

Belgien bfr 113,- Dänemark dkr 19,80 Frankreich FF 17,- Griechenland GR 710,- Italien Lit 5.000,- Luxemburg Lfr 113,- Niederlande fl 5,00 Österreich ös 39,- Schweiz sfr 5,- Spanien ptas 430,-

SEGA

MegaMagazin

UMFASSEND

Das Beste für
Mega Drive...

8/94

9. Ausgabe
August '94

DM 5,-

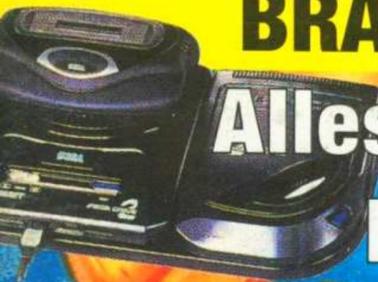
COMPUTEC
VERLAG



HITPARADE

Shaq Fu, EA Tennis,
Urban Strike, Chuck Rally

BRANDNEU



Alles über Saturn &
Mega Drive 32X

CAPCOMS 40MBIT-KNÜLLER

Super Street Fighter II

33 ULTIMATIV

Seiten Megatest,
Komplettlösung, Doppelposter zu:

Jungle Book

Alles über den Aladdin-Nachfolger auf dem Mega Drive!



MICROMACHINES 2

Codemasters
Hit auf allen
Systemen



DR. ROBOTNIK'S

Der Tüftelhit
nun auch für
MS und GG



© Disney



Sie wollen also die Welt **retten?**

Dann werden Sie doch einfach grün!

Lust auf ein spannendes Marvel-Abenteuer?

So können Sie in der großen Hulk-Competition mitmachen: Schreiben Sie uns auf eine Postkarte den "bürgerlichen" Namen des Incredible Hulk™ und schicken Sie diese bis zum 31.12.94 (Einsendeschluß, Datum des Poststempels genügt) an:

Selling Points GmbH, Kennwort: Hulk, Postfach 28 63, 33258 Gütersloh.

Der Preis wird unter allen richtigen, rechtzeitig eingehenden und ausreichend frankierten Einsendungen ausgelost. Teilnahmeberechtigt sind alle Personen. Bei minderjährigen Gewinnern kann der Preis in Begleitung eines Erziehungsberechtigten angetreten werden. Ausgeschlossen sind die Mitarbeiter der Firmen Selling Points, U.S. Gold Ltd., Condor Verlagsgruppe und Bastei Verlag sowie der Rechtsweg.

*Der Preis beinhaltet einen mehrtägigen Aufenthalt in New York, Flug, Transfer, Hotel / VP für 2 Personen sowie ein Besuch bei Marvel Comics. Der Preis kann nicht in Bargeld gewandelt werden. Der Veranstalter des Preisausschreibens ist die U.S. Gold Ltd.



Spinat ist OUT! Hulk ist IN!
Jetzt gibt's den aufrechten Superhelden mit dem Zorn-Faktor für **MEGA DRIVE, GAME GEAR, MASTER SYSTEM** und **NINTENDO SUPER NES.**



Besuchen Sie* **Marvel Comics in New York!**



präsentieren

die große **Hulk-Competition**

© 1994 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. The Incredible Hulk and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc. and are used with permission. © 1994 U.S. Gold Ltd. All rights reserved. U.S. Gold Ltd., England. Tel: 021 625 3366. SEGA, MEGA DRIVE, GAME GEAR and NINTENDO SUPER NES are trademarks of SEGA Corporation Ltd. © 1994 SEGA Corporation Ltd. Nintendo Super Nintendo Entertainment System™ and the Nintendo Product logo and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. Screen shots are from various Nintendo and are illustrations of Nintendo. Screen shots are from various Nintendo and are illustrations of Nintendo. Screen shots are from various Nintendo and are illustrations of Nintendo.

11



Mogli als Megastar? Wir haben Disneys wohl beliebtestes Bürschchen zum Star dieser Ausgabe gemacht. Verdient hat es Mogli allemal, denn schließlich machte ihn Virgin zum Helden des schönsten Mega Drive-Jump & Run seit Aladdin. Riesentest, Komplettlösung und ein Doppelmegaposter erwarten euch in der Sommerausgabe! Dazu gibt es natürlich eine ganze Menge interessanter Specials für diejenigen, die Mogli nicht mögen.



Hans Ippisch

Hans Ippisch
Leitender Redakteur

SPIELEINDEX

Mega CD II

Chuck Rally	76
Creature Shock	8
Ecco II	4
Flink	82
Links	8
Heart of the Alien	18
Rebel Assault	4
Scavenger IV	8
Sensible Soccer	30
Shadow of the Beast 2	30

Mega Drive

Combat Cars	22
Dragon	9
Dynamite Headdy	11
EA Tennis	9
Ecco II	4
Flink	82
Hardball '94	24
Hardcore	8
Incredible Hulk	26
Jungle Book	12
Kick Off 3	8
Mario Andretti Racing	10
MicroMachines 2	78
Mighty Max	10
Pink Panther	20
Rock'n'Roll Racing	10
Shaq Fu	90
Story of Thor	4
Super Street Fighter II	94
Tiny Toon Sports	11
Urban Strike	75
W. C. Soccer II	28

Master System

Dragon	9
Ecco	29
Dr. Robotnik's MBM	30
Dynamite Headdy	11
Incredible Hulk	26
MicroMachines 2	78
Sonic Chaos 2	4

Game Gear

Dragon	9
Dropzone	92
Dr. Robotnik's MBM	30
Dynamite Headdy	11
Ecco II	4
Incredible Hulk	26
MicroMachines 2	78
Shaq Fu	90
Sonic Chaos 2	4
World Cup USA '94	17

Mega Drive 32X

Chuck Rally	76
Doom	6
Rebel Assault	6
Star Wars Arcade	6
Virtua Racing Deluxe	6

RUBRIKEN

- 96 Charts
- 106 Impressum
- 100 Mailbox/Paintbox
- 102 Sega ABC
- 103 Sega Box
- 106 Vorschau

TIPS & TRICKS

- 34 Inhalt
- 35 Maps, Tips, Tricks

NEWS

- 08 News Box
- 96 Streetbeat

SPECIALS

- 06 32X enthüllt!
- 92 Archer McLeans Klassiker
- 94 Capcoms 40 MBit-Knaller
- 76 Chuck Rock im Rennen
- 78 Codemasters fährt wieder!
- 75 EAs Strike Saga - Teil 3
- 86 Magic Mega Drive!
- 82 Psygnosis' Jump & Run-Hit!
- 90 Shaquille O' Neal als Spiel!
- 04 Tokio Toy Show



04

Brandheiße Infos über Saturn, Mega Drive 32 und die neuesten Sega-Entwicklungen erwarten euch im Bericht von der Tokio Toy Show!



12

Mogli ist endlich auf Segas 16-Bitter angekommen! Wir präsentieren euch den Test, die Komplettlösung und ein Doppelseitenposter.



92

Game Gear- und Master System-Freaks dürfen sich auf den Action-Klassiker von Archer MacLean freuen. Dropzone hebt wieder ab!

TOKIO REPORT



DASS IM HEIMATLAND DER VIDEOSPIELE JAHR FÜR JAHR EINE DER WICHTIGSTEN MESSEN STATTFINDET, WISSEN NUR WENIGE. WIR HABEN KEINE KOSTEN UND MÜHEN GESCHEUT, UM EUCH VON DER TOKIO TOY SHOW '94 BERICHTEN ZU KÖNNEN. ERSTMALIG WURDEN MEGA DRIVE 32 X UND SATURN DER STAUNENDEN ÖFFENTLICHKEIT PRÄSENTIERT. VON MICHAEL NÜRNBERG

Mehr als 200 Aussteller bemühten sich darum, auf der circa acht Fußballfelder großen Messehalle das absolute Highlight zu präsentieren, über das jeder spricht. Die größten Chancen hatten natürlich Sega, da sie den Mega Drive-Upgrade und die neue Traumkonsole Saturn erstmals der Öffentlichkeit vorstellen wollten. Saturn und Mega Drive 32 X waren zwei der Highlights auf der Messe, und, wie von Sega zu erfahren war,

werden die japanischen Videofreaks noch diesen November die Möglichkeit haben, ihre Konsolensammlung um diese Prunkstücke zu bereichern. Kosten wird der Saturn etwa 50.000 Yen, was ungefähr DM 850,- entspricht. Daß der Erfolg der Hardware von entsprechender Software abhängt, weiß man spätestens seit dem schleppenden Start des Mega Drive.

Für den Saturn sieht es nun gänzlich anders aus. Etwa 125 Drittfirmen programmieren derzeit dafür, darunter Capcom, Virgin, Electronic Arts, King Records, Konami, Data East, Namco, Hudson Soft und auch Ban Dai. Intern rechnet man mit sehr guten Marktchancen für den Saturn im Vergleich zur Konkurrenz von Sony, Nintendo, Panasonic und SNK, da das Softwareangebot sehr umfangreich sein



Story of Thor ist eines der heißesten MD-Produkte.



Rebel Assault wird derzeit noch einmal überarbeitet.



Ecco 2 erscheint im November auf MD, MCDII und GG.

Sonic Chaos II

Langsam nimmt das vierte Sonic-Jump & Run für die 8 Bit-Systeme von Sega Formen an. Hier seht ihr schon einmal das geplante Verpackungsmotiv und den neuen Gegner.



wird. Ca. 90 Spiele sollen innerhalb von acht Monaten folgen. Sega rechnet in Japan mit ca. 2 Millionen verkauften Saturn-Konsolen innerhalb eines Jahres, wobei das Grundset nur die Konsole und ein Joypad enthalten wird. Die Softwareversor-

gung für Mega Drive und Game Gear ist jedoch weiterhin gesichert. Für den Handheld sieht die Zukunft sogar ziemlich bunt aus. In Zukunft wird es neben der grauen Version noch eine rote, blaue und gelbe Ausgabe mit dem Namen „Kids Gear“ geben.

NEUES ÜBER SATURN

Hier seht ihr die ersten Spiele für den Saturn.



Die Kronjuwelen könnte man wirklich nicht besser präsentieren: Der Saturn im Glaskasten.



Faszinierend! Auf einer riesigen Leinwand wurden ständig die neuesten Saturn-Spiele gezeigt.



Clockwork Knight wird ein grandioses Jump & Run mit einem aufziehbaren Blechritter als Hauptfigur.



Mystery Mansion wird für den Saturn umgesetzt, ist jedoch dort natürlich grafisch eindrucksvoller.



Der Klassiker Shinobi erfährt ebenfalls eine Neuaufgabe für Segas neuesten Konsolenträum.

Inhaber: Garmen Markets

SEGA **SEGA**

WORLD OF GAMES

Computerspiele - Videospiele

Turnstr. 6 75173 Pforzheim Tel. 07231 21404

Wir haben die neusten Spielhits... einfach anrufen!

PLEASURE GAMES

Mega - Drive	Mega - CD
Eternal Champions dt. 89,-	Mystery Mansion us 99,-
Royal Rumble dt. 79,-	Mad Doc Mc Cree us 79,-
Road Rash II dt. 69,-	Night Trap us 69,-
Landstalker us 69,-	Ground Zero Texas us 79,-
Hardball III us 69,-	Silpheed dt. 69,-

Wir führen auch ca. 80 gebrauchte SNES - Games

Preisliste gegen frankierten Rückumschlag

Tel.: 0711 / 8701744
Fax : 0711 / 8767774

Ankauf - Verkauf + Versand von Gebrauchtspielen

Pleasure Games Softwareversand - Colmarerstr.51 - 70435 Stuttgart

Powersoft Versand

Endlich günstige Videospiele !!!

Mega Drive (dt.)			
Adams Family	99	Muhamed Ali Boxing	99
Aladdin	108	NBA Jam	114
Andretti Racing	99	NBA Showdown	108
Ariel - Die Meerjungfrau	84	NFL Quarterback Club	116
Art of Fighting	108	NHLPA Hockey '94	99
Asterix	104	Ottifanta	99
Bardey: Shut up!	94	Pele Soccer	89
Bill Walsh Football	89	Pete Sampras Tennis	?
Blades of Renegance	89	PGA Euro Tour	88
Bram Stocker's Dracula	106	Prince of Persia	99
Brett Hull Hockey	84	Puggey	94
Bubey	94	Robocop 3	99
Bulls vs. Blazers	108	Robocop VS Terminator	88
Captain Planet	79	Rocket Knight Adventure	94
Castlemania-The New G.	94	Scatter	?
Chuck Rock 2	99	Shinobi 3	99
Cool Spot	99	Skitchin	99
Crash Dummies	99	Sonic 1	84
Demolition Man	108	Sonic 2	84
Double Dragon 3	88	Sonic 3	125
Dragon's Lair	88	Sonic Spinball	99
Dragons Revenge	99	Sprocket & Plug	99
Dune 2	109	Streetfighter 2 Champion	125
Eternal Champions	125	Streets of Rage 3	125
F1 (incl. Batterie)	104	Subterrania	108
F-15 Strike Eagle 2	116	Terminator 2	79
FIFA Intern. Soccer	99	Terminator 2(Judgm. D.)	99
Flashback	108	Test Drive 2 (The Duell)	94
Flintstones	99	Thunder Force 4	89
Gauntlet 4	99	Tiny Toons	89
Hardball 94	99	Turtles Tournament Fight	109
Hook	99	ToeJam & Earl 2	108
John Madden Football 94	106	Virtual Pinball	99
Jungle Strike	106	Virtual Racing	188
Jurassic Park	104	WCW Wrestling	108
Landstalker	118	Where in the T. is Car. S.	53
Lemmings	99	Wiz'n Liz	99
LHX 2 / F-117 Nightstorm	89	World Class Soccer	99
Loat Vikings	106	World Cup USA '94	108
Lotus Turbo Challenge 2	94	WWF Royal Rumble	108
MC Donald's Treasure La.	99	4 Spieler Adapter EOA	59
Mickey's Challenge	108	8 Button Joypad Sega	39
MLBPA Baseball 94	?	8 Button Joypad (Fire)	33
		Action Replay Pro MD	105
		Mega Drive 2 Aladdin S.	299
		Mega Drive 2(o. Spiel)	199
		Tecno 183 Joypad	25

Mega CD-2 (dt.)	
Mega CD 2 (ohne Spiel)	509
Multi - Mega	979
Afterburner 3	84
Bill Walsh Football	89
Burning Fists	108
Chuck Rock 2	99
Demolition Man	108
Double Switch	94
Dragon Lair	94
Dune	99
FIFA	88
Final Fight	84
Ground Zero Texas	99
Heart of the Alien	99
Indiana Jones	108
Jurassic Park	84
Mortal Combat	99
NHL Hockey '94	88
Powermonger	94
Prize Fighter	94
Road Avenger	99
Silpheed	84
Soi Feace	99
Sonic CD	84
Soulstar (komp. dt.)	108
Spider-Man vs. Kingpin	84
Terminator 1	99
Thunderhawk	99
Tomcat Alley	94
Worldcup USA '94	99
WWF Rage in the Cage	99
Yumemi Mystery Mansion	94

Neu: Für das Mega Drive MGH II für nur DM 699,-

24 Std. Bestellservice Tel + Fax : 02361/ 891264

Händleranfragen erwünscht!
Versandkosten: Vorkasse 7 DM, Nachnahme 9,50 DM (+Zahlkartengebühr 3 DM)/ Ausland nur gegen VK 20 DM/ ab 300 DM versandkostenfrei! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten!
Powersoft Versand Axmann + Möller OHG, 45665 Recklinghausen, Krumme Str.5

S P E C I A L

MEGA-DRIVE

ENTHÜLLT!

DANGER: EXTREMELY HOT PRODUCT

DIE SPEKULATIONEN HABEN NUN ENDLICH EIN ENDE! WIR HABEN FÜR EUCH EXKLUSIV ALS ERSTES MAGAZIN DIE UMFASSENDEN INFORMATIONEN ZU SEGAS NEUESTEM WUNDERWERK UND DER DAZUGEHÖRIGEN SOFTWARE!
VON HANS IPPISCH



So sieht das System im ganzen aus! Die Aufsatz muß nie mehr abgenommen werden! Mega Drive und Mega CD II-Spiele laufen auch damit!

DER SOUND



Das Ohr bleibt bei der Generalüberholung natürlich auch nicht auf der Strecke. Im Mega Drive 32 X werkelt ein brandneuer Soundchip, der digitalen Stereo-Sound mit einstellbarer Sample-Rate ertönen lassen kann. Die Programmierer können sogar Samples in CD-Qualität abrufen, was natürlich ein Menge Speicher kostet. Dazu kann immer noch der alte Sound-Chip des Mega Drive eingesetzt werden! Spätestens jetzt sollte man seine Konsole an die Stereoanlage anschließen.

DIE TECHNIK



Das Mega Drive 32 X ist ein 32 Bit-System, das dem Mega Drive zu einer neuen Spieldimension verhilft. Grund hierfür sind die zwei Sega/Hitachi SH 32 Bit-Prozessoren, von denen jeder mit 23 MHz getaktet ist, während der Mega Drive „nur“ mit 8 MHz getaktet ist. Jeder der beiden High Tech-Chips kann pro Sekunde 40 Millionen Operationen durchführen, und da beide parallel arbeiten, bedeutet dies, daß der Mega Drive mit dieser Erweiterung für DM 399,- so schnell wird wie ein PC 486 DX2/66, der für DM 3000,- zu haben ist. Wer noch Zweifel an der Leistungsfähigkeit hat, dem sei gesagt, daß es ja immer noch den Mega Drive gibt, an dem das Mega Drive 32 X angeschlossen wird, der auch Aufgaben übernehmen kann. Hierbei hilft der VDP (Video Digital Prozessor), der die Grafikfähigkeiten des Mega Drive ordentlich aufbohrt. Das System hat 512 Kilobyte Speicher im System, was 4 MBit entspricht. Die Programmierer haben nun mehr Freiheiten, da der Mega Drive und das Mega CD II darüber hinaus auch noch Speicher haben. (Letzteres 6 MBit!)

DIE GRAFIK



Der wichtigste Vorteil, den diese Erweiterung mit sich bringt, sind natürlich die unglaublichen Grafikfähigkeiten. Wenn andere Systeme, die auch wesentlich teurer sind, dem guten alten Mega Drive mittlerweile zumindest grafisch etwas vormachen, dann wird mit dem Mega Drive 32 X für Abhilfe gesorgt. Dank der beiden RISC-Prozessoren und des VDP kann die Erweiterung satte 50.000 Polygone pro Sekunde rendern, bei guter Programmierung vielleicht sogar noch mehr! Zur Erinnerung: Der SVP von Virtua Racing schafft gerade mal um die 500 Polygone pro Sekunde! Welche Spiele sind nun erst möglich! Natürlich kann dieses 2 x 32 Bit-System eine höhere Auflösung und mehr Farben darstellen. Die Auflösung ist in etwa mit der SuperVGA-Auflösung vom PC vergleichbar, während mindestens 256 Farben aus einer Palette von 32.768 gleichzeitig dargestellt werden können. Darüber hinaus kann als zweite Ebene ständig die alte Mega Drive-Grafik eingeblendet werden, beispielsweise für Statusanzeigen.

DIE HITS



Als erstes Spiel wird Doom veröffentlicht, das bereits für Furore sorgte. Unglaubliche 3D-Grafik und spannende Action dürften Doom auch auf dem Mega Drive 32 X zum Megahit machen.



Diese Version wird grafisch eindrucksvoller als die hier abgebildete Mega Drive-Variante werden. Sechs Strecken, drei F1-Fahrzeuge, vier verschiedene Perspektiven und ein Rennzirkusmodus sind geplant.

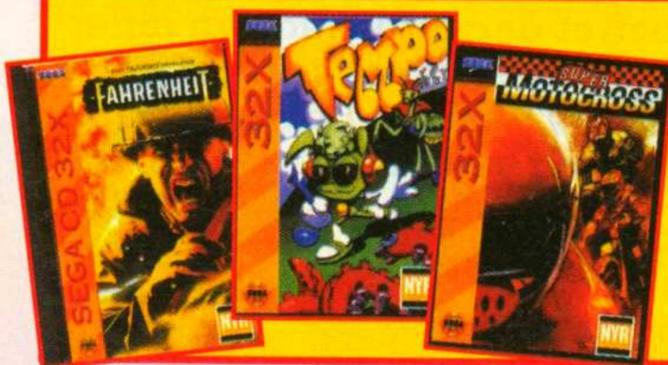


In den Spielhallen sorgt der Sega-Automat zur Krieg der Sterne-Saga gerade für Furore. In rasanter 3D-Polygongrafik, die qualitativmäßig auf Arcade-Qualität liegt, darf man den Kampf gegen Tie-Fighter aufnehmen.

FAZIT

Natürlich hat dieses System nicht die Leistungsfähigkeit eines Virtua Racing-Automaten, jedoch ist es im Heimbereich absolut konkurrenzlos. Beispielsweise kann das atemberaubende 3D-System von DID, das sie bei TFX einsetzen, auf einem 486er PC mit 66 MHz gerade mal 22.000 Polygone darstellen, während das Mega Drive 32 X, das immerhin DM 2500,- billiger ist, doppelt so viele auf den Bildschirm bringt. Darüber hinaus besitzt es noch die Fähigkeiten für Textures, Zooming und Rotieren, was in den ersten Titeln eindrucksvoll genutzt wird. Zum Preis von DM 399,- ist dieses System einfach ein Meilenstein in Sachen Hardware-Weiterentwicklung.

SOFTWARE AUF EINEN BLICK



College Basketball
Cyber Brawl
Doom
Fahrenheit CD
Golf Magazine's
Metal Head
Midnight Raiders
Star Wars Arcade

Stellar Assault
Super Afterburner
Super Motocross
Super Space Harrier
Surgical Strike CD
Tempo
Virtua Racing Deluxe
Wirehead

UPGRADEN EINFACH GEMACHT

Sega war bei dem Mega Drive 32 X darauf bedacht, daß es möglichst benutzerfreundlich ist. Geliefert wird die Erweiterung mit einem neuen Netzteil und einem Adapter, mit dem man es an jedem Mega Drive anschließen kann. Man muß es nur in den Modulport einstecken. Wenn man nun ein altes Mega Drive-Game

spielen will, dann muß man dieses in den Modulschacht des Mega Drive 32 X einstecken. Man muß dafür nicht das ganze System wieder auseinandernehmen. Genausowenig muß man den Mega Drive 32 X entfernen, wenn man einen alten Mega CD-Knaller spielen will.



CREATURE SHOCK

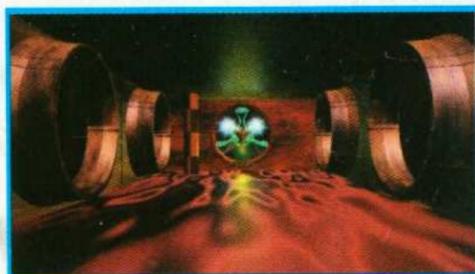


Eines der bislang aufwendigsten Mega CD II-Spiele entsteht derzeit gerade bei Virgin. Atemberaubende Grafiken sollen dieses spielerisch einfach gehaltene Shoot 'em Up zum Meisterwerk machen. Hier seht ihr einen ersten Screenshot.



SCAVENGER IV

Psygnosis beschert uns schon bald ein weiteres Mega CD II-Abenteuer, das Microcosm spielerisch, technisch und grafisch weit in den Schatten stellt. Die in Japan bereits erschienene Version wird für den europäischen Markt noch mit einem zünftigen Extrawaffensystem aufgepeppt. Diesmal legt man besonderen Wert darauf, daß die Farbpalette des Mega CD II anständig genutzt wird und uns grobe Pixelorgien wie im Vorgänger Microcosm erspart bleiben.



Psygnosis will uns bessere Grafik und noch mehr Action bescheren.

HARDCORE

Weben Flink, das wir auf den Seiten 82 - 85 genauestens vorstellen, bereitet Psygnosis gerade ein Mega Drive-Jump & Shoot im besten Probotector-Stil vor. Verantwortlich hierfür ist Digital Illusions, die Amiga-Freaks bereits als Programmierer des Flipperhits Pinball Dreams kennen.



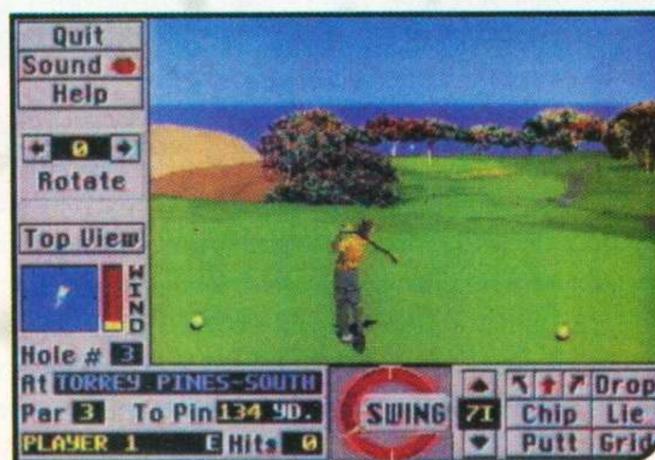
KICK OFF 3

Während sich Super Kick Off noch mit der übersichtlichen Vogelperspektive präsentierte, stieg man bei Kick Off 3 auf die schönere Seitenansicht um. Ob Ancos neuestes Mega Drive-Spiel jedoch FIFA Soccer, Sensible Soccer und World Cup USA '94 Konkurrenz macht, bleibt abzuwarten.



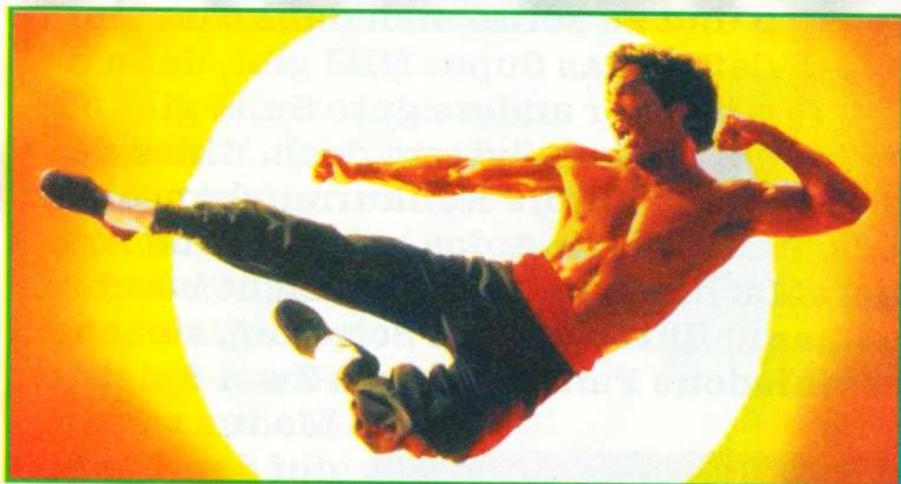
LINKS

Virgin arbeitet derzeit gerade an einer Umsetzung des bislang schönsten Golfspiels auf dem PC. Da so viel Grafikpower auch entsprechend Speicher benötigt, werden leider nur alle Mega CD II-Besitzer zum Zuge kommen. Bis zum



Herbst müssen wir uns jedoch gedulden, bis wir den Ball über einen realistischen Golfplatz schlagen können.

DRAGON



Die Bruce Lee-Story wurde auf den 8 Bit-Systemen in ein zwölf Levels umfassendes Jump & Run gepackt.

Die Veröffentlichung des Spiels um die

Kung Fu-Legende Bruce Lee verzögert sich laut Virgin bis zum

August. Zur Überbrückung präsentieren wir hier neue Screenshots der Mega Drive-Version, die spielerisch an Street Fighter II & Co. erinnert. Die Grafiken sind sehr gut gelungen, nicht zuletzt wegen der spektakulären Digisequenzen, womit Dragon ein heißer Tip für MD-Beat 'em Up-Fans werden dürfte. Für die Master System- und Game Gear-Version ließ man sich hingegen ein ganz anderes Spielkonzept einfallen. Hier muß man in einem gewöhnlichen Plattformspiel mit Prügeleinlagen zwölf Levels hinter sich bringen. Die 8 Bit-Versionen machen bis-

lang noch einen etwas durchschnittlichen Eindruck, doch vielleicht ändert sich ja etwas bis zur Veröffentlichung.



Die Mega Drive-Version von Dragon orientiert sich spielerisch an Street Fighter II und macht einen guten Eindruck.



EA TENNIS

Hier sind sie, die ersten Bilder zu Electronic Arts' neuestem Sportspiel. Nach FIFA Soccer, NHL Hockey, NFL Football und NBA Showdown erwartet uns mit EA Tennis

ihre erste Umsetzung des Spiels mit dem gelben Filzball. Folgende Details konnten wir schon in Erfahrung bringen: Bis zu vier Spieler dürfen gleichzeitig in insgesamt 16 verschiedenen Turnieren mit vier Bodenbelägen antreten. Ausgefeilte Schlagtechniken sollten Pete Sampras Tennis wie ein Kinderspiel aussehen lassen, denn Electronic Arts bemüht sich, EA Tennis möglichst realistisch zu machen. Getreu dem Leitspruch „If it's in the game, then it's in the game“ werden sie alle Finessen dieses schnellen Sports in das Spiel packen. Im September soll das Spiel erscheinen!



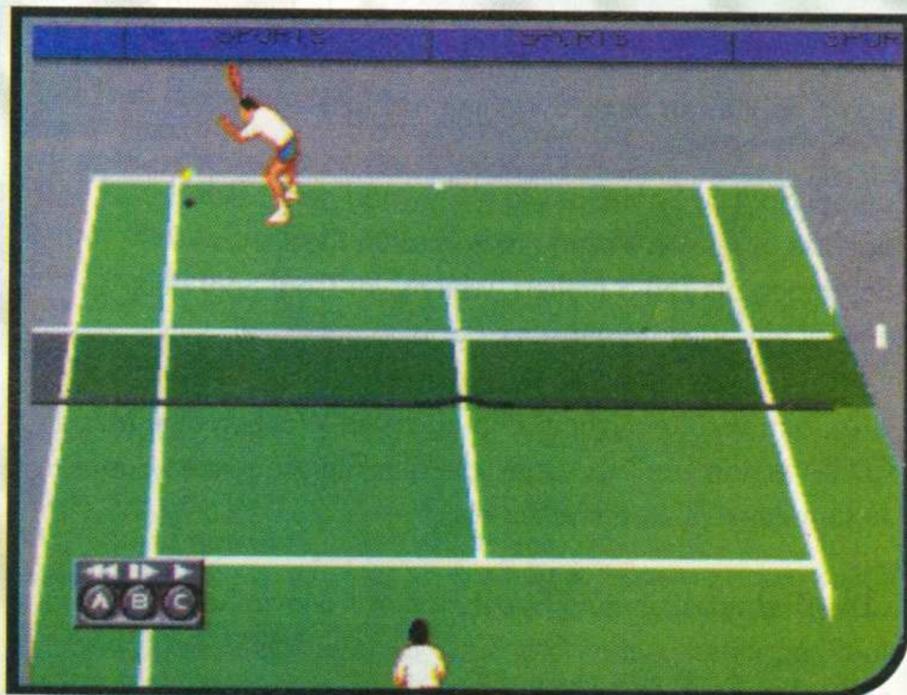
Als deutscher Spielort steht Frankfurt auf dem Turnierplan.



Mit feinen Digi-Grafiken werden die Austragungsorte präsentiert.



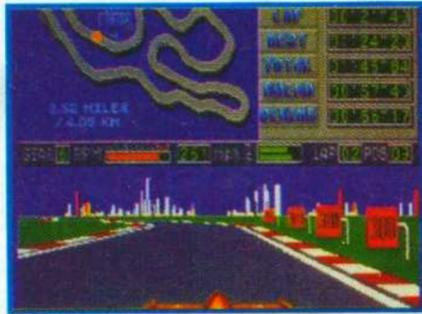
Selbstverständlich kommt der Vier-Spieler-Adapter wieder zum Einsatz.



Hier seht ihr einen ersten, sehr frühen Screenshot eines Ballwechsels.

MARIO ANDRETTI RACING

Ganz im Gegensatz zu seinem Sohn darf sich Mario Andretti als wahre Formel 1-Legende bezeichnen lassen. Einem guten Namen konnte Electronic Arts noch nie widerstehen, und deshalb basteln sie an einem Rennspiel für den Mega Drive, das im August veröffentlicht werden soll. Verschiedene Perspektiven, ein Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus und diverse Wagen stehen zur Verfügung. Ohne SVP-Chip wird es jedoch schwierig werden, Virtua Racing Konkurrenz zu machen.



Grafische Höhenflüge darf man bei EAs neuestem Rennspiel wahrscheinlich nicht erwarten.

STRENG GEHEIM!

- Mortal Kombat 2 wird am 13.9.94 auf allen Systemen veröffentlicht. Dieser Tag sollte europaweit zum Mortal Tuesday werden, doch eine Veröffentlichung in Deutschland ist aufgrund der Indizierung des Vorgängers noch nicht gesichert.

- Domark arbeitet an einem Nachfolger zum äußerst erfolgreichen Rennspiel F1. Das Sequel soll jedoch nur noch auf Mega Drive und Mega CD II veröffentlicht werden.

- U.S. Gold sicherte sich bereits jetzt die Videospielerechte an den Olympischen Spielen 1996. Somit dürfen wir im Juni 1996 wohl mit Summer Olympics auf den zu diesem Zeitpunkt populären Sega-Systemen rechnen.

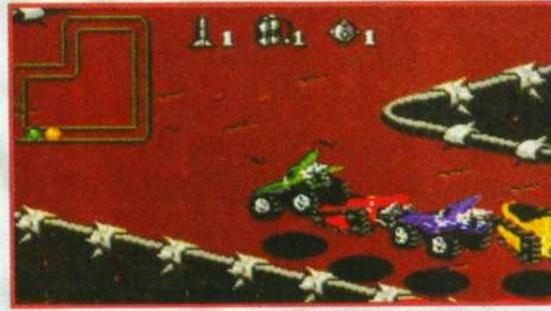
- Cool Spot 3, Spot Goes to Hollywood nennt sich das nächste Spiel von Virgin um den roten Klecks. Es wird deswegen als Teil 3 tituliert, weil es vor Cool Spot bereits einmal ein Spiel namens Spot gab.

- Acclaim veröffentlicht in den nächsten Wochen eine Mega CD II-Version von NBA Jam, die alle Filmsequenzen der Automatenversion enthalten soll.

- Die Dreharbeiten zum Street Fighter II Movie haben im Juni begonnen. Action-Star Jean Claude Van Damme wird entweder die Rolle von Ken oder Ryu übernehmen. Wir halten euch auf dem laufenden!

ROCK 'N' ROLL RACING

Ab und zu sollte man dankbar sein, daß es das Super NES gibt, denn das eine oder andere gute Spiel gibt es auf diesem System doch. Eines der besten Spiele für die Konkurrenzkonsole ist Rock 'n' Roll Racing, das man als eine Art MicroMachines mit Seitenansicht beschreiben kann. Blitzsauberes Scrolling, sieben verschiedene Fahrer und ein Zwei-Spieler-Modus werden auf dem 8MBit-Modul enthalten sein, das im November für den Mega Drive erscheint.



Virgin verspricht uns mit Rock'n Roll Racing eine 1:1-Umsetzung des gleichnamigen Super NES-Spiels für den Mega Drive.



MIGHTY MAX



Die Inkawüste sieht besonders angenehm aus, ist aber nicht gerade ungefährlich.

Der mächtige Max soll der Star

eines prima Jump & Runs werden, an dem Sony gerade werkelt. Die bisherigen Sony-Games waren jedoch nicht alle von hoher Qualität, und deshalb warfen wir auch einen ganz kritischen Blick auf die ersten Bilder. Diesen nach zu urteilen erwartet uns im Herbst ein ganz solides Mega Drive-Spiel mit kleinen, gut animierten Sprites und viel Action.



TINY TOONS SPORTS



Im Konami-Special der letzten Ausgabe erwähnten wir zum ersten Mal den Tiny

Toon-Nachfolger, und hier präsentieren wir euch die ersten beiden Screenshots. Links seht ihr das Fußballspiel, während rechts die Basketballvariante Appetit macht. Dieses Mega Drive-Modul wird mit hervorragender Animation und einer ganzen Menge verrückter Ideen zu überzeugen wissen.



Konami beschert uns zum Weihnachtsfest das neue Tiny Toon-Spiel. Sicher werden auch diesmal Buster Bunny und seine Freunde zu Begeisterungstürmen hinreißen.

DYNAMITE HEADDY



Das Treasure Team macht mit dem Spiel Dynamite Headdy derzeit sehr große Fortschritte. Sowohl die Mega Drive- als auch die Game Gear-Version werden von Insidern, die bereits einen ersten Blick riskieren durften, als absolute Megahits gesehen. Laut Sega wird Dynamite Headdy wohl zu einem der wichtigsten Sega-Produkte im

Hier zeigen wir euch noch einmal Bilder zu Dynamite Headdy auf GG und MD. (Mega Drive unten)

kommenden Herbst. Das verspricht neues Leben für den Jump & Run-Markt!



CHRONOSERVICE GMBH

Langgasse 5 61267 Neu Anspach

MEHRERE TITEL VORRÄTIG

RUFEN SIE UNS BITTE AN !!!

Händleranfragen erwünscht

Schneller Service für schnellen Spielspaß !
Tel 06081 96 01 04

Fax 06081 96 01 98

MEGADRIVE

MEGA CD

Die allerneuesten Spiele zu Superpreisen !

Addams Family EUR	89.-	Action Replay Pro 2	99.-	Sonic 3 EUR	129.-	MEGA CD 2 (O. Spiel)	499.-
Aladdin EUR	99.-	Japan Adaptor	19.-	Sonic 3 JP	109.-	CD X PRO Converter	89.-
Art of Fighting EUR	119.-	Netzteil MD I & II	29.-	Sonic Spinball EUR	99.-	MULTI MEGA	989.-
Bare Knuckle 3 JP	119.-	60 Hz Adaptor US/JP	29.-	Star Trek Next Gen. US	139.-	3RD World War US	129.-
Batman Returns JP	39.-	3 JAPANISCHE SPIELE GEKAUFT JAPAN ADAPTOR GRATIS !!!		Street Fighter 2' JP	99.-	Battlecorps	119.-
Brett Hull Hockey	119.-	Pad PRO 4	29.-	Streets of Rage 3	129.-	Dracula US	99.-
Bubba'N'Stix EUR	119.-	Pad Fighter 2 (6 but)	39.-	Sub Terrania	119.-	Dragon's Lair	105.-
Castlevania EUR/US	89.-	6 Button Infrarot	89.-	Super Street Fighter	169.-	Dune EUR	109.-
Championship Pool	119.-	Action Replay Pro	89.-	Tiny Toons EUR	79.-	FIFA Soccer	109.-
Chuck Rock 2 EUR	89.-	Scarkabel	29.-	Toe Jam & Earl 2 DT	119.-	Final Fight JP	49.-
Dr Robotnik's MB Machine	99.-	NHL Hockey 94 (4 Sp.)	109.-	Toe Jam & Earl JP	39.-	Ground Zero Texas EUR	115.-
Dragon Ball Z EUR	139.-	Nigel Mansell US	109.-	Virtua Racing DT	189.-	Heart of the Alien	105.-
Dune II	119.-	PELE Soccer US	109.-	Virtua Racing JP	159.-	Heavenly Symphony	159.-
Eternal Champions	129.-	Pete Sampras Ten.	109.-	Winter Olympics EUR	109.-	Lunar US	119.-
Fatal Fury 2 JP	169.-	PGA Euro Tour EUR	99.-	Wonderboy 3 JP	39.-	Mad Dog McCree US	109.-
FIFA Intern. Soccer	109.-	PHANTASY Star 4 JP	109.-	World Cup USA '94	119.-	NHL 94 US	99.-
HyperDunk EUR	109.-	Pirates Dark Water US	129.-	WWF Royal Rumble	99.-	Prince of Persia JP	39.-
Jungle Book	119.-	Prince of Persia EUR	99.-	Zombies EUR	89.-	Puggsy US	109.-
J. Mad Foot 92	39.-	Ragnacent JP	159.-	Zool EUR	99.-	Rebel Assault US	139.-
Kid Chameleon JP	39.-	Robocod (J Pond II) JP	29.-	DRAGON BALL Z SAGA			
Landstalker DT	119.-	Robocop vs Terminator US	89.-	JUMP COMICS S W 19.- DM			
Lost Vikings DT	119.-	Shining Force 2 JP	139.-	Viele Sammelkarten und Figuren			
Mega Turrican US	99.-	Shining Force EUR	129.-	Pin's 4.- DM Posters 12.- DM			
NBA JAM EUR	119.-			3D Stickers 9 DM Video PAL 39 DM			
Bestellungen vor 16:00 Uhr werden noch am selben Tag abgeschickt !!!							
Porto Inland 9.- DM + NN / Ausland nur Vorkasse 18.- DM							
Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten							
						Tomcat Alley	99.-
						Time Gal	59.-
						Wolfchild	59.-

Wenn es einen Disney-Helden gibt, der schon lange einen Auftritt auf dem Mega Drive verdient hat, dann ist es zweifellos der kecke Mogli, den man aus

MOGLI, DER
dem Kinodauerbrenner Dschungelbuch kennt. Nach Donald
NACHFOLGER VON
gelbuch kennt. Nach Donald
ALADDIN ALS
Duck, Micky Maus und Aladdin ist
SCHÖNSTES JUMP &
auch nun er Star eines familien-
RUN AN.

freundlichen Jump & Runs ohne größere sensationelle Ideen. Nach dem Riesenerfolg von Aladdin, das die Spielewelt in der letzten Weihnachtssaison im Sturm nahm, ging man bei Jungle Book auf Nummer Sicher und griff gleich auf dieselbe Game Engine zurück. Ursprünglich sollte dieses Spiel ja noch vor Aladdin veröffentlicht werden, doch der anstehende Kinostart ließ den Release-Schedule durcheinandergeraten, und David Perry zauberte mit seinem Team innerhalb von wenigen Wochen den orientalischen Megahit aus dem Mega Drive. Die parallel entwickelten 8

Jungle Book



Das Zeitlimit ist meist sehr knapp bemessen.

verständlicherweise die Game Engine wieder einen Schritt weiterbringen. Hier kam es jedoch zu Differenzen mit Virgin, worauf sich David Perry unter dem Namen Shiny

Entertainment selbständig machte und Virgin ein halbfertiges Produkt hinterließ. Experten äußerten schon größte Befürchtungen, was die Qualität von Jungle Book anging, denn es endet meist im Chaos, wenn sich Programmierer mit dem Code ihrer Vorgänger herumschlagen müssen.

Bit-Versionen konnten jedoch noch pünktlich zu Weihnachten erscheinen, was zu dem Paradoxon führt, daß erstmalig die Umsetzungen vor dem Original-Spiel das Licht der Welt erblickten. Als er sich anschließend wieder in den Dschungel begab, wollte er



Der kleine Elefant freut sich! Von hier aus geht es bei einem Lebensverlust weiter.



In den Bonuslevels kann man reichlich Bananen und Diamanten sammeln.

Hot-Spot

Jungle Book von Virgin wird zweifellos die Charts stürmen! Ein familienfreundliches Jump & Run mit brillanter Grafik und viel Spielwitz.





Probier's mal mit.....

Glücklicherweise war derlei Skepsis gar nicht angebracht, denn die Programmierer verstanden es wunderbar, mit der äußerst ausgereiften Game Engine von David Perry zurechtzukommen. Mit der Unterstützung der Disney-Zeich-



Den Vorrat an Bananen sollte man im Auge behalten.



Die 10 Dschungel-Stationen

Jungle by Day



Den Auftakt bildet der Dschungel bei Tag.

The Tree Village



Viel Spaß im Baumdorf der Affen.

The Great Tree



Auf dem großen Baum herrscht Absturzgefahr.

The Ruins



In der Dschungelstadt wird's gefährlich.

The Dawn Patrol



Unterwegs mit der Elefanten-Patrouille.

Falling Ruins



Einsturzgefahr droht nach Baloos Aktion.

The River



Wasserschildkröten, Frösche und Fische begleiten dich.

Jungle by Night



Düster und dunkel, der Dschungel bei Nacht.

Baloo and River



Nimm Platz auf Baloos Bäuchlein und schwimm mit.

The Wastelands



Blitze, Feuer und Regen warten zum Abschluß.

Check Up

Mega Drive
16 MBit



Jungle Book
Hersteller: Virgin
Release: August

Jump & Run
Tel. -
Preis: ca. DM 130,-

Spieler 1
Levels..... 10 + 5 Bonus
Save Game Nein
Besonderheiten Grafiken
entworfen von Disney Crew

Grafik 94%

Jungle Book ist sogar noch einen Tick farbenprächtiger und schöner animiert als Aladdin. Außerdem wirkt es etwas abwechslungsreicher.

Sound 86%

Die Soundtracks passen ganz hervorragend zum Spiel! „Probier's mal mit Gemütlichkeit“ lädt zum Mitwippen ein.

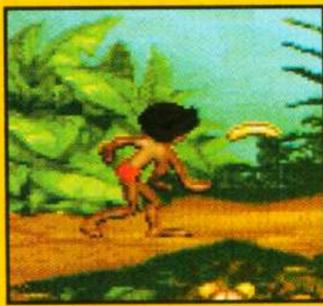
Gesamt 86%

Jungle Book ist ein ganz hervorragendes Jump & Run mit toller Grafik! Jedoch bieten sich spielerisch zu wenig Neuheiten, um mit einem 90er bewertet zu werden.

MOGLI MACHT'S MÖGLICH



Mogli beherrscht sogar einen flotten Tanz.



Energische Würfe mit den Bananen sind angesagt.



Hurtig wirbelt er an der Liane herum.



Bananen balancieren ist Moglis Hobby.



Per Wippe gelangt man höher hinauf.



Die Windeln bremsen den Fall.



Lianen hinaufklettern ist einfach.



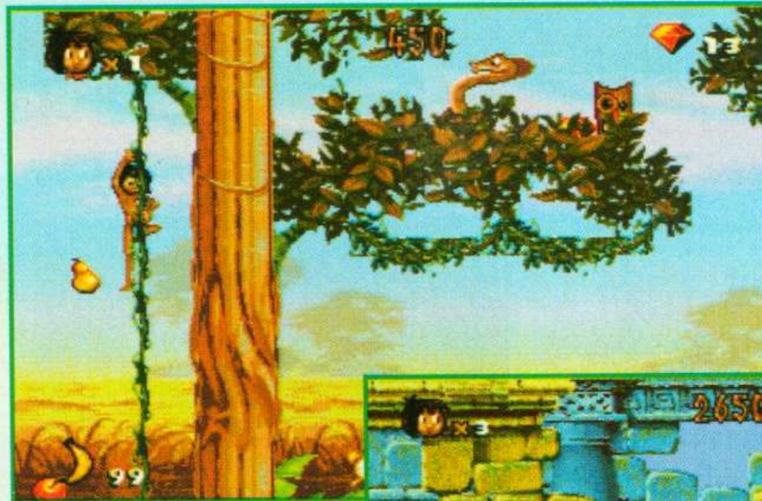
Die Dschungelsanitäter im Einsatz.



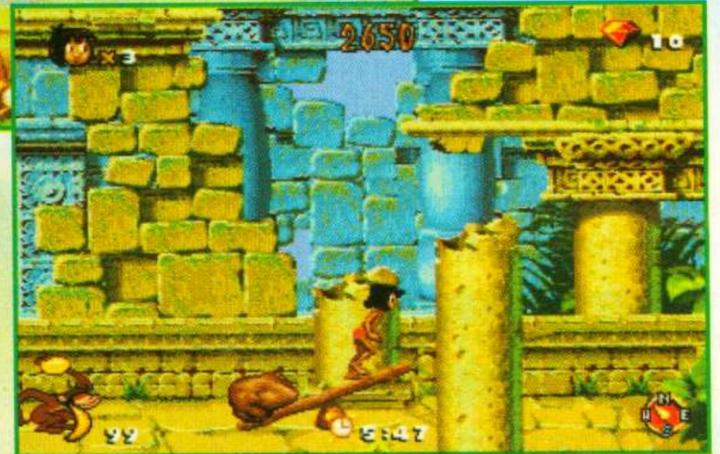
Was ist denn dort unten los?



Elegant hangelt man sich die Liane entlang!



Der Kompaß rechts unten zeigt, wo man lang muß.



nercrew konnte nun nicht mehr viel schiefgehen. Man seziierte den Film Szene für Szene, und herausgekommen ist ein prima Jump & Run mit zehn Levels, die grafisch von sehr gut bis einzigartig eingestuft werden können. Die grundsätzlich schon originellen Figuren aus dem Film wurden darüber hinaus noch sehr gut in das Spiel eingefügt. Beispielsweise dient der kleine Elefant als Restart-Punkt, während

man auf dem Bauch vom Bären Balou über den Fluß schippert. Besonders originell wird es, wenn Mogli nach längerer Zeit zu tanzen beginnt, eine Banane auf seiner Nase balanciert oder wie wild an einer Liane umherschaukelt. Was bei Aladdin noch Äpfel waren, sind für Mogli die Bananen, die er auf die Gegner schleudert. Etwas schwieriger



Man glaubt fast, daß man den Film betrachtet.



Word Up

Gelungen! Jungle Book ist das erwartete Hit-spiel. Im direkten Vergleich zu Aladdin ist die Grafik sogar noch eine Idee eindrucksvoller geworden, was nicht zuletzt an der genialen Filmvorlage liegt. Einzig und alleine die zu starke Ähnlichkeit zum Vorgänger und das teils unglückliche Leveldesign kostet einige Pro-

zentpunkte. Dafür gibt's jedoch auch noch fünf Bonus-Levels, die etwas Abwechslung hineinbringen. Unterm Strich ist Jungle Book ein sehr gutes Jump & Run mit fantastischer Grafik, gelungenem Sound und passablem Game Design.



Hans

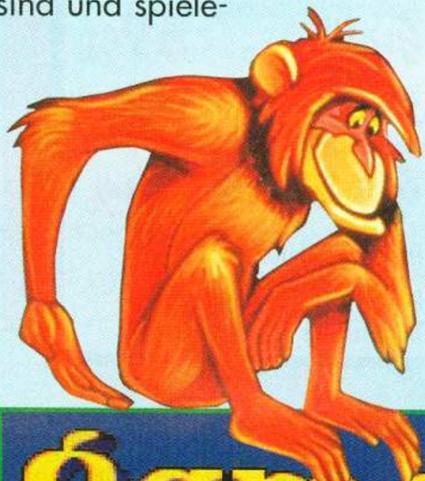
wurde das Spiel vielleicht deswegen, weil der Held keinen geschwungenen Säbel sein eigen nennen kann.

Wie sieht's aus?

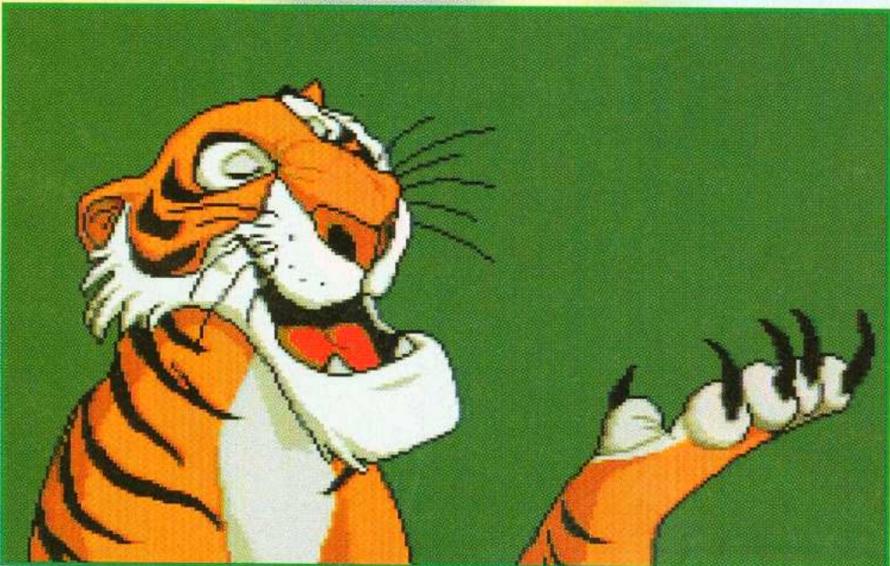
Ingesamt gesehen ist Jungle Book ein bravouröses Hüpfspiel, wobei jedoch einige kleine Schönheitsfehler den Sprung zum Megahit verhindern. Hat man nach einer gewissen Zeit die optischen und akustischen Genüsse ausreichend aufgenommen, so stellt man fest, daß die Levels teilweise doch etwas zu klein geraten sind und spiele-

risch nichts Neues enthalten. Außerdem ist das Leveldesign manchmal etwas zu holprig geraten. Beispielsweise muß man große Abschnitte wieder zurücklaufen, was doch recht nervend sein kann. Diese kleinen Mängel erkannte man wohl bei Virgin und spendierte dem Ganzen im letzten Augenblick noch fünf kleine Bonuslevels, die zwar nicht brillant sind, jedoch als Zugabe sehr wohl ihr Scherflein zur Gesamtwertung beitragen. Viele kleine Gags halten die Motivation für Wochen auf hohem Niveau, und als Grafikdemo bringt dieses Spiel jeden Besucher auch in ein paar Jahren noch zum Staunen. Wer Dschungelbuch nicht nur sehen, sondern auch spielen will, kommt ohnehin nicht an diesem Spiel vorbei.

hi



Verzweifelt strampelt Mogli mit den Beinen,....



...doch der Tiger freut sich prächtig.

FUN HAUS

POSTHORNSTR. 4
30449 HANNOVER
TEL: + FAX: 0511 4584505

Wir sind rund um die Uhr für Sie da!
Versand für

- SEGA
- NINTENDO
- PC und AMIGA SOFTWARE

Der große Spielspaß für kleines Geld
Auf Anfrage Preislisten für

- PC KOMPLETT-SYSTEME
- PC EINZELTEILE
FESTPLATTEN, DRUCKER,
MOTHERBOARDS...

Fordern Sie jetzt unseren kostenlosen katalog an:

10 DM Gutschein in jedem Katalog
MD - GG - MEGA-CD - SNES
GB - CDROM - ZUBEHÖR

Mc Game - Bielefeld -

Brett Hull Hockey	89,95	Skitchin	109,95
Castlevania	99,95	Subterranea	119,95
Dragon's Lair	89,95	Tini Toons	89,95
Dune 2	119,95	Toe, Jam & Earl 2	119,95
Fifa Soccer	109,95	Virtua Racing	169,95
Mega Turrican	109,95	World Cup 94	119,95
Mr. Nutz	ab Juli	Joung Indy	119,95
Roboc. vs. Term.	129,95	Landstalker	129,95

Täglich Neuheiten. Einfach anrufen.

