

SEGA

Magazin

11/94

12. Ausgabe
November '94

DM 5,80

COMPUTEC
VERLAG

ISSN 0946-6274

WELTPREMIERE!

SONIC & KNUCKLES

Riesentest!



Super Street Fighter II

Urban Strike

Gunship

Double Switch

Incredible Hulk



ENTHÜLLT

Story Of Thor
FIFA Soccer 2
König der Löwen

IM TEST

Probotector
Tiny Toon All Stars
Mega Bomberman



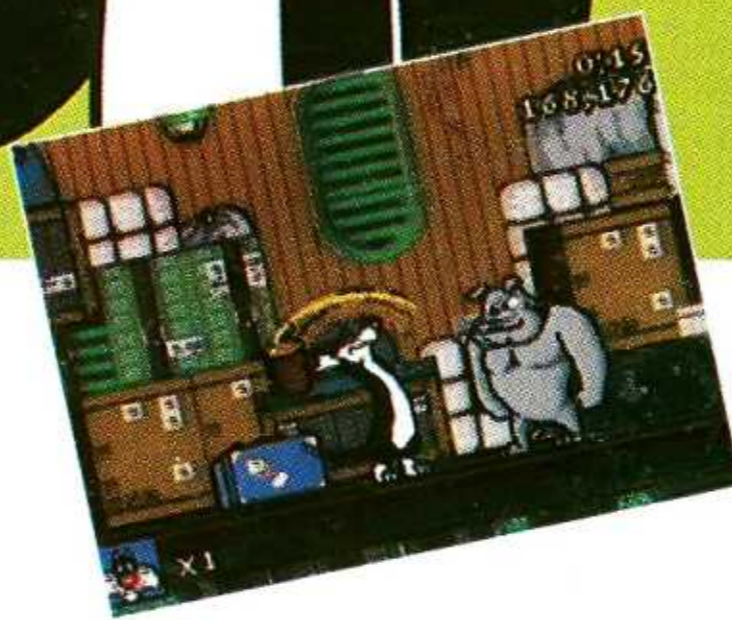
MICKY MANIA
Das beste
Spiel der
Disney-Stars



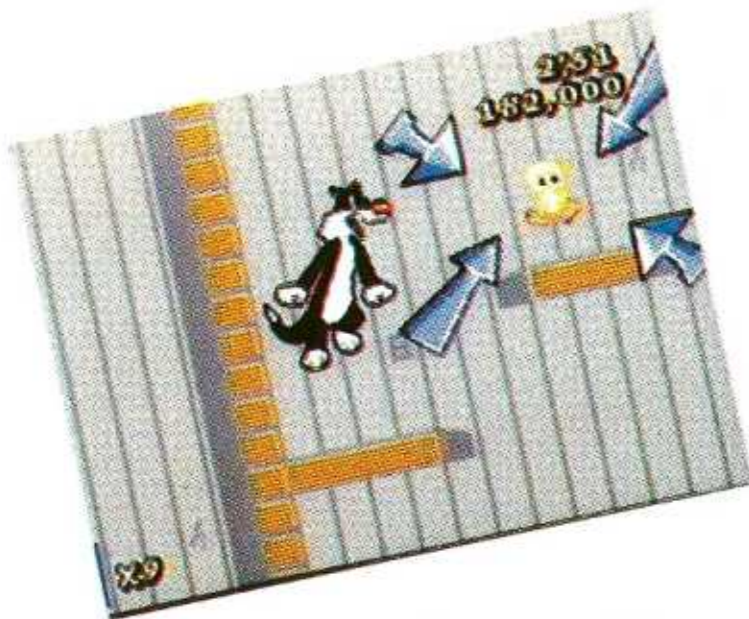
FLINK
Jump & Run-
Opus von
Psygnosis!



Sylvester & Tweety



Premiere der Spitzenklasse Chaos-Action mit dem Chaos-Team



Kat(z)astrophal, was da abgeht.
Das legendäre Duo ist als Videogame ein echter Knaller.
Animationen der Extraklasse in Filmqualität. Riesige
Sprites. Gag für Gag. Ultra! Sylvester jagt Tweety.
Wer lacht über wen? Interaktive Verrücktheiten.
Level für Level Spaß und Action.

Das Chaos hat System. Höchste Ansprüche an Grafik,
Spielwitz und Sound werden erfüllt.
Sylvester und Tweety von Time Warner.



TIME WARNER
INTERACTIVE

DISTRIBUTED BY
KONAMI



DAS ERLEBNIS HAUS **KAUFHOF**

KONAMI Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei
KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12-0, Telefax 069 / 95 08 12-77
KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.
Looney Tunes™, Characters and Logos are Trademarks and Copyright of Warner Bros., a division of TIME WARNER ENTERTAINMENT L.P.© 1994

S



orry! Wie ihr sicherlich schon bemerkt habt, mußten wir den Preis um 80 Pfennig erhöhen. Die stark gestiegenen Papierpreise ließen nur die Wahl zwischen Seitenreduzierung oder Preiserhöhung. Wir entschieden uns für letzteres, hoffentlich in eurem Sinne. Das Abo ist nun jedoch besonders attraktiv, denn es kostet weiterhin nur DM 59,- pro Jahr, das heißt, daß dort eine Ausgabe pro Monat um DM 4,92 zu haben ist! Als kleines Trostpflaster findet ihr mit Sonic & Knuckles, Shining Force 2, Probotector, Mega Bomberman, Mickey Mania oder Flink auch eine ganze Reihe echter Megahits. Viel Spaß beim Schmökern!

Hans Ippisch

Hans Ippisch
Leitender Redakteur

SPIELEINDEX

Mega CD II	
Battle Frenzy	80
F1 Championship Edition	80
Flink	30
Flying Nightmares	80
Kawasaki Superbikes	80
Marko's Magic Football	80
Rebel Assault	18
Lawnmower Man	6
Links	82
Mr. Tuff	87
World Cup Golf	86

Mega Drive	
Animaniacs	6
Battle Frenzy	80
Beavis & Butthead	91
Boogerman	88
Bubsy 2	68
Cannon Fodder	82
Clay Fighter	6
Dino Dini Soccer	82
Dracula Unleashed	67
Dragon	82
Earthworm Jim	82
Ernie Els Golf	84
F1 Championship Edition	80
FIFA Soccer '95	5
Flink	30
Fun 'n' Games	67
Havoc	84
Hurricanes	86
Jelly Boy	88
John Madden '95	6
Jurassic Park Rampage	33
Kawasaki Superbikes	80
Kick Off 3	6
König der Löwen	4
Lawnmower Man	6
Manchester United Soccer	88
Maximum Carnage	6
Mega Bomberman	24
Mega Morph	67
Mega Swiv	87
Mickey Mania	70
MicroMachines 2	84
Mighty Max	67
Mr. Nutz	88
Mr. Tuff	87
NHL Hockey '95	6
NBA Live '95	87
Nigel Mansell Racing	6
PGA Tour Golf 3	87
Pitfall Mayan Adventure	6
Power Drift	86
Psycho Pinball	84
Probotector	76
Radical Rex	22
Rise of the Robots	6
Rock 'n' Roll Racing	82
Shining Force 2	16
Second Samurai	6
Snooker	82
Soleil	6
Sonic & Knuckles	72
S.S.Lucifer	32
Story of Thor	10
The Flintstones	67
The Shadow	88
Tiny Toon All Stars	26
Total Football	80

Game Gear	
Beavis & Butthead	91
Dragon	82
Dynamite Headdy	67
Ernie Els Golf	84
F1 Championship Edition	80
FIFA Soccer	5
Hurricanes	86
James Pond 3	6
König der Löwen	4
Marko's Magic Football	80
S.S.Lucifer	32
Wizard Pinball	80

Master System	
Dragon	82
König der Löwen	4
James Pond 3	6

RUBRIKEN

- 10 Charts
- 98 Impressum
- 95 Sega ABC
- 98 Vorschau

FEEDBACK

- 92 Kleinanzeigen
- 94 Mailbox
- 95 Paintbox

TIPS & TRICKS

- 34 Inhalt
- 35 Maps, Tips & Tricks

NEWS

- 89 Beavis & Butthead
- 04 Der König der Löwen brüllt
- 07 Die Competition
Sonic & Knuckles
- 05 FIFA Soccer 2 kommt!
- 06 Hitvorschau
- 06 Newsbox
- 78 RPG-Hammer von Sega!
- 89 X Base Future Club

ECTS REPORT

79 AUFTAKT

Was war los in London?

84 CODEMASTERS

MicroMachines 2 und mehr.

80 DOMARK

Mehr Spiele denn je!

87 ELECTRONIC ARTS

Höhenflug der EA-Sports-Reihe.

87 SALES CURVE LIMITED

Hits für Shoot 'em Up-Freaks.

86 U.S.GOLD

Der Gigant feierte.

82 VIRGIN

Hits am laufenden Band.

88 ZUM SCHLUSS

Ocean, Interplay und
Messegerüchte.

SONIC & KNUCKLES

Der vierte Teil der Sonic-Saga steht auf dem Prüfstand. Wie gut ist es? Was bringt die Kombi-Idee?



72

ECTS-REPORT

Alles über die Spielehits der nächsten Monate verraten wir in unserem großen Messe-Special.



79

König der Spiele

DISNEYS NEUES OPUS „DER KÖNIG DER LÖWEN“ AVANCIERTE IN DEN USA ZU EINEM DER ERFOLGREICHSTEN FILME ALLER ZEITEN. PÜNKTLICH ZUM KINOSTART IN DEUTSCHLAND VERÖFFENTLICHEN SEGA UND VIRGIN NUN DIE UMSETZUNGEN FÜR MEGA DRIVE, GAME GEAR UND MASTER SYSTEM.



Dieses Disney-Spiel zeichnet sich durch ungewöhnlich bunte Grafiken aus (oben).



In einem der späteren Levels habt ihr es mit diesem prächtig animierten Geier zu tun.

B

islang zweifelten wir noch, ob auch das neue Disney-Spiel an die Erfolge von Aladdin

Hoppla! Der Felsen schleudert Simba gnadenlos durch die Luft (unten).



oder Dschungelbuch anknüpfen kann, doch nachdem wir auf der ECTS in London (ausführlicher Messebericht ab Seite 79!) die fertige Version ausgiebig testen konnten, steht zweifelsfrei fest, daß ein neuer Megahit ins Haus steht. Daß das Westwood-Team grafisch und soundtechnisch bei tatkräftiger Disney-Unterstützung nicht viel falsch machen konnte,



Hier seht ihr eine der Bonussequenzen: Simba ist auf der Flucht vor der Zebraherde. Die 3D-Grafik ist dabei sehr spektakulär (oben).

war klar. Daß sie jedoch auch in Sachen Gameplay so gute Qualität ablieferten, ist dann doch recht überraschend. Zu verdanken ist dies hauptsächlich dem Titelhelden, der mit vier Füßen über den Screen tappt. Nun kann es also auch passieren, daß man eine Plattform nur halb erreicht, das heißt, die hinteren beiden Beine hängen über den



Ungewöhnlich sind die Waffen: Mit lautem Gebrüll verscheucht Simba den Vogel.

Abgrund. In einer gewitzten Strampelaktion kann man sich übrigens aus dieser Situation retten. Die zehn Jump & Run-Levels, die sich auf zwei Sektionen mit dem jungen und dem älteren Löwen aufteilen, fallen außerdem durch die enorm bunten Grafiken auf.

Abwechslungsreiche Boni runden dieses 24 MBit-Werk ab. Genug der Worte, nun lassen wir die Bilder sprechen.



DIE FUSSBALLSAGA VON ELECTRONIC ARTS GEHT WEITER! NEBEN EINER MEGA DRIVE-FORTSETZUNG ÜBERRASCHT E.A. MIT EINER PORTABLEN VERSION FÜR DEN GAME GEAR. WIR HABEN ERSTE BILDER!

NEUES VON FIFA SOCCER!



FIFA International Soccer aus der EA Sports-Reihe war neben Aladdin das meistverkaufte Mega Drive-Spiel der Weihnachtssaison 1993/94. Grund hierfür waren die

neuartige Grafikperspektive und das famose Gameplay. Mittlerweile dürfen sich auch Super NES-, PC- und Amiga-Besitzer über Versionen für ihr System freuen, die jedoch spielerisch und technisch nicht an das Original heranreichen. Electronic Arts ruhte sich nicht auf seinen Lorbeeren aus und präsentierte uns nun einen gelungenen Nachfolger für den Mega Drive. FIFA Soccer '95 sieht auf den ersten Blick fast identisch aus,

kann aber im Detail mit einer ganzen Reihe an Neuheiten aufwarten. Die Animationen wurden komplett überarbeitet und wirken nun flüssiger und realistischer. Beispielsweise darf man einen Volleyschuß wagen oder mitansehen, daß der Torwart den Kopf hängen läßt, weil er einen Sonntagschuß nicht halten konnte. Das Gameplay wurde deutlich schneller und actionbetonter. Bei Freistößen lassen sich jetzt spezielle Tricks anwenden, während Kopfstöße nun direkt gemacht werden können. Wichtigste Neuerungen werden für viele jedoch die neuen Turnier- und Saison-Optionen sein, wo man unter zweihundert verschiedenen Original-Mannschaften aus ganz Europa auswählen kann. Dank Batterie darf man seine

Spielstände nun auch speichern. Echte FIFA Soccer-Freaks dürfen somit auch eine Anschaffung der 95er Neuauflage in Betracht ziehen!

AUCH FÜR GAME GEAR!

Zu was Segas Game Gear fähig ist, beweist das englische Entwicklerteam Tiertex, die eine unglaublich gute Umsetzung des ersten Teils von FIFA International Soccer für den Handheld hinlegten. Über 2.000 Animationen und der EA-Sports-Stadium-Sound mit digitalisierten Geräuschen machen FIFA International Soccer zum Ohren- und Augenschmaus. Das Gameplay scheint ebenfalls perfekt übernommen worden zu

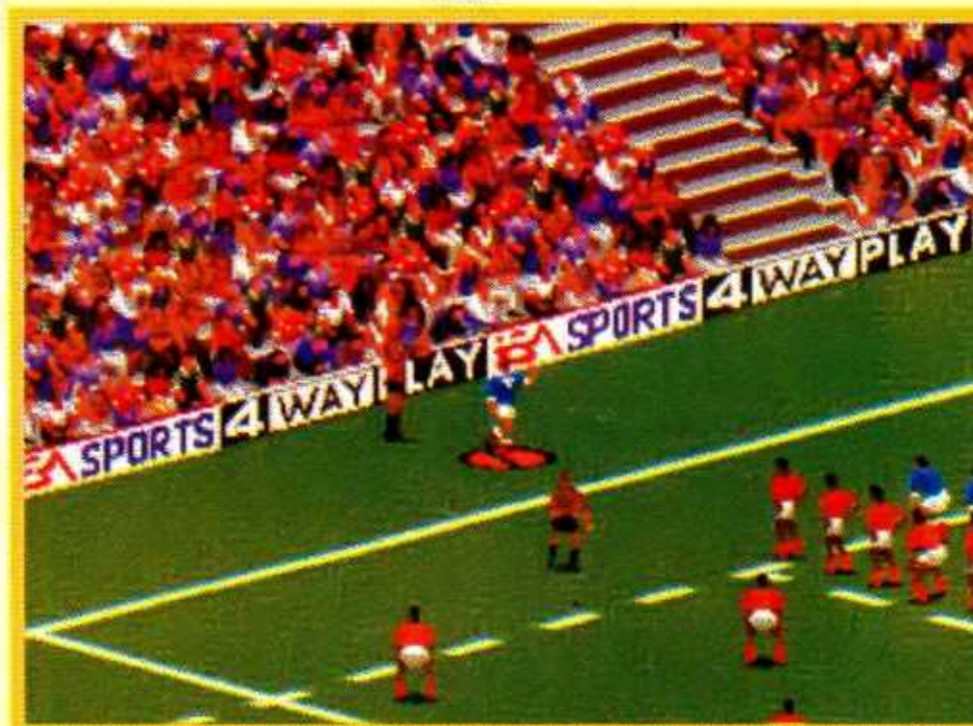
sein. 48 internationale Mannschaften und diverse Spielmodi dürften dieses Werk zum Referenz-Fußballspiel auf dem Game Gear machen. Per Kabel dürfen natürlich auch zwei Spieler gleichzeitig antreten.



Über 200 Liga-Mannschaften aus ganz Europa wurden integriert. Hier sehen wir die englischen Vertreter.



Die Animationen wurden komplett überarbeitet und sind nun noch flüssiger. Neuheiten wie Volleyschuß oder das Hängenlassen des Kopfes, auch Enttäuschung gibt's noch.



Da staunt selbst der Genießer! FIFA Soccer für den kleinen Game Gear sieht einfach brillant aus.

NIGEL MANSELL RACING

Wer auf der Suche nach einem Rennspiel ist, hat die Qual der Wahl. Mit Virtua Racing, F1, Mario Andretti Racing oder der demnächst erscheinenden F1 Championship Edition ist für reichlich Auswahl gesorgt. Mit dem ehemaligen Formel 1- und noch amtierenden IndyCar-Weltmeister Nigel Mansell als Paten erhofft sich Acclaim einen PS-starken Erfolg. Die ersten Screenshots des Mega Drive-Spiels,



Die Fahrzeugeinstellungen darf man in diesem grafisch anspruchsvollen Screen vornehmen.



das übrigens nichts mit dem gleichnamigen Gametek-Vertreter zu tun hat, den wir in Ausgabe 5/94 testeten, sehen recht passabel aus. Auf Grün schaltet die Ampel vermutlich im November.

Als Rennstrecken dienen die Kurse der amerikanischen IndyCar-Saison, wie beispielsweise die hier gezeigte Strecke von Detroit.

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE



Große Sprites, gruselige Atmosphäre und phantastische Gegner zeichnen die Neuauflage aus.

sich mit Absolute Entertainment selbständig machte. Nun kehrt der legendäre Harry ohne die Unterstützung seines Schöpfers in das 16Bit-Zeitalter zurück. Pitfall - The Mayan Adventure scheint ein wirklich gelungenes Jump & Run im Indiana Jones-Stil zu werden. Der Test folgt demnächst.

Echte Videospioniere geraten bei Pitfall ins Schwärmen. David Crane landete seinerzeit mit den beiden Pitfall-Spielen nicht nur zwei echte Megahits auf dem Atari VS, sondern war auch gleich der Mitbegründer des Plattformgenres. Mit Ghostbusters und Little Computer People landete David übrigens zwei weitere Megahits, bevor er



Das gekonnte Schwingen an den Lianen hat Harry nicht verlernt.

SECOND SAMURAI

Derzeit erobert das Programmiererteam Vivid Image mit Street Racer gerade den Nintendo-Markt, und mit Second Samurai, einem spannenden Jump & Run mit Beat 'em Up-Einlagen wollen sie den Sega-Markt durcheinanderwirbeln. Als Hit hat sich dieses Spiel schon im Amiga-Format erwiesen, die Mega Drive-Version wartet jedoch mit bedeutend schöneren Grafiken und besserem Gameplay auf. Psygnosis wird Second Samurai im November veröffentlichen.



Diese drei Drachenköpfe sehen nicht nur beeindruckend aus, sondern sind auch sehr gefährlich, denn sie bewegen sich unberechenbar über den ganzen Screen.

WAS KOMMT DEMNÄCHST?

ANIMANIACS

Das putzige Knobel-Jump & Run mit den drei Warner-Charakteren dürfte auf Mega Drive ein echter Hit werden. Release: November



JAMES POND 3

Die in letzter Zeit arg vernachlässigten 8 Bit-Besitzer dürfen bald das dritte Pond-Jump & Run erleben. Release: November



NHL Hockey '95

Eishockey-Freaks werden sich über den neuen Liga-Modus im Referenzspiel (MD) von Electronic Arts freuen. Release: Oktober

JOHN MADDEN '95

Insbesondere grafisch machte die Neuauflage (MD) der American Football-Simulation von E.A. einen Sprung nach vorne. Release: November



KICK OFF 3

Der dritte Teil der auf Sega-Konsolen wenig populären Kick Off-Saga erscheint über Vertigo vor Weihnachten. Release: November



LAWNMOWER MAN

Das FMV-Spiel für Mega CD und die Action-Mixtur für Mega Drive haben reichlich Verspätung, doch jetzt soll es soweit sein. Release: Oktober

CLAYFIGHTER

Die Knetmassefiguren prügeln sich demnächst auf den Mega Drives, wenn sie einen deutschen Vertrieb haben. Release: Dezember



MAXIMUM CARNAGE

Das neueste Acclaim-Werk mit Spiderman sollte eigentlich schon getestet werden, doch leider war das Spiel noch nicht fertig. Release: Oktober



SONIC & KNUCKLES

DIE COMPETITION

SONIC IST ENDLICH ZURÜCK! AUS DIESEM ANLASS SPENDIERT SEGA EINE GANZE MENGE ÄUSSERST EXKLUSIVER PREISE, DIE ES SO NIRGENDWO ZU KAUFEN GIBT. DA MUß MAN MITMACHEN!

WAS IST ZU TUN?

Sicherlich habt ihr auf der Umschlagseite dieser Ausgabe schon das Sonic & Knuckles-Bügelbild entdeckt.

Laßt euch dieses Bild von Vater, Mutter, Schwester, Oma, Opa oder sonst jemandem auf ein T-Shirt, eine Jacke oder ein anderes Kleidungsstück bügeln. Nun müßt ihr euch nur noch eine besonders witzige Situation ausdenken, bei der ihr dieses Kleidungsstück tragt, und in der das Sonic & Knuckles-Logo ganz deutlich zu sehen ist.

Laßt euch von jemandem fotografieren und schickt das Foto schnellstmöglich an uns. Je witziger das Foto ist, umso größer sind eure Gewinnchancen. Folgende drei Fragen müßt ihr uns außerdem noch beantworten:

- 1. Welche Art von Tier ist Knuckles?**
(A) Ameisenbär (B) Kaninchen (C) Maus
- 2. Wieviel MBit haben Sonic 3 und Sonic & Knuckles zusammen?**
(A) 18 MBit (B) 34 MBit (C) 40 MBit
- 3. Wo kann man den Spielstand speichern?**
(A) Sonic & Knuckles (B) Sonic 3 + Sonic & Knuckles (C) Sonic 2



WAS GIBT'S ZU GEWINNEN?

1. Preis:

Je ein Multi Mega, Sonic & Knuckles-Jeansjacke, Sonic & Knuckles-T-Shirt

2.-10. Preis:

Je eine Sonic & Knuckles-Jeansjacke, Sonic & Knuckles-T-Shirt

11.-20. Preis:

Je ein Sonic & Knuckles-T-Shirt

WOHIN DAMIT?

Schickt euer Foto bis spätestens 31.10.94 an nachfolgende Adresse:

COMPUTEC VERLAG
REDAKTION SEGA MAGAZIN
KENNWORT: SONIC & KNUCKLES
ISARSTRASSE 32 - 34
90451 Nürnberg

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

SO GEHT DAS AUFBÜGELN!

Nehmt das Bügelbild erst einmal vorsichtig vom Magazin ab. Legt es nun mit dem Bild nach unten auf ein helles Stück frischgewaschenen Stoff, auf dem das Bügeleisenzeichen vermerkt ist. Das Bügeleisen, das auf Stufe 3 eingestellt und aufgeheizt worden ist, laßt ihr nun ganz vorsichtig etwa zwanzig Sekunden lang gleichmäßig über das Papier gleiten. Stellt das Bügeleisen nun wieder beiseite und laßt das Bügelbild zwei Minuten abkühlen. Zieht nun das Papier ganz vorsichtig ab. Wenn ihr alles richtig gemacht habt, sollte nun ein hübsches Sonic & Knuckles-Logo erstrahlen.





SOLEIL



Eigentlich wollten wir euch schon lange ein ausführliches Special zum Thema Soleil nachreichen, doch derzeit arbeiten die Entwickler an einer vollständig deutschen Version. Es sei nur soviel gesagt: Wer an Landstalker Gefallen gefunden hat, wird Segas Soleil lieben. Mega Drive-Besitzer sollen schon einmal zu sparen beginnen.



Dieses Rätsel muß man im ersten Abschnitt von Soleil lösen.



Wieso kann der Held des Spiels mit den Tieren sprechen?

SATURN UPDATE

Wie versprochen halten wir euch mit brandneuen Screenshots zu den aktuellen Saturn-Spielen auf dem laufenden. Vor Herbst 1995 werden wir in Deutschland jedoch nicht in den Genuß dieser Wunderwerke kommen.



VIRTUA FIGHTER

Die fertige Umsetzung des Spielhallenhits macht einen brillanten Eindruck.

GALE RACER

Neben Daytona USA dürfte auch dieses Rennspiel für Furore sorgen.



GAMES

nice price

fun & power

MEGA DRIVE

Rock'n Roll Racing	demn. erhält.
ATP Tennis	demn. erhält.
Rise of the Robots	demn. erhält.
Addams Family us	99,-
Aladdin dt	89,-
Animaniacs dt	99,-
Ballz dt	89,-
Barkley's Shut up & Jam dt/us	89,-/69,-
Batman and Robin dt	109,-
Battletoads us	49,-
Battle Tech us	129,-
Bubba'n Stix dt	109,-
Bubble & Squeak us	99,-
Bubsy 2 dt	89,-
Castlevania us "Bloody" dt	89,-/99,-
CD Battlecorps dt	109,-
CD Brutal us	119,-
CD Double Switch dt	99,-
CD Dark Wizard us	99,-
CD Dracula Unleashed dt	99,-
CD Dragon's Lair dt	95,-
CD Dune dt	99,-
CD Ecco the Dolphin 2 dt	109,-
CD F-1 Heavenly Symphony dt/us	109,-
CD Ground Zero Texas dt	109,-
CD Heart of Alien dt	99,-
CD Heimdall us	99,-
CD Jurassic Park dt	99,-
CD Links dt	99,-
CD Lunar the Silverstar us	99,-
CD Mansion us/dt	69,-/99,-
CD Mega Race us	119,-
CD Microcosm dt	99,-
CD Might M. Power Rangers dt	109,-

CD Monkey Island us	89,-
CD Powermonger dt	99,-
CD Prize Fighter dt	109,-
CD Rebel Assault dt/us	109,-
CD Revenge of Ninja us	99,-
CD Rise of the Dragon us	109,-
CD Sensible Soccer dt	89,-
CD Slipheed dt	89,-
CD Sonic dt	79,-
CD Soulstar dt	109,-
CD Terminator us/dt	59,-/109,-
CD Third World War us	119,-
CD Thunderhawk dt	99,-
CD Tomcat Alley us/dt	79,-/99,-
CD Vay us	109,-
CD Wing Commander us	119,-
CD WWF Steel Cage dt	99,-
CD World Cup USA 94 dt	99,-
Cesars Palace us	89,-
Champions W. Class Soccer dt	99,-
Columns 3 us	99,-
Combat Cars dt	89,-
Daffy Duck dt	109,-
Das Dschungel Buch dt/us	99,-
Dragon us	119,-
Dragon's Revenge dt	99,-
Dune 2 dt	109,-
Dynamite Headdy dt	109,-
EA-Tennis dt	109,-
Earth Worm Jim dt	125,-
Ecco the Dolphin 2 dt	109,-
Eternal Champions dt	79,-
F-117 Night Storm us	79,-

Fatal Fury dt	69,-
FIFA International Soccer dt	99,-
Flashback dt	99,-
Formula One Domark dt	99,-
Gauntlet IV us/dt	79,-/99,-
General Chaos dt	109,-
Gods dt	49,-
Gunship 2000 dt	49,-
Gunstar Heroes dt	99,-
Hardball 94 dt	99,-
Hyperdunk Basketball dt	69,-
Jurassic Park us	89,-
Jurassic Park-Rampage Ed. dt	112,-
Landstalker dt	119,-
Lost Vikings dt	109,-
Lion King dt	125,-
Mario Andretti dt	99,-
Mega Bomberman (4-Sp.)	99,-
Mega Turrican us	99,-
Micro Machines 2 dt	109,-
Mig-29 dt	89,-
Mighty M. Power Rangers dt	99,-
Mortal Combat 2 dt/us	119,-/139,-
NBA Jam dt/us	119,-/109,-
NHL Hockey 95 dt	109,-
Ottifants dt	89,-
Pete Sampras Tennis dt	109,-
PGA Tour European Tour dt	99,-
Pink Panther dt	59,-
Pirates Gold us	109,-
Powergate dt	89,-
Probotector dt	109,-
Psycho Pinball dt	109,-

Ren & Stimpy Show dt	99,-
Road Runner dt	99,-
Robocop 3 dt	109,-
Robocop vs Terminator dt	49,-
Dr. Robotnik's M.B. Machine dt	99,-
Rocket Knight Adventure dt	69,-
Shadow Run us	119,-
Shining Force 2 dt	129,-
Shinobi 3 dt	69,-
Skitchin dt	99,-
Soleil dt	119,-
Sonic 3 dt	99,-
Sonic & Knuckles dt	109,-
Sonic Spinball dt	99,-
Sparkster dt	89,-
Speedy Gonzales dt	109,-
Star Trek us	109,-
Streetfighter Turbo dt	129,-
Streets of Rage 3 dt	129,-
Sunset Riders dt	89,-
Super Streetfighter 2 dt/us	129,-/139,-
Sylvester & Tweety dt	109,-
Taz Mania 2 dt	109,-
Techno Clash us	49,-
The Hurricanes dt	99,-
The Incredible Hulk dt	99,-
The Pagemaster dt	109,-
Tiny Toons dt	69,-
Tiny Toons 2 dt	99,-
Toe Jam & Earl 2 dt	109,-
Treasure Land Mc Donalds dt	99,-

Turtles Tournament Fighters dt	119,-
Two Tribes Populous 2 dt	99,-
Virtual Pinball dt	59,-
Urban Strike dt	109,-
Virtual Racing dt//p-PAL	
engl. Texte	159,-/129,-
Winter Challenge dt	39,-
Winter Olympics dt	99,-
Wiz'n Liz dt/us	99,-/79,-
World Cup USA dt	109,-
World Heroes us	119,-
WWF Royale Rumble dt/us	119,-/89,-
Young Indiana Jones us	49,-
Zombies ate my Neighbours	
us/dt	59,-/79,-
4-Spieler-Adapter SEGA/EA	49,-/59,-
6-Button Pad dt	39,-
Action Replay Pro 2 50/60HZ	89,-
CD-Rom 2 ohne Spiele	399,-
CDX-Converter	99,-
Capcom Powerstick Fighter	79,-
Japan Converter jp	19,-
NTSC Converter 60Hz us/dt	39,-
Megadrive II Grundgerät	199,-
Multi Mega dt	869,-
Programmierz. 6-Button Pad	39,-
RGB-Kabel MD 1 und 2	29,-
Umbau 50/60Hz/Zeichensatz	49,-
Verlängerungskabel	39,-

TEL 089/5438088

GAMETRON GmbH, Häberlstraße 26, 80337 München • Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr, Fax 089/534254

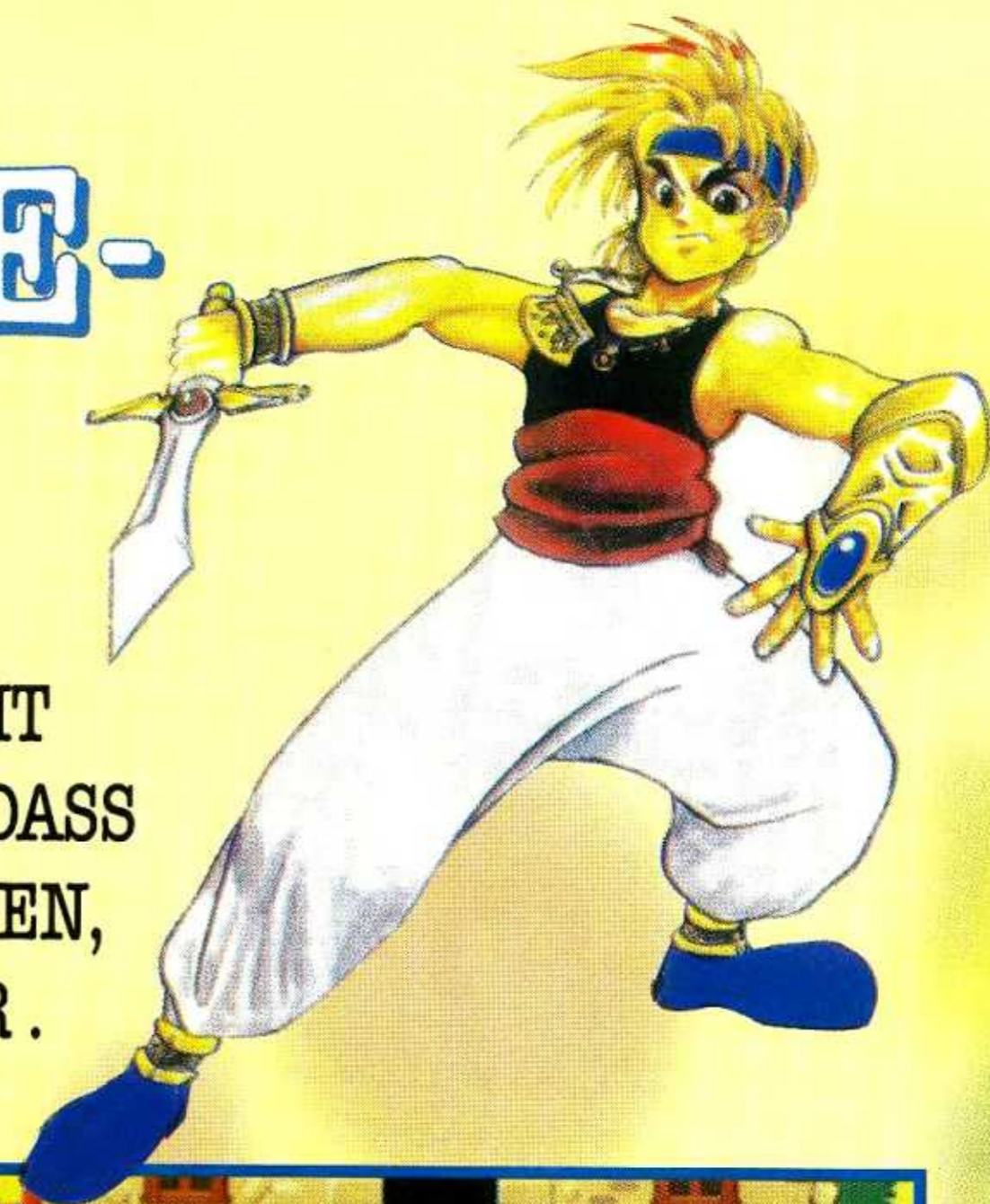
Wir verkaufen auch Spiele für SNES, Amiga, CD32, PC, NEO-GEO, NEU: Manga-Videos, Gamefan 8.-, EGM 9.-, Baseball Accessoires (T-Shirts/Streetball), Marty-Drive, NES, GAMEBOY und CD-ROM! Solange der Vorrat reicht! **WIR SUCHEN GESCHÄFTSPARTNER IN DER SCHWEIZ UND ÖSTERREICH!**

AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE, Gebrauchte-Spiele-Zentrale 089/534115

Versandkosten DM 9,- zzgl. Nachnahme, ab DM 250,- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse. Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch. Auch Ladenverkauf! Händleranfragen erwünscht. Nur solange Vorrat reicht. Unfreie- und Nachnahmesendungen werden nicht angenommen. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

DER ADVENTURE-HAMMER!

EIN GIGANTISCHES ABENTEUERSPIEL MIT PHANTASTISCHEN GRAFIKEN UND SO VIEL ACTION, DASS SELBST BEAT 'EM UP-FREAKS ZUGREIFEN WERDEN, KOMMT MIT STORY OF THOR.



Aus dem Intro: Der Kampf gegen die beiden Bösewichter beginnt. In diesem goldenen Armschmuck versteckt sich ein guter Geist!

Dieses brillante 24 MBit-Modul könnte einer der größten Hits überhaupt werden. Was wir bisher gesehen haben, ließ uns den Atem stocken. Prinzipiell ähnelt das Spielprinzip dem Klassiker Landstalker oder Soleil. Was hier jedoch für so großes Staunen sorgt, sind die brillanten Grafiken. Obwohl das Geschehen aus der Vogelperspektive gezeigt wird, schafften es die japanischen Designer, das Ganze mächtig eindrucksvoll aussehen zu lassen. In einem wunderschönen Intro wird der Beginn des Abenteuers erzählt. Mit einem goldenen Armschmuck, in dem sich ein guter Geist versteckt, kann der holde Jüngling den Kampf gegen die Bösewichte aufnehmen. Ziel der Entwickler ist es, zu beweisen, daß Adventure-Spiele nicht langweilig aussehen müssen. Dieses Ziel haben sie mehr als erreicht. Alleine die Animation des Helden steht

Street Fighter-Qualitäten sind im Schlagabtausch mit diesem Monster erforderlich.



der von Aladdin in nichts nach. Mit einem kleinen Schwert bewaffnet, läuft der Held durch die aus der Schrägansicht präsentierten Landschaften, auf der sich allerhand böse Burschen tummeln. Von ekligen Riesenspinnen über feuerspeiende Drachen bis hin zu Muskelprotzen, die auch aus Street

Fighter II stammen könnten, ist alles vertreten, was ein gutes Abenteuer ausmacht. Extrawaffen wie ein Säbel, eine Armbrust oder Bomben sind dabei mehr als behilflich. Mit Soleil und Story of Thor erwartet die Mega Driver demnächst also eine geballte Doppelladung an Adventure-Hits.



In einer brenzligen Situation sollte man den Geist zu Hilfe rufen. In einer grafisch phänomenalen Sequenz entschlüpft er dem Armschmuck.



Der gute Geist aus dem Armschmuck ist beim Kampf gegen den Drachen behilflich.

meganeWS 10

WAS GIBT'S NEUES?

**Die Weltsensation für Deinen
Mega Drive:**



**Sonic &
Knuckles.**



**Der König der
Löwen: Besser
als Aladdin.**



Inklusive 3-D Bonus-

level: Sonic Triple

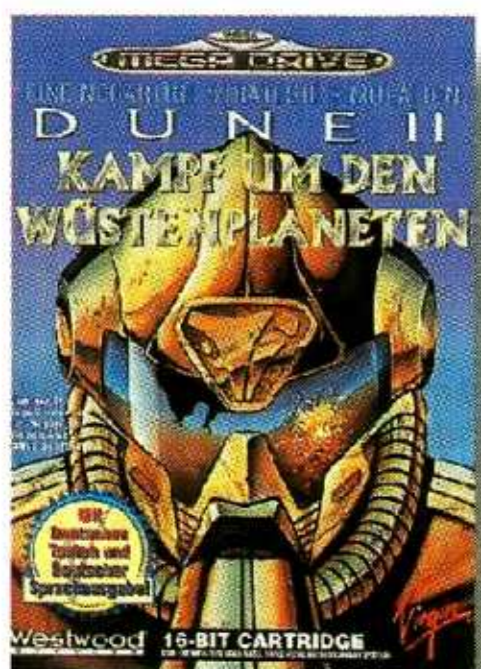
Trouble. Die Fortsetzung

des Bestsellers: Jurassic

Park Rampage Edition.



**Besser als Kino auf
Mega Drive: Dune II.**



← **Der Kampf
geht weiter: Dune -
der Wüstenplanet.**



WELCO
METOT
HENEX
TLEVEL

SEGA

mega drive

Oktoberrevolution

Die Weltneuheit im Videospiel-Bereich.

Das erste Videospiel der Welt, das abwärtskompatibel

ist. D.h.: mit Sonic & Knuckles spielst Du Sonic 2 und Sonic 3 völlig neu.



18.10.1994

Sonic & Knuckles



Zusammen sind sie stärker: Sonic kämpft jetzt gemeinsam mit dem neuen Held Knuckles gegen Dr. Robotnik. In sechs neuen Welten schlagen sich die beiden durch fantastische Grafiken und wenden dabei völlig neue Tricks und Techniken an. Knuckles z.B. fliegt, klettert und durchbricht Mauern, daß es eine wahre Freude ist. Das schnellste und spannendste Sonic Spiel auf dem Markt. Wer da zögert, ist selbst schuld.



Der Mega Drive ist das Herz einer zukunftsorientierten Systemwelt für 16-Bit-Spiele-Cartridges und CDs. Der Mega Drive ist aufwärtskompatibel für die großartige 32-Bit-Technologie mit dem Turbo-Lader Mega Drive 32X. Mit dem Mega Drive hast Du die aufrüstbare Technik von morgen schon heute!
Get your Kicks - Mega Drive 32X.

Abwärtskompatibel

Gute Nachrichten für alle Sonic Fans! Sonic & Knuckles ist das erste abwärtskompatible SEGA Game überhaupt. Einfach Sonic 2 oder Sonic 3 in den speziellen Slot von Sonic & Knuckles stecken. Schon mischt Knuckles auch in den alten Spielen kräftig mit. Dadurch könnt ihr noch nie dagewesene Levels erreichen. Und Deine Sonic-Spiele machen noch mehr Spaß.



... und wer weiß, was Sonic & Knuckles noch kann.

HOTLINE:
Noch Fragen? Anruf genügt!

..HOTLINE: Infoservice 040/2270961...HOTL

info



Und von Virgin Interactive Entertainment gibt's Disney's König der Löwen für alle **Nintendo** Systeme.

Simba, Walt Disneys neuester Kinoheld, macht dieses Spiel zum königlichen Genuß.

Der Kinohit für Dein Mega Drive, Game Gear und Master System: Kämpfe wie ein Löwe, um Simbas Land zu retten. Beiß' Dich durch filmreife Grafiken und Animationen des Disney-Originals, um die Königswürde zu erlangen. Danach wirst Du Dich wie ein Kaiser fühlen! Denn dies ist ein Spiel wie aus dem Bilderbuch.

Unser Tip: Krall' es Dir so schnell wie möglich.

Der König der Löwen

Das Hardware-Set für jeden Geldbeutel.



Achtung! Umblättern.



Simba, der brüllende Löwe...



...schlägt sich durch den dunklen Dschungel, ...



...in insgesamt 6 Level als Baby Simba...



...um anschließend als ausgewachsener Löwenkönig in vier weiteren Level spannende Abenteuer zu bestehen.

Jurassic Park Rampage Edition

Die Dinosaurier kommen!

Die Fortsetzung des Bestsellers Jurassic Park
hat das Zeug zum unschlagbaren Kultspiel.

Sie sind nicht totzukriegen: Rechtzeitig zum Erscheinen des Videos erweckt SEGA die legendären Dinos wieder zum Leben. Und wie! Neue Dinosaurier-Arten, Orte, die noch kein Mensch betreten hat, mehr Speed und besseres Handling machen den Nachfolger des Mega Drive-Hits zu einem absoluten Muß für alle Dino-Fans. Also: Nicht warten, sondern sofort starten.



Jetzt komplett in Deutsch, exklusiv für Mega-CD.

Ab 4. Oktober:

Das Kaufvideo Jurassic Park von CIC.

Sonic Triple Trouble

3 völlig irre Typen: Sonic und Tails machen sich diesmal gemeinsam auf die Suche nach dem Chaos-Edelsteinen. Das allein verspricht schon Spaß und Action ohne Ende. Hinzu kommen neue Bewegungen, jede Menge Extras und und ein unglaublicher 3D-Bonuslevel! Und natürlich Nack, das Wiesel, das Dir das Spiel auch nicht gerade leichter macht. Ein neues Game Gear-Highlight, das Dein ganzes Können fordert.



hardware-tip

Beim Multi Mega ist alles drin: Mega CD, Mega Drive und ein mobiler CD-Spieler. Alles auf dem neuesten Stand der Technik. Damit hast Du alles, was Du zum Spielen und Musikhören brauchst in einem Gerät. Besser Geht's nicht!



Sega Magazin 5/94: 92%

Gamers 4/94: 2+



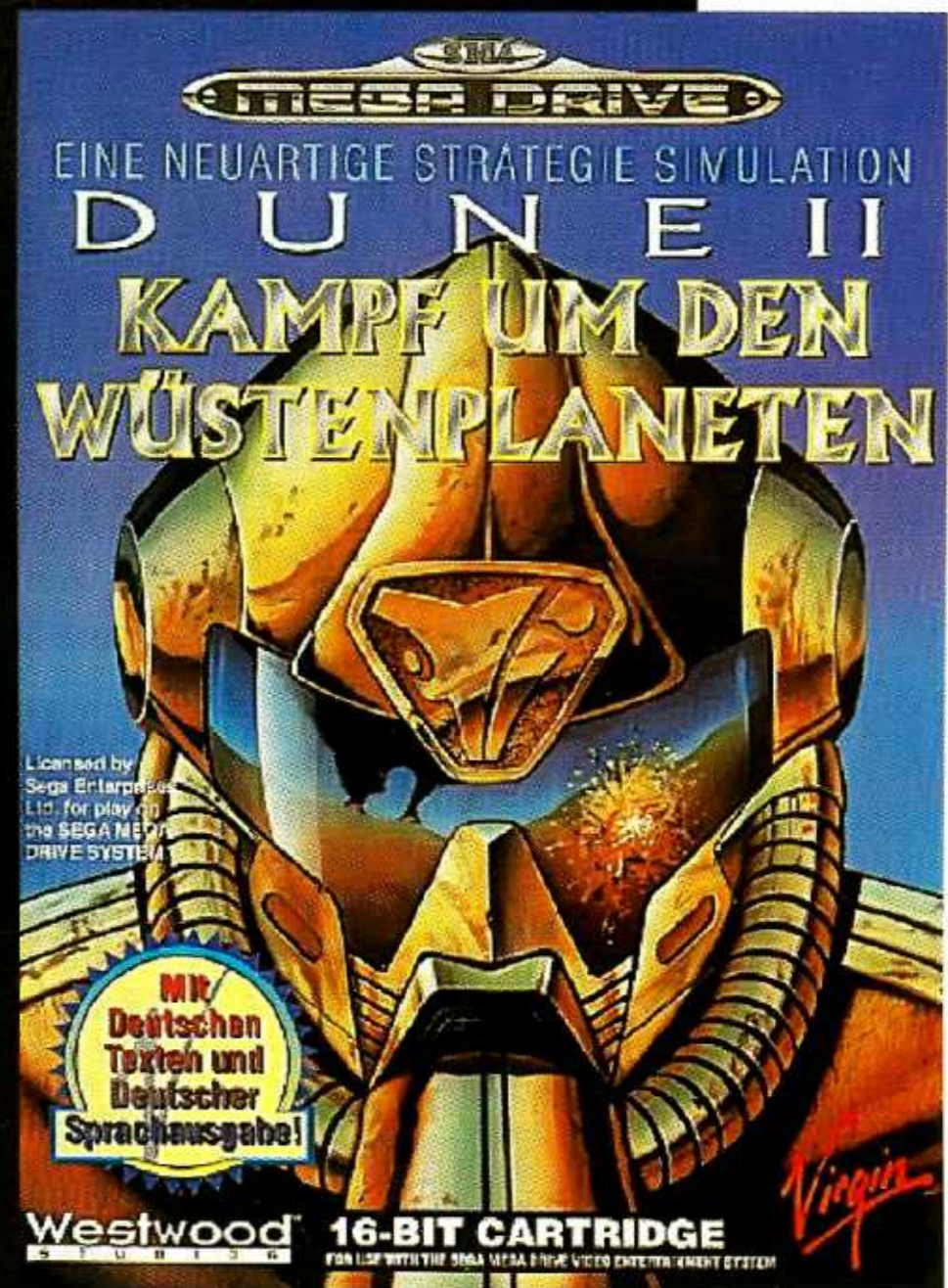
Video Games 6/94: 84%

Mega Fun 4/94: 83%

Dune II - Kampf um den Wüstenplaneten



Die Wüste bebt! Bei diesem ersten deutschsprachigen Strategiespiel für den Mega Drive geht's um Leben und Tod. Denn nur wer die Produktion des Lebenselixiers Spice unter Kontrolle hat, gewinnt die Macht über den Wüstenplanet Arrakis. In 27 aufregenden Level gilt es die Konkurrenz in die Wüste zu schicken. Und das erfordert jede Menge Konzentration und Strategie. Das integrierte Lernprogramm und die einfache Steuerung machen einem das Leben etwas leichter.



Dune - Der Wüstenplanet



Das Spiel von einem anderen Stern: Auf dem Planeten Arrakis kämpfen zwei Familien um die Macht. Die streitlustigen Harkonnen versuchen, die Produktion der wertvollsten Substanz im Universum, Spice, an sich zu reißen. Nur Du kannst es verhindern! Als Vorbild für dieses Game diente der gleichnamige Kinohit von David Lynch. Entsprechend genial sind die Full-Motion-Video-Einsätze auf Mega CD. Ein Spiel, das besser ist als Kino. Natürlich komplett in Deutsch!

SEGA Infoservice, Postfach 305568, 20317 Hamburg

SM 11/94

Name:

Adresse:

Alter:

System:

Hier geht die Post ab!
Coupon ausschneiden
und einsenden. Schon
kriegst Du regelmäßig
wichtige Infos und Tips.



Dune CD: besser als Kino...



