

SEGA

Magazin

3/95

16. Ausgabe
März '95

DM 5,80

COMPUTEC
VERLAG

ISSN 0946-6274

WELTPREMIERE

Deutscher Saturn
& Neptune enthüllt!

TOPTTESTS!

Ristar
Cannon Fodder
Road Rash 3

PERRY IM INTERVIEW

Exklusive Details über
Earthworm Jim 2

KNÜLLER AUS LAS VEGAS

Alle Hits für '95
auf 18 Seiten!

- Ecco 2
- Earthworm Jim
- NBA Live '95
- König der Löwen
- Shining Force 2

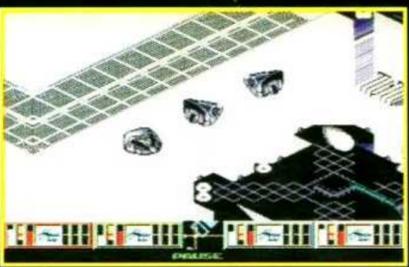


Story of Thor

Alles über Segas Meisterwerk!



ECCO 2 CD
Noch besser! Die
Mega CD II-Version



SYNDICATE
Der Strategiehitt
von Bullfrog



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.



Yakko, Wakko und Dot, total verrückt in Hollywood .

sonntags und dienstags
als Serie in



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 Grafiken 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



11



elcome to the next level! Mit diesem markigen Werbespruch bewirbt **Sega** seine **Hard- und Software**. Der Spruch wird nun Realität, denn auf der **CES in Las Vegas** wurden **Neptune** und **Saturn** erstmals offiziell vorgestellt. Auf **satten 18 Seiten** verraten wir euch alles über die **Spielehits für 1995**, außerdem drängen sich die Hits **Story of Thor, Ristar, Syndicate** und **Cannon Fodder** im Testteil. Auf vielfachen Wunsch gibt es nun noch **mehr Leserbriefe, Kleinanzeigen** und **brandheiße Hintergrundberichte!** Viel Spaß!

Hans Ippisch

Hans Ippisch
Leitender Redakteur

SPIELEINDEX

Mega CD II	
Braindead 13	86
Corpse Killer	18
Crime Patrol	82
Die Schlümpfe	8
Dungeon Master 2	83
Earthworm Jim S.E.	72
Ecco 2: Tides of Time	22
Eternal Champions	85
Fahrenheit	85
Fatal Fury S.E.	83
Flink	23
Mad Dog II	82
Space Pirates	82
Time Cop	83
Totally Brutal	86
World Championship Rally	83
Mega Drive 32X	
Alone in the Dark 2	80
BC Racers	76
Blackthorne	80
C2: Judgment Clay	80
Chaotix	84
Fahrenheit	85
NBA Jam T.E.	78
Rayman	86
Revolution X	78
Scottish Open	76
Shellshock	76
Skeleton Krew	76
Thunderhawk	76
Mega Drive	
ATP Tennis	84
Batman & Robin	84
Cannon Fodder	29
Comix Zone	84
Death & Return	86
Die Schlümpfe	8
ESPN Speedworld	32
Eternal Champions	68
Izzy's Olym. Quest	82
Judge Dredd	78
Justice League Force	86
Manchester United	83
Mr. Nutz 2	83
NBA Basketball	84
NBA Jam T.E.	78
NHL All Stars	8
Pac Attack	86
Pac In Time	86
Pac Man 2	86
Phantasy Star IV	84
Putty Squad	73
Ristar	24
Revolution X	78
Road Rash 3	16
Road Runner	8
Samurai Shodown	26
Scooby Doo	86
Skeleton Krew	76
Slam Masters	81
Spiderman	78
Star Gate	8
Story of Thor	10
Street Racer	8
Striker	8
Syndicate	14
True Lies	8
Unnecessary Roughness	67
Virtual Bart	8
Warlock	78
Weapon Lord	86
Wolverine	32
Game Gear	
Championship Hockey	82
Chuck Rock 2	69
Hurricanes	20
James Pond 3	82
Mickey Mouse 3	8
NBA Jam T.E.	78
Power Drive	8
Rise of the Robots	20
Speedy Gonzales	8
Star Gate	8
Truck Wars	8
True Lies	8
Master System	
Championship Hockey	82

RUBRIKEN

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

FEATURES

- 04 Aktuelle Saturn-News
- 08 Das kommt demnächst!
- 68 Klassiker im Blickpunkt
- 93 Sega ABC - Wissen total!

TIPS & TRICKS

- 34 Inhalt
- 35 Maps, Cheats & Tricks

NEWS

- 08 Die Schlümpfe kommen!
- 08 Power Drive für Game Gear!
- 08 Speedy Gonzales auf Achse
- 08 Roadrunner piept!

CES-SPECIALS

- 78 **ACCLAIM** - Helden ohne Ende
- 81 **CAPCOM** - Die Straßenkämpfer
- 76 **CORE** - Die 3D-Experten
- 80 **INTERPLAY** - Nur für 32X!
- 82 **KOMPAKT** - U.S.Gold, JVC u. a.
- 72 **PERRY** - Das Interview
- 84 **SEGA** - Spiele ohne Ende!
- 86 **ÜBERSICHT** - Alle Spiele

TESTS DES MONATS

- 28 **CANNON FODDER**
Beinhartes Shoot 'em Up von Virgin.
- 24 **RISTAR**
Ein neuer Konkurrent für Sonic?
- 26 **SAMURAI SHODOWN**
Das Top-Beat 'em Up vom Neo Geo.
- 10 **STORY OF THOR**
Das Action-Adventure des Jahres!
- 14 **SYNDICATE**
Der Strategiehit von Bullfrog.

NEPTUNE

So sieht die neue Hardware von Sega wirklich aus! Erste Bilder!

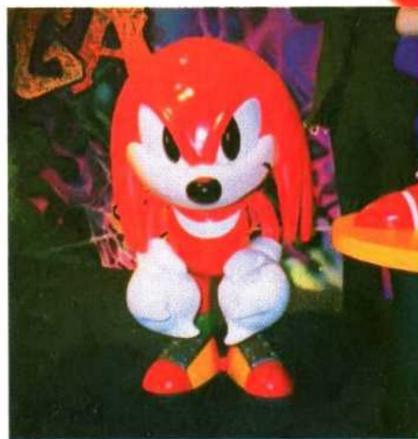


14

CES LAS VEGAS

Auf 18 Seiten stellen wir alle Hits für 1995 vor.

70





Wheel wurde speziell für Rennspiele wie Daytona USA konzipiert.

Dieses recht schwere Gerät ermöglicht Spielgenuß wie in der Spielhalle, die sieben Buttons erlauben das blitzschnelle Umschalten der Perspektiven oder Gänge. Übrigens, Daytona USA soll

Sega Line Up 1995:

Neptune & Saturn enthüllt!

ALLE WELT WARTET GESPANNT AUF NEUE HARDWARE VON SEGA, UND WIR ENTHÜLLEN ALS ERSTES MAGAZIN DIE GERÄTE, DIE 1995 AUF DEN DEUTSCHEN MARKT KOMMEN WERDEN. SO SEHEN SATURN UND NEPTUNE AUS!

VON HANS IPPISCH



Neun Buttons, acht Schalter, Mikro-schalter-Technik und Standfestigkeit dürfen bei Virtua Fighter nicht fehlen.

Letzte Ausgabe konnten wir euch bereits erste Informationen und Bilder zum japanischen Saturn liefern, doch dieses Mal zeigen wir als erstes Magazin in Deutsch-

land Bilder von der deutschen Saturn-Hardware. Sega Deutschland lieferte uns erstmalig offizielle Informationen bezüglich des Saturn! Kommen wird er nun definitiv spätestens im September '95,

der Preis soll zwischen DM 700,- und DM 800,- liegen. Zeitgleich gibt es dazu alle hochwertigen Spiele, die in Japan schon erhältlich sind. Man darf mit rund dreißig Titeln rechnen, die zum Start verfügbar sein werden. Außerdem wird Daytona USA, der langerwartete Virtua Racing-Nachfolger und

einen echten Zwei-Spieler-Modus haben und dürfte somit Ridge Racer in Sachen Spiel Spaß locker in den Schatten stellen. Wer sich mit den dem Saturn beigelegten 6-Button-Pads bei Virtua Fighter recht schwer tut, muß eine Anschaffung des neuen Joysticks in Betracht ziehen. Neun Buttons, acht Schalter und die massive



Bis zu sechs Joypads lassen sich im neuen Multiplayer-Adapter anstöpseln, der zur Grundausrüstung von Sportspielen und Bomberman-Varianten zählen dürfte.

Spielautomatenhit, auf alle Fälle dabei sein. Dazu gibt es ein famoses Zubehörangebot, mit dem die Spiele noch mehr Spaß machen. Mittels der Back Up-Memory-Cartridge lassen sich große Spielstände bei Action-Adventures oder Rekordzeiten bei Daytona USA bequem auf eine kleine Karte speichern. Das Steering

Bauweise ermöglichen die gleichen Taktiken, die man schon in der Spielhalle bei Virtua Fighter anwendete. Zusätzlich kann man für jeden Button natürlich Dauerfeuer anwählen.

Bis zu 12 Spieler! Garantierte der Vier-Spieler-Adapter für den Mega Drive



Drei verschiedene Buttons und leichtgängige Kugeltechnik zeichnen die Sega-Maus aus.

bislang schon höchsten Spielgenuß, so fragen wir uns nun, was abgeht, wenn bis zu sieben Spieler an den Joypads sitzen. Der neue Multiplayer-Adapter, bei dem bis zu sechs Joypads angeschlossen werden können, läßt den Spieledesignern nun wohl alle Freiheiten. Es versteht sich von selbst, daß natürlich auch gleich zwei Multiplayer-Pads angeschlossen werden können, womit bis zu zwölf Spieler eine ganze Fußballmannschaft und den Schieds-

Speicherprobleme wie bei den Mega CD II-Spielen dürften mit der Back Up Memory-Cartridge nicht auftreten. Ideal für komplexe Adventure-Spielstände oder Rekordzeiten bei Daytona USA.



richter steuern könnten! Das Zubehörangebot wird von der Maus abgerundet, die mit drei Buttons dienen kann. Für PC-

Freaks gibt es nun keinen Grund mehr, zum Saturn nein zu sagen!

Hinter dieser Abdeckung befindet sich das CD-ROM-Laufwerk, das die Daten in einer Geschwindigkeit von 300 KByte/Sekunde ins RAM jagt, MPEG2-fähig ist und selbstverständlich auch Musik-CDs abspielt.



In diesem Modulschacht finden Spiele oder die Back-Up-Cartridge ihren Platz.

Wenn man auf diesen Knopf drückt, löst man einen Reset aus. Die Leuchtdiode darunter zeigt an, wenn auf die CD zugegriffen wird.

Mit diesem Schalter läßt sich die Stromzufuhr an- und abschalten.

Die Joypads der Multiplayer-Adapter, die Maus und das Steering Wheel finden in diesen beiden Ports ihren Platz, die nicht mit den Mega Drive-Ports kompatibel sind.

Damit läßt sich das CD-Laufwerk öffnen.

Die europäische Saturn-Version wartet mit einem schicken schwarzen Gehäuse auf, welches das mausgraue Japan-Gehäuse in Sachen Optik auf alle Fälle übertrifft.



Das Steuerrad überzeugt durch seine schwere Bauweise und dürfte dank der sieben Buttons und der exakten Steuerung Spiele wie Daytona zum Genuß machen.

DER NEPTUNE

Zeitgleich mit dem Saturn wird der Neptune erscheinen, der technisch nichts anderes ist als ein Mega Drive mit eingebautem 32X. Volle Kompatibilität zu allen Mega Drive-Spielen oder Mega CD II ist natürlich selbstverständlich. Der Preis soll unter DM 500,- liegen. Mit dieser Neueinführung zeigt Sega deutlich, wie wichtig die 32X-Technologie für sie ist.



Klein, flach, schick! In diesem Gehäuse steckt ein Mega Drive und ein 32X.



DIE SCHLÜMPFE

Wer kennt sie nicht, die kleinen blauen Zeichentrickhelden, welche die schlumpfigsten Abenteuer bestehen müssen, deren Vokabular ohne das Wort 'Schlumpf' nur die Hälfte wert wäre. Anlässlich des großen Erfolgs der Super NES-Version spendiert uns nun das französische Softwarehaus Infogrames eine verbesserte Umsetzung für den Mega Drive und das Mega CD II. Spielerisch haben wir es hier mit gewohnter Jump & Run-Unterhaltung zu tun, die insbesondere durch die farbenprächtigen Hintergrundgrafiken und die prächtigen Animationen überzeugt, was uns nicht weiter wundert, denn immerhin stammen die Grafiken aus der Original-Zeichentrickvorlage. Mega CD II-Besitzer kommen sogar in den

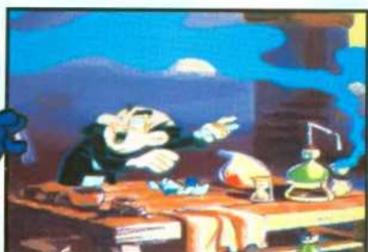


Besonders die witzigen Animationen können gefallen!

Genuß eines mehrminütigen Vorspanns, bei dem die Geschichte des Spiels in bester Cartoon-Manier erzählt wird. Wie das Spiel entstand, verraten wir euch nächste Ausgabe!



Zusätzlich dürfen die Mega CD II-Besitzer noch einen aufwendigen Vorspann in Zeichentrickqualität genießen.



Kunterbunte Jump & Run-Kost mit viel Abwechslung erwartet die Mega Driver.

POWER DRIVE

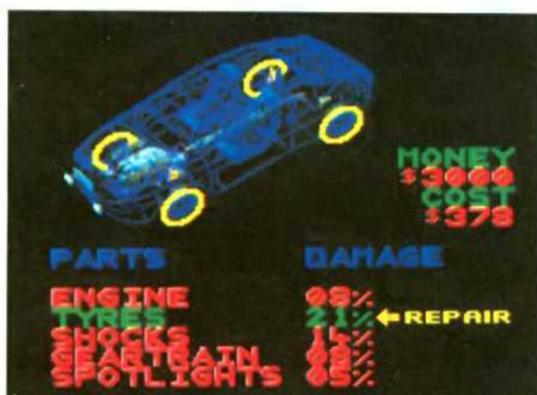
Dank starker Konkurrenz in Form von MicroMachines konnte das nette Rennspiel von U.S.Gold auf dem Mega Drive nicht auf der Pole Position landen. Anders sieht es nun für die anstehende Game Gear-Variante aus. Zum einen holt die Umsetzung technisch das Letzte aus dem System heraus, zum anderen gibt es hier recht wenige Rivalen. Acht verschiedene Schauplätze, 64 verschiedene Strecken und sechs verschiedene Fahrzeuge zeichnen dieses Rally-Spektakel aus, bei dem man in



Wüste, Winter, Schlamm oder Nacht dienen als Szenarien.

möglichst guter Zeit diverse Kurse hinter sich bringen muß. Der Test folgt demnächst!

Die teuren Reparaturen an den Wagen sollte man unbedingt machen lassen, denn sonst verschlechtert sich das Fahrverhalten enorm.



WAS KOMMT DEMNÄCHST?

TRUE LIES

Die MD-Umsetzung von Schwarzeneggers letztem Actionfilm scheint ein gelungener Chaos Engine-Clone zu werden. Release: März



STAR GATE

Während Mega Driver actionreiche Jump & Run-Kost serviert bekommen, dürfen sich Game Gear-Freunde auf eine Art 3D-Tetris freuen. Release: März



NHL ALL STAR HOCKEY

Ob dieses Mega Drive-Sportspiel von Sega der legendären NHL-Serie von Electronic Arts Konkurrenz machen kann? Release: März



MICKY MOUSE 3

Disney bekanntester Charakter darf nun schon zum dritten Mal in perfekter Jump & Run-Manier über den GG-Screen hüpfen. Release: März



STRIKER

Auf dem Super NES ist dieses Spiel legendär. Ob die verschiedenen Perspektiven diesem MD-Fußballspiel zum Ruhm verhelfen? Release: März



STREET RACER

Grafisch imposante Fun-Rennspiel-Unterhaltung für bis zu vier Spieler verspricht UBI Soft mit dieser SNES-Umsetzung. Release: April



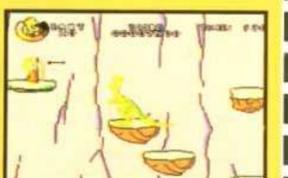
TRUCK WARS

Die mächtigen Monster-Autos machen alles platt, was ihnen in den Weg kommt. Ob die Game Gear-Umsetzung auch alles plattmacht? Release: Februar



VIRTUAL BART

Acclaim läßt Bart Simpson wieder los! Schöne 3D-Sequenzen, nette Logiktests und abgefahrene Animationen werden geboten. Release: Februar

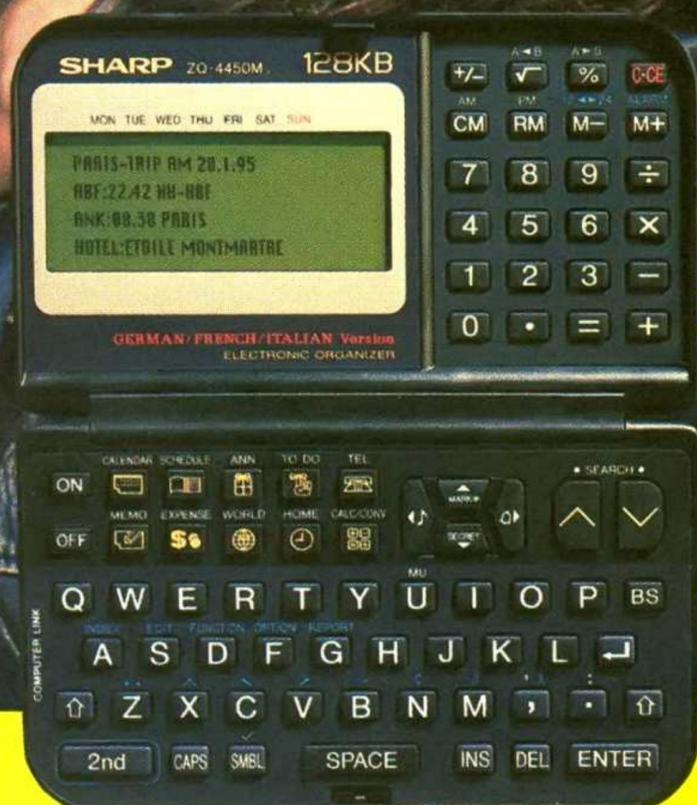


I have it all!

Ihre Nummer hab' ich gleich gespeichert, als wir uns an jenem verregneten Montag auf dem Bahnhof kennenlernten. Gestern hatte sie Geburtstag, ich 'hab es nicht vergessen, dank Sharp. Gefeiert wird an diesem Wochenende in Paris. Sämtliche Zugverbindungen sind schon eingegeben. Ein Lebenszeichen von uns - kein Thema:

Alle Adressen unserer Freunde sind abrufbereit.

Der ZQ-4450M Organizer mit unvergeßlichen 128 KB und PC-Link von Sharp. Gleich notieren!



DER SHARP ZQ-4450M: ALL OR NOTHING!

SHARP

THE IDEAS COMPANY

Infoline: 040/2376-2188 · Infofax: 040/2376-2500

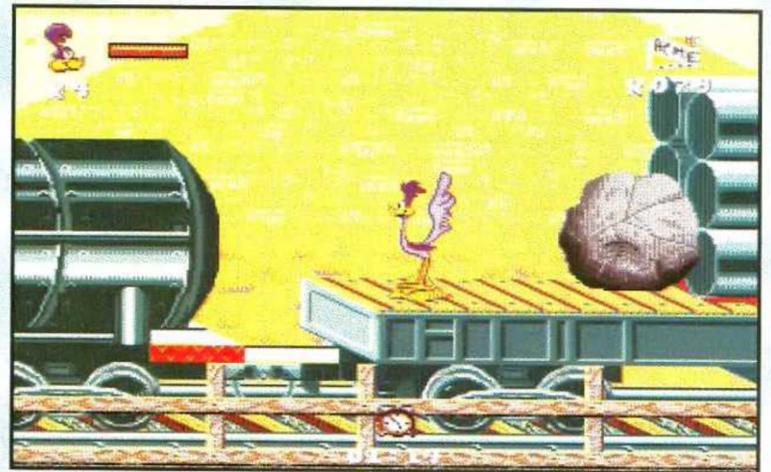
Im guten Bürofachhandel sowie bei Karstadt, Horten, Hertie, Brinkmann, Maxi-Papier, Media Markt, Pro-Markt, Saturn und anderen.



ROAD RUNNER: DESERT DEMOLITION

Das Duell von Wile E. Coyote und dem Strauß Road Runner gehört zu den beliebtesten überhaupt in der Zeichentrickszene. Dessen scheint sich Sega ganz bewußt zu sein, denn nun lassen sie Road Runner schon zum wiederholten Male auf die Mega Drives los. Hauptthema des Spiels ist selbstverständlich wieder einmal das Duell zwischen dem Koyoten und dem Vogel, das erwartungsgemäß in einem temporeichen Plattform-Spiel präsentiert wird. Neu ist, daß man dieses Mal zwischen den beiden Hauptdarstellern auswählen darf.

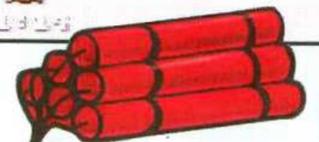
Steuert man Road Runner, so entlockt man per Knopfdruck dem Lautsprecher den bekannten „Beep! Beep!“-Hilferuf. Ansonsten muß man versuchen, innerhalb eines Zeitlimits möglichst viele Gegenstände aufzusammeln und den Ausgang zu



Detaillierte Hintergründe, Parallax-Scrolling und feine Animationen machen einen guten Eindruck.



Ein knackiges Zeitlimit erschwert die Aufgabe unseres Helden.



„Beep! Beep!“ ertönt auf Knopfdruck!

erreichen. Ab und zu entpuppen sich vermeintliche Extras jedoch als Fallen vom Rivalen, so daß auch ein gutes Auge gefragt ist. Grafisch kann sich das Spiel ohne weiteres mit Perlen wie Aladdin messen, was es spielerisch zu bieten hat, verraten wir euch in einer der nächsten Ausgaben.

SPEEDY GONZALES



Für Game Gear-Verhältnisse sind die Hintergrundgrafiken exzellent gelungen.

Geschwindigkeit bedeutet. Eine sehr frühe Game Gear-Version entpuppte sich als gelungenes Plattform-Spiel mit witzigen Gegnern und originellem Leveldesign. Besonders spannend wird es, wenn Speedy mit Höchstgeschwindigkeit über den Screen düst! Release ist im März!

Die Wüstenmaus überzeugt durch blitzartige Geschwindigkeit.

In den 70ern und den 80er Jahren wurde die schnelle Wüstenmaus Speedy Gonzales mit dem spektakulären Schlachtruf schnell zum Star unter den Cartoon-Charakteren. Demnächst gibt es für die Game Gear- und Mega Drive-Besitzer ein rasantes Jump & Run, bei dem Speedy der lahmen Konkurrenz zeigen darf, was



SCHNELL, SCHNELLER THEO KRANZ VERSAND

MEGA DRIVE 32X:

AFTERBURNER COMPLETE (FEB.) ..	109.-
GOLF BEST 36 HOLES (FEB.)	129.-
METAL HEAD (FEB./MÄRZ)	134.-
MOTOCROSS CHAMP. (MÄRZ)	134.-
SUPER SPACE HARRIER	109.-
VR-RACING DELUXE	129.-
STAR WARS ARC.	129.-

MEGA DRIVE:

MEGA DRIVE II OHNE SPIEL	189.-
ACTION REPLAY 2 PRO	99.-
6 BUTTON ARCADE POWER STICK ...	89.-
4 PLAYER ADAPTER 2 SEGA (AUCH EA)	59.-
RGB KABEL	29.-
ATP TENNIS (FEB.)	114.-
BABY BOOM (FEB.)	114.-
BATMAN & ROBIN	119.-
CANNON FODDER	109.-
CHAOS ENGINE	124.-
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD	114.-
DEMOLITION MAN	109.-
DER KÖNIG DER LÖWEN (LION KING)	124.-
DRAGON/BRUCE LEE	109.-
DUNE II	104.-
EARTH WORM JIM	124.-
F-1 94	109.-
FIFA SOCCER 95	109.-
FLINTSTONES - THE MOVIE	104.-
JOHN MADDEN FOOTBALL 95	109.-
KAWASAKI SUPER BIKES	119.-
KICK OFF 3	109.-
LANDSTALKER	119.-
MEGA BOMBERMAN (1-4 SPIELER) ...	99.-
MICRO MACHINES 2	114.-
NBA JAM TOURNAMENT (MÄRZ)	124.-
NBA LIVE 95	109.-
NFL QUARTERBACK CLUB	124.-
NHL HOCKEY 95	109.-
NIGEL MANSELL	109.-
PAWS OF FURY	109.-
PGA TOUR GOLF III	109.-
POWER RANGERS	109.-
PROBOTECTOR	109.-
RISE OF THE ROBOTS	129.-
RISTAR	109.-
ROAD RUNNER - DESERT DEMOLITION ...	104.-
RUGBY WORLD CUP	109.-
SEAQUEST DSV	114.-
SHINING FORCE II	129.-
SYNDICATE	109.-
SNOOKER (JIMMY WHITE)	129.-
SOLEIL DT.	119.-
SONIC 3	99.-

Sonderpreise:

Mega Drive:

Aladdin	79.-
Animaniacs	99.-
Boogerman	89.-
Bubsy II	89.-
Dynamite Headdy	99.-
Eternal Champions	69.-
Flink	79.-
Havoc	89.-
Hurricanes	99.-
Hyperdunk	49.-
Mega Turrican	89.-
Mickey Mania	59.-
Mr. Nutz	69.-
Ottifants	49.-
Pagemaster	99.-
Pitfall	59.-
Psycho Pinball	104.-
Rock'n Roll Racing	99.-
Sparkster	89.-
Shinobi III	49.-
Tiny Toons 2 All Stars	89.-
WWF Raw incl. Video (Tricks) ...	129.-
Yogi Bear	89.-

SONIC SPINBALL	109.-
SONIC & KNUCKLES	114.-
SPEEDY GONZALES	114.-
STARGATE (FEB.)	119.-
STORY OF THOR	124.-
STRIKER	119.-
SUPER STREET FIGHTER II	129.-
THEME PARK (ANF. 95)	109.-
TRUE LIES (FEB.)	119.-
URBAN STRIKE	109.-
USHRA MONSTER TRUCK WARS	124.-
WOLVERINE	119.-
WWF RAW	119.-
X-MEN 2	109.-
ZERO TOLERANCE	89.-
ZERO THE KAMIKAZE SQUIRELL ...	109.-

MEGA CD:

MEGA CD II MIT 3 SPIELEN	499.-
MEGA CD II MIT 2 SPIELEN	399.-
BATTLECORPS	109.-
B.C. RACER	114.-
DRAGON'S LAIR	99.-
ECCO THE DOLPHIN 2	109.-
FLASHBACK	99.-
FORMULA 1 WORLD CHAMP.	99.-
ANOTHER WORLD 2 (FEB.)	109.-
JURASSIC PARK DT.	89.-
LEMMINGS 2	109.-
LINKS (FEB.)	109.-
MEGA RACE	99.-
MICKEY MANIA	99.-
MORTAL KOMBAT II CD	99.-
NBA JAM CD	104.-
PAWS OF FURY	109.-
POWER RANGERS	119.-
REBEL ASSAULT	114.-
SNATCHER	119.-
STARBLADE	109.-
TERMINATOR	109.-
THUNDERHAWK	99.-
TOMCAT ALLEY	89.-
WORLD CUP GOLF	99.-
WWF CD	79.-

GAME GEAR:

GAME GEAR MIT COLUMNS	159.-
EA HOCKEY	79.-
FIFA SOCCER	79.-
KAWASAKI SUPER BIKES	89.-
MICKEY MOUSE 3 (FEB.)	79.-
RISTAR (FEB.)	79.-
STARGATE	89.-
TRUE LIES	79.-
WWF RAW	89.-

Theo KRANZ VERSAND

& LADEN

Täglich Neuheiten

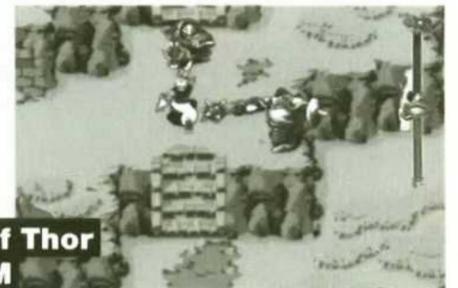
Besuchen Sie auch
unser neues
Ladengeschäft in
94032 Passau
Bahnhofstr. 28/
Donaupassage



Stargate
119,- DM



MEGA Drive 32X 379.- DM
Lieferung portofrei
2 x 32 Bit Turbo-Lader für's Mega Drive
Vor angekündigte 32X-CD Spiele:
Fahrenheit (März),
Midnight Raiders (März),
Surgical Strike (März)



Story Of Thor
124.-DM



Soleil (dt.)
124.-DM



Metalhead 32X
134.-DM

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

Ein ausgedehnter Vorspann erklärt euch gleich zu Beginn, warum es bei diesem Fantasy-Spektakel geht: Als Spieler übernehmt ihr die Rolle

„MONSTER, MYTHEN, HELDEN“ - GENIALES
namens Ali. Dieser junge Mann
ADVENTURE-WERK!

hat nicht nur eine äußerst athletische Figur, auch blaues Blut fließt noch obendrein durch seine Adern, schließlich ist er der rechtmäßige Nachfolger seines königlichen Vaters, der schon seit geraumer Zeit die Geschicke seines Heimatlandes Oasis leitet. Doch mit bloßem Dolce Vita gibt sich der Prinz noch lange nicht zufrieden. Vielmehr reizen ihn tollkühne Erkundungstouren durch gefährliche Höhlen und Grotten, um so seine Abenteuerlust zu befriedigen. Bei einer Expedition entdeckt er in einem Dungeon eines Tages plötzlich das sagenumwobene goldene Amulett. Dieser mystische Schmuck besitzt Legenden zufolge noch ein silbernes Gegenstück und gilt seit langer Zeit als verschollen. Das Gerücht sagt weiterhin, daß



Dieser grimmige Schädel taucht nur kurzzeitig auf und hinterläßt immer einen Feuerteufel.



Benötigte Schlüssel finden sich in einer Schatztruhe oder werden von Gegnern hinterlassen.

Story of Thor



Die deutsche Übersetzung der Texte ist im großen und ganzen gelungen, wobei ihr als Spieler mit „Sie“ angesprochen werdet.

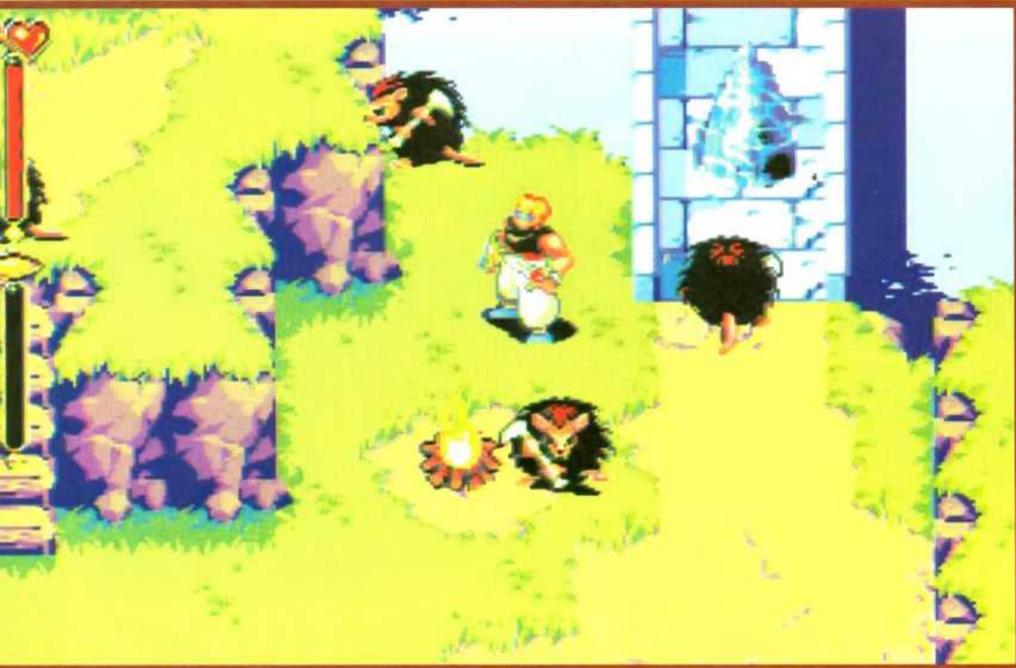
diese beiden Amulette einst zwei mächtigen Herrschern gehörten, die sich deren Magie zunutze machten. Nachdem beide Könige durch den heftigen Machtvergleich starben, verschwanden auch die

beiden wertvollen Stücke und wurden nie mehr gesehen - bis heute! Mit stolzer Brust kehrt Ali mit dem Amulett in seine Heimat zurück und muß schließlich feststellen, daß das Gegenstück einem bösen Herrscher in die Hände gefallen ist, der natürlich nun nicht vor roher Gewalt zurückschreckt, um auch das goldene Amulett zu besitzen. Tja, und so nimmt das Abenteuer seinen Lauf.....

Hot-Spot

Phantastischer Prügeln/Abenteuer-Cocktail, den ihr euch auf keinen Fall entgehen lassen solltet!





Auf dem Weg zum nächsten Dungeon habt ihr es bereits mit einigen Plagegeistern wie diesen großen Ratten zu tun.



Was für ein Endgegner! Dieser bildschirmfüllende Drachen ist sicherlich mit der schönsten seiner Art.

Prügelastiges Abenteuer

Wie es sich für ein zünftiges Action-Adventure-Spiel gehört, stapft ihr mit eurem Helden über mehrere, weitläufige Oberwelten. Dabei trifft ihr hin und wieder auf Örtlichkeiten wie Dörfer oder auch Königspaläste. Hier geht es noch vergleichsweise gemächlich zu, da ihr lediglich mit den Einwohnern einen kleinen Plausch halten könnt, um so nähere Informationen zu erhalten oder einfach nur das Neueste von der Gerüchteküche zu erfahren. In manchen Häusern gewährt man euch mitunter Zutritt, so daß ihr bei wohlwollenden Ein-

wohnern sogar ein paar Items abstauben könnt. Weniger kommunikativ sind hingegen die Wesen, die ihr außerhalb der Ortschaften, sprich in Wildnissen oder Dungeons trifft. Hier hilft im Prinzip nur reine Muskelkraft bzw. der geschickte Umgang mit eurem Dolch, um der Monster und schlechtgelaunten Ritter Herr zu werden. Während euch bei Landstalker allerdings nur ein simpler Schwert-

hieb zum Angriff zur Verfügung stand, könnt ihr bei Story of Thor auf ein reichhaltiges Schlagrepertoire zurückgreifen, wobei einige besonders wirkungsvolle Attacken spezielle Joypadbewegungen benötigen (siehe Extrakasten). Durch diesen coolen Einfall erhält das gesamte Abenteuer-spiel eine gehörige Portion Beat ´em Up-Feeling, so daß man sich streckenweise in ein richtiges Streets of Rage-Spiel versetzt fühlt. Doch nicht nur bloße Action ist in der Wildnis angesagt, auch der Verstand sollte bemüht werden, wenn man sich erfolgreich durch die verzwickten Dungeons schlagen will.

Bevor ihr nämlich einem hinterhältigen Obermotz auf

Die vier Geister



Das **Schattenwesen** ist der unheimlichste Freund. Durch seine unglaublichen Streckfähigkeiten kann er bequem auch unerreichbare Gegenstände packen und bringen.



Der kräftige **Feuergeist** verfügt über einige wirkungsvolle Angriffstechniken und vermöbelt mit Vorliebe auftauchende Feinde. Damit fühlt man sich gleich sicherer.



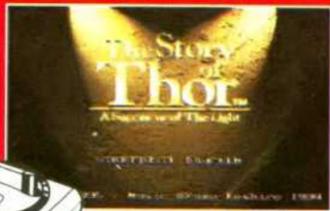
Diese **fleischfressende Pflanze** wühlt sich vorzugsweise durch das Erdreich, und störende Stahl Türen oder Ritter gehören mit zu ihren Lieblingsspeisen.



Die **kleine Wasserfee** ist der erste sich anschließende Geist. Ihre Angriffskünste sind zwar bescheidener Natur, dafür kann sie euch aber auf Wunsch heilen.

Check Up

Mega Drive
24 MBit



Story of Thor Action-Adventure
Hersteller: Sega/Ancient Tel. 040-2270961
Release: — Preis: DM 129,95

Spieler 1
Levels Entfällt
Save Game Batterie
Besonderheiten deutsche Texte,
Kombination aus Prügel- und
Abenteuerspiel

Grafik 87%

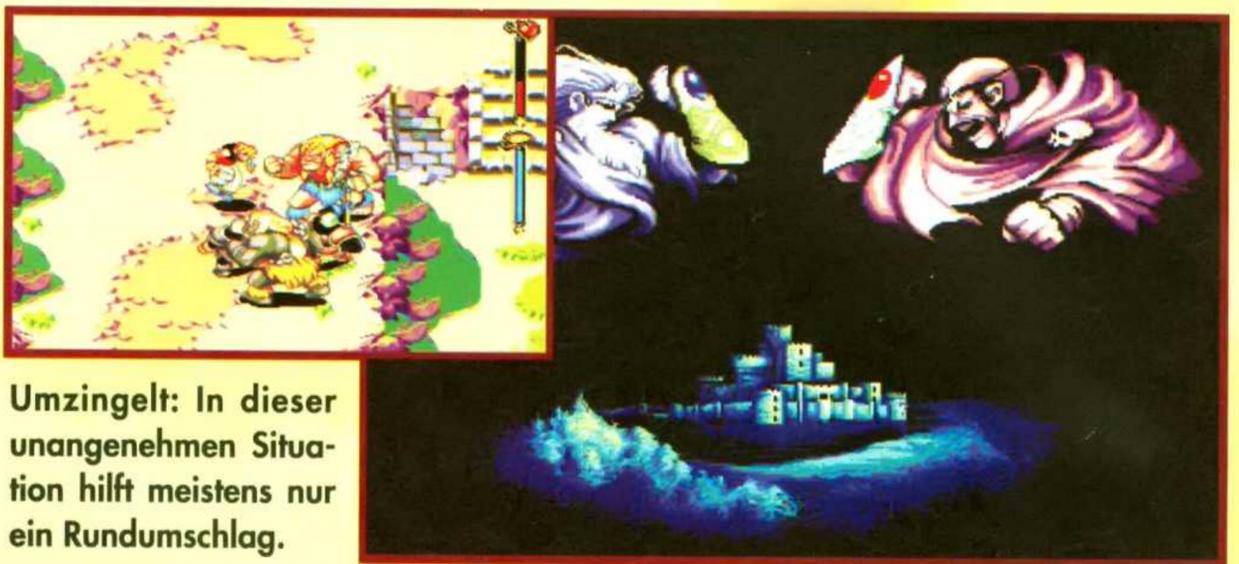
Äußerst abwechslungsreich und toll gezeichnet, insbesondere die Endgegner sehen einfach irre aus, nur die Animation könnte ein Tick besser sein.

Sound 83%

Egal ob feierliche Fanfarenmusik oder eher düstere Themen, Koshiros Kompositionen passen stets zum Spielgeschehen. Die Soundeffekte sind realistisch und wurden teilweise schon bei der Streets of Rage-Reihe verwendet.

Gesamt 91%

Technisch wie spielerisch brillant inszeniertes und zudem innovatives Abenteuerspiel. Kann man einem Spiel ein größeres Kompliment machen?



Umzingelt: In dieser unangenehmen Situation hilft meistens nur ein Rundumschlag.

die Löffel haut, müßt ihr erst einmal sämtliche Räume nach Schlüsseln absuchen (hinterläßt oftmals ein Gegner), diverse Schalter umlegen oder auch kleinere Puzzle- bzw. Denkaufgaben lösen. So öde sich das vielleicht auf dem Papier anhört, im Spiel werdet ihr schon bald bemerken, daß sich die Designer einiges einfallen ließen, um den Spieler höchstgradig zu motivieren.

Die vier Geister

Der absolute Clou bei diesem orientalischen Abenteuer ist die Magie eures goldenen Amuletts. Dadurch könnt ihr nämlich insgesamt vier verschiedene Geister ins Leben rufen und kontrollieren. Jeder Geist steht dabei für ein bestimmtes Element und hat besondere Fähigkeiten, die ihr durch die A-Taste ausnutzen könnt. Der erste Geist namens Dytto steht beispiels-

Im Intro wird euch in einigen Bildern die Legende von den beiden magischen Amuletten gezeigt (rechts).



In einer unterirdischen Kammer des Palastes könnt ihr euch mit einigen Waffen eindecken.

weise für das Element Wasser und ist in der Lage, sich in einen wilden Wassertornado zu verwandeln, um so dem Feind mächtig viel Energie abzuziehen. Diese ganze Geisterbe-



Die Schlagtechniken eures Helden



Einfacher Schlag:
Schnell und gut! Kurz die B-Taste antippen, und schon schlägt Ali mit seinem Dolch richtig kräftig zu.



Starker Schlag:
Die B-Taste längere Zeit gedrückt halten, damit Ali einen kräftigen Hieb aus der Hüfte heraus ausführt.



Rundschlag:
Knopf B gedrückt halten und das Joypad einmal im Kreis drehen. Sinnvoll, wenn Ali einmal umzingelt ist.



Sprungtritt:
Wenn ihr während des Sprungs den Schlagknopf betätigt, versetzt Ali dem Gegner einen gewaltigen Tritt.



Sprungattacke:
Mit dem Joypad erst zurück, dann vor gehen plus Schlagtaste. Ali vollführt nun einen akrobatischen Flik-Flak.

schwörung unterliegt allerdings zwei kleinen Einschränkungen: Zum einen benötigt ihr immer das entsprechende Element, um einen Geist ins Leben zu rufen, und zum anderen steht euch der Dschini nur so lange zur Seite, bis eure magische Energieleiste leer ist. Da spezielle Geister-Attacken zudem besonders viel Energie schlucken, solltet ihr euch eure Aktionen gut überlegen, denn in manchen Situationen steht ihr ohne einen hilfreichen Dschini ziemlich nackt da.

ben oder großen Stahlschwertern allerdings streng limitiert, d. h. wenn ihr die vorgegebene Anzahl von Attacken durchgeführt habt, verschwindet der Gegenstand automatisch aus eurem Sortiment. Apropos „Sortiment“: im Pausenmenü könnt ihr eine Reihe von Menüs aufrufen, die euren Vorrat an Waffen und an sonstigen Items anzeigen. Außerdem könnt ihr hier noch einen Blick auf eine praktische Karte werfen, die euren Standpunkt anzeigt sowie den

Ort kennzeichnet, wo das nächste Abenteuer auf euch wartet. Wer im Besitz eines 6-Button-Pads ist, kann diese drei Optionen sogar direkt mit den Tasten X bis Z anwählen, was sich natürlich sehr positiv auf den Spielkomfort auswirkt.



us

Items und Power Ups

In Sachen Pick Ups gaben sich die Programmierer ziemlich spendabel. So gibt es neben den obligatorischen Energieauffüllern in Form von Lebensmitteln noch Items, die eure magische Energie wieder auf Vordermann bringen, so daß ihr euren Geist länger behalten könnt. Besonders wertvoll sind zudem die zahlreichen Waffentypen, die ihr im Laufe des Abenteuers entdeckt. Im Gegensatz zu eurer Grundwaffe, dem Dolch, ist der Einsatz von speziellen Waffen wie Bom-

Word Up

Ich bin mächtig beeindruckt, was die Macher von Ancient hier auf den Bildschirm gezaubert haben. Von der Aufmachung wie vom Gameplay her gibt dieses Wonne-Modul Anlaß zu ausgeprägten Lobeshymnen. Insbesondere die trickreichen Möglichkeiten der vier Geister, die höl-

lich gut designten Dungeons sowie die deftigen Prügeleinlagen machen dieses 24 MBit-Modul zu einem der besten Spiele seiner Zunft.



GAMES

MEGACD

jetzt neu
price power

MEGA DRIVE		MEGACD		SEGA 32X	
2nd Samurai dt 59,-	Slam Masters dt 139,-	Space Adventure dt 99,-	Terminator dt 109,-	Tomcat Alley dt/us 99,-/69,-	CD-Rom + Road Avenger 389,-
Animaniacs dt 89,-	Sonic 3 dt 99,-	Demolition Man dt 99,-	Tomcat Alley dt/us 99,-/69,-	CD-Rom + Road Avenger 389,-	CDX Adapter 1.8X 99,-
ATP Tennis dt 109,-	Sonic Spinball dt 99,-	Double Switch dt 99,-	u.v.m	SEGA 32X	SEGA 32X
Ballz dt 89,-	Sonic & Knuckles dt 109,-	Dragon's Lair dt 95,-	Dune dt 99,-	Afterburner dt 119,-	Cosmic Carnage us 139,-
Batman and Robin dt 109,-	Speedy Gonzales dt 109,-	Dune dt 99,-	Dungeon Explorer 2 dt 99,-	Doom dt 139,-	Starwars Arcade dt 139,-
Battletech dt 109,-	Sunset Riders dt 69,-	Dungeon Master 2 dt 99,-	Ecco the Dolphin 2 dt 109,-	Virtual Racing Deluxe dt 139,-	Space Harrier dt 119,-
Beavis & Butthead us 129,-	Super Streetfighter 2 dt 129,-	F-1 dt 109,-	Ground Zero Texas dt 109,-	32X PAL dt 379,-	32X PAL jp 349,-
Brett Hull Hockey dt 59,-	Sylvester & Tweety dt 109,-	Heart of Alien dt/us 99,-	Heimdall dt 99,-	Bestellung bis 16:00 werden noch am selben Tag verschickt!	
Bubsy 2 dt 89,-	Taz Mania 2 dt 109,-	Jurassic Park dt 99,-	Links dt 99,-		
Cannon Fodder dt 99,-	The Pagemaster dt 109,-	KEIO Flying Squad dt 99,-	Lords of Thunder dt 99,-		
Cybernauts: The Next Breed dt 89,-	Tiny Toons - Wild 'n' Wacky dt 99,-	Links dt 99,-	Lunar the Silverstar us 99,-		
Dino Dini Soccer dt 99,-	Toe Jam & Earl 2 dt 109,-	Lords of Thunder dt 99,-	Mickey Mania dt 99,-		
Dschungelbuch dt 99,-	Urban Strike dt 99,-	Mystic Mansion us 69,-	Mystic Mansion us 69,-		
Dschungelbuch dt 99,-	Virtual Racing dt 159,-	Microcosm dt 99,-	Microcosm dt 99,-		
Dragon (Bruce Lee) dt 99,-	WWF Raw dt 119,-	NBA JAM dt 109,-	NBA JAM dt 109,-		
Dragon's Revenge dt 99,-	WWF Raw dt + Video 139,-	Novastorm dt 109,-	Novastorm dt 109,-		
Dune 2 dt 109,-	Wolferrine dt 125,-	Power Rangers dt 109,-	Power Rangers dt 109,-		
Dynamite Headdy dt/us 99,-/79,-	Zero the Kamikaze Squirrel dt 109,-	Pirates Gold us 109,-	Rebel Assault dt 109,-		
Earth Worm Jim dt 125,-	Zero Tolerance dt 109,-	Pitfall dt 69,-	Road Avenger dt 39,-		
Ecco the Dolphin 2 dt 109,-	4-Spieler Adapter SEGA/EA dt 59,-	Powergate dt 89,-			
Feel dt 109,-	6-Button Pad dt 39,-	Probotector dt 109,-			
Fire Team Rogue dt 89,-	Action Replay Pro 2 89,-	Psycho Pinball dt 109,-			
FIFA 95 dt 109,-	60Hz Converter 39,-	Red Zone dt 109,-			
Flink dt 59,-	Megadrive 2 Grundgerät 199,-	Rise of the Robots dt 129,-			
Flintstones - the Movie dt 109,-	Multi Mega dt 869,-	Road Runner dt 99,-			
Generations Lost dt 89,-	RGB-Kabel MD 1 & 2 29,-	Road 'n' Roll Racing dt 99,-			
Jimmy White Snooker dt 89,-	Umbau 50/60Hz 49,-	Shaq Fu dt 89,-			
John Madden 95 dt 99,-	u.v.m	Shining Force 2 dt 129,-			
Jurassic Park 2 (Ram.Ed.) dt 109,-		Shinobi 3 dt 69,-			

ÖSTERREICH

Reichstraße 35 • A-6890 Lustenau

Tel. 0663/852845; Preise: DM 1.-/sfr 1.-

Versand: 65 60.- incl. Nachnahme; ab 65 2.000.- Frei Haus per NN

Auch Ladenverkauf!

DEUTSCHLAND

GAMETRON GmbH, Häberlstraße 26, 80337 München

Öffnungszeiten: Mo-Sa, 10 bis 20 Uhr, Fax 089/534254,

AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE, Tel. 089/534115

Versandkosten DM 9,- zzgl. Nachnahme, ab DM 250,- frei, Lieferung ins Ausland nur g. Vorkasse. Auskunft über weitere Angebote telefonisch.

SCHWEIZ

Laubenstraße 8 • CH-9444 Diepoldsau

Tel. 0043-663/852845; Preise: DM 1.-/sfr 1.-

Versand: sfr 10.- incl. Nachnahme; ab 65 250.- Frei Haus per NN

TEL 05071/733134 TEL 089/5438088 TEL 071/733134

Händleranfragen erwünscht. Nur solange Vorrat reicht. Unfreie- und Nachnahme Sendungen werden nicht angenommen. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Wir verkaufen auch Spiele für SUPER NES, Amiga, CD32, PC, NEO-GEO, NEU: Manga-Videos, Gamefan 8-, EGM 9-, Baseball Accessoires (T-Shirts/Streetball), Marty-Drive, NES, Saturn, Jaguar, Playstation, PC, MEGA CD, 32X und CD-ROM!

Wenn man der Vision der Syndicate-Designer Glauben schenken darf, sieht die Zukunft der Menschheit alles andere als rosig aus: Brutale

16 MBIT GEBALLTES

Gangster-Vereinigungen werden

STRATEGIE-

sich unsere gute alte Erde unter

VERGNÜGEN!

den Nagel reißen. Ihr schlüpft in die Rolle eines jungen Managers, der mit Hilfe von vier manipulierten Cyborg-Agenten Kontinent um Kontinent erobern soll. Insgesamt



Kurz und gut: Das Intro bietet einen kleinen Einblick in die dramatischen Geschehnisse.

warten 50 Territorien darauf, von eurem Syndikat eingenommen zu werden. Nach dem kurzen, aber sehr stimmungsvollen Intro wählt man die Weltkarte an, auf der alle Gebiete farblich markiert sind. Der Startschuß erfolgt grundsätzlich in Westeuropa; später habt ihr meistens die freie Auswahl zwischen mehreren Ländern.