Mc Game
Detmolderstr. 68
33604 Bielefeld
Tel: 05 21 / 6 42 34
Fax: 05 21 / 6 42 35

Wir nehmen Eure
gebrauchten
Module in Zahlung

Alle Preise zuzüglich 7,50 DM Versandkosten

7 In der Amiga-Szene streiten sich schon immer zwei Fraktionen über die Qualität von Shadow of the Beast 1. Die einen finden es wegen der grandiosen

DIE AMIGA-LEGENDE

Grafik großartig, während die

NUN AUCH AUF DEM

anderen auf das mangelhafte Spiel-

MEGA CD II!

prinzip verweisen. Wegen letzterem

ZIEL VERFEHLT!

wurde der zweite Teil spielerisch aufgepeppt, während im Gegenzug die Grafik etwas weniger eindrucksvoll wurde. Für die Mega CD II-Version spendierte man nun noch ein brillantes Intro und einen tollen Soundtrack, doch schon nach kurzer Zeit stellt man fest, daß spielerisch und grafisch im eigentlichen Hauptteil nicht gerade viel geboten wird. Hinzu kommt noch, daß die Animationen im Vergleich zur

Shadow of the Beast

Mega Drive-Version kaum verbessert wurden. Wer seine Mega CD II-Sammlung unbedingt um ein Spiel aufstocken will, sollte vorher auf alle Fälle probespielden, um eine Enttäuschung zu verhindern. **hi**



Was früher einmal ein Renner war, ist nun eher mäßig.



Check Up

Mega CD II

Shadow of the Beast



Shadow of the Beast II Jump & Run

Hersteller: Psygnosis Tel. —

Release: Juli

Preis: DM 100,-

Spieler 1

Levels —

Save Game Continues

Besonderheiten Tolles Intro

Grafik	69%
Sound	89%
Gesamt	56%

Das Intro ist brilliant, der Sound phantastisch, das Spiel unterer Durchschnitt!

MAGAZIN

SEGA Magazin Sonderheft 2/94

zum sammeln!

TIPS & TRICKS

MEGA CD II
MEGA DRIVE

GAME GEAR
MASTER SYSTEM

über 300 CODES & FREEZERS
KOMPLETTLÖSUNGEN

Sonic 3, Sonic Chaos, Virtual Racing, Ecco the Dolphin, NBA Jam, Aladdin, Castlevania, Eternal Champions, The Ottifants, Zombies, Lemmings, Donald Duck, Alien 3, Zool, Cool Spot, Castle of Illusion, Populous, Jurassic Park, Jungle Book und viele mehr!

SEGA MAGAZIN Sonderheft 2/94
TIPS & TRICKS

- für MEGA DRIVE
- für MEGA CD 2
- für GAME GEAR
- für MASTER SYSTEM

■ über 300 CODES & FREEZERS

... für Sonic 3, Sonic Chaos, Virtual Racing, Ecco the Dolphin, NBA Jam, FIFA Soccer, Aladdin, Castlevania, Eternal Champions, The Ottifants, Prince of Persia, Zombies, Lemmings, Donald Duck, Alien 3, Zool, Rocket Knight Adventures, Cool Spot, Castle of Illusion, Populous, Turtles, Jurassic Park, Jungle Book und viele mehr!

für nur DM 9,80

Ab 29. Juni im Zeitschriftenhandel erhältlich!

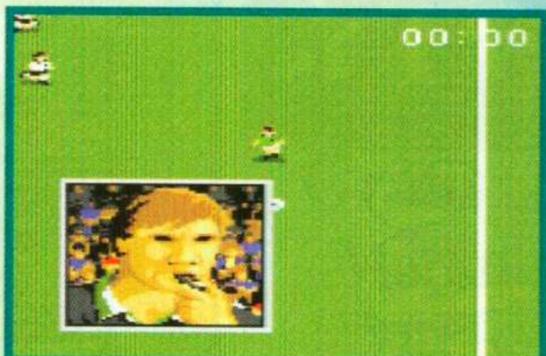


Letzte Ausgabe konnten ja bereits die Mega Drive- und Master System-Versionen des offiziellen Spiels zur Fußball-WM '94 hervorragende Wertun-

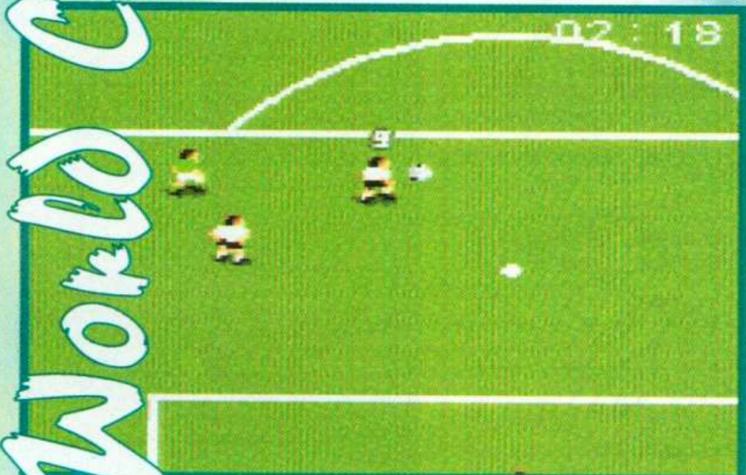
überstellung zu den 8 Bit-Versionen von Sensible Soccer schneidet World Cup USA '94 knapp besser, womit der Tip für Fußballsüchtige auf diesem System wohl gegeben sein dürfte.

hi

World Cup USA '94



Soccer für unterwegs mit anhaltendem Spielspaß.



DAS OFFIZIELLE
gen einheimen, und genau am
SPIEL ZUR WM NUN
Tage des Eröffnungsspiels zwi-
AUCH AUF DEM
schen Deutschland und Bolivien
GAME GEAR!

traf die Handheld-Variante in der Redaktion ein. Im Vergleich zum Master System hat sich wenig getan, einzig und alleine die Grafik wurde etwas bunter, was jedoch auf dem kleinen Farbbildschirm kaum zur Geltung kommt. Auch hier mußte die Optionen vom Mega Drive-Version entscheidend gekürzt werden, was den Spielspaß letztendlich kaum schmälert. In der direkten Gegen-

Check Up

Game Gear
4 MBit

US GOLD Presents
World Cup USA '94
All Programming, Graphics and Music by
TRETT

World Cup USA '94 Sportspiel
Hersteller: U.S. Gold/Sega Tel. 040-2270961
Release: Juni Preis: DM 89,95

Spieler 1-2
Levels 3
Save Game Paßwort
Besonderheiten.....Zwei Spieler per Kabel möglich!

Grafik **78%**
Sound **72%**
Gesamt **83%**

Die Handheld-Version ist lediglich etwas bunter, ansonsten identisch zur Master System-Variante.



Wir machen auch nicht über 30 Grad schlapp !!!!

Order In Time O.I.T.

Laden+Versand In Stuttgart!! Silberburgstr. 171
70178 Stuttgart (S-Feuersee)

Mega Drive					Mega CD		Konsolen	
Action Replay 2	89.90	Monsterworld 5	jp	99.90	AX 101	jp	Mega Drive II	179.90
6 Button Joypads	35.00	Nhlpa Icehockey 94	dt	89.90	Battle Corps	dt	Mega CD Japan	599.90
Art of Fighting	jp 99.90	Outrunners	jp	109.90	Batman Returns	us	Mega Drive I	179.90
Dune II	dt 114.90	Ottifants	dt	79.90	Chuck Rock	us	Atari Jaguar	599.90
F-15 II Eagle	dt 99.90	Pulsman(Spark)	jp	129.90	Chuck Rally	dt	3 Do	989.90
Fatal Fury II	jp 129.90	Pete Sampras Tennis	dt	99.90	Dune	dt	Super Nes US	239.90
Fifa Soccer	dt 89.90	Robocop III	dt	89.90	Ecco	us	Super Famicom	299.90
Golden Axe III	jp 89.90	Ragnacenty	jp	129.90	Ecco 2	us	Versandkosten 10DM	
Hardball 94	us 109.90	Sonic III	dt	109.90	Fifa Soccer	dt	Ladengeschäft	
Jack Niklaus Golf	dt 79.90	Street of Rage III	jp	99.90	Ground Zero Tex.	dt	Mo.-Fr.: 10-18.30 Uhr	
Jammit	dt 109.90	Super Street Fighter	jp	129.90	Heavenly Smphony	jp	Sa.: 10-14 Uhr	
J.league Soccer II	jp 109.90	Splatterhouse III	jp	89.90	Keio Flying	jp	<small>dt = deutsche, us = amerikanische, jp = japanische Version. Importspele ohne dt Anleitung. Umtausch ausge- schlossen, defekte Ware wird ersetzt</small>	
Jungle Book	dt 114.90	Shadowrun	us	109.90	Jurassic Park	us	Inhaber Tolga Kaydul	
Kick Off 3	dt 109.90	WWF Royal Rumble	dt	109.90	Microcosm	dt		
Landstalker	dt 109.90	Zombies	dt	99.90	Prize Fighters	us		
					Puggsy	dt		
					Rebel Assault	us		
					Soulstars	dt		
					Tom Cat Alley	us		

Tel.: 0711-613 758

Hinter dem vielversprechenden Titel verbirgt sich der offizielle zweite Teil der Out of this World-Saga. Zunächst ein kurzer Rückblick über die bisherigen Ereignisse:

TOLLES PREIS-

gen Ereignis-

LEISTUNGS-VERHÄLTNIS:

Der junge Wissenschaftler Lester

OUT OF THIS WORLD I

wurde durch einen Blitzschlag in

UND II AUF EINER CD!

eine andere Dimension versetzt, in der die nackte Gewalt regiert. Kurz nach der Gefangennahme durch einheimische Mutanten gelingt ihm mit dem schweigsamen Buddy die Flucht. Zusammen schaffen es die beiden schließlich, die feindliche Festung zu verlassen,

Heart of the Alien

Check Up

Mega CD II



Heart of the Alien Action Adventure
 Hersteller: Virgin Tel. —
 Release: Juli Preis: DM 119,95

Spieler 1
 Levels 30
 Save Game Paßwort
 Besonderheiten Ultraschwer,
 Zeichentrickgrafik

Grafik 79%

Animationen wie im Zeichentrickfilm, insgesamt aber ziemlich farblos.

Sound 71%

Sparsame, aber gute Soundeffekte, mystische Musikantermalung.

Gesamt 70%

Frustrierend schwer, aber dennoch reizvoll.

Hot-Spot

Die ultimative Herausforderung für alle nimmermüden Joypad-Akrobaten.

Two in One!

Mit dem Kauf dieses Silberlings erhaltet ihr automatisch den ersten Teil gratis dazu. Außer einem verbesserten Sound gibt es keine Unterschiede gegenüber der Modulversion.



Der zweite Teil ist noch umfangreicher als der erste.

Word Up

Die Motivation aus Frustration zu beziehen, ist bekanntlich ein sehr schmaler Grad, den die Macher hier für meinen Geschmack überschritten haben. Heart of the Aliens bestraft selbst kleinste Fehler rigoros mit dem Tod, was angesichts der gewöhnungsbedürftigen Steuerung

sehr, sehr häufig passiert. Wer sich dennoch nicht durch den knackigen Schwierigkeitsgrad abschrecken läßt, erlebt ein technisch gutes Adventure, das einen für längere Zeit beschäftigen wird.





Diese Säuretropfen dürft ihr nicht berühren, sonst wird der arme Buddy bei lebendigem Leibe zersetzt.



Makabere Todes-Sequenzen gibt es in Massen.

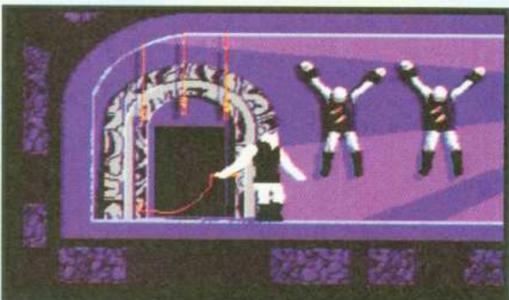
wobei Lester allerdings schwere Verletzungen erleidet. Im zweiten Teil übernehmt ihr nun die Rolle von Buddy. Der friedliche Mutant muß miterleben, wie die feindliche Armee erneut sein Dorf überfällt und alles zerstört wird. Bei seiner Flucht kann er nur eine vielseitig einsetzbare Elektro-Peitsche mitnehmen und muß sich nun auf eigene Faust durchschlagen.

Auch der zweite Teil arbeitet nach dem strengen „Trial and Error“-Prinzip, d.h. jede Situation erfordert eine bestimmte Reihenfolge von präzise getimten Aktionen. Wer nach stundenlangen Bemühungen dennoch keine Erfolgserlebnisse hat, darf sich nach einer kurzen Todes-Sequenz zumindest ein



Diese Säuretropfen dürft ihr nicht berühren, sonst wird der arme Buddy bei lebendigem Leibe zersetzt (oben).

Wie beim ersten Teil werden die Grafiken bilderweise umgeklappt (unten).



us

Unsere Anzeige ist Euch nicht Groß genug? - Dafür sind unsere Preise um 50 kleiner !!!

★ TV GAMES ★

Gratis bekommt Ihr die neue „Marktübersicht Telespiele“ (Alle Spiele von NINTENDO, SEGA, NEO-GEO mit An- und Verkaufspreisen D, US, JAP)

Sofort anrufen ☎ 0 30 / 7 81 15 36 ☎

oder schreiben ✎

10823 Berlin, Grunewaldstr. 81 (Versand und Laden)

Laden: Berlin Wedding • Brüsseler Str. 19 Tel.: 4 53 22 73 - Hier auch „TESTKAUF“

JOYPAD VIDEO GAMES

Tel. 030 - 692 66 62

Oliver Peuker · Hasenheide 56 · 10967 Berlin



Sub Terrania (MD) dt 104,00

- Mega Drive**
- Art of Fighting dt 109,00
 - Brett Hull Hockey dt 89,00
 - Castelvania dt 89,00
 - Dragon dt 109,00
 - Dragons Lair dt 89,00
 - Dune II dt 109,00
 - Eternal Champions dt 129,00
 - Joe + Mac dt 89,00
 - Jungle Book dt 109,00
 - M. Magic Football dt 119,00
 - NBA Jam dt 119,00
 - Normy's Beach Babe dt 98,00
 - PGA Tour Golf 3 dt 98,00

- Rock'n Roll Racing dt 104,00
- Sonic 3 dt 129,00
- Streets of Rage 3 dt 129,00
- Toejam & Earl 2 dt 109,00
- Virtua Racing dt 179,00
- WCW Wrestling dt 109,00

- Mega CD**
- Demolition Man dt 109,00
 - Ground Zero Texas dt 109,00
 - Heart of the Alien dt 109,00
 - NHL Hockey 94 dt 99,00
 - Powermonger dt 109,00
 - Soulstar dt 119,00



Multi Mega nur DM 969,00

Versandkosten per Post DM 8,00 zzgl. Nachnahme. Ab DM 250,00 Versandkosten frei. Ausland nur Vorkasse zzgl. DM 18,00. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele. Preisliste gegen DM 2,00 in Briefmarken.

Die englische Software-Schmiede TecMagik greift auf eine altbekannte Comicfigur zurück. Verbindet man die stets schusselige Zeichentrickfigur, die

MIT PAULCHEN

ständig Pannen verursacht, mit

PANTHER ALS FILM-

einem Jump & Run, ließe sich

STAR IN HOLLYWOOD

sicherlich ein witziges Game dar-

GEHT ES IM

aus machen. In verschiedenen Film-

WAHRSTEN SINNE DES

kulissen gilt es, die Ausgänge zu

WORTES CHAOTISCH ZU

finden, ohne von den Requisiten

Check Up

Mega Drive
8 MBit



Pink Goes to Hollywood Jump & Run

Hersteller: TecMagik Tel. -

Release: Mai Preis: DM 110,-

Spieler 1

Levels 3

Save Game nein

Besonderheiten Coole

Soundtracks

Grafik 48%

Einfache, aber ansprechende Spielkulisse, jedoch mit miserabler Kollisionsabfrage.

Sound 70%

Abwechslungsreiche Begleitmusik wie im Film, passende FX.

Gesamt 42%

Die miserable Steuerung macht aus einem passablen Spielkonzept einen Rohrkrepieler.

Pink Goes to Hollywood

oder anderen Akteuren vorher geschafft worden zu sein.

Die in der Anleitung beschriebenen vielfältigen Möglichkeiten entpuppen sich im tatsächlichen Spielverlauf als sehr mager umgesetzt. Die Animationsphasen des Pink Panther hätten zahlreicher ausfallen können, zudem wirkt dieser lieblos in die ganz nett gezeichnete Backgroundgrafik eingesetzt. Beim Treppensteigen z.B. läuft er nicht auf, sondern zwischen den einzelnen Treppenstufen. Sprünge von Plattform zu Plattform werden zum Glücksspiel, da er

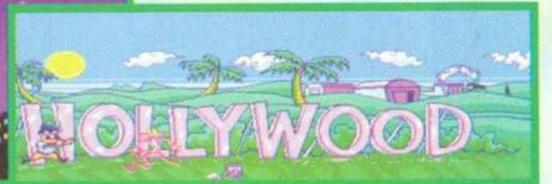
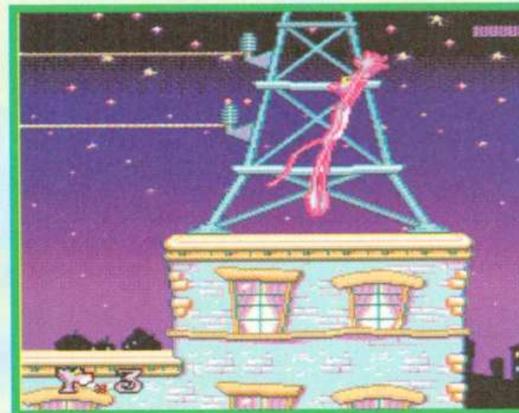
trotz sichtbarem Boden oft keinen Halt findet. Die feindlichen Sprites sind ebenfalls zwar optisch gut gelungen, lassen sich aber aufgrund katastrophaler Kollisionsabfrage fast nie beim ersten Versuch mit Paulchens Boxhandschuh treffen. Für unkontrollierten Energieverlust sorgt außerdem die träge Steuerung. Was letztendlich fehlt, ist eine entsprechende Umsetzung einer guten Idee. **op**



Einzig und alleine der Soundtrack weiß wirklich zu gefallen.



Allenfalls auf dem Master System könnte dieses Spiel noch begeistern.



Hot-Spot

Der Versoftungs-Tick mit dem Zeichentrick! Nicht gelungen.

Word Up

Der veraltete, längst überholte Stil des gleichnamigen Zeichentrickfilms mit krampfhaft gereimten, öden Kommentaren hat nur noch eine sehr begrenzte Fangemeinde. Ebenso wird es sicherlich diesem Game gehen. Wer unbedingt Paulchen Panther auch auf dem

Mega Drive haben muß, wird sich wohl mit der hakeligen Steuerung abfinden. Für den eingefleischtesten Jump & Run-Freak jedoch gibt es viele weit bessere Games.



nice price

GAMM

fun & power

MEGA DRIVE

Fatal Fury 2	demn. erhält.
CD Rebel Assault	demn. erhält.
CD Mega Race	demn. erhält.
Dschungelbuch	demn. erhält.
Dragon	demn. erhält.
Addams Family us	99,-
Aladdin dt	69,-
Another World dt	49,-
Art of Fighting dt	109,-
Barkley's Shut up & Jam dt/us	89,-
Battleship us	99,-
Battletoads us	79,-
BOB us	29,-
Bubba'n Stix dt	109,-
Bubsy dt	49,-
Carmen San Diego us	9,-
Castlevania us "Bloody" dt	89,-/99,-
CD AX 101 jp	99,-
CD Batman Returns dt	69,-
CD College Football dt	89,-
CD Dark Wizard us	99,-
CD Dune dt	99,-
CD F-1 Heavenly S. jp	109,-
CD Ground Zero Texas dt	109,-
CD Indiana Jones dt	109,-
CD Lethal Enforcers us/dt	129,-/149,-
CD Lunar the Silverstar us	99,-
CD Mad Dog McGree us	99,-
CD Mansion us/dt	89,-/99,-
CD Microcosm dt	99,-
CD Monkey Island us	89,-
CD Mortal Kombat dt	99,-
CD NHL Hockey 94 dt/us	99,-
CD Prize Fighter dt	109,-
CD Pugsy us	79,-
CD Revenge of Ninja us	99,-
CD Rise of the Dragon us	109,-
CD Road Avenger dt	29,-
CD Sliphead dt	89,-
CD Son of Chuck Rock 2 dt	59,-
CD Sonic dt	79,-
CD SPIELE EINZELSTÜCKE ab	9,-
CD Terminator us/dt	59,-/109,-
CD Third World War us	119,-
CD Thunderhawk dt	99,-
CD Tom Cat Alley us	99,-
CD Wing Commander us	119,-
CD WWF Steel Cage dt	99,-
Champions W. Class Soccer dt	99,-
Columns 3 us	99,-
Cool Spot dt	99,-
Desert Strike	79,-
Dragon's Fury dt	49,-
Dragon's Revenge dt	99,-
EINZELSTÜCKE ab	9,-
Eternal Champions dt	119,-
European Club Soccer dt	49,-
F-117 Night Storm us/dt	99,-/119,-
F-15 Strike Eagle us/dt	79,-/109,-
Fatal Fury dt	69,-
FIFA International Soccer dt	99,-
Flashback dt	99,-
Formula One dt/us	99,-/59,-
Gaiares us	9,-
Gauntlet IV dt	99,-
General Chaos dt	109,-
Global Gladiators dt	49,-
Gunship 2000 dt	89,-
Gunstar Heroes dt/jp	99,-/59,-
Hardball 3 dt	99,-
Jewel Master us	9,-

Joe & Mac us	99,-
John Madden 94 dt	119,-
Jungle Strike dt	109,-
Jurassic Park us	89,-
Landstalker us/dt	109,-/119,-
Lethal Enforcers dt/us	139,-/149,-
Lost Vikings us/dt	89,-/99,-
Mario Andretti dt	99,-
Mega Turrican us	99,-
Micro Machines dt	89,-
Mig-29 dt	89,-
Mortal Kombat us/dt	99,-
Mutant League Hockey dt	109,-
NBA Jam dt/us	119,-/109,-
NHL-Hockey 94 dt	109,-
Ottifants dt	89,-
PGA Tour European Tour dt	99,-
PGA Tour Golf 2 us	79,-
Pink Panther dt	99,-
Pirates Gold us	89,-
Prince of Persia us/dt	79,-/109,-
Pro Striker Soccer inkl. 4-Sp. Adap.	139,-
Ren & Stimpy Show dt	99,-
Road Rash dt	39,-
Robocop 3 dt	109,-
Robocop vs Terminator dt	49,-
Rocket Knight Adventure dt	99,-
Sensible Soccer dt	99,-
Shadow of the Beast 2 dt	19,-
Shadow Run us	119,-
Shinobi 3 us/dt	99,-
Side Pocket jp	79,-
Skitchin dt/us	99,-/59,-
Sonic 2 dt	59,-
Sonic 3 dt/jp-PAL	129,-/79,-
Sonic Spinball dt	99,-
Speedball 2 dt	39,-
Spiderman X-man us	69,-
Splatterhouse 3	119,-
Streetfighter 2 Turbo dt/jp-PAL, engl. Texte	129,-/49,-
Streets of Rage 3 jp	109,-
Sub Terrania us/dt	99,-
Summer Challenge dt	39,-
Sunset Riders dt	89,-
Super Streetfighter 2 us	159,-
Tazmania	29,-
Technoclash us	49,-
Tiny Toons dt	89,-
Toe Jam & Earl 2 dt	109,-
Treasure Land Mc Donalds dt/jp	99,-/39,-
Turtles Tournament Fighters dt	119,-
Two Tribes Populous 2 dt	99,-
Ultimate Quix us	9,-
Ultimate Soccer dt	49,-
Virtual Racing dt/jp-PAL engl. Texte	169,-/129,-
Winter Challenge dt	39,-
Winter Olympics dt	99,-
World Cup USA dt	109,-
WWF Royale Rumble dt	119,-
Young Indiana Jones us	99,-
Zombies ate my Neighbours us/dt	59,-/79,-
4-Spieler-Adapter SEGA/EA	49,-/59,-
6-Button Pad dt	39,-
Action Replay Pro dt	89,-
Activator us	169,-
CD-Rom 2 inkl. Spiele	529,-
CD-Rom 2 ohne Spiele	499,-
CDX-Converter	99,-
Capcom Powerstick Fighter	79,-
Japan Converter jp	19,-
NTSC Converter 60Hz us/dt	39,-
Lethal Enforcers Gun	39,-
Megadrive II/2 Pads/Sonic 2	249,-

Megadrive II Grundgerät	199,-
Multi Mega dt	869,-
Programmierz. 6-Button Pad	39,-
RGB-Kabel MD 1 und 2	29,-
Umbau 50/60Hz/Zeichensatz	49,-
Verlängerungskabel	39,-

3DO

3DO us/2 CD/220V	999,-
Microcosm	demn. erhält.
Mega Race	demn. erhält.
Shock Wave	demn. erhält.
Road Rash 2	demn. erhält.
Demolition Man	demn. erhält.
Another World us	99,-
Dr. Hauser us	119,-
Dragons Lair us	99,-
Fire Ball us	119,-
John Madden 94 us	89,-
Jurassic Park us	109,-
Lemmings us	89,-
Mad Dog McGree us	109,-
Monster Manor us	99,-
Night Trap us	99,-
Sewer Shark	109,-
Super Wing Commander us	109,-
The Horde us	119,-
Total Eclipse us	109,-
Twisted us	109,-
Ultraman jp	199,-
Control Pad 3DO	89,-
Umbau RGB/220V taugl.	199,-
Lasergun us	59,-

SUPER NES

Lord of the Rings	demn. erhält.
Desert Fighter	demn. erhält.
Slam Masters	demn. erhält.
Dragon	demn. erhält.
FX-Trax us	demn. erhält.
Impossible Mission	demn. erhält.
Ultimate Fighter	demn. erhält.
Super GAMEBOY Adapter	demn. erhält.
7th Saga us	129,-
Actraiser 2 us	119,-
Aladdin dt/us	119,-/69,-
Alien vs Predator dt	119,-
Art of Fighting dt	129,-
Asterix dt	49,-
Astro Gogo jp	119,-
Battlecars us	109,-
Battleship us/dt	119,-/129,-
Beauty & the Beast dt	99,-
Bill Walsh College Football us	59,-
Blues Brothers jp	29,-
Boxing Legends of the Ring us	39,-
Bugs Bunny dt	129,-
Capcom MVP Football us	119,-
Castle Wolfenstein	129,-
Champion World Class Soccer dt	109,-
Chester Cheetah 2 us	89,-
Choplifter 3 us	99,-
Clay Fighter us	129,-
Claymates us	119,-
Cool Spot us/dt	109,-/119,-
Desert Strike us/dt	79,-/99,-
Dr. Franken us	99,-
Dschungelbuch dt	129,-
EINZELSTÜCKE ab	19,-
Empire strikes back dt	119,-

Equinox dt	99,-
Eye of the Beholder us	129,-
F-Zero dt	59,-
Fatal Fury 2 us	129,-
Fatal Fury us	39,-
FIFA Soccer dt	109,-
Final Fantasy 2 us	129,-
Final Fight 2 dt	109,-
Flashback dt	89,-
Flintstones us/dt	59,-/89,-
Goof Troop us/dt	99,-
GP-1 Motorcycle dt	109,-
Joe & Mac 3 us/jp	99,-
Joe & Mac us	29,-
John Madden 94 us/dt	119,-/129,-
Jurassic Park dt	119,-
King Arthurs World dt	69,-
Kings of Dragon us	129,-
Knight's of the Round us/dt	129,-/109,-
Legend us	109,-
Lethal Enforcers inkl. Gun us/dt	159,-
Liberty or Death us	139,-
Lock On us	29,-
Lost Vikings us/dt	99,-/109,-
Lufia us	129,-
Mario Allstars dt	89,-
Mario's Time Machine dt	119,-
Mechwarrior dt	129,-
Mega Man Soccer us	99,-
Mega Man X dt	109,-
Metal Marines dt	129,-
Mickey's Ultimate Challenge us	69,-
Might & Magic II us	129,-
Mortal Kombat dt	69,-
Mr. Nutz dt	99,-
Mystical Ninja dt/us	119,-/59,-
Mystical Quest dt/us	79,-/49,-
NBA Jam dt/us	129,-
NBA Showdown us	129,-
NHL Hockey 94 dt	99,-
Nigel Mansel us/dt	99,-/119,-
Ninja Warriors us	129,-
Outlander us	19,-
Pac Attack us/dt	89,-/119,-
Paladins Quest us	119,-
Pinball Dreams us	99,-
Pirates of the Darkwater dt	129,-
Plok dt	89,-
Pocky & Rocky us/dt	69,-/129,-
Pop'n Twinbee jp	19,-
Populous II dt	119,-
Ren & Stimpy Show us	109,-
Robocop vs Terminator us	119,-
Rock'n Roll Racing dt	119,-
Rocky Rodent us	29,-
Run Saber dt	109,-
Schlümpfe dt	109,-
Secret of Mana us/dt	129,-/109,-
Sensible Soccer dt	109,-
Shadow Run dt/us	119,-/109,-
Shanghai 2 us (Brettspiel)	79,-
Side Pocket us	109,-
Skyblazer dt	109,-
Space Ace dt	109,-
Stanley Cup Hockey us	99,-
Star Trek 'Next Generation' us	119,-
Star Wing dt	69,-
Streetfighter II Turbo dt/us	119,-/49,-
Striker dt	69,-
Stunt Race FX	109,-
Sunset Riders dt	129,-
Super Air Driver dt/jp	99,-/29,-
Super Battletoads us	29,-
Super Bomberman dt	99,-
Super Bomberman us/4-Player Adap.	139,-
Super Conflict dt	119,-

Super Formation Soccer 2 jp	29,-
Super Hockey dt	109,-
Super Metroid us/dt	129,-/109,-
Super Offroad the Baja us	39,-
Super Pinball 'Behind the Mask' jp	119,-
Super Slapshot us	29,-
Super Streetfighter 2 us	159,-
Super Turrican dt	119,-
T2-The Arcade Game us/dt	69,-/99,-
Tazmania us	29,-
Tetris II Limited Ed./Tetris III	169,-/139,-
Top Gear II	109,-
Tuff E Nuff us	39,-
Turn & Burn us	59,-
Turtles Tournament Fighters dt	129,-
Ultima us	129,-
Utopia dt	119,-
Virtual Soccer dt	89,-
Winter Olympics dt	119,-
Wizardy 5 us	129,-
Wordtris us	19,-
World Cup Striker dt	119,-
World Cup USA 94 dt	119,-
WWF Royale Rumble dt	129,-
X-Kaliber us	99,-
Yogi Bear dt	109,-
Young Merlin dt/us	139,-/79,-
6-Spieler Adapter	59,-
60Hz Adapter NTSC (Nur 1 Stecker)	39,-
ASCII-Pad dt/us	49,-
Action Replay 2 50/60Hz	99,-
Dual Turbo Remote Pad nur us	99,-
Lethal Enforcers Pistole	39,-
Programmierz. Universal Adap., 100% Kompatibel	59,-
RGB-Kabel us/dt	29,-/39,-
SNES Powerstation	189,-
SNES 3-Set	299,-
SNES US 1Pad/RGB-Kabel/220V	249,-
Super-4 Pad dt	19,-
UMBAU:	
SNES 50/60Hz/Schacht	79,-
Universal Adapter FX-Chip taugl.	9,-
Verlängerungskabel	19,-

JAGUAR

Jaguar us/RGB-Kabel/220V/Spiele	599,-
Alien vs Predator	demn. erhält.
Club Drive 'Checkered Flag'	demn. erhält.
Dino Dudes	99,-
Galaxy	99,-
Raiden	99,-
Tempest 2000	109,-
Castle Wolfenstein	119,-
RGB-Kabel	49,-
Video SVHS Kabel	49,-
PAD	69,-

SONSTIGES

Manga Videos ab	39,-
Gameboy ohne Spiel	79,-
Gameboy Spiele ab	19,-
NES Spiele ab	19,-
US/JP Magazine (EGM/Gamefan) ab	8,-
FM-Town Marty Drive Spiele ab	129,-
CD-32 Spiele ab	29,-
NEO-GEO Spiele ab	79,-
T-Shirts ab	19,-
NBA-Zubeh. (Streetball/Bälle, etc.) ab	19,-

TEL 0 89 / 54 38 088

GAMETRON GmbH, Häberlstraße 26, 80337 München
 Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr, Fax 0 89 / 53 42 54
 AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE, Gebrauchte-Spiele-Zentrale 0 89 / 53 41 15

Versandkosten DM 8,- zzgl. Nachnahme, ab DM 250,- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse. Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch. Auch Ladenverkauf! Händleranfragen erwünscht. Nur solange Vorrat reicht. Umtausch, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Wer des öfteren mit dem Pkw unterwegs ist, kennt die Schrecken der Autobahnen zur Genüge: Neben den obligatorischen Rasern und Dränglern tum-

ACCOLADE GIBT GAS:

meln sich auch jede Menge Sonn-

BAHN FREI FÜR DIE

tagsfahrer auf der Straße. Ab und

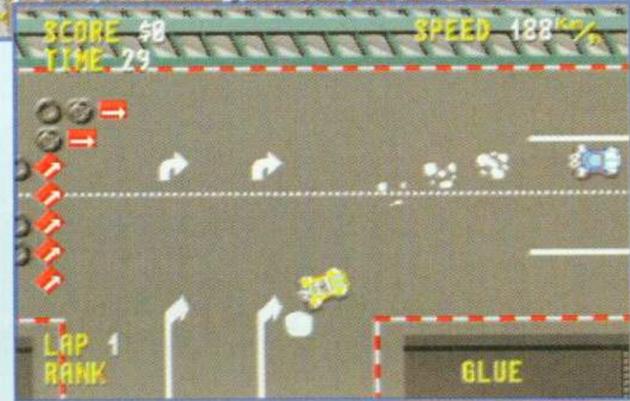
COMBAT CARS!

zu wünscht man sich als leidgeprüfter Verkehrsteilnehmer einen Boliden wie ihn James Bond durch seine Filme lenkt. Mit Ölteppichen, Rauchschwaden, Raketen und Kanonensalven entledigt man sich der unliebsamen Zeitgenossen. Das müssen sich auch einige Accolade-Programmierer gedacht

Combat Cars



Sonntagsfahrer bleiben bei Combat Cars auf der Strecke!



haben, als sie Combat Cars austüftelten. Ihr blickt bei diesem Spiel aus der Vogelperspektive auf die Piste und manövriert euren Flitzer durch die 24 meist sehr kurvenreichen Strecken. Mal düst ihr an der Strandpromenade entlang, ein anderes Mal dürft ihr euch im Gebirge oder in einer Stadt austoben. Im Gegensatz zum Vorbild MicroMachines von Codemasters bleibt es allerdings nicht beim geruhsamen Rundendrehen. Mit Hilfe der eingebauten Spezialwaffen schubst man die Gegner in den Graben oder hinterläßt eine Mine auf dem Parcours, um sich einen Zeitvorteil zu verschaffen. Combat Cars bietet leider nicht solch einfallsreiche Strecken und Fahrzeuge wie MicroMachines.

Volle Dröhnung!

Hut ab allerdings vor den Musikern: Markerschütternde Dancefloor-Rhythmen, bei denen sofort die Füße im Takt mitwippen, begleiten die heißen Rennen auf dem Bildschirm. Weniger gelungen sind allerdings die langweiligen Soundeffekte, die sich auf Reifenquietschen und das monotone Fahrgeräusch beschränken. Einen

Check Up

Mega Drive
8 MBit



Combat Cars Rennspiel
Hersteller: Accolade Tel. -
Release: Juni Preis: DM 80,-

Spieler 1-2
Levels 26
Save Game Batterie
Besonderheiten Zwei-Spieler-Modus, günstiger Preis!

Grafik 65%

Das grafische „Drumherum“ ist ausgesprochen spartanisch ausgefallen.

Sound 80%

Die Musik klingt verdächtig nach Haddaway und DJ Bobo.

Gesamt 74%

Nur geübte Rennpiloten werden die verflixte Steuerung als Herausforderung ansehen.

Hot-Spot

Kleine Gemeinheiten erhalten die Feindschaft: Die Waffenkammern auf Rädern walzen alles nieder, was nicht rechtzeitig auf die Bäume kommt.

EINMAL TIEFERLEGEN, BITTE!



Zu Beginn des Wettbewerbs sind die Autos mit minderwertigen Reifen und schwachen Motoren ausgerüstet, so daß sie sich nur sehr schwer durch die engen Haarnadelkurven

steuern lassen. Nach jeder Runde werden Preisgelder verteilt, deren Höhe sich nach der erreichten Platzierung richtet. Damit könnt ihr dann im Tuning-Shop einkaufen, wo ihr euch für euren Schlitten das passende Zubehör aussuchen dürft: Breitreifen, aufgemotzte Triebwerke und vieles mehr bauen die Mechaniker gegen Bares in eure Maschine ein.

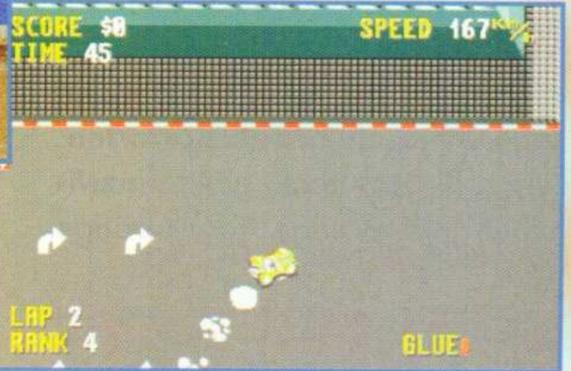
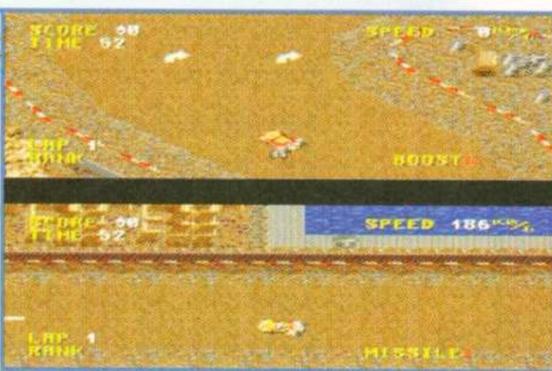
IM SONDERANGEBOT!

An Combat Cars sollten sich viele Softwarehersteller ein Beispiel nehmen. Accolade weiß sehr wohl, daß dieses Spiel nicht der Überknaller ist, zum Preis von unter DM 80,- ist jedoch nur ganz selten ein brandneues Spiel zu bekommen. Man muß noch bedenken, daß man für die Konkurrenz fast das Doppelte hinlegen muß oder ein Virtua Racing schon an die DM 200,- kostet.

Word Up

Schade, schade, daß Accolade bei Combat Cars das Feintuning vergessen hat. Mehr Abwechslung und Sorgfalt bei der Grafik, bessere Kontrolle über das Fahrzeug und die MicroMachines hätten sich warm anziehen müssen. Ansonsten ist die Nachahmung eine wirklich spaßige Angelegenheit - besonders im Zwei-Spieler-Modus läuft

das Modul zur Höchstform auf. Nicht zuletzt dank der tollen Musik ist das Spiel trotz der angesprochenen Mängel eine Probefahrt wert. Außerdem kostet das Spiel nur knapp DM 80,-, wofür man bei Virtua Racing noch nicht einmal den Zusatzchip bekommt!



Wer MicroMachines zu niedlich findet, sollte bei den Combat Cars zugreifen. Hier gibt es Action satt!

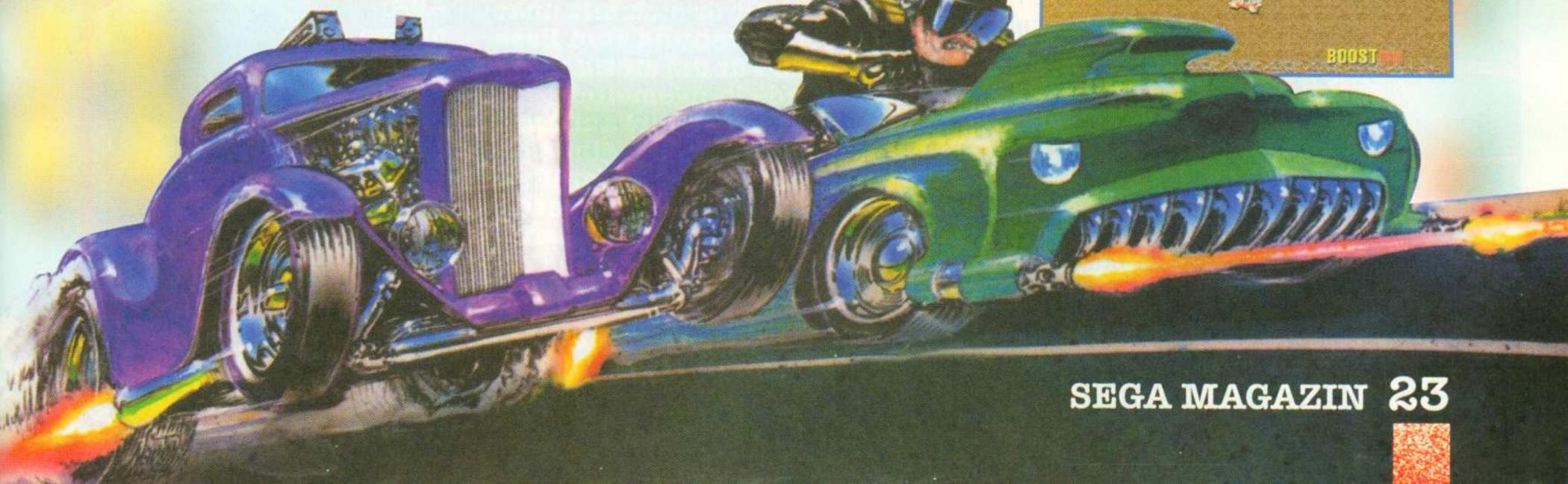
halten. Bremsmanöver enden oft genug an der Leitplanke oder im Sandbunker. Will man dann noch seinen Vordermann mit einer kleinen Hitzeschrakete beglücken, gerät das Fahrzeug endgültig außer Kontrolle. Bis man das widerspenstige Ding wieder einigermaßen auf die Straße zurückbringt, sind meistens

dicken Minuspunkt gibt's auch für die nervtötende Steuerung: Es ist ohnehin schon schwierig genug, mit den viel zu heftig reagierenden Flitzen einigermaßen die Spur zu

schon sämtliche Konkurrenten an einem vorbeigezischt. Wie jedes gute Rennspiel bietet auch Combat Cars die Möglichkeit, zwei Fahrer gegeneinander antreten zu lassen; dazu wird der Bildschirm gesplittet und ihr dürft euch gegenseitig das Leben schwer machen.



Acht verschiedene Fahrzeuge stehen zum Kampffahren auf den 25 Strecken zur Verfügung.



7m Fußball-Weltmeisterschaftsjahr haben es andere Sportarten natürlich schwer, die Aufmerksamkeit der Konsolen-Sportler auf sich zu len-

DAS BESTE BASEBALL-

ken. Während sich die gesamte

SPIEL FÜR DAS MEGA

Familie vom Sprößling bis zum

DRIVE WURDE VON

Opa vor dem Fernsehgerät tum-

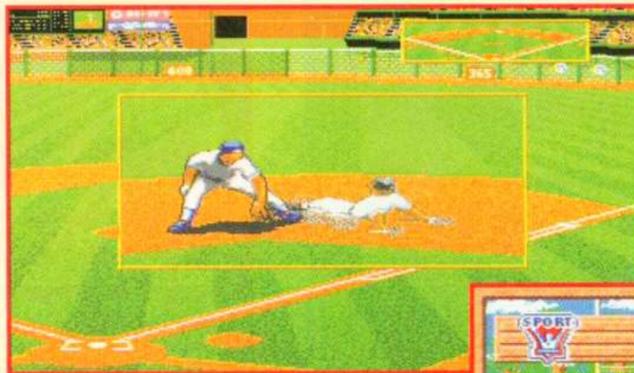
ACCOLADE KOMPLETT

melt und die Fehlpässe von Bertis

ÜBERARBEITET.

Buben fachkundig kommentiert, wird es nicht wenige Zocker geben, die das Gebolze auf den WM-Äckern völlig kalt läßt. Für die immer beliebter werdenden amerikanischen Ballsportarten, wie z. B. Basketball, gibt es inzwischen jede Menge hochkarätige

HardBall '94



Module; lediglich die Baseball-Anhänger wurden von den Herstellern bislang etwas stiefmütterlich behandelt.

Die Accolade-Domäne

Accolade ist in dieser kleinen, aber feinen Nische seit Jahren der Branchenführer: HardBall gilt sowohl auf dem PC als auch auf der Konsole als DAS Referenzspiel. Die neueste Variante dieses Spiels trägt den Zusatz '94 und wird alle echten Baseball-Fans in Verzückung versetzen. Durch einen Deal mit der MLBPA (Major League Baseball Players Association, vergleichbar mit der NBA oder NHL beim Basketball und Eishockey) durften die Programmierer alle originalen Spielernamen, Fotos und sonstigen Bezeichnungen übernehmen. Insgesamt 700 Profis tummeln sich in HardBall '94. Um die teure Lizenz ins rechte Licht zu rücken, hat sich Accolade etwas Besonderes einfallen lassen: Da bei den ameri-

Wie sich's für eine '94er-Version gehört, sind hier alle aktuellen Aufstellungen und Ligen enthalten.

Rank	Player	Team	Pos	AVG	SB	HR	RBI
1	Gonzalez	TEX	LF	.310	4	46	118
2	Bonds	SF	LF	.336	29	46	123
3	Griffey	SEA	CF	.309	17	45	109
4	Thomas	CH2	1B				
5	Justice	ATL	RF				
6	Belle	CLE	LF				
7	Hillman	SF	3B				
8	Palmerino	BAL	1B				
9	McGriff	ATL	1B				
10	Piazza	LA	C				



Was NHL Hockey unter den Eishockeyspielern ist, dürfte Hardball für die Baseball-Fans sein.



Hot-Spot

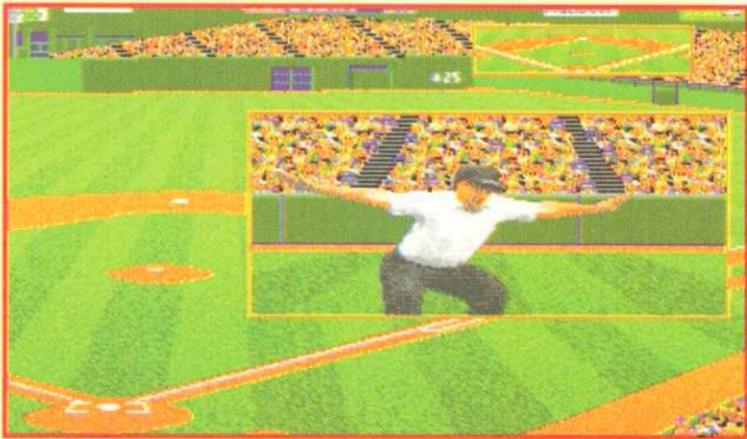
Das ultimative Spiel für den privaten Baseball-Krimi - allein oder zu zweit!

Word Up

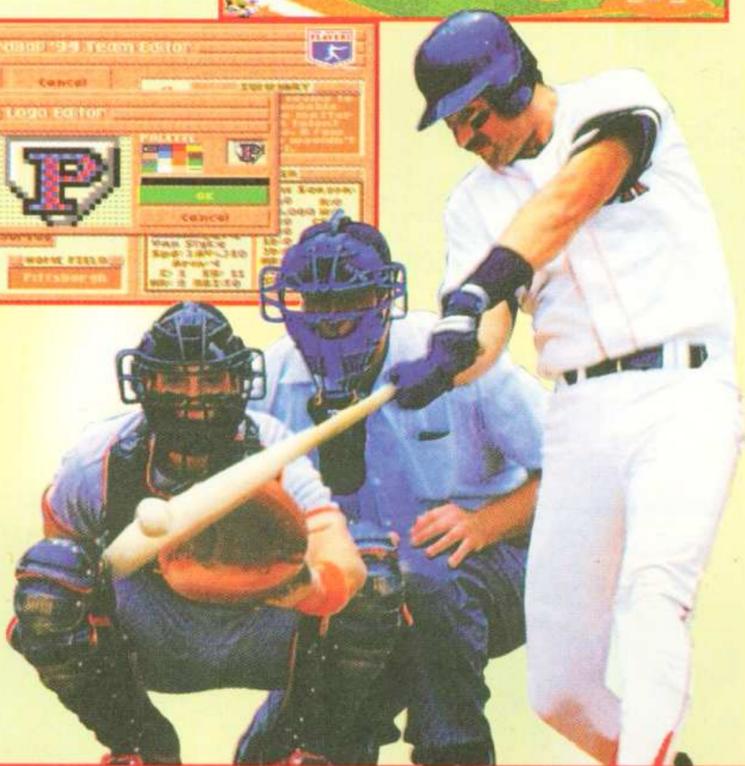
Für einen Amerikaner ist der europäische Fußball trotz WM noch immer ein Buch mit sieben Siegeln. Ähnlich verhält es sich mit unserer Beziehung zum Baseball. Für die stetig wachsende Fangemeinde dieser Sportart auf unserem Kontinent gibt es nur eine Wahl: HardBall '94. Keine andere Baseball-Simulation schafft es, so viel Realismus mit angenehmer Spielbar-

keit zu verbinden. Aktuelle Daten aus der MLBPA und die knackigen Gegner sind neben der zweckmäßigen Grafik nur einige der Gründe, warum es derzeit zu diesem Modul einfach keine Alternative gibt. Für Baseball-Freaks ein absolutes Muß!





Wer etwas zuviel Fußball gesehen hat, sollte vielleicht hier zugreifen.



Alles drin, alles dran!



Wer möchte, darf seine gelungensten Spielzüge auch mit dem eingebauten Videorekorder analysieren. Bevor es in den Matches ernst wird, könnt ihr auf einem Übungsplatz das Werfen, Schlagen und Fangen so lange trainieren, bis ihr euch fit genug für ein „echtes“ Duell fühlt. HardBall '94 bietet darüber hinaus die gewohnt übersichtliche Menü-Oberfläche, einen



komfortablen Editor, mit dem ihr euch euren „Super“-Pitcher bzw. -Batter basteln könnt, ferner natürlich diverse Ligen, Weltmeisterschaftsspiele und als besonderes Schmankerl eine komplette Saison, die satte 162 Spiele umfaßt. Allein schon aus diesem Grund werden die aktuellen Spielstände automatisch auf der Batterie gespeichert.

Check Up

Mega Drive
8 MBit



Hard Ball '94 Sportspiel
Hersteller: Accolade Tel. —
Release: Juni Preis: ca. DM 110,-
Spieler 1-2
Levels —
Save Game Batterie
Besonderheiten Zwei-Spieler-Modus

Grafik 75%

Hardball '94 glänzt mit realistischen Bewegungen und einer übersichtlichen Perspektive.

Sound 35%

Die Geräuschkulisse wurde mal wieder sträflich vernachlässigt.

Gesamt 85%

Die wohl komplexeste, schönste und spielbarste MD-Baseball-Simulation, die zur Zeit erhältlich ist!

COMPUTERKUDAK



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

SEGA MEGA DRIVE

R.B.I. Baseball '94	dt. DM 119,00
Art Of Fighting	dt. DM 117,95
Champions World Class Soccer	dt. DM 108,95
Sub-Terrania	dt. DM 118,95
Dragon	dt. DM 119,00
Jungle Book	dt. DM 119,00
Dune II	dt. DM 109,00
Last Vikings	dt. DM 119,00
Pete Sampras Tennis	dt. DM 119,00
Star Trek	dt. DM 132,00
Jungle Strike	dt. DM 99,00
Mickey's Challenge	dt. DM 119,00
World Cup USA '94	dt. DM 118,95
NBA Jam	dt. DM 118,00
Streetfighter II	dt. DM 132,00
NHL Hockey '94	dt. DM 119,00
Streets of Rage 3	dt. DM 132,00
Pink Panther	dt. DM 119,00
Sonic 3	dt. DM 131,00
Virtua Racing	dt. DM 184,95

SEGA MEGA CD II

Double Switch	dt. DM 98,95
Dune	dt. DM 109,95
Dracula	dt. DM 98,95
Jurassic Park	dt. DM 91,95
Microcosm	dt. DM 99,95
NHL Hockey '94	dt. DM 108,95
Yumeni Mystery Mansion	dt. DM 98,95
Tomcat Alley	dt. DM 98,95
Dragon's Lair	dt. DM 98,95
World Cup USA '94	dt. DM 108,95
Terminator	dt. DM 109,95
Heart Of The Alien	dt. DM 108,95
Soulstar	dt. DM 118,95

SEGA MASTER SYSTEM II

Asterix 2	dt. DM 81,00
Aladdin	dt. DM 81,00
Ecco	dt. DM 81,00
Road Rash	dt. DM 81,00
Ultimate Soccer	dt. DM 81,00
Road Runner	dt. DM 81,00
Sonic 3 Chaos	dt. DM 80,95
Star Wars	dt. DM 81,00
World Cup USA '94	dt. DM 80,95
Streets Of Rage 2	dt. DM 81,00

SEGA GAME GEAR

Battle Toads	dt. DM 61,00
Aladdin	dt. DM 81,00
Ecco	dt. DM 81,00
Sonic Spinball	dt. DM 80,95
Jungle Book	dt. DM 81,00
NBA Jam	dt. DM 91,00
Power Strike 2	dt. DM 81,00
Sonic Chaos	dt. DM 81,00
Star Wars	dt. DM 81,00
World Cup USA '94	dt. DM 80,95

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE !!!

Alles deutsche Versionen

Sämtliche Titel erhältlich

Original Sega Deutschland

Vorbestellungen für Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert

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

Versandkosten DM 6,95

Ab einem Bestellwert von DM 300,- entfällt der Versandkostenanteil

Ober 2000 Artikel im Sortiment

Weitere Spiele, Konsolen und Zubehör entnehmen Sie bitte unserer Gesamtpreisliste, die Sie gegen DM 1,- Rückporto anfordern können. Geben Sie bitte Ihr System an.

Sammelbesteller sparen Versandkostenanteile und helfen durch geringeren Anteil von Verpackungsmaterial die Umwelt zu schonen. Lieferung erfolgt per Nachnahme. Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

Der undurchschaubare Hulk gehört sicherlich zu den populärsten Helden, die die amerikanische Comicfirma Marvel kreiert hat. In den siebziger Jahren

NACH SPIDERMAN

wurde dem grünen Hünen sogar

UND CPT. AMERICA

eine eigene Fernsehserie zuteil,

KOMMT WIEDER EIN

was zuvor nur dem kleinen Spider-

MARVEL STAR ZU

man gelang.

VIDEOSPIELEHREN

Als Sprite hat Hulk mal wieder mit denselben Problemen zu kämpfen: Eine handvoll Superschurken bedrohen mit ihren Armeen erneut die Welt, so daß alle Hoffnung auf Dr. Banner alias Hulk lastet. Der Spielablauf läßt sich am besten mit dem Begriff „Jump & Beat“ umschreiben, sprich, hier fliegen vor allem Hulks riesige Pranken durch die Lüfte. Das Schlagrepertoire von Hulk ist dabei beachtlich und bietet neben dem klassischen Uppercut für den Nahkampf sogar



Selbst spielerisch machen die Versionen für Game Gear und Master System einen besseren Eindruck.



Hot-Spot

Armer Hulk! Als Sprite alles andere als mächtig.

