

SEGA

Magazin

Belgien bfr 105,-
Dänemark dkr 19,80
Frankreich FF 17,-
Griechenland DR 710,-
Italien Lit 4,800
Luxemburg Lfr 105,-
Niederlande hfl 5,80
Österreich ös 39
Schweiz sfr 5,-
Spanien plus 400,-

5/94

6. Ausgabe
Mai '94

DM 5,-

COMPUTEC
VERLAG

SUPERSTARK!



32 Seiten

**RIGHT SAID FRED
UND SONIC 3**



BRANDHEISS!

**DIE THUNDERHAWK-
NACHFOLGER**

MEGA NEU!

**DYNAMITE HEADDY,
FEEL, RAGNACENTY**

**RIESENPOSTER
DSCHUNGELBUCH**

MEGA 32 KOMMT!

Wir enthüllen das 2x32 Bit Upgrade!



DUNE II
Virgins
Strategieknüller
auf Mega Drive!



NBA JAM
Nun für
Game
Gear!



ZOO L™



TOLLE TREUE-PRÄMIEN!
Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet ihr den GOLDEN GAME POINT. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse belegen.



Zool Die intergalaktische Ameise tobt durch die Konsolen

Zool, die coole kybernetische Ninja-Ameise der „N“ten Dimension, wirbelt durch 7 irre Level! Wandelnde Weinummis, hinterlistige Lakritzmannchen und launische Honigbienen machen die Bonbonwelt unsicher. In der Musikwelt spielen die Instrumente verrückt und junges Gemüse wird in der Obstwelt zu teuflischen Gegnern.

Aber keine Panik - Zool ist immer voll im Film. Musiknoten verwandeln sich zu Leitern, feste Wände verbergen Geheimwände und jede Menge Trickaufzüge. Das schlägt voll ein. Butterweiches Scrolling, High-Speed-Sprints, bombastischer Sound.
Was willst Du mehr?

Die Fachpresse ist begeistert! Sega Pro 01/94 schreibt über Zool (Mega Drive): „Fans von Arcade-Action werden von Zool begeistert sein. Das Spiel ist sehr umfangreich und insgesamt eines der besten seiner Klasse.“



DISTRIBUTED BY



U



mfassender, besser und aktueller als die anderen wollen wir euch über das informieren, was euch interessiert! Wir schenken keinen hochtrabenden Ankündigungen Glauben und prüfen knallhart, wie es um die Qualität eines Produktes steht. Dabei beachten wir nicht die großen Namen, sondern halten uns an die Fakten. Für euch nehmen wir gerne die bösen Blicke mancher Marketing-Menschen in Kauf, denn unser Auftrag ist es, zu prüfen, ob die Spiele euer Geld wert sind. Viel Spaß!

Hans Ippisch

Hans Ippisch
Leitender Redakteur

RUBRIKEN

- 92 Charts
- 98 Count Up
- 106 Impressum
- 106 Inserentenverzeichnis
- 102 Mailbox/ Paintbox
- 106 Vorschau

- 76 Jungle Book
- 85 Rescue
- 89 Ragnacety
- 82 The Chaos Engine
- 88 Soulstar
- 86 Streets of Rage 3
- 90 World Cup Soccer

SPECIALS

- 78 Core im Blickpunkt
- 76 Jungle Book
- 84 Psychosis Report
- 94 Right Said Fred!
- 88 Sega Hotline
- 86 Streets of Rage 3
- 82 The Chaos Engine
- 90 World Cup Soccer

NEWS

- 04 News Box
- 06 Mega Drive 32
- 96 Streetbeat - Musik & More

COMPETITIONS

- 91 Castlevania CDs

HITSEEKERS

- 80 Battle Corps
- 84 Card Game
- 81 Chuck Rally
- 88 Dynamite Headdy
- 89 Feel
- 85 Flink

TIPS & TRICKS

- 34 Inhalt
- 35 Maps, Tips, Tricks

REVIEWS MEGA CD II

- 22 Bill Walsh Football
- 24 Dragon's Lair
- 20 NHL Hockey '94
- 22 Puggsy

REVIEWS MEGA DRIVE

- 12 Bubba'n Stix
- 30 Castlevania
- 27 Cliffhanger
- 08 Dune 2
- 28 Hyperdunk
- 16 Mutant League Football
- 15 N. Mansell Racing
- 21 PGA European Golf
- 26 Ren & Stimpy
- 24 T2 Judgment Day

REVIEWS 8 Bit

- 14 NBA Jam
- 18 Road Rash



06 Mega 32 im Anflug! Wir bringen euch erste Fakten zu Segas neuem Meisterwerk, das eine neue Spielergeneration einführt!



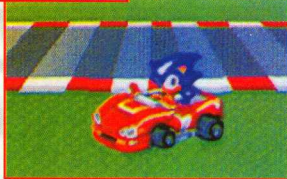
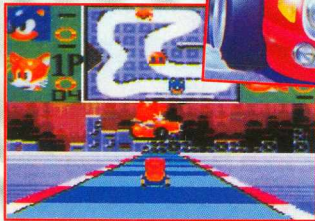
08 Strategiefreaks dürfen sich freuen! Endlich erhalten sie mit Dune II ein brillantes Spiel, das an den Film „Der Wüstenplanet“ angelehnt ist.



78 Was kommt nach Thunderhawk? Wir haben Core Designs Soulstar und Battle Corps ausführlich probegespielt. Dazu gibt es noch Chuck Rally.

SONIC DRIFT

Leider müssen wir allen Game Gear- und Master System-Besitzern eine traurige Mitteilung machen: Der angekündigte Bericht zum Rennspiel Sonic Drift muß leider ausfallen, und zwar deswegen, weil Sonic Drift in Deutschland niemals erscheinen wird. Auch wenn die Screenshots



sehr verheißungsvoll aussehen, letztendlich ist die Qualität laut SEGA Deutschland nicht unbedingt einzigartig, und da man nur sehr gute Spiele veröffentlichen will, bleibt Sonic Drift leider auf der Strecke. Sorry, Sonic!

SKELETON KREW

Die Thunderhawk-Produzenten lassen nicht locker! Während wir auf den Seiten 88 und 89 die beiden neuen Mega CD-Spiele Soulstar und Battle Corps einer genaueren Betrachtung unterziehen, wollen wir euch hier schon erste Screenshots eines fabelhaften Actionspiels für den Mega Drive präsentieren.



In den Außenbezirken von Monstro City ist die Hölle los. Das MAD ruft im Kampf gegen den schrecklichen Moribund-Kadaver die Elite-Truppe



Skeleton-Krew, in deren mechanische Haut du natürlich schlüpfst.



Sechs Levels dürfen aus der Eckkamera-Perspektive von bis zu zwei Spielern gleichzeitig durchschritten werden. Spektakuläre Grafiken in düsterem Alienstil und technische Perfektion dürften genau das richtige Futter für knallharte Actionfreaks sein. Bis August müssen wir uns noch gedulden.

PINKIE

Tengen läßt sich nicht auf ein bestimmtes Spielegenre festlegen. Das Golfspiel PGA Tour Golf, die Tennissimulation Davis Cup Tour, der Flipper Dragon's Fury und der Automaten-Klassiker Gauntlet IV gehören zu ihren bisherigen Werken. Nun wollen sie in den Markt der niedlichen Jump & Runs eindringen. Pinkie ist der Held, der Cool Spot, Aero oder Bubsy Konkurrenz machen soll. Dieses kleine,



Pinkie



rosafarbene undefinierbare Etwas ist ein Alien und wirkt tatsächlich äußerst putzig. Gesehen haben wir bislang vom Spiel noch nichts, doch das Entwicklungsteam garantiert Qualität. Millennium, das schon James Pond kreierte, will Pinkie zum Leben erwecken.

DISNEYS NEUES WERK!



Nach dem immensen Erfolg von Aladdin wollen Disney, Sega und Virgin auch beim nächsten Film zusammenarbeiten und ein entsprechendes Spiel auf die Beine stellen. The Lion King, so der Originaltitel, wird in den USA bereits im Sommer anlaufen. Der Film spielt im Dschungel von Afrika und hat das Leben des Löwen Simba zum Thema. Etwas Ähnlichkeiten zum Dschungelbuch sind bislang nicht abzustreiten.



Marc Tern, der Vizepräsident von Disneys Consumer Products-Abteilung äußerte sich folgendermaßen: "Die Zusammenarbeit zwischen Disney, Sega und Virgin bei Aladdin war einzigartig und ein großartiger künstlerischer und kommerzieller Erfolg. Wir streben sogar noch Größeres für Disneys Lion King an, denn Disney und Virgin werden neue Standards in Sachen 16 Bit-Entertainment setzen."

PowerSoft Versand

Endlich günstige Videospiele !!!

Mega Drive (dt.)		Mega CD-2 (dt.)	
Adams Family	99	NBA Showdown	89
Aladdin	108	NBA Jam	114
Asterix	108	NFL Quaterback Club	116
Bill Walsh Football	89	NHLPA Hockey '94	99
Blades of Renegance	89	Ottifants	94
Bram St. Dracula	108	Pele Soccer	99
Brett Hull Hockey	83	PGA Tour Golf 2	99
Castlevania-T. N. G.	94	Power Strike 2	78
Champion L. Soccer	99	Puggsy	94
Chuck Rock 2	99	Ranger X	99
Cool Spot	99	Robocop 3	99
Dragons Revenge	99	Rocket Knight Adv.	94
Eternal Champions	125	Shining Force	108
F-15 Strike Eagle 2	116	Shinobi 3	99
Fantastic Dizzy	89	Skitchin	89
FIFA Intern. Soccer	89	Sonic 3	125
Flashback	108	Sonic Spinball	99
Flintstones	99	Streelfighter 2 Cham.	125
Gauntlet 4	99	Terminator 2(Judg. D.)	99
Gunstar Heroes	99	Test Drive 2 (T. Duell)	92
Hook	99	Tiny Toons	94
John Madden Foot.	94	ToeJam & Earl 2	108
Jungle Strike	108	Turtles Tourm. Fight.	113
Jurassic Park	104	Virtual Pinball	89
Landstalker	108	Virtual Racing	a.A.
LHX 2 / F-117	94	WWF Royal Rumble	109
Lotus Turbo Chall. 2	94	WWF Wrestlemania	89
Micro Machines	83	Young Indy	108
NBA Allstar Challenge	99	Zombies	89
		Mega CD 2 (o. Spiel)	499
		Mega CD 2 (mit 7 Sp.)	599
		Batman Returns	99
		Bill Walsh Football	99
		Blackhole Assault	99
		Chuck Rock 2	99
		Cobra Command	84
		Dune	99
		Ecco the Dolphin	84
		Final Fight	84
		Ground Zero Texas	119
		Hook	99
		Jurassic Park	84
		Lethal Enforc. & Gun	168
		Mortal Combat	114
		NHL Hockey '94	88
		Night Trap	118
		Powermonger	89
		Puggsy	84
		Slipheed	84
		Sonic CD	84
		Terminator 1	99
		Thunderhawk	99
		Time Gal	84
		Wonderdog	99
		WWF Rage in the C.	99
		Neu! Für das Mega Drive	
		MGH II für nur DM 699,-	

24 Std. Bestellservice Tel. 0 23 61/ 8 27 81; Fax: 89 12 64

Wir führen auch Amiga, PC, SNES, CD32, GB, GG! Händleranfragen erwünscht!
 Versandkosten: Vorkasse 7 DM, Nachnahme 9,50 DM (+Zahlkartegebühr 3 DM)/ Ausland nur gegen VK
 20 DM, ab 300 DM versandkostenfrei/ Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten!
 PowerSoft Versand, 45665 Recklinghausen, Krumme Str.5

AN- UND VERKAUF VON GEBRAUCHTEN VIDEOSPIELEN

NINTENDO - SEGA - NINTENDO - SEGA

Anruf genügt (von 9.00 bis 18.00 Uhr)

VIDEOSPIELE - PARADIES
MOERSER STR. 61
47198 DUISBURG
020 66 / 541 64

Geschäftsläden: — Steinbrinkstr. 255
 Oberhausen-Sterkrade
 — Moerser Str. 61
 Duisburg-Homberg
 Öffnungszeiten: Mo-Fr 10.00-20.00 Uhr
 Sa. 10.00-16.00 Uhr

gegenüber CD liegt in der Zugriffsgeschwindigkeit. Es muß nicht erst mühsam nachgeladen werden, sondern die Information ist prinzipiell sofort verfügbar. Wenn die Programmierer diese Hardware genauso ausnutzen wie den Mega Drive, dann stehen uns unglaublich realistische Spiele ins Haus, die man sich jetzt noch kaum vorstellen kann.

- SPECS MEGA 32 -

- * Release: Anfang November 1994
- * Preis: unter DM 400,-
- * kompatibel zu Mega Drive, Mega CD
- * Hauptprozessor 32 Bit-SH2-RISC-Chip von Hitachi, der auf 27 MHz getaktet wird und somit die dreifache Geschwindigkeit eines Mega Drives erreicht.
- * 64 Bit-DVP-Grafik-Chip für textured Polygongrafik.
- * 16.777.216 Farben und ein 32 Stimmen-PCM- und FM-Soundchip sorgen für Grafik- und Soundgeuß.

Wann, wieviel, sonstiges:
Das Schöne daran ist, daß man seine alten Mega Drive- und Mega CD-Spiele weiterhin benutzen kann, denn schließlich ist der Mega 32 ja nur ein Hardwarezusatz. Der Preis wird unter DM 400,- liegen, und erscheinen soll das Ganze noch vor dem Weihnachtsgeschäft 1994. Wir stellen euch in den nächsten Ausgaben die ersten Spiele genauer vor.

hi

ERSTE SPIELE



Virtua Racing



Virtua Fighters



Daytona Racing

Der Sega Spezialist

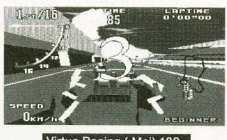
Mega Drive:

Mega Drive II ohne Spiel	199,-
Mega Drive Extra 3 Set	299,-
Multi Mega April	998,-
6 Button Contr	39,-
6 Button Arcade Power Stick	89,-
6 Button Infrarot (2 Pads)	89,-
Master System Conv. II	69,-
Action Replay Pro	119,-
Aladdin	119,-
Addams Family	109,-
Castlevania New Gen.	99,-
Champ. World Class Soccer	109,-
Dune 2	119,-
Dragons Revenge	109,-
Dr. Robotnik	109,-
Eternal Champions	139,-
F-15 Strike Eagle II	129,-
FIFA Soccer (Elec. Arts)	109,-
Hyper Dunk (16 MB)	119,-
Joe & Mac	89,-
Landstalker dt.Texte	129,-
Lost Vikings	109,-
Mickey's Challenge	109,-
Mc. Donald Treasure Land	109,-
Mortal Kombat	119,-
Mutant League Hockey	109,-
NBA Jam	129,-
NBA 94 Showdown	119,-
NHL Hockey 94	109,-
PGA Euro Tour	109,-
Price of Persia	109,-
Ren & Stimpy	109,-
Robocop 3	99,-
Rocket Knight Adv	89,-
Sensible Soccer	119,-
Skitchin	109,-
Shining Force	124,-
Shinobi III	104,-
Sonic Spinball	109,-
Sonic 3	139,-
Street Fighter II (24MB)	129,-
Streets of Rage 3 (Mai/Juni)	139,-
Tue Jam & Earl 2	119,-
Turtles Town. Fighters	129,-

Virtual Racing (Mai)	189,-
WCW Wrestling	119,-
Master System:	
Master System Sonic Set	89,-
Aladdin	94,-
Donald Duck 2	89,-
F-1	79,-
Fire & Ice	84,-
Jungle Book Dachungelbuch	89,-
Road Rash	84,-
Road Runner Speed Trap	89,-
Sensible Soccer	79,-
Star Wars	79,-

Game Gear:

Game Gear TV Set	289,-
Aladdin	89,-
Donald Duck 2	89,-
F-1	79,-
Fire & Ice	84,-
Jungle Book	84,-
NBA JAM	89,-
PGA Tour Golf	84,-
Road Rash	84,-
Road Runner Desert Speedtr.	84,-
Sensible Soccer	59,-
Mega CDII:	
Mega CD II + Road A.	549,-
Chuck Rock 2	109,-
Double Switch	109,-
Dune CD	109,-



Virtua Racing (Mai) 189,-

Ground Zero Texas	109,-
Jurassic Park CD	89,-
Monkey Island	119,-
Microcosm	119,-
Mytery Mansion	109,-
NHL 94 CD	119,-
Powermonger (CD)	119,-
Prize Fighter	119,-
Puggsy	89,-
Silpheed	89,-
Sonic CD	89,-
Terminator CD	109,-
Thunderhawk	109,-
Wonderdog	109,-
WWF (CD)	109,-
Lunar	119,-

Sonderpreise:

Mega Drive:	
Asterix	99,-
B.O.B.	69,-
Global Gladiators	49,-
Master System:	
Global Gladiators	39,-
WWF Steel Cage	69,-
Game Gear:	
Global Gladiators	39,-
Wimbledon	39,-

nur solange Vorrat reicht.



PGA Euro Tour (MD) 109,-



HyperDunk (16 MB) 119,- (MD)

**In punkto
Schnelligkeit:
Absolute Spitze**
Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard. Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpackchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden in der Regel die bis 18,30 Uhr bestellte Ware schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen von 3 Artikeln sogar portofrei.

**Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN**

Täglich Neuheiten

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSES MAGAZIN FRANKFURT (DM 3,-) UND ADRESSIEREN RÜCKMACHLAG AN: VERSAND PER IN DM 8,- BEI VORKAUF (NUR EUROCHECKS) DM 4,- VERSAND UND LADEN, FREISCHÜßEL, ANBEREITUNGEN VORBEHALTEN, UPS 10,- * Porto Ausland DM 18,-.

Frank Herbert schuf vor vielen Jahren ein Science-Fiction-Epos, das bis in die heutige Zeit kaum an Faszination verloren hat. Die nahezu geniale Mischung

FRANK HERBERTS

aus rituellen Mythen und hochent-

LITERATURBEST-

wickelter Zivilisation wurde Mitte

SELLER NUN ENDLICH

der 80er Jahre verfilmt und binnen

ALS STRATEGIESPIEL

kurzer Zeit zu einem Riesenerfolg

AUF DEM MEGA DRIVE.

an den Kinokassen!



**Neue Firma,
neues Glück!**

Die Westwood Studios - bislang nur auf dem Amiga und PC aktiv - setzten Dune 2 nach langer Wartezeit jetzt endlich auch für den Mega Drive um. Daß den Jungs aus Las Vegas damit gleich der große Wurf gelungen ist, läßt auf weitere Produkte für den Mega Drive hoffen. Die Story hält sich glücklicherweise nicht haargenau an die Literaturvorlage und ist deshalb sehr viel leichter zu verstehen: Imperator Frederick IV steckt bis

Dune 2 - The Battle of Arrakis



Die einzelnen Bauelemente wurden äußerst detailliert und vor allem farbenfroh gezeichnet.



Greift man mit mehreren Truppen an, so erhöhen sich die Erfolgchancen.



zum Hals in der Kreide und schuldet der intergalaktischen Händlergilde einen unvorstellbaren Betrag. Die ungeduldigen Gläubiger geben dem Herrscher nur wenige

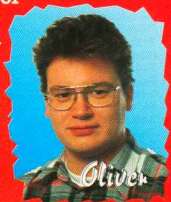
Monate, um über drei Milliarden Credits aufzutreiben. Selbstverständlich könnte Frederick nun seine prunkvollen Besitz-

Hot-Spot
Auf dem Mega Drive gibt es bislang kein besseres Strategiespiel!

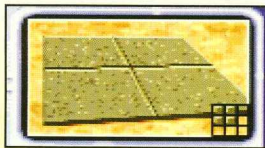
Word Up

Frank Herbert wäre mit diesem Spiel nicht ganz zufrieden, denn mit seinem Erfolgsroman "Der Wüstenplanet" hat dieses Spiel nun wirklich nicht viel gemeinsam. Macht aber nichts, denn es kommt schließlich auf den Spielspaß an - und der liegt bei Dune 2 ganz knapp unter der Höchstgrenze! Egal für welches Haus

man sich entscheidet, die Atmosphäre stimmt immer! Dazu kommt ein geradezu phänomenales Gameplay, sagenhafter Sound, und fast ebenso gute Grafiken verstärken den Eindruck, daß es sich bei diesem Spiel um einen echten Dauerbrenner handelt!



Gebäude und Einrichtungen



1) Betonplatte

Die Betonplatte bietet einen stabilen Untergrund und verhilft allen Gebäuden zu einem besseren Wirkungsgrad.

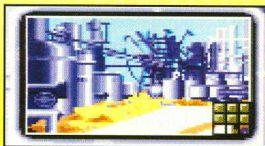
2) Windfalle

Ökologie wird auf Arrakis groß geschrieben. Die Windfallen erzeugen Energie ganz ohne Umweltbelastungen.



3) Raffinerie

Die Raffinerien sind die wichtigsten Konstruktionen auf Arrakis. Nur mit ihnen läßt sich Melange fördern.



4) Fahrzeugfabrik

Um in den zahlreichen Schlachten bestehen zu können, muß man ständig für militärischen Nachschub sorgen.



tümer verscherbeln, doch kommt er nach einer kurzen Bedenkzeit auf eine viel bessere Idee. Er nutzt die Feindschaft unter den führenden Häusern eiskalt aus, um seine Barchaft ohne jede Anstrengung zu vermehren. Das Haus, das den größten Berg an Melange (Gewürz, Währungseinheit und bitter umkämpftes Wundermittel) zutage fördern kann, wird Ruhm und Reichtum ernten.

Je nach Wissensstand können hier zahlreiche Gebäude konstruiert werden.



Strategie und Action! Bei Dune 2 sind auch schnelle Reaktionen gefragt.

Die drei Häuser unterscheiden sich grundlegend voneinander. Das Volk der Atreides ist von Natur aus rechtschaffen und beschränkt sich aus diesem Grund lediglich auf

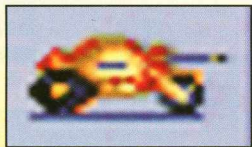
die reine Selbstverteidigung. So steht es zumindest in der Anleitung; wie es in der Praxis aussieht, entscheidet letztlich allein der Spieler. Die Ordos sind sprichwörtliche Schmarotzer, die bei diesem Wettkampf ihre Chance sehen. Abgrundtief böse und schlecht sind die Harkonnen, die ihre ganze Finanzkraft in den Bau unschlagbarer Wunderwaffen stecken.

Das Spiel selbst erweist sich als eine perfekte Mischung aus Sim-City und Empire Deluxe - die allerdings bislang nur auf dem PC erhältlich sind. Ständig arbeitet man daran, seine Station zu vergrößern und damit auch den Stand der Technologie voranzutreiben, um den Mitbewerbern immer einen Schritt voraus zu sein. Dabei darf man jedoch nicht vergessen, seine Stadt nach

außen hin gut abzusichern, denn sonst genügt ein Blitzangriff eines Gegners und alle Bemühungen lösen sich in



Fahrzeuge

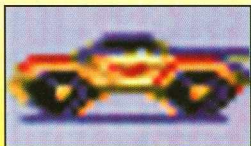


1) Trike

In den ersten Levels kann man mit diesem Wüstendreirrad rasend schnell die nähere Umgebung erforschen.

2) Squad

Die etwas robustere Ausführung des Trikes. Durch die bessere Panzerung aber auch wesentlich langsamer.



3) Infanterie

Die Bodentruppen können nur in den ersten Levels spielentscheidend ins Geschehen eingreifen.



Betonplatten haben zwei Vorteile: die Truppen bewegen sich schneller, und die Gebäude bleiben in einem guten Zustand.



verschlingt alles, was nicht niert und nagelfest ist. Möchte man sich also nicht vorschnell von seinen Truppen verabschieden, sollte man immer ein Auge auf den Wüstensand werfen. Sobald sich auch nur die kleinste Bewegung erkennen läßt, ist rasche Flucht angesagt.

Über Grafik, Sound und Gameplay läßt sich eigentlich wenig sagen, handelt es sich bei Dune 2 doch um ein wahres Meisterwerk, das keine nennenswerten Kritikpunkte liefert. Der Bildschirm läßt sich in atemberaubender Geschwindigkeit von West nach Ost, von Norden nach Süden scrollen, so daß man blitzschnell Gefahrenpunkte erreichen kann. Dazu kommen die hervorragenden Zwischensequenzen, die Unglaubliches aus dem Mega Drive herausscholen und dem Ganzen die Krone aufsetzen. Die Musikstücke und Soundeffekte hinterlassen einen noch besseren Eindruck. Stimmungsvolle und kompositorisch ausgezeichnete Melodien versetzen der ohnehin schon hohen Motivation noch einmal einen gewaltigen Schub. Außerdem hat Dune 2 glasklare Soundeffekte und

Staub auf. Das Fördern von Melange erweist sich als weiteres Problem, muß man doch ständig anpassen, daß der Sandwurm nicht erbarmslos zuschlägt. Der Sandwurm ist eines der ungelösten Mysterien auf Arrakis. Er ist rasend schnell, spürt die leichtesten Erschütterungen und

Sprachausgabe zu bieten, die auf dem Mega Drive ihresgleichen suchen. Daß es sich in allen Belangen um ein ausgereiftes Produkt handelt, beweist auch das sagenhafte Gameplay. Kinderleicht können die Truppen von einem Ort zum anderen geschickt, großangelegte Offensiven ausgeführt und Verteidigungsstrategien in die Tat umgesetzt werden. Das hat zur Folge, daß Dune 2 nicht nur Hardcore-Strategen, sondern auch alle anderen Spielergruppen anspricht. Lediglich die umständliche Codewort-Abfrage hätte man durch ein batteriegepuffertes RAM ersetzen können, um die Benutzerfreundlichkeit ins Unermeßliche zu steigern.

om

Check Up

Mega Drive
16 MBit



Dune 2
Hersteller: Virgin
Release: Juni

Strategie
Tel. 040-391515
Preis: DM 129,95

Spieler 1
Levels 10
Save Game Codewort
Besonderheiten: deutsche Sprachausgabe

Grafik **81%**

Die hervorragenden Grafiken lassen den Spieler förmlich den Wüstensand schmecken!

Sound **90%**

Mitreibende Musikstücke und ausgezeichnete Sprachsamples reißen einfach jeden mit!

Gesamt **92%**

Benutzerfreundlichkeit und Atmosphäre erreichen absolute Höchstwerte! Suchtgefahr!

