

SEGA

9/95
22. Ausgabe
September '95
DM 5,80

COMPUTEC
VERLAG
ISSN 0946-6274



Jetzt mit
**Saturn
Magazin!**

16 Seiten Extra!

Fußball Deluxe
FIFA SOCCER '96
Der EA-Hit für MD, 32X & Saturn!

Der 3D-Meilenstein
PANZER DRAGOON
Die spektakulärsten Szenen auf 4 Seiten!

VIRTUA FIGHTER!!!

Teil 1 für 32X, Remix und Teil 2 für Saturn!



REFERENZKLASSE!
Comix Zone (MD)
The Light Crusader (MD)
Primal Rage (MD/GG)



STRENG GEHEIM!
Die neuen Saturn-Hits
von Yu Suzuki und Co.!
Sega Rally, VF2 u.v.a.



MEGA DRIVE



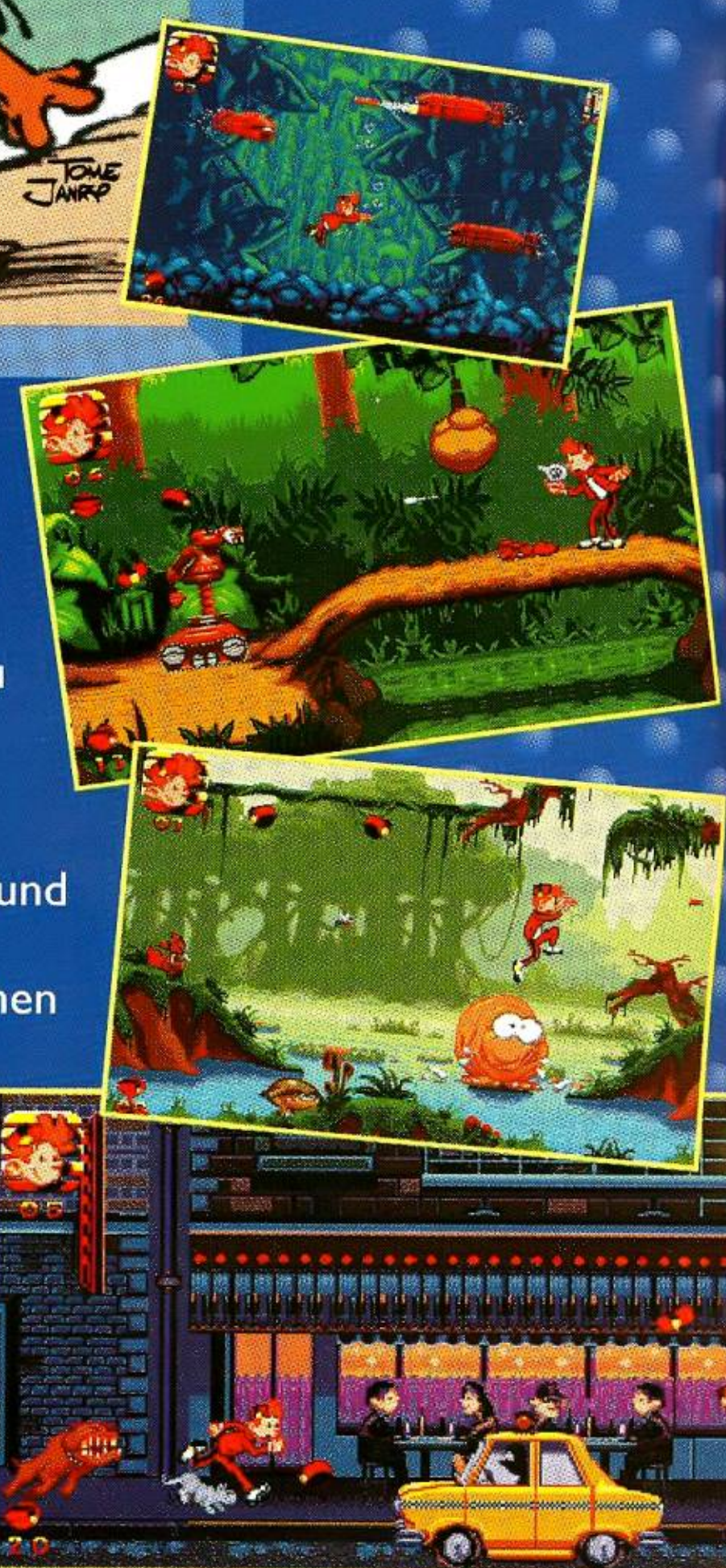
INFOGRAMES



Graf von Rummelsdorf, der auf dem Kolloquium für wissenschaftliche Forschung in New York seine Erfindungen vorstellen soll, wird von Marilyn entführt. Dieser boshafte Roboter hat nur eines im Sinn: die Welt zu beherrschen.

Mach dich mit Spirou auf die Suche nach Marilyn, um sie "auszuschalten" und den Grafen zu befreien. Während deines gefährlichen Abenteuers werden Fantasio und Pips dir zur Seite stehen. Vergiß nicht, die genialen Erfindungen des Grafen gegen deine Feinde einzusetzen!

- Charaktere und Atmosphäre von Comics und Fernsehserie in originalgetreuer Wiedergabe
- Spannendes Szenario
- Vielfältige Aktionen: gehen, laufen, klettern, tauchen, gleiten, schwimmen, merkwürdige Dinge verwenden, schießen...
- Extrem fließende Animationen
- Erstklassiger auf das Spiel zugeschnittener Soundtrack



SEGA

H

öher, schneller, weiter! In dieser Ausgabe haben wir einige echte Highlights, die ihr nicht verpassen dürft. Wir zeigen allererste Bilder zu **FIFA Soccer '96** auf **32X**, **Saturn** und **Mega Drive**, stellen den MD-Landstalker-Nachfolger **Light Crusader** von **Treasure** vor, beweisen mit dem **Virtua Fighter Remix**-Preview, zu was der Saturn fähig ist, und lassen in der Testabteilung Megahits wie **Comix Zone (MD)**, **Indiana Jones (MD)** und **Panzer Dragoon (Saturn)** abheben. Dazu gibt es Game Gear-Nachschub in Form von **Primal Rage**, **Pinball Wizard** und **Batman & Robin**, ein umfassendes 16 Bit-Special und viel mehr! Viel Spaß!



Hans Ippisch

Hans Ippisch
Leitender Redakteur

SPIELEINDEX

32X	
Batman Forever	10
Cutthroat Island	10
FIFA Soccer '96	4
Kolibri	10
Spiderman	10
Virtua Fighter	6
World Series Baseball	10
Mega CD II	
Battle Frenzy	18
Midnight Raiders	16
Power Rangers	10
Mega Drive	
Ahh! Real Monsters	10
Batman Forever	10
Comix Zone	22
Cutthroat Island	10
FIFA Soccer '96	4
Garfield	10
Indiana Jones	26
Mega Man: Wily Wars	20
Phantom 2040	10
Power Rangers	10
Primal Rage	30
Sonic Compilation	9
Waterworld	10
Game Gear	
Ahh! Real Monsters	10
Batman Forever	10
Batman & Robin	32
Cutthroat Island	10
Garfield	10
Phantom 2040	10
Pinball Wizard	84
Power Rangers	10
Primal Rage	86
Striker	83
Tail's Adventure	08

RUBRIKEN

- 88 Charts
- 114 Impressum
- 104 Kleinanzeigen
- 106 Mailbox/Paintbox
- 114 Vorschau

FEATURES

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

COMPETITIONS

- 102 Spirou feiert mit euch!
- 100 Score Attack

TIPS & TRICKS

- 35 Maps, Cheats & Tricks

NEWS

- 10 Sega im Internet
- 10 Spiderman: Web of Fire
- 08 Street Fighter Legends
- 08 Tail's Adventure
- 08 Virtua Cop
- 10 World Series Baseball

REPORTAGEN

- 98 BEST OF MEGA DRIVE
- 04 FIFA SOCCER '96
- 92 LIGHT CRUSADER
- 96 MAKING OF VECTORMAN
- 90 SEGA CHANNEL
- 102 SCORE ATTACK
- 09 SONIC COMPILATION
- 06 VIRTUA FIGHTER 32X

TESTS DES MONATS

- 32 **BATMAN & ROBIN**
Flattermann im GG-Format.
- 22 **COMIX ZONE**
Der Comic-Hit für Mega Drive!
- 28 **INDIANA JONES**
Indy-Action für Mega Drive!
- 30 **PRIMAL RAGE**
Die Prügel-Dinos auf MD/GG!
- 20 **MEGA MAN: WILY WARS**
Drei Klassiker auf einem MD-Modul.
- 22 **MIDNIGHT RAIDERS**
Der Tomcat Alley-Nachfolger.
- 83 **STRIKER**
Top-Fußball für Game Gear!

SEGA SATURN



SPECIALS:
DIE GEHEIMPROJEKTE... 4

PREVIEW:
CYBER SPEEDWAY 10
FIFA SOCCER '96 8
SHINOBI 9
VIRTUA FIGHTER
REMIX 6

REVIEWS:
PANZER DRAGON 12

FIFA SOCCER '96



Erste Bilder zum Electronic Arts-Hit!

VIRTUA FIGHTER



Die 32X-Umsetzung jetzt im Test!

FIFA SOCCER '96

ELECTRONIC ARTS GEHÖRT DANK SEINER FAMOSEN SPORTSPIELREIHE NACH WIE VOR ZU DEN BELIEBTESTEN SOFTWAREHÄUSERN. DEN REIGEN DER JÄHRLICHEN UPDATES ERÖFFNET NUN DIE FORTSETZUNG ZUM MEISTVERKAUFTEN FUSSBALLSPIEL ALLER ZEITEN, UND ZWAR FÜR MEGA DRIVE UND 32X!

Erwartungsgemäß halten sich die Modifizierungen bei der Mega Drive-Version in Grenzen. Hier wird das Geschehen nach wie vor aus der bewährten Iso-3D-Perspektive präsentiert, wobei die Grafiken selbst noch eine Idee detaillierter und besser animiert erscheinen. Die Spieler tragen neue Trikots und haben ein größeres Repertoire an Animationen. Insbesondere die Jubelszenen wirken nun besonders realistisch, wobei die gegnerische Mannschaft die Köpfe nach einem kassierten Tor mehr denn je hängen läßt. Neben dem üblichen Einzelspielmodus darf man natürlich eine ganze Saison bestreiten, die in unterschiedlichen National-Ligen ausgetragen wird. Am meisten Spielspaß ergibt sich wie gehabt, wenn man zu viert antritt. Kurzgefaßt dürfen sich Mega Drive-User auf bewährten Sportspielspaß freuen, den man sich dann zulegen soll, wenn man noch keinen der beiden Vorgänger besitzt.

Neue Power für 32X!

Daß der 32X noch nicht beschrieben werden darf, beweisen die neuesten 3D-Knaller, die im Herbst für



Die 32X-Version überrascht mit detaillierten Zuschauerrängen und interessanten Perspektiven.

Furore sorgen werden. Neben Virtua Fighter 32X (siehe S. 7!) dürfte besonders die geniale FIFA Soccer '96-Version von Electronic Arts einschlagen. Im Gegensatz zu ihrem ersten 32X-Spiel, Toughman Contest, das im Vergleich zur 16 Bit-Variante nur geringfügig verbesserte Hintergrundgrafiken bot, wurde das Spieldesign für das 32 Bit-FIFA Soccer absolut geändert. Ähnlich wie in der Saturn-Variante wird hier echte 3D-Grafik geboten, was für eine bedeutend realistischere Atmosphäre sorgt. Natürlich ist die Optik nicht ganz so spektakulär wie bei der Saturn-Version,

allerdings ist die Grafik flott genug, um eine gute Spielbarkeit zu ermöglichen. Wie mittlerweile in 3D-Spielen

üblich, lassen sich natürlich auch verschiedene Perspektiven anwählen, durch die man entweder eine besonders gute



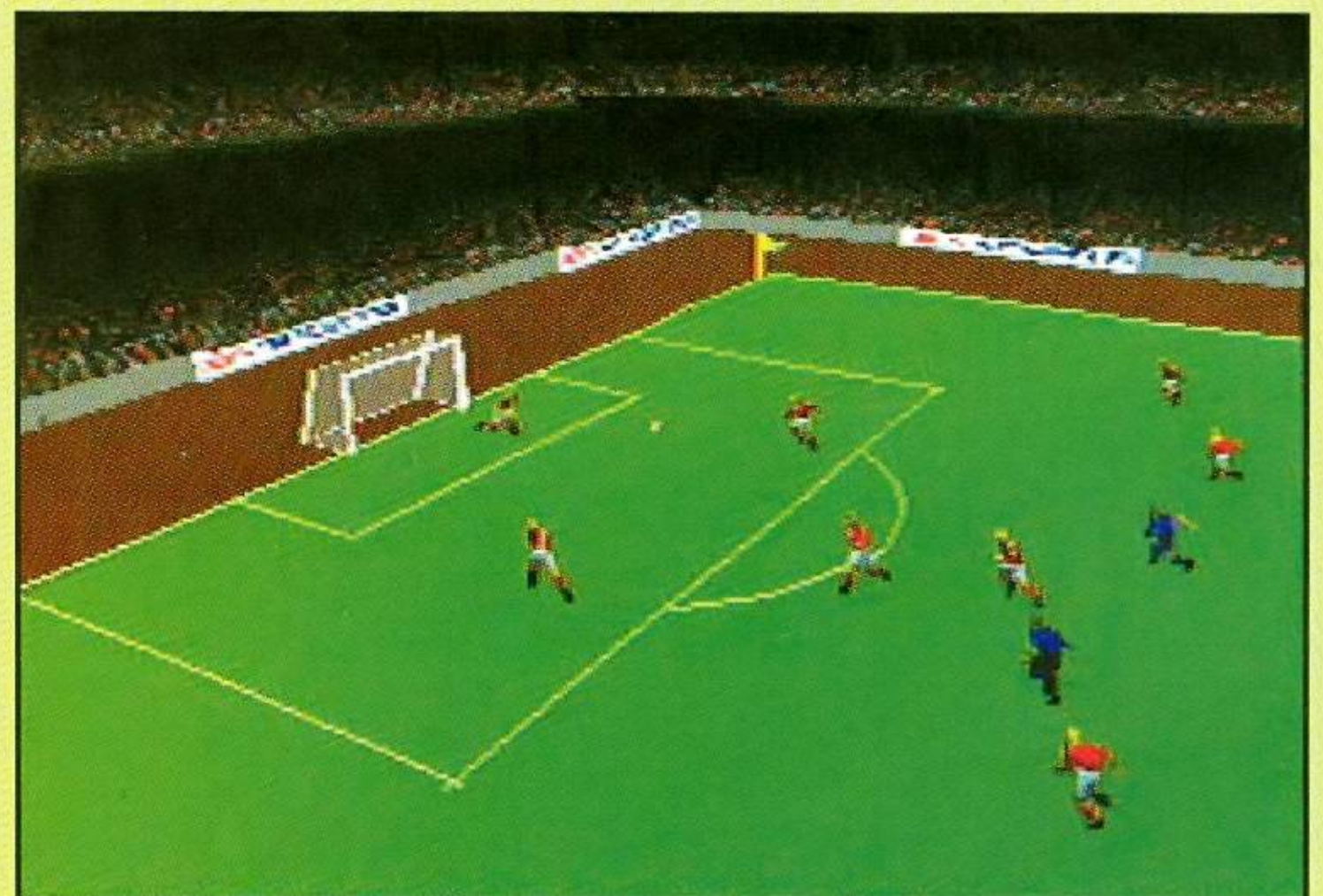
Der Einwurf sieht praktisch genauso aus wie bei einer Fernsehübertragung. (32X)

Der Abstoß wird mit der Hintertorkamera verfolgt. (32X)

Übersicht hat oder besonders spektakuläre Sprites auf den Bildschirm zaubert. Geradezu tv-mäßig sieht der Einwurf aus, der wie bei einer echten Liveübertragung den einwerfenden Spieler mit dem Rücken zur Kamera zeigt. Natürlich wird auch bei der Präsentation enorm auf die 3D-Power der beiden 32 Bit-Chips zurückgegriffen, was für imposant einfliegende Menüs sorgt, die selbstverständlich Optionen in Massen bieten.



Der Einwurf erfolgt dynamischer denn je! Nun kann man sogar bis in den Strafraum werfen. (MD)



Der Torwart stürzt aus dem Gehäuse, um den heranfliegenden Ball abzufangen. (32X)



Im Replay kann man den mitreißenden Torjubel noch einmal genießen! (MD)



Großartige grafische Unterschiede zum Vorgänger lassen sich nicht erkennen. (MD)

Virtua Fighter

32X-BESITZER AUFGEPASST! AM2, DAS UNS SCHON VIRTUA RACING DELUXE BESCHERTE, SCHLÄGT WIEDER ZU. DEMNÄCHST LIEFERN SIE EINE UMSETZUNG IHRES LEGENDÄREN 3D-BEAT 'EM UPS AUS DER SPIELHALLE!

schmeißt. Die Figuren sehen auf den Screenshots möglicherweise recht kantig aus, wirken während des Spielablaufs aber genial. Absolut fließende Animationen und realistische Bewegungsabläufe der insgesamt acht grundverschiedenen Kämpfer sorgen für einen Mordspaß, insbesondere im Zwei-Spieler-Modus. Auf fiktive Special Moves wie Feuerbälle wurde komplett verzichtet, dafür gibt es jedoch über 30 normale Moves pro Charakter, die wunderschön anzuschauen sind. Für die 32X-Version dachte man sich zusätzlich noch zwei neue Spielmodi aus, nämlich den Tournament- und Ranking-Modus. Erscheinen soll dieser 32 MBit-Knaller spätestens im Oktober.

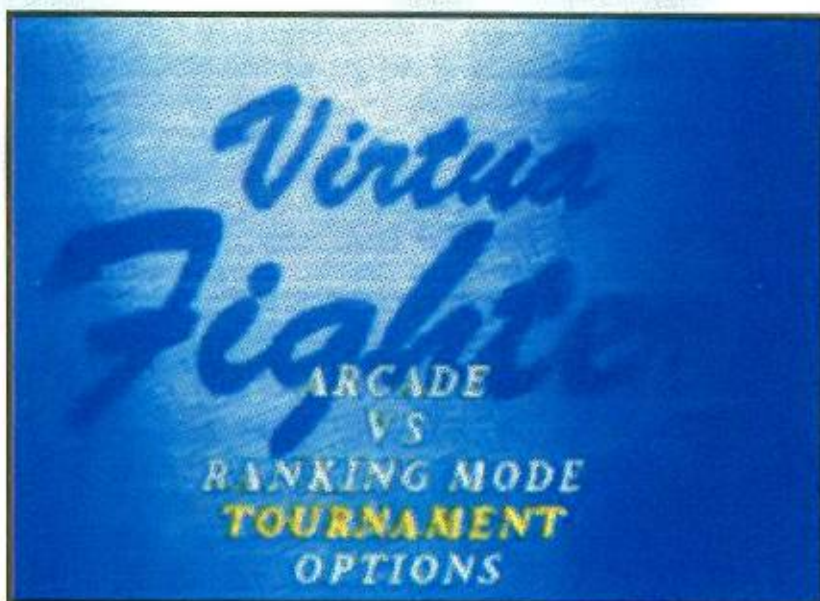


Dank der hervorragenden Spielbarkeit ist Virtua Fighter über Monate motivierend.



Im Tournament-Modus stehen insgesamt drei Runden an, wobei bis zu acht Spieler teilnehmen dürfen.

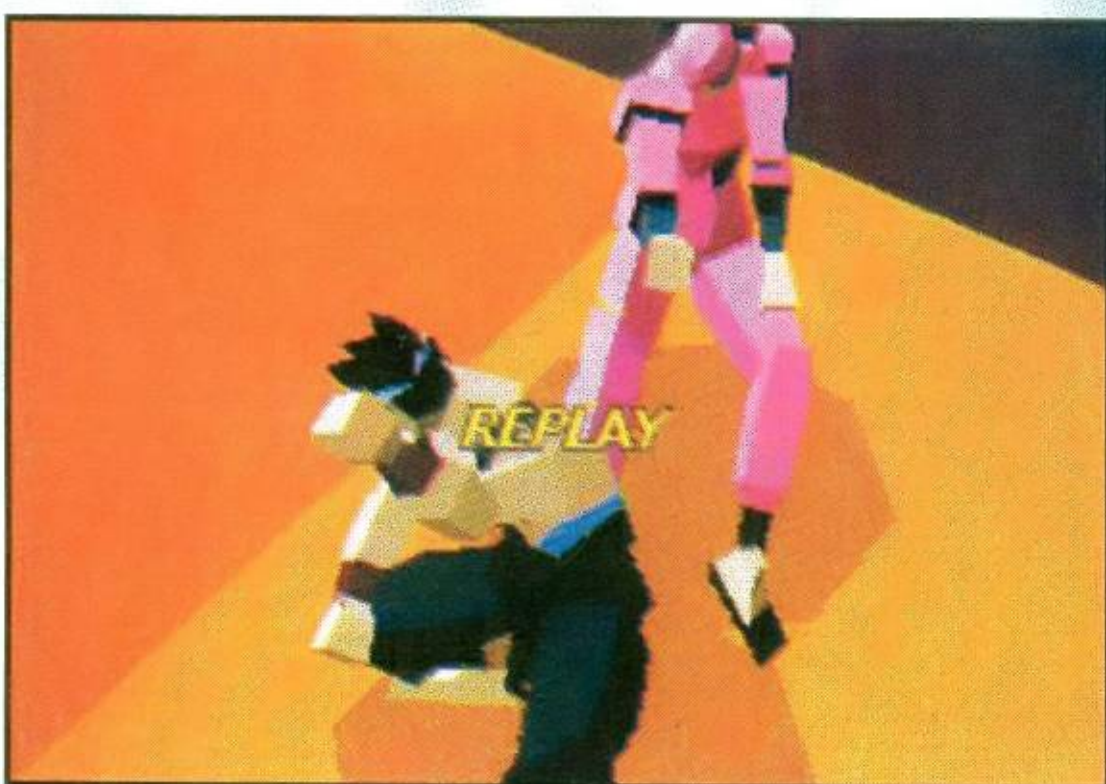
Dieses Spiel leitete immerhin vor über zwei Jahren den 3D-Beat 'em Up-Boom ein. Während man in anderen Prügelspielen bislang gezeichnete oder digitalisierte Sprites aus der Seitenansicht gegeneinander antreten ließ, dachten sich Yu Suzuki und seine AM2-Crew ein ganz besonderes Konzept aus. Die Perspektive wird je nach Kampfgeschehen vom Programm automatisch bestimmt und beschränkt sich nicht auf die Seitenansicht. Stehen beide Kämpfer sehr weit auseinander, zoomt die Kamera so weit weg, daß beide gerade noch auf dem Screen zu erkennen sind. Ist ein Kampf beendet, werden die letzten Sekunden im Replay aus einer besonders eindrucksvollen Perspektive gezeigt. Dazu gibt es dann noch imposante Gebärden des Siegers zu sehen. Im Unterschied zu anderen Beat 'em Ups kann man einen Kampf auch dann gewinnen, wenn man den Gegner aus dem Ring



Exklusiv auf 32X gibt es noch Tournament- und Ranking-Modus.



Eindrucksvolle Siegesposen gibt es am Ende des Kampfes zu sehen.



Im Replay-Modus wird auf eine besonders spektakuläre Perspektive umgeschaltet.



Jeder der acht Kämpfer hat bis zu dreißig verschiedene Special Moves.



DER SEGA-SPEZIALIST

MEGA DRIVE:

MEGA DRIVE 32 X	359.-
SPIELE HIERZU:	
BC RACERS	119.-
FAHRENHEIT 32XCD	129.-
KNUCKLES CHAOTIX	109.-
METAL HEAD	129.-
MIDNIGHT RAIDERS	129.-
MOTHERBASE	119.-
MOTOCROSS CHAMP.	79.-
NBA JAM TOURN. 32X	119.-
NFL QUARTERBACK CLUB	129.-
SCOTTISH OPEN (AUG.)	109.-
STELLAR ASSAULT	119.-
SURGICAL STRIKE CD	129.-
SUPREME WARRIOR	119.-
WWF RAW 32X	119.-

MEGA DRIVE:

MEGA DRIVE II OHNE SPIEL	189.-
ACTION REPLAY 2 PRO	89.-
6 BUTTON CONTROLLER	39.-
SEGA GAMES GUIDE	29.90
ADDAMS FAM. VALUES	109.-
ADV. OF BATMAN & ROBIN	119.-
ALIEN SOLDIER	99.-
COMIX ZONE (SEPT.)	109.-
EXO SQUAD (SEPT.)	109.-
F-1 CHAMPIONSHIP (DOMARK)	99.-
FLINTSTONES - THE MOVIE	104.-
JELLY BOY	109.-
JUDGE DREDD	99.-
JUSTICE LEAGUE	99.-
LOTHAR MATTHÄUS	109.-
M. BASLER FEVER PITCH SOCCER	109.-
MEGA MAN WILY WARS	109.-
MICRO MACHINES 2	109.-
NHL ALL STAR HOCKEY (AUG.)	119.-
PETE SAMPRAS TENNIS '96	114.-
SAMURAI SHODOWN	109.-
SEAQUEST DSV	114.-
SKELETON KREW	109.-
SONIC COMPILATION (3 Spiele)	109.-
SONIC SPINBALL	89.-
SONIC & KNUCKLES	89.-
SPIROU (AUG.)	109.-
STARGATE	99.-
STORY OF THOR	119.-
STREET RACER	99.-
THEME PARK	109.-
ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL	69.-

MEGA CD:



**Batman
Forever
Mega Drive
119.-**



**Fever Pitch
Soccer
MD 109.-**

SONDERPREISE:

MEGA DRIVE:

ATP TENNIS	89.-
BUBSY II	49.-
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD	49.-
DYNAMITE HEADDY	49.-
ECCO THE DOLPHIN 2	69.-
HAVOC	39.-
KÖNIG DER LÖWEN	69.-
MEGA SWIV	79.-
PAGEMASTER	29.-
RED ZONE	79.-
RISTAR	69.-
ROAD RUNNER	49.-
ROCKET KNIGHT ADV.	39.-
SPARKSTER	49.-
SHINING FORCE II	69.-
SHINOBI III	49.-
WWF RAW GAMES GUIDE (VIDEO)	19.-
WINTER OLYMPICS	59.-

MEGA DRIVE 32 X

STAR WARS ARCADE	79.-
VIRTUA RACING DELUXE	109.-

MEGA CD:

B.C. RACERS	49.-
BATMAN RETURNS	49.-
FIFA SOCCER	59.-
POWERMONGER	59.-
TOMCAT ALLEY	59.-
SOULSTAR	59.-



ab 3 Artikel
Lieferung
portofrei

**SEGA
SATURN™**



**Aufbruch in eine neue
Spieldimension:**

Einführungsangebot

(Die ersten 500 Geräte)

SEGA SATURN mit **3 Spielen** (Daytona; Victory
Goal; Virtua Fighter) für sagenhafte **1019.-**

SEGA SATURN:

SEGA SATURN GRUNDGERÄT	729.-
(dt. Version; 1 Jahr Garantie incl. Scartk.; Controlpad; Batterie)	
MEMORY CARD	99.-
JOYPAD (SEGA)	44.-
LENKRAD	119.-
VIRTUA STICK	89.-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER	59.-
BUG (SEPT.)	109.-
CLOCKWORK KNIGHT	99.-
DAYTONA USA	129.-
MYST (SEPT.)	99.-
NBA JAM TOURNAMENT (AUG.)	99.-
PANZER DRAGON	109.-
PEBBLE BEACH GOLF	129.-
STREET FIGHTER THE MOVIE	99.-
VIRTUA FIGHTER	129.-
VICTORY GOAL	129.-

DUNGEON EXPLORER 2	99.-
DUNGEON MASTER 2	99.-
EARTH WORM JIM SP. EDIT.	109.-
ECCO THE DOLPHIN 2	69.-
FAHRENHEIT CD	109.-
FATAL FURY SPECIAL	84.-
FLYING NIGHTMARES	109.-
HEIMDALL	99.-
JURASSIC PARK DT. CD	89.-
LEMMINGS 2	109.-
LORDS OF THUNDER	99.-
MIDNIGHT RAIDERS	109.-
SAMURAI SHOWDOWN	89.-
SCHLÜMPFE	109.-
SHINING FORCE	109.-
SPACE ADV.	99.-
STARBLADE	99.-
SUPER STRIKE TRILOGY	99.-
SYNDICATE	109.-
THEME PARK	99.-
THUNDERHAWK	99.-

GAME GEAR:

GAME GEAR 4 FUN SET	189.-
BATMAN & ROBIN	69.-
EARTHWORM JIM	89.-
F-1 CHAMPIONSHIP	89.-
JUDGE DREDD	89.-
JUNGLE STRIKE	79.-
MICKEY MOUSE 3	59.-
STARGATE	89.-

Fragen Sie auch nach unseren
Gebrauchtspele-Angeboten

Fordern Sie unser kostenloses
Magazin gegen frank. (DM 3,-)
und adress. Rückumschlag an.



Angebot des Monats
FIFA Soccer '95 59,-
NBA Live '95 59,-
NHL Hockey '95 59,-

Theo
**KRANZ
VERSAND**

& LADEN

Täglich Neuheiten

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

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

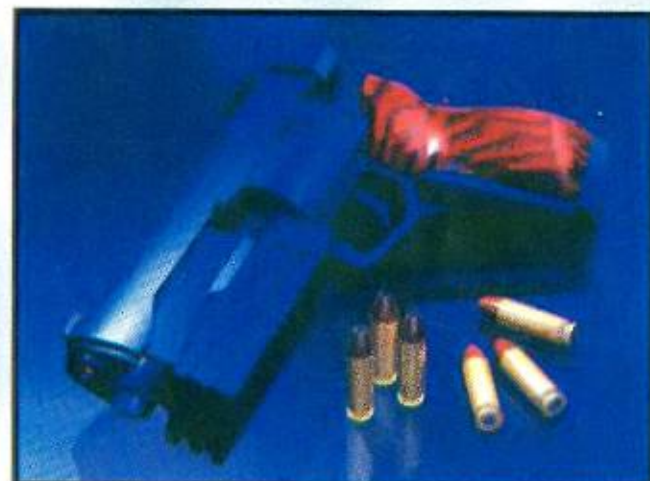


TAILS ADVENTURE

Jetzt ist es amtlich! Game Gear-User dürfen sich auf ein brandneues Jump & Run aus der Sonic-Serie freuen. Während Knuckles in Chaotix die Titelrolle übernahm, darf nun das kleine Füschen seinen ersten Soloauftritt feiern. Geboten wird grafisch schöne Jump & Run-Unterhaltung, bei der man die Flugfähigkeit von Tails ausgiebig einsetzen kann. Erscheinen soll das Spiel im September oder Oktober.

VIRTUA COP

Die Umsetzung des knallharten Fadenkreuz-Actionspiels aus der Spielhalle nähert sich der Fertigstellung. Damit dieses klassische Shoot 'em Up besonders gut spielbar ist, wird in Japan sogar eine schöne Laser-Pistole angeboten, mit der man bequem auf den Bildschirm schießen kann. Ob dieses Zubehör auch in Deutschland erscheint, steht noch nicht fest.



Angeschlossen wird die Laser-Pistole über den normalen Joypad-Port (links). Zartbesaitete Gemüter sollten auf Virtua Cop besser verzichten (rechts).

DARKSTALKER 2: NIGHT WARRIORS



Capcom und seine Beat 'em Up-Serien bleiben ein Dauerthema in der Newsbox. Neben zwei neuen Street Fighter-Spielen programmiert man an der Fortsetzung von Darkstalkers, das unter dem Titel Night Warriors exklusiv auf dem Saturn erscheinen soll. Im Gegensatz zu Street Fighter hat man es hier mit fiktiven Charakteren zu tun, die eine Reihe von abgefahrenen Special Moves beherrschen. In einer der nächsten Ausgaben des Saturn Magazins werden wir euch dieses Spiel genauer vorstellen.

Die Hintergrundgrafiken sind mit vielen Animationen versehen worden (oben). Vom Gameplay her ist Night Warriors ziemlich identisch mit Street Fighter - The Movie.

NEUES VON STREET FIGHTER!

Street Fighter und kein Ende! Neben Street Fighter - The Movie wird gerade an der Saturn-Umsetzung des Automatenspiels Street Fighter Legends gearbeitet, das teilweise auch als Street Fighter Zero bekannt wurde. Dieser Titel verrät eigentlich auch schon, worum es sich dabei dreht. Es handelt sich nämlich um einen Vorgänger zur Street Fighter-Serie, die 1987 startete. In Street Fighter Legends dürfen nun sogar Charaktere gegeneinander antreten, die bislang nur in unterschiedlichen Teilen zugegen waren. Adon und English Brawler Birdie geben außerdem ein Comeback. Grafisch bekommt man schön gezeichnete Kämpfersprites in beachtlicher Größe geboten, wobei die 2D-Ansicht unverändert blieb. Ob neben der Saturn-Version noch andere Umsetzungen kommen, ist im Augenblick fraglich. Die neueste Version des Film-Spiels wartet zwar mit beeindruckenden Digi-Grafiken auf, läßt jedoch spielerisch deutlich zu wünschen übrig. Der Grund hierfür ist wahrscheinlich, daß nicht die Original-Street Fighter II-Programmierer zuständig sind.



Street Fighter The Legends überzeugt mit gewohntem Gameplay.

Sonic Compilation

FANS DES FLINKEN KULTIGELS STEHT EIN BESONDERS FREUDIGES EREIGNIS INS HAUS! BISLANG WAR ES EIGENTLICH NUR IM COMPUTER-MARKT ÜBLICH, ALTE KLASSIKER IN EINE VERPACKUNG ZU STECKEN UND ALS SOGENANNT E COMPILATION ZU VERKAUFEN, DOCH SEGA ÜBERNIMMT DIESE IDEE KLUGERWEISE AUCH FÜR DEN MEGA DRIVE-MARKT!



Ostern 1991 war ein denkwürdiges Datum für alle Sega-Fans. Damals tauchten nämlich die ersten geheimen Screenshots eines neuen Sega-Spiels namens Sonic the Hedgehog auf, das in für den Mega Drive bis dahin unbekannte Grafikdimensionen vorstieß. Blitzschnelles Scrolling, spektakuläre Loopings und eine erstaunliche Farbenpracht ließen Jump & Run-Fans schon vor dem Release in Hysterie ausbrechen. Bei seinem Erscheinen im August 1991 stürmte Segas neuer Star schließlich erstmals die Charts. Insgesamt sechs Levels voller Abwechslung und Dr. Robotniks fiesen Robotern sorgten für einen neuen Jump & Run-Boom, dessen Höhepunkt am 24.11.1992 mit dem allseits erwarteten Sonic the Hedgehog 2 erreicht wurde. Die Attraktion des zweiten Teils war zweifellos das Debüt des Füchschens Miles Prower, den jedermann aufgrund seiner zwei buschigen Schwänze nur als Tails kennt. Dank der speziellen Zwei-Spieler-Levels, die erstmalig den Interlace-Modus nutzten, und neun durchgestylter Levels wurde Sonic 2 letztendlich zum meistverkauften Sega-Spiel aller Zeiten. Die Idee aus der Aquatic Ruin Zone, auch als

Casino-Level bekannt, wurde später übrigens erweitert und in Sonic Spinball zu einem vollwertigen Flipper-Spiel ausgebaut.

Der unglaubliche Bekanntheitsgrad der Sonic-Serie sorgte auch dafür, daß Dr. Robotnik, der ewig fiese Erzfeind von Sonic, sein eigenes Spiel bekam. Dr. Robotnik's Mean Bean Machine war allerdings kein Jump & Run-Spiel, wie man erwartet hatte, sondern entpuppte sich als besonders feines Knobelgame, das sogar den Klassiker Columns übertraf. Im Wettkampf mit einem Kumpel oder der Konsole mußte man versuchen, herabfallende Bohnen so gut wie möglich anzuordnen und den Bildschirmabschnitt des Konkurrenten so schnell wie möglich mit Steinen aufzufüllen. Dieses Game zählt noch heute als Klassiker! So weit die Sonic-Geschichte. Wer erst später zu den Sega-Fans hinzugestoßen ist, hat jetzt die Gelegenheit dazu, diese drei Klassiker zum Preis von einem zu erwerben. Ab August wird dieses 24 MBit-Mega Drive-Modul erscheinen, Master System- und Game Gear-Besitzer können diese Spiele übrigens jeweils einzeln kaufen.



August 1991 - ein legendärer Monat: Sonic erobert zum ersten Mal die Charts mit Sonic the Hedgehog!



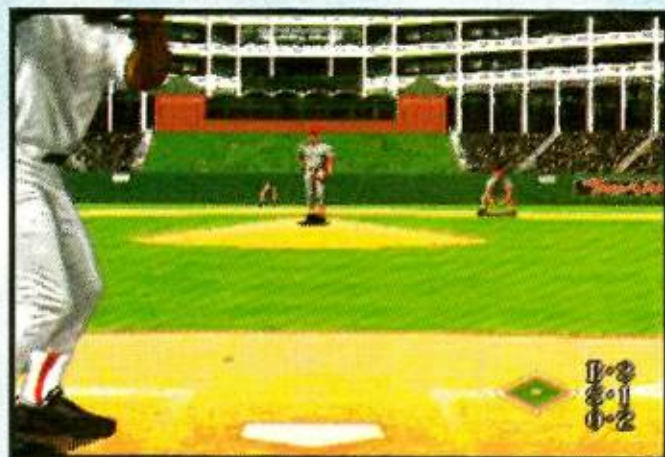
Zusammen mit Tails kehrte Sonic am 24. November in Sonic the Hedgehog 2 zurück.



Dr. Robotnik, der Erzfeind von Segas Igel, bekam mit Dr. Robotnik's Mean Bean Machine sogar sein eigenes Spiel.

WORLD SERIES BASEBALL '95

American Sports-begeisterten 32X-Besitzern steht mit World Series Baseball ein neuer Top-Hit ins Haus. Blue Sky nehmen gerade die letzten Feinabstimmungen an ihrem neuen Sportspiel-Hit vor, der insbesondere durch tolle 3D-Effekte zu gefallen weiß. Mehr dazu nächste Ausgabe!



SEGA IM INTERNET!

Wer einen Computer mit Modem und Zugang zum Internet besitzt, sollte die Chance nutzen und Sega einen Besuch im Internet abstaten. Hier kann man die allerneuesten Gerüchte, Screenshots und Tips & Tricks abrufen und außerdem mit Sega-Freaks aus aller Welt sprechen oder, wie es im DFÜ-Chargon heißt, mit ihnen „chatten“.



SPIDERMAN: WEB OF FIRE

Und noch ein neuer Titel für 32X-Besitzer! Spiderman - Web of Fire wird laut Blue Sky eine besonders aufwendige 3D-Engine besitzen, womit optisch Metal Head auf alle Fälle übertroffen wird. Ansonsten wird spannende Action-Unterhaltung geboten, bei der Spidermans Spezialfähigkeiten ausgiebig zum Einsatz kommen.

SCHON GEWUSST?

Factor 5 wird **International Superstar Soccer** für Konami auf den Mega Drive umsetzen. Vermutlich ist dies dann auch der letzte Mega Drive-Titel von Konami, bevor man sich ganz auf die Next Generation-Konsolen stürzt. Hier sind mit **3D Soccer, Policenauts, Parodius, Project Overkill**, NFL und NBA bereits eine Handvoll interessanter Spiele für den Saturn angekündigt. +++ **Sega erobert Deutschland!** Die erste Lieferung des Saturn war innerhalb einer Woche komplett ausverkauft. Dieser Erfolg überzeugt auch die letzten Kritiker. Für den **Herbst** verspricht Sega noch eine **ganz besondere Überraschung!** +++ Nach nur einem Verkaufstag konnte sich **Daytona USA** in den offiziellen englischen Verkaufscharts von Gallup auf **Platz 2** plazieren, wobei doppelt so viele Einheiten wie von **Wing Commander 3**, das für PC und 3DO erhältlich ist, verkauft wurden. Der Marktanteil im gesamten CD ROM-Markt lag nach einem Tag (!!!) bei 6,6 Prozent. Der bislang als unverwundbar angesehene PC-CD-ROM-Markt hat somit einen ernsthaften Konkurrenten bekommen!

KOMMT DEMNÄCHST!

GARFIELD: CAUGHT IN THE ACT

Der dickste und wohl berühmteste Kater bereitet sich gerade auf seinen Filmeinsatz auf Mega Drive und Game Gear vor. Release: Oktober



POWER RANGERS: THE MOVIE

Das Beat ´em Up-Spiel zum aktuellen Kinofilm erscheint für Mega Drive, Game Gear und Mega CD II. Besser als Teil 1? Release: Herbst



KOLIBRI

Das neue Werk der Ecco-Erfinder überrascht mit ungewöhnlichen Grafiken und neuer Spielidee. Nur auf 32X! Release: Herbst



WATERWORLD

Ende Juli ist Kevin Costners neuester Film endlich in den USA angelaufen, nun taucht das Spiel dazu auf. (MD, Saturn) Release: Herbst



PHANTOM 2040

Viacom schickt seine neuesten Lizenzhelden auf Actiontour. Ob das Phantom (MD, GG) Turrican Konkurrenz machen kann? Release: September



AHH! REAL MONSTERS

Die drei Monster aus Nickelodeon wollen auf Mega Drive und Game Gear den Animaniacs nacheifern. Release: Oktober



BATMAN FOREVER

Die Fledermaus fliegt wieder! Das Spiel zum neuesten Batman-Streifen wird auf Mega Drive, Game Gear, 32X und Saturn erscheinen. Release: September



CUTTHROAT ISLAND

Das säbelschwingende Piratenspiel (MD, GG, 32X, Saturn) gehört nun doch zu einem Film, und zwar dem neuen Geena Davis-Streifen. Release: Oktober



mega**NEWS**

SEPTEMBER '95

THE GAME IS NEVER OVER

SEGA



Mit dem **32X** holst Du alles aus dem **MEGA DRIVE**.

FATAL FURY SPECIAL

Hast Du das Zeug zum „King Of The Fighters“?

STRIKER

Stell Deine Traumelf auf.

COMIX ZONE

Wer zurück in die Realität will, muß kämpfen.

VIRTUA FIGHTER

Genial: demnächst auf Deinem 32X.

... und noch mehr starke Spiele.

ZWINGT GRAU RAUS UND FARBE REIN: DER GAME GEAR.



**Schwarz-weiß ist mega-out,
Farbe ist in.**

Der Game Gear ist das einzige Videospiel-Handheld, das mit einem farbig hinterleuchteten Bildschirm aufwarten kann. Dagegen sehen alle

anderen Kästen alt aus, auch wenn sie außen noch so bunt sind. Schließlich kommt es auf die inneren Werte an. Apropos innere Werte, da hat der Game Gear natürlich noch mehr zu bieten: seinen speziellen TV-Adapter für portablen Fernsehspaß etwa oder Stereo-Power für optimalen Sound. Nicht zu vergessen: Spiele, Spiele und noch mal Spiele. Außerdem ist der Game Gear ein echter Freund, der Dich nicht allein läßt. Unabhängig von der Steckdose, wie er nun mal ist, begleitet er Dich überall mit hin. Der Game Gear bietet ausgereifte Top-Technik für ein perfektes Spielerlebnis und treibt es ganz schön bunt.

STRIKER

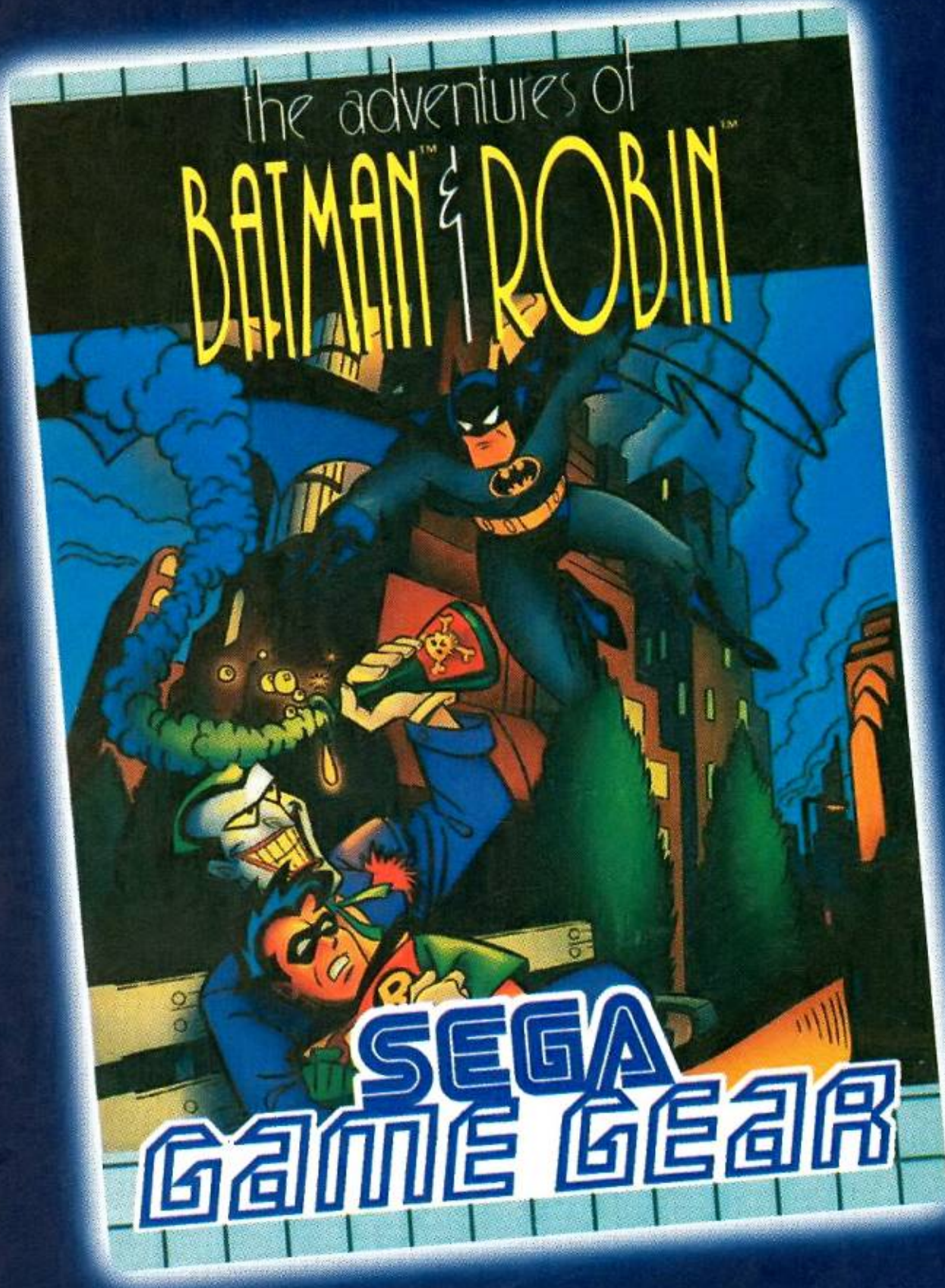
**Der Ball ist rund, und das Spiel dauert neunzig Minuten.
Aber sonst liegt alles in Deiner Hand.**

Du kannst aus 340 deutschen und internationalen Teams Deine Traumelf wählen. Du kannst ein Freundschaftsspiel starten oder beinhart um die Weltmeisterschaft kämpfen. Du kannst in der Halle oder auf dem Platz spielen. Du kannst Deine Teams in einer Hitze- oder Wasserschlacht gegeneinander antreten lassen. Und, und, und. Aber nach dem Anstoß entscheiden wie beim richtigen Fußball allein Taktik, Können und Dein spielerisches Geschick. Und manchmal hilft nur noch ein Elfmeterschießen.



- Zwanzig Optionen steigern den Spielspaß
- Verschiedene Perspektiven
- Für 1 bis 2 Spieler





**THE ADVENTURES OF
BATMAN & ROBIN**

Die Straßen von Gotham City: Hier spielen die neuen Abenteuer der Fledermaus.

Höchste Gefahr! Mr. Freeze hat einen gemeinen Plan ausgeheckt: Mit seiner Eiskanone will er Gotham City einfrieren. Außerdem hat er sich mit dem Joker, Scarecrow, Mad Hatter und anderen Schurken verbündet. Aber das dynamische Duo läßt sich davon nicht beeindruckt. Im Batmobil rauschen sie zum Einsatzort und zeigen den Bösewichtern, wer in Gotham City das Sagen hat. Furchterregende Endgegner, fantastische Animationen und viele Extras sorgen für ein optimales Spielvergnügen.

- Revolutionäre Animotion-Technologie
- Mit Zwei-Spieler-Modus
- Für Game Gear, Mega Drive und demnächst auch für Mega-CD



FATAL FURY SPECIAL

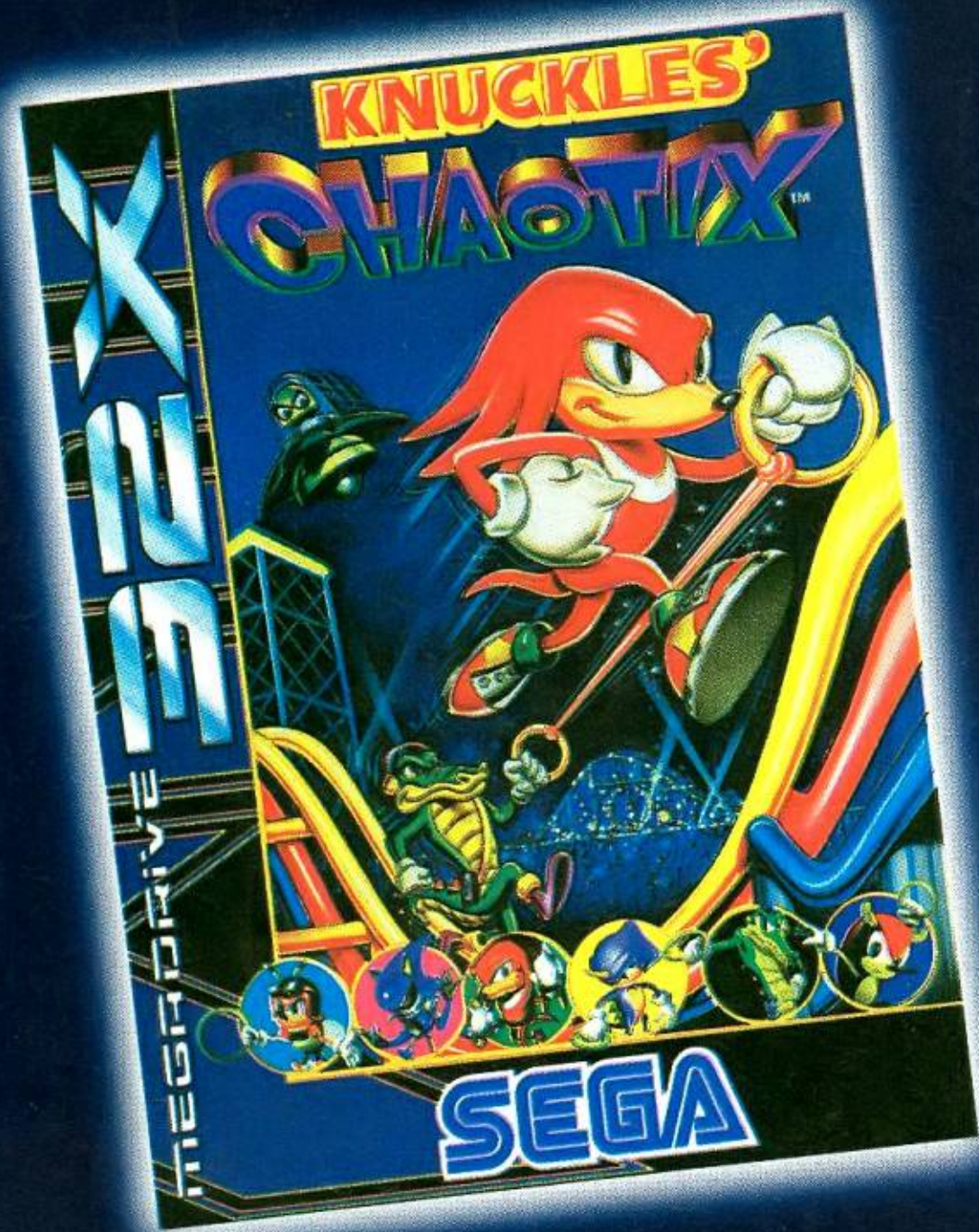
Die Umsetzung des Spielhallen-Hits ist gelungen. Knallharte Action erwartet Dich.

Fatal Fury Special garantiert bestes Entertainment. Als einer der 9 legendären Champions triffst Du Dich mit den besten Straßenkämpfern der Welt. In einem Turnier der Extraklasse kämpfst Du um den Titel „King Of The Fighters“. Oder Du lieferst Dir heiße Duelle mit einem Freund. Achtung: Jeder will der Beste sein, aber nur einer kann gewinnen.



- Gelungene Umsetzung des Spielhallen-Erfolgs
- Mit Zwei-Spieler-Modus





KNUCKLES CHAOTIX

Knuckles macht jede Menge Wirbel. Hol Dir den irren Spaß.

Knuckles, der Co-Star aus dem letzten Sonic-Spiel, kommt ganz groß raus. Und mit ihm vier seiner besten Freunde: Mighty the Armadillo, Espio, das Chamäleon, Charmy Bee, die wendige Biene und Vector, das abgefahrene Krokodil. Zu fünft und mit mörderischer Geschwindigkeit machen sie Jagd auf Dr. Robotnik und seine üblen Kumpane. 25 Levels plus 5 riesige 3D-Levels, unglaubliche Grafiken und jede Menge versteckte Extras halten Dich in Atem.



pressestimmen:
Knuckles Chaotix „Abschließend bleibt nur noch zu sagen, daß Sonic-Fans – genau wie auch alle anderen Jump & Run-Genießer – auf jeden Fall ihre Freude haben werden.“
 Gamers 7/95

- Speicherbare Spielstände
- 1 oder 2 Spieler als High-Speed-Team

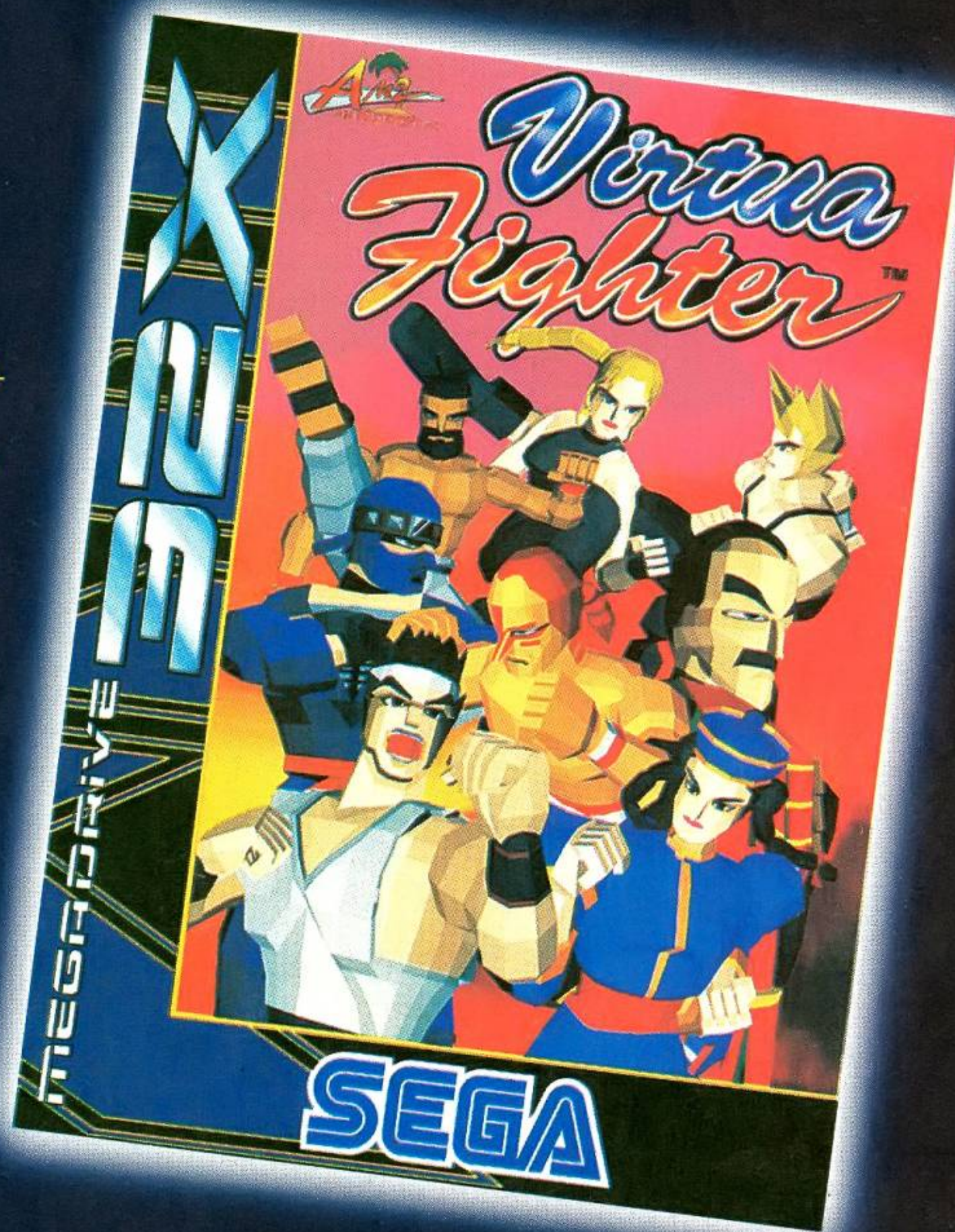
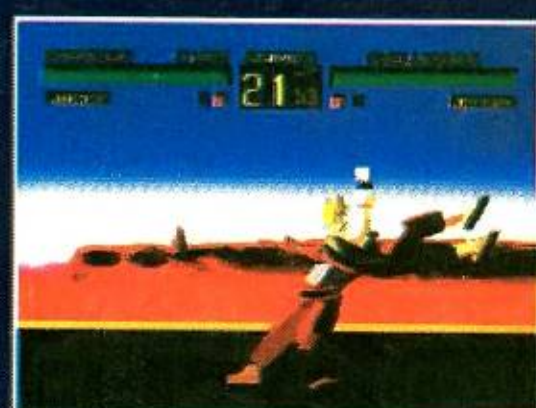
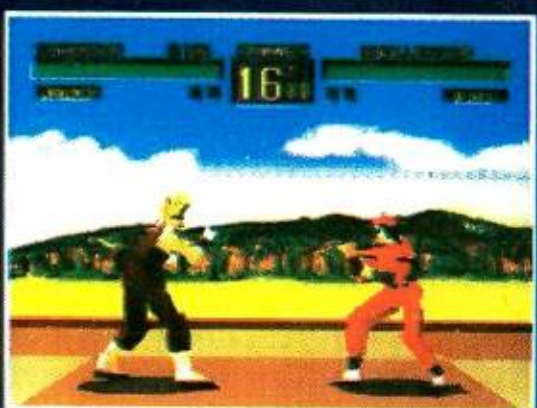
Coming soon:

VIRTUA FIGHTER

Der Hit der Spielhallen-Hits jetzt für 32X.

Bist Du bereit für den Kampf? Virtua Fighter – der Spielhallen-Klassiker von SEGA, bislang nur als 3D-Beat 'em Up für den Saturn erhältlich – gibt es demnächst auch

für Deinen 32X. Natürlich mit den Original-Charakteren und den Original-Moves. Mit ganz neuen Perspektiven und perfektem Gameplay. Virtua Fighter – mit Sicherheit der beste Weg, Deine Freunde zu schlagen. Nur noch ein bißchen Geduld.



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



COMIX ZONE

Mach der Schreckensherrschaft von Mortus ein Ende.

Comix Zone, das erste interaktive Comic-Abenteuer, ist ein gelungener Mix aus Beat 'em Up, Action-Adventure und Plattformspiel. Hero des Spiels ist Sketch Turner, ein Comic-Zeichner, der das Pech hat, in einem seiner Comics zu landen. Du bist Sketch Turner. Um wieder in die Realität zurückzukommen, mußt Du den Kampf gegen den Ober-Fiesling Mortus aufnehmen. Und während Du Dich von Bild zu Bild durch eine schreckliche Endzeitlandschaft hangelst, erwarten Dich grauenerregende Gegner, aufregende Kämpfe und knifflige Rätsel.



pressestimmen:

Comix Zone „Comix Zone sollte als erster Mega-Drive-Comic und als gelungene Abkehr vom alten Scroll-Prinzip in keiner Sammlung fehlen.“ **Maniac 9/95**

„... absolut coole Spielidee, die die Designer grafisch äußerst ansprechend und mit viel Humor umgesetzt haben.“ (80%) **Mega Fun 9/95**

- Comix Zone läßt herkömmliche Comic-Games alt aussehen
- Von S.T.I. – den Entwicklern von Sonic
- Exklusiv für den Mega Drive

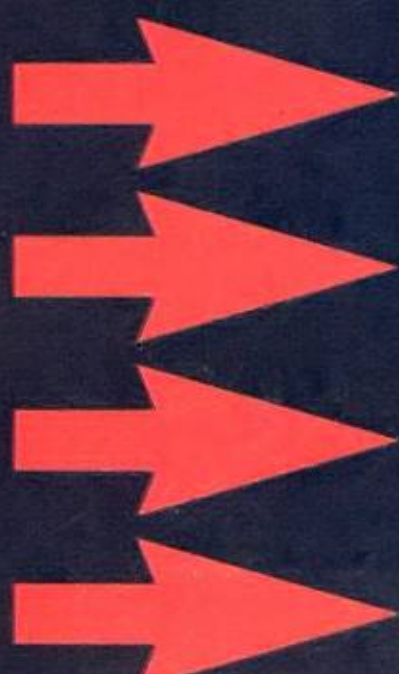
SONIC COMPILATION

Sonic hoch drei: Sonic 1, Sonic 2 und Dr. Robotnik jetzt auf einer Cartridge. Zum Preis von einem Spiel.

Mit Sonic The Hedgehog durchbrichst Du die Videospiele-Geschwindigkeitsbarriere und überwindest die Schwerkraft. Sonic 2 ist eine geballte Energieladung. Mit von der Partie – „Tails“, der Fuchs. Und gegen Dr. Robotnik, der die friedlichen Bohnen von Beanville in willenlose Roboter verwandelt hat, hilft Dir nur Taktik und Geschick.



- Absoluter Vorteilspreis
- Exklusiv für den Mega Drive



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

Name Geb.-Datum

Straße Ort System

SEGA Infoservice, Postfach 305568, 20317 Hamburg

Es wird wieder Zeit, in die Springerstiefel zu schlüpfen, den Munitionsgürtel umzuschlängeln und jegliche Angst im Spind zu verstauen! Actionerprobe

EIN NEUER EINSATZ

Mega CD II-Besitzer müssen erneut

AUF DEM MEGA CD II!

als Grünschnabel einer Top-Elite-

ACTION TOTAL!

Einheit ihr Können beweisen und den bösen Buben auf der anderen Seite explosive Raketen zum Geschenk machen!

Tomcat Alley, Teil 2?