Word Up

Das hat der gute Hulk nicht verdient! In der Marvel Comic-Serie scheinbar unbesiegbar, muß er als Videospieldarsteller recht schnell die Segel streichen, da die Gegner gnadenlos mit MPs und Panzerfaust um sich ballern. Das Spiel ist streckenweise ziemlich unfair, daher erscheint es mir völlig

unverständlich, daß die Programmierer euch kein einziges Continue anbieten. Wer trotz aller Widrigkeiten in höhere Levels vordringt, wird zudem feststellen, daß den Machern anscheinend die Ideen ausgehen.





Der zweite Level bietet ein römisches Ambiente.



In diesem Lava-Level macht Hulk eine äußerst unangenehme Bekanntschaft mit springenden Würmern. Wer auch diesen Abschnitt übersteht, gehört sicherlich zur Action-Gilde.



Im Tunnel findet ihr hin und wieder nützliche Items.

The Story of Hulk

Wie die meisten Stars der amerikanischen Marvel Comic-Serie entstand der grüne Übermensch irgendwann in den sechziger Jahren. Hinter dem muskelbepackten Mutanten verbirgt sich der Wissenschaftler Dr. Banner. Dieser ehrgeizige Mann hat ein besonderes Faible für die nahezu unerforschten Gamma-Strahlen entwickelt, was ihm nach einer unfreiwilligen Selbstbestrahlung schließlich zum Verhängnis wird. Seit dem Unfall verwandelt sich Dr. Banner immer dann in den mächtigen Hulk, wenn sein Blut in Wallung kommt. Dieses Doppelleben ist äußerst anstrengend, da nahezu niemand in dem schweigsamen Monster den gutmütigen Helden sieht. Neben dem hohen Klamottenverschleiß hat diese Verwandlung zudem noch den Nachteil, daß sich Dr. Banner hinterher an nichts mehr erinnern kann.

diverse Würgegriffe an. In Sachen Pick Ups gibt sich dieses Spiel dafür eher spartanisch: Neben einer hilfreichen Waffe sind nur noch die klassischen One Ups und Energieauffüller erwähnenswert. Letztere sind besonders nützlich, da Hulk durch eine volle Energieleiste noch zusätzliche Kräfte erhält. Bei so wenig Items muß Hulk sich

eben nach anderen Waffen umschaun, daher solltet ihr euch auch nicht wundern, wenn in diesem Spiel auch mal eine Telefonzelle dran glauben muß.

us

Check Up

Mega Drive
16 MBit



The Incredible Hulk Jump & Run
Hersteller: U.S. Gold Tel. 040-2270961
Release: Juni Preis: DM 119,95

Spieler 1
Levels 4+
Save Game Nein
Besonderheiten...Keine Continues,
hoher Schwierigkeitsgrad

Grafik 69%

Toll animierter Hulk, doch das Hintergrund-Layout ist recht trist geraten.

Sound 68%

Sparsame, aber qualitativ gute Soundeffekte, die Musik gehört zur Kategorie belanglos.

Gesamt 61%

Oftmals unfair und auf Dauer abwechslungsarm, da wäre mehr drin gewesen.

8 Bit Check Up

Game Gear
4 MBit



Master System
4 MBit



Preis: Game Gear - DM 89,95
Master System - DM 89,95

Bei den 8-Bitern machten die Entwickler keine Experimente und übernahmen den Spielablauf nahezu anstandslos. Wie beim Mega Drive erlebt ihr einen prächtig animierten Hulk, der sich durch gigantisch große Levels durchprügeln muß. Glücklicherweise spendierten die Programmierer dem Modul ein paar Continues, so daß euch arge Frusterlebnisse erspart bleiben. Außerdem wurden der knackige Schwierigkeitsgrad etwas entschärft und allzu unfaire Stellen beseitigt, was sich insgesamt positiv auf die Spielbarkeit auswirkt. Ein großes Manko ist jedoch geblieben: Das Leveldesign ist alles andere als innovativ, denn mehr als simples Prügeln und Hüpfen fiel den Entwicklern scheinbar nicht ein.

Grafik 80%

Sound 56%

Gesamt 65%

Alle vier Jahre dasselbe Spielchen: Während auf dem Flimmerkasten die deutsche Mannschaft erneut um den WM-Titel kämpft, dürfen Passiv-Kicker

WER SOLL DAS
ihre sportlichen Gelüste mittels kleiner Pixel-Spieler befriedigen. Die **BEZAHLEN? EINE**
gesamte Kickerei wird stets aus der **LAWINE VON NEUEN**
bewährten, seitlich erhöhten **FUSSBALLSPIELEN**
ROLLT AUF EUCH ZU.

spektive gezeigt. Die Steuerung nimmt bei Ballbesitz gleich drei Knöpfe in Beschlag: Knopf A sorgt für eine hohe Flanke bzw. Tor-

World Championship Soccer '94



Nach einem Tor oder einer Karte wird ein passendes Digi-Bild eingeblendet.

Check Up

Mega Drive
8 MBit



W. Championsh. Soccer '94 Sport
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961
Release: August Preis: DM 79,-

Spieler 1-2
Levels -
Save Game Paßwort
Besonderheiten -

Grafik 56%

Merkwürdig untersetzte Sprites mit schlechter Animation, alle Spieler sehen gleich aus.

Sound 70%

Flotte Sounduntermalung, realistisches Zuschauergeräusche.

Gesamt 65%

Schnörkelloser Fußball-Action ohne größeren Tiefgang.

schuß, die B-Taste für einen kurzen Paß und Knopf C kommt die Bedeutung eines flachen Schusses zu. In der Defensive habt ihr lediglich die Auswahl zwischen einer fairen Attacke und einer foulträchtigen „Blutgrätsche“. Der gesamte Spielablauf wurde dabei bewußt auf Tempo ausgelegt. So wechselt der Computer beispielsweise automatisch den kontrollierbaren Spieler, und Schüsse jeglicher Art finden (fast) immer einen Mitspieler. In Sachen taktischer Möglichkeiten dürft ihr dafür nicht sehr viel erwarten, denn bis auf die Wahl der Formationen hängt der Sieg ganz alleine von euren Joypad-Fähigkeiten ab.

us



Die Spieler haben alle



anscheinend denselben ...



Friseur gehabt!

Hot-Spot

Da waren wohl die Engländer am Werk: „Kick and Rush“-Spiel in seiner einfachsten Form.

Word Up

Sega setzte bei diesem Spiel klar auf Action. Der verhältnismäßig kleine Bildausschnitt läßt größere taktische Spielereien oder Dribblings nicht zu. Stattdessen bieten WC Soccer '94 einen einfach zu erlernenden Spielablauf, bei dem gute Reaktionen

Trumpf sind. Unter dem Strich bleibt somit eine solide Kickerei, die durchaus ihren Reiz hat, besonders aufgrund des günstigen Preises von nur knapp DM 80,-.



Lieber lange warten und voller Neid auf die anderen schauen, die schon seit geraumer Zeit auf Mega CD II, Mega Drive und Game Gear eines

NACH LANGER WARTEZEIT

der schönsten Spiele aller Zeiten

SCHWIMMT DER DELPHIN

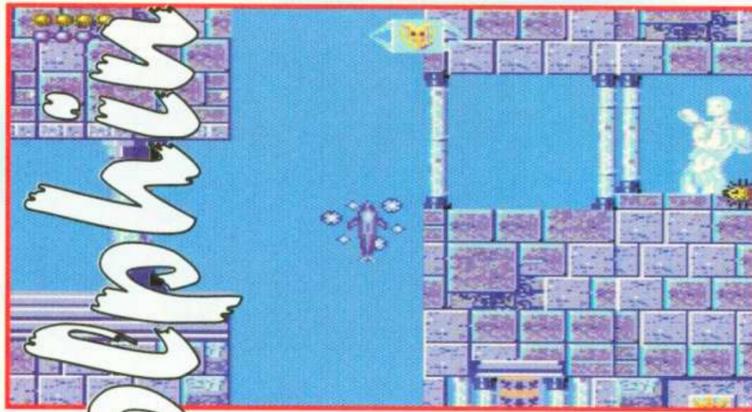
genießen dürfen, als niemals

NUN AUCH AUF DEM

etwas zu bekommen. Unter diesem

MASTER SYSTEM.

Motto müssen die vielen Master System-Besitzer wohl die ewig lange Wartezeit auf Ecco the Dolphin für ihr System gesehen haben. Nun muß Ecco auch auf dem 8 Bit-System herausfinden, wieso ein geheimnisvoller Wirbelsturm seine Freunde aus dem Meer mitgerissen hat. Er macht sich, neugierig, wie er nun einmal ist, mit seinem Sonar auf den Weg durch tiefe Gewässer voller Haie



Ecco the Dolphin

und abgelegener Unterwasserhöhlen. In einem nach wie vor einzigartigen Action-Adventure wird der Spieler von den grandiosen Animationen des Delphins und dem ungewöhnlichen Spielprinzip an den Screen gefesselt. Der Tip für Master System-Besitzer!

hi



Check Up

Master System 4 MBit

Ecco Action-Adventure
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961
Release: Juni Preis: DM 89,95

Spieler 1
Levels 20
Save Game Paßwort
Besonderheiten gewaltfrei, für die ganze Familie.

Grafik 83%

Sound 81%

Gesamt 86%

Der Klassiker von Sega wurde problemlos auf dem Master System zum Leben erweckt.

Tel. 0 89/546 0 300
Cybersoft-Versand Playcom

Mega Drive

Abrams Battle Tank	dt	99.00
Aero the Akrobat	dt	119.00
Aladdin dt 89.00		
Andre Agassi Tennis	dt	69.00
Andretti Racing	dt	99.00
Another World	dt	99.00
Arielle-Meerjungfrau	dt	89.00
Art of Fighting	dt	109.00
Asterix 1	dt	109.00
Atomic Runner	dt	89.00
B.O.B. dt 49.00		
Back to the Future 3	dt	109.00
Barkley: Shut up!	dt	89.00
Batman Returns	dt	89.00
Battletoads	dt	99.00
Blades of Vengeance	dt	89.00
Bram Stoker's Dracula	dt	89.00
Brett Hull Hockey	dt	85.00
Bubba 'n' Stix	dt	109.00
Bubsy	dt	79.00
Captain Planet	dt	89.00
Castlevania dt 89.00		
Chaos Engine	dt	109.00
Clay Fighter	dt	109.00
Cool Spot	dt	99.00
Crash Dummies	dt	99.00
Cruel Ball	dt	99.00
Demolition Man	dt	99.00
Dinosaurs for Hire	us	99.00
Double Clutch dt 49.00		
Dr. Rob Mean Beam Machi	dt	99.00
Dragon - Bruce Lee	dt	99.00
Dragon Ball Z	jp	129.00
Dragons Fury	dt	99.00
Dschungelbuch	dt	99.00
Dune 2-Kampf u.d.Wüstentp.	dt	109.00
Eternal Champions	dt	129.00
F-15 Strike Eagle 2	dt	109.00
F1 (incl. Batterie)	dt	105.00
Ferrari F1 Grand Prix	dt	99.00
Fifa Soccer dt 89.00		
Flashback	dt	109.00
Flintstones	dt	99.00
Global Gladiators	dt	84.00
Golden Axe 2	dt	59.00
Gynoug	dt	99.00

Hyperdunk	dt	109.00
Jack Nicklaus Golf	dt	89.00
James Bond 007	dt	59.00
John Madden Football 92	us	45.00
John Madden Football 93	dt	79.00
John Madden Football 94	dt	99.00
Jurassic Park	dt	105.00
Kawasaki Super Bikes	dt	119.00
LHX 2/F-117 Nightstorm	dt	89.00
Landstalker	dt	119.00
Last Battle	dt	109.00
Legend of Galahad	dt	59.00
Lost Vikings dt 109.00		
Lotus Turbo Challenge 2	dt	89.00
Lotus Turbo Challenge 1	dt	79.00
Marble Madness	dt	79.00
Marko's Magic Football	dt	119.00
Mazin Wars	dt	105.00
Mc Donald's Treas.Land	dt	99.00
Mega Turrican	us	99.00
Mega lo Mania dt 59.00		
Micro Machines	dt	89.00
Mig 29	dt	99.00
Mutant League Hockey	dt	89.00
Mutant League Football	dt	69.00
NBA Jam	dt	119.00
NBA Showdown	dt	99.00
NFL Quarterback Club	dt	109.00
NHLPA Hockey '93	dt	79.00
NHLPA Hockey '94	dt	89.00
Narmy's Beach Babe	dt	89.00
Otiffsants	dt	89.00
PGA Euro Tour dt 89.00		
Pete Sampras T.(4 Sp.)	dt	109.00
Phantasy Star 3	uk	69.00
Pink Panther	dt	109.00
Pirates	us	119.00
Pirates o.1.Dark Water	dt	109.00
Prince of Persia	dt	99.00
R.B.I. Baseball '94	dt	109.00
Ran & Stimp	dt	99.00
Robocop 3	dt	99.00
Robocop vs. Terminator	dt	49.00
Rock'n Roll Racing	dt	95.00
Rocket Knight Adventure	dt	95.00
Rolling Thunder 2	dt	99.00
Rolo to the Rescue	dt	69.00
Sensible Soccer	dt	99.00
Shadow of the Beast 2	dt	99.00

Shadowrun	us	109.00
Shinobi 3	dt	99.00
Simp.Bart's Nightmare	dt	99.00
Snake, Rattle 'n Roll dt 59.00		
Sonic 1	dt	79.00
Sonic 2	dt	85.00
Sonic 3	dt	129.00
Sonic Spinball	dt	99.00
Speedball 2	dt	89.00
Spiderman	dt	89.00
Spiderman/X-Man	dt	99.00
Sprocket & Plug	dt	89.00
Streetfighter 2	dt	129.00
Streets of Rage 3	dt	129.00
Strider	dt	45.00
Strider 2	dt	99.00
Subterania dt 109.00		
Summer Challenge	dt	69.00
Super Hydride	dt	45.00
Superman	dt	99.00
Talim's Adventure	dt	89.00
Tazmania	dt	99.00
Terminator 1	dt	99.00
Terminator 2	dt	99.00
Terminator 2(Judg.Day)	dt	99.00
Tiny Toon	dt	89.00
ToeJam & Earl 2	dt	109.00
Troy Aikman	dt	89.00
Turtles Hyperstone Heist	dt	96.00
Turtles Tourn.Fighters	dt	113.00
Two Crude Dudes	dt	85.00
Two Tribes (Populous 2)	dt	105.00
Ultimate Soccer (8 Sp.)	dt	99.00
Virtua Racing dt 159.00		
WWF Royal Rumble	dt	109.00
WWF Wrestlemania	dt	99.00
W.i.the World is Carmen	dt	99.00
Winter Challenge dt 49.00		
Winter Olympics	dt	109.00
Wonder Boy 1.Monsterwo.	dt	99.00
Wonderboy 3	dt	99.00
World Class Soccer	dt	99.00
World Cup USA '94 dt 109.00		
Young Indy	dt	109.00
Zero Wing	dt	49.00
Zombies	dt	89.00

Zubehör		
4 Spieler Adapter	dt	59.00
6 Button Joypad	dt	39.00
Action Replay Pro	dt	109.00
Arcade Power Stick 2	dt	89.00
Cinch Kabel MD 1	dt	15.00
Infrarot 6 Button Pad 2	dt	89.00
Infrarot Joypads Acclim	dt	119.00
Master System Conv. 2	dt	65.00
Mega Drive 2 Sonic 2 Set	dt	249.00
Mega Drive 2 (o.Spiel)	dt	189.00
Program Pad (SV-437)	dt	69.00
Saitek Joypad 4	dt	24.00
Scart Kabel MD 2	dt	25.00
Scart Kabel MD 1	dt	19.00
Sega Maus	dt	75.00
Univ.Adap. für us Spiele	dt	39.00
Verlängerung Joypad 2.5m	dt	15.00
Mega-CD		
Bill Walsh Football	dt	89.00
Burning Fists	dt	109.00
Chuck Rock	dt	99.00
Chuck Rock 2	dt	99.00
Double Switch	dt	89.00
Dracula Unleashed	dt	99.00
Dune-Der Wüstenplanet	dt	109.00
Ecco the Dolphin	dt	89.00
Fifa Soccer dt 89.00		
Final Fight	dt	89.00
Ground Zero Texas	dt	99.00
Harrier	dt	99.95
Heart of the Alien	dt	99.00
Indiana Jones	dt	109.00
Jurassic Park	dt	89.00
Lethal Enforcers & Gun	dt	169.00
Links	dt	99.00
Marko's Magic Football	dt	119.00
Megarace	dt	89.00
Microcosm	dt	89.00
NHLPA Hockey '94	dt	89.00
Powermonger	dt	89.00
Prince of Persia	dt	89.00
Prize Fighter	dt	109.00
Rebel Assault dt 109.00		
Robo Aleste	dt	99.00
Sensible Soccer	dt	99.00
Sherlock Holmes 2	dt	105.00
Silphed	dt	85.00

Sol Force	dt	109.00
Sonic CD dt 89.00		
Soul Star (komp. dt)	dt	109.00
Spiderman vs. Kingspin	dt	88.00
Terminator	dt	99.00
Thunderhawk	dt	99.00
Tomcat Alley dt 89.00		
WWF Rage in the Cage	dt	99.00
Wolfchild	dt	59.00
Wonderdog	dt	99.00
World Cup USA '94 dt 99.00		
Yumemi Mystery Mansion	dt	89.00
Zubehör		
CDX Pro Adapter Mega-CD	dt	99.00
Mega CD - Buch	dt	15.00
Mega CD 2 incl.Road Av.	dt	549.00
Mega CD 2 ohne Spiel	dt	499.00
Multi - Mega dt 949.00		
Game Gear		
Addams Family	dt	69.00
Aladdin dt 69.00		
Bram Stoker's Dracula	dt	69.00
Caesar's Palace	dt	79.00
Chessmaster	uk	39.00
Dragon - Bruce Lee	dt	79.00
Dragon Crystal	uk	39.00
Dschungelbuch dt 79.00		
Ecco the Dolphin	dt	75.00
F1	dt	75.00
Fire and Ice	dt	79.00
Global Gladiators	dt	69.00
Hook	dt	79.00
James Bond 007	dt	79.00
James Bond 2 (Robocop)	dt	79.00
Kawasaki Super Bikes	dt	79.00
Marko's Magic Football	dt	79.00
NBA Jam	dt	85.00
Olympic Gold dt 39.00		
Otiffsants	dt	69.00

Pinball Wizard	dt	69.00
Power Strike 2	dt	75.00
Prince of Persia	dt	69.00
Robocop 3	dt	68.00
Simpsons-Bart vs. World	dt	65.00
Simpsons-Krusty's Fun H.	dt	65.00
Smash TV	dt	49.00
Sonic Chaos	dt	69.00
Sonic Spinball	dt	79.00
Strider Returns	dt	79.00
Surf Ninjas	dt	79.00
Talespin	dt	49.00
Tengen World Cup Soccer	dt	79.00
Terminator 2	dt	79.00
World Cup USA '94	dt	79.00
Zubehör		
Action Replay Pro	dt	69.00
Game Gear 4 Fun	dt	249.00
Game Gear Energy Pack	dt	69.00
Game Gear Multi TV Set	dt	299.00
Game Gear Netzteil	dt	25.00
3-DO		
Dragon's Lair	dt	89.00
Escape I.Monster Manor	us	89.00
Fifa Soccer	us	89.00
John Madden Football 94	us	89.00
Peter Pan	us	89.00
Road Rash	us	89.00
Sesame Street Numbers	us	89.00
Shock Wave	us	89.00
Space Hulk	us	89.00
Theme Park	us	89.00
Wing Commander	us	89.00
Zubehör		
Panasonic 3DO Grundgerät	us	1099.00

- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.
- Gesamtpreisliste: gegen frank. Rückumschlag o. DM 2,- in Briefmarken.
- An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.
- Wir verkaufen auch: Game Gear und Gameboy Spiele.

Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18 - Versandkosten.
 Express-Service zzgl. DM 10,- Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht
 Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme. Versandkosten per UPS auf Anfrage. Ab DM 250,- Versandkosten frei.

Ladenverkauf: Theresienstr. 152, 80333 München, Tel. 0 89/52 27 87
 Cybersoft-Versand: Leihnitzstr. 30, 80686 München, Tel. 0 89/546 0 300
 Fax 0 89/546 0 919

Der Erfolg der Mega Drive-Variante von Dr. Robotnik's Mean Bean Machine veranlaßt Sega nun, auch Master System und Game Gear mit her-

SEGA SPENDIERT
vorrangenden Versionen dieses
AUCH DEN 8 BIT-
japanischen Tüftelspiels auszustat-
SYSTEMEN DIESEN
ten. Da dieses Spiel schon in der
PRÄCHTIGEN
Mega Drive-Version weder tech-
DENKSPIELKNALLER.

nische, grafische noch soundtechnische Kabinettstückchen nötig hatte, um eine gute Wertung zu bekommen, ist es auch nicht besonders überraschend, daß die 8 Bit-Versionen einen ebenso hervorragenden Eindruck machen. Auch wenn das Spielprinzip auf den ersten Blick an Columns erin-

Dr. Robotnik's MBM



ert, sollte man unbedingt einmal ein Probespiel zu zweit unternehmen. Die ausgefuchsten Kettenreaktionen und vielen Finessen machen Dr. Robotnik's MBM sicherlich zum Dauerbrenner im Modulschacht. **hi**



Check Up

Master System
4 MBit



Game Gear
4 MBit



Dr. Robotnik's MBM Denkspiel
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961
Release: Juli Preis: DM 89,95

Spieler 1-2
Levels -
Save Game Paßwort
Besonderheiten..... Das beste
Tüftelspiel seit Tetris!

Grafik 49%
Sound 61%
Gesamt 86%

Wer auf Tüftel- und Denkspiele steht, kommt an diesem Spiel nicht vorbei.

Trotz harter Konkurrenz wie FIFA Soccer konnte sich Sensible Soccer auf dem Mega Drive ganz hervorragend durchsetzen. Noch bevor Electro-

EIN TOLLES INTRO
nic Arts mit seiner Mega CD II-
UND EINE TOLLE
Variante auf den Markt kommt,
SOUNDKULISSE
beschert uns Sony eine enorm auf-
GIBT'S NUR AUF
gepeppte Version ihres bislang
MEGA CDII!

besten Spiels. Über welche Grafikfähigkeiten das Mega CD II verfügt, sieht man in dem beeindruckenden Intro, welches eine Kamerafahrt über das legendäre Wembley-Stadion zeigt. Grafisch hat sich im eigentlichen Spiel leider gar nichts getan, während spieleri-

Sensible Soccer CD



sche Verbesserungen nicht notwendig waren. Einzig und alleine eine wesentlich beeindruckendere Soundkulisse, die natürlich von der CD kommt, macht den Unterschied zur Mega Drive-Version aus. Demnächst muß man also auch auf dem Mega CD II zwischen FIFA und Sensible Soccer als klare Referenzspiele wählen. **hi**



Check Up

Mega CD II
32 MBit



Sensible Soccer Sportspiel
Hersteller: Sony Tel. -
Release: Juli Preis: ca. DM 110,-

Spieler 1-64
Levels Mehrere Modi
Save Game Back Up Booster
Besonderheiten..... Tolles Intro,
toller Soundtrack

Grafik 64%
Sound 79%
Gesamt 88%

Eines der besten Fußballspiele wurde noch besser gemacht!

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Alle Spiele dt. Version.
Alle original Sega Artikel 1 Jahr Garantie!
Nutzen Sie unseren Vorbestell-Service.

MEGA DRIVE:

Multi Mega (Lim. Edition 1 Jahr Garantie)	979.-
Mega Drive ohne Spiel	189.-
Action Replay 2 Pro	99.-
6 Button Controller	39.-
6 Button Infrarot (2 Pads)	89.-
RGB Kabel (angeben ob für MD 2 od. 1)	29.-
Andretti Racing	109.-
Art of Fighting	109.-
Bubba n' Sticks LA	109.-
Champ. World Class Soccer	109.-
Cool Spot Summer Pack (mit T-Shirt und Brille)	89.-
Dragon/Bruce Lee (Juli)	109.-
Dschungelbuch	109.-
Dune 2	119.-
Fifa Soccer	109.-
Incredible Hulk	119.-
Itchy & Scratchy	119.-
Joe & Mac	99.-
Landstalker (dt. Texte)	119.-
Lost Vikings	109.-
Marko's Magic Football	119.-
Mc Donalds Treasure Land	99.-
NBA Jam	119.-
NHL Hockey 94	99.-
Pete Sampra's Tennis	109.-
Pink Panther	109.-
PGA Euro Tour Golf	99.-
RBI Baseball	114.-
Rock'n Roll Racing	99.-
Shadow Run	114.-
Simpsons Virtual Bart (Aug.)	109.-
Star Trek Next Gen.	139.-
Streets of Rage 3	129.-
Sub Terrania	109.-
Virtua Racing	169.-
World Cup USA 94	109.-
WWF Royal Rumble	119.-

Tophits zu Knallerpreisen:

MEGA DRIVE:

Aladdin	89.-
Asterix	89.-
Castlevania	84.-
Chuck Rock 2	79.-
Hyperdunk	89.-
James Pond 3	89.-
Rocket Knight Adv.	69.-
Spiderman vs. Kingpin	69.-
Street Fighter II	99.-
The Ottifants	79.-
Tiny Toons	69.-
Toe Jam & Earl 2	99.-
Virtual Pinball	89.-
Zombies	69.-

MASTER:

Alex Kidd in Shinobi World	39.-
Shinobi	39.-
The Cyber Shinobi	39.-
Wimbledon Tennis II	39.-
Palour Games	39.-

GAME GEAR:

Global Gladiators	39.-
Wimbledon Tennis	39.-
Super Off Road	39.-

nur solange Vorrat reicht.

MEGA CD:

Mega CD II ohne Spiel	499.-
Mega CD Spielebuch	19.80
Battlecorps (Aug.)	119.-
Double Switch	109.-
Dragons Lair	99.-
Dune CD	109.-
Fifa Soccer CD	109.-
Ground Zero Texas	99.-
Heart of the Alien	109.-
Jurassic Park CD	89.-
Lunar Silverstar	119.-
Mega Race CD	99.-
Mystery Mansion	99.-
NHL Hockey 94 CD	99.-
Powermonger CD	119.-
Prize Fighter	119.-
Rock'n Roll Racing	109.-
Silpheed	89.-
Soul Star	119.-
Terminator	109.-
Thunderhawk	99.-
Tomcat Alley	89.-
WWF CD	109.-

MASTER:

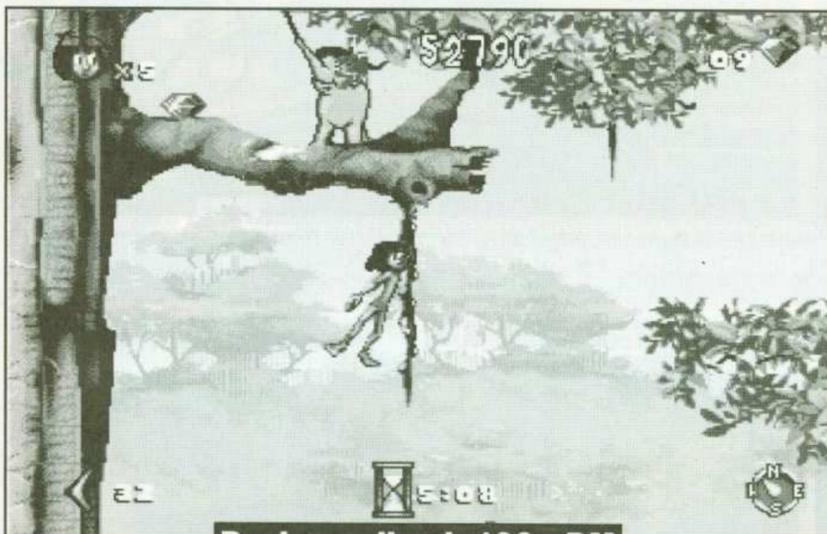
Master System 1 (3-D Brille + 7 Spiele)	89.-
Donald Duck	39.-
Mickey Mouse 2	39.-
Dragon/Bruce Lee	89.-
Ecco	79.-
Micro Machines	79.-
Sensible Soccer	79.-
Streets of Rage II	79.-
Ultimate Soccer	79.-
World Cup USA 94	79.-

GAME GEAR:

Game Gear TV Set	289.-
Action Replay Pro	69.-
Battletoads	79.-
Dragon/Bruce Lee	89.-
Dschungelbuch	79.-
Itchy & Scratchy	89.-
Micro Machines	79.-
Marco's Magic Football	79.-
Power Strike II	74.-
Sonic Spinball	79.-
World Cup USA 94	79.-



Dune 2 119,-DM

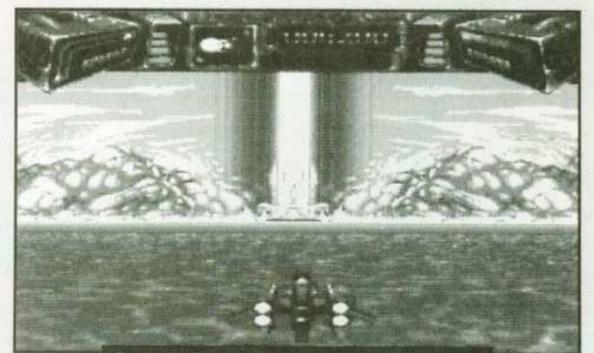


Dschungelbuch 109,- DM

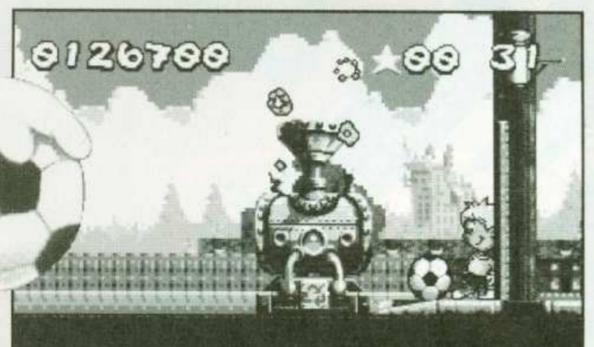
Theo KRANZ VERSAND

& LADEN

Täglich Neuheiten



Soul Star (Juli) 119,-DM



Marko's Magic Football 119,-DM

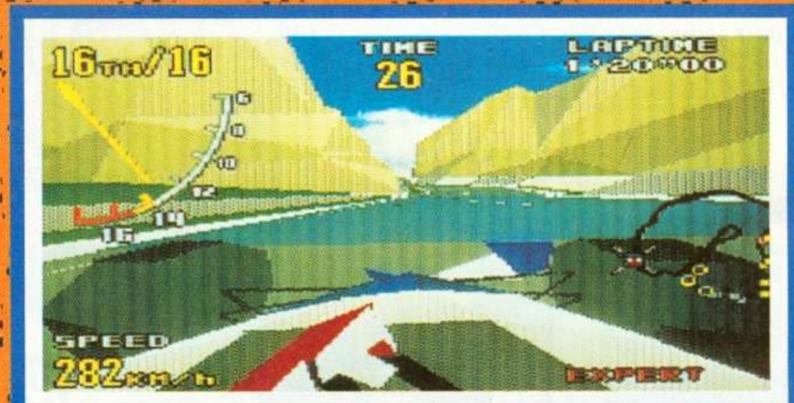
Juliuspromenade 11 97070 Würzburg
Telefon 0931/ 57 16 01 oder 57 16 06

Role Position!

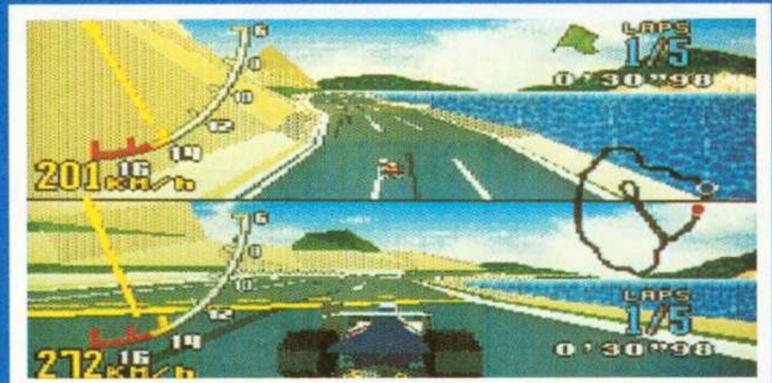
DIREKT AUS DER SPIELHALLE

EXKLUSIV FÜR MEGA DRIVE

MIT SEGA VIRTUA-PROCESSOR



Vier verschiedene Spielerperspektiven.



Split-Screen im 2 Spieler Modus.



Allein gegen 15 Fahrer und die Uhr.

Ja, der **INFOSERVICE** soll mich informieren, denn ich will mehr über SEGA wissen.

Ich heiße Jahre alt und spiele auf

und wohne in Master System, Game Gear.

Ich bin Mega Drive, Mega CD,

Coupon ausschneiden und ab an SEGA

Postfach 30 55 68

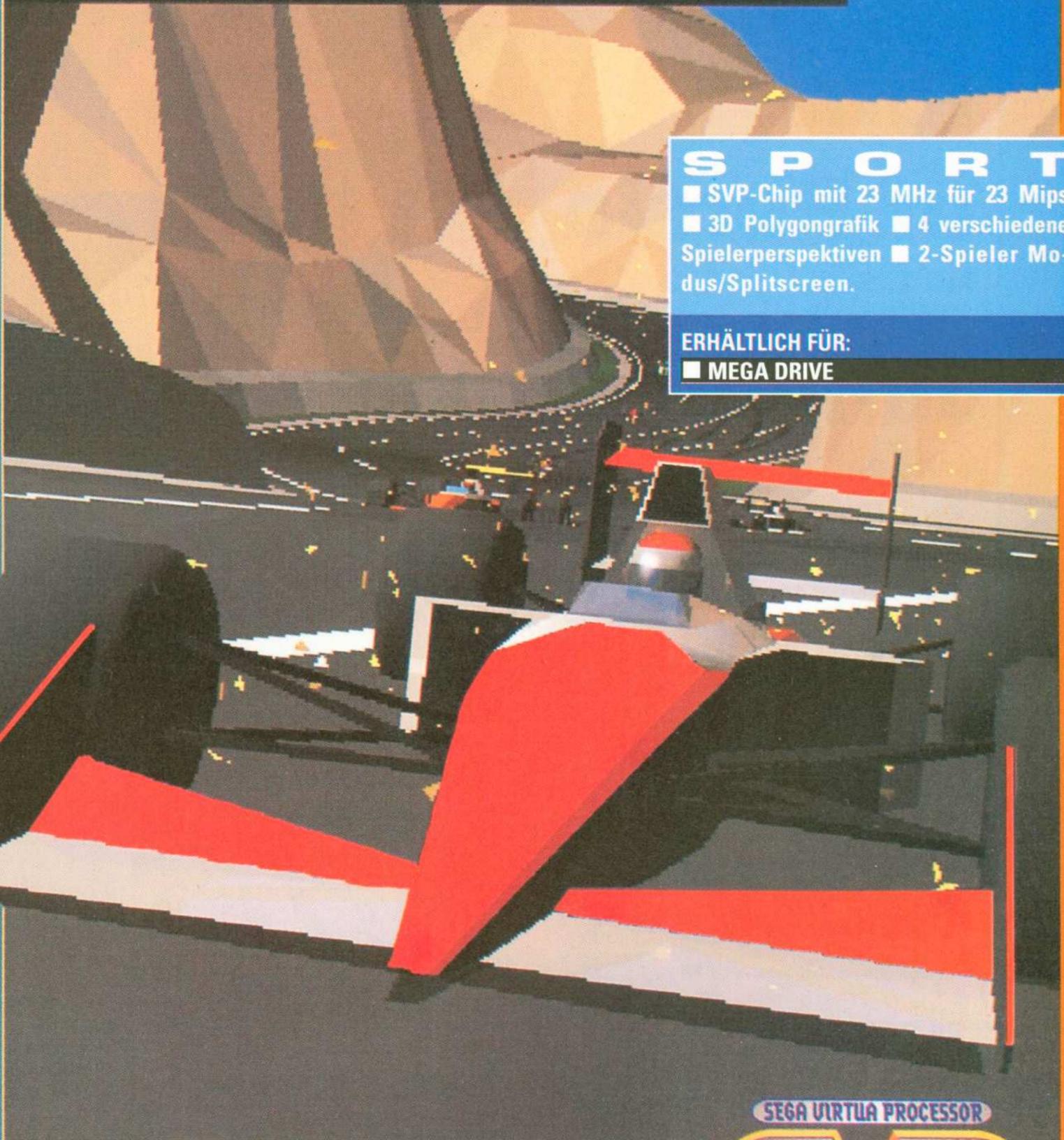
in 20317 Hamburg schicken.

Es lohnt sich.

SM 6/94

W
E
R
T
H
E
S
E
S
E
S
E

Virtua Racing™



S P O R T

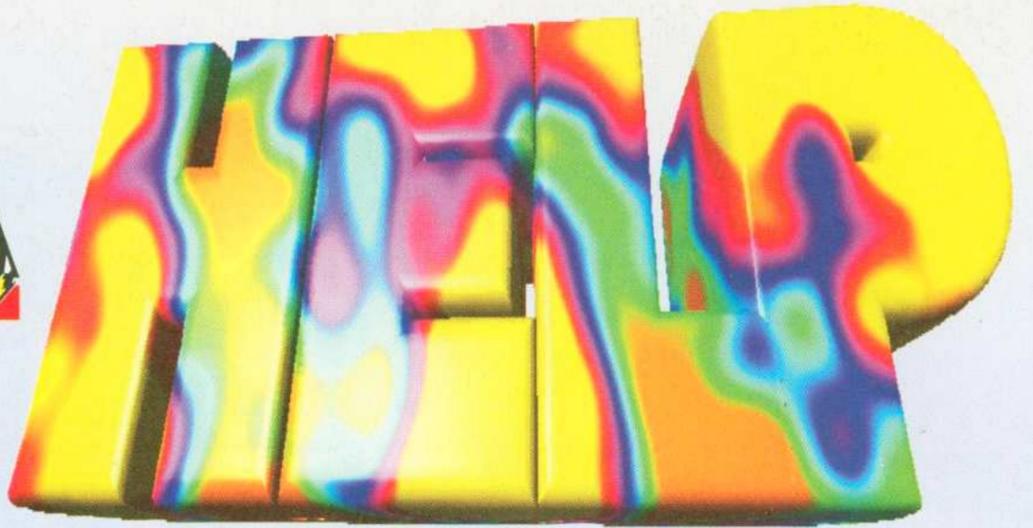
- SVP-Chip mit 23 MHz für 23 Mips
- 3D Polygongrafik
- 4 verschiedene Spielerperspektiven
- 2-Spieler Modus/Splitscreen.

ERHÄLTICH FÜR:

- MEGA DRIVE

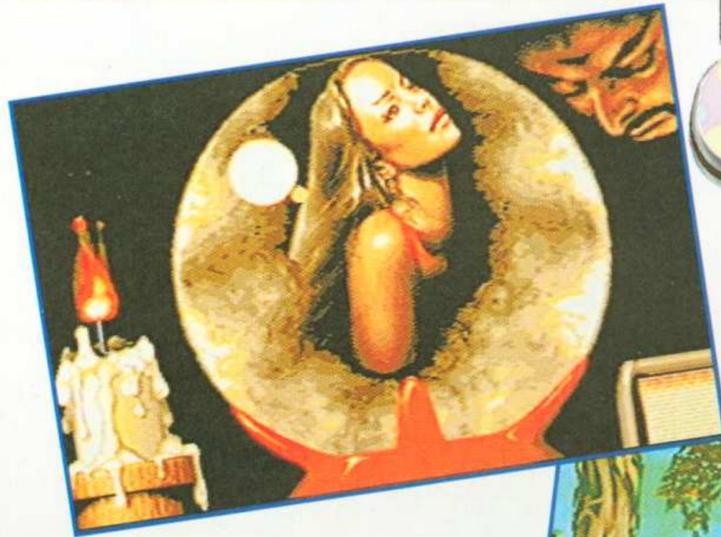
SEGA

SEGA VIRTUA PROCESSOR
SVP



Prince of Persia

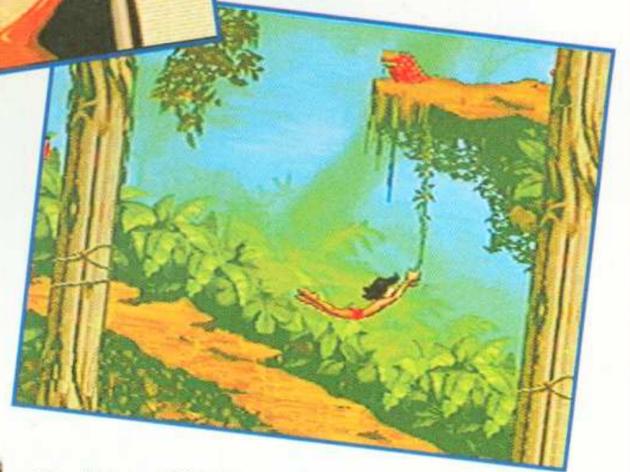
Teil 1, Seite 193-202



PLAYERS GUIDE

Jungle Book

Seite 203-223



CODES



FREEZERS

Seite 224

Aladdin
Bare Knuckle III
Cool Spot
Dracula
Ecco the Dolphin
Eternal Champions

Final Fight
James Pond 3
Lethal Enforcers
Mortal Kombat
Ottifants
Prince of Persia

Sonic III
Street Fighter II
Strider
Toejam & Earl
Toejam & Earl 2
TMNT

Virtua Racing
Wiz 'n' Liz
Wonderboy III

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

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

Gesamt DM ___

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

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM ___

bar (Geld liegt bei)

per V-Scheck

per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr DM 7,50)

Coupon bitte schicken an:

Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name.....

Straße.....

PLZ Wohnort.....

Datum/Unterschrift.....

JETZT SAMMELN!

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

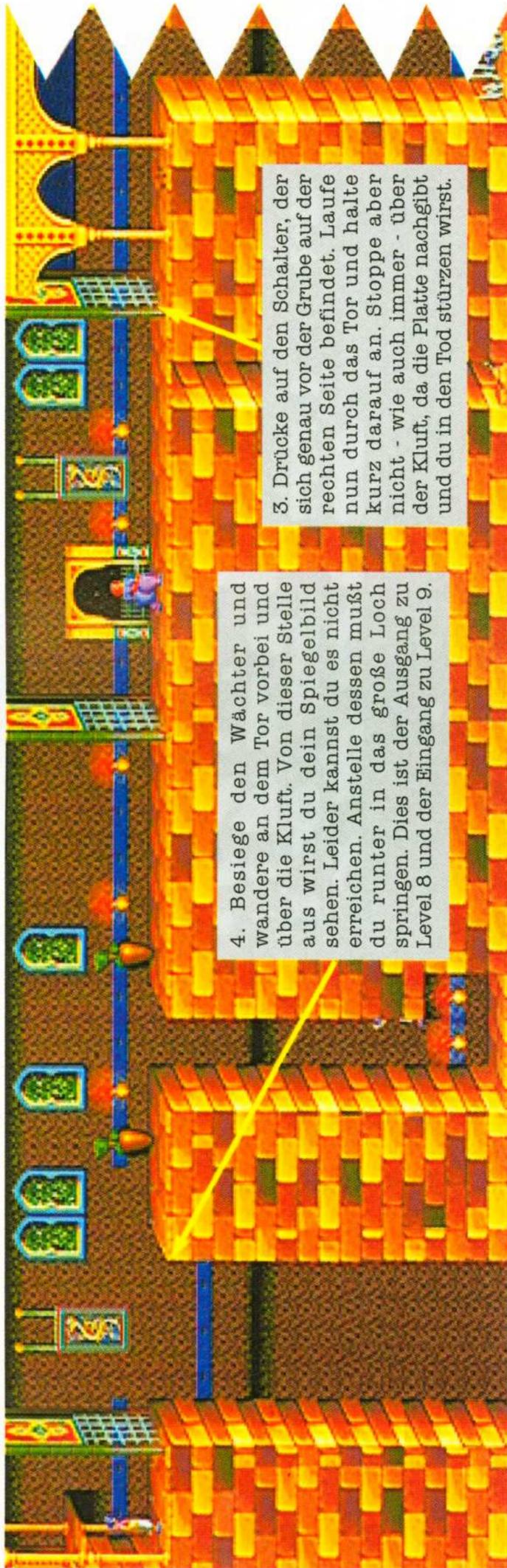


VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!

PRINCE OF PERSIA

Der 2. Teil der Lösung von Prince of Persia versieht die letzten 9 Levels mit ausführlichen Bildern. Du kannst nun den kühnen Prinzen zu der Prinzessin führen!

Level 8



4. Besiege den Wächter und wandere an dem Tor vorbei und über die Kluft. Von dieser Stelle aus wirst du dein Spiegelbild sehen. Leider kannst du es nicht erreichen. Anstelle dessen mußt du runter in das große Loch springen. Dies ist der Ausgang zu Level 8 und der Eingang zu Level 9.

3. Drücke auf den Schalter, der sich genau vor der Grube auf der rechten Seite befindet. Laufe nun durch das Tor und halte kurz darauf an. Stoppe aber nicht - wie auch immer - über der Kluft, da die Platte nachgibt und du in den Tod stürzen wirst.



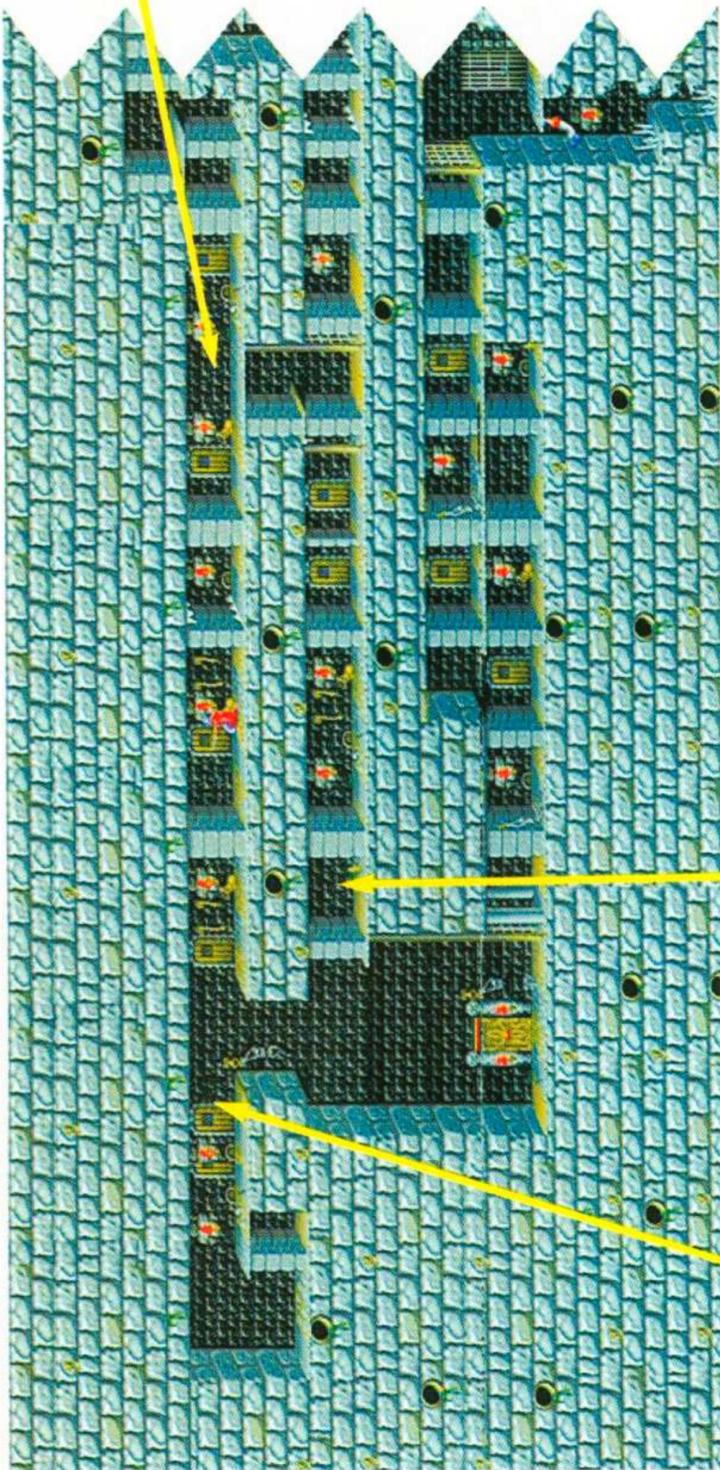
2. Setze deinen Weg nach links fort und springe über diese Kluft. Halte den A-Knopf runtergedrückt für den Fall, daß du es nicht schaffst, die andere Seite zu erreichen. Durch das Drücken von A ermöglichst du dem Prinzen, den Vorsprung zu ergreifen.

1. Dies ist eines der einfacheren Levels des Spiels. Beginne mit dem Öffnen des geschlossenen Tors auf der linken Seite, indem du den Schalter betätigst, der hier situiert ist. Setze deinen Weg nach links durch das Tor fort und gehe langsam an den Spikes vorbei.



PRINCE OF PERSIA

Level 9



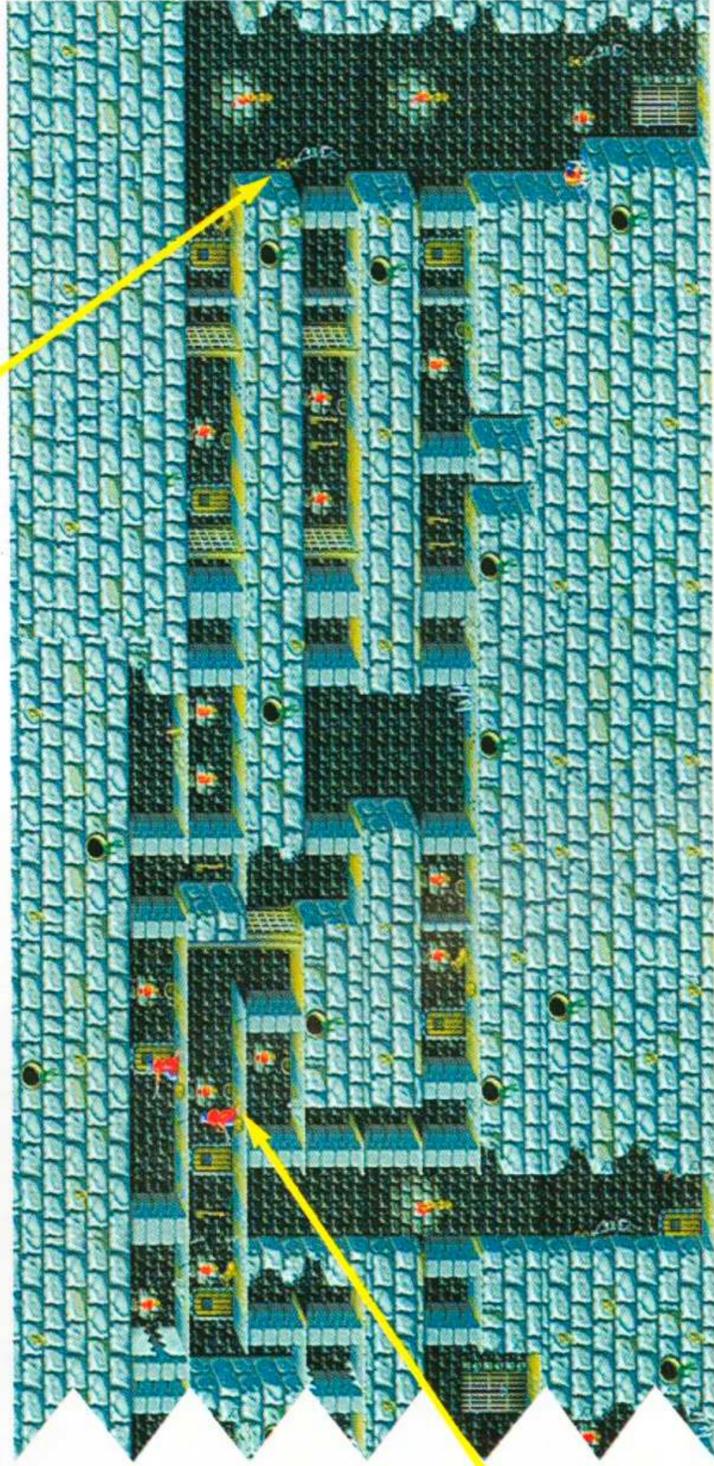
2. Töte den Wächter, der dich angreift, und wandere vorsichtig durch die Klängen hindurch. Springe über diese Platten, oder sie werden auf einen Schalter darunter fallen und dir deinen späteren Weg blockieren. Wandere nach rechts und breche die Platte an der Decke am Ende des Durchgangs entzwei.

3. Setze deinen Weg nach äußerst rechts in diesem Level fort und stürze von diesem Vorsprung runter, während du A hältst. Dies ermöglicht dir, dich runterzuhängen. Lasse schnell den Knopf los, damit der Prinz runterfallen kann. Drücke wieder A, damit der Prinz den Vorsprung darunter erfassen kann.

1. Du startest diesen Level im Fall. Du mußt den A-Knopf von Anfang an drücken, um diesen Vorsprung zu erreichen, während du fällst. Ziehe dich hoch und springe nach rechts über die Kluft und auf die andere Seite. Der Ausgang befindet sich direkt darunter - wie auch immer - du kannst dich nicht runterstürzen, da du durch den Aufprall sterben würdest.

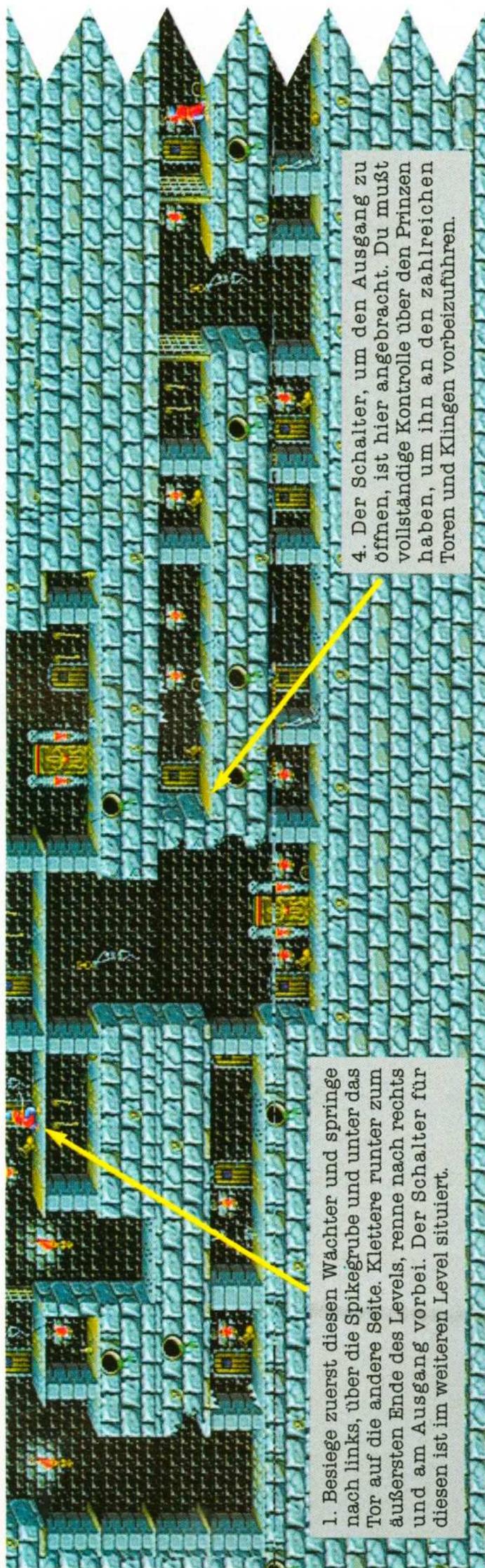
5. Wenn du diese Stelle erreichst hast, mußt du den Trank schlucken und nach links springen. Du wirst nun langsam auf den Boden darunter und dem Ausgang entgegen fallen.