JUMP RUN

ENTERTAINMENTCENTER

MEGA DRIVE

Bubsy dt	89.90
F1-Racing dt	119.90
FIFA-Int-Soccer dt	119.90
Gauntlet IV	109.90
Gunstar Heroes dt	109.90
John Madden '94 dt	129.90
Jungle Strike dt	119.90
Landstalker dt	129.90
Lost Vikings	119.90
NHL-Hockey'94 dt	119.90
Ottifants dt	88.00
Robocop vs. Terminator	109.90
Sensible Soccer dt	119.90
Sonic III dt	149.90
Street Fighter II CE dt	139.90
T.M.N.T. Fighters dt	129.90
Toejam & Earl II dt	119.90
Vertua Racing dt	188.00
Wiz'N'Liz dt	109.90
WWF Royal Rumble dt	129.90

MEGA CD II

Chuck Rock II dt	109.90
Double Switch dt	119.90
Dune	129.90
Ground Zero Texas	129.90
Jurassic Park	129.90
Lethal Enforcers dt	149.90
Monkey Island us	109.90
NHL-Hockey '94 dt	99.90
Pugsy dt	119.90
Sonic CD dt	89.90
Terminator	129.90
WWF	109.90

Weitere CD-Titel dt/us am Lager	
Multi Mega dt	987.00
Mega Drive II dt	189.00
Mega CD II dt o. Spiel	509.00
CDX-Adapter	109.90
Umbau 50/60 Hz	39.90
Adapter 50/60 Hz	49.90
RGB-AV-Kabel MD I/II	39.90
SEGA 6-Button Pad	39.90
ASCII 6-Button Pad	59.90
Action Replay Pro	109.90
Street Winner Board	129.90

SUPER NES dt

Aladdin	99.90
Art of Fighting	139.90
Bomberman	89.90
Bomberpaket	144.90
World Class Soccer	129.90
Clay Fighter	129.90
Empire Strikes Back	129.90
Equinox	139.90
Flashback	89.90
Goof Troop	119.90
King Arthur's World	99.90
Mechwarrior	139.90
Mega Man X	119.90
NBA Jam	139.90
NHL-Hockey'94	109.90
Nigel Mansell	129.90
Plok	89.90
Sensible Soccer	139.90
Star Wars	119.90
Starwing	79.90
Street Fighter II Turbo	129.90
Super Mario Allstars	89.90
Super Turrican	99.90
Utopia	129.90
WWF II Royal Rumble	139.90
Winter Olympics	139.90
Choplifter III us	114.90
Final Fantasy II us	139.90
Lemmings II us	139.90
Lufia us	139.90
Secret of Mana us	149.90
Super NES dt 50/60 Hz	299.00
Super NES us 60 Hz inkl.	
RGB-Kabel & Netzteil	299.00
Umbau 50/60Hz	99.00
Umbau-Bausatz 50/60 Hz mit ausführlicher Anleitung	79.00
RGB-Kabel us/dt	39.90
-in Verbindung mit Umbau	29.90
Fire-SFX-60 Hz-Adapter	39.90
Action Replay Pro SFX II	119.90
6-Player-Adapter	59.90
Street Winner II	129.90
für SNES & Mega Drive	
Standard Pad dt	29.90
ASCII-Pad dt	49.90
Padverlängerung 2.5m	24.90
Fire-Mouse	59.90

ROLLENSPIELE

Wir möchten Ihnen ab sofort nicht nur Videospiele für alle gängigen Konsolen anbieten, sondern auch die ganze Welt der Rollen- Fantasy- und Brettspiele!

SHADOWRUN 2.01D

das Cyberpunk-Rollenspiel

Grundregelwerk mit 320 Seiten rasantem Schreibstil (komplett in Deutsch) 65.00

Quellenbücher:

Asphaltdschungel	36.00
Strassensamurai	29.80
Abenteuermodule	ab 24.80
z.B. Flaschendämon	
Die fesselnde Atmosphäre von Shadowrun gibt es natürlich auch in spannenden Taschenbuchromanen schon	ab 12.90

BATTLETECH:

Grundbox, inkl. vierfarbigen Geländekarten, 14 Mechminiaturen, Regelbuch & Würfeln 69.00

Szenariobände je 24.80
-Biß der Schwarzen Witwe
-Die Kell Hounds
-Gray Death Legion

Geotech 1-3 - das sind Erweiterungskarten für die Grundbox, z.B. mit Wüsten, Flußältern, Seegebieten Waldlandschaften, etc. je 36.00

Hardware Handbücher
3025 & 3031 beschreiben die gebräuchlichsten Mechs, Flugzeuge, etc. des 31. Jahrhunderts. je 39.80

Taschenbücher ab 12.80

NEO GEO

Fatal Fury Special	299.00
Art of Fighting II	369.00
Samurai Shodown	369.00
Spin Master	349.00
Windjammers	369.00

Grundgerät RGB/PAL	739.00
Goldset ab	999.00
Joyboard	119.00
Memory Card	59.00

JAGUAR

Grundgerät RGB	649.00
Joypad	59.90
RGB-Kabel	49.90
Jaguar Spiele am Lager	

3 D O

Grundgerät NTSC	1299.00
inkl. RGB-Umbau	1499.00
3DO-Spiele am Lager	



TRICKS, TIPS

Bei Cheat- oder Tricksfragen bitte nicht mehr bei uns anrufen! Dafür gibts doch Videotext. Einfach mal Tafel 690 auf SAT.1 einschalten. YO?!
GAMES WORLD - jeden Sonntag 10:00 Uhr auf SAT.1

0221 - 12 33 93

Nutzen Sie unseren Vorbestellservice!

Wir versenden per NN zuzüglich DM 9,- Versandkosten.

Defekte Ware wird nach unserem Ermessen ausgetauscht bzw. repariert.

Unfreie Sendungen werden ohne Absprache mit uns nicht angenommen.

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen.

Händleranfragen erwünscht Telefax: 0221-12 56 76 - Ebertplatz 2 - 50668 Köln

Das Erfolgsrezept von Core Design scheint mal wieder aufzugehen. Man setzt wiederum auf kunterbunten Comicspaß in technischer Perfekti-

CORES KNUFFIGER

on. Anstelle von Steinzeitkuschel-

JUMP & RUN-

tieren verwendet man einen flippi-

COCKTAIL FÜR

gen Alien-Zoo. Das Ergebnis ist

RÄTSELFREUNDE

eine Mixtur, die beim Publikum

KANN BEGEISTERN.

ankommt. Weshalb große Neuheiten erfinden, wenn Bewährtes gefragt ist? Man nahm also eine Bohnenstange, bekleidete diese mit einer blauen Latzhose und setzte ihr eine knallrote Baseballmütze auf.

Ein origineller Held

Heraus kam ein zaundünnere, blonder Jüngling namens Bubba. Verschleppt auf einen merkwürdigen außerirdischen Planeten, kann er seinem täglichen Job, Tiere für den örtlichen Tierpark zu transportieren, leider nicht mehr nachkommen. Doch was soll's, in dieser Welt kommt man sich sowieso vor wie im reinsten Zoo. Eine Kreatur ist exotischer als die



Hot-Spot

Voll im Trend: Knud-del-Dinos, genannt Aliens, auf ausgeflipp-tem Planeten.



Das dynamische Duo begegnet in den Levels einer Menge niedlicher Figuren.



andere, und ein blöder Kalauer jagt den nächsten. Da das Entführerraumschiff nach der unfreiwilligen Bruchlandung nur noch Schrottwert hat, gilt es für Bubba, den Weg zum Raumflughafen

zu finden, damit er sich wieder auf die Heimreise begeben kann. Zudem geistert der fanatische Kidnapper Wado noch auf dem Planeten herum und versucht, sein Exemplar von der Spezies Mensch wieder mittels Teleporterstrahl einzufangen. Zum Glück ist ein seltener außerirdischer Stock, genannt Stix, so von der Erscheinung unseres Blondschoepfes entzückt, daß er ihm nicht mehr von der Seite weicht. Er folgt ihm auf Schritt und Tritt und steht unserem Helden in jeder mißlichen Lage mit Rat und Tat zur Seite. Die Odyssee von fünf Levels beginnt in einem gespenstisch lebendigen Wald. Jeder Baum scheint zu leben und beobachtet uns argwöhnisch hinter unserem Rücken. Einfache Aufgaben machen uns spielend mit der Steuerung via Joypad vertraut. Unser Erdling ist in jeder Bewegungsphase sehr detailliert animiert. Laufen, Rennen, Ducken und Springen gehört zum Standardrepertoire. Gelang-

weiltes Kaugummikauen, verschreckte Grimassen bei Feindberührungen oder das Eingesaugtwerden in Lüftungsschächte ist absolut sehenswert. Stix, der

Word Up

Die Plattform-Gaudi Bubba'n Stix für Mega Drive übertrifft die Amiga-Version mit links. Technisch ausge-reiftere Steuerung, verständlicheres Gameplay und ein Sound, der seinen-gleichen sucht. Ein Top-Titel, an dem kein Jump & Run-Freak vorbeikom-men wird.



Hiermit möchte ich Acclaim ein Extralob aussprechen, denn im Gegensatz zu manch anderem Softwaregiganten kümmern sie sich noch redlich um

DIE BASKETBALL-
den portablen Konsolenhit von

SENSATION

Sega. Wer nun schon voller

GARANTIERT NUN

Erwartung diesem Testbericht ent-

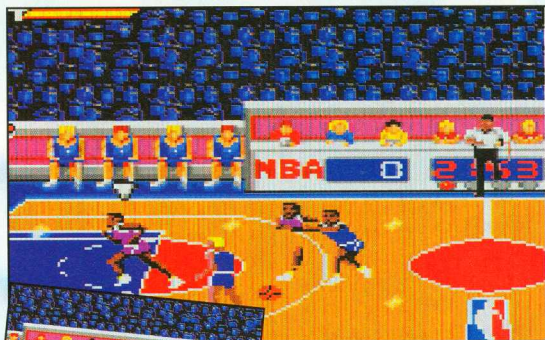
AUCH UNTERWEGS

gegenzitterte, nachdem er von der

SPORTSPIELSPASS PUR.

Genialität dieses Spiels gehört hatte, dem kann man ein Erlösendes "Gelungen!" entgegenschmettern.

NBA Jam



Die Dunks sind bei der Game Gear-Version genauso spektakulär.

größten Wertungsabzug gibt es jedoch für die fehlende Zwei-Spieler-Option! Man hätte doch problemlos zwei Game Gears koppeln können!

hi



Auch hier darf man aus den 27 NBA-Teams auswählen.

Hot-Spot

Eine akzeptable Umsetzung des genialen Sportspiels für den kleinen Game Gear.

Iguana Entertainment schaffte es tatsächlich, eine akzeptable Version für den Game Gear zu produzieren. Einige Abstriche mußte man natürlich in Kauf nehmen. Beispielsweise werden die Dunks nicht von spektakulären Sprachausgaben kommentiert. Außerdem wurde das aufregende 3D-Scrolling in ein konventionelles Scrolling umgewandelt, und an Optionen wurden ebenfalls kräftig eingespart. Allerdings darf man sein

zweiköpfiges Team immer noch aus den 27 Mannschaften der NBA auswählen und spektakuläre Dunks bestaunen. Der Turbo wurde praktischerweise auf die Starttaste gelegt. Den

Check Up

Game Gear
4 MBit



NBA Jam Sport
Hersteller: Acclaim Tel. 0221-617649
Release: — Preis: DM 90,-

Spieler 1
Levels 27 Teams
Save Game Nein
Besonderheiten Nur 1 Spieler

Grafik 79%

Gelungene Animationen und fließendes Scrolling, jedoch nicht sensationell.

Sound 69%

Ohne Sprachausgabe ist das Ganze etwas langweiliger, jedoch gibt es gelungene Soundtracks.

Gesamt 80%

Ohne die Mehr-Spieler-Option und Sprachausgabe entpuppt sich NBA Jam nur als gelungenes Basketballspiel.

Word Up

Gelungen! Acclaim spendiert auch den Game Gear-Besitzern eine gelungene Version des Spielautomatenhits. Alles ist eine Spur unspektakulärer und scheinbar etwas schwieriger, doch für Game

Gear-Verhältnisse immer noch sehr gut. Wieso jedoch keine Game Gears gekoppelt werden dürfen, ist mir ein Rätsel.



Haus

MINIABO. JETZT.

3x
SEGA MAGAZIN

plus



**1x Tips & Tricks
Sammelordner**



Ja, ich will das

"SEGA Magazin" Mini-Abo:
3 Ausgaben für DM 15,-

(Ausland DM 20,-)

Gefällt mir "SEGA Magazin", so brauche ich nichts weiter zu tun. Dann erhalte ich "SEGA Magazin" im Abonnement für min. 1 Jahr.

Gefällt mir "SEGA Magazin" dagegen nicht, so gebe ich dem Verlag - nach Erhalt des zweiten Heftes - kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.
SM 2502

Dazu erhalte ich als Dankeschön einen Tips & Tricks Sammelordner.
(Art.-Nr. 995)

Zahlungsweise:

Bargeld, bzw. einen Verrechnungsscheck über den entsprechenden Betrag habe ich beigelegt.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

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

Vertrauensgarantie:

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

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

Vertrauensgarantie:

Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.**

E As rücksichtslose Mutanten-Bande dürftet ihr schon von der gleichnamigen American Football-Version kennen, wo sie schon damals ihre ganz beson-

FAIRPLAY? EA LEGT MIT

dere Auffassung von Sportgeist

DIESEM TITEL EINE

präsentierten. Mittlerweile möchten

ZIEMLICH MAKABERE

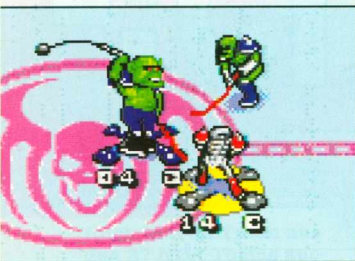
sich diese Monster auch auf dem

EISHOCKEY-VARIANTE

Eis balgen und gründeten daher

AUF'S EIS.

schnell eine eigene Liga. Wie sich jeder vorstellen kann, halten auch die Eishockey-Kollegen nichts vom vielgepreisenen „Fair Play“. Dies geht schon aus der Tatsache hervor, daß im Hauptmenü die Auswahl zwischen einigen Brutalitäts-levels besteht. Je härter eure gewählte Gangart, desto schneller wandert die Lebensenergie eines armen Mutanten auf Null runter, was einem Exitus gleichkommt.



Durch den Einsatz von Waffen wird ein Spieler noch schneller ins Jenseits befördert.

Mutant League Hockey

Hot-Spot

Freunde rauher Sportarten werden hier voll auf ihre Kosten kommen.

Word Up

EAs Programmierer scheinen wohl ein Faible für schlechte Horrorfilme zu haben, anders kann ich mir diese Ansammlung von makaberen Einfällen nicht erklären. Dabei ist Mutant League im wahrsten Sinne des Wortes ein Fungame. Daher solltet ihr auch

keine ausgeklügelte Spielbarkeit wie bei NHL Hockey erwarten. Mit dem Four Way-Adapter von EA hat dieses Spiel aber auch langfristig seinen ganz besonderen Reiz.



HEARTS		PENALTIES		WEEENIES	
2/6:00		FACE-OFFS WON	1	2/2:00	
14		HARD CHECKS	19		
33		WEEENIE CHECKS	12		
0		PASSING %	29/33 (87%)		
10/21 (47%)		DEATHS THIS GAME	17		
		UNDER ICE	0		
		FIGHTS WON	2		
		PRESS A FOR PLAYER 3			

Wie gut war ich denn? Eine Statistik gibt Auskunft über eure Leistungen.

Hart, härter, Mutant!

Die Qual der Wahl habt ihr auch bei den Stadien, wobei jede Eishockey-Arena mit unterschiedlichen Schikanen, wie Löcher und Minen, versehen wurde, so daß ein unvorsichtiges Herumkurven auf dem Eis mit dem Tod enden kann. Die Steuerung wurde so ähnlich wie bei NHL Hockey aufgebaut: Taste B dient zum Passen und Knopf C sorgt für einen satten Schuß. Eine neue Bedeutung kommt aber dem Knopf A zu: Mit Hilfe dieser Taste dürft ihr eure gegnerischen Spieler nach Her-



Boom! Der explosive Puck hat seine Wirkung nicht verfehlt.

zenslust vertrimmen. Hin und wieder wirkt das offensichtlich sadistisch veranlagte Publikum auch einige nützliche Gegenstände, wie

Mutanten-Fight

Geraten zwei Spieler einmal in Wut, wird die Streitigkeit durch das Recht der Fäuste schnell beseitigt. Die Animation der beiden Mutanten ist in dieser Phase besonders gut gelungen.



Die Energieleiste zeigt an, wieviel Treffer euer kleines Monster noch einstecken kann.



Tor! Man mag es kaum glauben: neben der Foulelei wird hier tatsächlich auch noch Eishockey gespielt.

einen Morgenstern oder eine Axt, auf das Eis, so daß dem attackierten Spieler noch schneller das Licht ausgeht. Manche Streitigkeiten werden auch durch einen klassischen Zweikampf gelöst. Hier zoomt die Kamera extra nahe ran und zeigt die beiden Streithähne aus der seitlichen Perspektive. Aber nicht nur durch Einzelaktionen können die gegnerischen Spieler in den Himmel befördert werden, jede Mannschaft hat auch ein paar besondere Spielzüge, wie z. B. einen explosiven Puck, im Programm. Und was bringt euch diese ganze Foulspielerei? Nun, wenn der Gegner so ersatzgeschwächt ist, daß er keine komplette

Mannschaft mehr aufstellen kann, werdet ihr sinnigerweise schon frühzeitig zum Sieger erklärt.

45

Check Up

Mega Drive 16 MBit

MUTANT LEAGUE

Mutant League H. Sportspiel
 Hersteller: EA Tel. 05241-24307
 Release: Erhältlich Preis: DM 119,95

Spieler 1-4
 Levels
 Save Game Batterie
 Besonderheiten Ultrabrutales Eishockeyspiel, EA-Adapter

Grafik 73%

Das komplette Umfeld wurde gut in Szene gesetzt, das Scrolling ruckelt etwas.

Sound 74%

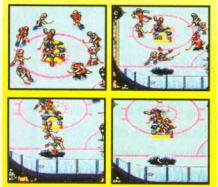
Rockige Sounduntermalung, die Soundeffekte liegen etwas über dem Niveau von NHL Hockey '94.

Gesamt 71%

Ein total durchgedrehtes Spiel, das aber nur mit mehreren Freunden auch längerfristig motiviert. Die Steuerung ist etwas zu träge geraten.

Ein Foul mit Folgen

Schon beim Face Off könnt ihr den Spieler mit Schlägen eindecken, so daß er wie hier gleich ins nächstgelegene Loch plumpst.



LAMBORGHINI COUNTACH POSTER



Kunstdruckposter, 63 x 44 cm, DM 20,- incl. Versandkosten
 Einen ausführlichen Buchprospekt erhalten Sie gegen DM 3,- in Briefmarken
 Literaturversand SCHULZ • Johannesweg 78 • 33397 Rietberg • Tel. + Fax: 0 52 44 / 7 08 08

Test 'N Take
 Verleih Verkauf Versand

Mega-CD MegaDrive SuperNintendo Jaguar 3DO
 Landstalker MD dt 139,95 Eternal Champions MD dt 139,95
 Chuck Rock II MD dt 99,95 Sonic 3 MD dt 139,95 F1 MD dt 109,95
 Virtua Racing MD dt 189,95 Virtual Pinball MD dt 99,95

SuperNintendo 50/60 Hz Umbau innerhalb 48 h!
 Und viele andere Titel auf Anfrage Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
 Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NH 15 DM Porto+NN, Express 25 DM Porto+NN.

Geöffnet: Mo. - Sa. von 10⁰⁰ - 22⁰⁰
 FON/FAX : 030 - 621 30 16
 Mainzer Str 11 - 12053 Berlin Neukölln
 Nähe Hermannplatz

Die Nummer 1 in Paradise Gelsenkirchen !!!
Software

Riesenauswahl :
 - Mega Drive
 - Super Nintendo
 - Game Boy
 - 3 DO
 Über 1000 Titel für ALLE Systeme lieferbar!

Ladenlokal & Versand Hagenstr. 38
 46894 Gelsenk. - Buer
 Tel: 02 09 / 34 97 84
 Fax: 02 09 / 34 97 85

Öffnungszeiten:
 Mo. - Fr. 10.00 - 18.00 Uhr
 Samstag 10.00 - 14.00 Uhr

Täglich neue Games
 Amiga - PC - C 64
 PD & Shareware
 15 000 Titel lieferbar.

CD - Rom
 Hammerauswahl... 500 Titel ab 9.95 DM

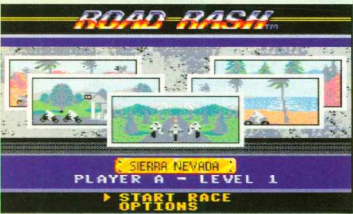
Manga - Videos
 Riesenauswahl der Kultfilme, Poster, Pins...

Händleranfragen erwünscht!
 Gewerbenachweis erforderlich!

Die Mega Drive-Version von Road Rash liegt nicht nur mehr als ein Jahrzehnen zurück, sondern wurde mittlerweile sogar schon fortgesetzt. Allerdings

DER EA-RENNSPIEL-
scheint es derzeit immer mehr in
KLASSIKER WURDE
Mode zu kommen, alte MD-Klassi-
VON U.S. GOLD HERVOR-
ker auf die 8 Bit-Systeme umzuset-
RAGEND AUF DIE 8 BIT-
zen. Beispielsweise liegt von PGA
SYSTEME UMGESETZT.

Rash
Road
Rash



Für 8 Bit-Verhältnisse ist Road Rash erstaunlich gut gelungen.

Tour Golf schon die dritte Version vor, während vor drei Monaten der erste Teil umgesetzt wurde. Wenn dies allerdings so gut gemacht wird wie hier, ist dagegen gar nichts einzuwenden. In Road Rash darf man auf fünf



Hot-Spot

Dieses rüpelhafte Motorradrennspiel bietet herzhaften Spielspaß für zwei Spieler und überbietet die 8 Bit-Konkurrenz problemlos.

Es dürfen sogar zwei Spieler gleichzeitig antreten.

verschiedenen Kursen seinem Image als harter Knochen gerecht werden. Je schneller man die Landstraße entlangbrettert, desto mehr Geld verdient man und desto besser wird die Ausrüstung, die man sich leisten kann. Das Außergewöhnliche an Road Rash ist, daß man lästige Konkurrenten durch Einsatz von Fäusten und Baseballschlägern vom Asphalt drängen kann. Besonders gelungen ist der Zwei-Spieler-Modus, bei dem man auf Master System

Word Up

Wer eines Tages vom ADAC zum Kavalier der Straße ernannt werden will, sollte vielleicht auf dieses Spiel verzichten, doch wer nichts gegen kernige Unterhaltung mit Rennspiel-Ambiente hat, der darf sich Road Rash

zulegen. U.S.Gold kann sich einmal mehr bei den 8 Bit-Besitzern mit einem tollen Spiel in ein gutes Licht setzen.



Zartbesaitete Naturen bleiben lieber bei Super Hang On.

und Game Gear zu zweit gleichzeitig um die Wette düsen kann.

hi

Check Up

Master System 8 MBit



Game Gear 4MBit

Road Rash Rennspiel
Hersteller: U.S. Gold Tel. 040-2270961
Release: März Preis: DM 89,95

Spieler 1-2
Levels 6
Save Game Paßwort
Besonderheiten Nutzt die 8 Bit-Systeme hervorragend aus.

Grafik **79%**

Schnelle, fließende 3D-Grafik und detaillierte Hintergründe können überzeugen.

Sound **40%**

Der Sound ist gelinde gesagt nur nervend - doch somit auch sehr realistisch.

Gesamt **82%**

Eindeutig das beste Rennspiel auf dem Master System, auf dem Game Gear kann nur F1 mithalten. Nicht versäumen!

PLAY TIME



PLAY TIME Sonderheft 1/94 DIE NÄCHSTE GENERATION

- Die 32- und 64Bit-Systeme im Schlagabtausch?
Wir sagen, wer die Nase vorne haben kann.
- Neue Konsolenwunder von Sega und Nintendo?
Wir sagen, was Segas und Nintendos Saturn und Project Reality wirklich leisten werden.
- Die CD, das Speichermedium der Zukunft?
Wir sagen, was dafür spricht, was dagegen.
- PC-Spiele, zukünftig noch besser?
Wir sagen, was technisch machbar ist.
- Wachablösung im MS DOS-Bereich?
Wir sagen, wie sich PCI-Bus und VL-Bus mit Spielssoftware verstehen.

Mit PLAY TIME



für nur
DM **9,80**

Ab 30. März im Zeitschriftenhandel erhältlich!

PLAY TIME

Tel. 02 51 - 52 78 54
Versand-
und Ladenlokal

Bernd Herfurth

FREAK 'S SHOP WESELERSTR. 54 • 48151 MÜNSTER

Fax 02 51 - 52 79 71
An- Verkauf von
Gebrauchtspielen

MEGA DRIVE PAL		GENERAL CHAOS	109,95	PUGGSY	99,95	WWF ROYAL RUMBLE	119,95
ALADDIN	109,95	G. FOREMAN BOXING	79,95	REVENGE	59,95	X-MEN	89,95
ALEX KIDD	59,95	GHOSTBUSTERS	59,95	RISKY WOODS	49,95	ZOMBIES	99,95
ALISIA DRAGOON	59,95	GUNSTAR HEROES	99,95	ROBOCOP 3	109,95	ZOOL	109,95
ALIEN 3	119,95	GYNOUG	49,95	ROCKET KNIGHT Adv.	99,95		
ALIEN STORM	89,95	HARD DRIVIN'	69,95	SENSIBLE SOCCER	119,95	MEGA CD	
ALTERED BEAST	59,95	J. MADDEN '93	109,95	SHINOBI 3	89,95	BILL WALSH FOOTBALL	99,95
ART ALIVE	99,95	JAMES BOND	49,95	SONIC 1	49,95	COBRA COMMAND	US 119,95
ASTERIX	119,95	JAMES POND 2	49,95	SONIC 3	129,95	CHUCK ROCK	99,95
BATMAN	59,95	JOE MONTANA 2	49,95	SONIC SPINBALL	89,95	DRACULA UNLEASHED	US 119,95
BLADES OF VENGEANCE	109,95	JUNGLE STRIKE	119,95	SPACE HARRIER 2	49,95	DUNE	109,95
BRAM STOKERS DRACULA	119,95	JURASSIC PARK	109,95	SPIDER-MAN	89,95	ECCO THE DOLPHIN	89,95
BUBSY	109,95	KID CHAMELEON	99,95	STREETFIGHTER 2	129,95	GROUND ZERO TEXAS	109,95
CAPTAIN PLANET	59,95	KING OF THE MONSTER	69,95	STRIDER 2	69,95	JURASSIC PARK	89,95
CASTLEVANIA	99,95	LANDSTALKER	129,95	SUMMER CHALLENGE	59,95	LETHAL ENFORCERS	139,95
CHUCK ROCK	99,95	LAST BATTLE	49,95	SUNSETRIDERS	89,95	LUNAR	US 119,95
CHUCK ROCK 2	109,95	LOTUS 2	99,95	SUPERMAN	99,95	MAD DOG MC CREE	US 109,95
COOL SPOT	109,95	MADDEN '94	129,95	TALSPIN	49,95	MANSON O. HIDDEN SOULS	US 129,95
CRUE BALL	79,95	MEGA-LO-MANIA	109,95	TALMIT'S ADVENTURE	49,95	MICROCOSM	99,95
D. DUCK QUACK SHOT	59,95	MICKY & DONALD	69,95	TAZMANIA	49,95	MORTAL KOMBAT	109,95
DOUBLE CLUTCH	99,95	MICRO MACHINES	89,95	TECHNO CLASH	99,95	NHL HOCKEY '94	109,95
DOUBLE DRAGON 3	99,95	MIG 29	109,95	TERMINATOR	49,95	NIGHTRAP	129,95
DUNGEONS & DRAGONS	59,95	MORTAL KOMBAT	119,95	TERMINATOR 2	49,95	REVENGE OF THE NINJA	US 109,95
ETERNAL CHAMPIONS	129,95	M. ALI BOXING	99,95	TOE JAM & EARL	109,95	RISE OF THE DRAGON	US 119,95
EX MUTANTS	89,95	MUTANT L. FOOTBALL	109,95	TURBO OUT RUN	79,95	THIRD WORLD WAR	US 119,95
F1 RACING	99,95	NBA ALL-STAR	99,95	TURTLES T. FIGHTERS	119,95	TMOCAT ALLEY	US 129,95
F 117 NIGHT STORM	109,95	NBA JAM	119,95	ULTIMATE SOCCER	99,95		
FIFA SOCCER	109,95	NHL HOCKEY '94	109,95	VIRTUAL RACING	189,95	SEGA HARDWARE	
FLASHBACK	109,95	OTTIFANT	89,95	VIRTUAL PINBALL	99,95	MEGA DRIVE KONSOLE &	
GALAXI FORCE 2	49,95	OUT RUN	89,95	WINTER OLYMPICS	109,95	2 PADS & SONIC 2	249,00
GAUNTLET 4	109,95	OUT RUN 2019	89,95	WIZ N LIZ	109,95	MEGA CD PAL	459,00

... und viele weitere Super-Angebote! Selbstverständlich alle Neuheiten! Fordern Sie eine Liste an!
* Mango Videos * Sega * Poster * Neo Geo * LD's * CD-ROM * Nintendo

Es tut sich endlich was im Softwareangebot des Mega CD II: Nach anfänglichen Startschwierigkeiten stößt, nach Acclaim und Sony, mit EA ein weiteres

EAS EISHOCKEY-

renommiertes Softwarehaus dazu.