... und natürlich komplett in Deutsch

W E L C O
M E T O T
H E N E X
T L E V E L

Ein längerer Vorspann erspart euch diesmal ein ausgiebiges Schmökern im Handbuch: Mäuserich Slade, ein äußerst talentierter Dieb, wagt es in seiner

ACHTUNG! DIESES

Naivität, das Siegel des „Ancient

SPIEL GEFÄHRDET

Tower“ zu brechen, um aus diesem

ERNSTHAFT EURE

heiligen Turm die beiden geheim-

FREIZEITPLANUNG!

nissvollen Juwelen zu entwenden. Durch diesen leichtsinnigen Diebstahl gerät schließlich das Gleichgewicht der guten und bösen Mächte aus den Fugen, so daß kurz darauf eine Horde von Dämonen ans Tageslicht gelangt und für viel Unheil sorgt.

Zeit für einen Helden

Nach diesem Unglück tretet ihr als ein noch knabenhafter Held in Erscheinung, der erst einmal eine Menge Lehrgeld bezahlen muß, bevor er sich größeren Herausforderungen stellen kann. Man merkt dem Spiel übrigens an, daß die Designer diesmal viel Wert auf eine atmosphärische Hintergrundgeschichte gelegt haben.

Am bewährten Spielprinzip veränderten die Programmierer nur geringfügig etwas. Segas Strategie/Rollenspiel-Mixtur läßt sich somit, wie beim ersten Teil, in Kampf- und Adventure-Sequenzen unterteilen. Bei den Adventure-Phasen lauft ihr in bester Rollenspiel-Manier mit eurem Helden über die große Oberwelt und sucht dabei



Die meiste Zeit des Spiels durchstreift man die Oberwelt.

Z

Force

Shining



Hot-Spot

Mit der Shining Force-Reihe hat Sega ein todsicheres Spielgenre im Programm, das alle RPG-Freunde begeistern dürfte.

Spannende Kämpfe!



Ein besonderes Merkmal ist sicherlich das spannende Kampfsystem. Wie in einem Strategiespiel zieht ihr hier die Spieler rundenweise über die Oberfläche. Die schattierten Flächen zeigen euch dabei den jeweiligen Bewegungsradius an. Befindet ihr euch nahe genug an einem Gegner, könnt ihr ihn mit der Funktion „Attack“ angreifen. Die Attacke wird dabei in einer wunderschönen Pseudo-3D-Perspektive dargestellt. Manche Charaktere können sogar mehrere Feinde gleichzeitig angreifen, wie beispielsweise der Magier Kazir mit seiner Blaze-Attacke.



ständig nach neuen Hinweisen, die zur Lösung des Abenteuers wichtig sein könnten. Besonders beliebte Plätze sind natürlich die zahlreichen Städte. Hier könnt ihr den geschätzten Einwohnern weitere Informationen entlocken oder in den Shops die neuesten Waffen und Items erwerben. Das Einkaufen wurde diesmal etwas einfacher gestaltet, da ihr schon vor dem Kauf einer Waffe sehen könnt, ob sich die Kampfkraft eines Charak-

ters durch einen Gegenstand verbessert. Ein besonders wichtiger Platz in der Stadt ist die Kirche. Hier könnt ihr neben der Spielstandsicherung eure arg geschundenen Helden heilen bzw. wiederbeleben oder sie sogar aufsteigen lassen („promote“). Desweiteren trifft ihr in den Städten auch hin und wieder neue Charaktere, die sich eurer maximal zwölfköpfigen Gruppe („Party“) anschließen.

Wenn ein Charakter den Erfahrungslevel 20 erreicht hat, kann er in der Kirche durch den Priester eine Klasse aufsteigen. Nach dieser feierlichen Prozedur sieht der jeweilige Held grafisch völlig neu aus und entwickelt innerhalb kürzester Zeit ungeahnte Kräfte. Durch diese besondere Promotion wird beispielsweise aus eurem jungen Swordsman ein stolzer Hero.



Viele neue, interessante Charaktere!



Der diebische Mäuse-
rich Slade hat einen
sehr großen Bewe-
gungsradius und ent-
wickelt erst spät gute
Kämpferwerte.



Der stattliche Gerhalt
kann mit Waffen zwar
nichts anfangen, doch
schon mit einem bloßen
Fausthieb wirbelt er die
Gegner ordentlich durcheinander.



Diesem süßen Wesen
dürft ihr selber einen
Namen geben. Im Prin-
zip zeichnet sich dieses
kleine Tier nur durch
eine eigenwillige Angriffstechnik aus und
ist als Kämpfer kaum zu gebrauchen.



Die Priesterin Sarah
beherrscht weiße und
schwarze Magie und
sorgt sogar mit einem
Schlag ihres Zauberstabs
für viel Schaden. Seht zu, daß ihr diesen
Charakter möglichst schnell aufbaut.



Der Vogel Peter gehört
zur seltenen Rasse der
Phönixe und kann sich
immer wieder selber
beleben. Seine merkwür-
dige Wirbelattacke ist nicht zu verachten.



In Sachen
Story hat der
zweite Teil
mächtig
zugelegt,
was sich vor
allem durch
viele Zwi-
schense-
quenzen
äußert. Es gibt diesmal
übrigens keine Unterteilung
in verschiedene Chapter
wie beim ersten Teil,
sondern einen durchgehen-
den Handlungsstrang.



*It's not my imagination!
Somebody's in this room!*



*Oh, they must be the jewels
of light and evil!*

Mit diesem
Schiff könnt
ihr später
auf ange-
nehme
Weise
neue
Gebiete
erkun-
den.

Check Up

Mega
Drive
16 MBit



Shining Force II
Hersteller: Sega
Release: Oktober

Strategie/RPG
Tel. 040-2270961
Preis: DM 129,95

Spieler 1-2
Levels -
Save Game Batterie
Besonderheiten Mischung aus
Strategie- und Rollenspielelementen.

Grafik **74%**

Die Oberwelt sieht eher zweckmäßig
aus, die 3D-Grafik bei den Kämpfen
ist hingegen wieder beeindruckend.

Sound **73%**

Die vielen Tracks klingen allesamt
sehr harmonisch und nerven auch
nach Stunden nicht.

Gesamt **86%**

Süchtig machendes Strategie-Epos,
das das ideale Einstiegsprogramm in
die Welt der Rollenspiele sein dürfte.

Word Up

Mit diesem Programm
trifft Sega genau mei-
nen Geschmack! Die
Entwickler sahen zwar
davon ab, am Spielde-
sign irgendwelche größe-
ren Veränderungen vor-
zunehmen, doch schon
der erhöhte Bedienungskomfort und
eine packende Hintergrundstory reich-
ten aus, um mein Schlafpensum erneut
drastisch zu reduzieren. Durch den
variablen Schwierigkeitsgrad dürften
zudem auch ausgesprochene Strategie-
Cracks gefordert werden.



Die Story zu Rebel Assault ähnelt ein wenig „The Empire Strikes Back“. Ihr stoßt als Raumpilotenkadett zu den Rebellen, um diese im Kampf gegen das

DIE STAR WARS-

Imperium zu unterstützen. Bevor ihr

FANGEMEINDE HAT

jedoch in echte Kämpfe geschickt

NUN ENDLICH IHR

werdet, müßt ihr eine vierteilige

REBEL ASSAULT!

Pilotenausbildung durchlaufen. Als erstes steuert ihr euren Raumgleiter durch einen engen Canyon, beweist danach eure Zielgenauigkeit an Bodenattrappen, fliegt anschließend durch einen Asteroidengürtel und als letztes erneut durch einen Canyon, der zusätzlich mit einer Vielzahl von Felsbrocken



Bei der Flucht vom Eisplaneten Hoth müßt ihr den richtigen Weg finden und dabei imperiale Truppen aus dem Weg räumen (oben).



Erst wenn die vier Trainingsmissionen erfolgreich absolviert sind, dürft ihr an den echten Kämpfen teilnehmen.

Rebel Assault



Auf dem Eisplaneten Hoth fliegt ihr einen Angriff gegen AT-ATs. Da die Flugbahn vorgegeben ist, konzentriert ihr euch einzig und allein auf das Zerstören der Panzerung.



Die Rebellen-Transporter müssen vor Tie Fighters geschützt werden.

verbaut ist. Jedesmal wenn ihr eine Aufgabe erfolgreich absolviert habt, dürft ihr euch genüßlich zurücklehnen und eine der vielen Zwischensequenzen betrachten, die den Handlungsfaden weiterstricken und dadurch für mächtig Atmosphäre sorgen. Habt ihr alle Prüfungen bestanden, werdet ihr gleich in der ersten Mission in den Kampf gegen einen gigantischen Sternenzerstörer geschickt. Zuerst fliegt ihr in einer vorgegebenen Flugbahn um den übermächtig erscheinenden Gegner und schießt dabei auf kleine grüne markierte Felder und vereinzelt auftauchende Tie Fighters. Sind diese Ziele alle zerstört, habt ihr freie Bahn auf den wunden Punkt des Weltraum-

Hot-Spot

Rebel Assault ist ein spielerisch passabel gelungenes FMV-Spiel.



Check Up

Mega CD II



Rebel Assault Shoot'em Up
 Hersteller: JVC Tel. —
 Release: Oktober Preis: DM 120,-

Spieler 1
 Levels 16
 Save Game Paßwort
 Besonderheiten Konvertierung des PC-Hits.

Grafik 70%

Akzeptabel, auf dem MCD ist nicht mehr möglich!

Sound 82%

Original-Filmmusik und coole Soundeffekte sorgen für mächtig viel Atmosphäre.

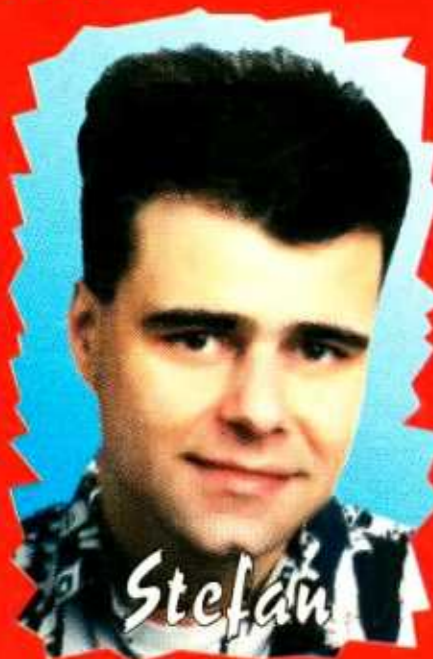
Gesamt 74%

Für Star Wars-Fans ein absolutes Muß!

riesen und gebt ihm mit einem gezielten Schuß den Rest. Nach diesem Muster verlaufen alle weiteren Missionen. 59

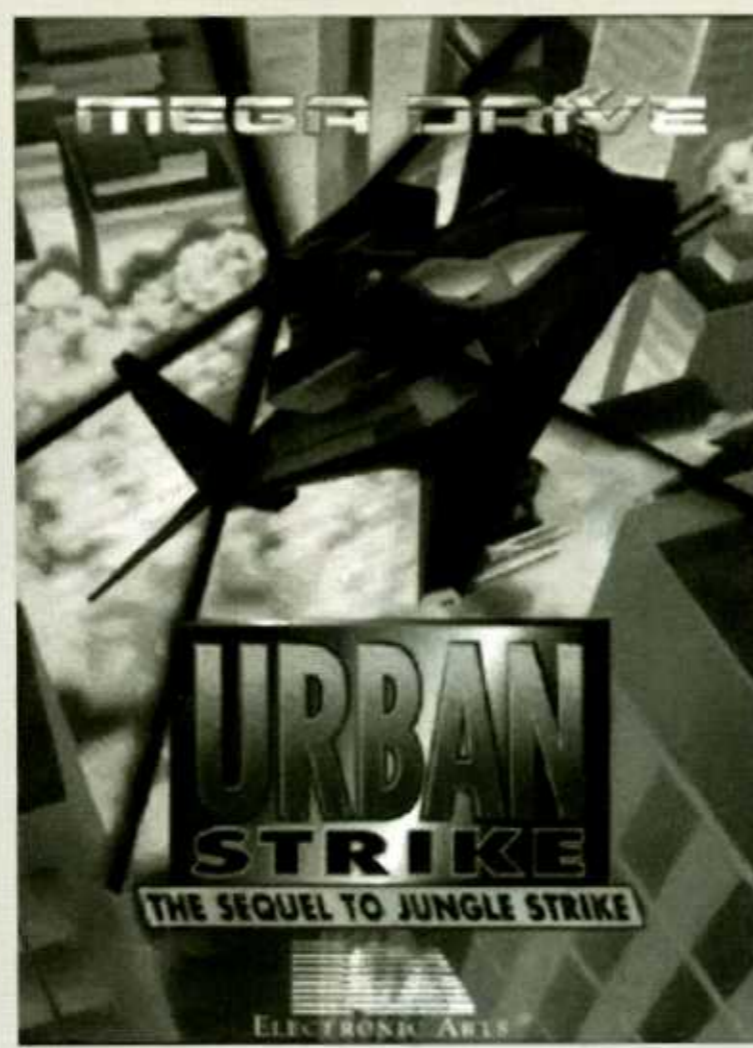
Word Up

Trotz enormer grafischer Einbußen gegenüber der PC-Version sollte sich kein Star Wars-Fan den Silberling für's Mega CD entgehen lassen. Atmosphäre pur und eine intelligente Steuerung überdecken das optische Manko relativ schnell.

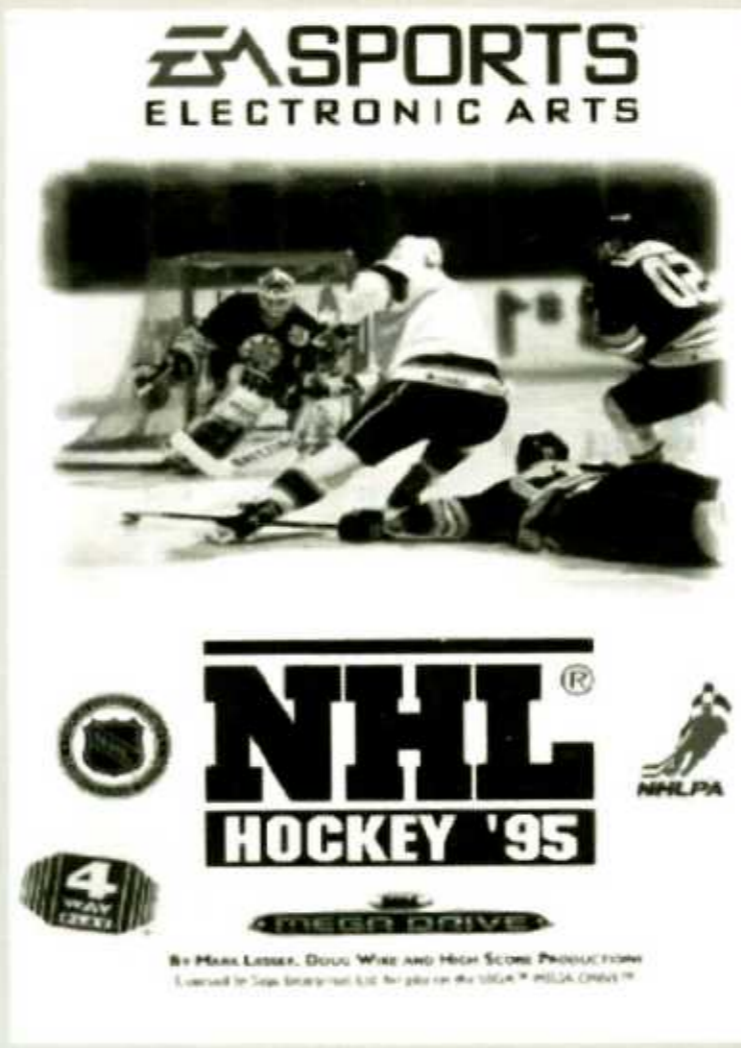




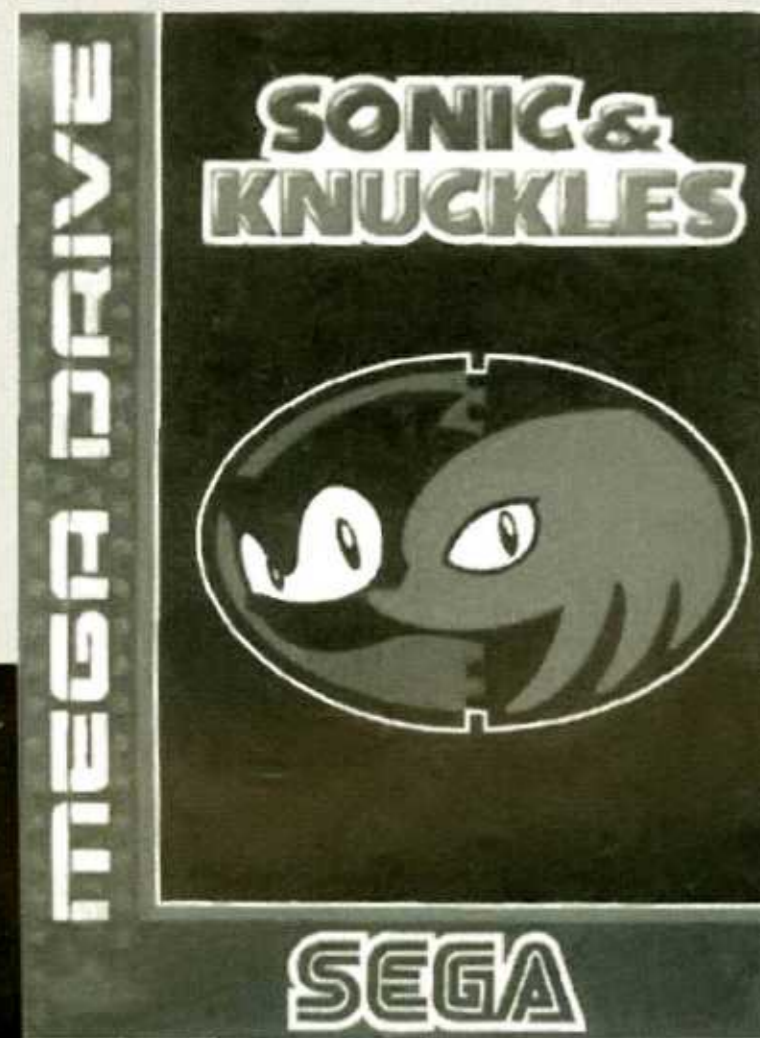
dt 139.90



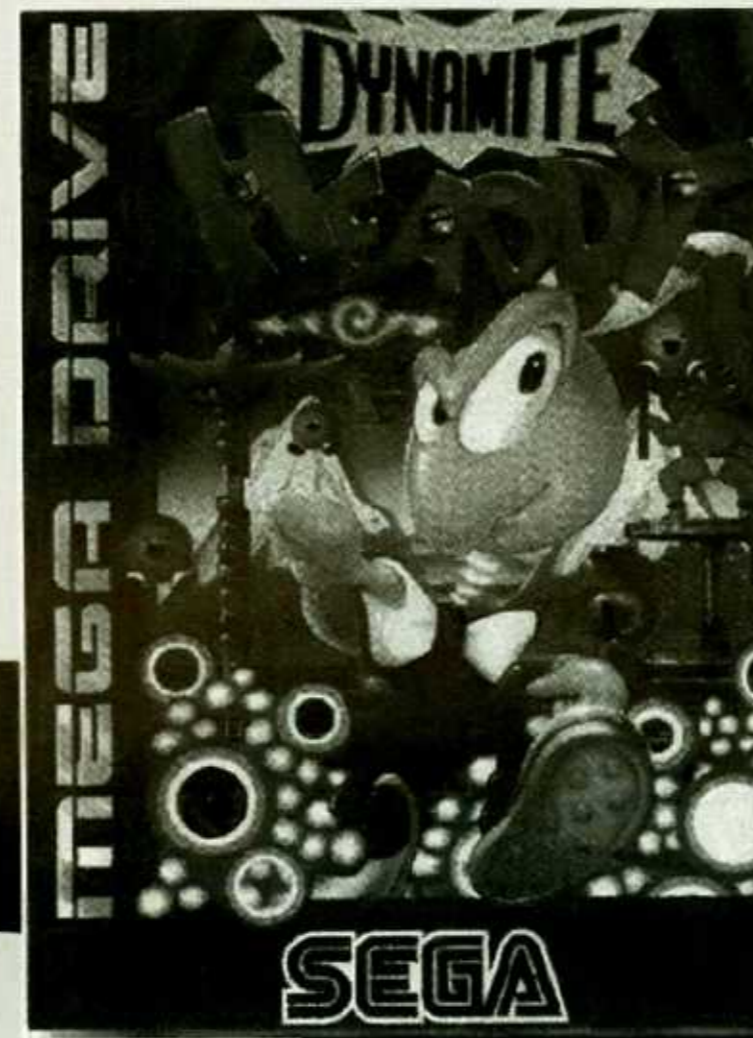
dt 119.90



dt 119.90



dt 119.90



dt 119.90



dt 119.90

MEGA DRIVE	
Addams Family Value dt	99.90
Animaniacs dt	109.90
Battlecorps CD dt	119.90
Battletech us	119.90
Bubsy II dt	89.90
Dragon - Bruce Lee	119.90
Dschungelbuch dt	109.90
Dynamite Headdy dt	119.90
EA-Tennis dt	119.90
Earthworm Jim dt	139.90
Ecco II dt	119.90
FIFA-Soccer '95 dt	119.90
Heart o.t. Alien CD us	109.90
Mega Bomberman dt	119.90
NHL-Hockey '95 dt	119.90
Probotector (ab Nov.) dt	119.90
Rebel Assault CD dt	119.90
Shining Force II dt	134.90
Sonic & Knuckles dt	119.90
Soulstar CD dt	119.90
Sparkster dt	99.90
Starblade CD us	119.90
Tiny Toon Adventure dt	109.90
Urban Strike dt	119.90
Zero Tolerance dt	99.90
Streetwinner II Joyboard	99.90

WATCH-Promotionteam

Mega Drive Grundgerät mit einem Joypad	199.00
Action Replay Pro II dt	99.90
Adapter für US/JP-Spiele	39.90
6-Player Adapter	59.90
6-Button Joypad	39.90
RGB-Kabel (Scart)	39.90

0221 - 12 10 67 / 68 / 69

JAGUAR	
Grundgerät RGB	599.00
RGB-Kabel	49.90
Joypad	59.90
Jaguar Spiele an Lager	

NEO GEO CD	
Grundgerät RGB jp	990.00
Joyboard	119.90
NEO GEO CD's ab	89.90

PHANTASYSPIELE z.B.

Shadowrun dt	65.00
AD&D 2nd. Edition dt	38.00
Battletech dt	69.00
Star Wars dt	59.90

PANASONIC 3DO	
Grundgerät NTSC	1299.00
inkl. RGB-Umbau	1499.00
3DO-Spiele schon ab	49.90

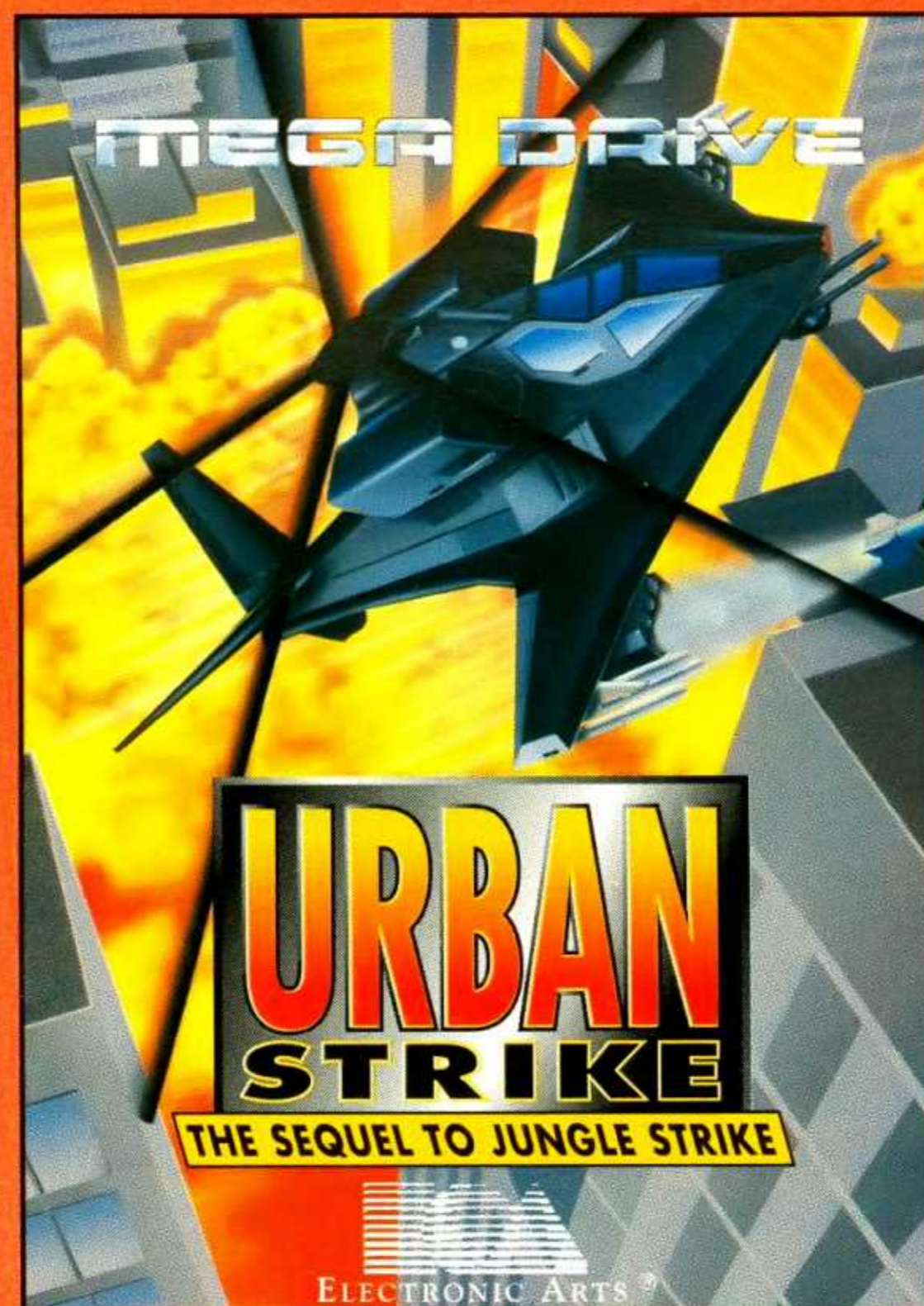
ZEITUNGEN	
EGM	17.50
EGM2	17.50
Game Fan Magazine	15.00
Abo-Service für alle 3 Magazine.	

SATURN - PSX - 32X
Selbstverständlich haben wir auch sofort nach Erscheinen die neuen Systeme im Programm..

arJay-Games
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Telefax: 0221 - 12 56 76
Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,- Versandkosten. Bestellungen bis 16:30 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen werden ohne Absprache nicht mehr angenommen.



WILLKOMMEN BEI URBAN STRIKE!



Als Leiter der UN Special Task steuern Sie nicht nur den neuesten UN-Militärhubschrauber, sondern auch eine ganze Reihe Luft-, Land- und Seefahrzeuge. Zum ersten Mal können Sie jetzt Gebäude betreten und mit Kontrollsystemen interagieren. Ihre Aufgabe ist es, ein Komplott, das den Sturz der amerikanischen Regierung zum Ziel hat, aufzudecken und zu verhindern.

Am Steuerknüppel Ihres High-tech-Hubschraubers fliegen Sie zehn Missionen mit jeweils mehreren Schauplätzen. Stoppen Sie Terroristen, retten Sie Zivilisten und bekämpfen Sie die massiv bewaffnete Privatarmee des finsternen Mega-Moguls Malone. Hierfür stehen Ihnen zwei neue Helikopter, Waffen und Aufrüstmöglichkeiten zur Verfügung. Ihr Erfolg entscheidet über die Zukunft der größten Städte der USA. Willkommen im Städte-Dschungel...

Mega Fun 9/94 85%



ELECTRONIC ARTS®

© 1994 Electronic Arts und Graphics By Software. Alle Rechte vorbehalten.
Urban Strike ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts.
Für mehr Informationen zu Urban Strike Tel: 5243 26307. Electronic Arts GmbH, Postfach 1553,
33245 Göttersloh, Germany



04. - 06. November 1994
Besuchen Sie uns: Halle 11.2, Stand C18/D19!

Er ist klein, frech und so ziemlich das Gegenteil vom schrecklichen Tyrannosaurus Rex, den wir von der Leinwand her kennen. Auch die Absicht des

DIE SPÄTWIRKUNGEN

Mini-Rex hat nichts mit der norma-

VON JURASSIC PARK

len aggressiven Mentalität der Rie-

SIND NOCH HEUTE

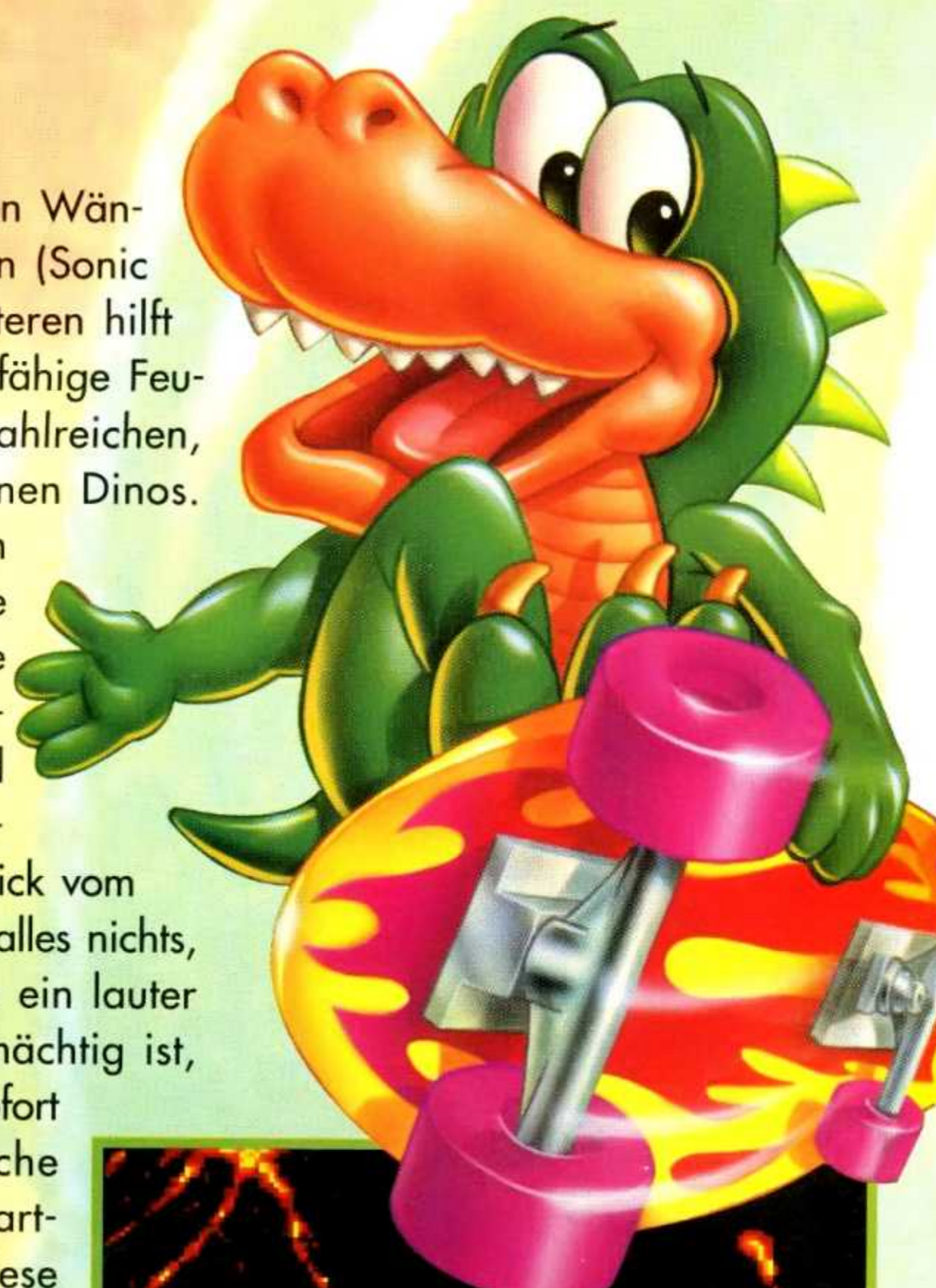
senechse zu tun, schließlich will

SICHTBAR.

der agile Held seine Artgenossen aus den Klauen eines bösen Herrschers befreien. Um diese verantwortungsvolle Aufgabe zu erledigen, zeigt sich Rex durchaus patent und erfindet kurzerhand ein prähistorisches Skateboard, mit

Radical Rex

dem er gekonnt an den Wänden entlangdüsen kann (Sonic läßt grüßen!). Desweiteren hilft ihm noch eine ausbaufähige Feuersbrunst gegen die zahlreichen, weniger wohlgesonnenen Dinos. Mit seinem heißen Atem kann er sämtliche Warmblüter für kurze Zeit außer Gefecht setzen und anschließend mit einem sauber ausgeführten Jumping Side Kick vom Screen treten. Hilft das alles nichts, bleibt ihm immer noch ein lauter Brüller übrig, der so mächtig ist, daß sämtliche Feinde sofort von der Bildschirmfläche verschwinden (der Smartbomben-Effekt). Um diese ganz besondere Angriffstechnik allerdings ausüben zu können, muß eine Art „Brüll-O-Meter“ durch entsprechende Items aufgefüllt werden.



Rücksetzpunkte müssen angezündet werden, um sie zu aktivieren (rechts).



Das Riesenskelett dient als gefährliche Leiter.



In dieser grünen Brühe ist Rex recht unbeweglich.

Check Up

Mega Drive 8 MBit



Radical Rex Jump & Run
Hersteller: Activision Tel. -
Release: November Preis: DM 129,95

Spieler 1
Levels 8+
Save Game -
Besonderheiten Ein Dino als Sprite.

Grafik 62%

Niedlich animierter Hauptdarsteller, ansonsten eher durchschnittliche Comic-Grafik.

Sound 68%

Teilweise recht gute Rhythmen, nur wenige Soundeffekte.

Gesamt 65%

Activision hat bewährte Ideen einfach noch einmal verwurstet.

Hot-Spot

Ein süßer Dino macht noch keinen Knüller aus.

Word Up

Schon merkwürdig: Noch vor zwei Jahren hätte mich dieses Spiel sicherlich begeistert: nettes Leveldesign, ein knuddeliger Hauptdarsteller sowie eine ordentliche Spielbarkeit sind sicherlich die Vorzüge dieses Moduls. Da man aber alles irgendwie schon einmal (besser) gesehen hat, kam bei mir

während des Testspiels einfach nicht die rechte Freude auf. Fazit: Sicherlich kein schlechtes Spiel, aber auch kein besonderes.



SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

MEGA DRIVE:

Welcome To The Next Level!

Mega Drive 32 X (Lieferung portofrei)	399.-
2 x 32 Bit Turbo Lader fürs MD (Ende Nov)	
Spiele hierzu auf Anfrage!	
Mega Drive II ohne Spiel	189.-
Action Replay 2 Pro	99.-
6 Button Controller	39.-
6 Button Infrarot (2 Pads)	89.-
6 Button Arcade Power Stick	89.-
RGB Kabel (angeben ob MD 2 od. 1)	29.-
Der König der Löwen (Lion King, Nov.)	129.-
Dragon/Bruce Lee (Okt.)	109.-
Das Dschungelbuch	109.-
Dune II	119.-
Dynamite Headdy (Okt.)	114.-
EA Tennis	109.-
Earthworm Jim (Nov.)	129.-
Ecco the Dolphin 2 (Nov.)	114.-
F-1 (Batterie)	109.-
FIFA Soccer 95 (Nov.)	109.-
Havoc	104.-
Itchy & Scratchy	119.-
Jurassic Park-Ramp.Edit (Okt.)	114.-
Kawasaki Super Bikes	119.-
Landstalker	119.-
Mega Bomberman (1-4 Spieler) (Nov.)	99.-
Micro Machines 2 Nov.	119.-
The Pagemaster (Nov.)	114.-
NBA Live 95 (Okt.)	109.-
NHL Hockey 95	109.-
Pete Sampras Tennis	109.-
PGA Tour Golf III (Nov.)	109.-
Populous II Two Tribes	109.-
RBI Baseball	114.-
Rock'n Roll Racing	99.-
Shadow Run	114.-
Shaq Fu (Okt.)	129.-
Shining Force II (Okt.)	134.-
Silvester & Tweety	109.-
Soleil dt. (Okt.)	129.-
Sonic 3	129.-
Sonic Spinball	109.-
Sonic & Knuckles (18. Okt.)	114.-
Sparkster	99.-
Spiderman Maxim. Carnage	124.-

Tophits zu Knallerpreisen

Mega Drive:

Aladdin	89.-
Asterix	89.-
Bubsy	69.-
Castlevania mit Kon. Games Guide	59.-
Eternal Champions	79.-
Hyperdunk	89.-
Mickey & Donald	79.-
Road Rash	49.-
Rocket Knight Adv.	59.-
Shinobi 3	59.-
Street Fighter II	79.-
The Ottilfants	49.-
Tiny Toons	59.-
Toe Jam & Earl 2	89.-

Master System:

Donald Duck	39.-
The Cyber Shinobi	39.-
Wimbledon Tennis	39.-

Game Gear:

Chuck Rock 2	39.-
Wimbledon Tennis	39.-
Streets of Rage	39.-

nur solange Vorrat reicht.

Speedy Gonzales (Dez.)	114.-
Streets of Rage 3	129.-
Super Street Fighter II	134.-
Syndicate (Nov.)	109.-
Taz-Mania 2 (Escape from Mars)	119.-
Tiny Toons All Stars	109.-
Urban Strike	109.-
Virtua Racing	169.-
WWF Raw (Nov.)	134.-

Mega CD:

Mega CD II mit CD Spielbuch und 3 Spielen (Tomcat A.; Sonic; R.Av.)	499.-
Battlecorps	119.-
B.C. Racer (Okt.)	114.-
Dune CD	109.-
Ecco the Dolphin 2 (Nov.)	114.-
Fifa Soccer CD	109.-
Formula 1 World Champ. (Okt.)	114.-
Heart of the Alien	109.-
Jurassic Park CD	89.-
Links	109.-
Mega Race CD	99.-
Powermonger CD	119.-
Soul Star	119.-
Terminator	109.-
Thunderhawk	99.-
Tomcat Alley	89.-
WWF CD	109.-

Master System:

Master System 2	89.-
Asterix 3 (The Great Resc.)	79.-
Daffy Duck in Hollywood	79.-
Dragon/Bruce Lee	89.-
PGA Tour Golf	89.-
Sonic Spinball (Okt.)	84.-

Game Gear:

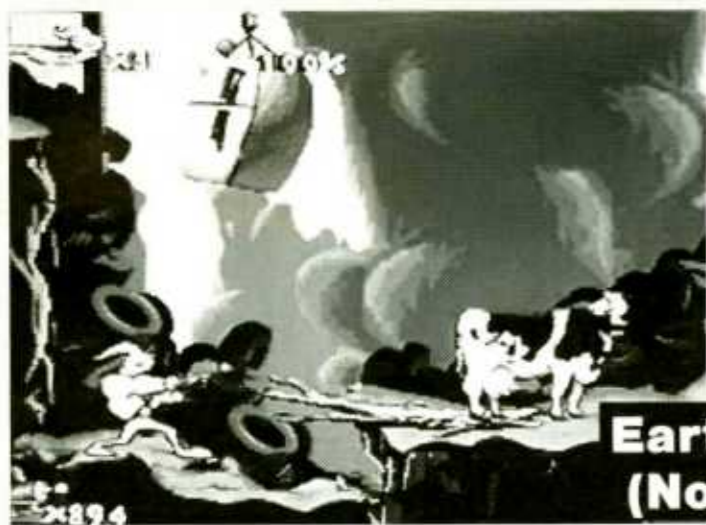
Base Set Game Gear	149.-
Action Replay Pro	69.-
Dragon/Bruce Lee	89.-
Dschungelbuch	79.-
Dynamite Headdy (Okt.)	79.-
Kawasaki Super Bikes (Sept.)	89.-
Mortal Kombat II	89.-
Pinball Wizard	79.-
Sonic Spinball	79.-
Sonic Triple Trouble (18. Okt.)	84.-

Theo KRANZ VERSAND

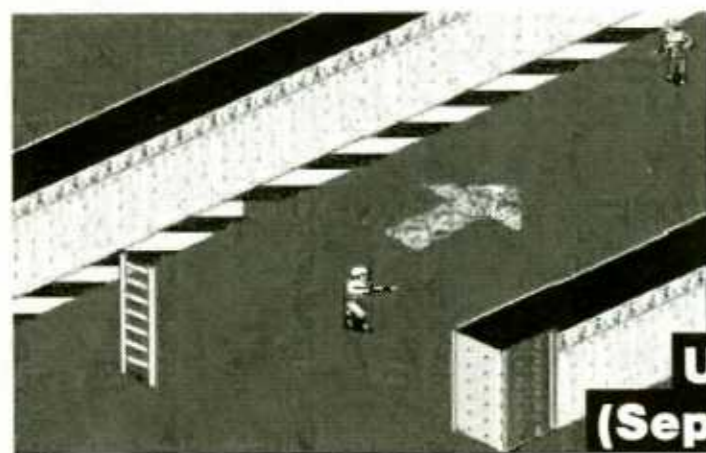
& LADEN

Täglich Neuheiten

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



**Earthworm Jim
(Nov.) 129,-DM**



**Urban Strike
(Sept.) 119,- DM**



**Shining Force II
(Okt.) 129.-DM**



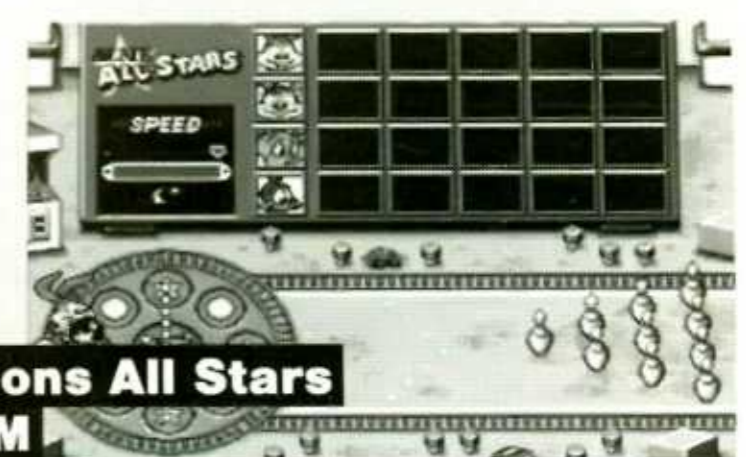
Sparkster 99.-DM



**Sonic & Knuckles
(18.Okt.) 114.-DM**



**Soleil dt.
(okt.) 129.-DM**



**Tiny Toons All Stars
109.-DM**

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

Wie faszinierend eine unglaublich einfache Spiel-idee sein kann, bewies Hudson schon vor fast zehn Jahren. In Bomberman steuert man ein kleines

**DER MULTIPLAYER-
MÄNNCHEN ÜBER EIN LABYRINTHARTI-
SPASS ENDLICH AUCH
AUF MEGA DRIVE!**

melt Extras ein und hofft darauf, der letzte Überlebende zu sein. Spielt man alleine, darf man in dreißig Levels aus fünf verschiedenen Welten sein Geschick gegen niedlich aussehende, aber gefährliche Konsolengegner beweisen. Hat man innerhalb des Zeitlimits alle erledigt, erhält man ein Paßwort und darf in den nächsten Level. Wochenlange Unterhaltung ist im Single-Player-Mode noch nicht garantiert, allerdings darf man sich mit Kumpels in zehn speziellen Battle-Arenen die Bomben gegenseitig in die Quere legen. Diverse Extras wie Multibomben, Explosionsverstärker, das Reiten

Mega Bomberman



Im Single-Player-Modus muß man die niedlichen Gegner alle beseitigen.



Richtig rasant wird's erst im Battle-Modus mit bis zu vier Spielern.



Der Sieger wird groß gefeiert! Er steht im Rampenlicht.

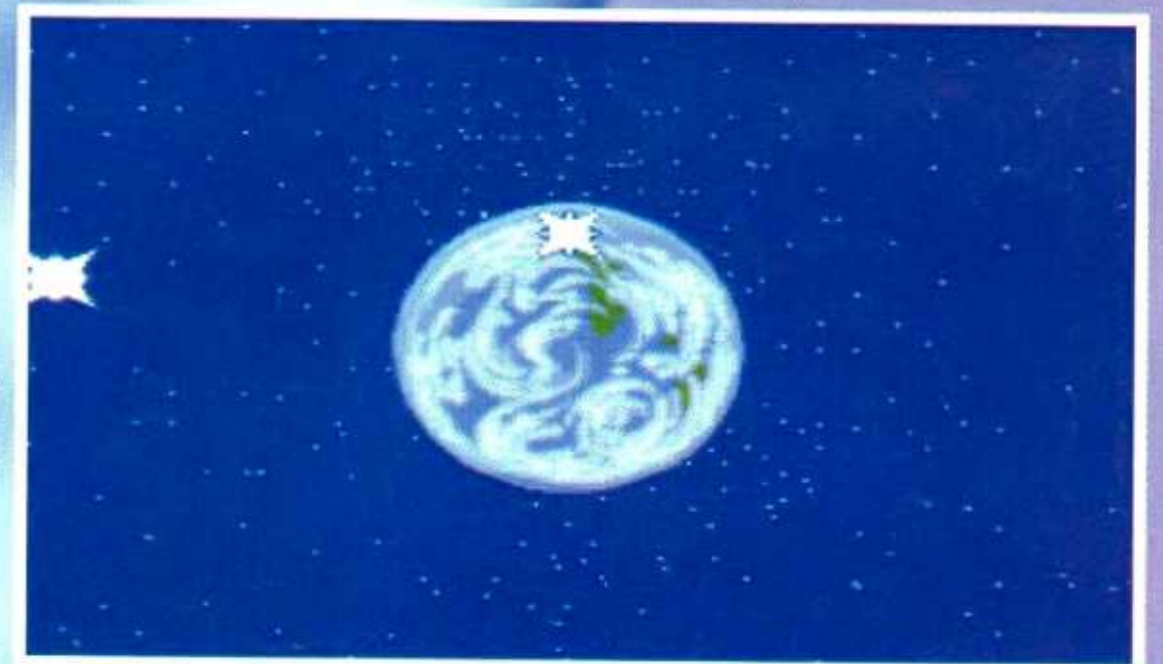
auf Tieren oder der unberechenbare Totenkopf sorgen für spaßige Unterhaltung. Daß das Flüchten vor Explosionen so unterhaltsam sein kann, glaubt man erst, wenn man es einmal gespielt hat. **hi**



Im Battle-Modus stehen neun verschiedene Charaktere zur Auswahl.



In dem kleinen Intro sieht man, wie die Erde von den Bombermen heimgesucht wird und daraufhin in fünf Teile zerfällt.



Check Up

Mega Drive
8 MBit



Mega Bomberman Multiplayer
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961
Release: Oktober Preis: DM 129,95

Spieler 1-4
Levels 41
Save Game Paßwort
Besonderheiten Unterstützt
SEGA-4-Player-Adapter

Grafik **61%**

Niedliche Sprites, abwechslungsreiche Hintergründe, jedoch alles andere als spektakulär.

Sound **68%**

Schräger Titelsound und lustige Ingame-Musik.

Gesamt **81%**

Sollte man alleine spielen, reduziert sich der Spielspaß, zu viert ergibt sich ein glatter 90er. Der Multiplayer-Spielspaß.

Hot-Spot

Wer den Spielspaß für die ganze Familie sucht, kommt an diesem Game nicht vorbei.

Word Up

Endlich! Voller Neid mußte man den Nintendo-Usern immer eingestehen, daß Bomberman ein brillantes Spiel ist, das es leider nicht auf dem Mega Drive gibt. Nun faßte sich Sega ein Herz und präsentiert

eine spielerisch aufgepeppte Version dieses Klassikers. Alleine ist es auf Dauer etwas langweilig, mit Kumpels ist es jedoch das Spieleereignis überhaupt!



Das haut jeden ZOCKER vom HÖCKER!

COMPUTEC
V E R L A G

© Foto: Michael Schraut



Zockerregel 2: Wird der Joystick beim Zocken heiß - der Zocker in den Höcker beißt.

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

Wieder mit 32 Seiten
Tips&Tricks zum Heraus-
nehmen und Sammeln.



Das unabhängige
Videospielemagazin
für konkurrenzlose
DM 5,80

Aktuelle Ausgabe jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!

Der letztjährige Weihnachtsbestseller von Konami wird endlich fortgesetzt. Wer sich allerdings auf ein neues Jump & Run mit den von Steven Spielberg

SPORTLICHE

produzierten Zeichentrickstars

UNTERHALTUNG MIT

freit, wird enttäuscht sein. Hinter

DEN COMIC-STARS!

Tiny Toon ACME All Stars versteckt sich nämlich ein abwechslungsreiches Sportspiel mit insgesamt fünf verschiedenen Disziplinen.

Abwechslung ist Trumpf!