4. Bahne dir deinen Weg bis hierhin hoch und besiege diesen Wächter. Setze den ganzen Weg nach links fort, bis du zu dem Trank kommst.



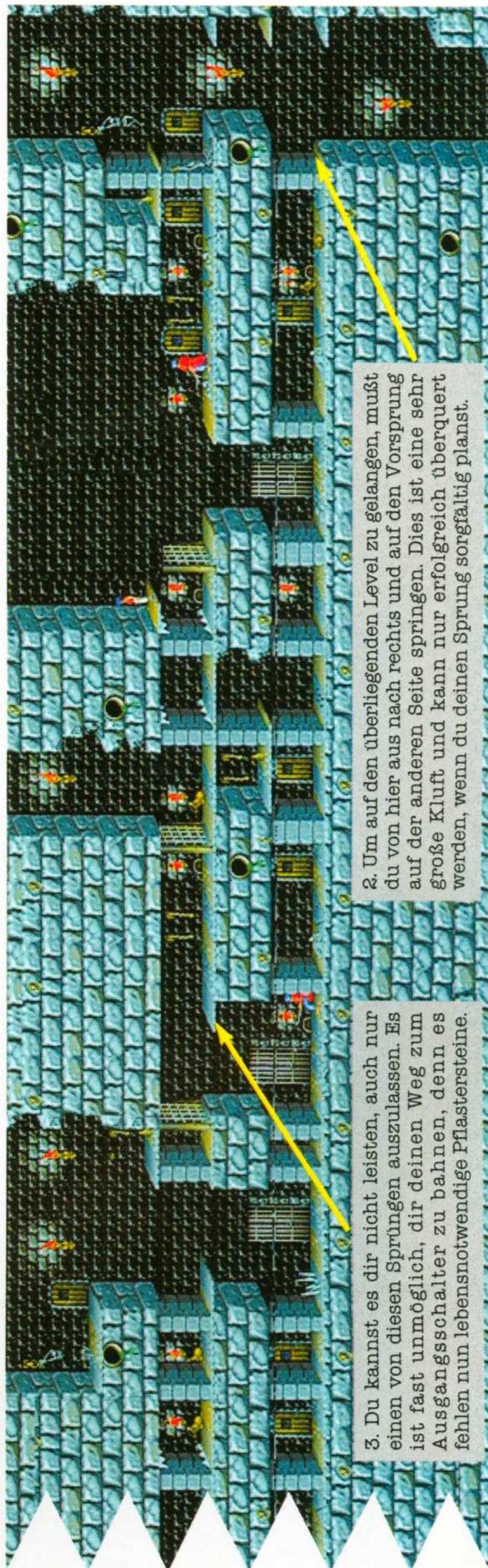
PRINCE OF PERSIA

Level 10



1. Besiege zuerst diesen Wächter und springe nach links, über die Spikegrube und unter das Tor auf die andere Seite. Klettere runter zum äußersten Ende des Levels, renne nach rechts und am Ausgang vorbei. Der Schalter für diesen ist im weiteren Level situiert.

4. Der Schalter, um den Ausgang zu öffnen, ist hier angebracht. Du mußt vollständige Kontrolle über den Prinzen haben, um ihn an den zahlreichen Toren und Klängen vorbeizuführen.



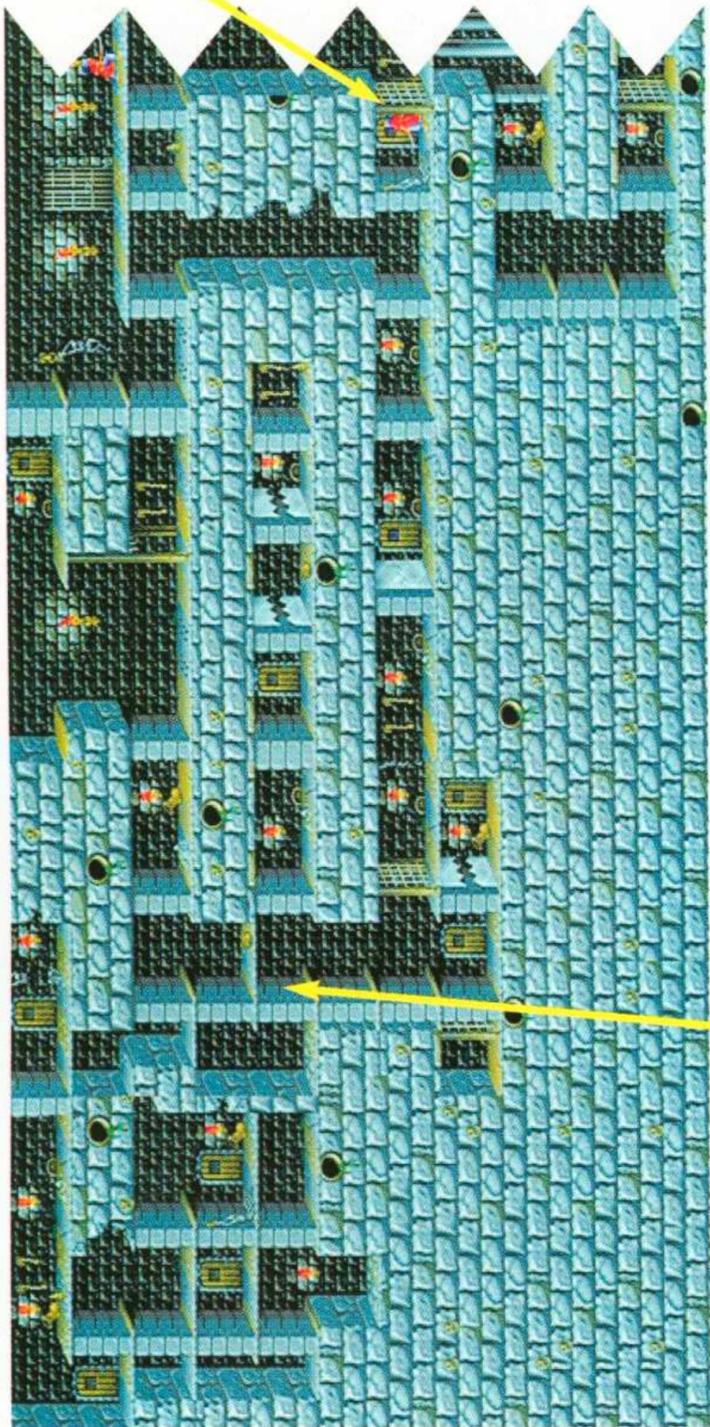
3. Du kannst es dir nicht leisten, auch nur einen von diesen Sprüngen auszulassen. Es ist fast unmöglich, dir deinen Weg zum Ausgangsschalter zu bahnen, denn es fehlen nun lebensnotwendige Pflastersteine.

2. Um auf den überliegenden Level zu gelangen, mußt du von hier aus nach rechts und auf den Vorsprung auf der anderen Seite springen. Dies ist eine sehr große Kluft und kann nur erfolgreich überquert werden, wenn du deinen Sprung sorgfältig planst.



PRINCE OF PERSIA

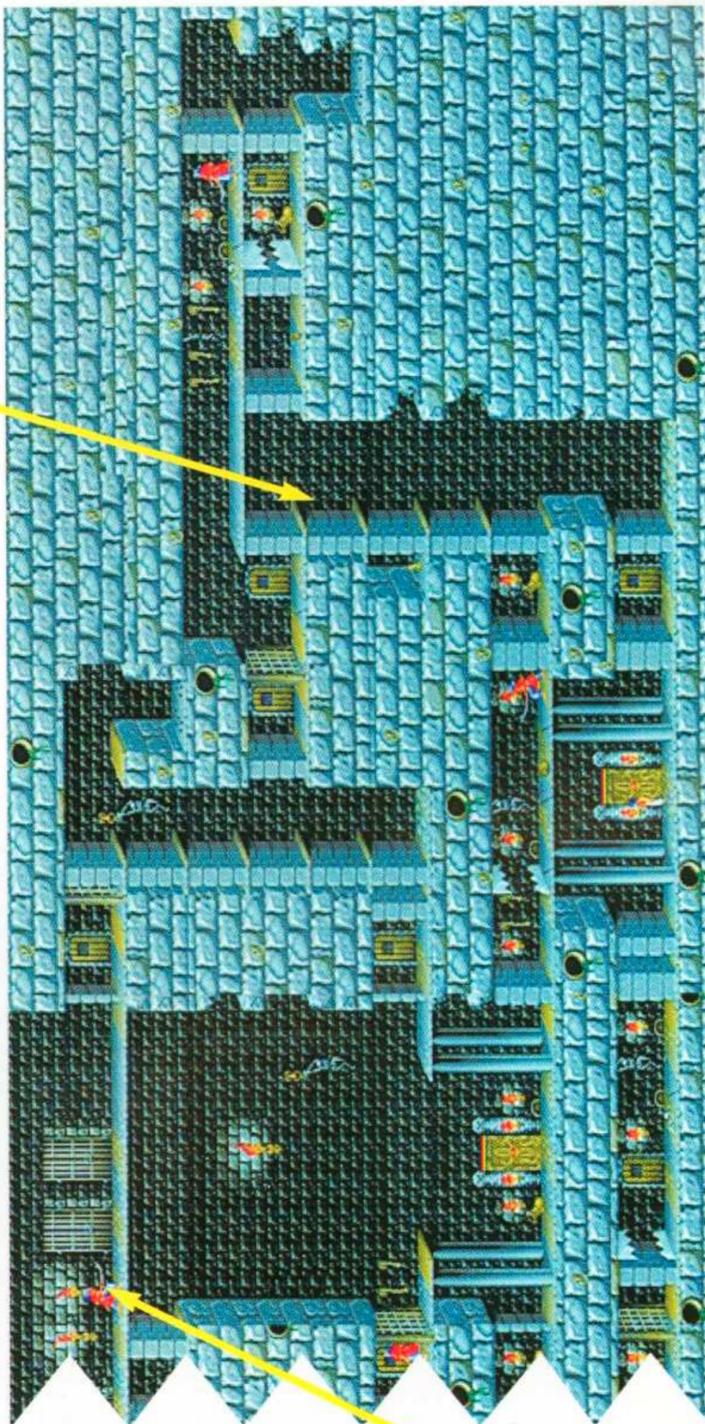
Level 11



4. Du mußt durch dieses Tor hindurchgehen, um den Schalter zu dem Ausgang auf der anderen Seite zu erreichen. Nachdem du den Schalter betätigt hast, stürze runter zum Ausgang unten.

1. Zum Ausgleich mußt du den ganzen Weg zu diesem Punkt hier hochklettern. Renne dann nach rechts, töte den Wächter und drücke den Schalter, der sich an der äußeren Wand befindet. Nun mußt du schnell nach links und unter das Tor springen, bevor es sich schließt.

3. Klettere hier bis zum Boden runter. Wandere nach rechts und durch die Klängen hindurch und betätige den Schalter auf der anderen Seite. Bewege dich nun nach links und unter das Tor, um auf noch einen Schalter zu drücken. Du hast nun die Möglichkeit, auf den Vorsprung der rechten Seite zu klettern und unter dem nun geöffneten Tor hindurchzugehen.



2. Bahne dir deinen Weg bis hierhin und kille den dich erwartenden Wächter. Setze deine Wanderung nach links und durch das Tor hindurch fort.

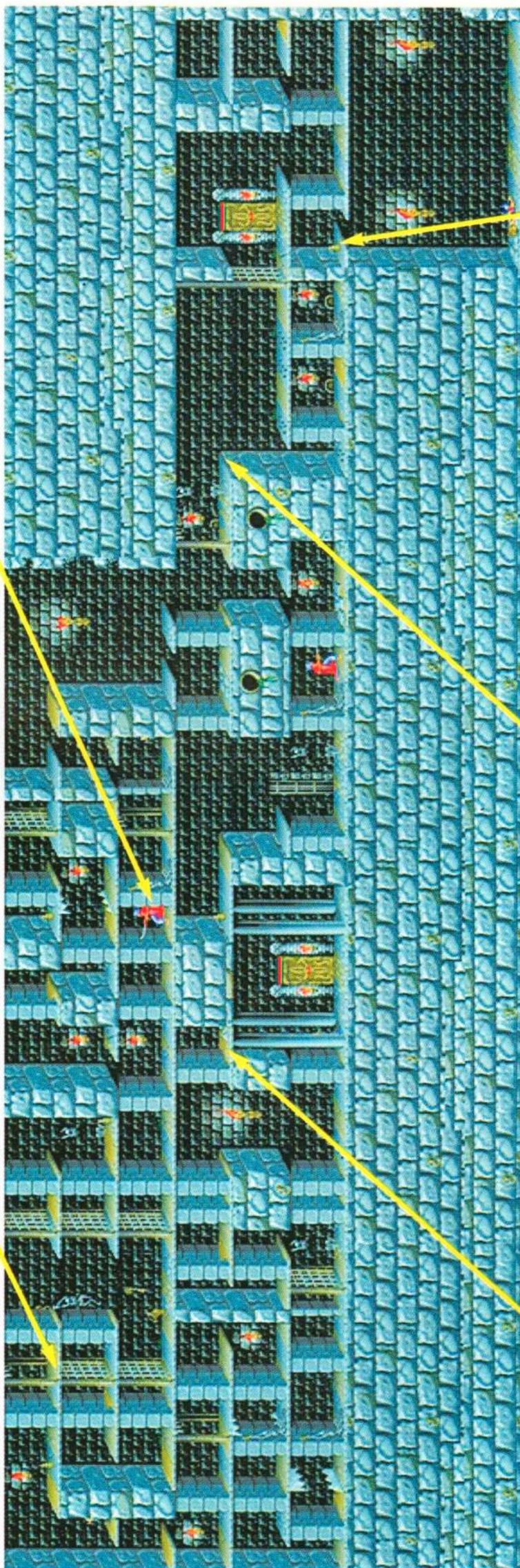


PRINCE OF PERSIA

Level 12

2. Nachdem du diese Stelle erreicht hast, mußt du 6 Schalter drücken, um durch die 6 Tore hindurchzukommen. Du mußt von links nach rechts über die Kluften springen.

3. Töte diesen Wächter und wandere nach rechts, klettere den Vorsprung hoch und auf der anderen Seite wieder runter. Du mußt dich nun runter und durch die 2 Pflastersteine stürzen. Das letzte Tor wird geöffnet. Leider heißt dies aber auch, daß du den Level in der gleichen Weise wie gehabt vervollständigen mußt.



1. Vom Start aus mußt du zu diesem Schalter klettern. Dieser öffnet das Tor unten. Um durch das Tor zu gelangen, bevor es sich schließt, laß dich vom Vorsprung runterhängen und dann fallen. Wandere langsam an den Spikes vorbei und durch das Tor hindurch.

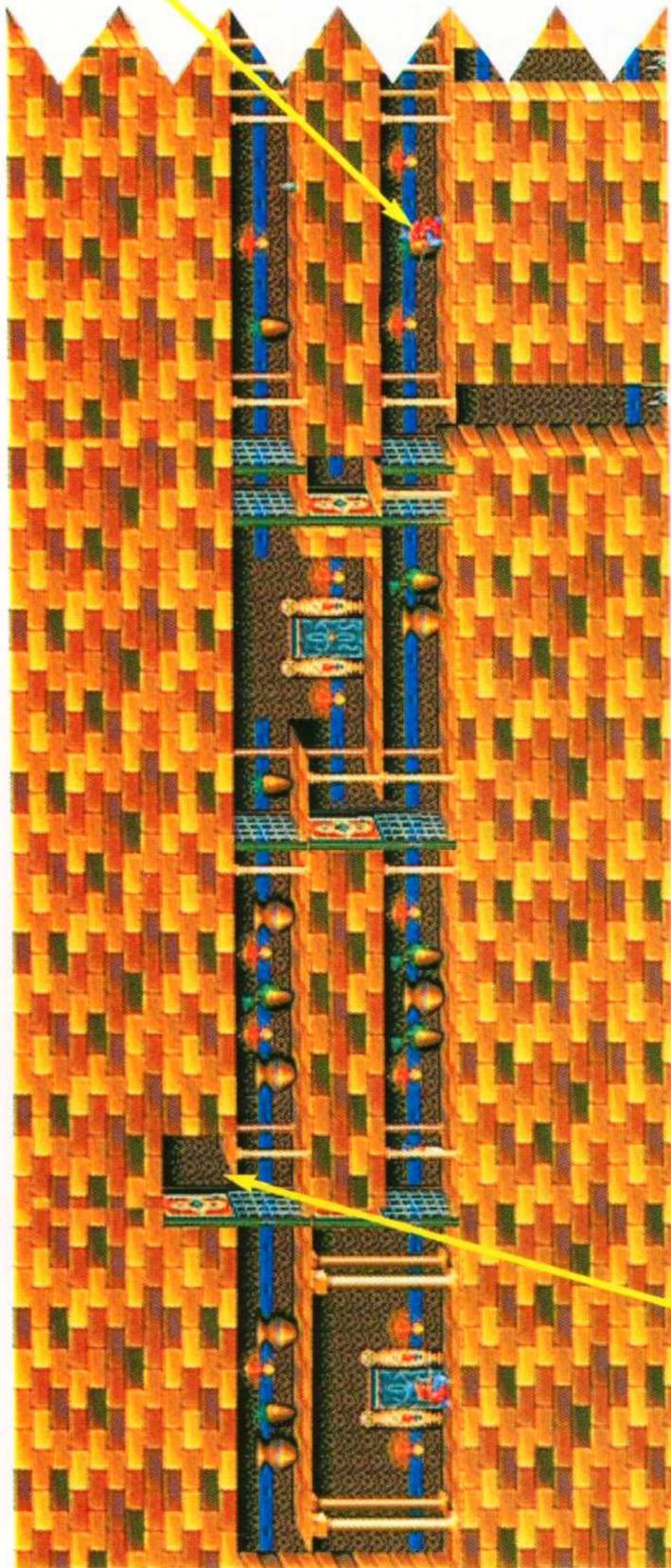
4. Wenn du diesen Punkt zum 2. Mal erreichst, springe nach rechts und über die Kluft, aber falle nicht runter! Wandere zum Rand des Vorsprungs und drücke B und vorwärts. Du solltest nun vorwärts springen und zwischen den Spikes landen. Stürze runter und drücke auf den Schalter unten, damit sich das Tor öffnet.

5. Um den Ausgang zu öffnen, mußt du diesen Trank zu dir nehmen. Dies wird ein Erdbeben verursachen, durch das die losen Pflastersteine runter auf den Ausgangsschalter fallen. Du kannst nun den Level verlassen.



PRINCE OF PERSIA

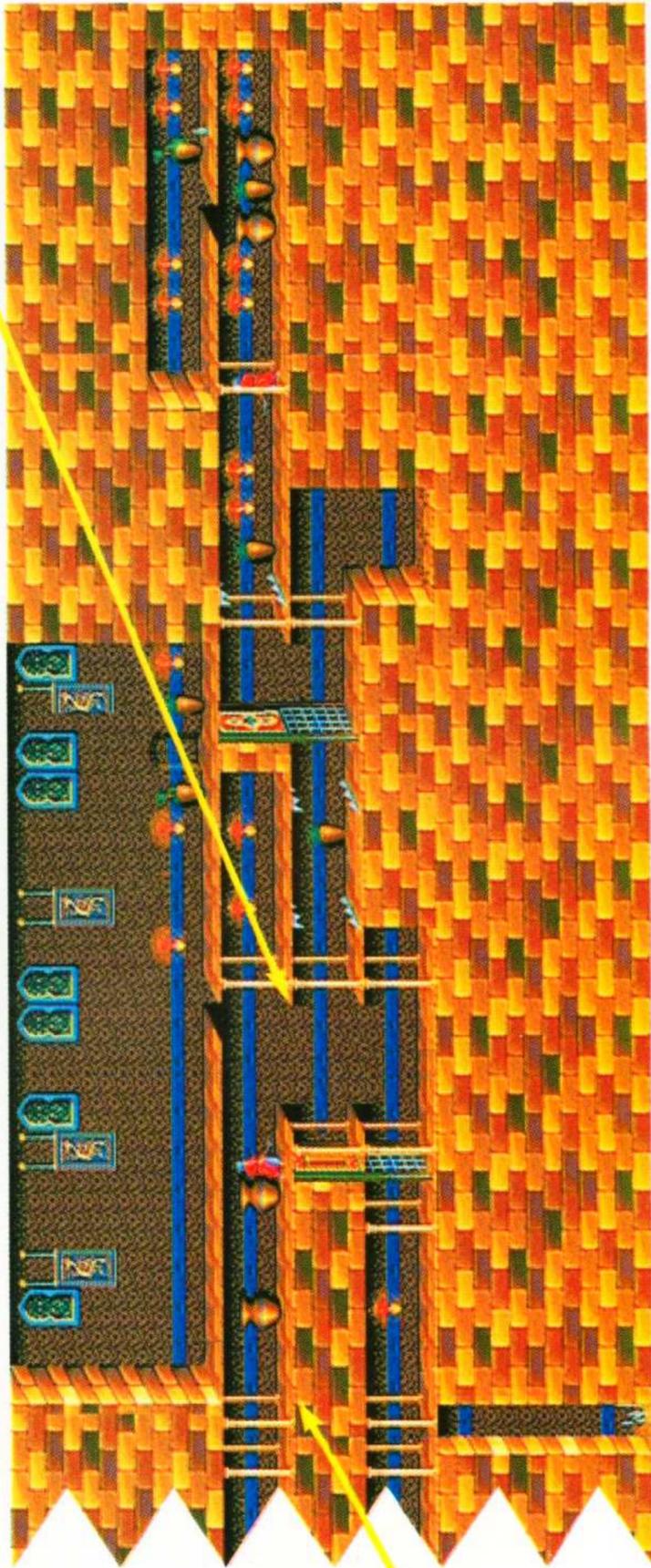
Level 13



1. Betätige am Anfang den einzigen Schalter und wandere durch die 2 Tore unten rechts. Gehe über die lose Platte und kille den erwartungsvollen Wächter. Setze den Weg nach rechts fort und passiere noch ein Tor.

2. An dieser Stelle gibt es 2 Wege, die du einschlagen kannst. Rechts befindet sich ein Trank und links ist der Ausgang. Um den Ausgang zu erreichen, mußt du dich auf diesen Vorsprung stellen - mit dem Gesicht nach links gerichtet. Springe hoch, um den losen Ziegelstein, der sich oben befindet, herauszuschlagen. Du brauchst mehr als nur einen übriggebliebenen Treffpunkt, wenn du den Sturz überleben möchtest!

4. Springe hier hoch, damit sich das Tor öffnet. Wandere durch das Tor und betätige den Schalter am Ende des Weges, um den Ausgang zu öffnen. Drehe dich herum und laß dich im Loch des Weges herunterhängen. Stürze runter und töte den letzten Wächter des Levels.

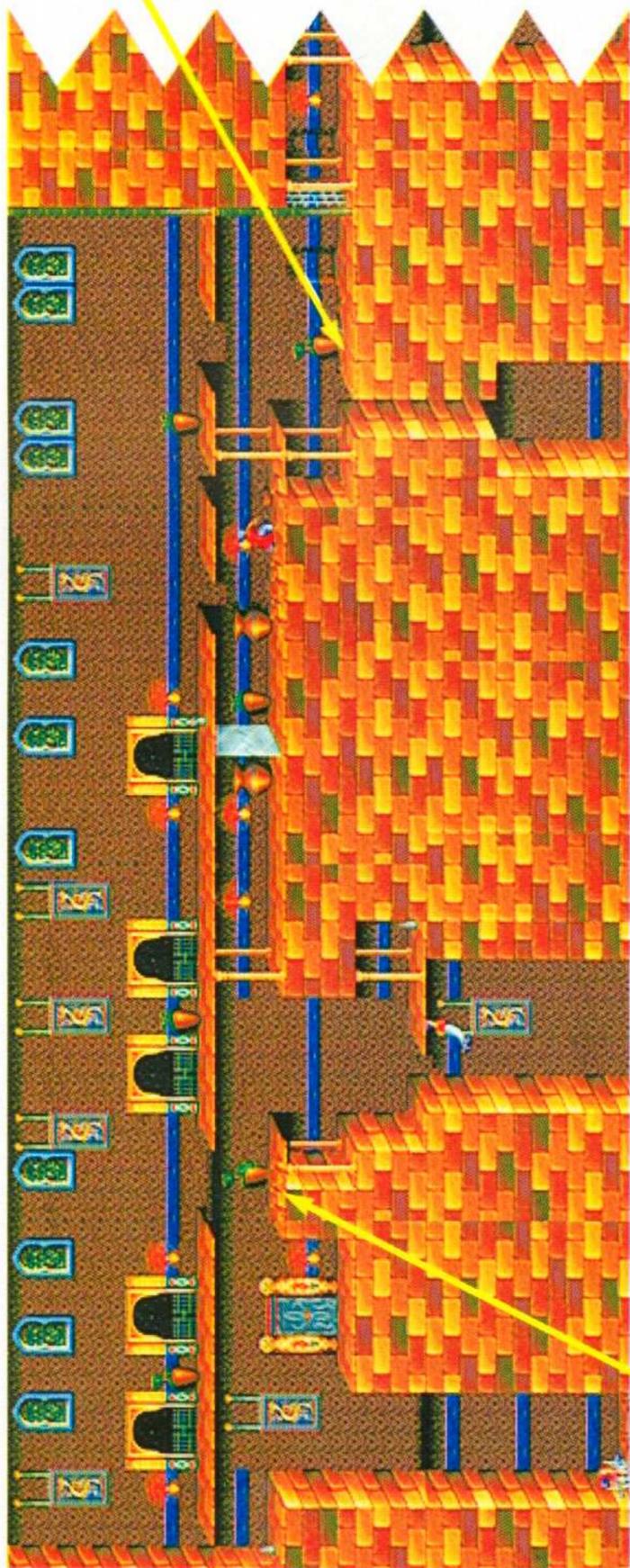


3. Laufe den obigen Durchgang entlang und stürze hier runter. Setze deinen Weg nach links fort und durch das obere Tor hindurch.



PRINCE OF PERSIA

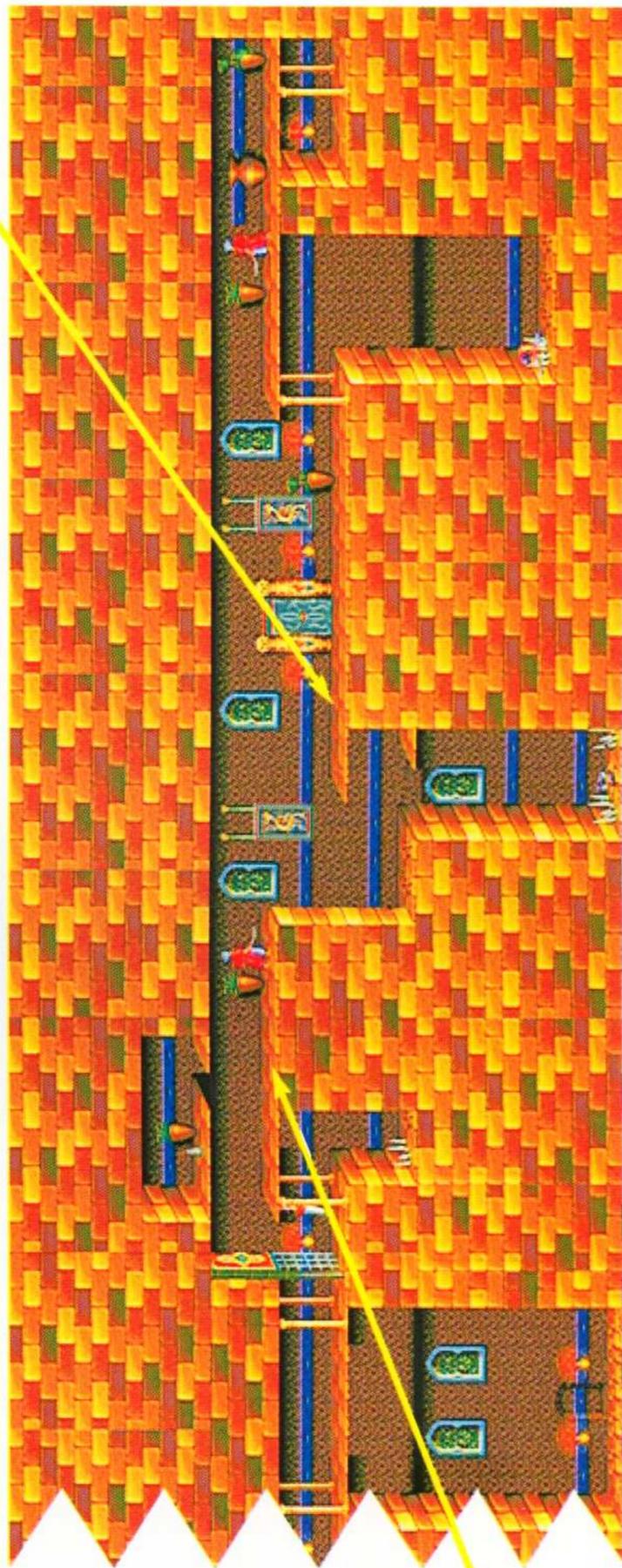
Level 13



1. Springe hier hoch, nachdem du den Level begonnen hast und springe hoch, um die oben angebrachten Steine zu lösen. Klettere zum obigen Weg hoch und laufe den ganzen Weg nach rechts.

2. Wandere über die letzten 2 Ziegelsteine über dir, damit sie auf den Boden fallen. Stürze runter und drücke auf den Schalter auf der linken Seite. Springe nach rechts, wandere durch das Tor und laufe schnell über die losen Pflastersteine hinweg und durch ein 2. Tor hindurch.

4. Unternehme einen großen Sprung, um auf diese Seite zu kommen, und kille den Wächter, der rechts steht. Betätige den Schalter außen rechts und kehre nach links zum nun geöffneten Ausgang zurück.



3. Springe an dieser Stelle hoch und an den losen Ziegelsteinen vorbei, kille den Wächter und sammle den Trank ein, der oben liegt. Es wäre weise, hochzuspringen, wenn du ein neues Gebiet betrittst. Alle losen Steine werden dadurch geschüttelt, um dich vorzuwarnen.

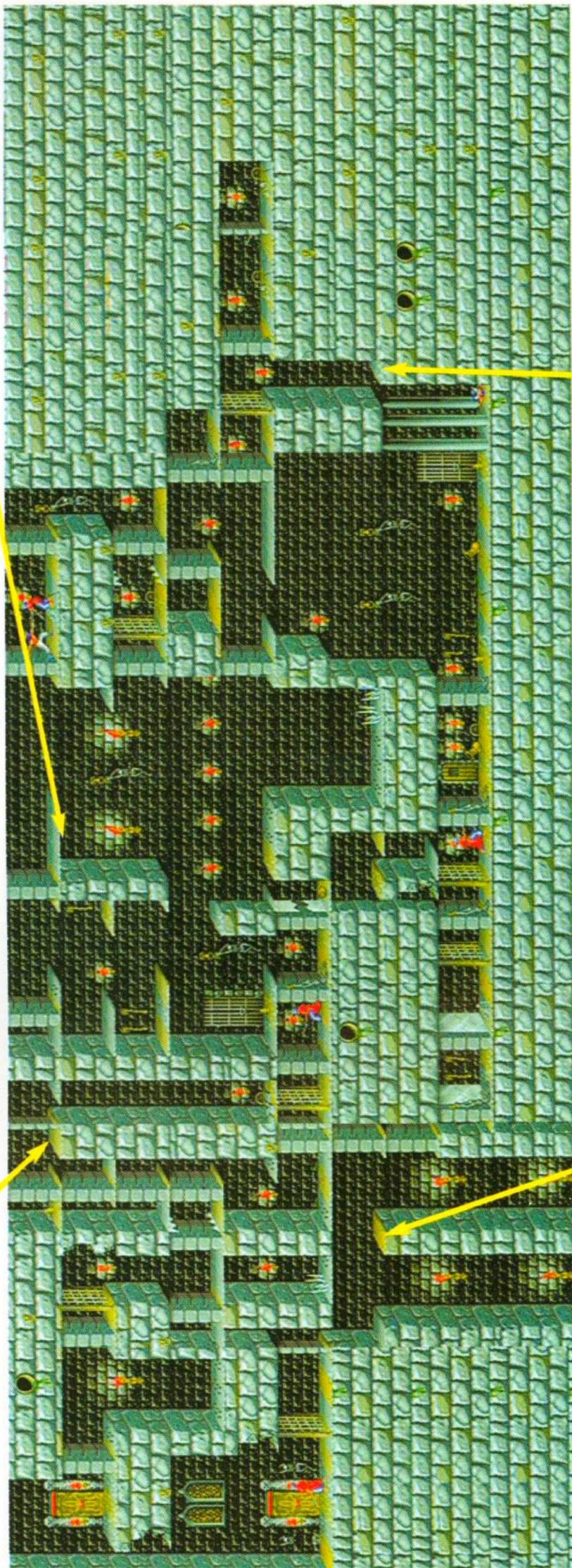


PRINCE OF PERSIA

Level 15

2. Renne von hier aus nach rechts und über die losen Steine. Springe und erwische den Vorsprung auf der gegenüberliegenden Seite. Kille den Wächter über dir und stürze runter. Drücke auf den Schalter am Boden, wandere nach links und durch das Tor. Mache danach einen kleinen Schritt, laß dich runterhängen und auf den darunterliegenden Vorsprung fallen. Laufe dann nach rechts.

1. Wandere vom Start aus langsam nach rechts und übe einen großen Sprung aus. Betätige den Schalter und gehe durch das Tor. Laß dich auf den Level darunter fallen und klettere zu dieser Stelle hoch. Du mußt vorher über den losen Ziegelstein laufen, da dieser runter und auf einen Schalter darunter fallen wird, damit du durch ein voranliegendes Tor hinausgehen kannst.



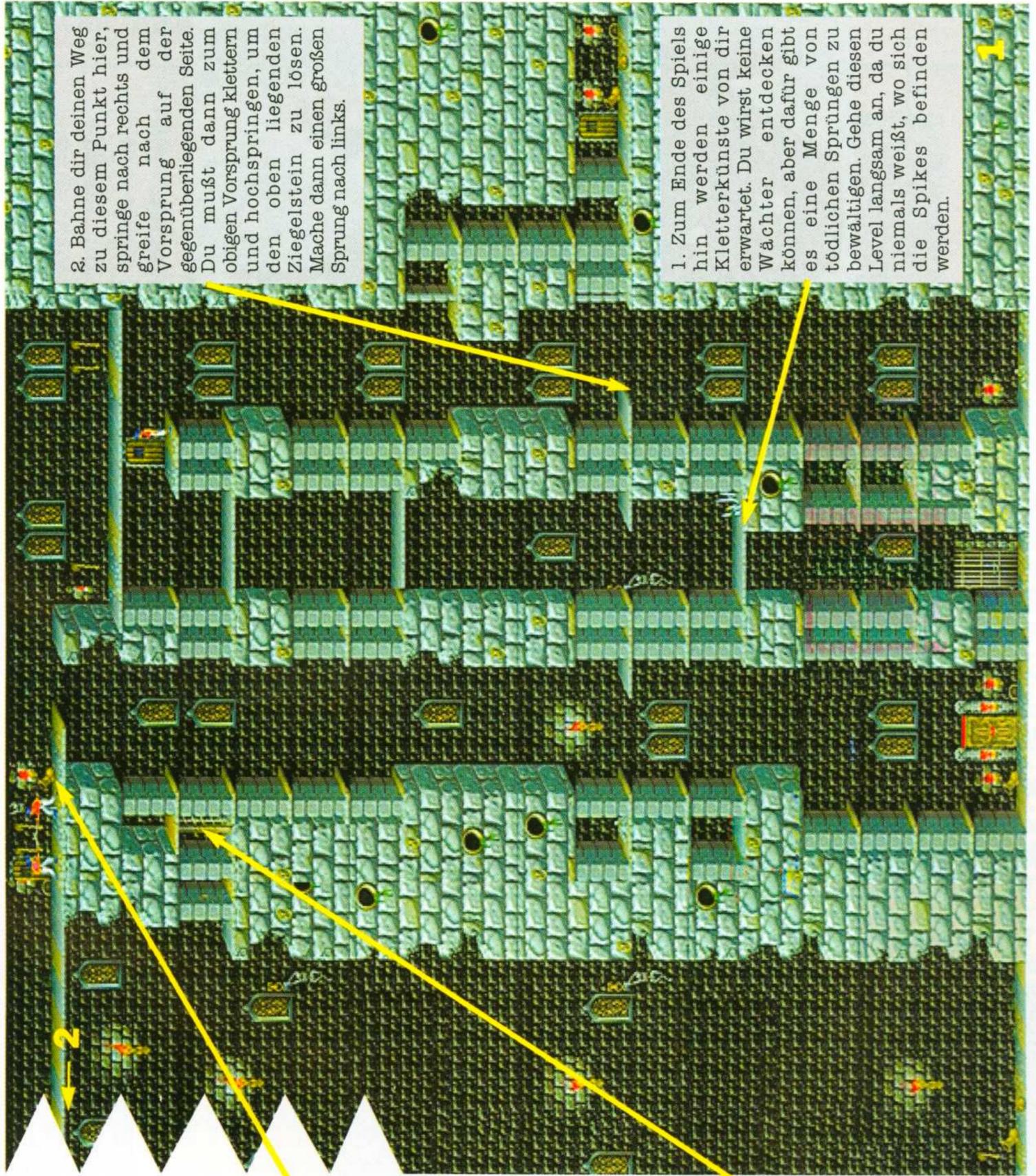
4. An diesen Punkt gelangst du nur durch einen Präzisionsprung. Das gleiche gilt für den Sprung von hier nach rechts. Um dies auszuführen, hältst du den B-Knopf gedrückt und drückst vorwärts, sofort danach schnell A, um den Vorsprung zu erwischen und dich hochzuziehen. Wenn du es bis in die äußerste linke Ecke geschafft hast, springe hoch, um den obigen Ziegelstein herauszubrechen. Klettere hoch und verlasse den Level nach links.

3. Nachdem du das vorherige Tor passiert hast, springe rüber, drücke auf den Schalter und stürze diesen Vorsprung runter. Laß dich vom unteren Vorsprung runterhängen und stürze wieder runter. Wandere nach links und töte auf deinem Weg den Wächter.



PRINCE OF PERSIA

Level 16



2. Bahne dir deinen Weg zu diesem Punkt hier, greife nach rechts und springe nach rechts und greife nach dem Vorsprung auf der gegenüberliegenden Seite. Du mußt dann zum obigen Vorsprung klettern und hochspringen, um den oben liegenden Ziegelstein zu lösen. Mache dann einen großen Sprung nach links.

1. Zum Ende des Spiels hin werden einige Kletterkünste von dir erwartet. Du wirst keine Wächter entdecken können, aber dafür gibt es eine Menge von tödlichen Sprüngen zu bewältigen. Gehe diesen Level langsam an, da du niemals weißt, wo sich die Spikes befinden werden.

4. Nachdem du diese Stelle erreicht hast, wirst du mit deinem Spiegelimage konfrontiert werden. Stecke dein Schwert weg und laufe in dein Spiegelbild hinein. Du wirst nun mit ihm vereint. Setze deinen Weg dann nach links fort, bis du den Rand des Vorsprungs erreichst. Unternimm einen großen Sprung nach links, damit ein Pfad erscheint. Wenn du nach links wanderst, kommen die Bodenkegel zum Vorschein.

3. Um dieses Tor zu öffnen, mußt du auf den darüberliegenden Vorsprung springen, um den Schalter zu aktivieren. Das Tor wird sich öffnen und dir einen größeren Anlauf gewähren, um über die Kluft auf der rechten Seite zu gelangen.



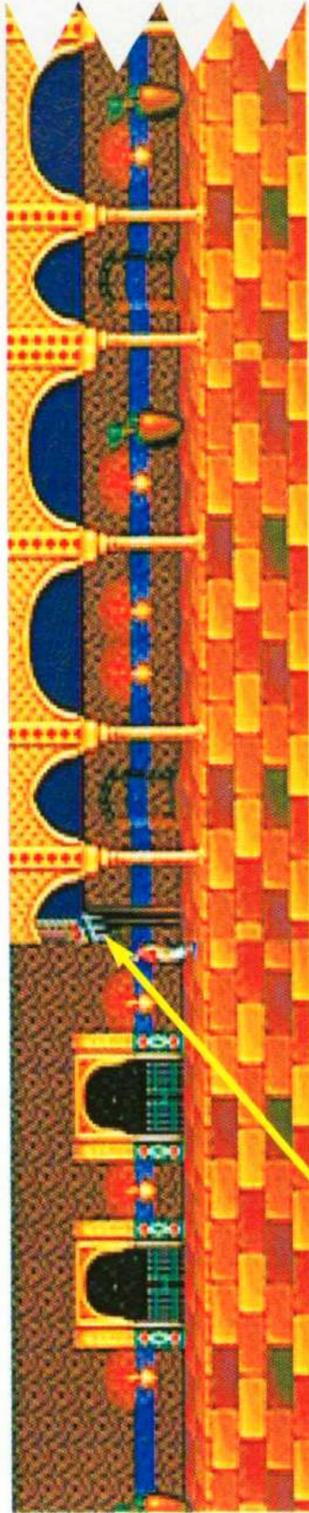
PRINCE OF PERSIA

Level 16 & Level 17



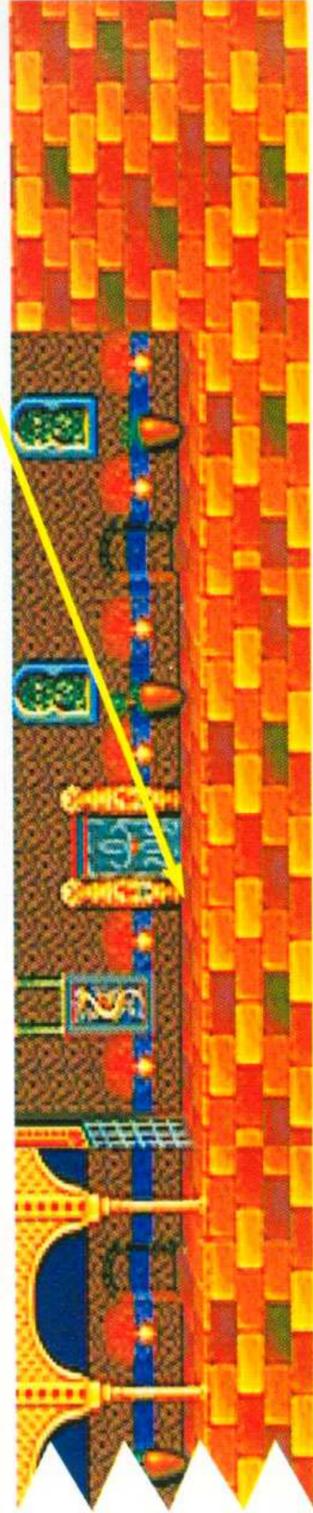
2. Klettere hier hoch und springe nach rechts, töte den Wächter und setze deinen Weg nach rechts fort zum nächsten Screen. Du hörst nun, wie der Ausgang sich öffnet.

1. Wenn du stirbst, nachdem du den hohen Pfad hinter dich gebracht hast, startest du an dieser Stelle neu und nicht am untersten Ende vom 16. Level.

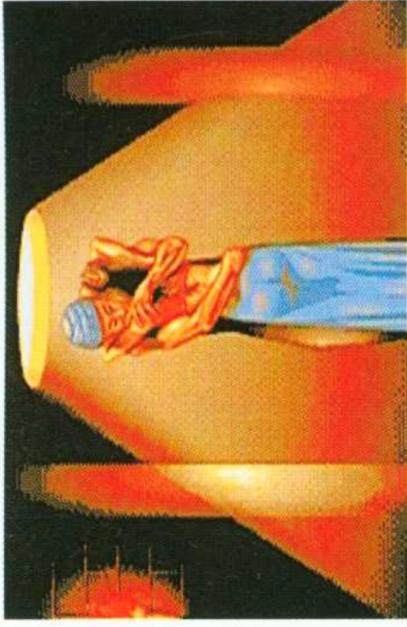


2. Drücke auf den Schalter rechts und wandere an diesem Tor vorbei. Gehe weiter nach links, um die Prinzessin zu treffen.

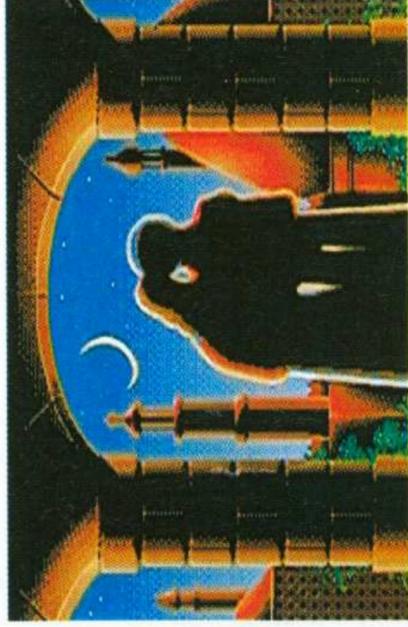
1. Beginne die letzte Stufe an diesem Punkt hier und gehe nach links. Dieser Level beinhaltet keine Gefahren. Wandere nur nach links und durch die Tore hindurch.



Spielende



Nachdem du die Prinzessin befreit hast, kannst du bis in alle Ewigkeit glücklich weiterleben - bis zum nächsten Mal!



Action Replay

Unendliche Gesundheit
FF1F6B0003

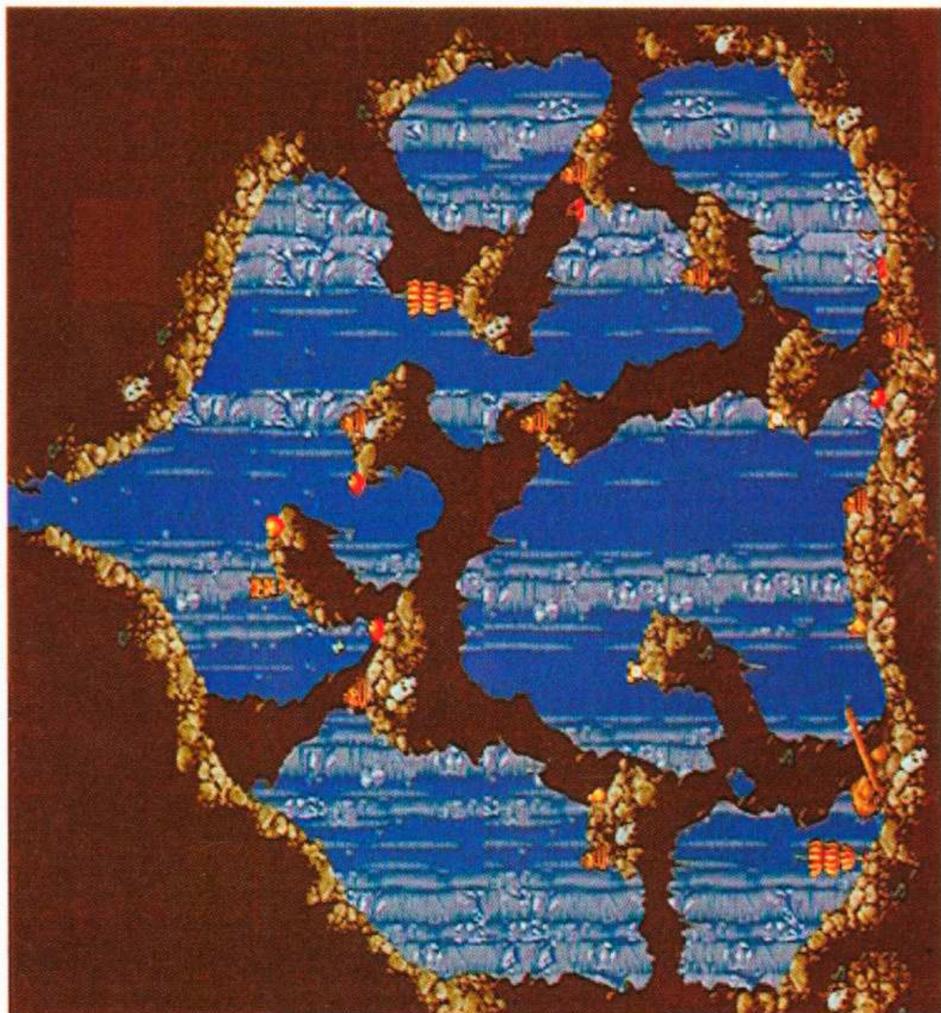
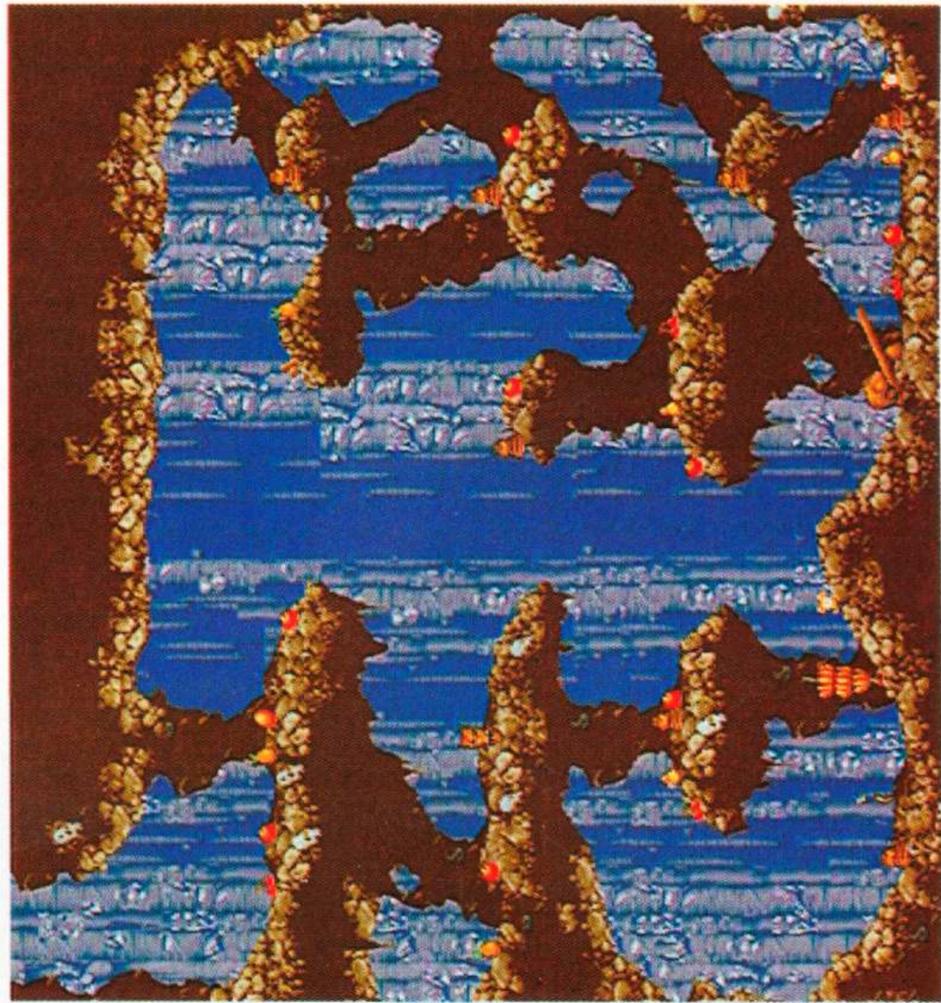


JUNGLE BOOK

Jungle Book ist nun endlich auf dem Mega Drive erschienen - mit großartigen Grafiken, die die Programmierer von Aladdin erstellt. Lehne dich zurück und erfreue dich an unserer exklusiven vollständigen Lösung!

Bonus-Levels

Abgesehen von den 10 Leveln im normal erhältlichen Jungle-Book-Spiel, gibt es auch 5 Bonus-Levels; 2 von ihnen sind unten abgebildet. Während des Spiels dieser Levels gibt es keine Gefahren, auch wenn du Zeitlimits beachten mußt, die dich unter Zeitdruck bringen. Benutze die zusammengerollten Schlangen und die Wippen, um dir deinen Weg bis in die Levelspitze zu bahnen und sammle so viele Bonusse, wie du nur kannst, ein. Die Bonusse reichen von extra Punkten bis zu extra Zeit und Waffen!

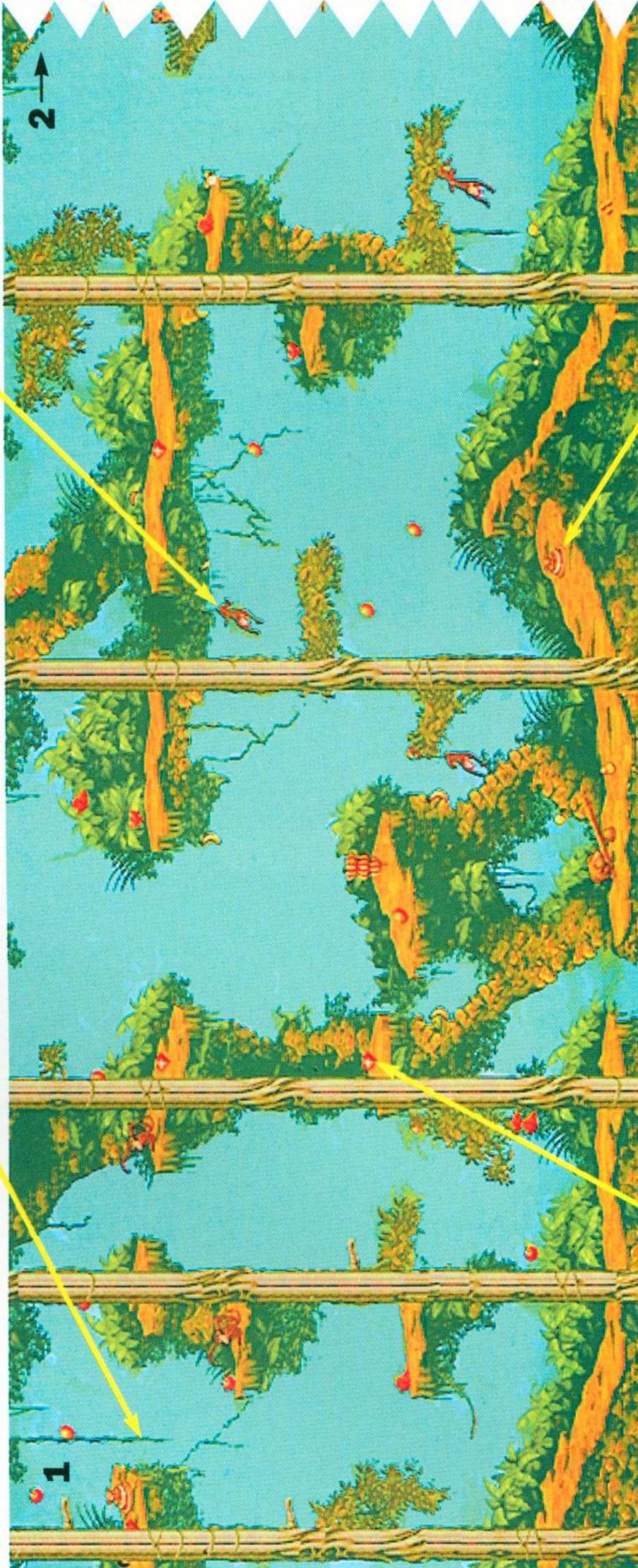


JUNGLE BOOK

Jungle By Day...

