

# SEGA

## Magazin

5/95

18. Ausgabe  
Mai '95

DM 5,80

COMPUTEC  
VERLAG

ISSN 0946-6274

### GEHEIM!

Street Fighter - The Movie  
Mortal Kombat 3  
Vector Man

### SPIELSPASS PUR!

Fatal Fury S.E.  
Theme Park  
Alien Soldier



Sonic Spinball

Mr. Nutz

Syndicate

BC Racers

Ristar



EARTHWORM JIM  
Daumenkino  
zum Basteln!



NBA JAM T.E.  
Automat zu  
gewinnen

# Batman kommt!

Tolle Competition zum Mitmachen



CHAOTIX

Der Sonic -  
Nachfolger für 32X



TOP 100

Die beliebtesten  
Spiele für Sega

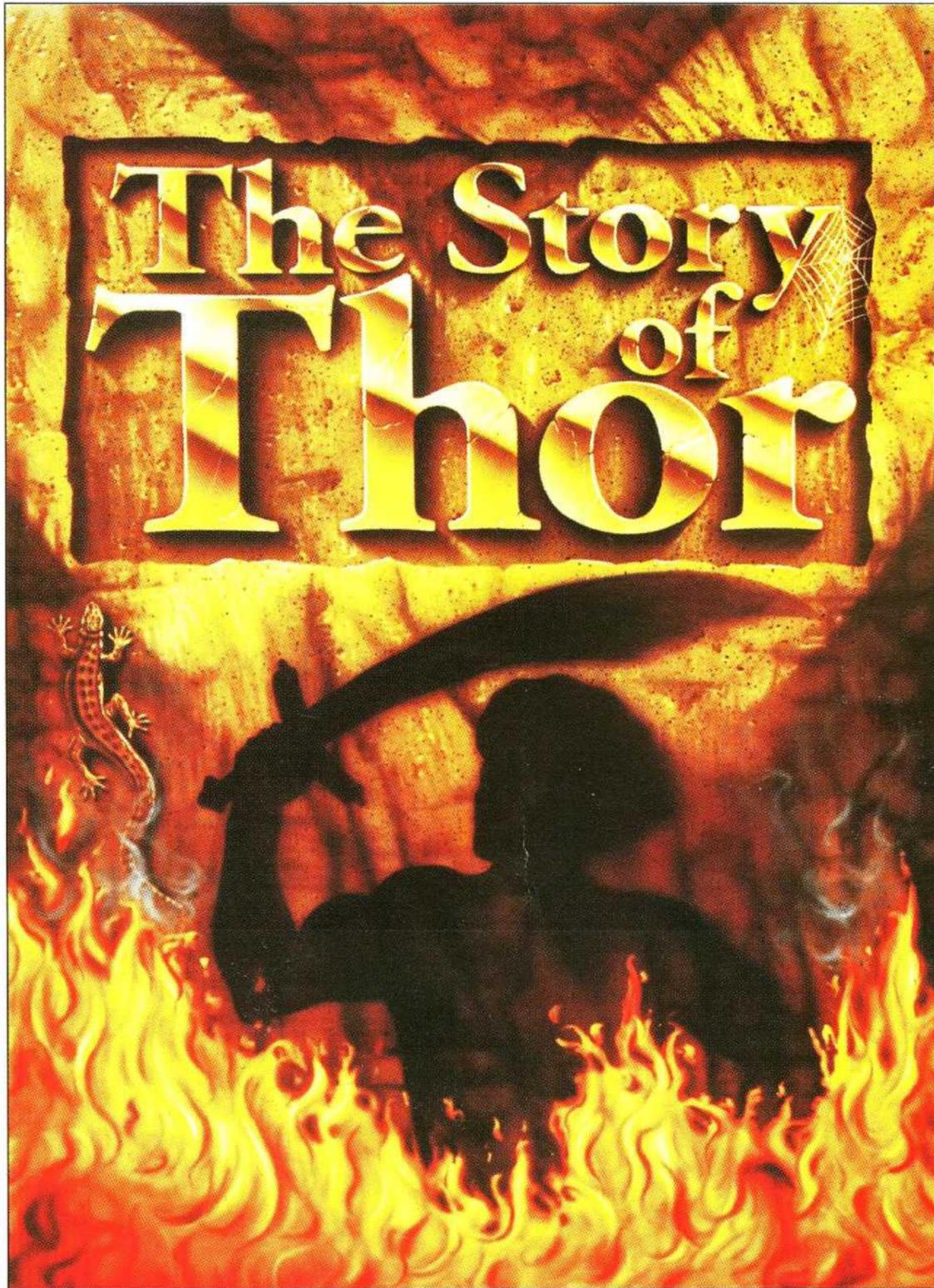


# Das Kultspiel einer neuen Generation!

WELCO  
METOT  
HENEX  
TLEVEL



Die Kraft des goldenen Amuletts hilft Ali.

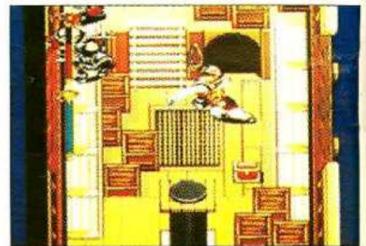


Action Adventure vom Feinsten. Satte 24 MBit und ein glasklarer Sound befördern dieses Spiel auf die Hitliste des Mega Drive. Kämpfe mit Prinz Ali den jahrhundertealten Kampf zwischen Gut und Böse. Schicke unglaubliche Gegner in die ewigen Jagdgründe.

**Story of Thor erfordert höchste Konzentration und Schlagfertigkeit!**

**SEGA-Magazin 3/95: 91%**

**Video Games 3/95: "Ein Meilenstein in der Welt des Action Adventure"**



Vier Geister helfen Ali im Kampf gegen das Böse.



Ali hat es mit riesigen Endgegnern zu tun.

**Exklusiv für MEGADRIVE**  
**Komplett in Deutsch.**



Wenn Du es genau wissen willst: Coupon ausschneiden und abschicken. SEGA informiert Dich dann als Erster über die neuesten Neuigkeiten.

SEGA Infoservice, Postfach 305568, 20317 Hamburg

Name: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Geburtsdatum: \_\_\_\_\_

System: \_\_\_\_\_

THSM 6/95





ie üblich werkeln die Videospiele-Experten zu dieser Zeit an den **Hits**, die im **Herbst** für Furore sorgen sollen! Wir können mit **Mortal Kombat 3**, **Street Fighter - The Movie**, **Vector Man** und **Virtua Fighter** gleich die **vier absoluten Highlights** enthüllen. Außerdem bieten wir brandaktuelle Berichte über den Sonic-Nachfolger **Chaotix** oder das Hüpfspektakel **Mr. Nutz 2**, heiße **News aus aller Welt** und tolle Tests zu **Theme Park** und **Alien Soldier**. Das war allerdings noch nicht alles, denn in unserer neuen Serie enthüllen wir die 100 besten Sega-Spiele aller Zeiten. Gute Unterhaltung!

*Hans Ippisch*

**Hans Ippisch**  
Leitender Redakteur

## RUBRIKEN

- 91 Charts
- 98 Impressum
- 88 Kleinanzeigen
- 92 Mailbox
- 95 Paintbox
- 98 Vorschau

## FEATURES

- 10 Aktuelle Saturn-News
- 08 Das kommt demnächst!
- 93 Die Top 100

## TIPS & TRICKS

- 35 Maps, Cheats & Tricks

## COMPETITIONS

- 76 Batman kommt zurück!
- 76 Earthworm Jim in Echt!
- 07 Street Fighter - Der Film
- 78 NBA Jam T.E. - Automat

## NEWS

- 10 Daytona USA-  
Weltpremiere in London
- 09 Mortal Kombat 3 -  
Finish him!

- 06 Vector Man -  
Das Geheimprojekt
- 08 Virtua Fighter -  
Nun für 32X!

## SPECIALS

- 04 **CHAOTIX**  
Der Sonic-Nachfolger für 32X
- 76 **MITMACHEN&GEWINNEN!**  
Drei tolle Competitions!
- 72 **MR.NUTZ 2**  
Jump & Run-Hit von Ocean
- 74 **SHADOW SQUADRON**  
Weltraumschlacht auf 32X
- 74 **SPEEDY GONZALES**  
Die Wüstenmaus gibt Gas!

## TESTS DES MONATS

- 32 **ALIEN SOLDIER**  
Treasures neues Action-Werk!
- 28 **DIE SCHLÜMPFE**  
Schlumpfiges auf allen Systemen
- 22 **GOLF MAGAZINE**  
PGA-Klasse auf dem 32X?
- 20 **FATAL FURY S.E.**  
Prügelhit für Game Gear.
- 16 **THEME PARK**  
Das beste Spiel aller Zeiten?

## SPIELEINDEX

### Mega CD II

- Die Schlümpfe .....28
- Fahrenheit .....6
- Road Rash .....8

### Mega Drive 32X

- Chaotix .....4
- Fahrenheit .....6
- Golf Magazine .....22
- Izzy's Quest .....8
- Skeleton Krew .....8
- Speedy Gonzales .....74
- Thunderhawk .....8
- Virtua Fighter .....8

### Mega Drive

- Alien Soldier .....32
- Beavis & Butthead .....67
- College Basketball .....70
- Daffy Duck i. H. ....24
- Die Schlümpfe .....28
- Izzy's Quest .....8
- Mr. Nutz 2 .....72
- Skeleton Krew .....8
- Slam Masters .....8
- Speedy Gonzales .....74
- Stargate .....68
- Street Racer .....8
- Theme Park .....16
- Toughman Contest .....8
- Vector Man .....6
- Warlock .....70
- X-Men 2 .....71

### Game Gear

- Championship Hockey .....8
- Die Schlümpfe .....28
- Fatal Fury S. E. ....20
- Kawasaki Superbikes .....67
- Marko's Magic Football .....19
- Speedy Gonzales .....74
- The Itchy & Scratchy Game .....8

### Master System

- Championship Hockey .....6
- Die Schlümpfe .....28
- Speedy Gonzales .....74

### CHAOTIX



**( ) 4**

Knuckles und seine Freunde lösen Sonic ab!

### MORTAL KOMBAT 3

Alles über den dritten Teil der Beat 'em Up-Saga!



**( ) 9**



Eine typische Spielsequenz in Chaotix. Der eine Spieler bleibt stehen, während der andere das Zauberband mächtig dehnt. Diese Energie kann man nun zum Überwinden des Hanges einsetzen.

# Chaotix

ALLE WELT WARTET SEHNSÜCHTIG AUF EIN NEUES SONIC-SPIEL, DOCH SEGAS FETZIGER IGEL SCHEINT SICH LÄNGERE ZEIT URLAUB GENOMMEN ZU HABEN. KUMPEL KNUCKLES SPRINGT NUN EIN UND WIRBELT AUF DEM 32X UMHER.

VON HANS IPPISCH

**P**rinzipiell ist Chaotix erst einmal kein Jump & Run-Spiel, zumindest kein typisches, wie man es aufgrund der Screenshots erwarten würde. Wichtigstes Merkmal dieses Spiels ist,

daß man (bis auf die ersten paar Bildschirme) immer zwei Spielfiguren auf dem Screen findet, die es beide gleichzeitig zu steuern gilt. Um genügend Abwechslung zu garantieren, läßt man neben

Knuckles gleich vier weitere Spielfiguren ihr Sega-Debüt geben, die sich allesamt mit besonderen Eigenschaften auszeichnen. Mighty the Armadillo erinnert deutlich an Sonic - eigentlich sieht er aus wie ein schwarzer Sonic mit roten Haaren. Espio, das Chamäleon, legt sich nach kurzer Wartezeit auf den Boden und verändert seine Hautfarbe. Die winzige Biene Charmy Bee saust in Windeseile über den Screen und überrascht durch ihre Wendigkeit. Der witzigste Charakter dürfte das Krokodil Vector sein, das äußerst groß ist und vorzugsweise zu den heißen Rhythmen tanzt, die aus seinem Walkman-Kopfhörer kommen. Der Spieler darf zu



Im kleinen Intro wird von den 3D-Fähigkeiten des 32X mächtig Gebrauch gemacht



Feine Grafiken mit tollen Farbverläufen zeichnen Chaotix aus. Hier stapft das Krokodil Vector in einem botanischen Garten umher.

Spielbeginn zwei der fünf Helden auswählen, mit denen er auf Achse gehen will. Hat man sich seine Pärchen ausgewählt, düst man erst einmal alleine in typischer Sonic-Manier über die ersten Bildschirme, bis es zum ersten Showdown mit Dr. Robotnik kommt. Der ist nämlich gerade dabei, den Partner einzufangen. Hat man den Roboter-Sonic und Robotnik

In der Einsteigerstage wird detailliert erklärt, wie das Zauberband eingesetzt wird.



erst einmal beseitigt und versucht weiterzulaufen, wird man mit dem innovativsten Feature von Chaotix konfrontiert. Sobald man sich von dem Partner entfernt, bemerkt man eine seltsam flackernde Spur, die einen noch mit jenem verbindet. Des Rätsels Lösung ist, daß die beiden Charaktere mit einem magischen Band verbunden sind und fortan gemeinsam durch die Levels düsen müssen, ob sie nun wollen oder nicht.

**Teamarbeit gefragt!**

Genau dieses von seinen Eigenschaften eher an ein Gummiband erinnernde Hilfsmittel ermöglicht jedoch oft das Weiterkommen in Situationen, wo einer alleine verloren wäre. Beispielsweise sind manche Hänge so steil, daß einer alleine trotz Spindash nicht hochkommen würde. Hier muß man in vorbildlicher Teamarbeit sein Geschick beweisen. Per Button fordert man den einen Helden auf, stehenzubleiben, was dieser mit der Sprechblase 'Hold!' bestätigt. Nun läßt man den zweiten in die Richtung laufen, wo man eigentlich nicht hin will, und zwar so lange, bis das Band bis aufs äußerste gespannt ist. Läßt man nun das Steuerkreuz und kurz darauf den Button los, wird der zweite Spieler nach Bungee-Jumping-Art zurückgeschleudert und zieht gleichzeitig seinen Partner mit, der ihn eigentlich

gehalten hat. Das Ergebnis ist, daß beide den Hang hinaufstürmen. Dies ist jedoch nur eine von vielen Möglichkeiten, wie sich das Band einsetzen läßt. Wirbelflüge, Seilzüge und ähnliches werden in der äußerst gelungenen Einsteigerstage erläutert, bei der man Schritt für Schritt mit der Steuerung vertraut gemacht wird. Auf Dauer entpuppt sich Chaotix viel mehr als Denkspiel denn als rasantes Jump & Run. Meist muß man sich überlegen, wie man denn nun weiterkommt, während man in Sonic hauptsächlich darauf bedacht war, den Gegnern



Hier kommt man nur weiter, wenn die Helden auf ihren entsprechenden Beamfeldern plaziert werden.

Gleich zu Beginn gibt Robotnik seinen Gastauftritt; er möchte den Partner entführen.



auszuweichen. Um das Ganze nicht zu schwierig zu machen, schwirren nur äußerst selten Gegner über den Screen, welche auch nicht allzu hartnäckig sind. Am meisten Spielspaß dürfte sich natürlich ergeben, wenn man zu zweit gleichzeitig

spielt, wobei jeder Spieler eine Figur selbständig steuert. Gelungene 3D-Bonus-Stages, speicherbare Spielstände und prächtige Hintergrundgrafiken mit vielen 3D-Effekten runden Chaotix ab.

**Fünf Freunde**



**Vector the Crocodile**  
Das abgefahrene Krokodil beginnt ständig zu tanzen.



**Charmy Bee**  
Die witzige Biene ist extrem wendig.



**Knuckles the Echidna**  
Unser Ameisenbär ist der unumstrittene Star des Spiels.



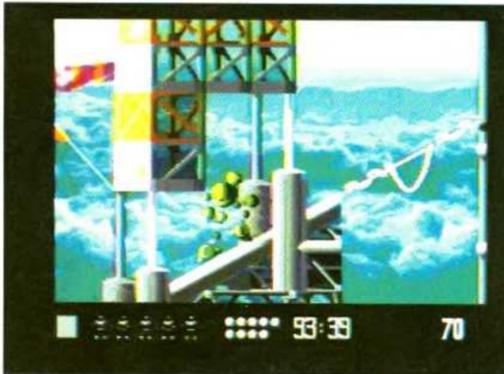
**Espio the Chameleon**  
Dieses Chamäleon verändert ständig seine Hautfarbe.



**Mighty the Armadillo**  
Sein Aussehen und seine Animationen erinnern an Sonic.

## VECTOR MAN

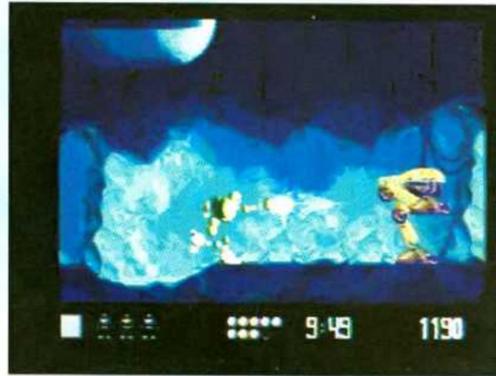
Als weltweit erstes Magazin können wir Segas Geheimprojekt enthüllen, das Donkey Kong Country in den Schatten stellen soll.



**Neben den unglaublich fließenden Animationen begeistern Effekte wie die transparenten Abdeckungen.**

Entwickelt wird Vector Man bei Blue Sky Entertainment. Der Held dieses horizontal scrollenden

Shoot 'em Ups, das spielerisch an Gunstar Heroes erinnert, ist der Roboter Vector Man, der sich in verschiedene Dinge verwandeln kann. Besonderes Merkmal der Blechbüchse sind neben den spektakulären Waffensystemen die fließenden Animationen. Die 4.500 im Speicher abgelegten Animationsstufen verdoppeln sich durch Echtzeitberechnungen nahezu. Techno-Sound von John Holland rundet diesen Mega Drive-Hit ab, der nicht vor Weihnachten erscheinen wird.



**Da freut sich der Action-Freak! Mächtige Gegner wollen beseitigt werden.**



**Schon der Titel-Schriftzug des Spiels wurde mit dem 3D-System konstruiert.**

## FAHRENHEIT

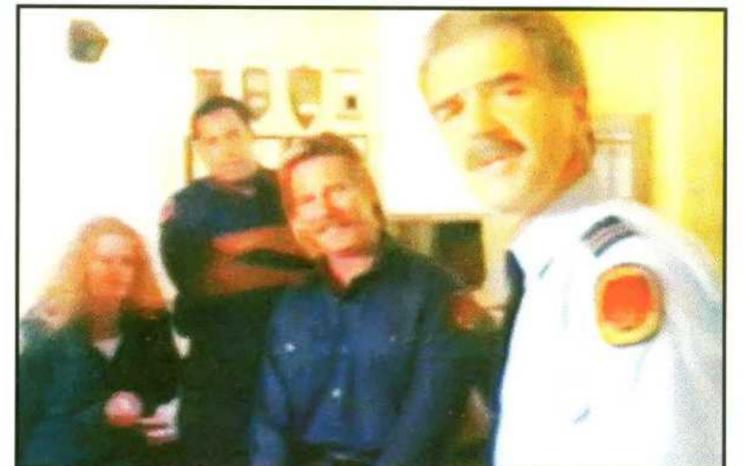
Brandheiß dürfte Fahrenheit im wahrsten Sinne des Wortes werden! Dieses 32X CD- und Mega CD II-Actionspiel von Sega dreht sich nämlich rund um den Job des Feuerwehrmanns. In bester Full-Motion-Video-Qualität wird man hier an äußerst realistisch aussehenden Katastrophenszenen eingesetzt. Ob es nun um den simplen Brand eines Einfamilienhauses, eine Explosion in einer Chemiefabrik oder den Großbrand im Wohnviertel geht, der Spieler muß, ähnlich wie in Tomcat Alley, schnell reagieren und zum richtigen Zeitpunkt die richtige Handlung veranlassen. Auf dem 32X sehen die Videosequenzen natürlich noch eine ganze Ecke beeindruckender als in der Mega CD II-Variante aus. Die Schläuche werden wohl im Mai erstmals ausgerollt.



**Bei einem Brand im Chemiewerk empfiehlt es sich, Atemschutzmasken überzuziehen.**

**Die Fahrt zum Einsatzort überzeugt durch spektakuläre Kamerafahrten.**

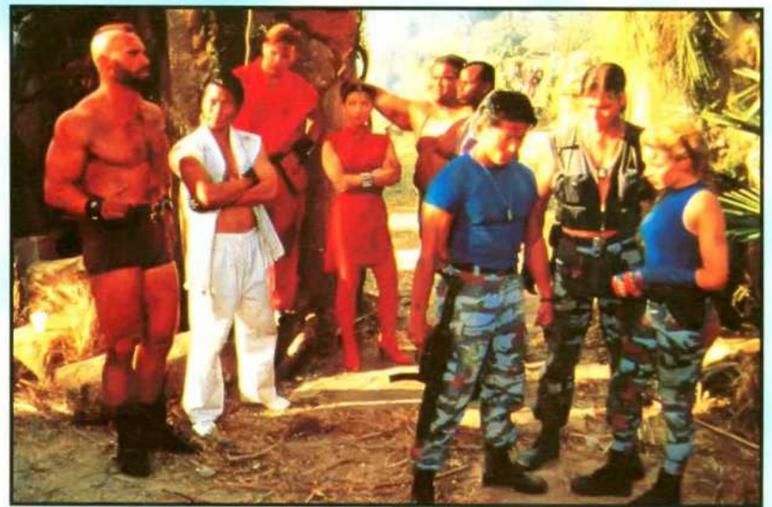
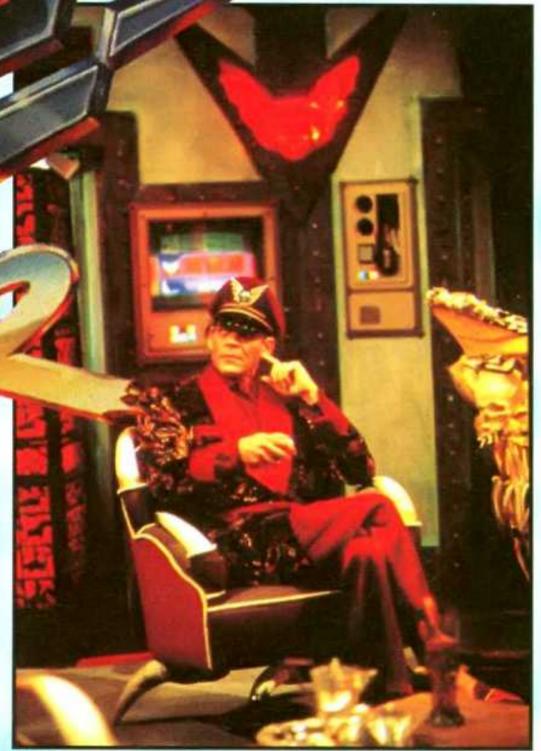
**Dieses Flammenmeer dürfte in kürzester Zeit gelöscht sein, sofern man die richtigen Mittel einsetzt.**



**Nach dem Einsatz folgt erwartungsgemäß eine Besprechung.**

# STREET FIGHTER

Beat 'em Up-Freaks aufgepaßt! Am 24. April läuft der Film Street Fighter in den deutschen Kinos an! Actionstar Jean Claude Van Damme wird in der Rolle von Colonel Guile dem teuflischen Diktator General M. Bison, der von dem mittlerweile leider verstorbenen Raul Julia gespielt wird, das Leben schwer machen. Er will in einer geheimen Rettungsaktion die Geiseln befreien, welche an einen unbekanntem Ort verschleppt wurden. Dazu schleusen er und die britische Agentin Cammy, verkörpert von der aufregenden Kylie Minogue, die beiden Kämpfer Ken und Ryu in die Gang des Waffenhändlers Ken ein. Rasante Schnitte und mächtig gute Spezialeffekte werden von einem ultimativen Showdown gekrönt, in dem sich Guile, Bison und die Verbündeten gegenüberstehen. Capcom arbeitet zur Zeit eifrig an dem Spiel zum Film, das noch dieses Jahr auf den Konsolen erscheinen soll. Hierfür wurden mit den Schauspielern spezielle Zusatzszenen gedreht, welche in digitalisierter Form dann auf dem heimischen Screen zu bewundern sind. Die ersten beiden Screenshots der Arcade-Version lassen auf einiges hoffen. Als kleinen Leckerbissen haben wir noch ein kleines Gewinnspiel für euch, bei dem es schicke Preise von Columbia Tristar zu gewinnen gibt. Drei Fragen müßt ihr dafür jedoch noch beantworten.



Die versammelte Street Fighter-Mannschaft bereitet sich auf den Einsatz gegen die Schergen von General Bison (ganz oben) vor.



Der gut 2 Meter große Russe Zangief ist ein treuer Gefolgsmann von General Bison.

- 1) In welchem Land wurde Jean Claude Van Damme geboren?
- 2) Mit welcher Kinofamilie erlangte Raul Julia Weltruhm?
- 3) Wie heißt die aktuelle CD von Kylie Minogue?

Zu gewinnen gibt es **15 Original SF-T-Shirts, 5 Baseballcaps aus den USA und 10 Street Fighter-Comics!** Schickt eine Postkarte mit den richtigen Antworten bis spätestens 17.05.95 an nachfolgende Adresse:



Über den geheimnisvollen Blade weiß man bislang noch nichts.

**SEGA Magazin**  
Kennwort:  
**Street Fighter**  
Isarstraße 32-34  
90451 Nürnberg

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



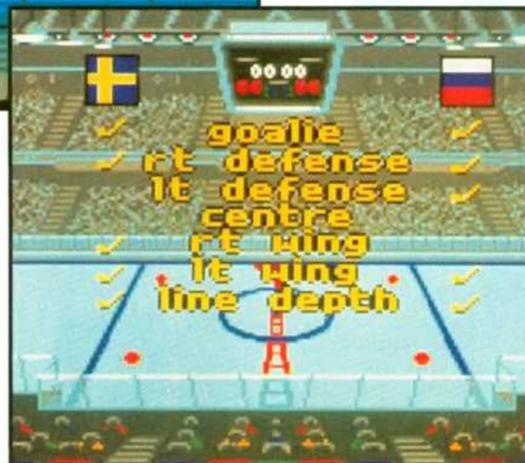
Captain Sawada ist der Vorgesetzte von Colonel Guile.

## CHAMPIONSHIP HOCKEY



Für 8 Bit-Verhältnisse sind die Spieler extrem gut animiert.

Master System- und Game Gear-Besitzer können ab April um die Eishockey-Weltmeisterschaft kämpfen. 22 Mannschaften mit jeweils sieben Einsatzreihen dürfen in drei verschiedenen Spielmodi den Puck über das Eis hetzen lassen; in den Spielpausen gibt es interessante Statistiken zu lesen. Der Test folgt demnächst!



Hier kann man seine Mannschaft aufstellen.

## VIRTUA FIGHTER

Endlich wurde es offiziell bestätigt: das grandiose 3D-Beat 'em Up von den Daytona-Erfindern Am2 kommt für den 32X! Das Sensationellste daran ist, daß man im Vergleich zur Saturn-Version kaum Abstriche hinnehmen muß, da auch dort die gleichen 32 Bit-RISC-Chips eingesetzt werden. Alle Special Moves, Charaktere und Features der Urversion werden ebenso wie der 2-Player-Modus enthalten sein. Angekündigt wurde das 32 MBit-Modul für den Herbst.



Bei Bedarf fährt die Kamera ein Stück zurück, so daß man ständig alle Aktionen beobachten kann.

Solche Special Moves sind bei Virtua Fighter eine Selbstverständlichkeit.

## KOMMT DEMNÄCHST!

### ITCHY & SCRATCHY

Die beiden abgefahrenen Helden aus der Simpsons-Serie geben in einem verrückten Jump & Run-Spiel für Game Gear Gas! Release: April



### SLAM MASTERS

Capcom macht WWF Raw Konkurrenz! In diesem MD-Game treten die Helden der Wrestlingzene mit tollen Special Moves an! Release: Mai



### TOUGHMAN CONTEST

Das Boxspiel von Electronic Arts läßt die deutschen Fans auf dem MD vormachen, was Axel Schulz gegen Foreman gelingen soll! Release: April



### STREET RACER

Das Rennspiel von UBI Soft geht mit Verzögerung an den Start! Dafür wartet allerdings auch tolle 4-Player-Action auf dem MD! Release: Mai



### ROAD RASH CD

Die Mega CD II-Variante des klassischen Motorradrenn- & Prügelspiels von E.A. wartet mit aufwendigen FMV-Sequenzen auf. Release: Mai



### IZZY'S QUEST

Das neue Jump & Run-Spiel von U.S.Gold soll dank des Olympia-Maskottchens von 96 auf MD und 32X für Furore sorgen! Release: Mai



### SKELETON KREW

Pünktlich zum Redaktionsschluß trudelte das neue Action-Spiel von Core Design ein. Ob es den Mega Drive zum Glühen bringt? Release: Mai

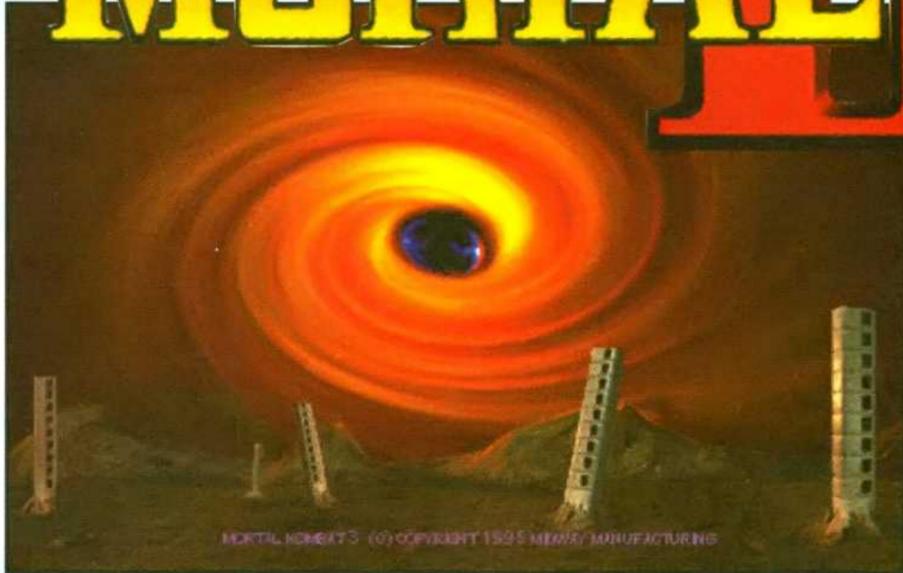


### THUNDERHAWK 32X

Das beliebteste Mega CD II-Spiel aller Zeiten soll auch auf dem 32X zum Renner werden. Coole 3D-Hubschrauberaction! Release: Mai



# MORTAL KOMBAT III

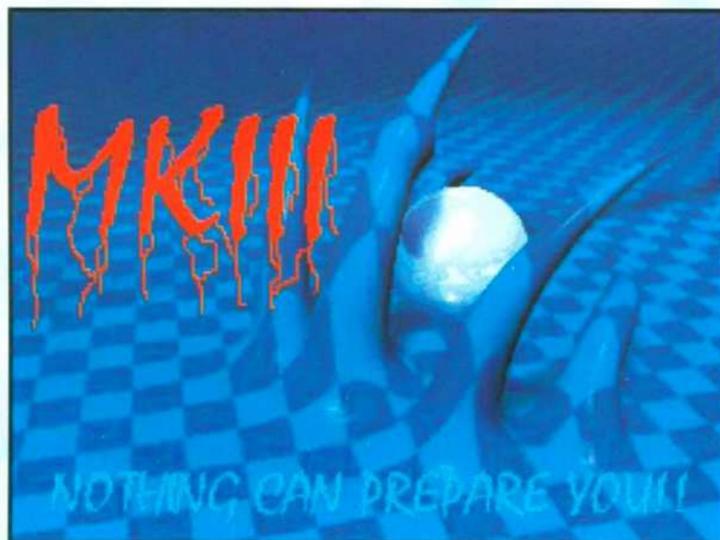


**Die Hintergrundgrafiken wurden größtenteils mit Silicon Graphics-Maschinen berechnet.**

Midways Prügelsaga fasziniert Beat 'em Up-Freaks nach wie vor. Nun steht uns eine neue MK-Hysterie ins Haus, denn seit 1. April sind in den USA die ersten MK3-Automaten in den Spielhallen zum Münzschlucken bereit. Vor Herbst ist zwar nicht mit den Konsolen-Umsetzungen zu rechnen, wir verraten euch aber schon jetzt alle wichtigen Features. Die Story lautet folgendermaßen: Als Shao Kahn das zweite MK-Turnier gewonnen hat, öffnet er das Portal und nimmt jede Seele des Planeten Erde mit. Somit macht er die Erde zu einer weiteren Out-world. Nur wenige Warriors konnten entfliehen, und diese müssen sich jetzt dem finalen Kampf mit Shao Kahn stellen. Spielerisch setzte man auf Bewährtes und verzichtete auf Killer Instinct- oder Virtua Fighter- Anleihen, wie viele vermutet hatten. Neben den Babalities und Friendships gibt es nun noch die Animalities, bei denen man sich durch einige Tastenkombinationen in ein Tier verwandeln kann. Insgesamt



**Kaum zu glauben! Dieser Screenshot stammt tatsächlich vom Automaten.**



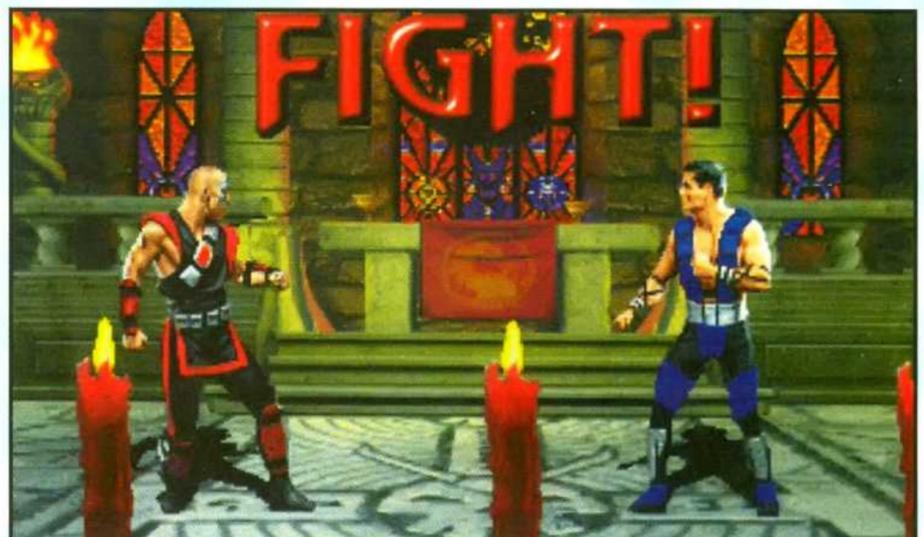
**Schöne Promotion! Mortal Kombat 3 wird wohl wieder ein echter Schocker werden!**

nehmen nun 15 Charaktere am tödlichen Wettkampf teil, wobei Liu Kang, Shang Tsung, Sonya, Kano, Jax, Kung Lau und Sub Zero zurückkehren. Neu sind Sindel, die Reinkarnation von Shao Kahns Königin, der

Red Ninja Sektor, Night Wolf, der durch sein rotes Gesicht, die weißen Augen und die schwarzen Haare besonders gefährlich aussieht, Goros Tochter Sheeva, die Rache will, der maskentragende Kabal, das SWAT-Mitglied Stryker, S. Kahn und der gelbe Ninja Cyrax. Nicht mehr dabei sind Scorpion, Baraka, Kitana, Mileena, während Johnny Cage ebenso wie Raiden nicht spielbar ist. Insgesamt gibt es nun zehn verschiedene Hintergründe, die zum Großteil mit SGI-Maschinen gerendert wurden. Für die Kämpfersprites wurden Schauspieler oder Knetmasse-Figuren gefilmt, was zu grafisch enorm

beeindruckenden Ergebnissen führt. In Sachen Gameplay dürfte das Run-Meter besonders interessant sein, das ähnlich wie der Turbo Meter in NBA Jam funktioniert. Ist die Anzeige voll, kann man schnell laufen, aufgefüllt wird sie dann, wenn man stehenbleibt. Bei Multi Hit-Combos gibt es eine Damage-Prozentanzeige und die Anzahl der Hits zu sehen. Gerüchteweise gibt es einen Extra-Auswahl-Screen für die geheimen Charaktere, denn im Original-Screen befindet sich in der Mitte ein Icon, das man nicht anwählen kann. Selbstverständlich gibt es noch mehr Moves und Fatalities,

wobei das komplette Spiel 50 Prozent mehr Speicher als der Vorgänger benötigt. Regelmäßige News bezüglich der Heimversionen sind von nun an selbstverständlich!



**Der legendäre Kano aus dem ersten Teil ist wieder zurück! Diesmal hat er wesentlich eindrucksvollere Special Moves!**

## SATURN NEWS



# SEGA SATURN™



Der Countdown läuft! Sega bereitet den Launch ihres Konsolenwunders vor!

Langsam aber sicher sollte man zu sparen beginnen! Noch im August wird über Deutschland das Saturn-Fieber hereinbrechen, und pünktlich zum Release werden Top-Spiele aus allen Genres erhältlich sein. Der Rennspielknaller Daytona USA düste am 1. April in Japan los und wartet mit einigen neuen Features im Vergleich zur Arcade-Version auf. Virtua Fighter gilt als unumstritten bestes 3D-Prügelspiel, Panzer Dragoon begeistert als famoseres 3D-Actionspiel und Virtua Soccer wird das Referenz-Sportspiel werden. Sega Europa kündigte zudem an, daß dem Saturn ein Spiel beigelegt werden soll!

**Am2 arbeitet schon an der Umsetzung von Virtua Fighter 2, das den Vorgänger grafisch deutlich übertreffen wird.**



Derzeit räumt Virtua Cop gerade in den Spielhallen ab; bis Ende des Jahres wird das Spiel für Saturn erscheinen.



## ECTS LONDON-WELTPREMIERE! DAYTONA USA AUF SATURN



Auf der ECTS in London wurde endlich das neue Spiele-Zeitalter eingeläutet. Sega präsentierte in seinem Headquarter in der Cromwell Road erstmals den Saturn. In einer spektakulären Show mit donnernder Musik, gespenstischen Nebelschwaden und coolen Schauspielern wurde der Saturn enthüllt. Eine Halbkugel entschwebte dazu Richtung Decke und

zum Vorschein kam der europäische Saturn. Ein Stockwerk weiter oben ging es aber dann richtig zur Sache. Daß schmackhafte Saturn-Burger offeriert wurden, interessierte eigentlich fast keinen, denn die Daytona USA-Weltpremiere führte zu so manchem Freudentanz. Das Spiel spielt sich genau so brillant wie der Automat, bietet neue Features im speziellen Saturn-Modus und zeigt, daß der Saturn technisch gesehen keine Konkurrenz fürchten muß. Neben den bekannten Panzer Dragoon, Victory Goal und Virtua Fighter gab es erstmals das M-PEG2-Modul zu



sehen, welches am hinteren Erweiterungs-schacht angesteckt wird. Brillante Bildqualität und witzige Optionen konnten gefallen. **Alle Details des Automaten wurden integriert.**

### IN LETZTER MINUTE...

+++ In Sachen Softwareneuheiten sah es auf der ECTS recht mager aus. Fever Pitch Soccer von U.S.Gold könnte dem optisch ähnlichen FIFA Soccer aufgrund des flotteren Gameplay erhebliche Konkurrenz machen. Codemasters kündigte eine MicroMachines 2-Special Edition an. Time Warner zeigte Primal Rage auf Mega Drive und Game Gear; der erste Eindruck ist gut. Virtua Racing für den Saturn sieht nicht wesentlich besser als die 32X-Variante aus. +++ Nach Aladdin, dem Dschungelbuch und König der Löwen steht Pinocchio an! Pünktlich zur Veröffentlichung des Videos im Herbst will uns Virgin ein passendes Videospiel für alle Systeme präsentieren. +++ Codemasters arbeitet an zwei neuen Mega Drive-Sportspielen. Brian Lara Cricket ist erwartungsgemäß eine Cricket-Simulation, die in Deutschland trotz der tollen 3D-Grafiken wohl kaum für Furore sorgen dürfte. Bei Pete Sampras Tennis '96 handelt es sich um einen grafisch und spielerisch aufgepeppten Nachfolger für Pete Sampras Tennis, das ebenfalls mit J-Cart aufwarten kann. +++ Zero Tolerance wurde zum bislang bestverkauften Mega Drive-Spiel von Accolade! Aufgrund dieses Erfolges plant man derzeit schon einen Nachfolger namens Zero Tolerance 2 +++ Earthworm Jim 2 wird mit einer ganzen Reihe an 3D-Sequenzen aufwarten können. Laut David Perry wird dieses Mega Drive-Spiel so aussehen, wie man es von einem 32X-Spiel erwartet. +++ Xperts bleibt weiterhin Segas geheimstes Projekt! Dieses als Donkey Kong Country-Konkurrent bezeichnete Spiel für den Mega Drive soll im Sommer erscheinen. Wer es entwickelt, wie die Grafiken aussehen und welchem Genre es angehört, wird nicht verraten!

**VIDEOSPIELE VOM ALLERFEINSTEN!**



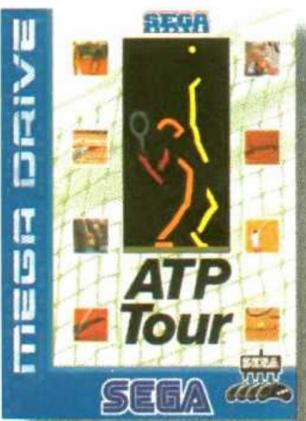
**Fußball ist Dein Leben?**

**Striker** ist Dein Spiel!



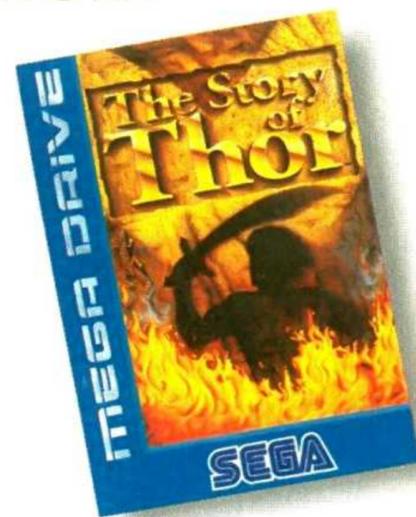
**Spiel gegen Stich & Co.!**

**ATP Tennis.**



**Das Kultspiel einer neuen Generation:**

**Story of Thor.**



**Die schnellste Maus von Mexiko:**

**Speedy Gonzales.**



**Frischer Wind in der Jump'n'Run Szene!**

**Ristar.**



**Kämpf' gegen die besten Samurai-Fighter der Welt!**

**Samurai Shodown.**



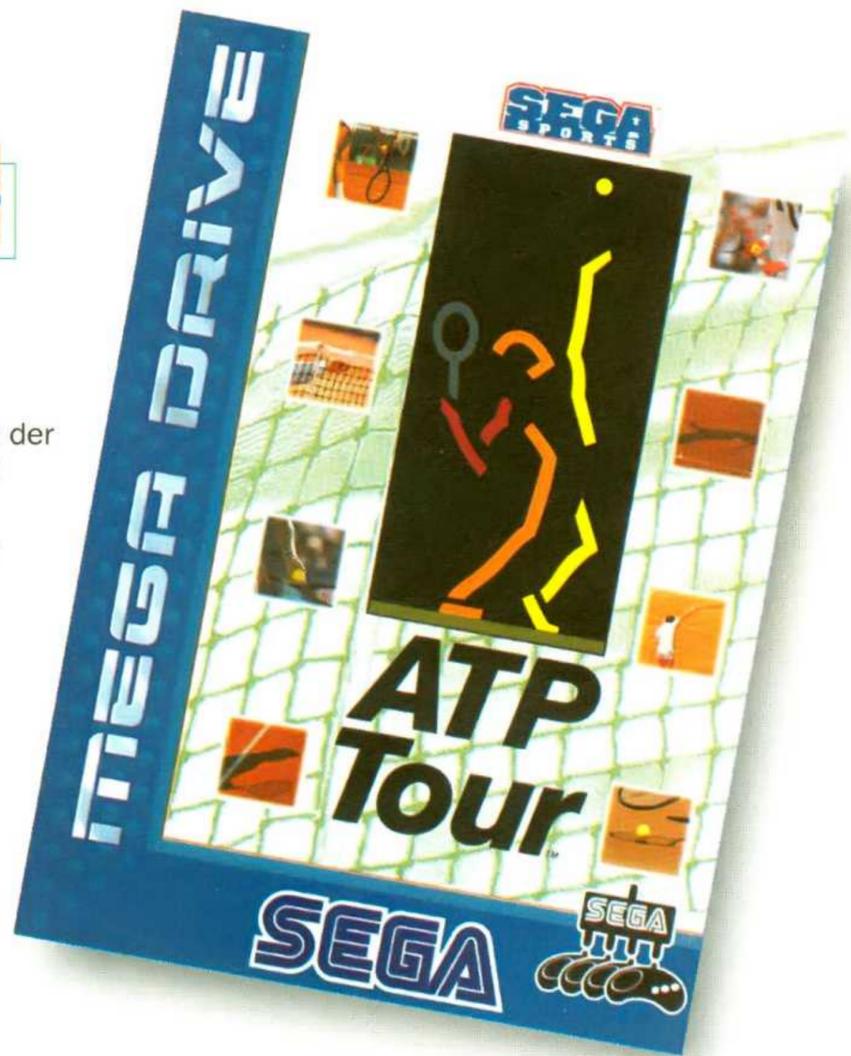
## ATP Tennis

**Vorteil SEGA! Dieses Spiel ist wirklich unschlagbar.**

Du kannst auf Deinem Mega Drive bei den bedeutendsten Tennisturnieren der Welt gegen Stich & Co. antreten. Trainier schon einmal Deinen Tennisarm! Dieses Spiel führt Dich zu den aufregendsten Turnieren der ATP-Tour! Du spielst auf Gras-, Sand-, Hart- und Hallenplätzen gegen die Top-Spieler der Weltrangliste. Michael Stich und Pete Sampras erwarten Dich bereits. Oder gestalte Deinen eigenen Spieler.

**Ab sofort heißt es: Aufschlag SEGA!**

- Bis zu vier Spieler gleichzeitig
- Spielstände speicherbar
- Original-Spieler der ATP-Tour



## Striker

**Nichts wie ran ans Leder! Fußball ist Dein Leben. Du kannst Deine Traumelf aufstellen. Das ist Dein Spiel!**

Striker ist bundesligareif. Wie bei richtigen Fußballspielen entscheidet allein Taktik und Können. Du bist verantwortlich, wieviel Stürmer im Spiel sind. Aus 64 Mannschaften aus 11 Ländern stellst Du Deine Elf zusammen. Dein Match kannst Du in 3D-Seitenansicht und Draufsicht verfolgen.

**Kurz: Striker ist das Spiel der ersten Liga!**

### 1:0 für Striker

- Drei verschiedene Perspektiven
- Umfangreiche Taktik-Funktionen und ein Liga-Modus mit Speicher-Möglichkeit
- Editiere bis zu 64 Mannschaften aus 11 Ländern nach Deinen Wünschen
- Ausgefeilte Zeitlupenfunktion
- Spielstände speicherbar

## SEGA Sports Set

### SEGA Sports Set:

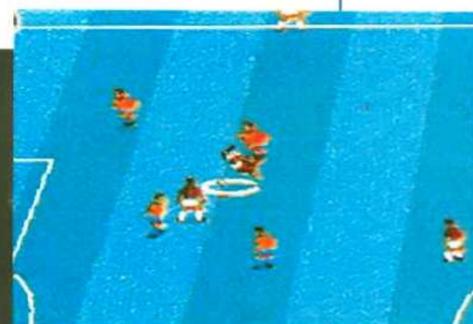
Das ultimative Powerpaket!  
Inklusive drei energiegeladenen Spielen:  
Wimbledon Tennis,  
Super Monaco GP  
und Ultimate Soccer.  
Mit 2 Control Pads



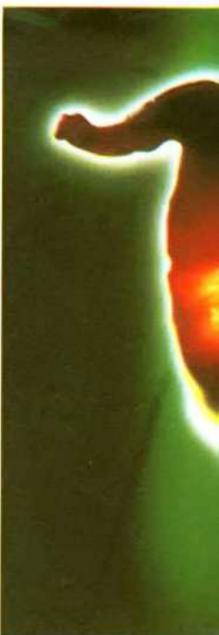
**DM 289,-**  
Unv. Preisempfehlung



ATP Tennis



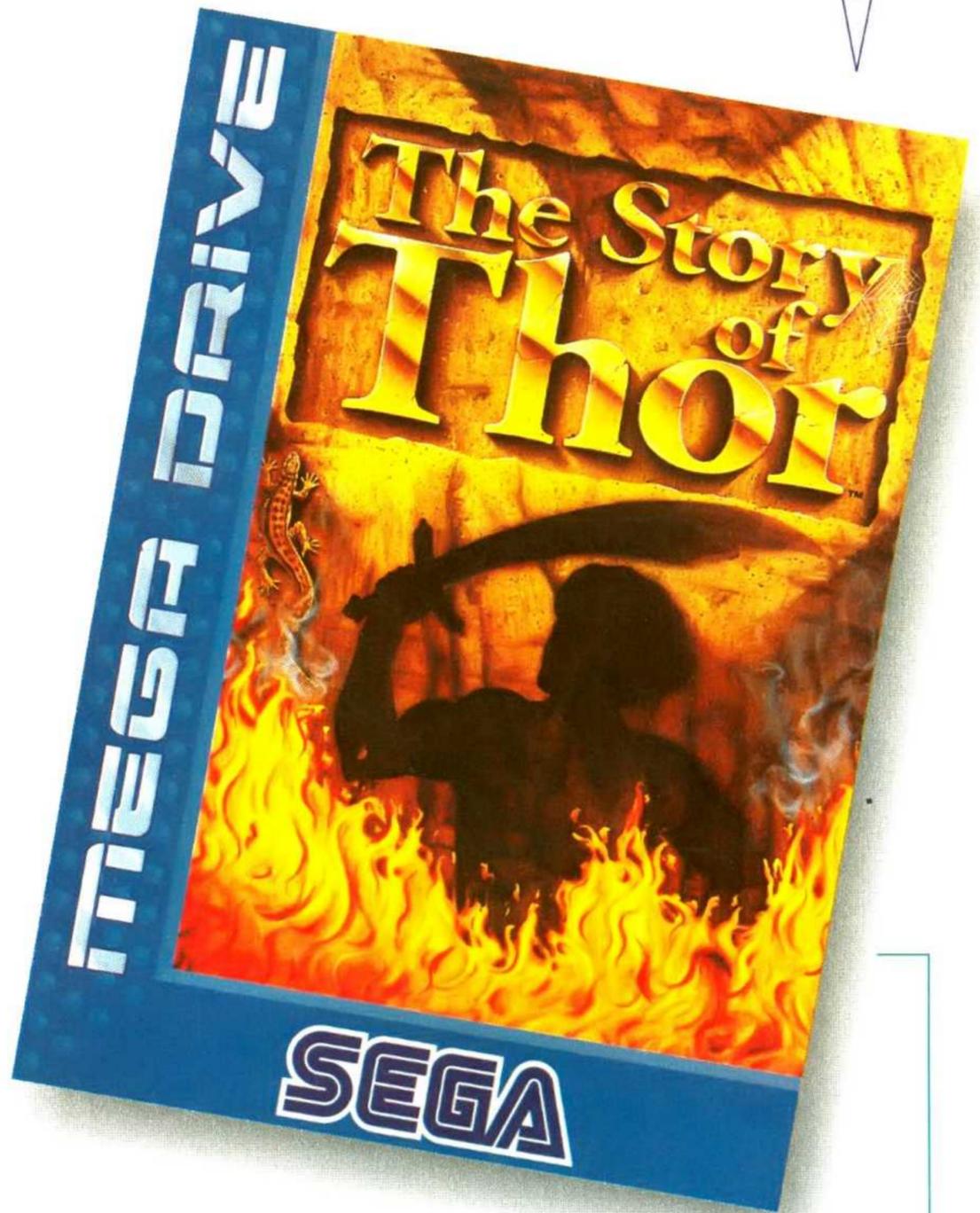
Striker



# Story of Thor

**"Aladdin" trifft "Landstalker". Weißt Du, was das bedeutet?**

Die besten Elemente der beliebtesten Spielgenres verschmelzen zum Kultspiel der Extraklasse. Das neue, unglaubliche Spiele-Abenteuer für Deinen Mega Drive ist endlich da! Action Adventure vom Feinsten. Gigantische 24 MBit und unzählige Special Moves. Da ist der Erfolg vorprogrammiert. Prinz Ali kämpft sich durch erstklassige Grafiken. Ausgerüstet mit dem magischen goldenen Armband gilt es, den jahrhundertealten Kampf zwischen Gut und Böse wieder aufzunehmen. Und zahlreiche Gegner durch verschiedene Waffen und atemberaubende Special-Moves in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Das hört sich allerdings leichter an, als es ist. Story of Thor erfordert Deine höchste Konzentration und Schlagfertigkeit. **Story of Thor, natürlich komplett in Deutsch!**



**HOTLINE:**  
Der direkte Draht zu SEGA!



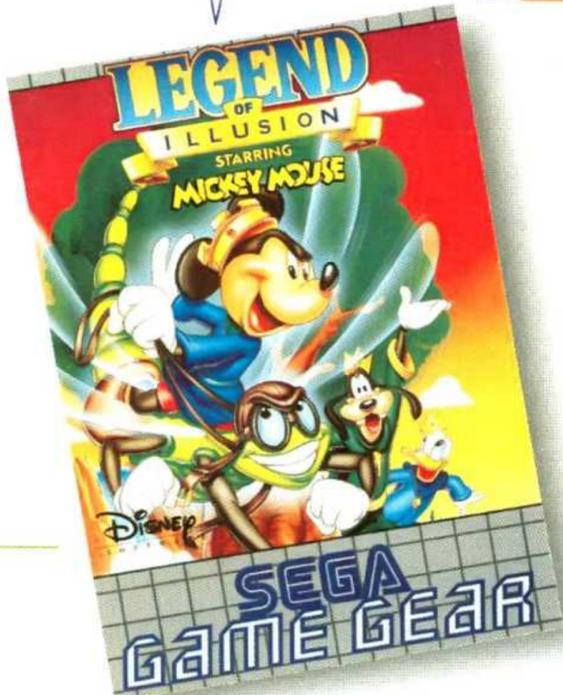
Story of Thor



Story of Thor

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

## Mickey Mouse 3: Legend of Illusion



**Das beste SEGA-Spiel mit der Disney-Maus.**

Rein ins Abenteuer. Noch nie war Mickey Mouse auf dem Game Gear so gut. Als König auf Zeit muß Mickey durch fünf magische Länder reisen, Karten finden und den Baum des Lebens vor dem feigen Kater Karlo retten.

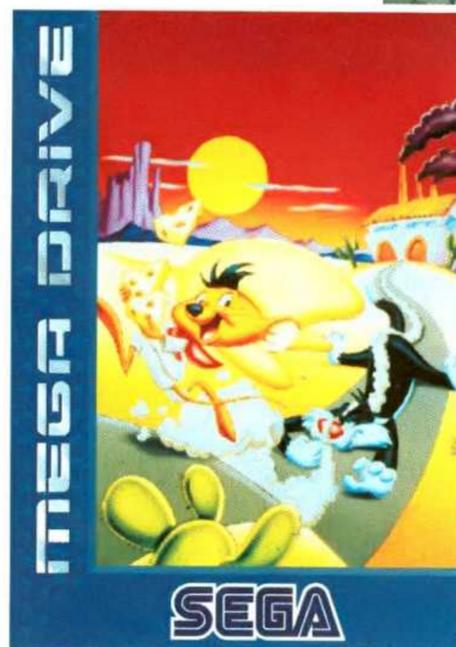
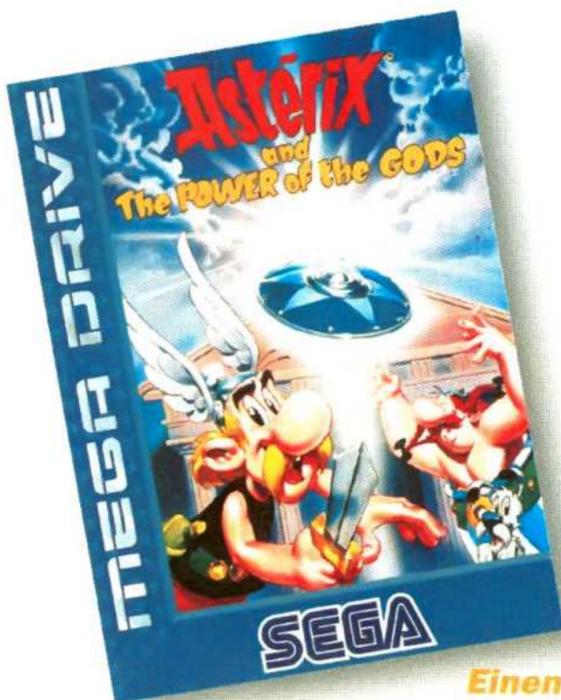
**Viel Spaß mit Mickey, Goofy und anderen Disney Stars.**

## Speedy Gonzales

**Die schnellste Maus von Mexiko. Arriba, Andale! Speedy Gonzales ist wieder unterwegs.**

Auf Mega Drive, Game Gear und Master System ist Stimmung angesagt. Diesmal muß Speedy Gonzales seine eigene Freundin aus den Krallen von Kater Sylvester befreien.