KNÜLLER AUF CD, DA

Bill Walsh und NHL Hockey '94 bil-

KÖNNTEN SELBST DIE

den quasi die Vorhut für eine weite-

MODUL-BESITZER NOCH

re Serie von EA-Sportspielen, die

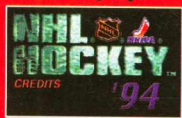
EINMAL SCHWACH

allesamt CD-Umsetzungen darstel-

WERDEN.

Check Up

Mega CD II



NHL Hockey '94 CD Sport
 Hersteller: EA Tel. 05241-24307
 Release: Erhältlich Preis: DM 119,95

Spieler 1-4
 Levels
 Save Game Backup-Booster
 Besonderheiten: Bildschirmfüllende
 Filmsequenzen während des Intros.

Grafik 68%

Keinerlei Veränderungen gegenüber der Modul-Version.

Sound 73%

Live-Atmosphäre durch echte Zuschauerkulisse, keine neuen Soundeffekte.

Gesamt 96%

Spielerisch immer noch eine Klasse für sich.

CD 76. hockey 744 NHL Hockey

Hot-Spot

Mega CD II-Besitzer werden zufrieden sein: NHL Hockey als Luxus-Ausgabe.

Word Up

Auch wenn EA am Spielablauf keinerlei Veränderungen vorgenommen hat, dürfte die gewohnt geniale Spielbarkeit zusammen mit den neuen Features Grund genug sein, sich diese tolle CD nicht entgehen zu lassen.

Zudem werde ich das Gefühl nicht los, daß hier die Spieler noch eine Idee schneller über das Eis kurven.



len. Der unausgesprochene Standard bei einem CD-Spiel ist natürlich ein speicherfressendes Intro: EA hat für den Vorspann packendes Filmmaterial aus der amerikanischen NHL-Liga verwendet. Interessanterweise sind die Filmsequenzen diesmal sogar bildschirmfüllend, so daß der Vorspann sicherlich 80-90% des gesamten Speicherplatzes einnehmen dürfte.

Wie gehabt!

Ernüchterung folgt schließlich, wenn ihr das erste Spielchen wagt: Spielerisch hat sich gegenüber dem modularen Original nämlich nichts verändert. Dafür hat sich aber im

Soundbereich einiges getan; während des Spiels liefert die CD eine realistische Zuschauerkulisse und steigert so die Atmosphäre erheblich. Auch sämtliche Orgelstücke wurden natürlich noch einmal neu eingespielt und klingen nun so, als würdet ihr euch gerade leibhaftig in einer Eishockey-Halle befinden.

46



PGA Tour Golf

PGA Tour Golf 2-Besitzer wissen schon längst, welch hohen Suchtfaktor EAs Simulation innehat. Das Update mit insgesamt fünf originalen europäischen Kursen und ebensovielen Spielmodi läßt durch feine

ELECTRONIC ARTS

Verbesserungen die Motivations-

LEGENDÄRE GOLF-

kurve nochmals steigen. Die zahl-

SERIE STEIGERT SICH

reichen optischen Hilfen lassen sich

ZUR PERFEKTEN

nach Belieben zu- oder wegschal-

SIMULATION.

ten, was den Spielablauf entweder beschleunigt oder bremst. An der Schlagtechnik haben die Programmierer nichts geändert, mittels

Word Up

Golfübertragungen im Fernsehen finden vor allem beim jüngeren Publikum wenig Anklang. EAs Simulation kann man zwar als sehr realistisch bezeichnen, von Langeweile aber keine Spur. Höchst motivierend gestaltet sich die Jagd auf Platzrekorde, auf Konsole gibts zur Zeit zweifelsohne nichts Besseres.



eines fein abgestuften Energiebalkens lassen sich Schlagstärke und -richtung wie bisher exakt dosieren. Zusätzlich beeinflusst man den kleinen Ball über die Fade- und Draw-Funktion, wodurch sich die Schlaggenauigkeit nochmals erheblich verbessern läßt. Die Grafik haut einen sicher nicht vom Hocker, in Verbindung mit den sehr realistischen Soundeffekten und den schön gezeichneten Zwischensequenzen (falls eingeschaltet) kommt aber das richtige Golfplatz-Flair auf. Turnierzwischenstände

DIE FÜNF SPIELMODI:

PRACTICE:

Platz und Bahn nach Wahl

TURNIER:

Alle fünf Plätze gegen alle Gegner

MATCH:

Mann gegen Mann auf Platz nach Wahl

SKINS GAME:

Prämie für jede Bahn

SHOOT OUT:

Jede Bahn nach dem KO-System

Check Up

Mega Drive 8 MBit



PGA European Tour Sport
Hersteller: E.A. Tel. 05241-24307
Release: März Preis: DM 119,-

Spieler1-2
Levels5 Kurse
Save GameBatterie
BesonderheitenBeste Golf-Simulation

Grafik **77%**

Nicht berauschend, ermöglicht dafür aber extrem schnellen Bildaufbau.

Sound **60%**

Sehr spartanisch, dafür extrem realistisch.

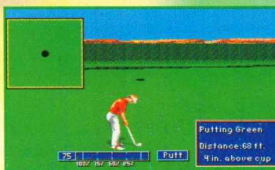
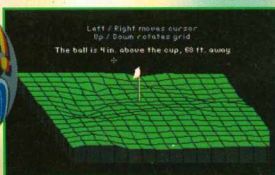
Gesamt **88%**

Im Konsolenbereich absolut konkurrenzlos.

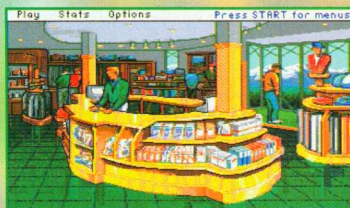


Hot-Spot

PGA Golf zum dritten! Besser denn je!



Mittels Rastergrafik richtet man den Putt aus.

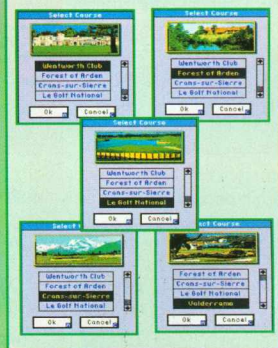


Im Clubhaus werden alle Optionen eingestellt.

werden via Batterie gespeichert, ebenso persönliche Bestleistungen wie Platzrekorde, weiteste Schläge, längster Putt und ähnliches.

59

Alle fünf Kurse



Puggsy

PSYGNOSIS' FAMOSES JUMP & THINK-SPIEL MIT DEM PUTZIGEN „KARTOFFELSACK“ ALS TITELHELD SOLL NUN AUCH DIE MEGA CD II-BESITZER BEGEISTERN.

Bei dieser CD-Umsetzung verwenden die Programmierer in erster Linie typische Features, um dem speicherhungrigen Medium gerecht zu werden. Als erstes stimmt euch natürlich ein ellenlanger Vorspann auf das Spiel ein - und was für einer: minutenlang dürft ihr euch an optisch beeindruckenden Computer-Animationen erfreuen, einfach Klasse! Auch bei der Musik legen sich die Entwickler noch einmal mächtig ins Zeug und unterlegen das komplette Spiel mit stimmungsvollen karibischen Klängen. Erfreulicherweise hat sich auch am Spielablauf etwas verändert: Der Däumling darf sich nämlich diesmal noch auf ein paar zusätzliche Zwischengegner freuen. Außerdem bietet die CD-Version als letzten Bonbon noch viele Zwischensequenzen, die zeigen, was in der Zwischenzeit mit eurem Raumschiff passiert.



Check Up

Mega CD II



Puggsy CD Jump & Run
 Hersteller: Psygnosis Tel. —
 Release: — Preis: DM 119,95

Spieler 1
 Levels 15+
 Save Game Passwort
 Besonderheiten Toller Vorspann

Grafik **86%**
 Sound **82%**
 Gesamt **83%**

Psygnosis' Jump & Think-Spiel in seiner schönsten Form.

Bill Walsh College Football

EA HAT SICH AUCH BEI DIESER CD-VERSION NICHT VIEL ARBEIT GEMACHT.

Sobald ihr das Spiel gestartet habt, werdet ihr sicherlich zu eurer Verwunderung feststellen, daß EA es nicht für nötig hielt, dem Spiel ein feuriges Intro zu spendieren. Im Hauptmenü merkt ihr dann schnell, womit

EA den riesigen Speicherplatz gefüllt hat; in der sogenannten „Walsh-Video“-Option erzählt euch ein redseliger Bill Walsh in vielen kleinen Filmsequenzen alles über die hohe Kunst des College Football. Davon abgesehen, daß die meisten von euch sicherlich nicht genug Englisch können, um den freundlichen Herrn im roten Polo-Shirt zu verstehen (auch ich habe mit dem Amerikaner-Englisch so meine Probleme) dürfte es eh nur einen Bruchteil von euch interessieren. Wenden wir uns also lieber dem Spiel zu: Wie bei NHL Hockey '94 CD konnte ich auch hier bis auf die reale Zuschauerkulisse keine Veränderungen gegenüber dem Modul feststellen. Einzig das leicht erhöhte Spieltempo unterscheidet den Silberling vom Modul. So stelle ich mir die zukünftigen CD-Spiele aber nicht

vor: Völlig sinnlos wird hier der Speicherplatz gefüllt, nur damit das Spiel dem neuen Medium gerecht wird.



Check Up

Mega CD II



Bill Walsh C.F. Sportspiel
 Hersteller: E.A. Tel. 05241-24307
 Release: — Preis: DM 119,95

Spieler 1-4
 Levels —
 Save Game Backup-Booster
 Besonderheiten —

Grafik **68%**
 Sound **70%**
 Gesamt **79%**

Nach wie vor eine einwandfreie Simulation dieser rauen Sportart.



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

Dragon's Lair

EINE REISE IN DIE VERGANGENHEIT DARF MAN MIT DIESEM NEUEN MEGA CD II-SPIEL UNTERNEHMEN.

Mitte der 80er Jahre hielt eine scheinbar revolutionierende

Technik Einzug in die Spielhallen, die nach der Meinung vieler Experten auch die Zukunft beherrschen sollte. Die Laserdisc glänzte mit einer ganzen Menge an Speicherkapazität und ermöglichte eine Grafikmenge, die man zuvor nur erträumen durfte. Um auch für die Qualität der Grafik zu garantieren, engagierte man gleich einen Meister des Trickfilm-Fachs. Ex-Disney-Zeichner Don Bluth, der dort unter anderem Bernard und Bianca inszenierte, schuf mit Dragon's Lair auch einen fabelhaften Trickfilm, doch dummerweise hat man darüber glatt das eigentliche Spiel vergessen. Mit ein oder zwei Reaktionen pro Sequenz wird der Spieler abgepeist. Zunächst war Dragon's Lair auch ein wahres Münzengrab, doch hatte man einmal alles gesehen, war die Motivation einfach weg. Außerdem war die noch nicht ausgereifte Technologie sehr fehleranfällig. Zugegeben, die CD-ROM-Technologie hat mit den gleichen Vorurteilen zu kämpfen, doch Spiele wie

Thunderhawk oder Microcosm beweisen, wie man das neue Medium nutzen kann. So gesehen ist Dragon's Lair ein Rückschritt in die Steinzeit. Obwohl es hervorragend umgesetzt wurde, ist es bestimmt kein glänzendes Spiel, denn eigentlich ist es gar kein Spiel. Hört sich seltsam an, ist aber so!



Check Up

Mega CD II

DRAGONS LAIR



Dragon's Lair Film
 Hersteller: Sega Tel. 040-2270961
 Release: März Preis: DM 119,95

Spieler 1
 Levels -
 Save Game Nein
 Besonderheiten Mehr Film als Spiel

Grafik **81%**

Sound **61%**

Gesamt **45%**

Wer ein einzigartiges Grafik-Demo sucht, ist hier richtig! Als Spiel läßt sich Dragon's Lair jedoch bestimmt nicht bezeichnen.



T2-Judgment Day

DER TERMINATOR IST WIEDER EINMAL ZURÜCK! NUN SCHICKT IHN ACCLAIM IN EIN MITTELMÄSSIGES ACTIONSPIEL.

Hier sieht man wieder einmal die zwei Seiten von Acclaim. Auf der einen Seite kaufen sie Lizenzen zu Midway-Spielautomaten und landen damit Riesenhits. Man denke dabei nur an den Prügelklassiker Mortal Kombat und den Basketball-Smash-Hit NBA Jam. Auf der anderen Seite versorgen sie uns mit mittelmäßigen Lizenzspielen zu den Simpsons, der World Wrestling Federation und natürlich Terminator. Hier diene der zweite Teil des größten Schwarzenegger-Hits aller Zeiten als Vorlage für ein eher schlechtes Actionspiel, jedoch wurde hier nicht das Arcade-Game umgesetzt. Grundsätzlich gibt es bei T2 zwei verschiedene Spielvarianten. Entweder man steuert Pixel-Arnie über den Screen, sammelt Waffen und Extras auf und ballert wie verrückt, oder man steuert ein Fahrzeug. Man war sichtlich bemüht, das Spiel an den Film anzugleichen und zu einem abwechslungsreichen Action-Spiel zu machen, jedoch sorgen die tech-

nisch total überholte Inszenierung mit äußerst durchschnittlicher Grafik und müdem Sound für derbe Punkteabzüge. Darüber hinaus ist das Ganze auch noch deutlich zu brutal.



Check Up

Mega Drive 8 MBit



T2 Judgment Day Action
 Hersteller: Acclaim Tel. 0221-616749
 Release: März Preis: DM 120,-

Spieler 1
 Levels 5
 Save Game Nein
 Besonderheiten Technisch sehr veraltet

Grafik **53%**

Sound **87%**

Gesamt **43%**

Nur den ganz hartnäckigen Arnold-Fans zu empfehlen! Zu brutal, zu eintönig!





EX-WELTMEISTER NIGEL MANSELL HILFT EUCH HIER PERSÖNLICH BEI EUREM EINSTIEG IN DIE FORMEL-1-KLASSE.

Neben einer kompletten Formel-1 Weltmeisterschaft, ausgetragen auf den 16 Original-Strecken, spendierten die Entwickler dem Modul noch einen tollen Trainingsmodus, wo euch Nigel Mansell einen Einblick in seine Trickkiste gewährt und während der Fahrt ein paar hilfreiche Tips gibt. Doch bevor ihr euch mit eurem Wagen an den Start begeben, solltet ihr noch die zahlreichen Tuningmöglichkeiten wahrnehmen. Außerdem stellt sich natürlich die Frage, ob ihr manuell schalten oder ob ihr lieber dem Computer die Arbeit überlassen wollt. Anfänger sollten zunächst einmal die Automatik wählen. Um den Einstieg in die Formel-1-Klasse zusätzlich zu erleichtern, befindet sich noch ein

Nigel Mansell's Racing

Check Up

Mega Drive
8 MBit



Nigel Mansell's Racing Rennspiel

Hersteller: Gametec Tel. -

Release: - Preis: DM 119,95

Spieler1

Levels16 Strecken

Save GamePaßwort

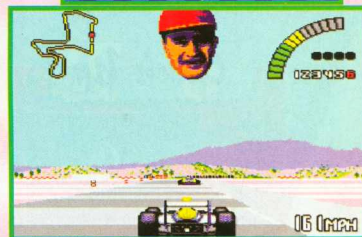
Besonderheitenveraltet

Grafik **56%**
Sound **51%**
Gesamt **59%**

Technisch biedere, aber insgesamt gut spielbare Formel-1-Simulation.

extra leichter Schwierigkeitsgrad ("Rookie") auf dem Modul.

06



**Cybersoft-Versand: Schönstraße 91, 81543 München
Tel. 089/6645-30 - Fax 6645-62**

**Ladenverkauf:
Theresienstraße 152
80333 München
Tel.: 089 / 522787**

MEGA DRIVE

008 Attack	110,00
009 Aladdin	110,00
010 Andre Agassi Tennis	110,00
011 Andy (Jim Mearns/Hruai)	110,00
012 Art of Fighting	110,00
013 Asterix	110,00
014 Bruce Turner	110,00
015 Baseball 2020	110,00
016 Batman Returns	110,00
017 Beethoven	110,00
018 Bill & Ted's Excellent Adventure	110,00
019 Block & Tackle	110,00
020 Bob Noid	110,00
021 Bob Noid 2	110,00
022 Bob Noid 3	110,00
023 Bob Noid 4	110,00
024 Bob Noid 5	110,00
025 Bob Noid 6	110,00
026 Bob Noid 7	110,00
027 Bob Noid 8	110,00
028 Bob Noid 9	110,00
029 Bob Noid 10	110,00
030 Bob Noid 11	110,00
031 Bob Noid 12	110,00
032 Bob Noid 13	110,00
033 Bob Noid 14	110,00
034 Bob Noid 15	110,00
035 Bob Noid 16	110,00
036 Bob Noid 17	110,00
037 Bob Noid 18	110,00
038 Bob Noid 19	110,00
039 Bob Noid 20	110,00
040 Bob Noid 21	110,00
041 Bob Noid 22	110,00
042 Bob Noid 23	110,00
043 Bob Noid 24	110,00
044 Bob Noid 25	110,00
045 Bob Noid 26	110,00
046 Bob Noid 27	110,00
047 Bob Noid 28	110,00
048 Bob Noid 29	110,00
049 Bob Noid 30	110,00
050 Bob Noid 31	110,00
051 Bob Noid 32	110,00
052 Bob Noid 33	110,00
053 Bob Noid 34	110,00
054 Bob Noid 35	110,00
055 Bob Noid 36	110,00
056 Bob Noid 37	110,00
057 Bob Noid 38	110,00
058 Bob Noid 39	110,00
059 Bob Noid 40	110,00
060 Bob Noid 41	110,00
061 Bob Noid 42	110,00
062 Bob Noid 43	110,00
063 Bob Noid 44	110,00
064 Bob Noid 45	110,00
065 Bob Noid 46	110,00
066 Bob Noid 47	110,00
067 Bob Noid 48	110,00
068 Bob Noid 49	110,00
069 Bob Noid 50	110,00
070 Bob Noid 51	110,00
071 Bob Noid 52	110,00
072 Bob Noid 53	110,00
073 Bob Noid 54	110,00
074 Bob Noid 55	110,00
075 Bob Noid 56	110,00
076 Bob Noid 57	110,00
077 Bob Noid 58	110,00
078 Bob Noid 59	110,00
079 Bob Noid 60	110,00
080 Bob Noid 61	110,00
081 Bob Noid 62	110,00
082 Bob Noid 63	110,00
083 Bob Noid 64	110,00
084 Bob Noid 65	110,00
085 Bob Noid 66	110,00
086 Bob Noid 67	110,00
087 Bob Noid 68	110,00
088 Bob Noid 69	110,00
089 Bob Noid 70	110,00
090 Bob Noid 71	110,00
091 Bob Noid 72	110,00
092 Bob Noid 73	110,00
093 Bob Noid 74	110,00
094 Bob Noid 75	110,00
095 Bob Noid 76	110,00
096 Bob Noid 77	110,00
097 Bob Noid 78	110,00
098 Bob Noid 79	110,00
099 Bob Noid 80	110,00
100 Bob Noid 81	110,00
101 Bob Noid 82	110,00
102 Bob Noid 83	110,00
103 Bob Noid 84	110,00
104 Bob Noid 85	110,00
105 Bob Noid 86	110,00
106 Bob Noid 87	110,00
107 Bob Noid 88	110,00
108 Bob Noid 89	110,00
109 Bob Noid 90	110,00
110 Bob Noid 91	110,00
111 Bob Noid 92	110,00
112 Bob Noid 93	110,00
113 Bob Noid 94	110,00
114 Bob Noid 95	110,00
115 Bob Noid 96	110,00
116 Bob Noid 97	110,00
117 Bob Noid 98	110,00
118 Bob Noid 99	110,00
119 Bob Noid 100	110,00

John Madden Football '94	110,00
John Madden Football '92	110,00
John Madden Football '90	110,00
John Madden Football '88	110,00
John Madden Football '86	110,00
John Madden Football '84	110,00
John Madden Football '82	110,00
John Madden Football '80	110,00
John Madden Football '78	110,00
John Madden Football '76	110,00
John Madden Football '74	110,00
John Madden Football '72	110,00
John Madden Football '70	110,00
John Madden Football '68	110,00
John Madden Football '66	110,00
John Madden Football '64	110,00
John Madden Football '62	110,00
John Madden Football '60	110,00
John Madden Football '58	110,00
John Madden Football '56	110,00
John Madden Football '54	110,00
John Madden Football '52	110,00
John Madden Football '50	110,00
John Madden Football '48	110,00
John Madden Football '46	110,00
John Madden Football '44	110,00
John Madden Football '42	110,00
John Madden Football '40	110,00
John Madden Football '38	110,00
John Madden Football '36	110,00
John Madden Football '34	110,00
John Madden Football '32	110,00
John Madden Football '30	110,00
John Madden Football '28	110,00
John Madden Football '26	110,00
John Madden Football '24	110,00
John Madden Football '22	110,00
John Madden Football '20	110,00
John Madden Football '18	110,00
John Madden Football '16	110,00
John Madden Football '14	110,00
John Madden Football '12	110,00
John Madden Football '10	110,00
John Madden Football '08	110,00
John Madden Football '06	110,00
John Madden Football '04	110,00
John Madden Football '02	110,00
John Madden Football '00	110,00
John Madden Football '98	110,00
John Madden Football '96	110,00
John Madden Football '94	110,00
John Madden Football '92	110,00
John Madden Football '90	110,00
John Madden Football '88	110,00
John Madden Football '86	110,00
John Madden Football '84	110,00
John Madden Football '82	110,00
John Madden Football '80	110,00
John Madden Football '78	110,00
John Madden Football '76	110,00
John Madden Football '74	110,00
John Madden Football '72	110,00
John Madden Football '70	110,00
John Madden Football '68	110,00
John Madden Football '66	110,00
John Madden Football '64	110,00
John Madden Football '62	110,00
John Madden Football '60	110,00
John Madden Football '58	110,00
John Madden Football '56	110,00
John Madden Football '54	110,00
John Madden Football '52	110,00
John Madden Football '50	110,00
John Madden Football '48	110,00
John Madden Football '46	110,00
John Madden Football '44	110,00
John Madden Football '42	110,00
John Madden Football '40	110,00
John Madden Football '38	110,00
John Madden Football '36	110,00
John Madden Football '34	110,00
John Madden Football '32	110,00
John Madden Football '30	110,00
John Madden Football '28	110,00
John Madden Football '26	110,00
John Madden Football '24	110,00
John Madden Football '22	110,00
John Madden Football '20	110,00
John Madden Football '18	110,00
John Madden Football '16	110,00
John Madden Football '14	110,00
John Madden Football '12	110,00
John Madden Football '10	110,00
John Madden Football '08	110,00
John Madden Football '06	110,00
John Madden Football '04	110,00
John Madden Football '02	110,00
John Madden Football '00	110,00
John Madden Football '98	110,00
John Madden Football '96	110,00
John Madden Football '94	110,00
John Madden Football '92	110,00
John Madden Football '90	110,00
John Madden Football '88	110,00
John Madden Football '86	110,00
John Madden Football '84	110,00
John Madden Football '82	110,00
John Madden Football '80	110,00
John Madden Football '78	110,00
John Madden Football '76	110,00
John Madden Football '74	110,00
John Madden Football '72	110,00
John Madden Football '70	110,00
John Madden Football '68	110,00
John Madden Football '66	110,00
John Madden Football '64	110,00
John Madden Football '62	110,00
John Madden Football '60	110,00
John Madden Football '58	110,00
John Madden Football '56	110,00
John Madden Football '54	110,00
John Madden Football '52	110,00
John Madden Football '50	110,00
John Madden Football '48	110,00
John Madden Football '46	110,00
John Madden Football '44	110,00
John Madden Football '42	110,00
John Madden Football '40	110,00
John Madden Football '38	110,00
John Madden Football '36	110,00
John Madden Football '34	110,00
John Madden Football '32	110,00
John Madden Football '30	110,00
John Madden Football '28	110,00
John Madden Football '26	110,00
John Madden Football '24	110,00
John Madden Football '22	110,00
John Madden Football '20	110,00
John Madden Football '18	110,00
John Madden Football '16	110,00
John Madden Football '14	110,00
John Madden Football '12	110,00
John Madden Football '10	110,00
John Madden Football '08	110,00
John Madden Football '06	110,00
John Madden Football '04	110,00
John Madden Football '02	110,00
John Madden Football '00	110,00
John Madden Football '98	110,00
John Madden Football '96	110,00
John Madden Football '94	110,00
John Madden Football '92	110,00
John Madden Football '90	110,00
John Madden Football '88	110,00
John Madden Football '86	110,00
John Madden Football '84	110,00
John Madden Football '82	110,00
John Madden Football '80	110,00
John Madden Football '78	110,00
John Madden Football '76	110,00
John Madden Football '74	110,00
John Madden Football '72	110,00
John Madden Football '70	110,00
John Madden Football '68	110,00
John Madden Football '66	110,00
John Madden Football '64	110,00
John Madden Football '62	110,00
John Madden Football '60	110,00
John Madden Football '58	110,00
John Madden Football '56	110,00
John Madden Football '54	110,00
John Madden Football '52	110,00
John Madden Football '50	110,00
John Madden Football '48	110,00
John Madden Football '46	110,00
John Madden Football '44	110,00
John Madden Football '42	110,00
John Madden Football '40	110,00
John Madden Football '38	110,00
John Madden Football '36	110,00
John Madden Football '34	110,00
John Madden Football '32	110,00
John Madden Football '30	110,00
John Madden Football '28	110,00
John Madden Football '26	110,00
John Madden Football '24	110,00
John Madden Football '22	110,00
John Madden Football '20	110,00
John Madden Football '18	110,00
John Madden Football '16	110,00
John Madden Football '14	110,00
John Madden Football '12	110,00
John Madden Football '10	110,00
John Madden Football '08	110,00
John Madden Football '06	110,00
John Madden Football '04	110,00
John Madden Football '02	110,00
John Madden Football '00	110,00
John Madden Football '98	110,00
John Madden Football '96	110,00
John Madden Football '94	110,00
John Madden Football '92	110,00
John Madden Football '90	110,00
John Madden Football '88	110,00
John Madden Football '86	110,00
John Madden Football '84	110,00
John Madden Football '82	110,00
John Madden Football '80	110,00
John Madden Football '78	110,00
John Madden Football '76	110,00
John Madden Football '74	110,00
John Madden Football '72	110,00
John Madden Football '70	110,00
John Madden Football '68	110,00
John Madden Football '66	110,00
John Madden Football '64	110,00
John Madden Football '62	110,00
John Madden Football '60	110,00
John Madden Football '58	110,00
John Madden Football '56	110,00
John Madden Football '54	110,00
John Madden Football '52	110,00
John Madden Football '50	110,00
John Madden Football '48	110,00
John Madden Football '46	110,00
John Madden Football '44	110,00
John Madden Football '42	110,00
John Madden Football '40	110,00
John Madden Football '38	110,00
John Madden Football '36	110,00
John Madden Football '34	110,00
John Madden Football '32	110,00
John Madden Football '30	110,00
John Madden Football '28	110,00
John Madden Football '26	110,00
John Madden Football '24	110,00
John Madden Football '22	110,00
John Madden Football '20	110,00
John Madden Football '18	110,00
John Madden Football '16	110,00
John Madden Football '14	110,00
John Madden Football '12	110,00
John Madden Football '10	110,00
John Madden Football '08	110,00
John Madden Football '06	110,00
John Madden Football '04	110,00
John Madden Football '02	110,00
John Madden Football '00	110,00
John Madden Football '98	110,00
John Madden Football '96	110,00
John Madden Football '94	110,00
John Madden Football '92	110,00
John Madden Football '90	110,00
John Madden Football '88	110,00
John Madden Football '86	110,00
John Madden Football '84	110,00
John Madden Football '82	110,00
John Madden Football '80	110,00
John Madden Football '78	110,00
John Madden Football '76	110,00
John Madden Football '74	110,00
John Madden Football '72	110,00
John Madden Football '70	110,00
John Madden Football '68	110,00
John Madden Football '66	110,00
John Madden Football '64	110,00
John Madden Football '62	110,00
John Madden Football '60	110,00
John Madden Football '58	110,00
John Madden Football '56	110,00
John Madden Football '54	110,00
John Madden Football '52	110,00
John Madden Football '50	110,00
John Madden Football '48	110,00
John Madden Football '46	110,00
John Madden Football '44	110,00
John Madden Football '42	110,

Noch kennt sie keiner! Doch wenn es nach dem Willen des amerikanischen Verlages geht, werden Ren & Stimpy auch hierzulande bald Kultcharakter

GENAUSO DUMM WIE

haben. Im Vergleich zu diesen bei-

BEAVIS UND BUTTHEAD,

den Helden ist Bart Simpson sogar

JEDOCH NOCH EINE

noch ein Musterknabe. Ganz nach

IDEE FRECHER !!

der Art von Beavis und Butthead sind der Hund und der Hase immer

Ren & Stimpy



nur auf derben Schabernack aus, der oft nicht gerade jugendtauglich ist. Das Spiel bemüht sich tapfer, diesen Humor auf den Bildschirm zu übertragen. Teilweise warten auch ganz abgefahrene Ideen auf den Spieler, der entweder Ren oder Stimpy spielen darf. Der jeweils andere Cha-

kann man teilweise nur zu zweit weiterkommen, was den Spielspaß deutlich steigert. Ansonsten gibt es 'nur' nette Grafiken und soliden Jump & Run-Spaß zu bewundern, wie man ihn schon aus Taz Mania kennt.

hi

Check Up

Mega Drive 8 MBit



Ren & Stimpy
Hersteller: Sega
Release: März
Jump & Run
Tel. 040-2270961
Preis: DM 119,95

Spieler1-2
Levels6
Save GamePaßwort
Besonderheiten.....Guter
Zwei-Spieler-Modus

Grafik 71%

Ein gewisser Reiz kann diesen Grafiken nicht abgesprochen werden, jedoch fehlt hier in Deutschland die Popularität des Comics.

