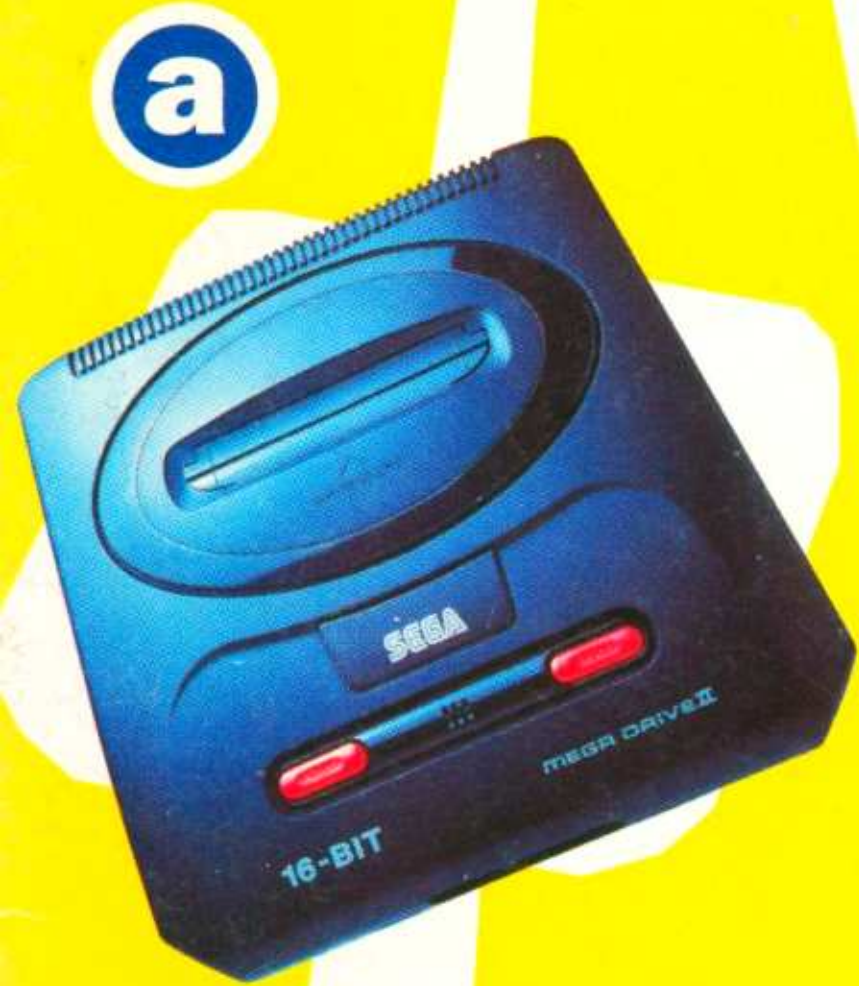


# SEGA

## Magazin

Sonderdruck



# HOW TO MAKE TV!

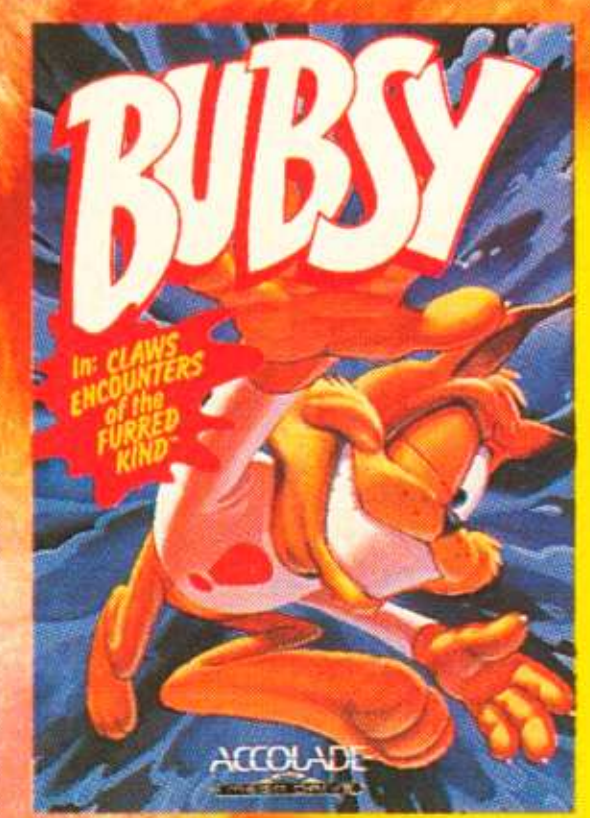


MEGA DRIVE

ACCOLADE

To You

Hallo Fräulein  
 Bücherwurm!  
 Meine Tage sind  
 gezählt, die Rückgabe  
 von der moderne  
 Kleintierzüchter  
 ist schon seit 2 1/4  
 Tagen überfällig.  
 Bei mir ist der  
 Iuchs los. Ich  
 spiele Bubsy wie  
 verrückt. Sehen  
 Sie das nicht so  
 verbissen. Sonst  
 werd' ich zum  
 Tier...  
 Ihr Ede Wolf  
 X



KEINE ANGST, BUBSY BEIBT NICHT.  
 BUBSY SPRICHT UND HÄMMERT AN DIE MATTSCHIEBE

ER FLIEGT, WIRBELT UND KÄMPFT.  
 MIT RIESEN-OHREN UND RIESEN-FÜßEN  
 BUBSY MACHT RIESEN-SPAB. UND KEINEN KATZENDRECK

IRRE, IRRE, IRRE, IRRE,  
 IRRE, IRRE, IRRE, IRRE, IRRE,  
 IRRE, IRRE, IRRE, IRRE,  
 IRRE, IRRE, IRRE, IRRE

JA, IHR LESERATTEN, SO VIELE IRRE LEVELS GIBT'S



11



allo liebe Sega-Freunde, wenn ihr nach einem kompetenten, informativen und unterhaltsamen Begleiter auf dem Weg durch die Sega-Spielwelt sucht, dann seid ihr hier genau richtig. Wir vom SEGA Magazin wollen euch immer die heißesten Spieletests, neuesten Infos und besten Tips liefern, das nächste Mal im November, ab Januar '94 sogar monatlich. Viel Spaß mit der ersten Ausgabe!

*Hans Ippisch*

Hans Ippisch  
Leitender Redakteur

**RUBRIKEN**

- 44 Sega Charts
- 96 Mailbox
- 96 Paintbox
- 96 Scorebox
- 98 Vorschau
- 98 Inserentenverzeichnis
- 98 Impressum

**SPECIALS**

- 36 F1 & Sega - Championship
- 38 Brandheiße News
- 40 Dune - Der Wüstenplanet

**MEGA CD II SPECIAL**

- 4 Die Hardware
- 33 Short Report
- 28 Afterburner
- 10 Batman Returns
- 14 Cobra Command
- 26 Ecco The Dolphin
- 18 Final Fight
- 16 Jaguar XJ 220
- 12 Make My Video: INXS
- 12 Make My Video: Marky Mark
- 29 Prince Of Persia
- 24 Road Avenger
- 30 Thunderhawk
- 32 Time Gal
- 20 Silpheed
- 22 Sol-Feace
- 19 Wolfchild

**REVIEWS**

- 86 Alien III
- 74 Asterix
- 53 Battletoads
- 56 Cool Spot
- 46 F1
- 94 F15 Strike Eagle II
- 66 Flashback
- 72 Global Gladiators
- 60 James Pond 3
- 64 Jungle Strike
- 50 Land Of Illusion
- 76 Landstalker
- 88 Micro Machines
- 78 NHLPA Hockey 93
- 79 PGA Tour Golf II
- 90 Rocket Knight Adventures
- 48 Shining Force
- 70 Sonic 2
- 62 Streets Of Rage
- 89 Streets Of Rage II
- 63 Summer Challenge
- 84 Team USA Basketball
- 58 The Flintstones
- 52 The Lucky Dime Caper
- 54 The Ottifants
- 68 Tiny Toon Adventures
- 69 Turtles
- 92 Ultimate Soccer
- 82 Wimbledon II
- 80 World Class Leaderboard
- 61 World Of Illusion



04

Eine neue Generation von Videospielen läutet das MEGA CD II von Sega ein.

Wir haben die Hardware genauer untersucht und alle Spiele getestet.



54

Die Ottifanten vom Ostfriesen-Helden Otto geben ihr Monitor-Debüt in einem

äußerst putzigen Jump & Run-Spiel voller Gags und Humor.



92

Nie zuvor konnten so viele Leute gleichzeitig an einer Konsole Fußball spielen.

Wir testeten Ultimate Soccer ausführlich!



# MEGA-CD

ENDLICH! NACH JAPAN UND AMERIKA DARF NUN AUCH IN DEUTSCHLAND DAS DIGITALE ZEITALTER MIT GLÄNZENDEN SILBERSCHEIBEN BEGINNEN. DEM MEGA DRIVE WERDEN DANK EINES CD-

LAUFWERKS UNGEHAHNTEN MÖGLICHKEITEN ERÖFFNET. WIR BEFASSEN UNS NÄHER MIT SEGAS NÄCHSTER DIMENSION UND PRÄSENTIEREN ALLE FAKTEN UND SPIELE!



## WAS WAR DAVOR?

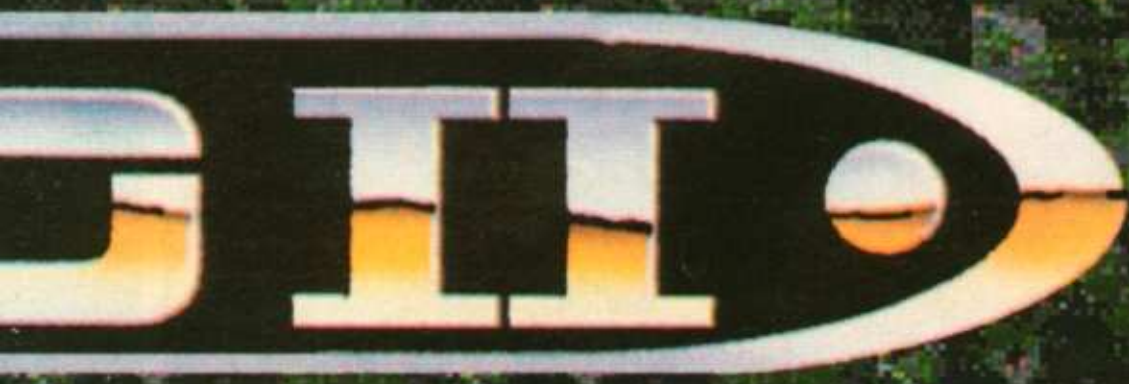
Man muß mit Sicherheit kein Prophet sein, will man die Behauptung aufstellen, daß es bis zum Jahr 2000 nur noch die CD als Daten-

träger gibt. Die Vorteile dieser runden Scheibe sind schließlich enorm: geringe Herstellungskosten, viel Speicherplatz sowie digitaler Sound. In Japan arbeiten jetzt schon zwei der drei beliebtesten Konsolen (Mega Drive

und Turbo Duo) seit geraumer Zeit erfolgreich mit dem neuen Medium. Mittlerweile kommt dort sogar schon jedes dritte Mega Drive-Spiel exklusiv auf CD raus, was sicherlich als deutlicher Fingerzeig

für die Zukunft gedeutet werden darf. Doch die Geschichte des Mega CDs war nicht immer von Erfolg geprägt, im Gegenteil, die Anfangszeit war äußerst steinig und mit vielen Problemen belastet.





## DIE GESCHICHTE DES MEGA CD

Schon sehr früh plante der straff durchorganisierte Vorstand von Sega Japan ein CD-ROM für sein Mega Drive, denn bei den Modulen würde man schon sehr bald an die Grenzen des Machbaren stoßen. Im Jahre 1990 war es dann auch

soweit, ohne einen größeren Werbeaufwand wurde das neue Wunderwerk der Öffentlichkeit preisgegeben.

Doch der Start mißlang gründlich, denn der Software-Support war nicht nur schleppend, sondern auch von äußerst mäßiger Qualität. Ellenlange Vorspanne, viel Sprache, sowie CD-Musik waren alles, was ein CD-Spiel kennzeichne-



Die Entwicklungsabteilung von Sega - ein Traum für Videospiefreaks.

te, der Rest war hinlänglich bekannt. Sega Japan schien wie bei dem Mega Drive den Fehler begangen zu haben, ein Gerät ohne qualitativ hochwertige Software zum Release-Termin herauszubringen. Schuld daran ist

sicherlich die Politik von Sega Japan, deren Streben es ist, eine neue Technologie möglichst vor dem Rivalen Big "N" herauszubringen. Nach der mißlungenen Einführung war es nicht sonderlich verwunderlich, daß die

# Videospiele? Geräte? Neuheiten? e e e gimme all!! e e e

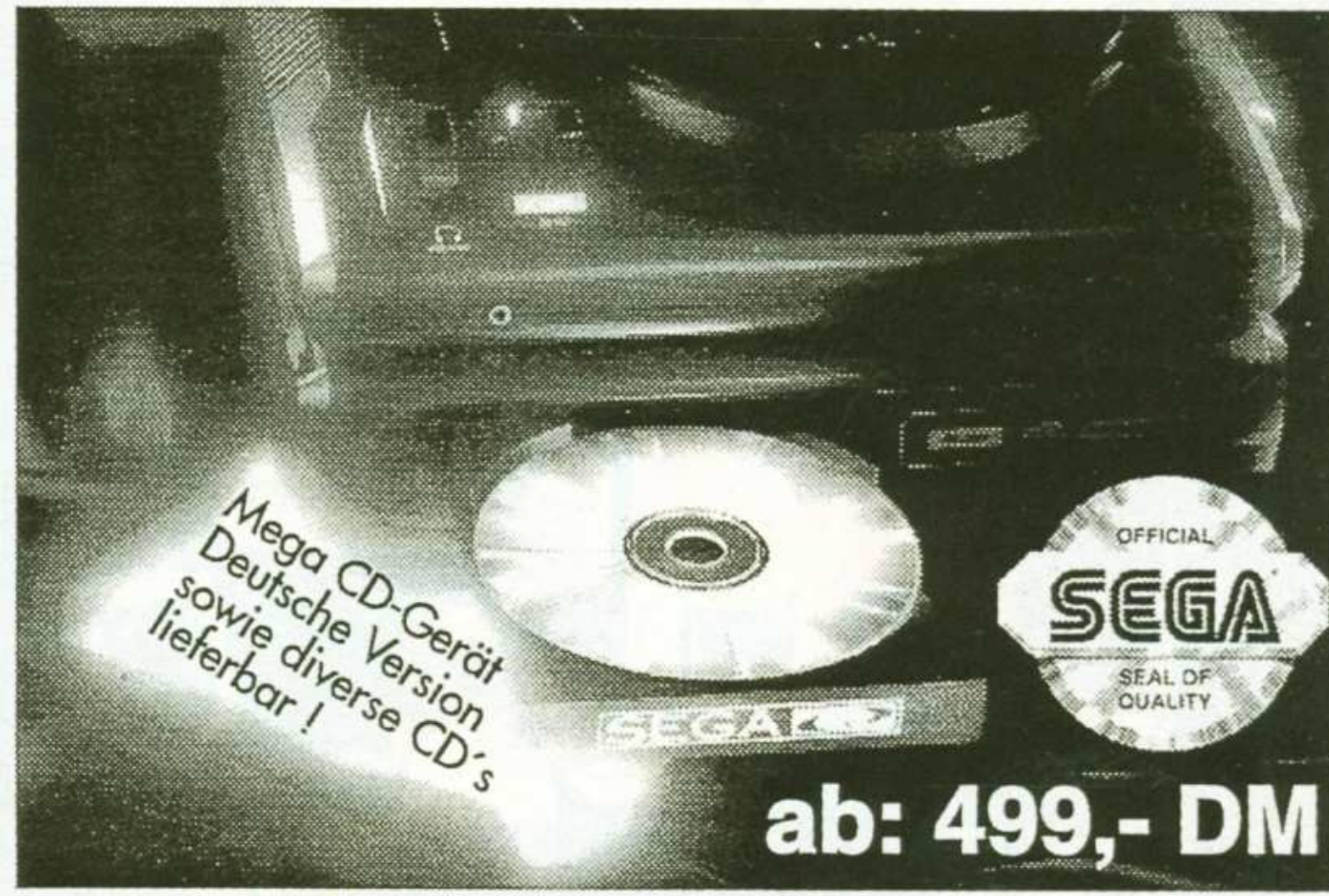
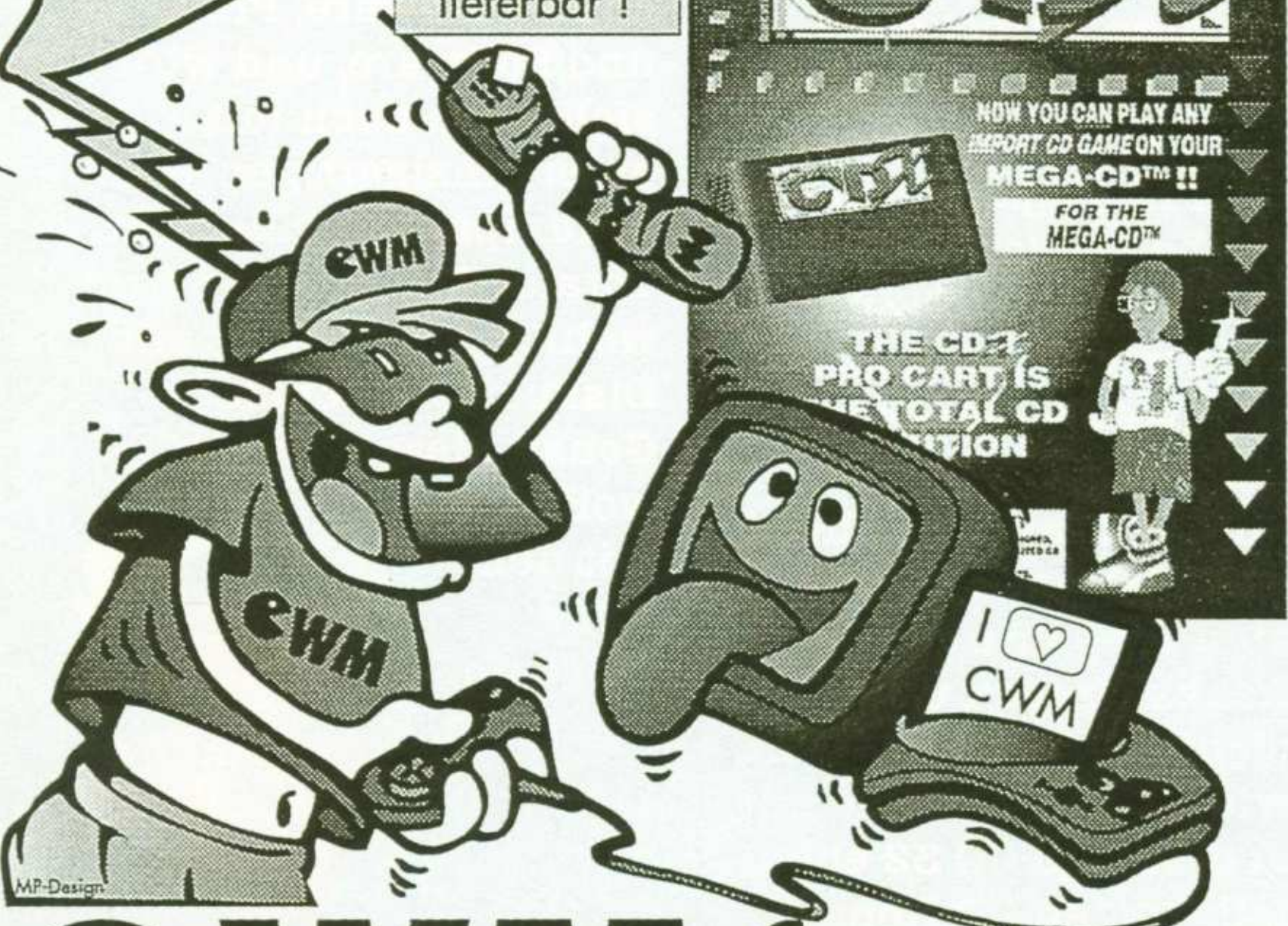
**Manga Videos**  
Alle Top-Titel sofort ab Lager lieferbar!

**Mega CDX-Adapter für alle Import CD's**

**MEGA DRIVE**



Alle lieferbaren Neuheiten aus diesem Heft bei uns erhältlich



Wir führen ALLE Artikel für: SEGA MEGA DRIVE, NINTENDO SUPER NES, NEO GEO, TURBO DUO sowie ZUBEHÖR  
Lieferung per NN plus DM 10,- Porto. Änderungen & Irrtümer vorbehalten. Versionen: DT=Deutsch, US=Englisch, JP=Japanisch. Keine Gewähr für Kompatibilität von Importen. a.A.=auf Anfrage

**CWM**

Schmiedestraße 5  
38667 Bad Harzburg

**Computerversand und Shop**

tagsüber 05322-54081  
18-21 Uhr 06404-1296

**RUNDFAX-INFO!**  
kostenlos & unverbindlich!  
Sie haben ein Fax-Gerät, dann rufen Sie uns an!



Resonanz aus Amerika und vor allem aus Europa nur gering war. Denn außerhalb Japans betrachtete man dieses CD-ROM eher mit Skepsis, da sich zunächst das Mega Drive etablieren mußte, ehe man überhaupt an weitere Schritte denken konnte. Außerdem sprachen einige böse Zungen sogar von einer Fehlentwicklung, da sich im Inneren des Mega CD noch nicht einmal ein 3D-Chip befinden soll, was damals, im jungen Zeitalter des Super NES, als sehr wichtig eingestuft wurde. Mitte 1991 verstummten aber allmählich die Stimmen der Kritiker, denn die Güte der Spiele wuchs stetig. Spiele wie Cobra Command oder Wonderdog nutzten erstmals

verhalten die Fähigkeiten des Mega CD aus. Zudem deuteten ein paar Spiele sogar an, daß das Rotieren und Zoomen der Sprites dem Mega CD keine Mühe machte. In Amerika reagierte man sehr schnell und brachte das neue Gerät mit Fanfaren Trompeten und zum Weihnachtsgeschäft 92 heraus. Der Preis lag zwar bei ordentlichen 300\$, doch dafür lag dem Sega CD, so der amerikanische Name, auch ordentlich viel Software bei, die dem Verbraucher auf anschauliche Weise demonstrierte, was das gute Stück alles kann. Im Jahre 1993 ist es nun endlich soweit. Sega beschließt, die neue Technologie in Deutschland auf den



**Aus eins mach zwei! Der Mega Drive kann seitlich abgezogen werden. Übrig bleibt dann nur das CD-ROM-Laufwerk**

Markt zu bringen. Verwirrenderweise handelt es sich um die Mega CD II-Konsole. Ebenso wie beim Mega Drive II handelt es sich lediglich um ein neues Gehäusedesign. Was die Hardware-Bauteile betrifft hat sich aber gegenüber dem Mega CD nichts verändert. Sollte sich ein Leser

aber noch nicht sicher sein, ob er sein Mega Drive mit dem neuen Stück aufrüsten soll, kann er sich ja die nackten Tatsachen im Technik-Bericht durchlesen. Außerdem werden ihn die Testberichte zu Spielen wie Thunderhawk und Silpheed begeistern.



**Mega Aufwand für Mega Spiele. Hier entsteht gerade die CD-Version von Jurassic Park.**

## Word Up

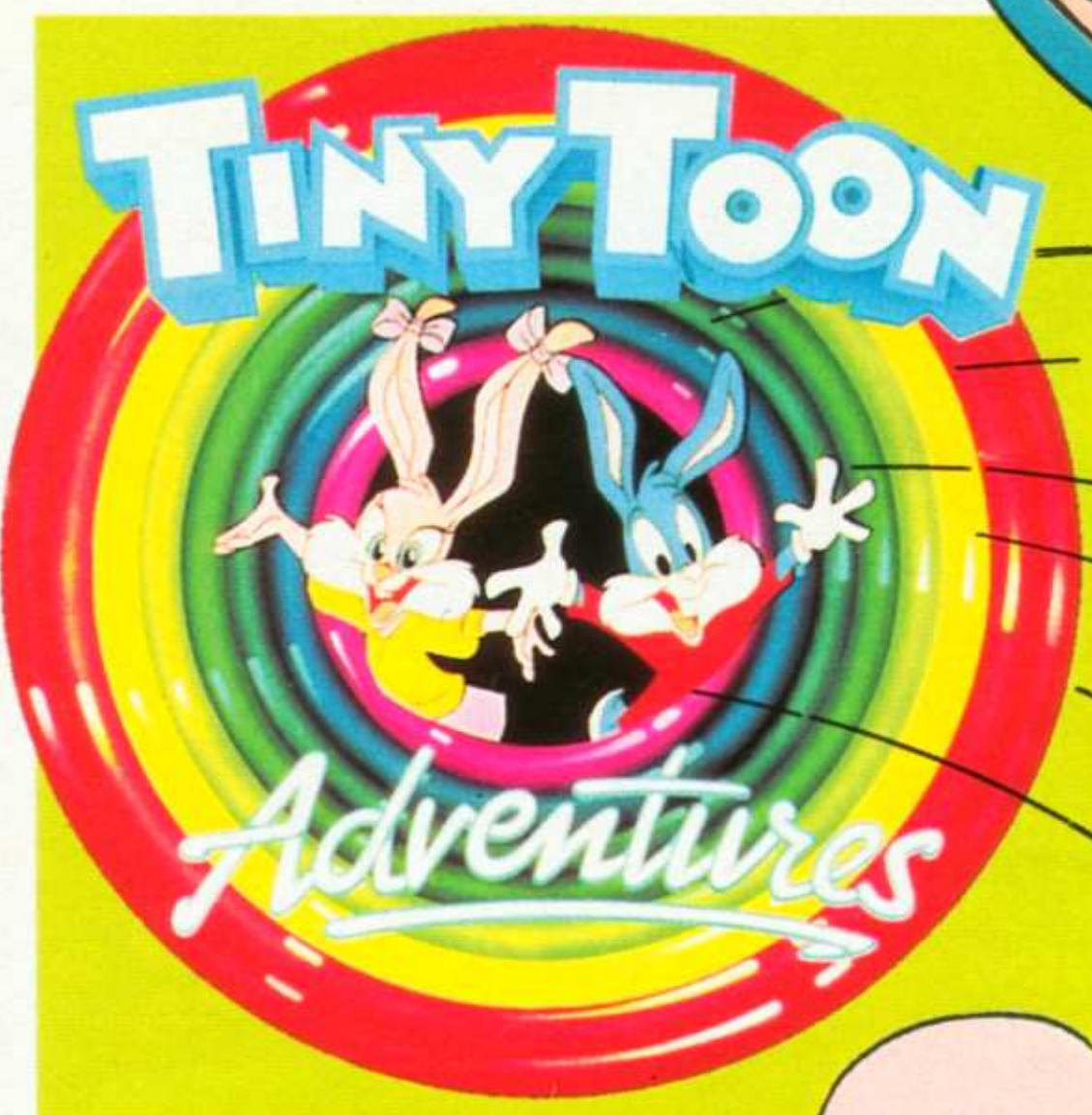
Wenn Sega neue Hardware auf den Markt bringt, dann erzeugt das in der Regel großen Wirbel. Den bislang meisten Wirbel wird definitiv nun das Mega CD II erzeugen. Genau zum richtigen Zeitpunkt pushed Sega nun den abfahrenden CD-Zug und wird mit Sicherheit die wichtigsten Waggons besetzen. Spiele wie Thunderhawk, Silpheed oder Batman Returns sind für echte Spielefreaks einfach unverzichtbar. Konkurrenten wie Commodore, die mit dem Amiga CD 32 ebenfalls in den CD-Konsole-Markt drängen, oder

Nintendo, die etwas vorbereiten, werden wohl größte Probleme bekommen, sich ihre Marktanteile zu sichern. Segas neuestes Meisterwerk überzeugt in den drei wichtigen Bereichen Hardware, Preis und Software, und wird sicherlich auch mit einer einzigartigen Werbekampagne eingeführt. Totaler Erfolg, mehr wird wohl für Sega nicht zur Diskussion stehen. Genau diesen Erfolg wollen wir mit dem SEGA Magazin begleiten.



*Hans Fppisch*





## Die Tiny Toons für Die da... Die da... Die da... und für Die da!!

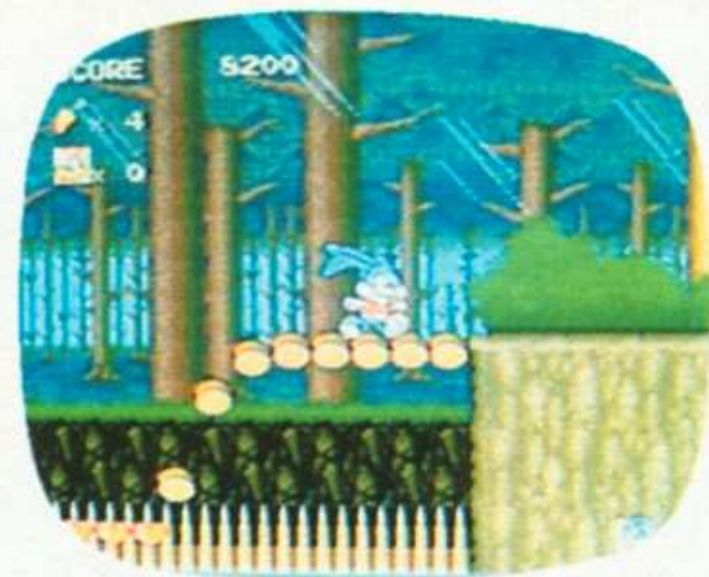
Für die vier meistgekauften Spielsysteme - Game Boy, NES, Super NES und Sega Mega Drive - gibts jetzt die fantastischen Vier von KONAMI.

Witziger, intelligenter Videospiele Spaß mit Buster Bunny, Plucky Duck, Hamton und vielen mehr. Super-Grafik in allen Leveln. Videoqualität!!

Der Sound? Echte Ohrwurmklasse! Tiny Toon Adventures. Die neue Dimension für die 16-Bit-Spielekonsolen. Möhrenstark.

Das schreiben Experten: POWER PLAY 3/93: "Super...Technische Perfektion ist bei Konami-Produkten fast Standard, aber Tiny Toon Adventures hebt die Meßlatte noch in die Höhe".

VIDEO GAMES 3/93: "Unglaublich, was die Programmierer alles in das Spiel gepackt haben... Tiny Toon Adventures ist ein Bombardement an Spielwitz, bei dem ein Gag den nächsten jagt. Wer so was nicht mag, ist selbst schuld."



Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive



Beide Screens: Super Nintendo Entertainment System



**KONAMI**

**Superstarker Videospiele Spaß**

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 560180, Telefon D-0 69/95 08 12-0, Telefax D-0 69/95 08 12-77  
TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a TIME WARNER ENTERTAINMENT Company, LP. © 1993  
Nintendo®, SNES®, NES®, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as „TM“ are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.  
Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.





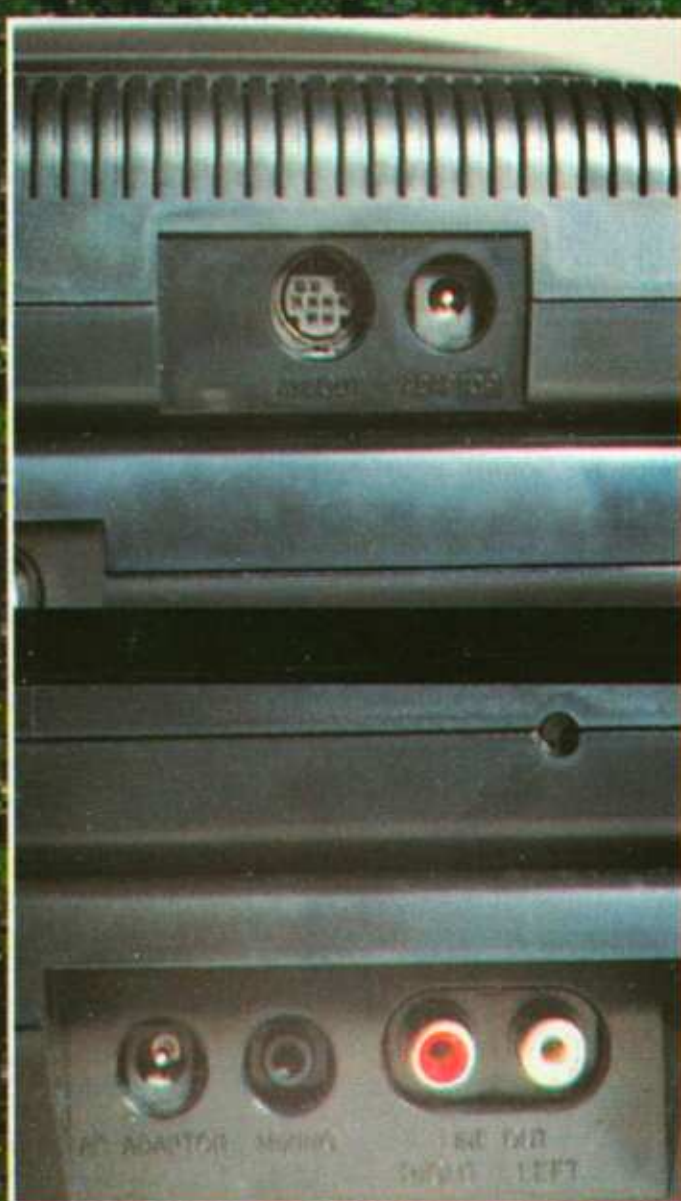
Power dank CD! Unglaubliche Polygon-Grafiken zeichnen Silpheed aus.

## DIE TECHNIK DES MEGA CD II

Das Herzstück des CD-Laufwerks bildet ein zweiter, mit 12,5 Mhz getakteter, 68000er-Prozessor. Diese recht flot-

te Recheneinheit nimmt dem 68000er des Mega Drive nicht nur viel Rechenarbeit ab, sondern gewährleistet

auch ein paralleles Nachladen ohne größere Pausen. Für den Spie-



ler bedeutet das, daß nun auch Spiele mit einer aufwendigen 3D-Grafik realisierbar sind (siehe Thunderhawk). Solche Spiele lassen sich natürlich auch nur umsetzen, da eine CD einen Speicherplatz von über 500 Megabyte hat, das heißt, daß man auf

**Die Anschlüsse der neuen Dream-Machines. Oben: links der Videoausgang, rechts der Netzanschluß des Mega Drive II.**

**Unten: links der Netzanschluß, in der Mitte der Mix-, rechts der Soundausgang des Mega CD II.**

## Word Up

Das Mega CD II gehört sicherlich zu den meist-erwarteten Hardware-Entwicklungen im Konsolenbereich. Die beiden Giganten Nintendo und Sega führen einen ständigen Technologie-Wettlauf, den Mitte des Jahres Nintendo mit dem Super FX Chip anführte. Nun schlägt Sega mit dem Mega CD II zurück, und hat alle Chancen, die Marktführung zu übernehmen. Die Vor-

aussetzungen für einen Erfolg des, auch hierzu-lande, nicht unbedingt günstigen Mega CD II sind insgesamt als brillant zu bewerten, denn mit der Einführung des neuem Mediums wird auch eine stattliche Anzahl von rund 20 Spielen verfügbar sein, die sogar schon ein paar Highlights aufweisen kann.



Uli Schneider

eine CD bequem alle derzeit erhältlichen Mega Drive-Spiele quetschen könnte. Ein weiterer Vorteil des Speicherwunders CD ist die Möglichkeit, Videofilme oder auch Zeichentrickfilme mit ins Spiel zu integrieren. Zwar liegt das Maximum im Vergleich zum Fernseher nur bei 17 Bildern

**Extrem futuristisches Styling und überzeugende Funktionalität zeichnen das Mega CD II aus.**

pro Sekunde, doch Spiele wie Silpheed zeigen, daß das absolut ausreicht. Und was ist nun mit dem ominösen 3D-Chip? Leider wurde dem Mega CD II kein extra 3D-Chip spendiert, doch dafür sind in dem Prozessor-BIOS einige 3D-Routinen verankert, mit

denen man bequem Zoom-Effekte und dergleichen erzeugen kann. Weiterhin ist das Mega CD II mit einem internen, batteriegepufferten Backup-Speicher ausgestattet, der es erlaubt, Spielstände zu speichern. Der letzte Vorteil ist natürlich der CD-Sound. Glasklare Musikstücke unterlegen das komplette Spiel. Erwähnenswert ist zudem noch, daß man das Mega CD II noch als normalen CD-Spieler benutzen kann und sogar CDs mit Grafiken laufen! Somit bekommt man unter dem Strich doch recht viel geboten. Und wenn man beim Mega Drive zurückblickt, weiß man, daß eine neue Technologie auch erst eine gewisse Zeit braucht, ehe sie das leistet, was sie auch eigentlich kann. Somit dürfen wir für die Zukunft noch viel erwarten.



# Das beste TV SPIELFILM das es je gab!

14 Tage lang sehen sich unsere Filmexperten über 700 Spielfilme an und recherchieren in Europas größtem Film-Archiv, alles nur für unsere Leser ...

... EINFACH UM BESSER ZU SEIN.

15-93

**TV SPIELFILM**

**DER FILMSTAR**  
unter den Fernsehzeitschriften

IMAGE CHECK **Stars**  
zwischen  
Himmel und  
Hölle

Shannen  
Doherty

ENTLARVT  
**Das sind die Stüm  
bei den Sendern**

ÜBER 500 SPIELFILME •

17-93

**TV SPIELFILM**

DM 2,50 C 10545 D  
ISSN 0930-2102 (Print) / ISSN 1439-8812 (TV)  
DA 3 4001 953 901 975 205 (Katalog Nr. 290)

**14 TAGE  
PROGRAMM**  
21. Aug. bis 3. Sept. 93

NEU: Mit allen  
TV-Filmen!

**Geheime  
Fotos** aus dem  
Kino-Hit

**JURASSIC PARK**

**Gewinnaktion:  
1000 Dino-Preise!**

SHARON STONE

**Schamlos**

Im neuen Film „Sliver“

ÜBER 700 SPIELFILME • ALLE TV-SENDER

TV SPIELFILM, die Programmzeitschrift für junge Leute. 14 Tage Programm, mit jetzt über 700 Spielfilmen, allen TV-Programmen und großem Satelliten-Special.

**JETZT AM KIOSK!**



**E**ifrigen Kinogängern dürften die Probleme von Batman mit dem kleinen, hinterhältigen Pinguin und der schönen, aber gefährlichen Catwoman sicher hinlänglich bekannt sein, daher komme ich gleich direkt zum Spiel. Im Prinzip befinden sich auf dieser

**DER KASSENSCHLAGER**

CD gleich zwei Spiele:

**UM DIE BERÜHMTE**

Erstens, das vom Modul schon

**FLEDERMAUS NUN IN**

bekanntes Jump & Run-Spiel, sowie

**EINER GRANDIOSEN**

zweitens ein extra für das Mega

**MEGA CD-UMSETZUNG.**

CD entwickeltes Rennspiel.

Da der Jump & Run-Teil den meisten schon bekannt sein dürfte, und durch die vielen unfairen Stellen eh nicht von besonders hoher Güte ist, wende ich mich am besten gleich den Fahrsequenzen zu.

Wie es sich für Batman gehört, seid ihr hier mit dem schmucken Batmobil auf den Straßen von Gotham City unterwegs. In insgesamt fünf Levels, unterteilt jeweils in sechs Abschnitte, müßt ihr die Straßen von Pinguins Gefolgsleuten, der "Red Triangle" Circus Gang, säubern. Dabei solltet ihr aber immer das Zeitlimit im Auge haben, denn schafft ihr es nicht, die vorgegebene Anzahl der Feinde innerhalb der Zeit aus dem

**Batman Returns**

**Hot-Spot**

Sega zeigt mit den genialen Fahrsequenzen, wie gute Mega CD-Spiele auszusehen haben.



Um den ersten Endgegner zu besiegen, müssen erst einmal die sechs Männer von der Feuerleiter runter.

Weg zu räumen, müßt ihr euch an dem Abschnitt noch einmal versuchen.

Die Beseitigung der Gegner kann auf drei verschiedene Arten erfolgen: Zum einen könnt ihr sie mit eurem installierten Maschinengewehr bearbeiten, zum anderen sie mit einem eleganten Stoß so wegrammen, daß ihr Schicksal an irgend-



Getroffene Fahrzeuge fangen sofort Feuer.



Die Tricks der Gegner haben viele Gesichter.



Level 2 bietet eine wunderschöne Schneelandschaft.

einem Baum oder dergleichen endet. Bei besonders dicken Brummern solltet ihr sogar auf die begrenzt zur Verfügung stehenden Lenkraketen zurückgreifen. Dies

bietet sich gerade bei den imposanten Endgegnern an, die jeden dritten Abschnitt auftauchen. Wer diese Fahrsequenzen einmal gesehen hat, weiß auch, warum

**Word Up**

Mit den genialen Fahrsequenzen ist den Programmierern von Sega wirklich ein kleiner Meilenstein gelungen, der auf eindrucksvolle Weise unterstreicht, daß das Mega CD wahrlich keine Fehlentwicklung ist. Selbst die von Zoom-Effekten verwöhnten Super Nintendo-Besitzer müssen das, angesichts der hervorragenden

Qualität, neidlos anerkennen. Zudem wird das gesamte Spiel von einem atmosphärischen Batman-Soundtrack unterlegt, was die Spielfreude noch einmal hochschraubt. Die mäßigen Jump & Run-Sequenzen hingegen hätte man sich lieber sparen können.







Der Jump & Run-Teil ist weniger erbaulich!

## Check Up

Mega CD II



Batman Returns Jump & Run/Rennspiel  
 Hersteller: Sega Tel. 040-2270961  
 Release: September Preis: DM 119,95

Spieler ..... 1  
 Levels ..... 12  
 Save Game ..... Nein  
 Besonderheit ..... Zwei komplett verschiedene Spiele!

**Grafik 75%**

Die überragenden Grafiken beim Rennspiel-Teil verdienen die Höchstwertung (90%). Beim Jump & Run-Teil hingegen herrscht farbloses Mittelmaß (55%).