**Klar, daß Speedy zu absoluter Hochform aufläuft.**



## Asterix: The Power of the Gods

**Einen Schluck Zaubertrank und los geht's. Der kleine Gallier in einem großen Spiel.**

Asterix und Obelix müssen das verlorene Schild von Vercingetorix, dem gallischen Helden, wiederfinden. Majestix schickt sie auf die Suche. Ein echtes Mega Drive Abenteuer, das durch Gallien bis zu Cleopatra führt. **Bildschirmtexte natürlich auf Deutsch. Entwickelt von Core-Design.**



Mickey Mouse 3



Speedy Gonzales



Asterix



Asterix

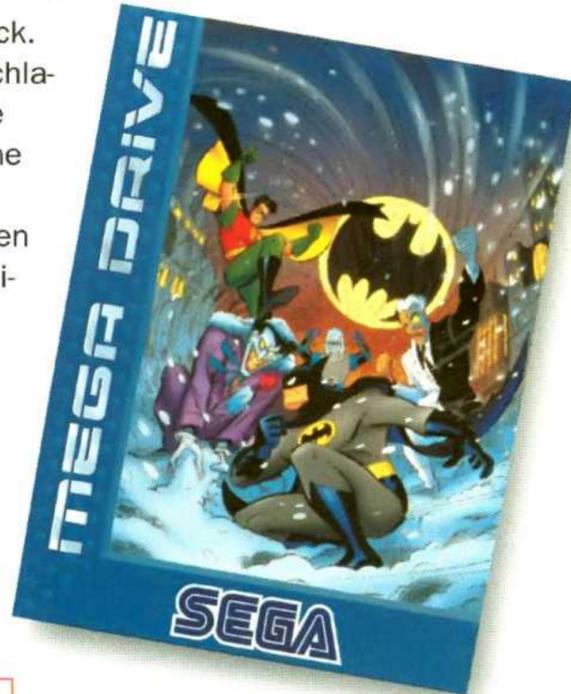
# The Adventure of Batman & Robin

Das dynamische Duo kehrt zurück. Batman & Robin sind nicht zu schlagen!



Das dynamische Duo kehrt zurück. Batman & Robin sind nicht zu schlagen! Obwohl der linke Mr. Freeze Gotham City mit seiner Eiskanone einfrieren will, heizen Batman & Robin ihm kräftig ein. Animationen wie in der Fernsehserie und Zwei-Spieler-Modus setzen diesem ohnehin schon einmaligen Mega Drive- und Game Gear-Spiel die Krone auf.

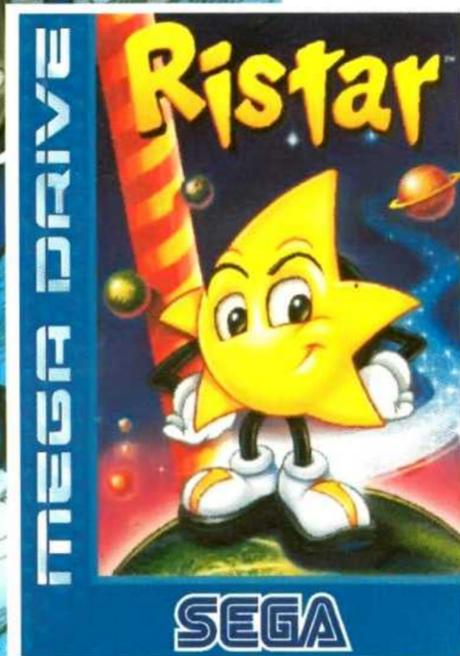
**Erscheint im Juni '95.**



## Ristar

Der neue Star sorgt für frischen Wind in der Jump'n'Run Szene.

Ein neuer Held in einer kometenstarken Geschichte. Der Himmel schickt Ristar direkt in den Mega Drive und in den Game Gear. In sieben packenden Levels versucht er, dem geknechteten Volk Valjee seine Freiheit wiederzugeben. Seine elastischen Arme dienen ihm dabei als Waffe.



## Samurai Shodown

Nimm das Schwert in die Hand und kämpfe gegen die 11 besten Samurai-Fighter der Welt.

Die originalgetreue Umsetzung des Arcade-Hits auf dem Mega Drive läßt keine Wünsche offen. Super Stereosound, hervorragende Hintergründe und fantastische Power-Moves machen Samurai Shodown zu dem exotischen Beat'em Up Spiel des Jahres.



SEGA Infoservice, Postfach 305568, 20317 Hamburg

SM 5/95

Name: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Geburtsdatum: \_\_\_\_\_

System: \_\_\_\_\_

**Wenn Du es genau wissen willst:** Coupon ausschneiden und abschicken. SEGA informiert Dich dann als Ersten über die heißesten Neuigkeiten.



Samurai Shodown



Ristar



Batman & Robin

**E**inmal zahlen, einen ganzen Tag lang Spaß haben - unter diesem Motto erfreuen sich Deutschlands Freizeitparks anhaltender Beliebtheit. Die

**DISNEY-WORLD IM**

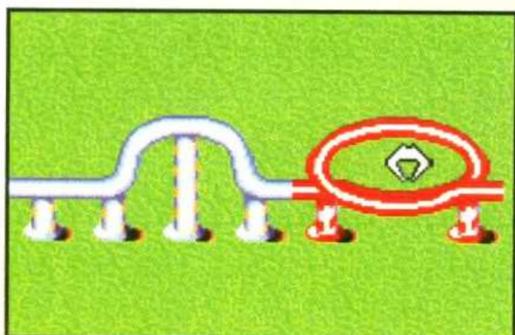
bekanntesten Anlagen (Phantasia-

**HEIMISCHEN**

land, Hansapark, Europa-Park,

**WOHNZIMMER!**

Heide-Park und Holiday-Park) locken ihr Publikum mit riesigen Achterbahnen, atemberaubenden Karussells und aufwendigen Shows. Nur für das leibliche Wohl muß noch bezahlt werden, ansonsten darf man alles so oft „kostenlos“ benutzen, wie man möchte. Daß man mit diesem Konzept auch gewaltig baden gehen kann, mußte die Disney-Corporation schmerzlich mit Euro Disney Resort bei Paris erfahren. Wer sich jetzt sagt: „Das wär' mir nicht passiert ...“, kann sein Talent zum Park-Manager mit Theme Park von Bullfrog testen. Für die Kombination aus Wirtschaftssimulation und Strategiespiel haben Peter Molyneux und seine Crew bereits viele Auszeichnungen eingeholt und



Bei der Achterbahn könnt ihr die Schienen und Loopings nach Belieben verlegen.



Euer Budget entscheidet z. B. darüber, ob ihr eine Super-Toilette oder nur ein Plumpsklo aufstellen könnt.

Theme Park



Höchstwertungen in der Fachpresse abgeräumt. Um so gespannter waren nicht nur die SEGA Magazin-Redakteure, wie die Umsetzung von PC bzw. Amiga auf den Mega Drive gelungen ist.

**Aller Anfang ist leicht**

Der Startschuß erfolgt in Großbritannien, wo euch ein anfangs noch leeres Grundstück zur Verfügung

gestellt wird. Das Terrain wird isometrisch dargestellt und kann in alle Richtungen stufenlos gescrollt werden. Mit dem Cursor verlegt man Wege, stellt Fahrgeschäfte (sogenannte „Rides“) auf

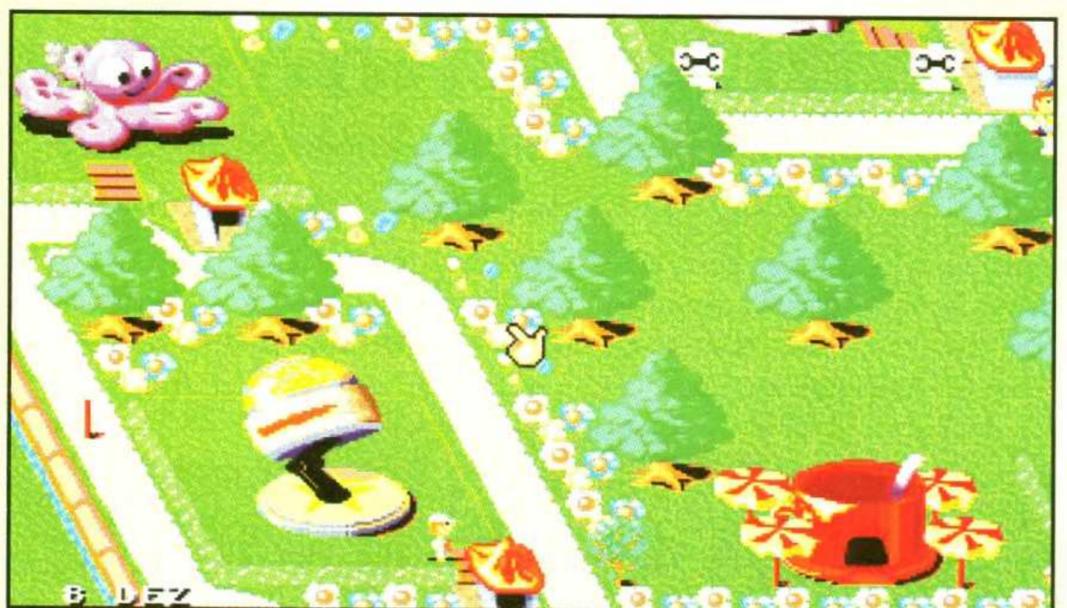
LISTE 2002

<b>AM REICHSTEN</b>	<b>BEFRIEDIGEND</b>
2 DR. GELDHAHN	16 ERBSENZÄHLER
3 REISSZAHN	17 KRÖSUS
4 NOSIMAN	18 JONASSIS
5 KOHL UND CO	19 REISSZAHN
6 KORSTADT	20 NOSIMAN
<b>AUFREGEND</b>	<b>AM GRÖSSTEN</b>
1 NOSIMAN	1 NOSIMAN
2 BODENLOS	2 P. OLITIKER
3 P. OLITIKER	3 KRÖSUS
4 KORSTADT	4 REISSZAHN
5 HORK V. ORK	5 HORK V. ORK
<b>FEATURES</b>	<b>UNGENEHT</b>
1 NOSIMAN	12 BILLIG UND R
2 KRÖSUS	13 BEUTELSCHNEI
3 P. OLITIKER	14 NOSIMAN
4 KOHL UND CO	15 HULLIHUTZ
5 BODENLOS	16 ABMELKER

Wer hat den schönsten, größten, profitabelsten oder preiswertesten Park? Nach jedem Jahr wird eine Übersicht eingeblendet, die euren Park mit denen der Konkurrenten im selben Land vergleicht.

**Hot-Spot**

Jubel, Trubel, Heiterkeit - Theme Park verspricht monatelangen Spielspaß!



Auch die Bäume und Blumen beeinflussen die Laune der Besucher.

## Die schönsten Attraktionen im Überblick



Baumhaus



Brummelbiene



Flieger



Geisterbahn



Go-Kart-Bahn



Happy Cola



Happy Eis



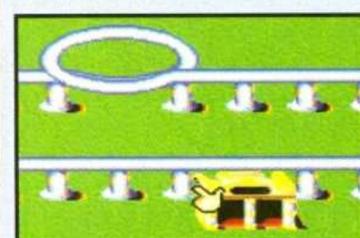
Hüpfburg



Irrgarten



Karussell



Looping-Bahn



Luftballon-Shop



Andenken-Shop



Mega-Burger



Mega-Pommes



Monorail

## Hey Boß, ich brauch' mehr Geld



Bei Gehaltsverhandlungen sieht man die Arme der beiden Gesprächspartner. Durch Hinhalten bzw. Wegziehen der Hand kann man um einen günstigen Tarifabschluß pokern. Wenn die Kekse auf dem Tisch aufgezehrt sind, muß eine Einigung erzielt worden sein. Kommt kein Vertrag zustande, legen die Angestellten die Arbeit nieder und demonstrieren vor den Park-Toren.

und eröffnet Imbißstände, Losbuden und Souvenirläden. Natürlich müßt ihr auch für Absperrungen bei den Warteschlangen vor den Eingängen sorgen. Zur optischen Verschönerung darf man Bäume pflanzen und kleine Seen anlegen. Das nicht ganz preiswerte Personal ist für die Sauberkeit und Sicherheit im Park zuständig. Das alles wird durch den Eintrittskartenverkauf und die Shops finanziert. Je attraktivere Fahrge-

schäfte ihr zu bieten habt, desto zufriedener sind die Gäste und desto mehr Geld wird ausgegeben. Man sieht die Besucher in Echtzeit durch den Park marschieren; an kleinen „Denkblasen“ erkennt man, ob sie dringend eine Toilette suchen oder ob ihnen langweilig ist. Dadurch könnt ihr rechtzeitig reagieren und z. B. mehr Müllmänner einstellen, wenn

Immer schön hinten anstellen: Absperrungen sorgen für einen geordneten Ablauf, haben aber den Nachteil, daß die Leute während der Wartezeit nichts kaufen können.



STELLEN SIE DIESEN ENTERTAINER EIN, DAMIT STIMMEN SIE DIE LEUTE FROH.

UNTERHALTER	0
LEUTE IN PARK	?
MOTIVATION	???
LOHNKOSTEN	???
MONATL. GEHALT	???

Gegenüber den Computerversionen von Theme Park beschränkt sich die Auswahl des Personals auf Wächter, Mechaniker, Aushilfen und einen Alleinunterhalter.

## Clever & Smart



Die Preise der Teddybären, Getränke, Hamburger und Lose dürfen beliebig angepaßt werden. Besonders fiese Manager, die möglichst schnell reich werden möchten, erhöhen z. B. das Eis in der verkauften Cola oder kippen noch mehr Salz auf die Pommes Frites. Letzteres macht die Besucher durstiger und bringt diese dazu, sich noch eine zusätzliche Limonade zu bestellen.

sich die kleinen und großen Vergnügungswütigen über den überall herumliegenden Abfall ärgern.

### Alles drin, alles dran!

Das Erstaunlichste für Kenner der Computer-Versionen ist die Tatsache, daß Bullfrog die Steuerung derart intuitiv hinbekommen hat. Mit dem Start-Button ruft man das Icon-Menü auf, in dem die gewünschte Maßnahme einfach ausgewählt wird. Wenn man genügend Geld in die Forschung investiert, entwickeln die Ingenieure immer attraktivere (und auch teurere) Karussells und Looping-Bahnen, damit ihr gegen die konkurrierenden Parks eine Chance habt. Mega Drive-



Anfangs stehen nur Langweiler wie das Baumhaus oder ein Kaffeetassen-Karussell zur Verfügung. Je fleißiger geforscht wird, desto spektakulärere Fahrgeschäfte dürfen gebaut werden.



**Ausführliche Diagramme informieren euch über Einkünfte, Ausgaben, Besucherzahlen usw.**



Wenn kleine Rauchwölkchen aus einem Fahrgeschäft aufsteigen, ist Eile geboten: Falls man nicht rechtzeitig einen Mechaniker hinschickt, fällt die Anlage in sich zusammen.

gung stehen. Wenn euer Park komplett ausgebaut ist und rentabel arbeitet, könnt ihr ihn versteigern und mit dem Erlös in einem von 24 Ländern eine neue Anlage eröffnen. Bei dieser Gelegenheit erfährt man ein Paßwort, um zu einem späteren Zeitpunkt wieder mit der erwirtschafteten Summe einsteigen zu können. pm

## Check Up

Mega Drive  
16 MBit



Theme Park  
Hersteller: Bullfrog  
Release: April

Strategiespiel  
Tel. 05241-24307  
Preis: DM 130,-

Spieler ..... 1  
Levels ..... -  
Save Game ..... Paßwort  
Besonderheiten ..... Schwierigkeitsgrad variierbar

**Grafik 89%**

Die liebevollen Animationen der Parkbesucher solltet ihr gesehen haben. Man merkt sogar an der Miene eines Besuchers, ob er beim Kokosnuß-Werfen erfolgreich war oder ob ihm schlecht ist.

**Sound 85%**

Jedes Fahrgeschäft hat seine eigene Erkennungsmelodie, so daß praktisch bei jedem Scrolling der Soundtrack wechselt.

**Gesamt 94%**

Auch wer sich ansonsten ausschließlich für Jump & Runs erwärmen kann, wird von diesem spaßigen Strategiespiel begeistert sein.

## Word Up

Falls mich jemand nach meinem Lieblings-Mega Drive-Spiel fragt, wird die Antwort ab sofort „Theme Park“ lauten. Wenn ich es nicht mit eigenen Augen gesehen und nächtelang an meinem Privat-Disneyland gebastelt hätte, würde ich es schlicht nicht glauben, daß man dieses komplexe, witzige und lang motivierende Strategiespiel überhaupt in Modulform pressen kann. Bis auf einige fortge-

**schriftene Features (u. a. Aktienspekulation, Wareneinkauf) ist alles enthalten, was Theme Park bereits auf anderen Systemen zum Hit gemacht hat. Appetitliche Aufmachung, starke Soundeffekte, geniale Steuerung, prima Übersetzung - kurzum: eines der wenigen Spiele, die das Prädikat „perfekt“ verdienen. Gehört in jede gutsortierte Sammlung!**



Petra

**7** In einer kleinen englischen Vorstadt geschehen merkwürdige Dinge: Ein verrückter Professor verwandelt harmlose Tiere durch einen grünen Schleim

**DAS ABSOLUTE**

in aggressive Wesen. Nachdem

**GRAFIKWUNDER FÜR**

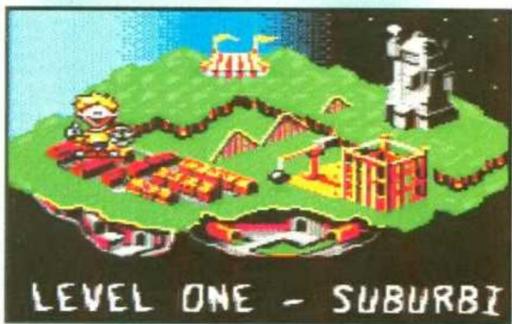
auch der Ball des fußballvernarr-

**DEN GAME GEAR!**

ten Jungen Marko mit dem Schleim in Berührung gekommen ist und dadurch magische Kräfte erhält, beschließt der Halbstarke kurzerhand, es mit diesem monströsen Haufen aufzunehmen. Das Game ist im Prinzip ein reinrassiges Jump & Run-Spiel, jedoch mit dem Unterschied, daß ihr stets mit dem Stück Leder am Fußgelenk durch die Levels joggt. Um sich erfolgreich gegen die zahlreichen Feinde durchzusetzen, müßt ihr daher mittels eures Fußballes die Gegner aus dem Weg schießen. Je länger



Vorsicht vor den gefährlichen Spitzen! Sie kosten Energie!



LEVEL ONE - SUBURBI  
Die Levelübersicht verrät kaum Geheimnisse.



Aufgepaßt! Dank des kleinen Ausschnitts sieht man nicht sehr weit.

Marko's Magic Football

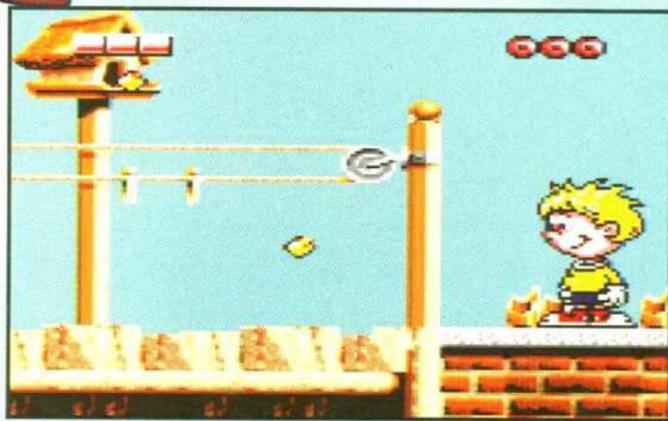


Die Licht- und Schatteneffekte der Grafik sind toll gelungen.

ihr die Taste dabei gedrückt haltet, desto kraftvoller wird der Schuß und desto höher fliegt euer Fußball (eine kleine Energieleiste hilft euch beim Zielen). Glücklicherweise gehorcht euch der magische Fußball wie ein Hund, denn durch einen weiteren Knopfdruck taucht der Ball automatisch immer wieder vor euren Beinen auf, so daß lästiges Ballsuchen entfällt.



Was der Game Gear animationstechnisch drauf hat, sieht man, wenn Marko pfeift oder mit dem Ball jongliert.



**Hot-Spot**

Die Spielbarkeit leidet merklich durch die grafische Darstellungsweise.

**Word Up**

Schon merkwürdig: Während die Grafik über-  
ragend ist, wirkt der Sound unvollständig, da es im Spiel keine Musik gibt und die Soundeffekte stellenweise fehlen. Spielerisch offenbart sich zudem schnell ein Schwachpunkt: Durch den kleinen Spielaus-

schnitt kommt zwar euer Sprite optimal rüber, jedoch erkennt man dadurch die Feinde erst im letzten Augenblick. Zusammen mit der nicht gerade unkomplizierten Schießtechnik spielt sich das Game deshalb recht zäh.



**Check Up**

Game Gear  
2 MBit



Marko's Magic Football Jump & Run  
Hersteller: Domark Tel. —  
Release: Erhältlich Preis: DM 89,95

Spieler ..... 1  
Levels ..... 6+  
Save Game ..... Paßwort  
Besonderheiten ..... Traumhafte Grafiken

Grafik **87%**

Erstklassig: große, exzellent animierte Sprites, toll gezeichnete Hintergründe.

Sound **42%**

Spartanisch - kaum Musik und nur wenige Soundeffekte.

Gesamt **55%**

Die Top-Grafik kann über die spielerischen Mängel nicht hinwegtäuschen.

**F**atal Fury Special ist eine Art „Mix Up“ der beiden ersten Teile dieser erfolgreichen Prügel-Saga, d. h. die interessantesten Charaktere aus Teil 1 und 2 treten hier zum sportlichen Zweikampf gegeneinander an. Systembedingt mußten gegen-

**DAS ABSOLUTE TOP-  
über dem Neo Geo-Original aller-  
BEAT'EM UP AUF DEM  
dings einige Fighter ihre Koffer  
GAME GEAR!**

packen, wie zum Beispiel der deutsche Endgegner Wolfgang Krauser aus dem zweiten Part. Zum Trost könnt ihr dafür von Beginn an den ursprünglich versteckten Charakter Ryo Sakazaki aus Art of Fighting anwählen. Mit eurem Schützling

**Check Up**

Game Gear  
2 MBit



©SNK 1993  
REPROGRAMMED BY  
SYSTEMS 1994  
ED TO SEGA ENTERPRISES LTD

Fatal Fury Special Beat'em Up  
Hersteller: Takara Tel. 040-2270961  
Release: Erhältlich— Preis: DM 89,95  
Spieler .....1-2  
Levels .....9  
Save Game.....-  
Besonderheiten .....Link-Option

**Grafik 76%**

Sauberer Scrolling, fließende Animationen und äußerst bunt in Szene gesetzt

**Sound 71%**

Abwechslungsreich und für Game-Gear-Verhältnisse gut klingend

**Gesamt 80%**

Eine gelungene Prügelei, die keine Wünsche offen läßt.

Fatal Fury Special

nach Wahl geht es im Spiel mal wieder Street Fighter-lastig zu, sprich, im Kampf zweier Raufkämpfer wird mit der Taste 1 (Schlag) bzw. 2 (Tritt) so lange aufeinander eingedroschen, bis eine Energieleiste auf Null absinkt. Genialerweise



Der Super-Specialmove ist nur dann aktivierbar, wenn man nur noch sehr wenig Lebensenergie besitzt.



In Sachen Gameplay und Animation gibt's nichts zu meckern.

wurden bei dieser Konvertierung fast alle bekannten Special Moves übernommen. Außerdem verfügt

die neunköpfige Truppe jeweils über eine komplizierte, aber äußerst wirksame Super-Attacke, die allerdings nur dann aktiviert werden kann, wenn die Lebensenergie-Anzeige eures Fighters nur noch bedrohlich kurz ist und zu blinken beginnt. Neben dem Solospiel dürft ihr noch ein Survival-Turnier (6 gegen 6) starten oder via Dialogkabel gegen einen Partner antreten.

45

**Hot-Spot**

Eine weitere kompetente Neo Geo-Umsetzung eines Top-Prügelspiels

**Word Up**

Takara scheint auch mit dem Game Gear bestens zurechtzukommen. Erstaunlich rasant und spielerisch durchaus ausgeklügelt, bereitete mir die „Mini-Ausgabe“ dieser Balgerei von Anfang an viel Vergnügen. Da die Technik

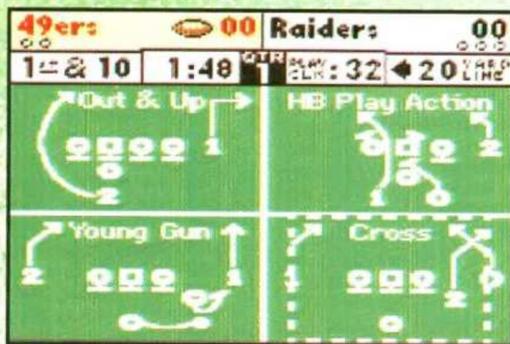
stimmt, fast alle Special Moves integriert wurden und auch die Steuerung optimal gelöst wurde, lautet mein Urteil: Das derzeit beste Beat'em Up-Game für Segas Kleinsten.



Systembedingt mußte bei der portablen Version der American Football-Simulation gegenüber dem Mega Drive-Modul an vielen Stellen der Rotstift

**ACCLAIMS FOOTBALLHIT NUN FÜR DEN GAME GEAR!**

Challenge-Modus mit den speziellen Disziplinen ersatzlos gestrichen, und auch die zahlreichen Spielzüge mußten auf ein Mini-



An unterschiedlichen Taktiken herrscht kein Mangel.



NFL Quarterback

Bei allzu vielen Sprites kann es zum Zeilenflackern kommen.

zum reduziert werden. Auch das Gameplay hat wenig mit der Mega Drive-Version gemeinsam: pixelige Sprites huschen in der Seiten-Perspektive über das Feld, während man bei den Spielzügen immer das Gefühl hat, daß der Zufall hier stets Regie führt. Zudem verschwinden die Sprites immer wieder gerne hinter dem Zeilenflackern, und als Geräuschkulisse dient lediglich ein ödes Fernsehrauschen. Mit der packenden Sportart hat das nicht mehr viel zu tun.

## Check Up

**Game Gear**  
2 MBit

**NFL Quarterback** Sport  
Hers.: Acclaim Tel. —  
Release: Erhältlich Preis: DM 89,95

**Spieler** ..... 1-2  
**Levels** ..... —  
**Save Game** ..... —  
**Besonderheiten** ..... Deutlich schwächer als die 16 Bit-Version!

**Grafik** 55%  
**Sound** 27%  
**Gesamt** 46%

Enorme technische Abstriche im Vergleich zur 16 Bit-Version verhindern hier den Spielspaß!

Jaguak

M.C. Game  
- Bielefeld -

3DO

**Mega Drive**

Animaniacs	DV	99,95
ATP Tour	DV	119,95
Ballz	DV	99,95
Batman	DV	39,95
Batman Returns	DV	49,95
Battletech	US	109,95
Boogerman	DV	119,95
Bubsy II	DV	49,95
Cannon Fodder	DV	109,95
Coach K Coll. Basketball	US	109,95
Columns III	US	89,95
Contra Hard Corps	US	89,95
Daffy Duck in Hollywood	DV	119,95
Dino Dini's Soccer	DV	89,95
Dragon (Bruce Lee)	DV	89,95
Dune II	DV	109,95
Dynamite Headdy	DV	119,95
Ecco the Delphin II	DV	99,95
FIFA Soccer '95	DV	109,95
Flink	DV	69,95
Gynoug	DV	39,95
Hellfire	DV	39,95
Jimmy White's Whirlw. Sn.	DV	99,95
John Madden Footb. '95	DV	109,95
Jurassic Park Raimp. Ed.	DV	119,95
Kawasaki Super Bikes	DV	89,95
Kick Off 3	DV	119,95

König der Löwen	DV	119,95
Landstalker	DV	129,95
Lemmings 2	DV	59,95
Lost Vikings	DV	109,95
Mega Bomberman	DV	109,95
Mega Swiv	DV	89,95
Mega Turrigan	DV	49,95
Mickey Mania	DV	59,95
Micro Mashines 2	DV	110,95
Mr. Nutz	DV	89,95
NBA Jam Tournam. Ed.	DV	119,95
NBA Live '95	DV	109,95
PGA European Tour	DV	89,95
PGA Tour Golf III	DV	109,95
Phantasy Star IV	US	169,95
Power Drive	DV	89,95
Power Rangers	DV	119,95
Probotector	DV	119,95
Psycho Pinnball	DV	99,95
Radical Rex	DV	49,95
RBI Baseball '94	DV	69,95
Red Zone	DV	119,95
Rock'n Roll Racing	DV	109,95
Schlümpfe	DV	109,95
Shaq Fu	DV	69,95
Shining Force II	DV	129,95
Slam Masters	DV	129,95
Soleil	DV	119,95

Sonic & Knuckles	DV	119,95
Sonic 3	DV	109,95
Sparkster	DV	69,95
Stargold	DV	119,95
Story of Thor	DV	129,95
Shiker	DV	119,95
Subterranea	DV	119,95
Super Streetfighter II	DV	129,95
Syndicate	DV	109,95
Tiny Toons ACME Allstars	DV	109,95
Top Gear 2	US	119,95
Troy Alkman NFL Football	US	139,95
Urban Strike	DV	109,95
View Point	US	129,95
WWF Raw	DV	109,95
Zero Tolerance	DV	49,95

**Mega CD**

Battlecorps	99,95
ESPN Baseball Tonight	59,95
Eye of the Beholder	109,95
Lethal Enforcers II	49,95
Mickey Mania	59,95
NFLs Greatest	49,95
Popful Mail	109,95
RDF Global Conflict	99,95
Revenagers of Vengeavice	99,95
Snatcher	99,95

Vay		109,95
<b>Sega 32 X</b>		
36 Great Holes	US	119,95
After Burner	DV	109,95
Doom	US	129,95
Metal Head	US	109,95
Motocross	US	99,95
Space Harrier	DV	119,95
Space Harrier	US	99,95
Star Wars	DV	129,95
Star Wars	US	109,95
Virtua Racing Del.	DV	129,95

**UND VIELES MEHR**

**Inzahlungnahme  
gebrauchter  
Module**

**Jetzt auch PC-Spiele!**

Versandkosten per Post DM 9,00  
+ Nachnahme  
UPS Kurier DM 12,00

M.C. Game

Fachgeschäft für Videospiele Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld  
Telefon: 05 21/ 6 42 34 Fax: 05 21/ 6 42 35

**F**red Couples, PGA-Golfer der Jahre 1991 und 92, präsentiert euch Segas erste Golf-Simulation für den 32 Bit-Turbo-Loader. Bevor ihr euch auf die 36 schönsten Golfbahnen Amerikas begeben, lohnt sich zunächst ein ausgeprägtes Stöbern im reichhaltigen

**HOLT EUCH DIE**

Options-Dschungel. Zunächst emp-

**SCHÖNSTEN**

fiehlt es sich, erst einmal euren

**GOLFBAHNEN!**

eigenen Golfer zu kreieren, damit die integrierte Batterie fortan eure individuellen Leistungen in zahlreiche Statistiken verwandelt (darunter auch euer eigenes Handicap). Anschließend wird es im Practice-



Das Grün könnt ihr durch das bewährte Raster lesen, was allerdings nicht so einfach wie bei PGA Golf ist, da man das Grün nicht drehen kann.

Modus schließlich Zeit, sich mit der Schlagtechnik vertraut zu machen. Neben der Beinstellung und der Körperhaltung gehört die sogenannte „Swing Zone“ zum wichtigsten Instrumentarium, damit der kleine Ball gekonnt über das edle Gras fliegt. Die Swing Zone wurde in zwei Energiebalken unterteilt: Durch den ersten Tastendruck legt



Es gibt viel zu tun! Sechs verschiedene Spielmodi können absolviert werden.

36 Great Holes

**Golf Magazine!**

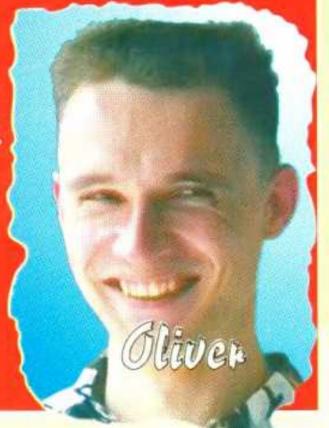
**Hot-Spot**

Trotz überlegener Technik vom Gameplay her kein Konkurrent für die PGA-Tour-Serie.

**Word Up**

Für Passiv-Golfer mit einem Faible für Optionen und Statistiken ist das opulent gestaltete Golf Magazine genau das Richtige. Insbesondere der vielfältige Einsatz der Batterie spornt einen immer wieder zu weiteren Trainingseinheiten an. Leider kann

man jedoch die Schläge mit Hilfe der Swing Zone nicht optimal bestimmen, da der Ball trotz perfekt getimter Schwünge mitunter ein Eigenleben entwickelt.



Dank der eingebauten Batterie wird jeder Schlag automatisch in eure individuelle Statistik eingearbeitet.

Player Statistics... SEGA GOLF MAGAZINE

NAME:	BAD	
HANDICAP:		0
LONGEST DRIVE:		0
DRIVING ACCURACY:		0.00%
GREENS IN REGULATION:		0.00%
PUTTS GREENS IN REGULATION:		0.00%
PAR BREAKERS:		0.00%
PAR SAVES:		0.00%
AVERAGE PAR 3:		0.00
AVERAGE PAR 4:		0.00
AVERAGE PAR 5:		0.00
HOLES IN ONE:		0
SKINS WON:		0
TOURNAMENTS WON:		0
EARNINGS:		\$0K
ROUNDS PLAYED:		0
AVERAGE SCORE PER 18 HOLES:		0.00

Hier könnt ihr euren eigenen Traumgolfer ins Leben rufen.

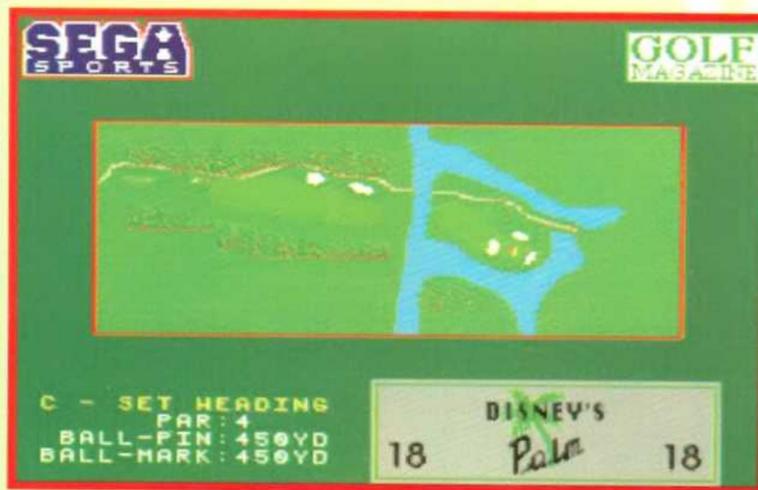


ihr zunächst die Schlagstärke fest, während der zweite Knopfdruck für den Schlagzeitpunkt zuständig ist. Damit der Ball euren Berechnungen folgt, bedarf es eines exakten Timings sowie einer kleinen Grundregel im Hinterkopf: Je stärker eure Ausholbewegung, desto sensibler reagiert der Ball auf euren gewählten Schlagzeitpunkt. Haut ihr beispielsweise einmal mit zu großer Schlaghärte auf den Ball drauf („Overswing“), gerät das Plastikrund schon bei der kleinsten Abweichung vom optimalen Trefferzeitpunkt zu einem verheerenden Querschläger. Hartgesottene können übrigens auch ohne die Swing Zone ihr golferisches Können unter Beweis stellen.





Ihr dürft zu jedem Zeitpunkt eure spektakulärsten vier Schläge zum späteren Genießen abspeichern.



In diesem Bild könnt ihr euch einen Überblick über die Bahn verschaffen und so die „Ideallinie“ planen.

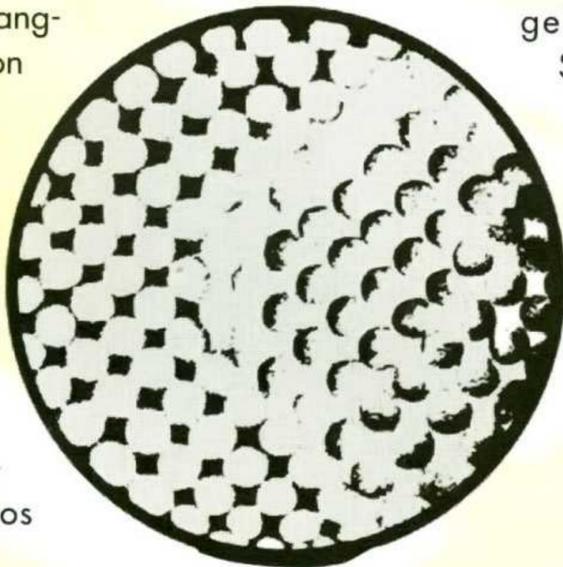
### Optionen in Masse!

Nach euren ersten Gehversuchen auf dem Trainingsplatz dürft ihr euch endlich auf die exklusiven Golfbahnen begeben. Ganze sechs Spielmodi stehen euch für einen sportlichen Vergleich mit mehreren Freunden bzw. Computerrivalen bereit. Interessant und zugleich zeitaufwendig ist beispielsweise der Tournament-Modus, wo ihr euch im Ranglistenverfahren eine Saison lang bis ganz nach oben kämpfen müßt. Wer lieber um Bares zocken möchte, sollte das Skins Game anwählen, denn hier macht sich jedes gewonnene Loch gleich durch einen verbesserten Kontostand bemerkbar. Kurz und schmerzlos

In solch einer komplizierten Situation ist guter Rat teuer.



geht's hingegen beim Shoot-Out-Turnier zu, da der jeweils letzte Golfer an einem Loch automatisch ausscheidet. Außerdem noch anwählbar: das schlichte Match- bzw. Stroke Play sowie der interessante Scramble Modus.



## Check Up

**32X**  
**24 MBit**

**Golf Magazine**      **Sport**  
**Hersteller: Sega**      **Tel. 040-2270961**  
**Release: März**      **Preis: DM 129,95**

---

**Spieler** ..... 1  
**Levels** ..... 36 Bahnen  
**Save Game** ..... Batterie  
**Besonderheiten** ..... Unterstützt  
 ..... 6 Button-Pad

---

**Grafik**      **67%**

Gut animierte Digi-Golfer, nette photorealistische Hintergründe. Insgesamt jedoch keine konsequente Systemausnutzung.

**Sound**      **60%**

Wie in der Realität herrscht meistens bedachte Stille. Jedoch eine nette Digi-Stimme von Fred Couples.

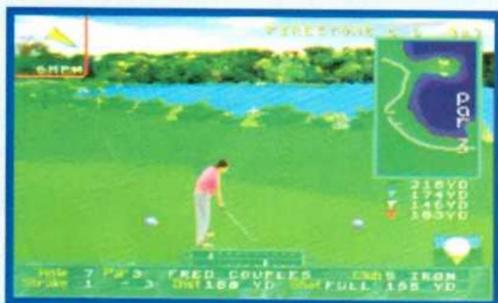
---

**Gesamt**      **80%**

Äußerst optionsreich und ansprechend präsentiert, es fehlt jedoch der spielerische Feinschliff bei der Swing Zone.

**45**

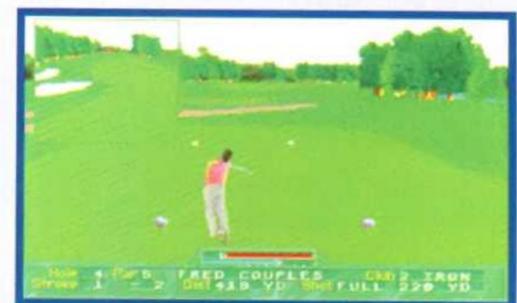
## Der perfekte Schlag



Bereits vor dem Schlag gibt es einiges zu beachten; so müssen beispielsweise die Windverhältnisse genauso berücksichtigt werden wie die exakte Stellung zum Ball.



Die Kontrolle des Schlages erfolgt durch die Swing Zone. Bei der Schlagstärke sollte man nur im Notfall über das vorgegebene Limit schlagen, da die Bälle ansonsten allzusehnell vom Kurs abkommen.



Nach dem Schlag könnt ihr die Flugbahn schließlich optimal verfolgen, da eine Extra-Einspielung die potentielle Trefferfläche anzeigt.

**S**eit einem halben Jahr schon tobt Daffy auf dem Master System und Game Gear herum, nun läßt Sega die vorwitzige Ente auch auf die Mega Drive-

**DER WELTBEKANNTEN SYSTEME LOS. STORY UND GAMEPLAY COMICSTAR NUN ENDLICH AUF MEGA DRIVE!**

Variante nicht geändert. Yosemite Sam wurden seine sechs goldenen Filmrollen geklaut. Bösewicht Erpelprofessor Entenpürzel will nun für die äußerst wertvollen Preise eine Million Mäuse, welche Sam natürlich nicht hat. Daffy macht sich nun mit seiner Blaspistole auf den Weg nach Hollywood, wo die Rollen in den verschiedensten Filmszenarien versteckt wurden. Das Spiel bietet gut aufgemachte Plattform-Action der lustigen Art.



Wie nett! Wenn Daffy den Geist aufgibt, entschwebt er in bester Comic-Manier als Engelchen.

**Word Up**

Im Vergleich zur 8 Bit-Version fällt natürlich die wesentlich bessere Grafik ins Auge, ansonsten halten sich die Unterschiede in Grenzen. Kein Megahit, der Earthworm Jim gefährlich werden könnte, jedoch ein passables Spiel, das sein Geld wert ist.

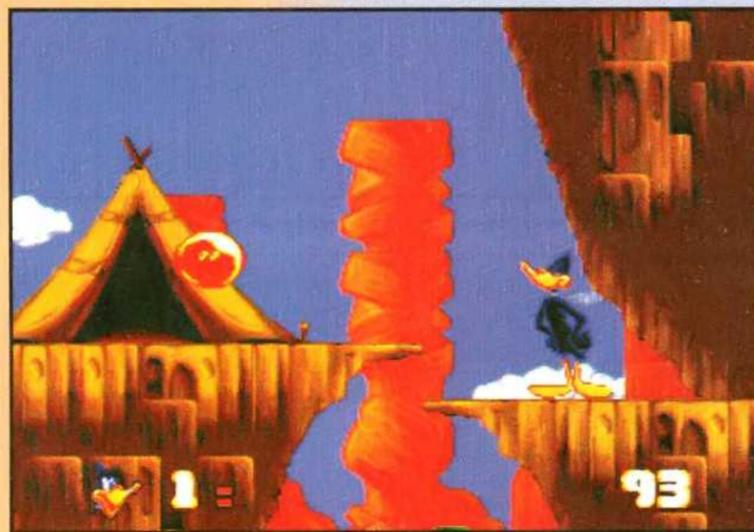


Hans

*Daffy Duck in Hollywood*

**Hot-Spot**

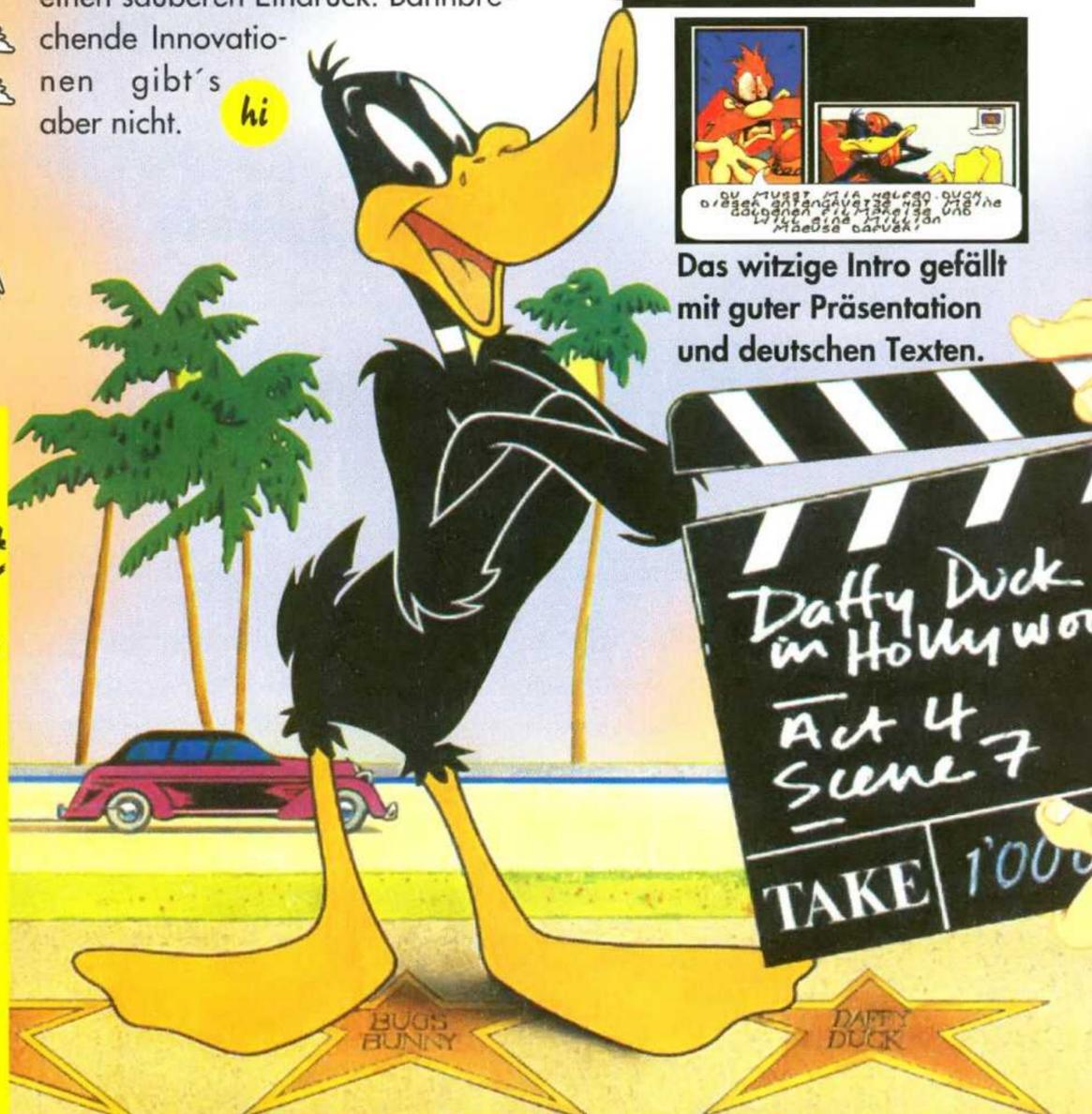
Daffy Ducks Jagd nach den Filmrollen ist das Spiel für Looney Tunes-Fans!



Mit der Blaspistole kann man sich der bösen Buben entledigen.

Ziel des Spieles ist, in insgesamt 18 Szenen, welche in einem Filmstudio spielen, das komplette Dynamit zu entschärfen und die Rollen einzusammeln. Den Feinden kann man mit der Blaspistole auf den Pelz rücken. Schießt man sie ab, werden sie von einer Blase eingehüllt und entschweben comicgerecht in den Himmel. Erfreulicherweise wurden die Extras recht großzügig verteilt, mit denen man die Blaspistole aufrüsten oder eine Fee zu Hilfe rufen kann. Das witzige Intro mit kompletten deutschen Texten, die detailliert in Szene gesetzten Szenarien und die vorbildlich animierten, recht großen Comicfiguren hinterlassen einen sauberen Eindruck. Bahnbrechende Innovationen gibt's aber nicht.

hi



**Check Up**

Mega Drive 16 MBit

**Daffy Duck**



Daffy Duck Jump & Run  
 Hersteller: Sega Tel. 040-2270961  
 Release: - Preis: DM 130,-

Spieler ..... 1  
 Levels ..... 3x6  
 Save Game ..... Continues  
 Besonderheiten.... Deutsche Texte, tolle Comic-Grafik

**Grafik 73%**

Abwechslungsreich, sehr gut animiert und liebevoll gezeichnet - allerdings nicht sensationell.

**Sound 64%**

Die typische Comic-Musik ist zwar anfänglich recht lustig, nervt jedoch auf Dauer.

**Gesamt 71%**

Ein grundsolides Jump & Run-Spiel mit witziger Comic-Grafik, das jung und alt Spaß bereiten dürfte.



Das witzige Intro gefällt mit guter Präsentation und deutschen Texten.

# Spiel



mit  
uns



# Schlümpfen...



Schlümpfe ausschneiden, auf eine Pappe kleben und ein schlumpfiges Mobile basteln!



**D**urch einen Massenausbruch aus dem Hochsicherheitstrakt des Ravencroft-Gefängnisses kam gleich ein ganzes Rudel von Edel-Schurken

**SPIDERMANS**

illegal auf freien Fuß. Doch statt

**BISHER GRÖSSTE**

getrennt ihre kriminellen Machen-

**HERAUSFORDERUNG!**

schaften weiterzuverfolgen, organisiert Doc Ock gleich nach dem Ausbruch eine schlagkräftige Supertruppe, um Spiderman endgültig plattzumachen. Peter Parker ist natürlich nicht unvorbereitet, denn mit seinen gewohnt gekonnten Schlag- und Trittkombinationen sowie dem vielfältigen Einsatz seiner eigens entwickelten Netzflüssigkeit sind seine Überlebenschancen gar nicht mal so schlecht. Im Level befinden sich zudem zwei verschiedene Handgranaten-Symbole, die im Pausen-Modus als begrenzt zur Verfügung stehende Waffen angewählt werden können

Spiderman

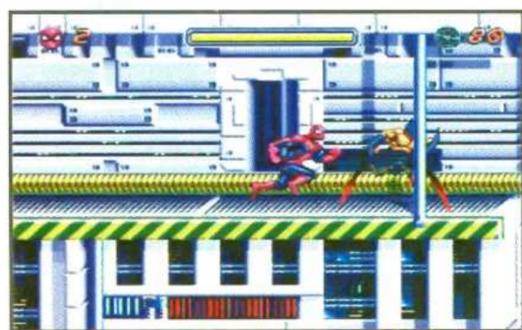


Durch die Sprungtaste plus Joy-padrichtung nach oben könnt ihr an einigen Stellen auch die Spielebene wechseln.

(sehr nützlich bei den Endgegnern). Sollten dennoch alle Stricke einmal reißen, habt ihr durch entsprechende Items immer noch die Möglichkeit, kurzzeitig die einzelnen Mitglieder der Fantastic Four als Gasthelden einzusetzen. So stellt beispielsweise die „Invisible Woman“ durch ihr Kraftfeld einen praktischen Schutzschild dar.



us



Euer Abenteuer beginnt im geheimen Labor der Empire State Universität.



Die meisten Feinde können gleich mehrere Treffer einstecken.



In diesem weißen Outfit seid ihr für kurze Zeit unverwundbar.

**Hot-Spot**

Durchschnittliche Actionkost mit Spiderman in der Hauptrolle.

**Word Up**

Unverständlich, warum die Macher die vielfältige Steuerung mit aller Macht auf das dreiknöpfige Pad quetschten. Unter diesen Umständen läßt sich der Spiderman nicht optimal durch die Levels schwingen, was sich vor allem beim kom-

plizierten Umgang mit dem Spinnennetz negativ bemerkbar macht. Da auch das Leveldesign unangenehme Längen besitzt, bleibt unter dem Strich nur ein Platz im Mittelfeld übrig.



**Check Up**

Mega Drive 16 MBit



Spiderman Jump & Run  
 Hersteller: Acclaim Tel. --  
 Release - Preis : DM 119,95

Spieler .....1  
 Levels .....6  
 Save Game.....-  
 Besonderheiten .....Hoher  
 .....Schwierigkeitsgrad

Grafik **63%**

Gut animierter Spiderman, die Hintergrundgrafiken sind teilweise etwas farblos.

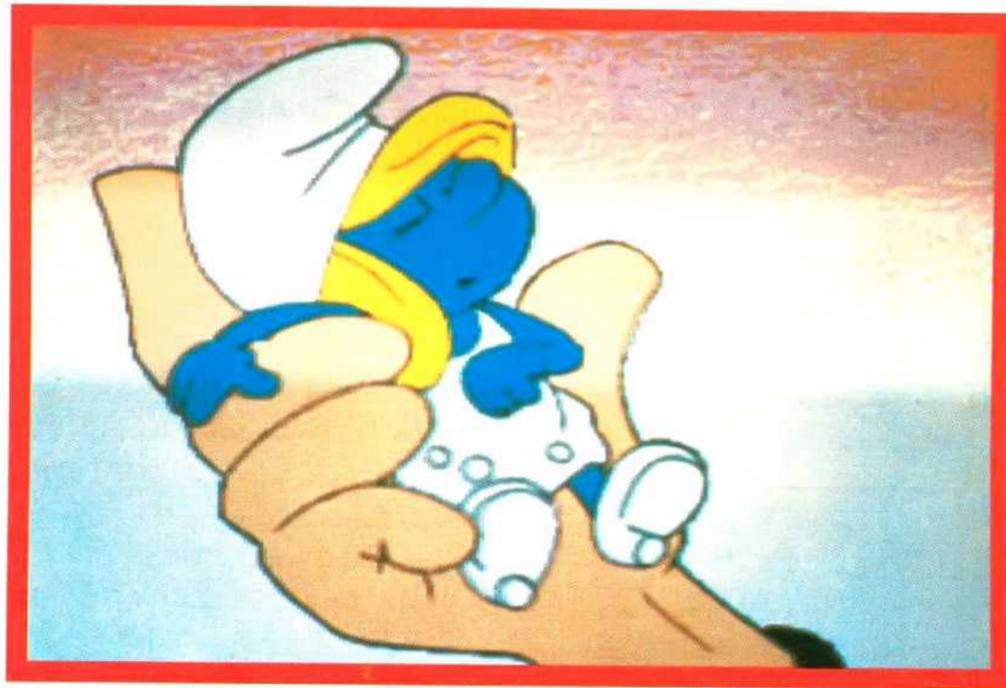
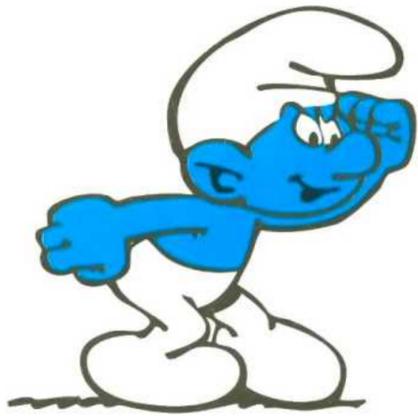
Sound **60%**

Moderne Technoklänge, insgesamt jedoch eine Spur zu monoton.

Gesamt **59%**

Haklige Steuerung und mittelmäßiges Leveldesign machen Spiderman zum Durchschnittsspiel.

# ...auf allen



Panik in Schlumpfhausen! Der böse Zauberer Gurgelhals hat den Brillenschlumpf, den Überraschungsschlumpf, den Tortenschlumpf und Schlumpfine gekidnappt.



**Master System**

# SEGA



Der Muskelschlumpf wurde vom Großen Schlumpf beauftragt, die gefangenen Schlümpfe zu befreien.



**Mega Drive**



**Mega-CD**

# Videospiel - Konsolen



**Game Gear**

BSS-Mücken, fleischfressende Pflanzen, Riesenschlangen, Schwarzschlümpfe... und natürlich Gurgelhals und Azrael. Willkommen in der bezaubernden Welt! Gurgelhals soll sein blaues Wunder erleben!



für



© INFOGRAMES 1994

© Play - 1994  
 Licensed through I.M.P.S. (Brussels)  
 INFOGRAMES and the logo INFOGRAMES are registered trademarks of INFOGRAMES S.A.

**D**ieser chronische Störfaktor hat es nämlich gewagt, vier Schlümpfe, darunter auch die zuckersüße Schlumpfine, einfach zu kidnappen. Der Ober-

**VERSCHLUMPFT! NOCH**

schlumpf befiehlt daher kurzer-

**MAL! GARGARMEL**

hand, daß sich der Muskel-

**SCHLÄGT ZU!**

schlumpf auf den langen und gefährlichen Weg zu Gargamels Haus machen soll, um seine Freunde wieder zu befreien, ehe sie im Kochtopf des Schurken landen. Natürlich birgt diese Rettungsaktion einige Risiken, da die zahlreichen Waldbewohner, unter anderem die gemeingefährlichen Schwarzschlümpfe, nicht gerade zimperlich mit den blauen Zwergen umgehen. Doch der Muskelschlumpf, mit dem ihr die ersten Abschnitte bestreitet, ist recht



Achtung ducken, ein Schlumpf ist im Anflug (oben)! Solche Sprungfedern können auch aufgenommen werden, um an anderen Stellen nach versteckten Items zu suchen (unten).



