. Cleveland	64QB BBBR
Spiel 6	Miami vs. Cleveland	64QB BGBP
Spiel 7	Miami vs. Cleveland	64QB BDBD
Spiel 8	Miami vs. Cleveland	64QB BBJB
Spiel 9	Miami vs. Boston	64NB BBBL

Spiel 10	Miami vs. Boston	64NB BVBM
Spiel 11	Miami vs. Boston	64NB BLBP
Spiel 12	Miami vs. Boston	64NB B2BN
Spiel 13	Miami vs. Utah	64SB BBBN
Spiel 14	Miami vs. Utah	64SB DBBS
Spiel 15	Miami vs. Utah	64SB CB BJ
Spiel 16	Miami vs. Utah	64SB FB BC
Spielende		64MB BBBB

DRACULA UNLEASHED

Stufe wählen

Wenn am Anfang das Kampffeld abgespielt wird, mußt du mit deinem Joypad den folgenden Code eingeben: **RUNTER, RECHTS, A, C, HOCH, LINKS** und **A**. Du hörst ein Lachen. Starte dein Spiel und drücke **START**, um zu pausieren. Schau auf deinen Spielstand und drücke auf deinem Joypad **HOCH**, um den gewünschten Level zu erhalten. Drücke **START**, um anzufangen!

DRAGON'S REVENGE

Paßwörter

Stufe 01	LSRCIE8
Stufe 02	CSABMJM
Stufe 03	DSI36KR
Stufe 04	ETTS8DL
Stufe 05	FT438XR
Stufe 06	HV5395S

PINK PANTHER

Cheat Menü

Um diese Cheats auszuüben, mußt du beide Kontrollpads einstecken. Schalte das Mega Drive ein

und drücke und halte gleichzeitig die Knöpfe **A** und **C** auf dem 1. Controller, und Knopf **B** auf dem 2. Controller. Sobald das TecMagik-Logo verschwindet, wirst du, wenn der Cheat funktioniert, einen Crash-Sound hören. Wenn das Spiel beginnt, drückst du **START**, um zu pausieren, dann den 1. **KONTROLLER**, um die folgenden Cheats zu aktivieren: Drücke **C**, damit das Cheat-Menü erscheint, drücke **LINKS** oder **RECHTS**, um die Stufe zu wählen, drücke **B**, um unbesiegbar zu werden, und drücke letztendlich **A**, um deine Gesundheit wiederherzustellen. Nimm die Pausetaste heraus, um die gewählten Cheats zu aktivieren.

STREETS OF RAGE 3

Stufe wählen

Halte im Auswahlmenü den **B**-Knopf fest. Drücke und halte nun **HOCH**. Wenn beide Knöpfen gedrückt sind und das Wort 'Option' markiert ist, mußt du **START** drücken. Du hörst einen Bestätigungston. Wähle nun 'Stage Select' vom Optionenmenü. Du kannst nun deine Startrunde wählen.

Spiele als Boss Shiva

Um als Boss Shiva zu spielen, mußt du ihn im Spiel erreichen. Sobald du ihn geschlagen hast, drückst und hältst du sofort den **B**-Knopf. Halte den Knopf während des Films bis zur nächsten Stufe gedrückt. Wenn du getötet und gefragt wirst, fortzufahren, mußt du dich durch die Charaktere kämpfen, bis du zu Shiva kommst.

Game Gear

DR. ROBOTNIK'S MBM

Level-Codes

Level	Code
2	schwarz, blau, rot, gelb
3	gelb, blau, pink, blau
4	rot, pink, schwarz, grün
5	blau, schwarz, schwarz, Has Bean
6	Has Bean, pink, schwarz, gelb

7	blau, rot, schwarz, Has Bean
8	Has Bean, pink, gelb, blau
9	blau, Has Bean, gelb, pink
10	blau, gelb, rot, grün
11	pink, blau, schwarz, gelb
12	pink, blau, rot, Has Bean
13	gelb, rot, grün, blau

PS: Has Bean ist die gelbe Bohne mit Ohren

THE LUCKY DIME CAPER

Unendliche Leben

Sammele die 10 Leben ein und erlaube dir, zu sterben. Drücke auf dem nächsten Screen so oft du kannst **START**. Donald bekommt nun Unendliche Leben.

FREEZERS

Mega Drive

ARIEL THE LITTLE MERMAID

FFA60F0004	Unbegrenzte Zeit
FFA6100016	Unbegrenzte Anzahl Superwaffen
FFA60E0005	Mehr Schlüssel
FFA60D0099	Mehr Schätze
FFA6120005	Unbegrenzte Plattfische
FFA6130005	Unbegrenzte Seabastian
FFA6140005	Unbegrenzte Diggerfische

BOXING LEGENDS OF THE RING

FFB5B000X	Runde wählen - ersetze X durch 0-B
FFCBBE0040	Unbegrenzte Zeit

CASTLEVANIA BLOODLINES

FFFB2F0006	Unendliche Leben
FFFB0E0063	Unbegrenzte Spezialwaffen

EA HOCKEY

FFD9150050	Der 1. Spieler startet mit 80 Toren
FFD99D0050	Der 2. Spieler startet mit 80 Toren

FIRE SHARK

FF044B0000	Unbesiegbarkeit
FF02870003	Unendliche Leben
FF042B0003	Unbegrenzte Bomben
FF02690006	Maximales Waffen-Power-Up

LANDSTALKER

FF1040000A	Unbegrenzte Eke-Eke
------------	---------------------

TOKI

FF1B890001	Ständig große hüpfende Bälle
FF1B890002	Ständig schnelle übergroße Bälle
FF1B890003	Ständig Flammenbälle
FF1B890004	Ständig 3-Weg-Bälle
FF1B890005	Ständig Loopingstöße
FF1B890006	Ständig aufgeladene Laser-Super-Power



TAZ MANIA 2

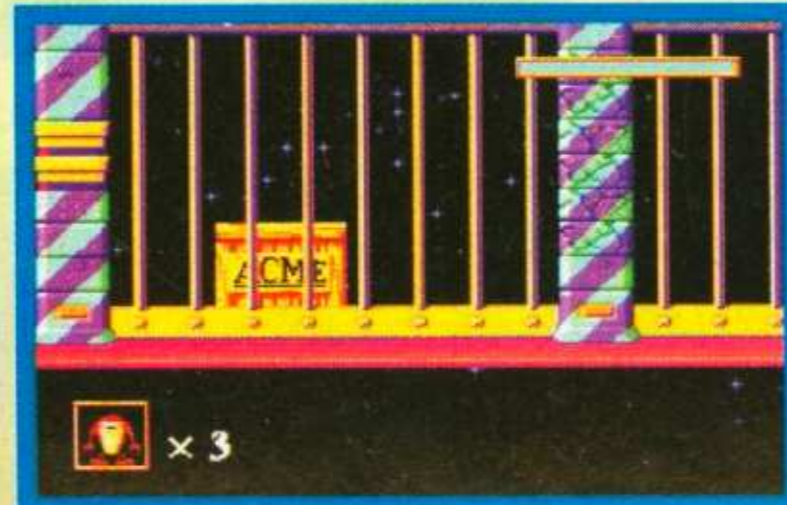
In Escape Of Mars

MIT DER NIEDLICHKEIT VON TWEETY ODER DER GERISSENHEIT VON SYLVESTER HAT LOONEY TUNES-KOLLEGE TAZ WENIG AM HUT. ER SETZT IN SEINEM ZWEITEN SPIEL AUF PURE KRAFT.

Ein Marsbewohner stellt bei seinem Zoorundgang fest, als er in ein leeres Gehege blickt, daß eine besonders wertvolle Gattung abhanden gekommen ist, nämlich der tazmanische Teufel. Nun schwingt sich der Marsbewohner in sein Raumschiff, denn schließlich sollte jedes Gehege mit mindestens einem Exemplar gefüllt sein. Ehe Taz sich nun versieht, sitzt er auch schon als Vertreter der tazmanischen Teufel in eben diesem Gehege. Natürlich will Taz schnellstmöglich von diesem Platz fliehen und am besten natürlich auch gleich diesen Planeten verlassen. Hier beginnt nun euer Einsatz. In einem actionreichen Jump & Run kämpft ihr euch über den Mars und erwehrt euch einiger niedlicher Tierchen, die ebenfalls im Zoo gefangen gehalten werden. Per routinierter Wirbelwind-Attacke könnt ihr brüchige Mauern leicht zerbröseln oder einen Blick in die untere Region werfen. Witzige Animationen und gutes Gameplay zeichnen die Vorabversion aus.



Im Mars-Zoo fehlt wohl ein tazmanischer Teufel.



Mit einer Kiste wird er ins Gehege befördert.



Oben: Viel Spaß bereitet der erste Endgegner. Unten: Taz wird von den Marsmenschen gefangen genommen.

So kann sich Taz in höhere Etagen hochwirbeln.



Taz Mania 2 Facts

- + System: Mega Drive, Game Gear
- + Hersteller: SEGA
- + Genre: Comic-Jump & Run
- + Release: Sept. (MD), Okt. (GG)
- + Stages: TBA

Besonderheiten:

- + Looney Tunes-Charakter
- + Tolle Animation
- + Originelle Geschichte

First Look

Die sehr frühe Version macht bereits einen sehr originellen Eindruck. Taz ist glänzend animiert worden.

Erster Eindruck Gut!

GAME-LINE

Tel. 01 90 - 19 01 24

Die Hotline für An- und Verkauf von neuer und gebrauchter Hard- und Software

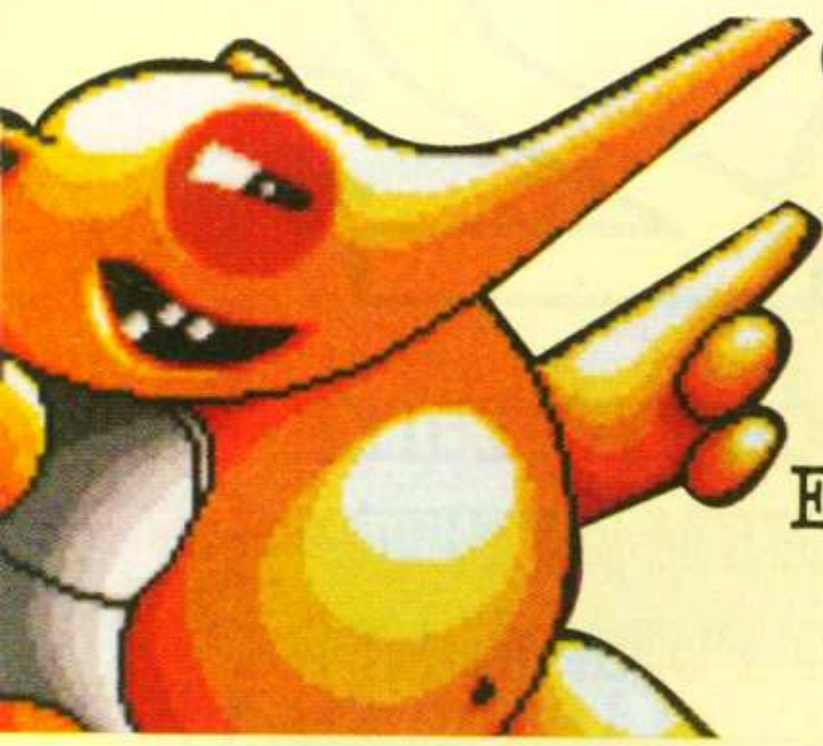
Sega - Nintendo - Amiga - PC - Jaguar
CDI - 3 DO - Neo Geo

ab 18 Jahren 1 Mir/1,15

JLE / DeTeMedien

+ NEU - NEU - NEU - NEU - NEU - NEU - NEU +
24 Std.
24 Std.
24 Std.
24 Std.
+ NEU - NEU - NEU - NEU - NEU - NEU - NEU +

Psycho Pinball



DIE SCHÖPFER VON MICRO MACHINES BASTELN EIFRIG AM ERSTEN ECHTEN MULTIBALL-FLIPPER FÜR DAS MEGA DRIVE. WIR HABEN ERSTE INFOS FÜR EUCH!



Das Team (v. l. n. r.): Musiker Tim Bartlett, Programmierer Shane O'Brien, Grafiker Paul Adams und der zweite Programmierer Andrew Graham lassen die Kugel rollen.

Eigentlich müsste man meinen, daß es schon genügend Flipper-Spiele auf dem Mega Drive gibt. Mit Dragons Fury, Sonic Spinball und Virtual Pinball gab es im letzten Jahr sogar drei recht gute Vertreter dieses Genres. Daß man hier jedoch noch eine Menge besser machen kann, glauben die Schöpfer von Micro Machines, die pünktlich zum Weihnachtsfest ihr Psycho Pinball fertig haben.

Was ist besser?

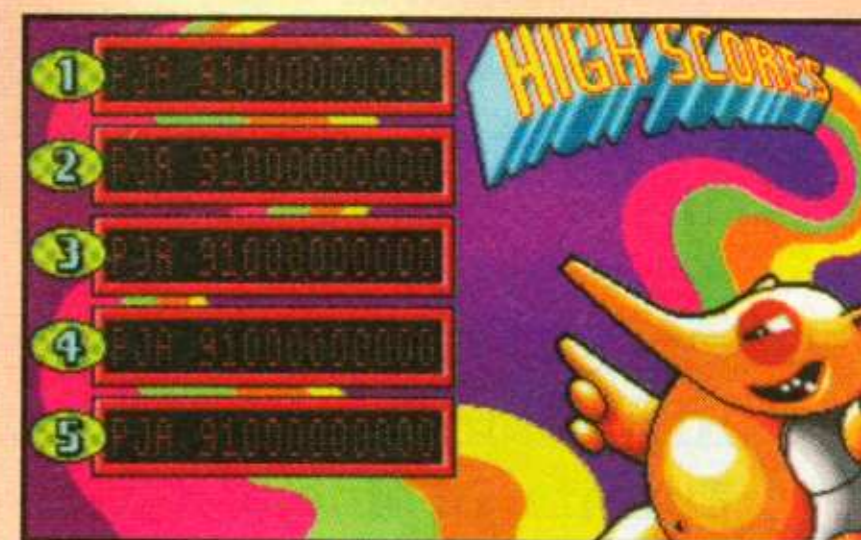
Man fragt sich natürlich, wieso sich Shane O'Brien und Andrew Graham nach ihrem enorm erfolgreichem

Rennspiel ausgerechnet eines Flipperspiels angenommen haben. Die Antwort ist einfach: Nach ihrer Ansicht waren die bisherigen Vertreter eher Flipper-Spiele als Flipper-Simulationen. Sie haben nun zwei Jahre damit verbracht, den mathematisch korrekten Lauf einer Kugel auf das Mega Drive zu übertragen. Dies ist ihnen hervor-

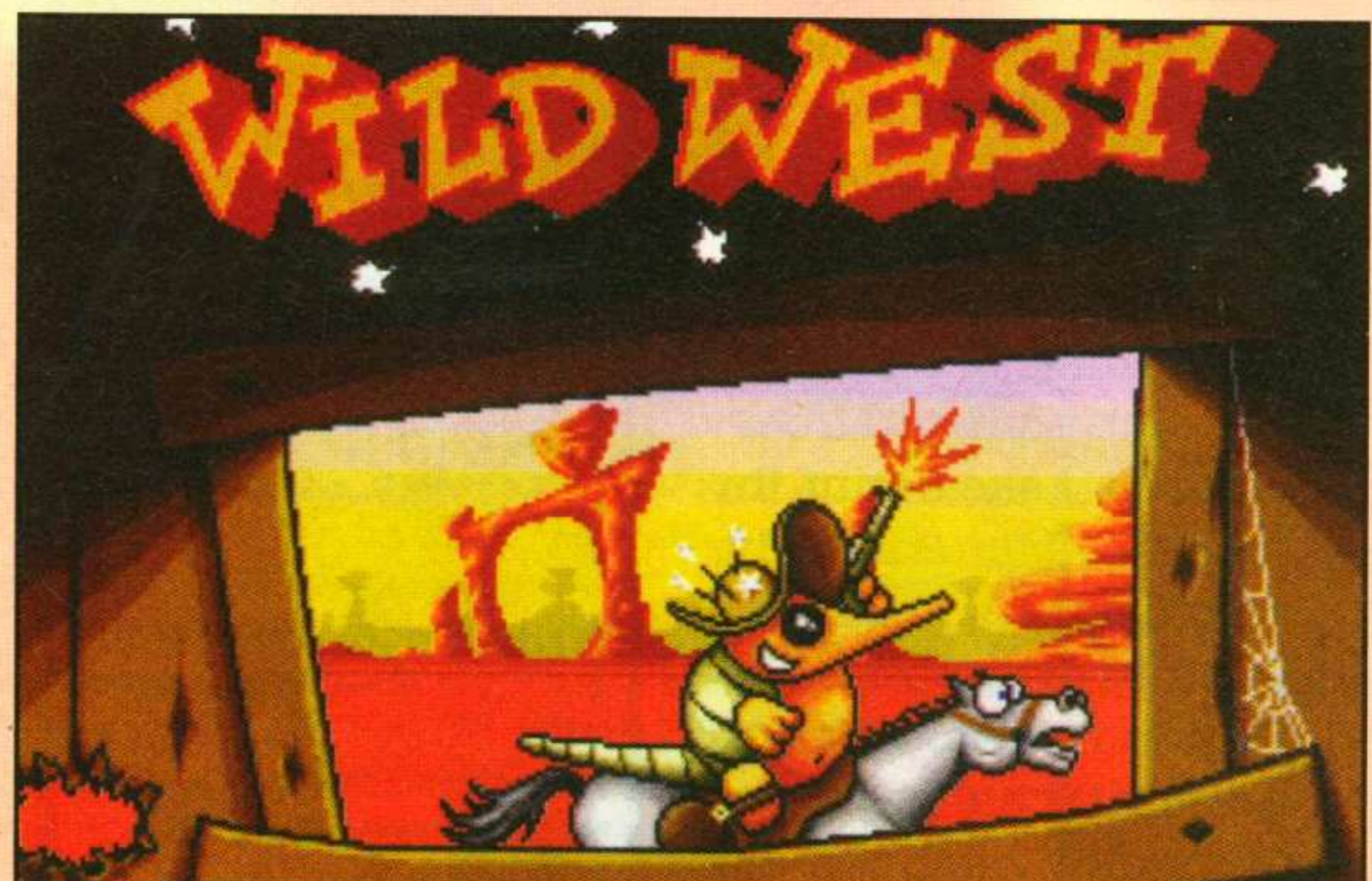
ragend gelungen, denn zum ersten Mal darf man auf einem Mega Drive einen vernünftigen Multiball-Flipper spielen, d. h., wie in einer echten Spielhalle können auch gleich mehrere Spiele über

den Bildschirm rollen. Allerdings kann man auf einer Konsole noch viel mehr Sachen und Effekte integrieren, die realiter technisch

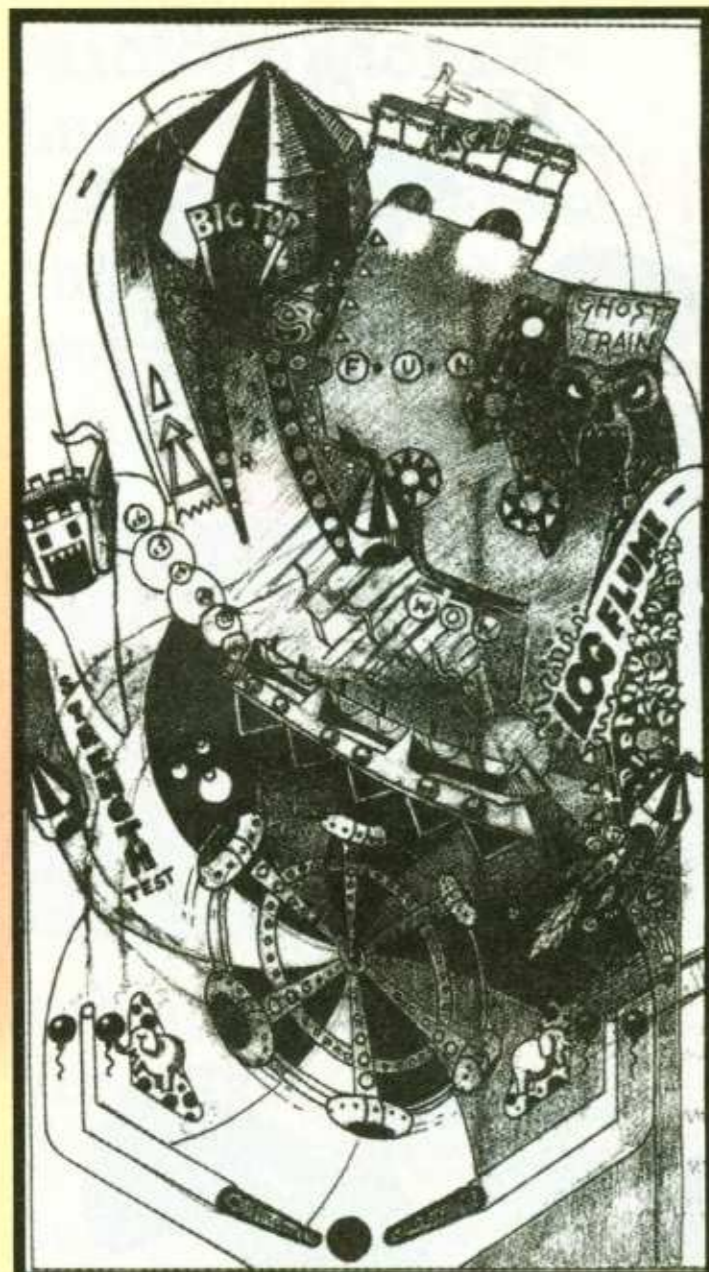
Einziges Ziel eines Flippermatches sind natürlich hohe Punktzahlen (rechts).