**Sound 84%**

Wer den genialen Batman-Soundtrack kennt, weiß was ihn hier erwartet. Die Soundeffekte hingegen sind nur bei den Fahrsequenzen hörenswert.

**Gesamt 80%**

Laßt den Jump & Run-Teil links liegen und erlebt im Batmobil eine kleine technische wie auch spielerische Offenbarung.

es die nur exklusiv auf dem Mega CD gibt, denn hier wird nahezu alles stufenlos gezoomt und rotiert. Selbst die Wrackteile der zerstörten Autos fliegen einem in zoomender Form um die Ohren, einfach genial. Netterweise hat man im Optionsmenü auch die Wahl, ob man nur die Fahrsequenzen spielen möchte oder gar "Full Game", das heißt die Fahr- und Jump & Run-Levels wechseln sich immer ab. Nur Masochisten hingegen werden wohl die Option wählen, in der man ausschließlich die Jump & Run-Levels spielt. Freaks sollten auf jeden Fall nur die Fahrsequenzen durchzocken, denn hier wird man zudem mit einem exklusiven fünften Level verwöhnt, in dem man zur Abwechslung mal mit dem Batskiboot unterwegs ist, um dem Pinguin in der Kanalisation endgültig den Garaus zu machen.

us

# Damit bist Du unschlagbar!



DAS COMPUTER-SPIELE-MAGAZIN  
**PLAY TIME**  
 DM 5,90

Zwei Poster-Motive  
**ASTERIX und JUNGLE STONE**  
 Mit riesigem TIPS & TRICKS Teil

Ob Du einen Amiga, PC oder eine Konsole besitzt, ist völlig einerlei. **PLAY TIME** - das Computer-Spiele-Magazin - bringt Dir jeden Monat die interessantesten Neuigkeiten aus der Welt der Computer- und Video-Spiele. In **PLAY TIME** erfährst Du aber nicht nur das **Neueste über aktuelle Games**: der riesige **Tips & Tricks**-Teil und der **Hot-Line-Service** helfen Dir bei kniffligen Spielen weiter. Außerdem gibt es ab diesem Heft das große **PLAY TIME Kartenspiel** zum **Sammeln!** Nicht zu vergessen das **Riesenposter** jeden Monat, und, und, und...  
 für konkurrenzlose

**DM 5,90**

**PLAY TIME TESTEN!**

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**

Ja, ich will **PLAY TIME** testen! Eine Ausgabe kostenlos! Wenn ich mich eine Woche nach Erhalt der Ausgabe nicht melde, bekomme ich **PLAY TIME** im Abonnement für nur DM 69,-/Jahr!

**PLAY TIME**

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Ort

Tel.-Nr. (für evtl Rückfragen)

Datum 1. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

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

**Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!**

Datum 2. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)



**S**egas Marketing-Manager sind recht geschickt! Man hat eine brandneue Konsole und will möglichst viele Freaks zum Kauf derselbigen bewegen. Unter diesen Freaks sind mit Sicherheit

**EINMAL EIN VIDEO MIT**

auch einige, welche alle CDs von

**INXS ODER MARKY MARK**

Musiksuperstars sammeln. Beson-

**DREHEN! DIESER TRAUM**

ders prädestiniert für diese Ziel-

**KANN HIER IN**

gruppe sind genau zwei Gruppen.

**ERFÜLLUNG GEHEN!**

Zum einen sind es die australischen Edelrocker INXS um Sexidol Michael Hutchence, die mit Titeln wie Need You Tonight, New Sensation, Taste It oder Not Enough Time die Kids rund um den Globus begeistern. Drei Tracks von deren letzter CD "Welcome, Wherever You Are" fanden Eingang in die Make My Video CD. Das wären Heaven Sent, Baby Don't Cry und, was mich besonders freut, da es mein Lieblingstrack auf der ganzen CD ist, Not Enough Time. Digitalisierte Intro-Sequenzen mit billardspielenden Mädels und baggernden Jungs sehen ebenso beein-

**Make My Video**

druckend aus, wie sie bei genauerer Betrachtung pixelig sind. Diese Vorspiele sind aber sowieso nicht so wichtig, denn wesentlich spannender ist es, seinen eigenen Videoclip zu erstellen. Dazu wählt man sich einen der drei Tracks aus und spielt den Regisseur. Auf einem Screen darf man zur laufenden Musik aus drei zusätzlichen Screens die passenden Szenen auswählen. Dies geschieht natürlich über die Buttons A, B und C. Die ablaufenden Filmchen sind wirklich sehr gut gestaltet und lassen dem angehenden Spielberg viel Gestaltungsmöglichkeiten. Prinzipiell das gleiche stellt die Make My Video-Ausgabe mit Schritt-Greifer und Calvin Klein-Träger Marky Mark dar. Hier darf man jedoch auch zwischen drei verschiedenen Titeln wählen. Good

**Check Up**

Mega CD II

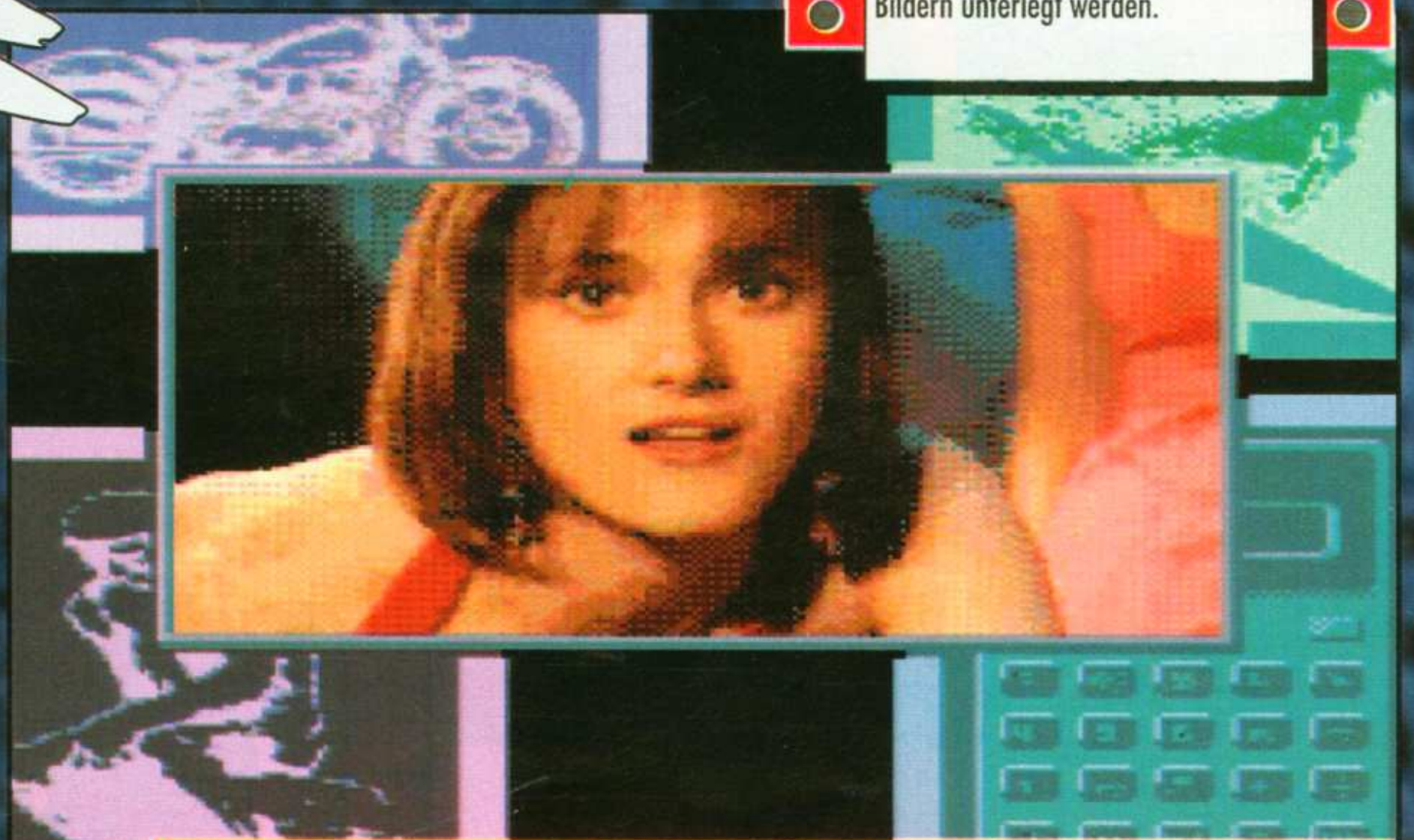


INXS Entertainment  
 Hersteller: Sega Tel. 040-2270961  
 Release: August Preis: DM 99,95

Spieler.....1  
 Tracks.....3  
 Save Game.....Ja  
 Besonderheiten.....Full Motion Video-Sequenzen

Grafik **81%**  
 Sound **92%**  
 Gesamt **61%**

Drei Tracks von der CD dürfen mit Bildern unterlegt werden.



**Hot-Spot**

Toll! Wer auf INXS oder Marky Mark steht, darf nun endlich seine eigenen Videos drehen.

**Word Up**

Funny! Endlich darf man seine eigenen Clips gestalten. Wer ein gnadenloser Fan von INXS oder Marky Mark ist, wird wohl kaum an diesen CDs vorbeigehen können. Nachdem die INXS-CD jüngst den Party-Test bestanden hat, ist sogar der langfristige Nutzen gesichert. Wer jedoch ein Spiel

sucht, das ihn längerfristig beschäftigt und ihm mehrere Rätsel bietet, ist hier sicherlich an der falschen Stelle. Für INXS-Fans ist die CD sicherlich 'Heaven Sent', während Marky Mark Fans Good Vibrations verspüren.







Ziemlich avantgardistisch sieht das Video zu INXS' „Heaven Sent“ aus.

Vibrations dürfte wohl der bekannteste und You Gotta Believe der jüngste sein. Nichtsdestotrotz, das gleiche Prinzip, die gleiche Idee, das gleiche Programmsystem. Auf Dauer wird die Motivation wohl in den Keller fallen, jedoch sollte man sich eine der Make My Video-Folgen unbedingt zulegen, denn als Party-Gag kann man sie immer wieder mal hervorholen.



Good Vibrations! Das Video mit Marky Mark auf CD.

## Check Up



**Mega CD II**  
**Marky Mark** Entertainment  
 Hersteller: Sega Tel. 040-2270961  
 Release: August Preis: DM 99,95

Spieler ..... 1  
 Tracks ..... 3  
 Save Game ..... Ja  
 Besonderheiten ..... Full Motion  
 Video-Sequenzen

Grafik **78%**  
 Sound **85%**  
**Gesamt 58%**

Hip Hopper aufgepaßt! Hier agiert Bodybuilder Marky Mark nur für euch!



# Damit bist Du unschlagbar!



**MEGA FUN** - das heißt jeden Monat die neusten Spiele, die neusten Tips & Tricks, die neusten Gerüchte rund um die spannende Welt der Videospiele. **MEGA FUN** ist das Konsolenmagazin mit neuen Ideen und Super-Service für alle Leser, wie z.B.: einer monatlichen Hot-Line, ständig die neusten Schummelcodes für die Module direkt aus Japan sowie Hardwaretests der aktuellen Peripheriegeräte. Nicht zu vergessen: Mega Mail, Fun und, und, und..

**DM 4,90**

**WIDERRUFSBELEHRUNG:** Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.

## MEGA FUN TESTEN!

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**

**Ja, ich will MEGA FUN testen!** Eine Ausgabe kostenlos! Wenn ich mich eine Woche nach Erhalt der Ausgabe nicht melde, bekomme ich MEGA FUN im Abonnement für nur DM 52,-/Jahr!

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Haus-Nr. \_\_\_\_\_

PLZ, Ort \_\_\_\_\_

Tel.-Nr. (für evtl Rückfragen) \_\_\_\_\_

Datum 1. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

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

**Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!**

Datum 2. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)



**C**obra Command war im Ausland der erste erfolgreiche CD-Titel der jungen Programmierer von Wolf Team, und der erstaunte Spieler wird schon beim fetzigen Vorspann feststellen,

**DIE FIRMA WOLF**

warum. Es handelt sich hier nämlich

**TEAM STIEG MIT**

lich um einen waschechten Zei-

**EINER REIHE VON**

chentrickfilm. Doch zunächst zur

**INTERAKTIVEN**

Handlung: Eine weltweit organi-

**ZEICHENTRICK-**

sierte Terrorgruppe sorgt für Angst

**FILMEN IN DAS**

und Schrecken. Glücklicherweise

**CD-BUSINESS EIN.**

haben ein paar schlaue Köpfe einen neuen Helikopter entwickelt: der LX-3FX. Also, schnell ins Cockpit reingesprungen, und schon beginnt euer Anti-Terror Feldzug



**Lässig! Der Gegner wäre anvisiert!**



**Boom! Spektakuläre Explosionen am laufenden Band.**

rund um den Globus. Im Spiel selber sind eure Handlungsmöglichkeiten auf nur wenige Bewegungsmöglichkeiten beschränkt. Eure Haupttätigkeit besteht darin, ein Fadenkreuz zum Anvisieren der Gegner zu benutzen. Habt ihr den

Cobra Command

**Word Up**

Dank der CD-Technik wird aus dem an sich simplen Fadenkreuzspiel ein Volltreffer. Die Grafik ist für CD ROM-Unerfahrene der schiere Wahnsinn. Vor allem die deftigen Explosionen, verbunden mit den digitalisierten Soundeffekten, lassen Stimmung

aufkommen. Cobra Command ist trotz der beschränkten Handlungsmöglichkeiten somit ein gutes Spiel, das man auch öfter durchspielen wird.



Feind im Visier, heißt es "Feuer frei!". Dabei könnt ihr entweder Lenkraketen oder eure fette Bordkanone verwenden. Als Tip sei hier schon einmal angemerkt,



**Das muß man gesehen haben! Ein U-Boot taucht auf.**



**Besonders schön: Zwischen den Wolkenkratzern in New York.**

daß sich das Ganze am besten mit einem Joystick plus eingestelltem Dauerfeuer spielt. Neben dem ganzen Geballere, solltet ihr auch auf euren Co-Piloten hören, denn der kündigt euch immer an, wenn Gefahr im Verzug ist. Der Weg ist bei diesem Shoot'em Up-Spiel zwar im großen und ganzen schon vorprogrammiert, doch hin und wieder müßt ihr euren Helikopter auch aktiv aus besonders brenzligen Situation steuern. Die jeweilige Richtung wird durch einen Pfeil angezeigt. Aber Achtung, ihr solltet schnell reagieren, denn sonst verabschiedet sich euer Heli ins ewige ROM-Jenseits, und ihr werdet mit einer coolen Zerstörungssequenz "belohnt". Gerade in höheren Levels werden die Ausweichmanöver immer hektischer und man geht mit dem ganzen Oberkörper richtig mit, wenn man durch enge Passagen durch fliegt. Es gibt insgesamt zehn Missionen,

die euch zu den verschiedensten Plätzen wie beispielsweise New York oder Rom führen. **us**

**Check Up**

Mega CD II



Cobra Command Shoot'em Up  
Hersteller: Wolf Team Tel. 040-2270961  
Release: August Preis: DM 99,-

Spieler ..... 1  
Levels ..... 10  
Save Game ..... Nein  
Besonderheiten ..... Kaum Einfluß auf das Gameplay

Grafik **78%**  
Sound **80%**  
Gesamt **79%**

Ein gutes Schießspiel der anderen Art. Leider etwas zu kurz geraten.

**Hot-Spot**

Trotz der wenigen Handlungsmöglichkeiten ein Spiel, das Spaß macht.



# Presenting

TYRANNO-POWER

16 DINO-MEGABIT

SAURIER-SPANNUNG

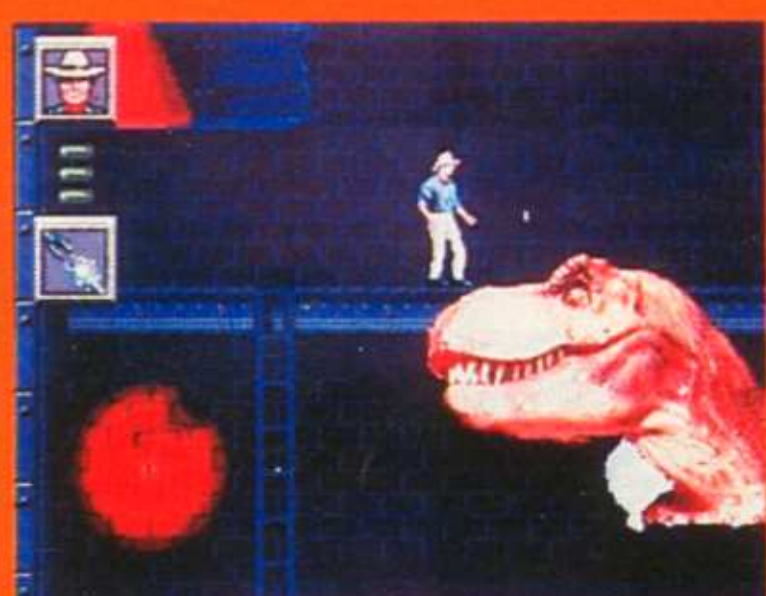


## ACTION

- Für 1 Spieler. ■ Dinosaurier – direkt aus dem Kinofilm. ■ 2 verschiedene Spielmodi mit total unterschiedlichen Spielabläufen. ■ 7 nervenaufreibende Levels. ■

DEMNÄCHST AUCH FÜR:

- GAME GEAR
- MASTER SYSTEM II
- MEGA CD



Was bist Du: Saurier oder Wissenschaftler?



Gib dem Saurier Saurus.



Die Urzeit schlägt zurück.









# „SAG MAL- BIN ICH IM FALSCHEN FILM?“

*Schon mal gehabt? Kein Wunder! Dann hast Du vergessen, Dir rechtzeitig die neue TV Movie zu besorgen. Mit TV Movie weißt Du schon im voraus, welcher Streifen als nächstes über den Bildschirm flimmert. 14 Tage lang Fernsehen pur. Und, in einem falschen Film landen – das passiert Dir mit TV Movie garantiert nicht. Deshalb gleich die aktuelle Ausgabe bei Deinem Zeitschriftenhändler rausgreifen.*



**TV Movie – wenn der Sonic Pause hat. Alle 14 Tage neu!**





7

m Jahre 1989 erschien dieses vertikal scrollende Prügelspiel in der Spielhalle und Capcom brachte damit gleichzeitig einen Schneeball ins Rollen. Unzählige Versionen des Themas

**DA SCHLÄGT DAS HERZ**

folgten nämlich, bestes Beispiel:

**EINES JEDEN**

Streets of Rage.

**PRÜGELSPIEL-FANS**

Zur Handlung: In einer düsteren

**GLEICH HÖHER: CAPCOMS**

Zukunft ist Metro City die Haupt-

**ARCADE-KLASSIKER.**

stadt des Verbrechens. Dies möch-

**Final Fight**

Martial-Arts Experten, macht sich Haggar auf den Weg, seine Geliebte Tochter zu befreien.

Wahlweise alleine oder zu zweit gilt es, sich sechs Levels lang zum entscheidenden Endgegner

durchzukämpfen. Dabei ist die Steuerung

denkbar einfach geraten: Mit A schlagt ihr, mit B wird gesprungen, und drückt ihr beide Knöpfe zusammen, aktiviert ihr einen wirkungsvollen Superschlag, der Euch aber auch Energie abzieht. Neben



**Gewaltig! Ein Fleisch-Koloß fliegt durch die Luft!**



allerlei Energieauffüllern und Bonus-

**Zartbesaitete Gemüter werden wohl Final Fight ungerne spielen.**



te der jüngst gewählte Bürgermeister Mike Haggar aber schleunigst ändern und startet sofort eine großangelegte Razzia. Mad Gear, Kopf der größten Verbrecherbande, sieht sich daher gezwungen, das Problem auf eine sehr schmutzige Art zu lösen: Er kidnappt einfach seine Tochter Jessica und stellt Bedingungen. Was jetzt kommt, könnt ihr euch sicherlich denken: Mit Unterstützung von Cody, Jessicas Freund, sowie Guy, einem

punkten, findet ihr auf eurem Weg zudem noch viele nützliche Waffen wie Rohrstanzen oder Messer, mit denen ihr

**Hot-Spot**

Segas CD-Version ist die mit Abstand originalgetreueste Umsetzung dieses Prügelsklassikers.



**Word Up**

Zwar übt dieses Spiel nicht mehr die Faszination aus wie vor vier Jahren, doch angesichts dieser kompromißlosen Umsetzung ist es immer noch ein gutes Spiel. Die technische Seite, mit den großen Sprites und dem glasklaren Sound, kann man als sehr ansprechend

bezeichnen. Doch im Jahre 1993 sind drei Schlagvariationen einfach zu wenig, gerade wenn man sich Spiele wie Streets of Rage II anguckt. Greenhorns seien übrigens gewarnt: Final Fight CD ist eine harte Nuß!



**Mächtige Jungs, schwächliche Mädels!**



die Gegner zur Abwechslung auch mal bearbeiten dürft. Solche Extras braucht ihr auch, denn der Schwierigkeitsgrad ist recht happig und die vier vorhandenen Continues sind recht mager. Zum Training habt ihr auch die Möglichkeit, den "Time Attack"-Modus zu spielen, in dem ihr in einer bestimmten Zeit möglichst viele Gegner KO schlagen müßt.

us



**Damenwahl! Wen hätten's denn gern?**

**Check Up**

Mega CD II



**Final Fight** Prügelspiel  
 Hersteller: Sega Tel. 040-2270961  
 Release: August Preis: DM 99,-

Spieler ..... 1-2  
 Levels ..... 6  
 Save Game ..... Batterie  
 Besonderheiten ..... Der Klassiker in einem neuem Gewand.

**Grafik 75%**

Die Sprites sind ansprechend groß und die Farbpalette wurde gut ausgenutzt.

**Sound 69%**

Die Musik klingt zwar ganz gut, paßt aber nicht immer zum Geschehen. Die Soundeffekte können nur teilweise überzeugen.

**Gesamt 74%**

Rundum solider Prügeltitel ohne größere Überraschungsmomente.

**Wolfchild**

**D**as Spiel kann man in die Kategorie Jump & Shoot einordnen, d.h. daß neben der Hüpferei vor allen Dingen geschossen wird. Dabei wurden die neun Levels mit

**CORE DESIGNS**

sehr vielen Extras wie verschiede-

**BEKANNTES COMPU-**

nen Waffen und Bonuspunkten

**TERSPIEL MÖCHTE NUN**

gewürzt. Die wichtigsten sind aber

**AUCH AUF CD FÜR**

sicherlich die Energieauffüller,

**FURORE SORGEN**

denn hat eure Energieleiste einen



**Die guten Grafiken im Technostil können gefallen.**

gewissen Stand erreicht, verwandelt sich euer Sprite in einen Wolfsmenschen, mit dem ihr dann sogar schießen könnt.

us



**Hot-Spot**

Wolfchild bietet ein Spieldesign, an dem jetzt schon ein bißchen die Zeit vorübergegangen ist.

**Word Up**

Schon die Computer-Version konnte mich nicht so recht begeistern, denn die einzelnen Levels sind erstens zu langatmig und zweitens fehlen einfach die zündenden Ideen, die ein Spiel abwechslungs-

reich gestalten. Technisch gibt es ansonsten nichts zu bemängeln, da das Spiel in einer ansprechenden Qualität übergezogen wurde.



**Check Up**

Mega CD II



**Wolfchild** Jump & Run  
 Hersteller: JVC Tel. 040-2270961  
 Release: August Preis: DM 99,-

Spieler ..... 1  
 Levels ..... 9  
 Save Game ..... Nein  
 Besonderheiten ..... Umsetzungen des Amiga-Vorbilds.

**Grafik 64%**

**Sound 69%**

**Gesamt 59%**

Die Idee des sich verwandelnden Sprites macht noch lange kein gutes Spiel aus.



# Silpheed

**S**elten ist es der Fall. Es passiert meist nur alle fünf Jahre oder noch seltener. Irgendwann am Ende der siebziger Jahre konnte der Spielautomat Scramble, der vielleicht den Veteranen unter

**DIE BESTE POLYGON-**  
euch ein Begriff ist, durch das erst-  
**GRAFIK, DIE MAN**  
malige Screen Rolling, was später  
**JEMALS GESEHEN**  
zu Scrolling wurde, diese Wirkung  
**HAT, ERWARTET EUCH**  
erzielen. Segas Space Harrier  
**BEI SILPHEED.**

konnte als Spielautomat mit fantastischer 3D-Grafik und genialem Sound im Jahre 1986 ähnlich hohe Wellen schlagen. Ultima Underworlds für die PCs darf wohl



Der Flug durch das Riesenraumschiff beginnt mit einem tollen Manöver...



...und endet mit einer megamäßigen Explosion. Tausende von Teilen fliegen durch die Luft.



eine ähnliche Wirkung zugeschrieben werden. Nun passierte es wieder einmal, und natürlich in Amerika.

Ein amerikanisches Programmiererteam versetzte die gesamte Videospielewelt ins erfürchtige Staunen. Noch nie zuvor hatte man so schnelle und aufwendige Polygongrafiken auf irgendeiner Konsole gesehen. Jedermann war der Ansicht, daß dies wohl an den tollen 3D-Chips im Mega CD liegen muß. So machte also die Geschichte vom genialen Programmiererteam die Runde, die wohl über das ganze Aufheben über ihre Programmierkunst schmunzelten. Denn findige Journalisten und

Programmierer deckten den großen Bluff auf. Bei der ablaufenden Grafik handelt es sich definitiv um eine Polygongrafik. Jedoch hat man vergessen, einen kleinen Unterschied festzustellen. Die Grafik wird keineswegs in Echtzeit berechnet, was sich auch darin äußert, daß man keinerlei Einflußmöglichkeiten auf die Perspektive und die Schnelligkeit hat. Schlau wie die Programmierer nun einmal waren, haben sie das gesamte Spiel und das perfekte, unglaublich eindrucksvolle Intro fleißig vorher berechnet und auf der CD abgelegt, die mit solchen Datenmengen locker fertig wird. Die Schnelligkeit kommt nun



Der blaue Planet dreht sich im Hintergrund.



Sternenkampf a la Space Invaders erwartet dich.



Handelt es sich bei dem Planeten um den Mars?

## Hot-Spot

Wenn man dieses Spiel zum ersten Mal sieht, kippt man fast vom Stuhl! Hier geht's ab!



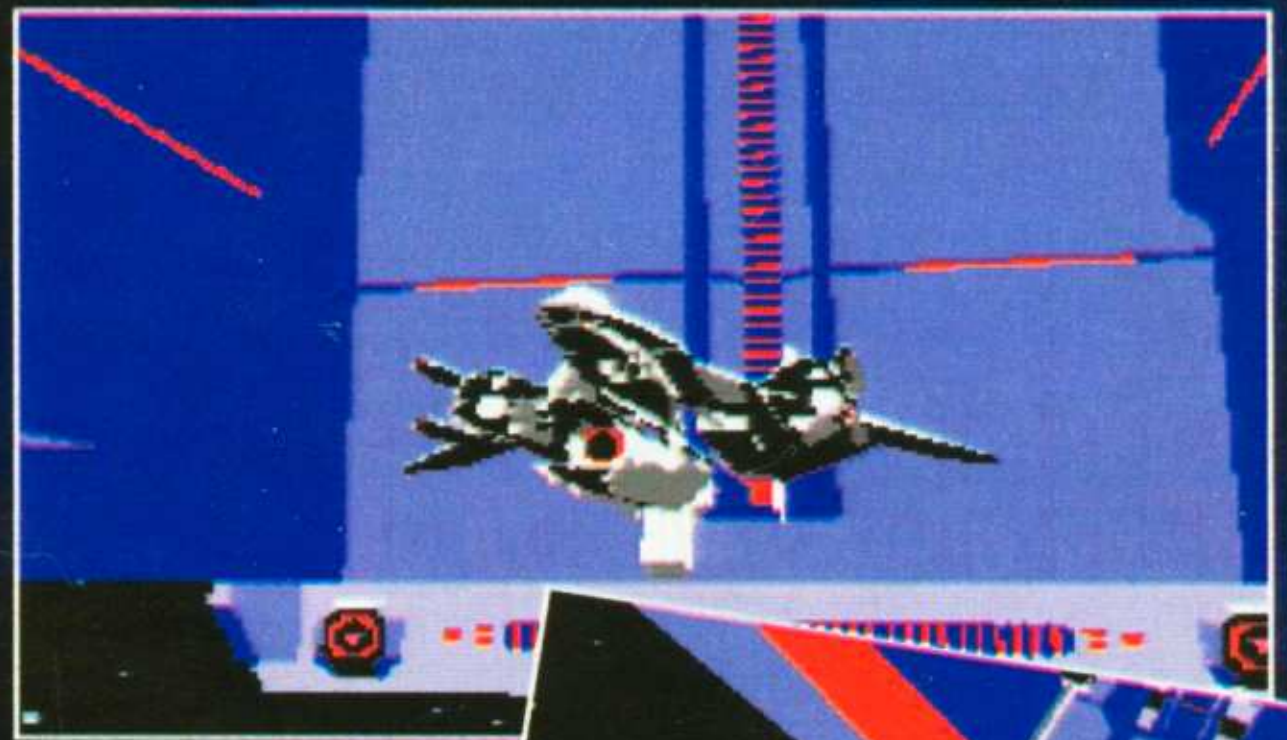
# Word Up

Sensationell, zu was ein Mega CD fähig ist, dachte ich mir zunächst. Als ich jedoch erfahren mußte, daß dies nicht an der tollen Programmierkunst lag, sondern an der verfügbaren Speichermenge der CD, war die ganz große Begeisterung weg. Nichtsdestotrotz muß ich objektiv bleiben: So tolle Poly-

gongrafiken hat man einfach noch nicht auf einer Konsole gesehen. Das Gameplay ist deutlich Galaxians-inspiriert, und somit nicht allzu toll. Hinzu kommen noch tolle Soundeffekte und abwechslungsreiche Grafiken. Urteilt selbst!



Hans



daher, daß man bis zu 17 komplette Bilder pro Sekunde auf den Bildschirm holen kann, was für das menschliche Auge als fast flüssig zu erkennen ist. Um



dem Spieler zumindest ein bestimmtes Maß an Einflußnahme zu lassen, platzierte man auf den vordefinierten Plätzen Sprites, die man zerstören darf. Somit hat man nicht das Gefühl, daß im Hintergrund ein

Video abläuft. Beim eigentlichen Spiel haben sich die Programmierer nicht unbedingt mit Ruhm bekleckert. Galaxians mußte wieder einmal als Vorbild erhalten. Dutzende von gegnerischen Raumschiffen düsen an und wollen vernichtet werden. Das macht man als Spieler natürlich in gewohnter Manier und labt sich an der tollen Musik und den tollen Soundeffekten.

Links ein Bild aus dem Kampf im All. Unten seht ihr ein Bild aus dem faszinierenden Intro.

**Aus dem Intro: Die Raumschiffe bereiten sich auf die große Reise vor und verlassen den großen Raumhafen.**

## Check Up

Mega CD II



Silpheed Action  
 Hersteller: Sega Tel. 040-2270961  
 Release: Oktober Preis: DM 99,95

Spieler ..... 1  
 Levels ..... 10  
 Save Game ..... Nein  
 Besonderheiten ..... Vorberechnete Polygongrafik

**Grafik 92%**

Unglaublich beeindruckende Effekte mit tollen Perspektiven!

**Sound 89%**

Schöner Digi-Sound und atmosphärische Soundtracks.

**Gesamt 81%**

Nach einer gewissen Zeit wird es langweilig, jedoch man muß es einmal gesehen haben.



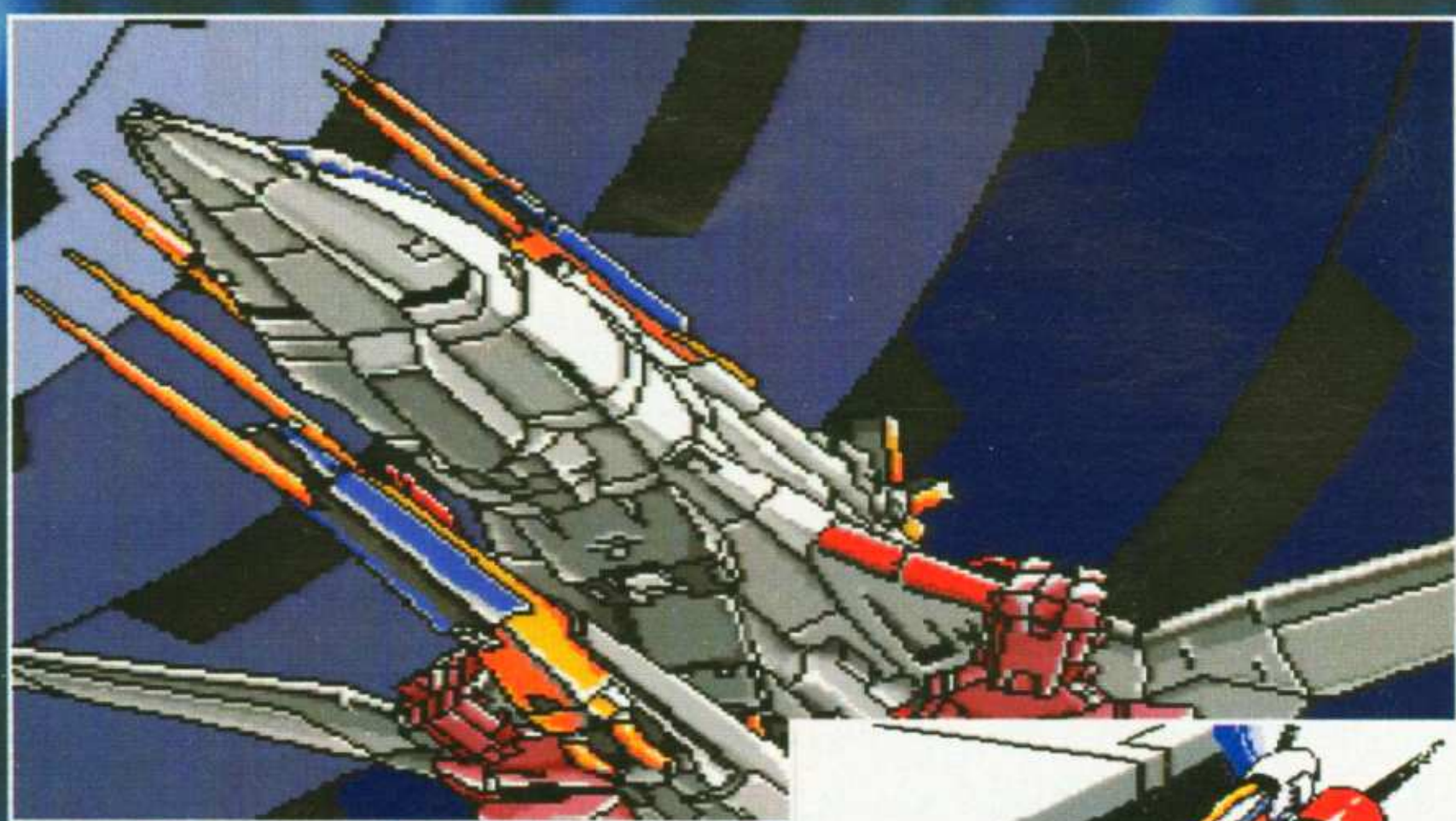


**F** im 31. Jahrhundert hat ein übermächtiger Computer namens GCS-WT plötzlich die Kontrolle über das gesamte Weltall übernommen und die Menschheit schnell unterjocht. Nur

**EINER DER ERSTEN**  
 noch eine kleine Gruppe von  
**TITEL ÜBERHAUPT,**  
 Rebellen stellt sich diesem metalli-  
**DER FÜR DAS MEGA**  
 schen Imperium entgegen. Ihre  
**CD PROGRAMMIERT**  
 Hoffnungen beruhen dabei auf  
**WURDE.**

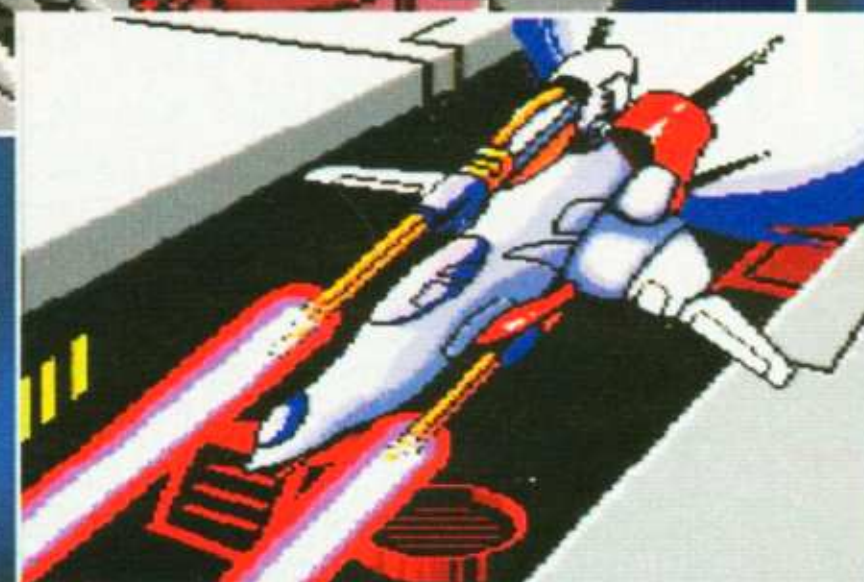
ihrem neu entwickelten Fighter, dem Sol-Feace, dessen Feuerkraft anderen Raumschiffen weit überlegen ist. Sol-Feace ist ein horizontal scrollendes Shoot'em Up-Spiel der klassischen Art, in dem eure Reaktionen in insgesamt sechs Levels auf die Probe gestellt werden. Um der Roboterarmee kontra zu

# Sol-Feace



Ein opulenter Vorspann darf auch bei dieser CD nicht fehlen.

geben, kann man den Fighter neben dem Standardschuß auch noch mit zwei zusätzlich schießenden Flügeln aufrüsten. Diese Flügel haben zudem die Eigenschaft, daß sie ihren Winkel wechseln, je nachdem in welche Richtung ihr gerade fliegt. Außerdem könnt ihr durch entsprechende Extras auch noch das Waffensystem ändern bzw. ergänzen. Zur Auswahl stehen: der einfache sowie doppelte Plasma-Schuß, ein durchschlagender



Schon im ersten Level geht es hart zur Sache.

Laser und Lenkraketen. Am Ende eines Levels erwartet euch natürlich immer ein fetter Endgegner, der meistens mit einigen Rotations-

effekten versehen wurde.

Trotz des hoch angesetzten Schwierigkeitsgrads, werden auch Anfänger eine Chance haben

die CD durchzuspielen, denn die Continues stehen einem unendlich zur Verfügung.

Der erste Endgegner ist mit ein bißchen Übung schnell gepackt.

us

## Check Up

Mega CD II



Sol-Feace Shoot'em Up  
 Hersteller: Wolf Team Tel. 040-2270961  
 Release: August Preis: DM 99,-

Spieler ..... 1  
 Levels ..... 6  
 Save Game ..... Nein  
 Besonderheiten ..... Bereits über zwei Jahre alt

Grafik 65%  
 Sound 68%  
**Gesamt 69%**

Ein Spiel, das sicherlich Spaß macht, aber bei der Technik und beim Spieldesign ein paar Schwächen aufweist.

## Hot-Spot

Ein nettes Schießspiel, bei dem aber, abgesehen vom Sound, kein rechtes CD-Feeling aufkommen will.



Nur mit einem guten Waffensystem habt ihr eine Chance.

## Word Up

Sol-Feace ist sicherlich keine gute Werbung für das Mega CD, denn in den höheren Levels gibt es solch arge Slow Motion-Probleme, daß man sich fragt, was die Programmierer denn mit den zur Verfügung stehenden 12 Mhz gemacht haben. Zudem ist das

Spiel für CD-Verhältnisse einfach zu kurz geraten. Unterm Strich bekommt der Spieler aber insgesamt noch solide Actionkost geboten, mit ein paar netten Rotationseffekten inklusive.





MULTIMEDIA IST PRIVATSACHE



# GET INTERACTIVE!

*Der MEGA CD II – Der Multiplikator Ihrer Spielideen. Doppelt so stark durch einen zweiten 16-Bit-Prozessor. Voll intensiv dank 500 mal mehr Speicherkapazität pro CD im Vergleich zu herkömmlichen Videospielmodulen. Kompatibel für alles, was die SEGA Zukunft bringt. Unüberhörbar gut geeignet für alle Musik-CDs. Und innovativ in den Spielkonzepten: Echte Filmsequenzen sind komplett darstellbar.*



Das SEGA CD-Zeitalter ist angebrochen.



Der MEGA DRIVE II: Auf diese Konsole ist Verlaß.



Das MEGA CD II: Multineu und megascharf.



Alle reden von Multimedia. Und SEGA bietet als erster Videospieleanbieter eine atemberaubende Lösung: den MEGA CD II. Jetzt können Sie damit ganz einfach Ihr eigenes Privatprogramm gestalten. Sie schneiden eigene Video-clips. Sie bewegen sich in faszinierenden 3D-Grafikwelten. Und Sie hören Ihre guten, alten Musik-CDs in großartigen Klangqualitäten. Alles, was Sie für den MEGA CD II und seine High-Tech-Dimensionen brauchen, sind ein MEGA DRIVE, ein Fernseher und eine Stereoanlage – schon starten Sie durch.

# SEGA



**D**iesmal führt euch das Geschehen auf die gefährlichen Highways Amerikas. Ihr seid bei einer Elite-Truppe der Polizei beschäftigt. Nachdem ihr einen berühmten Highway-Gang-

**WOLF TEAM SCHEINT**

ster dingfest gemacht habt, erhaltet

**SEINEN STIL GEFUN-**

den ihr euren wohlverdienten Urlaub.