**Hot-Spot**

Wenig kreatives, aber in jeder Phase gut spielbares Jump & Run-Modul der besseren Sorte.

geschickt und kann mit einer gezielten Sprung-Attacke in geradezu akrobatischer Art und Weise sämtlichen Feinden schnell den Garaus machen. Außerdem ist er noch gut zu Fuß, da er durch die A-Taste bei Bedarf noch einen schnellen Zwischenspurts einlegt, um so noch weitere Sprünge zu machen. Mit diesen Grundfähigkeiten müßt ihr euch durch die ersten vier Abschnitte kämpfen,

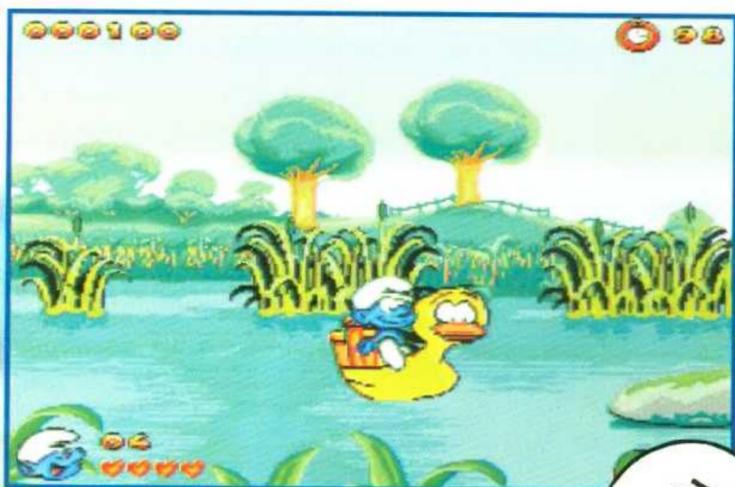
ehe ihr auf den ersten Endgegner trefft (eine riesige fleischfressende Pflanze). Wenn ihr auch diesen Unhold in die Knie gezwungen habt, erhaltet ihr zum direkten Einstieg ein Passwort für den nächsten großen Level. Der spielerischen Abwechslung wegen düst ihr außerdem von nun an mit dem jüngst befreiten Schlumpf durch die nächsten Abschnitte.

**Word Up**

Den Jump & Run-Programmierern scheinen allmählich die Ideen auszugehen. Letztendlich zählt aber nur der Spielspaß, und der liegt hier klar über dem Durchschnitt. Vor allem der fordernde Schwierigkeitsgrad, die vier ver-

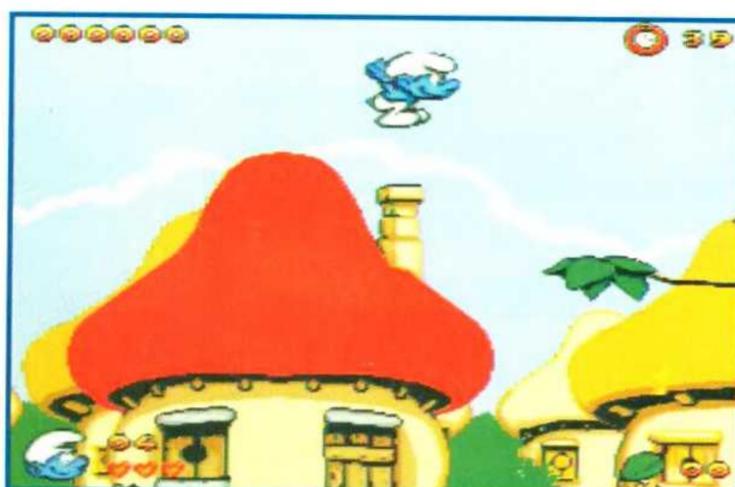
schiedenen Schlümpfe und das durchdachte Leveldesign verleihen der Hüpferei spielerische Tiefe.





Der Ritt auf diesen Enten erfordert wohlge-  
timte Sprünge und  
bringt etwas Abwech-  
slung ins Geschehen.

Durch Türen könnt ihr  
im ersten Abschnitt  
auch auf die Dächer  
der Schlumpfhäuser  
gelangen.



## Die verschiedenen Schlümpfe

Neben eurem Allround-Talent, dem Muskelschlumpf, dürft ihr im Laufe des Spiels noch drei weitere Vertreter der sympathischen Zwerge steuern. Als ersten neugewonnenen Freund erhaltet ihr den Überraschungsschlumpf, der seine Feinde mit einem „bombigen“ Geschenkpaket vernichten kann, was aufgrund eines Countdowns allerdings ein gutes Timing erfordert. In den düsteren Grotten kommt der Brillenschlumpf zum Einsatz, der euch dank seiner klei-

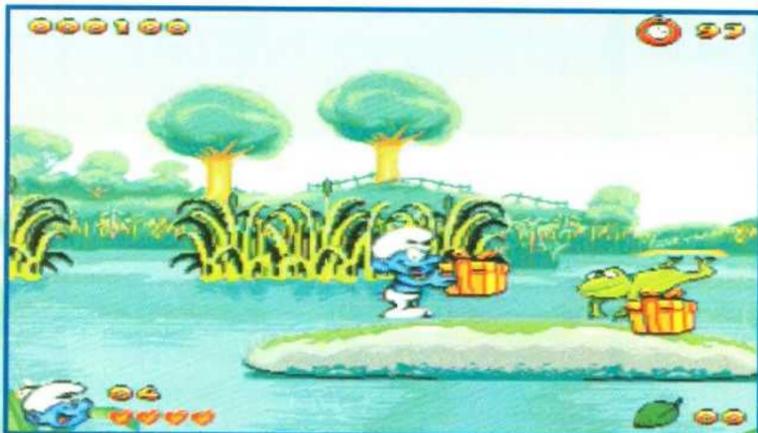


nen Kerze etwas Licht in den unterirdischen Gängen verschafft. In solchen Höhlen-Abschnitten seht ihr witzigerweise nur das unmittelbare Umfeld, während sich der restliche Bildschirmausschnitt immer mehr verdunkelt. Zum Abschluß gesellt sich noch der Tortenschlumpf zu euch. Mit einem gut gezielten Napfkuchen-Wurf

Der Vorspann bietet angenehmerweise auch deutsche Texte.



Items wie Bonuspunkte oder Extraleben sind in diesem Spiel so rar, daß manche von ihnen von einem Maulwurf bewacht werden.



könnt ihr die Aggressoren bequem aus der Distanz angreifen, so daß ihr auf die nicht gerade ungefährlichen Kopfsprünge verzichten könnt.

us

Die Steuerung ist recht sensibel geraten, daher solltet ihr auf Sprung-Attacken so weit es geht verzichten.

## Die Schlittenfahrt

Wer sagt denn, daß nur das Mega CD II zoomen und rotieren kann? In dieser ganz besonderen Stage seid ihr mit einem Schlitten unterwegs und müßt dabei Hindernissen ausweichen bzw. diese überspringen, während der Boden sehr flüssig und spektakulär von vorne nach hinten zoomt. Ein wahres Highlight dieses Jump & Run-Spiels.



## Check Up

Mega Drive  
16 MBit

Mega CD II



Die Schlümpfe Jump & Run  
Hers.: Infogrames Tel. 040-2270961  
Release: Erhältlich Preis: DM 119,95

Spieler ..... 1  
Levels ..... 12+  
Save Game ..... Paßwort  
Besonderheiten ..... Vier verschiedene  
Schlümpfe als Heldensprites,  
deutsche Texte

Grafik **71%**

Brave Comic-Grafiken mit guter Animation, nichts Spektakuläres, aber in jeder Phase ansehnlich.

Sound **68%**

Schlumpfige Melodien der fröhlichen Art, die wenigen Soundeffekte sind eher durchschnittlich.

Gesamt **76%**

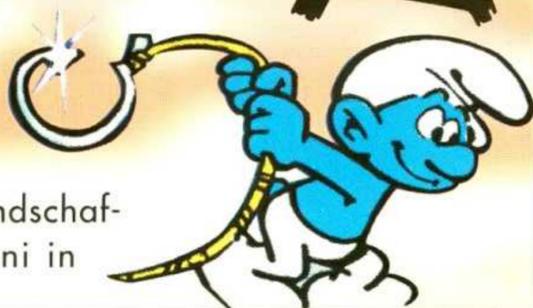
Mainstream-Hüpferei mit vier verschiedenen Akteuren, gehobenem Schwierigkeitsgrad und gutem Leveldesign.

**A**uf der Doppelseite zuvor stellten wir euch die Mega Drive-Version der putzigen Plattform-Hüpferei vor. Game Gear- und Master System-Besitzer

**SCHLUMPFHAUSEN**  
werden zeitgleich bedacht, doch  
**IST ÜBERALL - AUCH**  
Infogrames hat für diese Systeme  
**AUF 8 BIT-KONSOLEN!**

ein komplett neues Abenteuer entwickelt - ein Ritual, wie man es auch von anderen Spielen (z. B. Aladdin) kennt. Die Story entspricht der MD-Fassung: Gargamel hat ein paar Exemplare der Rasselbande gekidnappt, und die anderen Schlümpfe machen sich auf die Suche nach ihren Verwandten.

Man steuert einen der niedlichen Kerle durch verschiedene Landschaften, sammelt Boni in



Bereits in der ersten Zwischensequenz ist volle Konzentration gefordert: Man lenkt das Floß durch die Stromschnellen und muß den Baumstämmen ausweichen.



Läßt man den Schlumpf auf die Pilze springen, winkt ein Extra zur Belohnung!

# Die Schlümpfe

## Hot-Spot

Die Fans werden das Spiel toll finden; dennoch machen die Umsetzungen einen etwas lieblosen Eindruck.



Vorsicht vor den Mücken! Bei Berührung wird euch ein Lebenspunkt abgezogen.

Form von Himbeeren (Lebenspunkte), Schlumpfpuppen (Extra-Leben), Sterne (Bonuslevels) und Schlüssel zur Befreiung der Artgenossen. Die Schlümpfe können u. a. klettern

## Master Check Up

Master System  
4 MBit



Preis: DM 89,95

Diese Version ist unerklärlicherweise einen Tick schlechter als die Handheld-Ausgabe. Die Animationen sehen weit weniger „schlumpfig“ aus und die Musik läßt qualitativ zu wünschen übrig, auch wenn man recht abwechslungsreiche Melodien zu hören bekommt. Inhaltlich sind die beiden Module identisch.

Grafik **69%**

Sound **77%**

Gesamt **70%**

und Gegenstände aufheben. Die meisten Feinde (Mücken, Raupen usw.) lassen sich durch Ausweichen oder Daraufhüpfen ausschalten. Kurze Zwischensequenzen, wie z. B. eine Floßfahrt oder der Flug mit einem Storch, lockern das Spielgeschehen auf.

## Check Up

Game Gear  
4 MBit



Die Schlümpfe Jump & Run  
Hersteller: Infogrames Tel. 040-2270961  
Release: April Preis: DM 89,95

Spieler ..... 1  
Levels .....  
Save Game ..... Passwort  
Besonderheiten... Hat nur den Namen mit der MD Version gemeinsam

Grafik **74%**

Zeichentrick-Qualität sieht anders aus, dennoch sind die Animationen gut gelungen.

Sound **82%**

Der putzige GG-Sound klingt wesentlich besser als die MS-Musik.

Gesamt **73%**

Die Schlümpfe empfehlen sich als solides, aber unspektakuläres Jump & Run für unterwegs.

## Word Up

Rechtzeitig zur gegenwärtigen Schlumpf-Renaissance macht sich das possierliche Völkchen auf den Bildschirmen breit. Wer jedoch ein geringfügig abgespecktes Mega Drive-Spiel erwartet, erlebt sein weißblaues Wunder. Die Game Gear-Sippe schlumpft sich durch ein 0815-

Jump & Run mit enttäuschend wenig Highlights. Schade, daß so gut wie keine Ideen des originellen MD-Moduls übernommen wurden.



# DER SEGA-SPEZIALIST

## MEGA DRIVE:

MEGA DRIVE 32 X (LIEF. PORTOFREI) ...	359,-
2 X 32 BIT TURBO LADER FÜRS	
MEGA DRIVE - SPIELE HIERZU:	
AFTERBURNER COMPLETE .....	99,-
GOLF BEST 36 HOLES .....	129,-
METAL HEAD .....	129,-
MOTOCROSS CHAMP. ....	129,-
SUPER SPACE HARRIER .....	99,-
VR-RACING DELUXE .....	119,-
STAR WARS ARC. ....	99,-
VORANGEKÜNDIGT 32X-CD SPIELE:	
FAHRENHEIT (MAI),	
MIDNIGHT RAIDERS CD (JUNI),	
SURGICAL STRIKE CD (JUNI)	

## MEGA DRIVE:

MEGA DRIVE II OHNE SPIEL .....	189,-
MEGA DRIVE KÖNIG D. LÖWEN SET .....	289,-
MEGA DRIVE MAGNUM SET .....	319,-
ACTION REPLAY 2 PRO .....	99,-
6 BUTTON CONTROLLER .....	39,-
6 BUTTON INFRAROT (2 PADS) .....	89,-
6 BUTTON ARCADE POWER STICK .....	89,-
4 PLAYER ADAPTER 2 SEGA (AUCH EA) .....	59,-
RGB KABEL .....	29,-
AERO THE ACROBAT 2 .....	109,-
ALIEN SOLDIER .....	109,-
ASTERIX POWER OF GODS .....	109,-
ATP TENNIS .....	109,-
BONKERS .....	109,-
CANNON FODDER .....	109,-
CHAOS ENGINE .....	124,-
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD .....	109,-
DEMOLITION MAN .....	109,-
DER KÖNIG DER LÖWEN (LION KING) .....	99,-
DRAGON/BRUCE LEE .....	99,-
DSCHUNGELBUCH .....	109,-
DUNE II .....	104,-
DYNAMITE HEADDY .....	99,-
EARTH WORM JIM .....	119,-
FIFA SOCCER 95 .....	94,-
FLINTSTONES - THE MOVIE .....	104,-
JOHN MADDEN FOOTBALL 95 .....	94,-
KAWASAKI SUPER BIKES .....	119,-
KICK OFF 3 .....	79,-
LANDSTALKER .....	119,-
MEGA BOMBERMAN (1-4 SPIELER) .....	89,-
MEGA MAN WILY WARS .....	109,-
MEGA SWIV .....	89,-
MEGA TURRICAN .....	89,-
MICKEY & MINNIE .....	109,-
MICRO MACHINES 2 .....	109,-
NBA BASKETBALL 95 (ENDE APRIL) .....	89,-
NBA JAM TOURNAMENT .....	119,-
NBA LIVE 95 .....	94,-
NFL QUARTERBACK CLUB .....	119,-
NHL HOCKEY 95 .....	94,-
PGA TOUR GOLF III .....	94,-
POWER RANGERS .....	99,-
RED ZONE .....	99,-
RISTAR .....	109,-
ROAD RASH 3 .....	99,-

## SONDERPREISE:

### MEGA DRIVE:

ANIMANIACS .....	79,-
BUBSY II .....	69,-
ECCO THE DOLPHIN 2 .....	89,-
ETERNAL CHAMPIONS .....	39,-
FLINK .....	59,-
HAVOC .....	69,-
HYPERDUNK .....	39,-
MICKEY MANIA .....	59,-
MICKEY & DONALD .....	69,-
OTTIFANTS .....	39,-
PAGEMASTER .....	99,-
PSYCHO PINBALL .....	99,-
SPARKSTER .....	79,-
SHINOBI III .....	49,-
TINY TOONS 2 ALL STARS .....	79,-
TOE JAM & EARL 2 .....	49,-
WINTER OLYMPICS .....	59,-

ROAD RUNNER - DESERT DEMOLITION .....	99,-
RUGBY WORLD CUP .....	99,-
SAMURAI SHODOWN .....	109,-
SEAQUEST DSV .....	114,-
SCHLÜMPFE .....	99,-
SHINING FORCE II .....	119,-
SLAM MASTERS .....	139,-
SOLEIL DT. ....	109,-
SONIC 3 .....	99,-
SONIC SPINBALL .....	99,-
SONIC & KNUCKLES .....	99,-
SPEEDY GONZALES (APRIL) .....	114,-
STARGATE .....	119,-
STORY OF THOR .....	119,-
STRIKER .....	114,-
SUPER STREET FIGHTER II .....	99,-
SYNDICATE .....	109,-
THEME PARK .....	109,-
TOUGHMAN BOXING CONTEST .....	109,-
TRUE LIES .....	119,-
WARLOCK .....	109,-
WWF RAW .....	119,-
X-MEN 2 .....	109,-
ZERO TOLERANCE .....	89,-
ZERO THE KAMIKAZE SQUIRELL .....	99,-

### MEGA CD:

MEGA CD II MIT 4! SPIELEN .....	499,-
MEGA CD II MIT 2 SPIELEN .....	399,-
B.C. RACER .....	99,-
DUNGEON MASTER 2 .....	99,-
ECCO THE DOLPHIN 2 .....	104,-
F-1 BEYOND THE LIMIT .....	99,-
FIFA SOCCER .....	59,-
HEIMDALL .....	99,-
JURASSIC PARK DT. CD .....	89,-
KEIO FLYING SQUAD .....	89,-
LEMMINGS 2 .....	109,-
MEGA RACE CD .....	99,-
NHL HOCKEY .....	59,-
POWERMONGER CD .....	119,-
REBEL ASSAULT .....	109,-
SCHLÜMPFE .....	109,-
SHINING FORCE .....	109,-
SNATCHER .....	119,-
SOULSTAR .....	99,-
STARBLADE .....	99,-
THUNDERHAWK .....	99,-
TOMCAT ALLEY .....	59,-
WORLD CUP GOLF .....	94,-
WWF CD .....	79,-

### GAME GEAR:

GAME GEAR MIT COLUMNS .....	159,-
FATAL FURY SPECIAL .....	79,-
FIFA SOCCER .....	79,-
KAWASAKI SUPER BIKES .....	89,-
MICKEY MOUSE 3 .....	79,-
RISTAR .....	79,-
ROAD RASH .....	79,-
STARGATE .....	89,-
TRUE LIES .....	79,-
WWF RAW .....	89,-

# Theo KRANZ VERSAND

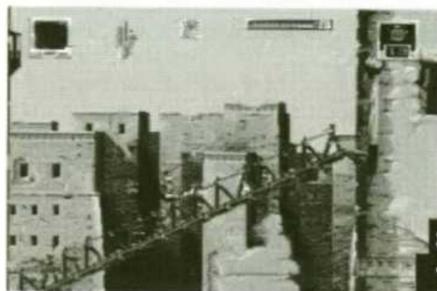
& LADEN

Täglich Neuheiten

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



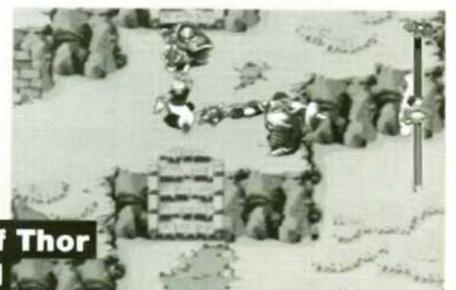
Jetzt endlich auf dem deutschen Markt!  
SEGA PICO - der Spielecomputer für  
Kinder von 3-7 Jahren  
Spielend lernen mit Sega's Pico  
In Japan Spielzeug des Jahres 1994  
Sega Pico (Lief. Portofrei) 399,-  
erhältliche Storyware dazu auf Anfrage



Stargate  
119,- DM



Schlümpfe  
99,- DM



Story Of Thor  
119,-DM



Toughman Contest  
109,-DM

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

**E**ine gute und eine schlechte Nachricht vorweg - die schlechte: Alien Soldier ist definitiv Treasures vorletztes Mega Drive-Spiel (der letzte Titel wird ein

**TREASURES**

Landstalker-Verschnitt werden).

**NEUES WERK-**

Die gute: Treasure widmet sich von

**ARCADE-ACTION PUR!**

nun an voll und ganz Segas neuem Flaggschiff, dem Saturn, um auch bei der neuen Generation von Spielen voll mitmischen zu können; wir sind gespannt.



Auch auf einem Zug finden harte Auseinandersetzungen statt.



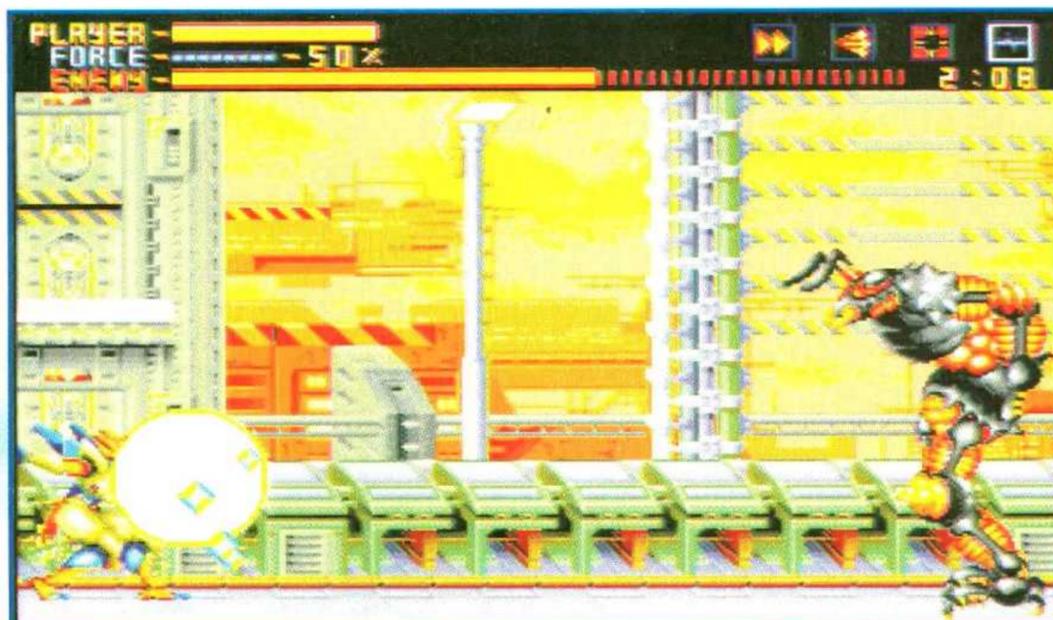
Eine haarige Situation: Von oben hageln Schüsse herunter, während euch ein stark gepanzerter Wurm attackiert.

Zum Spiel: Eine ungewöhnlich lange und ziemlich wirre Story liefert den Hintergrund für dieses Weltraumspektakel. Im Jahre 2015 wird eine menschliche Rasse auf dem Planeten Sierra von einer Scarlet-Organisation unterdrückt. Mittels ihrer parasitären Fähigkeiten können sie sich in Menschen, Tieren oder sogar Maschinen einnisten. Nach einer geraumen Zeit

Alien Soldier

**Hot-Spot**

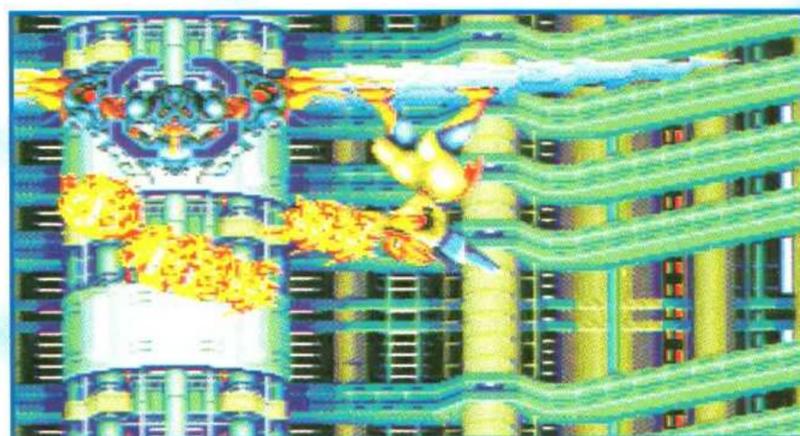
Alien Soldier bietet 25 interessante Endgegner, nicht mehr und nicht weniger.



Die Gliedmaßen der großen Endgegner wurden jeweils aus vielen kleinen Sprite-Elementen zusammengesetzt, was eine flüssige Animation zuläßt (oben). XI-Tiger präsentiert sich als bildschirmfüllendes Monster mit mächtigen Klauen (links).

wird der unbeliebte Anführer von Scarlet namens Epsilon Eagle verbannt, wobei sich sein Nachfolger XI-Tiger als ein noch größeres Ekelpaket herausstellt. Da Epsilon es gelingt, sich im Körper eines Jungen einzunisten, kann er jedoch die Verbannung umgehen

und plant nun sein Comeback. Ihr übernehmt somit die Geschicke eines hühnerartigen Wesens namens Epsilon Eagle, das im Spiel durch ein äußerst stattliches Sprite dargestellt wird. Bereits vor dem eigentlichen Level gelangt ihr in einen spielentscheidenden



Durch seine Krallen kann euer Held auch an den Wänden entlanglaufen.

**Word Up**

Treasures Vorliebe für aufwendig animierte Endgegner wird hier auf die Spitze getrieben. Statt den Spieler durch einen verzwickten Level zu führen, kommt es bereits nach wenigen Sekunden zur zähen Auseinandersetzung mit einem Boss, so daß das Game im Prinzip eine bloße Abfolge von Ober-

motzen darstellt. Diese Ungetüme wurden zwar allesamt sehr ansprechend in Szene gesetzt, können aber nahezu immer mit der gleichen Taktik besiegt werden.

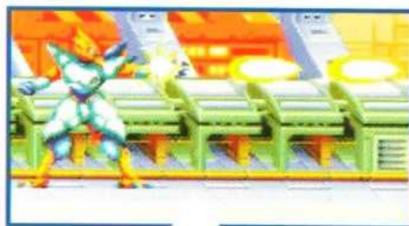


Menüpunkt, wo ihr euren kosmischen Helden mit diversen Waffensystemen ausrüsten könnt. Insgesamt vier Schußvarianten dürft ihr euch hier auf Vorrat anlegen. Wenn ihr im Spiel dann die Waffe wechseln möchtet, braucht ihr einfach nur die Taste A drücken, um euch einen Überblick über die verschiedenen, noch einsatzbereiten Waffensysteme zu verschaffen.

### Endgegner-Parade

Epsilon ist trotz seiner Bewaffnung immer noch ein höchst agiles Federvieh. So kann er beispielsweise durch doppeltes Drücken der Sprungtaste in der Luft verweilen, so daß ihr eine günstige Schußposition erhaltet. Noch praktischer ist jedoch sein sogenannter Zero-Teleport, der es ihm ermöglicht, blitzschnell durch sämtliche Gegner hindurchzufliegen, um auf der gegenüberliegenden Bildschirmseite wieder aufzutau-chen. Dieser Move sollte euch in Fleisch und Blut übergehen, da er für die Bekämpfung der zahlreichen Endgegner die wirkungsvollste Taktik darstellt. Apropos „Endgegner“: Treasure verzichtete bei diesem Spiel fast völlig auf einen Levelaufbau im klassischen Sinne, d. h. bereits nach wenigen, kleinen Widersachern steht ihr

## Die sechs Waffensysteme



**Buster Force:** Ein schneller, relativ wirkungsvoller Schuß. Sollte man auf jeden Fall im Gepäck haben.



**Flame Force:** Dieser Flammenwerfer zieht mächtig viel ab, hat aber einen ziemlich dürftigen Radius.



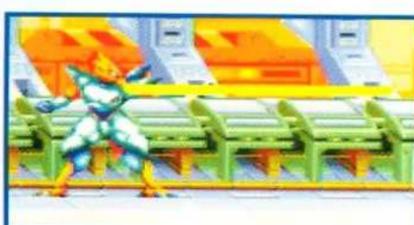
**Sword Force:** Ein extrem schneller Laser, der den Gegnern ziemlich viel Energie abzieht.



**Ranger Force:** Ein praktischer, optisch eindrucksvoller Streuschuß mittlerer Wirkung mit einer hohen Treffsicherheit.



**Homing Force:** Die beste Waffe, da die Feuerbälle automatisch den Schwachpunkt des Gegners anvisieren.



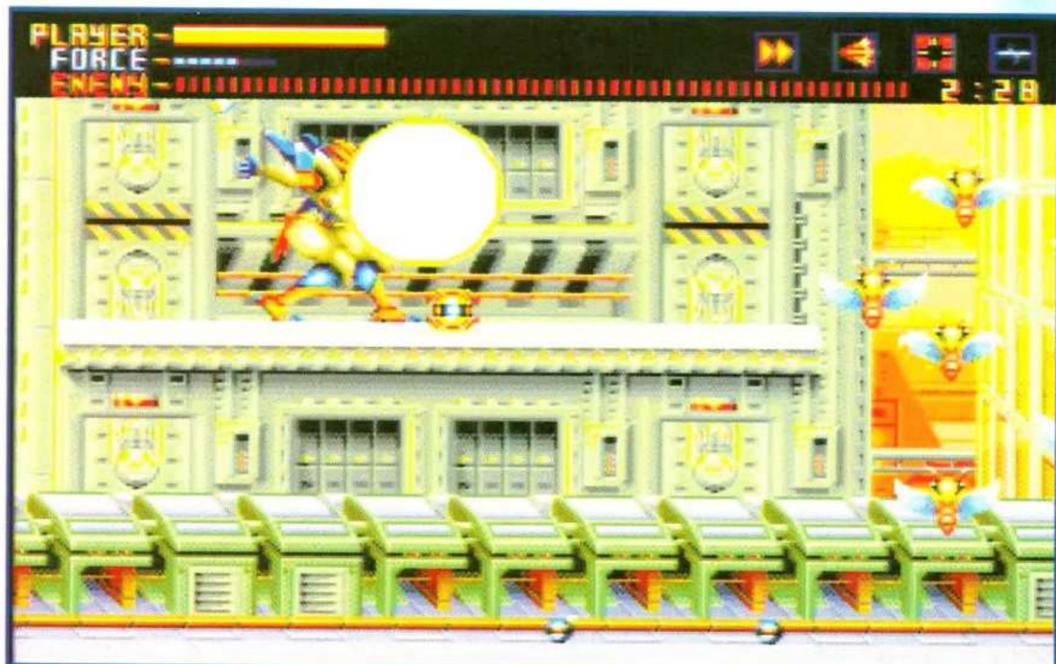
**Lancer Force:** Ähnlich dem Laser, nur noch wirkungsvoller, dafür aber nicht so schnell in der Schußfolge.

bereits einem großen Obermottz gegenüber, den ihr dann innerhalb eines Zeitlimits besiegen müßt.

us



Dieser Riesenfisch spuckt tödliche Blasen aus und ist ein unangenehmer Gegner.



Die kleinen Abschnitte vor dem eigentlichen Show-down stellen keine großartige Herausforderung dar.

### Check Up

Mega Drive  
16 MBit



Alien Soldier  
Hersteller: Sega  
Release: April

Jump & Shoot  
Tel. 040-2270961  
Preis: DM 119,95

Spieler ..... 1  
Levels ..... 25  
Save Game ..... Passwort  
Besonderheiten ..... Große  
Endgegner

Grafik **83%**

Gekonnt bunt und effektiv in Szene gesetzt, die vielen Endgegner wurden aufwendig animiert, jedoch leichtes Zeilenflackern.

Sound **80%**

Spacige, zum Teil auch düstere oder fetzige Musikstücke von guter Klangqualität. Mitunter exzellente Voice-Samples.

Gesamt **80%**

Pure Endgegner-Fights in einem technisch anspruchsvollen Umfeld.

# SEGA Magazin

DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 5/95



**PLAYERS  
GUIDE**

<b>Rock 'n' Roll Racing</b>	Seite 481-484
<b>Mr. Nutz</b>	Seite 485-488
<b>Ristar</b>	Seite 489-492
<b>Syndicate</b>	Seite 493-496
<b>ATP Tour</b>	Seite 497-498
<b>Cannon Fodder</b>	Seite 499-502
<b>BC Racer</b>	Seite 503-504
<b>Sonic Spinball</b>	Seite 505-510

## CODES + FREEZERS

Seite 511-512

- |                    |                            |
|--------------------|----------------------------|
| Boogermann         | Sonic Spinball             |
| Brutal             | Streets of Rage 3          |
| Cannon Fodder      | The Pirates of Dark Water  |
| Combat Cars        | Wolverine                  |
| Contra Hard Corps  | WWF RAW                    |
| Earthworm Jim      | Zero the Kamikaze Squirrel |
| Kick Off 3         | Addams Family              |
| Lion King          | Bubsy 2                    |
| Mega Turrigan      | Cannon Fodder              |
| NBA Jam            | Fifa                       |
| NBA Live '95       | Micro Machines             |
| NHL Hockey '95     | NBA JAM                    |
| Pitfall            | Shaq Fu                    |
| Sonic 3            | Sonic and Knuckles         |
| Sonic and Knuckles | TMNT-Tournament Fighters   |

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 DML3,-) DM

Ich zahle den Gesamtbetrag von \_\_\_\_\_ DM  
 bar (Geld liegt bei)  
 per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

**Computec Verlag**  
**Leserservice**  
**Postfach**  
**90327 Nürnberg**

Name .....

Straße .....

PLZ Wohnort .....

Datum/Unterschrift .....

# JETZT SAMMELN!

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



**VON SPIELEPROFIS  
 FÜR SPIELEPROFIS !!!**

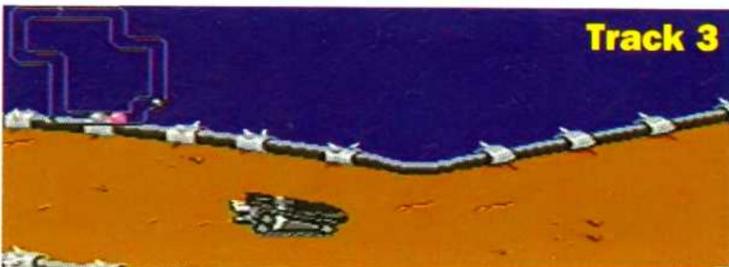
## MEGADRIVE ROCK 'N' ROLL RACING MEGADRIVE

Schöpfe deine Fahrkünste auch im letzten Teil der Spielanleitung von Rock 'n' Roll Racing voll aus. Nebenbei findest du sogar noch einige exklusive Cheats.

### Player's Guide



1. Auf der ersten Strecke muß du dich intensiv mit den Haarnadelkurven auseinandersetzen. Außerdem kannst du hier gut deine Gegner angreifen. Auf der rechten Geraden solltest du möglichst der Pfütze ausweichen.



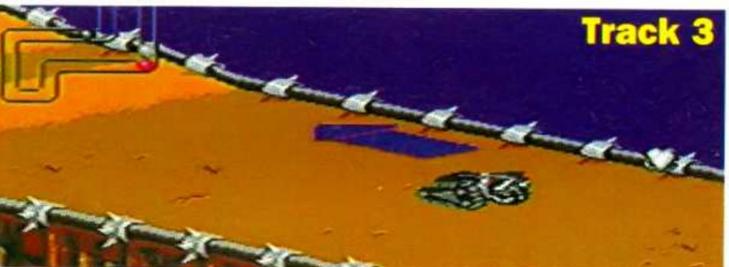
3. Auf dieser Strecke wimmelt es von S-Kurven. Nutze sie aus, um die Führung zu übernehmen. Der Computer wählt nämlich immer den längeren Weg. Versuche, Minen in der Mitte der Kurve fallen zu lassen, damit der Gegner gestoppt wird.



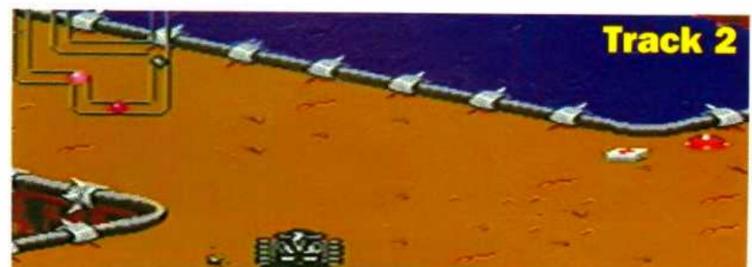
5. Bevor du dieses Rennen startest, solltest du mehr Minen und Extraboosts kaufen. Wirf die Bomben an den Kreuzungen und wende die Boosts an den Rampen an.



1. Hier werden die Dinge etwas konfus. Bleibe auf der mittleren Spur. Wenn du nach links oder rechts fährst, bist du nämlich auf dem sogenannten Holzweg.



3. Diese Strecke geht meist gerade vorwärts. Bleibe hinter der zweiten Kurve auf der rechten Seite und nutze die Krümmung, um dich nach vorne zu katapultieren. Setze deinen Boost auf der unteren und der rechten Geraden ein.



2. Die S-Kurve hinter dem Start ist ein guter Platz, um zu überholen und den Gegner zu bedrängen. Auf der rechten Geraden solltest du links bleiben, um zu schneiden. Passe jedoch auf, auf dieser Route sind Minen plaziert.



4. Hier muß du aufpassen, daß du nicht von der korrekten Route abkommst. Wirf die Minen am besten an den Kreuzungen bei den Rampen und - wenn du die Rampen triffst - setze deinen Boost ein, um sie zu vermeiden.



6. Auf dieser Strecke befinden sich zahlreiche Rampen. Um hier einen Vorteil herauszufahren, setze den Boost ein. Solltest du normal darüberfahren, wirst du gebremst.



2. Nutze die vielen Kreuzungen, um deine Minen abzulegen. Die Achterfigur unten links kannst du verwenden, um aufzuholen oder in Führung zu gehen. Der Computer wählt wieder den längeren Weg.



4. Es ist auf dieser Strecke egal, ob du in Führung bist oder hinterherfährst. Du kannst auf jeden Fall die Haarnadelkurve dazu verwenden, die Gegner zu vernichten, egal wo sie sich befinden.



# ROCK 'N' ROLL RACING

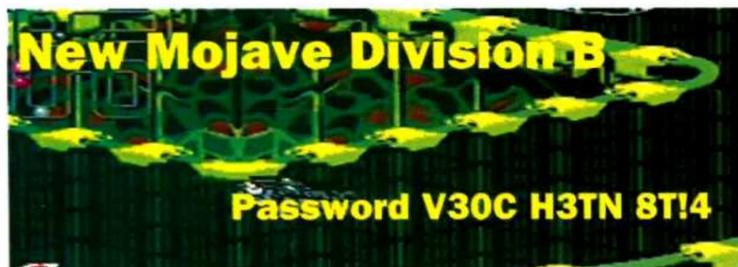
## Player's Guide



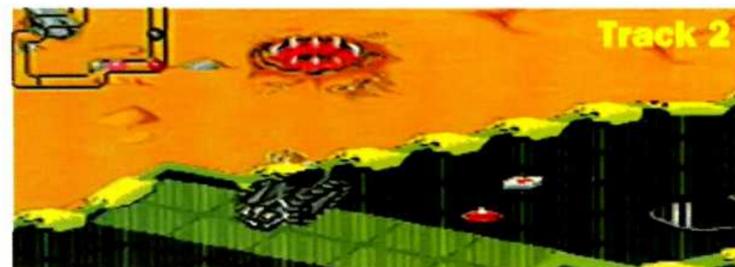
5. Diese Strecke ist eine einzige große S-Kurve. Du kannst sie gerade durchfahren und wertvolle Zeit sparen. Setze deinen Boost auf der längsten Gerade links ein.



6. Solltest du gedacht haben, die letzte Strecke war kurvenreich, wirst du hier Schwierigkeiten bekommen. Wie auch immer, du benötigst die Kurven, um einen Vorteil herauszufahren, da der Computer immer korrekt fährt. Du jedoch kannst die Kurven schneiden.



1. Nimm die Abkürzung in der oberen linken Ecke. Du kannst hier Vollgas fahren. Lasse eine Mine am Anfang und eine am Ende fallen, damit deine Gegner gestoppt werden.



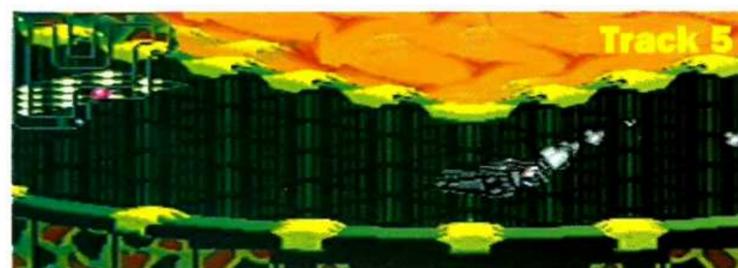
2. Damit du unbeschadet über die Rampen rechts kommst, fahre über den gebogenen Pfeil in der Mitte der Straße. Als Belohnung bekommst du einen beachtlichen Vorsprung.



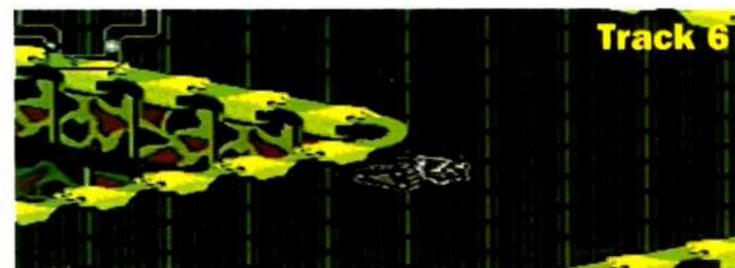
3. Hier wird dir eine sehr große Sprungschanze vorgestellt. Wenn du aus der unteren linken Ecke herausfährst, halte dich am Rand der Strecke, denn hier findest du einen gebogenen Pfeil.



4. Direkt vor der Rampe befindet sich eine Öllache. Schwinge dich nach rechts oder links, damit du keine Zeit verlierst.



5. Bleibe direkt am Rand der Strecke und fahre über den Pfeil. Auf diese Weise kommst du unbeschadet über die Rampen und die Ölflächen.



6. Auch hier befinden sich viele Kreuzungen und eine Menge Neunzig-Grad-Kurven. Wieder einmal bist du im Vorteil, da du „schneiden“ kannst. Versuche, Minen in die Mitte der Strecke zu legen.



1. Die letzte Ecke wirft dich aus der Bahn. Lasse dein Auto in die Ecke hineinrutschen und wende deinen Boost an, um deine alte Geschwindigkeit wiederzuerlangen.

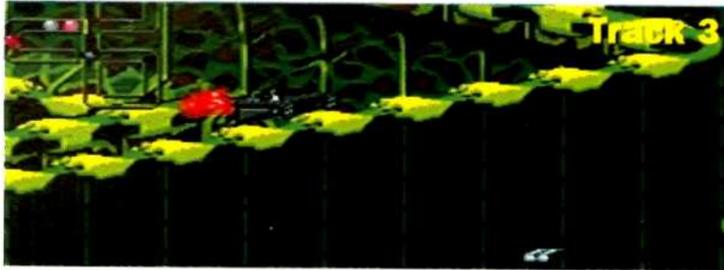


2. Setze gleich am Start deinen Boost ein, und du führst das Feld an. Bewege dich zur Innenkante der Strecke und fahre geradeaus auf den Pfeil zu. Schneide die Schikane an und fahre dann gerade hindurch.

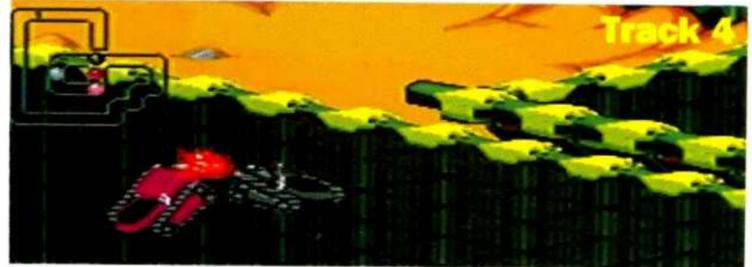


# ROCK 'N' ROLL RACING

## Player's Guide



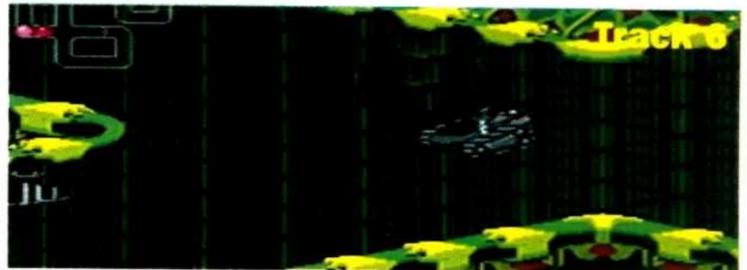
3. Folge der Straße geradeaus. Du passierst eine Reihe komischer Kreuzungen. Setze erneut den Boost ein und lasse ein paar Minen auf die Straße fallen, damit deine Gegner nicht vorwärtskommen.



4. Fahre hinter der ersten Kurve direkt auf die Rampe zu und dahinter in einer geraden Linie durch die Schikane. Wenn du auf der unteren und dann auf der letzten Geraden angelangt bist, setze jeweils den Boost ein.



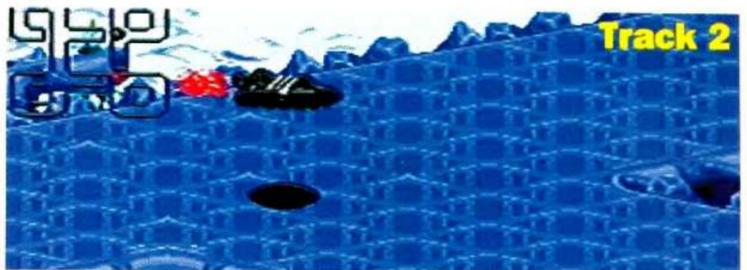
5. Jedesmal wenn du unter eine Rampe fährst, wirfst du so viele Minen wie möglich und schießt jeden ab, der vor dir herspringt. Wende deine Kurvenkünste an, und du kannst in Führung gehen.



6. An den Kreuzungen kannst du deine Gegner am besten fangen. Wirf entweder eine Mine oder locke sie von der Seite aus in einen Hinterhalt. Wenn du und dein Gegner auf gleicher Höhe seid, schiebe ihn in eine Seitenstraße.



1. Nun fährst du dein Rennen auf dem Eis. Du hast die Möglichkeit, ein anderes Auto oder ein Luftkissenfahrzeug zu wählen. Wenn du das Geld hast, kaufe das Luftkissenfahrzeug und statte es aus.



2. Diese Strecke ist sehr unübersichtlich. Du benötigst nicht zuletzt vier Eisbomben, die an den Kreuzungen platziert werden müssen. Wende deinen Boost an den Rampen ein, so daß du förmlich über die Minen fliegst.



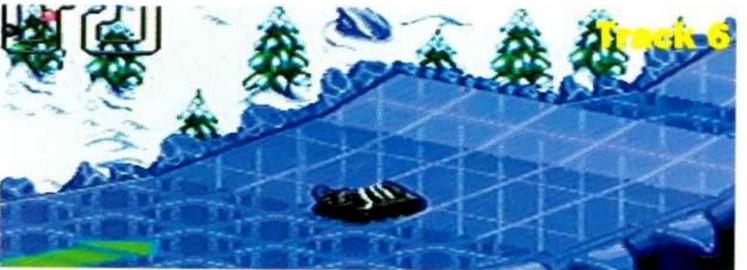
3. Direkt hinter dem Start mußt du zweimal springen. Fahre geradeaus und setze den Boost ein. Wenn du das erste Mal gelandet bist, drücke wieder den Boost und überwinde auch den zweiten Sprung.



4. Die Gerade links ist sehr trügerisch, da sich überall Schneehaufen befinden. Bleibe in der Mitte der Fahrbahn und drücke deinen Boost, um allen Schneeverwehungen zu entgehen.



5. Mit deinem Boost wirst du hier einen guten Start haben. Wirf auf der gesamten Strecke deine Eisbomben ab und setze erneut den Boost ein. Wenn du clever bist, ist dein Lohn ein guter Platz an der Spitze.

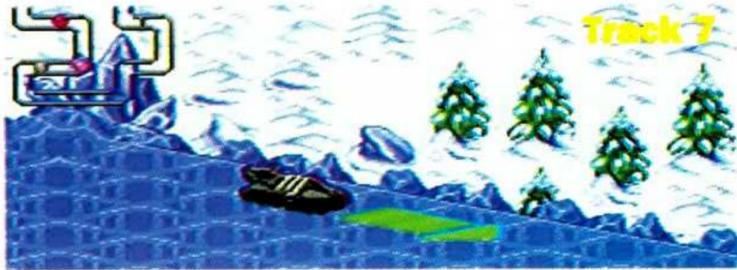


6. Du mußt sehr genau durch die Schikane fahren. Wirf deine Eisbomben unter die Kreuzung, um alle folgenden Fahrzeuge auszuschalten.



# ROCK 'N' ROLL RACING

## Player's Guide



7. Dies ist eine sehr schnelle Strecke. Wenn du dir einmal die Führung erkämpft hast, ist es leicht, sie zu behalten. Nutze deinen Boost und lege jeweils eine Mine in der Mitte der Ecken ab.



2. Wirf eine Bombe am Anfang der Rampe und eine dahinter ab. Sie kümmern sich um deine Verfolger. Verwende die Schikane, um die Führung auszubauen, und „booste“ auf allen Geraden nach vorne.



4. An dieser Stelle mußt du auf die Schüsse deiner Gegner achten, wenn du unter der Kreuzung fährst. Du kannst den Speiß natürlich auch umdrehen und selber schießen, wenn deine Mitstreiter an dir vorbeifahren.



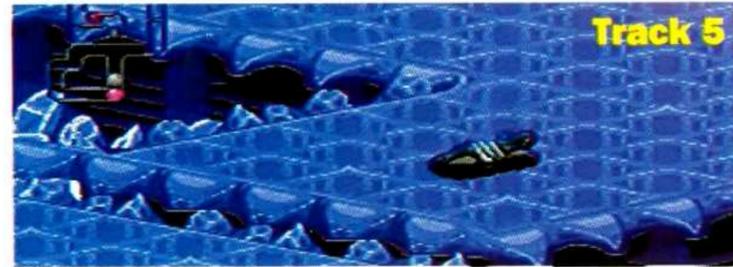
6. Die Kreuzungen haben es in sich und sind sehr gefährlich. Wirf ein Auge auf deine Karte in der Ecke. Dort siehst du herannahende Gegner. Wirf einige Eisbomben ab.



1. In den engen S-Kurven kannst du deine Führung ausbauen bzw. in Führung gehen. Triff den gebogenen Pfeil vor der Kreuzung, er katapultiert dich in die richtige Richtung.



3. In der letzten Kurve befindet sich eine lange Rampe. Du mußt von rechts her anfahren und den Boostknopf drücken. Springe über die Lücke in Richtung der Startlinie.



5. Diese Strecke ist sehr schmal. Du kannst deine Gegner auch treffen, wenn du sie gar nicht auf dem Bildschirm siehst. Dasselbe gilt allerdings auch für sie. Wirf deine Minen in kurzen Intervallen ab.



7. Nun kommst du auf einer sehr unübersichtlichen Strecke gefahren. Schauge am besten nicht auf die Karte, sondern folge der Strecke geradeaus. Es gibt hier keine Abkürzungen.

## ACTION REPLAY CODES UND CHEATS

### FFD1560020

Zusätzliche vorausgeschickte Waffen für Dirt Devil und Marauder

### FFD1040020 + FFD15E0020

Zusätzliche vorausgeschickte Waffen für Air Blade und Battle Track

### FFD1040020 + FFD1620020

Zusätzliche vorausgeschickte Waffen für Havac

Um 250K zu gewinnen, tippe diesen Cheat auf dem Hauptmenü-Bildschirm ein: **O, R, U, L, O, L, U, R und O.**

Um den Cheat anzuwenden, mit dem du einen Level überspringen kannst, tippe dies auf dem Shuttle-Bildschirm ein und starte in der fortgeschrittenen Option mit **L, R, L, R, B und C.** Drücke dann **AB** und **START** zur gleichen Zeit.

Um Olaf zu spielen oder als Inferno zu fahren, tippe auf dem Heldenwahl-Bildschirm **O, R, O, R, U, L, U, L und R.**

Um unendlich viele Waffen zu erhalten, tippe diesen Cheat auf dem Waffenauswahl-Bildschirm ein: **U, U, U, O, U, L R und L.**



Im letzten Lösungsteil kämpfst du dich an Vulkanen und ungewöhnlichen Straßen vorbei, bis du zu den gefrorenen Fjorden kommst, wo Mr. Blizzard besiegt werden muß.

## Vulkanunterführung Level 4



1. Setze deinen Weg nach rechts fort, bis du zu der geschmolzenen Lava kommst. Renne nun einen langen Weg nach vorne und springe auf die Felsplattform. Springe schnell, denn sie bröckelt ab. Nun bewege dich weiter nach oben und nach rechts.



2. Folge der Route zu der Hängebrücke und gehe darüber. Wenn du eine gelbe Kuppel oben siehst, bleibe zurück, denn dies ist ein großer Holzhammer. Gehe zu den Ranken und klettere daran hoch. Nun bewege dich nach rechts.



1. Springe auf den Felsen nach oben und dann an die Weinranken. Klettere ganz nach oben bis zu der kleinen Steinpassage. Springe darauf, aber sei wieder flink, denn sie fallen herunter. Folge nun der Route bis zu weiteren Ranken.



2. Gehe nach rechts und klettere an den Ranken nach oben. Folge der Route bis zu den beweglichen Felsen. Verwende diese, um links nach oben zu kommen. Oben angekommen, mußt du nach rechts.



1. Klettere an den Weinreben nach oben und verwende die Drachen dazu, nach oben zu den Plattformen zu kommen. Gehe nach rechts hinter die zwei Ranken. Bei der nächsten Kletterpflanze mußt du nach unten und dann nach rechts.



2. Nun geht es weiter zum Boden. Schwinge dich über die flüssige Lava. Am Ende mußt du auf der Schaukel zu den höheren Plattformen schwingen. Springe hinter der zweiten Plattform nach rechts.



1. Gehe nach rechts. Wenn du am Ende bist, lasse dich zu den Wolken herunterfallen. Dort findest du viele Eicheln. Hüpfen nun nach oben, gehe dann nach links und folge den Wolken.



2. In diesem Level geht es meistens geradeaus. Nimm dir Zeit, die kleinen Wolken zu erklettern. Weiche den Bombern hinter dir aus, du kannst ihnen nichts anhaben.



## MR NUTZ

### ...Vulkanunterführung Level 4



1. Du triffst Papas, den Endlevelgegner. Sein erster Angriff kommt von außerhalb des Bildschirms. Du mußt seinen gigantischen Händen ausweichen, indem du von links nach rechts über den Bildschirm rennst.



2. Danach erscheint sein Kopf zwischen den Wolken. Du mußt in der Lücke stehen, um ihn zu schlagen. Hebe deine Eicheln für den Moment auf, in welchem seine Augen hervorschießen. Wenn du keine Eicheln hast, mußt du daraufhüpfen.

### Ungewöhnliche Straßen



Gehe nach rechts und springe dabei auf alle Mäuse und Wespen. Wenn du diesen Stand erreichst, wartest du, bis die Maus auf dich zuläuft und springst dann auf sie. Dadurch kannst du die Maus als Plattform benutzen.



2. Nun mußt du bis zu der Hütte am anderen Ende laufen. In der Hütte mußt du nach links gehen und das Icon nehmen. Du kannst jetzt fliegen. Fliege nach rechts und sammle die Eicheln ein. Nun geht es nach links zum Ende.



1. Nach den vier Wespen mußt du jetzt erfolgreich die zwei Plattformen bezwingen. Auf der anderen Seite befindet sich ein Ausgang zu einer anderen Route. Springe hoch und nimm die andere Route, die mit Gold gepflastert ist.



2. Folge den Plattformen bis zu diesem Kiosk. Du wirst nun an den Anfang des Levels transportiert, allerdings nach oben. Du hast die Chance, alle Icons und zwei Extraleben zu gewinnen.



1. An diesem Kiosk mußt du die Vogelscheuche und den Vogel benutzen, damit du zu der oberen Plattform kommst. Darauf findest du ein Versteck mit Eicheln und ein Extraleben. Nun führt dich dein Weg weiter nach rechts, bis zu den Hamburgern.



2. Hüpfte auf den ersten Hamburger und warte, bis du tief genug bist, um den anderen unter dir zu erreichen. Springe nun nach rechts und feuere eine Eichel auf den auftauchenden Vogel ab. Wenn du auf der anderen Seite angelangt bist, renne nach rechts.



## MR NUTZ

### ...Ungewöhnliche Straßen

#### Teil 4 Kleiner Clown



1. Der kleine Clown bewirft dich mit Sahnetorten. Bleibe in der linken Ecke und wehre sie ab. Wenn er stoppt, schiebe dich schnell nach links, denn er hüpfst auf dich zu.



2. Nun verliert er auch noch seinen Kopf, der sich multipliziert. Entweder du bewirfst sie mit Eicheln oder du springst auf sie, um den Clown zu beschädigen. Damit er besiegt ist, mußt du diesen Vorgang fünfmal wiederholen.

### Eiscreme

#### Teil 1



Du mußt dir deinen Weg freikämpfen. Du triffst auf böse Eskimos, Pinguinherden und Vögel, die mit Schneebällen werfen. Springe auf diese Plattform und dann direkt auf den Vogel, um hinüberzukommen.