Im Innern des Wales sollte man auf die Blasen acht geben.



Auf in den Wilden Westen! Psycho reitet schon einmal los.



Auf der Skizze sind der Fantasie noch keine Grenzen gesetzt. Der Programmierer muß nun entscheiden, was machbar ist.

nicht möglich sind. Beispielsweise bewegen sich sehr viele Sachen, oder man sieht sich drehende Bumper. Für Abwechslung ist ebenfalls gesorgt. Vom Haupttisch aus kann man vier weitere Tische erreichen, die noch viel mehr Gemeinheiten auf Lager haben und noch wesentlich abgedrehter sind, oder habt ihr schon einmal im Wilden Westen oder im Innern eines Wales Kugeln laufen lassen. Ein merkwürdiges Maskottchen namens Psycho begleitet euch bei der Highscore-Jagd.



Hier seht ihr den Flipper des Wilden Westens in voller Größe! Beeindruckend, oder nicht?

Psycho Pinball Facts

- + System: Mega Drive, 16 MBit
- + Hersteller: Codemasters
- + Genre: Flipper-simulation
- + Release: September
- + Tische: 5

Besonderheiten:

- + mathematisch korrekter Kugellauf
- + tolle Spezialeffects
- + perfekte Spielbarkeit

First Look

Psycho Pinball könnte tatsächlich das mit Abstand beste Flipper-spiel auf dem Mega Drive werden.

Erster Eindruck Rolllt gut!

GAMES GARDEN

Ankauf - Verkauf

SEGA MD	DV
Addams Family	69,95
Dune II	119,95
Jungle Book	129,00
Lemmings	49,95
Star Trek - Next Generation	129,00
Bubsy	69,95
Tazmania	49,95
Marble Madness	49,95

Komplettes US-NES Programm lieferbar

3 DO	
3DO NTSC	1099,00
NTSC Pal Converter	199,95
Shock Wave	89,95
Road Rash	129,95
Mega Race	129,95
Who Shot Jonny Rock	119,95
Laser Gun	119,95
Wing Commander	99,95

SEGA MCD	DV
Dune	109,95
Soulstar	119,95
Heart of the Alien	109,95
Terminator	109,95
Lunar Silverstar US	119,95

ATARI JAGUAR	
Club Drive	139,95
Radline Racer	139,95
Tiny Toons	129,95
Alien vs Predator	139,95
Tempest 2000	119,95
Jaguar Joypad	59,95

und vieles mehr...
Komplettes Sega-Programm lieferbar

MANGA-ANIME-VIDEOS	
Devil Man I	39,95
Guyver I-IV	je 24,95
Monster City	44,95
Black Magic	39,95
Mermaid Forest I-VI	je 34,95
Crying Freeman	je 32,95
Lustgarten der Geisha (dt)	44,95
Battle Angel Alita	44,95
Galactic Pirates I-III	je 34,95
Fist of the North Star	44,95
Guy	44,95

alle Mangatitel lieferbar
auch Poster, T-Shirts u. Buttons

Riesige Auswahl an Gebrauchtspielen für alle Systeme!

Ruft an: 09 11/7 41 81 85 von 10³⁰ - 20⁰⁰

Versand + Ladengeschäft
Nürnbergerstr. 26
90762 Fürth

Ladengeschäft
Martin Lutherplatz 2
91054 Erlangen

Fax: 0911/7418285

Irrtümer u. Preisänderungen vorbehalten, 9,- NN Gebühr, ab 200,- Versandkosten frei, Ladenpreise können variieren!

JOYPAD

VIDEOGAMES

Tel. 030 - 692 66 62

Oliver Peuker · Hasenheide 56 · 10967 Berlin

MEGA DRIVE		MEGA CD	
Art of Fighting	119,00	Battle Corps	119,00
Bubba'n Stix	119,00	Demolition Man	109,00
Castelvania	89,00	Double Switch	99,00
Dune II	109,00	Dune II	109,00
Eternal Champions	129,00	Heart of the Alien	109,00
Incredible Hulk	119,00	Jurassic Park	89,00
Itchy & Scratchy	119,00	Prize Fighter	119,00
J. Madden Football 94	109,00	Rebell Assault, us	119,00
Landstalker	119,00	Soulstar	119,00
Lost Vikings	109,00	Terminator	109,00
Mario Andretti Racing	109,00	Tomcat Alley	99,00
Markos Magic Football	119,00		
NBA Jam	119,00		
NHL Hockey 94	109,00		
R.B.I. Baseball '94	119,00		
Shining Force II	159,00		
Sonic 3	129,00		
Streets of Rage 3	129,00		
S. Street Fighter II	149,00		
Toejam & Earl	109,00		



Multi Mega nur DM 969,00

Versandkosten per Post DM 8,50 zzgl. Nachnahme. Ab DM 250,00 Versandkosten frei. Ausland nur Vorkasse zzgl. DM 18,00. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele. Preisliste gegen DM 2,00 in Briefmarken.

SCHON OFT TOTGESAGT, BIETET DAS BETAGTE MASTER SYSTEM NACH WIE VOR EINE RIESIGE PALETTE AN TOLLEN SPIELEN UND STÄNDIGE NEUHEITEN AN. NACH FAST ZEHN JAHREN (!) MARKTERFAHRUNG WIRD ES EINMAL ZEIT FÜR EINE AUSFÜHRLICHE VORSTELLUNG DER BESTEN TITEL UND DES SINNVOLLSTEN ZUBEHÖRS.

Von Ulf Schneider

Es war einmal ... Kaum eine andere Konsole kann mittlerweile auf eine so lange Geschichte zurückblicken wie das gute, alte Master System. Bereits 1985 erblickte die 8-Bit-Kiste das erste Mal das Tageslicht, allerdings nur im videospielderückten Land Japan. Doch schon bald begannen findige Importeure, den kleinen schwarzen Kasten und die Software (damals noch Steckkarten-Module) zu importieren. Der Aufwand lohnte sich, schließlich war Segas damalige Vorzeige-Konsole dem direkten Konkurrenten Nintendo in puncto Technik haushoch überlegen.

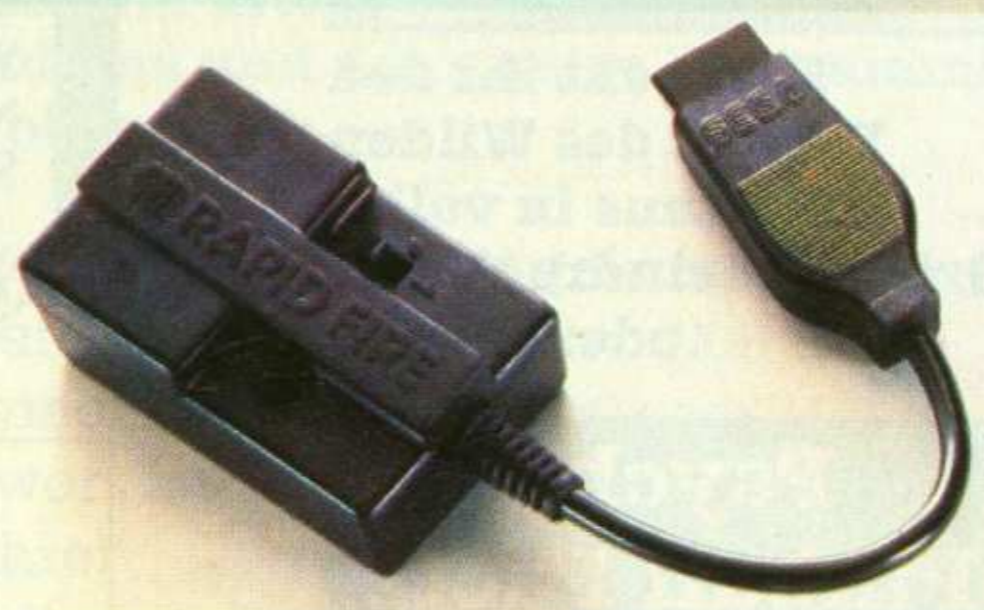
Best Of Master System!



Preiswerter geht es nimmer! Für schlappe 99 DM erhaltet ihr das Master System II mit einem Control Pad + dem absoluten Klassiker Sonic 1. Die ideale Einstiegersdroge für alle Spaßsüchtigen!



Remote-Control
Lästiges Kabelgewirr gehört mittlerweile auch auf dem Master System der Vergangenheit an, wenn ihr euch für moderate 79,95 DM diese beiden schmucken Infrarot-Pads zulegt.



Rapid Fire Unit
Mit das älteste und gleichzeitig sinnvollste Zubehör, das es derzeit noch für den 8-Bitter gibt. Für nur 29,95 DM erpart ihr euch das lästige Herumgehämmer auf dem Feuerknopf bei heißen Actionspielen.

Tolle Schnäppchen!
Auch für die schmale Geldbörse hat das Master System ein paar erstaunlich günstige sowie spiele- risch hochwertige Module im Sortiment. Für nur 29,95 DM dürft ihr beispielsweise den Denkspielklas- siker Klax zu Hause genießen. Zum selben Preis gibt es unter anderem noch Segas Maskottchen Sonic 1 und die actionreiche Filmumset- zung Batman Returns. Wenn ihr bereit seid, noch 20 DM draufzule- gen, könnt ihr sogar die anspruchs- volle Tennis-Simulation Wimble- don für 49,95 DM erstehen.

Die besten Spiele:

Cool Spot
David Perrys erster Schlag war bereits ein voller Erfolg auf dem Mega Drive. Dank einer gelungenen Umsetzung kommen die zauberhaf- ten Animationen auch auf dem Master System optimal rüber. Ein rundum gelungenes Jump & Run-Spiel.

Hersteller: Virgin
Preis: 89,95 DM
Grafik: 89%
Sound: 83%
Gesamt: 86%



Mickey Mouse-Land of Illusion

Bei Mickys zweitem Abenteuer öffneten die Programmierer noch einmal ihre Trickkiste



und übertrafen den Vorgänger Castle of Illusion aufgrund des pfiffigen Leveldesigns und der tollen Gags noch einmal um Längen. Ein absolutes Muß!

Hersteller: Sega
Preis: 89,95 DM
Grafik: 92%
Sound: 83%
Gesamt: 90%

Power Strike

Das japanische Softwarehaus Compile lieferte mit diesem Spiel den Beweis ab,



daß sie die absoluten Ballerspiel-Spezialisten sind. Ein opulentes Waffensystem, gute Grafiken und vor allem die hohe Spritedichte ohne jegliches Zeilenflackern machen diesen Titel zum spielerischen Genuß.

Hersteller: Compile
Preis: 89,95 DM
Grafik: 80%
Sound: 83%
Gesamt: 82%

Ultimate Soccer

Wenn ihr es besser machen wollt als Bertis Jungs, dann kommt ihr an dieser Bolzerei einfach nicht vorbei. Der actionbetonte Spielablauf und die



detailverliebten Optionen lassen kaum irgendwelche Wünsche offen.

Hersteller: Sega
Preis: 89,95 DM
Grafik: 75%
Sound: 55%
Gesamt: 80%

Lemmings

Eine der witzigsten und originellsten Spiel-



ideen der letzten Jahre wurde für das vergleichsweise technisch bescheidene System erstaunlich gut umgesetzt. Vorsicht ist allerdings geboten, es besteht nämlich absolute Suchtgefahr.

Hersteller: Sega
Preis: 89,95 DM
Grafik: 62%
Sound: 53%
Gesamt: 85%

Wonderboy in Monsterworld

Segas ältester noch amtierender Serienstar in seinem definitiv



besten Abenteuer. Eine geniale Mischung aus Jump & Run- und Rollenspiel-Elementen. Motiviert dank des Umfangs auch noch über Wochen hinaus.

Hersteller: Sega
Preis: 89,95 DM
Grafik: 81%
Sound: 83%
Gesamt: 79%

F1

Domarks erfolgreiche Rennsimulation schiebt sich auch auf



dem Master System souverän auf die Pole-Position. Ein ordentliches Fahrgefühl und die ansprechende wie aufwendige Grafik zeugen von einer durchdachten Entwicklungsarbeit.

Hersteller: Domark
Preis: 89,95 DM
Grafik: 81%
Sound: 69%
Gesamt: 81%

PGA Tour Golf

Tengen setzte auch diesen Sportspielklassiker von EA kompro-



mißlos um. Viele Bahnen, diverse Statistiken und vor allem die realistische Ballphysik legen einem förmlich den Begriff „Simulation“ in den Mund.

Hersteller: U.S.Gold
Preis: 89,95 DM
Grafik: 75%
Sound: 20%
Gesamt: 81%

Das Dschungelbuch

Walt Disneys liebenswerter Zeichentrick-



film wurde von Virgin optimal in Szene gesetzt.

Flüssige Animationen des kleinen Mogli und eine nahezu tadellose Spielbarkeit zeichnen diese Filmumsetzung aus.

Hersteller: Sega
Preis: 89,95 DM
Grafik: 89%
Sound: 79%
Gesamt: 86%

The Ottifants

Sega & Otto, da kann nur ein amüsanter Spiel dabei herauskommen. Baby Hermanns Abenteuer bietet viel Geschicklichkeit und einen erstaunlich happigen Schwierigkeitsgrad für das Geld.

Hersteller: Sega
Preis: 89,95 DM
Grafik: 81%
Sound: 78%
Gesamt: 78%



Formula 1 - Racing

SPÄTESTENS SEIT DEM SIEGESZUG MICHAEL SCHUMACHERS IST DER FORMEL 1-ZIRKUS IN ALLER MUNDE. SEGA SPENDIERT UNS NUN DEMNÄCHST FÜR DAS MEGA CD II EINE FABELHAFTERE SIMULATION DIESER RASANTEN SPORTART.

Das bislang beste Spiel mit Formel 1-Lizenz ist ohne Zweifel Domarks F1. Während dieses seinen Reiz einzig und allein aus der extremen Geschwindigkeit zieht, geht F1 - Racing einen vollkommen anderen Weg. Zuerst einmal ist die extreme Detailverliebtheit bei der Streckengestaltung aufzuführen. Statt wie bei anderen Games über ziemlich öde designte Pisten zu brettern, haben die Programmierer hier versucht, die 16 Original-Strecken auch wie diese ausschauen zu lassen. Bestes Beispiel ist wohl der Stadtkurs von Monaco, bei dem die Fahrt durch den Tunnel zu einem Erlebnis wird. Dem ist natürlich auch die Cockpit-Perspektive zuträglich, da diese das beste Fahr-



Das Referenz-Rennspiel für das Mega CD II.

Feeling vermittelt. Der Weltmeisterschafts-Circuit wurde ebenfalls so realitätsnah wie nur irgend möglich gestaltet: Freies Training, zwei Qualify-Sessions, Warm Up und Race sind die Stationen bis zum Siegerpodest. Bevor ihr jedoch in Kyalami/Südafrika das erste Mal um WM-Punkte kämpfen dürft, müßt ihr zuvor auf einer Extra-Strecke, dem Sega Park, euer fahrerisches Können beweisen. Je schneller ihr hier um die Kurven düst, desto stärker sind die Teams, für die ihr



Achtung! Freilaufende Kuh!

dann fahren dürft. Nach jedem Rennen dürft ihr den Zwischenstand abspeichern. Als weiterer Spiel-Modus wurde neben den obligatorischen Einzelrennen ein vollkommen neuartiger mit auf die CD gepreßt. So müßt ihr z. B. in Hockenheim versuchen, als Michael Schumacher innerhalb einer Runde den weit vor euch fahrenden Gegner einzuholen, ansonsten beginnt das ganze Spiel von vorne.

Aufgeputscht werdet ihr dabei zusätzlich mit einem fetzigen E-Gitarren-Song. Doch nicht nur hier waren Könner am Werk, auch die Fahrgeräusche der Boliden sind im Konso-

lenbereich absolut konkurrenzlos, ob nun der dumpf klingende Benetton oder der hoch kreischende Ferrari - einfach perfekt!

59

F 1 - Racing Facts

- + System: Mega CD II
- + Hersteller: SEGA
- + Genre: Simulation
- + Release: August
- + Kurse: 16

Besonderheiten:

- + Perfekte Simulation
- + Verschiedene Spielmodi
- + Realistische Grafik



An der Karte rechts oben kann man erkennen, wie weit man hinter dem Feld herhängt.

First Look

Nach längerem Spielen entpuppt sich Formula 1 - Racing als das bislang beste Spiel zu Ecclestones Rennzirkus.

Erster Eindruck Pole-Position



SUMMER CES

SPIELEHITS OHNE ENDE GAB ES VOM 23. BIS 25. JUNI AUF DER WELTGRÖSSTEN MESSE FÜR VIDEOSPIELE IN CHICAGO ZU BESTAUNEN. WIR MACHEN MIT EUCH AUF DEN NÄCHSTEN 14 SEITEN EINEN MESSE-RUNDGANG UND GEBEN EUCH EINEN UMFASSENDEN ÜBERBLICK ÜBER DIE KOMMENDEN KNÜLLER, FÜLLER UND FLOPS!

VON HANS IPPISCH



Für Leute aus dem Videospielebusiness war die CES am McCormick Place der Treffpunkt überhaupt, während sich Fußballfans bei der WM am benachbarten Soldier Field wohl fühlten.

Einmal mehr wurde die CES ihrem Ruf als in Sachen Softwareneuheiten ergiebigste Messe gerecht. Herrschte auf der Londoner ECTS noch eine

regelrechte Softwareflaute, so gab es hier eine ganze Menge spielbarer Versionen der kommenden Weihnachtshits zu sehen. Ob Virgin, Konami, Accolade, U.S. Gold

oder Acclaim, alles, was Rang und Namen hatte, war am McCormick Place in Chicago vertreten. Den beeindruckendsten Stand hatte sicherlich Nintendo, wie

man neidlos anerkennen muß, während sich Sega erst in allerletzter Sekunde noch ins Showprogramm einklinkte. An Produkten für Mega Drive, Game Gear und Mega

Ruhe vor dem Sturm

BC Racers



BC Racers von Core Design ist das erste Fun-Rennspiel für das Mega CD II.

zwei Stockwerke unter dem Nintendo-Reich zeigten sie jedoch ausschließlich der Presse erstmals das Mega Drive 32X und die kommenden Produkte für Mega Drive, Game Gear und Master System.

Klares Highlight waren natürlich die spielbaren Versionen der ersten 32X-Games. Virtua Racing Deluxe machte einen ausgesprochen guten Eindruck. Qualitätsmäßig liegt die Deluxe-Version mit sechs Rennstrecken zwischen Mega Drive- und Automaten-Variante. Etwas langsam war die äußerst frühe Version von Star Wars Arcade, doch laut Sega sollte die Endversion praktisch Automatingeschwindigkeit erreichen. Recht interessant sah Metalhead aus, wo man mit einem Riesenroboter durch eine

Entgegen ursprünglicher Verlautbarungen war Sega doch bei der CES vertreten. Eigentlich wollten sie sich einen Auftritt sparen, nachdem sie erst wenige Wochen zuvor ausgewählten Händlern in Orlando das Weihnachtsprogramm inklusive Mega Drive 32X vorgestellt hatten, doch irgendwie haben sie scheinbar noch mitbekommen, daß Nintendo einen gewaltigen Stand plante, und es nicht gerade von Vorteil wäre, dem Erzrivalen das Feld kampflos zu überlassen. In einem recht kleinen Raum

Dynamite Headdy MD



amerikanische Großstadt stapft. Zu Ultimate Fighting, Super Afterburner und Stellar Assault gab es nur erste Screenshots zu sehen, die jedoch nicht weniger beeindruckend waren.

Im 8-Bit- und 16-Bit-Bereich sorgte vor allem Ecco 2: The Tides Of Time für Aufsehen. Die Grafiken wurden noch schöner, die Levels noch komplexer und das Spiel dank 3D-Sequenzen noch abwechslungsreicher - der Tip für Mega Drive, Mega CD II und Master System. Das neue Werk von Treasure, Dynamite Headdy, entpuppt sich als knallbuntes Jump & Run mit Hitqualitäten für Mega Drive und Game Gear. Auf der Fortsetzungsseite warteten mit Shining Force II, Phantasy Star IV, Taz Mania 2: In Escape From Mars und dem neuen Batman-Spiel The Adventures Of Batman & Robin vier potentielle Mega-Hits. Formula 1 - Racing, das in Japan als Heavenly Symphony für Furore sorgt, wird im Herbst für das Mega CD II erscheinen.

Dynamite Headdy GG



Infos zu den neuesten Sonic-Spielen und den aktuellen Saturn-Spielen findet ihr übrigens in der News Box.