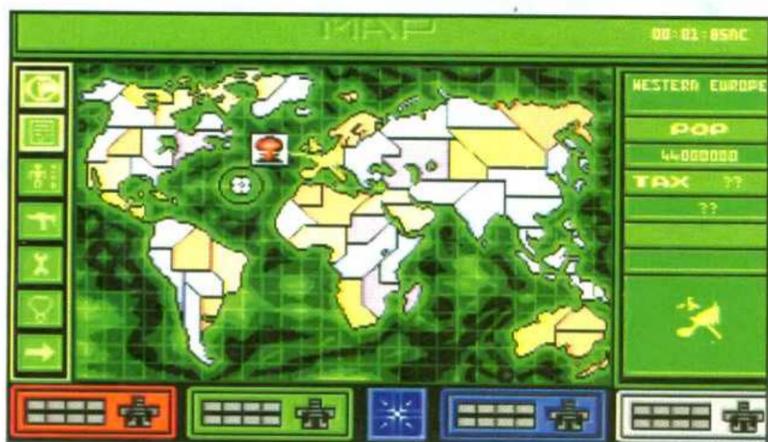
Ein munteres Quartett

Im Laufe der Vorbereitungen für euren ersten Einsatz landet ihr in der Kühlkammer und könnt dort

Syndicate

Hot-Spot

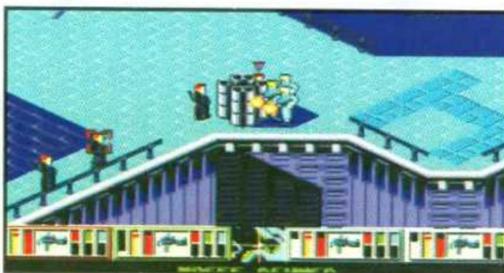
Ein komplexes, nicht zu einfaches Strategiespiel, das auch technisch auf der Höhe der Zeit ist.



Auf der Weltkarte, die wie ein Fleckerteppich aussieht, bestimmt ihr euer nächstes Einsatzgebiet.



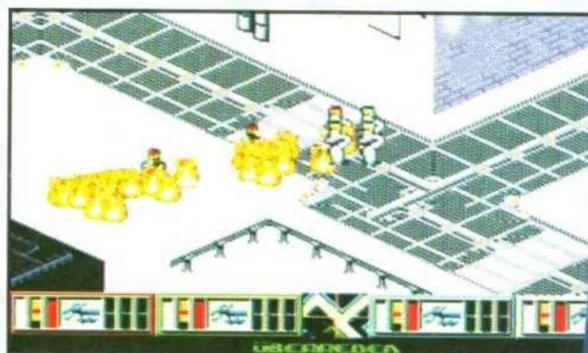
Vorsicht vor den umherdüsenden Fahrzeugen: Zum einen dienen sie als Transportmittel für die Agenten, können andererseits aber auch unachtsame Zeitgenossen töten.



Die Kämpfe erinnern teilweise an Cannon Fodder.

eure Agenten mit Waffen und nützlichen Gegenständen (Erst-Hilfe-Pakete, Zeitbomben etc.) versorgen, die zunächst für viel Geld eingekauft werden müssen. Finanziert wird das alles durch Steuereinnahmen der eroberten Nationen, deren Höhe ihr frei bestimmen dürft. Jetzt beginnt der eigentliche Teil der Mission: Die Einsatzgebiete - düstere, verschmutzte Großstädte mit riesigen Wolkenkratzern, breiten Straßen und verwinkelten Gäßchen - werden als isometrische und erstaunlich detailreiche 3D-Grafik dargestellt, die in alle Richtungen gescrollt werden darf.

Am unteren Bildschirmrand informieren euch vier Anzeigen über die körperliche Verfassung der Agenten. Außerdem erfahrt



Die Statusleiste am unteren Bildschirmrand verrät euch alles Wissenswerte über den Gesundheitszustand, die restliche Munition, Ersatzwaffen uvm.

ihr, welche Waffe derzeit aktiv ist. Mit dem Steuerkreuz manövriert man seine Schützlinge einzeln oder in Gruppen über das Gelände und begibt sich auf die Suche nach fragwürdigen Personen. Die Werte Adrenalin, Wahrnehmung und Intelligenz legen u. a. fest, ob sie panikartig oder wie eine Schlaftablette reagieren. Mit verschiedenen Button-Kombinationen wechselt man blitzschnell zwischen einzel-





Hier ein Level im Überblick. Der Screen links oben zeigt die tatsächliche Bildschirmgröße.



Die Gebäude dienen u. a. als Unterschlupf für Verdächtige, die vor eurem Team flüchten. Durch die Tore kann man die Häuser betreten.

nen Waffen und Agenten hin und her. Ihr könnt die Geschwindigkeit und Richtung der Sprites festlegen, Wachposten aufstellen, einzelne Figuren verfolgen oder töten, herumliegenden Leichen Waffen klauen, Gebäude inspizieren, mit Fahrzeugen umherdüsen und vieles mehr. Achtet vor allem auf die sogenannten Polizei-Vollzugsyborgs. Wenn ein Auftrag nicht

mehr ausgeführt werden kann, weil die Munition ausgegangen ist oder alle ermordet wurden, müßt ihr aufgeben. Andernfalls verrät eine Schlußbesprechung, wie erfolgreich man war, und es gibt ein Paßwort. Man kann auch zu zweit spielen, wobei man sich die Aufgaben teilt.

Simple Technik?

Syndicate gehört eindeutig zu den Grenzfällen. Wer die sehr ausführliche und sorgfältig zusammengestellte Anleitung durchblättert, wird von den Doppelt- und Dreifachbelegungen der Buttons schier erschlagen. Ohne ein eingehendes Studium der beiliegenden Dokumentation braucht ihr gar nicht erst anzufangen. Syndicate ist übrigens kein Spiel für zimperliche Gemüter.

pm

Word Up

Wer hätte gedacht, daß man ein so komplexes und umfangreiches Computerspiel auf den Mega Drive übertragen kann, ohne daß die Spielbarkeit allzu sehr darunter leidet? Was in diesem Modul an geistreicher und lange motivierender Unterhaltung steckt, ist eine Wohltat

für all jene, die dem 286. Jump & Run nichts mehr abgewinnen können. Die 50 Missionen werden euch dank des intelligenten Level-Aufbaus für Wochen und Monate beschäftigen. Klasse!



Check Up

Mega Drive
16 MBit



Syndicate Strategie
Hersteller: Bullfrog/EA Tel. 05241/24307
Release: – Preis: DM 130,-

Spieler 1-2
Levels 50
Save Game Paßwort
Besonderheiten ..Umsetzung eines
Computerspiel-Bestsellers

Grafik **81%**

Das Inventar der Levels wurde mit viel Liebe zum Detail gestaltet: Auf den riesigen Bildschirmen, die an den Häuserwänden prangen, laufen sogar kleine Werbespots ab.

Sound **64%**

Musikalisch gibt sich Syndicate vergleichsweise unspektakulär. Die recht eintönigen Melodien passen jedoch zu der unheimlichen Stimmung, die von diesem Spiel ausgeht.

Gesamt **82%**

Trotz systembedingter kleinerer Mängel: In den 16 MBit steckt genügend Potential, um selbst verwöhnte Strategen zufriedenzustellen.

Nachdem die illegalen Motorradrennen schon auf sämtlichen amerikanischen Highways stattfanden, zog es die unerschrockenen Fahrer in die große

EA'S WÜSTE MOTOR- RADHORDE EROBERT DIE GESAMTE WELT!

sichtslosen Raserei sind jetzt fünf ausgewählte Strecken, die den Piloten ihr gesamtes Können abverlangen. So müssen sie sich beispielsweise durch eine staubige Wüstenstrecke in Kenia kämpfen oder in Deutschland auf vereisten Straßen umherschlittern. Ziel dieses illegal organisierten Rennens ist es, sich bei sämtlichen fünf Rennen immer unter den ersten drei Fahrern zu platzieren, damit ihr einen Level aufsteigt und bei härterer

Road Rash



Die Fahrer wurden digitalisiert, was angesichts der wenigen Farben nicht optimal überkommt.

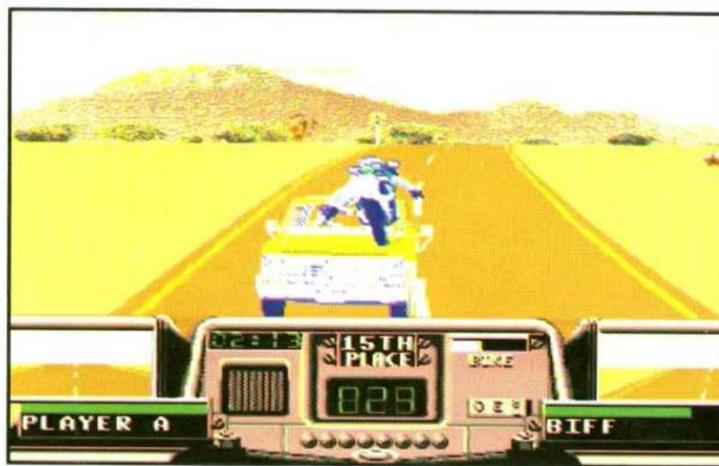


Auch bayerische, verschneite Straßen sind mit von der Partie.



Hot-Spot

Nach wie vor das wildeste und beste Motorradspiel für euren Mega Drive.

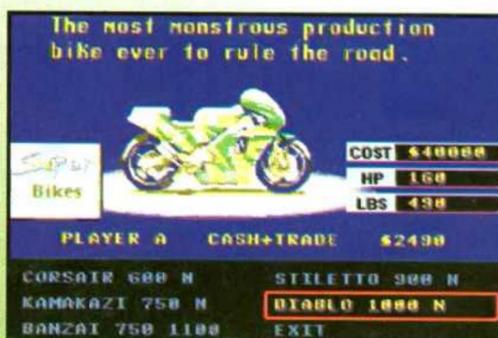


Rumms!
Niemals auf der falschen Seite fahren, sonst klebt ihr unvermutet auf der Kühlerhaube eines Autos.



Beim Duell zu zweit wird der Screen wieder einmal gesplittet.

Konkurrenz um noch mehr Kohle fahren dürft. Dabei sollte euch jedes Mittel recht sein, sprich lästige Gegner dürfen mit einem Fausthieb oder sogar einer Waffe von der Maschine geprügelt werden. Das eingefahrene Geld ist hier allerdings nicht zum privaten Vergnügen da, vielmehr solltet ihr damit euren Hobel in einem Shop gehörig aufbocken bzw. euch bei genügend Kleingeld einen besseren Schlitten zulegen, um mit der knallharten Konkurrenz mithalten zu können.



Word Up

Noch abwechslungsreicher und noch härter als der Vorgänger, so könnte man die dritte Auflage knapp beschreiben. Positiv sind vor allem die exotischen Strecken, die die bisherigen, abwechslungsärmeren Highways ersetzen. Profis werden

Check Up

Mega Drive
16 MBit



Road Rash 3 Rennspiel
Hersteller: E.A. Tel. 05241-24307
Release: März Preis: DM 129,95

Spieler 1
Levels 25
Save Game Passwort
Besonderheiten Digitalisierte Grafik, Splitscreen

Grafik 69%

Teilweise digitalisiert, detaillierte und abwechslungsreiche Hintergründe.

Sound 64%

Herbe Gitarrenklänge, die zum rauhen Spielgeschehen gut passen.

Gesamt 78%

Spielerisch wenig Neues, jedoch immer noch ein derbes Rennvergnügen.

zudem von der wesentlich härteren Gangart der Konkurrenten beeindruckt sein. Wenn ihr eine echte Herausforderung sucht, seid ihr hier richtig.



**Gute
Eltern
schlagen
ihre
Kinder!**

Auf dieser eigentlich friedlichen Südseeinsel hat sich nämlich der von Interpol gesuchte Necrobiologe Dr. Elgin R. Hellman verschanzt. Dieser schrä-

AUF DER INSEL CAY

ge Wissenschaftler machte schon

NOIR PASSIEREN

seit geraumer Zeit illegale Experi-

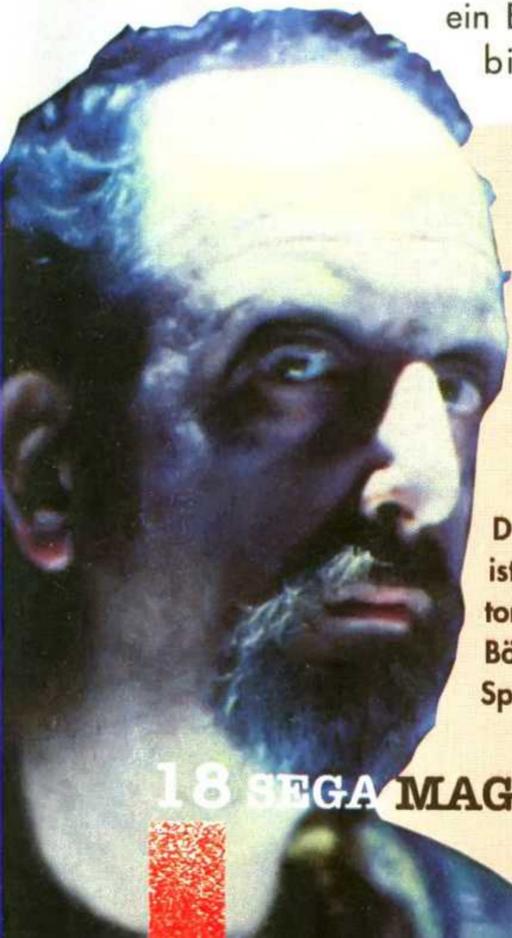
SCHRECKLICHE DINGE!

mente mit Leichen, bis es ihm schließlich gelungen ist, aus den Toten gefügige Zombies zu machen, mit denen er nun die Welt erobern möchte. Da seit kurzer Zeit kein Lebenszeichen mehr von der Insel kam, landet ihr als Spezial-Agent mit einem Fallschirm auf dieser Insel, um der Sache auf dem Grund zu gehen.



Bereits im Vorspann werdet ihr von einem Untoten attackiert.

Direkt nach der Landung lernt ihr eure beiden zukünftigen Wegbegleiter Winston, den schwarzen Voodoo-Künstler und Julie, eine mutige und hübsche Journalistin kennen. Beide klären euch über den Ernst der Lage auf und geben darüber hinaus wichtige Tips. Der Spielverlauf selber besteht im Prinzip nur daraus, ein Einsatzgebiet anzu-



Dr. Hellman ist der obligatorische Bösewicht des Spiels.

Corpse Killer

Word Up

Die Mega CD II-Pioniere von Digital Pictures bleiben ihrer Linie treu. Statt wirklich einmal um Interaktivität bemüht zu sein, wird der Spieler wieder zum bloßen Zuschauer degradiert und darf nur hin und wieder in einer schießbu-

denartigen Sequenz mit einem Fadenkreuz Zombies meucheln. Anfangs ist das natürlich noch reizvoll, auf Dauer gesehen jedoch recht fade. Eines der schwächeren Titel von Digital Pictures.



Der coole Rasta-Mann Winston kennt die Insel wie seine eigene Westentasche. Hört auf seinen Rat!



Die blonde Julie ist chronisch neugierig und ein wichtiger Draht zur Außenwelt.



wählen und dort mittels eines Fadenkreuzes sämtliche auftauchenden Zombies abzuballern. Im Datapod-Screen könnt ihr zudem spezielle Informationen aufrufen oder euch von Winston mittels Knochen die Zukunft vorher-sagen lassen.



In diesem Bild könnt ihr euch das nächste Einsatzgebiet aussuchen.

Hot-Spot

Interaktivität, die sich nur auf simples Ballern beschränkt.

Je weiter ihr vordringt, desto größer ist die Anzahl der angriffslustigen Zombies.



Check Up

Mega CD II



Corpse Killer Shoot 'em Up
Her.: Digt. Pictures Tel. 040-2270961
Release: Februar Preis: DM 119,95

Spieler 1
Levels Entfällt
Save Game Backup Booster
Besonderheiten.. Interaktiver Film,
auch mit dem Menacer spielbar.

Grafik **71%**

Filmsequenzen in guter Qualität.

Sound **73%**

Fast alle Geräusche und Musikstücke kommen direkt von der CD.

Gesamt **58%**

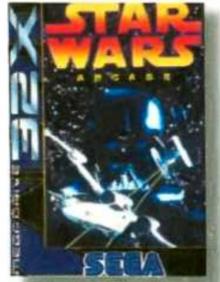
Weiteres Fadenkreuzspiel mit wenig Handlungsmöglichkeiten.

WELCO
METOT
HENEX
TLEVEL

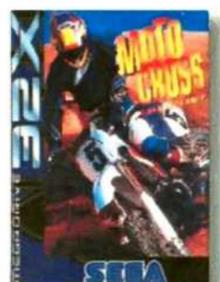
Auf dem Mega Drive 32X.



Virtua Racing Deluxe



Star Wars Arcade



Motocross Championship



Fahrenheit 32X CD

32X hat's in sich: Er funktioniert wie ein Turbolader auf Deinem Mega Drive. Einfach in den Slot stecken, Spiel obendrauf, fertig! Schon arbeiten 2 x 32 Bit Prozessoren und ein digitaler Videoprozessor auf Hochtouren. Das Ergebnis hat Spielhallenqualität: Superschnelle Grafiken in 32768 Farben, filmartigen Videosequenzen und ein Sound wie von der CD. Du wirst Deinen Augen nicht trauen - aber es ist wahr. Mit dem 32X beginnt ein neues Spielelevel. Mit jeder Menge neuen Videospiele.

Virtua Racing Deluxe: Drei verschiedene Rennwagen, sechs unglaubliche Rennstrecken. Kein Unterschied zum legendären Spielhallen-Original!
Star Wars Arcade: Das unglaubliche Spiel zum Film "Krieg der Sterne"!
Motocross Championship: Realistische Motocross-Action dank Mega Drive 32X!
Fahrenheit 32X CD: TruVideo™ in Perfektion - interaktiver geht's nicht mehr!

Get your kicks MEGA DRIVE 32X



Mega Drive



Mega Drive 2



Mega-CD 2



Ange­sichts dieser Um­set­zung wird mir klar, warum das Spiel zu­erst nicht er­scheinen sollte. Um es vor­weg­zu­neh­men: Dieser fu­tu­ris­ti­sche Street Fighter II-

DIE DÜRFTIGE

Verschnitt mit mageren sechs Robo-

ROBOTER-KEILEREI

tern als Hauptakteure ist noch deut-

WIRD PORTABEL!

lich schlechter als die ohnehin schon miese Mega Drive-Version. Was einem hier an spielerischem Schrott geboten wird, ist einfach unglaublich. Die Computergegner



Das Gameplay ist viel zu einfach und langsam, um zu gefallen.

Rise of the Robots



Wo ist die Hintergrundgrafik?



schlagen völlig planlos auf euch ein, so daß man von Beginn an gezwungen ist, mit wildem Tastengehämmer so lange zu erwidern, bis irgendwann einmal ein Roboter einen Kurzschluß erleidet. Die Sprites sind außerdem zu klein geraten, und der piepsige Sound nervt auf Dauer. Die absolute Obergurke im Game Gear-Sortiment! **us**

Check Up

Game Gear
2 MBit



RISE OF THE ROBOTS

Rise of the Robots Beat 'em Up
Hersteller: Time W. Tel. 069-950812-0
Release: - Preis: DM 89,95

Spieler 1-2
Levels 6
Save Game -
Besonderheiten Ultraschlechtes
Gameplay

Grafik 60%
Sound 53%
Gesamt 9%

Von Fun kann hier keine Rede sein. Die Grafik ist knapp überdurchschnittlich, das Gameplay übel.

Die Hurricanes, ein Haufen von fußballbegeisterten Jugendlichen, haben das Stück Leder als Waffe entdeckt. Mit dem Ball am Fußgelenk joggt ihr durch eine Handvoll

PÜNKTLICH ZUM

Levels und feuert jeden Feind mit

ZEICHENTRICKSTART

gezielten Schüssen vom Screen.

FÜR GAME GEAR.

Hauptaufgabe ist es jedoch, in jedem Abschnitt eine vorgegebene Anzahl von Items einzusammeln,



Gegner wie dieser Sumoringer müssen überwältigt werden.

Hurricanes



Der Fußball klebt förmlich am Fuß.

um in den nächsten Level zu gelangen. Aus der Thematik hätte man sicherlich ein spannendes Jump & Kick gestalten können, doch das Leveldesign ist alles andere als zeitgemäß und bietet erstens viele unnötige Längen und so gut wie keine Abwechslung. Außerdem verhalten sich die wenigen Feinde oftmals unfair, da man ihren Schüssen nur schwer ausweichen kann. Selten so gelangweilt. **us**

Check Up

Game Gear
2 MBit



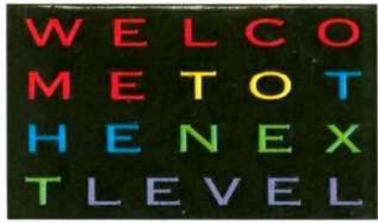
HURRICANES

Hurricanes Jump & Run
Hersteller: U.S. Gold Tel. 040-2270961
Release: Erhältlich Preis: DM 89,95

Spieler 1
Levels 6+
Save Game -
Besonderheiten Große Sprites

Grafik 49%
Sound 44%
Gesamt 38%

Ödes Leveldesign macht jeglichen Spielspaß zunichte. Wartet lieber auf Marko's Magic Football.



**Wer
nicht
fragt
bleibt
dumm...!**

040/2227 09 61

**Info-
service**

Die aktuellen Tips zu allen Spielen.

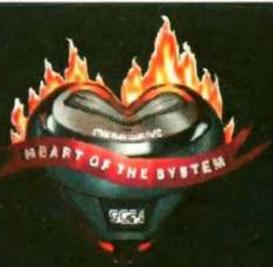
News und facts zu Hard- und Software.

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: _____

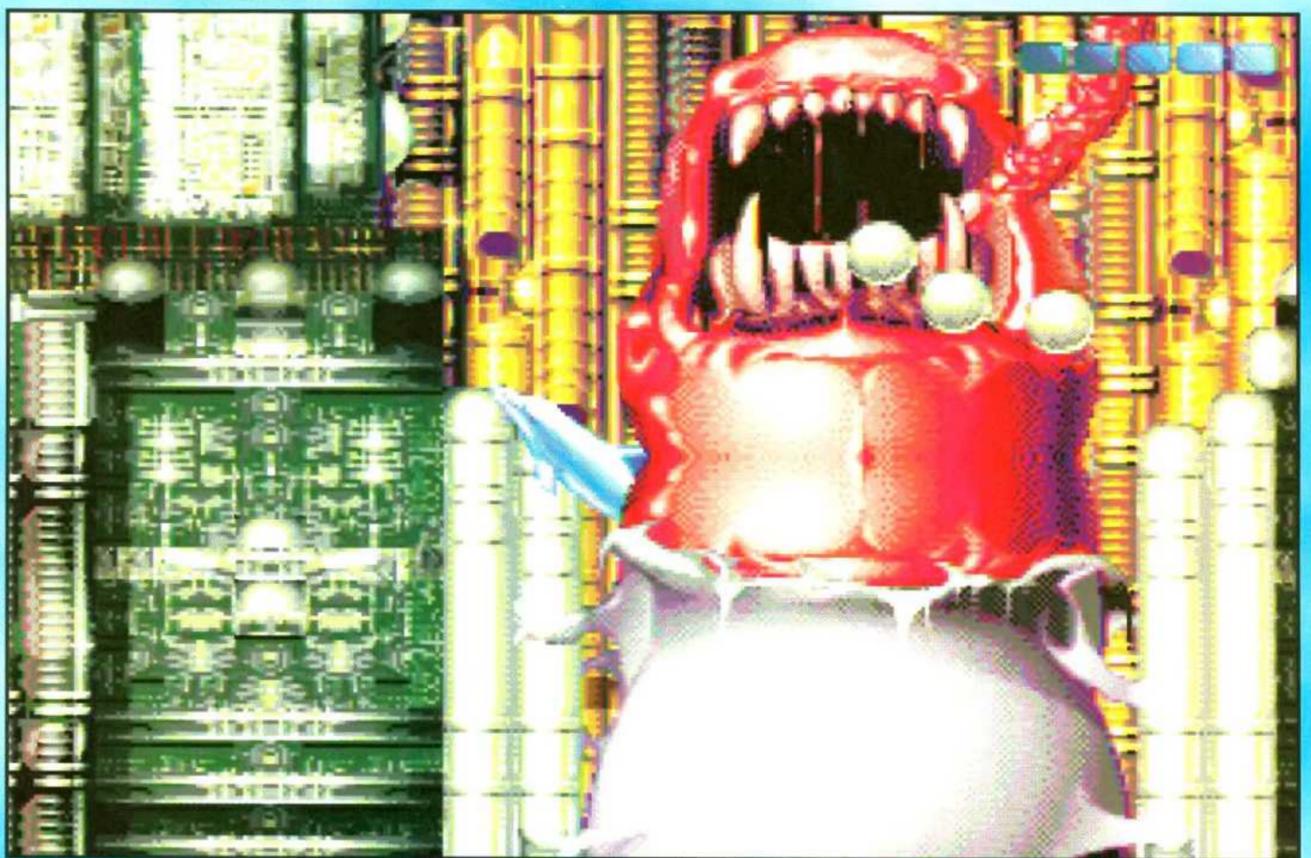
SOSM 2/95



Um es vorwegzunehmen: Beim Silberling hat sich am eigentlichen Spielprinzip nichts verändert, d. h. es fanden weder zusätzliche Abschnitte den

SEGAS MEERESSÄU- WEG in den Rechner noch bietet **GER IN SEINER BISHER** das Gameplay neue **SCHÖNSTEN FORM**

Features. Daß sich der Kauf der CD-Version dennoch lohnt, dafür sorgen die insgesamt sieben, etwa 20 Minuten langen Zwischensequenzen, die komplett am Computer entwickelt wurden und die vielfältige Unterwasserwelt größtenteils gerendert darstellen. Diese faszinierend anzusehenden Computer - "Film-



Der Kampf mit der Vortex-Mother ist vergleichsweise einfach.

chen" dienen nicht nur zur Entspannung, sie sorgen auch dafür, daß der weitere Handlungsverlauf anschaulich dargestellt wird.

Natürlich nutzten die Programmierer auch die musikalischen Möglichkeiten des CD-ROMs aus und hinterlegten das komplette

ECCO 2 CD

Brillante Zwischensequenzen



Für Ecco 2 CD wurden nachträglich insgesamt sieben verschiedene Zwischensequenzen in prächtigster Computergrafik entwickelt. Die actionreichen Filmchen zeigen den bisherigen Verlauf bzw. stimmen euch auf die

kommenden Aufgaben ein. Im letzten Abschnitt (City of Forever) zeigt euch ein Glyph übrigens auf Wunsch sämtliche Zwischensequenzen hintereinander weg, und das so oft ihr wollt.

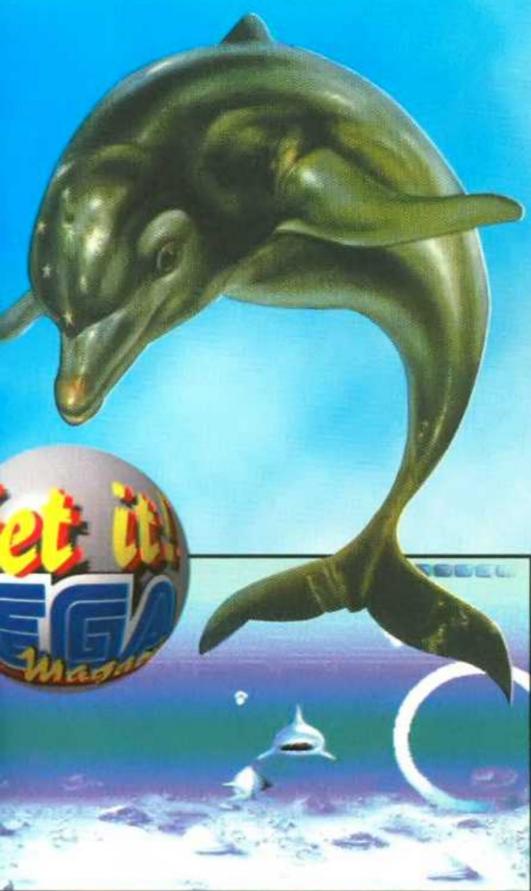
Hot-Spot

Unterwasser-Abenteuer mit einer unglaublich dichten Atmosphäre.



Diese Riesenqualle räumt störende Barrikaden aus dem Weg. Nehmt euch allerdings vor ihren Tentakeln in acht!

In dieser biomechanoiden Umgebung verwandelt sich Ecco in ein alienartiges Wesen.



In späteren 3D-Runden tauchen im Gegensatz zur MD-Version auch Haie auf.

Spiel mit einer virtuellen, meditativen Musik, die für eine knisternde Spannung sorgt. Für die Ecco-Unkundigen zum Schluß noch einmal eine kurze Spielbeschreibung: Als Delphin Ecco nehmt ihr den Kampf gegen das außerirdische Wesen namens Vortex auf. Um zu ihr zu gelangen, müßt ihr unter Wasser kleinere Puzzle-Aufgaben lösen, Informationen und neue Fähigkeiten durch die mystischen Glyphen-Kristalle einsammeln

Check Up

Mega CD II



Ecco 2 CD Action Adventure
 Hersteller: Sega Tel. 040-2270961
 Release: Februar Preis: DM 119,95

Spieler 1
 Levels 25
 Save Game Paßwort
 Besonderheiten gerenderte
 3D-Computer-Animation als
 Zwischensequenzen

Grafik **85%**

Neue, geniale Computer-Animationen, die fast schon filmreif sind.

Sound **86%**

Meditative Musikuntermalung der Spitzenklasse.

Gesamt **86%**

Spannendes Öko-Drama mit traumhaften Zwischensequenzen.

sowie mit seinem Sonar und der Schnauz-Attacke die Feinde bekämpfen. **us**

Word Up

Bei der CD-Umsetzung des zweiten Teils gaben sich die Programmierer diesmal deutlich mehr Mühe. Zwar hat sich am eigentlichen Spielverlauf nichts verändert, zwischendurch dürft ihr dafür mehrere traumhaft in Szene

gesetzte Computer-Animationen bewundern. Außerdem sorgen mystische, sehr gut eingespielte Musikstücke für deutlich mehr Atmosphäre als bei der modularen Version.



Flink

Die vorliegende Mega CD II-Version wurde ordentlich aufgepeppt und empfiehlt sich somit für eine Neuanschaffung. Der Held des Spiels,

PSYGNOSIS' JUMP & RUN-HIT NUN AUF

Abenteuer bestehen, bis er

MEGA CD!

seine Heimatinseln vom Bann des bösen Zauberers befreien kann. In mehr als 55 relativ klein geratenen Levels (Die Modulvariante hatte nur 52 zu bieten!) muß er in typischer Jump & Run-Manier mit eindrucksvollen Obermotzen, fiesen Dieben, vorwitzigen Piranhas und heranschwebenden Drachen fertig werden. Neben den üblichen Minifähigkeiten wie das Draufhopsen auf den Gegner darf Klein-Flink als waschechter Zauberlehrling aufgesammelte Zutaten im Zaubertopf zum Kochen bringen. Wenn



Verlorene Energie kann man aufsammeln.



In den Kisten verstecken sich Extras wie Zusatzleben oder Schriftrollen.



Fliegend gelangt Flink zum nächsten Level.

man die Schriftrollen richtig gelesen hat, kann man damit erstaunliche Extras erzeugen. Ansonsten wird geruhige Unterhaltung bester Qualität geboten. Das neue Intro und die CD-Soundtracks runden das Spiel ab. **hi**



Die Kisten lassen sich als Wurfgegenstände nutzen.

Check Up

Mega CD II



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

Spieler 1
 Levels 55+
 Save Game Paßwort
 Besonderheiten deutsche
 Texte, Soundtrack von CD

Grafik **85%**

Sound **86%**

Gesamt **86%**

Wer ein Mega CD II hat, sollte die CD-Variante wählen. Mehr Levels, CD-Soundtracks und ein Intro gibt's als Extras!

Der intergalaktisch gesuchte Weltraumpirat Greedy ist mit seinen Mannen nämlich plötzlich angerückt und unterzog nicht nur sämtliche Herrscher der

IN EINER FERNEN

zahlreichen Planeten einer üblen

GALAXIE IST WIEDER

Gehirnwäsche, auch der legendä-

EINMAL DIE HÖLLE LOS!

re Held dieses Sonnensystems wurde kurzerhand gekidnappt, so daß das Schicksal dieser Galaxie so gut wie besiegelt scheint. Die einzige Hoffnung ist nun das kleine Sternchenwesen Ristar, Sohn des legendären Helden und mit einer ordentlichen Portion Mut und Geschick ausgerüstet.

Die umfangreiche Rettungsaktion erstreckt sich über insgesamt sieben Planeten, die jeweils in drei

Ristar



Obermotz Rhino muß mit seinem eigenen Rückengepäck beworfen werden.

Abschnitte unterteilt wurden und für ein anderes Szenario stehen. Wer bei dieser Tour auf Ristar's Sprungkünste baut und versucht, die Gegner mit gezielten Kopfsprüngen außer Gefecht zu setzen, wird hier schnell sein schmerzhaftes Wunder erleben. Bei Ristar müssen sämtliche Gegner nämlich ausnahmsweise mit den Armen gepackt werden, die sich auf Knopfdruck mächtig strecken können. Habt ihr erst einmal einen Feind in euren Fängen, könnt ihr



Je tiefer ihr im zweiten Level taucht,



desto dunkler wird das Wasser.

Hot-Spot

Dem Sonic-Fan schlägt hier erneut die Stunde: Ristar ist eine überzeugende Hopserei.



ihm mit Ristars Körper eine deftige Kopfnuß verpassen oder auch weiterhin an ihm kleben bleiben (einfach den Knopf gedrückt halten). Dies macht vor allem bei fliegenden Feinden Sinn, da ihr sie so als Transporter mißbrauchen könnt. Ristar ist überhaupt ein ausgesprochen „armlastiges“ Spiel, da die beiden kräftigen Arme auch für die Benutzung von Leitern oder Plattformen verantwortlich sind. Eine besondere Bedeutung kommt dabei den sogenannten Sternengriffen zu. An diesen Metallstangen kann sich der kleine Held wie ein Profi-Turner akrobatisch und mit der entsprechenden Joypadrichtung immer schneller um seine eigene Achse drehen. Aus dieser Lage heraus ist



Das Mondgesicht muß zerstört werden, damit sich die nächste Tür öffnet (oben).



Da sich hier der Wasserpegel ständig verändert, müßt ihr auf den richtigen Wasserstand warten, um weiterzukommen.



Klammert euch im ersten Level an den Pollen fest, und ihr erreicht so die erste Bonusrunde.

A New Star is Born!

Mit viel Liebe zum Detail setzten Segas Programmierer die Bewegungsabläufe des kleinen Ristar in Szene. Hier ein paar Beispiele:



Gekonnt und flüssig animiert hangelt sich Ristar über Abgründe.



An so einem Sternengriff dreht sich der Held rasant um seine Achse.



Mit kräftigen Armgriffen zieht sich der Stern an Leitern empor.



Angriff ist die beste Verteidigung: Feinde werden ganz einfach mit seinen kräftigen Armen gepackt.

Word Up

Technisch sauber und vollkommen durchgestylt, so präsentiert sich Segas neuester Sympathieträger. Der Spielablauf mit der ausgeklügelten Greif-Technik und tollen Endgegnern erfordert von Beginn an eure volle Aufmerksamkeit und sorgt dabei für ein

absolut zeitgemäßes Jump & Run-Feeling. Beim mittelgroßen Umfang des Spiels ist das Paßwortsystem allerdings mehr schädlich als nützlich.



Check Up

Mega Drive
16 MBit



Ristar Jump & Run
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961
Release: Erhältlich Preis: DM 119,95

Spieler 1
Levels 7
Save Game Paßwort
Besonderheiten..... Comic-Grafiken
im Sonic-Stil

Grafik **81%**

Angenehm bunt und gekonnt niedlich in Szene gesetzt.

Sound **74%**

Einprägsame und stets stimmungsvolle Musikuntermalung.

Gesamt **83%**

Tadellos spielbares Hüftspiel mit einem durchweg gelungenem Leveldesign.

Auch am Ende eines Abschnitts könnt ihr eure Geschicklichkeit an so einem Sternengriff erproben, indem ihr durch gut getimte Sprünge einen hohen Height Bonus erzielt (den Bildschirmrand möglichst weit oben berühren).

us

Das japanische Softwarehaus Takara hat sich vor gut zwei Jahren den Neo Geo-Konvertierungen verschrieben (eine 24 Bit-Edelkonsole) und feiert damit

DAS BEAT 'EM UP-GENRE

einen finanziellen Erfolg nach dem

HAT EINEN WEITEREN

anderen. Wie nicht anders zu

HÖHEPUNKT.

erwarten, handelt es sich bei ihrer neuesten Mega Drive-Umsetzung wieder einmal um eine waschechte Balgerei in Street Fighter II-Manier. Bevor jetzt aber ein gelangweiltes „Nicht schon wieder!“ einsetzt, solltet ihr ruhig weiterlesen, denn Samurai Shodown stellt eine tolle Bereicherung dar, die ein paar interessante Ideen mit ins Prügelgenre bringt.

Kampf mit Waffen!

Schauplatz dieser Rauferei ist wieder einmal der ferne Osten, der jährlich vor allem Samurais, Ninjas und andere mystische Gestalten zu einem traditionsreichen Turnier einlädt. Im Gegensatz zu anderen Vergleichskämpfen geht es hier allerdings vergleichsweise

Samurai Shodown



Hier seht ihr gerade, wie ein Kämpfer seine Waffe verloren hat.



Wehrlos: Aufgrund schwerer Treffer taumelt Tam Tam benommen in der Ecke.

rauh zu, da jeder Mitstreiter seine Lieblingswaffe mitbringen darf. Noch harmlos mutet da das kleine Messer der zierlichen Nakoruru an. Wenn der Muskelprotz Tam Tam allerdings seinen riesigen Krummsäbel zieht, entfernen sich seine Konkurrenten respektvoll schnell aus seinem Dunstkreis. Damit die Waffe kunstvoll geschwungen wird, bedarf es schon eines sechsknöpfigen Pads, das eure Schlag- und Tritt-Techniken jeweils in drei unterschiedliche Härten unterteilt (Street Fighter II läßt grüßen). Habt ihr euch für einen Helden entschieden, müßt ihr euren



Ippon! Dieser Punkt geht an den flinken Ninja Hanzo (oben). Ausgefallene Special Moves wie dieser Wirbelwind geben dieser Prügelei die richtige Würze (unten).



Hot-Spot

Exzellenter Street Fighter II-Clone mit interessanten Charakteren.

Word Up

Da kann man Takara nur beglückwünschen! Mit Samurai Shodown ist es den Fernöstlern gelungen, das Spielgefühl des umfangreichen Neo Geo-Toptitels sehr gut einzufangen. Die Grafik ist sehr ansprechend, der Sound passend und die

Spielbarkeit mit den innovativen Special Moves sowie dem Einsatz von Waffen bringt Prügelfreunde sofort in Verzückung. Ich freue mich jetzt schon auf die Mega CD II-Version!





Witzig: Nakoruru hält sich am Falken fest, um die Feinde anschließend aus der Luft zu attackieren (links).



Die Hafenszene mit Galford ist sicherlich der schönste Hintergrund (rechts).

Widersacher im bewährten „Best of Three“-Verfahren besiegen, d. h. solange auf den Gegner einschlagen, bis seine Energieleiste auf Null sinkt. Apropos „Energieleiste“, ein zweiter Balken am unteren Bildschirmrand ist eine Art „Wut-o-Meter“ und füllt sich mit jedem eingesteckten Treffer weiter auf. Wenn diese Anzeige bis zum Anschlag gefüllt ist, steigt eurem Helden die Zornesröte ins Gesicht, und er kann innerhalb kurzer Zeit völlig entfesselt auf seinen Gegenspieler eindreschen. Bei so einem wüsten Geraufe kann es mitunter sogar schon einmal vorkommen, daß ihr



Raffiniert: Mittels seiner Stange versetzt der Clown Kyoshiro seinen Gegnern überraschende Tritte.

euch mit euren Waffen verhakt. In dieser Situation fordert euch der Computer durch eine eingblendete Anzeige auf, möglichst schnell irgendeinen Schlagknopf zu drücken. Gewinnt ihr diese Tasten-Folter am Ende schließlich, fliegt dem unterlegenen Widersacher die Waffe aus der Hand, so daß er sich ohne sein geliebtes Stück so lange verteidigen muß, bis er wieder in der Lage ist, die Waffe einzusammeln. Takara hat übrigens bereits jetzt schon eine tolle Mega CD II-Version in der Mache, die einige zusätzliche Features besitzt (Zoom-Effekte sowie

Check Up

Mega Drive
24 MBit



Samurai Shodown Beat 'em Up
Hersteller: Takara Tel. 040-2270961
Release: - Preis: DM 119,95

Spieler 1-2
Levels 12
Save Game
Besonderheiten... 6-Button-Pad ist vonnöten, große Sprites

Grafik **80%**

Ordentlich animierte und vor allem große Sprites, gutes Hintergrundlayout.

Sound **76%**

Fernöstliche Folkloremusik, realistisches Waffengeklirre.

Gesamt **83%**

Neo Geo-Spezialist Takara liefert seine definitiv kompetenteste Konvertierung ab.

einen zusätzlichen Kämpfer mehr) und hoffentlich auch bei uns demnächst erscheinen wird. **45**

Alle Fighter im Überblick



Der häßliche Freddy Krüger-Verschnitt bearbeitet die Gegner mit seiner furchtbaren Klaue.



Hanzo ist ein lautloser Ninja mit überraschenden Special Moves.



Der schmucke Ami namens Galford geht niemals ohne seinen treuen Hund in den Kampf.

Strahlemann Haohmara ist ein stolzer Samurai und Held des Spiels.



Ukyo Talkibana ist ein ausgesprochener Schönlings, der sein Samurai-Schwert elegant schwingen kann.



Die französische Degenfechterin Charlotte bringt die Feinde mit ihren schnellen Ausfallschritten zur Verzweiflung.



Der Dschungel-Riese Tam Tam ist so wortkarg wie angriffslustig.



Nakoruru ist die zierlichste Kämpferin im Feld. Ihr kleiner Falke hilft ihr des öfteren aus der Patsche.



Wan Fu ist der mächtige Mann aus dem Orient. Sein großer Krummsäbel wirkt furcht-einflößend.



Dieses einäugige Schlitzohr namens Jubei ist ein gesuchter Verbrecher, der nicht lange fackelt.



牙を向

Dieser exotische Clown trägt den Namen Kyoshiro Senryo und kann mit seinem speziellen Speer die Gegner auf Distanz halten.



Sensible Software gehört im Amiga-Bereich zu den bekanntesten Programmier-teams überhaupt. Mit Spielen wie Wizball, Wizkids, Mega Lo

IM GÄNSEMARSCH

Mania, Sensible Soccer oder Can-

GENEN DIE FEINDLICHE

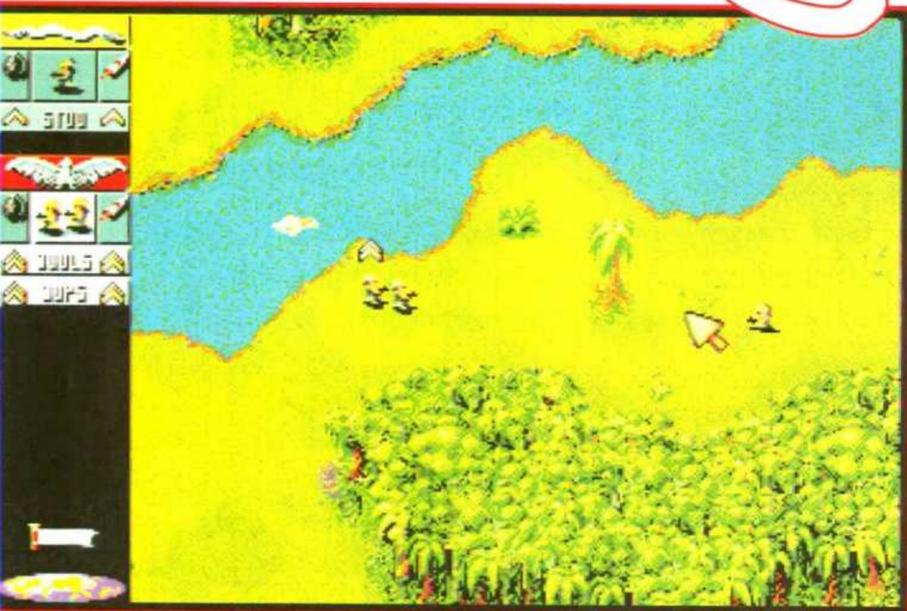
non Fodder 2 landeten sie einen

ÜBERMACHT!

Charthit nach dem anderen, wobei die letzten drei Vertreter allesamt auf den Mega Drive umgesetzt wurden. Kennzeichen fast aller Sensible Software-Spiele sind die wenige Pixel großen Sprites, die witzig animiert über das jeweils aus der Vogelperspektive dargestellte Szenario ziehen.

Das Allround-Grafiksystem

Was man mit diesem eigentlich simplen Grafiksystem anstellen



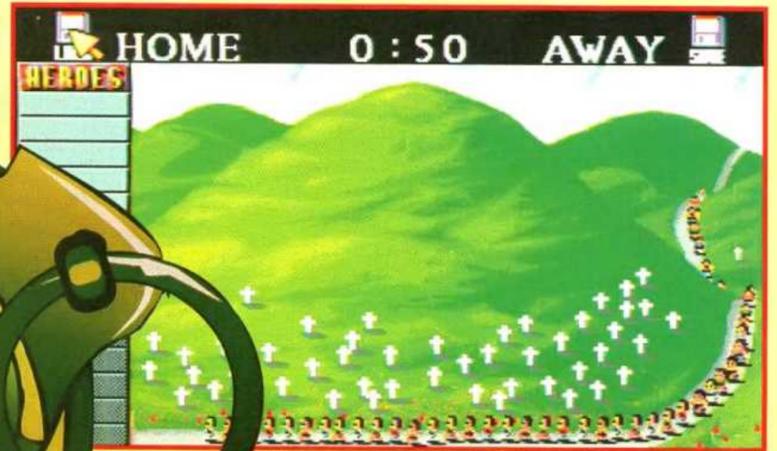
Achtung! Wenn man durch einen Fluß schwimmt, kann man nicht schießen!

kann, ist schon beeindruckend. Steckt man die Männchen in kurze Hosen und stellt sie auf einen rechteckigen Rasen, jagen sie hinter einem Lederball her und spielen Fußball der Spitzenklasse (Sensible Soccer). Setzt man sie in der Steinzeit auf hügeligen, noch unbewohnten Landschaften aus, werden sie rasch zu Erfindern und machen den Göttern aus Populous Konkurrenz (Mega Lo Mania). Zieht man ihnen tarnfarbene Uniformen an und drückt ihnen ein Gewehr in

Cannon Fodder

Hot-Spot

Cannon Fodder erweist sich als gut gelungenes Actionspiel mit neuer Idee und ironischer Aufmachung.



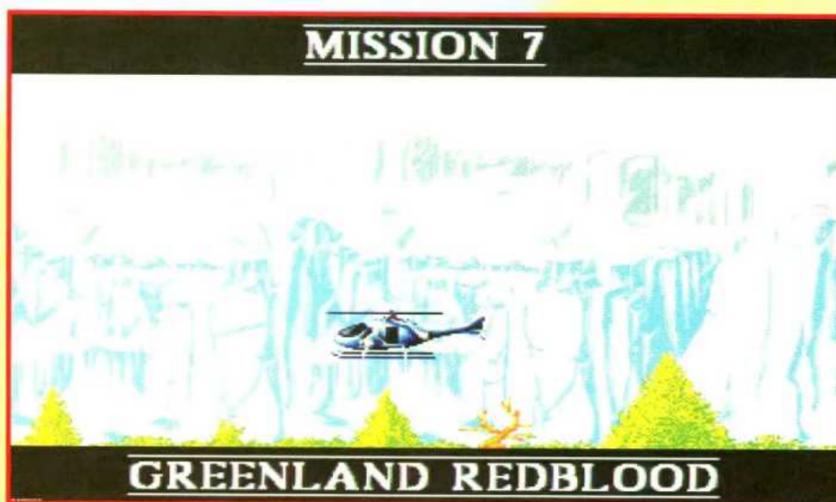
Jeder gefallene Soldat wird auf dem Hügel vor der Kaserne begraben, während die frischen Rekruten auf ihre Einberufung warten.

die Hand, werden sie zu tapferen Soldaten und ziehen voller Eifer in den Krieg, womit wir auch schon bei Cannon Fodder angelangt wären.

Worum geht's?

Der Spieler übernimmt die Steuerung von bis zu sechs Soldaten, die per Joypad über diverse Kriegsschauplätze dirigiert werden. Wichtigstes Ziel ist die Erledigung eines bestimmten Auftrages, der kurz vor der jeweiligen Missi-

on bekanntgegeben wird. Prinzipiell geht es eigentlich immer darum, alle gegnerischen Soldaten auszuschalten, möglicherweise die Gebäude in die Luft zu jagen oder Geiseln zu retten. Bis die übrig gebliebenen Soldaten am Ende einer Mission vor lauter Freude auf dem Screen umherhüpfen, hat man allerdings mit reichlich viel Problemen zu kämpfen. Zunächst einmal muß man sich mit der neuartigen Steuerung vertraut machen. Da man die mehrköpfige Crew mit nur einem Joypad recht schwer steuern kann, ließ man sich bei Sensible ein besonderes User-Interface einfällen. Mit dem Steuerkreuz bewegt



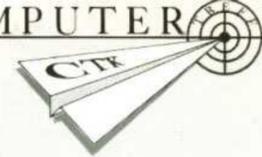
Per Hubschrauber wird man zu den einzelnen Levels transportiert, eingreifen kann man dabei leider nicht.

Word Up

Moralapostel werden bei Cannon Fodder allerhand Gründe zum Nörgeln finden, wer jedoch auf neuartige Action-Unterhaltung steht, die lange motiviert, sollte das Werk von Sensible Soft-

ware unbedingt einmal probespielen. Die witzige Aufmachung erinnert viel mehr an Monty Python-Slapsticks als an realistische Kriegsverherrlichung.





Wo spielt die Musik?

Welche Extrawaffen man noch besitzt, kann man hier ablesen.

Die einzelnen noch verbliebenen Soldaten werden hier aufgeführt.

Durch diese Karte kann man die Übersichtskarte abrufen.