**DEN ZU HABEN, DENN**

Doch leider schien die Bande

**AUCH BEI DIESER CD**

damit nicht ganz einverstanden zu

**HANDELT ES SICH UM**

sein, und so wird eure Freundin

**EINEN INTERAKTIVEN**

das Opfer eines mysteriösen Auto-

**ZEICHTRICKFILM.**

unfalles. Daraufhin beschließt ihr sofort, den Fall im Alleingang zu klären, und steigt in euren privaten, mächtig aufgebockten Wagen ein. Wie schon bei Cobra Command sind eure Handlungsmöglichkeiten auf nur wenige Aktionen



**Hardrockmusik, heiße Mädels und HiFi! Das Intro stimmt prächtig ein.**



**Mit dem Turbo sollte man jetzt diesen Widersacher von der Bahn fegen.**

beschränkt. So könnt ihr nur mit A den Turbo aktivieren, mit B bremsen oder den Wagen nach links

Road Avenger

**Word Up**

Road Avenger ist sicherlich das verrückteste Autorennspiel, das es derzeit gibt, und besitzt zudem einen genialen, mit Gesang unterlegten Vorspann. Die achterbahnähnliche Autofahrt hat sicherlich seinen

Reiz, ist aber leider etwas leicht und zu kurz geraten.

Eine Anschaffung als Demo alleine lohnt sich aber trotzdem.



oder rechts steuern. All diese Aktionen müssen blitzschnell ausgeführt werden, wenn das entsprechende Symbol auf



**Ein falsches Manöver, und schon bekommt der Schrottplatz Zuwachs.**



**Was will uns dieser Zeitgenosse damit sagen?**



**Die Strecken sind meistens nicht sehr komfortabel.**

leuchtet. Hierbei ist es im Eifer des Gefechts besonders schwierig, nicht den Turbo mit der Bremse zu verwechseln. Passiert euch das nämlich oder ihr seid einfach nicht schnell genug, landet euer Wagen flugs auf dem Autofriedhof. In den sechs langen Levels erlebt ihr solch unglaubliche Stunts, da würde selbst James Bond grün vor Neid werden. Teilweise geht es recht makaber zu, wenn sich die Ganner an eurer Windschutzscheibe festkrallen und ihr sie mittels dem Turbo wieder abschütteln müßt. Für euren Rachefeldzug stehen euch drei Continues zu Verfügung.

**Check Up**

Mega CD II



Road Avenger Rennspiel  
 Hersteller: Wolf Team Tel. 040-2270961  
 Release: August Preis: DM 99,-

Spieler ..... 1  
 Levels ..... 6  
 Save Game: .....Nein  
 Besonderheiten .....Vorgefertigte Abläufe

Grafik **83%**  
 Sound **84%**  
 Gesamt **71%**

Die Zeichentrickgrafiken haben ihren Reiz, doch nach einmaligem Durchspielen ist die Luft etwas raus.

**Hot-Spot**

**Wer eine irrwitzige Autofahrt in CD-Qualität genießen möchte, kann zuschlagen.**



Mehr Fotos.  
Mehr Inhalt.

Mehr Infos.

# DAS MEGAZIN

Jeden Monat  
am Kiosk.

TRAUM-GEWINNE:  
2 WEEKENDS IN NEW YORK!

Y 09117 E DM 4,- • FR 5,000 • SK 4,- • PL 17,- • US 32,- • UK 22,-  
Preis 450,- • Post 23,- • GR 197,- • DR 190,- • Est 470,- • Fin 5,-  
August 1993 Nr. 8

DAS MONATSMAGAZIN FÜR JUNGE LEUTE

EXKLUSIV!  
**BON JOVI**  
So ist der Traumtyp privat!

Starwahl-Sieger  
**GUNS N'ROSES**  
verlosen signierte Gitarren!

**DAVID HASSELHOFF**  
dreht voll auf!

**10 POSTER**  
PET SHOP BOYS  
U 96 • HADDAWAY  
TINA TURNER • A-HA  
UNLIMITED  
ACE OF BASE • MADONNA

MEGA-FORMAT:  
**NEU!**  
BH 90210  
Sun-Fun-Poster  
DINO-Poster

**12 GEILE STARSTICKER!**





**F**ans dieses Action-Adventures der erfrischend anderen Art dürfen nicht glauben, daß die CD-Version ein gänzlich anderes Spiel ist. Verändert wurde lediglich der Vorspann, der jetzt die Spieler mit einem kleinen Zeichentrickfilm einstimmt, sowie der Sound, der euch im vollkommenen Q-Sound entgegenschallt. Dieser

**SEGAS WUNDERSCHÖNES**

speziell entwickelte Sound läßt den

**ABENTEUER UM EINEN**

ohnehin schon glasklaren CD-

**DELPHIN WURDE ERSTMALS**

Sound viel räumlicher erscheinen

**MIT DEM NEUENTWICKELTEN**

und wird daher auch als "3D-

**"Q-SOUND" VERSEHEN.**

Klang" bezeichnet. Schon an dieser Stelle könnte man den Test unterbrechen und sätzelang über den Sound schwärmen, denn der setzt wirklich neue Maßstäbe. Ansonsten ist alles beim (guten) alten geblieben. In insgesamt 20 Levels muß der arme Delphin Ecco seine gesamte Familie wieder zusammensuchen. Dabei setzt er fleißig sein Sonar ein, das ihm Informationen beschafft und auch viele Gegner vom Leib hält. Viele wichtige Informationen erhält er vor allen Dingen von den mysteriösen Kristallen, die zudem in der Lage sind, sein Sonar zu verbessern und Barrikaden aufzulösen. Euer Spielstand wird nach jedem Level durch ein Paßwort festgehalten.

45



Ecco The Dolphin

**Hot-Spot**

Dank des neuen Q-Sounds schraubt sich der Spielspaß nochmals ein paar Prozentpünktchen nach oben. Kaufen!



**Eine Bedrohung für Ecco paddelt in Form des Hais heran. Bei soviel Spannung hat man kaum Zeit, die farbenprächtigen Meerespflanzen zu bewundern.**



**Word Up**

Faszinierend, was das amerikanische Entwicklungs-Team hier auf die Beine, oder besser gesagt Flossen, gestellt hat. Sie haben den Versuch gewagt, ein eigenständiges Spielprinzip zu entwerfen, das sich komplett von allen bisher bekannten Games unterscheidet. Alleine dieser Mut muß schon belohnt werden. Hinzu kommt, daß ihnen mit diesem

Spielprinzip etwas gelungen ist, was viele vorher schon versuchten. Es ist sehr schön spielbar, macht Spaß und ist auch noch anspruchsvoll. Der Unterschied zur Mega Drive-Version bezieht sich nur auf den Sound, denn der erklingt hier in astreiner, digitaler Qualität.



Hans



**Check Up**

Mega CD II



Ecco Action-Adventure  
 Hersteller: Sega Tel. 040-2270961  
 Release: Oktober Preis: DM 99,-

Spieler ..... 1  
 Levels ..... 20  
 Save Game ..... Paßwort  
 Besonderheiten..... Q-Sound,  
 Unterwasser-Adventure

**Grafik 85%**

Sehr flüssige Animationen, sowie detaillierte Grafiken. Es fehlt nur etwas an Abwechslung.

**Sound 91%**

Bislang bester Sound! Der meditative Sound paßt optimal zum Geschehen und kommt in einer genialen Klangqualität rüber. Tolle digitalisierte Soundeffekte.

**Gesamt 84%**

Nach wie vor ein wahrhaft tolles, wie innovatives Spiel, das an der einen oder anderen Stelle einen Tick zu langatmig geraten ist.

**Mega Check Up**

Mega Drive 8 MBit



Preis: DM 99,95

Prinzipiell handelt es sich bei der Mega Drive-Version um das gleiche Spiel, der Unterschied ist lediglich im Soundbereich zu suchen. Nichtsdestotrotz ist und bleibt Ecco The Dolphin für alle Mega Driver ein Muß!

**Gesamt 84%**

**Word Up**

Mit dem Adventure Ecco ist Sega wirklich ein tolles Spiel gelungen, das sich von den vielen brutalen Spielen wohltuend abhebt. Der Q-Sound gibt dem Spiel nun noch einen zusätzlichen Kick. Herrliche, meditative Melodien begleiten euch das gesamte Spiel hindurch, so daß man das Spiel fast gar nicht mehr ausschalten

möchte. Zudem wurden die digitalisierten Geräusche beim Eintauchen glänzend realisiert. Wer also die nötige Geduld mitbringt, kriegt hier ein tolles Stück Software geboten, das einen auf längere Zeit beschäftigt.



Beeindruckende Soundeffekte beim Ein- und Auftauchen, ein atmosphärischer Zeichentrickfilm als Einstimmung, das alles bietet Ecco The Dolphin.



Afterburner 3

**B**esonders intelligente Stories gab es bei Spielen dieser Art eigentlich noch nie zu bewundern. Ziel des Spiels ist es, mit einer F-14 Wing Carrier durch den Luftraum zu düsen und feindli-

**SEGAS ARCADE-**  
che Jets abzuschießen. Dies  
**KLASSIKER SCHAFFT**  
gelingt euch am besten, indem ihr  
**ES SOGAR IN DAS**  
sie mit dem Fadenkreuz "anlockt",  
**SILBERSCHEIBEN-**  
daraufhin könnt ihr nämlich eure  
**ZEITALTER.**

Alle paar Levels darf man auch Bodenziele attackieren.



Check Up

Mega CD II



Afterburner III      Shoot' em Up  
Hersteller: Sega      Tel. 040-2270961  
Release: August      Preis: DM 99,-

Spieler ..... 1  
Levels ..... 20  
Save Game ..... Nein  
Besonderheiten ..... Zerstörung einer Legende!

Grafik      35%  
Sound      72%  
Gesamt      38%

Nach spätestens einer Stunde wendet man sich mit Schrecken ab.

Hot-Spot

Sega schien hier die Fähigkeiten des Mega CDs gänzlich zu ignorieren und programmierte stattdessen einen Totalausfall.

Word Up

Die Programmierer von Sega schienen mit ihren Gedanken wohl ganz wo anders zu sein, als sie dieses Spiel programmiert haben, anders kann ich mir nicht erklären, warum die Grafiken so derart schlecht geraten sind. Zudem ist das Spiel total unfair, da das eigene Flugzeug viel zu groß ist, was zur Folge hat,

daß man feindliche Geschosse erst im letzten Augenblick erkennt. Eine schlechte Steuerung setzt dem Ganzen dann noch die Krone auf. Einzig die teilweise coolen Hip Hop-Stücke konnten mir gefallen.

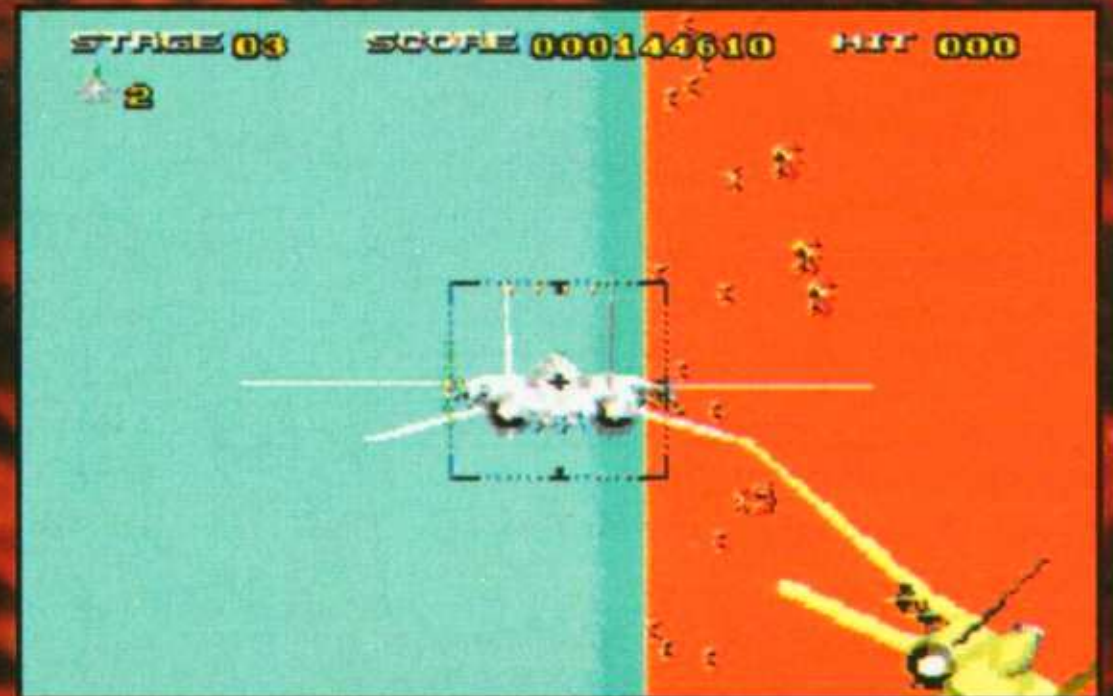


Die Grafik läßt sich leider nur als Trauerspiel bezeichnen.

ausweichen solltet. Neben der "Von hinten"-Ansicht könnt ihr das Geschehen auch aus dem Cockpit betrachten. Seid ihr das Arcade-Spiel leid, könnt ihr eure Fähigkeiten auch im Competition-Modus testen, in dem ihr in kurzer Zeit 30 Flugzeuge aus dem Luftraum entfernen müßt.

Nehmt Platz im Cockpit oder betrachtet das Geschehen von hinten.

Lenkraketen starten, die dann den Rest der Arbeit erledigen. Für den Nahkampf steht euch außerdem noch eine schnelle Bordkanone zur Verfügung. Logischerweise hat der Feind auch ein paar Raketen in petto, denen ihr mittels geschickter Manöver



Word Up

Da wurden Erinnerungen wach! Ich kann mich noch lebhaft erinnern, als ich in jungen Jahren die ersten Flüge mit den Afterburner-Automaten absolvierte. Brillante Grafiken und Hydraulik brachten mir einen Geschwindigkeitsrausch und ein Schleudertrauma ein, doch ich war glücklich und absolut fasziniert. Um so sehnsüchtiger erwartete

ich die Mega CD-Version von meinem persönlichen Uralt-Klassiker. Ich hätte die CD besser nicht einlegen sollen, denn so wäre Afterburner eine Legende geblieben. Schwache Grafiken und langweilige Action zerstörten einen Lebens Traum.





**A**n dem guten alten Spielprinzip hat sich nichts geändert: Ein weiteres Mal schlüpft ihr in die Rolle eines Prinzen, dem eine Stunde übrigbleibt, sich aus

**DAS WAR ZU ERWAR-**

**den Verließen des Sultans frei-**

**TEN: BRODERBUNDS**

zukämpfen. Dabei wird durch eine

**PLATTFORM-KLASSI-**

ausgeklügelte Steuerung besonders

**KER NUN AUCH AUF**

das Geschick auf eine harte Probe

**CD ERHÄLTlich.**



**Sprachausgabe macht zumindest den Vorspann zum Erlebnis.**

gestellt, denn viele, gut getimte Sprünge sind vonnöten, wollt

## Check Up

Mega CD II



Prince of Persia Jump & Run  
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961  
Release: August Preis: DM 99,-

Spieler ..... 1  
Levels ..... 4  
Save Game ..... Ja  
Besonderheiten ..... Bestzeiten werden gespeichert

Grafik **48%**

Sound **50%**

Gesamt **53%**

Eine in jeder Hinsicht enttäuschende Konvertierung.

# Prince of Persia

## Word Up

Was sollte man dazu noch sagen: Das Mega CD ist wirklich toll, daß es jedoch gleich zwei meiner Klassiker in mehr oder weniger schlechten Versionen bietet, finde ich definitiv schade. Auf der gegenüberliegenden Seite wird mein All Time Favourite Afterburner zum Luftloch gemacht, und hier kommt mein Eleganz-Klassiker nicht

um eine animations-technische Zurechtstut-zung herum. Vielleicht werde ich nur alt und die Zeit meiner Klassiker ist einfach abgelaufen. Man muß sich in Zukunft wohl an Spiele wie Thunderhawk oder Silpheed halten. That's life!



Die eleganten Animationen darf man leider nicht bewundern.

ihr die obligatorische Prinzessin befreien. Zudem stellen sich euch auch viele Wächter in den Weg, mit denen man sich dann mit einem Schwert, das man im



Ein Fehltritt wird gnadenlos bestraft.



Oha! Jetzt heißt es Schwert ziehen!

ersten Level findet, duellieren muß. Der Spielstand sowie die schnellsten Zeiten der Levelbeendigung werden auf dem Mega CD festgehalten.

us

## Hot-Spot

Eine lustlose Umsetzung degradiert den Klassiker zum Mittelmaß.

## Word Up

Von Systemausnutzung kann da wohl keine Rede sein. Die Grafik hat gerade Mal Master System-Niveau und der Sound düdelt eher nervend aus den Lautsprechern. Auch die viel gelobten Animationen sehen bei dieser Umsetzung eher bescheiden aus. Spielerisch gibt es zudem bei der Steuerung

Kritik, denn die ist erstens recht unpräzise und zweitens etwas träge geraten. Somit bekommen Prince of Persia-Liebhaber hier nur eine äußerst durchschnittliche Version geboten.





**F**edes System ist nur so gut, wie seine Spiele sind. Die schönste Hardware nutzt eigentlich kaum etwas, wenn man nicht auch die besten Spiele dazu bekommt. Genau an diesen Maß-

**TECHNISCH**

stäben muß sich auch das Mega

**BRILLANTES**

CD II messen lassen. Es bietet tech-

**ACTIONSPIEL MIT**

nisch brillante Voraussetzungen zu

**SIMULATIONSTOUCH**

einem tollen Preis. Die große

**VON CORE DESIGN.**

Frage war nun, ob denn zum Erscheinen genügend gute Spiele erhältlich sind, an denen kein Freak vorbeigehen kann. Die Antwort liegt nun in Form von Thunderhawk vor. Es gibt einen Grund, an dem kein Spielefreak vorbeikommt.

NAME	POINTS	RECORDS	MERITS
1 G.B.	★★★★★	★★★	95300
2 G.B.	★★★★	★★	74500
3 G.B.	★★★	★	53700
4 G.B.	★★		32300
5 G.B.	★		1200

**Es zählen nicht nur Punkte, sondern auch Orden.**



**Vorsicht! Zwischen den Gebäuden lauern Panzer.**



**Die Rakete ist unterwegs, gnadenlos.**

# Thunderhawk



**Grafisch wird unglaublich viel Abwechslung geboten. Wasser, Wüste oder Winterlandschaft - nichts fehlt!**



Das bislang eher bescheidene und kleine englische Softwarehaus Core Design schaffte es, genau diese technischen Voraussetzungen zu einem brillanten Spiel umzumünzen. Mit Thunderhawk haben sie ein simulationsangehauchtes Actionspiel erster Güte auf CD-Beine gestellt. Jedermann in der Branche wundert sich, wie sie eine derart detaillierte, schnelle Bitmap-3D-Grafik hinbekommen

haben, auf der das ganze Spiel basiert. Alleine schon das Intro fesselt jeden, der nur das klitzekleinste Interesse an Videospiele hat. Fraktal generierte Grafiken laufen als kompletter Film mit 17 Bildern pro Sekunde ab. Man düst in einem höllischem Tempo über die Oberfläche einer Landschaft und verfolgt das Einschlagen einer Rakete. Grandiose Musik mit heulenden Gitarren und megarasante Grafiken machen das Spielzimmer zur multimediale Actionbühne. Zehn Aufträge mit je durchschnittlich fünf Missionen gewährleiten Motivation

## Hot-Spot

**Thunderhawk stellt alle anderen 3D-Spiele locker in den Schatten, PC-Werke inbegriffen. Eine Referenz!**







**Zehn Campaigns mit jeweils fünf Missionen stehen für die Hobby-GIs bereit.**



über Monate hinaus. Spielerisch muß man nicht allzuviel wissen, denn die Steuerung des Hubschraubers ist so einfach wie genial. Die Flughöhe läßt sich einstellen und ansonsten geht alles wie von selbst von der Hand. Ob man nun über Wasser, Wüste oder Eis fliegt, die Abwechslung ist traumhaft. Immer wieder gibt es komplett neue Grafiken zu sehen und andere Flugtaktiken müssen angewandt werden. Damit ist jedoch noch nicht Schluß. Wenn ein feindlicher Hubschrauber auf einen zufliegt oder ein Düsenjäger von hinten vorbeisaust

## Word Up

Unglaublich, was sich alles auf dem Monitor abspielt. Von hinten nähert sich gerade ein Düsenjäger, von rechts kommt gerade ein Helikopter auf einen zugeflogen und vorne schießt ein Panzer eine Rakete ab. Dazu hört man noch einen Funkspruch, der einem mitteilt, wie schlecht es um den eigenen Hubschrauber steht. Außerdem hat man gerade noch eine Missile zur Verfügung. Wie sollte man da noch Überlebenschancen haben, die

über die kommenden 30 Sekunden hinausreichen. Da kommt das richtige „Einsamer Wolf“ Gefühl auf und der Angstschweiß steht einem auf der Stirn. Noch nie habe ich dermaßen schnelle und fantastische Grafiken gesehen. Wer ein Mega CD II hat, muß sich einfach dieses Spiel zulegen. Egal, welche Spiele man vorher bevorzugt hat, dieses Spiel wird man lieben.



## Check Up

Mega CD II



**Thunderhawk** Actionspiel  
 Hersteller: Core Design Tel. 040-2270961  
 Release: September Preis: DM 99,95

Spieler ..... 1  
 Levels ..... 10  
 Save Game ..... Ja  
 Besonderheiten ..... Deutsche Sprachausgabe

**Grafik 93%**

Grandios gezeichnete Grafik, die unglaublich schnell über den Screen rast.

**Sound 88%**

Tolle Musiken und atmosphärische Funksprüche in Deutsch können begeistern.

**Gesamt 92%**

Wer auf der Suche nach dem absoluten Action-Hammer ist, muß hier zugreifen.

und dazu die deutschen Funksprüche das Zimmer mit Hall ausfüllen, dann geht wirklich die Post ab, auch wenn es keine Unebenheiten der

Landschaft oder Berge gibt. Hat man einmal eine Verfolgungsjagd auf einen gegnerischen Hubschrauber veranstaltet, kann man sich nur schwerlich vom Spiel wieder losreißen.

hi

**Ihr Fachgeschäft für:**  
 Sega Mega Drive  
 Sega Game Gear  
 Sega CD Rom  
 Zeitschriften  
 Konsolen, Spiele, Zubehör  
 aus Europa, Japan, USA  
 Versand und Ladenverkauf

# GALAXY

**Tel. 089 7605151**  
**Tel. 089 7470689**  
**Fax. 089 7698024**

**Plinganserstr. 26**  
**81369 München**  
 (U-Bahn-Haltestelle Harras)



**7**n der Zukunft steht die Menschheit kurz vor der Möglichkeit der Zeitreise. Professor Harper hat nämlich eine Zeitmaschine namens "Pathforger" entwickelt. Doch bei der ersten Prä-

**DURCHLEBT MIT**  
 sertation passiert es: Ein Mann  
**DIESEM SPIEL AUF**  
 namens Luda steigt mit Gewalt in  
**ACTIONREICHE WEISE**  
 die Maschine und verschwindet  
**SÄMTLICHE EPOCHEN**  
 damit in eine andere Epoche. Doch  
**DER WELTGESCHICHTE.**

Harper hat vorgeplant, und mittels einer zweiten Zeitmaschine schickt er seine Hauptmechanikerin Time Gal hinterher, um den Dieb zu erwischen. Durch insgesamt 16 kurze Levels müßt ihr euer Zeitmädel steuern. Dabei habt ihr fünf Aktionen zur Auswahl: hochspringen, runterspringen, nach rechts

und links ausweichen, sowie mit den Knöpfen A, B oder C die Pistole ziehen. Auch bei diesem Interaktiven Spiel ist eine gute Reaktion alles, wenn die auszuführende Aktion angezeigt wird, denn Menschen mit einer Reaktion einer Wanderdüne werden gnadenlos bestraft. Wobei man fairerweise sagen muß, daß man die einzelnen Levels besser auswendig lernen sollte, um sie erfolgreich zu bestehen. Bei besonders brenzligen Situationen kann Time Gal die Zeit plötzlich anhalten und ihr müßt nun aus drei möglichen Aktionen die richtige herausuchen. Wählt ihr die falsche Variante, segnet eure Heldin leider das Zeitliche. Mittels eines Paßwortes, das ihr nach jedem Abschnitt erhaltet, könnt ihr euch einen bereits gemeisterten Level dann noch einmal anschauen. **us**



Wenn es brenzlich wird, muß Time Gal ihre Pistole ziehen.



Die Gefahren haben viele Gestalten.



Guter Rat ist teuer! Was soll Time Gal jetzt machen.

Check Up

Mega CD II



Time Gal Jump & Run  
 Hersteller: Wolf Team Tel. 040-2270961  
 Release: August Preis: DM 99,-

Spieler ..... 1  
 Levels ..... 16  
 Save Game ..... Paßwort  
 Besonderheiten ..... Einmal durch die Zeit reisen.

Grafik **85%**  
 Sound **86%**  
 Gesamt **82%**

Dank der großen Abwechslung und der vielen Überraschungen, ein hochmotivierendes Spiel.

Hot-Spot

Time Gal ist mehr als nur ein simples Reaktionspiel, es ist Fun pur.

Word Up

Der neueste interaktive Zeichentrickfilm von Wolf Team ist meiner Meinung nach auch der beste, denn er hat mit den vielen Gags die beste Regie und ist zudem nicht zu leicht zu lösen. Auch bei der Technik haben sich die Programmierer weiterentwickelt. Super Grafiken sowie die witzigen Bemerkungen vom Time Gal sorgen für Stimmung.

Abwechslung schafft das Spiel zudem, da die Levelreihenfolge sich ständig ändert und die einzelnen Levels sogar oftmals spiegelverkehrt ablaufen.

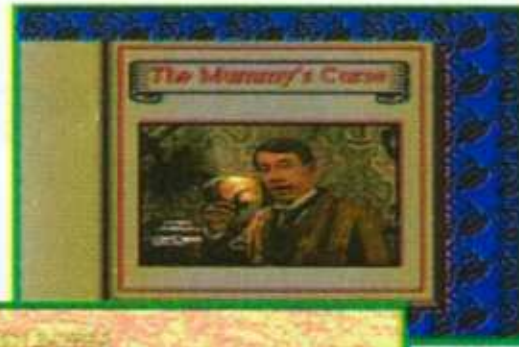
Kurzum: Ein Spiel, das mich bis in den späten Abend motiviert hat.





## SHERLOCK HOLMES

Zusammen mit Dr. Watson auf Verbrecherjagd gehen - das ist der Traum vieler Kinder. Hier könnte der Traum in Erfüllung gehen, jedoch muß man auch hier auf sehr gute Englischkenntnisse zurückgreifen können.



## WILLY BEAMISH

Sierras Lausebengel darf nun auch auf dem Mega CD sein Unwesen treiben. Leider wird wohl die englische Sprache dem einen oder anderen unter euch einige ernsthafte Probleme bereiten. Eventuell kommt einmal eine deutsche Version.



Leider können wir euch nicht alle Mega CD-Titel ausführlich vorstellen, dennoch wollen wir auch den restlichen Titeln den ihnen gebührenden Platz zuweisen und präsentieren dafür an dieser Stelle ein paar Screenshots.



## BLACK HOLE ASSAULT

Wer auf Beat'em Ups steht, wird wohl kaum an Black Hole Assault vorbeikommen. Ein futuristisches Intro führt euch in die High Tech-Prügeleien ein, wo man gegen die diversen Blech-Lawinen antreten darf. Spielerisch bestimmt nicht anspruchsvoll, für Genre-Fans aber sicherlich geeignet.



Versand: Schönstraße 91 · 81543 München · Tel. 089/6645-30 · Fax -62

Ladenverkauf (Ladenpreise identisch zu den Versandpreisen) · 80333 München · Theresienstr. 152 · Tel. 089/522787

### Über 250 MEGA DRIVE Spiele Auszug aus unserem Gesamtprogramm

Alien III	us	85,00	Terminator 2	dt	99,00
Aquatic Games	us	49,00	Thunder Force 4	dt	99,00
Batman Returns	dt	89,00	Tiny Toon	dt	89,00
Battletoads	dt	99,00	Turtles Hyperst. Heist	dt	96,00
Block Out	jp	29,00	Two Crude Dudes	dt	85,00
Captain Planet	dt	89,00	Where in the Time is C.S.	us	69,00
Chiki Chiki Boys	jp	49,00	Wonderboy 3	jp	39,00
Cool Spot	dt	99,00	World of Illusion	us	83,00
Crüe Ball	dt	105,00	World of Illusion	dt	89,00
Desert Strike	us	89,00	Zany Golf	us	69,00
Ecco the Dolphin	dt	99,00			
Fantasia	jp	39,00			
Fatal Fury	dt	109,00			
Flashback	dt	109,00			
Global Gladiators	dt	99,00			
Hardball III	dt	99,00			
James Bond 007	us	89,00			
James Pond II	us	39,00			
John Madden Football II	us	45,00			
Jungle Strike	dt	109,00			
Jungle Strike	us	99,00			
Legend of Galahad	dt	59,00			
Lemmings	dt	99,00			
Marble Madness	dt	69,00			
Micro Machines	dt	89,00			
Muhammed Ali Boxing	dt	99,00			
Mutant League Boxing	dt	99,00			
NBA II Jordan vs Bird	us	43,00			
NHLPA Hockey	us	85,00			
NHLPA Hockey 93	dt	99,00			
Phantasy Star 3	us	49,00			
Risky Woods	dt	89,00			
Road Rash 2	dt	99,00			
Side Pocket	dt	89,00			
Sonic 1	jp	42,00			
Sonic 2	dt	85,00			
Sonic 2	jp	69,00			
Splatter House 3	jp	89,00			
Strider 2	dt	99,00			
Summer Challenge	dt	89,00			
Supermann	dt	99,00			
Tazmania	dt	99,00			
Team USA Basketball	dt	99,00			

### Über 250 Super NES Spiele Auszug aus unserem Gesamtprogramm

Act Raiser	dt	114,00	Shanghai 2	dt	129,00
Alien 3	dt	109,00	Sim City	dt	87,00
Axley	dt	109,00	Star Wing	dt	99,00
Batman Returns	jp	109,00	Streetfighter 2	dt	87,00
Bob	dt	105,00	Strike Gunner	dt	119,00
Chester Cheetah	us	109,00	Super Bomber Man	jp	125,00
Congos Caper	dt	99,00	Super Drivin Suzuki F-1	dt	119,00
Desert Strike	dt	109,00	Super Star Wars	dt	119,00
Dragon's Lair	dt	99,00	Super Strike Eagle	us	109,00
F-Zero	dt	87,00	Super Swiv	dt	124,00
F1 Exhaust Heat 1	dt	119,00	Terminator 1	dt	119,00
F1 Exhaust Heat 2	jp	99,00	Tiny Toons	dt	109,00
Fatal Fury	dt	109,00	Toys	us	109,00
Hunt for Red October	dt	109,00	WWF Royal Rumble	dt	119,00
King Arthur's World	dt	119,00	Wanyes World	us	109,00
Lost Vikings	us	109,00	Wing Commander	dt	119,00
Magical Quest	dt	109,00	World League Basketb.	dt	87,00
Mechwarrior	dt	139,00	Wrestlemania	dt	119,00
Mechwarrior	us	109,00	Zelda 3	dt	87,00
Mortal Kombat	us	119,00			
Mortal Kombat	dt	125,00			
NHLPA Ice Hockey	dt	109,00			
Pierre le Chef	dt	119,00			
Powermonger	dt	109,00			
Rival Turf	dt	119,00			
Road Runner	dt	115,00			

### Über 500 IBM/PC Spiele Auszug aus unserem Gesamtprogramm

Aces over Europe	DV	74,00	Prince of Persia II	DA	69,00
Airbus A320 USA	DA	85,00	Reach for the Skies	DV	59,00
Battle Isle Data 2	DV	45,00	Sensible Soccer	DA	54,00
Battletoads	DA	51,00	Shadow of the Comet	DV	85,00
Betrayal at Kondor	DV	74,00	Space Hulk	DA	79,00
Burning Steel	DV	79,00	Space Quest 5	DV	67,00
Dune 1	DV	39,00	Street Fighter 2	DA	55,00
Dune 2	DV	63,00	Strike Commander	DA	89,00
Eishockey Manager	DV	79,00	Stunt Island	DV	92,00
Eye of the Beholder 3	EV	79,00	Syndicate	DV	79,00
Fields of Glory	DV	85,00	Transarctica	DV	55,00
Fire and Ice	DA	58,00	Ultima 7 Serpent Isle	DA	79,00
Flashback	DV	88,00	Unlimited Adventure	EV	65,00
Freddy Pharkas	DV	67,00	WWF Europ. Rampage	EV	42,00
Hannibal	DV	79,00	War in the Golf	DV	75,00
Home Alone	DA	39,00	Waxworks	EV	29,00
Home Alone 2	EV	29,00	Whale's Voyage	DV	69,00
Humans Race St. Alone	DV	49,00	Willy Beamisch	DA	49,00
Links 386 Belfry	EV	42,00	Wing Commander 2	DV	79,00
Maniac Manison 2	EV	73,00	X-Wing	EV	77,00
Maupiti Island	DV	19,00	Zool	DA	59,00
Pinnball Dreams	DA	56,00			
Pirates Gold	DV	89,00			
Populous 2	DV	79,00			
Premier Manager	EV	56,00			

### Ab sofort auch Mega CD-Spiele Über 150 Gameboy-Spiele Über 100 Game Gear Spiele

Weitere Ladenverkäufe (Ladenpreise können variieren)  
01159 Dresden Reisewitzer Str.a 46 Tel. (noch nicht)  
70182 Stuttgart Charlottenstr. 40 Tel. 0711/2369964  
82319 Starnberg Tutzing-Hof-Platz 3 Tel. 08151/29772  
86551 Aichach Martinstr. 31 Tel. 08251/53250  
81543 München Oefelestr. 9 Tel. 089/652908

Bei Ladeneröffnung leisten wir gerne Hilfestellung

### Über 150 IBM/CD-ROM Spiele Auszug aus unserem Gesamtprogramm

7th Guest	DA	115,00	Maniac Manison 2	EV	84,00
Eye of the Beholder 3	EV	75,00	Patrizier	DV	85,00
Ind.Jones 4 + 1000 Sp.	EV	99,00	Prince of Persia / Nam	EV	49,00
Kings Quest 6	DA	85,00	Ultima 1-6	EV	99,00
Legend of Kyrandia	DV	99,00	Wing Com. / Ultima 6	EV	49,00

### BLITZSERVICE

Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt  
NEUHEITENSERVICE PER TELEFON

Vorbestellungen möglich

Händleranfragen erwünscht. Auch An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.

Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme. Versandkosten per UPS DM 9,- (Neue Bundesländer DM 12,-) zzgl. Nachnahme. Ab DM 250,- Versandkosten frei. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 10,- Versandkosten. Preislisten gegen frankierten Rückumschlag. Bitte System angeben! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten!



SPECIAL

# SEGA MAGAZIN MEGA STOP

**W**illkommen im Mega Shop! Games auf den Sega-Konsolen zu zocken macht doch echt Spaß! Mindestens genauso spaßig sind unsere Sega-Souvenirs! Damit könnt ihr endlich allen Leuten zeigen, wieviel Fun euch Sega-Spiele bereiten. Außerdem ist es extrem cool, mit dem Sega-Rucksack, der Sonic-Uhr und einem lässigen T-Shirt in die Schule zu gehen. Wer Sonic liebt, trägt Sega! Seht euch in unserem Shop um!

## Game Gear Carry All

Hier könnt ihr euren Game Gear sicher transportieren. Außer-



dem ist Platz für 8 Module, TV-Tuner, Netzadapter, Ersatzbatterien und, und, und....

DM 39,95

## Game Gear Soft Case

Ideal für den Wandertag! Im superweichen Tragepack kann man seinen Game Gear und Module lässig am Gür-

tel tragen oder sich umhängen!

DM 29,95

## Sega-Rucksack

Der Mega Drive paßt hier genau rein! Natürlich lassen sich auch Schulbücher, Sportsachen oder Schokoriegel in Massen unterbringen!

DM 79,95

## Sonic 2-Uhr

Damit wird das Able- sen der Uhrzeit zum Erlebnis! Die wasser- dichte Uhr sieht natür- lich auch sehr schick aus und ist extrem leicht.

DM 49,95

## Sonic 2-Pin Set (5 Stück)

Klein, aber fein sind die Sonic 2-Pins. Von Montags bis Freitags kann man jeden Tag einen anderen Pin tragen und die Blicke auf sich ziehen.

DM 19,95

## Sonic Plüschtier

Kuschelig weich und zuckersüß! Mädchen sind ganz begeistert von dem Sonic-Plüsch- tier! Es macht sich in jedem Raum gut!

DM 39,95

## T-Shirt Game Gear

(Größe L, XL)

Die bequemen Sega-T- Shirts aus 100% Baum- wolle mit verschiede- nen, megastarken Aufdrucken machen den Sportunterricht noch schöner.

Motiv "Insel"  
Motiv "Spielfeld"  
Motiv "Krawatten- mann"

je DM 29,95

Wenn ihr bestellen wollt, schneidet den Coupon bitte aus und sendet ihn an die unten angegebene Adresse.

Ja, ich bestelle folgende Artikel:

Nr.1	St.	Game Gear Carry All	je 39,95	DM	_____
Nr.2	St.	Game Gear Soft Case	je 29,95	DM	_____
Nr.3	St.	Sega Rucksack	je 79,95	DM	_____
Nr.4	St.	Sonic 2-Uhr	je 49,95	DM	_____
Nr.5	St.	Sonic 2-Pin Set (5 Stück)	je 19,95	DM	_____
Nr.6	St.	Sonic Plüschtier	je 39,95	DM	_____
T-Shirt Game Gear (Größe bitte angeben)					
Nr.7	St.	Motiv "Insel" ( <input type="checkbox"/> L oder <input type="checkbox"/> XL)	je 29,95	DM	_____
Nr.8	St.	Motiv "Spielfeld" ( <input type="checkbox"/> L oder <input type="checkbox"/> XL)	je 29,95	DM	_____
Nr.9	St.	Motiv "Krawattenmann" ( <input type="checkbox"/> L oder <input type="checkbox"/> XL)	je 29,95	DM	_____

Gesamt \_\_\_\_\_ DM  
zzgl. Verpackungs- und Versandkosten \_\_\_\_\_ DM 5,00

Ich zahle den Gesamtbetrag von \_\_\_\_\_ DM  
 Bar (Geld liegt bei)  per V-Scheck  per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr)

Name..... Schickt den Coupon an:  
Straße..... Computec Verlag  
PLZ Wohnort..... SEGA Magazin  
Datum/Unterschrift..... MEGA SHOP  
Isarstraße 32  
90 451 Nürnberg



**Bereite Dich vor.**

**Mortal Kombat<sup>®</sup> kommt.**



**MORTAL KOMBAT<sup>®</sup>**

Ab 13. September auf Super Nintendo<sup>®</sup>, Game Boy<sup>™</sup>, Master System<sup>™</sup>, Game Gear<sup>™</sup> und Mega Drive<sup>™</sup>.

**Acclaim<sup>®</sup>**

SERVICEPLAN



Ende Juli wurde in Hockenheim, im Rahmen der Formel 1 Weltmeisterschaft, der Große Preis von Deutschland ausgefahren. SEGA sponserte nicht nur das Siegerteam Williams, sondern trug auch die SEGA Championships aus. Das SEGA Magazin war live dabei.