2. Die Sprünge über die Plattformen erfordern viel Geschick. Jede bewegt sich in eine andere Richtung. Nimm dir Zeit. Wenn du die Plattformen bewältigt hast, gehe in das Iglu hinein.

#### Teil 2 Im Inneren des Iglus



1. Es gibt nur einen Weg, den du beschreiten kannst. Du kannst viele Eicheln einsammeln und die Eskimos, Pinguine und tödlichen runden Kreaturen, die in deine Richtung rollen, bekämpfen.



2. Folge der Route herum und halte genau nach den Münzen Ausschau, die deinen Bonus am Ende des Levels vergrößern. Die meisten Coins findest du direkt vor dem Ausgang.

#### Teil 3



1. Mache dich für einen großen Sprung bereit. Drücke an der äußersten Kante den Sprungknopf und achte außerdem auf die herumschwimmenden Blöcke, die sehr rutschig sind.



2. Auf deiner weiteren Route gelangst du an dieses große Wasserloch. Schaue dir das Wasser genauer an, und du erkennst die kleinen Eisschollen, auf denen du zur anderen Seite hüpfen kannst.



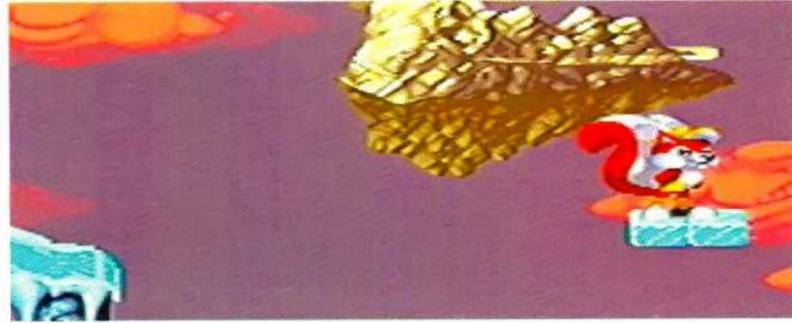
## MR NUTZ

### Frozen Nuts

#### Teil 1



1. Beim Versuch auf den schwimmenden Plattformen zu landen, mußt du sehr präzise vorgehen. Unter dir befinden sich nämlich spitze Stacheln. Du triffst ebenfalls auf „alte Bekannte“, nämlich Eskimos, Kreaturen, Vögel und Pinguine.

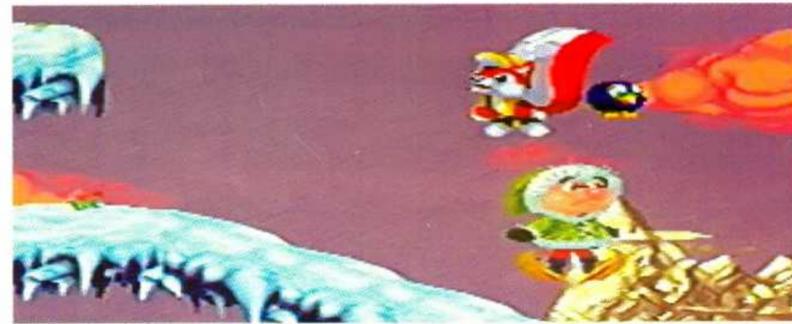


2. Sobald du das Ausgangsschild erreichst, mußt du nach links gehen. Dort findest du ein Extraleben. Kehre zum Schild zurück und gehe nach rechts. Wenn du den letzten Abhang erreicht hast, hüpf nach rechts, und es erscheint eine Plattform.

#### Teil 2



1. Hebe die beiden Power-Ups am Anfang auf. Nun mußt du nur noch vorsichtig die beiden Hügel hinaufklettern. Sie sind nämlich vereist, und überall findest du mehr als einen Feind, der dir das Leben schwer macht.



2. Jeder Abhang ist mit Coins und Eicheln gespickt. Da du am Ende einen guten Bonusvorrat benötigst, mußt du alle aufheben.

#### Teil 3



1. Gehe nach rechts und springe dann auf die höhergelegene Plattform. Dort findest du erneut viele Münzen und Eicheln, die es einzusammeln gilt. Springe am Ende hinüber, dort findest du noch mehr von diesen Dingen.

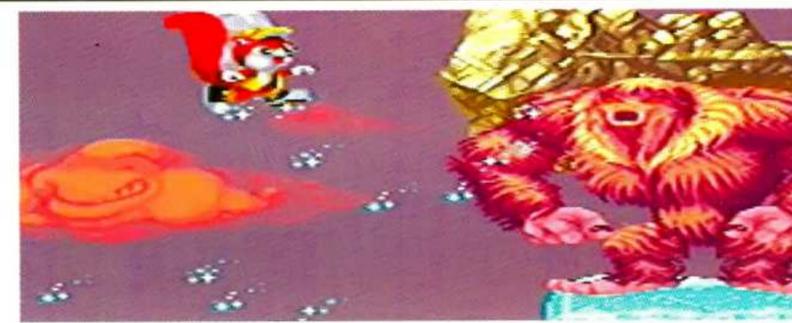


2. Bahne dir nun deinen Weg zurück zur Plattform und wende dich dann nach unten und nach links. Wieder einmal findest du Münzen und Eicheln. Richte dich jetzt nach links und nach unten. Danach geht es hinüber zur rechten Seite.

### Mr. Blizzard, der Endgegner



1. Jetzt triffst du Mr. Blizzard, den abscheulichen Yeti. Deine Eicheln können ihn nicht verwunden, hebe sie also auf. Der Yeti wirft Schneeflocken auf dich herab und springt auf deine Plattform. Wenn er dies tut, hüpf unter ihn und dann nach rechts.



2. Nun bewegt er sich wieder nach oben. Sobald er dies macht, springe auf seinen Kopf und reduziere auf diese Weise seine Energie. Wenn er landet, wird der Yeti versuchen, dich mit seinem Atem zu vereisen. Warte, bis er ausatmet, und springe in seine Richtung. Du landest dadurch wieder auf deiner Plattform und kannst erneut angreifen. Wiederhole diese Vorgehensweise, bis du den Tyrannen besiegt hast.



Im letzten Lösungsteil rettest du alle sieben Planeten vor der Zerstörung, schaltest den bösen Tyrannen Greedy aus und sicherst das Universum vor dem Untergang.

## Planet Freon...



1. Springe direkt auf den Stern, hänge dich nach rechts und den eisigen Abhang hinauf. Greife dir, oben angelangt, den vereisten Stab und katapultiere dich auf die obere Plattform. Öffne die Schatztruhe.



2. Der Boden ist komplett vereist, und du rutschst unkontrolliert in der Gegend herum. Du kannst zwar auf dem Eis springen, deinen Griff kannst du aber nur auf halber Höhe in der Luft anwenden.



3. Dieser kleine Mann macht dir das Leben ziemlich schwer. Warte ab, bis er die Stacheln bearbeitet. Versuche nun, dir die Leiter zu greifen, und renne dann schnell zur nächsten Gruppe, bevor er dort ankommt.



4. Der schwimmende Polizist läßt einen Eiszapfen fallen, wenn du unten vorbeigehst. Halte nicht an, der Boden zerbröseln nämlich auch noch. Springe am Ende nach oben zu einem Bonus.



5. Hier wird dir gezeigt, wo sich der Schatz befindet. Du hast 60 Sekunden, ihn einzusammeln. Wie auch immer, der Boden besteht aus purem Eis und ist extrem rutschig.



6. An dieser Stelle lieferst du dir eine Schneeballschlacht mit der kleinen blauen Kreatur. Um einen Schneeball zu rollen, lasse Ristar alleine. Wenn er fertig ist, hebe den Ball auf und wirf ihn. Du mußt den kleinen Blauen zweimal treffen.



**Teil 2**  
1. Dein erstes Hindernis sind diese Pflanzen, die Minen in die Luft feuern. Warte ab und lerne, in der Zeit das Muster der Schüsse auswendig. Eine Lücke entsteht, durch die du hindurchspringen kannst. Zerstöre nun die Pflanze und gehe nach rechts.



2. Auf deinem Weg nach rechts siehst du kleine Schneeverwehungen. Vermeide diese unter allen Umständen. Sie werden durch kleine Bomben an Fallschirmen verursacht, die von einem Flugzeug abgeworfen werden.



## RISTAR

### ...Planet Freon



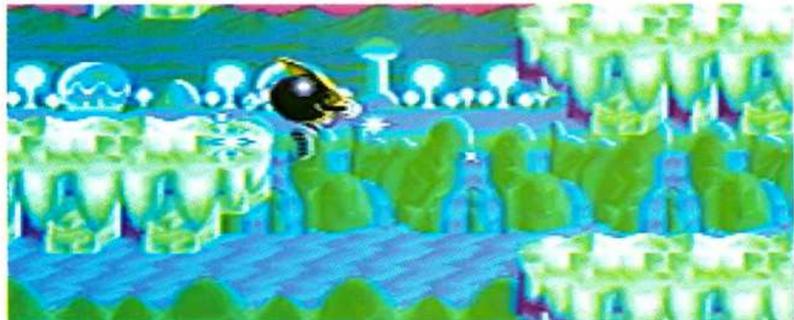
3. Damit du den Wasserfall überwinden kannst, mußt du auf die Fische warten. Springe auf den dir am nächsten schwimmenden Fisch und lasse dich tragen. Lasse den Fisch, oben angekommen, frei und hüpf auf den nächsten Fisch.



5. Der Tunnel ist durch kleine Eisblöcke versperrt. Zerstöre sie nicht, es ist leichter, sie zu umschwimmen. Gleich wenn du im zweiten Tunnel angekommen bist, mußt du so schnell wie möglich schwimmen, bevor sich die Turbine in Gang setzt.



4. Hinter den drei Eisstatuen mußt du auf den vereisten Abhang springen und hinunterrutschen. Auf halbem Wege nach unten mußt du dich nach rechts wenden. Bewege dich jetzt in dem Tunnel nach unten und nach rechts.

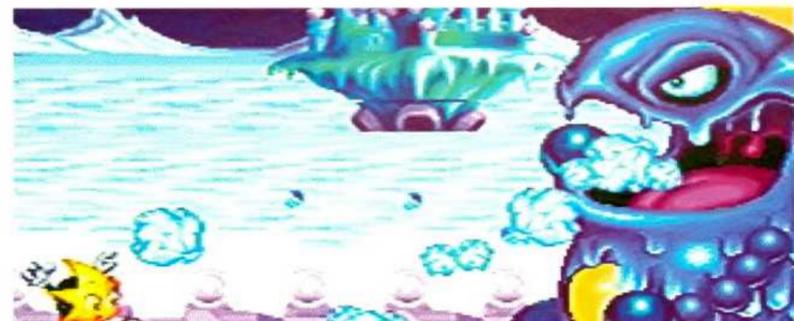


6. Klettere auf diesen vereisten Plattformen nach oben. Du kannst an dieser Stelle nur mit deiner Sprungkraft weiterkommen. Gutes Timing ist wichtig, damit du auf die höheren Plattformen hüpfen kannst.

### Itamor Lunch



1. Hier mußt du auf die kleine blaue Kreatur mit dem heißen Breitopf warten. Nimm ihm den Topf ab und wirf ihn in den Mund des Levelendgegners. Dadurch schmilzt er ein wenig.



2. Nach einer Weile stößt er seinen kalten Atem aus und vereist dich, so daß du dich nicht mehr bewegen kannst. Du mußt schnell hintereinander auf den Knopf drücken, um dich zu befreien. Um ihn zu vernichten, muß er vier Portionen Brei essen.

### Planet Automaton...



1. Gehe nach rechts bis zu den Kletterpflanzen. Sie verschwinden, wenn du daraufspringst. Du mußt schnell sein und sie dazu benutzen, um nach oben links zu kommen. Hüpf nun hinüber zu den Sprungfedern.

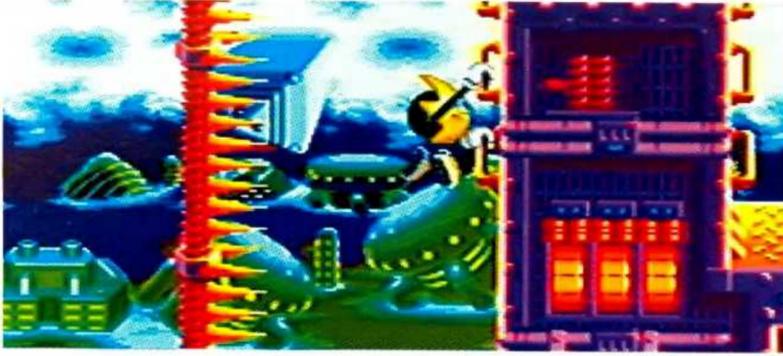


2. An der Decke siehst du Affenschaukeln. Klettere an ihnen nach rechts. Lasse dich auf diese Plattform fallen. Paß gut auf, der Boden ist extrem rutschig. Rechts findest du als Entschädigung ein Extraleben.

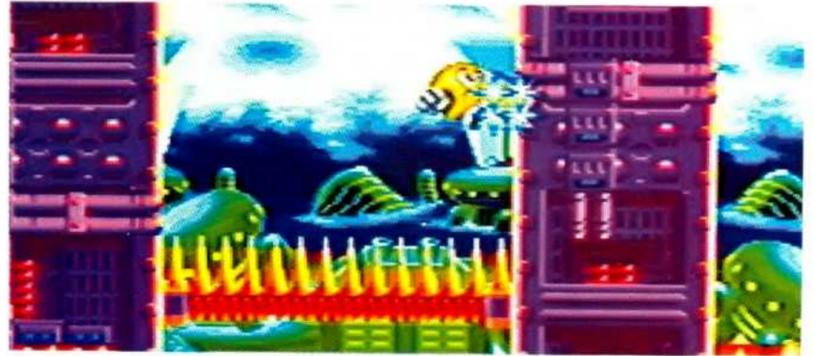


## RISTAR

### ...Planet Automaton



3. Springe nun nach rechts. An dieser stacheligen Stelle mußt du hochhüpfen und dir die Leiter greifen. Steige nun hoch, oben findest du ein paar Zauberschuhe, mit denen du fliegen kannst.



4. Lasse dich auf den Boden fallen und bahne dir einen Weg nach rechts zu der gespickten Wand. Über dir siehst du eine Stange. Schwinge dich zur anderen Seite, greife dir die Wand und dann die nächste Stange

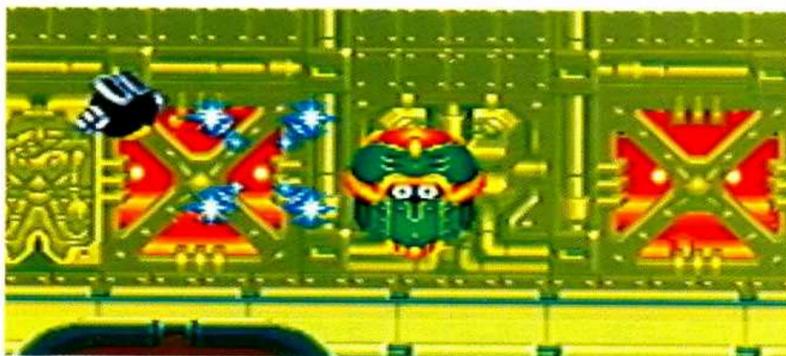


5. Mit dem kleinen Hubschrauber fliegst du über die spitzen Rollen. Schwinge dich nach unten zum nächsten Helikopter. Nun mußt du in die linke untere Ecke reisen.

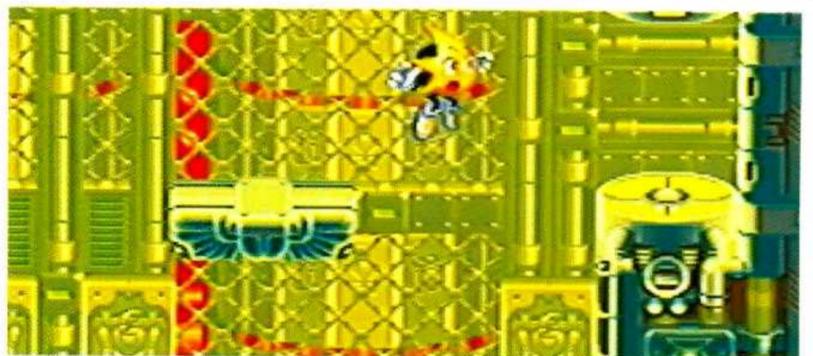


6. Laufe hinter den Sternenschweif und ramme die Wand mit deinem Kopf. Gehe nun nach rechts, bis du die große Gruppe der Kreaturen triffst, die dich sofort angreifen. Um den Angriff zu stoppen, schlage das Monster mit dem Helm in der Mitte.

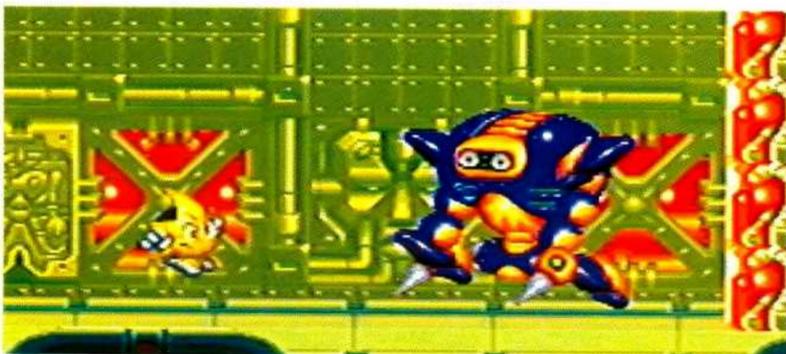
### Brain Maze...



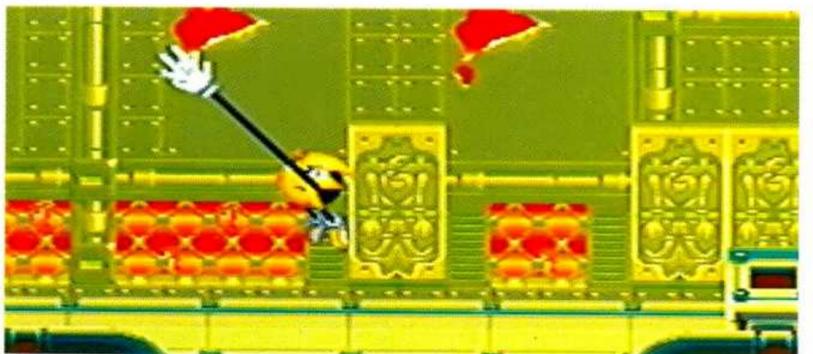
1. Damit du den Kristall für den Teleporter bekommst, mußt du den Roboter vernichten. Du benötigst drei Schläge, nach jedem Schlag wird der Roboter kleiner und schneller.



2. Um zum Teleporter zu kommen, schlage rechts die Plattform. Wenn sie sich in der Mitte befindet, schiebe sie nach oben. Jetzt kannst du über die Lücke springen.



3. Um diesen Roboter vernichten zu können, mußt du extrem schnell reagieren. Wenn er seine Füße hebt, schlage ihn schnell, dann verliert er die Balance. Bearbeite ihn weiter, bis er in die Wand fällt.

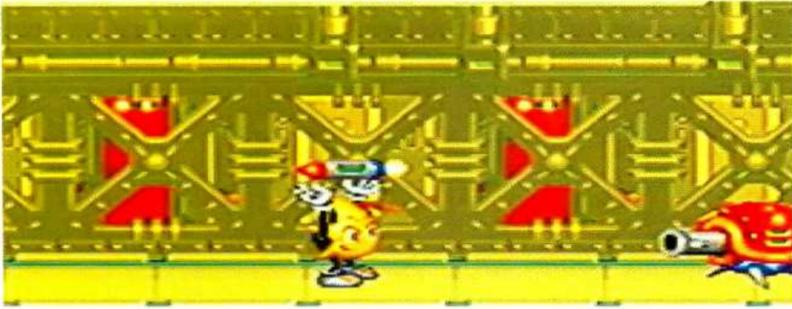


4. Hier mußt du den Kristall finden, um damit den Teleporter in Gang setzen zu können. Reiße die Metallfolie von der Wand. Nun hast du eine 50 : 50-Chance den Kristall, einen Roboter oder eine Kreatur zu „gewinnen“. Sei also auf der Hut.

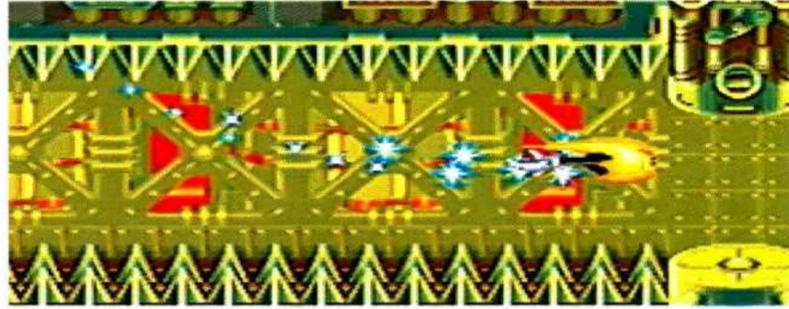


## RISTAR

### ...Brain Maze



5. Der Teleporter befindet sich auf der obersten Plattform. Du mußt zuerst jedoch an den Robotern vorbei, die Raketen abfeuern. Hebe einfach die Raketengeschosse auf und schieße sie zurück, um die Roboter zu vernichten.



6. Der Teleporter in diesem Level liegt rechts hinter dem stacheligen Tunnel. Springe auf den Sternenschweif und drehe dich bis du volle Geschwindigkeit erreicht hast. Wenn du nun durch den Tunnel fliegst, kannst du nicht verwundet werden.

### Uranium Power

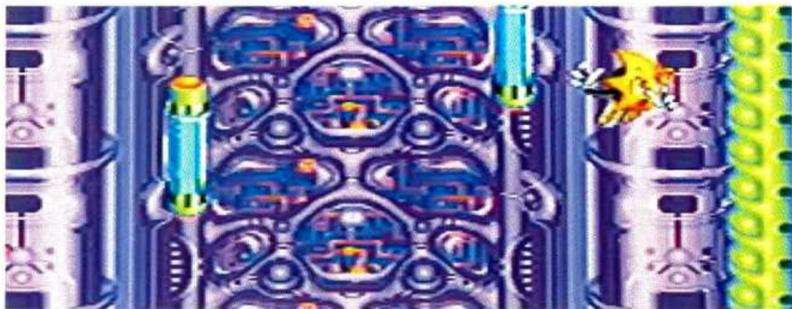


1. Auf dem Fernsehmonitor kannst du verfolgen, wann der Roboter den Bolzen abwirft. Konzentriere dich nun auf den Roboter. Du mußt ihn fünfmal am Kopf treffen, damit er zu Boden stürzt.



2. Wenn er auf dem Boden liegt, stelle dich an seine Seite und warte, bis die Klaue über dir stoppt. Bewege dich jetzt und die Pranke fällt auf den Boden. Greife sie schnell und schlage damit den Roboter in die Flucht.

### Greedy's Space City



1. In diesem Level treiben sich vereinzelt ein paar Kreaturen herum. Schalte sie als erstes aus. Springe von der Leiter auf die Neonröhre und dann zur nächsten Leiter.



2. Der Roboter hier ist schwer bewaffnet. Sobald du ihn angreifst, hebt er seinen Schutzschild hoch. Das Auge in der Mitte muß also zunächst getroffen werden. Anschließend kannst du Greedy angreifen. Du benötigst fünf Treffer, um ihn zu vernichten.

### The End Boss Greedy



1. Wenn Greedy einen Kreis von Kreaturen um sich versammelt, kannst du seine Schüsse leicht abwehren, indem du von links nach rechts rennst. Danach fängt er an, über den Bildschirm zu schweben. Du mußt nun sehr schnell sein, um einen Treffer landen zu können.

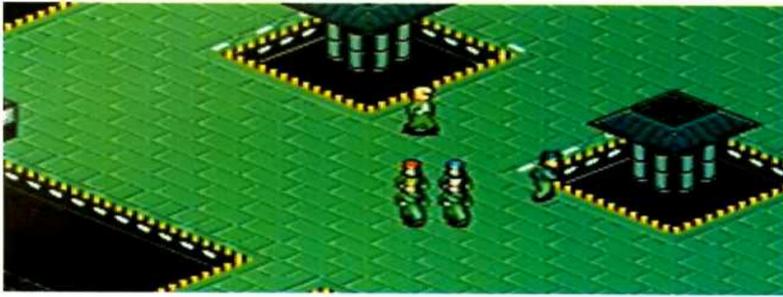


2. Um das Spiel zu beenden, mußt du dich von dem Schlamloch fernhalten. Du wirst zwar automatisch in dessen Richtung geschleppt, aber dadurch, daß Greedy Kreaturen fallen läßt, kannst du dich an ihnen festhalten und versinkst nicht.

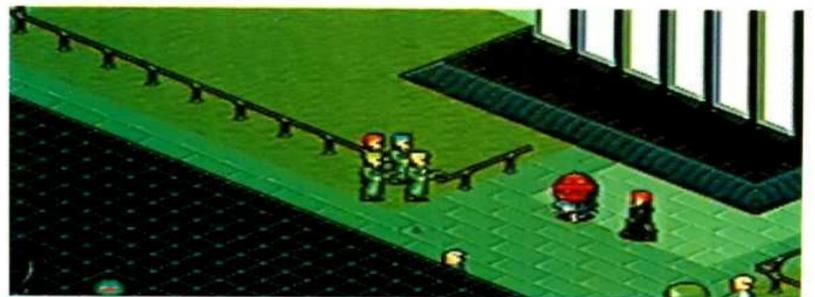


Syndicate hat nun endlich auch den Mega Drive erobert. Diese Anleitung führt euch durch die ersten 20 Missionen auf dem Weg zur Weltherrschaft.

## Western Europe



1. Statte jeden deiner Männer mit einer Schrotflinte aus und stecke den Rest des Geldes in die Erforschung automatischer Waffen. Wenn du herumläufst, solltest du dich immer zusammen mit deinem Team in einer Gruppe fortbewegen und nach Cyborgs suchen.

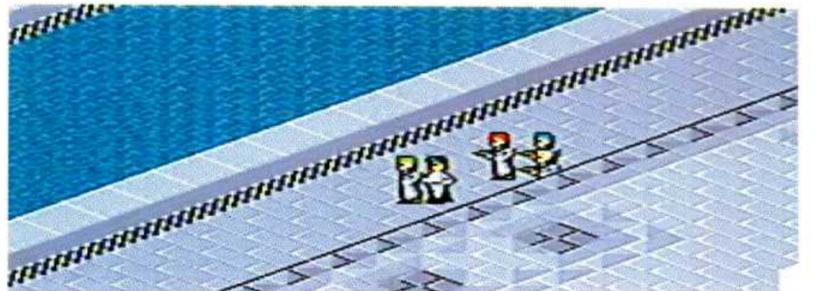


2. Den ersten Cyborg findest du südlich des Startpunktes. Bewege dich darauf zu, bis du dicht genug herangekommen bist. Vernichte ihn mit ein paar gezielten Schlägen. Den zweiten Cyborg findest du im östlichen Teil der Stadt.

## Scandinavia

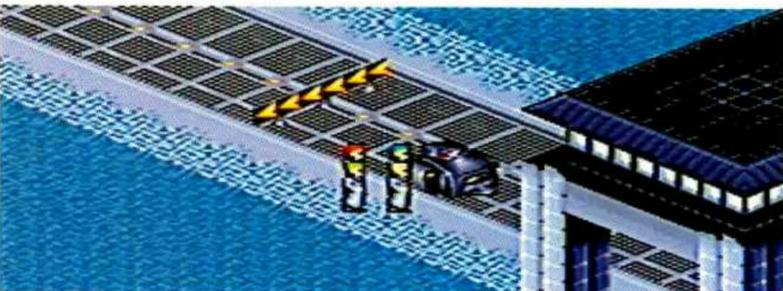


1. Bevor du startest, vergewissere dich daß dein Team eine „Überzeugungswaffe“ mitführt. Statte ebenfalls alle Mann mit Uzis aus und verwende erneut das verbleibende Geld dazu, die verschiedensten Waffen zu „erforschen“.



2. Schau dich zusammen mit dem Mann, der die Überzeugungswaffe hält, um und „überrede“ alle Feinde, dir zu folgen. Nun laufe in den östlichen Teil der Karte und befreie den Sohn des Richters. Bitte deinen Gefolgsmann, dort zu bleiben und die Tür zu bewachen.

## Central Europe

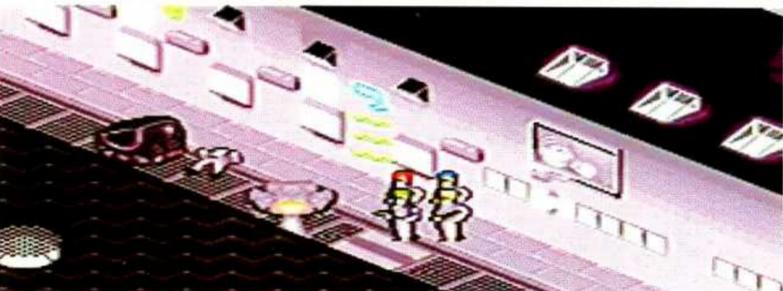


1. Der einzige Weg in die Stadt ist, das Fahrzeug zu besteigen und durch die elektrische Schranke zu fahren. Erschieße jedoch zunächst die Agenten des Syndikats auf der anderen Seite.



2. Biege nach rechts ab und folge der Straße, bis du ein Fahrzeug siehst, welches deinem ähnelt. Halte die Augen auf, damit du nicht in den Hinterhalt der anderen Syndikatsmitglieder, die aus dem linken Gebäude herausstürmen, gerätst.

## Eastern Europe



1. Am Start kommt die Nachtclubbesitzerin auf dich zu. „Reinige“ zuerst die Luft, indem du die Droiden und Agenten vernichtest. Gehe danach die Hauptstraße entlang.

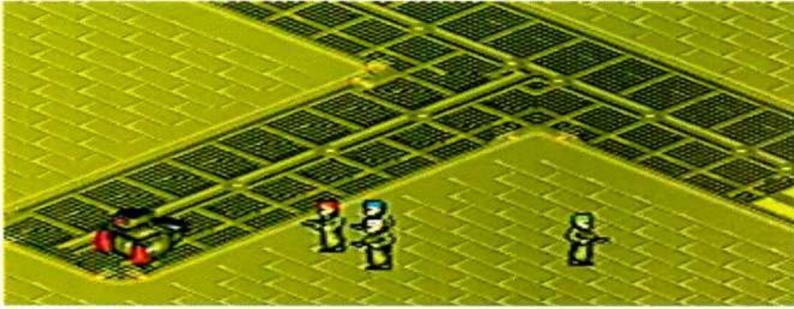


2. Stationiere an jeder Tür der Hauptstraße einen Wächter. Da du nicht so schnell rennen kannst wie die Nachtclubbesitzerin, mußt du sie ablenken bzw. abfangen.

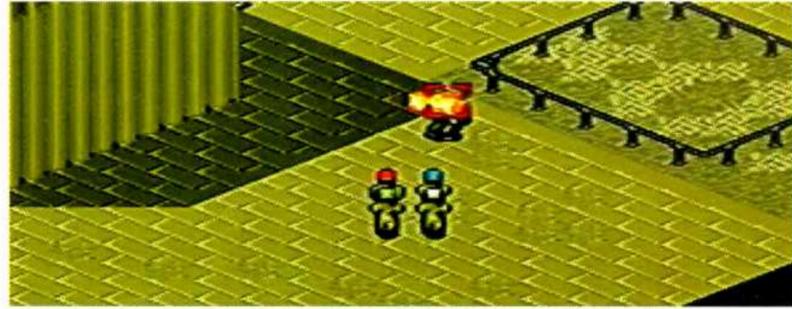


# SYNDICATE

## Urals



1. Rüste alle Männer deines Teams mit Flammenwerfern (Ausrüstungsscreen) und einen einzelnen mit einer Minikanone aus. Gehe nun nach rechts zu dem stillstehenden Fahrzeug und folge anschließend der Straße nach rechts bis zu der elektrischen Schranke.



2. Deine Männer mit der Überzeugungswaffe müssen vorangehen und den Doktor gefangen nehmen. Verteile die anderen drei Männer und lasse sie dir im Panikmodus folgen.

## Kazakhstan



1. Gleich wenn du startest, wirst du von einer unermesslichen, kräftemäßig jedoch etwas geringer ausgestatteten Anzahl von feindlichen Agenten angegriffen. Wechsle zu den Minikanonen oder begib dich in eine Ecke mit einem Flammenwerfer.



2. Folge nun der Straße bis zu dem Haus des Verlegers. Überrede den Verleger, dich zu einem anderen Gebäude zu bringen. Achte darauf, daß du ihn nicht aus Versehen auf deiner Reise erschießt.

## China



1. Dein erster Job ist, den Geschäftsmann zu ermorden. Hoffentlich hast du für diese Mission deine Reserve an Uzis und Minikanonen aufgestockt. Solltest du nicht viel Geld besitzen, kaufe Flammenwerfer. Sie sind effektiv und relativ preiswert.



2. Die Hauptgruppe der Agenten attackiert dich, sobald du um die Ecke kommst. Wenn du einen eliminiert, fliegen die anderen gleich mit in die Luft. Du hast also leichtes Spiel.

## Far East



1. In dieser Mission warten verschiedene Aufgaben auf dich. Stelle dein Team sorgfältig aus. Gib einem deiner Gefolgsmänner eine Überzeugungswaffe und den übrigen Uzis und Minikanonen.



2. Gehe sparsam mit deiner Munition um, während du nach dem ersten Agenten Ausschau hältst. Er bewegt sich extrem schnell vorwärts und ist sehr schwer zu erreichen, wenn er erstmal beim Stadion angekommen ist.



# SEGA 495 SEGA SYNDICATE

## Siberia



1. In dieser Mission geht es extrem schnell zur Sache. Dein Team sollte also die Beine stärken und in die Hand nehmen. Der Agent mit der Überredungswaffe sollte versuchen, den Tanztrainer für euer Ziel zu begeistern.

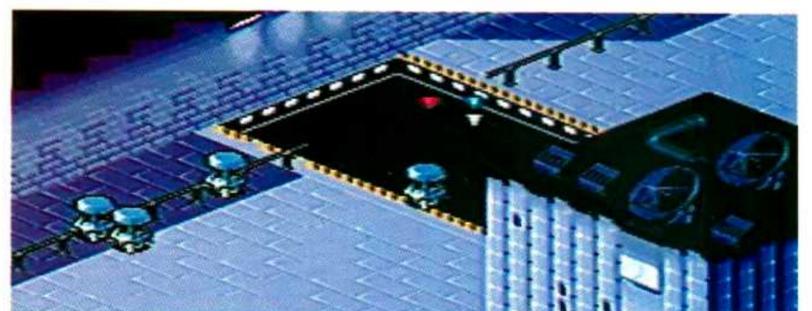


2. Die feindlichen Agenten liegen im ganzen Gebiet verteilt in Wartestellung. Ein einzelner, schneller Rundumschlag sollte genügen, um sie zu eliminieren und die Mission zu beenden.

## Kamchatka

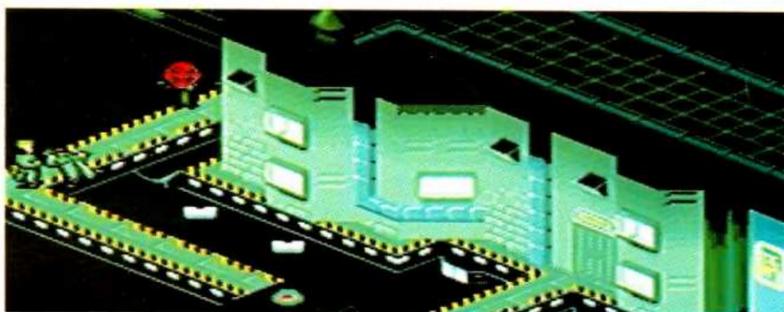


1. Diese Mission startet langsam, die Situation wird aber schnell brenzlich. Minikanonen sind auch hier wieder die besten Einsatzwaffen. Alle Männer müssen natürlich ausgestattet sein. Mache danach einen schnellen Ausfall nach links zu dem verlassenen Fahrzeug.



2. Deine Aufgabe führt dich in die obere rechte Ecke. Fahre durch die elektrischen Tore. Nun geht es weiter zu dem Gebäude in der Mitte. Du landest unter der Wand bei der gesuchten Waffe.

## California



1. Bewaffne dein Team mit Minikanonen und Uzis, denn du läufst direkt in eine Schlacht hinein. Bahne dir deinen Weg in die linke untere Ecke zu dem dünnen Gebäude.



2. Töte den Mann, der sich hier versteckt hält, und kümmere dich anschließend ebenfalls um die Syndikatsmitglieder. Renne schnell zu den zwei Ventilatorschächten oben links auf dem Bildschirm.

## Rockies



1. Auch wenn die Instruktionen sagen, daß du schwere Waffen kaufen sollst, lasse dich nicht irreführen. Statte dein Team nur mit einigen Minikanonen und ein paar Schrotgewehren aus. Wandere nun nach rechts und zerbrösele die beiden Autos im Lager.

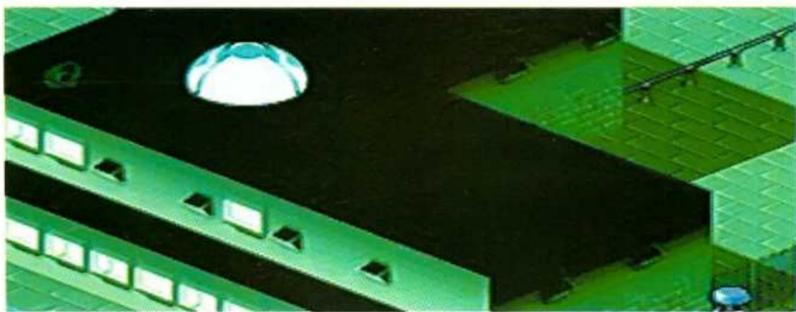


2. Alle feindlichen Agenten halten sich in diesem Lager auf. Untersuche die Räume, verstecke dich anschließend außerhalb des Eingangs und warte. Wenn alle vernichtet sind, evakuieren dich selbst an der linken Seite.



# SYNDICATE

## Colorado

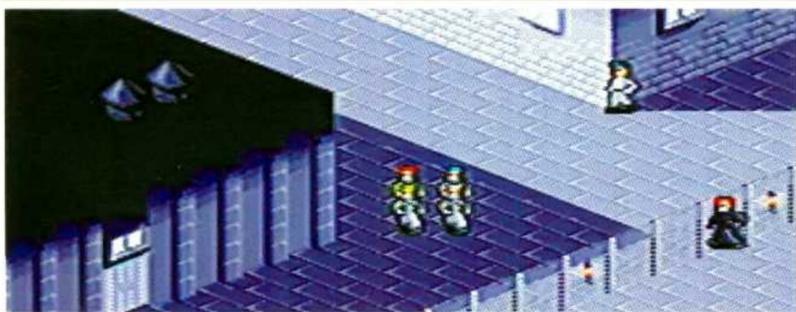


1. Hier bekommst du zahlreiche Aufgaben gestellt. Renne zu dem L-förmigen Gebäude links auf dem Bildschirm. Begib dich anschließend zu dem zweiten Haus, in dessen Mitte sich ein Wasserbecken befindet.

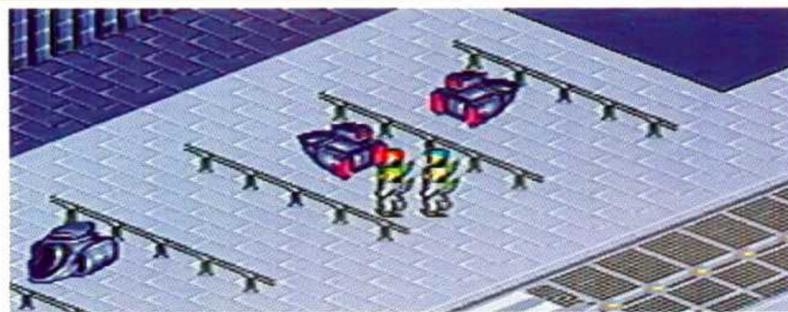


2. Nun gilt es, einen langen Spaziergang zu machen, bis du den letzten Mann gefunden hast. Er versteckt sich in dem Gebäude unten rechts. Evakuieren mußt du dich allerdings unten links.

## Alaska



1. Laufe zu dem großen quadratischen Gebäude links unten in der Ecke. Im Inneren befindet sich ein Mann, den du überreden mußt, mit nach draußen zu kommen.

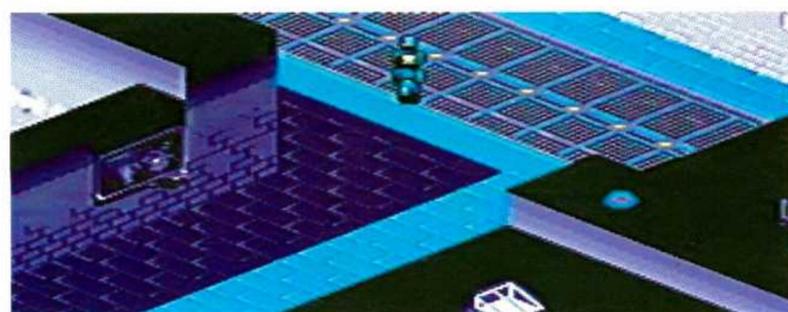


2. Die Syndikatsmitglieder greifen nur vereinzelt in das Geschehen ein. Allerdings mußt du einen weiten Weg zurücklegen, bis du alles evakuiert hast. Folge der Straße nach links bis zu diesen Autos. Steige ein und verlasse den Schauplatz.

## Yukon

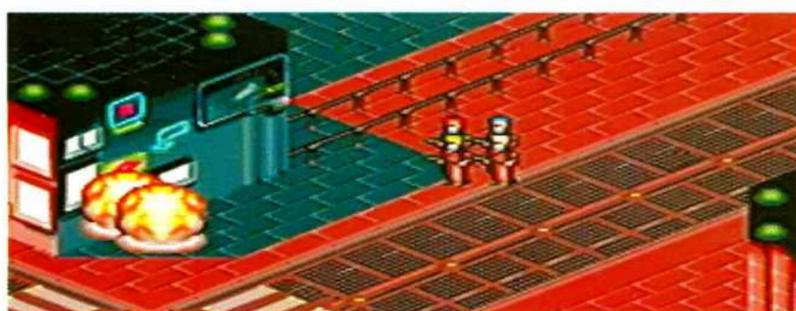


1. Deine Gruppe muß mit einigen Minikanonen und einem Laser sowie einer Überzeugungswaffe ausgestattet sein. Nun kannst du dich auf den Weg machen und einige neue Agenten gewinnen.



2. Du hast zwei Möglichkeiten: Entweder du rekrutierst neue Agenten oder du eliminiert sie. Wenn alle tot oder auf deiner Seite sind, bahne dir den Weg nach oben und evakuere die Männer zwischen den Gebäuden.

## Mid west



1. Der Polizeichef, den du ermorden mußt, wartet diagonal links im Inneren des Gebäudes, mit dem eingezäunten Gebiet auf der rechten Seite. Du mußt für diese Aufgabe schwer bewaffnet sein, es warten dort viele Droiden.



2. Hast du diese Mission abgeschlossen, solltest du dich in dem flachen Gebäude evakuieren, das sich oben rechts befindet. Vorher mußt du jedoch noch einen kleinen Kampf bestehen. Vernichte die Droiden aus einiger Entfernung, sonst erlebst du eine empfindliche Niederlage.

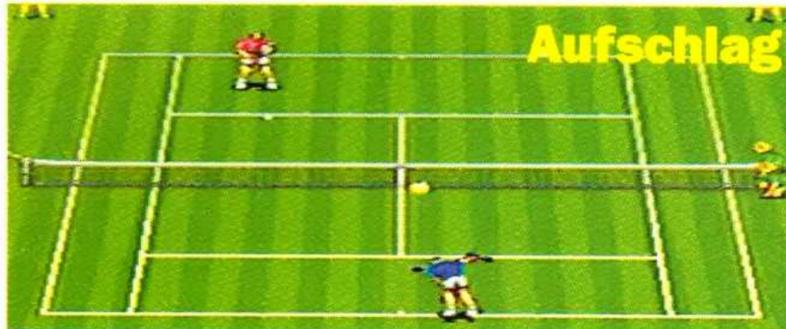
Fortsetzung folgt...



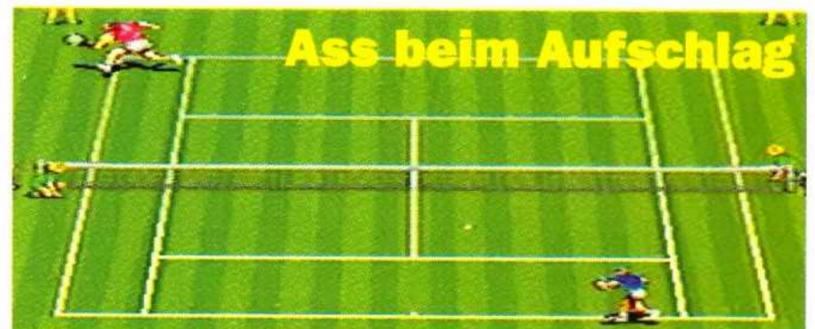
# ATP TOUR

ATP ist eine der besten Tennis-Simulationen, die es für die Konsole gibt. Mit dieser Spielanleitung werdet ihr zum absoluten Profi.

## Game Play



1. Beim Aufschlag ist es am besten, du läßt eine Sekunde zwischen dem Hochwerfen des Balles und dem eigentlichen Schlag verstreichen. Während du zielst, solltest du das Steuerkreuz in eine beliebige Richtung drehen, um den Ball zu „spinnen“.



2. Asses sind der beste Weg, Punkte oder einen Satz zu gewinnen. Es muß kein harter Aufschlag sein, besser ist es, ihn gut zu plazieren. Versuche, den Gegner zu verwirren, indem du den Ball mit Effet schlägst.



3. Entweder du stellst dich an der Mittellinie oder an der Seitenlinie auf. Der Computer wird immer versuchen, dich mit seinem Aufschlag zu überlisten. Ein guter Return ist hierbei sehr wichtig.



4. Schlage den Ball flach und fest in die gegenüberliegende Ecke beim Return. Dein Gegner wird zu weit entfernt stehen, um den Ball erreichen zu können.



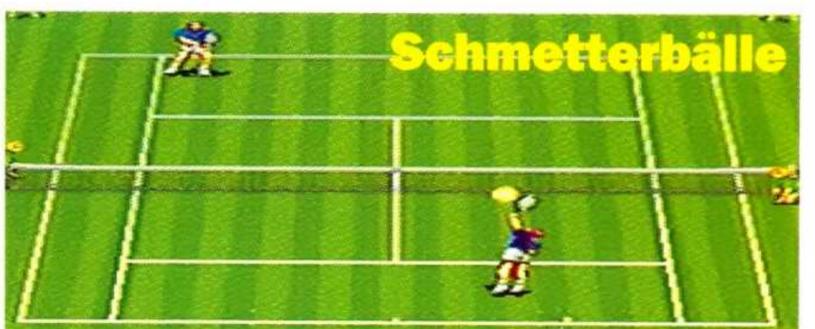
5. Du kannst den Ball kurz am Netz spielen, wenn sich der Gegner hinten auf dem Court befindet. Er muß dann schnell zum Ball rennen. Paß jedoch gut auf, daß er keinen Lob spielt. Ebenfalls solltest du Knopf C nicht drücken, wenn du nahe am Netz stehst.



6. Versuche beim langen Ballwechsel, den Ball immer in eine der Ecken zu spielen. Entweder du schlägst flach und fest oder du sliced den Ball, sodaß er kurz hinter dem Netz landet.



7. Spiele einen Lob, wenn dein Gegner am Netz steht und du über ihn spielen kannst. Er muß dann rückwärtsrennen, um den Ball zu erwischen. Stelle dich nicht zu weit nach hinten, sonst wendet der Gegner einen Schmetterball an.



8. Wenn dein Gegner versucht, dich mit einem Lob zu überlisten, stelle dich an die Stelle, wo der Ball vermutlich aufkommt, und schlage mit einem Schmetterball zurück. Diese Bälle sind extrem hart zu returnen. Der Schlag bringt also meistens einen Punkt.



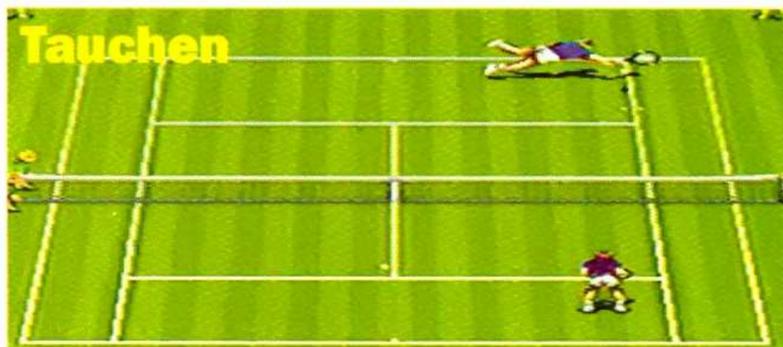
# ATP TOUR

## Game Play



**Volley**

9. Um einen guten Volley auszuführen, stelle dich an die Stelle, wo der Ball aufkommen wird. Nimm ihn direkt aus der Luft an und schlage ihn mit einem langen harten Return in die gegnerische Hälfte.



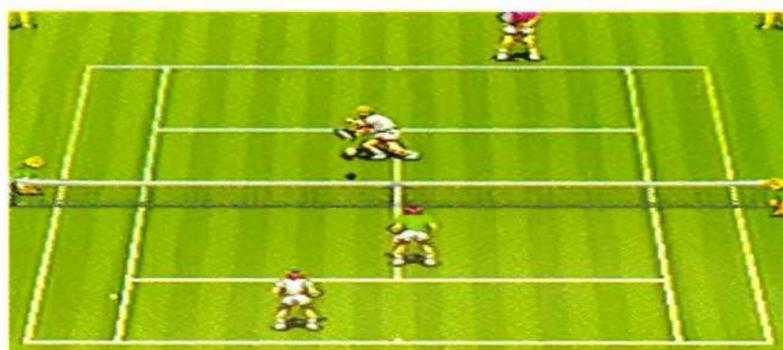
**Tauchen**

10. Auch wenn der Ball außer Reichweite der normalen Armlänge sein sollte, kannst du ihn trotzdem erwischen. Drücke das Steuerkreuz in die gewünschte Richtung, und dein Spieler wird nach dem Ball „tauchen“.



**Doppel**

1. Doppel zu spielen, ist noch schwieriger. Entscheide dich also, bevor du startest, welche Position du spielen möchtest. Du kannst wählen zwischen vorne am Netz, hinten an der T-Linie oder beide Spieler in der Mitte bzw. auf gleicher Höhe.



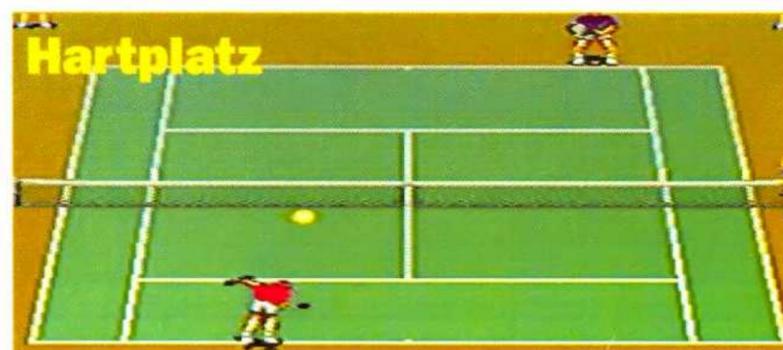
2. Im Doppel ist das Spiel schneller und schwieriger, und du benutzt den gesamten Court. Wähle deine Schläge sorgfältig, entweder in die Ecken oder kurz hinter das Netz.

## Beläge



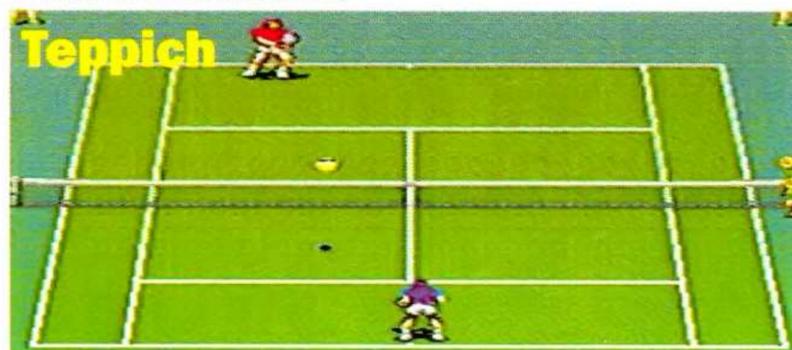
**Ton**

1. Auf verschiedenen Belägen zu spielen, ist nicht ganz einfach. Probiere zunächst alle aus, bevor du ein Punktmatch spielst. Tonbelag sehr trickreich. Der Ball springt zunächst hoch, „stirbt“ dann aber schnell. Du mußt also schnell sein.



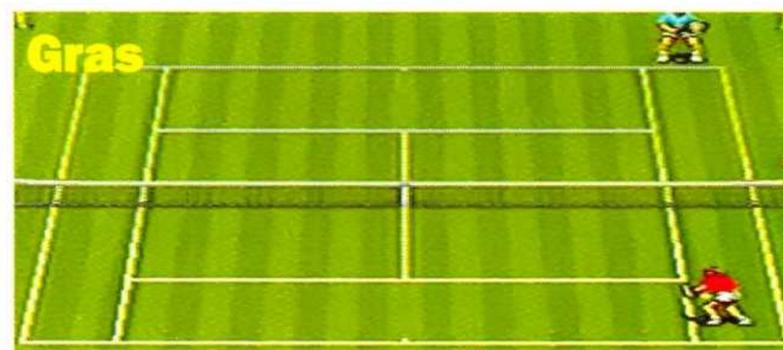
**Hartplatz**

2. Auf einem künstlichen Belag zu spielen, ist sehr schwer. Der Ball springt sehr hoch und ist extrem schnell. Am besten du nimmst den Ball hinter der Markierung an.



**Teppich**

3. Für ein extrem schnelles und hartes Spiel ist dies genau der richtige Belag. Der Ball hat eine enorme Geschwindigkeit und springt ebenfalls sehr hoch. Nimm ihn von weit hinten an.



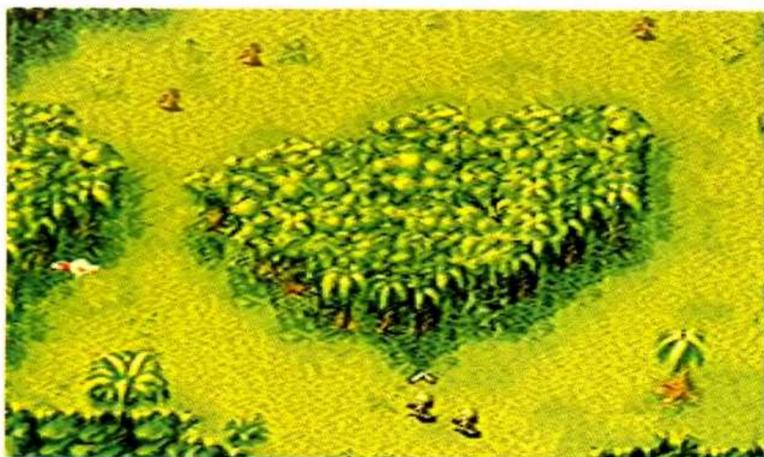
**Gras**

4. Der Grasplatz ist am leichtesten zu spielen. Auf diesem Belag solltest du üben, wenn du noch Anfänger bist. Trotzdem mußt du schnell rennen können, weil der Ball nicht sehr hoch federt. Wie meistens jedoch, ist alles eine Sache des Trainings.



Im ersten Lösungsteil sagen wir euch, worin die einzelnen Missionen bestehen und wohin sie euch führen.

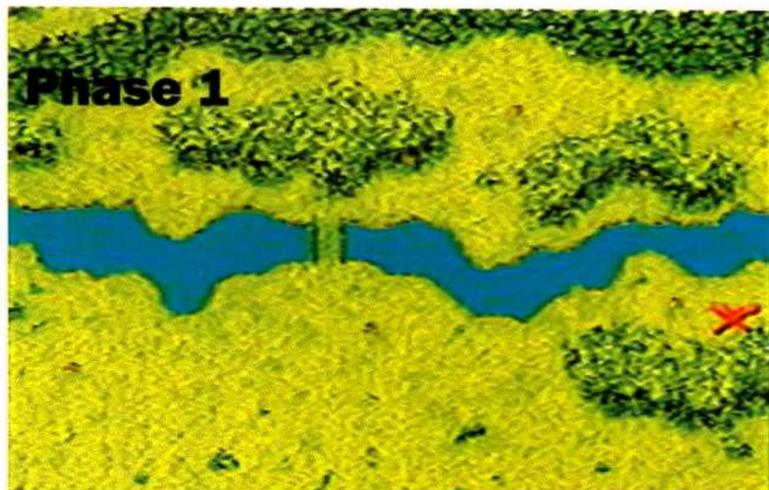
## Mission 1



1. Als erstes kommt eine einfache Trainingsmission: du mußt drei Gegner töten. Gehe nach links durch das Tal, und du triffst auf die ersten beiden Männer. In der oberen rechten Ecke findest du den letzten Feind.