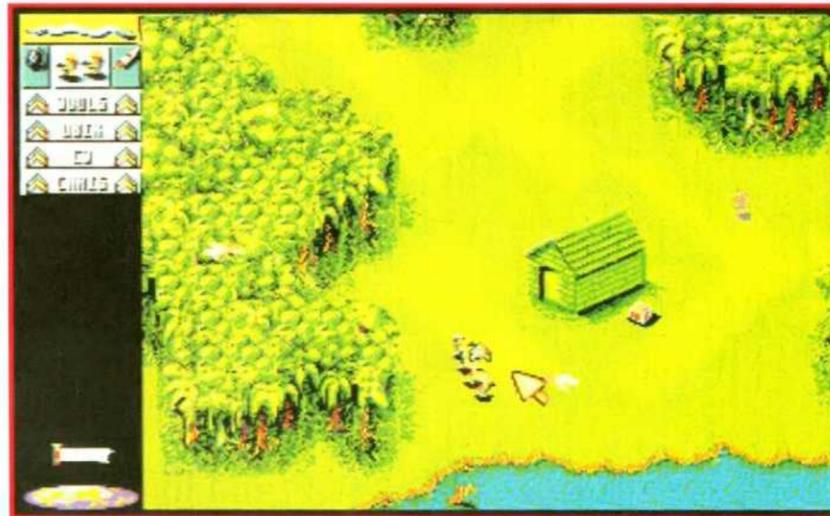
Diese Kerle versuchen, die Mission zum Scheitern zu bringen.

Mit diesem Pfeil steuert man die Crew. Auf Wunsch verwandelt er sich in ein Fadenkreuz.

Dieser Haufen muß die Mission erledigen.

Diese Gebiet scrollt bei Bedarf in alle Richtungen.

man einen Zeiger frei über den Screen, der sich auf Knopfdruck für verschiedene Aktivitäten nutzen läßt. Drückt man A, begibt sich der Anführer auf dem kürzesten Weg zu dem vom Pfeil markierten Punkt, während der Rest der Truppe im Gänsemarsch folgt. An Intelligenz lassen die Soldaten leider ein bißchen zu wünschen übrig, denn bei einem Baum oder Gebäude bleiben sie abrupt stehen, so daß man für komplizierte Märsche am besten mehrere Punkte vorgibt. Es empfiehlt sich, den Ranghöchsten auf der linken Bildschirmleiste zum Anführer zu machen, denn er ist meistens schneller und schießt genauer. Drückt man den Knopf B, so verwandelt sich der Zeiger in ein Fadenkreuz, das sofort von den Soldaten unter Beschuß genommen wird. Damit das Ausschalten von gegnerischen Soldaten, Fahrzeugen oder Gebäuden nicht allzu schwer fällt, spendierte man dem Spiel eine relativ



Während die Überlebenden befördert werden, wird den Gefallenen die letzte Ehre erwiesen.

Besondere Englisch-Kenntnisse sind nicht notwendig, um die Aufträge zu verstehen.

großzügige Kollisionsabfrage, bei der es schon genügt, wenn sich das Fadenkreuz etwa in der Nähe des feindlichen Objekts befindet. Für hartnäckigere Objekte empfiehlt sich der Einsatz von Granaten oder Bazookas, die sich in herumliegenden Kisten verstecken. Es kann übrigens nicht jeder Soldat mit den Extrawaffen bestückt werden. Wenn man allzusehr in Eile ist und kein Risiko eingehen will, kann man die Kisten mit den Granaten auch direkt beschießen und somit ein größeres Feuerwerk entfachen, das Gebäude und Soldaten in der direkten Umgebung verschwinden läßt.

Highway to Hell!

Da sich die Männchen recht langsam durch das Gelände bewegen und sich gar nicht wehren können, wenn man in einem Fluß herum schwimmt, ist der Einsatz von diversen Fahrzeugen natürlich besonders reizvoll. Ein unbewaff-

MISSION 7

PHASE 1 OF 6

THE SLIPPERY STAIRWAY

BRIEFING

WITH 6 SOLDIERS YOU MUST
KILL ALL ENEMY
DESTROY ENEMY BUILDINGS

52 RECRUITS REMAINING

GO FOR IT

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

SEGA MEGA DRIVE

ATP Tennis	dt. DM 114,95
Battle Frenzy	dt. DM 108,95
Brett Hull Hockey '95	dt. DM 79,95
Cannon Fodder	dt. DM 104,95
Cybernauts - The Next Breed	dt. DM 98,95
Demolition Man	dt. DM 108,95
Duffy Duck in Hollywood	dt. DM 109,95
F 1 '94	dt. DM 119,00
Flintstones - The Movie	dt. DM 98,95
Fire Team Rogue	dt. DM 98,95
Jimmy White's Snooker	dt. DM I.V.
Kawasaki Super Bikes	dt. DM 89,95
Megaman Willy Wars	dt. DM 114,95
Mickey und Minnie	dt. DM 114,95
NBA JAM Tournament	dt. DM 129,95
Paws of Fury	dt. DM 99,95
Ristar	dt. DM 114,95
Speedy Gonzales	dt. DM 114,95
Stargate	dt. DM 118,95
Story of Thor	dt. DM I.V.
Syndicate	dt. DM 109,00
True Lies	dt. DM 118,95
X - MEN 2	dt. DM 109,95
Zero Tolerance	dt. DM 98,95

SEGA MEGA 32 X

MEGA DRIVE 32 X und 1 Spiel	dt. DM 510,00
Afterburner MD32X	dt. DM 109,95
Corps Killer MD32X	dt. DM I.V.
Metal Head MD32X	dt. DM 129,95
Midnight Riders MD32X	dt. DM I.V.
Slam City MD32X	dt. DM I.V.
Space Harrier MD32X	dt. DM 109,95
Super Motocross MD32X	dt. DM 129,95
Supreme Warrior MD32X	dt. DM I.V.
Surgical Strike MD32X	dt. DM I.V.
Fahrenheit CD32X	dt. DM I.V.

SEGA MEGA CD II

Mega CD II mit 3 CD's NEU	dt. DM 499,00
B. C. Racer	dt. DM 114,95
Demolition Man	dt. DM 98,00
Dungeon Master 2	dt. DM 98,95
Ecco the Dolphin 2	dt. DM 114,95
Frankenstein	dt. DM 98,95
Golf - The Best 36 Holes	dt. DM 114,95
Heart of the Alien	dt. DM 99,95
Heimdall	dt. DM 98,95
Links	dt. DM 109,95
Mega Race	dt. DM 89,95
No Escape	dt. DM 109,95
Pitfall	dt. DM 98,95
Rise of the Robots	dt. DM 114,95
Second Samurai	dt. DM 91,95
World Cup Golf	dt. DM 98,95

MASTER II / GAME GEAR

Dragon - Bruce Lee MS II	dt. DM 89,00
Sonic Spinball MS II	dt. DM 79,00
Speedy Gonzales MS II	dt. DM 79,95
Dragon - Bruce Lee GG	dt. DM 89,00
Ecco the Dolphin 2 GG	dt. DM 81,00
FIFA Soccer GG	dt. DM 79,95
Hurricanes GG	dt. DM 79,95
Sonic Triple Trouble GG	dt. DM 79,00
WWF Raw GG	dt. DM 89,95

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE !!!

Original deutsche Versionen

14 Monate Garantie

Versandkosten DM 6,95

Schnell - Service

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

Ab einem Bestellwert von DM 300,-
entfällt der Versandkostenanteil

Vorbestellungen für Neuheiten
werden bevorzugt ausgeliefert

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

Kostenlose Gesamtpreisliste gegen
DM 1,- Rückporto. Bitte geben Sie
Ihr System an



Hält man B gedrückt und betätigt dann die A-Taste, werden vorhandene Granaten geworfen.

netter Transporthubschrauber, ein Kampfheli, ein Panzer, zwei Arten von Jeeps und ein Skidoo stehen zur mehr oder weniger rasanten Jagd über den Screen zur Verfügung. Etwas geschmacklos, aber spielerisch durchaus reizvoll ist hier die Möglichkeit, Soldaten einfach plattzuwalzen. Richtig strategisch wird es, wenn man seine Truppe auf zwei oder drei Gruppen aufteilt, womit man den Gegner so

Gebäude sollte man schnellstmöglich in die Luft jagen, denn dort verstecken sich Dutzende von Soldaten.



richtig in die Zange nehmen kann. Es versteht sich von selbst, daß man dazu noch mindestens zwei oder drei Männer zur Verfügung haben muß. Neu beginnen muß man dann, wenn sich auch der letzte Soldat mit wildem Geschrei verabschiedet hat. Alle Überlebenden eines Einsatzes werden übrigens befördert, während den gefallenen Helden standesgemäß

Wenn die Mission erfüllt wurde, springen die Männchen freudig umher.

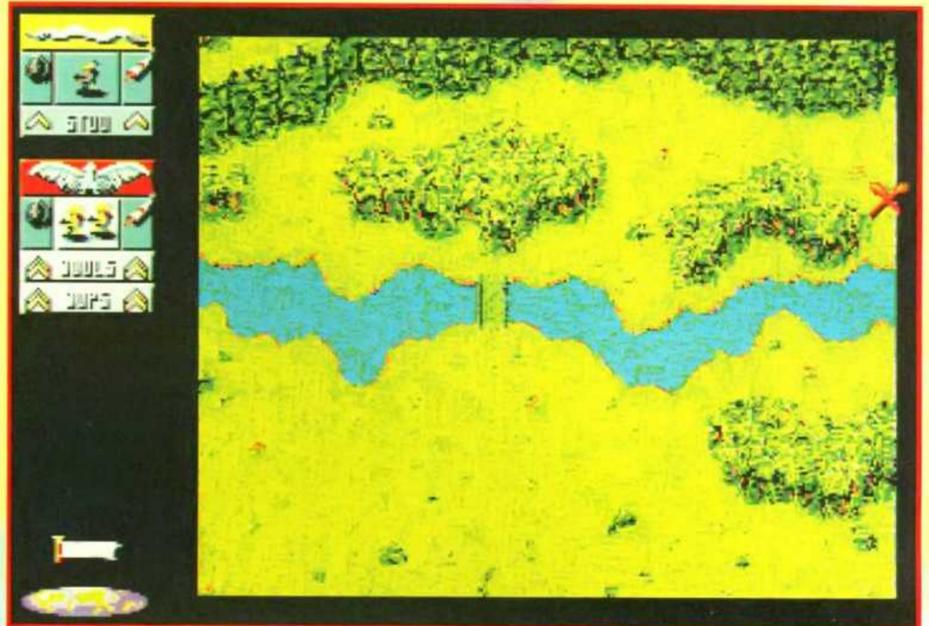


Einmal um die ganze Welt!

Um optische Monotonie gar nicht erst aufkommen zu lassen, finden die Missionen in fünf verschiedenen Gebieten statt. Im Dschungel dürfen Gewässer überquert werden, in der Eiswüste warten Iglus voller Gegner, in der Wüste findet man gegnerische Hangars, im Moor droht man zu versinken und im unterirdischen Stützpunkt duftet



In der Übersichtskarte kann man sein weiteres Vorgehen planen.



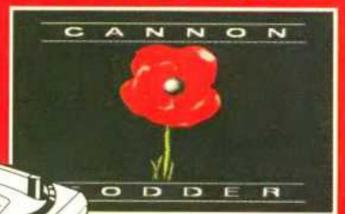
die letzte Ehre erwiesen wird. Auf dem Hügel vorm Kasernentor, wo sich die neuen Rekruten einreihen, erhalten sie nämlich noch ein gut sichtbares Kreuz.

die Kanalisation. Für den richtigen Überblick sollte man die Kartenfunktion anwählen, welche den gesamten Level auf einem Bildschirm darstellt.

hi

Check Up

Mega Drive
16 MBit



Cannon Fodder
Hersteller: Virgin
Release: -

Action
Tel.: -
Preis: DM 129,95

Spieler 1
Levels 30
Save Game Passwort
Besonderheiten
.....neuartiges Spielprinzip

Grafik 72%

Gut animierte Minisprites, schöne Explosionen, allerdings nicht allzu spektakulär.

Sound 69%

Guter Titeltrack, witzige Effekte, insgesamt recht zurückhaltend.

Gesamt 82%

Eine neue Idee, die technisch sehr gut in Szene gesetzt wurde. Wer das Geschehen nicht ernst nimmt und auf schwarzen Humor steht, sollte einmal probierspielen.

MEGA FUN hat die Schocker für Zocker!



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

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

Wieder mit 32 Seiten Tips&Tricks zum Herausnehmen und Sammeln.



Das unabhängige Videospielemagazin für konkurrenzlose DM 5,80

Aktuelle Ausgabe jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!

Wit Speed World erhaltet ihr die Gelegenheit, euch eine Karriere als Fahrer im US-Rennzirkus aufzubauen. Zunächst muß aber erst einmal eine

**DÜST MIT BEIM
schmucke Karre her, deren Farbe,
AMERIKANISCHEN
Bremsverhalten, Härte der
STOCKCAR-RACING!**

Stoßdämpfer sowie Art der Gangschaltung ihr in einem Tuningshop vorher bestimmen dürft. Nach einer Qualifikationsrunde gibt es im Hauptrennen den in Amerika



Beim Zwei-Spieler-Modus wird der Screen gesplittet.

ESPN Speed World



Beim Autotuning könnt ihr sogar den Winkel des Spoilers festlegen.

typischen fliegenden Start, bei dem ihr euch nach der Freigabe des Rennens möglichst schnell nach vorne „arbeiten“ müßt. Wenn ihr einen vorderen Platz eingenommen habt, winken natürlich Preisgelder und Wettkampfpunkte. Um nach einer Saison siegreich auf dem Treppchen zu stehen, solltet ihr allerdings das eingefahrene Geld wieder in euer Gefährt stecken. Alleine das kümmerliche Design eures Gefährts fordert jedoch schon ein sofortiges Abschalten des Mega Drives. Der absolute Tiefschlag ist aber das nicht vorhandene Fahrgefühl. **4,5**

Check Up

Mega Drive 8 MBit

ESPN SPEEDWORLD

Speed World Rennspiel
Hersteller: Sony Tel. 069-950812-0
Release: — Preis: DM 119,95

Spieler 1-2
Levels 15 Strecken
Save Game —
Besonderheiten Schlechtes Fahrgefühl

Grafik **35%**
Sound **31%**
Gesamt **20%**

Ein Spiel, das jegliches Fahrgefühl vermissen läßt und weit hinter der Konkurrenz herdüst.

Wolverine gehört der Elite-Gilde der X-Men-Superhelden an. Er hat allerdings kein klares Bild über seine Vergangenheit, da ihm ein Ober-schurke künstliche Erinnerungen

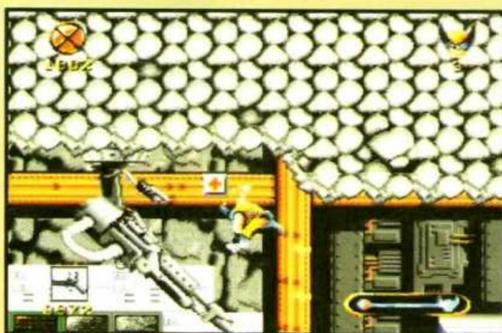
**EIN HELD AUF DER
eingepflanzt hat. Deshalb betreibt
SUCHE NACH SEINER
der agile Held nun gründliche
VERGANGENHEIT**

Nachforschungen, um endlich seine wahre Identität zu finden. Erster Schauplatz seiner Suche ist das geheime X-Labor. Hier müßt ihr euren Helden mittels seiner umfangreichen Kampfkünste durch die engen Korridore dirigieren. Eure Aufgabe besteht dabei jeweils darin, den rettenden Ausgang zu erreichen, bevor die hochgradig gefährliche Androidin Elsee Dee euch erreicht und vernichtet (entspricht einem beinharten Zeitlimit). Zwischendurch und am Ende

Adamantium Rage
Wolverine



Feinde haben dank seiner beiden Krallen nichts zu lachen.



Diese fette Kanone stellt den ersten Endgegner dar. Attackiert sie am besten mit Drehsprüngen.

eines Abschnitts habt ihr es noch mit einigen Obermotzen zu tun, deren Lebensenergie ebenso wie eure in Prozentpunkten angezeigt wird. **4,5**

Check Up

Mega Drive 16 MBit

**WOLVERINE
ADAMANTIUM RAGE**

Wolverine Jump & Run
Hersteller: Acclaim Tel. 0221-5233222
Release: — Preis: DM 119,95

Spieler 1
Levels 7
Save Game Passwort
Besonderheiten Hoher Schwierigkeitsgrad

Grafik **74%**
Sound **61%**
Gesamt **65%**

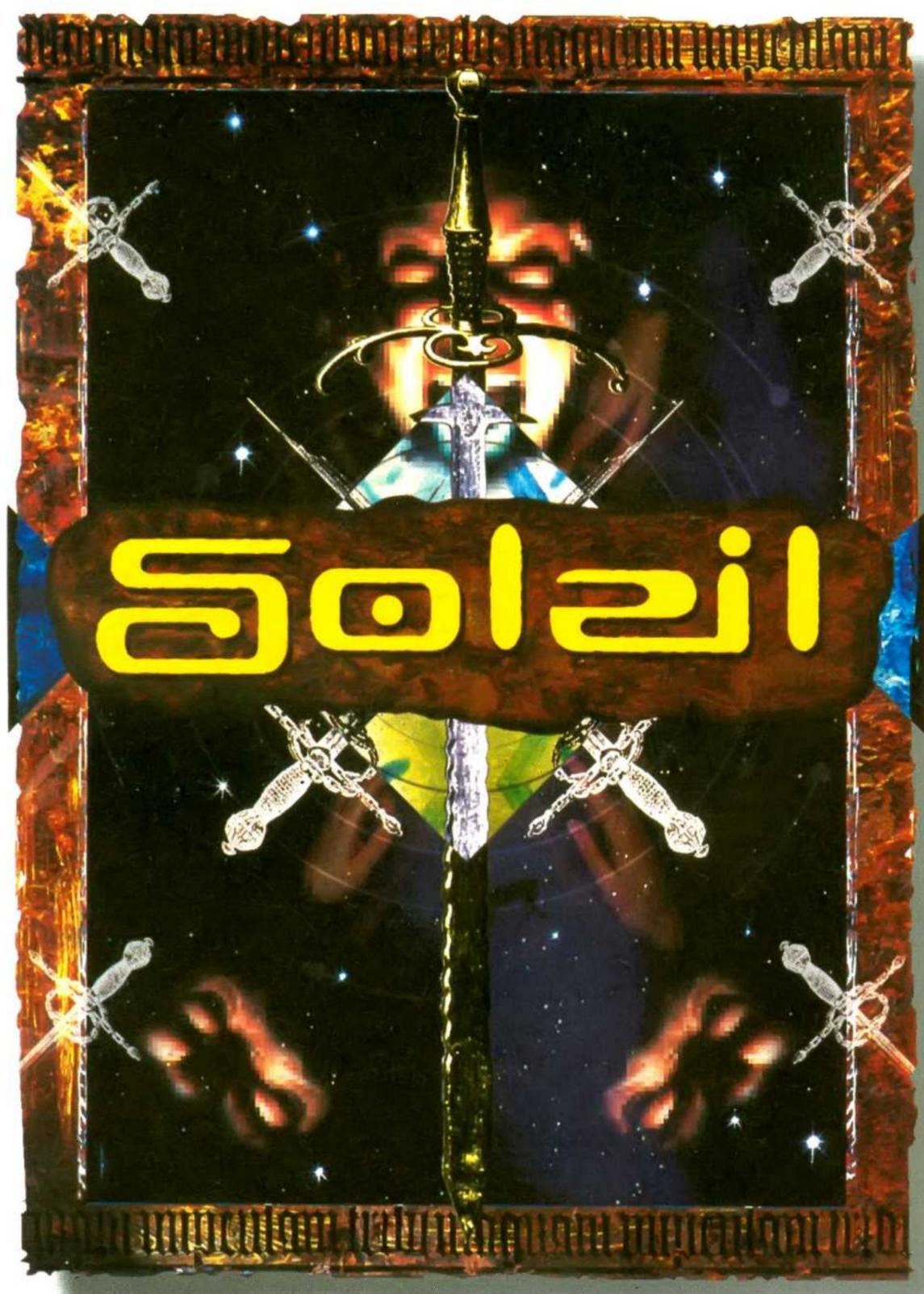
Durchaus motivierend, aber streckenweise ziemlich unfair. Für Comic-Fans interessant.

WELCO
METOT
HENEX
TLEVEL

„Ein Actionadventure der Extraklasse!“*



Nach dem 14ten Geburtstag stürzt Du Dich ins Abenteuer.

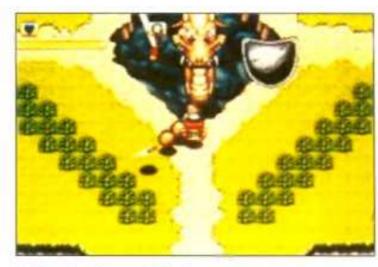


* Sagt Ulf Schneider im SEGA-Magazin 1/95

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

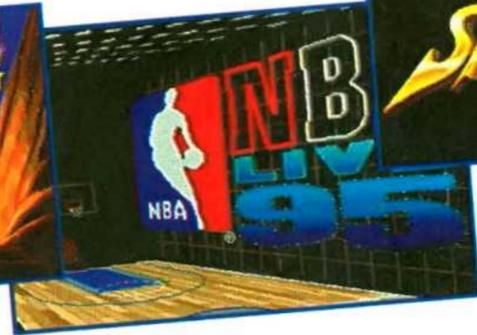
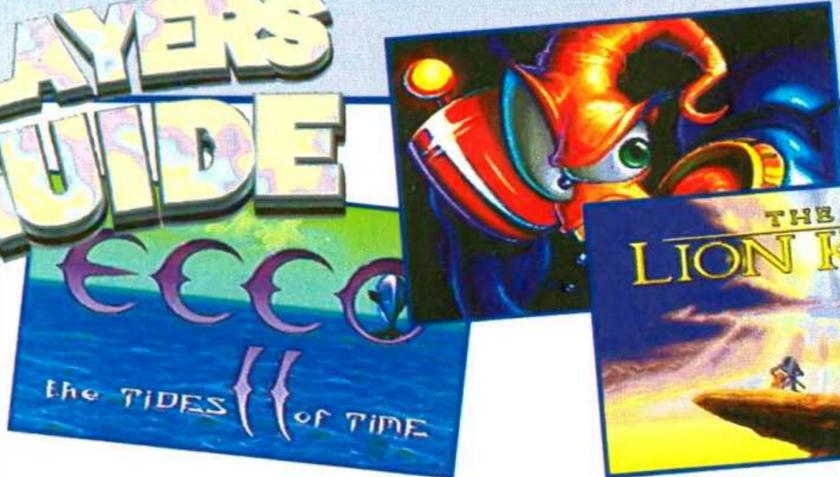


SEGA Magazin

DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 3/95



PLAYERS
GUIDE



König der Löwen

(Mega Drive)

Earthworm Jim

Ecco the Dolphin 2

Shining Force 2

Soulstar

König der Löwen

(Master System)

NBA Live '95

Zero The

Kamikaze Squirrel

Seite 417-418

Seite 419-424

Seite 425-429

Seite 430-435

Seite 436-437

Seite 438-439

Seite 440-441

Seite 442-446

CODES

+

FREEZERS

Seite 447-448

Batman-Return of the Joker
Beavis And Butt-Head
Contra Hard Corps
Davis Cup World Tennis
Double Dragon 3
Fatal Fury 2
FIFA Soccer 95
Jungle Book
Mega Turrican
MicroMachines 2
Probotector

Pitfall: The Mayan Adventure
Shaq Fu
Sonic And Knuckles
Splatterhouse
Sylvester & Tweety
Urban Strike
Disney's Aladdin
Ecco The Dolphin
Jungle Book
Battlecorps
Brutal
The Terminator

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

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

Gesamt DM ___

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

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM ___

bar (Geld liegt bei)

per V-Scheck

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 !!!

KÖNIG DER LÖWEN

Simba ist jetzt erwachsen, und du kannst dieses Lösungshandbuch zu Hilfe nehmen, um ihn durch das Höhlenlabyrinth zu geleiten, damit er am Ende König werden kann.

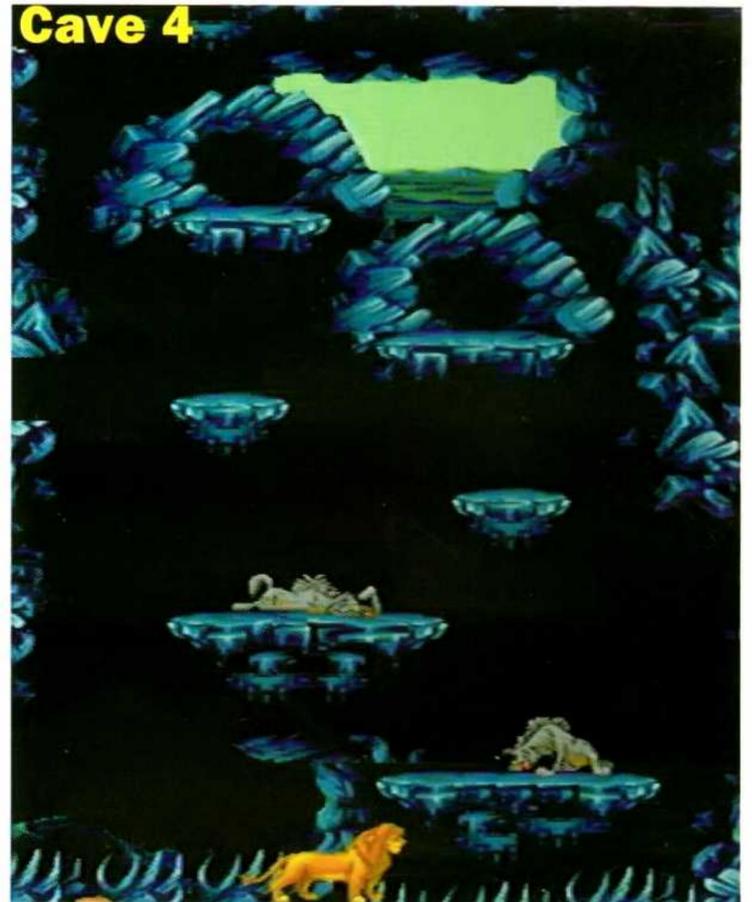
Level 9



Cave 1
1. Dieser Level ist ein einziges gigantisches Labyrinth, und es gibt nur einen Weg, zu Scar zu gelangen. Am Anfang hast du die Wahl zwischen fünf verschiedenen Höhlen. Laufe ganz ans Ende und gehe in die letzte Höhle auf der rechten Seite.



Cave 2
2. Auf deiner Reise durch die Höhlen wirst du durch die Hyänen bedrängt. Du kannst den Level nicht eher verlassen, als bis diese alle besiegt sind. In der ersten Höhle wartet der erste der „bunten Hunde“ auf der obersten Plattform. Dort ist auch der Ausgang.



Cave 4
4. Hier verstecken sich die Hyänen auf dem Boden. Springe erst auf sie, wenn du sie genau zu Gesicht bekommst. Sonst landest du womöglich auf den Stacheln am Boden. Der Ausgang ist in der linken oberen Ecke.



Cave 3
3. Hier warten zwei Hyänen auf der mittleren Plattform. Ziehe sie herunter, bevor du die linke Wand erklimmst. Sobald du auf der Plattform stehst, ist dir die zweite Hyäne auf den Fersen. Stürze dich auf sie und richte sie übel zu.



Cave 5
5. Und wieder siehst du mehrere Höhleneingänge. Gehe zuerst in diejenige auf der untersten Plattform, ganz rechts auf dem Bildschirm. Zunächst mußt du dich aber wieder mit den Hyänen beschäftigen.



KÖNIG DER LÖWEN

Level 9



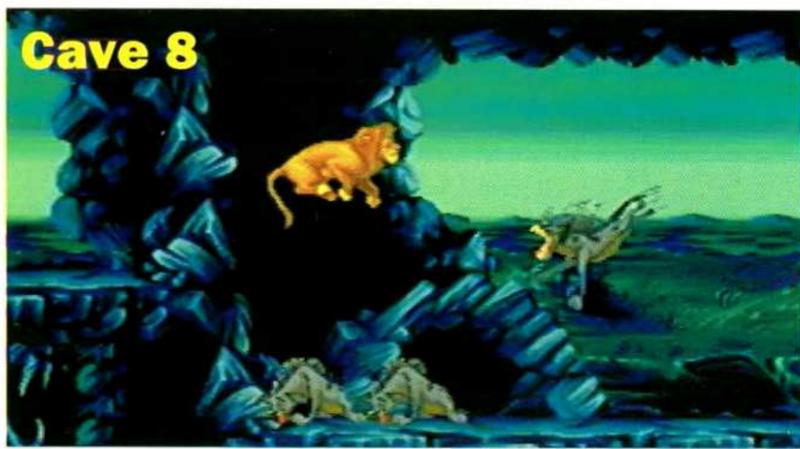
Cave 6

6. Nimm dir Zeit, deine Angriffe gegen die zwei Hyänen zu planen. An dieser Stelle gibt es keine Energieboni einzusammeln. Der Ausgang befindet sich links des Eingangs.



Cave 7

7. Hier gibt es zwei Ausgänge. Du solltest denjenigen auf der ganz linken Seite nehmen. Besiege zuerst die Hyäne auf dem Boden. Klettere dann die Wand hinauf, um nun Auge in Auge mit der zweiten zu stehen. Springe von der Wand auf sie.



Cave 8

8. Sofort am Eingang dieser Höhle überraschen dich gleich vier Hyänen. Es folgt die letzte Schlacht, bevor du auf Scar triffst. Schlitze sie auf und halte sie dir auf Armeslänge vom Leib. So kannst du Energie für später aufheben.

Level 10



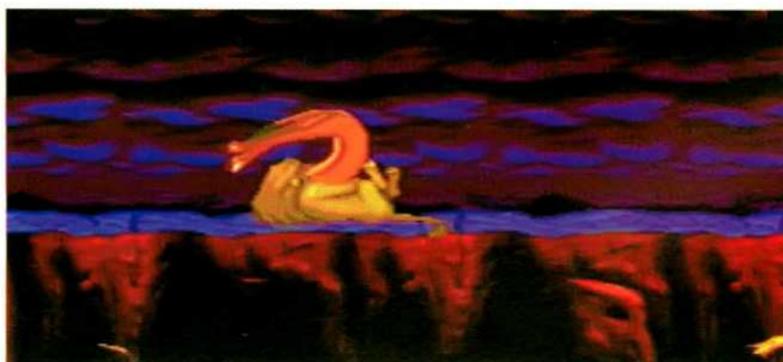
1. Jetzt mußt du einen langen Weg entlangspringen und rennen. Die kleinen Felsen sind die einzigen sicheren Plätze auf dem Weg über die Feuergruben. Direkt dahinter rennst du gegen eine Hyäne. Erledige sie und fahre nach oben und nach rechts fort.



2. Nachdem du zahlreiche Abgründe bezwungen hast, stellt sich dir ein größeres Problem. Du mußt auf die oberste Kante klettern. Am besten du schwingst dich nach rechts und nach oben und benutzt hierfür die kleinen Vorsprünge.



3. Mit Hilfe der kleinen Plattformen mußt du nach oben rechts in die Ecke klettern. Bewege dich zunächst so weit wie möglich nach oben, renne nach links, klettere weiter hinauf und renne dann nach rechts. Weiche dabei den Blitzen aus.



4. Nun siehst du Scar zum letzten Mal. Renne geradewegs auf ihn zu und kämpfe mit ihm so nahe am Abgrund wie es geht. Der einzige Weg, Scar zu töten, ist, ihn nämlich von der Klippe zu stoßen.



EARTHWORM JIM

Im ersten Teil der Komplettlösung zeigen wir euch die Routen und wie ihr die Bosse besiegt.

New Junk City



1. Damit du in die späteren Stages des Levels gelangen und Bonus-Icons einsammeln kannst, benutze die Reißverschlußlinien, um zu dieser Toilette zu gelangen und in den Topf zu springen. Du findest dich nun auf der Ebene unter dem zweiten Boss. Hier findest du einige Mega-Blaster und einen Extra-can-o-Wurm. Verlasse die Gegend auf der linken Seite, indem du durch die Wand gehst.

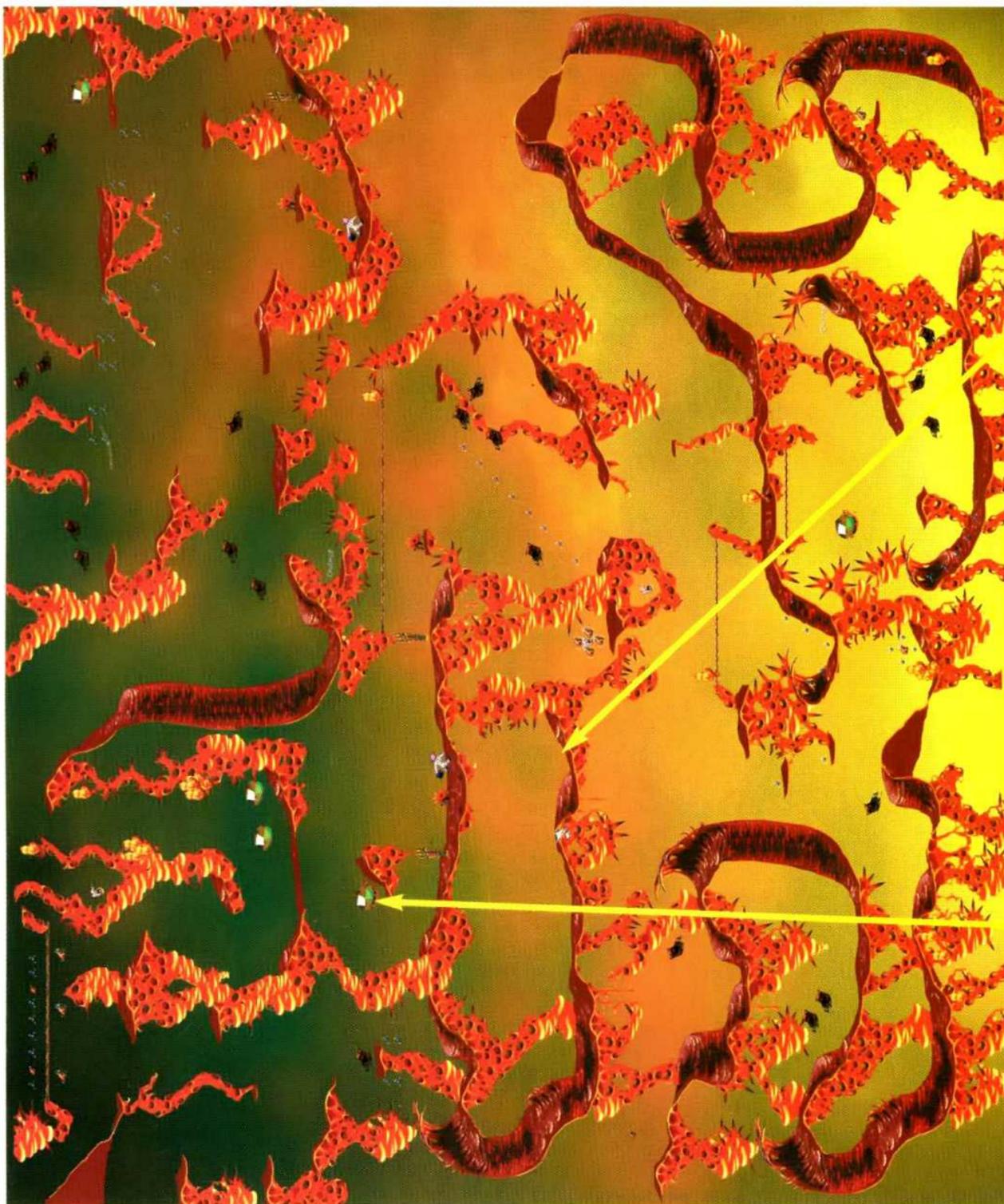
2. Damit du Tyreman besiegen kannst, mußt du ihn kontinuierlich beschießen. Dies gelingt allerdings nicht, wenn er sich in seinem Tankmodus befindet. Komme ihm nicht zu nahe, wenn dich einer seiner Upper-Cuts trifft, ist er wieder voll funktionstüchtig, und du mußt neu beginnen.

3. Um den Level zu beenden, mußt du Chuck besiegen. Warte, bis er eine Holzkiste vor deine Füße fallen läßt. Peitsche die Kiste auf die Sprungfeder rechts, sodaß sie Chuck trifft. Er wirft die Kiste dann wieder nach oben. Am besten ist es, du stellst dich direkt unter ihn, während er dies macht. Du mußt Chuck fünfmal treffen, damit er vernichtet ist.



EARTHWORM JIM

What the Heck



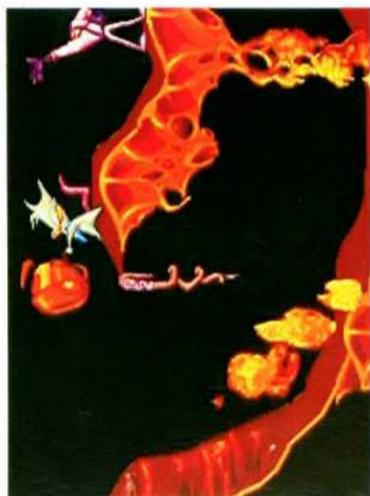
1. Springe gegen und auf den rollenden Edelstein, und du gelangst entweder in einen anderen Teil des Levels, oder der Edelstein wächst vertikal und bringt dich ebenfalls in einen anderen Teil des Levels.

2. Wenn der Schneemann besiegt wurde, wirst du auf diese Plattform „gewartet“. Über dir und rechts von dir sind zwei Haken. Springe vom höchsten Punkt aus auf den Boden und schwinde dich nach rechts. Du fliegst durch die Wand und landest neben einem Extraleben und ein paar Extra-Plasmagewehren.



a3. Damit du den Schneemann vernichten kannst, peitsche ihn mit deinem Kopf. Wiederhole dies immer, wenn er wieder erscheint. Wenn du ihn verfehlt, spuckt er mit Feuer.

Versuche also dranzubleiben. Springe nach getaner Arbeit auf den grünen Edelstein und dann hinaus.



a4. Hier stehst du Auge in Auge mit Evil the Cat. Er schießt seine Feuerbälle direkt auf dich. Springe über die Bälle, bis die Wand hinter dir zusammenbricht. Hüpf in deinen Anzug

und folge Evil the Cat nach rechts.

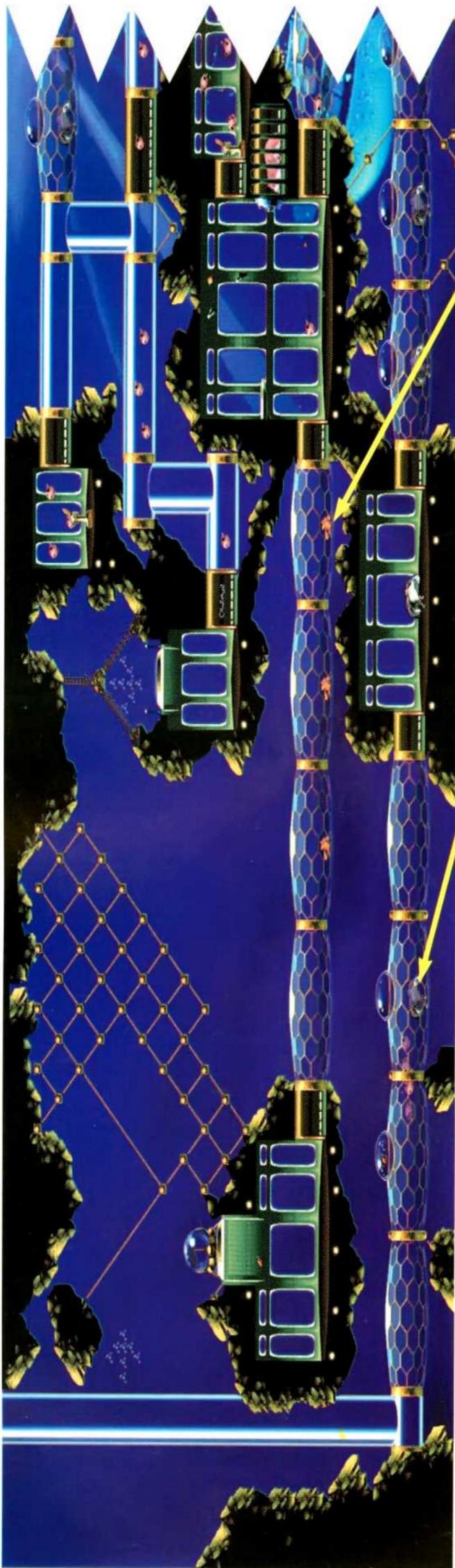


5. Du steckst nun wieder in deinem Anzug und mußt als nächste Aufgabe die Augen von Evil the Cat beschießen. Er verliert zunächst eines seiner neun Leben, schießt aber zwei seiner Feuerbälle auf dich ab. Weiche dem Feuer aus, indem du springst und deinen Helikopter benutzt. Wenn du Evil neunmal getroffen hast, ist er erledigt.



EARTHWORM JIM

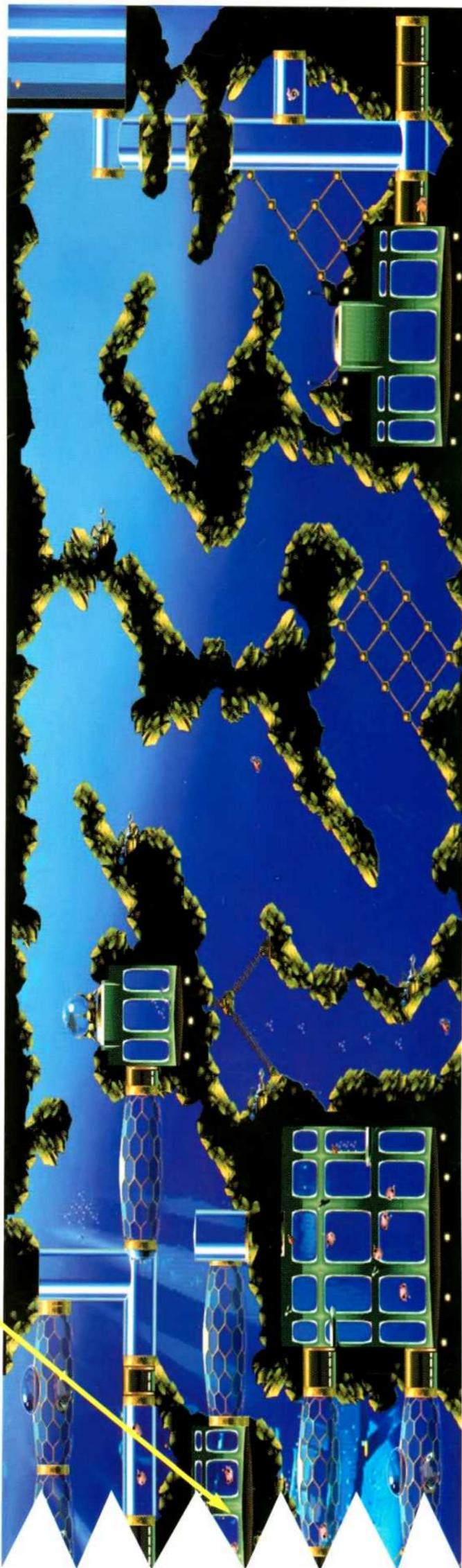
Down The Tubes



1. Solltest du ein wenig geschwächt sein, springe in den Geheimraum über dem Hamster. Hier wird deine Energie auf 100% aufgeladen, und du bekommst Extrakugeln.

2. Nachdem du alle Minen zerstört hast, rennst du in eine große Gruppe von Katzen, die Number Fours. Wenn Four dich fängt, wirft er dich in die Röhre. Um dies zu verhindern, mußt du nach oben in die Glaskuppel springen und dich dort halten. Wenn er an dir vorbei ist, kannst du dich herunterlassen.

3. Um hier vorbeizukommen, drücke den Hebel auf der rechten Seite und befreie den Hamster. Springe auf dessen Rücken und reite auf ihm den Tunnel hinunter. Wenn du anfängst, mit deinem Gewehr zu schießen, fängt der Hamster an, dein „Feindproblem“ aufzuessen.



EARTHWORM JIM

Tube Race



1. Wieder einmal mußt du auf dem Hamster reiten. Mit dem Feuerknopf steuerst du den „Appetit“ des Hamsters auf Feinde. Sammle nebenbei die wertvollen Boni ein, die über dem Hamsterkäfig versteckt sind. Sammle die Boni ein und warte, bis der Hamster zurückkommt. Reite dann weiter.

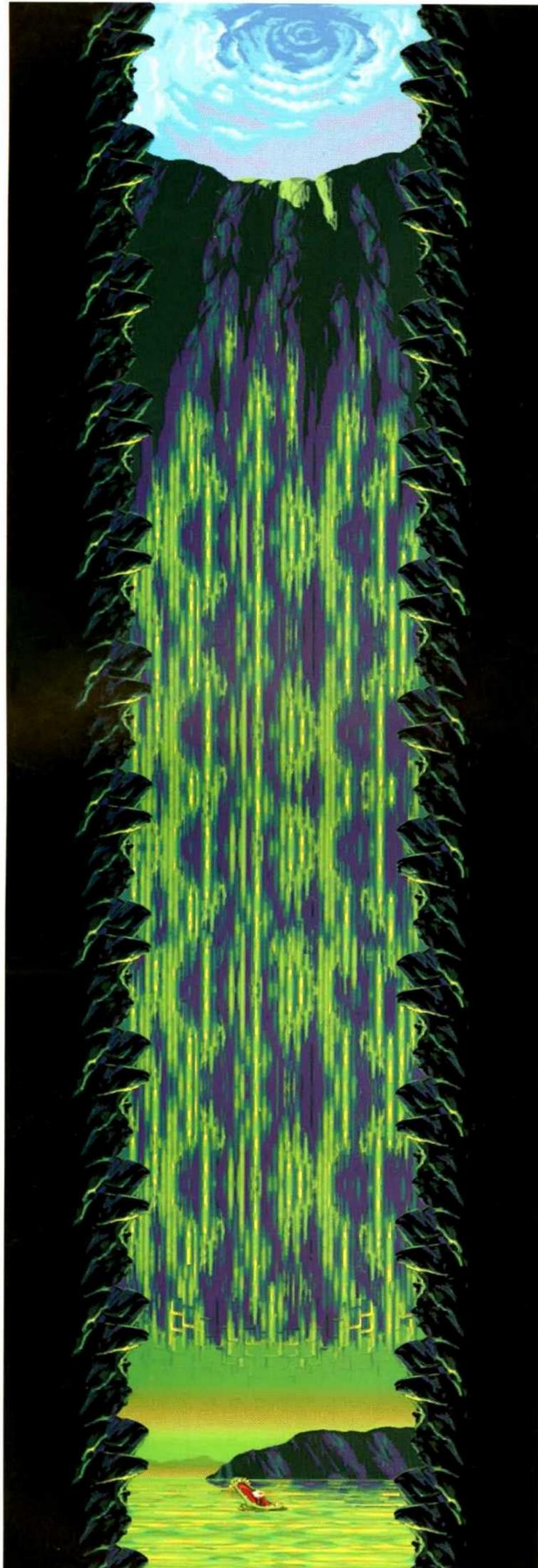


2. Hier ist ein kleiner Tip, wenn du in deinem Gefährt sitzt und das Rennen beginnt. Drücke den Knopf zum Vorstoßen. Du landest in der Wand und demolierst dein Gefährt. Versuche kurze Vorstöße. Dies hilft ebenfalls, wenn du mit den Luftpumpen andockst. Nachdem du dein Gefährt am Ende geparkt hast, bewege dich in der Röhre nach unten und drücke den Hebel. Benutze jetzt wieder deine Peitsche, werfe Bob den Goldfish von seinem Stand herunter und beende den Level.



EARTHWORM JIM

Snot a Problem



1. Hier mußt du drei Runden wüstes Bungee Jumping gegen Major Mucus bestehen. Drücke Knopf A, um an Major Mucus' Schulter zu „lehnen“. Dieser schwingt gegen die Wand, und du verlierst für einen Moment die Kontrolle. Ihn in die Wand hineinzurammen, ist am wirkungsvollsten, um Major Mucus Schaden zuzufügen.



2. Nach ein paar Stößen mit deiner Schulter, fängt Major Mucus sich an unkontrolliert zu drehen. Nun mußt du gut aufpassen, daß du nicht selbst gegen die Wand geknallt wirst.

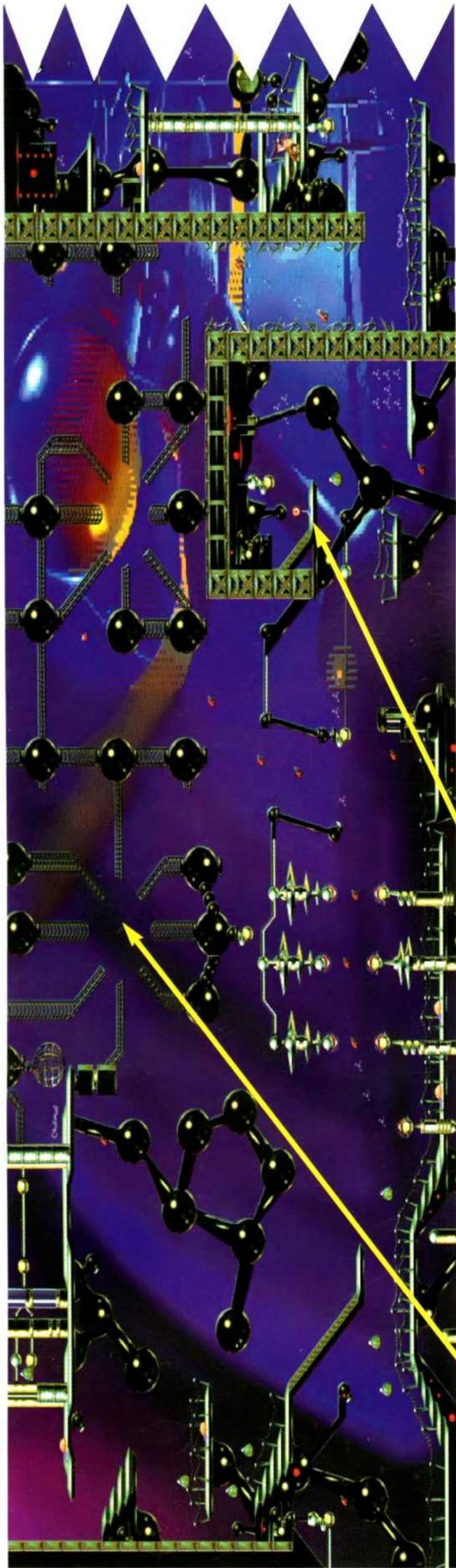


3. Am Boden mußt du jetzt das Schnauzenmonster abwehren, oder es schneidet deinen Anzug in zwei Teile. Schwinge von rechts nach links und katapultiere dich nach oben. Sei ebenfalls auf der Hut, daß du nicht zwischen der Wand und Major Mucus gefangen wirst.