Die wichtigsten Disziplinen der Sportveranstaltung von der ACME-Looniversity sind allerdings Fußball und Basketball. Konkurrenten zu FIFA Soccer oder NBA Jam sollte man hier erst gar nicht erwarten. Im Soccer-Verschnitt spielt jede Mannschaft mit drei Feldspielern und einem Torwart, wobei letzterer durch einen scharfen Schuß kurzzeitig außer Gefecht gesetzt werden kann. Lediglich drei Feldspieler gibt's im Basketballspiel, das ebenso wie Fußball aus der Schrägansicht gezeigt wird. Flinkes Scrolling und witzige Animationen



Fast wie in der Bundesliga! Torjubel.



Vier Feldspieler und zwei Torwarte stehen nur bereit.

Tiny Toon All Stars



zeichnen diese beiden Disziplinen aus. Während die Tasten A und B für Schießen, Werfen und Passen eingesetzt werden, darf man mittels des C-Buttons eine der Extrafähigkeiten aktivieren. Buster Bunny wirft beispielsweise den Turbo an oder Montana Max bret-

tert kurzzeitig mit dem Auto über die Spielfläche. Diese Special Moves sehen nicht nur extrem witzig aus, sondern sind auch besonders wirkungsvoll. Um für größtmöglichen Spielspaß zu sorgen, spendierten die Designer dem Ganzen auch noch drei

Mit dem C-Button kann man spektakuläre Special Moves abrufen. Hier beschleunigt Buster Bunny turbomäßig.



Hot-Spot

Sportlichen Mehrspieler-spaß garantieren die Tiny Toons in ihrem neuesten Spiel.

Word Up

Typischen Mehrspieler-spaß garantiert das neueste Tiny Toon-Spiel von Konami. Dank der witzigen Animationen, der abgefahrenen Special Moves und der 4-Player-Option dürfte ausgedehnten Mehrspieler-Sessions nichts im Wege stehen. Die fünf nett gemachten

Disziplinen und die kunterbunte Comic-Grafik können überzeugen. Wer nur alleine spielt, sei gewarnt, denn hier verliert Tiny Toon All Stars recht bald an Reiz.



einfache Bonusspiele, die als Zugabe eine ganz gute Figur machen, allerdings kaum zu den Dauerbrennern avancieren werden. Erwartungsgemäß darf man beim Bowling die Kegel zum Umfallen bringen, wobei hier neben der Geschwindigkeit ein guter Abwurfwinkel zählt. Im Hindernisrennen darf man verschiedenen Gegenständen ausweichen, während man mit der Taste A beschleunigt. Bei Montana Hitting darf man letztendlich per Holzhammer dem aus Löchern herauslugenden Montana Max eins auf die Rübe geben.



Der Torwart kann für kurze Zeit k.o. gesetzt werden.



Drei gegen drei lautet die Devise im Basketball-Match. Heiße Dunks gibt's natürlich auch.

Die drei Bonusgames

BOWLING
Geschwindigkeit und Abwurfwinkel sind beim Bowling wichtig.



MONTANA HITTING
Hier darf man Montana Max mit dem Hammer auf die Rübe hauen.



HINDERNISRENNEN
Möglichst schnell soll man den Hinderniskurs durchflitzen.



Check Up

Mega Drive 8 MBit

Tiny Toon All Stars Sportspiel
Hersteller: Konami Tel. -
Release: November Preis: DM 119,-
Spieler 1-4
Levels 5
Save Game Nein
Besonderheiten Unterstützt
Sega-Vier-Spieler-Adapter

Grafik 78%

Gelungene Animationen und witzige Special Moves ergeben zusammen mit den detaillierten Backgroundgrafiken ein gutes Bild.

Sound 72%

Üblicher Sound und nette Effekte.

Gesamt 75%

Je mehr sich beteiligen, desto spaßiger wird das Ganze. Wer sich nie alleine vor den Screen setzt, darf eine Wertung von 83% lesen.

PowerSoft Versand

Endlich günstige Videospiele !!!

Mega Drive (dt.)			
Andretti Racing	99	LHX 2 / F-117 Nightstorm	89
Art of Fighting	108	Lionking	118
Asterix	104	Loat Vikinge	108
Barkley: Shut up!	94	Marko's Magic Football	118
Brett Hull Hockey	84	Maximum Carnage	118
Bubba'n Stix	108	Maxin Wars	106
Captain Planet	79	Mega Bomberman	99
Castlemania-The New G.	94	Mortal Kombat 2	129
Chaos Engine	116	NBA Allstar Challenge	49
Chuck Rock 2	99	NBA Jam	114
Combat Cars	108	NBA Live 95	?
Cool Spot	99	NBA Showdown	108
Demolition Man	108	NFL Quarterback Club	116
Dragon-Bruce Lee	108	NHLPA Hockey '95	108
Dragon's Lair	88	Pete Sampras Tennis	108
Dragons Revenge	88	Puggedy	94
Dune 2 (kompl. dt.)	108	Robocop VS Terminator	66
Dynamik Headdy	108	Shining Force 2	124
Ecco the Dolphin 2	108	Sonic 2	84
Eternal Champions	125	Sonic 3	125
F1 '94	118	Sonic Spinball	89
F-15 Strike Eagle 2	109	Streets of Rage 3	125
Fatal Fury 2	108	Subterranea	108
FIFA Intern. Soccer	89	Super Streetfighter 2	128
Flashback	108	Sylvester + Tweety	109
Fun +Games	94	Tazmania 2	108
Gunship	49	Terminator 2 (Arcade G.)	79
Hardball 94	99	Tiny Toons	89
Hulk	108	Troy Aikmann	94
IMG International Tour Tennis	108	Turtles Tournament Fight	109
John Madden Football 94	108	Toejam & Earl 2	108
Jungle Book	99	Urban Strike	108
Jurassic Park	104	Virtual Bart	99
Jurassic Park Rampage	108	Virtual Pinball	99
Landstalker	118	Virtual Racing	166
Lemmings	99	WCW Wrestling	108
Larus Baseball	108	Where in the T. is Car. S.	53
		WWF Royal Rumble	108
		Double Pro Fighter	nur 949,-

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

Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, Nachnahme 9,90 DM (+Zahlkartengebühr 3 DM)/ Ausland nur g. VK 20 DM/ ab 300 DM versandkostenfrei! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten!
PowerSoft Versand Axmann + Möller OHG, 45665 Recklinghausen, Krumme Str.5

SEGA WORLD OF GAMES

Computerspiele - Videospiele

SEGA MEGA DRIVE		SEGA CD	
Young Indy	119,90 DM	Dune	119,90 DM
Mickeys Challenge	119,90 DM	Sonic CD	99,90 DM
Tom & Jerry	119,90 DM	Microcosm	99,90 DM
Urban Strike	119,90 DM	NHL 94	119,90 DM
EA Sports Tennis	129,90 DM	Lunar	119,90 DM
Shining Force 2	134,90 DM	Thunderhawk	119,90 DM
NHL Hockey 95	119,90 DM	Battlecorps	119,90 DM
Dragon/Bruce Lee	119,90 DM	Soulstar	119,90 DM
Mortal Kombat 2	139,90 DM	Indiana Jones	119,90 DM
Bubsy 2	99,90 DM	Links	109,90 DM
Sonic vs Knuckles	129,90 DM	Megarace	99,90 DM
Mega Bombermann	119,90 DM	NBA Jam	129,90 DM
Tiny Toon Acme All-St	119,90 DM	Formula 1 World CH.	129,90 DM
Sylvester & Tweety	119,90 DM	Rebel Assault	119,90 DM
S. Street Fighter 2	139,90 DM		
World Class Soccer	49,90 DM	SEGA MEGA DRIVE o. Spiel	189,90 DM
NBA Jam	129,90 DM	SEGA CD 2	448,00 DM
Dune 2	119,90 DM	SEGA MULTI MEGA	989,00 DM

Laufend Neuheiten

Turnstr. 6 75173 Pforzheim Tel. 07231 21404

Wir haben die neusten Spielhits... einfach anrufen!

Das Jump & Run-Genre erlebt einen ganz unerwarteten Aufschwung. Biedere Hausmannskost der Marke Normy's Beach Babe gibt es weit

Flink

ZAUBERHAFTES

und breit nicht mehr zu sehen.

JUMP & RUN-OPUS

Das Dschungelbuch machte den

VON PSYGNOSIS.

Auftakt, und mit Dynamite Head-dy, Sonic & Knuckles und Mickey Mania ging die Megahit-Reihe weiter. Treue SEGA Magazin-Leser wußten schon seit der Ausgabe 8/94, daß mit Flink ein weiteres ganz hervorragendes Jump & Run im Kommen ist. Die nun vorliegende Endversion entspricht voll und ganz den Erwartungen.

Anders als andere!

In einem Punkt unterscheidet sich das Meisterwerk von Erwin Kloibhofer, Henk Nieborg und Greg Duddle ganz deutlich von den vorgenannten Hits. Hier geht es nicht darum, in einen Geschwindigkeitsrausch zu verfallen, sondern ausgeklügeltes Gameplay

Energiesammeln und Affenhangeln!



Hot-Spot

Flink bietet liebevoll gemachte Jump & Run-Unterhaltung mit toller Grafik in 1A-Qualität!



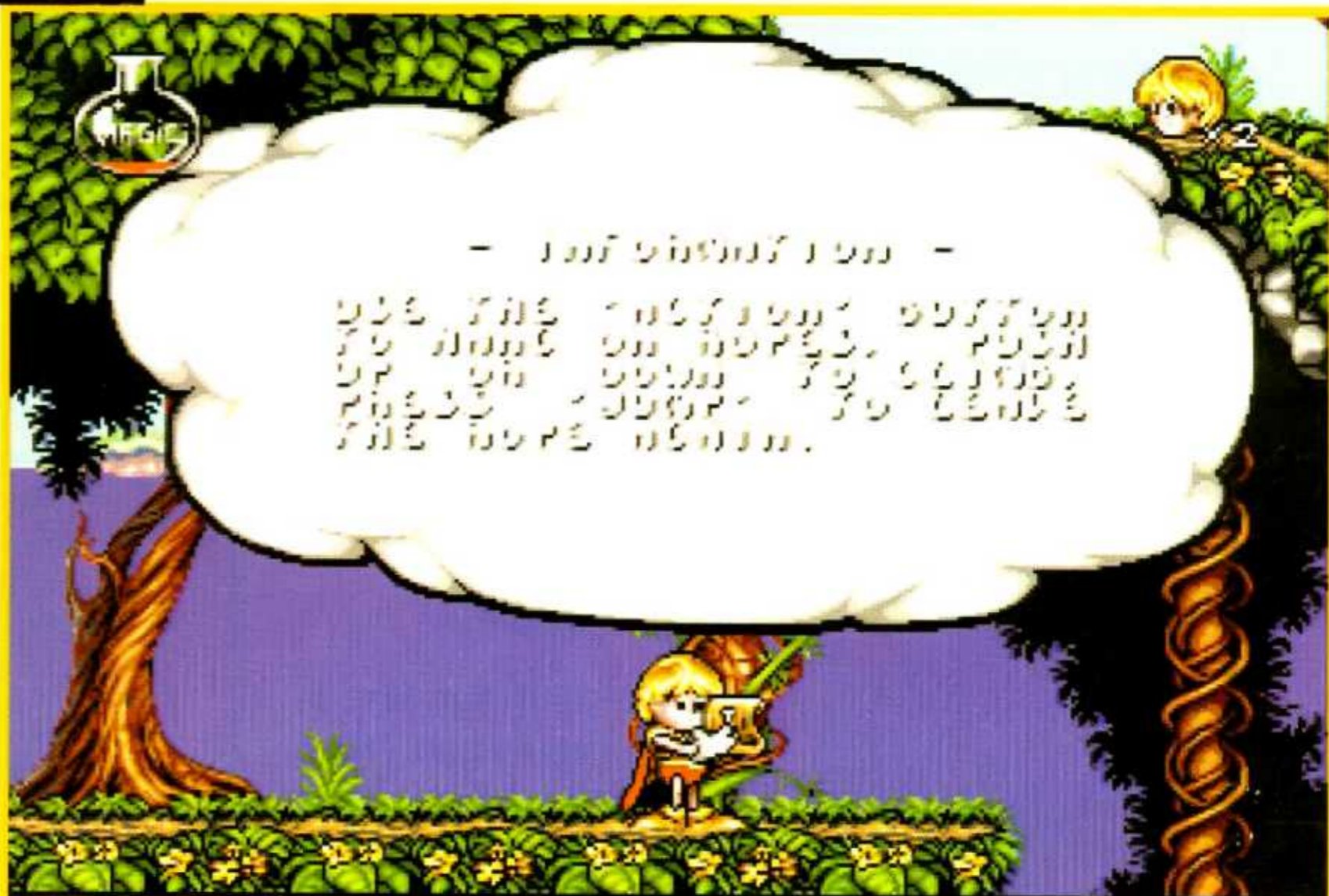
In den Kisten verstecken sich meist nützliche Dinge! Hier gibt's beispielsweise ein Extraleben.



und insbesondere die Magie-Option lassen auch die grauen Zellen zu ihrem Recht kommen. Auf den ersten Blick mag der gemütlich vor sich hinstapfende Held Flink, der eine Insel vom Bann eines bösen Zaubers

befreien muß, vielleicht Sonic-Freaks abschrecken, jedoch stellt man im Verlaufe der 52 Levels fest, daß Flink beste Unterhaltung garantiert. Ungewöhnlich ist beispielsweise, daß Flink mit herumliegenden Gegenständen, die er aufnehmen und wie ein Geschöß abfeuern kann, die Gegner mächtig einschüchtert. Die liebevolle Aufbereitung zeigt sich bereits hier, denn wenn Flink eine Kiste mit sich trägt, machen ihm weite Sprünge schwer zu schaffen. Sollte man einmal nicht weiterkommen, hilft es vielleicht, wenn man auf das eine Ende einer Wippe eine Kiste wirft, denn dann wird man eine

Diese herumliegenden Schriftrollen sollte man lesen - oft verbergen sich darin wichtige Tips.



- Information -

USE THE TELESCOPE OPTION TO JUMP ON TOP OF THE TREE TO GET THE SECRET KEY TO THE DOOR.

Köpfchen gefragt!



Herumliegende Dinge lassen sich oft äußerst praktisch einsetzen. Hier zeigen wir euch einige Beispiele.



Beispielsweise kann man garstige Gegner verscheuchen, indem man die Kiste auf sie wirft.



Praktisch sind sie auch! Wirft man sie auf das andere Ende der Wippe, wird man hochgeschleudert.

Etage höhergeschleudert, sofern man auf dem anderen Ende der Wippe steht. Ein wachsames Auge sollte man immer auf die Magic Bottle am linken oberen Bildschirmrand haben; wenn die nämlich leer ist, droht baldiges Ableben bei der nächsten Berührung. Aufgefüllt wird sie dann, wenn man den herum-schwebenden Spirit eines eliminierten Gegners aufsammelt. Die können jedoch auch weit brauchbarere Sachen hinterlassen, wie beispielsweise Zutaten für die Zauberei. Hat man im Verlaufe des Spiels genügend Zutaten eingesammelt, kann man sich in



einem Extrabildschirm aus vier Bestandteilen einen Zauber zusammenstellen. Dazu wird das Spiel übrigens angehalten, und erst bei der Ausführung des Zaubers wieder gestartet. Ein gutes Gedächtnis ist hier gefragt, denn falscher Zauber läßt Flink zum lebendigen Stück Kohle werden. Garstige Diebe jagen einem übrigens die Zutaten schneller ab als man denkt und laufen dann mit einem Affenzahn davon. Natürlich kann man die Diebe mit mehrmaligem Bespringen ihrer Köpfe vom Screen verschwinden lassen. Man könnte nun noch seitenlang mit weiteren



Continues gibt's auch (oben)! Einladende Hände warten.



Einfach zauberhaft!



Die kleinen Piranhas sind nicht so gefährlich, viel nerviger sind die heranzoomenden Drachen.



Mit so wenig Zutaten fällt das Zaubern noch etwas schwer. Da kommt oft nur Unsinn heraus.



Der Herbst ist gekommen, die Blätter segeln gen Boden und Flink nutzt sie als Treppe!



Steht Flink am Abgrund, rudert er aufgeregt mit den Armen.



Ein panischer Gesichtsausdruck erscheint bei Flink, wenn er einen Abgrund hinabbrutscht.



Herrlich animiert schwimmt Flink durch tiefblaues Gewässer.



Fliegend gelangt Flink von Level zu Level. Faszinierend ist hierbei die beeindruckende Wolkendecke und die detaillierte Landschaftsgrafik.

witzigen Details fortfahren, doch ich kann euch versprechen, daß Flink nie langweilig wird.

Brillante Technik!

Was Flink letztendlich jedoch zum Megahit werden läßt, ist die grandiose technische Inszenierung. Die 52 nicht allzu großen Levels aller sechs Welten erstrahlen in prächtigen 64 Farben und bergen spektakuläre Gegner in Massen. Beispielsweise zoomen aus dem Hintergrund Drachen heran, oder bildschirmgroße Fantasy-Gegner stapfen fließend animiert über den Screen. Das Gameplay ist

Am Ende eines Levels wird man durch diese Statue hochgebeamt.

sehr gelungen, und mit Geschick kann man sich aus jeder Situation retten. Zeichentrickmäßige Animationen aller Figuren und viele Details, die man oft erst nach mehrmaligem Spielen entdeckt, halten die Motivation über Wochen aufrecht. Alleine schon der Flug von Level zu Level sieht dank der herrlich animierten Wolkendecke toll aus. Bis zu fünf Continues und ein angenehmer Practice-Mode nehmen dem hohen Schwierigkeitsgrad etwas an Wirkung. Dank dieses gelungenen Debütwerkes dürfen Erwin und Henk nun wohl an einem neuen Lemmings-Spiel basteln.

hi

Check Up

Mega Drive
8 MBit



Flink Jump & Run
Hersteller: Psygnosis Tel. –
Release: Oktober Preis: DM 110,-

Spieler 1
Levels 52
Save Game Paßwort
Besonderheiten..... Deutsche Texte

Grafik **88%**

Unglaublich farbenfroh, sehr detailliert, äußerst abwechslungsreich. Unfaßbar für ein 8 MBit-Modul.

Sound **78%**

Phantasievolle Melodien von Matthias Steinwachs, die hervorragend passen, jedoch nicht gerade spektakulär sind.

Gesamt **86%**

Ein liebevoll gemachtes Jump & Run voller witziger Ideen, das sich in der Elite-Klasse direkt neben Sonic & Knuckles, Dynamite Headdy und Mickey Mania einreih.

Word Up

Mit Flink ist Psygnosis ein hervorragendes Jump & Run gelungen, das ohne Anleihen bei Sonic & Co auskommt. Phantastisch gezeichnete Grafiken, witziges Gameplay und ausgeklügelter Schwierigkeitsgrad können begeistern. Nur wer ohne Turbo-Action nicht

auskommt, könnte das etwas gemächliche Spieltempo kritisieren. Fein gemacht!



Hans

JURASSIC PARK™

Auf Video!



Die Oscar-preisgekrönten Soundeffekte von Jurassic Park können Sie jetzt auch zu Hause erleben. Kino-Qualität auf Video, denn bei der Filmproduktion von Jurassic Park wurde das Dolby-Surround-Verfahren eingesetzt. Holen Sie sich mit Dolby-Surround-Geräten von JVC das Abenteuer Jurassic Park nach Hause.



Ab 5. Oktober auf Video!



S. S. Lucifer heißt der jüngste Vertreter des Tüftel-Genres und erinnert fatal an Lemmings. Als Schauplatz dient ein in Seenot geratenes Traumschiff, das

WENN EUCH DAS WASSER BIS ZUM HALS STEHT, IST ES ZEIT FÜR DAS NEUE DENKSPIEL VON CODEMASTERS.

zu sinken droht. Natürlich bricht auf allen Decks die totale Panik aus: Alle Passagiere rennen wie aufgescheuchte Hühner über die Stockwerke. Sobald die amoklaufenden Knuddel-Sprites auf ein Hindernis treffen, kehren sie um und stolpern im schlimmsten Fall direkt in ihr Verderben: Tonnenschwere Gewichte, Feuer, Metallspieße usw. raffen eure Schützlinge dahin. Um möglichst viele „blinde Passagiere“ zu den Rettungsbooten zu leiten, steuert ihr Kevin Codner und versucht, die Menschenmassen an den Gefahren vorbeizulotsen. Am hinterhältigsten sind die zahllosen Förderbänder, deren Richtung man per Knopfdruck umstellt. Damit ihr dem Ansturm nicht völlig hilflos ausgeliefert seid, könnt ihr außerdem Bomben legen und auf diese Weise sperrige Türen und Wände beseiti-



Wie bei Lemmings muß man Passagiere retten. (GG)

S.S. Lucifer: Man Overboard!

Hot-Spot

Alles im Griff auf dem sinkenden Schiff: Hektischer als auf der S. S. Lucifer kann es auch auf der Titanic nicht zugegangen sein.



Im Plattformstil düst man über das Schiff. (MD)

gen. Währenddessen sitzt euch ein knackiges Zeitlimit in Form des ansteigenden Wasserpegels im Nacken. Wie bei den Lemmings erfahrt ihr vor jedem der 100 Abschnitte, wie viele Leute mindestens geborgen werden müssen.

pm

Mega Check Up

Mega Drive 8 MBit



Preis: DM 100,-

Um es kurz zu machen: Die Versionen für Mega Drive und Game Gear ähneln sich wie ein Ei dem anderen. Von der Grafik über die Steuerung bis hin zu den Paßwörtern reichen die Gemeinsamkeiten. Zusätzlich zeigt die MD-Variante vor jedem Level das Stockwerk in seiner ganzen Pracht samt Ein- und Ausgängen, was die Planung etwas erleichtert.

Grafik **76%**
Sound **56%**
Gesamt **75%**



Check Up

Game Gear 4 MBit



S. S. Lucifer Denkspiel
Hersteller: Codemasters Tel. —
Release: Oktober Preis: DM 89,95

Spieler 1-2
Levels 100
Save Game Paßwort
Besonderheiten Umsetzung des Amiga-Spiels „Swim or Sink“

Grafik **73%**

Ruckelfreies Scrolling und niedlich animierte Sprites sind die Pluspunkte des Spiels.

Sound **38%**

Was immer man unter dem Stichwort „Gedudel“ versteht - S. S. Lucifer hat reichlich davon.

Gesamt **75%**

Wer sich zu den Lemmings-Anhängern zählt, wird auch mit dem Codemasters-Spiel mehr als zufrieden sein.

Word Up

Auch wenn Codemasters hemmungslos die Lemmings-Spielidee abgekupfert hat, ist aus S. S. Lucifer ein sehr eigenständiges Modul geworden. An den ausgefuchsten Leveln kann man sich wirklich die Zähne ausbeißen; die teilweise sehr komplexen Ketten-

reaktionen erfordern höchste Konzentration und millisekundengenaues Timing - nichts für Leute mit schwachen Nerven.



Petra

Jurassic Park gehörte nicht zuletzt dank des erfolgreichsten Films aller Zeiten zu den letztjährigen Mega Drive-Bestsellern. Pünktlich zum Videostart von

PÜNKTLICH ZUM VIDEOSTART EIN NEUES DINO-GAME!

Hunger mit der Rampage Edition, die sich spielerisch und inhaltlich am Vorgänger orientiert. In einem nun mehr action-orientierten Plattformspiel darf man erneut als



Ups! Er hat sich im Flugsaurier-Nest verirrt.

Jurassic Park - Rampage Edition



Jetzt wird's aber gefährlich! Links oben schwebt ein Hubschrauber heran.

Mensch oder Saurier durch den grafisch gut gelungenen Park ziehen. Solide Spielbarkeit, eindrucksvolle Saurier-Animationen und viel Action mit unterschiedlichen neuen Waffen machen die Rampage Edition zum unterhaltsamen Vergnügen mit kleinen Fehlern, an dem Dino-Fans aber wohl nicht vorbeikommen werden.



Check Up

Mega Drive 16 MBit

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

Spieler 1
 Levels -
 Save Game Paßwort
 Besonderheiten Zu spielen als Saurier oder Mensch.

Grafik **78%**
 Sound **74%**
Gesamt 69%

Wer den Vorgänger mag, wird auch mit der Rampage Edition zufrieden sein. Solides Jump & Run mit vielen Dinos.

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

COMPUTEC

GAMES GARDEN

NEU! Nürnberg, Karl-Grillenberger Str. 16 **NEU!**
 Frankfurt, Elisabethstr. 5

SEGA MD	DV	SEGA MCD	
Dune II	109,95	Dune	109,95
Star Trek - Next Generation	us 129,95	Soulstar	119,95
Bubsy	69,95	Heart of the Alien	109,95
Silvester + Tweety	109,95	Terminator	109,95
Urban Strike	109,00	B.C. Racers	109,00
Shining Force II	134,00	Dragonslair	99,00
Mega Bomberman	99,00	Soulstar	109,00
Der König der Löwen	124,00	Neu Mega Drive 32 x	379,00
Dynamite Headdy	114,00		
Havoc	99,00		
Tazmania II	109,00		
Sonic vs Knuckles	114,00		
E.A. Tennis	109,00		
NHL Hockey '95	109,00		
Pirater	99,95		
Shadow Run	us 99,95		
WWF Raw	129,95		
Sonic and Nuggets	109,95		
F1 '94	119,95		
Komplettes US-NES Programm lieferbar			
3 DO			
Microcosm	109,95	Devil Man I	39,95
Slayer	119,95	Guyver I-VI	je 24,95
Shadow	119,95	Monster City	44,95
Soccer Kid	89,95	Tokio Babylon	44,95
Burning Solder	119,95	Mermaid Forest	34,95
		Crying Freeman I-VI	je 32,95
		Lustgarten der Geisha (dt)	44,95
		Adventure Duo	39,95
		Fist of the North Star	44,95
		Guy	44,95
		X-Man	29,95
		alle Mangatitel lieferbar !	

und vieles mehr... Komplettes Sega-Programm lieferbar

MANGA-ANIME-VIDEOS

Atari Jaguar + Neo Geo CD bei uns erhältlich !

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

Versand + Ladengeschäft
 Nürnbergerstr. 26
 90762 Fürth

Ladengeschäft
 Martin Lutherplatz 2
 91054 Erlangen

Fax: 0911/7418285

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



DIE **COMPUTEC** VERLAG POWERTIPS 11/94

**PLAYERS
GUIDE**



S. Street Fighter II Seite 289-298

Urban Strike Seite 299-307

Tomcat Alley Seite 308-309

Streets of Rage 3 Seite 310-313

The Incredible Hulk Seite 314-316

Double Switch Seite 317

Gunship Seite 318-319

Codes + Freezers Seite 320

CODES

+

FREEZERS

Alien Storm

Ayrton Senna Grand

Prix

Barkley Shut Up and

Jam

Bart vs. The Space

Mutants

Captain Planet

Cosmic Spacehead

Double Clutch

Eternal Champions

F1

George Forman's

KO Boxing

Lost Vikings

Marko's Magic

Football

NBA Jam

NHL Hockey

Pete Sampras

Tennis

Ren & Stimpy

Spiderman

Virtua Racing

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

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

Gesamt DM ___

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

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM ___

bar (Geld liegt bei)

per V-Scheck

per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr DM 7,50)

Coupon bitte schicken an:

**Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg**

Name.....

Straße.....

PLZ Wohnort.....

Datum/Unterschrift.....

JETZT SAMMELN!

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

VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!



4 brandneue Charaktere und noch mehr Kampftechniken erwarten dich in der Fortsetzung des energiegeladenen Mega-Spiels.

Cammy



Cannon Drill

Drücke auf dem Steuerkreuz, dem sogenannten D-Pad, in einer durchgehenden Bewegung $\blacktriangledown \blacktriangleleft \blacktriangleright$ plus einen beliebigen Kick-Knopf.



Flying Punch

Drücke \blacktriangle und einen beliebigen Schlag-Knopf.



Front Kick

Drücke in einer durchgehenden Bewegung $\blacktriangleright \blacktriangledown \blacktriangleleft$ plus einen beliebigen Kick-Knopf.



Hand Plant Kick

Laß deinen Gegner nahe genug herankommen, dann drücke den Kick-Knopf.



Leg Sweep

Drücke auf dem D-Pad \blacktriangledown und den Hard-Kick-Knopf.



Neck Throw

Drücke \blacktriangleright und entweder den Hard- oder Medium-Kick-Knopf.



Spinning Knuckle

Drücke in einer durchgehenden Bewegung $\blacktriangleleft \blacktriangleright \blacktriangleright$ und einen beliebigen Schlag-Knopf.



Throw

Drücke \blacktriangleright und entweder den Hard- oder Medium-Kick-Knopf.

SS= 11
 VISION STRIKE
 TOMCAT
 ALLEY
 STREETS OF
 PAGE 3
 MULLIX
 DOUBLE
 SWITZER
 GUNSHIP



SUPER STREET FIGHTER II

Fei Long



Backfist

Wenn du nahe genug vor dem Gegner stehst, drücke einen beliebigen Schlag-Knopf.



Flip Throw

Drücke \blacktriangleright und entweder den Medium- oder Hard-Kick-Knopf.



Flying Split Kick

Wenn du in der Luft bist, drücke den Hard-Kick-Knopf.



High Kick

Wenn dein Gegner nahe genug heran ist, drücke den Hard-Kick-Knopf.



Leg Sweep

Drücke auf dem Steuerkreuz \blacktriangledown und den Hard-Kick-Knopf.



Rekka Ken

Drücke in einer flüssigen Bewegung $\blacktriangledown \blacktriangleleft \blacktriangleright$ plus einen beliebigen Schlag-Knopf.



Rising Dragon Kick

Drücke auf dem Steuerkreuz $\blacktriangleleft \blacktriangledown \blacktriangleright$ dann einen beliebigen Kick-Knopf.



Throw

Drücke \blacktriangleright auf dem Steuerkreuz und drücke entweder den Medium- oder Hard-Schlag-Knopf.



SUPER STREET FIGHTER II

T. Hawk



Diving Punch

Springe gegen den Angreifer und drücke den Hard-Punch Knopf.



Double Chop

Wenn du nahe genug an den Gegner herangekommen bist, drücke ▼ und den Hard-Punch Knopf.



Hawk Elbow

Versetze deinem Gegner einen Stoß und drücke den Hard-Kick-Knopf.



Leg Sweep

Drücke ▼ und den Hard-Kick-Knopf.



The Hawk

Drücke alle drei Schlag-Knöpfe, während du in der Luft bist.



The Storm Hammer

Wenn du nahe genug am Gegner stehst, drehe das Steuerkreuz in einer 360 Grad-Drehung und drücke dann einen beliebigen Schlag-Knopf.



Throat Grab

Bedränge deinen Gegner und drücke den Hard-Punch-Knopf.



Thunder Strike

Drücke in einer flüssigen Bewegung ▶ ▼ ◀ und einen beliebigen Schlag-Knopf auf dem Steuerkreuz.



SUPER STREET FIGHTER II

DeeJay



Double Dread Kick

Drücke auf dem Steuerkreuz für 2 Sekunden ◀ und dann drücke ▶ plus einen beliebigen Kick-Knopf.



Elbow

Wenn du dem Gegner nahe genug bist, drücke den Medium-Schlag-Knopf.



Hyper Fist

Drücke für 2 Sekunden ▼ und dann drücke ▲ plus schnell hintereinander einen beliebigen Schlag-Knopf.



Max Out

Drücke für 2 Sekunden ◀ dann drücke ▶ plus einen beliebigen Kick-Knopf.



Overhead Throw

Bewege dich auf deinen Gegner zu und drücke entweder den Medium- oder den Hard-Punch-Knopf.



Power Punch

Drücke den Hard-Punch-Knopf aus nächster Nähe zum Gegner.



Slide Kick

Halte ▼ auf dem Steuerkreuz gedrückt und drücke den Hard-Punch-Knopf.



Somersault Throw

Bewege dich auf deinen Gegner zu und drücke entweder den Hard- oder Medium-Kick-Knopf.



SUPER STREET FIGHTER II

Ryu



Dragon Punch

Drücke flüssig hintereinander \blacktriangleright \blacktriangledown \blacktriangleleft plus einen beliebigen Schlag-Knopf.



Fireball

Drücke flüssig hintereinander \blacktriangledown \blacktriangleleft \blacktriangleright plus einen beliebigen Schlag-Knopf.



Hurricane Kick

Drücke flüssig hintereinander \blacktriangledown \blacktriangleleft \blacktriangleright plus einen beliebigen Kick-Knopf.



Red (Stun) Fireball

Drücke flüssig hintereinander \blacktriangleleft \blacktriangleleft \blacktriangledown \blacktriangleleft \blacktriangleright auf dem Steuerkreuz plus einen beliebigen Schlag-Knopf.

Ken



Dragon Punch

Drücke auf dem Steuerkreuz flüssig hintereinander \blacktriangleright \blacktriangledown \blacktriangleleft plus einen beliebigen Schlag-Knopf.



Fireball

Drücke auf dem Steuerkreuz flüssig hintereinander \blacktriangledown \blacktriangleleft \blacktriangleright plus einen beliebigen Schlag-Knopf.



Flaming Dragon Punch

Drücke auf dem Steuerkreuz flüssig hintereinander \blacktriangledown \blacktriangleleft \blacktriangleright plus den Hard-Schlag-Knopf.



Hurricane Kick

Drücke auf dem Steuerkreuz flüssig hintereinander \blacktriangledown \blacktriangleleft \blacktriangleright plus einen beliebigen Kick-Knopf.



SUPER STREET FIGHTER II

Blanka



Beast Leap

Halte auf dem D-Pad für 2 Sekunden ◀ gedrückt. Dann drücke ▶ plus einen beliebigen Schlag-Knopf.



Electricity

Drücke einen beliebigen Schlag-Knopf schnell hintereinander.



Rolling Attack

Halte auf dem D-Pad für 2 Sekunden ◀ gedrückt. Dann drücke ▶ plus einen beliebigen Schlag-Knopf.



Vertical Rolling Attack

Drücke für 2 Sekunden ▼ und dann drücke ▲ plus einen beliebigen Kick-Knopf.

Edmond Honda



Hundred Hand Slap

Drücke schnell hintereinander einen beliebigen Schlag-Knopf.



Sumo Head Butt

Drücke auf dem D-Pad für 2 Sekunden ▼. Dann drücke ▶ plus einen beliebigen Schlag-Knopf.



Sumo Hug

Bewege dich auf deinen Gegner zu und drücke einen beliebigen Schlag-Knopf.



Sumo Smash

Drücke auf dem D-Pad für 2 Sekunden ▼. Dann drücke ▲ plus einen beliebigen Kick-Knopf.



SUPER STREET FIGHTER II

Chun Li



Fireball

Halte für 2 Sekunden ◀ auf dem D-Pad gedrückt. Dann drücke ▶ plus einen beliebigen Schlag-Knopf.



Flip Kick

Drücke ▲ auf dem Steuerkreuz und drücke den Hard-Kick-Knopf.



Lightning Kick

Drücke schnell hintereinander einen beliebigen Kick-Knopf.



Whirlwind Kick

Halte für 1 Sekunde ▼ gedrückt. Dann drücke ▲ zusammen mit einem beliebigen Kick-Knopf.

M. Bison



Flying Psycho Fist

Drücke ▼ für 2 Sekunden auf dem D-Pad, dann drücke ▲ und gleichzeitig einen beliebigen Schlag-Knopf.



Head Stomp

Drücke ▼ für 2 Sekunden, dann drücke ▲ plus einen beliebigen Kick-Knopf.



Psycho Crusher

Drücke für 2 Sekunden ◀, dann drücke ▶ und gleichzeitig einen beliebigen Schlag-Knopf.



Scissor Kick

Drücke ◀ für 2 Sekunden, dann drücke ▶ plus einen beliebigen Kick-Knopf.



SUPER STREET FIGHTER II

Sagat



High Tiger Shot

Drücke flüssig hintereinander ▼ ▲ ▶ plus einen beliebigen Schlag-Knopf.



Low Tiger Shot

Drücke flüssig hintereinander ▼ ▲ ▶ plus einen beliebigen Schlag-Knopf.



Tiger Knee

Drücke flüssig hintereinander ▼ ▲ ▼ plus einen beliebigen Kick-Knopf.



Tiger Uppercut

Drücke flüssig hintereinander ▶ ▼ ▲ plus einen beliebigen Schlag-Knopf.

Dhalsim



Diagonal Corkscrew

Springe hoch und drücke gleichzeitig ▼ auf dem D-Pad und den Hard-Kick-Knopf.



Yoga Fire

Drücke hintereinander ▼ ▲ ▶ plus einen beliebigen Schlag-Knopf.



Yoga Flame

Drücke ◀ ▶ ▼ ▲ ▶ und dann drücke einen beliebigen Schlag-Knopf.



Yoga Teleport

Drücke ◀ ▼ ▲ oder ▶ ▼ ▲ und drücke alle drei Schlag- oder Kick-Knöpfe.



SUPER STREET FIGHTER II

Balrog



Dash Punch

Drücke ◀ für 2 Sekunden, dann drücke ▶ plus einen beliebigen Schlag- oder Kick-Knopf.



Head Butt

Stelle dich direkt vor deinen Gegner. Dann drücke entweder den Hard- oder den Medium-Schlag-Knopf.



Shoulder Butt

Halte ▼ für 2 Sekunden gedrückt, dann drücke ▲ und einen beliebigen Schlag-Knopf gleichzeitig.



Turn Punch

Halte alle Schlag- oder Kick-Knöpfe für 2 Sekunden gedrückt, dann laß die Energie heraus.

Guile



Flash Kick

Halte ▼ für 2 Sekunden gedrückt und drücke ▲ und den Kick-Knopf gleichzeitig.



Reverse High Kick

Wenn du vor dem Gegner stehst, drücke ▶ und den Hard-Kick-Knopf.



Sonic Boom

Halte ◀ für 2 Sekunden und drücke ▶ plus einen beliebigen Schlag-Knopf.



Throw

Wenn du dem Gegner nahe genug bist, drücke ▶ und den Hard- oder Medium-Schlag-Knopf.



SUPER STREET FIGHTER II

Vega



Claw Dive

Halte ▼ für 2 Sekunden gedrückt, drücke dann ▲ und einen beliebigen Kick-Knopf. Wenn du in der Luft bist, schiebe das D-Pad vor und drücke den Schlag-Knopf.



Claw Roll

Drücke auf dem D-Pad ◀ für 2 Sekunden, dann drücke ▶ plus einem beliebigen Schlag-Knopf.



Claw Thrust

Drücke für 2 Sekunden ▼ auf dem D-Pad, drücke ▲ plus einem beliebigen Schlag-Knopf.



Wall Leap

Halte ▼ für 2 Sekunden gedrückt, dann drücke ▲ und beliebigen Kick-Knopf gleichzeitig. In der Luft drücke ▲ plus einen beliebigen Schlag-Knopf.

Zangief



Double Spinning Lariat

Drücke zwei beliebige Kick-Knöpfe gleichzeitig.



Siberian Bear Crush

Drücke das D-Pad in einer 360 Grad-Drehung, während du nahe bei deinem Gegner stehst. Drücke dann einen beliebigen Schlag-Knopf.



Siberian Suplex

Wenn du weiter entfernt vom Gegner stehst, laß das D-Pad in einer 360 Grad-Drehung rotieren und drücke einen beliebigen Kick-Knopf.



Spinning Pile Drive

Vollführe wieder eine 360 Grad-Drehung mit dem D-Pad und drücke einen beliebigen Schlag-Knopf.



Endlich ist sie da, die sehnlichst erwartete Fortsetzung von Jungle Strike, und wir liefern euch die umfangreichen Lösungsvorschläge dazu.

Mission 1 - Hawaii



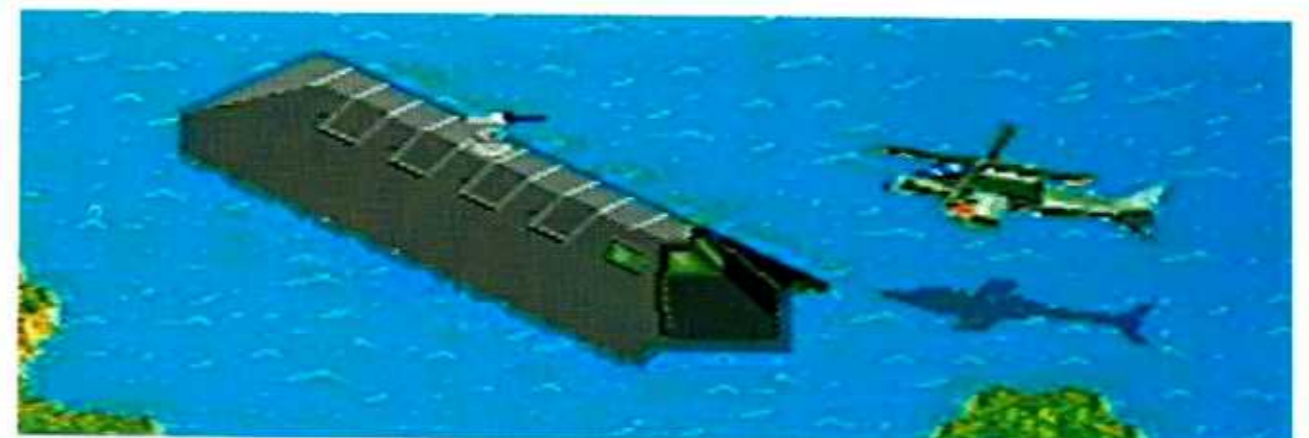
Gleich zu Beginn müssen zwei von Malones Radar-Stationen außer Gefecht gesetzt werden. Du findest ihren Standpunkt auf der Karte. Fliege um die Radarstationen herum und erledige die Wächter. Die Mission wird leichter, wenn du zwischen den Feinden und dem Radar fliegst. Dann schießen sie nämlich auf ihren eigenen Radar, statt auf dich.



Ziel: Lahmlegen der Transporter und Inbesitznahme der auf ihnen befindlichen Spiegel: Du solltest zuerst das Gebiet von den Panzern und Soldaten „reinigen“, bevor die Lastwagen erreicht sind. Sonst könntest du aus Versehen die Spiegel bei dem Versuch, dich zu verteidigen, zerschlagen, und das bringt Unglück, wie man weiß.



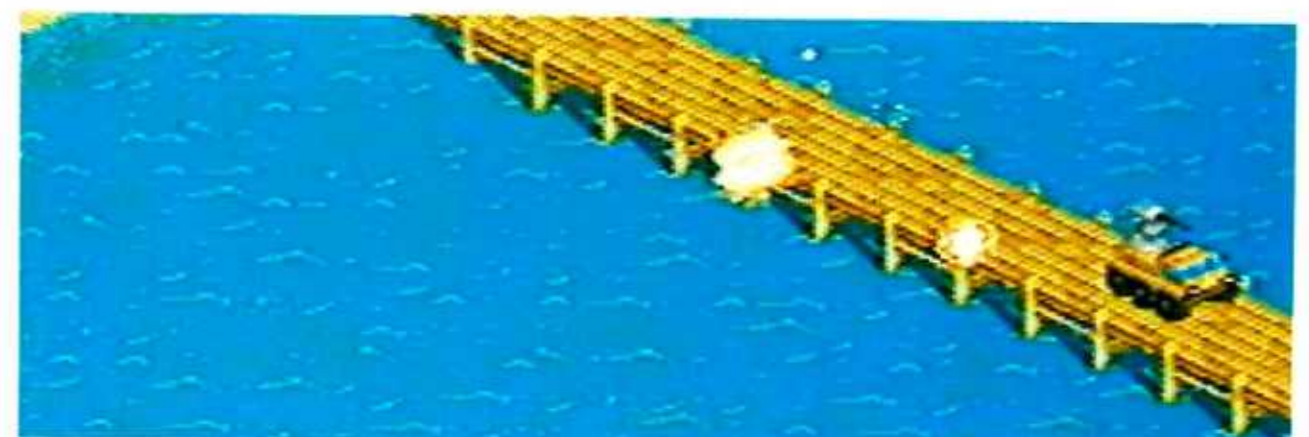
Wenn du einen der Spiegel an Bord deines Helikopters hast, bringe ihn zum wartenden Flugzeugträger und lade ihn dort ab. Achte gut auf hohe Gebäude und Angreifer, sie versuchen, den Spiegel zu zerstören. Die Mission ist beendet, wenn beide Spiegel an Bord des Schiffes sind.



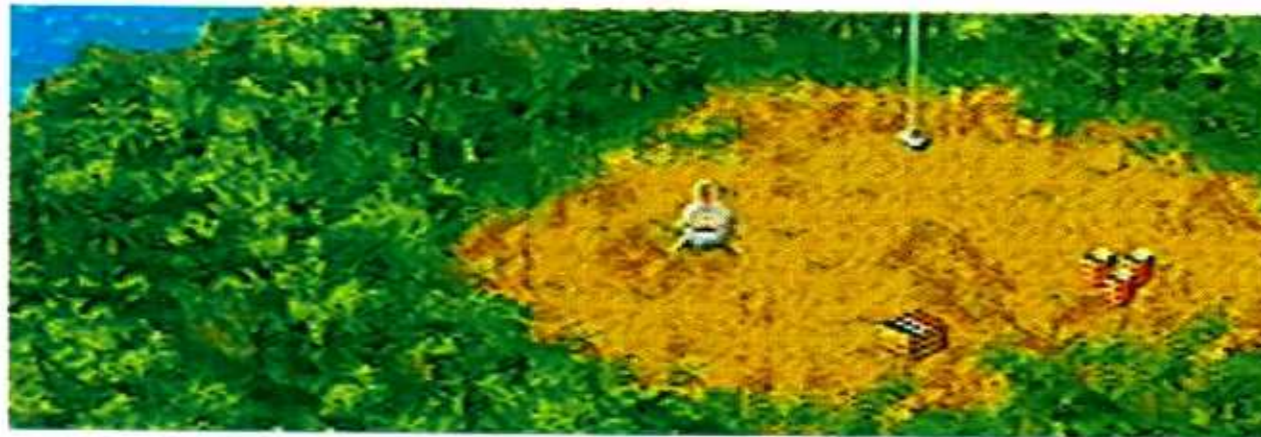
Vernichte in dieser Mission die vier Schlachtschiffe, die im westlichen Hafen liegen. Fliege schnell und benutze deine Hydras, bevor der Feind Zeit genug hat, die Raketen zu drehen und abzuschießen.



Rette den plastischen Chirurgen. Er wird in einer Hütte im nordwestlichen Dschungel gefangen gehalten. Erschieße die Heckenschützen. Indem du nur mit einzelnen Kugeln auf die Hütte zielst, verhinderst du, aus Versehen den Arzt zu erschießen.



In der fünften Mission mußt du die Brücke, die die Insel mit dem Festland verbindet, sprengen. Du kannst hierfür den Blackhawk-Helikopter verwenden. Besser eignet sich jedoch der Mohican. Er hat die besseren Waffen (Hydras). Fliege die Brücke entlang. An sechs verschiedenen Stellen mußt du feuern, bis sie zerstört ist.



Für die letzte Aufgabe dieses Levels benötigst du den Blackhawk-Hubschrauber. Diese befindet sich in östlicher Richtung auf einer Insel. Fliege nun zur Südseite der Insel und stelle dort die UN-Flagge auf. Nimm die Neutronenbombe vorsichtig in deine Obhut.



Sobald du die Bombe an Bord hast, fliege vorsichtig, sehr vorsichtig nach Norden bis zu dem rötlichen Rauchfeuer. Sobald du dich darüber befindest, wird die Bombe automatisch abgeworfen. Nach der Explosion klärt es sich auf, und die Heckenschützen fangen an, auf dich zu feuern. Wehre sie ab und rette die eigenen Truppen.



URBAN STRIKE

Extra Tips



Um dir das Leben am Anfang des Levels zu erleichtern, fliege in westlicher Richtung bis zu dieser Lichtung. Hier kannst du die Super-Seilwinde aufnehmen. Sie versetzt dich in die Lage, Truppen und Zubehör für deine Kämpfe schneller und aus schwierigeren Situationen heraus an Bord zu nehmen.



Da die Levels am Anfang meist etwas leichter sind, empfiehlt es sich, für spätere „härtere Zeiten“ Extra-Leben zu sammeln. Eins findest du zum Beispiel in der kleinen Hütte auf dem Festland.

Mission 2 - Oil Rigs...



Am Beginn dieses Levels steht zunächst die Zerstörung der Förder-Station. Es ist egal, ob du sie zuerst von links oder von rechts anfliegst, denn die Kanonen auf beiden Seiten müssen außer Gefecht gesetzt werden. Wenn das geschafft ist, kannst du unbeschadet das ganze Gebäude „wegblasen“, denn dann gibt es keine Gegenwehr mehr.



Nimm reichlich Nachschub an Munition und Waffen mit, denn jetzt geht es auf das offene Meer hinaus. Die zwei kleineren Ölplattformen sind das Ziel. Nachdem die zwei Gefechtstürme darauf zerstört sind, kannst du landen. Wechsle zum Transport-Hubschrauber.



Wenn du im Transport-Hubschrauber sitzt, fliege schnell zu dem sinkenden Schiff nordwestlich der Ölplattformen. Hier mußt du die Überlebenden mit Hilfe der Super-Seilwinde retten. Fliege dabei möglichst genau über ihnen. Du hast insgesamt nur 3 Minuten Zeit für dieses Unternehmen. Hole vorher die Super-Seilwinde. (Siehe Extra-Tips).