Trotz eines relativ bescheidenen Spielprinzips schaffte es Tomcat Alley problemlos in die Lesercharts, wo es nun schon zum achten Mal unter den Top 5 plazierte ist. Die Erfolgchancen des ähnlich gestrickten Midnight Raiders dürften somit nicht einmal schlecht sein. Erwartungsgemäß besteht das komplette Spiel nur aus realen Filmszenen, die durchaus gute schauspielerische Leistungen aufweisen. Der kinomäßige Vorspann muß sich



zumindest nicht vor manchen B-Pictures verstecken. Agent Adams, ein richtig knorriger und ungeduldiger Typ, wird per Hubschrauber in den Wüstenstandort des Regiments geflogen. Eine topgeheime Videokassette macht allen den Ernst der Lage klar. Nervengas-Experte Victor Mensch, ein etwas konfuser Wissenschaftler mit typischem Einstein-Haarschopf, wurde von den nicht genauer spezifizierten bösen Buben gekidnappt, dummerweise

Midnight Raiders



Sparks ist im zweiten Hubschrauber so etwas wie ein Schutzengel, wenn sie im Fall der Fälle die bösen Buben erschreckt.

mitsamt seiner neuesten Entwicklung, einem Nervengift, mit dem die ganze Welt unterjocht werden kann. Ohne Beachtung der minimalen Erfolgchancen zwingt Adams Colonel Grimsby, ihren Vorgesetzten, dazu, mit gerade mal drei Hubschraubern und viel zu wenig Munition die Befreiungsaktion zu starten. Der Spieler übernimmt dabei die Rolle von Joker, der im Apache-Helikopter Dragonfly als Bordschütze seine Brötchen verdient. Sein Pilot Stryker, ein alter Vietnam-Veteran, ist ziemlich ehrgeizig und duldet keinen Fehler, er spart aber auch nicht mit Lob, wenn man eine gute Aktion abgeschlossen hat.

Good Work! Do it again!

Im Optionsmenü zu Beginn kann man gerade mal den Schwierigkeitsgrad einstellen. Die automatische Zielerfassung mit grünen Balken sollte man nur dann abschalten, wenn man wirklich ein gutes Auge hat und alleine aufgrund aufwirbelnden Staubes den Feind orten kann. Schaltet man den Schwierigkeitsgrad auf Hard, muß sogar mit nur jeweils 15 Sidewinder- und Hellfire-Raketen auskommen, während bei Easy immerhin 50 zur Verfügung stehen, womit man sich sogar einige Fehlschüsse erlauben kann.

Das Spiel läuft immer nach dem gleichen Muster ab. Im Stützpunkt

sieht man Colonel Grimsby, der mehr an seinen Soldaten als am Material hängt, und Agent Adams mehr oder weniger hektisch herumrennen. Ab und zu geben sie wenig brauchbare Kommentare von sich, richtig ernst wird es aber erst dann, wenn das Fadenkreuz wieder auf dem Screen auftaucht. In der ersten Phase des Spiels fliegt man noch mit dem Helikopter durch die heiße Wüstenluft und beschießt Panzer und feindliche Helikopter. Den Feuerknopf sollte man erst dann drücken, wenn das Fadenkreuz weiß eingefärbt wird. Drückt man auf B, wird eine Sidewinder-Rakete

Hot-Spot

Simple, aber kurzzeitig unterhaltsame Baller-Action für Tomcat Alley-Fans!

Word Up

Wieder einmal muß das Mega CD II als reines Video-Abspielgerät seine Pflicht tun. Trotz des simplen Spielprinzips kann man Midnight Raider durchaus einen gewissen Unterhaltungswert zugestehen, langfristiger Spielspaß wird jedoch nicht zu finden sein.





Der Vietnam-Veteran Stryker beginnt zu toben, wenn der etwas lässige Joker ohne Helm seinen Einsatz bestreiten will.



Colonel Grimsby und Agent Adams überwachen den Einsatz im Headquarter mit kritischem Blick.



Die mächtigen Panzer kann man nur mit Hellfire-Raketen bezwingen.

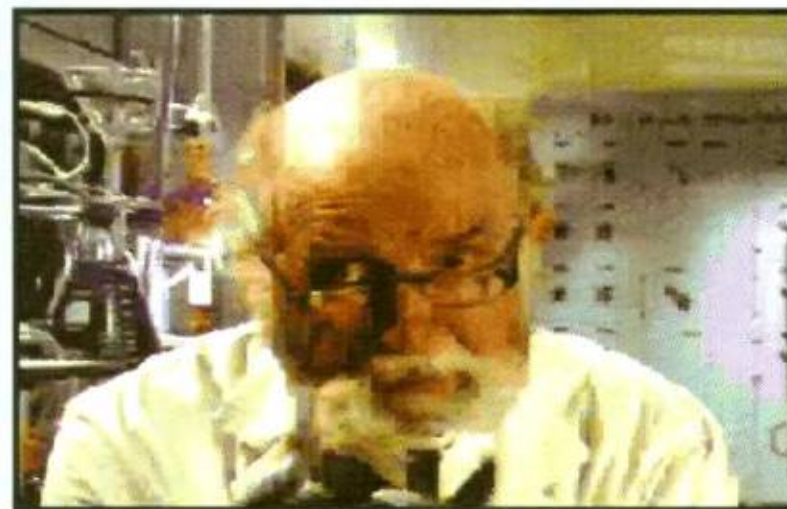


Man sollte erst dann schießen, wenn sich das Fadenkreuz weiß gefärbt hat.

ersten beiden Hubschrauberverluste sind noch nicht so tragisch, in Bermuda-Hemden und mit einem Lächeln auf den Lippen werden die

beiden Helden gerettet. Bei dritten Verlust verliert Agent Adams jedoch die Geduld, man muß sich einen anderen Job suchen.

gestartet, während C vor allem für Panzer geeignete Hellfire-Raketen auf die Reise schickt. Die Taste A aktiviert die Handfeuerwaffen, welche man erst später benötigt. Im zweiten Abschnitt läuft man nämlich per pedes zur Fabrik, um dort den Professor herauszuholen. Dazu stürzt man durch die labyrinth-artige Fabrik, ballert aus allen Rohren, wobei man das Nachladen nicht vergessen sollte, und hofft das Beste. Im dritten und letzten Teil des Spiels schließlich befindet man sich wieder an der Seite der hübschen Sparks, die am Steuer eines Jeeps aus der Fabrik flüchtet. Hier darf man nun einer MG-Einrichtung ein letztes Mal sein Können beweisen. Bis man diese drei Teile der Operation Midnight erfolgreich hinter sich gebracht hat, sind mehrere Stunden spannender Action garantiert. Die



Professor Victor Mensch wurde mitsamt seinem neuesten Nervengas entführt. Ihn muß man befreien!



Die Spezial-Effekte von Midnight Raiders haben eine Menge Geld gekostet.

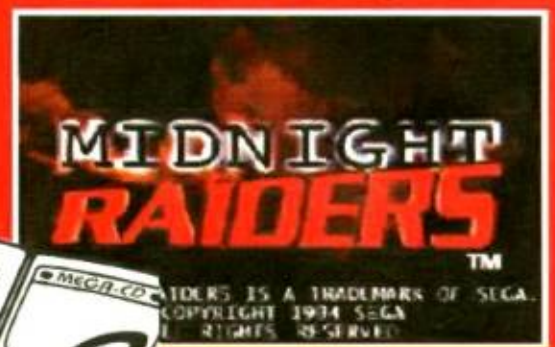
Simpel, aber gut?

Das Spiel beschränkt sich für den Zocker darauf, das Fadenkreuz über den Screen zu steuern und im richtigen Augenblick den Feuerknopf zu drücken. Im Gegensatz zu

Tomcat Alley darf man keine weiteren Handlungen tätigen, was auf Dauer doch etwas langweilt. Dafür gibt es drei grafisch verschiedene Sequenzen, welche durchaus sehenswert sind. Dank der spannenden Machart bereitet Midnight Raiders mehr Spaß als das etwas plumpe Corpse Killer. **hi**

Check Up

Mega CD II



Midnight Raiders FMV-Action
 Hersteller: Sega Tel. 040-2270961
 Release: Juli Preis: DM 120,-

Spieler 1
 Levels 3
 Save Game Nein
 Besonderheiten verbesserte 32X-Version angekündigt!

Grafik **71%**

Sehr viele verschiedene Filmsequenzen, allerdings sehr grobkörnig.

Sound **72%**

Gute Sprachausgabe, spannende Soundtracks, gelungene Effekte.

Gesamt **66%**

Für einige Stunden durchaus unterhaltsam, auf Dauer jedoch etwas zu kurz und primitiv geraten.

Was um alles in der Welt ist denn bitteschön ein „Battle Frenzy“? Dabei handelt es sich um einen Computer-Chip, der im Jahr 2050 einigen mutigen

SPANNENDE 3D-

Elite-Soldaten eingepflanzt wird.

ACTION IN EINEM

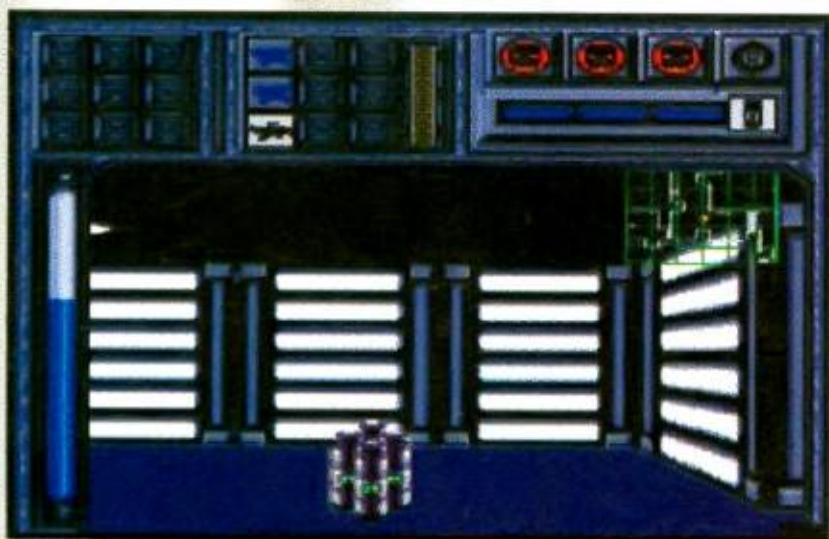
Er verleiht ihnen Bärenkräfte, läßt

ALIEN-RAUMSCHIFF!

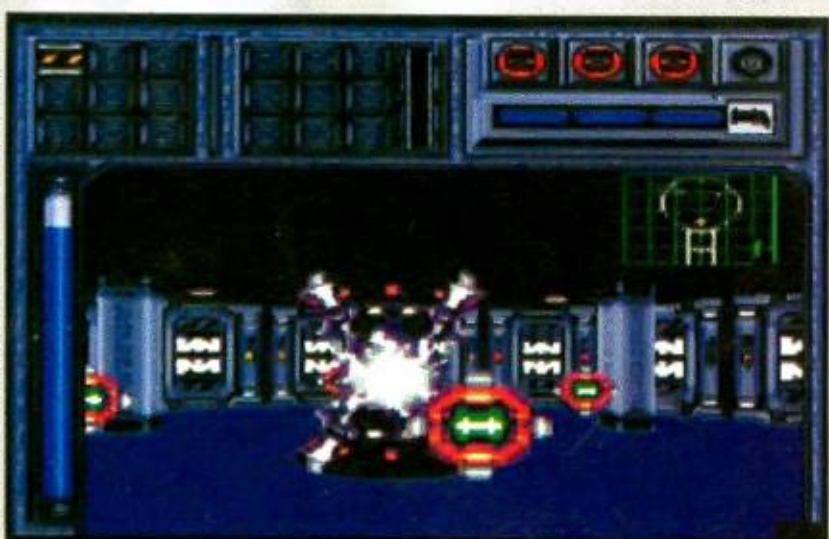
sie blitzschnell reagieren und macht aus ihnen echte „Killermaschinen“. Derart ausgestattet, wagt man sich in ein mysteriöses Raumschiff vor, in dem es vor tollwütigen Robotern nur so wimmelt. Ihr seht die Korridore aus der Ich-Perspektive und bewegt euch mit dem Steuerkreuz vorsichtig durch die



Das schwache Intro bietet zwar - wie das gesamte Spiel - deutsche Texte, aber keinerlei Animationen.

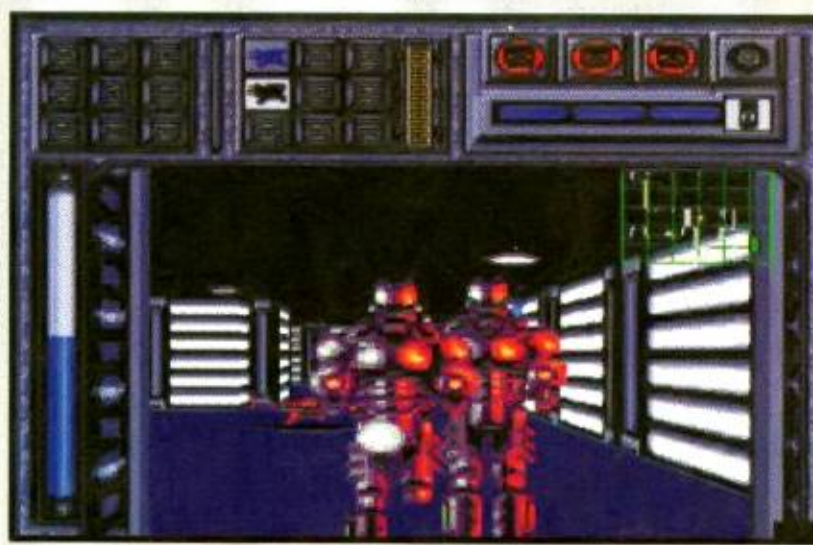


Mit diesen Extras könnt ihr eure Lebensenergie wieder auffrischen.



Diese Plasmazellen gilt es zu zerstören, ehe man sich auf die Suche nach dem rettenden Ausgang begeben darf.

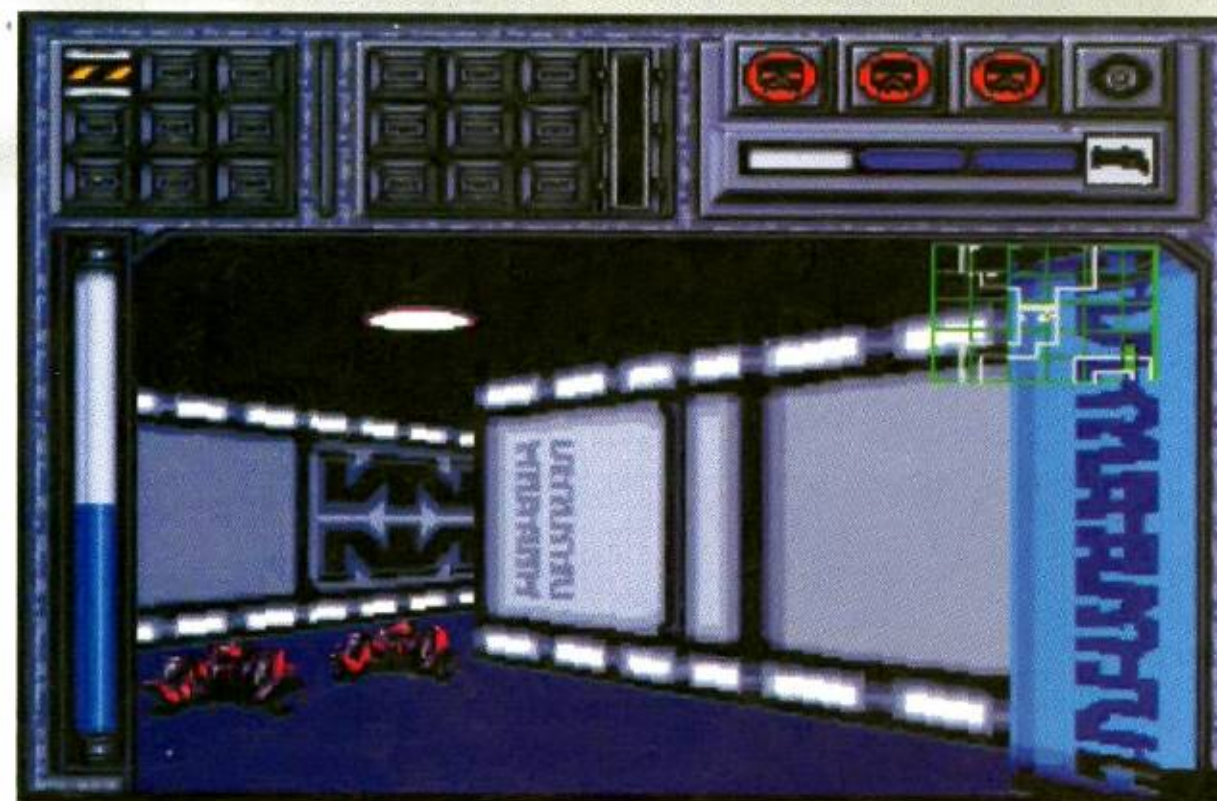
Battle Frenzy



Die Gegner wehren sich mit geschleuderten Feuerbällchen und anderen Hinterhältigkeiten, die euch nachhaltig schwächen können.

Gänge. Gelegentlich erspäht man eine von zehn Waffen mit unterschiedlicher Wirkungskraft (Granaten, Gewehre, Minenwerfer, Laser usw.), die man durch einfaches Darüberlaufen aufsammeln kann. Steht man vor einer Tür, wird sie auf Knopfdruck automatisch geöffnet - sofern es sich nicht um eine codierte Schleuse handelt, für die man zunächst den passenden roten oder gelben Schlüssel suchen muß.

Achtet vor allem darauf, daß ihr nicht versehentlich auf eine Mine



Hot-Spot

Für das kurzweilige Roboter-Massaker sprechen vor allem der Zwei-Spieler-Modus und die ausgeklügelten Levels.

Alles unter Kontrolle

Energie-Anzeige Waffen Munitions-Anzeige

Schlüssel Anzahl der Leben

Check Up

Mega CD II



Battle Frenzy 3D-Action
 Hersteller: Domark Tel. -
 Release: Juli Preis: DM 120,-

Spieler 1-2
 Levels 16
 Save Game Nein
 Besonderheiten Komplett in Deutsch

Grafik 71%

Für die mageren Animationen und immer gleich aussehenden Räumlichkeiten wird man durch detaillierte Texturen an den Wänden entschädigt.

Sound 82%

Zu hören gibt es techno-lastige Rhythmen, die den Spieler voranpeitschen und trotz mangelnder Abwechslung gut zum Flair des Spiels passen.

Gesamt 74%

Mit Battle Frenzy kauft man sich eine brauchbare 3D-Ballerei mit nicht zu unterschätzender Atmosphäre.

Man beachte die filigranen Texturen, die an den Wänden prangen.



Der Zwei-Spieler-Modus



Auf einem zweigeteilten Bildschirm könnt ihr entweder gemeinsam oder - noch spannender - gegeneinander antreten. Im letzteren Fall stehen euch drei Spezial-Levels zur Verfügung; wer am längsten durchhält, hat das Duell gewonnen.

Die eingebaute Continue-Funktion: Wenn ihr die Fäßchen zerstört, dürft ihr nach einem Ableben an dieser Stelle weitermachen.

treten. Wesentlich gefährlicher sind allerdings die sieben verschiedenen Gegner, die euch unter Beschuß nehmen. Habt ihr schließlich die Plasmazelle erreicht, müßt ihr sie möglichst schnell zerstören. Anschließend habt ihr exakt 90 Sekunden Zeit, um zurück zum Ausgangspunkt zu flüchten, ehe die Anlage explodiert. Deshalb sollte man schon vorher alle Gegner ausgeschaltet und die versteckten Geheimräume entdeckt haben.

pm

Word Up

Man soll es anfangs nicht für möglich halten, aber Battle Frenzy entpuppt sich nach einigen Levels als ganz schön nervenaufreibend. Wenn man verzweifelt nach dem Ausgang sucht und der Countdown nur noch wenige Sekunden anzeigt, sammelt sich schnell der Angstschweiß auf der

Stirn. Sobald die Räume komplexer werden, stellt das Spiel sogar für Hartgesottene eine knackige Herausforderung dar. Dank der 16 Levels werdet ihr eine Zeitlang gut unterhalten, müßt aber mangels Save-Option jedesmal wieder von vorne beginnen.



Mega Drive

Mega Drive ohne Spiel	159.90
Action Replay 2	79.90
6-Button Controller	29.90
RGB Kabel für MD I + II	24.90
Alien Soldier	94.90
Asterix	109.90
Battletech	89.90
Bonkers	99.90
Flink	39.90
Der König der Löwen	79.90
Desert Demolition	89.90
Dune II	119.90
Earthworm Jim	99.90
Fever Pitch Soccer	89.90
Jack Nicklas Golf	29.90
J. League Soccer 2	79.90
Judge Dredd	99.90
Justice League	84.90
Kawasaki Superbikes	79.90
Lothar Matthäus	109.90
Mega Bomberman	84.90
Mega Man Wily Wars	104.90
Mickey Mania	49.90
Micro Machines 2	79.90
NBA Jam T.E.	99.90
Pete Sampras	99.90
Phantasy Star IV us	149.90
Primal Rage	119.90
Pulsman	49.90
Samurai Shodown	99.90
Schlümpfe	94.90
Shining Force 2	119.90
Shadowrun	89.90
Stargate	109.90
Story Of Thor	119.90
Skeleton Krew	79.90
Spirou	109.90
Striker	99.90
Super Streetfighter 2	99.90
Superman Death & Return	79.90
Theme Park	99.90
Toughman Contest	89.90
Wayne Gretzky Hockey	99.90
WWF Raw	49.90

O.I.T.

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

!!! WAHNSINN !!!

Die besten EA-Titel zum Knallerpreis
FIFA International Soccer
NHL Hockey '95
NBA Live '95
John Madden Football '95
Urban Strike
Syndicate

Alle Titel nur 57,- DM

Lieferbedingungen

Porto: 8,- DM
Bestellungen ab 200,- DM portofrei Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt Bestellungen werden am selben Tag verschickt Wir akzeptieren alle Kreditkarten Telefonische Bestellung mit Kreditkarten möglich * Täglich Neuheiten *
Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Annahmeverweigerer der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen!

Händler sind willkommen!!!
Fax: 0711 - 613807

Mega Drive 32X

Grundgerät	269.90
Cosmic Carnage us	69.90
Fahrenheit CD	99.90
Midnight Raider	109.90
Metal Head	119.90
Motherbase	89.90
Motocross 32X	99.90
NBA Jam T.E.	89.90
Super Space Harrier	59.90
Virtua Racing Deluxe	89.90
Chaotix	99.90
Stellar Assault	99.90
Soulstar	99.90
Shadow Squadron	129.90
WWF Raw	89.90

Mega CD

Mega CD 2 + Eternal Champions lim.	299.00
Dungeon Master 2	99.00
Ecco 2	89.90
Schlümpfe	89.90
Shining Force CD dt	89.90
Snatcher	99.00
Soulstar	69.00
Eternal Champions CD	89.90
Earthworm Jim	89.90
Samurai Shodown	89.90
Fatal Fury Special	89.90
Popful Mail	109.90
Lords Of Thunder	109.00
Lunar Eternal Blue	119.90

Saturn

Grundgerät dt ohne Spiel	729.00
Daytona USA	119.90
Victory Goal	99.90
Virtua Fighter	109.90
Clockwork Knight	89.90
Adapter für us, jp, dt Spiele	69.90
Joypad	49.90
Joystick	99.90
Memory Card	64.90

Tel: 0711 - 616485 oder 613758

Spielehelden gab es schon viele, aber so richtig lange behaupten konnten sich nur wenige. Im Sega-Bereich schaffte es eigentlich nur Sonic, über meh-

CAPCOMS NINTENDO-
rere Jahre populär zu bleiben. Kol-
LEGENDE NUN END-
legen wie Bubsy, Cool Spot oder
LICH AUF MEGA DRIVE!

Mr. Nutz konnten nur halbwegs bekannt werden. Der neben Sonic und Nintendos Mario mit Abstand erfolgreichste Videogame-Hero dürfte jedoch zweifellos Mega Man sein, der schon seit 1987 sein Unwesen treibt, bislang jedoch nur auf Nintendo-Konsolen. Nach gut acht Jahren Wartezeit spendieren die Street Fighter-Erfinder von Capcom den Mega Drives jedoch ein besonderes Schnäppchen!

Drei in einem!

Für Mega Man The Wily Wars packte man gleich drei seiner bisherigen Abenteuer auf ein Modul. Doc Wily, das Pendant zu Sonics Dr. Robotnik, ist diesmal beson-



In Mega Man 3 liefert man sich im All einen Showdown gegen den Gemini Man! Vorsicht vor den bombenschmeißenden UFOs!



Wenn man in Teil 1 gegen den Iceman antritt, sollte man auf die rutschigen Eisflächen besonders aufpassen.

Mega Man The Wily Wars



Diese Roboter des Elecman lassen sich durch einen Schuß kurzzeitig außer Gefecht setzen.

ders gemein. Er kann es nicht ertragen, daß er bislang gegen Mega Man immer nur verloren hat, deshalb will er nun mit einer Zeitmaschine die alten Duelle wieder von vorne aufrollen. So kommt es daß man nun alle drei alten NES-Spiele auf dem Mega Drive noch einmal durchzocken darf. Zu Beginn des Spieles kann man sich netterweise sogar aussuchen, welchen der drei Teile man als erstes durchspielen möchte. In jedem Spiel tritt man gegen sechs bis neun verschiedene Obermotze an, denen man eine Waffe abluksen muß. Der Name des bösen Buben gibt auch meist schon vor, in welchem Szenario man kämpft. Der Kampf gegen Woodman findet beispielsweise im Wald statt, während der Showdown mit dem Iceman auf rutschigem Untergrund vonstatten geht.

Antikes Gameplay!

Angesichts des Alters darf man von Mega Man The Wily Wars keine spielerischen Höhepunkte erwarten. Man steuert sein recht kleines Mega Man-Sprite durch relativ schlichte Plattform-Welten, die sauber horizontal und vertikal scrollen. Spektakuläre Gegner-Formationen sind auch nicht zu finden, meist trieben sich fünf bis maximal zehn Minimotoze auf dem Screen herum, die man locker mit einem Schuß verjagen kann. Ansonsten werden

dem Spieler nur noch zielgenaue Sprünge abverlangt. Unterhaltssamer wird es, wenn man dem etwas größeren Endgegner jedes Levels die Waffe abgeluchst hat. Diese

Check Up

Mega Drive
16 MBit



Mega Man I. W.W. Jump & Shoot
Hersteller: Capcom Tel. —
Release: — Preis: ca. DM 110,-

Spieler 1
Levels 26
Save Game Batterie
Besonderheiten 3 Spiele
auf einem Modul

Grafik **59%**

Schlichte Plattform-Levels im Stil der 80er Jahre.

Sound **55%**

Anspruchsloses Gedudel ohne Tiefgang.

Gesamt **69%**

Dank der guten Spielbarkeit und der vielen Levels ein Geheimtip für echte Actionfans.

Hot-Spot

Kultig! Die ersten 3 Mega Man-Spiele nun endlich für Mega Drive!



Praktisch! Hier kann man jeden einzelnen Teil problemlos auswählen.

kann man dann im Untermenü beliebig abrufen. Die Grafiken wurden gegenüber der Originalversion nur geringfügig verbessert. Teils recht hübsche Parallax-Ebenen sind alles, was das Auge erfreut. Nichtsdestotrotz ist ausreichend Spielspaß garantiert! Bis man die insgesamt 24 anwählbaren Männer ausgeschaltet und auch die finalen Showdowns gegen Doc Wily hinter sich gebracht hat, sind einige Tage Action angesagt. Wer also keinen gesteigerten Wert auf technische Extramätzchen und spektakuläre Leveldesigns legt, sondern mit grundsolider Action-Unterhaltung leben kann, darf sich Mega Man The Wily Wars gerne zulegen.

hi



Im Wald von Woodman warten merkwürdige Hasenroboter, die man mehrmals treffen muß.

Word Up

Angesichts der unspektakulären Präsentation werden viele erst gar kein Probespielchen wagen, wer jedoch einmal den Pionier der

Action-Szene erleben will, kommt um dieses witzige Modul nicht herum.



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

Bernd Herfurth

FREAK'S SHOP

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

MEGA DRIVE:

- 2 GAMES IN ONE: J. MADDEN & ICE HOCKEY 59,95
- AERO THE ACRO-BAT 2 89,95
- ALADDIN 79,95
- ALIEN SOLDIER 99,95
- ANIMANIACS 59,95
- ART OF FIGHTING 69,95
- ASTERIX - Power of Gods 89,95
- BATMAN & ROBIN 99,95**
- BODYCOUNT 59,95
- BONKERS <Disney> 69,95
- BOOGERMAN 69,95
- BUBBLE & SQUEAK 69,95**
- CHUCK ROCK 2 59,95
- CLAYFIGHTER 49,95
- COOL SPOT 59,95
- DAFFY DUCK in Hollywood 89,95
- DAS DSCHUNGBUCH 79,95
- Death & Return of Superman 69,95
- Desert Demolition - Road Runner & Wile E. Coyote 89,95
- DIE SCHLÜMPFE 79,95
- DYNAMITE HEADY 69,95
- E.A. IMG INT. TOUR TENNIS 59,95
- EARTH WORM JIM 89,95
- ECCO THE DOLPHIN 2 69,95
- F1 WORLD CHAMPIONS. 69,95**
- FEVER PITCH SOCCER 89,95
- FIFA SOCCER '95 69,95
- J.MADDEN FOOTBALL '95 59,95
- JUDGE DREDD 89,95
- JUNGLE STRIKE 89,95
- JURASSIC PARK 2 69,95
- JUSTICE LEAGUE 89,95
- KÖNIG DER LÖWEN 79,95
- MEGA SWIV 69,95**
- LANDSTALKER 109,95
- MEGA BOMBERMAN 69,95
- MEGA MAN - Willy Wars 109,95**
- MICRO MACHINES 2 69,95
- NBA ACTION '95 99,95
- NBA LIVE '95 69,95
- NBA JAM TOURNAMENT 89,95
- NHL HOCKEY '95 69,95
- PAGEMASTER 79,95
- PETE SAMPRAS TENNIS 59,95
- PETE SAMPRAS '96 99,95**
- PGA TOUR GOLF 2 69,95

- PGA TOUR GOLF 3 79,95
- Pirates of the Dark Water 69,95
- POPULOUS 2 89,95
- PROBOTECTOR 69,95
- PSYCHO PINBALL <A> 69,95
- RISE OF THE ROBOTS 49,95
- RISTAR 79,95
- ROAD RASH 59,95
- ROAD RASH 3 89,95
- SAMURAI SHODOWN 99,95
- SEAQUEST DSV 89,95
- SHINING FORCE 2 89,95
- SKELETON KREW 89,95
- SLAM MASTER 109,95**
- SOLEIL 109,95
- SONIC 3 89,95
- SONIC & KNUCKLES 79,95
- SONIC SPINBALL 59,95
- SPARKSTER 59,95
- SPEEDY GONZALES 99,95**
- STARGATE 69,95
- STORY OF THOR 119,95
- STRIKER 89,95
- SUBTERANIA 59,95
- S. STREETFIGHTER 2 109,95
- SYNDICATE 59,95
- TAZMANIA 2 69,95
- THEME PARK 99,95**
- TINY TOONS-Wild & Wacky 59,95
- TOUGHMAN CONTEST 59,95
- URBAN STRIKE 59,95
- VIRTUA RACING 139,95
- W.Gretzky's ICE HOCKEY 99,95
- WARLOCK 69,95
- WWF WRESTLEMANIA 59,95
- X-MEN 2 89,95

SONDERANGEBOTE !! MEGA DRIVE:

- 2 GAMES IN ONE <Cosmic Space-Head & Fantastic Dizzy> 49,95
- 3 GAMES: S.Monaco & Wimbledon Tennis & Ultimate Soccer 99,95
- ADV. OF MIGHTY MAX 34,95
- AERO THE ACROBAT 49,95**
- ARCH RIVALS 39,95
- ASTERIX 49,95
- BALLZ 3D 29,95
- BARKLEY SHUT & UP 49,95
- BATMAN RETURNS <A> 49,95

- BILL WALSH FOOTBALL 39,95
- BLADES OF VENGEANCE 39,95
- Bloodshoot / Battle Franzy 49,95**
- BRUTAL - Paws of Fury 39,95
- BUBSY 39,95
- BUBSY 2 49,95
- CASTLE OF LLUSION 49,95
- C.WORLD CLASS SOCCER 29,95
- CLIFFHANGER 39,95
- COMBAT CARS CORPORATION 39,95
- DAVID CUP TENNIS 49,95
- DOUBLE DRAGON 3 39,95
- DRACULA 29,95
- DRAGON 49,95
- DRAGONS REVENGE 59,95**
- EMPIRE OF STEEL 39,95
- ETERNAL CHAMPIONS FLINK 49,95
- FUN & GAMES 39,95
- G.F. KO BOXING 39,95
- GAUNTLET 4 39,95
- GENERATION LOST 39,95
- GLOBAL GLADIATORS GODS 39,95
- GOLDEN AXE 59,95
- GRANDSLAM TENNIS 39,95
- GUNSTAR HEROES 59,95**
- HAUNTING 39,95
- HAVOC 49,95
- HURRICANES 59,95
- HYPERDUNK 39,95
- INCREDIBLE HULK INTERNATIONAL RUGBY 39,95
- J. NICKLAUS POWER CHA. 39,95
- JAMES POND 3 34,95
- J.MADDEN FOOTBALL '94 49,95
- JURASSIC PARK 59,95
- KICK OFF 3 49,95
- LEMMINGS 2 49,95
- LHX ATTACK 49,95
- MAN OVERBOARD 49,95
- MARKO'S MAGIC FTBALL 39,95
- MAXIMUM CARNAGE 59,95
- MEGA-LO-MANIA 49,95
- MEGA TURRICAN 39,95
- MICKEY MANIA 49,95
- MICRO MACHINES 59,95
- MOONWALKER 39,95
- MR. NUTZ 39,95
- MS. PACMAN 59,95**
- MUTANT L. FOOTBALL 34,95

- MUTANT LEAGUE HOCKEY 39,95
- NBA ALL - STAR Challenge 39,95
- NBA JAM 59,95
- NBA SHOWDOWN 49,95
- NORMYS BEACH BABES 29,95
- OTTIFANTS 34,95
- PELE WORLD. SOCCER 49,95
- PGA EUROPEAN GOLF 49,95
- PHELIOS 39,95
- PITFALL 49,95
- POWERMONGER 29,95
- PUGGSY 29,95
- R.B.I. BASEBALL '94 49,95
- RASENMAHERMANN 39,95
- RED ZONE 59,95
- REN & STIMPY 39,95
- REVENGE OF SHINOBI 49,95
- ROCK'N ROLL RACING 69,95**
- ROCKET KNIGHT ADV. 39,95
- SECOND SAMURAI 39,95
- SHAO FU 49,95
- SIMPSONS Bart Nightmare 29,95
- SKITCHIN 39,95
- SONIC 1 29,95
- SONIC 2 49,95
- STEEL TALONS 49,95
- STREETFIGHTER 2 49,95
- STRIDER 34,95
- STRIDER 2 39,95
- SUPER KICK OFF 39,95
- SWORD OF VERMILLION 39,95
- TAILSPIN 39,95
- TALMIT'S ADVENTURE 34,95
- TECHNO CLASH 39,95
- TERMINATOR 2 - A.GAME 29,95
- TERMINATOR 2 - J. DAY 39,95
- T 2 - Judgment Day <A> 34,95
- TOE JAM & EARL 2 <A> 49,95
- TRUE LIES 59,95
- VOLFIELD <jp.> 39,95
- WILD QUEST, THE <A> 69,95
- WINTER CHALLENGE 49,95
- WINTER OLYMPICS 39,95
- WIZ'N LIZ 29,95
- WOLVERINE 69,95
- WORLD CUP ITALIA '90 29,95
- WORLD CUP USA '94 39,95
- WWF RAW 59,95**
- XDR <jp.> 29,95
- YOGI BEAR 59,95
- ZOMBIES 49,95
- ZOOL 39,95

ZUBEHÖR MEGA DRIVE:

- MEGA CD 2 & 1 SPIEL 229,95**
- MEGA DRIVE KONSOLE 159,95**
- MEGA DRIVE KONS. & 2 PADS 249,95
- 2 KÖNIG DER LÖWEN 49,95
- 2 INFAROTS JOYPADS 59,95
- 4 MULTIPLAYER ADAPTER 29,95
- 6 BUTTON PAD 29,95
- ADAPTER US / PAL 29,95
- ACTION REPLAY 2 89,95
- JOYPAD - Verlängerung 12,95
- RGB <Scart> 1 / 2 KABEL je 24,95
- RGB <Cinch> KABEL 19,95

SATURN HARDWARE:

- SATURN 729,95**
- 6 PLAYER ADAPTER 69,95
- Antennenkabel mit Bildfilter 54,95
- ARCADE RACER 109,95
- BACK UP MEMORY 99,95
- CONVERTER 69,95
- JOYPAD SATURN 49,95
- VIRTUA STICK 79,95

SATURN GAMES:

- CLOCKWORK KNIGHT 89,95
- DAYTONA U.S.A. 119,95**
- VICTORY GOAL 89,95
- VIRTUA FIGHTER 119,95

MEGA CD:

- ADAPTER US / PAL 89,95
- CHUCK ROCK 39,95
- DUNE 69,95
- DUNGEON MASTER 2 89,95
- EARTH WORM JIM 89,95
- ECCO THE DOLPHIN 59,95
- ETERNAL CHAMPIONS 89,95
- FAHRENHEIT 89,95
- FLINK 49,95
- FLYING NIGHTMARES 69,95**
- KEIO FLYING SQUADRON 89,95
- MIDNIGHT RAIDERS 99,95**

- NHL '94 49,95
- NIGHT TRAP 99,95
- POWERMONGER 29,95
- POWER RANGERS 99,95
- PRINCE OF PERSIA 39,95
- SHERLOCK HOLMES 39,95
- SHINING FORCE 99,95
- SLAM CITY with S. Pippen 69,95
- SONIC 59,95
- SOULSTAR 79,95
- STAR WARS CHESS 49,95
- SYNDICATE 89,95**
- THEME PARK 89,95
- THUNDERHAWK 59,95

SEGA 32 X:

- CORPSE KILLERS <CD> 89,95
- COSMIC CARNAGE 99,95
- GOLF MAGAZINE 109,95
- KNUCKLES' CHAOTIX 109,95**
- METAL HEAD 119,95
- MOTORCROSS CHAMP. 109,95
- NBA JAM TOURNAMENT 99,95
- NFL QUATERBACK 89,95
- NIGHT TRAP 89,95
- SHADOW SQUADRON 119,95**
- SLAM CITY-S.Pippen <CD> 89,95
- STELLAR ASSAULT 99,95**
- SUPREME WARRIOR <CD> 89,95
- Toughman Contest Boxing 89,95
- WWF RAW 99,95

GAME GEAR:

- ACTION REPLAY 59,95
- MICRO MACHINES 39,95
- NBA JAM 49,95**
- OLYMPIC GOLD 49,95
- PETE SAMPRAS TENNIS 39,95
- SHINOBI 29,95
- SHINOBI 2 39,95
- SONIC 2 49,95
- SONIC CHAOS 39,95
- SONIC SPINBALL 49,95**
- WWF RAW 49,95

MANGA:

verschiedene Titel ab 24,95

* Händleranfragen erwünscht !!! * Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (DM 16,- Porto) * Versandpreise per Nachnahme DM 12,- * Händleranfragen erwünscht !!! * Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten !!! * A=ausländische Anleitung * Die oben aufgeführten Artikel sind NEU !! * Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen !!

Comix Zone war eines der Highlights der gigantischen E3-Videospielmesse und sorgt bereits Monate vor dem Release für viel Gesprächsstoff.

ERLEBT ALS COMIC-

Das ausschließlich in Amerika ent-

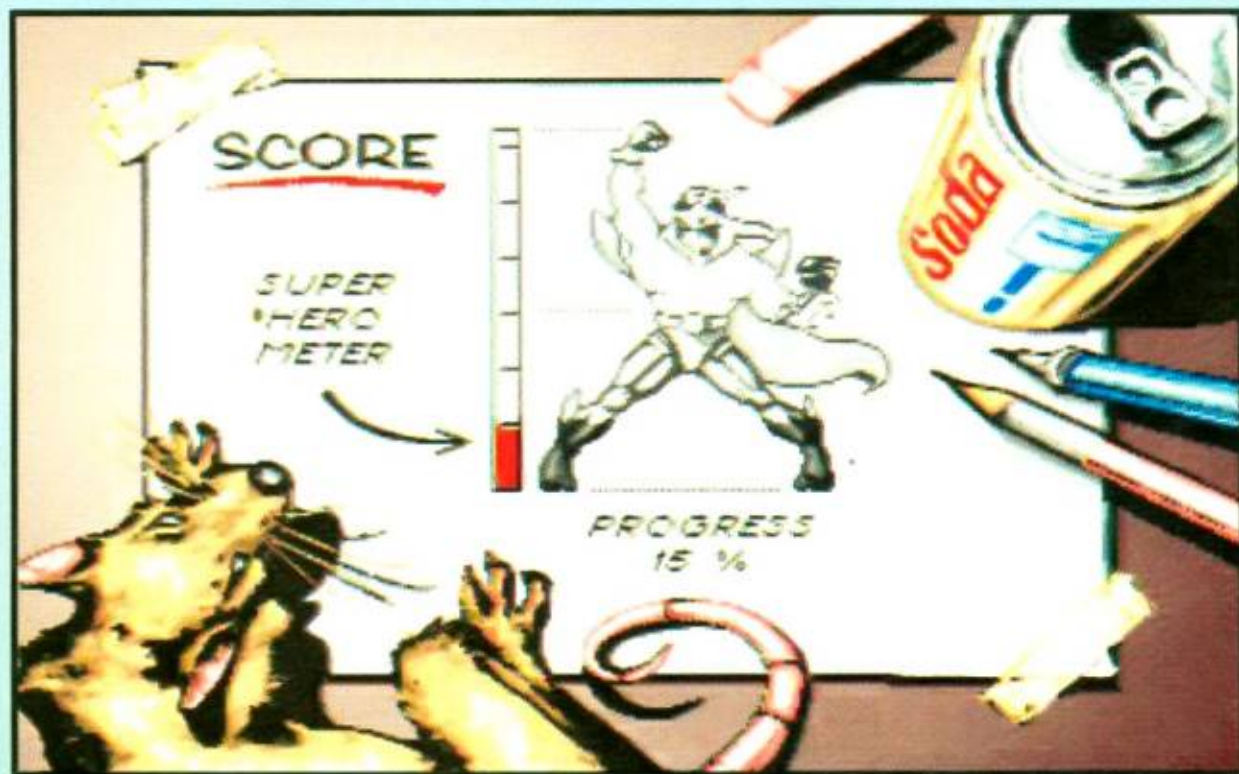
FIGUR DIE TOLLSTEN

wickelte Game machte sich näm-

ABENTEUER!

lich eine einmalige Spielidee zunutze: Statt üblicherweise das Pixelmännchen durch ein auf real getrimmtes Szenario zu führen, muß sich euer Spielheld durch einen kompletten Comicstrip Bild für Bild bzw. Seite für Seite durchschlagen. Ein Spielkonzept, das die findigen Programmierer von STI, die schon Sonic entwickelten, mit viel Humor und einigen verblüffenden Effekten in Szene gesetzt haben. So werden beispielsweise sämtliche Gedanken der Comic-Figuren stilgerecht in Blasen dargestellt, und gegnerische Zeichentrickfiguren tauchen in

Comic Zone



Eine Art Held-O-Meter zeigt euch an, wieviel Prozent des Comic-Heftes ihr schon gesehen habt.

diesem Spiel nicht einfach auf, sie werden witzigerweise durch eine überdimensionale Hand nachträglich ins Bild eingezeichnet.

Packende Story

Eine ausnahmsweise einmal interessante Hintergrundstory bildet die Grundlage für dieses ungewöhnliche Comic-Drama: Sketch Turner ist ein Martial Arts-Freak,

Hot-Spot

Joypad-Profis mit viel Geduld erhalten mit Comix Zone das coolste Prügelspiel aller Zeiten.

dessen bester Freund eine zahme Hausratte ist und seine Brötchen mit dem Zeichnen von Underground-Comics à la Marvel verdient. Diese kultigen Hefte zeichnet der Blondschoopf - sein Aussehen erinnert an Terry Bogard aus der Prügelserie Fatal Fury - am liebsten nachts, wenn Otto Normalbürger das Bett hütet. In einer besonders düsteren und gewittrigen Nacht passiert schließlich das Unglaubliche: Ein Dauerschurke aus seiner Comic-Serie schafft unerklärlicherweise den Sprung in die reale Welt und hat nun die einmalige Gelegenheit, ein Mensch aus Fleisch und Blut zu werden, vorausgesetzt sein Schöpfer stirbt in der von ihm geschaffenen Comic-Welt. Und so wird aus dem Zeichner Sketch Turner eine Comic-Figur wider

Willen, die ihren Grips und die erlernten Karatekünste fortan gegen zahlreiche gezeichnete Gestalten unter Beweis stellen muß.

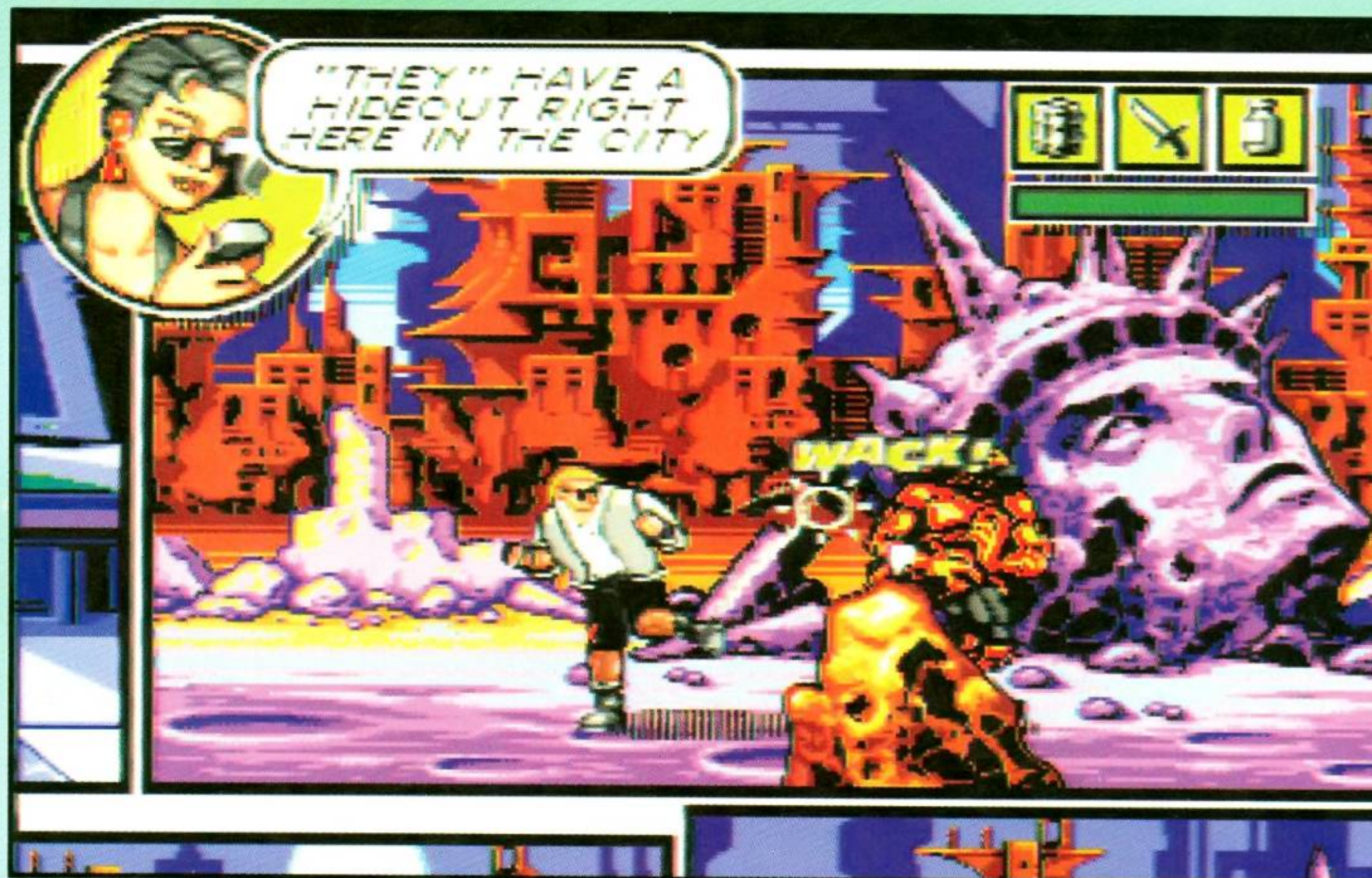
Handfeste Keilereien!

Für Sketch bedeutet die Comic-Transformation viel Ärger, da die meisten Figuren alles andere als kommunikativ und freundlich

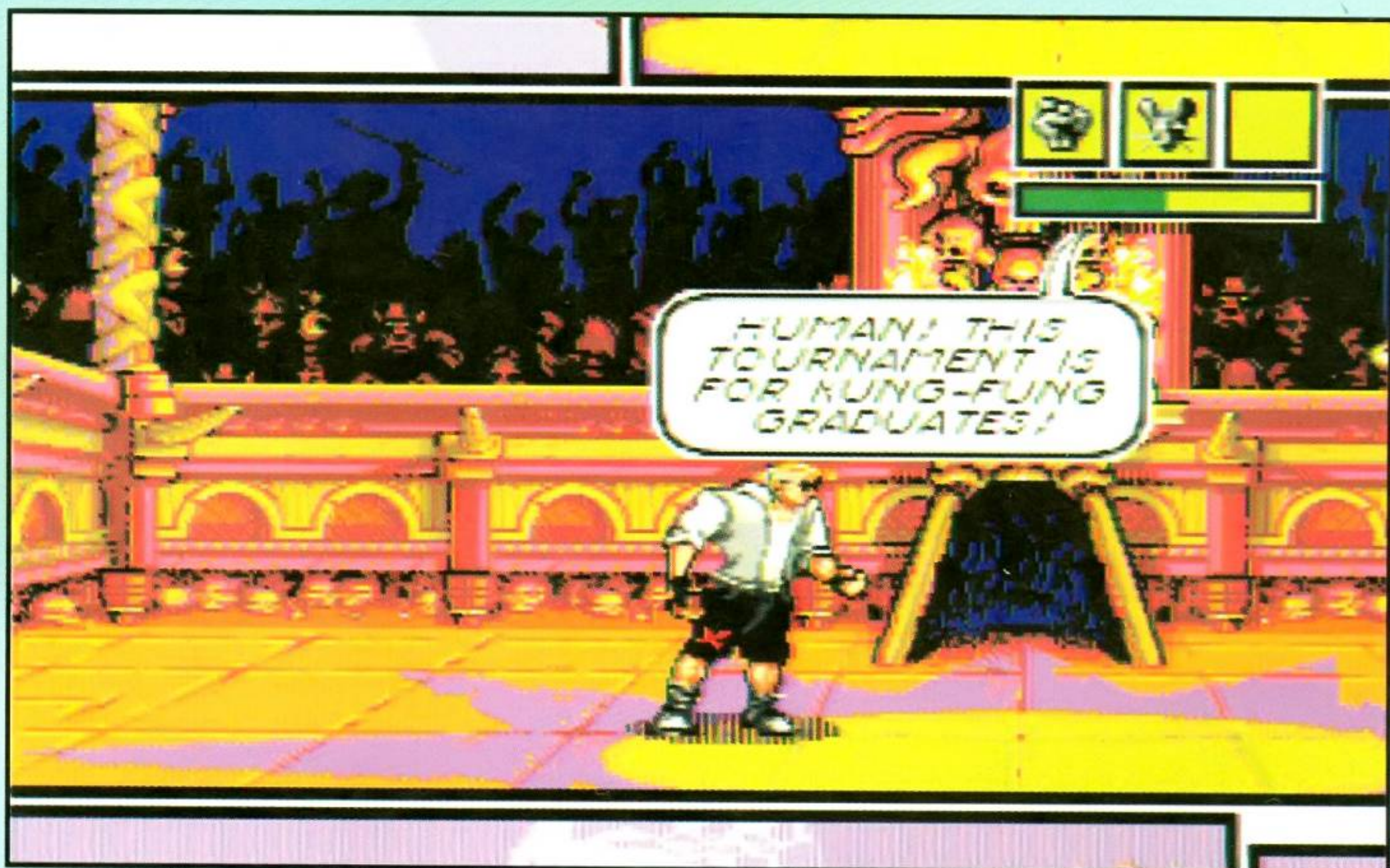


Cooler Effekt: Einige Gegner werden bei Comix Zone einfach reingezeichnet.

gesinnt sind. Eine gute Gelegenheit also, seinen erdachten Gestalten zu zeigen, daß auch echte Menschen Kämpferqualitäten besitzen. Geprügelt wird in diesem Fall ausschließlich mit der A-Taste, wobei euer Schlagrepertoire davon abhängt, welche Joy-padrichtung ihr benutzt. Während ohne die Einbeziehung des Joypads Sketchs Fäuste durch die Luft wirbeln, könnt ihr mit dem Steuerkreuz auch gezielte Kicks in Richtung Kopf und Beine des Gegners ausführen. In der Defensive kommt euch außerdem Knopf C zugute - vorausgesetzt ihr spielt mit dem 6 Button-Pad -, da ihr mittels dieser Taste die meisten Schläge der Widersacher wirkungsvoll abblocken könnt. In diesem Zusammenhang sei allerdings kritisch angemerkt, daß ihr fast ausschließlich per Zufall blocken müßt, da man die ansatzlosen Attacken der Feinde nur erahnen kann. In besonders haarigen Situationen ist es deshalb manchmal sehr sinnvoll, auf Sketchs originelle Allzweckwaffe zurückzugreifen. Haltet ihr nämlich die A-Taste gedrückt, reißt Sketch mit aller Macht ein Stück Papier aus der Seite heraus und bastelt sich daraus ein tödliches Papierflugzeug. Dieser Kraftakt kostet allerdings etwas Lebensenergie und sollte deshalb sehr sparsam eingesetzt werden.



Die freundliche Alissa motiviert euch hin und wieder mit ihren aufmunternden Sprüchen und hilfreichen Tips.



In dieser Arena folgen gleich fünf Zweikämpfe hintereinander.

Word Up

Obwohl der harsche Schwierigkeitsgrad, bedingt durch knallharte Spielregeln und akuten Mangel an Continues, mich fast in Rage brachte, landete das Game immer wieder in meinem Modulschacht. Comix Zone ist einfach erfrischend anders, ein



Mordsspaß, der sowohl Prügelfans als auch Jump & Run-Experten durch seine Innovationen und das witzige Comic-Ambiente begeistert.

HARTE SPIELREGELN!

Bei Comix Zone wird euch gemeinerweise auch dann Lebensenergie abgezogen, wenn ihr auf harte Barri-



kaden einprügelt. Daher müßt ihr beispielsweise in diesem Bild abwägen, ob ihr sämtliche Fässer mit den Fäusten zertrümmern wollt, um eine Smart-Bombe zu erhalten, oder ob ihr lieber ohne Energieverlust die Tonnen einfach mit Dynamit wegsprengt.



Die erste
Comic-Seite im
Überblick



In der obersten Kiste befindet sich in diesem Fall ein Energieauffüller.

Denk mal wieder!

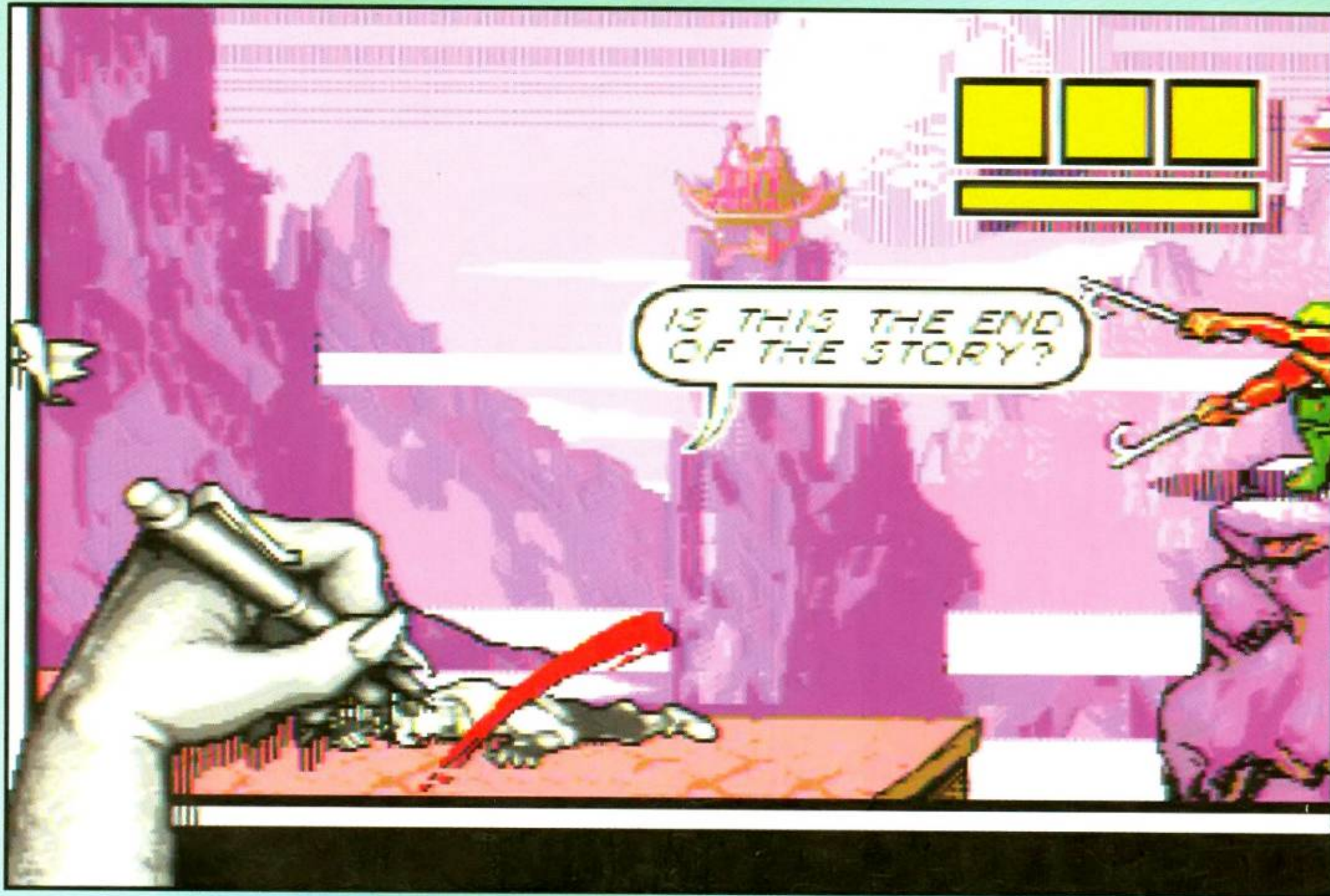
Glücklicherweise seid ihr bei eurer Comic-Odyssee nicht gänzlich auf euch allein gestellt. Hin und wieder taucht nämlich am Bildschirmrand die resolute Alissa

auf, um euch hilfreiche Tips zu geben. Diese Hinweise sollten auf jeden Fall beachtet werden, da sie euch vor lauernden Gefahren warnt und ferner Hinweise gibt, wie man bei besonders kniffligen Bildern weiterkommt. Comix Zone bietet nämlich eine Reihe von knackigen Rätseln die neben einer großen Portion Geschicklichkeit auch etwas Grips erfordern. Fast noch nützlicher als Alissa ist jedoch Sketchs Hausratte. Dieser neugierige Nager sucht nämlich automatisch nach verborgenen Items, die sich hinter der Seite befinden, oder schaltet in speziellen Situationen auch mal netterweise einen ansonsten nicht erreichbaren Schalter für euch um. Die Items in Form von diversen Waffen, Sprengstoff, Energieauffüllern oder Smart-Bomben

DIE NÉTTE RATTE!

Sketchs Hausratte spielt in diesem Game eine wichtige Rolle, denn zum einen zieht sie in manchen Bildern versteckte Items hinter der Seite hervor, zum anderen kippt sie für euch nicht erreichbare Schalter um.





Game Over: Euer Held wird nach Spielende stilgerecht einfach weggestrichen.

verleihen dem Spiel eine taktische Note, da man nur durch den gezielten Einsatz der Pick Ups eine reelle Überlebenschance im Comic-Gefilde hat. So muß man beispielsweise im Prinzip schon genau wissen, welche Pick Ups in welchem Bild auftauchen, da man nur maximal drei Items gleichzeitig im Inventory ablegen kann (direkt anwählbar durch die X- bis Z-Tasten).

45



Fledermäuse sind äußerst lästige Tiere, da sie euch permanent aus der Luft attackieren.

Check Up

Mega Drive
16 MBit



Comix Zone Action-Adventure
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961
Release: September Preis: DM 119,95

Spieler 1
Levels 7
Save Game
Besonderheiten unterstützt
6 Button-Pad

Grafik **84%**

Grafisch ansprechend gezeichnetes
Comic-Ambiente, flüssige Animationen.

Sound **74%**

Die Schlaggeräusche sind hörenswert,
die Musik-Tracks sind nicht sonderlich
abwechslungsreich.

Gesamt **84%**

Hochgradig motivierendes Comic-
Drama mit einfallsreichen
Prügel/Denkspiel-Einlagen.

NEU! 0221/968 70 90

mo. - fr. 14⁰⁰ - 19⁰⁰ Uhr Telefonverkauf - sonst Anrufbeantworter •
Versand per Postnachnahme innerhalb Deutschlands • Versandkosten 9.95 zzgl. 3,- Zahlscheinentgelt •
Preisliste und Geschäftsbedingungen liegen jeder Lieferung bei • Alle Angebote solange der Vorrat reicht •
Alle Spiele sind PAL-Versionen und funktionieren in deutschen Geräten ohne Adapter •

SPAR WA(R)S!

SM 0995

CPS FRANK HEIDAK • BÜRGERSTR. 8-10 • 50667 KÖLN • FAX 0221/968 70 92

BITTE BEACHTEN SIE UNSERE NEUEN RUFNUMMERN !!!