2. Auf dem Weg durch die Levels gibt es keine streng vorgegebene Route - du mußt nur die Edelsteine einsammeln. Die Sprünge sind jedoch ziemlich gefährlich. Du kannst die Reben benutzen, um über große Kluften zwischen den Bäumen hinwegzukommen.

4. Viele Affen hängen in den Bäumen und bewerfen dich mit Gegenständen. Schlage sie mit einer Banane runter und mache sie mit 2 weiteren fertig.



1. Um viele von den Leveln zu vervollständigen, mußt du alle Edelsteine, die im Level versteckt sind, einsammeln. Springe hoch in die Blätter und Büsche hinein, da du dort viele versteckte Bonusse finden kannst.

3. Diese Kobras sehen vielleicht von weitem sanftmütig aus - wie auch immer - wenn du sie angreifst, werden sie Gift auf dich abfeuern. Nimm die Gelegenheit wahr, dich an die Schlangen heranzuschleichen, und werfe Bananen auf sie, bevor sie überhaupt eine Chance bekommen, dich zu verletzen.

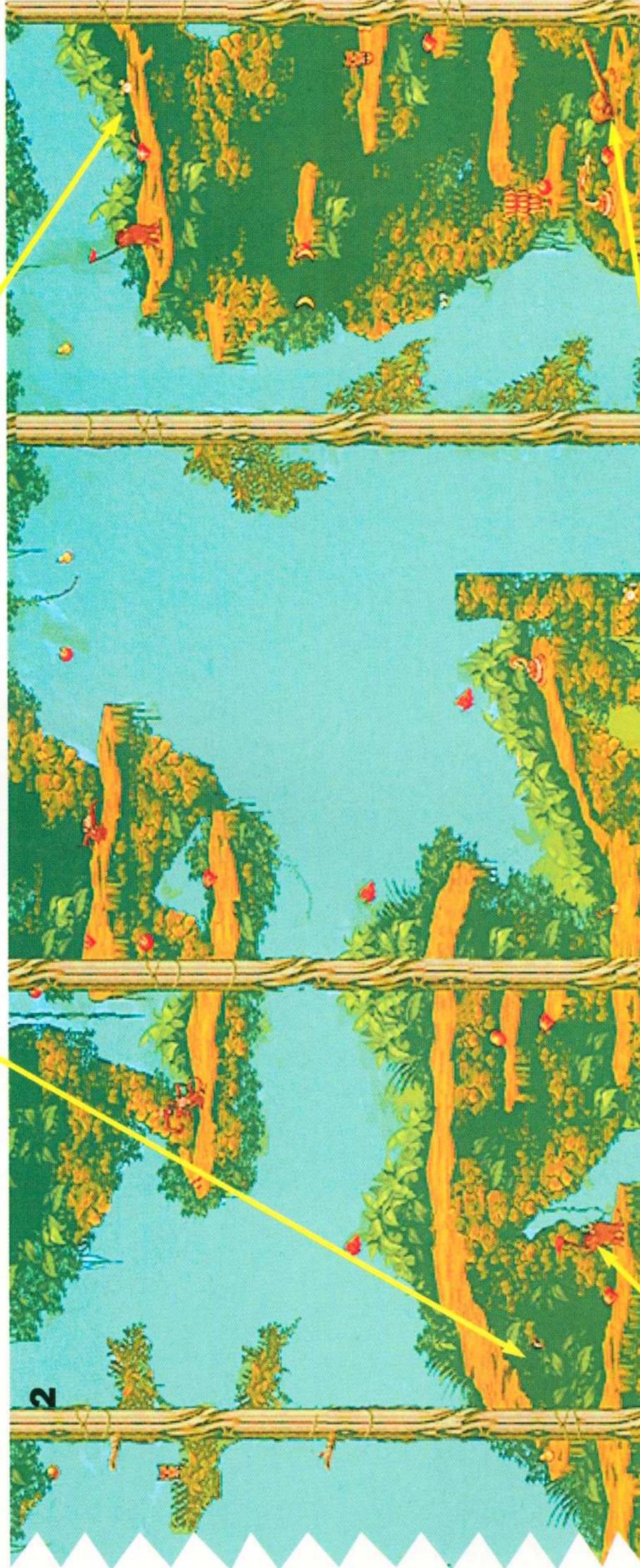


JUNGLE BOOK

....Jungle By Day

2. Auf deinem Weg durch die Levels kannst du viele Waffen einsammeln, damit du deine Feinde schneller vernichten kannst. Hier befindet sich ein Boomerang - er fügt deinen Feinden doppelten Schaden zu. Du hast nur eine bestimmte Anzahl Schüsse mit den neuen Waffen, die du einsammelst, zur Verfügung - benutze sie vorsichtig!

3. Auf allen Leveln gibt es eine Zeitbegrenzung. Wenn du merkst, daß du nicht mehr viel Zeit übrig hast, mußt du nach einem Wecker Ausschau halten. Dadurch erhältst du extra wertvolle Sekunden, um den Level zu vervollständigen.



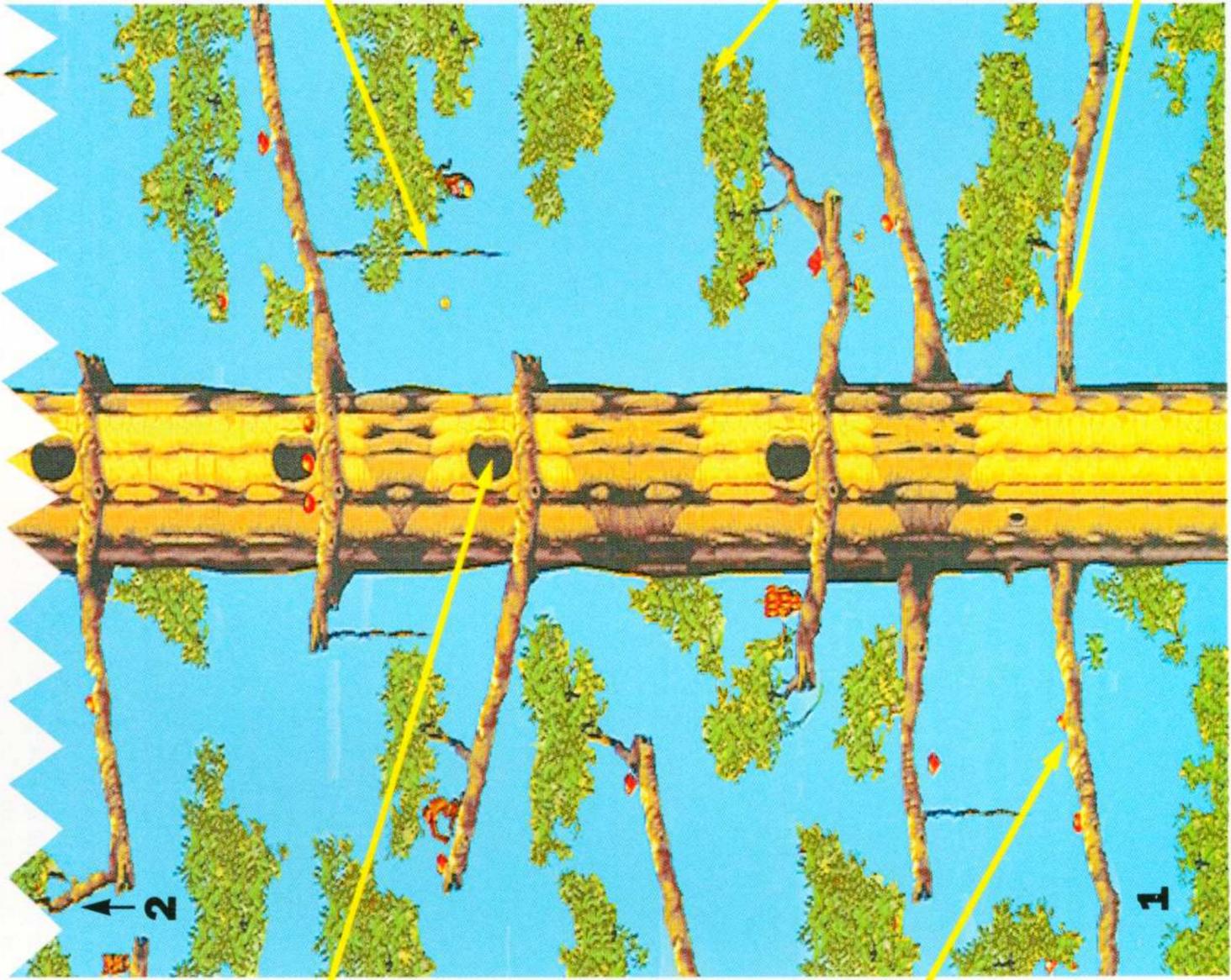
1. Diese niedlichen kleinen Elefanten haben einen guten Grund, ihre Fahnen zu schwingen. Wenn du an dem Elefanten vorbeigehst, wird die Fahne in den Boden gesteckt. Wenn du danach stirbst, mußt du beim letzten Elefanten, den du passiert hast, neu starten.

4. Um dich wieder aufzurichten, nachdem du auf die unteren Stufen gefallen bist, kannst du eine Wippe benutzen. Springe ans Ende und in die Luft und hüpfе nochmals hoch, um den Felsen am gegenüberliegenden Ende in die Luft zu jagen. Wenn er runterfällt, wird er dich hoch und zu den überliegenden Vorsprüngen treiben.



JUNGLE BOOK

The Great Tree...



4. Diese Löcher erleichtern deine Reise in die Spitze wesentlich. Drücke hoch, wenn du dich vor ihnen befindest, damit du im Baumstamm hochgebracht wirst.

1. Hier startest du deine lange Kletterreise bis in die Krone dieses Baumes. Benutze alles dir mögliche, um in die Baumkrone zu klettern, während du zur gleichen Zeit so viele Bonusse, wie du kannst, einsammelst.

5. Benutze die Reben, die von den Ästen runterhängen, um die Blätter am Ende der Zweige zu erreichen. Im Grünzeug sind eine Menge Bonusse versteckt.

3. In diesem Laubwerk gibt es ein extra Leben zu entdecken. Benutze die zusammengerollte Schlange unter dir als Sprungbrett, damit du in die Luft geworfen wirst und das Leben einsammeln kannst.

2. Paß auf, wenn du diesen Teil des Astes überquerst, da er wegbricht, nachdem du einen Fuß auf ihn gesetzt hast.

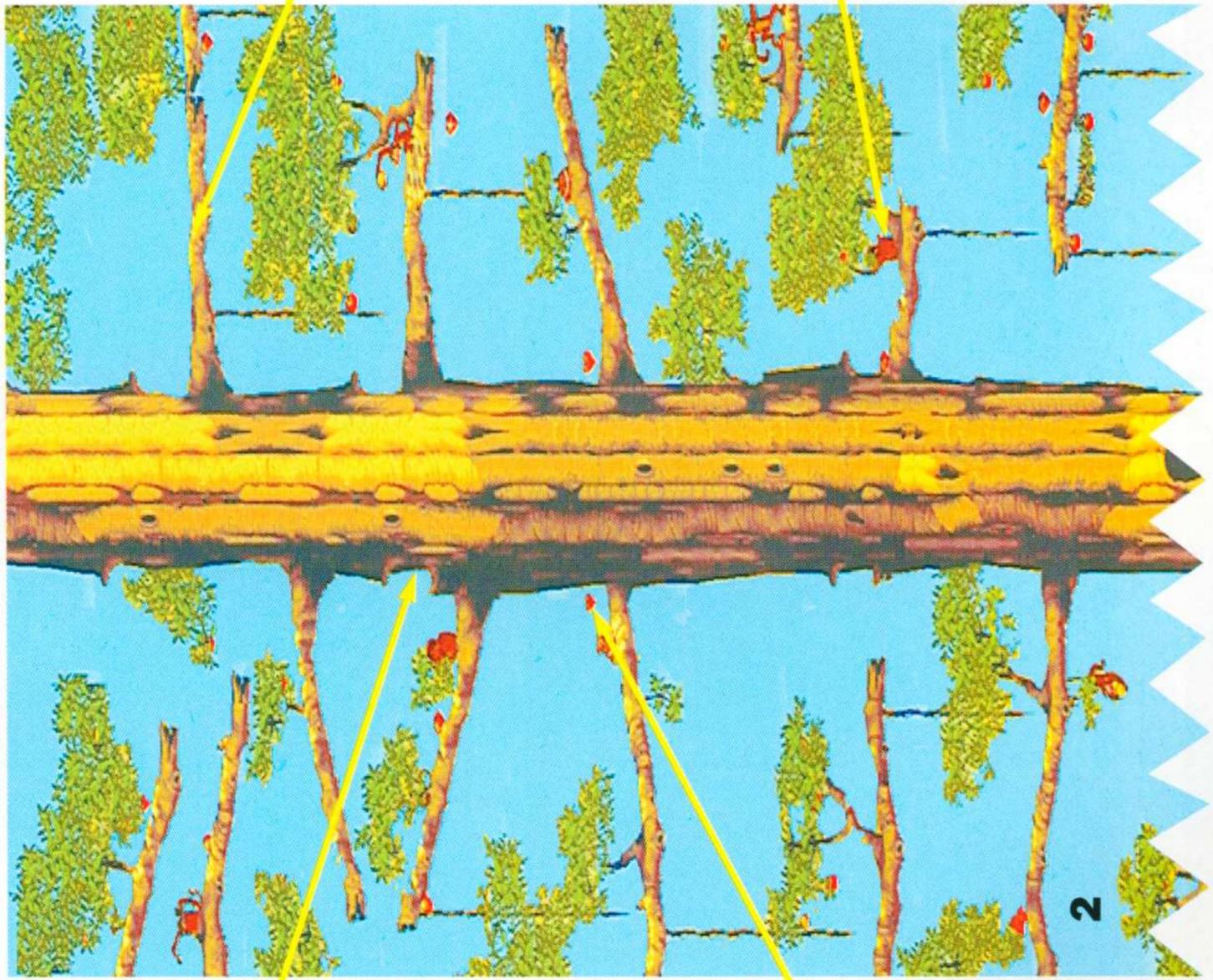


JUNGLE BOOK

...The Great Tree

3. Der große Baum hat Löcher, die den Stamm durchlaufen. Dadurch kannst du durch den Baum laufen und auf die Zweige auf der gegenüberliegenden Seite gelangen.

1. Dieses unbezahlbare Herz wird deine verlorgene Energie wieder aufladen. Unglücklicherweise wartet eine zusammengekringelte Kobra auf dich, um dich anzugreifen.



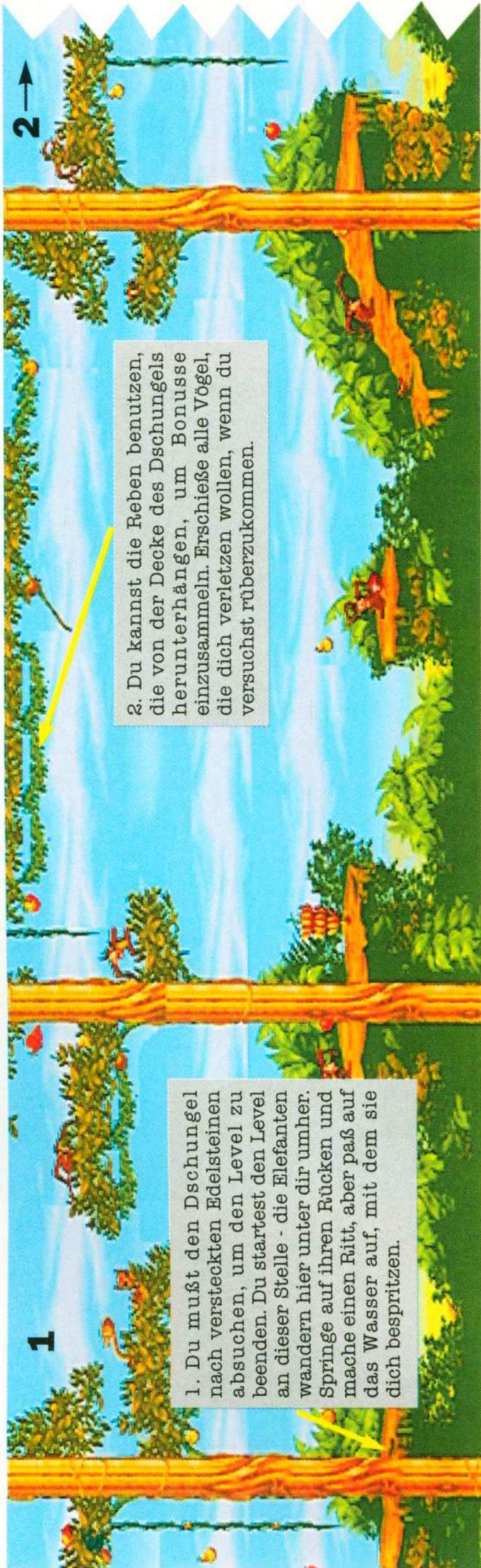
4. Nachdem du es bis in die äußerste Baumkrone geschafft hast, wirst du die hypnotisierende Schlange Kaa treffen. Du mußt Kaa mit den Bananen angreifen und den hypnotischen Augen ausweichen.

2. Du triffst erst die Neustart-Elefanten, wenn du die höchsten Zweige der Bäume erreicht hast. Nimm diese Gelegenheit wahr, um den Elefanten zu aktivieren.



JUNGLE BOOK

The Dawn Patrol...

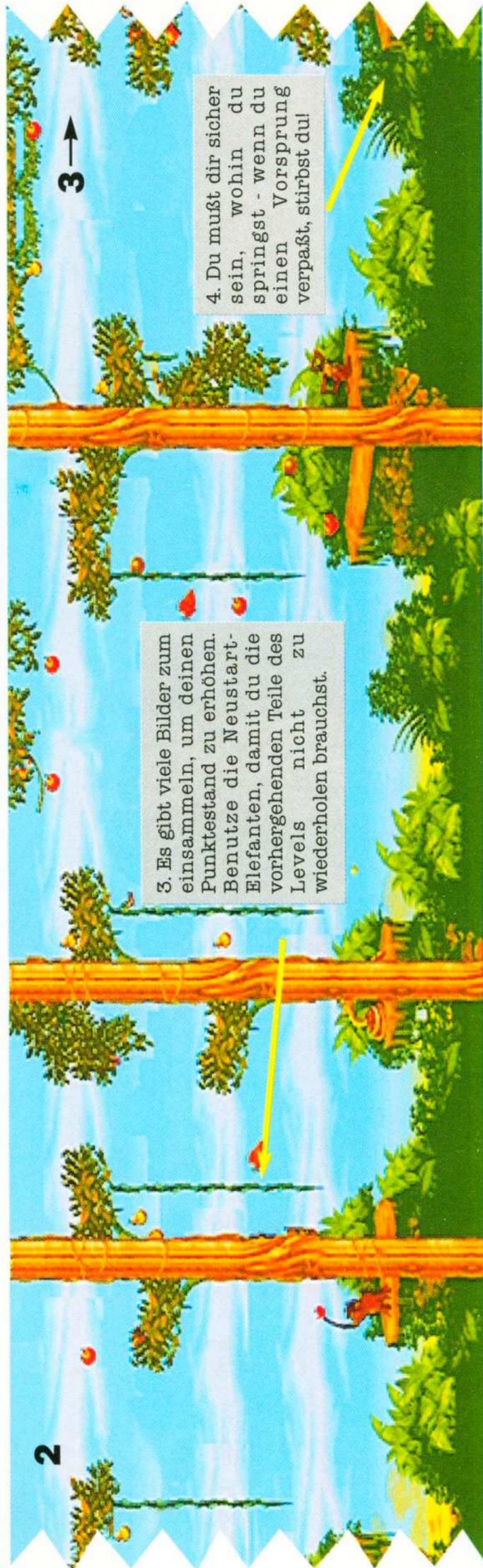


1

1. Du mußt den Dschungel nach versteckten Edelsteinen absuchen, um den Level zu beenden. Du startest den Level an dieser Stelle - die Elefanten wandern hier unter dir umher. Springe auf ihren Rücken und mache einen Ritt, aber paß auf das Wasser auf, mit dem sie dich bespritzen.

2. Du kannst die Reben benutzen, die von der Decke des Dschungels herunterhängen, um Bonusse einzusammeln. Erschieße alle Vögel, die dich verletzen wollen, wenn du versuchst rüberzukommen.

2



2

3. Es gibt viele Bilder zum einsammeln, um deinen Punktestand zu erhöhen. Benutze die Neustart-Elefanten, damit du die vorhergehenden Teile des Levels nicht zu wiederholen brauchst.

3

4. Du mußt dir sicher sein, wohin du springst - wenn du einen Vorsprung verpaßt, stirbst du!



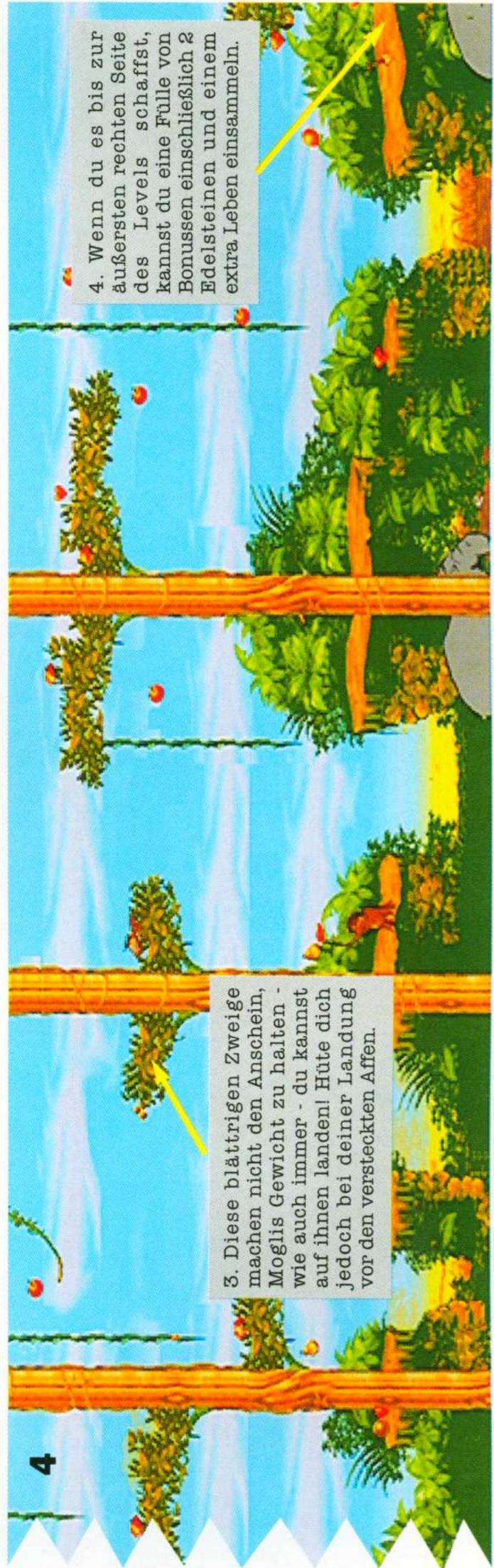
JUNGLE BOOK

...The Dawn Patrol



1. In einigen Teilen des Levels werden mehrere gefährliche Sprünge erwartet. Du mußt von Rebe zu Rebe springen, um die Kluft unten zu bewältigen.

2. Klettere über das Dach des Dschungels, um die große Kluft unter dir zu überqueren.



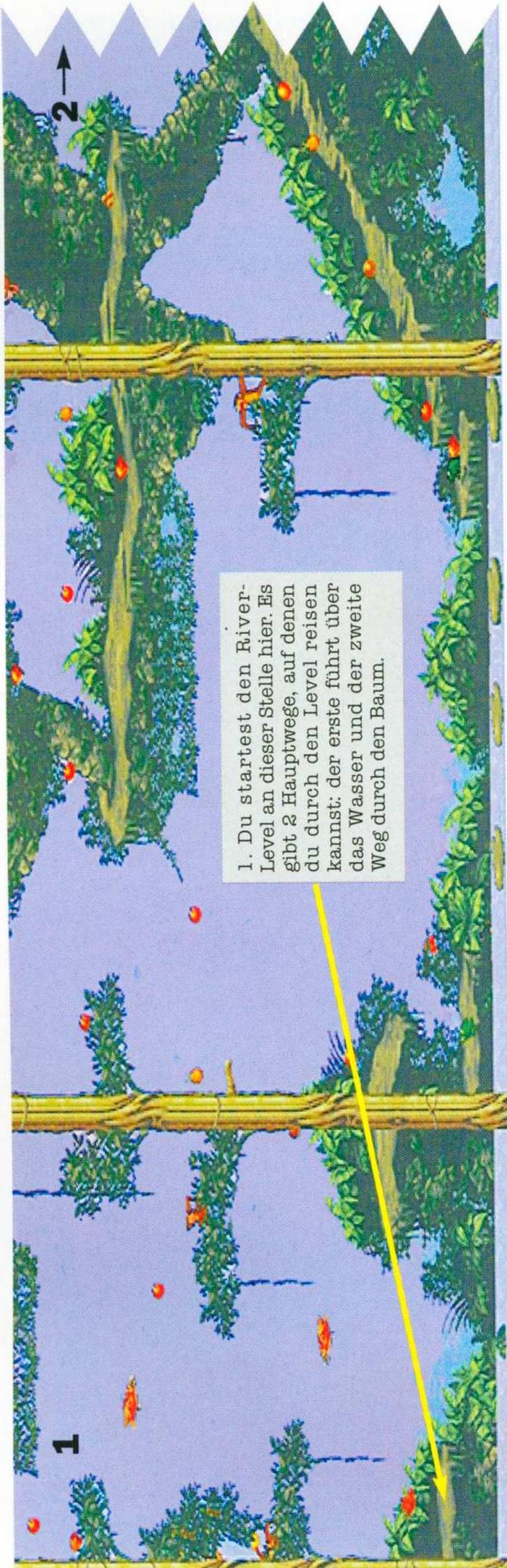
3. Diese blättrigen Zweige machen nicht den Anschein, Moglis Gewicht zu halten - wie auch immer - du kannst auf ihnen landen! Hüte dich jedoch bei deiner Landung vor den versteckten Affen.

4. Wenn du es bis zur äußersten rechten Seite des Levels schaffst, kannst du eine Fülle von Bonussen einschließlich 2 Edelsteinen und einem extra Leben einsammeln.

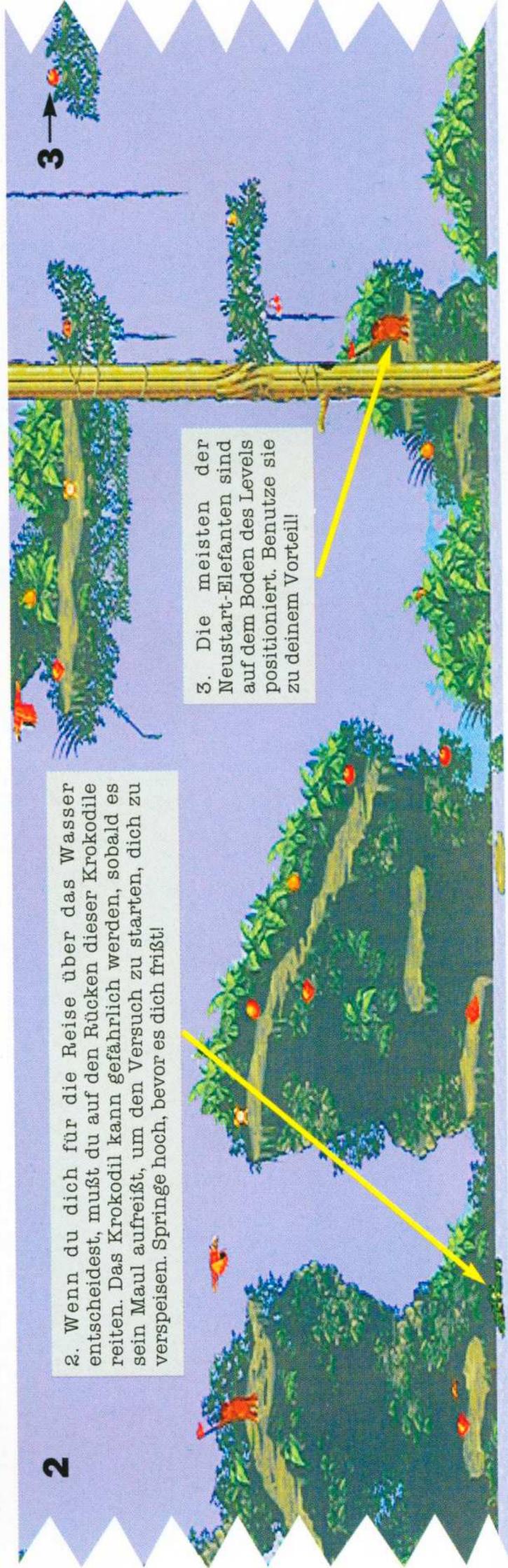


JUNGLE BOOK

The River...



1. Du startest den River-Level an dieser Stelle hier. Es gibt 2 Hauptwege, auf denen du durch den Level reisen kannst: der erste führt über das Wasser und der zweite Weg durch den Baum.



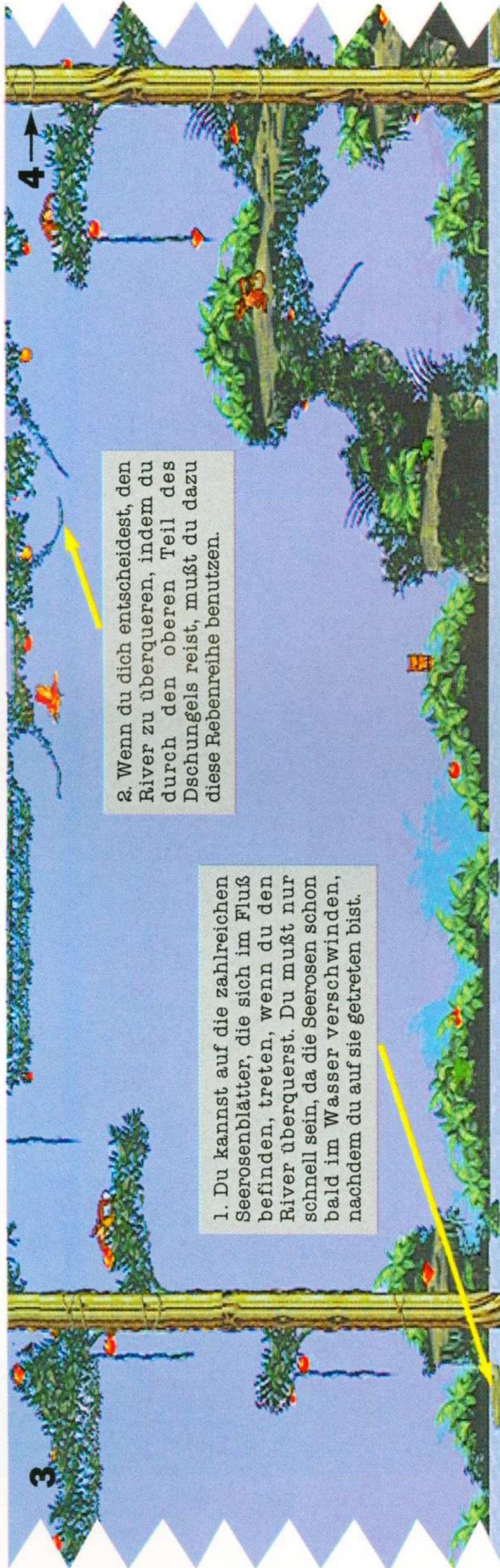
2. Wenn du dich für die Reise über das Wasser entscheidest, mußt du auf den Rücken dieser Krokodile reiten. Das Krokodil kann gefährlich werden, sobald es sein Maul aufreißt, um den Versuch zu starten, dich zu verspeisen. Springe hoch, bevor es dich frißt!

3. Die meisten der Neustart-Elefanten sind auf dem Boden des Levels positioniert. Benutze sie zu deinem Vorteil!



JUNGLE BOOK

...The River

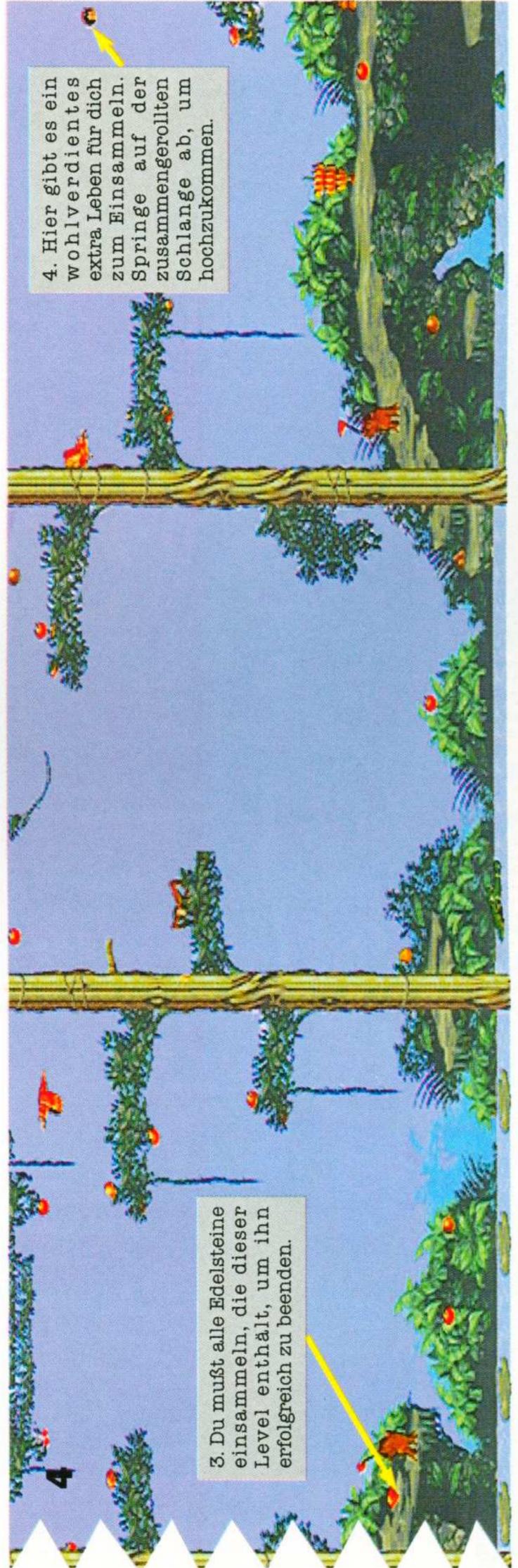


3

4

2. Wenn du dich entscheidest, den River zu überqueren, indem du durch den oberen Teil des Dschungels reist, mußt du dazu diese Rebenreihe benutzen.

1. Du kannst auf die zahlreichen Seerosenblätter, die sich im Fluß befinden, treten, wenn du den River überquerst. Du mußt nur schnell sein, da die Seerosen schon bald im Wasser verschwinden, nachdem du auf sie getreten bist.



4

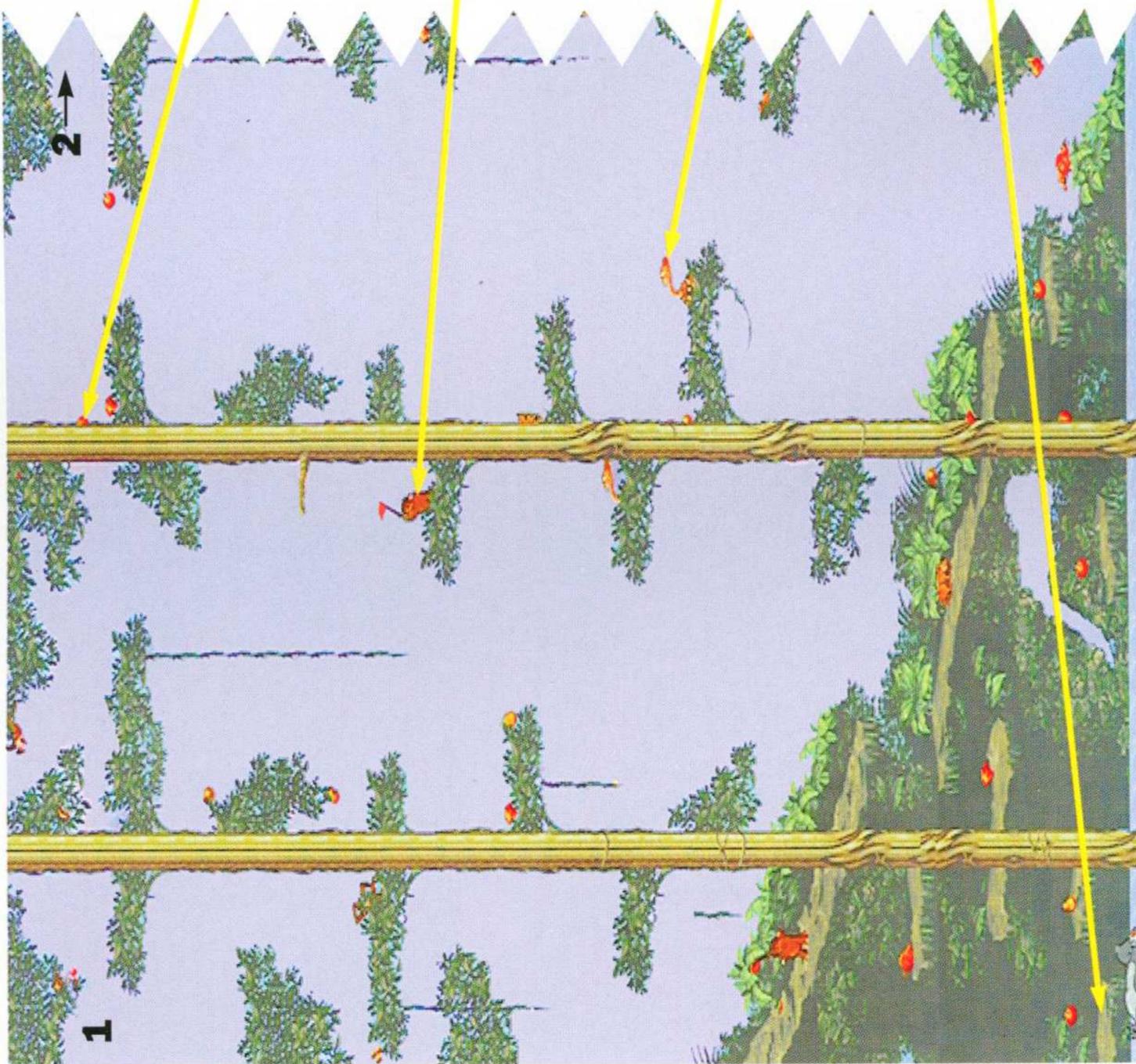
4. Hier gibt es ein wohlverdientes extra Leben für dich zum Einsammeln. Springe auf der zusammengerollten Schlange ab, um hochzukommen.

3. Du mußt alle Edelsteine einsammeln, die dieser Level enthält, um ihn erfolgreich zu beenden.



JUNGLE BOOK

Baloo & River...



4. Und wieder einmal mußt du eine Anzahl von Edelsteinen einsammeln, um den Level erfolgreich zu beenden. Viele von ihnen sind in den Büschen und hinter Baumstämmen versteckt.

3. Hier ist ein Neustart-Punkt positioniert - er befindet sich auf halbem Weg an den Bäumen hoch. Benutze ihn, damit du die früheren Teile des Levels nicht nochmal wiederholen mußt.

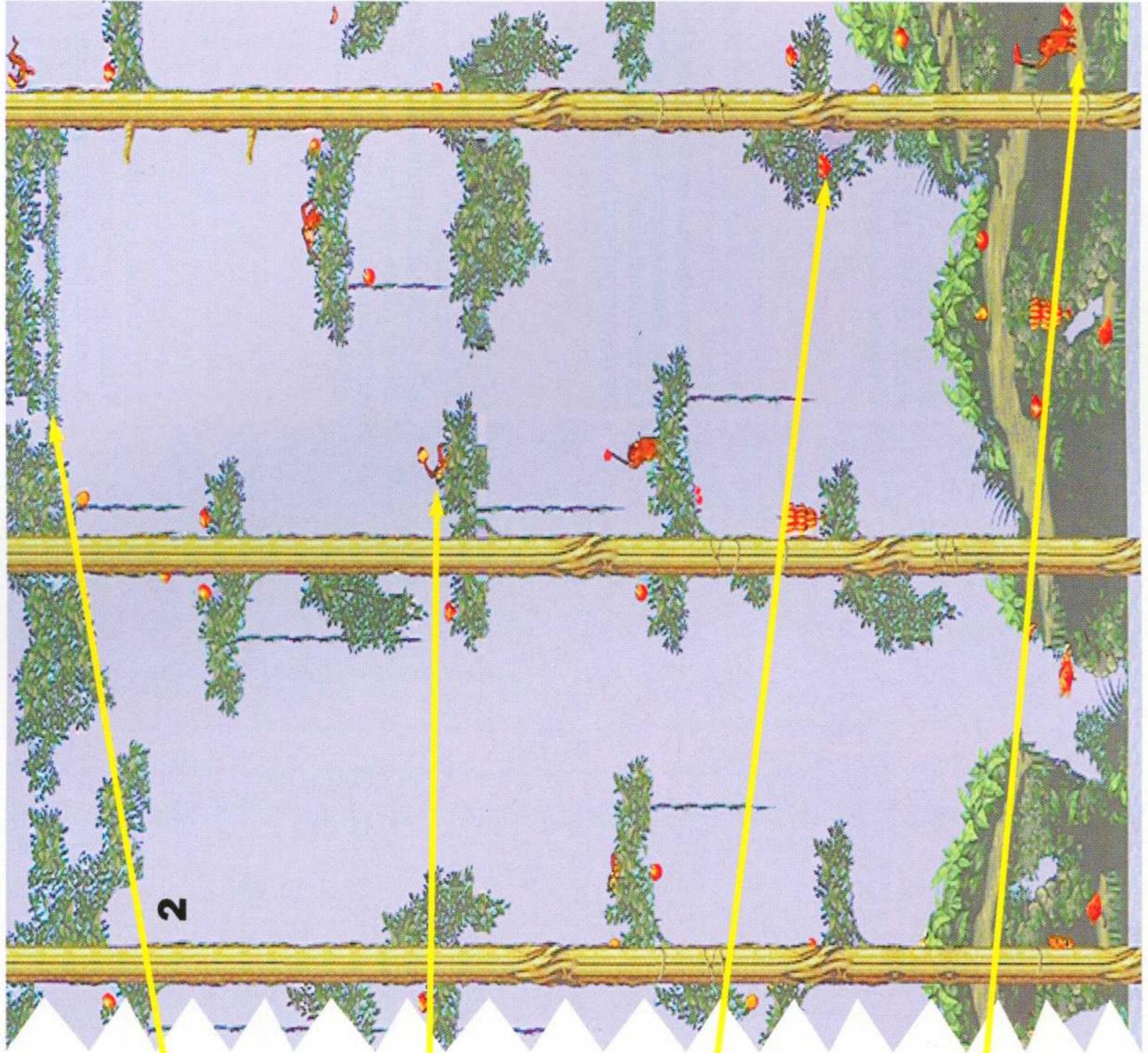
2. Auf diesem Level erwarten dich eine Menge Kobras. Sie spucken dich an, sobald du ihnen zu nahe kommst. Schieße bei jeder Gelegenheit auf sie, damit dir ein sicheres Überqueren garantiert wird.

1. Du beginnst auf diesem Vorsprung mit dem Überqueren des 2. Flußes. Du kannst auf Balus Bauch spring und dich nach rechts treiben lassen, oder du kannst auf die Bäume, die sich über dir befinden, klettern.



JUNGLE BOOK

...Baloo & River



4. Klettere anhand der herunterhängenden Rebe die Decke des Dschungels entlang zur anderen Seite hinüber. Ein Edelstein wartet auf diejenigen, die es schaffen werden!

3. Viele Affen halten sich im Grünzeug versteckt. Kille sie, bevor sie auf die Idee kommen, hochzuspringen und dich anzugreifen.

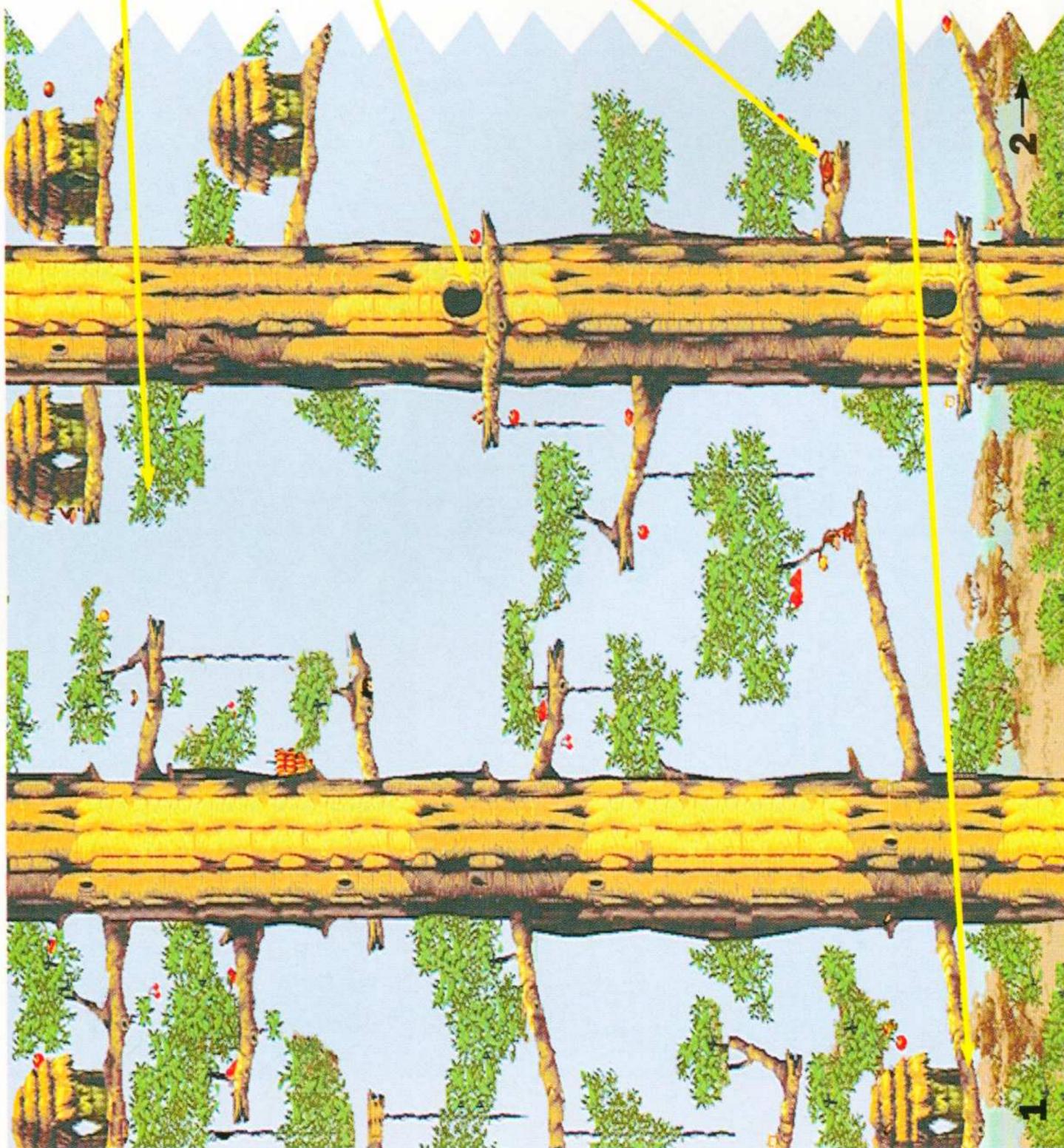
2. Stärke deine Gesundheit, indem du dieses Herz aufsammelst. Springe nach rechts und sammle den Edelstein, der sich in der Nähe befindet, ein.

1. Wenn du dich bis jetzt auf Balus Bauch ausgeruht hast, springst du am besten an dieser Stelle hier runter, ansonsten wirst du ins Wasser gezwungen werden. Springe hoch und aktiviere den Neustart-Elefanten, der sich über dir befindet.



JUNGLE BOOK

The Tree Village...



4. Im Blattwerk der Bäume sind viele Bonus-Bilder versteckt. Sie sind kräftig genug, um dein Gewicht zu halten - habe also keine Angst, auf sie draufzuspringen.

3. Genau wie in den Great-Tree-Leveln dienen diese Löcher in den Baumstämmen als Transportmittel - sie führen dich an dem Baum rauf und runter.

2. In den Ästen der Bäume halten sich jede Menge Affen versteckt. Halte sorgfältig Ausschau nach ihnen und entferne sie mit ein paar gut platzierten Bananen.

1. Du startest an diesem Punkt den Tree-Village-Level. Vervollständige den Level, indem du die Edelsteine sammelst, die hier überall versteckt sind.



JUNGLE BOOK

...The Tree Village

4. Wenn du es bis in diese schwindelnden Höhen schaffst, mußt du die Reben benutzen. Erschieße alle Vögel, die dir in den Weg kommen, mit deiner powervollsten Waffe.

3. Zweige, die von einer Seite eines Baumstammes zur anderen reichen, erlauben dir, weiterzuwandern und dadurch eine Abkürzung zu nehmen.

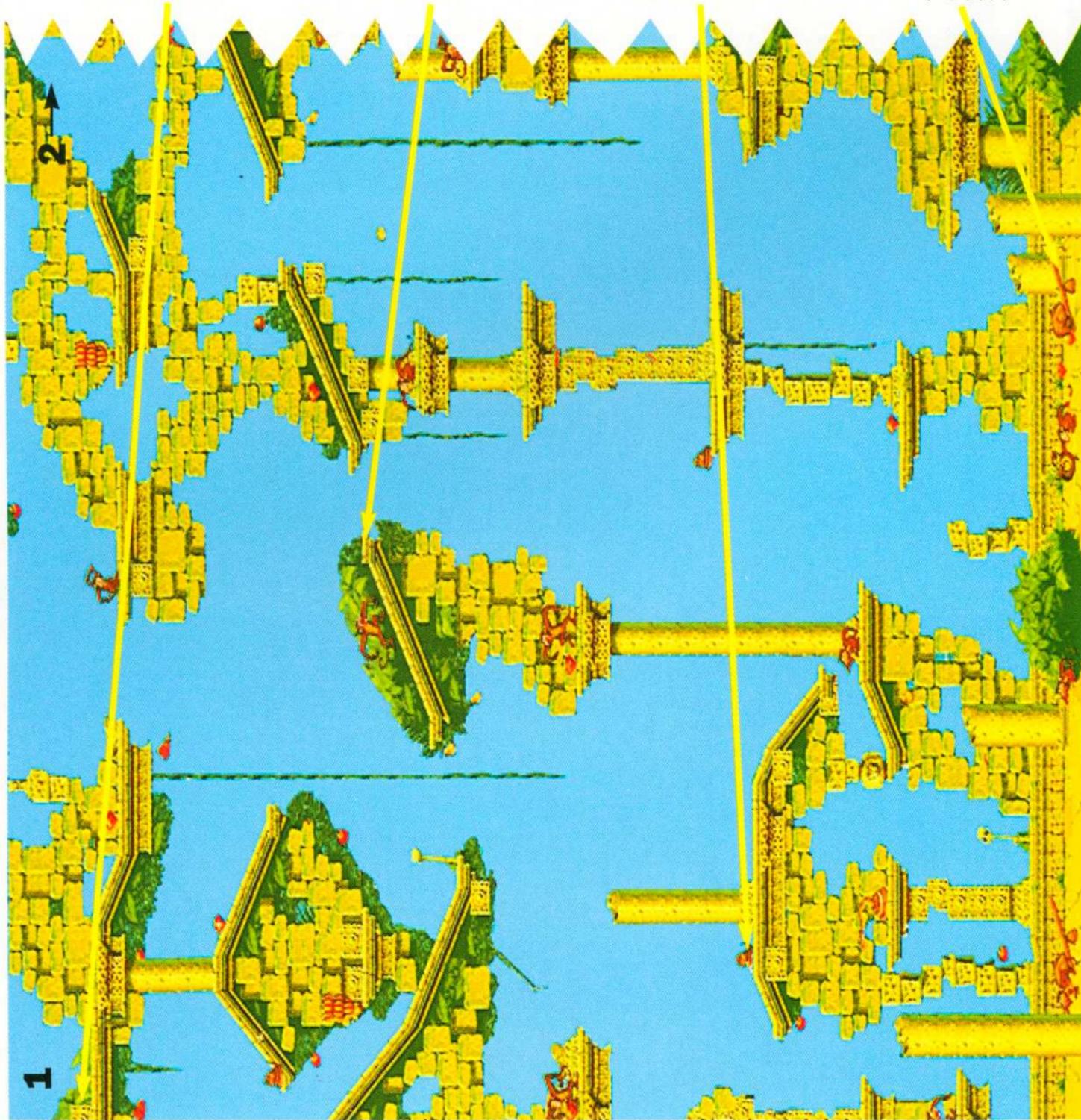
2. Du mußt viele gefährliche Sprünge ausüben - sei dir sicher, denn sie müssen schon beim ersten Mal richtig ausgeführt werden. Ein Fall bedeutet deinen sicheren Tod!

1. Dieser Neustart-Elefant versteckt sich in dieser Ecke des Levels. Wenn du dich in der Nähe befindest, kannst du ihn benutzen.



JUNGLE BOOK

The Ruins...



1. Wenn du den Ruins-Level hier startest, drehe dich nach rechts und schalte sofort das Stachelschwein aus, das sich in der Nähe befindet. Wenn du es nicht tötest, wird es 3 von seinen Stacheln auf dich zuschicken.

2. Auf deiner Reise durch den Level mußt du auf die Ränder der Vorsprünge achtgeben, da viele von ihnen wegbrechen, nachdem du den Fuß auf sie gesetzt hast.