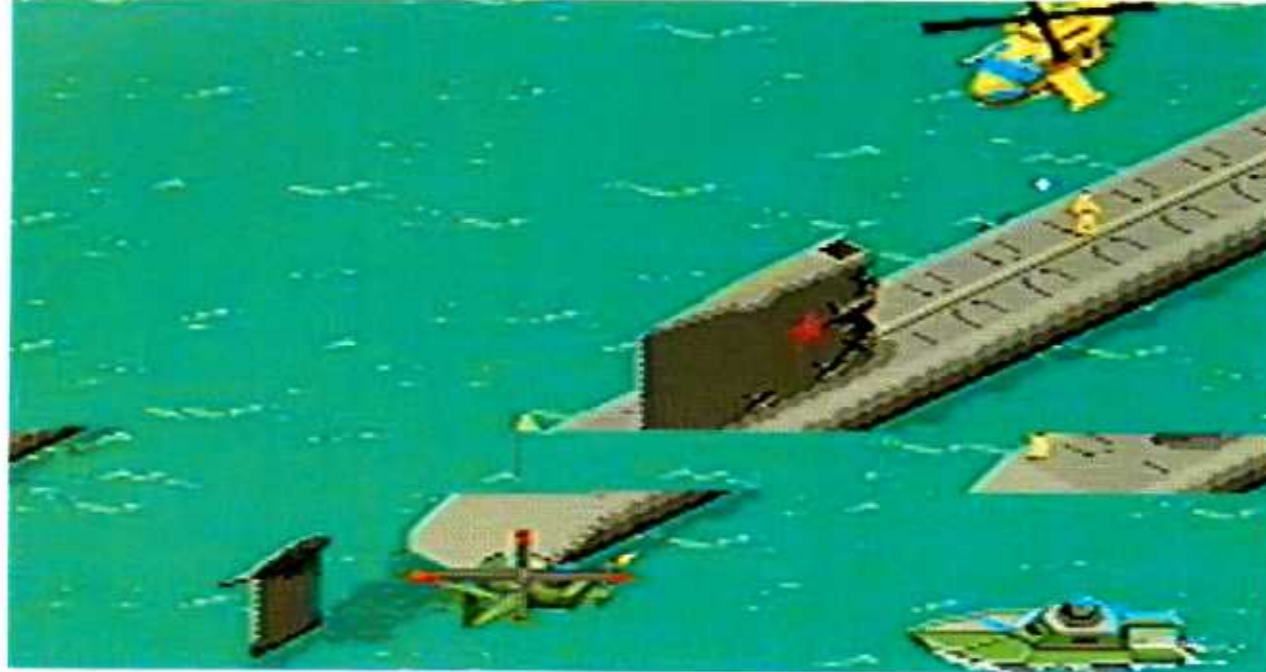


Bringe die Überlebenden auf die kleine Ölplattform. Steige dann wieder in den Mohican und lade Ersatzmaterial auf. Flieg südöstlich und fange Malone's Zerstörer ab. Vernichte ihn schnell mit Hilfe der Hydras. Wende dich dann den angreifenden Hubschraubern und Booten zu. Du weißt, was zu tun ist.



URBAN STRIKE

...Mission 2 - Oil Rigs



Rette die gefangengehaltenen Passagiere aus dem beschädigten russischen U-Boot. Schieße die dich angreifenden feindlichen Hubschrauber ab. Der nahegelegene Schlepper füllt deine Energie- und Waffenreserven wieder auf. Bringe die Reserven zum U-Boot, und die Mission ist beendet.



Fliege nun zu der großen Ölförderplattform und mache die Kampfflieger dort unschädlich. Achtung: In den unterirdischen Hangars sind noch mehr Flieger versteckt. Zerstöre alle Gebäude bis auf den kleinen Block an der Ostseite. Wenn du ihn beschossen hast, wird ein Landefeld und der zunächst verborgene unterirdische Eingang zur Plattform sichtbar.

Mission 3 - Inside Oil Rigs



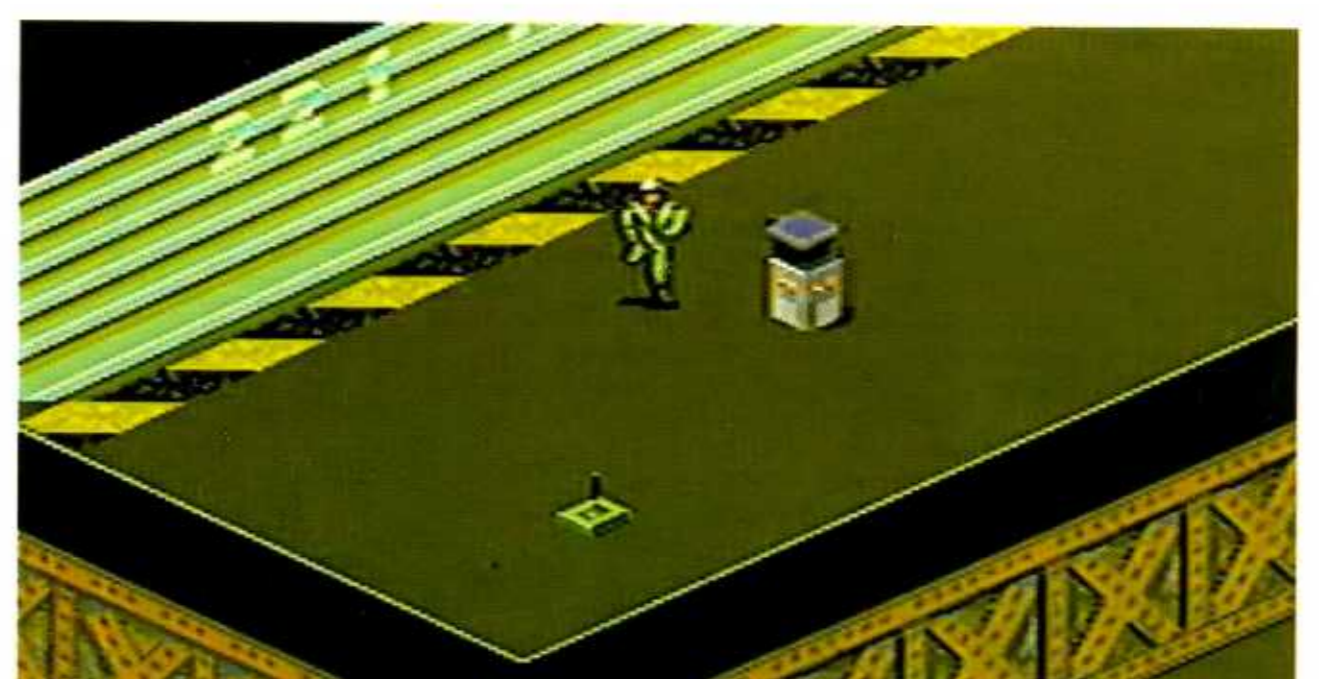
Nachdem du auf dem kleinen Feld gelandet bist, mußt du nun die weitere Mission zu Fuß absolvieren. Setze die vier optischen Kanonen matt. Grundsätzlich solltest du selbst auf alles schießen, was sich bewegt, denn oft verbergen sich hinter den Treffern wertvolle Energiepunkte für dich. Stecke jedoch selbst nicht so viele Treffer ein. Du bist nicht sehr gut geschützt!



Es ist nötig, alle zum Abflug bereitstehenden Flugzeuge zu zerstören. Nimm zur Orientierung die Karte zu Hilfe. Das Unterdeck hat viele Sackgassen.



Rette deinen Co-Piloten Stinger. Gehe in westlicher Richtung, und Stinger wird dir wertvolle Informationen geben, welcher Knopf für die zweite Mission gedrückt werden muß. Nimm gegen die dich schwer attackierenden Gegner deine Raketen zu Hilfe. Mach dich schnell aus dem Staub. Die Luft ist extrem bleihaltig.



Die letzte Mission: Finde und aktiviere den Zeitzünder. Auch wenn er schwer bewacht wird, deine Energiereserven sind voll. Also vorwärts. Stinger hat dir die Information gegeben, welcher Knopf der richtige ist, um den Zünder „scharf“ zu machen. Du hast wieder nur 3 Minuten, um den Ausgang zu finden und die Mission abzuschließen.



URBAN STRIKE

Mission 4 - Mexico



Am Anfang müssen alle Frühwarnsysteme entlang des Zaunes vernichtet werden. Rette jetzt die Kundschafter. Sie befinden sich in dem eingezäunten Gebiet in der Mitte der Karte. Sei vorsichtig, damit du nicht aus Versehen bei dem Versuch, die Feinde zu erschießen, durch Querschläger deine eigenen Leute triffst.



Zerstöre die Baracken, die sich östlich auf der Karte befinden. Du wirst auf massiven Widerstand stoßen. Nimm deine Armee mit und „tanke“ Waffen und Munition. Sei vorsichtig, denn es ist möglich, daß sich in den Gebäuden Flak-Geschütze befinden.



Fliege westlich und hole die feindlichen Fallschirmjäger vom Himmel. Wenn du dies erledigt hast, nimm die aus dem Gefängnis rennenden Bündnispartner auf, um die Mission abzuschließen. Zerstöre die Panzer, die deine Rettungsaktion zunichte machen wollen. Mit deinen drei zur Verfügung stehenden Hydras sollte dies kein Problem sein.



Die Pläne, in denen die Standpunkte der Schützenpanzer eingezeichnet sind, findest du in den zwei sechseckigen Gebäuden hinter dem Gefängnis. Fliege dorthin und mache die Gebäude dem Erdboden gleich. Nimm die Originale und Kopien der Pläne an dich, aber vernichte sie nicht aus Versehen, während du die Gebäude beschießt.



Fliege zu der Fabrik im Norden und erschieße die Wachen. Lande den Hubschrauber und nimm einen der Schützenpanzer in Besitz. Intelligent wie du bist, weißt du natürlich das Code-Wort, um in den Panzer zu gelangen. Zerstöre jetzt die Panzer, einen nach dem anderen. Sie dir alle gleichzeitig vorzunehmen, wäre wohl leichter, wird aber leider nicht gelingen.



Kehre zu deinem Hubschrauber zurück und fliege gen Westen. Nimm vorsichtig die Bombe an Bord, die sich in dem roten Backsteingebäude befindet. Mit ihr hast du einen sehr empfindlichen Gast an Bord. Verteidige dich also vorsichtig gegen Angreifer, damit die Bombe nicht frühzeitig deine Pläne zunichte macht.



Fliege zu den Fabrikatoren und starte ein kleines Feuerwerk mit Hilfe der Bombe. Genieße die Aussicht und fliege nach getaner Arbeit zur Basis zurück, um den Level zu beenden.

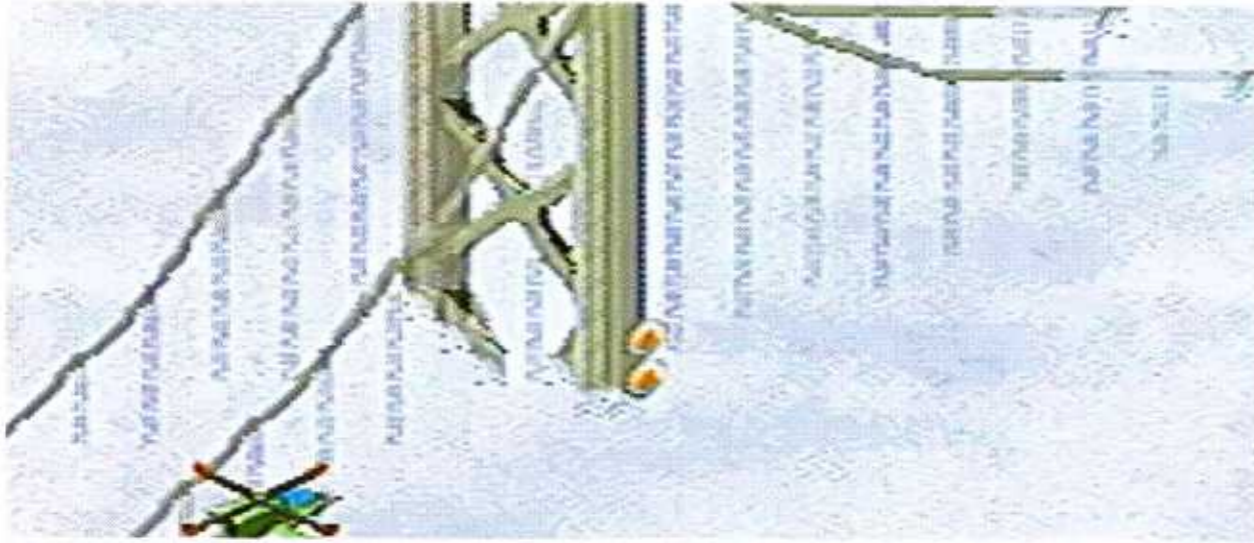


Um dir diesen Level etwas zu erleichtern, fliege zunächst weit in westlicher Richtung, bis zu den kleinen Häusern. Wenn du das nördlichste von ihnen zerbröselst, hole dir die Super-Seilwinde. Du findest sie in dem Haus versteckt. Rettungsaktionen werden hierdurch leichter und kosten weniger Kraft.



URBAN STRIKE

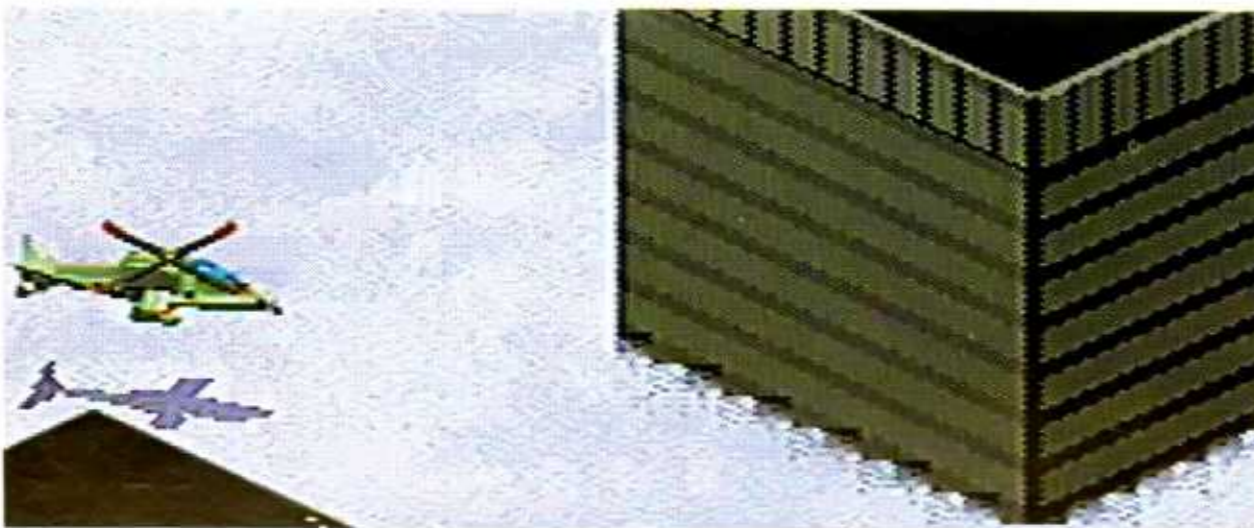
Mission 5 - San Francisco



Das nächste Ziel, San Francisco, ist in dicke weiße Nebelschwaden gehüllt. Fliege darüber und zerstöre die vier Zeitbomben an der Golden Gate- und der Bay-Brücke. Es ist möglich, daß dich feindliche Flugzeuge, die sich dort herumtreiben, attackieren. Konzentriere deine Feuerkraft auf sie, bis sie zerstört sind.



Im Süden der Karte findest du den feindlichen Radio-Funkturm. Es scheint zunächst, als würde er nicht verteidigt - laß' dich nicht täuschen. In den Wolken verborgen, warten Soldaten auf dich. Erschieß' sie bevor sie die Möglichkeit haben, dich „auf den Boden der Tatsachen“ zurückzuholen.



Das feindliche Hauptquartier besteht aus fünf schwarzen Wokenkratzern. Bevor du dich ihnen zuwendest, erledige vorher noch schnell die zahlreichen Feind-Flugzeuge.



Für diese Mission mußt du zur Armee-Basis fliegen. Nimm die hier stationierten hochexplosiven Bomben auf. Wirf sie jetzt nach links auf die Gruppe von Panzern. Dies erledigt gleich mehrere auf einmal. Die Aufgabe ist abgeschlossen, wenn alle Panzer kaputt sind.



In den kleinen Labors befinden sich gefährliche Chemiewaffen. Spreng am besten gleich alles in die Luft, um sicher zu sein, daß sie keinen Schaden mehr anrichten können. Unter Zuhilfenahme deiner Hydras kannst du auch die Panzer unschädlich machen.



Eile ist geboten. Dein Hauptquartier wird massiv angegriffen. Bodentruppen und feindliche Luftwaffe setzen ihm schwer zu. Mache keine Gefangenen und setze deine leistungsfähigsten Waffen gegen die Tyrannen ein.



Du hast deine Basis erfolgreich verteidigt. Als nächstes schenke dem im roten Flitzer fliehenden Henchman deine Aufmerksamkeit. Laß ihn nicht entkommen. Konzentriere dich auf das Auto und wehre gleichzeitig die dich von der Seite angreifenden Soldaten ab.



Wieder zurück in San Francisco, siehst du Alcatraz, das berühmt-berüchtigte Gefängnis, vor dir. Vernichte die Verteidigungsanlagen und Außengebäude. Ist dies geschafft, setze auf der jetzt erscheinenden Hubschrauber-Landeplattform auf. Die nächste Mission wird zu Fuß absolviert....



URBAN STRIKE

Mission 6 - Inside Alcatraz



Du bist hinter den Mauern von Alcatraz. Deine Mission: die Bewegungsmelder im Gefängnis außer Kraft zu setzen. Da es sehr viele sind, ist es ratsam, andere Aufgaben „auf dem Weg“ zu lösen. Dies spart wertvolle Zeit.



Eliminiere die sechs Wächter und stiehl die Pläne von Malones Geheimwaffe. Es kann sein, daß einer der Wächter schneller war als du. Falls er die Pläne bei sich hat, versuche diese nicht bei dem Versuch, sie ihm abzunehmen, zu zerstören.

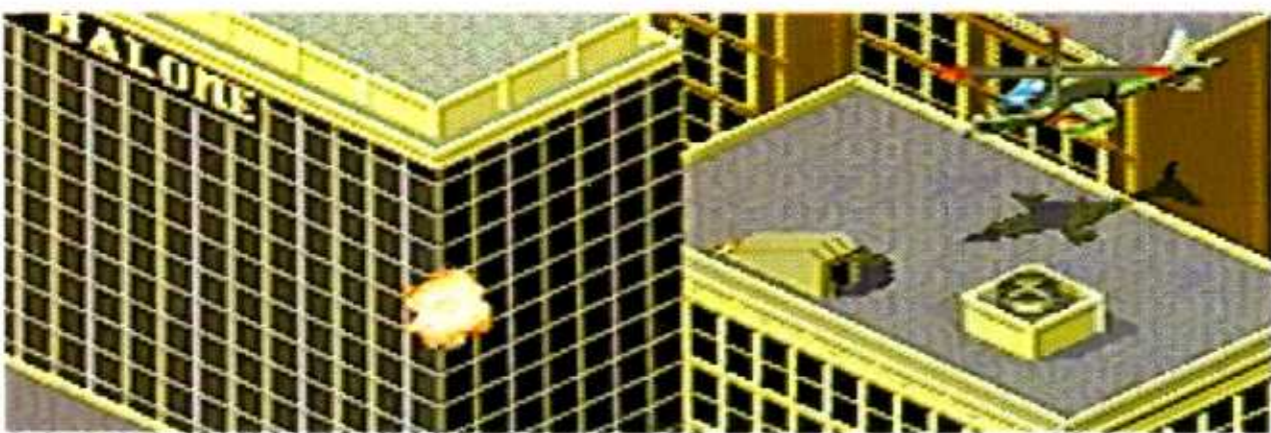


Suche die großen Lattenkisten, in denen sich Malones Waffenvorrat befindet. Natürlich darfst du die Waffen nicht aus Versehen außer Gefecht setzen. Versuche also, vorsichtig die Kisten zu öffnen.



Befreie und beschütze den Agenten Long-Haul. Er sitzt in einer Zelle nördlich des Gefängnisses. Deine Waffen- und Munitionsvorräte müssen voll sein, da es hier von Wachen nur so wimmelt. Vorsicht: Der Agent könnte erschossen werden. Hier endet die Mission.

Mission 7 - New York



Vier von Malones Gebäuden sind dem Erdboden gleich zu machen. Zuerst kommen die beiden südlich gelegenen dran. Hier befinden sich nämlich die Frühwarnsysteme. Jetzt kannst du dir die zentral gelegenen vornehmen.



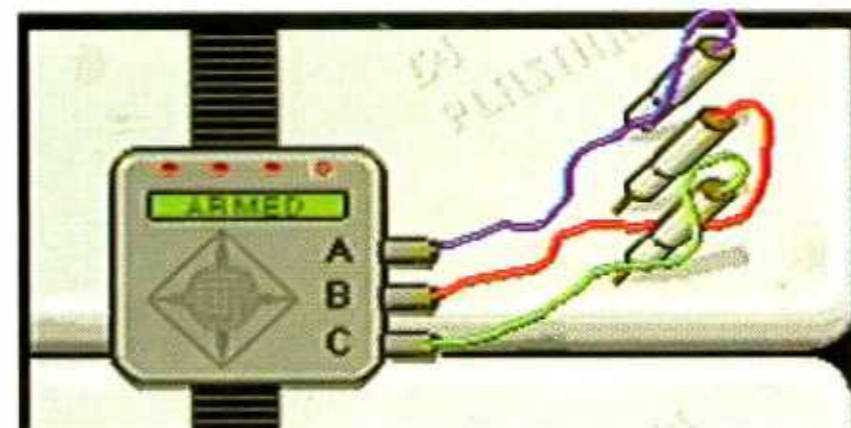
Ohne dich sind die auf dem brennenden Dach stehenden Zivilisten aufgeschmissen. Rette sie. Du mußt oft hin- und herfliegen, um allen das Leben zu retten. Hoffentlich hast du aufgetankt. Mach dich schlau, wo sich das nächste Benzindepot befindet.



Zerstöre zuerst das braune Gebäude mit dem Radar-System. Jetzt kannst du dich den auf den Dächern stationierten Helikoptern zuwenden.



Fliege zum Trade-Center und rette die Geschäftsleute. Zuerst muß allerdings das Radar-Gebäude östlich des Trade-Centers vernichtet werden. Rette jetzt die Personen. Einer von ihnen gibt dir wertvolle Informationen über eine gefährliche Bombe.

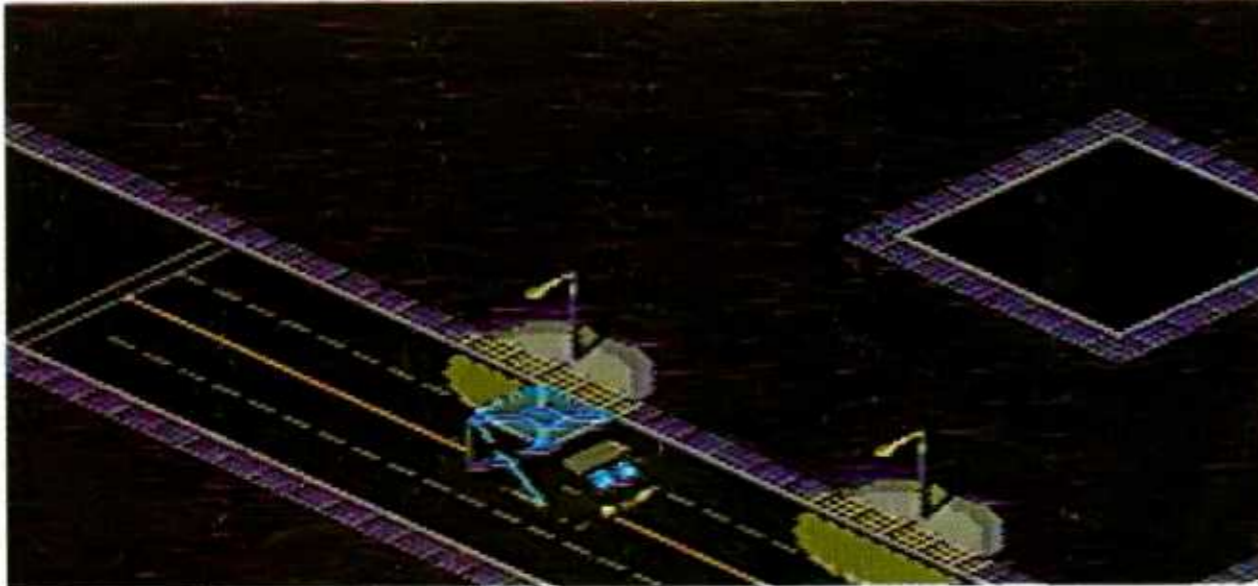


Jetzt mußt du dich entscheiden, welcher Draht der richtige ist, um die scharfe Bombe auszutricksen. Alles was du weißt, ist, daß der grüne nicht durchgeschnitten werden darf. Trotzdem sind noch zwei Drähte übrig. Na, welchen wirst du wählen?

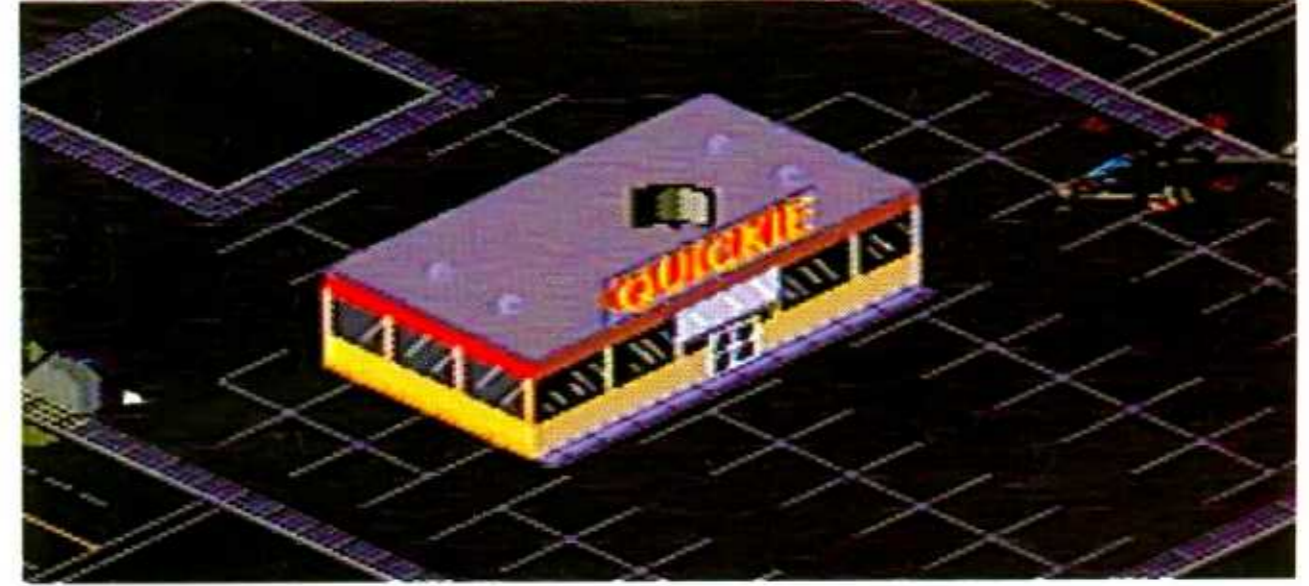


URBAN STRIKE

Mission 8 - Las Vegas



Nein, du wirst dich nicht im Spielerparadies Las Vegas amüsieren und entspannen können. Arbeit wartet. Jage den Transporter mit dem Radar in die Luft. Töte nicht den Kommandeur, er sagt dir, wo überall in der Stadt Radar-Anlagen installiert sind.



Jetzt weißt du, wo sich die Radaranlagen befinden. Nun ist es an der Zeit, diese außer Kraft zu setzen. Orientiere dich in der Dunkelheit an den Straßen. Vorsicht: Hohe Gebäude. Achte auf sie während deines kleinen Rundfluges.



Malones Henchmen haben vier Straßensperren an den Stadträndern errichtet. Sprenge sie, um die Fahrbahnen wieder freizubekommen. Dein Waffenarsenal muß gut bestückt sein, die Gegner haben einige sehr wirkungsvolle Waffen. Nimm das Extra-Leben am Süd-West-Block mit.



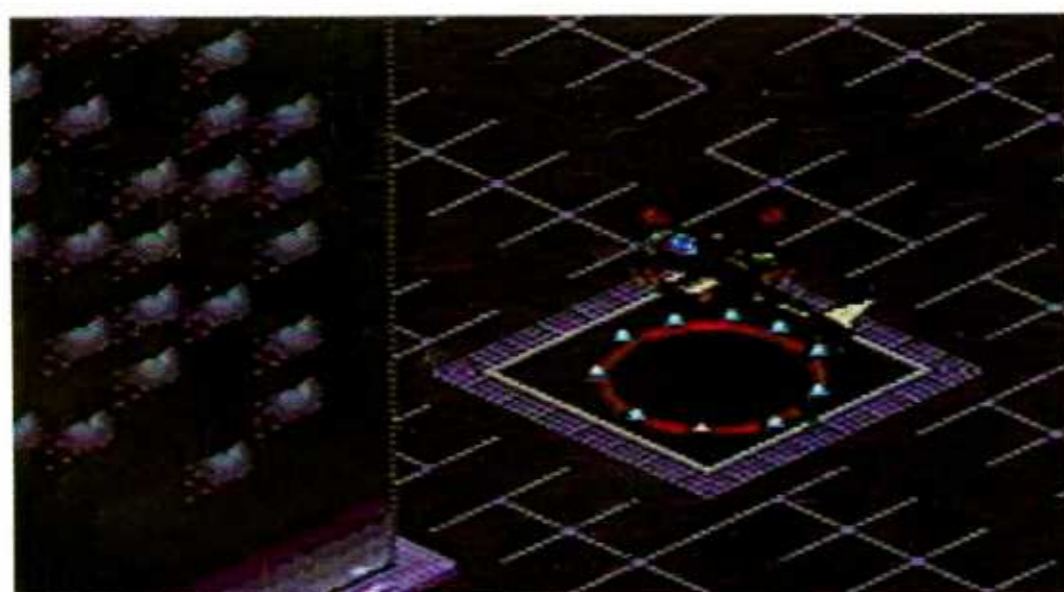
Fahre den Strip von Las Vegas entlang und zerstöre die feindlichen Fahrzeuge, die sich dir in den Weg stellen. Mit Hilfe der Hydras kannst du die Panzer zerstören. Langsam! Du hast hier auch die Möglichkeit, dein Waffendefizit aufzufüllen.



Wenn du den Strip gereinigt hast, fliege zum nord-westlichen Stadtrand und jage das Kraftwerk in die Luft. Halte dich nicht zurück mit dem Gebrauch deiner Waffen. Der Feind ist stark und du könntest leicht überwältigt werden.



Fliege in die Innenstadt zurück. Malones Luxushotel sollte jetzt deine Aufmerksamkeit genießen. Vernichte alle Verteidigungsanlagen, um das Hotel herum. Beeilung! Die AAA-Kanonen müssen unschädlich gemacht werden, bevor sie sich gegen dich richten.



Wenn das Hotel nicht mehr geschützt ist, kannst du den Helikopter auf dem Feld mit der roten Markierung landen. Mach dich bereit für die letzten Etappen, um Malone endgültig zu besiegen.

Paßwörter...

Mission 1	YZ9NHLWVNB
Mission 2	CNHLGBR4NBF
Mission 3	ZLGBWD3PFZD
Mission 4	9BWDR6MJYNM
Mission 5	NDR63P7VZLT
Mission 6	H63PMJT4SYL
Mission 7	LPMJ7VSXFZR
Mission 8	GJ7VT4FKYNM
Mission 9	BVT4SXYCZLT
Mission 10	WR63PMT4SYL
Endgame	D3PMJ7SXFZD



URBAN STRIKE

Mission 9 - Inside Casino



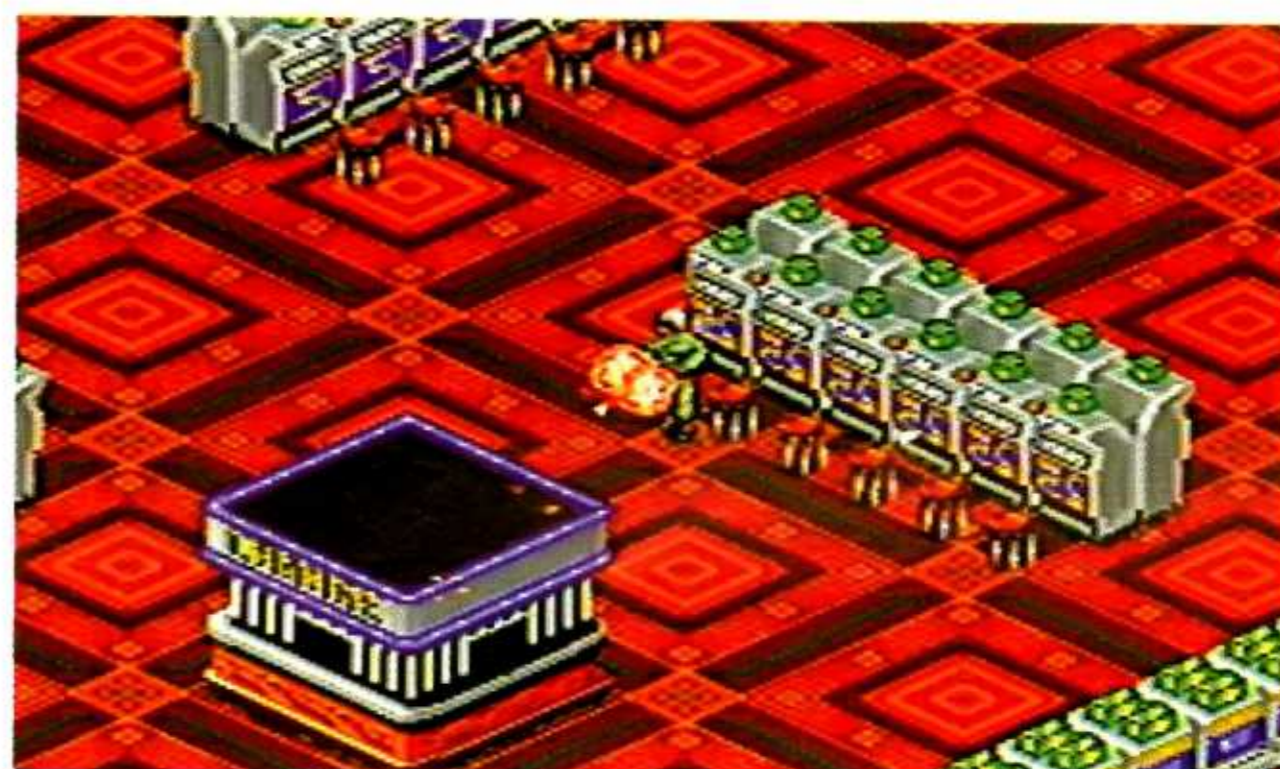
Leider hast du keine Zeit, im Casino zu spielen. Du mußt Malones Leibwächter vernichten. Ihre Position ist in der Karte hervorgehoben dargestellt. Die anderen Wächter, die dich angreifen, sind für den Verlauf deiner Mission nicht wichtig.



Das nächste Ziel ist der Tisch in der Mitte des Casinos. Erst wenn das rote Licht an der Decke aufgehört hat zu blinken, ist es möglich, diesen zu zerstören. Wenn der Sockel kaputt ist, rette die Geiseln.



Im dritten Abschnitt mußt du dich in westlicher Richtung bewegen. Hier befindet sich der VIP-Raum. Zerstöre diesen und rette die eine Geisel. Sie verrät dir den Eingang zu Malones Geheimversteck.



Die Billardtische hier sind am gefährlichsten, da sich in ihrem Inneren eingebaute Maschinengewehre befinden. Verstecke dich hinter den Slot-Maschinen. Nur wenn das rote Blitzlicht aus ist, kannst du die Tische zerstören.



Zerschiesse alle Slot-Maschinen. Sie geben dir ebenso wertvolle Energiereserven wie Elvis, der dich verfolgt. Allerdings mußt du dich etwas anstrengen, die Power-ups zu finden, da hier nicht so viele verfügbar sind. Nimm einige mit, bevor du weitergehst.



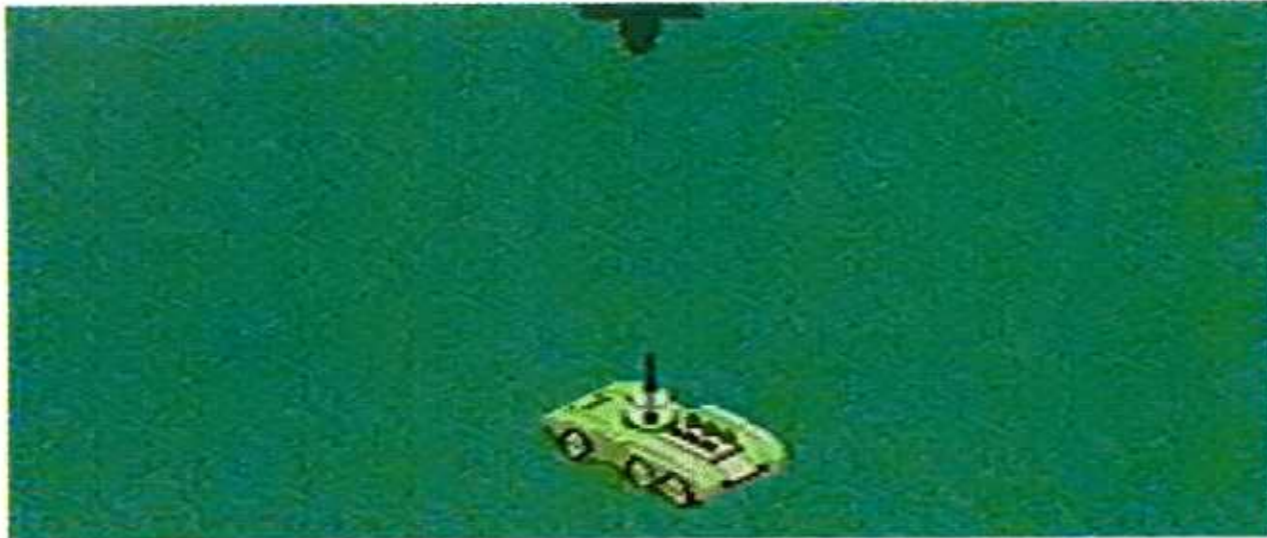
Wenn die Kassenautomaten zerstört sind, kommt Malones geheimes Fluchtfahrzeug zum Vorschein. Steige ein, um den Level abzuschließen und bereite dich auf den Endspurt vor.

Action Replay...
Unbegrenzte Leben
FF10DF0003

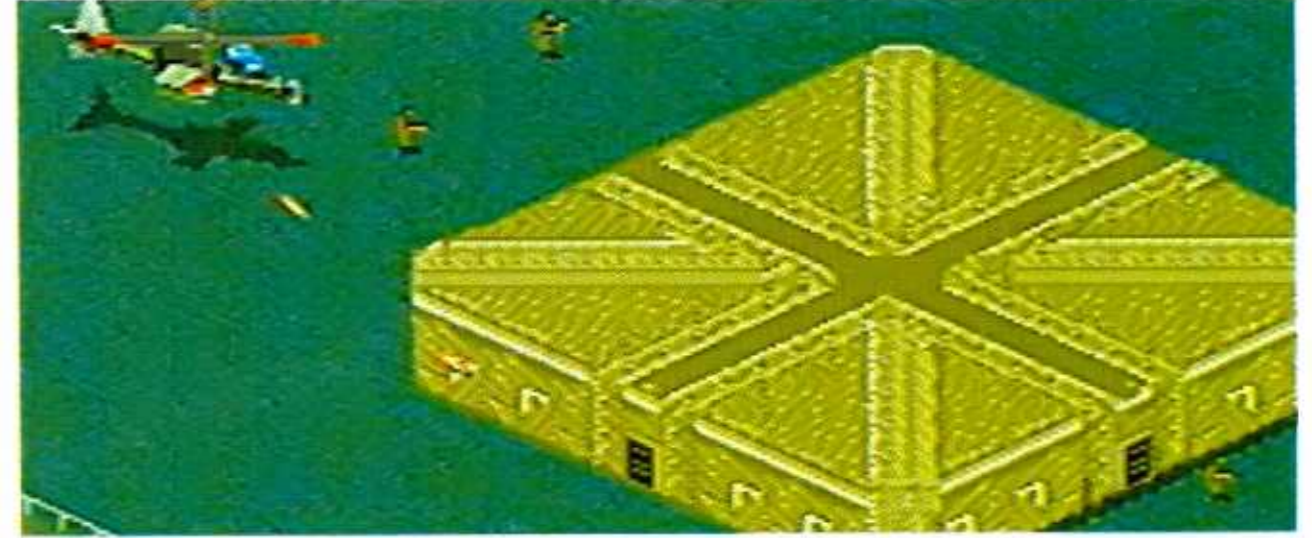


URBAN STRIKE

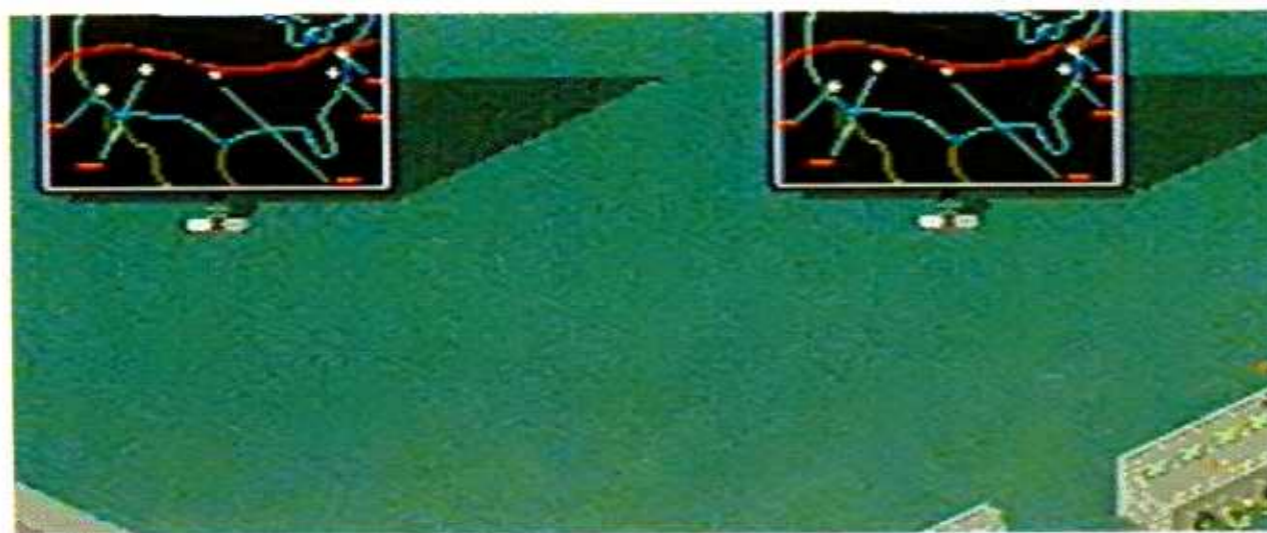
Mission 10 - Underground Casino



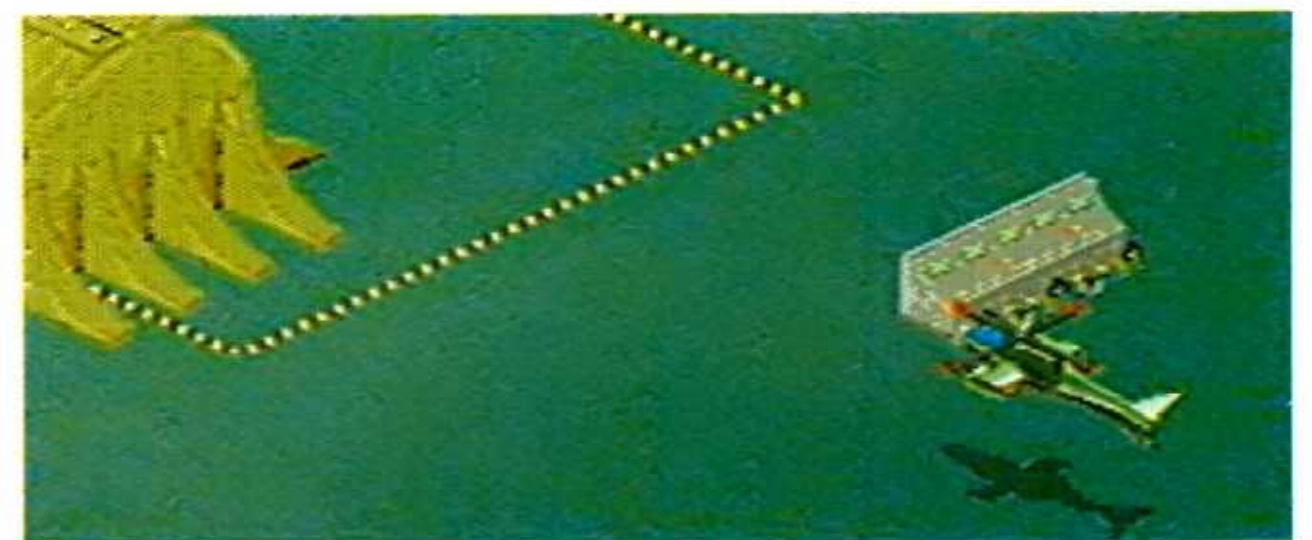
Reinige das Schlachtfeld von allen feindlichen Waffen. Nimm deine Hydras zu Hilfe. Gleichzeitig solltest du darauf achten, nicht zuviel Munition zu verbrauchen. Diese ist momentan knapp.



Ziel: Die zwei östlichen Armee-Baracken. Zerstöre diese, nachdem du die Verteidigungsanlagen außer Gefecht gesetzt hast.



Fliege in entgegengesetzter Richtung der Karte und vernichte das feindliche Stabsgebäude. Dies wird neue Angriffe auf die Stadt verhindern. Wenn du nicht genug Feuerkraft besitzt, hole Ersatz. Der meiste Nachschub liegt unter den Waffen des Feindes in süd-östlicher Richtung.



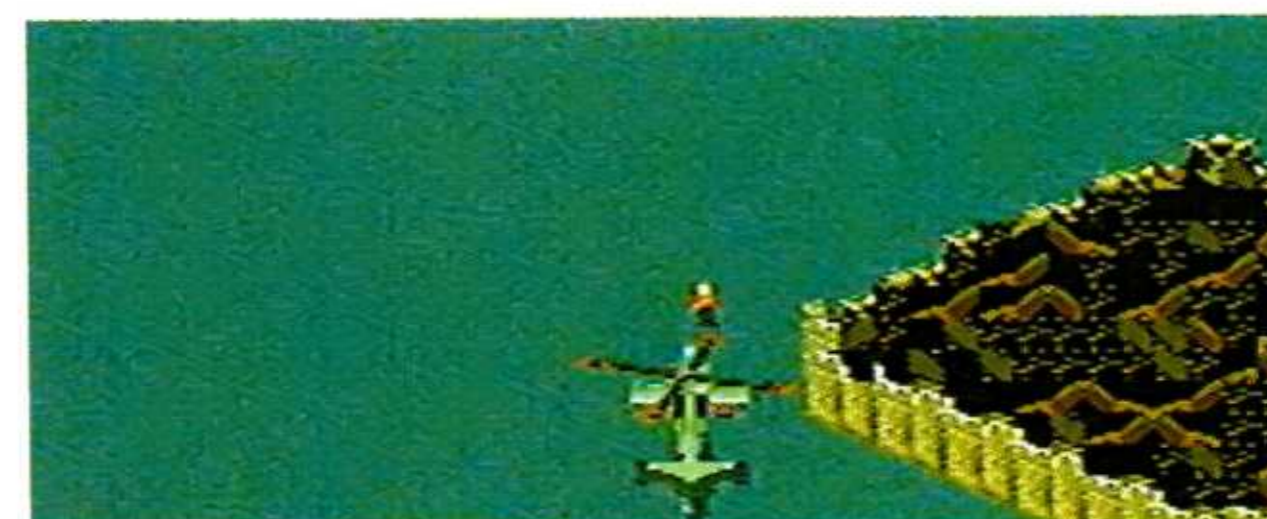
Wenn du das Navigationszentrum zerstört hast, fliege gen Süden und attackiere die Laser-Operationen. Achtung: Unterschätze nicht die dich angreifenden Scharfschützen. Sie haben sehr leistungsfähige Bazookas.



Wenn du den Abschuss der Laser-Kanone verhindert hast, schieße auf die Stahlkonstruktion um den Laser herum. Fünf Hydras müßten hierfür genügen.



Malones Hauptquartier liegt vor dir (östliche Richtung). Es erwartet dich schwer bewaffnet und wird ausgezeichnet verteidigt. Versuche, die leistungsfähigsten Waffen in deinen Besitz zu bringen, um das Hauptquartier zu vernichten.



Nachdem sein „Heim“ zerstört ist, bzw. ein großes Loch hat, wird Malone versuchen zu entkommen. Nimm ihn an den Haken deiner Seilwinde. Eile ist geboten: Malone hat eine an seinem Körper befestigte Bombe dabei.