SONDERANGEBOTE FÜR SUPER NINTENDO (SN) UND MEGADRIVE (MD)

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

jeder Titel nur 29.⁹⁵
Ex-Mutants MD
Grand Slam Tennis MD
Skitchin' Rollerskating MD
Sonic The Hedgehog 1 MD
Splatterhouse 2 MD
Talmits Adventure MD
Terminator MD
Truxton MD
Zero Wing MD

Bubsy 2 MD
Buck Rogers MD
Captain America MD
Champ. World Cl. Soccer MD
Claymates SN
Cybernator SN
Davis Cup W. T. Tennis MD
Eek the Cat SN
Equinox SN
Eternal Champions MD
Flashback SN
Incredible Hulk SN
James Bond 007 - Duel MD
King Arthur's World SN
Klax MD
Lotus Turbo Challenge MD
Magic Sword SN
Mechwarrior SN
Ottifants MD

PAC Attack SN
Paperboy 2 SN
Paws of Fury MD
Pierre Le Cheff SN
Pilotwings SN
Plak SN
Powermanger MD
Prince of Persia MD
Ren & Stimpy Show SN
Shaq Fu SN
Sink or Swim SN
Spectre SN

Street Fighter 2 SN
Super Aleste SN
Super Morph SN
Super Off Road SN
Super Putty SN
Super Tennis SN
Sylvester & Tweety MD
Toughman Boxing Cont. MD
Urban Strike MD
Wing Commander SN
Winter Olympics MD
Yogi Bear MD

Yoshie's Cookie SN
jeder Titel nur 49.⁹⁵
Clayfighter 2 (24 MB) SN
Dino Dini Soccer SN
Full Throttle SN
Ghoul Patrol SN
Humans 1 SN
Lemmings 2 MD
Metal Marines SN
Pinball Dreams SN
Pop'n Twinbee 2 SN
Rise of the Robots SN

Sensible Soccer SN
Shaq Fu (24 MB) MD
Sparkster SN
Street Racer SN
Syndicate SN
Syndicate (16 MB) MD
Vortex (FX) SN
Wolverine (16 MB) SN
WWF Raw SN

Earth Worm Jim SN
Lemmings 2 SN
NHL Hockey 95 SN
Super Conflict SN

jeder Titel nur 59.⁹⁵
Choplifter 3 SN
Double Dragon 5 SN
NBA Jam Tournament MD
Super Mario Allstars SN
Super Mario Kart SN
Super Pang SN

jeder Titel nur 79.⁹⁵
Indiana Jones SN
Kid Clown Crazy Chase SN
NBA JAM Tournament SN
Newman Haas Indycar SN
Super Pinball SN
Theme Park MD

jeder Titel nur 69.⁹⁵

jeder Titel nur 89.⁹⁵
W.Gretzky NHL All Stars .. MD
jeder Titel nur 99.⁹⁵
Illusion of Time+Berater .. SN
Menacer+6 Spiele+T 2 ... MD



SEGA SATURN Startset (dt.) . 999.95

(Gerät+1 Pad+Scartk.+Virtua Fig.+Victory Goal+Daytona)

SONY PLAYSTATION (dt.) 599.95

(Gerät +1 Controlpad + RGB-Kabel)



Fordern Sie unsere Gesamtpreisliste an! PlayStation

7 ndiana Jones ist neben Star Wars dank Hollywoods ewigen Wunderkindern George Lucas und Steven Spielberg die erfolgreichste Filmserie

SPIELT DIE

aller Zeiten. Wenn man sich diese

WELTBERÜHMTE FILM-

Tatsache vergegenwärtigt, ist es

TRILOGIE NACH!

eigentlich verwunderlich, warum erst jetzt die Filmumsetzung für den 16-Bitter erscheint. Die Mega Drive-erfahrenen Programmierer von Factor 5 wurden von Lucas-



In manchen Levels steht dem Helden buchstäblich das Wasser bis zum Hals.



Im düsteren Tempel des Todes verändern sich permanent die Lichtverhältnisse.

Arts mit der längst überfälligen Adaption beauftragt. Oberstes Ziel der Kölner war es, die Atmosphäre der drei Erfolgsstreifen möglichst authentisch einzufangen. Selbstverständlich spielt ihr die Film-Trilogie in chronologischer Reihenfolge durch, d. h. zunächst sucht ihr nach dem verlorenen Schatz, wandelt anschließend durch den Tempel

Indiana Jones



des Todes, um zum Schluß mit Sean Connery gemeinsam zum letzten Kreuzzug zu blasen.

Peitschen-Drama

Von einigen 3D-Runden abgesehen (siehe Extrakasten) muß sich Indiana Jones im actionlastigen

Jump & Shoot-Gefilde mit zahlreichen Gegnern herumplagen. Wobei der Begriff „Shoot“ nicht ganz richtig ist, denn Indys bester Freund ist schließlich seine mächtige Lederpeitsche. Mit dieser patenten Waffe könnt ihr je nach Joypadrichtung in fünf verschie-

Word Up

Fans der Indy-Trilogie werden dieses Modul schnell in ihr Herz schließen. Factor 5 verstand es nämlich, sämtliche Schlüsselszenen der drei Filme in einem abwechslungsreichen Jump & Shoot-Spiel, garniert mit einigen technisch beeindruckenden 3D-Runden, zu vereinen. Zwar kommt aufgrund einiger haarsträubender Stellen des öfte-

ren Frust auf, doch das ausgewogene Verhältnis zwischen Paßwortsystem und Schwierigkeitsgrad sorgt trotzdem für Langzeitmotivation.



Hot-Spot

Erlebt mit Indiana Jones ein actionreiches Jump & Shoot-Game der komplexen Art.

R E V I E W



Vorsicht: Aus solch unscheinbaren Tümpeln springen plötzlich mies gelaunte Piranhas in die Luft.



Indys Pistole verfügt glücklicherweise über unendlich viel Munition.




An vorgegebenen Haken könnt ihr euch mit der Peitsche festklammern und so einen eleganten Tarzan-Schwung vollführen.



In den orientalischen Städten dienen die Dächer als Trampolin.

A.B.-GAMES ANDREAS BENDER

ANKAUF & VERKAUF

MEGA DRIVE			MEGA CD	
Feuer Pitch Soccer	109,-		Shining Force	CD109,-
Primal Rage	149,-		Earth Worm Jim	CD109,-
Phantasy Star IV	169,-		Road Rash	CD109,-
Theme Park	109,-		Lunar II	CD119,-
Road Rash III	99,-		Dungeon Explorer	109,-
Teil III	149,-	Dungeon Master IICD	99,-	
Schlümpfe	109,-	Theme Park	99,-	
WWF Raw	89,-			
Slam Master	129,-			
Comix Zone	139,-			

SATURN

		Saturn Dt. +1 Pad + Scartkabel	
Adapter US/DT/JP	89,-	+	
Lenkrad	129,-	Daytona USA	
Control Pad	43,-	+	
Sechs-Spiele-Adp.	78,-	Virtua Fighter	
Virtua Stick	88,-	+	
Antennenkabel	58,-	Victory Goal	
Clockwork Knight	99,-	statt 1166,- empf.VK	
		nur: 1049,-	

Panzer Dragoon	118,-
Pebble Beach Golf	119,-
Bug	119,-
Myst	119,-
Daytona USA	129,-
Virtua Fighter	129,-
Victory Goal	129,-

☎ 04521/4873 12-20 Uhr
FAX/10 25 Händler willkommen
 A.B. Games • Meinsdorfer Weg 30 • 23701 Eutin
 Preiskatalog • 56 Seiten • Alle Systeme •
 Für 5,- in Briefmarken

Test 'N Take

V i d e o s p i e l e

EA Tennis	dt 49,95	Samurai Showdown	dt 119,95
Eternal Champions	dt 39,95	Schlümpfe	dt 109,95
F1 Championship	dt 129,95	Soleil	dt 124,95
Judge Dredd	dt 119,95	Syndicate	dt 109,95
Justice League	dt 119,95	Theme Park	dt 109,95
NHL '95	pal 69,95	Urban Strike	dt 69,95
Phantasy Star IV	us 169,95	Popful Mail, CD	us 109,95
Road Rash 3	dt 109,95	Shining Force, CD	us 94,95
		Metal Head, 32X	dt 139,95

...und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
 Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 9 DM Porto+NN, Express 20 DM Porto+NN

030-621 30 18

Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin, Nähe Hermannplatz
 Öffnungszeiten: Mo. - Sa. von 10.00 - 22.00

SEGA
WORLD OF GAMES
 Computerspiele Videospiele

Turnstr.6 75173 Pforzheim Tel. 07231 21404

NEO GEO CD
 SONY®


GAME BOY®
 SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

JAGUAR


MS-DOS
 CD ROM

SEGA SATURN
 Laufend Neuheiten!

3 DO
 Panasonic
 GAME GEAR



Die digitalisierten Zwischenbilder sind von einer erstaunlich guten Qualität.



Wie im Film fliegt ihr über eine Landkarte zum nächsten Auftragsort.

dene Richtungen schlagen und so auf äußerst schmerzliche Weise sämtliche Schurken aus dem Weg räumen. Außerdem kann das gute Stück auch als Liane zweckentfremdet werden, vorausgesetzt ihr findet einen Haken, um den sich die Peitsche herumwickeln kann - eine nicht ganz risikolose Technik, die viel Übung erfordert. Doch mit der Peitsche ist Indys Waffenarsenal noch lange nicht ausgereizt. Auch mit einer Pistole dürft ihr unbegrenzt Blei verspritzen, sofern ihr das entsprechende Item aufgesammelt habt. Kommt euer Harrison Ford-Sprite trotz seiner Kämpfernatur doch einmal in ernsthafte Bedrängnis, solltet ihr quasi als „militärische Endlö-



Das Spiel bietet eine Reihe von Geheimlevels, die ihr oftmals nur dann erreicht, wenn ihr euch todesmutig in den Abgrund fallen laßt.

sung“ eine Handgranate werfen, da ihre Wirkung der einer Smart-Bombe gleichkommt. Natürlich ließ Factor 5 auch die Rätsel-Komponente nicht außer acht. Es ist nämlich nicht immer ganz

einfach, den Weg durch einen Level zu finden. In einigen Situationen muß euer Indy-Sprite beispielsweise kräftig in die Hände spucken und Körbe, Kisten oder dergleichen verschieben, um höhere Plattformen zu erreichen. Viele Abschnitte sind auch schon alleine deshalb knifflig, da man durch das detaillierte Hintergrundlayout nicht immer sofort sämtliche Haken oder Plattformen als solche identifiziert.

46

Check Up

Mega Drive
16 MBit



Indiana Jones Jump & Shoot
Hersteller: U.S.Gold Tel. -
Release: August Preis: DM 119,95

Spieler 1
Levels 20+
Save Game Paßwort
Besonderheiten Unterstützt
6 Button-Pad, hoher Schwierigkeitsgrad

Grafik **80%**

Detailverliebte Hintergrundgrafiken, insgesamt äußerst abwechslungsreich, bemerkenswert gut gelungene 3D-Runden.

Sound **69%**

Die Original-Filmmusik klingt streckenweise etwas blechern, die Qualität der Soundeffekte ist durchwachsen.

Gesamt **83%**

Atmosphärisch dichte Filmadaption mit einem abwechslungsreichen Spielverlauf und hohem Schwierigkeitsgrad.

DIE 3D-RUNDEN

In diesem coolen Zwischenlevel rast ihr in einem Schlauchboot einen mit Schnee bedeckten Berg herunter, wobei ihr den auftauchenden Bäumen blitzschnell ausweichen müßt.



In der letzten 3D-Runde wird mit einer MP auf feindliche Doppeldecker geballert. Die Zoom-Effekte sind hier besonders gut gelungen.



Bei der berühmten Lorenfahrt aus dem zweiten Indy-Streifen kommt es vor allem auf gute Reaktionen an, wenn man nicht auf ein totes Gleis geraten möchte.

Tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

MEGA DRIVE

Address Family Values	dt	109.00
Aero the Acrobat 2	dt	109.00
Asterix 2 Power o.L.	dt	99.00
ATP Tennis	dt	99.00
Batman and Robin	dt	119.00
Batman Forever	dt	114.00
Bubble & Squeak	dt	79.00
Castlevania	dt	89.00
Clay Fighter	dt	89.00
Comic Zone	dt	109.00
Cat Throat Island	dt	114.00
Cybernauts	dt	89.00
Death & Ret.o.Superm.	dt	99.00
Demolition Man	dt	99.00
Dino Dini Soccer	dt	69.00
Dragon - Bruce Lee	dt	79.00
Dynamite Headdy	dt	99.00
Earth Worm Jim	dt	119.00
EXO Squad	dt	109.00
F1 Championship	dt	119.00
Fifa Soccer 95	dt	59.00
Flux (Juice)	dt	54.00
Foreman For Real	dt	99.00
Fun & Games	dt	89.00
Generation Lost	dt	89.00
Havoc	dt	99.00
Hurricanes	dt	94.00
IMG Int. Tour Tennis	dt	99.00
Jimmy Whites Snooker	uk	89.00
Judge Dredd	dt	109.00
Jurassic Park Ramp.	dt	99.00
Justice League	dt	109.00
Lemmings 2	dt	69.00
Lion King	dt	114.00
Luther Matthäus	dt	109.00
Madden NFL 95	dt	99.00
Mario Beesler Soccer	dt	114.00
Marko's Magic Football	dt	119.00
Maximum Carnage 2	dt	114.00
Mega Bomberman	dt	99.00
Megaman Willy Wars	dt	109.00
Mr. Nutz 2	dt	109.00
NBA Jam Tournament	dt	119.00
NBA Live 95	dt	69.00
NFL Quarterback '96	dt	114.00
NHL Hockey '96	dt	99.00
NHL Hockey '95	dt	69.00
Page Master	dt	109.00
PGA Tour Golf 3	dt	89.00
Pirates o.J.Dark Wa.	dt	79.00
Primal Rage	dt	119.00
Prince of Persia	dt	59.00
Punitcar	dt	109.00
Radical Rax	dt	79.00
Revolution X	dt	114.00
Rise of the Robots	dt	69.00

Ristar (Foel)	dt	109.00
Road Rash 3	dt	85.00
Road Runner	dt	99.00
Schlumpfe	dt	99.00
Seaquest DSV	dt	109.00
Shaq-Fu + Musik CD	dt	79.00
Shining Force 2 (DA)	dt	129.00
Skeleton Krew	dt	89.00
Solaid (Komp. dt)	dt	111.00
Sonic 1&2 & Dr.Robo.	dt	109.00
Sonic 3	dt	99.00
Spirou	dt	99.00
Star Trek: Deep Space	dt	109.00
StarGate	dt	99.00
Street Racer	dt	99.00
Syndicate	dt	99.00
Theme Park kompl.dt.	dt	99.00
Tiny Toon 2	dt	79.00
Total Football	dt	109.00
Toughman Boxing	dt	89.00
True Lies	dt	99.00
Urban Strike	dt	99.00
Warlock	dt	94.00
Wonder Boy 3	dt	99.00
World Cham. Soccer 2	dt	69.00
World Cup USA '94	dt	69.00
WWF Wrestl. Arcade	dt	114.00
X-Man 2	dt	99.00
Zero the Kamikaze	dt	109.00

Mega Drive-Sonderangebote

Baltz	dt	39.00
Bubsy 2	dt	39.00
Davis Cup	dt	39.00
Double Clutch	dt	49.00
Haunting	dt	49.00
Hyperdunk	dt	49.00
Ottifants	dt	29.00
Pala Soccer 2	dt	49.00
Sword of Vermilion	uk	49.00
Talespin	dt	39.00
Towjam & Earl	dt	45.00
Ultimate Soccer	dt	39.00
Wiz 'n' Liz	dt	49.00
Yogi Bear	dt	49.00

Mega Drive-Zubehör

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

MEGA-CD

Chuck Rilly-B.C.Roc.	dt	109.00
Corpsa Killer	dt	89.00

Dragon Lore	dt	89.00
Dragon's Lair kp.dt.	dt	99.00
Ecco the Dolphin 2	dt	109.00
Fahrenheit	dt	109.00
Fatal Fury Special	dt	69.00
Formula 1 Racing	dt	109.00
ISS Deluxe (16 MB)	dt	89.00
Kids on Site	dt	89.00
Lords of Thunder	dt	89.00
Mega Race	dt	89.00
Midnight Raiders	dt	109.00
NBA Jam	dt	89.00
Road Rash	dt	99.00
Schlumpfe	dt	99.00
Slam City	dt	89.00
Snatcher	dt	89.00
Soul Star (komp. dt)	dt	109.00
Space Adventure	dt	89.00
Supreme Warrior	dt	89.00
Surgical Strike	dt	109.00
Syndicate	dt	99.00
Theme Park	dt	99.00

Mega-CD-Sonderangebote

Batman Returns	dt	39.00
Make m.Video:Kris K.	dt	29.00
Powermannger	dt	39.00
Prince of Persia	dt	29.00
Wallchid	dt	29.00

Sega 32X

Batman Forever	dt	124.00
Blackhawk	dt	99.00
Casper	dt	99.00
Corpsa Killer	dt	135.00
Judge Dredd	dt	124.00
Knuckles Chaotix	dt	109.00

Metal Head dt 129.00

Mother Base	dt	109.00
Motorcross	dt	129.00
NBA Jam Tournament	dt	129.00
NFL Quarterback '96	dt	124.00
Primal Rage	dt	109.00
Revolution X	dt	124.00
Slam City (CD)	dt	129.00
Star Trek: Fleet Aca.	dt	99.00
Star Wars Arcade	dt	119.00
Stellar Assault	dt	119.00
Supreme Warrior (CD)	dt	129.00
Surgical Strike	dt	129.00
T-Mek (CD)	dt	109.00
Toughman Boxing	dt	99.00
Virtual Racing Deluxe	dt	129.00
WWF Raw	dt	129.00
WWF Wrestl. Arcade	dt	124.00

Sega 32X-Zubehör

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

Jaguar

Alien vs. Predator	dt	99.00
Battlemorph (CD)	dt	99.00

Blue Lightning (CD)	dt	99.00
Checkered Flag	dt	79.00
Club Drive	dt	109.00
Creature Shock (CD)	dt	99.00
Crescent Galaxy	dt	79.00
Dactyl Joust	dt	109.00
Demolition Man (CD)	dt	99.00
Dino Dudes	dt	79.00
Dragon - Bruce Lee	dt	89.00
Fight For Life	dt	109.00
Flag Out	dt	109.00
Highlander (CD)	dt	99.00
Hover Strike	dt	99.00
Kasumi Ninja	dt	99.00
Legions o.L. Undead	dt	99.00
Pinball Fantasies	dt	119.00
Raiden	dt	79.00
Robinson Requiem CD	dt	99.00
Ruiner Pinball	dt	109.00
Space War 2000	dt	99.00
Syndicate	dt	129.00
Tempest 2000	dt	109.00
Theme Park	dt	99.00
Troy Aikman Football	dt	119.00

Jaguar-Zubehör

Cat-Box	dt	139.00
Jaguar CD-Rom	dt	299.00
Jaguar Grundgerät	dt	289.00
Joypad Atari Jaguar	dt	49.00

Sony PSX

AD&D Forgotten Realm	dt	94.00
Aftermath	dt	94.00
Air Combat	dt	89.00
Alien Trilogy	dt	94.00
Aliens	dt	89.00
Assault Rigga	dt	89.00
Baseball (Konami)	dt	99.00
Basketball 3D	dt	99.00

Toh Shin Den dt 84.00

Casper	dt	94.00
Championship Pool 2	dt	89.00
Crazy Ivan	dt	89.00
Cyberia	dt	94.00
Cybersled	dt	84.00
Cyberspeed	dt	89.00
Descent	dt	94.00
Destruction Derby	dt	94.00
Discworld (kp. dt.)	dt	89.00
Dracula X	dt	99.00
Dragon Lore	dt	89.00
Extreme Sports	dt	89.00
Golf 3D (Konami)	dt	99.00
Gunner Heaven	dt	89.00
Jumping Flash	dt	89.00
Kilobak the Blood	dt	89.00
Konami Soccer	dt	99.00
Lemmings 3D	dt	89.00
Last Vikings 2	dt	94.00
NBA Jam Tournament	dt	94.00
NFL Quarterback '96	dt	84.00
NHL Hockey '96	dt	99.00
Navastorm	dt	89.00
Overkill	dt	99.00
Panzergeneral	dt	89.00
Parodius	dt	99.00

Playcom Sonderaktion

Zur deutschen Markteinführung liefern wir mit den ersten 1000 Vorbestellungen einer Sony Playstation ein Spiel KOSTENLOS mit.

Philosoma	dt	89.00
Primal Rage	dt	99.00
Rapid Reload	dt	89.00
Raven Project	dt	89.00
Revolution X	dt	84.00
Ridge Racer	dt	89.00
Rock 'n' Roll Racing 2	dt	94.00
Slayer	dt	89.00
Starblade Alpha	dt	89.00
Streetfighter Movie	dt	89.00
Tekkan	dt	99.00
Theme Park	dt	89.00
Track & Field	dt	99.00
Twisted Metal	dt	89.00
Virtual Snooker	dt	94.00
VR Baseball	dt	94.00

Warhammer Fantasy B. dt 89.00

Warhawk	dt	89.00
Waterworld Action	dt	94.00
Wipe out	dt	89.00
WWF Arcade	dt	94.00

Sony PSX-Zubehör

Action Replay PSX	dt	69.00
Joypad Sony PSX	dt	54.00
Maus Sony PSX	dt	54.00
Memory Card Sony PSX	dt	49.00
Sony Playstation	dt	599.90

Saturn

Aaron vs Ruth	dt	89.00
Aftermath	dt	94.00
Alien Trilogy	dt	94.00
Aliens	dt	89.00
Baseball (Konami)	dt	99.00
Bug	dt	109.00
Casper	dt	94.00
Championship Pool 2	dt	89.00
Clockwork Knight	dt	89.00
Cyberia	dt	94.00
Daytona USA	dt	109.00
Descent	dt	94.00
Dracula X	dt	99.00
Konami Soccer	dt	99.00

Myst (kompl. dt)	dt	99.00
NBA Jam Tournament	dt	94.00
NFL Quarterback '96	dt	84.00

Overkill dt 99.00

Panzer Dragoon	dt	109.00
Panzergeneral	dt	89.00
Parodius	dt	99.00
Pubble Beach Golf	dt	89.00
Primal Rage	dt	89.00
Raven Project	dt	89.00
Real Yumame (kp.dt.)	dt	119.00
Revolution X	dt	84.00
Streetfighter Movie	dt	94.00
Victory Goal	dt	109.00
Virtua Fighter	dt	109.00
Virtua Racing	dt	99.00
Virtua Soccer	dt	99.00
Virtua Baseball	dt	99.00
Virtua Hydlide	dt	99.00
Virtua Snooker	dt	94.00
VR Baseball	dt	94.00

Saturn-Zubehör

6 Spieler Adapter	dt	69.00
Antennenkabel	dt	54.00
Arcade Racer Linkpad	dt	119.00
Backup Memory Saturn	dt	99.00
Joypad Saturn	dt	39.00
Sega Saturn o. Spiel	dt	729.00
Sega Saturn + 3 Spl.	dt	1049.00
Universal Adaptor	dt	69.00
Virtua Stick Saturn	dt	79.00

Ladenverkauf, KEIN Versand, Preise variieren

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

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

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

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

Beim Arcade-Kracher Primal Rage handelt es sich um ein vergleichsweise aufwendiges Videospiel, da die Akteure kleine Dino-Figuren sind, die

EINE DER LETZTEN

Bewegung für Bewegung feinsäu-

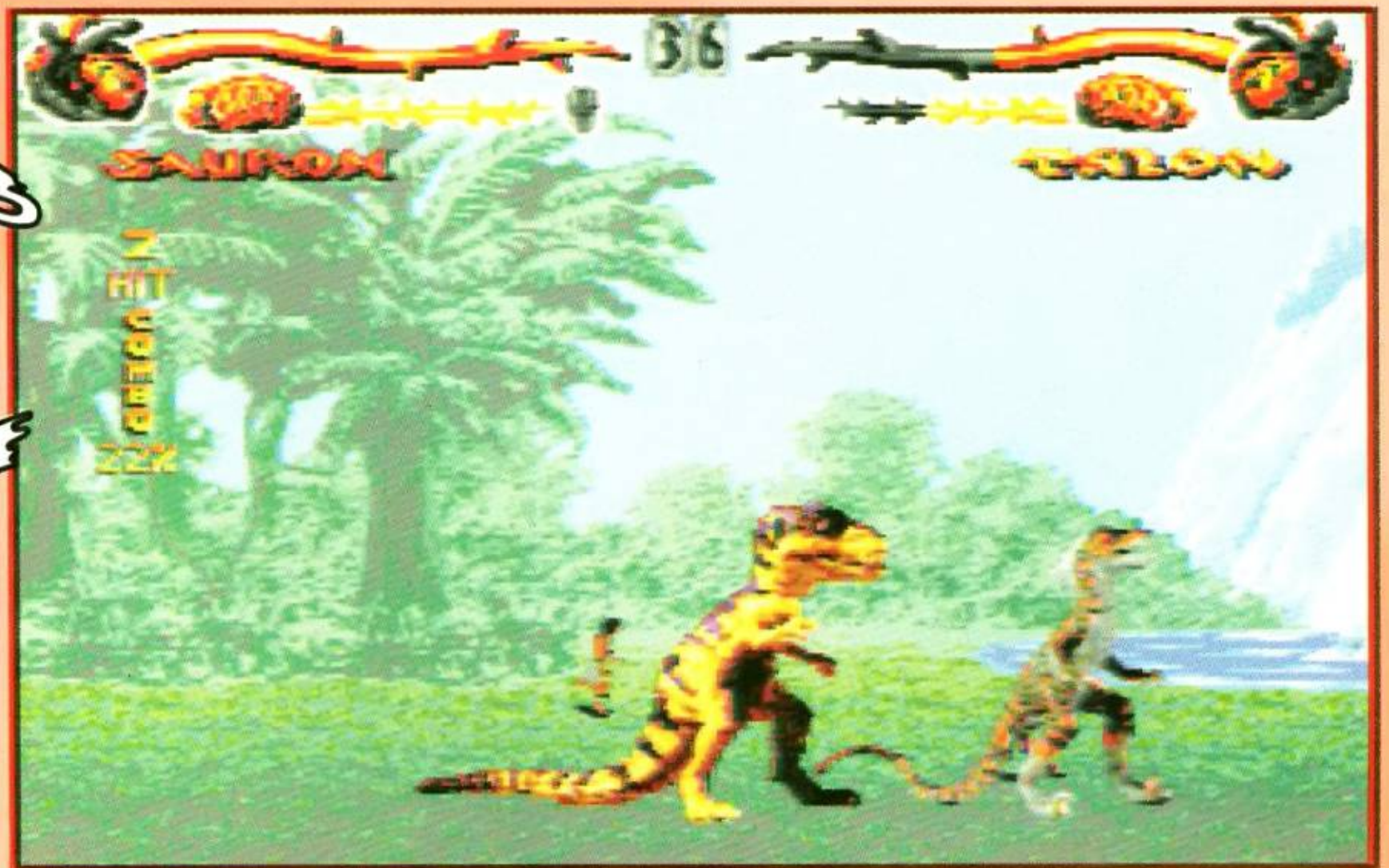
NACHWEHEN DES

berlich digitalisiert wurden. Als

JURASSIC PARK-BOOMS!

Ergebnis dieses zeitraubenden Verfahrens entstanden insgesamt sieben agile sowie recht plastisch aussehende Saurier, die sich in gewohnter Beat 'em Up-Manier um die Weltherrschaft kloppen. Durch insgesamt vier Tasten, unterteilt nach schnellen und

Primal Rage



Schlag-Combos werden zusammen mit der Damage-Anzeige in Prozent automatisch eingeblendet.



Die grüne Gasautomatik von Chaos ist der witzigste Special Move.



Diablos Vulkanlandschaft ist die schönste Hintergrundgrafik.

langsamen, aber kräftigeren Aktionen, kommen sämtliche Arme, Beine sowie Schwänze der prähistorischen Tiere wirkungsvoll zum Einsatz. Neben den obligatorischen Special Moves könnt ihr dem Gegner durch einen besonders fiesen Abschluß-Move den Rest geben. Als spielerischer Gag tummeln sich während des Kampfes zudem einige Menschen im Hintergrund. Diese spielen eine

Check Up

Mega Drive
16 MBit



Primal Rage Beat 'em Up
Hersteller: Time Warner Tel. -
Release: August Preis: DM 129,95

- Spieler 1-2
- Levels 7
- Save Game -
- Besonderheiten Unterstützt
6 Button-Pad

Grafik **77%**

Aufwendig digitalisierte Dino-Figuren, die Animationen und Hintergründe sind jedoch nur durchschnittlich.

Sound **68%**

Das Dino-Gebrülle ist hörens Wert, die Soundtracks untermalen die Keilerei nur mittelpärchtig.

Gesamt **78%**

Interessante Grafik, spielerische Höhenflüge à la Street Fighter fehlen jedoch.

Hot-Spot

Weitestgehend bekannte Beat 'em Up-Ideen in einer unterhaltsamen Saurier-Prügelei.



Word Up

Primal Rage gleicht einem Beat 'em Up-Potpourri: Das Spielprinzip von Street Fighter II, gepaart mit einigen Anleihen aus anderen berühmten Prügelspielen, plus einen Schuß Originalität in Form von digitalisierten Dinos. Der so entstandene Prügelmix hat optisch wie spielerisch durchaus seinen Reiz, wenngleich dem Gameplay noch Dynamik und spielerischer Tiefgang fehlen.



Eine spezielle Energieleiste zeigt an, wann ein Dino für kurze Zeit bewußtlos wird (links). Fünf Saurier sowie zwei gigantische Gorillas stehen zur Auswahl (rechts).

ziemlich makabre Nebenrolle, denn zum einen dienen sie als kleine Zwischenmahlzeit, zum anderen können sie auch als Spielball mißbraucht werden, um zwischendurch ein kleines Volleyball- oder Bowling-Spiel hinzulegen. Schwarzer Humor in Reinkultur! Insgesamt gesehen kann man Primal Rage als gelungen bezeichnen, an Titel wie SF II kommt es aber nicht ran.

us

32 Seiten

TIPS & TRICKS zum Sammeln
gibt es in allen Zeitschriften
mit diesem Zeichen:



COMPUTEC



PEGASUS - SOFTWARE - VERSAND

SEGA SATURN STARTSET

incl. 1 Control Pad, Scartkabel.....	749,-
„VIRTUA FIGHTER“.....	139,-
„SEGA INT. VICTORY GOAL“.....	139,-
„DAYTONA USA“.....	139,-
unverbindl. Preisempfehlung des Herst.	1166,-

Komplett bei uns für **1030,-**

SATURN

CLOCKWORK KNIGHT.....	89,-	BUG.....	99,-
PANZER DRAGON.....	99,-	MYST.....	94,-
PEBBLE BEACH GOLF.....	89,-	VIRTUAL HYDILDE.....	94,-
REAL YUMEME Schloß der verlorenen Seelen (kompl. Deutsch).....			109,-
DRACULA-X.....	Nov 95	TMHT (Turtles).....	Jan 96
SHINOBI.....	4 Quart	CYBER SPEEDWAY.....	Okt 95

ZUBEHÖR SATURN

ARCADE RACER (Lenkrad).....	110,-	BACKUP MEMORY.....	96,-
CONTROL PAD.....	42,-	SECHS-SPIELER-ADAPTER.....	70,-
VIRTUA STICK.....	79,-	ANTENNENKABEL.....	54,-

SEGA DRIVE

DAS DSCHUNGLBUCH.....	90,-	HYPER DUNK.....	45,-
DEMOLITION MAN.....	90,-	TINY TOON ADVENTURE.....	45,-
DRAGON/BRUCE LEE.....	90,-	ROCKET KNIGHT ADV.....	45,-
CLAYFIGHTER.....	96,-	ZOMBIES.....	45,-
EARTH WORM JIM.....	107,-	CASTLEVANIA.....	45,-

MEGA CD

DEMOLITION MAN.....	84,-	TOMCAT ALLEY dt Sprache.....	109,-
LORDS OF THUNDER.....	84,-	REBEL ASSAULT.....	99,-
DUNGEON MASTER 2.....	84,-	SUPER STRIKE TRILOGIE.....	94,-

POSTFACH 12 13 97206 VEITSHÖCHHEIM
PETER-WAGNER-STR. 1 97080 WÜRZBURG
TELEFON 0931 / 9 34 89
Bürozeiten: Mo. - Fr. 17.30 - 20.00 Uhr

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSE PREISLISTE GEGEN FRANKIERTEN (DM 3,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN
VERSAND PER NN DM 9,-; BEI VORK (NUR EUROSCHICK) DM 5,-; ÄNDERUNGEN/PREISIRRTÜMER VORBEHALTEN!

Das Leben ist grausam und schrecklich gemein: Weil der gar fürchterliche Joker unseren Freund Robin, das Batman-Helferlein, mal eben gekid-

DAS KRÄFTIGE DUO

nappt hat, macht sich der helden-

SORGT FÜR RECHT

hafte Flattermann (bekannt von

UND ORDNUNG!

Funk, Fernsehen und aus den Comic-Heftchen) auf die Suche nach dem Abkömmling. Der Schauplatz Gotham City ist groß, die Feinde zahlreich und das Fledermaus-Leben kurz, wenn man nicht höllisch aufpaßt. Batman tobt von links nach rechts durch die Levels, wobei das Bild immer schön flüssig mitscrollt. Des öfteren erklimmt er auch diverse Plattformen, die die Programmierer auf Häuserwände verteilt haben.

THE JOKER HAS KIDNAPPED ROBIN TO LURE BATMAN INTO A GAME. USING GOTHAM'S MOST FEARED CRIMINALS AND AN ARMY OF MECHANICAL BAD GUYS, THE JOKER MAKES THEM COMPETE WITH ONE ANOTHER TO DISTRACT BATMAN. THE MAD HATTER HAS THE FIRST TRY...

Die Story wird zwischen den Levels weitergeführt.



Knifflig! Hier sollte man sich keinen Fehlsprung erlauben.



Merkwürdige Gegner wie diese Spielkarte gibt es mehrere.

Robin

&



Hot-Spot
Ein Comic-Hüftspiel wie Hunderte zuvor: Fans der prominenten Fledermaus dürften zufrieden sein.



Selbst Batman ist nicht unverwundbar, deshalb sollte man bei Pistolenschüssen mit einem Sprung ausweichen.

Der unerschrockene Draufgänger gehorcht dabei den Anweisungen des Steuerkreuzes und beherrscht auch den dreifach gehockten, doppelt-gemoppelten

Salto, mit dem es sich noch höher hopsen läßt. Dazu muß

man lediglich den C-Button während des Luftsprungs permanent hämmern, damit Batman wie ein Zirkus-Artist durch die Gegend rotiert. Listigerweise haben die Programmierer handliche Extras an den unzugänglichsten Orten versteckt, die beispielsweise seinen Energiepegel erhöhen. Die Angreifer (u. a. von

Joker angeheuerte Kriminelle) ballern mit MG-Salven auf Batman oder schlagen mit den blanken Fäusten auf ihn ein. Dieser bedankt sich im Gegenzug mit bumerang-ähnlichen

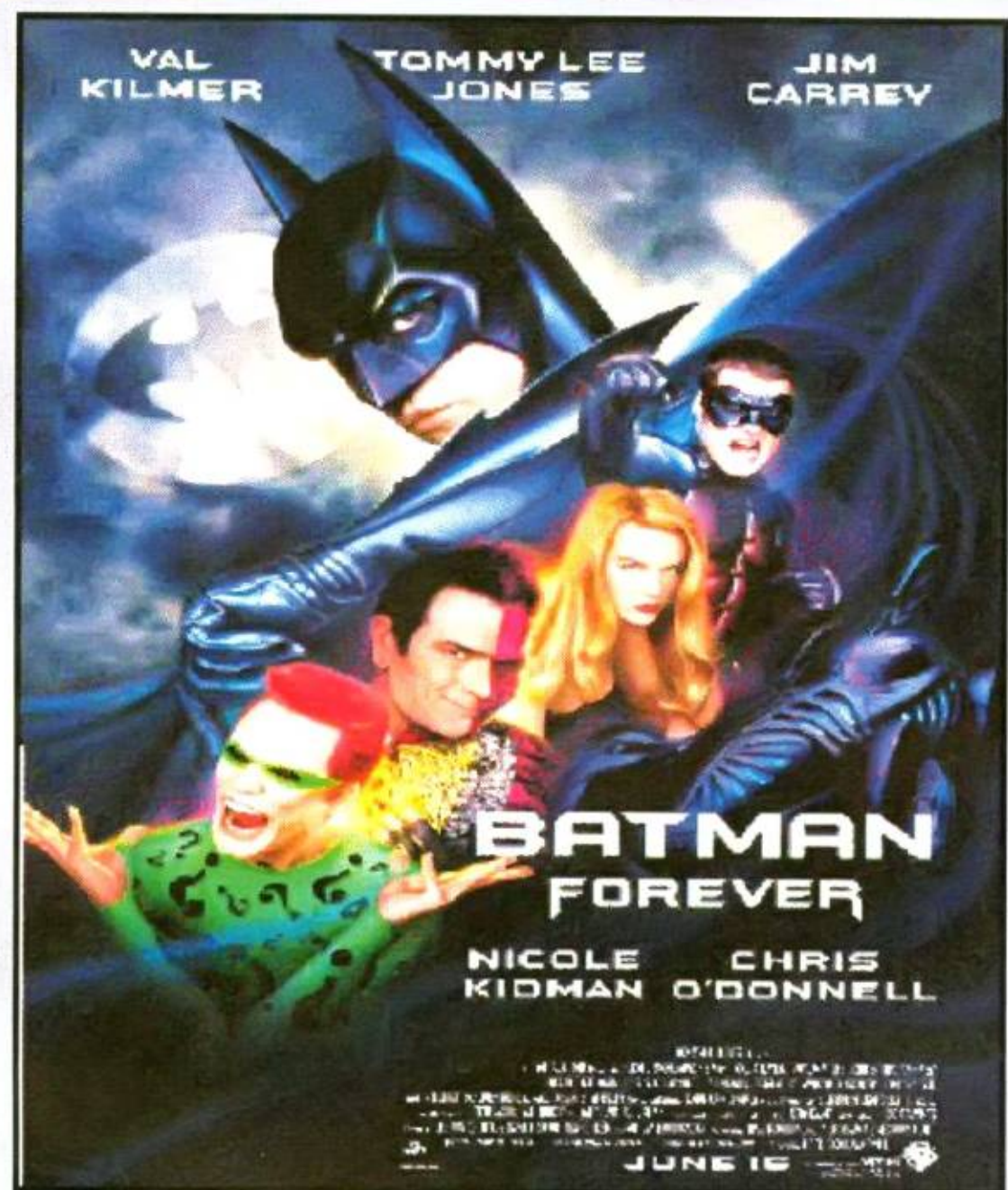


Elegant hangelt sich Batman die Stromleitung entlang, an der ihm allerdings Schüsse gefährlich werden können.

Geschossen, mit denen sich die anstürmende Meute relativ flott beseitigen läßt. An Grafik, Sound und Steuerung läßt sich wenig aussetzen, weil die Fähigkeiten des Game Gears den Umständen entsprechend gut genutzt wurden. Allerdings vermißt man ein Optionsmenü, so daß ihr nicht einmal zwischen verschiedenen Schwierigkeitsgraden wählen dürft.



Die Grafik ist im Vergleich zur Mega Drive-Version ausgesprochen gut gelungen (rechts).



Vorsicht Falle!

Batman & Robin ist NICHT das Spiel zum Blockbuster „Batman Forever“, der in den USA alle Kassenrekorde gebrochen hat. Auch die Gemeinsamkeiten zum gleichnamigen und wertungsmäßig hochdekorierten Mega Drive-Spiel halten sich in engen Grenzen. Für die Game Gear-Welt ist systembedingt „nur“ ein konventionelles Jump & Run herausgekommen. Was soll's, Batman bleibt doch Batman!

Check Up

Game Gear
4 MBit



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

Spieler 1
Levels -
Save Game Paßwort
Besonderheiten -

Grafik **70%**

Während Batman sehr gut animiert dargestellt wird, lassen es die Feinde an Feinschliff fehlen. Bei mehreren Sprites auf dem Bildschirm wird das Bild leicht zitterig.

Sound **72%**

Variante reiche, glücklicherweise nicht nervige Soundtracks, die man während des Spielens ohne Nebenwirkungen anhören kann.

Gesamt **73%**

Ein zeitweilig nervtötender Level-Aufbau und fehlende Gags dürften das Interesse an diesem Modul trotz netter Präsentation schnell abflauen lassen.



Word Up

Wenn das mal kein Zufall ist: Kaum kündigt sich ein halbwegs erfolgreicher Film an, schon kramen diverse Hersteller in ihrem Lizenzen-Schatzkästlein und zaubern artverwandte Spiele hervor. Und so sieht Batman & Robin auch aus: Jump & Run-Massenware wie vom Fließband, mit wenig Mut, die phantastische Comic-Vorlage voll auszuschlachten. Schade um das flotte Scrolling, die famosen Animationen und den Power-Sound.



SEGA Magazin



DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 9/95



PLAYERS GUIDE

Story of Thor	Seite 609-614
Virtua Fighter	Seite 615-618
Daytona	Seite 619-621
Boogerman	Seite 622-627
Asterix	Seite 628-629
Spiderman	Seite 630-631
Desert Demolition	Seite 632-634
Alien Soldier	Seite 635-636
Speedy Gonzales	Seite 637

CODES + FREEZERS Seite 638-640

Virtua Fighter	Redzone
Power Rangers	Daytona
Flink	Ristar
Panic	Theme Park
Loadster	Toughman Contest
Road Rash 3	Metal Head
Bloodshot	

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

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

Gesamt _____ DM _____

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

Ich zahle den Gesamtbetrag von _____ DM _____

bar (Geld liegt bei)

per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

Computec Verlag

Leserservice

Postfach

90327 Nürnberg

Name

Straße

PLZ Wohnort

Datum/Unterschrift

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 !!!

STORY OF THOR

Es ist an der Zeit, die fleischfressende Pflanze namens Bogen einzusammeln, die ihre Kräfte mit den Geistern Dytto, Efreet und Schatten vereinen wird, um Ali gegen den Silver Armet zu helfen und seine Familie zu befreien.

Player's Guide



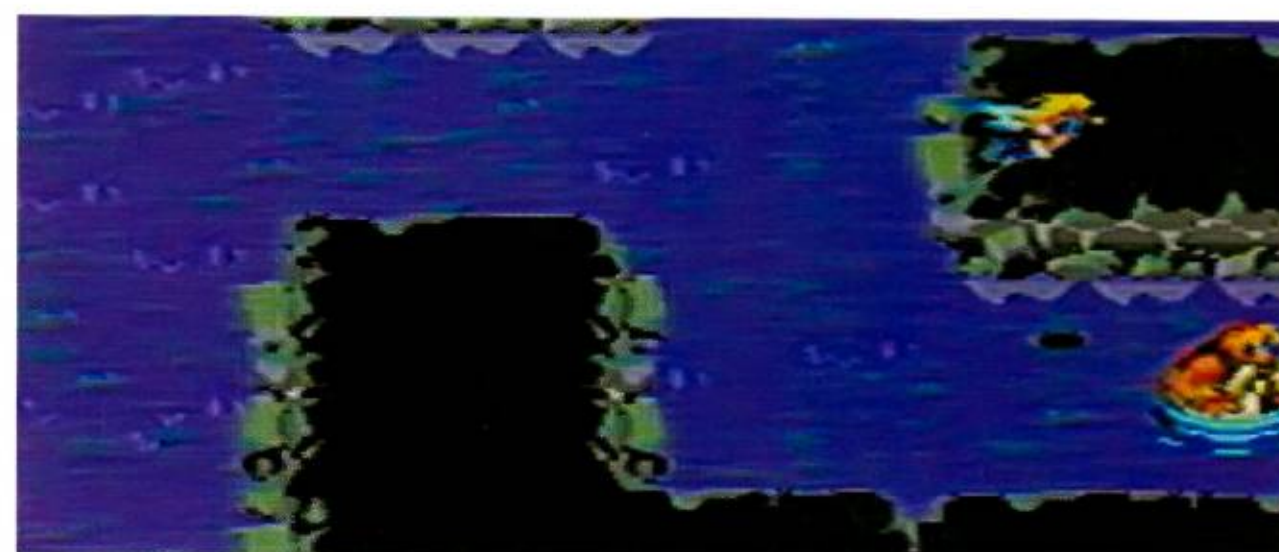
1. Benutze Efreet, um die Kreaturen loszuwerden, die das Versteck von Bogen bewachen. Über den Weg um die herumtreibenden Steine kommst du dann direkt zu ihm hin. Sobald du Bogen dann mitgenommen hast, wird Ali sofort in den Wald zurückgebracht, damit er zu seines Vaters Burg gehen kann.



2. Auf dem Grundstück der Burg begibst du dich mit dem Boot zurück zum Haus und läßt Bogen auf das Tor los. Nun wird Ali in die Burg hineingelangen können, wo er auf Silver Armet trifft. Er fordert Ali dazu heraus, den Würfel zu finden und diesen gegen seine gefangene Schwester auszutauschen.



3. Nun wird Ali den Wasserfall hinuntergespült und gelangt in die Dungeons, wo er zunächst zwei Türen findet. Der Schlüssel zu der gelben Tür ist in einem Raum, der von Zombies bewacht wird. Du kommst durch den Wasserkanal direkt unter der Brücke leicht dort hin.



4. Dieser Kanal ist allerdings sehr geschwungen. Merke dir also genau, welche Abzweigung in welchen Raum mündet, damit du keinen Raum zweimal betrittst und dort ein weiteres Mal die Monster bekämpfen mußt.



5. Den zweiten Schlüssel findest du in einem Raum, den du über den unteren rechten Wasserkanal finden kannst. Hier brauchst du die Hilfe von Schatten, um über die Spalte zu kommen. Sammle dann den Schlüssel und das schwarze Juwel aus der Truhe ein.



6. Mit dem Schlüssel öffnest du dann die dazugehörige Tür und gehst wiederum in einen Wasserkanal. Benutze den Ausgang direkt unterhalb und begeben dich, nachdem du die Geister erledigt hast, durch das graue Tor. Falls du Dytto zur Hilfe rufen willst, so kannst du das Wasser, das von der Decke tropft, benutzen.



7. Dann mußt du das Feuer auslöschen und zurück zu der ersten Tür gehen, wo du Bogen mitnimmst, damit er das Tor auffrißt. Gehe dann in den nächsten Raum und beschwöre Schatten, damit er sich auf den grünen Knopf setzt, so daß die Steine mit dem Herabrollen aufhören. Dann weiter nach oben, wo du in die Halle mit dem Durchgang zum Würfel kommst. Mit Alis Armband öffnest du ihn und nimmst den Würfel an dich.



8. Danach muß Ali nach Norden und durch das Osttor gelangen. Auf deinem Weg findest du zwei Juwelen und eine Brücke, die unüberquerbar ist. Laufe um sie herum, und du wirst bald auf den Silver Armet treffen, der Alis Schwester an ihn freigibt.



STORY OF THOR

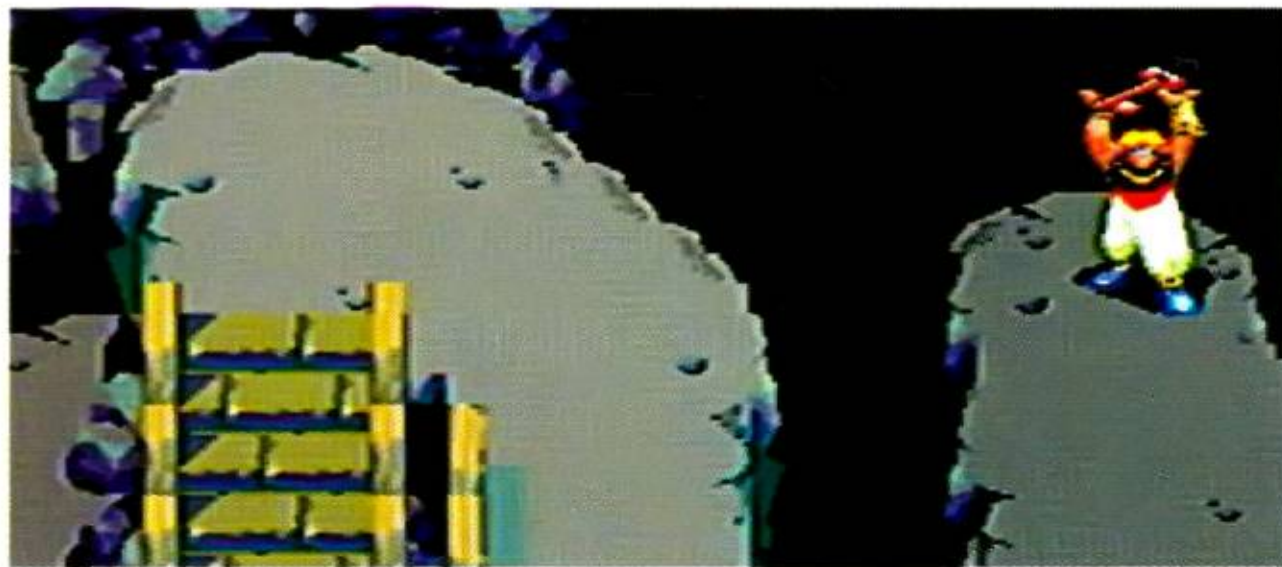
Player's Guide



9. Gehe nun in die Höhle und erledige dort alle Monster. Dann läufst du weiter nach oben, bis dich die Flut in ein Wasserbecken ohne Ausgang spült. Hier mußt du so lange kämpfen, bis alle Gegner erledigt sind. Danach wird eine Treppe erscheinen, über die du wieder herauskommst.



10. Nun weiter nach oben und durch die rollenden Steine und die unzähligen Wasserfälle hindurch. Rufe Dytto, sofern du sie nicht hast, damit du die Flammen, die dir den Weg versperren, löschen kannst. Dann springst du von Stein zu Stein, um zu der Höhle mit dem Eiskristall und der Truhe zu kommen.



11. Ali muß nun weiter über die Steine laufen, bis er die große Höhle mit der roten Tür erreicht. Auf der rechten Seite gibt es noch eine kleine Höhle mit Waffen und Juwelen. Zudem findet Ali noch eine weitere Höhle ganz unten, in der sich der Schlüssel für die rote Tür befindet. Er ist in einer Truhe auf einem Vorsprung, den Ali bisher nicht erreichen konnte.



12. Nachdem du durch die rote Tür gegangen bist, mußt du Efreet beschwören, der die Fackeln in dem Flur rechts entzünden soll. Ali geht den linken Flur nach unten. Sobald die Fackel erleuchtet ist, wird sich der blockierte Durchgang öffnen.



13. Im nun folgenden Raum sieht Ali die vier Elemente, über die sich die Geister beschwören lassen. Gehe in den nächsten Raum und drücke den Knopf auf dem mittleren Stein. So erscheinen vier weitere Knöpfe, die in der selben Reihenfolge wie die Anordnung im vorhergehenden Raum gedrückt werden müssen.



14. Nach diesem Raum stehst du dem körperlosen Boss gegenüber. Der einzige Weg, ihn zu besiegen, ist es, das Armband von Ali auf eines seiner Augen zu feuern. Dadurch öffnet sich sein drittes Auge, das Ali mit einer seiner Waffen attackieren muß.



15. Nachdem du den Boss erledigt hast, wird Ali in die Ruinen gebracht, wo er dem Pfad ostwärts folgen sollte. Du kommst bald zu einer Anordnung von Spießen und wirst dort von fliegenden Scheusalen angegriffen. Hast du diese dann erledigt, so wird eine Truhe mit einem goldenen Schlüssel darin herabfallen.



16. Der Weg führt unseren Helden dann zu einigen Treppen, die durch einen brennenden Wasserregen blockiert sind. Mit dem Schalter bei den Stufen schaltest du ihn ganz einfach aus. Nun muß Ali die Treppen hinaufgehen und eine Bombe auf den grünen Knopf werfen.



STORY OF THOR

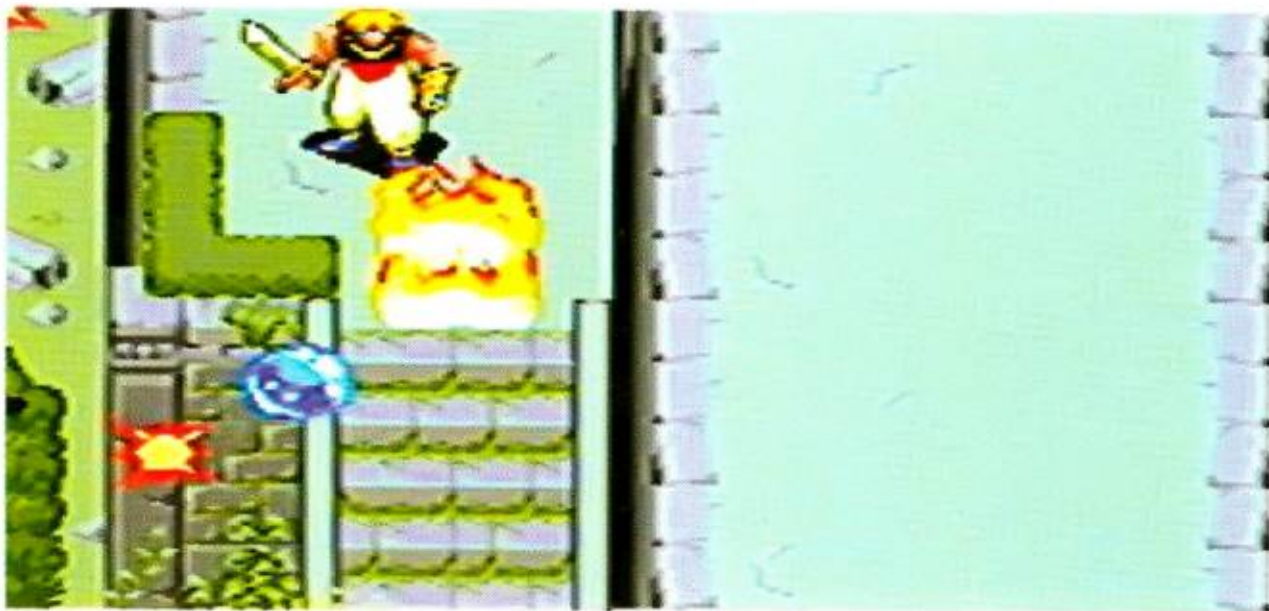
Player's Guide



17. So öffnet sich der blockierte Durchgang auf der linken Seite des Bildschirmes. Bevor du jedoch hineingehst, mußt du den Schalter wieder in seine ursprüngliche Stellung bringen. So werden die Wasserregen in dem Raum, in den Ali nun hineinläuft, abgeschaltet.



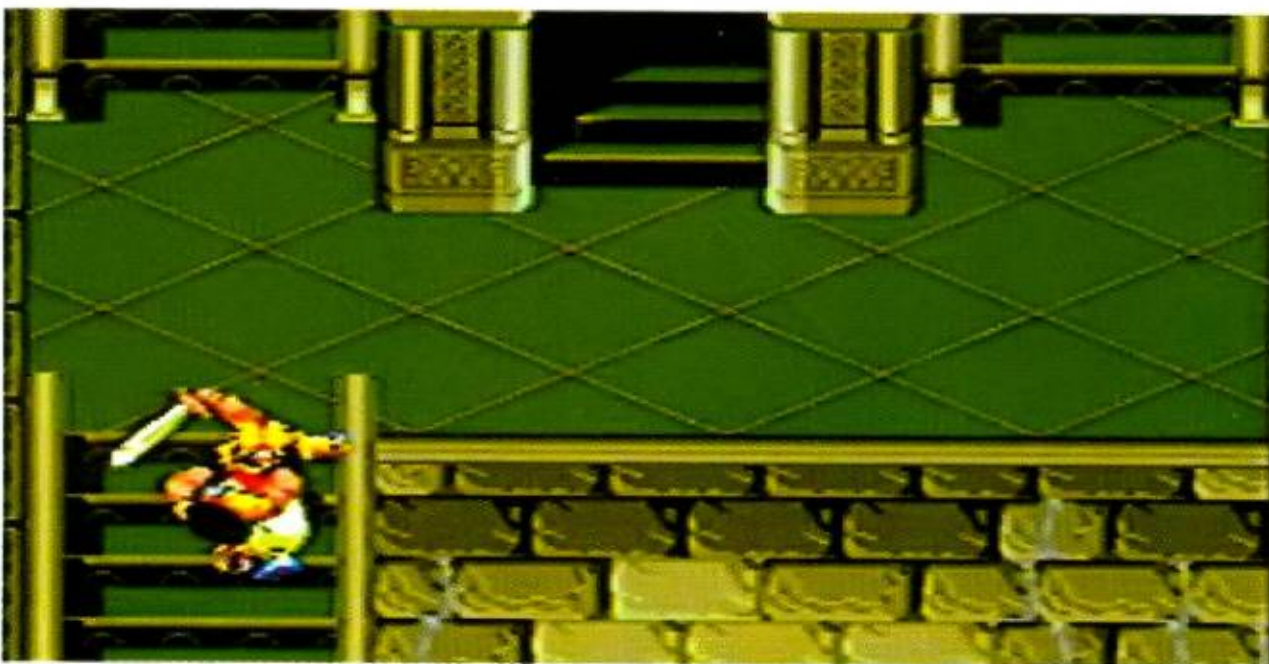
18. Gehe durch die Türe in der Mitte des Raumes, und Ali wird auf dem Sims über den Treppen erscheinen. Hier braucht Ali nun Schatten, um ihn nach drüben zu bringen. Solltest du ihn noch nicht haben, so kannst du ihn durch den Kristall oder die Rüstung des Ritters rufen.



19. Bist du dann hinübergelngt, dann mußt du Dytto über die Wassermonster bei den Spießern herbeirufen, damit er die Flammen, die Ali den Weg versperren, auslöscht. Auf der Lichtung erledigst du dann alle Monster und beschwörst Efreet durch den Feuerschweif, um den Kristall zu zerstören.



20. Wenn die Zombies erscheinen, mußt du eine Bombe auf den grünen Knopf werfen. So wird eine versteckte Sprengladung ausgelöst. So werden alle Zombies erledigt und eine Truhe mit einem Schatten-Ruf darin freigelegt.



21. Beschwöre Schatten und gehe zum ersten Raum zurück, der mit Wasser und Fischen angefüllt ist. Du wirst bemerken, daß das Wasser hinweggetrocknet ist und an dessen Stelle ein grüner Knopf freigelegt wurde.



22. Drücke diesen Knopf und klettere die Stufen hinauf, wo du eine Truhe mit einem roten Schlüssel darin auffinden wirst. Dann gehst du zu der Lichtung mit den Zombies zurück und weiter zu der roten Türe am Ende der Brücke.



23. Gehe in die Burg und entzünde jede Fackel, an der du vorbeikommst. Wenn du den ersten Schalter auf der linken Seite benutzt, dann erscheint ein Schlüssel, der zu der Tür links paßt. Bevor du hineingehst, mußt du jedoch erst den zweiten Hebel links noch bedienen. Dadurch werden alle herumtreibenden Steine in dem Raum in Bewegung gesetzt.



24. Auch in diesem Raum mußt du alle Fackeln entzünden und alle Hebel bedienen. So kann Ali den blockierten Durchgang links benutzen. Dieser Flur führt zu einem Raum, der zu einem Sims außerhalb der Burg führt. Darauf findet Ali eine Truhe mit einem grünen Schlüssel darin.



STORY OF THOR

Player's Guide



25. Nachdem Ali den Schlüssel genommen hat, läßt du ihn in die Spalte bei der Mauer hinabfallen. So kommt er zurück in die Haupthalle mit den vier Hebeln. Die Hebel muß du alle so stellen, daß sie nach außen gerichtet sind. Machst du dies richtig, dann wird der Durchgang in der Mitte geöffnet.



26. Hier findest du eine Truhe mit einem blauen Schlüssel darin. Gehe dann in den Raum mit den umhertreibenden Steinen zurück, überquere sie und öffne dort die blaue Türe mit deinem Schlüssel. Bevor du hineingehst, solltest du Efreet mittels der brennenden Fackel an der Wand beschwören.



27. Im Raum muß du zahlreich auftretende Zauberer erledigen, bevor du weiterkannst. Halte dabei Efreet am Leben, indem du ihn andauernd fütterst. Er kann mit seinen nützlichen Feuerbällen die meisten Kämpfe für dich übernehmen und so deine Gesundheit schonen helfen. Nach diesem Angriff erhält Ali Nahrung und ein Omega-Schwert.



28. Der Durchgang wird sich öffnen, und sobald Ali in dem Raum ist, muß er alle Töpfe auf die Knöpfe stellen. Wenn Ali sich dann auf den dritten Knopf stellt und zum Kristall blickt, muß er auf den Stern feuern, um einen Teleport erscheinen zu lassen, über den er den Raum verlassen kann.



29. Im nächsten Raum ist ein Ausgang auf der linken Seite, der dich zu einem Sims führt, wo du Schatten beschwören kannst. Er sollte sich auf den grünen Knopf stellen und Ali sich auf den anderen. Dadurch werden zwei Truhen herabgelassen. In der einen steckt ein roter Schlüssel, in der anderen ein Juwel.



30. Verlasse diesen Raum oben. Der Durchgang rechter Hand führt dich zu dem außerhalb gelegenen Sims bei der Burg zurück. Hier kannst du dich nach unten fallen lassen und mit dem blauen Schlüssel die Türe öffnen, die Ali bisher nicht durchschreiten konnte.



31. Dieser Durchgang führt dich nach draußen vor die Burg. Hier muß du die Monster, die das Gebiet bewachen, vernichten. Bevor du den Ritter erledigst, solltest du jedoch über dessen Rüstung Schatten herbeirufen. Springe über die Spieße, drücke den grünen Knopf und gehe weiter nach links und dann zurück in die Burg.



32. Ali erscheint nun auf einer höheren Ebene in dem Raum, den er nutzte, um den äußeren Teil der Burg zu betreten. Hier muß du mittels Schatten die Spalte überqueren. Sei aber vorsichtig, da die andere Seite von bombenwerfenden Truppen bewacht wird.



STORY OF THOR

Player's Guide



33. Eine Truhe wird nun auf die untere Ebene herabfallen. Gehe nun aber erst weiter nach links und wieder zur Außenseite der Burg. Nun muß Ali Bogen mittels der Pflanze beschwören und er muß die Tore auffressen. So kommt er zu einem weiteren Teil der Türme.



34. In diesem Abschnitt der Festung findet Ali eine Treppe nach oben vor. Sie ist durch ein Feuer und einen Kristall blockiert. Beschwöre nun Efreet über die Flammen und laß ihn den Kristall zerstören, damit du hindurchgehen und die Treppen hinaufsteigen kannst.



35. An der Spitze der Stufen kommt Ali in einen Raum. Der weitere Weg ist voll von Bösewichtern und einem starken, dir entgegenblasenden Wind. Wenn du Probleme hast, deine Energie nachläßt und dir auch noch Nahrung fehlt, dann ziehe dich besser zurück nach draußen ins Sonnenlicht. Dort kannst du deine Gesundheit wiederherstellen.



36. Nun ist der letzte Kampf nicht mehr weit. Bleibe also besser am Beginn des Weges stehen und lasse Efreet alle Monster, die dich angreifen, wegbrennen. So erhältst du jede Menge Nahrung für dich und die Geister sowie Waffen und Energieherzen.



37. Gehe immer wieder ans Sonnenlicht, bis du dir sicher bist, daß du zum Weitergehen gut genug ausgerüstet bist. Ist es dann soweit, so renne den Weg so weit wie möglich rechts nach oben. So muß sich Ali nicht mit einem einzigen Monster auf seinem Weg befassen.



38. Am oberen Ende des Weges springst du auf den Knopf und gehst dann weiter durch den Durchgang. In dem nun folgenden Raum wird Ali dem Silver Armlet gegenüberstehen. Achte darauf, daß du Efreet bei dir hast, da er so ziemlich deine einzige Chance darstellt.



39. Der Silver Armlet wird alle nur erdenklichen Kreaturen, die Ali auf seinem Wege kennengelernt hat, beschwören, um ihn zu töten. Hast du jedoch genügend Nahrung für Efreet, so wird er alle erledigen. Damit Ali kein Leid wiederfährt, solltest du ihn durch den Raum bewegen und von jeglicher Kampfhandlung zwischen Efreet und den Monstern fernhalten.



40. Sobald du den ersten Ansturm an Monstern erledigt hast, versucht der Silver Armlet es selbst. Behalte die Technik des Ausweichens bei. Efreet ist den Kräften des Silver Armlets und seines grauen Gehilfen sehr gut gewachsen.