Sound 61%

Unter der Rubrik 'Passabel, aber nicht weiter erwähnenswert' einzuordnen.

Gesamt 65%

Das Spiel wäre vielleicht dann interessant, wenn man die beiden Figuren kennen würde. So ist Ren & Stimpy nur ein weiteres, nettes Jump & Run. Gelingen ist der Zwei-Spieler-Modus.



rakter wird entweder von der Konsole oder von einem zweiten Spieler gesteuert. Wie in World of Illusion

Hot-Spot

Amerikas Kultcomicfiguren wollen sich nun auch in Deutschland etablieren! Ein schweres Unterfangen!

Word Up

In der Regel ist die Idee, zu bekannten Comicfiguren solide Jump & Runs zu produzieren, äußerst geschickt, allerdings verlieren die Spiele dann deutlich an Attraktivität, wenn man die Figuren gar nicht kennt. Genau so ist es bei Ren & Stimpy, die in den USA äußerst

populär sind, hier jedoch lediglich Insidern bekannt sind. Aus diesem Grund ist Ren & Stimpy nur ein mittelprächtiges Jump & Run mit netten Grafiken.



Cliffhanger

DER BERG RUFT: EBEN NOCH AUF DER LEINWAND, JETZT AUF DEINEM MEGA DRIVE!

Der spannende Action-Streifen "Cliffhanger" sorgte für Furore in den deutschen Kinos, und jetzt folgt das Spiel zum Film. Sony verpackte die

sicherlich nicht ganz billige Lizenz in einen simplen Prügel-Baller-Kletter-Mix.

Cliffhanger gehört nicht unbedingt zu den leichtesten Action-Titeln, so daß es dich einige Zeit vor den Bildschirm fesseln wird. Einige Wermutstropfen trüben allerdings das Vergnügen: Nur zwei Waffen und ein paar lausige Kampftechniken bieten auf die Dauer einfach zu wenig Abwechslung. Von Level zu Level ändert sich eigentlich nur die Zahl der Punkte für die erledigten Schläger und Messerstecher, die kahle Grafik bleibt hingegen fast immer gleich.

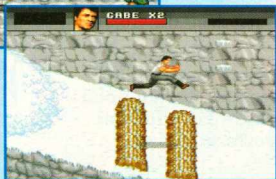
Tja, da hängt der Kraxelkönig ganz schön in den Seilen. Das Spieldesign ist so abgestanden wie die Luft in Luis Trenkers Rucksack: Cool wie ein Eisblock (kein Wunder bei der luftigen Bekleidung) stapft der Held durch die Gegend und läßt Fäuste und Waffen sprechen. Der Kauf lohnt sich jedenfalls nur für hartnäckige Stallone-Fans, die das Kinoer-

lebnis mit dem dazugehörigen Spiel komplettieren möchten. Alle anderen Joypad-Künstler erwartet ein fades "Eisbonbon" mit bitterem Nachgeschmack!

hi



Primitiv und viel zu schwierig.



Check Up

Mega Drive
32 MBit

CLIFFHANGER



Cliffhanger
Hersteller: Sony

Release: —

Spieler 1

Levels 7

Save Game Nein

Besonderheiten Spiel zum Film

Grafik **57%**

Sound **55%**

Gesamt **48%**

Alles in allem ein Durchhänger für Cliffhanger!

Als die Bilder laufen lernten...

Wem leblose Bilder nicht reichen, dem können wir im "SEGA Magazin VIDEO" Original-Sequenzen aus den Spielen bieten.

Die Sega-Magazin-Crew hat für Euch die aktuellsten und besten Spiele für Mega CD II, Mega Drive, Master System und Game Gear einem genauen Test unterzogen.

Inhalt der Erstausgabe: (unter anderem)

- Wonderdog
- Tournament Fighters
- Sonic CD
- Dune II
- Mega Turrican



Color
ca. 66 Min

VHS

für nur DM

19,95

Jetzt im Videofachhandel erhältlich!

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht!

Ja, hiermit bestelle ich die Erstausgabe "SEGA MAGAZIN VIDEO" für nur DM 19,95

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte beachten Sie unsere Bestellbedingungen: Coupon ausfüllen, ausschneiden und an folgende Adresse schicken: **CompuTec Verlag, Leserservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.**

Bestell werden kann per **Vorkasse** (Scheck/ Bargeld + 5,- DM Unkostenbeitrag Inland/ 12,- DM Ausland) oder per **Nachnahme** (+ Nachnahmegebühr DM 7,50).

Bei **Bestellung per Nachnahme** (+ Nachnahmegebühr) kann auch per Telefon oder Fax bestellt werden:

Tel: 0911 - 64 27 76 3 • Fax: 0911 - 64 26 33 3

Montag - Donnerstag: 12.30h - 16.00 h, Freitag: 9.00 h - 12.00 h

Basketball ist in! Nun möchte natürlich auch Konami an der Popularität dieser Sportart mitverdienen, und um es gleich vorwegzunehmen: Bei Hyperdunk

...IST NACH NBA JAM

handelt es sich um keine Simulati-

DER ZWEITE TITEL,

on dieser Kult-Korbwerferei, son-

DER MEHR IN DIE

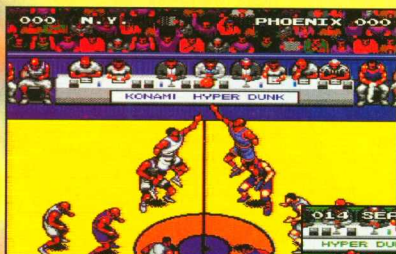
dern vielmehr um ein actionlasti-

RUBRIK „FUNSPORT“

ges Fungame.

EINZUORDNEN IST.

Hyperdunk



Da es bei Hyperdunk keine Fouls gibt, wird dem Spieler kaum eine Atempause gegönnt.

Fun statt Simulation

In Konamis Basketball-Liga sind sämtliche Spieler nämlich ausgesprochene Raufbolde, und dem Schiedsrichter kommt hier eigentlich nur die Aufgabe des An- und Abpfeifens zu. Doch gerade der unkomplizierte Spielablauf gibt diesem Spiel den hohen Suchtkoeffizienten. Bedienungsfreundlichkeit wird selbstverständlich auch bei der Steuerung großgeschrieben.

Word Up

So ein Basketballspiel habe ich mir schon immer gewünscht: unkompliziert, actionbehaftet und irre spannend. Die Grafik sieht im Gegensatz zu anderen Konami-Spielen zwar

ziemlich nüchtern aus, verschafft euch aber dank der klug gewählten Perspektiven einen prima Überblick.



So reichen schon zwei Knöpfe aus (Passen und Werfen), um einen Angriff mit einem erfolgreichen Dunk abzuschließen. In der Defensive wird der Spieler hingegen durch die Belegung aller drei Knöpfe etwas mehr gefordert: Knopf A sorgt hier für einen Block, mit B wird der kontrollierbare Spieler gewechselt und mit Taste C könnt ihr versuchen, den angrei-

Wenn ihr zwei Vier-Spieler-Adapter besitzt, dürfen noch sieben weitere Freunde bei der Korbwerferei mitmachen.

Klimmzüge nach Basketball-Art!

Nach einem Dunk hängt sich der Spieler hin und wieder auch mal



gerne an den Korb dran.



fenden Spielern den Ball aus der Hand zu schlagen (ein sogenannter „Steal“). Im Gegensatz zu EAs Basketballspielen sind die Abwehrmöglichkeiten übrigens ausgesprochen fair, da euch die Perspektive einen guten Überblick über die Lage des Balls gibt und ein aggressiver Block nicht als Foul geahndet wird.

Das Play Off-Turnier bietet einige harte Computergegner an.

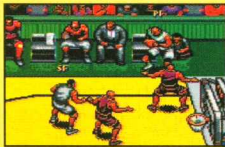
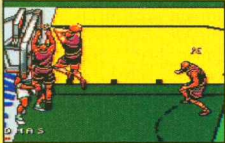
Auch bei Hyperdunk geben zahlreiche Statistiken Auskunft über eure Stärken und Schwächen.

Hot-Spot

Konami liefert mit diesem Titel sein mit Abstand bestes Sportspiel ab.

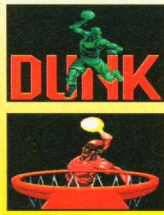
GAME STATISTICS		
	SEATTLE	PORTLAND
SCORE	018	032
REBOUND	001	011
BLOCK	000	000
FG	009/009	016/021
FG%	100.0	076.2
DUNK	005	005
3PT	000/006	000/001
3PT%	000.0	000.0
STEAL	002	001

PRESS START BUTTON

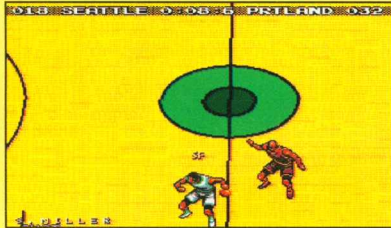


Start Up!

Das kleine, aber feine Intro von Hyperdunk ist der beste Beweis dafür, daß man auch ohne eine aufwendige Technik viel Wirkung erzielen kann.



Technische Kabinettstücken wie das Passen hinter dem Rücken macht der Spieler automatisch.



Tolles Feature

Das tollste Feature von Hyperdunk ist sicherlich das automatische Anpassen an die jeweiligen Spielsituationen. Je nachdem, wie ihr zum Korb steht, reagiert euer Spieler nämlich völlig anders. Steht ihr beispielsweise nahe genug mit dem Rücken zum Korb, vollführt der Spieler automatisch einen spektakulären Dunk. Gleiches gilt auch für die Pässe, die teilweise nicht minder spektakulär aussehen. Dunks lohnen sich übrigens in doppelter Hinsicht; neben den zwei wohlverdienten Punkten erschallt nämlich auch eine fetzige Sprachausgabe, die jeden Dunk in typisch amerikanischer Weise kommentiert - „It's good!“. Hyperdunk darf insgesamt auch als ein absolutes Familienspiel bezeichnet werden, da mittels zweier Vier-Spieler-Adapter von SEGA bis zu acht Spieler gleichzeitig zocken können.

46

Check Up

Mega Drive
16 MBit



Hyperdunk Sportspiel
 Hersteller: Konami Tel. 069-9508120
 Release: März Preis: DM 129,95
 Spieler 1-8
 Levels 16 Teams
 Save Game Paßwort
 Besonderheiten... Gute Sprachausgabe, schwere Computergegner

Grafik 59%

Spartanische, aber zweckmäßige Grafik, nur wenig Farben auf dem Bildschirm.

Sound 72%

Eine vorwärtstreibende Musik und fetzige Sprachausgabe sorgen für Basketballfever.

Gesamt 71%

Mitbringend einfaches Gameplay mit tollerloser Spielbarkeit. Megaspäß macht es zu acht!

Tel 09341/3121

BEACH GAMES
 Videospiele
 und Zubehör

Täglich
Neuheiten



Nützen Sie unseren UPS
 Schnellservice!
 Hier Bestellen und Morgen
 schon spielen

Versand&Laden Am Brenner 3.97941 Tauberbischofsheim

MEGA DRIVE

Wir geben 1 Jahr Garantie
 auf Hard&Software
 Mega Drive 2 179 Dm
 Mega Drive 2
 Aladdin Set 289 Dm
 1 Spiel 209 Dm
 Multi Mega 998 Dm

Aladdin dt 99 DM
 Art of Fighting dt 119 DM
 Castelvania dt 99 DM
 Captain Planet dt 69 DM
 Cham.World Soccer 109 DM
 *Cool Spot dt 89 DM
 Cosmic Spacehead dt 109 DM
 Davis Cup Tennis dt 109 DM
 Dragons Fury 2 dt 109 DM
 Eternal Champions dt 139 DM
 F 15 Strike Eagle dt 119 DM
 Fantastic Dizzi dt 99 DM
 Flashback dt 119 DM
 Fifa Int. Soccer dt 109 DM
 F117 Nightstorm dt 109 DM
 F 1 dt 119 DM
 Gauntlet 4 dt 109 DM
 General Chaos dt 109 DM
 *Global Gladiators dt 49 DM
 John Madden 94 dt 119 DM
 James Pond 3 dt 119 DM
 Jungle Strike Dt 129 DM
 Landstalker dt Bildschirm 129 DM
 Lost Vikings 119 DM

Tel Bestell Service
 unter 09341/3121
 oder 09341/61041
 Mo-Fr 8.30-18.30 Sa 10.00-13.00
ZUBEHÖR

6 Button Controlpad 39 DM
 6 Button Stick 89 DM
 Ascii Pad 59 DM
 Joy Pad Verlängerung (2m) 12 DM
 Sega Maus 79 DM
 RGB Kabel 29 DM
 Vier Spieler Adapter 59 DM
 4 Way Pad (EA) 79 DM

Wieder da:
der MENACER

Die Infrarotkanone mit
 6 Spielen für 1,69 DM

NEU !!!

T-SHIRTS mit vielen
 Motiven (z.B. Sonic 2, Sonic Spinball,
 Mortal Kombat, Streetfighter 2)
 Katalog anfordern
 gegen 3 Dm in Briefmarken
 T-Shirt 29 Dm in Gr. M,L,XI



Sonic 3 137 DM

MEGA CD

Mega CD 2 n. Spiel dt 519 DM
 Mega CD 2 mit Road
 Avenger dt 549 DM
 Ground Zero Texas Dt 109 DM
 Batmans Return dt 119 DM
 Burning Fists dt 109 DM
 Chuck Rock 2 dt 109 DM
 Dune dt 89 DM
 Ecco the Dolphin dt 89 DM
 Final Fight dt 109 DM
 Microcosm dt 119 DM
 Indiana Jones dt 94 DM
 Jurassic Park dt 94 DM
 Price Fighters dt 119 DM
 NHL Hockey 94 dt 109 DM
 Night Trap dt 149 DM
 WWF R in Cage 119 DM

GAME GEAR

Game Gear mit Sonic
 Netzteil u. TV Tuner 289 DM
 Aladdin dt 79 DM
 Cool Spot dt 84 DM
 Donald Duck dt 84 DM
 Ecco the Dolphin dt 84 DM
 EA Hockey dt 84 DM
 Dachungsbuch dt 84 DM
 *NBA Jam dt 69 DM
 *T2 Arcade Game dt 69 DM
 *Mortal Kombat dt 59 DM
 *Olympic Gold dt 39 DM
 *Donald Duck dt 49 DM
 *Mickey Mouse dt 49 DM

Lieferung erfolgt per NN (Post) +8 Dm Porto&Verpackung
 Lieferung mit UPS per NN +12 Porto&Verpackung. Es gelten unsere AGB

7

in einem kurzen Intro erfährt man, daß die zwei Vampirjäger John Morris und Eric Lecorde gegen Dracula, den Fürsten der Dunkelheit, ausgesandt

NUN DARF DIE

wurden. So gilt es also, sich den

LEGENDÄRE SAGA

dunklen Horden der Schattenwelt

VON KONAMI IHR

entgegenzustellen. Hat man sich für

DEBÜT AUF DEM

einen Schwierigkeitsgrad entschei-

MEGA DRIVE GEBEN.

den, beginnt man wahlweise mit einem der beiden Helden. Maximal fünf Leben und drei Continues stehen zur Verfügung, mit welchen man möglichst sparsam umgehen sollte, will man je die prachivollen späteren Levels zu Gesicht bekommen. Ob man John mit seiner Peitsche auswählt oder den langen Dreizack von Eric vorzieht, bleibt jedem selbst überlassen. Beider Kampfkraft ist nahezu identisch.

Dracula lebt!

Als dann betreten wir die Ruinen von Draculas Schloß. Düstere Wolkenketzen und Fledermäuse am vollmondhellen Himmel kündigen Schreckliches an. Kaum im Haus, bricht ein Backgroundgewitter los, und, nachdem wir ein paar Untote dahingemuehelt haben,

Castlevania - The New Generation

Hot-Spot

Die neue Generation von Konami - Action total.



Teils beeindruckende, teils dürftige Grafik.



begegnen wir dem ersten Zwischengegner. Ein zur Hälfte skeletierter Wolf greift uns an. Nach wenigen Hieben heult er laut auf, wodurch die Fensterscheiben nach und nach zerbersten. Scharfe Glassplitter regnen auf uns herab und rauben uns wertvolle Energie. Über ein riesiges morsches Gerippe gelangen wir ins kaum mehr vorhandene Obergeschoß. Wir müssen uns einem großen knochigen Krieger mit Schwert und Streitaxt stellen, der uns den Zutritt in den zweiten Level verwehrt. Im Laufe des gesamten Spiels treffen wir auf atemberaubende Horror-Monster aus tausendundeinem Alptraum. Vor teilweise animierten, stimmungsvollen Hintergründen begegnen wir Mumien, die mit ihren Bandagen werfen, Werwölfe, die teilweise Säulen von Gebäuden reißen und damit um sich schlagen. Angriffslustige Geier wechseln ab mit fliegenden Skeletten und, und, und. Große Zwischen- und harte Endgegner lassen sich stets schweißtreibend, aber fair zerbröseln. Die Backgrounds sind teilweise sehr fein gezeichnet, teilweise jedoch enttäuschend. Wem dieses Angebot noch nicht ausreicht, darf bei einem teilweise knapp bemessenen Zeitlimit vor steigenden Wassermassen flüchten, um nicht jämmerlich abzusaufen. Der Turm von Pisa ist nicht nur schief, sondern versinkt auch rasend schnell

Check Up

Mega Drive
16 MBit



Castlevania	Action
Hersteller: Konami	Tel. 069-950812-0
Release: -	Preis: DM 120,-
Spieler	
Levels	1
Save Game	6
Besonderheiten	Paßwort
.....	Ruckelige
.....	Animation

Grafik **72%**

Schwacher Auftritt mit holpriger Animation, stark am Schluß.

Sound **80%**

Stimmungsgeladene Musiktitel, eventuell ein Tick zu schnell.

Gesamt **71%**

Ein gutes Spiel für Horrorkreunde und solche, die es werden wollen.





Leitern steuern. Neben unserer ständigen Hauptwaffe können Sonderwaffen in begrenzter Anzahl gefunden werden. Hinter zerschlagenen Kerzen und Leuchtern kommen diese in Form von Bumerangs, Streitäxten oder zum Beispiel Säureflaschen zum Vorschein. Ebenso wird deren Anzahl über die Aufnahme von Bonus-Items bestimmt. Ein Paßwortsystem für jeden bestandenen Level bewahrt uns vor allzu großem Frust nach unfreiwilligem Ableben der Vampir-Hunter. Begleitet wird das gesamte Szenario von stimmungsvollen Musiktiteln, die ständig wechseln und neben der Vielzahl verschiedener FX die richtige Gruselstimmung schaffen.

op

Word Up

Da freut sich jeder Grusel-Freund! Endlich gibt es mal wieder beinharte Action-Kost pur. Unfaire Stellen waren nicht auszumachen, wodurch das Game mit einer gewissen Übung durch-

aus zu bewältigen ist. Immer ran an den Feind!



Castlevaina ist nichts für zartbesaitete Gemüter!



Castlevania®

COMPETITION

Wieder einmal konnten wir für euch zu einem aktuellen Spiel auch eine tolle Competition an Land reißen. Konami spendiert den Castlevania-Freaks zwanzig Doppel-CDs, welche die 63 (!!!) besten Musikstücke und Effekte aus der Dracula-Saga bieten.

Zwei Fragen müßt ihr uns allerdings beantworten:

1. Welcher Spieleheld ist das neue Markenzeichen von Konami?
2. Wie hieß das Spiel, in dem er seinen ersten Auftritt hatte?

Einsendungen bitte bis spätestens 18.05.94 an folgende Adresse:

SEGA Magazin
Kennwort: Castlevania CD
Isarstraße 32
90451 Nürnberg



Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

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

SEGA MEGA DRIVE

Brett Hull Hockey	dt. DM 91,00
Castlevania	dt. DM 98,00
Champions World Class Soccer	dt. DM 118,00
Dragon's Lair	dt. DM 91,00
Dragon's Revenge	dt. DM 109,00
Dr. Robotniks	dt. DM 109,00
Dune 2	dt. DM 109,00
Eternal Champions	dt. DM 132,00
Fantastic Dizzy	dt. DM 73,00
Hyperdunk	dt. DM 118,00
Mc Donald's Treasure Land	dt. DM 109,00
Mickey's Challenge	dt. DM 119,00
Mutant League Hockey	dt. DM 119,00
NBA Jam	dt. DM 118,00
NBA Showdown	dt. DM 127,00
NHL Hockey '94	dt. DM 108,00
Normys Beach Babe	dt. DM 109,00
Prince of Persia	dt. DM 109,00
Sonic 3	dt. DM 131,00
Toejam + Earl 2	dt. DM 119,00

SEGA MEGA CD II

Bill Walsh College Football	dt. DM 98,95
Dune	dt. DM 109,95
Ground Zero Texas	dt. DM 109,95
Jurassic Park	dt. DM 91,95
Mortal Kombat	dt. DM 109,95
NHL Hockey '94	dt. DM 108,95
Nightrap	dt. DM 129,95
Powermanger	dt. DM 109,95
Pugsy	dt. DM 91,95
Sonic	dt. DM 91,95
Terminator	dt. DM 109,95
Thunderhawk	dt. DM 108,95
WWF Rage in the Cage	dt. DM 109,95

SEGA MASTER SYSTEM II

Aslerix 2	dt. DM 81,00
Chuck Rock 2 - Son of Chuck	dt. DM 81,00
Ecco	dt. DM 81,00
Fire & Ice	dt. DM 81,00
Jungle Book	dt. DM 81,00
Road Runner	dt. DM 81,00
Sonic 3 Chaos	dt. DM 80,95
Star Wars	dt. DM 81,00
Streets of Rage	dt. DM 81,00
Wimbledon 2	dt. DM 91,00

SEGA GAME GEAR

Addams Family	dt. DM 81,00
Aladdin	dt. DM 81,00
Ecco	dt. DM 81,00
F 1	dt. DM 81,00
Hook	dt. DM 71,00
NBA Jam	dt. DM 91,00
Road Runner	dt. DM 81,00
Sonic Chaos	dt. DM 81,00
Star Wars	dt. DM 81,00
Ultimate Soccer	dt. DM 81,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE !!!

Alles deutsche Versionen
Sämtliche Titel erhältlich
Original Sega Deutschland

Vorbestellungen für Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert

Auch für Nintendo-, Amiga- und IBM-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.

Sommalbesteller sparen Versandkostenanteile und helfen durch geringeren Anteil von Verpackungsmaterial die Umwelt zu schonen. Lieferung erfolgt per Nachnahme.

Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

New entry!



SAUKOMISCH

MORDSSPANNEND

OTTIFANTASTISCH



BRUNO, der Ottifant, hüpf und hüpf und hüpf.



Allein gegen die Bienmafia.



Wo ist der kleine Otilie?

SEGA

SEGA

MEGA DRIVE



JUMP'N'RUN

- Extrem detailreiche Animation.
- Digitalisierte Soundeffekte.
- Bildschirm-Scrolling in 2 Ebenen (Mega Drive).
- Viele, versteckte Bonuslevel.
- Passwort-Option.