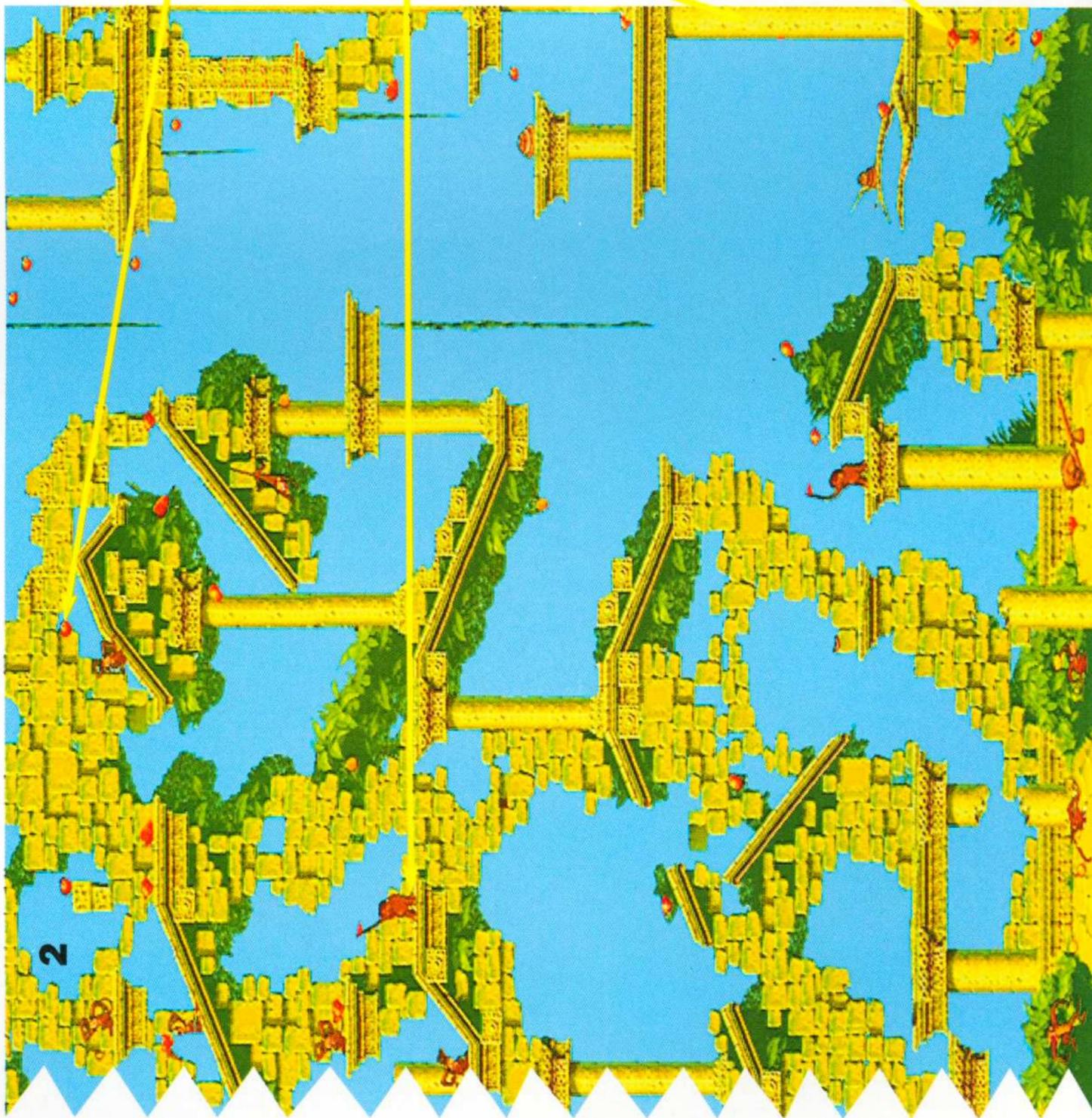
3. Um die höheren Vorsprünge zu erreichen, mußt du nach diesen aufgewickelten Schlangen Ausschau halten. Stelle dich auf sie drauf, um in die Luft geworfen zu werden.

4. Ungleich vielen der Levels besitzt dieser hier einen festen Boden. Auf dem Boden befinden sich eine Menge Affen, Bonusse und Wippen.



JUNGLE BOOK

... The Ruins



4. Auf diesem Level gibt es viele Gefahren. Benutze dieses Herz und noch andere, die du auf diesem Level finden kannst, zu deinem Vorteil.

3. Und wieder einmal wartet der Neustart-Elefant darauf, daß du an ihm vorbeikommst. Benutze sie, wann immer du die Möglichkeit hast, da du dich ansonsten leicht verlaufen könntest.

2. Hinter dieser Säule hält sich ein extra Leben versteckt. Benutze die zusammengerollte Schlange, um dich hoch- und zu ihm hinzutreiben.

1. Ein guter Zug wäre, in diese Ecke des Levels zu kommen, da sich hier viele Bilder befinden, die du einsammeln kannst.



JUNGLE BOOK

Falling Ruins...



4. Wenn du den Level weiter hochschreitest, werden die Dinge etwas komplizierter. Vorsprünge tauchen plötzlich auf - mit herausragenden Spikes! Sei vorsichtig und mache deinen Sprung dann, wenn die Spikes eingezogen sind.

3. Noch niemals war ein Neustart-Elefant so notwendig. Benutze die wenigen Neustart-Punkte, die sich hier befinden, zu deinem Vorteil.

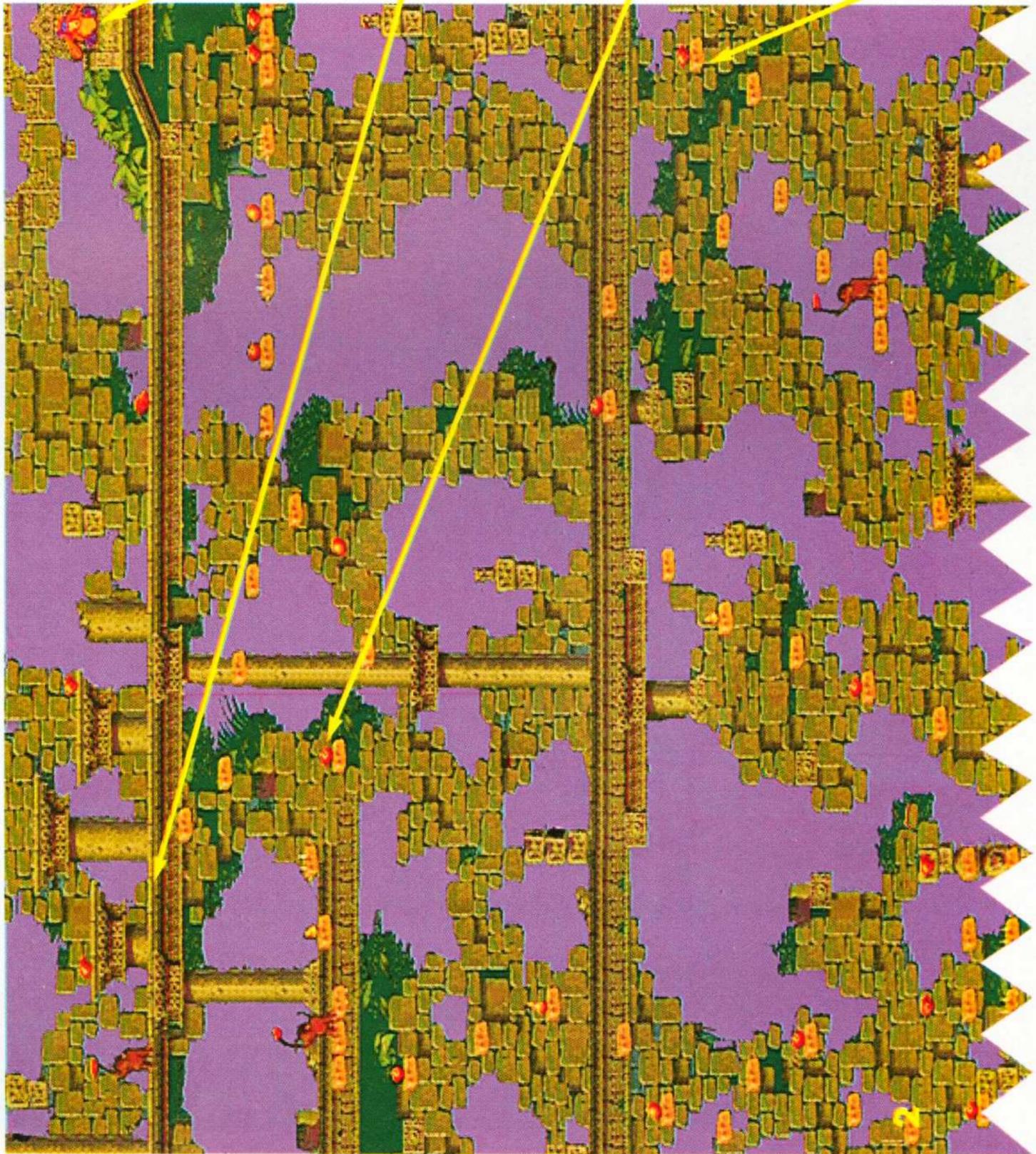
1. Du startest den Level an dieser Stelle. Hole tief Luft und springe zuerst nach rechts. Nachdem du angefangen hast, kannst du nicht mehr aufhören, da die kleinen Vorsprünge, auf denen du landest, durchgeschüttelt werden und verschwinden. Du mußt im Zick-Zack bis in die Spitze des Levels reisen.

2. Dies ist eines der schnelleren Levels, die das Jungle-Book beinhaltet. Wenn du einen Fehler machst, wirst du dafür teuer bezahlen müssen - mit der Landung auf diesen Spikes!



JUNGLE BOOK

...Falling Ruins



4. Du mußt den König der Affen besiegen, um diesen Level zu vervollständigen. Werfe mit Bananen auf den Affen, wenn er auf den Boden schlägt. Bonus-Bilder einschließlich extra Leben fallen manchmal runter, wenn er den Boden trifft.

3. Springe an diesem Punkt hier zu festem Boden hoch und aktiviere den Neustart-Elefanten, der auf der linken Seite steht.

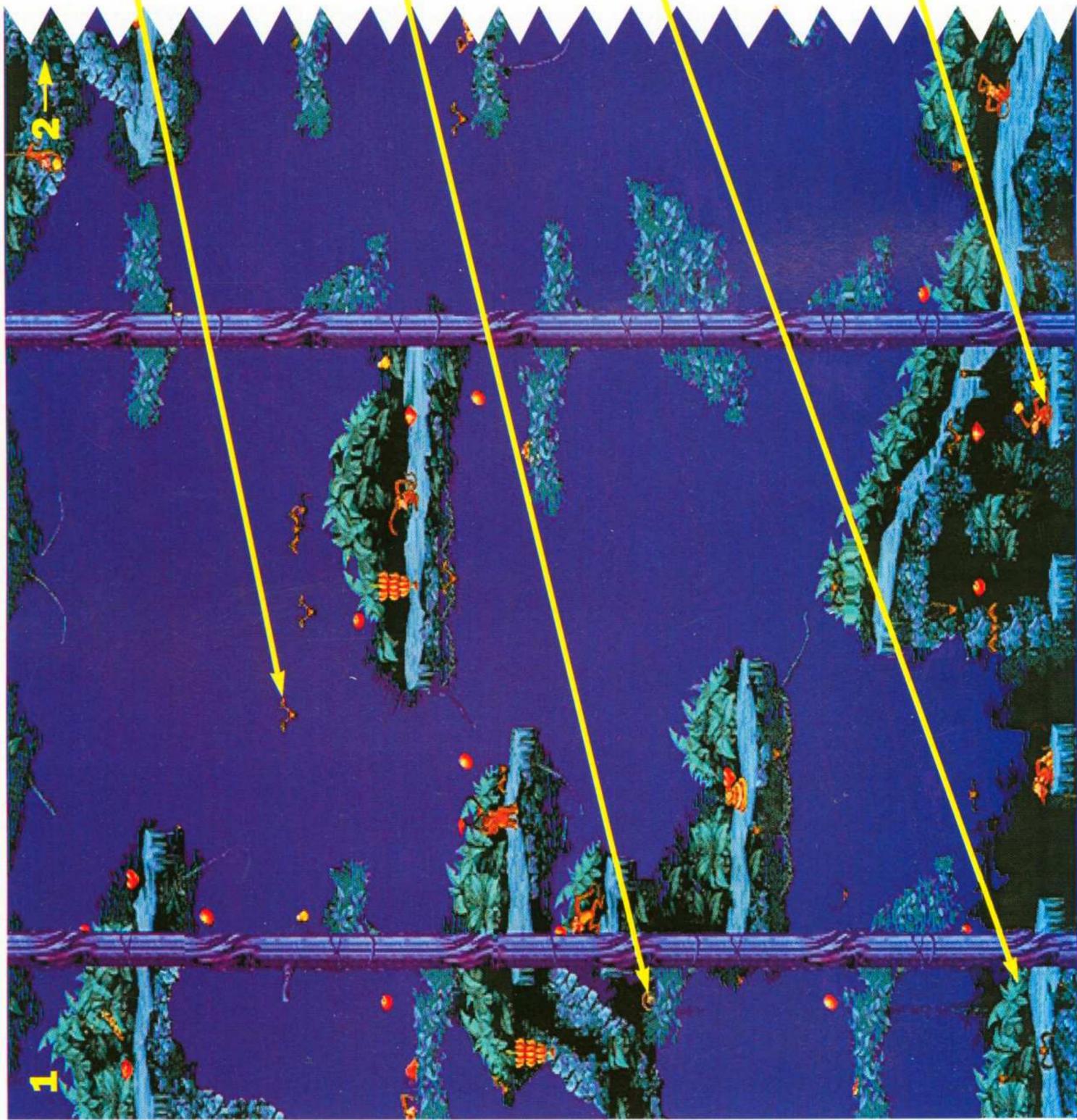
2. Du kannst ein paar Früchte einsammeln, wenn du den Level hochreist, auch wenn sie es nicht wert sind, daß du ein Leben für sie opferst.

1. Die Vorsprünge führen im allgemeinen ohne großes Problem von einem zum anderen. Wie auch immer - gelegentlich bekommst du die Wahl zwischen 2 Richtungen, in die du gehen kannst. Wähle deine Richtung mit großer Vorsicht aus und benutze die Karte als deinen Führer.



JUNGLE BOOK

Jungle By Night...



4. In diesem Level fliegen eine Menge Fledermäuse umher. Gehe ihnen aus dem Weg, da sie dich gnadenlos angreifen werden.

3. Bahne dir deinen Weg hoch bis an diese Stelle und sammle das extra Leben, das hier für dich bereit liegt, ein.

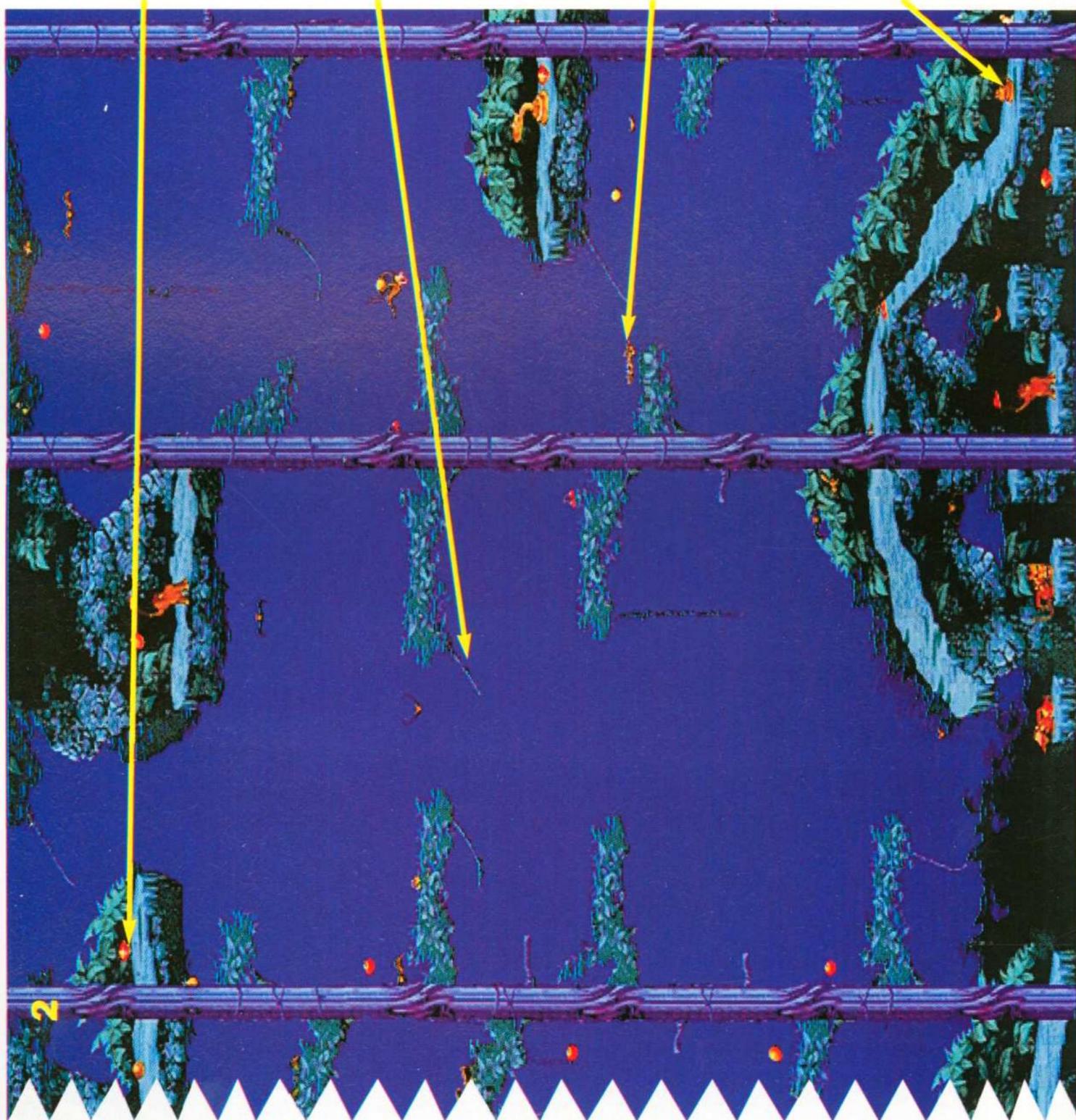
1. Starte den vorletzten Level an diesem Punkt hier. Der Dschungel wurde in Dunkelheit getaucht, und es erwarten dich viele drohende Feinde, die sich hier versteckt halten.

2. Wenn du am Fuße des Dschungels entlang reist, mußt du alle Feinde auf deinem Weg ausschalten. Du mußt - ohne zu fallen - von Vorsprung zu Vorsprung springen.



JUNGLE BOOK

....Jungle By Night



4. Skorpione bevölkern die hohen Äste der Bäume. Sie besitzen einen scheußlichen Stachel und sind manchmal schwer zu erkennen - sei vorsichtig!

3. Du mußt viele waghalsige Sprünge aus der Höhe ausüben, um den Level zu vervollständigen. Nun solltest du schon dazu fähig sein, weite Sprünge durchzuführen - ansonsten ist der Tod dir sicher!

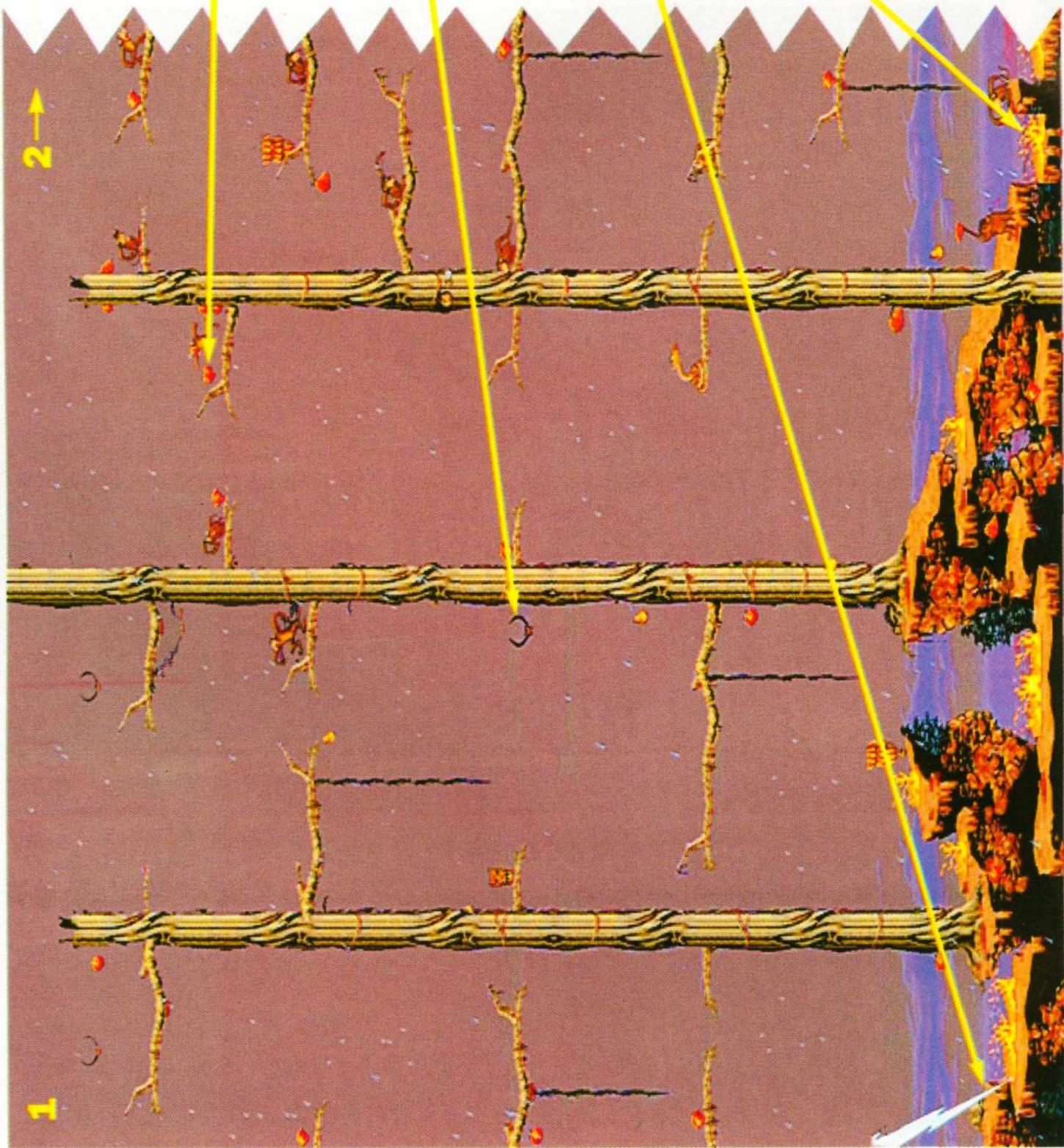
2. Wenn du das Summen eines Bienenschwarms vernimmst, mußt du die Ursache dafür herausfinden. Für einen Moment werden die Bienen umherfliegen und dann einen Pfeil formen, um dich in die richtige Richtung zu leiten.

1. Dieser Level verbirgt ein paar taktisch plazierte und eingerollte Schlangen. Du mußt sie benutzen, um alle Edelsteine einzusammeln und den Level beenden zu können.



JUNGLE BOOK

The Wastelands...



4. Gehe zu diesem Teil des Levels, um ein wohlverdientes Herz und einen Edelstein zu erzielen.

3. Und noch einmal machen die Fledermäuse auf ihre Gegenwart aufmerksam, indem sie dich verfolgen, wohin auch immer du gehst.

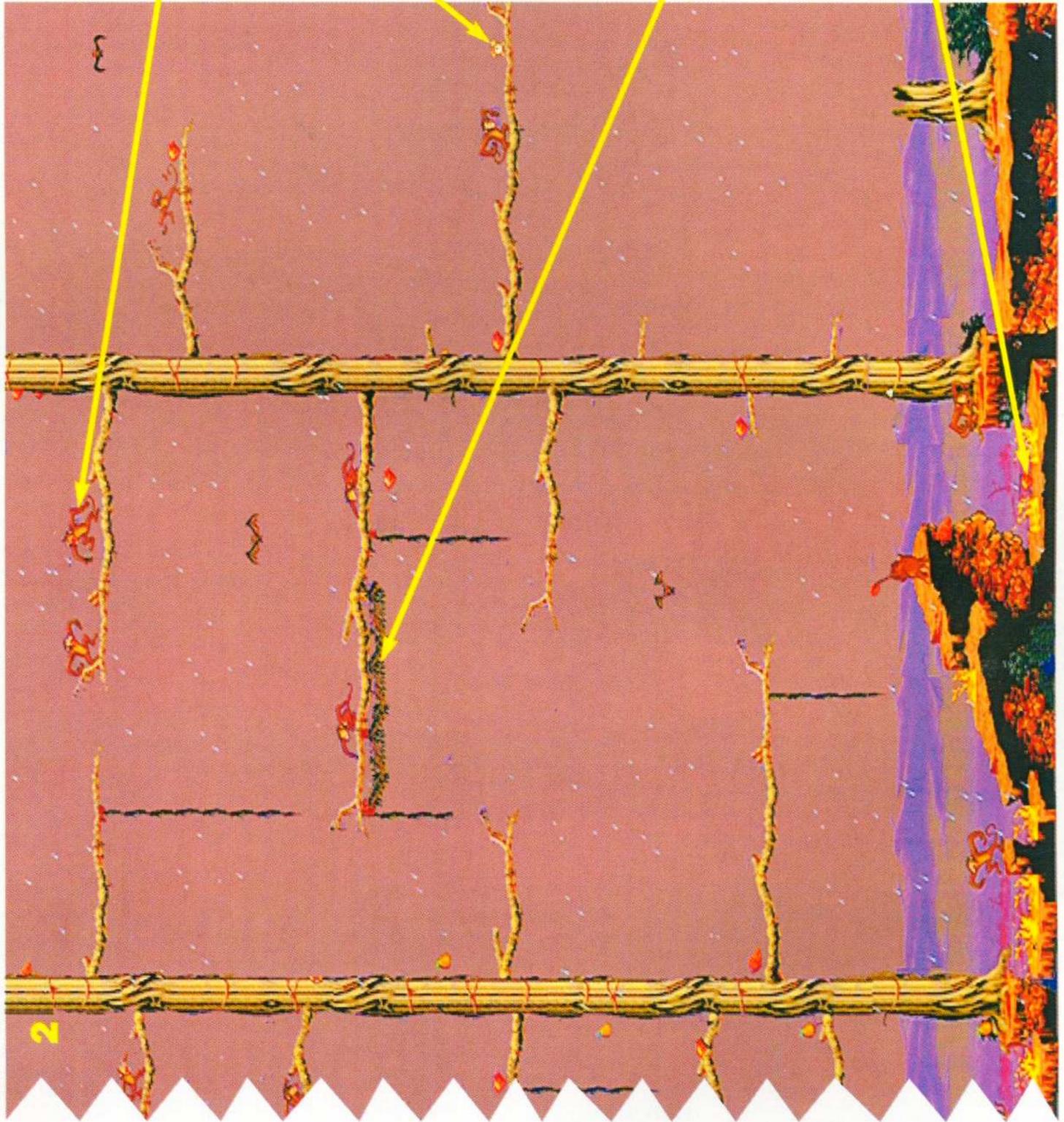
1. Dies ist auf jeden Fall der bisher schwierigste Level. Du startest hier und mußt schnell von hier wegrennen, bevor du von einem Blitzstrahl getroffen wirst. Dies gilt für den ganzen Level - bleibe nicht zu lange an einer Stelle stehen!

2. Den untersten Weg des Levels zu bereisen, ist nicht unbedingt die beste Idee, da dieser mit Feuer und Affen übersät ist.



JUNGLE BOOK

...The Wastelands



4. Affen sitzen auf beinahe allen Ästen der Bäume. Du mußt die Bäume langsam hochklettern und die Affen einen nach dem anderen vernichten.

3. Die Zeit ist knapp und der Level schwierig - du benötigst viel Geduld und mußt langsam manövrieren. Du bekommst extra Zeit, wenn du dieses Uhren-Bild einsammelst.

2. Auch wenn sich auf den Bäumen nicht viel Grünzeug befindet, es reicht, um die Kluft zwischen den Bäumen zu überwinden.

1. Die Edelsteine, die auf diesem Level versteckt sind, sind sehr schwer zu erreichen. Leider mußt du sie dennoch alle einsammeln, um den Level zu vervollständigen.



CODES

Nach der Herausgabe der Super-Sonic-Cheats im letzten Monat, setzen wir unsere Folge der qualitativen Codes und Paßwörter fort, um dich durch die neuesten Spiele zu führen.

Mega Drive

COOL SPOT

Fehlerbeseitigungs-Modus

Gehe in den Optionenmodus und drücke **A, A, B, B, C, C, C, C, B, B, A, A, A, A, B, B, C** und **C**. Du siehst nun einen Screen des Spieldesigners, David Perry, gefolgt vom Fehlerbeseitigungs-Screen, in welchem du eine Levelauswahl und unendliche Leben findest.

JAMES POND 3

Extra Optionen-Screen

Gehe zum Paßwort-Screen und gib 'Roter Käse', 'Gelbe Maus', 'Grüne Katze', 'Blauer Hund' und 'Rotes Buch' ein. Klicke nun auf dem Türbild und alle Wege der Karte werden dir zugänglich sein. Gehe als nächstes zu den 'Optionen' auf dem Titelbildschirm und drücke **LINKS**, halte **B** runtergedrückt und drücke **START**. Eine neue Reihe von Optionen erscheint - einschließlich einer wohlverdienten Levelauswahl.

OTTIFANTS

Level-Paßwörter

Level	Codes
Der Keller	JHRE
Der Garten	GFDE
Die Baustelle	ZYAP
Das Büro	HMXT
Der Dschungel	WTYU

PRINCE OF PERSIA

Level-Paßwort-Codes

2	MTUEZQ	3	TYZJED
4	AEFRTH	5	JEFBEH
6	OOPEOY	7	DEFUNN
8	QYZOMS	9	QYZPWR
10	QYZQGR	11	QYZRQQ
12	QYZSAQ	13	QYZTLP
14	QYZUOO	15	QYZVEO
16	QYZWON		

STRIDER

Extra Continues

Drücke und halte **RUNTER** auf dem Joypad gedrückt. Drücke dann **A, C, B, C, A** und **STARTE** von da aus, wo du gestorben bist.

Level wählen

Während der Meister vor Beginn des Spiels lacht, halte den Joypad **RUNTER** und drücke die Knöpfe **A, C, B, C** und **A**, um einen Level zu wählen.

TOEJAM AND EARL 2

Paßwörter

Level-Codes	Level-Codes		
3	P0A6IZQNW906	5	VD06WK2ECTV7
7	P0Y-6K!TAJ6F	9	VDDFH-W9EKHC
11	KYJQIQ8CJD66	13	JE0Q!FYLKJQ6
15	AIZT1A0H9!6A		

WIZ 'N' LIZ

Neue Levels

Du kannst nun in einen 4. Level, das Super Wizard genannt wird, hineingehen. Drücke einmal **START**, um das Spiel zu pausieren. Halte nun **A, B** und **C** runtergedrückt, drücke dann 2-mal **START**. Du wirst eine Stimme vernehmen, die 'Yeah' ruft. Kehre zum Optionen-Screen zurück, und du wirst nun den neuen Super-Wizard-Level sehen.

FINAL FIGHT (Mega CD)

Rapid Fire

Gehe in den Optionen-Screen und markiere die Ausgangs-Wahl. Drücke und halte nun **RECHTS, A, B** und **START**.

Automatischer Schlag

Gehe in den Optionen-Screen und markiere 'Ausgang'. Halte **RECHTS, A, B** und **START** gedrückt, um automatisches Schlagen zu erhalten.

WONDERBOY III (Master System)

Full Power

Drücke die Leertaste ein paarmal als Paßwort, und du wirst das Spiel mit allen erhältlichen Waffen, Rüstung und Steinen beginnen können.

FREEZERS

Mega Drive

ALADDIN

FFEFFA00008	Unbegrenzte Energie
FFEFE10037	Unbegrenzte Anzahl von Äpfeln
FF7E3C0033	Unendliche Leben
FFEFE30039	9 Edelsteine garantiert

BARE KNUCKLE III

FFDF6C0032	Unbegrenzte Energie für den 1. Spieler
FFDF8B0005	Unendliche Leben für den 1. Spieler
FFE06C0032	Unbegrenzte Energie für den 2. Spieler
FFE08B0005	Unendliche Leben für den 2. Spieler

COOL SPOT

FFF5E00007	Dies ermöglicht Coolspot, unbesiegt zu sein, aber du wirst immer noch sterben, wenn die Zeit abgelaufen ist.
FF07140035	Unbegrenzte Zeit

DRACULA

FF096F0005	Unbegrenzte Gesundheit
FF09790006	Unendliche Leben
FF0AAF000A	Unbegrenzte Anzahl von Missiles (achte darauf, daß du die

Missile, die du möchtest, zum Schluß einsammelst. Hebe keine anderen Missiles auf, oder du wirst für eine bestimmte Zeit damit vorlieb nehmen müssen).

FF82C30000	Der 2. Spieler stirbt durch einen Schlag
FF80BC000A	Der 1. Spieler feuert schneller
FF833C000A	Der 2. Spieler feuert schneller

ETERNAL CHAMPIONS

Nur Action-Replay Mk1 und Action-Replay Mk11 V.2.0.	
FF9CAD0099	Die Zeit steht immer auf 99
FFABEB0068	Unbegrenzte Energie für den 1. Spieler

SONIC THE HEDGEHOG III

FFFFB10007	Benutze diesen mit dem unteren Code zusammen, um Supersonic zu werden. Bleibe stehen und springe 2-mal in die Luft, um ihn zu aktivieren.
FFFE210063	Benutze diesen Code zusammen mit dem oberen.

STREET FIGHTER II

FF80710000	Dem 1. Spieler kann nicht schwindlig werden
FF82F10000	Dem 2. Spieler kann nicht schwindlig werden
FF80430000	Der 1. Spieler stirbt durch einen Schlag

TMNT -TOURNAMENT FIGHTERS

FF89110000	Du gewinnst immer
------------	-------------------

TOEJAM AND EARL

FFA92D0010	Unbegrenzte Gesundheit für Earl
------------	---------------------------------

VIRTUA RACING

FFD0550063	Die Zeit steht immer auf 99 Sekunden
FFD30C0001	Die Racing-Position des 1. Spielers ist immer die erste
FF902B0004	Benutze diesen Code zusammen mit dem unteren, damit es für jedes Rennen nur eine Runde gibt.
FF902D0004	Benutze zusammen mit dem obigen Code
FFFDC80080	Praktiziert entgegengesetzte Rennen

ECCO THE DOLPHIN (Game Gear)

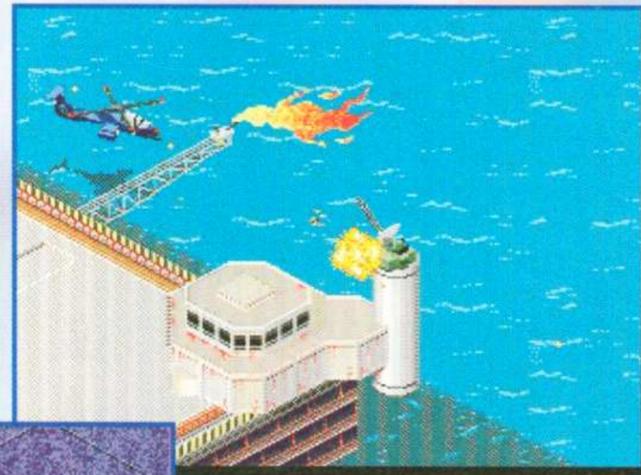
00CABF21	Unbegrenzte Luft
----------	------------------



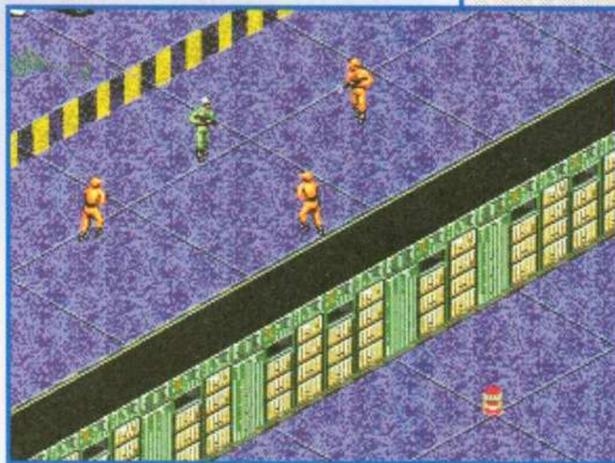
URBAN STRIKE

ELECTRONIC ARTS' VORZEIGEHUBSCHRAUBER IST WIEDER DA! NACH DESERT STRIKE UND JUNGLE STRIKE WARTET NUN URBAN STRIKE MIT KNALLHARTEN ACTION-ABENTEUERN AUF.

Uiele von euch kennen Electronic Arts vielleicht nur als Produzenten von grandiosen Sportspielen wie NHL Hockey '94, NFL Football '94 oder FIFA Soccer. Daß sie jedoch auch ganz hervorragende Action-Spiele programmieren können, wissen alle, die schon einmal Jungle Strike gespielt haben. Während Desert Strike zu Golfkriegzeiten mit einer gnadenlos realistischen Story aufwartete, wurde der



sten Spiel der Strike-Saga. Spektakuläre Special Effects und eine verfeinerte Steuerung sind noch nicht alles. Dies-



Dreizehn Missionen erwarten den Mega Drive im dritten Teil. Mehr Grafik, mehr Sound, mehr Action!

mal dürft ihr sogar den Hubschrauber verlassen und per pedes über die Wolkenkratzer düsen. Als Szenarien müssen Las Vegas, San Francisco, New York und die berühmte Alcatraz-Insel herhalten. Was wir bislang gesehen haben, läßt auf einen Action-Knaller nach bester EA-Manier hoffen. Übrigens, an einem vierten Teil wird direkt nach der Fertigstellung von Urban Strike gebastelt.

Urban Strike Facts

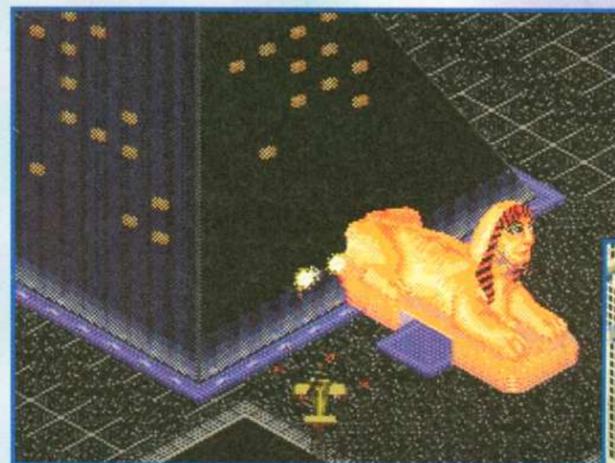
- + System: Mega Drive, 16 MBit
- + Hersteller: E. A.
- + Genre: Action
- + Release: November
- + Stages: 13

Besonderheiten:

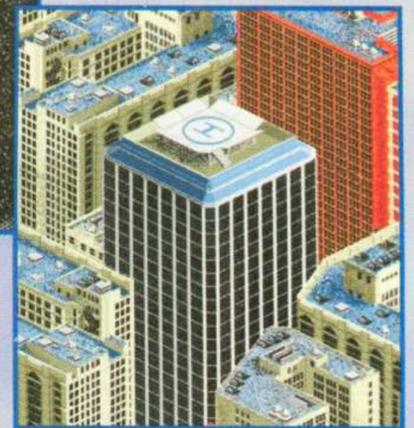
- + Zu Fuß über die Hochhäuser
- + Ausgefallene Special Effects
- + Verbesserte Steuerung
- + Realistische Szenarien

Nachfolger geschickterweise in einen fiktiven Dschungel verlegt, um einer Indizierung durch die Bundesprüfstelle aus dem Weg zu gehen. Teil 3 spielt nun schließlich in der Zukunft. Im Jahre 2006 müßt ihr als Angehöriger der amerikanischen Armee den Machenschaften des allgewaltigen Medientycoons John Smythe ein Ende bereiten. Wie gehabt, dürft ihr mit einem modernen High Tech-Hubschrauber durch die Lüfte flattern, wobei diesmal auf ausgefallene Extrawaf-

fen zurückgegriffen werden kann. Ein ausgewachsenes Entwicklungsteam von über zehn Leuten macht Urban Strike zum bislang komplexe-



Abwechslung garantiert die Sequenz, in der man mit einem Soldaten über die Hochhäuser stürmen darf.



First

Look

Erster Eindruck Actionreich!

Von Teil zu Teil wird die Strike-Saga von Electronic Arts besser. Urban Strike wird der Oberhammer!



BC Racer

ANSTÄNDIGE RENNSPIELE GEHÖREN AUF DEM MEGA CD II NOCH ZU DEN AUSNAHMEN. NUN SCHICKT SICH CORE DESIGN AN, AUF MEGA CD II UND MEGA DRIVE 32X EINEN ECHTEN KONKURRENTEN FÜR SUPER MARIO KART AUF DIE BEINE ZU STELLEN.

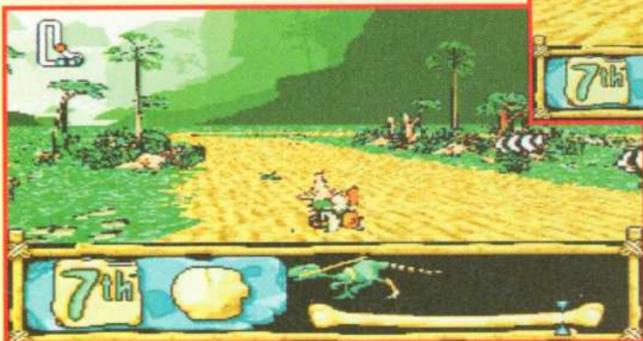
VON HANS IPPISCH

Wenn es ein Super NES-Spiel gibt, das noch keinen vergleichbaren Konkurrenten auf einem Sega-System hat, dann ist es zweifellos Super Mario Kart. Core Design sorgt nun für Abhilfe und entwickelt derzeit gerade für Mega CD II und Mega Drive 32X ein absolut witziges Fun-Rennspiel. Um High-Tech-Schlachten wie F1 und Virtua Racing aus dem Weg zu

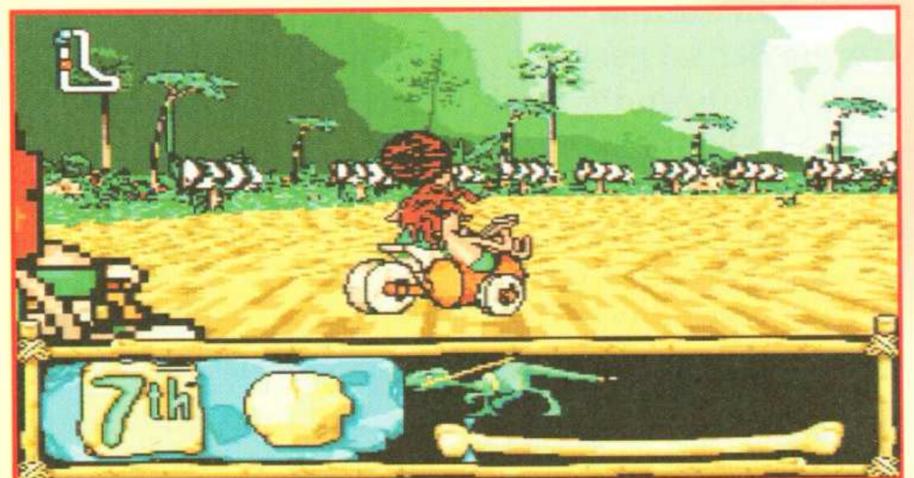
gehen, versetzte man das Spiel in die Zeit von Chuck, der bereits als Held von zwei Jump & Runs zu überzeugen wußte. Wer die Fahrzeuge von Fred Feuerstein und Barney Geröllheimer kennt, weiß auch schon, mit welchen Mitteln man sich in BC Racers fortbewegt. Man düst mit einem hölzernen Fahrzeug mit Beiwagen in

preisträchtigen Rennen mit, die der Multimillionär Millstone Rockafella veranstaltet. Wenn man gewinnen will, ist fast alles erlaubt. Ähnlich zu Road Rash, kann man der unliebsamen Konkurrenz mit ein paar Schlägen von der Strecke helfen. Man selbst oder ein zweiter Spieler kann den Beifahrer zu einer solchen Aktion veranlassen. Verschiedene Perspektiven, wie man sie aus

Virtua Racing kennt, dürfen dabei angewählt werden. Die Strecken weisen selbstverständlich auch noch ein paar Eigenheiten auf. Mittels rustikaler Rampen kann man sich nach vorne katalpultieren, während man um robuste Felswände besser einen Bogen macht. Sieben verschiedene Fahrzeuge mit unterschiedlichen Eigenschaften in Sachen Stabilität, Geschwindigkeit,



Anhand der Karte kann man sich über seine Position im Feld informieren.



Der Knochen zeigt euch die aktuelle Geschwindigkeit.

WIE HEISST'S DENN NUN?

Ursprünglich sollte dieses Spiel ja einmal Chuck Rally heißen, doch Anfang Juni wurde der Name des Produkts in BC Racers umbenannt, was ausgeschrieben übrigens Before Chuck Racers heißt. Da Chuck Rock in Amerika nie veröffentlicht wurde, entschloß man sich zu dieser Namensänderung. Allerdings könnte es passieren, daß das Spiel in Europa doch Chuck Rally heißt. Wir halten euch jedoch auf dem laufenden!

First Look Die aus Thunderhawk bekannte 3D-Engine eignet sich auch hervorragend für ein Rennspiel.

Erster Eindruck Antik!



Wie in Virtua Racing kommen auch in Chuck Rally unterschiedliche Perspektiven zum Einsatz.



Fahrverhalten und Bewaffnung dürfen dabei eingesetzt werden.

Die ersten Probespielchen waren ausgesprochen unterhaltsam. Die 3D-Grafik ist enorm flott und sehr detailliert. Die Spielbarkeit erinnert frappant an Super Mario Kart, und die Atmosphäre ist sehr gelungen. Kurzgefaßt kommt mit Chuck Rally alias BC Racer ein Hit auf Mega CD II- und die künftigen Mega Drive 32X-Besitzer zu!

Chuck Rally Facts

- + System: Mega CDII, Mega Drive 32 x
- + Hersteller: Core Design
- + Genre: Rennspiel
- + Release: Oktober
- + Strecken: 32

Besonderheiten:

- + glänzende 3D-Grafik
- + Zwei-Spieler-Modus
- + Road-Rash-Elemente
- + verschiedene Perspektiven

WO FAHREN SIE DENN?

Acht verschiedene Szenarien dachte man sich für die 32 Rennstrecken aus.

1. Rock City Race:

Man düst durch eine steinzeitliche Stadt.

2. Night Rally:

Bei Dunkelheit wird es besonders gefährlich.

3. Desert Drive:

Heiß geht es beim Rennen durch die Wüste her.

4. Jungle Rumble:

Diverse Schlingpflanzen warten im Dschungel.

5. Swamp Stomp:

Slicks werden bei Sumpf wenig nützen.

6. Blizzard Blitz:

Wer wollte sich schon immer durch einen Schneesturm kämpfen?

7. Cave Rave:

In der Höhle blendet zumindest keine Sonne.

8. Volcano Dash:

Glutheiße Lava wartet auf ein kurzes Bad.

32 Seiten

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



COMPUTEC VERLAG

GAMES GARDEN

Ankauf - Verkauf

SEGA MD		DV	SEGA MCD		DV
Addams Family		69,95	Dune		109,95
Dune II		119,95	Soulstar		119,95
Streets of Rage III		139,95	Heart of the Alien		109,95
Jungle Book		129,00	Tom Cat Alley		99,95
Lemmings		49,95	Terminator		109,95
Lost Vikings		119,95	Lunar Silverstar US		119,95
Might & Magic II		99,95	und vieles mehr...		
Pele Soccer + Winter Challenge		99,95	Komplettes Sega-Programm lieferbar		
Star Trek - Next Generation		129,00	MANGA-ANIME-VIDEOS		
Bubsy		69,95	Devil Man I		39,95
Tazmania		49,95	Guyver I-III		24,95
Marble Madness		49,95	Monster City		44,95
3 DO			Black Magic		39,95
3DO NTSC		1199,00	Mermaid Forest		34,95
NTSC Pal Converter		199,95	Crying Freeman	je	32,95
Shock Wave		139,95	Ambassador Magma		39,95
Road Rash		129,95	Lustgarten der Geisha (dt)		44,95
Mega Race		129,95	Battle Angle Alita		44,95
Who Shot Jonny Rock		129,95	Galactic Pirates I-III	je	34,95
Laser Gun		119,95	Fist of the North Star		44,95
Wing Commander		99,95	Guy		44,95
ATARI JAGUAR			alle Mangatitel lieferbar auch Poster, T-Shirts u. Buttons		
Wolfenstein 3D		139,95	S-NES DV		
Club Drive		139,95	Fifa Soccer		109,95
Radline Racer		139,95	Starwing		59,95
Tiny Toons		129,95	Super Scope		89,95
Alien vs Predator		139,95	Alien III		89,95
Tempest 2000		119,95	T 2 Arcade		89,95
Jaguar Joypad		59,95	Komplettes US-NES Programm lieferbar		

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

Versand + Ladengeschäft
Nürnbergerstr. 26
90762 Fürth

Ladengeschäft
Martin Lutherplatz 2
91054 Erlangen

Fax: 0911/7418285

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

MicroMachines 2

KLEIN, UNAUFFÄLLIG, WITZIG UND UNGLAUBLICH SPASSIG? DIESE KURZBESCHREIBUNG TRIFFT GANZ EINDEUTIG AUF DIE MICROMACHINES VON DEN CODEMASTERS ZU, DIE SICH SATTE 250.000 MAL VERKAUFTEN. WIR STELLEN EUCH DEN NACHFOLGER EXKLUSIV VOR!

VON HANS IPPISCH

Der Programmierer spricht:

Was sind die größten Unterschiede zwischen MicroMachines 2 und dem Original-Spiel?

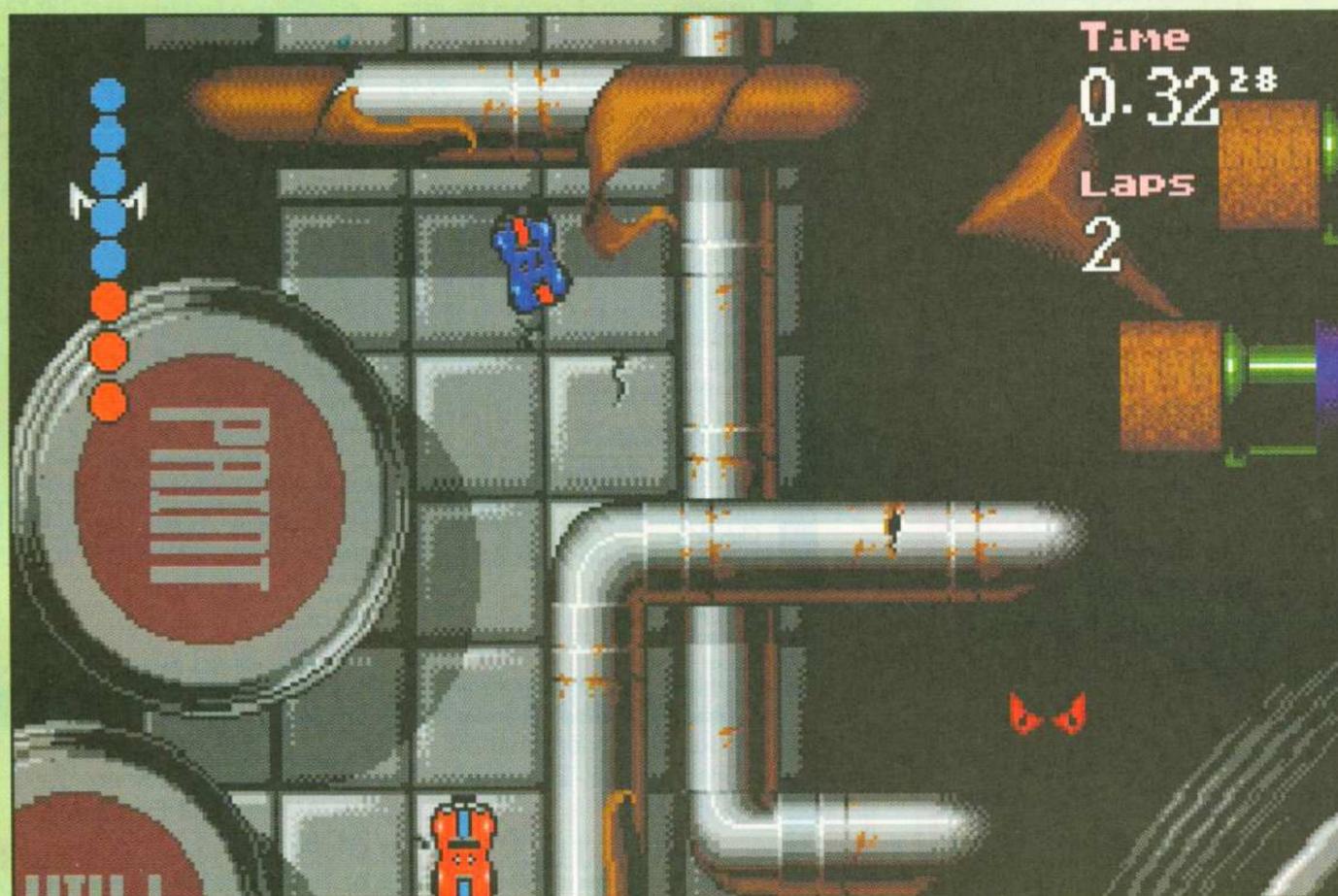
Pete: Den größten Unterschied macht sicherlich der Drei- und Vier-Spieler-Modus aus. Außerdem gibt es

noch ein Liga-System und eine Zeittest-Option. Nun haben wir auch 17 Fahrzeuge und 16 Szenarien, während das Original nur jeweils sieben Variationen hatte. Die Kurse, von denen es nun satte 54 gibt, sind darüber hinaus eine ganze Ecke interaktiver als sie es im Vorgänger waren. Beispielsweise haben wir in diesem Spiel ein echtes Billardspiel, das stattfindet, so daß man wirklich die Kugeln anstoßen und versenken muß. Es gibt zudem Hindernisse wie wachsende Weinreben. Im Schlafzimmer wol-

len wir einen Runde am Rand des Bettes veranstalten, wo man über ein oder sogar zwei Paare Füße springen muß.

Sehr interessant. Wie funktioniert denn beispielsweise der Liga-Modus?

Pete: Im ersten MicroMachines gab es 16 Tracks, wo man jeweils einen schaffen mußte. Diesmal gibt es noch ein Liga-System, wo man als letzter der dritten Division startet. Man muß zunächst vier Rennen fahren, nach denen man auf- oder absteigt. Ziel des Spiels ist es, bis an die Spitze der ersten Liga zu kommen. Wir hoffen, daß diese eine Ecke mehr Herausforderung bietet. Natürlich existieren auch noch Power Ups und solche Sachen.



Was glaubst du, warum MicroMachines 1 so erfolgreich war?

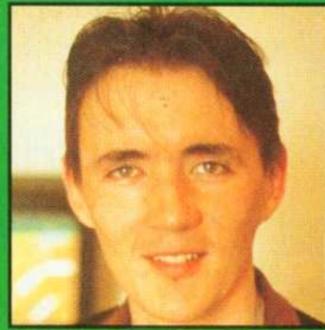
Pete: Nun, es war ein sehr herausforderndes Zwei-Spieler-Game. Wir wollen diese Erfolgsformel beibehalten, die besten Sachen im Spiel lassen und darauf aufbauen.

Das Gute an dem Teil war, daß man als Spieler oft nur knapp

Das Spielprinzip wurde beibehalten und mit noch besseren Grafiken aufgewertet.