STORY OF THOR

Player's Guide



41. Nachdem du Alis große Kräfte gezeigt und den Silver Armlet besiegt hast, wird sich die Türe hinter ihm öffnen, die Ali nun für den Endkampf betreten muß. Auch hier ist es wieder lebenswichtig, daß du Efreet bei dir hast.



42. Nun trifft Ali auf Agito. Diese fürchterliche Kreatur besitzt eine Vielzahl von Armen und Tentakeln. Agito sitzt in einem See aus dreckigem Wasser, und du kannst nur seinen Kopf und seinen Körper sehen.



43. Bevor du jedoch seinen Kopf angreifen kannst, müssen erst alle Tentakel abgeschlagen werden. Die Tentakel kommen auf der linken und rechten Seite aus dem Wasser heraus.



44. Zerstöre mit der Hilfe von Efreet die kleinen Blasen des Bösen, die auf dem Wasser erscheinen, während sich Ali auf das Abschlagen der Tentakel konzentriert.



45. Einige der Blasen verwandeln sich nach ihrer Zerstörung in frische Nahrung. Das sollte Ali und Efreet während des Kampfes am Leben halten, bis sie Agito vernichtet haben.



46. Nachdem Ali alle Tentakel abgeschlagen hat, kann er sich um den überaus häßlichen Kopf Agitos kümmern. Er versucht sich zwar zu wehren, jedoch sind Agitos Bewegungen sehr langsam und plump, so daß man ihm leicht ausweichen kann.



47. Ein Wirbel von Schlägen auf seinen Kopf müßte ihn eigentlich erledigen können. Achte aber auch auf versteckte Tentakel, die erscheinen können, und Flammen aus Agitos Mund. Diese erwischen Ali meist unerwartet, und er verliert dabei jede Menge Energie.



48. Hast du alle versteckten Tentakel vernichtet, dann zerstörst du Agito mit einem schnellen Schlag auf seinen Kopf. So wird Alis Schwester vom Fluch befreit, und der Friede kehrt wieder in die Länder von Oasis ein.



VIRTUA FIGHTER

Endlich ist er da, der Arcade-Klassiker für euer eigenes Wohnzimmer. Jetzt könnt ihr euch den Weg in die Spielhalle sparen, diese Version beinhaltet alle Charaktere und alle Moves.

Akira



1. Verwende Akiras Hachimon Kaiden (drücke zweimal B) und seinen Kansui Tai (drücke B, dann C) nacheinander, um eine tödliche Kombination aus einem Doppelschlag, einem hohen Kick und einem Body Punch auszulösen.



2. Um deinen Gegner schnell aufs Kreuz zu legen, verwendest du den Rimon Chouchuu (vorwärts, vorwärts und einmal B drücken), einen ebenso effektiven wie einfachen Schulterangriff.



3. Akiras Doppelkick, der Renchan Tai (vorwärts, vorwärts und zweimal C), ist wahrscheinlich sein kraftvollster und verheerendster Move. Benutze diesen Move hauptsächlich als Gegenattacke, da sie von deinem Kontrahenten leicht erkannt wird.



4. Der Fujintai (drücke oben und C auf dem Weg nach unten) ist Akiras beste Riesensprung-Attacke, gegen die man kaum etwas ausrichten kann.

Pai



1. Renkan Tenshin Kyaku (drücke gleichzeitig A + C) ist Pais sehr schneller Roundhouse-Kick, der zusammen mit einer ihrer drei Tretattacken eine sehr effektive Combo ergibt.



2. Enshuu Raigeki (oben und B drücken) ist Pais leichteste und spektakulärste Tretattacke, die man immer einsetzt, wenn der Gegner auf dem Boden liegt. Man läßt ihm einen Rai'inshouda (Joypad diagonal nach unten drücken, vorwärts, dann B) folgen.



3. Wenn du nahe am Gegner dran bist, kann Pai einen schnellen Move namens Senpue Enjin (weg, vorwärts und B) vollführen, dem dann auch eine beliebige Tritttacke folgen darf.



4. Soukensenpuutai (drücke B, B, dann C) ist ein klassischer Doppelschlag, gefolgt von einem Kick. Diese machtvolle Combo eignet sich hervorragend als K.O.-Finishing Move.



VIRTUA FIGHTER

Lau



1. Benutze Laus Shakashou (drücke auf dem Joypad diagonal nach unten und vorwärts, dann drückst du B) und Renshou (drücke zweimal B), um eine kraftvolle Punch-Kick-Combo auszulösen.



2. Wenn du nahe am Gegner bist, verwendest du Laus Wurf (drücke A + B gleichzeitig), um ihn aufs Kreuz zu legen. Anschließend trittst du den Kontrahenten mit einem Kosoun Raishuu (oben und B).



3. Toukuu Fujinkyaku (drücke B) wird ausgeführt, bevor du landest. Dieser doppelfüßige Kick erledigt jeden geschwächten Gegner.



4. Laus beste Kombination ist eindeutig sein Renkan Tenshin Soukyaku (dreimal B, dann unten und C drücken), der dem Gegner massenweise Energie entzieht.

Wolf



1. Wolfs Giant Swing (rotiere das Joypad weg, diagonal weg, unten, diagonal vorwärts und vorwärts, dann B drücken) ist wahrscheinlich der schwierigste Move im ganzen Spiel, aber er sieht auch am besten aus!



2. Körperwürfe sind Wolfs Spezialität, der German Suplex (drücke B + A gleichzeitig, während du direkt hinter dem Gegner stehst) stellt einen weiteren klassischen Move dar, den man ausprobieren sollte.



3. Ein weiterer, schwierig auszuführender Wurf-Klassiker von Wolf ist der Double Arm Suplex (drücke das Joypad diagonal weg, unten und drücke anschließend A + B + C gleichzeitig). Man sollte diesem Move eine von Wolfs Tritttackten folgen lassen, dann gewinnt man den Kampf auf jeden Fall.



4. Verbinde Wolfs Wurftechnik mit seiner Schlagkraft. Verwende beispielsweise seinen Jab and Straight (zweimal B drücken), gefolgt von einem Body Slam (vorwärts, dann B drücken), um den Kontrahenten zu erledigen.



VIRTUA FIGHTER

Jeffry



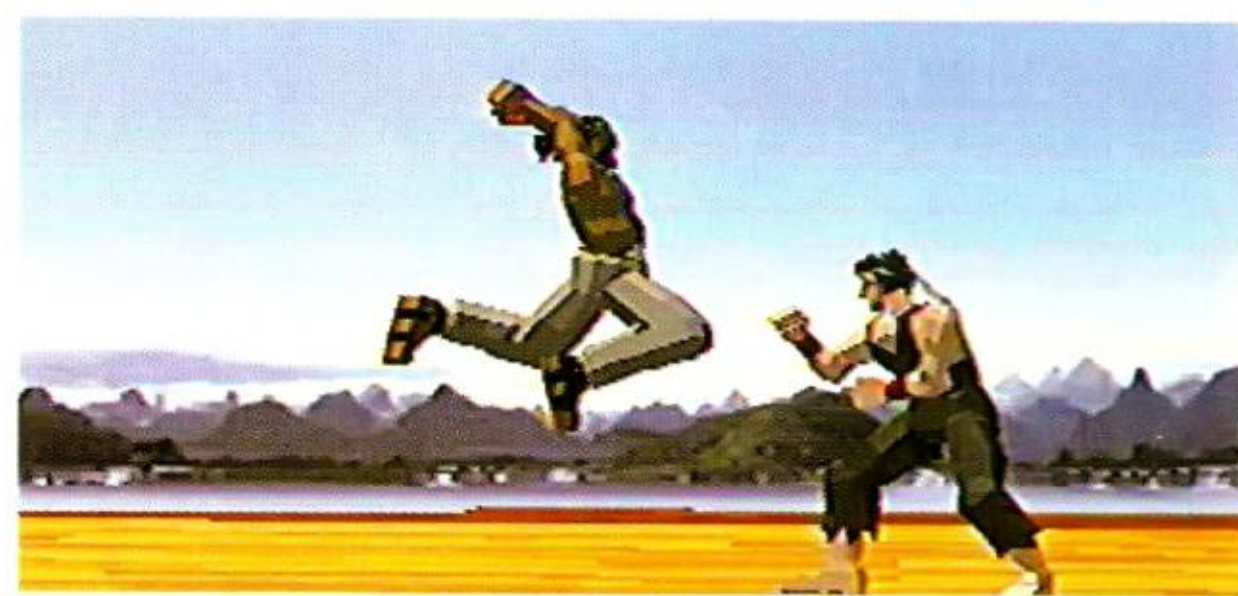
1. Jeffrys Power Slams (vorwärts und B drücken) sind einfach zu erlernen und eignen sich vorzüglich dazu, den Gegner vor einer wilden Tritttacke niederzuwerfen.



2. Der Machine Gun Knee Lift (unten, vorwärts, dann C) gibt deinem Gegner das schlimmste Kopfweh, das er jemals hatte. Lasse einen Flying Body Kick (oben und B drücken) folgen, damit er sich wünscht, nie geboren worden zu sein.



3. Jeffrys andere schwere Tritttacke ist der Raiden Drop (oben halten und B drücken). Er hält sich lange in der Luft, gehe also sicher, daß der Gegner inzwischen nicht wieder auf die Beine kommt und sich wehrt.



4. Die effektivste Sprungattacke ist der Rising Sun Hammer (halte vorwärts und drücke B auf dem Weg nach unten). Auch hier mußt du dich vor einem Gegenangriff hüten.

Kage



1. Katana Gasumi (drücke A + B + C gleichzeitig) ist ein großartiger Body Slam, der leicht auszuführen ist und sich nach einer Reihe von Resshous (drücke zweimal B) besonders gut macht.



2. Kage hat im Ryuuei Kyaku (vorwärts, vorwärts und dann C) einen netten Move, um den Kontrahenten stolpern zu lassen. Der Gegner verliert das Gleichgewicht und wird so verletzlicher.



3. Koenraku (weg und dann B drücken) ist ein großartiger Wurf, leicht und effektiv. Lasse eine Reihe von Kicks folgen, wenn sich dein Gegner auf dem Weg zum Boden befindet.



4. Ein weiterer kraftvoller Move aus Kages Repertoire ist der Kagegasumi (weg, vorwärts und B drücken) - ideal, um den Gegner aus dem Ring zu befördern, ohne selbst zu stürzen.



VIRTUA FIGHTER

Sarah



1. Gegen die Rising Knee-Combo kann man sich nur schwer verteidigen (drücke B, B, B und C). In Kombination mit einem Jumping Knee Stomp (oben und B drücken) kann man beim Gegner eine Menge Schaden anrichten.



2. Sarahs Back Drop (drücke B + A gleichzeitig) schwächt deinen Gegner und gibt ihr die Möglichkeit, ihre andere Trittattacke, den Hi-Jump Knee (oben halten und B drücken), auszuführen.



3. Wenn dein Gegner gerade mal nicht aufpaßt, kannst du ihn mit einer Schlagattacke, Tritten (drücke erst B, dann C) und Sarahs berühmtem Neck Breaker (vorwärts, vorwärts, dann B) zu Boden schicken.



4. Ihr Illusion Kick (halte das Joypad diagonal vorwärts, unten, dann drückst du zweimal C) kann ebenfalls gut mit ihren Schlägen und Tritten kombiniert werden, da sie bei dieser Geschwindigkeit unbesiegt zu sein scheint.

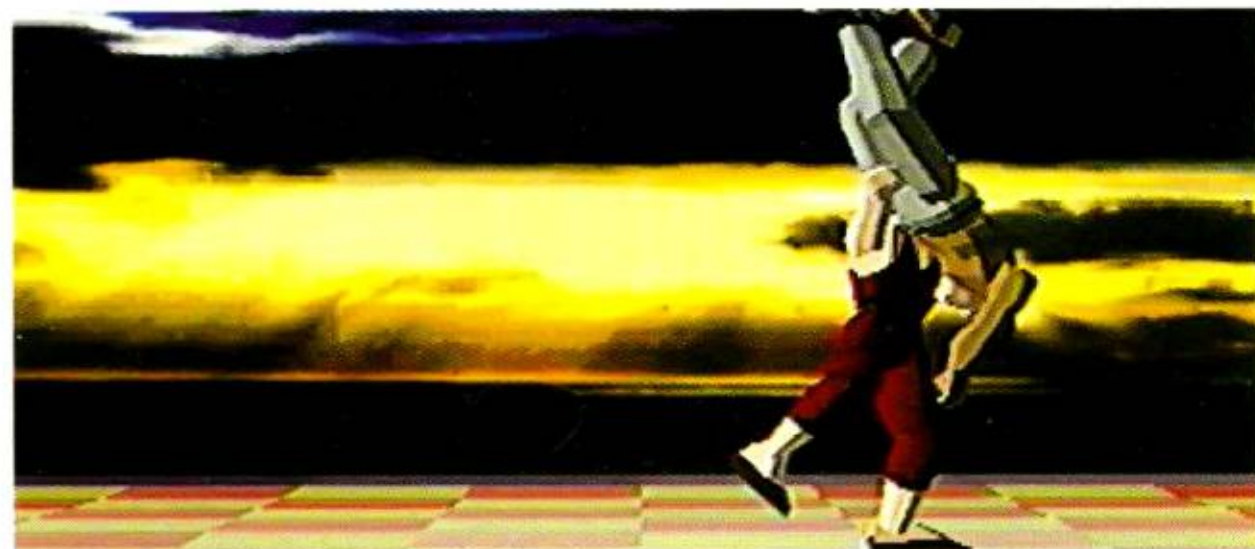
Jacky



1. Kombiniere Jackys Spinning Arm Kick (weg, dann B und anschließend C drücken) mit seinem Elbow Spinning Kick (vorwärts und dann B und anschließend C drücken), da die Joypad-Richtungen für beide Moves sehr ähnlich sind und sich leicht miteinander verbinden lassen.



2. Schlage das Gesicht deines Gegners in den Boden mit Jackys Face Crusher (drücke gleichzeitig B + A, wenn du direkt hinter dem anderen Kämpfer stehst) und lasse einen Jumping Knee Stomp folgen (oben und B).



3. Die Northern Light Bomb (drücke gleichzeitig B + A), ein Körperwurf, bewegt sich auf demselben Niveau wie die klassischen Würfe von Wolf. Setze diesen Move nach einer Stoßattacke (drücke zweimal B) ein.



4. Jacky hat drei Spinning Moves: der Spinning Back Knuckle (weg, dann B drücken) wird langsam aber sicher die Energie des Gegners in den Keller sausen lassen. Wenn man ihn mit dem Somersault Kick (drücke das Joypad diagonal weg und oben und drücke dann C) ergänzt, gibt das Jacky zusätzlichen Pep.



DAYTONA

Schnappe dir dein Polygon-Auto und rase durch drei Levels voll mit atemberaubender Action und unglaublichen Unfällen. Gewinnst du die Kontrolle über die immense Geschwindigkeit oder wirst du zum wimmernden Beifahrer deklassiert?

Beginner Track



1. Die Royal-Gerade ist der Teil, in dem du das Gaspedal voll durchtreten und deine Position leicht verbessern kannst, ohne Angst vor irgendwelchen Unfällen haben zu müssen.



2. Am Ende der Haupttribüne folgt die schwierigste Kurve des Kurses. Hier solltest du, sobald du die Wand mit Sonic (im Mirror-Modus) darauf erblickst, ein wenig vom Gas gehen.



3. Der Slot-Machine-Bogen stellt eine Brücke dar, auf der ein Glücksspielautomat angebracht ist. Hältst du davor an und drückst für jede einzelne Walze den X-Knopf, so kannst du diese anhalten. Bei drei Siebenern erhältst du sogar eine Zeitgutschrift.



4. Die Roulette-Kurve ist zwar nicht so eng wie die bei Sonic, Vorsicht ist aber auch hier angebracht. Hier solltest du das große, sich drehende Roulette-Rad als Markierung nehmen (im Mirror-Modus), an der du abbremsen mußt.



5. Hast du an deinem Wagen zuviel Schaden genommen, dann solltest du am besten in die Boxen bei der Haupttribüne fahren. Nach einer Reparatur läuft der Wagen wieder besser und ist auch leichter zu kontrollieren.



6. Die Standardeinstellung für den Sichtwinkel ist wohl die beste fürs ganze Rennen. Hier kannst du am besten überblicken, was schon weit vor dir passiert. Bist du aber auf den Geraden, dann wird das Fahren aus der Perspektive Nr. 1 zu einem atemberaubenden Erlebnis.



7. Der Abschnitt mit der Haupttribüne ist zum Überholen ebenfalls sehr gut geeignet. Außerdem peitscht dies das Publikum noch mehr an. Bremse aber rechtzeitig ab, da danach wieder die scharfe Kurve kommt.



8. Der Mirror-Modus macht diesen Kurs zwar auch nicht schwerer. Wenn du die Strecke jedoch von der anderen Seite herfährst, lernst du wesentlich mehr über den Aufbau des Kurses.



DAYTONA

Advanced



1. Die Stego-Biegung bringt deinen Wagen auf ungeahnte Geschwindigkeit. Die folgende Kurve bei dem Drachenskelett zwingt dich jedoch, immens abzubremsen.



2. Die Jura-Ruinen erstrecken sich dann entlang der längsten Geraden des Kurses. Eine gute Stelle zum Überholen. Achte aber im Mirror-Modus auf die nachfolgende Kurve. Hier muß du wieder hart bremsen, damit du nicht in die Banden knallst.



3. Die Tricera-Road ist bei den Boxen angesiedelt. Wenn du hier nicht vorsichtig agierst, dann wirst du an die Banden fahren, dein Auto wird gebremst und das Steuern wird schwerer.



4. Der Tyranno-Tunnel ist ziemlich lang und enthält eine recht unangenehme Kurve. Dadurch wird das Überholen recht schwierig, denn ein kleiner Stoß kann dein Fahrzeug schon in die Wand des Tunnels schleudern.



5. Die Brachio-Kurve kannst du mit Vollgas fahren, da sie sehr langgezogen ist. Du findest sie direkt nach der langen Geraden am Archelon-See.



6. Den Schwanz des Brontosaurus kannst du als Markierung für die sofort folgende Stego-Biegung und die äußerst scharfe Kurve danach nehmen.



7. Bei diesem Kurs solltest du den zweiten Sichtwinkel für deine Fahrt wählen. Hier gibt es nämlich jede Menge gegnerische Fahrzeuge, an denen du dich vorbeizwängen mußst.



8. Achte auf die Pylonen, die sehr häufig auf diesem Kurs auftreten, vor allen Dingen um das Drachenskelett und die Ptera Powerstation herum. Fährst du hier mit mehreren anderen Fahrzeugen, so halte dich besser ein wenig zurück.



DAYTONA

Expert



1. Die Kurve am Mond-Leuchtturm ist vermutlich die schärfste auf dem ganzen Kurs. Hier mußt du schon früh abbremsen, um schwere Schäden am Auto zu vermeiden.



2. Die Starlight-Brücke ist das einzige anständige Stück Straße, auf dem es möglich ist zu überholen, ohne dabei das Fahrzeug komplett zu demolieren.



3. Die Gegend um den Sirius-Wolkenkratzer und die Cassiopeia-Stadt ist angenehm gerade und hat nur leichte Biegungen. Wenn du hier vorsichtig vorgehst, so kannst du trotz der häufig auftretenden Pylonen deine Position verbessern.



4. Bei der Statue von Jeffrey aus Virtua Fighter solltest du ruhig mal anhalten. Wenn du nun kontinuierlich den X-Knopf drückst, so wird er in 32 Animationsphasen für dich tanzen.



5. Solltest du irgendwann einmal von der Strecke rutschen, so kannst du sofort wieder auf die Fahrbahn teleportiert werden, wenn du Start drückst. Gehe aber auch sofort wieder aufs Gas, da du mit 0 km/h beginnen wirst.



6. Versuche, dir markante Punkte an der Strecke zu merken. Das Space Shuttle und das Segelschiff z. B., um genau zu wissen, wann man bremsen und wann Gas geben muß.



7. Nur unter Benutzung des dritten Sichtwinkels (Standard-Verfolgungssicht) kannst du hier ohne Unfall fahren. Nur nach viel Übung kannst du die beiden Cockpit-Ansichten richtig verwenden, da man dort unglaublich schnell reagieren muß.



8. Um einen einwandfreien Start hinzulegen, mußt du während des Countdowns das Gaspedal so halten, daß der Zeiger zwischen Orange und Rot liegt. Erst wenn du dann ca. 30 mph erreicht hast, solltest du auf Vollgas gehen.



Laßt uns fortfahren mit dem Abenteuer: über die Schleimberge, die Nasenhöhlen und den Eiterpalast. Wenn unser grüner Hauptdarsteller den Boogermeister trifft, geht's weiter in einen stinkigen, rotzigen, eitergeladenen Showdown.

Schleimberge



1. Boogerman muß dem Weg rechts und nach oben folgen, die ersten Müllhaufen enthalten nichts von Interesse und werden von Goblins bewacht. Halte dich also hier nicht lange auf.



2. Benutze die Rotzpoline am Ende des Wegs, um auf die Bäume zu springen, die aus dem Berg hervorwachsen. Dies ist der einzige Weg, auf dem du die Spalten in der Straße überqueren kannst. Achte jedoch auf die Wachen, die normalerweise in diesen Abschnitten patrouillieren.



3. Um in den Abwasserkanal zu gelangen, rennst du unter das Klo, um zur beweglichen Plattform zu gelangen. Springe nicht auf diese Plattform, sondern hart nach links weg vom Weg. Dann solltest du auf der Toilette landen und dabei den Klo-Goblin platschen, der sie bewacht.



4. Im Abwasserkanal läufst du nach links, um die Goodies aus den Müllhaufen einzusammeln. Dann gehst du nach rechts zurück, um den Rest einzusammeln. Halte dich im Kanal weiter rechts und benutze die Kletterpflanzen als Wegweiser zur Ausgangstoilette. Die letzte schleimige Kletterpflanze ist direkt über der Toilette.



5. Zurück auf dem Berg muß Boogerman das Rotzpolin benutzen, um das Out-Haus zu erreichen. Es befindet sich direkt über der Kanaltoilette. Nach dem Out-Haus wartet ein fieser Riese auf Boogerman, aber mit einem kurzen Furzgruß wird man ihn mit Leichtigkeit los.



6. Gehe weiter aufwärts, aber gehe den Spalten in der Brücke und den dort postierten Goblin-Wachen aus dem Weg. Nach ein paar Sprüngen auf den Rotzpolinen sollte Boogerman trocken zu Hause ankommen und in den ersten Abschnitt der Nasenhöhlen gelangen.



1. In diesem Level gibt es eine Menge Goodies. Benutze das Chili, um dich zu stärken, und sammle die Capes, die auf den höheren Vorsprüngen liegen. Vermeide den Kontakt mit den Minengoblins, die diese Goodies bewachen, da die Spitzen ihrer Pickel sich nicht mit Boogermans Hinterteil vertragen.



2. Verwende den großen Stein, um den Windtunnel zu verstopfen, der sich kurz nach der zweiten Geysir-Plattform befindet. Nachdem er den Tunnel verstopft hat, wird Boogerman das Out-Haus auf dem darüberliegenden Vorsprung finden.

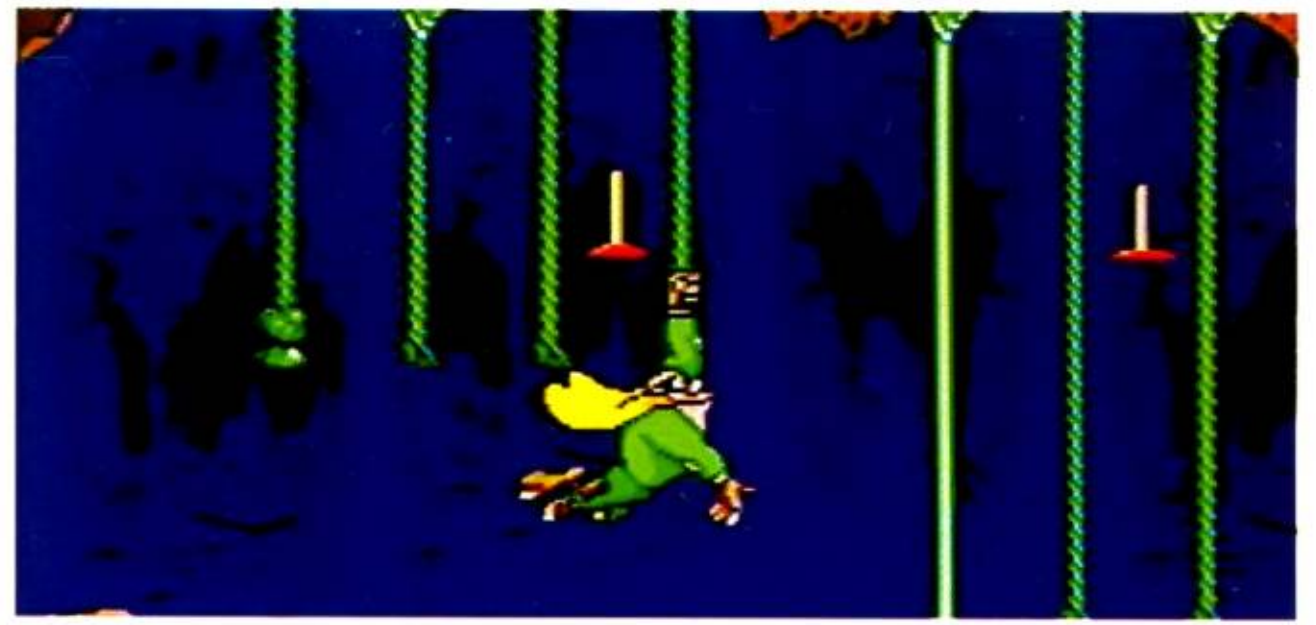


BOOGERMAN

Player's Guide



3. Boogerman kann die Felsbrocken, die die Höhle zu den Kanälen verstopfen, mit einem Superrülpser freiräumen. Wenn er einmal in den Kanälen angelangt ist, gibt es dort massenweise Goodies einzusammeln, und eine Exit-Toilette befindet sich unten links.



4. Es gibt zwei Routen zum Ausgang. Bei der oberen begegnet Boogerman einer Reihe von Kletterpflanzen, zwischen denen sich zahlreiche Goodies befinden. Die untere Route führt ihn durch eine Reihe von Tunnels, die mit Boogermans Hinterteil aufgesprengt werden müssen.



1. Zurück in den Bergen, sammelt Boogerman eine Reihe von Saugern über den Finger-Vorsprüngen ein und führt dann seine Reise fort, indem er die Müllhaufen auf dem Weg durchwühlt.



2. Wieder muß unser Held von den Rotzpolinen Gebrauch machen, die sich in den Bäumen befinden, damit man höhere Vorsprünge erreichen kann. Einige dieser Vorsprünge teilen sich in zwei verschiedene Routen auf, die beide auf Extra-Goodies hin untersucht werden sollten.



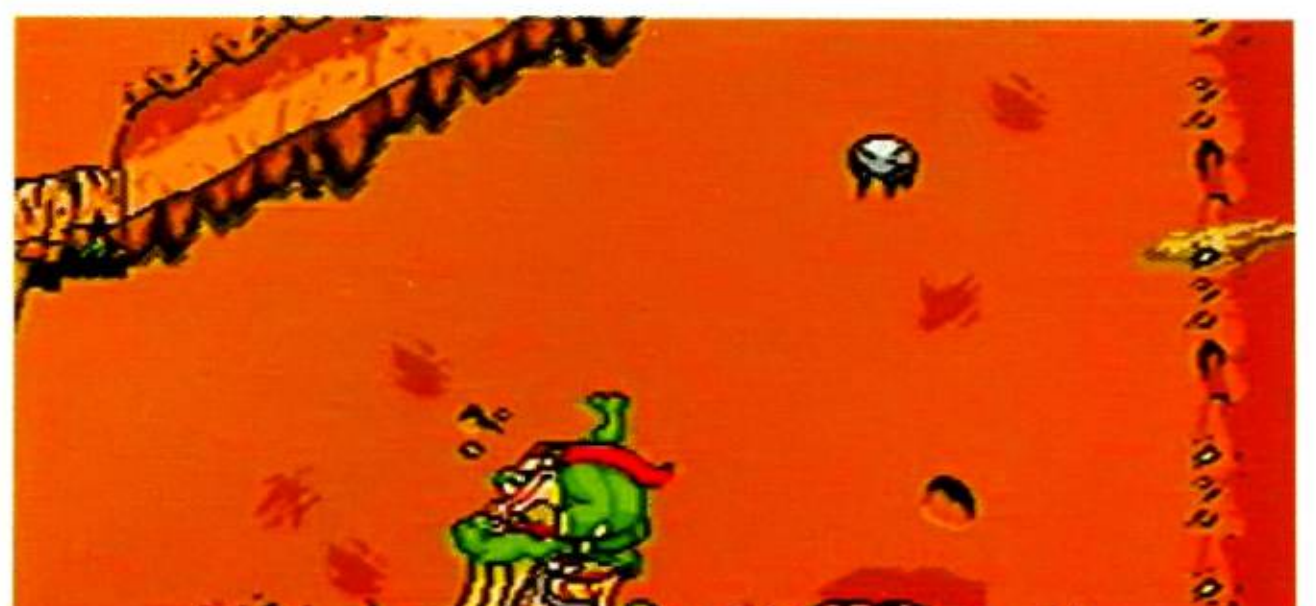
3. Wenn Boogerman die beweglichen Plattformen erreicht, kann er sich auf einen darunter gelegenen Vorsprung fallen lassen und dort den Müll nach Extra-Goodies durchsuchen. Kurz nach diesen Plattformen wird Boogerman auf ein Out-Haus stoßen.



4. Der Felsblock kann benutzt werden, um den Riesen plattzuwalzen, der auf diesem Abschnitt des Weges patrouilliert. Dann verwendest du das Rotzpolin, um auf den höheren Vorsprung zu gelangen, auf dem der Hauptdarsteller seine geliebte Milch genießen kann.



5. Nach den schleimigen Kletterpflanzen wird Boogerman den Kanal finden, der ein paar Extra-Goodies und einen einfachen Ausgang enthält. Ein Troll bewacht die Ausgangstoilette auf dem Berg, er kann aber leicht erledigt werden.



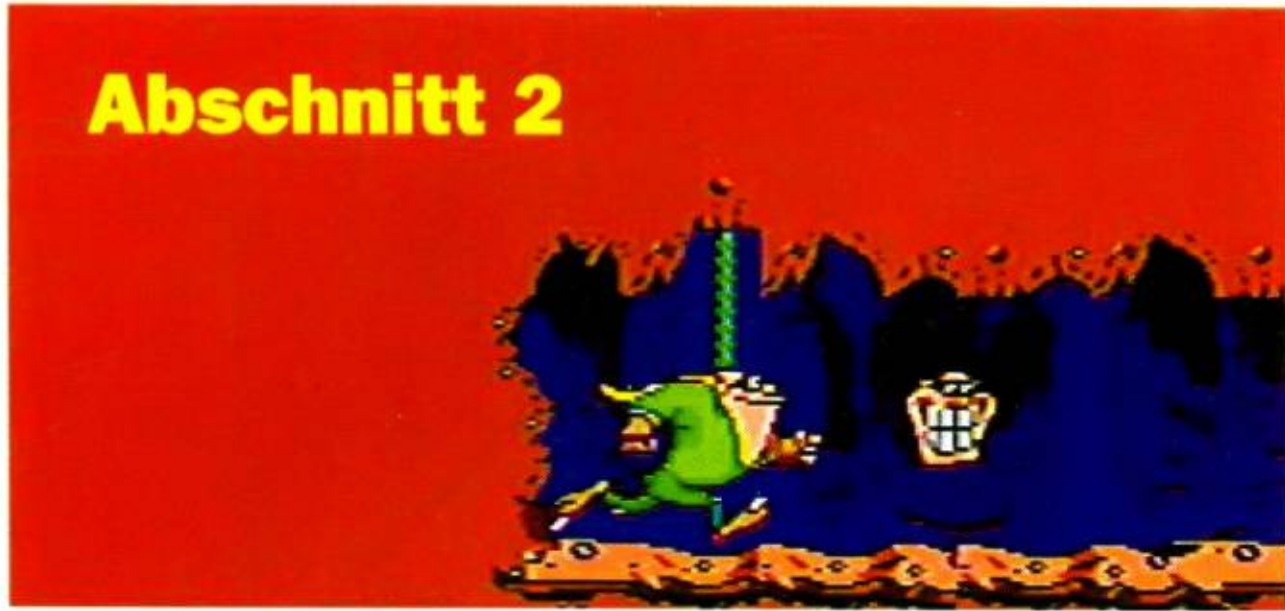
6. Es ist einfach, auf den Berggipfel mit dem versteckten Extra-Leben zu gelangen. Ein Sprung vom Rotzpolin und eine Ladung Chili, die in einer Wolke schwebend gefunden wird, gibt Boogerman genug Energie, es zu greifen.



BOOGERMAN

Nasenhöhlen

Abschnitt 2



1. Im zweiten Tunnel kann Boogerman in einen Geheimraum hineinkriechen. Dort gibt's ein Extra-Leben und mehrere Minen-Goblins, die er erledigen muß. Um in die Höhle zurückzukehren, muß unser Held eine herabhängende Schleimpflanze hochklettern.



2. In der Decke des Raums mit dem Felsbrocken gibt es ein Versteck mit Extra-Leben. Zuerst muß sich Boogerman das Chili besorgen, das sich ein Stück weiter auf dem Weg befindet, dann zurückkehren und in die Ecke der Decke fliegen. Es ist eine falsche Wand, und dahinter befinden sich zwei Extra-Leben.



3. Neben der langen Schleimpflanze findet Boogerman beim ersten Vorsprung links einen Geheimtunnel, der von Felsbrocken blockiert wird. Mit einem flotten Rülpsen läßt sich die Höhle öffnen; darin findet man eine Büchse Bohnen und ein Extra-Leben. Im Tunnel gibt es außerdem einen weiteren Vorsprung, auf den sich Boogerman fallen lassen kann, um noch ein Extra-Leben einzusammeln.

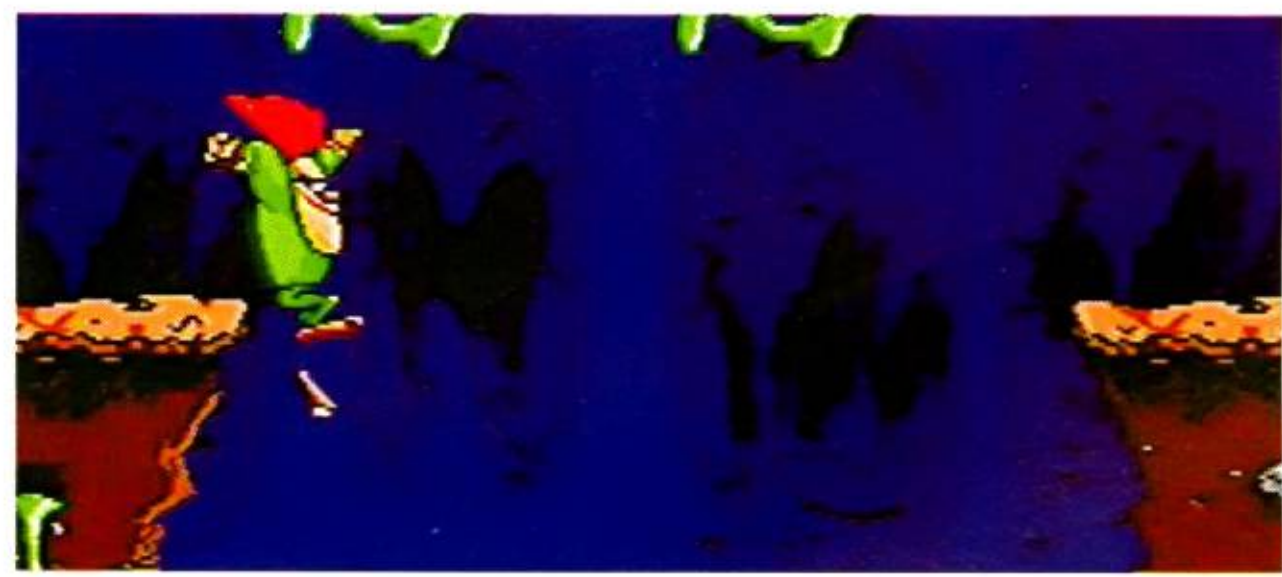


4. Nachdem er alle Extra-Leben eingesammelt hat, stolpert Boogerman über eine Abwassertoilette. Sobald unser Held diesen Platz heimgesucht hat, muß er sich über die Pflanzen und Brücken zum Ausgang weiterarbeiten, um zum großen Showdown mit Deodar-Ant zu gelangen.

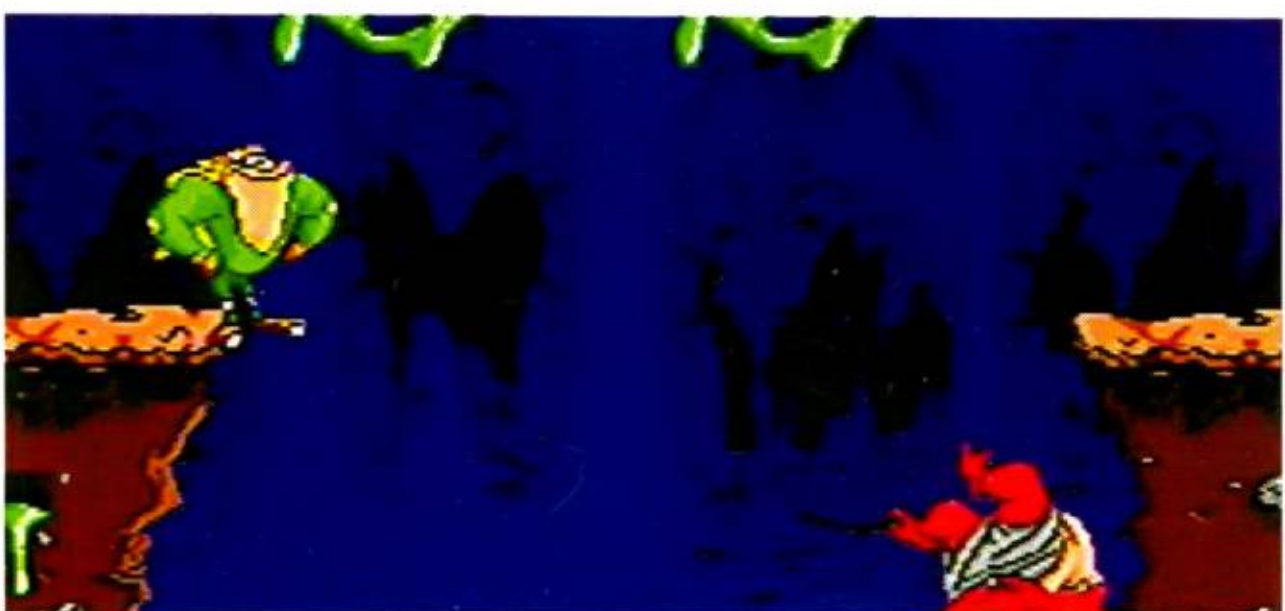
Deodar-Ant



1. Dieser Boss verfügt über drei Killer-Moves. Der erste ist seine Ant-ihistamin-Spray-Attacke, der zweite der tödliche Ameisensäure-Angriff und schließlich die Ant-tenae-Attacke, die einem die Gedärme durcheinanderbringt.



2. Sowohl die Ant-ihistamin- und die Ant-tenae-Attacke finden unmittelbar über dem Boden statt, und Boogerman kann ihnen entkommen, indem er auf den Vorsprung hüpf. Während der Säure-Attacke wirft Deodar-Ant drei Pillen - eine hoch, eine tief und eine mittelhoch. Wenn Boogerman also auf dem Vorsprung steht, muß er nur über eine Pille drüberhüpfen.



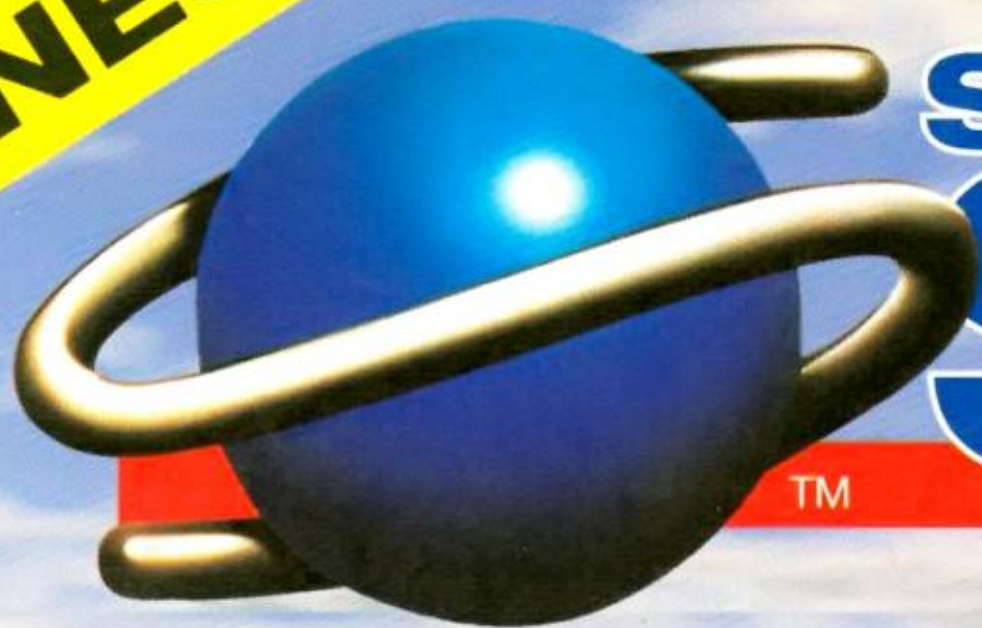
3. Am besten ist es, wenn man am Rand des Vorsprungs steht und Rotz auf den Boss schleudert. Wenn Deodar-Ant jedoch getroffen wird, gräbt sie sich in den Boden, wobei sechs Felsblöcke von der Decke herabfallen.



4. Um den Felsbrocken aus dem Weg zu gehen, stellst du dich unter den Vorsprung, sei aber bereit, aus deinem Versteck herauszurennen, da einige der Steine nützliche Items freilegen. Nach ca. 16 Treffern beißt die Deodar-Ant ins Gras, und für Boogerman ist der Weg frei zum Eiterpalast.



NEU



SEGA

Beilage **SEGA** Magazin

SATURN MAGAZIN

2. Ausgabe
September '95

BRANDHEISSE BILDER!



**DIE GEHEIM-
PROJEKTE VON
AM2 & CO!**

Virtua Soccer
Sega Rally
Cool Riders u.v.a.

EINFACH GENIAL!

VIRTUA FIGHTER REMIX
Die Grafiksensation!

FIFA SOCCER '96
EA-Klassiker für 32-Bit!

PANZER DRAGOON

Das beeindruckendste 3D-Spiel aller Zeiten im Test!



**CYBER
SPEEDWAY**
Futuristische
Multiplayer-
Rennspielhatz!



SHINOBI

Der
Nachfolger
des Kultspiels!

COMPUTEC
VERLAG

MEGA FUN hat die Schocker für Zocker!



Zockerregel 10: Ist der Zocker voll schockiert - ist das besser als wenn er friert! (Dialekt!)

MEGA FUN - Jeden Monat den Überblick über alle Konsolen und Handhelds + + + Interessante Specials & News zu kommenden Top-Hits + + + Ausführliche Tests + + +

Wieder mit Tips&Tricks zum Herausnehmen und Sammeln.



Das unabhängige Videospielemagazin für konkurrenzlose DM 5,80

Aktuelle Ausgabe jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!



AUF INS PARADIES!

Hattet ihr auch schon das Vergnügen, geniale Videospiele wie Virtua Fighter und Daytona USA zocken zu dürfen? Noch nicht? Dann solltet ihr das aber schleunigst nachholen, denn in Zukunft dürfen wir uns auf noch viel bessere Games freuen! Aktuelle Previews zu Virtua Fighter Remix, FIFA Soccer '96 oder Shinobi, unser Geheimreport über Sega Rally, Shining Wisdom oder Legend of Thor und ein Riesentest zu Panzer Dragoon dürften auch den letzten Kritiker überzeugen! Übrigens, aufgrund der tollen

Resonanz haben wir uns entschlossen, das Saturn Magazin von nun an monatlich beizulegen. Viel Spaß!

Hans Ippisch

Hans Ippisch, Leitender Redakteur

SPECIALS



Welche Hits macht Yu Suzuki gerade?

DIE GEHEIMPROJEKTE94
Was kommt für Saturn?

NEWS



Der Daytona USA-Nachfolger Sega Rally!

CLOCKWORK KNIGHT II5
Noch mehr 3D-Effekte!

COOL RIDERS5
Toller Racing-Spaß!

LUNAR4
Geniales Action-Adventure!

LEGEND OF THOR4
Story of Thor für 32 Bit!

SEGA RALLY4
Der Daytona USA-Nachfolger!

SHINING WISDOM4
Shining Force für 32 Bit!

VIRTUA FIGHTER II5
Noch bessere Grafik!

VIRTUA SOCCER5
Die Arcade-Umsetzung!

Die Verkaufscharts



Daytona USA fährt ganz klar auf die Pole Position der Verkaufscharts.

1. (2)	Daytona USA	90%	2
2. (1)	Virtua Fighter	87%	2
3. (3)	Int. Victory Goal	85%	2
4. (4)	Clockwork Knight	75%	2

Die Redaktionshits



Panzer Dragoon erobert die Herzen der Redaktionsfreaks im Sturm!

1. (Neu)	Panzer Dragoon	91%	1
2. (2)	Virtua Fighter	88%	2
3. (1)	Daytona USA	90%	2
4. (3)	Int. Victory Goal	85%	2

PREVIEWS



Spektakuläre Screenshots zu Virtua Fighter Remix!

CYBER SPEEDWAY10
Futuristische Rennspielaction!

FIFA SOCCER '9608
Electronic Arts' Soccer-Hit!

SHINOBI09
Rückkehr einer Legende!

VIRTUA FIGHTER REMIX06
Geniales Update!

REVIEWS



Das bislang schönste Saturn-Spiel!

PANZER DRAGOON12
Der Megahammer!

Mach mit!

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

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

DIE SATURN GEHEIMPROJEKTE

Seit der Sega Saturn in Japan, Amerika und nun auch in Europa millionenfach über die Ladentheke wandert, herrscht in den Entwicklungslabors hektische Betriebsamkeit. Wir haben für euch die geheimsten Software-Projekte ausfindig gemacht!

Wer sich mit den bisherigen 3D-Krachern nicht so recht anfreunden konnte und mehr auf anspruchsvolle Action-Adventure und Strategiespiele im Stil von Landstalker, Shining Force & Co. steht, darf sich besonders freuen, denn in Japan wird emsig an den Fortsetzungen von bekannten 16 Bit-Klassikern gearbeitet. Daß natürlich auch einige knackige Automatenumsetzungen in Vorbereitung sind, ist klar. Insgesamt gesehen ist das Softwareangebot ausgesprochen vielfältig und läßt auf eine ganze Hand voller Superhits hoffen. Folgt uns nun auf unserem Trip durch die Programmiererbüros!

Strategie, Adventure & Co.

Story of Thor wurde dank seiner brillanten Grafik innerhalb kürzester Zeit zu dem Verkaufsseller überhaupt, und nun bastelt man gerade an Legend of Thor, dem spielerisch und grafisch nochmal deutlich verbesserten Saturn-Nachfolger. Hauptkennzeichen der 32 Bit-Version sind aufwendig gerenderte Zwischensequenzen, welche das Medium CD optimal ausnutzen.



Der Shining Force-Nachfolger Shining Wisdom wird ein reinrassiges Action-Adventure.

Ebenfalls um die Fortsetzung eines 16 Bit-Klassikers handelt es sich bei Shining Wisdom, das auf der legendären Shining Force-Reihe basiert. Hier beschränkte man sich jedoch nicht nur auf kosmetische Korrekturen, sondern unterzog auch das Spieldesign einer Überarbeitung. Die Strategiesequenzen sind nun komplett entfallen, so daß es sich nun um ein reines Action-Adventure handelt. Welche Abenteuer der Held Mars mit

Wer sich mit den bisherigen 3D-Krachern nicht so recht anfreunden konnte und vielmehr auf anspruchsvolle Action-Adventures im Stil von Landstalker, Shining Force & Co. steht, darf sich besonders freuen, denn in Japan wird emsig an den Fortsetzungen von bekannten 16 Bit-Klassikern gearbeitet.

seinen neu erworbenen Verwandlungskünsten in Odegan erleben wird, werden wir wohl nicht vor 1996 erfahren.

Eines der meistverkauften Import-Spiele überhaupt dürfte Lunar the Silverstar für das Mega CD sein, das aufgrund seines komplexen Spieldesigns für wochenlange Unterhaltung garantierte. Ob der Saturn-Nachfolger, der derzeit noch den schlichten Titel Lunar trägt, offiziell in Deutsch-



Freunde niedlicher Miniaturgrafiken kommen beim Lunar-Nachfolger auf ihre Kosten.

land erscheinen wird, läßt sich noch nicht absehen, die ersten Screenshots sehen auf alle Fälle schon einmal sehr ansprechend aus.

Rasanz & Action!

Daß AM2 und AM3 in den Saturn-Plänen eine ganz gewichtige Stellung einnehmen, ist allgemein bekannt. Daß jedoch speziell für die Saturn-Versionen ihrer Automatenhits die Entwick-

lungsabteilung um fast 100 Leute aufgestockt wurde, klingt dann doch ziemlich sensationell. Entsprechend ergiebig ist dafür auch ihr Softwareausstoß. Die beiden prominentesten Titel sind derzeit zweifellos Sega Rally und Virtua Fighter II. Bei ersterem handelt es sich um einen Nachfolger von Daytona USA, bei dem man hauptsächlich über Stock und Stein düst und in schlammigen Kurven tolle Drifts erleben darf. Nun kann man aber



Legend of Thor, der Nachfolger von Story of Thor, bietet massenweise aufwendige FMV-Sequenzen.



Sega-Entwicklungsdirektor Yu Suzuki kümmert sich um die Programmierer von AM2 und AM3, welche augenblicklich an Sega Rally und Virtua Fighter 2 arbeiten.

Für Sega Rally wurde die 3D-Engine von Daytona gewaltig überarbeitet. Mehr Details und durchsichtige Scheiben sind das Ergebnis.

nicht nur mehr Details wie winkende Zuschauer am Straßenrand bewundern, sondern muß auch eine lange Strecke bis zum Ziel durchhalten, während man bei Daytona noch einzelne Runden drehte. Virtua Fighter II ist natürlich das grafisch enorm verbesserte Sequel des 3D-Kult-Beat ´em Ups. Detailliertere Textures und gelungene Gags machen die Kämpfer noch sehenswerter, während die Hintergründe mit beeindruckenden 3D-Optiken glänzen. Ob die Entwickler tatsächlich 60 Frames pro Sekunde und eine hohe Grafikauslösung hinkriegen, bleibt abzuwarten. Die Umsetzung von Cool Riders dürfte den Programmierern hingegen recht leicht von der Hand gehen. Ähnlich wie in Out Run darf man hier auf unterschiedlichen Routen mit verschiedenen Gefährten durch die Landschaft düsen. Schippert man per Jet Ski durch die Fluten, kann man schon einmal von einem weißen Hai oder einem alten Piratenschiff erschreckt werden. Spielerisch erinnert dieser Titel eher an das legendäre Power Drift als an Daytona USA.

Nicht weniger spektakulär dürfte es bei Virtua Soccer zugehen, mit dem AM 2 sein Sportspieltalent ein weiteres Mal unter Beweis stellt. Im Vergleich zu Victory Goal fallen der deutlich flottere Spielablauf und die spektakuläreren Grafiken auf. Last but not least wird schließlich noch an Clockwork Knight II gearbeitet, das neben den gewohnt spektakulären 3D-Effekten nun auch mit längeren Levels überzeugen will.



Virtua Fighter II bietet neben deutlich spektakuläreren Kämpfern famose 3D-Effekte bei der Hintergrundgrafik.



Virtua Soccer von AM2 ist deutlich rasanter und actionreicher als Int. Victory Goal.



Für Clockwork Knight II werden deutlich mehr Levels und noch mehr 3D-Effekte versprochen.



Das spaßige Rennspiel Cool Riders wurde auf Basis der Titan-Hardware gemacht.

VIRTUA FIGHTER REMIX



Wer der Ansicht ist, daß Virtua Fighter bereits Güteklasse 1A darstellt, sollte sich auf den absoluten Überhammer gefaßt machen. AM2 lieferte eine optisch komplett überarbeitete Remix-Version ab, die in Japan als Limited Edition für Furore sorgt.

sich genauestens an die zwei Jahre alte, gleichnamige Automatenversion hält, folglich also keine Textures oder ähnliche Verzerrungen zu bieten hat. Da die Programmierer das Spiel

peppter Optik wettzumachen. Aus den groben Polygonklötzen wurden nun zwar detaillierte Männchen, die Animationen wurden im Gegenzug jedoch abgehackter und beeinflussten die Spielbarkeit negativ. Die Programmierer von AM2 wollten angesichts von

Was soll das denn, werden sich jetzt viele frischgebackene Saturn-Besitzer fragen? Sie dachten, mit Virtua Fighter das derzeit beste 3D-Prügelspiel weit und breit erworben zu haben, und dann erscheint plötzlich eine Remix-Version? Zur Beruhigung aller Gemüter erklären wir einmal die Zusammenhänge. Das aktuell in Deutschland erhältliche Virtua Fighter war das erste für den Saturn erschienene Spiel, das

pünktlich zum Start fertig haben mußten, schlich sich außerdem ein kleiner, unbedeutender Fehler ein, der während des Replay-Modus die Polygone ab und zu verschwinden läßt. Dieser Bug ist in der deutschen Version übrigens nicht enthalten.

Kurzgefaßt ist Virtua Fighter Remix der absolute Prügelspielhammer, der die Konkurrenz in den Schatten stellt. Kann Virtua Fighter 2 noch besser werden?

Höher, schneller, weiter?

Der von Virtua Fighter eingeleitete 3D-Prügelspiel-Boom fand rasch viele Nachahmer, die jedoch spielerisch allesamt nicht an das Original herankamen. Diese spielerischen Schwächen versuchten sie jedoch mit aufge-

Titeln wie To Shin Den und Tekken hier natürlich nicht nachstehen und machten sich daran, eine optisch verbesserte Virtua Fighter-Version zu produzieren. In der Zwischenzeit schafften sie es nämlich, tiefer in die Hardware des Saturn einzusteigen, womit sie beweisen konnten, daß der Saturn



Am spektakulärsten sehen diese flüssigen Würfe aus.



An Realitätstreue ist Virtua Fighter kaum noch zu übertreffen.



Die flinke Pai hat gegen den bärenstarken Jeffry nur aufgrund ihrer enormen Schnelligkeit eine Chance. Man beachte die tollen Textures!

jeder anderen Next Generation-Konsole überlegen ist. Das Ergebnis liegt nun in Form von Virtua Fighter Remix vor, das einer speziellen Limited Edition des Sega Saturn beigelegt wurde, die anlässlich der einmillionsten verkauften Einheit produziert wurde. Gerüchteweise kam es im Virtua Fighter-verrückten Japan sogar dazu, daß sich viele Beat 'em Up-Freaks noch einen zweiten Saturn kauften, nur um an dieses Spiel zu kommen. Als schließlich jedoch Tausende von VF-Fans die Telefonleitungen von Sega dauernd besetzten, veröffentlichte man noch eine separat erhältliche Limited Edition der Software.

Was ist neu?

Am eigentlichen Spiel hat sich überhaupt nichts geändert, nach wie vor dürfen ein oder zwei Spieler in die Haut von acht verschiedenen Charakteren schlüpfen und sich in Kampfsport-Manier die Lebensenergie aus dem Leib prügeln. Unrealistische Special Moves sind nicht zu finden, allerdings gibt es pro Charakter bis zu 30 teils recht spektakuläre Moves, und bis man die alle gefunden hat, ist eine Menge Spielspaß garantiert. Mit dem Stirnbandträger Akira, der dunkelhaarigen Schönheit Pai, dem älteren Lau, dem recht animalischen Wolf, dem verummten Ninja Kage, der üppig bestückten Sarah, dem recht flinken Jacky und Jeffry, der schon einen Gastauftritt in Daytona hatte, ist die Kämpfergarde zudem noch sehr abwechslungsreich geworden und

Der Klassenunterschied

Um euch den Unterschied zwischen der Urversion (links) und der Remix-Neuaufgabe (rechts) zu verdeutlichen, zeigen wir euch hier jeweils zwei Screenshots mit den gleichen Situationen. Während die Originalumsetzungen klobige Polygongesichter im Menü zur Auswahl stellt, wartet der Remix mit feinen Zeichnungen auf. Unten sieht man eine Replay-Szene, bei der die wesentlich detailliertere Gestaltung der Fighter zu sehen ist.



Akira in der klobigen Urversion!



Die Zeichnung sieht einfach besser aus!



Pais Kampfanzug ist insgesamt extrem schlicht ausgefallen.



Jetzt kann man wunderschöne Verzerrungen erkennen.

sieht auch grafisch zwei Klassen besser als im Vorgänger aus. Im Menüscreen präsentiert man jetzt wunderschöne Zeichnungen mit kleinen Animationen, während die Kämpfer im Spiel kaum noch an Polygonfighter erinnern und mit einer Vielzahl von Texturen aufwarten. Die Animationen sind dabei jedoch noch genauso flink und geschmeidig wie im Vorgänger! Zusätzlich spendierte man auch dem Boden noch eine Verjün-

gungskur in Form von Stein- oder Holzverkleidungen. Kurzgefaßt ist Virtua Fighter Remix der absolute Prügelspielhammer, der die Konkurrenz in den Schatten stellt. Kann Virtua Fighter 2 noch besser werden? Wann, wie und zu welchem Preis das Spiel in Deutschland erscheint, ist derzeit noch nicht klar.

Hans Ippisch ■



Im Replay-Modus bekommt man die letzten Kampfsekunden noch einmal präsentiert. Der Ninja Kage ist zwar sehr gut, jedoch schwer zu spielen.

Check Up



Titel:	Virtua Fighter Remix
Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Sega
Release:	t.b.a.
Levels:	9
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
Besonderheiten:	Grafisch zwei Klassen verbesserte Virtua Fighter-Version

First Look

Einfach unglaublich! Vor wenigen Wochen noch hätte man diese Qualität auf dem Saturn für unmöglich gehalten. AM2 jagt den Sega Saturn zu neuen Höchstleistungen und wirft die Konkurrenz komplett aus dem Ring. Die Grafiken haben Virtua Fighter 2-Automaten-Niveau!

FIFA SOCCER '96

Im 16 Bit-Bereich ist FIFA Soccer von Electronic Arts das mit Abstand meistverkaufte Sportspiel aller Zeiten. Nun versprechen die Fußballfanatiker von E.A. eine mächtig aufgebohrte 32 Bit-Version!



Realistischer geht's kaum! Natürlich sind auch die Stadionleinwand und Zuschauerränge animiert.

September 1993 - Die Fußballwelt wird auf den Kopf gestellt, und das, obwohl keine WM war und die Bundesligastars auch nur gemütlich vor sich hintrotteten. FIFA Soccer von Electronic Arts war der Auslöser dieses videospportlichen Erdbebens. Grund hierfür war hauptsächlich die alles überragende Optik: Erstmals wurde in einem Sportspiel die 3D-Iso-Perspektive eingesetzt, welche neben tollem Gameplay auch realistische Animationen ermöglichte. Nun will Electronic Arts gute zwei Jahre später für eine ähnliche Sportspielrevolution sorgen. Die angekündigte Sega Saturn-Version basiert generell auf der passablen 3DO-Version, die mit frei wählbaren 3D-Perspektiven und flottem Gameplay zu überzeugen wußte. Für die Sega-Version werden rundum verbesserte Grafik und ein tolles Intro versprochen. Außerdem sollen die doch



Wie gehabt dürfen Nationalmannschaften gegeneinander antreten.

recht merkwürdigen Animationen, bei denen die Spieler unablässig auf der Stelle laufen, gegen geschmeidige Bewegungen ausgetauscht werden. Verschiedene Turnier-Modi, Mehrspieler-Unterstützung und realistische Soundkulisse sind selbstverständlich. Mehr Infos gibt's demnächst!

Hans Ippisch ■



Auf den Rückseiten der Trikots gibt es wunderschöne Rückennummern zu sehen.

Die Spieler werfen nun allesamt einen berechneten Schatten! (oben links)

Wenn der Ball ins Aus hopst, bleibt der Kameramann natürlich dran. (oben rechts)

Facts



Titel:	FIFA Soccer '96
Genre:	Fußballspiel
Hersteller:	E.A.
Release:	Oktober
Levels:	-
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
Besonderheiten:	komplett neue 32 Bit-Version, tolle 3D-Grafiken

First Look

Electronic Arts scheint auch die 32 Bit-Welt im Sturm erobern zu wollen. Mit FIFA Soccer '96 haben sie zumindest allerbeste Chancen auf den Fußball-Thron. Das flotte Gameplay macht schon jetzt Spaß, allerdings ist die Grafik teilweise noch etwas verbesserungswürdig.

SHINOBI

Seit Ende der 80er gehört der Joe Musashi alias Shinobi dank seiner beeindruckenden Salti zu den bekanntesten Spielehelden überhaupt. Nun legt Sega eine zeitgemäße Neuauflage des Jump & Shoot-Spektakels vor.

Irrendwie ist es schon merkwürdig. In den zahllosen Actionspielen der letzten zehn Jahre tummelten sich zwar einige spektakuläre Superhelden, es schafften jedoch nur wenige, so richtig populär zu werden. Dieser Garde gehört zweifellos auch der Kampfninja Joe Musashi an, der unter dem Codenamen Shinobi seine Geheimaufträge durchführt. In Zeiten von Ruckel-Zuckel-Animationen konnte er sich mit fließend dargestellten Salti in die Herzen der Actionfreaks springen. Mit solcherlei Aktionen alleine kann man zwar heutzutage keinen Actionfan mehr ans Joypad locken, doch ein rundum durchdachtes 2D-Actionspiel mit vielen Levels, einer abwechslungsreichen Gegnargarde und ansprechender Programmierung ist noch heute für



Wunderbare Filmsequenzen gibt es als Level-Einleitung zu sehen.



Der erste Endgegner ist noch ziemlich einfach zu besiegen. Hier genügen wenige Säbelhiebe.



Im zweiten Level muß man mit gezielten Sprüngen die Bäume hochklettern.

Witzig! Wer Lust hat, darf sogar die Bäume im Hintergrund fällen, welche dann eindrucksvoll den Boden plattmachen.



Dieses Extra ist besonders eindrucksvoll gelungen. Für einen gewissen Zeitraum bekommt man Verstärkung.

wochenlangen Spielspaß gut. Die neun grafisch und spielerisch unterschiedlichen Levels werden jeweils von teils mehrminütigen Film-Sequenzen eingeleitet, die qualitativ fast MPEG-Niveau haben und die kommenden Levels wunderbar beschreiben. Im eigentlichen Spiel steuert man das brillant animierte und extrem realistische Sprite in gewohnter Art und Weise über die Plattformen, versetzt den Gegnern einen Hieb mit dem Säbel oder schmeißt Shurikens nach ihnen, die man unterwegs aufsammelt. Insgesamt gibt es acht Extras, die zum Teil bildschirmfüllende Unterstützung antanzen lassen oder den eigenen Spieler vervielfachen. Hartnäckige Obermotze am Ende eines Levels, von denen ab und zu sogar mehrere auftauchen, fehlen natürlich auch nicht. Gelungene Sounduntermalung und faires Gameplay runden dieses Werk ab, das ab Oktober bei jedem Actionfan im Regal stehen sollte.