## Mission 2

### Phase 1



1. Überquere in dieser Mission nicht das Wasser, denn dort stellst du ein leichtes Ziel für deine Feinde dar. Gehe stattdessen in die Mitte des Bildschirms und benutze die Brücke.

## Mission 3



1. Bahne dir den Weg nach Süden zu der letzten Hütte mit ebenfalls einer Kiste Granaten davor. Spreng sie in die Luft und reise gegen den Uhrzeigersinn über den Bildschirm. Lasse dabei alle Häuschen in die Luft gehen und achte nebenbei auf die dünnen Eisflächen (die dunklen Flecken).

### Phase 2



2. Folge der Küstenlinie und halte dich dabei vom Wasser fern. Wenn du diese Hütte siehst, feuere nicht auf die Kiste mit Granaten, die daneben steht. Du benötigst sie für Sprengzwecke.

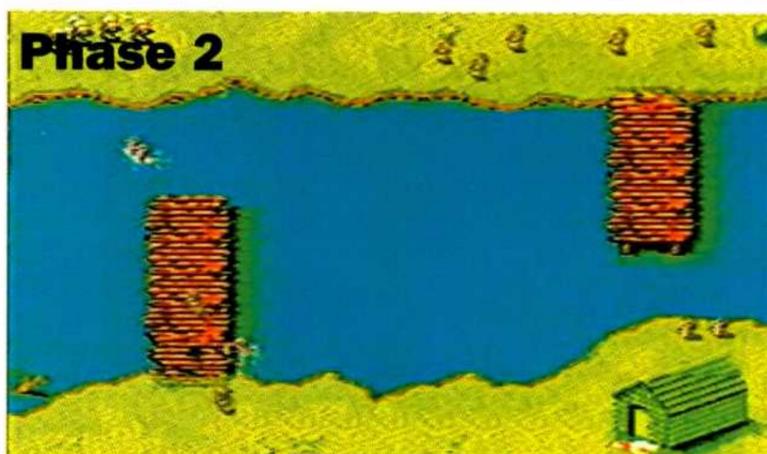
## Mission 4...

### Phase 1



1. Gehe nach rechts zu der Hütte und der Kiste mit Granaten. Spreng sie und laufe weiter nördlich zur nächsten Behausung. Nun geht es weiter nach Süden zum Pier. Erschieße die Soldaten im Wasser und mache dich auf zu den letzten beiden Hütten.

### Phase 2

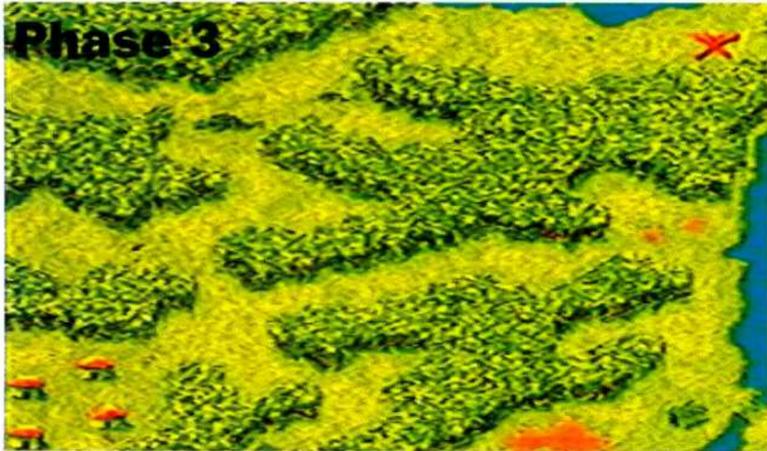


2. Sobald deine Gruppe auftaucht, mußt du das Feuer eröffnen, denn du bist umzingelt. Kläre die linke Seite des Bildschirms auf und renne anschließend nach rechts zum Pier. Gehe nun ans Ende und spreng die Hütte.

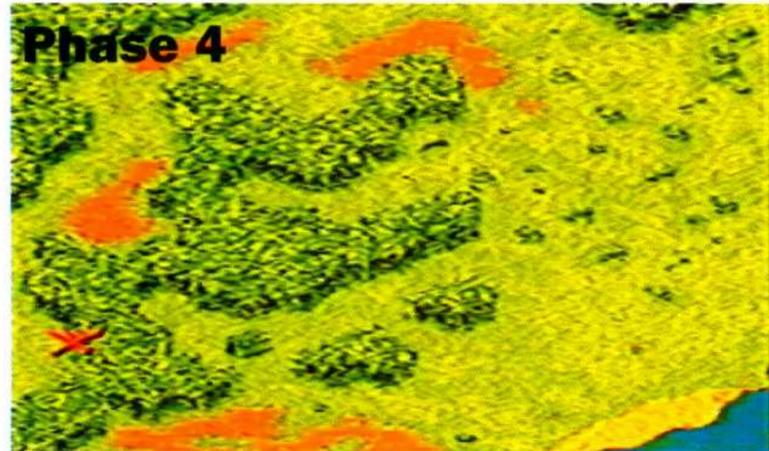


# CANNON FODDER

## ...Mission 4



3. Vergewissere dich, daß du eine Granate in das Loch geworfen hast, bevor du dir die vier Hütten in der linken unteren Ecke vornimmst. Laufe jetzt in die rechte untere Ecke und verfare mit dieser Hütte analog.



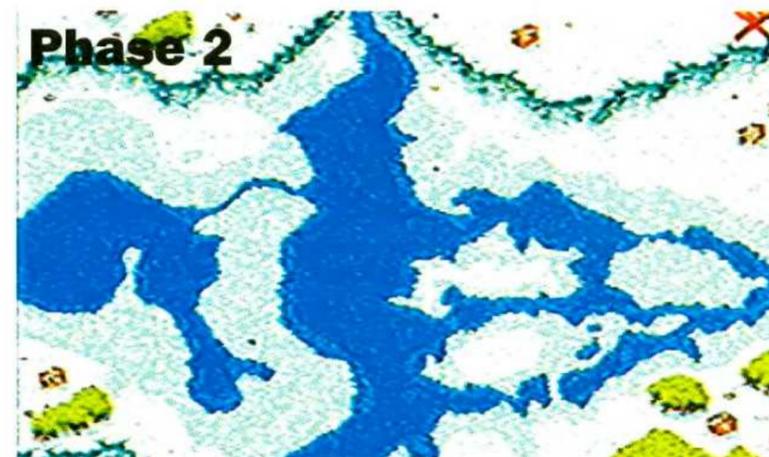
4. Weiche dem Treibsand aus, während du den Bildschirm hinaufläufst. Eröffne, oben angekommen, das Feuer, dort liegt eine Mine versteckt. Laufe nun den Weg wieder zurück und gehe in die Mitte unten zu der Hütte.

## Mission 5...

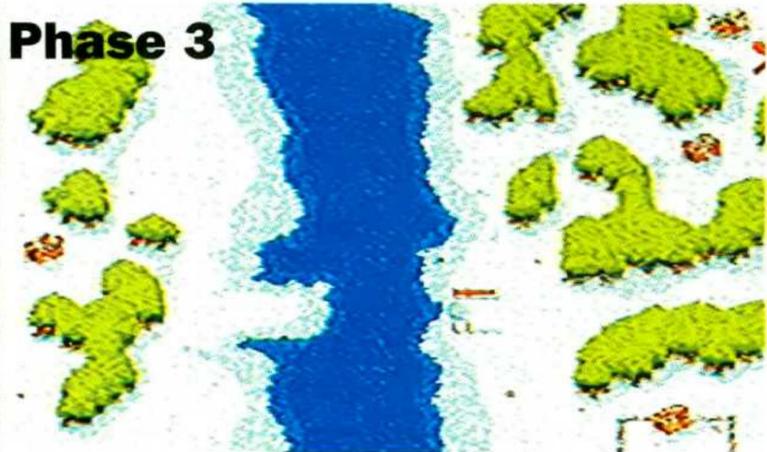


1. Bleibe nahe bei den Bäumen und gehe den kürzesten Weg zu den Ufern. Zerstöre die Hütte und überquere wieder den Fluß. Nimm dir dort die beiden nächsten Hütten vor und wirf ein Auge auf die beiden Männer mit den Raketenwerfern.

2. Gehe nach rechts zur ersten Hütte. (Vorsicht: es wartet dort erneut ein Soldat mit einem Raketenwerfer). Richte dich nach rechts und laufe zu den nächsten zwei Hütten. Gehe nun nach links und vernichte die Armee mit den Raketen.



## ...Mission 5



3. Zerbrösele eine weitere Hütte und gehe in die rechte untere Ecke. Spreng auch dort die Hütte und steige in das Auto ein. Springe damit über den Fluß. Fahre anschließend zu der Hütte in der Mitte und lasse diese ebenfalls in die Luft gehen.

## Mission 6...

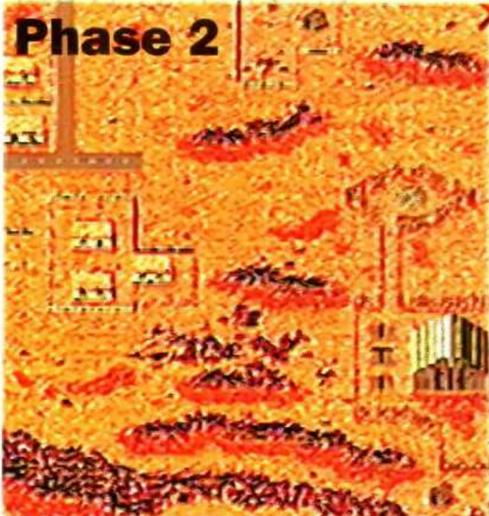


1. Spreng den Zaun an der Klippe und wirf eine Granate von der Kante auf die Hütte. Gehe nach rechts in Richtung der Brücke und gehe an ihrer linken Seite entlang.



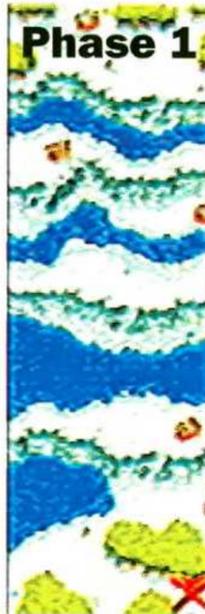
# CANNON FODDER

## ...Mission 6



2. Hier mußt du dich links halten und außer den Hütten auch noch die Häuser mit je drei Granaten in die Luft jagen. Reise nun in die rechte untere Ecke zu der letzten Hütte.

## Mission 7...



1. Gehe nach links und halte die Augen auf, um die Raketenwerfer rechtzeitig zu erkennen. Bleibe bei der Küstenlinie und spreng die rechte Hütte. Dort sind außerdem noch zwei Raketenwerfer installiert.

2. Spreng die Hütte über der letzten und verstecke dich dann dahinter, bis du die Raketenwerfer ausgemacht hast. Verlasse jetzt das Gebäude und schieße eine Rakete in die Mitte des Bildschirms, wo sich auch ein Heckenschütze verbirgt. Ist diese Mission erfüllt, kehre zum Start zurück und erschieße die Soldaten im Wasser.

## ...Mission 7

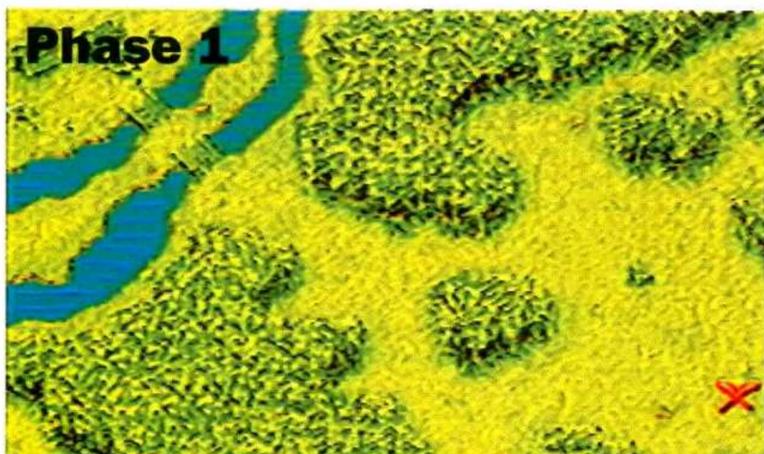


2. Spreng die Iglus und eröffne das Feuer mit deinen Raketen und den Granaten auf die kleine Insel, denn dort befinden sich noch zwei Raketenwerfer. Zerstöre alle Hütten auf der rechten Seite und richte dein Augenmerk dann nach Süden auf die Klippe und den letzten Soldaten.

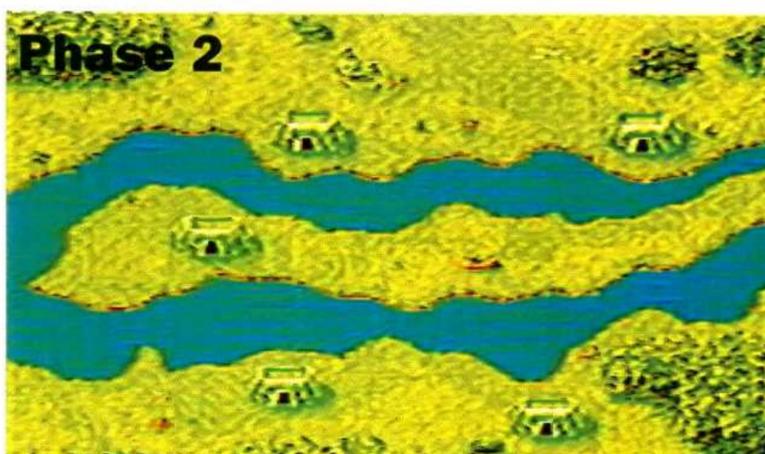


3. Gehe vorwärts zu dem Einschnitt auf der rechten Seite, und du siehst links einen Soldaten. Steige in den Wagen, fahre die Strecke entlang und die Rampe hinauf. Auf der anderen Seite triffst du auf eine weitere Soldatengruppe.

## Mission 8...



1. In dem Busch vor dir versteckt sich ein Heckenschütze. Vernichte ihn. Gehe nun nach rechts und kümmere dich um die Soldaten. Laufe nun nach links zu den Hütten und weiche den Raketenwerfern hinter der Brücke aus.



2. Erschieße alle Heckenschützen oben auf den Betonbunkern. Schwimme anschließend über den Fluß zu den Gefechtstürmen und schieße auf alle Bunker. Verlasse die Gegend für den Fall, daß dir die Soldaten zu nahe kommen.



# CANNON FODDER

## ...Mission 8



**Phase 3**

3. Folge dem auf der Karte eingezeichneten Pfad nach rechts und gehe dann in die rechte untere Ecke. Töte dort die Soldaten und folge anschließend dem Fluß bis zu den Hütten und Barracken.



**Phase 4**

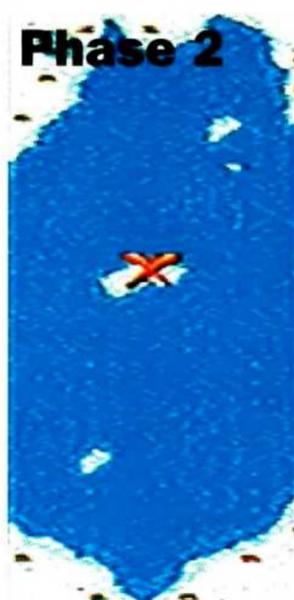
4. Kümmere dich zuerst um die Hütte, laufe dann nach oben in die rechte Ecke und steige in den Jeep. Bringe ihn zur rechten Seite der Klippe und springe ins Wasser. Verlasse dabei schnell den Wagen, oder du ertrinkst. Renne dann schnell nach rechts in den Gefechtsturm und zerstöre die Bunker.

## Mission 9



**Phase 1**

1. Verlasse an dieser Stelle das Auto und vernichte sowohl die Hütte als auch das Iglu in der Mitte. Renne schnell nach unten und spreng den Gefechtsturm, das Auto und die Hütten.

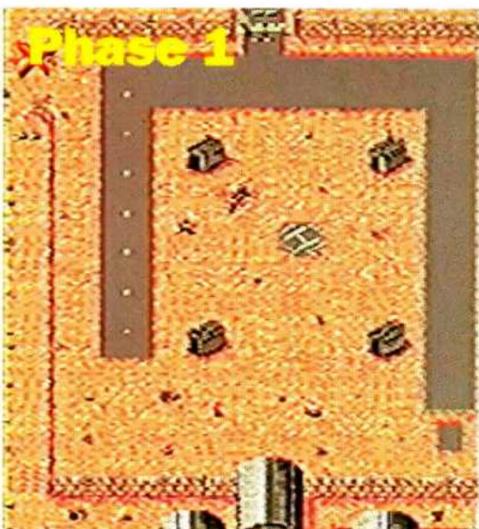


**Phase 2**

1. Fahre fort zu der kleinen Insel und feuere von dort aus ein paar Raketen in die Ecken, wo die Gefechtstürme stationiert sind. Nimm anschließend ein Bad im Fluß und zerstöre dann die restlichen Türme.

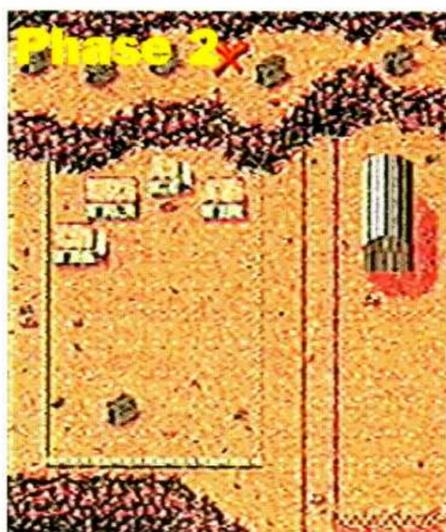
2. Erklimme erneut die Insel und wandere dort aus in die rechte obere Ecke. Schieße wieder ein paar Raketen ab und gehe hinter den Bunker. Einer der Gefechtstürme erledigt auf diese Weise deine Arbeit und zerlegt den Bunker in seine Bestandteile.

## Mission 10



**Phase 1**

1. Bleibe auf der Straße und feuere deine Granaten ab. Hinter der ersten Hütte versucht dich ein Heckenschütze in einen Hinterhalt zu locken. Schieße an dieser Stelle den Helikopter vom Himmel.



**Phase 2**

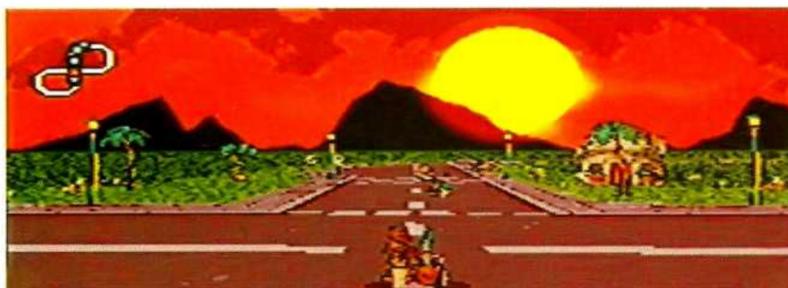
2. Gehe zuerst zu der Hütte auf der rechten Seite und wirf eine Granate auf den Turm unter dir. Jetzt kannst du die restlichen Hütten zerstören. Kümmere dich nun um die nächste Hütte am Boden und die restlichen Gefechtstürme.

Fortsetzung folgt..



Willkommen in der Spielanleitung von BC Racers. Ihr fahrt als Höhlenmenschen einige der wildesten und lustigsten Steinzeitrennen und erlebt den ultimativen Boulderdash.

## Strecke 1 Rocky City Race



1. Die erste Strecke ist eine einfache Acht. Direkt hinter dem Start findest du eine Reihe saftiger T-Rex Trommelstöcke. Hebe sie auf. Bleibe an der Innenseite der Strecke und fahre über die Pflastersteine, um die



Ecken abzukürzen. Paß auf, wenn du die Kreuzung überquerst, einer der hinteren Flügelmänner könnte dich treffen.

## Strecke 2 Night Rally



2. Du fährst in völliger Dunkelheit. Wie schon auf der ersten Strecke, liegen deine Nitro-Drumsticks auf der linken Seite hinter dem Start. Wirf ein Auge auf die



Grabsteine am Boden zwischen den S-Kurven, sie sind überall verteilt. Am besten du bleibst am Randstein, um ihnen auszuweichen.

## Strecke 3 Desert Drive



3. Am Start findet ein großer Krawall statt. Bleibe zurück und versuche, die Rangelerei zu umfahren. Hebe ein Nitro am Start auf, du benötigst es für diese lange



Strecke, um aufzuholen oder die Führung auszubauen. In der langen S-Kurve kannst du, wenn du willst, sogar die Strecke verlassen.

## Strecke 4 Jungle Rumble



4. Verlangsame die Geschwindigkeit, die Strecke ist sehr kurvenreich. Nach dem Start mußt du dein Nitro einsetzen, damit dich der Triceratops nicht trifft.



Dahinter befindet sich eine Brücke. Bleibe auf der rechten Seite, wenn du darüberfährst, oder du landest in den Büschen.



# BC RACERS

## Track 5 Swap Stomp



5. Bleibe nach dem Start in der Mitte der Bahn und fahre durch die Knochenbeine des Dinosauriers. Diese Strecke ist momentan die schnellste. Setze dein Nitro



klug und gezielt nur auf der Geraden ein. Auf den Brücken wäre dies fehl am Platz, denn dann würdest du im Unterholz landen.

## Track 6 Blizzard Blitz



6. Setze deinen Wheelspin am Start ein, um dich an die Spitze zu katapultieren. Schiebe dir dabei deine Gegner aus dem Weg. Auf dieser Strecke solltest du möglichst



in der Mitte bleiben und nur den Eislinien ausweichen, wenn du sie überfährst, fliegst du von der Straße.

## Track 7 Cave Rave



7. Hier findest du dich an der Grenze einer Höhle wieder und hast nicht viel Platz, um zu manövrieren. Abkürzungen kannst du ebenfalls nicht fahren. Bremsen in den Kurven, dahinter verbergen sich meistens



Holzbrücken. Falls du herunterfällst, verlierst du wertvolle Zeit. Achte natürlich auch auf die Stalagmiten, sie können dich aus dem Rennen werfen.

## Track 8 Volcano Dash



8. Du mußt nicht nur Angst vor deinen Verfolgern haben, sondern zu alledem brennt auch noch die Fahrbahn. Die Flammen vernichten dein Fahrzeug in



rasender Geschwindigkeit. Rechts hinter dem Start solltest du in jedem Fall die Abkürzung nehmen, du kannst dadurch aufholen oder die Führung ausbauen.

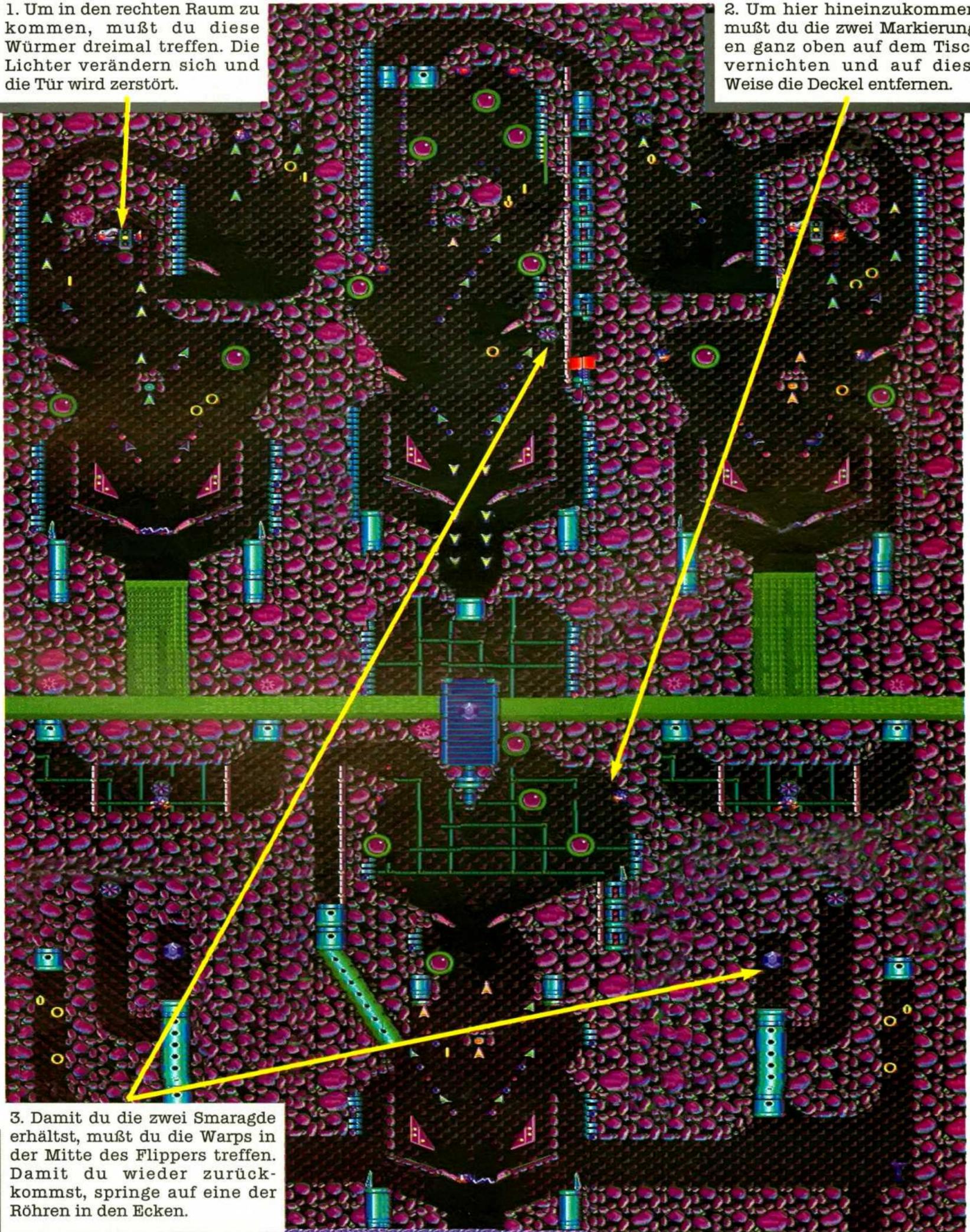


Auf den Lösungskarten siehst du genau, wo die Smaragde plaziert sind, wie du sie bekommst und an welcher Stelle sich die Geheimräume befinden.

## Toxic Pool

1. Um in den rechten Raum zu kommen, mußt du diese Würmer dreimal treffen. Die Lichter verändern sich und die Tür wird zerstört.

2. Um hier hineinzukommen, mußt du die zwei Markierungen ganz oben auf dem Tisch vernichten und auf diese Weise die Deckel entfernen.



3. Damit du die zwei Smaragde erhältst, mußt du die Warps in der Mitte des Flippers treffen. Damit du wieder zurückkommst, springe auf eine der Röhren in den Ecken.

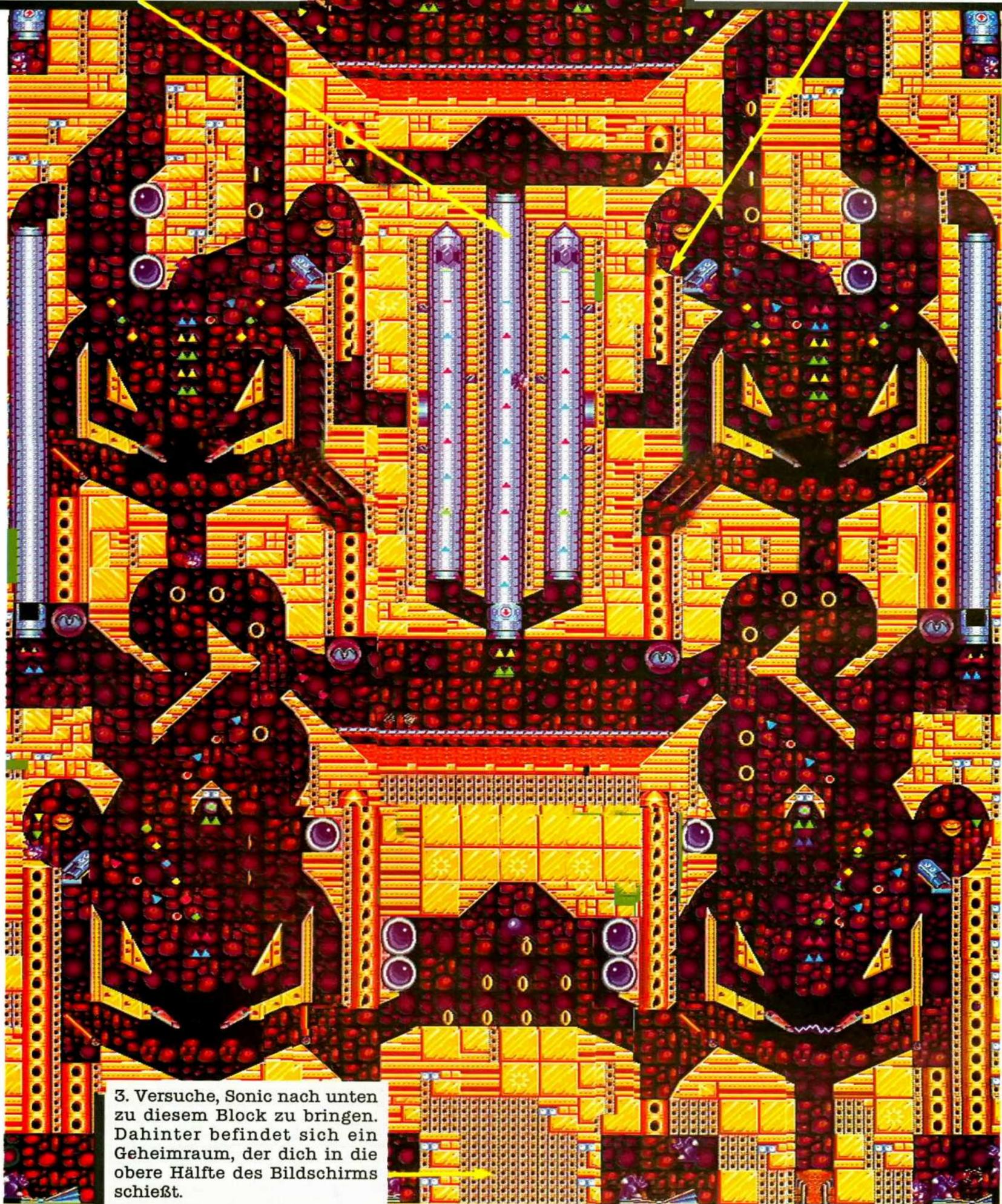


# SONIC SPINBALL

## Lava Powerhouse

1. Alle drei Edelsteine findest du in den drei Pfeifen in der Mitte. Die erste kannst du leicht erreichen. Die beiden anderen kannst du nur von rechts oder links aus treffen.

2. Den Edelstein in dem Rohr bekommst du, wenn du die zwei Markierungen an dieser Seite der Karte vernichtest. Nun kannst du Sonic in diese Ecke schicken, um die Ecke der Röhre zu zerbrechen.



3. Versuche, Sonic nach unten zu diesem Block zu bringen. Dahinter befindet sich ein Geheimraum, der dich in die obere Hälfte des Bildschirms schießt.

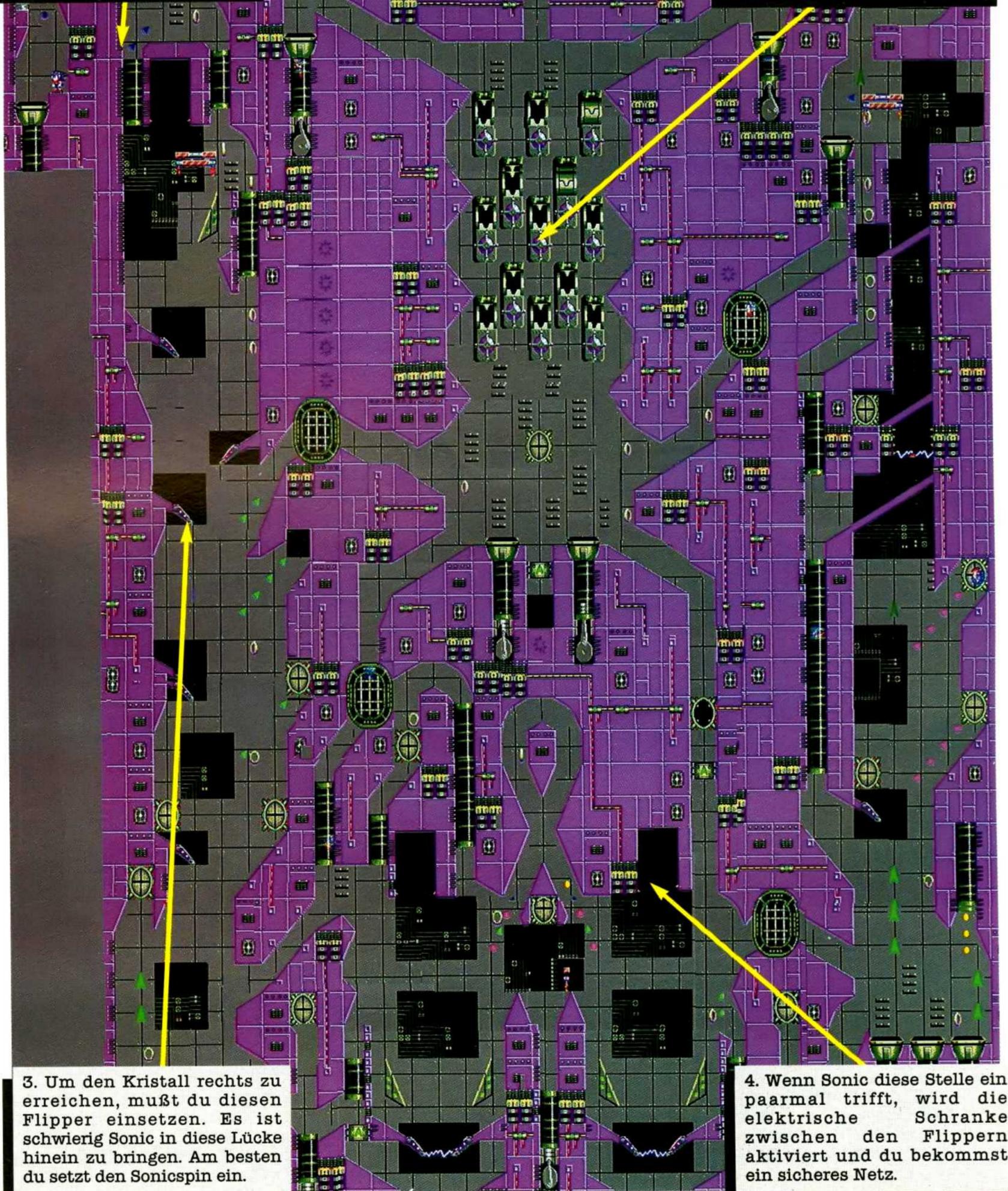


# SONIC SPINBALL

## Machine

1. Wenn du nach links in diese Ecke springst, findest du einen geheimen Raum, in dem sich ein Extraleben und ein Bonus befinden.

2. Einer der Smaragde ist in der mittleren Kiste versteckt. Lasse dich von oben fallen und wirble in die Box hinein, damit sie aufbricht und der Smaragd herauspringt.



3. Um den Kristall rechts zu erreichen, mußt du diesen Flipper einsetzen. Es ist schwierig Sonic in diese Lücke hinein zu bringen. Am besten du setzt den Sonicspin ein.

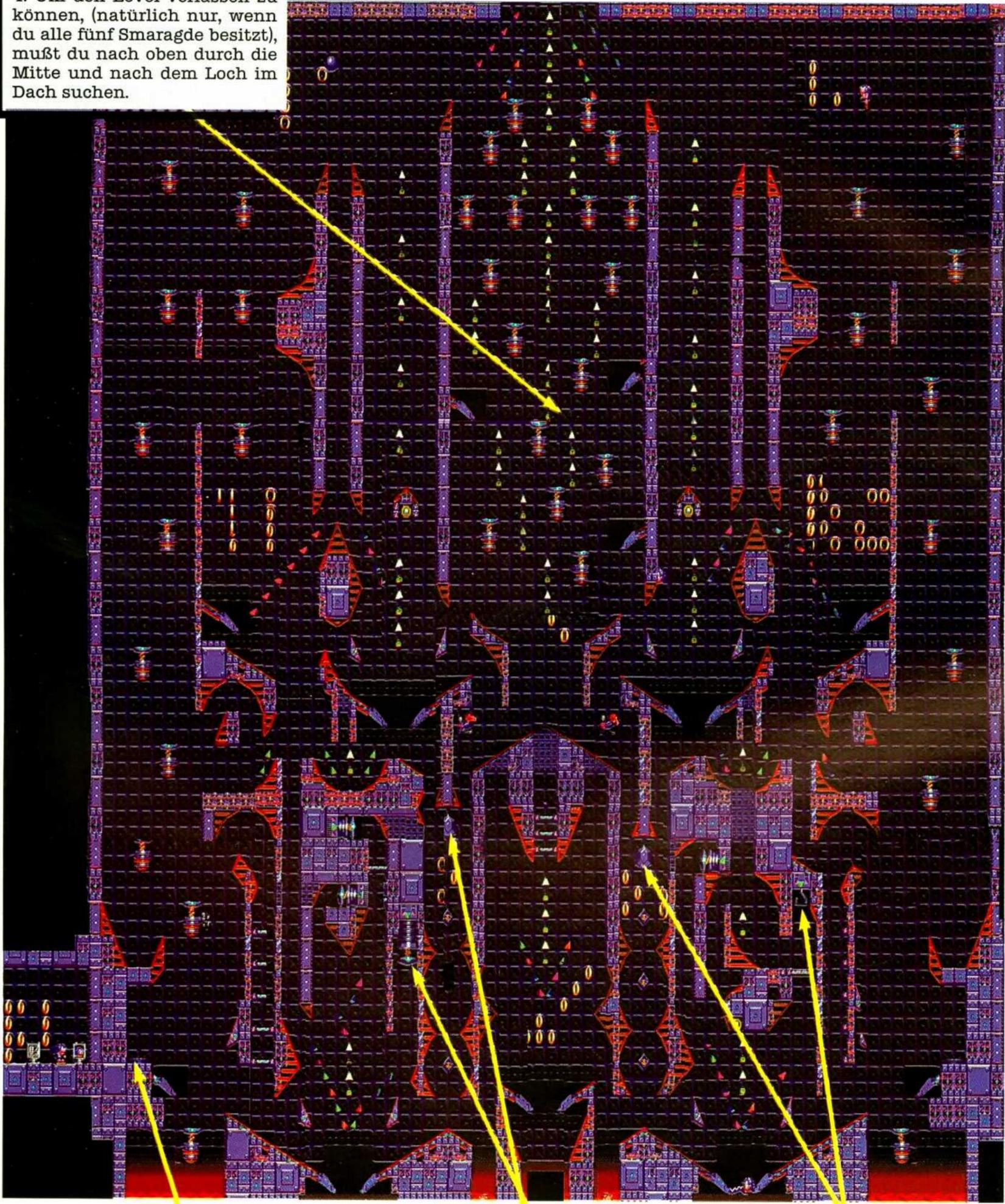
4. Wenn Sonic diese Stelle ein paarmal trifft, wird die elektrische Schranke zwischen den Flippern aktiviert und du bekommst ein sicheres Netz.



# SONIC SPINBALL

## Final

4. Um den Level verlassen zu können, (natürlich nur, wenn du alle fünf Smaragde besitzt), mußt du nach oben durch die Mitte und nach dem Loch im Dach suchen.



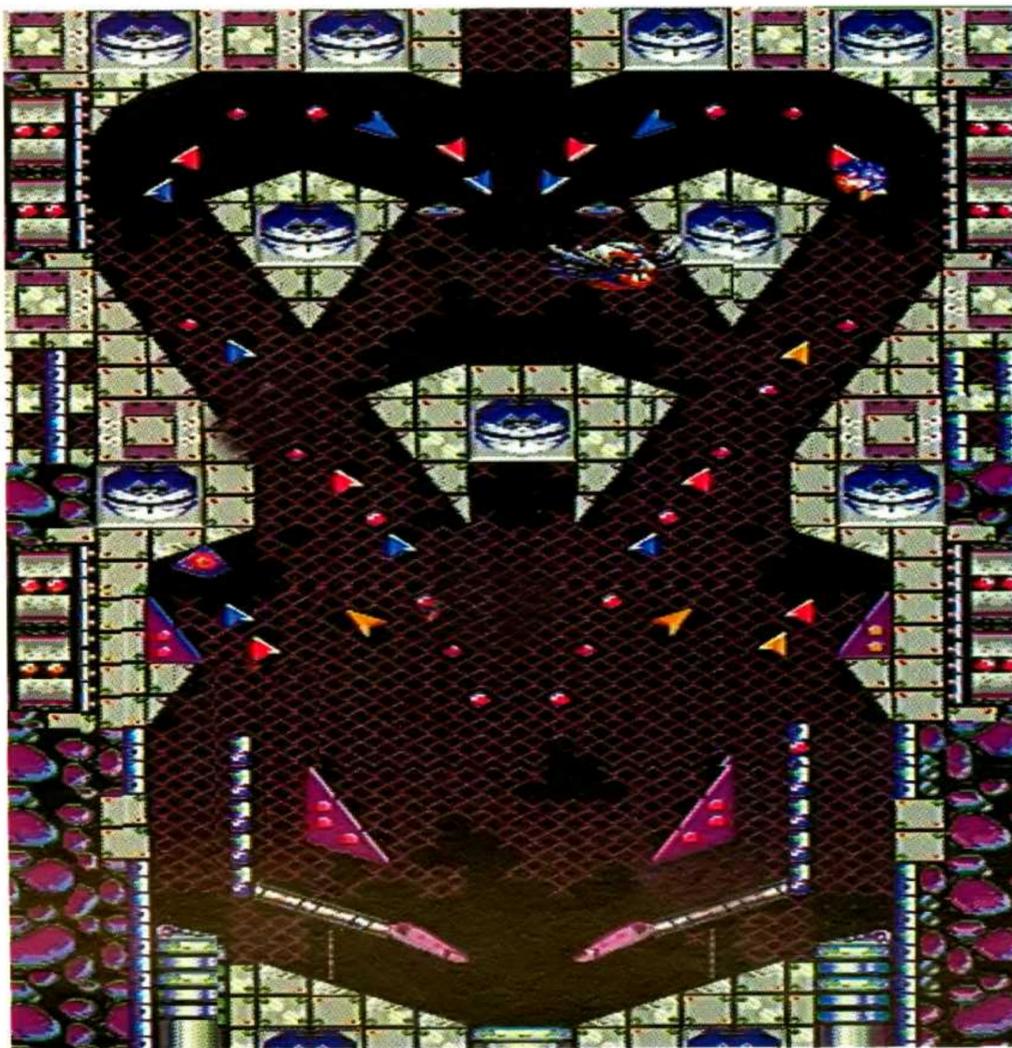
1. Springe auf dieses Pad, eine Passage öffnet sich und du kommst in einen Geheimraum. Dort findest du ein Extraleben und ein Continue.

2. Du mußt den Sprungknopf links dreimal treffen. Eine Passage öffnet sich nach links und der Sprungknopf im Inneren katalpultiert dich nach vorne.

3. Drücke den Hebel, der die Passage zu dem linken Sprungknopf öffnet, welcher dich wiederum in Gang bringt damit du den Smaragd erreichen kannst.

# SONIC SPINBALL

## Level 1 End Boss



1. Dies ist der erste Boss. Zerstöre die zwei Markierungen, die du auf beiden Seiten unterhalb des Tisches siehst. Dies ist nötig, sonst kannst du Dr. Robotnik keinen Schaden zufügen und das elektrische Netz zwischen den Flippern funktioniert ebenfalls nicht. Oben siehst du ein Loch, dort erscheint Dr. Robotnik, nachdem du alle seine Kreaturen eliminiert hast.

2. Wenn du zwischen den Flippern hindurchfällst, landest du wieder auf dem Haupttisch und du mußt dich erneut durchkämpfen. Um Dr. Robotnik zu besiegen, mußt du ihn fünfmal treffen. Er erschwert dir dein Vorhaben, indem er zwischen den drei Barrieren hin- und herfliegt. Lasse Sonic oben am Tisch herumschwirren, um Dr. Robotnik zu schlagen.

## Level 2 End Boss

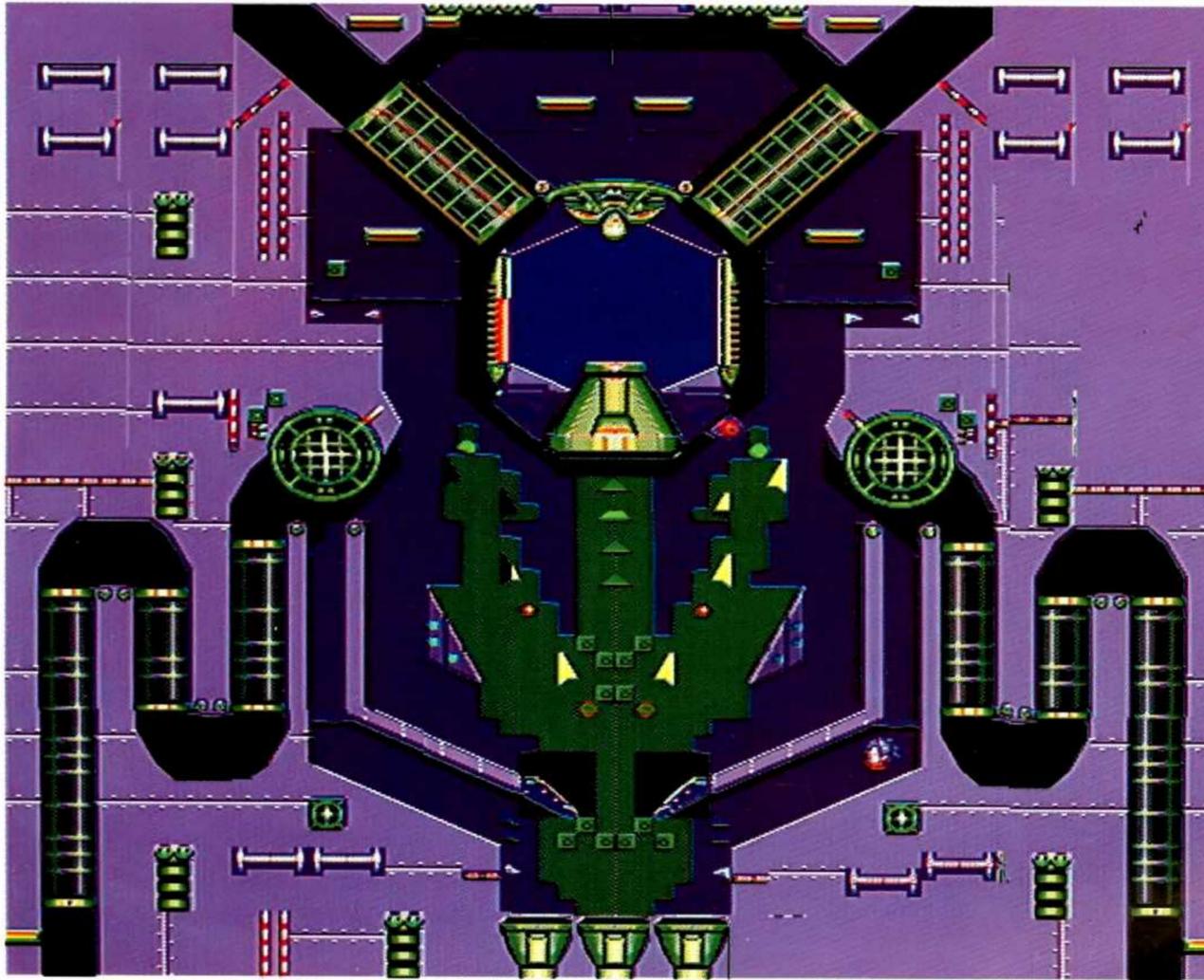
1. Um die Tore am Boden zu beschießen und das Netz zwischen den Flippern zu aktivieren, mußt du die zwei Markierungen auf dem Container in der Mitte treffen. Schieße danach nach oben und zerstöre die zwei Roboterarme, die mit kleinen Robotniks werfen.

2. Nun öffnet sich der Deckel des Containers und läßt die zwei Robotniks frei. Ein schnelles Reaktionsvermögen ist hier das A und O, sonst gerätst du in erhebliche Schwierigkeiten. Wenn du ganz fix bist, kannst du in den Container einbrechen, bevor die zwei Figuren herauspringen. Auf diese Weise mußt du sie nur einmal treffen, um das Spiel zu beenden.



# SONIC SPINBALL

## Level 3 End Boss



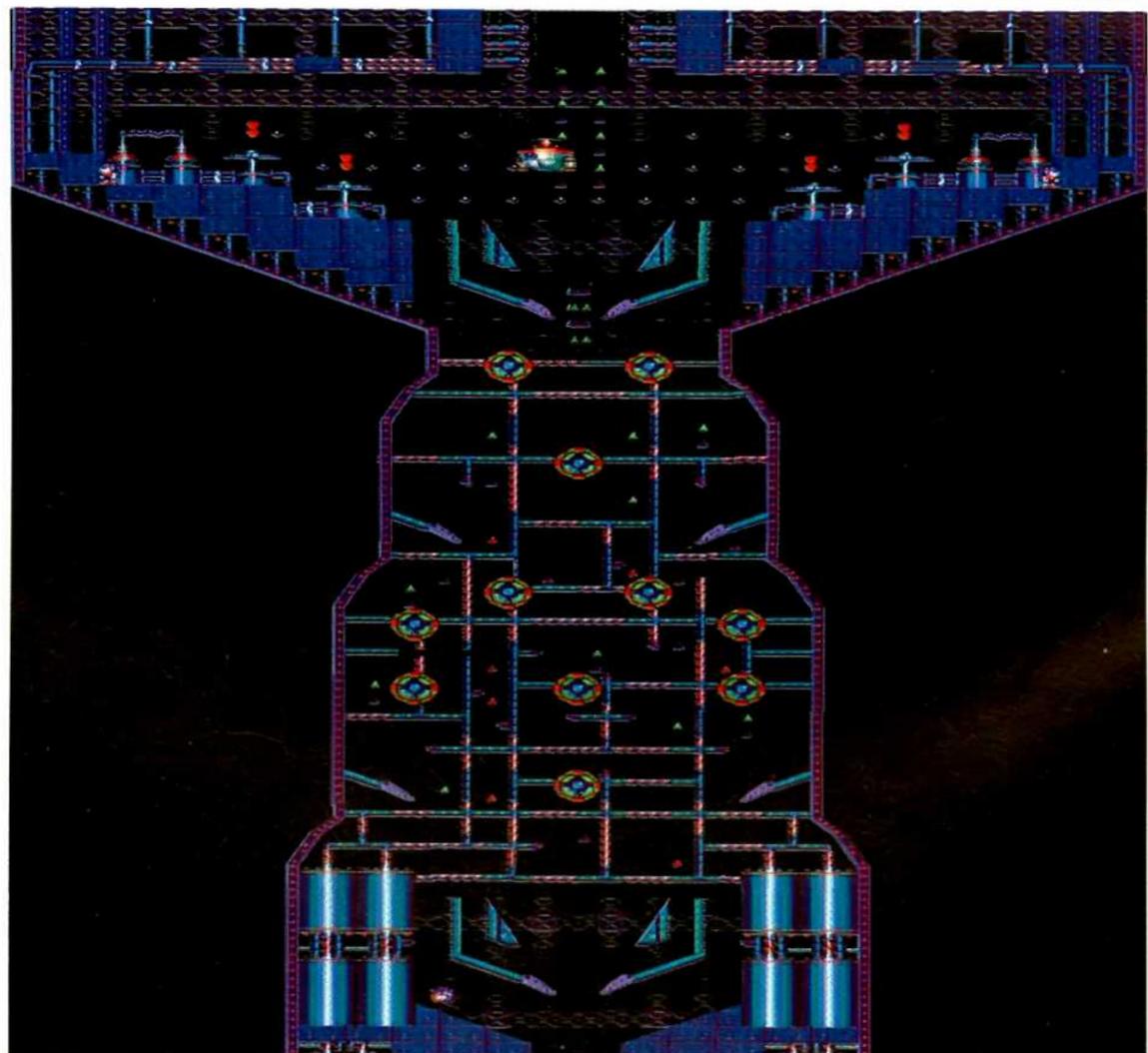
1. Vernichte die zwei Markierungen, die du auf beiden Seiten der Schale findest (in der Mitte des Bildschirms). Dies lädt die beiden elektrischen Betten oben in den Ecken auf, und du kannst die beiden Röhren in der Ecke der Schale zerstören.

2. Schieße Sonic oben in die Ecken und zerstöre das Röhrennetzwerk. Wenn die ganzen Kreaturen vernichtet sind, schieße Sonic in die Schale. An jeder Seite befinden sich zwei gestreifte Leuchten, die ebenfalls zerstört werden müssen. Jedes der Lichter mußt du fünfmal treffen.

## Level 4 End Boss

1. In diesem Stage mußt du Sonic ganz nach oben schießen. Versuche, Sonic an den Stoßstangen vorbeizumanövrieren. Wenn du eine Route planen mußt, springe auf die Fässer am Boden. Von den Bodenflippern führt ein Weg schnurstracks durch die Stoßstangen zu den nächsten Flippern.

2. Wenn du bei dem zweiten Set Flippern angekommen bist, lasse Sonic für einen Moment verweilen und suche die diagonale Route zu der oberen Hälfte. Bewege dich von dort aus nach rechts und springe auf das Ventil. Renne auf ihm entlang, dann explodiert es. Wiederhole dies bei den anderen vier Ventilen, dann erscheint Dr. Robotnik. Um das Spiel zu beenden, mußt du Robotnik zehnmal treffen.



## CODES

Auch wenn du ein Spiel vielleicht schon aufgeben willst, lies dir die folgenden Seiten durch. Du findest bestimmt eine Lösung zu deinem Problem.

### Mega Drive Codes...

#### BOOGERMAN

##### Bonusleben und Levelcodes

Im zweiten Level der Nasal Caverns mußt du in die Toilette gehen und alle Extraleben mitnehmen. Du kannst die Toilette nun verlassen und dich selbst töten. Das erscheint dir momentan vielleicht nicht sehr nützlich, wenn du aber zurück nach unten zur Toilette gehst, stellst du fest, daß die Extraleben wieder da sind.

#### BRUTAL

##### Du spielst als einer der Bosse

Um als Karate Croc zu spielen, drücke auf dem Titelbildschirm **Oben, Unten, A, B, C, C, B, A, Unten, und Oben**. Alternativ kannst du wie folgt als Dali Llama spielen. Drücke **C, A, B, A, Links und A** auf dem Titelbildschirm.

Level	Code
First boss	GHOST, SOLDIER, GHOST, BLOBBY
Level Two	BLOBBY, RED THING, GHOST, BOOGERMAN
Second Boss	ORANGE THING, MINER, SOLDIER, GHOST
Boogerville	RED THING, GHOST, WHITE THING, BOOGERMAN
Third Boss	BOOGERMAN, BLOBBY, MINER, RED THING
Mucous Mount THING,	SOLDIER, RED GHOST, ORANGE THING
Nasal Caverns	SOLDIER, BLOBBY, CAVEMAN, RED THING
Fourth Boss	GHOST, RED THING, ORANGE THING, MINER
Pus Palace	BLOBBY, BOOGERMAN, GHOST, BLOBBY
Booger Master	BLOBBY, WHITE THING, BOOGERMAN, MINER

#### CANNON FODDER

##### Komplettlevel und Codes

Alles was du tun mußt, ist, alle Männer bis auf einen zu töten. Wenn er anfängt, sich zu bewegen, beende das Spiel, indem du auf das weiße Flaggen-Icon drückst. Die Mission ist nun beendet und du gewinnst fünfzehn oder mehr Männer.

#### COMBAT CARS

##### Streckenwahl

Gehe in den Optionsbildschirm und wähle **EXIT** an. Halte nun A, B und C gedrückt und drücke **START**. Kreise durch die Menüs. Wenn du die „Beach Track 1“, also die erste Strandstrecke erreichst, drücke **Links oder Rechts**, bis du deine gewünschte Strecke erreicht hast.

#### CONTRA HARD CORPS

##### Levelauswahl und 70 Leben

Wenn du in Schwierigkeiten bist, helfen dir diese Codes definitiv. Gib auf dem Controller 2 folgendes ein:

**70 Leben:** Drücke auf dem Titelbildschirm **Links, Rechts, C, B, A, Links, Rechts, C, B, A, Links, Rechts, C, B, A**. Ist die Eingabe korrekt, hörst du einen Schrei.

**Stageauswahlmenü:** Drücke auf dem Titelbildschirm **Links, Rechts, A, B, C, Links, Rechts, A, B, C, Links, Rechts, A, B, C**. Nach dem Spielerauswahlschirm kommst du in die Levelauswahl.