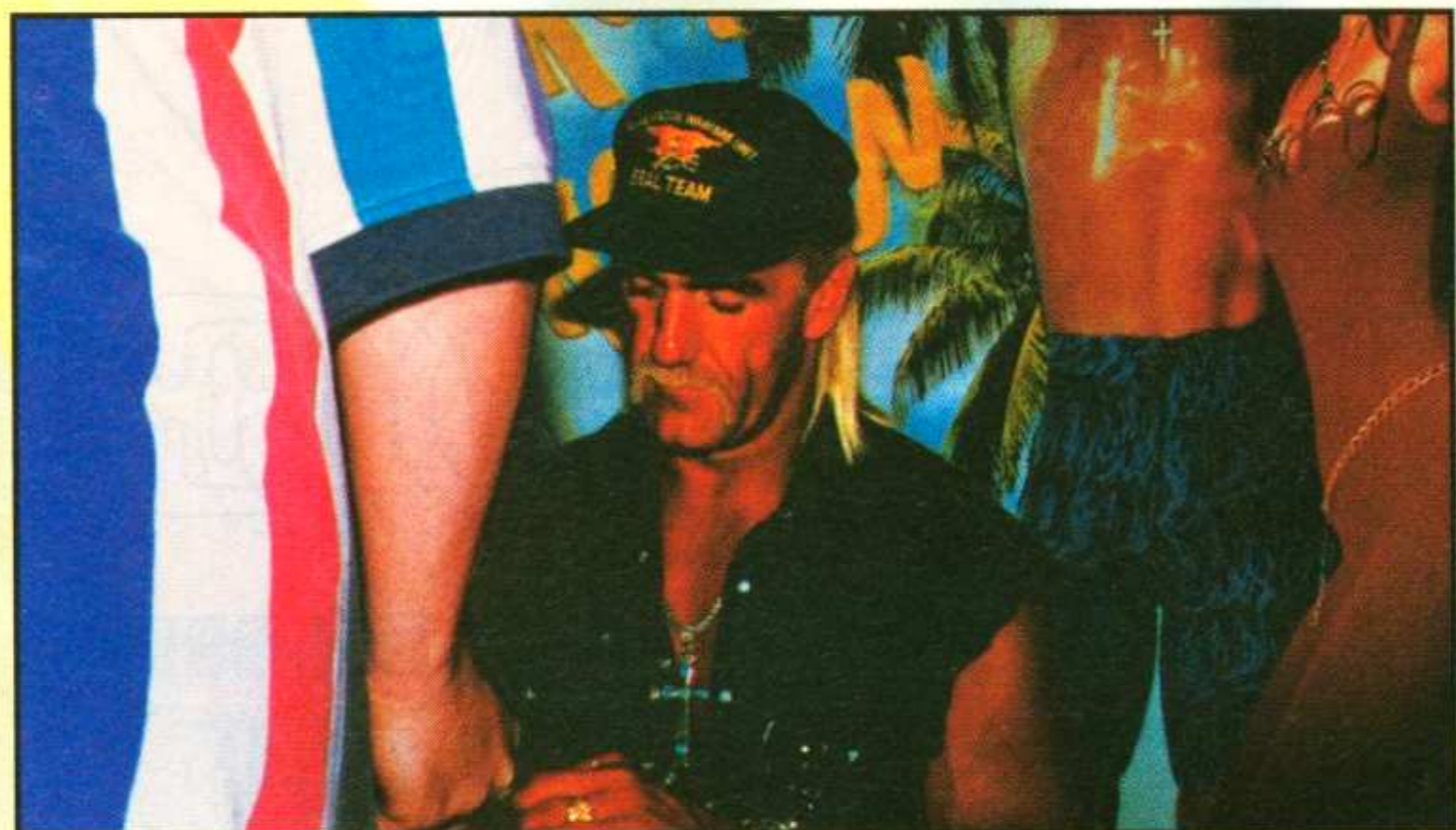
Auf Dynamite Headdy, das neue Treasure-Spiel, setzt Sega eine ganze Menge.

Ecco 2



The Tides Of Time soll auf Mega Drive, Mega CD II und Game Gear für Furore sorgen.





Mit beneidenswerter Ruhe schrieb Wrestlingstar Hulk Hogan stundenlang Autogramme. Demnächst gibt es sein Bildschirmdebüt als Action-Star in einem Mega Drive-Spiel.

Drive 32X mangelte es jedoch nicht, während man kaum noch jemanden fand, der das Master System unterstützte. Allerdings muß man hier noch wissen, daß das Master System in Europa noch weit besser dasteht als in Amerika. Auf den nächsten Seiten geben wir euch unseren Eindruck von der Messe wieder. Hierzu spendieren wir den Mega-Knüllern wie König der Löwen, Earth Worm Jim, Mortal Kombat II und Zero Tolerance ausreichend Platz, während sich der Rest vom Fest mit weniger Raum bescheiden muß.

sich kaum mehr jemand an den Stand locken. Bei U.S.Gold ließen sich beispielsweise die Herren Schenker und Jabs von Deutschlands erfolgreichster Rockgruppe, den Scorpions, blicken. Grund hierfür waren die zwei Songs, die sie zur Mega CD II-Version von World Cup USA 94 beisteuerten. Hulk Hogan gab ebenfalls ein kurzes Gastspiel, um seinen Auftritt in einem neuen Mega Drive-Spiel zu promoten. Dana Visitor aus Star Trek: Deep Space Nine wirkte in echt noch schöner als auf dem Bildschirm und meinte: „Im Spiel mitzuspielen, ist eine weitere interessante Möglichkeit, sein Publikum zu erreichen.“

It's showtime!

Beeindruckend war auch das Rahmenprogramm, denn nur mit spielbaren Versionen läßt



Die Herren Schenker und Jabs von der Rockgruppe Scorpions promoteten am Stand von U.S.Gold das Spiel World Cup USA 94, zu dessen Mega CD II-Version sie zwei Songs beisteuerten.

Mega Drive 32X Update



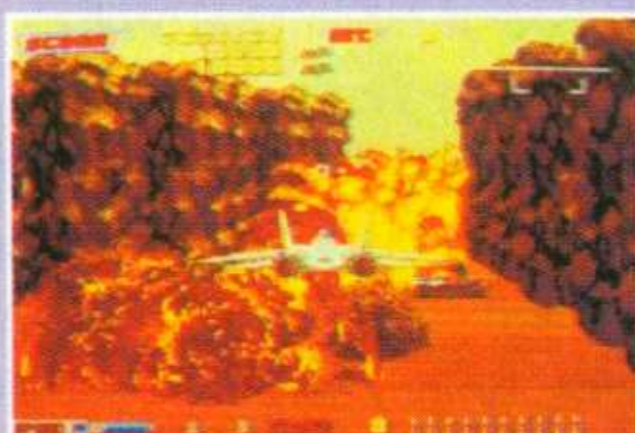
Hier bieten wir euch einen Überblick über die aktuellen Mega Drive 32X-Entwicklungen, die angekündigten Spiele und die neuesten Screenshots.



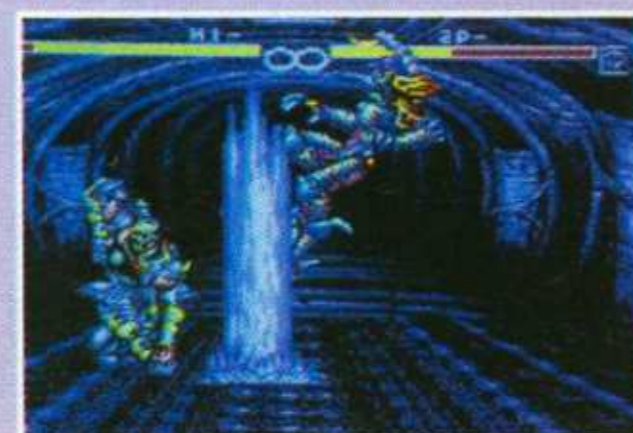
Star Wars Arcade
Eine erste spielbare Demoversion des Automatenknüllers lief auf der Entwicklungsmaschine.



Virtua Racing Deluxe
Deutlich schneller als bisher darf man in der Deluxe-Version seine Runden drehen.



Super Afterburner
Der Arcade-Klassiker kehrt ins Wohnzimmer zurück. Brillante Grafiken und rasantes 3D-Scrolling können begeistern.



Ultimate Fighting
Prügelfans dürfen aufatmen! Für das Mega Drive 32X steht ein Beat'em Up-Knaller von erstaunlicher Qualität an.



Metal Head
Kampf der Riesenroboter auf den Dächern der Wolkenkratzer. Beeindruckende 3D-Grafik!



Stellar Assault
Die ersten Bildschirmfotos der Sternenschlacht erinnern sehr stark an Silpheed, den Mega CD II-Klassiker.

Auf einen Blick

- | | |
|---------------------|----------------------|
| Alien Trilogy | Edition |
| BC Racers | Star Wars Arcade |
| College Basketball | Stellar Assault |
| Cyberbrawl | Super Afterburner |
| Doom | Super Motocross |
| Fahrenheit CD | Super Space Harrier |
| Golf Magazine's | Surgical Strike |
| Metal Head | Tempo |
| Midnight Raiders | Virtua Racing Deluxe |
| Mortal Kombat 2 | Wirehead |
| NBA Jam Tournament. | |

DER KÖNIG DER

EINDEUTIGES HIGHLIGHT DER CES WAR DAS SPIEL ZUM NEUESTEN DISNEY-FILM, DER IN DEN USA RECHTZEITIG ZUM MESSESTART UNTER DEM TITEL 'THE LION KING' EINEN NEUEN KASSENREKORD AUFSTELLTE. WIR WERFEN EINEN EXKLUSIVEN BLICK AUF DIE ERSTE VERSION.

Nicht kleckern, sondern klotzen! Unter diesem Motto fand am 24. 6. 94 im Marriott Hotel in Chicago die Präsentation von Film und Spiel statt. Nur geladene Gäste erhielten Zutritt zu diesem Spektakel, das Gerüchten zufolge rund 700.000 Dollar gekostet hat. Jeffrey Katzenberg, seines Zeichens Chairman und somit oberster Boß von Disney, und Tim Chaney, der Chef von Virgin Interactive Entertainment, ließen es sich nicht nehmen, ihre optimistischen Worte an die staunende Presse zu richten. Der Chef von Disney betrat passenderweise sogar mit einem kleinen Löwen im Arm die Bühne, die später von einem ganzen Stamm Afrikaner bevölkert wurde, die einen waschechten

Dschungeltanz aufführten. Der Aufwand scheint gerechtfertigt, denn Virgin und Disney hoffen natürlich, den Aladdin-Erfolg wiederholen zu können. Immerhin haben sie von dem letztjährigen Megahit Aladdin über zwei



Im Lion King-Design präsentierte sich Virgins Stand: Dschungelmäßig gab es dann auch nur Bananen zu essen und Wasser zu trinken.

Millionen Einheiten absetzen können. Die Chancen für das neue Werk stehen auch nicht schlecht, insbesondere, wenn man weiß, daß das alljährliche Weihnachtsopus von Disney die Kinokassen zum Klingeln bringt; man denke hierbei an den 92er-Renner 'Die Schöne und das Biest' oder den bezaubernden 'Aladdin' aus dem Jahre 1993. Grund hierfür sind die familientaugliche Story, die vom ständigen Kampf des Guten gegen das Böse berichtet, wobei letztendlich doch das Gute gewinnt.

Die Story

Der Film beginnt mit der Geburt des kleinen Löwen Simba, was von der ganzen Dschungelbevölkerung eindrucksvoll gefeiert wird. Sein Vater, der König des Dschungels, verstirbt leider viel zu früh, weshalb sich Simba allein und zunächst recht orientierungslos durch das Leben kämpfen muß. Erst als ihm sein Vater als Geist erscheint, faßt er den Entschluß, in die Fußstapfen seiner Vorfahren zu schlüpfen und König zu werden. Allerdings hat er mit Onkel Scar einen mehr als bösen Widersacher zu bekämpfen. Disney-typisch ist der Film mit grandiosen Zeichnungen, rührenden Erlebnissen und einem faszinierenden Soundtrack von Hans Zimmer, Elton John und Tim Rice inszeniert wor-

© Disney

LÖWEN



Mittlerweile wurde Simba zum Prinz der Löwen, was jedoch diesen gewaltigen Felsen kaum stört.

den. Westwood, die für Hits wie Young Merlin und Dune II verantwortlich sind, wurden mit der Umsetzung für alle Sega-Systeme beauftragt. Hierbei griffen sie auf das Programmsystem zurück, das bereits bei Aladdin und Jungle Book verwendet wurde, natürlich nicht, ohne es gewaltig zu verbessern. Die zehn Jump & Run-Levels teilen sich in zwei Phasen auf. Zunächst ist man als junger Löwe unterwegs, während man in der zweiten Phase immerhin schon als Löwenprinz die Pride Lands zurückfordert. Zwei Bonuslevels mit Action-Adventure-Touch runden das Spiel ab, das erstmalig einen Jump & Run-Charakter bietet, der sich auf vier Beinen fortbewegt. Ob dieses Merkmal allerdings ausreicht, um Aladdin und Dschungelbuch alt aussehen zu lassen, werden wir erst im November wissen.

hi



Alle wichtigen Charaktere aus dem Film fanden Eingang in das Spiel.

König der Löwen Facts

- + System: Mega Drive 24 MBit, Master System, Game Gear
- + Hersteller: SEGA, Virgin
- + Genre: Jump & Run
- + Release: November
- + Levels: 10 + 2 Bonus

Besonderheiten:

- + Animation von Disney-Crew
- + Adaption des Filmsoundtracks
- + Simba in verschiedenen Altersstufen
- + Neue Fähigkeiten für jeden Level



Roarr! Das Fauchen des kleinen Simba ist mächtig beeindruckend!

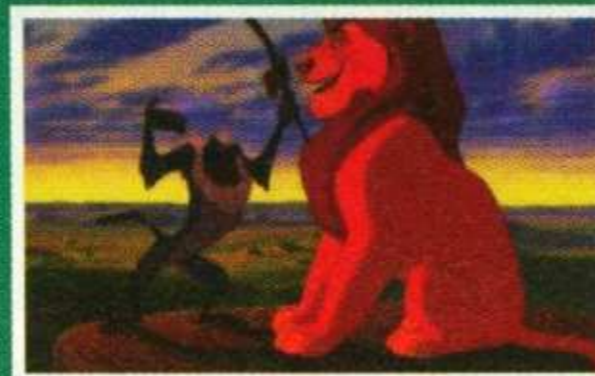
First Look

Der König der Löwen wird zweifellos ein sicherer Hit für Virgin und Sega werden. Wird es jedoch besser als Dschungelbuch und Aladdin?

Erster Eindruck Typisch Disney

Der Film

Hier zeigen wir euch erste Bilder aus dem farbenprächtigen Spielfilm, der teilweise mit computergenerierten Sequenzen aufwarten kann.



König Mufasa und Rafiki, ein alter weiser Pavian, stehen auf dem legendärem Pride Rock, wo sie vor dem staunenden Tiervolk die Geburt feiern.



Simba, der kleine Löwe, wird erstmals dem Volk gezeigt, dessen König er später einmal sein soll. Irgendwie ist es zuviel des Guten für den Kleinen.



Ehrfürchtig beobachten die Murmeltierchen die Taufe ihres künftigen Königs.



Der böse Onkel Scar lockt Simba in eine Falle, denn er erhebt ebenfalls Anspruch auf den Thron.



DASS DOOM AUCH AUF DEM MEGA DRIVE MÖGLICH IST UND INNOVATIVE PRÜGELSPIELE KEINESWEGS AUSGESTORBEN SIND, BEWIES ACCOLADE UNTER NEUER FÜHRUNG MIT ZERO TOLERANCE UND BALLZ IN EINER ABGELEGENEN HOTELSUTTE.

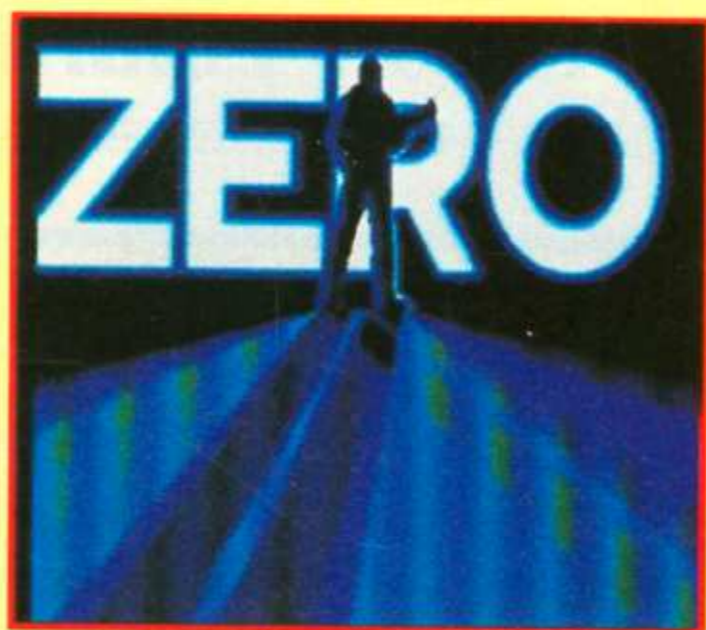
ACCOLADES 3D-KRACHER



in Accolade-Besuch gehörte eindeutig zu einem der lohnenswertesten Termine auf der ganzen Messe. Während man vielerorts die wenig fortgeschrittenen Versionen von längst bekannten Produkten begutachten durfte, hatte Accolade doch tatsächlich zwei brandneue Spiele im Angebot, die erst kurz vor der Messe lizenziert werden konnten.

3D-Welt-Premieren auf Mega Drive!

Gleich zweimal war hierbei die Grafik das besondere



Schon das Titelbild läßt sich nicht unter der Kategorie 'Freundlich, bunt, nett!' einordnen.

Aushängeschild des Spiels, wobei der erste Titel außerdem deutliche Anleihen beim derzeit meist diskutierten PC-Spiel aufweisen konnte. Schon der Name 'Zero Tolerance' mit dem bedeu-

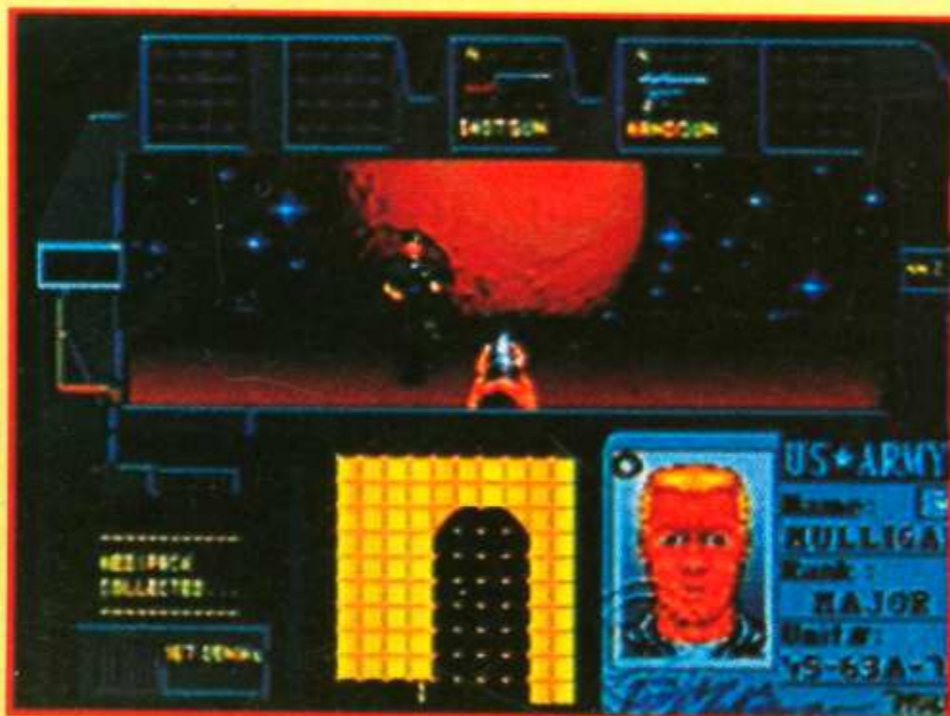
tungsschwangeren Untertitel 'You don't play this game. You survive it!!' macht deutlich, welche Unterhaltung hiermit auf die Mega Drive-Freaks zukommt. Besonders tolerant muß man dabei keineswegs sein, denn es geht ums nackte Überleben. Ganz allein muß man den Alien-Terroristen auf einem fernen Planeten mächtig einheizen. Ein ganzes Waffenarsenal steht bei der Alienjagd in Dutzenden von Leveln zur Verfügung, die erstmalig auf einem Mega Drive komplett in 3D präsentiert werden. Im Vergleich zum mittlerweile inidizierten PC-



PR-Manager Mikah Martin-Cruz von Accolade Europe empfing uns in der Suite des Sheraton-Hotels in Chicago.