Hans Ippisch ■

Facts



Titel:	Shinobi
Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Sega
Release:	Oktober
Levels:	9
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
Besonderheiten:	tolle Filmsequenzen, sehr gut spielbar, abwechslungsreich

First Look

Im Zeitalter eines Daytona oder Panzer Dragoon haben es reine 2D-Spiele wie Shinobi schwer, Eindruck zu schinden. Hinter der grafisch soliden, aber nicht allzu spektakulären Kulisse und der technisch perfekten Programmierung versteckt sich aber ein motivierendes, umfangreiches Plattform-Spiel alter Klasse, das Fans zweifellos faszinieren wird.

CYBER SPEEDWAY



Ein kleiner Radarschirm ersetzt fehlende Warnschilder.

Nachschub für Rennspiel-Fans: Nach Daytona USA sitzt mit dieser futuristischen Raserei das zweite Rennspiel für Segas Traumkonsole in den Startlöchern.

Mit Cyber Speedway - in Japan unter dem Titel Gran Chaser bekannt - erhaltet ihr das zweite Argument, sich das preiswerte Lenkrad zuzulegen, zumal sich dieser Titel in vielen Punkten von Daytona USA unterscheidet, denn statt mit amerikanischen Stockcars auf irdischen Strecken herumzudüsen, flitzt ihr bei Cyber Speedway mit einer Weltraumschüssel über exotische Strecken, die sich auf diversen Planeten befinden.

Alles ist erlaubt!

Drei Spielmodi erwarten euch nach dem Anschalten im Hauptmenü: Einen Story-Modus, wo euch zwischen den Rennen durch hübsche Anime-Bilder der nächste Konkurrent um die Preisgelder vorgestellt wird, der Time Trail zum Aufstellen von Bestzeiten sowie eine Trainingsoption, in der ihr sämtliche zehn Strecken in aller Ruhe probefahren dürft. Letzterer Menüpunkt eignet sich natürlich am besten, um sich mit der vielfältigen Steuerung ver-

traut zu machen, denn nicht weniger als acht (!) Tasten kommen bei dieser Raserei zum Einsatz. Die Hauptaufgabe verrichten dabei die Knöpfe A und

B in Form von Gas geben und Abbremsen. Beim Bremsverhalten der futuristischen Hovercrafts, das in einem speziellen Tuning-Bildschirm auch individuell eingestellt werden kann, dürften selbst gewiefte Techniker von Mercedes neidisch werden, da die Flitzer über den Strecken schweben und so durch spezielle Düsen in der Lage sind, blitzschnell abzubremesen. Aber auch das Kurvenverhalten ist nicht von schlechten Eltern. Bei besonders brutalen Kurven kippt das Raumschiff nämlich durch die L- und R-Taste in die entsprechende Rich-



Die meisten der zehn Strecken bieten kleinere Abzweigungen.



Auch die Hintergrundgrafiken fielen teilweise sehr stimmungsvoll aus.

... und meistert dadurch auch brenzlige Situationen mit Bravour. Trotz dieser geballten Technik läßt es sich aufgrund der hohen Geschwindigkeiten natürlich nicht immer vermeiden, mit einer Absperrung zu kollidieren. Aber auch dieser Punkt wurde selbstverständlich von den Entwicklern berücksichtigt. So verfügt euer Gefährt über eine dicke Panzerung - dargestellt durch eine Energieleiste - die eine Vielzahl von Karambolagen und Raketen einstecken kann. Apropos „Raketen“: Waffen gehören in der Zukunft auch zum ruppigen Renngeschäft dazu, daher solltet ihr während der Flitzerei immer zusehen, die herumliegenden Raketen-Items einzusammeln, um den Mitstreitern Saures zu geben, wenn sie es wagen sollten, euch zu überholen.

Tolle Optik!

Während die Musik nicht sonderlich auffällig ist, hat Cyber Speedway in grafischer Hinsicht jedoch einiges zu bieten. Wie bei Daytona USA rast ihr durch detaillierte Polygonlandschaften, deren Oberflächen mit farbenprächtigen Textures überzogen worden sind. Der Grafikaufbau ist sogar noch schneller als beim Arcade-Hit, was wohl damit zu tun hat, daß man hier nur gegen maximal zwei Kontrahenten antritt. Summa summarum hinterließ der Silberling aufgrund der überzeugenden Technik und dem rasanten Spielablauf einen guten Eindruck und dürfte daher eine willkommene Bereicherung für das noch überschaubare Saturn-Softwareprogramm sein.

Ulf Schneider



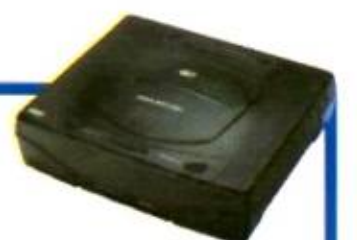
Im Story-Modus gibt es zwischen den Levels ansprechend gemachte Videosequenzen zu sehen.

Ansichtssache



Durch die Tasten X bis Z stehen euch bei Sega fast schon standardmäßig drei unterschiedliche Blickwinkel zur Verfügung.

Facts



Titel:	Cyber Speedway
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Sega
Release:	Oktober
Levels:	10 Strecken
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
Besonderheiten:	Rennspiel mit Raumschiffen, unterstützt das Lenkrad, Bestzeiten werden automatisch gespeichert, brillante Texture-Grafik, Story-Modus mit Anime-Bildern

First Look

Interessante Raumschiff-Raserei mit Highspeed-Charme. In Sachen Technik beeindruckt vor allem die Texture-Optik durch den flüssigen Grafikaufbau. Die Steuerung ist allerdings sehr gewöhnungsbedürftig.

Wenn man irgendwann einmal als alter Videospiele-Veteran denkt, daß einen nichts mehr vom Hocker reißen kann, läßt man sich auch von den hochtrabenden Ankündigungen der Softwarehersteller nicht mehr erschüttern. Selbst wenn noch so tolle Features angekündigt

PANZER DRAGOON

Es liegt schon Jahre zurück, daß mich ein Spiel so enorm beeindruckt hat wie Panzer Dragoon. Aufgrund seiner einzigartigen Aufmachung und dem unvergleichlichen Gameplay dürfte der Kampfdrachen rasch zu dem beliebtesten Spielehelden avancieren. Wir verraten euch, was dieses Spiel auszeichnet.

werden, eine echte Sensation gibt es nicht mehr. Doch nun kommt plötzlich ein Programm ohne irgendwelche große Promotion in einer schlichten Verpackung, das die Saturn-Welt in kürzester Zeit erobern dürfte.

Hits kommen und gehen, ein Spiel wie Panzer Dragoon bleibt einem aber für immer im Gedächtnis haften. Es läßt sich kaum mit Worten beschreiben, wie faszinierend dieses Spiel ist, man muß es einfach gesehen haben. Zwei-

fellos mögen Spiele wie Daytona USA oder Virtua Fighter langfristig motivierender sein, doch an die Einzigartigkeit von Panzer Dragoon kommt kein mir bekanntes Spiel heran.

Kurzfilm inklusive!

Bislang konnte die CD als Datenträger nicht gerade uneingeschränkte Begei-

Herzlichen Spaß hat man beim Kampf mit dem Sandwurm, der sich flink durch den Wüstensand schlängelt.



Per Highspeed-Scrolling wird man in Level 4 durch das Labyrinth gejagt.



Dieses beeindruckende Gebäude im ersten Level sorgt für grenzenloses Staunen.



Viel Spaß! Im finalen Showdown muß man diesen Minidrachen um seinen kleinen Energiebalken bringen.



Hits kommen und gehen, ein Spiel wie Panzer Dragoon bleibt einem aber für immer im Gedächtnis haften. Es läßt sich kaum mit Worten beschreiben, wie faszinierend dieses Spiel ist.

sterung ernten. Oft war die Enttäuschung einfach zu groß, wenn man ein mäßig gemachtes Full-Motion-Video als einzige Verbesserung zum eigentlichen Spiel vorgesetzt bekam. Wie wertvoll die CD jedoch sein kann, wird schon beim Vorspann von Panzer Dragoon eindrucksvoll bewiesen, der fast sieben Minuten dauert und in bester Filmqualität abläuft. Hier wird die Geschichte des Spiels wunderbar präsentiert. Trostlosigkeit und Angst beherrschen das Leben der nur noch



Die Fantasy-Landschaft im sechsten Level kann man dank zahlreicher Gegner leider kaum genießen.

wenigen Menschen. Ein böse Macht ist bei Ausgrabungen auf ein furchtbares Waffenarsenal gestoßen und bedroht mit dem schwarzen Drachen die fremden Nationen. Der Held des Spiels, der noch gar nichts von seinen kommenden Glanztaten ahnt, denkt sich zunächst noch nichts Böses, als er mit seinen zwei Kumpels auf einem exotischen Reittier durch die Wüste trottet. Das Schicksal nimmt dann aber seinen Lauf, als er eine geheimnisvolle Höhle aufsucht, wo er von riesigen Skorpionen bedroht wird. In letzter Sekunde rettet ihn dabei ein blauer Drachen, der einen riesigen Felsen auf das Monster schleudert. Als der blaue Drachen jedoch vom schwarzen Riesendrachen gejagt wird, gibt es eine gewaltige Explosion..... Der Held erwacht erst wieder im Freien, wo er gerade noch beobachten kann, wie der Besitzer des blauen Drachens schwer verwundet wird. Mit seiner allerletzten Kraft übergibt dieser dem jüngeren den Drachen und bittet ihn, seine Mission fortzusetzen. Da der Drachen den Weg automatisch findet, wäre es kein Problem. Nach diesem fulminanten Auftakt, der mit SGI-

Der Film



Zunächst reitet unser Held mit seinen Kumpels noch recht unbekümmert durch die Landschaft.



In der Höhle trifft er dummerweise auf diesen niedlichen Skorpion, der sich nicht verjagen läßt.



Glücklicherweise rettet ihn der blaue Drache aus dieser mißlichen Situation, obwohl er selbst verfolgt wird.



Als der Soldat schwer verwundet wird, übergibt er seinen Drachen an unseren Helden.



Mutig macht er sich daran, der Bösen Macht ein Ende zu bereiten!



Cheat it!

Für alle Nicht-Spieleprofis verraten wir nun einen Level-Cheat, mit dem sich die einzelnen Levels anwählen lassen. Im ersten Menü, an der Stelle, an der „Normal (Easy) Game, Options“ zu sehen ist, einfach folgendes hintereinander eingeben:

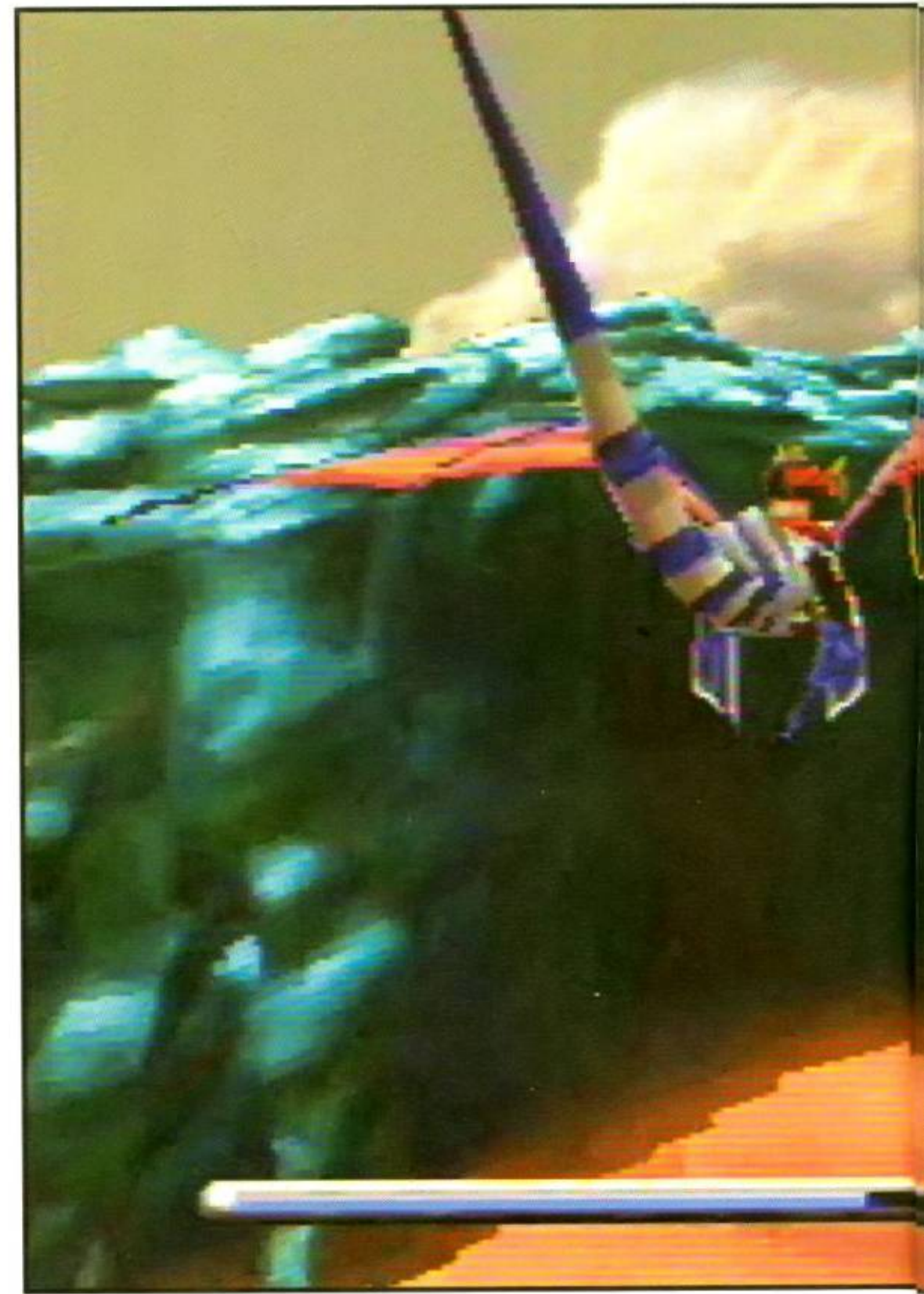
Rauf, Rauf, Runter, Runter, Links, Rechts, Links, Rechts, X, Y, Z

berechneten Sequenzen, spektakulären Perspektiven und einer genialen Sounduntermalung gnadenlos beeindruckt, erwartet man nun den großen qualitativen Abstieg, doch Panzer Dragoon kann das Niveau des Vorspanns problemlos halten.

Spielen wie nie!

Erwartungsgemäß schlüpft der Spieler nun in die Rolle des jungen Helden, der mit dem getreuen Drachen der bösen Macht ein Ende bereiten muß. Dazu durchfliegt man insgesamt sie-

ben grafisch absolut unterschiedlich gestaltete und teils auch spielerisch verschiedene Levels, die jeweils mit einem großen Obermotz aufwarten. Präsentiert wird das Geschehen mit perfekter 3D-Grafik, wobei die Grafik keineswegs vorberechnet ist, sondern nur ein fester, mehrere Bildschirme breiter Bereich vorgegeben ist, den man durchfliegen darf. Ähnlich wie in Daytona kann man hier jederzeit unterschiedliche Perspektiven anwählen, wobei die Tasten X, Y und Z auf eine Verfolger-Kameraperspektive unterschiedlicher Entfernung umschalten. Drückt man die linke oder rechte Taste an der Vorderseite des Joypads, wird auf eine seitliche Kamera umgeschaltet, so daß man das Geschehen links und rechts von einem beobachten kann. Ist außerdem dabei gerade die Kamera aus der X-Perspektive aktiv, sitzt man praktisch auf dem Drachen und kann dann mittels des Steuerkreuzes einen fließenden Rundumblick wagen. Diese Perspektive eignet sich übrigens besonders im Kampf gegen Obermotze, da einem hier die Sicht kaum versperrt wird. Hierbei sollte man nie den Blick auf den kleinen Radarschirm vergessen, der auch noch nicht sichtbare Gegner mit einem kleinen gelben Punkt verrät. Damit man den bösen Buben auch wirklich Angst einjagen kann, spendierte man zwei verschiedene Waffensysteme, die durch Drücken von A, B oder C aktiviert werden. Drückt man



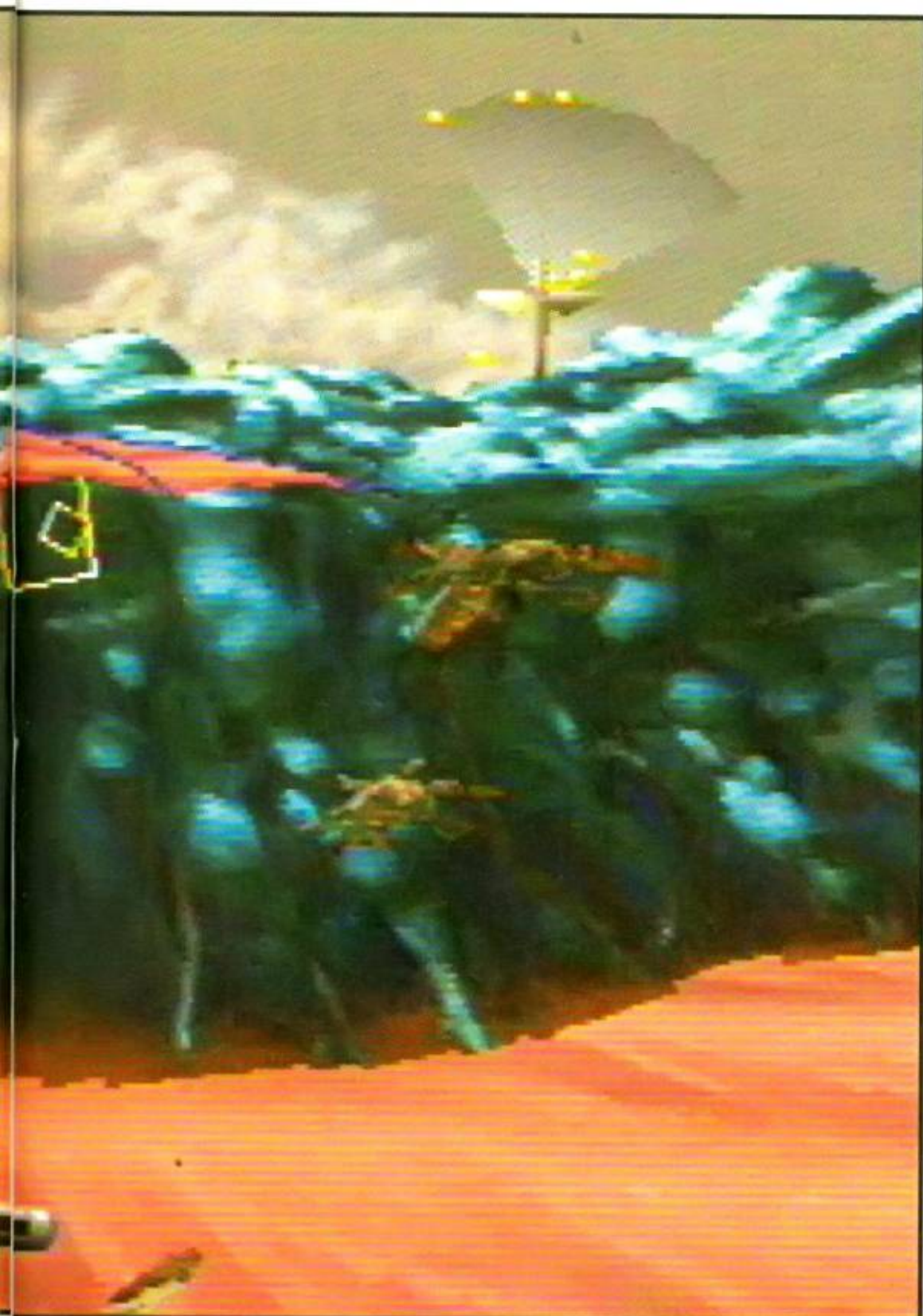
nur einmal drauf, wird ein einfacher Schuß in die durch drei rotierende Vierecke angegebene Richtung abgefeuert. Bleibt man länger auf der Taste, wird auf einen Auto-Modus geschaltet, der alle anvisierten Ziele mit einem weißen Sprite erfaßt und dann bis zu 20 Schüsse auf einmal abfeuert. Dieser Modus ist größtenteils recht praktisch, wirkt jedoch bei einigen Obermotzen nicht und dauert oft etwas zu lang. Bis zu fünf Continues und ein angenehmer Schwierigkeitsgrad garantieren außerdem noch frustfreien Spielspaß.

Das wird geboten!

Allein schon unser Heldenpaar ist optisch überwältigend gelungen. Der Drache flattert fließend animiert durch die Lüfte, und der im Vergleich dazu kleine Held bewegt sich völlig unabhängig, je nachdem wohin man gerade schießt. Die Vielzahl an grafischen und spielerischen Hochgenüssen während der sieben Levels setzt dem Ganzen jedoch die Krone auf. Im ersten Level schwebt man zunächst über eine realistische Wasseroberfläche, um dann in einem prächtigen Gebäude dem Einsturz zu entkommen und ein riesiges Luftschiff als Endgegner vorgesetzt zu bekommen. Ein gigantischer Kampf gegen mehrere Sandwürmer steht als



Ab und zu muß man in kleinen Räumen Zwischenstation machen und Monster beseitigen.



Am meisten Überblick hat man, wenn man sich direkt auf den Drachen setzt und den Kopf nach links und rechts dreht.



Wenn man länger auf dem Feuerknopf bleibt, kann man mehrere Schüsse auf einmal abgeben.



Die großen Luftschiffe lassen sich nur recht mühsam aus der Welt schaffen.

nächstes in der Wüste an, während im obligatorischen Höhlenabschnitt die Skorpione aus dem Intro ein Gastspiel geben. Als Obermottz wurde hier schließlich ein furchterregender Drache verpflichtet, mit dem man sich ein Luftduell liefern muß. Dunkle Wolken ziehen für den dritten Abschnitt über den Himmel, der im Waffenlager der Bösen Macht spielt. Dementsprechend spektakuläre Gebilde gibt es dann auch zu sehen. Ähnlich wie im PC-Hit Descent geht es im vierten Level zu, der den Drachen durch ein rasend schnell scrollendes Labyrinthsystem düsen läßt. Als finaler Knackpunkt wartet hier ein extrem hartnäckiger Technoroboter, der sich mit dem Auto-Modus kaum verwunden läßt. Im fünften Level darf man sich dann wieder in der freien Natur tummeln, die übrigens mit sehr detaillierten Waldgrafiken aufwarten

kann. Unter der Rubrik „Groß, größer, am größten!“ muß man hier den unglaublichen Endgegner einordnen, der etwa dreißigmal so groß wie der eigene Drache ist. Waghalsige Flüge unter Brücken hindurch und violetten Himmel darf man im sechsten Abschnitt schließlich bewundern, um dann im siebten und finalen Level den Kampf gegen einen Riesendrachen über einer glitzernden Wasseroberfläche zu bestehen.

State of the Art

Davon abgesehen, daß die Levels alleine schon mit phantasievollen, far-

Word Up

Für mich ist Panzer Dragoon zweifellos das beeindruckendste Saturn-Spiel überhaupt. So etwas hat man einfach noch nicht gesehen. Angefangen beim genialen Introfilm, über die tolle 3D-Grafik bis hin zu den brillanten Soundtracks und der überragenden Atmosphäre, dieses Spiel muß man haben!



benprächtigen und technisch perfekten Grafiken vollgepackt wurden, gibt es auch dazwischen noch tolle Filmsequenzen, die mit deutschen Untertiteln versehen sind. Sollte man das Spiel geschafft haben, werden im Abspann tolle Bilder vom weltbekannten Moebius gezeigt, der aus diesem Stoff ursprünglich mal einen Film machen wollte, womit sich wohl auch erklären läßt, wieso Panzer Dragoon die teuerste Sega-Entwicklung aller Zeiten ist. Wer den klassischen Düdel-Video-spiel-sound schon längst nicht mehr hören kann, dem kann man für Panzer Dragoon nur den Zusammenschluß von Saturn und Stereoanlage empfehlen. Hier gibt es pro Level zwei Klassik-Musikstücke, die ebenso einzigartig wie das ganze Spiel sind. Sie drängen sich nicht gewaltsam ins Ohr, sondern sorgen für eine bewußt dezente, aber dafür umso effektivere Untermalung.

Hans Ippisch ■

Check Up



Titel:	Panzer Dragoon
Genre:	3D-Action
Hersteller:	Sega
Tel.:	040-2270961
Release:	August
Preis:	DM 129,95
Spieler:	1
Levels:	7
Save Game:	Continues
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	leicht - mittel
Besonderheiten:	toller Intro-Film, technisch erstklassige 3D-Grafik, Bonuslevel versteckt

Grafik 92%

Ein traumhafter Intro-Film, fließende und absolut abwechslungsreiche 3D-In Game-Grafiken, sehr abwechslungsreich.

Sound 90%

Musik und Effekte auf Film-Soundtrack-Niveau. Kein Pop-Gedudel sondern hervorragende Klassik-Musik.

Gesamt 91%

Die neuen Ideen, das innovative Design und die Perfektion von der ersten bis zur letzten Sekunde machen Panzer Dragoon zum derzeit interessantesten Saturn-Spiel.



KNUCKLES CHAOTIX

Hol Dir den irren Spaß, mit dem SEGA die Möglichkeiten des 32X voll ausreizt.

Knuckles macht Jagd auf Dr. Robotnik und seine Kumpane. Dabei helfen ihm Mighty the Armadillo, Espio, das Chamäleon, Charmy Bee, die wendige Biene oder Vector, das abgefahrene Krokodil. Der Gag: Bis auf die ersten paar Bildschirme sind immer zwei durch Ringpower verbundene Spielfiguren auf dem Screen, die Du gleichzeitig steuern mußt. Geschicklichkeit ist alles, und Teamwork verhilft Dir zum Sieg.



pressestimmen:

„Statt Sonic zu begleiten, lädt Knuckles seine Sippe zu 32X-gerechtem Jump'n'Run-Vergnügen mit revolutionärer Steuerung ein.“ (81%)
Maniac 6/95

„Für 32X-Besitzer ein klarer Hit aus der Muß-Kategorie.“
SEGA Magazin 6/95

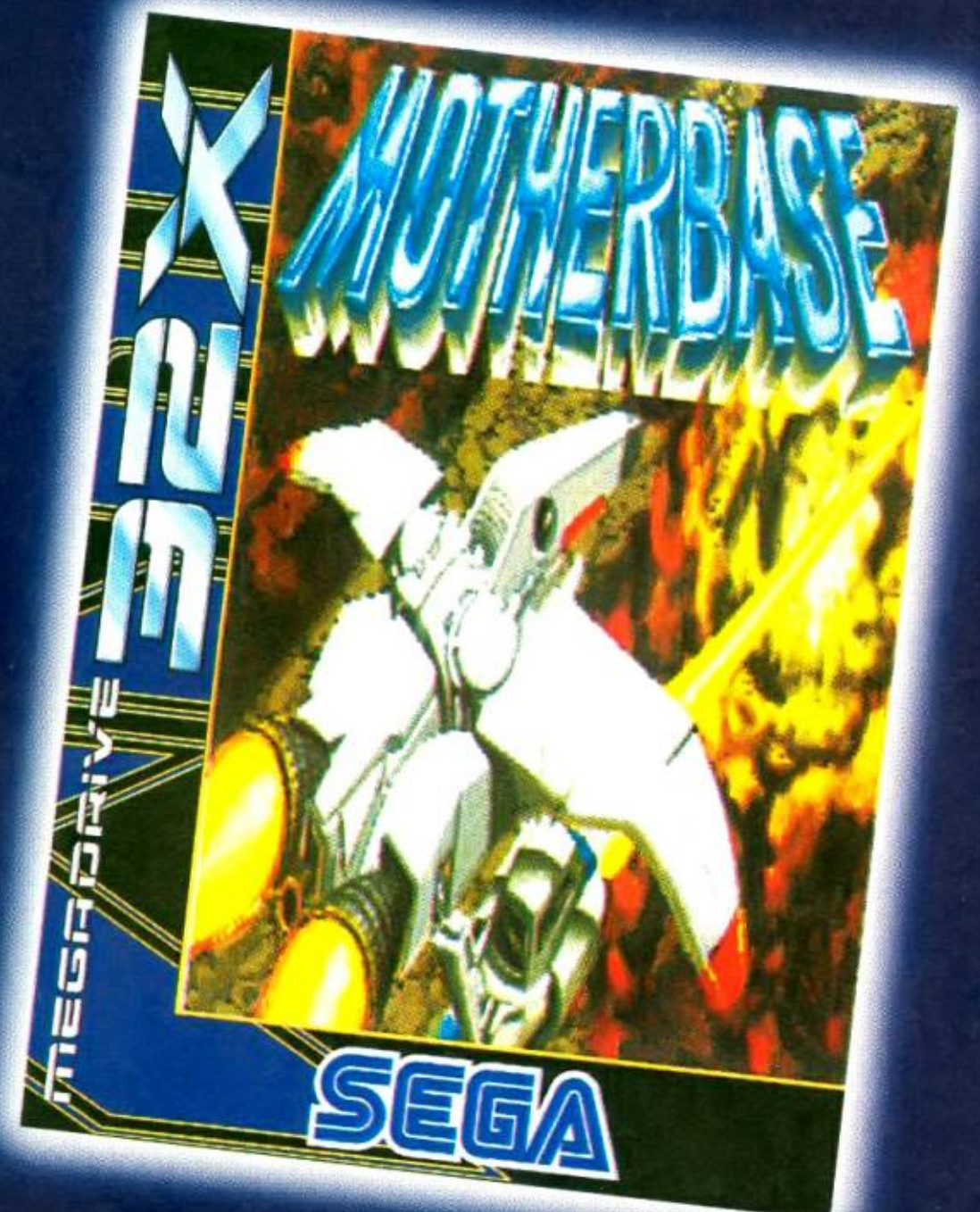
Knuckles Chaotix macht jede Menge Wirbel: • 25 Levels und 5 riesige 3D-Levels • Mörderische Geschwindigkeit, unglaubliche Grafiken und viele versteckte Extras • speicherbare Spielstände • 1 Spieler oder 2 Spieler als High-Speed-Team

MOTHERBASE

Kannst Du den Angriff der Killer-Aliens abwehren?

Eine Flotte bizarrer Aliens macht Dir das Leben schwer. Deine Mission: Schalte sie mit allen Mitteln aus! Harte Kämpfe im Weltraum oder in der Raumkolonie stehen Dir bevor. Dein Vorteil: Du kannst die Waffen Deiner Feinde übernehmen. Motherbase ist ein mörderisch schnelles

3D-Action-Game, das es in sich hat.

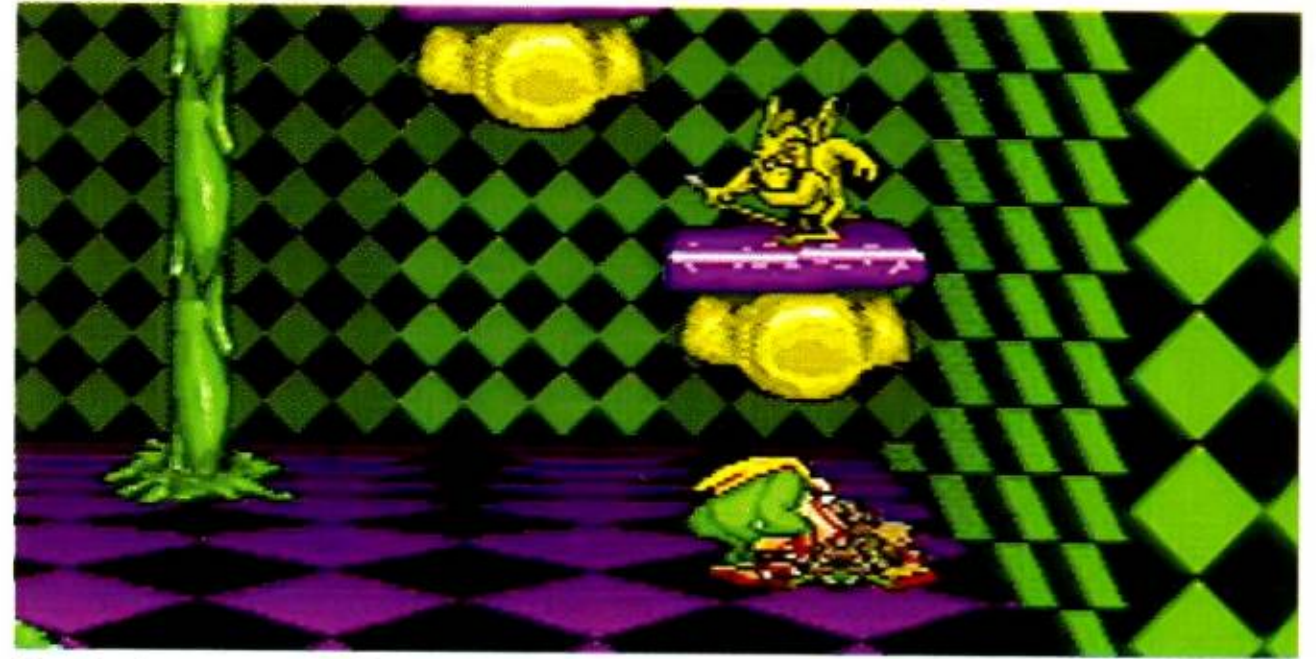


BOOGERMAN

Eiterpalast



Abschnitt 1
1. Boogerman muß zu Beginn rechts gehen, links gibt's zwar Müll, der aber nichts Besonderes enthält. Entledige dich der Nasengoblins mit einem dreifachen Stoß mit Boogermans Hinterteil und durchwühle dann den anderen Müllhaufen, bevor du auf die höher liegenden Vorsprünge kletterst.



2. Achte auf die vielen Feinde, die die Vorsprünge bewachen, schleudere Rotzbälle vor dem Springen und Sorge dich nicht um den Rotznachschub, denn es gibt massenweise davon aufzusammeln.



3. Folge dem Zug zurück, sammle die Goodies ein, aber hüte dich vor den Pogo-Goblins, die auf diesen Strecken patrouillieren. Ein paar Gasattacken wirken hier jedoch Wunder. Wenn Boogerman damit fertig ist, muß er sich mit seinem machtvollen Atem dem Zorn der Eitermonster stellen.



4. Wenn du den springenden Goblin erreichst, erledige ihn und springe auf die Nasenplattform, auf der er stand. Bewege dich nach rechts, um ein wunderschönes rotes Cape zu entdecken, das für Boogerman zur Fortsetzung seiner Reise von elementarerer Bedeutung ist.



5. Gehe zurück zu den Treppenstufen, um einen netten Rotzklumpen zu finden, dann gehst du auf den Bahnschienen weiter und erledigst ein paar böartige Goblins mit dem Superhelden-Hinterteil.



6. Bevor du die Vorteile des Rotzpolins ausnutzt, springst du vom Ende des Tracks ab und läufst nach rechts, um versteckte Bohnen und Sauger einzusammeln. Setze dann deinen Weg weiter nach oben fort, wo du das Esopha-Duct findest.



7. Betrete das Duct, und Boogerman wird in einen anderen Raum transportiert. Die meisten der Müllhaufen enthalten Goodies, aber sie werden für gewöhnlich gut bewacht. Nach verzweifelmtem Graben solltest du weiter entlang der Tracks zum Out-Haus gehen.



8. Kurz nach dem Out-Haus kommt ein weiteres Esopha-Duct, das auf einige Plattformen führt, die über Schleimpflanzen zugänglich sind. Springe weiter von Plattform zu Plattform, bis du den letzten Abschnitt des Tracks erreichst, der dich zum Ausgang führt.



BOOGERMAN

Eiterpalast



1. Im Mund befindet sich ein Chili, das Boogerman als Power-Up einsetzen kann, um Cape und Sauger über dem Zungenweg zu erreichen. Gehe dann weiter nach unten, indem du vom Ende des ersten Wegs abspringst.



2. Gehe nach rechts und sammle auf dem Weg die Goodies auf. Benutze das Rotzpolin, um die Plattformen und die Schleimpflanzen zu erreichen. Hüte dich vor den fiesen Goblins, die diese Gebiete bewachen. Wenn du vorher alle Goodies gesammelt hast, sollte es dir keine Schwierigkeiten bereiten, sie zu erledigen.



3. Gehe weiter über die Plattformen und Schleimpflanzen, bis du das Esopha-Duct erreichst, das dich zum Out-Haus bringt. Begib dich ans Ende des Korridors, dort wird Boogerman Milch im Müll finden.



4. Am oberen Ende jeder Kletterpflanze befinden sich Goodies, die du alle einsammeln solltest, bevor du dich wieder in einen Teleporter begibst. Bewege dich von Kletterpflanze zu Plattform, bis du zum Ausgang kommst.



1. Hier ist alles dem letzten Abschnitt sehr ähnlich. Boogerman muß nach rechts gehen, vom Rotzpolin abspringen und seinen Tarzan-Act vorführen. Schwinge von Kletterpflanze zu Kletterpflanze, sammle Goodies ein und durchwühle die Müllhaufen.



2. Gehe weiter nach oben und meide die explodierenden Eitermonster, die in diesem Abschnitt patrouillieren. Auch hier gibt es an den oberen Enden der Kletterpflanzen wieder versteckte Goodies, die nur darauf warten, abgegriffen zu werden.



3. Schicke Boogerman durch den ersten Mund und bewege dich entlang der Zuggleise auf der anderen Seite. Hüte dich dabei vor den schrecklichen Pogo-Goblins. Am Ende des Tracks springst du auf einen kurzen Zungenweg und rutschst die Kletterpflanze hinunter.



4. Nach der Kletterpflanze findet Boogerman das Out-Haus. Gehe weiter an den Zungen und den Schleimpflanzen vorbei, bis du zur letzten Kletterpflanze kommst, mit der Boogerman diesen Abschnitt verlassen kann.



BOOGERMAN

Eiterpalast

Abschnitt 4



1. Nachdem Boogerman aus dem Duct aufgetaucht ist, muß er sich der Kletterpflanzen bedienen und die daran hängenden Goodies einsacken. Die letzte Pflanze führt ihn hinunter in den Korridor mit dem Cape in der linken Ecke.



2. Gehe weiter durch den Korridor und durchwühle den Müll, in dem du eine Menge Rotz findest. Am Ende des Korridors schleudert ein Rotzpolin Boogerman hoch zu einigen weiteren Kletterpflanzen, die ihn zu einer nach unten führenden Treppe bringen.



3. Unten findet Boogerman das Out-Haus und ein in der Wand verstecktes Chili. Springe vom Rotzpolin zu einer weiteren Reihe von Kletterpflanzen, einige Stufen hoch und in das Mundduct.



4. Im Umkreis der Kletterpflanzen nach dem Duct gibt es eine Menge Goodies. Sammle sie ein und trage sie an dem Troll und dem Riesen vorbei, die Treppe hoch bis zum letztendlichen Showdown.

Boogermanmeister



1. Boogerman Meisters windige Combo ist tödlich, achte also darauf, seinen Gasen aus dem Weg zu gehen. Versuche, seinen nächsten Move abzuschätzen und eine Gegenattacke mit Rotz und Gas-Combos zu starten.



2. Wenn Meister getroffen wird, springt er von einer Seite des Bildschirms zur anderen. Gehe ihm aus dem Weg, indem du von einem Podest auf den Boden und von dort zum nächsten Podest springst. Sie dabei bereit, Meisters Gegen-Combo aus dem Weg zu gehen, die er immer dann losläßt, wenn ihn ein Rotzball trifft.



3. Benutze die Podeste als Sicherheitszone. Von dort aus kannst du Meister immer noch treffen, und mit einem schnellen Sprung kann Boogerman allen bössartigen Substanzen aus dem Weg gehen, die in seine Richtung geworfen werden.



4. Mit ca. 12 Treffern kann man dem schleimigen Bösewicht den Garaus machen, dann kann sich Boogerman in ein wunderbares, dampfendes, rotzgefülltes Bad zurückziehen und die Annehmlichkeiten seines stinkenden Heims genießen.



Es ist wieder einmal Gallierzeit. Asterix und Obelix sind auf einer ihrer Missionen gegen die Römer, diesmal um den legendären Schild des Vercingetorix zu finden. Begleite die beiden durch verschiedene Länder bis zum Showdown in Rom.

Player's Guide



1. Immer wenn du nicht mehr weiterkommst und nicht weißt, was du tun sollst, ist es am besten, ins gallische Dorf zurückzukehren. Im ersten Haus findet Asterix Miraculix, den obersten Druiden. Er weiß alles, und sein weiser Rat wird dir sicher gelegen kommen. Aber höre beim ersten Mal genau zu, was er sagt, denn er wiederholt seine Ratschläge nicht.



2. Nur über das Einsammeln von Geld kann Asterix in diesem Spiel ein Continue erlangen. Gib ihm eine Chance, indem du in dem gallischen Dorf schon einmal alles Geld einsammelst, bevor du versuchst, die römischen Camps heimzusuchen.



3. Hinter den Bäumen und Büschen verstecken sich massenweise Römer, die darauf warten, über ahnungslose Gallier herzufallen. Es gibt in diesem Spiel kein Zeitlimit; wenn du also unsicher bist, was dich im weiteren Verlauf erwartet, kann Asterix einen gemächlichen Gang einlegen.



4. Wenn Asterix einen Hebel betätigt, mußt du dich auf Überraschungen gefaßt machen. Einige sind ihm nicht freundlich gesinnt, und wenn ihm eine Gruppe furchtloser Römer auf den Kopf fällt, müssen seine gallischen Reaktionen sehr schnell sein, um dem sicheren Tod zu entgehen. Sei bereit, in die Gegenrichtung zu laufen, aber bewege dich nicht, bevor du nicht sicher bist, was da herabgefallen kommt. Ein paar Schritte in irgendeine Richtung können auch dazu führen, daß der kleine Gallier von einem riesigen Gitter erschlagen wird.



5. Nur durch den gallischen Zaubertrank oder ein Wildschwein können Asterix und Obelix Superkräfte erreichen, was bei manchen Gegnern lebensnotwendig ist. Wenn du gleich auf zwei Sets dieser Goodies stößt, solltest du sie nicht auf einmal verbrauchen, da deine Stärkeanzeige nur eine Dosis anzeigen kann. Lasse einen Teil zurück, denn du kannst jederzeit an den Ort zurückkehren, wenn du eine Auffrischung brauchst.



6. Das gallische Dorf kann ebenfalls mit einigen Goodies aufwarten, die du einsammeln solltest, bevor du dich auf die große Reise begibst. In einer der Hütten triffst du auf Unhygienix, der dich mit ekligem verwesem Fisch belohnt, und auf einem Vorsprung über einer anderen Hütte findet Asterix ein wertvolles Schwert.



7. Das Einsammeln von Waffen für den sofortigen Gebrauch kann sich oft schwierig gestalten, da in solchen Fällen der Sprung-Button zum Angriff-Button wird. Versuche, an eine gute Verteidigungsposition zu springen, enden darin, daß Asterix stattdessen die Waffe wirft. Warte, bis der Gegner nahe genug herankommt, statt dich ihm selbst zu nähern.



8. In einigen Levels wird Asterix Schwierigkeiten haben, manche Gebiete zu betreten - so trifft er z. B. auf ein großes Loch in einer Brücke, das er nicht überspringen kann. Wenn so ein Fall eintritt, solltest du zurückgehen, um herauszufinden, ob du keinen anderen Weg übersehen hast, der dich der Lösung näherbringt. So kann man beispielsweise einen großen Turm mit Rädern so in Position bringen, daß ein Abgrund damit überbrückt wird.

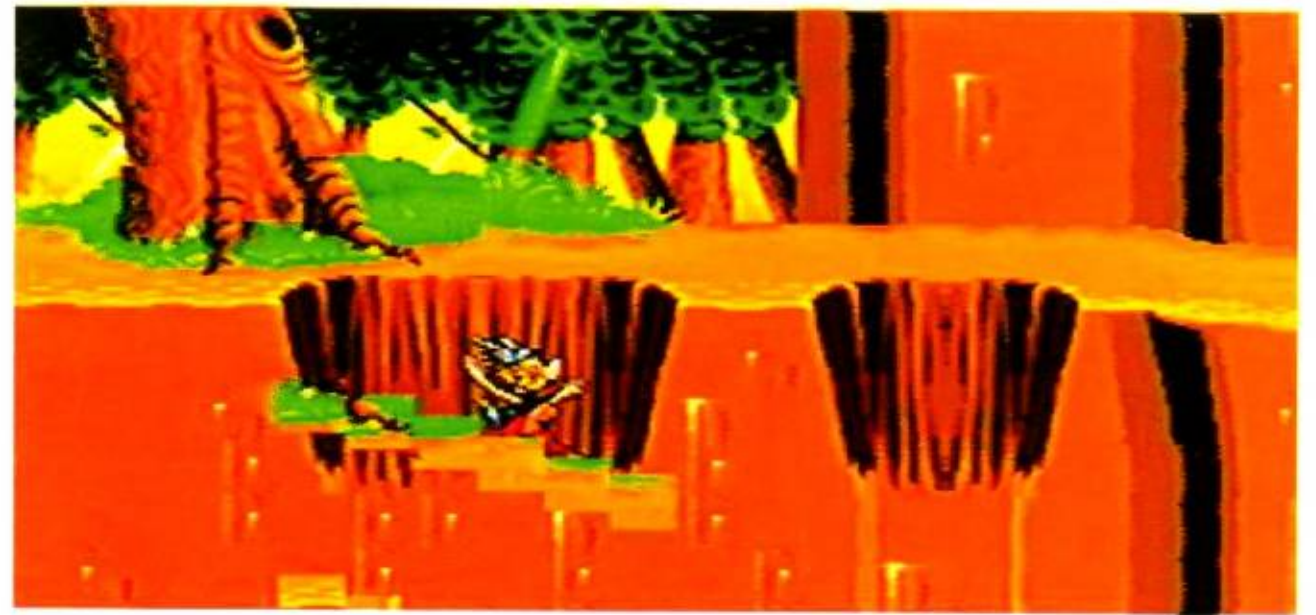


ASTERIX

Player's Guide



9. Feuer oder ein schneller Schlag von einem Gegner mindert nicht die Energie des Galliers, sondern tötet ihn auf der Stelle. Wenn man sich ohne Plan in eine Schlacht stürzt, bedeutet das meist das Ende der Reise. Das gleiche gilt für einen halbherzigen Sprung über ein Feuer.



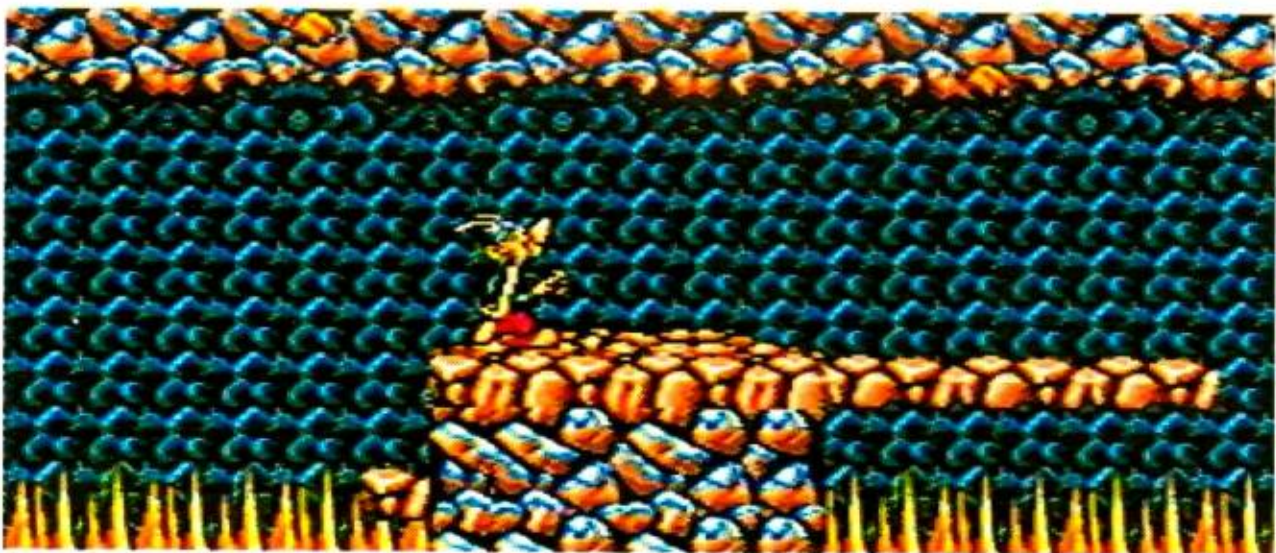
10. Achte auf Erdbeben, Lawinen und Steinschlag, man bemerkt sie immer erst, wenn man schon mittendrin ist. Glücklicherweise treten sie immer an denselben Stellen auf, so daß man sich ihre Position merken kann.



11. Wenn du mehrmals versucht hast, einen Level zu lösen, wirst du herausfinden, daß einer der Helden für einen bestimmten Level besser gerüstet ist als der andere. Obelix' Super Slam ist leichter zu steuern und damit effektiver gegen größere, stärkere Feinde.



12. Einige Goodies, die unsere Helden eingesammelt haben, scheinen nutz- und wertlos zu sein, aber wenn man sie an den richtigen Charakter weitergibt, wird man dafür reich belohnt. Um sicherzugehen, daß du dabei nichts übersiehst, solltest du alles was du hast jeder wichtigen Person anbieten, der du auf deinem Weg begegnest.



13. Die Quadrate deiner Energieleiste beziehen sich auf die Anzahl der Treffer, die du von einem normalen Gegenspieler einstecken kannst. Das ist sehr nützlich, da du dich rechtzeitig aus einer Schlacht zurückziehen kannst, um Nahrung einzusammeln.



14. An allen Eingängen wird beim Passieren ein Pfeil aufblinken, allerdings erscheint der Pfeil manchmal nicht rechtzeitig, wenn Asterix rennt. Um sicherzugehen, daß du keine Abschnitte übersiehst, halte vor allen Stellen an, die wie eine Öffnung aussehen. Wenn ein Pfeil erscheint, solltest du eintreten, aber sei auf eine Schlacht gefaßt, da sich innen oft römische Soldaten verstecken.



15. Du kannst die Levels in jeder beliebigen Reihenfolge beenden, aber einige hängen über Informationen miteinander zusammen. Wenn es dir nicht möglich ist, einen bestimmten Abschnitt zu beenden, nimm dir einen anderen Level vor, der dann vielleicht ein wenig Licht in das Dunkel der unbezwingbaren Stelle bringt.



16. Versuche, alle Objekte, denen du begegnest, entweder aufzuheben oder zur Seite zu schieben, denn es gibt eine Menge Werkzeuge und Systeme, die den Galliern auf ihrer Reise helfen. Es ist viel einfacher und ungefährlicher, eine Schachtel oder einen Felsbrocken auf eine Soldatengruppe zu werfen, als sich in einen Kampf mit ihnen verwickeln zu lassen.



Unschuldige Menschen werden von superstarken Schurken aus der Unterwelt bedroht, und du mußt mit Peter Parker alias Spiderman und seinen Superhelden-Freunden das Böse durch fünf Levels hindurch bekämpfen und wieder Frieden nach New York bringen.

Das Labor an der Empire State Universität



1. Untersuche in jedem Fall alle Plattformen, da es hier jede Menge Icons und Netze gibt. Schalte auch unbedingt das Licht am Levelanfang an, da dir dies sehr viel hilft. Ziemlich weit rechts im Level findet Spiderman ein Loch in der Decke, durch das er mit Hilfe eines Netzes hindurchgehen sollte. Achte aber darauf, daß du den Wänden nicht zu nahe kommst, denn Chrome Dome ist ein übler Kerl.



2. Mit einige Aufwärts-Kicks kannst du den metallenen Mann aber in die Schranken weisen. Nun muß Spiderman zu dem Säurebad auf der untersten Plattform zurück, das sich nun in einen Ausgang verwandelt hat. Gehe hinein, und Webby wird in einer weiteren Sektion des Labors erscheinen.



3. Lasse dich in die Spalte hinab und renne nach rechts. In der Ecke ist ein Hebel, den du bewegen mußt. Suche auch hier wieder alle Plattformen ab, da es hier Extraleben und Extraenergie genug gibt. Vor den patrouillierenden Robotern brauchst du keine Angst haben, da sie mit ein paar Spider-Punchs leicht zu erledigen sind.



4. Sobald du alle nötigen Gegenstände eingesammelt hast, gehst du zum äußersten rechten Punkt der unteren Plattform. Dort wirst du auf Doc Octopus treffen. Mit deinen Granaten kannst du ihm aber zeigen, wer der Herr im Hause ist. Wenn du ihn dann erledigt hast, erscheint sofort ein Ausgang, durch den du in den nächsten Level kommst.

Coney Island...



1. Im Funhouse kann Spiderman in den Boxen nützliche Netze auffinden. Achte aber dabei auf die Enten, die hier umherfliegen, denn die Eier, die sie auf dich werfen, sind wirklich nicht gut für dich. Nach den Boxen trifft Spidey auf Rhino. Stelle dich neben das Loch in der Strecke, damit er dich nicht erreichen kann und feuere Netze auf ihn ab, bis er aufgibt.



3. Folge der Strecke und den Boxen nach rechts. Auf diesem Wege liegen zwei zusätzliche Rüstungen für dich bereit, die sehr wichtig werden, da es hier jede Menge eklige Gegner gibt. Bleibe weiter auf dem Wege nach rechts, bis du zum Ausgangsschild kommst und diesen auch betrittst.



2. Auch hier erscheint dann dort, wo Rhino einmal war, ein Ausgang, durch den du in einen weiteren Abschnitt kommst. Als nächstes steht für unseren guten alten Spiderman der böse Scorpion auf dem Programm. Auch hier kannst du aus sicherer Entfernung Netze auf ihn abschießen, so daß dir sein Stachel keine unsinnigen Verletzungen zufügen kann.

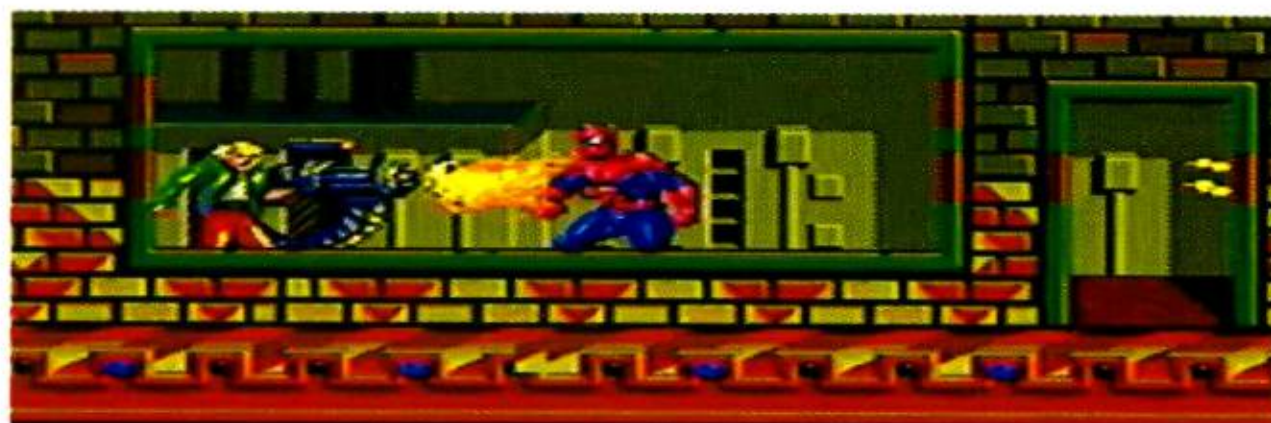


4. In diesem Abschnitt gehst du dem Wege wieder nach oben nach. Zerschlage nun das Fenster und bewege den Hebel darin. Gehe nun weiter nach oben. Dort triffst du schon bald auf Mysterio, den du aber mit ein paar Schlägen beseitigen kannst. Dann muß Spiderman den Hebel links von der Plattform bedienen. Dadurch erscheint eine Falltür.



SEGA 631 SEGA SPIDERMAN

...Coney Island



5. Nachdem Spidey durch die Tür gegangen ist, muß er einige Androiden des Grünen Kobolds erledigen, bevor er weiter nach oben kann, wo er den Tinkerer trifft. Er befindet sich in einem Raum mit einer großen Laserkanone. Im Nahkampf hast du hier jedoch keine Probleme. Der Durchgang, durch den du kamst, ist zugleich dann der Ausgang.



6. Du erscheinst nun auf dem Dach des Funhouses, wo der Grüne Kobold auf dich wartet. Du solltest vom rechten Sims aus auf den Kobold springen, sobald er durch die Luft schwirrt. Mit einem Spider-Kick kannst du ihn so aus der Luft holen. Sollte er auf dem Boden dann noch nicht erledigt sein, kannst du ihn mit einer Granate vernichten.

Construction Zone



1. Begebe dich dann mit Spidey über die Plattformen und das Gerüst nach oben. In diesem Abschnitt trifft Spiderman die Bösewichter namens Shocker, Wecker und Owl. Verfügst du über genügend Granaten und ausreichend Netze, so brauchst du dir jedoch keine Sorgen zu machen.



2. Bombardiere Smythe mit allem, was du hast. Er ist zwar ein harter Brocken, aber mit Geduld und Ausdauer kommst du hier leicht ans Ziel. Damit dich die Bomben nicht erwischen, mußt du von einer Seite des Screens auf die andere rennen.

Downtown



1. Mit der Hilfe von Spidermans klebrigen Händen und Füßen kannst du schnell die Seite des Gebäudes absuchen und von Sims zu Sims springen. Vermeide einen Kampf mit den Mörder-Robotern, da Spiderman hier meist den kürzeren zieht, da sie zahlenmäßig weit überlegen sind.



2. Auf dem Dach des Gebäudes muß unser benetzter Freund sich mit dem außerirdischen Spinnenkiller befassen. Stelle dich an den äußersten Rand, um so den Attacken des Monsters zu entkommen. Dann konterst du mit möglichst vielen Granaten und einem wahren Feuerwerk an Schlägen und Kicks.



3. Solltest du Hilfe benötigen, so findest du auf dem am weitesten rechts gelegenen grauen Gebäude eine Rüstung. Auf dem zweiten, vom obersten Sims aus gesehen, findest du auf dem Sims direkt darunter noch Extra-Energie. Es befinden sich auch Granaten und Netze auf anderen Plattformen, die jedoch gut bewacht werden.



4. Sobald du dann den außerirdischen Killer erledigt hast, erscheint ein Hinweisschild zum Ausgang. Vergiß jedoch nicht, den Schlüssel einzusammeln, da er der letzte ist, der dir fehlt, um in den Reaktorkern zu gelangen.

Fortsetzung folgt...



MEGADRIVE DESERT DEMOLITION MEGADRIVE

Im zweiten Teil unserer Tips mußt du dich durch die Hafenanlagen der Acme-Fabrik schlagen. Dies ist dein letzter Test, bevor du endlich die anderen Looney Tunes-Charaktere wiedertreffen wirst.

Karl's Bad Caverns



Am meisten Probleme wirst du hier mit den niedrigen Decken und den explodierenden Fässern haben. Springe also nicht zu hoch, wenn dir die Decke im Wege ist, und hüpf auf jeden Fall über jedes Faß. So kannst du dich darauf konzentrieren, den Abschnitt von links nach rechts zu durchqueren, um dabei so viele Marken wie möglich einzusammeln.



Gehe ungefähr den halben Weg nach unten im Level und dann nach rechts, wo du eine Art Aufzug finden wirst. Fahre mit dem Lift so hoch wie möglich und springe dann auf die Schaukel am oberen Ende. Bleibst du auf der Schaukel stehen, so wirst du zu einem Extraleben hinaufgeschleudert. Drücke zudem den Knopf, um zu springen, damit du noch höher gelangen kannst.



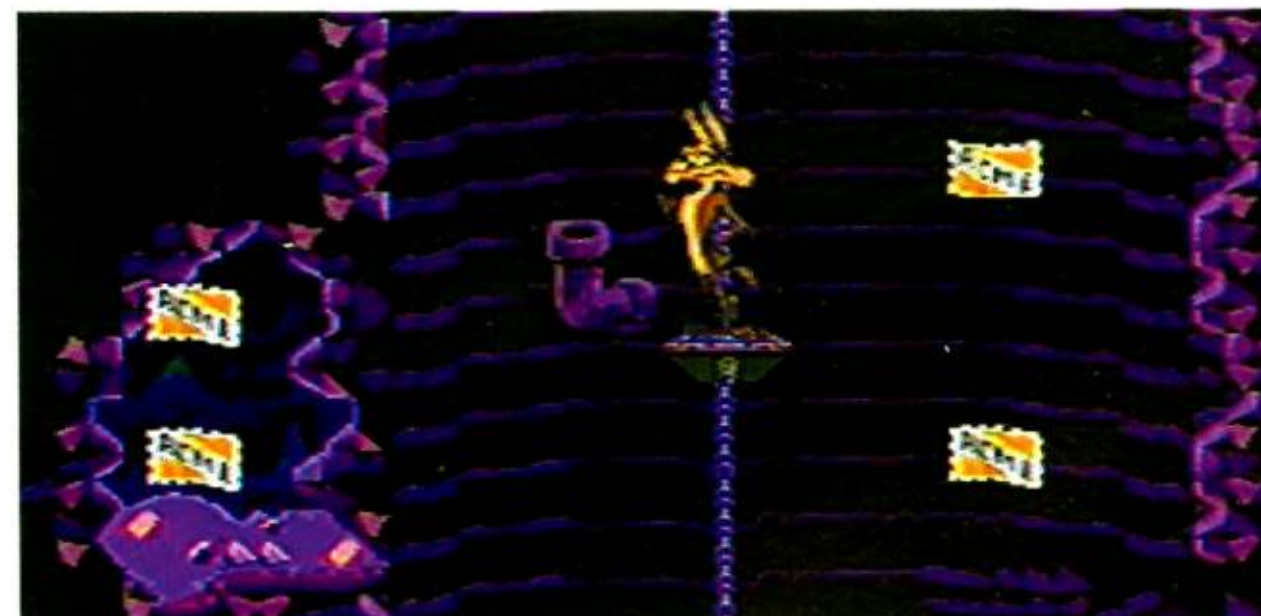
Um den ersten Abschnitt der Höhle zu verlassen, mußt du bis zur unteren rechten Ecke gehen. Hier findest du ein Loch in der Wand, durch das du in den zweiten Abschnitt kommst.