#### EARTHWORM JIM

##### Spielende

Dieser Cheat fegt unseren schleimigen Helden direkt zum Ende des Spiels. Du benötigst hierfür zwei Continues. Bringe Buttville zur Levelauswahl und drücke Start. Du jettest nun zum Ende des Games.

#### KICK OFF 3

##### Unsichtbarer Ball und Super Bounce

Wenn du im Zwei-Spieler-Modus spielst, drücke alle drei Knöpfe und der Ball wird unsichtbar. Wenn er wieder sichtbar wird, besitzt der Ball Superschußkraft.

#### LION KING

##### Beenden des Spiels

Um in alle Levels zu wechseln, drücke **Rechts, A, A, B und Start** auf dem Titelbildschirm.

##### Levelauswahl

Gehe in den Optionsbildschirm und drücke **Oben, Unten, Rechts, Links, A, B, C und Start**.

#### MEGA TURRICAN

##### Unsichtbarkeit

Drücke an einer beliebigen Stelle des Spiels **PAUSE** und drücke **A, A, A, B, B, B, A, A, A**. Nun bist du unsichtbar.

##### Levelauswahl

Wenn du in einen beliebigen Level hüpfen möchtest, drücke **PAUSE** und drücke **R, L, D, R, B und START**.

#### NBA JAM

##### Cheat Codes

Gehe in den Tonight's Match Up-Bildschirm und wende das folgende an, um in die Power Up-Modi zu gelangen.

**JUICE MODUS:** Drücke 13 mal einen beliebigen Knopf (A, B, oder C) und halte dann B und C gedrückt, bis der Spielbildschirm erscheint.

**POWER UP DEFENCE:** Drücke 4 mal einen beliebigen Knopf (A, B, oder C) und halte dann A, B und C gedrückt, bis der Spielbildschirm erscheint.

**POWER UP TURBO:** Drücke 4 mal einen beliebigen Knopf (A, B, oder C) und halte dann A, B und C gedrückt, bis der Spielbildschirm erscheint.

**INTERCEPT POWER UP:** Drücke 15 mal einen beliebigen Knopf und rotiere dann das Steuerkreuz bis zum „throw-up“.

**DUNK POWER UP:** Drücke 13 mal einen beliebigen Knopf und rotiere dann das Steuerkreuz bis zum „throw-up“.

#### NBA LIVE '95

##### Schüsse im Prozentsatzmodus

Wenn du den Ball hältst, halte Knopf **A** gedrückt und drücke **START**. Alle Spieler außer dir werden eingefroren. Wenn du schießt, erscheint der Trefferprozentsatz in der oberen linken Ecke des Bildschirms. Um ins normale Spiel zurückzukehren, halte **A** gedrückt und drücke **START**.

#### NHL HOCKEY '95

##### Replay Playoff

Für alle, die Probleme haben, die Höhen der Play offs zu erleben, sagen wir euch nun, was zu tun ist. Wenn du in einem Play off-Spiel verlierst, drücke **RESET**, während das Spiel „stirbt“. Wenn du dich nun wieder im Optionsbildschirm befindest, kannst du das ganze Spiel nochmals bestreiten.

#### PITFALL

##### Cheat Codes

Gib auf dem Controller 1 die folgenden Codes auf dem Titelbildschirm ein: 99 Stück jeder Waffe

**A, B, Oben, C, A, C, A**

Neun Leben am Start

**Rechts, A, Unten, B, Rechts, A, B, Oben, Unten**

Kredite

**C, Rechts, Unten, C, Rechts, Unten, C, Rechts, Unten**

Spiele die 2600er Version

**Unten, A (26 mal), Unten.**



## CODES

### ...Mega Drive codes

#### SONIC 3

##### Levelauswahl und Debug

Um diesen Tip anzuwenden, drücke **Oben, Oben, Unten, Unten, Oben, Oben, Oben**, wenn das SEGA-Logo schwarz wird. Wenn du auf dem Titelschirm Unten drückst, taucht ein anderer auf, der mit dem der Levelauswahl identisch ist. Wenn du den **A**-Knopf gedrückt hältst, kannst du nach Herzenslust mit der Spritevariation spielen.

#### SONIC AND KNUCKLES

##### Spiele Sonic 1 mit der Sonic & Knuckles-Cart

Stecke Sonic 1 in den Modulschacht. Wenn der Bildschirm mit Sonic, Tales, Knuckles und Egg Face erscheint, die alle „No Way“ sagen, drücke **A, B und C** gleichzeitig auf Pad eins. Der Bildschirm sagt nun „Get Blue Spheres“ mit den Optionen **START, LEVEL** und **CODE**. Du kannst nun entweder als Sonic oder Knuckles spielen, indem du die Farbe der Sternens-Icons von blau in rot änderst. (Drücke **A, B und C**, um die Farbe zu ändern). Um in die verschiedenen Levels der Spezial Stage zu kommen, drücke die folgenden Nummern und **START**.

LEVEL 1	3659	8960	3263
LEVEL 2	2965	3192	9023
LEVEL 3	3610	2354	7327
LEVEL 4	2921	0274	3999
LEVEL 5	3737	7423	1487
LEVEL 6	3053	9029	7375
LEVEL 7	3698	8191	7375
LEVEL 8	3009	6111	4047

LEVEL 9	3482	7286	3167
LEVEL 10	2809	6267	2575
LEVEL 11	3454	5429	0879
LEVEL 12	2765	3348	7551
LEVEL 13	3582	0497	5039
LEVEL 14	12898	2104	2623

#### SONIC SPINBALL

##### Volle Punktladung

Um Billionen von Punkten zu bekommen, halte **A, B und C** gedrückt, nachdem du einen Level abgeschlossen hast, und das Punktekonto schießt nach oben.

#### STREETS OF RAGE 3

##### Geheimräume

Im ersten Teil des fünften Levels gibt es zwei Geheimräume. Alles was du tun mußt, ist die Schurken zu eliminieren. Bewege dich zum oberen Rand des Bildschirms. Du siehst eine beschädigte Tafel. Stelle dich davor und drücke **B**. Du gelangst nun in den ersten Raum. Um in die anderen Räume zu kommen, suche die zwei kleinen Löcher im Boden neben der Tür. Stelle dich zwischen die Löcher und drücke **B**. Jetzt bist du im zweiten Raum. Halte nach den anderen Räumen Ausschau, während du dir deinen Weg freikämpfst.

#### THE PIRATES OF DARK WATER

##### Paßwörter

Citadel	IITBDIA
Port of Pandawa	NCOOKIE
Bobo Mountain	ALEXISK
Janda Town	SCOOBYD
The Sunken Bridge	STOYODA

Andorus	SNIBBOR
The Maelstrom	ALARTUS
Dark Dweller's Lair	RADARAL

#### WOLVERINE

##### Level Codes

LEVEL	CODE
Level 2	MARKIO
Level 3	SILVER FOX
Level 4	DEPARTMENT H
Level 5	MADRIPOOR
Level 6	ASANO
Level 7	THE HUDSON

#### WWF RAW

##### Alles vernichtender Schlag

Mit diesem Code vernichtest du alle Feinde mit nur zwei Schlägen. Drücke und halte **A, B, C und START** gedrückt. Drehe das Steuerkreuz im Uhrzeigersinn auf dem SEGA-Logo-Bildschirm. Setze dies fort, bis das SEGA-Logo verschwindet. War die Eingabe korrekt, färbt sich der Bildschirm rot.

#### ZERO THE KAMIKAZE

##### SQUIRREL

##### Cheat Codes

Drücke **START**, um das Spiel anzuhalten, und gib die folgenden Codes ein:  
 LEVELAUSWAHL - **A, C, RECHTS, A, B**.  
 UNENDLICHE SCHLAGPUNKTE - **B, OBEN, B, B, A**.  
 UNENDLICHE STERNE - **UNTEN, A, B**.  
 UNENDLICHE ZEROS - **B, A, B, OBEN**.  
 ALLES - **RECHTS, OBEN, B, A, UNTEN, OBEN, B, UNTEN, OBEN, B**.

### Mega Drive - Action Replay Codes

#### ADDAMS FAMILY

FFA5D50005      Zusätzliche Leben

#### BUBSY 2

FF04010004      Unendliche Leben  
 FF041100XX      Murmeln einsammeln  
 FF0447007A      Unendliche Zeit  
 FF04350019      Unendliche Bazooka  
 FF04370006      Unendliche Bomben  
 FF041700FF      Unendliche Zeichen

#### CANNON FODDER

FF1D6700XX      Levelauswahl (00-47)  
 FF3911000A      Unendliche Granaten  
 FF3917000A      Unendliche Raketen  
 FF3067005C      Unendliche Rekruten

#### FIFA

FFFA520000      Spieler 2's Treffer zählen nicht

#### MICRO MACHINES

FFDADB00AA1      Immer Erster  
 FFD88000003      Das grüne Auto kann sich nicht bewegen  
 FFE05E00002      Die Uhr steht immer auf zwei Sekunden

#### NBA JAM

FF3C4B00001      Spieler 1 darf immer schießen

#### SHAQ FU

FFFC0100FF      „Blutiger Modus“  
 FF9481000X      Charakterauswahl für Spieler 1 (0-B0)  
 FF80C90064      Unendliche Energie für Spieler 1  
 FFEA120000      Spieler 2 gewinnt nie zwei Spiele  
 FFEA110002      Spieler 1 muß nur ein Spiel gewinnen  
 FFEA810001      Aktiviert die Brücke

von Welt 1 in die Welt 2 im Storymodus

#### SONIC AND KNUCKLES

FFFFE20001      Debug Modus (Drücke Knopf A, um verkehrtherum zu spielen)

#### TMNT-TOURNAMENT FIGHTERS

FFA215000X      Ersetze X durch 00-0A, um eine Runde zu wählen  
 FF00310080      Zusätzliche Energie für Spieler 1  
 FF00710080      Zusätzliche Energie für Spieler 2  
 FF86F10004      Zusätzliche Continues  
 FFFE130000      Unendliche Runden



**F** 1 von Domark gilt nach wie vor als eines der beliebtesten Game Gear-Spiele. Gründe hierfür sind die für die Systemverhältnisse rasante Grafik und die

**DER F1-NACHFOLGER  
NUN ENDLICH FÜR  
DEN GAME GEAR!**

das gleiche Programmiererteam wechselt die Formel 1-Renner gegen schicke Kawasaki-Motorrä-



Keine grafisches Meisterwerk, jedoch technisch anständig und recht flott.

*Kawasaki Superbikes*

der aus. Auf zehn grafisch abwechslungsreich in Szene gesetzten Original-Rennstrecken aus aller Welt dürfen ein oder per Gamelink sogar zwei Spieler gleichzeitig um die Weltmeisterschaft fahren. Unterschiedliche Wetterbedingungen, Qualifikationsrunden und riskante Überholmanöver zeichnen dieses Rennspektakel aus. Wenn man entsprechende Prämien eingefahren hat, empfiehlt es sich, diese in Extras für das Motorrad anzulegen, welche die Siegeschancen deutlich erhöhen. Insgesamt gesehen empfehlenswert!

hi



Die zehn Rennstrecken sind auf der ganzen Welt verstreut.

**Check Up**

Game Gear  
4 MBit



Kawasaki Superbikes Rennspiel

Hersteller: Domark Tel. -

Release: Mai Preis: DM 120,-

Spieler ..... 1  
Levels ..... 10  
Save Game ..... -  
Besonderheiten ..... Gamelink-Option, schnelle 3D-Grafik

Grafik 76%  
Sound 49%  
Gesamt 76%

Wer F1 mag und auf der Suche nach einem Motorrad-Rennspiel ist, sollte hier zugreifen.

**D** as mußte ja kommen! Die beiden Kultstars von MTV treiben nun auch auf dem Mega Drive ihr Unwesen. Während die Fernsehserie so übel

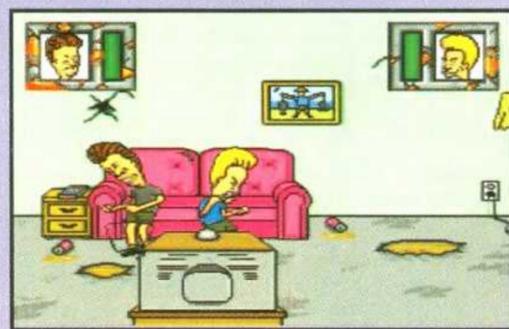
**MTV'S  
und geschmacklos ist, daß man es  
BLÖDELBARDEN  
fast nicht glauben kann, und sie  
SUCHEN SEGA HEIM!**

genau deswegen mitverfolgt, wirkt das Ganze, als Action-Adventure aufbereitet, auf dem Mega Drive weit weniger unterhaltsam. Ziel



Im Krankenhaus wartet ein primitives Rennen auf dem Dreirad.

*Beavis & Butt-head*



Von der Couch aus zappt man sich per Fernbedienung durch die sieben Kanäle.

des Spieles ist es, genügend Geld für die Eintrittskarten zum Gwar-konzert zu sammeln. Dazu schnappt man sich die Fernbedienung, setzt sich auf das Sofa und zappt sich auf dem Fernseher durch sieben unterschiedliche Geschicklichkeitstests für die zwei Dummbutel, welche technisch, grafisch und spielerisch an die Master System-Pionierzeiten erinnern. Einzig und alleine die originalgetreue Sprachausgabe und der Zwei-Spieler-Modus sind ein Lob wert.

hi

**Check Up**

Mega Drive  
8 MBit



Beavis & Butt-head Action-Adventure

Hersteller: Viacom Tel. -

Release: Mai Preis: DM 120,-

Spieler ..... 1-2  
Levels ..... 7  
Save Game ..... Passwort  
Besonderheiten ..... Original-Sprachausgabe, MTV-Umsetzung

Grafik 46%  
Sound 59%  
Gesamt 45%

Entspricht exakt dem Serienvorbild. Geschmacklos, absolut doof und wenig ansprechend. Nur für Fans!

**D**urch Ausgrabungen in Ägypten Anfang dieses Jahrhunderts kam plötzlich ein merkwürdiger, kreisrunder Gegenstand ans Tageslicht, dessen

**EMMERICHS**

metallische Oberfläche selbst

**ERFOLGSFILM NUN ALS**

Experten vor ein schier unlösbares

**VIDEOSPIEL.**

Rätsel stellte. Erst viele Jahre später gelang es einem talentierten Jung-Archäologen, die obskuren Symbole des Metallringes zu entziffern: Es handelt sich dabei um ein Sternentor, das Außerirdische vor Hunderten von Jahren einmal benutzt haben, um sich hier einzunisten. Nachdem der Code geknackt wurde, durchbricht eine Elite-Einheit, angeführt vom übercoolen Kurt Russel, schließlich das Tor zur anderen Dimension und landet am anderen Ende auf

# Stargate



In jedem Abschnitt müßt ihr immer eine kleine Mission erfüllen. In diesem High-Tech-Ambiente sucht ihr beispielsweise nach dem Alien-Laser.



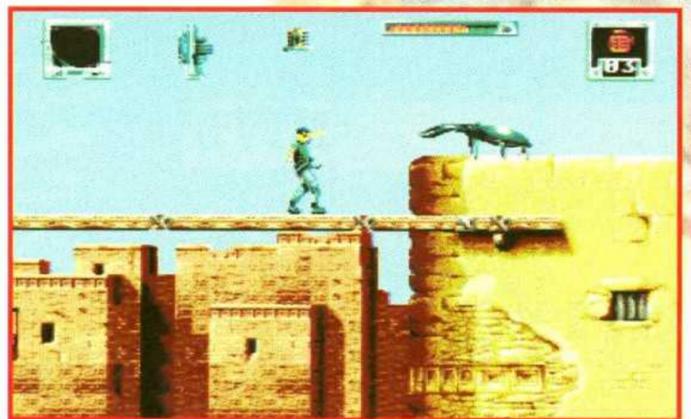
Euer Held kann wirklich in jeder Lage schießen. Hier hangelt er sich elegant über einen Abgrund entlang.

einem fernen Planeten mit einer uns bekannten ähnlichen ägyptischen Kultur. Hier erfährt die beinharte Söldner-Truppe schließlich, daß die Garde von Außerirdischen nun ein ganzes Volk versklavt hat.

## Rolling Thunder läßt grüßen!

Bei eurem Kampf gegen die Außerirdischen übernimmt ihr die Rolle des Anführers der Elite-Einheit. Mit einer MP permanent im Anschlag und äußerst fließend animiert, joggt ihr mit dem Kurt Russel-Sprite durch die zahlreichen Jump & Shoot-Abschnitte. Mit der Maschinenpistole, die durch entsprechende Joypadrichtungen in sämtliche Himmelsrichtungen schießen kann,

Nach diesem Balanceakt kommt es unweigerlich zur einer Begegnung mit einem Riesen-Käfer.



müßt ihr euch gegen zahlreiche mutierte Tiere und Aliens verteidigen, was angesichts der ausgesprochenen Zähigkeit einiger Widersacher keine leichte Aufgabe darstellt. Außerdem solltet ihr bei eurer Ballerei immer ein Auge auf die Überhitzungsanzeige werfen, damit das gute Stück nicht plötzlich unter akuter Ladehemmung leidet. Glücklicherweise könnt ihr euer Verteidigungsargument Nummer 1 durch zahlreiche Items noch mächtig tunen (siehe Extrakasten).

## Hot-Spot

Wer auf geradlinige Actionkost steht, dürfte mit dieser technisch ansprechenden Filmumsetzung bestens bedient sein!

## Word Up

In Stargate steckt viel Liebe zum Detail: Besonders das elegant animierte Kurt Russel-Sprite und die teilweise effektiv gestalteten Hintergründe können gefallen. Die Steuerung wird durch die Tastendoppelbelegung Laufen/Handgranatenwerfen allerdings

unnötig unpräzise. Trotzdem: Stargate hat durch den geradlinigen Verlauf einen nicht zu unterschätzenden Suchtfaktor.



## Viel Spaß mit Anubis!



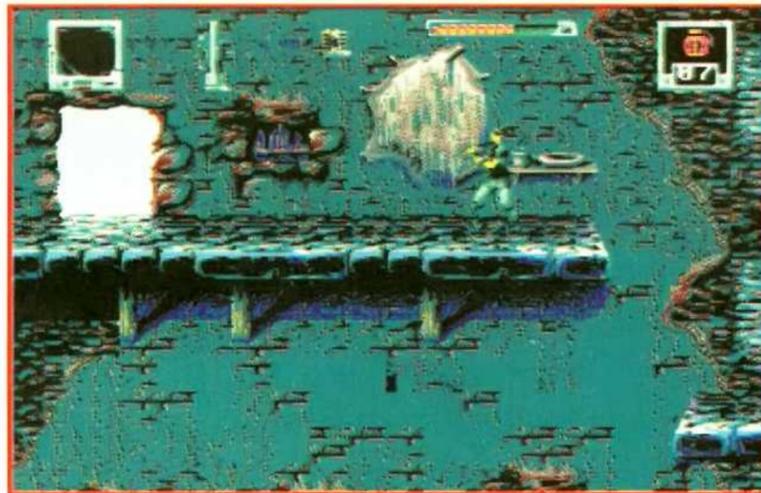
Dieses Hundegesicht ist ein extrem renitenter Bursche, dem ihr im Laufe des Spiels öfters begegnet. Am besten laßt ihr euch einfach an einer Plattform hängen und bewerft ihn aus dieser Position heraus mit Handgranaten. Wundert euch übrigens nicht, wenn sich bereits die erste Auseinandersetzung über Minuten hinzieht.

Apropos „Items“: Durch die Handgranatensymbole könnt ihr den Aggressoren noch wesentlich effektiver zu Leibe rücken. Bei eurem Gang durch die ägyptischen Gefilde dürft ihr sogar ein bißchen Detektiv spielen, indem ihr in auftauchende Öffnungen bzw. Türen hineingeht und in den Grotten oder Zimmern nach weiteren Pick Ups herumstöbert. Während des Spiels erhaltet ihr übrigens automatisch immer wieder das neueste Codewort, das ihr euch bei Bedarf im Pausen-Modus

Durch Türen dürft ihr euch in manchen Häusern sogar nach Items oder zu befreienden Einwohnern umschaun.

Einige Feinde, wie dieser Flügel-mensch beispielsweise, wurden so exzellent animiert, daß sie zum Abschießen schon fast zu schade sind.

notieren dürft. Ihr könnt daher ohne Probleme das gesamte Game in einem Rutsch durchzocken, ohne wieder von vorne anfangen zu müssen.



## Check Up

Mega Drive  
16 MBit



Stargate Jump & Shoot  
Hersteller: Acclaim Tel. ---  
Release: --- Preis: DM 139,95

Spieler ..... 1  
Levels ..... 15+  
Save Game ..... Paßwort  
Besonderheiten.....relativ niedriger  
Schwierigkeitsgrad, Filmumsetzung

Grafik **76%**

Euer Helden-Sprite wurde äußerst geschmeidig animiert, und das Hintergrundlayout sieht sehr ansprechend aus. Es mangelt nur etwas an Farbigkeit und grafischer Abwechslung.

Sound **71%**

Als Hintergrundmusik dienen beruhigende orientalische Melodien, ansonsten gibt es satte Schußgeräusche und andere ordentliche Soundeffekte zu hören.

Gesamt **75%**

Ein Actiontitel der besseren Art. Die nicht optimale Steuerung sowie der leicht monotone Spielablauf verhindern jedoch eine bessere Wertung.

## Macht das Leben leichter!

Die Macher bemerkten sicherlich auch, daß es in vielen Stellen einfach unmöglich ist, ohne Lebensenergie sich mit der MP gegen die Feinde zu verteidigen, und spendierten dem Spiel daher besonders viele Pick Ups, um dieses Manko zu kompensieren. Hier die wichtigsten Power Ups im Überblick:



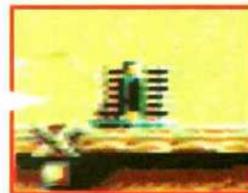
Dieses Item füllt eure Lebensenergie wieder etwas auf.

Praktisch: Eure MP schießt jetzt mit doppelter Geschwindigkeit.



Durch diesen Gegenstand erhaltet ihr einen treffsicheren Streuschuß.

Kühlung für euer Maschinengewehr. Jetzt könnt ihr längere Zeit ohne Überhitzung ballern.



Mit diesem Pick Up wird das Magazin wieder aufgefüllt.

Dieses Symbol steht für fünf Handgranaten.



**A**lle tausend Jahre schickt die böse Macht einen Warlock-Hexer auf die Erde, um die sechs machtvollen Runensteine an sich zu reißen. Damit diese Steine

**EIN ALTER VIDEOTHEKENRENNER KOMMT ZU NEUEN EHREN!**

Druiden, der wie sein diabolischer Widersacher durch die Zeit reisen

# Warlock

kann. Um sich erfolgreich gegen die Mächte des Bösen zu verteidigen, steht euch ein hilfreicher Energiestrahler sowie ein magischer Stein zur Verfügung. Trotz zusätzlicher magischer Sprüche ist das Fantasy-Game dennoch äußerst schwierig, was zum einen an der hohen Spritedichte und zum anderen an der überpeniblen Kollisionsabfrage liegt. Überhaupt wirkt das gesamte Spiel nicht ganz zeitgemäß, denn weder das Leveldesign, noch die Technik (öde Grafik) kann nach heutigen Maßstäben überzeugen.

us



Im zweiten Abschnitt muß ein Schalter umgelegt werden, damit der Fahrstuhl Ausgang fährt.



Umständlich: Zaubersprüche müssen mit START plus Joypad nach oben aktiviert werden.

## Check Up

Mega Drive 8 MBit



Warlock Jump & Run  
 Hersteller: Acclaim Tel. —  
 Release: Erhältlich Preis: DM 119,95

Spieler ..... 1  
 Levels ..... 7  
 Save Game ..... Paßwort  
 Besonderheiten ..... Filmumsetzung

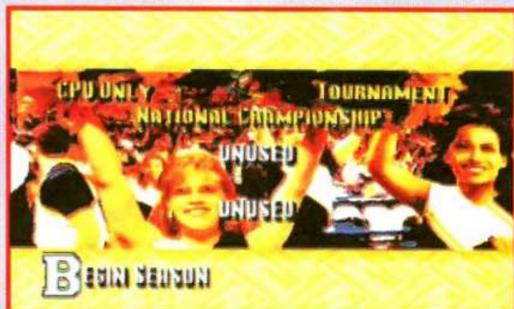
Grafik 56%  
 Sound 53%  
 Gesamt 51%

Technisch wie spielerisch nicht mehr ganz up to date.

**S**tartrainer Mike Krzyzewski stand bei dieser Basketball-Simulation Pate. Spielerisch orientiert sich das Game an dem großen Bruder" NBA Live, sprich,

**DIE US-COLLEGE BOYS IM NBA LIVE-UPDATE VON E.A.!**

auch hier dürft ihr in einem isometrisch dargestellten Court mittels der Tasten A bis C Dunks erzielen, bis die Körbe krachen, jedoch mit dem feinen Unterschied, daß hier die College-Spieler einmal zeigen dürfen, was sie draufhaben. Die restlichen Veränderungen sind



Das gesamte Umfeld erstrahlt in einem neuen Design.

# College Basketball



Die obligatorische Zeitlupenwiederholung darf natürlich nicht fehlen.



lediglich Kosmetik. So gibt es einen neuen Coach-Modus mit vielen Strategien, eine überarbeitete Grafik, eine verbesserte Geräuschkulisse sowie einen brandneu gestalteten Freiwurf-Modus. Die dezenten Verbesserungen dürften für den einen oder anderen Freak sicherlich Anreiz genug sein, die unattraktivere Lizenz in Kauf zu nehmen.

us

## Check Up

Mega Drive 16 MBit



College Basketball Sport  
 Hersteller: E. A. Tel. 05241-24307  
 Release: April Preis: DM 119,95

Spieler ..... 1-4  
 Levels ..... —  
 Save Game ..... Batterie  
 Besonderheiten ..... Unterstützt EA-4-Spieleradapter!

Grafik 78%  
 Sound 76%  
 Gesamt 83%

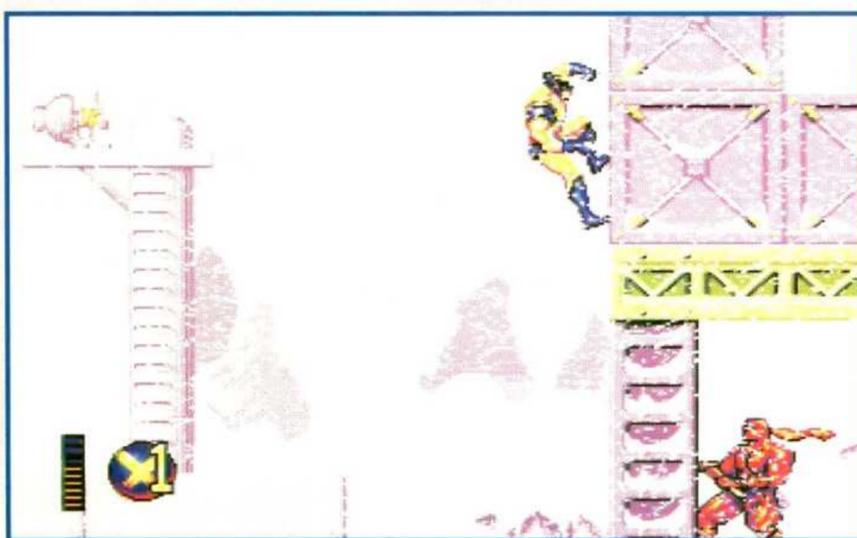
Spielerisch nahezu identisch mit NBA Live, allerdings weniger unterhaltsam.

**B**ereits Sekunden nach dem Anschalten erlebt ihr bei diesem Action-Titel eine kleine Überraschung: Statt eines Titelbildes bzw. Vorspannes befindet ihr euch

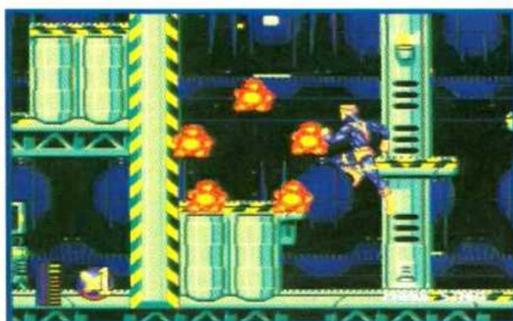
**MARVELS ELITE-**  
ohne Vorwarnung gleich in einem  
**TRUPPE IST WIEDER**  
Level, den ihr je nach Lust und  
**UNTERWEGS.**

Laune quasi zur Einstimmung durchzocken dürft. Nach diesem ersten spielerischen Erlebnis wird es schließlich ernst: Euer Auftraggeber informiert euch, daß ein kosmischer Unhold namens Phalanx die gesamte Bevölkerung mit einem Virus infiziert hat und diese nun sei-

# X-Men 2 - Clone Wars



Einige Helden können sich auch an Wänden und Decken entlanghängeln.



Cyklops' durchschlagendem Laserstrahl kann kaum ein Feind widerstehen.

nem Willen unterliegt. Doch das ist noch nicht alles: Durch sein Gen-Know-how gelang es dem Alien, sämtliche X-Men-Helden zu clonen und sie für seine diabolischen Zwecke zu verwenden. Im Kampf gegen diesen Schurken stehen euch insgesamt sechs X-Men zur Verfügung: Wolverine, Psylocke, Nightcrawler, Cyclops, Gambit sowie der bärenstarke Beast. In späteren Abschnitten gesellt sich zudem erstmals der eigentliche Erzfeind Magneto bei eurem Feldzug dazu. In den Levels müßt ihr euch wahlweise alleine oder zu zweit gegen ein ganze Horde von sogenannten Sentinels-Robotern behaupten, doch

glücklicherweise besitzt jeder Comic-Star neben einigen fernöstlichen Grundtechniken einen individuellen Special Move, der durch die A-Taste ausgelöst wird.

45



Die agile Psylocke ist die einzige Lady im Feld, und dazu sehr wendig!



Der geheimnisvolle Nightcrawler ist einer der schnellsten Superhelden und kann sich zudem von Ort zu Ort beamen.

## Check Up

Mega Drive  
16 MBit



X-Men 2            Jump & Run  
Hersteller: Sega    Tel. 040-2270961  
Release: April     Preis ca.: DM 129,95  
Spieler .....1-2  
Levels .....10+  
Save Game.....-  
Besonderheiten .....Zwei-Spieler-  
.....Modus

**Grafik 74%**

Große Sprites mit durchschnittlicher Animation, ansprechende Hintergründe.

**Sound 68%**

Moderne, teilweise motivierende Rhythmen sowie nette Soundeffekte.

**Gesamt 70%**

Wenig Neues, aber insgesamt ordentlich actionreich in Szene gesetzt.

## Hot-Spot

Für Marvel-Puristen sicherlich ein willkommenes Actionspiel.

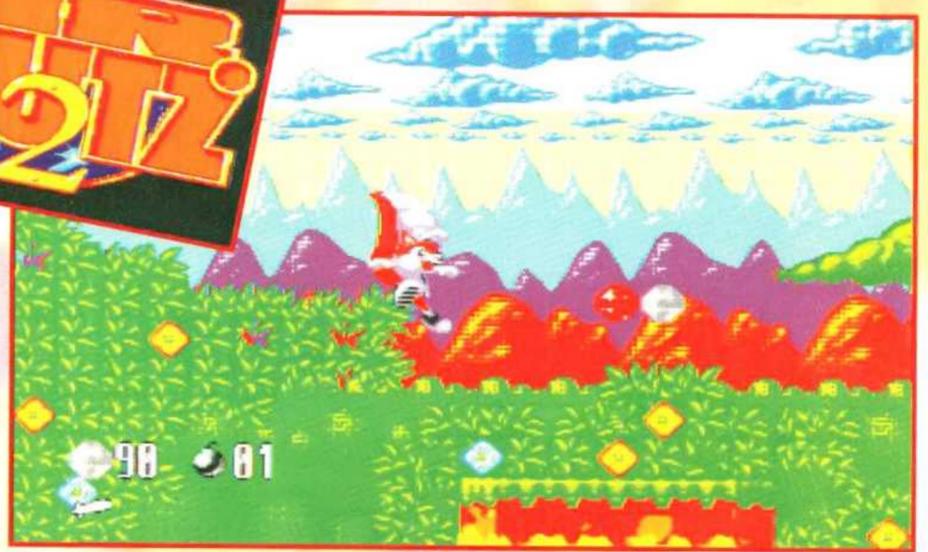
## Word Up

X-Men 2 ist ein schnörkelloses Jump & Beat-Spiel, das seine Motivation vor allem von dem gelungenen Zwei-Spieler-Modus und der ansprechenden Grafik bezieht. Insgesamt betrachtet, weist dieses Superhelden-Spektakel allerdings

kein überragendes Level-design auf. Solisten seien zudem vor dem plötzlich anziehenden Schwierigkeitsgrad gewarnt.



Oliver



**O**cean, in erster Linie Spezialist für Filmumsetzungen, überließ der deutschen Programmiertruppe Neon die Umsetzung des zweiten Teils, die

bereits letztes Jahr für den Amiga erschien, und um es vorwegzunehmen: es hat sich eine Menge getan. Schon gleich zu Beginn werdet ihr mit einer absoluten Neuheit konfrontiert: Statt gleich im ersten Level den bekannten Jump & Run-Tätigkeiten nachzugehen, wuselt ihr zunächst auf einer großen Oberwelt herum.

Die Oberwelt stellt in diesem Game nicht nur eine reine Verbindung zwischen den einzelnen Levels dar, sie ist auch gleichzeitig ein wichtiger Bestandteil des gesamten Gameplays. Hier erfahrt ihr durch Gespräche mit zahlreichen Tieren beispielsweise, daß eine Horde von kosmischen Hühnern (!) die Welt erobern möchte. Mit dieser spärlichen Information im Hinterkopf wandert ihr

**Die Grafik wurde diesmal wesentlich abstrakter gestaltet und erinnert daher in einigen Passagen stark an die Sonic-Serie.** zunächst auf den vorgegebenen Wegen entlang und müßt währenddessen bereits kleinere Aufgaben erledigen. So könnt ihr beispielsweise den zahlreichen Schatztruhen am Wegesrand Bomben entnehmen und damit störende Barrikaden wegsprengen.



OCEANS SYMPATHISCHES NAGETIER IST WIEDER DA, UM DIE GROSSE JUMP & RUN-FANGEMEINDE MIT EINER WEITEREN HÜPF-ORGIE ZU BEGLÜCKEN. DOCH ACHTUNG! DER ZWEITE TEIL HAT NOCH EINIGES MEHR ZU BIETEN.

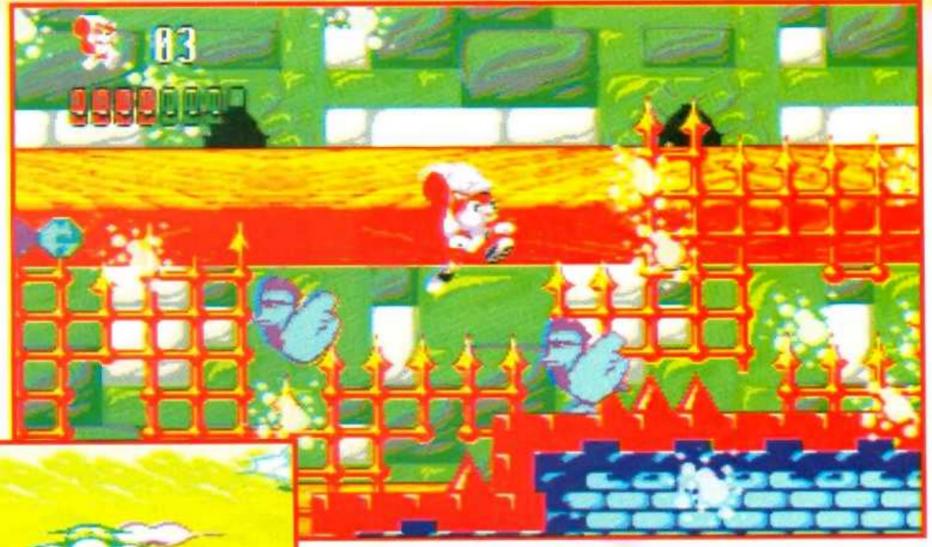
# Mr. Nutz 2

## Die Oberwelt



Sämtliche Levels wurden im zweiten Teil durch mehrere ausgeklügelte Oberwelten miteinander verbunden, auf denen ihr bereits schon einige spielerische Aufgaben erledigen müßt. So erhaltet ihr hier durch einen kleinen Plausch

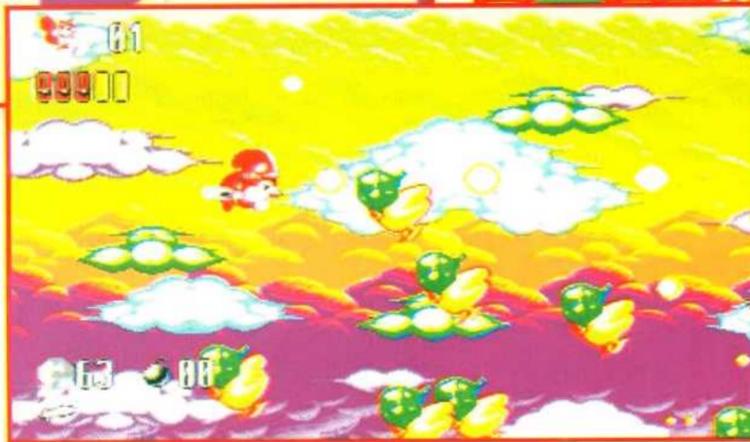
mit den Einwohnern wichtige Infos bzw. durch zahlreiche Schatztruhen einige praktische Items und könnt sogar in einigen Bonusspielen Extraleben ergattern. Hier versteckt sich fast ein kleines Adventure!



Unter Wasser kann Mr. Nutz sich nur kurzzeitig ohne Energieverlust aufhalten.

### Sonic läßt grüßen!

Während ihr auf der Oberwelt entlangjoggt, solltet ihr in erster Linie nach kleinen Fahnen Ausschau halten, da sie jeweils für einen Level stehen. Habt ihr ein Fähnchen erreicht, kommt es endlich zum langersehnten ersten Jump & Run-Erlebnis. Doch auch hier werden Mr. Nutz-erfahrene Zocker zunächst einige Überraschungen erleben. Als erstes dürft euch sicherlich das erhöhte Spieltempo auffallen. Es scheint tatsächlich fast so, als hätte Mr. Nutz in der Zwischenzeit ein gehöriges Laufpensum absolviert, um im zweiten Teil seine Jogging-schuhe auch richtig ausnutzen zu können. Diese erhöhte Agilität ist allerdings zu Lasten seiner Verteidigungskraft gegangen, da Mr. Nutz die Feinde jetzt nur noch mit einer gezielten Sprung-Attacke in die Schranken



**Bonuspiel:** In dieser Shoot 'em Up-Sequenz müßt ihr möglichst viele Hühner abschießen und anschließend sicher ein EXIT-Schild ansteuern, um einen besonders nützlichen Gegenstand zu erhalten (oben).

weisen kann, sprich, weder Äpfel, die als Wurfgeschosse dienen, noch sein bauschiger Schwanz helfen euch diesmal bei der Verteidigung gegen die zahlreichen Widersacher. Damit die Spieler dennoch nicht benachteiligt werden, spendierten die Designer Mr. Nutz eine praktische Flugfähigkeit. Die Möglichkeit, durch die Lüfte zu gleiten, wurde ausscheinend etwas von der Sonic 2-Game Gear-Version abgekupfert, wo der blaue Igel durch einen speziellen Drachen und eine ausgeklügelte „Schwung“-Technik durch die Lüfte fliegen kann. Mr. Nutz'

Flugfähigkeiten müssen jedoch zum einen erst einmal Schritt für Schritt perfektioniert werden, indem ihr die drei magischen Federn der außerirdischen Hühner einsammelt. Ihr könnt euch übrigens nur dann in die Lüfte erheben, wenn ihr über eine volle Lebensenergieleiste verfügt. Apropos Lebensenergie: Wenn ihr nach einer Feindberührung ein wertvolles Stück Energie verliert, habt ihr anschließend immer wieder gleich die Gelegenheit, die ausgerissene Lebensenergie-Einheit (dargestellt durch einen

Nach jedem besiegtten Endgegner gelangt ihr in eine neue Oberwelt mit jeweils anders gestalteten Levels (oben).

Solche Blumen spucken wertvolle Edelsteine aus, wenn ihr in möglichst schnellem Tempo an ihnen vorbeilauft und so ihre Blätter zum Rotieren bringt (unten).



lächelnden roten Strich) wieder einzufangen. So etwas nenne ich fair.

45

Der Spielablauf ist gegenüber dem ersten Teil deutlich rasanter geworden.



Auch das schnelle Herunterrollen von Abhängen hat sich Mr. Nutz ausscheinend bei Sonic abgeguckt.

## Facts

- Mega Drive, 8 MBit
- Hersteller: Neon/Ocean
- Genre: Jump & Run
- Release: Juni
- Levels: 50+

## Besonderheiten

- Umsetzung der Amiga-Version
- sehr umfangreich
- Paßwortsystem
- bunte, Sonic-ähnliche Grafiken
- große Oberwelten
- viele neue Ideen

## First Look

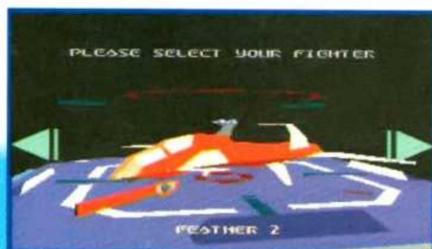
Mr. Nutz legt im zweiten Teil den Turbogang ein: Wieselflink huscht er diesmal durch die Jump & Run-lastigen Levels und erinnert dabei nicht unbeabsichtigt an Segas Sonic-Games. Hinterließ auf jeden Fall einen ideenreicheren Eindruck als der erste Teil.

**S**tar Wars Arcade zeigte ansatzmäßig schon, zu was der 32X fähig ist. Ließen die Weltraumschlachten im Darth Vader-Imperium jedoch teilweise etwas an Rasanz zu wünschen übrig, so verspricht das 3D-Action-Spektakel selbst ohne Krieg der Sterne-Flair spielerisch noch reizvoller zu werden. Nach einem ansehnlichen Intro, das mit tollen Perspektiven und fließender 3D-Animation aufwartet, und der Auswahl eines von zwei Raumschiffen darf man als heroischer Weltraumpilot den Kampf gegen die feindliche Übermacht aufnehmen. Im Brief-



**Im Intro lassen die 32 Bit-Chips ihre Muskeln spielen.** In der Mission werden alle zu vernichtenden Ziele auf der Weltraumkarte gezeigt, während man im Actionteil praktischerweise mit Pfeilen und per automatischer Zielerfassung darauf hingewiesen wird, wo die Jäger herumflitzen. Besonders eindrucksvoll wird es, wenn man unglaublich groß geratene Weltraumstationen Stück für Stück zerlegen muß

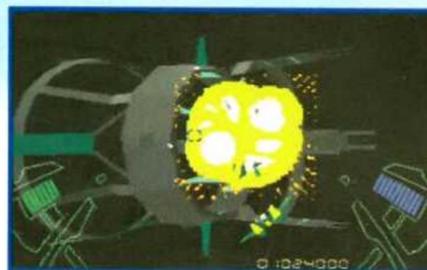
**Zwei verschiedene Raumschiffe stehen zur Wahl.**



# Shadow Squadron

**RASANTE WELTRAUMSCHLACHTEN MIT FLIESSENDER 3D-GRAFIK WAREN AUF DEM MEGA DRIVE KAUM ZU MACHEN. DIE 3D-POWER DES 32X MACHT'S NUN MÖGLICH!**

Prächtige Explosionen gibt's zu bewundern, wenn die Zielerfassung richtig gearbeitet hat.



**Dank der hervorragenden Steuerung kann man selbst Riesenraumschiffe ruhig aus der Nähe angreifen.**

und dabei die heranschwirrenden Jäger nicht aus den Augen verlieren darf. Das äußerst gute Fluggefühl der Raumschiffe, deren Geschwindigkeit man stufenlos regulieren kann, und die

abwechslungsreich gestalteten Levels machen Shadow Squadron zum erfreulich gelungenen 3D-Actionspiel, das sich 32X-Freaks auf ihrer Einkaufsliste notieren sollten.

hi



**W**ittlerweile dürfte es eigentlich kaum noch eine Comic-Figur geben, die noch nicht als Held eines Videospieles vermarktet wurde. Das jüngste Opfer der Lizenzhaie wurde die legendäre Wüstenmaus Speedy Gonzales, welche in den 70er Jahren mit ihrem „Ariiiiiibaaa!“ die TV-Gemeinde fesselte. Diesen Schlachtruf bekommt man auf Mega Drive, Master System



# Speedy Gonzales

**DIE SCHNELLE WÜSTENMAUS AUS MEXIKO IST ERSTMALS STAR IN EINEM VIDEOSPIEL. OB SICH SONIC IN ACHT NEHMEN MUSS?**

oder Game Gear leider nicht zu hören, ansonsten hielt man sich zumindest optisch erfreulich genau an die Vorlage. Ein sehr gelungenes Intro, das praktischerweise auch mit deutschen Texten aufwarten kann, verrät dem Spieler, daß Kater Sylvester (der jüngst ein eigenes Spiel erhielt!) die Freundin unseres lieben Speedy entführt hat. Erwartungsgemäß **Kater Sylvester wagt es doch glatt, Speedys Freundin zu entführen.**

**In versteckten Bonushöhlen gibt es genügend Karotten.**



macht sich Speedy nun in einem gewöhnlichen Jump & Run-Werk auf die Suche nach derselbigen. Neben optischen Leckereien wie mehrstufigem Parallaxscrolling, witzigen Animationen und voller Farbenpracht hatte man auch an ein paar Gags für das Gameplay gedacht.



**Der Sombrero erweist sich als äußerst zuverlässiges Verteidigungsmittel.**

So kann Speedy seinen Sombrero in Bumerang-Manier durch die Luft schleudern oder während eines Sprungs die Boxhandschuhe einsetzen. Insgesamt gesehen also nichts Sensationelles, aber gut gemacht und unterhaltsam.

hi



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

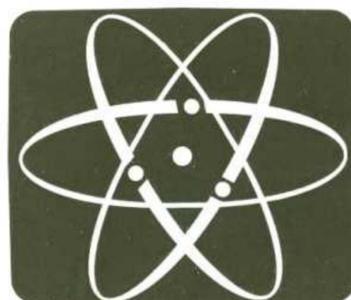


COMPUTER  
WESERSTR. 54

18. Ausstellung für Hobby-Elektronik, Computer, Software und Zubehör

# Hobby-tronic & ComputerSchau

Die umfassende Marktübersicht für Hobby-Elektroniker und für Computer-anwender in Freizeit, Beruf und Ausbildung. Action-Center mit Experimenten, Demonstrationen und vielen Tips.



**10.-14. Mai 1995**

**Sonderschauen:**

- „Straße der Computer-Clubs“
- „100 Jahre rund ums Telefon in Europa“
- „Computer – gestern noch modern, heute schon überholt“

täglich 9-18 Uhr



**Messezentrum Westfalenhallen Dortmund**

Rheinlanddamm 200 · 44139 Dortmund · Telefon: 02 31/12 04-521 u. 525 · Telefax: 02 31/12 04-678 u. 880

Tel.: 02 51/52 78 54 & 52 55 22

Persönliche Bestellannahme

Mo.-Fr. 9.00-22.00 Uhr

Sa. 10.00-18.00 Uhr

Bernd Herfurth

## FREAK'S SHOP

Fax: 02 51/52 79 71

An/Verkauf von Gebrauchtspielen

Weselerstr. 54 · 48151 Münster

**MEGA DRIVE:**

ANIMANIACS	89,95
ATP TENNIS	99,95
BATTLE FRENZY	89,95
BLOODSHOOT	89,95
BODYCOUNT	79,95
BONKERS (DISNEY)	79,95
BOOGERMAN	109,95
BRUTAL - PAWS OF FURY	89,95
CANNON FODDER	99,95
CLAYFIGHTER	99,95
CRASH DUMMIES	69,95
DINO DINI'S SOCCER	69,95
DOUBLE CLUTCH	59,95
DAS DSCHUNGELBUCH	99,95
DIE SCHLÜMPFE	99,95
DUNE 2	109,95
DUNE 2 (A)	89,95
DYNAMITE HEADY	89,95
EARTH WORM & JIM	109,95
ECCO THE DOLPHIN 2	89,95
FIFA SOCCER '95	99,95
HAVOC	79,95
IMG INT. TOUR TENNIS	89,95
INCREDIBLE HULK	69,95
INDY CAR RACING	89,95
J. MADDEN FOOTBALL '95	99,95
JURASSIC PARK 2	99,95
KAWASAKI SUPERBIKES	89,95
KÖNIG DER LÖWEN	99,95
LANDSTALKER	119,95
LETHAL ENFORCERS 2	89,95
MEGA-LO-MANIA	79,95
MEGA BOMBERMAN	89,95
MEGA SWIV	89,95
MENACER & 6 GAMES	79,95
MICRO MACHINES	69,95
MICRO MACHINES 2	99,95
MUTANT LEAGUE HOCKEY	59,95
NBA LIVE '95	99,95
NFL QUATERBACK	109,95
NHL HOCKEY '95	99,95
OUT RUN 2019	59,95
PAGEMASTER	89,95
PELE SOCCER 2	54,95
PEPPLE BEACH GOLF	79,95
PIRATES OF DARK WATER	89,95
PGA TOUR 2	69,95
PGA TOUR 3	99,95
POPULOUS 2	89,95
POWERDRIVE	89,95
PROBOTECTOR	89,95

PSYCHO PINBALL	89,95
R.B.I. BASEBALL '94	89,95
RED ZONE	89,95
RISE OF THE ROBOTS	89,95
RISTAR (vormals FEEL)	99,95
ROAD RASH 3	89,95
ROBOCOP Vs TERMINATOR	49,95
ROCK'N ROLL RACING	89,95
RUGBY WORLD CUP '95	99,95
SAMURAI SHOWDOWN	109,95
SENNA S. M. GRAND PRIX	79,95
SHINING FORCE 2	99,95
SNOOKER	79,95
SOLEIL	109,95
SONIC 3	99,95
SONIC & KNUCKLES	99,95
SONIC SPINBALL	59,95
SPIDERMAN-The Animated	89,95
STARGATE	99,95
STORY OF THOR	129,95
STREETS OF RAGE 3	99,95
STRIKER	119,95
SUPER STREETFIGHTER 2	109,95
SYNDICATE	99,95
TAZMANIA 2	79,95
URBAN STRIKE	89,95
VIRTURA RACING	139,95
WARLOCK	89,95
YOGI BEAR	89,95

**SONDERANGEBOTE**

<b>MEGA DRIVE:</b>	
2 GAMES IN ONE (Fantastic Dizzy & Cosmic Space)	59,95
ADDAMS FAMILY	49,95
ALISIA DRAGON	39,95
ALTERED BEAST	34,95
AQUATIC GAMES	34,95
ARCH RIVALS	39,95
ARROW FLASH	34,95
ART ALIVE	49,95
ART OF FIGHTING	69,95
ASTERIX	59,95
ATOMIC RUNNER	34,95
BACK TO THE FUTURE	49,95
BALL JACKS	39,95
BALLZ 3D	39,95
BATMAN RETURNS	49,95
BATTLETOADS	39,95
BILL WALSH FOOTBALL	49,95
BLADES OF VENGEANCE	39,95
BONANZA BROS.	34,95
BUBBA'N' STIX	59,95

<b>BUSBY THE BOBCAT 2</b>	<b>49,95</b>
CAPTAIN AMERICA	34,95
CAPTAIN PLANET	34,95
<b>CASTLEVANIA</b>	<b>59,95</b>
CHAKAN	39,95
C: WORLD CLASS SOCCER	34,95
CHIKI CHIKI BOYS	34,95
CHUCK ROCK 2	69,95
<b>COMBAT CARS</b>	<b>49,95</b>
COOL SPOT	59,95
CORPORATION	34,95
CRACK DOWN	39,95
CRUE BALL	39,95
D.J. BOY	34,95
DAVIS CUP TENNIS	39,95
DR. ROBOTNIK	69,95
DRACULA	39,95
<b>DRAGON</b>	<b>69,95</b>
ECCO THE DOLPHIN	69,95
EMPIRE OF STEEL	39,95
ETERNAL CHAMPIONS	39,95
EUROPEAN C. SOCCER	39,95
EX MUTANTS	39,95
F 22	49,95
FATAL REWIND	34,95
FIFA SOCCER	69,95
FLINK	49,95
FUN & GAMES	49,95
G-LOC	59,95
GALAXI FORCE 2	39,95
GAUNTLET 4	49,95
<b>GENERATION LOST</b>	<b>49,95</b>
GLOBAL GLADIATORS	49,95
GREENDOG	34,95
GUNSTAR HEROES	69,95
HARDBALL '94	39,95
HAUNTING	49,95
HURRICANES	59,95
INDIANA JONES	49,95
INTERNATIONAL RUGBY	39,95
JAMES BOND 007	34,95
JAMES POND 2	34,95
JAMES POND 3	34,95
JEWEL MASTER	34,95
J. MONTANA FOOTBALL 3	34,95
J. MADDEN FOOTBALL '93	39,95
J. MADDEN FOOTBALL '94	49,95
JURASSIC PARK	59,95
KID CHAMELEON	34,95
KING OF THE MONSTERS	49,95
KLAX	39,95
LAST BATTLE	29,95
LEMMINGS 2	69,95

LHX ATTACK CHOPPER	39,95
LOST VIKINGS (A)	49,95
LOTUS TURBO CHALLENGE	29,95
MARBLE MADNESS	39,95
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	39,95
MAXIMUM CARNAGE	69,95
MAZIN WARS	49,95
MC DONALD T. LAND	59,95
MEGA TURRICAN	39,95
<b>MICKEYMANIA</b>	<b>69,95</b>
MIGHTY MAX	39,95
MR. NUTZ	69,95
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	34,95
NBA JAM	69,95
NHL HOCKEY '93	39,95
OTTIFANT	34,95
PAPERBOY	34,95
PGA EUROTOUR GOLF	59,95
PHELIOS	39,95
PITFALL	69,95
POWERMONGER	29,95
PREDATOR 2	49,95
PRINCE OF PERSIA	39,95
PUGGSY	39,95
RADICAL REX	49,95
RANGER X	59,95
<b>RASENMÄHERMANN</b>	<b>49,95</b>
REN & STIMPY	49,95
RING OF POWER	59,95
ROBOCOP 3	39,95
ROCKET KNIGHT	
ADVENTURES	39,95
ROLLING THUNDER 2	39,95
SECOND SAMURAI	39,95
SHADOW OF THE BEAST	34,95
SHADOW OF THE BEAST 2	39,95
SIMPSONS BARTS	
NIGHTMARE	29,95
SIMPSONS BART	
VS S. MUTANTS	34,95
SKITCHIN	34,95
SNAKE RATTLE'N ROLL	49,95
SONIC 1	29,95
SONIC 2	59,95
SPACE HARRIER 2	29,95
SPLATTERHOUSE 2	39,95
STEEL TALONS	49,95
STREETFIGHTER 2	59,95
STREETS OF RAGE	59,95
STRIDER	34,95
STRIDER 2	39,95
SUB - TERRANIA	59,95
SUPER FANTASY ZONE	34,95

SUPER HANG ON	39,95
SUPER HYDLIDE	34,95
SUPER KICK OFF	39,95
SUPER SMASH TV	39,95
SUPERMAN	49,95
<b>SYLVESTER &amp; TWEETY</b>	<b>59,95</b>
TAILSPIN	39,95
TALMIT'S ADVENTURE	34,95
TECHNO CLASH	39,95
TERMINATOR	34,95
TERMINATOR 2 - A. GAME	39,95
TERMINATOR 2 - J. DAY	39,95
THUNDERFORCE 4	49,95
TINY TOONS	49,95
TOE JAM & EARL 2 (A)	49,95
TRUXTON	34,95
TWO CRUDE DUDES	34,95
ULTIMATE SOCCER	49,95
WARPSPEED	44,95
WHERE IN THE WORLD C. S.	34,95
WIMBLEDON TENNIS	59,95
WINTER OLYMPICS	39,95
WIZ'N LIZ	39,95
WOLVERINE	69,95
WORLD CUP ITALIA '90	39,95
WORLD CUP USA '94	39,95
WORLD OF ILLUSION	49,95
WRESTLER WAR	29,95
WWF RAW	99,95
XENON 2	29,95
<b>ZERO TOLERANCE</b>	<b>49,95</b>
ZOMBIES	49,95
ZOOL	34,95

5 GAMES IN ONE	109,95
ADAPTER PAL / US	89,95
AFTERBURNER III	49,95
BACK UP RAM CARTRIDGE	99,95
BATMANS RETURN	49,95
BATTLE CORPS	89,95
BEAST 2	69,95
<b>BC RACERS</b>	<b>109,95</b>
BILL WALSH FOOTBALL	69,95
BLACKHOLE ASSAULT	49,95
CHUCK ROCK	49,95
ESPN BASEBALL	69,95
EYE OF THE BEHOLDER US	109,95
FIFA SOCCER	79,95
FLINK	49,95
FORMULA 1	89,95
GROUND ZERO TEXAS	69,95
HOOK	49,95
<b>KIDS ON SITE</b>	<b>89,95</b>
LETHAL ENFORCERS 2	99,95
<b>MICKEYMANIA</b>	<b>69,95</b>
MICROCOSM	69,95
NBA JAM	79,95
NHL HOCKEY '94	89,95
NIGHT TRAP	109,95
PRINCE OF PERSIA	49,95
ROAD AVENGER	29,95
SHERLOCK HOLMES	39,95
<b>SNATCHER</b>	<b>99,95</b>
<b>SOULSTAR</b>	<b>79,95</b>
SPIDERMAN Vs. KINGDOM	49,95
THUNDERSTRIKE	79,95
WOLFCHILD	39,95

**ZUBEHÖR MEGA DRIVE:**

Mega Drive Konsole	159,95
<b>Mega Drive Konsole &amp; Virtua Racing</b>	<b>279,95</b>
Mega Drive Konsole & Lion King & 2 Pads	259,95
2 Infort Joypads	69,95
3 Button Pad	29,95
4 Spieler Multiadapter	59,95
6 Button Pad	29,95
Adapter US(jap.)/Pal	29,95
Action Replay 2	89,95
RGB (Scart) Kabel	29,95
Ultra 2 In 1 Joypad (Super Nes & Mega Drive)	49,95

**MEGA C.D.**

2 GAMES IN ONE	59,95
----------------	-------

**32 X**

32X KONSOLE	359,95
COSMIC CARNAGE	129,95
<b>DOOM</b>	<b>359,95</b>
<b>GOLF MAGAZINE-36 Holes</b>	<b>129,95</b>
<b>METAL HEAD</b>	<b>129,95</b>
<b>MORTAL KOMBAT 2</b>	<b>129,95</b>
STAR WARS ARCADE	119,95
SUPER AFTERBURNER	99,95
SUPER SPACE HARRIER	99,95
VIRTUA RACING DELUXE	129,95

**SATURN**

<b>SATURN KONSOLE &amp; RGB KABEL &amp; SPANNUNGSMWANDLER &amp; VIRTUA FIGHTER</b>	<b>1199,95</b>
--	----------------

MACHT MIT! GEWINNT MIT!