EARTHWORM JIM

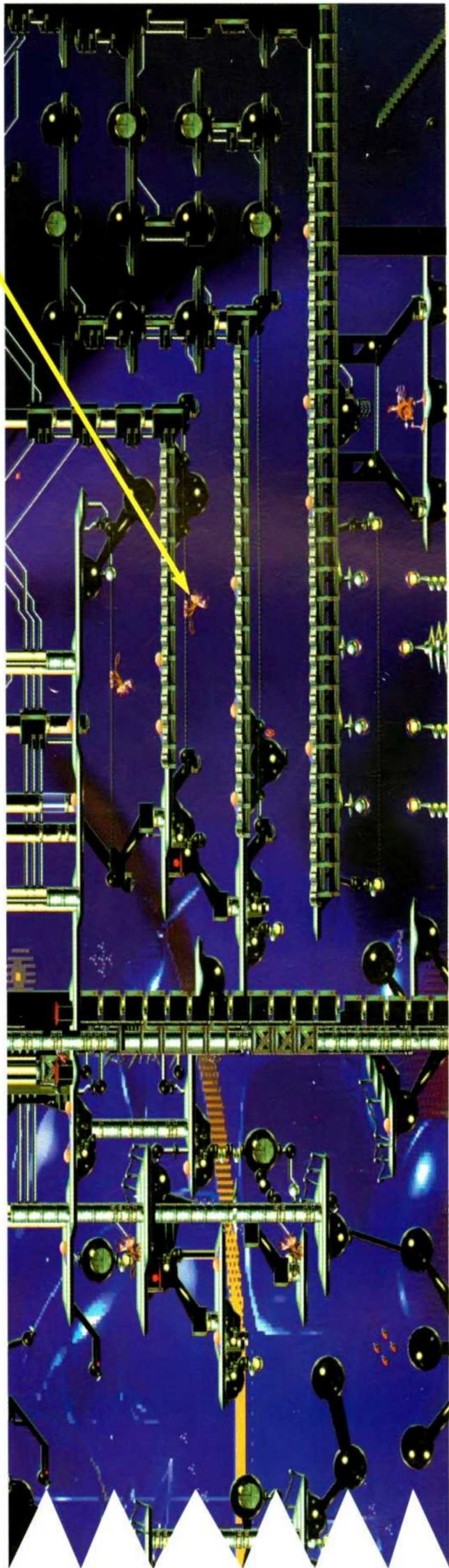
Level 5



2. Oben angelangt, bewege dich nach rechts und nimm in einem Metallball Platz. Von hier aus mußt du die Blasen zerplatzen lassen. Diese kommen aus den Rutschen überall um dich herum. Übe dies zweimal, um deinen „Abzugsfinger“ geschmeidig zu machen.

1. Bewege dich nach rechts. Triff dort in die Zielscheibe, und die Treppen über dir werden sichtbar. Gehe die Stufen hinauf und so weit nach links wie es geht. Lasse dich von hier aus von den schwarzen Kugeln nach oben zur nächsten Plattform tragen. Sobald du die Globen betrittst, wird ein Zünder aktiviert. Springe also möglichst schnell von einer zur anderen.

3. Du triffst auf Professor Monkey. Folge ihm durch den Level und treibe ihn schnell mit deiner Peitsche an, damit dich nicht so viele Augen angreifen können. Wenn ihr auf dem Förderband seid, ist es einfacher, ihn zu erschließen. Wiederhole dies, bis er aufhört, mit Raketen nach dir zu werfen, und sich auf das untere Förderband begibt.



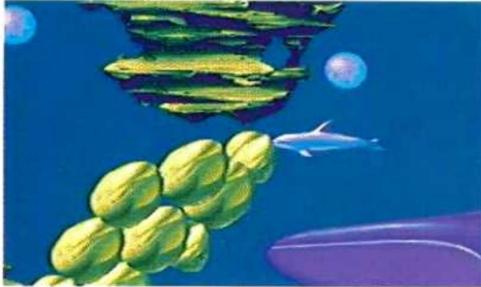
Fortsetzung folgt...



MEGADRIVE ECCO THE DOLPHIN 2 MEGADRIVE

Wetzt die Flosse! Im zweiten Teil der Lösung steht die Schlacht gegen die Vortex-Königin an, und wir schnorcheln gemeinsam zu der City of Forever, um die Tides of Time abzuschließen.

Big Water



1. Sammle die erste Kugel ein und schwimme dann nach links zu dem Riff. Rede mit dem Blauwal. Er bricht durch das Riff, du kannst hindurchschwimmen und die zweite Kugel holen.



2. Betrete den Teleporter und lasse dich zu dem Asteriten bringen. Wenn sich die Kugeln mit dem Asteriten verbunden haben, schwimme zum Teleporter zurück. Benutze

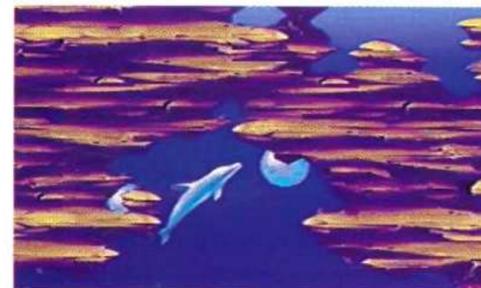
deinen Sonar, löse rechts den Kristall und schwimme zum Ausgang.

Deep Ridge



1. Sammle wieder eine Kugel ein, um den Asteriten wieder aufzubauen. Auf Eccos Sonarkarte siehst du, an welchen Stellen du die Kugeln und den Teleporter zu der Höhle des Asteriten

finden kannst. Nimm immer zwei Kugeln mit.



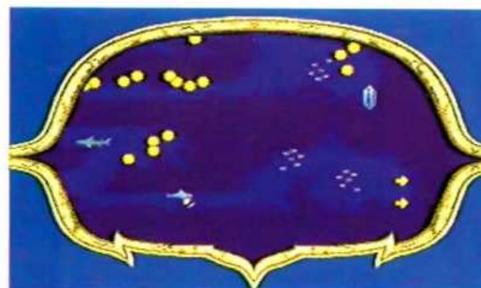
2. Der Asterit teilt dir mit, wann er vollständig aufgebaut ist. Schwimme nun nach rechts, wo du die letzten beiden Globen findest. Damit kannst du den Kristall rechts beseitigen und hin ausschwimmen.

The Hungry Ones



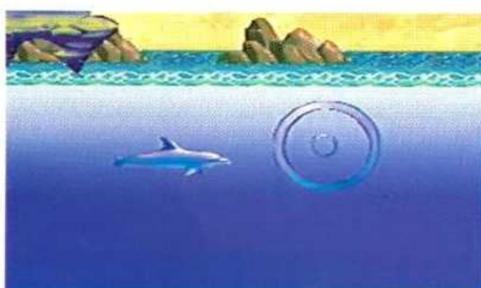
1. Schwimme an die Oberfläche und in die Kugel hinein. Du verwandelst dich in einen Hai. Jetzt bist du sicher und kannst unbeschadet nach links schwimmen. Dort angelangt, nimmst

du deine alte Gestalt wieder an und bewegst dich zum Boden.



2. Hier mußt du mit Eccos Stoßkraft durch die Schranke brechen. Schwimme die Passage nach oben. Auf Eccos Sonarkarte siehst du, wo sich der Ausgang befindet.

Secret Cave



1. Klopfe auf den Kristall unter dir und lokalisiere die Ringe mit Eccos Sonar. Schwimme nun nach rechts und an die Oberfläche, damit dich die Haie nicht angreifen. Jetzt

mußt du in die Ringe hineinschwimmen.



2. Geleite Ecco durch die Ringe über und unter dem Wasserlevel. Eccos Sonar hilft dir, die Haie in dem Moment zu töten, in dem sie ihre Mäuler aufreißen. Zu allem Überfluß mußt du

auch noch die Vögel über der Wasseroberfläche abwehren.

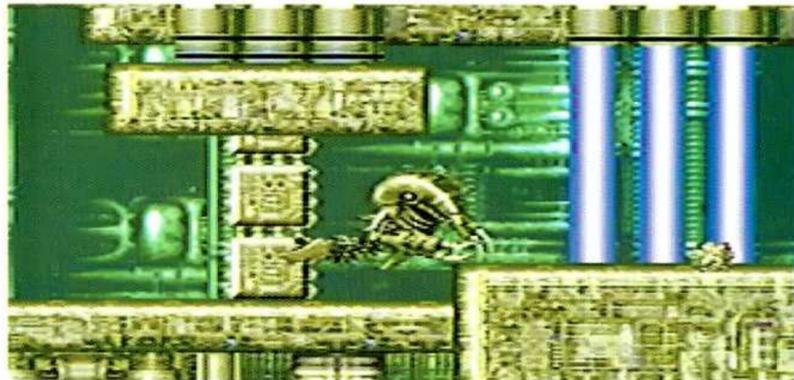


ECCO THE DOLPHIN 2

Lunar Bay



1. Suche dir zuerst einen sicheren Platz, um Eccos Sonarkarte zu aktivieren und nachzusehen, wo sich die Kristalle befinden. Schwimme nun schnell nach rechts und in Richtung der Kristalle. Die Seeungeheuer versuchen dich zu fangen.



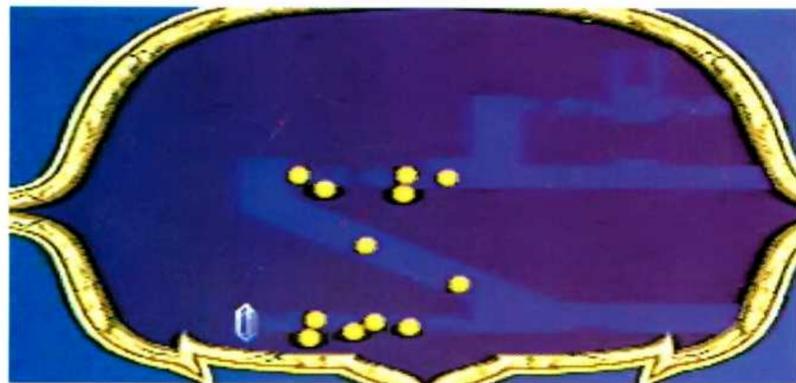
2. Wenn dich eine der Kreaturen fängt, wirst du in einen anderen Level gebracht und ebenfalls in ein Monster verwandelt. In diesem Fall mußt du die Passage nach unten, dann nach rechts und wieder nach oben schwimmen. Dort findest du eine Kugel, die dich wieder in Ecco zurückverwandelt und dir erlaubt zu gehen.



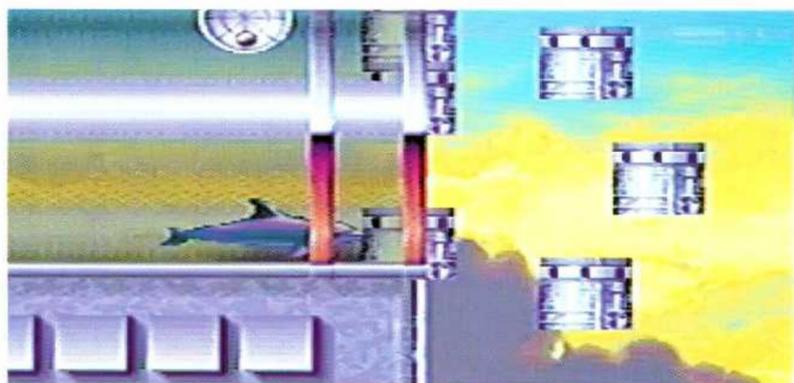
3. Jetzt bist du bei den Kristallen angelangt und mußt den Sonar einsetzen. Entferne die stachelige Schranke, die deinen Weg blockiert. Ecco muß diese Vorgehensweise bei allen drei Kristallen wiederholen.



4. Damit du den letzten Kristall und den Ausgang findest, schwimme nach rechts und nimm wieder die Karte zu Hilfe. Bei dem Versuch, den Kristall zu erreichen, wird Ecco von zwei Meeresungeheuern ergriffen und weggeschleppt.



5. Auf der Sonarkarte siehst du, daß sich der erste Kristall in der Ecke unten links befindet. Wenn du ihn berührt hast, schwimme nach rechts zu dem zweiten Stein. Berühre ihn ebenfalls und bewege dich dann nach oben und nach rechts.



6. Wenn du dieses lange Rohr erreicht hast, mußt du nach links und zum nächsten Antigravitationspunkt. Schwimme nach rechts, bis Ecco den Abhang erreicht, und lasse ihn dann in das Rohr auf der rechten Seite springen.



7. Mit Eccos Sonar kannst du die Schranke entfernen. Lasse dich nach unten und nach rechts fallen und schwimme durch die rechte Röhre. Mit dem Sonar kannst du den großen Ball greifen und die nächste Schranke entfernen. Setze den Weg durch den Tunnel fort und springe über die Lücken.



8. Hast du den Kristall erreicht, berühre ihn. Springe nun nach oben und nach links. Schwimme durch die Tunnel weiter nach oben, in die linke obere Ecke und aktiviere den Kristall, um den Ausgang zu öffnen.



ECCO THE DOLPHIN 2

Black Clouds

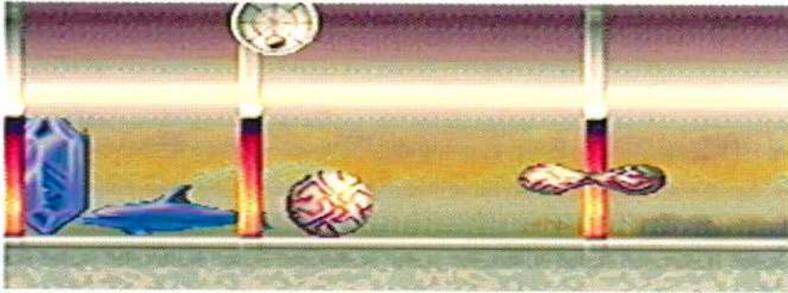


1. Schwimme nach rechts und die zweite Röhre hinauf. Springe jetzt nach links und berühre den Kristall. Reise nun den Abhang hinab nach links und berühre hier die nächsten zwei Kristalle. Nun schwimme zum Start zurück.

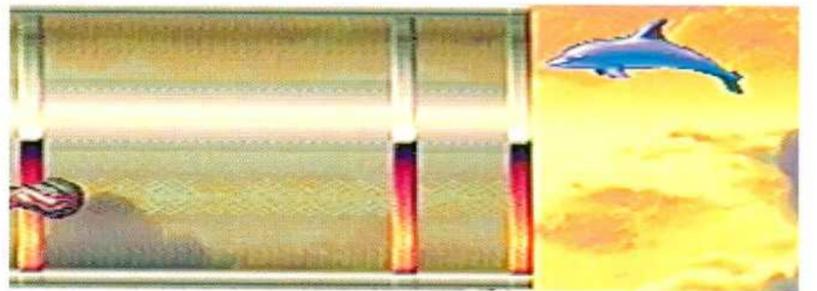


2. Gehe vor wie in 1, springe diesmal nach rechts, dann den Abhang hinunter und die Röhre am Ende hinab. Mit dem Ball mußt durch die gespickten Kugeln brechen. Schwimme den Abhang und die erste Röhre hinunter, auf dem Boden nach rechts und zum Ausgang.

Gravitorbox

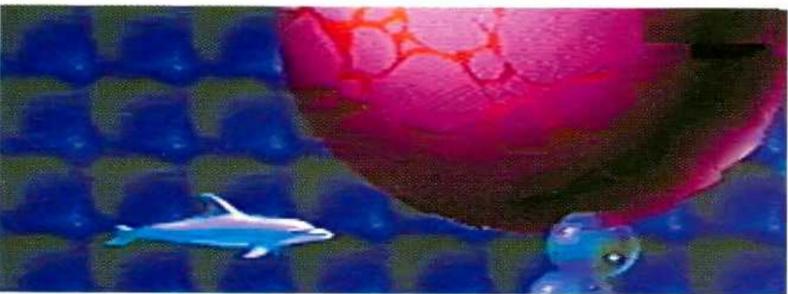


1. Fahre nach rechts und den Abhang runter fort. Zerstöre alle Blobs und hüpfе danach in die rechte Röhre. Diese mußt du entlang nach unten und nach rechts schwimmen. Der Luftzug bringt dich nach oben. Setze deinen Weg nach links zum Kristall fort.

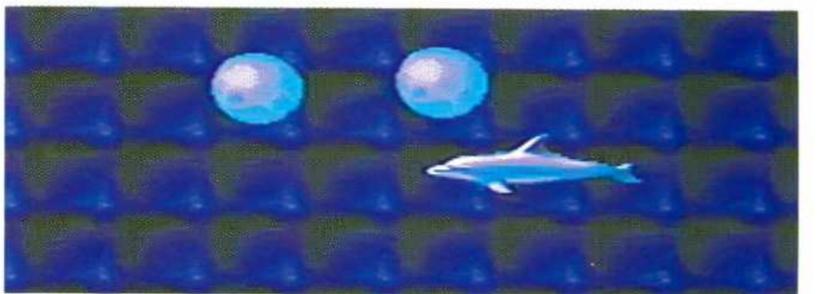


2. Klettere den Abhang hinauf und springe links in das Rohr. Eccos Sonar hilft dir, durch die Schranke zu brechen. Der Luftstrom bringt dich zur oberen Röhre. Schwimme nach links und verlasse den Level.

Globe Holder



1. Setze Eccos Sonar und Stoßkraft ein, warte einen günstigen Moment ab und breche die Halterung des Globus aus ihrer Verankerung (zuerst den oberen Teil). Schwimme nun zum Boden, stoße hinauf und zerstöre die zweite Halterung.

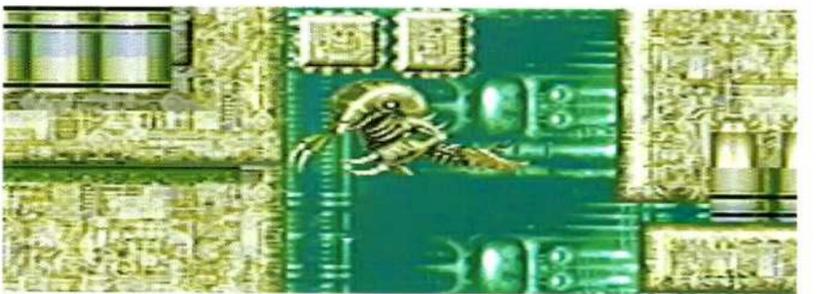


2. Sobald der Globus befreit ist, mußt du wieder den Sonar einsetzen, damit sich die Kugel nicht wieder festsetzt. Du mußt nun den Globus unter Zuhilfenahme von Eccos Sonar in zwei Kugeln aufspalten.

Dark Sea...



1. Eile den Delphinen zu Hilfe, die gegen die Seeungeheuer kämpfen. Springe über die Steine, schwimme zum Boden und dann in die linke Ecke.



2. Laß dich nicht von den Ungeheuern fangen, sie bringen dich, wie schon einmal, in einen anderen Level. Wie auch immer, dein Weg führt hier immer geradeaus. Nimm dir jedoch trotzdem genug Zeit.

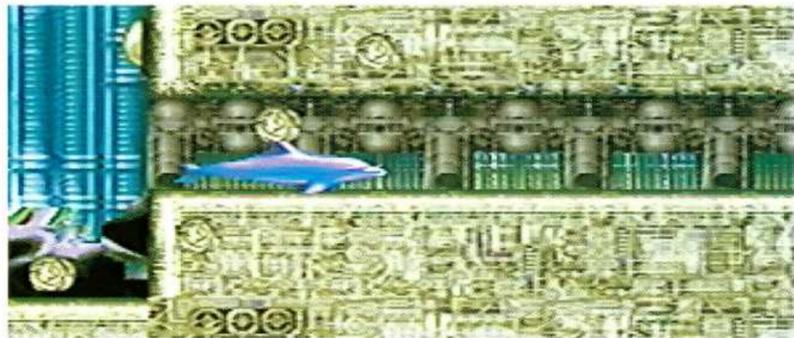


ECCO THE DOLPHIN 2

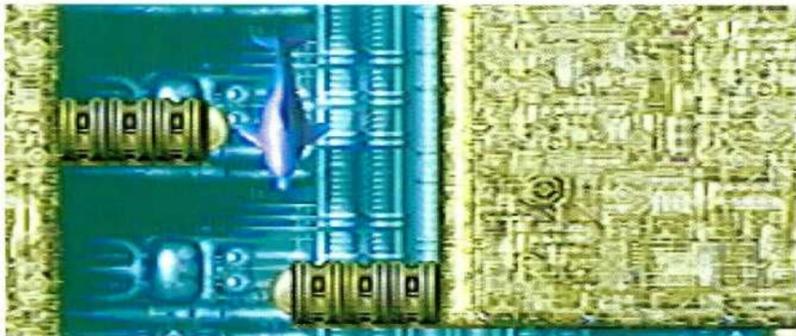
...Dark Sea



3. Wenn du am anderen linken Ende des Bildschirms angekommen bist, berühre dort den Kristall. Dadurch verschwinden die gespickten Ballbarrieren auf dem Weg. Lasse dich nach unten in die Mitte gleiten. Dort ist auch der Eingang.



4. Wenn du in die unteren Kammern kommst, halte dich links und schwimme nach unten zu dem Kristall. Schwimme zum Eingang zurück und dann nach unten zu dieser Passage und wieder zu dem Kristall. Dieser wird dann die Barriere öffnen.

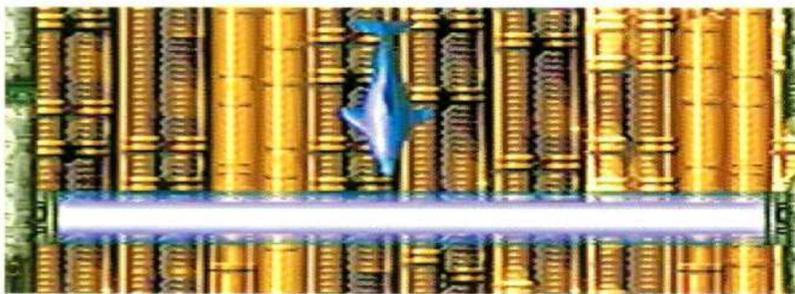


5. Nun geht es weiter nach unten und nach rechts. Der Bildschirm fängt an sich zu bewegen, und du mußt ihm dabei analog in jede Richtung folgen.



6. Versuche, dich immer in der Mitte zu halten, und halte deinen Schwimm- und Stoßknopf bereit, um durch die enge Stelle zu kommen. Auf deiner geplanten Route mußt du jetzt einige Kristalle aktivieren, um den Ausgang zu öffnen.

Vortex Queen



1. Endlich trifft Ecco auf die Vortex Queen, die er angreifen muß. Schwimme vorsichtig nach unten. Vorsicht, daß du nicht in den Laserstrahl gerätst, der für ein paar Sekunden aufblitzt. Er nimmt dir deine Schnelligkeit.

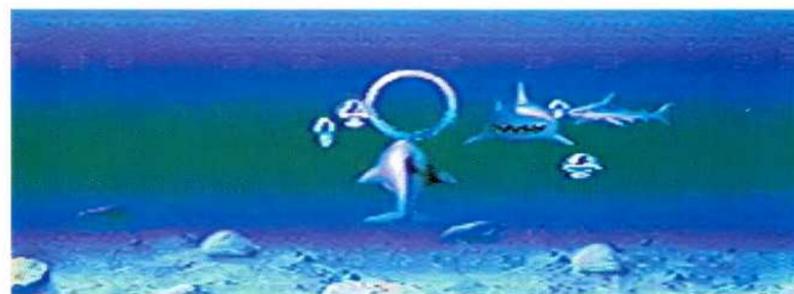


2. Schwimme in die linke untere Ecke neben der Vortex Queen. Warte, bis sie ihren Kopf hebt und schlage sie mit dem Sonar solange, bis sie aufgibt und vernichtet ist.

Homebay



1. Ecco wird nun zu seinen Freunden und seiner Heimatbucht zurück teleportiert. Schwimme nach rechts und benutze die Karte, damit du die Route zu den Ringen findest.



2. Hier mußt du die Qualle und die Haie vernichten, damit du sicher durch die Ringe schwimmen kannst. Achte darauf, daß du nicht die Ringe triffst. Untersuche das Wasser, damit du noch mehr Ringe findest.

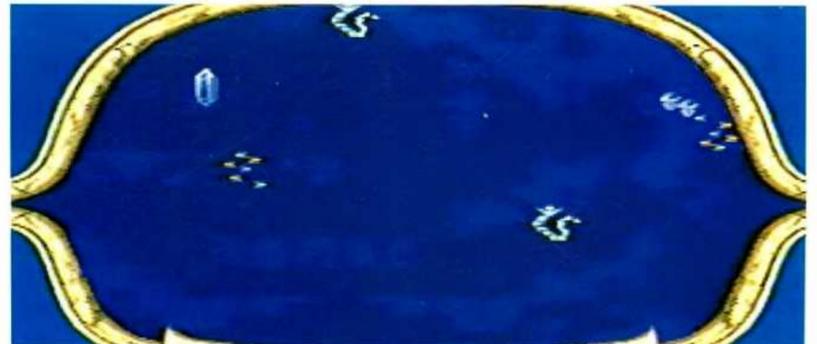


ECCO THE DOLPHIN 2

Epilogue



1. Schwimme nach rechts und folge dem Durchgang bis in die Sackgasse. In der unteren Ecke findest du einen quadratischen Block, auf dem kein Muster ist. Mit Eccos Sonar kannst du das Dekor wieder „aufmalen“.



2. Setze den Weg nach rechts fort. Schwimme jetzt nach oben und nach links und benutze wieder die Karte, um den ersten Kristall zu finden. Hast du ihn berührt, kehre um und schwimme in die rechte untere Ecke zum Ausgangskristall.

Fish City

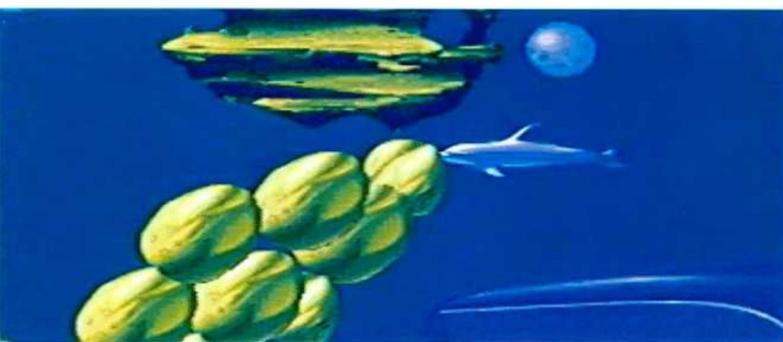


1. Direkt am Anfang mußt du in eine Kugel schwimmen und dich in eine Fischgruppe verwandeln. Schwimme nun nach unten, nach rechts, wieder nach oben und wieder nach rechts.



2. Die Fischgruppe verkleinert sich, da die umherschwimmenden Delphine Hunger auf deine Begleiter haben. Das macht jedoch nicht allzuviel, da ihr laufend auf weitere Fischgruppen trifft, die sich euch anschließen. Dieses Spiel mußt du fortsetzen, bis du einen anderen Globus siehst.

City of Forever



1. Wende dich nach rechts und berühre den Kristall hinter dir. Suche nun die Vortex Queen und zwinge sie in die Passage auf der linken Seite. Dadurch wird die Barriere geöffnet, und du kannst rasch hindurchschlüpfen.



2. Schiebe die Vortex Queen mit deinem Sonar vor dir her. Sie öffnet dir alle Schranken. Folge ihr so schnell wie möglich. Der Ausgangsring liegt in der rechten unteren Ecke. Schwimme hindurch, und du hast das Spiel erfolgreich beendet.

Level Codes

Big Water	EYPMASGA	Black Clouds	GBCKBKNE	Homebay	QDBKRVFA
Deep Ridge	CMAMVPOD	Gravitorbox	MMNZRRME	Epilogue	SKDBHQAA
Hungry Ones	MOIWDCJE	Globe Holder	ICRVIZLE	Fish City	KOFJSKCA
Secret Cave	ORSEMMPE	Dark Sea	UXYBQVCA	City Of Forever	OAFDTCLA
Lunar Bay	UKQGTKPE	Vortex Queen	IZSXSTAA		



Mit diesem Player's Guide kannst du deinen Plan, die Welt aus Zeons Würgegriff zu befreien, in die Tat umsetzen. Stärke deine Truppe, damit du ihn in Granseal vernichtend schlagen kannst.

Player's Guide



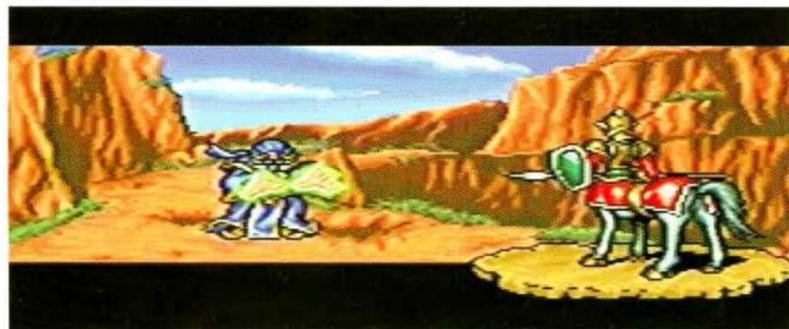
1. Du hast Hobgoblin und seine grausamen Freunde besiegt. Sucht jetzt die Höhle, in der ihr auf der linken Seite eine Truhe findet. Geht in die linke untere Ecke, hier findet ihr den Ausgang der Höhle. Folgt dem Fluß, dessen Bett eine Runde nach links macht.



2. Ihr kommt in einen Ort mit Namen Polca. Folgt dem nördlichen Pfad, sprecht mit jedem, den ihr trefft. Laft weiter nach Norden, und ihr erreicht das Haus des Majors. Geht hinein und redet mit ihm.



3. Während ihr euch mit dem Major unterhaltet, kommt ein schwerverletzter Junge den Mount Volcanon hinuntergelaufen. Bringt den Jungen ins Haus. Der Tiermensch erzählt euch, daß der Mount Volcanon östlich der Stadt liegt.



4. Am Fuße des Berges geratet ihr in einen teuflischen Hinterhalt. Kämpft euch den Weg die Treppe hinauf und teilt euch oben in zwei Gruppen. Schicke die erste Truppe erst nach unten und dann hinauf. Die zweite kannst du geradewegs nach oben schicken.



5. Nachdem ihr die Teufel besiegt habt, lauft weiter nach rechts in den Mount Volcanon hinein. Im Inneren müßt ihr in die obere Etage und dort in den Thronraum des King of the Birdmen gehen. Um Volcanon zu treffen, müßt ihr die Treppe rechts hinauflaufen.



6. Zwischen dir und Volcanon entbrennt eine hitzige Diskussion, bei der es darum geht, der Menschheit nicht mehr zu helfen. Wie auch immer, er sagt dir, daß du der Kraft der Juwelen vertrauen solltest. Gehe jetzt und rede mit dem King of the Birdmen.



7. Du erhältst vom König die Nachricht, daß du dich mit einem ehemaligen Teufel unterhalten solltest. Dieser kann dir seinerseits wertvolle Informationen geben. Reist also nach Polca und erkundigt euch nach einem Floß, um über den Fluß zu dem Herrenhaus zu gelangen.



8. Zunächst müßt ihr euch in Polca mit den Wächtern des Teufels auseinandersetzen. Kämpft euch gegen den Uhrzeigersinn um das Dorf herum. Um den Kampf zu gewinnen, müßt ihr den Master of Magic besiegen.



SHINING FORCE II

Player's Guide



9. Nachdem ihr mit Prinz Luke gesprochen habt, geht ihr wieder zu dem Major und bittet ihn, ein Floß klarzumachen. Bevor ihr zu dem am Fluß bereitstehenden Floß geht, fragt euch der Major noch, ob ihr Oddler mitnehmen könnt. Stimmt dem zu und macht euch auf den Weg.



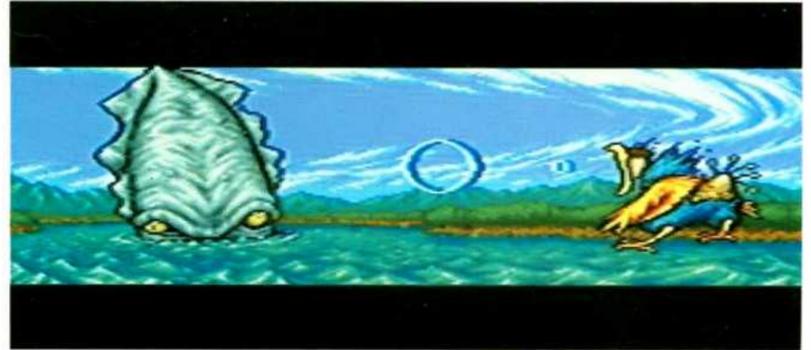
11. Segelt nun weiter nach Westen, bis ihr den kleinen Hafen Hassan erreicht. Hier lebt Dr. Rhodes, ein famoser Historiker. Verkauft im Hafen eure alten Waffen und kauft von dem Erlös neue.



13. Ist die Schlacht geschlagen, bewegt euch auf der Karte in westlicher Richtung, und ihr gelangt an einige Ruinen. Hier wartet ein Riese, der euch sagt, daß ihr verschwinden sollt. Nehmt seinen Rat an und die Beine in die Hand.



15. Setzt den Weg in die südöstliche Ecke fort und geht in die dort gelegene Höhle hinein. Sprecht mit dem alten Mann. Er berichtet von der geheimen Passage, die zur Insel Grans führt.



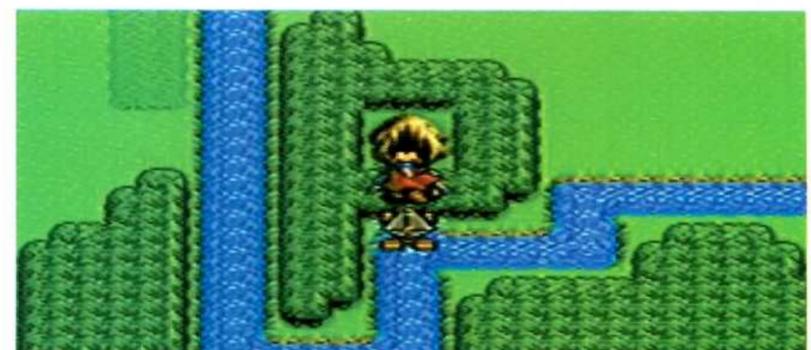
10. Nachdem ihr eine Zeitlang in Richtung Westen gesegelt seid, werdet ihr von Kraken, einem legendären Seeungeheuer, angegriffen. Konzentriert eure Treffer auf seinen Kopf. Benutze Peter, den Phoenix, und Prinz Luke, den Vogelmenschen, um ihn anzugreifen.



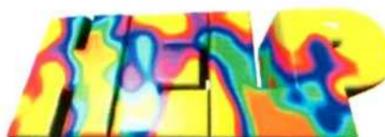
12. Am Ende von Hassan stellt sich euch eine Armee aus Golems, Meister-Magiern, Schwarzen Äbten und Scheusalen in den Weg. Dies wird eine lange, schwere Schlacht. Haltet die Gruppe zusammen und Sarah in eurer Mitte, damit die Verletzten schnell geheilt werden können.



14. Geht im Dorf in die Kirche. Du kannst nun einige deiner Leute befördern. Danach müßt ihr erneut nach Osten über den Flußlauf. Nehmt das Floß als Brücke. Und wieder warten kampflustige Gesellen auf euch. Teilt die Gruppe und greift an.



16. Kehrt zum Floß zurück und bewegt euch damit in östlicher Richtung den Fluß entlang, bis ihr an diese Höhle gelangt. Geht wieder hinein. Der alte Mann öffnet euch nun das Tor zu dem Durchgang.



SHINING FORCE II

Player's Guide



17. Endlich werdet ihr mal wieder mit einer Armee des Teufels konfrontiert. Teile dein Team in zwei Gruppen und greift von beiden Seiten an. Wenn ihr die Armee besiegt habt, versucht der alte Mann, die Tür zu öffnen. Sie ist verschlossen.



18. Reist nach Ribble und nehmt die kleine hölzerne Tafel, die in dem Baumloch liegt. Stelle euch direkt vor die Tafel, und sie öffnet einen Gang in die versteckten Ruinen.



19. Geht die Treppe hinunter in die Ruinen und dort in die obere linke Ecke. In der Truhe, die ihr dort findet, befindet sich unter anderem ein Achilles-Schwert. Nehmt es mit. Geht nun zur Hafenstadt Hassan und sprecht mit Rhodes.



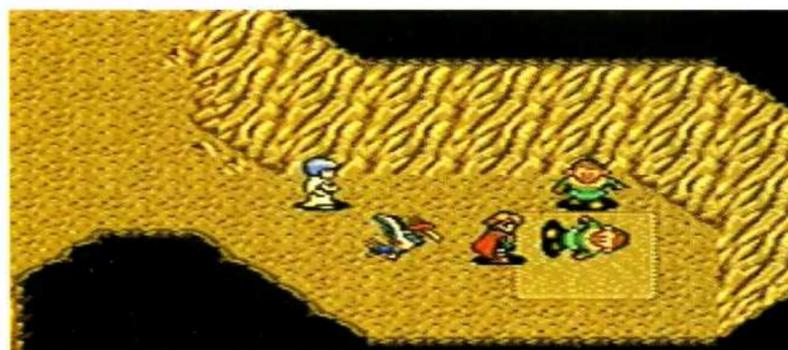
20. Rhodes erzählt euch von einer Karavane, die ihr im Heiligtum von Taros finden könnt. Geht ans linke Ende von Hassan, entlang der Wüste, bis in die Mitte eines dichten Waldes. Hier findet ihr Taros.



21. Bevor ihr in das Heiligtum eintretet, gehe sicher, daß du mit dem Achilles-Schwert ausgerüstet bist. Teile dein Team nun auf. Verteidigt euch nach links, rechts und nach unten gegen die Zauberer, um sie von Taros fernzuhalten.



22. Verlaßt den Schrein und reist nach Norden bis zu der Schlucht durch die Berge. Unter dem Schutz der Karavane könnt ihr nun durch das trockene Flußbett reisen. Ihr gelangt an einen Knotenpunkt und findet hier eine Höhle.



23. In der Höhle müßt ihr euch mit den Zwergen unterhalten. Einer von ihnen ist krank. Um ihm zu helfen, benötigt ihr eine Fee. Richtet euch nach Westen, bis ihr an den großen See gelangt. Oddler hört hier einen Hilfeschrei.



24. Geht auf die freie Lichtung im Wald. Hier findet ihr die gesuchte Fee. Zuerst müßt ihr euch jedoch der Harpies entledigen. Drei deiner Männer müssen immer jeweils ein Harpy angreifen.



SHINING FORCE II

Player's Guide



25. Wenn ihr die Lichtung verläßt, wird die Elfe einige Steine bewegen, hinter denen sich eine Höhle verbirgt. Folgt dem Durchgang. Es ist der Weg zu Creeds Herrschaftshaus. Creed ist der ehemalige Teufel, den ihr schon die ganze Zeit gesucht habt.



26. Am Ausgang der Höhle werdet ihr in ein Kampfgetümmel mit neuen Feinden wie Eidechsenmännern und Skeletten verwickelt. Teilt euch in drei Gruppen, eine nach oben, eine nach unten und eine in die Mitte.



27. Am Eingang zu Creeds Haus werdet ihr geschrumpft und zusammen mit winzigen Leuten an einen Tisch gesetzt. Sprich mit dem König, dieser erzählt dir von einem Gang, der euch zu Creed bringt.



28. Zunächst wird euch eine Partie Schach abverlangt. Um schnell zu gewinnen, konzentriert euch auf den König und die Königin. Nach dem Spiel erhaltet ihr vom König eine Truhe, die mit Ballons gefüllt ist. Diese helfen dir, auf den Boden zu kommen.



29. Verläßt das Schachbrett und lauft zu dem Füllhalter in der rechten unteren Ecke. Geht ans Ende des Stifts und verwendet die Ballons, um sicher auf den Boden zu kommen.



30. Geht weiter nach rechts bis zu dem Reißbrett und dann nach oben in das Loch. Nun geht es weiter nach rechts und den Tunnel nach unten. Hier warten gigantische Ratten. Erledigt die rosa Ratte, damit ihr schnell gewinnt.



31. Nun müßt ihr durch den Tunnel in Creeds Raum. Creed verwandelt euch in eure ursprüngliche Größe zurück und fragt euch, ob ihr ihm folgen wollt. Bejaht dies und geht die Passage hinunter nach links, um mit dem bösen Geist zu sprechen.



32. Creed eilt die Stufen hinauf und erzählt, daß die Juwelen ein Geheimnis bergen. Ihr müßt nun zu dem Geschichtenerzähler nach Tristan reisen, das nördlich von Parmecia liegt.



SHINING FORCE II

Player's Guide



33. Reist zurück in die Höhle mit den Zwergen. Die Fee wird den kranken Zwerg mit einem Zauberspruch belegen. Ihr erhaltet eine Kanone und könnt euch den Weg durch den nördlichen Tunnel freisprengen.



34. Links der Höhle liegt ein kleiner hellgrüner Flecken im Wald. Es ist das Dorf der Elfen. Durchsucht das Dorf nach Gegenständen und untersucht ebenfalls alle Bücherregale, bevor ihr euren Weg nach Norden fortsetzt.



35. Geht jetzt nördlich das Flußbett hinauf. Am Ende müßt ihr nach links und zum neuen Granseal. Geht direkt in den Palast und trifft dort den König und Sir Astral. Sie schicken euch nach Nord-Parmecia.



36. Sir Astral schließt sich eurer Gruppe an. Geht in den Waffenladen, oben rechts in der Ecke. Der Verkäufer stattet euch mit Dynamit für die Kanone aus. Bewegt euch nun in den Tunnel hinein.



37. Hier werdet ihr erneut angegriffen. Teilt euch wieder in zwei Gruppen. Nach der Schlacht müßt ihr zum Eingang der Höhle. Die Kanone fängt automatisch an zu feuern.



38. Auch im dunklen Tunnel werdet ihr wieder angegriffen. Geht nach links und spaltet euch in zwei Gruppen. Die eine muß nach oben und nach rechts, die andere nach unten und nach links gehen.



39. Bewegt euch nun in die obere rechte Ecke der Höhle und zum Ausgang. Ihr befindet euch nun in der Nähe einer kleinen Stadt. Geht in die Stadt, lest alle Nachrichten und sprecht mit den Einwohnern.



40. Schlendert ein bißchen nach Osten, und ihr geratet zwischen zwei kämpfende Fronten. Einige Ritter sind in Schwierigkeiten. Ihr habt die Aufgabe, den Ritter mit Namen Higin zu retten. Verteilt euch in alle Richtungen und konzentriert euch dabei auf den Zauberer und den Eidechsenmann.



SHINING FORCE II

Player's Guide



41. Geht nun nach Osten und folgt der Küste, bis ihr zum Pacalon-Schloß kommt. Geht hinein und auf dem Bildschirm direkt nach oben in den Thronraum. Sprecht mit dem König, der eure Hilfe benötigt.



42. Er bittet euch, Mitula zu retten, der sich in Tristan befindet. Redet danach mit dem Mädchen in dem Raum rechts neben dem Thronzimmer. Sie berichtet, daß ihr nach Norden gehen müßt, wo ihr eine Schneise in den Bergen finden werdet.



43. Ihr lauft direkt in die Arme der Teufelssoldaten. Um den Kampf zu gewinnen, müßt ihr zuerst die Echsenmänner und den Zauberer töten. Es ist keine leichte Aufgabe, zu kämpfen und gleichzeitig eine Route zu planen.



44. Begebt euch nach der Schlacht nach Norden bis zu einer Gabelung. Hier müßt ihr nach rechts gehen. Auch über die Brücke kommt ihr nicht kampfflos. Vernichtet die Echsen und den Zauberer, um zu gewinnen.



45. Ihr rettet ein Mädchen. Dieses entpuppt sich jedoch als Cameela, die Anführerin einer Teufelsarmee. Sir Astral beendet ihr Leben. Folgt nun dem Pfad nach links und in Richtung auf Tristan.



46. In der Stadt müßt ihr alle Höhlen untersuchen. Hier solltet ihr eine ganze Reihe an heilenden Zaubertränken finden. Geht jetzt durch den Haupteingang und in das Heiligtum.



47. Ein Priester versucht, euch zu stoppen. Ihr laßt euch jedoch so lange nicht davon beeindrucken, bis ihr es wieder mit einer Teufelsarmee zu tun bekommt. Um die Schlacht zu gewinnen, tötet ihr die zwei Ritter auf den Stufen des Schreins.

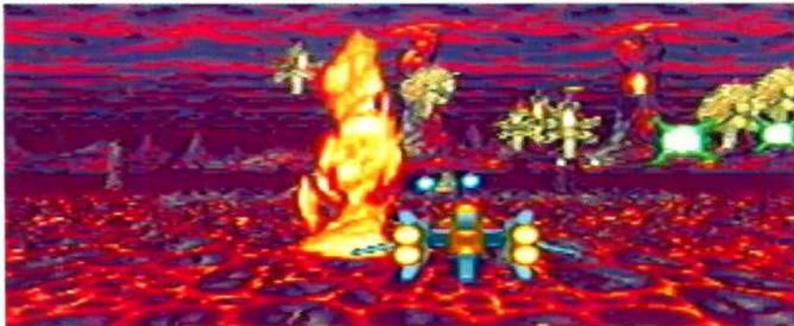


48. Bevor ihr jedoch ganz in das Heiligtum hineingegangen seid, hört ihr Zalbards Stimme, und die Tür öffnet sich. Vergewissert euch, daß jeder des Teams zehn Punkte oder mehr besitzt, und zieht erst dann in die Schlacht.



Mit dem zweiten Teil der Lösung kannst du die Armeen von Myrkoid vernichten, das Universum retten und Soulstar erfolgreich beenden.

Level 6



1. Wehre hier die Vulkanausbrüche und das konstante Sperrfeuer der Artillerie (vom Boden und aus der Luft) ab. Konzentriere dich zunächst auf die Lufraketen, die dein größtes Problem darstellen.



2. Während du über die Planetenoberfläche fliegst, achte auf die Steinpfeiler, auf denen sich Glaskuppeln befinden. Hier findest du zahlreiche Power Ups, die du brauchst, um im Level zu bestehen.



3. An dieser Brücke regnet es Steine, Lava und - als ob dies nicht genügt - auch noch Raketen der naheliegenden Myrkoidflotte. Fliege tief von links nach rechts über den Bildschirm, damit du nicht getroffen wirst.



4. Um dieses Flugobjekt zu zerstören, mußt du es lediglich irgendwo treffen. Es ist schnell, am besten du setzt die Raketen ein. Das Flugzeug ist seinerseits mit Laserkanonen ausgerüstet. Zudem wird es von vier gespickten Bällen, die umherfliegen, geschützt.



5. Bevor du auf den Level-Endgegner triffst, fliegst du über eine Raketenabschußrampe. Halte dich niedrig und rechne immer mit den aus dem Nichts auftauchenden Raketen.



6. Der Level-Endgegner hat drei Angriffsroutinen, die du am besten auswendig lernst, bevor du den Vernichtungsschlag startest: 1. Er feuert pulsartig von links nach rechts. 2. Sein Bein dreht sich schnell im Kreis und nähert sich dir. 3. Er feuert im Uhrzeigersinn mit seinem Laser.

Level 7...



1. Nachdem du die erste Myrkoidflotte abgeschmettert hast, gerätst du unter heftiges Angriffsfeuer durch Fernlenkraketen. Bleibe am besten in der Luft stehen und schieße, was das Zeug hält.



2. Nun mußt du dich durch ein Feld von Asteroiden schlagen. Entweder du weichst ihnen aus oder du sprengst dir die Steine aus dem Weg. Auf jeden Fall ist die Gefahr, von den Trümmern getroffen zu werden, groß.



SEGA 437 SEGA

SOULSTAR

..Level 7

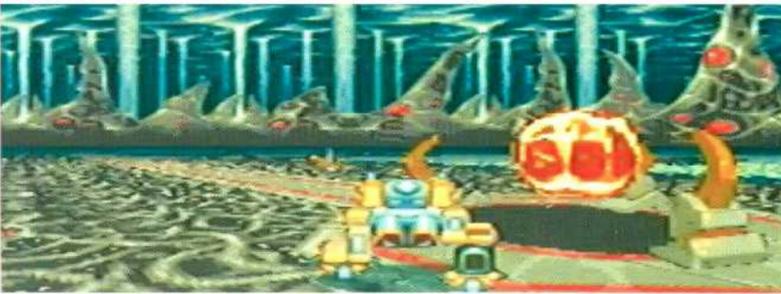


3. Hinter dem Asteroidenfeld findest du ein Power Up in Form eines Lasers. Du brauchst ihn, damit du die Roboter und Raketen zerstören kannst.



4. Nach einem Flug gelangst du zum Ende des Levels. Es ist allerdings wieder einmal nicht leicht. Du bekommst es mit der zweiten Flotte und neuen Fernlenkraketen zu tun. Verteidigung ist an dieser Stelle angesagt. Mit deinen Angriffen kannst du hier nicht viel ausrichten.

Level 8



1. Du findest dich auf der Myrkoid-Planetenoberfläche wieder. Vernichte die dreißig Kraftgeneratoren, die über die gesamte Oberfläche verteilt sind und schwer bewacht werden.

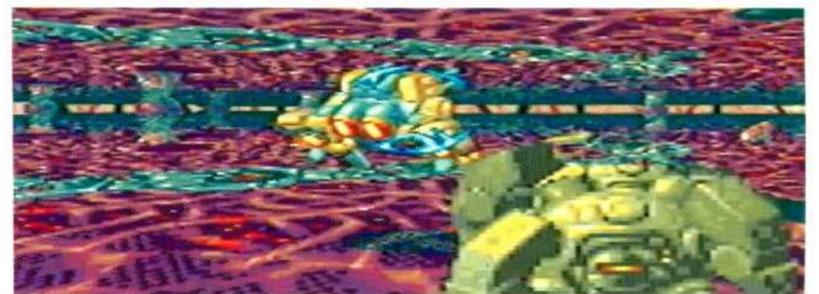


2. Die Generatoren werden durch riesige Roboter verteidigt, die mit Lasern und Raketenwerfern bewaffnet sind. Setze deinen Laser ein. Wenn du in Schwierigkeiten kommst, verwende die Raketenbooster. Springe hoch, wenn du sie abfeuerst, die gelbe Flüssigkeit ist klebrig.

Level 9



1. Du befindest dich unter dem Kern des Planeten. Hier mußt du vierzig der außerirdischen Kreaturen und die Leinen, die am Boden und in der Luft befestigt sind, zerstören.



2. Auch diese Gegend ist gut bewacht. Viele Flugobjekte tummeln sich hier in der Luft. Am Boden ist es ebenfalls ungemütlich, es wimmelt von mechanischen Spinnen. Halte deinen Raketenbooster im Anschlag und mache dir den Weg frei.

Level 10



1. Um den Level-Endgegner zu besiegen, mußt du dich auf sein in der Mitte herumfliegendes Gehirn konzentrieren. Dies ist nicht leicht, er feuert große Plasmabälle in deine Richtung und wird wieder durch andere, ebenfalls rotierende Bälle, beschützt.



2. Das Gehirn verändert sich und wird zu zwei Händen. Fliege hoch und runter, um nicht getroffen zu werden. Platziere dich rechts vor den Händen. Bewege dich mit ihnen zurück, während du zuerst deine leistungsfähigste Waffe einsetzt.



Willkommen im ersten Lösungsteil vom König der Löwen. Kämpfe dir den Weg durch den Dschungel nach Hakuna Matata frei.

Level 1



1. Klettere über die Felsen hinauf. Sei auf der Hut, überall warten Insekten und Eidechsen. Springe und greife nach den kleinen Kanten, um zur nächsten Plattform zu klettern.