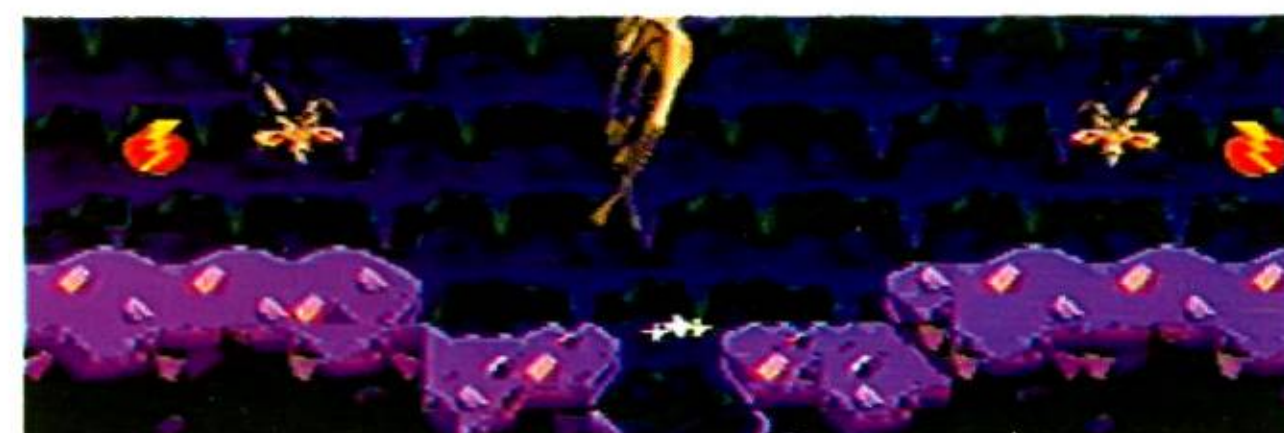
Gleich am Start ist ein Hang. Um die Icons auf halbem Wege nach oben zu erhalten, mußt du B drücken. So läuft Wile E langsam nach oben und dann springst du zu den Icons hoch. Diese Vorgehensweise gilt für jeden Hang in diesem Spiel.



Das neueste Gerät für Wile E ist hier der pneumatische Bohrer. Damit kannst du durch Felsen am Boden hindurchbrechen und so in untere Abschnitte gelangen. Der Bohrer hilft dir nur begrenzte Zeit, weshalb du ihn möglichst oft einsetzen solltest, bevor er wieder verschwindet.



Um in den Bonusteil zu kommen, mußt du 125 Marken einsammeln, die allerdings schwer zu finden sind. Im zweiten Abschnitt des Levels findest du viele, vor allen Dingen, wenn du mit den Aufzügen nach oben fährst.



Zwei Extraleben bekommst du, wenn du nach unten rechts im Level gehst und auf den Sockel dort springst. Oben darauf befindet sich eine Kanone. Springe hinein, und du wirst nach oben katapultiert. Wenn du dann aufsteigst, so siehst du links und rechts ein Extraleben. Nun mußt du dich nach links oder rechts in die Wand steuern, wodurch du auf einen der Vorsprünge kommst und die Extraleben einsammeln kannst. Den Level beendest du, wenn du dich aus der Kanone hinauffeuern läßt und dich oben aus dem Bildschirm hinausbewegst.



Wenn du den Bonuslevel erreichst, dann mußt du die Höhle mit dem pneumatischen Bohrer durchqueren. Mit dem Bohrer kommst du auch hier wieder durch die Steinböden hindurch und kannst die unteren Bereiche erreichen, bevor die Zeit abläuft. Je weiter du nach unten kommst, desto hilfreichere Icons wirst du dort vorfinden.



DESERT DEMOLITION

Granite Gulch



Falls du deine Energie wegen Problemen im vorhergehenden Level wieder auffüllen mußt, dann sammelst du am besten die Vitaminpillen ein, die links vom Start in den Büschen versteckt sind.



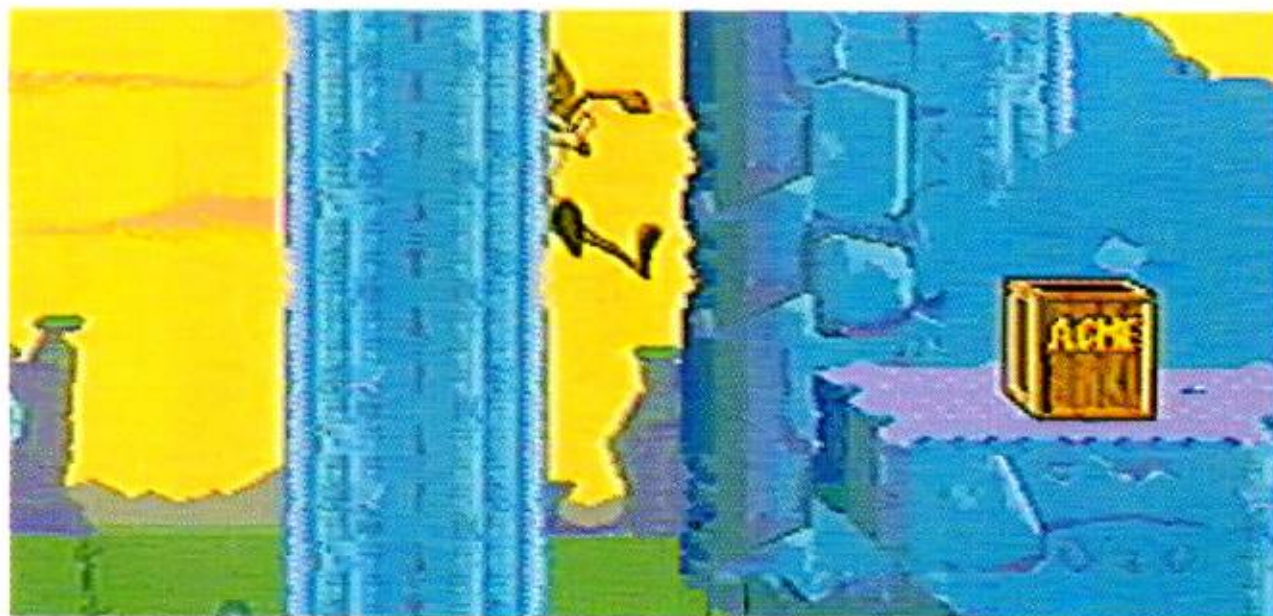
Mit dem ersten Trampolin, an dem du vorbeikommst, kannst du zu einem Ballon hinaufspringen. Von dort aus springst du nach rechts von Ballon zu Ballon und sammelst die Marken und die Vitaminpillen am Schluß ein.



Sollte dir die Zeit davonrennen, dann benutze einfach die beiden Beschleunigungsräder, die am Boden herumliegen, um zu beschleunigen und besser vorwärtszukommen. So kommst du in den letzten Abschnitt des Levels, bevor die Zeit abläuft.



Im zweiten Teil dieses Levels kommst du zu diesen hohen Klippen. Als Wile E mußt du in die Acme-Kiste springen und das Flugkostüm anziehen. Wenn du nun andauernd B drückst, so kannst du sogar fliegen. Begebe dich so zum oberen linken Teil der Klippen und sammle die Extrazeit ein.



In diesem Level gibt es sehr viele Abschnitte, die dich offensichtlich erst einmal nicht mehr weiterkommen lassen. Sollte dies der Fall sein, dann mußt du nach versteckten Trampolinen, die sich hinter Felsen oder Pfeilern befinden können, Ausschau halten. Über sie kannst du dann das Spiel fortsetzen.



Bevor du durch den Ausgang den Level beendest, solltest du auf den Pfeiler direkt links daneben (der zweite von rechts aus gesehen) steigen. Dort liegt nämlich ein Extraleben für dich bereit, welches du am besten mit dem Flugkostüm an dich nehmen kannst.



Viele der Marken liegen auf der unteren Hälfte des Levels auf dem Steinboden bzw. auf Plattformen gleich darüber. Achte darauf, daß du nicht irgendwo eingeschlossen wirst und versuche auf dem Weg zu bleiben, denn der Ausgang befindet sich in der Nähe der Spitze eines Steinpfeilers weit außen rechts im Level.

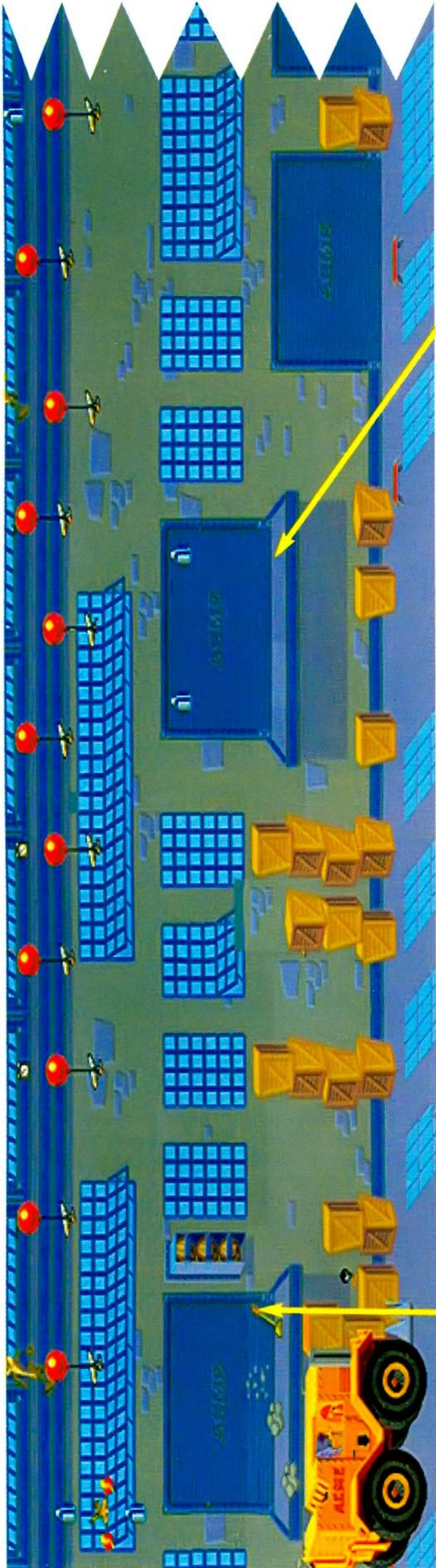


Im Bonusabschnitt am Ende dieses Levels mußt du auf schwebende Holzblöcke springen. Du mußt auf sie springen während sie den Wasserfall hinabtreiben. Je höher du so kommst, desto größer wird deine Belohnung sein. Auf der Spitze erhältst du sogar ein Extraleben.



DESERT DEMOLITION

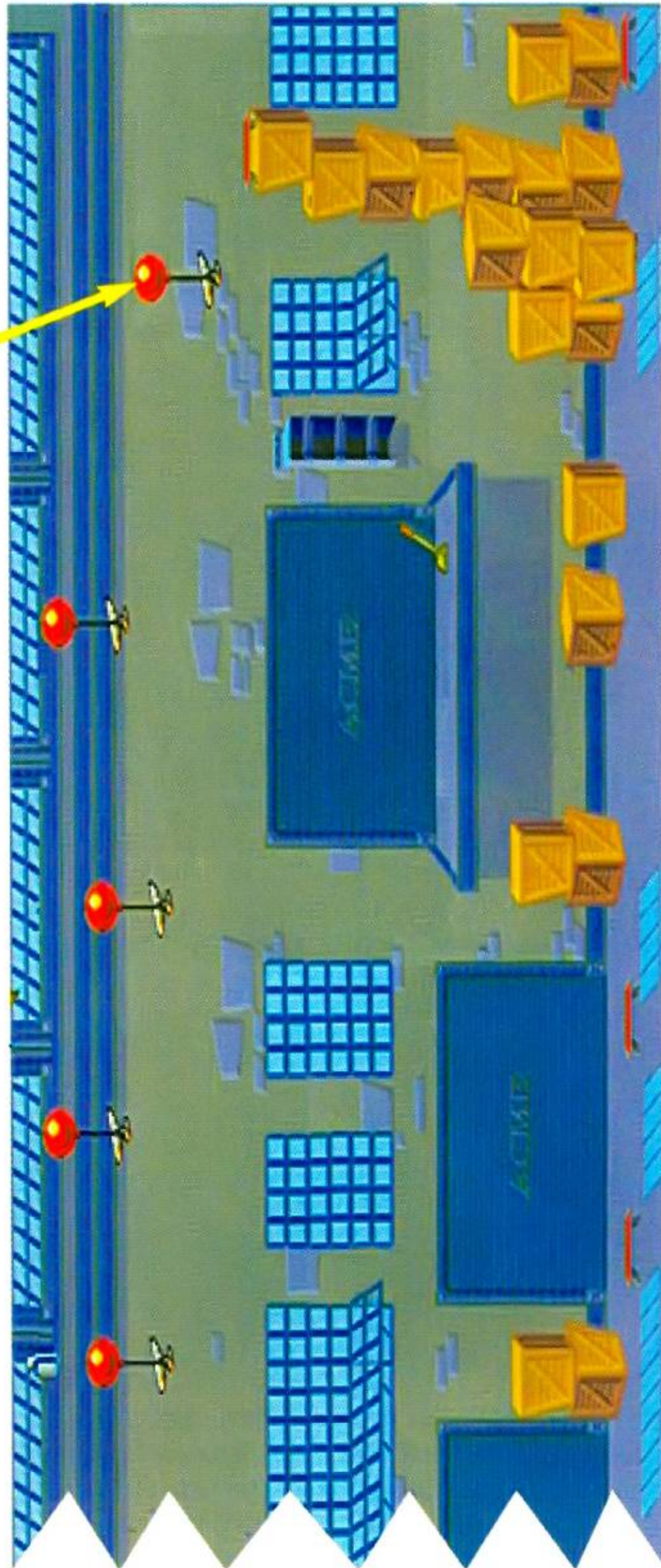
Acme Factory



Vom Start aus gehst du zur linken oder rechten Plattform. Hier siehst du einen Hebel, durch den drei Dynamitfässer herunterfallen. Sobald nun der Laster erscheint, läßt du die drei Fässer auf ihn herunterfallen. Dann rennst du schnell auf die Plattform auf der gegenüberliegenden Seite.

Um zusätzliche Icons und ein Extraleben zu erhalten, mußt du zu diesem Ballon hinaufspringen. Nun springst du weiter von Ballon zu Ballon nach links, wo du das Extraleben findest. Auf diesem Weg gelangst du zudem gefahrlos zu der anderen Plattform.

Auf dieser Ebene gibt es außerdem jede Menge Power-Ups, die du allerdings nur im Notfall aufnehmen solltest. Zudem kannst du dich hier vor dem Laster in Sicherheit bringen, wenn du zur Plattform links oder rechts läufst.



Auch wenn wir diese Komplettlösung mit Wile E Coyote durchgespielt haben, kannst du dies auch als Road Runner tun. Dadurch wird das Spiel erheblich schneller und ist nicht ganz so kompliziert, da du weniger Power-Ups einsammeln mußt und von Wile E gejagt wirst. Den Laster am Ende besiegst du auf die gleiche Weise.



ALIEN SOLDIER

Führe Epsilon Eagle durch eine Menge von actiongeladenen Levels, in denen man es mit einer Vielzahl von mächtigen Endgegnern zu tun bekommt. Es gilt, den Planeten Sierra aus den Klauen des bössartigen Xi-Tigers zu retten.

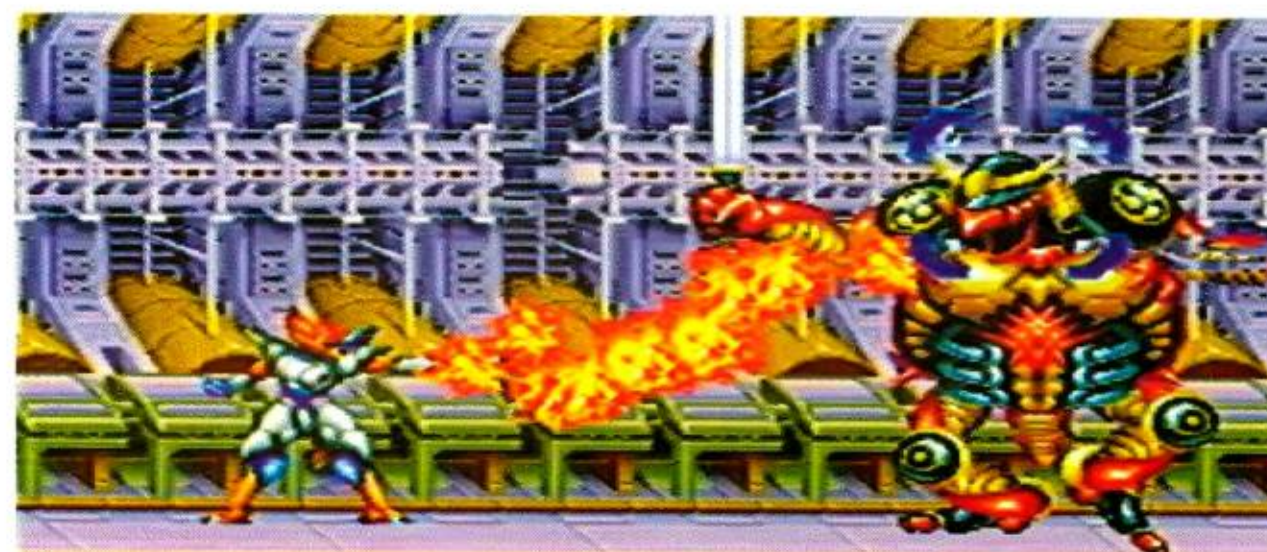
Player's Guide



1. Jetsripper ist eine gemeine metallische Cobra, die mit ihrem Peitschenschwanz den tödlichsten Move ausführen kann. Nutze Epsilons Brüllkräfte gegen sie und ziele auf das blaue Fadenkreuz in ihrem häßlichen Gesicht. Wenn du in Schwierigkeiten kommst, erweist sich der Zero-Teleporter als nützlich.



2. Antroids schwacher Punkt ist die Lücke im Panzer, die sich an seinem Unterleib befindet. Wenn du dauernd auf diesen Punkt schießt, hast du ihn bald erledigt, hüte dich jedoch vor seinem fatalen Back Slap. Dies kann beim Teleportieren problematisch sein, da man nie sicher ist, in welche Richtung er sich bewegt.



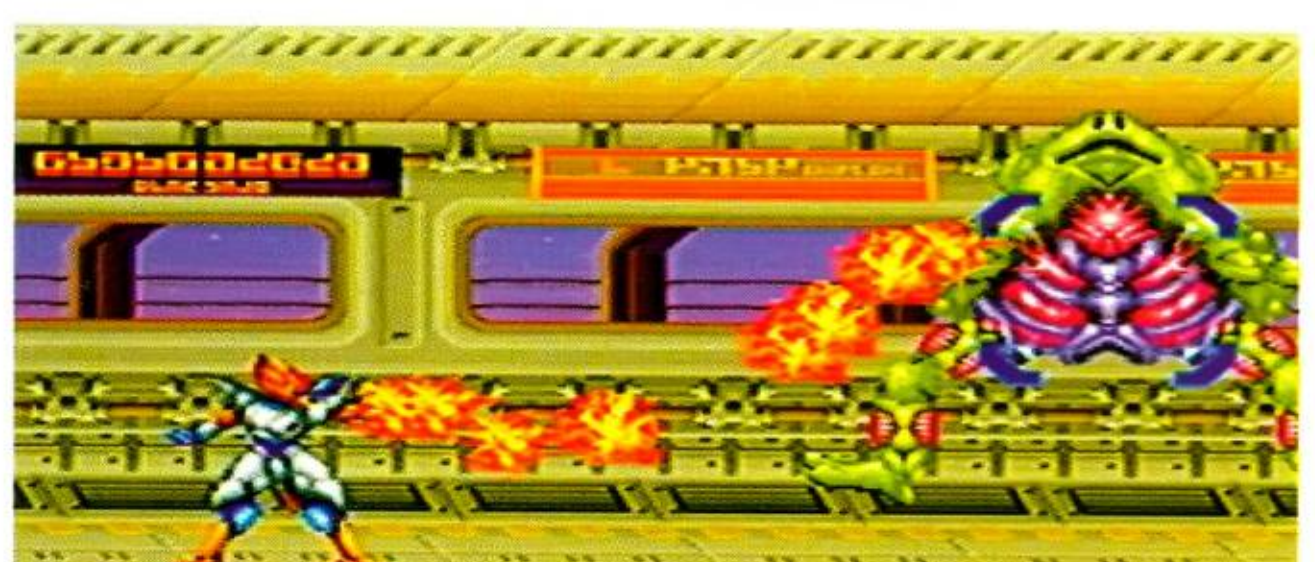
3. Der einzige Weg, mit ShellShogun fertig zu werden, ist, die Teleportfähigkeiten überlegt einzusetzen. Epsilon muß seinem gewaltigen Schwert jedesmal aus dem Weg gehen, wenn er angreift, und sich mit Gebrüll direkt in Shells verzerrtes Gesicht wehren.



4. Sniper Honeyviper kann sich nicht herumdrehen und hat deshalb am Ende seines Rückgrats eine sehr verletzliche Stelle. Locke ihn nach vorne, teleportiere dich dann hinter ihn und attackiere seinen gekrümmten Rücken mit irgendeiner verfügbaren Waffe, die dir gerade in den Sinn kommt.



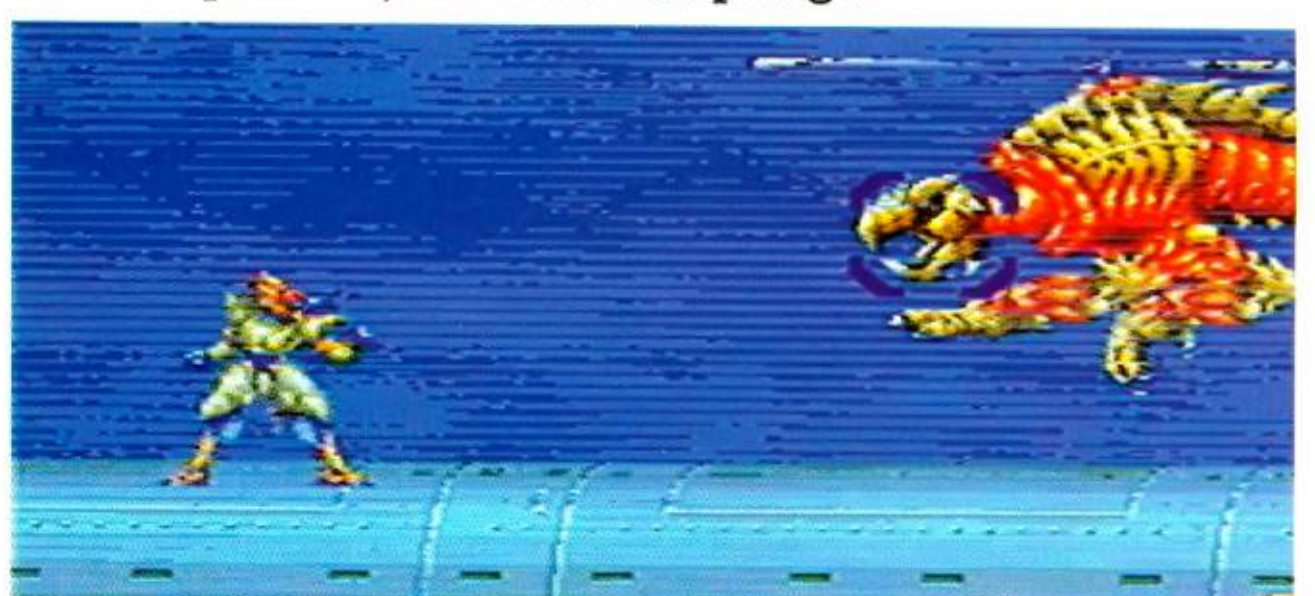
5. Madam Barbar hat ihre Kinder auf ihrer Seite, hüte dich also. Es ist wichtig, zuerst die Babies zu erledigen, da sie Epsilon einschließen und darauf warten, daß ihre Mutter kommt und Epsilon den Rest gibt. Wende auch diesmal deine Brüllkraft an und ziele auf Barbar's Fangzähne.



6. Die Frochbrut von Joker, die sie nach dem Zufallsprinzip legt, löst explosive Angriffe auf Epsilon aus. Springe und ducke dich, um Schaden zu vermeiden. Ziele mit deinen Waffen auf Jokers Bauch und teleportiere, wenn sie losspringt.



7. Terobuster ist bis jetzt der einfachste Boss, verwende Schnellfeuerwaffen gegen ihn. Wie Honeyviper kann er sich nicht umdrehen; teleportiere dich nach Möglichkeit also vor und zurück, wodurch man auch den Missiles aus dem Weg geht, die Buster abschießt.



8. Das einzige Problem mit Neo besteht darin, daß er unsichtbar wird, wenn der Nebel dichter wird, aber wenn du deine Brüllkraft gegen ihn einsetzt, bleibt sein Fadenkreuz auch weiterhin erkennbar.



ALIEN SOLDIER

Player's Guide



9. Die beste Methode, Tiger zu stoppen, besteht darin, direkt unter ihn zwischen seine Beine zu gelangen und geradewegs auf seine Brust zu schießen. Wähle die Flame Force, da diese Waffe ideal für Nahkampfangriffe ist - eine kurze Flamme, aber sehr kraftvoll und effektiv.



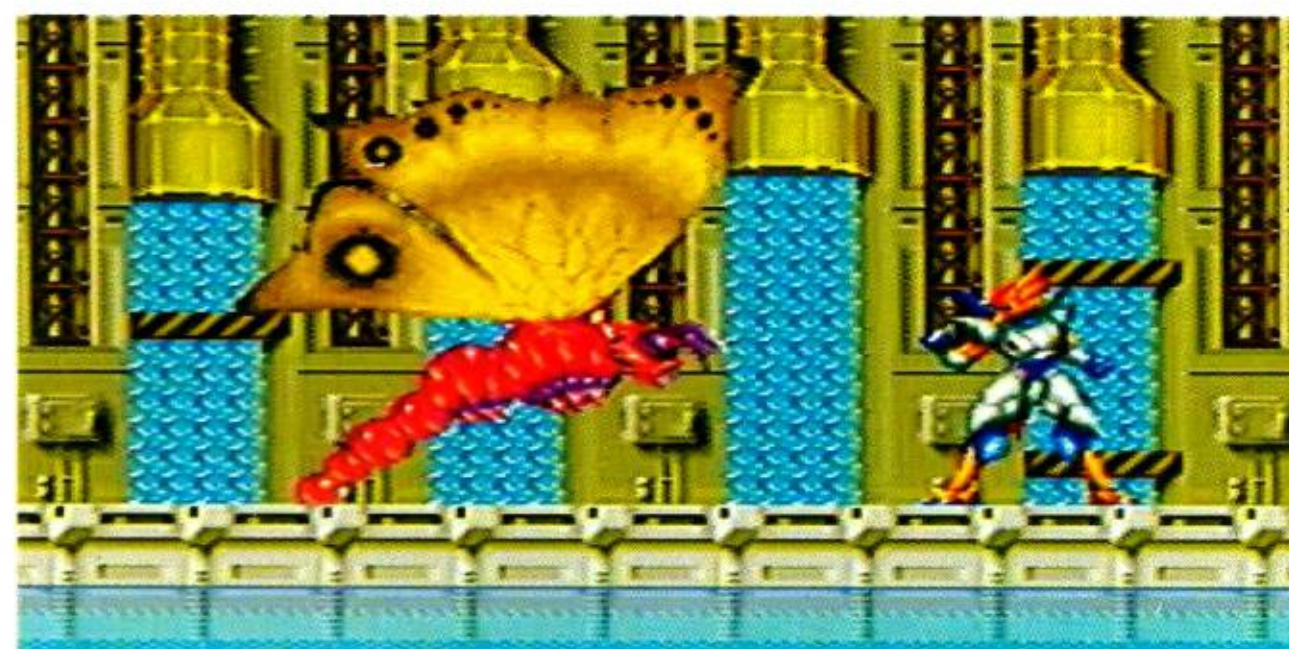
10. Nutze Epsilon's Schwebekraft, um Strider, dem fliegenden Metallfisch, aus dem Weg zu gehen. Du mußt ihn schnell töten, denn seine Luftblasen sind tödlich. Verwende wieder die Flame Force, aber denke daran, daß sie nur auf kurze Distanz wirkt.



11. Lancer Force ist die einzige Waffe, die stark genug ist, um diesem vierarmigen Androiden in der verfügbaren Zeit beizukommen. Wenn du zu lange brauchst, fliegt er über den Bildschirm und zieht dich mit. Wenn er einmal fliegt, wird es für Epsilon schwierig, seine Füße wieder auf trockenen Boden zu setzen.



12. Sharpsteel ist ein riesiger Monster-Hummer, der versucht, deinen persönlichen Speedboat-Fahrer zu fangen. Wenn du direkt unter ihm stehst und ihn mit der Flame Force attackierst, wird er bald mit dem Gesicht nach unten im trüben Wasser schwimmen.



13. Bugmax erwacht in seinen Katakomben zum Leben. Bombardiere ihn mit der Flame Force, bis er sich in einen schönen Schmetterling verwandelt. Laß dich jedoch nicht täuschen - du mußt auch dieses Insekt erledigen.



14. Verwende gegen diesen häßlichen Augapfel die Lancing Force. Victor ist ein harter Brocken, wahrscheinlich bis dahin der schwierigste überhaupt. Schweben und von der Decke hängen sind gute Strategien, um seinen Bomben aus dem Weg zu gehen.



15. Der Geruch dieser Blume ist nicht so süß; meide die explodierenden Blütenblätter und die Dornen, die deine Energie sehr schnell schwinden lassen. Wieder einmal empfiehlt sich der Einsatz der Flaming Force, die aber für den Fall, daß sich die Schlacht lange hinziehen sollte, von der Buster Force unterstützt werden muß.



16. Sammle für diesen Level genügend Buster Force und Flame Force. Die Metallfliege kann die Power der Flammen nicht ertragen und wird schnell ins Netz des Black Stringer fallen. Beginne mit einer Langstreckenattacke mit der Buster Force und erledige die Spinne mit einem weiteren Flammenfeuerwerk.

Fortsetzung folgt...



Im zweiten Teil unseres Speedy Gonzales-Game Guides befassen wir uns mit den Dry Lands mit den vielen Untergrundpassagen.

Player's Guide



1. Um in die Untergrundpassagen zu gelangen, mußt du nur einen Speed Dash auf den abgesenkten Quadraten ausführen. Drücke A und halte diesen Knopf gedrückt, bis der Boden unter deinen Füßen nachgibt und du nach unten gelangst.



2. Um einen Speed Dash auszuführen, brauchst du allerdings die Energie der Riesenchilis. In diesem Level gibt es zwar recht viele, du solltest sie aber nur mit dir nehmen, wenn du sie wirklich brauchst, da sie nicht nachwachsen.



3. Du findest zwei Gefangene in unterirdischen Verstecken vor dem ersten großen Kaktus. Um an ihm vorbeizukommen, gehst du durch den Durchgang direkt vor ihm. Der dritte Gefangene befindet sich im Durchgang hinter dem Kaktus.



4. Um den Ausgang des ersten Abschnittes der Dry Lands zu erreichen, solltest du in den ersten Durchgang nach dem ersten Riesenkaktus gehen. Bist du dann wieder heraus, gehst du nach rechts, wo ein Pfeil zum Ausgang weist.



5. Im zweiten Abschnitt der Dry Lands mußt du ebenfalls wieder drei Gefangene finden. Einen findest du vor dem Riesenkaktus am Start. Du kommst durch ein Loch weiter rechts dorthin. Du findest dort zudem noch ein sehr hilfreiches Extraleben.



6. Solltest du eines dieser schwebenden Quadrate sehen, so ist dies ein Zeichen dafür, daß sich nützliche Icons in höheren Gefilden verbergen. Benutze die schwebende Platte, um die Icons einzusammeln. Bleibe aber nie zu lange auf einer stehen, da sie sonst zerbrechen.



7. Achte auf sich bewegende Platten am Boden. Sie steigen nach oben und könnten dich, falls du auf ihnen oder in ihrer Nähe stehst, in die Gegner schleudern. Du kannst sie natürlich auch wie beschrieben nutzen, um Power-Ups zu erreichen, die außerhalb deiner Reichweite sind.

Action Replay

Um unendliche Leben zu erhalten, solltest du den folgenden Code auf deinem Action Replay eingeben:

FFE4AD0005

Um unendliche Sombreros zu erhalten und sich die Gegner vom Leibe zu halten, versuche doch einmal diesen Code:

FFE4AB0005

Fortsetzung folgt...



CODES

Die Cheats in dieser Ausgabe enthalten einige der neuesten Tips für die Saturn-Konsole und darüber hinaus ein verstecktes Spiel in Red Zone.

VIRTUA FIGHTER

Saturn



Vergrößere die Ringweite

Wenn „Press Start“ auf dem Bildschirm erscheint, drückst du zwölfmal **oben**. Drücke Start und begib dich ins Optionen-Menü, in dem die Ringweite in Zweimeterschritten zwischen vier und 16 Metern eingestellt werden kann.

POWER RANGERS

Mega CD



Geheime Videosequenz

Drücke im Titelscreen **A, B, B, A, C, A, B, B**, und **A**. Danach erscheint eine neue Option; bewege den Cursor auf „Play Movie“ und drücke Start, um eine geheime Videosequenz zu betrachten.

FLINK

Cheat Option

Wenn du das Game spielst, drückst und hältst du **unten** auf dem D-Pad sowie den **Start**-Button. Halte **Start** weiter gedrückt und lasse **unten** los. Drücke anschließend **rechts, rechts, rechts, links, links, links, rechts, rechts, links, links, rechts, links**, woraufhin eine Cheat-Option erscheinen wird. Wähle sie an, um in das Cheatmenü zu kommen und wähle einen Neustart des Levels. Beim Neustart hast du alle Schriftrollen, Zaubersprüche, 50 Schlüssel und 50 von jeder Zauberkrautzutat.

Mega Drive

Zauberspruch

Plattform
Schild
Dämon
Geistbombe
Blitz
Schnelles Wachstum
Staubteufel
Schrumpfzauber
Geist

Zutaten

Feder, Auge, Feder
Diamantring, Träne, Goldring
Goldring, Spiegel, Halskette
Feder, Goldring, Blatt
Diamantring, Feder, Diamantring
Blatt, Feder, Silberring
Blatt, Silberring, Feder
Spiegel, Halskette, Amulett
Schädel, Zahn, Wurzel



CODES

PANIC

Mega CD

Szenenauswahl

Drücke im Titelscreen **rechts, rechts, unten, oben, links, rechts, oben, oben, links** und **unten**. Daraufhin sollte ein Szenenauswahlmenü erscheinen, das es dir erlaubt, die Cartoon-Sequenzen des Spiels zu betrachten.

LOADSTER

Mega CD

Geheimspiele

Warte, bis Mort erscheint und pausiere das Spiel. Drücke dann **C, A, links, links, A, C, A, links, links** und **A**. Fahre dann nach der Pause fort, mit Mort-Pong zu spielen. Benutze das D-Pad, um die Paddel oben und unten zu steuern.

ROAD RASH 3

Mega Drive

Kraftvolle Bikes

Alle folgenden Cheats müssen im Titelscreen eingegeben werden.

B, links, oben und **rechts** verschafft dir ein Superbike.

C, links, oben und **B** gibt dir den Schläger, Nunchuckas, Kette, \$ 1.100, und du wirst in einem späteren Level beginnen.

Rechts, A und **unten** versorgt dich mit Waffen und stärkeren Gegnern.

A, C, links und **oben** läßt dich in Level 2 mit einem Nitrobike, mehr Geld und der Fähigkeit, andere Bikes zu stehlen, starten.

BLOODSHOT

Mega Drive



Extra Power-Ups

Gebe die folgenden Cheats ein, während du das Spiel pausierst:

- | | | |
|--------------------------------|---|---------------------------------------|
| Überspringe den nächsten Level | - | oben, A, oben, A, A, unten |
| Gelber Schlüssel | - | oben, oben, B, C, unten, unten |
| Roter Schlüssel | - | unten, unten, B, C, oben, oben |
| Maximale Munition | - | B, B, B, rechts, unten, links |

Red Zone

Mega Drive



Verstecktes Spiel

Gehe in den Paßwortscreens und gebe den folgenden Code ein: **C, C, A, C, A, A, C, A, C, A, C** und **Start**. Auf diese Weise kommst du in ein Asteroids-Spiel. Du schießt mit **C**, **B** gibt Schub und **A** warpt.

DAYTONA

Saturn



Wettlauf gegen die Zeit

Um in einen speziellen Time Trial zu gelangen, begibst du dich in den Saturn-Modus. Dann gehst du zur Fahrzeugauswahl und drückst und hältst **Start**, bis die Time Trial-Option erscheint. Wenn du jetzt Button **C** drückst, kannst du deinen Wagen wie vorher auswählen.

RISTAR

Mega Drive

Special Features

Um in einen speziellen Boss Rush-Modus zu gelangen, in dem die Zeit gemessen wird, die du für die Erledigung eines Endgegners brauchst, gibst du das Paßwort **MUSEUM** ein.

Um in den Time Attack-Modus zu gelangen, in dem du die Levels so schnell wie möglich beenden muß, benutzt du das Paßwort **DOFEEL**.

Für Extra-Optionen und das Onchi-System verwendest du das Paßwort **MAGURO**.



CODES

THEME PARK

Mega Drive



Geld Cheat

Starte ein neues Spiel und gib als deinen Namen **ZARKON** ein. Nun wirst du über 10 Millionen auf deinem Konto verfügen und kannst aus einer Vielzahl von Shops und Fahrgeschäften auswählen.

TOUGHMAN CONTEST

Mega Drive



Zusatzoptionen

Um die nachfolgenden Codes nutzen zu können, mußt du „Restore from Password“ im Setup-Menü anwählen und dann den gewünschten Code eingeben. Sobald du dies gemacht hast, wird Cha Ching am unteren Bildschirmrand erscheinen. Nun drückst du **B**, um zum vorhergehenden Screen zu gelangen, und beginnst das Spiel.

MAXX
2LT
MRBUCKEYE
RUBE
FQSTER
WEASEL
SUPERG
HYPER

Unendliche Energie
 Unendliche Zeit
 14 Spezial-Schläge
 Der Gegner ist kopflos
 Schattengegner
 kleiner Gegner
 harter Gegner
 doppelte Geschwindigkeit

METAL HEAD

32X



Neue Grafik für den Kommandeur
 Bevor du dein 32X anschaltest, mußt du **A, B, C** und **Start** gedrückt halten. Erst jetzt schaltest du ein und hältst die Tasten bis der Titelschirm erscheint. Im Optionsmenü kannst du nun in der Teamauswahl eine neue Grafik im Anime-Stil bewundern.



Die legendäre Striker-Serie von Rage Software sorgte schon auf allen möglichen Systemen für begeisternden Fußballspaß, nur Game Gear-User

KONKURRENZ FÜR

mußten bislang noch ohne dieses

FIFA SOCCER AUF

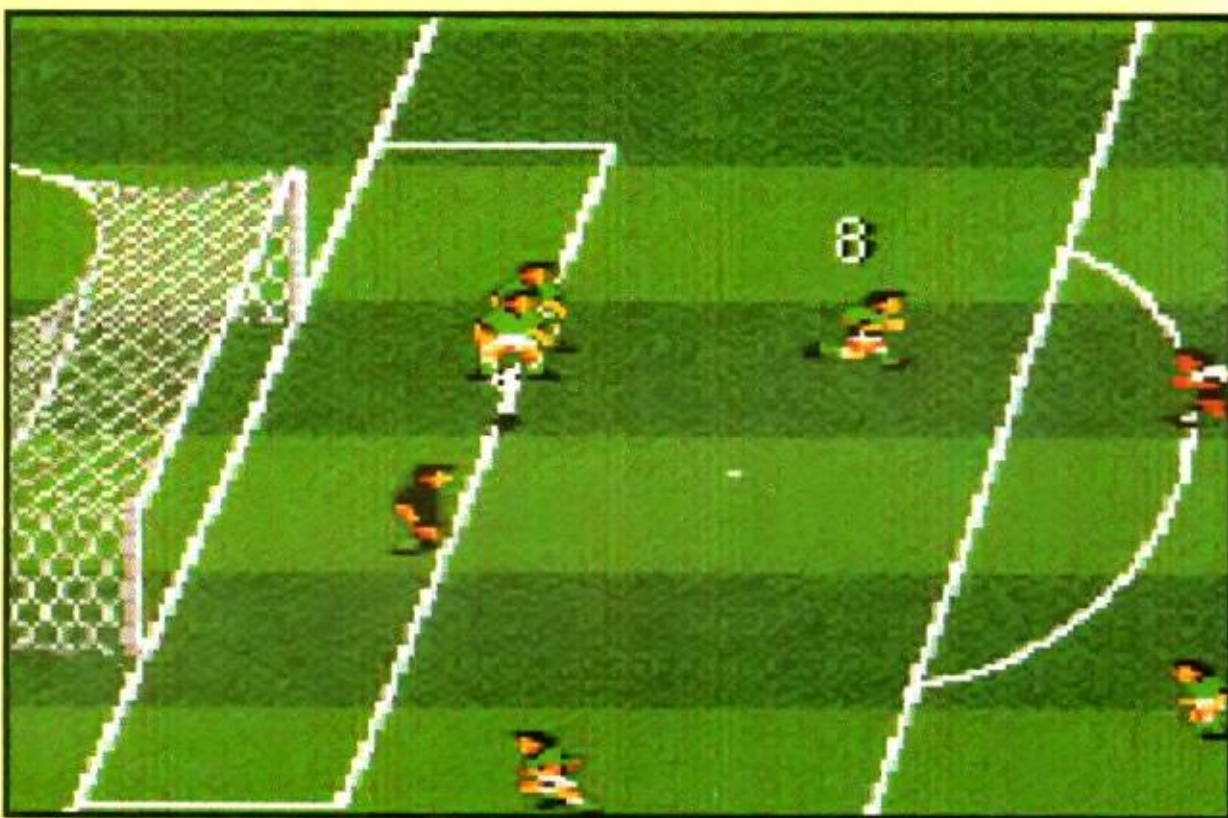
Fußball-Kultspiel auskommen, was

DEM GAME GEAR?

jedoch nicht so tragisch war, denn immerhin gab es ja grandiose Umsetzungen von FIFA Soccer und Sensible Soccer. Ob die mit einigen Jahren Verspätung auflaufende Striker-Version diese Spiele von Thron verstoßen kann?

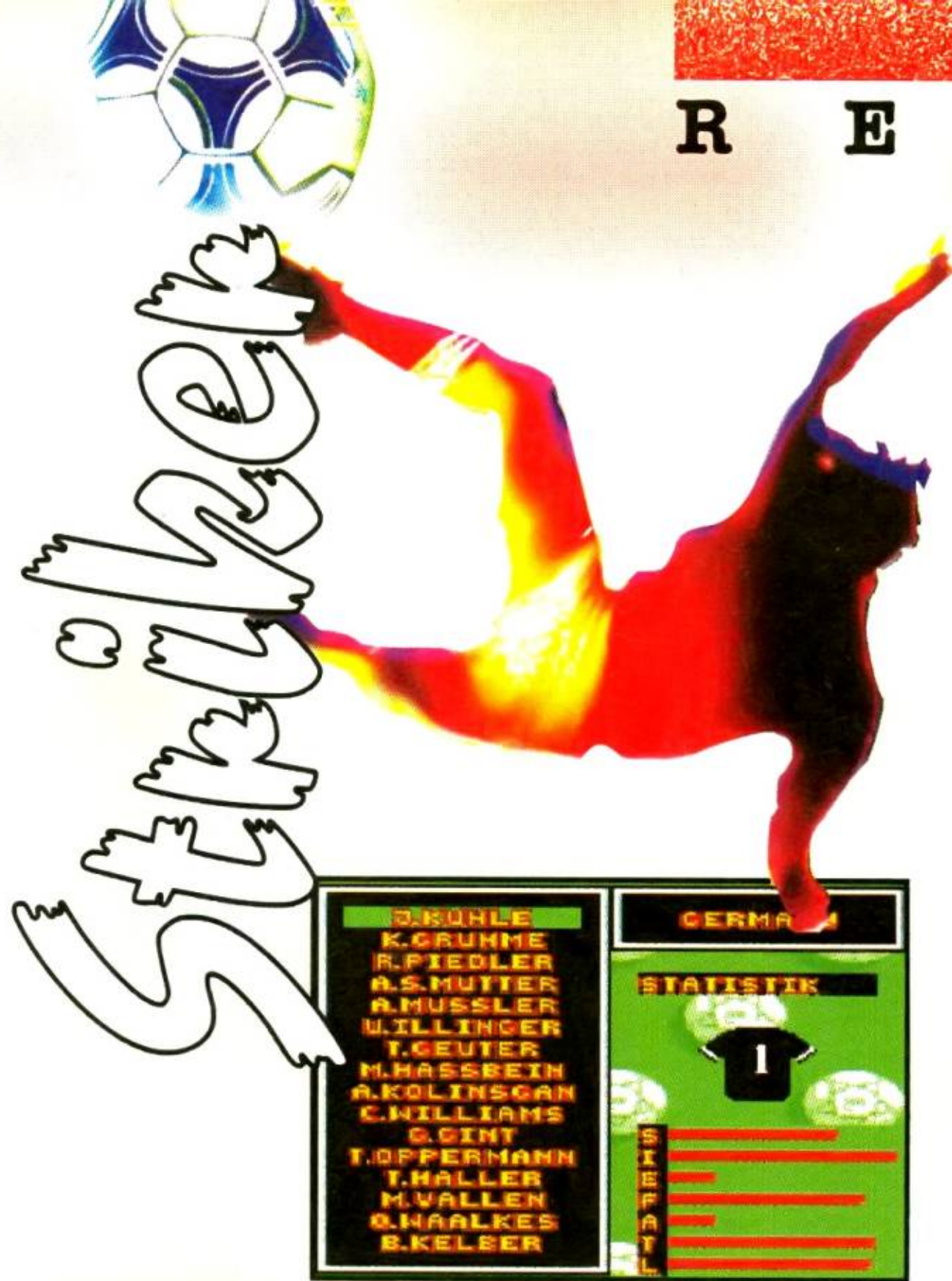
Optionen in Massen!

Wie es sich für ein Fußballspiel mittlerweile gehört, wurde eine ganze Reihe wichtiger Optionen eingebaut. Entweder man bestrei-



Mit der grafisch hübscheren Seitenansicht läßt es sich leichter spielen.

tet ein Freundschaftsspiel gegen einen Gegner seiner Wahl, kämpft im Pokal-Modus gegen 57 andere Nationalmannschaften um die WM, nimmt eine ausführliche Liga-Saison mit bis zu elf Mannschaften auf sich oder mißt sich mit seinem Freund, sofern ein Gear to Gear-Kabel vorliegt. Letztendlich darf man auch noch Strafstoße üben, was für den Pokal-Modus durchaus wichtig sein kann. Hat man seine Mannschaft aufgestellt, das Regelwerk festgelegt und gewählt, ob man mit



Die Namen der Spieler haben eine entfernte Ähnlichkeit mit den echten Stars!

unterschiedlichen Witterungen spielen will, darf man seine kleinen, aber fein animierten Sprites endlich gegen das runde Leder treten lassen. Hier kann man wiederum zwischen Vogelperspektive und Seitenansicht wählen, wobei letztere grafisch hübscher realisiert ist. Das Gameplay ist recht flott und fair, wobei das leicht



Die Sensible Soccer-typische Vogelperspektive garantiert am meisten Übersicht.

ruckelige Scrolling überhaupt nicht stört. Details wie 3D-Elfmeterschützen und ein aufmerksamer Schiedsrichter, der gelbe und rote Karten verteilt, runden dieses kleine Werk ab, das zwar nicht die grafischen Feinheiten von FIFA Soccer bietet, aber dank der motivierenden Spielmodi durchaus empfohlen werden kann. **hi**

Hot-Spot
Rage versorgt auch die Game Gear-User mit einer gelungenen Striker-Variante.

Check Up

Game Gear
4 MBit



Striker
Hersteller: Sega
Release: Juli

Sportspiel
Tel. 040-2270961
Preis: DM 89,95

Spieler 1-2
Levels 3
Save Game Nein
Besonderheiten 2 Perspektiven,
Gear to Gear-Kabel

Grafik 66%

Übersichtlich und flott, jedoch nicht besonders detailliert und etwas ruckelig.

Sound 38%

Primitives Stadionrauschen und mäßige Effekte.

Gesamt 75%

Gut spielbar und abwechslungsreich! Zweifellos ein Tip für Fußballfans!

Word Up

Gut gemacht! Striker hat zwar nicht die grafischen Höhepunkte eines FIFA Soccer, bietet sich aber mit zwei verschiedenen Grafikperspektiven und unterschiedlichen Spielvarianten für ein gepflegtes Match an. An der Spielbarkeit gibt es nichts zu bemängeln. Selbstverständlich wird auch das Gear to Gear-Kabel unterstützt.



Bei diesem possierlichen Flipper-Spiel tretet ihr gegen Wizard, den Herrn des Flipperspiels, an und versucht, ihn in die Knie zu zwingen. Keine einfache Aufgabe, denn schließlich gibt

DOMARK

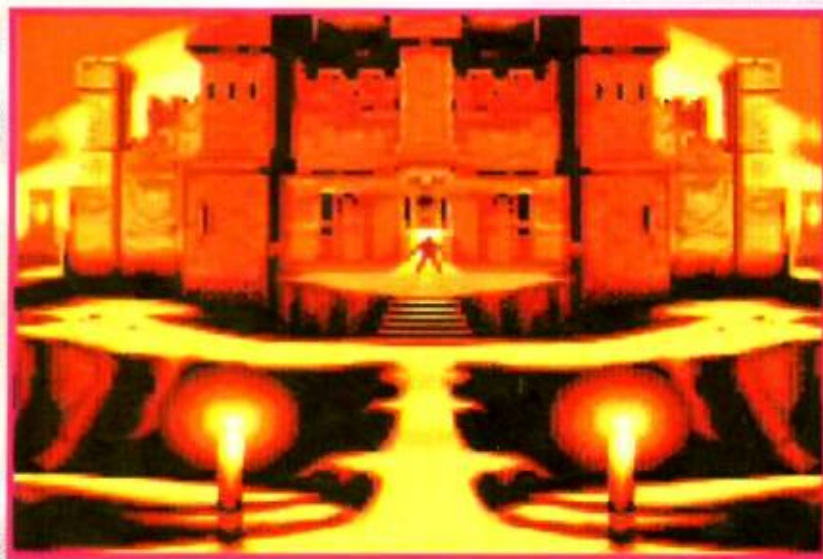
che Aufgabe, denn schließlich gibt

BRINGT DIE KUGEL

es neben dem Hauptflipper noch

INS ROLLEN!

vier weitere Bonus-Tische (Ägypten, Kerker, Eidechsen-Level und schließlich den Tisch für Meister-Wizards), die ihr nur dann zu sehen bekommt, wenn ihr alle



Das kleine Intro wartet mit recht eindrucksvollen Grafiken auf, die über den Screen scrollen.



Die ganzen Boni können nur nacheinander erspielt werden, was ziemlich schwer ist.

Buchstaben eines Wortes zum Leuchten bringt und dann ein Drachenmaul trifft.

Ihr startet auf dem Wizard Pinball-Flipper, der sich aus drei Bildschirmen zusammensetzt und nach oben bzw. unten scrollt, sobald die Kugel aus dem Bild saust. Die Bumper, die das Geschoß durch die Gegend schnalzen, werden mit dem Steuerkreuz und Button 2 aktiviert. Letzterer ist auch für den Abzug zuständig, der die Kugel ins Spiel bringt. Mit Button 1 plus

Wizard Pinball



Die wenigen Bonus-Levels sind nicht besonders aufwendig gestaltet worden.

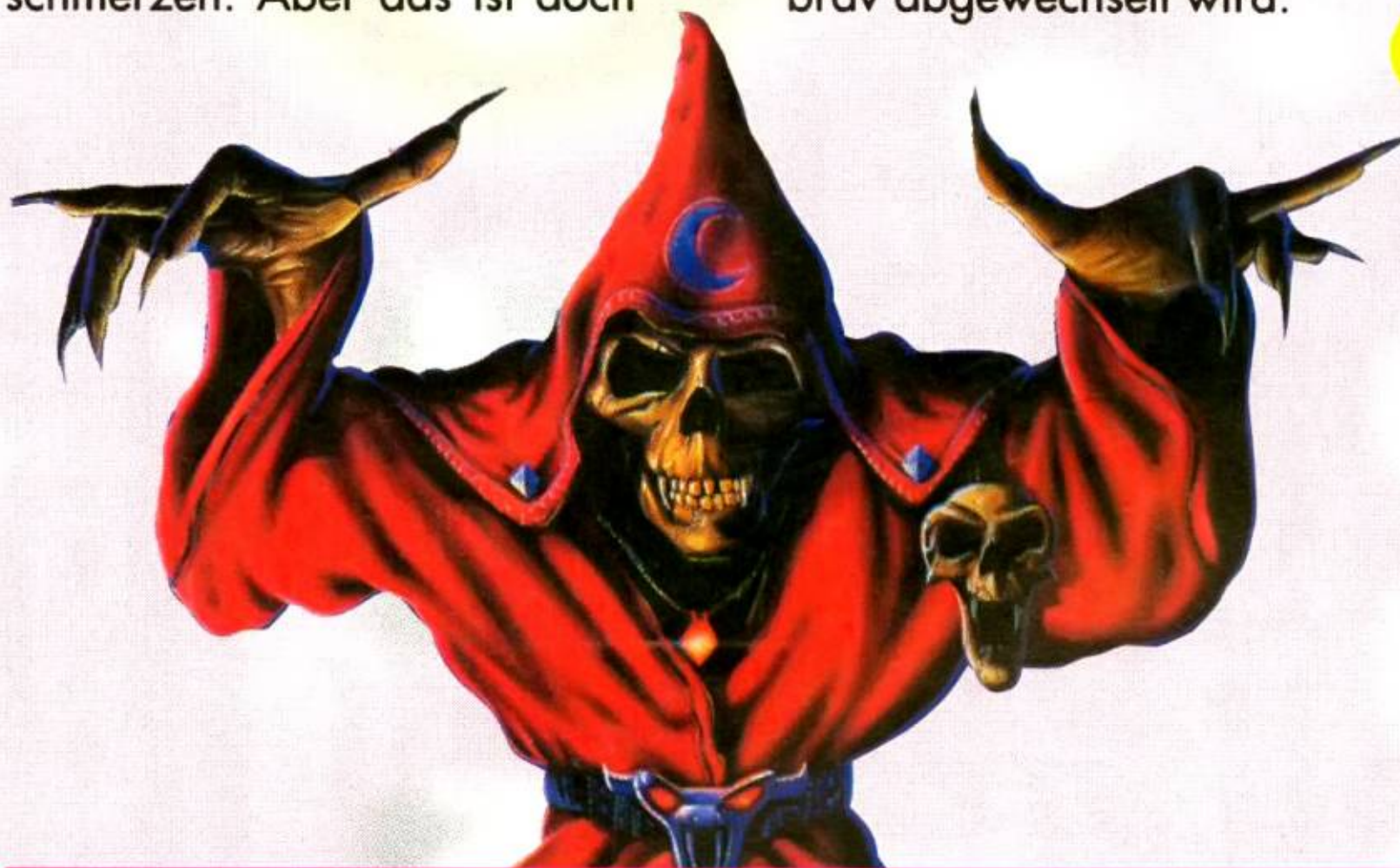
Steuerkreuz läßt sich der Tisch leicht neigen - aber Vorsicht: es droht „Tilt“-Gefahr!

Zum Kugeln!

Solange man nicht den Multiball-Modus auslöst und der Game Gear deshalb ganz schön in die Knie geht, flitzt das Stahlbällchen sauber animiert durch den Kasten. Daß das Bild aufgrund der Rasanz des Spiels gerade mal vorbeiwischt, kann man wegen der eingeschränkten Möglichkeiten des LCD-Bildschirms verschmerzen. Aber das ist doch

noch lange kein Grund, dem Flipper ein so eintöniges, farbarmes Outfit zu verpassen, oder? Und wenn wir gerade beim Herumnörgeln sind: Die trötigen Soundeffekte sind kaum besser als das Gepiepse der Spielautomaten aus den 80er Jahren. Mühsam erflipperte Highscores gehen nach dem Ausschalten des Handhelds unweigerlich verloren - gespeichert wird leider nicht. Anständigerweise haben die Programmierer zumindest an einen „Zwei-Spieler-Modus“ gedacht, bei dem brav abgewechselt wird.

pm



Hot-Spot

Kein fauler Zauber, aber alles andere als „zauberhaft“: Wizard Pinball leidet vor allem an der trübseligen Aufmachung.



Im Dungeon-Bonuslevels hat man es mit gespenstischen Elementen zu tun. Die Farbkombination ist recht eigenwillig.



Bringt man die Magic-Buchstaben zum Leuchten, bekommt man eine Extrakugel. Der kleine Geist (unten) lenkt die Kugel zufällig ab.

Word Up

Zauberei und Spaß dabei? Originelle Ideen darf man von Wizard Pinball nicht erwarten - der Flipper wird euch kurzfristig trotzdem ganz manierlich unterhalten. Ein etwas ausgefallenerer Tisch oder spaßige Überraschungen hätten dem Modul gut getan. Spätestens seit Sonic Spinball darf man von einem Flipper etwas mehr als eine herumflutschende Kugel, einige beliebig verteilte Bumper und Unter-Levels verlangen.



Petra

Check Up

Game Gear
4 MBit



Wizard Pinball Flipper
Hersteller: Domark Tel.-
Release: Juli Preis: DM 89,95

Spieler 1-2
Levels 1 (4)
Save Game Nein
Besonderheiten Highscores
werden nicht gespeichert

Grafik **68%**

Wenig Details, ideenlos, zum Teil extrem schwerfällig - kein Vergleich zum fetzigen Sonic Spinball.

Sound **73%**

Im Intro lustlos dahinplätschernde „Musik“, im Spiel selbst flippertypische Soundeffekte.

Gesamt **74%**

Angesichts des GG-Flipper-Mangels gerade noch empfehlenswertes Modul für Fans!

SUCHE...

SEGA Magazine

Es soll ja Leute geben, die nach „SEGA Magazin“ suchen müssen. Das muß nicht sein. Wenn Ihr der Meinung seit, daß es auch an Euerem Kiosk „SEGA Magazin“ geben soll, füllt einfach untenstehenden Coupon aus, klebt ihn

auf eine Postkarte und sendet ihn an: GONG Vertrieb, z.Hd. Herrn Bollendorf, Postfach, 90327 Nürnberg. Als Dankeschön verlosen wir unter allen Einsendern 10 x je ein SEGA-PIN Set!

Meiner Meinung nach sollte es „SEGA Magazin“ auch bei meinem Zeitschriftenhändler geben:

Name der Verkaufsstelle

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Ort

Die Verkaufsstelle ist ein/e:

Zeitschriftenladen

Supermarkt

Sollte ich ein SEGA-Pin-Set gewinnen, schicken Sie es bitte an:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Ort

Tankstelle

Sonstiges

Die alles entscheidende Frage lautet natürlich als erstes: „Wo wurde gegenüber der Mega Drive-Version der Rotstift angesetzt?“ Zunächst fällt auf, daß

RAUFEN SICH DIE

der agile und aufwendig animierte

DINOS AUF DEM

Vertigo scheinbar bereits vor

GAME GEAR MIT STIL?

Spielbeginn ausgestorben ist. Somit bleiben unter dem Strich nur noch sechs kampfwütige Tiere übrig, die sich um die Weltherrschaft zanken. Durch die geringere Anzahl an Tasten fällt des weiteren die Differenzierung zwischen starken und schnellen Schlägen bzw. Tritten weg. Ferner müssen die Dinos während ihrer Rauferei auf kulinarische Köstlichkeiten in Form von herumstreunenden Menschen

Primal Rage

Up-Spektakel, sprich im „Best of Three“-Prinzip bekämpfen sich die Dinos in bewährter Street Fighter II-Manier mit wüsten Schlägen, Tritten und aufwendigen Special Moves. Sogar an die besonders blutgetränkten Finish Moves wurde gedacht. Diesen brutalen „Gib ihm den Rest!“-Move könnt ihr nur dann ansetzen, wenn der besiegte Kontrahent zum Abschluß noch für ein paar Sekunden hin- und herwankt.

us



Es stehen im Gegensatz zur MD-Version nur sechs Dinos zur Auswahl.



Die kleinen Menschen sind dem Speicherplatzmangel zum Opfer gefallen.

diesmal verzichten. Ansonsten bietet die Game Gear-Konvertierung aber das bekannt herbe Beat 'em

Hot-Spot

Abgespeckte Dino-Balgerei mit toller Optik und einem anspruchslosen Gameplay.

Word Up

Lediglich die Grafik konnte nahezu ohne Kritikpunkte vom Mega Drive übergezogen werden, der Rest liegt eindeutig unter dem Niveau des 16-Bitters. Neben dem Piep-Sound stört vor allem die mangelnde Dynamik im Spiel. Man hat förmlich

Check Up

Game Gear
4 MBit



Primal Rage Beat 'em Up
Hersteller: Time Warner Tel. -
Release: August Preis: DM 89,95

Spieler 1-2
Levels 6
Save Game -
Besonderheiten realistische Dino-Sprites

Grafik 80%

Die Dinos sehen erstaunlich plastisch aus, überdurchschnittliche Animationen.

Sound 57%

Die Arcade-Melodien im „Pieps“-Gewand, dürftige Soundeffekte.

Gesamt 62%

Nett anzusehen, der spielerische Tiefgang fehlt jedoch.

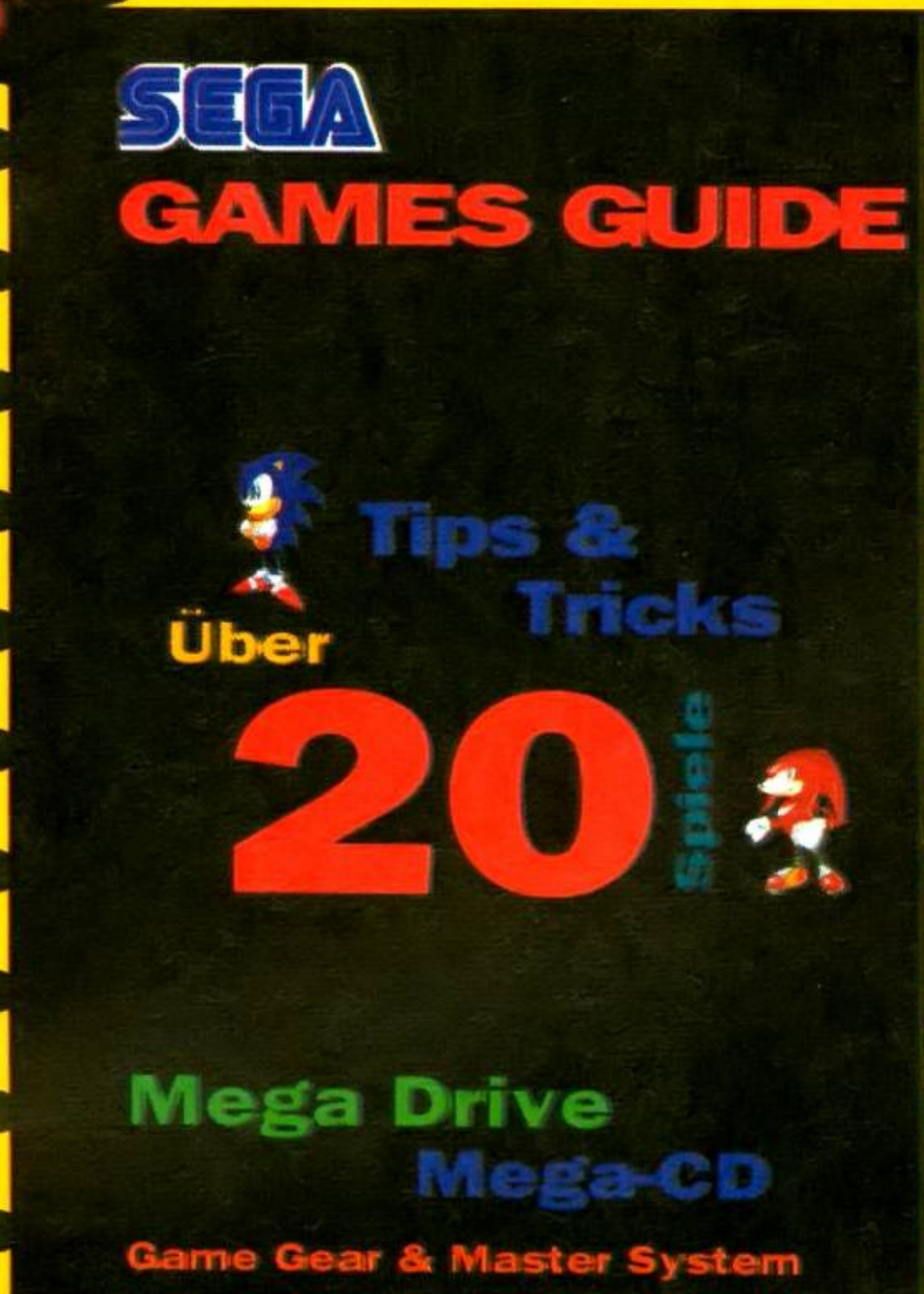
Die Dinosaurier sind sauber animiert und bieten eine Reihe von Special Moves.

das Gefühl, daß einige Saurier mit Morphinum behandelt wurden, so träge wird mancher Schlag vorgetragen. Negativ ist ferner das eingeschränkte Schlagrepertoire sowie fehlende taktische Elemente.