ERHÄLTlich AUCH FÜR:

- GAME GEAR
- MASTER SYSTEM II

The Ottifants

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

SEGA



Ottifants

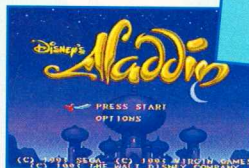
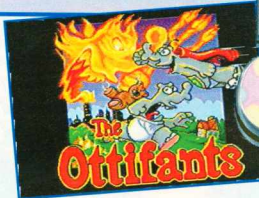
Seite 97-107

Sonic Chaos

Seite 108-118

Aladdin

Teil 4, Seite 119-122



CODES



FREEZERS

Seite 123-128

Ecco CD
Sonic CD
Battleloads
Flintstones
John Madden '94
Populous 2

Mig-29
RBI Baseball 4
Smash TV
Super Hang-On
Jungle Book
Rocky

Sonic 2
Alien 3
Putt 'n' Putter
Eternal Champions
G-Loc
Mortal Kombat

Ottifants
Sonic 3
Tazmania
Operation Wolf
Desert Strike

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,-

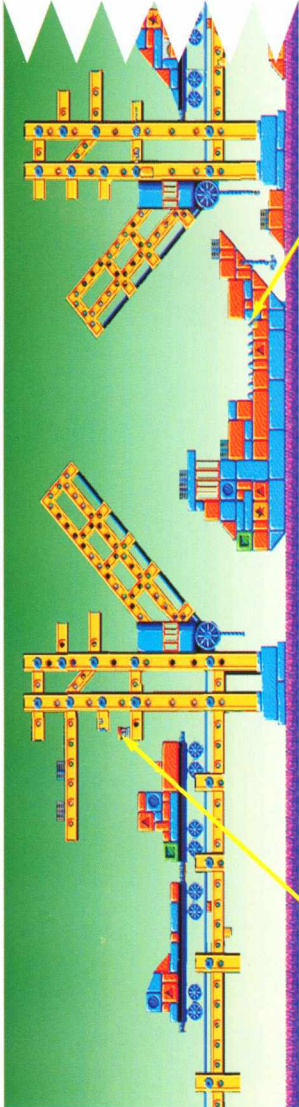


VON SPIELEPROFIS
FÜR SPIELEPROFIS !!!

OTTIFANTS

Willkommen zu der Auflösung des aerodynamischen Ottifanten, der Süßigkeiten über alles liebt. Es gibt über 20 Level in diesem epischen Spiel, welche in 2 Folgen des Sega-Magazins gelöst werden.

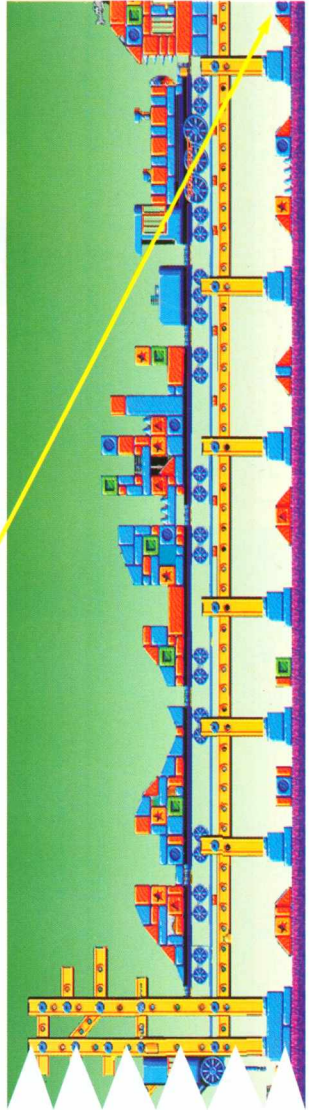
Das Haus - Level 1



Knöpfe, wie diesen findest du im ganzen Spiel. Jeder von ihnen aktiviert einen Block. Dies wiederum kann dich auf höhere Level bringen, um Feinde zu bewerteln oder in andere Teile des Levels, um Zugang auf normalerweise unerreichbare Vorsprünge zu bekommen.

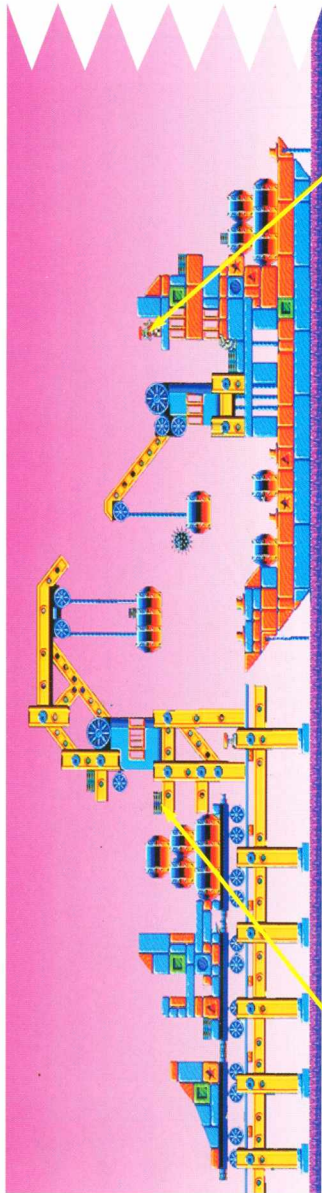
Im unteren Teil des Levels gibt es noch mehr Gummibärchen. Wenn du es bis hierhin schaffst, erscheint auch ein Geheim-Bonus-Level. Im Bonuslevel wird von dir erwartet, dass du alle Gummibären innerhalb einer bestimmten Zeit aus sammelst. Das Ende des Ottifantenlevels liegt direkt über diesem Punkt.

In diesem Spiel sind einige Spikes verborgen. Viele davon heben und senken sich, um dich zu täuschen. Nimm dir beim Durchqueren des Levels Zeit und versichere dich, dass keine fliegenden Feinde darauf warten, dich anzugreifen, wenn du springst.



OTTIFANTS

Das Haus - Level 2

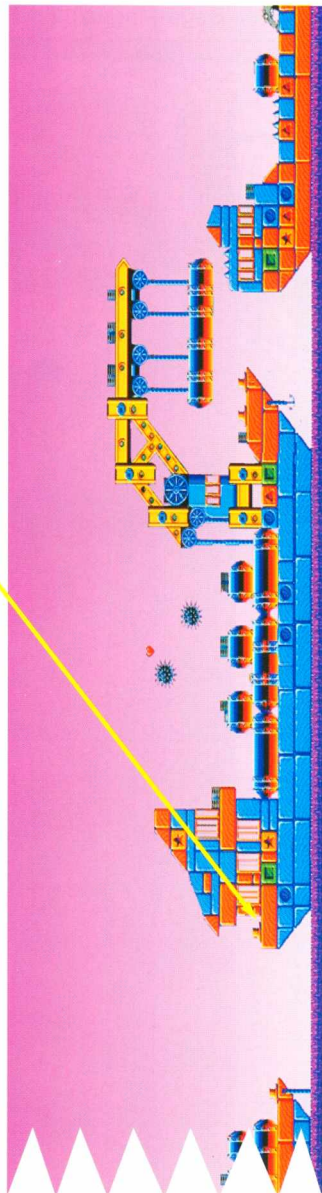


Es gibt viele Objekte im Spiel, die dir auf deinen Reisen behilflich sein werden. Sprungfedern können benutzt werden, um Power-Ups, höhere Vorsprünge oder Sprünge über Klüften zu erreichen. Nur dein Timing muß stimmen, wenn du die Sprungfedern effektiv nutzen möchtest.

Hier findest du den Bonusraum dieses Levels. Benutze den beweglichen Vorsprung, um zu diesem Punkt zu gelangen. Sammle alle Süßigkeiten im Bonuslevel ein, um einen 1000-Punkte-Bonus zu erzielen.

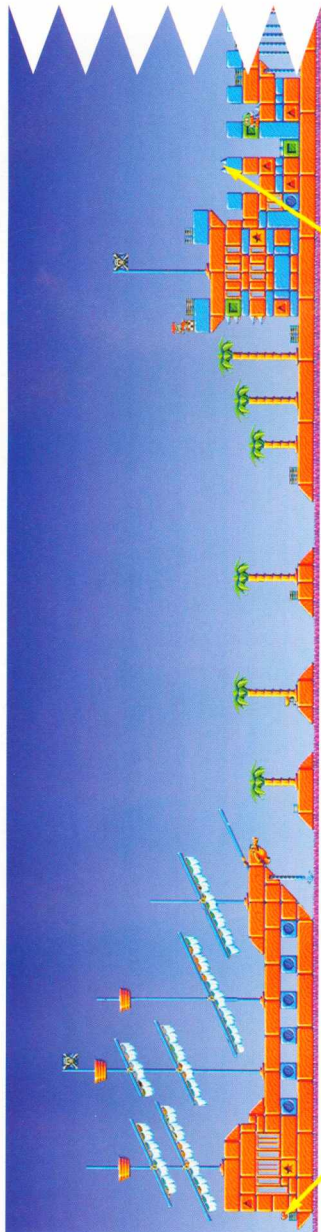
Etwas entfernt von hier liegen 2 Spikebälle. Es ist sehr schwierig, sie zu passieren, ohne daß du beschädigt wirst. Der beste Weg ist, die Sprungfeder vor den Ballen zu benutzen, hoch und über sie hinwegzuspringen.

Neustartboxen gibt es in allen Levels und erlauben dir, an diesem Punkt wieder zu starten, wenn du auf deinem weiteren Weg stirbst. Wenn du sie siehst, solltest du sie benutzen, denn es könnten schwer überwindliche Hindernisse vor dir liegen.



OTTIFANTS

Das Haus - Level 3

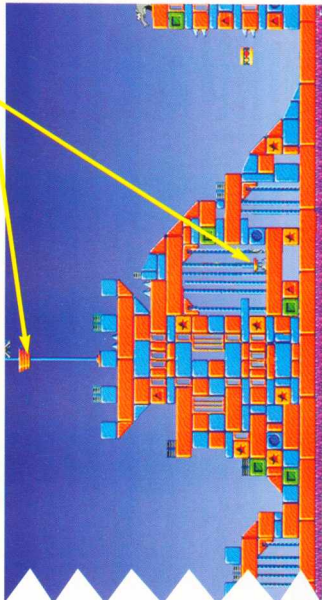


Im Spiel gibt es versteckte extra Leben, meistens an den Orten, an denen du sie nicht vermutest. Vergiß dieses hier unten nicht! Darüber gibt es eine Menge Gummibärchen, die du aus den Segeln des Spielzeugschiffes einsammelst kannst.

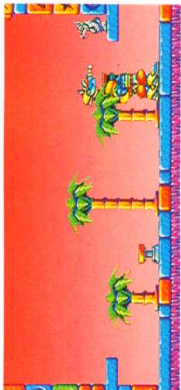
Nicht alle Schalter im Spiel werden zur Aktivierung von Blöcken benutzt. Einige müssen gedrückt werden, damit Plattformen weiter vorne erscheinen. Dies ist einer, der gedrückt werden muß, um das Ende des Ottifantenniveaus zu erreichen.

Der Bonusraum befindet sich im Krähennest am oberen Ende des Mastes. Benutze die Sprungfeder, um dorthin zu kommen.

Nachdem du an der Restartbox vorbei bist, mußt, du diese teuflischen Spikes passieren. Sie heben und senken sich. Nimm dir genügend Zeit, um herauszufinden, welche von den Vorsprüngen stauchtfrei sind. Kille die grünen Feinde, bevor sie dich umlegen.



Wächter des Hauses...



Der Roboter ist von Natur aus eher bosartig, denn er versucht, dich mit den härtesten Mitteln loszuwerden. Steige auf die Vorsprünge an einem beliebigen Ende des Levels, um auf den Roboter zu feuern. Er wird von einer Seite zur anderen springen und mit Raketen auf dich zielen. Springe über diese hinweg oder gehe in Deckung. Wenn du zulange auf einem Vorsprung stehen bleibst, wird der Roboter auf dich springen. Bewege dich von einer Seite zur anderen, damit er dich nicht treffen kann.



OTTIFANTS

Der Keller - Level 1

Folge diesem Durchgang runter zum Boden. Wenn du alle Gummibären auf diesem Level einsammelst und den Bonus gewinnen möchtest, musst du aufpassen, wenn du an dem letzten Stück des Ottifantenlevels vorbeikommst. Danach kannst du die letzten Süßigkeiten aufsammeln.

Dieser hier ist ein böser Ottifant. Er ist unzerstörbar und feuert mit Pfeilen in regelmäßigen Abständen. Am besten gehst du diesen Typen aus dem Weg, da sie wirklich eklig werden können.



Wenn du diesen Knopf drückst, erscheint auf der rechten Seite ein Vorsprung. Dieser bringt dich nach oben und ermöglicht dir einen Sprung nach rechts über die schwingende Klinge, um die Ladung Gummibären über dir zu bekommen.

Drücke diesen Schalter, damit ein Block runterfällt und du den Vorsprung darüber erreichen kannst. Vorsicht! Wenn du auf den Vorsprung springst, löst sich ein Felsen, der genau dann runterfällt, sobald du landest.

Wenn du auf diesem Vorsprung bist, musst du den Vorsprung auf der rechten Seite auf dich zuziehen. Springe auf ihn drauf, damit er dich auf die andere Seite transportieren kann.



Der Keller - Level 2



Um in den zweiten Teil des Untergeschosses zu gelangen, beginnst du im unteren linken Teil des Levels. Schiebe die herankommende Fiedermaus ab und springe auf den sich bewegenden Vorsprung, sei aber vorsichtig, damit du nicht in die Lavagrube darunter hineinfallst. Wenn du auf der anderen Seite sicher an Land gekommen bist, benutze einen anderen beweglichen Vorsprung, der dich nach oben und damit in höhere Gefilde bringt. Bewege dich nach rechts und hoch, bis du eine schwingende Klinge siehst. Vorher aber, wird am Rand der Plattform eine Hand in regelmäßigen Abständen aus dem Boden schießen, um nach dir zu greifen. Gehe an dieser Hand vorbei und runter, dann nach links und vermeide die tropfende Säure. Aktiviere den Restart-Punkt, den Ottifanten-in-einer-Kiste. Drehe um und wieder nach rechts, hoch und über die Bogen, springe wieder über die schwingende Klinge und gehe die Bogen runter zur anderen Seite. Springe nach rechts auf die 1. Säule und über die 2. mit Spikes gefüllten Gruben. Du stößt auf einen Schalter, springe rüber und drücke ihn, damit ein Vorsprung erscheint. Springe wieder zurück über die beiden Gruben und hoch auf den neuen Vorsprung. Springe von hier nach rechts auf den größeren Vorsprung und wieder nach rechts auf die obigen Rohre. Gehe auf den Rohren entlang nach links, töte dabei die 2 Ratten, aktiviere den Restart-Punkt am Ende des Rohrs und springe auf den Sockel. Springe nicht zuviel auf dem Sockel herum, da du durchfallen und auf den Spikes da unten landen könntest. Wenn du vorbei bist, gehe weiter nach links und über die Kluff. Erschleie den Maulwurf und springe auf den Luftvorsprung.

Von hier aus kannst du eine Anzahl von Gummibären und einen gelben Lolly in einer Passage unter dir sehen. Um sie zu ergattern, stelle dich nach links von den Spikes und über der Passagé hin, und springe hoch und runter. Der Boden wird nachgeben und dir erlauben, nach unten zu gehen und alle Süßigkeiten einzusammeln (i). Springe wieder hoch auf den aufsteigenden Vorsprung. Wenn der Vorsprung auf seinem Höhepunkt angekommen ist, springe auf den rechten Vorsprung. Du müsst nun ein paar korrekte Sprünge machen, da es hier noch eine schwingende Klinge gibt,

die dich aufhalten will. Springe über sie und nach rechts auf die höhere Plattform. Gehe nach rechts, über die Spikes und springe über den gesamten Koochopf, weiter nach rechts und mache einen Sprung auf den Schalter, auf den du triffst. Genau über dem Schalter gibt es ein extra Leben, sammle es ein und gehe weiter nach rechts, springe auf dem neuen Vorsprung über die Kluff und auf den Schalter am Ende zu. Drücke ihn und gehe nach links den gleichen Weg zurück, springe über die Kluff zum Ende und über die Klinge auf den neuen Vorsprung. Dies bringt dich nach oben und an einem anderen Schalter vorbei. Dieser befindet sich am Anzapfpunkt der schwingenden Klinge (1). Drücke ihn, um Zugang zum Bonusraum zu bekommen.

Du müßt nun zum Anfang der tiefergelegenen Rohre zurück. Am Ende dieser Rohre befindet sich ein kleiner Vorsprung. Springe auf diesen Vorsprung, um in einen vorher noch unerreichbaren Teil des Levels zu kommen. Springe hoch zum neuen Level und weiche noch einer anderen Klinge aus. Sammle die Gummibären ein, während du weiter aufsteigst und gehe nach rechts in die Wand hinein, um den Bonusraum zu betreten (ii). Gehe dann den Weg zurück zu dem Knopf am Anzapfpunkt der schwingenden Klinge etwas weiter in dem Level (1). Von hier aus solltest du auf den hochsteigenden Vorsprung springen. Oben angekommen, springe nach rechts und auf die höchste Plattform. Bewege dich nach rechts um an der Restart-Box vorbei und springe vorsichtig über die obige Spikereihe hinweg. Gehe weiter nach rechts und passiere vorsichtig den Pfeilwerfenden Teufel, gehe über den

Hexenkessel und über die letzten 3 Spikes, um dem Ottifanten des Endlevels zu begegnen (iii).

Action Replay Codes...

Gebe den folgenden

Leben zu erzielen:

FF87990003



Der Keller - Level 3 / Der Garten - Level 1



Am Anfang müßt du nach rechts gehen und vom Vorsprung runterhüpfen. Paß auf die schwingende Klinge auf und töte den mit der Axt werfenden Maulwurf. Drücke den Schalter auf der rechten äußeren Seite herunter und gehe den Weg zurück über die Klinge und der Vorsprung hoch. Halte dich rechts und springe zum höheren Vorsprung, rüber zum kleinen Vorsprung und zum 2. Schalter. Drücke ihn, damit ein aufsteigender Vorsprung erscheint. Du müßt zum Start zurück, um ihn zu finden. Steige hinauf und springe runter, gehe den Durchgang hoch und nach rechts und auf den Vorsprung über den Spikes. Springe hinunter und nach links, und gehe den Hang in der Passage hoch. Oben angehängt, ziehe einen Vorsprung von rechts herbei. Sobald er auf dich zu schwebt, springe hinauf und laß dich von ihm über die Kluff tragen. Springe über die Klinge und hoch auf die Plattform, gehe auf der rechten Seite von der Plattform runter und in die Kluff hinein, wo sich ein Schalter befindet. Drücke ihn und benutze den hüpfenden Feisbrocken als Trampolin, um dich aus der Kluff und auf die Plattform darüber zu bringen. Laß

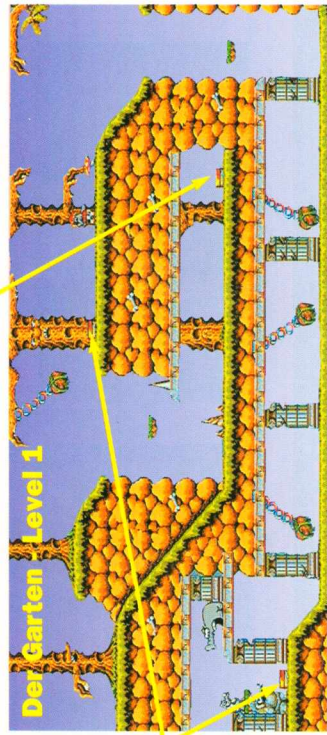
dich vom Trampolin hoch und nach rechts bringen, gehe den Hang hinauf und auf den schwebenden Vorsprung und springe oben angehängt nach links. Folge dem Weg immer links entlang bis zum Ende der Wand. Benutze das Trampolin hier, um hochzuziehen und auf die Plattform oben zu gelangen. Auf der rechten Seite der Plattform befindet sich noch ein Trampolin. Springe hinauf, um die Plattform darüber zu erreichen. Gehe an der Restart-Box vorbei und springe rüber für ein extra Leben. Gehe den ganzen Weg über nach rechts und benutze das Trampolin, um über die Kluff und zum Hang auf der gegenüberliegenden Seite zu kommen. Folge dem Weg nach rechts und gehe am Rand hinunter. Wandere auf den Röhren entlang und vernichte dabei die Maulwürfe. Wenn du das Ende des 1. Rohres erreicht hast, wische du einen Vorsprung sehen. Springe hinauf und über das verstopfte Rohr. Wenn du fällst, wirst du zum Bonuslevel hingewirbelt. Vervollständige dieses und gehe an den Röhren runter zu einem Rohrvorsprung, springe nach links und zu dem letzten Schalter. Er aktiviert eine Plattform, die dir Zugang zum letzten Gummibärchen verschafft.

Gehe nach rechts außen dieses Levels und runter auf den Boden, um noch ein extra Leben zu bekommen. Gehe letztendlich nach ganz unten im Level und wandere nach links und springe über die Lavagruben ans Ende des Ottilantenlevels.

Kellerwächter ...



Um diesen hitzigen Teufel zu besiegen, müßt du dich auf die oberen Vorsprünge hinstellen und von hier aus auf den Wächter schießen. Wenn du in der Ecke des obigen Vorsprungs stehenbleibst, kannst du den Wächter aus relativer Sicherheit abknallen. Du müßt nur von Zeit zu Zeit über das feindliche Feuer springen, wenn es erforderlich ist.



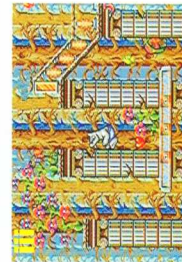
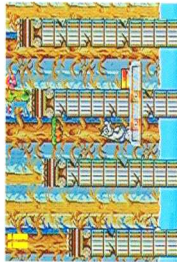
Dies ist der 1. Schalter, den du betätigen müßt. Eine Plattform erscheint, die dir den weiteren Weg in diesem Level ermöglicht. Sei sehr vorsichtig, daß du nicht runterfällst, denn dort unten befinden sich sehr viele Spikes.

Der Garten - Levels 2 & 3

Level 2...



Am Anfang vom 2. Gartenlevel siehst du einen Baumstamm, der zu der Höhle unten führt. Gehe diese Höhle hinunter (i) und sammle die 3 roten Lollys ein, die sich dort zwischen den Süßigkeiten befinden. Kehre zum Baumstamm zurück und gehe nach rechts den Hang hinunter, bis daß du auf eine Spikegrube stoßt. Dort gibt es einen Tausendfüßler, der eine Bombe auf seinem Rücken trägt. Schiebe nicht auf ihn - er würde dann in die Luft fliegen. Springe stattdessen auf seinen Rücken und laß dich von ihm über die Spikes tragen. Es kommt darauf an, wieviele Gummibärchen du einsammeln mußt, aber es wäre besser, wenn würdest, anstatt auf die Bäume zu klettern. Es gibt viele verborgene Spikes, die im Garten herumliegen und jeden ahnungslosen Ottifanten töten werden. Nachdem die Spikegrube hinter dir liegt, springe über die 2 schwingenden Felsblöcke und die kleine Spikegrube, die folgt.



Du kommst nun zu Wasserstellen, die auch einen sicheren Tod bedeuten, wenn du hineinfällst. Springe über den ersten kleinen Wasserteich und vernichte jede lästige Biene, auf die du stoßt, und hüpfte unter die kaputte Brücke auf der rechten Seite. Hinter der Brücke befindet sich noch ein schwingender Felsblock, über den du springen mußt. Lande auf der Brücke. An dessen Ende befindet sich eine Reihe von Säulen. Diese kannst du zum Überqueren des Wassers als Trittschritte benutzen. Unter der 4. Säule befindet sich ein Schalter (ii). Wenn dieser gedrückt wird, erscheint eine schwebende Plattform, die dich zu 2 anderen Plattformen und einer Anhäufung von Gummibären bringt. Überlege, ob du sie wirklich brauchst und mit hohem Einsatz spielen willst! Am Ende der Säulen ist eine andere Brücke - am Fuße befindet sich ein extra Leben (iii). Sammle es nur ein, wenn du dich einem gewagten Sprung danach stellen willst, denn es gibt einen umständlichen Fels zu überwinden, wenn du springst. Wenn du nach rechts springst, kommst du ans Ende des Ottifantenlevels. Wenn, wie auch immer, du dich entschieden hast, auf der Brücke zu bleiben, überquere sie langsam und warte, bis daß die 4 Objekte über dir runterfallen. Am Ende der Brücke liegt auch das Levelende.

Level 3...



Du startest nochmal im linken Bereich des Gartens und schlägst dich in die rechte Richtung durch. Springe über die Spikegrube und auf die schwebende Plattform. Springe hinunter, wenn sie ihre Höhe erreicht hat und auf den unteren Ast drauf. Gehe weiter nach rechts und klettere bis zum äußersten Ende des Astes, wo er übers Wasser hängt. Erachieße die Biene und springe ins Land auf der anderen Seite. Gehe an der Restart-Box vorbei und den Hang hinunter. Springe am Ende hinunter und über das Wasser auf den überhängenden Ast. Wandere den Ast entlang und springe über das Wasser am Ende zu einem abfallenden Vorsprung hinauf. Du brauchst an dieser Stelle eine gute Kontrolle über deinen Ottifanten, denn du könntest ausrutschen und ins Wasser purzeln. Vernichte die Biene, wenn sie auf dich zufliegen und zerstöre den schließenden Baum, gehe auf den höchsten Ast und runter an Land auf der anderen Seite. Wandere über die Brücke und über die aufgebrochene Kluff und zurück auf die Brücke. Springe über die 2 schwingenden Felsblöcke und kille die Biene, die dich daran hindern wollen. Hüpfte vom Ende der Brücke runter zur Restart-Box und über die schwebende Plattform und von hier aus auf eine andere kaputte Brücke. Drücke den Knopf auf dieser Brücke - es erscheint noch einer daneben. Wenn du diesen drückst, erscheinen einige Plattformen. Die wichtigste ist die Plattform im Wasser rechts von dir. Mit dieser kommst du an Land und an das Ende des Ottifantenlevels.

Der Garten - Levels 4 & 5

Level 4...

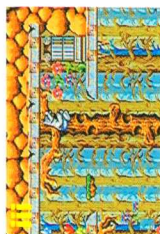


Dies ist wahrscheinlich eines der einfacheren Level in Ottifants. Du beginnst das 4. Level des Gartens am Ende der Baumgruppe. Zu deiner Rechten befindet sich ein Gewässer, welches du aber aufgrund der großen Kluft noch nicht überqueren kannst. Du mußt zuerst auf den Baum bis in die Spitz

hineinklettern. Benutze dabei die Äste und Stümpfe als Stufen. Dort gibt es viele Schnecken und Bienen, die dein Klettern behindern werden, schalte

diese bei deinem Aufstieg aus. Es gibt auch eine Anzahl von schwingenden Felsen, die sich an umständlichen Stellen befinden, um dein Klettern so schwer wie möglich zu machen. In der Baumkrone findest du einen Schalter (i), drücke Wasserstrahlen am Fuße des Baumes zu aktivieren. In der Nähe des Schalters befindet sich ein extra Leben, hole es dir und gehe runter an den Fuß des Baumes. Unten angekommen, siehst du eine schwebende Plattform über dem Wasser (ii). Springe hinauf und reise auf die andere Seite. Wenn du an Land bist, mußt du wieder in die Baumkrone klettern. Du wirst vom Ende des Ottifantenlevels (iii) begrüßt.

Level 5...

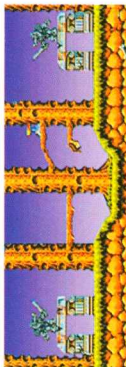


Der letzte Level der Gartenwelt ist ein wenig komplizierter als die vorherigen, denn du mußt länger nach den Gummibärchen suchen. Anfänglich mußt du auf dem höheren Boden dieses Levels bleiben und deinen Weg über den Screen fortsetzen. Es gibt viele Hindernisse hier, angefangen bei den Bienenschwärmen über Schnecken bis hin zu schließenden Bäumen und fallenden Objekten. Paß auf, wenn du durch das Baumwirrwarr gehst - hier ist bestimmt etwas im Gebüsch versteckt, feiere die ganze Zeit über vom Baumstamm aus mit Süßigkeiten.