Von Hans Fppisch

# F1, Fun, Furios!

**7** m Mai düste ein Sega-Zug durch die größten Städte Deutschlands. Von den insgesamt 16 Bundesländern wurden jeweils die Meister ermittelt. Um nicht klägliche Niederlagen von Achtjährigen gegen Fünfzehnjährige erleben zu müssen, wurde

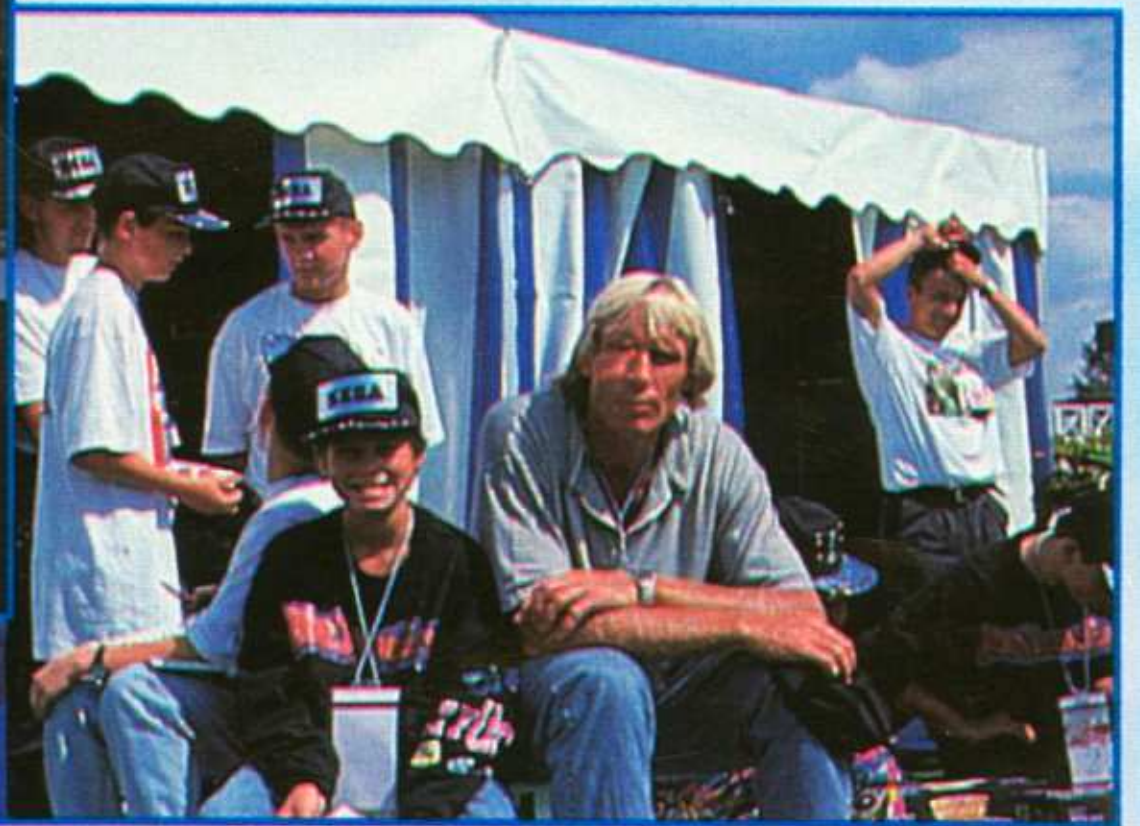
das gesamte Starterfeld in zwei Gruppen eingeteilt, und zwar in die unter zwölf Jahren und die ab zwölf Jahren. Die zwei ermittelten Meister durften dann schließlich zum Mega-Ereignis nach Hockenheim fahren, wo direkt

neben der Rennstrecke die SEGA Championships ausgespielt wurden. Man hätte natürlich kaum ein passenderes Spiel finden können als F1 von Domark, das perfekt die Atmosphäre aus den Motodromes bot. Im Hintergrund fand gerade das



**Formel 1-Star Alain Prost kürt Christopher, den deutschen SEGA-Champion der Junioren.**

**Weltrekord-Hochspringer Carlo Tränhardt unterstützte die Sega Championships und schrieb bereitwillig Autogramme.**



**Was für eine Star-Parade. Sonic, Christopher, Damon Hill und Alain Prost in einer Reihe.**

Abschlußtraining der Formel 1-Helden statt, Gummi- und Benzingeruch kitzelten in der Nase und die Sonne brannte ohne Erbarmen. Der besseren Sicht wegen trug man

**Das Zweitauto von Segas Torsten Oppermann: ein Cabrio**

die Championships in einem dunklen Zelt aus, was allerdings dem einen oder anderen Hitzeprobleme bereitete. Ohne eine gute Kondition und Nervenstärke hatte







nen wohl geweint, doch nur die Besten werden gewinnen. Christopher (bis 12) und Andreas (ab 12) wurden schließlich Meister und durften ein Mega CD II mit nach Hause nehmen, während die Zweit- und Drittplazierten noch mit Magnum-Sets belohnt wurden. Unvergeßlich wird denjenigen, die sich auf dem Siegereppchen präsentieren durften, das Abschlußereignis bleiben. Kurz nach dem Training nahmen sich der dreimalige Formel 1-Weltmeister Alain Prost und sein Fahrerkollege Damon Hill die Zeit, um

Fotografen drängten sich um die beiden Formel 1-Stars und Videospiel-Champions. Auch alle anderen Kids gingen nicht leer aus. Sie durften ein bißchen Motorsport-Atmosphäre schnuppern und im feinen Paddock Club, der direkt über den Boxen ist, speisen. Von dort beobachteten sie auch das Training und das Formel 3000-Rennen. Geschafft reisten sie gegen Abend schließlich alle glücklich und zufrieden nach Hause, während die Journalisten und die SEGA Magazin-

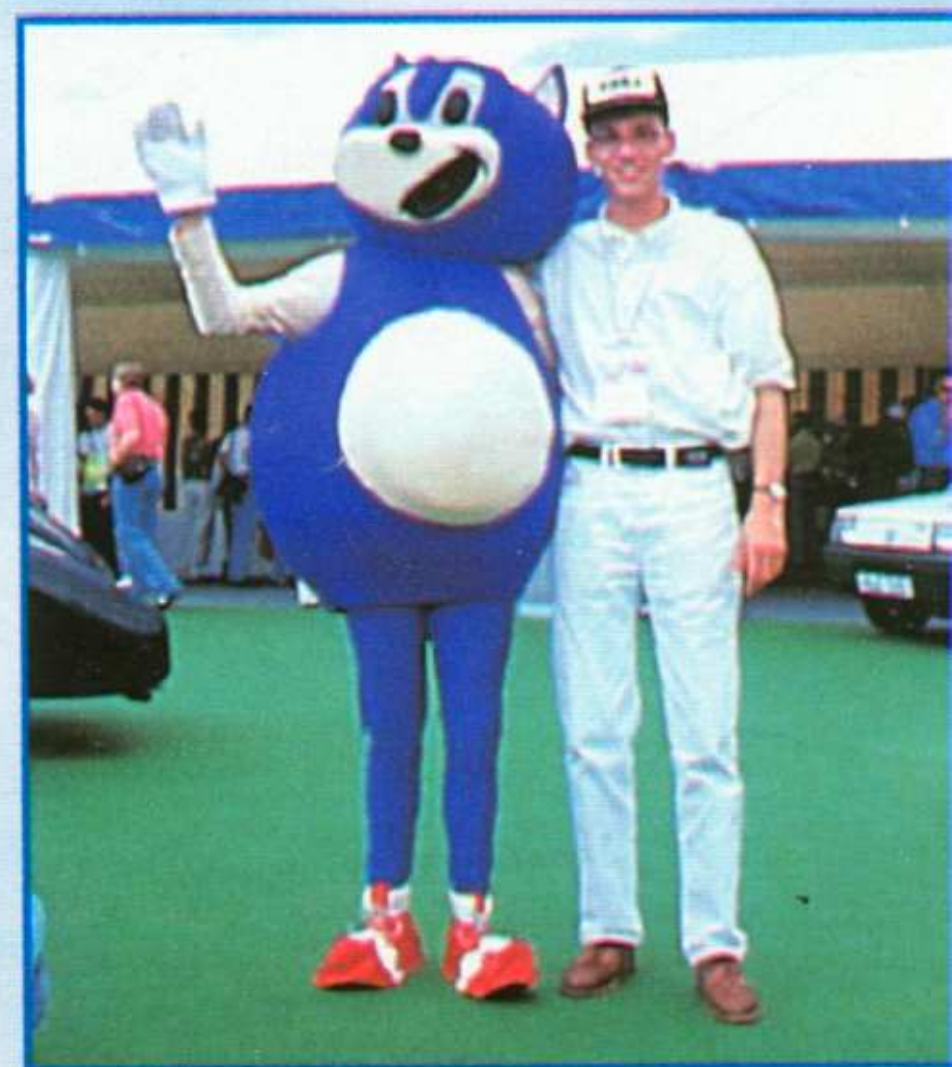
man also kaum ein Chance. In Duellen Fahrer gegen Fahrer wurden über Achtelfinale, Viertelfinale, Halbfinale und Finale die zwei Champions ermittelt. Gefahren wurde selbstverständ-

lich der Hockenheim-Kurs, und das erstaunliche ist, sie waren schneller als Prost, Schumacher und Co. Zwar nur in einem Spiel, aber immerhin! Die eine oder andere bittere Träne wurde nach einem verlorenen Ren-



**Harte Arbeit, wenn man erfolgreich sein will. Verbissen wurde um jede Zehntelsekunde gekämpft.**

den siegreichen Joypad-Champions ihre Preise zu überreichen. Völlig außer sich vor Glück und Freude stammelten die Preisträger nur noch unverständliche Worte, schließlich haben sie in ihrem Leben bis zu diesem Zeitpunkt kaum etwas Aufregenderes erlebt. Dutzende von Journalisten und



**Sonic und Hans Ippisch vom SEGA Magazin, das Traum-paar der Neunziger.**

Crew noch bis Sonntag weilten und das Rennen direkt aus den Boxen mitverfolgten. Sega konnte bis zwei Runden vor Schluß auf einen Doppelsieg hoffen, doch Damon Hill mußte aufgrund eines Reifenschadens das Rennen noch beenden, was dem Deutschen Michael Schumacher zum zweiten Platz verhalf.

**Hektik im Rennstall: Das Williams-Team wertet die Daten aus den Trainingsfahrten aus.**







Mowglis Welt ist voller Abenteuer.

Zauberhafte Animationen und knuffige Action.

JUNGLE BOOK

**U**

irgin beherrscht mit dem Niedlichkeitsrenner Cool Spot gerade die oberen Charts-Regionen. Ähnlich niedlich und putzig wird es wohl im nächsten Spiel zugehen, das vom gleichen Entwicklungsteam auf die Beine gestellt wird. Als Lizenz konnte man "The Jungle Book" für sich gewinnen, was bedeutet, daß sich alle Sega Freaks als Mowgli auf Jump & Run-Pfaden durch den Dschungel schlagen dürfen. Nach Micky Maus und Donald Duck hat



**R**

echtzeitig zum Filmstart am 17. November will Sega die Mega-Drive-Umsetzungen des kommenden Walt-Disney-Kinoknallers veröffentlichen. Besonders bemerkenswert ist die Crew, die hinter dem Spiel steckt. David Perry, der schon McDonald's Global Gladiators und Cool Spot entwickelt hat, kümmert sich um die Umsetzung des Zeichentricksfilmes, der in den Staaten schon sämtliche Kassenrekorde brach. Damit das Märchen um Aladdin und die Wunderlampe auch auf dem Mega Drive besonders hell strahlt, spendiert man dem Modul satte 16 MBit und Original-Grafiken von der Walt Disney-Zeichnercrew. Was wir bisher gesehen haben, schlägt alles bislang dagewesene. Kosten wird das Modul nach aller Vorrausicht zwischen DM 120 und DM 130.



Ab und zu spielt er auch mit den Affenkindern oder fürchtet sich vor giftigen Skorpionen.



Der Cool Spot Programmier übertrifft sich wieder einmal selbst.

es wohl kaum eine Figur von Walt Disney auf einen höheren Bekanntheitsgrad gebracht. Zwölf Levels, versteckte Räume und Bonus-Spiele dürften dieses Spiel zusammen mit der exzellenten Grafik zum absoluten Renner in der kommenden Weihnachtssaison machen. Ab Dezember dürfen Mega Drive-, Master System- und die Game Gear-Besitzer den Jungle Rap singen.



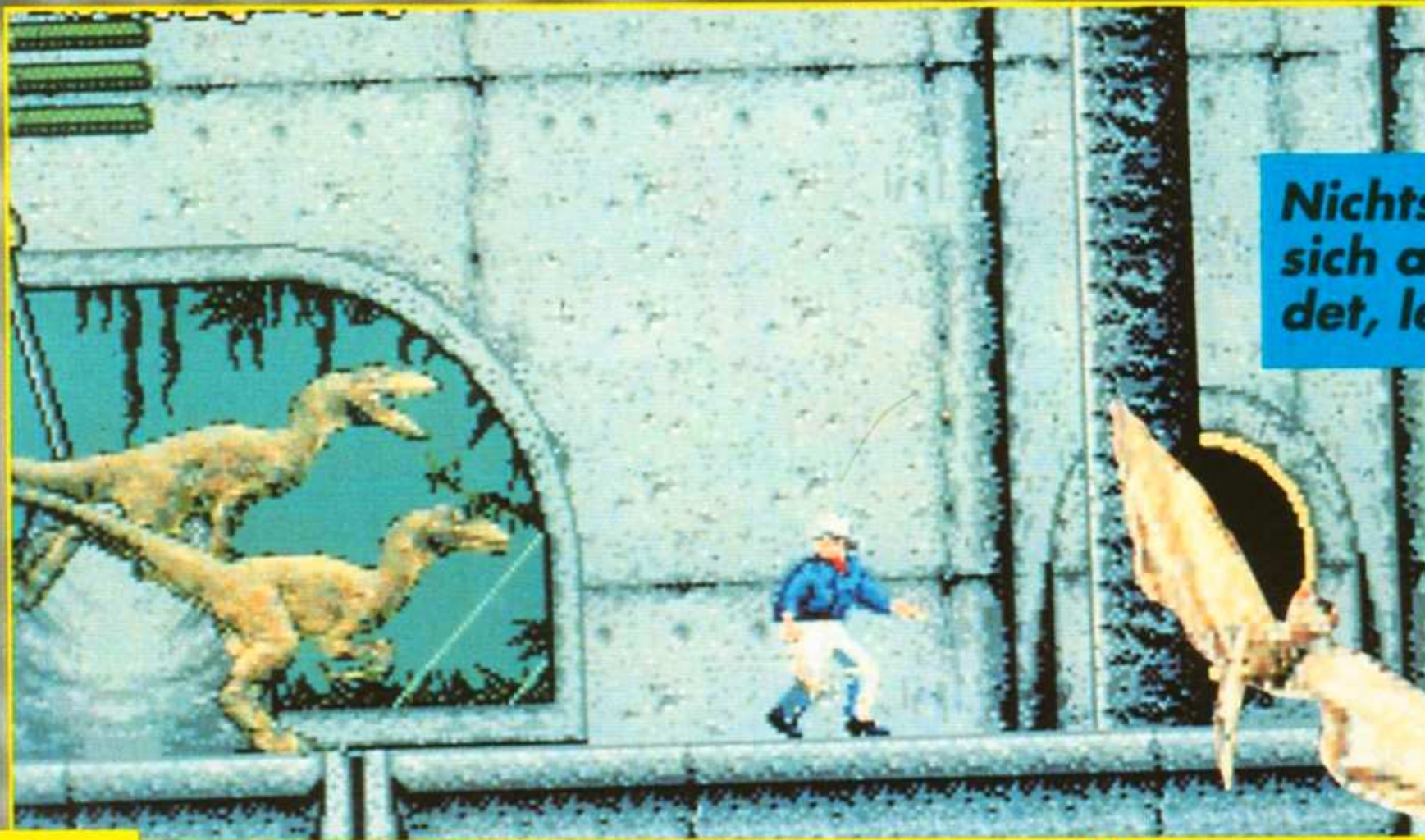
Hier hangelt er sich über eine Schlucht.



Dort springt er auf gutmütigen Elefanten umher.



JURASSIC PARK...

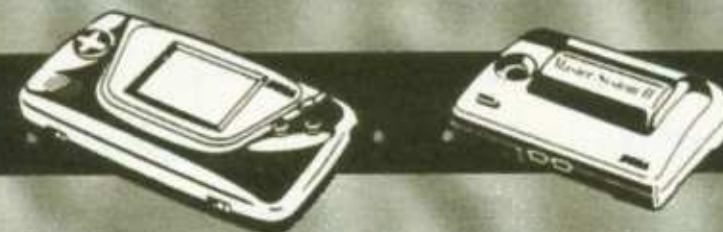


**Nichts wie weg! Zwei Mädels haben sich auf die Kontaktanzeige gemeldet, leider Dinosauriermädels!**

**D**ie Dino-Saga von Star-Regisseur Steven Spielberg erobert gerade die Welt. Der Film läuft gerade in den Kinos, Museen werden mit Dinosaurier-Knochen ausgestattet, Dinos erobern in Zeichentrick-Form die TV-Kanäle und Fast Food Ketten bieten Dino-Burger an - und wir präsentieren euch die ersten Fotos zum Mega Drive-Jurassic Park. Es scheint ein reinrassiges Actionspiel mit Saurierbabies auf uns zuzukommen. Mehr demnächst im SEGA Magazin.



**Das gibt wohl Kopfschmerzen: Ein Hieb vom Saurier!**



..... SUPER OFF ROAD



**D**er Spielhallenautomat Super Off Road gilt mittlerweile als Dauerbrenner. Zu zweit darf man in geländegängigen Wägelchen gegen zwei Konsolengegner auf mehreren Kursen um die Wette düsen. Nette Extras wie Turbo oder bessere Reifen machen das Spiel schön abwechslungsreich. Die Mega Drive-Version erschien schon vor geraumer Zeit und entpuppte sich als Verkaufshit. Im Herbst dürfen auch die Master System-Besitzer losbrettern.

**Wassergräben und Buckel fordern den ganzen Mann.**



hi



# DUNE

## THE BATTLE FOR ARRAKIS

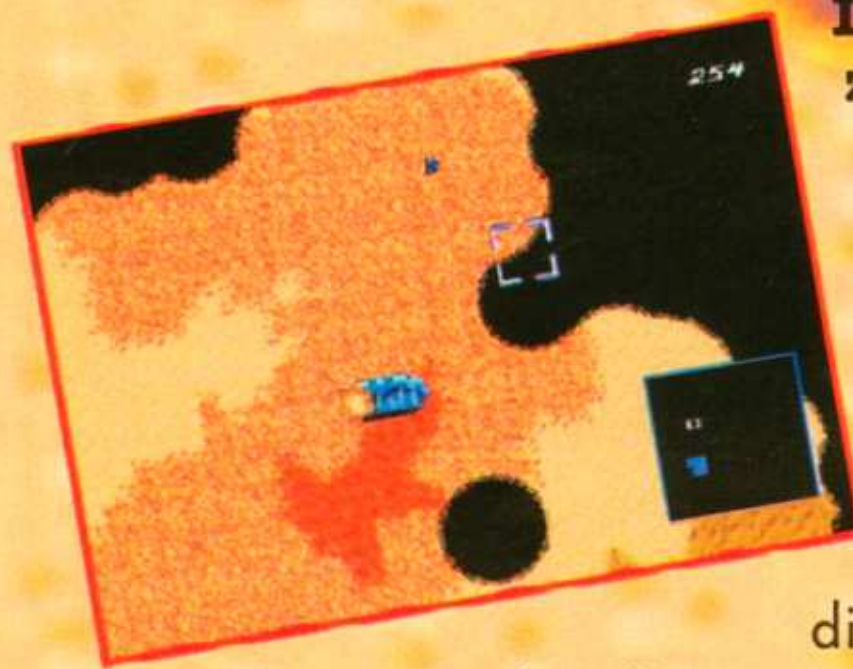
ALS BUCH UND FILM ERLANGTE DIE SCIENCE FICTION-SERIE 'DER WÜSTENPLANET' VON FRANK HERBERT LÄNGST KULTSTATUS. NUN KÖNNEN SICH ALLE MEGA DRIVER AUF EIN

AUSGEWACHSENES STRATEGIEABENTEUER FREUEN, DAS VON WESTWOOD IN SZENE GESETZT WIRD.

VON HANS IPPISCH

**W**er ab und zu einmal über den Konsollentellerrand hinausblickt, wird sicherlich wissen, daß für Amiga und PC bereits zwei Umsetzungen zu Dune existieren, wovon jedoch lediglich der zweite Teil uneingeschränkte Bewunderung ernten konnte. Genau dieser zweite Teil wird nun für den Mega Drive umge-

setzt und spielerisch dabei noch deutlich aufgepeppt. Das computertypische, leicht komplizierte Gameplay wird an allen möglichen Stellen vereinfacht und dem Konsolenstandard angepaßt. Wir konnten uns anhand einer sehr weit fortgeschrittenen Entwicklungsversion bereits von den tollen Qualitäten überzeugen. Wer sich an



anspruchsvollen Spielen vergnügen will, wird dies bei Dune sicherlich tun können. Die letzte Bastion der Computerspielwelt, das Strategiegenre, wird somit nun auch vom Mega Drive gestürmt.

### Das Spiel

Für eine futuristische Atmosphäre sorgt alleine schon der Ort des Geschehens, der Planet Arrakis. Nur auf diesem Planeten gibt es das begehrte Spice, eine Droge, welche den Menschen die Gabe verleiht, in die Zukunft

**Das erste Erntefahrzeug wurde eben fündig. Fleißig scheffelt es Spice, was mehr oder weniger barem Geld entspricht.**

blicken zu können. Drei verschiedene Häuser, die jeweils komplett unterschiedliche Eigenschaften haben, kämpfen darum, die Herrschaft über den Wüstenplaneten Arrakis an sich zu

## Westwoods Dune Crew

Producer Aaron Powell, Musiker Frank Klepacki und Grafiker Matthew Hansel stehen ihren Mann, während Designer Joe Bostic und Programmierer Leroy Wing zu Boden gehen. (v.l.n.r.)





## Die drei Hohen Häuser

### Harkonnenen

Der unwirtliche Planet Giedi Primus machte die Angehörigen Harkonnens zu aggressiven Wesen.



### Ordos

Manipulation und Betrug verhalfen dem Haus Ordos zu Macht und Einfluß.



### Atreides

Das friedliche Haus Atreides ist der Tradition fairen Verhaltens verbunden.



das Haus Harkonnen, das von der dunklen Welt des Planeten Giedi Primus abstammt. Das Haus Ordos hingegen repräsentiert ein Kartell mächtiger, einflußreicher Familien, die durch Manipulation und Betrug zu Macht gekommen sind. Der Spieler kann sich für eines der drei Häuser frei entscheiden. Im Buch wird übrigens die Familie Atreides als handelnde Gruppe verwendet.

beginnen kann. Man schickt seine Erntefahrzeuge los, die automatisch wertvolles Spice liefern, was die Credits vermehrt. Im Kreislauf vermehrt man so seine Raffinerien und



**Aus ein paar bescheidenen Gebäuden soll einmal ein großes Imperium entstehen, wenn der Spieler will.**

reißen. Im Hause Atreides ist Fairneß schon lange Tradition. Weniger friedliebend ist

zunächst einmal weitere Einrichtungen schaffen. Um Strom erzeugen zu können, muß man Windtraps aufstellen, die jedoch wiederum auf festem Grund stehen müssen. Anschließend kann man dann eine Gewürzraffinerie einrichten, womit das eigentliche Spiel

Fahrzeuge. Spätestens jetzt muß man jedoch mit den Angriffen der feindlichen Häuser rechnen, weshalb man auch Waffen anschaffen sollte. Die sich nun ergebenden Schlachten und der ständige Kampf um Einfluß und

Wer Lust auf dieses Spiel bekommen hat, muß sich wohl noch bis Januar '94 gedulden. In der Zwischenzeit könnt ihr euch ja schon mit dem Buch beschäftigen und auf die nächste Ausgabe des SEGA Magazins warten, die einen Exklusiv-Test bieten wird.

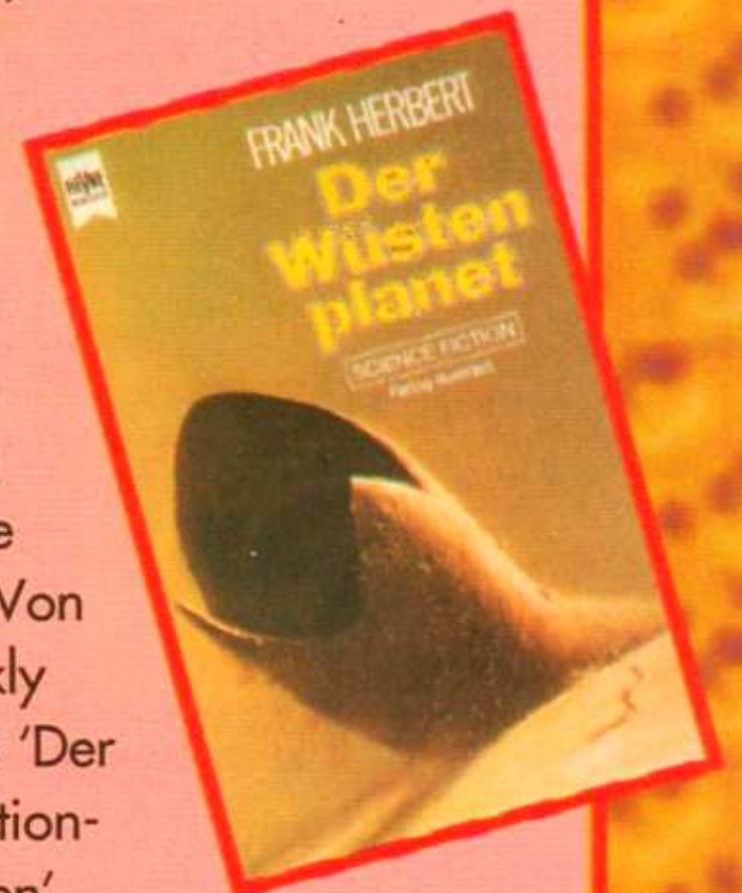


**Die Bauanlage läßt sich über diesen separaten Screen steuern. Vorher sollte man allerdings seine Credits zählen, denn nichts ist umsonst.**

Macht machen Dune zu einem exzellenten Spiel. Grafisch ist die Karte nicht sonderlich spektakulär, jedoch sind die Sprites exzellent animiert und wunderbare Zwischenbilder sorgen für die richtige Atmosphäre. Außerdem, wann hat ein 8 MBit-Modul schon so viel Sprache von sich gegeben. Jeder Vorgang wird quittiert. Meldungen wie "Reporting, Yes, Sir, Construction complete" sorgen für Stimmung.

## Das Buch

Das Romanwerk über den Wüstenplaneten von Frank Herbert zählt zu den echten Klassikern unter den Science Fiction-Büchern. Von Publisher's Weekly wird es sogar als 'Der beste Science Fiction-Roman aller Zeiten' bezeichnet. Wer einmal reinschnuppern will, sollte sich Teil 1 "Der Wüstenplanet" zulegen. Karten, Terminologie des Imperiums und Auszüge aus der Geschichte der Hohen Häuser machen das Buch zu einem einzigartigen Werk.



**Info: Der Wüstenplanet, Frank Herbert, 700 Seiten, Paperback, Heyne Verlag, ISBN 3-453-30523-X, DM 19,80**



# STAR- MIT ABS mega

Gönnt Sonic the Hedgehog mal eine kleine Spielpause. Und Euch natürlich auch. Erst mal 'ne coole Coke schlürfen und bei der Gelegenheit in die neue BRAVO 'reinkucken. Denn die gibt Euch den Mega Drive in Sachen Liebe, Stars, Trends, Musik und Fashion. Und wenn das neue Heft noch nicht neben Eurem Joypad liegt – kein Problem. Die neue BRAVO gibt's am Kiosk.



**POWER**

**SOLUTEM**

**drive**

**BRAVO**



# Alltime-Bestseller



## Mega Drive

1. Sonic 2
2. Mickey & Donald
3. M. Mouse: Cast. o. Illusion
4. D. D.: Quack Shot
5. Sonic The Hedgehog
6. Ecco The Dolphin
7. Tazmania
8. The Revenge Of Shinobi
9. Olympic Gold
10. NHLPA Hockey '93

## Master System

1. Sonic 2
2. Mickey Mouse
3. Asterix
4. Super Tennis
5. Sonic The Hedgehog
6. D.D.: The Lucky Dime Caper
7. Enduro Racer
8. World Grand Prix
9. World Soccer
10. Ninja

## Game Gear

1. Mickey Mouse I
2. Sonic The Hedgehog
3. D.D.: The Lucky Dime Caper
4. Sonic 2
5. Shinobi
6. G-LOC
7. Out Run
8. Olympic Gold
9. Dragon Crystal
10. Ninja Gaiden

**N**eben den aktuellen Redaktionslieblingen präsentieren wir euch hier die meistverkauften Sega-Spiele aller Zeiten. Zukünftig werden hier die aktuellen Verkaufscharts und die Leser-Favoriten ihren Platz finden. Notiert auf eine Postkarte euer aktuelles Lieblingsspiel, euer System und schickt es an die nachfolgende Adresse. Unter allen Einsendern verlosen wir monatlich ein Spiel.

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

## Die Redaktionslieblinge

### Mega CD II

1. Thunderhawk
2. Silpheed
3. Batman Returns

### Mega Drive

1. Landstalker
2. The Ottifants
3. Ultimate Soccer

### Master System

1. The Lucky Dime Caper
2. Super Off Road
3. Robocod

### Game Gear

1. World Class Leaderboard
2. A. Senna's Grand Prix II
3. Sonic 2



# aRJay

## 12h Service! (von 10:00 bis 22:00 Uhr)

### 0221-12 10 67 & 0221-12 10 68

#### MEGA DRIVE MODULE DT

- Another World
- Asterix
- B.O.B
- Bubsy
- Cool Spot
- Double Clutch
- F1 Racing
- Fatal Fury
- Flashback dt
- Fred Feuerstein dt

- 109.90 Jungle Strike
- 119.90 Jurassic Parc
- 109.90 Landstalker
- 119.90 Micro Machines
- 109.90 Mig-29
- 109.90 Mutant League Football
- 109.90 Shining Force
- 109.90 Sonic II
- 109.90 Streets of Rage II
- 109.90 Strider II
- 119.90 Tecmo Cup Soccer
- 109.90 Ultimate Soccer

- #### MEGA CD's DT
- 109.90 Afterburner III
  - 119.90 Batman Returns
  - 89.90 Black Hole Assault
  - 109.90 Chuck Rock
  - 129.90 Dune
  - 89.90 Ecco the Dolphin
  - 89.90 Final Fight
  - 109.90 Hook
  - 109.90 INXS
  - 109.90 Jaguar

- 89.90 John Madden
- 109.90 Jurassic Park
- 109.90 Prince of Persia
- 109.90 Road Avenger
- 89.90 Sewer Shark
- 109.90 Sherlock Holmes
- 89.90 Silphead
- 109.90 Spiderman
- 89.90 Thunderhawk
- 89.90 Wing Commander
- 89.90 Wolfchild
- 89.90 Wonderdog

### Street Winner II Joyboard 129.90

Diese Liste ist nur einen Auszug aus unserem Sortiment. Wir haben auch viele Neuheiten aus den Staaten und Japan.



### MORTAL KOMBAT

## PREPARE YOURSELF

Mortal Combat dt 129.90

- Mega Drive I
- Mega Drive II
- Turbo Drive I
- Umbau 50/60 Hz
- Mega CD ROM II
- CDX-Converter
- Action Replay Pro
- Multiplayer Control Pad
- Mega Fire Control Pad
- ASCII-Pad
- RGB-Kabel

199.00  
229.00  
239.00  
39.90  
599.00  
99.90  
109.90  
59.90  
39.90  
49.90  
59.90  
39.90

Mo-Fr 10-22 Uhr  
Bestellannahme.  
Kein Anrufbeantworter!  
Bestellungen bis 16:30 werden noch am gleichen Tag verschickt.

**Versandkosten:**  
Wir versenden Deine Module per Nachnahme in der Sicherheitsbox zzgl DM 9,-  
Versandkosten.

High-Speed 8-Bit-Microprozessor  
Programmierbares Auto-Feuer  
Automatische Konsolenerkennung für Mega Drive, NEO-GEO, Super NES & Turbo Duo  
8-Wege Präzisions-Steuerung (Mikroschalter)  
Nachrüstbare Funk-Fernsteuerung (nicht enthalten)  
Weiterhin haben wir auch folgende Systeme im Sortiment:  
SUPER NINTENDO  
MEGA DRIVE  
TURBO DUO  
NEO GEO

## NOCH FRAGEN? Kurzer Anruf genügt!

aRJay Games & Entertainmentssysteme  
Ebertplatz 2 50668 Köln  
Telefax 0221-12 56 76  
Händleranfragen erwünscht



**D**ie Auswahl an Autorennspielen ist für den Mega Drive nicht unbedingt groß. Zuletzt konnte eigentlich Ayrton Senna's Super Monaco Grand Prix II begeistern. Da dies jedoch schon

**MOTOREN, MÄDCHEN,**

ein Weilchen her ist, und insbeson-

**MONEY! DIE FASZINATION**

dere bei Rennspiel-Freaks

**DER FORMEL 1 IST UNGE-**

Abwechslung an erster Stelle steht,

**BROCHEN. DOMARK**

machte man sich nun bei Domark

**MACHT DAS SPIEL DAZU.**

auf, das offizielle Spiel zur prestigeträchtigen Formel 1-Truppe zu erstellen. Um es gleich vorwegzunehmen, es ist ihnen tatsächlich gelungen, das Flair der Formel 1



Quote nicht mehr aufbringen kann. Wenn man circa drei Hundertstel-Sekunden vor dem Überholmanöver steht und dann von der Zeit eingeholt wird, fühlt man sich, als berührte man einen glühend heißen Auspuff und probiert es ein nächstes Mal.

Insbesondere wenn man mal alleine kurz fahren will, ist dieser Modus extrem unterhalt-



das Verstellen der beeindruckenden Spoiler bemerkbar. Nimmt man die steilste der drei Möglichkeiten, dann liegt der Wagen unglaublich gut auf der Straße und läßt sich auch in Kurven nicht so schnell vom Kurs abbringen. Jedoch hat diese Einstellung auch einen entscheidenden Nachteil: Die Höchstgeschwindigkeit ist deutlich unter dem Maximum. Ähnlich verhält es sich mit den Reifen, die ebenfalls in drei Varianten zur Verfügung stehen. Die weichen Reifen haften zwar in den Kurven sehr gut, geben aber schon nach kurzer Zeit einen wunderbaren Gummiein-

topf in Form von Streifen ab. Weniger Einfluß auf das Fahrverhalten hat die Wahl der Kupplung. Hier kann man vielmehr den Schwierigkeitsgrad

beeinflussen, denn es ist für Anfänger beinahe unmöglich, per Hand zu kuppeln und zu fahren. Erst sollte man sich per Automatik langsam an das Spiel herantasten



**Digitalisierte Zwischenbilder machen die Wohnung zum Rennstall.**

einzufangen. Drei verschiedene Spielmodi stehen dem angehenden Joypad-Prost zur Verfügung, wobei es sich bei dem Arcade-Modus um eine besonders neuartige und motivationsträchtige Spielvariante handelt. Im ersten Rennen wird dem Spieler eine bestimmte Anzahl von Wagen angezeigt, die er überholen muß. Schafft er es tatsächlich, in einer bestimmten Zeit an diesen vorbeizuziehen und ihnen den Auspuff zu zeigen, so darf er ein weiteres Rennen bestreiten. Das Spielchen endet erst, wenn er die erforderliche

**Hot-Spot**

**Domark kann seinen Ruf mit F1 deutlich aufpolieren! Das Referenz-Rennspiel!**

Will man jedoch etwas länger vor dem Bildschirm verweilen, eignet sich hierzu bestens der WM-Modus, wo man den berühmten Punkteschefflern wie Prost, Senna, Hill oder Schuhmacher nacheifern darf. Die zwölf originalen Formel 1-Kurse dürfen hier der Reihe nach besucht werden. Ganz wie die Profis darf man natürlich auch diverse Einstellungen an seinem Wägelchen vornehmen, die mehr oder weniger großen Einfluß auf die Pisten-schnelligkeit des Rennwagens haben. Aerodynamisch macht sich

POLE POSITION			
ANDRETTI	1'25''92	KATAJAMA	1'26''57
PATRESE	1'27''20	TRIPP	1'27''82
BLUNDÉLL	1'28''49	BRUNDLE	1'29''12
HAKKINEN	1'29''75	HERBERT	1'30''38
HILL	1'31''08	DE GEARIS	1'31''65
SCHUMACHER	1'32''29	BERGER	1'32''94
ZANARDI	1'33''59	PROST	1'34''19
EARLY	1'35''42	ALESI	1'35''48



**Ein langer Weg an die Spitze: Das Überholen wird in San Marino zur Qual, besonders zu Beginn des Rennens.**





Im Trainingsmodus dürfen die zwölf Kurse des Formel 1-Zirkus einzeln trainiert werden.



und im späteren Profi-Dasein seine Zeiten per Kupplungsumstellung verbessern. Vor dem Start des Rennens muß man natürlich erst einmal seine Fähigkeiten unter Beweis stellen, wozu man sich in das Training begibt und bis zu sechs Runden lang die Bestzeit der Konkurrenten jagt. Das Ziel ist natürlich, die beste Startposition zu ergattern, wo man den ärgsten Rempelen und schlimmsten Überholmanövern von vornherein aus dem Weg gehen kann. Im Rennen kann man, oder

Dank des gesplitteten Screens dürfen auch zwei Fahrer gleichzeitig um Ruhm und WM-Punkte fahren. Rasante Grafik und tolles Gameplay machen einfach Spaß!

muß man, meistens leider die Boxen aufsuchen, um die Reifen zu wechseln. Diese Stops sollte man genau planen, denn wer verschenkt schon gerne wertvolle Zeit durch überflüssige Reifenwechsel? Per Batterie kann man übrigens den Spielstand abspeichern, schließlich wird es wohl länger als ein Stündchen dauern, die ganze WM zu bestreiten.

Der abschließende Modus ist wohl für die meisten der wichtigste überhaupt. Man darf gegen einen Kumpel um die Wette fahren, wobei dank eines geteilten Bildschirms jeder Fahrer das Rennen aus seiner eigenen Perspektive verfolgt.

hi



Hier darf man seinen Renner einstellen - Profis schalten natürlich selbst.

## Check Up

Mega Drive  
16 MBit



F1 Rennspiel  
Hersteller: Domark Tel. 0044817802222  
Release: 9-93 Preis: DM 119,95

Spieler .....1-2  
Levels .....12 Kurse  
Save Game .....Batterie  
Besonderheiten .....Offizielles Formel 1-Rennspiel.

Grafik 86%

Unglaublich schnelle Polygon-Grafik, schöne Digi-Zwischengrafiken.

Sound 82%

Realitätsnaher Dröhnsound, nette Titelmelodie.

Gesamt 88%

Kaum ein Spiel vermittelt ein besseres Geschwindigkeitsgefühl.

## Word Up

Fast wie echt! Wer, wie ich, immer die Formel 1 verfolgt und Simulationen verabscheut, wird dieses Spiel lieben. Auf Antrieb beherrscht man die Steuerung und man glaubt, noch nie ein anderes Spiel gespielt zu haben. Die Grafik flitzt unglaublich schnell und flüssig über den Screen und der Sound dröhnt perfekt. Es fehlt lediglich noch der Geruch von

Gummi und Benzin. Der grandiose Zwei-Spieler-Modus läßt mich sogar über Mängel wie das ungewöhnliche Abprall- und Kollisionsverhalten hinwegsehen. Das Williams-Team fährt mit Sega-Sponsoring allen anderen davon, Domarks F1 läßt die Konkurrenz auf allen Konsolen hinter sich.





**D**ark Dragon, ein furchterregendes Monster, wurde vor 1.000 Jahren von den "Ancients" in die Verbannung geschickt. Doch nicht ohne zuvor die schreckliche Prophezeiung in die Welt zu setzen, in 1.000 Jah-

**DER JÜNGSTE**

ren wieder zu erscheinen, um das

**GENIESTREICH DES**

Schicksal der Welt endgültig zu

**SHINING IN THE**

besiegeln. Das Spiel beginnt zu

**DARKNESS-TEAMS**

dem Zeitpunkt, wo sich die dunkle

**SETZT NEUE STANDARDS.**

Sage erfüllen soll. Und das sieht leider auch ganz danach aus, denn Oberfiesling "Darksol" ging einen Pakt mit der finsternen Macht ein. Sein Ziel war klar: Den versteckten Schlüssel zu erlangen, um den Dark Dragon wieder zu befreien. Der Einfluß von Darksol ist zu dem Zeitpunkt des Spielbeginns schon beträchtlich, nur in der Stadt Guardia gibt es noch Widerstand. Hier werdet ihr vom König höchstpersönlich beauftragt, Darksols Pläne zu durchkreuzen. Sieben Freunde begleiten euch dabei, und so zieht ihr anfangs mit einer achtköpfigen Party namens Shining Force los, um das Böse endgültig zu besiegen. Bei diesen sieben Freunden bleibt es aber natürlich nicht, denn auf eurem

**Das hört sich ganz nach einem Auftrag an! Nun wirft man einen Blick auf die Karte und begibt sich in das Abenteuer.**

**Shining Force**



*I miss my Daddy! When's he coming back?*

**Kämpfe, Dialoge, fantasievolle Geschichten und Rätsel - Shining Force bietet alles, was das Abenteuer-Herz begehrt. Die Grafiken können auch begeistern.**



*Wow! Dark Dragon, Ancients... Let's see now, what else does this old book say?*



*ULF suffers 9 points of damage.*



Charaktere im Laufe des Spiels durch Erfahrungspunkte, die

sie durch gewonnene Kämpfe erhalten, immer besser. Dies äußert sich vor allem durch mehr Hitpoints, kräftigere Schläge, sowie die Beherrschung von vielen Zaubersprüchen. Neu an diesem Spiel ist aber die Möglichkeit der "Promovierung". Erreicht ein Charakter Level 10, kann er in der

**Hot-Spot**

**Da zeigt sich wieder einmal die Routine der Sega-Programmierer, denn so ein virtuos gemachtes Rollenspiel kriegt man nicht oft zu sehen.**



**Ken: Ein Centaurus. Ein exzellenter Kämpfer mit einer großen Reichweite. Er kann mit einem Speer die Gegner auch von weitem angreifen.**



**Hans: Ein Bogenschütze. Mit seinem Bogen kann er die Feinde auch von weiter weg beschießen, aber Achtung: Er hält nicht viele Treffer aus.**



*If you're going to the quarry to rescue the men, you can count me in!*







**W**ickys Erzfeind, das Phantom, hat wieder einmal Böses angerichtet. Mopster doch glatt den magischen Kri-  
**ZUERST DURFTE MAN**  
 stall, der das Land der Illusionen  
**NUR DAS SCHLOSS**  
 vor schlechten Einflüssen schützen  
**DER ILLUSIONEN**  
 sollte, und nahm auch gleich noch  
**ERFORSCHEN - NUN**  
 ein paar von Mickys Freunden mit.  
**EINE GANZE WELT.**

Natürlich macht sich dieser sofort auf, dem Bösewicht gehörig in die Suppe zu spucken.



**Gefangen im Spinnennetz! Ein flinker Sprung rettet Micky.**

14 "traumhafte" Spielstufen liegen vor Micky, die er mit viel List und Geschick zu bewältigen hat. Durch den verzauberten Wald, durch fischverseuchte Gewässer, durch

**Game Check Up**

Game Gear  
4 MBit



Preis: DM 89,95

Grandios, genial, traumhaft! Dieses Spiel ist einfach der ultimative Spaßbringer für das Game Gear. Ebenso wie bei der Master System-Version werden grandiose Grafiken, geniales Gameplay und traumhafter Sound geboten. Get it!

**Gesamt 90%**

**Hot-Spot**

Spannung, Spaß, Herausforderung und einige innovative Spielelemente geben dem Modul eine ganz besondere Note.

**Land of Illusion starring Mickey**

dunkle Höhlen, spukige Burgen, steile Klippen und verworrene Bohnenranken hinauf muß der furchtlose Mäuserich düsen, bevor er dem Phantom Auge in Auge gegenüber treten kann.

Das wiederum weiß selbstverständlich Bescheid, und versucht mit einer Unzahl tückischer Fallen



**Das Land der Illusionen muß von Micky komplett durchquert werden.**

und ultraböser Monstren Mickys Mission zu vereiteln. Doch unsere Maus ist weder wehrlos noch auf sich alleine gestellt.