2. Wenn du oben angekommen bist, starte deinen Weg nach rechts. Du kommst an diese Säule, klettere hinauf. Nachdem du das Insekt getötet hast, renne eine lange Strecke und springe nach rechts, bis du bei den Simsen ankommst.

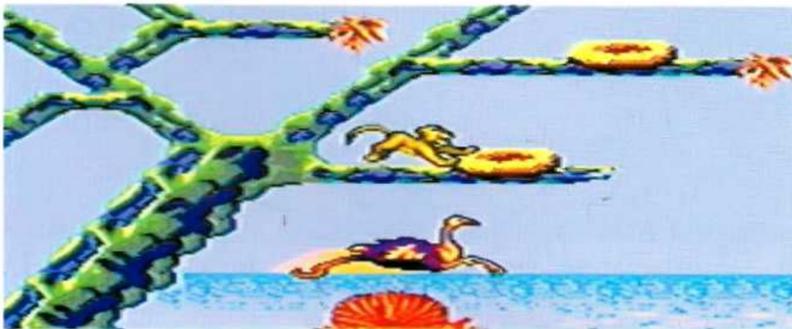


3. Töte das Insekt oben auf der Leiste und renne bzw. springe dann weiter. Sammle rechts den Diamanten ein. Schwinge und springe dann auf den Simsen weiter über die Szene.



4. Jetzt mußt du die Hyäne bezwingen. Bleibe ruhig stehen und lasse sie auf dich zuspringen. Ducke dich unter ihr und warte, bis sie außer Atem ist. Nun hüpfе auf den Rücken der Hyäne. Mit drei heftigen Schlägen kannst du sie bezwingen.

Level 2



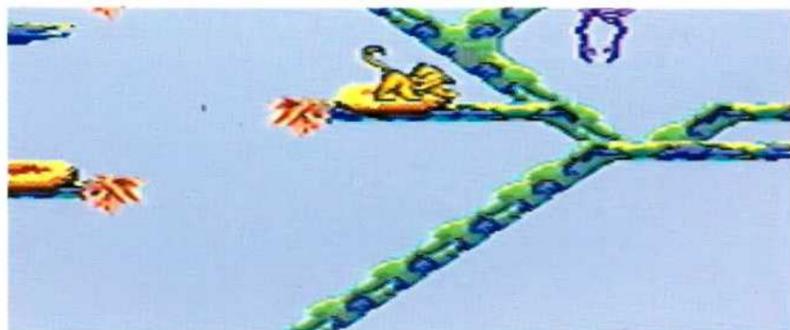
1. Springe vom Rücken des Nashorns auf den Kopf der Giraffe. Hüpfе von hier aus auf einen Vogel Strauß, lasse dich bis zu dem Baum tragen und springe dann in ein Nest.



2. Klettere von einem Nest zum anderen und lasse dich von einem Affen über eine kleine Distanz hinweg werfen. Schwinge jetzt an den Nashornschwänzen zu den anderen Nestern. Halte den Sprungknopf gedrückt, während du in der Luft bist.



3. Brülle die Affen an, damit sie dich in die richtige Richtung werfen. Solltest du einmal nicht über die Lücken kommen, benutze die Giraffen und Nashörner als Sprungbretter.



4. Um den Level zu beenden, mußt du bis in die Baumkrone klettern. Vergewissere dich, daß die Affen dir den richtigen Weg zeigen. Einer von ihnen muß dich werfen, damit du den Level beenden kannst.

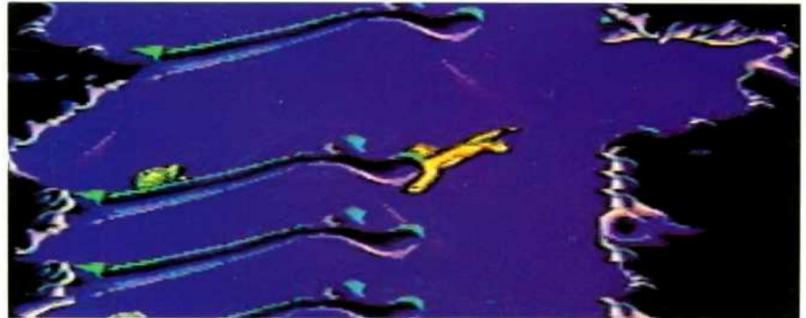


THE LION KING

Level 3



1. Bewege dich auf der Knochentreppe weiter nach oben. Wenn du oben angekommen bist, renne nach rechts.



2. Bleibe oben am Bildschirmrand und du entgehst allzu häufigen Begegnungen mit den Feinden. Wenn du an der Stelle mit den Knochen angekommen bist, starte deinen Weg nach unten. Springe von einem Knochen zum anderen.



3. Sobald du den Boden berührst, wirst du von einer Hyäne angegriffen. Flüchte nach links, bis du in ein Loch fällst. Renne jetzt nach rechts und springe in die Schlucht.



4. Hier mußt du erneut auf den Knochen, die von der Decke hängen, nach oben klettern. Halte den Finger auf dem Sprungknopf.

Level 4

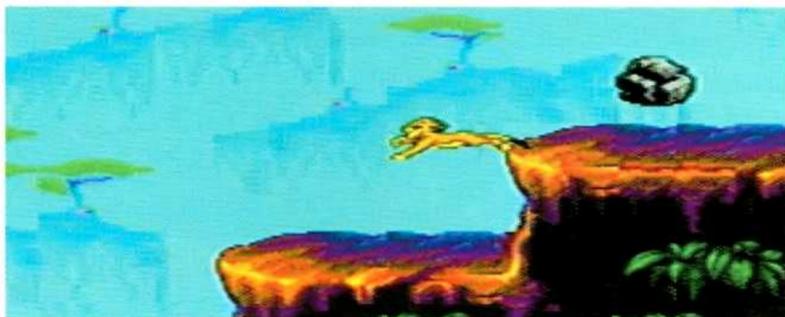


1. Du bist inmitten einer trampelnden Herde. Zuerst bist du relativ sicher, da du von Plattform zu Plattform springen kannst. Nach einer Weile aber werden die Abstände größer, und du erreichst die Plattformen nur unter größten Schwierigkeiten.



2. Das heißt, du mußt vom Boden aus auf die Plattformen springen. Warte, bis der letzte der Büffel vorbeigezogen ist. Renne hinter ihm her, springe auf seinen Rücken und von da aus auf die Plattform.

Level 5



1. In dem Moment, wo du die erste Plattform verläßt, regnet es Steine auf dich nieder. Links ist eine Säule und auf ihr findest du ein Continue.



2. Um den Level abzuschließen, mußt du dich nach unten und nach rechts bewegen. Achte dabei auf die herunterfallenden Felsen, Kakteen und die am Boden wartenden Hyänen. Die Lage wird also noch einmal ziemlich brenzlig.

Wird fortgesetzt...

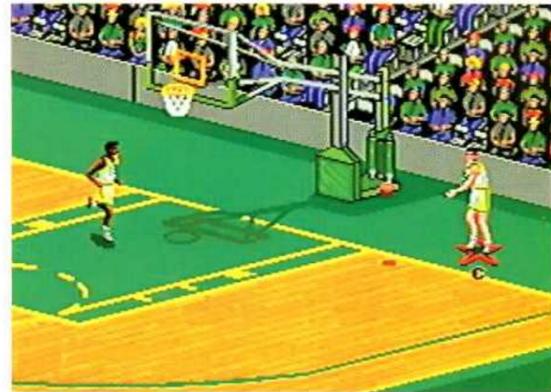


Wenn ihr euch an unsere Lösungsvorschläge haltet, könnt ihr jeden Gegner herausfordern, die Saison mit Bravour gewinnen und den Meistertitel holen.

Starten des Spiels



Das Spiel beginnt immer mit einem Sprungball. Wer in Ballbesitz kommt, hat den Vorteil und kann leichter gewinnen. Springe erst spät ab, dann sollte dein Team den Ball gewinnen. Nachdem das gegnerische Team einen Korb geworfen hat, kannst du den Ball entweder lang oder kurz spielen. Wirf besser erst einen kurzen und dann einen langen Paß.



Abwehr



Wenn du Abwehr spielst, verdopple dein Team. Das heißt, daß immer zwei deiner Spieler den Gegner vom Zuspiel oder Werfen abhalten sollen. Diese Taktik solltest du ebenfalls anwenden, um dem Gegner den Ball zu stehlen. Den Ball abzublocken ist ebenfalls ein Hauptbestandteil der Abwehr. Positioniere einen deiner Spieler zwischen dem Angreifer und dem Netz. Wenn der Gegner versucht zu werfen, springe hoch, und du erreichst einen Rebound.



Foulspiel



Den Gegner anzurempeln und körperlich zu behindern, ist verboten und bedeutet Foulspiel. Der gefoulte Gegner bekommt einen oder zwei Freiwürfe, je nach Ausmaß des Fouls. Behinderung des Gegners bedeutet jedoch nicht zwangsläufig ein Foul.



Kurze Angriffe



Ein gutes Zuspiel ist das A und O in diesem Spiel. Es macht das Game schnell und erschwert dem gegnerischen Team das Leben. Die Zuspiele erfolgen immer automatisch zu dem Mitspieler, der am nächsten positioniert ist. Ist der sich im Ballbesitz befindliche Spieler neben oder unter dem Netz, springt er ebenfalls automatisch und macht einen akkuraten Dunk.



NBA LIVE 95

Lange Attacken



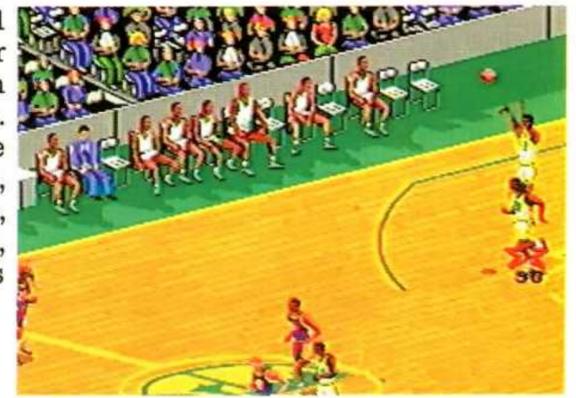
5. Mit langen Pässen kannst für dich und deine Mannschaft den Spielverlauf positiv beeinflussen. Dies gilt insbesondere, wenn der Gegner eine schwache Deckung hat. Spiele den Ball zum entgegennehmenden Spieler. Dieser wird automatisch den Ball dunken. Mit langen Zuspielen kannst du ebenfalls die Spielgeschwindigkeit beträchtlich erhöhen.



Drei-Punkt-Würfe



6. Prüfe deine Spielberichte und wähle die besten Drei-Punkt-Werfer aus. Immer wenn einer von ihnen freisteht, solltest du ihn anspielen. Auf diese Weise kannst du Punkte aufholen, wenn du zurückliegst, oder in Führung gehen. Versuche, aus deiner Hälfte heraus zu spielen, und achte darauf, daß die Füße des Werfers vor dem Wurf stillstehen.



Dummy



7. Dummy-Würfe sind hilfreich, wenn du die gegnerische Abwehr verunsichern willst. Drücke den Knopf C, als ob du werfen wolltest und drücke dann Knopf B, bevor du Knopf C losläßt. Am Höhepunkt deines Sprungs spielst du nun den Ball zum nächstgelegenen Spieler. Dieser kann jetzt werfen, er steht frei.



Power Plays



8. Diese Würfe kannst du anbringen, indem du Knopf A gedrückt hältst. Drücke Knopf A also, während du abspielst. Dein Werfer schießt einen langen und harten Ball, der sehr schwer abgefangen werden kann. Wenn du den Knopf A drückst, während du läufst, bekommst du einen Extra-Schnelligkeits-Schub. Die Würfe können dann aber manchmal etwas ungenau werden.



SEGA hat einen neuen Helden. Begleite Zero das Kamikaze-Eichhörnchen im ersten Teil unserer Lösung bei seinem Kampf gegen Le Sheet.

Level 1 Stage 1



1. Springe im ersten Level auf die erste Palmenreihe und nimm sie als Katapulte, um nach oben in die Wolken zu fliegen. Schnelle ein paar mal nach oben, damit du gut an Höhe gewinnst.



2. Wenn du in den Wolken bist, bewege dich mit Hilfe deiner Sprung- und Drehkraft nach links. Du findest in den Wolken Bonusleben, Energie und Extrapunkte. Bleibe also so lange wie möglich hier.



3. Solltest du auf dem Boden sein und in die Wolken fliegen wollen, benutze die Ballonkörbe, die überall im Level verstreut sind. Stelle dich neben den Korb und feuere einen Stern auf das Seil. Jetzt springe und drehe dich in den Korb hinein.



4. In den Wolken siehst du das obere Ende der Fußpumpe. Springe viermal darauf und pumpe damit den Eingang zu einem verborgenen Raum auf. Dort findest du wieder Bonussterne, Leben, Energie und Punkte.

Level 1 Stage 2



1. Versuche, in den Wolken zu bleiben, hier kannst du die nützlichen Gegenstände leicht einsammeln. Bewegst du dich auf dem Boden, sei ein bisschen vorsichtig, hier versuchen dich die Roboter aus dem Weg zu räumen.



2. Ein anderes Katapult wirft dich hier über die Steinbecken, in denen Zitteraale schwimmen. Drücke auf deinem Pad diagonal OBEN und VORNE.



3. Untersuche die Wolken nach den versteckten Bonusräumen. Benutze die Katapulte in der Mitte der Steinbecken, springe, drehe dich und fahre nach oben fort.



4. Springe am Ende der Stage auf die Palmen und schnelle in die Wolken. Hier findest du eine Menge Münzen. Stoße herab und sammle sie ein (benutze deine Swoopkraft).



ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL

Level 2 Stage 1



1. Die kleinen schnellen Eier sind deine „Gegner“ in diesem Level. Außerdem sind sie auch noch schwer zu treffen. Zerschlage sie eines nach dem anderen. Verwende die runden Pflanzen als Katapulte. Sei aber auf der Hut, manchmal ist der Himmel gespickt.



2. Ein großes Maschinengewehr beschießt dich. Um zu vermeiden, daß es dich trifft, mußt du im Kreis nach unten rennen, zurücklaufen und wieder hochhüpfen. Wiederhole dies, bis die Luft wieder rein ist.



3. Nun kommt ein Pfeil mit Münzen auf dich zu. Sammle sie ein und bewege dich nach unten. Du gelangst an eine Fußluftpumpe und einen Geheimraum.



4. In dem Geheimraum mußt du einen Super-Tauchtest absolvieren. Springe von der Kante herunter, rase auf dem Boden herum und fliege nach oben. Du erreichst den obersten Raum und findest hier zwei Extraleben und viele Sterne.

Level 2 Stage 2



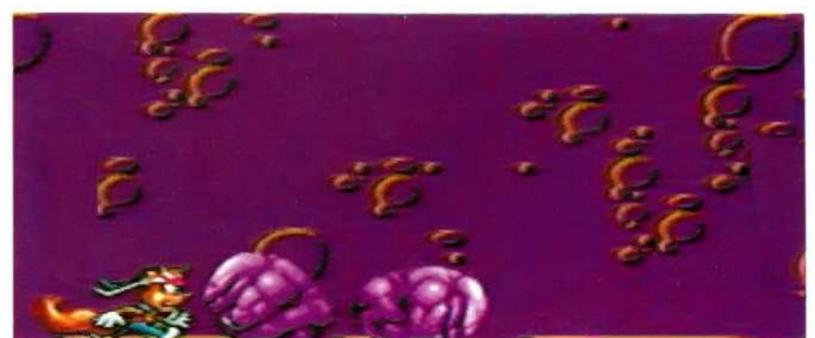
1. Bewege dich nach rechts, die Passage entlang. Verwende deinen Swoop, um über die Stacheln am Boden zu hüpfen. Nun kannst du die Bonusgegenstände und das Extraleben einsammeln. Dein Weg geht nun weiter nach oben und nach links. Sei vorsichtig, die Klötze sind rutschig.



2. Kämpfe gegen die mechanische Spinne. Klettere auf den höchsten Punkt, springe mit einem Tauchsprung hinüber und schlage fünfmal auf die Glaskuppel.



3. Hier mußt du zwei weitere Gegner besiegen. Wenn der Gegner seinen Kopf herunterhängt, können deine Sterne ihm nicht viel anhaben und er wirft dich zudem noch von den Blöcken herunter. Um ihn zu vernichten, mußt du vorwärtsspringen und deine Sterne diagonal abfeuern.



4. Damit du die Level-Endgegner vernichtend schlagen kannst, mußt du sie dir einen nach dem anderen vornehmen. Springe hoch und dann auf einen von ihnen hinunter. Du benötigst für jeden der Gegner fünf Schläge.



ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL

Level 3 Stage 1



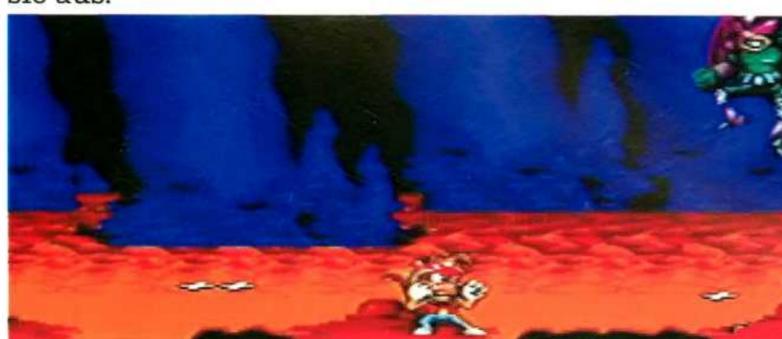
1. Achte auf deinem Weg durch die Tunnel auf die herabfallenden Gesteinsbrocken und die Lavabecken. Die Roboter in diesem Level sind mit Raketenwerfern und Eisenstangen bewaffnet. Ein Treffer deiner Nunchakus setzt sie außer Gefecht.



2. Du kommst hier nicht eher weiter, als bis du den Super-Dive-Test absolviert hast. Du brauchst dich nicht um die Zeit zu kümmern, und solltest du es wider Erwarten nicht schaffen, stirbst du auch nicht. Eine gute Übungsmöglichkeit ist also hier gegeben. Nutze sie aus.



3. Springe an den Bällen und Ketten über die Lavagruben. Wenn du dich auf dem ersten Ball befindest, warte ein bisschen, bis du weißt, wie er an der Kette schwingt. Wenn der Ball den Höhepunkt erreicht hat, hüpfе zum nächsten.



4. Du hast hier nur die Möglichkeit, auf drei Plattformen zu stehen. Das erschwert es dir, die Batman-ähnliche Gestalt zu bezwingen. Dein Dive ist die beste Art, ihn anzugreifen. Springe in seine Richtung, wirf deine Sterne und springe ihn an, bevor er dir zuvorkommt.

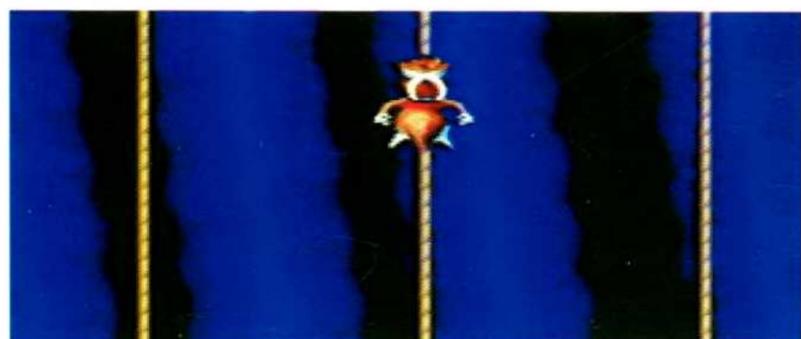
Level 3 Stage 2



1. Das erste Hindernis ist diese Bergbauwinde. In den Körben gelangst du an ihr nach oben. Eine Seite bewegt sich schnell, die andere langsam. Benutze die langsame, damit du die Route planen kannst.



2. Oben angekommen, mußt du dich vorsichtig bewegen, ein Roboter taucht aus dem Boden auf. Danach wirst du diesen Tunnel hinuntergeweht, in dem du zahlreiche Bonusgegenstände findest.



3. Dies ist mit einer der schwierigsten Teile in diesem Spiel. Du mußt schnell nach oben rasen und dich drehen, damit du an den Seilen hinaufkommst. Sobald du die Seile erreichst, fangen sie an zu brennen. Springe also immer an zwei Seilen gleichzeitig hoch.



4. Dieser Wächter ist bis an die Zähne mit den verschiedensten Waffen ausgestattet. Um ihn zu töten, mußt du warten, bis er stoppt und auf dem Boden landet. Ducke dich vor ihm oder springe hoch und schnelle in ihn hinein.



ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL

Level 4 Stage 1

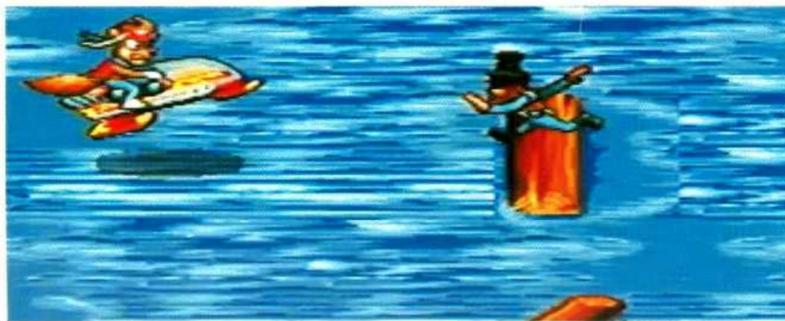


1. Du fährst auf einem Jetski und mußt viele verschiedene Hindernisse überwinden, wie z. B. Whirlpools, Steine und Baumstämme. Fahre zuerst langsam und beschleunige dann, damit du über die Gegenstände hinüberspringen kannst.



2. Weiter unten auf dem Fluß sind Kreaturen auf den Steinen, die darauf warten, auf deinen Jetski zu springen. Wenn sie erfolgreich sind, hält dein Gefährt an, und du kannst nicht mehr hüpfen.

Level 4 Stage 2



1. Dieser Level ist sehr hektisch, voll mit doppelt so vielen Hindernissen und Kreaturen wie im ersten Stage. Alle versuchen, dich zu stoppen.



2. Hier mußt du sehr vorsichtig agieren. Von überall her tauchen Gegenstände und Hindernisse auf. Halte die Finger über dem Sprungknopf und nimm alle deine Sinne zusammen.

Level 5 Stage 1



1. Gehe deinen Weg bis zu dem Baumpilz und bewege dich dann nach oben bis in die Baumkrone und durch die Tür auf die andere Seite. Wirf ein Auge auf die Roboter und die mechanischen Schmetterlinge.



2. Wenn du auf der anderen Seite angekommen bist, mußt du die Rutschbahnen zur nächsten Tür nehmen. Schlage mit deinen Nunchakus den Kleiderhaken, der die Brücke hält, aus der Verankerung und bewege dich zur anderen Seite.



3. Auch hier mußt du dich wie bei 2. fortbewegen. Du hast außerdem die Möglichkeit, dich dann nach oben oder nach drüben zu bewegen. Beide haben ihre Vorteile, nach oben ist es leichter, drüben findest du mehr Extraleben und Bonusgegenstände.



4. Hier ist der Super-Dive-Test komplizierter als sonst. Du mußt außerdem durch einen hohlen Baumstamm und auf der anderen Seite hinauffliegen, um einen Zweig bzw. eine Weinrebe zu finden.



ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL

Level 5 Stage 2



1. In diesem Level geht es generell nach oben, nach rechts, nach unten und nach rechts. Und zwischendurch stehen außerdem einige Super-Dive-Tests an. Der einzige Unterschied zu den übrigen Tests ist, daß du durch drei hohle Bäume fliegen mußt.



2. Um den Levelboß zu besiegen, wirfst du mit deinen Sternen und setze deine Dive-Attacken ein. Warte, bis er springt, und schleudere dann die Sterne. Wenn er am Boden liegt, greife ihn an.

Level 6 Stage 1



1. Du fährst mit einem Speedboot auf einem giftigen Fluß entlang. Fahre im Slalom durch die Fässer und achte darauf, daß du die Roboter nicht berührst.



2. Jetzt wirst du von einem Hubschrauber angegriffen. Vernichte ihn nicht, sondern weiche lieber den Schüssen aus. Bei dem Fässergewimmel ist dies kein leichtes Unterfangen.

Level 7



1. Im ersten Raum mußt du warten, bis die große Kreissäge erscheint. Springe dann über sie drüber. Auf der anderen Seite, wo du in Sicherheit bist, mußt du nun den Hebel auf der Plattform über dir drücken.



2. Auf dem Förderband fährst du in Richtung der vier Sägen. Du kannst nicht springen, über dir befindet sich ein Baumstamm. Renne also gegen die Laufrichtung des Bandes und gegen die Zeit.



3. Die ersten Hindernisse sind die messerscharfen Skalpelle. Und wieder läufst du um dein Leben gegen das Förderband und gegen die Zeit. Springe anschließend über eine große Lücke. Hinter dieser sind zwei Flammenwerfer installiert. Time die Sprünge klug.



4. Um den Level abzuschließen, zerstörst du die Videokamera. Während du dies versuchst, stellt die Spielzeugmaschine Puppen her. Diese versuchen, dich zu stoppen.

Wird fortgesetzt...



CODES

Hast du Schwierigkeiten, ein Spiel zu beenden? Durchforste die nächsten zwei Seiten, und du erhältst ein paar wichtige Informationen, die dir helfen können.

Mega Drive Codes...

BATMAN - RETURN OF THE JOKER

Rufe vom Hauptmenü aus den Paßwort-Bildschirm auf und gib einen der folgenden Codes ein:

Stage 1-1	6020
Stage 1-2	7820
Stage 2-1	8766
Stage 2-2	8756
Stage 3-1	6061
Stage 3-2	1047
Stage 4-1	1880
Stage 4-2	5278
Stage 5-1	1168
Stage 5-2	7608
Stage 6-1	0021
Stage 6-2	7511
Stage 7-1	1004

BEAVIS AND BUTT-HEAD

Wenn du diese Paßwörter eingibst, erntest du Extrageld und Waffen.

1. GvKlh	2. fuhli	3. G7jPC
4. Vz6Qb	5. OWBCd	6. AMnGc
7. e7EKY	8. iP2qe	9. taVYF
10. Js2Nt	11. 9SArV	12. fDTRi
13. W2mub	14. SRhdk	15. GINOh
16. 4368E	17. vlfDK	18. QPOWk
19. mlvOl	20. mp2yH	21. Xy7LQ.

CONTRA HARD CORPS

Um in einen verborgenen Level zu gelangen, gehe durch das Spiel, bis du die Junkyard Stage erreichst. Wenn du den ersten Mini-Boss vernichtet hast, kommst du in einen Untergrundschatz. In den Wänden befinden sich Kanonen, und es gibt hier ebenfalls eine zerstörbare Wand. Klettere die Wand hinauf und mache dich bereit, eine Entscheidung zu treffen, die den Ausgang des Spiels verändert.

DAVIS CUP WORLD TENNIS

Um die Nummer 1 der Weltrangliste zu werden, wähle Ted Hoff und gib das folgende Paßwort ein:

3 S Q . 5 3 . 9 J K . 6 C
S \$ Z O 1

Das nächste Paßwort mußt du für das Finale gegen Frankreich eingeben, das immer noch auf Platz 1 steht.

3 S Q . 5 3 Q 6 G G . 1 .
. \$ Z S \$

DOUBLE DRAGON 3

Um einen speziellen Options-Bildschirm aufzurufen, drücke mehrmals hintereinander gleichzeitig **A, B** und **C**.

FATAL FURY 2

Beginne im Ein-Spieler-Modus. Wenn der Charakter-Auswahl-Bildschirm erscheint, platziere das „1P“-Icon auf einem beliebigen Charakter in der unteren Linie. Halte dann **UNTEN** auf dem Controller-Pad gedrückt und drücke **START**.

FIFA SOCCER 95

Gehe in den Options-Bildschirm und tippe die folgenden Cheats ein:

Unsichtbare Wand	C, C, C, B, A, A, A, B
Kurvenball	B, A, C, B, C, C,
Verrückter Ball	C, A, B, C, C, B, A, C
Dream Team	A, A, B, B, C, C, A, A
Super Power	B, A, B, B, B, B,

B, B, B, B
A, A, A, A, A, B,
B, B, B, B

Super Angriff **A, A, A, A, B, C**
Super Abwehr **B, B, B, B, B, C, B**
Elfmeterschießen **B, A, C, B, C, C**

Gehe nun in den Cheat-Bildschirm und starte wie gewöhnlich ein Match. Unterbrich das Spiel, gehe in das Kontrollmenü und drücke **A**. Nun sind die o.g. Cheats aktiviert.

JUNGLE BOOK

Hier sind noch mehr Cheats für Das Dschungelbuch.

Um zu Baloo zu wechseln, unterbrich das Spiel und drücke **B, A, LINKS, OBEN** und **OBEN**.

Um zu Kaa zu wechseln, unterbrich das Spiel und drücke **C, A, A, B, C, A,** und **A**.

Um zu King Louie zu wechseln, unterbrich das Spiel und drücke **LINKS, OBEN, A, LINKS, OBEN** und **A**.

Um zu dem Witch Doctor zu wechseln, unterbrich das Spiel und drücke **RECHTS, A, UNTEN, B, A** und **UNTEN**.

Mit diesem Cheat kannst du rückwärts spielen. Beginne ein normales Spiel und drücke den **START**-Knopf, um das Spiel zu unterbrechen. Drücke **LINKS, A, RECHTS, UNTEN, B, A, LINKS, LINKS, C, RECHTS, OBEN** und **UNTEN**. Das Spiel wird zurückgestellt. Wenn du nun beginnst, ist Mowgli „umgekehrt“.

LION KING

Für eine Levelauswahl gehe in den Options-Bildschirm und drücke **RECHTS, A, A, B,** und **START**.

MEGA TURRICAN

Hierfür gibt es ebenfalls eine Menge Cheats. Gib diesen Cheat ein, wenn du das Spiel unterbrochen hast. Um einen Level zurückzugehen, drücke **RECHTS, LINKS, UNTEN, RECHTS, A** und **START**. Um deine Kontrolle umzukehren, drücke **OBEN, OBEN, UNTEN, UNTEN, LINKS, RECHTS, LINKS,**

RECHTS, A, B, und **START**. Um in den nächsten Level zu gelangen, drücke **RECHTS, LINKS, UNTEN, RECHTS, B** und **START**. Für zusätzliche Energie drücke **A, A, A, B, B, B, A, A, A** und **START**.

MICRO MACHINES 2

Für einen megaschnellen Start drücksz du und hältst dein Gaspedal nach dem zweiten Piepen am Start des Rennens fest. Du schleuderst nicht und bekommst dadurch eine schnelle Rundenzeit.

PITFALL: THE MAYHEM ADVENTURE

Um das geheime Activision Game „Pitfall Harry“ zu finden, mußt du bis zum vierten Level durchspielen - The Lost City of Copan. Renne vom Start aus los, bis du zu einem großen Wasserspeier kommst, der seine Zunge heraushängt. Springe auf die Zunge, hüpfle dann auf die nächste Zunge und bewege dich dann ein paar Plattformen hinauf. Du gelangst an eine Plattform auf der ein Mann steht, der Äxte wirft. Erledige ihn und die Schlangen und springe und renne dann nach links. Du landest auf einer Kante, auf der ein Skorpion sitzt. Gehe durch die Tür, springe in die Wand auf der linken Seite und schnelle nach rechts in den Raum. Hier findest du die Tür, durch die es in den Geheimlevel geht.

PROBOTECTOR

Verschaffe deinem Charakter eine Menge Waffen, indem du diesen exklusiven Cheat eingibst. Unterbrich das Spiel und drücke **OBEN, OBEN, UNTEN, UNTEN, A, OBEN, OBEN, UNTEN, UNTEN, B, OBEN, OBEN, UNTEN, UNTEN, C**.

SHAQ FU

Hier sind die Special Moves für die Kämpfer in Shaq Fu:

Shaq:	
Shaq-uriken	Vor-Zurück-Vor, Knopf A
Inferno Kick	Unten-Vor, Knopf C
Kaori:	
Energiebombe	Zurück-Unten-Vor, Knopf B
Cyclone	Unten-Zurück, Knopf B
Beast:	
Spitfire	Unten-Zurück-Vor, Knopf B
Sonic Roar	Vor-Unten-Zurück-Unten, Knopf C
Thermal Blast	Unten-Zurück, Knopf B
Sett Ra:	
Mummy Warp	Vor-Unten-Zurück-Vor, Knopf C
Wedge Charge	Vor-Unten-Vor, Knopf A
Cosmic Missile	Unten-Zurück, Knopf C



CODES

...Mega Drive Codes

Nezu:	
Time Vault	Vor-Unten-Zurück, Knopf A
Eno Blast	Unten-Zurück-Vor-Knopf C
Eno Flip	Unten-Zurück, Knopf C
Mephis:	
Lightning Arc	Vor-Unten-Zurück, Knopf C
Lightning Jaws	Unten-Vor, Knopf B
Burning Torch	Unten-Zurück, Knopf C
Voodoo:	
Eagle Claws	Zurück-Unten-Vor, Knopf B
Earthquake	Vor-Unten-Vor, Knopf A
Wolf Charge	Bewege den Wolf in Richtung des Gegners und halte Knopf A
Aurok:	
Spiked Ball	Sprungknopf, Knopf B
Boomerang	Zurück-Vor-Zurück, Knopf B
Ball and Pain	Vor-Unten-Zurück, Knopf C
Colonel:	
Heavy Metal	Unten-Vor-Zurück, Knopf B
Bionic Burst	Unten-Vor, Knopf B
Leotsu:	
Blast Kai	Unten-Zurück-Vor, Knopf B
Bo Kai	Unten-Vor, Knopf B

Diesel:	
Crate Crusher	Zurück-Unten-Zurück, Knopf B
Dockside Dagger	Zurück-Vor, Knopf B
Rajah:	
Thunder Clap	Dor-Unten-Vor, Knopf B
Sword Wave	Zurück-Unten-Zurück, Knopf B

SONIC AND KNUCKLES

Mit diesem Trick kannst du viele verschiedene Bonuslevels durchspielen. Lege eine beliebige Mega Drive-Cartridge oben in die Sonic & Knuckles-Cartridge ein. Wenn du einen Bildschirm (Sonic und seine Freunde) erhältst, der „No Way“ sagt, drücke A, B und C. Jetzt kannst du neue Bonuslevels spielen. Probiere die verschiedenen Cartridges aus.

SPLATTERHOUSE

Mit dem Code kannst du den letzten Level spielen. Benutze hierfür das Paßwort URUURU. War die Eingabe korrekt, sagt eine Stimme „fifth floor“.

SYLVESTER AND TWEETY

Gib diese Cheats auf dem „Stage Prop“-Bildschirm ein. Für Extrazeit drücke **OBEN, A, B, C, C, A, OBEN, C, C, C** und **OBEN**. Für Extrapunkte drücke **C, C, C, C, B, C, A, A, C, B** und **A**.

Für Extraenergie drücke **A, A, A, B, B, A, B** und **C**.
Für Extracontinues drücke **RECHTS, LINKS, A, A, B, OBEN, C, A, B, B** und **C**.
Um unsichtbar zu werden, drücke **B, B, OBEN, A, LINKS, RECHTS, UNTEN, RECHTS, B, B** und **C**.
Um den Abspann zu sehen, drücke **UNTEN, RECHTS, A, B, B, B, C, C, B, A** und **A**.
Um in den „Mayhem Express“-Level zu gelangen, drücke **C, C, B, C, A, B, C, A, B, C** und **UNTEN**.
Um in den „Shrunken Lab“ zu kommen, drücke **A, A, A, C, B, A, C, LINKS, OBEN, OBEN** und **OBEN**.
Um in „Hyde and Shreik“ zu gelangen, drücke **A, A, A, B, B, B** und **A**.
Um den House-Level zu gewinnen, drücke **B, B, C, B, B, A, A, LINKS, RECHTS** und **OBEN**.
Um den Backyard-Level zu gewinnen, drücke **LINKS, A, C, C, C, UNTEN, OBEN, LINKS, B** und **B**.
Um den Train-Level zu gewinnen, drücke **C, B, C, A, B, C, A, B, C** und **UNTEN**.
Um den Alley-Level zu gewinnen, drücke **C, UNTEN, OBEN, OBEN, B, C, C, C, A** und **A**.
Um den Lab-Level zu gewinnen, drücke **OBEN, B, C, A, A, B, B, RECHTS, B** und **RECHTS**.

URBAN STRIKE

Gib im Campaign-Menü **9NHLGBW6SYL** als Code ein, und du kannst den geheimen Mexiko-Level spielen.

Game Gear Codes

DISNEY'S ALADDIN

Hier sind einige nützliche Paßwörter.

1. Chase Scene	AJGJ
2. Theives in Agrabah	LAEA
3. Cave of Wonder I	ASNF
4. Cave of Wonder II	DMIA
5. Flight from the Cave	INSI
6. The Sultan's Palace	NEUA

7. Magic Carpet Ride	AALG
8. Pursuit of the Royal Deceiver	BLTO
9. Battle with Jafar	UIAN

ECCO THE DOLPHIN

Rufe im Spiel die Karte auf und drücke **RECHTS, 1, 2, 1, 2, UNTEN, 2** und **OBEN**, um den Cheat-Bildschirm aufzurufen. Hier

kannst du den Level und andere Dinge anwählen.

JUNGLE BOOK

Du kannst einen Level anwählen, indem du wartest, bis das Disney-Logo auftaucht. Starte die Rotation des Controllers. Drücke erst **START**, dann **LINKS** und **RECHTS**. Jetzt kannst du einen Level anwählen.

Mega-CD codes

BATTLECORPS

Um eine Stage anzuwählen, starte den Übungslevel, unterbrich das Spiel. Drücke nun **B, A, B, A, RECHTS, A, C, OBEN** und **START**. Der Bildschirm blitzt nun. Unterbrich das Spiel erneut und drücke gleichzeitig **A, B** und **C**. Das Spiel startet neu. Nun kannst du die Startstage durch Drücken der Knöpfe **OBEN** und **UNTEN** auf dem Charakter-Bildschirm auswählen.

BRUTAL

Wenn du als Karate Croc spielen willst, drücke **OBEN, UNTEN, A, B, C, C, B, A, UNTEN** und **OBEN** auf dem Titelbildschirm. Wenn du als Dahli Llama spielen willst, drücke **C, A, B, A, LINKS** und **A** auf dem Titelbildschirm.

THE TERMINATOR

Auf dem Bildschirm, auf dem „Start Game“ und „Options“ steht, halte **RECHTS** auf dem Controller 1 gedrückt, drücke **B, C, B, B** und lasse dann **RECHTS** los. Der Cursor verändert sich in ein Quadrat. Drücke **START**, um den praktischen Cheat-Bildschirm aufzurufen.



Wie bei John Madden Football, wird das gesamte Geschehen dieser mitunter wüsten Rauferei aus der übersichtlichen „Von-schräg-oben“-Per-

DIE ACCOLADE SPORTS-

spektive gezeigt. Bevor ihr aber

SERIE GEHT IN DIE

um die Pille kämpft, müßt ihr euch

NÄCHSTE RUNDE.

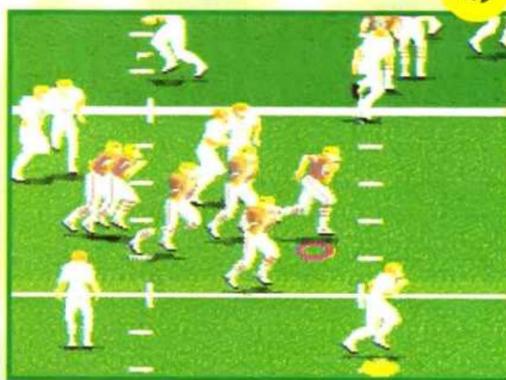
noch eine vorgegebene Aufstellung bzw. einen Spielzug aussuchen. In der Offensive habt ihr bei jeder



Hier seht ihr gerade das Hauptmenü. Die digitalisierten Köpfe gehören noch mit zum besten Teil des gesamten Spiels.

Unnecessary Roughness '95

gewählten Taktik immer die Auswahl zwischen einem Paß- und einem Laufspiel. Bei der direkten Paßannahme wird bei dieser Simulation auf eine stark vergrößerte Perspektive umgeschaltet, damit ihr das Leder besser mitverfolgen könnt. Dasselbe passiert auch, wenn ihr ein Laufspiel startet, so daß ihr die Tacklings gegnerischer Spieler hautnah erlebt. Im Umfeld bietet diese Simulation das Standardprogramm: Zeitlupe-wiederholung, 4-Spieler-Adapter, Statistiken sowie eine Batterie zum Spielstandspeichern.



Die ordentlich gestaltete Großaufnahme ist zu überladen und unübersichtlich.

Check Up

Mega Drive
8 MBit



Unnecessary Roughness '95 Sportspiel

Hersteller: Accolade Tel. -

Release: Februar Preis: DM 119,95

Spieler 1-4

Levels Entfällt

Save Game Batterie

Besonderheiten 2 Perspektiven,
Vier-Spieler-Adapter

Grafik **39%**

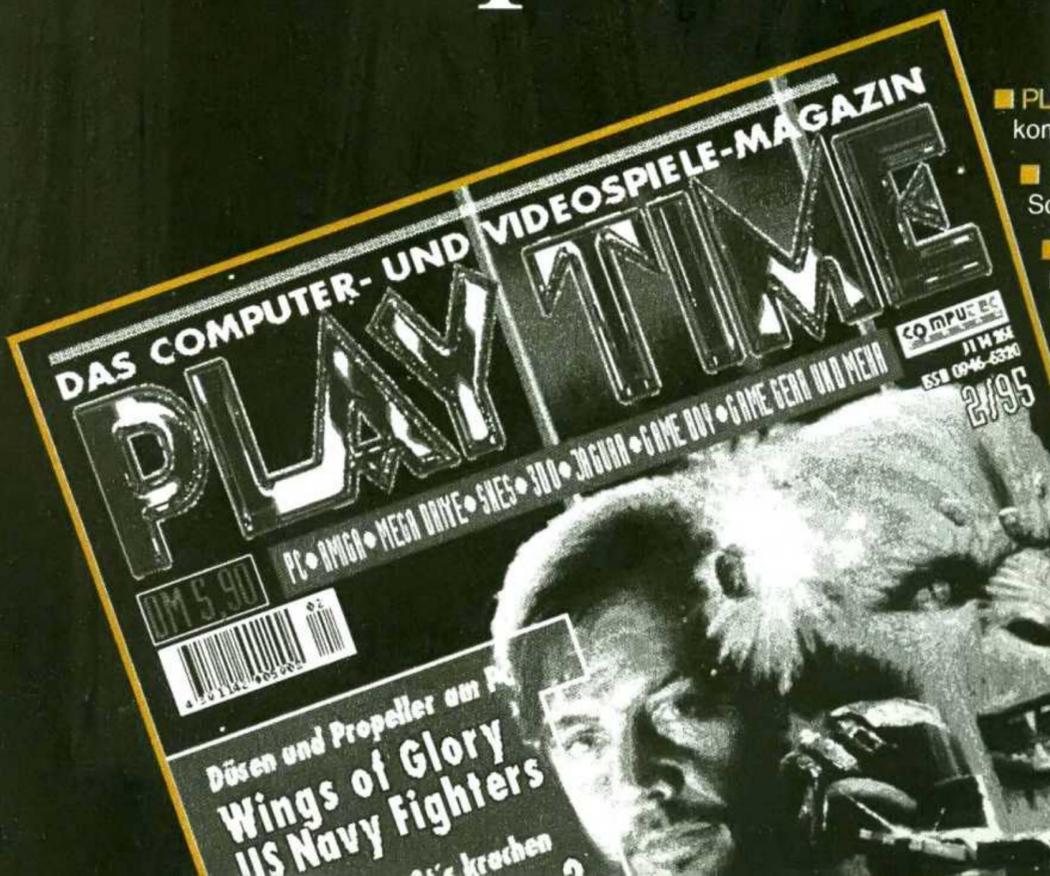
Sound **40%**

Gesamt **41%**

Ein Gameplay voller Mängel verhindert, daß John Madden Football Konkurrenz bekommt.

Alles was Zockern Spaß macht...

COMPUTEC
VERLAG



- **PLAY TIME** - das Computer- und Videospiele-Magazin mit kompetenten Tests zu allen Spielen und allen Systemen
- Die heißesten News aus den geheimen Schaltzentralen der Softwarehäuser
- Anderen immer einen Schritt voraus mit den Highlights und Projekten von morgen
- Der einzigartige Leserbriefpaß, die Game-Workshops von Profis, die Specials über alle Events der Szene, die wichtigsten Hardwarevorstellungen, die hammerartigen Gewinnspiele, und, und, und...
- 32 Seiten farbige Tips&Tricks in Wort und Bild für alle Systeme, dazu den Sammelordner für die hilfreichsten 384 Seiten des Jahres.

für nur **DM 5,90**

Aktuelle Ausgabe jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!

Eternal Champions

Eternal Champions wurde ausnahmsweise einmal komplett in den USA entwickelt. Hier wurden zahlreichen Kindern etwa 25 Entwürfe von

SEGAS ERSTES 24

Phantasie-Kämpfern vorgestellt,

MBIT-PROJEKT

von denen dann die beliebtesten

NUN ALS CLASSIC!

neun Fighter für das endgültige Spiel ausgewählt wurden. Diese neun Knochenbrecher aus allen Zeitepochen stehen euch zu einem fulminanten Zweikampfturnier à



Privatdetektiv Larcen zeigt hier gerade seinen berühmten Deckenschwinger.



Jetta ist die mit Abstand schnellste Kämpferin im Feld.



Im Trainingsraum könnt ihr eure Zielgenauigkeit an fliegenden Bällen erproben.

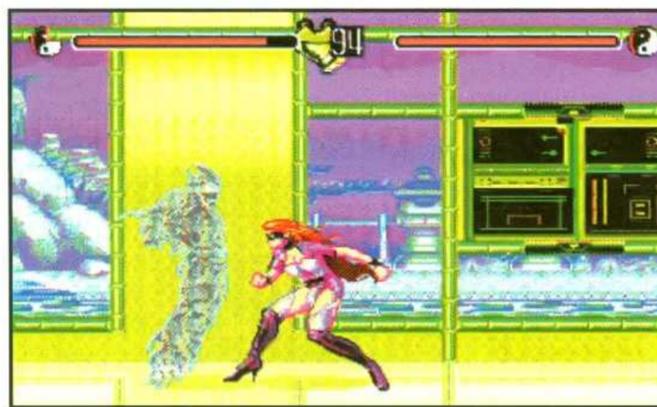
Word Up

Auch nach über einem Jahr seit dem Erscheinen dieses Moduls kann ich mich immer noch für Segas Prügelspiel begeistern. Die vielen, teilweise recht ausgefallenen Special Moves sorgen für Laune, und auch das

Gameplay läßt viel Platz für Kombos und Taktiken. Mehr Kämpfer, eine bessere Steuerung und vor allem ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad sind heutzutage Pflicht.



la Street Fighter II bereit, bei dem der Sieger den legendären Eternal Champion herausfordern darf. Neben den Grundmoves, die sämtliche Knöpfe des 6-Button-Pads in Beschlag nehmen, verfügt jeder Aspirant noch über durchschnittlich acht Special Moves, die allerdings aufgrund einer speziellen Energieleiste nur begrenzt einsetzbar sind. Wer nicht gleich am Turnier teilnehmen möchte, kann seine Fähigkeiten auch in einem Trainingsraum (hier müssen Bälle zer-



Der Trainingsraum bietet dank eingebauter Schikanen besonders derben Prügelspaß.



Bei jedem Szenario kann man auch einen geheimen Fatality Move herausfinden.

Hot-Spot

Spannende Keilerei zum fairen Preis.

schlagen werden) bzw. in einem speziellen Fightingroom mit diversen Schikanen erproben. Mit mehreren Freunden ist sogar ein riesiges Ausscheidungsturnier im KO-Verfahren möglich. Als Bonus enthält diese Classic-Ausgabe noch eine ausführliche und komplett farbige Bedienungsanleitung sowie eine Karte mit den wichtigsten Special Moves („Master Moves“).

Check Up

Mega Drive 24 MBit



Eternal Champions Beat 'em Up
 Hersteller: Sega Tel. 040-2270961
 Release: erhältlich

Spieler 1-2
 Levels 10
 Save Game
 Besonderheiten Unterstützt das 6-Button-Pad, Master Move-Karte

Grafik **79%**

Große Sprites, streckenweise schöne Hintergründe, gute Animation.

Sound **71%**

Dezente Musikuntermalung, ordentliche Soundeffekte.

Gesamt **82%**

Nicht ganz die Genialität von SF II, dafür aber sehr ideenreich.

Chuck Rock 2

Seit Chuck Rock in seinem ersten Abenteuer dem bösen Gary Gritter zeigte, was urige Kräfte sind, hat sich einiges getan. Er wurde mächtiger Chef

DER HELD IN
einer Autofabrik, schaffte sich einen
WINDELN NUN ZUM
Haufen Feinde, wurde Vater eines
SONDERPREIS!

Sohns und unglücklicherweise auch noch entführt. Da entschließt sich Chuck Junior, der noch nicht einmal den Windeln entwachsen ist, mit Keule und Milchflasche in der Hand



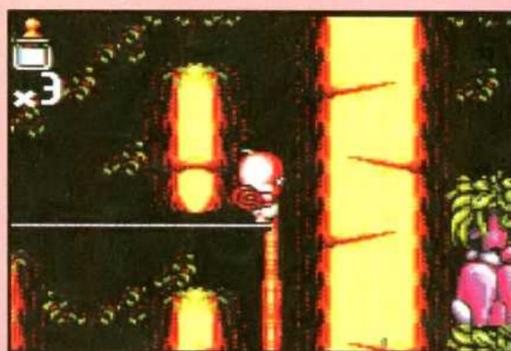
die große Befreiungsaktion zu starten. Insgesamt warten sechs abwechslungsreiche Jump & Run-Levels, die in mehrere Zonen aufgeteilt sind. Während des Spiels sollte man immer wieder einen Blick auf die Milchflasche werfen, denn sobald diese leer ist, verliert Chuck Junior eines seiner drei Leben. Sein wichtigstes Hilfsmittel ist zweifellos die Keule, mit der Chuck junior nicht nur den Sauriern eins auswaschen kann, sondern auch Felsblöcke bewegen oder Löcher in den Hintergrund schlagen kann. Darüber hinaus lassen sich höhere Stellen erreichen, wenn man auf der



Wenn Chuck verletzt wird, beginnt er heftig zu weinen.



Keule balanciert. Bonuspunkte ergattert man durch gutes Abschneiden beim spektakulären Flußrennen. Diverse Kumpels helfen Chuck junior auch noch. Das Netz von Spinne Susie läßt sich als Trampolin mißbrauchen, die Ameise Anthony trägt ihn umher und Thomas die Schildkröte geleitet Chuck junior über gefährliche Lavaseen.



Weite Sprünge und Tarzaneinlagen an den Lianen sind für Chuck junior kein Problem.