Wenn du am Boden bleibst und nach rechts gehst, ansinkt auf die Bäume und Felsen zu klettern, stoßt du sehr bald auf ein extra Leben und eine Restart-Box (i). Wandere weiter nach rechts am Fuße des Waldes entlang und du wirst eine Plattform (ii) entdecken, springe rauf, um in einen unterirdischen Gang gebracht zu werden. Springe am Boden entlang, runter, gehe nach links und schneide dabei die Frosche und Schnecken ab. Auf deiner Reise entdeckst du einen Schalter auf einer Plattform über dir, benutze den Baum, um hoch an diesen Schalter zu springen, drücke ihn und eine schwebende Plattform erscheint etwas entfernt über dem Wasser. Gehe vom Schalter runter, dann nach links zum Wasser und benutze die neue Plattform, um dich zu einem kleinen Stückchen Land auf der anderen Seite zu bringen.

Klettere den Stumpf, der auf dem Baum an Land wächst hoch zu dem extra Leben über dir und dann zum Bonusraum gegenüber vom Herzen (iii). Klettere runter und gehe nach links über das Wasser und springe über den schwingenden Felsbrocken. Am äußeren linken Ende vom Durchgang steigt das Land an, klettere dort hoch, um das Ende des Ottifantenlevels (iv) zu finden. Dies ist, der letzte Teil des Gartens, nun kommt der Wächter dran!

Gartenwächter...



Hier gibt es 2 Wächter, die in diesem Teil des Spiels geschlagen werden müssen. Sie sind an beiden Leveln sichtbar. Am Anfang sind beide noch Leben. Die Statue rechts erwacht als erste zum Leben und attackiert dich mit ihrem Schwert. Du mußt jeden Feind 50-mal schlagen, um ihn zu besiegen. Du hast die Möglichkeit, 10 von diesen Schlägen einzusparen, wenn du den Schalter in der Mitte des Levels drückst und den Felsbrocken, der dadurch erscheint, nach dem bösen Ottifanten wirfst. Der sicherste Weg ist, den ersten Feind auszuschalten, wenn du entweder auf oder unter der Plattform am Ende stehst. Du kannst entweder deine Kugel hoch oder runter feuern, je nachdem, ob der Feind sich über oder unter dir befindet. Von hier aus kannst du in Deckung gehen oder über die Geschosse, die dir entgegenschleudern, springen, bis er besiegt ist. Wiederhole das gleiche mit dem Feind links oben. Wandere nach deinem Erfolg zum Baugelände.



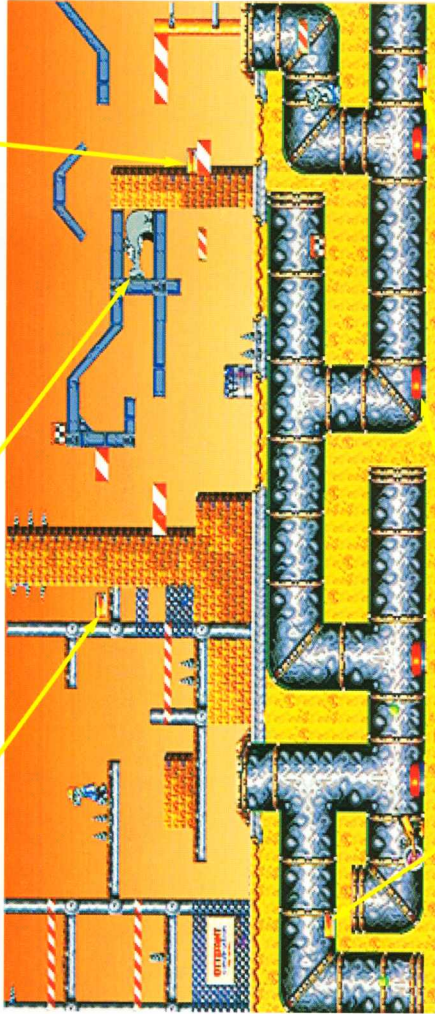
OTTIFANTS

Die Baustelle - Level 1

Hier in Nähe des Starts befindet sich den letzte Schalter. Er legt eine kleine, aber wichtige Plattform frei, mit der du das Ende des Ottifantenniveaus erreichen kannst.

Wenn du hier Schwierigkeiten hast, das Levelende zu erreichen, benutze die Restart-Boxen als Hilfe, um etwas weiter im Level zu beginnen, wenn du sterben solltest.

Hier ist der 3. Schalter. Er lässt den 4. Schalter und eine schwebende Plattform erscheinen, die du benutzen mußt, um an den Schalter zu kommen.



Dies ist der 2. Schalter, der eine andere Plattform zum Vorschein bringt. Sie wird dir helfen, den Weg aus den Rohren hinaus und den 3. Schalter zu finden.

Benutze dieses rote Polster als Trampolin, um an Höhe zu gewinnen und die höheren Rohre zu erreichen.

Dies ist zwar eines der kleineren Levels, aber du mußt ein bißchen länger überlegen, um es zu vervollständigen. Hier gibt es 4 Schalter, die betätigt werden müssen. Dies hier ist der erste. Er gibt einen Vorsprung, der sich etwas weiter weg befindet, frei. Über ihn kannst du den 2. Schalter erreichen.

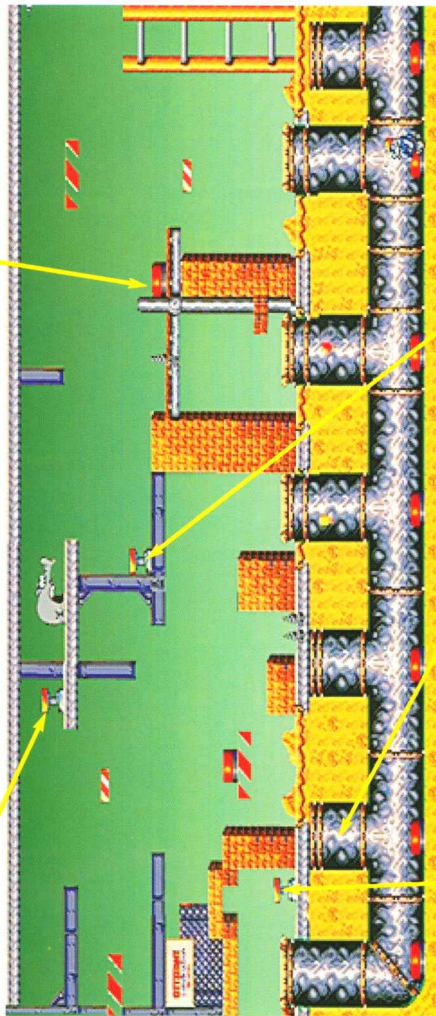


OTTIFANTS

Die Baustelle - Level 2

Dies ist der letzte Schalter, den du drücken musst. Ziele deinen Sprung sehr genau, da sich dort unten Spikes befinden - für den Fall, wenn es daneben geht!

Es gibt viele von diesen "Trampolines" in diesem Level. Du bekommst also genug Übung, wie du sie richtig zu benutzen hast. Sie ermöglichen dir, schwindende Höhen zu erreichen, in denen du Gummibärchen, Lollys und auch Plattformen vorfindest.



Dies ist der erste von 3 Schaltern, die du der Reihe nach betätigen musst, um das Level abzuschließen. Eine Plattform auf der rechten Seite des Levels wird aktiviert.

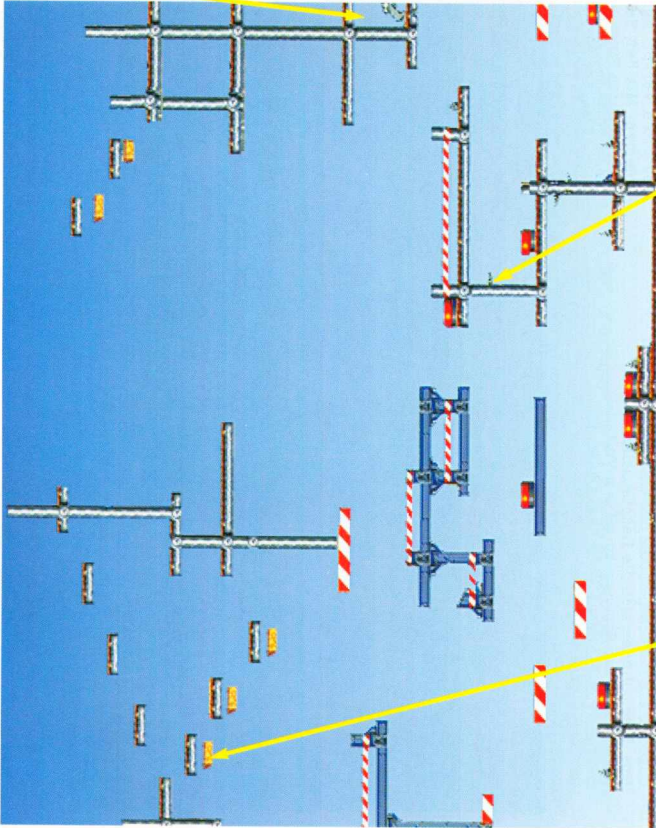
Springe hier hoch, um Zugang zu einem anderen versteckten Level des Spiels zu bekommen.

Nachdem du den ersten Schalter gedrückt hast, mache dich auf den Weg zu diesem hier. Wenn du ihn betätigst, erscheint noch eine Plattform, die du benutzen kannst. Mit ihr erreichst du den dritten und damit letzten Schalter.



OTTIFANTS

Die Baustelle - Level 3

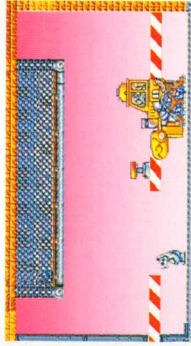


Wenn du nicht gerade die schwierigste Option gewählt hast, brauchst du nicht nach hier oben zu gehen. Du kannst diese Höhen nur erreichen, wenn du ein Superfant wirst und nach hier oben fliegen kannst.

Dieses Level ist mit Spikes zugepflastert. Alle befinden sich an den blödesten Stellen für deinen Ottifanten. Paß auf, wenn du irgendwohin springst, denn es muß einfach ein Spike in der Nähe sein.

Hier auf der äußeren rechten Seite des Levels versteckt sich der Leveldeotiffant. An ihn heranzukommen ist kein Problem, aber das Sammeln von genügend Gummibären könnte eins sein. Herunterfallendes Mauerwerk und die fliegenden Krähen hoch am Himmel behindern deinen Fortgang. Der beste Rat ist, genug Süßigkeiten einzusammeln und das Level zu beenden.

Baustellenwächter...



Ein bösariger Ottifant hat einen Bulldozer eingenommen, und er versucht nun, dich zu töten. In der Mitte des Raumes befindet sich ein Schalter, der eine Dose mit Farbe auftauchen läßt. Werfe diese auf den Bulldozer, um 10 Treffpunkte zu erzielen. Es gibt im ganzen 80 Treffpunkte.

Am Anfang befindest du dich in der oberen Spitze. Aber springe noch nicht runter, sondern stelle dich, so auf, daß deine Schüsse von oben auf den Bulldozer treffen. Eventuell fliegt die Waffe darauf in die Luft. Wenn diese zerstört ist, gehe runter auf die rot-weiß-gestreiften Vorsprünge. Feuere von hier aus auf die Maschine und springe über sie hinweg, wenn sie dreht und auf dich zukommt. Hüpf von einem Vorsprung auf den anderen, bis der Wächter besiegt ist.

Fortsetzung folgt...



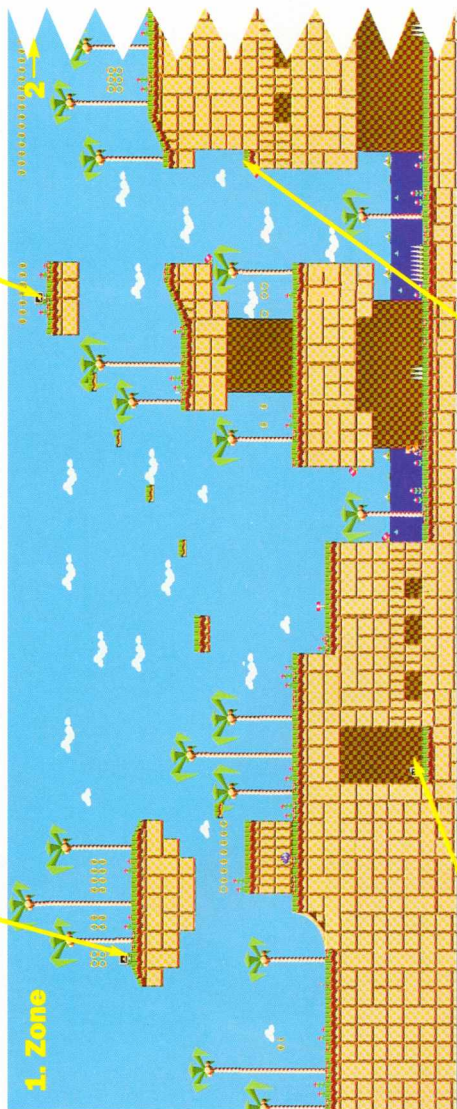
SONIC CHAOS

Die Rückkehr von Sonic and Tails zum Master-System ist eine willkommene Abwechslung - ein Topspiel, das natürlich eine qualitative Lösung verlangt. In dieser Ausgabe des Sega Magazins findet ihr die erste Hälfte des Spiels, im nächsten Monat dann die zweite - jedes Level ist ausführlich in Bildern dargestellt!

Turquoise Hill

Sonic ist, wie du sicher schon weißt, auch auf dem Master-System ein Riesenspiel. Die Bilder zeigen dir alle möglichen Routen und alle Power-Ups. Hier befinden sich die Raketschuhe. Leider kann nur Sonic sie zu seinem Vorteil nutzen, da Tails sowieso schon fliegen kann. Er bekommt dafür einen Superring (10 Ringe).

Hier gibt es wieder Raketschuhe, wenn Sonic die gestuften Vorsprünge benutzt, um hierhin zu kommen. Mit den Schuhen kann er die sonst unerreichten Ringe einsammeln. Sammle 100 von ihnen ein, um Zugang zur Bonusstufe zu erhalten, und versuche, auch die Edelsteine zu bekommen.



Diese Unbesiegbarkeit könnte schon bald dir gehören. Du mußt nur durch diesen versteckten Durchgang gehen, um sie zu holen - aber beeile dich, da dort eine Sprungfeder versteckt ist, die darauf wartet, dich aus dem Geheimraum hinauszubefördern.

Hier gibt es noch eine Unbesiegbarkeit zu ergattern, wenn du es bis hierhin schaffst. Darunter befindet sich ein versteckter Durchgang, der dich vor den gefährlichen Spikes bewahrt.



SONIC CHAOS

Turquoise Hill

Am Ende der meisten Level befindet sich eine Bonusstapel. Laufe daran vorbei, damit sie anfängt, sich zu drehen. Sie wird irgendwann stehenbleiben und eins von vier Bildern anzeigen. Für ein Bild mit Flicky, dem Vogel, erhältst du gar nichts. Für einen Ring bekommst du 10 Ringe. Wenn ein Bild mit Sonic erscheint, bekommst du ein extra Leben und Tails erhält einen Continue. Für ein Bild mit Tails bekommt Sonic einen extra Continue und Tails noch ein Leben.

Wenn du keine Lust hast, durch den Looping zu kreisen, springe einfach auf ihn drauf, und sammle diese Anhäufung von Ringen ein. Dies bringt dich einen Schritt näher zu dem Smaragden.



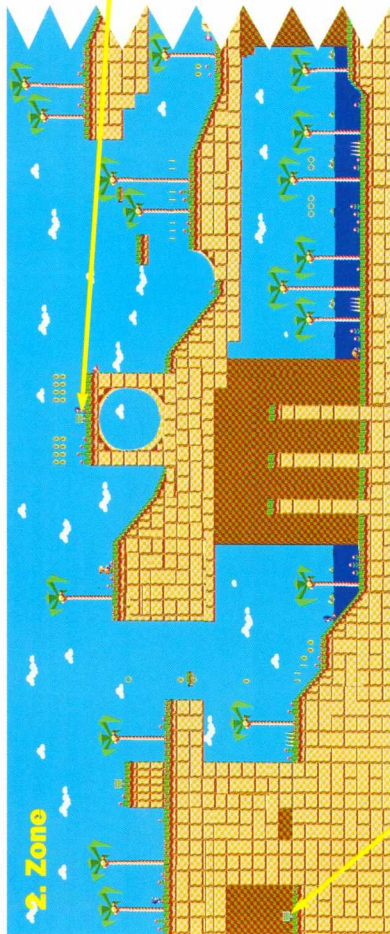
Um das extra Leben auf der rechten Seite zu bekommen, müßt du von links anfangen loszulaufen. Eine erste verstreckte Sprungfeder wird dich hoch über eine Spikereihe hinwegtreiben und auf eine andere Sprungfeder schleudern. Diese bringt dich auf einen Vorsprung auf der rechten Seite. Gehe nach rechts durch den Durchgang hindurch und springe auf das extra Leben zu. Wenn du dich ihm näherst, taucht ein Loch auf, in das du hineinfallst, wenn du das extra Leben nicht erreichst.

Benutze die Sprungfeder vom letzten Looping, um dich hierhin zu schleudern. Auf diesem lukrativen Vorsprung gibt es 4 Superringe einzuzusammeln.



SONIC CHAOS

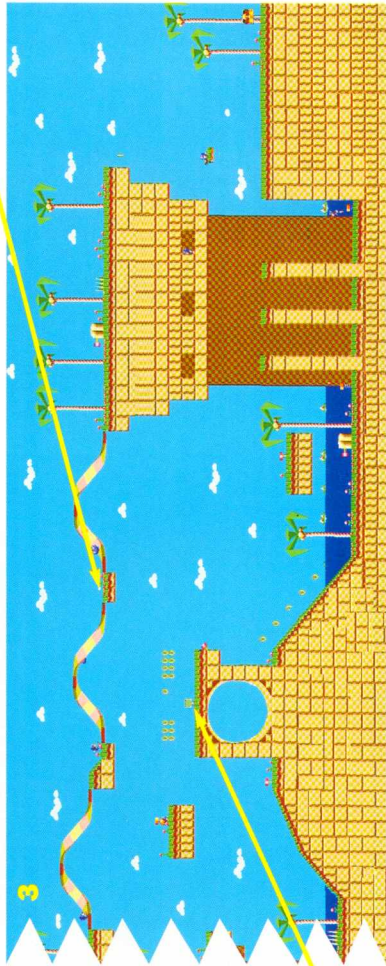
Turquoise Hill



Versuche diese Unbeständigkeit zu erlangen und fürchte dich vor keinem - zumindest nicht für eine kurze Weile! Springe von dem Hang auf der linken Seite, um die Plattform auf dem Looping zu erreichen.

Um einen extra Fast-Finish zu erreichen, mußt du zuerst die Speedschuhe einsammeln. Renne schnell in einem Bogen hin und her, um die Triebkraft beizubehalten und das Ende der Fahrt zu erreichen.

Es ist gar nicht schlecht, das Level mit einem extra Leben zu starten! Du mußt eine Super-Schleuder-Attacke ausführen, um durch die Wand zu brechen und das extra Leben zu bekommen.



Versuche mit diesen Raketenbooten den Himmel des Levels zu erreichen. Gehe mit ihnen in die rechte Richtung auf Reise. Du wirst durch einen geheimen Gang und zum Ende des Levels kommen.



SONIC CHAOS

Turquoise Hill

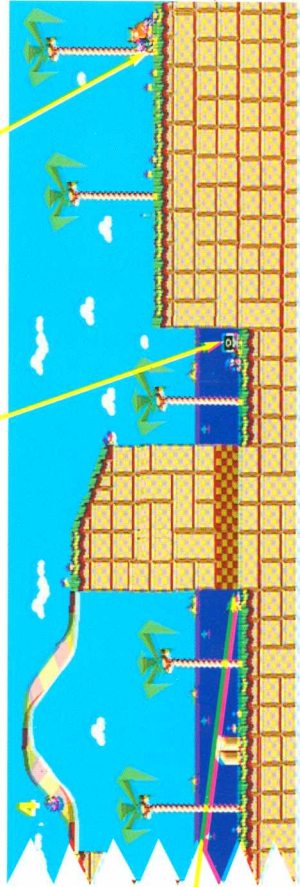


3. Zone

Von der Sprungfeder wirst du entweder an die Spitze des Levels oder über die Säulen gebracht. Jede von ihnen hat eine Sprungfeder, die dich über das nächste Hindernis hinwegschleudert. Die höhere Route ist die sicherste!

Sammle in diesem kleinen Level alle Ringe ein. Es gibt im ganzen 20 davon, diesen Superring hier eingeschlossen. Du brauchst alle Ringe, die du nur kriegen kannst, um dem Wächter gegenüberzutreten.

Dies hier ist der erste Zonenwächter. Es ist nicht sehr schwierig, zu gewinnen. Sammle aber trotzdem einen herunterfallenden Ring ein, nur für den Fall, dass du getroffen wirst. Mache einen Wirbelsprung gegen den Roboter, wenn er auf dich zu kommt. Du wirst in den äußeren linken Screen geschleudert - greife nochmals an! Du wirst wieder nach links geworfen. Wiederhole es schnell nochmal, und du hast den Wächter besiegt, bevor er überhaupt deine Seite erreicht hat.



Hier gibt es eine schöne Abkürzung für dich, wenn du eine Super-Wirbel-Attacke gegen die untere Mauerwand machst. Die Mauer stürzt ein und gibt dir den Weg frei.



SONIC CHAOS

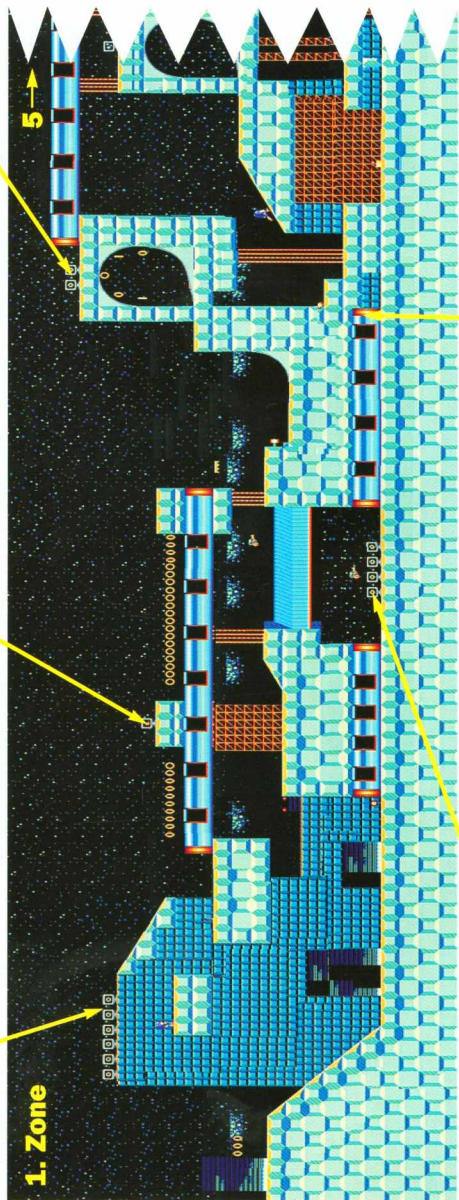
Gigalopolis

Diese 5 Superringe liegen sehr nahe beim Start, denkst du! Leider ist es dir nicht möglich, diese Plattform zu erreichen, bis du das Levelende erreicht hast.

Dieses obere Level hat viel zu bieten - auch dieses Paar Speedschuhe. Hole sie dir und gib Gas - zum Bonuslevel, wo die Superringe ganz in der Nähe liegen.

Hier gibt es noch mehr Superringe. Es ist fast sicher, daß du Zugang zum Bonuslevel erhaltst und den sehr kostbaren Chaos-Edelstein bekommst.

1. Zone



Es scheint, daß es auf diesem Level mehr Ringe gibt, als du dir vorstellen kannst. Diese 4 Superringe sind für Sonic oder Tails sofort erhältlich.

Es gibt viele Wände auf den Gigalopolis-Levels. Mache am Ende dieses Tunnels eine Wirbelattacke gegen die Wand, damit ein anderer Durchgang zum Vorschein kommt. Gehe hindurch bis auf die andere Seite, aber paß auf - am Ende befinden sich Spikegruben.

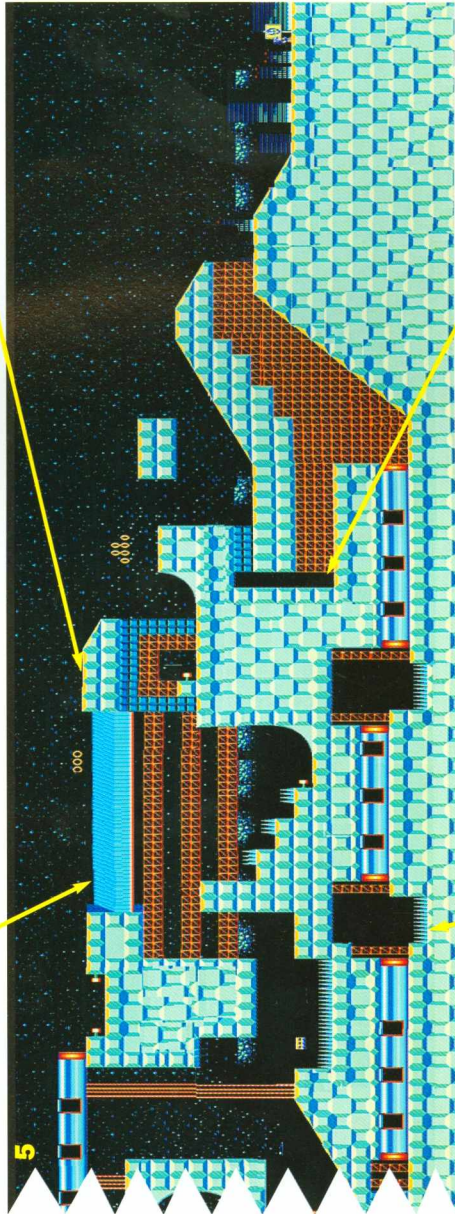


SONIC CHAOS

Gigalopolis

Auf diesem Weg liegen viele Ringe für dich bereit. Du mußt - wie auch immer - in vollem Tempo über den Himmelsweg rasen. Oder du wirst hindurch- und auf die Spikes darunter fallen.

Dies hier ist dein Zugang zu dem höheren Teil des Levels. Dieser Teil enthält die vielen Superringe. Er ist also der Mühe wert, einen Versuch zu starten. Du mußt den Hang unten benutzen, um dich hochzuführen, drücke dann nach links, um auf diesem Vorsprung zu landen.



Die schlimmsten Teile des Levels sind die vielen Spikes. Laufe nicht zu schnell. Nimm dir die Zeit, im Notfall anzuhalten. Über diesem Punkt hier befinden sich Spikes auf den Stufen - du mußt große Sprünge machen, um sie zu umgehen. Auf der linken Seite gibt es noch eine Spikereihe, aber auch eine Plattform, die dir das Überkommen erleichtert. Benutze sie, wenn du leben willst!

Das extra Leben für dieses Level findest du - wie du sehen kannst - erst später. Du mußt durch die obige Wand brechen und den Durchgang zum extra Leben runtergehen. Sammle am besten in den ersten Levels so viele Leben wie möglich.