**Artistische Fähigkeiten sind gefragt.**



**Eine originelle Idee: Eine exotische Kletter-Pflanze dient als Leiter.**

**Check Up**

Master System  
4 MBit



Land of Illusion  
Hersteller: Sega  
Release: -

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

Spieler ..... 1  
 Levels ..... 14  
 Save Game ..... Nein  
 Besonderheiten ..... Das Grafikwunder für das Master System

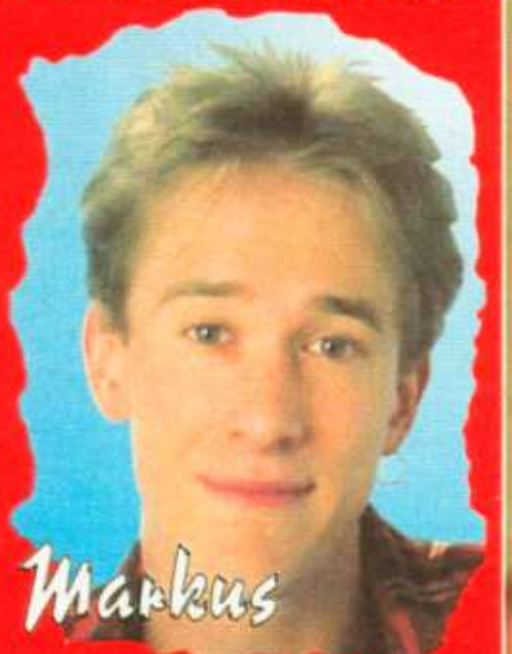
Grafik **92%**  
 Sound **83%**  
 Gesamt **89%**

Augenblicklich das Referenzspiel im Jump & Run-Bereich!  
 Wo bleibt Teil 3?

**Word Up**

Bravo! Land of Illusion ist einfach eine Wucht. Sega hat es geschafft, die Kapazitäten des Master Systems voll auszureizen. Grafik und Animation sind ein Augenschmaus und entlocken selbst verwöhnten Spielern einige Aaahs. Die Handlung ist bis ins

letzte Detail durchdacht und mit viel Liebe umgesetzt. Dutzende von knobeligen Rätseln und Fallen können sogar im dumpfsten Zocker einen kleinen Strategen wecken.



Markus



D a s n e u e

# DISNEY LIMIT

ist da!

## Hulk Hogan

•LIMIT zu Besuch beim Hulkster

## Jurassic Park

•Die Dinos greifen an

## Cyberspace

•Computerspiele werden Wirklichkeit  
– und du bist der Held

## Comics

•DuckTales, Balu und Darkwing  
– die Comicstars machen Action



LIMIT Nr. 9 -  
jetzt bei deinem  
Zeitschriftenhändler.

LIMIT - nichts für trübe Tassen!

COMIC  
ACTION  
ABENTEUER



EXTRA!  
8 Sammelkarten  
Die Super-Stars  
der Bundesliga





**D**onald Duck sitzt in der Tinte. Die Hexe Gundel Gaukelei hat Onkel Dagobert ein weiteres Mal um seine Glückstaler erleichtert und bei der Gelegenheit

**DISNEYS TOLLE ENTE**

nahm sie die drei Jung-Enten auch

**WATSCHT IN EIN**

gleich mit. Da guter Rat bekannt-

**BEINAHE**

lich teuer ist, schickt Dagobert

**UNLÖSBARES**

Donald sofort auf die Reise.

**ABENTEUER.**

Die drei Neffen spürt Donald zuerst auf, doch um sie zu befreien, muß der toptere Erpel erst gefährvolles Gelände durchqueren und einige Untiere mit seinem Holzhammer plätten.

Durch die dichten Wälder Kanadas, in denen es von Bibern und Bienen nur so wimmelt, durch den schlangenverseuchten Regenwald und durch die hohen Anden, die

# The Lucky Dime Caper



Rund um die Welt und noch weiter.

von Inkas unsicher gemacht werden, führt der Weg des Leidgeplagten. Hat er es geschafft, müssen ja auch noch die Glückstaler her. Hungerige Kannibalen auf den tropischen Inseln, vergammelte Mumien in den ägyptischen Pyramiden und Eismonster am Südpol, allesamt einem deligen Entenbretten durchaus nicht abgeneigt, muß Donald überwinden, um Gundels Spukschloß zu erreichen.

Was grafisch aus dem Master System geholt wurde, ist geradezu sensationell. Die Landschaften sind sehr schön, und Donald wackelt hervorragend animiert über den Screen.

## Gear Check Up

Game Gear  
2 MBit



Preis: DM 89,95

Für das Game Gear tritt Donald in ebenso guter Qualität an, und jeder Level bietet eine eigene Hintergrundmusik. Was will man da noch mehr?

**Gesamt 85%**

## Check Up

Master System  
4 MBit



The Lucky Dime Caper Jump & Run  
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961  
Release: - Preis: DM 89,95

Spieler ..... 1  
Levels ..... 7  
Save Game ..... Nein  
Besonderheiten ..... Brillante Grafiken

Grafik **93%**  
Sound **87%**  
**Gesamt 96%**

Walt Disneys tolpatschiger Held kann im eigenen Spiel begeistern. Selten so geschmunzelt!

## Hot-Spot

Das Modul für Walt Disney-Jünger und den Rest der Welt!

## Word Up

Es bleibt nur ein Urteil: Donald Duck hinterläßt einen fantastischen Eindruck. Die Rahmenhandlung wird dem Spieler in einem schönen Vorspann erklärt und verspricht einiges an Spannung und Abwechslung. Um das ganze Spiel bewundern zu können, muß man

schon recht geschickt die Knöpfe des Joypads bedienen.

Da Grafik und Spielidee absolut toll sind, kann "Donald Duck" auch Nicht-Donald-Fans empfohlen werden.



Markus



# Battletoads

**A**uf dem Rückflug zu ihrem Heimatplaneten im Raumschiff Vulture wird die Prinzessin Angelica von ihren drei ergebenen Kämpfern Rash, Zitz

**DIE RACHE DER KAMPFKRÖTEN KANN FURCHTBAR SEIN! BESONDERS AUF DEM MEGA DRIVE.**

und Pimple eskortiert. Die Prinzessin und ihr Begleiter Pimple werden während eines Ausflugs zu einer nahen Vergnügungsstation hinterlistig von der Finsteren Königin gekidnappt. Zwölf Levels voller Gefahren trennen dich von deinem Ziel. Von deinem Raumschiff aus kämpfst du dich durch Ragnaroks Schlucht. Hierbei hast du völlige Bewegungsfreiheit. Wie du die Monster erledigst, bleibt dir überlassen. Du kannst sogar Beine von getöteten Gegnern als Schlagstock verwenden. Am Ende der Schlucht seilst du dich ins Wookie-Loch ab. Dabei befallen dich Vögel und krötenfressende Pflanzen. Am Boden angelangt geht es auf einem Speedbike durch den Turbo-Tunnel zur Arktischen Höhle.

## Hot-Spot

Die Kröten können sich auch auf dem Mega Drive zur ernsthaften Turtles-Konkurrenz entwickeln!

## Word Up

Grafisch kann Battletoads überzeugen, ebenso sind die Bewegungs- und Kampfmöglichkeiten äußerst vielfältig. Bei jedem Spiel entdeckt man neue Methoden, um sich der widerlichen Monster zu erwehren. Die Hintergrundmusik

ist auch nach längerer Spielzeit nicht nervig und gliedert sich gut in das Gesamtbild dieses wirklich unterhaltsamen Action-Spiels ein. Konkurrenz für die Turtles!



Wenn du dich hier nicht schnell bewegst, erstarrst du zu einem Eisblock und bist deinen Widersachern unwiderruflich ausgeliefert. Also, zeig dem Schneemann was eine Harke ist und schlängle dich durch den Hagel aus steinhart gefrorenen Schneebällen Richtung Ausgang, der dich wieder an die Oberfläche bringt. Hier schlägt dir tropische Hitze ins Gesicht. In der Mittagssonne surfst du auf einem Spaceboard durch einen reißenden Strom. Doch Baumstämme und Strudel machen dir deinen Ritt zur Hölle. Jetzt springst du von deinem Brett und, nachdem du einige tödliche Barrikaden überwunden hast, besteigst du den Turbo Jet. Sei auf

der Hut! Glühende Meteoriten wollen dich ins Jenseits befördern! Hier zeigt sich, ob du würdig bist, eine Elite-Kampfkroete zu sein! All diesen Gefahren kannst du dich entweder alleine als Kampfkroete Zitz stellen, oder dich gemeinsam mit deinem Mitstreiter Rash in sie stürzen. Im Zwei-Spieler-Modus kämpft man simultan, Seite an Seite, was den Spielspaß erheblich steigert.

mg



Spielerische Vielfalt ist garantiert: Oben Bälle-Werfen, unten Gegnern Angst einflößen.



Per Seil hängt man sich den Tunnel (links) runter, um sich dann auf ein Spaceship zu setzen und loszudüsen (unten).



## Check Up

Mega Drive 4 MBit



Battletoads Arcade-Action  
 Hersteller: Sega Tel. 040-2270961  
 Release: 7-93 Preis: DM 119,95

Spieler ..... 1-2  
 Levels ..... 12  
 Save Game ..... Nein  
 Besonderheiten ..... Vielfältiges Gameplay; Zwei-Spieler-Modus

Grafik 80%  
 Sound 75%  
**Gesamt 76%**

Ein abwechslungsreiches Spiel. Dank der Continue-Option kann man schwierige Sequenzen oft üben.



Otto zählt mittlerweile seit rund 20 Jahren zu den unumstrittensten und besten Komikern auf deutschen Bühnen. Wenn er mit der Gitarre auf der Bretterbühne steht, zieht er eine

**DEUTSCHLANDS**

bessere Show ab, als Michael

**BESTER KOMIKER UND**

Jackson mit seinem Multimillionen-

**ERFOLGREICHSTER**

Mediaspektakel. Dutzende von

**FILMHELD LÄSST SEINE**

Schallplatten, Bücher und

**NIEDLICHEN OTTI-**

Tourneen ließen ihn bundesweit

**FANTEN NUN IN IHREM**

zum Liebling werden. Mittlerweile

**ERSTEN COMPUTER-**

drei Filme machten ihn auch zum

**SPIEL AUFTRETEN.**

erfolgreichsten Kinostar in deutschen Ländern. Immer wieder kamen dabei auch seine zeichnerischen Talente zum Vorschein. Meist in Form der sogenannten Ottifanten, die er zu allerlei verschiedenen Darstellungen nutzte. Genau diese sympathischen Gesellen dürfen nun auch in einem Computerspiel ihr Können beweisen. Niedlich und spaßig! Genau so läßt sich das Spiel beschreiben, das für die ganze Familie perfekte Unterhaltung bietet. Daß es sich

The Ottifants



dabei um ein Jump & Run-Spiel handelt, lag relativ nahe, denn nur so konnte man die tollen Animationen, die direkt von Otto selbst gezeichnet wurden, in einem Spiel unterbringen. Nun über-



Ein Ottifant steht im Walde, ganz einsam und allein. Die Rettung muß wohl die Aufgabe des Spielers sein.



Die Animationen der Ottifanten sind einfach klasse. Selten so gelacht!

Hot-Spot

Herrlich animierte Ottifanten dürfen ihr erstes Videospiel erleben! Wie niedlich!

Word Up

Lustig! Wer auf abwechslungsreiche, liebevoll gemachte Jump & Runs steht, wird mit The Ottifants glücklich werden. Das Programmiererteam Graftgold konnte Ottos Grafiken zu einem wahrlich grandiosen Jump & Run umsetzen.

Die Befürchtung, daß außer einem großen Namen nichts dahinter steckt, trifft bei diesem Spiel absolut nicht zu. Der Name Otto bürgt eben für spaßige Qualität.





Otto im Interview



Erstaunlicherweise läßt Otto nun seine Ottifanten ganz alleine auf die Welt los. Eine Fernsehserie soll kommen und das Videospiele ist nun gerade eingetroffen. Wir wollten natürlich von Otto wissen, wie es dazu kam.

Otto, die Ottifanten drängen mit aller Gewalt an die Öffentlichkeit. Wie willst Du diesen Ereignissen entgegentreten?

**Gar nicht. Die sind stärker als ich.**

Was hältst Du von einem möglichen Film namens "Otto gegen das Ottifanten-Empire"?

**Fände ich toll - aber wer soll die Hauptrolle spielen?**

Die armen Rüsseltiere haben einiges auszuhalten: Zuerst werden sie in Büchern und Zeitungen plattgedrückt, nun werden sie auf kleine Plastik-Chips gedrängt und demnächst werden sie sich von Millionen von Fernsehzuschauern in ihren intimsten Bereichen bestaunen lassen müssen. Wie halten die das aus?

**Das hab ich doch auch ausgehalten - da müssen die durch.**

Hast Du den Ottifanten bei der Spielentwicklung geholfen? Oder mußten sie sich alleine durchkämpfen?

**Geholfen? Die ganze Entwicklungsarbeit mußte ich wieder alleine machen - die wollten doch nur spielen.**

Wie konnte Sega Dir die Erlaubnis abluken, die Ottifanten als Pixelhelden verwenden zu dürfen?

**Sie haben mich gezwungen: Mit Geld!**

Wann feierst Du Dein großes Comeback? Ich habe schon seit mindestens drei Tagen nichts mehr von Dir gehört?

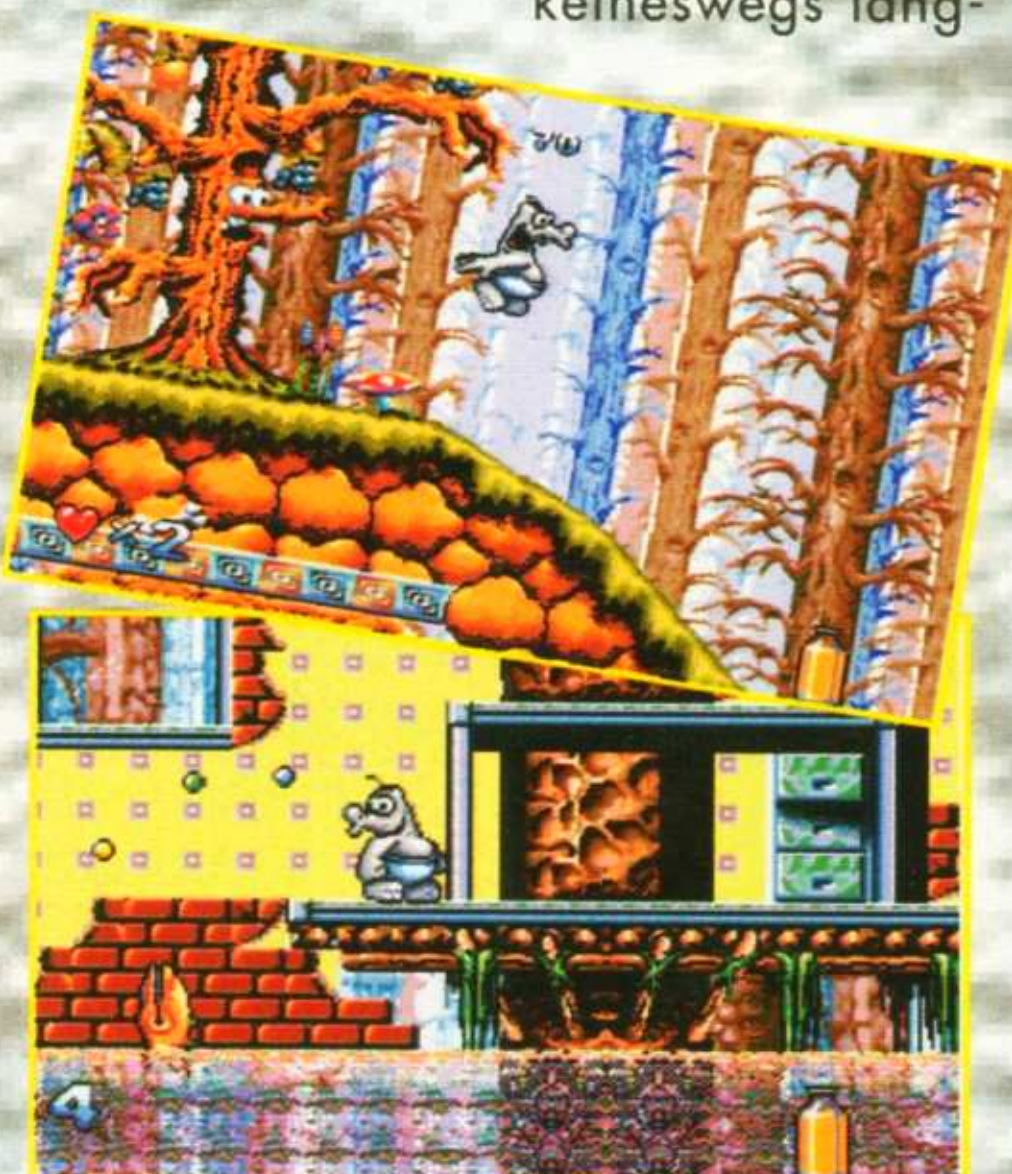
**Ich war drei Tage erkältet - aber ab morgen bin ich wieder voll da!**

Was wolltest Du den Lesern des SEGA Magazins noch sagen?

**Was soll ich noch sagen? Viel Spaß!**



nimmt der Spieler also die Rolle eines Ottifanten und macht sich auf in ein großes Abenteuer, das mehrere grafisch absolut verschiedene Levels zu bieten hat. Ob man nun im Kinderzimmer herumrennt oder die finsternen Dungeons durchsaust, die Grafiken sind absolut liebevoll und detailliert gezeichnet. Alleine schon, wenn der Ottifant mit seinem Rüssel spuckt und Grimassen zieht, ist man fasziniert. Dazu spielt sich das Ganze auch sehr gut. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich freundlicherweise auch von leicht bis schwer einstellen. Der Sound ist wirklich gut gelungen, und die verteilten Gummifanten sehen wirklich köstlich aus, sollten jedoch eingesammelt werden. Das Spiel ist nicht im Sonic-Super-Speed-Stil gehalten, sondern ein bißchen bedächtiger ausgerichtet, jedoch keineswegs lang-



**Eine geheimnisvolle Atmosphäre herrscht im Schloß! Da wackeln die Windeln.**

weilig. Die Sprünge müssen genau getimt und das Vorgehen genau durchdacht werden.

hi



Check Up

Mega Drive 8 MBit

The Ottifants



SPEL STARTEN  
PASSWORD OPTIONEN

The Ottifants Hersteller: Sega Release: September  
Jump & Rüssel Tel. 040-2270961 Preis: DM 99,95

Spieler ..... 1  
Levels..... 5 (+Bonuslevels)  
Save Game ..... Paßwort  
Besonderheiten ..... Deutsche  
Bildschirmtexte

Grafik 85%

Herrlich animierte Ottifanten und tolle Hintergrundgrafiken begeistern!

Sound 76%

Passende Soundtracks und gute Soundeffekte.

Gesamt 84%

The Ottifants setzt einen Maßstab, was die Qualität von Lizenzspielen angeht.



**C**ool Spot, das kleine rote Männchen mit der affengeilen Sonnenbrille, ist der Held der Küste. Eigentlich hatte er vorgehabt, sich in der Sonne zu

## DAS COOLSTE SPIEL

aalen, doch man hat ihm einen

## FÜR DIE HEISSESTE

Strich durch die Rechnung

## JAHRESZEIT!

gemacht! Seine Kumpels wurden

## VIRGINS NEUER

entführt und in Käfige gesperrt!

## STAR!

Befreie sie aus ihren Zellen, bevor sie in der Sonne schmoren! Leichter gesagt als getan: Am Strand machen ihm hinterhältige Krabben und anderes Getier das Leben zur Hölle. Auf dem Pier wird er von stinkenden Fischen und gemeingefährlichen Bienen gejagt. Beim Klettern in der Wand befallen ihn Vögel, Mäuse und giftige Spinnen. In einem Spielwarengeschäft versuchen Roboter, Autos und dampfende Lokomotiven ihn platt zu walzen! Zu allerletzt muß er sich auch noch aus einer Sprudelflasche befreien! Nur wer hier einen coolen Kopf behält, wird alle Strapazen überstehen!

Die comicartigen Bewegungen und restlichen Animationen lassen sommerliche Urlaubsstimmung aufkommen. Coole Beach Bar-Musik

Cool Spot

am Strand und ausgeflippter Western-Sound im Spielwarengeschäft machen das Spiel zum Erlebnis. Überdies kann man sich im Optionsmenü alle vorkommenden Klänge und Melodien anhören, um schon mal einen Vorgeschmack auf die Levels zu bekommen. Etwas enttäuschend ist die fehlende Speicher- oder Levelcode-Funktion, was bedeutet, daß man nach dem Einschalten immer in Level 1 beginnt. Dies dürfte aber für so richtig coole Typen wie euch kein großes Problem darstellen. mg

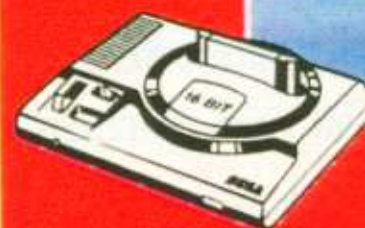


**Putziger und abwechslungsreicher geht es wohl nicht! Cool Spot kämpft gegen käsewerfende Mäuse, quakende Frösche und Horden von Kinderspielzeug. Stimmungsvolle Musik und perfekte Animationen runden das Vergnügen ab! Cool Spot ist einfach der Held!**

**Putziger und abwechslungsreicher geht es wohl nicht! Cool Spot kämpft gegen käsewerfende Mäuse, quakende Frösche und Horden von Kinderspielzeug. Stimmungsvolle Musik und perfekte Animationen runden das Vergnügen ab! Cool Spot ist einfach der Held!**

## Check Up

Mega Drive  
8 MBit



Cool Spot  
Hersteller: Virgin G. Tel. 040-2270961  
Release: —

Jump & Run  
Preis: DM 119,95

Spieler ..... 1  
Levels ..... 11 (+5 Bonuslevel)  
Save Game ..... Nein  
Besonderheiten ..... Das coolste Sprite im Sega-Universium!

Grafik **89%**  
Sound **91%**  
Gesamt **88%**

Cool Animation und abgefahrene Hintergrundmelodien geben diesem Spiel den gewissen Kick.

## Hot-Spot

Das coole Spiel für coole Spieler! Man kann nicht widerstehen!

## Word Up

Noch nie war ein Spiel so cool! Das kleine rote Männchen mit den Micky Maus-Armen und -Beinen muß man einfach lieben. Als er dann noch gelangweilt gähnte und

seine Brille putzte, riß es mich gänzlich vom Hocker. Ein Wahnsinns-Knüller! Das müßt ihr sehen!

Markus







# Segadrive



# for Gnadenlos

## MEGADRIVE

<b>Action Replay Pro</b>	<b>99,90</b>	Humans us	79,90	Strider dt	49,90	Chessmaster dt	29,90
<b>Mega Adapter</b>	<b>39,90</b>	Heavy Unit	29,90	<b>Strider 2 dt</b>	<b>79,90</b>	Chuck Rock	39,90
<b>CDX Adapter</b>	<b>99,90</b>	Hellfire	29,90	<b>Summer Chall. dt</b>	<b>79,90</b>	Defender Oasis dt	39,90
Arcade Power Stick	79,90	Hurricane jp	39,90	<b>Sunset Raiders dt</b>	<b>69,90</b>	Devilish dt	29,90
Joypad m. Dauerf.	19,90	<b>James B. 007 dt</b>	<b>79,90</b>	Superman dt	89,90	Donald Duck dt	39,90
<b>688 Attack Sub</b>	<b>59,90</b>	<b>James Pond II</b>	<b>49,90</b>	Super Shinobi II jp	99,90	Dracula dt.	49,90
Abrah. Battlet. dt	49,90	Jewel Master	29,90	Sword of Sodan jp	29,90	Fantasy Zone dt	29,90
<b>Afterburner II dt</b>	<b>69,90</b>	<b>Joe Montana 3 dt</b>	<b>39,90</b>	Rings of Power dt	59,90	Galaga jp	39,90
Alien III dt	89,90	<b>John Madden dt</b>	<b>49,90</b>	T 2 Arcade dt	79,90	Global Gladiat dt	59,90
Alienstorm jp	39,90	John Madd. 92 us	49,90	<b>Talespin dt</b>	<b>69,90</b>	G Loc dt	29,90
Alienstorm dt	49,90	John Madd. 93 us	79,90	Tazmania dt	79,90	Haley Wars dt	29,90
Another World dt	89,90	Jordan vs Bird	39,90	Thunderforce III jp	49,90	Home Alone dt	49,90
Arch Rivals dt.	49,90	<b>Jungle Strike dt</b>	<b>99,90</b>	Thunderforce IV dt	89,90	House of Tarot jp	19,90
Ariel dt	59,90	Kageki jp	29,90	Tecmo Soccer	39,90	Klax dt	29,90
Bad Omen jp	39,90	Kick Off dt	89,90	<b>Tiny Toons dt</b>	<b>79,90</b>	Land of Illusion dt	59,90
Ball Jacks dt	79,90	Kid Chameleon dt	49,90	Toki jp	39,90	Leaderboard dt	29,90
Batman Ret. J. dt	79,90	<b>Last Battle dt</b>	<b>39,90</b>	Toe Jam & Earl jp	39,90	Lemmings dt	59,90
Battle Toads dt	79,90	Lemmings dt	79,90	<b>Turbo Outrun dt</b>	<b>49,90</b>	Monaco GP II dt/jp	39,90
Bonanza Bros. jp	39,90	Lotus Turbo Chal dt	89,90	<b>Turtles dt</b>	<b>79,90</b>	Master of Darkness	49,90
Bubsy dt	99,90	Magical Hat	39,90	Two Crude Dudes dt	89,90	Ninja Gaiden dt	39,90
Cadash jp	39,90	Mercs II dt	49,90	Verytex jp	29,90	Outrun	29,90
California Game dt	59,90	<b>Mega Games 2 dt</b>	<b>99,90</b>	Warsong us	79,90	Princ of Pers dt	39,90
Carmen Sandiego	39,90	(Golden Axe, S.-Shinobi,		Warrior o. Eter. Sun	99,90	Popils dt	29,90
Captain Planet dt	69,90	Streets of Rage)		Wonderboy	39,90	Roadrunner dt	49,90
Chiki Chiki dt	69,90	Mickey & Donald	79,90	World of Illusion	79,90	Shinobi 2 dt	39,90
<b>Cool Spot dt</b>	<b>99,90</b>	Mickey Mouse dt	59,90	ZeroWings	29,90	Simpsons dt	29,90
Crackdown jp	29,90	Micro Machines dt	79,90			Smash TV dt	39,90
<b>Cyborg Justice dt</b>	<b>69,90</b>	Might & Magic dt	49,90			Solitaire Poker	19,90
Dahna	29,90	Monaco GP I	49,90			Sonic 2 dt	59,90
Darius II	29,90	Monaco GP II	59,90			Street of Rage dt	49,90
Dangerous Seed	39,90	NHLPA dt	99,90			Street of Rage II dt	59,90
David Robinson	39,90	Outrun jp	29,90			Talespin dt	49,90
Deadly Moves us	99,90	Outrun 2019 dt	69,90			Tom & Jerry dt	49,90
Desert Strike dt	89,90	Pacmania dt	39,90			Wimbledon jp	39,90
Dung. & Dragon dt	99,90	<b>Paperboy dt</b>	<b>39,90</b>			Wonderboy dt	29,90
Ecco Dolphin dt.	79,90	Powermonger us	69,90				
EX Mutants dt	89,90	Predator 2 dt	79,90				
F 1 Hero	49,90	Quackshot jp	39,90				
Fantasy Zone dt	79,90	Rings of Power	39,90				
<b>Fatal Fury dt</b>	<b>89,90</b>	<b>Risky Woods dt</b>	<b>59,90</b>				
Final Blow	39,90	Road Rash II us	69,90				
Fire Mustang	39,90	Road Rash II dt	89,90				
<b>Flashback dt</b>	<b>99,90</b>	<b>Robocod dt</b>	<b>49,90</b>				
Flicky dt	59,90	<b>Rolo Rescue us</b>	<b>69,90</b>				
Gainground dt	49,90	Shadow Beast dt	49,90				
<b>Galaxy Force 2 dt</b>	<b>49,90</b>	Shadowdancer dt	49,90				
George Forem. dt	59,90	Shining Force us	129,90				
Ghouls 'n Ghosts dt	49,90	Smash TV dt/us	79,90				
<b>Global Gladiator dt</b>	<b>89,90</b>	Sonic jp	29,90				
Granada jp	29,90	Sonic II jp	69,90				
Greendog dt	69,90	Sonic II dt	79,90				
Ghostbusters us	49,90	Speedball 2 dt	89,90				
Golden Axe III	99,90	Spiderman dt	59,90				
Gynoug	29,90	Spiderman jp	39,90				
Hard Driving dt	49,90	Splatterhouse II dt	39,90				
		Steel Empire jp	39,90				
		<b>Streets of Rage II</b>	<b>59,90</b>				

## MEGA CD

### SEGA CD ROM

<b>dt. m. Spiel</b>	<b>499,90</b>
Afterburner III jp	89,90
Batman's Return	109,90
Chuck Rock us	99,90
Dune us	119,90
Earnest Evans jp	59,90
Final Fight jp/us	109,90
Funky Horror Band	39,90
Heavy Nova us	59,90
Hook us	99,90
Indiana Jones us	109,90
Jaguar XJ 220 us	99,90
Kriss Kross us	109,90
Sol Feace jp	79,90
Thunderst. FX jp	89,90
Time Gal us	119,90

## GAMEGEAR

TV Tuner	129,90
Action Replay	69,90
Big Window	19,90
Arial Assault dt	29,90
Ariel jp	19,90
Ariel (Mermaid) dt	49,90
Batman Return dt	39,90
Berlinwall jp	29,90

### Geschäftsbedingungen

Importspiele und Geräte sind ohne deutsche Anleitung. Umtausch ist ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen repariert, ersetzt oder gutgeschrieben. Rücksendungen an uns werden nur angenommen wenn diese versandkostenfrei gesandt wurden. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Geräte. Wir behalten uns das Recht vor, Teillieferungen durchzuführen. Angebot freibleibend.

jp=japanische Spiele,

us = amerikanische Spiele,

dt=deutsche Spiele

Stand 30.07.93

**Gnadenlos GmbH**

**Orleansstr. 63**

**81667 München**



**D**er gute Fred kommt müde von der Arbeit nach Hause und würde so gerne zum Kegeln fahren. Doch vorher muß er für Ehefrau Wilma die Haus-

**YABBA DABBA DOO!**

wand streichen. Das wäre ja kein

**DIE FEUERSTEINS AUF**

Problem, doch Baby Pebbles mit

**DEM MASTER SYSTEM,**

ihren schmierigen Händen und ein

**PRÄDIKAT: BESONDERS**

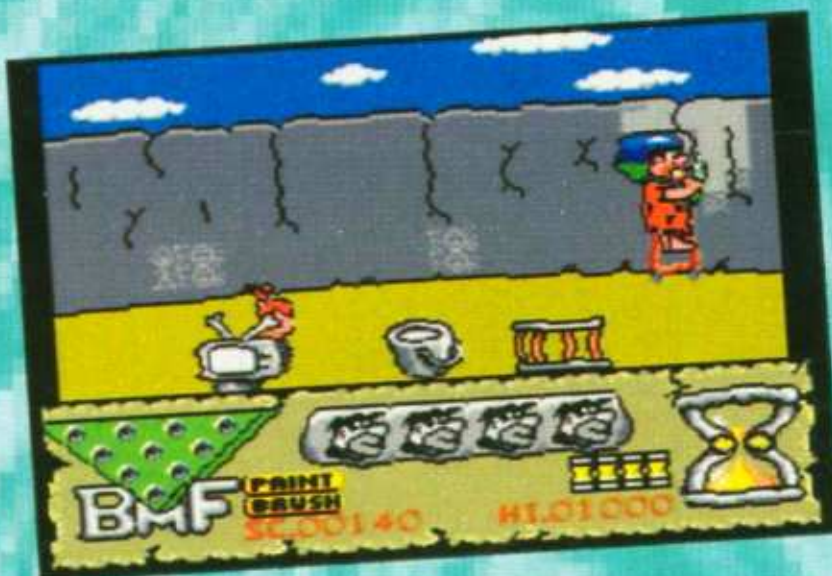
widerspenstiger Wurm, der als

**STEINZEITLICH!**

Pinsel dient, machen ihm die Arbeit schwer. Hat Fred es dennoch rechtzeitig geschafft, macht

# The Flintstones

Ganz die Zeichentrickserie. Fred und Barney düsen per Automobil über Stock und Stein. Reparaturstops inbegriffen.



## Check Up

Master System  
2 MBit



The Flintstones Geschicklichkeitsspiel  
Hersteller: Grandslam Tel. 0402270961  
Release: — Preis: DM 89,95  
Spieler ..... 1  
Levels ..... 4  
Save Game ..... Nein  
Besonderheiten: Hanna Barberas Ur-Familie in der ersten Sega-Umsetzung

Grafik 58%  
Sound 48%  
Gesamt 66%

Eine zufriedenstellende Umsetzung einer lustigen Serie.

## Hot-Spot

Fred Feuerstein muß sich auf dem Master System ganz schön quälen.

## Word Up

Wilmaaaaaaaa...! Wieso das denn? Nur Fans der Serie 'Die Feuersteins' werden sich wohl mit Begeisterung an dieses Spiel halten. Die zappelige Steuerung macht dem Spielspaß schwer zu schaffen. Die Grafik ist ziemlich schlicht, hält sich aber an den Stil des Cartoon-Vorbilds. Tiefpunkt des Spiels ist zweifelsohne der Sound, der sehr an einen PC-Quäcker erinnert (die Programmierer waren

allerdings so weise, eine Option zu installieren, die jeglichen Ton von vornherein aus dem Lautsprecher verbannt). Eine Serie wie 'The Flintstones' hat mit Sicherheit Besseres verdient, Master System-Besitzer werden jedoch über die Mängel hinwegsehen und Fred den richtigen Weg zeigen.



## Word Up

Ich kann mich noch sehr gut erinnern, als ich in meiner Kindheit voller Begeisterung vor dem Fernsehgerät saß und die Abenteuer von Fred Feuerstein und Barney Geröllheimer verfolgte. Schon alleine aus diesem Grunde fesselte mich das Spiel in beiden Versionen an den Monitor. Sicherlich, mit Games wie Sonic oder

World Of Illusion kann dieses Spiel nicht mithalten, jedoch ist der Spielspaß für echte Feuerstein-Fans ungemain hoch. Wer die Serie liebt, wird auch das Spiel gerne mögen! Der altertümliche Touch kommt sehr gut rüber!







**Mega Check Up**

Mega Drive  
4 MBit

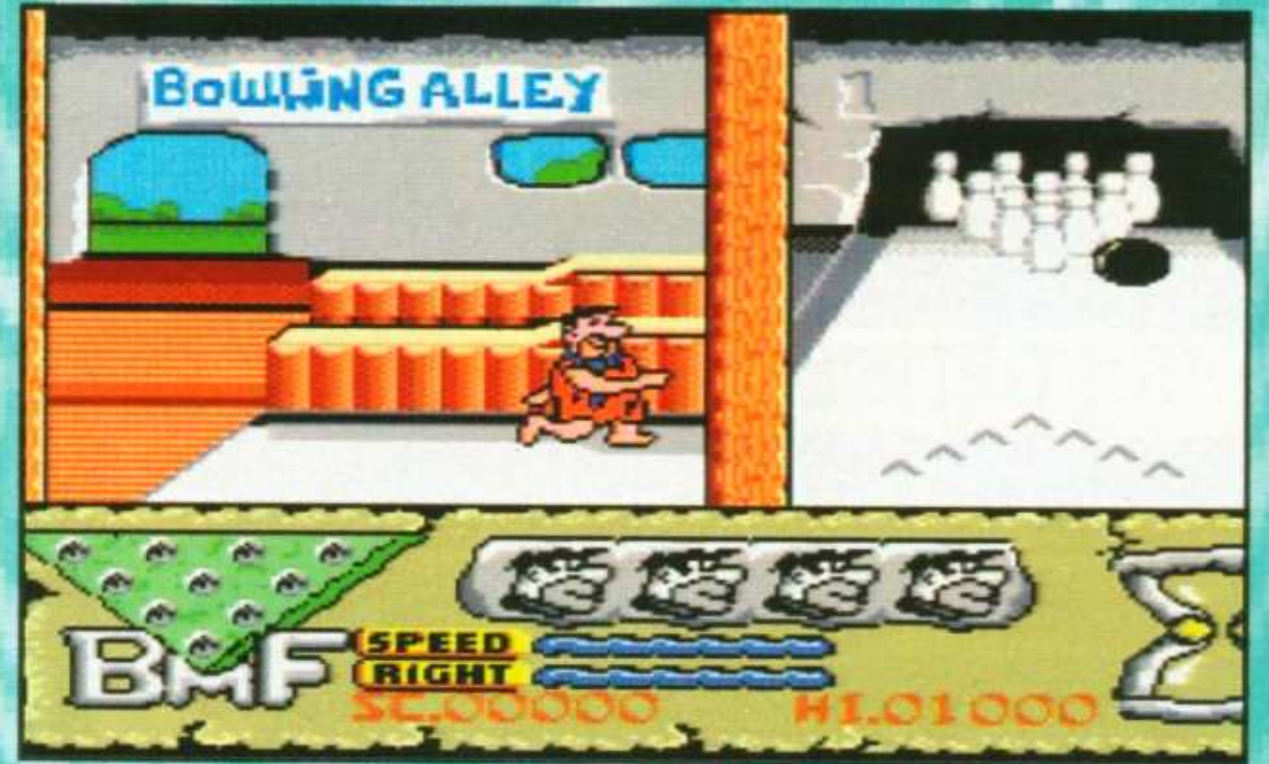
Preis: DM 119,95

Die Mega Drive-Version macht im direkten Vergleich einen wesentlich besseren Eindruck, was nicht zuletzt an der passablen Steuerung liegt. Jedoch ist hier die Konkurrenz auch deutlich größer! Für Fans!

**Gesamt 72%**



Da guckt Wilma! Ein-Plattformspiel im Urzeiten-Stil. Verwirrte Schlangen müssen als Sprungbretter erhalten.



er sich mit seinem Busenfreund Barney Geröllheimer auf den Weg zum Kegelklub. Riesige Felsbrocken gilt es mit dem Auto zu umfahren, denn um die Federung des steinernen Wagens ist es nicht besonders gut bestellt. Im Klub

angekommen, muß "Zwinkerzehe" Fred gegen Barney einen Sieg herauskugeln. Wieder zu Hause muß der arme Feuerstein feststellen, daß Sprößling Pebbles in seiner Abwe-

senheit wieder einmal auf und davon ist. Fred und Barney finden die Kleine in luftiger Höhe auf einem wackeli-

gen Baugerüst sitzend. Ist doch klar, daß der mutige Steinzeitvater sofort eine Rettungsaktion startet.



**KNABBADABBADUU!  
GEWINN AUCH DU!**

Chio Chips verlost  
insgesamt 3 **MEGA DRIVE**  
mit Fred Feuerstein-Spiel



Welchen gemeinsamen Freund haben Chio Chips und Sega?

**F R I D F E R T E N**

Einfach Buchstaben ergänzen, Coupon ausschneiden und auf eine Postkarte kleben. Absender eintragen und ab die Post an:  
**Chio Chips, Postfach 450263, 50877 Köln**

Der Rechtsweg bleibt ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Einsendeschluß: 31.12.1993 (Poststempel).



# R E V I E W

**D**ie Pond-Spiele von Millennium haben allesamt einen äußerst humorvollen Charakter. Zum einen ist daran natürlich schon der glitschige Held

**ELECTRONIC ARTS**

schuld, der nichts anderes als eine

**SCHICKT SEINEN**

Parodie auf 007 James Bond dar-

**FLOSSEN-AGENTEN**

stellt. Jedes Spiel basiert auf einem

**EIN DRITTES MAL IN**

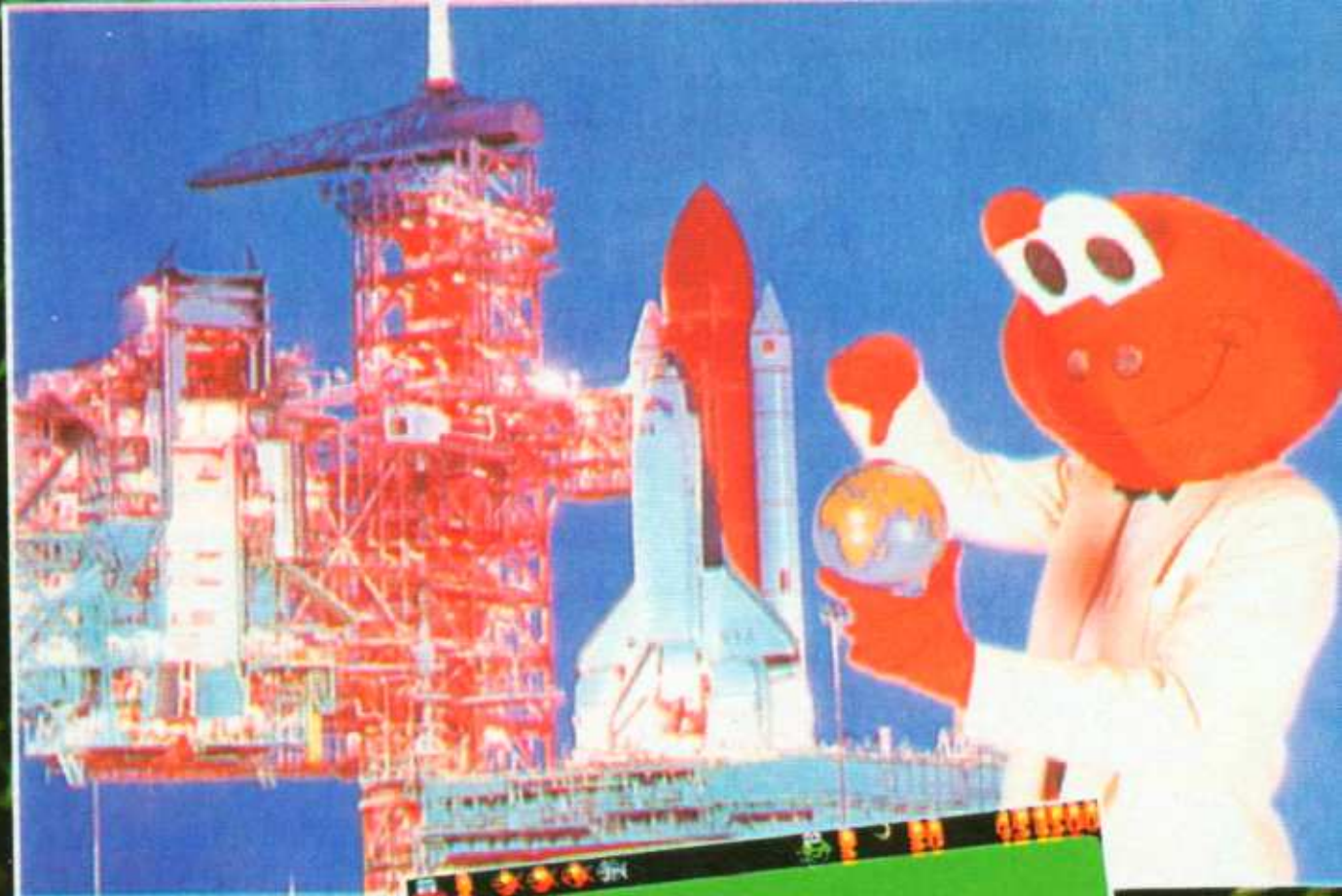
anderen Klassiker der Spielege-

**EIN ABENTEUER.**

schichte und wird technisch bravourös in Szene gesetzt. Alleine schon die Vorgeschichte zu Operation Starfish, dem dritten Teil, ist toll. Es herrscht der große Käse-Handelskrieg auf der Erde, denn vom Mond wird illegaler Käse eingeflogen. James Pond macht sich nun auf, den Mond-Importeuren das Fürchten zu lehren. Wie

# James Pond 3

**James Pond auf dem Weg in das All. Mit dem dritten Teil katapultiert sich der Flossenheld endgültig in die Spitzengruppe.**



## Check Up

Mega Drive 8 MBit



James Pond III      Jump & Run  
 Hersteller: E. A.      Tel. 05241-24307  
 Release: September      Preis: DM 120,-

Spieler ..... 1  
 Levels ..... viele  
 Save Game ..... Paßwort  
 Besonderheiten ..... Ultraschnelles Scrolling

Grafik **87%**  
 Sound **81%**  
 Gesamt **87%**

Wohl das schnellste Spiel auf dem Mega Drive!

hi



Auf dieser Karte gelangt man von Level zu Level.