# Batman & Robin

## Das Gewinnspiel

SPÄTESTENS IM JUNI DÜRFT WIEDER DAS GROSSE FLATTERMANN-FIEBER AUSBRECHEN, WENN „BATMAN FOREVER“ IM KINO ANLÄUFT. DA SEGA ZUFÄLLIGERWEISE ZUR GLEICHEN ZEIT DAS ACTIONSPIEL BATMAN & ROBIN FÜR GAME GEAR UND MEGA DRIVE VERÖFFENTLICHEN WIRD, WOLLEN WIR MIT EUCH EINEN KLEINEN WETTBEWERB VERANSTALTEN.

### Was ist zu tun?

Unser Wettbewerb besteht aus zwei Etappen. Als erstes müßt ihr uns fünf Fragen über Batman und Sega beantworten. Nur wer diese Fragen richtig beantworten kann, kommt in die Endausscheidung. Hier steht ein großer Malwettbewerb an. Die schönsten Bilder werden entsprechend dem Alter bewertet und plaziert. Laßt uns loslegen!



1. Wie heißt das Mega CD 2-Spiel mit Batman?
2. Wer spielte Batman in den ersten beiden Kinofilmen?
3. Wie heißt der Assistent von Batman?
4. Wer ist der Erzfeind Batmans?
5. Auf welchen Systemen kommt das Sega-Spiel?

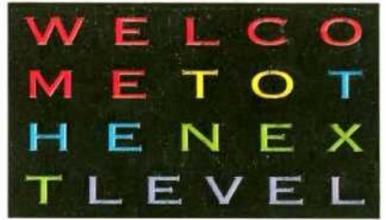
Notiert die Antworten auf einem Blatt Papier, packt euer selbstgemaltes Kunstwerk dazu, legt ein Foto bei und schickt das Ganze in einem schönen Päckchen bis spätestens **17. Mai** an nachfolgende Adresse. Noch was! Vergeßt nicht zu vermerken, welche Konsole ihr habt!

**SEGA Magazin • Kennwort: Batman & Robin • Isarstraße 32 • 90451 Nürnberg**

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

## Das gibt's zu gewinnen!

1. Preis: 5 aktuelle Sega-Spiele + Sonic-Pinset
2. Preis: 3 aktuelle Sega-Spiele + Sonic-Pinset
3. Preis: 2 aktuelle Sega-Spiele + Sonic-Pinset
4. -10. Preis: Je ein aktuelles Sega-Spiel + Sonic-Pinset



# Wer nicht fragt bleibt dumm...! 040/2227 09 61 Info-service

Die aktuellen Tips zu allen Spielen.

News und facts zu Hard- und Software.

Technische Hilfe, wenn's brennt.

Montag bis Freitag von 10 bis 18 Uhr.

**Infoservice**

Schreib uns jetzt!



Wenn Du es genau wissen willst: Coupon ausschneiden und abschicken. SEGA informiert Dich dann als Erster über die neuesten Neuigkeiten.

SEGA Infoservice, Postfach 305568, 20317 Hamburg

Name: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

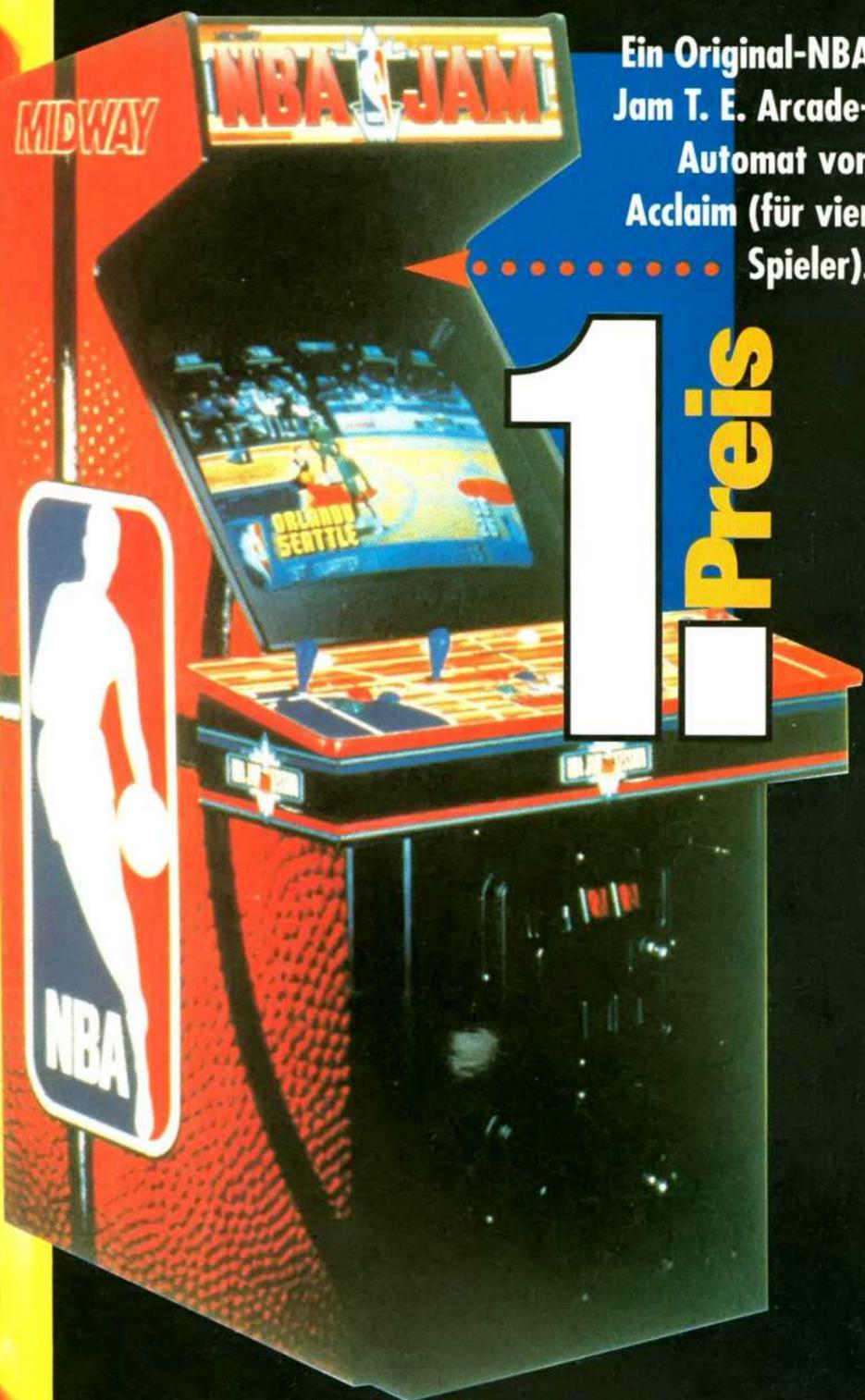
Alter: \_\_\_\_\_

System: \_\_\_\_\_

SOSM 2/95



# „To Be on



Ein Original-NBA Jam T. E. Arcade-Automat von Acclaim (für vier Spieler).

**1. Preis**

**2. Preis**

Eine Original-NBA Golden State Warriors-Jacke von Starter.



**3. Preis**



Ein Original-NBA Profi-Indoor-Ball von Spalding.

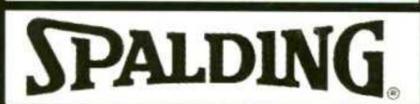
**4. bis 13. Preis**

Je ein NBA Jam T. E.-Spiel von Acclaim (System nach Wahl).



**14. bis 18. Preis**

Je ein rare Air Kartenset (90 Stück, limitiert) von Upperdeck.



# Fire



**„Welche Mannschaft gewann 1994 das NBA Finale?“**

Die Play Off-Spiele der Saison 94/95 werfen ihre Schatten voraus. Schon sind die ersten Mannschaften qualifiziert, während der letztjährige Meister noch um die Teilnahme bangen muß. Wer es satt hat, Basketball immer nur am TV zu sehen, der kann sich nun abgefahrene NBA-Action nach Hause holen. Sega Magazin und Acclaim verlosen den originalen Spielautomaten für bis zu vier Spieler gleichzeitig. Dazu gibt es jede Menge Equipment für jeden Basketball-Fan sowie die Konsolenversionen von NBA Jam T. E. von Acclaim zu gewinnen. Beantwortet einfach die obenstehende Frage auf einer Postkarte und schickt sie an...

**19 bis 28 Preis**

Je ein Basketball von Spalding.



**29 bis 33 Preis**

Je eine limitierte NBA Jam T. E.-Baseballcap von Acclaim.



**34 bis 50 Preis**

Je ein NBA Jam T. E.-Pin von Acclaim.



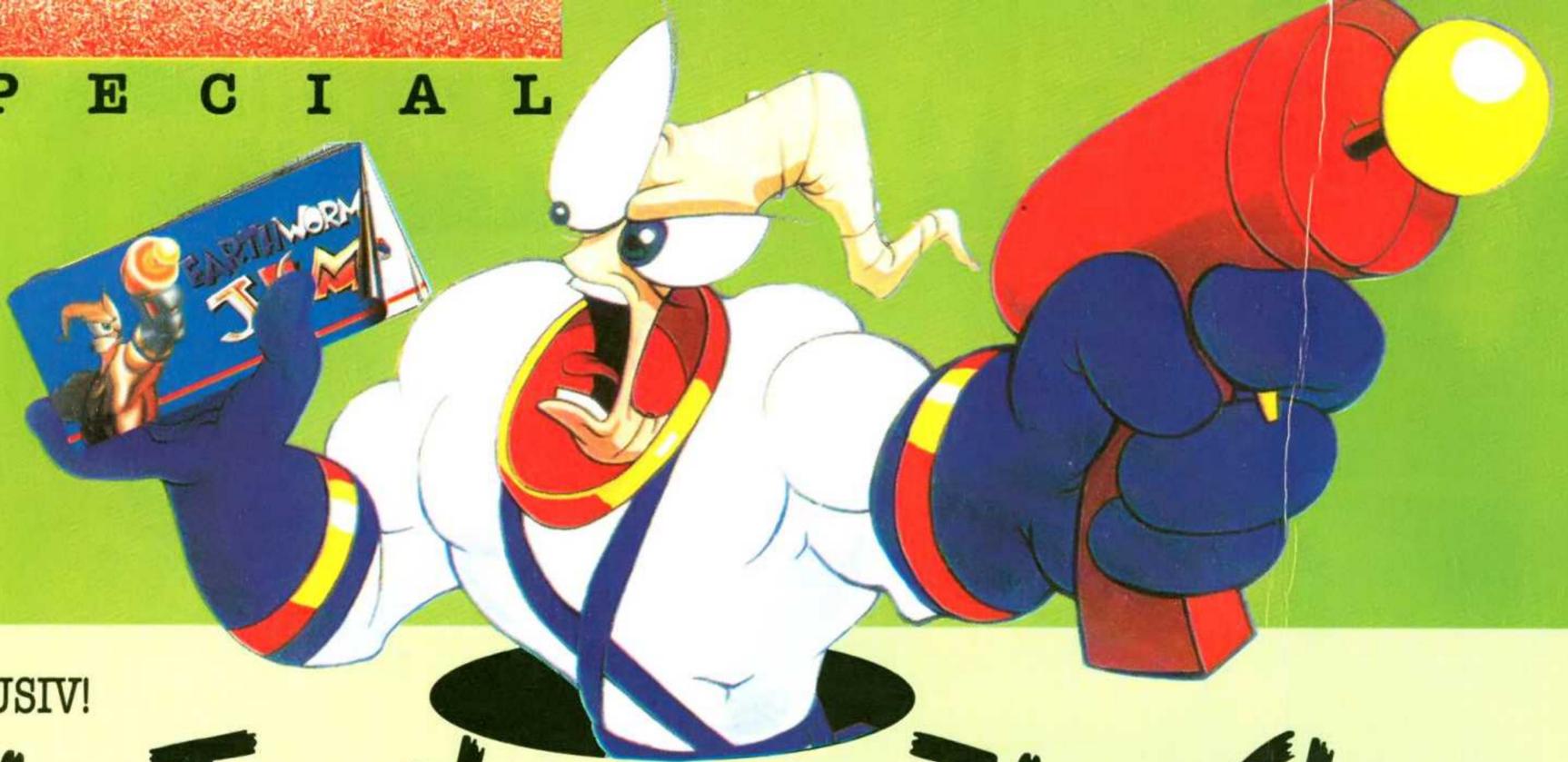
**SEGA** Magazin



CompuTec Verlag  
NBA Jam T. E.  
Isarstraße 32-34  
90451 Nürnberg

Einsendeschluß ist der 9. Mai 1995

Eine Auszahlung der Preise ist nicht möglich.  
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



EXKLUSIV!

# Die Earthworm Jim Show

WIR WOLLEN EUCH ZUSAMMEN MIT DAVID PERRY UND SEINEM TEAM EINE GANZ BESONDERE FREUDE BEREITEN UND PRÄSENTIEREN DAS EWJ-DAUMENKINO.

Gewinnspiel

Unser rund 1,60 m großer Earthworm Jim-Aufsteller dürfte der Traumpreis für jeden Shiny Entertainment-Fan sein. Wer diesen Preis gewinnen will, muß allerdings auch einige knackige Fragen zum Thema David Perry & Co. beantworten können.

1. Welches Disney-Spiel eroberte Weihnachten '93 die Charts?
2. In welchem Land wurde David Perry geboren?
3. Wer ist Animationsdirektor von Shiny Entertainment?

Schickt Eure Postkarte mit den drei Antworten bis spätestens 17.05.95 an nachfolgende Adresse:

**SEGA Magazin • Kennwort: Jim • Fasanstraße 32 • 90451 Nürnberg**

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Shiny Entertainment, Virgin oder CompuTec dürfen nicht teilnehmen.



## So geht's!

Daumenkino

### 1. Das Ausschneiden

Trennt zunächst die vier folgenden Seiten vorsichtig aus dem Heft. Nehmt nun eine Schere und zerschnippelt die vier Seiten nach den vorgegebenen Linien, so daß ihr am Ende genau 48 gleichgroße Bilder habt. Auf dieser Seite findet ihr am unteren Ende außerdem noch den Umschlag, den ihr ebenfalls vorsichtig entlang der Linien aus dem Heft trennt.

### 2. Das Zusammenfügen

Legt die 48 Bilder entsprechend der Numerierung übereinander, so daß Bild Nummer 48 ganz

unten liegt und Bild Nummer 1 ganz oben. Linkshänder können es auch andersrum anordnen (Seite 48 am Anfang, Seite 1 ganz unten!). Den Umschlag benötigt ihr im Moment noch nicht.

### 3. Das Ordnen

Nehmt den Stapel mit den Bildern und versucht, sie exakt übereinanderzulegen, so daß kein einziges Bild aus dem Stapel hervorragt. Nun kommt der wichtigste Teil. Haltet bereits den Tacker oder den Klebstreifen bereit. Stellt den Stapel Bilder mit der rechten Kante auf eine feste Oberfläche

und klopft ein paarmal damit vorsichtig auf den Tisch, so daß sich eine gerade Kante ergibt.

### 4. Das Fixieren

Nun muß man das Ganze noch fixieren. Dazu klammert ihr mit dem Tacker an der linken Kante des Stapels. Falls der Tacker nicht den ganzen Stapel auf einmal schafft, klammert ihr am besten auch von der Rückseite und fixiert das Ganze noch mit einem Stück Klebstreifen. Zum Schluß legt ihr den Umschlag um den Stapel Papier, den man am besten mit ein bißchen Klebstoff befestigt. Wichtig ist hierbei, daß die

Titelseite direkt über der Seite Nummer 48 liegt.

### 5. Das Betrachten

Der Trick ist, daß man durch eine Krümmung Spannung erzeugt und mit dem Daumen ein Blatt nach dem anderen nach vorne oder hinten schnalzen läßt. Das Ergebnis ist, daß ein Bild nach dem anderen erscheint und Jim scheinbar lebendig wird. Mit etwas Übung werden daraus genau zwei Sekunden an fließender Animation. Das gibt es zu sehen: Jim steckt seine Waffe ein und zieht dann den Düsenantrieb aus seiner Hosentasche. Er springt auf ihn drauf und fliegt weg.



1

SEGA  
Magazin



2

SEGA  
Magazin



3

SEGA  
Magazin



4

SEGA  
Magazin



5

SEGA  
Magazin



6

SEGA  
Magazin



7

SEGA  
Magazin



8

SEGA  
Magazin



9

SEGA  
Magazin



10

SEGA  
Magazin



11

SEGA  
Magazin

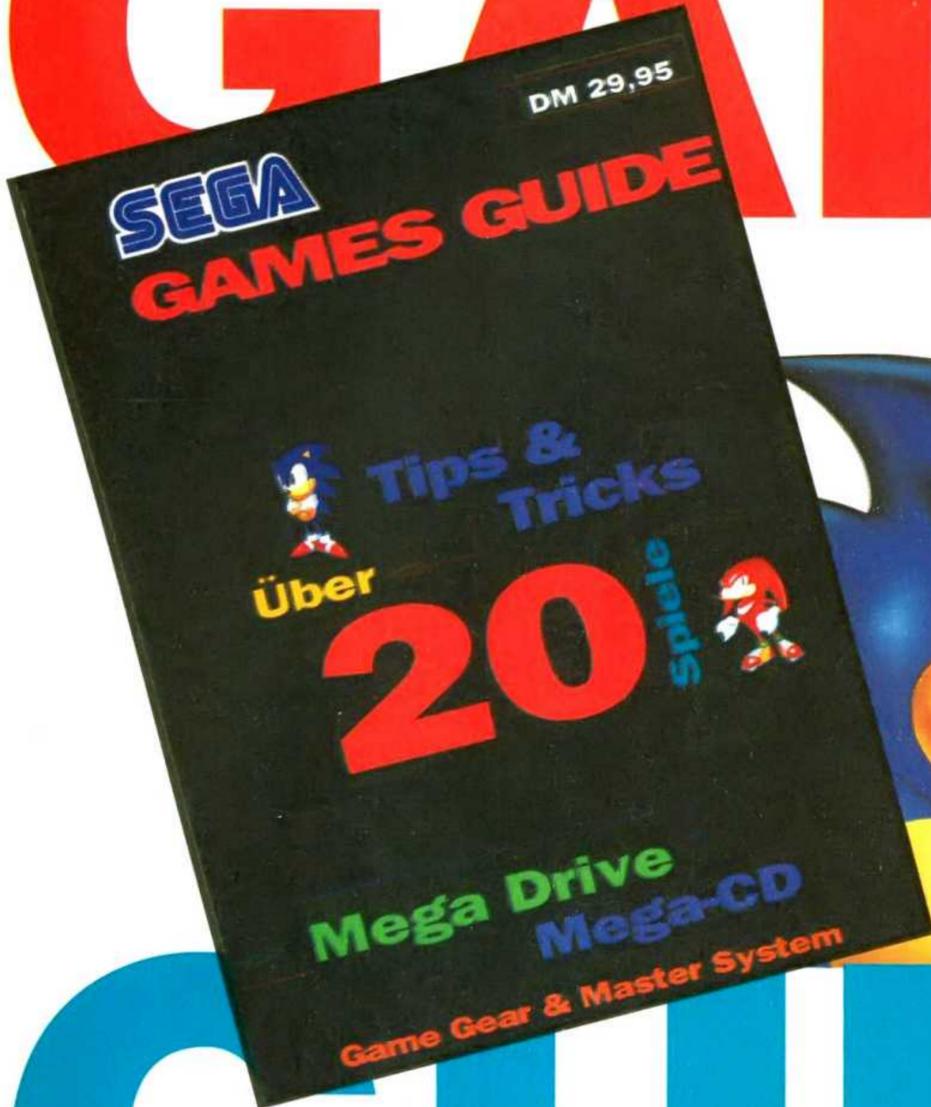


12

SEGA  
Magazin



# GAMES



Tips & Tricks: **MEGA DRIVE:** Sonic the Hedgehog, Aladdin, Super Street Fighter II, Sonic the Hedgehog 2, Dr. Robotnik's Mean Bean Machine, Toe Jam & Earl 2, Sonic the Hedgehog 3, Virtua Racing, Dune II, Sonic Spinball, Landstalker, Otitants **MASTER SYSTEM/GAME GEAR:** Sonic the Hedgehog, Aladdin, Sonic the Hedgehog 2, Das Dschungelbuch, Sonic Chaos, Otitants Asterix and the Great Rescue **MEGA CD:** Sonic the Hedgehog CD, Battelecrops, Ecco the Dolphin, Silpheed, Jurassic Park, Thunderhawk.

■ Cheats - damit man ohne Mogelmodul in höhere Levels kommt. ■ Geheime Levels - neuer Spaß in unbekanntenen Dimensionen. ■ Levelkarten - Du wirst nie die Orientierung verlieren. ■ Strategien - Spielprofis verraten, wie man den ärgsten Obermott besiegt.

für nur **DM 29,95**

Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an:  
COMPUTEC Verlag, Leserservice, Isarstr. 32-34, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich den **SEGA GAMES GUIDE** zu **DM 29,95**

per VORKASSE, Verrechnungsscheck bzw. Bargeld über den entsprechenden Betrag habe ich beigelegt ( DM 29,95 + DM 5,- Unkostenbeitrag Inland, bzw. DM 20,- Unkostenbeitrag Ausland)

per NACHNAHME, d.h. ich zahle das Geld bei Warenübergabe plus DM 10,50 Nachnahmegebühr. (Gilt nur im Inland!)

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

**Tel. 0 89/546 0 300**  
**Playcom GmbH Cybersoft**

## MEGA DRIVE

ATP Tennis	dt	109.00
Aero the Akrobat	dt	109.00
Akira	dt	109.00
Animaniacs	dt	99.00
Asterix 2 Power of the Gods	dt	99.00
Boltz	dt	89.00
Batman and Robin	dt	119.00
Battle Frenzy	dt	109.00
Battlech	dt	109.00
Bloodshot	dt	119.00
Boogerman	dt	109.00
Brett Hill Hockey 95	dt	85.00
Brutal - Paws of Fury	dt	109.00
Bubsy 2	dt	89.00
Canon Fodder	dt	109.00
Castlemania	dt	89.00
Clay Fighter	dt	109.00
Cybernauts: Next Breed	dt	89.00
Daffy Duck in Hollywood	dt	99.00
Demolition Man	dt	99.00
Double Clutch	dt	49.00
Dr. Robotniks	dt	99.00
Dragon - Bruce Lee	dt	99.00
Dschungelbuch	dt	99.00
Dune 2	dt	109.00
Dynamite Headdy	dt	109.00
Earth Worm Jim (24 Meg)	dt	119.00
Ecco the Dolphin 2	dt	109.00
Ecco the Dolphin	dt	59.00
Final Champions	dt	29.00
F1 Championship	dt	119.00
<b>Fifa Soccer 95</b>	<b>dt</b>	<b>99.00</b>
Fire Team Rogue	dt	89.00
Flinstones	dt	59.00
Generation Lost	dt	89.00
Havoc	dt	99.00
Hurricanes	dt	94.00
IMG Int. Tour Tennis	dt	99.00
Itchy & Scratchy	dt	99.00
Jack Nicklaus Golf 2	dt	89.00
Jelly Boy	dt	109.00
Jimmy White's Snooker	uk	99.00
Jurassic Park Rampage	dt	99.00
Kawasaki Super Bikes	dt	89.00
Kick Off 3	dt	109.00
Landstalker	dt	119.00
Lemmings 2	dt	109.00
Lion King	dt	114.00
Lothar Matthäus	dt	109.00
Madden NFL 95	dt	99.00
Marble Madness	dt	79.00
Mario Andretti Racing	dt	109.00

Marko's Magic Football	dt	119.00
<b>Maximum Carnage</b>	<b>dt</b>	<b>119.00</b>
Mega Bomberman	dt	99.00
Mega SWIV	dt	89.00
Mega Turrican	dt	89.00
Megaman Willy Wars	dt	109.00
Mickey & Minnie	dt	109.00
Mickey Mania	dt	109.00
Micro Machines 2	dt	109.00
Mighty Max	dt	89.00
Mr. Nutz 2	dt	109.00
NBA Basketball	dt	109.00
NBA Jam	dt	99.00
NBA Live 95	dt	99.00
NFL Quarterback Club 95	dt	129.00
NHLPA Hockey '95	dt	99.00
Nigel Mansell	dt	109.00
Noramy's Beach Babe	dt	89.00
Otitants	dt	29.00
PGA Euro Tour	dt	89.00
PGA Tour Golf 3	dt	99.00
<b>Page Master</b>	<b>dt</b>	<b>109.00</b>
Pinkie	dt	94.00
Pirates a.J. Dark Water	dt	109.00
Pinfall	dt	109.00
Powerdrive	dt	89.00
Powermanger	dt	49.00
Prince of Persia	dt	59.00
Probotector	dt	115.00
Psycho Pinball	dt	114.00
Puity Squad	dt	109.00
Radical Rex	dt	94.00
Rosenmähr Mann	dt	89.00
Red Zone	dt	119.00
<b>Rise of the Robots</b>	<b>dt</b>	<b>99.00</b>
Ristar (Feel)	dt	114.00
<b>Road Rash 3</b>	<b>dt</b>	<b>99.00</b>
Road Runner	dt	99.00
Rock'n Roll Racing	dt	109.00
Rocket Knight Adventure	dt	45.00
<b>Rugby World Cup</b>	<b>dt</b>	<b>109.00</b>
<b>Samurai Showdown</b>	<b>dt</b>	<b>109.00</b>
Schlumpfe	dt	99.00
Seaquest DSV	dt	109.00
Second Samurai	dt	94.00
Shog-Fu (24 Meg)	dt	99.00
<b>Shog-Fu incl. Musik CD</b>	<b>dt</b>	<b>99.00</b>
Shining Force 2 (DA)	dt	129.00
Skitchin	dt	59.00
Slam Masters	dt	129.00
Snake, Rattle 'n Roll	dt	59.00
<b>Soleil (Komp. dt)</b>	<b>dt</b>	<b>111.00</b>
<b>Sonic &amp; Knuckles</b>	<b>dt</b>	<b>99.00</b>

Sonic 3	dt	99.00
Sonic Spinball	dt	99.00
Sparkster	dt	99.00
Speedy Gonzales	dt	109.00
Spider Man Animated Series	dt	119.00
Spiderman/X-Man	dt	99.00
Splatterhouse 2	dt	49.00
<b>Stargate</b>	<b>dt</b>	<b>109.00</b>
Story of Thore komp.dt.	dt	124.00
Streetfighter 2 Champion Edit.	dt	79.00
Streets of Rage 3	dt	129.00
Sylvester and Tweety	dt	119.00
Super Streetfighter 2	dt	129.00
Sylvester and Tweety	dt	109.00
<b>Syndicate</b>	<b>dt</b>	<b>99.00</b>
Talespin	dt	49.00
Tazmania 2	dt	109.00
<b>Theme Park kompl. dt.</b>	<b>dt</b>	<b>109.00</b>
Tiny Toon	dt	45.00
Tiny Toon 2	dt	95.00
<b>Toughman Boxing</b>	<b>dt</b>	<b>109.00</b>
Troy Aikman Football	dt	99.00
True Lies	dt	119.00
Unnecessary Roughness 95	dt	55.00
Urban Strike	dt	99.00
Virtua Racing	dt	159.00
Virtual Bart	dt	99.00
<b>WWF Raw</b>	<b>dt</b>	<b>124.00</b>
<b>WWF Raw incl. Video</b>	<b>dt</b>	<b>134.00</b>
Warlock	dt	109.00
Wolverine	dt	119.00
Wonder Boy Monsterworld	dt	49.00
World Champ. Soccer 2	dt	69.00
X-Men 2	dt	109.00
Yogi Bear	dt	49.00
Zero Tolerance	dt	89.00
<b>Mega Drive-Zubehör</b>		
4 Spieler Adapter	dt	59.00
6 Button Joypad	dt	39.00
Action Replay Pro 2 MD	dt	99.00
Arcade Super Stick 2	dt	89.00
Ascia 6 Button Fighter Pad	dt	45.00
Cinch Kabel MD 1	dt	15.00
Infrared 6 Button Joypad	dt	89.00
Mega Drive 2 Virtua Racing Set	dt	329.00
Mega Drive 2 (ohne Spiel)	dt	189.00
Mega Drive 2 Lion King Set	dt	269.00
Pro Pad 6 Button SV-439	dt	39.00
Program Pad (SV-437)	dt	69.00
Program Pad 6 But. SV-443	dt	69.00
Scart Kabel MD 1	dt	19.00
Scart Kabel MD 2	dt	25.00
Sega Maus	dt	75.00
Universal Adapter	dt	39.00
Verlängerung Pad 2.5m	dt	15.00

<b>MEGA-CD</b>		
Another World 2	dt	89.00
Battle Corps	dt	109.00
Battle Frantzy	dt	109.00
<b>Bloodshot</b>	<b>dt</b>	<b>109.00</b>
Brutal - Paws of Fury	dt	109.00
Chuck Rally B.C. Racers	dt	109.00
Corpse Killer	dt	89.00
Demolition Man	dt	99.00
Dragon Lore	dt	89.00
Dragon's Lair komp.dt.	dt	99.00
Dungeon Explorer 2	dt	89.00
Dungeon Master 2	dt	89.00
ESPN Baseball	dt	89.00
Ecco the Dolphin 2	dt	109.00

## Sega Saturn und Sony Playstation lieferbar!!!

Formula 1 Racing	dt	109.00
Harrier	dt	99.00
Heimall	dt	89.00
Hook	dt	29.00
Jurassic Park-komp.dt.	dt	89.00
KEIO Flying Squad	dt	89.00
Kids on Site	dt	89.00
Links	dt	99.00
Lords of Thunder	dt	89.00
Make my Video: Inxs	dt	29.00
Make my Video: Kris Kross	dt	29.00
Marko's Magic Football	dt	109.00
Mega Race	dt	89.00
Midnight Raiders	dt	109.00
<b>NBA Jam</b>	<b>dt</b>	<b>99.00</b>
Powermanger	dt	79.00
Prince of Persia	dt	29.00
Rasenmähler Mann	dt	89.00
Rebel Assault	dt	109.00
Road Rash	dt	99.00
Schlumpfe	dt	99.00
Slam City	dt	89.00
Snatcher	dt	89.00
Sonic CD	dt	89.00
Soul Star (komp. dt.)	dt	109.00
Space Adventure	dt	89.00
Star Blade	dt	109.00
<b>Super Strike Trilogy</b>	<b>dt</b>	<b>99.00</b>
Supreme Warrior	dt	89.00
Wolfchild	dt	29.00
World Cup Golf	dt	99.00

<b>Mega-CD-Zubehör</b>		
<b>CD Plus Adapter</b>	<b>dt</b>	<b>79.00</b>
<b>Mega CD 2 + Road Avenger</b>	<b>dt</b>	<b>249.00</b>
Mega CD 2 + 3 Spiele	dt	499.00
<b>Sega 32X</b>		
Afterburner Complete	dt	104.00
Art of Fighting	us	109.00
Doom	dt	129.00
Fahrenheit (CD)	dt	129.00
Golf - Best 36 Holes	dt	122.00
<b>Metal Head</b>	<b>dt</b>	<b>129.00</b>
Midnight Raiders (CD)	dt	129.00
Motorcross	dt	129.00
Space Harrier	dt	104.00
Star Wars Arcade	dt	129.00
Surgical Strike	dt	129.00
Virtua Racing Deluxe	dt	129.00
<b>Sega 32X-Zubehör</b>		
Mega Drive 32X	dt	379.00
Mega Drive 32X & Doom	dt	499.00
<b>Mega Drive 32X &amp; Star Wars</b>	<b>dt</b>	<b>499.00</b>

<b>Game Gear</b>		
Akira	dt	69.00
Dragon - Bruce Lee	dt	79.00
Ecco the Dolphin 2	dt	79.00
F1 Championship	dt	89.00
Fatal Fury Special	dt	69.00
Fifa Soccer	dt	79.00
Hurricanes	dt	79.00
Itchy & Scratchy	dt	76.00
John Madden Football 95	dt	69.00
Kawasaki Super Bikes	dt	79.00
Lion King	dt	75.00
Marko's Magic Football	dt	79.00
Mickey Mouse 3 Legend of Ill.	dt	74.00
<b>NBA Jam Tournament</b>	<b>dt</b>	<b>84.00</b>
NFL Quarterback Club 95	dt	89.00
Pinball Dreams	dt	45.00
Pinball Wizard	dt	79.00
Power Rangers	dt	79.00
Powerdrive	dt	69.00
Road Rash 2	dt	79.00
Schlumpfe	dt	74.00

Speedy Gonzales	dt	79.00
Stargate	dt	89.00
Tazmania 2	dt	79.00
True Lies	dt	79.00
USHAR Monster Truck Wars	dt	89.00
WWF Raw	dt	89.00
<b>Panasonic 3DO</b>		
3D Atlas	dt	129.00
Dragon's Lair	dt	89.00
Driving Need for Speed	dt	89.00
Fifa Soccer	dt	89.00
Immercenary	dt	99.00
John Madden Football	dt	89.00
Magic Carpet	us	89.00
WWF Raw	dt	89.00
<b>Rebel Assault</b>	<b>dt</b>	<b>99.00</b>
Rise of the Robots	dt	109.00
Road Rash	dt	99.00
Samurai Showdown	dt	99.00
Shadow War of Succession	us	109.00
Sherlock Holmes	uk	89.00
Shock Wave	dt	99.00
Shock Wave Op. Jumpgate	dt	79.00
Slayer	dt	94.00
Space Ace	dt	89.00
Striker	us	109.00
Super Street Fighter	us	129.00
<b>Syndicate-kompl. dt</b>	<b>dt</b>	<b>99.00</b>
Theme Park kompl.dt	dt	109.00
Twisted Gameshow	dt	89.00
Wing Commander 3 Kp.dt.	dt	99.00

<b>3-DO-Zubehör</b>		
3DZero 6 Button Joypad	dt	59.00
3DZero Joypad Adapter S.NES	dt	45.00
Goldstar 3-Do NTSC / 220 V	us	939.00
Infrared 6 Button Joypad	dt	109.00
Panasonic 3-Do Pal	uk	999.00
Toploader 3-Do NTSC / 220 V	us	939.00

NEU: JETZT AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1 DM = 8 ÖS.  
Versand für Österreich, Fa. GAMEBUSTERS, Ganshofstr. 8, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/84 84 11  
Versand für Deutschland, Fa. Playcom, Leibnitzstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300  
Ladenverkauf: Theresienstr. 152, 80333 München, Tel. 0 89/52 27 87

• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.  
• Vorbestellung möglich. • Kostlose Gesamtpreisliste.  
• An- und Verkauf von gebrauchten Spielen. • Wir verkaufen auch: S.NES, IBM und Amiga Spiele.  
Versandkosten per Post DM 7,- / ÖS 50,- zzgl. Nachnahme.  
Ab DM 250,- / ÖS 2000,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.  
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,- Versandkosten.  
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. **Händleranfragen erwünscht** (Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.)

**Versand Österreich: Fa. GAMEBUSTERS, Tel. A-06 62/84 84 11**  
**Cybersoft-Versand: Leibnitzstr. 30, 80686 München, Tel. 0 89/546 0 300**  
**Fax 0 89/546 0 919**

13

SEGA  
Magazin



14

SEGA  
Magazin



15

SEGA  
Magazin



16

SEGA  
Magazin



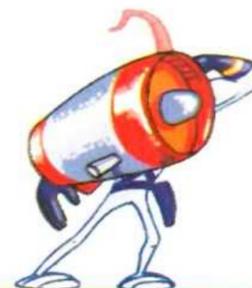
17

SEGA  
Magazin



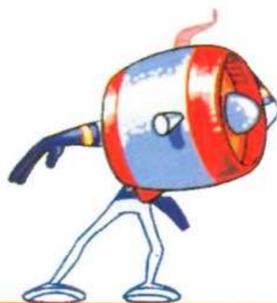
18

SEGA  
Magazin



19

SEGA  
Magazin



20

SEGA  
Magazin



21

SEGA  
Magazin



22

SEGA  
Magazin



23

SEGA  
Magazin



24

SEGA  
Magazin



# MEGA FUN empfiehlt: Spielen statt Schielen!

COMPUTEC  
V E R L A G

© Foto: Michael Schmidt



Zockerregel 11: Lieber Schwielen vom Spielen - als Schielen!

**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!**

25

SEGA  
Magazin



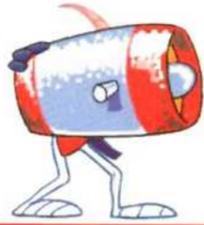
26

SEGA  
Magazin



27

SEGA  
Magazin



28

SEGA  
Magazin



29

SEGA  
Magazin



30

SEGA  
Magazin



31

SEGA  
Magazin



32

SEGA  
Magazin



33

SEGA  
Magazin



34

SEGA  
Magazin



35

SEGA  
Magazin



36

SEGA  
Magazin



# SUPER!



## SEGA Magazin

**JETZT  
KOSTENLOS  
TESTEN!  
PINS ABGREIFEN!**



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

### TEST - A B O

**Ja, ich will SEGA MAGAZIN testen.**

Eine Ausgabe kostenlos (DM 59,-/ Jahr; Ausland 83,-/ Jahr), dazu erhalte ich **kostenlos die abgebildeten 5 PINS** in der Geschenkbox (Art.-Nr. 800), die ich in jedem Fall behalten darf.

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

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

**Meine Adresse:** (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ Wohnort

Telefon (für evtl. Rückfragen)

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

**Widerrufsbelehrung:**

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

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

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

SM SM05

**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.**

37



SEGA  
Magazin

38



SEGA  
Magazin

39



SEGA  
Magazin

40



SEGA  
Magazin

41



SEGA  
Magazin

42



SEGA  
Magazin

43



SEGA  
Magazin

44



SEGA  
Magazin

45



SEGA  
Magazin

46



SEGA  
Magazin

47



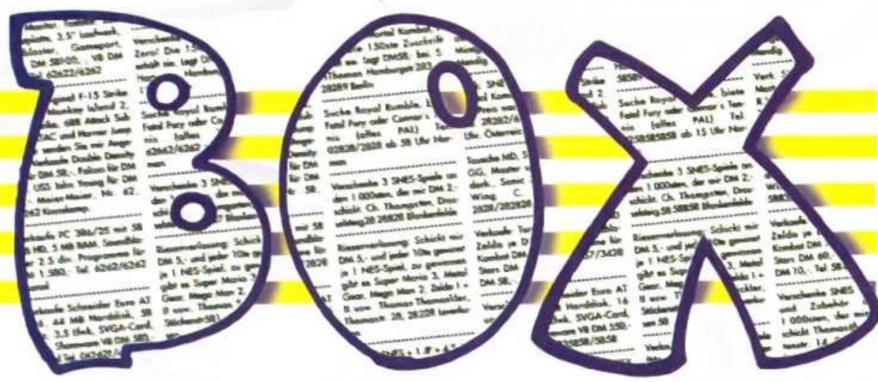
SEGA  
Magazin

48



SEGA  
Magazin

# SEGA



**Aufgepaßt! Die SEGA Box ist eure Tauschbörse, Kontaktecke, Kleinanzeigenseite, Verkaufscorner oder wie auch immer ihr sie nutzen wollt. Zum Preis von nur DM 5,- könnt ihr eure persönliche Kleinanzeige aufgeben!**

### MEGA DRIVE

Verk. Shinobi 3 DM 45,-, Dune 2 DM 80,-, 2 Jap. Spiele DM 40,-, Paperboy 2 DM 40,-, Ottifants DM 45,-, F1 DM 65,-, Rocket Knight DM 50,-, Tel. 0222/73303

Verk. Mega Drive-Spiele ab DM 40,- bis DM 80,-. Sport, J+R, Strategie, Action. Ab 20 Uhr Tel. 07631/13875 Frank

Suche Konsolen + Modulsammlungen sowie Neuheiten für MD-MCD-32X-SNES-GB etc. Suche a. Saturn. Tel. 0641/71250

MD-Konsole + 7 Spiele (Castlevania, Zool, J. Pond III etc.), 1 Joypad, Tel. 07631/13875 ab 20 Uhr. Frank, Preis DM 300,-

Verkaufe oder tausche Soleil, Jurassic Park, Risky Woods, Star Wars 32X. Tel. 0821/602299

Verk. MD- und 32X-Spiele z. B. Lion King DM 80,-, F1 DM 60,-, Star Wars DM 90,-, Street Fighter DM 60,-, Tel. 02252/5560 Frank

Verk. meine Sega MD-Sammlung (26 Spiele). Liste erhältlich bei D. Baumann, Schwaderloch 7, TG 8253 Diessenhofen CH

Verkaufe/Tausche MD-SNES-MCD-Module (über 100 Titel). Habe z. B. Soleil, St. of Thor usw. Tel. 0641/791740

Zu verkaufen: Mega Drive und Mega CD mit 6 Spielen, 2 Joypads, 3 Monate alt nur zusammen VB DM 600,-, Tel. 01772/157313

Mitspieler für Turniere gesucht. Sega Mega Drive: NHL Hockey 94 + 95 und FIFA Soccer 95. Info bei Weber, Kreuzburgerstr. 42, 22045 Hamburg, Tel. 040/6547301

Tausche MD Another World, Micro-Machines, Global Gladiators, Aquatic Games, Amiga Beneath a Steel Sky. Tel. 03834/892832

Tausche Asterix gegen Lemmings 1 Tel. 06172/81367 von 14-20 Uhr schnell anrufen!!!

Kaufe/tausche Sp. für MD, CD + 32X, suche Story of Thor, Soleil, Shining Force 2 u. a. auch Samml., Tel. 04774/1789 Rainer

Tausche: Madden 95, suche: NBA Jam TE, Soleil, NHL 95, FIFA 95, Syndicate, Snooker, Tel. 0451/892425 Daniel

Verk. Shinobi, Flashback, je DM 50,-, Atomic Runner, King of Monsters, Captain Planet je DM 30,-, Virtua Racing DM 70,-, Tel. 05551/51258

Suche Sega Magazin Ausgabe 1-8 (incl. Powertips), zahle DM 40,-, Tel. 02331/304120

Verk. Lion King, Ecco II, Streets of Rage III, Aladdin, Sonic III, Stk. DM 80,-, Sonic & Knuckles, Virtua Racing per DM 100,-, Lemmings, Jam. Pond, Global Glad. pr. DM 50,-, Tel. 0209/5980643

Verk. Tiny Toon Adv., F1, Ottifants für DM 60,-, Tel. 08142/53292 Julian

Suche: Shining Force 1 u. 2, Mike Baumann, Dietenwegstr. 14, 88416 Mittelbuch, Tel. 07352/7454

Suche Schach- u. Poker-Spiel Slotmaschine für Sega Mega Drive 16 BIT, H.-G. Fuchs Tel. 02452/61284

Verk. ca. 120 Mega Drive-Spiele. Verk. auch 32X und 32X-Spiele. Verk. auch Sega Saturn + Sp. Tel. 04521/71497 Andreas

Verk. SFII DM 60,-, Etern. Champ. DM 50,-, LHX Attack Chopper DM 30,-, 688 Attack Sub DM 30,-, Dune II DM 70,-, Tel. 03573/662499 nur Samstags

Verkaufe od. tausche Strf. 2, T2, Cool Spot, Chakan, Moonwalker, Bubba n Stix, Road R. 2, Bendl Jürgen, Salzburgerstr. 28, A5280 Braunau

Suche Sega Mega Drive-Spiele. Schickt bitte Liste und Preisliste an: A. Wellauer, Postfach 123, CH 4153 Reinach BL1

Suche für MD: Virtua Racing, F1. Biete für 1 Spiel 3 Spiele: Strider, WWF Super, Decape A., Tel. 09163/1513 Daniel Pastuszka

Verk. Soleil VB DM 110,-, Mega Games 1 VB DM 40,-, Sonic 1 DM 30,-, World of Illusion DM 30,-, Tel. 08142/3917

Mega Drive + 2 Spiele + 1 Pad + Master System + 2 Spiele + 1 Pad für DM 190,-, Tel. 09721/3907 ab 15 Uhr

Verk. Mega Drive 1, 2 Joypads DM 95,-, USA Team Basketball DM 40,-, Tel. 030/8615917

Tausche California Games und ein weiteres Spiel gegen jedes Spiel. Tel. 06475/382 suche auch noch 2 6-Button-Pads.

Verkaufe Marble Madness, Shadow o.t. Beast, Space Harrier, Terminator u. Fatal Labyrinth, Tel. 09204/218 Richard

Verk. 10 Sega MD-Spiele, einzeln o. komplett (Gods, Bomberman uva.) Oliver Dattner Tel. 04821/3322

Verk. Turtl., Tazmania, Fat. Rewind, Anoth. World of Illusion, Ghostbus., F22 Intercep., Moonwalker, Shadow o.t. Beast, Mast. Conv., Road Ra. Tel. 02631/52532

Suche Phantasy Star 2 (dt), 3 u. 4, Sword of Vermillion, Populous, Ultima IV, Frank Tel. 03491/401630

Verk. oder tausche: Zombies, Mega Games 1, Sonic 1-2, Tel. 04187/7215 (Anrufbeantworter), Fax: 04187/6026 je DM 50,-

Verk. Bubsy DM 80,-, Mega Games 1 DM 30,-, Back to t. Future III (MS) DM 70,-, Suche Landstalker Tel. 030/9496580

SMD-Spiele zu verk.: Rev. of Shinobi, Empire of Steel, Marble Madness, Toe Jam & Earl, JM am. Football, je DM 40,- od. alles zus. DM 180,-, Tel. 0731/83703 Andreas

Tausche: Sonic 2 und Rocket Knight. Suche vorwiegend: NBA Jam, FIFA Soccer 95 auch andere, Tel. 04453/71661

Tausche Aladdin gegen Sonic & Knuckles oder Sonic 3 ab 15 Uhr Tel. 03601/423019

Verkaufe Action Replay pro II neu DM 50,-, Infrarotfernbedienung II 6 Pads DM 50,-, Anschlußkabel für MD II Stk. DM 15,-, Urban Strike DM 70,-, Tel. 0561/777170

Verk. Ottifants o. Sonic II o. tau. geg. Terminator o. Sonic I/II o. a. Thomas Tel. 030/2815829

### COMPUTERKUDAK



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

### SEGA MEGA DRIVE

Allen Soldier	dt.	DM	i.V.
Asterix - Power of the Gods	dt.	DM 114,95	
Coach Basketball	dt.	DM	i.V.
Die Schlümpfe	dt.	DM 104,95	
Duffy Duck in Hollywood	dt.	DM 109,95	
Mr. Nutz 2	dt.	DM 114,95	
NBA JAM Tournament	dt.	DM 124,95	
Samurai Shodown	dt.	DM 109,00	
Slammasters	dt.	DM 127,95	
Speedy Gonzales	dt.	DM 114,95	
Spiderman - Animat. Series	dt.	DM 117,95	
Stargate	dt.	DM 118,95	
Theme Park	dt.	DM	i.V.
True Lies	dt.	DM 118,95	
Vectorman	dt.	DM	i.V.
Warlock	dt.	DM 114,95	
X - MEN 2	dt.	DM 109,95	

### SEGA MEGA 32 X

MEGA DRIVE 32 X und 1 Spiel	dt.	DM 510,00	
Chaotix MD32X	dt.	DM	i.V.
Golf Best 36 Holes MD32X	dt.	DM 129,95	
Golf Magazine MD32X	dt.	DM	i.V.
Metal Head MD32X	dt.	DM 129,95	
Shadow Squadron MD32X	dt.	DM 129,95	

### SEGA MEGA CD II

Corps Killer	dt.	DM 91,95
Die Schlümpfe	dt.	DM 104,95
Super Strike Trilogy	dt.	DM 104,95
World Cup Golf	dt.	DM 98,95

### MASTER II / GAME GEAR

Die Schlümpfe MS II	dt.	DM 74,95
Kawasaki Superbikes GG	dt.	DM 81,00

### IHRE VORTEILE

Orig. deutsche Versionen, 14 Monate Garantie, Versand nur 6,95, Schnell-Service inbegriffen, kostenlose Gesamtpreisliste gegen 1,- Rückporto, ...

# SEGA BOX

## WORLD OF SEGA

<b>Hier gibt's das SEGA Magazin und die aktuellen SEGA Games!</b>	Scharmbeck <b>Dodenhof GmbH &amp; Co. KG</b> Abteilung 203 Haus 3 28870 Ottersberg <b>Computer-Spiele-Paradies</b> Fr.-Ludwig-Jahn-Str. 41 31582 Nienburg <b>Jukebox-Musik</b> Marktplatz 11-13 34225 Baunatal <b>Spiel &amp; Spass GmbH &amp; Co. KG</b> Dillenburg Str. 55 35685 Dillenburg <b>J.H. Fuhr Spiel-Freizeit-Hobby</b> Sonnenstr. 23-31 5390 Giessen <b>Foto-Quelle</b> Kreuzstr. 23 55543 Bad Kreuznach	<b>AKA Kaufhaus</b> Wilhelmstr. 2 57518 Betzdorf <b>Prinz Medienvertriebs GmbH &amp; Co. KG</b> T 1 1-3 68161 Mannheim <b>Media Markt TV-HIFI-Elektro GmbH</b> Hebelstr. 22 69115 Heidelberg <b>Media Markt</b> Weilstr. 227 73733 Esslingen <b>Radio Freytag</b> Karlst. 30-32 76133 Karlsruhe <b>Karstadt AG</b> Oberpollinger Str. 80320 München <b>Hertie</b> Bahnhoplatz 7 80335 München	<b>Spielwaren Becker</b> Würzburger Str. 27 91413 Neustadt <b>Spielwarenfachhandel</b> Idee + Spiel Bostedt Breite Str. 13, 16321 Bernau <b>Tomoscheit &amp; Weber GmbH</b> Radio-Fernseh-Elektro Langer Berg 2, 09322 Penig <b>Sega - World of Games</b> Computer-Videospiele Turnstr. 6 75173 Pforzheim
---	---	---	---



Superangebot: Ich verkaufe ein Mega Drive mit 8 Modulen! Call 0209/379062...see you.....Ciao!! (Lukas)

Verk. od. tausche Sonic, ESWAT, Marble Madness, Lemmings, Terminator je DM 25,-, Mika Heinrich, Michaelstr. 1, 58638 Iserlohn

Suche General Chaos u. Cannon Fodder, tausche auch geg. Lem., T2, Quack., World of Ill., Tel. 08092/6857, Flo.

Tausche Dynamite Headdy + Bubsy gegen Sonic & Knuckles oder Earthworm Jim! Tel. 02331/407321 Matthias

Verkaufe 9 MD-Spiele jeweils zwischen DM 30,- bis DM 70,- z. B. Fantasia, Altered Beast, John Madden Football, Tel. 07833/1485

Verkaufe Mega Drive II mit 5 Spielen (z. B. Virtua Racing, Earthworm Jim) für DM 300,-, Tel. 02252/5784

Ich tausche Aladdin gegen Cool Spot oder Jurassic Park CD. Bitte mit deutschen Texten, Tel. 0231/467924

Suche MD2 + 2 Joypads und event. 1 bis 2 Spiele. Markus Pawlowski, Tel. 0209/68879 Gelsenkirchen ab 14 bis 18 Uhr

Verkaufe Spiele für MD + CD. K. d. Löwen, Virtua R., Ren + Stimpy, Battlecorpse uvm. Suche Neuheiten Tel. 05494/8395

Tausche FIFA 95, Sonic 2, EA H., suche Brett Hull Hockey, Zero Tolerance, Soleil (tausche 2:1) Tel. 06182/27918 Michael

Verkaufe The Ottifants und World Cup Italia 90 für je DM 30,- und Street Fighter II für DM 60,-, Tel. 09345/559

Verk. MD mit 5 Pads, 19 Spielen u.a. Alad., Eternal Ch., Lion King orig. verp. u. Tips an den Meistbietenden. Tel. 030/3961472 ab 18 Uhr

Tausche. Ecco 1, Predator 2, suche: Earthworm Jim, Sonic & Knuckles, Flink, Probotector, Tel. 04258/8130

Tausche MIG 29, Ottifants, Gunship, Kid Chameleon, suche NBA Live 95, Dune 2, Jungle Strike Tel. 0161/6310955

Tausche Virtua Racing + Davis Cup Tennis + Another World + M. Games I gegen FIFA Soccer 95 auch einzeln, Tel. 03585/401689

Suche Sega Magazine mit Komplettlösung/PowerTips zu Ecco 1 Tel. 030/3725372

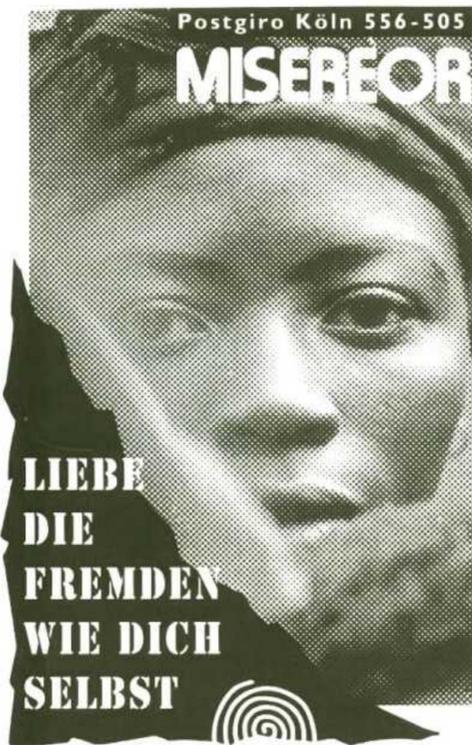
Verkaufe Asterix, Olympic Gold, Ultimate Soccer. Suche JM Football 94, Dune 2, WWF Raw, NM Indy, PGA Golf III, Tel. 06824/5317

Verk./tausche Jurassic Park, Asterix, Rocket Knight Adventure für MD. Preis VB. Suche Sonic 3 + S. Spinball + andere Tel. 02232/46732

Verk. MD-Spiele: Rise of the Robots, WWF Royal Rumble, European Club Soccer, Tel. 02154/42418

### MASTER SYSTEM

Desert Speed Trap, Road Runner, The Lucky Dime Caper, Donald Duck Stk. DM 40,-, Leaderboard Golf, Simpsons Space Mutant Stk. DM 40,-, Tel. 0209/5980643



Postgiro Köln 556-505  
**MISEREOR**  
Aktion gegen Hunger und Krankheit in der Welt  
Postfach 1450  
52015 Aachen

### Info-Coupon

Bitte informieren Sie mich kostenlos über die MISEREOR-Arbeit und die Verwendung der Spendengelder.