Hot-Spot

Der jüngste Jump & Run-Held erobert die Herzen im Sturm!



Insgesamt gesehen ist Chuck Rock II somit ein außerordentlich gelungenes Jump & Run. **hi**

Check Up

Game Gear
4 MBit



Chuck Rock II Jump & Run
Hersteller: Core/Sega Tel. 040-2270961
Release: — Preis: DM 50,-

Spieler 1
Levels 6
Save Game Continues
Besonderheiten Besonders günstig!

Grafik **79%**

Sehr farbenfrohe Hintergrundgrafiken und witzige Animationen machen Chuck optisch sehr reizvoll. Teilweise etwas pixelig!

Sound **69%**

Passende Melodien und passable Effekte, jedoch alles andere als spektakulär.

Gesamt **76%**

Ein rundum gelungenes Jump & Run mit originellem Flair, das Game Gear-Besitzer sich nicht entgehen lassen sollten.

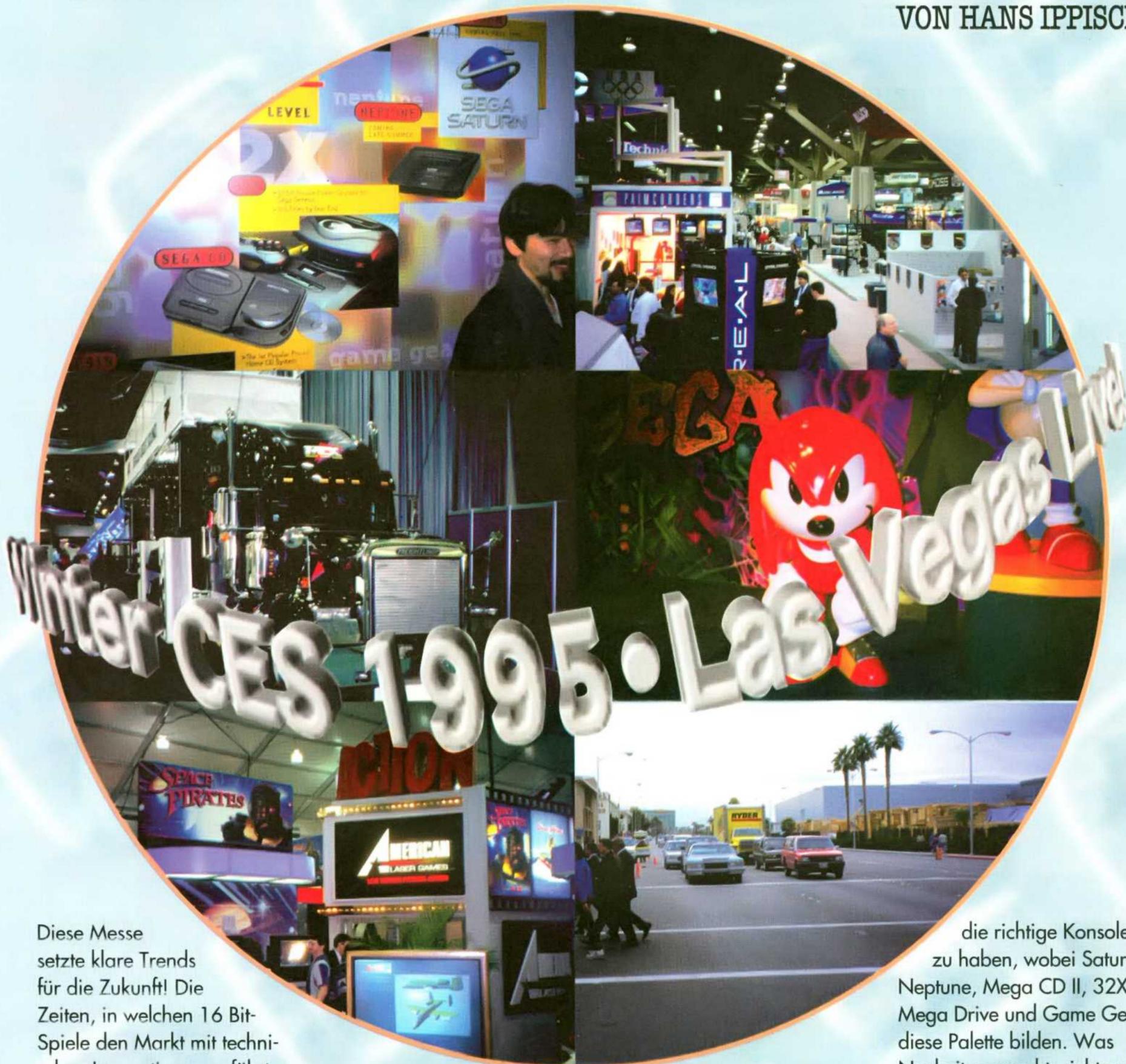
Word Up

Wer auf der Suche nach einem originellen und preiswerten Jump & Run für seinen Game Gear ist, muß bei Chuck Rock II zugreifen. Was Core hier dem kleinen Handheld entlockt, ist wirklich ein Extralob wert.



DIE SPIELERSTADT MITTEN IN DER WÜSTE WAR VON 6. BIS 10. JANUAR WIEDER ZENTRUM DER SPIELEWELT. AUF DER CES WURDEN DIE HITS FÜR 1995 ENTHÜLLT. WIR WÜHLTEN UNS DURCH DIE NEUHEITENFLUT UND PICKTEN DIE HITS HERAUS!

VON HANS IPPISCH



Diese Messe setzte klare Trends für die Zukunft! Die Zeiten, in welchen 16 Bit-Spiele den Markt mit technischen Innovationen anführten, sind wohl vorbei. Die kommende Spielergeneration drängt sich eindrucksvoll in den Vordergrund und bringt auch Firmen, die sich eigentlich längst vom Konsolenmarkt verabschiedet hatten, wieder in die Sega-Welt zurück. Allen voran stand

natürlich der Saturn in Mittelpunkt. Die exzellente Umsetzung von Virtua Fighter hielt, was man sich von der neuen Spielergeneration versprach. Daß der Mega Drive jedoch weiterhin ein wichtiger Bestandteil in der Produktlinie von Sega ist, wurde mit einer

Vielzahl hitverdächtiger Produkte deutlich gemacht. Befürchtungen, daß der 32X nur ein Übergangsgerät bis zum Erscheinen des Saturn ist, wurden durch die Vorstellung des Neptune ebenfalls zerstreut. Die Politik von Sega lautet, für jeden Geldbeutel

die richtige Konsole zu haben, wobei Saturn, Neptune, Mega CD II, 32X, Mega Drive und Game Gear diese Palette bilden. Was Neuheiten angeht, sieht es für das Master System leider ziemlich schlecht aus, einzig und alleine die Wiederveröffentlichung von älteren Titeln sorgt für Software-Nachschub. Auf den kommenden 17 Seiten führen wir euch über die Traummesse für Sega-Fans.

TOMMY TALLARICO

DER SOUNDMAGIER HAT VIRGIN VERLASSEN!

Bekannt wurde Tommy Tallarico nicht nur durch die Soundtracks der Mega Drive-Spiele Cool Spot, Aladdin oder Terminator, sondern auch durch seine Greatest Hits-CD, welche über Virgin Records veröffentlicht wurde. Er stellte sich den Fragen.

? Wieso hast Du Virgin verlassen?

TOMMY: Nach der wunderbaren Zeit bei Virgin wollte ich einfach mehr Freiraum. Nun kann ich für unterschiedliche Projekte arbeiten und mich um meine zweite CD kümmern.

? Was steht als nächstes an?

TOMMY: Gerade erst habe ich die CD-Soundtracks für die Earthworm Special Edition abgeschlossen, neben einem 3D-Projekt vertone ich dann die Street Fighter II-The Movie-Spiele, die Anfang 1996 erscheinen sollen.

? Welchen deiner Konkurrenten schätzt du besonders?

TOMMY: Der Mann aus Deutschland, Chris Hülsbeck, macht besonders gute Stücke.

? Ist der Rest deiner Familie auch so musikalisch?

TOMMY: Meinen Cousin, Steven Tallarico, dürftest du sogar kennen, er heißt nämlich eigentlich Steven Tyler und ist Leadsänger bei Aerosmith.

? Ups! Wirst du mit ihm mal etwas zusammen machen?

TOMMY: Wir haben schon einmal darüber gesprochen, möglicherweise singt er einmal incognito für eines der kommenden Saturn-Spiele einen Titelsong.



Im Megastar Outfit verriet Tommy Tallarico Hans Ippisch, was er mit Aerosmith zu tun hat, und weshalb er Virgin verließ.

S.C.I.

WEG VON LAWNMOWER MAN!

Die nicht sonderlich berauschenden Spiele zum Film „The Lawnmower Man“ boten zwar fürs Mega CD II erstaunlich gute FMV-Sequenzen, spielerisch waren sie jedoch nicht allzu gehaltvoll. Als letztes Produkt aus dieser Reihe steht nun Cyberwar an, das im Frühjahr für das Mega CD II erscheinen soll. Anschließend will man sich auf actionreiche 3D-Titel mit mehr Gameplay konzentrieren, versprach PR-Manager James Beaven. Geplant sind Lawnmower Man 2: Jobe's War und Hard Corps für 32X CD und Saturn.

Nach Cyberwar will man bei S.C.I. weg von reinen FMV-Spielen.



FACTOR 5

DAS 3D-PROJEKT FÜR SATURN!

Factor 5 ist zweifellos das renommierteste deutsche Programmiererteam. Sie entwickelten unter anderem Mega Turrigan für Sony, Indiana Jones für LucasArts oder Probotector 2 für Konami. Wir wollten wissen, welche Pläne sie haben.

? Wie weit ist die Mega Drive-Version von Indiana Jones?

F5: Wir sind gerade mit den letzten Feinheiten beschäftigt, fertig wird's wohl im Frühjahr.

? Wie wird die Qualität der 3D-Sequenzen?

F5: Erstaunlich gut! Im Vergleich zur Super NES-Version muß man fast keine Abstriche machen.

? 3D-Spiele wie Virtua Fighter, Daytona oder Doom beherrschen die Spieleszene, wird das auch in Zukunft so sein?

F5: Wir hoffen, daß es nur ein Trend ist, denn 2D-Titel liegen uns mehr.

? Wie schätzt ihr den Saturn ein?

F5: Im Vergleich zur PlayStation ist die 2D-Engine wesentlich besser, während in Sachen 3D die Sony-Maschine vorliegt. Der Saturn ist außerdem recht schwer zu programmieren, nur sehr wenige Programmierer werden mit den beiden Hauptprozessoren umgehen können.

? Entwickelt ihr für Segas neues Prachtstück?

F5: Ja, derzeit arbeiten wir an einem 3D-Spiel mit populärem Namen



Willy Bäcker, Thomas Engel und Holger Schmidt plauderten über die kommende Spielgeneration.

für LucasArts. Vor 1996 darf man damit allerdings nicht rechnen.

? Warum wollt ihr nach San Francisco auswandern?

F5: In Deutschland haben wir außer Softgold keine Kunden, während in San Francisco Firmen wie Sega, E.A. oder Interplay sind. Außerdem findet man dort leichter Entwickler, welche bereits Branchenerfahrung haben. Bis April '96 werden wir allerdings noch in Deutschland bleiben.

Shiny Entertainment Perry's Geheimprojekte enthüllt!

WIE VERSPROCHEN, HABEN WIR DAVID PERRY UND SEINEM TEAM EXKLUSIVE DETAILS ÜBER EARTHWORM JIM 2 ENTLOCKT. DARÜBER HINAUS VERRIET ER NOCH GEHEIMNISSE ÜBER DIE NÄCHSTE KONSOLENGENERATION, PLAUDERTE ÜBER NINTENDO UND STELLTE EARTHWORM JIM: THE SPECIAL EDITION UND EARTHWORM JIM FÜR DEN GAME GEAR VOR. VON HANS IPPISCH

Earthworm Jim ist zweifellos das technisch beste und innovativste Mega Drive-Spiel seit langem. Wir haben keine Mühen gescheut, Shiny Entertainment Infos über die nächsten Projekte herauszukitzeln. Dazu gestatteten uns Spielemagier David Perry und sein Team exklusive Interviews, die ihr nur im Sega Magazin lesen könnt!

HANS: *Earthworm Jim: The Special Edition* ist ja euer erstes CD-Spiel. Bislang warst Du ja der Ansicht, daß die CD in Sachen Gameplay keine Steigerungen ermöglicht, wie kam es also dazu? (Anm. d. Red: David Perry hat Cool Spot, Aladdin und Earthworm Jim entwickelt. Er ist der Präsident von Shiny Entertainment. Sein interner Name lautet DP.)



David Perry (rechts) hat im Interview mit Hans Ippisch einige Hämmer vom Stapel gelassen.

DAVID: In zwei Jahren wird man nur noch mit CD-Spielen konkurrieren können, und wir wollten im Hinblick auf den Saturn erste Erfahrungen mit diesem Medium sammeln. Es lassen sich damit viele Sachen anfangen.

HANS: Nintendo setzt beim Ultra 64 aber weiter auf die

Cartridge-Technik, wobei sie auf einem 100 MBit-Modul bis zu 400 MBit an Daten unterbringen wollen...

DAVID: Es ist unmöglich, ohne Qualitätsverlust mehr als 60% an Kompression zu erreichen. Bei 80% Prozent, was nur mit Fraktalroutinen möglich ist, müßte man erhebliche Qualitätsverluste

Bild 1: Earthworm Jim: The Special Edition stellen wir auf diesen Seiten genauer vor. **Bild 2:** In diesem **Bild 3:** Jim nackt! In der Special Edition ist er öfters ohne seinen Anzug unterwegs, dann erinnert er eh brandneu! Hier lockt Jim das fette Biest in eine Falle! **Bild 5:** Dieser dicke Ast hat die Funktion einer Wip



hinnehmen. Außerdem würde das Ganze aufgrund der Entpackzeit elend langsam werden, so daß es schneller ist, wenn man die Daten von der CD lädt.

HANS: Außerdem kündigen sie einen mit 500 MHz getakteten Hauptprozessor an, und die Konsole soll nicht mehr als DM 500,- kosten. Was sagst du dazu?

DAVID: Seltsam! Die neue Maschine von Silicon Graphics, sie heißt übrigens Challenger, bietet einen mit 200 MHz getakteten Prozessor und kostet über DM 100.000,-. Ein mit 500 MHz getakteter Hauptprozessor würde sündhaft teure Zusatztechnologie erfordern und wohl alleine über DM 10.000,- kosten. Was Nintendo hier verspricht, ist praktisch unmöglich! Wenn man sich Cruisin' USA und Killer Instinct anschaut, die ja als erste Titel für Ultra 64 erscheinen, kann ich mir das Ganze nicht vorstellen.

HANS: Was ist denn technisch auf dem Saturn möglich?

DAVID: Diese beiden Titel sind ohne weiteres auf dem Saturn möglich, allerdings

sind sie nicht unbedingt sensationell.

HANS: Zurück zu 8 Bit: Earthworm Jim wird ja derzeit auf den Game Gear umgesetzt, macht ihr das selbst?

DAVID: Nein, das wird von Virgin gemacht, jedoch haben wir die volle Kontrolle darüber! Wenn es nicht gut wird, dann wird es nicht erscheinen.

HANS: Wieso habt ihr Earthworm Jim: The Special Edition Interplay anvertraut?

DAVID: Sie haben für den abgefahrenen Boogerman so tolles Marketing gemacht, daß wir Interesse daran hatten. Außerdem glauben wir, damit neue Leute ansprechen zu können.

HANS: Was bietet die Special Edition Neues?

DAVID: Wir haben uns die Kritikpunkte bei der MD-Version zu Herzen genommen. EWJSE wird eine Paßwort-Option haben. Außerdem bietet es komplett neue Levels mit gerenderten Grafiken, abgefahrene CD-Soundtracks von Tommy Tallarico, neue Schlußsequenzen, ein abgedrehtes Intro, und zusätzlich wurden die



Die ersten Skizzen zu Earthworm Jim 2! Links seht ihr Earthworm Jim im Taucheranzug, während rechts Peter Puppy für den zweiten Teil deutlich grimmiger gestaltet wird.

Levels allesamt überarbeitet und neu designt. Praktisch ist es also ein ganz neues Spiel!

HANS: Wann können wir mit Earthworm Jim 2 rechnen? Was dürfen wir erwarten?

DAVID: Vor der ECTS in London wollen wir es fertig haben, so daß es wohl im Oktober erscheinen wird. Es wird sich von EWJ 1 deutlich unterscheiden und kein reines Jump & Run mehr sein. Beat 'em Up-Einlagen und neue 3D-Sequenzen sorgen für Abwechslung. Psy Craw kehrt natürlich zurück und wird noch gemeiner sein! Wurm Jim bekommt neue Anzüge, beispielsweise einen Taucheranzug, und

wird selbst noch riesige Änderungen erleben!

HANS: Oha, welche denn?

DAVID: Ich sage nur, riesig im Sinne von groß, mehr darf ich noch nicht verraten. Es wird übrigens wahrscheinlich ein 16 MBit-Modul werden, auf dem wir mehr Daten als beim 24 MBit-Earthworm Jim unterbringen wollen, somit wird es recht günstig werden.

HANS: Was hältst du vom 32X?

DAVID: Für 3D-Sachen ist es wirklich sehr schön, allerdings wollen wir weiter auf die Mega Drive-

Technik setzen!

HANS: Was ist aus der Zeichentrick-Serie zu Earthworm

Jim darf Jim in einer Kanone Platz nehmen, die ihn gen Himmel schießt. Eine Springfeder als an einen Wurm. **Bild 4:** Der Level Big Bruty ist auf der sich Jim auf der rechten Seite niederlassen kann.



Jim geworden? Man hörte das Gerücht, daß Hollywoods neues Traumtrio mit Jeffrey Katzenberg (Ex-Disney-Studioboß), David Geffen (Plattengigant) und Steven Spielberg (Jurassic Park) daran interessiert ist.

DAVID: Jeff Katzenberg wollte Earthworm Jim damals für Disney gerne haben, allerdings wird es nun einige Zeit dauern, bis das famose Trio erste Projekte erarbeitet, weshalb die Serie für deren neue Firma derzeit nicht interessant ist. Nun haben die Universal Studios die Rechte an der Serie, und was wir bislang gesehen haben, sieht ausgesprochen toll aus!

HANS: Besten Dank, David, und viel Erfolg weiterhin!

DAVID: Danke Hans, wir sehen uns auf der E3 in Los Angeles! Schöne Grüße noch an deine Leser!

Anschließend mußte David Perry zu einem wichtigen Termin, doch Doug und Edward hatten noch allerhand Infos für uns parat!

HANS: Doug, hast du auf der Show irgendetwas Tolles gesehen, was Jim Konkurrenz machen könnte? (Anm.



Douglas TenNapel (links) und Edward Schofield sind bei Shiny für die Grafik und Animation zuständig.

d. Red. Douglas TenNapel hat den Charakter Earthworm Jim erfunden. Vorher arbeitete er für Sega. Sein interner Name lautet DTP).

DOUG: Oh ja! Braindead 13 von Ready Soft! Es bietet nicht nur die beste Animation der Show, sondern die beste Animation, die jemals in ein Videospiel integriert wurde.

HANS: Allerdings ist es doch nur ein FMV-Spiel im Stil von Dragon's Lair oder Space Ace....

DOUG: Richtig, doch die Animationen sind wirklich abgefahren und haben mich sehr beeindruckt.

HANS: Wie bist du denn eigentlich auf den Wurm Jim

gekommen? Hast du eine bestimmte Vorliebe?

DOUG: Eigentlich stehe ich mehr auf Insekten, doch wir wollten etwas haben, das die Kids lieben, und da hatten wir die Idee mit dem Wurm.

Außerdem wollten wir einen eigenen Charakter erschaffen, der ein Spiel verkauft, und nicht ein Spiel, bei dem man einen uralten und bekannten Helden einbaut.

HANS: Du meinst wohl Nintendos derzeitigen Vorzeige-Gorilla in SGI-Grafik....

DOUG: Ja, doch der wird bald Konkurrenz bekommen. Ein Freund von mir arbeitet bei Blue Sky (Joe Montana Football) an einem Spiel für den Mega Drive, das noch

bessere Grafik als DKC bieten wird. Es nennt sich Vectorman und sieht unglaublich gut aus.

HANS: Wann soll Vectorman erscheinen?

DOUG: Ich glaube im Herbst! Ups, ich weiß gar nicht, ob ich dir das erzählen durfte...

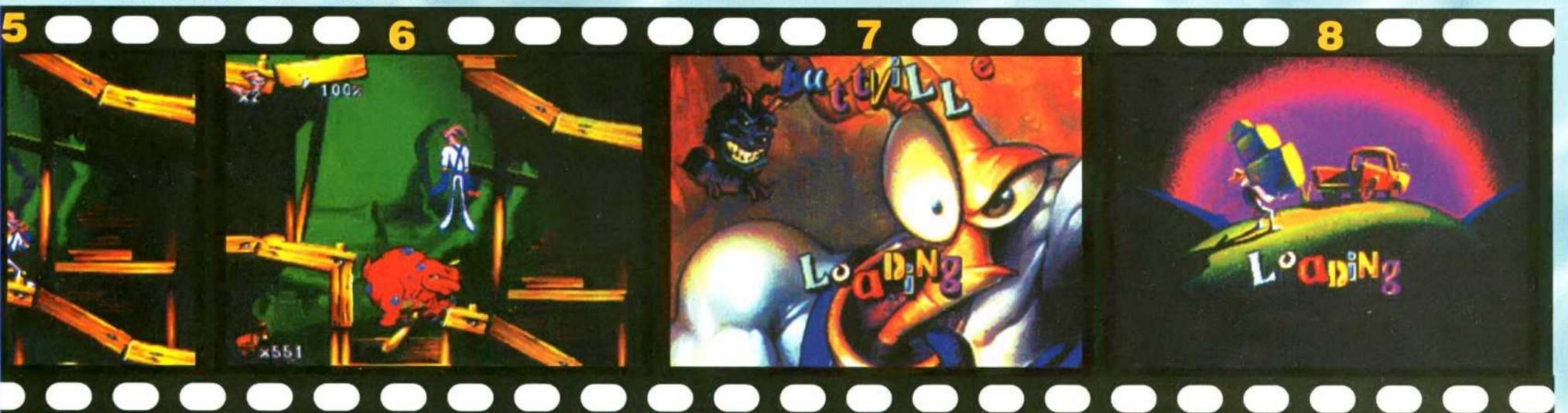
HANS: Kein Problem, arbeitet ihr auch mit SGI-Grafiken?

DOUG: In EWJ2 werden sehr viele SGI-Grafiken vorkommen, wir wollen dafür jedoch nichts vom Gameplay streichen. Wenn es sich mit dem Gameplay realisieren läßt, werden wir es gerne einbauen, wie bei der Special Edition. Wir arbeiten mehr in Hinblick auf die Animation und den Humor und nicht auf die reine Optik.

HANS: Edward, dir bleibt das Schlußwort: Möchtest du den Lesern vom Sega Magazin etwas mitteilen? (Anm. d. Red.: Edward Schofield ist der Animationsdirektor von Shiny, sein interner Name lautet Ed Head. Warum, weiß er allerdings auch nicht!)

EDWARD: Eigentlich haben wir mit Jim ein Spiel gemacht, das uns hier bei Shiny gefällt. Daß es nun auch so vielen Kids in aller Welt gefällt, freut uns ganz besonders. Herzlichen Dank dafür!

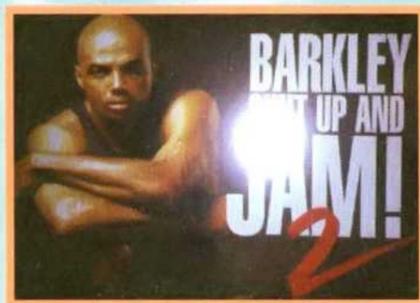
Bild 6: Sobald der Obermotz draufspringt, wird Jim in die Luft geschleudert. **Bild 7 + Bild 8:** Die Ladezeiten werden mit netten Zwischenscreens überbrückt.



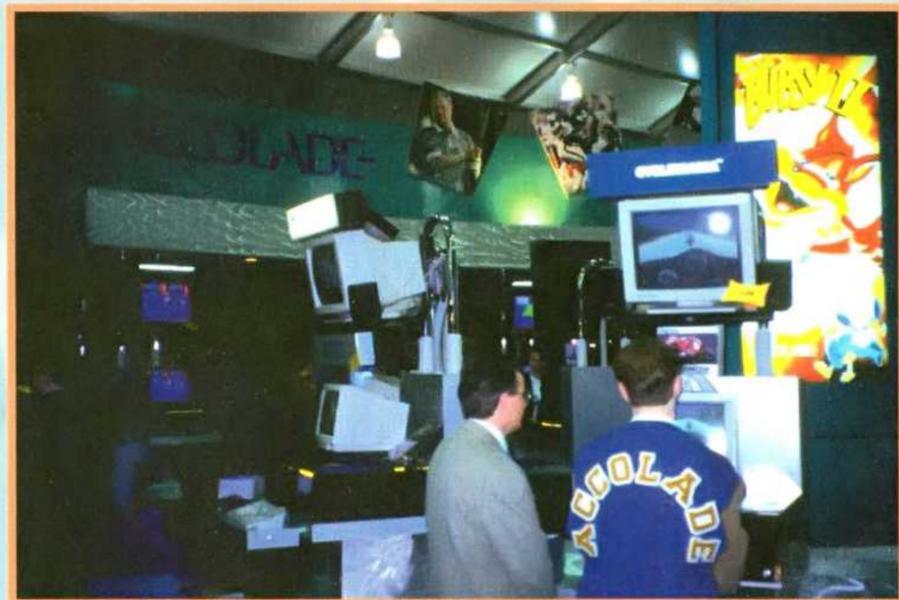
Accolade Warner investiert!

Gleich zu Messebeginn sorgte eine Meldung für Furore. Mediengigant Warner sicherte sich einen beträchtlichen Minoritätsanteil an dem amerikanischen Softwarehaus und kümmert sich fortan um die Vermarktung und den Vertrieb sämtlicher Accolade-Produkte. Gleichzeitig wurde bekanntgegeben, daß die europäische Niederlassung in London sofort geschlossen wird. Der sichtlich bedrückte PR-Manager von Accolade Europe, Mikah Martin Cruz, erklärte, wie es dazu kam: „Für die Entwicklung von Saturn- oder PlayStation-Spielen besteht ein erheblicher Kapitalbedarf, der durch Warners Investition nun ausreichend gedeckt ist“. Softwaremäßig war die Lage leider auch nicht sehr erfreulich. Nur drei Mega Drive-Spiele wurden gezeigt, während Projekte wie Fire

Team Rogue, Cybernauts oder Speed Racer noch weiter auf sich warten lassen. Barkley: Shut Up and Jam 2 ist die Fortsetzung des letztjährigen NBA Jam-Clones. Ein Tournament-Modus, 25 verschiedene Jams und Sprachausgabe vom Basketball-Star höchstpersönlich werden geboten. Außerdem kann man dank Batterie nun seinen Spielstand abspeichern. Die Baseballsimulation Hardball '95 darf in der Neuauflage mit satten 24 Megs, 700 Original-Spielern aus der Major Baseball-League, verbesserter künstlicher Intelligenz und komplett neuem Grafikdesign an den Start gehen. Einen deutlichen Sprung nach vorne in Sachen Grafikqualität sollte auch Jack Nicklaus Golf '95 machen. Herausragendste Merkmale des Updates sind die riesigen Spielersprites und die sechs verschiedenen Spielmodi.



Barkley: Shut Up and Jam bietet Basketballunterhaltung (links). Auf diesem prächtigen Stand präsentierte Accolade nur wenige echte Neuheiten.



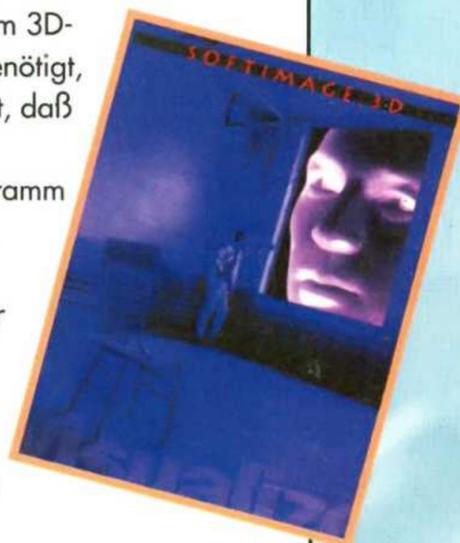
THE NEW DIMENSION

In Las Vegas wird derzeit gerade das höchste Gebäude der Welt gebaut. Im fertigen Zustand soll es sagenhafte 563 m hoch sein! Der Kranführer hat es zweifellos in eine hohe Position geschafft!



SOFTIMAGE 3D 3D-SOFTWARE FÜR SATURN

Daß die neue Spielegeneration insbesondere im 3D-Bereich ganz neue Entwicklungsprogramme benötigt, dürfte klar sein. Sega gab nun offiziell bekannt, daß man in diesem Bereich auf das 3D-Programm Softimage 3D von Microsoft setzt. Dieses Programm wurde bereits bei Virtua Fighter oder Daytona erfolgreich eingesetzt und wird künftig allen Entwicklungspaketen für Saturn-Programmierer in einer speziellen Version beiliegen. Damit kann man nun fast kinderleicht Objekte in 3D berechnen lassen, und zwar in der Form, daß man sie leicht auf dem Saturn weiterverwerten kann.



3D-HDTV FERNSEHEN IN DER DRITTEN DIMENSION

Die Zukunft ist da! Träumte man noch vor wenigen Monaten davon, irgendwann in ferner Zukunft einmal abgefahrene Hologramme erzeugen zu können, so präsentierte DMA den ersten echten 3D-Fernseher. Man hat das Gefühl, daß sich vor einem tatsächlich eine realistische Umgebung befindet und man nicht auf eine platte Röhre guckt. Wer sich dieses Gerät zulegen will, sollte schon einmal so ungefähr DM 20.000,- auf die Seite legen.

Fototechnisch läßt sich der 3D-Effekt leider nicht festhalten, doch die Menschenmenge konnte ein phänomenales, hologrammartiges Video verfolgen.



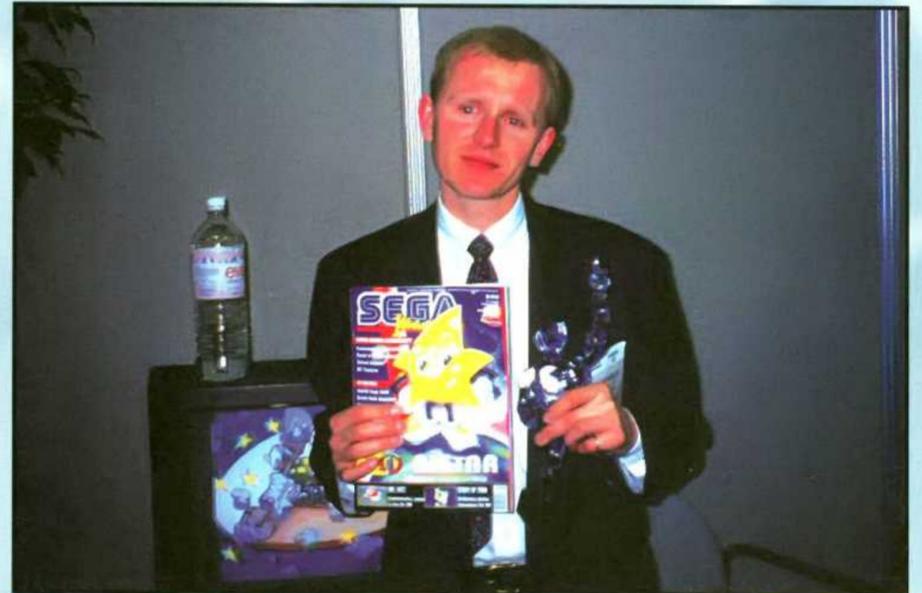
PRIMAL RAGE PRÜGELNDE DINOS!

Dinosaurier sind in brutale Prügelspiele ebenfalls. Nach diesen Vorgaben dürfte Atari seinen neuen Spielautomaten gestaltet haben, der beides kombiniert. Umsetzungen sind bis Ende des Jahres für Mega Drive, 32X und Saturn angekündigt.



OHNE THUNDERHAWK, SOULSTAR, BATTLE CORPS ODER BC RACERS WÄRE DAS MEGA CD II RECHT WENIG WERT. UMSO GESPANNTER DARF MAN NUN

NATÜRLICH SEIN, WELCHE KNALLER CORE FÜR 32X UND SATURN BEREITHÄLT.



Richard Barkley hatte gut lachen. Schließlich erhielt er eine druckfrische Ausgabe seines Lieblingsmagazins, während der Pokal in seiner linken Hand für die Auszeichnung von Bubba 'n' Stix als bestes Denkspiel des Jahres '94 von einem amerikanischen Magazin überreicht wurde.

Gleich zu Beginn klärte PR Manager Richard Barclay auf, daß die Übernahme durch U.S.Gold keinerlei Einfluß auf die Produktqualität haben wird. Die Entwicklungsmannschaft bleibt dieselbe, die Strategien würden nicht verändert, und durch den Kapitalschub ergibt sich nun die Möglich-

keit, konkurrenzfähige Titel für die kommende Konsolengeneration zu entwickeln. Befürchtungen, daß Core Design nur ein Label des weniger für Produktqualität

berühmten Softwarehauses U.S.Gold werden würde, seien somit unberechtigt. Die angekündigten Titel ließen an dieser Aussage auch gar keinen Zweifel aufkommen.

THE SCOTTISH OPEN GOLFEN IN PERFEKTION!

Wichtigster Titel für das Frühjahr dürfte der bahnbrechende Titel The Scottish Open Virtual Golf für 32X sein. Den Beinamen Virtual trägt dieses

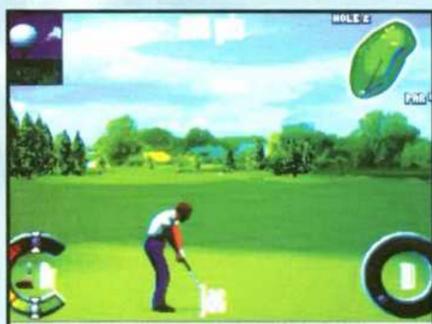
Golfspiel nicht umsonst, denn erstmalig darf man in echten 3D-Sequenzen das Spiel live mitverfolgen. In einer atemberaubenden Kamerafahrt kann

man den Flug des Balles vom Abschlag bis zur Landung aus verschiedenen Kameraperspektiven mitverfolgen. Am spektakulärsten ist es natürlich, wenn man sich mit der Kamera direkt hinter den Ball hängt und so den ganzen Platz in Düsenjäger-Manier überquert. Die 3D-Grafiken sind dabei atemberaubend schnell. Unebenheiten, Gewässer, Bunker oder Bäume dürfen natürlich nicht fehlen und werden sehr detailliert dargestellt. Wenn der Spieler abschlägt, kann man die Position der Kamera nahezu frei bestimmen. Ob man das Ganze nun aus der Vogelperspektive betrachtet oder sich direkt hinter den fein animierten Spieler stellt, eine realistischere Atmosphäre hatte noch kein Golfspiel. Meine Anfrage, ob man nicht auch den



Die herrlichen Landschaften wurden durch ein aufwendiges Rendering erzeugt.

Core Design
High-Tech aus England!



Gitterstrukturen auf der Wiese lassen die Unebenheiten besser zum Vorschein kommen.



Zu was der Saturn fähig ist, sieht man an diesem beeindruckenden Screenshot von Thunderhawk II.

Marsch zum Loch integrieren könnte, wurde sorgfältig in den Unterlagen notiert. Vier verschiedene 18-Loch-Kurse, von denen zwei für Amateure und zwei für Profis gedacht sind, wurden in diesem als Golf-Video-Game und nicht als Golf-Simulation konzipierten Spiel integriert. Die in den sechs verschiedenen Modi erreichten Plazierungen können in sechs verschiedenen Spielständen abgespeichert werden. Ob PGA Golf übertrifft werden, werden wir im März wissen.

THUNDERHAWK II 3D-ACTION FÜR 32X UND SATURN!

Daß Thunderhawk den absoluten Durchbruch für Core Design ermöglichte, hat man scheinbar nicht vergessen. Deshalb läßt man den Erfolgsvogel nun auf 32X und Saturn wieder abheben. Das 3D-Hubschrauber-Actionspiel wurde optisch gewaltig aufgebohrt. Im Gegensatz zum Vorgänger darf man nun auch über Hügel und durch Schluchten düsen, während die aufwendig gerenderten Flugzeuge und Fahrzeuge nun

hat man es eigentlich mit einem komplett neuen Spiel zu tun. Weshalb das für Juni geplante Spiel in Modulform erscheint, während der Vorgänger noch eine komplette CD benötigte, erklärte Richard Barclay folgendermaßen. „Für Thunderhawk benötigten wir eigentlich nur den zweiten Prozessor im Mega CD II für mehr Rechenpower, nicht wegen der Datenmenge. Probleme mit der Rechenpower dürfte es bei Thunderhawk 2 nicht geben“. Das 3D-System soll für den Saturn ähnlich revolutionär sein wie das 3D-Scaling seinerzeit für das Mega CD II. Durch einen Zeitsprung von 20 Jahren stehen nun deutlich spektakulärere Hubschrauber mit kampfstarken Extrawaffen zur Verfügung. Außerdem dürfen sogar zwei Spieler aus insgesamt drei Helis gewählt werden, und man ist nicht mehr auf einen Hubschrauber angewiesen. Flüge durch Unterführungen, ausgeklügelte



Thunderhawk 32X begeistert mit realistischeren Landschaften, in denen auch Berge und Schluchten vorhanden sind.

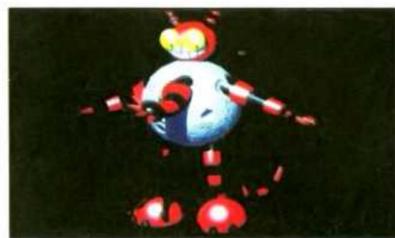
in 256 Farben erstrahlen. Die eigentlichen Missionen bleiben zwar dieselben wie in der Mega CD II-Version, trotzdem



Im Nachfolger, der zwanzig Jahre später spielt, stehen drei verschiedene Helikopter zur Auswahl.

Missionslogiken und phantastische Landschaftsgrafiken dürfen ab September erlebt werden.

Das gab's noch!



Swagman: Herausragende Jump & Run-Unterhaltung soll dieser knuffige Charakter auf dem Saturn garantieren.



Shellshock: Abenteuer im Stil vom PC-Hit Alone in the Dark dürfen auf 32X und Saturn erlebt werden.



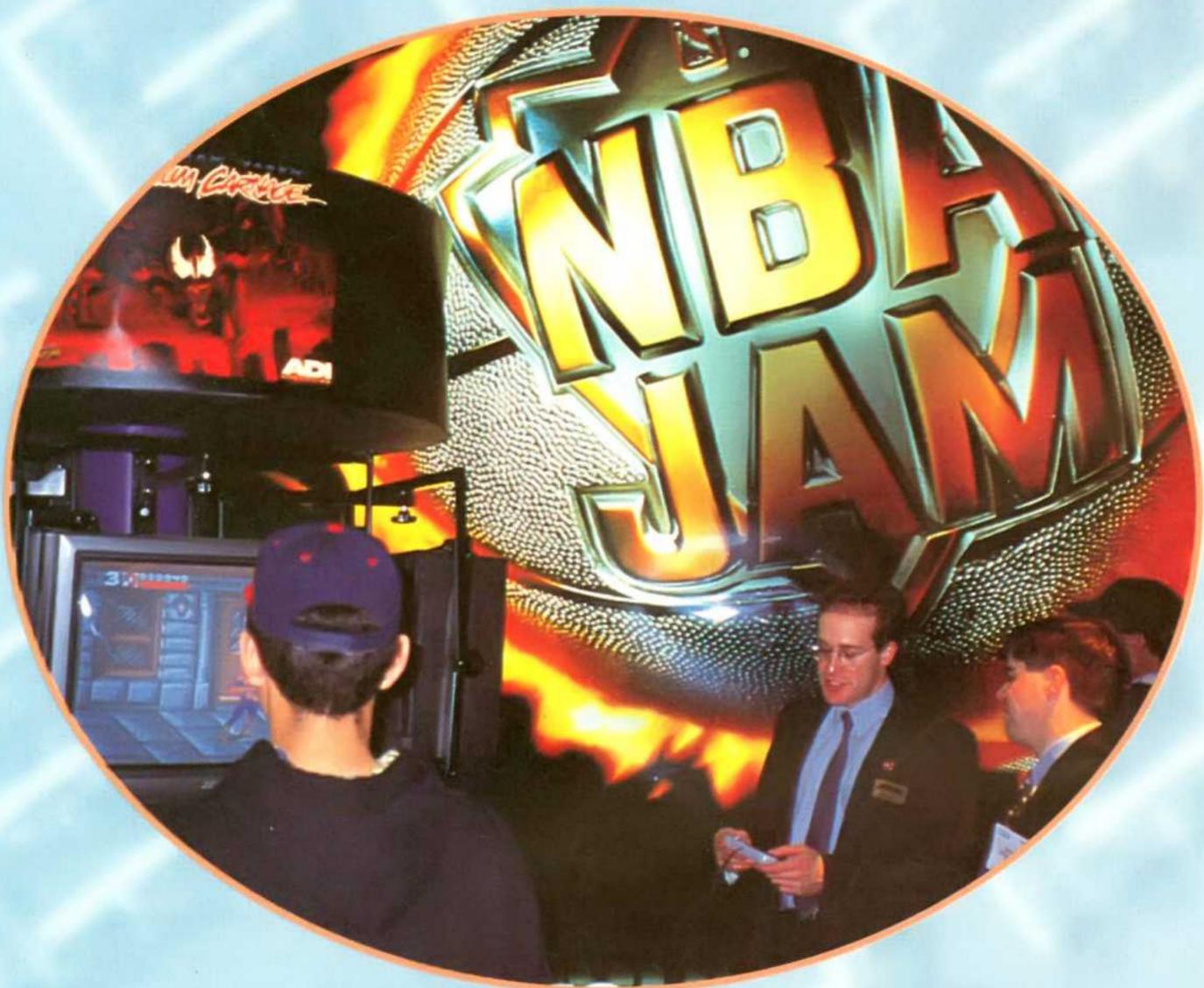
BC Racers: Vom urzeitlichen Bike-Rennen wird es eine spezielle 32X-Version mit mehr Farben geben.



Skeleton Krew: Beinharte Action erwartet ein oder zwei Spieler in dieser Roboterschlacht auf MD und 32X.

Angekündigt wurden außerdem: **Soulstar X** für 32X im April und **Tomb Raider** für Saturn im Winter.

Acclaim Batman, Stallone & NBA!



AUF EINES KANN MAN SICH BEI DEN ACCLAIM-SPIELEN VERLASSEN. AUF DIE GROSSEN NAMEN! IHRE RELEASE-LISTE LIEST SICH WIE DAS WHO IS WHO DER FILM- UND AUTOMATENSZENE. WIR SAGEN EUCH, WAS HITCHANCEN HAT.

Das Vorurteil, daß die Acclaim-Spiele außer großen Namen nicht viel zu bieten hätten, dürfte spätestens seit den Umsetzungen der beiden Midway-Beat 'em Ups und NBA Jam-Automaten außer Kraft gesetzt sein. Die Produkte erweisen sich durchweg als solide Unterhaltung und sind ihr Geld wert. Daß Acclaim damit nicht zu Unrecht eine Menge Geld

verdient, dokumentierte auch der mit Abstand spektakulärste Stand der ganzen Messe. Während unter professioneller Live-Moderation und im Beisein von hübschen Mädels in schicken Shorts NBA Jam-Turniere auf einem waschechten Street Ball-Feld abgehalten wurden, drängten sich auf der gegenüberliegenden Seite die Kids, um einmal in dem Motorrad Platz nehmen

zu dürfen, das Sylvester Stallone in seinem neuen Film Judge Dredd gefahren hat. Dazwischen wurden auf einer riesigen Video-Leinwand die neuesten Games vorgeführt, die man an den vielen Geräten kostenlos probespielen konnte, sofern man ein freies Joypad fand. Doch nun Vorhang auf für die riesengroße Acclaim-Parade!

NBA JAM TOURNAMENT EDITION THE JAMS AGAIN!

Die Fortsetzung des spektakulärsten Basketballspiels weit und breit überzeugt mit einer ganzen Reihe neuer Features. Beispielsweise sind über 100 Spieler aus der NBA inte-



Rainer Zipp von Acclaim Deutschland meinte: Wer NBA Jam hat, wird sich auch die Tournament Edition kaufen.

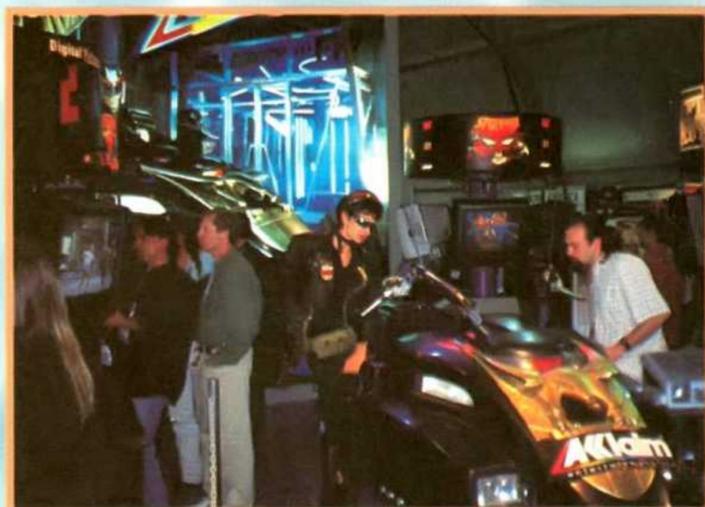
griert, es gibt neun neue Monster Dunks, mit aufsammehbaren Power-Icons kann man den Gegner austricksen, und Dutzende von geheimen Charakteren lassen wieder Prominente in Shorts auflaufen. Besonders wichtig ist jedoch, daß man das Gameplay mit mehr Tiefgang ausstattete. Neben dem namensgebenden Turniermodus hat man nun die Möglichkeit, Spieler auszuwechseln, sich zu verletzen oder unter



Neun komplett neue spektakuläre Dunks sorgen für Spielespaß.

All Star-Teams zu wählen, außerdem darf man nun die Spielstände dank Batterie speichern. Spätestens im März sollten Mega Drive-, Game Gear- und 32X-Besitzer die Basketball-Boots bereithalten.

JUDGE DREDD STALLONE IS BACK!



Das Motorrad aus dem neuen Stallone-Streifen stand zum Probesitzen bereit.

Er ist nicht über dem Gesetz, er ist das Gesetz! Unter diesem Motto tritt Stallone in seinem neuesten Action-Streifen an, bei dem es sich um eine Umsetzung der legendären Comic-Vorlagen handelt. Zu Fuß und mit seinem Motorrad darf man in diesem mehrere Missionen umfassenden Jump & Shoot als Sprite-Stallone auf Mega Drive und Game Gear sein Können beweisen. Übrigens, im Film fährt Sly Stallone mit

seinem Motorrad einmal vor einem mit Acclaim-Spielen vollgepackten Laden vor! Ob er schon probegespielt hat?



Action in bester Probotector-Manier wird bei Judge Dredd garantiert.

WARLOCK HUI BUH?!



Die an den Wänden lungernden Gestalten kann man nur mit Zauberkraft besiegen.

Fans von Fantasy-Science Fiction-Streifen könnten bei der Umsetzung der legendären Kultfilme auf ihre Kosten kommen, sofern sie einen Mega Drive besitzen und nichts gegen wenig überraschende Plattform-Action haben. Man schlüpft in die Figur des mächtigen Warlock, der mit Zaubersprüchen der garstigen Kreaturen aus dem Jenseits Herr werden will. Mehr dazu im Frühjahr!

Hier geht's weiter...



Spiderman: Die spielbare Version machte einen guten Eindruck.



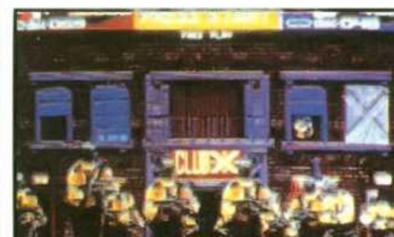
Stargate: Die Film-Umsetzung unterhält mit Jump & Run (MD) und Logik (GG).



NFL Quarterback: Ein American Football-Spiel für MD, 32X und GG.



True Lies: Kernigen Ballerspaß erwarten wir von der Umsetzung des letzten Schwarzenegger-Actionstreifens auf MD und GG.



Revolution X: Die berühmte Rockband Aerosmith stand Pate für den merkwürdigen Spielautomaten, der jetzt auf MD und 32X konvertiert wird.

AUF DEM PC-MARKT GEHÖRT DAS AMERIKANISCHE SOFTWAREHAUS ZU DEN RENOMMIERTESTEN ÜBERHAUPT. HITS WIE CYBERIA, STAR TREK ODER DESCENT STEHEN FÜR TECHNISCHE PERFEKTION, DIE MAN KÜNFTIG VERSTÄRKT AUF DEM 32X BEWEISEN WILL.

Das bisherige Softwareangebot von Interplay für den Mega Drive läßt sich eher unter der Rubrik „Originell, aber nicht umwerfend verkaufsträchtig“ einordnen. The

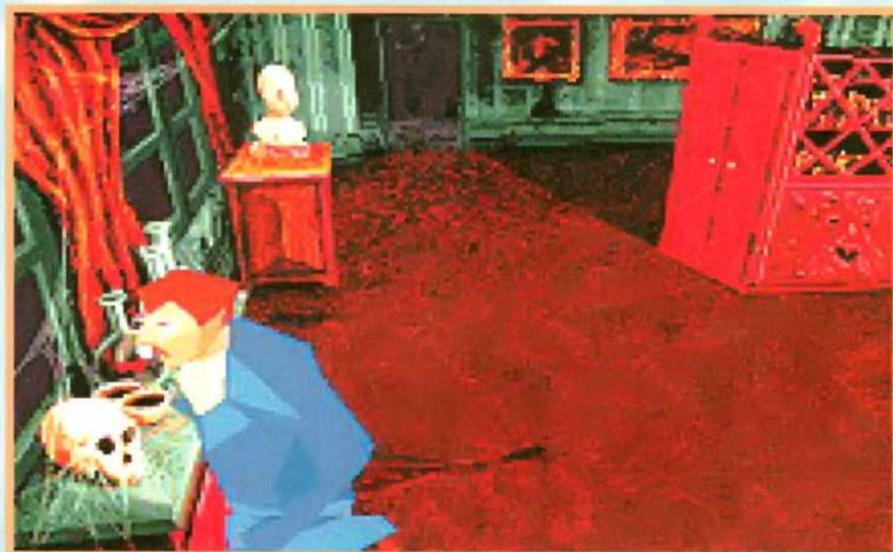
Lost Vikings, Clayfighter, Boogerman oder Rock´n´Roll Racing hatten zwar allesamt ihre Vorzüge, die Charts eroberten sie jedoch nicht. Dies soll sich nun ändern,

denn mit dem 32X sehen sie nun die Möglichkeit, ihre Ideen auch technisch herausragend umzusetzen.