## Hot-Spot

Ultra-schnelles Scrolling, witzige Musik und abgedrehte Ideen machen James Pond 3 zum Hit.

## Word Up

Speedy! Hier geht es aber wirklich ab. Schnelleres Scrolling und abgedrehtere Ideen habe ich noch bei keinem Mega Drive-Spiel gesehen. Das Programmiererteam um Steve Bak darf sich wirklich auf die schuppigen Schultern klopfen,

denn mit dem dritten Teil der James Pond-Reihe haben sie sich wirklich selbst übertroffen. Technisch perfekt, spielerisch brillant, was will man mehr erwarten?



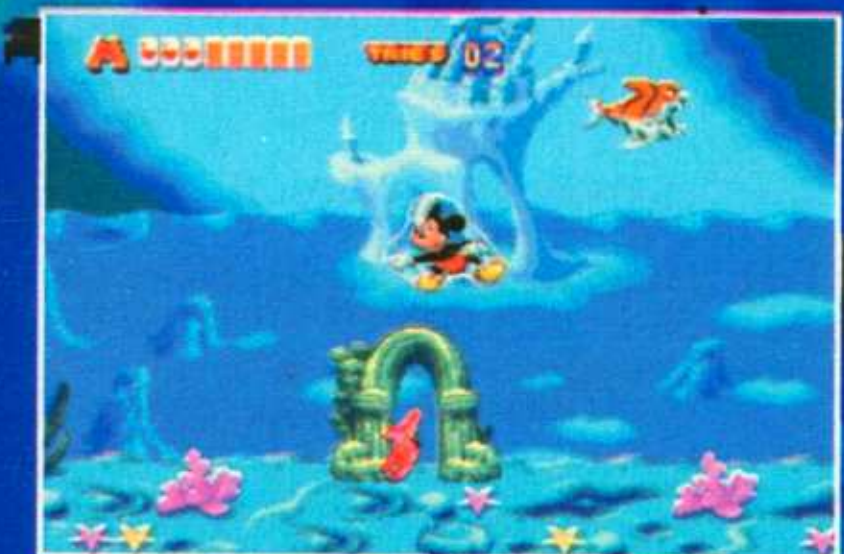
Hans



**7** Im Zwei-Spieler-Modus dürfen Mickey Mouse und Donald Duck sogar gemeinsam Abenteuer bestehen, wobei gegenseitige Hilfestellungen oftmals dem Spiel

**EIN WEITERES** zusätzlichen Reiz geben.  
**NAHEZU PERFEKTES** Besonders beeindruckend ist,  
**DISNEY-ABENTEUER** daß je nach Charakterwahl  
**AUS DEM HAUSE** geringfügig unterschiedliche  
**SEGA.**

Levels gemeistert werden müssen. Eine magische Kiste katapultierte Mickey und Donald in eine Fantasywelt, der sie nur mit deiner Hilfe wieder entfliehen können. Bevor die Reise im Zauberwald beginnt, können umfangreiche Optionseinstellungen vorgenommen werden - allein 27 Musikstücke stehen zur Auswahl. Durch Wolkenlandschaften, die Unterwasserwelt, die Bibliothek, bis zurück zum Zauberkasten führt uns der Weg. In traumhaft schön gezeichneten Grafiken können



# World of Illusion

**Hot-Spot**  
**Disney Club live am Monitor! Einfach perfekt!**



**Sonne, Sommer, Strand!** Donald wartet auf Hilfe.



**Auch die Endgegner** wurden in begeisternder Qualität animiert.

genretypisch viele Items aufgesammelt werden, die unseren Energievorrat und Punktestand bereichern. Alle Gegner sind zuckersüß animiert. Feinde werden nicht blutrünstig kaltgemacht, sondern durch Schwenken unseres Zaubermantels in nette, niedliche Dinge verwandelt. Die Animationsphasen der Hauptdarsteller selbst haben beinahe Trickfilmqualität. Worte werden in amerikanischem Slang und in der Tonlage, identisch den bekannten Cartoons, wiedergegeben.



Technisch gesehen ist World of Illusion ein kleines Meisterwerk. Abwechslungsreiche Spielabschnitte und aufregende Optik werden mit süßem Sound untermalt. Durch ein Paßwortsystem und sehr einfache Levels ist das Game leider innerhalb eines halben Tages durchgespielt. Mehr Levels oder schwierigere Tüfteleien wären wünschenswert.

## Check Up



World of Illusion Jump & Run  
 Hersteller: Sega Tel. 040-2270961  
 Release: - Preis: DM 99,95

Spieler ..... 1-2  
 Levels ..... 5  
 Save Game ..... Paßwort  
 Besonderheiten ..... Perfekte Animation im Disney-Stil

**Grafik 95%**  
**Sound 92%**  
**Gesamt 88%**

Ein Nachfolger zur Illusion-Saga ist erwünscht.

## Word Up

Ich stehe vorwiegend auf knallige Action. Trotzdem hatte ich an Mickey und Donald absolut nichts auszusetzen. Selbst nach Lösung des Spiels schaue

ich immer wieder gerne rein, um ein grafisches Trickfilmfeuerwerk zu erleben.



Oliver



**Z**iel ist es, die Straßen einer Kleinstadt von allerlei Gesindel in Form von wüsten Punks, leichtgeschürzten "Damen" (die besonders gemeine Peitschenhiebe austeilen) und kampfwütigen

**OFTMALS SIND HAU-**

Indianern zu befreien. Dazu sucht

**DRAUF-SPIELE EHER**

man sich einen der drei Helden

**VON DER STUPIDEN**

Adam, Axel und Blaze (der Tribut

**SORTE. STREETS OF**

an die kleine weibliche Fange-

**RAGE ZEIGT, DASS ES**

meinde) aus, die jeweils unter-

**AUCH ANDERS GEHT.**

schiedliche Fähigkeiten in den Bereichen Energie, Sprungkraft und Geschwindigkeit haben. Jeder der drei Superfighter beherrscht spezielle Techniken, um den Gegner zu vermöbeln, und kann eine

Streets of Rage

Check Up

Master System  
4 MBit



Streets of Rage Action  
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961  
Release: - Preis: DM 99,95

Spieler ..... 1  
Levels ..... 8  
Save Game ..... Nein  
Besonderheiten .... Das wohl beste Beat'em Up für das kleine Sega!

Grafik 83%  
Sound 78%  
Gesamt 83%

Abwechslungsreiche Backgroundgrafiken!

Hot-Spot

Bevor man an einem "lieben" Mitmenschen seine Karate-Künste testet, sollte man sich zuerst mit einigen gezielten Yop-Chagis bei Streets of Rage abreagieren.

Word Up

Die horizontal scrollende Landschaft ist ein Augenschmaus, wie man es dem guten Master System gar nicht zutraut hätte. Vor allem die farbenprächtigen Hintergründe können selbst Skeptiker überzeugen. Zeigt man sich anfangs noch begeistert über den professionell gemachten Sound, wird nach einiger Zeit die

ganze Palette an Sprüngen, Tritten und Schulterwürfen vorweisen. Die zahlreichen Extra-Boni, die in Form von Telefonzellen, Mülltonnen, Fässern usw. über den gesamten Parcours verteilt sind, sorgen für viel Abwechslung. Wer beim Bodybuilding ein wenig nachlässig war, sollte auf die Sonderwaffen achten, die oft in der

akustische Umgebung schnell langweilig. Dennoch dürfte es für Genre-Liebhaber schwierig sein, solch bunte Grafiken und technisch gut gemachte Kampf-szenen bei einem anderen Spiel dieser Art zu finden.



Petra



Rock'n Roll tanzen die bestimmt nicht.

Gegend herumliegen. Einfach aufheben und schon können die Messer und Baseballschläger eingesetzt werden. In acht verschiedenen Levels (Ladenstraße, Strand, Baustelle usw.) muß die kriminelle Brut plus einem "Obermotz" eines Besseren belehrt werden.

pm



Welcher der drei Fighter ist dein Liebling?



Begegnung um Mitternacht: Hart und grausam.



Fast wie Bruce Lee in seinen besten Zeiten.

Gear Check Up

Game Gear  
4 MBit



Preis: DM 89,95

Die tragbare Version bietet zwar die gleichen Grafiken und identische Sounds, ist jedoch dennoch besser. Wieso, werdet ihr euch fragen. Ganz einfach: Man hat einen Zwei-Spieler-Modus integriert, was ein Beat'em Up-Spiel natürlich auszeichnet. Double-Punch!

Gesamt 85%



Der Spieler darf beim 400m-Hürdenlauf, Kajakfahren, Bahnradfahren, Bogenschießen, Stabhochsprung, Hochsprung, Hindernisreiten und Speerwurf sein Können unter Beweis

**FÜR DIE BILDSCHIRM-**

stellen. Nach dem Motto "Training

**SPORTLER, DIE AUCH**

macht den Meister" exerzieren wir

**ZWISCHEN DEN**

erst einmal selbst gewählte Diszi-

**OLYMPIADEN NICHT**

plinen, um gebührend auf den

**OHNE DEN WETT-**

Wettkampf vorbereitet zu sein. Die

**KAMPF-NERVEN-**

Fehler oder Höchstleistungen kön-

**KITZEL AUSKOMMEN.**

nen nach dem Training im Zeitlu-  
pen-Modus angesehen werden. Noch mehr Spaß ist sicher, wenn mehrere Spieler ausgewählt werden, denn es können bis zu zehn Sportler in den Wettkampf geschickt werden. Die Steuerung wäre ideal, wenn da nicht das nervige Gedrücke (ihr kennt das ja: je schneller man drückt, desto schneller ist man und um so fertiger ist man danach) zur Beschleunigung wäre. Während bei Speerwurf,



**Kajakfahren auf einem reißenden Strom.**



**Hürdenlauf gehört zu den schwierigen Disziplinen.**

Summer Challenge

**Word Up**

Nach Winter Challenge ist Summer Challenge ein mindestens genauso tolles Erlebnis, das keiner versäumen sollte, der auf gute und leicht zu handhabende Spiele

steht. Wer den Vorgänger schon hat, wird vielleicht ab und zu die zu große Ähnlichkeit als störend empfinden.



Sebastian



**Konzentration und Action!**



**Die Siegerehrung - Ein Werbevertrag winkt.**

Stabhochsprung oder Hochsprung noch darüber hinweggesehen werden kann, ist es beinahe unmöglich, einen Hürdenlauf oder ein Radrennen ohne Krampf zu überstehen. Beim Hindernisreiten, Kajakfahren oder Bogenschießen hingegen muß man nicht unbedingt ein Fingervirtuose sein, um auch einmal eine Disziplin zu gewinnen. Grafisch wird erst im Wettkampf richtig aufgetrumpft. In einem getrennten Bildschirmteil werden die einzelnen Strecken angezeigt. Die Animationstechniken sind bis hin zum Sturz voll-

kommen ausgereift. Gut macht sich auch der Trikotwechsel bei jedem neuen Trainingsversuch. Rein soundmäßig kommt man auch nicht zu kurz. Falls einem ein ganzer Wettkampf zu lange ist, kann der Spielstand durch ein Paßwort notiert werden.

sd

**Check Up**

Mega Drive 4 MBit



Summer Challenge Sport  
Hersteller: Accolade Tel. 040-2270961  
Release: - Preis: DM 99,95

Spieler .....1-10  
Levels .....8  
Save Game....Batterie u. Paßwort  
Besonderheiten .....Flotte Vektorgrafik, bis zu zehn Spieler!

Grafik 79%  
Sound 70%  
Gesamt 76%

Ideal für alle, die das Tastenklopfen nicht scheuen.

**Hot-Spot**

Ein Sportspiel, um das niemand herumkommen dürfte.



**A**uf einer kleinen Insel vor der amerikanischen Küste detoniert eine Atombombe! Die Welt hält den Atem an! Doch dies war nur eine kleine Demonstration von Ortegas Macht! Denn seine

**RETTE DIE WELT VOR**

Pläne sind schrecklicher, als man

**CARLOS ORTEGAS**

es sich in seinen schlimmsten Träu-

**ARMEE! DER NACH-**

men ausmalen kann: die Zer-

**FOLGER ZU DESERT**

störung von Washington durch

**STRIKE HEBT AB!**

eine nukleare Explosion!  
Du bist Pilot eines Comanche Hubschrauber. Zu einer deiner ersten Aufgaben zählt es,

Jungle Strike



Der Auftrag für Sicherheitsspezialisten! Den Präsidenten der U.S.A. beschützen.

Word Up

Fast wie echt! Jedes Vorgehen muß durchdacht und geplant werden, Taktik und Wagemut sind gefragt. Selten

habe ich ein packenderes Actionspiel erlebt! Get It!



Die verschiedenen Einsatzorte sorgen für Abwechslung.

Terroristen an der Zerstörung historischer Bauwerke zu hindern und sie auszuschalten. Anschließend soll man ihre Hauptquartiere zerstören. Töte jedoch bloß nicht ihren Anführer, denn er hat lebenswichtige Informationen, die du für spätere Missionen



Hier wird das Vorgehen genauestens überwacht.

Hot-Spot

Von der Wüste in den Dschungel! 16 Megs voller grandioser Grafiken und packender Action!

benötigst. Dies ist nur ein Auszug aus einer von vielen Missionen von Jungle Strike. Der Hubschrauber

wird mit dem Joypad gelenkt, es können bis zu drei verschiedene Waffensysteme gleichzeitig abgefeuert werden. Zusätzlich existiert

Check Up

Mega Drive 16 MBit



Jungle Strike  
Hersteller: E.A.  
Release: —  
Arcade Action  
Tel. 05241-24307  
Preis: DM 129,95

- Spieler ..... 1
- Levels ..... 8
- Save Game ..... Levelcode
- Besonderheiten ..... Perfektes Scrolling, gute Soundeffekte

Grafik 91%  
Sound 90%  
Gesamt 92%

Ein Mega-Hit, der auch nach stundenlangem Spielen keine Langeweile aufkommen läßt.



Die einzelnen Ziele werden im Briefing detailliert beschrieben.

ein Übersichtsplan mit der momentanen Stellung, dem aktuellen Auftrag und deinem Status. Ihm entnimmst du auch die Stellung der nächsten Auftankstation und der Munitionslager. Gefangene müssen zum Verhör abgeliefert werden. Als Belohnung wird dein Hubschrauber wieder auf Vordermann gebracht. Das Rauschen der Rotorblätter und die Geräusche beim Aufladen von Lasten mit der Seilwinde vervollkommen den Eindruck, aktiv an der Handlung beteiligt zu sein.



# MÄCHTIG COOL, LEUTE!

Jetzt das "SEGA MAGAZIN" im Abo reservieren. Ab Januar 1994 erscheint das "SEGA MAGAZIN" regelmäßig - Monat für Monat die ganze Welt der Sega-Spiele.  
Zum Preis von nur DM 46,80 bekommst Du "SEGA MAGAZIN" ein ganzes Jahr ins Haus.

Und dazu gibt's noch kostenlos das "SEGA MAGAZIN"-T-Shirt oder die "SEGA MAGAZIN"- Pins.



Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und ab damit an: **COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.** Oder - noch schneller - Coupon faxen an:

**0911 - 28 68 32**



Diese Angebot gilt nur bis 31.12.1993.

## ABO-COUPON

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC VERLAG GmbH&Co.KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg. Die angekreuzte Prämie darf ich in jedem Fall behalten (auch bei Gebrauch des Widerrufsrechts).

**JA**, ich will "SEGA MAGAZIN" für min. 1 Jahr zu DM 46,80 abonnieren. Dazu erhalte ich folgende Prämie **KOSTENLOS** (nur eine möglich):

- "Sega-Magazin" -Pins (5-Stück)
- T-Shirt "Sega-Magazin"

Die angekreuzte Prämie darf ich in jedem Fall behalten (auch bei Gebrauch des Widerrufsrechts).

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Datum

1. Unterschrift (ggf. eines Erziehungsberechtigten)

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

Datum

2. Unterschrift (ggf. eines Erziehungsberechtigten)

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen):

Bequem durch Bankeinzug

Konto.-Nr.:

BLZ:

gegen Rechnung

Hinweis: Bankeinzugsermächtigung beschleunigt die Prämienversendung um min.2 Wochen!

SM 0193



**Z**umindest im ersten Level gibt es Palmen, verschlungenes Astwerk und Mammutbäume zu bestaunen, während sich der Held Conrad Hart nach Bewältigung des Dschungels in U-Bahn-

**DELPHINE**

Schächten, Reaktorblöcken und in

**PRÄSENTIERT MIT**

den sogenannten "Death Towers"

**FLASHBACK EINES**

bewähren muß. Du schlüpfst in die

**DER ELEGANTESTEN**

Rolle eines jungen Draufgängers,

**SPIELE.**

der nach einer dramatischen Flucht auf einem über und über mit Pflanzen bedeckten Planeten landet. Das tolle Intro, die sorgfältig erstellte Anleitung sowie einige filmähnliche Zwischensequenzen erzählen die spannende Vorgeschichte und stimmen bereits auf all die Unannehmlichkeiten ein, die

Flashback



Mann gegen Roboter: Wer ist schneller am Abzug?



A SPY - Throw the wretch into the dungeons.

**Blitzschnelle Reaktion ist gefragt!**

und moosüberwucherten Steinen hochzieht, sind lediglich ein Teil der Bewegungen, die du zu sehen bekommst. Über ein Dutzend verschiedene Aktionen, von der gekonnten Rolle bis zum Sprung über tiefe Schluchten, können ausgeführt werden. Zunächst trägt er nur eine Waffe bei sich, die er gezielt gegen Mutanten, Roboter usw. einsetzen kann. Wie in einem Adventure ist es zudem möglich, Gegenstände aufzunehmen, anzuschauen, zu benutzen oder mit anderen Personen in Kontakt zu treten.

pm

**Check Up**

Mega Drive  
12 MBit



Flashback Jump & Run  
Hersteller: U.S.Gold Tel. 05241-24307  
Release: - Preis: DM 129,95  
Spieler .....1  
Levels .....6  
Save Game .....Paßwort  
Besonderheiten .Tolle Animationen  
hoher Schwierigkeitsgrad

Grafik **82%**  
Sound **70%**  
Gesamt **85%**

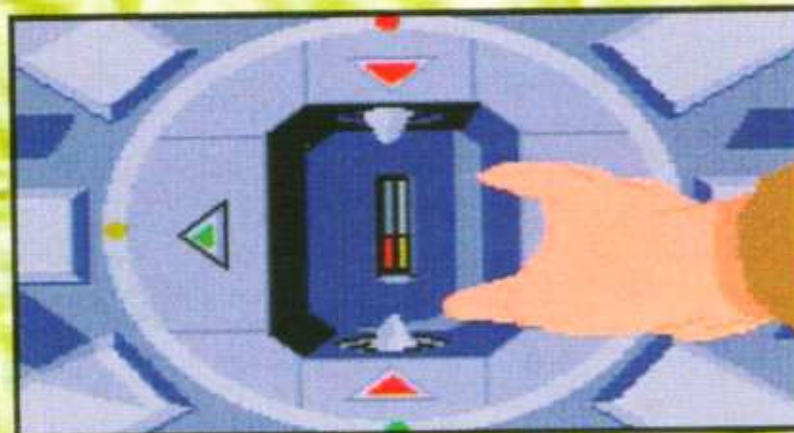
Animationen und Atmosphäre, die ihresgleichen suchen!

**Hot-Spot**

Eine geniale Kombination aus Jump & Run, Action und Adventure, die ihresgleichen sucht!

**Ihr schlüpfst in die Rolle des jungen Wissenschaftlers.**

Conrad im folgenden erwarten. Spektakuläre Animationen, bei denen sich der Körper geschmeidig und wie aus Turnvater Jahns Lehrbuch an Felsvorsprüngen, Holzplanken



**Grandiose Zwischensequenzen erfreuen das Auge.**

**Word Up**

Obwohl sich die Entwickler hemmungslos am Vorbild-Sprite Prince of Persia orientiert haben, muß man schon mit der Lupe suchen, um ein Spiel zu finden, das so viele positive Eigenschaften und vor allem Innovationen in sich ver-

eint. Für Flashback sollte man sich erst einmal ein Wochenende Zeit nehmen, um zumindest einen Eindruck davon zu bekommen, welches Potential in dem Modul steckt.



Petra



# Buy me!

STEINHART!

DINOFLINK!

YABBA-DABBA-DOO!™



## CHARACTER/ACTION

- Die original Feuersteins, bekannt aus der TV-Serie.
- 6 UMFANGREICHE WELTEN
- JE BIS ZU 4 LEVELS
- SCHWIERIGKEITSGRAD EINSTELLBAR
- ERSCHEINUNGSTERMIN: JUNI

THE FLINTSTONES® – ebenfalls für Master System erhältlich – jedoch mit anderem Game Design.

# THE FLINTSTONES

16-BIT CARTRIDGE  
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM



Im Turbotempo durch die Steinzeit.



Volle Keule auf den Dino.



Das Videospiel mit dem Blubb.

# SEGA



**D**as hätte Buster Bunny sicherlich nicht erwartet: In seinem Keller entdeckt er plötzlich eine Schatzkarte, die ihm wohl Wohlstand bis an das Ende seiner Tage einbringen könnte. Erzrivale

**KONAMIS DRITTES**

Max würde aber auch ganz gerne

**SPIEL FÜR DEN MEGA**

seinen Lebensabend unter Palmen

**DRIVE IST EIN**

bestreiten, und fordert daher die

**WASCHECHTES JUMP**

Karte von ihm. Nachdem Buster

**& RUN-SPIEL DER**

sich aber tapfer weigert und auf

**OBERSTEN GÜTE.**

den Weg macht, den Schatz zu bergen, heckt Max einen teufl-



**Diese beiden Gestalten führen wohl nichts Gutes im Schilde.**

schen Plan aus: Mit speziellen Helmen, die Dr. Gene entwickelt hat, macht er Busters Freunde gefügig und hofft, auf diesem Weg nähere Informationen über den mysteriösen Schatz zu erhalten. Somit muß Buster Bunny neben der Schatzsuche zu allem Überfluß noch alle seine Freunde befreien. Ganze 33 Levels umfaßt die

**Tiny Toon Adventures**

**Hot-Spot**

**Dank der vielen, optimal durchgestylten Levels heute schon ein Klassiker.**

**Word Up**

Konami hat es einfach drauf! Obwohl nicht gerade Innovatives geboten wird, setzt Konami gekonnt bewährte Zutaten zu einem tollen Jump & Run-Abenteuer zusammen. Besonders das zu jedem Zeitpunkt überzeugende Gamedesign mit dem stetig steigenden Schwierigkeitsgrad trägt zu diesem positiven Gesamteindruck bei. Egal in wel-

chem Level man gerade hängenbleibt, die Motivation ist immer hoch genug, sich aus den vertracktesten Situationen wieder herauszuarbeiten. Grafik und Sound passen zudem optimal zum Spiel dazu und tragen eindeutig die professionelle Handschrift von Konami.



**Brenzlig! Erwischt uns die Lava noch?**

Geschicklichkeits-Orgie, in denen vorwiegend gesprungen wird, was das Zeug hält. Um sich gegen die vielen Feinde zur Wehr zu setzen, kann Buster neben seinen gezielten Po-Sprüngen noch seine Sliding-Attack einsetzen, die aber nur aus dem vollen Lauf erfolgen kann. Zudem unterstützen euch noch



**Dank Sliding-Attack übersteht man so manche Situation.**



**Ganz im Stile von Mario darf man auf einer Karte geschaffte Levels bewundern.**

Busters Freunde, denn wenn ihr 50 Mohrrüben eingesammelt habt oder ein entsprechendes Symbol, könnt ihr sie mittels Knopfdruck herbeirufen. Dies hat zur Folge, daß jegliche Feinde, die sich auf dem Bildschirm befinden, weggeblasen werden. Um nächtelange Spielsessions zu vermeiden, sichert euch ein Paßwortsystem ein streßfreies Weiterkommen zu.

45

**Check Up**

Mega Drive 8 MBit



Tiny Toon Adventures Jump & Run  
 Hersteller: Konami Tel. 069-9508120  
 Release: — Preis: DM 109,-

- Spieler ..... 1
- Levels ..... 33
- Save Game ..... Paßwort
- Besonderheiten ..... Cartoonmäßige Animation, sehr abwechslungsreich

Grafik **81%**  
 Sound **72%**  
 Gesamt **85%**

Ein Spiel mit absoluter Langzeit-Motivation.



**A**ls plötzlich hinter der Nachrichtensprecherin April O'Neil New York zu schrumpfen beginnt, glauben sie ihren Augen nicht zu trauen. Dann, wie aus dem Nichts, erscheint die

**DIE TURTLES RUHEN**

Fratze ihres Todfeinds Shredder und

**SICH VON IHREM**

sagt mit unbarmherziger Stimme:

**LETZTEN ABENTEUER**

"Ich besitze den Hyperstone, ein

**AUS UND VERFOLGEN**

Stein, der mir ungeahnte Macht ver-

**DIE NACHRICHTEN ...**

leiht, und ihr Turtles werdet, mich dieses Mal nicht aufhalten, hahaha-hahaaah!"

Also, stellt euch den Gefahren und Gegnern, die Shredder euch in den Weg stellt, und setzt seinen Taten ein für allemal ein Ende!



**Der Gulli bietet Schutz vor den bösen Buben!**

Kämpft euch durch fünf verschiedene Levels und zeigt seinen Untertanen, was in euch steckt. Am Ende jeder Aufstellung erwartet euch ein Endgegner, der nur mit gezielter Taktik und blitzschnellen Aktionen besiegt werden kann. Aber durch richtig angewandte Kampftechniken geht ihr auch aus dieser Schlacht als Sieger hervor.



Teenage Turtles The Hyperstone Heist

Anfangs wählt ihr einen der vier Turtles als euren Kämpfer. Jede der Kampfschildkröten hat andere Eigenschaften und Vorzüge. Ihr könnt auch zu zweit simultan antreten. Dies erhöht eure Chance, dem Ziel näher zu kommen! Im Optionsmenü können außer den



gewohnten Einstellungen auch die Farbe, die Animation und der Stil geändert werden. Diese Möglichkeit sorgt zumindest für etwas Abwechslung. Daß es leider nur fünf Levels gibt, wird durch die diversen Kampftechniken wieder wettgemacht. Positiv ist, daß man, wenn man einen Spieler verliert, wieder an der selben Stelle weiterspielen kann, und nicht den gesamten Level von vorne beginnen muß.



**Wer hat Angst vor dem grünen Mann?**

**Hot-Spot**  
Die vier grünen Kinohelden können auch in ihrem Mega Drive-Spiel überzeugen!

**Word Up**

Im direkten Vergleich zu den Battletoads ziehen die Zeichentrickhelden trotz ihrer Vorliebe für Pizza den kürzeren. Es kann jedoch nicht schaden, wenn man beiden Kröten-

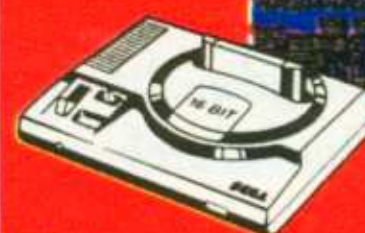
familien Platz in seinem Regal einräumt, denn solide Beat'em Up-Kost bieten beide Module! Da quackt der Mega Drive!



**Das Leben eines Hero Turtle: Stolz zieht die Kröte in den Kampf gegen mutierte Krokodile mit Baseball-Cape.**

**Check Up**

Mega Drive 8 MBit



Turtles-Hyperstone Arcade Action  
Hersteller: Konami Tel. 069-95081220  
Release: - Preis: DM 99,95

Spieler .....1-2  
Levels .....5  
Save Game .....Nein  
Besonderheiten....gute Animation,  
.....abwechslungsreiche Szenen

Grafik **70%**  
Sound **75%**  
Gesamt **73%**

Sich immer wiederholende Gegner und zu wenige Levels verhindern höhere Wertungen für die Turtles!



**W**er ist Sonic The Hedgehog? Diese Frage brauchen wir sicherlich nicht mehr zu beantworten. Die Titelstory klingt altbekannt. Der fiese Dr. Robotnik will mal wieder die Welt unterjo-

**RASANTER AUFGUß**

chen. Zum Bau der ultimativen

**DES JUMP & RUN-**

Todeswaffe, dem Todesei, braucht

**SPASSES MIT SEGAS**

er natürlich massenweise Arbeits-

**MASKOTTCHEN IM**

kräfte. Flugs wird die gesamte

**SPEED-STIL.**

Tierwelt in Arbeitsroboter verwandelt. Von der absoluten Weltherrschaft trennen Robotnik nur noch sieben Chaos-Smaragde. Ihr startet nun einen Wettlauf durch zehn kunterbunte Welten auf der Jagd nach den Klunkern. Diesmal seid ihr nicht ganz allein mit eurer schwierigen Aufgabe. Miles "Tails" Prower, der Fuchs, begleitet Sonic. Der Spitzname "Tails" rührt von

seiner Fähigkeit her, seine beiden (!) Schwänze wie den Propeller eines Hubschraubers rotieren zu lassen.

Hängt sein schneller Freund ihn ab, so fliegt er kurzerhand hinterher. Wird man durch den auf Schritt und Tritt folgenden

Fuchs nur vom sowieso schon hektischen Geschehen abgelenkt, kann man im Optionsmenü die gewünschte Einstellung vornehmen und wahlweise auf Sonic oder Tails verzichten. Hunderte von Loopings und Katapulten sind in den Levels verteilt. Sprinterschuhe lassen Euch rennen wie der Wind.



Sonic 2 The Hedgehog

**Hot-Spot**

**Derzeit das ultimative Jump & Run-Spiel für alle Sega-Systeme. Sonic kann nur sich selbst schlagen! Eine Referenz!**



**Vorsicht ist angebracht! Allerlei Gefahren machen das Spiel spannend.**

**Die 3D-Sequenz verursacht einen wahren Geschwindigkeitsrausch.**

Super-Ringe bessern den Vorrat gewaltig auf. In der Smaragdbergzone könnt ihr euch bei mäßigem Schwierigkeitsgrad mit der Spielsteuerung vertraut machen. Die Chemiewerkzone gibt dann schon Stoff zum Beißen. Eine giftige Säure überflutet ständig fortschreitend die unteren Ebenen des Chemiewerks. Ein falscher Sprung, und man befindet sich in der stinkenden Brühe. Ähnliches wiederholt sich in der folgenden Aqua-Ruinen-Zone. Hilfreich sind in diesem Abschnitt Luftblasen, welche stellenweise dem Boden entweichen und die Sonic japsend in sich einsaugt. Für Pinball-Freunde gibt Sonic in der Casino-Nachtzone eine prima Flipperkugel ab. Über Bergspitzen, durch mysteriö-

se Höhlen und quer durch den verölten Ozean gelangt ihr schließlich nach Metropolis, der



**Master Check Up**

Master System 4 MBit

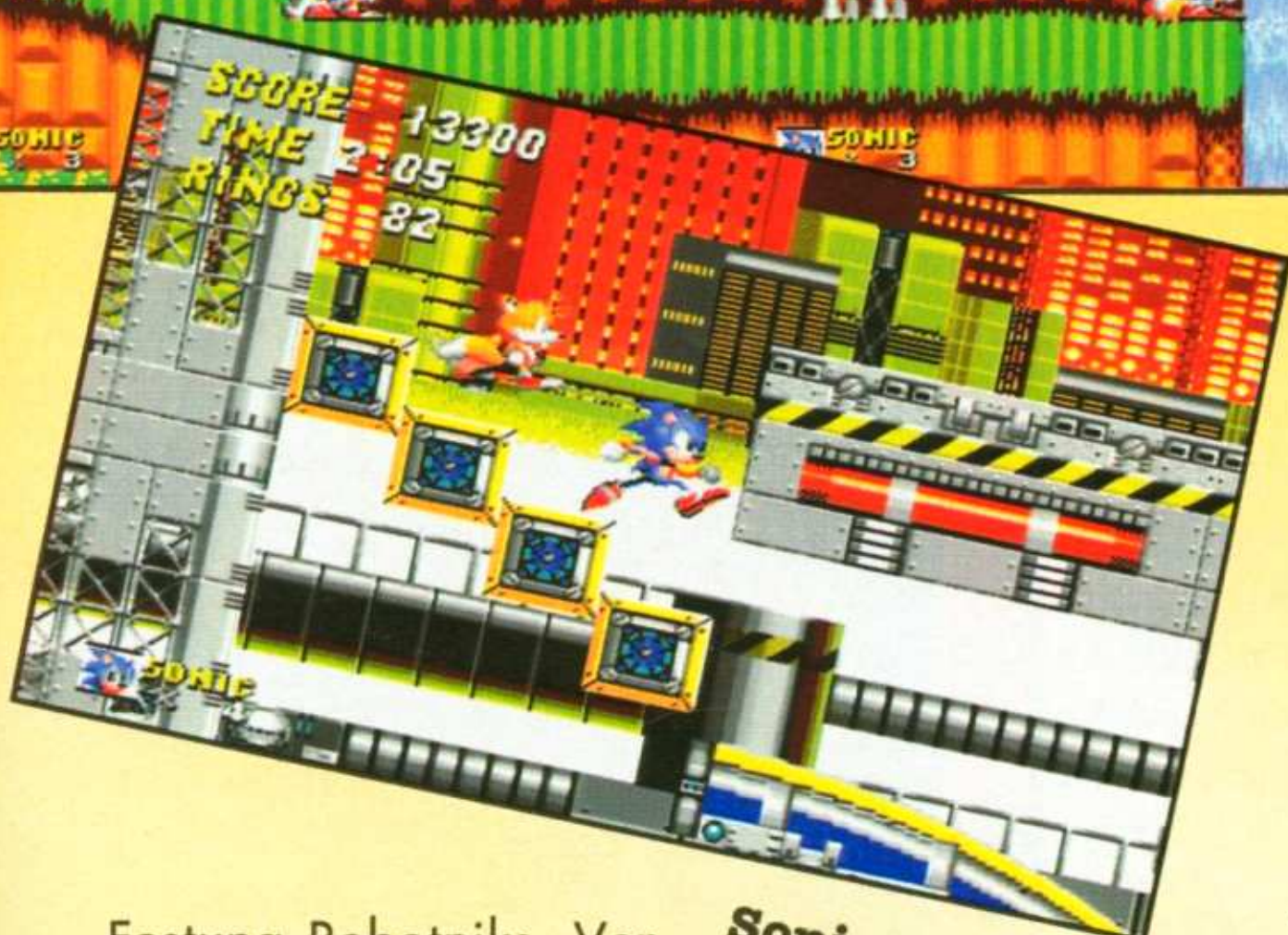


Preis: DM 89,95

Sicherlich müssen die Master System-Besitzer im direkten Vergleich einige Abstriche, was Grafik und Sound anbelangt, in Kauf nehmen. Das Spielkonzept wurde jedoch an bestimmten Stellen gezielt gelockert, um eine bestmögliche Spielbarkeit zu gewährleisten. Somit ist Sonic 2 auch für die Master System-Besitzer der Tip überhaupt!

**Gesamt 88%**





**Sonic und Tails stürmen gemeinsam voran!**  
Festung Robotniks. Verfolgt durch den Himmel, stellt er sich zum entscheidenden Duell in der

## Word Up

Sonic 2 bietet Jump & Run der Spitzenklasse. Turbomäßige Action und leicht erlernbare Steuerung raubten mir nächte-

lang den Schlaf. In dieser Qualität würde ich mir selbst die fünfte Fortsetzung zulegen.



Flugfestungszone. Bis dahin jedoch müßt ihr einen langen, beschwerlichen Weg zurücklegen. Stunden-

langer Spielspaß wird gewährleistet. Habt ihr zudem noch mindestens 50 Ringe in der Tasche, öffnet sich der Eingang in einen

Sonderlevel. Auf einer gewundenen Rutschbahn beginnt in flüssiger 3D-Perspektive eine schnelle Talfahrt. Massenweise Ringe und verstreute Bomben

säumen die U-förmige Röhre. Wird die geforderte Anzahl der goldenen Beilagscheiben gesammelt, wird man mit einem der begehrten Edelsteine belohnt. Erwähnt sei auch noch der Zwei-Spieler-Wettkampfmodus. Auf gesplittetem Bildschirm rasen Sonic und Tails um die Wette. Spezielle Teleportations-Items vertauschen die beiden Kontrahenten und sorgen für feinen und gemeinen Konkurrenzkampf. Sonic 2 fesselt mindestens ebensolange an den Screen, wie sein Vorgänger. Viele neue Levels bringen neuen Spielspaß. Für jeden Sonic-Neueinsteiger ist dieses kurzweilige Spiel ein absolutes Muß. **op**

## Check Up

Mega Drive  
8 MBit



Sonic 2  
Hersteller: Sega  
Release: —

Jump & Run  
Tel. 040-2270961  
Preis: DM 99,95

Spieler ..... 1-2  
Levels ..... 10  
Save Game ..... Nein  
Besonderheiten: ..... Split-Screen  
im Zwei-Spieler-Modus

**Grafik 88%**

Superschnelle, kunterbunte Grafik, starke 3D-Sonderrunden

**Sound 81%**

Hektische Musik passend zum Spielgeschehen.

**Gesamt 89%**

Abwechslungsreiches Modul mit Spielspaßgarantie.



**Da kommt doch glatt Urlaubsstimmung auf.**



**Ab geht's! Turbomäßig wird Sonic hochgeschleudert.**

## Gear Check Up

Game Gear  
2 MBit



Preis: DM 89,95

Wie zu erwarten war, kann die Game Gear-Variante mit denselben Qualitätsmerkmalen wie die Master System-Variante aufwarten. Wer ab und zu unterwegs ist, dürfte keinen besseren Mobil-Spaß erleben können.

**Gesamt 88%**



**D**ie McDonald-Jungs wurden von niemand geringem ausgesandt als dem Starprogrammierer David Perry. In einem an Grafik und Animation spärli-

**ENDLICH! NUN**

chen Intro wird uns die Geschichte

**KOMMEN MICK UND**

von Mick und Mack erzählt, die

**MACK ALIAS GLOBAL**

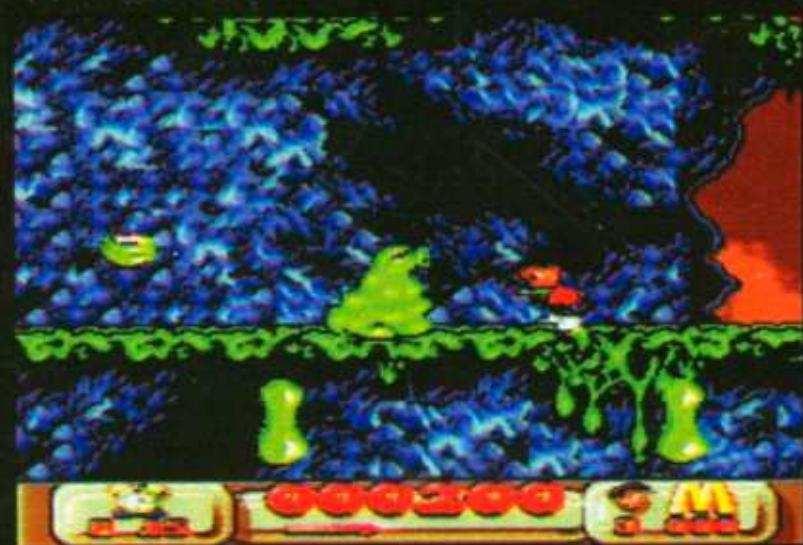
gerade in einem Comic der Global

**GLADIATORS IN DIE**

Gladiators schmökern, als Ronald

**MODULSCHÄCHTE**

McDonald höchstpersönlich wie aus dem Nichts auftaucht. Um den beiden ihren größten Wunsch zu



**Check Up**

Mega Drive  
8 MBit



Global Gladiators Jump & Shoot  
Hersteller: Virgin Tel. 0044819602255  
Release: - Preis: DM 119,95

Spieler ..... 1  
Levels..... 12  
Save Game .....Nein  
Besonderheiten .....Eine Fastfood-Kette sponsert ein tolles Game

Grafik **83%**  
Sound **87%**  
Gesamt **82%**

Ein schnelles Jump & Shoot vom Feinsten!