Nur 30 Sekunden bleiben dir, um die Welt einmal mehr zu retten. Fliege, so schnell es geht, nach Westen. Setze Malone auf dem offenen Laser ab und die Bombe an seinem Körper wird explodieren. Ist dies geschafft, ist deine Mission beendet.



Dies ist der zweite und letzte Teil der Lösung zu einem der faszinierendsten Shoot 'em Ups.

Mission 4



Der erste Flug bringt dich auf Konfrontationskurs mit drei feindlichen Flugzeugen. Wenn Ratchett verfolgt wird, nutze deine Phoenix-Raketen, um sie zu retten.

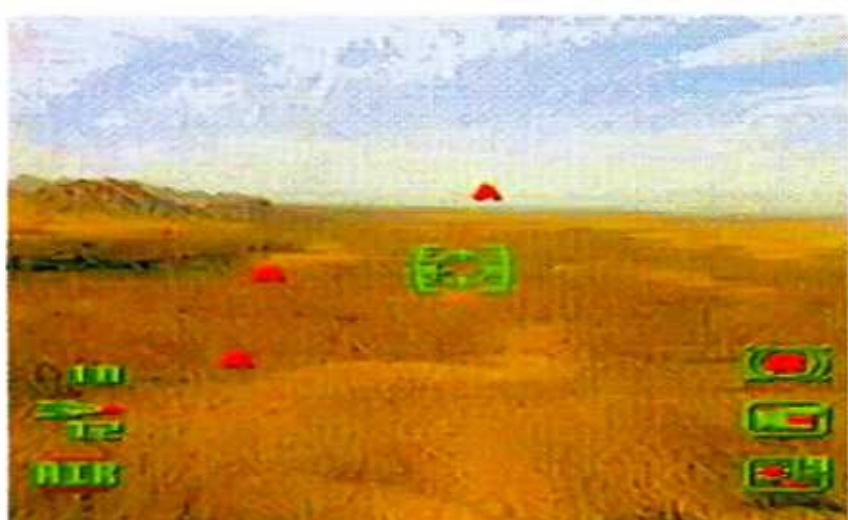


Am zweiten Missionspunkt kämpfst du gegen vier weitere feindliche Jets. Setze deinen Munitions- und Treibstoff-Vorrat sparsam ein und plane den nächsten Schritt im voraus.



Mache Fotos der feindlichen Stellungen, die Flieger abgewehrt hast. Indem du den Pfeil schnell auf das Kamera-Icon links bewegst und Knopf B drückst, machst du ein Foto. Schaffst du dies nicht, tauchen zwei neue Flieger auf.

Mission 5



Bevor du den ersten Kontrollpunkt erreichst, müssen drei Flugzeuge abgeschossen werden. Angekommen, hast du es mit drei oder vier neuen Fliegern zu tun.



Nimm deine Maverick-Raketen mit, um die SAMs auf dem Boden zu beschießen. Vollführe schnelle Flugbewegungen. Schieß auf zwei der SAMs. Nimm deinen Störradar zu Hilfe, damit dich der dritte nicht währenddessen erwischt.



Wenn das geschafft ist, ist ein Gebäude am Boden dein Ziel. Wechsle jetzt zu deinen Air to Air-Raketen. Du wirst nun von noch mehr Flugzeugen angegriffen. Nimm dir das zweite Bodenziel vor.

Mission 6



Du bist jetzt allein. Alle Verantwortung ruht auf deinen Schultern. Alle anderen Kollegen befinden sich am Boden. Sie sind kampfunfähig. Ziele und treffe genau, und du wirst der Held des Tages sein.



Versuche, nach und nach alle feindlichen Flugzeuge abzuschießen. Insgesamt sind es 12 Maschinen. Vergeude keine Munition. Sie ist knapp.



Wenn du nicht gut zielst und triffst, wirst du in arge Bedrängnis kommen. Ist deine Mission erfüllt, sind deine Soldaten und die Basis in Sicherheit.



TOMCAT ALLEY

Allgemeine Tips



Wenn du deine Feinde nicht mit den Thermo-Raketen triffst, versuche es mit den radargesteuerten.



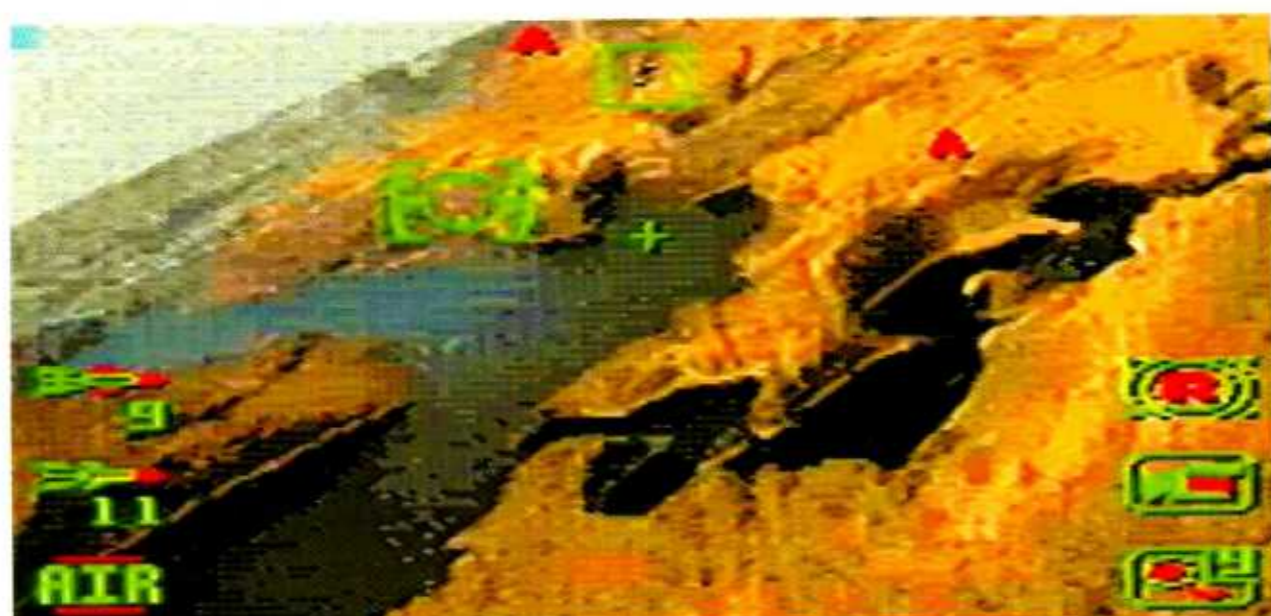
Wenn die Warnung in deinem HUD aufblitzt, hast du nur noch kurze Zeit die Leuchtraketen, bzw. Abwehrmechanismen zu aktivieren.



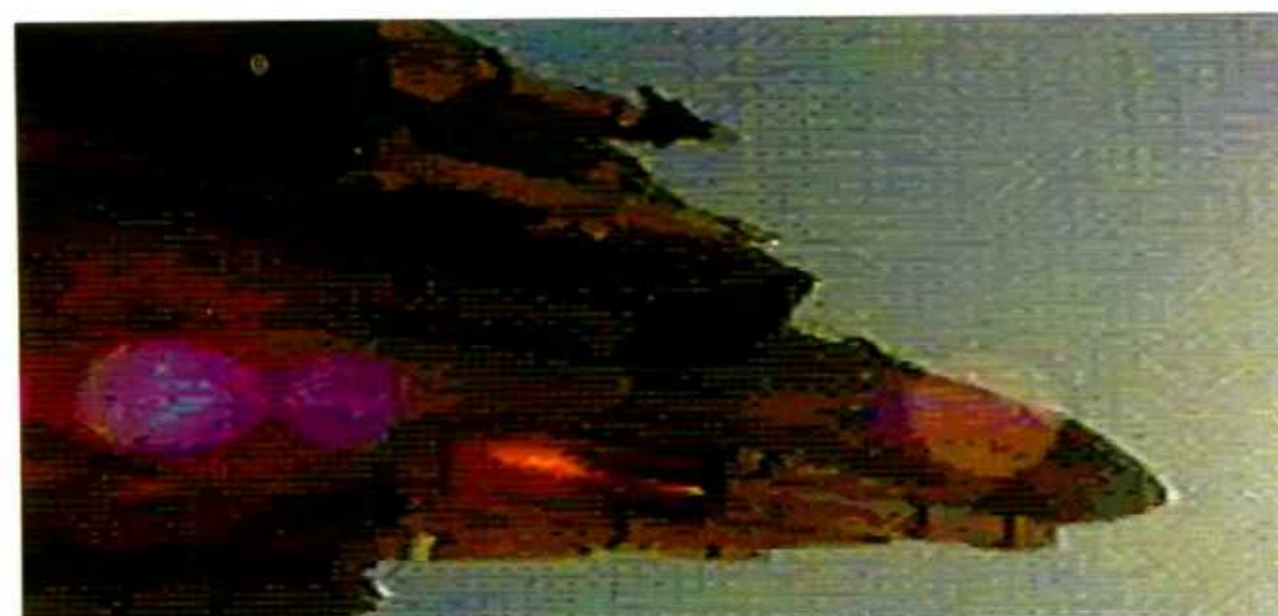
Wenn du deinen Flügel-Mann schützt, benutze die radargesteuerten Raketen. Dies hilft dir Unfällen vorzubeugen.



Du mußt genau zielen und feuern, sonst bist du zu oft feindlichen Attacken ausgesetzt.



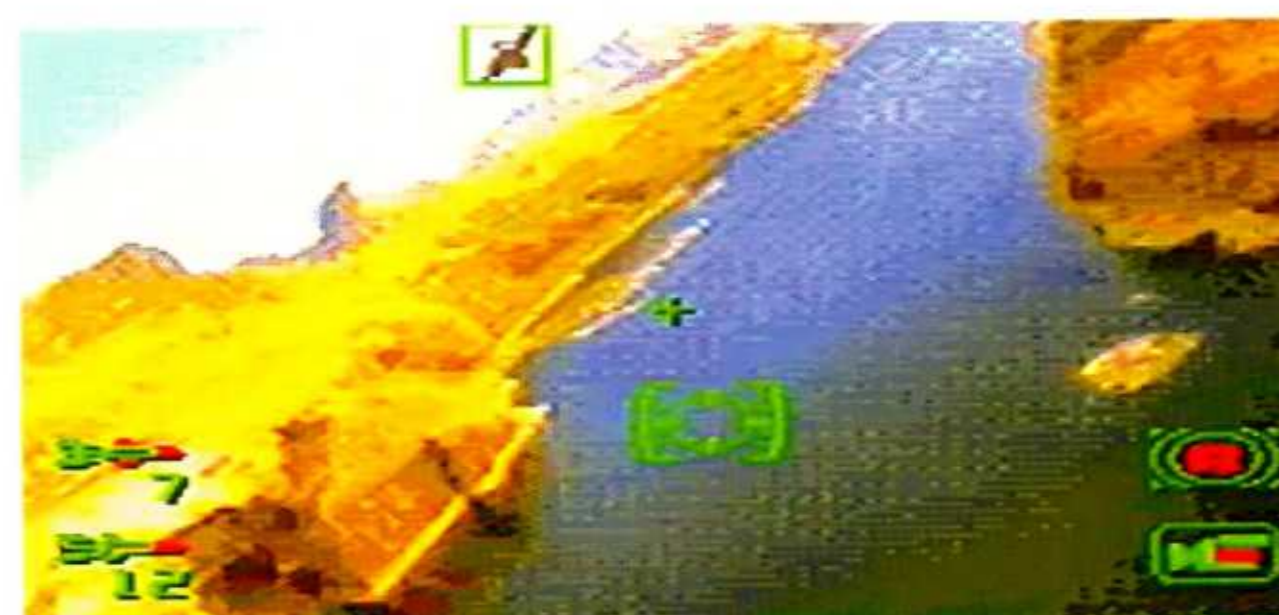
Greife ein anderes Flugzeug an, wenn du bemerkst, daß dein momentaner Gegner Überhand gewinnt. Dies bedeutet eine 50 : 50 Chance zu überleben.



Lerne die „Umgangssprache“ deines Co-Pilots. Du kannst dann schneller verstehen, was passieren wird.



Falls du Bomben bei deiner Mission verwendest, gebrauche deinen Verstand und dein Urteilsvermögen.



Falls du ein Flugzeug, welches du im Visier hattest, verlierst, wende dich aus Gründen der Zeit- und Energieersparnis einem anderen Gegner, d. h. Flieger zu.



Hier ist der letzte Teil der Lösungen zu Streets of Rage 3.

Stage 4 - Level 1



1. Triebwagen fahren die beiden Schienenstränge hier immer herauf und herunter. Du kannst sie 5 Sekunden bevor sie auftauchen hören.



2. Der beste Weg, um nicht von ihnen getroffen zu werden, ist: Stelle dich zwischen die Schienen und kämpfe in der Bildschirmmitte. So kannst du ihnen aus dem Weg gehen.



3. Wenn du am Ende der Straße angelangt bist, mußt du Gloria, Electra und mehreren ihrer Freunde entgegentreten. Paß gut auf ihre Peitschen auf. Diese können dir einen gefährlichen Schock versetzen. Wenn du im richtigen Moment hochspringst, kannst du sie mit einem Kick unschädlich machen.

Level 2



1. Du mußt einen Triebwagen abwehren. Kämpfe in den Nischen der Wände gegen deine Gegner. Dort kann dich der Wagen nicht überrollen.



2. Die Nischen sind auch gute Plätze, um deinen Energievorrat wieder aufzuladen. Der Gegner kann dich dort ebenfalls nicht treffen.

Level 3



1. In diesem Level wirst du mit Yamamoto in drei verschiedenen Gestalten konfrontiert. Mit einem Special Move kannst du sie vernichten, sobald sie landen.



2. Der letzte Yamamoto ist wahrhaftig der stärkste. Er kann sich sogar unsichtbar machen und Sterne auf dich abfeuern. Wenn du jedoch auf seine Seite läufst, wird er wieder sichtbar und du kannst ihn besiegen.



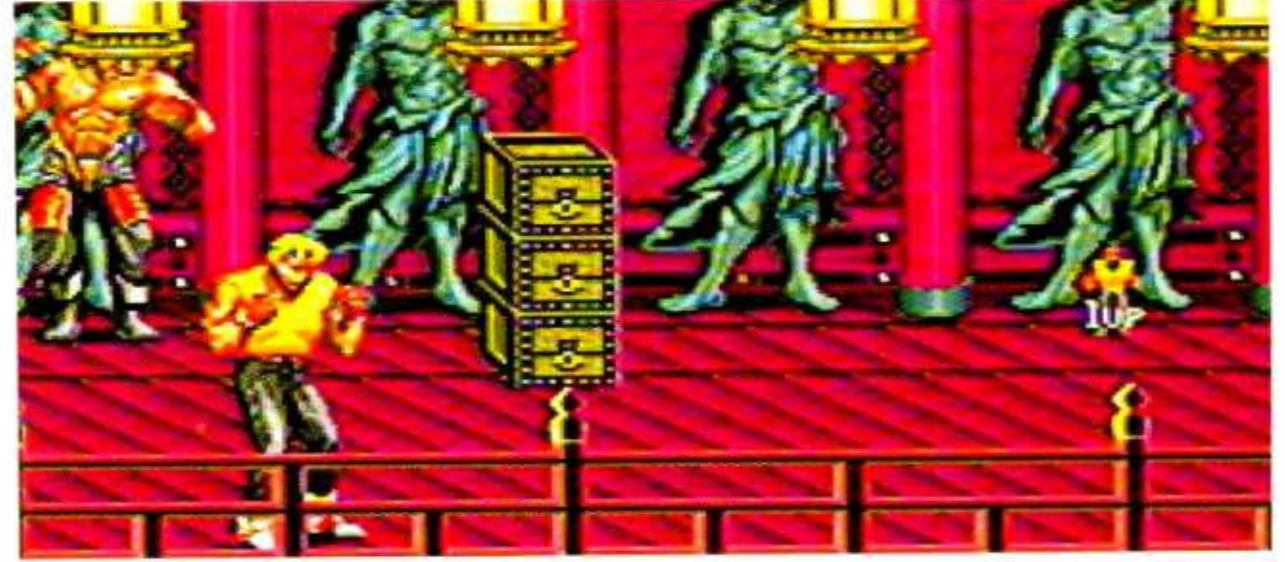
STREETS OF RAGE 3

Stage 5 - Level 1



Alle Levels in diesem Abschnitt sind relativ klein. Werde jedoch nicht zu selbstsicher. Die Gegner sind stark, wenn nicht sogar stärker.

Level 2



Kämpfe gegen Leopard und Fabio und nimm das Extra-Leben in diesem Teil mit.

Level 3



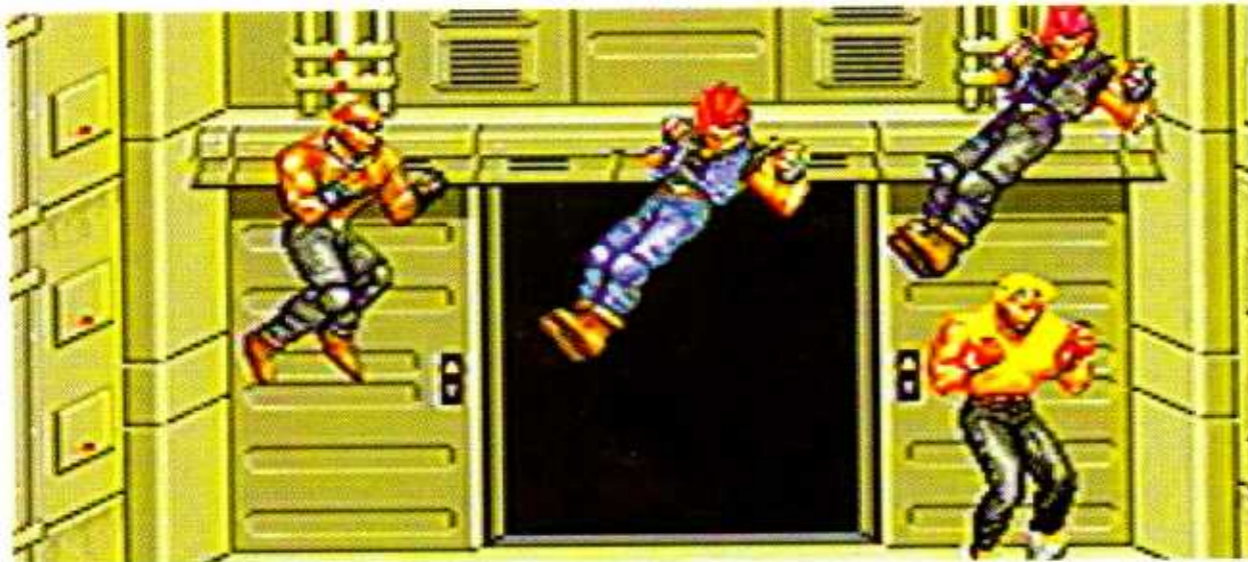
Tiger und ein stärkerer Fabio sind in der Lage, alle deine Attacken zu blocken. Setze deine Kräfte also gezielt ein und variiere die Angriffe.

Level 4



Viele der Feinde, die du in vorherigen Levels besiegt hast, treten hier nochmals auf. Allerdings sind sie alle größer und stärker als bisher.

Level 5



Der Fahrstuhl: Er fährt in vier Stockwerke. In jedem warten verschiedene Gegner. Teile deine Kräfte ein. Benutze die Special Moves nur, wenn unbedingt nötig.



Mr X



Erlidige Mr. X Soldaten. Vorsicht: Diese sind mit Thermo-Raketen und Elektro-Schocks bewaffnet. Anschließend kannst du Mr. X erledigen.



STREETS OF RAGE 3

Stage 6



1. Benutze die Kiste als Schutzschild gegen die angreifenden Roboter. Verschwinde sobald du sie besiegt hast, da sie kurz danach explodieren.

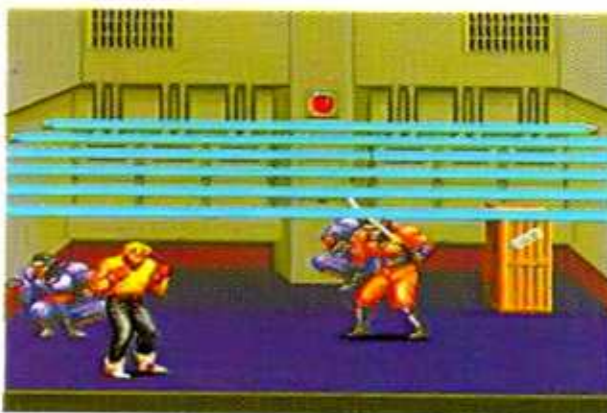


Drücke zwei mal fest nach unten, um ins Erdgeschoß zu gelangen.

Ground Floor



Du bist auf einem Flur mit drei Türen. Gehe durch die mittlere und wehre die sich darin befindenden Gegner ab. Versetze dem Computer rechts einen heftigen Schlag. Gehe in den anderen Räumen (unten) genauso vor.



1st Floor



Wenn du den Computer im Erdgeschoß zerstört hast, mache das gleiche in dem mittleren Raum des 1. Stocks. Kümmere dich nicht um die anderen Räume in diesem Level. Du hast sonst nicht genug Zeit, den Boss zu retten.



Rescuing the Chief



Diese Strahlen halten dich ab, den Chef zu retten. Sind die Computer jedoch deaktiviert und bist du schnell genug, ist dies kein Hindernis mehr.



The Guardian



Konzentriere all deine Energie auf Jet, während du nebenbei, wenn möglich, Rocket abwehrst. Lasse dir keinen von beiden zu nahe kommen. Sonst lassen sie dich aus großer Höhe fallen. Jet wird hochspringen und versuchen, dich zu treffen. Ein Special Move in seine Richtung verhindert dies.



STREETS OF RAGE 3

Stage 7 - Level 1



1. Viele deiner Gegner in diesem Level tragen Kusanagi. Dies ist eine sehr wirkungsvolle Waffe. Versuche, sie deinen Feinden abzunehmen.

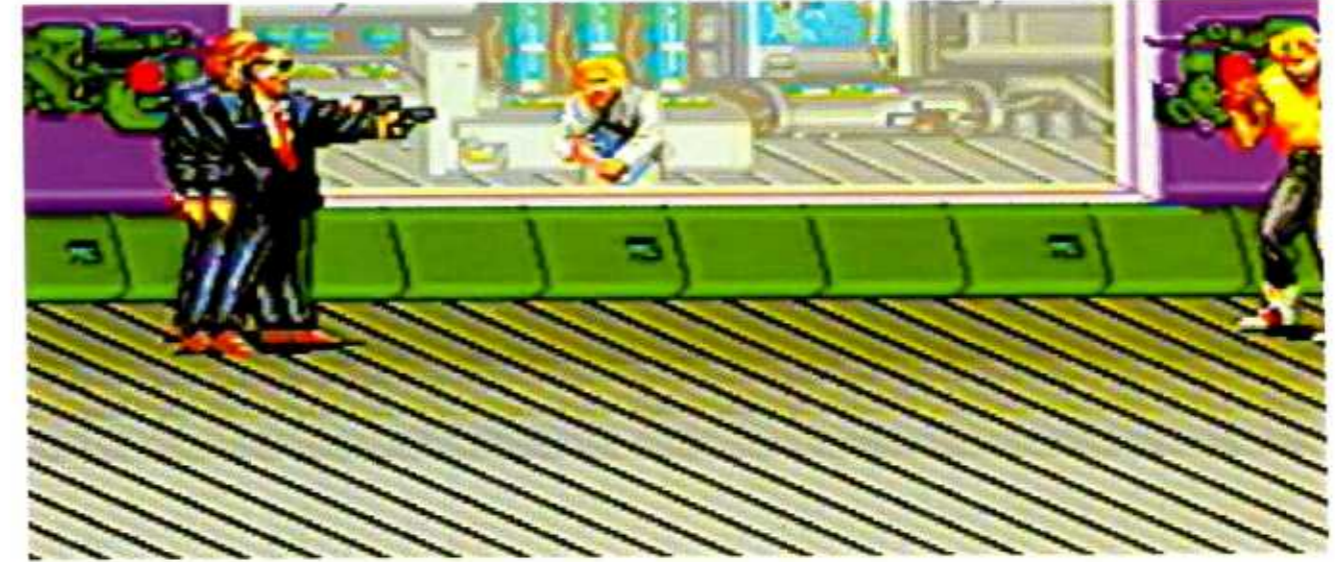


2. Hier gibt es viele Fallen. Sie schleudern dich hoch und lassen dich dann wieder fallen. Dies kostet dich sehr wertvolle Energie. Paß also gut auf!

Level 2



1. Die Roboter in diesem Level eignen sich am besten als „Wurfgeschosse“. Versetze ihnen einen Schlag und du bist in der Lage, sie dann zu werfen.



2. Auf beiden sich bewegenden Böden dieses Levels ist es das Beste, sich rollend zu bewegen. Rolle deinem Gegner entgegen und benutze den Special Move.

Level 3



Halte das Steuerkreuz nach unten gedrückt und warte unter dem Schatten des Krans bis zur letzten Sekunde. Schlage jetzt zu, egal von welcher Seite.

Der Endgegner



Du hast exakt drei Minuten Zeit, um Roboter Y zu zerstören. Dies ist extrem schwer, denn dieser ist sehr schnell und hat vier Energiefelder. Skates Flying-Head-Butt scheint der beste Weg zu sein, ihn zu überwinden.

Das Ende



The Incredible Hulk ist erfolgreich für das Master System umgesetzt worden. Hier ist der zugehörige Sega Magazin-Spielführer.

Hulk Moves



Drop

Während du einen Gegner hältst, drücke Knopf 1.



Pick-up Object

Drücke RUNTER auf dem Steuerkreuz.



Punch

Drücke Knopf 1.



Headbutt

Laß den Gegner herankommen, dann drücke Knopf 1.



Slap

HOCH und Knopf 1.



Uppercut

Gleichzeitig RUNTER und Knopf 1 drücken.



Throw

Wenn du den Gegner festhältst, drücke entweder RECHTS oder LINKS plus Knopf 2.



Transform

Um dich in Dr. Banner zu verwandeln, (hilfreich um z. B. durch enge Gänge kriechen zu können), unterbreche das Spiel und drücke die Knöpfe 1 und 2 gleichzeitig.



THE INCREDIBLE HULK

Super Hulk Moves



Sonic Clap

Drücke Knopf 1 und 2 zusammen.



Foot Mash

Drücke RUNTER, HOCH und RUNTER.



Double Punch

Drücke Knopf 1.

Hulk Out Moves



Throw Up

Während du einen Soldaten festhältst, drücke HOCH plus Knopf 1.



Bear Hug

Drücke das Steuerkreuz in Richtung des Gegners und drücke Knopf 1.

Level 1



Sei bei den Robotern vorsichtig, diese haben Bazookas. Mit einem dreifachen Upper-Cut kannst du sie außer Gefecht setzen.



Rhino

Wenn du Rhino das erste Mal begegnest, wird er plötzlich aus der Wand rechts herausspringen. Wenn er in deine Richtung läuft, schlag mit der Faust zu. Wiederhole den Schlag und er stoppt plötzlich.

Level 2



Die Funktion der Masken in diesem Level erfährst du, wenn du auf diese einschlägst.



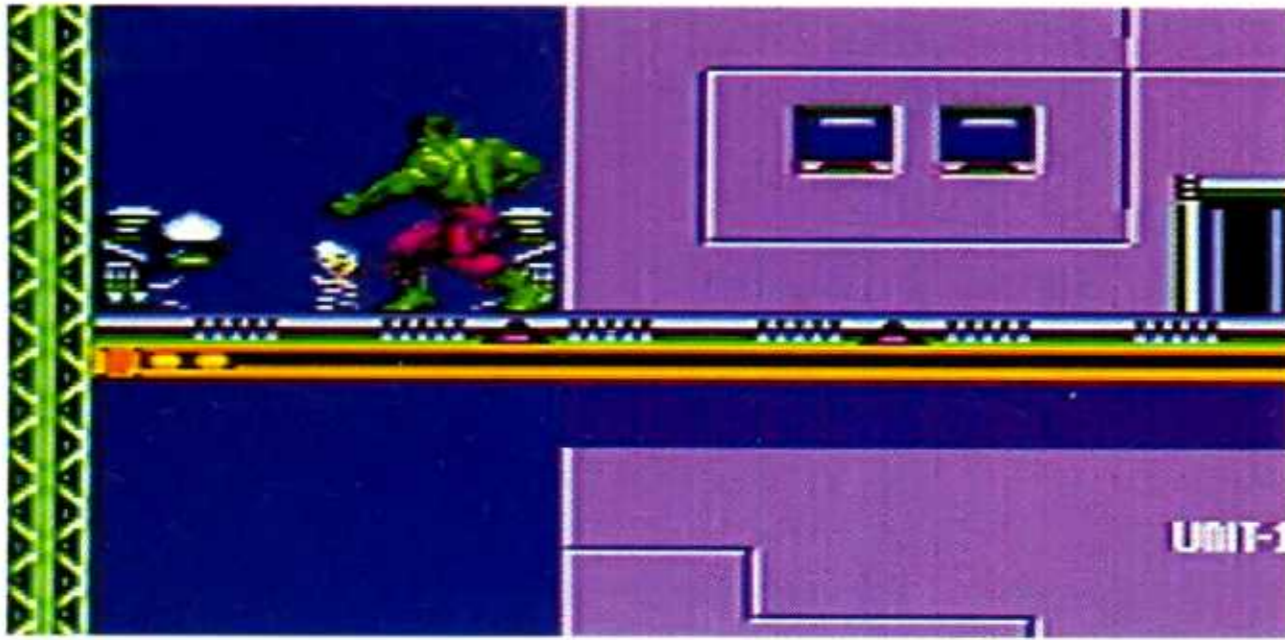
Tyrannus

Tyrannus wirft mit Steinblöcken nach dir. Sie dienen dir als Schutz, wenn du sie aufhebst und sie über dir hältst. Wirf die Steine nach ihm, um dich zu verteidigen.



THE INCREDIBLE HULK

Level 3



Suche nach den kleinen Kanistern in diesem Level. Wenn du zweimal daraufschlägst, bekommst du Icons, die eingesammelt werden können.



Absorbing Man

Absorbing Man schwingt eine an einer Kette hängende Stahlkugel. Wenn du überleben willst, versuche diese abzuwehren. Wenn er die Kette etwas langsamer schwingt, solltest du ihn mit einem Upper-Cut besiegen.

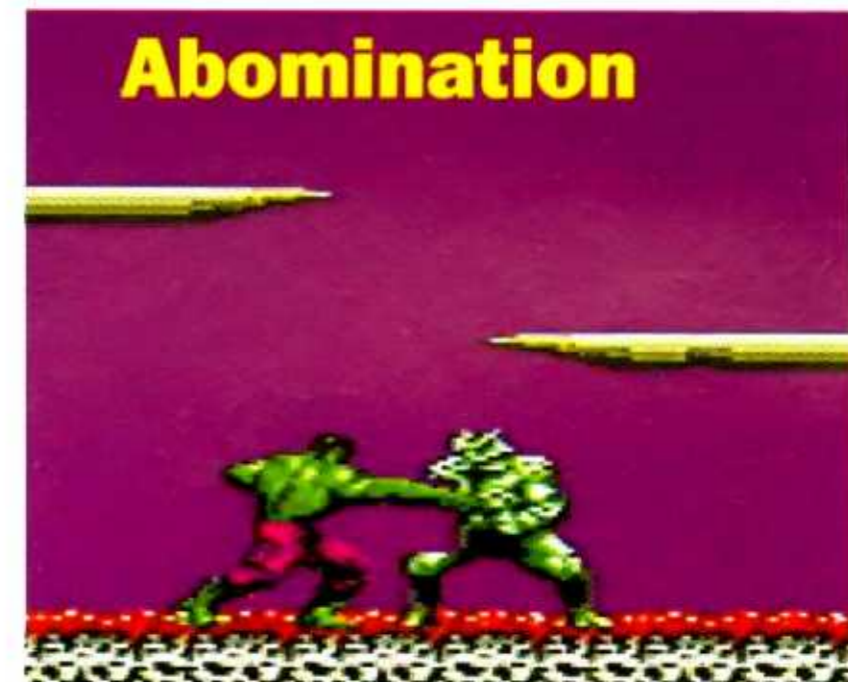
Level 4



Die weißen Kugeln springen auf dich zu, wenn du ihnen zu nahe kommst. Wehre sie mit dem Slap-Move ab.



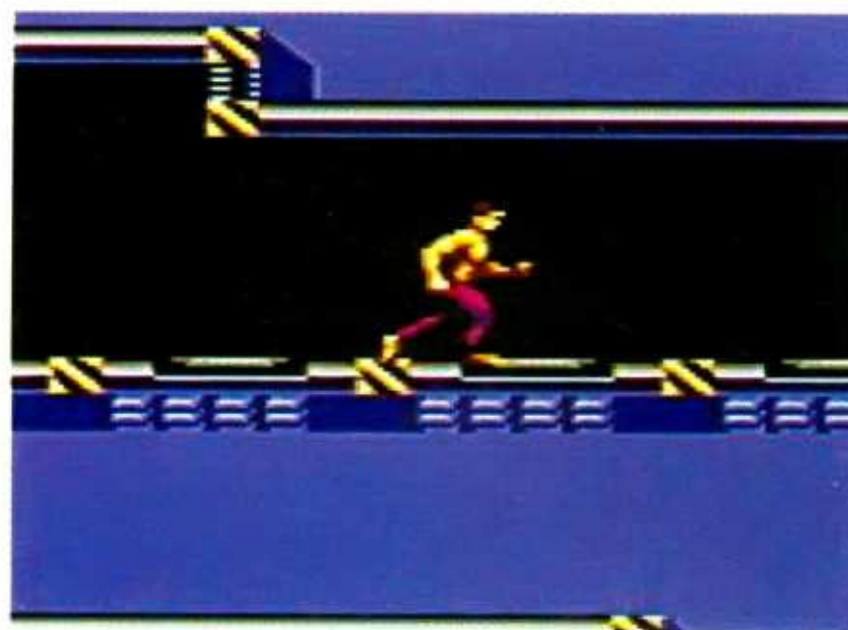
In diesem Level attackieren dich viele verschiedene Gegner. Du mußt schnell auf sie einschlagen, sonst wirst du verlieren. In den roten Mulden findest du Energie-Reserven.



Abomination

Stelle dich auf die erste obere Plattform, um Abomination abzuwehren. Wenn Abomination hochspringt, gib ihm mehrere Upper-Cuts. Das wird ihn besiegen.

Level 5



Der letzte Level hat viele Plattformen, die unter Strom stehen. Diese rauben dir wertvolle Energiereserven. Die Plattformen haben keinen Einfluß auf Dr. Banner. Also transformiere dich.



Du bekommst es mit bewaffneten Robotern zu tun. Renne lieber hinter ihnen her. Das kostet nicht so viel Energie.



Sub Guardian

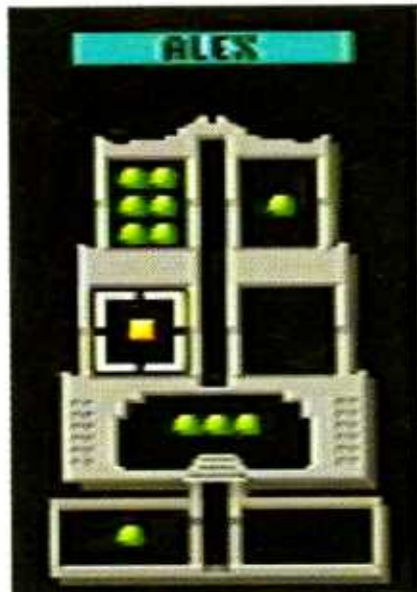
Abomination ist hier nicht leicht zu besiegen. Verwende taktisches Geschick und sei schnell. Gleich nach ihm kommt der Anführer. Gebräuche den Upper-Cut und wenn du Super-Hulk bist, verwende den Sonic-Clap.



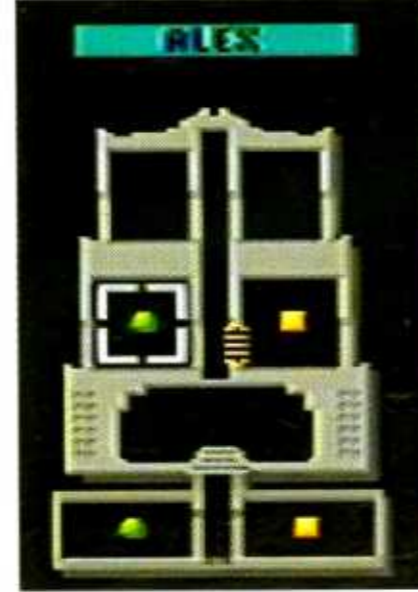
DOUBLE SWITCH

Beschütze die Einwohner des Edward-Wohnhauses vor den Mitgliedern von „The Society of the Scroll and the Key“ und Brutus' gedungenen Haifisch-Freunden.

Level 1



Merke dir die Fallen in allen Räumen. Du kannst dann Zeit aufholen, die du in etwas brenzlicheren Situationen verloren hast.



Beobachte Alex und bewache sie gut. Wenn ihr etwas zustößt, wird dich Eddie aus dem Spiel werfen.



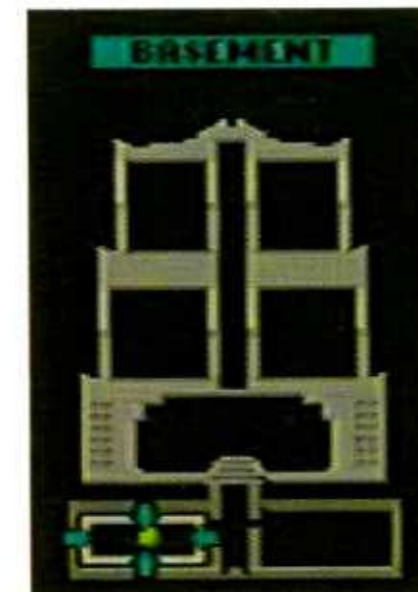
Du kannst immer nur eine der Fallen benutzen. Falls du dies nicht berücksichtigst, mußt du dies mit Energieverlust „bezahlen“. Sei also sicher, daß keine der Fallen, die du gerade nicht benutzt, „scharf“ ist.



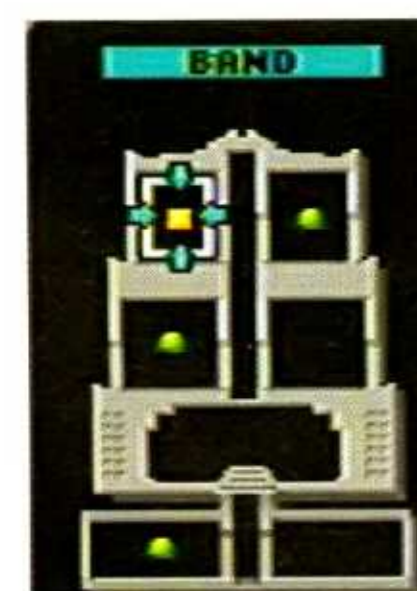
Beschütze immer die Power-Box. Laß alles stehen und liegen, sobald jemand den Raum betritt. Du mußt auf alle Fälle immer den Energie-Raum verteidigen.



Die vier Codes für die vier Türen erfährst du, indem du einfach die Eindringlinge beobachtest. Den ersten aus Brutus' Raum, den zweiten aus The Grads, den dritten aus The Bands und zuletzt von Alex' aus.



Höre gut zu, was Eddie und die anderen Charaktere sagen. Es ist hilfreich für spätere Stages.



Wenn du einen Eindringling beobachtest, verändere sofort die Kameraführung. Du bekommst dann schneller die Tür-Codes.



Im ersten Akt des Spieles darf niemand außer den Eindringlingen und Lyle verletzt werden.

Wird fortgesetzt...



Mit dem US-Armee-Hubschrauber AH-64 fliegst du in U.S.-Golds Action-Hit GUNSHIP zu vier Kriegsschauplätzen in aller Welt.

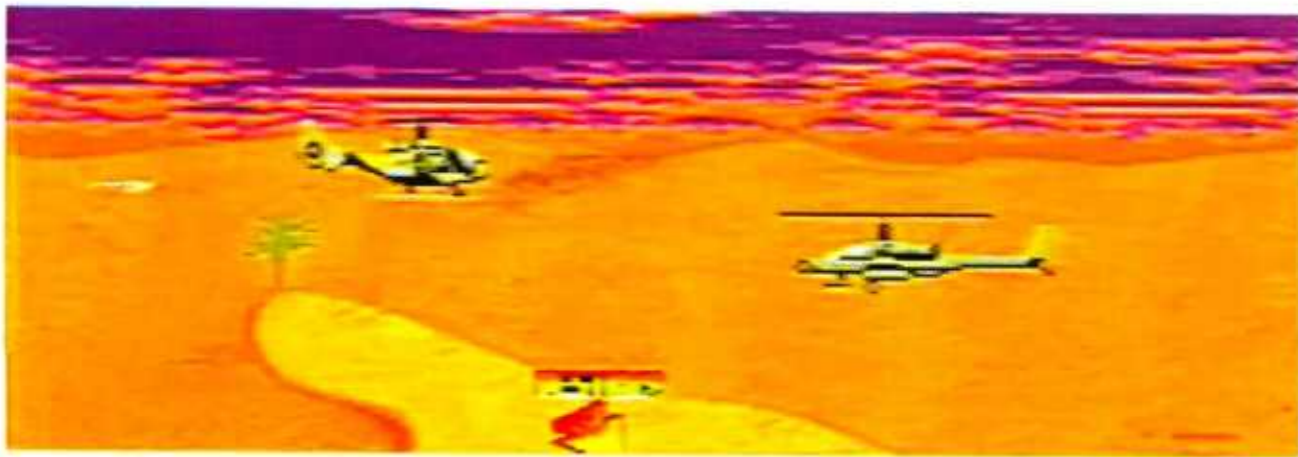
Schauplatz 1 - Mittlerer Osten



TIP - Wenn die Meldung „Approaching Mission Target“ aufleuchtet, fliege sofort nach oben und mit Vollgas auf dein Ziel zu. Kein Gegner wird dann in der Lage sein, dich zu stoppen. Du darfst aber nicht langsamer werden oder landen.



Mission 1 - Zerstörung von Flugkörpern - Versuche auf dem Weg zu deinem Ziel Raketen einzusammeln. Du benötigst sie, um den Gegner an der Flucht zu hindern. Fliege das Ziel von hinten an und feuere was das Zeug hält, um dem Gegner möglichst viel Schaden zuzufügen.



Mission 1 - Zerstörung des Bodenziels - Nutze die Sidewinders nach Belieben für den Anflug. Wenn du angekommen bist, verfolge das Ziel auf dem Boden langsam. Feuere wieder alle zur Verfügung stehenden Raketen ab.



Mission 3 - Zerstöre die Armee-Depots - Die Sidewinders nützen dir bei diesem Ziel wenig. Zerstöre die Flugzeug-Abwehrstellungen um das Camp herum. Jetzt kannst du dich, während du ständig weiterfeuerst, um den Rest des Armee-Depots kümmern.

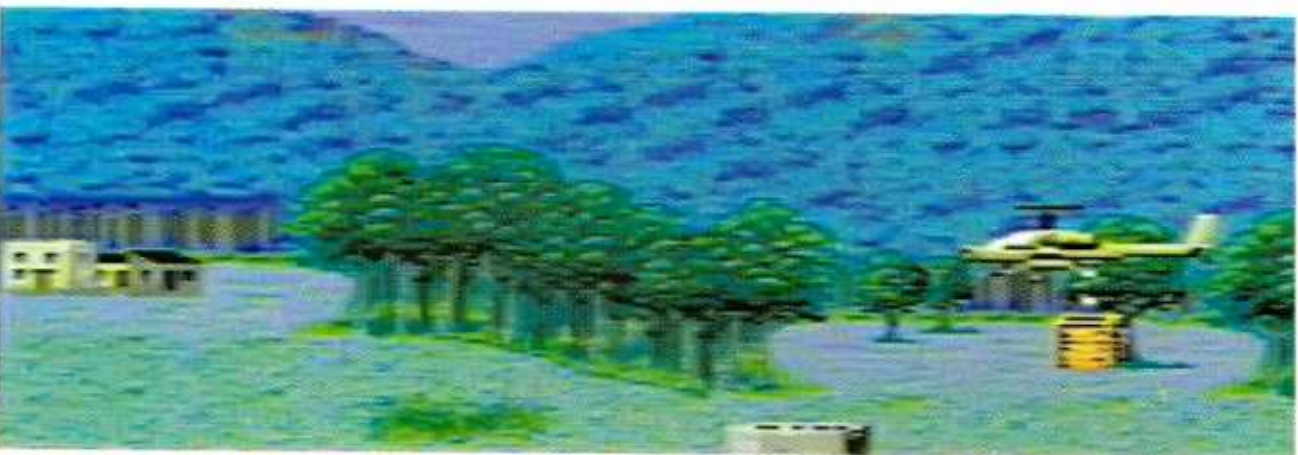
Schauplatz 2 - Asien



Mission 1 - Zerstöre das Luftziel - Diese Mission ähnelt der vorherigen. Sie unterscheidet sich aber in der Stärke der Gegner. Sie sind schwerer zu bekämpfen. Am sichersten ist es, wenn du dir die Feindformationen merkst und den „TIP“ dann verwendest.



Mission 2 - Rettung der Gefangenen - Am Ziel angekommen, setze auf dem Lande-Pad auf. Befreie jetzt die 5 Kriegsgefangenen. Wenn du sie an Bord hast, bist du unverwundbar. Fliege nun nach links zu dem mit dem roten Kreuz gekennzeichneten Lande-Pad.



Mission 2 - Rette weitere Gefangenen - Lande auf dem Pad mit dem roten Kreuz um die Gefangenen abzusetzen. Fliege zum ersten Landeplatz zurück und hole die anderen 5 Gefangenen. Sollte dein Apache-Hubschrauber abstürzen, während die Leute an Bord sind, kann die Mission nicht abgeschlossen werden.



Mission 3 - Lade Reserven auf - Sehr schwierig zu absolvieren: Solltest du abstürzen, verlierst du die gesamte Ladung und mußt die Mission von vorne beginnen. Benutze die Sidewinders, um dich in der ersten Phase zu verteidigen. Zerstöre nun die Feind-Fahrzeuge. Beeile dich. Du hast nicht viel Benzin, um die Ladung auf dem Lande-Pad abzusetzen.



GUNSHIP

Schauplatz 3 - Süd Amerika



Mission 1 - Rette Gefangene - In dieser Mission mußt du 14 Gefangene retten und sie zum roten Landeplatz bringen. Fliege alle Hubschrauber-Landeplätze an, um die Luftabwehrgeschütze zu zerstören. Verteidige die Gefangenen mit deinen Raketen.

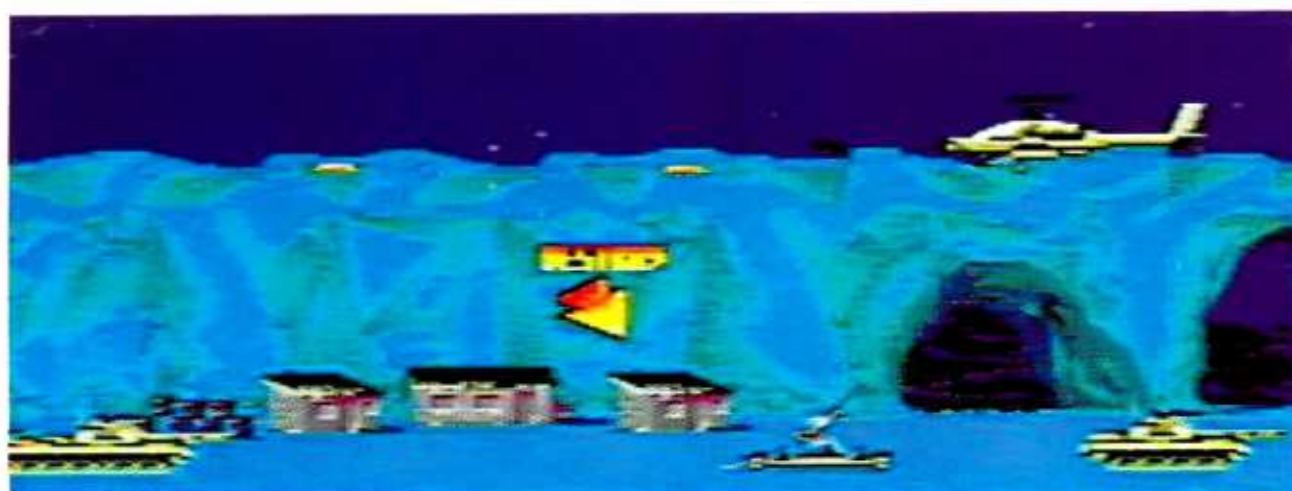


Mission 2 - Zerstöre Bodenziele - Du mußt ein sehr gut geschütztes Gebäude auf der linken Seite angreifen. Fliegerabwehr-Stellungen befinden sich um das Ziel herum. Mache schnelle Flugbewegungen, um die feindlichen Flugzeuge abzuwehren.