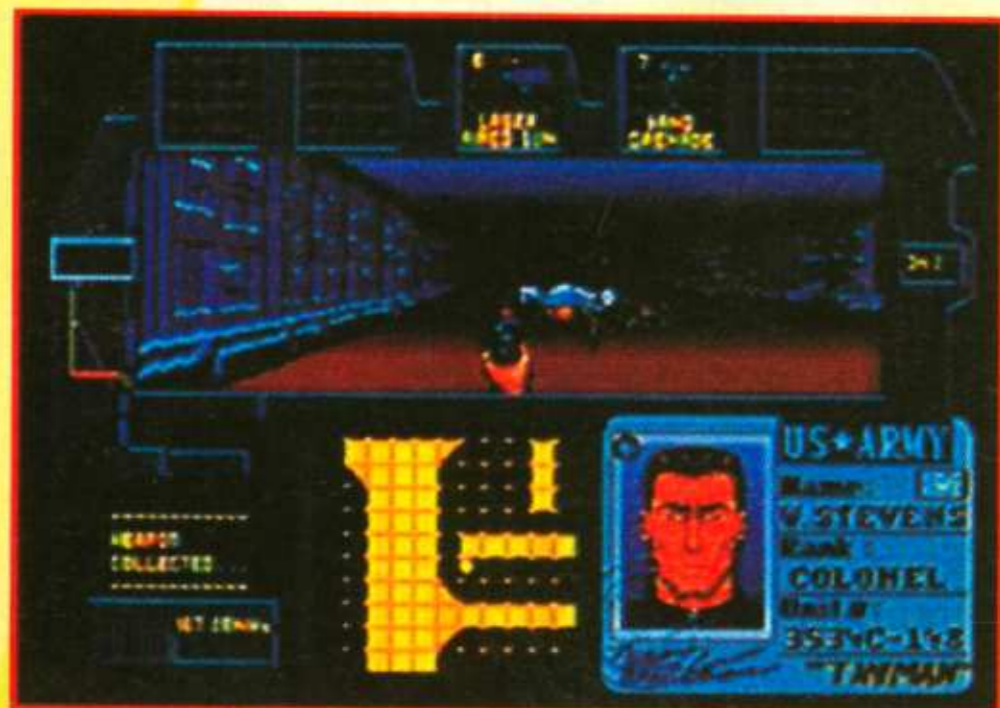
Vorbild schlägt sich Zero Tolerance ganz wacker. Auch wenn der Bildschirmausschnitt etwas klein geraten ist, macht die Grafik einen sehr guten Eindruck. Sie ist schnell, farbenprächtig und sehr detailliert, und zwar

Livin' on the edge! Fröhliches Ballern auf den Dächern der Wolkenkratzer.



Prächtige Hintergrundgrafiken wie beispielsweise dieser Planet machen das Ganze sehr sehenswert.

Um solchen Widerlingen aus dem Weg zu gehen, sollte man einmal einen Blick auf die Karte werfen.



dank eines DSP-Chips, wie ihn auch Virtua Racing hat. Die guten Soundeffekte und das gelungene Leveldesign sorgen außerdem für eine äußerst beklemmende Atmosphäre, die für Mega Drive-Verhältnisse wirklich einzigartig ist. Ein besonderes Bonbon dieser 16 MBit-Cartridge ist zweifellos der Zweispielermodus. Hierzu

muß man lediglich am zweiten Port ein Kabel anschließen, das mit einem zweiten Mega Drive oder der Telefonleitung verbunden wird. Der zweite Spieler taucht nun als Gegner auf dem eigenen Screen auf. Spannung ist somit garantiert! Kosten soll das Ganze auch nicht mehr als DM 100,-!



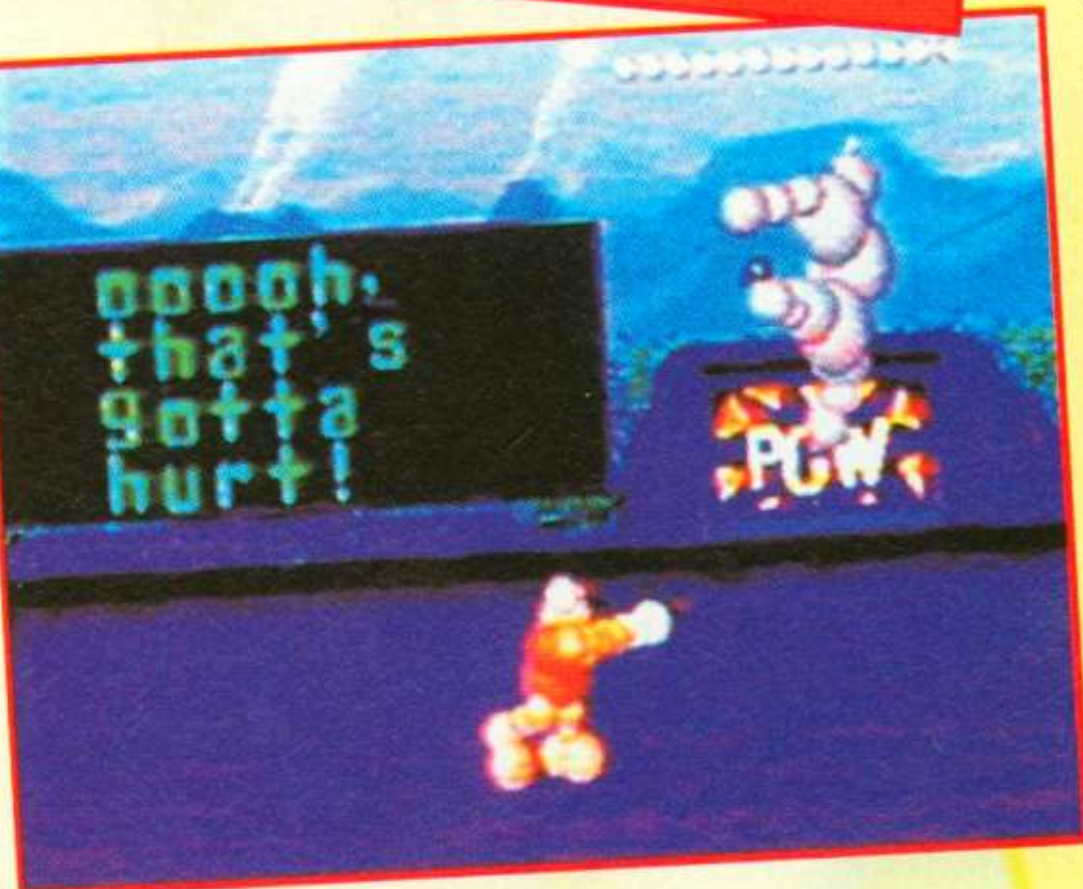
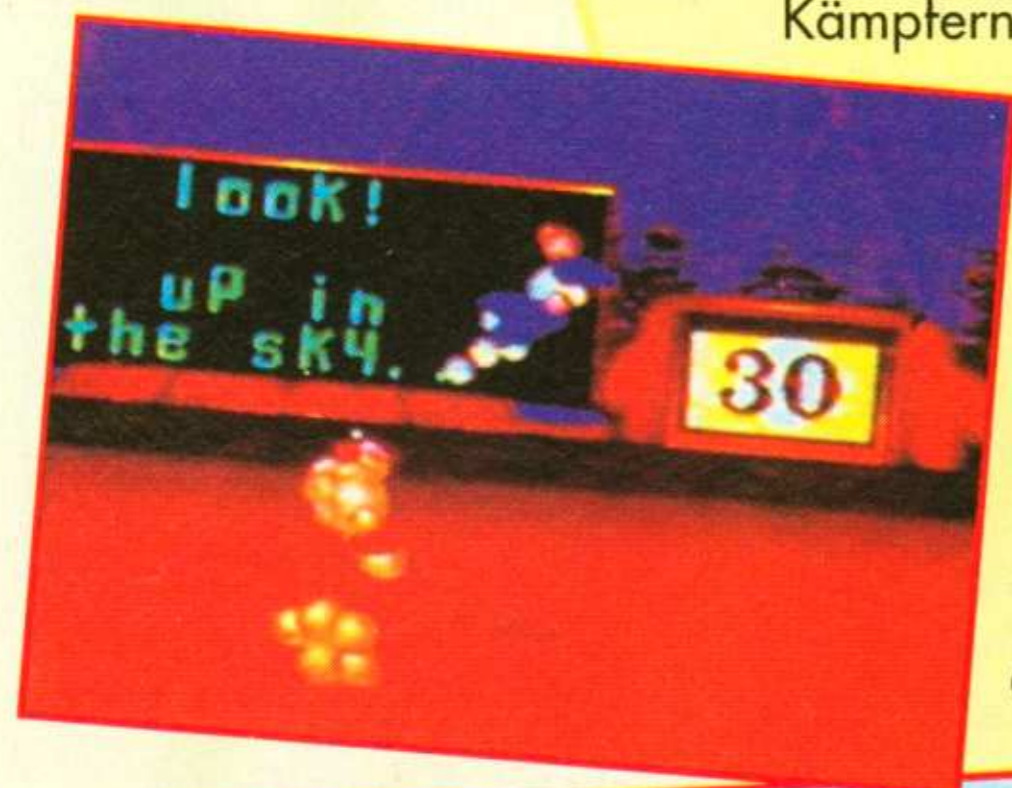
The Jester muß in seiner Cyber Arena bekämpft werden.

Zum Kugeln!

Weniger brutal, aber kaum weniger eindrucksvoll war Ballz, der zweite brandneue Titel von Rob Fulops neuer Firma PF Magic. Dieses Beat 'em Up unterscheidet sich ganz deutlich von den bisherigen



2D-Prügeleien und orientiert sich vielmehr an Virtua Fighter. Im Gegensatz zum berühmten Arcade-Vorbild, das auf Polygondarstellung zurückgreift, hat man es hier mit Kämpfern zu tun, die vollständig aus Kugeln zusammengesetzt wurden. Dies ermöglicht ganz erstaunliche Grafik-Effekte, die es so noch nicht auf Segas 16-Bitter zu sehen gab. Zeitlupenwiederholung, bis zu 15 Special-Moves pro Charakter, von denen es sechzehn gibt, und eine



Die Zeitlupenwiederholung verrät, wie Yoko, der Mutanten-Gorilla, gerade seinen Gegner zerlegt hat (oben). Das tut Crusher wohl weh! Kronk in Höchstform (unten).

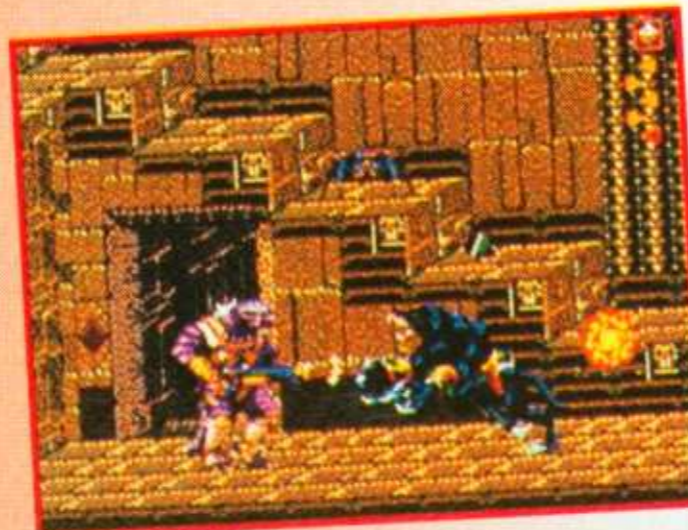
COMING UP!

Stammlesern des Sega Magazins sind die sonstigen Accolade-Titel aus den umfassenden Specials der Ausgaben 6 und 7 genauestens bekannt, doch der Übersicht halber präsentieren wir euch hier noch einmal eine Komplett-übersicht.



Die erste spielbare Version von Bubsy 2 machte einen ausgezeichneten Eindruck.

Football-Spaß erwartet uns mit Unnecessary Roughness, der Umsetzung des gleichnamigen PC-Hits.



24 MBit sollten Fire Team Rogue zum Mega-Hit unter den Action-Adventures machen.

Der Release von Speed Racer wurde aus Qualitätsgründen auf September verschoben.



Das prächtige Beat 'em Up The New Breed wurde umbenannt in Cybernauts: The Next Breed.

Pünktlich zur neuen Eishockey-Saison dürfen wir auch mit Brett Hull Hockey rechnen.



ganze Menge Gags werden außerdem geboten. Besonders spektakulär ist die Secret Morph Power, mittels der sich die Kämpfer stufenlos in einen anderen Charakter verwandeln können.

Das sieht nicht nur gut aus, sondern bringt auch spielerisch sehr viel Abwechslung. Beat 'em Up-Freaks erhalten somit endlich einmal etwas anderes als die üblichen Street Fighter-Clones. Voller Freude warten wir auf die Veröffentlichung des 16-MBit-Moduls im Oktober oder November.

Acclaim

SUMMER CES

schlägt zurück!

MIT EINER GEBALLTEN LADUNG AN HITS MELDET SICH ACCLAIM RECHTZEITIG ZUM WEIHNACHTSGESCHÄFT ZURÜCK. DER AUTOMATENKNALLER MORTAL KOMBAT 2, DAS SPIDERMAN-GAME MAXIMUM CARNAGE, DIE WRESTLESCHLACHT WWF RAW UND TRUE LIES, DAS SPIEL ZUM

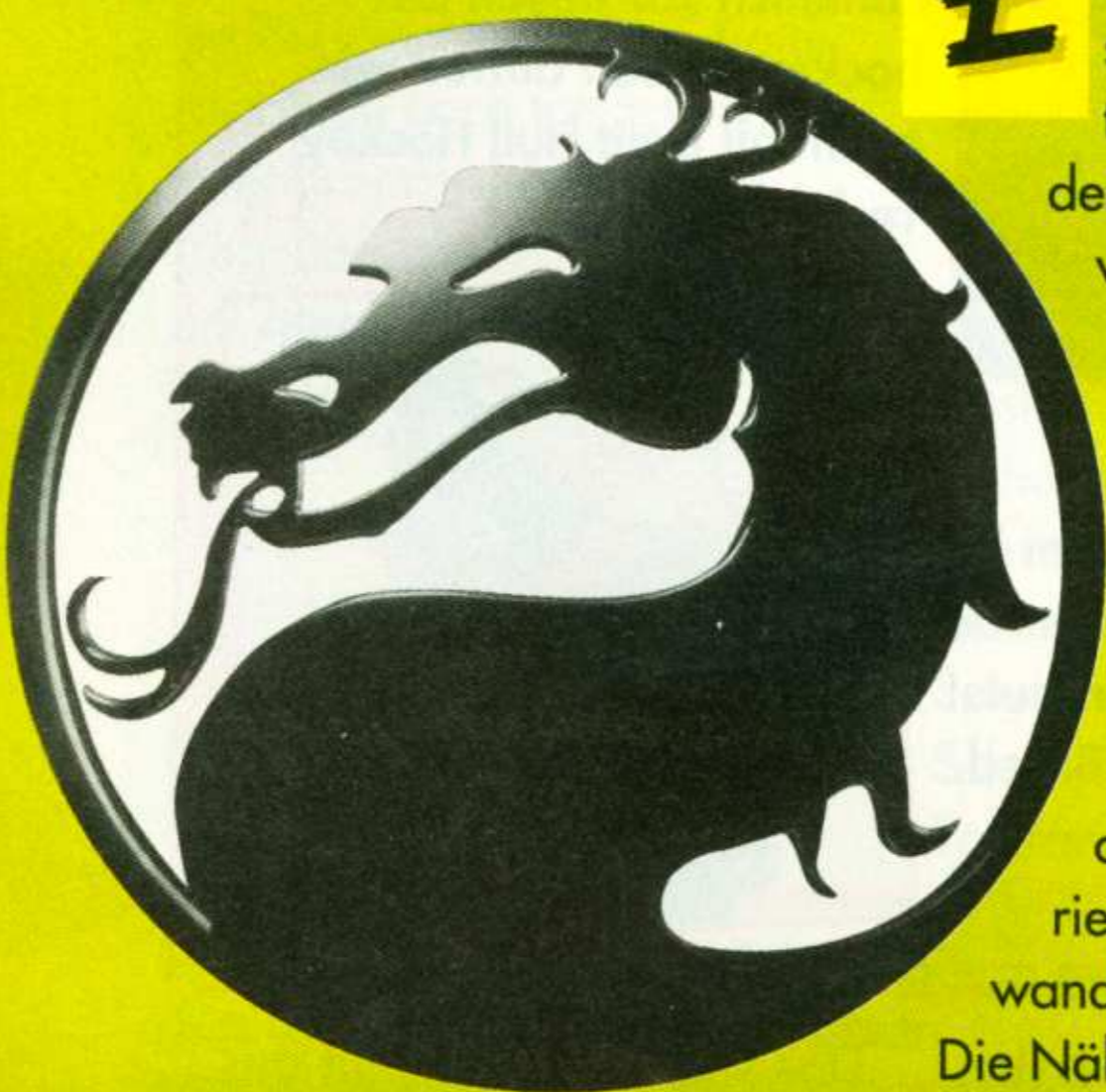


Einzig und allein Acclaim schaffte es, sich mit seinem prächtigen Messestand von der Masse und vor allem von Nintendos Stand abzuheben. Dies lag allerdings nicht zuletzt an den glanzvollen und vor allem namhaften Produkten, die den eintrudelnden Besuchern mittels einer riesigen Monitor-Leinwand präsentiert wurden.

Die Nähe zum Eingang sorgte fast ständig für die Überfüllung des Standes, wobei insbesondere die Joypads von Mortal Kombat 2 einer außergewöhnlichen Beanspruchung unterworfen waren.

Shao Khan will Rache!
Die Umsetzung für Mega Drive, Game Gear und

Stars, Spiele, Sensationen! Acclaims Stand lud zu einem Besuch ein. Ob ein Probespielchen mit Mortal Kombat 2 (links) oder ein Sneak Preview von True Lies, Schwarzeneggers neuesten Film, hier hatte man die Qual der Wahl.



NEUESTEN SCHWARZENEGGER-FILM, BEMÜHEN SICH HAUPTSÄCHLICH UM EINEN PLATZ UNTER DEM CHRISTBAUM.



Die Qualität der Game-Gear-Grafiken hat deutlich zugenommen.



Insbesondere die Größe der Charaktere ist sehr beeindruckend. (Game Gear)



Baraka, einer der neuen Charaktere, hat erhebliche Probleme im Kampf gegen Raiden. (Mega Drive)



Der Herr im grünen Gewand ist immerhin Reptile, der Leibwächter von Shang Tsung. (Mega Drive)



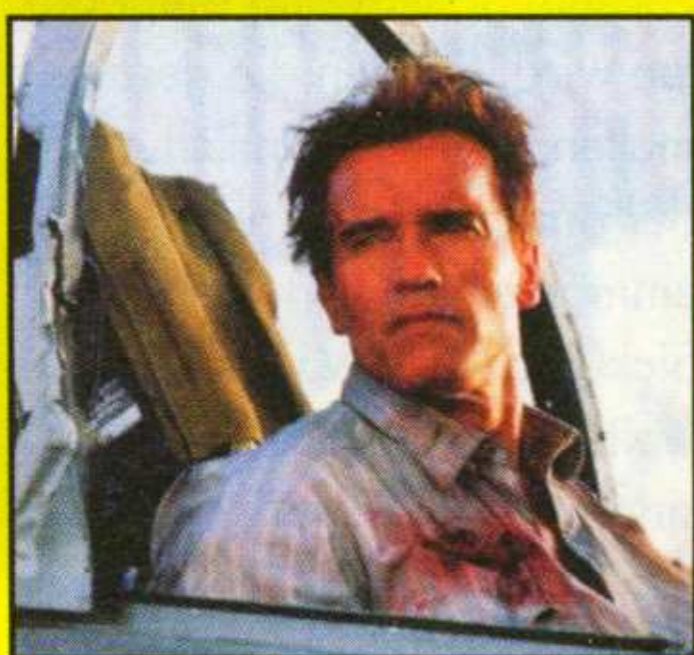
Spiderman & Venom: Maximum Carnage wartet mit einem Soundtrack der Gruppe Green Jelly auf.

vermutlich auch Master System sah ausgesprochen gut aus. Alle zwölf Charaktere der Spielhallen-Version fanden Eingang in die Heimvariante. Mit Baraka, Kitana und Reptile befinden sich auch drei neue Charaktere im Spiel, das qualitativ dem Vorgänger noch deutlich überlegen ist. Dank einer 24-MBit-Cartridge konnten die Animationen noch wesentlich feiner und die Hintergrundgrafiken deutlich farbenprächtiger werden. Daß der Kampf gegen Shao Khan, dem Herrscher von Outworld, spannender denn je wird, steht somit außer Frage. Shao Khan will immerhin alle vernichten, die ihm feindlich gesonnen sind. Eine Menge an Überraschungen und neuen Hindernissen wie 'Friendship Moves' und 'Babalities' sowie versteckte

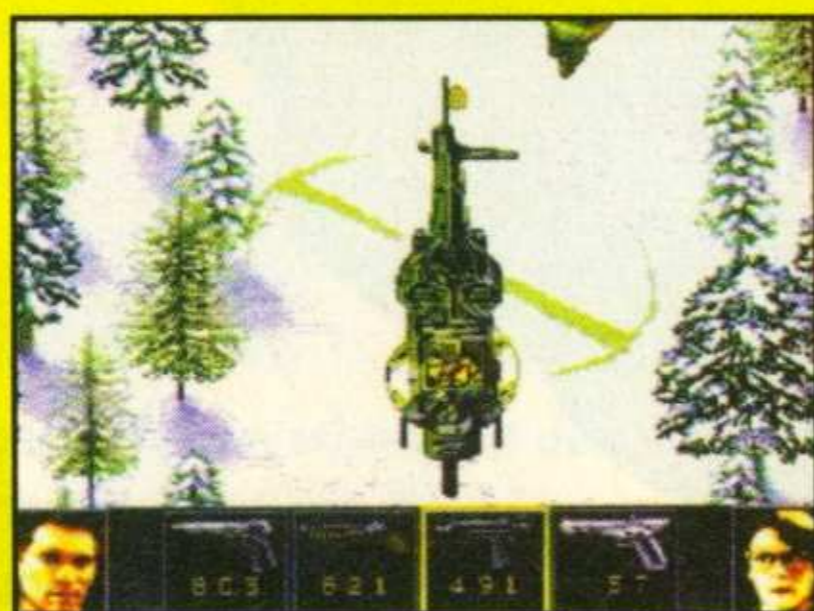
Charaktere werden den Spieler bis aufs Letzte fordern. Ein 6-Button-Pad wird selbstverständlich unterstützt. Definitiv läßt sich jetzt schon sagen, daß der Qualitätsunterschied zwischen Mortal Kombat

2 und dem Vorgänger einen Kauf der Fortsetzung eher rechtfertigt, als dies bei Street Fighter 2 und Super Street Fighter 2 der Fall ist. Eine Multimillionen-Dollar-Werbekampagne dürfte Mortal Kombat 2, das rund DM 120,- für Mega Drive und DM 90,- für die 8-Bit-Systeme kosten wird, zum Top-Seller des Weihnachtsgeschäfts machen.