**McDonald's Global Gladiators**

**Master Check Up**

Master System  
4 MBit



Preis: DM 89,95

Hoppla! Da scheint Virgin tatsächlich ein kleines Mißgeschick passiert zu sein, was die Spielbarkeit angeht. Es sieht zwar wie eines der besten Master System-Spiele aus, spielt sich leider jedoch nicht ganz so gut. Aus diesem Grunde muß man deutliche Abzüge machen!

**Gesamt 67%**

erfüllen, schickt er sie zur Freude aller als Global Gladiators in ihr Comic. Somit machen sich Mick und Mack auf, die Welt von allem Abschaum zu befreien. Dieser wird heimgesucht von schleimspuckenden Monstern, umherspringenden Mülltonnen und sonstigen Lieblingen. Das Ziel eines jeden



**Hot-Spot**

McDonalds kann sich auf die Schulter klopfen! Eines der besten Jump & Shoots des Jahres!

**Word Up**

Fetziger Sound dröhnt aus den Lautsprechern, die Schleimschleuder läuft auf Hochtouren und die Zeit wird knapp. Ein Jump & Shoot der Spitzenklasse! Ein absolutes Gameplay-Highlight!



**Diese Pflanze sieht sehr niedlich aus, steht jedoch dummerweise auf Fleisch.**

Levels ist es, mindestens 30 McDonald "M"s aufzusammeln. Wenn dies getan und das Ende des jeweiligen Levels erreicht ist, wird man von Ronald McDonald ins Ziel gewinkt. Besonders das Bonusspiel wird zur ernsthaften Suchtgefahr. Würde das Aufsammeln und Einsortieren von Müll auch in der Wirklichkeit so viel Spaß machen, wäre fast jeder ein Ökofreak. Zwar ändert sich die Spielidee während der insgesamt zwölf Levels nicht, jedoch sind die vielen Extras dem Spielspaß sehr zuträglich.

**Grafische Vielfalt ist garantiert: links die Skyline einer Großstadt, rechts wohl die schneebedeckten Alpen.**



Witzig animierte Monster und heiße Action zeichnen Virgins neuestes Spiel aus! Die Bonusrunde wird zur ernsthaften Suchtgefahr. Global Gladiators wird der ultimative Sommerhit!







## Die vier superstarken Turtles für die vier superstarken Systeme

**Cowabunga!**

Donatello, Michelangelo, Leonardo und Raphael sind für alle da. Mit Supergrafik in Videoqualität. Sound der Spitzenklasse für den Game Boy, NES, Super NES und für das Sega Mega Drive. Volle Power! Los geht's. Gegen Shredder, Krang und ihre blöde Bande blutsaugender Bastarde. Du bringst es!

Experten im Turtle-Fieber:

POWER PLAY 11/92 zu "Back from the Sewers": "Super... ein grafisch hervorragendes Actionspiel".

POWER PLAY 11/92 zu "Arcade Game": "...technisch kann man's kaum besser machen...", und VIDEO GAMES 4/91:

"...strotzt nur so vor Spezialeffekten...".

Play Time 10/92 zu "Turtles in Time":

"Sie sind wieder da, und sie sind besser als je zuvor." VIDEO GAMES 1/93 zu "Hyperstone Heist": "...vier actionreiche Levels...spektakuläre Surfeinlagen...viele große und sauber animierte Sprites...ein komplett neugestaltetes Spiel".



Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive



Screens: Super Nintendo Entertainment System

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 560180, Telefon D-0 69/95 08 12-0, Telefax D-0 69/95 08 12-77

Teenage Mutant Hero Turtles RC Mirage Studios, USA - All Rights Reserved. Trademark used granted to KONAMI under license from Mirage Studios USA. Exclusively Licensed by Surge Licensing Inc. Nintendo®, SNES®, NES®, GAME BOY®, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. PALCOM® and PALCOMGAMES® are registered trademarks of PALCOM Software Corporation. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.

**KONAMI**

**Superstarker Videospiele Spaß**



**PALCOM**  
SOFTWARE

F&P 93/199



**W**ir befinden uns im Jahre 50 vor Christus. Ganz Gallien ist von den Römern besetzt... Ganz Gallien? Nein! Ein von unbeugsamen Galliern bevölkertes Dorf hört nicht auf, den Eindringlingen Widerstand zu leisten.

**VIVERE MILITARE**

Da unsere Gallier ohne ihren Druidenten ziemlich hilflos sind, werden der

**DER BERÜHMTESTEN**

kleine Krieger Asterix und sein dicker Freund Obelix umgehend

**UND OBELIX.**

ausgesandt, um den alten Magier aus den Fängen der Römer zu befreien.

Acht knifflige und abwechslungsreiche Abenteuer haben die Helden zu meistern, in denen nicht nur brutale Gewalt, sondern vor allem Geschick gefragt ist. Hinterlistige Legionäre, mit Blümchen und Wurzeln getarnt, verschlagene Greise und wilde Wildschweine lauern überall auf einem Weg voller Gefahren. Da gilt es, geschickt Fallen zu umgehen, Abgründe zu überspringen, in tiefe Gewässer hinabzutauchen, auf lockeren Steinen zu balancieren und Geheim-



Der Mann der in den Zaubertrank fiel, schlägt sich durch.

**Asterix**



**Wildschweinbraten ist bei Obelix gerne gesehen, wenn auch lieber etwas größer!**



gänge zu finden. Glücklicherweise stehen unseren wackeren Galliern eine ganze Menge von hilfreichen Gegenständen zur Verfügung. Zaubertrank und Hinkelstein sind natürlich auch dabei! Am Ende einer jeden Spielstufe wartet selbstverständlich noch der obligatorische Endgegner.

Graphisch kann das Spiel durchweg begeistern. Die Spielfiguren wurden sehr liebevoll ausgearbeitet und mit vielen kleinen Details versehen - ebenso gelungen sind die Backgroundgrafiken. Um das berüchtigte Flackern zu vermeiden, verzichtete man auf das vertikale Scrolling.

Dafür gibt es nun richtig große Sprites, die über den Screen hüpfen. Die Musik ist hörbar und nicht nervig, die Soundeffekte hinterlassen einen recht guten Eindruck. Für zwei Spieler bietet das Modul sogar einen extra Modus. Asterix und Obelix werden aufgeteilt, können aber nicht gleichzeitig, sondern nur nacheinander gespielt werden.



**Check Up**

Master System  
4 MBit



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

Spieler ..... 1-2  
Levels ..... 8  
Save Game ..... Nein  
Besonderheiten ..... Asterix kann durch tolle Animationen überzeugen.

Grafik **81%**  
Sound **71%**  
Gesamt **84%**

Asterix ist eine solide, gut ausgearbeitete Umsetzung einer genialen Vorlage.

**Hot-Spot**

Die Wildschweinjagd kann beginnen. Asterix und Obelix legen auf dem Master System los.

**Word Up**

Bene, bene!!! Asterix hat alles, was ein Spiel braucht. Die Umsetzung der Vorlage ist gut gelungen, die Handlung paßt zum Thema, die verschiedenen Szenarien sind abwechslungsreich gestaltet und die Grafik ist so süß, daß selbst Meister Uderzo ins Schmunzeln

käme. Der Schwierigkeitsgrad ist nie so hoch, daß Frust aufkommen könnte. Mit einem gebratenen Wildschwein und einem Krug Cervisia kann Asterix leicht zum Abendfüller werden.





# ROYAL RUMBLE

# Jetzt bist Du dran!

Mr. Perfect

## NEU 16-MEG

**ROYAL RUMBLE\***, die neue action-geladene Wrestlingpower von ACCLAIM für Super Nintendo® und Mega Drive, ist da. Das Wrestling-Spiel, dem Playtime 83% gibt. Mit 12 Wrestlingstars, die alle ihren eigenen Spezialschlag haben. Neu ist auch der **WWE Championship Modus**, bei dem sich jeder gegen jeden um die Wrestlingkrone schlägt.



Screenshot SNES

Der Hammer ist allerdings der **ROYAL RUMBLE\*** selbst. 6 Wrestler kämpfen gleichzeitig im und außerhalb des Rings. Alles kann außer Kontrolle geraten. Besiegst Du einen, kommt schon der nächste. Nur wer übrig bleibt, hat gewonnen.

**ROYAL RUMBLE\***, wer nicht zuschlägt, ist selber schuld.

Game-Hotline: Mo.-Fr. 02 21/61 76 49



Und ab Oktober neu für alle Game Boy™ und NES®-Fans:



\*Trademark of TitanSports, Inc. \*\*Hulk Hogan, Hulkamania and Hulkster are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc., licensed exclusively to TitanSports, Inc. All other distinctive character names, logos, titles and likenesses are trademarks of TitanSports, Inc. © 1993 TitanSports, Inc. All Rights Reserved. Nintendo Entertainment System® and Game Boy™ are trademarks of Nintendo. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. LJN® is a registered trademark of LJN, Ltd. © 1993 LJN. Flying Edge™ is a trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.



**D**erzeit scheint ein kleine Welle an anspruchsvollen Action-Adventures über den Mega Drive-Softwaremarkt zu schwappen. Kürzlich lieferte erst das Programmiererteam hinter Shi-

**DAS GRÖSSTE,**  
ning in the Darkness mit Shining  
**SCHÖNSTE UND**  
Force einen neuen Megaknaller  
**BESTE ACTION-**  
ab, und nun schickt sich Sega an,  
**ADVENTURE FÜR DEN**  
den entstehenden Markt für  
**MEGA DRIVE DARF**  
Action-Adventures mit einem  
**SOGAR IN DEUTSCH**  
Mega-Klassiker aufzufüllen.  
**GESPIELT WERDEN.**

Wer nur lange genug wartet, dem wird das ganze Spiel schon einmal auszugsweise automatisch vorgespielt. Der Held dieses Spiels ist blond, rank und schlank und trägt darüber hinaus noch den Namen Nigel. Stattfinden tut das Spiel auf einer wunderbaren Insel irgendwo auf den Weltmeeren. Nigel sucht die geheimnisvollen Schätze des



**Nigels Kletterkünste sind wirklich beeindruckend.**



**Hoppla! Ein böser Gesell will ihm doch glatt den Weg verstellen.**

Landstalker



**So manche Unterhaltung kann auf dem weiteren Weg hilfreich sein.**

Königs Nole. Um dem Ganzen ein bißchen Abwechslung und Pep zu geben, wird er dabei von der niedlichen Elfin Friday begleitet. Die leistet ihm nicht nur freundlich Gesellschaft, sondern hilft ihm aus der einen oder anderen kniffligen Situation heraus. Was nützt jedoch die schönste Story, wenn das eigentliche Spiel nichts taugt, weshalb ich mich nun dem Spiel ausführlich widmen will.

Grundsätzlich ist das Spiel eigentlich als Adventure einzuordnen. Man befindet sich auf einer riesi-

**Per Floß noch flotter er den Weg hinter sich bringt! Doch wo soll er aussteigen?**

gen Welt mit allerlei Verstecken, Höhlen und Geheimnissen. Allein für die Entwicklung der Grafik wurde ein unglaublicher Aufwand getrieben. Man baute komplette Modelle kleiner Holzhäuser, fotografierte diese, scannte sie anschließend ein und setzte sie per Grafikeditor zu ganzen Dörfern zusammen.



**Hot-Spot**  
Ein 16 MBit-Action-Adventure mit Niveau, das die gesamte Konkurrenz alt aussehen läßt.



# Word Up

Zelda, turn over! Endlich ist es vollbracht. Mit Landstalker wird eine neue Generation an Action-Adventures eingeläutet. Zum einen dürfen sich alle Mega Driver auf eine komplett deutsche Version freuen, die von Factor 5 inszeniert wurde, zum anderen stecken in diesem Spiel so viele Details und Rätsel, daß man über Monate beschäftigt ist. Außer-

dem klingt der Soundtrack so hervorragend, daß man dafür fast dem CD-Player den Platz in der Steckdose kündigt. Ob Action oder Adventure, Geschick oder Tüftelei, in Landstalker ist einfach alles enthalten, sogar eine Batterie. Der Tip für Adventure-Fans!



Hans

Dazu hat man geschickterweise die spielerisch günstigste und optisch attraktivste Darstellungsform genommen. Man verfolgt das Geschehen durch eine Kamera, die in einer Ecke des Raumes hängt. Zum einen kann man hier wunderbar die räumlichen Entfernungen abschätzen, zum anderen ist das Ganze sehr übersichtlich, und als letztes auch grafisch noch sehr vorteilhaft. Man steuert nun als Held über den Screen und erlebt so manches Abenteuer. Handelt man zunächst noch eher nach der Methode "Mal gucken, was sich dahinter verbirgt", so erfährt man nach und



**Rätselhafte Geheimgänge (oben) und vielfältige Shops (unten) machen das Spiel äußerst interessant.**

"Wau" antwortet. Auf der Reise begegnen einem die unmöglichsten Gegner. Ein Pilz wächst plötzlich zum ausgewachsenen Monster heran und erweist sich als sehr hartnäckig, was die Bekämpfung fremden Lebens angeht. Seifenblasen blubbern über den Screen und Wächter warten im Sumpf. Darüber hinaus sollte der blonde Jüngling auch noch Jump & Run-Fähigkeiten an den Tag legen, denn wenn man bestimmte Orte erreichen will, muß man schon ein sehr gutes Zielwässerchen getrunken haben. Shops warten natürlich auch in rauen Mengen. Wenn man etwas will, so nimmt man das einfach aus dem Regal und stemmt es auf die Ladentheke. Sofern man genügend Goldstücke hat, darf man die Waren auch mitnehmen und selbstverständlich zum passenden Zeitpunkt anwenden. Tja, zum Schluß sollte man auch noch ein kluges Köpfchen haben, denn allerlei Rätsel wollen gelöst und Verstecke gefunden werden. Die



nach immer mehr von den verschiedenen Personen. Übrigens, man kann sogar ein Huhn ansprechen, das dann allerdings nur "Kikeriki" von sich gibt, während Hund Bello mit einem bewährten

Steuerung ist zunächst etwas ungewöhnlich, hat man jedoch eine halbe Stunde gespielt, kommt man auch genau dahin, wo man hin will. Tolle Musik begleitet natürlich die Abenteuer von Nigel, für die man glatt den CD-Player verkaufen würde. hi

## Check Up

Mega Drive  
16 MBit



Landstalker Action-Adventure  
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961  
Release: Oktober Preis: DM 129,95

Spieler ..... 1  
Levels .....  
Save Game ..... Ja  
Besonderheiten ..... Komplett mit deutschen Texten

**Grafik 89%**

Unglaublich liebevoll gezeichnete und äußert vielfältige Grafik, die begeistert.

**Sound 88%**

Niveauevolle Musik, die das Spiel perfekt durch alle Länder begleitet, ohne zu stören.

**Gesamt 91%**

Es werden wohl einige Monate, wenn nicht sogar Jahre, vergehen, bis sich ein solches Klassenspiel in Deutsch finden läßt.





**S** gerade ein Jahr hat es gedauert, daß man seine blauen Flecken auskurieren, das Eis polieren und die Kufen schleifen konnte. Nun ist die Sommerpause jedoch vorbei, und man schlittert

**BODY CHECK!**

wieder in den Spuren Wayne

**ENDLICH DÜRFT IHR**

Gretzkys über das kühle Eis.

**EUCH WIEDER AUF**

Grundlegende Änderungen wurden

**DAS EIS BEGEBEN**

glücklicherweise nicht gemacht,

**UND GEGEN PROFI-**

präsentierte sich doch bereits der

**CRACKS FIGHTEN!**

Vorgänger als kapitales Hit-Game. Die Änderungen liegen mehr in den Details versteckt, was dem Spiel nun letztendlich zur absoluten Güteklasse verhilft. Bislang schlüpfte man noch in die Knieschoner unbedeutender Nationalmannschaftscracks. Das war sicherlich ganz nett, aber wäre es nicht genial, wenn man glatt die absoluten Mega-Stars der amerikanischen Profiligen dirigieren dürfte? Genau das dürft ihr nun! Langeweile dürfte somit eigentlich nicht so schnell aufkommen, noch dazu weil alle möglichen Spielmodi Eingang in das Spiel gefunden haben. Ob alleine oder zu zweit in einem Team gegen den Computer bzw. zu zweit gegeneinander, alles ist möglich. Außerdem gibt es 24 Vereinsmannschaften und zwei All-Star-Teams, bei denen sich schmückenderweise die Elitespieler versammeln. Jede Mannschaft wird sowohl in einzelnen Kategorien, als auch bei der Stärke mit einem Wert von drei bis neun eingestuft. Bei der Steuerung gab es keine wesentlichen Änderungen. Per Joypad gehen Stockspitzeleien, Bodychecks, Pässe und Schüsse leicht von der Hand. Spektakuläre

1993  
Hockey  
NHLPA



Torraumszenen lassen sich dadurch problemlos finden, zumindest vor dem eigenen Tor. Grundsätzlich agieren die Computergegner nun etwas geschickter, wer aber eine noch größere Herausforderung sucht, sollte freiwillig eine relativ schlechte Mannschaft wählen und gegen eines der All-Star-Teams antreten.

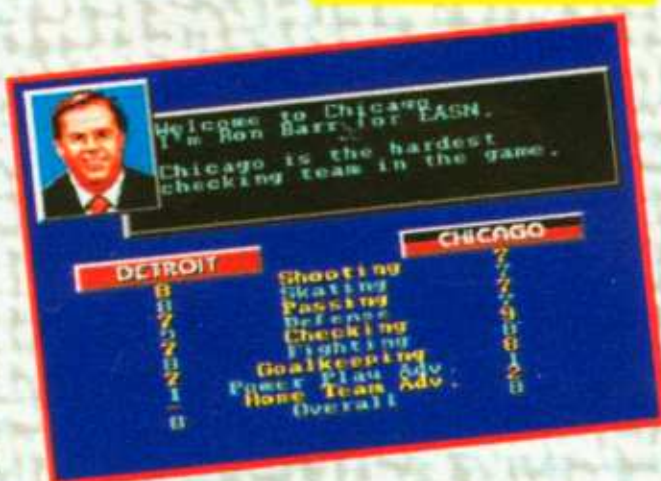
hi



**Das Leben eines Eishockeystars: Der Crack im blauen Dress stürmt auf das Tor zu - plötzlich nähert sich John Brutalo und holzt ihn gnadenlos um! Realität pur!**

**Hot-Spot**

Derzeit sicherlich eines der besten Sportmodule.



**Check Up**

Mega Drive  
8 MBit



NHLPA Hockey '93 Sport  
Hersteller: E. A. Tel. 040-2270961  
Release: - Preis: DM 119,95

Spieler ..... 1-2  
Levels ..... -  
Save Game ..... Batterie  
Besonderheiten ..Viele Spielvarianten, Teams der amerik. Profiligen

Grafik **77%**  
Sound **72%**  
Gesamt **90%**

Spielerisch geht der Nachfolger deutlich aufgepeppt ins Rennen um die Käufergunst.

**Word Up**

Da glühen die Kufen und schmilzt das Eis jedes Sportspielmuffels! Wer an diesem Spiel vorbeischlittert, disqualifiziert sich für weitere Sportspielaufgaben! Wer noch immer voller Eifer den Golfschläger schwingt oder das

Racket schmeißt, muß sich nun wohl auf eine neue Sportart einrichten. NHLPA Hockey '93 ist für jeden Sportspielfan einfach das Game überhaupt.





**A**uf sieben verschiedenen Golfplätzen kann jetzt auch der Golffan spielen, dem das nötige Kleingeld und Mindestalter für das richtige Green fehlt! Statt mit dem Ferrari im Golfclub

**ENDLICH! DER**

vorzufahren, setzt du dich alleine

**NACHFOLGER DES**

oder mit bis zu drei Freunden vor

**SCHON FAST**

den Fernseher und startest PGA

**LEGENDÄREN ERSTEN**

Tour Golf II. Nach der Wahl dei-

**TEILS IST DA!**

ner Schläger suchst du dir ohne große Rennerei und tiefende Schweißausbrüche einen Platz aus. Und schon stehst du auf dem Tee! Aus der Vogelperspektive wird der gesamte Platz mit deiner Entfernung zum Loch eingeblendet. Nach dieser kleinen Übersicht wählst du einen passenden Schläger. Bemerkenswert ist dabei, daß bei jedem Club (Schläger) die erreichbare Entfernung bei hundertprozentigem Schlag angezeigt wird. Diese Entfernung beinhaltet auch den Einfluß des Untergrundes auf den Schlag. Mit dem kleinen Fadenkreuz versucht man nun, die Richtung möglichst genau anzupfeilen. Aber Vorsicht! Nicht den Einfluß des gerade herrschenden Windes vernachlässigen! Falls man um irgendwelche Hindernisse herumschlagen möchte, kann man hierzu den Ball mittels des Draw/Fade-Messers gezielt anschneiden. Jetzt kommt der Geschicklichkeitsteil des Spiels: Mit einem kurzen Knopfdruck holt man aus, bis man den gewünschten Schwung erreicht hat. Ein weiterer Knopfdruck startet den Schlag. Jetzt ist noch ein letzter Druck notwendig, um den Schlag genau zu plazieren. Kommt dieser zu früh oder zu spät, wird der Ball nach links oder rechts verrissen. Wenn du auf dem Putting Green

Z  
 GOLF  
 TOUR  
 SA  
 GOLF

**Word Up**

Eines der besten Golfspiele für den Mega Drive wurde nochmals verbessert, die Grafik noch detaillierter und anschaulicher gestaltet und die Steuerung noch

verfeinert. Ein weiterer Höhepunkt der Electronic Arts-Sportspielreihe!



Markus

bist, erscheint in einer Rasteranzeige eine dreidimensionale Darstellung der Lochumgebung. Sie dient zur Erkennung der Unebenheiten und der daraus resultierenden Rollrichtung deines Balls.



**Gefühlvolle Putts und kraftvolle Schläge müssen bei PGA Tour Golf II kombiniert werden.**

	P. Azinger	L. Mize
Longest Drive	301 yds.	275 yds.
Driving Acc.	67.4%	77.8%
Greens in Reg.	68.0%	69.4%
Putts/B.I.R.	1.77	1.78
Par Breakers	20.6%	20.4%
Par Saves	52.5%	52.3%
Avg. Par 3	3.12	3.14
Avg. Par 4	3.88	3.90
Avg. Par 5	4.84	4.87
Holes-in-One	0	0
Skins Won	0	0
Tourn. Won	0	0
Earnings	0	0
Avg. Score	\$0	\$0
Best 18 Holes		
Best 72 Holes		



**Hot-Spot**

**Auf sieben Kursen dürfen sich angehende Bernhard Langers austoben.**

**Auf der Karte sollte man sein Vorgehen genau planen.**

Sehr gut ist auch die aktuelle Statistik, die auch nach dem Ausschalten des Spiels noch gespeichert bleibt. Aus ihr gehen die wichtigsten Zahlen wie Rekordschläge pro Loch, Hitliste der Spieler, Turniertabelle und andere Daten hervor.

**Check Up**

Mega Drive 8 MBit



PGA Tour Golf II Sport  
 Hersteller: E.A. Tel. 040-2270961  
 Release: - Preis: DM 129,95

Spieler ..... 1-4  
 Levels ..... 7  
 Save Game ..... Batterie  
 Besonderheiten ..... Schöne Flugsequenz, gute Spielbarkeit

Grafik **92%**  
 Sound **65%**  
 Gesamt **88%**

Das wahrscheinlich anschaulichste, spielbarste Golfspiel für den Mega Drive.



# R E V I E W

**D**azu zählt ohne Zweifel der Oldie unter den Golf-Spielen, mit dem schon ganze Zocker-Generationen Golfbälle über das Grün gejagt haben: Vier Plätze mit ihren unterschiedlichen

## ES GIBT NUR WENIGE

Tücken hat U. S. GOLD dem Klas-

## GAMES, DIE AUF

siker spendiert - da fehlt kein

## KONSOLEN EBENSO

Sandbunker und kein Teich, der

## BEGEISTERN WIE AUF

nicht auch geübte "Schläger-

## DEM HIGHTECH-PC.

Typen" zum Schweißstich greifen läßt. Je höher die Spielstufe, desto mehr Hilfen werden ausgeschaltet - dann ist schon eine gehörige Portion Augenmaß vonnöten, um unter Par zu bleiben. Hast du dich nahe genug an das Loch herangespielt, wird automatisch der Putter gewählt und eine

# World Class Leader Board Road



**Der Weg ins Loch:** Zunächst ein weiter Abschlag, dann der Versuch aufs Grün zu kommen. Das abschließende Putten erfordert Ruhe.

Nahansicht eingeblendet. Nun sollte es keine Schwierigkeiten mehr bereiten, den Ball behutsam zu versenken. Für den nötigen Überblick gibt es eine "Top-View"-Ansicht und verschiedene Blickwinkel, mit denen sich der nächste Schritt besser planen läßt.



## Check Up

Master System  
2 MBit



**WORLD CLASS LEADER BOARD™**  
Licensed by SEGA Enterprises Ltd.  
Original Game By Bruce and Roger Carver  
© 1991 ACCESS Software Inc.  
Registered Game By USGOLD  
© 1991  
USGOLD, ACCESS Software Inc.  
All Rights Reserved

World Class Leader Board Sportspiel  
Hersteller: U.S. Gold Tel. 05241-24307  
Release: — Preis: DM 89,95

Spieler ..... 1-4  
Levels ..... 6  
Save Game ..... Nein  
Besonderheiten ..... Das State Of The Art-Golfspiel für 8 Bit

Grafik **78%**  
Sound **15%**  
Gesamt **82%**

Schnell erlernbar, lange motivierend, so müssen gute Spiele sein!

## Hot-Spot

Golfvergnügen der Extraklasse - ein Sportspiel mit Tradition, das immer noch Referenzstatus hat.

## Word Up

Abwechslungsreicher und realistischer ist Golf auf dem Master System kaum zu gestalten. Die vier Anlagen sind eine Herausforderung, die auch nach Wochen intensiven Spielens immer wieder motivieren. Bereits nach wenigen Sekunden "steht" die Grafik, die mit vielen Bäumen, Seen und ande-

ren hinterlistigen Fallen nur so gespickt ist. Damit sind sowohl kurzweilige Solos als auch ein Wettbewerb in geselliger Runde möglich, was die Spielfreude noch zusätzlich steigert.



## Gear Check Up

Game Gear  
2 MBit



Preis: DM 89,95

Faszinierend! Der Game Gear kann doch immer wieder mit erstaunlichen Zusatz-Features aufwarten. Das Gameplay ist zwar eine Idee langsamer, doch wer zu zweit golfen will, und das auch noch unterwegs, kommt an Game Gear und Leaderboard nicht vorbei.

Gesamt **81%**



# Call us!

## Infoservice

DER HEISSE DRAHT FÜR SCHNELLEN RAT.

TIPS & TRICKS FÜR MEGAFREAKS.

NULL PROBLEMO AUF LEVEL 42.

ZUR MUSCHEL GREIFEN UND PHONEN:

MONTAGS BIS FREITAGS VON 10.00 BIS 18 00 UHR.

UNTER **040/22 709 61**.

ODER FILZSTIFT KREISEN LASSEN.

UND AB GEHT DIE POST. AN:

SEGA INFOSERVICE, POSTFACH 305568, 20317 HAMBURG.

NOCH FRAGEN? BITTE MELDE DICH!

**SEGA**



# R E V I E W

**W**enn Samstag-Nachmittag Steffi & Co. Tennis "zelebrieren", sitzen Millionen vor dem Fernsehgerät und lassen sich vorführen, wie man es mit einem Schläger und einem kleinen

**SEGA STARTET NUN**  
gelben Ball schafft, auch ohne Abi  
**EINEN WEITEREN**  
zu Reichtum und Wohlstand zu  
**VERSUCH, DIE**  
kommen. Obwohl man in Londons  
**ATMOSPHERE DES**  
Vorort nur auf einer exakt geschobenen  
**BERÜHMTE RASEN-**  
Luxuswiese aufschlägt, zeigt  
**TURNIERS AUF EIN**  
sich das Spiel flexibel und läßt die  
**MODUL ZU BANNEN.**

32 Damen und Herren auch auf Sand oder dem Hartplatz spielen. Bevor man sich auf den heiligen Rasen begibt, sollte man sich mit der Steuerung vertraut machen. Zu Beginn hast du die Wahl zwischen einem Übungsspielchen, das wahlweise über ein oder drei Sätze

# Wimbledon



**Wenn das nicht originell ist: Neben zahlreichen anderen Optionen darf man sogar auf einem Sandplatz spielen, und das im Boris-Becker-Mekka!**



P 1 / SELECT  
NAME: DIEGO  
SEX: MALE  
ARGENTINA  
ALL ROUNDER  
SPEED: 10  
POWER: 7  
SKILL: 20  
STAMINA: 5

FEMALE PLAYERS

## Word Up

Wimbledon II ist eine echte Überraschung: Bei der zweckmäßigen Darstellung des Courts ist das Modul in Sachen Tempo und Qualität Weltranglistenenerster. Auch die Steuerung überzeugt, weil man bereits nach wenigen Sätzen eine hervorragende Kontrolle über die Filzkugel hat und mit

der Zeit selbst härtere Gegner gnadenlos niederkämpft. Ein Spiel, das sich Freunde des weißen Sports unbedingt näher anschauen sollten - erstaunlich, was die Sega-Spielmacher noch so alles aus ihrer Wunder-tüte zaubern!



Manch einer spielt lieber von der Grundlinie, der nächste wiederum pirscht sich schon nach wenigen Ballwechseln an das Netz heran. Des weiteren gibt es noch den "Allround-Spieler", der in allen Situationen briliert. Äußerst wichtig ist es auch, neben den technischen Vorlieben auf die physischen Merkmale zu achten. Schnelligkeit, Energie, Geschicklichkeit und Ausdauer können variiert werden, so daß man die Spielweise des Partners dem persönlichen Können anpassen kann. Fünf Spielmodi für Einzel- und Doppelspieler in unterschiedlichen Kombinationen lassen kaum Wünsche offen. pm

## Hot-Spot

**Wimbledon II hat all das, was man selbst auf Edelkonsolen schmerzlich vermißt. Für Tennisfreunde auf dem Master System ein Muß!**



**Flotte Ballwechsel sind angesagt in Wimbledon.**

## Check Up

Master System  
4 MBit

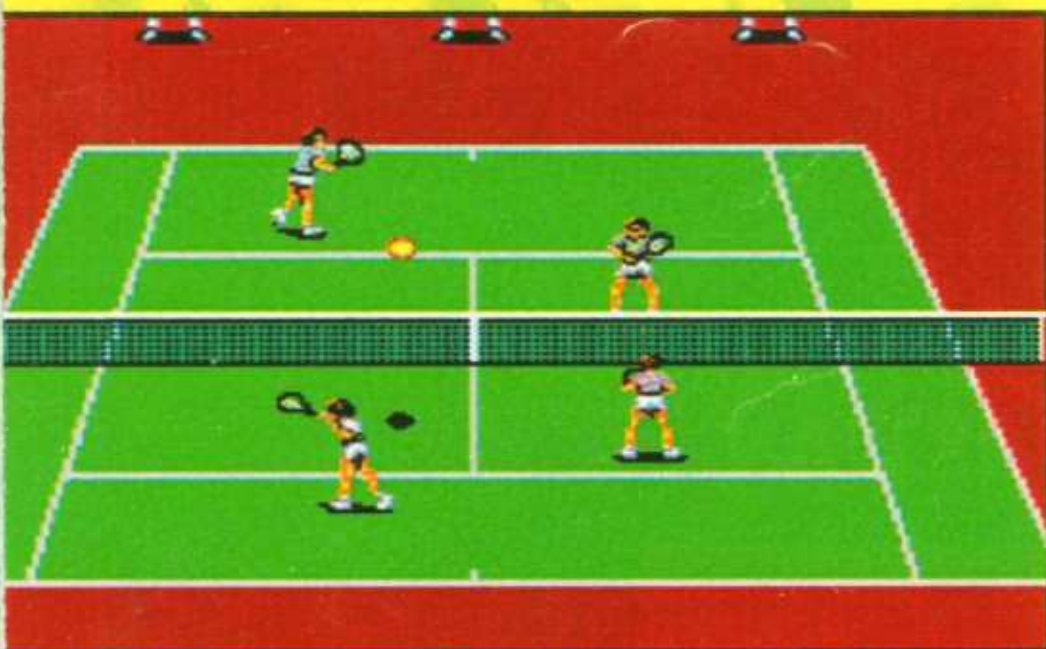


Wimbledon II Sportspiel  
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961  
Release: - Preis: DM 89,95

Spieler ..... 1-2  
Levels ..... 5  
Save Game ..... Paßwort  
Besonderheiten ..... Viele Spielvarianten, abwechslungsreich

Grafik 72%  
Sound 60%  
Gesamt 75%

Wer Tennis für sein Master System sucht, hat sicherlich nur diese Wahl!



**Am meisten Spaß macht natürlich ein Doppel-Match.**

geht, und dem Tour-Modus, bei dem sich die internationale Elite um ein Stück vom großen Preisgeld-Kuchen die Seele aus dem Leib spielt. Zwei verschiedene Schwierigkeitsgrade lassen auch dem Anfänger eine faire Chance. Die Gegner haben dabei unterschiedliche Eigenschaften vorzuweisen - wie in der Realität auch.



# Wer will rock you!

POP ROCKY.  
ALLE 14 TAGE NEU.





**M**it dem Gewinn der olympischen Goldmedaille in Barcelona löste das wohl beste Basketball-Team aller Zeiten, bekannt als "Dream Team", einen

**MIT UNTERSTÜTZUNG**

weltweiten Basketball-Boom aus. Es

**DES DREAM TEAMS**

ist eine logische Folge, daß diese

**SETZT ELECTRONIC**

Welle auch am Mega Drive nicht

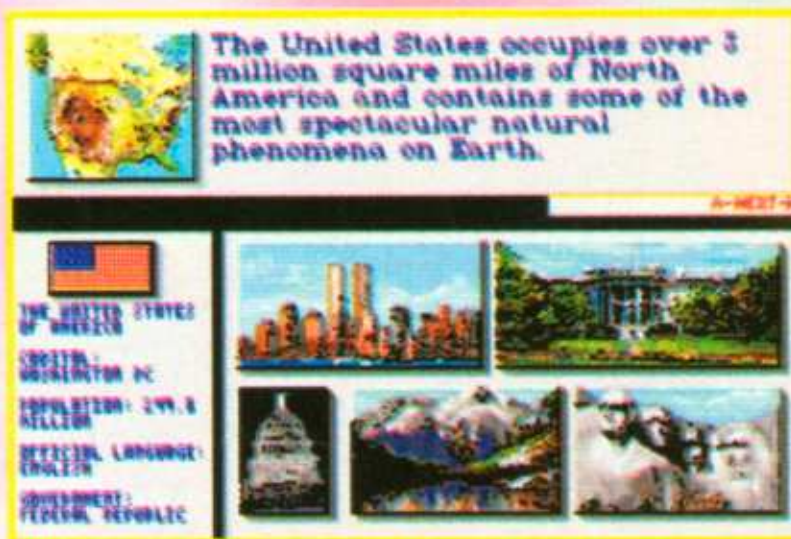
**ARTS SEINE SPORT-**

spurlos vorbeischwappte. Das Spiel

**SPIELREIHE FORT.**

bietet jedem die einmalige Chance, dieses grandiose Sportereignis mitzuerleben. Zur Auswahl stehen jene Teams, die sich schon in Barcelona gegenüberstanden. Gespielt wird natürlich nach dem echten Basketball-Reglement. Vom plumpen Foul bis hin zur 30-Sekunden-Regel wurde alles berücksichtigt. Spiellänge und Schwierigkeitsgrad sind einstellbar und ein Trainingsmodus ist

**Team USA Basketball**



Die Austragungsorte werden vor dem Match detailliert vorgestellt.



ebenfalls vorhanden. Wer nun glaubt, es würden zwölf einheitliche Biedermännchen auf dem Bildschirm auflaufen, wird schnell eines Besseren belehrt. "Magic" Johnson, "Air" Jordan, Vlade Divac und viele andere sind mit dabei, und jeder von ihnen hat seine persönlichen Wurfquoten, Formkurven, Stärken und Schwächen in Angriff und Verteidi-



gung, sowie einen Spezialwurf. Für das Auge hat "Team USA Basketball" einiges zu bieten. Liebevoll ausgearbeitete Spieler, unterschiedlich in Größe und Aussehen (sogar Rückennum-

**Word Up**

Team USA Basketball ist sicherlich ganz gut, jedoch nicht der erhoffte Oberknaller. Hat man Regeln und Steuerung erst einmal begriffen, stellen sich schnell Erfolgserlebnisse ein. Hat man den Ball einmal aus den Augen verloren, findet man ihn meistens im eigenen Korb wieder. Trotzdem: Team USA Basketball hat es in sich und verspricht viele spaßige Spielstunden.



mern sind erkennbar), und zudem noch sehr gut animiert. Ob Barkleys "Monster Dunk" oder Jordans "Kiss the Rim Slam" - jede Aktion läuft in fließenden Bewegungen ab.

Der Sound steht der Grafik in nichts nach. Tosender Beifall, das Quietschen der Schuhe, Aufsprunggeräusche des Balles und sogar Zwischenrufe vermitteln beinahe so etwas wie Liveatmosphäre.

**Check Up**

Mega Drive 8 MBit



Team USA Basketball Sportsimulation  
 Hersteller: E. A. Tel. 05241-24307  
 Release: - Preis: DM 119,95

Spieler .....1-2  
 Levels .....3  
 Save Game .....Batterie  
 Besonderheiten.....Hervorragend animierte Sprites.

Grafik **78%**  
 Sound **85%**  
 Gesamt **73%**

Team USA Basketball holt auch die dicksten Sportmuffel hinter dem Ofen vor.

**Hot-Spot**

Einmal Michael Jordan sein, der Traum geht hier in Erfüllung!



Paradestückchen am laufenden Band! Dunks, Hookshots und Dreier sind möglich.



Jetzt als Videokaufcassette

# POWER TIPS für SEGA-Spiele

Mit 12 aktuellen Top-Spielen!  
-Erleichtert auch die Kaufentscheidung-



DM 29.95  
unverbl. Preisempfehlung

## TIPS & TRICKS

FÜR ALLE FANS VON VIDEOSPIELEN

Den Finger am Abzug, den Joy-Stick herumgerissen und mit voller Power wird die CPU zum Kochen gebracht bis der computergesteuerte Gegner in Bits und Bytes auseinanderkracht... natürlich in feinsten High-Screen Auflösung im ultrastarken CD-Sound... Und doch läßt sich so manche (Computer)-Nuß nicht knacken. Meistens gerade dann, wenn wieder mal der High-Score erreicht scheint, setzt der frustrierende Overkill ein. Doch jetzt ist Schluß damit! „POWER TIPS für SEGA-Spiele“ gibt Dir die besten Tricks und Tips für die heißesten Games. Und Du wirst sehen, nichts wird Dich mehr stoppen. The force will be with you!

Color, ca. 42 Minuten, FSK ab 12 Jahre, Bestell-Nr.: 19147

Unser Bestell-Telefon:

089 - 96 09 2-33

### BESTELLCOUPON

Coupon bitte ausschneiden und senden an:  
EuroVideo Bildprogramm GmbH • Oskar-Messter-Straße 15 • 85737 Ismaning  
Hiermit bestelle ich: POWER TIPS FÜR SEGA SPIELE / System VHS

Stück	Titel	Bestell-Nr.	Preis/DM	Endsumme
	POWER TIPS FÜR SEGA-SPIELE	19147	29,95	

Name: \_\_\_\_\_ Vorname: \_\_\_\_\_ Alter: \_\_\_\_\_

Straße/Nr.: \_\_\_\_\_ PLZ/Ort: \_\_\_\_\_

- Ich zahle per Nachnahme (zzgl. DM 8,- Nachnahmegebühr und Versandkosten bei Lieferung - Inland)
- Ich zahle mit beiliegendem Scheck (zzgl. DM 3,50 Versandkosten - Inland)
- Ich zahle mit beiliegendem Eurocheck (zzgl. DM 3,50 Versandkosten - Inland)

Datum/Unterschrift \_\_\_\_\_  
Bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters. ❖

Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Firma EuroVideo.



**D**ie Filmlizenz hat sich diesmal Arena Entertainment unter den Nagel gerissen und daraus ein actionlastiges Shoot'em Up gebastelt. Das Publikum und vor allem die Presse

# Alien 3

## EIN ALIEN KOMMT

haben den dritten Teil des Horror-

## SELTEN ALLEIN,

Schockers fallen lassen wie eine

## MEIST BRINGT ES

heiße Kartoffel, nachdem er

## NOCH EINE GANZE

gegenüber den exzellenten Vor-

## HORDE DIESER

gängern nur noch einen billigen

## BIESTER MITT.

Aufguß darstellte. Sei's drum, auch wer dem Rat der Kritiker folgte und sich lediglich der Plakate im Aushang erfreute, wird mit Alien 3 kaum Probleme haben.