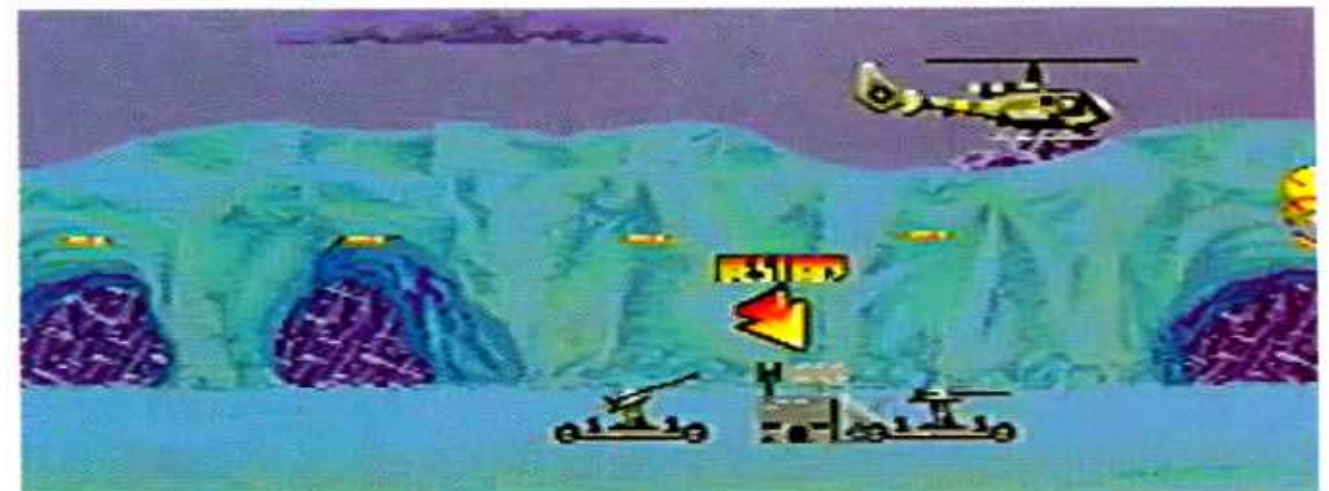


Mission 3 - Zerstöre die feindlichen Gebäude - Versuche, auf dem langen Weg zu diesem Ziel Raketen zu sparen. Das hilft dir, das Ziel schnell zu vernichten, bevor dir der Sprit ausgeht. Die Gebäude selbst werden nicht gut verteidigt. Stoppe neben dem ersten und eröffne das Feuer.

Theater 4 - Die Arktis



Mission 1 - Zerstöre die feindlichen Bauten - Im Gegensatz zu den vorherigen, sind diese Gebäude schwer geschützt. Versuche, durch plötzliche Flugmanöver die Angreifer abzuwehren. Jetzt erledige die Gebäude so schnell wie möglich.



Mission 2 - Zerstöre das Bodenziel - Viele Feinde und ein langer Anflugweg machen diese Mission zu einem schweren Unterfangen. Platziere den Helikopter in der Mitte des Screens, um den stärksten der Feinde abzuwehren. Da das Ziel selbst nicht sehr gut geschützt ist, wird es dir leichtfallen, es mit den Raketen abzuschießen.



Mission 3 - Zerstöre das Benzin-Depot - In der letzten Mission mußt du ein kleines Feuerwerk abbrennen. Dies wird dir durch zahlreiche feindliche Kampfbomber mit Thermo-Raken erschwert. Das Problem hier ist die große Anzahl der Feinde. Hoffentlich kennst du ihre Angriffs-Formationen. Das erleichtert dir, den Hubschrauber an der richtigen Stelle zu plazieren. Das Depot läßt sich durch Bomben vernichten.

Codes... (Nur im Easy Mode)

Asien	19542366
Süd Amerika	88488008
Arktis	53858710

Paßwörter...

Unendliche Leben	FFBD190003
Gegner kampfunfähig machen im Cockpit-View-Mode	FFC2930003



CODES + FREEZERS

Wieder einmal gibt dir das SEGA-Magazin die aktuellen Codes und Paßwörter.

Sega Codes

MCDONALD'S TREASURELAND ADVENTURE (Mega-CD)

Level, Auswahl

Drücke auf dem Titel-Bildschirm **Links, Rechts, A, B, C**, dann **Start** für den Level-Auswahl-Bildschirm.

PRINCE OF PERSIA (Mega-CD)

Paßwörter

Die Paßwörter erlauben dir den Start in beliebigem Level (1 Stunde, 8 Hit-Punkte)

1- BJKDGT 2- BJKEQS 3- BJKFAS
4- BJKGKR 5- BJKHUQ 6- BJKIEQ
7- BJKJOP 8- BJKKYO 9- BJKLIO
10- BJKMSN 11- BJKNCN 12- BJKOMM
13- BJKPWL 14- BJKQGL 15- BJKRQK
16- BJKSAK
17 (End-Sequenz) - BJKTKJ

COOL SPOT (Master System)

Geheimer-Mogel-Bildschirm

Wähle auf dem Options-Bildschirm die Musik-Test-Option und drücke **Oben, Oben, Oben, Unten, Unten, Unten, Oben, Unten, Oben, Unten**.

MICRO MACHINES (Master System)

Drehe eine falsche Runde am ersten

Frühstückstisch, und du wirst jedes Rennen gewinnen. Um Extra-Leben zu erhalten, falle die rechte Ecke des Frühstückstisches herunter. Drücke **Oben** und die Knöpfe **1** und **2**, um die Milchpfütze in den Griff zu kriegen. Im Einführungs-Bildschirm drücke **Oben, 2, Unten, 2, 2, Links, 2, 2, 2**. Dies gibt eine zusätzliche Auswahl-Option.

JAMES POND 3 (Mega Drive)

Drücke auf dem Paßwort-Bildschirm: **Red Cheese, Yellow Mouse, Blue Dog**, und **Red Book**. Drücke dann das 'Türicon'. Alle Routen auf der Karte sind jetzt sichtbar. Klicke auf dem Menü-Schirm „Optionen“ an, halte **Links** und **B** und drücke **Start**. Dies fügt zusätzliche Menü-Optionen hinzu.

JURASSIC PARK (Mega Drive)

Energie und Zusatzleben

Paßwort: **NYUKNYUK**. Starte das Spiel mit Knopf **A**. Jetzt kannst du Energiereserven mit dem Knopf **A** auffüllen. Extraleben bekommst du mit Knopf **B**.

PETE SAMPRAS TENNIS

(Mega Drive)

Level Paßwörter

1	START	2	CAR
3	VEGAN	4	STAR
5	LCD	6	WALL
7	SINKORSWIM	8	SHELF
9	WINDOW	10	POOL
11	LUCKY	12	HOUSE
13	CUE	14	DURHAM
15	JUMPING	16	HAPPY
17	MEGA	18	PLAYPETE

Wähle 'World tour'. Wähle zusätzlichen Spieler. Jetzt das Paßwort 'ZEPPELIN'. Du kehrtst jetzt mit neuen Optionen zum Haupt-Screen zurück.

Drücke gleichzeitig **Unten, Rechts** und **Start** auf dem Joypad, um aufzuschlagen.

STREETS OF RAGE 3 (Mega Drive)

Level, Auswahl

Für eine Level-Auswahl klicke Highlight Options an. Halte **B** und **Oben** gedrückt, dann drücke **Start**. Dies bringt eine Extra-Option auf dem Options-Screen.

Mega Drive Freezers

ALIEN STORM

FFCE0C0080 Endlos-Energie für Spieler 1
FFCE8C0080 Endlos-Energie für Spieler 2
FFCE0B0080 Endlos-Leben für Spieler 1
FFCE8B0080 Endlos-Leben für Spieler 2

AYRTON SENNA GRAND PRIX

FFD9B30094 Keine Unfälle

BARKLEY SHUT UP AND JAM

FFC8E900FF Start mit 255 Punkten
(Du gewinnst immer)

BART VS THE SPACE MUTANTS

FF01C60000 Alle Punkte gesammelt
FF01B9000X Level-Auswahl, ersetzte X durch Nummer von 1 bis 7
FF01FF006E Macht Bart fit. Er kann nicht vom Bildschirm runterfallen.

CAPTAIN PLANET

FFF2B20037 Endlos-Waffen-, Super-Energie
FFF2B00037 Endlos-Energie
FFF3E40055 Endlos-Zeit

COSMIC SPACEHEAD

FFB1D90004 Endlos-Leben
FFB03B0032 Endlos-Geld

DOUBLE CLUTCH

FF0B180000 Endlos-Zeit
FF0B180002 Gewinne immer

ETERNAL CHAMPIONS

FF97750011 Unbewegliche Computer-Gegner

F1

FFF3900000 Gibt F1-Auto Super-Reifen

GEORGE FORMAN'S KO BOXING

FF81A10002 Endlos-Super-Schläge
FF819E0040 Du kannst nicht k.o. gehen

JAMES "BUSTER" DOUGLAS KO BOXING

FF84BD00FF Endlos-Energie für Spieler 1
FF853D00FF Endlos-Energie für Spieler 2
FF8495000X Ersetze X durch eine Nummer von 1 bis 5, um Kämpfer auszuwählen

LOST VIKINGS

FF908F0006 Endlos-Energie für Eric
FF90910006 Endlos-Energie für Baleog
FF90930006 Endlos-Energie für Olaf

MARKO'S MAGIC FOOTBALL

FF8D250003 Endlos-Leben
FF8D290004 Endlos-Energie

NBA JAM

FF1E420008 Starte mit 8 Punkten, alle werden hinterher mit 10 multipliziert
FF3C490003 Endlos-Würfe für Spieler 1
FF3D690003 Endlos-Würfe für Spieler 2

NHL HOCKEY

FFCA5800FF Kein Tor für den Computer (Beginne das Spiel am unteren Feldrand)

PETE SAMPRAS TENNIS

FF02190003 Spieler 1 startet bei 40-Null in jedem Spiel
FF02290000 Computer kann nicht punkten.

PINK PANTHER GOES TO HOLLYWOOD

FFBFC90003 Endlos-Leben
FFC0C20008 Endlos-Energie

REN AND STIMPY

FF800D0009 Endlos-Leben
FF800E0020 Endlos-Energie

SPIDERMAN

FFE7070096 Endlos-Netz
FFE6E70003 Endlos-Photos

VIRTUA RACING

FF908D0000 Wagen kann nicht beschädigt werden.

WIZ 'N' LIZ

FF34030032 Endlos-Zeit

ALIENS 3 (Master System)

00C42403 Endlos-Leben

JUNGLE BOOK (Master System)

00C82E04 Endlos-Leben

MS PACMAN (Master System)

00C82E04 Endlos-Leben



Mega Morph



Eine sich verändernde Kugel muß durch Plattform-Levels gesteuert werden.

Daß schlichte Spiele auch Spaß machen können, beweist diese Amiga-Umsetzung. Ein kleines Intro zeigt das Experiment eines Professors, in dem ein Junge in eine Kugel verwandelt wird. In vier Zonen müssen die Ausgänge diverser Plattformlevels durch die Umwandlung der Kugel in andere Zustände wie Gummiball oder Metallkugel erreicht werden. Durchschnittliche Grafik und recht viel Spielspaß!

hi



MEGA DRIVE

Hersteller: Sony Wertung: 61%
Preis: DM 90,- Genre: Plattform

The Flintstones



Grafisch gutes, spielerisch schwaches Jump & Run zum Kino-Blockbuster.

Die Feuersteins hinterließen auf den Sega-Konsolen schon mehrmals ihre Visitenkarte und machten dabei eine durchaus gute Figur. Sony kümmerte sich nun um die Umsetzung des aktuellen Kinohits. Die ersten Minuten mag die eindrucksvolle Grafik mit dem gelungenen Fred-Sprite überzeugen, doch leider machen die fürchterliche Kollisionsabfrage und schwaches Gameplay den Spielspaß zunichte.

hi



MEGA DRIVE

Hersteller: Sony Wertung: 38%
Preis: DM 100,- Genre: Jump & Run

Mighty Max



Ultraschnelles Jump & Run für bis zu zwei Spieler mit Mager-Sprites.

Ab 1995 soll laut Ocean die Spielzeugserie um Mighty Max zum großen Hit werden. Sony veröffentlicht nun dieses extraflinke und äußerst gewöhnliche Jump & Run. Höhepunkt sind ein Zwei-Spieler-Splitscreenmodus und die krachende Titelmusik. Sonst enttäuschen schwache Grafik, kümmerliche Sprites und einfallsloses Level-Design. Kein guter Auftakt für Ocean!

hi



MEGA DRIVE

Hersteller: Sony/Ocean Wertung: 49%
Preis: DM 100,- Genre: Jump & Run

Fun 'n' Games



Ungewöhnliche Unterhaltung verspricht diese Edutainment/Minispiel-Mixtur.

In der fast unüberschaubaren Flut von Sony-Spielen befindet sich neben Knallern wie Mickey Mania und Nieten wie den Flintstones auch dieses ungewöhnliche Programm. Ein PacMan-Verschnitt und ein Weltraum-Shoot 'em Up wurden mit einem Musikprogramm und einem Zeichenprogramm kombiniert. Nichts für Spielefreaks, allerdings interessant für die jüngsten Sega-User.

hi



MEGA DRIVE

Hersteller: Sony Wertung: 62%
Preis: DM 110,- Genre: Edutainment

Dynamite Headdy



Treasures neuestes Werk ist auch auf dem Game Gear sehr gut gelungen.

Was das Treasure-Team bei der Umsetzung ihres Mega Drive-Hits aus dem Game Gear geholt hat, ist wirklich erstaunlich. Die Grafik wurde ohne große Abstriche übernommen, und das Gameplay ist noch genauso spaßig. Wenn Dynamite Headdy mit seinen zwanzig Köpfen losdüst, dann ist jeder Jump & Run-Freak begeistert. Zweifellos eines der Referenz-Jump & Runs für den Game Gear.

hi



GAME GEAR

Hersteller: Sega Wertung: 82%
Preis: DM 89,95 Genre: Jump & Run

Dracula Unleashed



CD-Soundtrack und Full Motion-Video garantieren Ohren- und Augenschmaus.

Schon die PC-Version spaltete die Freaks in zwei Gruppen. Während die einen dieses CD-Meisterwerk zum Spiel des Jahres kürten, verabscheuten es die anderen als primitives Film-Spielchen ohne Tiefgang. Letztendlich sind die 90 Minuten Video mit echten Schauspielern sehr sehenswert. Es gibt bombastischen Soundtrack zu hören, viel Handlungsmöglichkeiten hat man jedoch nicht.

hi



MEGA CD II

Hersteller: Sega Wertung: 60%
Preis: DM 129,95 Genre: Adventure

Bubsy wird in seinem neuesten Spiel mit einer besonders verantwortungsvollen Aufgabe betraut. Er muß den wahnsinnigen und machtgierigen

ACCOLADES WILD-

Oinker P. Hamm stoppen, der in

KATZE VERZAUBERT

seinem Freizeitpark 'Amazatori-

ALLE KIDS.

um ' unglaubliche Attraktionen anbietet; diese hat er jedoch mittels einer Wundermaschine aus der wirklichen Welt geklaut. So sind beispielsweise in Ägypten die Pyramiden verschwunden und Tausende von Reisenden sitzen auf Flughäfen fest, weil die Flugzeuge abhanden gekommen sind. Im Radio gibt's keine Musik mehr zu



Hot-Spot

Komplexe Jump & Run-Unterhaltung mit Accolades Maskottchen für Kids.



Wenn's besonders gefährlich wird, sollte man mittels des tragbaren Lochs verschwinden (links). Trifft man die Gegner mit der Ballzooka, verwandeln sie sich in Trading Cards.

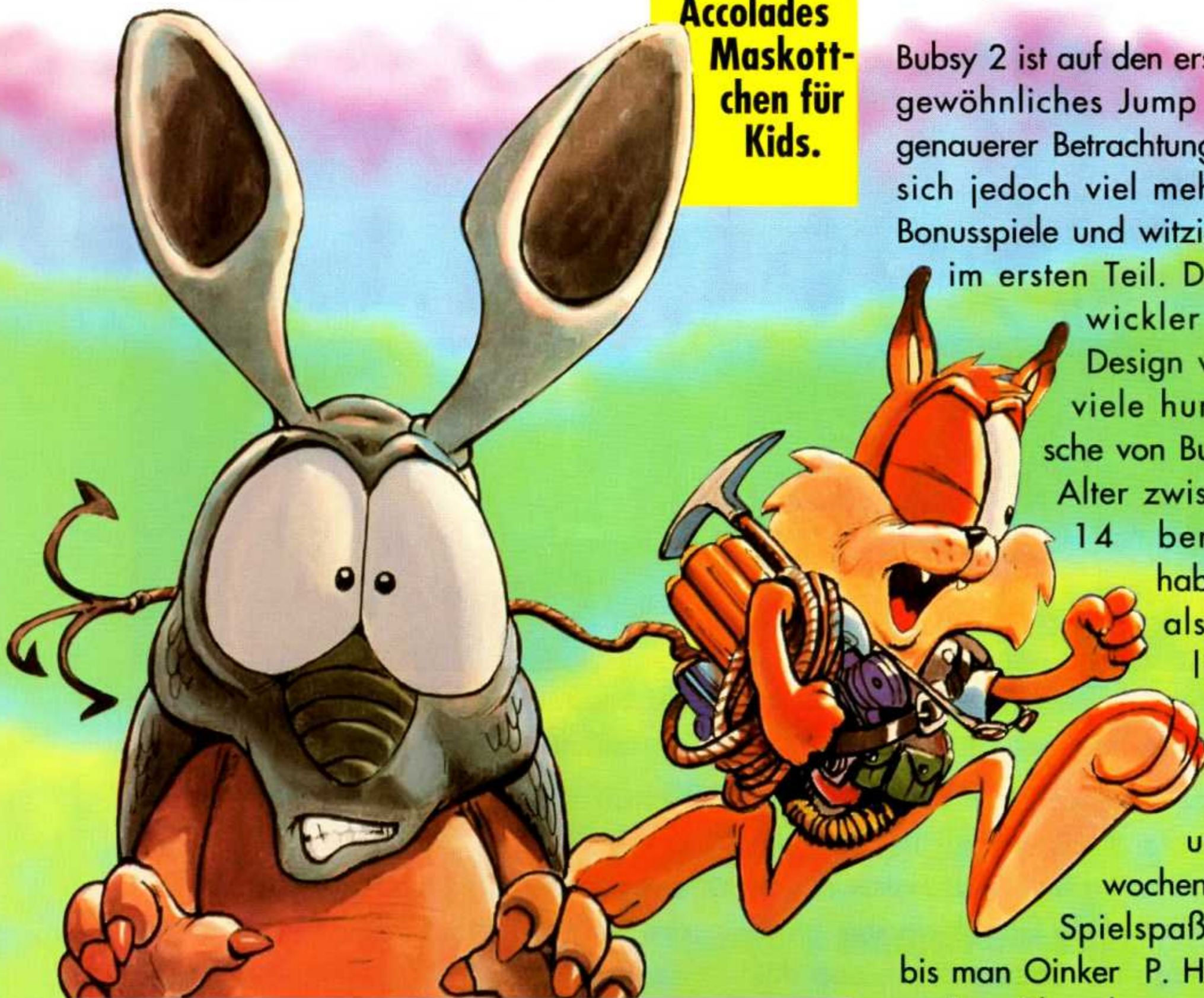
hören, und Enterprise-Folgen werden im Fernsehen nicht gezeigt, weil Science Fiction geklaut worden ist. Dies schaffte Oinker nur durch die Mithilfe des genialen Wissenschaftlers Dr. V. Reality. Zu allem Überfluß haben sich auch noch seine beiden Neffen, die niedlichen Bobcat Twins, im Amazatorium verlaufen.

Auf geht's!

Bubsy 2 ist auf den ersten Blick ein gewöhnliches Jump & Run, bei genauerer Betrachtung offenbaren sich jedoch viel mehr Features, Bonusspiele und witzige Ideen als im ersten Teil. Daß die Entwickler bei dem Design von Bubsy 2 viele hundert Wünsche von Bubsy-Fans im Alter zwischen 8 und 14 berücksichtigt haben, ist mehr als offensichtlich. Der komplexe Aufbau des Amazatorium garantiert wochenlangen Spielspaß, zumindest bis man Oinker P. Hamm im ultimativen Showdown gegenüberstehen darf. Drei Etagen mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad, ein West- und ein Ostflügel sowie fünf verschiedene Szenarien dürften für genügend Abwechslung sorgen. Entweder man spielt jede der drei



Etagen einzeln oder man wagt die Grand Tour, wo man alle Levels auf einmal durchspielt und anschließend Oinker gegenübertritt. Je nach Spielmodus bekommt man verschiedene Gegner, Levelstrukturen und Extras zu Gesicht. Während man durch Ägypten, das Mittelalter, den Weltraum, die Musikwelt und per Flugzeug durch die Lüfte hetzt, sollte man ein besonderes Auge auf die punketrächtigen Murmeln und besonders auf die Trading Cards haben, mittels derer man sich neue Extras, die jeweils nur einmal genützt werden können, besorgen kann. Die Nerf Ballzooka ist eine praktikable Kanone, mit der man Gegner in Trading Cards verwandeln kann. Die Smartbomb läßt alle bösen Buben verschwinden, während man mittels des Portable Holes selbst aus dem Geschehen abhauen kann. Große Ausrufezeichen sollte man unbedingt berühren, denn sie markieren einen Restart-Punkt. Der Tauchanzug ist in einem der drei Bonusspiele einzusetzen, die darüber hinaus noch für Spielspaß sorgen. In Liquid Lunacy paddelt man mit Tauchanzug durch grafisch toll dargestelltes Gewässer, flieht vor dem Wasserstrudel und sammelt Bonuspunkte. In diesem Zwischenspiel gibt's angeblich auch die Supermurmeln. In Armadillo Drop muß man eine



Wenn man zu zweit spielt, zieht einer als Mitglied der Bobcat Twins los.

Die fünf Welten



Grafisch macht Ägypten leider keinen sonderlich guten Eindruck. Originelle Gegner!



Die Musikwelt wartet mit riesigen Musikinstrumenten auf. Besonders abgedreht.



Das Mittelalter erinnert an den ersten Teil von Bubsy. Schöne Farben!



Hurtig fetzt man durch den Welt-raum. Spektakuläre Effekte.



In der Luftwelt darf man mit einem Propellerflugzeug eine Art Shoot 'em Up erleben.

Durch diese Gängen gelangt man in die einzelnen Levels.

nach unten fallende Murmel durch ein Labyrinth steuern, während in Frogapult Stuntfrösche hüpfbereit sind.

Wie gut ist es?

Der Eindruck von Bubsy 2 ist etwas zwiespältig. Das Spieldesign, sämtliche Animationen, die Gegner, die Zwischenspiele und die Präsentation sind sehr gut gelungen. Leider wirken einige Hintergrundgrafiken etwas trostlos, außerdem ziehen sich manche



Levels doch etwas in die Länge und warten mit keinerlei neuen Ideen auf. Auf der anderen Seite begeistern beispielsweise die Lichteffekte im Zwischenspiel Liquid Lunacy oder Bubsys Animationen. Das innovative Design mit den verschie-

denen Floors, unterschiedliche Abläufe und der Zwei-Spieler-Modus sorgen für größtmögliche Abwechslung.



Angeblich ist in einem der Liquid Lunacy-Bonusspiele die Supermurmeln versteckt. Bubsy benötigt hierfür übrigens den Taucheranzug (oben).

Word Up

Bubsy 2 hebt sich zweifellos aus der Masse der Jump & Run-Spiele heraus. Die gute Idee mit den drei Etagen, zwei Flügeln, verschiedenen Touren und vier Bonusspielen sorgt besonders bei den jüngeren Freaks für wochenlangen Spielspaß. Leider sind einige der Grafiken nicht sonderlich beeindruckend,

was die hervorragende Animation von Bubsy nur zum Teil aufwiegen kann. Insgesamt gesehen ein guter Titel, den man fairerweise jedoch nicht mit Earthworm Jim & Co. vergleichen sollte, denn hier dachte man an eine jüngere Zielgruppe.



Check Up

Mega Drive
16 MBit



Bubsy 2

Jump & Run

Hersteller: Accolade Tel. —

Release: Oktober Preis: DM 99,95

Spieler 1-2
Levels 30+3
Save Game —
Besonderheiten mit Comic, komplex

Grafik **69%**

Einige langweilige Hintergrundgrafiken machen den tollen Eindruck zunichte.

Sound **71%**

Solide Musiken und witzige Effekte können überzeugen.

Gesamt **75%**

Erst nach intensivem Spielen macht Bubsy richtig Spaß, und dann fesselt es wochenlang.

Der mittlerweile vierte Mickey Mouse-Titel kommt ausnahmsweise nicht direkt von Sega, sondern stellt eine Gemeinschaftsproduktion des japanischen

DIESER TITEL DÜRFTE

Unterhaltungsriesen Sony mit dem

BEI MANCHEN KIDS

eher unbekanntem Programmierer-

GANZ OBEN AUF DER

team Travellers Tales dar. Beide Fir-

WUNSCHLISTE

men durften für dieses großange-

STEHEN.

legte Projekt ausgiebig in Walt Disneys Archiven herumstöbern und so das geeignete Material für das neueste Abenteuer rund um den kleinen Mäuserich zusammensuchen. In ihren Köpfen geisterte dabei eine ebenso tolle wie einmalige Idee herum: Im Spiel steuert ihr Mickey Maus durch insgesamt sechs Levels (bestehend aus 25 Abschnitten plus einem Bonuslevel), die allesamt auf Original-Zeichentrickfilmen des großen Meisters beruhen. Das Spiel gleicht somit einer geschichtlichen Zeitreise durch die große und faszinierende Welt des Walt Disney-Konzerns.

Der erste Level beruht dabei auf dem 1928 in Schwarzweiß gedrehten Erstlingswerk „Steamboat“, während Euch der letzte Abschnitt zu dem erst 1990 fertiggestellten Zeichentrick-



In der Bonusrunde müßt ihr auf herumwirbelnden Kisten balancieren. Ziemlich schwierig!

Mickey Mania



Hot-Spot

Das bislang beste Mickey Mouse-Spiel für ever Mega Drive.



Im dritten Teil des Spiels seid ihr mit Pluto unterwegs. Ein Steinschlag sowie ein aufgebrachter Hirsch machen diesen Level besonders schwer.

film „The Prince and the Pauper“ führt.

Mickey in Hochform

Erfahrene Mickey Mouse-Spieler brauchen im Prinzip keinen Blick in die Gebrauchsanleitung zu werfen, da Mickey Mania vom Spielverlauf her den Vorgängern sehr ähnlich ist. Neben seiner niedlich animierten

Po-Attacke könnt ihr, wie bei den beiden „Illusions“-Titeln, Wurfgeschosse aufsammeln und den Feinden entgeschmeißen. Dabei solltet ihr allerdings mit dieser Waffe sehr achtsam umgehen, da euch dieser wertvolle Gegenstand nur begrenzt zur Verfügung steht.

Um aus dem riesigen Brei an Jump & Runs hervorstechen, ließen sich die Entwickler in Sachen Leveldesign allerdings noch einiges einfallen, um den Spieler bei Laune zu halten. So wurden zwei kleine Zwischenrunden mit Zoom- und Rotationseffekten eingebaut, die man vom

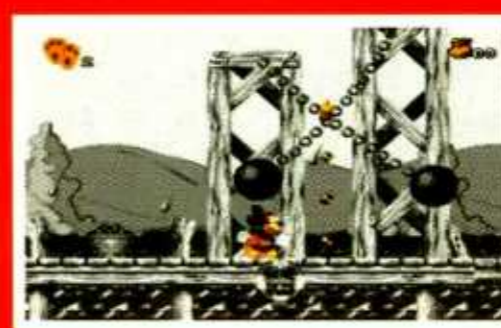


technischen Standpunkt her eigentlich nur dem Mega CD zugetraut hätte (siehe Kasten). Außerdem wird hin und wieder auch etwas Kopfarbeit von euch verlangt. Beispielsweise müßt ihr im ersten Level ein paar Glocken läuten lassen, damit sich eine Brücke über den Fluß senkt.



Showdown mit Pete alias Kater Karlo. Der ewig böse Hund ist nur an seinem Allerwertesten verletzbar, daher unser Tip: Setzt das vorhandene Nadelkissen geschickt ein.

Der erste Level

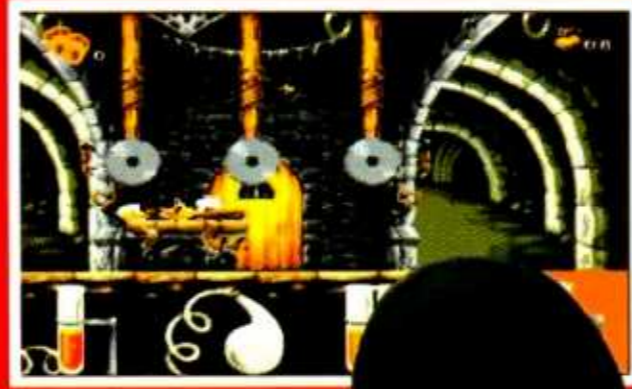


Wie beim Original-Zeichentrickfilm „Steamboat“ aus dem Jahr 1928 wurde dieser Level bis auf euren Hauptdarsteller nahezu völlig schwarzweiß gestaltet. In diesem Abschnitt trifft ihr witzigerweise eine Mickey Mouse sowie einen Kater Karlo in dem damals aktuellen Design.

Der zweite Level



Der zweite Abschnitt beruht auf dem 1933 entstandenen Zeichentrickfilm „The Mad Doctor“. Wenn ihr den gleichnamigen Schurken besiegt und Pluto wieder in eure Arme schließen wollt, müßt ihr eine Vielzahl an Abenteuern überstehen, inklusive einer Loren- und Fahrstuhlfahrt. Der schönste und abwechslungsreichste Level des Spiels.



Dieser Riesenkäfer kann auch als bewegliche Plattform mißbraucht werden.

Word Up

Mit diesem Titel ist Sony ein großer Wurf gelungen. Schon alleine bloßes Zuschauen bereit höchstes Vergnügen angesichts der überragenden Optik mit zahlreichen Effekten, die man dieser Konsole gar nicht zuge-
traut hätte. Mickey Mania ist zudem extrem abwechslungsreich und

bietet einen ordentlich hohen (aber fairen) Schwierigkeitsgrad, der ein schnelles Durchspielen verhindert. Kritik? Nur die Kollisionsabfrage ist etwas übersensibel, ansonsten tadellos.



Check Up

Mega Drive
16 MBit



Mickey Mania Jump & Run
Hersteller: Sony Tel. –
Release: Oktober Preis: DM 129,95

Spieler 1
Levels 6
Save Game –
Besonderheiten... Zusammenarbeit mit Walt Disney, hoher Schwierigkeitsgrad

Grafik **87%**

Brillante Animationen und Grafiken, nur die Farben sind stellenweise etwas blaß geraten.

Sound **70%**

Dezente Musik, die weder positiv noch negativ auffällt, gute Soundeffekte.

Gesamt **85%**

Visueller Leckerbissen mit einem durchgehend überzeugenden

Tolle Grafik-Effekte!



Zwei ganz spezielle Abschnitte zieren dieses Spiel. In einer Szene rennt ihr um einen rotierenden Turm herum und hüpfst dabei ständig über herunterrollende Fässer.



In dem anderen Abschnitt läuft Mickey einem wildgewordenen Hirsch davon und muß dabei aufpassen, nicht über die heranzoomenden Steine zu stolpern.

Als sich Sonic und Robotnik das letzte Mal gegenüberstanden, wurde Robotniks Death Egg von Sonic in tausend Teile zersprengt. Diese enorme

SONICS NEUESTER

Explosion beförderte Sonic nun auf

JUMP & RUN-HIT MIT

Floating Island, wo bekannterweise

TOLLER KOMBI-

eine ganze Menge Smaragde ver-

MODUL-IDEE!

steckt sind, auch der Master Smaragd. Sonic wettet darauf, daß Knuckles weiß, wo dieser Smaragd



In der Hidden Palace Zone muß Sonic den Endgegner Knuckles besiegen. Als er anschließend Robotnik vom Klauen des Smaragds abhalten will, wird er elektrisiert. Nun hilft Knuckles wieder zu Sonic und öffnet für ihn Wände.

Knuckles

&

Sonic



Hot-Spot

Sonic & Knuckles überrascht mit 18 MBit, tollem Preis und genialer Kombimodul-Idee. Der Clou des Jahres!



Hier ist Sonic am Ende des zweiten Akts angekommen. Nun muß man noch die Radarstation zerstören und Dr. Robotnik überwinden.

ist. Er muß unbedingt verhindern, daß dieser Smaragd in die Hände von Robotnik fällt, denn damit hätte er unendlich Energie für sein Death Egg!

Spielerisch hat sich grundsätzlich nichts geändert. Nach wie vor hat man es mit einem technisch erstklassigen, superschnellen Jump & Run zu tun. Neue Features im Gameplay (siehe Kasten!) und zwei neue Bonusspiele zusätzlich zur überarbeiteten 3D-Sequenz sorgen für Abwechslung. Sonic & Knuckles ist übrigens nicht Sonic 4, sondern prinzipiell Sonic 3 - Part II, wie es ursprünglich angekündigt worden war. Der Schwierigkeitsgrad dürfte auch Sonic-Freaks länger auf Trab halten, denn wenn man Sonic &

Knuckles ohne Kombimodul spielt, kann man keine Spielstände mehr abspeichern. Die Bonusspiele sind



Neu! Man darf auch als Knuckles starten! Dieser kann sehr gut fliegen und Wände hochklettern.

Word Up

So kennt man Sonic! Er ist immer wieder für eine Überraschung gut. Sonic & Knuckles wartet als alleinstehendes Spiel bestimmt nicht mit revolutionären neuen Ideen auf, doch viele neue Gags, grafisch durchweg hervorragend gestylte Levels, neue Bonus-Runden und die Möglichkeit, mit Knuckles zu spielen,

machen Sonic & Knuckles zum bislang besten Sonic-Spiel. Wer im Besitz von Sonic 3 oder anderen Sonic-Spielen ist, darf sogar begeistert sein. Er kauft ein neues Spiel und hat faktisch gleich mehrere neue gekauft! Sowas kann nur Sonic!



Die Zusatzspiele



In dieser Flipper-/Geldautomat-Mixtur muß man versuchen, in die Mitte zu kommen. Dann werden neue Boni ausgespielt.



In der überarbeiteten Special Stage, die man durch das Durchspringen eines Riesenringes erreicht, darf man nun auch rückwärts laufen oder goldene Kugeln zum Überspringen einsetzen.

nun deshalb wieder wesentlich reizvoller, denn hier kann man sich lebensnotwendige Continues erspielen. Die Kombimodul-Idee (siehe Kasten!) und die neue, anwählbare Spielfigur zeichnen das neue Sonic-Spiel letztendlich aus. Je nachdem ob man als Sonic oder Knuckles startet, wird die Story nun unterschiedlich fortgeführt.

Wenn man als Sonic spielt....

hat man es in der fünften Welt namens Hidden Palace Zone, die im übrigen recht klein ist, mit einem ganz besonderen Endgegner zu tun: Knuckles der rote Ameisenbär, der bis dahin zu Robotnik geholfen hat, steht Sonic gegenüber. Hat man ihn besiegt, sieht man eine der zahlreichen Story-Sequenzen: Der besiegte und äußerst geschwächte Knuckles läuft plötzlich zu dem Master-Smaragd, den der heranschwebende Robotnik gerade klauen will. Als Knuck-

Neue Features!



Mit diesem ungewöhnlichen Gerät kann sich Sonic schrittweise in höhere Etagen hochziehen. Witzig gemacht!



Nach dem Wippenprinzip wird das Gewicht des einen Pilzes hochgeschleudert, sobald Sonic auf dem anderen landet. Wenn das Gewicht wieder landet, wird Sonic hochkatapultiert.



Diese Plattformen rollen sich nur aus, wenn man sie beschreitet. Aufpassen am Ende!



Je schneller man ankommt, umso weiter wird Sonic von dieser Stange weggeschleudert. Aufpassen, daß man während des Herumschleuderns den richtigen Zeitpunkt zum Abflug wählt.



Freeclimbing ist in! Selbst Knuckles hängt sich per Seil steile Wände hinab.



Die auftauchenden Geister wird man nur durch das Wiedereinschalten des Lichtes zeitweise los.



Mächtig windig wird es, wenn dieser eigenartige Gegner zu blasen beginnt.



Nicht nett! Dieser meist im Boden verborgene Techno-Maulwurf wirft Pilze nach euch.



Dieser seltsamen Kletterpflanze kommt man nur per Spin Dash bei!

Die sieben neuen Zonen!



Mushroom Hill

Pilze, die als Trampolin dienen, heftige Stürme und herumschwebende Schmetterlinge werden in dieser grafisch gut gelungenen Auftakt-Zone geboten. Ein hammerwerfender Robotnik und eine eindrucksvolle Endsequenz mit 3D-Scrolling, in der man Hindernisse überspringen muß, warten als Abschlussszenen. Robotnik schwebt per Riesenkampfschiff davon.



Flying Battery

Sonic, der sich an das Schiff angehängt hat, bekommt es hier mit sich drehenden Riesenzyklindern, neuartigen Klettervorrichtungen, flammenspeienden Fallen und einem sich selbst zerstörenden Endgegner zu tun. Gute Reaktionszeiten sind bei den explodierenden Minen und umherfliegenden Kreiseln vonnöten. Als Beschleunigungshilfe gibt es kleine Metallvorrichtungen.



Sandopolis Zone

Orientalische Musik und perfekte Wüstengrafik, bei der sogar das Hitzeflimmern zu sehen ist, zeichnen die dritte Zone aus. Neuartige Sandbahnen, mit denen man sich fortbewegen kann, und Freeclimbing-Einlagen sorgen für Spaß. Die im zweiten Teil auftauchenden Geister kann man nur durch das Wiedereinschalten des Lichts, das ständig schwächer wird, vertreiben. Die Steinstatue muß man nur in den Sand locken!



Lava Reef

Riesige Gesteinsbrocken und brandheiße Lavaströme sorgen für ständige Gefahr. Um hier weiterzukommen, muß man oft verborgene Schalter umlegen. Automatisches Umlegen jedes Schalters ist nicht von Vorteil. Außerdem ist bei den automatischen Feuervorrichtungen und unterbrochenen Lavaströmen gutes Timing vonnöten. Bestimmte Plattformen bewegen sich oft erst durch die Spin Dash.



Hidden Palace

Sollte man mit Knuckles spielen, ist hier Endstation beim Roboter-Sonic. Taucht man allerdings mit Sonic auf, bekommt man es in dieser sehr kleinen Zone mit Knuckles als Endgegner zu tun, der im übrigen leicht zu besiegen

ist. Hat man ihn bezwungen, dann sieht man, wie er Robotnik vergeblich daran hindert, den Master-Smaragd zu klauen. Neu ist die auftauchende Riesen-Teleporter-Station.



Sky Sanctuary

Zu Beginn ist man noch auf die Hilfe von Knuckles angewiesen, der noch eine Brücke baut. Ansonsten begeistert die traumhafte Grafik mit dem wunderschönen Himmel. Am Horizont sieht man übrigens bereits das fliegende Death Egg. Dank ständiger Einsturzgefahr der Ruinen aus einer vergangenen Zeit hat man im Kampf gegen die Robotnik-Badniks mächtig Schwierigkeiten. Nicht von der schönen Grafik ablenken lassen!



Death Egg Zone

Im Science-Fiction-Stil wird die letzte Zone präsentiert. Alles erinnert erstaunlich an die Star Wars-Filme, egal ob es die gute Musik, die Laser-Plattformen oder das Leveldesign ist. Wie es sich für einen Abschluß-Level gehört, ist der Schwierigkeitsgrad genau richtig für Sonic-Profis. Was in der abschließenden Doomsday Zone passiert, blieb uns bislang nach zehn Stunden Spielen noch verborgen.



Steckt man beispielsweise Sonic 2 auf, bekommt man dieses brandneue Titelbild zu sehen.



Das Sonic & Knuckles-Modul sieht äußerst schick aus. Schiebt man die Plastikblende weg, kann man oben andere Sonic-Spiele einstecken.

les ihn davon abhalten will, wird er mit einem Stromstoß bestraft. Nun merkt Knuckles plötzlich, daß er von Robotnik ausgenutzt wurde. Dank dieses Stromstoßes erhält Knuckles sein altes Gedächtnis wieder und weiß nun, daß er eigentlich immer ein Freund von Sonic war, jedoch von Robotnik

Vor Spielbeginn mit Knuckles als Figur sieht man, wie er von Robotnik mit einer Bombe übers Ohr gehauen wird.



manipuliert worden ist. Knuckles unterstützt Sonic nun im Kampf gegen Robotnik als ständiger Begleiter bis in die Sky Sanctuary Zone. Er durchbricht Mauern, baut Brücken und erweist sich somit als guter Freund von Sonic! Insgesamt warten sieben Zonen und eine Endsequenz auf Sonic, die wir im Kasten genauer beschreiben.

Startet man als Knuckles...

bekommt man gleich zu Beginn eine Story-Sequenz präsentiert. Knuckles schläft friedlich, als er plötzlich von einer Bombe überrascht wird. Es war Dr. Robotnik, der sich damit zum Erzfeind von Knuckles machte. Der rote Ameisenbär wartet mit einigen neuen Eigenschaften auf, die Sonic & Knuckles spielerisch erfrischend

anders als die Vorgänger werden lassen. Drückt man während des Sprungs zweimal schnell hintereinander den Knopf, dann beginnt Knuckles in Superman-Manier, mit den Fäusten nach vorne gerichtet, zu fliegen. Damit kann man nicht nur bis zu zwei Bildschirme in der Luft hinter sich bringen, sondern auch Mauern und Gegner zerstören. Fast noch nützlicher sind die Kletterfähigkeiten von Knuckles. Senkrecht stehende Wände klettert er problemlos hoch. Im übrigen kann man damit die in Sonic 3 versteckten Gegenden erreichen!

hi

Check Up

Mega Drive
18 MBit



Sonic & Knuckles Jump & Run
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961
Release: 18.10.94 Preis: ca. DM 120,-

Spieler 1
Levels 7
Save Game Continues
Besonderheiten.. Kombimodul: alte Module mit neuen Figuren spielen!

Grafik **86%**

Liebevoll und äußerst abwechslungsreich in Szene gesetzte Hintergründe, technisch eindrucksvoll, hervorragende Animationen, perfektes Parallax-Scrolling, 3D-Effekte.

Sound **85%**

Musik im typischen Sonic-Stil! Paßt zu jedem Level hervorragend, gute Effekte, besonders hörensenswert: Orient-Flair in Sandopolis.

Gesamt **89%**

Sonic & Knuckles ist derzeit die Jump & Run-Referenz für den Mega Drive. Die Motivation bleibt dank fehlender Batterie viel länger erhalten. Besser als Dschungelbuch & Co!

Kombi Check Up



Wer in Besitz von Sonic 3 oder Sonic 2 ist, wird begeistert sein. Steckt man beispielsweise Sonic 3 auf, hat man es mit einem dreizehn Level umfassenden 34 MBit-Meisterwerk zu tun, wo man als Sonic, Knuckles oder Tails starten kann. Per Knuckles lassen sich nun bislang verborgene Zonen erreichen, außerdem kann man alle Spielstände speichern und erlebt andere Szenen. Ein älteres Spiel, das man jetzt schon für rund hundert Mark bekommt, wird somit wieder sehr interessant. Gerüchteweise passiert sogar etwas, wenn man Sonic 1 und Sonic Spinball aufsteckt. Die Kombi-Idee bietet uns bestimmt noch viele Überraschungen! Die Wertung gilt für die Variante Sonic 3 & Knuckles.

Grafik **87%**

Sound **87%**

Gesamt **91%**

Nur Actionveteranen können sich an das erste Spiel aus der Contra-Serie erinnern. Vor gut acht Jahren sorgte Gryzor dank der phänomenalen Grafik

KONAMIS KULT-
und der abwechslungsreichen

ACTIONSERIE
Levels in den Spielhallen für Aufse-

GIBT ES NUN
hen. Super Probotector für das

ENDLICH FÜR
Super NES avancierte glatt zum

MEGA DRIVE!

Referenzspiel, Sega-User kamen bislang allerdings nicht zum Zuge. Mit Probotector liegt nun ein phänomenales Debüt der Contra-Serie für den MD vor, in dem aus moralischen Gründen die Cops aus dem amerikanischen Original zu Robotern und Tieren wurden.



Das ist eine der zahlreichen Zwischensequenzen. Der



Probotector wird wie wild umhergeschleudert, düst



über mehrere Bildschirme hinweg und landet schließlich beim nächsten Gegner.

k o b o t e c t o r



Hot-Spot

Definitiv eines der besten Actionspiele für den Mega Drive.



Sollte man zu zweit gleichzeitig antreten, kann man sich mit doppelter Feuerkraft gegenseitig helfen. Der Spielspaß steigt noch deutlich an.

Action pur!

Das Spielprinzip der Contra-Serie war noch nie besonders ausgefallen, allerdings zeigten die Konami-Designer immer wieder, wie man das Prinzip 'Schieß' auf alles, was sich bewegt!' neu auslegen kann.

Hauptsächlich steuert man seine Spielfigur aus der Seitenansicht durch diverse Jump & Shoot-Levels, allerdings sorgen ein 3D-Level, abwechslungsreiches Leveldesign und brillante Zwischen- und End-

gegner für Spannung. Das nun vorliegende Probotector ist glücklicherweise nicht die Umsetzung eines älteren Titels, sondern ein komplett neugestaltetes Actionabenteuer. Das auffälligste Merkmal bemerkt man gleich zu Beginn. Nach einem kleinen Intro darf man sich einen von vier Charakteren auswählen. Zwei Roboter, ein robotermäßiger Wolfsmensch und ein winziger Android stehen bereit. Je nach Charakter hat man neben dem Standardschuß im Verlauf des Spiels unter verschiedenen Waffen zu wählen, von denen man bis zu fünf auf einmal bei sich tragen und jederzeit einzeln auswählen kann. Darunter sind Streuschüsse, zielsuchende

In dieser 3D-Sequenz verfolgt euch ein riesiger Roboter. Seine Arme kann dieser Bursche locker ausfahren.





Raketen oder besonders wirkungsvolle Megabomben. Sollte man ein Leben verlieren, was dummerweise schon nach einer Berührung der Fall ist, wird die zuletzt aktivierte Extrawaffe gestrichen. Prinzipiell kommt man um eine ganze Menge Lebensverluste nicht herum, wenn man nicht über blitzschnelle Reaktionen verfügt. Spätestens nach dem zweiten oder dritten Durchlauf sollte man mittels Auswendiglernen jedoch immer weiter vordringen können. Meist ist es sogar am besten, wenn man um sich ballend lossetzt, denn schon geringe Wartezeiten animieren neue Gegner

**Eindrucks-
voll! Dieses
umstürzende
Hochhaus
dient
gleich als
Plattform.**



**Ihr dürft unter zwei
Robotern, einem
Androiden und einem
Wolfsmenschen
wählen.**

zum Heranstürmen. Ruhe wird man in Probotector kaum finden!

Toll gemacht!

Eine besondere Atmosphäre wird dem Spiel durch die zahlreichen animierten Einleitungs- und Zwischensequenzen verliehen. Hat man beispielsweise im ersten Level die riesige Technospinne vernichtet, dann prallt sie mit voller Gewalt gegen ein Hochhaus, das anschließend im umgestürzten Zustand als Plattform erhalten muß. Nach etlichen Levels darf man übrigens wählen, wie man das Spiel fortsetzen will. Dafür gibt's dann auch unterschiedliche Abspänne, was Action-Fetischisten wohl in Ver-zückung versetzen dürfte. Ebenso begeistert ist der 3D-Level ausgefallen. Euer Held läuft auf einer Straße auf euch zu, und wir dabei

von einem aus rund zwanzig Sprites bestehenden Roboter verfolgt. Dank des fließenden Scrollings, der toll gezeichneten Umgebung und dem phantastisch zoomenden Gegner entsteht eine absolut brillante Atmosphäre. Im ganzen Spiel findet man Dutzende von aufwendig gemachten Effekten, wo man sich fragt, ob in diesem Modul nicht ein Zusatzchip steckt. Ob nun Flugzeu-

ge angreifen, ein Riesenmonster mit Autos um sich wirft, Roboter zu Aliens mutieren oder aus einem Glaszylinder riesige Schleimmonster entfliehen, Probotector ist Actiongenuß allererster Güte!

hi

Check Up

Mega Drive
16 MBit



Probotector Action
Hersteller: Konami Tel. 069-950812-0
Release: Oktober Preis: DM 129,95
Spieler1-2
Levels11
Save GameContinues
BesonderheitenViele Sprites,
.....ruckelfrei, 3D-Sequenzen

Grafik 83%

Typisch Konami! Nach einem passablen Auftakt wird man mit spektakulären Special FX, 3D-Effekten und riesigen Gegnern fast erschlagen.

Sound 76%

Treibende Beats und passende Melodien, die nicht stören.

Gesamt 87%

Insgesamt gesehen ein phantastisches Actionspiel, allerdings ist der Schwierigkeitsgrad eine Spur zu hoch ausgefallen.

Typisch Probotector!

Die Liebe zum Detail zeichnet Probotector aus. Man läßt nicht einfach einen Gegner auftauchen, sondern inszeniert seinen Auftritt regelrecht. Hier ein kleines Beispiel.



Noch ist alles ruhig! Am Horizont sieht man einen wilden Burschen umherfetzen.



Was passiert jetzt? Der Bursche hebt ab und verschwindet am Horizont.



Hier taucht er wieder auf! In beeindruckender Größe schwebt er über den Screen.