Jetzt SEGA Magazin testen!



INHALT: Tips & Tricks:

MEGA DRIVE: Sonic the Hedgehog, Aladdin, Super Street Fighter II, Sonic the Hedgehog 2, Dr. Robotnik's Mean Bean Machine, Toe Jam & Earl 2, Sonic the Hedgehog 3, Virtua Racing, Dune II, Sonic Spinball, Landstalker, Ottifants

MASTER SYSTEM/GAME GEAR: Sonic the Hedgehog, Aladdin, Sonic the Hedgehog 2, Das Dschungelbuch, Sonic Chaos, Ottifants, Asterix and the Great Rescue **MEGA CD:** Sonic the Hedgehog CD, Battelecops, Ecco the Dolphin, Silpheed, Jurassic Park, Thunderhawk.

■ Cheats - damit man ohne Mogelmodul in höhere Levels kommt.

■ Geheime Levels - neuer Spaß in unbekanntenen Dimensionen. ■

Levelkarten - Du wirst nie die Orientierung verlieren. ■ Strategien

- Spielprofis verraten, wie man den ärgsten Obermottz besiegt.



Als Dankeschön erhältst Du den ultimativen SEGA GAMES GUIDE !

Ja, ich will SEGA MAGAZIN testen.

Eine Ausgabe kostenlos (DM 59,-/ Jahr; Ausland 83,-/ Jahr), dazu erhalte ich **kostenlos** den abgebildeten „SEGA Games Guide“ (Art.-Nr. 1079), den ich in jedem Fall behalten darf.

Gefällt mir SEGA Magazin, so brauche ich nichts weiter zu tun. Dann erhalte ich „SEGA MAGAZIN“ im Abonnement zum Vorzugspreis von 15% gegenüber den Einzelkauf am Kiosk. Versandkosten übernimmt der Verlag!

Gefällt mir SEGA Magazin wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag - gleich nach Erhalt des Heftes - kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ

Wohnort

Telefon (für evtl. Rückfragen)

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, 90 327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

2. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten (Ich versichere mit der Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

1. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten (Ich versichere mit der Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Bitte beachten: Testabonnent kann nur sein, wer in den letzten 6 Monaten nicht Abonnent von SEGA MAGAZIN war.

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an:
**COMPUTEC Verlag,
Aboservice, Postfach,
90327 Nürnberg.**

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.**

Leserlieblinge

Mega Drive

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(1)	Sonic & Knuckles	89%	10
2.	(7)	FIFA Soccer '95	88%	4
3.	(2)	Story of Thor	91%	4
4.	(8)	Sonic 3	91%	17
5.	(Neu)	NBA Live '95	89%	1
6.	(6)	Landstalker	92%	10
7.	(4)	Theme Park	94%	3
8.	(Neu)	NHL Hockey '95	85%	1
9.	(3)	Soleil	89%	3
10.	(10)	MicroMachines 2	85%	3

Game Gear

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(1)	Sonic Triple Trouble	87%	7
2.	(2)	Sonic Drift Racing	83%	2
3.	(3)	Die Schlümpfe	73%	3
4.	(5)	MicroMachines 2	82%	4
5.	(4)	Ecco 2	84%	4

Master System

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(-)	Die Schlümpfe	70%	2
2.	(1)	Cool Spot	86%	7
3.	(4)	Speedy Gonzales	74%	3
4.	(2)	Sonic Spinball	80%	7
5.	(3)	Streets of Rage 2	80%	4

Mega CD II

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(-)	Sonic CD	89%	16
2.	(4)	Tomcat Alley	80%	8
3.	(2)	Rebel Assault	70%	7
4.	(3)	Soulstar	86%	8
5.	(Neu)	Slam City	49%	1

32 X

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

Top Hits

ROBERT MARINOVIC



Sonic 3 kombiniert mit Sonic & Knuckles ist für mich das beste Jump & Run-Game, das es auf dem Mega Drive gibt. Wer diese Kombination noch immer nicht gespielt hat, für den wird es höchste Zeit! Für jeden Sega-Fan ein absolutes Muß!



SEBASTIAN LINKE



Landstalker ist für mich der Top-Hit, weil dieses Spiel eine riesige Welt hat, die Grafik sehr detailliert ist, die 3D-Ansicht hervorragend gelungen ist, und vor allem, weil es einfach ein super Adventure ist, das man einfach haben muß.



ULF SCHNEIDER



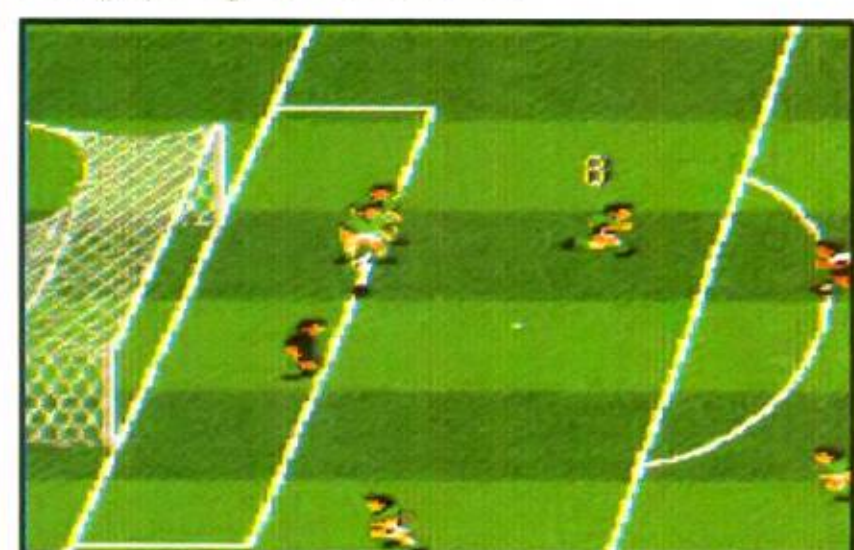
Comix Zone ist einfach erfrischend anders, ein Mordspaß, der sowohl Prügelfans als auch Jump & Run-Experten durch seine Innovationen und das witzige Comic-Ambiente begeistert. Joypad-Profis mit viel Geduld erhalten mit Comix Zone das coolste Prügelspiel aller Zeiten.



HANS IPPISCH



Rage versorgt auch die Game Gear-User mit einer gelungenen Striker-Variante. Striker hat zwar nicht die grafischen Höhepunkte eines FIFA Soccer, bietet sich aber mit zwei verschiedenen Grafikperspektiven und unterschiedlichen Spielvarianten für ein gepflegtes Match an.





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

Eisenhardt Mathias, 22397 Hamburg • Franke Mario, 01662 Meißen
 • Hejny Rolf, 38228 Salzgitter • Hoppe Dennis, 31848 Bad
 Münde • Kamm Daniel, 92675 Grafenwöhr • Kudwig Matthias,
 35647 Waldsolms • Kühnel Martin, 06132 Halle • Kuß Oliver,
 16359 Biesenthal • Linke Sebastian, 45355 Essen • Marinovic
 Robert, 78054 Schwenningen am Neckar • Motzer Karsten,
 64739 Höchst ODW • Thiele Christian, 37412 Hörden •
 Zehntner Michael, 84030 Ergolding

Mach mit!

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

SEGA Magazin
Kennwort: Charts
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Sega Bestseller

Mega CD II

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(2)	Die Schlümpfe	76%	5
2.	(Neu)	Midnight Raiders	66%	1
3.	(3)	Ecco 2	86%	6
4.	(1)	BC Racers	81%	6
5.	(4)	Jurassic Park	81%	7
6.	(5)	Tomcat Alley	80%	12
7.	(10)	F1 World Champion	88%	10
8.	(6)	Soulstar	86%	8
9.	(7)	Sonic CD	89%	20
10.	(8)	Battlecorps	89%	10

Master System

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(1)	Die Schlümpfe	70%	3
2.	(2)	Speedy Gonzales	74%	4
3.	(3)	Der König der Löwen	88%	8
4.	(4)	Sonic Spinball	81%	7
5.	(5)	Aladdin	83%	15

Game Gear

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(1)	Sonic Drift Racing	83%	2
2.	(5)	Super Columns	79%	2
3.	(2)	Speedy Gonzales	72%	2
4.	(3)	Die Schlümpfe	73%	4
5.	(4)	Tempo Jr.	74%	2
6.	(6)	Sonic Triple Trouble	87%	8
7.	(7)	Mickey Mouse 3	79%	6
8.	(10)	Der König der Löwen	88%	9
9.	(8)	Ecco 2: Tides of Time	84%	8
10.	(7)	Ristar	84%	6

Mega Drive

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(2)	Batman & Robin	80%	2
2.	(5)	Die Schlümpfe	76%	4
3.	(1)	Story of Thor	91%	5
4.	(3)	NBA Action	75%	4
5.	(4)	Sonic & Knuckles	89%	10
6.	(8)	ATP Tennis	79%	7
7.	(Neu)	Spirou	80%	1
8.	(10)	Soleil	89%	7
9.	(6)	Der König der Löwen	88%	10
10.	(9)	Striker	64%	5

32 X

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

SEGA AUF DEM DATENHIGHWAY!



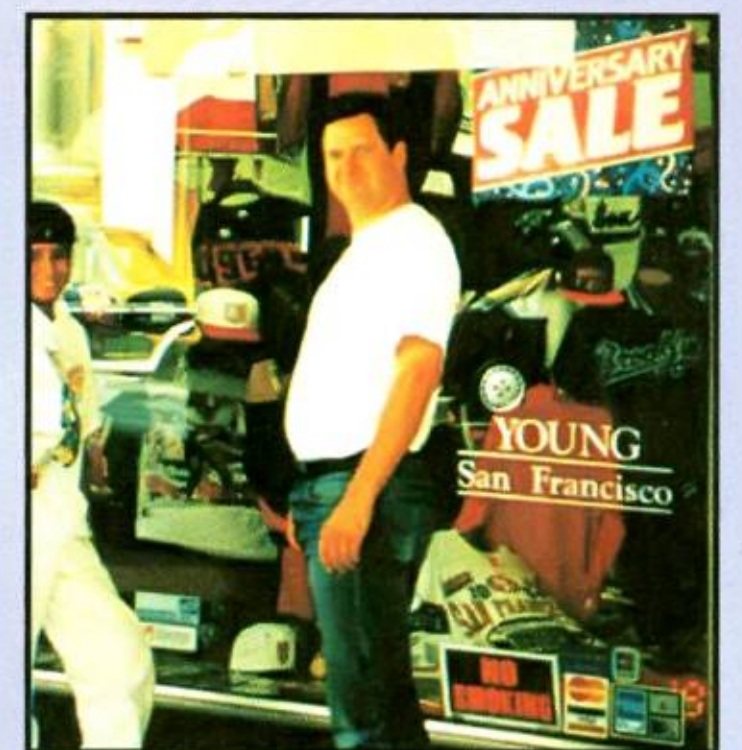
SEGA SCHREITET MIT MÄCHTIGEN SCHRITTEN INS NÄCHSTE MEDIENZEITALTER. NACH ERFOLGREICHEN TESTS IN SAN FRANCISCO PLANT DER VIDEOSPIELGIGANT, DEN SEGA CHANNEL WELTWEIT EINZUFÜHREN. DOCH WAS IST DAS ÜBERHAUPT? VON HANS IPPISCH

Sieht man sich Science Fiction-Filme an, dann gelangt man zu der Überzeugung, daß man sich früher oder später eigentlich gar nicht mehr aus den eigenen vier Wänden begeben muß. Gearbeitet wird zu

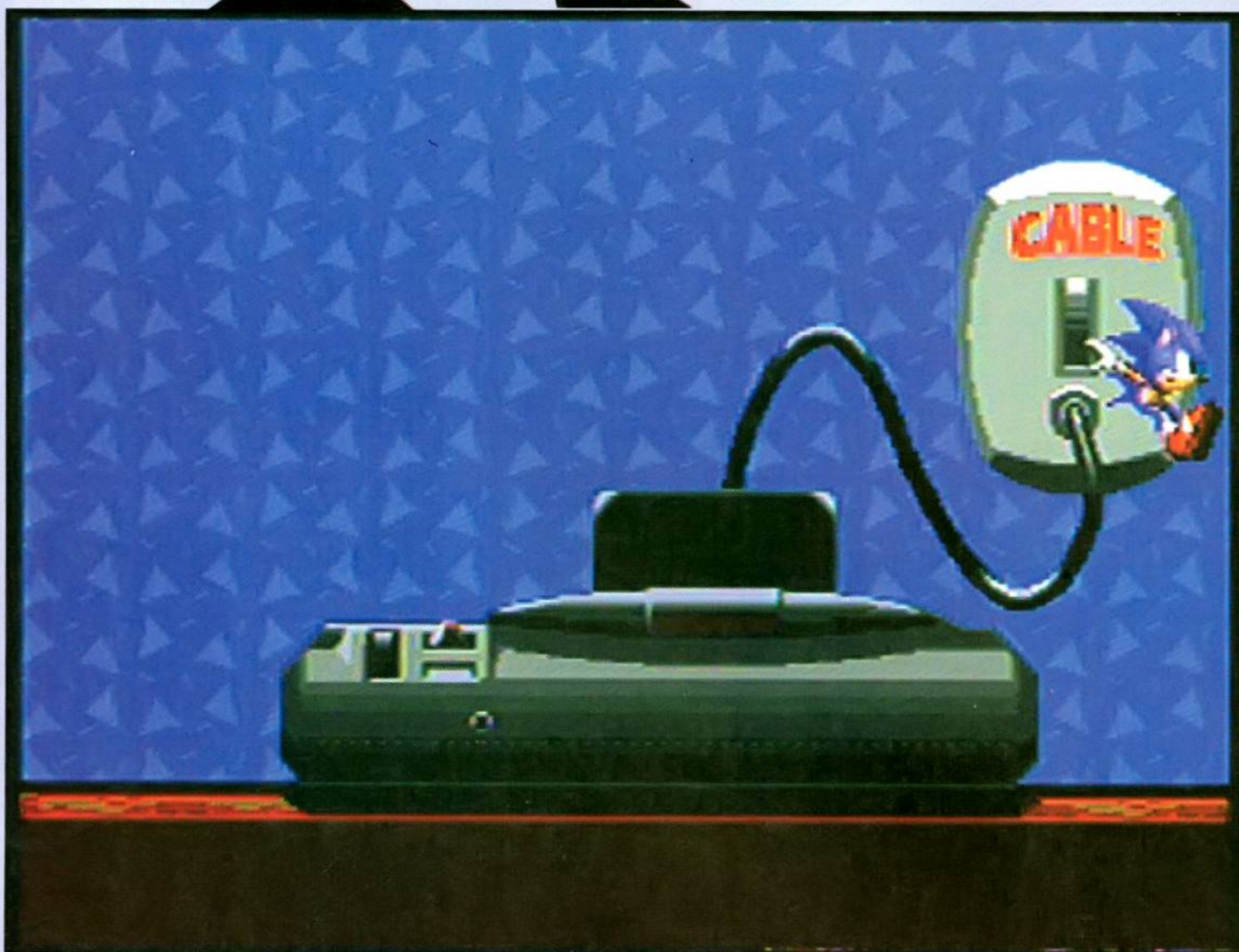
Hause am Computer, Banküberweisungen werden ebenso wie Einkäufe über dieses Gerät erledigt, und die Lieferung erfolgt frei Haus. Ein kleiner Schritt in diese Richtung ist zweifellos der Sega Channel, auf den in den USA schon über eine Million Leute Zugriff haben!

Welcome to Tomorrow?

Der Sega Channel ist der erste interaktive Service-Dienst der Kabelnetzbetreiber, mit dem Videospiele 24 Stunden am Tag an jeden Kabelhaushalt geliefert werden können. Entwickelt



Der technische Leiter Ian Crouch (rechts) ist überzeugt davon, daß die Kids in aller Welt begeistert sein werden.



Anhand des Titelbilds sieht man, wie der Sega Channel funktioniert. Der Decoder wird ähnlich wie der 32X in den Modulschacht gesteckt, und von diesem geht ein Kabel direkt in den TV-Kabelanschluß.



Das Titelmü des Sega Channel eröffnet einem die ganze Welt der Sega-Spiele. Spiele kann man abrufen, im Games Guide aktuelle Tips durchsehen oder Demos antesten.

wurde dieser Service-Dienst von drei führenden Medien-Giganten in Amerika, nämlich von Sega of America, Time Warner Entertainment und Tele Communications. Bei der Entwicklung wurde darauf geachtet, daß man erschwingliche Technologie einsetzt, die von jedermann genutzt werden kann, der in der Lage ist, einen Fernseher mit Fernbedienung zu bedienen.

So geht's!

Bislang ist das System auf den Mega Drive ausgelegt, wobei zukünftig natürlich auch der Saturn unterstützt wird. Ähnlich wie bei einem Pay TV-Sender muß der Sega Channel abonniert werden. Die Kosten liegen derzeit im Monat bei 10 bis 20 Dollar (etwa 14 bis 28 DM). Dafür erhält man dann einen von Scientific Atlanta entwickelten Tuner/Decoder, den man direkt in den Mega

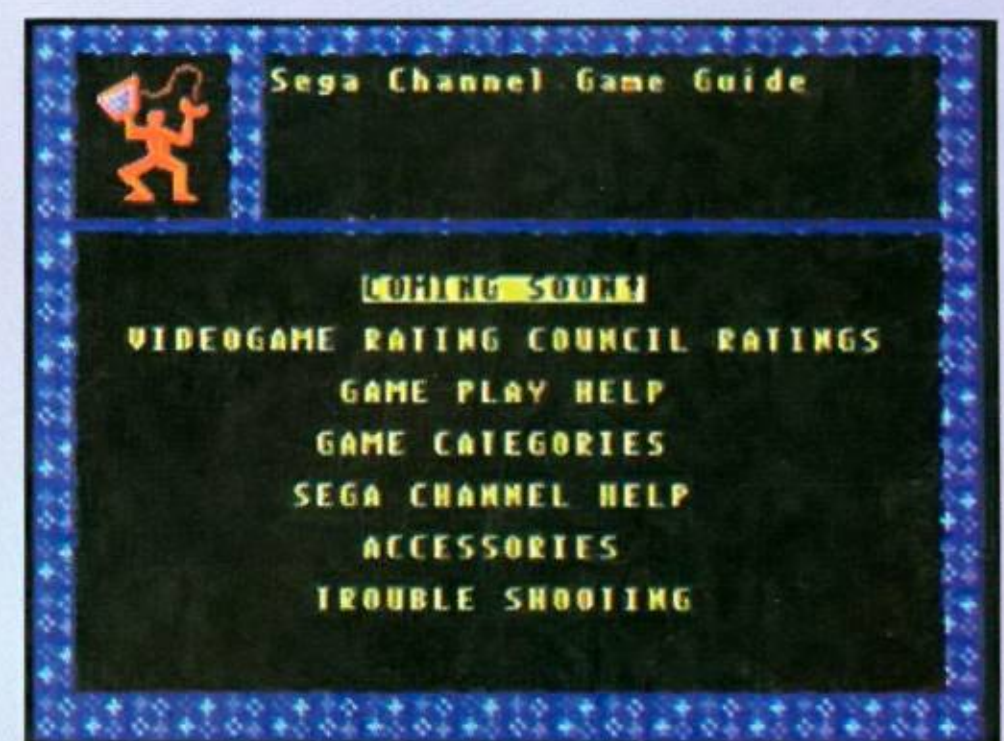
Drive-Modulschacht steckt. Dieser Adapter wird mit einem ganz gewöhnlichen TV-Koaxial-Kabel an die Antennenbuchse des Kabelnetzes angeschlossen. Schaltet man anschließend den Mega Drive ein, wird ein Menü erscheinen, über das man verschiedene Dienste nutzen kann. Wichtigster Menü-Punkt dürfte natürlich das Spiele-Fach sein, wo man Spiele nach Wahl abrufen kann. Pro Monat werden bis zu 50 neue Spiele angeboten werden, die man innerhalb von weniger als einer Minute in den eigenen Mega Drive laden kann. Diese Games kann man dann so lange spielen, bis man die Konsole wieder ausschaltet. Wer ganz scharf auf Spieleneuheiten ist, kommt auch auf seine Kosten. Monatlich werden Vorabdemos von brandneuen Spielen angeboten, die man dann ausgie-

big antesten darf. Weiterhin gibt es außerdem eine Menge Zusatzinformationen, die man abrufen kann. Brandheiße Tips & Tricks, ein Neuheiten-Service, Wettbewerbe und Promotions werden versprochen. Um den Sega Channel noch reizvoller zu machen, werden ab und zu spezielle Titel nur über diesen Service-Dienst erhältlich sein. Das erste Game war Mega Man: The Wily Wars von Capcom, das in den USA nie in den Videospieelläden erhältlich war. Selbstverständlich kann man den Service rund um die Uhr, also 24 Stunden am Tag nutzen. Dabei fallen erfreulicherweise auch keine Zusatzkosten an, es beschränkt sich

alles auf die einmal im Monat fällige Abogebühr, die mit maximal 20 Dollar deutlich unter jedem Pay TV-Sender liegt. Premiere beispielsweise kostet in Deutschland pro Monat rund DM 45,-, wobei man hier nur festgelegte Programme sehen kann. Die Steuerung des SEGA Channel erfolgt übrigens komplett über einen eigens dafür ins All geschossenen Satelliten.

Was passiert in Deutschland?

Bislang gibt es überhaupt keine Möglichkeit, auf diesen Service in Deutschland zuzugreifen. Laut der Hamburger Sega-Filiale wird der Sega Channel 1996 erstmals in Deutschland getestet. Es ist davon auszugehen, daß die Kosten auf ähnlich niedrigem Niveau liegen werden. Man kann nur hoffen, daß der Sega Channel möglichst bald weltweit genutzt werden kann. Was kann es für einen Sega-Freak Schöneres geben als von der eigenen Wohnung aus brandaktuelle Demos und Spiele abzurufen, ohne daß man vorher lange telefonieren und in Läden herumstöbern muß? Wir halten euch auf dem laufenden!



Hier befindet man sich nun im speziellen Spielmenü. Interessant ist auch die Trouble Shooting-Option, mit der man anfallende Probleme leicht lösen kann.

Light Crusader

TREASURES LETZTER MEGA DRIVE-TITEL FÜHRT EUCH ZUR ABWECHSLUNG EINMAL INS SAGENUMWOBENE ROLLENSPIELGEFILDE UND HATTE DABEI SCHEINBAR DEN ACTION-ADVENTURE-KLASSIKER LANDSTALKER ALS VORBILD.

Es wird allmählich Zeit, aus traurigem Anlaß die Taschentücher aus der Hosentasche zu ziehen, denn die ehemaligen Konami-Programmierer von Treasure verabschieden sich mit diesem Modul endgültig

vom Mega Drive, um fortan auf dem Saturn für kommende Softwarehämmer zu sorgen (Bei ihrem ersten Silberling handelt es sich um ein innovatives Beat 'em Up-Game im Comic-Stil). Um den Mega Drive-Besitzern nicht nur als Produzent von hervorragenden Jump & Shoot-Spielen à la Gunstar Heroes im Gedächtnis zu bleiben, programmierten die Herren zum Abschluß ein waschechtes Action-Adventure-Game.



Auf dem Friedhof müßt ihr einen Grabstein beiseiteschieben, damit sich eine versteckte Luke öffnet.



Vor dem versammelten Hofstab erhaltet ihr vom König den ersten Auftrag.



Es bedarf vieler Geldstücke, um im Waffengeschäft einkaufen zu können.

Wenig Story, viel Grafik

Im Gegensatz zur ellenlangen und konfusen Hintergrundstory von Alien Soldier verzichtete Treasure diesmal auf eine ausgeprägte Vorgeschichte: In der Rolle eines schmucken, aber derzeit arbeitslosen Blondschopfs und Ritters namens Kai Lanker - Namensgeber war in diesem Fall ein Mitarbeiter von Sega Deutschland - erhaltet ihr eines Tages vom König des mächtigen Reiches Walburgia unvermutet die Order, das ominöse Verschwinden seiner Untergebenen aufzuklären. Der hauptsächliche Plot ergibt sich somit erst im Laufe des Abenteuers. Wenn ihr euch ohne größere Vorkenntnisse in der näheren Umgebung umseht, wird euch als erstes sicherlich die isometrische Grafik positiv auffallen, eine aufwendige Perspektive, die eifrige RPG-Spieler schon vom Genre-Kollegen Landstalker her kennen dürften. Euer Helden-sprite bewegt sich somit

Dieser Drachen-Endgegner ist aufgrund seines Feueratems der erste große Stolperstein im Spiel. Ihr werdet ihn hassen!

durch ein dreidimensionales Environment, wobei die einzelnen Szenarien Bild für Bild bzw. Raum für Raum „umgeklappt“ werden. Im Gegensatz zu Landstalker könnt ihr das Pixelmännchen dabei in acht statt nur in vier Richtungen dirigieren, was die Steuerung natürlich ungemein erleichtert. Und noch etwas unterscheidet Light Crusader von Landstalker: Die Grafik wurde nicht im typisch japanischen Knuddelstil gezeichnet, sondern ist vielmehr darum bemüht, die einzelnen Hintergründe und Sprites realistisch aussehen zu lassen.

MAGISCHE SPIELEREIEN



Durch die vier Elemente Feuer, Wasser, Erde und Luft könnt ihr im Pausen-Modus eine Vielzahl unterschiedlich starker Zaubersprüche

kreieren und anschließend im eigentlichen Spiel durch die A-Taste auslösen.

Typische RPG-Elemente!

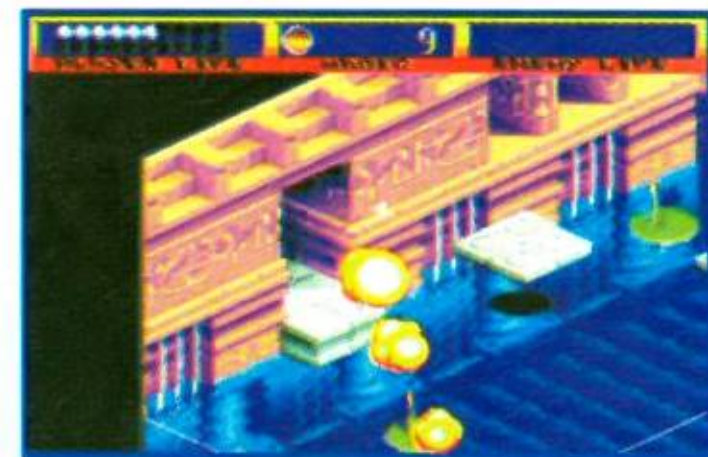
Eure Spielfigur Kai Lanker ist, wie es sich für einen ordentlichen Ritter gehört, von

Beginn an mit einer Hieb- und Stichwaffe ausgestattet, die es ihm erlaubt, sämtliche Feinde durch gezielte Attacken bzw. spektakuläre Sprungangriffe



Im ersten Dungeon müßt ihr eine Reihe von Gefangenen befreien.





Der magische Feuerball ist eine besonders wirksame Waffe (oben). Die feindlichen Sprites stecken oftmals gleich mehrere Treffer weg (links).

einen wirkungsvollen Feuerball, während Wasser als weiße Magie eure Lebensenergie wieder auf Vordermann bringt. Der absolute Clou ist jedoch, daß man die vier Elemente im Pausenmenü auch miteinander kombinieren kann. Durch diese Technik könnt ihr mit ein bißchen Experimentieren die tollsten Zaubersprüche nach euren eigenen Wünschen zusammenbrauen.

hi



Solch ein mystischer Raum dient zum Sichern des Spielstandes.

auf Distanz zu halten. Anfangs steht euch zwar lediglich eine recht bescheidene Waffe zur Verfügung, doch im Laufe des Abenteuers habt ihr des öfteren Gelegenheit, in zahlreichen Shops eine Ausrüstung mit besseren Kampferten zu erstehen, vorausgesetzt ihr habt genügend Knete im Gepäck. Apropos „Geld“: um euch eine „Finanzspritze“ zu setzen, solltet ihr keiner Auseinandersetzung aus dem Weg gehen, denn einige Feinde hinterlassen nach ihrem Ableben Geldstücke, Energieauffüller in Form von Lebensmitteln sowie andere praktische Items. An einigen vorgegebenen Plätzen entdeckt ihr zudem die besonders wichtigen Energiekapseln, die eure Lebensenergieleiste um ein eine weitere Einheit aufstockt.

Die vier Elemente

Neben der Schwertkunst könnt ihr euch die vier Elemente - Feuer, Wasser, Erde, Luft - als magische Waffen zunutze machen. Jedes Element steht dabei für eine individuelle Eigenschaft. So sorgt beispielsweise das Feuer-Symbol für

RÄUMLICHES DENKEN

Wie bei Landstalker nutzte auch Treasure die dreidimensionale Darstellungsweise für viele Geschicklichkeitstests. So erfordert beispielsweise der Sprung auf eine bewegliche Plattform nicht nur ein gutes Timing, sondern auch ein räumliches Denkvermögen, da man immer die Höhe des Gegenstandes lokalisieren muß.



Facts

- Mega Drive
- 16 MBit
- Hersteller: Treasure
- Genre: Action-Adventure
- Release August
- Levels: -

Besonderheiten

- Isometrische Grafik
- Batterie
- Deutsche Texte
- Sehr umfangreich
- Hoher Schwierigkeitsgrad
- Unterstützt das 6-Button Pad

First Look

Alles spricht dafür, daß Landstalker mit diesem Titel einen würdigen Nachfolger erhält. Eine bemerkenswert detailliert gezeichnete, isometrische Grafik, die qualitativ hochwertige Sounduntermalung sowie Dutzende von kniffligen Rätseln in den düsteren Dungeons zeugen noch einmal von Treasures hoher Programmierkunst. RPG-Fans sollten sich dieses Prachtmodul schon einmal vormerken!

SONIC COMPILATION

Ein Muß für Sonic-Freunde! Zum Vorteilspreis!

Für die Freunde von Sonic und Co gibt es bald

kein Halten mehr. Sonic 1, Sonic 2

und Dr. Robotnik erscheinen dem-

nächst als Compilation. Drei sagen-

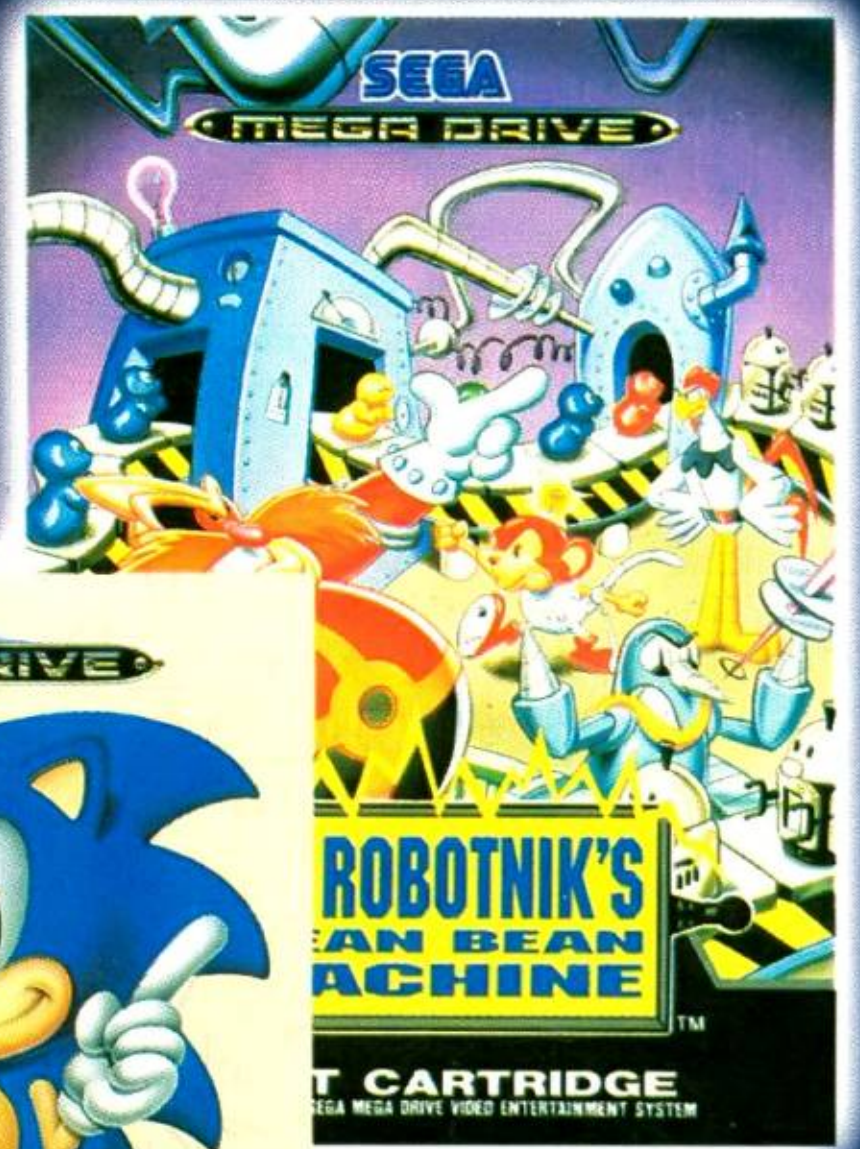
umwobene Spiele zum

Preis von einem. Wie

Weihnachten

und Ostern

zusammen.



Erhältlich:

Ab Ende August

BALD DA:

COMIX ZONE

Kommt im September: Comix Zone, das interaktive Comic-Abenteuer.

Comix Zone ist eine Mixtur aus Beat'em Up, Action-Adventure und Plattformspiel, das alle bisherigen Comic-Games in den Schatten stellt.

Und Du spielst die Hauptrolle.

Furchteinflößende Gegner, spektakuläre Kämpfe und knifflige

Rätsel erwarten Dich. In einem

Spiel, das neue Maßstäbe setzt.

Das Warten lohnt sich.



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

Name

Geb.-Datum

Straße

Ort

System

SEGA Infoservice, Postfach 305568, 20317 Hamburg

THE MAKING OF VECTORMAN

TEIL 2



WER SCHON IMMER EINMAL HINTER DIE KULISSEN VON SPIELHERSTELLERN BLICKEN WOLLTE, HAT IN UNSERER REGELMÄSSIGEN VECTORMAN-REPORTAGE DIE GELEGENHEIT DAZU. DIESMAL BEFRAGEN WIR DIE GRAFIKER ÜBER IHRE ARBEIT AM KOMMENDEN MEGA DRIVE-SUPERHIT UND ZEIGEN EXKLUSIVE SKIZZEN ZUM KOMMENDEN MEGA HIT!
VON HANS IPPISCH

Was hat euch am besten bei der Entwicklung der VectorMan-Grafiken gefallen?



MARTY DAVIS

Ellis Goodson:
Da VectorMan nicht lizenziert wurde, sondern auf einer Original-Idee basiert, hatte unser Grafiker-Team die völlige Kontrolle über die Kreativ-Entscheidungen. Man kann also richtig stolz auf die Character-Designs und Animationen sein.

Amber Long:
Wir nutzten den speziellen Highlight/Schatten-Grafik-Modus, der mehr Abwechslung erlaubte, allerdings auch eine technische Herausforderung darstellte. Außerdem gefiel

es mir, ältere Levels noch einmal mit Animationen zu verfeinern und so den Gesamt-Look des Spiels zu verbessern.

Marty Davis:
Wir mußten etwas Ungewöhnliches machen, das absolut einzigartig aussieht, und zwar auf der Basis der Technik, die dafür entwickelt wurde. Die Designer Rich Karpp, Jason Weesner und besonders Mark Lorenzen und Ellis Goodson hatten einige brillante Kugel-Kombinationen entworfen, die wir

animieren mußten. Diese zum Leben zu erwecken, war eine erfreulich unmögliche Aufgabe.

Geoff Knobel:
Die Bunker-Level waren besonders interessant, denn dort setzen wir eine einzigartige Vertikal-Scrolling-Technik ein.

Jeff Jonas:
Die Gelegenheit zu erlernen, wie man 3D-Elemente berechnet, und die Entwicklung von grungigen Backgrounds waren am interessantesten, auch



AMBER LONG

schließlich auf eine einfache, bessere Lösung kommt, ist das schon sehr herausfordernd.

AL: Die größte Herausforderung für mich war das Erlernen der ganzen technischen Dinge, so daß ich meine Elemente selbst plazieren und das Ganze spielbar machen konnte. Dies sparte den Programmierern eine Menge Zeit.

MD: Die größte Herausforderung war gleichzeitig auch das Schönste. Wir mußten Zeichnungen so animieren und gestalten, daß sie auch in das Spiel passen. Es gab einige große technische Probleme, die das Projekt fast zum Zusammensturz brachten, doch Hut ab vor Rich und Mark Botta, die mit

wenn einiges nicht in der Endversion zu sehen sein wird.

War die Arbeit eine große Herausforderung?

EG: Wenn man sich ein ehrgeiziges Ziel steckt, das einen verzweifeln läßt und unendlich viel Zeit kostet, bevor man

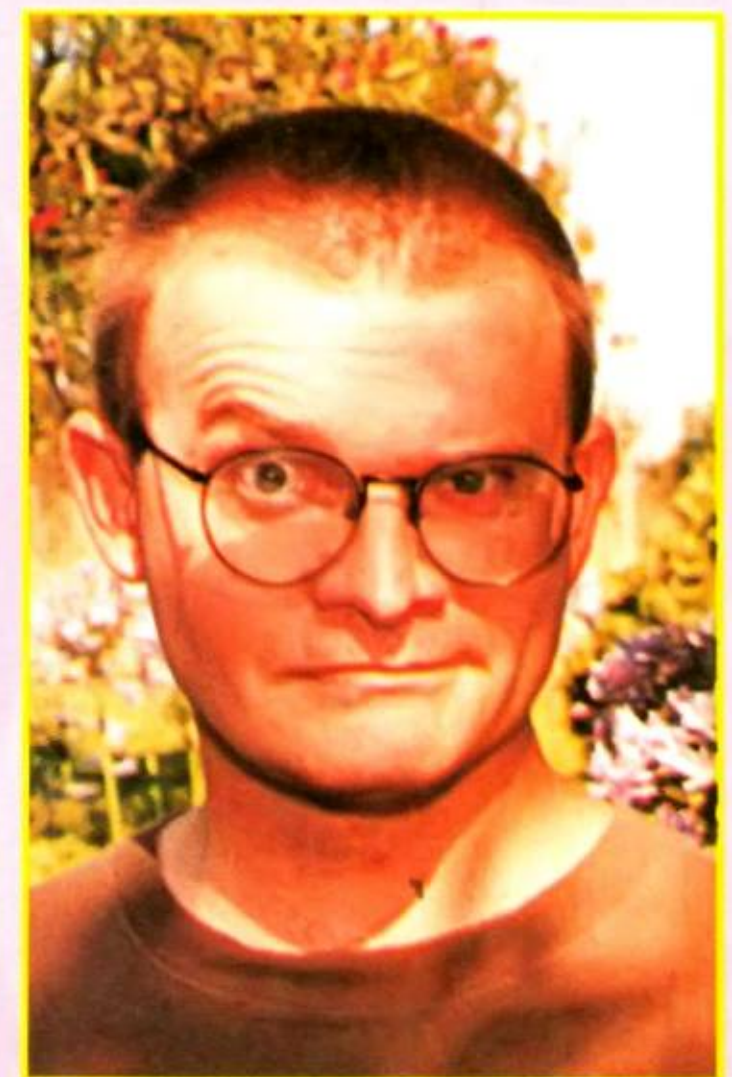
einigen meisterhaften Programmteilen die Probleme lösten.

OK: Am schwierigsten war das Anpassen der Objekte an die vorgegebene Form im Hydroponic-Level.

JJ: Daß wir so viele verschiedene Techniken einsetzten, damit jeder Level unterschiedlich aussieht, war ziemlich anstrengend. Die neuen Spezial-Effekte kosteten eine Menge Zeit, machen aber das Spiel technisch sehr eindrucksvoll.

Auf welche von euch gestalteten Grafiken möchtet ihr die Game-Freaks hinweisen?

EG: Die Blue Print-Gegner aus dem Bunker-Level gefallen mir am besten.



ELLIS GOODSON

AL: Hmm, ich habe bei den meisten Levels mitgearbeitet, am besten finde ich die Lichteffekte, die zwar einfach, aber wirkungsvoll sind.

MD: Seht euch die Bosse und Sub-Bosse genau an, auch wenn sie schnell verschwinden, sie sind so detailliert und eigenständig wie in keinem anderen 16 Bit-Spiel!

OK: Ich finde wie Ellis die Verwandlung der Blue Print-Images zu Gegnern am beeindruckendsten.

JJ: Ich habe die 3D-Animationen für die Plattformen im Tornado-Level gemacht.



Wichtigstes Merkmal von VectorMan ist die ungewöhnliche Vektorkugel-Darstellung der Charaktere.





Best Of Mega Drive!

AUCH NACH DER VERÖFFENTLICHUNG DES SATURNS GEHÖRT SEGAS 16-BITTER NOCH LANGE NICHT ZUM ALTEN EISEN, DENN NACH WIE VOR TUMMELT SICH EINE MENGE EXZELLENTER TITEL AUF DEM MARKT, SO VIELE, DASS ES SOGAR SCHWIERIG IST, NOCH DEN ÜBERBLICK ZU BEHALTEN. DAHER STELLEN WIR EUCH NOCH EINMAL EINE ERLESENE AUSWAHL VON TITELN VOR, DIE IN KEINEM MODULSCHACHT FEHLEN DÜRFEN, ÜBERSICHTLICH UNTERTEILT NACH GENRE, INKLUSIVE DER SPIELSPASSBEWERTUNG. DA IST GARANTIERT FÜR JEDEN ETWAS DABEI!

VON ULF SCHNEIDER

Jump & Run

Edle Hüpfereien

Sonic 3 & Knuckles



...alias Sonic 3 und das Kombimodul Sonic & Knuckles. Mit diesen beiden kombinierbaren Modulen erhaltet ihr das bisher umfassendste Jump & Run-Spiel für den

Mega Drive. Ein gigantisches Sonic-Abenteuer der Spitzenklasse: ultraschnell, extrem bunt, mit einem 1A-Leveldesign. Natürlich ist jedes Modul auch einzeln das Geld wert. Wertung 89%

Earthworm Jim



Maestro David Perry und seine Mannen von Shiny Entertainment schlugen das erste Mal zu. Herausgekommen ist wohl eines der witzigsten Hüpfereien überhaupt, mit tonnenweise grafischen Gags und einer abgefahrenen Spielfigur, die

sogar den Sprung auf die Leinwand geschafft hat. Da bleibt kein Auge trocken! Wertung 89%

Beat 'em Up

Prügelt euch durch!

Streets of Rage 3

Wandert mit vier unterschiedlichen Charakteren durch acht lange Levels und säubert mittels eines umfangreichen Schlagrepertoires die

Straßen von Verbrecherpack. Edle Grafik, Musik von Yuzo Koshiro sowie Special Moves garantieren stundenlangen Prügelspaß.

Wertung 86%



Super Street Fighter II



Capcoms „Mutter aller Prügelspiele“ darf natürlich in keiner Spielesammlung

fehlen. 16 Charaktere, eine vorbildliche grafische Gestaltung sowie das unerreichbare Gameplay machen diesen Titel zum absoluten Muß. Wertung **91%**

Rennspiel

Full Speed!

Virtua Racing



Segas bahnbrechende Arcade-Raserei konnte dank dem neuartigen SVP-Chip exzellent konvertiert werden. Die drei abwechslungsreichen Kurse bieten viel Platz, das fahrerische Können unter Beweis zu stellen. Die traumhaften Polygon-Landschaften und das perfekte Fahrverhalten rechtfertigen den gehobenen Preis. Wertung **94%**

Sport

Fit & Fun!

FIFA Soccer '95

Dank der isometrischen Perspektive und ausgeklügeltem Gameplay geriet EAs

Titel zum wahren Fußballfest. Weitere Pluspunkte der Dribbelelei: digitalisiertes Zuschauergegröhl, feinsäuberlich animierte Kicker. Wertung **88%**



NBA Jam T. E.



Eine weitere exzellente Arcade-Konvertierung: Im Spiel Zwei gegen Zwei balgen sich bekannte NBA-Größen um Körbe. Das schnelle Gameplay, die spektakulären Dunks sowie perfekte Technik garantieren Funsport pur. Wertung **88%**

NHL Hockey '94



Die schöpferische Krönung der weltbekannten Eishockey-Serie. Die NHL-Lizenz bietet Original-Sportstars en masse. In puncto Gameplay ist diese Simulation immer noch unerreicht, was vor allem am vielfältigen Spielverlauf und der perfekten Steuerung der Puck-Künstler liegt. Wertung **93%**

Action Adventures

Abenteuerlust!

Story of Thor



DIE geniale Mischung von klassischen RPG-Elementen mit Prügeleinlagen, umrahmt von einer aufwendigen Technik und einer atmosphärischen Musik von Yuzo Koshiro. Kein Abenteuerspiel bietet mehr Action! Wertung **91%**

Soleil



Ein Action-Adventure der putzigen Art. Statt eines Waffenarsenals hilft euch eine Reihe von Tieren mit unterschiedlichen Attributen beim Lösen des Abenteuers. Knuddelgrafik, überraschende Einfälle sowie das intelligente und umfangreiche Gameplay kennzeichnen dieses Spiel. Wertung **89%**

Landstalker

Der absolute Klassiker im RPG-Bereich. Erstmals wurde

bei einem Action-Adventure die aufwendige isometrische Perspektive verwendet. Das Resultat ist genial: das perfekte Dungeon-Design und die bisher unerreichte Atmosphäre motivieren bis zum letzten Endgegner. Wertung **91%**



Strategie

Denkbar!

Shining Force II

In Japan eines der erfolgreichsten Spiele von Sega. Geschickt wurde hier das Rollenspiel mit strategischen Elementen angereichert. Über zwanzig Charaktere müssen wie beim Schach rundenweise verschoben werden. Aufwendige Kampfsequenzen und ein Plot mit viel Tiefgang motivieren bis in die Fingerspitzen. Wertung **87%**



S P E C I A L

SCORE ATTACK



WIR WOLLEN ES WISSEN! WER IST DER BESTE ZOCKER UNTER EUCH? WENN IHR EINEN SEGA MEGA DRIVE UND EINEN VIDEORECORDER HABT, DANN SOLLTET IHR BEI SCORE ATTACK MITMACHEN!

So geht's!

1. Schließt Eure Konsole zunächst an einen VHS-Videorecorder an. Den Ausgang des Recorders wiederum stöpselt ihr an den Fernseher an. Damit ihr nun ein Bild bekommt, müßt ihr den Videorecorder noch auf den Kanal eurer Konsole einstellen, während der Fernseher auf den Kanal des Recorders eingestellt wird. Legt nun eine leere Videokassette ein, auf die ihr durch Drücken der 'Record'-Taste die Spielsequenzen aufnehmen könnt. (Achtung! Falls es technische Probleme gibt oder es sich nicht um euren eigenen Recorder handelt: fragt vorher den Besitzer und/oder eure Eltern!)

COUPON ATTACK

- Ein Foto liegt bei!
- Videokassette liegt bei!

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Wohnort

Telefon

Meine Bestleistung: _____

Titel:

System:

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

Datum, Ort

Unterschrift

2. Nehmt nun euer absolutes Lieblingsspiel, bei dem ihr unschlagbar seid, und zeichnet, wenn möglich, die letzten dreißig Minuten bis zum Highscore auf, so daß Eure Punktzahl oder die gefahrene Bestzeit ersichtlich wird. Bei Rennspielen wie Virtua Racing solltet ihr eine ganze Runde aufzeichnen. Wichtig ist, daß sich dieses Spiel unter unseren abgedruckten Titeln befindet. Es ist Ehrensache, daß ihr dabei kein Action Replay-Modul einsetzt. Haben wir dabei auch nur den leisesten Verdacht, daß geschummelt wurde, gelangt die Videokassette nicht in die Wertung.

3. Notiert dann noch auf dem Coupon Eure Bestleistungen und sendet ihn zusammen mit der VHS-Videokassette und einem Foto (wichtig!) an uns. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

SEGA MAGAZIN
Kennwort: Score Attack!
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Die Regeln

Jedes der Spiele wird mindestens sechs Monate im Wertungskatalog enthalten sein. Dazu werden wir monatlich die aktuellen Topleistungen abdrucken, so daß ihr genau sehen könnt, wie gut ihr liegt. Wird eine Bestleistung nicht mehr übertroffen, bekommt der Spitzenreiter neben einer schicken Urkunde eine Reihe von Preisen und einen tollen Pokal.

Insgesamt benötigt ihr zwei Kabel. Eines verbindet den Mega Drive mit dem Videorecorder, das andere den Videorecorder mit dem Fernseher. Stellt nun den Videorecorder auf den Mega Drive-Kanal ein, während ihr das Fernsehgerät auf den Videorecorder-Kanal schaltet. Legt nun noch eine Leerkassette in den Recorder ein und drückt die Record-Taste - schon kann's losgehen!



Die Competition-Games



Sonic 3
 Aktuelle Bestleistung: **Neu!**
 Spieler: **Neu!**



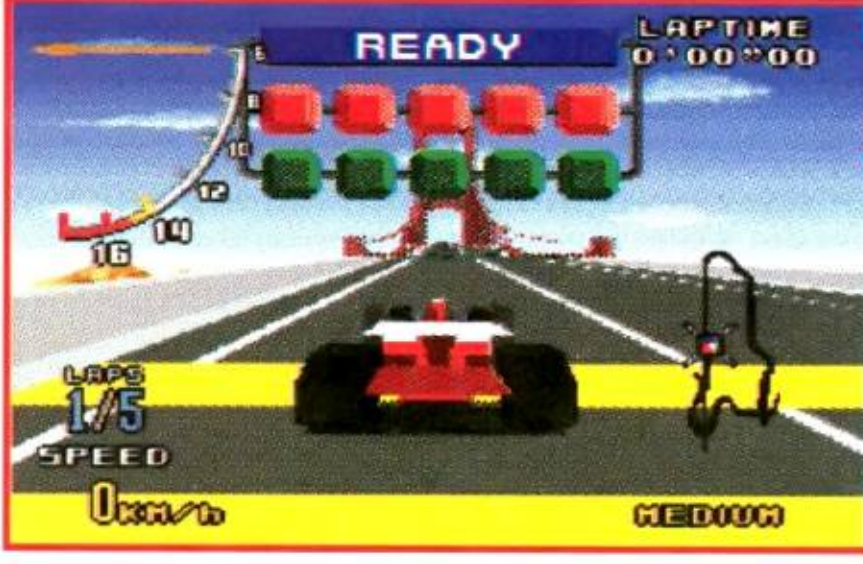
Sonic & Knuckles
 Aktuelle Bestleistung: **Neu!**
 Spieler: **Neu!**



Probotector
 Aktuelle Bestleistung: **Neu!**
 Spieler: **Neu!**



Super Street Fighter II
 Aktuelle Bestleistung: **Neu!**
 Spieler: **Neu!**



Virtua Racing
 Aktuelle Bestleistung: **Strecke 3: Neu!**
 Spieler: **Neu!**



Ristar
 Aktuelle Bestleistung: **Neu!**
 Spieler: **Neu!**

Spirou

DER FLOTTE PAGE SPIROU BEFINDET SICH GERADE IN SEINEM BISLANG GRÖSSTEN ABENTEUER AUF DEM MEGA DRIVE UND DEMNÄCHST AUF DEM GAME GEAR. IHM ZU EHREN SPENDIEREN INFOGRAMES PREISE IM GESAMTWERT VON RUND DM 3.000,-, WELCHE NUR ECHTE SPÜRNASEN ERGATTERN KÖNNEN!

DAS GIBT'S ZU



SONY

1. PREIS

Ein toller Sony Minidisc Recorder im Wert von DM 1.800,-! Damit startet ihr durch in die neue Musikgeneration!



2.-4. PREIS

Je ein Schlümpfe-Spiel für Mega CD II

Das Gewinnspiel

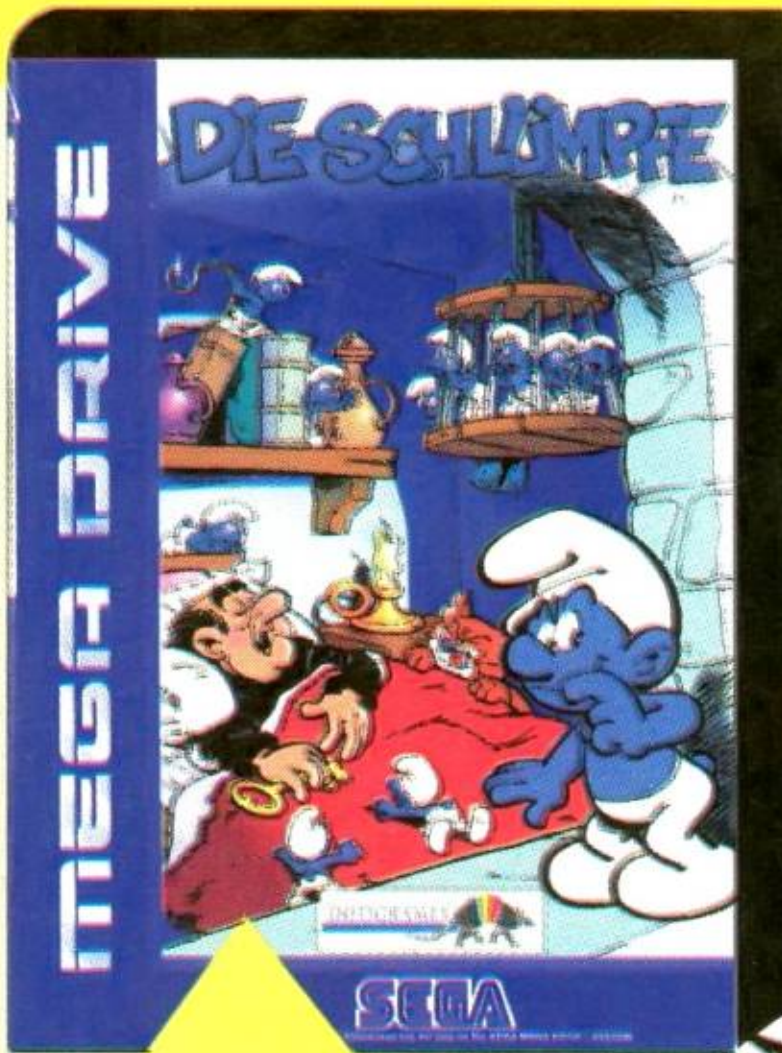
WAS IST ZU TUN?

Umsonst gibt es die tollen Preise natürlich nicht, ein paar knifflige Fragen müssen schon beantwortet werden. Spirou-Kenner und echte Spürnasen, welche die Ausgabe 8/95 des Sega Magazins zu Hause haben, dürften damit jedoch keinerlei Problem haben.

DIE FRAGEN!

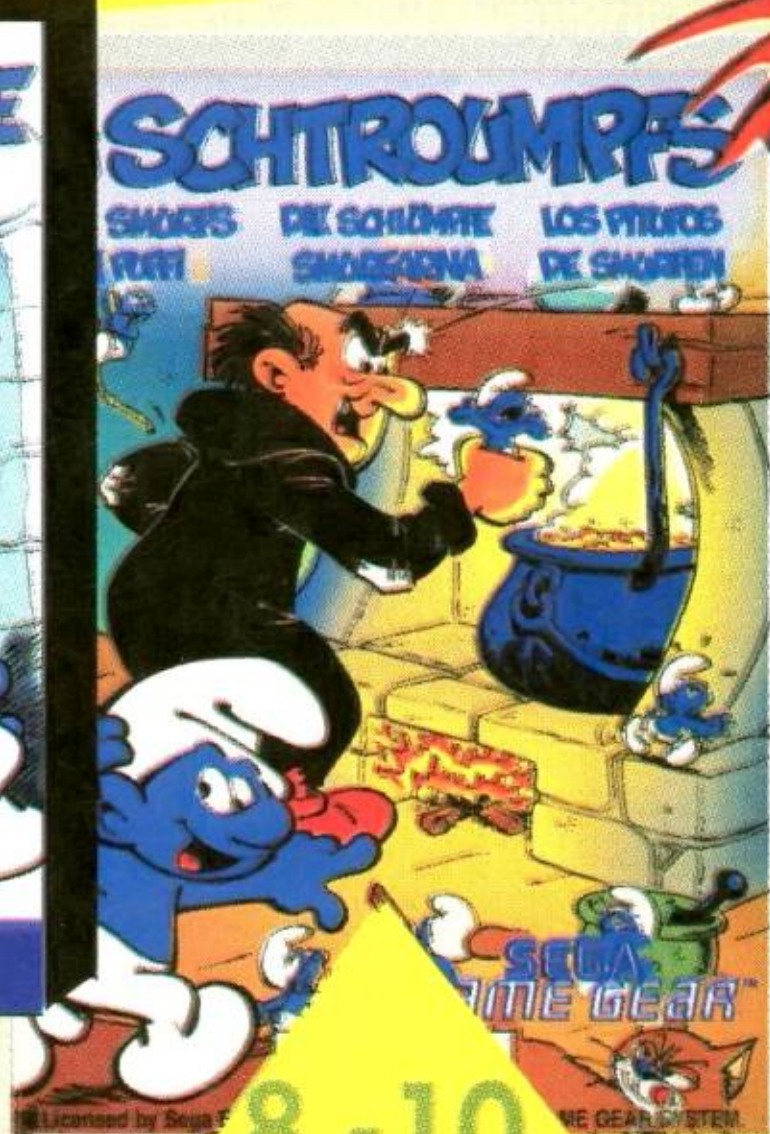
1. Im welchem Jahr erschien das erste Spirou-Comic?
2. Wie heißt Spiros ständiger Begleiter?
3. Wie viele Levels bietet die Mega Drive-Version?
4. Welche Gesamtwertung erhielt das Spiel?
5. Wer muß im Spiel gerettet werden?

GEWINNEN!



5.-7.
PREIS

Je ein
Schlumpfe-
Spiel für Mega
Drive



8.-10.
PREIS

Je ein
Schlumpfe-
Spiel für Game
Gear



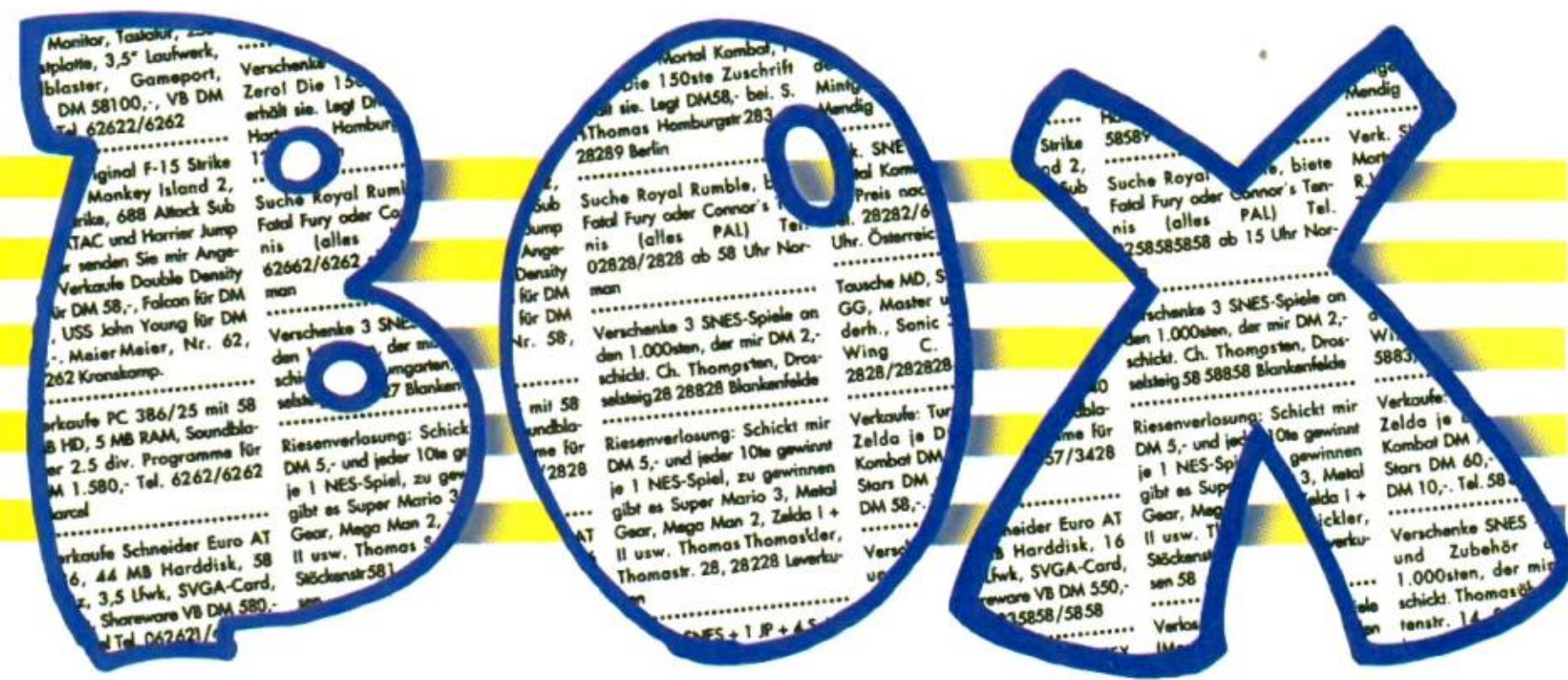
WOHIN DAMIT?

Notiert die Antworten zu den fünf Fragen auf einer Postkarte und schickt diese bis spätestens 15.09.95 an nachfolgende Adresse.

SEGA MAGAZIN • KENNWORT: SPIROU • ISARSTRASSE 32-34 • 90451 NÜRNBERG

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von CompuTec oder Infogrames dürfen nicht an der Verlosung teilnehmen.

SEGA



Aufgepaßt! Die SEGA Box ist eure Tauschbörse, Kontaktecke, Kleinanzeigenseite, Verkaufscorner oder wie auch immer ihr sie nutzen wollt. Zum Preis von nur DM 5,- könnt ihr eure persönliche Kleinanzeige aufgeben!