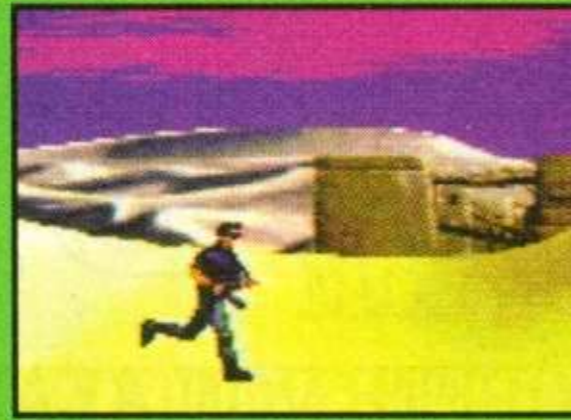
No game without a name! Mortal Kombat 2 war jedoch nicht der einzige große Titel, den Acclaim anzupreisen hatte. Beispielsweise steht mit Spiderman & Venom: Maximum Carnage ein brandneues Spiel rund um den Marvel-Helden auf dem Programm. Pünktlich zum Start der neuen Spiderman-Fernsehserie in den Staaten wird mit einer großangelegten Werbekampagne unter dem Motto 'Paint the town red!' das Spiel promoted. Gleichzeitig sind spezielle Limited Editions des passenden Comics von Marvel erhältlich. Der Soundtrack stammt übrigens von



True Lies soll Arnold Schwarzenegger wieder auf die Straße des Erfolges führen. Zumindest die Trailer sehen schon sehr beeindruckend aus.



COMING UP



Das Geheimnis um die Pyramiden von Ägypten soll man in Stargate, dem Spiel zum gleichnamigen Film mit Kurt Russell, lösen. (MD/GG)

Mit USHRA Monster-Truck Wars kommt ein sehr PS-haltiges Rennspiel auf alle Game Gear-Freaks zu. Mega Drive-Besitzer werden nicht bedient.



Bart Simpson war bis jetzt noch in keinem Hitspiel vertreten. Virtual Bart könnte nun das bislang beste Spiel zur Simpson-Sippe werden. (MD)

Freunde tiefschwarzen Humors könnten bei The Itchy & Scratchy Game für Mega Drive und Game Gear auf ihre Kosten kommen.



Bis zum Jahre 2000 sicherte sich Acclaim die Rechte für offizielle WWF-Spiele. Das neueste Produkt ist WWF Raw auf allen Systemen.

NFL Quarterback Club wird vermutlich nur in den USA erscheinen. Leider ist American Football in Deutschland nicht bekannt genug.



den Kultrockern Green Jelly, die mit 'Three Little Pigs' den Sommerhit 93 landeten. Das Spiel, das nur für Mega Drive erscheinen wird, sieht bislang nach einem grafisch passab-

Das Spiel True Lies orientiert sich weitestgehend am Film. Wieviel Action jedoch in das Modul gepackt werden kann, können wir noch nicht sagen.

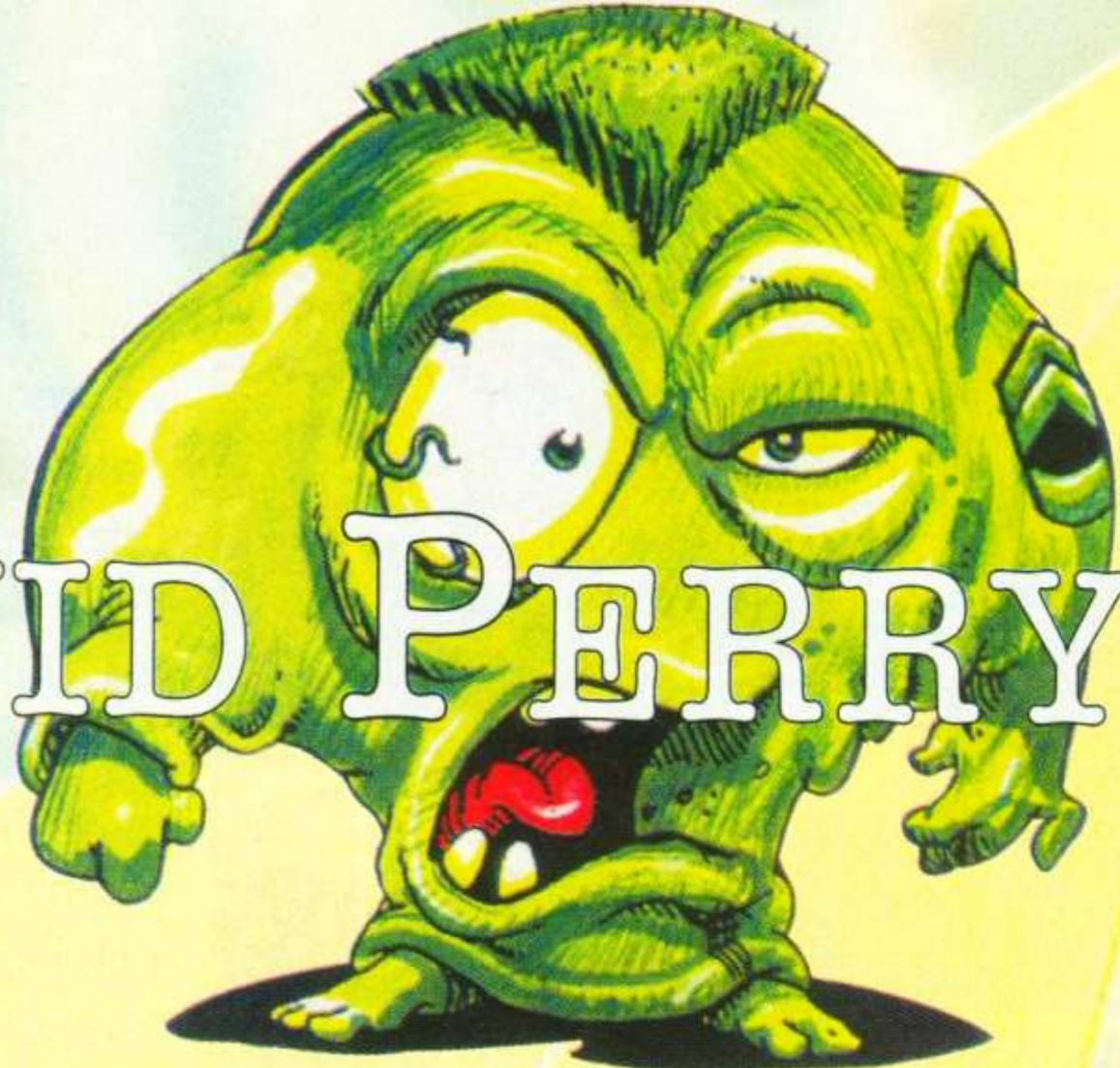
len Double Dragon-Verschnitt aus. Attraktion Nummer 3 war schließlich True Lies, ein ordentlich aussehendes Action-Spiel zu Arnies neuestem Film. Auf den ersten Blick waren frappierende Ähnlichkeiten zu The Chaos Engine nicht zu übersehen, eine endgültige Beurteilung wollen wir jedoch erst im Herbst abgeben, wenn die fertige Version für alle Sega-Systeme vorliegt.

SUMMER CES

WANTED: DAVID PERRY

DAVID PERRY, DER SCHÖPFER VON ALADDIN, COOL SPOT ODER GLOBAL GLADIATORS, GEHÖRTE ZU DEN BEGEHRTESTEN PERSONEN

DER SHOW. GRUND HIERFÜR WAR EARTHWORM JIM, DER NEUE MEILENSTEIN UNTER MEGA DRIVE-JUMP & RUNS.



'Der Chef von Disney, Jeffrey Katzenberg, teilte mir mit, wenn ich mal nicht wüßte, was ich tun sollte, könnte ich jederzeit bei Disney anfangen!', meinte David Perry, nach seine Position befragt.



Auf einer großen Leinwand präsentierte David höchstpersönlich dem staunenden Publikum sein neuestes Werk.

Alle Jahre wiederholt sich das gleiche Schauspiel: Die gesamte Programmierer-Elite wird vom großen Zittern erfaßt, und zwar genau dann, wenn David Perry mit

einem neuen Spiel an die Öffentlichkeit tritt. Regelmäßig setzt er mit seinen Werken neue Maßstäbe, was Spieldesign, Programmieretechnik und Animationsroutine angeht.

Insbesondere Cool Spot und Aladdin, die letzten beiden Hits, sorgten für Furore. Virgins jüngstem Spiel Dschungelbuch ist außerdem auch noch deutlich anzusehen, daß David den Grundstock legte. Mittlerweile machte sich David Perry jedoch mit seinem Team unter dem Namen Shiny Entertainment selbständig, eröffnete sein Büro in Laguna Beach und arbeitet exklusiv für den amerikanischen Spielzeuggiganten Playmates. Seit seinem Virgin-Abschied legte er sich jedoch nicht auf die faule

Haut, sondern entwickelte sein Programmsystem eine ganze Ecke weiter. Earthworm Jim läßt die Werke der Konkurrenz nun wiederum alt aussehen, denn was hier an technischen Tricks und innovativem Spieldesign aufgeboten wird, können die gesammelten Neueröffnungen der anderen noch nicht einmal zusammen vorweisen. Sicherlich ist EWJ nur ein weiteres Jump & Run, jedoch sind alle Charaktere so gut designt und animiert worden, daß man wirklich glaubt, einen Zeichentrickfilm zu sehen. Dazu gibt es außerdem noch einen ganzen Berg neuer Ideen, die EWJ aus dem üblichen Jump & Run-Einerlei herausragen lassen.



8-BIT LEBT!

RIESIGE SOFTWAREWELLEN BRACHEN NICHT GERADE ÜBER DIE 8-BIT-SYSTEME HEREIN, DOCH TIME WARNER INTERACTIVE, DIE TENGEN-NACHFOLGEFIRMA, VERDIENTE SICH MIT ZWEI NEUEN SPORTSPIELEN EIN EXTRALOB.

Beispielsweise darf man in einem Level eine Art Bungee-Jumping erleben, wo man sich an einem langen Gummiseil in die Tiefe stürzt. Oder man krabbelt an einem Laufband hinauf, das unnachgiebig in die falsche Richtung rollt und dabei noch Gegenstände befördert. Eine grafisch atemberaubende 3D-

Sequenz sorgt für einen anständigen Geschwindigkeitsrausch, während die aufstockbare Laserbewaffnung in der höchsten Ausbaustufe den Bildschirm aussehens lässt, als ob eine Sprengstoffabrik explodiert. Kurz gesagt, wird Earthworm Jim das neue Referenz-Jump & Shoot-Spiel für das Mega Drive werden.

Die 3D-Sequenz überrascht mit rasantem und fließendem Zooming.



Earthworm Jim ist zu allem bereit.



Am Ende der Bungee-Talfahrt warten nette Monster.



Andy Astor (links) und Nick Jones arbeiten schon seit den Zeiten bei Probe Software (Mortal Kombat) mit David zusammen. Sie programmieren die Super NES-Version.

Time Warner Interactive hat sich ganz schön gemausert. Während sie noch vor einem halben Jahr mit einem bescheidenden Ständchen und einer Hand voller Produkte um die Aufmerksamkeit der Spielejournalisten warben, durften sie sich nun schon als einer der Großen fühlen. Über zwanzig Produkte haben sie für nahezu alle Systeme angekündigt; besonderes Augenmerk wollen wir hier jedoch auf die beiden neuen Spiele für Game Gear und Master System legen. Hierbei handelt es sich wieder um die Umsetzung zweier anerkannt guter Electronic Arts-Titel. PGA Tour Golf 2 ist im Vergleich zum Vorgänger dank 4 MBit grafisch deutlich besser gelungen, bietet sieben Kurse und sollte wohl in keiner gutsortierten Sportspiele-Sammlung fehlen. Road Rash 2 ist ebenfalls Nachfolger eines etablierten Titels. Gear-to-

Gear-Option, fünf Tracks und fünfzehn Upgrades für das Motorrad sprechen für sich. Die Tips für Game Gear-Freaks!



PGA Tour Golf II bietet sieben neue Kurse.



Auf fünfzehn Strecken darf man in Road Rash 2 seine Rennkünste beweisen.

Treffpunkt beim Time Warner-Stand war 'Primal Rage', der neue Atari-Spielautomat.



SUMMER CES

DREI ECHE KRACHER KONNTE UNS DAS LIVERPOOLER SOFTWAREHAUS PSYGNOSIS PRÄSENTIEREN, DAS SICH IN EINTRACHT MIT SONY AUF EINEM DER GRÖSSTEN STÄNDE ZEIGTE.

PSYGNOSIS STORM!



Gred Duddle konnte bei der Qualität der neuen Psygnosis-Titel wirklich gelassen die Vorführungen abhalten.

The Misadventures Of Flink stellen wir bereits letzte Ausgabe unter dem Titel Flink ausführlich vor. Das Werk des Lionheart-Teams hat gute Chancen, zu einem der Referenz-Jump & Runs gleich neben Sonic 3, Aladdin und Jungle Book zu werden. Der kleine Flink muß in über fünfzig grafisch wunderschön gestalteten Levels, die sich in sechs unterschiedlichen Ländern abspielen, den bösen Buben des Evil Wizard eins auswischen. Spielerisch sorgen Elemente wie tragba-

re Gegenstände und Zaubersprüche für viel Abwechslung, während technisch beeindruckende Gegner für Spannung sorgen. Den Test gibt es in einer der nächsten Ausgaben. Das Umbenennen von Spielen scheint bei Psygnosis äußerst beliebt zu sein, denn



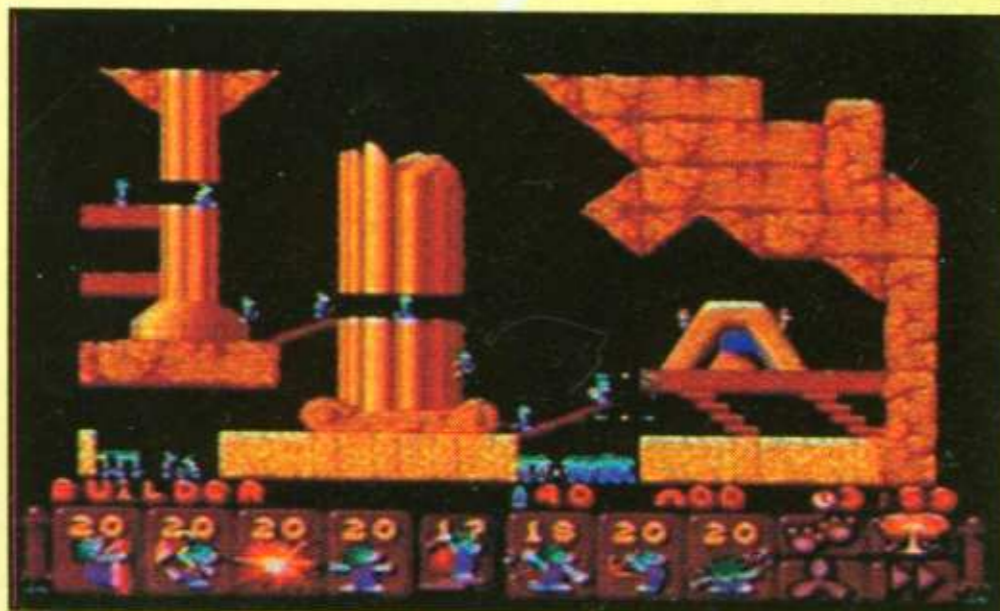
An spektakulären Effekten mangelt es Novastorm bestimmt nicht.



Novastorm dürfte eines der Referenz-Actionspiele für das Mega CD II werden.



Lemmings 2 ist deutlich komplexer als sein Vorgänger.



Zwölf verschiedene Stämme der suizidgefährdeten Nager gibt es.

der im letzten Monat angekündigte Mega CD II-Knaller Scavenger IV trägt nun den Titel Novastorm. Im Vergleich zum umstrittenen Vorgänger Microcosm wurden deutliche Verbesserungen vorgenommen. Die Grafiken sind nun erstklassig auf die Fähigkeiten des Mega CD II abgestimmt, das Spiel wurde verständlicher, und man hat nicht mehr das Gefühl, ein

automatisch ablaufendes Video zu betrachten. Darüberhinaus gibt es noch äußerst gute Technomusik, einen ausgewogenen Schwierigkeitsgrad und gute Spielbarkeit. Den Abschluß der Psygnosis-Präsentation bildete der Nachfolger des Strategie-Klassikers Lemmings. Die suizidgefährdeten Nagetierchen dürfen nun mit erheblich mehr Icons gesteuert werden, außerdem warten nun insgesamt zwölf verschiedene Stämme auf ihren Einsatz. Das

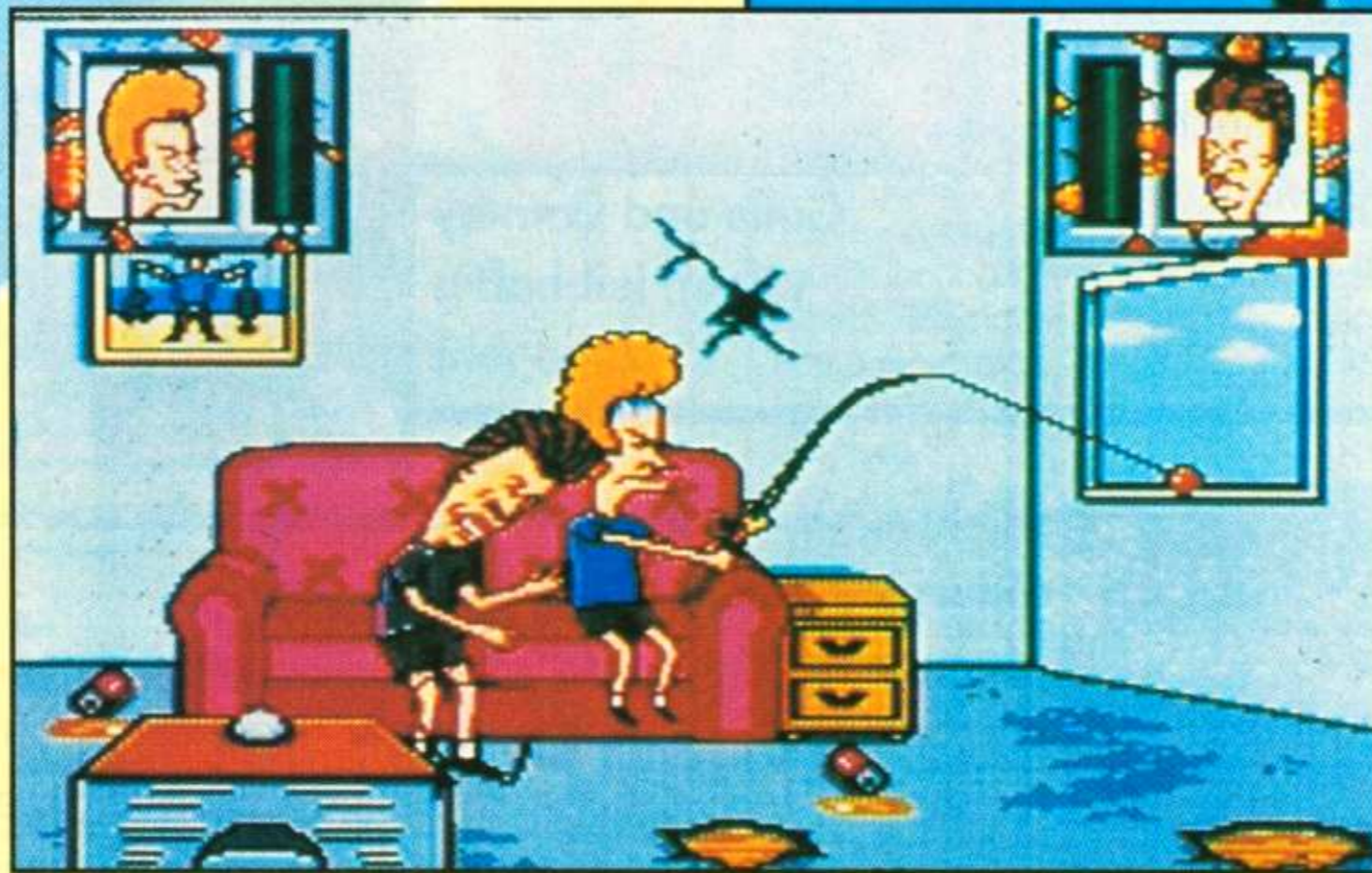
Ergebnis ist ein hervorragendes Strategiespiel für das Mega Drive, das nicht zuletzt durch die putzig animierten, kleinen Sprites zu gefallen weiß. Erscheinen sollen Novastorm und Lemmings 2 im Oktober und November.



The Misadventures Of Flink für Mega Drive war eines der Messehighlights.

MTV-KULT!