SONIC CHAOS

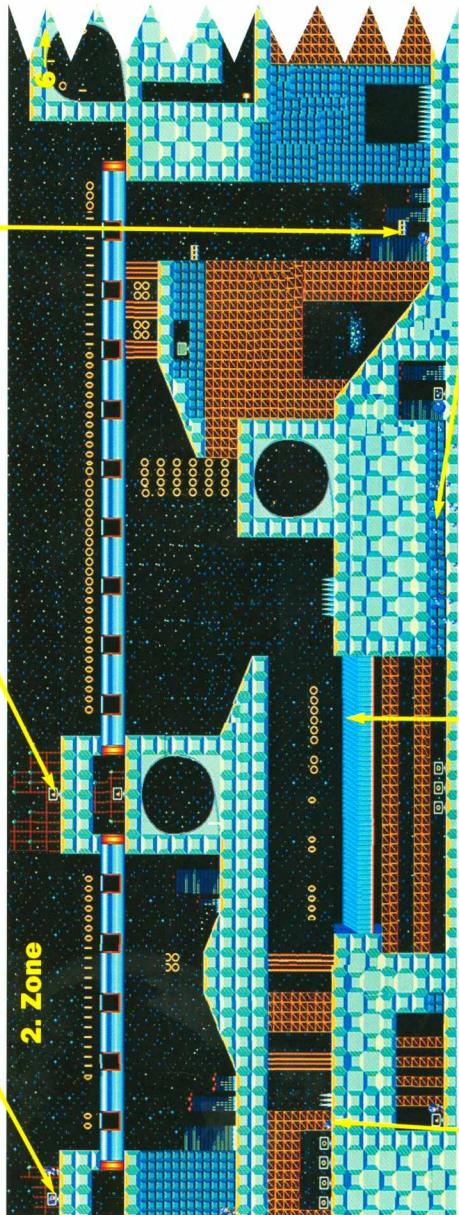
Gigalopolis

Du wirst in dieser Zone wahrscheinlich herumlaufen, ohne zu wissen, wo du dich eigentlich befindest. Wenn du dich hier oben wiederfindest, vergesse nicht, dieses extra Leben einzusammeln.

Die Speedschuhe hier und das Paar direkt darunter gehören beide dir. Egal für welches Paar du dich entscheidest - du wirst auf jeden Fall ein Super-Sonic sein.

Alle Plattformen dieses Levels werden dir helfen, hindurchzukommen. Diese hier tragen dich nach oben, wo du noch mehr Ringe und etwas Unbesiegbarkit finden wirst.

2. Zone



Auf diesem Level gibt es ganz bestimmt Hunderte von Ringen und eine Menge Superringe, die den Pfeil dir zeigt.

Du mußt in vollem Tempo laufen, wenn du nicht durch diesen Run-Streifen stürzen willst.

Wenn du dir den Weg durch diese Felsblöcke freischiagst, wirst du mit einem Unbesiegbarkitsbild belohnt. Leider: kannst du diese Passage nicht weiter entlangehen, sondern mußt den gleichen Weg, den du gekommen bist, zurückkehren.

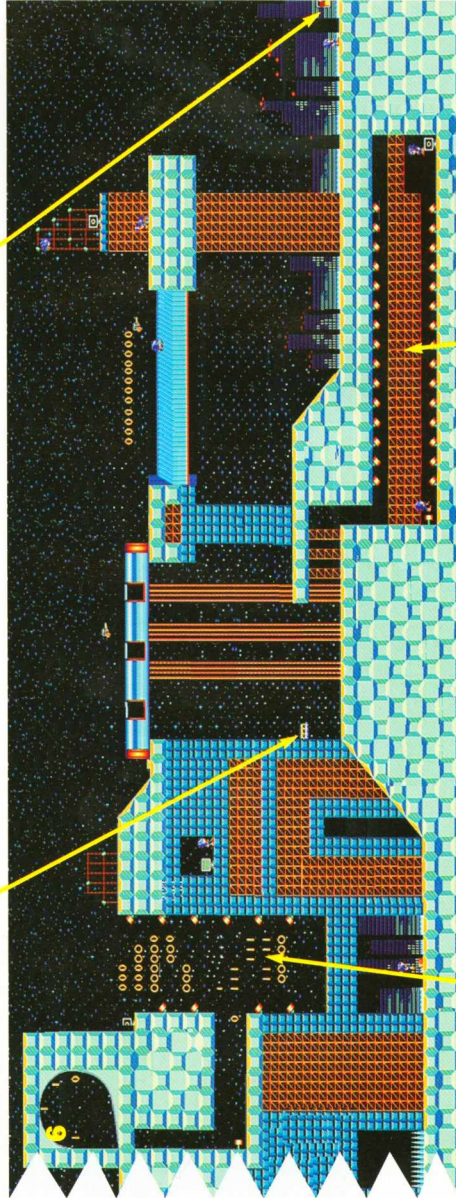


SONIC CHAOS

Gigalopolis

Diese Plattform wird dich hoch in einen Geheimraum auf der linken Seite bringen und ein wohlverdientes Bild freigeben.

Ich zweifle daran, daß du mit der erreichbaren Anzahl der Ringe das Ende erreichen wirst. Gehe stattdessen in den Bonusraum hinein. Wenn du - wie auch immer - das Level vervollständigen willst, mußt du es bis hierhin schaffen.



Wenn Sonic von der Sprungfeder unten nach hier oben hingeschleudert wird, wird er sich ein bißchen wie ein Flipperball fühlen, da die Federn auf der linken und rechten Seite ihn hoch durch den Kanal und in die Spitze treiben. Als Bonus kannst du auf dem Weg nach oben jede Menge Ringe einsammeln.

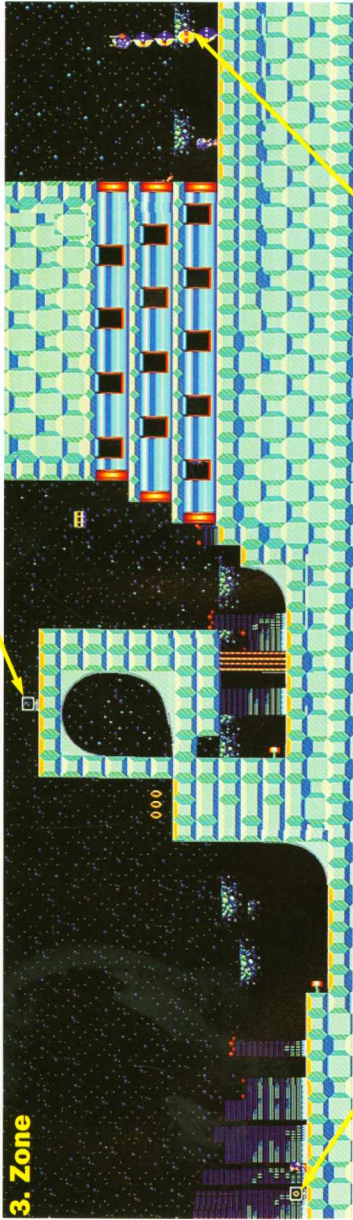
Wenn du hier runterfällst, wirst du bis ans Ende über den Platz gefegt werden. Worauf du dann den Superring einsammeln kannst. Glücklicherweise wirst du hoch und aus der Höhle geworfen. So mußt du wenigstens nicht versuchen, den gleichen Weg zurückzuhupfen.



SONIC CHAOS

Gigalopolis

Da sich der Wächter nicht in allzu weiter Ferne befindet, lohnt es sich wahrscheinlich, wenn du die schwebende Plattform benutzt, um dich zu diesem Unbesiegbarkreisbild zu bringen.



3. Zone

Gehe beim Start anstelle von rechts nach links, und du findest diesen Superring. Sammle ihn ein, da es auf diesem Level nicht viele Ringe gibt.

Dieser hier ist der letzte Wächter. Ein Roboter, der aussieht wie eine Schlange, schleudert dir seine kreisförmigen Teile entgegen. Um diesen Teufel zu besiegen, brauchst du Geduld. Du mußt über die runden Teile springen, wenn sie dir entgegenfliegen. Greife ihn dann an. Mache dazu eine Wirbelattacke gegen den Schlangenkopf. Er fängt dann an zu wackeln, bevor er noch ein Segment gegen dich wirft. Gehe nach der Attacke zum äußeren linken Teil des Screens zurück. Du mußt die Schlange 7-mal treffen, um sie zu besiegen.

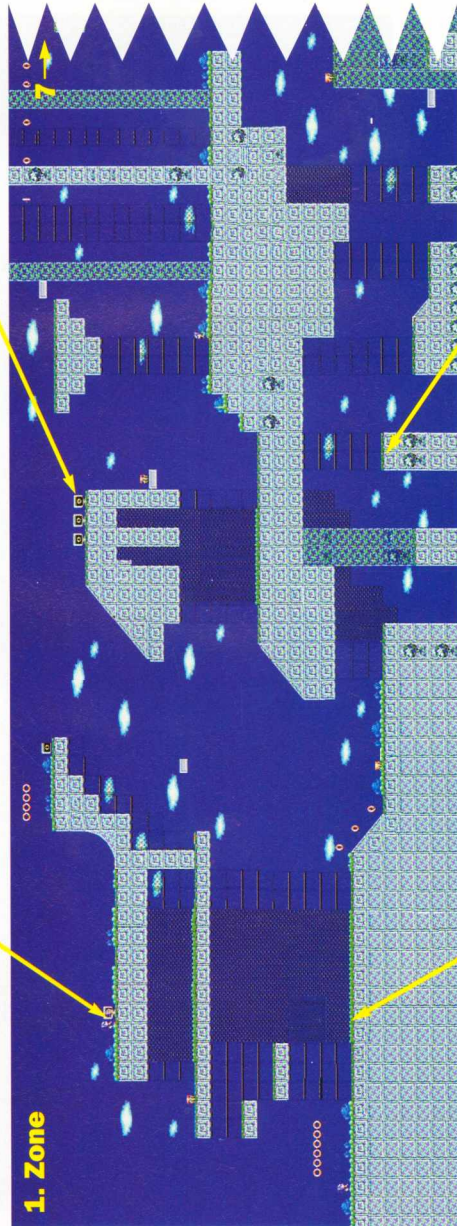


SONIC CHAOS

Sleeping Egg

Die schlafende Eierzone ist die verwickelteste von allen, weil viele von den Blöcken zerschmettert werden, wenn Sonic oder Tails auf ihnen landen. Die Landschaft verändert sich dadurch sehr drastisch. Dieses Bild wurde produziert, um die Blöcke zu zeigen, wenn sie verschwunden sind. Du kannst nun die versteckten Geheimnisse dieses mysteriösen Levels sehen. Wenn du ein Leben in diesem Level verlierst, denk daran, das extra Leben hier einzusammeln. Du brauchst es, wenn du nochmal beginnen mußt und fortfahren willst, ohne ganz zu sterben.

1. Zone



Ringe sind in diesem Level schwer zu finden und leicht zu verlieren. Du solltest hier auffolien! Super Sprünge sind auch sehr schwer auffindbar - sammle sie also ein, solange du kannst. Benutze die Sprungfeder unten, um sie zu holen.

Diese Zone enthält eine Menge versteckter Sprungfedern, viele davon befinden sich hier. Sie schleudern dich in die Luft, und du zerschmetterst durch den Schwung die obigen Felsblöcke. Die stabileren Plattformen bleiben für dich zurück.

Wenn du dich für die untere Route entscheidest, wirst du dich zweifellos in Schwierigkeiten befinden, da du über einige große Klüften springen mußt. Sie führen dich in einen sicheren Tod, wenn du hineinfallst. Nimm, wenn du kannst, die höheren Plattformen.

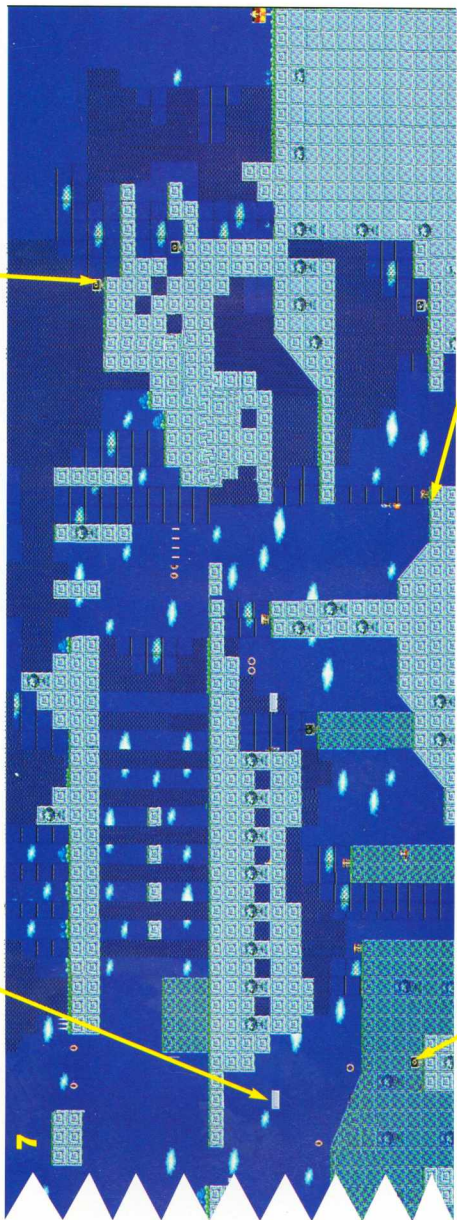


SONIC CHAOS

Sleeping Egg

Wenn du es bis zu dieser Plattform hier schaffst, wirst du dich mit auf eine kurze Reise durch die Felswand nehmen. Bleibe auf der Plattform, bis sie anhält, und springe dann runter, um ein Unbesiegbarketsbild zu finden.

Auf diesem Level gibt es viele Unbesiegbarketsbilder - eines findest du hier. Nutze sie richtig und schlage dir den Weg durch das Level, ohne zu viele Leben zu verlieren.



Wenn du Sonic gewählt hast, wirst du dich über dieses Paar Raketenstühle hier freuen. Benutze sie mit Überlegung und laufe soweit wie möglich über die Klüften hinweg.

Auf diesem Level findest du einige Sprungfedern, die du benutzen kannst. Es sind extra starke Sprungfedern, die dich auf höhere Plattformen schleudern können. Sei aber vorsichtig - sie können dich auch in die Arme von fliegenden Feinden hineintreiben!

Fortsetzung folgt...



ALADDIN

Es hat eine lange Zeit gedauert, aber hier ist sie, die letzte Folge des epischen Abenteuerspiels Aladdin. Wir führen dich durch die Paläste, um Jafar zu besiegen und die Prinzessin zu befreien.

Der Palast des Sultans

Abu, der auf ewig treue Begleiter, ist vom Sultan gefangengenommen worden. Deine Mission ist es, Abu zu befreien und den letzten Wächter zu besiegen.



1 Mache einen großen Sprung und hüpf über die steinernen Seerosen. Du bist nicht in Eile rüberzukommen, da sie den klassischen Trick zu verschwinden nicht draufhaben.



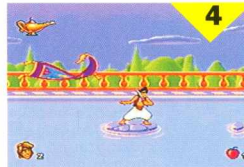
2 Der pinkfarbene Flamingo kann als Sprungbrett in der gleichen Weise benutzt werden wie die Kamele in den früheren Leveln. Es ist besser, die Wächter mit den Äpfeln zu

erledigen, anstatt auf die Steinrosen zu springen und gegen sie zu kämpfen.



3 Das schwerste der Hindernisse vor dem Palast sind die Goldfische. Sie lungern im Wasser herum und spucken nach dir, wenn du versuchst vorbeizukommen. Ein Schlag mit deinem

Schwert sollte sie jedoch ausschalten.



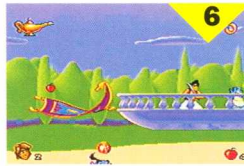
4 Mache einen Ritt mit dem magischen Teppich - es ist ein Einwegticket, also konzentriere dich darauf, alle Feinde auf deiner Reise zu vernichten und Power-Ups einzusammeln. Laß

dich vom Teppich auf die nächste Stufe des Levels steuern.



5 Achte auf die Gruben, die mit Spikes bestückt sind, und springe an das lange Seil, das vor dir hängt. Es bringt dich zu einem kleineren Seil, welches dich wiederum ins

Palastinnere führt, wo sich Abu befindet.



6 Nachdem du den Wächter im oberen Teil bekämpft hast, wird ein neuer Startpunkt und noch ein Ritt mit dem Teppich fällig. Der Teppich gibt dir die Möglichkeit, noch mehr

Edelsteine, Genies und Äpfel einzusammeln. Bleibe aber am Ball - hacke weiter auf die Feinde ein!



7 Du brauchst dir keine Sorgen über die Richtung, die der Teppich einschlagen wird, zu machen. Er wird dich an einem bestimmten Ort abwerfen. Du

landest am Ende des Palastes, neben einem Wächter, den du zuerst erledigen mußt.



8 Hier wartet eine ganze Armee von Wächtern darauf, geschlagen zu werden. Sie befindet sich rechts vom nächsten Teppich. Einige sind mit Schwertern, einige mit Stöcken

bewaffnet, aber alle sind böstig. Benutze in dieser Schlacht viele Äpfel, wenn du davon genug hast.



ALADDIN

Der Palast des Sultans



9 Nimm den Teppich zu einem neuen Ritt ins Ungewisse. Er bringt dich an noch mehr Feinden und Edelsteinen vorbei - sei auf der Hut!



10 Springe von hier aus von Plattform zu Plattform nach links. Vermeide Kontakt mit den fetten Wächtern und ihren Schwertern, bis daß du die höhergelegenen Plattformen erreicht hast.



11 Springe auf die erhöhten Vorsprünge, die aus der Wand außen links herausragen. Springe hier hoch und halte dich am Geländer fest. Klettere, dich immer mit einer

Hand festhaltend, am Geländer entlang nach rechts und töte dabei alle Papageien, die dir in die Quere kommen.



12 Laß dich vom Geländer runterfallen und starte erneut von diesem Punkt aus. Trete den Wächtern gegenüber, und du wirst Abu, nun aus seinem Käfig befreit, hinter ihnen entdecken.



13 Der arme Abu ist wirklich in die Falle geraten, sei also ein guter Freund und springe hoch, um den Käfig zu zerschmettern.



14 Gehe an dem Marktstand vorbei und klettere das Seil hinunter, und springe nach links, um den Spikes auszuweichen. Gehe weiter nach links, bis du an das schwarze Loch kommst.



15 Du hast nichts anderes zu tun, als den Fall runter ins Loch zu wagen.



16 Hüte dich vor den Spikes auf dem Boden der Grube und greife dir das Herz, um deine Energie aufzuladen. Springe nach rechts zum Wächter des Levelendes und vernichte ihn auf deinem Weg.



17 Auf zum Wächter - es ist ein Papagei! Er ist nicht der meistgefürchtete Typ, dem du am Ende des Levels begegnen könntest, aber gefährlich genug für Aladdin.



18 Der Papagei erzeugt mit einem Generator Blitze. Um ihn zu töten, mußt du auf die Plattform springen und die 2 Äpfel, die vor und hinter dem Vogel liegen, aufheben. Werfe

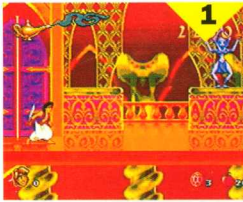
sie dann auf den Papageien, bis er in den Generator fällt. Dieser fliegt dadurch in die Luft, und du kannst deine Reise ins letzte Level fortsetzen.



ALADDIN

Jafars Palast

Da nur noch ein Level zwischen dir und der Prinzessin liegt, wird es dich nicht überraschen, daß es das schwerste Level überhaupt ist, durch das du dich durchkämpfen mußt. Viel Glück für Euch alle!



Jafars oranger Palast ist das letzte Abenteuer für Aladdin. Bereite dich darauf vor, den Feuerstreifen und den boshaften Statuen, die dir die meisten Probleme bereiten werden, aus dem Weg zu gehen.



Genau wie in der Wunderhöhle bewegen dich die Statuen mit Felsenstücken, wenn du sie nicht mit deinem Schwert zuerst kaltstellst.



Du mußt einen kurzen und einfachen Plattformenteil überqueren. Er ist über einer Todesfalle angebracht. Gehe daran vorbei, um auf noch mehr

Statuen und Wächter zu stoßen, die getötet werden müssen. Gehe weiter nach rechts, bis es nicht mehr geht.



In der äußeren rechten Ecke des Palastes kannst du ein paar Level überspringen. Dafür mußt du an den Spikegruben und an den schwingenden Eisenkugeln vorbei, die deinen Fortgang

erschweren. Hüte dich davor, von den schweren Kugeln getroffen zu werden - 2 Treffer und du bist tot.



Am Ende des Abhangs befinden sich 2 Spikegruben. Sammle das extra Energieherz auf der rechten Seite ein und kille die 2 Wächter links.



Nachdem du die ersten Wächter ausgeschaltet hast, kommst du zu einer Reihe von Plattformen und schweren Kugeln. Passe die richtige Zeit ab, da dieser Teil des Levels

wahrscheinlich der anspruchvollste ist.



Am Ende der Plattformsektion erreichst du einen Restartpunkt. Springe auf den berühmtesten Teppich für den Ritt deines Lebens.



Der Marktbesitzer auf der mittleren Plattform macht ein letztes Angebot, um dir die Chance zu extra Leben und Continues einzuräumen. Dies war der letzte Marktstand im Spiel.



ALADDIN

...Jafars Palast



9 Der Zauberteppich bringt dich hoch zu den höchsten Plattformen. Benutze dein Schwert kontinuierlich, um die Wächter zu töten, während du aufsteigst.



11 Laß dich mit diesem Seil auf den Boden runtergleiten. Dort siehst du ein anderes kürzeres Seil, klettere nun auf dieses.



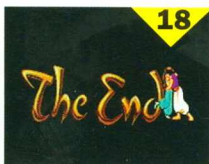
13 Du mußt nun an einer Auswahl von Feinden vorbei. Angefangen bei den Papageien bis hin zu den fettleibigen Wächtern, ist alles vertreten. Nimm dir Zeit, alles aus dem Weg zu räumen, was dich angreift.



15 Versuche, so nah wie möglich an Jafar heranzukommen, um ihn mit Äpfeln zu bombardieren. Versichere dich aber, daß du dich außer Reichweite seines Zauberbeams befindest.



17



18

Wenn alles prima verläuft, solltest du den faszinierenden Game-Over-Screen genießen. Aladdin bekommt das Mädchen, und die Welt ist nun ein sicherer Ort...



10 Es gibt eine Menge von Statuen, Wächtern, Papageien und Gruben mit Feuer, die auf dich warten. Sei äußerst vorsichtig, wenn du hier durchkommst - lasse keine Gefangenen zurück.



12 Am oberen Ende des kurzen Seils gibt es 2 fette Wächter und über ihnen befinden sich 2 Energieherzen. Vernichte die Wächter und hole die Herzen, um deine Energie wieder vollständig aufzuladen.



14 Ein letzter Zauberteppich wartet auf dich, um dich zu Jafar zu bringen. Hacke unterwegs auf die Vögel ein und sammle natürlich die Herzen und Äpfel ein.



16 Nachdem du Jafar ca. zehn-mal geschlagen hast, wird er sich in eine tödliche feuerspeiende Kobra verwandeln. Werfe weiter mit Äpfeln danach. In der Nähe befinden sich Äpfelvorräte, um

aufzustoocken. Time deine Würfe genau, damit du die Möglichkeit hast, die Feuer, die dir entgegenlodern, zu überspringen.



CODES

Es gibt eine Menge neuer Codes in dieser Ausgabe. Sie werden viele von euren Games spielenswerter machen und euch bestimmt viel Freude bereiten. Viel Spaß beim Spielen!

Mega - CD

BLACK HOLE ASSAULT

Geheime Animation

Gebe FOMA als deinen Namen ein und wähle BHA.

Unbesiegbarkeit

Warte, bis der Bildschirm mit den Optionen erscheint und wähle die Option zum Namen geben. Gebe deinen Namen als MUTEK ein und verlasse den Optionen-Bildschirm. Nun wähle BHA. Gebe deinen Namen wieder als MUTEK ein. Starte mit dem Spiel, und du bist unbesiegbar.

Geheimspiel

Gebe deinen Namen als AZY ein und wähle die Mission BHA. Gebe AZY ein, und du hast ein Spiel, das Black Ball Assault heißt.

Ein einfacher Sieg

Gebe deinen Namen als BIGNET ein und drücke START. Wenn du nun einen Gegner bekämpfst, wird er sofort zu Boden fallen.

ECCO CD

Debug Menü

Um Zugang zum Debug Menü zu bekommen, gehe in ein beliebiges Level hinein und laß Ecco eine Kehrtwendung machen. Wenn Ecco dir gegenübersteht, drücke sofort START und den folgenden Code: RECHTS, B, C, B, C, RUNTER, C und HOCH. Du kommst in einen Debug-Menü-Screen hinein, wo du dein Level, unbegrenzte Leben usw. wählen kannst.

SEWER SHARK

Continues

Wenn du die schwindeligen Höhen von Exterminator oder Beach Bum erreicht hast, drücke A, C und START auf dem dem Endbildschirm, um das Spiel fortzusetzen.

SILPHEED

Level wählen

Drücke während der Eröffnungsdemo: runter, runter, hoch, hoch, rechts, links, A, B und START. Mit diesem Cheat kannst du nur auf deiner gewählten Stufe spielen.

Schutzschild erneuern

Drücke: RECHTS, LINKS, A, RECHTS, HOCH, C, B, RUNTER, LINKS, B, A, HOCH und START. Drücke Knopf A, um deinen Schutzschild zu restaurieren.

Continue

Wenn die Demo auf dem Bildschirm erscheint, drücke: RECHTS, HOCH, A, B, C, LINKS, LINKS, RUNTER, C, A und START. Du müßtest nun 10 Continues bekommen.

Geheimer Stimmentest

Gehe mit Pad 1 zu Option, drücke A, B, C auf Pad 2, starte mit Pad 1 für einen Stimmentest.

SOL FEACE

Level wählen

Drücke A, B, C, A, B, C, B, C, B und A. Wenn du dies richtig gemacht hast, hörst du einen Sound. Drücke START und gehe zum Optionenbildschirm. Wähle nun deinen Startpunkt und Schwierigkeitsgrad.

SONIC CD

Sound-Test

Um Zugang zum Sound-Test zu bekommen, drücke: RUNTER, RUNTER, RUNTER, LINKS, RECHTS und A auf dem dem Titelbildschirm.

Schlage das Sonic-Team

Du erhältst die Programm-Team-Statistik, drücke: RECHTS, RUNTER, RUNTER, HOCH und C auf dem Titelscreen drückst.

Zugang zum A-Geheim-Level

Gehe in den folgenden Sound-Test, um Zugang zur geheimen Spezialzone zu erhalten: FM 07, PCM 07 und DA 07.

Mega Drive...

ALADDIN

Level überspringen

Spiele wie gewohnt, pausiere und drücke: A, B, B, A, A, B, B und A.

ANOTHER WORLD

Level Codes

Level 2 - HTDC
Level 3 - CLLD
Level 4 - LBKG
Level 5 - XDDJ
Level 6 - FXLC
Level 7 - KLFB
Level 8 - BFLX
Level 9 - BRTD
Level 10 - TFBB
Level 11 - TXHF
Level 12 - CKJL
Level 13 - LFCK

BATTLETOADS

Versteckter Beam

Gehe beim Start des ersten Levels zu den 2 Schweinen und schlage ihre Köpfe zusammen. Springe dann auf die Grasplattform auf der rechten Seite. Ein Beamloch erscheint - gehe hinein - du wirst ins 3. Level befördert.