MEGA DRIVE

Suche MD-Spiele, NBA Jam T.E. oder Road Rash 3, ich tausche Talespin oder Quackshot oder DM 40,- bis DM 70,-, Tel. 05241/79492

Verkaufe Alien 3 für DM 55,- oder tausche es gegen jedes andere Spiel, wenn möglich Sonic Spinball, Jens Niemann, Mershausenstr. 16, 37627 Mershausen

Verkaufe Aladdin u. Kawasaki für je DM 75,- u. Ottifanten für DM 30,-, Tausch auch möglich, Tel. 033056/7341

Verk. MD + 7 Spiele + 2 Infrarot-6-Button-Joypads für DM 400,-, Johannes Niemeyer, Charlottenstr. 22, 72070 Tübingen

Verkaufe MD-Spiele: Pitfall DM 40,-, J. Madden 92 DM 30,-, Populous DM 25,-, The Pirates of Dark Water DM 40,-, Aquatic Games DM 20,-, Tel. 06422/6690

Verkaufe Rocket Knight, Sonic 1 + 2 + 3, Tiny Toon, Street Fighter, ab 18 Uhr, Thomas, Tel. 06455/8960 Preis VB

Suche Beat 'em Ups mit Codes, Rainer Gernet, Tel. 02947/3781

MD 50-60 Hz mit 3 Joypads (1 x 6 Knopf) u. 17 Spielen günstig zu verk., Spiele auch einzeln, Tel. 06431/23661

Verk. o. tausche Gynoug, Fantasy Star 3 und Action Replay Pro, Tel. 030/4031901 Oliver

Wer schreibt mir, wo ich bei Phantasy Star 3 den Moon Stone finde? Torsten Grossmann, Ludwigsaumühle 2, 36251 Reilos

Verk. MDII + 3 Joypads + 11 Spiele (Dune 2, Urban Strike, Ecco 2, Sonic & Knuckles, MicroMachines 2) ca. DM 800,-, Tel. 03861/7132 ab 19 Uhr

Suche Action Replay 2. Verkaufe noch Super Nintendo-Spiele bis DM 60,-, z. B. Super Metroid uvm., Tel. 05042/930520

Verk./tausche: Megagames 1, Lemmings, Chuck Rock, Aladdin, Jurassic Park, Sonic 3, Jungle Strike, Tel. 0521/76627

Verk. FIFA 95, WWF Raw, NBA Jam, P. Sampras für je DM 65,-, NHL 94 + 2 w. Spiele zus. für DM 70,-, Tel. 04146/5627 ab 17 Uhr

Verk. MDII + 7 Sp. (Zool usw.), 2 Joyp., Preis VB, Tel. 04745/7047

Verk. 30 MD-Spiele je DM 40,-! Preisl. gegen fr. Rückumschlag an: Adolf Augustin, Flurstr. 2, 94345 Niedermotzing/Aholting

Verkaufe 7 Spiele z. B. EA Hockey 93 u. 94, Golden Axe 2 je Spiel DM 50,-, alle DM 300,-, Andreas Wächtler Tel. 06181/6411

Verk. MD mit 26 Spielen (Dune 2, Story of Thor, Shining Force 1+2, Theme Park), 4 Joypads (2 Infrarot) VB DM 1.500,- ab 18 Uhr Tel. 0911/4597069

Verk. 125 MD-Spiele und Mega CDs (ab DM 10,-). Liste anfordern bei M. Rothaemel, A. d. Bommerbank 10a, 58452 Witten

Verk. Madden 94, NHL Hockey 93, Ultimate Soccer je DM 40,-, Steel Talons, Tale Spin je DM 30,-, Tel. 07062/22844

Suche Tips für Soleil, Fatal Fury, FIFA 95, Sonic 3, K. Superbikes! Tel. 040/6054030 an Matthias wenden! Zahle gut!

Verk. 30 Sp. zw. DM 35,- bis DM 75,-, z. B. Sonic, True Lies, Bubsy 2, Lemmings, Liste anfordern, A. Weiher, Hagener Str. 38, 31812 Bad Pyrmont

Verkaufe Mega Drive 1 + zwei Pads + Netzteil + AV Kabel!!! 100% OK, Preis DM 200,-, Tel. 0209/379062

Kaufe/tausche MD + CD-Spiele, suche Neuheiten, auch Sammlungen, suche Saturn m. Spielen, Tel. 04774/1789 Rainer

Suche wirklich dringend das zweite Menacer-Modul von Body Counts! Ruft an! Tel. 02828/7658 zahle sehr gut!

Suche Side Pocket Mega Drive, biete Tomcat Alley Mega CD engl. Version, Angebot an Hans Joachim Schult, R.-Breitscheidstr. 4, 19322 Wittenberge, Tel. 03877/66350

Taschenrechner-prüfungsverdächtig, verk. 56 MD Spiele u. MD u. MCD, 4 MCD-Spiele DM 2.000,-, 31 MS-Spiele, Tel. 072501357 MSK für DM 500,- Gelle

Suche jede Menge Tips zu Beat 'em Ups auf MD. Stefan Müller, Ringstr. 34, 01936 Grüngräbchen

Suche X-Men u. Mickey Mania, tausche gegen Tale Spin, Space Harrier 2, Super Thunderblade u. Talmits Adventure, ab 18 Uhr, Tel. 035954/3352 Rico

Verk. Ottifants, Eternal Champions Classic je DM 30,-, Shaq Fu DM 40,-, Rise of the Robots DM 46,-, Tel. 0211/667467

Verkaufe Samurai Shodown DM 90,-, Streets of Rage 3 DM 70,-, Sonic 2 DM 30,-, Tel. 02583/1636 Sebastian

Suche Neuheiten und Sammlungen für MD-MCD-32X-MS-SNES-NES-GB. Suche auch PSX u. Saturn, Tel. 0641/791740 Moni

Achtung! Verkaufe MD + 12 Spiele + 3 Button- und 6 Button-Pad + Power Stick, alles 100% OK DM 350,-, Tel. 039057/600 Ronan

Achtung: Löse Sammlung für MD + SN auf. Liste gegen DM 1,- (Porto) bei Wolfgang Buchholz, Guntenbergstr. 11, 99423 Weimar

Verk./tausche SF2 SCE, Lemmings 2, Bubsy u. a. von DM 50,- bis DM 100,-, MS2 + Spiele auf A. Suche Syndicate u. a. Tel. 02207/4086 Andy

Verk. Mega Drive 2, Mega CD 2, 32X sowie 30 MD-Spiele, 15 Mega CDs, 3 32X-Spiele, komp. VB DM 950,-, S. Vogelskamp Tel. 02104/449090

Verk. MDII + 6 Spiele (z. B. Story of Thor, NBA Live...) + 2 Control Pads + Seiten 1-576 Tips & Tricks, Preis VB, Tel. 02573/2429 Jan

Verk. Super SF2, K. d. Löwen, Aladdin, Dune 2 a. neu m. Verp. u. Anl. f. DM 299,-, NP DM 570,- Ronny Winkler, Dr.-Külz-Str. 18, 09217 Burgstädt

MASTER SYSTEM

Master System II mit 13 Spielen z. B. Flintstones, Aladdin, Mickey Mouse, Donald Duck usw., Tel. 04745/5124 Alexander

Suche Modulsammlungen für MS, MD, 32X, MCD, GG. Suche auch aktuelle Titel f. alle Systeme. Tel. 0641/791740 Monika

Verkaufe Sega Light-Phaser und 6 Spiele, nur komplett für DM 300,-, Tel. 04272/93000 ab 19 Uhr erreichbar

Suche: NBA Jam, Slapshot, Nightm. Basketball, aber billig!!! Patrick Weissig, Oberdorfstr. 71, Großhennersdorf

Verkaufe Master System II mit 18 Spielen für DM 400,-, Tel. 07271/42434 Christian

GAME GEAR

An alle Game Gear TV-Tuner-Besitzer! Wir bauen in den Tuner die Antennenbuchse! Infos? Call Tel. 0171/8119477

Verkaufe GG-Spiele: Wonderboy, Sonic 2, Mickey 1, Donald, Columns, Dyn.

Mailbox

UND SCHON SIND WIR WIEDER FAST AM ENDE DIESER AUSGABE - ICH HOFFE, SIE HAT EUCH GEFALLEN! GENAU GESAGT IST ES MIR SOGAR SEHR WICHTIG ZU WISSEN, WIE EUCH DIE JEWEILS AKTUELLE AUSGABE GEFALLEN HAT. WENN IHR EINEN BEITRAG DAZU LEISTEN WOLLT, DASS DAS SEGA MAGAZIN AUCH IN ZUKUNFT GENAU EUREN VORSTELLUNGEN ENTSPRICHT, DANN SCHREIBT BITTE EINEN BRIEF AN DIE MAILBOX. LOB UND KRITIK, IDEEN UND VORSCHLÄGE SIND JEDERZEIT HERZLICH WILLKOMMEN. GEHT DIE AKTUELLE AUSGABE DOCH BITTE EINMAL GENAU DURCH UND NOTIERT EUCH, WAS MAN SO LASSEN UND WAS MAN NOCH VERBESSERN KANN. SCHICKT DIESE NOTIZEN DANN BITTE AN UNS!
VIELEN DANK! EUER HANS

SATURN VS PC!

Euer Mag ist eigentlich ganz OK, bis auf die zu starke Sega-Propaganda. Ich weiß, ihr werdet von Sega unterstützt, aber trotzdem könnt ihr die anderen Konsolen nicht mit falschen Angaben auf den Mond schießen, wie z. B. in Ausgabe 7, wo ihr behauptet, daß keiner über 3DO und Jaguar spricht, oder in Ausgabe 8, wo ihr geschrieben habt, in der PlayStation würde nur ein einziger 32 Bit-RISC-Chip arbeiten. Meinen Infos nach sind Jaguar und 3DO nicht gerade ein Flop. Die PlayStation hat ja außer ihrer CPU noch einen GTE oder GPU, d. h. der R3000 ist nicht alleine. Der Saturn ist in euren Augen, wie ich es bemerkt habe, das achte Weltwunder. Gegen einen Pentium PC mit 100 MHz ist der Saturn sowieso unterlegen, und vergleicht man ihn mit der PlayStation, ist die die Sony-Maschine im 3D-Bereich klar überlegen. Bitte nehmt Stellung zu meiner Kritik! Etwas Lob würde euch auch gut tun, oder?
 Das Saturn Magazin ist echt toll, genau wie die Mailbox, die aber etwas kurz ist!

Nun meine Fragen:

1. Warum wurden der Saturn und das 32X nicht mit mehr MHz getaktet? 28,6 MHz und 23 MHz sind für 3D-Spiele einfach zu wenig!
2. Was bedeutet Engine wie z.B. 3D-Engine oder Grafik-Engine?
3. Soll das ein Witz sein, daß Ridge Racer und Toh Shin Den auf den Saturn umgesetzt werden?
4. Kann man Daytona USA und Sega Rally auf 32X umsetzen? Wenn ja, dann sagt Sega, sie sollen sofort damit beginnen!
5. Wird es X-Perts auch auf 32X geben!
6. Welches ist die eigentliche Leistung eines Prozessors, MHz oder MIPS?
7. Wird Dark Forces auch für Saturn umgesetzt?
8. Wie war dein Urlaub?

Önder Kemerici, Blaubeuren

Erst einmal eine große Bitte an alle Leser. Werft uns nicht Sachen vor, die in anderen Magazinen fehlerhaft oder aufgrund man-



NEUE SERIE!

TOP SHOTS

Die besten Flipperspiele!

HERZLICH WILLKOMMEN ZU UNSERER NEUEN SERIE! AN DIESER STELLE WERDEN WIR EUCH VON NUN AN MONATLICH DIE BESTEN SPIELE EINES GENRES AUF ALLEN SYSTEMEN VORSTELLEN. ZUM AUFTAKT LASSEN WIR DIE KUGEL ROLLEN!

Flipperspiele haben eine lange Tradition im Computer- und Videospielektor. David's Midnight Magic und das Pinball Construction Set von Electronic Arts waren Anfang der 80er Jahre die Kultspiele schlechthin auf dem C64. Die besondere Schwierigkeit für die Programmierer war hierbei, den Lauf und das Abprallverhalten der Kugel physikalisch exakt auf den Computer umzusetzen. Oft hatte man eher den Eindruck, daß ein Gummiball willkürlich durch die Gegend hoppelt, als daß man eine echte Eisenkugel durch die Rampen jagt. Diese Probleme gehören heutzutage der Vergangenheit an, was eine Reihe von echten Top-Flippern beweist.

Die Hits auf Sega-Konsolen!

Die reichhaltigste Auswahl bietet sich zweifellos auf dem Mega Drive. Klarer Referenztitel ist natürlich Psycho Pinball von den MicroMachines-Programmierern, das mit vier abwechslungsreichen Tischen, drei kleinen Bonusspielen und selten umgesetzter Multiball-

Option Spielspaß für Wochen garantiert. Dazu kommt noch glänzende Musik im modernen Dancefloor-Sound.

Ganz im Fantasy-Style wurde Dragon's Revenge von Tengen gestaltet. Der Nachfolger zu Dragon's Fury ist zwar technisch deutlich schwächer als Psycho Pinball, dafür gibt es auch gleich acht verschiedene Bonusrunden und gute Digi-Stimmen. Wer sich seinen eigenen Flipper basteln will, kann sich einmal Virtual Pinball von Electronic Arts genauer anschauen. Der eingebaute Editor ist allerdings auch der einzige Höhepunkt im ganzen Spiel, denn sowohl Grafik als auch Gameplay werden heutigen Standards nicht mehr gerecht.

Wer auf der Suche nach abgefahrterer Flipper-Kost ist, dürfte mit Sonic Spinball glücklich werden, das es für Mega Drive, Game Gear und Master System gibt. Hier wird Sonic durch ungewöhnlich aufgebaute Tische gewirbelt, die bis zu zwanzig Screens groß sind und aus unterschiedlichen Abschnitten

bestehen. Den optisch besten Eindruck macht logischerweise die 16 Bit-Variante, während man bei den Game Gear- und Master System-Versionen mit deutlich abge-speckter Farbenpracht auskommen muß. Der bislang letzte erschienene Flipper ist Pinball Wizard für den Game Gear, der sich dank des Fantasy Styles am besten mit Dragon's Revenge vergleichen läßt. Insgesamt gesehen

ist auch dieser Titel recht empfehlenswert. Zum Abschluß wollen wir noch einen kleinen Blick in die Zukunft werfen, die sich vor allem auf dem Saturn abspielen dürfte. Mit Virgins 3D Hyper Pinball und dem Digital Pinball von Sega stehen bis Ende des Jahres zwei grafisch hochkarätige Vertreter an, die den Gang in die Spielhalle tatsächlich überflüssig machen dürften.

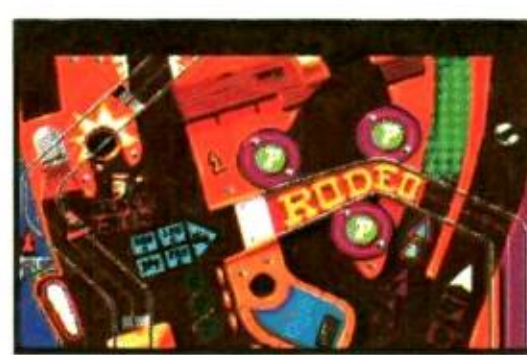
Die Top-Flipper

Sonic Spinball Sega MD/GG/MS 84%



Die 8 Bit-Version von Sonic Spinball spielt sich so gut wie das 16 Bit-Vorbild.

Psycho Pinball Codemasters MD 85%



Aktueller Test! Psycho Pinball (MD) von Codemasters ist der klare Referenztitel im Bereich Flipperspiele.

Pinball Wizard Domark GG 74%



Domark lieferte mit Pinball Wizard ein ganz brauchbares Game ab.

Dragon's Fury Tengen MD 74%

Virtua Pinball E.A. MD 70%

Sonic Spinball Sega GG 84%

gelder Kompetenz komplett falsch dargestellt wurden. Ihr könnt davon ausgehen, daß wir die richtigen Angaben haben! Wir betreiben keine Sega-Propaganda, sind nicht von Sega abhängig, werden nicht von Sega bezahlt, Sega hat keinen Einfluß auf den redaktionellen Inhalt, und wir sind genauso unabhängig wie alle anderen auch. 3DO und Jaguar sind tatsächlich echte Flops. Der Jaguar beispielsweise ist in England seit über einem Jahr auf den Markt und hat einen Marktanteil von kümmerlichen 0,8 Prozent, d. h. von einem guten Spiel können 500 Stück verkauft werden. Das 3DO steht nach einem Jahr etwas besser da, hat aber auch nur 4,3 Prozent Marktanteil, während sogar ein CD 32 auf 7,5 %, ein CD-i auf 6,8 % und ein Mega CD auf 6,0 Prozent kommen. Seit der Saturn auf dem Markt ist, bleiben 3DO, Jaguar & Co. im Laden stehen! Nach einem einzigen Verkaufstag (!!!!) hat der Saturn schon 6,6 Prozent Marktanteil erreicht, Daytona platzierte sich in den offiziellen Verkaufscharts auf Platz 2 und wurde doppelt so oft verkauft wie das drittplatzierte Wing Commander III, das für PC und (!!) 3DO erhältlich ist. Meine Prognose ist, daß der Jaguar innerhalb der nächsten zwölf Monate komplett verschwindet, während das 3DO aufgrund keines einzigen erkennbaren Vorteils gegenüber anderen Konsolen neben dem CD-i dahindümpeln wird. Wenn man die beiden von dir genannten Prozessoren der PlayStation als Coprozessoren akzeptiert, dann muß man beim Saturn insgesamt acht Chips aufzählen, womit man dann 128 Bit und über 70 MIPS hätte! Verglichen mit einem Pentium PC ist der Saturn tatsächlich das achte Weltwunder. Die 100 MHz eines PC hören sich zwar eindrucksvoll an, stehen aber gegen die 2x28 MHz des Saturn trotzdem auf verlorenem Posten, da es sich bei den Saturn-Chips um wesentlich effektiver arbeitende 32 Bit-RISC-Chips handelt. Die Taktfrequenz ist zwar beim PC höher, allerdings benötigt ein Programmbefehl dort durchschnittlich drei- bis viermal solange, bis er ausgeführt

wird, da es sich beim Prozessor um einen CISC-Chip handelt, der zwar sehr viele Befehle versteht, jedoch dementsprechend lange braucht. Außerdem hat der PC keine Chips, die automatisch Sprites darstellen, bis zu fünf Bildschirmenebenen parallax scrollen, die Grafiken automatisch mit Textures versehen oder den Sound ablaufen lassen. Das alles muß ganz alleine der Pentium-Prozessor machen, und der ist damit sehr schnell überfordert. Spiele wie Panzer Dragoon, Daytona USA oder Virtua Fighter 2 sind in dieser Qualität niemals auf einem Pentium PC machbar! Dies ist keine Propaganda, sondern harte Realität. Bevor man aufgrund von Taktfrequenzen oder Prozessorenangaben urteilt, sollte man sich mehr Hintergrundwissen verschaffen. Ähnlich sieht es mit der angeblichen 3D-Überlegenheit der PlayStation aus. Diese tolle Fähigkeit kann jeder Programmierer schon jetzt leicht nutzen, allerdings läßt sie sich kaum mehr erheblich steigern. Auf dem Saturn ist es komplizierter, allerdings kann man dafür auch viel mehr rausholen, wie ein Panzer Dragoon zeigt. Ich garantiere dir, daß in zwei Jahren die Saturn-Spiele die Konkurrenz meilenweit in den Schatten stellen. Ein Virtua Fighter Remix übertrifft grafisch und spielerisch jedes andere Beat 'em Up, auch Tekken & Co.! Klar tut Lob wirklich gut! Danke dafür!

1. Wieso haben nicht alle Autos 300 PS? Man kann die Chips nicht einfach höher takten, da dies auch die Produktionskosten in die Höhe treibt. Wie kommst du darauf, daß 28,6 MHz und 23 MHz für 3D-Spiele zu wenig ist? Wenn es sich dabei um 32 Bit-RISC-Prozessoren handelt, die speziell auf 3D-Grafiken ausgelegt sind, reicht das locker. Selbst auf einem 0,9 MHz-8 Bit-C64 waren 3D-Spiele möglich. Anhand der Taktrate die Leistungsfähigkeit einzuschätzen, ist ungefähr genau so sinnvoll wie anhand des Tankvolumens eines Autos auf seine PS-Zahl und Höchstgeschwindigkeit zu schließen.

2. Mit Engine (englisch für Motor) umschreibt man eine Pro-

Kurz beantwortet!

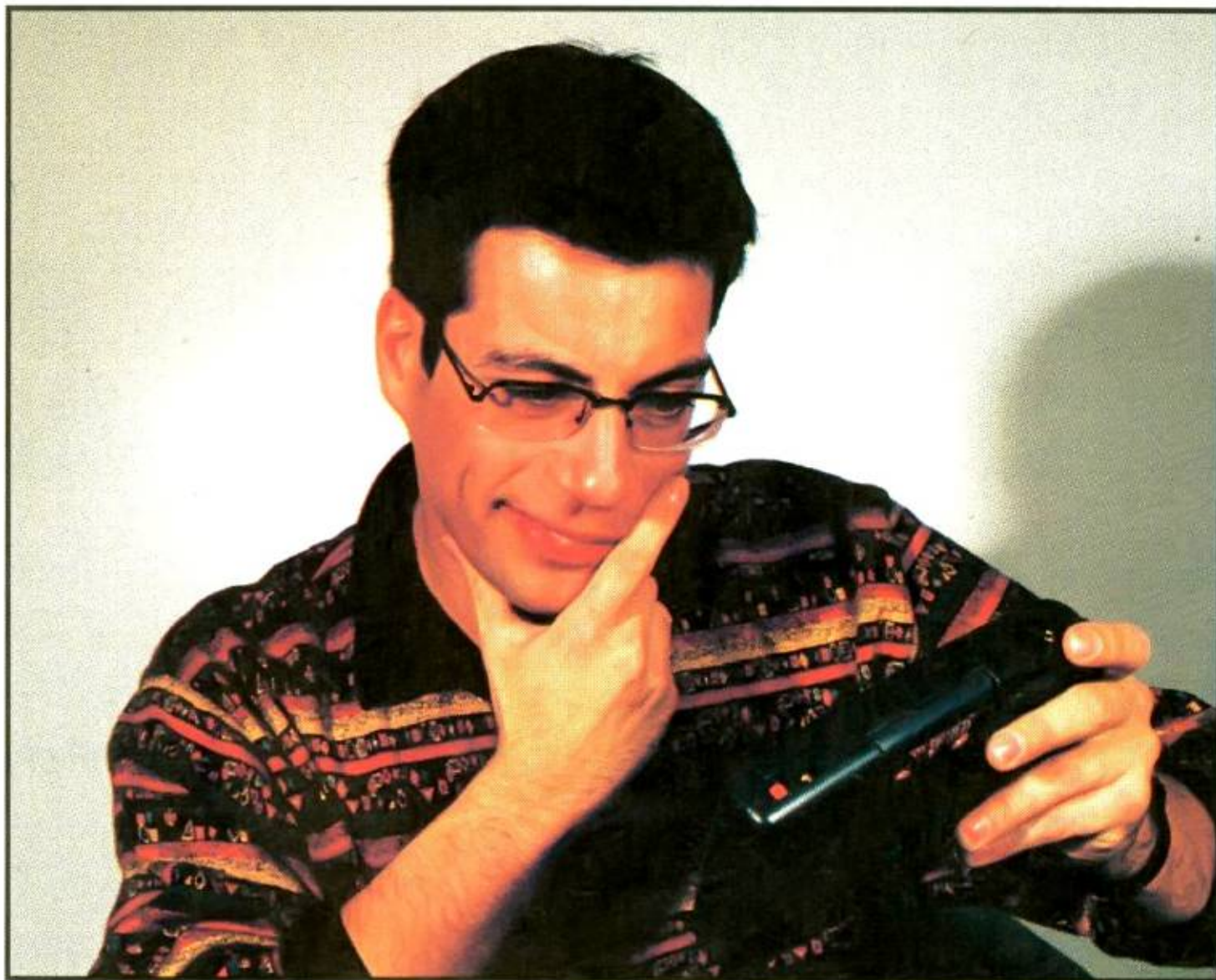
- +++ Ältere Ausgaben können unter der Adresse **Computec Verlag, Leserservice, Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg** nachbestellt werden.
- +++ Wir sind nicht Sega, wir veröffentlichen lediglich ein Magazin, das sich ausschließlich mit dem Thema Sega befaßt.
- +++ Von einer **Fortsetzung zu Metal Head** wurde bisher noch nichts bekanntgegeben.
- +++ Der **SVP-Chip von Virtua Racing** könnte auch für andere Spiele eingesetzt werden.
- +++ **Indizierte Spiele** dürfen an volljährige Personen verkauft werden, beschlagnahmte Games werden von der Polizei eingezogen.
- +++ Eine **Fortsetzung zu Earthworm Jim 2** wird nicht kommen, zumindest wird sie nicht David Perry programmieren.
- +++ Das **Hugo-Spiel** wird nicht auf den Mega Drive umgesetzt.
- +++ Es gibt in Japan schon einen Adapter, mit dem man ein **Mega Drive 6 Button-Pad an den Saturn** anschließen kann.
- +++ **Sonic Triple Trouble** wird nicht auf das Master System umgesetzt.

- +++ Ebenso wenig werden Ecco 2, Fatal Fury Special, Striker, Super Columns, NBA Jam T. E., Stargate, Mickey Mouse 3, Ristar, Sonic Drift 2 und Taz Mania für das Master System umgesetzt.
- +++ Ein **16 Bit-Upgrade** für das Master System würde mehr kosten als ein Mega Drive!
- +++ Viele **Game Gear-Spiele** werden deswegen nicht auf das Master System umgesetzt, weil es sich nicht lohnen würde.
- +++ **32X-Spiele** kann man nicht auf dem Saturn spielen.
- +++ **Mega CD II-Spiele** kann man nicht auf dem Saturn spielen.
- +++ Das **Sega Saturn Magazin** gibt es nur bei uns!
- +++ Das **Action Replay-Modul** arbeitet nicht mit dem 32X zusammen.
- +++ **Die Händler** wissen normalerweise erst später Bescheid als wir und sind deswegen oft etwas planlos.
- +++ **The Scottish Open für 32X** wurde ebenso wie BC Racers auf den Winter verschoben.

NEUE SERIE!

Einmal Redakteur sein!

WIR SUCHEN SPIELETESTER! WER SCHON IMMER EINMAL BEI EINER SPIELEZEITSCHRIFT MITARBEITEN WOLLTE, HAT JETZT DIE GELEGENHEIT DAZU!



EURE MEINUNG IST GEFRAGT!

auch noch eine ganz kurze, einen Satz umfassende Einleitung, einen persönlichen Word-Up-Meinungskasten, den Check Up-Kasten und eine Hot Spot-Minizusammenfassung. Außerdem solltet ihr noch einige Bildunterschriften mitliefern, die auf dem Screen sich abspielende Ereignisse beschreiben. Am besten ist es, wenn ihr den Artikel auf einer Mac-,

Amiga- oder PC-Diskette schickt, wobei das ASCII- oder RTF-File nicht länger als 2.700 Zeichen sein darf. Legt noch ein Foto bei und gebt einen Spielwunsch für euer System an. Wer keinen Computer besitzt, kann seinen Artikel auch auf ein Blatt notieren, wobei wir nur Einsendungen berücksichtigen, die sauber lesbar sind. Viel Erfolg!

Wie anstrengend der Job als Redakteur sein kann, dürft ihr jetzt am eigenen Leibe erfahren!

7 etzt ist es soweit! Jeder kann einmal seinen Traum verwirklichen und für seine Lieblingszeitschrift arbeiten! Wir wollen, daß ihr für uns Spiele testet! Wie das geht, erklären wir euch jetzt auf dieser Seite! Wählt euch aus einem der zur Wahl gestellten Spiele einen Titel aus und verfaßt dazu einen Testbericht, der eure Meinung widerspiegelt.

Ihr müßt nicht mit unserem Tester einer Meinung sein, wichtig ist nur, daß ihr eure Meinung begründet. Folgende Merkmale sollte der Testbericht haben. Er muß darüber Auskunft geben, worum es in diesem Spiel geht, welche besonderen Elemente enthalten sind, wie es sich spielt und wie Grafik und Sound ausgefallen sind. Dazu brauchen wir dann

DIE TEST-ÜBERSICHT

Folgende Spiele dürfen getestet werden:

- MEGA DRIVE**
- Earthworm Jim
- FIFA Soccer '95
- Landstalker
- MicroMachines 2
- NBA Live
- NBA Jam T. E.
- Probotecor
- Story of Thor
- Soleil
- Sonic 3
- Sonic & Knuckles
- Theme Park

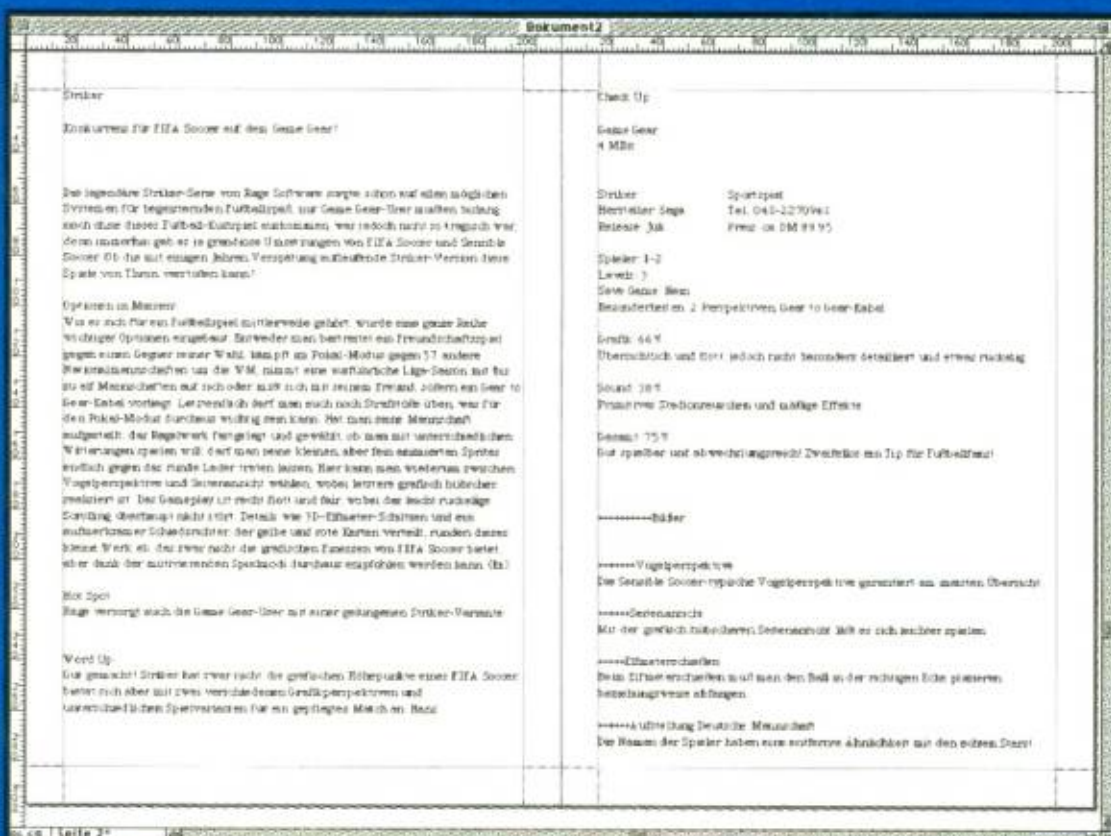
GAME GEAR

- Die Schlümpfe
- Ecco 2
- Ernie Els Golf
- Mickey Mouse 3
- Pete Sampras Tennis
- Ristar
- Sonic's Triple Trouble
- Sonic Drift Racing

MASTER SYSTEM

- Cool Spot
- Daffy Duck
- Der König der Löwen
- Ecco
- Jurassic Park
- Sonic Spinball

AUF EINEN BLICK!



Hier eine kurze Checkliste, anhand der ihr überprüfen könnt, ob euer Material vollständig ist:

- + Überschrift
 - + Einleitung
 - + Artikel
 - + Check Up Kasten-Text
 - + Word Up-Kasten Kommentar
 - + Hot Spot-Kommentar
 - + Bildunterschriften
 - + Foto
- Insgesamt max. 2,8 KByte.

Schickt euren Test an:

SEGA Magazin · Kennwort: Reader's Box · Isarstraße 32-34 · 90451 Nürnberg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

grammroutine, die für eine spezielle Aufgabe entwickelt wurde. Die 3D-Engine von Thunderhawk ist die Routine, welche die 3D-Grafiken darstellt.

3. Wir machen keine Witze. Es gab von Namco eine offizielle Pressemitteilung, die aussagt, daß Namco für den Saturn entwickeln wird. Darunter fallen auch Spiele wie Cybersled oder Starblade. Wenn andere die Infos nicht bekommen, können wir nichts dafür.

4. Nach deiner MHz-Logik eigentlich nicht, genausowenig wie Virtua Racing auf dem Mega Drive möglich ist, aber prinzipiell läßt sich alles umsetzen. Die vielen Texturen dieser beiden Spiele dürften den 32X aber ganz schön überfordern.

5. Gerüchte besagen, es erscheint nur für 32X, offiziell ist es bislang aber nur für den Mega Drive angekündigt.

6. MIPS ist wesentlich aussagekräftiger, da hier angegeben wird, wie viele Befehle pro Sekunde ausgeführt werden können, während die MHz nur die Taktfrequenz angeben. Für eine endgültige Aussage muß man jedoch wissen, wie viele Bits der Prozessor auf einmal verarbeiten kann, ob er auf CISC- oder RISC-Basis arbeitet, wie hoch die Taktfrequenz ist und wie groß der Cache-Speicher ist. Kennt man dann noch die Coprozessoren und das Aufgabengebiet, könnte man schon ein Urteil wagen. Nur aufgrund des MHz-Vergleichs den Pentium über den Saturn zu stellen, ist ganz schön laienhaft.

7. Bislang gibt es keine Pläne.

8. Schön, aber kurz. Einmal im Jahr zwei Wochen Urlaub ist vielleicht doch etwas wenig.



2. Wieviel MBit hat VectorMan?

3. Wann wird VectorMan getestet?

4. Wird es VectorMan für das SuperNES geben?

Sven Klinge, 37176 Sudershausen

1. Manche der Hintergrundgrafiken und Texturen wurden mit Silicon Graphics-Computern berechnet, die Animationsphasen des Sprites werden hingegen in Echtzeit berechnet, was weniger Speicher kostet und fließendere Animationen ermöglicht.

2. Voraussichtlich 16 MBit.

3. Pünktlich zur Veröffentlichung werden wir einen Riesentest bringen. Im Augenblick planen wir dafür Ausgabe 11 ein.

4. Nein. Wer dieses Spiel zocken will, muß schon einen Mega Drive haben.

VECTORMAN & SUPER NES

1. Wurde VectorMan mit Silicon Graphics-Computern berechnet?

Paintbox

von Alexander Göllner aus Berlin

von Enrico Bartzick aus Bad Liebenwerda

GUTENACHT SONIC

SONIC & ETERNAL CHAMPIONS

Das ist mein zweiter Brief, und ich weiß nicht, wie oft ich noch schreiben muß, damit ich endlich auf meine Fragen eine Antwort bekomme.

1. Erst schreibt ihr, daß Sonic & Knuckles Sonic 3 Part 2 ist. Dann ist Sonic & Knuckles Sonic 4, dann ist Sonic & Knuckles doch Sonic 3 Part 2. Also, was ist jetzt Sonic & Knuckles?
2. Warum erscheint Eternal Champion CD nicht in Deutschland? Weil es nicht jugendreif ist?
3. Kann Sega ein Prügelspiel mit Sonic machen, das wäre doch im Bereich des Möglichen?
4. Was ist Double Dragon?

Jens Niemann, 37627 Merxhausen

Daß schon dein zweiter Brief abgedruckt wird, ist eigentlich schon ein Wunder. Bei mehreren hundert Briefen pro Monat ist die Wahrscheinlichkeit abgedruckt zu werden, nämlich recht gering. Außerdem führen wir keine Listen, auf denen wir notieren, wer schon wie oft geschrieben hat. Wir wählen die Briefe immer nach dem Inhalt aus, er sollte nämlich auch für andere Leser interessant sein. Manche haben schon zehnmal geschrieben, und ihr Brief wurde noch nie abgedruckt!

1. Also, Sonic & Knuckles ist sowohl Sonic 3 Part 2 als auch Sonic 4. Es ist der zweite Teil von Sonic 3 und das vierte Sonic-Jump & Run auf dem Mega Drive!
2. Sega Deutschland hält dieses Spiel nicht für geeignet.
3. Prinzipiell wäre das schon möglich, doch Sonic hat ein positives Image und soll nicht zum Schläger werden.
4. Double Dragon ist eines der legendärsten Beat 'em Up-Spiele überhaupt und begründete ein ganzes Genre. Bei diesem Spiel durfte man erstmals mit einem oder zwei Helden durch scrollende

Levels ziehen, die mit Gegnern überfüllt waren. Streets of Rage nahm dieses Spielprinzip wieder auf.

GARFIELD & GAME GEAR

1. Ihr habt viel zu wenig Seiten! Wenn ich die Tips & Tricks rausgemacht habe, ist das Heft immer ganz dünn!
2. Könnt ihr nicht einen Screenshot zu Mighty Morphin Power Rangers für den Game Gear auftreiben?
3. Wird Garfield: Caught in the Act wirklich so gut sein?
4. Was ist besser: Sonic Triple Trouble oder Sonic Chaos?
5. In welchem Geschäft wird es Xxxxxx Xxxxxx 3 von Williams geben? Man hat mir gesagt, daß dieses Spiel gar nicht erscheint!
6. Habt ihr in der Redaktion einen Saturn?
7. Was haltet ihr für das beste Game Gear-Jump & Run?
8. Gibt es ein gutes RPG für den Game Gear?
9. Wann kommt FIFA Soccer '96 raus?

Daniel Schmelz, 37081 Göttingen

1. Wir haben eigentlich mehr Seiten als jedes andere Videospiele-Magazin. Wenn du bei denen 32 Seiten rausreißt, sind sie sogar noch dünner!
2. Hatten wir schon letzte Ausgabe!
3. Die Mega Drive-Version sah wirklich schon sehr gut aus, während der Einsatz eines 8 MBit-Moduls bei der Game Gear-Version ebenfalls Hoffnung macht.
4. Sonic Triple Trouble.
5. Dieses Spiel wird am 13.10.95 erscheinen, es sieht aber derzeit danach aus, daß man in Deutschland auf einen Release verzichtet.

SCEPTRE 606 - WINSOR & NEWTON - MADE IN ENGLAND

von

Petra Hesse

13 Jahre alt aus Ratingen



BABY SONIC



von

Jan Hendrick

aus Ahrensburg

SEGA



SATURN

Paintbox

- 6. Wir haben drei deutsche und einen japanischen Saturn.
- 7. Sonic Triple Trouble, König der Löwen, Cool Spot und Das Dschungelbuch sind unserer Meinung nach die besten GG-Jump & Runs.
- 8. In Deutschland ist leider aufgrund der geringen Nachfrage nie ein gutes GG-RPG offiziell erschienen.
- 9. Die Mega Drive-, Saturn- und 32X-Versionen werden im Herbst erscheinen, wann die GG-Version von THQ veröffentlicht wird, ist noch unklar.

- 14. Sonst bin ich mit euch zufrieden!
- 15. Warum ist die letzte Ausgabe (8/95) um eine Woche verspätet gekommen?

Erwin, Ottobrunn



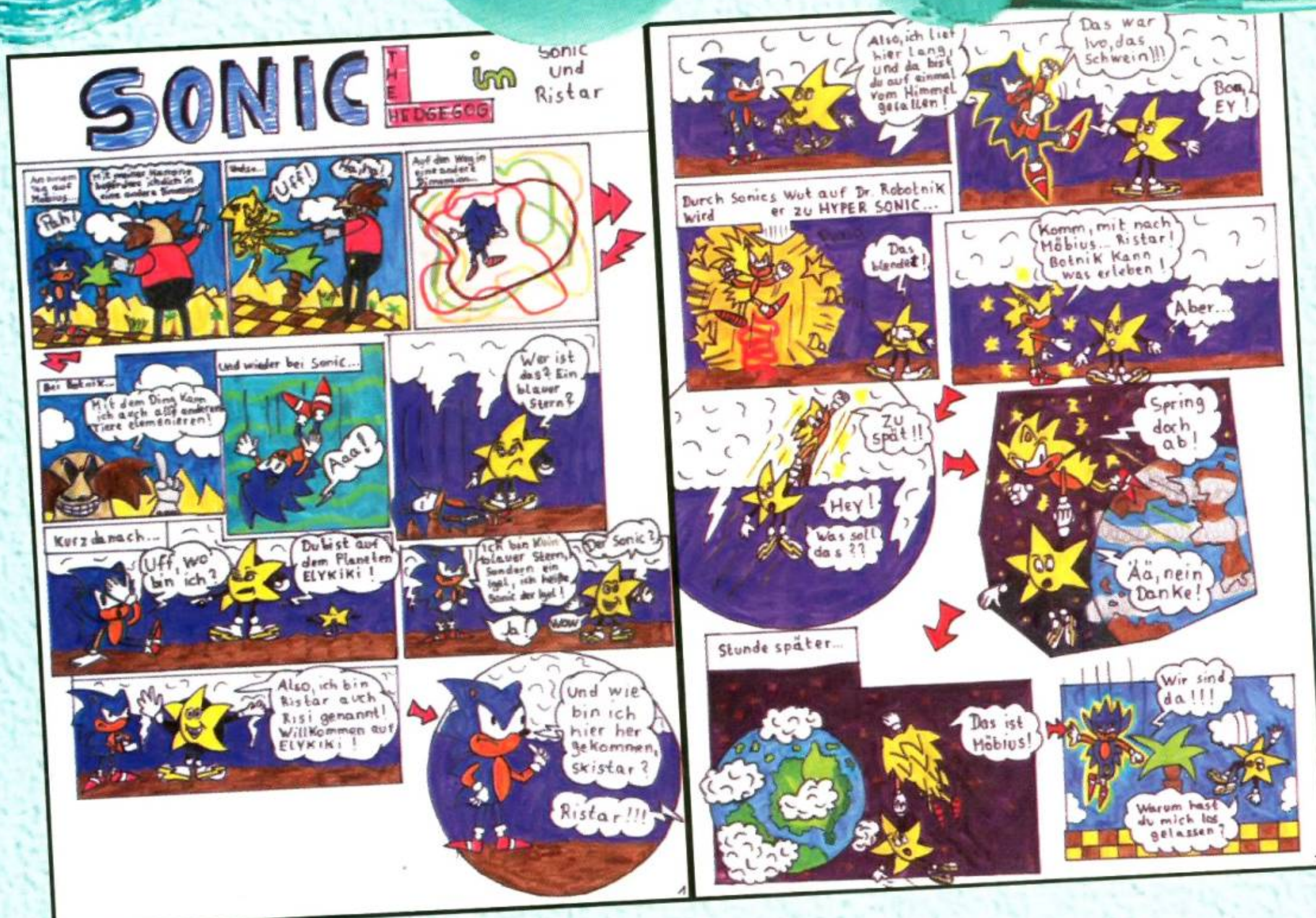
8/95 & MEHR

- 1. Grüßt bitte Ulf, Hans, Petra und alle anderen!
- 2. Stellt euch vor! Stellt euch vor! Stellt euch vor!
- 3. Wird es ein Action Replay-Modul für 32X geben?
- 4. Bringt ihr wieder einmal ein Sega Tips & Tricks-Sonderheft?
- 5. Warum bringt ihr nicht im Check Up den Punkt „Spielspaß“? Grafik und Sound sind doch nicht so wichtig wie der Spielspaß!

- 6. Bei dem Sega Quiz: Wo war ich denn?
- 7. Wird wieder so ein Quiz kommen?
- 8. Die 8/95 war echt geil, ey!
- 9. Gibt es schon Cheats für Stellar Assault?
- 10. Ich will endlich die Fortsetzung von Making of a Game! (1. Folge 2/95)
- 11. Was ist der Unterschied zwischen Preview und Review?
- 12. Wird es ein Sonic-Spiel für 32X geben?
- 13. Kann man bei euch auch einmal einen Saturn gewinnen?

- 1. Schon gemacht! Gruß zurück!
- 2. Wir arbeiten dran, wir arbeiten dran, wir arbeiten dran!
- 3. Wahrscheinlich nicht.
- 4. Im Augenblick ist keines geplant.
- 5. Um Verwirrungen zu vermeiden, vergeben wir eine Gesamtwertung, die den Spielspaß beinhaltet. Wenn man auch noch Spielspaß, Spielablauf und ähnliches bewerten würde, blickt man am Ende gar nicht mehr durch. Die Gesamtwertung sagt, ob ein Modul gut oder schlecht ist.
- 6. Habe ich Löcher in den Händen, trage ich Sandalen? Wir haben leider nur die besten 50 ausgewertet!
- 7. Ganz sicher!
- 8. Du, das freut mich!
- 9. Noch nicht.
- 10. Wir haben jetzt die Serie „Making of Vectorman“ eingeführt, bei der Monat für Monat die Entstehung eines Videospieles erklärt wird.
- 11. Ein Preview wirft einen vorausschauenden Blick auf ein demnächst erscheinendes Spiel, von dem wir bereits die Vorversion gesehen haben. Ein Review blickt zurück auf ein fertiges Spiel, und zwar in Form eines Tests.
- 12. Derzeit ist nichts davon bekannt.
- 13. Bislang noch nicht.
- 14. Danke!
- 15. Anlässlich der Saturn-Veröffentlichung wollten wir unbedingt noch das Saturn Magazin integrieren, und das hat etwas mehr Zeit gekostet.

Paintbox



von
Martin Pohl
aus Berlin
stammt dieser
tolle Comic

GEDICHT & SPORT

Morgens darf mich keiner wecken, denn das ist kein Honigschlecken. Am 12. da stand ich früh auf, weil da war ich gut drauf! Ich dachte da, ich muß jetzt rennen, sonst werde ich die neue SM verpennen. Ich rannte also zum Händler wie ne Maus, denn da kam die neue SM raus. Ich lachte dann leise 'He, he, he!', denn ich hatte 6 Mark im Portmonnaie! Dann kaufte ich die SM mir, und sagte dem Händler, behalte den Rest dir! Und jetzt ging ich froh nach Haus und rupfte schon mal die Tips & Tricks-Seiten raus. Zu Hause rief ich dann den Thomas an und sagte, ich habe die neue SM, Mann! Da sagte er zu mir: hey, ich bin gleich bei dir! In einer Minute war er da, er freute sich, als die SM er sah. Wir blätterten gleich hin und her, die Ausgabe gefiel uns sehr! Am nächsten Tag waren wir fertig, die Ausgabe war bärig! Der Thomas liest immer mit, so bleiben wir geistig fit! Was spielt besser als Juventus Turin? Es ist das Sega Magazin.

1. Ich wünsche mir für meinen Mega Drive NBA Jam T. E. und Rock'n'Roll Racing. Wird es von beiden eine Fortsetzung geben?
2. Wann kommt FIFA Soccer '96 auf den Markt?
3. Wieviel wird der Saturn kosten?
4. Mein Freund Thomas will sich einen Mega Drive 1 kaufen, wieviel kostet der denn ungefähr?
5. Wie wäre es einmal mit einem Gewinnspiel: der 15. und 17. Einsender mit dem Kennwort: (denkt euch eins aus!) gewinnt ein Wochenende mit dem Sega Magazin. Außerdem darf der Gewinner aktuelle Spiele und Konsolen testen!
6. Bringt mal ein Special über Earthworm Jim 2!
7. Wann kommt der Neptune auf den Markt? Was wird er kosten?

Alexander Lichtner, 01217 Dresden

Danke für dein Gedicht! Es hat nur einen kleinen Schönheitsfehler, die letzte Ausgabe kam nicht am 12.07., sondern am 19.07.95 raus!

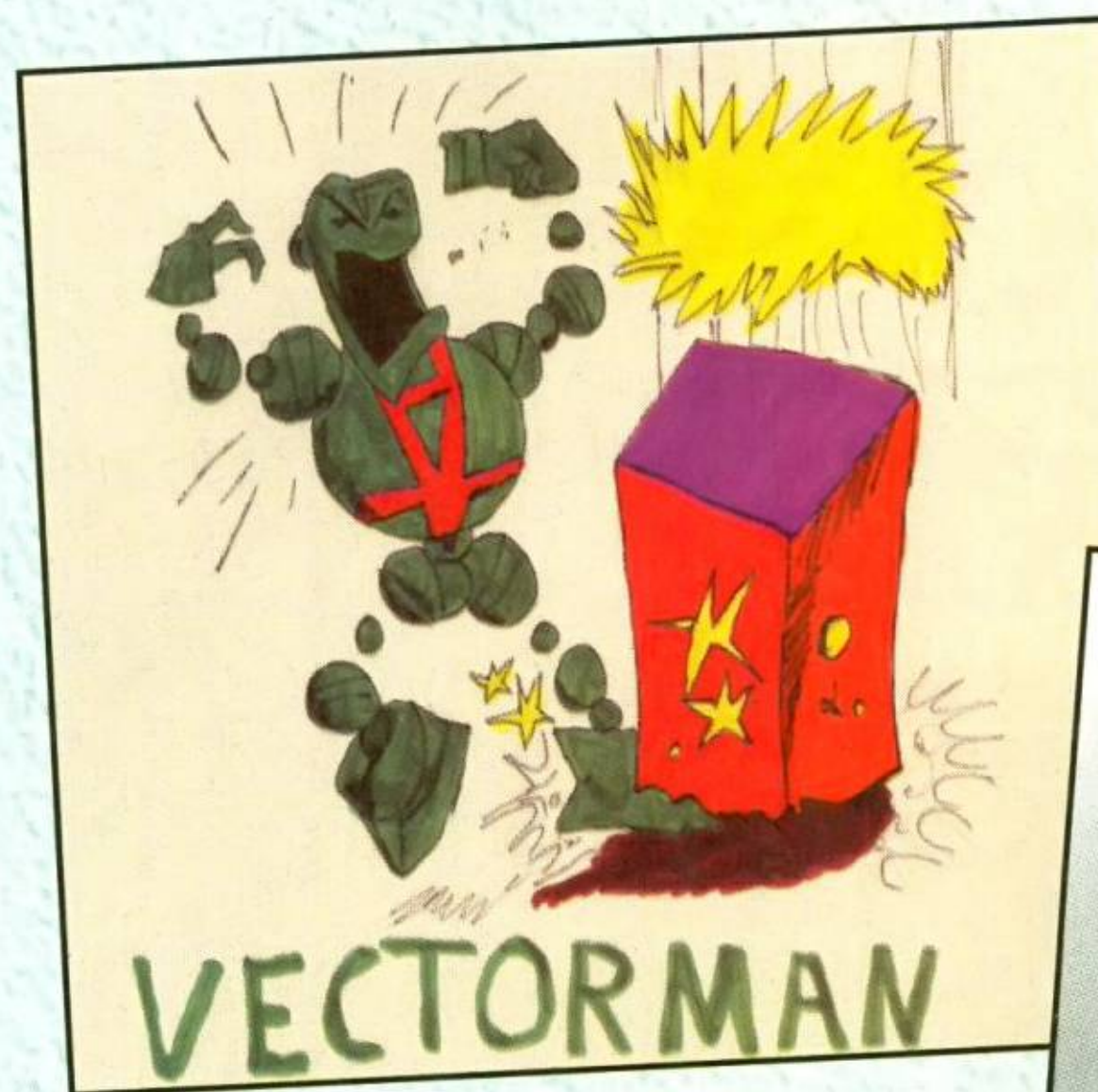
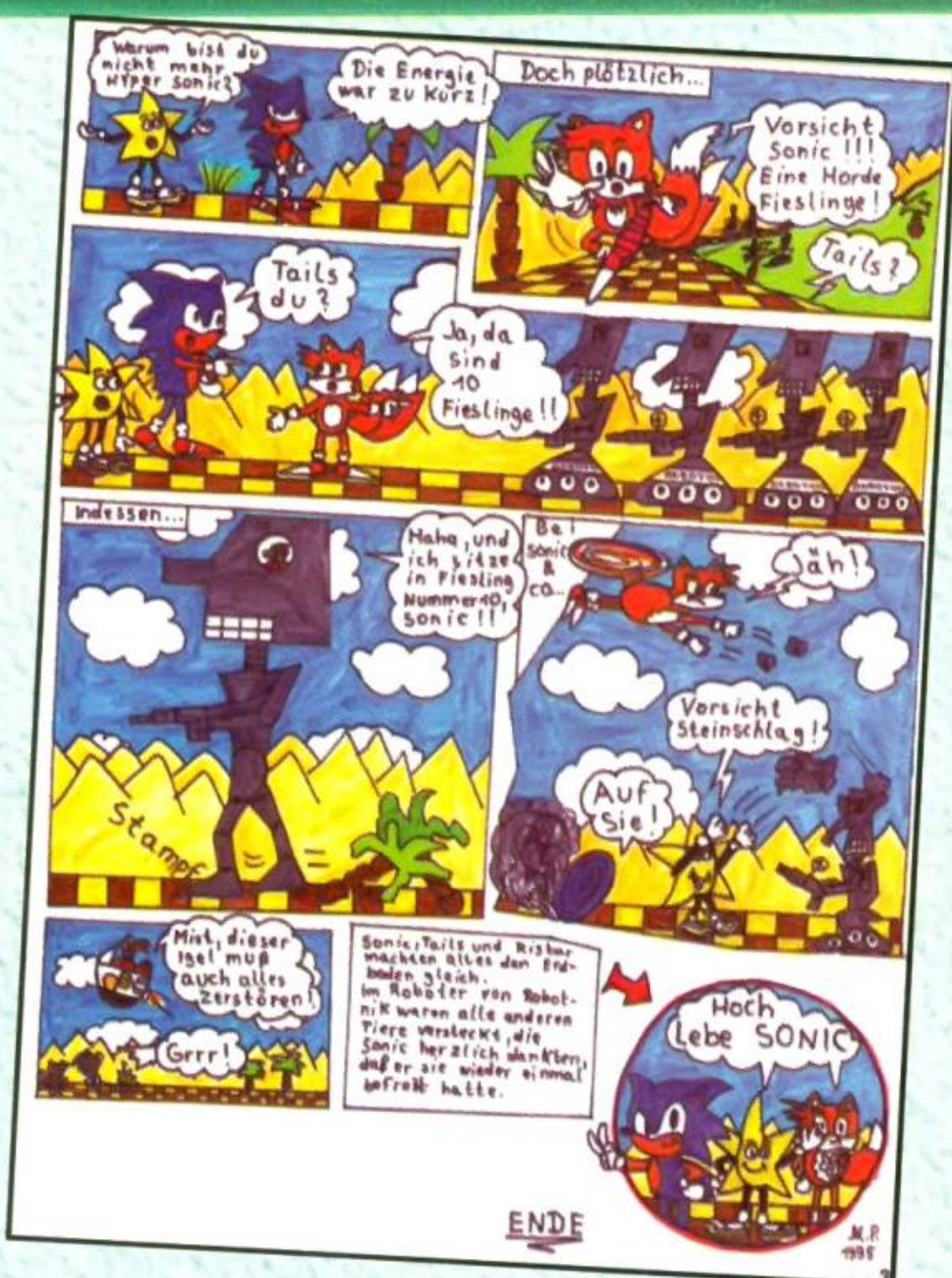
1. Ein NBA Jam T. E. schicken wir dir hiermit zu. Von Rock'n'Roll Racing wird wahrscheinlich eine Saturn-Fortsetzung kommen, von einer NBA Jam-Fortsetzung ist im Augenblick nichts bekannt.
2. Wahrscheinlich im September.
3. Er kostet ohne Spiel zwischen DM 699,- und DM 749,-.
4. Den Mega Drive gibt es gar nicht mehr, der Mega Drive II kostet knapp DM 200,-.
5. Nicht schlecht die Idee, aber was machen wir, wenn man am ersten Tag 50 Einsendungen kommen? Dann müssen wir wieder losen! Das Wochenende mit Sega Magazin ist auch ganz witzig, ein Wochenende mit Cindy Crawford (bzw. Richard Gere für Mädels) wäre wahrscheinlich aber interessanter.
6. Wir hatten als erstes Magazin in Deutschland in der Ausgabe 7/95 schon ein Doppelseiten-Special! Demnächst bringen wir aber noch mehr Bilder!
7. Derzeit ist kein Neptune mehr geplant.



Sendet euren Leserbrief zusammen mit einem Foto an folgende Adresse:

Computec Verlag • SEGA Magazin
Kennwort: Mailbox
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

SCEPTRE 606 WINSOR & NEWTON - MADE IN ENGLAND



von
Tobias Weinreiter
 13 Jahre alt



Paintbox



DIE BLUE SKY GEHEIMPROJEKTE

Neben dem Mega Drive-Hit Vector Man arbeiten die Sportspiel-Experten von Blue Sky noch an einigen weiteren Top-Projekten. Wir enthüllen Spiderman und World Series Baseball für 32X und präsentieren spektakuläre Bilder zu ihren ersten Saturn-Sportprojekten!

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Langsam aber sicher wird Cool Spot wieder die Videospielescreens dieser Welt erobern. Wir werfen einen ausführlichen Blick auf das kommende Jump & Run-Meisterwerk für Mega Drive, 32X und Saturn von Virgin!



8 BIT-SPECIAL!



Nachdem wir diese Ausgabe die besten Spiele für den Mega Drive kurz beleuchtet haben, zeigen wir nächsten Monat die besten Spiele für Master System und Game Gear in einem ausführlichen Best of-Special!

WAS KOMMT NOCH?

+++ Tolle Tests zu Hits wie Pebble Beach Golf auf Saturn, Exosquad auf Mega Drive und Fahrenheit für Mega CD II.
+++ Segas Traumspielhallen im Detail! Wo stehen die Unterhaltungszentren der Extraklasse, und wann kommt so etwas in Deutschland? Wir sagen es euch! +++ Die neuen Saturn-Hits Bug!, Wing Arms, Myst, Blue Seed und Clockwork Knight II im Detail.

Inserentenverzeichnis:

A.B. Games	27	Kranz	52 (2)
CompuTec	52, 85, 87	O.I.T.	19
CPS Heidak	25	Panasonic	116
Cybersoft	29	Pegasus	95
DSF	115	Sega	11, 12, 13, 14, 15, 66 (16), 95
Freak's Shop	21	Test'n'Take	27
Infogrames	2	World of Games	27

Die Themenvorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich kurzfristige Veränderungen ergeben.

Impressum

Verlag:

CompuTec Verlag GmbH & Co.KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg Telefon 0911/53 25-0

Anschrift der Redaktion:

CompuTec Verlag GmbH & Co.KG
Redaktion "SEGA Magazin"
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Geschäftsführer:

Adolf Silbermann

Chefredakteur:

Christian Geltenpoth

Redaktionsleiter:

Christoph Holowaty

Stellvertretender Redaktionsleiter:

Christian Müller

Leitender Redakteur:

Hans Ippisch (hi) CompuServe ID: 100443, 1115
(Verantwortlich für den redaktionellen Teil)

Textkorrektur:

Herbert Aichinger

Tips & Tricks-Redaktion:

Quay Graphics, Neil Harris

Redaktionsassistent:

Michael Erlwein, Alexander Geltenpoth

Bildredaktion:

Roland Gerhardt

Freie Mitarbeiter:

Petra Maueröder (pm), Oliver Menne (om)
Oliver Preißner (op), Ulf Schneider (us)

Layout:

Hansgeorg Hafner, Bettina Kaim, Andreas Pröls,
Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Träger
Titelgestaltung: Hansgeorg Hafner, Bettina Kaim

Titel: Virtua Fighter, © Sega
Panzer Dragoon, © Sega

Gestaltung und Konzeption der Eigenanzeigen:

Stefanie Geltenpoth

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

Hotline: 0911-6427762 (13.00-16.00 Uhr)
Leserservice: 0911-6427763 (13.00-16.00 Uhr)
Abonentenservice: 0911-5325179

Anzeigenleitung:

mediatec Medienagentur GmbH
Thorsten Szameitat
Isarstraße 34
90451 Nürnberg
Tel.: 0911-9683219
Telefax: 0911-6427860

Anzeigenbüro:

Vector Medienmarketing
Falkstraße 45-48
47058 Duisburg
Tel: 0203-3051150
Fax: 0203-3051134

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 13.09.95 am Kiosk!

Alles, was Sport ist. *DSF.*

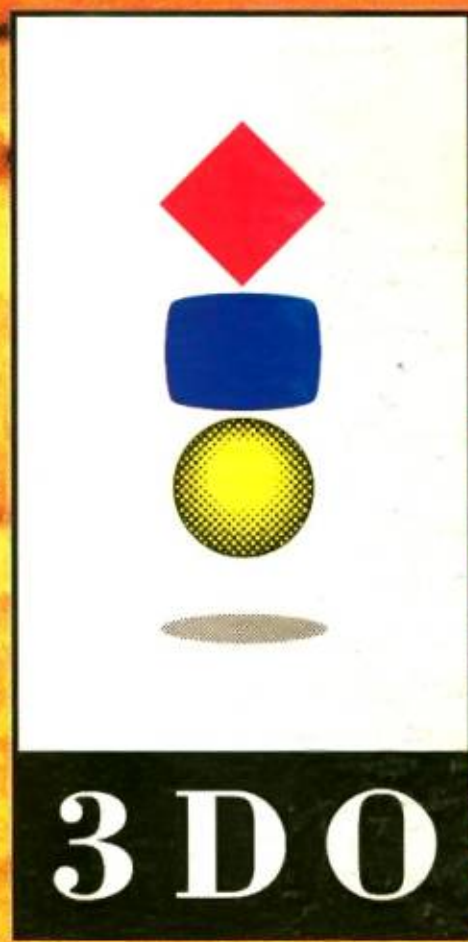
MITTENDRIN
statt nur dabei.



SPORT. Und nichts als Sport. Aus aller Welt. **Ereignisse, Ergebnisse, Hintergründe.** Engagierter, kompetenter, informativer. So nur bei uns. **Immer mittendrin.** Im Deutschen SportFernsehen.

DSF

3DO™ VON GOLDSTAR: ALLES ANDERE IST KINDERKRAM!



DEUTSCHLANDPREMIERE
Sei der Erste mit GoldStar

32 BIT



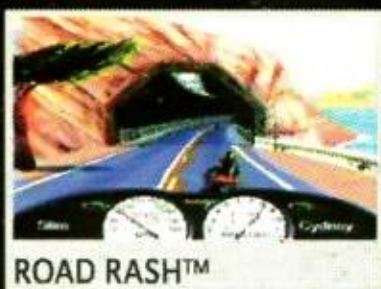
Jetzt schon
vorbereitet
für den
kommenden
64 BIT
Standard!

GoldStar
HiMEDIA, HiLIVING, HiCULTURE

Der Interactive Multiplayer
GoldStar GDO-202P wird mit
FIFA Soccer im Bundle geliefert.



Der GoldStar 3DO-
Interactive Multiplayer
ist nicht nur dank 32 Bit
und digitalem Surround-
Sound der Garant für höch-
sten Spielspaß, er zeigt zudem
die Urlaubsbilder von der
Photo-CD, spielt mit optionaler
Cartridge die neuesten Video-CDs
und beeindruckt mit konventionellen
Audio-CDs jede HiFi-Anlage. Wenn er
jetzt noch nach jedem Highscore 'ne Tüte
Popcorn ausspucken würde ...



LG Electronics Deutschland GmbH
Jakob-Kaiser-Straße 12 • 47877 Willich

Alle angegebenen Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Warenzeicheninhaber.