Nun schmeißt er mit Autos um sich! Besonders gefährlich ist er jedoch nicht.

Word Up

Es geschehen noch Zeichen und Wunder. Nach den leicht verkorksten Versionen von Hyperdunk und Castlevania präsentiert die japanische Edelschmiede jetzt ein grandioses Action-Abenteuer aus ihrer Kultserie. Die spekta-

kulären Special FX, die vier verschiedenen Charaktere und das tolle Leveldesign können begeistern. Allerdings ist der hammerharte Schwierigkeitsgrad auf Dauer recht frustrierend.



MEHR SONIC FÜR WENIGER GELD!

Ihr Bonus:
SONIC-POSTER-MAGAZIN
 4 SONIC-Poster,
 im Format 58 x 80 cm.
 Alles über das Game
 "Sonic Chaos" sowie
 die besten Tricks für
 "Streetfighter".



Mega-Angebot
 für nur **DM 9,90**
3 x Sonic plus
Bonus-Geschenk

Wo die Games aufhören, macht SONIC der Comic weiter!

- Top-Comics von SONIC und anderen Top-Acts aus der Game- und Comics-Szene. Storys, die es sonst nirgends gibt. Mit über-coolen Sprüchen und einer Grafik zum Durchbeschleunigen!
- Superspiele im knallharten Test. Mit Durchblickzone: Tips und Lösungen, um schneller weiterzukommen.
- Action-News im Magazin teil von Aikido über Freeclimbing bis Wrestling.
- 100 Seiten Fun & Infos im Taschenbuch-Format. Optimal für unterwegs!

Einfach Coupon ausfüllen, abschicken oder faxen!

Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, daß ich die Vereinbarung innerhalb einer Woche beim Bastei Verlag, z. H. Markus Klei, Scheidtbachstr. 23-31, 51469 Bergisch Gladbach, widerrufen kann. Die Frist beginnt mit Absendung dieser Bestellung. Das Geschenk gehört mir auf jeden Fall, auch dann, wenn ich von meiner Vertrauensgarantie Gebrauch mache.

SCHNELL TESTEN, GELD SPAREN!

Ja, ich will SONIC DER COMIC unverbindlich testen. Liefern Sie mir bitte 3 Ausgaben von SONIC plus dem SONIC POSTERMAGAZIN zum Gesamtpreis von nur DM 9,90 (Auslandspreise auf Anfrage). Eine weitere Abonnement-Verpflichtung besteht nicht. Wenn ich SONIC anschließend nicht weiterlesen möchte, teile ich Ihnen dies spätestens 10 Tage nach Erhalt der zweiten Ausgabe mit. Andernfalls erhalte ich SONIC weiterhin zum Halbjahrespreis (6 Ausgaben) von nur DM 25,20. Das Postermagazin gehört mir auf jeden Fall, auch dann, wenn ich von meiner Vertrauensgarantie Gebrauch mache. Bitte kreuzen Sie das nebenstehende Kästchen an, wenn Sie von uns nicht angerufen werden wollen.

Wichtig: Diese Bestellung ist nur dann gültig, wenn von einem Erziehungsberechtigten unterschrieben wird.
 Mein Zahlungswunsch: bequem durch Bankeinzug gegen Rechnung

Name, Vorname

BLZ Bank

Straße, Nr.

Konto-Nr.

Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, daß ich die Vereinbarung innerhalb einer Woche beim Bastei Verlag, z. H. Markus Klei, Scheidtbachstr. 23-31, 51469 Bergisch Gladbach, widerrufen kann. Die Frist beginnt mit Absendung dieser Bestellung (Poststempel). Ich bestätige dies mit meiner 2. Unterschrift.

PLZ

Wohnort

Datum

2. Unterschrift

Unterschrift

Telefon



Anschrift: Bastei Verlag, z. H. Markus Klei, Scheidtbachstr. 23-31, 51469 Bergisch Gladbach. Fax-Nr.: 02202/4 16 63

Hinweis: das Bankeinzugsverfahren beschleunigt den Versand des Postermagazins um mindestens 1 Woche

Spiele, Stars, Sensationen!

NACH DEM KURZEN MESSETELEGRAMM IN DER LETZTEN AUSGABE WOLLEN WIR EUCH NUN UNSEREN ZEHNSEITIGEN REPORT VON DER ECTS IN LONDON NACHREICHEN. WIR SAGEN EUCH, WELCHE SPIELENEUHEITEN HITCHANCEN HABEN!



Dicht gedrängt präsentierten die Top-Firmen ihre Hits für Weihnachten.



Der Star Wars Arcade-Automat auf dem Sega-Stand war einer der Messemagneten.



In der ersten Etage durfte man die neuesten 32X-Spiele ausgiebig antesten.

Seit nunmehr vier Jahren treffen sich alljährlich am ersten September-Wochenende Spieleprofis aus der ganzen Welt im Londoner Business Design Centre. Allen Vermutungen nach war dies jedoch wohl das letzte Mal, denn die Aussteller hatten mehr als bisher unter den zu engen Räumlichkeiten zu leiden, womit ein Umzug in eine andere Halle wohl unumgänglich ist. Rekordmäßige 94 Firmen bemühten sich darum, ihre Produkte für das Weihnachtsgeschäft anzupreisen.

Sega war da!

Wie wichtig diese Messe mittlerweile geworden ist, erkannte man auch bei Sega. In einem futuristisch anmutenden, zwei Etagen umfassenden Stand präsentierte man erstmals das Mega Drive



Der Formel 1-Pilot Damon Hill trainierte mit Virtua Racing und gewann prompt das darauffolgende Rennen in Monza.

32X. Die sehr weit fortgeschrittenen Versionen von Virtua Racing Deluxe, Doom, Star Wars Arcade und Metalhead hinterließen allesamt einen sehr guten Eindruck. Neben Sonic & Knuckles wurde mit Shining

Force 2, Sonic Triple Trouble, Mega Bomberman, Ecco 2, Jurassic Park Rampage, Taz Mania 2 und König der Löwen natürlich die gesamte Hitpalette präsentiert. Für Besitzer eines schmalen Geldbeutels dürfte die neue Classic-Reihe gerade richtig kommen, bei der alte Tophits zu Preisen ab DM 29,95 (8 Bit) und DM 49,95 (16 Bit) neu aufgelegt werden.

Welcome to the next level! Auf der ECTS in London gehörte ein Besuch bei Sega zu den Pflichtterminen.

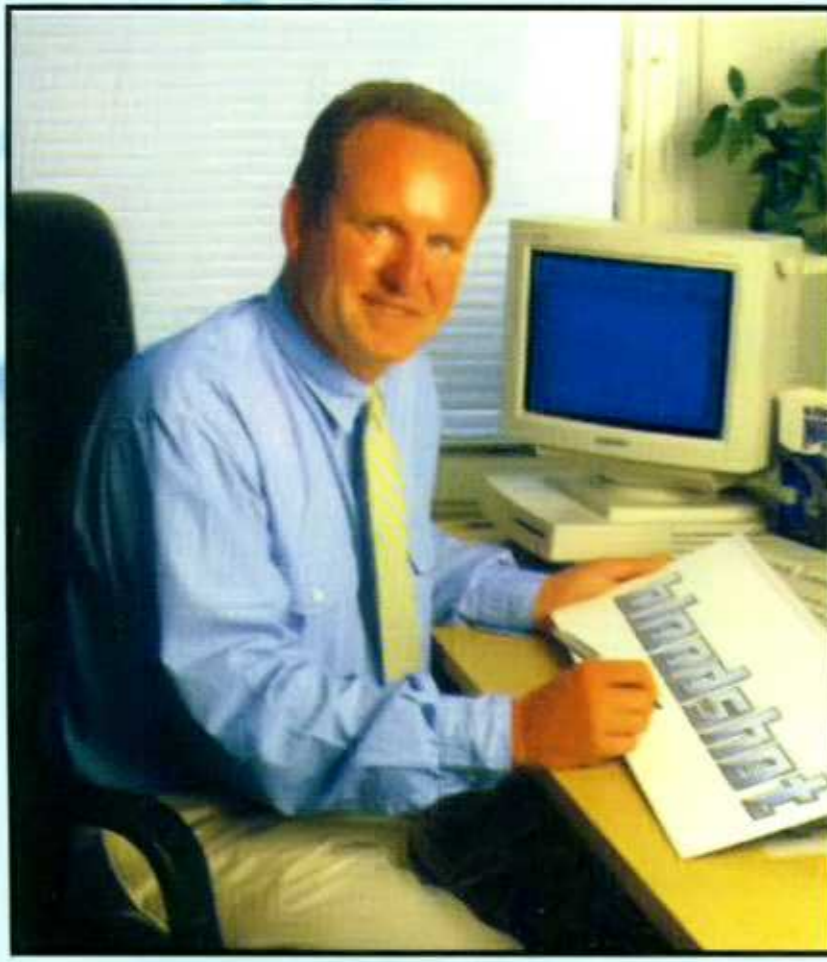
Ein kleines Fazit!

Im Vergleich zum Vorjahr zeigt sich deutlich, daß die Softwarehäuser nun mehr denn je auf Qualität achten. Richtig schlechte Spiele gab es nirgendwo mehr zu sehen. Mittlerweile haben alle eingesehen, daß sich mit billigen Lizenzspielen kein Geld mehr verdienen läßt. Für Mega Drive, Mega CD II, 32X und Game Gear muß man sich auch in den nächsten Jahren keine Sorgen um den Spielenachschub machen. Lediglich Master System-Besitzer sollten langsam aber sicher an einen Systemwechsel denken. Mit König der Löwen, Dragon oder Daffy Duck kommen zwar noch einige richtig gute Spiele auf sie zu, jedoch stellen mehr und mehr Firmen die Unterstützung dieses Systems ein. Ein prima Einsteigergerät mit einer riesigen Palette an günstigen Spielen ist das Master System zwar nach wie vor, doch Neuheiten erscheinen immer weniger.



Domark dreht auf!

MASSE UND KLASSE! DIE SCHÖPFER VON MARKO'S MAGIC FOOTBALL UND F1 PRÄSENTIERTEN IN IHRER BEQUEMEN SUITE ACHT NEUE SPIELE AUF MEGA CD, MEGA DRIVE UND GAME GEAR. VON SPORT BIS ACTION WAR ALLES VERTRETEN!



Ian Livingston, der neue Geschäftsführer, kann auf eine lange Karriere zurückblicken. Er führte die Dungeons & Dragons-Serie in Europa ein und war Mitbegründer von Games Workshop.

Battle Frenzy

Ihre spektakulärste Neuveröffentlichung sollte eigentlich Battle Frenzy für Mega Drive und Mega CD II werden. Das Programmiererteam The Kremlin orientierte sich hierbei deutlich an dem indizierten PC-Hit XXXX. Als Elite-Soldat mit unglaublichen physischen

Fähigkeiten stapft man durch ein riesiges Raumschiff der Alien Trooper, die mit einer tödlichen Ladung an Killer-Maschinen auf dem Weg zur Erde sind. Der Auftrag ist klar: Die tödliche Fracht muß beseitigt werden. Besonders spektakulär ist dabei natürlich die Grafik, die mit der derzeit sehr angesagten 3D-Ego-Perspektive aufwartet. Im Vergleich zum Mega Drive-Konkurrenten Zero Tolerance weist Domarks 3D-Spektakel zwei Vorteile auf: Zum einen ist das Grafikfenster fast doppelt so groß, und zum anderen dürfen auch auf einer Konsole zwei Spieler gleichzeitig antreten. Dies



Grafiker Jolyon Meyer präsentiert die putzigsten Gegner der Videospieleschichte nun auch in der Game Gear- und Mega CD-Version von Marko's Magic Football.

geschieht mittels Splitscreen, d.h. der Bildschirm wird in der Mitte durch einen vertikalen Balken geteilt. Die zwei Spieler dürfen entweder in drei speziellen Battle-Arenas gegeneinander antreten oder zusammen durch die zwölf äußerst groß geratenen Levels hetzen. Hier machen sich jedoch schon die Nachteile bemerkbar. Zwölf Levels sind etwas wenig, und außerdem kann sich die Grafik in Sachen Geschwindigkeit und

Detailreichtum nicht mit Zero Tolerance messen. Definitive Aussagen wollen wir allerdings erst wagen, wenn wir die fertigen Versionen für Mega Drive und Mega CD ausführlich getestet haben.

Flying Nightmares

Bislang mußten sich Flugsimulationsfans unter den Konsolenbesitzern mit eher durchschnittlichen Werken zufriedengeben. Für Mega CD-Besitzer hat Domark jedoch noch ein echtes Prachtstück entwickelt. In Flying Nightmares wird man zum Piloten eines der berühmtesten Harrier Jump Jets der U.S. Marine, die durch ihre Tiefflugfähigkeiten und Zweikampfeigenschaften bekannt wurden. Vom Flugzeugträger aus startet man entweder, um einen gesamten Krieg zu überleben oder in verschiedenen, sich ständig verändernden Missionen eine Insel vom gewaltsamen Regime zu befreien. Highlight der fliegenden Alpträume sind die exzellenten Grafiken, die das Mega CD auszunutzen wissen. Action-Fans dürfen hier jedoch keinen Thunderhawk-Clone erwarten. Flying Nightmares fordert Geschick und Verstand. Hier werden realistische Elemente mit Action-Einlagen verknüpft.



Ein riesiges 3D-Fenster und Splitscreen sollen Battle Frenzy zum Zero Tolerance-Konkurrenten machen (oben).

Simpler geht's kaum: Alles was sich bewegt, muß eliminiert werden (rechts).





In Flying Nightmares darf man sich sogar seine Waffen selber auswählen. Die Paveway ist eine kräftige lasergesteuerte Gleiter-Bombe.

Gib Gummi!

Mit zwei neuen Rennspielen drückt Domark noch dieses Jahr auf fast allen Systemen auf's Gas. In F1 World Championship Edition (MD, MCD, GG) darf man Michael Schumacher nacheifern. Der Nachfolger von F1 wurde nicht nur von einem neuen Programmiererteam entwickelt, sondern entpuppt sich auch als exakte Umsetzung der Formel 1-Saison 1994. Alle

Fahrer, Teams und Rennstrecken wurden offiziell übernommen. Sich verändernde Wetterbedingungen, zwei Perspektiven und spektakuläre Crashes dürften allen PS-Freaks zusagen. Zwei überflüssige Räder wurden für Kawasaki Superbikes (MD, GG) in den Boxen gelassen. Das F1-Programmerteam Lankhor widmete sich nun den prestigeträchtigen Motorrädern aus Japan. Auch hier darf man die Jagd auf den Weltmeistertitel aufnehmen, allerdings inoffiziell und gegen sechzehn fiktive Fahrer auf fünfzehn verschiedenen Kursen. Ausdauer-Freaks dürfen auch am 8 Stunden-Endurance-Rennen teilnehmen. Zwei-Spieler-Modus, Paßwort-Option und verschiedene Zweiradeinstellungen runden Kawasaki Superbikes ab.



Die F1 Championship Edition wartet mit allen Details der Saison '94 auf. Jean Alesi und Gerhard Berger rasen für Ferrari.



Zwei verschiedene Perspektiven gibt es während des Rennens.



Feuerwerke gibt's hier nicht! Hier wird ordentlich nachgetankt.



Nicht unbedingt spektakulär, aber sehr detailgetreu ist die 3D-Grafik ausgefallen. Hier befindet man sich im Anflug auf einen Flugplatz.



Ein heißer Ritt in der Wüste mit den Kawasaki Superbikes! Die sechzehn Strecken sind grafisch sehr abwechslungsreich.



Achtung, Aquaplaning! Bei einsetzendem Regen sollte man vom Gas gehen.

Was gab's noch?



Marko's Magic Football für den Game Gear und das Mega CD ist endlich fertig. Ein feines Jump & Run mit witzigen Animationen.

Ein Flipper mit Gruselatmosphäre und erstmals mit Multiballoption erwartet Game Gear-User mit Wizard Pinball.



Mächtig eindrucksvoll sah der erste Screenshot von Total Football für Mega Drive aus. Ein Konkurrent für FIFA Soccer?



Timmy Tine soll auf künftigen Konsolen zum Sonic der neuen Generation werden. Wir sind gespannt.

DA BRÜLLT DER LÖWE! DIE SPIELEAUSBEUTE BEI VIRGIN WAR MÄCHTIG EINDRUCKSVOLL. VON EARTHWORM JIM, DINO DINI'S SOCCER, CANNON FODDER, DRAGON, LINKS BIS ROCK'N'ROLL RACING GAB'S NUR MEGA-HITS.

VIEL, MEHR, VIRGIN!

Es müßte schon mit dem Teufel zugehen, wenn Virgin nicht im kommenden Weihnachtsgeschäft die meisten Spiele absetzt. Ihr Line Up war dermaßen beeindruckend, daß selbst die Bosse der angesehenen Konkurrenz, wie beispielsweise Brian Fargo von Interplay, der Virgin-Suite einen ausführlichen Besuch abstatteten. Virgin kann es sich sogar leisten, daß das Disney-Spiel Der König der Löwen in Deutschland unter dem Banner von Sega die Krallen zeigt. Eigentlich hätte alleine der Virgin-Report sechs Seiten verdient, doch platzhalber versuchen wir es

etwas kompakter auf weniger Raum.

Earthworm Jim

David Perry rief, und alle kamen! Der Spielemagier aus Laguna Beach gewährte dem



Lustig sieht er aus, der Schneemann, allerdings ist er äußerst gefährlich.



Seinen Kopf setzt Earthworm Jim auch als Liane ein. Man beachte das lebendige Geweih!

SEGA Magazin eine höchst-exklusive Audienz, deren Inhalt wir in einer der späteren Ausgaben verkünden werden. Earthworm Jim, sein neuestes Werk, machte in der Endversion einen ganz ausgezeichneten Eindruck, selbst wenn David etwas enttäuscht war, da es sich naturgemäß auf dem europäischen PAL-System etwas langsamer als im amerikanischen NTSC-Format spielte. Technisch und grafisch markiert Earthworm Jim derzeit ganz klar die obere

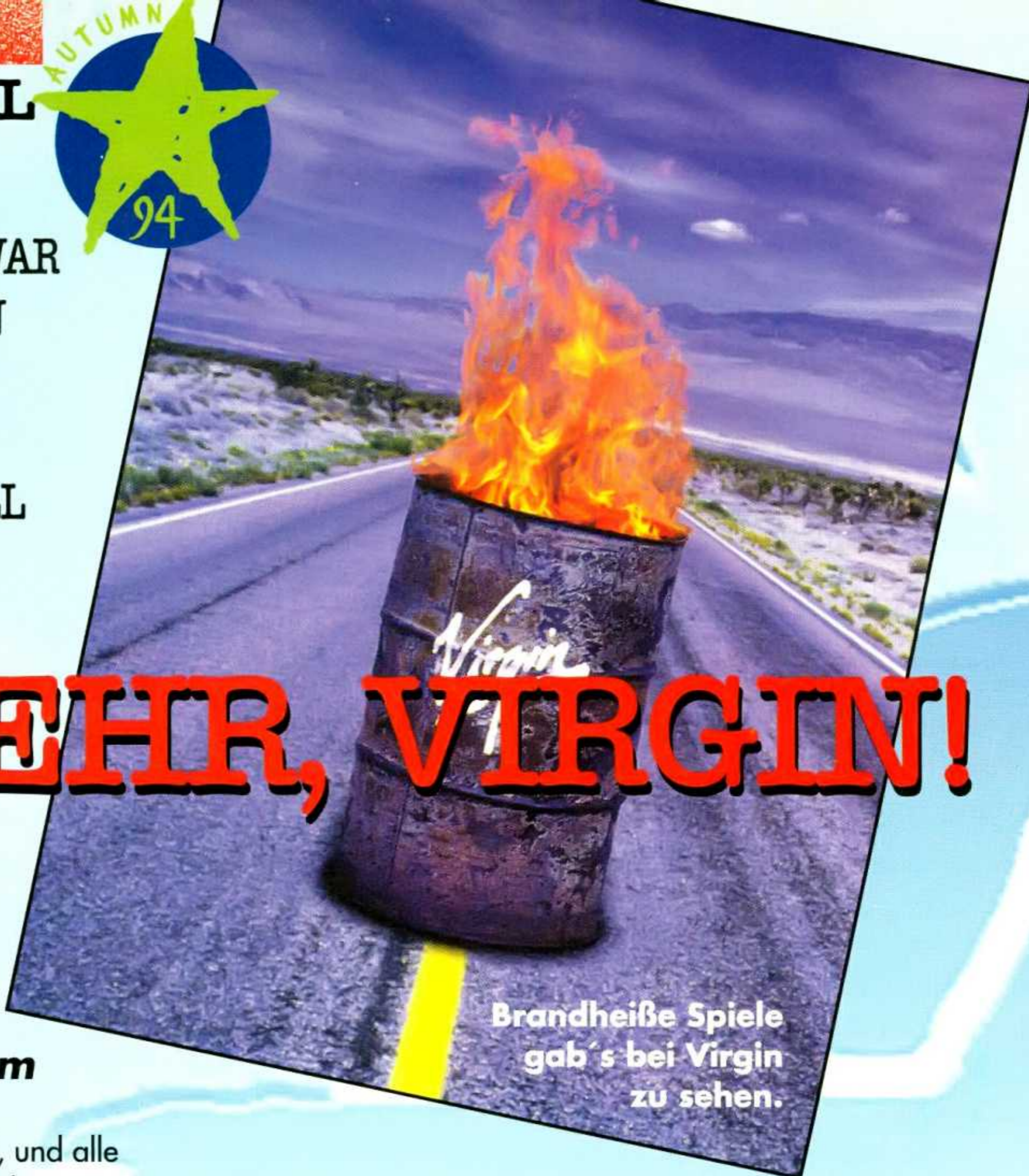
Leistungsgrenze für den Mega Drive. Wenn der Wurm Jim mit seinem High-Tech-Anzug losfetzt, dann ist spannungsgeladene Action garantiert. Für Earthworm Jim 2, das direkt im Anschluß entwickelt wird, verspricht David noch viel aufregendere Effekte. Earthworm Jim 2 wird wohl auch das letzte Mega Drive-Spiel von Shiny Entertainment werden. Übrigens: Virgin ist die Firma, die David vor einem Jahr mit seinem kompletten Team erst verlassen hat!



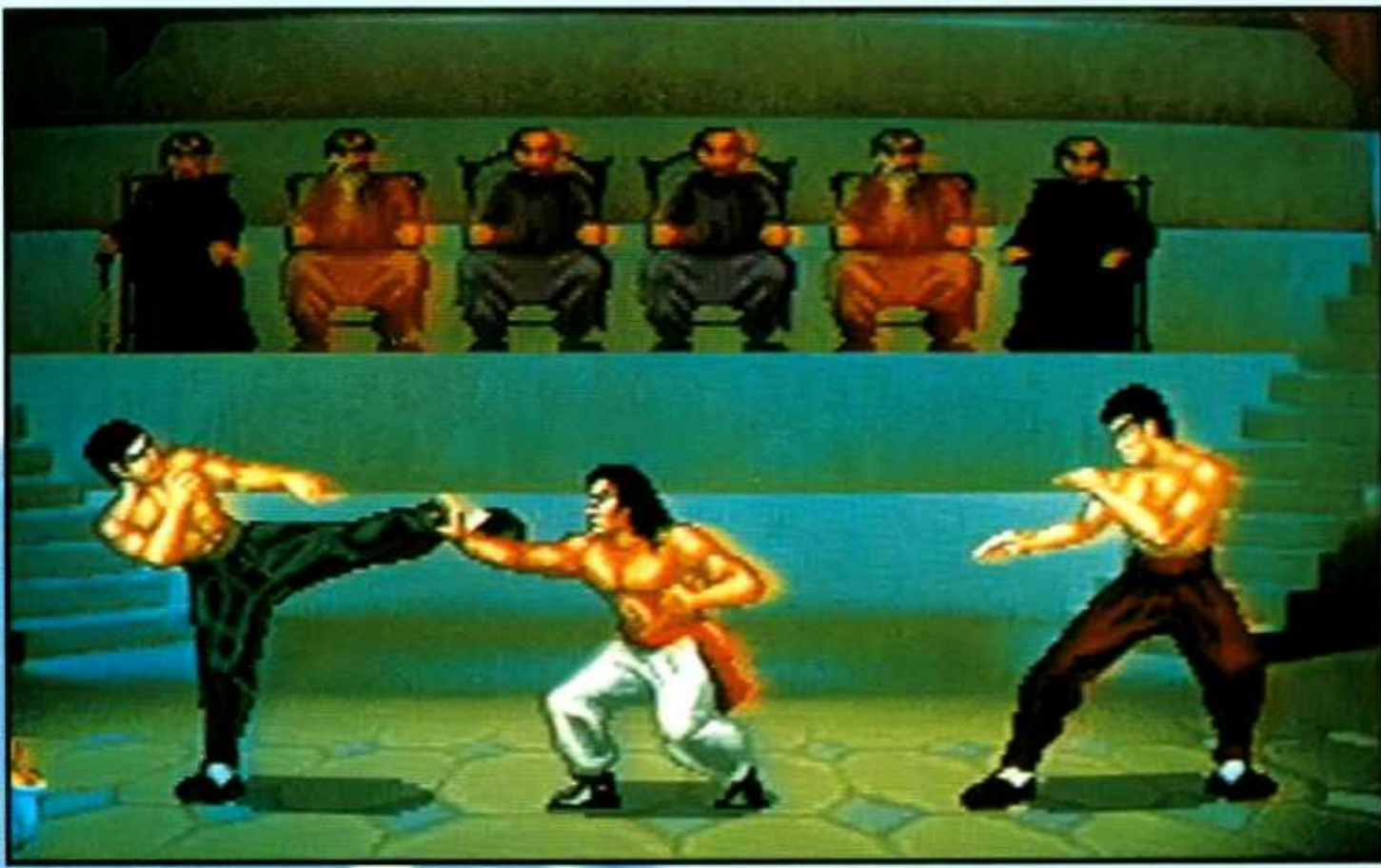
Aufgepaßt! Der Magnet des dicken Obermotsz zieht massenweise metallische Gegenstände an, wie beispielsweise die Trompete.

Dragon

Mit der Karatelegende Bruce Lee als Aushängeschild will Virgin in die Phalanx von Super Street Fighter II und Mortal Kombat II einbrechen. Dragon für den Mega Drive macht spielerisch



Brandheiße Spiele gab's bei Virgin zu sehen.



Gegen das eigene Winzlingsprite ist dieser Gegner mächtig eindrucksvoll.



Bis zu drei Kämpfer prügeln sich auf Mega Drive-Dragon gleichzeitig.

einen ausgezeichneten Eindruck. Zwölf Gegner, äußerst realistisches Gameplay und abwechslungsreiche Hintergrundgrafiken mit Parallaxscrolling machen sich auf einem 16 MBit-Modul breit, das dank spezieller Kompressionstechniken angeblich 30 MBit an Daten bietet. „Anders als herkömmliche Beat 'em Ups, lief Dragon am Anfang zu schnell, so daß wir den Programmcode bremsen



Auf Master System und Game Gear ist Dragon ein Plattform-Spiel mit Prügeleinlagen.

mußten. Es ist das umfangreichste Beat 'em Up, das jemals erschaffen wurde“, meinte Dragon-Projektmanager Peter Hickmann. Bis zu drei Gegner befinden sich gleichzeitig auf dem Screen, wobei zwei per Joypad gesteuert werden können. Während die 16Bit-Version somit zum Hit werden könnte, orientieren sich die Master System- und Game Gear-Versionen spielerisch eher an



Per Splitscreen dürfen zwei Spieler gleichzeitig um die Wette fahren.



Parallax-Ebenen wie diese Ringbegrenzung machen die Grafik sehenswert.

Incredible Hulk, d.h. an einen gewöhnlichen Plattform-Spiel mit Prügeleinlagen.

Rock 'n' Roll Racing

Mit heißen Rhythmen zum Hit! Rock 'n' Roll Racing dürfte neben MicroMachines 2 zum aufregendsten Rennspiel für den Mega Drive werden. Besonders soundmäßig geht die Post ab. Neben den Umsetzungen von Klassikern wie 'Bad to the Bone', 'Peter Gunn' oder 'Born to be Wild' gibt's digitale Kommentare vom weltbekannten Sportreporter Larry 'Supermouth' Huffman. Bis zu zwei Spieler dürfen auf 36 Strecken auf acht Planeten, die aus der Schrägansicht und mit Splitscreen präsentiert werden, mit wahnwitzigen Fahrzeugen und einer Menge an Extrawaffen um die Wette düsen. Die Boliden werden im Januar aus den Boxen rollen.



Sechs verschiedene Boliden und 36 Strecken gibt's bei Rock 'n' Roll Racing.

Was kommt noch?



Dieses blutige Actionspektakel war der Amiga-Hit des Jahres. Ob Cannon Fodder für Mega Drive veröffentlicht wird, ist derzeit fraglich.



Fußballunterhaltung aus der Vogelperspektive wird mit Dino Dini's Soccer für Mega Drive geboten. Ist es besser als Sensible Soccer?



Programmierer-Legende Archer MacLean zaubert mit Snooker ein Billardspiel auf Segas 16-Bitter.



Nur für Mega CD wird die Umsetzung des PC-Hits Links kommen. Grafisch feine Golfkost für Genießer!

Besser denn je!



WITZIG, INNOVATIV, PREISWERT! MIT DIESEN ATTRIBUTEN DÜRFEN SICH DIE JÜNGSTEN CODEMASTERS-PRODUKTE SCHMÜCKEN. DASS DIE ERFOLGSSERIE AUCH NACH PETE SAMPRAS TENNIS NICHT ABREISST, WURDE UNS VON PR-MANAGERIN STEPHANIE OWEN BEWIESEN.



Dem Müll muß man auf dem Strand ausweichen (links).

Die Kurse wurden allesamt liebevoll in Szene gesetzt. Hier düst man über einen Küchentisch (unten).

Diese Dachrinne sollte man auch mal wieder flicken (unten)!



2 für den Mega Drive wurde das Grundspielprinzip „Autorennen aus der Vogelperspektive“ beibehalten, allerdings sorgen einige neue Features für noch mehr Spielspaß. Wie schon bei Pete Sampras, kommt auch hier das J-Cart zum Einsatz, d.h. daß man auch ohne 4-Player-Adapter vier Joypads gleichzeitig anstößeln

MicroMachines 2

Der Nachfolger zu einem der meistverkauften Rennspiele aller Zeiten dürfte auch im kommenden Weihnachtsgeschäft zu einem der Bestseller werden. Bei MicroMachines

In diesem gemütlichen Landhaus ist Codemasters beheimatet.

Neue Sportspiele!

Die erfolgreiche Sportsmasters-Reihe wird auch in der Zukunft weitergeführt. Auf dem Mega Drive sollen 1995 nachfolgende Titel erscheinen, Umsetzungen für Game Gear und Master System sind möglich. Besonders bemerkenswert dürfte sein, daß mit Euro Soccer Manager das erste Spiel im Bundesliga Manager-Stil erscheint.

Titel	Modul
Ernie Els Golf	8 MBit
Rugby	J-Cart
Soccer	J-Cart
U.S.Football	J-Cart
World Class Cricket	8 MBit
Euro Soccer Manager	8 MBit

kann. An diesen vier Joypads dürfen sich wiederum acht (!!!!) Spieler betätigen. Einer manövriert sein Fahrzeug per Steuerkreuz, während ein zweiter Spieler die drei Buttons für die Funktionen Links, Rechts und Beschleunigen verwendet. Interaktive Rennstrecken, auf denen man beispielsweise Billardkugeln umherschubst oder auf einem Schwamm

über einen Wassergraben schwimmt, machen selbst das Single-Rennen gegen die Konsole interessant. Insgesamt gibt es sage und schreibe vierundfünfzig neue Rennstrecken, die mit siebzehn neuen Fahrzeugen auch in einem speziellen Turbo Tournament-Modus für sechzehn Spieler durchrast werden dürfen. Eine Umsetzung des 18 MBit-Moduls für Game Gear sollte im nächsten Frühjahr erscheinen.

Psycho Pinball

Die Schöpfer von MicroMachines 1 wandten sich einem ganz neuen Genre zu. Für den Mega Drive gibt es zwar bislang schon eine recht reichhaltige Auswahl an

Das kommt demnächst!

HAVOC

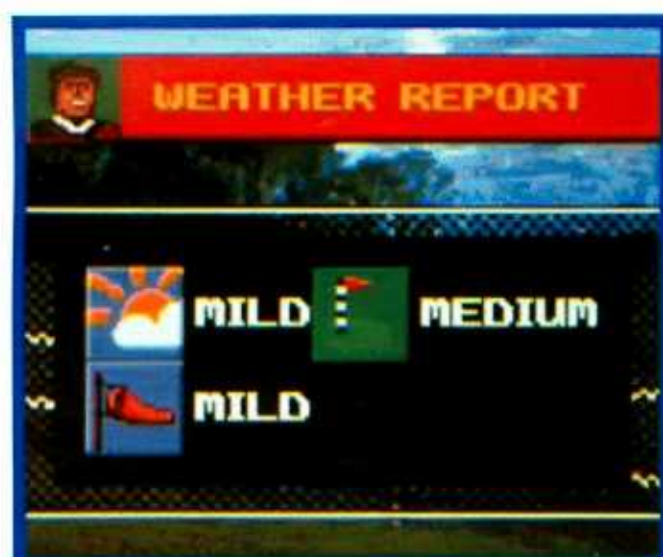
Ein ganz neuer Spieleheld setzt mit Havoc auf dem Mega Drive die Segel. Spielerisch und optisch reiht sich dieser Held der Seefahrt direkt neben Sonic ein, ob die fünfzehn Level im Kampf gegen Erzbösewicht Bernardo the Blackhearted jedoch genausoviel Spielspaß machen, läßt sich noch nicht sagen.



Schatztruhe, Papagei und Segel sorgen für Seefahrer-stimmung.

ERNIE ELS GOLF

Den neuesten Sportspielhit aus der Sportsmaster-Reihe gibt's exklusiv nur für den Game Gear. Bis zu vier Spieler dürfen auf vier 3D-gerechneten Kursen Golfspielspaß auf Bernhard Langer-Niveau genießen. Dank speziellen 64 KBit RAM sieht die Digi-Grafik besonders schick aus.



Verschiedene Wetterbedin-gungen erschweren das perfekte Spielen.

Flippern, man denke hierbei nur an Sonic Spinball, Dragon's Fury oder Virtual Pinball, doch einen echten Multiball-Flipper gab's noch nicht. Psycho Pinball läßt nicht nur bis zu drei Kugeln gleichzeitig rollen, sondern verfügt auch noch über einen äußerst realitätsnahen Lauf der Kugel. Jeder der vier Flippertische wartet außerdem noch mit knackigen Digi-soundeffekten, originellem Design und tollen Details auf. Zusätzlich bietet jeder der vier Tische noch ein

witziges Bonusspiel, bei dem man auf Punktejagd gehen kann. Selbst bei der Steuerung hat man sich noch etwas Originelles einfallen lassen. Drückt man auf dem Steuerkreuz nach links, werden die linken Schläger aktiviert, während man mit dem C-Button die rechten Schläger einsetzt. Dies ergibt ein äußerst gutes Spielgefühl und läßt Psycho Pinball letztendlich zum definitiv besten Flipper für den Mega Drive werden.



Die Nebentische wie der hier gezeigte 'Ghost Train' sind etwas kleiner, jedoch kaum weniger spaßig.



Ein Zwischenspiel im Innern des Wals gibt es beim Nebenflipper 'The Abyss'.

MEGA GAME POINT

Laden & Versand
01277 Dresden
Bodenbacherstr.30

Mega Drive

50/60Hz Umbau	49,95 DM
Japan Adapter	14,95 DM
8ButtonPad Turbo/Zeitl.	39,95 DM
8ButtonStick Turbo/Zeitl.	49,95 DM
Pad Turbo/Zeitl.	24,95 DM
RGB-Cable MD1&2	29,95 DM
50/60Hz Adapter	29,95 DM
4 Player Adapter	59,95 DM
Menacer 7 Spiele dt	119,95 DM

Sonic 3	pal	89,95 DM
Ottifants	dt	64,95 DM
Mega Turrican	us	89,95 DM
Street Fighter 2	pal	89,95 DM
Mortal Kombat 2	dt	119,95 DM
Super SF 2	dt	139,95 DM
Urban Strike	dt	119,95 DM
Art of Fighting	dt	109,95 DM
Eternal Champions	dt	109,95 DM
Streets of Rage3	dt	124,95 DM
Streets of Rage3	jp	104,95 DM

Sonic Spinball	dt	89,95 DM
Talespin	dt	49,95 DM
Taz-Mania	dt	39,95 DM
Agassi Tennis	dt	79,95 DM
Zombies	dt	69,95 DM
Ariel Mermaid	dt	69,95 DM
Terminator	dt	69,95 DM
Hook	dt	79,95 DM
F-22 Interceptor	jp	39,95 DM
Fire Mustang	jp	49,95 DM
Ex-Mutants	us	49,95 DM
Thunderforce4	jp	59,95 DM
Jurassic Park	us	79,95 DM
Tiny Toon	dt	89,95 DM
Superman	dt	59,95 DM
Gynoug	dt	49,95 DM
Lotus 1	dt	49,95 DM
Cpt. Planet	jp	49,95 DM
Formula One	us	79,95 DM
Kid Cameleon	dt	49,95 DM
Lotus 2	dt	69,95 DM
Batman Returns	dt	49,95 DM
Chuck Rock	dt	69,95 DM
Chuck Rock 2	us	89,95 DM
Turrican	us	69,95 DM
Dschungel Buch	dt	94,95 DM
WWF Royal Rumble	us	99,95 DM
888 Attack Sub	dt	59,95 DM
Sunset Riders	dt	69,95 DM
Haunting	dt	49,95 DM
Last Battle	dt	29,95 DM
Steel Talons	dt	49,95 DM
Buck Rogers	us	69,95 DM
UniversalSoldier	pal	59,95 DM
Risky Woods	dt	64,95 DM
Techno Clash	dt	69,95 DM
Chakan	dt	39,95 DM

"32 X"

NEU ! NEU! NOVEMBER NEU! NEU!
"32 X" Aufsatz für MEGA DRIVE powered to 32 Bit

32X Grundgerät US-Version	379,95 DM
Star Wars Arcade 32x	us 134,95 DM
Midnight Raiders 32x	us 134,95 DM
Virtua Racing 32x	us 149,95 DM
Doom 32x	us 149,95 DM
Cosmic Carnage 32x	us 149,95 DM
Super Motocross 32x	us 149,95 DM

Sega CD

Batman	us	49,95 DM
Mysteri Mansion	dt	109,95 DM
Sewer Shark	dt	89,95 DM
Puggsy	dt	89,95 DM
Thunderhawk	us	59,95 DM
Dune	dt	104,95 DM
Jurassic Park	dt	99,95 DM
NBA Jam	us	129,95 DM
Mega Race	us	119,95 DM

Softwarebestellungen ab
200DM Versandkosten frei !!!

Wir führen:
SUPER NINTENDO, NEO GEO,
PANASONIC 3DO, JAGUAR,
GAME BOY, GAME GEAR



0351/2526611

EIN GIGANT FEIERT!

EINES DER ÄLTESTEN SOFTWAREHÄUSER EUROPAS FEIERTE DIE LETZTEN ZEHN, UNGEMEIN ERFOLGREICHEN JAHRE. PASSENDERWEISE GAB ES AUCH GLEICH EINE MENGE VIELVERSprechender NEUER PRODUKTE.



POWER DRIVE

Derzeit scheint die ganze Softwarebranche im Rennspielfieber zu sein. Nach MicroMachines 2 und Rock'n'Roll Racing präsentierte uns U.S.Gold seine Rally-Variante Power Drive (nicht zu verwechseln mit dem Sega-Klassiker Power Drift!) für Mega Drive (8 MBit) und Game Gear (4 MBit). Ähnlich wie in Rock'n'Roll Racing sieht man das Geschehen aus der Schrägansicht, allerdings gilt es hier nicht, möglichst viele und schnelle Runden zu durchfahren, sondern man muß hier auf acht internationalen Schauplätzen wie Monte Carlo, Kenia, Korsika

oder Argentinien mit insgesamt vierundsechzig Rennstrecken sein Können beweisen. Die sechs verschiedenen Fahrzeuge können mit den Prämien widerstandsfähiger gegen Witterung und holprige Strecken gemacht werden. Gelungene Fahrzeuganimationen und vorbildliches Fahrverhalten dürften besonders zur Geltung kommen, wenn man zu zweit gleichzeitig spielt.

HURRICANES

Die Programmierer von Hurricanes, der Umsetzung der Fernsehserie, die im Frühjahr '95 auf RTL anlauft, haben sich ganz offensichtlich von Marko's Magic Football inspirieren lassen, denn auch hier darf man mit Fußbällen die Gegner verscheuchen. Als Mitglied der bislang erfolglosen Fußballertruppe von Amanda Carey versucht man, in das Stadi-

on der Gorgons zu kommen, um dort in einem Spiel ein Preisgeld von 100.000 Dollar einzusacken. In fünf, auf verschiedene Episoden aufgeteilten Levels muß man in einem mit Rätseleinlagen aufgepeppten Jump & Run seine Kicker-Künste beweisen. Besonders reizvoll wird es durch die verschiedenen Charaktere, die allesamt verschiedene Eigenschaften haben. Erscheinen soll Hurricanes im November für Mega Drive und Game Gear.

WORLD CUP GOLF

Neben Links von Virgin gibt es mit World Cup Golf von U.S.Gold demnächst eine weitere vorzügliche Simulation des exklusiven Sports für alle Mega CDII-Besitzer. Besonders hervorzuheben sind hier die enorm detaillierten Platzgrafiken, die alle in aufwendiger Feinarbeit innerhalb eines Jahres auf einer Silicon Graphics-Maschine berechnet wurden.



Selbstverständlich sind auch alle Gegner aus der im Frühjahr anlaufenden Fernsehserie in Hurricanes enthalten.



Wie im EM-Finale 1972: Der Schuß ging daneben und der Ball entschwebt ins Nichts!

Ungemein spektakulär verlaufen die 3D-Sequenzen, wo der Flug des Balles in einer Videosequenz gezeigt wird. Dieses speicherfressende Feature ist auch der Grund, weshalb nur Mega CD II-Besitzer zum Zuge kommen. Eine spezielle Version für das 32X ist denkbar.



Unterschiedliche Pisten, wie hier beispielsweise mit Schneebeleg, machen Power Drive interessant.



Da staubt's! Wenn man die Kurve nicht richtig nimmt, gerät man leicht ins Schleudern.



Beim Putten macht der weiße Kreis auf der Oberfläche Unebenheiten des Platzes sichtbar.



Besonders spektakulär! Im kleinen Fenster rechts oben darf man den Flug mitverfolgen.

E.A. SPORTS!

NEBEN DEN BEKANNTEN URBAN STRIKE UND SHAQ FU PRÄSENTIERTE ELECTRONIC ARTS AUSNAHMSLOS NEUE SPORTSPIELE AUS IHRER E.A.SPORTS-SERIE. GOLF UND BASKETBALL STANDEN BEI UNS IM MITTELPUNKT!



NBA LIVE '95

Bei ihrem neuesten Basketball-Spiel haben sich die amerikanischen Entwickler ganz offensichtlich an FIFA Soccer orientiert. Hier darf man nun ebenfalls aus der optisch attraktiven, spielerisch übersichtlichen isometrischen 3D-Darstellung die

Matches der NBA-Teams verfolgen. Blitzschnelles Gameplay und die Möglichkeit, sein eigenes Dream Team zusammenzustellen, machen den schwachen Vorgänger NBA Showdown vergessen. Natürlich wird auch der 4-Player-Adapter unterstützt.

PGA TOUR GOLF 3

Im vierten Teil der legendären Golfspielserie sparte man nicht mit Verbesserungen. Neun amerikanische Golfprofis wurden für die Spielersprites digitalisiert und animiert, außerdem gibt es diesmal satte neun US-TPOC-Kurse, von denen vier

noch nie in einem Mega Drive-Spiel zu sehen waren. Die konsolengesteuerten Profis spielen nun noch besser, damit auch Könner noch eine echte Herausforderung haben. Dank neuem 'Ball Cursor' kann man nun den Ball auch mit Effet schlagen.



Die FIFA Soccer-Perspektive erlaubt schnelleres Gameplay.

Die Animationen der Spieler wurden komplett neu digitalisiert.



MR.TUFF & CO.!

INTERESSANT WÄREN SIE, DIE SPIELE VON SCI, ALLERDINGS HALTEN SICH DIE ENGLÄNDER NICHT AN IHRE ERSCHEINUNGSTERMINE.

Drive und Mega CD ist angeblich noch dieses Jahr!

MEGA SWIV

Ein Vertikalscroller guter alter Manier kam uns schon lange nicht mehr auf dem Mega Drive unter. In Mega Swiv, welches eine Amiga-Umsetzung ist, darf man als Pilot eines Kampfhubschraubers alleine oder zu zweit beste Actionunterhaltung genießen. Vertikal-Scrolling und

gute Spielbarkeit werden geboten. Erscheinen soll die Mega Drive-Version noch dieses Jahr.

Dutzende von Sprites lauern bei Super Swiv!

MR.TUFF

Wenn man den echten Demolition Man treffen will, dann sollte man Mr. Tuff spielen. Die zugegebenermaßen witzige Hauptfigur muß sich durch vierzig Levels auf sechs Inseln schlagen. Die Grafik sieht sehr vielversprechend aus. Release für Mega



Mit Mr. Meaner hat auch Mr. Tuff Probleme!





Round Up!



Das Rennen ist gelaufen! Nach drei anstrengenden Tagen verließ so mancher humpelnd das Business Design Centre.

Ocean nun auch auf Sega!

Bislang ist der Softwaregigant aus England nur für Spiele im Amiga-, PC- und Nintendo-Bereich bekannt. Noch dieses



Die Shoot 'em Up/Beat 'em Up-Mixtur **The Shadow** ist die Umsetzung des gleichnamigen Kinohits.



Fußballfans dürfen sich auf **Manchester United Soccer** freuen.

AUFGESCHNAPPT!

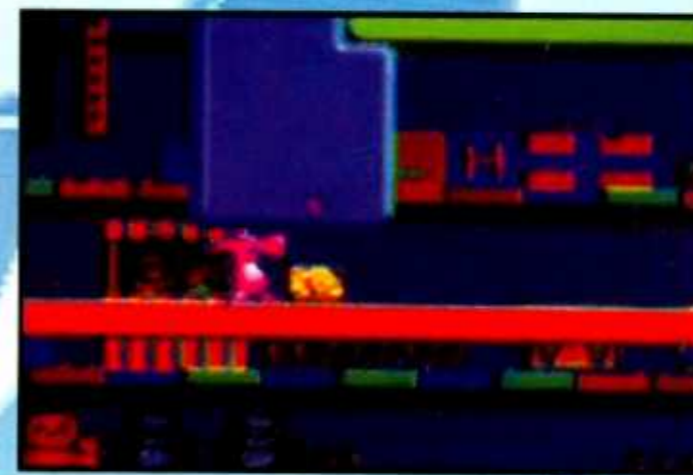
Lange Gesichter gab es bei dem Frankfurter Programmiererteam **Neon**, die **Mr. Nutz** für Amiga und Mega Drive entwickelten. Ocean präsentierte als Mega Drive-Version von **Mr. Nutz** kurzerhand die Super NES-Umsetzung, die leider nicht von ihnen stammt. Was passiert nun mit dem fertigen Spiel? Starprogrammierer **David Perry** ist von Killer Instinct für die neue Superkonsole **Ultra 64** von Nintendo schwer enttäuscht. Er ist der Ansicht, daß solche

WAS ES SONST NOCH AN WISSENSWERTEM AUF DER MESSE GAB, WOLLEN WIR EUCH AUF DIESER SEITE NOCH IN KOMPAKTER FORM NAHEBRINGEN. AUF EINE RELEASE-LISTE VERZICHTEN WIR PLATZHALBER, DA SIE SICH INHALTLICH ZUM CES-BERICHT IN DER AUSGABE 9/94 KAUM VERÄNDERT HAT.

Jahr wird Ocean jedoch sein Debüt im Sega-Markt mit vier neuen Mega Drive-Spielen geben. Das bekannteste Produkt dürfte **Mr. Nutz** sein, das schon auf Super NES und Amiga für Furore sorgt. Ein kleines Eichhörnchen erlebt hier kunterbunte Abenteuer im typischen Jump & Run-Stil. **Manchester United Soccer** wird eine Fußballsimulation rund um den englischen Starclub werden. Als Beson-



Mr. Nutz ist ein weiteres kunterbuntes Jump & Run im Sonic-Stil.



Der Kopf kann auch als Hammer eingesetzt werden.

derheit sind hier lediglich zwei verschiedene Perspektiven anzuführen. Bei **The Shadow** handelt es sich um eine Umsetzung des kommenden, gleichnamigen Kinohits mit **Alec Baldwin** in der Hauptrolle. Laut Presseinfo erwartet uns

eine herausfordernde Mischung aus Beat 'em Up und Shoot 'em Up. **Jelly Boy** ist ein abwechslungsreiches Jump & Run mit einem kleinen rosa Helden.

Witziges von Interplay!