Das Team

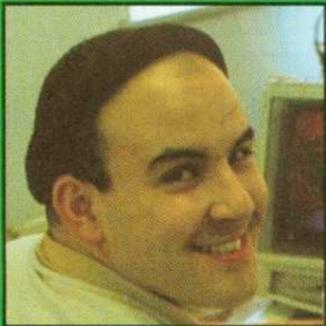
Die abgebildeten Herren nennen sich Supersonic Software und haben vorher an Titeln wie Fantastic Dizzy, Cosmic Spacehead und diversen NES-Spielen gearbeitet. MicroMachines 2 dürfte ihr bislang größter Hit werden.



Pete Williamson,
Programmierer



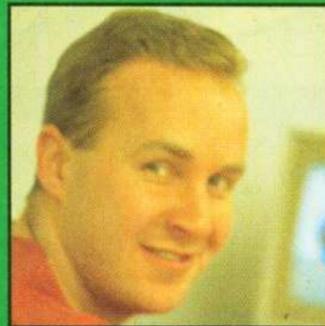
Andy Fussey,
Programmierer



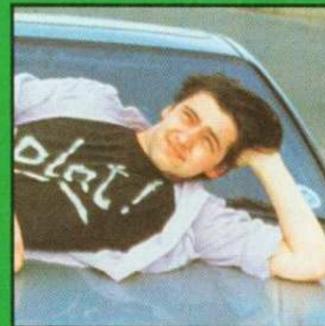
Khalid Karmoun,
Präsent.-Grafiker



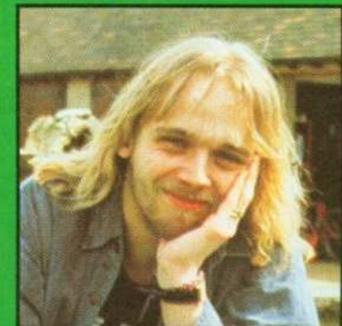
Darren Yeomans,
Sprite-Grafiker



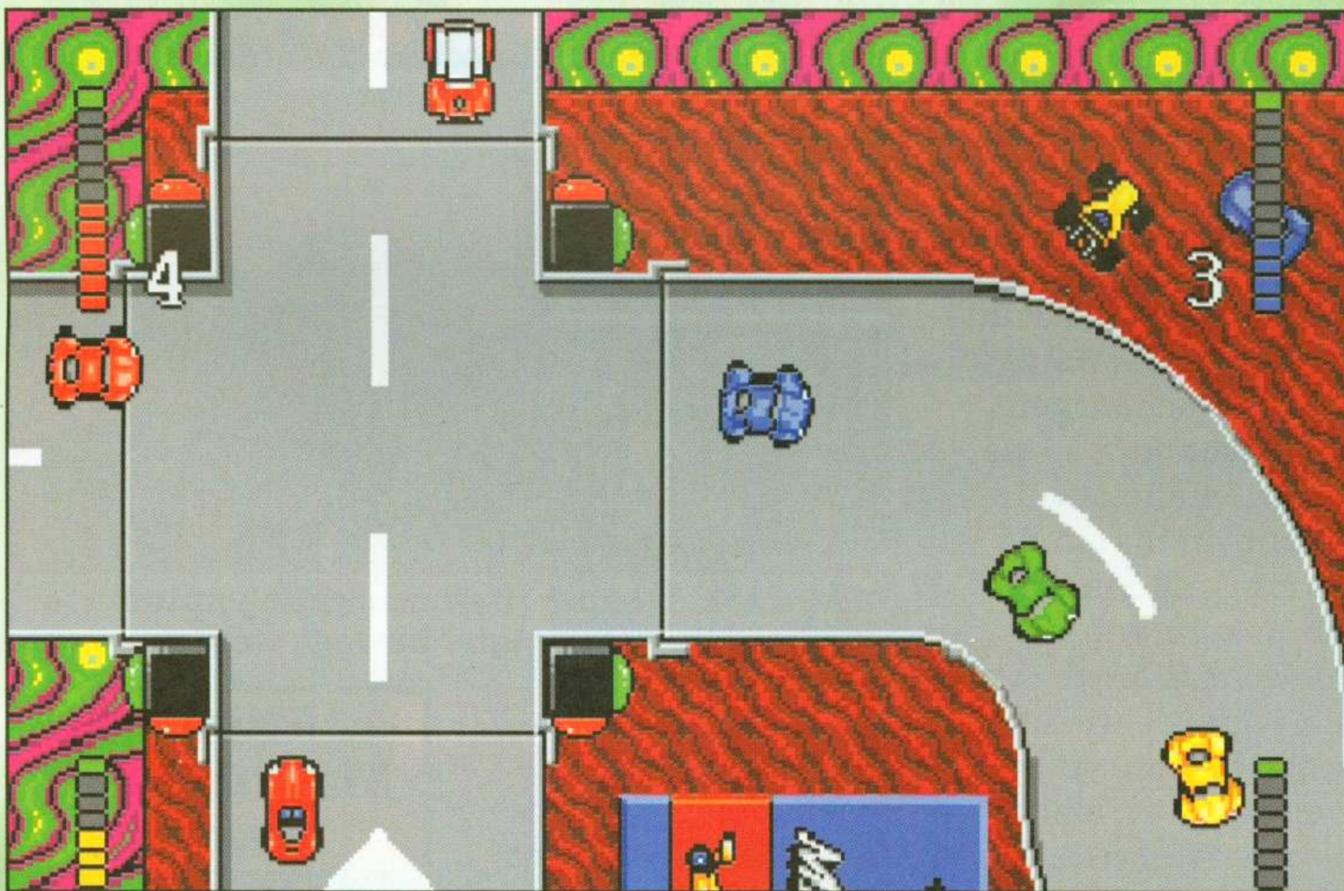
Gordon Hargreaves,
Sprite-Grafiker



Mark Neesam,
Kurs-Grafiker



Tim Bartlett,
Musiker



die einen nach vorne schießt, wenn man darüberfährt. Dazu hoffen wir noch, ein kleines Bonus-Spiel einbauen zu können, das wir derzeit Mini MicroMachines nennen. Da muß man dann ganz an die Spitze des Bildschirms fahren, von wo dann weggezoomt wird. Die Kamera ist von diesem Punkt aus etwa zweimal so weit weg, so daß alles noch viel kleiner wird. Man sieht dann viel mehr vom Kurs, weswegen man dann viel schneller fahren kann.



geschlagen wurde. Dies hing nur von den Fähigkeiten ab. Dieses Geschicklichkeits-Element wollten wir beibehalten, jedoch haben wir einige kleine Power Ups integriert.

Welche Elemente erwarten uns denn in MicroMachines 2?

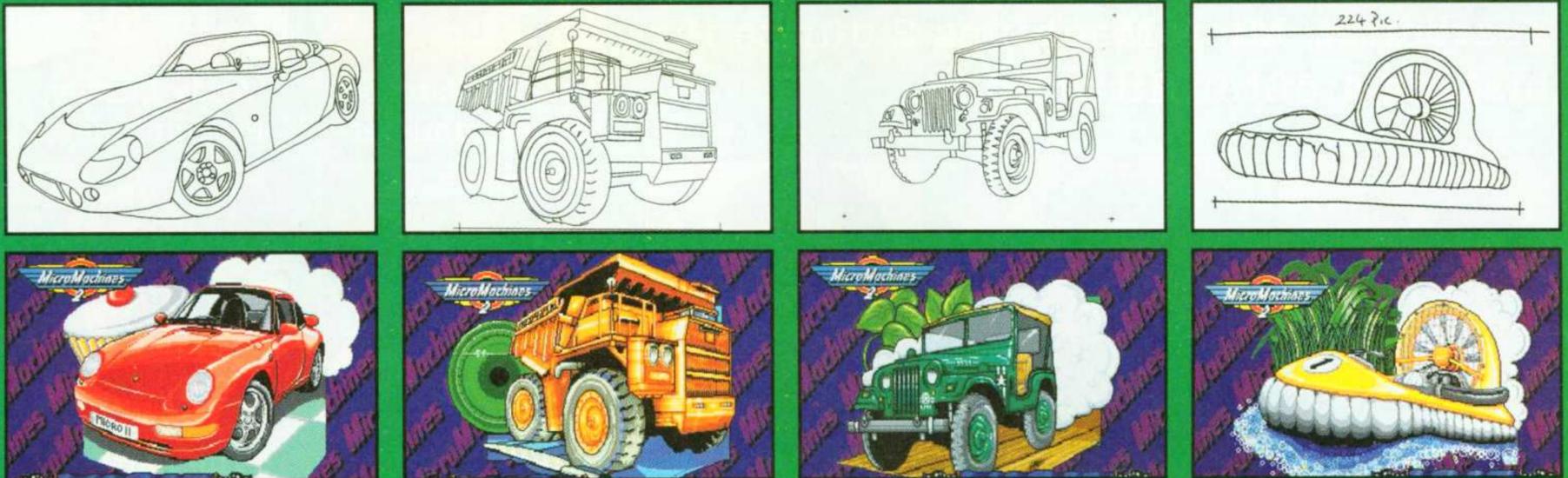
Pete: Es gibt beispielsweise eine Art Rampe,

Wurden von den Programmierern des Originals, die ja derzeit an Psycho Pinball arbeiten, einige Regeln festgelegt, an die sich eure Weiterentwicklung halten muß?

Pete: Eigentlich können wir tun und las-

Wie entsteht die Grafik?

Wer schon immer wissen wollte, wie die Grafik eines Spiels entsteht, sollte einen Blick auf die nachfolgenden Bilderpaare werfen. Zunächst malt ein Grafiker per Tusche eine Strichzeichnung eines Fahrzeugs. Diese Skizze wird eingescant, das heißt, in ein vom Computer darstellbares Format gebracht. Nun muß der Computerkünstler „nur noch“ dem Ganzen Farben, Glanzeffekte und Schatten verpassen. Fertig sind die Fahrzeug-Porträts.



First Look

MicroMaschinen 2 behält die guten Sachen des Vorgängers bei und bietet viele neue Extras. Ein sicherer Verkaufshit!

Erster Eindruck **Spaßig!**

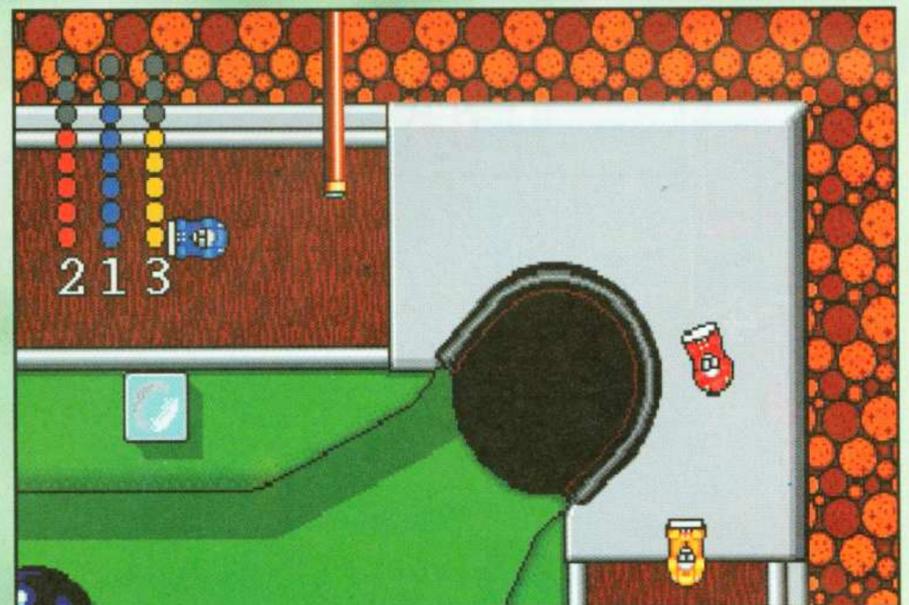
sen, was wir wollen. Aber ich glaube, jeder ist der Meinung, daß wir die Spielbarkeit nicht allzustark verändern sollten. Wir sprachen über eine 3D-Version, bei der man „in den Bildschirm“ hineinfährt, jedoch erschien es uns ein bißchen zu dumm, das wegzuworfen, was sehr gut funktioniert hat.

Was habt ihr denn für die Zukunft so geplant?

MicroMachines 2 wird uns bis in den Herbst hinein beschäftigen, und anschließend werden wir vielleicht Umsetzungen für einige der neuen Konsolen entwickeln, wie beispielsweise Mega Drive 32X oder Saturn. Allerdings würden wir auch ganz gerne an mehr Mega Drive-Spielen arbeiten, denn dieses Gerät ist ganz einfach am besten zu programmieren.

Wer ist denn der Beste von euch bei MicroMachines 2?

Andy: Also.... (er wollte nicht zugeben, daß er regelmäßig verliert und winkt zu Pete) Er übt sehr viel!



Die Strecken beinhalten zusätzlich animierte Objekte, die vom Spieler bewegt werden können.

Pete: Tja, wenn man normalerweise an einem Spiel programmiert hat, ist es nicht unbedingt Spaß, dieses zu spielen, sondern eher eine Qual. Hier ist es jedoch ganz anders. Wenn man es zu viert spielt, ist es ganz einfach absolut hervorragend.

Vielen Dank für das ausführliche Interview!

Micro-Machines 2 Facts

- + Mega Drive, (12 MBit), Game Gear, Master System (4MBit)
- + Codemasters
- + Genre: Rennspiel
- + Release: November
- + Kurse: 54
- + Fahrzeuge: 17

- Besonderheiten:**
- + Vier-Spieler-J-Cart
 - + Strecken interaktiv
 - + besser spielbar



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

7

ump & Run-Spiele für den Mega

Drive gibt es mehr als genug. Als Meisterwerke dürfen jedoch nur wenige Titel gelten. Beispielsweise das technisch und grafisch tolle Sonic 3, das animationstechnisch saubere und sehr witzige Cool Spot oder das optisch überragende Aladdin. Die beiden letzten Psygnosis-Spiele, Wiz'n Liz und Puggsy, waren zwar sehr gut gelungen, haben es jedoch nicht verdient, in obiger Hitparade aufgezählt zu werden. Das Liverpooler Entwicklungshaus ist nun drauf und dran, in diese Phalanx einzubrechen. Wer sich etwas außerhalb der Sega-Welt auskennt, dürfte vielleicht den Amiga-Hit Lionheart kennen, der nach wie vor als das grafisch schönste Amiga-Jump & Run gilt. Verantwortlich hierfür waren der Österreicher Erwin Kloibhofer und der Holländer Henk Nieborg. Für Psygnosis arbeiteten sie in den letzten 18 Monaten ausschließlich an Flink,

Flink



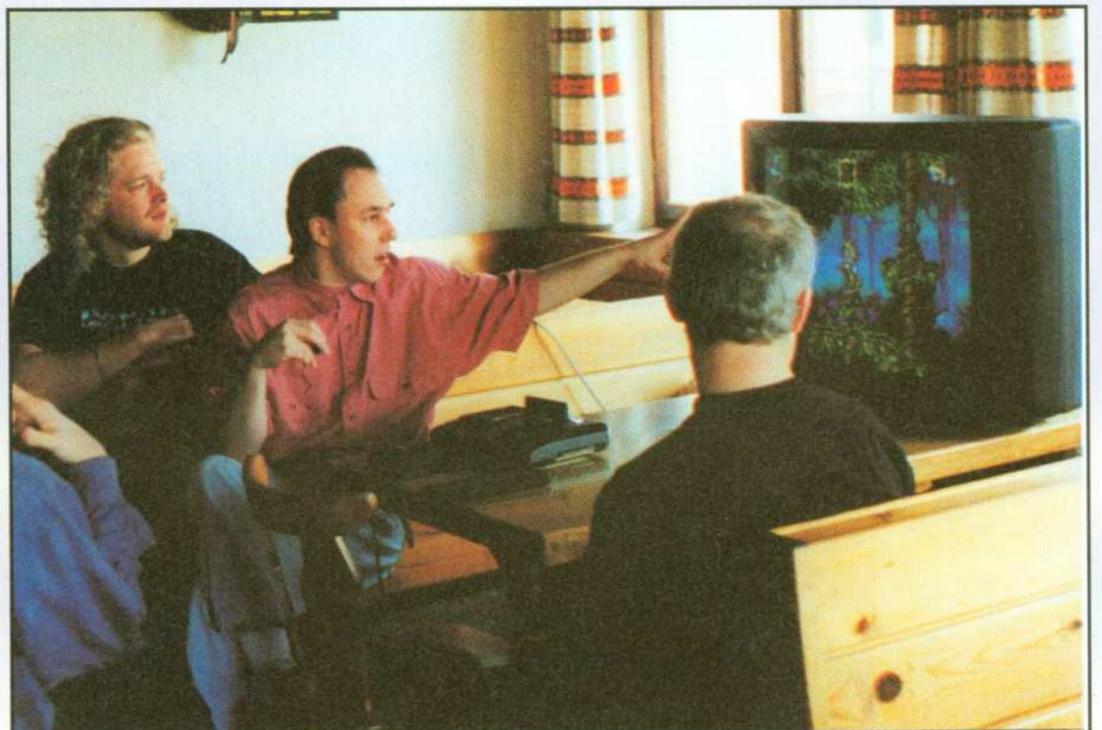
DIE SEGA-SPIELE VON PSYGNOSIS WAREN BISLANG ALLESAMT GANZ GUT GELUNGEN, MIT EINEM ECHTEN MEGA HIT KONNTEN DIE LIVERPOOLER BISLANG JEDOCH NOCH NICHT AUFWARTEN. WIR ENTHÜLLEN DEN ERSTEN POTENTIELLEN PSYGNOSIS-MEGA HIT

Von Hans Ippisch

Was ist denn nun so gut? Hans Ippisch (Mitte) vom SEGA Magazin bombardierte Greg Barnett (links) und Henk Nieborg (rechts) mit seinen Fragen.

ihrem ersten Mega Drive-Spiel. Um euch die ganzen Details zu diesem Spiel schon präsentieren zu können, düsten wir Anfang Juni nach Wien, wo uns Grafiker Henk Nieborg, Programmierer Erwin Kloibhofer, PR-Manager Marc

Rustikal ging es bei der Präsentation in einem Wiener Wirtshaus zu. Henk Nieborg (links), Erwin Kloibhofer (Mitte) und Greg Duddle waren jedoch voller Eifer dabei!



Blewitt und Produzent Greg Barnett schon jetzt dieses Meisterwerk ausführlich vorstellten und uns Rede und Antwort standen.

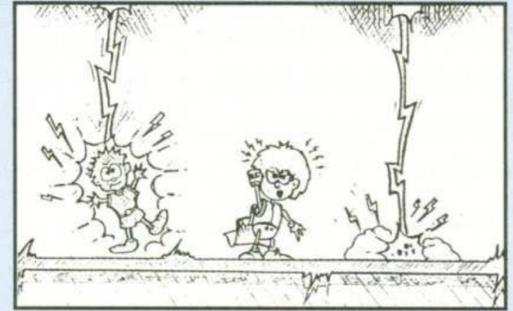
Das Interview

? Viele Leute kennen euch ja durch das Amiga-Spiel Lionheart. Seit der Veröffentlichung sind nun fast schon zwei Jahre vergangen. Wie seht ihr dieses Spiel nun, und wie schneidet Flink, euer neues Werk, im Vergleich dazu ab?

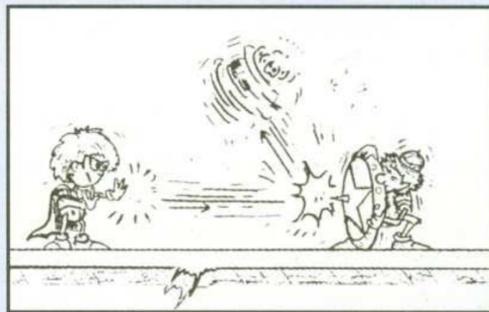
Erwin: Wir sehen uns das Spiel Lionheart jetzt bestimmt nicht mehr an. Erstens ist es eine ganze Weile her, und qualitätsmäßig haben wir uns einen ganz großen Schritt weiterentwickelt. Lionheart ist für uns total passé, und wahrscheinlich werden wir beim nächsten Spiel über Flink genau das gleiche sagen. Wir entwickeln uns immer noch sehr stark weiter.

? Seid ihr mit dem Verkaufserfolg von Lionheart unzufrieden, oder was ist der Grund, daß ihr nun für eine Konsole entwickelt?

Flink ist ein Jump & Run-Spiel bester Qualität. Der Held des Spiel lebt auf der Insel der Trolle, die unvermutet in den Bann eines garstigen Zauberers gerät. Der will alle Inselbewohner vertreiben, und unser kleiner Held muß dem natürlich entgegen-treten. Sechs Welten mit insgesamt 53 Levels müssen von Flink dabei durchquert werden. Extra-waffen besitzt der drollige Flink nicht. Er kann jedoch Zaubersprüche anwenden, wenn man die entsprechenden Zutaten dazu hat und die Schrift-rolle gelesen hat. Allerdings können einem Diebe diese Zutaten wieder klauen. Dieses Rollenspielelement macht Flink besonders interessant. Hier besteht auch die Möglichkeit des fehlgeschlagenen Zaubers, der Flink in ein brennendes



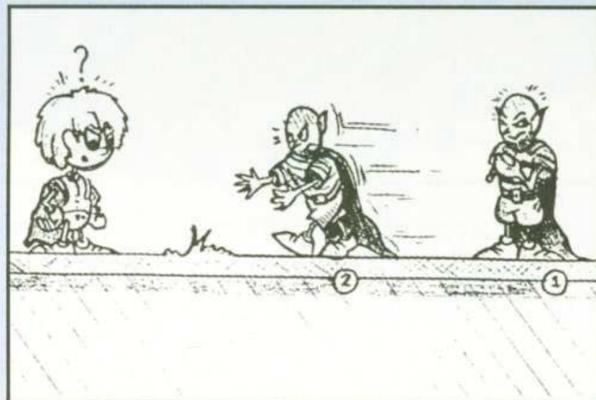
Flink beim Zaubern! Den Gegner trifft der Blitz.



Angenehmer ist es, wenn man einen Gegenstand abfeuern kann.



Wie gehabt darf man Gegner auch durch Draufspringen beseitigen.



Hoppala? Wer kommt denn hier so schnell angerannt?

Schwierigkeitsgrad des Spiels ist enorm hoch, und man muß schon genau aufpassen, wo man als nächstes hinspringt. An riesigen Zwischen- und Endgegnern mangelt es natürlich auch nicht. Die Grafiken gehören zum Besten, was es je auf einem Mega Drive gegeben hat, und deutsche Bildschirmtexte sind bei einem österreichischen Programmierer selbstverständlich.



Es war der Dieb, der ihm eine Zutat klaut, die man zum Zaubern braucht.

Etwas verwandelt. Ansonsten kann er jederzeit herumstehende Gegenstände aufnehmen und auf Gegner werfen. Besonders realistisch ist, daß man mit schweren Brocken nur noch sehr schlecht springen kann. Dazu kann

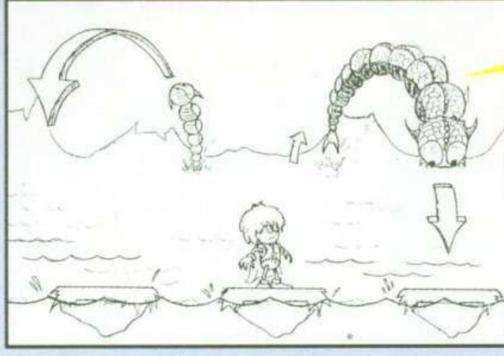
man noch durch das übliche Draufspringen die Gegner beseitigen. Sollte ihn einmal ein Gegner berühren, leert sich die Magic Bottle, die seine Lebensenergie enthält. Erst wenn man keine Energie mehr hat, ist man tot. Wenn man einen Gegner beseitigt, kann man dessen Spirit aufnehmen und seine Magic Bottle auffüllen. Details wie das Hinabrutschen an einem Abhang oder fantastische Spezialeffekte zeichnen Flink darüber hinaus aus. In Mario-Manier darf man auf einer Karte zum nächsten Level fliegen. Der

Erwin: Der Verkaufserfolg war uns eigentlich insofern egal, weil wir sowieso nicht an den Verkäufen verdient haben. Thalion, das Softwarehaus, wollte einen Nachfolger davon abhängig machen, wie gut sich das Spiel verkauft. Als es soweit war, sagten sie, es hätte sich nicht gut genug verkauft, wobei der wahre Grund natürlich war, daß wir weggegangen sind.

? Wie ist denn dann die Zusammenarbeit mit Psygnosis zustande gekommen?

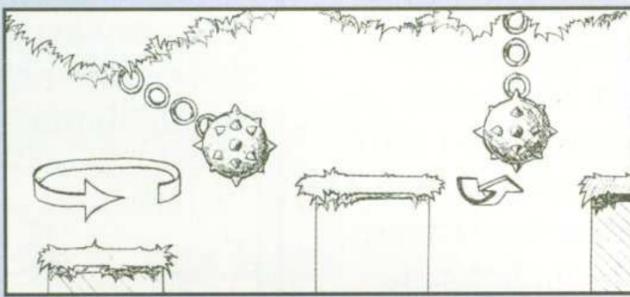
Erwin: Noch während wir bei Thalion in Gütersloh gearbeitet haben, sind wir an Psygnosis herantreten.

Das Design der Gegner




Der riesige Drache kommt aus den Bergen angefliegen und wird dabei stufenlos vergrößert. Wer braucht da noch den Mode 7-Effekt?

Diese Kugel wird ebenfalls stufenlos vergrößert und verkleinert. Sie rotiert an einer Kette und ist äußerst schwer zu überwinden.

Henk: Da haben wir natürlich Lionheart und die Kopien aus den Tests in den Spielzeitungen mitgeschickt, und die wußten sofort, wie sie zu reagieren hatten.

? Hat euch denn Psygnosis nun von Anfang finanziell und ausrüstungstechnisch unterstützt?



Fliegend bewegt sich Flink von Level zu Level. Zu beachten ist der beeindruckende Wolkeneffekt.

Erwin: Ja, absolut. Wir haben alles

gekriegt, was wir gebraucht haben, ob Hardware oder Geld. Die Zusammenarbeit mit Psygnosis ist einfach göttlich, und es sollte eigentlich jeder Programmierer mit dieser Firma zusammenarbeiten.

? Soweit zur Vergangenheit. Lionheart war fertig und ihr wolltet ein neues Spiel machen. An

was habt ihr dabei gedacht?

Henk: Der Held sollte im Gegensatz zum muskelprotzenden Lionheart eher cute und niedlich sein,....

Erwin:.....während das Szenario grafisch in Richtung Fantasy gehen soll. Es war klar, daß wir wieder ein Action-Spiel machen, da wir uns damit am besten auskennen.

? Widerspricht sich denn „Niedlich“ und „Fantasy“ nicht?

Henk: Eigentlich nicht, mit Fantasy meinen wir nur den Grafikstil mit vielen runden Elementen und knuffigem Helden.



An prächtigen Endgegnern mangelt es ganz bestimmt nicht!

F Stand von Anfang an fest, daß Flink auf einem Mega Drive entwickelt wird?

Erwin: Nein. Wir sind mit der Einstellung zu Psygnosis gekommen, daß wir ein Amiga-Spiel machen und vielleicht, vielleicht eine Mega Drive-Version umsetzen dürfen. Das Gespräch war dann so fantastisch, daß die Jungs uns soweit vertraut haben, daß wir gleich ein Mega Drive-Spiel machen dürfen. Erst jetzt, wo wir das Spiel fast fertig haben, denken wir über Umsetzungen für Mega CD II und Amiga CD 32 nach.

F War die Einarbeitung auf dem Mega Drive nicht schwierig?

Erwin: Eigentlich nicht, der Mega Drive besitzt



Herumliegende Gegenstände sollte man unbedingt aufnehmen!



denselben Prozessor wie der Amiga und es ist wirklich total einfach zu programmieren.

F Wie war denn die Aufgabenverteilung bei euch?

Erwin: Henk hat alle Grafiken gezeichnet, alle Levels designt, und der Großteil der Ideen geht auf sein Konto. Ich habe alles programmiert, auch den Editor,

mit dem Henk Grafik malen und Levels gestalten konnte. Die Levels hat Henk alle innerhalb von sechs Wochen gestaltet.

F Das Spiel macht ja auf dem Mega Drive schon einen ganz ausgezeichneten

Eindruck. Was wollt ihr denn nun bei der Mega CD II-Version noch verbessern?

Erwin: Ich meine, daß das Spiel jetzt schon sehr gut ist, man kann es jetzt nur noch rundherum verbessern. Beispielsweise die Präsentation Mega CD-gerecht gestalten und dem Ganzen noch mehr Levels spendieren. Auf alle Fälle wird die Musik von CD kommen.....

Henk: ...und dazu gibt es natürlich noch ein grafisch aufwendiges Intro und Extro.

F Vielen Dank für das Interview!

Flink Facts

- + System: Mega Drive (8 MBit), Mega CD II
- + Hersteller: Psygnosis
- + Genre: Jump & Run
- + Release: September
- + Stages: 53

Besonderheiten:

- + Fantastische Grafik
- + Tolle Special Effects
- + Rollenspielelemente
- + Zaubersprüche



Zeit zum Zaubern! Extrawaffen besitzt Flink nicht, doch dafür kann er ganz hervorragend zaubern.

First Look

Das österreichische Programmiererteam darf stolz sein. Ihr Debüt-Mega Drive-Spiel wird ein echter Knaller werden.

Erster Eindruck **Toll!**

WAS
SCHÄTZT IHR WOHL, WIEVIEL MEGA
DRIVE-MODULE BISLANG WELTWEIT ERSCHIENEN
SIND? 200, 300, 400...? ZUVERLÄSSIGE ZAHLEN GIBT ES
LEIDER NICHT, ES DÜRFTEN ABER AUF JEDEN FALL BEREITS ÜBER
500 TITEL SEIN, DIE JEMALS FÜR DEN SCHMUCKEN 16-BITTER
ENTWICKELT WURDEN. LEIDER ERREICHT NOCH NICHT EINMAL JEDER

MAGIC MEGA DRIVE!

FÜNFTE TITEL EUROPÄISCHEN BODEN, ABER AUCH OHNE DIE ZAHLREICHEN
MODULE AUS DEM MUTTERLAND DES MEGA DRIVES IST DAS DERZEITIGE
ANGEBOT SCHON NAHEZU UNÜBERSCHAUBAR. DAHER WIRD ES
ENDLICH EINMAL ZEIT, EUCH KURZ DIE ABSOLUTEN MUSS-
MODULE VORZUSTELLEN UND DAS WICHTIGSTE ZUBEHÖR
ZU ERLÄUTERN. VON ULF SCHNEIDER UND
HANS IPPISCH



ALLER GUTEN DINGE SIND DREI!

Je nach Geschmack und Geldbeutel darf man beim Mega Drive unter drei verschiedenen Ausstattungsvarianten wählen.

Am günstigsten ist natürlich das Basis-Set



für DM 199,-, dem lediglich ein Pad beiliegt. Dafür kann man sich jedoch sein Spielesortiment selbst zusammenstellen. Wer gleich einen echten

Megahit haben möchte, sollte beim Aladdin-Set zugreifen, das mit David Perrys letztem Virgin-Spiel aufwartet. Ordentliche Abwechslung von Anfang an bietet das Magnum Set mit zwei Joypads und den vier Spielen World Cup Italia, Columns, Super Hang On und Sonic 2. Dafür legt man DM 349,- hin.



DAS WICHTIGSTE ZUBEHÖR

MASTER SYSTEM CONVERTER II

Dieser Zusatz dürfte besonders für Aufsteiger interessant sein. Dank dieses Aufsatzes darf man seine alten Master System-Spiele auf dem Mega Drive spielen.

Preis: DM 69,95

**SEGA MAUS**

Das feine Eingabe-Gerät bleibt nicht nur PCs vorbehalten. Spiele wie Powermonger oder Populous 2 lassen sich damit noch besser steuern. Unabdingbar für jeden Strategiespielefreak.

Preis: DM 79,95

**ARCADE POWER STICK II**

Der legendäre Joystick hat einen tollen Nachfolger bekommen. Dank der sechs Knöpfe könnt ihr auch Titel wie Street Fighter II optimal zocken. Dank einer Anordnung wie beim Automaten kommt ein sehr gutes Spielhallen-Feeling auf.

Preis: DM 89,95

**4-SPIELER-ADAPTER**

Im September erscheint ein neuer 4-Player-Adapter von Sega, der auch sämtliche Titel von Electronic Arts unterstützt. Auf diese Weise könnt ihr dank eines Schalters beispielsweise Tengens Gauntlet oder auch NHL Hockey '94, zu viert spielen.

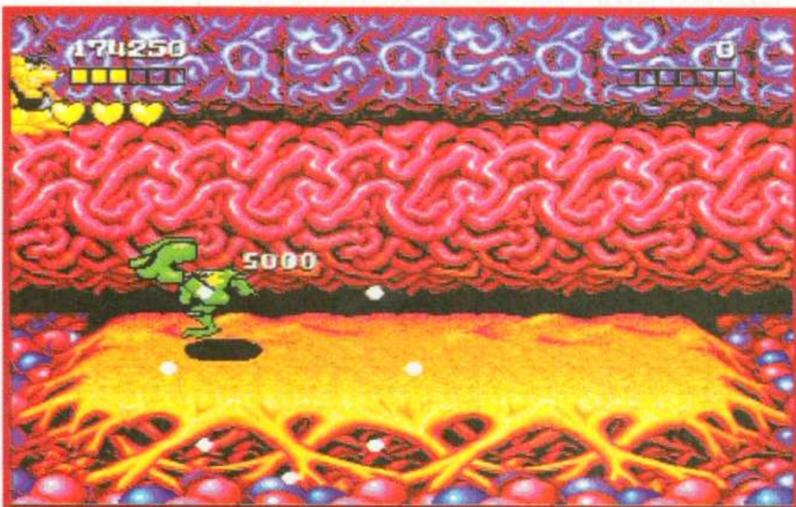
Preis: DM 79,95



GÜNSTIG ZU HABEN!

MEGA DRIVE

Auch Mega Driver mit einem schmalen Geldbeutel müssen nicht ohne Spiele auskommen. Derzeit sind für sie gerade drei Spiele zum Sonderpreis von DM 39,95 zu haben. Die Krötenschlacht Battletoads, McDonald's Global Gladiators und der Klassiker Strider II sind schon für so wenig Geld zu haben. Combat Cars und World Championship Soccer II, zwei brandneue Spiele, sind auch schon für DM 79,95 zu haben.



MEGA DRIVE-SORTIMENT IM ÜBERBLICK

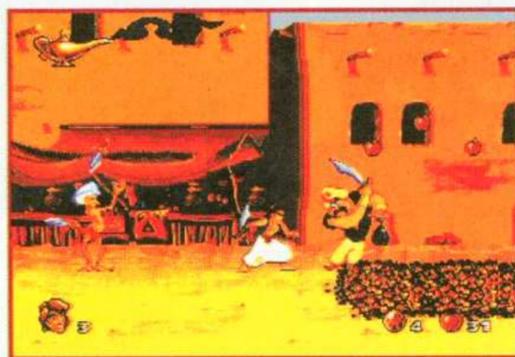
- ALADDIN SET MD II + ALADDIN DM 299,-
- BASE SET MD II + 1 PAD DM 199,-
- MAGNUM SET II MD II + 2 PADS, 4 SPIELE DM 349,-
- ARCADE POWER STICK DM 89,95
- RGB VIDEOSCART-KABEL DM 29,95
- 6 BUTTON PAD DM 29,95
- MS CONVERTER II DM 69,95
- SEGA MAUS DM 79,95
- JOYPADKABEL DM 9,95
- INFRAROT-PADS DM 89,95
- 4-SPIELER-ADAPTER (NEU) DM 79,95

ALADDIN

Ex-Virgin-Programmierer David Perry katalpultierte sich mit diesem Titel endgültig an die Spitze der Softwarekünstler. Durch eine beispiellose Zusammenarbeit mit Walt Disney entstand eines der zauberhaftesten Jump & Run-Spiele, das jemals für eine Konsole entwickelt wurde.

Hersteller:
Sega
Preis: ca.
DM 129,95

Grafik: 94%
Sound: 86%
Gesamt: 92%

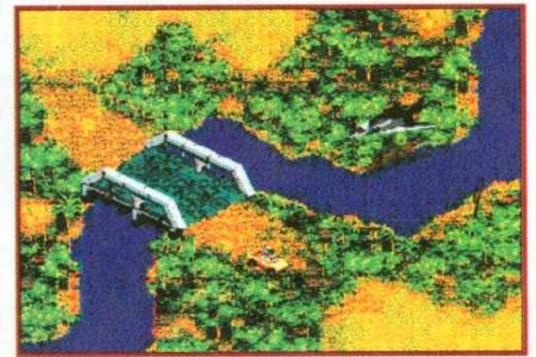


JUNGLE STRIKE

Mit dem Titel Desert Strike gelang EA, trotz heftiger Kritik am Spielablauf, ein unerwartet großer Erfolg. Durch die hohen Verkaufszahlen angespornt, lieferten die Macher einen Nachfolger ab, der das Original in jeder Hinsicht übertrifft. Acht abwechslungsreiche Missionen und tolle Grafik garantieren Action-Spaß vom Feinsten.

Hersteller:
E.A.
Preis: ca.
DM 129,95

Grafik: 91%
Sound: 90%
Gesamt: 92%



LANDSTALKER

In einem großangelegten Projekt wurde eine komplette Mini-Welt in ein 16 MBit-Modul gepackt. Die realistisch wirkende isometrische Grafik und die witzigen Dialoge (erstmalig in Deutsch) schaffen eine äußerst dichte Atmosphäre, in der ein sympathischer Held namens Niels viele spannende Abenteuer erlebt. Pflichtübung auf dem Mega Drive!

Hersteller:
Sega
Preis: ca.
DM 129,95

Grafik: 89%
Sound: 88%
Gesamt: 91%

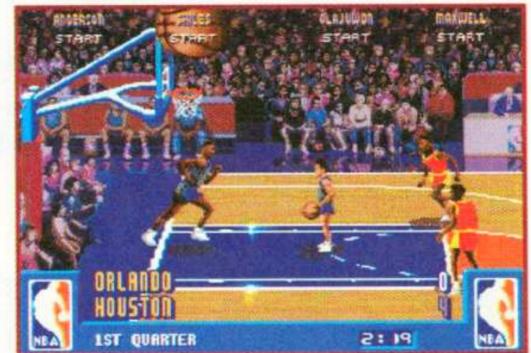


NBA JAM

Die Mortal Kombat-Macher von Williams bewiesen mit diesem Titel, daß sie auch im Sportsektor firm sind. Die Mega Drive-Umsetzung fing den Zauber dieses unkomplizierten Sports gut ein. Zwar konnte die Grafik nicht ganz übernommen werden, doch in Sachen Spielbarkeit steht die Mega Drive-Variante dem Arcade-Original in nichts nach.

Hersteller:
Acclaim
Preis: ca.
DM 129,95

Grafik: 89%
Sound: 84%
Gesamt: 91%



DIE BESTEN SPIELE

DIE BESTEN SPIELE

NHL HOCKEY '94

EAs erste Eishockey-Simulation erschien bereits 1991. Seitdem steigerten sich die EA-Jungs bis an die Grenze der Perfektion. Die gefühlvolle Steuerung und der abwechslungsreiche Spielablauf sind nach wie vor das Prunkstück dieser packenden Eisschlacht. Eine nochmalige Steigerung wird sicherlich schwierig werden.

Hersteller:
Electronic Arts
Preis: ca.
DM 129,95

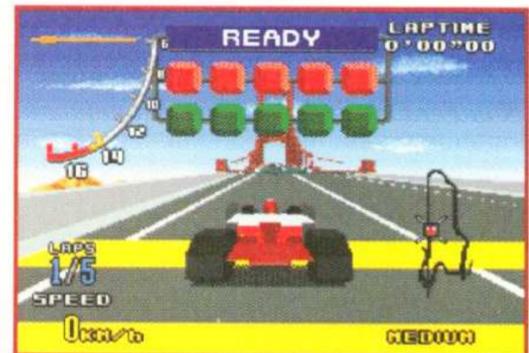
Grafik: 78%
Sound: 72%
Gesamt: 92%

**VIRTUA RACING**

Wie setzt man eine rund 25.000 DM teure Arcade-Maschine mit aufwendiger Polygongrafik um, ohne sich dabei zu blamieren? „Sega Virtua Processor“ (SVP) lautet das Zauberwort, das dem betagten Mega Drive wahre Turbo-Kräfte verleiht. Resultat: Ein Fahrgefühl, das im Konsolenbereich seinesgleichen sucht.

Hersteller:
Sega
Preis: ca.
DM 199,95

Grafik: 96%
Sound: 79%
Gesamt: 94%

**SONIC 3**

Mit dem kecken Igel begann Segas rasante Erfolgsstory. Durch famose Grafiken und ultraschnelles Scrolling wurde Nintendos Mario regelrecht zur lahmen Bleiente degradiert. Acht riesige Levels, hinterhältige Zwischengegner, feinere Grafiken und vor allem Gags am laufenden Band machen den dritten Teil zu einem einzigartigen Jump & Run-Erlebnis.

Hersteller:
Sega
Preis: ca.
DM 149,95

Grafik: 93%
Sound: 91%
Gesamt: 93%

**FIFA SOCCER**

Sportspezialist EA blamierte mit seiner Version des Weltsports Nummer 1 erneut die gesamte Konkurrenz. Statt der üblichen Seitenansicht wählten sie die isometrische Darstellung. Dieser technische Aufwand hat sich gelohnt. Neben dem ausgefeilten Gameplay überzeugt es noch durch feine Animationen und die realistisch gröhrenden Zuschauer.

Hersteller:
Electronic Arts
Preis: ca.
DM 129,95

Grafik: 87%
Sound: 88%
Gesamt: 91%

**STREET FIGHTER II S.C.E.**

Ein Streit ging diesem Spiel voraus, ehe es im Herbst letzten Jahres erscheinen durfte. Nintendo fürchtete, daß eine früher erscheinende Turbo-Edition viele Mega Drive-Käufer haben würde. Gewinner dieses Hickhacks sind die Spieler: Brandneue Features, farbenprächtige Grafiken und die vielgelobte Spielbarkeit begeistern!

Hersteller:
Sega
Preis: ca.
DM 149,95

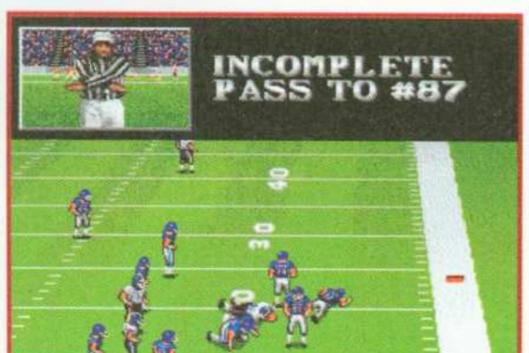
Grafik: 90%
Sound: 74%
Gesamt: 93%

**JOHN MADDEN FOOTBALL '94**

EAs Modul ist vor allem in den Staaten der Überhit und hat dort sogar eine eigene Liga, in der sich zahlreiche Kids am Bildschirm messen. Das geniale Window-System, das anspruchsvolle Taktik-Menü, der neue Vier-Spieler-Modus, eine Batterie und eine dezent verbesserte Technik machen die neueste Auflage zum derzeit besten Spiel seiner Art.

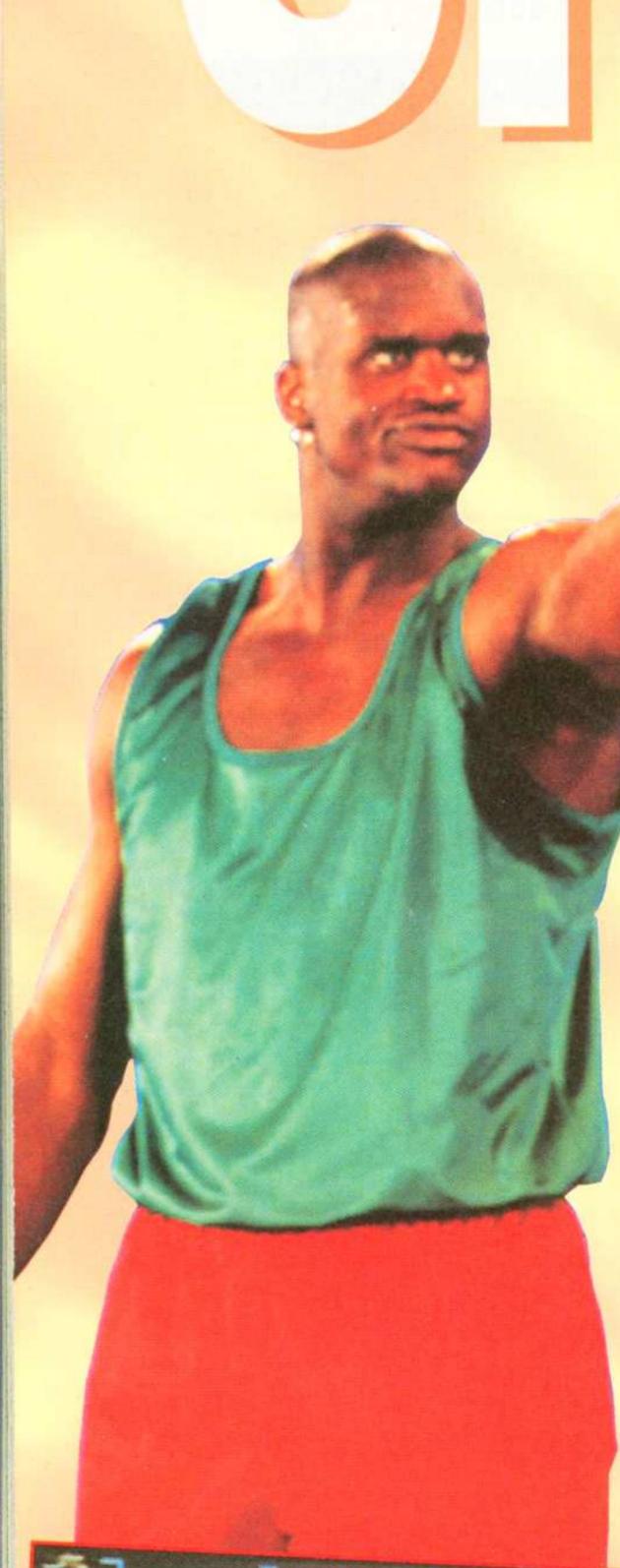
Hersteller:
Electronic Arts
Preis: ca.
DM 129,95

Grafik: 74%
Sound: 82%
Gesamt: 90%



SHAQUILLE O'NEAL

SHAQUILLE O'NEAL IST DERZEIT GERADE AUF DEM BESTEN WEGE, IN DER NBA DER NACHFOLGER VON MICHAEL JORDAN ZU WERDEN. ABSEITS DER SPORTLICHEN PFADE LANDETE ER MIT DEM RAP-ALBUM DIESEL UND DEM FILM BLUE CHIP ERSTE ERFOLGE. NUN FOLGT AUCH NOCH EIN VIDEOSPIEL VON EA. WIR HABEN ERSTE INFOS PARAT!

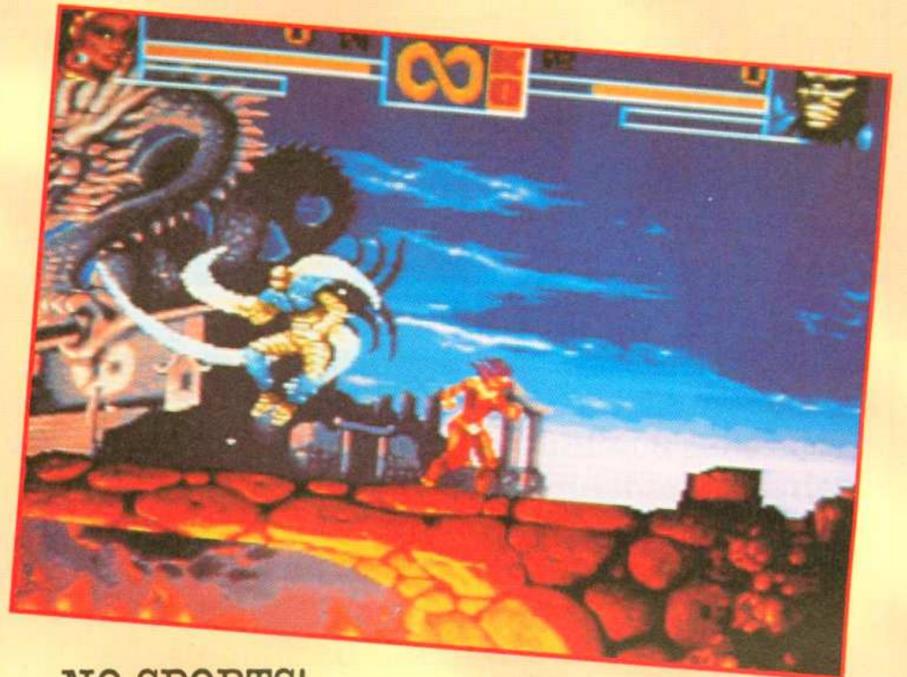


Der neue NBA-König

ist der Titelheld des neuen Electronic Arts/Delphine-Software-Produkts Shaq Fu, einem Prügelspiel, das nach den ersten Eindrücken durchaus ein Hit wie Eternal Champions oder Street Fighter II werden könnte. Ursprünglich war Shaquille für ein Basketballspiel mit dem Namen Shaq vs. Jordan vorgesehen, aber als begeisterter Videospielder und Fan von Prügelspielen sagte der 21jährige Riese (2,17m!) nicht nein, als man ihm die Hauptrolle in

einem Beat 'em Up anbot.

Hier seht ihr, wie das endgültige Spiel aussieht. Der blaue Hintergrund wickelt einem detaillierten Fantasy-Gebirge.



NO SPORTS!

Der Name des Moduls stammt übrigens von Shaquille selbst; es ist sein offizieller Rap-Name: Shaq Fu. Im Spiel hat er es mit elf Monstern und eigenartigen Kreaturen zu tun, die er Street Fighter-like im Zweikampf besiegen muß, um zum jeweils höheren Gegner vorzudringen.

Die Hintergrundstory ist schnell erklärt: Shaq befindet sich mit seinem Basketballteam auf einer Tournee in Japan, als er in einer Bibliothek in Tokio auf

An eindrucksvollen Special Moves mangelt es den Kämpfern bestimmt nicht.

ein altes Kampfsportbuch stößt, das er mit in sein Hotel nimmt. Kaum hat er es aufgeschlagen, wird er auch schon in eine andere Dimension versetzt, in der ein ehemaliger Zauberer, der mittlerweile schon zur Mumie geworden ist, versucht, den Körper eines Jungen zu ergattern, um in der echten Welt wieder sein Unwesen treiben zu können. Shaq erfährt, daß er der

First Look

Ein Beat 'em Up mit feineren Animationen als in Flashback präsentiert uns Electronic Arts! Besonders schön anzusehen!

Erster Eindruck Fließend!



Jeder Gegner wartet mit anderen Eigenschaften auf.

Auserwählte ist, der die böse Mumie und seine Helfer erledigen soll. Im Zweikampf fordert er nun jeden Gegner heraus, um letztendlich den machtgerigen Herrscher selbst zu bezwingen.

Um die Kämpfer möglichst realistisch aussehen zu lassen, wurden echte Kampfsport-

ler verkleidet, gefilmt, digitalisiert, nachgezeichnet und dann direkt ins Spiel übernommen. Auch bei Shaq höchstpersönlich wurde diese Technik verwendet, aber wundert euch nicht, wie perfekt er die Moves beherrscht. Hier haben die Programmierer natürlich ein bißchen geschönt. Das, was wir



vom Spiel gesehen haben, machte einen tollen Eindruck. Vor

Bei solchen Sprüngen kommt die feine Animation besonders zur Geltung.

Shaq Fu Facts

- + Mega Drive, Game Gear
- + Hersteller: E. A.
- + Genre: Beat 'em Up
- + Release: November
- + Stages: 11

Besonderheiten:

- + NBA Star Shaq O'Neal als Kämpfer
- + Fließende Animationen
- + Aktionen wurden gefilmt

allein die Animationsphasen, mit bis zu 400-500 Frames für jeden Kämpfer, ließen jedem Beat 'em Up-Fan das Herz höher schlagen. Leider ist das Modul noch in einer frühen Programmierphase, auf jeden Fall aber wird es 90 (!) Moves pro Charakter enthalten, eventuell auch einen ausschaltbaren Blood-Mode, und im November für Mega Drive und Game Gear erscheinen.

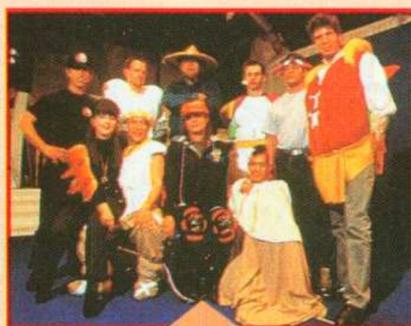
DIE DREHARBEITEN

Vor einem blauen Hintergrund prügeln sich die mit entsprechenden Polstern versehenen Schauspieler, schließlich sollten die Kämpfer auch eindrucksvoll muskulös aussehen. Dies wurde von einem Team gefilmt, das anschließend das Filmmaterial in Computergrafik verwandelt. Den blauen Hintergrund kann man dabei leicht entfernen, während die Kämpfer nochmal bearbeitet werden.



Aus dieser Perspektive wurden die Schauspieler aufgenommen.

Im Hintergrund seht ihr das Filmteam, das die Abläufe auf dem Monitor überprüft.



Diese sympathische Gruppe repräsentiert die Gegner, die im Spiel vorkommen werden.