ALONE IN THE DARK 2

DER 3D-KLASSIKER VOM PC NUN FÜR 32X!

Bei Alone in the Dark II handelt es sich um die Umsetzung eines äußerst erfolgreichen Action-Adventures des französischen Softwarehauses Infogrames, das die PC-Spielwelt seiner Zeit revolutionierte. Der Spieler schlüpft in die Haut von Edward Carnby, den man durch diverse gespenstische Szenarien steuern muß. Inspiriert wurde das Ganze von den makaberen Phantasien des H. P. Lovecraft. Auf der Suche nach der Wahrheit eines seltsamen Hauses muß man eine Reihe von merkwürdigen Mysterien untersuchen. Hinter jeder Ecke lauert dabei eine Gefahr, die man teilweise in Shoot´em Up-Manier beseitigen muß. Das Herausragende dabei ist die faszinierende 3D-Darstellung, die durch flotte Zooms, verschiedene Kamerawinkel und



Totenkopf oder Statue sind nicht nur Staffage, sondern können für das Spiel wichtig sein.

fließende Animationen überzeugt. Spätestens im Juni dürfen 32X-User loslegen.

Abwechslungsreiche Perspektiven gibt es in Massen.



Es kann schon mal passieren, daß unser Held im Pistolenduell umgelegt wird.



Abwechslungsreiche Perspektiven gibt es in Massen.

Interplay

Die neuen 32X-Spezialisten

JUDGEMENT CLAY DIE KNETE PRÜGELT WIEDER!



Die neuen Charaktere, wie das Känguruh, überzeugen durch fließende Animationen und realistische Schatten.

Erst kürzlich wurde die Umsetzung von Clayfighter auf dem Mega Drive veröffentlicht, leider ließen die technisch begrenzten Möglichkeiten des Mega Drive den Spielspaß drastisch nach unten sinken. Der nun exklusiv für den 32X geplante zweite Teil wird kaum mit technisch begrenzten Möglichkeiten zu kämpfen haben, vielmehr wird damit eines der optisch beeindruckendsten Prügelspiele überhaupt produziert. Neben Blob und Bad Mitsers Frosty aus Teil 1 sind neun weitere, komplett neue Charaktere enthalten, für die jeweils maßstabsgerechte Knetmasse-Modelle



Mr. Frosty Man schaffte den Sprung in den zweiten Teil, der aufregende Hintergrundgrafiken zu bieten hat.

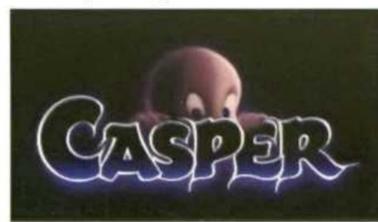
DAS KOMMT NOCH!



Blackthorne: Ein typisches Actionspiel im Fantasy-Stil wird für das 32X gerade entwickelt.



Casper: Die neue Horrorkomödie von Steven Spielberg schafft den Sprung auf den 32X.



gebastelt und Bild für Bild gefilmt wurden. Doppelt so viele Animationsstufen wie im Vorgänger lassen die Bewegungen absolut fließend erscheinen, sechs verschiedene Turnier-Arten, Super Attacks und Sprachausgabe während der Kämpfe könnten C2 zum Referenz-Beat 'em Up machen.



Mr. Frosty Man schaffte den Sprung in den zweiten Teil.

Capcom

Street Fighting Years!

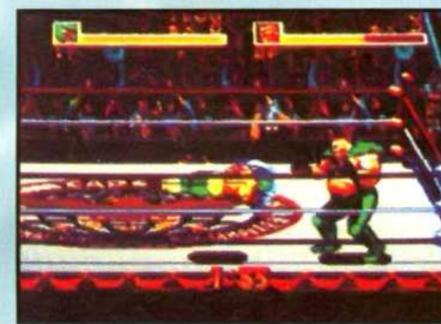


Neue Rekorde bei der Joypads-pro-Quadratmeter-Competition stellte Capcoms Stand auf.

Meistgestellte Frage bei Capcom war zweifellos: Wann kommt das Spiel zu Street Fighter - The Movie in die Spielhallen und wann in

die Umsetzungen. Folgendermaßen lauten die Antworten: Der neue Street Fighter II-Automat, bei dem Digi-Sequenzen aus dem Film integriert wurden, kommt im Sommer in die Spielhallen. Mit Umsetzungen für Mega Drive, 32X und Saturn darf man frühestens Weihnachten '95 rechnen.

SLAM MASTERS KONKURRENZ FÜR WWF RAW!



Neben dem neuesten Beat 'em Up Darkstalkers, von dem leider nichts für den Mega Drive gezeigt wurde, will man mit dem Wrestling Game Saturday Night Slam-Master die Konkurrenz aus dem Feld schlagen. Zehn abgefahrene Wrestler, eine Death Match-Option und diverse Extrawaffen werden auf diesem 32 Meg-Kracher zu finden sein, der im Frühjahr erscheint.



Action-Star Van Damme spielt die Hauptrolle im Film, der Ende April in die deutschen Kinos kommt.



Das allererste Bild des Street Fighter II - The Movie-Automaten zeigt den brandneuen Charakter.



American Laser Games Neue FMU-Shooter



Bösewicht Mad Dog war in Las Vegas mit seiner Freundin zugegen.

Crime Patrol

Spielerisch unterscheidet sich das Streetgang-Game Crime Patrol kaum von Mad Dog II. Auch hier muß man einer Horde böser Buben Herr werden, nur daß man dies als Angehöriger einer Spezialeinheit tut. Die Film-Sequenzen sind gut gemacht, das Gameplay ist gewohnt dumpf.



Mad Dog II

Ein weiteres Wild West-Duell gegen den Pistolenhelden Mad Dog steht an. Mit Joypad oder Pistole ballert man sich durch verschiedene Videosequenzen. Besonders spektakulär wird es auf einem fahrenden Zug, wo man Mad Dogs Bande auslöschen muß, bevor es zum finalen und längsten Showdown aller Zeiten kommt und man das verlorene Gold einsacken kann.



Space Pirates

Man muß keine Hellseher sein, um das Spielprinzip dieses Science Fiction-Abenteuers detailliert beschreiben zu können. Mit seiner Spacegun tritt man in grafisch toll aufgemachten Film-Sequenzen gegen den Bösewicht Captain Talon an, den man in eine andere Galaxie verjagen muß.

U.S. Gold Olympiafieber!

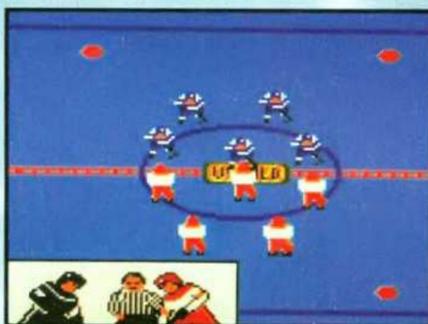


Keine Chance! Das laufende Maskottchen nahm jeden gefangen!



James Pond 3

Die lange angekündigte Umsetzung des Mega Drive-Jump & Run-Hits wird nun endlich im März für den Game Gear erscheinen. Bunt, schnell, gut?



Championship Hockey

Master System und Game Gear-Besitzer aufgepaßt! U.S. Gold hatte ein brandneues Eishockey-Spiel für diese beiden 8 Bit-Systeme im Angebot, das mit flottem Scrolling und guter Spielbarkeit Fans actionreicher Eishockey-Kost ansprechen dürfte. Im März soll dieses Spiel erscheinen.

Izzy's Olympic Quest

Die Olympischen Spiele in Atlanta finden zwar erst nächstes Jahr statt, doch das hindert die Vermarktungsmaschinerie von U.S. Gold nicht daran, schon jetzt



ein Jump & Run mit dem offiziellen Maskottchen für Mega Drive und 32X zu veröffentlichen. Ungewöhnlich sind die Verwandlungsfähigkeiten des an Cool Spot erinnernden Charakters. Beispielsweise fliegt er mit Raketen umher, verwandelt sich in einen Speer, um größere Distanzen zu überwinden, und düst auf einem Skateboard über die detailliert gezeichneten Plattformen. Beim ersten Probespielen machte das witzige Jump & Run-Spiel einen ausgesprochen guten Eindruck.



Ocean

Neu im Sega Pool!

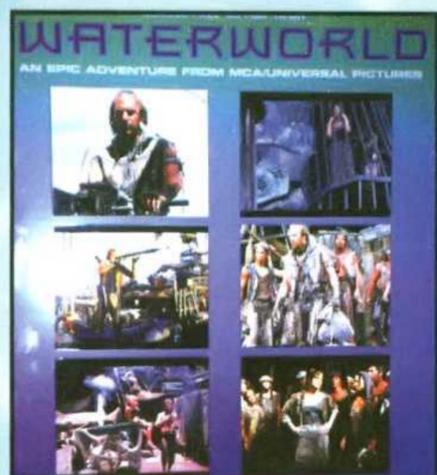


Bescheidener denn je ging's bei Ocean zu!



Mr. Nutz 2

Dem passablen Hüpfspiel, mit dem Ocean auf dem Sega-Markt debütierte, folgt ein Nachfolger von einem deutschen Programmiererteam. Trotz der bescheidenen 8 MBit macht dieser technisch brillante Sonic-Clone einen extrem unterhaltsamen Eindruck und dürfte den Vorgänger übertreffen.



Waterworld

Der neue Costner-Film sollte mit 150 Millionen nicht nur neue Budgetrekorde aufstellen, sondern auch spektakulärer als alles andere werden. Im postapokalyptischen Sintflut-Szenario erleben die Überlebenden mit Fischmenschen aufregende Abenteuer. Ocean macht das passende 16 Bit-Actionspiel dazu.

Putty Squad

Auf dem Amiga war Silly Putty eines der erfolgreichsten Geschicklichkeitsspiele überhaupt. Den kleinen Gummiball muß man durch 54 recht kleine Levels hopsen lassen,



immer auf der Suche nach dem Ausgang und auf der Flucht vor kunterbunten Fieslingen. Witzige Extras helfen.

Manchester United Soccer

Und noch ein Fußballspiel für den Mega Drive? Immerhin läßt man dabei die fußballer-



fahrenen Programmierer von Krisalis ran, deren Manchester United Soccer-Reihe sehr erfolgreich ist. Spielerisch interessant scheint das neuartige Tactic-Grid zu sein, mit dem man die Taktik bis ins Detail bestimmen kann.

JVC

Mega CD-Nachschule



Prominente Titel gab es bei JVC am laufenden Band! Der deutsche Vertrieb steht jedoch leider noch nicht fest.



Fatal Fury Special

Die Mega Drive-Version des Neo Geo-Hits hatte als Mittelklasse-Beat 'em Up leichte Behauptungsschwierigkeiten. Die brandneue Special Edition auf dem Mega CD II bietet nun 15 verschiedene Fighter, deutlich schnelleres Gameplay, mehr Animationen und spektakuläre CD-Soundtracks.



Dungeon Master II

Dungeon Master revolutionierte bei seinem Erscheinen die Rollenspielwelt. Nun gibt es den langerwarteten Nachfolger, für den FTL satte vier Jahre benötigte. Die Suche nach der Maschine Zo Link, mit der man Welten erforschen kann, dürfte für Freaks genau richtig sein.

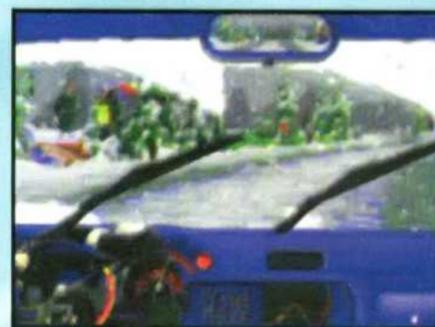
Time Cop

Die Umsetzung zum Action-Film mit Jean Claude Van Damme in der Titelrolle entpuppt sich als grafisch gut aufgemachter Probotector-Verschnitt für das Mega CD II. Besonders reizvoll sind die in unterschiedlichen Zeiten angesiedelten Szenarien.



World Championship Rally

Rennspiele gibt's viele, eine echte Rally-Simulation ist uns bis jetzt jedoch noch nicht



untergekommen. JVC sorgt nun für Abhilfe auf dem Mega CD II. Insgesamt zwölf abwechslungsreiche Strecken, auf denen man durch Wälder, Wüste oder Schneefall rauscht, warten auf Röhr-Fans. Sogar die Scheibenwischer darf man bei heftigem Schneefall einsetzen.

SEGA
Welcome to the Next Level!



Sonic lud zum Zocken in den VIP-Räumen ein!

EINDRUCKSVOLL UND SPEKTAKULÄR WIE EH UND JE PRÄSENTIERTE SICH SEGA AUF DER CES.

UNMENGEN VON 32X, MEGA DRIVE UND GAME GEAR STANDEN ZUM PROBESPIELEN FÜR JEDERMANN HERUM, WÄHREND SICH IM VIP-BEREICH DIE HOCHKARÄTIGEN STARS UND GEHEIMPROJEKTE FINDEN LIESSEN.

Die Produktflut war beeindruckend. Egal ob Mega Drive, 32X, Game Gear, Mega CD II oder CD 32X, für jedes System sind über zehn Titel im Anrollen. Für das Master System sah es leider recht düster aus, denn echte Neuheiten wurden dafür nicht mehr angekündigt. Wer sich nicht mit den günstigen Wiederveröffentlichungen in der Classic Range zufrieden gibt, sollte an einen System-



Donkey Kong Country aufgepaßt! Xperts könnte dir im Spätsommer auf dem Mega Drive mit SGI-Grafiken die Schau stehlen. Außerdem kommt dann noch der Vectorman, wie uns Doug TenNapel verraten hat. (Siehe Seite 74!)

wechsel denken. Die Anwesenheit von Yu Suzuki und

Tom Kalinske zeigte, wie wichtig die Messe für Sega ist.

ETERNAL CHAMPIONS CD DER PRÜGELHAMMER FÜR MEGA CD II



Eternal Champions war nicht nur das erste 24 Meg-Modul für den Mega Drive sondern wird auch das technisch aufwendigste Prügelspiel für das Mega CD II werden. Die komplett neugestaltete Neuauflage mit dem Untertitel Challenge from the Dark Side brilliert mit insgesamt 24 verschiedenen Kämpfern,

Spektakuläre SGI-Animationen gibt es als Zwischensequenzen.

extrem verbesserter Spielbarkeit und Animationen, die es in

dieser Qualität auf Modul bislang noch nicht zu sehen gab. Für optischen Augenschmaus sorgen darüber hinaus abgefahrene Zwischensequenzen, die mit einer Silicon Graphics-Maschine gerendert wurden. Demnächst verraten wir euch alle weiteren Geheimnisse dazu!



Die Hintergrundgrafiken sind extrem farbenfroh und aufwendig animiert.

COMIX ZONE DER ERSTE INTERAKTIVE COMIC!



Die witzige Präsentation inklusive Sprechblasen vom Zeichner machen Comix Zone interessant.

Wer dachte, daß es keine brandneuen Ideen mehr gibt, sollte sich demnächst Comix Zone anschauen, das zum absoluten Oberkracher für den Mega Drive werden dürfte. An diesem 24 Meg-Hammer könnte sich so manche Comic-Umsetzung von Acclaim eine Scheibe abschneiden. Der Spieler

schlüpft in die Rolle des talentierten Comic-Zeichners Sketch Turner, der plötzlich in den Seiten des Comics gefangen ist, den er gerade illustriert. Der von ihm geschaffene Bösewicht Mortus trat an seine Stelle und schwingt den Pinsel. Um ins reale Leben zurückzukehren, muß sich Sketch nun durch die einzelnen Seiten seines Comics kämpfen, wobei ihm seine Beat 'em Up-Einlagen gegen die neu auftauchenden Zeichnungen gelegen kommen. Um spielerischer Eintönigkeit vorzubeugen, sorgen Rätsel für Denkarbeit, die man mit herumliegenden Gegenständen, von denen man bis zu drei aufnehmen kann, lösen kann.

Der Sprung von einem Bild ins andere, die grandiosen, da megabunten und sehr detaillierten Grafiken und die exzellente Comic-Präsentation inklusive Sprechblasen und Zeichenstift zeichnen Comix Zone aus. Im Frühjahr dürfen wir loslegen.



Sketch Turner ist in seinem eigenen Comic gefangen!

Außerdem gab es noch...



Chaotix: Knuckles darf in diesem Jump & Run für zwei Spieler beweisen, was er von Sonic gelernt hat.



Batman & Robin: Für Mega Drive und Game Gear gibt es dieses klassische Jump & Shoot-Game.



ATP Tour Tennis: Ob dieses Tennis-Game Pete Sampras auf Mega Drive Konkurrenz machen kann?



NBA Basketball '95: Ein grafisch gekonntes Basketballspiel kommt im Frühjahr für Mega Drive.



Phantasy Star IV: Das Kult-Action-Adventure kehrt zurück! Mega Driver sollten schon einmal sparen.

FAHRENHEIT ES BRENNT!



Das Flammenmeer muß schleunigst gelöscht werden.

In diesem Mega CD II- und 32X CD-Spiel darf man nun inmitten von brennenden Apartments, qualmenden Zügen und gefährlichen Chemiefabriken umherstapfen und hat die Aufgabe, die Flammen zu löschen und Leben zu retten. Die FMV-Sequenzen sehen toll aus!

Der Meister und seine Spiele



Entwicklungsdirektor Yu Suzuki strahlte. Seine Hits von der AM2-Crew standen im Mittelpunkt.



Im VIP-Bereich durfte man das exzellente Virtua Fighter am Saturn ausgiebig probespielen.

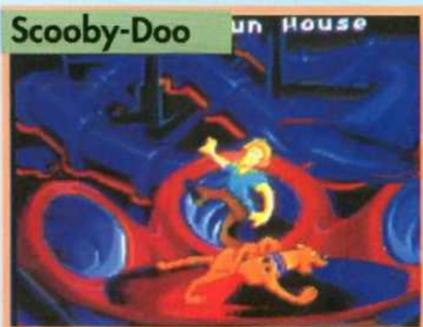


Der brandneue Automat Virtua Fighter 2 ist nicht nur sehr spektakulär, sondern wird auch auf den Saturn umgesetzt.

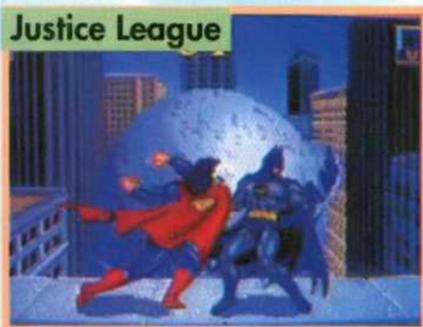


Yu Suzuki versprach, daß Daytona USA für den Saturn exzellent werden wird. 2-Spieler-Modus und tolle Steuerung inklusive!

SUNSOFT
SUPERSTARS!



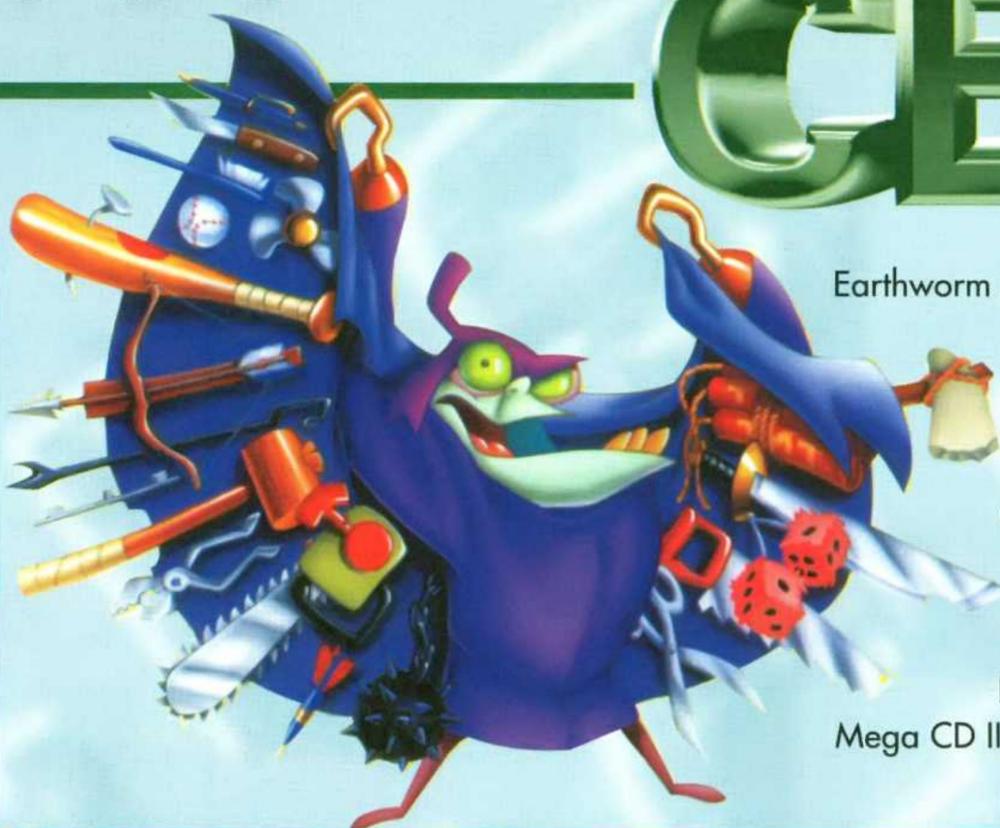
Der bekannte Comic-Hund schnüffelt nun in einem Mega Drive-Adventure.



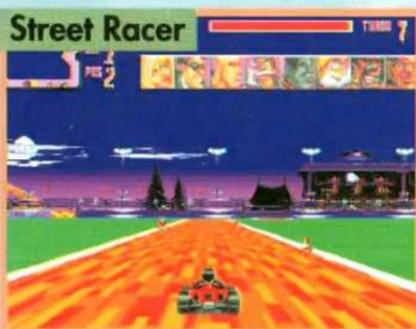
Die versammelten Superhelden der CD-Comics mit Batman, Wonder Woman, Superman und vielen anderen in einem Spiel!



Jump & Action mit Superboy, Eradicator, Man of Steel, Cyborg und Superman!



Earthworm Jim-Erfinder Doug TenNapel kürte **Braindead 13** zum am besten animierten Videospielehelden aller Zeiten. Leider ist der abgefahrene Held von Readysoft nur in einem spielerisch durchschnittlichen FMV-Spiel nach Dragon's Lair-Art auf dem Mega CD II zu finden, aber trotzdem: gut aussehen tut er!



UBI Soft kehrt langsam auf den Sega-Markt zurück. Als erste Produkte kommen demnächst das Funrennspiel Street Racer auf dem Mega Drive, und das extrem bunte Jump & Run Rayman für 32X und Saturn.

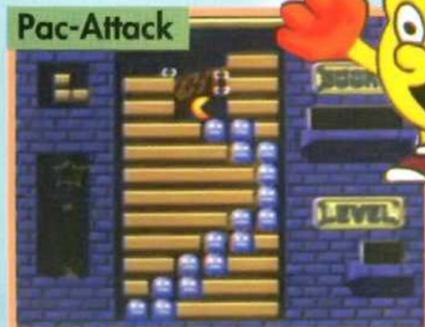
NAMCO
DIE PAC MAN-ERFINDER!



Jump & Run-Unterhaltung (MD) mit dem gelben Vielfraß.



Ebenfalls Jump & Run-Kost, allerdings für MD und GG.



Ein Mischung aus Pac Man und Tetris für MD.



Grafisch eindrucksvolles Beat 'em Up für Mega Drive.



- 1995 wurden in den Vereinigten Staaten satte 4 Millionen Mega Drives verkauft, was bedeutet, daß es dort mittlerweile sagenhafte 15 Millionen Mega Drives gibt.
- Wer in Amerika nach Mega CD II oder Mega Drive-Spielen fragt, darf sich nicht wundern, wenn er verständnislos angeschaut wird. Der Mega Drive heißt in Amerika nämlich Genesis, während das Mega CD II als Sega CD bekannt ist.
- Das 32X wurde eigentlich für den amerikanischen Markt entworfen, da man dort die riesige Userbasis nicht verlieren wollte. Bis Ende 1994 wurden schließlich sagenhafte 500.000 32X verkauft, während

Hinter den Kulissen



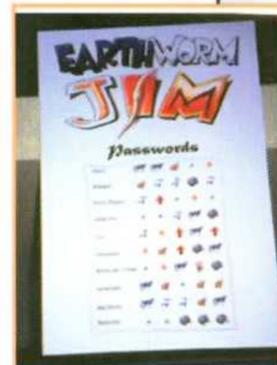
insgesamt schon 1 Million Einheiten geordert wurden.

- Aus dem Duell Saturn gegen PlayStation in Japan ging Sega als klarer Sieger hervor. Der Saturn hat die PlayStation im Verhältnis 5 zu 3 übertrifft. Im ersten Monat der Einführung wurden erstaunliche 1,4 Millionen Saturn-Konsolen bestellt, während 1995 satte 2 Millionen weitere verkauft werden sollen.
- Erstmals wurde der Name des

Sega-Gründers bekanntgegeben. David Rosen war derjenige, der 1965 unter dem Namen Service Games damit begann, Musikautomaten und Münzspielgeräte nach Japan zu importieren.

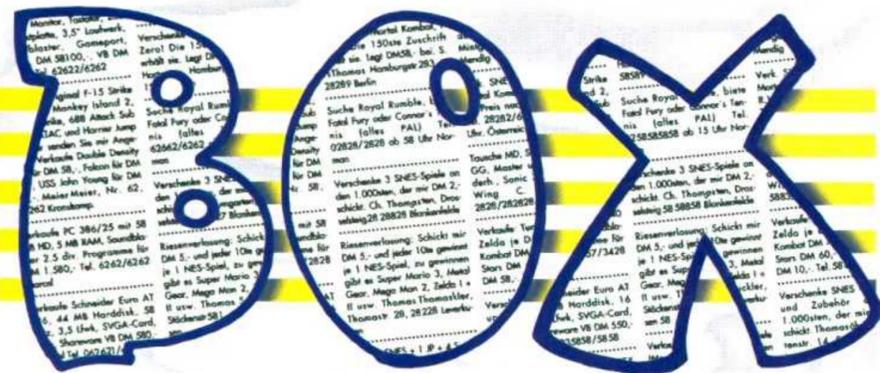
- Capcoms erstes Mega Man-Spiel für MD wird in Amerika nur über den Sega Channel zu haben sein. Was mit Mega Man: The Wily Wars in Deutschland passiert, werden wir erst wissen, wenn der Titel fertig ist.

- Tom Kalinske, der Boß von Sega Amerika, führte Sega nicht nur zu einem Marktanteil von überragenden 65 Prozent, sondern versprach auch, daß bis Ende des Jahres 100 32X-Spiele erhältlich sein werden.
- Daß Spielmagier auch nur Menschen sind, bewies David Perry, der die Paßwörter zu den einzelnen Levels auf einer versteckten Tafel ablesen mußte, wie unser geheimes Foto beweist.



AUF EINEN BLICK

TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE	TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
GAME GEAR				Crime Patrol	ALG	Action	2. Quartal
Adv. of Batman & Robin	Sega	Action	3. Quartal	Darkride	Rocket Science	Action	4. Quartal
Batman Forever	Acclaim	Action	3. Quartal	Demolition Man	Virgin	Action	1. Quartal
Championship Hockey	U.S.Gold	Sport	1. Quartal	Dungeon Explorer 2	Hudson	Adventure	1. Quartal
Earthworm Jim	Playmates	Jump & Run	2. Quartal	Dungeon Master 2	JVC	Rollenspiel	1. Quartal
Fatal Fury	Sega	Beat 'em Up	1. Quartal	Earthworm Jim S.E.	Interplay	Jump & Run	1. Quartal
James Pond 3	U.S.Gold	Jump & Run	1. Quartal	Eternal Champions	Sega	Beat 'em Up	1. Quartal
Judge Dredd	Acclaim	Action	3. Quartal	Fahrenheit	Sega	Adventure	1. Quartal
Legend of Illusion	Sega	Jump & Run	1. Quartal	Fatal Fury Special	JVC	Action	1. Quartal
NBA Jam T. E.	Acclaim	Sport	2. Quartal	Flying Aces	Rocket Science	Simulation	2. Quartal
NFL Quarterback	Acclaim	Sport	2. Quartal	Heimdall	JVC	Action-Adv.	1. Quartal
NHL All-Star Hockey	Sega	Sport	1. Quartal	Johnny Mnemonic	Sony	Adventure	2. Quartal
Pac In Time	Namco	Jump & Run	1. Quartal	KEIO Flying Squad	JVC	Shoot 'em Up	1. Quartal
Ristar	Sega	Jump & Run	3. Quartal	Loadstar 2	Rocket Science	Action-Adv.	4. Quartal
Sonic Drift 2	Sega	Rennspiel	1. Quartal	Loadstar	Rocket Science	Action-Adv.	1. Quartal
Striker	Sega	Fußball	1. Quartal	Lords of Thunder	Hudson	Action	1. Quartal
Star Gate	Acclaim	Puzzle	1. Quartal	Mad Dog 2	ALG	Shoot 'em Up	1. Quartal
Super Columns	Sega	Denkspiel	2. Quartal	Midnight Raiders	Sega	Action	2. Quartal
True Lies	Acclaim	Action	1. Quartal	Obsidian	Rocket Science	Action-Adv.	4. Quartal
MEGA DRIVE				Pitfall - Mayan Adventure	Activision	Jump & Run	n.n.b.
Adv. of Batman & Robin	Sega	Action	1. Quartal	Rocket Boy	Rocket Science	Action-Adv.	3. Quartal
Aero the Acrobat 2	Sunsoft	Jump & Run	n.n.b.	Samurai Shodown	JVC	Beat 'em Up	1. Quartal
Aerobiz Supersonic	KOEI	Strategie	1. Quartal	Shining Force	Sega	Action-Adv.	2. Quartal
ATP Tour Championship	Sega	Sport	1. Quartal	Skeleton Krew	Core	Action	1. Quartal
Barkley: Shut up & Jam 2	Accolade	Sport	1. Quartal	Space Adventure: Cobra 2	Hudson	Adventure	1. Quartal
Batman Forever	Acclaim	Action	3. Quartal	Surgical Strike	Sega	Action	2. Quartal
Comix Zone	Sega	Act.-Adventure	2. Quartal	Time Cop	JVC	Action	1. Quartal
Darkstalkers	Capcom	Beat 'em Up	2. Quartal	Wild Woody	Sega	Jump & Run	2. Quartal
Demolition Man	Virgin	Action	1. Quartal	Wirehead	Sega	Adventure	2. Quartal
Desert Demolition	Sega	Jump & Run	1. Quartal	World Champion Rally	JVC	Rennspiel	2. Quartal
Earthworm Jim 2	Shiny	Action	4. Quartal	MEGA DRIVE 32X			
Exosquad	Playmates	Action	2. Quartal	36 Great Holes	Sega	Sport	1. Quartal
Fireteam Rogue	Accolade	Action	1. Quartal	Alone in the Dark 2	Interplay	Action-Advent.	2. Quartal
Izzy's Olympic Quest	U.S. Gold	Jump & Run	1. Quartal	BC Racers	Core	Rennspiel	1. Quartal
Jack Nicklaus Golf '95	Accolade	Sport	1. Quartal	Blackthorne	Interplay	Action	2. Quartal
Judge Dredd	Acclaim	Action	3. Quartal	C 2: Judgement Clay	Interplay	Beat 'em Up	2. Quartal
Justice League Task Force	Sunsoft	Beat 'em Up	4. Quartal	Casper	Interplay	Action	3. Quartal
Manchester United Soccer	Ocean	Sport	1. Quartal	College Basketball's	Sega	Sport	1. Quartal
Mega Man World	Capcom	Jump & Run	1. Quartal	Hockeydrome	Activision	Sport	n.n.b.
Mickey & Minnie	Capcom	Jump & Run	1. Quartal	Metal Head	Sega	Action	1. Quartal
Mr. Nutz 2	Ocean	Jump & Run	2. Quartal	Mortal Kombat 2	Acclaim	Shoot 'em Up	n.n.b.
Mutant Chronicles	Playmates	Beat 'em Up	3. Quartal	Motherbase	Sega	Action	1. Quartal
NBA Basketball '95	Sega	Sport	1. Quartal	Motocross Championship	Sega	Rennspiel	1. Quartal
NBA Jam T. E.	Acclaim	Sport	2. Quartal	NBA Jam T. E.	Acclaim	Sport	2. Quartal
NHL All-Star Hockey '95	Sega	Sport	1. Quartal	NFL Quarterback Club	Acclaim	Sport	1. Quartal
Pac Attack	Namco	Denkspiel	1. Quartal	Pitfall - Mayan Adventure	Activision	Jump & Run	n.n.b.
Pac In Time	Namco	Jump & Run	1. Quartal	Rayman	UBI	Jump & Run	2. Quartal
Pac Man 2: T.N.A.	Namco	Jump & Run	3. Quartal	Revolution X	Acclaim	Shoot 'em Up	n.n.b.
Phantasy Star IV	Sega	Rollenspiel	1. Quartal	Scottish Open	Core	Arcade-Sport	1. Quartal
Putty Squad	Ocean	Geschick	1. Quartal	Shellshock	Core	3D-Action	1. Quartal
Revolution X	Acclaim	Shoot 'em Up	3. Quartal	Soulstar X	Core	3D-Action	2. Quartal
Sat'day Night Slam Masters	Capcom	Sport	1. Quartal	Stellar Assault	Sega	Action	1. Quartal
Scooby-Doo Mystery	Sunsoft	Adventure	n.n.b.	Thunderhawk 32X	Core	3D-Action	2. Quartal
Skeleton Krew	Core	Action	1. Quartal	Totally Brutal	Gametek	Beat 'em Up	2. Quartal
Snooker	Virgin	Sport	1. Quartal	WWF Raw	Acclaim	Sport	2. Quartal
Spiderman	Acclaim	Action	1. Quartal	MEGA DRIVE 32X CD			
Star Gate	Acclaim	Action	1. Quartal	36 Great Holes	Sega	Sport	2. Quartal
Star Trek Deep Space Nine	Playmates	Action	2. Quartal	Cadillacs & Dinosaurs	Rocket Science	Action-Adv.	1. Quartal
Street Racer	UBI	Rennspiel	1. Quartal	Darkride	Rocket Science	Action	4. Quartal
The Punisher	Capcom	Action	1. Quartal	Fahrenheit	Sega	Adventure	2. Quartal
Warlock	Acclaim	Action	1. Quartal	Flying Aces	Rocket Science	Simulation	2. Quartal
Weapon Lord	Namco	Beat 'em Up	2. Quartal	Loadstar 2	Rocket Science	Action-Adv.	4. Quartal
X-Men 2: Clone Wars	Sega	Action	1. Quartal	Loadstar	Rocket Science	Action-Adv.	1. Quartal
X-Perts	Sega	Action	3. Quartal	M. M. Power Rangers	Sega	Action	2. Quartal
Zero Kamikaze Squirrel 2	Sunsoft	Jump & Run	n.n.b.	Midnight Raiders	Sega	Simulation	1. Quartal
MEGA CD				Obsidian	Rocket Science	Action-Adv.	4. Quartal
Adv. of Batman & Robin	Sega	Action	2. Quartal	Rocket Boy	Rocket Science	Action-Adv.	3. Quartal
Another World 2	JVC	Action-Adv.	1. Quartal	Slam City	Digital Pictures	Sport	1. Quartal
Braindead 13	Readysoft	FMV-Action	2. Quartal	Supreme Warrior	Digital Pictures	Beat 'em Up	1. Quartal
Cadillacs & Dinosaurs	Rocket Science	Action-Adv.	1. Quartal	Surgical Strike	Sega	Action	2. Quartal



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

MEGA DRIVE

Suche: WWF Wrestlemania, Winter Challenge, E. Holyfields Boxing, bietet pro Spiel je 2 andere MD-Spiele. Tel. 07054/7878

Verk. Sonic 1 und Mega Games für je DM 30,- oder tausche beide gegen 1 MCD-Spiel. Kai Specker, Franz Hecker Str. 28, 49593 BSB

Verk. Landstalker, F22, World Cup '90, Ghoul's 'n' Ghosts u. Mario Lemeux Hockey. VB. S. Gröne, Tel. 0421/571952

Verkaufe oder tausche 14 MD-Spiele zwischen DM 30,- bis DM 50,-, z. B. Asterix, James Pond III, MIG 29, Sonic I, Streets of Rage II, Ecco I usw. Tel. 02871/186786

Sega Mega Drive I, 2 Joypads, Netzteil DM 90,-, California Games DM 40,-, John Madden Football DM 30,-, Aquatic Games DM 40,-, Tel. 06422/6690

Verkaufe Mega Drive II + 2 Pads + 6 Spiele (z. B. Sonic 2, Streets of Rage 2, Strider 2) für DM 450,- Tel. 07951/23309 Alex

Tausche: Turtles Tournament Fighters oder Fatal Fury. Suche WWF Raw Tel. 02064/53948 Marco

Tausche: The Ottifants, Ecco 1, Sonic 1, Arnold Palmer Golf, Suche: Mickey Mania, Virtua Racing, Earthworm Jim. Tel. 05733/10051

Verk. MD Spiele: Gods, Haunting, Battletoads, Flintstones, Ex Mutants, T2 Judgement Day. Alles Deutsch für DM 220,- Tel. 06624/6806

Suche Modulsammlungen (+ Konsolen) sowie Neuheiten f. MD, MCD, MD32X, SNES. SSFII, Soleil etc. Tel. 0641/71250 Kirsten

Tausche Jurassic Park, MicroMachines, Wrestlemania. Suche: Rock'n'Roll Racing, Zero Tolerance Tel. 02252/5560

Verkaufe Spielesammlung mit Dune 2, Shining Force 2, Sonic 1-3, Landstalker uvm. VB DM 350,- Tel. 02336/14549

Verk./tausche The Terminator DM 40,- Corporation DM 55,-, suche Sonic 2, Spinball, F1... Tel. 09155/335 Roland

Verkaufe Dune 2 für DM 80,- Tel. 03476/852586

Suche Spiele für Mega Drive + NES. Besonders Jungle Strike und MicroMachines dt. oder US. Tel. 06124/9297 Fax 06124/8412

Kaufe Mega Drive-Spielesammlungen von 1994. Auch große Sammlung kein Problem. Tel. 0931/68639 öfter probieren!

Verkaufe NBA Jam und FIFA Soccer 95 für zusammen nur DM 140,- (nur im Pack) Tel. 02642/980244

Verk. Mega Drive II, 2 Joyboards und 12 Spiele/Dune II, Terminator, Corporation, Sonic II usw. Tel. 0911/3939886

Suche Spiele für Mega Drive, Mega CD, 32X. Schickt Eure Listen an: T. Stoll, Otto Suhr Allee 122, 10585 Berlin

Verkaufe Virtua Racing DM 100,-, NHL 94, FIFA Int. Soccer je DM 50,- Europ. Club Soccer DM 35,-, Tel. 03322/207245 ab 18 Uhr

Suche für MD Jungle Strike, Summer u. Winter Challenge und vom Sega Magazin die Tips u. Tricks-Seiten 1-288. Tel. 08146/7871

MD 50/60 Hz. dt., jp., us. mit 11 Sp. + Menacer mit 7 Spielen DM 600,-, MD z. B. Streets of Rage I-III, Menace T2 Tel. 05846/1443 Jan

Verkaufe Dschungelbuch für Mega Drive NEU (ungebraucht) Neupreis: DM 99,-, Verkaufspreis DM 80,- Tel. 08761/61709

Tausche Talmit's Adventure, Aladdin, World of I. Suche California Games, Urban Strike od. Landstalker Tel. 03931/712583

Verkaufe World Cup USA 94 DM 60,-, Golf Leader Board DM 60,-, Altered Beast DM 50,- oder tausche 2:1 gegen FIFA Soccer 95 Tel. 03331/20814

Tausche König der Löwen und Carmen San Diego und Quackshot gegen NHLPA 94 und NHLPA 95. M. Atoui, Fichtenstr. 7, 57368 Lennestadt

Verkaufe Leader Board DM 65,-, F1 DM 70,-, Winter Olympics DM 70,-, Toe Jam u. Earl DM 45,-, Dune 2 DM 90,-, Tel. 02227/3303

Tausche Star Wars Arcade 32X gegen Virtua Racing Deluxe oder Doom 32X Tel. 036841/41486 Dirk

Mega Drive 50/60 Hz Arcade Power Stick, 11 Spiele, Probotector, Viewpoint, Red Zone, Subterranea usw. DM 400,- Tel. 030/3737670

Tausche Phantasy Star 3 (us), Crack Down und Sword of Sodan (jp) gegen Sonic 2 o. Sonic Spinball (dt.) Tel. 04532/6601

Verk./taus. Terminator 1, T2 und Steel Talons alle 3 f. DM 85,- o. gegen ein neueres Game. Suche günstig GG u. MD-Spiele Tel. 0345/663661

Tausche Asterix TGR gegen Lemmings 1. Jochen S. Tel. 02975/1440 Ab 14 Uhr

Verk. J&R, Action, Sport, Strategie-Spiele ab DM 40,- bis DM 80,- Frank Tel. 07631/13875 AB oder ab 20 Uhr

Suche Mega Drive-Spiele von A-Z, Helge Bocklage Tel. 02381/401565, Kamenerstr. 221, 59077 Hamm

Ich verkaufe Ottifants DM 50,-, Royal Rumble DM 55,-, Pele DM 35,-, Jordan vs. Bird DM 50,-, Control Pad DM 15,-, Carmen Sandiego DM 45,- für MD Tel. 0621/315602

Verkaufe MD + 3 Spiele! Sonic, Aladdin, Asterix für DM 300,-, Sonja Lindner, Scheunengasse 9, 04703 Leisnig

Verk. König der Löwen, Sonic & Knuckles für je DM 80,- Tel. 0221/7088125

Wer in Düsseldorf hilft mir bei Landstalker weiter? Eilt! Tel. 0211/7187866

Suche Sonic 1, Streets of Rage 3, MD32X-Spiele. Tel. 069/64849467 Frank

Verkaufe Mega Drive mit 4 Spielen: SF2, Sonic 2, König der Löwen, Cool Spot und 2 Pads für DM 350,- Tel. 0395/4221336

Test 'N Take
Videospiele

SuperNintendo	MegaDrive	32X	MegaCD	Jaguar	3DO
Animanics	dt 109,95	Soleil		dt 139,95	
Earthworm Jim	dt 139,95	Zero Tolerance		dt 99,95	
NHL '95	pal 99,95	MegaDrive 32X			
Psycho Pinball	dt 119,95	Cosmic Carnage		us 139,95	
Rise of the Robots	dt 129,95	Fahrenheit 32X CD		dt 149,95	
Rock 'N Roll Racing	dt 109,95	Metal Head		us 129,95	
Shining Force 2	dt 129,95	Super Motocross		dt 149,95	
Syndicate	dt 109,95	Saturn, SonyPSX		auf Anfrage	

...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

WORLD OF SEGA

Hier gibt's das SEGA Magazin und die aktuellen SEGA Games!	Neckermann Zeil 41 60313 Frankfurt	Dodenhof Haus 3 78870 Ottersberg	Neckermann Hoher Weg 34 31134 Hildesheim
Media Markt Wilhelm-Becker-Str.15 75179 Pforzheim	Virgin Megastore Speersort 2-6 20095 Hamburg	Hertie Stendaler Str. 12627 Berlin	Spielwaren Sindel Neue Str. 3 89077 Ulm
Karstadt Oberpollinger 80320 München	Virgin Megastore Zeil 47-49 60313 Frankfurt	Bild + Ton Karlshorst Treskowallee 98 10318 Berlin	Tausend Spiel + Freizeit Untermarkt. 23 82515 Wolfratshausen
Hertie Velaslostr.6 85622 Feldkirchen	Hüber-Harth Hindenburgstr. 2 88400 Biberach	Mega Trade GmbH Ekkehardstr. 16A 78224 Singen	Hot Vahrenwalder Str. 269 30179 Hannover
Herbig Hauptstr. 3 64711 Erbach	Media Markt Heinkelstr. 1-11 71634 Ludwigsburg	Kraut GmbH Belstr. 4 72336 Balingen	Sega-World Of Games Turnstr. 6 75173 Pforzheim
Schmid Hermann Marktstr. 50/52 72458 Albstadt	Media Markt Hebelstr. 22 69115 Heidelberg	Kaufhaus Woha Spitalstr. 25+35 73479 Ellwangen	Fernseh Schmidt GmbH Wiltbergstr. 3 13125 Berlin
Idee & Spiel Breite Straße 3 16321 Bernau	Media Markt Wilstr. 227 73733 Esslingen	GMW Haydnstr. 43 37226 Salzgitter	
Reuter GmbH Bahnhofstr. 24-28 27711 Osterholz	Elektro Faiss Königstraße 30-34 72108 Rottenburg	Photostorm Hoher Weg 1 31134 Hildesheim	



Verkaufe/tausche MD + CD-Spiele, suche div. Neuheiten, auch Ankauf möglich m. Konsole Tel. 04774/1789 Rainer

Suche für Mega Drive Leth. E. mit Pist., 688 Attack Sub ab 20 Uhr Neumann Tel. 06182/200386

Verkaufe FIFA Soccer 95 DM 75,-, NBA Jam DM 75,-, Jungle Strike DM 55,-, Turtles Tournament DM 55,-, Tel. 040/4204079

Verk. SMD mit 7 Spielen, 2 Control-Pads, TV-Adapter für DM 500,- Tel. von 20-22 Uhr 07142/63982 Markus verlangen

Suche T2 Judgment Day oder tausche Jurassic Park, Batman Returns, Sonic 1+2 gegen T2 Judg. D. Tel. 07707/1339

Suche billig Ecco1 und verk. Sonic Spinball oder tausche S. Spinball gegen Ecco1 Tel. 06172/81367 von 14-20 Uhr anrufen

Verk. 7 MD-Spiele f. DM 300,- (u.a.m. Ariel, Ecco, LHX Att.) alle fast neu od. tausche gegen Dragon's Lair, Aladdin, Snooker Tel. 07202/5943 Dombrow

Verk. Spiderman für DM 85,-, Cyberball für DM 45,- Tel. 06004/1693 Christian Schubbert

Suche Modulsammlungen u. Konsolen sowie Neuheiten für MD, 32X, MCD, GB etc. Bitte meldet euch unter Tel. 0641/71250

Verk. Soleil, WWF Raw, Sonic & Knuckles, Urban Strike, NHL 95, Sonic III uva. ca. 100 Stk. Tel. 04521/71497

Tausche: World Cup USA 94 gegen Sonic 2 Tel. 02642/980244

Verk. Virtua Racing und Pete Sampras Tennis zu je DM 80,-, Road Rash II zu DM 50,-, kompl. f. DM 170,- Tel. 04298/30229

Verk. Mega Drive + 15 Sp. + 2 Pads alles zusam. für DM 750,- VB Tel. 089/3508927 erreichbar ab 17 Uhr

Verkaufe Mega Drive II + 2 Pads + 6 Spiele (z. B. Sonic 2, Streets of Rage 2, Strider 2) für DM 450,- Tel. 07951/23309 Alexander

Tausche Global Gladiators gegen WWF Royal Rumble Tel. 05553/4610

Verk. für Mega Drive folg. Spiele: Jurassic Park, Risky Woods, Thunder Force II, Aladdin zwischen DM 30,- und DM 70,- Tel. 0821/602299

Verk. Dynamite Headdy, Dune II, Hulk, Landstalker, Mega Bomberman, Indy Car, Ren & Stimpy, Super Str. F. II Tel. 04521/71497

Verk. Eternal Champ. DM 60,-, Super Thunder Blade DM 30,-, LHX Attack Chopper DM 40,-, K. Renner, Otto-Nuschke-Str. 9, 01968 Senftenberg

Verk. Madden 94, NHL Hockey 94, Dune II, Eternal Champ. für je DM 70,-, Shinobi III für DM 50,- Tel. 07431/62390

Kinderreiche Familie sucht Mega Drive I o. II preisg. zu kaufen. Tel. 03726/711422

Günstig! Verkaufe MD2 mit 2 Joysticks (ein 6-Button-Pad) und 5 Spielen u. a. Tournament Fighters und Landstalker Tel. 0671/75747

GAMES GARDEN

3 DO	DV	SNES	
Gex	129,95	Final Fantasy 3 us	149,95
Theme Park	129,95	Demons Crest us	129,95
Corpse Killer	129,95	Dragon View us	129,95
Supreme Warrior	129,95	Seaquest DSV	134,95
Crime Patrol	129,95	WWF Raw	139,95
Rise of Robots	119,95	Vortex FX	59,95
SEGA MD		JAGUAR	
Battletech us	129,95	Jaguar	569,00
Pirates us	119,95	Alien vs. Predator	129,95
WWF Raw	129,95	Cannon Fodder	129,95
Magic Key 3 (Adapter)	39,95	Iron Soldier	129,95
SEGA CD		Val d'Iserie	119,95
Sega CD + Spiel	389,95	Jaguar CD	demnächst erhältlich
Road Avenger	9,95	SEGA SATURN	
Mickey Mania	99,95	Sega Saturn	1399,00
Soulstar	119,95	Victory Goal	179,95
Sega 32X	379,00	Clockwork Knight	139,95
Afterburner 32X	114,95	Gate Racer	169,95
Super Space Harrier 32X	119,95	MANGA-ANIME-VIDEOS	
Golf-Best 36 Holes 32X	139,95	Crying Freeman I-IV	je 29,95
Motorcross Champion 32X	139,95	Cyber City I-III	je 29,95
NEO GEO CD		AD Police I-III	je 29,95
Neo Geo CD	989,00	Geno Cyber I-III	je 29,95
The King of Fighter '94	139,95	Devil Man I-II	je 34,95
Samurai Shodown 2	139,95	Techno Police dt.	39,95
World Heroes 2 Jet	119,95	Uratsukidoji I+II	je 39,95
Aero Fighters 2	109,95	Uratsukidoji III Epi. I-IV	je 29,95
The Super Spy	89,95		

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

Versand + Ladengeschäft Nürnbergstr. 26 90762 Fürth	Ladengeschäft Karl-Grillenberger Str. 16 90402 Nürnberg	Ladengeschäft Martin Lutherplatz 2 91054 Erlangen
------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------

Fax: 0911/7418285

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

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 Battle Tank 2	79,90
NHL Hockey 95	119,90	Indiana Jones Adv.	99,90
Pitfall	79,90		
Red Zone	109,90	NEU von SEGA	
Ristar	119,90	SEGA 32 X	389.-- DM
Sonic vs. Knuckles	129,90	After Burner 2	139,90
Solei	129,90	Fahrenheit CD	139,90
Urban Strike	119,90	Metal Head	139,90
WWF Raw	129,90	Star Wars	129,90
Zero Tolerance	109,90	Space Harrier	129,90
Kawasaki Superbike	119,90	Virtua Racing	129,90
Syndicate	109,90		
F 1 94	119,90		

Super Nintendo/ SEGA Mega Drive
SEGA 32X/ SEGA SATURN/ Panasonic 3DO
ATARI Jaguar/SEGA CD/ NEO GEO CD
PC CDROM/ SONY Playstation

Laufend Neuheiten!