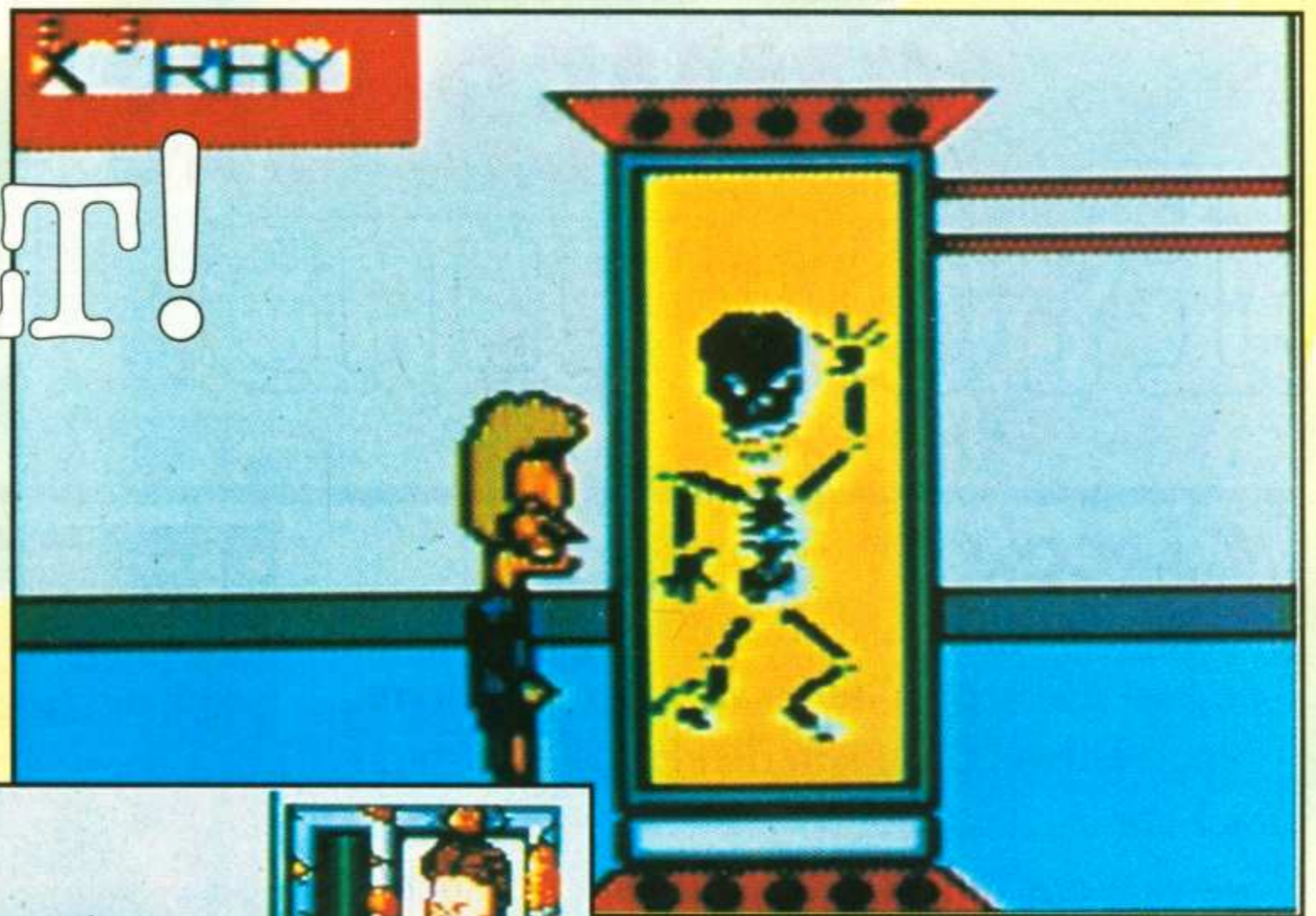
BEAVIS & BUTT-HEAD KONNTEN SICH SOGAR IN DEUTSCHLAND MIT IHREM TEILS RECHTS DERBEN HUMOR EINEN KULTSTATUS ERBLÖDELN. VIACOM SCHICKT DIE BEIDEN HEAVY-METAL-FREAKS NUN IN IHR ERSTES VIDEOSPIEL.



Headbangen beim Adventure-Spaß auf dem Mega Drive.

voneinander unterscheiden. Die 8-Bit-Version ist ein einfach gehaltenes Jump & Run, bei dem allerlei bekannte Objekte aus der Zeichentrickvorlage verwendet wurden. Besonders erwähnenswert ist

die Sprachausgabe, bei der aus dreißig Wörtern über 200 verschiedene Sequenzen zusammengestellt werden. Die Mega Drive-Version ist schon



Jump & Run-Abenteuer sind auf dem Game Gear zu bestehen.



Stilgerecht wurden die Beavis & Butt-Head-Spiele präsentiert.



Manche seriöse Geschäftsleute standen diesem Spiel ablehnend gegenüber.

eine ganze Ecke komplexer und läßt sich am ehesten noch als Adventure bezeichnen. Die

Grafiken müssen hier einen Vergleich mit dem Vorbild nicht scheuen, während die Ereignisse noch eine Spur abgedrehter sind. Ob das Spiel in Deutschland erscheinen wird, steht übrigens noch nicht fest.

BEAVIS & BUTT-HEAD COMICS ZU GEWINNEN!

Seit kurzem gibt es im Zeitschriftenhandel monatlich sogar einen deutschsprachigen Comic mit den beiden MTV-Kultfiguren. B & B-Fans kommen an diesem Comic nicht vorbei! Der Dino Verlag aus Leinfelden verlost zum Auftakt der neuen Comic-Serie drei Jahres-Abonnements unter unseren Lesern. Wer gewinnen will, muß uns nur mitteilen, wieviel eine Ausgabe dieses Magazins kostet. Notiert eure Antwort auf einer Postkarte und schickt sie an nachfolgende Adresse:

SEGA Magazin • Kennwort: Beavis & Butt-Head • Isarstraße 32 • 90451 Nürnberg



SUMMER CES

ROUND UP!

DER SCHLUSSSPURT! DIE SONSTIGEN HIGHLIGHTS DER SHOW IM ÜBERBLICK.

CAPCOM

Neben dem eindrucksvollen Super Street Fighter II kommen demnächst noch mehrere Mega Drive-Spiele von den Prügelexperten auf uns zu. Für Mega Man: The Wily War werden die Teile 1-3 und ein bislang noch unveröffentlichter Part zusammengemixt. Außerdem gibt es noch The Great Circus Mystery, wo erstmals Micky und Minni Maus losziehen.



Guile und Cammy waren leibhaftig zugegen!

Auf einer Riesenleinwand durfte man Super Street Fighter II spielen (unten).



Interplay will demnächst den Sega-Markt erobern.

INTERPLAY

Nach den Lost Vikings kommt Lost Vikings 2, allerdings erst nächstes Jahr. Darüberhinaus hatte Interplay jedoch noch äußerst beeindruckende Spiele in der Mache. Clayfighters, ein grafisch abgedrehtes Beat 'em Up mit Knetmassefiguren als Helden, kommt demnächst ebenso wie Rock 'n' Roll Racing, die Rennspielumsetzung vom Super NES für das Mega Drive. Mit Boogerman hat man außerdem noch ein extrem witziges Jump & Run in petto.

KONAMI

Anlässlich des fünfundzwanzigjährigen Jubiläums protzte Konami mit einem riesigen Stand, der zum ausgiebigen Probespielen einlud.

Eingestöpselt waren die sehr weit fortgeschrittenen Versionen von Animaniacs, Probotector und Tiny Toon Allstars und zwei Spiele, die auf deutschem Boden wohl nie gespielt werden.



Probotector (l. o.) und Animaniacs (r. u.) gab's bei Konami.



TIME WARNER INTERACTIVE

Die größte Release-Liste hatte zweifellos die Tengen-Nachfolge-Firma vorzuweisen. Unter anderem gab es das Comic-Jump & Run Silvester & Tweety, die Filmumsetzung Lawnmower Man, das Shoot 'em Up Mega Swiv, das abgefahrene Adventure Lost Generations, den Basketballknüller D.V. College Hoops ...



Silvester & Tweety und Lawnmower Man im Anmarsch.



Die Tiny Toon Allstars spielen Fußball und Basketball.

● AUFGESCHNAPPT! ●

● Schwer beeindruckt von den Fähigkeiten des Mega Drive 32X waren die Fachhändler, als sie das Demo von Ecco für den Mega Drive-Upgrade sahen. Grund hierfür waren abgefahrene Unterwassereffekte und schicke 3D-Animationen.

● Ebenfalls schwer beeindruckt von David „Aladdin“ Perrys Programmierkünsten waren die Softwaregiganten, die ihn gleich unter Vertrag nehmen wollten. Nach der Messe standen die Chefs von Acclaim, Ocean, Virgin und vielen anderen Schlange. Per Privatjet düste auch Jeffrey Katzenberg, Chairman der Disney-Studios, in Laguna Beach ein.

● Acclaim ging mit Sega ein Abkommen ein. Neben der Unterstützung des 32X soll außerdem die Verwendung von Sega-Technologie in Acclaims Spielautomaten Bestandteil des Abkommens sein.

● NBA Jam bekommt einen Nachfolger! 1995 wird NBA Jam Tournament auf bis dahin allen erhältlichen Sega-Systemen erscheinen; das schließt Mega Drive 32X und Saturn ein!

● Factor 5, die Kölner Programmiertruppe, entwickelte für LucasArts Super Indiana Jones für das Super NES. Nun soll auch eine Mega Drive-Version kommen.

● Lemmings 3 ist unterwegs! Allerdings müssen wir uns erst einmal mit der demnächst erscheinenden Vorgängerversion bescheiden.

● Mortal Kombat 2 wird für das Mega Drive 32X umgesetzt. Wird uns hier Automatenqualität geboten, nachdem die Versionen für Mega Drive, Master System und Game Gear schon so gut aussehen?

● Sega war von dem gewaltigen Auftreten des großen Konkurrenten mit dem potentiellen Superhit Donkey Kong Country nicht geschockt, schließlich führen sie in den USA den Markt mit großem Abstand vor Big „N“ an. Irgendwas müssen die Konkurrenten ja unternehmen.

Alan Welsman von Sony konnte auf Mickey Mania äußerst stolz sein.



AUF EINEN BLICK!

TITEL	HERSTELLER	GENRE	SYSTEM	RELEASE
3 Ninjas Kick Back	Sony	Beat 'em Up	MCDII	Früh.
Addams Family Values	Ocean	Jump & Run	MD	Herb.
Adventures Of Batman	Sega	Jump & Run	MD/ MCDII	Herb.
Aero The Acrobat 2	Sunsoft	Jump & Run	MD	Wint.
Animaniacs	Konami	Geschick	MD	Dez.
Asterix 3: TGR	Sega	Jump & Run	MS/ GG	Aug.
ATP Tennis	Sega	Sport	MD	Okt.
Baby Boom	Sega	Fun	MD/ MCDII	Dez.
Ballz	Accolade	Beat 'em Up	MD	Herb.
Battlemaniacs	Virgin	Beat 'em Up	MS	Nov.
BC Racers	Sega	Rennspiel	MCDII	Okt.
Beavis & Butthead	Viacom	Comic	GG/ MD	Herb.
Boogerman	Interplay	Jump & Run	MD	Wint.
Bubsy 2	Accolade	Jump & Run	MD	Herb.
Captain Dynamo	Codemasters	Jump & Run	MD	Herb.
Capt 'n' Havoc	Codemasters	Jump & Run	MD	Herb.
Clay Fighter	Interplay	Beat 'em Up	MD	Herb.
Clue	Virgin	Strategie	MCDII	Wint.
Commando Raid	Time Warner	Action	MD	Wint.
Corpse Killer	Digi.Pictures	Action	MCDII	Herb.
Cybernauts: Next Breed	Accolade	Beat 'em Up	MD	Herb.
Daffy Duck	Sega	Jump & Run	MS/ GG	Sep.
Death & Return Of Superman	Sunsoft	Action	MD	Wint.
Demolition Man	Virgin	Action	MD/ MCDII	Feb.
Dino Dini's Soccer	Virgin	Sport	MD	Nov.
Discworld	Psygnosis	Adventure	MCDII	Mitte 95
Dungeon Master 2	FTL	Rollenspiel	MCDII	Herb.
Dynamite Headdy	Sega	Jump & Run	MD/ GG	Nov.
Dracula Unleashed	Viacom	Adventure	MCDII	Nov.
Dragon	Virgin	Beat 'em Up	MD	Nov.
Dick Vitale's Hoops	Time Warner	Sport	MD	Okt.
EA Hockey	Sega	Sport	MS	Nov.

Earthworm Jim	Playmates	Jump & Run	MD	Okt.
Ecco 2	Sega	Adventure	MD/ GG/ MCDII	Nov.
ESPN Baseball	Sony	Sport	MD/ MCDII	Okt.
ESPN Hockey Night	Sony	Sport	MD/ MCDII	Okt.
ESPN Speed World	Sony	Sport	MD/ MCDII	Okt.
ESPN Sunday NFL	Sony	Sport	MD/ MCDII	Okt.
Eternal Champions	Sega	Beat 'em Up	MCDII	Wint.
Exosquad	Playmates	Action	MD	Jan.
Fahrenheit	Sega	Action	CD 32	Dez.
Fireteam Rogue	Accolade	Adventure	MD	Herb.
Formula 1 - Racing	Sega	Rennspiel	MCDII	Aug.
Flink	Psygnosis	Jump & Run	MD	Okt.
Flintstones Movie	Ocean	Jump & Run	MD	Wint.
Flying Nightmares	Domark	Flugsim.	MCDII	Herb.
Frankenstein	Sony	Action	MD/ MCDII	Okt.
Generations Lost	Time Warner	Adventure	MD	Wint.
Golf	Codemasters	Sport	GG	Aug.
Great Circus Mystery	Capcom	Jump & Run	MD	Wint.
Hardcore	Psygnosis	Action	MD	Herb.
Hull Hockey	Accolade	Sport	MD	Herb.
Humans 2	Virgin	Geschick	MD	Feb.
Hunters Of Ralk	Cyberdreams	Rollenspiel	MCDII	1995
Hurricanes	U.S.Gold	Jump & Run	MD	Herb.
I have no mouth ...	Cyberdreams	Adventure	MCDII	1995
Iron Helix	Spectrum Holobyte	Adventure	MCDII	Herb.
Itchy & Scratchy	Acclaim	Action	MD/ MS/ GG	Okt.
Izzy's Olympics Quest	U.S.Gold	Jump & Run	MD	1995
Juice	Virgin	Action	MCDII	Okt.
Jurassic Park	Rampage	Sega	Action	Okt.
Kawasaki Super Bike	Time Warner	Rennspiel	MD/ MS/ MG	Okt.
König der Löwen	Virgin/ Sega	Jump & Run	MD/ MS/ GG	Nov.
Lawnmower Man	SCI	Action	MCDII	Sep.
Lawnmower Man	Time Warner	Action	MD	Okt.
Lemmings 2	Psygnosis	Strategie	MD	Nov.
Links	Virgin	Sport	MCDII	Sep.
Marko's M. Football	Domark	Jump & Run	GG	Sep.
Maximum Carnage	Acclaim	Action	MD	Sep.
Mega Bomberman	Sega	Action	MD	Sep.
Mega Man: The Wily Wars	Capcom	Action	MD	Wint.
Mega Swiv	Time Warner	Shoot 'em Up	MD	Wint.
Micro Machines2	Codemasters	Rennspiel	MD/ GG	Herb.
Mickey Mania	Sony	Jump & Run	MD/ MCDII	Herb.
Mighty Max	Ocean	Jump & Run	MD	Herb.
Mortal Kombat 2	Acclaim	Beat 'em Up	MD/ MS/ GG	Sep.
NFL Quarterback	Acclaim	Sport	MD/ MS/ GG	Herb.
No Escape	Sony	Action	MCDII	Dez.
NBA Hangtime '95	Sony	Sport	MCDII	Okt.
NBA Jam Tournament	Acclaim	Sport	MD/ MCDII	1995
Novastorm	Psygnosis	Action	MCDII	Sep.
Pele 2	Accolade	Sport	MD	Herb.
PGA Tour Golf 2	Time Warner	Sport	GG/ MS	Nov.
Phantasy Star IV	Sega	Adventure	MD	Wint.
Power Rangers	Sega	Action	MD/ MCDII	Dez.
Prime	Sony	Action	MCDII	Okt.
Probotector	Konami	Action	MD	Nov.
Psycho Pinball	Codemasters	Flipper	MD	Herb.
Rebel Assault	JVC	Action	MCDII	Wint.
Rise Of The Robots	Time Warner	Beat 'em Up	MD/ MCDII	Sep.
Road Rash 2	Time Warner	Rennspiel	MS/ GG	Sep.
Road Runner	Sega	Geschick	MD	Nov.
Rock 'n' Roll Racing	Virgin	Rennspiel	MD	Jan.
Samurai Showdown	JVC	Beat 'em Up	MCDII	Wint.
Seaquest DSV	THQ	Action	MD	Wint.
Silvester & Tweety	Time Warner	Jump & Run	MD	Aug.
Sink Or Swim	Codemasters	Geschick	MD	Herb.
Shadow	Ocean	Beat 'em Up	MD	Wint.
Shining Force 2	Sega	Adventure	MD	Okt.
Snooker	Virgin	Sport	MD	Nov.
Sonic & Knuckles	Sega	Jump & Run	MD	Okt.
Sonic Spinball	Sega	Flipper	MS	Okt.
Sonic Triple Trouble	Sega	Jump & Run	MS/ GG	Okt.
Soleil	Sega	Adventure	MD	Nov.
Soulstar	Sega	Action	MCDII	Aug.
Sparkster	Konami	Jump & Run	MD	Nov.
Speed Racer	Accolade	Rennspiel	MD	Herb.
Star Gate	Acclaim	Action	MD/ GG	Wint.
Star Trek - Deep Space 9	Playmates	Adventure	MD	Jan.
Story Of Thor	Sega	Adventure	MD	Wint.
Super Street Fighter II	Sega	Beat 'em Up	MD	Sep.
Taz Mania 2	Sega	Jump & Run	MD/ GG	Sep.
The Exterminators	Sony	Action	MCDII	Okt.
Tiny Toon Allstars	Konami	Sport	MD	Nov.
Trivial Pursuit	Virgin	Quiz	MCDII	Herb.
Truck Wars	Acclaim	Rennspiel	GG	Sep.
True Lies	Acclaim	Action	MD/ MS/ GG	Aug.
Unnecessary Roughn.	Accolade	Sport	MD	Herb.
Virtual Bart	Acclaim	Action	MD	Sep.
World Cup	U.S.Gold	Sport	MCDII	1995
WWF Raw	Acclaim	Beat 'em Up	MD/ MS/ GG	Okt.
Zero Tolerance	Accolade	3D-Action	MD	Okt.

STREET BEAT
TOWN

News aus Musik, Kino & Lifestyle von Hans Ippisch

GREEN JELLY + ACCLAIM



Green Jelly in Action: Cowgod, Jella-tin, Marshall Duh' Staxm Sadistica und Pinatahead musizieren auf Mega Drive. (v. l. n. r.)



'Paint the town red!' lautete bislang das Motto von Maximum Carnage, nun heißt es nur noch: Listen to the soundtrack!

Um als Popstar Karriere zu machen, muß man aussehen wie Jason Donovan, das Benehmen des perfekten Schwiegersohns zeigen und weichspülermäßige Softsongs im Repertoire haben? Nicht unbedingt das bewies die Rockcombo Green Jelly, die mit dem bescheuertsten Lied seit Urzeiten und einem abstrusen Knetmasse-Video die Charts stürmten. In den Interviews zeigten sie sich dann mit bekloppten Masken und halbnackten Mädels. Allerdings war ihr Lied 'Three

Little Pigs' in aller Munde und wurde sogar in den Trend-Discos unseres Kulturschungels gespielt. Kürzlich nahmen sie sogar mit Hulk Hogan, dem Wrestlingstar, einen passablen Song auf. Daß sie insbesondere unter den Jugendlichen besonders beliebt sind, merkte man wohl auch bei Acclaim, und so kommt es nun dazu, daß sie zu

Acclains neuestem Spiel, nämlich Spiderman & Venom: Maximum Carnage, den Soundtrack abliefern. Gehört haben wir bislang noch nichts, doch außergewöhnlich wird es definitiv werden.

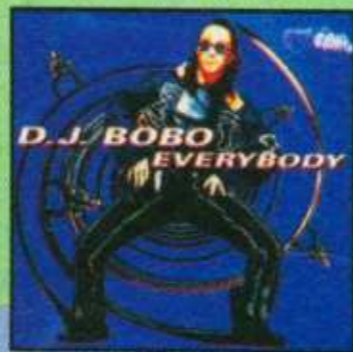
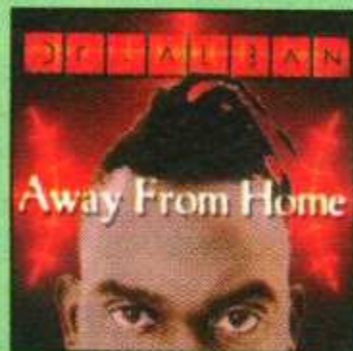
DR. ALBAN

AWAY FROM HOME

Langsam wird mir der Erfolg des singenden Zahnarztes aus Schweden unheimlich. 'Hello, Africa', 'No Coke', 'It's my Life', 'One Love', 'Sing Hallelujah' und 'Look, Who's Talking' lauten die bisher gesammelten Hits, und mit 'Away from Home' ist nun schon der nächste Hammer auf dem Weg in die Charts. Reggae-orientierte Dancefloor-Rhythmen mit eingängigem Refrain überraschen das Ohr und erinnern an die ersten beiden Hits. Nun benötigt er noch einen einzigen Hit, um nach nur zwei Alben ein anständiges Best-of-Werk mit zwei neuen Singles auf den Markt zu bringen.