Videospielladen und Versand
SEGA & Nintendo
Am Brenner 3 97941 Tauberbischofsheim
Beach Games
TEL: 09341 3121

MEGA DRIVE

Aero the Acrobat dt	DM 109,-
Art of Fighting dt	DM 119,-
Brett Hull Hockey dt	DM 109,-
Bub'n Sticks	DM 109,-
Champions World Class Soccer dt	DM 109,-
Dragon dt	DM 119,-
Dragons Revenge dt	DM 109,-
Dune 2 Dt Bast	DM 119,-
Dr. Robotnic M.B.M	DM 109,-
Dschungelbuch	DM 119,-
Eternal Champion dt	DM 109,-
F 1 dt	DM 119,-
F 1 Racing dt	DM 119,-
Hyperdunk dt	DM 119,-
Jungle Strike dt	DM 129,-
Lost Vikings dt Bast	DM 109,-
Landstalker dt Bast	DM 129,-
Mc Don Tr Land dt	DM 109,-
Markos Magic Foot dt	DM 109,-
Mr. Nuts	DM 109,-
NBA Jam dt	DM 109,-
Narmys Beach Babe dt	DM 109,-
Pele Soccer dt	DM 109,-
Pete Sampras Tenn. (4 Sp.)	DM 119,-
Pink Panther dt	DM 109,-
Prince of Persia dt	DM 109,-
Rock'n Roll Racing	DM 109,-
Streetfighter 2 dt	DM 119,-
Sub Terrania dt	DM 109,-
Shining Force dt	DM 109,-
Star Trek dt	DM 139,-
Streets of Rage 3 dt	DM 139,-
Toe Jam & Earl II	DM 119,-
Virtua Racing dt	DM 179,-
World Cup Soccer 94 dt	DM 119,-
WWF Royal Rumble dt	DM 109,-
Wiz N Liz dt	DM 99,-

MEGA CD

Burning Fist dt	DM 119,-
Chuc Rock 2 dt	DM 109,-
Dune dt	DM 109,-
Ground Zero Texas dt	DM 109,-
Jurassic Park dt	DM 89,-
Mega Race dt	DM 99,-
NHL 94 dt	DM 109,-
Sonic CD dt	DM 79,-
WWF Rage	DM 109,-
In the Cage dt	DM 89,-
Mortal Kombat dt	DM 109,-
Dragons Lair	DM 99,-
Tomcat Alley	DM 99,-
Soul Star	DM 109,-
Mystery Mansion	DM 109,-
DEMNÄCHST:	
Rebell Assault	
Formula 1 Racing	
Battle Corpse	

EA SPORTS PRESENTS

Mega Drive	
Andretti Racing MD	DM 109,-
Bill Walsh College Football MD	DM 79,-
Fifa Soccer MD	DM 109,-
John Madden MD	DM 119,-
NHL Hockey MD	DM 109,-
PGA Euro. Tour MD	DM 109,-
der Hammer im Sept EA Sport Tennis	DM 109,-
Mega CD	
Fifa Soccer	DM 109,-
NHL 94	DM 109,-

Zubehör Mega Drive

6 Button Control Pad	DM 39,-
6 Button Stick	DM 89,-
SG Pro Pad	DM 35,-
SG Pro Pad 2	DM 40,-
Joypad Verlängerung (2,5m)	DM 12,-
Sega Maus	DM 79,-
RGB Scart Kabel (MD 2)	DM 29,-
RGB Scart Kabel (MD 1)	DM 29,-
4 Way Play (EA)	DM 69,-
Infrarot 6 Button Joypads (2 St)	DM 89,-
Streetwinner Joystick	DM 119,-
Action Replay Pro	DM 99,-
Tripal Tap Universal 4 Spieler Adapter	Ab Juni/July 69,-

Telefonischer Bestell-Service

Tel: 09341/3121 oder 61041
Täglich Mo-Fr 8.30-18.30 Uhr
Samstag 10.00-13.00 Uhr
oder Schriftlich an: Beach Games
Am Brenner 3
97941 Tauberbischofsheim

REZONANZ

TOTGEGLAUBTE LEBEN LÄNGER:
EIN OLDIE AUS LÄNGST
VERGANGENEN C 64-TAGEN
FEIERT IN DIESEN TAGEN EIN
BEEINDRUCKENDES COMEBACK.

Altgedienten Videospiele-Veteranen wird sicherlich die eine oder andere Freudenträne über die Backen kullern: Das gute alte Dropzone wurde von Codemasters neu aufgelegt und grafisch und akustisch auf den neuesten Stand der Technik gebracht. Weder mit gutem Zureden noch mit Strafandrohung konnten die Spieler dieses ursprünglich sehr schlichten Shoot 'em Ups damals vom Joystick weggelockt

werden. Noch heute nennen es einige Nostalgiker in einem Atemzug mit Tetris, Space Invaders oder Pac-Man - ein Kultspiel eben. Doch wie an so mancher früheren Perle, nagte auch an Dropzone der Zahn der Zeit, und über die Jahre hinweg verschwand es in der



Dropzone ist prinzipiell eine grafisch aufgepeppte Defender-Variante.

Versenkung der Bedeutungslosigkeit. Ausgedacht hat sich dieses Suchtspiel der Star-Programmierer Archer MacLean. Wer

First Look Dropzone ist eine gelungene Umsetzung des Actionklassikers. Schnelleres Scrolling, feine Musik und jede Menge Action.

Erster Eindruck Spannend!

MEGA FUN

DER TOTALE

SPASS FÜR ALLE SYSTEME



MEGA FUN Sonderheft 2/94

TIPS & TRICKS

NINTENDO ■ NES
■ GAME BOY ■ SUPER NES

■ über 300 CODES, FREEZERS & Komplettlösungen:

.. für Super Empire Strikes Back, Aladdin, Cool Spot, Jurassic Park, Starwing, Street Fighter 2, Turtles, Zombies, Street Fighter 2 Turbo, Star Wars, Star Trek, Super Mario 2, Super Mario 3, Zelda 4, Aliens 3, Mr. Nutz, Super Soccer, Super Mario Allstars, Super Turrigan, Super Soccer, Probotector, WCW Wrestling, Super Bomberman, NBA JAM, Mickey Mouse und viele mehr!!!

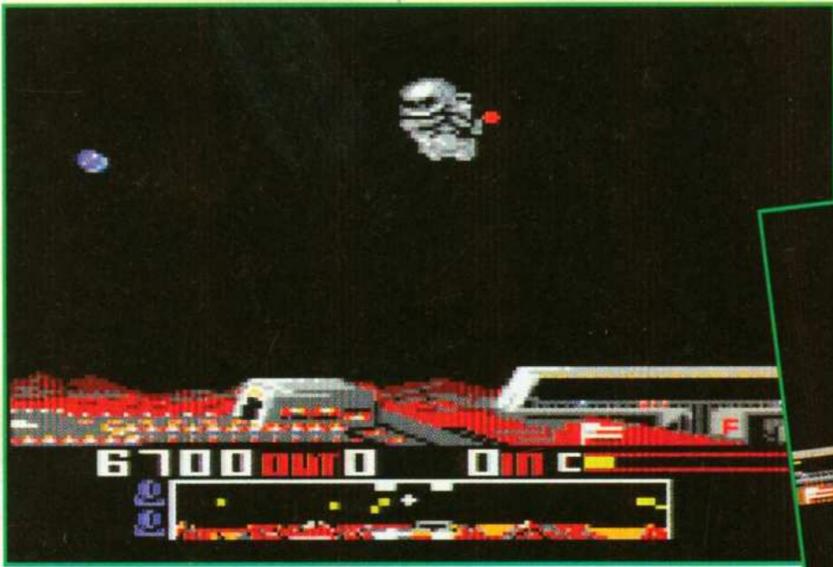
für nur
DM **9,80**

NINTENDO, SEGA & MEHR

Ab 29. Juni im Zeitschriftenhandel erhältlich!

COMPUTER

Bislang gab es dieses Spiel auf C 64, Atari XL, Spectrum und Schneider CPC.



Dropzone Facts

- + Game Gear, 2 MBit
- + Hersteller: Codemasters
- + Genre: Beat 'em Up
- + Release: August
- + Stages: 99

Besonderheiten:

- + Klassiker aus den 80er Jahren
- + Technisch sehr gut
- + Toccata als Titelmusik

ab und zu einen Blick auf die Neuerscheinungen der gängigen Computersysteme wirft, kennt bestimmt einige seiner Hits: Jimmy White's Whirlwind Snooker, Karate International + und natürlich Archer MacLean's Pool sorgten auf Amiga, PC bzw. C 64 für Furore. Die technischen Features lassen Großes erahnen. Unter ande-

rem wird die Neuauflage über 100 aufregende Levels enthalten, die natürlich mit Unmengen angriffslustiger Außerirdischer gespickt sind. Auf der technischen Seite verspricht Codemasters sanftes, butterweiches Scrolling und rasante Grafik. Die

Story ist hingegen weniger spektakulär: Mit eurem fahrbaren Untersatz düst ihr einsam über einen Planeten, sammelt unzählige Extras und verteidigt die Menschheit vor den Aliens.

pm

Für den Game Gear wurden manche Elemente deutlich schicker gestylt.



EA SPORTS™
ELECTRONIC ARTS

if
it's in
the GAME,
it's in
the GAME™

TENNIS
Ab September '94

SEGA
MEGA DRIVE



The New Challengers

CAPCOMS PRÜGELLEGENDE KANN MAN WIEDER EINMAL NUR MIT SUPERLATIVEN GERECHT WERDEN! DIE DRITTE VARIANTE VON TEIL 2 WARTET MIT EINZIGARTIGEN 40 MBIT, VIER NEUEN KÄMPFERN UND EINER REIHE NEUER FEATURES AUF. HIER BEKOMMT IHR ALLE INFOS! VON HANS IPPISCH

Dank seiner Millionenverkäufe darf sich Street Fighter II als das erfolgreichste Videospiel aller Zeiten bezeichnen lassen. Dieser Erfolg war eigentlich recht erstaunlich, denn als der Automat in die Spielhallen kam, wollte angeblich keiner mehr

etwas von Prügelspielen wissen. Capcoms Gespür war jedoch erfolgssicherer als viele Expertenmeinungen. Nun will sich Capcom anscheinend auch nicht vom Titel „Street Fighter II“ losreißen, denn nach der Special Champion Edition erwartet uns mit The New Chal-

lengers bereits die dritte Auflage vom zweiten Teil. Außerdem gönnte man dem Ganzen noch den Zusatz „Super“, der sich als verkaufsfördernd erweisen sollte.

Lebenslauf, Special Moves und Charakter gehen wir in den Zusatzkästen etwas genauer ein. Zusätzlich haben jedoch auch die Special Moves der vorhandenen Charaktere eine Verbesserung erfahren. Beispielsweise wird Chun Lis Feuerball nun mit einer Sonic-Boom-Bewegung anstatt einer Feuerballbewegung abgefeuert, außerdem hat sie einen neuen Roundhousekick erhalten. Dhalsim spendierte man einen Feuerball,

Was ist neu?

Bedeutendster Unterschied sind natürlich die vier neuen Kämpfer namens Cammy, Dee Jay, T. Hawk und Fei Long, die sich Ryu, Ken, Chunster und dem Rest angeschlossen haben. Auf deren

Hier seht ihr den verbesserten Feuerball von Chun Li.



Sechzehn Kämpfer aus insgesamt fünfzehn Orten stehen bereit.

First Look Super Street Fighter II dürfte zum bislang besten Beat 'em Up auf dem Mega Drive werden. Vier neue Kämpfer sorgen für Abwechslung!

Erster Eindruck Stark!

DIE VIER NEUEN!



Cammy: Dieses 19 Jahre alte Mädchen ist eine britische Spezial-Agentin, deren Gedächtnis nur drei Jahre zurückreicht. Damals wurde sie ohnmächtig vor der Academy aufgefunden.

Attacks: Cannon Drill, Thrust Kick, Spinning Knuckle

Throws: Suplex, Air Body Throw, Thigh Press, Frankensteiner



T. Hawk: Der Indianer T. Hawk will das Land seiner Vorfahren zurückerobert. Wenn er erst einmal böse ist, dann kann ihn dabei nichts so schnell wieder stoppen.

Attacks: Thunder Strike, The Hawk, Storm Hammer

Throws: Neck Choke, Overhead, Elbow Smasher, The Last Straw



Dee Jay: Als einziger neuer Charakter wurde Dee Jay in den USA ausgedacht. Er hat immer ein Lächeln auf seinen Lippen, während sein Kampfstil an Kickboxing erinnert.

Attacks: Hyper Fist, Max Out, Double Dread Kick

Throws: Shoulder Toss, Backflip Toss



Fei Long: Grundsätzlich lässt sich Fei als Bruce Lee-Verschnitt bezeichnen. Er spielte auch schon in diversen Filmen eine Hauptrolle als Schläger. Besonders schlau ist er jedoch nicht.

Attacks: Rising Dragon Kick, Rekka Ken

Throws: Hair Throw, Power Throw



Das Mädels Cammy gerät gerade äußerst in Bedrängnis.



T-Hawk, einer der Neuen, ist äußerst flink und geschickt.



Hoppala, Cammy wurde schwer getroffen! Da fliegen die Zöpfe.

Geschafft! Ryu hat gewonnen!



während Zangief einen Doppel-Spinning-Piledriver erhielt. Um euch noch etwas Spannung zu erhalten, wollen wir die weiteren Moves noch geheim lassen.

Verändert wurden die Special Moves deswegen, um den Charakteren ausgeglichene Fähigkeiten zu geben, da es manchen Figuren fast unmöglich war,

andere zu schlagen. Guiles und Hondas Fähigkeiten mußten jedoch beispielsweise nicht aufgepeppt werden.

SSF II Facts

- + Mega Drive, 40 MBit
- + Hersteller: Sega, Capcom
- + Genre: Beat 'em Up
- + Release: Sommer
- + 16 Kämpfer, 15 Orte

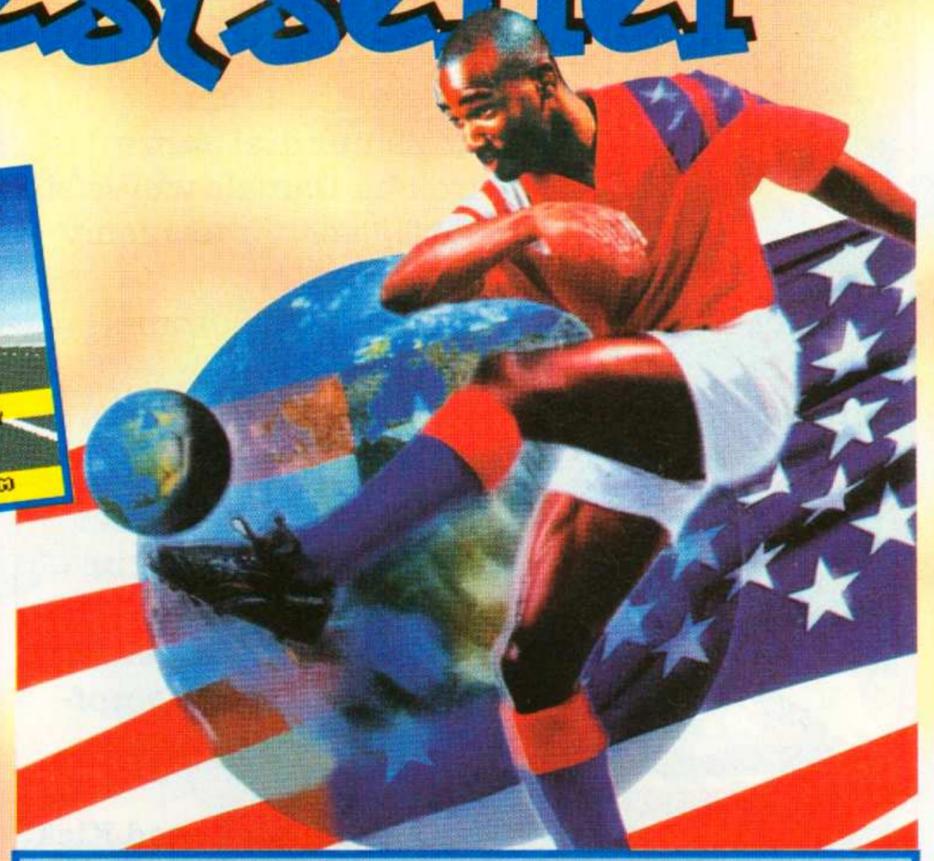
Besonderheiten:

- + 4 neue Kämpfer
- + neues Bonussystem
- + verbesserte Moves



Die Hintergrundgrafiken wurden eine ganze Ecke besser animiert.

SEGA-Bestseller



- 1. Sonic 3
- 2. Landstalker
- 3. Virtua Racing
- 4. World Cup USA '94
- 5. Aladdin
- 6. Sonic Spinball
- 7. F1
- 8. Eternal Champions
- 9. Street Fighter II
- 10. ToeJam & Earl 2



Mega Drive

- 1. Thunderhawk
- 2. Silpheed
- 3. Sonic CD
- 4. Mystery Mansion
- 5. Batman's Return
- 6. Chuck Rock 2
- 7. Ecco the Dolphin
- 8. Wonderdog
- 9. Spiderman
- 10. Sewer Shark

Mega CD II



- 1. Aladdin
- 2. Sonic Chaos
- 3. World Cup USA '94
- 4. Mickey Mouse II
- 5. Jungle Book
- 6. Donald Duck II
- 7. Ultimate Soccer
- 8. F1
- 9. The Ottifants
- 10. Road Rash

Master System



- 1. Aladdin
- 2. Sonic Chaos
- 3. Jungle Book
- 4. World Cup USA '94
- 5. Ecco the Dolphin
- 6. Mickey Mouse II
- 7. The Ottifants
- 8. F1
- 9. Asterix 2
- 10. Donald Duck 2

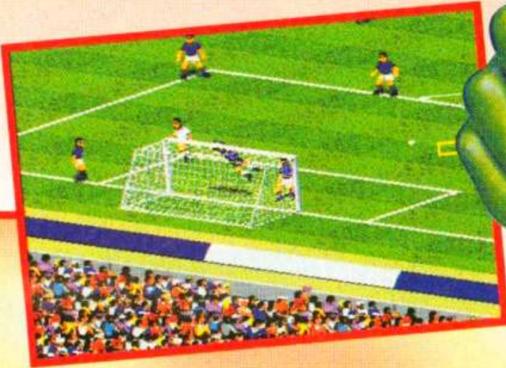
Game Gear



Die Leserlieblinge

1. FIFA Soccer
2. Landstalker
3. Sonic 3
4. Virtua Racing
5. F1

Mega Drive



1. Sonic Chaos
2. Sensible Soccer
3. F1
4. World Cup USA '94
5. Jungle Book

Master System



1. Sonic Chaos
2. World Cup USA '94
3. Battletoads
4. Aladdin
5. Sensible Soccer

Game Gear



1. Thunderhawk
2. Sonic CD
3. Microcosm
4. Ground Zero Texas
5. NHL Hockey '94

Mega CD II



Damit konnte man rechnen: Im Zuge der Fußballweltmeisterschaft stürmten alle Versionen von U.S.Golds offiziellem Spiel zur Fußball-WM in die Charts. Für Wirbel in den 8 Bit-Charts sorgte Disney-Star Aladdin, der sogar Sonic von der Spitze verdrängen soll, während Sonic in der Mega Drive-Auswertung seinen Platz an der Sonne vor Landstalker und Virtua Racing sichern konnte. Wer ein Spiel gewinnen will, schickt die Postkarte (!!!!) mit Lieblingsspiel und System an nachfolgende Adresse.

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

Hit
Tip

Welche Spiele könnten in der nächsten Ausgabe den Sprung in die Charts schaffen? So tippen wir!

1. Pete Sampras Tennis MD
2. Battlecorps MCD
3. Dr. Robotnik's MBM MD/ MS/ GG
4. Incredible Hulk MD/ MS/ GG
5. World Championship Soccer 2 MD



News aus Musik, Kino & Lifestyle von Hans Ippisch

SONIC DER COMIC

Sonic gibt es nicht nur zum Spielen oder Kuschneln, sondern seit einigen Monaten auch zum Lesen. Seit einem guten halben Jahr erscheint vom Bastei-Verlag monatlich der Sonic Comic, der zum Preis von DM 3,80 Monat für Monat auf knapp hundert Seiten spannende Abenteuer zusammen mit Füchsen Tails erlebt. Der böse Dr. Robotnik ist natürlich auch dabei und macht den beiden das Leben

zu Hölle. Zwei weitere Comics mit Mr. T vom A-Team oder Wonderboy als Star sorgen für weiteren Lesespaß. Dazu gibt

es noch Infos zu angesagten Sportarten wie Wrestling und Eishockey sowie zu aktuellen Kinofilmen. Für echte Sonic-Fans ist Sonic - Der Comic somit eine absolute Kaufempfehlung.



MAXX

NO MORE

Wußtet ihr eigentlich, daß das Mastermind von Maxx, die mit Getaway monatelang in den Top Ten mitmischten und nun gerade in England goldene Schallplatten einheimsten, eigentlich aus Deutschland kommt? Mit Ich bin der Farmer, dem Cover von Snows Informer, machte sich George Torpey einen Namen, und als Maxx zeigt er nun, daß er sehr wohl Bands wie Acapella, Magic Affair oder 2 Unlimited Konkurrenz machen kann. No More erinnert zwar fatal an das Debütwerk, was aber weitere Chartspräsenz erleichtern wird.

MAXX BOX



BONO & GAVIN FRIDAY

IN THE NAME OF FATHER

Seit Jugendzeiten verbindet die Iren Bono und Gavin Friday eine enge Freundschaft und die Liebe zur Musik. Der Unterschied ist jedoch, daß der eine der beiden, nämlich Bono, als Sänger der Gruppe U2 zum Weltstar wurde, während der andere, Gavin Friday, trotz hervorragender Alben wie Adam & Eve noch immer mit dem Geheimtipstatus leben muß. Die Zusammenarbeit beim Titelsong des Kinohits Im Namen des Vaters klingt jedoch nicht unbedingt chartsverdächtig. Monotones Gebrummel über fünf Minuten.

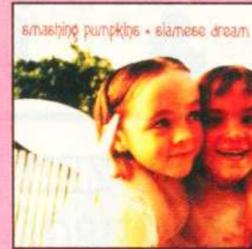
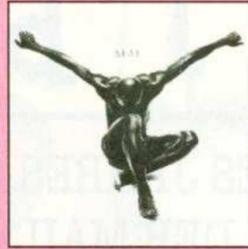
TRAFFIC

FAR FROM HOME

Nur Personen, die das Lebensalter näher bei den Vierzigern ansiedeln, werden mit dem Begriff Traffic etwas anfangen können. In den sechziger und siebziger Jahren konnten Steve Winwood und Jim Capaldi unter diesem Namen große Erfolge feiern, und nach erfolgreichen Solo-Karrieren haben sie sich wieder für ein Traffic-Album zusammengetan. Soundmäßig klingt das Ganze auch noch wie in den alten Zeiten, Superstars werden sie damit jedoch nicht mehr.



ALBUM BOX



SEAL

SEAL

Innerhalb von sechs Monaten vom Nobody zum Superstar? Wie das geht, hat der Sohn eines Nigerianers vor zwei Jahren in England vorgemacht. Für einen damals recht angesagten DJ namens Adamski übernahm er bei dessen Song Killer den Gesangspart, und bis man sich umsah, kannte niemand mehr Adamski und alle sprachen nur noch von Seal, dessen Stimme schon wunderschön einprägsam klingt. Der Solohit Crazy markierte den Durchbruch, und mit Future Love Paradise sicherte sich Seal begehrte Auszeichnungen wie den Brits-Award 1992. Kahlrasiert kehrt er nun zurück, sagte sich von den Dancefloorwurzeln los und präsentiert ein außergewöhnliches Album, das erst nach dem vierten oder fünften Hören seine Qualität preisgibt. Drei sichere Charts-Nummern garantieren den weiteren kommerziellen Erfolg, und die restlichen Nummern werden zu Dauerbrennern daheim.

SEAL-SEAL

Wertung: 🍌🍌🍌🍌

Tracks: 11

Anspieltips: Bringt It On, Don't Cry, If I Could

SMASHING PUMPKINS

SIAMESE DREAM

Es ist schon erstaunlich, wie viele hervorragende Combos es in den USA gibt, die fast monatlich den Weg in das Programm von Viva und MTV finden. Wie meistens ist der Wegbereiter hierfür eine Ballade, und eine äußerst hörenswerte findet sich mit Disarm auch auf dem Debütalbum Siamese Dream der Kürbisse. Wer angesichts dieses Schmuckstücks auf ein gefühlsvolles Album voller Tiefgang hofft, sollte besser einen Satz von Nirvana-erprobten Ohren anlegen. Nur diese werden der rücksichtslosen Brutalität dieses Albums das eine oder andere Lob zugestehen. Die Gitarren lärmen wie in den besten Nirvana-Zeiten und der Sänger müht sich redlich, den Manic Street Preachers Konkurrenz zu machen. Letztendlich kann nur die Singleauskopplung der breiten Masse empfohlen werden und Erfolg garantieren, der Rest ist gut, jedoch nicht für jedermanns Ohr.

SMASHING PUMPKINS

Wertung: 🍌🍌🍌

Tracks: 13

Anspieltips: Disarm, Rocket, Sweet Sweet

BBM

AROUND THE NEXT DREAM

Das monatelange Warten auf das neue Gary Moore-Album ist endlich vorbei. Nach seinem mehrjährigen Ausflug in die Blues-Gefilde kehrt der Kultgitarriest wieder zum harten Rock zurück. Mit Empty Rooms, Out in the Fields oder Friday on my Mind erspielte er sich schließlich den Großteil seiner Gemeinde. Beim Suchen nach dem neuen Album sollte man jedoch die Augen offenhalten, denn er musiziert nun zusammen mit den Musikerlegenden Jack Bruce und Ginger Baker unter dem Kürzel BBM, was der Attraktivität seines neuen Albums jedoch nichts nimmt. Im Gegenteil, Around the Next Dream ist ein durch und durch gelungenes Stück Rockmusik mit diversen melodiosen Balladen und fetzigen Uptempo-Krachern. Der eine oder andere Blues-Einfluss ist jedoch bestimmt nicht zu überhören, wie Can't Fool the Blues beweist. Der Tip für Rockfans!

BBM AROUND THE NEXT DREAM

Wertung: 🍌🍌🍌🍌

Tracks: 10

Anspieltips: Why does Love, Glory Days, Wrong Side

🍌🍌🍌🍌 = brillant 🍌🍌🍌 = sehr gut 🍌🍌 = hörenswert 🍌 = naja 🍌 = furchtbar

News

🎵 Michael Jackson besinnt sich endlich wieder auf das, was er kann, nämlich das Songschreiben. Seit Mai befindet sich Jacko wieder im Studio und bastelt gleich an zwei neuen Alben, die noch vor Weihnachten das Licht der Welt erblicken sollen. Projekt 1 ist das brandneue Werk History, während Projekt 2 ein umfassendes Greatest Hits-Album ist. 🎵 Die Pet

Shop Boys sind wie gewohnt aus der üblichen Single-Auskopplungstortur ausgebrochen und unterstützen die Gruppe Absolutely Fabulous bei deren gleichnamiger Debütsingle, die logischerweise gleich weit vorne in den Charts landete. 🎵 Peggy Bundy versucht sich als Sängerin! Katey Seagal, Darstellerin von Peg in der Kultserie Eine schrecklich nette Familie, kann jedoch schon auf jahrelange Erfahrung als Sängerin zurückblicken. Ent-

sprechend gelungen hört sich ihr Debütalbum Well... auch an. 🎵 Pearl Jam hat sich für längere Zeit von der Bühne verabschiedet. Sänger Eddie Vedder will erst einmal den Selbstmord seines Freundes Kurt Cobain verarbeiten. Nach Angaben der Plattenfirma soll jedoch ein neues Album schon fix und fertig sein, und man wartet nur noch darauf, bis Pearl Jam die Veröffentlichung erlaubt. 🎵

Mailbox



IN DER HEISSESTEN ZEIT DES JAHRES DARF NATÜRLICH AUCH EINE NEUE AUSGABE DER MAILBOX NICHT FEHLEN. DIE MEISTEN VON EUCH DÜRFTE MITTLERWEILE SCHON FERIEN HABEN UND KÖNNEN SICH VIEL ZEIT NEHMEN, UM DIE NEUESTE AUSGABE DES SEGA MAGAZINS DURCHZUSCHMÖKERN. HAUSAUFGABEN SIND NICHT ZU MACHEN, UND IM FREIBAD IST GENAU DER RICHTIGE PLATZ FÜR DIESE SEITEN. EINEN DANK MÖCHTE ICH NOCH AN ALLE AUSSPRECHEN, DIE MEINEN AUFRUF IN DER LETZTEN AUSGABE GLEICH ZUM ANLASS NAHMEN, MIR EINE GANZE MENGE BRIEFE ZU SCHREIBEN. ÜBRIGENS, MIT DIESEN BRIEFEN HABT IHR EINMAL MEHR BEWIESEN, DASS IHR SEHR WOHL ZU FUNDIERTER KRITIK FÄHIG SEID. UND WIR BEMÜHEN UNS WEITER, GENAU DAS ZU SCHREIBEN, WAS IHR LESEN WOLLT! BIS DANN!

EUER HANS

Sendet euren Leserbrief zusammen mit einem Foto an folgende Adresse:
Computec Verlag
SEGA Magazin
Kennwort: Mailbox
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Mega Drive 32 X & Virtua Fighter



Da ihr in der Ausgabe 7/94 geschrieben habt, daß ihr so wenige Leserbriefe

bekommt, habe ich mich dazu durchgerungen, euch zu schreiben. Meine Fragen lauten folgendermaßen:

1. Was ist das Mega 32? Ist es eine eigene Konsole oder eine Erweiterung für den Mega Drive?
2. Wird es auch für den Mega Drive eine Virtua Fighter-Version geben?
3. Ich habe mir kürzlich einen Mega Drive zugelegt, lohnt sich diese Anschaffung?
4. Laufen Mega CD II-Spiele auch auf dem Mega CD I?

Marcel Timm, 24852 Sollerup

1. Das Mega 32 wurde mittlerweile umbenannt, nun heißt dieses Gerät Mega Drive 32X. Daß es sich dabei um keine eigene Konsole, sondern um eine Erweiterung handelt, geht aus dem Special auf den Seiten 6 und 7 hervor.

2. Nein.
3. Dank des Mega Drive 32X ist dem Mega Drive eine lange Zukunft sicher. Topspiele wie Jungle Book, Super Street Fighter II, Shaq Fu, MicroMachines 2 und Flink kommen außerdem in der nächsten Zeit für dieses Gerät.
4. Eigentlich sind die Geräte technisch identisch, jedoch kann es bei Versionen aus unterschiedlichen Ländern Probleme geben.

Sonic 3 & Kritik



Als ich die Levelwahl in Ausgabe 7/94 zu Sonic 3 benützte,

stellte ich fest, daß die Level Mushroom Valley, Sandopolis und Flying Battery nicht spielbar sind. Was sind das für Levels? Wie kann ich sie spielen? Zum Schluß möchte ich auch meine Meinung zum Thema fundierte Kritik abgeben: Eigentlich gefällt mir das SEGA Magazin am besten von allen auf dem Markt erhältlichen Magazinen, weil es aktueller und brandheißer in Sachen News als die anderen Magazi-

ne ist. Weniger gut gefällt mir das Papier. Ist es überhaupt Umweltpapier?

Sebastian Bartz, 52080 Aachen

Unsere Nachfrage bei Sega ergab, daß diese Levels leider nicht integriert sind und somit auch nicht gespielt werden können. Möglicherweise sind dies einige Levels, die im nächsten Sonic-Spiel enthalten sind, jedoch nicht mehr in Sonic 3 reinpaßten. Dein abschließendes Lob tut mehr als gut. Wir haben uns in den letzten Monaten sehr bemüht, das SEGA Magazin noch besser zu machen. Wir wollen euch als erste über brandneue Spiele aus aller Welt berichten, und ich denke, wir liegen mit den letzten Ausgaben schon ganz gut. Beim Papier haben wir auf bestmögliche Qualität geachtet, damit die Farben auch gut zur Geltung kommen. Bei Umweltpapier würden die Farben vermutlich verfälscht werden.

SSF II & MEGA JET



Ich will dir helfen, dein Regal voller zu machen! Euer Magazin ist so

supermegagut, daß es eigentlich einen Orden verdient hätte, vielleicht mache ich ja einmal einen für dich.

1. In einer anderen Videospielezeitschrift steht etwas über eine weitere Street Fighter II-Version. Wird sie bald in Deutschland erscheinen?
2. Es soll einen Mega Jet geben, der angeblich ein Mega Drive und ein Control-Pad zugleich ist. Gibt es das wirklich?
3. Warum macht ihr so viel Werbung? Ich meine, sechs Seiten wären in Ordnung, aber nicht dreißig Seiten!

Michael Poschmann, 50321 Brühl

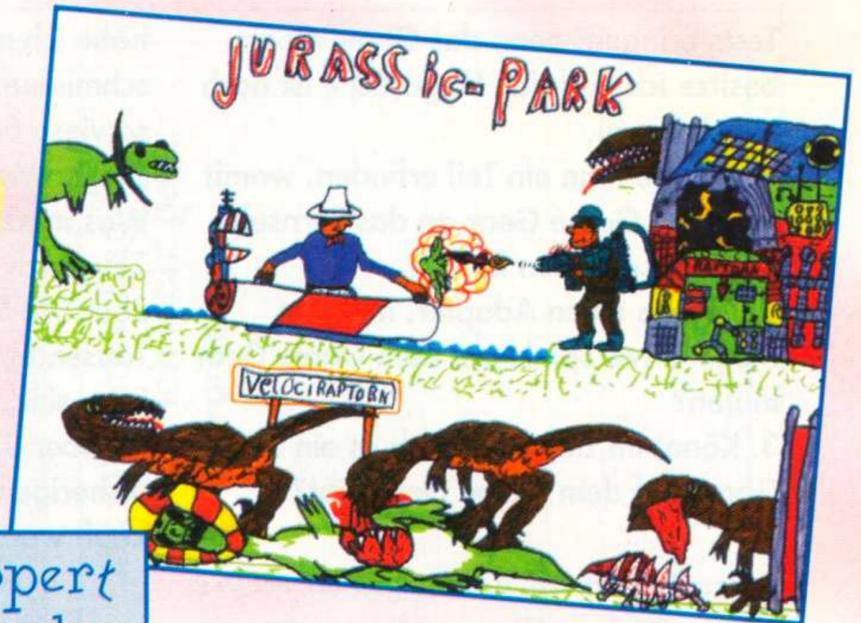
Vielen Dank für den symbolischen Orden. Es genügt jedoch schon, wenn du unser Magazin weiter kaufst.

1. Was, du kaufst noch ein anderes Videospielemagazin? Ein echter Sega-Freak braucht nur ein Magazin, nämlich das SEGA Magazin. Dort waren schon in der Ausgabe 7/94 die ersten Bilder zu Super Street Fighter II zu sehen! Und als erste haben wir in dieser Ausgabe ein ausführliches Special über die Mega Drive-Version des 40 MBit-Knallers!
2. Den gibt es wirklich, allerdings wird er in Deutschland wahrscheinlich nicht auf den Markt kommen, da er teurer als ein normaler Mega Drive ist und keine Verbesserungen aufweist. Hauptsächlich wird er in japanischen Flugzeugen eingesetzt, damit die Passagiere auch während des Fluges spielen können.
3. Der Grund ist recht einfach: Wir bekommen Geld für das Abdrucken der Anzeigen, mit dem wir den Druck und die Produktion des SEGA Magazins finanzieren. Hätten wir diese Anzeigen nicht, gäbe es beispielsweise kein Poster, weniger Tips & Tricks und auch weniger redaktionelle Seiten. Und so gesehen dürften Anzeigen eigentlich sehr positiv sein, denn sie sichern die Existenz dieses Magazins.

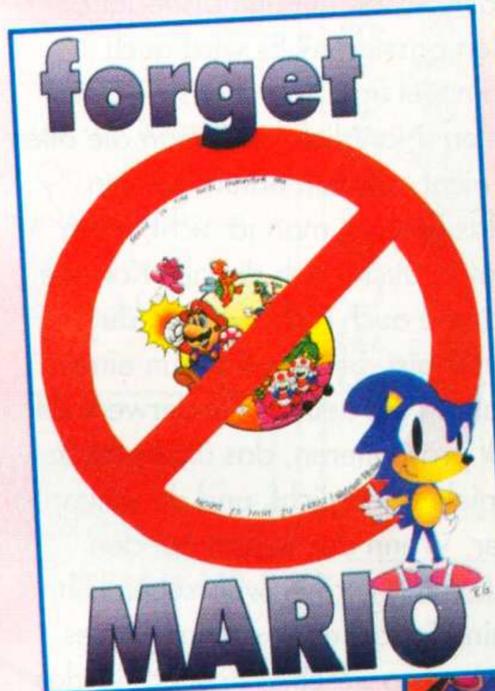
Mega CD II & Game Gear



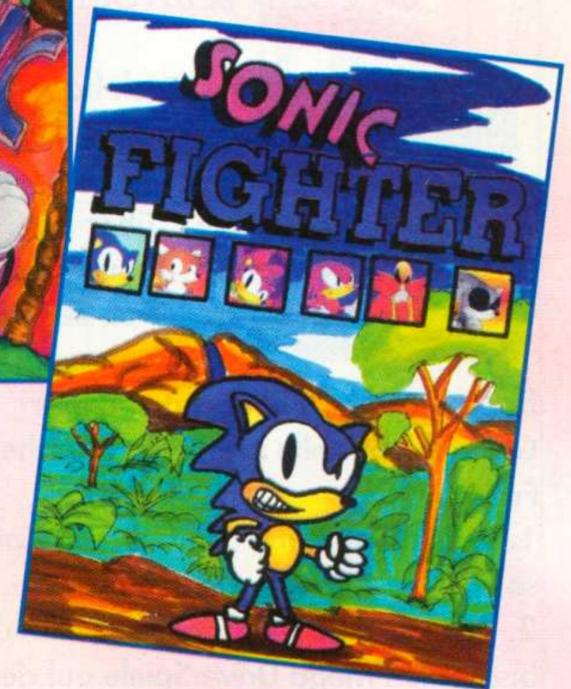
Euer Magazin finde ich eigentlich gut, bis auf die eine Sache: Ihr solltet mehr Game Gear- und Mega CD II-



Simon Hopert aus Lengede



René Grob aus Effretikon, Schweiz



Michael Rollnik aus Siegen

Tests bringen, denn das Game Gear besitze ich und das Mega CD II ist noch ziemlich neu.

1. Könnte man ein Teil erfinden, womit man den Game Gear an das Fernsehgerät anschließen kann?
2. Gibt es einen Adapter, mit dem Mega Drive-Spiele auf dem Game Gear laufen?
3. Könnt ihr mir sagen, ob es ein Skate-Game auf dem Game Gear gibt?

Marc Schmid, CH-3134 Burgistein, Schweiz

Um eine Sache ein für allemal klarzustellen: Wieviele Tests wir für ein System bringen, liegt nicht an uns, da wir alles testen, was offiziell in Deutschland erscheint. Ähnlich verhält es sich mit den Specials und News.

1. Der Clou eines Game Gears ist ja, daß man kein Fernsehgerät benötigt zum Spielen. Ein Adapter ist nicht so ohne weiteres machbar und wäre auch viel zu teuer. Wenn man am Fernseher die fast gleichen Spiele gamblen will, dann sollte man sich ein Master System zulegen.
2. Nein.
3. Uns ist leider keines bekannt.

SATURN & SAUER



Ich habe in der Ausgabe 6/94 etwas über den neuen Saturn von Sega gelesen. Den

finde ich zwar toll, doch bei dieser Gelegenheit stelle ich mir so manche Frage:

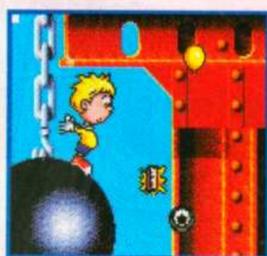
1. Was passiert mit den üblichen Konsolen?
2. Wird es eine Möglichkeit geben, die bisherigen Mega Drive-Spiele auf dem Saturn zu nutzen oder landen sie im Müll?

Ich besitze alle drei Konsolen von Sega (Master System, Game Gear und Mega Drive). Den Mega Drive habe ich erst kürzlich gekauft, noch bevor ich vom Saturn erfahren habe, und nun bin ich stinksauer. Wenn ich noch ein Jahr gewartet hätte, dann hätte ich mir direkt den Saturn gekauft, aber so

habe ich mein Geld umsonst rausgeschmissen. Das Master System ist sowieso out, denn das war mein Einsteiger-Modell. Aber der Mega Drive? Was mache ich jetzt mit dem ganzen Zeug? Ich besitze Module im Wert von über DM 5.000,-. Ich denke, daß Tausende von Sega-Freaks in dieser Lage sind. Macht sich der Sega-Konzern darüber überhaupt Gedanken, daß die bisherigen Konsolen nicht mehr verkauft werden?

Nemecsek Einar, 47058 Duisburg

Was sollte schon mit den bisherigen Konsolen passieren? Es wird auch weiterhin viel Spaß machen, mit ihnen zu spielen. Natürlich kann man die alten Spiele nicht auf dem Saturn spielen, doch das braucht man ja nicht, denn man hat ja auch noch die alte Konsole. Ich verstehe auch nicht, warum du stinksauer bist. Sega will uns in eineinhalb Jahren ein neues Wunderwerk der Technik präsentieren, das unglaublich gute Spiele ermöglicht, und du schimpfst darüber. Wenn der Saturn auf den Markt kommt, wird er wahrscheinlich auch ein Vielfaches des Mega Drives kosten, und so gesehen hast du für das dir zur Verfügung stehende Geld das bestmögliche Gerät gekauft. Wenn du ab Weihnachten die brillanten Mega Drive 32X-Games spielen willst, dann brauchst du sowieso einen Mega Drive, damit du den Zusatz überhaupt nutzen kannst. Außerdem weiß ich nicht, warum du um deine Sammlung Angst hast. Du kannst doch auch noch weiterhin alle diese Spiele zocken. Nur weil ein neues System irgendwann einmal kommt, sind doch die Spiele nicht wertlos. Wenn die Autofirma VW einen neuen Golf ankündigt, dann bleiben die alten Golfs ja auch nicht plötzlich auf der Straße stehen! Viele freuen sich darüber, denn dann können sie die alten Modelle zum Sonderpreis bekommen!



MARKO AUF GG

Eure Ausgabe 7/94 hat mir recht gut gefallen. Mit Erstau-

nen sah ich die auf der Seite 4 als 'Erste Fotos der Game Gear-Version' benannten Screenshots. 'Noch viel schöner, wenn man bedenkt, daß der Game Gear ein 8 Bit-Gerät ist' - allerdings, denn diese Bilder sind eindeutig aus dem 16 Bit-Review der letzten Ausgabe! Da ist doch wohl ein dicker Fehler drin. Bitte klärt das doch und bringt in der nächsten Ausgabe die richtigen Bilder.

Theis Klussmeier, 21224 Rosengart

Ups! Da ist uns doch tatsächlich ein Fehler unterlaufen, dafür gibt es jedoch auf dieser Seite auch ein neues Bild von der Game Gear-Version.

POLEN & SEGA



Ich heiße Rafael Stelmach, bin 17 Jahre alt und wohne im südöstlichen Teil

Polens. Ich besitze das Sega-Mega Drive-Magnum mit den Spielen Sonic 2, Sonic 3 und Aladdin. Einer meiner Freunde möchte sich Sonic 3 Limited Edition kaufen. Darum habe ich eine Frage:

Ist Sonic 3 Limited Edition schon erschienen? Wenn nicht, wann erscheint es? Wieviel wird es kosten? Welches Spiel empfehlen sie mir besonders? Bei uns in Polen erscheint keine Zeitschrift mit Sega-Spielen. Ich danke sehr dafür! Ihr seid super!

Rafael Stelmach, 23-400 Bitgorai, Polen

Das ist doch schön, daß das Sega Magazin auch in Polen gelesen wird, und deshalb werden wir deinen ersten Brief auch gleich beantworten. Die Sonic 3 Limited Edition ist noch nicht erschienen, und derzeit ist auch nicht bekannt, wann sie erscheint. Vermutlich dürfen wir zum Spätherbst damit rechnen. Der Preis dürfte nicht unwesentlich aus dem üblichen Rahmen herausfallen. Ein besonderes Spiel darf ich dir an dieser Stelle leider nicht empfehlen, doch ein Blick in die Charts dürfte für Aufklärung sorgen.

SEGA ABC

Es wird im August ein drittes SEGA Magazin-Sonderheft geben, und dort wollen wir endlich unser geplantes SEGA ABC präsentieren. Allerdings müssen wir hierzu auch noch wissen, was wir euch erklären sollten.

Um es euch ganz einfach zu machen, haben wir auf dieser Seite einen Coupon abgedruckt, auf den ihr bitte die Begriffe notiert, die wir euch genauer erläutern sollen. Ob es nun MBit, Cartridge oder Joypad ist, jede sinnvolle Einsendung wird im dritten Sonderheft genauestens erklärt. Schickt die Postkarte bis spätestens Ende Juli an nachfolgende Adresse.

Die Adresse:
SEGA Magazin • Kennwort: ABC
Isarstraße 32 • 90451 Nürnberg

SEGA ABC-Begriffe für das dritte Sonderheft vom SEGA Magazin

Mit folgenden Begriffen komme ich nicht ganz zurecht:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Name, Vorname

Straße

Wohnort

System



SEGA BOX

Endlich ist die Kleinanzeigenrubrik da! Nun könnt ihr eure gebrauchten Spiele loswerden oder Kontakte zu anderen Sega-Freaks herstellen!

Von vornherein möchten wir allerdings klarstellen, daß auf diesen Seiten nur seriöse Angebote und Kontakte veröffentlicht werden. Es dürfen beispielsweise keine indizierten Spiele angeboten werden. Auch Anzeigen nach dem Motto 'Der hundertste, der mir DM 10,- schickt, bekommt ...' werden nicht veröffentlicht. Wir übernehmen keine Verantwortung bei den Clubs und bitten alle Leser, sich im klaren darüber zu sein, daß sie mit dieser Anzeige viele Leute erreichen. Ich denke, somit dürften die größten Zweifel geklärt sein. Vergesst bitte nicht, DM 5,- in bar oder als Verrechnungsscheck beizulegen und den Coupon gut leserlich auszufüllen.

Die Adresse:
SEGA Magazin • Kennwort: SEGA Box
Isarstraße 32 • 90451 Nürnberg

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **SEGA Magazin** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

- Mega Drive
 Master System
 Game Gear
 Mega CD
 Sonstiges
 Clubs
 Aktionen
 Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen in bar als Scheck bei. Bitte keine Briefmarken!



Anschrift

Datum

Ort

Unterschrift

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

It's magic!

ORIGINAL SCHAUPLÄTZE

ORIGINAL FILMMUSIK

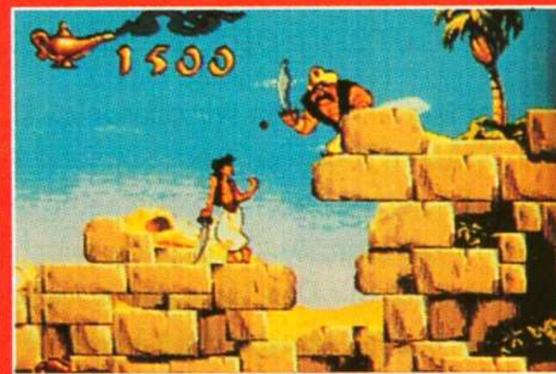
ORIGINAL 16 MB



Der Tempelkampf um die Wunderlampe.



In der Höhle des Dschinnies.



Noch ein Kampf, dann zu Jasmine.

SEGA

SEGA

MEGA DRIVE



JUMP 'N' RUN

■ Grafiken von den Original Disney-Zeichnern. ■ Über 12.000 Animationsphasen. ■ Oscarprämierte Original Filmmusik. ■ Entwickelt von den "Cool Spot"-Machern.

ERSCHEINT ANFANG 1994 AUCH FÜR:

- MASTER SYSTEM II
- GAME GEAR

Disney's

Aladdin

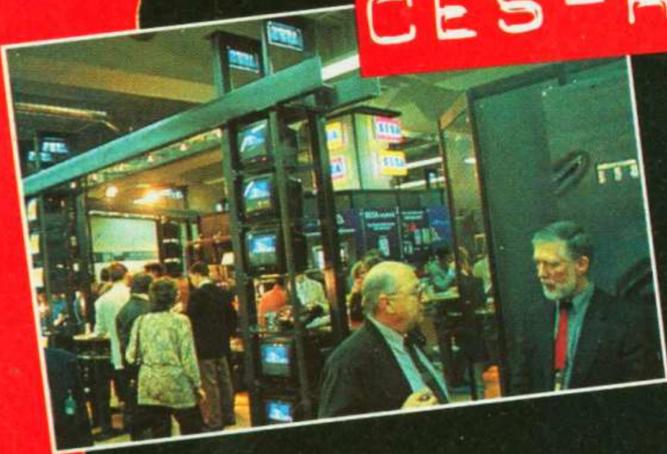
16-BIT CARTRIDGE

FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

© The Walt Disney Company.

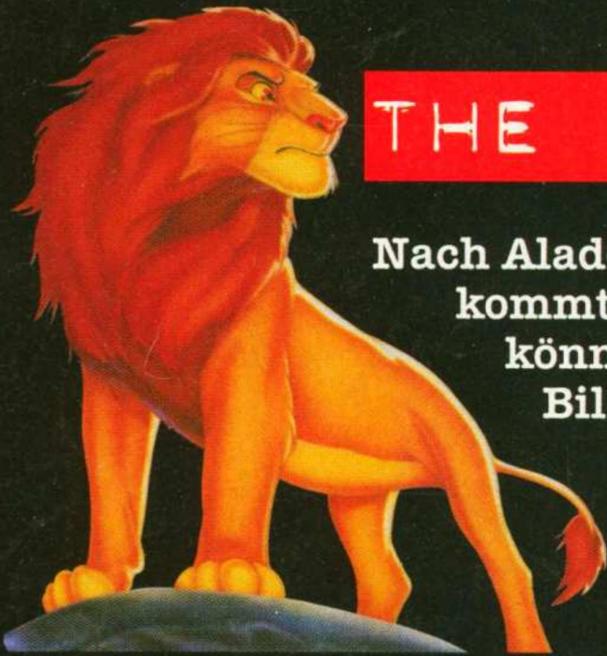
SEGA

CES-REPORT



Wir düsten nach Chicago und präsentieren euch die aktuellsten News aus der Sega-Szene. Hier erfahrt ihr alles über den Ecco-Nachfolger, das neueste Werk von David Perry und vieles mehr.

THE LION KING

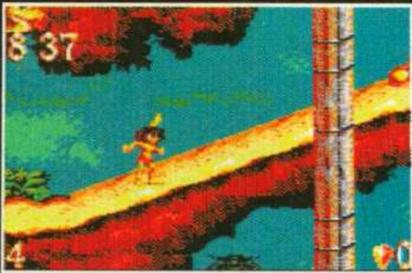


© Disney

Nach Aladdin und Jungle Book kommt nun Lion King! Wir können euch exklusive Bilder und ausführliche Hintergrundinfos zum neuesten Virgin-Hit liefern.

BEST OF MASTER SYSTEM

Wir setzen unsere beliebte Best Of-Serie fort. Nach Game Gear und Mega



Drive steht nun natürlich das gute alte Master System auf dem Programm. Die besten Spiele, das beste Zubehör, seine Zukunft!



Inserentenverzeichnis:

Beach Games	89	Kudak	25
Chronoservice	11	Mc Game	9
Computec	16, 77, 92, 107	O.I.T.	17
Codemasters	108	Pleasure Games	5
Cybersoft	29	Powersoft	19
Electronic Arts	93	Sega	32, 33, 81, 104, 105
Fun House	9	Selling Points	2
Game Express	21	T.V. Games	19
Games Garden	77	U.S. Gold	2
Joypad	5	World Of Games	5
Kranz	31		

Impressum

Verlag:

Computec Verlag GmbH & Co.KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg Telefon 0911/53 25-0

Anschrift der Redaktion:

Computec Verlag GmbH & Co.KG
Redaktion "SEGA Magazin"
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Geschäftsführer:

Adolf Silbermann

Chefredakteur:

Christian Geltenpoth (cg)

Stellvertretender Chefredakteur

Christian Müller (cm)

Leitender Redakteur:

Hans Ippisch (hi)

(Verantwortlich für den redaktionellen Inhalt und Anzeigenteil)

Textkorrektur:

Herbert Aichinger

Tips & Tricks-Redaktion:

Quay Graphics, Neil Harris

Redaktionsassistentz:

Michael Erlwein, Alexander Geltenpoth

Bildredaktion:

Roland Gerhardt

Freie Mitarbeiter:

Petra Maueröder (pm),
Oliver Menne (om), Oliver Preißner (op),
Ulf Schneider (us)

Layout:

Mechthild Faatz, Hansgeorg Hafner,
Patrick Hodge, Simon Schmid,
Gisela Tröger

Titelgestaltung: Hansgeorg Hafner

Titel & Poster: Jungle Book,
© Walt Disney. Wir danken.

Gestaltung und Konzeption der

Eigenanzeigen:

Stefanie Geltenpoth

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

Anzeigenbüro:

VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47

47 058 Duisburg

Tel. 02 03/3 05 11 11

Fax 02 03/3 05 11 34

Anzeigenkontakt:

Thorsten Szameitat

Tel. 09 11/9 68 32 19

Tel. Mobil 01 71/6 21 31 46

Anzeigendisposition:

Tanja Kaiser

Tel. 09 11/9 68 32 32

Fax. 09 11/64 27 860

Druck:

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:

Alle im SEGA Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Ab 17.08.94 am Kiosk



PLAY TIME TV.

DIE SHOW.

SONNTAGS.

12.30 UHR.

AUF RTL 2.

Das aktuelle Heft zur Show ist
jetzt im Handel erhältlich.

EIN MANN OHNE GNADE

Die Nummer Eins der Weltrangliste*, "Pistol" Pete Sampras, kann einen Ball in ein gnadenloses Geschöß verwandeln. Und wenn er den Finger am Abzug hat, heißt es: Volle Deckung!

Atemberaubende Aufschläge, krachende Crossbälle, eine rücksichtslose Rückhand und scharfe Schmetterbälle. Hier finden Sie alles - beim Tennis der Spitzenklasse.

Pete Sampras Tennis ist das erste Spiel auf J-Card, einem revolutionären neuen Spielmodul mit 2 zusätzlichen, eingebauten Joypad-Anschlüssen, die gleichzeitiges Spielen für 4 Personen ermöglichen! Ohne Adapter!

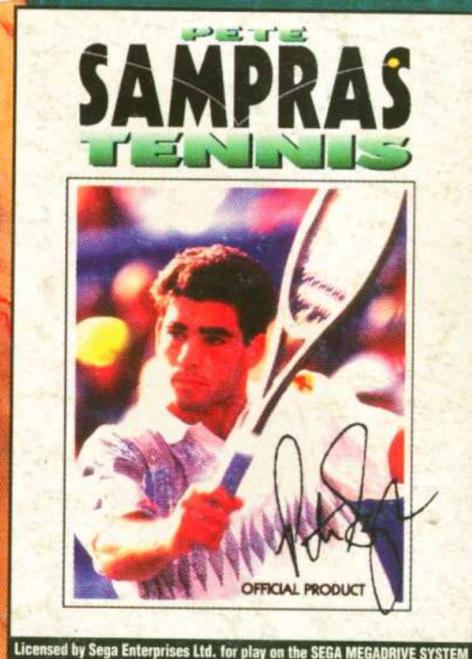
- Treten Sie gegen Pete Sampras an oder übernehmen Sie seine Rolle!
- 32 Tennisspieler mit unterschiedlichen Fähigkeiten!
- 3 verschiedene Böden: Gras, Sand und Hartplatz!
- Animationen mit über 4000 Einzelbildern!
- Eine unglaubliche Vielfalt von gnadenlosen Schlägen!
- Meisterhaft digitalisierte Sprache, Spieler- und Zuschauergeräusche!

"Pete Sampras: Auch im Modulschacht die Nummer 1!"

"Klasse! Schon der eingebaute Vier-Spieler-Adapter verdient einen innovationspreis."

SEGA MAGAZIN **81%**

MEGA BLAST **82%**



Licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the SEGA MEGADRIVE SYSTEM

Codemasters



J-Card
1-4 SPIELER
SCHLIESSEN SIE BIS ZU 2
ZUSÄTZLICHE JOYPADS
AN IHR SPEILMODUL AN
Kein Adapter erforderlich!

Sportsmaster
IT'S NOT JUST A GAME

KONTAKT SEGA DEUTSCHLAND

© The Codemasters Software Company Ltd. ('Codemasters') 1994. All Rights Reserved. Codemasters, Sportsmaster, J-Card and Pete Sampras Tennis are trademarks being used under license by Codemasters Software Company Ltd. Sega and Megadrive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Codemasters is using the trademarks pursuant to a licence. * Nummer Eins der Weltrangliste - Korrekte Angabe zur Zeit des Drucks.