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
 90 451 Nürnberg

Mega Drive

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(1)	Der König der Löwen	88%	3
2.	(3)	Soleil	89%	2
3.	(2)	Sonic & Knuckles	89%	4
4.	(5)	Sonic 3	93%	12
5.	(Neu)	Ristar	82%	1
6.	(Neu)	ATP Tennis	—	1
7.	(-)	Shining Force 2	86%	3
8.	(9)	Super Street Fighter II	91%	5
9.	(Neu)	MicroMachines 2	85%	1
10.	(Neu)	Psycho Pinball	84%	1

Mega CD II

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(1)	Jurassic Park	81%	2
2.	(3)	Tomcat Alley	80%	6
3.	(6)	Sonic CD	89%	14
4.	(2)	Soulstar	86%	2
5.	(7)	Battlecorps	89%	4
6.	(4)	Dune	80%	6
7.	(5)	F1 World Champion	88%	4
8.	(Neu)	Dragon's Lair	48%	1
9.	(8)	Thunderhawk	92%	15
10.	(Neu)	Starblade	55%	1

Master System

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(Neu)	Sonic Spinball	81%	1
2.	(1)	Der König der Löwen	88%	2
3.	(4)	Daffy Duck	74%	4
4.	(6)	Asterix TGR	69%	4
5.	(3)	Aladdin	83%	9
6.	(5)	Ecco the Dolphin	86%	7
7.	(9)	Road Runner	65%	5
8.	(7)	Sonic 2	88%	17
9.	(10)	The Ottifants	78%	6
10.	(8)	Donald Duck 2	93%	9

Game Gear

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(1)	Sonic Triple Trouble	87%	3
2.	(2)	Der König der Löwen	88%	3
3.	(3)	Ecco 2: Tides of Time	84%	2
4.	(8)	Sonic Spinball	84%	8
5.	(Neu)	Taz Mania 2	69%	1
6.	(7)	Daffy Duck	74%	3
7.	(9)	Dynamite Headdy	82%	4
8.	(6)	Aladdin	83%	9
9.	(Neu)	Pete Sampras Tennis	81%	1
10.	(-)	Asterix TGR	69%	3

SEGA-Bestseller

Die Redaktionshits für Master System!



1

König der Löwen
(Sega) 88%



2

Das Dschungelbuch
(Sega) 87%



3

Dr. Robotnik's MBM
(Sega) 86%



4

Ecco the Dolphin
(Sega) 86%



5

World Cup USA '94
(U.S.Gold) 83%

Mega Drive

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(2)	Der König der Löwen	88%	2
2.	(1)	Sonic & Knuckles	89%	4
3.	(4)	Earthworm Jim	89%	2
4.	(Neu)	NHL Hockey '95	85%	1
5.	(Neu)	FIFA Soccer '95	88%	1

Mega CD II

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(2)	Soulstar	86%	2
2.	(-)	Thunderhawk	92%	13
3.	(Neu)	Rebel Assault	70%	1
4.	(1)	F1 World Champion	88%	2
5.	(Neu)	Dune	80%	1

Master System

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(1)	Der König der Löwen	88%	2
2.	(Neu)	Sonic Spinball	80%	1
3.	(2)	Das Dschungelbuch	87%	9
4.	(3)	Ecco the Dolphin	86%	4
5.	(4)	Asterix TGR	69%	4

Game Gear

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(Neu)	Sonic Triple Trouble	87%	1
2.	(Neu)	WWF Raw	79%	1
3.	(-)	NBA Jam	80%	4
4.	(1)	Der König der Löwen	89%	3
5.	(2)	Pete Sampras Tennis	81%	4

Die Leserlieblinge

Mailbox



HALLO UND HERZLICH WILLKOMMEN ZUR NEUEN AUSGABE DER MAILBOX. AUF VIELFACHEN WUNSCH HABEN WIR DEN UMFANG Eurer LESERBRIEFECKE AUF DREI SEITEN ERHÖHT UND AUSSERDEM DIE BELIEBTE PAINTBOX WIEDER EINGEFÜHRT. NUN KÖNNEN WIR NOCH MEHR AUF EURE FRAGEN EINGEHEN, UND DIE CHANCEN, DASS EURE ZEICHNUNGEN ABGEDRUCKT WERDEN, SIND BETRÄCHTLICH GESTIEGEN. WENN IHR SONST NOCH WÜNSCHE HABT, WENDET EUCH AN UNS, SCHLIESSLICH MACHEN WIR DAS MAGAZIN FÜR EUCH! VIEL SPASS! EUER HANS



FUSSBALL MANAGER FÜR MEGA DRIVE?

Warum gibt es für den Mega Drive kein Fußballmanager-Spiel, wie es sie zu Hunderten für den Amiga und den PC gibt? Reichen 16 Bit nicht aus? Ist kein Software-Hersteller bereit, so ein Spiel für den Mega Drive auf den Markt zu bringen?

Carsten Kaiser, 42277 Wuppertal

Warum es bislang kein Spiel wie den Bundesliga Manager Hatrick für den Mega Drive gab, kann man nur so erklären: Die Sega-Kids wollen mehr Jump & Runs und Beat 'em Ups als „anspruchsvolle Spiele“. Der Erfolg von Spielen wie Dune II, Landstalker, Shining Force 2 oder Soleil zeigte jedoch, daß es auch sehr viele ältere User gibt, die auf komplexere Spiele stehen. 16 Bit reichen zweifellos aus, denn selbst ältere PCs und der Amiga sind auch „nur“ 16 Bit-Geräte. Ein anderes Problem ist zweifellos der Speicherbedarf, doch 24 MBit sollten zweifellos ausreichen, und per Batterie oder Paßwort kann man seinen Spielstand abspeichern. Zu Deiner Freude konnten wir bereits im Sega Magazin 11/94 verkünden, daß Codemasters an einem Spiel namens Euro Soccer Manager für den Mega Drive arbeitet. Mehr Infos gibt es demnächst!

32X ODER SATURN?

Ich wollte mir eigentlich im Februar '95 einen 32X kaufen, aber nun habe ich in verschiedenen Zeitschriften gelesen, daß der Sega Saturn den 32X und das Mega CD II um vieles übertreffen wird. Daher habe ich zwei Fragen an euch:

1. Lohnt sich der Kauf eines 32X dann überhaupt noch?
2. Gibt es Aussichten, daß sich der 32X noch lange über Wasser hält, sobald die Saturn-Konsole auf dem deutschen Markt ist?

Michael Fitzen, 41334 Nettetal

Aufgrund vieler ähnlicher Zuschriften haben wir deinen Brief als repräsentativ ausgewählt. Daß der 32X in der Zukunft von Sega eine wichtige Rolle spielt, die länger als bis zum Erscheinen des Saturn anhalten wird, ist klar. Zeitgleich mit dem Saturn wird nämlich der Neptun erscheinen, der ein Mega Drive mit eingebautem 32X ist. Wer mehr Geld zur Verfügung hat, wird sicher zum Saturn greifen, der Neptun oder der 32X werden jedoch schon für einige hundert Mark weniger erhältlich sein. Wer nicht das Geld für den Saturn hat, kann seinen Mega Drive mit dem 32X aufrüsten und hat damit ein technisch feines Gerät, das dem Atari Jaguar und dem 3DO ebenbürtig ist. Schließlich arbeiten darin die gleichen Chips wie im Saturn, nur daß sie hier ein wenig langsamer getaktet sind und kein CD-ROM-Laufwerk integriert ist. Wer neu

einsteigt, hat die Wahl zwischen Neptun und Saturn. Vergleichbar ist dies mit verschiedenen Automobilserien, beispielsweise der von BMW. Der 3er BMW ist ein gutes Auto zum relativ günstigen Preis und würde beispielsweise dem Mega Drive entsprechen. Der 5er hingegen ist etwas teurer und bietet dafür eine bessere Ausstattung. Ein Mega Drive mit 32X oder ein Neptun wären dies im Sega-Markt. Wer das Beste haben will, greift bei BMW zum 7er, was bei Sega der Saturn sein wird. Der Plan von Sega ist somit, daß man für jeden genau das richtige Gerät in der richtigen Preislage hat. Keines der Geräte muß sich somit in den nächsten Jahren Sorgen um seine Zukunft machen.



SEGA CHANNEL & CLASSICS

Hiermit grüße ich das coolste, beste, schnellste und kreativste Videospiele-Magazin in Deutschland! Meine Fragen:

1. Ich bin im Besitz eines Mega Drive I und eines Mega CD II. Muß ich irgendwas Neues dazukaufen, um einen 32X betreiben zu können? Benötige ich ein RGB-Kabel? Wenn ja, für das Mega Drive I oder II?
2. Wann stellt ihr euch endlich vor?
3. Kommen bald wieder mehr Seiten

SEGA ABC

Wir setzen zum Schlußspurt an! In dieser Ausgabe erklären wir euch die letzten Begriffe von T bis Z. Wer zukünftig noch Schwierigkeiten mit irgendwelchen Problemen hat, wendet sich ganz einfach an die Mailbox. Ab nächster Ausgabe werden wir euch in einer Serie die hundert besten Spiele für Sega-Konsolen vorstellen! Dabei zu bleiben lohnt sich also!



THROWS

Throws kennt man eigentlich nur aus Beat 'em Up-Spielen. Ihre Bezeichnung stammt vom englischen 'to throw', was nichts anderes als 'Werfen' bedeutet. Ein Throw ist somit logischerweise nichts anderes als ein Special Move, mit dem man den Gegner durch die Gegend schleudern kann.



Throws sind die Spezialitäten von Virtua Fighter II.



UPGRADE

Wie die meisten Begriffe stammt auch 'upgrade' aus dem Englischen. Es bedeutet, daß man etwas um eine Stufe weiterentwickelt. Im Hardware-Bereich bedeutet dies beispielsweise, daß man seinen Mega Drive mit dem 32X zur 32 Bit-Konsole machen kann. Mit Sonic & Knuckles kann man seine alten Sonic-Spiele



Seinen Mega Drive kann man mit einem 32X zur echten 32 Bit-Konsole upgraden!

Da es sich bei Super Street Fighter II um kein komplett neues Spiel handelt, nennt man es auch Upgrade von Street Fighter II.



ebenfalls upgraden, da man sie nun mit neuen Figuren noch einmal durchspielen kann. Die verschiedenen Versionen von Street Fighter II sind ebenfalls nur Upgrades.



VIRTUAL REALITY

Eine virtuelle Realität ist prinzipiell eine nicht existierende Realität. Irgendwann soll man bei Videospiele wirklich das Gefühl haben, daß man sich in einer anderen Welt befindet und tatsächlich mit einem Raumschiff durch das Weltall fliegt. Erst Schritte werden derzeit mit 3D-Brillen unternommen, bei denen man



Mittels dieser Brille soll eine virtuelle Realität erzeugt werden.

zumindest nicht mehr in einen Monitor schauen muß, um das Geschehen zu betrachten. Wenn man sich nach links dreht, dann sieht man gleichzeitig eine andere Grafik über die Brille. Das Ziel der kompletten virtuellen Realität ist, daß man alle Aktivitäten in einem speziellen Anzug ausführt. Wenn man seine Hand bewegt, kann man wirklich Knöpfe betätigen, und wenn man hochspringt, dann springt auch die Spielfigur, und wenn man einen Schlag bekommt, sollte man tatsächlich auch etwas spüren können. Wohin das Ganze führt, läßt sich derzeit noch nicht abschätzen.

VEKTORGRAFIK

Während bei Bitmap-Grafiken von Hand gemalte oder berechnete Grafiken auf den Bildschirm gezaubert werden, bestehen Polygongrafiken wie bei Virtua Racing aus ausgefüllten Dreiecken. Bei Vektorgrafiken werden die einzelnen Bilder aus einzelnen Vektoren zusammengesetzt. Dies sieht dann prinzipiell aus wie ein Drahtgitter-Modell. Der Vorteil dieser Technik ist, daß man sie jederzeit und schnell aus verschiedenen Perspektiven darstellen lassen kann. Der Nachteil ist, daß sie nicht unbedingt eindrucksvoll aussehen. Die gegnerischen Elemente bei dem Mega CD II-Spiel Starblade bestehen beispielsweise aus Vektorgrafiken.

Die feindlichen Raumschiffe in Starblade werden mittels Vektorgrafik dargestellt, während der Rest automatisch ablaufende FMV-Sequenzen sind.



Etwas besser sehen ausgefüllte Vektorgrafiken aus, bei denen die Drahtgitterflächen mit Farben ausgefüllt werden.



WORD UP!

Sag was! Unter diesem Motto lassen wir bei jedem unserer Tests den jeweiligen Redakteur seine persönliche Meinung abgeben. Inspiriert wurde der Titel übrigens vom dem Song Word Up von der Gruppe Cameo, der Anfang der 80er Jahre in den Charts war und letztes Jahr von der Gruppe Gun gecovert wurde.



ZOOM-EFFEKT

Etwas zu zoomen ist gleichbedeutend mit der Vergrößerung von etwas. Bei Spielen wendet man diesen Effekt an, um einer zweidimensionalen Bildschirmdarstellung ein Hauch 3D zu vermitteln. Prinzipiell legt man ein Objekt wie beispielsweise einen Baum in einer bestimmten Größe im Speicher ab. Sollte der Baum weiter weg sein, wird er dazu mittels Programm in eine kleinere Darstellung umgerechnet. Sollte man näher am Baum dran sein, wird der Baum eben in ein größeres Format umgerechnet. Ist dieses Format jedoch größer als das im Speicher abgelegte, kann es passieren, daß die Pixel des Baums plötzlich riesengroß sind. Je besser die Zoomroutine ist, umso schneller und detaillierter werden die Objekte dargestellt.



Alle Elemente in Space Harrier werden gezoomt, womit ein gewisser 3D-Effekt entsteht.

ZUM SCHLUSS...

...möchten wir uns bei allen Einsendern der insgesamt 58 verschiedenen Begriffe bedanken, die dieses Sega ABC erst ermöglicht haben. Nur mit eurer tatkräftigen Unterstützung können wir das Sega Magazin zur Sega-Bibel machen! Weiter geht es nun mit den Top 100! Schickt uns bitte eine Liste mit euren zehn Lieblingsspielen unter dem Kennwort „Top 100“. Alle Einsender werden namentlich erwähnt!

im Magazin?

4. Warum macht ihr nicht einmal ein paar Gewinnspiele?
5. Kann man verpaßte Hefte/Sonderhefte bei euch nachbestellen?
6. Testet doch einmal ein paar Oldies, die man jetzt billig bekommen kann?
7. Wann gibt es WCW Wrestling in Deutschland?
8. Kommt der Sega Channel bald nach Deutschland? Braucht man dafür neue Hard- und Software, und welche Gebühren fallen noch an?

Patrick Hofmann, 09496 Marienberg

1. Wenn man den 32X mit dem Mega Drive I betreiben will, braucht man dafür noch ein spezielles Kabel, das man über eine beigelegte Postkarte kostenlos bei Sega Hamburg anfordern kann.
2. In einer der Sommerausgaben!
3. Mit 100 Seiten nur über Sega bieten wir zwar deutlich mehr als jedes andere Sega-spezifische Magazin, jedoch ist es möglich, daß wir ab Herbst mehr Seiten haben werden.
4. Machen wir doch eigentlich oft genug, oder?
5. Ja! Schickt eine Bestellung an: Computec Verlag, Leserservice, Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg. Dazu kommen noch DM 7,- für Nachnahmegebühr oder DM 3,-, wenn ihr per Vorauskasse bezahlt. Es sind jedoch leider nicht mehr alle Hefte verfügbar.
6. Das machen wir eigentlich schon seit Ausgabe 2/95. Die in den Classic-Reviews getesteten Spiele sind besonders günstig erhältlich.
7. Meines Wissens nach war Hulk Hogan mit seiner Truppe schon einmal in Deutschland, Ende '95 soll er wiederkommen.
8. Vor 1996 dürfen wir auf keinen Fall damit rechnen. Gebühren werden keine anfallen, allerdings benötigt man noch einen Zusatzadapter, damit man die Spiele aus dem Kabel holen kann.



**Mega CD II
& SNES**

1. Ich bin ein stolzer Besitzer eines Mega Drive I und würde mir gerne ein Mega CD II zulegen. Gibt es da eine

andere Möglichkeit, außer einen neuen Mega Drive II zu kaufen?

2. Mein Freund hat ein SNES und gibt fürchterlich an! Er wiederholt immer, daß der Mega Drive nie imstande wäre, ein Spiel wie Donkey Kong Country zu produzieren. Stimmt das?
3. Wann stellt ihr euch einmal vor?
4. Warum gibt es eigentlich den Sega Shop nicht mehr? Ist es denn nicht egal, ob statt 100 Seiten 105 Seiten im Magazin sind?
5. Gibt es einmal eine Computermesse von Sega in Österreich?

Richard, Österreich

1. Das Mega CD II läuft auch mit einem Mega Drive II! Du brauchst dafür keinen Mega Drive III!
2. Mit folgenden Argumenten solltest du ihn ein wenig in Verlegenheit bringen können: Warum hat Earthworm Jim auf dem Mega Drive mehr Levels als in der Super NES-Version und ist trotzdem billiger? Gibt es ein Spiel wie Sonic & Knuckles, mit dem man alte Spiele noch einmal mit neuen Figuren und neugestalteten Levels durchspielen kann? Was kostet Sonic & Knuckles und was kostet Donkey Kong Country? Virtua Racing ist nicht auf dem Super NES möglich! Der SF/X-Chip ist deutlich schlechter als der SVP-Chip von Sega. Das Super NES kann nicht mit einem 32X-Turbobooster aufgerüstet werden, auf dem Doom und Virtua Racing Deluxe läuft. Da es kein Mega CD II-Spiel für das Super NES gibt, wird er nicht Spiele wie Soulstar, Battlecorps oder Thunderhawk zocken dürfen. Von FMV-Spielen ganz zu schweigen. Wieso erscheinen für die Sega-Systeme mehr Spiele als für das Super NES? Für welches System gibt es das beste Magazin? Wann kommt etwas Neues von Nintendo? Nicht vor 1996! In der Sega-Welt ist hingegen eine Menge los! Außerdem soll er erst einmal auf Xperts und Vectorman warten, die Donkey Kong Country die Schau stehlen werden. Er darf ja Uniracers als neues SGI-Meisterstück spielen!
3. Demnächst!
4. Da wir nicht soviel Platz haben und es durchaus eine Rolle spielt, ob das Magazin 100 oder 105 Seiten hat.
5. Eine Messe von Sega wird es dort so schnell nicht geben, wenn Sega jedoch

auf einer Messe vertreten sein sollte, lassen wir es euch wissen.



**SIMBA &
SONIC**

Zuerst einmal ein fettes Lob. Weiter so!

1. Ich habe einen Mega Drive, und meine neuesten Games sind König der Löwen und Sonic & Knuckles. Warum hat König der Löwen im Test schlechter abgeschnitten? Ich finde es um einiges besser als Sonic & Knuckles!
2. Der wichtigste Grund, warum ich euch schreibe, betrifft das „Infrarot 6 Button Pad“: Ich habe es bisher nur im 2er-Set gesehen, aber dafür reicht mein Geld nicht mehr, weil ich mir auch Earthworm Jim kaufen will. Kann man das Pad nicht auch einzeln kaufen?
3. Ich bin übrigens dafür, daß ihr euch mal vorstellt und daß die Rubrik Street Beat rausfliegt. An ihrer Stelle könntet ihr doch Count Up wieder bringen, vielleicht so jede zweite bis dritte Ausgabe?!

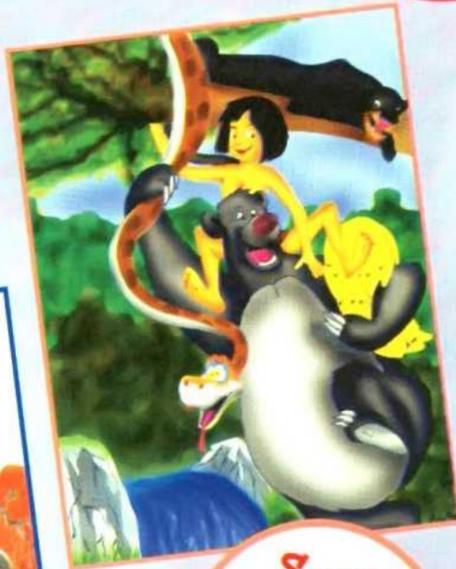
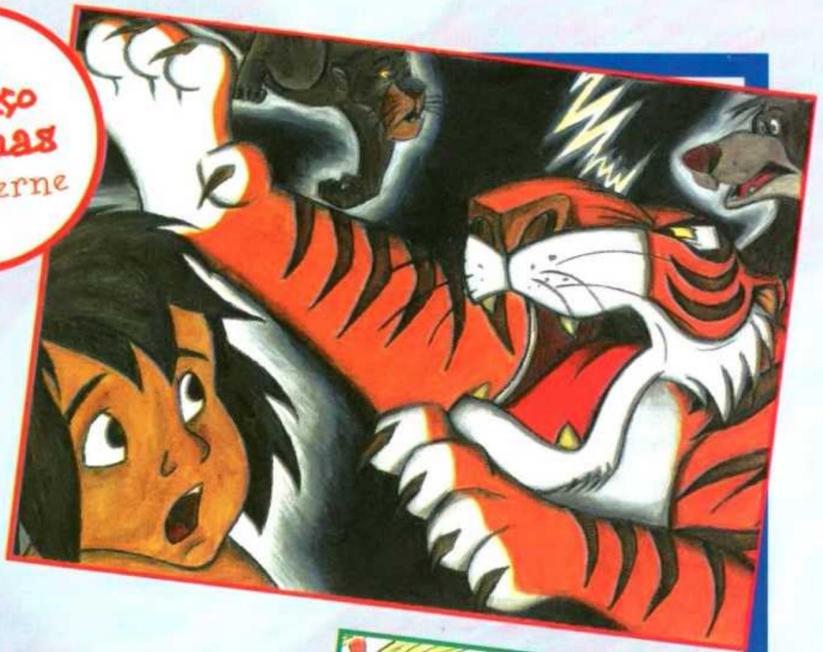
N. Wagner, 35457 Lollar

Erst einmal herzlichen Dank für deinen modellierten Sonic mit dem Sega Magazin. Dafür bekommst du ein aktuelles Mega Drive-Spiel zugeschickt. Nun zu deinen Fragen.

1. Der Wertungsunterschied beträgt eigentlich nur 1 Prozent. Sonic & Knuckles hat 89% bekommen, während Simba immerhin 88% zuteil wurden. Mir persönlich gefällt Sonic aufgrund des durchdachteren Leveldesigns und der Kombi-Idee besser, es gibt allerdings auch viele, die dem Spiel König der Löwen den Vorzug geben. Letztendlich sind beides hervorragende Games.
2. Sega hat durch eine Marktforschung festgestellt, daß in der Regel immer gleich zwei 6 Button-Pads gekauft werden, denn bei Beat 'em Up-Spielen, wo diese Pads ja hauptsächlich eingesetzt werden, sollte ja Chancengleichheit herrschen. Aus diesem Grund hat man sich dazu entschlossen, das Infrarot-Pad nur im 2er-Set anzubieten. Außerdem würde ein Infrarot-Pad alleine bedeutend mehr als die Hälfte des 2er-Sets



Marko Thomas
aus Herne



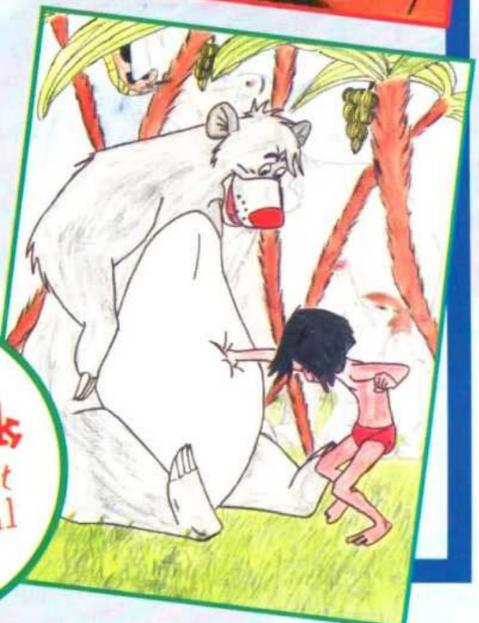
Sven Menold
aus Lauffen
a./N.



Jan Werner
aus Leipzig



Maik Negendank
13 Jahre alt
aus Treital



ACHTUNG LIMITIERTES ANGEBOT !!!

*** Saturn+RGB+Spiel+Joypad 1299.90 ***

ORDER IN TIME O.I.T.

Laden+Versand In Stuttgart!! Silberburgstr. 17 i
70178 Stuttgart (S-Feuersee)

Mega Drive

Action Replay 2	dt 89.90
6 Button Joypads	35.00
Alien Soldier	us 119.90
Cannon Foder	dt 109.90
Earthworm Jim	dt 69.90
Flink	dt 69.90
Fifa Soccer 95	dt 99.90
J.league Soccer II	jp 109.90
Kick Off 3	us 109.90
Landstalker	dt 124.90
NBA Live 95	dt 99.90
NHL Hockey 95	dt 99.90
Ristar	dt 119.90
Soleil	dt 99.90
Syndicate	dt 99.90

König der Löwen	dt 109.90
Mickey Mania	dt 69.90
Mega Turican	dt 69.90
Micromachines 2	dt 109.90
NBA Jam Tourna.	dt 119.90
Phantasy Star 4	us 179.90
Pitfall	dt 69.90
Psycho Pinball	dt 109.90
Red Zone	dt 99.90
Samurai Shodown	dt 129.90
Shiningforce 2	dt 129.90
Stargate	dt 119.90
Story of Glory	dt 129.90
Soleil	dt 124.90
Viewpoint	us 129.90
WWF Raw	dt 119.90
Zero Tolerance	dt 79.90

Mega CD Saturn

Battle Corps	dt 109.90	Clockworknight	119.90
Chuck Rally	dt 109.90	Gale Racer	119.90
Ecco 2	us 79.90	Victory Goal	139.90
Formula One	dt 109.90	Virtual Hydlide	149.90
Flink.	dt 69.90	Van Battle	149.90
Keio Flying	us 109.90	Pancer Dragon	149.90
NBA Jam	dt 69.90	Versandkosten 10DM	
Rebel Assault	dt 109.90	Ladengeschäft	
Snatcher	dt 109.90	Mo.-Fr.: 10-18.30 Uhr	
Soulstars	dt 109.90	Sa.: 10-14 Uhr	
Terminator	dt 69.90	dt = deutsche, us = amerikanische	
Tom Cat Alley	dt 109.90	jp = japanische Version, Importspiele	
Pitfall	dt 99.90	ohne dt Anleitung, Umtausch ausge-	
Samurai Shod.	us 109.90	schlossen, defekte Ware wird ersetzt	
32X Sega			
Virtua Deluxe	dt 129.90	Anhaber Tolga Kaydul	
Star Wars	dt 129.90	**täglich Neuheiten**	
Doom	dt 149.90		
Cosmic Carne	us 119.90		
After Burner	us 99.90		
Motorcross	dt 129.90		

Tel.: 0711-616 485
Händler sind willkommen Fax für Händler 613 807

kosten, da der teure Empfänger ja trotzdem mit integriert sein müßte.
 3. Vorstellen werden wir uns demnächst, und die Street Beat-Seite wankt schon heftig. Eine Wertungsübersicht in 'Count Up'-Manier liefern wir in einer der Sommerausgaben.



Saturn & Spiele

1. Werden für den Saturn nur Polygonspiele produziert oder wird es auch Spiele wie für den Mega Drive mit sehr guter Cartoongrafik geben?
2. Ich habe vor, mir den Saturn zu kaufen, aber wieviel wird ein Spiel ungefähr kosten?
3. Wie sind die Grafiken? Megastark oder nur mittelmäßig?

Jens Wagner, 63843 Niedernberg

1. Es wird auf dem Saturn zweifellos mehr Spiele mit Polygongrafik als für den Mega Drive geben, da diese auf dem Mega Drive ja schlecht möglich waren. Nun kann man hier ganz neue Ideen verwirklichen. Virtua Fighter und Daytona sind aber nicht die einzigen Spiele. Besonders leistungsfähig ist der Saturn eigentlich auf dem Gebiet der konventionellen 2D-Spiele, wie es Clockwork Knight beispielsweise schon beweist, das hervorragende Cartoongrafik mit 3D-Effekten bietet.
2. Die Entwicklung der Spiele wird teurer sein, da sie aufwendiger sind, allerdings sinken im Gegenzug die Produktionskosten, da eine CD billiger als ein Modul herzustellen ist. Letztendlich dürfte dies auf einen gleichbleibenden Preis hinauslaufen, also zwischen DM 120,- und DM 180,-.
3. Im Vergleich zum Mega Drive zweifellos 'megastark'!



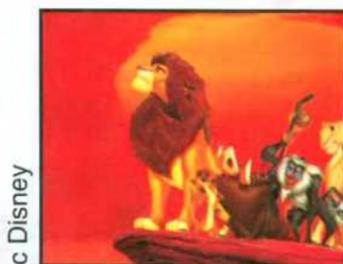
Game Gear & Nachschub

1. Wie lange werden noch Game Gear-Spiele entwickelt?
2. Warum bringt ihr immer nur so

- wenig Game Gear-Spiele in den Tests?
3. Ist schon ein Nachfolger für den Game Gear geplant, oder hat er keine Zukunft?
4. Ist die Hardware des Master Systems besser als die des Game Gears?
5. Sind mäßige 3D-Animationen auf dem Game Gear möglich oder nicht?
6. Was ist das bessere Shoot 'em Up auf dem Game Gear?
7. Es gibt ein Gerücht, das besagt, daß manche Mega Drive-Spiele auf dem Master System laufen. Was haltet ihr davon?

*Robert Höllhuber,
4060 Leonding, Österreich*

1. Ein Ende der Entwicklung von Game Gear-Spielen ist nicht abzusehen.
2. Wir testen alles, was es gibt! Demnächst kommen Ristar, Power Drive, Hurricanes, Batman & Robin, Speedy Gonzales, Stargate, Mickey Mouse.
3. Es ist derzeit kein Game Gear-Nachfolger geplant.
4. Die Hardware des Game Gear ist besser als die des Master Systems. Er kann beispielsweise mehr Farben darstellen. Aus diesem Grund ist Sonic Triple Trouble nicht auf dem Master System machbar.
5. Prinzipiell schon, doch mäßige 3D-Animationen würden den Spielspaß nicht gerade steigern.
6. Power Strike II ist unserer Meinung nach das beste Game Gear-Shoot 'em Up.
7. Dieses Gerücht ist leider falsch, da alleine schon die Mega Drive-Module nicht auf das Master System passen würden. Es gibt allerdings viele Mega Drive-Spiele, die für das Master System (und den Game Gear) umgesetzt wurden. Beispielsweise: Sonic, Sonic 2, Dr. Robotnik's MBM, König der Löwen, Streets of Rage 2, usw.



c Disney

KÖNIG DER LÖWEN SCHLECHT?

1. Ich habe mir das Sega Magazin abonniert und bin damit auch zufrieden. Als ich einmal auf das Sega

Magazin gestoßen bin, fand ich dabei einen Aufkleber! Bei meinem abonnierten SEGA Magazin war kein Aufkleber dabei! Warum nicht?

2. Ihr habt dem Spiel Der König der Löwen für MD eine sehr gute Wertung gegeben. In einem anderen Heft ist die Wertung für dieses Spiel dramatisch schlecht. Ist das Spiel wirklich so schlecht?
3. Es gibt bei mir Probleme, wenn ich Sonic 2 bzw. Sonic 3 mit Sonic & Knuckles und dem Action Replay spiele. Könnt ihr mir helfen?
4. Was macht ihr eigentlich, wenn ihr beim Sega ABC beim Buchstaben Z angelangt seid?
5. In dem Heft Sonic der Comic stand, daß Knuckles ein Ameisenigel ist und nicht ein Ameisenbär. Was ist Knuckles?

*Hauke Petersen,
24972 Groß Quern*

1. Wahrscheinlich wurde der Aufkleber einfach abgerissen. Dafür können wir leider nichts! Sorry!
2. Daß der König der Löwen für MD schlechter sein soll als Yogi Bear, Turrican oder Havoc hat uns auch sehr gewundert. Allerdings kann Anfängern dieser Fehler schon einmal passieren, da die ja auch schreiben, daß Shaq Fu von Sega lizenziert worden ist und E.A. nur die Verpackung gemacht hat. Demnach wären ja alle Mega Drive-Spiele von Sega! Wir sind von dem Spiel begeistert und keine Anfänger! Bei uns könnt ihr euch auf die Wertung verlassen. Deren Meinung nach soll Doom 32X übrigens auch schlechter sein als Zero Tolerance, was uns ebenfalls sehr mißtrauisch bezüglich deren Kompetenz machte. Was denn jetzt?
3. Action Replay funktioniert leider nicht mit diesen Kombinationen.
4. Wir starten eine neue Serie: Die Sega Top 100, wo wir von Platz 100 bis Platz 1 die besten Sega-Spiele vorstellen!
5. Er ist ein Ameisenbär! ■

Sendet euren Leserbrief zusammen mit einem Foto an folgende Adresse:

**CompuTec Verlag
SEGA Magazin
Kennwort: Mailbox
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg**

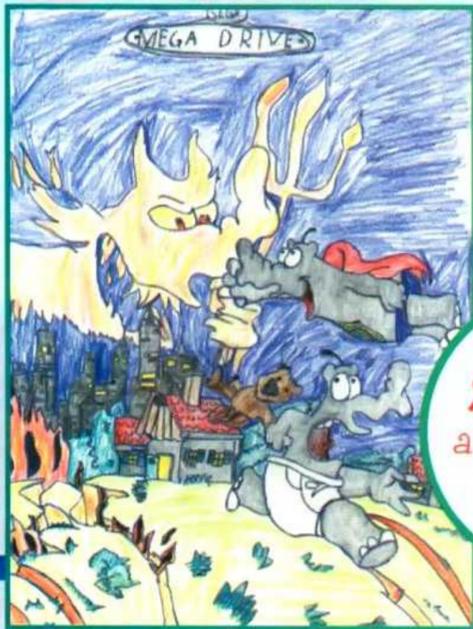


Max Goldman
aus Gieseli

Tim Schneider
8 Jahre alt,
aus Berlin



Martin & Rainer Mülle
aus
Illertissen



Thomas Schindler
aus Steinlah



Tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

Madden NFL 95	dt	99.00
Marble Madness	dt	79.00
Mario Andretti Racing	dt	109.00
Marko's Magic Football	dt	119.00
Maximum Carnage	dt	119.00

Mega Bomberman	dt 99.00
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
NBA Jam	dt 99.00
NBA Live 95	dt 99.00
NHLPA Hockey '95	dt 99.00
Nigel Mansell	dt 109.00
Normy's Beach Babe	dt 89.00
Ottifants	dt 69.00
PGA Euro Tour	dt 89.00
PGA Tour Golf 3	dt 99.00
Page Master	dt 109.00
Pinkie	dt 94.00
Pirates o.J. Dark Water	dt 109.00
Pitfall!	dt 109.00
Power Rangers	dt 99.00
Powerdrive	dt 89.00
Powermanger	dt 49.00
Prince of Persia	dt 59.00
Probotector	dt 115.00
Psycho Pinball	dt 114.00
Radical Rex	dt 94.00
Rasenmäher Mann	dt 89.00
Rad Zone	dt 119.00

Rise of the Robots	dt 99.00
Ristar (Feel)	dt 114.00

Road Rash 3	dt 109.00
Road Runner	dt 99.00
Rock'n Roll Racing	dt 109.00
Rocket Knight Adventure	dt 45.00
Rugby World Cup	dt 109.00
Schiumpf	dt 109.00
Seaquest DSX	dt 109.00
Second Samurai	dt 94.00
Shaq-Fu (24 Meg)	dt 99.00

Shaq-Fu incl. Musik CD	dt 107.00
Shining Force 2 (DA)	dt 129.00
Skitchin	dt 59.00
Slam Masters	dt 129.00
Snake, Rattle 'n Roll	dt 59.00

Soleil (Komp. dt)	dt 111.00
Sonic & Knuckles	dt 99.00

Sonic 3	dt	99.00
Sonic Spinball	dt	99.00
Sparkster	dt	99.00
Speedy Gonzales	dt	109.00
Spider Man (Acclaim)	dt	119.00
Spiderman/X-Man	dt	99.00
Spatterhouse 2	dt	49.00
Stargate	dt	119.00
Streets of Rage 2	dt	129.00
Streets of Rage 3	dt	129.00
Super Streetfighter 2	dt	129.00
Sylvester and Tweety	dt	109.00

Syndicate	dt 99.00
Talespin	dt 49.00
Tazmania 2	dt 109.00
Tiny Toon	dt 45.00
Tiny Toon 2	dt 95.00
Toughman Boxing	dt 109.00
Troy Aikman Football	dt 99.00
True Lies	dt 119.00
Unnecessary Roughness 95	dt 55.00
Urban Strike	dt 99.00
Virtual Racing	dt 159.00
Virtual Bart	dt 99.00
WWF Raw	dt 124.00

WWF Raw incl. Video	dt 134.00
Wolverine	dt 119.00
Wander Boy Monsterworld	dt 49.00
World Champ. Soccer 2	dt 69.00
Yogi Bear	dt 109.00
Zero Tolerance	dt 89.00

Mega Drive-Zubehör		
4 Spinner Adapter	dt	59.00
6 Button Joypad	dt	39.00
Action Replay Pro 2 MD	dt	99.00
Arcade Power Stick 2	dt	89.00
Cinch Kabel MD 1	dt	15.00
Infrared 6 Button Joypad	dt	89.00
Master System Converter	dt	39.00
MD 2 Lion King Set	dt	269.00
Mega Drive 2 Sonic Set	dt	279.00
MD 2 (ohne Spiel)	dt	189.00
MD 2 Virtua Racing Set	dt	329.00
Pro Pad 6 Button SV-439	dt	39.00
Program Pad 6 But. SV-443	dt	69.00
Program Pad (SV-437)	dt	69.00
Scart Kabel MD 1	dt	19.00
Scart Kabel MD 2	dt	25.00
Sega Navis	dt	75.00
Universal Adapter	dt	39.00
Verlängerung Pad 2.5m	dt	15.00

Mega-CD-Zubehör		
CD Plus Adapter	dt	79.00
Mega CD 2 + 3 Spiele	dt	499.00
Mega CD 2 + Road Avenger	dt	479.00

3 Ninja Kick Back	dt	89.00
Another World 2	DV	89.00

Battle Corps	dt	109.00
Battle Frenzy	dt	109.00
Bloodshot	dt	109.00
Brutal - Paws of Fury	dt	109.00
Chuck Rally - B.C. Racers	dt	109.00
Corpse Killer	dt	89.00
Dragon Lore	dt	89.00
Dragon's Lair kompl.dt	dt	99.00
Duna - Wüstenplanet	dt	109.00
Dungeon Master 2	dt	89.00
ESPN Baseball	dt	89.00
Ecco the Dolphin 2	dt	109.00
Formula 1 Racing	dt	109.00
Frankenstein	dt	89.00
Harrier	dt	99.00
Heart of the Alien	dt	99.00
Heimall	dt	89.00
Jurassic Park-komp.dt	dt	89.00
KEIO Flying Squad	dt	89.00
Kids on Site	dt	89.00
Links	dt	99.00
Marko's Magic Football	dt	109.00
Midnight Raiders	dt	109.00
Mortal Kombat 2	dt	109.00
NBA Jam	dt	99.00

NBA Jam Tournament	dt 119.00	
No Escape	dt	99.00
Pitfall!	dt	94.00
Powermanger	dt	79.00
Rasenmäher Mann	dt	89.00
Rebel Assault	dt	109.00
Rise of the Robots	dt	115.00
Road Rash	dt	99.00
Second Samurai	dt	84.00
Slam City	dt	89.00
Sonic CD	dt	89.00
Soul Star (komp. dt)	dt	109.00
Star Blade	dt	109.00
Super Strike Trilogy	dt	109.00
Tomcat Alley	dt	89.00

Mega-CD-Zubehör		
CD Plus Adapter	dt	79.00
Mega CD 2 + 3 Spiele	dt	499.00
Mega CD 2 + Road Avenger	dt	479.00

Sega 32X		
Afterburner Complete	dt	104.00
Art of Fighting	us	109.00
Cyber Brawl	dt	129.00
Doom	dt	129.00
Fahrenheit (CD)	dt	129.00
Golf - Best 36 Holes	dt	129.00
Midnight Raiders	dt	129.00
Motorcross	dt	129.00
Ratchet and Bolt	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

Sega 32X-Zubehör		
Mega Drive 32X	dt	379.00
MD 32X & Star Wars	dt 499.00	
Mega Drive 32X & Doom	dt	499.00

Game Gear		
Akira	dt	69.00
Baby Boom	dt	79.00
Dragon - Bruce Lee	dt	79.00
EA Hockey	dt	79.00
Ecco the Dolphin 2	dt	79.00
FI '94	dt	89.00
Fatal Fury Special	dt	69.00
Feel	dt	79.00
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 M.Leg.a.Illusion	dt	74.00

NBA Jam Tournament	dt 84.00	
Pinball Wizard	dt	79.00
Power Rangers	dt	79.00
Powerdrive	dt	69.00
Speedy Gonzales	dt	79.00
Stargate	dt	89.00
Tazmania 2	dt	79.00
True Lies	dt	79.00
USMAR Monster Truck Wars	dt	89.00
WWF Raw	dt	89.00

Panasonic 3DO		
Dragon's Lair	dt	89.00
Driving Need for Speed	dt	89.00
Duellin Fireman	us	109.00
ESPN Volleyball	us	89.00
Fifa Soccer	dt	89.00
Guardian War	us	119.00
Jammit - Streetball	us	119.00
Magic Carpet	us	89.00
Mega Race	dt	99.00
Models Go Wild	us	65.00
Real Pinball	us	99.00

Rebel Assault	dt 99.00
----------------------	-----------------

Road Rash	dt	99.00
Sesame Street Numbers	us	89.00
Sherlock Holmes	uk	89.00
Shock Wave	dt	99.00
Shock Wave Op. Jumpgate	dt	79.00
Space Ace	dt	89.00
Space Hulk	us	89.00
Striker	us	109.00
Syndicate-komp.dt	dt	99.00
Theme Park kompl.dt	dt	109.00
Twisted Gameshow	dt	89.00

Wing Commander 3	dt 109.00	
Wing Commander	dt	89.00

3-DO-Zubehör		
Joypad 3-Do	us	89.00
Panasonic 3-Do Pal	uk	99.00

JAGUAR		
Alien vs. Predator	dt	129.00
Brutal Sports Football	dt	129.00
Checkered Flag	dt	129.00
Club Drive	dt	109.00
Crescent Galaxy	dt	99.00
Dino Dudes	dt	99.00
Doom	dt	119.00
Dragon - Bruce Lee	dt	109.00
Hardball 3	us	109.00
Tempest 2000	dt	109.00
Tiny Toon	us	109.00
Val d'Isere Champ.	dt	129.00

Jaguar-Zubehör		
Jaguar Grundgerät PAL	dt	499.00
Joypad Atari Jaguar	dt	49.00

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

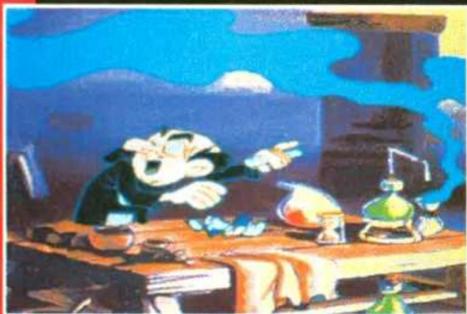
Versand für Deutschland, Fa. Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

* Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
* Vorbestellung möglich. * Kostenlose Gesamtpreisliste.
* An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.
* Wir verkaufen auch: S.NES, 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.

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

DIE SCHLÜMPFE



Das putzige Jump & Run-Game von Infogrames für Mega



Drive und Mega CD II im Härtestest. Wie gut schlumpft es sich? Dazu ein Bericht über dessen Entstehung.

HITS FÜR GAME GEAR!

Zwei brandneue Spiele für Segas Handheld erwarten unsere mobile Testabteilung. Schafft Ristar den Sprung vom Mega Drive auf den Game Gear und kann Mickey Mouse in Legend of Illusions ein weiteres Mal begeistern?



DIE ZUKUNFT VON SEGA!

1995 werden im Videospielebereich einige entscheidende Veränderungen eintreten. Wir haben herausgefunden, was passieren wird! Die Experten von Shiny Entertainment, E.A., Sensible Software, Supersonic, Infogrames, UBI Soft und vielen anderen standen uns Rede und Antwort.



Inserentenverzeichnis:			
Computec	31	Kranz	9
Cybersoft	97	O.I.T.	95
Games Garden	89	Sega	17, 19, 21, 33, 99
Games Xpress	13	Sharp	7
Konami	2, 18B	Test & Take	88
		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, Gisela Tröger
Titelgestaltung: Gisela Tröger

Titel: Story of Thor, © 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.

Ab 15.03.95 am Kiosk

WELCO
METOT
HENEX
TLEVEL

Test the best!



Spielmodul raus,
TV-Tuner rein, und
schon wird aus dem
Game Gear ein
mobiler Fernseher.

Videospielen kann man überall. Der tolle Sega Game Gear ist das einzige farbige Handheld mit hintergrundbeleuchtetem LCD-Bildschirm und einem riesigen Zubehörprogramm. Und mit dem TV-Tuner wird Dein Game Gear zum mobilen Fernseher.

Wer da nicht zuschlägt, ist selber schuld!



Das Spiel zu Walt Disneys neuestem Film-Hit!

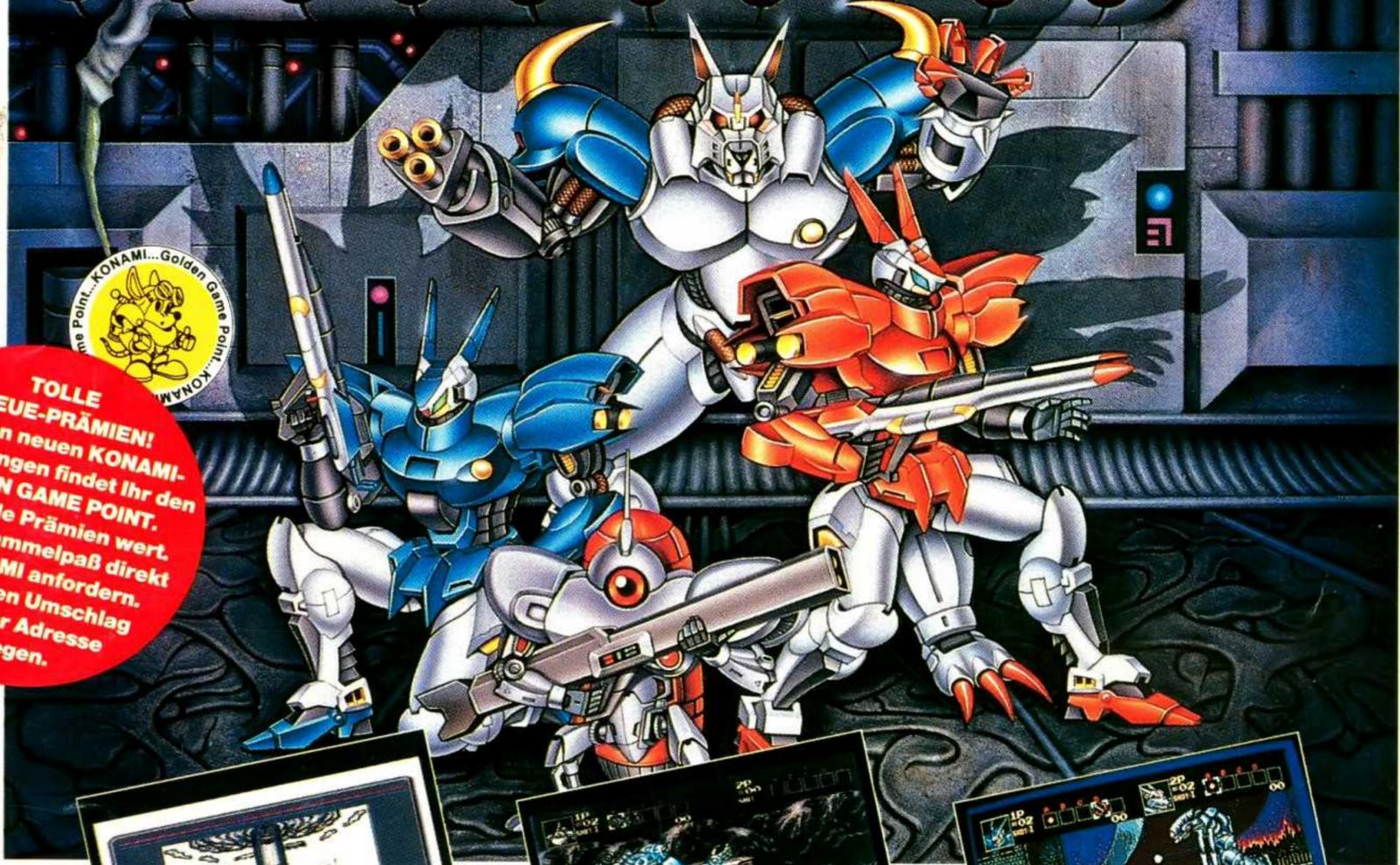


Sonic und Tails in ihrem neuesten Abenteuer!



Das große Unterwasser-Abenteuer!

PROBOTECTOR®



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.



KONAMI®

Superstarker Videospiele Spaß

Der Action-Reißer für zwei

Spielaufbau, Grafik, Animation, Scrolling, Bewaffnung, Spezialeffekte und natürlich der Sound setzen neue Maßstäbe.

Die Zukunft hat begonnen. Wir schreiben das Jahr 2641. Alles ist anders. Alles und einer in heller Aufregung. Der Kampf gegen das Böse beginnt.

Wähle zwischen vier Robotern. Im Zwei-Spieler-Modus wird's doppelt spannend. Jeder der zwei will den anderen übertrumpfen. Cleverness und Schnelligkeit am Pad sind gefragt. Riesige Sprites, detailgenau gezeichnet. Probotector ist das brillante Gameplay mit dem Supersound.

9 spannungsgeladene, jederzeit faire Levels, plus vier versteckte. Allein oder zu zweit, in jedem Level eine Herausforderung die hält, was Du von Dir verlangen kannst.

MAN!AC 10/94 schreibt:

„... Liebevoller, ideenreicher und spannender kann man ein Actionspiel kaum noch gestalten – ähnlich wie das Super-Nintendo-„Probotector“ wurde es bis ins kleinste Detail professionell ausgetüfelt und kompromißlos aufwendig in Szene gesetzt.“

Brilliantes Action-Spektakel in bester „Probotector“-Tradition: Tonnenweise Special-FX, grafisch und spielerisch eine Meisterleistung.

Volle Farbunterstützung mit **Super GAME BOY**



KARSTADT

KONAMI Videospiele: Adventure – Action – Fun – Intelligenz – Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12-0, Telefax 069 / 95 08 12-77

Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. ©1994 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes kopieren, verleihen oder weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.