**Action pur! Wer ist schneller?**



**Ein Alien krabbelt heran.**

Wie so üblich bei den meisten Umsetzungen einer Filmvorlage, handelt es sich im Grunde wieder um ein recht primitives Ballerspiel. Auch wenn du die Handlung nicht kennen solltest: Hauptsache, du verstehst dich im Umgang mit deinem Joypad, das wichtigste Werkzeug im Kampf gegen Kintopp-Außerirdische aller Art. Auf dem



**Eine Frau wie eine Armee. Die glatzköpfige Ripley rutscht die Abgründe runter.**

Gefängnisplaneten FIORINA 161 vegetieren die Geächteten dahin und harren ihrem Schicksal, als

Ripley auf diesem Stern landet. Fatalerweise hat sich in ihrem Körper bereits solch ein widerliches Ding eingenistet - und damit fängt der Ärger erst so richtig an. Sie beginnt, in den langen Gängen und Schächten nach Gefangenen zu suchen und sie zu befreien, bevor alle eines grausamen Todes sterben. Ausgestattet mit Flammenwerfer, Granaten und Maschinengewehr bahnt sich Ripley ihren Weg durch das Gebäude. Der Architekt dieses Hochsicherheitstraktes hat dabei anscheinend einen schlechten Tag erwischt: Wände, schwere Tore, Geländer und andere Elemente versperren zu oft den Weg, dazu kommen noch Leitern und tiefe Gräben, an deren Ende sich ein (extrem tödlicher) Ventilator befindet. Doch am lästigsten sind die vielen, vielen Aliens, die von Decken fallen, hinter einem Vorsprung lungern oder einfach aus dem Fußboden emporsteigen. Per Tastendruck wechselt man die Waffen, falls die Munition ausgehen sollte. Wenn die eigene Gesundheit nach einigen Angriffen arg in Mitleidenschaft gezogen wird, helfen kleine Erste-Hilfe-

### Check Up

Mega Drive 8 MBit

## ALIEN<sup>3</sup>

Alien 3	Arcade Action
Hersteller: Arena	Tel. 040-2270961
Release: -	Preis: DM 119,95

Spieler .....	1
Levels .....	8
Save Game .....	Paßwort
Besonderheiten .....	Keine

**Grafik 65%**  
Zum Science-Fiction-Spiel gibt's bewährte Nostalgie-Grafik.

**Sound 55%**  
Wenigstens die Musik ist zum "Gruseln".

**Gesamt 69%**  
Laufen und ballern - ein ausgesprochen hoher IQ ist für Alien 3 nicht erforderlich.

## Hot-Spot

**Ein netter Zeitvertreib - aber nur, wenn gerade kein anderes Modul greifbar ist.**



**An den Rand gedrängt...**



# Word Up

Warum muß aus jedem noch so guten Streifen auf die schnelle ein halbherziges, dahingeschustertes Machwerk auf die Beine gestellt werden, dem es an jeglichem Spielwitz mangelt und das bereits nach einer Stunde erheblich an Reiz verliert? Alien 3 sieht in jeder bisher erschienenen Aus-

führung leider recht armselig aus. Hätte man sich damit mehr Zeit gelassen und den Stoff, ordentlich verarbeitet, wäre daraus mehr geworden. Ohne Zweifel werden eingefleischte Baller-Experten aber auch diesem Game etwas abgewinnen können.



Petra



Köfferchen, die die Spieldesigner freundlicherweise auf den Ebenen versteckt haben. Auch Nachschub für die Schießisen gibt es an einigen Plätzen zu ergattern. Ein weiterer Feind ist die Zeit: Bereits im ersten Level muß innerhalb des Limits eine bestimmte Anzahl Gefangener befreit werden, indem man einfach an ihnen vor-

beiläuft. Wer planlos in der Gegend herumläuft und nicht rechtzeitig den rettenden Ausgang findet, wird ein weiteres Opfer in der Sammlung dieser Bestien. Grafisch und akustisch wird zum wiederholten Male nur der übliche Standard geboten. Die Animationen und das nach allen Seiten scrollende Bild hinterlassen einen entsprechend dürftigen Eindruck.

pm



## Master Check Up

Master System  
4 MBit



Preis: DM 89,95

Das Spiel macht etwas mehr Spaß als die Mega Drive-Version. Hat man erst einmal den Bogen raus und das Prinzip durchschaut, wie die Levels aufgebaut sind, ist die Luft jedoch schnell raus. Der Ablauf ist etwas anders und die Umgebung hat systembedingt mit ein paar Details weniger auszukommen. Aber ansonsten können sich die Sega-Konsolen in Sachen Sound und Grafik die Hand reichen, wenn man mal die technischen Aspekte außen vor läßt. Erwähnenswert ist noch der Zwei-Spieler-Modus, der in die Master System-Fassung integriert wurde. Beiden gemeinsam ist der berühmte Radarschirm, der nach dem Fund der entsprechenden Batterien sichtbar wird und die unbequemen Bewohner bereits anzeigt, wenn sich ein Teil des Röhrensystems noch im Dunkeln befindet. Auf diese Weise kann man das eine oder andere Vernichtungswerkzeug in Position bringen und dann mit einer gezielten Salve das Alien zerbröseln.

Gesamt **73%**

Qualvoll!  
Ein Kumpel  
von Ripley  
wird von  
einem  
Alien ange-  
fallen.



Nicht unbedingt ganz jugendfreudlich, was die Ketchupmengen angeht.



The Same Old Story: Alleine gegen den Rest der Welt.

## Gear Check Up

Game Gear  
4 MBit



Preis: DM 89,95

Prinzipiell entspricht diese Version natürlich der Master System-Variante, jedoch hat man hier mit ganz eindeutigen Sichtproblemen zu kämpfen, denn ab und zu lassen sich die kleinen Sprites nicht so gut erkennen. Wer portable Alien-Action mag, soll hier zugreifen.

Gesamt **72%**



**O**b mit Powerbooten, Hub-schraubern, Jeeps, Sportwagen, Crashcars, Formel 1-Wagen oder Panzern, Spaß ist jedesmal garantiert, denn die Idee, Micro Machines auf großen Flächen fahren zu lassen, ist genial. Egal ob

**CODEMASTERS**

mit dem Powerboot in der Bade-

**FLOTTES RENNSPIEL**

wanne oder mit dem Sportauto auf

**PRÄSENTIERT DIE**

dem Schreibtisch, die Steuerung ist

**GLEICHNAMIGEN**

immer gleich, und dabei auch noch

**MINIATURFAHRZEUGE.**

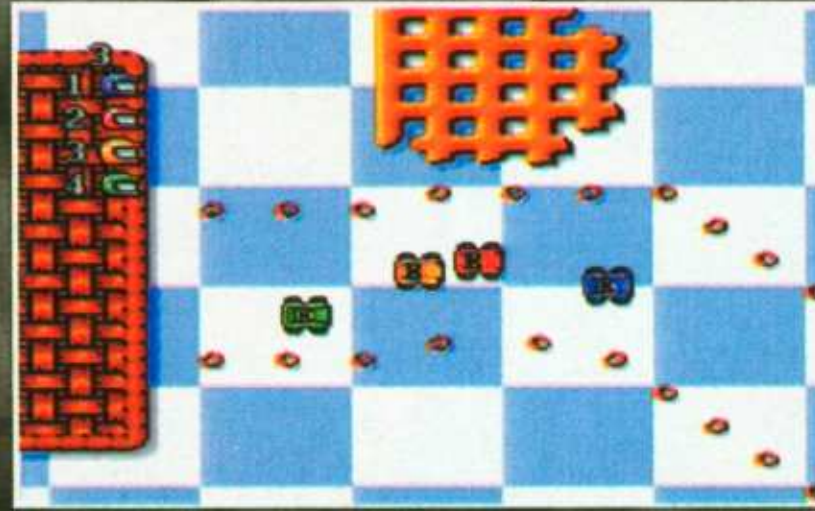
sehr spielerfreundlich. Hat man sich für den Ein- oder Zwei-Spieler-Modus entschieden, darf man sich aus elf Männlein und Weiblein noch sein bitmäßiges Alter Ego aussuchen, wobei deren Eigenschaften von fair bis verrückt reichen. Sollte man im Head To Head-Modus antreten, werden per Bonuspunkte die siegreichen Raser bestimmt. Jeder der beiden Fahrer hat vier dieser Bonuspunkte. Jedesmal, wenn das zurückliegende Fahrzeug aus dem Bildschirm verschwindet, bekommt das führende einen Punkt des gegnerischen Fahrers. Hat man alle Punkte des anderen Fahrers "geschluckt", wird man zum Sieger gekürt. Sollte nach drei Runden noch keiner der beiden Fahrer acht Punkte gesammelt haben, so wird derjenige mit den meisten Punkten zum Sieger gemacht. Um ins nächste Race zu gelangen, muß man

**Die Kurse glänzen mit abwechslungsreichen Grafiken und tollen Features.**



**Micro Machines**

gewinnen, wenn nicht, wird das letzte Rennen wiederholt. Hierzu besitzt man drei Leben, nach denen leider kein Continue wartet. Nach jedem vierten Lauf gibt es eine Bonusrunde, in der man mit einem



Big Foot ein weiteres Leben gewinnen kann, wenn man eine bestimmte Strecke in einer vorgegebenen Zeit schafft. Das Ziel des Wettkampfes liegt darin, einen Setzkasten mit dem kleinen Spielzeug zu füllen, denn mit jedem neuen Rennen bekommt man ein neues Fahrzeug. Im Zwei-Spieler-Modus gibt es ebenfalls zwei Disziplinen: das normale Kopf an Kopf-Rennen, mit dem Unterschied, daß man sich aus den



**Schon mal auf einem Schreibtisch rumgedüst? Richtig abgefahren!**

sieben Fortbewegungsarten eine für das Rennen aussuchen kann, und das Tournament, in dem die zwei Spieler mehrere Rennen fahren und

**Hot-Spot**

Die Idee und die Handhabung dieses außergewöhnlichen Rennspiels sind alleine schon genial.

**Word Up**

Die sagenhafte Spielbarkeit und die originellen Ideen machen die Micro Machines zu einem "großen" Rennspiel, denn Formel 1-Rennen auf dem Billardtisch, wann durfte

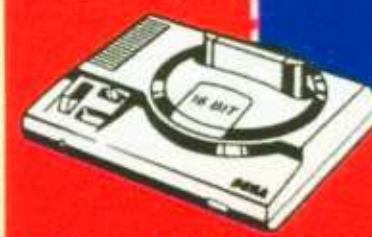


**Walter hat allen Grund zum Jubeln, schließlich hat er drei Leute besiegt!**

der Driver mit den meisten Siegen zum Gesamtsieger wird. Leider läßt der Sound etwas zu wünschen übrig, die Grafik hingegen kann überzeugen. SD

**Check Up**

Mega Drive 4 MBit



Micro Machines Rennspiel  
Hersteller: Codem. Tel.040-2270961  
Release: 8-93 Preis: DM 99,95

Spieler ..... 1-2  
Levels .....  
Save Game ..... Nein  
Besonderheiten ..... Eine niedliche Idee wurde kompetent umgesetzt

Grafik **78%**  
Sound **60%**  
Gesamt **81%**

Dank Spielidee und Spielbarkeit ein sehr interessantes Modul.

man dies schon einmal erleben? Wer ab und zu mit einem Freund um die Wette dösen will, wird an diesem Spiel kaum vorbeikommen. **Sebastian**





# Streets of Rage 2

**A**dams wird von Mister X, der plötzlich wieder aufgetaucht ist, gekidnappt. Axel, Blaze, Max (ein Freund von Axel) und Skate (Adams Bruder) machen sich auf die Suche, während die Stadt wie-

Schulterwürfen ist jede Taste genau so belegt, daß keine irren Tastenkombinationen entstehen. So ist es beeindruckend, daß es trotzdem so viele unterschiedliche Schläge gibt. Leider verbrauchen diese auch etwas von der eigenen Energie. Die spektakulären Sprünge und Drehungen sind genial, denn die Animation ist perfekt. Doch eigentlich dreht sich ja alles nur um die Punkte, die Energie und den nächsten Level. Da ist es ja egal, mit welchen Tricks man weiterkommt. Punkte und die Energie bekommt man, wenn während des Spiels im Weg stehende Gegenstände (wie Straßensperren oder Mülltonnen) getreten werden. Getroffene Gegenstände verschwinden und dafür erscheinen Äpfel oder gebratene



**Das Leben einer Comic-Figur ist nicht einfach: Wohin man auch geht, es ist immer was los.**

das Geprügel zu zweit durchstehen, muß vorsichtig vorgegangen werden, denn unsere Freunde sind unseren gegenseitigen Schlägen nicht geweiht. SD

**EIN JAHR LANG WAR**  
der von Banden terrorisiert  
**FRIEDE IN DER STADT.**  
wird. Das Spiel um die Macht  
**DANN TREFFEN SICH**  
hat begonnen. Bis zu zwei  
**AXEL, ADAM UND**  
Spieler dürfen sich jeweils

**BLAZE.....**

einen der vier Typen wählen. Beim Auswählen der Spieler helfen einem die Anzeigen über die Stärke, die Technik, die Schnelligkeit, die Sprungkraft und die Standhaftigkeit. In insgesamt acht Stages muß das Können unter Beweis gestellt werden. Mit Kicks, Punches und

## Check Up

Mega Drive  
16 MBit



Streets of Rage II Beat 'Em Up  
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961  
Release: - Preis: DM 99,95  
Spieler .....1-2  
Levels .....8  
Save Game .....Nein  
Besonderheiten....Hervorragender Sound

Grafik **81%**  
Sound **90%**  
Gesamt **83%**

Langfristige Motivation ist mit diesem Beat 'em Up garantiert.



**Tolle Animationen und gelungener Sound machen die Prügeleien**

**sehr spielenswert, jedoch nicht nachahmenswert.**

## Hot-Spot

Ein gut gelungenes Spiel, das es mit jedem anderen Beat 'em Up aufnehmen kann.

ne Hähnchen als Energieaufbesserung, Geldsäcke oder Goldbarren für Punkte. Manchmal verstecken sich hinter Holzfässern oder ähnlichem auch Waffen wie Stahlrohre, Messer und Schwerter. Diese können sehr wirkungsvoll sein, denn mit ihnen kann ein Angreifer zurückgeschlagen werden. Waffen kann man auch erlangen, indem man Feinde, die mit einer Waffe angreifen, in die Mangel nimmt und diese so schnell den jeweiligen Gegenstand fallen lassen. Will man

## Word Up

Im allgemeinen ist Streets of Rage II ein unverschämt gutes Prügelspiel, das vom Intro bis zum Ende toll aufgemacht ist. Wer ab und zu mit einem Freund zum Joypad greift, muß sich dieses Spiel zulegen.



Sebastian



**W**ir befinden uns im Land Elhorn. Hier herrscht der stolze König El Zebulus über das Reich der Opossums; Wesen,

**KONAMI HAT EIN NEUES**

die aussehen, als seien sie eine

**MASKOTTCHEN KREIERT:**

Mixtur aus Beutelratten und Maul-

**ES NENNT SICH OPOSSUM.**

würfen. Vor vielen Jahren überfie-

**ER IST DER HELD DES**

len plötzlich die Pigs aus dem

**NEUEN JUMP & RUNS.**

Weltraum das friedliebende Land, welche aber vom König wieder zurückgeschlagen werden konnten. Als Trophäe quasi ergatterte der König deren mächtiges Kampfschiff "Pigstar" und versteckte den Schlüssel dazu, damit niemand mehr in den Besitz dieser schreckli-



Typisch Konami! Jeder Level bietet etwas Neues.



Besonders ulkig ist das fliegende Riesenschweinchen.



# Rocket Knight Adventures



Die Trickliste der Endgegner ist schier unerschöpflich - hier beißt sich eine Riesenraupe selbst durch Wände, um an unseren Knuddel-Helden heranzukommen.

chen Waffe kommt. Doch der Anführer der Schweinebande Axel Gear kam wieder und entführte prompt die Tochter des Königs, um ihn zu erpressen, denn er möchte den Schlüssel wiederhaben, um das Land Elhorn endgültig zu

unterjochen. Jetzt ist es an der Zeit, den mutigsten aller Kämpfer, den Rocket Knight, loszuschicken, damit er das Land vor dem Untergang bewahrt. Dieser Held ist nicht nur gut in der Schwertführung, er besitzt zudem ein Jet-

## Hot-Spot

Konami verbindet innovative Ideen, ein tolles Spieldesign und eine tadellose Technik zu einer ...

## Word Up

Aber hallo! Die Actionexperten werden ihrem Ruf als exzellente Spieleproduzenten einmal mehr gerecht. Im Gegensatz zu Super Probotector kann Rocket Knight Adventures alleine durch den knuffigen Hauptdarsteller Prozent-

punkte sammeln. Außerdem wird endlich einmal Abwechslung vom Action-Einerlei geboten, denn wann darf man schon einmal per Rucksack durch die Lüfte düsen? Unbedingt antesten!



Hans





Hoppla! Da wird man doch mächtig eingeschüchtert! Viel Feind, viel Ehr! Action pur! Rocket Knight im Kampf gegen Nessie!



Was verbirgt sich hinter dem Wasserfall? Einfach nachgucken!



pack, das es ihm ermöglicht, auch an schwer zugängliche Orte zu gelangen. Sieben äußerst lange Levels umfaßt dieses Actionspiel, in dem ihr euch erst einmal mit der vielfältigen Steuerung vertraut machen müßt. Mit Knopf B wird ganz normal gesprungen, während A meh-



**Hot-Spot**  
... absolut gelungenen Synthese. Viele neue Ideen, abwechslungsreiche Spitzengrafik

# Word Up

Der schiere Wahnsinn, was die Programmierer da an Ideen reingepackt haben. Jeder Level ist so vollgestopft mit zündenden Ideen, daß die Langeweile keine Chance mehr hat. Vor allem durch die vielfältigen Möglichkeiten des Jetpacks kommt viel Action ins Spiel und es wird endlich einmal ein neues Element mit in dieses Genre gebracht. Ein Extralob gibt es

zudem für die opulente Grafik. Insbesondere die aufwendig animierten Gegner sorgen immer wieder für Erstaunen und runden den exzellenten Eindruck ab. Nur bei den läppischen fünf Continues gibt es etwas zu meckern, denn diese Anzahl wird dem happygen Schwierigkeitsgrad nicht gerecht. Trotzdem: zugreifen!



rere Funktionen hat: Durch einfaches Drücken schlägt euer Held mit seinem glorreichen Schwert zu. Haltet ihr A länger gedrückt, lädt sich der Jetpack auf und ihr könnt durch Loslassen des Knopfes und Drücken in eine Richtung euer Sprite auf eine luftige Reise schicken. Drückt ihr in keine Richtung, wenn der Jetpack aufgeladen ist, vollführt der Rocket

Knight eine sehr wirkungsvolle Wirbelattacke, die auch größere Brocken wegfeigen kann. Gerade das richtige Einsetzen des Jetpacks ist äußerst wichtig, denn im fliegenden Zustand seid ihr unverwundbar und gelangt auch zu versteckten Plätzen, wo euch meistens ein schönes Extraleben entgegenleuchtet. Apropos "Extras", die gibt es natürlich auch, allerdings nur in den bewährten Formen, sprich Bonuspunkte und Energieauffüller.

# Check Up

Mega Drive  
8 MBit



Rocket Knight Adv. Jump & Run  
Hersteller: Konami Tel. 069-9508120  
Release: 9-93 Preis: DM 110,-

Spieler ..... 1  
Levels ..... 7  
Save Game ..... Nein  
Besonderheiten ..... Komplexer Levelaufbau

Grafik **85%**

Sieben Levels hindurch abwechslungsreiche Spitzengrafik. Tolle Effekte und Riesensprites.

Sound **76%**

Recht fetzig und gut zum Spiel passend.

Gesamt **87%**

Ein absolutes Spitzenprodukt. Hochmotivierend und äußerst einfallreich.

hi



**W**er neben seiner Sega-Konsole noch einen Amiga zu Hause herumstehen hat, dem könnte das Programm in groben Zügen bekannt sein. Striker nannte sich das Spiel auf dem

**FUSSBALL MIT 3D-**

Amiga und konnte auch dort

**ANSICHT UND BIS ZU**

zumindest schon grafisch begei-

**ACHT SPIELERN**

stern. Spielerisch war jedoch der

**GLEICHZEITIG - GEHT**

eine oder andere Punkt zu bemän-

**NICHT? GEHT DOCH!**

geln. Sega verpflichtete das Pro-

**RAGE BEWEIST ES!**

grammierteam Rage nun kurzerhand und ließ sie ein Fußballspiel für den Mega Drive entwickeln, der ja bekanntlich mit dem 68000er den gleichen Prozessor wie der Amiga hat. So wunderte

Ultimate Soccer



**Die Angst des Torhüters - wohin wird der Ball wohl getreten? Interessant ist außerdem das Spiel in der Halle mit kleinerem Spielfeld und härterem Boden.**



An Optionen ist eigentlich alles vorhanden, was man sich als Fußball-Fan nur wünschen kann. Man darf alleine gegen die Konsole zu einem Fußballspiel oder einem Elfmeterschießen antreten, oder aber zu zweit gegen die Konsole antreten, natürlich auch zu zweit gegeneinander, oder zu dritt gegen die Konsole, oder ein Turnier mit bis zu 32 Mannschaften veranstalten. Natürlich darf man auch die Aufstellung ändern, die Platzart wählen, den



Wind ein- und ausschalten, die Zeitlupenfunktion anwählen und und und.

Diese Aufzählung könnte man jetzt seitenweise fortführen, doch was ich eigentlich damit sagen



**Wählt man sich aus dem umfangreichen Optionsmenü das Richtige aus...**



**....kann man mit der russischen Mannschaft auch Pokalsieger werden.**

es mich nun nicht, daß Ultimate Soccer auf den ersten Blick verblüffende Ähnlichkeiten zu Striker aufzuweisen hatte. Spielerisch ist es jedoch deutlich besser gelungen.

Hot-Spot

Ultimate Soccer ist sicherlich der ultimative Sportspiel Spaß für alle, die einmal zu acht gleichzeitig antreten wollen.

Word Up

**Pokalverdächtig!** Zunächst dachte ich, Matches mit bis zu acht Personen würden wohl zu der einen oder anderen Remperei vor dem Bildschirm führen, außerdem könnte man wohl kaum vernünftig spielen. Denkste, Rage Software hat all diese Probleme toll gelöst und das ohnehin schon gute Amiga-Fußballspiel

noch deutlich verbessert, was die Spielbarkeit angeht. In Sachen Optionen werden übrigens auch neue Vielfaltsmaßstäbe aufgestellt. Wer nicht nur alleine an seinem Mega Drive spielt, wird wohl kaum an Ultimate Soccer vorbeikommen.





will ist, daß Ultimate Soccer alles bietet, was angehenden Riedles und Kirstens gerade einfallen könnte. Egal ob man nun nach oben oder unten spielt, die Chancen, ein Tor zu erzielen, sind immer gleich hoch. Oder anders gesagt: In beiden Halbzeiten bin ich Michael von der Bildredaktion gleich hoch unterlegen. An grafisch äußerst witzigen Einfällen hat

**Freudentänze und Flick Flacks geben die Spieler zum besten, wenn ihnen ein schönes Tor gelungen ist.**



destens genauso gut schießen. Eine gepunktete Linie läßt sich genau auf die Position einstellen, die man gerne mit dem Ball erreichen will. Dies würde auch genauso klappen, leider muß man jedoch immer damit rechnen, daß ein gegnerischer Spieler dazwischengrätscht. Die

über den Screen und man hat fast immer eine optimale Übersicht. Übrigens spielt man die deutsche Version, so darf man plötzlich Otto Waalkes über den Platz steuern. **hi**

man wirklich nicht gespart. Schießt man ein schönes Tor, so beginnt der eine oder andere Spieler unvermittelt Flick Flacks zu machen. Besonders spannend sind die grandiosen Kombinationspiele, die oftmals zustandekommen. Vorteilhaft ist, daß man dazu kein Franz Beckenbauer sein muß, denn wie von Geisterhand laufen die Spieler genau so, daß auch schöne Zusammenspiele möglich werden. Die Kombinationen sind teilweise so schön, daß man sie mehrmals betrachtet, ganz zum Leidwesen des Spielers, der eben das Tor kassiert hat. Freistöße und Eckstöße lassen sich min-



Steuerung ist der einzige nicht ganz so gute Punkt im Spiel. Die Spieler können zwar

problemlos den Ball führen und toll schießen, jedoch hat man teilweise den Eindruck, daß man arg geschundene Spieler mit müden Knochen über den Platz dirigiert, denn schnelle Wendemanöver gehören nicht gerade zu ihren Stärken. Dafür zoomt und scrollt die Grafik jedoch ganz erstaunlich



## Check Up

Mega Drive 8 MBit



Ultimate Soccer Sportspiel  
 Hersteller: Sega Tel. 040-2270961  
 Release: September Preis: DM 120,-  
 Spieler ..... 1-8  
 Levels .....  
 Save Game ..... Nein  
 Besonderheiten ..... Bis zu acht Spieler gleichzeitig per Adapter

**Grafik 86%**

Flott zoomende und scrollende 3D-Grafik, schöne Animationen.

**Sound 69%**

Eine nette Titelmelodie und zurückhaltende Soundeffekte während des Spiels.

**Gesamt 86%**

In allen entscheidenden Punkten wie Gameplay und Grafik kann Ultimate Soccer begeistern.



**C**omputer-Besitzern wird dieses Programm sicherlich ein Begriff sein, schließlich heimste diese Flugzeug-Simulation schon einige Preise ein. Dabei handelt es sich diesmal, im Gegen-

**DER SIMULATIONS-**

satz zu den Spielen Interceptor

**SPEZIALIST**

oder LHX Attack Chopper, um eine

**MICROPROSE HAT**

waschechte Simulation, die mit

**SEIN PREISGEKRÖN-**

einer aufwendigen Polygon-Grafik

**TES COMPUTERSPIEL**

und vielen Instrumenten aufwartet.

**FÜR DEN MEGA**

Doch bevor sich der Spieler auf-

**DRIVE UMGESETZT.**

macht, feindliche Stellungen zu zerstören, muß er sich durch einige Optionen wählen. Insgesamt gibt es sechs verschiedenen Missionen zur Auswahl, die teilweise recht geschmacklos sind. So könnt ihr beispielsweise den Golfkrieg noch einmal erleben, die Schlacht in Vietnam doch noch für Amerika entscheiden oder in Europa eine Invasion der Russen stoppen. Habt ihr dann euren Namen eingetragen, könnt ihr noch den Schwierigkeitsgrad bestimmen, der vom Anfänger bis zum alten Profi reicht. Anfangs sollte man den leichten Schwierigkeitsgrad wählen, da sich bei falschem Flugverhalten automatisch der Auto-Pilot einschaltet. Das Ziel einer Mission besteht darin, zwei feindliche Ziele zu zerstören und danach wieder sicher zu landen. Insgesamt stehen euch vier verschiedene Waffen zur Verfügung, die man je nach Ziel verwenden muß. Drückt ihr während des Spiels auf den Startknopf, erscheint ein Menü, in dem man z. B. die Sichtweise wählen oder noch einmal die Karte studieren kann.

us

F-15 Stike Eagle Z

**Hot-Spot**

MicroProse erlöst alle Simulations-Fans mit einem rundum gelungenen Spiel.

**Word Up**

Man merkt dem Programm an, daß dahinter ein erfahrenes Programmierer-Team steht, denn das realistische Flugverhalten und die vielen sinnvollen Optionen, gepaart mit der wirklich gelungenen Grafik, zeugen von einer professionellen Hand. Normalerweise bin ich ja kein Freund von Flugsimula-

tionen, doch hier sprang der Funke sofort über, so faszinierend und doch so einfach wurde hier alles gestaltet. Somit schließt MicroProse auf glänzende Weise endlich eine der letzten Software-lücken des Mega Drive.



Zu Beginn ist der leichteste Schwierigkeitsgrad sehr ratsam.



Sechs gelungene Missionen dürfen erfüllt werden.



Boom! Getroffene Flugzeuge verabschieden sich mit viel Rauch!



Relevante Ziele werden auf einer Karte gekennzeichnet.

**Check Up**

Mega Drive 8 MBit



F-15 Stike Eagle II Simulation  
 Hersteller: MicroProse Tel. 040-2270961  
 Release: 9/93 Preis: DM 119,95

- Spieler ..... 1
- Levels ..... 6
- Save Game ..... Ja
- Besonderheiten ..Erste richtige Flugsimulation, aufwendige Polygongrafik

Grafik **81%**  
 Sound **74%**  
 Gesamt **80%**

Eine ordentliche Flugsimulation, die Anfängern und Profis gerecht wird.



# Unbelievable!

**BIS ZU 8 SPIELER**

**64 TEAMS**

**ECHTE 3D-GRAFIKEN**



**SPORT**

- MEGA DRIVE: Mit 4-Spieler-Adapter (Zubehör) für 1-8 Spieler. Tolle 3D-Grafiken. 64 verschiedene Teams. Einstellbarer Blickwinkel.
- MASTER SYSTEM II: Für 1-2 Spieler. 64 verschiedene Teams.
- GAME GEAR: Mit Gear to Gear-Kabel (Zubehör) für 1-2 Spieler. 11 verschiedene Teams.

Einstellbare Wetterverhältnisse, Windstärke, Platzbeschaffenheit, Ballgewicht. 8 verschiedene Formationen. Neue Rückpaßregel. Ausführliche Statistiken. Auf Rasen oder in der Halle.

# ULTIMATE SOCCER

**16-BIT CARTRIDGE**  
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM



Alles Gute für die Taktik.



Die Angst des Torwarts vor dem Elfmeter.



Ein Schuß – ein Schrei – pariert.





# MACHT MIT!

Nun seid ihr an das Ende unserer ersten Ausgabe gelangt. Wir hoffen, daß sie euch gefallen hat. Um euch auch in Zukunft genau das bieten zu können, was ihr wollt, sind wir auf eure Mitarbeit angewiesen. Spitzt den Bleistift, schärft euren Verstand und teilt uns eure Meinung mit!



## PAINTBOX

Sicherlich fühlen sich manche unter euch zu Künstlern berufen. Genau für die richten wir die Paintbox ein. Ob ihr nun Malkasten, Bleistift oder Filzstift verwendet, ist uns egal. Malt ein Bild zu eurem aktuellen Lieblingsspiel oder Sonic im Kampf gegen lahme Klempner, Hauptsache es paßt zu Sega-Spielen und ihr legt ein Foto von euch bei. Daß der Beste auch hier nicht leer ausgehen wird, ist wohl logisch.

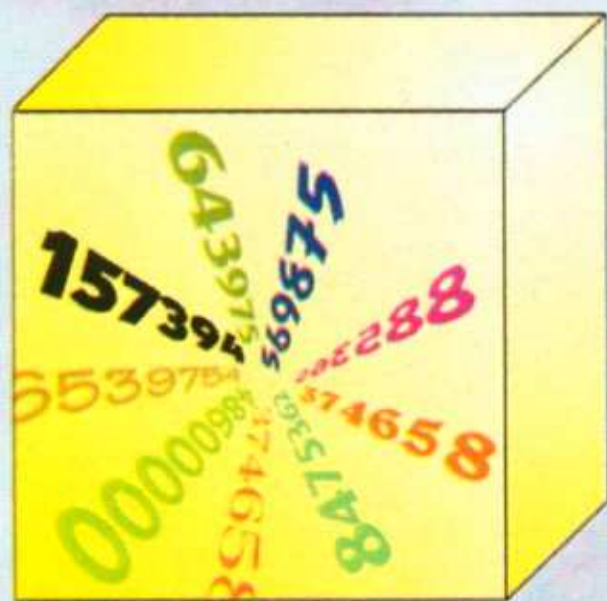
**Die Adresse für  
angehende Picassos:**

**Computec Verlag  
Redaktion SEGA Magazin  
Kennwort: Paintbox  
Isarstraße 32-34  
90451 Nürnberg**

## MAIL BOX



Natürlich wollen wir schon ab der kommenden Ausgabe eine Leserbriefecke einrichten. Wenn ihr uns etwas mitzuteilen habt, egal zu was für einem Thema, oder wenn ihr eine Frage oder ein Problem habt, dann schreibt an uns. Wir tun unser Bestes, um euch zu helfen. Übrigens, wer sein Bild einmal im SEGA Magazin sehen will, der darf auch ein Foto von sich beilegen. Ob Paßfoto oder Action-Foto als Sonic, es liegt an euch! Unter allen Einsender verlosen wir monatlich ein aktuelles Top-Spiel!



## SCOREBOX

Ihr wußtet schon lange, daß ihr ungeschlagene Videospielechampions seid? Dann habt ihr euch wohl geirrt! Ein Leser wird eure höchste Punktzahl oder beste Leistung wohl problemlos schlagen. Außerdem verlangen wir als Beweis ein Bildschirm-

foto. Aber Achtung! Alle die glauben, sie können sich nun per Action Replay durch das Spiel mogeln, seien gewarnt, denn zum einen erkennen wir vom SEGA Magazin genau, was ehrlich erspielt oder ermogelt wurde, zum anderen gehört Ehrlichkeit zu jedem SEGA-Fan wie Sonic zu Tails! Schickt euer Bildschirmfoto und euer Paßfoto zusammen mit der Ehrlichkeitserklärung an nachstehende Adresse. Übrigens, es ist egal was für ein Spiel ihr aussucht.

**Computec Verlag  
Redaktion SEGA Magazin  
Kennwort: Scorebox  
Isarstraße 32-34  
90451 Nürnberg**

**Die Adresse lautet:  
Computec Verlag  
Redaktion SEGA Magazin  
Kennwort: Mailbox  
Isarstraße 32-34  
90451 Nürnberg**



# SEGA *Magazin* LESERUMFRAGE

Wer ein komplettes Mega CD oder eines von 50 Spielen gewinnen will, schickt die sorgfältig ausgefüllte Leserumfrage zusammen mit seinem Namen und seiner Adresse an folgende Anschrift:

**Computec Verlag • Redaktion SEGA Magazin**  
**Kennwort: Leserumfrage • Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg**

### Dein Alter:

- bis 9 Jahre
- 9-15 Jahre
- 16-17 Jahre
- 18-20 Jahre
- 21-25 Jahre
- 26 Jahre und älter

### Dein Geschlecht:

- männlich
- weiblich

### Mit welcher Zahl beginnt die Postleitzahl deines Wohnortes?

### Wie bis Du auf das SEGA Magazin gestoßen?

- Zeitschriftenhandel
- Spielefachhandel
- Konsolen-Beilage

### Welche anderen Spiele-Magazine liest du regelmäßig?

- Play Time
- Mega Fun
- Video Games
- Gamers
- Sega Pro
- Power Play
- sonstige \_\_\_\_\_

### Welche Zeitschriften liest du sonst noch?

- Bravo
- Micky Maus

- Pop Rocky
- TV Spielfilm
- TV Movie
- Mc Donalds Kino News
- Musik Express Sounds
- Max
- Wiener

### Welche Systeme besitzt du?

- Mega Drive
- Master System
- Game Gear
- Mega CD
- sonstige, nämlich \_\_\_\_\_

### Was gehört außer Tests unbedingt in das SEGA Magazin?

- Specials über Spiele zu Filmen
- Specials über Programmierer
- Pop Stars und ihre Lieblingsspiele
- Tips & Tricks zu Spielen
- Interviews mit Programmierern
- Leser Charts
- Highscores der Leser
- Leserbriefe
- News aus Musik, HiFi, Freizeit
- Competitions

### Welche Fernsehsender siehst du am liebsten?

- ARD
- ZDF
- RTL

- SAT 1
- PRO 7
- MTV
- RTL 2
- Kabelkanal
- sonstige, und zwar: \_\_\_\_\_

### Welche Hobbies betreibst du?

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

### Welches Spiele magst du am liebsten?

- Actionspiele
- Jump & Runs
- Adventures
- Rennspiele
- Sportspiele
- Simulationen
- Rollenspiele

### Wie hoch ist dein Nettoeinkommen/Taschengeld?

- bis DM 50
- DM 50-100
- DM 100-500
- DM 500-1.000
- DM 1.000-2.000
- DM 2.000-3.000
- DM 3.000 und mehr

### Wieviele Spiele kaufst du pro Jahr?

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

### Wo kaufst du Spiele?

- Versandhandel
- Kaufhäuser
- Fachhandel

### Deine Tätigkeit:

- Grundschule
- Hauptschule
- Realschule
- Gymnasium
- Auszubildender
- Zivi/Wehrpflichtiger
- Student
- berufstätig

### Welche Schulnote erhält diese Ausgabe des SEGA Magazins?

\_\_\_\_\_

### Was gefällt dir an dieser Ausgabe besonders?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### Was gefällt dir weniger gut?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### Wie oft warst du in den letzten zwölf Monaten im Kino?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_





DUNE

**Das tolle Strategiespiel von Westwood werden wir in der nächsten Ausgabe einem ausführlichen Test unterziehen. Kann es zum Referenzspiel werden?**

HAUNTING



**Electronic Arts hat mit Haunting gerade ein äußerst originelles Spiel in der Mache. Der Geist Polterguy muß die Familie aus dem Haus vertreiben.**



**Kann Virgin die Mega Drive Version von Super Off Road ohne Abstriche auf das Master System und den Game Gear übertragen? Wir sind für euch durch die Kurse gedüst!**



SUPER

OFFROAD



**Inserentenverzeichnis**

Acclaim	35, 75	Ehapa Verlag	51
Accolade	2	Eurovideo	85
aR Jay	45	Galaxy	31
Codemasters	99	Gnadenlos	57
Chio Chips Knabberartikel GmbH	59	Heinrich Bauer Verlag	17, 42, 43
CWM	5	Marquard Verlag	25, 83
Computec Verlag	11, 13, 65	Konami	7, 73, 100
Cybersoft	33	Sega	15, 67, 23, 81, 95
		TV Spielfilm Verlag	9

**Impressum**

**Verlag:**

Computec Verlag GmbH & Co.KG  
Innere Cramer-Klett-Straße 6  
90403 Nürnberg Telefon 09 11/53 25-0

**Anschrift der Redaktion:**

Computec Verlag GmbH & Co.KG  
Redaktion "SEGA Magazin"  
Isarstraße 32-34  
90451 Nürnberg

**Chefredakteur:**

Christian Geltenpoth (cg)

**Stellvertretender Chefredakteur**

Christian Müller (cm)

**Leitender Redakteur:**

Hans Ippisch (hi)

(Verantwortlich für den redaktionellen Inhalt und Anzeigenteil)

**Textkorrektur und Bildredaktion:**

Michael Erlwein (me)

**Freie Mitarbeiter:**

Sebastian Dambos (sd), Markus Geltenpoth (mg),  
Markus Islinger (mi), Petra Mauwöder (pm),  
Oliver Preißner (op), Ulf Schneider (us)

**Layout:**

Hansgeorg Hafner, Bettina Kaim, Simon Schmid,  
Michael Schraut, Dieter Steinhauer,  
Sylvia Stenglein

**Werbung:**

Stefanie Geltenpoth

**Grafisches Konzept:**

Dieter Steinhauer

**Geschäftsführer:**

Adolf Silbermann

**Vertrieb:**

Gong Verlag GmbH

**Vertriebsleiter:**

Roland Bollendorf

**Anzeigenkontakt:**

Tel. 0911/ 64 26 26 3  
Tel.0171/ 6213146  
Fax. 0911/6426333

**VECTOR Medienmarketing GmbH**

Falkstraße 45-47  
47058 Duisburg  
Tel. 02 03/3 05 11 11  
Fax 02 03/3 05 11 34

**Druck:**

Sebold, 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 3.11.93 am Kiosk!



Lizenziert von SEGA ENTERPRISES LTD zur benutzung auf dem MEGADRIVE, MASTER SYSTEM und GAME GEAR

# THE ORIGINAL *Micro Machines* SCALE MINIATURES

**Die ultimative  
herausforderung  
ist da**

“Rennen fahren mit  
Spielzeugbooten, -  
Rennautos und -  
Hubschraubern durch  
Sandkisten, über  
Billardtische und  
Frühstückstischdecken!  
Klingt vielleicht  
verrückt, macht aber  
süchtig.  
Weichen Sie  
Orangensaftflecken  
aus, springen Sie über  
Spielkarten in  
Billardtischlöcher -  
einfach brillant!”  
N-FORCE

**“Zweifellos  
das beste  
Rennspiel,  
das es je gab”**

Neil West, 92%  
Mega magazin

**“91  
PROZENT  
Anforderung”**  
Sega Pro magazin

**“81  
PROZENT”**  
Sega magazin

**16-BIT  
CARTRIDGE**

**MEGA  
GAME**

**“79  
PROZENT”**  
Video Games  
magazin

Codemasters 







## Neu! Sparkster Superstar!

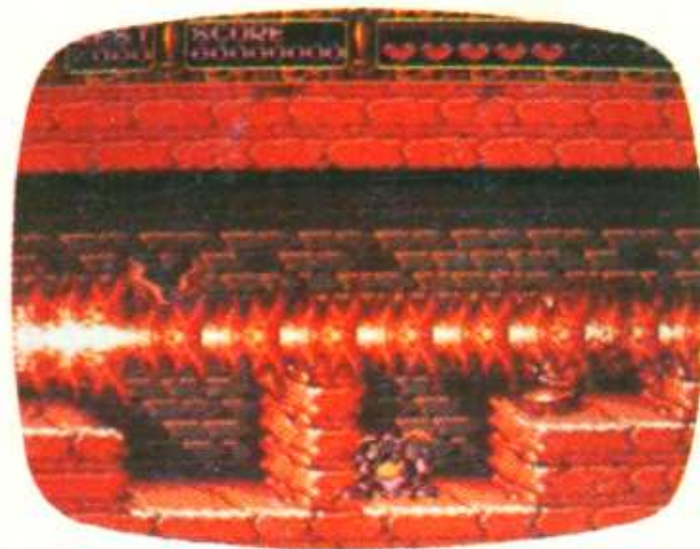
Jetzt wird's eng für alle Heldentypen in den Videokonsolen. Sparkster ist da! Die neue Nr.1! Dieses schwimmfliegspringrennstärke Opossum mit Rucksackdüsentrieb und Zauberschwert setzt neue Maßstäbe. Sparkster gehört zu den Rocket Knights, der Elite-Mannschaft des fernen Königreichs Zebulus. Durch 7 Levels geht's. Jedes eine knallharte Herausforderung. Traumhafte Animation. Spitzengrafik. Jede Menge Gags und neue Ideen.

Gamers 5/93 meint:

Rocket Knight Adventures erhielt in der Gesamtbewertung die Note 1-  
 „...Das Game strotzt nur so vor Farbenpracht...!“  
 „...Bereits das dritte Level ist knallhart und ein Fall für echte Joypad-Profis...“



Alle 14 Tage neu:  
**Brandheiße**  
**KONAMI-Infos**  
 auf Videotext Tafel 745  
 im **SUPER CHANNEL**



**KONAMI**

**Superstarker Videospiele Spaß**

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 560180, Telefon D-0 69/95 08 12-0, Telefax D-0 69/95 08 12-77  
 Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as „TM“ are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd.  
 Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.