Die Macher von **The Lost Vikings** und **Rock'n'Roll Racing** arbeiten derzeit gerade an einem abgefahrenen Jump & Run für den Mega Drive. **Boogerman**, der namensgebende Held des Spiels, ist ein extrem ungewöhnlicher Zeitgenosse. Er ist ein großer, grüner, behäbiger Schleimbatzen mit einer seltsamen Vorstellung von Humor. Ähnlich wie in **Silverster & Tweety** darf man auch in **Boogerman** Gegenstände umhertragen oder schieben. Beim ersten Probespielchen überzeugte vor allem die enorm gelungene Animation, die sich nicht hinter **Aladdin** verstecken muß. Im Frühjahr soll **Boogerman** für Mega Drive erhältlich sein.



Kann dieses breite Grinsen **Boogerman** sympathischer machen?

Prügelspiele auch auf dem Mega Drive möglich sind und will es demnächst beweisen. Mehr hält er von **Daytona Racing** für den Saturn. Die Softwareflut für den **Saturn**, der in Japan demnächst erscheinen wird, läßt so manchen Kritiker verstummen. Die Spiele bieten allesamt brillante Grafiken und entsprechen den Vorstellungen von einer neuen Spielgeneration. Aus diesem Grund ist der **Saturn** nun Favorit im Hardwaregerangel zwischen Sega, Nintendo,

Sony, Atari und der 3DO Company. **Sony** hat sich nicht gerade mit Ruhm bekleckert! Nachdem man gespannt auf erste spielbare Versionen für die **PlayStation** wartete, bekam man wieder nur die im billigen Plastikgehäuse gefertigte Konsole zu sehen. Grafisch rasante Videos vermögen nicht zu sagen, wie es tatsächlich um die Hardwarefähigkeiten steht. Insider räumen Sony aufgrund mangelnder Software-Erfahrungen nur Außenseiterchancen ein.

7 In diesem Monat ging es ausgesprochen ruhig zu. Mit Super Street Fighter II und Sonic Spinball konnten sich lediglich zwei neue Spiele unter den Top 3 plazieren, während es sich bei den sonstigen Neuplazierungen oft nur um Rückkehrer handelt. Erstaunlich ist, daß Sonic Chaos im Gegensatz zu Sonic 2 nicht mehr unter den zehn meistverkauften Spielen zu finden ist. Wenn ihr Spiele gewinnen wollt, dann nennt uns auf einer Postkarte (keine Briefel) euren Lieblingstitel und euer System!

SEGA Magazin
Kennwort: Charts
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg



SEGA-Bestseller

Mega Drive

1. DUNE II
2. SUPER STREET FIGHTER II
3. SONIC 3
4. STREETS OF RAGE 3
5. LANDSTALKER
6. PETE SAMPRAS TENNIS
7. VIRTUA RACING
8. LOST VIKINGS
9. ALADDIN
10. SONIC 2

Master System

1. DAS DSCHUNGBUCH
2. WORLD CUP USA '94
3. ALADDIN
4. F1
5. MICKEY MOUSE 2
6. THE OTTIFANTS
7. STAR WARS
8. ECCO THE DOLPHIN
9. SONIC 2
10. ASTERIX 2

Mega CD II

1. DUNE
2. TOMCAT ALLEY
3. ECCO THE DOLPHIN
4. DRACULA UNLEASHED
5. DOUBLE SWITCH
6. THUNDERHAWK
7. SONIC CD
8. WORLD CUP USA '94
9. MYSTERY MANSION
10. SILPHEED

Game Gear

1. DAS DSCHUNGBUCH
2. SONIC SPINBALL
3. ALADDIN
4. WORLD CUP USA '94
5. ECCO THE DOLPHIN
6. THE OTTIFANTS
7. MICKEY MOUSE 2
8. INCREDIBLE HULK
9. STAR WARS
10. DR. ROBOTNIK'S MBM



Die Leserlieblinge

Mega Drive

1. SONIC 3
2. FIFA SOCCER
3. STREETS OF RAGE 3
4. VIRTUA RACING
5. PETE SAMPRAS TENNIS

Master System

1. ULTIMATE SOCCER
2. ALADDIN
3. SONIC 2
4. WORLD CUP USA '95
5. DR. ROBOTNIK'S MBM

Mega CD II

1. NHL HOCKEY '94
2. SONIC CD
3. THUNDERHAWK
4. TOMCAT ALLEY
5. JURASSIC PARK

Game Gear

1. DSCHUNGBUCH
2. INCREDIBLE HULK
3. BATTLETOADS
4. MICROMACHINES
5. NBA JAM

Hüt Tip

IN DEN NÄCHSTEN MONATEN WERDEN DIE CHARTS WOHL KRÄFTIG DURCHEINANDERGEWIRBELT WERDEN. WIR VERMUTEN, DASS FOLGENDE SPIELE EINSTEIGEN.

- | | |
|--------------------------|-------|
| 1. DYNAMITE HEADDY | MD/GG |
| 2. SHINING FORCE 2 | MD |
| 3. MEGA BOMBERMAN | MD |
| 4. PETE SAMPRAS TENNIS | GG |
| 5. JURASSIC PARK RAMPAGE | MD |



News aus Musik, Kino & Lifestyle von Hans Ippisch

X-BASE FUTURE CLUB



Dieses große Team will euch täglich von Montag bis Samstag mit News aus der Computer- und Video-spielebranche versorgen.

Vor Jahren versuchte sich das ZDF schon einmal mit der Computer Corner an einer Sendung für Video- und Computerspiele-Freaks. Damals waren sie ihrer Zeit allerdings etwas voraus, denn dank mangelnden Zuschauerinteresses wurde die Sendung bald wieder eingestellt. Dies soll nun bei X-Base nicht mehr passieren, das ab 2. Oktober von

Montag bis Samstag nachmittags zu sehen ist. Ein peppiges Moderatoren-Duo versorgt euch mit Infos zu neuen Videospiele. Nils Ruf, ehemals PR-Manager bei Acclaim, hat mit Eddy einen Cyberspace-Partner, der über

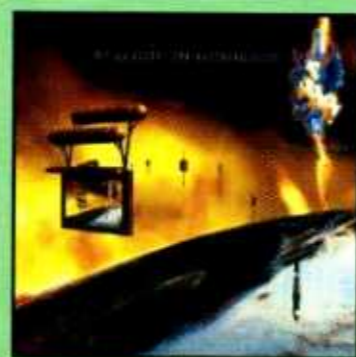
Computer generiert wird. Dazu gibt es noch interessante Infos aus der Musik- und Filmszene. Bisheriger Höhepunkt der Sendung war am 18.10.94 die große Action anlässlich des Sonic-Tages.

SNAP

WELCOME TO TOMORROW

Na endlich! Die Wegbereiter für Chartserfolge der deutschen Dancefloor-Musik im Ausland sind wieder zurück. Luca Anzilotti und Benito Benites, besser bekannt als die Songwriter von Snap, legten mit 'The Power', 'Oops, Uuup', 'Mary Had a Little Boy' und nicht zuletzt 'Rhythm is a Dancer' eine beeindruckende Hitserie hin, die sich durch unterschiedliche Sänger wie Turbo B. oder Thea Ford auszeichneten. Die neue Nummer 'Welcome to Tomorrow', an der Luca Anzilotti übrigens nicht beteiligt war, hat mit 'Summer' wieder eine neue Sängerin zu bieten. Sanfter Tanzsound mit Ohrwurmqualitäten!

MAXI BOX



R.E.M.

WHAT'S THE FREQUENCY?

'Loosing my Religion', 'Shiny Happy People', 'Drive', 'Everybody Hurts' oder 'The One I Love' dürfte wohl jeder kennen. Als Michael Stipe, der Sänger, in einem Interview 'Wir sind laut, wir sind sexy!' von sich gab, wußte man, daß die Zeit von ruhigen Songs vorgenannten Kalibers erst einmal vorbei ist. Erwartungsgemäß wollen die Kultmusiker aus Athens nun in ihrem neuen Album 'Monster' anderen Sound erklingen lassen. Einen ersten Vorgeschmack bietet die Singleauskopplung 'What's the Frequency, Kenneth?'. Ganz so krass ist der Stilwechsel jedoch nicht geworden, auch wenn die E-Gitarren eine Spur lauter sind. Für R.E.M.-Fans unverzichtbar!

PURPLE SCHULZ

DU HAST ALLES GESEHEN!

Alle kennen ihre Songs, doch keiner kennt ihren Namen. 'Sehnsucht', 'Kleine Seen', 'Was ist passiert?', 'Es tut weh!', 'Du hast mir gerade noch gefehlt' erreichten allesamt eine hohe Chart-Notierung, mit dem Superstar-Dasein wurde es für die Gruppe 'Purple Schulz' um den gleichnamigen Sänger und Josef Piek jedoch dennoch nichts. Auch ihr neues Werk 'Spaß beiseite!' hat mit 'Du hast alles gesehen' einen echten Hit zu bieten, den man sich unbedingt anhören sollte. Deutsche Musik muß nicht unbedingt gleich als Schlager abgeurteilt werden.



ALBUM BOX



ROBERT PALMER

HONEY

Der Frauenschwarm der 70er und 80er-Jahre ist zurück. Robert Palmer, Sonny-boy des Musikbusiness, landete mit 'Johnny & Mary', 'Addicted to Love' oder 'Simply Irresistible' immerhin einige echte Megahits, jedoch machte er in den letzten Jahren viel mehr durch Alkoholskandale und geheimnisvolle Affären von sich reden. Ein glänzendes Comeback gelingt dem gealterten Star mit einer immer noch hervorragenden Stimme nun mit der neuesten CD, die mit elf Stücken aus allen Musikrichtungen überzeugt. Klarer Höhepunkt von Honey ist 'Know by Now', ein melodischer Song im Stil von Johnny & Mary. Richtig laut wird's hingegen bei den Krachern 'Wham Bam Boogie' und 'Big Trouble'. Um die Abwechslung perfekt zu machen, driftet 'Girl U Want' in die Dancefloor-Richtung ab. Wer einmal richtig gute Musik hören will, sollte zu Robert Palmers neuer CD greifen.

ROBERT PALMER - HONEY

Wertung: ♪ ♪ ♪ ♪

Tracks: 11

Anspieltips: Know by Now, Love Takes Time

BRIAN FERRY

MAMOUNA

Robert Palmer ist zufälligerweise nicht der einzige Star aus längst vergangenen Jahren, der in diesem Monat sein Comeback feiert. Brian Ferry gilt als der Gentleman des Musikbusiness. Mit weißen Seiden-Anzügen, lässig gegeltem Haar und Schlafzimmerblick erster Klasse verzauberte Brian als Leadsänger der Gruppe Roxy Music die Mädels reihenweise. Avalon gilt noch heute als eines der besten Alben aller Zeiten. Hohe Chancen, in den Ruhezimmern aller Liebespaare dieser Erde zum musikalischen Dauerbrenner zu werden, hat sein neuestes Solowerk Mamouna definitiv. Fast durchgehend ruhige Nummern, bei denen Brians Stimme voll zur Geltung kommt, dringen hier aus den Lautsprechern. Auch wenn es vielen zu langweilig sein wird, mit 'Your Painted Smile' und 'Which Way to Turn' befinden sich zwei echte Hits auf dem Album.

BRIAN FERRY - MAMOUNA

Wertung: ♪ ♪ ♪

Tracks: 10

Anspieltips: Your Painted Smile, Which Way to Turn

WESTERNHAGEN

AFFENTHEATER

Ein Affentheater veranstaltete Marius Müller-Westernhagen anlässlich der Veröffentlichung seines neuen Albums. Nur ausgewählten Journalisten gewährte er ein Interview, aus dem man jedoch nichts erfahren konnte, was man nicht schon wusste. Platz 1 in den Charts und 700.000 verkaufte Exemplare nach einer Woche sprechen allerdings für diese Vorgehensweise. Neben Grönemeyer, BAP und den Scorpions zählt der Pfefferminz-Prinz nun schon seit fünfzehn Jahren zu den erfolgreichsten Künstlern Deutschlands. Sein neues Werk, das wiederum in London aufgenommen wurde, überzeugt mit dreizehn Songs in R & B-Manier, von denen die Single-Auskopplung 'Es geht mir gut' nicht einmal das Glanzstück ist. 'Superstar', 'Ich brauch 'ne Frau' oder 'Schweigen ist feige' dürfte sogar ehemalige Fans wie mich wieder zu Westernhagen-Jüngern machen. Gut gemacht, Marius!

WESTERNHAGEN - AFFENTHEATER

Wertung: ♪ ♪ ♪ ♪

Tracks: 13

Anspieltips: Superstar, Ich brauch 'ne Frau

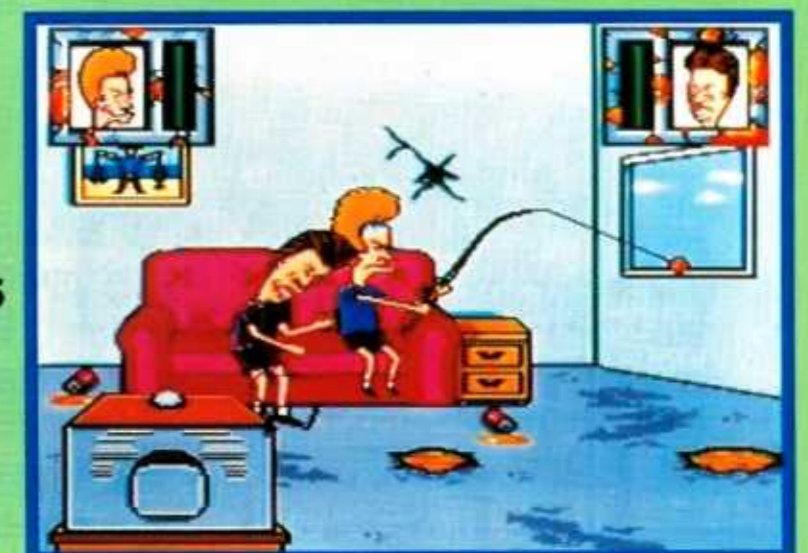
♪♪♪♪ = brillant ♪♪♪ = sehr gut ♪♪ = hörenswert ♪ = naja ♪ = furchtbar

BEAVIS & BUTT-HEAD KOMMT!

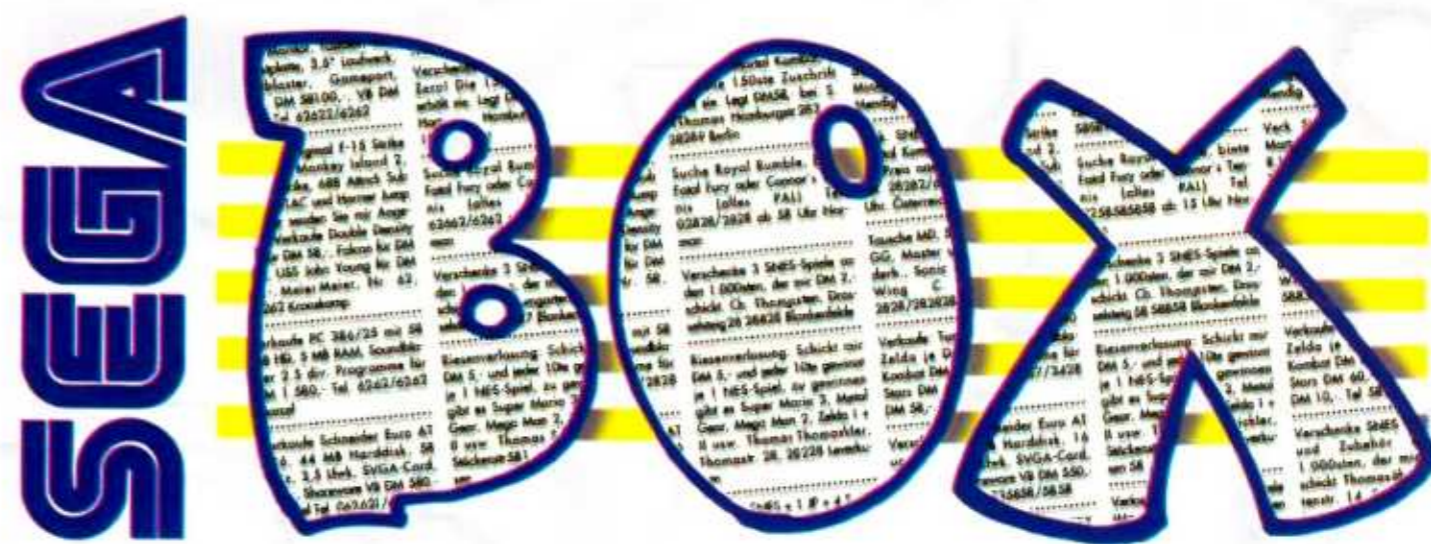
Für alle Anhänger der MTV-Kultstars haben wir eine gute Nachricht! Beavis & Butt-Head - Das Videospiel wird Anfang nächsten Jahres auch in Deutschland erscheinen. In der Mega Drive-Version sind alle bekannten Schauplätze der Serie vertreten, die sich über das Fernsehgerät anwählen lassen. Originalgetreue Grafiken und abgedrehte Ereignisse dürften dieses Modul zum Ereignis machen. Die Game Gear-Variante bietet übliche Jump & Run-Kost mit ungewöhnlichen ekligen Extrawaffen und Sprachausgabe, bei der aus dreißig Wörtern zweihundert Sätze zusammengestellt werden. „He, he! That's cool!“



Mega Drive-Besitzer erwartet ein abgefahrenes Adventure.



Das Game Gear-Jump & Run bietet sogar aufwendige Sprachausgabe.



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!

Augustin, Danzigerstr. 44, 94315 Straubing

Melchisedich, Töpferstr. 28, 54290 Trier

Bukowski, Hauptstraße 16, 56818 Klottenmosel

Verkaufe Flashback DM 65,-, Wonderboy DM 65,-, Sonic 1 DM 35,-, Sonic 2 DM 55,-, Sonic 3 DM

Verkaufe oder tausche Street Fighter 2 gegen Super Street Fighter 2. Preis: DM 95,-. Wendet euch ab 17 Uhr an. F. Schröder Tel. 03834/812525

Verkaufe: ToeJam & Earl 2, Aladdin, Landstalker, Thunderforce IV, Street Fighter II, Populous 2, Flashback, Euro. Clubsoccer, Streets of Rage 2, NHL Hockey '93, u.v.a. Preis: VB, Tel: 02583/1704, Oliver Witt

MEGA DRIVE

Verkaufe: Flashback, Aladdin, FIFA Soccer u. Jungle Strike (je DM 70,-). Alle Spiele deutsch und in Top-Zustand Tel. 05531/5236

85,-, Ecco the Dolphin DM 65,- Streets of Rage 2 DM 70,- Tel. 06174/4419

Verk. Puggsy, Tiny T., SF 2, T1, Jungle Str., Cool Spot u. ca. 20 ältere Sp., suche Lost V., Aladdin usw. Tel. 05734/4492 od. 1431

Mega Drive mit 6 Spielen, 3 Joypads (eine 6 Button-Control-Pad) für DM 370,-, Tel.: 039002/ 3695

Verkaufe billige MD- u. MS-Spiele, z.B. NBA Jam, Street Fighter II, Lost Vikings usw. Suche Gamers 1 u. 3/92 Tel. 02452/3477 Daniel

Tausche Aladdin, Rocket Knight, Cool Spot, FIFA Soccer, Wimbledon gegen NHL Hockey 94, Virtua Racing, Dr. Rob. Mean Bean Machine, Zool. Tel. 0711/579425

Tausche Sonic Spinball, Phelias, Axe 2, Another W., Pacmania, Gouls 'n' Ghosts. Suche Musha, Shinobi 3, Strider 2, G. Heroes ab 18 Uhr Tel. 07392/2298

Verkaufe Hardball 94 brandneu für nur DM 60,- Christian Roth Tel. 0721/497291

Verkaufe/tausche MD + CD-Sp.. Habe Pete Sampras Tennis, FIFA, Sonic 3 u. a., suche Neuheiten, auch Sammlungen Tel. 04774/1789 Rainer

Verkaufe Mega Drive 2 und 5 Spiele. Unter anderem: Landstalker, Zombies, für DM 500,-! Tel. 07163/7294

Verk. Landstalker dt. m. Hintbook DM 40,- u. Mickey and Donald DM 40,- od. tausche geg. FIFA Soccer dt. od. Jungle Strike dt. Tel. 02333/74537

MASTER SYSTEM
Sega Master Alex Kidd in Miracle World Game Built-In inklusive Controller Adapter Switch Box DM 60,- Tel. 05103/2220

Verk. Sonic 1 DM 15,-, Super Thunder Blade DM 45,-, Mega Games I: DM 20,- Klaus Renner, O.-Nuschke-Str. 9, 01968 Senftenberg

Verk. Mega Drive + Mega CD 1 US! Inkl. 60 Hz Umbau + 34 der neuesten Spiele z. B. Vay, R.A., NHL 94, V.R., Landst. etc. VHB DM 2.800,- ebenso SNES + 11 Spiele z.B. Stunt Race FX, Rock 'n' Roll R. etc. VHB ca. DM 1.000,- sehr gut erh. Tel. 04862/17337

Tausche Landstalker gegen Virtua Racing. Tel.: 02671/4459 Joerg

Verkaufe Master System 2 mit 15 Spielen, 1 Control Pad, 1 Control

Verk. MD-Spiele z.B. Buck Rogers + Mega Lo Mania für je DM 50,- Adolf

Verkaufe ca. 150 Mega Drive-Spiele á DM 45,- Liste DM 3,-. Klaus

WORLD OF SEGA

Hier gibt's das SEGA Magazin und die aktuellen SEGA Games!	Neckermann Zeil 41 60313 Frankfurt	Dodenhof Haus 3 78870 Ottersberg	Neckermann Hoher Weg 34 31134 Hildesheim
Media Markt Wilhelm-Becker-Str.15 75179 Pforzheim	Virgin Megastore Speersort 2-6 20095 Hamburg	Hertie Stendaler Str. 12627 Berlin	Spielwaren Sindel Neue Str. 3 89077 Ulm
Karstadt Oberpollinger 80320 München	Virgin Megastore Zeil 47-49 60313 Frankfurt	Bild + Ton Karlsruhorst Treskowallee 98 10318 Berlin	Tausend Spiel + Freizeit Untermarkt. 23 82515 Wolfratshausen
Hertie Velaskostr.6 85622 Feldkirchen	Hüber-Harth Hindenburgstr. 2 88400 Biberach	Mega Trade GmbH Ekkehardstr. 16A 78224 Singen	Hot Vahrenwalder Str. 269 30179 Hannover
Herbig Hauptstr. 3 64711 Erbach	Media Markt Heinkelstr. 1-11 71634 Ludwigsburg	Kraut GmbH Beltstr. 4 72336 Balingen	Sega-World Of Games Turnstr. 6 75173 Pforzheim
Schmid Hermann Marktstr. 50/52 72458 Albstadt	Media Markt Hebelstr. 22 69115 Heidelberg	Kaufhaus Woha Spitalstr. 25+35 73479 Ellwangen	Fernseh Schmidt GmbH Wiltbergstr. 3 13125 Berlin
Idee & Spiel Breite Straße 3 16321 Bernau	Media Markt Wilstr. 227 73733 Esslingen	GMW Haydnstr. 43 37226 Salzgitter	
Reuter GmbH Bahnhofstr. 24-28 27711 Osterholz	Elektro Faiss Königstraße 30-34 72108 Rottenburg	Photostorm Hoher Weg 1 31134 Hildesheim	

Test 'N Take
Verleih Verkauf Versand

Mega-CD MegaDrive SuperNintendo Jaguar 3DO
Dragon, DynamiteHeaddy MD dt 119,95 EarthWormJim MD dt 129,95
Rise of the Robots, BC Racer, Soulstar, Dungeon Master MCD us 109,95
Jetzt vorbestellen: FIFA '95, MFL'95, PGA 3, Syndicate MD dt 109,95
Spartkster, ZeroTol., BallZ MD dt 99,95 ShiningForce 2 MD dt 149,95
EasyStalker das Superding! Mit EasyStalker wird Landstalker endlich zum Genuß.
Und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Steuern Sie Niels so, wie es sein sollte! Nur 49,95 DM
Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 9 DM Porto+NN, Express 20 DM Porto+NN.

Geöffnet Mo. - Sa. von 10⁰⁰ - 22⁰⁰
FON/FAX: 030 - 621 30 18
Malzer Str 11 - 12053 Berlin Neukölln
Nähe Hermannplatz

Mailbox



HALLO UND HERZLICH WILLKOMMEN IN DER NEUEN AUSGABE DER MAILBOX. GEMESSEN AN DER ANZAHL DER EINGETROFFENEN LESERBRIEFE IST DIE BADESAISON NUN WOHL VORBEI. NUN FINDET IHR WOHL WIEDER ZEIT, EIN PAAR ZEILEN AN UNS ZU SCHREIBEN. IN DER GEWISSHEIT, DASS IHR EUCH NUN WIEDER GANZ AUF EUER VIDEOSPIELHOBBY KONZENTRIERT, HABEN WIR IN DIESER AUSGABE NICHT NUR DEN GROSSEN HITHAMMER MIT KLASSETESTS ZU SONIC & KNUCKLES, MICKEY MANIA, FLINK, SHINING FORCE 2 ODER PROBOTECTOR AUSGEPACKT, SONDERN STARTEN AUCH MIT DEM LANGERWARTETEN SEGA ABC. MONAT FÜR MONAT WERDEN WIR EUCH VON A BIS Z DIE BEGRIFFE ERKLÄREN, DIE EUCH AM HERZEN LIEGEN. WER DIE COUPONS VERPASST HAT, KANN UNS WEITERHIN ERKLÄRUNGSBEDÜRFTIGE FACHWÖRTER UNTER DEM KENNWORT 'SEGA ABC' ZUSCHICKEN. BIS ZUM NÄCHSTEN MAL!

EUER HANS

TOLLE TESTS & DRAGON



Ich finde euch eigentlich sehr gut. Ihr habt wirklich gute Berichte und seid immer auf dem neuesten Stand. Nur solltet ihr die Sega-Code-Seite größer machen. Da ich ein Action-Replay-Modul besitze, wäre dies sehr nett von euch. Darf ich euch loben? Ja, okay,

ich mach' es! Es war nämlich so: Jedesmal wenn ich mir ohne das SEGA Magazin ein Spiel gekauft habe, bin ich auf die Nase gefallen. Und mit euch bis jetzt noch nie. Also heißt das ja logischerweise, daß ihr Spitzenwertungen habt; oder besser gesagt Spitzenwertungsleute. Dafür muß man euch wirklich loben, und auch noch für eure Übersicht, die ist auch klasse. Nun noch ein paar Fragen.

1. Wie ist die Grafik und der Spielaufbau von Dragon? Ist es sein Geld wert?
2. Warum stellt ihr euch nicht einmal vor? Wäre das keine Idee?
3. Wann kommt das brandneue Gerät

von Sega raus? Was kostet das 32X?
4. Könntet ihr nicht einmal Cheats für Eternal Champions abdrucken, bei denen man kein Action-Replay-Modul braucht?

Manuel Zuri, 78559 Gosheim

Dankeschön! Wenn wir die Wertung für ein Spiel bestimmen, behalten wir immer im Hinterkopf, ob es tatsächlich auch sein Geld wert ist. Unser Team kann auf jahrelange Erfahrung zurückblicken, allerdings sind wir auch nur Menschen, und es kann schon einmal passieren, daß uns ein Spiel gefällt, während ihr es schlecht findet. Wenn dies einmal passieren sollte, dann seid

Achtung! Bevor ihr zum Stift greift... solltet ihr einige Regeln beachten.

1. Konkrete Fragen zu Spielen wie beispielsweise „Wie komme ich bei Sonic 3 im dritten Level an dem Gegner vorbei?“ können wir leider nicht in der Mailbox beantworten.
2. Leider ist es uns nicht möglich, Briefe schriftlich zu beantworten. Legt deshalb bitte keinen frankierten Rückumschlag bei, er wäre völlig umsonst.

3. Bei Fragen zu Sega-Spielen hilft gerne die Infoline von Sega, die ihr von 10.00 bis 18.00 Uhr unter der Nummer 040-2270961 erreichen könnt. Bevor ihr dort anruft, vergewissert euch gegebenenfalls, daß auch eure Eltern damit einverstanden sind.

4. Achtet bitte auf eine genaue Beschriftung des Umschlages. Briefe an die Mailbox verseht ihr bitte mit dem Kennwort „Mailbox“, während Zeichnungen unter dem Kennwort „Paintbox“ einzusenden sind. Wenn ihr an den Competitions

teilnehmen wollt, achtet bitte auf die entsprechenden angegebenen Kennworte. Kleinanzeigen müssen logischerweise unter dem Kennwort „Sega Box“ eingesandt werden.

5. Unter allen Einsendern wird monatlich ein Spiel an den Schreiber des besten Leserbriefs des Monats verliehen. Standardlobhudeleien und Standardaufbau führen hier meist nicht zum Ziel. Was wir hören wollen, sind Argumente, sowohl positive als auch negative, jedoch natürlich stets objektive.

SEGA ABC

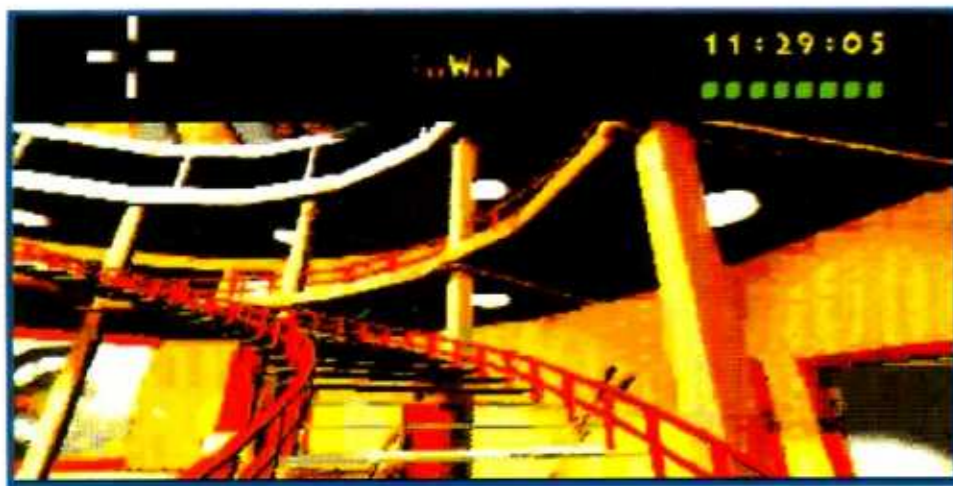
Was ist Cyberspace? Was bedeutet Megabit? Was sind Polygone? Dank unseres großen Sega ABCs werdet ihr zu Experten im Videospielebereich. In den nächsten Ausgaben werden wir genau die Begriffe erklären, die ihr uns in den letzten drei Monaten genannt habt. Sollten noch weitere Begriffe unklar sein, dann schickt sie uns unter dem Kennwort 'SEGA ABC' zu.



ADAPTER

Grundsätzlich dient ein Adapter dazu, zwei Standards miteinander in Einklang zu bringen. Ein RGB-Adapter sorgt beispielsweise dafür, daß eine Konsole, die nicht auf das Videosignal RGB ausgelegt ist, trotzdem mit einem RGB-Monitor verbunden werden kann. Ein CDX-Adapter ermöglicht, daß auch amerikanische Mega CD I-Spiele auf einem Mega CD II laufen. Ein Master System-Adapter ermöglicht das Spielen von Master System-Spielen auf dem Mega Drive.

ADVENTURE



Jurassic Park für Mega CD II ist ein reinrassiges Adventure.

Die eigentliche Übersetzung bedeutet Abenteuer, allerdings lassen sich Adventure-Spiele in der heutigen Zeit nicht mehr genau definieren. Die Urform des Adventures waren sogenannte Textadventures (Infocom-Klassiker Zork). Per Text wurde eine bestimmte Situation beschrieben, und per Texteingabe konnte man den weiteren Ablauf bestimmen. Später wurden die Texte mit Grafiken illustriert (Magnetic Scrolls-Klassiker The Pawn). In der nächsten Generation (Maniac Mansion, Monkey Island) durfte man mit einer Figur durch ein Szenario laufen, Gegenstände aufsammeln und hatte dabei eine bestimmte Aufgabe zu lösen. Als typische Adventures gelten derzeit beispielsweise die Mega CD II-Spiele Jurassic Park oder Double Switch. Im weiteren Kreis kann man auch Landstalker dazuzählen, bei dem Geschicklichkeits- und Actionelemente integriert wurden.

ANIMATION

Dank einer Animation werden aus vielen Standbildern realistische, bewegliche Figuren.

Wenn eine Figur beispielsweise gehen soll, dann muß man hierfür lauter einzelne Bilder zeichnen, welche die kleinen Bewegungen der Füße zeigen. Läßt man die Bilder schnell hintereinander ablaufen, ergibt sich der Eindruck, daß diese Figur tatsächlich läuft. Je mehr Bilder man zeichnet, umso fließender, realistischer und ruckelfreier ist die Animation dann. Ab 25 Bildern pro Sekunde ist eine Animation für das Auge absolut fließend. Dies hat bislang jedoch noch kein Spiel geschafft. Maßgeblich für die Qualität der Animation ist auch, daß man möglichst viele Bewegungen und Situationen integriert. Referenzklasse ist Aladdin.



Earthworm Jim, der Held aus David Perrys neuestem Spiel, ist hervorragend animiert.



BACK UP-BOOSTER

Im Mega CD II ist die in Insiderkreisen 'Back Up-Booster' genannte Vorrichtung eingebaut. Sie dient zum Speichern von Spielständen. Dies machte man deshalb, da sich auf den nicht beschreibbaren CDs keine Spielstände speichern lassen. Auf Modulen lassen sich im Gegensatz dazu batteriegepufferte F-RAMs unterbringen.

BEAT 'EM UP



Das Referenz-Beat'em Up: Super Street Fighter II

'Hau' sie um!' wäre wohl die schlagkräftigste Übersetzung dieses Begriffes. Gemeint sind damit Spiele, in denen sich Personen mit wenig diplomatischen Absichten gegenüberstehen, die es gewohnt sind, Probleme mit der Faust aus der Welt zu schaffen. Typische Beat'em Up-Spiele sind beispielsweise Super Street Fighter II, Eternal Champions oder Mortal Kombat II. Es gibt allerdings auch abweichende Halb-Beat'em Ups, wie beispielsweise Battletoads, wo man ab und zu Prügeleinlagen erlebt.

BUGS

'Käfer' lautet hierfür die wörtliche Übersetzung. Im Videospiele-Genre sind Bugs jedoch Programmfehler, die eigentlich nicht enthalten sein sollten. Beispielsweise stirbt man in Sonic 3 mit Tails immer an einer bestimmten Stelle, obwohl dort gar nichts Besonderes ist. Dies ist ein typischer Bug. Zurückzuführen sind Bugs auf mangelndes Playtesting oder enormen Zeitdruck. Allerdings lassen sich fast in allen Spielen irgendwelche Bugs finden, wenn man lange genug sucht.



CARTRIDGE

Cartridge ist eine alternative Bezeichnung für ein Spielmodul. Zurückzuführen ist dieser Begriff auf die Zeit, wo die Spiele noch auf einfache Steckkarten paßten.

CD + G

Prinzipiell sind hiermit die ganz gewöhnliche Musik-CDs gemeint, die als Besonderheit noch Grafikinformatoren enthalten, die beispielsweise per Mega CD II sichtbar gemacht werden kann. Gewöhnliche CD-Player geben nur die Musik wieder. CD plus Grafik bieten unter anderem die CD 'Songlines' von Alphaville oder das Album 'Mask' von Fleetwood Mac.

CHEATS

'Betrügen' ist die eigentliche Bedeutung von dem englischen 'to cheat'. Dieser Begriff wurde für die Spielewelt gleich übernommen. Programmierer verstecken in ihren Spielen geheime Cheats, die man mit bestimmten Joypad-Kombinationen oder Tastendrücken abrufen kann. Das Ergebnis ist dann oft eine unbegrenzte Lebensanzahl, ein Levelauswahlmenü oder sonstige Erleichterungen. Man betrügt also beim Lösen eines Spiels.

CODES

Falls die Programmierer obengenannte Cheats nicht eingebaut haben, kann man sich mittels eines Mogel-Moduls wie Action Replay oder Game Genie direkten Zugriff auf den Programmcode verschaffen. Hier kann man sich durch Manipulation direkt im Speicher die Erleichterungen erschwindeln. Diese Veränderungen werden im Speicher der Konsole vorgenommen, d.h. das Modul wird nicht beschädigt oder manipuliert.

CYBERSPACE

Erstmals tauchte der Begriff 'Cyberspace' in dem Buchklassiker 'Neuromancer' auf. Gemeint ist damit eine virtuelle Welt mit kompletter Immersion. Vereinfacht gesprochen wäre dies eine Welt, wie man sie jetzt kennt, wo man hören, sehen, riechen und fühlen kann, in die man also komplett eintaucht. Der Unterschied ist, daß diese Welt nur im Computer existiert.

doch bitte etwas gnädig mit uns.

1. Das herausragendste an Dragon ist die geniale Nachahmung des Kampfstils von Bruce Lee. Mehr zum diesem Beat 'em Up-Spiel kannst du im Virgin-Special auf den Seiten 82 und 83 nachlesen.
2. Wenn mehrere Leser diesen Wunsch verspüren und das Team hinter dem SEGA Magazin kennenlernen wollen, werden wir uns demnächst gerne vorstellen.
3. Spätestens ab Ende November soll der Mega Drive-Zusatz 32X zum Preis von maximal DM 399,- erhältlich sein. Als erste Spiele werden Virtua Racing Deluxe, Star Wars Arcade und Metalhead erscheinen. Im Februar kommt Mortal Kombat II.
4. Ups! Ich habe gesucht wie wild, leider konnte ich für Eternal Champions keinen Cheat auftreiben.

32 BIT & SATURN



Ihr seid das beste Magazin, das es gibt. Aber jetzt zur Sache: Ich mache mir um die Zukunft von Sega Sorgen! Warum?

1. Weil der Saturn wohl ein Flop ist. Die große Rivale Nintendo bringt eine bessere Konsole heraus. Diese Konsole hat keine 32 Bit, sondern 64 Bit. Also bin ich der Meinung, daß Sega Fehler unterlaufen ist. Ich kaufe mir entweder den 32X oder den Saturn!
2. Nintendo hat für den Game Boy eine eigene Zeitschrift. Ich habe sogar die Verkäuferin gefragt, ob ich jetzt ein Gespenster sehe! Sie sagte nein! Es gibt eine! Das war da, wo das neue SEGA Magazin erschienen ist. Ich schlage vor, ihr macht eine Zeitschrift für Game Gear und Master System, sonst existiert Sega und euer Magazin nicht mehr lange. Es kann

auch von einem Nintendo-Magazin eine Sonderausgabe gewesen sein, ich habe leider nicht so genau hingeschaut. Ich mußte den Schock erst einmal verarbeiten! Wenn es eine eigene Zeitschrift für Game Gear und Master System gibt, solltet ihr dies bitte im Heft abdrucken. Leitet diese Information bitte auch an Sega weiter.

3. Jetzt noch ein Verbesserungsvorschlag: Schreibt bei den 32 Seiten Tips & Tricks dazu, für welches System die Tips sind.

Richard Lutz, 97762 Obereschenbach

Hoppala! Du scheinst ja ganz schön in Panik geraten zu sein! Ich will mal versuchen, dir deine Zukunftsängste zu nehmen.

1. Wieso sollte der Saturn ein Flop sein? Sicher hat auch Nintendo eine neue Konsole angekündigt, nämlich Ultra 64. Diese Konsole hat bislang leider noch niemand gesehen. Es wurden nur auf ultrateuren Entwicklungsmaschinen zwei Demos von nicht allzu beeindruckenden Spielen gezeigt. Ob diese auch auf einer Heimkonsole laufen, weiß bis jetzt noch niemand. Zum anderen hat diese Konsole kein CD-ROM integriert. Die Spiele werden weiter auf Modul erscheinen, und wie Nintendo mit Spielen auf maximal 40 MBit zu vernünftigen Preisen mit den Grafik- und Soundspektakeln vom Saturn mithalten will, ist Insidern schleierhaft. Der Saturn existiert im Gegensatz dazu schon, und es wird eine ganze Reihe exzellenter Spiele entwickelt. Beispielsweise Daytona Racing, Virtua Fighter, Clockwork Knight, Gale Racer, und, und, und. Eine 64 Bit-Konsole muß übrigens nicht besser sein als eine 32 Bit-Maschine. Der Saturn besitzt im übrigen zwei ultraschnelle 32 Bit-RISC-Prozessoren und eine Menge aufregender Zusatzchips für tolle Grafik, spektakulären Sound und besondere Rechenaufgaben. Insgesamt gesehen steckt im Saturn somit wesentlich mehr Rechenleistung als in einer Konsole mit nur einem 64 Bit-Prozessor. Außerdem können Filmsequenzen, toller Sound und unglaublich viele Grafiken auf einer 5200 MBit-CD (!!!!) abgespei-

chert werden.

2. Du hast eine Game Boy-Zeitschrift gesehen? Unseres Wissens gibt es nur in England eine spezielle Zeitschrift für den technisch veralteten Nintendo-Handheld. Auch wenn es so ist: Wieso sollte es nun Sega und unser Magazin nicht mehr lange geben? Weil ein Verlag eine Game Boy-Zeitschrift herausbringt, wirst du wohl nicht gleich deinen Mega Drive gegen einen Game Boy tauschen. Genausowenig wird Sega pleite gehen, weil es wegen einer Game Boy-Zeitschrift kaum weniger Konsolen verkauft. Unser Verlag wird das SEGA Magazin auch nicht einstellen, denn wenn jemand zu einer Game Boy-Zeitschrift greift, wird er darin nichts über Sega-Spiele erfahren. Natürlich könnten wir eine Master System- und Game Gear-Zeitschrift gründen, allerdings behandeln wir im SEGA Magazin sowieso alle Systeme und informieren über alles, was es dafür gibt. Deine Theorie stimmt nur dann, wenn sich jetzt alle plötzlich einen Game Boy kaufen und die Sega-Konsolen links liegen lassen. Doch ich denke, das wird kaum eintreffen, noch dazu, weil es jetzt den Game Gear zusammen mit Columns schon für konkurrenzlose DM 169,- gibt.
3. Auf der ersten Seite bei den Tips & Tricks zu einem bestimmten Spiel wird im Text und per Icon das gewünschte System angegeben. Hast du das vielleicht übersehen?

Sendet euren Leserbrief zusammen mit einem Foto an folgende Adresse:
Computec Verlag
SEGA Magazin
Kennwort: Mailbox
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg



15%

PREIS- VORTEIL

gegenüber dem Einzelverkauf am Kiosk.



eines der brandneuen Sonic-Games:

SONIC & KNUCKLES (MD)

plus Zuzahlung 89,- DM.

Der Sonic 3-Nachfolger ist kompatibel zu Sonic 1, Sonic 2, Sonic 3 und Sonic Spinball. Doppelter Spielspaß dank Kombimodul!

SONIC TRIPLE TROUBLE (GG)

plus Zuzahlung 59,- DM.

Der Nachfolger von Sonic Chaos. Nack the Weasel erlebt zusammen mit Sonic und Tails jede Menge Abenteuer. Grafisch brillant.

SONIC SPINBALL (MS)

plus Zuzahlung 59,- DM.

Witziger Flipper mit Sonic The Hedgehog endlich auch auf Master System. Schöner als in der Spielhalle.



SEGA MAGAZIN ABONNIEREN - SCHNELL!!

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und ab damit an: **COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.**
Oder einfach Abokarte im Heft benutzen!



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

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum 1. Unterschrift des neuen Abonnenten

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

Datum 2. Unterschrift des neuen Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise **des Abos DM 59,-:**

(bitte ankreuzen)

Bequem per Bankeinzug

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Gegen Rechnung

Neuer Abonnent war in den letzten 3 Monaten nicht Abonnent von SEGA MAGAZIN. Bitte schicken Sie die **angekreuzte Prämie** (bitte nur eine ankreuzen!)

SONIC & KNUCKLES für
MEGA DRIVE (Art.-Nr.:1031), Zuzahlung: DM 89,-

SONIC TRIPLE TROUBLE für
GAME GEAR (Art.-Nr.:1032), Zuzahlung: DM 59,-

SONIC SPINBALL für
MASTERSYSTEM (Art.-Nr.:1033), Zuzahlung: DM 59,-
so schnell wie möglich (nach Bezahlung des neuen Abonnements) an:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Gewünschte Zahlungsweise der oben angegebenen Zuzahlung: (bitte ankreuzen)

Bequem per Bankeinzug

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Gegen Nachnahme

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

SM 1194

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.



MEGA DRIVE 32X



Jetzt ist es endlich da! Alle Mega Drive-Besitzer können mit dem



Mega Drive 32X in eine neue Spiele-Generation starten. Wie gut ist die Hardware? Welche Spiele gibt es? Wie sieht die Zukunft aus?



KÖNIG DER LÖWEN

Pünktlich zum Filmstart wird das Spiel für Mega Drive, Master System und Game Gear erscheinen. Wird es den Erfolg von Aladdin und Dschungelbuch wiederholen?



EARTHWORM JIM

Kann das neue Werk von David Perry tatsächlich zum besten Mega Drive-Jump & Shoot aller Zeiten werden? Die Chancen stehen gut, Aufschluß gibt der Test in der nächsten Ausgabe.



Inserentenverzeichnis:

Acclaim	19	ICP	99
ArJay	19	Konami	2
Bastei	78	Kranz	7
CIA	31	Kudak	85
Computec	23, 24, 33	Mega Game Point	85
Cybersoft	9	Powersoft	27
Electronic Arts	20, 21	Sega	11, 12, 13, 14, 15
Games Garden	33	Test 'n' Take	92
Game XPress	8	World of Games	27
		Virgin	100

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)

(Verantwortlich für den redaktionellen Teil)

Textkorrektur:

Herbert Aichinger

Tips & Tricks-Redaktion:

Quay Graphics, Neil Harris

Redaktionsassistentz:

Michael Erlwein, Alexander Geltenpoth

Bildredaktion:

Roland Gerhardt

Freie Mitarbeiter:

Petra Maueröder (pm), Oliver Menne (om),
Oliver Preißner (op), Ulf Schneider (us)

Layout:

Hansgeorg Hafner, Patrick Hodge,
Simon Schmid, Sylvia Stenglein, Gisela Tröger
Titelgestaltung: Hansgeorg Hafner

Titel: Sonic & Knuckles,

© SEGA. Wir danken.

Gestaltung und Konzeption

der Eigenanzeigen:

Stefanie Geltenpoth

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

Anzeigenbüro:

VECTOR Medienmarketing GmbH

Falkstraße 45-47

47 058 Duisburg

Tel. 02 03/3 05 11 11

Fax 02 03/3 05 11 34

Anzeigenleitung:

Thorsten Szameitat

Tel. 09 11/9 68 32 19

Tel. Mobil 01 71/6 21 31 46

Anzeigendisposition:

Tanja Kaiser

Tel. 09 11/9 68 32 32

Fax. 09 11/64 27 860

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thomas Kammer, Thorsten Szameitat

Druck:

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:

Alle im SEGA Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

ISSN: 0946-6274

Beilagenhinweis:

Einem Teil dieser Auflage liegt eine Beilage der LBS, Münster bei. Wir bitten um freundliche Beachtung!

Ab 17.11.94 am Kiosk

Die große Consumermesse

Köln, Halle 10 & 11, 4. bis 6.11.94



Jetzt noch größer!
✓ mehr Hallen
✓ mehr Aussteller
✓ mehr Attraktionen



DARAUF WARTEN ALLE
COMPUTERFANS.
AKTUELLE NEUHEITEN
RUND UM PCS, AMIGAS
UND SPIELE. UND ALLES
SOFORT ZU KAUFEN.
MESSEPREISE! AUF
EINER ERLEBNISMESSE
MIT VIEL INFORMATION,
ENTERTAINMENT,
ATTRAKTIVEN GEWINN-
SPIELEN UND GROSSER
MULTIMEDIA-SHOW.

Eintrittspreis/Tag: Jugendliche 15 DM, Erwachsene 20 DM. Vorverkaufs-
gebühr 2 DM. Kartenbestellungen nur gegen Vorkasse (Euro-Scheck):
ICP, Kennwort: Computer '94, Innere-Cramer-Klett-Str. 6, 90403 Nürnberg.
Veranstaltungsdauer: 4. bis 6.11.1994 von 9 bis 18 Uhr. Messegelände Köln
Halle 10 & 11. Anreise über Hauptbahnhof Köln oder Deutzer Bahnhof.



Die Consumer-Messe
Computersysteme, Peri-
pherie & Zubehör



Die größte Amiga-
Messe weltweit



Die ganze Welt der
Computer- und Konso-
lenspiele

Eine Gemeinschaftsveranstaltung von:

ICP GmbH & Co. KG
Wendelsteinstr. 3
85591 Vaterstetten/Mchn.
Fax 08 106 / 342 38
Ein Tochterunternehmen
des Gong-Verlags



Gesellschaft für Veranstaltun-
gen und Marketing mbH
Hattinger Str. 589
44879 Bochum
Fax 02 34 / 478 99



Shirer Wahnsinn.

Disney
SOFTWARE

Disney's
Das Dschungelbuch
VIDEOGAME



MEGA DRIVE

SEGA
GAME GEAR

SEGA
Master System

Nintendo

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY

Sega, Mega Drive, Game Gear and Master System are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo product seals and other marks designated as "™" are trademarks of Nintendo. The Jungle Book™ © Disney Published in 1994. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.