MAXI BOX



D. J. BOBO

EVERYBODY

Wie wird man zum Popstar? Man nehme den verstaubten Hit 'Somebody's Watching Me' von Rockwell, der nur durch die Stimme von Michael Jackson zum Hit wurde, kleide ihn in ein Techno-Mäntelchen und nenne ihn 'Somebody Dance with Me'. So ging DJ Bobo aus der Schweiz wohl vor, der mittlerweile seine vierte Single in den Charts platzieren konnte. 'Everybody' erinnert soundtechnisch nur entfernt an die Vorgängerhits und ist nichts weiter als eine harmlose Sommer-Sunshine-Mitwipp-Nummer ohne Ecken und Kanten.

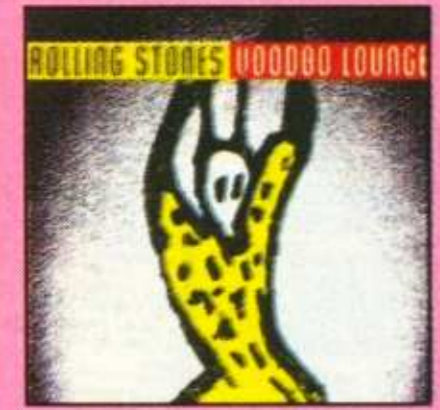
FURY IN THE SLAUGHTERHOUSE

DEAD + GONE

Wenn man nach einer bekannten Rockgruppe aus Hannover fragt, bekommt man mittlerweile zwei Antworten. Ältere Langhaarfetischisten nennen die Scorpions, während jüngere Vertreter sicherlich Fury herausheben werden. Seit mittlerweile fünf Alben und sieben Jahren werden die Furies jedes Jahr als beste Newcomerband gehandelt, während sie mit 'Every Generation' sogar in den USA einen ersten kleinen Hit landen konnten. Ihre neueste Single 'Dead + Gone' ist ein ganz hervorragender Beweis für ihre Vielseitigkeit und dazu auch eine tolle Nummer.



ALBUM BOX



TRAFFIC

FAR FROM HOME

Steve Winwood und Jim Capaldi sind auf dem besten Weg, wieder zu Stars zu werden. Letzte Ausgabe stellten wir euch noch die erste Singleauskopplung vor, die mittlerweile bei MTV und VIVA in die Heavy Rotating-Schiene rutschte, was bedeutet, daß dieses Lied mehrmals täglich gespielt wird. Nun liegt das komplette Album vor, und es macht einen durchweg gelungenen Eindruck. Daß Steve Winwood mit Songs wie 'Back in the Highlife' oder 'Higher Love' in den letzten zwanzig Jahren auch als Solokünstler weltweit zum Star wurde, während Jim Capaldi hauptsächlich in den USA den Durchbruch schaffte, merkt man diesem Album nicht an. Es ist, als ob Traffic nie aufgehört hätte zu bestehen. Steve und Jim legen rhythmische Songs ohne Ende vor, die nach mehrmaligem Hören wunderbar ins Ohr gehen. Für Fans abwechslungsreicher Musik eine klare Empfehlung.

THE HITMAN

THE BEST OF 25 YEARS

Wer ist der erfolgreichste deutsche Produzent aller Zeiten? Die Antwort lautet weder Dieter Bohlen noch Michael Cretu. Frank Farian darf sich mit diesem Titel schmücken. Boney M. eroberte mit Titeln wie 'Daddy Cool', 'Ma Baker' oder 'Rasputin' weltweit die Charts, während Milli Vanilli mit 'Girl, You Know it's True' oder 'Keep on Running' auf dem besten Wege dahin war, bevor der große Sänger-Schwindel aufgedeckt wurde. Erwähnenswert sind außerdem noch die beiden Eruption-Nummern 'One Way Ticket' und 'I Can't Stand the Rain' oder seine Klassiker-Covers 'Sebastian' und 'Stairway to Heaven', die er mit der Allstar-Truppe FAR Corporation aufnahm. Darüberhinaus darf er sich noch rühmen, Terence Trent d'Arby entdeckt zu haben. Alle genannten Klassiker wurden zusammen mit zwei neuen Songs und vier Meat Loaf-Nummern nun auf eine CD gepackt.

THE ROLLING STONES

VOODOO LOUNGE

Mick Jagger, Keith Richards und Charlie Watts sind wieder da! Nur Bill Wyman zog sich aufs Altenteil zurück. Kenner der Rockszene wissen natürlich schon längst, daß die Stones gemeint sind. Mit Voodoo Lounge liefern sie ihr erstes Studio-Album seit vier Jahren ab, und überraschenderweise klingen sie so fetzig wie schon lange nicht mehr. Laut Keith Richards waren die Studio-Sessions diesmal weit abwechslungsreicher, denn durch das Fehlen von Bill mußte man neue Wege beschreiten. Am Baß zupfte mit Darryl Jones ein im Vergleich zu den allesamt über fünfzig Jahre alten Veteranen ein recht junger Hupfer, was zu manch ungewohnten Klängen führte. Meine Favoriten sind wieder einmal die Balladen, von denen mit 'Out of Tears' und 'Blinded by Rainbows' zwei echte Meisterstücke vorhanden sind. Abgerundet wird das Ganze von Krachern wie 'I Go Wild' und 'Baby Break it Down'.

TRAFFIC: FAR FROM HOME

Wertung: 🍌🍌🍌

Tracks: 10

Anspieltips: Here Comes a Man, Some Kind a Woman

HITMAN: THE BEST OF 25 YEARS

Wertung: 🍌🍌🍌🍌

Tracks: 20

Anspieltips: Girl You Know..., Sebastian, One Way Ticket

ROLLING STONES: VODOO LOUNGE

Wertung: 🍌🍌🍌🍌

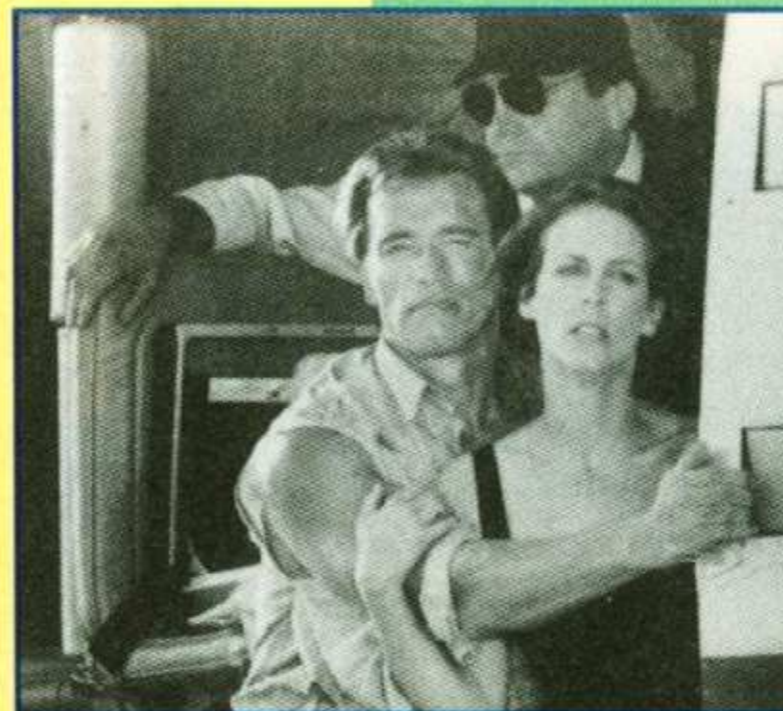
Tracks: 15

Anspieltips: Out of Tears, Love is ..

🍌🍌🍌🍌 = brillant 🍌🍌🍌 = sehr gut 🍌🍌 = hörenswert 🍌 = naja 🍌 = furchtbar

ARNIE IS BACK!

Arnold Schwarzenegger ist wieder da! Nachdem er mit „Last Action Hero“ einen gnadenlosen Flop gelandet hatte, gesellte er sich nun für „True Lies“, seinen neuesten Film, wieder mit Erfolgsregisseur James Cameron zusammen. Immerhin landete er mit ihm seine größten Hits, man denke hierbei an „Terminator 1 & 2“ und „Total Recall“. Ihr neues Werk ist prinzipiell eine aufgemotzte James Bond-Parodie, die mit massig spektakulären Szenen und einer äußerst sehenswerten Jamie Lee Curtis aufwarten kann. Der Hit im Herbst!



Zusammen mit James Cameron betrachten die beiden Stars die eben gedrehten Szenen.

Der Agent (Arnold Schwarzenegger) schwebt mit seiner Frau (Jamie Lee Curtis) davon.



Hoppala! Unser Eifer, soviel Information wie möglich in das Magazin zu packen, machte auch vor den Charts-Seiten nicht halt. Hier haben wir festgestellt, daß sich der Inhalt der Doppelseite auch auf nur einer Seite unterbringen läßt. Dies sollte euch jedoch nicht vom Schreiben abhalten, schließlich erhält einer von euch ein Spiel seiner Wahl. Notiert euer aktuelles Lieblingsspiel und euer System auf einer Postkarte und schickt sie an nebenstehende Adresse:

SEGA Magazin
 Kennwort: Charts
 Isarstraße 32-34
 90 451 Nürnberg

SEGA-Bestseller

Mega Drive

1. SONIC 3
2. WORLD CUP USA 94
3. VIRTUA RACING
4. LANDSTALKER
5. PETE SAMPRAS TENNIS
6. STREETS OF RAGE 3
7. ALADDIN
8. ETERNAL CHAMPIONS 3
9. SONIC 2
10. FLASHBACK

Master System

1. WORLD CUP USA 94
2. ECCO THE DOLPHIN
3. ALADDIN
4. MICKEY MOUSE II
5. SONIC CHAOS
6. DAS DSCHUNGENBUCH
7. DONALD DUCK II
8. SONIC 2
9. ASTERIX 2
10. F1

Mega CD II

1. THUNDERHAWK
2. MYSTERY MANSION
3. SONIC CD
4. TOMCAT ALLEY
5. ECCO THE DOLPHIN
6. DOUBLE SWITCH
7. WORLD CUP USA 94
8. SILPHEED
9. JAGUAR XJ 220
10. SEWER SHARK

Game Gear

1. WORLD CUP USA 94
2. ALADDIN
3. SONIC CHAOS
4. DAS DSCHUNGENBUCH
5. ECCO THE DOLPHIN
6. SONIC 2
7. DONALD DUCK 2
8. MICKEY MOUSE II
9. ASTERIX-TGR
10. COOL SPOT

Die Leserlieblinge

Mega Drive

1. SONIC 3
2. VIRTUA RACING
3. FIFA SOCCER
4. LANDSTALKER
5. PETE SAMPRAS TENNIS

Master System

1. MICROMACHINES
2. F1
3. JUNGLE BOOK
4. SONIC CHAOS
5. ALADDIN

Mega CD II

1. FIFA SOCCER
2. RAGE IN THE CAGE
3. THUNDERHAWK
4. SONIC CD
5. NHL HOCKEY '94

Game Gear

1. SONIC SPINBALL
2. BATTLELOADS
3. JUNGLE BOOK
4. ALADDIN
5. STAR WARS

**Hit
Tip**

DIESE SPIELE HABEN UNSERER MEINUNG NACH DIE BESTEN CHANCEN AUF EINEN PLATZ IN DEN CHARTS DER NÄCHSTEN AUSGABE.

- | | |
|---------------------------|--------|
| 1. SUPER STREETFIGHTER II | MD |
| 2. BATTLECORPS | MCDII |
| 3. GUNSHIP | MD |
| 4. DAFFY DUCK | MS/ GG |
| 5. ASTERIX TGR | MS/GG |

Mailbox



HALLO! DER BERICHT ÜBER MEGA DRIVE 32X UND SATURN HAT EUCH OFFENSICHTLICH GANZ SCHÖN INS GRÜBELN GEBRACHT. 16 MBIT, 16 BIT, RISC-CHIP, DSP-CHIP UND VIELES ANDERE SCHWIRRT IN EUREN KÖPFEN RUM, DOCH ICH BEMÜHE MICH, ALLE EURE FRAGEN VERSTÄNDLICH ZU BEANTWORTEN. ERSTMALS MÖCHTE ICH EUCH NUN AUFRUFEN, ZU BESTIMMTEN THEMEN ZU SCHREIBEN. ZUM EINEN WÜRD E ICH GERNE WISSEN, WIE EUCH DIE ÄNDERUNGEN AM SEGA MAGAZIN GEFALLEN HABEN, ZUM ANDEREN WÜRD E ICH GERNE ERFAHREN, WAS IHR DENN FÜR SPIELE BESONDERS MÖGT UND WARUM. NOCH WAS: SCHICKT ZEICHNUNGEN BITTE AN DIE PAINTBOX, WÄHREND IHR BRIEFE AN DIE MAILBOX SENDET. NOTIERT BITTE AUF DEM BRIEF ODER DER RÜCKSEITE DER ZEICHNUNG EUREN NAMEN UND DIE VOLLSTÄNDIGE ADRESSE. DANKE! EUER HANS

Sendet euren Leserbrief zusammen mit einem Foto an folgende Adresse:

**Computec Verlag
SEGA Magazin
Kennwort: Mailbox
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg**

Saturn & RISC



Zuerst möchte ich euch einmal loben: Ihr seid eine der besten Videospielezeitschriften.

Ich habe allerdings auch ein paar Fragen an euch:

1. Wieviele Polygone wird der Saturn in der Sekunde auf den Bildschirm bringen können?
2. Wird er technisch besser als Sonys Playstation sein?
3. Was bedeutet 2 X 32 Bit RISC.
4. Ist 2 X 32 Bit RISC besser oder schlechter als 64 Bit RISC?
5. Ist es technisch möglich, Daytona Racing auf dem Saturn umzusetzen.
6. Ist es technisch möglich, Virtua Fighter oder Daytona Racing einigermaßen 1:1 auf dem Mega Drive 32X umzusetzen.
7. Wieviel Bit haben denn nun das Mega CD II und das Mega Drive II zusammen?

Ich hoffe, ihr könnt mir diese Fragen beantworten.

Unbekannt

1.+2. Derzeit gibt es noch keine exakten Auskünfte darüber, jedoch darf man von über 300.000 Polygonen ausgehen. Sega beobachtet den Konkurrenten natürlich, und man darf sicher sein, daß der Saturn mindestens genauso viele Polygone darstellen können wird. Du solltest hier auch noch beachten, daß die Qualität der Spiele nicht von diesem Wert abhängt. Zum einen kommt es auch auf die Programmierer an, von denen Sega eine ganze Menge sehr guter hat, während Sony erst welche verpflichten mußte. Bislang spielten Polygone außerdem eigentlich keine große Rolle, erst seit Virtua Racing und Virtua Fighter kommen sie in Mode. Von daher ist dieser Wert eigentlich nicht besonders aussagekräftig. 3.+4. 2 x 32 Bit RISC-Chip bedeutet, daß dieses Gerät zwei 32 Bit-RISC-Chips beinhaltet. Ein 32 Bit-Chip kann Daten auf 32 Kanälen verarbeiten, während ein 16 Bit-Chip nur auf 16 Kanälen arbeiten kann, was natürlich langsamer ist. RISC ist eine Abkürzung für Reduced Instruction Set Commands. Während ein normaler Prozessor sehr viele Befehle versteht, kommt ein RISC-Chip nur mit wenigen Anweisungen zurecht. Er ist deshalb schwieriger zu programmieren, ist jedoch dann deutlich schneller und meist auf eine spezielle Ausgabe ausgerichtet. Man

kann hier auch einen normalen Durchschnittsmenschen nehmen, der alles gelernt hat, und ihn einer durchtrainierten Muskelmaschine entgegenstellen, die nur Kraft hat. Will man nun, daß der normale Mensch einen großen Haufen Holz wegbringen will, dann kann er das zwar, allerdings ist er deutlich langsamer als die Muskelmaschine. Diese kann dafür wiederum nicht so schnell organisieren oder lesen.

4. Das kann man so einfach nicht beantworten. Denn dies hängt auch noch von der Geschwindigkeit der Prozessoren (MHz) ab und davon, wie sie zusammenarbeiten. Prinzipiell sind 64 Bit besser, allerdings können zwei 32 Bit-Prozessoren unter Umständen die gleiche Arbeit schneller leisten.

5.+6. Umsetzungen dieser Spiele sind sicher möglich. Ob sie identisch zum Automaten sein werden, läßt sich noch nicht sagen. Mit geringen Abstrichen muß man wahrscheinlich rechnen, da der Automat immerhin über DM 10.000,- kostet, während die Konsole inklusive Spiel für rund DM 900,- zu haben sein wird.

7. In beiden Geräten arbeitet ein 16 Bit-Prozessor. Das Mega Drive hat 4 MBit Speicher, während das Mega CD II noch einmal 4 MBit Speicher besitzt.

Mega Drive 32X & Mega CD II



Ich finde euer entzückendes Magazin echt köstlich. Die einzige Kritik, die mir einfällt, ist, daß ihr in euren Berichten

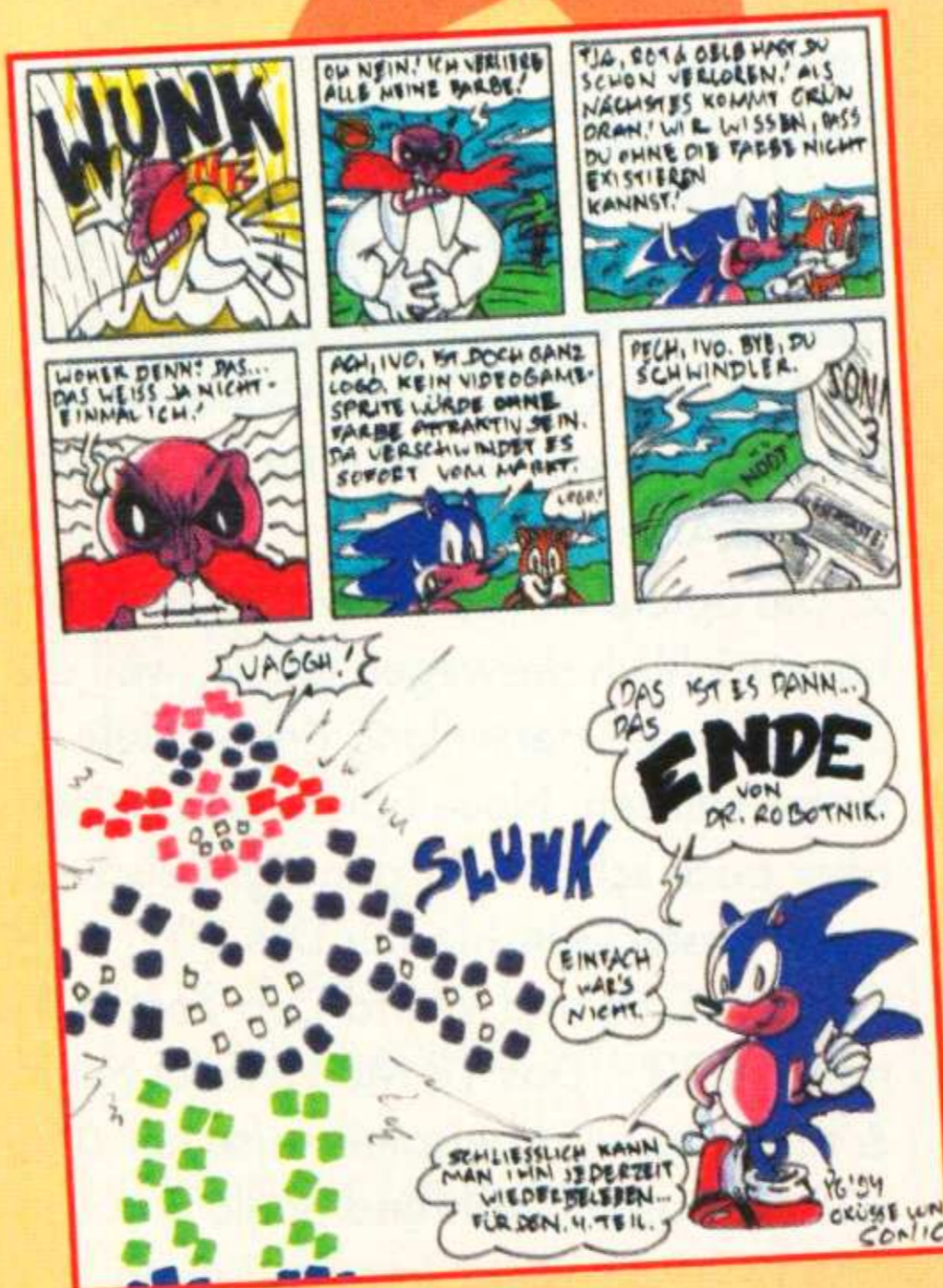
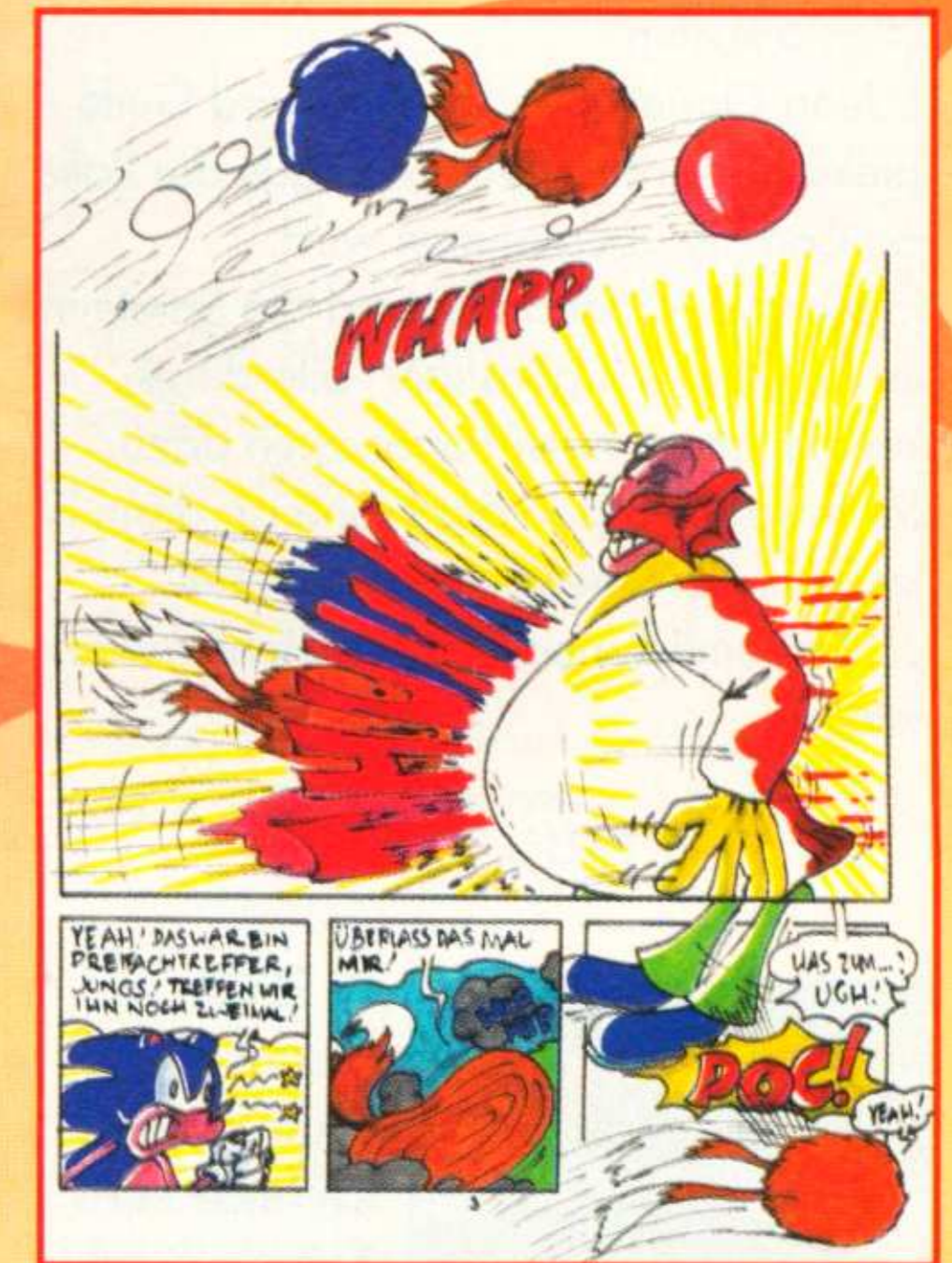
oft andere Systeme fertigmacht. Zum Beispiel letzte Ausgabe auf Seite 10: „Ab und zu sollte man dankbar sein, daß es das Super NES gibt, denn das eine oder andere gute Spiel gibt es für dieses System doch.“ Ist doch widerlich!! Ich hätte außerdem noch ein paar Fragen:

1. Kann man das Mega CD II und das Mega Drive 32X nur mit dem Mega Drive II benutzen, oder geht das auch mit dem Mega Drive I?
2. Braucht man überhaupt ein Mega CD II, um mit dem Mega Drive 32X spielen zu können.
3. Kann man dich mit etwas Bestimmtem ärgern?

Jakob Seicke, 78351 Bochman

So ganz ernst war der Kommentar zu dem Super NES eigentlich nicht gemeint, jedoch kann ich mir - als eingefleischter Sega-Freak - den einen oder anderen Seitenhieb auf Nintendo doch nicht ersparen.

1. Um es ein für allemal klarzustellen. Das Mega Drive I und das Mega Drive II sind technisch identisch, und wenn man ein System für etwas verwenden kann, läßt sich automatisch auch das andere System dafür einsetzen. Nicht identisch sind Mega CD I und Mega CD II. Um deine Frage zu beantworten, das Mega Drive 32X und das Mega CD II arbeiten mit beiden Mega Drives zusammen.
2. Nein, man braucht kein Mega CD II. Wenn man aber eines hat, dann wird dies auch unterstützt, beispielsweise bei dem Spiel Fahrenheit.
3. Ja. Wenn man mir eine der folgenden Fragen stellt: Wieso macht Ihr nicht mehr Tests fürs Master System? Wieso macht Ihr nicht mehr Tests für das Game Gear? Wieso macht Ihr nicht mehr Tests fürs Mega Drive? Funktioniert das Mega CD II auch mit dem Mega Drive I? Ich habe in der XXXX gelesen, daß ...



Philipp Gygli aus Basel, Schweiz.

SSF II & HANDEL



Euer Heft ist echt cool. Damit es euch nicht langweilig wird, habe ich ein paar Fragen.

1. Wie lange macht ihr mit euren Tips & Tricks weiter? Hört ihr nach 320 Seiten auf, oder geht es weiter?
2. Wieviel wird das Spiel Super Street Fighter II kosten?
3. Könnt ihr mir Näheres über den Street Fighter II-Film erzählen?
4. Ist es von Vorteil, seine Spiele im Versandhandel zu kaufen?

Stephan Tanner, 90579 Langenzenn

1. Ein Ende unserer Tips & Tricks-Reihe ist nicht abzusehen. Selbst nach 320 Seiten werden wir weitermachen.
2. Es wird laut SEGA höchstens DM 149,95 kosten.
3. Jean Claude Van Damme wird Guile spielen, während Kylie Minogue die Rolle von Cammy übernehmen wird.
4. Beim Versandhandel sind die Spiele in der Regel etwas günstiger, allerdings kommen meist noch Portokosten dazu. Wenn kein Shop in der Nähe ist, dann ist der Kauf bei einem Versandhandel wahrscheinlich noch das Empfehlenswerteste.

16 MBit & Teuer



Hi SEGA Magazin-Gladiatoren, ich finde eure Zeitschrift echt bockelstark, trotzdem muß ich euch mit

zwei lebenswichtigen Fragen quälen:

1. Ich habe ein Mega Drive (16 MBit), und seit kurzer Zeit gibt es auch Spiele mit mehr als 16 MBit. Meine Frage ist nun: Kann ich die Spiele, die mehr als 16 MBytes haben, ohne Probleme auch auf meinem 16-Bitter spielen.
2. Ich finde es echt mies von den Spieleherstellern, daß die Spiele immer teurer werden. Natürlich werden die Grafiken und das Drumherum immer besser, aber

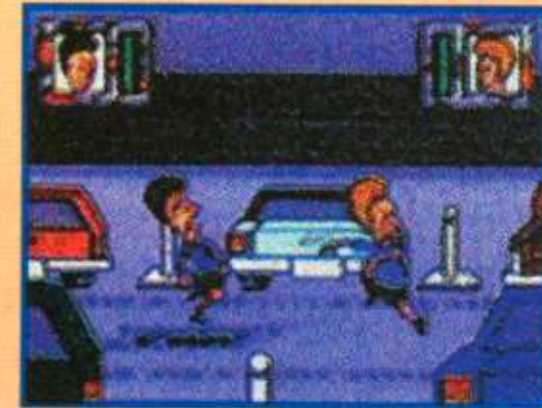
muß man deswegen den Preis immer gleich um DM 20-30,- hochsetzen? In zwei Jahren kosten die Spiele dann schon um die DM 250,-. Mit diesen Worten spreche ich wohl jedem Mega Drive-Besitzer aus dem Herzen: Ein Beispiel: Wenn ich mir Virtua Racing kaufen würde, dann brauche ich auch einen 6 Button-Pad. Für das Geld, das ich für ein Spiel bezahlt habe, kriege ich ja schon ein neues Mega Drive mit vier Spielen! Muß das wirklich sein?

Dennis Kirsten, Stuttgart

1. Hoppala! Da hast du wohl einige Sachen gründlich mißverstanden. Zunächst besitzt du ein Mega Drive mit einem 16 Bit-Prozessor. Das bedeutet vereinfacht gesagt, daß dieses Gerät auf 16 Kanälen gleichzeitig Daten verarbeiten kann, während ein 8 Bit-Master System dies nur auf 8 Kanälen kann. Wenn ein Spiel 16 MBit hat, dann bedeutet dies, daß es 16 Megabit an Daten hat, was 16000 KBit oder 16000000 Bit sind. Diese gesamten Daten werden von den 16 Kanälen verarbeitet, könnten beispielsweise aber auch von nur acht Kanälen verarbeitet werden, was natürlich langsamer ablaufen würde. Ein Spiel hat übrigens nicht mehr als 16 MByte, sondern wenn schon, mehr als 16 MBit. Ein Byte nennt man 8 Bit zusammengefaßt. 8 MBit wären beispielsweise 1 MByte. Folgendes Beispiel könnte das Ganze vielleicht anschaulich darstellen: Wenn dein Vater ein Auto mit 2 Liter Hubraum hat, dann darf der Tank auch mehr als 2 Liter Inhalt haben, schließlich ist der 2 Liter-Motor nur das Gerät, welches das Benzin verarbeitet. Deswegen kann ein 16 Bit-Mega Drive auch Module verarbeiten, die mehr als 16 MBit Kapazität haben. Alles klar?
2. Die Spiele wurden in letzter Zeit hauptsächlich deswegen teurer, weil die Chips für die Herstellung der Module teurer wurden. Neue Spiele gibt es jetzt aber auch schon sehr günstig. Beispielsweise kostet Gunship nur DM 50,-, Combat Cars und World Cup Soccer II nur DM 80,-. Das 18 MBit-Modul Sonic & Knuckles wird beispielsweise nur DM 129,95 kosten, während Sonic 3 noch DM 149,95 kostete. In zwei Jahren

werden die Spiele also bestimmt nicht DM 250,- kosten. Dein Problem mit Virtua Racing verstehe ich nicht ganz: Wieso brauchst du für dieses Spiel einen 6 Button-Joyypad? Du kannst dabei keinen der zusätzlichen Buttons einsetzen.

Beavis & Butthead



1. Ich habe letztens irgendwann in „Playtime“ gesehen, daß es Beavis & Buttthead auch

- auf Game Gear und Master System geben wird. Könntet ihr, wenn es soweit ist, was darüber bringen? Ich möchte mich auch bedanken, daß ihr soviel über Game Gear-Spiele bringt. Ihr seid die einzigen, bei denen sich das Kaufen lohnt, weil in den anderen längst nicht soviel über 8-Bit-Spiele steht.
2. Ihr habt geschrieben, daß es ein Game Gear in verschiedenen Farben namens „Kid Gear“ geben wird. Wann soll das sein? Ist es irgendwie anders, oder ändert sich nur die Farbe? Was soll das eigentlich bringen? Ich meine, es kommt doch nicht darauf an, wie das GG aussieht, sondern wie man darauf spielen kann.
 3. Wieviel wird Sonic Chaos 2 kosten?

Unbekannt

1. Daß du die Playtime liest, finde ich ja noch ganz in Ordnung, daß du allerdings die Infos über Beavis & Buttthead in der Playtime gelesen haben willst, ist etwas merkwürdig. In der Ausgabe 7/94 des SM waren bereits die ersten Bilder zu diesem Spiel zu sehen. Auf Seite 85 solltest du alles Wissenswerte dazu finden.
2. Wann und ob das Kid Gear nach Deutschland kommt, steht nicht fest. Prinzipiell schließe ich mich deiner Meinung an, denn es kommt tatsächlich auf die Spielbarkeit und nicht auf das Gehäuse an. An der Technik wird sich nichts ändern.
3. Sonic Triple Trouble, wie Sonic Chaos 2 nun heißt, wird laut Sega DM 79,95 kosten.



Ab der Ausgabe 11/94 wollen wir endlich unser geplantes SEGA ABC präsentieren. Allerdings müssen wir hierzu auch noch wissen, was wir euch erklären sollen.

Um es euch ganz einfach zu machen, haben wir auf dieser Seite einen Coupon abgedruckt, in den ihr bitte die Begriffe notiert, die wir euch genauer erläutern sollen. Ob es nun MBit, Cartridge oder Joypad ist, jede sinnvolle Einsendung wird in der Serie ab Ausgabe 11/94 genauestens erklärt. Schickt die Postkarte bis spätestens Ende August an nachfolgende Adresse. Nur mit eurer Mitarbeit können wir das SEGA Magazin zur absoluten Sega-Bibel machen.

Die Adresse:
SEGA Magazin • Kennwort: ABC
Isarstraße 32 • 90451 Nürnberg

Zu erklärende Begriffe für die Serie „SEGA ABC“ ab SEGA Magazin 11/94.

Mit folgenden Begriffen komme ich nicht ganz zurecht:

1.		2.		3.		4.	
----	--	----	--	----	--	----	--

Name, Vorname

Straße

Wohnort

System

DEINE MEINUNG IST GEFRAGT!

Seit mittlerweile sieben Ausgaben bieten wir monatlich 32 Seiten Tips & Tricks. Wie die Tips & Tricks in Zukunft aussehen, bestimmt ihr! Füllt den Abschnitt bitte sorgfältig aus und sendet ihn an nachfolgende Adresse. Unter allen Einsendern verlosen wir eine ganze Menge Spiele!

SEGA Magazin
Kennwort: Tips & Tricks-Umfrage
Isarstraße 32 • 90451 Nürnberg

1. Wenn du den aktuellen Tips & Tricks-Teil bewertest, welche Schulnote erhält er?

2. Was findest du an den Tips & Tricks gut?

3. Was findest du an den Tips & Tricks weniger gut?

4. Welche Tips & Tricks sind für dich am wichtigsten?

Komplettlösungen für Adventures und Rollenspiele

Tips zu Strategiespielen

Levelkarten für Jump 'n' Runs

Freezer-Adressen

Paßwörter und Cheats

Kurztips, Taktiken

5. Welche Themen vermißt du in den Tips & Tricks?

6. Tips & Tricks hältst du im allgemeinen für (Zutreffendes bitte ankreuzen)

sehr ziemlich weniger gar nicht	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> aktuell <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> kompetent <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> hilfreich <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> informativ <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> übersichtlich <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> verständlich <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> optisch ansprechend
--	---

7. Ich sammle die Tips & Tricks

ja nein

8. Wie viele Seiten der Tips & Tricks liest du?

wenige

etwa die Hälfte

etwa drei Viertel

alle/fast alle

9. Für welches System wünschst du dir die Tips & Tricks ganz besonders? (1 Nennung)

10. Würdest du das Magazin auch ohne die Tips & Tricks-Seiten kaufen?

ja nein

11. Welche Tips & Tricks-Variante sagt dir am ehesten zu?

viele Spiele knapp behandelt

wenige Spiele ausführlich behandelt

mehrteilige Lösungen

einteilige Lösungen

hauptsächlich Kurztips

13. Wie schätzt du die Tips & Tricks-Seiten von anderen Magazinen ein?

14. Was findest Du bei diesen ...

besser? _____

schlechter? _____

It's magic!

ORIGINAL SCHAUPLÄTZE

ORIGINAL FILMMUSIK

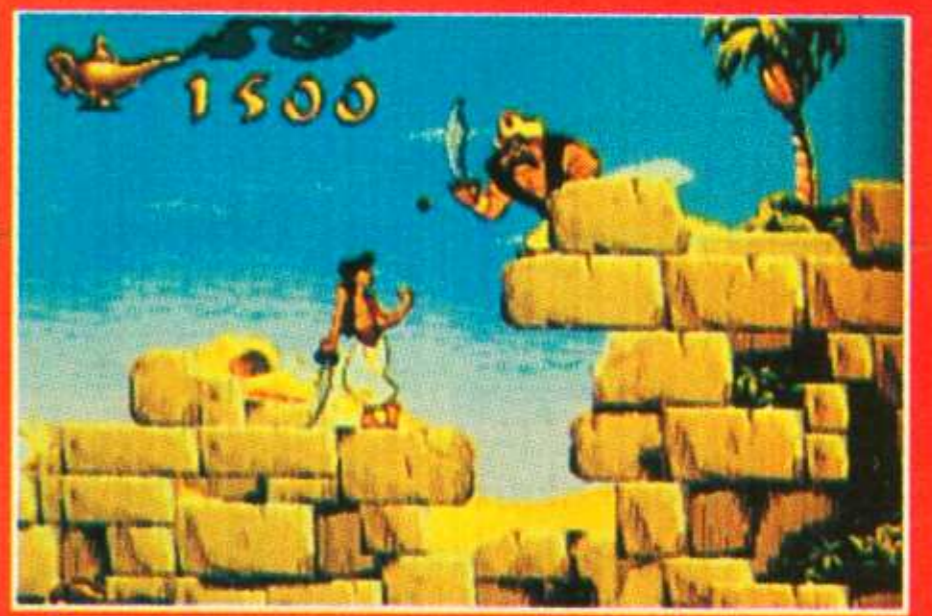
ORIGINAL 16 MB



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

ZERO TOLERANCE



Nun erfaßt die 3-D-Action-Welle auch den Mega Drive. Wir stellen Zero Tolerance, Accolades absoluten Oberknüller, ausführlich vor!

ALLES ÜBER DEN SONIC-TAG



Am 18.10.94 ist es wieder soweit! Am großen Sonic-Tag feiert Sega die Veröffentlichung von Sonic & Knuckles für MD, Sonic Triple Trouble für MS/GG und Sonic Spinball für Master System. Wir liefern alle Infos!

DAVID PERRY LIVE!

Der Schöpfer von Aladdin, David Perry, und seine Crew stellten sich zum Interview. Alles über sein neues Werk Earthworm Jim und seine Geheimnisse in der nächsten Ausgabe!



Inserentenverzeichnis:

Acclaim	99	Joypad	69
Bastei	73	Kudak	19
Codemasters	2	Mega Game Point	19
CompuTec	17, 20, 24, 23, 67	Fast Line	7
Cybersoft	21	Sega	28, 32, 33, 96, 97
Electronic Arts	25, 27, 29, 31	Stargate	67
Freak's Shop	23	TV Games	19
Game Line	23	Virgin	100
Games Garden	69	World Of Games	23
Game Xpress	6		

Impressum

Verlag:

CompuTec Verlag GmbH & Co.KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg Telefon 0911/53 25-0

Anschrift der Redaktion:

CompuTec Verlag GmbH & Co.KG
Redaktion "SEGA Magazin"
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Geschäftsführer:

Adolf Silbermann

Chefredakteur:

Christian Geltenpoth

Redaktionsleiter:

Christoph Holowaty

Leitender Redakteur:

Hans Ippisch (hi)

(Verantwortlich für den redaktionellen Teil)

Textkorrektur:

Hans-Joachim Klede

Tips & Tricks-Redaktion:

Quay Graphics, Neil Harris

Redaktionsassistentz:

Michael Erlwein, Alexander Geltenpoth

Bildredaktion:

Roland Gerhardt

Freie Mitarbeiter:

Petra Maueröder (pm),

Oliver Menne (om), Oliver Preißner (op),

Ulf Schneider (us)

Layout:

Mechthild Faatz, Hansgeorg Hafner,
Patrick Hodge, Simon Schmid,
Gisela Tröger

Titelgestaltung: Hansgeorg Hafner

Titel: Bussy 2, © Accolade. Wir danken.

Gestaltung und Konzeption

der Eigenanzeigen:

Stefanie Geltenpoth

Stellvertretender Redaktionsleiter

Christian Müller

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

Anzeigenbüro:

VECTOR Medienmarketing GmbH

Falkstraße 45-47

47 058 Duisburg

Tel. 02 03/3 05 11 11

Fax 02 03/3 05 11 34

Anzeigenkontakt:

Thorsten Szameitat

Tel. 09 11/9 68 32 19

Tel. Mobil 01 71/6 21 31 46

Anzeigendisposition:

Tanja Kaiser

Tel. 09 11/9 68 32 32

Fax. 09 11/64 27 860

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thomas Kammer, Thorsten Szameitat

Druck:

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:

Alle im SEGA Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Ab 21.09.94 am Kiosk



DIESMAL GIBT ES KEIN ENTKOMMEN!

MORTAL KOMBAT[®]

S E P T E M B E R 1 9 9 4

Acclaim Hotline: 02 11 / 52 33 222

MIDWAY[®]

MORTAL KOMBAT II is a Trademark of and Licensed from Midway[®] Manufacturing Company © 1993 All Rights Reserved - Used by Permission.

Acclaim[®]
Entertainment GmbH



Shirer Wahnsinn.

Disney
SOFTWARE

Disney's
Das Dschungelbuch
VIDEOGAME



SEGA
MEGA DRIVE

SEGA
GAME GEAR

SEGA
Master System

Nintendo

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY

Sega, Mega Drive, Game Gear and Master System are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo product seals and other marks designated as "™" are trademarks of Nintendo. The Jungle Book™ © Disney Published in 1994. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.