Name \_\_\_\_\_

Straße \_\_\_\_\_

PLZ/Ort \_\_\_\_\_

An: MISEREOR · Postfach 1450  
52015 Aachen

## Test 'N Take

### Videospiele

SuperNintendo	MegaDrive	32X	MegaCD	Jaguar	3DO
Batman & Robin	dt 119,95	Stargate			dt 129,95
Cannon Fodder	dt 109,95	Story of Thor			dt 109,95
Phantasy Star IV	us 169,95	Syndicate			dt 139,95
Psycho Pinball	dt 119,95	Soleil			dt 109,95
Road Rash 3	dt 109,95	Theme Park			us 119,95
Samurai Showdown	dt 119,95	X-Men 2 CloneWars			us 129,95
Shining Force 2	dt 129,95	Metal Head, 32X			auf Anfrage
Shadowrun	us 139,95	<b>Saturn, SonyPSX</b>			

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

**030-621 30 18**  
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin, Nähe Hermannplatz  
Öffnungszeiten: Mo. - Sa. von 10.00 - 22.00

## SEGA Inhaber: Carmen Markert SEGA

# WORLD OF GAMES

### Computer // Spiele // Videospiele

Turnstr. 6 75173 Pforzheim Tel. 07231 21404

SEGA MEGA DRIVE	Super Nintendo
Die Schlümpfe 109,90	Blackhawk 99,90
Cannon Fodder 109,90	Bomberman 2 119,90
BUBBSY 2 69,90	Choplifter 3 69,90
Earth Worm Jim 129,90	Donkey Kong Country 139,90
FIFA Soccer 95 109,90	Legend 69,90
Micky Mania 69,90	Mickey Mania 79,90
Micro Machines 2 119,90	Pitfall 79,90
NBA JAM Tour.ED. 119,90	Super BattleTank 2 79,90
NHL Hockey 95 119,90	Indiana Jones Adv. 99,90
Pitfall 79,90	
Red Zone 109,90	<b>NEU von SEGA</b>
Ristar 119,90	<b>SEGA 32 X 389.-- DM</b>
Sonic vs. Knuckles 129,90	
Soleil 129,90	After Burner 2 139,90
Urban Strike 119,90	Fahrenheit CD 139,90
WWF Raw 129,90	Metal Head 139,90
Zero Tolerance 109,90	Star Wars 129,90
Kawasaki Superbike 119,90	Space Harrier 129,90
Syndicate 109,90	Virtua Racing 129,90
F 1 94 119,90	

Gestaltet v. Werbegestaltung Hartmann Tel. 07044 42073 Fax 42795

**Super Nintendo/ SEGA Mega Drive  
SEGA 32X/ SEGA SATURN/ Panasonic 3DO  
ATARI Jaguar/SEGA CD/ NEO GEO CD  
PC CDROM/ SONY Playstation**

**Laufend Neuheiten!**

Suche f. Master System II Columns. S. Schneider, Friedensstr. 35, 01097 Dresden

Tausche Master System mit 2 Spielen Golf Mania, Axle gegen SNES 1 Joypad und Super Mario World, 2 Spiele MD Space Harrier 2 und Another World Tel. 09602/8661

MS II mit 8 Spielen + 2 Pads z. B. F1, Alien 3, Star Wars, Parlour Games, Thunder Blade, Tel. 0731/9267734 ab 17 Uhr

Verkaufe Master System II mit 3 Spielen und 2 Joypads für DM 90,-. Alles Top in Ordnung! Tel. 036605/2319 Andreas

Sega Master-Spiele zu verkaufen. Ca. 50 Stk. Tel. 04521/71407 Andreas

## GAME GEAR

Verkaufe MD Sp. Aladdin, Sonic 2, Corporation, Jurassic Park je DM 40,-, verkaufe GG + Netzteil + Robocop 3 DM 150,-, Tel. 05341/53259

Verkaufe Game Gear incl. 2 Spiele + TV Tuner, Netzteil, GG-Ständer für DM 160,-, Tel. 07541/42177 fragt nach Tobias

Verkaufe Game Gear, TV Tuner, 6 Spiele, VS-Kabel, Battery Pack komplett VB DM 270,-, Tel. ab 18 Uhr 0228/452738 Dirk

Verk. Game Gear + TV Tuner + Netzteil + 3 Spiele komplett DM 250,- Tel. 08232/75604

Game Gear-Spiele ab DM 30,- bis DM 50,-. J+R, Action etc. Auch MD-CD-Spiele ab 20 Uhr Tel. 07631/13875 Frank

Kaufe TV Tuner/Secam System/Lupe und Spiele. Aladdin, Ecco the Dolphin. Alan Gliniecki Siemianowice SL Tel. 02369/21216

Tausche Prince o. Persia u. Shinobi 2 gegen Aladdin, Lion King, Dschungelbuch od. Mickey Mouse. Ron Tel. 0391/714309

## MEGA CD

Suche dringend Mega CD 1 ohne Spiel und gut erhalten, Angebote schriftlich an Jörg Kreimeyer, Bethweg 5, 33617 Bielefeld

Suche Mega CD 2, wenn möglich mit Spielen: Jurassic Park und NBA Jam DM 180,-, Tel. 030/7861151

MD + MCD + ca. 35 Spiele + Zubehör VB DM 1.500,-. Fam. Hümpfner, Erich Kästner Str. 8, 35423 Lich

Verkaufe MD + MCDII + 32 X + Spiele komplett für VB DM 750,- oder MD + 32x und MCD getrennt. Meldet euch unter Tel. 02336/14549

Suche Sega Multi Mega 100% OK bis DM 300,-, Tel. 05551/51371

Suche Neuheiten u. Modulsammlungen für MCD, 32X, MD etc. Bitte meldet euch unter Tel. 0641/71250 Kirsten

Verk. Mega CDs: Final Fight, Road Avenger, Jaguar XJ 220, Robo Aleste je DM 60,-, Tel. 05551/51258

Verk. Mega CD & CDs ca. 30 Stk. Tel. 04521/71497 Andreas

Suche Mega CD1 (eins!) gebraucht oder neu, wenn möglich NEU. Tel. 08761/61709

Verkaufe Spielsammlung mit Thunderhawk, Soulstar, Formula One, FIFA Soccer und mehr VB DM 300,-, Tel. 02336/14549

## 32 X

Kaufe/tausche Sp. für MD, CD + 32X, suche Story of Thor, Soleil, Shining Force 2 u. a. auch Samml., Tel. 04774/1789 Rainer

Tausche Star Wars Arcade 32X gegen Virtua Racing Deluxe 32X, Tel. 08638/2561

Verk. 32X & Spiele. Tel. 04521/71497 Andreas

## CLUBS

Spiel mit bei The Royal Ring of Turbo.

Unser Clubadventure. Infos geg. DM 1,- bei T. Meyer, Fraunhoferstr. 15, 47057 Duisburg

Hallo! Ich möchte einen Computer Club gründen. Die Mitglieder müssen im Alter von 10-12 Jahren sein. Tel. 06101/33235

## SONSTIGES

Verkaufe 4 NES-Spiele für je DM 25,-, Digger, T. Rock u. Rad Racer, Metroid, Excitebike. Tel. 02365/59555

Tausche MS mit 5 Spielen gegen Amiga 600. Angebote an Ronny Banek, Albrecht Thaeerstr. 11, 09117 Chemnitz

Verk/taus. SNES-Spiele wie Wing Commander DM 70,-, F Zero DM 40,-, Young Merlin GGs. Mickey Mouse 2 DM 40,-, Tel. 08821/2664, 19 bis 19.30 Uhr

Verk. 2 Monate alten Game Boy + Mario 1 u. 2 und ein weiteres Spiel für DM 240,-, Tel. 06554/7340 ab 17 Uhr Thorsten

Suche Sega Magazin Ausgaben 1-8 (nur komplett mit Tips + Tricks und gutem neuwertigem Zustand) zahle DM 50,-, Tel. 06142/65237

Alle Moves für bekanntes Beat 'em Up (Nachfolger). DM 10,- Schein + DM 2,- Porto + Umschlag an: Frank Rüdinger, Schulstr. 9, 74921 Helmstadt

Verkaufe und tausche Spiele für Mega Drive, Mega CD, Game Gear, SNES, Game Boy, 3DO, Jaguar und andere. Thomas Tel. 0511/414899

Verk. Sega Saturn & Spiele. Spiele auch einzeln. Tel. 04521/71497 Andreas

Verkaufe: 5 Game Boy-Spiele für je DM 25,- (z. B. F1 Race). Tel. 04187/7215 Anrufbeantworter Fax: 04187/6026

Verkaufe/tausche ca. 400 Spiele für Sega, S-CD, Master, SNES, Mega Drive 1 DM 125,-, Tel. 0511/7240551



Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **SEGA Magazin** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

Mega Drive  Master System  Game Gear  Mega CD  32X  Clubs  Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 28 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen  in bar  als Scheck bei. Bitte keine Briefmarken!



Anschrift

Datum

Ort

Unterschrift

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Um die Abwicklung der Sega Box so einfach wie möglich zu halten, bitten wir euch, folgende Regeln zu beachten:

1. Es dürfen keine indizierten Spiele angeboten werden!
2. Irreführende Anzeigen nach dem Motto 'Der hundertste, der mir DM 10,- schickt, bekommt ...' oder ähnliches werden nicht veröffentlicht.
3. Ihr dürft nur Sachen anbieten, an denen ihr auch die Rechte besitzt.
4. Wenn ihr angesprochen werden wollt, dann müßt ihr eure Adresse oder Telefonnummer innerhalb des Feldes mit den Kästchen nennen. Die darunter stehende Anschrift wird nicht veröffentlicht.
5. DM 5,- müssen in bar oder als Verrechnungsscheck beigelegt werden.
6. Erreicht uns eure Anzeige maximal drei Tage nach dem EVT einer Ausgabe, so erscheint sie in der nächsten Ausgabe. Später eingehende Anzeigen erscheinen erst in der übernächsten Ausgabe.
7. Wenn ihr Import-Spiele anbietet, dann gebt dies bitte auch zusätzlich an.

Ich hoffe, die wichtigsten Dinge sind nun geklärt. Schickt eure Anzeige an nachfolgende Adresse:

SEGA Magazin - SEGA Box  
Isarstr. 32-34 - 90451 Nürnberg



Wir zeigen euch nicht nur die beliebtesten Spiele, sondern verlosen Spiele. Wenn ihr eure aktuellen fünf Lieblingsspiele und euer System auf einer Postkarte vermerkt und diese an nebenstehende Adresse schickt, könnt ihr gewinnen.

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

## Mega Drive

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(Neu)	Story of Thor	91%	1
2.	(1)	Der König der Löwen	88%	5
3.	(3)	Sonic & Knuckles	89%	6
4.	(2)	Soleil	89%	4
5.	(4)	Super Street Fighter II	91%	7
6.	(5)	Sonic 3	93%	14
7.	(6)	ATP Tennis	79%	3
8.	(Neu)	Striker	64%	1
9.	(7)	Ristar	82%	3
10.	(Neu)	Samurai Shodown	83%	1

## Mega CD II

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(1)	BC Racers	81%	2
2.	(2)	Ecco 2	86%	2
3.	(3)	Jurassic Park	81%	4
4.	(4)	Thunderhawk	92%	17
5.	(7)	Tomcat Alley	80%	8
6.	(8)	Sonic CD	89%	16
7.	(5)	Battlecorps	89%	6
8.	(6)	Dune	80%	8
9.	(9)	Soulstar	86%	4
10.	(10)	F1 World Champion	88%	6

## Master System

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(1)	Sonic Spinball	81%	3
2.	(3)	Asterix TGR	69%	6
3.	(2)	Der König der Löwen	88%	4
4.	(4)	Aladdin	83%	11
5.	(6)	Ecco the Dolphin	86%	9
6.	(5)	Daffy Duck	74%	6
7.	(7)	Road Runner	65%	7
8.	(8)	Donald Duck 2	93%	11
9.	(9)	The Ottifants	78%	8
10.	(10)	Sonic 2	88%	19

## Game Gear

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(1)	Sonic Triple Trouble	87%	4
2.	(2)	Mickey Mouse 3	79%	2
3.	(3)	Der König der Löwen	88%	5
4.	(4)	Ristar	84%	2
5.	(5)	Ecco 2: Tides of Time	84%	4
6.	(7)	Fatal Fury	80%	2
7.	(6)	Sonic Spinball	84%	10
8.	(8)	Sonic Chaos	92%	6
9.	(9)	Taz Mania 2	69%	3
10.	(10)	Dynamite Headdy	82%	6

SEGA-Bestseller

## Die besten Abenteuerspiele für Mega Drive!



1. Landstalker (Sega) 92%



2. Dune II (Virgin) 92%



3. Story of Thor (Sega) 91%



4. Soleil (Sega) 89%



5. Shining Force 2 (Sega) 89%

## Mega Drive

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(2)	Sonic & Knuckles	89%	6
2.	(Neu)	MicroMachines 2	85%	1
3.	(5)	Sonic 3	91%	13
4.	(-)	Super Street Fighter II	91%	3
5.	(-)	Dune II	92%	2

## Mega CD II

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(1)	Soulstar	86%	4
2.	(5)	Dune	80%	2
3.	(3)	Thunderhawk	92%	15
4.	(2)	Rebel Assault	70%	3
5.	(4)	F1 World Champion	88%	4

## Master System

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(-)	Sonic 2	88%	1
2.	(4)	Sonic Spinball	80%	3
3.	(Neu)	Daffy Duck	74%	1
4.	(1)	Der König der Löwen	88%	4
5.	(Neu)	Streets of Rage 2	80%	1

## Game Gear

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(3)	WWF Raw	79%	3
2.	(-)	Das Dschungelbuch	87%	11
3.	(2)	Sonic Triple Trouble	87%	3
4.	(4)	NBA Jam	80%	6
5.	(Neu)	Ernie Els Golf	86%	1

Die Leserlieblinge

# Mailbox



HALIHALO UND HERZLICH WILLKOMMEN IN DER AKTUELLEN

FRÜHJAHRSAUSGABE DER MAILBOX!

UNSER ANGEBOT, DAß WIR ALLE FRAGEN ZUM THEMA SATURN BEANTWORTEN, BRACHTE UNS EINE WAHRE LESERBRIEFFLUT EIN. ES WÄRE FÜR ANDERE LESER MÖGLICHERWEISE JEDOCH GANZ INTERESSANT, WENN IHR AUCH NOCH FRAGEN ZU DEN THEMEN MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM, MEGA CD II UND GAME GEAR STELLEN WOLLT. AUßERDEM WÄRE ES FÜR UNS GANZ WICHTIG ZU ERFAHREN, WAS IHR VON DER JEWEILS AKTUELLEN AUSGABE HALTET. SCHLIEßLICH MÜSSEN WIR WISSEN, WAS WIR NOCH VERBESSERN MÜSSEN. DANKE! EUER HANS!



## MODULE & SATURN

Zuerst ein dickes Lob an euch, Ihr macht das beste Magazin, das ich je gelesen habe. In der Ausgabe 3/95 habe ich in eurem Report gelesen, daß der Saturn einen Modulschacht hat. Kann man dadurch auch 32X-Spiele auf dem Saturn spielen? Und wenn ja, lassen sich auch Mega Drive-Games darauf spielen?

*Jan Klinger, 13359 Berlin*

Auch wenn 32X- und Mega Drive-Spiele auf dem Saturn technisch möglich wären: Die Original-Module laufen leider nicht.

## ULTRA & KNUCKLES

1. Ich habe gelesen, daß das Ultra 64 besser als der Saturn wäre. Stimmt das?  
2. Wenn ich Sonic & Knuckles mit Sonic 3 spiele, bleibt die Zahl der Leben immer

auf 67 stehen, wenn sie abgespeichert sind. Ist das Modul defekt, oder woran liegt das?

3. Mein Freund behauptet, daß das Super NES besser als mein Mega Drive wäre. Stimmt das?

4. Wird es einen Game Gear 2 geben? Wann kommt dieser auf den Markt?

*Stefan Müller, 55606 Oberhausen*

1. Ähem, um nicht nochmal die ganze Thematik von vorne aufzurollen: Es ist wirklich nicht möglich, etwas bereits Existierendes mit etwas Fiktivem zu vergleichen. Der Saturn ist fertig, tolle Spiele wie Daytona USA, Virtua Fighter, Virtua Soccer und Panzer Dragoon zeigen, was das Gerät technisch drauf hat. Das Ultra 64 gibt es immer noch nicht, die beiden angeblichen Ultra 64-Titel Killer Instinct und Cruisin' USA fallen in der Spielhalle



kaum auf und haben eine Hardware, die mit dem Ultra 64 nichts gemeinsam hat. Daß jemand ankündigt, er werde das beste System haben, ist klar. Was soll man jedoch davon halten, wenn der Release ständig verschoben wird ( mittlerweile 1996!), weil man feststellt, daß die angebliche Supertechnik nicht finanzierbar ist? Bildet euch euer eigenes Urteil!

2. Hier scheint mit dem Speicher-RAM etwas nicht in Ordnung zu sein, doch ist es wirklich so schlimm, wenn man 67 Leben hat?

3. Um es kurz zu machen: Sieh dir deine Spielesammlung an und vergleiche sie mit der deines Freundes. Wenn dir deine besser gefällt, ist der Mega Drive das richtige Gerät für dich. Es kann dir dann eigentlich egal sein, was deine Freunde erzählen. Frag ihn doch mal, wann es eine 32-Bit- oder CD-ROM-Erweiterung für sein System gibt. Ich bin gespannt auf seine Antwort!

4. Angeblich soll in Japan ein neues Game Gear erscheinen, das technisch auf dem Mega Drive basiert. Ein Deutschland-Release ist jedoch nicht geplant.



## Import & SEGA ABC

Hier möchte ein 16jähriger, konsolenverrückter Besitzer aller in Deutschland offiziell erhältlichen 16- und 32-Bit-Konsolen eure Meinung zu diversen Saturn-Fragen wissen. Ein Kumpel von mir hat u.a. einen (Japan-Import) Saturn. Da er der Meinung ist, daß der deutsche Saturn mit 50 MHz wesentlich langsamer laufen würde, hat er mir zum Kauf eines Import-Saturn geraten, auch wenn der Saturn hierzulande schon erhältlich sein sollte. Auf meine Frage zu diversen sprachlichen Problemen ( er spricht kein Japanisch!) empfahl er mir doch den US-Import des Saturn. Mit meinem Importhändler gibt es keine wesentlichen Probleme, deshalb folgende Fragen:

1. Wäre ich durch den Kauf eines US-Imports vollständig von der US-Software abhängig oder könnte ich auch japanische CD-ROMs oder gar deutsche Games abspielen?

2. Hätte ich die Möglichkeit, das in

TOP 100

100		<b>Cannon Fodder</b> System: Mega Drive Genre: Action Hersteller: Virgin Release: 2/95	85		<b>Pitfall Mayan Adventure</b> System: Mega Drive Genre: Jump & Run Hersteller: Activision Release: 10/94
99		<b>F1</b> System: Mega Drive Genre: Rennspiel Hersteller: Domark Release: 9/93	84		<b>Lemmings 2</b> System: Mega Drive Genre: Strategie Hersteller: Psygnosis Release: 11/94
98		<b>Dynamite Headdy</b> System: Game Gear Genre: Jump & Run Hersteller: Sega Release: 10/94	83		<b>Jurassic Park</b> System: Mega Drive Genre: Jump & Run Hersteller: Sega Release: 10/93
97		<b>Sonic 2</b> System: Game Gear Genre: Jump & Run Hersteller: Sega Release: 5/93	82		<b>Castle of Illusion</b> System: Mega Drive Genre: Jump & Run Hersteller: Sega Release: 2/93
96		<b>FIFA Soccer</b> System: Game Gear Genre: Sportspiel Hersteller: E.A. Release: 2/95	81		<b>Das Dschungelluch</b> System: Mega Drive Genre: Jump & Run Hersteller: Virgin Release: 7/94
95		<b>NBA Jam T. E.</b> System: Game Gear Genre: Sport Hersteller: Acclaim Release: 3/95	80		<b>Final Fight</b> System: Mega CD II Genre: Beat'em Up Hersteller: Sega Release: 10/93
94		<b>Desert Strike</b> System: Mega Drive Genre: Action Hersteller: E.A. Release: 3/93	79		<b>Dune</b> System: Mega CD II Genre: Adventure Hersteller: Sega Release: 2/94
93		<b>Daffy Duck</b> System: Master System Genre: Jump & Run Hersteller: Sega Release: 8/94	78		<b>Shinobi</b> System: Mega Drive Genre: Arcade Action Hersteller: Sega Release: 5/92
92		<b>Sensible Soccer</b> System: Mega Drive Genre: Sport Hersteller: Sega Release: 11/93	77		<b>Samurai Shodown</b> System: Mega Drive Genre: Beat'em Up Hersteller: Sega Release: 2/95
91		<b>Silpheed</b> System: Mega CD II Genre: Action Hersteller: Sega Release: 10/93	76		<b>Mickey Mania</b> System: Mega CD II Genre: Jump & Run Hersteller: Sony Release: 1/95
90		<b>Donald Duck 2</b> System: Game Gear Genre: Jump & Run Hersteller: Sega Release: 10/93	75		<b>Ground Zero Texas</b> System: Mega CD II Genre: FMV-Action Hersteller: Sony Release: 4/94
89		<b>Road Runner</b> System: Master System Genre: Jump & Run Hersteller: Sega Release: 7/94	74		<b>F1 World Championship</b> System: Mega CD II Genre: Rennspiel Hersteller: Sega Release: 11/94
88		<b>Asterix</b> System: Master System Genre: Jump & Run Hersteller: Sega Release: 9/94	73		<b>Ecco 2: Tides of Time</b> System: Mega CD II Genre: Adventure Hersteller: Sega Release: 2/95
87		<b>Mickey Mania</b> System: Mega Drive Genre: Jump & Run Hersteller: Sony Release: 11/94	72		<b>Mickey Mouse 3</b> System: Game Gear Genre: Jump & Run Hersteller: Sega Release: 2/95
86		<b>Psycho Pinball</b> System: Mega Drive Genre: Jump & Run Hersteller: Codemasters Release: 10/94	71		<b>Das Dschungelluch</b> System: Master System Genre: Jump & Run Hersteller: Virgin Release: 10/93

■ = Master System ■ = Game Gear ■ = Mega Drive ■ = Mega CD II ■ = 32X  
Gewählt von den Lesern des Sega Magazins im März 95.

Deutschland erhältliche Zubehör mit meinem Importgerät zu kombinieren?

3. Falls ich mich zum Kauf eines Imports durchschlage, gäbe es eventuell Adapter, um mein Gerät „europatauglich“ zu machen?

4. Wird der deutsche Saturn wirklich August/ September erscheinen oder dauert es noch ein Weilchen? In diversen Konkurrenzblättern liest man ja Termine zwischen September '95 und Anfang '96. Wann kommt der US-Saturn auf den Markt?

So, dies waren meine Saturn-spezifischen Fragen, nun zu Kritik und Anregungen. Bis auf eure teilweise überbewerteten Tests gibt es nur wenig an euch auszusetzen.

5. Beispielsweise beantwortet ihr noch immer Fragen wie „Wann kommt ein neues Sonic-Spiel?“ und „Wird es Sonic für Saturn oder 32X geben?“. Muß das sein? Was ich an euch gut finde, ist zum einen der große Saturn-Aufwand, zum anderen macht es echt Spaß, das informative SM zu lesen.

6. Andererseits finde ich es fast schon peinlich, wie stolz ihr auf euer SEGA ABC seid, das zwar gut, aber in keinster Weise vollständig ist. Deshalb nenne ich euch nun einige, zwar nicht SEGA-spezifische, aber auf jeden Fall wichtige Begriffe, die im Wortschatz eines Konsolenspielers auf keinen Fall fehlen dürfen: Voxelspace, Body Tracking, Showscan Ride, Clipping, Antialiasing, Mirror Scanning, Mode 7, Gourad Shading, AM2/3, F3-System, System 11/21/22.

**Stefan Augenstein, 75210 Kelten**

1. Ups! Da will dich dein Freund ja in ganz schöne Verwirrung stürzen. Sicherlich läuft der japanische Saturn etwas schneller, aber in der Regel kommt dies bei keinem Spiel zum Tragen. Wieso hat er dir dann eigentlich nicht zu einem amerikanischen Genesis geraten, denn der läuft schließlich auch schneller als der europäische Mega Drive. Außerdem: Bringt das wirklich etwas, wenn einige wenige Spiele etwas schneller laufen? Dafür bist du dann für immer auf teure Importspiele angewiesen, denn deutsche Spiele laufen auf dem Importgerät überhaupt nicht. Neben dem sündhaft teuren Import-Wucherpreis mußt du auch noch einen Spannungsumwandler und einen

60-Hz-tauglichen Fernseher bezahlen, und das wird dann ganz schön teuer.

2. Ähnlich sieht es mit dem Zubehör aus. Für den europäischen Markt wird dieses Zubehör teilweise noch einmal überarbeitet. So liegt das neue Joypad beispielsweise wesentlich besser in der Hand. Ob die Steckerverbindungen sich ändern, steht noch nicht fest.

3. Sicherlich werden auch dafür wieder Adapter erscheinen, doch ist dir eigentlich bewußt, daß du im Garantiefall den Saturn nach Japan schicken mußt, da Sega Deutschland berechtigterweise Grauiporte nicht annimmt? Wenn du die Konsole irgendwann einmal verkaufen willst, wirst du ebenfalls Probleme bekommen, denn Importe verkaufen sich erfahrungsgemäß sehr schlecht.

4. Woher die Konkurrenzblätter ihre Informationen beziehen, weiß ich leider nicht, doch unser erstklassiger Draht zu Sega garantiert uns auch die offiziellen und zuverlässigen Daten. Kommen wird der Saturn in Deutschland spätestens im August '95, und zwar mit einem Spiel in der Verpackung. Der US-Saturn erscheint am 2. September '95.

5. Die immer wieder gleichen Fragen müssen wir auch leider immer wieder beantworten, denn jeder unserer Leser hat ein Anrecht darauf, daß auch diese Fragen beantwortet werden. Auch wenn es für manchen langweilig ist, für uns ist der Leser König und sein Wunsch ist uns Befehl.

6. Ich weiß zwar nicht, wo wir auf unser ABC besonders stolz waren, aber nichtsdestotrotz hat es allen Lesern gut gefallen, und das macht uns dann doch etwas stolz. Deinen Vorwurf hast du eigentlich selber beantwortet. In einem SEGA-ABC sollten eigentlich nur segaspezifische Fragen beantwortet werden. Wenn wir den Mode 7 vom Super NES erklären würden, wäre es wohl kein SEGA-ABC mehr. Sicherlich gäbe es noch einige Begriffe, die man erklären könnte, doch wie oben bereits angesprochen, bestimmen unsere Leser den Inhalt des Magazins, und die nannten uns leider nur die 58 abgedruckten Begriffe. Um zu beweisen, daß wir doch etwas von der Technik verstehen, will ich versuchen, deine Begriffe zu erläutern. Voxel Space ist bislang PC-spezifisch und eine spezielle Grafiktechnik, die bei dem 3D-Hubschrauberspiel Comanche erstmals

eingesetzt wurde. Ursprünglich stammt sie aus der Medizinforschung. Als Antialiasing bezeichnet man eine spezielle Grafiktechnik, durch die harte Pixel-Konturen mit einer weicheren Mittelstufe verwischt werden. Gourad Shading ist ein Rechenverfahren, mit der 3D-Grafiken ein realistischeres Aussehen erhalten. „Am 2/3“ sind die Top-Entwicklungsteams von Sega, die u.a. Virtua Fighter, Virtua Racing, Daytona USA und Sega Rally entwickelten. F-3 ist ein aktuelles Spielhallensystem aus Japan. Die Automatentechnik Model 1 wurde bei Virtua Racing eingesetzt, Model 2 kam bei Daytona USA zum Einsatz. Die Begriffe System 11/21/22 beziehen sich auf Namcos Spielautomatentechnik, die bei Ridger Racer oder Ace Driver eingesetzt wurden. Logischerweise ist System 22 das modernste Automatenboard.

Mit Clipping bezeichnet man eine spezielle Programmiertechnik der Grafik-Hardware. Body Tracking, Showscan Ride und Mirror Scanning sind keine feststehenden Begriffe und werden von Programmierern und Journalisten gerne als Kompetenz-Pusher eingesetzt und haben keine spezielle Bedeutung. Übrigens, danke für deinen hilfreichen Brief, mit dem wir hoffentlich vielen Lesern weiterhelfen konnten.



## 32X & CD

1. Wird der 32X bei Erscheinen des Saturn und Neptune billiger?  
2. Gibt es mehr 32X CD-Spiele als

32X-Module? CDs wären doch viel besser, da billiger in der Herstellung und mehr Speicherkapazität!

3. Ich habe gelesen, daß nach Erscheinen des Saturn keine andere Firma außer Sega den 32X unterstützen wird.

4. Ich hoffe, daß Sega in Zukunft keine Spiele mehr wie Afterburner oder Space Harrier veröffentlicht. Spiele wie Metal Head oder Doom 32X gefallen mir schon sehr gut.

5. Mir würde es gefallen, wenn ihr zu jedem Spiel auch noch den Schwierigkeitsgrad angeben könntet.

6. Wird es für den 32X einen Saturn-Spiele-Adapter geben?

**Daniel Riedel, 04209 Leipzig**

1. Vermutlich schon, bislang wurden die

Wenn ihr euer Bild auch im SEGA Magazin sehen wollt, dann schickt es zusammen mit einem Foto von euch an nachfolgende Adresse. Wenn ihr Glück habt, könnt ihr ein Spiel gewinnen!



**Harald Gasselseder**  
Linz/Ostereich

**Jürgen Pirrmann**  
39 Jahre alt, (ahem!)  
aus Bad Dürkheim



**Sonic**  
IDEE, TEXT & ZEICHNUNG VON HARALD GASSELSEDER

SEGA SUCHT EINEN HELDEN FÜR EIN NEUES SPIEL. KLAR, DASS SONIC MIT SEGA INS GESCHÄFT KOMMEN WILL UND SCHON AUF DEM WEG IST! DOCH ER IST DA NICHT DER EINZIGE!

SEGA! AUF!

SIEH AN, "OLD SONIC"! HA HA!

DU GLAUBST WOHL AUCH, DASS DU DIR JETZT DEN VERTRAG HOLEN KANNST! DOCH DARAUS WIRD NICHTS!

ICH, RISTAR, BIN NUN DER STAR. DU BIST NICHT MEHR GEFRAGT! HA HA!

WAS?!

DU GEHÖRST SCHON LANGE ZUM ALTEN EISEN!

ZOOM!

JA, JA, WENN ZWEI SICH STREITEN...

VERTRAG

UND SO... SEGA SHOP  
DER NEUE MEGA DRIVE  
HIT: TAILS THE FOX

H.G. 1995

ENDE



**STARK!!!**  
**Johannes Vallazza**  
aus St. Ulrich,  
Südtirol/Italia



**Michael Schröder**  
aus Ludwigs-  
burg-Engols-  
heim



Systeme mit der Zeit immer billiger.

2. Module spielen zweifellos die wichtigere Rolle, denn hier kann man mehr Spiele verkaufen, da die Kombination 32X-MD-MCDII wesentlich seltener als 32X-MD anzutreffen ist.

3. Wir wissen, daß Firmen wie Acclaim, Interplay, Rocket Science oder Digital Pictures den 32X auch weiterhin unterstützen werden.

4. Hoffe ich nicht, denn ich mag diese Spiele wirklich, gerade weil es exzellente Umsetzungen der alten Automaten sind. Du wirst ja nicht gezwungen, diese Spiele zu kaufen, welche die Softwarepalette bereichern. Warum stört es dich dann?

5. Sollte der Schwierigkeitsgrad außergewöhnlich sein, geben wir ihn im Text zweifellos an.

6. Nein.

2. Derzeit rund 30.

3. Nur Plattenfirmen, allerdings wird es kaum mehr neue Grafik-CDs geben.

4. Nein.

5. Wir wissen nichts davon.

6. Vermutlich ja.

7. Kein vernünftiges.

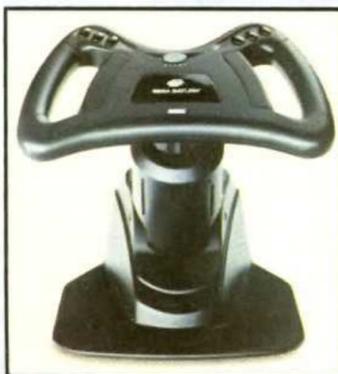
8. Leider nein.

9. Ganz bestimmt nicht.

10. Das werden wir dann tun, wenn der Saturn offiziell in Deutschland erhältlich ist.



## WHEEL & GAME GEAR



1. Wird der Saturn einen Mix- und Soundausgang wie das Mega CD II haben?

2. Wie viele Spiele sind jetzt für den Saturn

in Japan erhältlich?

3. Welche Firma stellt Grafik-CDs her, die man mit dem Mega CD II abspielen kann?

4. Kann man, wenn man einen 50/ 60 Hz-Umbau eines Mega Drives hat, mit einem amerikanischen 32X deutsche 32X-Spiele zocken?

5. Ist ein Virtua Reality-Helm oder eine Tastatur für den Saturn in Arbeit?

6. Wird das Steering Wheel beim Erscheinen des europäischen Saturn erhältlich sein?

7. Gibt es für den Mega Drive ein Lenkrad?

8. Kann man für den 32X-Adapter das gelbe A/V Kabel benutzen?

9. Wird es für das Game Gear ein 16-Bit-Aufsteckmodul geben?

10. Warum zeigt ihr nicht die Anschlüsse des Saturn, wie ihr es beim Mega CD II in Ausgabe 10/93 getan habt?

*Christoph Rupp, 23911 Pogeetz*

1. Natürlich wird der Saturn einen Soundausgang haben.

## Noch ein Gedicht!

Er rennt, er rennt, ein Nintendo brennt. Erst einer, dann zwei, dann drei, dann vier, jetzt kauf ich mir einen Sega hier. Doch zum Sega gehört was dazu, drum kauf ich mir das SEGA Magazin im Nu. Und wenn ein Spielchen viel zu schwer, darauf hol ich das SEGA Magazin her. Denn Tips und Tricks, die helfen weiter, drum schaff ich es durch und spiel jetzt weiter. Wer wohl noch das Sega Magazin braucht? Der Sonic holt es sich sogar auch! Doch Robotnik will es auch, doch der Sonic schlägt auf seinen Kopf drauf. Wenn dieses Gedicht hat euch gefallen, dann müßt ihr es von vorn durchknallen. Nun noch ein paar Fragen:

1. Wir haben ein Master System und finden das Spiel Schlümpfe super! Was wird es kosten?

2. Wir würden gerne einen Sonic als Plüschtier haben, doch wir dürfen uns keinen bestellen. Gibt es ihn auch in einem Geschäft zu kaufen?

3. Welches ist das beste Master-System-Spiel?

4. Welches Fußballspiel ist das beste für MS?

5. Wird es FIFA Soccer oder NBA Jam T.E auch auf dem Master System geben?

*Thomas und Christian Klein,  
67227 Frankenthal*

Eigentlich wollten wir ja keine Gedichte mehr abdrucken, doch dieses wollten wir

euch dann doch nicht vorenthalten. Vielen Dank dafür!

1. Es wird rund DM 80,- kosten.

2. Der Sega Infoservice dürfte dir hierzu Auskunft geben können. Tel.: 040-2270-961, Montag bis Freitag von 10.00 bis 18.00 Uhr.

3. Gute Spiele gibt es viele. In unseren Top 100 kannst du in der dritten Folge der Ausgabe 7/95 das beliebteste Master-System-Spiel unserer Leser entdecken. Wir halten Sonic 2, F1, MicroMachines, Ecco, Der König der Löwen, Sonic Spinball und Das Dschungelbuch für besonders gelungen.

4. Die besten Fußballspiele sind Sensible Soccer und Ultimate Soccer. Ein besonders gutes Fußballgame mit Seitenansicht fällt uns leider nicht ein.

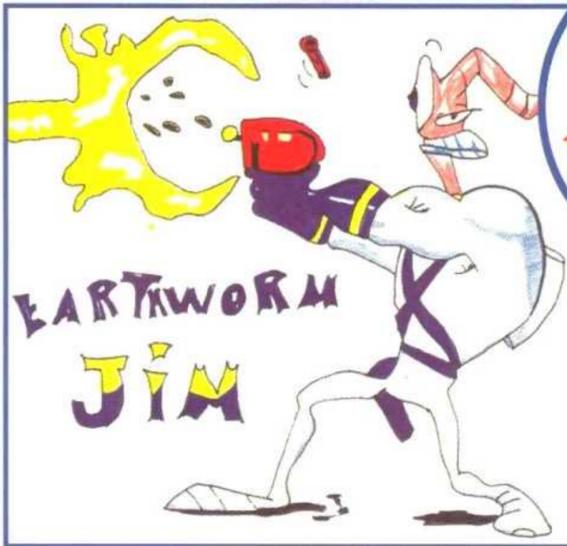
5. Leider, leider nicht! Außer, es passiert noch ein Wunder.

## In eigener Sache....

Leider können wir nicht alle Leserbriefe abdrucken, die uns erreichen. Es wird jedoch jeder einzelne Brief gelesen. Bitte habt Verständnis, daß wir spezielle Fragen zu Spielen nicht beantworten können. Außerdem ist es uns nicht möglich, schriftlich zu antworten. Legt deshalb keine Briefmarken bei. Noch ein kleiner Tip: Wenn ihr besonders gute Chancen für einen Abdruck haben wollt, dann schreibt uns direkt nachdem eine neue Ausgabe erschienen ist und bezieht euch auf die Themen dieser aktuellen Nummer. Sagt uns, welche Berichte euch gefallen haben und was wir hätten besser machen können. Bis bald!

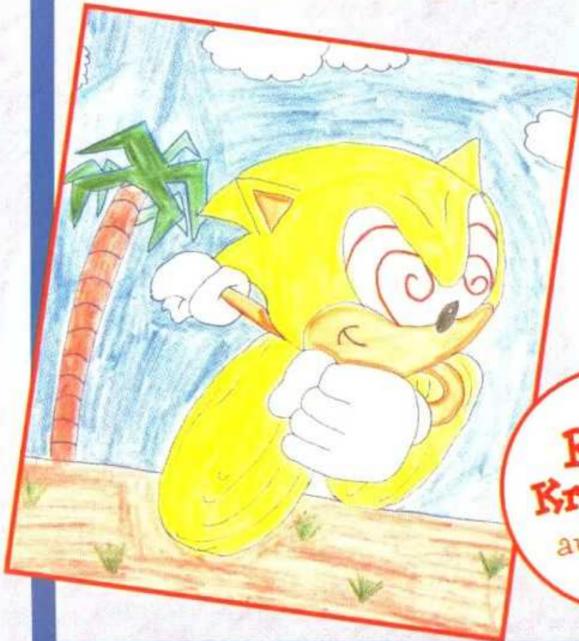
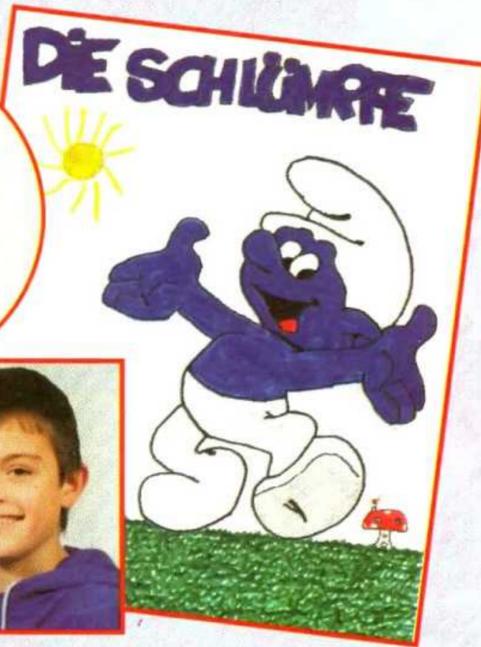


Sendet euren Leserbrief zusammen mit einem Foto an folgende Adresse:  
 Computec Verlag • SEGA Magazin  
 Kennwort: Mailbox/Paintbox  
 Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

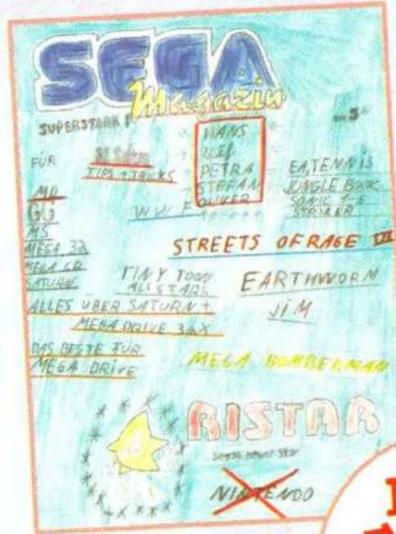


Mario Brunner aus Vaihingen/Enz

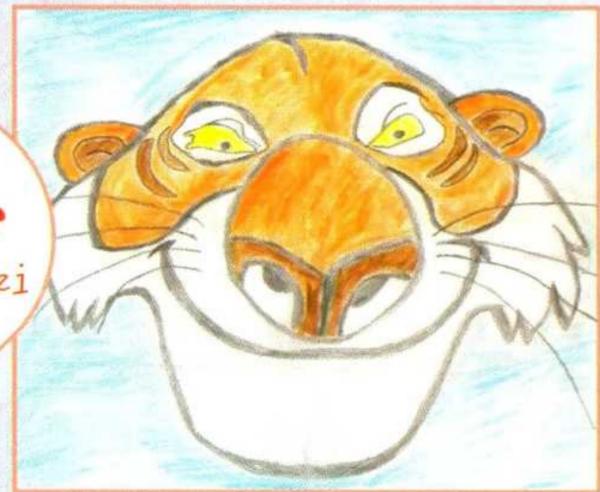
Alexander Bogge aus Bitterfeld



Roger Krunholz aus Berlin



Klaus Fischer aus Gladbeck



# ORDER IN TIME O.I.T.

Laden+Versand In Stuttgart!! Silberburgstr. 171  
70178 Stuttgart (S-Feuersee)

## Sony Playstation

Ridgester	159.90
Philosoma	169.90
Crime Crackers	169.90
Space Griffon	169.90
Kileak Blood	169.90
Toshinden	169.90
Raiden	169.90
Parodius	169.90
Cyber Sled	169.90
Starblade	169.90
Motor Toon	169.90
Boxers Road	169.90
Cosmic Race	169.90
Metal Jacket	169.90
Rayman	169.90
Nejicom Pad	169.90
Joypad	79.90
Memory Card	69.90

## Saturn

Konsole+Spiel	1199.90
Clockworknight	109.90
Victory Goal	129.90
Panzer Dragon	149.90
Dydaros	149.90
Game-No-Tatsujin	149.90
Pretty Fighter X	149.90
Side Pocket 2	149.90
6-player Adapter	89.90
Joyboard	189.90
Joypad	89.90

## 3 DO Panasonic

Goldstar+3Spiele	949.90
Panasonic Pal	939.90
Panasonic Ntsc	869.90
Panasonic FZ-10	889.90
Starblade	119.90
Gex	99.90
Wingcommander 3	129.90
Supreme Warrior	129.90
Road Rash 3	129.90
Return of Fire	119.90
Fifa Soccer	99.90
Demolition Man	114.90
Rebel Assault	89.90
Shocwave 2	84.90
Monster Manor	84.90

## Mega Drive

Alien Soldier	us 129.90
ATP Tennis	dt 104.90
Cannon Fodder	dt 89.90
Road Rash 3	dt 89.90
Stargate	dt 104.90
Fifa Soccer 95	dt 89.90
NHL '95 Hockey	dt 99.90
Pro Striker 2	jp 89.90
NBA Live 95	dt 89.90
Landstalker	dt 129.90
Story of Thor	dt 119.90
Snooker	dt 79.90
Syndicate	dt 99.90
NBA Tournament	dt 109.90
Shinigforce 2	dt 124.90
Phantasy Star 4	us 169.90
Demolition Man	dt 109.90
Psycho Pinball	dt 89.90
Micromachines 2	dt 89.90
Mega Bomberman	dt 89.90
Dragon Bruce Lee	dt 79.90
Truck Wars dt	dt 109.90
NHL All Star Hockey dt	dt 109.90
True Lies dt	109.90
Striker dt	109.90
Street Racer dt	119.90
Super Street Fighter dt	109.90
Schlämpe dt	89.90
Rockman X 2 us	129.90
Brett Hull Hockey dt	79.90
Viewpoint us	129.90
WWF Raw	109.90

## 32X Sega

Grundgerät	329.90
Airburner dt	99.90
Golf Bost	129.90
Metal Head	129.90
Motorcross	104.50
Space Harrier	104.90
Virtual Racing	124.90
Cosmic Carnage us	89.90
Star Wars	99.90

## Super Nes

Actraiser 2	dt 89.90
Breath of Fire	us 124.90
Clayfighter 2	dt 119.90
Desert Fighter	dt 69.90
Demons Crest	dt 129.90
Fatal Fury Spec.	jp 119.90
Final Fantasy 2	us 134.90
Final Fantasy 3	us 134.90
Indiana Jones	dt 109.90
Illusion of Galla	us 129.90
Inter. Soccer	dt 114.90
Mega Man X 2	us 129.90
Might Magic 3	us 134.90
NBA Jam Tour.	dt 129.90
NBA Live	dt 114.90
NHL '95	dt 114.90
Soulblazer	dt 109.90
Panic Bomber	jp 159.90
Star Trek Fleet.	dt 119.90
Star Wars 3	dt 109.90
Stargate	dt 119.90
Sace Invader	jp 99.90
Super Punchout	dt 109.90
Ultima Black Gate	us 134.90
Ultima Ruins	us 119.90
WCW Wrestling	us 119.90
X-Men Capcom	us 129.90

## Mega Drive

Theme Park	109.90
Daffy Duck	109.90
König der Löwen	89.90
College Basketball	109.90
Zero Tolerance	49.90
Bonkers	89.90
People Beach Golf	89.90
Kawasaki Superbikes	89.90
Nigel Mansell	79.90
Hulk	49.90
Flink	69.90
Battle Frenzy	99.90

## Mega CD

Shinigforce us	109.90
B.C Racers	dt 104.90
CDX Adapter	dt 79.90
Earthworm Jim	us 129.90
Eternal Champion	us 119.90
Flink	dt 69.90
Fatal Fury Special	us 124.90
Keio Flying	us 99.90
Lunar the Silverstar	us 99.90
Mickey Mouse	dt 69.90
NBA Jam	dt 69.90
Rapid Deployment Force	us 119.90
Samurai Shodown	us 124.90
Schlämpe	dt 109.90
Snatcher	dt 99.90
Soulstars	dt 69.90
Poptul Mail us	us 109.90

## Mega Drive

X-Men 2	119.90
Slammaster	119.90
Samurai Shodown	109.90
MR.Nutz 2	109.90
Speedy Gonzals	119.90
Earthworm Jim	99.90
RGB Kabel	29.90

## Zeitsungen

EGM 1	17.00
EGM 2	17.00
Edge	18.00
Gamefan	17.00
Saturnfan j	25.00
Psxfan j	25.00
3Dofan j	25.00

## Lieferbedingungen:

per Nachnahme 10 DM  
Lieferung sofort bis 18 Uhr  
Spiele werden im Sicherheit-  
kartong verschickt.

## Ladengeschäft

Mo.-Fr.: 10-18.30 Uhr  
Sa.: 10-14 Uhr  
Preise können abweichen!  
dt.=deutsche, us.=amerikanische,  
jp.=japanische Version. Importspiele  
ohne dt. Anleitung. Umtausch ausge-  
schlossen, defekte Ware wird ersetzt.  
**\*\*täglich Neuheiten\*\***  
Inhaber: Tolga Kaydul

ECTS-REPORT-LONDON LIVE

Die neuesten Infos, geheimsten Gerüchte und besten Spiele gibt es in unserem gewohnt informativen



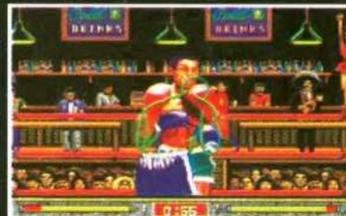
Bericht von der European Computer Trading Show in London. Höhepunkt des Englandtrips war unser Besuch im europäischen Sega-Hauptquartier. Diesen Report darf man nicht versäumen!



TOUGHMAN CONTEST

EA schwingt die Fäuste und läßt alle Mega Driver in einem Hinterhof-Boxturnier antreten. Erreicht dieses 32 Meg-Game die Qualität von FIFA Soccer, NHL Hockey und Co? Wir verraten es in der nächsten Ausgabe!

Ab 17.05.95 am Kiosk



SLAM MASTER

Derzeit ist WWF Raw das beste Wrestling-Spiel, doch die Street Fighter II-Schöpfer von Capcom wollen mit Slam Master den Ring erobern. Schaffen sie es?



WAS KOMMT NOCH?

+++ Top 100, Teil II: Welche Spiele landeten bei der Leserwahl vorne? Die beliebtesten Spiele für Mega CD II, Mega Drive, Master System, Game Gear und 32X von Platz 70 bis Platz 41 im Schnelldurchlauf! +++ Aktuelle News zu Mortal Kombat 3, Street Fighter II - The Movie, Earthworm Jim 2, Chaotix und Comix Zone! +++ Brandheiße Tips & Tricks, Tests & Competitions!

Inserentenverzeichnis:	
Acclaim	2
Computec	75, 82, 74, 86
Cybersoft	82
Freak's Shop	75
Hobbytronic	75
Konami	77, 100
Kranz	5
Kudak	31
MC Games	21
Infogrames	25, 27
O.I.T.	97
Sega	11, 12, 13, 14, 15, 99
Test'n Take	89
World Of Games	89

Die Themenvorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich kurzfristige Veränderungen ergeben.

Impressum

**Verlag:**  
Computec Verlag GmbH & Co.KG  
Innere Cramer-Klett-Straße 6  
90403 Nürnberg Telefon 0911/53 25-0

**Anschrift der Redaktion:**  
Computec Verlag GmbH & Co.KG  
Redaktion "SEGA Magazin"  
Isarstraße 32-34  
90451 Nürnberg

**Geschäftsführer:**  
Adolf Silbermann

**Chefredakteur:**  
Christian Geltenpoth

**Redaktionsleiter:**  
Christoph Holowaty

**Stellvertretender Redaktionsleiter:**  
Christian Müller

**Leitender Redakteur:**  
Hans Ippisch (hi)  
(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, Bettina Kaim,  
Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Träger  
Titelgestaltung: Gisela Träger

Titel: Batman & Robin, © Sega.  
Wir danken.

**Gestaltung und Konzeption der Eigenanzeigen:**  
Stefanie Geltenpoth

**Vertrieb:**  
Gong Verlag GmbH

**Vertriebsleiter:**  
Roland Bollendorf

**Hotline:** 0911-6427762 (13.00-16.00 Uhr)  
**Leserservice:** 0911-6427763 (13.00-16.00 Uhr)  
**Abonentenservice:** 0911-5325179

**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

**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.

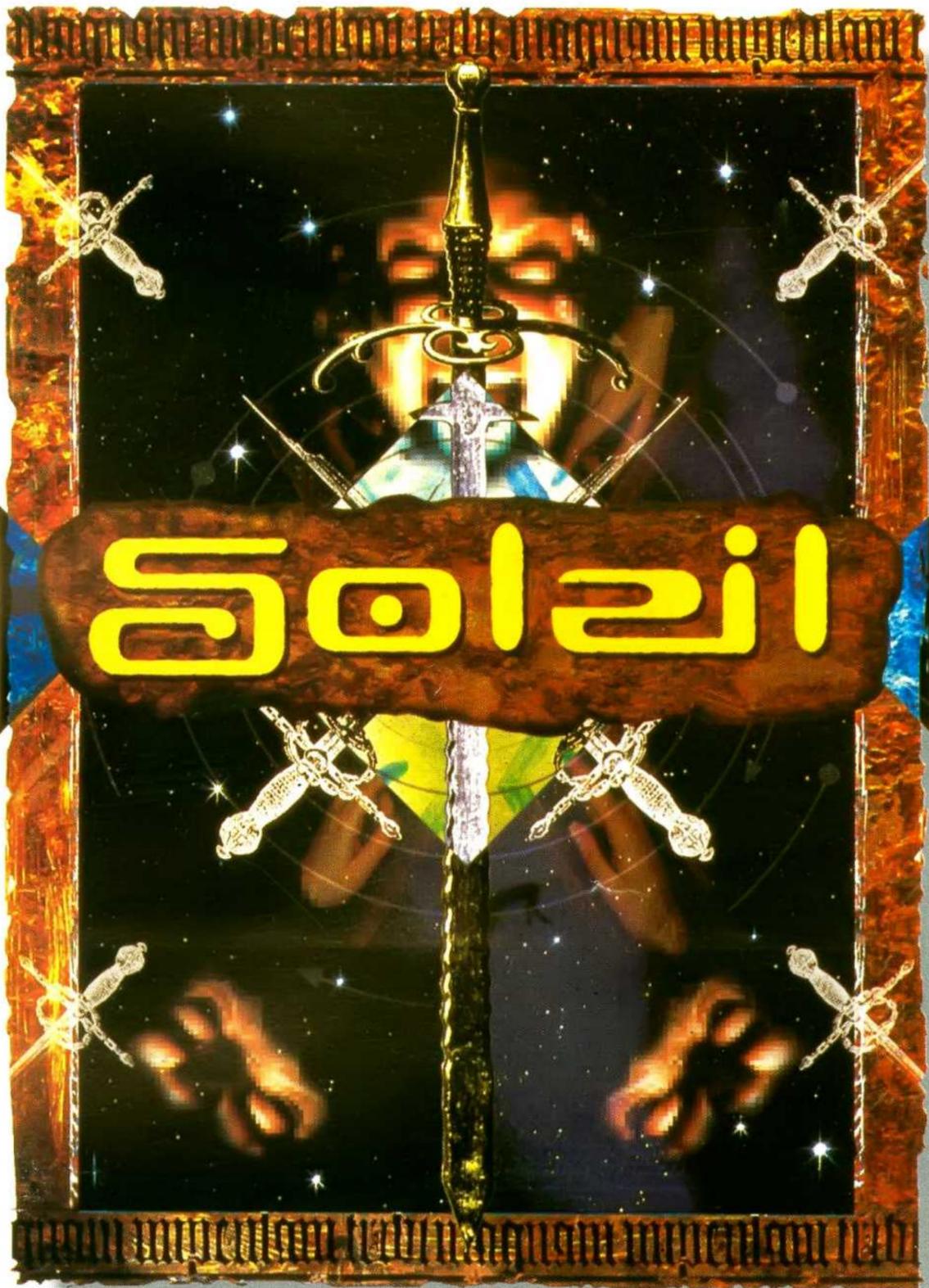
**Urheberrecht:**  
Alle im SEGA Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

WELCO  
METOT  
HENEX  
TLEVEL

# „Ein Actionadventure der Extraklasse!“\*



Nach dem 14ten Geburtstag stürzt Du Dich ins Abenteuer.



\* Sagt Ulf Schneider im SEGA-Magazin 1/95

Maniac 1/95: 86%

SEGA-Magazin 1/95: 89%

Das beste und umfangreichste Abenteuer- und Rollenspiel für Deinen Mega Drive. Begleite einen verzauberten Jungen durch die ganze Welt. Lerne und ergründe die Geheimnisse der Monster, die in dieser Welt leben. Die fantastischen Geschichten im "Zelda"-Stil sind komplett in Deutsch. **Der absolute Geheimtip ist ab sofort überall erhältlich.**



Mit riesigen Endgegnern.



Du kannst durch geheime Passagen gehen.

**Exklusiv für MEGA DRIVE**

**Komplett in Deutsch.**

Wenn Du es genau wissen willst: Coupon ausschneiden und abschicken. SEGA informiert Dich dann als Erster über die heißesten Neuigkeiten.

SEGA Infoservice, Postfach 305568, 20317 Hamburg

Name: \_\_\_\_\_  
Adresse: \_\_\_\_\_  
Alter: \_\_\_\_\_  
System: \_\_\_\_\_

SOSM 2/95



# Der superstarke VideoSpieleSpaß



**TOLLE  
TREUE-PRÄMIEN!**  
Auf allen neuen KONAMI-  
Verpackungen findet Ihr den  
**GOLDEN GAME POINT.**  
Der ist tolle Prämien wert.  
Info und Sammelpaß direkt  
bei KONAMI anfordern.  
Frankierten Umschlag  
mit Eurer Adresse  
beilegen.



sonntags und dienstags  
als Serie in



## Yakko, Wakko und Dot, total verrückt in Hollywood .

Das ist Videospielepaß mit Starbesetzung. Yakko, Wakko und Dot haben nur „Blödsinn“ im Kopf. Kein Fettnäpfchen, in das sie treten können, wird ausgelassen. Mit Intelligenz und viel Witz wird Chaos gestiftet, wohin die drei auch kommen.

Und sie kommen ganz schön rum auf dem Filmgelände.

Höchste Ansprüche werden erfüllt.

Die Grafiken in bester Zeichentrick-Qualität.

Die Animationen und der Sound setzen Maßstäbe neu.

Passwort-Funktion.

Animaniacs. Das Top-Video game der Saison!  
Sagenhafte Stages mit jeder Menge Unterlevels.  
Animaniacs, das ist Videospielepower für das  
Super NES und den Sega Mega Drive.  
Spiel das Game, das Dich fasziniert und fesselt.

VIDEO GAMES 12/94 schreibt:

„Superniedlich, superschwer, superheimtückisch, aber niemals unfair.“

SEGA MAGAZIN 12/94 schreibt:

„Die Warner-Zeichentrick-Stars Wakko, Yakko und Dot geben in ihrem ersten Spiel dank der putzigen Grafik und des originellen Konzept eine prächtige Figur ab. Die feine Knobel/Jump & Run-Mixtur Animaniacs garantiert wochenlange Unterhaltung!“



NEU!

**119.95**



NEU!

**149.95**



# HERTIE

GUT IST UNS NICHT GUT GENUG