BUSBY THE BOBCAT

Paßwörter

1 JSSCTS	2 CKBGMM
3 SCTWMN	4 MKBRLN
5 LBLNRD	6 JMDKRR
7 STGRTN	8 SBSHC
9 DBKRRB	10 MSFCTS
11 KMGRBS	12 SLJMBG
13 TGRTVN	14 CCLDSL
15 BTCLMB	

CHAKAN

Game Warp

Gehe zum Practice-Modus, springe zu der Plattform über dem Lufttor und gehe rechts auf die schmale Plattform. Drücke START und wähle die Passage Alchemy. Bringe Chakan zum Navigationslevel zurück, und du wirst feststellen, daß die ersten 12 Irdischen Flugzeuge nun komplett sind.

CHUCK ROCK 2: SON OF CHUCK

Level wählen

Pausiere während dem Spiel und drücke B, A, RECHTS, A, C, HOCH, RUNTER und A. Nun überspringst du jedes Mal einen Level, wenn du während dem Spiel A und RECHTS drückst. Drückst du A und HOCH, überspringst du eine komplette Zone.

COOL SPOT

Level wählen, unendliche Zeit, unendliche

Gesundheit

Pausiere. Dann drücke: A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C auf dem Joypad. Nun starte mit dem Spiel.

CYBORG JUSTICE

Geheimer Bildschirm

Beginne mit dem Spiel und baue einen Roboter im Konstruktionsraum. Nun starte das Spiel, drücke PAUSE und gebe C, B, B, C, C, A, C und B ein. Bist du damit erfolgreich, erscheint ein neuer Options-Bildschirm. Hier kannst du deine Waffen wechseln und deine Leben auf 225 erhöhen.

DESELT STRIKE

10 Leben

Gebe folgenden Code für 10 extra Leben ein: BQQQAEZ

Level Codes

Level 2 - BQJRAEF Level 3 - TLJKOAP
Level 4 - WTEOUJP



CODES

...MegaDrive...

ECCO THE DOLPHIN

Unbesiegbarkeit

Drücke und halte A und START auf deinem Joypad. Der nächste Level beginnt mit Pause, Starte, und du bist unbesiegt.

Unendliche Leben

Gebe das folgende Paßwort ein: NIHPLODS

FATAL FURY

Unendliche Continues

Wenn du ein Spiel verloren hast und der Continue-Bildschirm erscheint, halte HOCH gedrückt und drücke A, B und C gleichzeitig. Lasse nun die Knöpfe los und drücke alles noch einmal. Deine Continues erhöhen sich jedesmal.

FLINTSTONES

Level wählen

Drücke: A, B, C und LINKS auf dem Titelscreen zusammen, halte sie runtergedrückt und drücke START. Gehe nun HOCH und RUNTER, um eine Stufe zu wählen.

GLOBAL GLADIATORS

Extra Leben

Pausiere und Drücke: A, A, A, B, B, C, C, C, C, B und A, dann START. Wenn eine Stimme "You Cheater" ruft, wiederhole obiges, bis du das siebte Leben zusammen hast, wie Du brauchst.

Level überspringen

Pausiere und drücke: B, C, B, A, B, B, C, B, A und B. Starte das Spiel, und Du kommst automatisch ans Ende des Levels.

Unendliche Leben

Sobald das Virgin-Logo erscheint, drücke: A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C.

GODS

Level Codes

Welt 2 NASHWAN Welt 3 COYOTE

Welt 4 FOX

Unendliche Leben

Gebe den folgenden Code auf dem Passworts-Bildschirm ein: MESIENTOTANFELIZ.

GOLDEN AXE III

Level wählen

Drücke: A, A, A, A, START, C, C, C, C, C, und C beim ersten Character-Auswahl-Bildschirm

JOHN MADDEN '92, '93, '94

On-Side Kick

Versuche beim Anstoß in Besitz des Balls zu kommen, indem du wiederholt den Kick-Knopf sehr schnell betätigst, wenn der Kicker anfängt, Anlauf zu nehmen.

Feld-Tor-Block

Wähle Punt-Block und benutze den rechten inneren Linebacker, um den Kicker diagonal anzustürmen.

JUNGLE STRIKE

Codes mit 16 Leben

L4 XT6YXL6PFFM

L5 VNHYYWGWZB9C

L6 WSFXW4MPYHJ

L7 THPD96PGLN

L8 N4SC375M9WB

L9 NZY9SDBR9Y6

JURASSIC PARK

Level Paßwörter

GRANT

2: Power Station 240P0021

3: River 4A3PG0A4

4: Pump House 621C002N

5: Canyon 81VVMFZ0

6: Volcano A69KJG6U

7: Centre CVVVVV74

RAPTOR

2: Power Station I21G0027

3: Pump House K21G0029

4: Canyon M21G002B

5: Centre 021G00ZD

MAZIN WARS

Nur Bosse

Spiele den letzten Soundeffekt und die Musik vom Optionsbildschirm. Starte das Spiel. Sobald die Levels verschwunden sind, kannst du die Bosse bekämpfen.

MIG 29

Paßwörter für alle Missionen

Gebe das folgende Paßwort am Ende des Missions-Wahl-Screens ein: WEXBJOISGIITES..

MORTAL KOMBAT

Geheimer Cheat-Bildschirm

Drücke: RUNTER, HOCH, LINKS, A, RECHTS und RUNTER auf deinem Joypad. Es erscheint eine Cheat-Option, die dir die Geheimnisse des Spiels eröffnet.

Flag-Effekte

FLAG 0- 1 Schlag vernichtet den CPU

FLAG 1- 1 Schlag vernichtet dich

FLAG 2- wirft Schatten am Himmel, das Reptil erscheint

FLAG 3- wirft Schatten am Himmel

FLAG 4- das grüne Reptil zeigt dir Spuren, um es in jeder Runde zu finden

FLAG 5- unendliche Continues

FLAG 6- der Computer spielt; Schicksal mit Dir

FLAG 7- du bleibst in der Falle

POPULOUS 2

Geheimcodes

Die folgenden Codes sind für die Anwendung am Options-Screen:

Gebe für 100,00 Mannpunkte HUMANOID ein.

Gebe, um alle Effekte zu aktivieren, WIBBLE ein. Um das letzte Level zu erreichen, gebe NOT HALF ein.

RBI BASEBALL 4

LSuper-Team

Das Paßwort für das Super-Team lautet: D333 K4Kd KMEK.

RANGER X

Level überspringen

Pausiere in jedem Level des Spiels und drücke HOCH, RUNTER, HOCH, RUNTER, HOCH, RUNTER, C, B, A, RECHTS und LINKS. Die Musik setzt wieder ein, drücke nun B, um den Bildschirm auszublenken. Du kannst nun den nächsten Level starten.

ROAD RASH II

Jedes Bike, Jeder Kurs

Setze Spieler auf den Optionsbildschirm und wähle "Mano a Mano", gehe zurück zum Hauptmenü und wähle dein Bike vom Bikeshop.

Ändere nun den Spielmodus von "Mano a Mano" zu "Take Turns" und starte das Spiel. Du kannst nun jedes Bike und jeden Kurs wählen.

ROBOCOP VS DER TERMINATOR

Waffenwahl

Starte das Spiel wie gewohnt und drücke dann START für eine Pause. Dann drücke B, A, C, C, C, A, B, A, C, C, C, A und B. Wenn der Cheat funktioniert hat, hörst du nun das Schießen eines Maschinengewehrs. Löse nun die Pause und drücke A, B und C zusammen. Dann drücke RUNTER auf dem D-Pad, um durch alle zur Verfügung stehenden Waffen zu gehen.

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Level überspringen

Wenn Du HOCH und LINKS zehnmal drückst, wirst du ein Läuten hören. Pausiere und drücke: C, B, B, A, C und B, um ein Level zu überspringen.

ROLO TO THE RESCUE

Unbesiegbarkeit

Drücke und halte HOCH und LINKS, dann A und C. Drücke nun B.

SHINOBI III

Unbegrenzte Shurikins

Rufe Optionen auf und dann SE. Wähle Shurikin. Setze die Shurikins auf 00 und warte auf eine unbegrenzte Menge.

Unbesiegbarkeit

Rufe Optionen auf und wähle "Musik". Spiele die Lieder in der folgenden Reihenfolge: He Runs, Japonesque, Shinobi Walk, Sakura und Getufu. Wenn du nun das Spiel beginnst, wirst du unbesiegt sein.

SMASH TV

Level überspringen

Drücke HOCH, RUNTER, HOCH, RUNTER, LINKS, RECHTS und LINKS, um zum Mutoid Mann zu springen. Drücke RUNTER, RUNTER, LINKS, RECHTS, HOCH, HOCH, RECHTS, LINKS, RUNTER, HOCH, RUNTER, um auf das 2. Level zu gelangen.

SONIC THE HEDGEHOG

Wähle Stufe

Drücke: A, B, C, A, B, C, B, C, B, A auf Deinem Joypad. Ein kurzes Geräusch zeigt an, daß der Cheat funktioniert. Wähle nun den Level. Drücke A und START gleichzeitig, um eine Stufe zu wählen. Markiere den Level, auf dem du anfangen möchtest.

Unbesiegbarkeit

Drücke: HOCH, C, RUNTER, C, RUNTER, C, RUNTER, C, LINKS, C und RECHTS auf dem Titelsbildschirm. Halte nun A und START gedrückt. Wenn dir der Score komisch vorkommt, hat der Cheat funktioniert.



CODES

...MegaDrive

SONIC THE HEDGEHOG 2

Stufe wählen

Rufe die Option "Soundtest" auf und wähle die Sounds 19, 65, 09 und 17. Drücke Reset und drücke A und START zusammen. Marke den gewünschten Level auf dem Level Select Bildschirm.

SPLATTERHOUSE 3

Level Codes

Stage 2- REISOR Stage 3- ETLBUD
Stage 4- TABRAE Stage 5- ELPOEB
Stage 6- PHENIX

STREET FIGHTER 2

(Nur für 6-Knopf-Joy pads)

Normale Attacken im One-Player-Modus kampfunfähig machen

Drücke im Capcom-Logo: RUNTER, Z, HOCH, X, A, Y. B und C auf dem ersten Joypad. Wenn Chun Li ruft, hat der Cheat funktioniert.

Fünf-Sterne-Speed im Champion Edition-Modus

Warte während der Eröffnungsphase, bis das Image ausgeblendet wird und drücke RUNTER, Z, HOCH, X, A, Y, B und C mit dem ersten Joypad. Ken ruft, wenn der Cheat funktioniert hat.

Character gegen gleichen Character

Es ist möglich, Elimination oder Match Play zu wählen. Drücke: RUNTER, Z, HOCH, X, A, Y, B und C. Chun Li ruft, wenn der Cheat funktioniert hat.

STREETS OF RAGE 2

Level wählen

Halte A und B auf Joypad 2 gedrückt. Drücke gleichzeitig START auf Joypad 1 und du kommst auf den Cheat-Bildschirm, um einen Level zu wählen.

Extra Continues

Drücke auf dem Game-Over-Bildschirm LINKS, LINKS, B, B, B, C, C, C und START.

SUNSET RIDERS

99 Go's

Gehe zur Soundwahloption und höre den Melodien O-E zu. Beim Spielen bekommst du 99 Wiederholungen.

SUPER HANG-ON

Optionsmodus

Halte A, B und C auf dem Titelscreen runtergedrückt.

T2: THE ARCADE GAME

Das Gewehr überhitzt sich niemals

Du kannst mit einem rapiden Fire-Controller nach Herzenslust rumballern. Das Gewehr überhitzt nie und Munition gibt es immer.

TAZ-MANIA

Unendliche Leben

Gebe auf dem Paßwort-Bildschirm FFD45 ein.

Geheimer Raum

Halte RUNTER und C auf dem letzten Eisblock, um in einen geheimen Bonusraum auf dem Arctic-Level zu kommen.

THUNDERFORCE IV

Alle Waffen

Außer dem Schutzschild bekommst Du von diesem Cheat alle Waffen. Starte wie gewöhnlich, drücke: HOCH, RECHTS, A, RUNTER, RECHTS, A, C, LINKS, HOCH und B. Nun drücke HOCH für alle Waffen, aber RUNTER, um sie zu beseitigen. Drücke RECHTS für eine Kralle, aber LINKS zur Beseitigung dieser. Drücke START zur Wiederaufnahme des Spiels.

TINY TOON ADVENTURES

Zugang zu allen Levels

Setze das Buster Bunny Bild in die Paßwortoption und starte. Gebe folgendes Paßwort ein:

NGQQ WWQW QKWQ QWWQ WGRY

Dies eröffnet Dir den Zugang zum gesamten Spielplan und Du kannst in jedem Level spielen.

X-MEN

Cheat modes

Bei der Anzeige 'Press Start Button' halte A, C und RUNTER auf Controller 1 gedrückt und starte. Nimm nun den Controller 1 heraus, baue ihn in Port 2 ein, wenn Magnetos Bild erscheint. Starte und wähle den Schwierigkeitsgrad und Deinen X-Man. Benutze zum Spielen den Controller in Port 2. Du hast jetzt absolute Gesundheit und Energie.

Level wählen

Benutze nun den Cheat, gehe in den Gefahrenraum oben rechts und zerstöre den Generator. Es liegen 6 Fliesen auf dem Boden, jede ist ein Spiellevel. Um in jede Zone zu beamen, mußt du dich auf jede Fliese stellen und RUNTER und C drücken.

ZOMBIES

Level Codes

Opfer:	1	5	10
Level 5	SYZB	PYZP	QYZT
Level 9	FBRQ	NBRT	SBRZ
Level 13	QCFM	ZCFZ	RCLF
Level 17	BMLK	TMLD	MMLW
Level 21	VOQB	QOBP	BOBT
Level 25	QLNK	ZLND	RLNW
Level 33	SDHM	PDHZ	QDHL
Level 37	BKVR	TKVL	MKVD
Level 41	BZPM	TZPZ	MZPL
Level 45	VNYQ	CNYT	BNYZ
Credit Level	SSDQ	PSDT	QSDZ

Master System...

ALEX KIDD IN HIGH TECH WORLD

Level wählen

Gebe den folgenden Code ein: 01ADGSCPVD, um deine Mission in der Forest-Sektion zu starten.

Extra Punkte

Siehst du die gelben Wolken in der Ninja-Sektion? Schieße diese 5 mal und du bekommst eine Box im Werte von 200 GP's.

ALIEN 3

Superflammenwerfer

Du kannst diesen Cheat nur benutzen, wenn du einen Joypad mit rapider Feueroption hast. Aktiviere die rapide Feuer-Option. Tippe Knopf 1 sehr schnell, wenn du den Flammenwerfer gebraucht. Lehne dich zurück und schaue zu, bis wo die Flamme reicht.

ALTERED BEAST

Extra Leben

Wenn 'Sega Master System' erscheint, drehe den Pad im Uhrzeigersinn und drücke wiederholt Knopf 1, um das Spiel mit 5 Leben zu beginnen.

ASTERIX

Unendliche Leben

Wenn du auf eine spezielle Schatztruhe stößt, treffe sie so, daß die Bonusse herausfliegen. Sammle Extra-Leben, gehe aus dem Bildschirm heraus, gehe zur Truhe zurück, um noch ein Leben zu bekommen. Continue dieses, bis du genügend Leben gesammelt hast.

Geheimer Raum

In Runde 1-1 gehst du durch den 1. Kamin, aber springe nicht von der Plattform. Wenn du fällst, gehe rechts durch eine Wand in den Raum.

FLINTSTONES

Level wählen

Drücke auf dem Titelscreen HOCH, RECHTS, RECHTS, RUNTER, RUNTER, RUNTER, LINKS, LINKS, LINKS, LINKS. Gehe ins Spiel hinein und pausiere und halte die Knöpfe EINS und ZWEI gedrückt, während du gleichzeitig eins der folgenden eingibst:
HOCH: 1. Level RUNTER: 3. Level
RECHTS: 2. Level LINKS: 4. Level

DOUBLE DRAGON

Unbesiegbarkeit

Springe beim Start vom 4. Level 30-mal hoch und runter, um dich unbesiegbar zu machen.

JUNGLE BOOK

Level wählen

Um eine Levelauswahl zu erhalten, drücke folgendes, nachdem das goldene Walt Disney-Logo erschienen ist: HOCH, RUNTER, HOCH, RUNTER, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS und START.



CODES

...Master System

THE LUCKY DIME CAPER

Unendliche Leben

Sammle zuerst zehn Leben, dann sterbe. Drücke auf dem nächsten Bildschirm START, so oft du kannst. Drückst du es oft genug, sollte Donald unendliche Leben haben.

MARBLE MADNESS

Level wählen

Wähle die folgenden Parameter: Test FX2, Test Music 5. Bewege den Pad zu "Level wählen", und du hast es geschafft.

MASTER OF DARKNESS

Level wählen

Drücke: HOCH, LINKS diagonal und halte beide Knöpfe fest, bis der Cheat erscheint. Dies ermöglicht dir, deinen Stand, Stufe und Anzahl der Leben zu verändern und sogar deine Zusammenstöße zu verhindern.

THE NINJA

Extra Leben

Du brauchst eine Trefferquote von 0%, die Du mit dem Rapid-Fire-Pad erreichst. Das ergibt 100.000.000 Punkte und jede Menge extra Leben, aber du bekommst die Punkte nicht. Diese verschwinden, doch du behältst die extra Leben.

NINJA GAIDEN

Unendliche Sterne und Feuerbälle

Ninjaboy braucht 999 Kampfpunkte, bevor Du Ninja-Sterne einsetzen kannst.

PREDATOR 2

Paßwörter

Level 2 SPOCGURD Level 3 ROTADERP
Level 4 SEGATSOH Level 5 NAGRIRAH
Level 6 LAICFFO

ROBOCOP VS TERMINATOR

Extra Leben

Pausiere das Spiel und drücke HOCH, 1, RUNTER, 1, RUNTER, 1, HOCH, 2, RUNTER, 2, HOCH, 2, HOCH, 1, HOCH und 1. Nun hast Du neun extra Leben, wenn Du die Pause aufhebst.

Level überspringen

Pausiere das Spiel und drücke RUNTER, 2, RUNTER, 1, HOCH, 2, RUNTER, 2, RUNTER, 2, HOCH, 1, RUNTER, 2, HOCH und 1. Nun kannst Du einen Level überspringen, wenn Du die Pause aufhebst.

ROCKY

Kleine Verletzung

Bevor du deinen Ritt startest, drücke: HOCH, RUNTER, LINKS, RECHTS und Knopf 2. Mache das gleiche auch nach deinen Kämpfen, und du kommst mit nur kleinen Verletzungen durch das Spiel.

SONIC 2

Level wählen

Während dein Master-System auf AUS steht, drücke und halte folgendes auf deinem 2. Kontrollpad gedrückt: diagonal HOCH und LINKS, 1 und 2. Halte sie runtergedrückt und schalte das Gerät an. Drücke dann Knopf 1 auf dem 1. Kontrollpad - du kannst nun ein Level wählen.

TAZ-MANIA

Unendliche Leben

Sammle im 1. Level einen 1-Up in der ersten Wolkenreihe, dann noch einen am Ende. Töte dich selbst und wiederhole den Prozeß, bis du genügend Leben für die Beendigung des Spiels zusammen hast.

WONDER BOY III THE DRAGONS TRAP

Eine Menge Schatztruhen

Du kannst bis auf Lizard-Man jede beliebige Figur darstellen. Gehe an der Pyramide vorbei, durch die Tür zu Lizard-Mans Sphinx. Schläge Dich durch die Steine und laß Dich in die Dunkelheit fallen, um die Schatztruhen zu erreichen.

Game Gear

ALIEN 3

Zusätzliche Munition

Gebe deinen Namen als CHEAT ein, um mehr Munition zu erhalten.

CHASE HQ

Extra Continue

Wenn du in der 2. Runde auf die Ölfässer einschlägst, erzielst du extra Continues.

CHUCK ROCK

Paßwörter

Level 2 - 7G09M
Level 3 - NN6E3
Level 4 - 84AKC

DRAGONS CRYSTAL

Bonusraum

Sobald Du den Spielgang einlegst, drücke so oft du kannst die Starttaste, damit Du in den Bonusraum gelangst.

Speed

Drücke START, während du spielst, um schneller zu werden.

LEMMINGS

Level Codes

1	Tricky	Nervend	Chaos
1	RCE0UTHOD	ECWMZGTM	GGFOYQBC
2	YOSDGSNU	ZSKUJJSF	FLWNCXPG
3	JTHPGFDY	LXPGFDYR	FECWMYRD
4	RDHPGFEC	CFKJUTXM	HOEBKUI
5	WMZSEJTG	GMRYRCFKU	QBCEJSEI

6	MZTHPGGF	JTHPEFCX	RDHPGGFE
7	DZSEIRCE	PFZSFLX	CXOEBVKU
8	IQSCFKVL	DECWMZTG	IQABDPHF
9	WMYRDGMY	NBUJSLWV	DYRCEJTG
10	RDGMZSFK	MZSFLWMY	NCXOEBJU
11	VLXODZTH	RLFKUJSE	THOEXCPF
12	PFEEXPF	IRCEJSEJ	DYRCEIRD
13	BUJTHOEC	SEJTHOEC	GNBUJTHO
14	XOECWNBU	WMYQBOGM	DZSFLXPF
15	JSFVKVUT	YQAAAAAB	DZTHODZS
16	THODZTGM	DHODYROG	EJTHPFZD
17	YQBEIRD	NCWNCWMY	SFKVLWNC
18	HPFDZTHP	QAABDHGP	XPDFYQBN
19	FEBVLWNB	GGGFYQAA	GNCWMTZH
20	UJTHPFEL	AABDGMYR	ODYQBCFL
21	WNCWNBLL	DHODYQAB	XDCVMWYO
22	WMYRCEJUT	DHODYQBD	BCLFLXPG
23	GNBUQAAA	GNCXPGGG	EBYKVLWM
24	ABDGZMTA	GFZTHPG	YRDGNBVK
25	ODRYLJES	GFECWMYR	KUJJSFLX
26	FKUIQBDG	CEIQABDG	PFZTHPFZ
27	NBVLPXGG	NCWYRCEA	DZTHPGFD
28	FYQBDGN	IRHODZS	YRCKFLWY
29	BVLWMZTG	EJTGMYQB	NCWNCWNC
30	NBUIRDHO	DHODZTHP	WMZTHPFE

PUTT 'N' PUTTER

Geheimer Optionen-Screen

Drücke auf dem Titelschirm Knopf 1 und START, damit der geheime Optionen-Screen erscheint.

SHINOBI

Level wählen

Drücke: RUNTER und Knopf 2, wenn das komplette Ninjagesicht erscheint. Wähle dann einen Level.

SONIC THE HEDGEHOG 2

Level wählen

Bevor du einschaltest, hältst du den Richtungsknopf diagonal links und runter zusammen mit den 2 Knöpfen, drücke und halte START gleichzeitig. Schalte ein, während du alle Knöpfe festhältst. Warte, bis Sonic den ganzen Bildschirm überquert hat, drücke wieder START. Wähle nun den Level.

STREETS OF RAGE

Stufe wählen und Unbesiegbarkeit

Rufe die Option Sound-Test auf und wähle Nr. 11. Drücke nun Knopf 1 und 2 zur gleichen Zeit. Du hast nun die Wahl, 'Schädigung ein- oder auszuschalten'. Wähle nun einen Level.

WIMBLEDON

Einfach Alles

Gebe die folgenden Codes ein: IKM JKI POC



FREEZERS

Mit dem Abenteuer von Sonic 3 auf dem Mega-Drive sind die Action-Replay-Codes in großer Eile entdeckt worden, damit ein ausgezeichnetes Spiel noch besser wird.

MegaDrive

ALADDIN

FFFEFA0008 Unendliche Energie.

ALIEN 3

FF090B0009 Unendliche Leben.
 FF08670050 Hält den Timer an.
 FF08670059 Unendliche Raketen.

BART VS THE SPACE MUTANTS

000390000X Beginn mit Level X.
 000384000X Beginn mit X Leben.

BATMAN RETURNS

FFFE320007 Unendliche Leben.

CHAKAN

FFC0D0000C Unverwundbarkeit.

COOL SPOT

FF078A0039 Erhöhte Coole Punkte.
 FF078C0035 Unendliche Leben.
 FFF57C0008 Unendliche Energie.

ECCO THE DOLPHIN

FFB6360003 Unendlicher Sauerstoff.
 FFB6350038 Unbegrenzte Gesundheit.
 FFB7FF0000 Unverwundbarkeit gegen stürzende Mauern im letzten Level.
 FFB7C20000 Aufwertige Strömungen ignorieren.

ETERNAL CHAMPIONS

FFB8FE0068 Unendlicher 1.Energiespieler.
 FFAABBO068 Unendlicher 2.Energiespieler.

FANTASTIC DIZZY

FFB1490002 Unendliche Leben.

FLASHBACK

FFD3D70005 Unbegrenzte Schilde.
 FFF49C000X Levelauswahl X durch 0-6 ersetzen.

FLINTSTONES

FF01550004 Unendliche Energie.

GLOBAL GLADIATORS

FFFF4D000A Stoppt den Energiebalken vorm Vermindern.

G-LOC

FF45A20040 Unendliche Zeit.
 FF4A480020 Luft zu Luft-Missiles.
 FF4A400020 Luft zu Boden-Missiles.

GREATEST HEAVY WEIGHT

FFF1A000D Unendliche Power.
 FFF1A2000D Unendliche Geschwindigkeit.
 FFF1A4000D Unendliche Ausdauer.
 FFF1A6000D 240 Millionen Dollar, nach Gewinn eines Kampfes.

Die obigen 4 Codes sind nur im Career-Modus anwendbar.
 FFF0000000 Immer gewinnen.

GUNSTAR HEROES

FFA4250065 Unendliche Energie für Spieler 1.
 FFA6250065 Unendliche Energie für Spieler 2.

JAMES POND 3

FFFAA10003 Unbegrenzte Leben.

JUNGLE STRIKE

FF10B3000X Levelauswahl (X ist 0-8)(9 ist letzter Level).
 FF10CF0003 Unendliche Leben (alle Levels).

JURASSIC PARK

FF00550020 Unendliche Energie.
 FF005300FF Unendliche Leben.

MAZIN WARS

FFCDED0064 Unendliche Energie.

MEGA-LO-MANIA

FF156F0063 Unbegrenzte Mannschaft.

MICKEY MOUSE CASTLE OF ILLUSION

FFB3250003 Unendliche Leben.
 FFFF43001B Levelauswahl.

MICRO MACHINES

FFA6C70003 Unendliche Leben für Spieler 1.
 FF808100XX Levelauswahl (1-18).

MORTAL KOMBAT

FFF5B00011 Aktiviert die Cheat screen.
 FFFF5A0040 Gegner gebraucht Todesschlag.
 FFFF540006 Unbegrenzter Kredit.
 FFFF570000 Blutiger Kampf Mode.
 FFCC4B0046 Der 2. Spieler bleibt auf der Stelle stehen.

OTTIFANTS

FF87990003 Unendliche Leben.

PUGGSY

FF08660003 Unendliche Leben.

ROBOCOP VS TERMINATOR

FFF08C0040 Unendliche Energie.
 FFF09C0005 Unbegrenzte Leben.

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

FFFB0D0005 Unendliche Leben.
 FFC041003F Unendliche Energie.

ROLLING THUNDER 2

FFF1350074 Unbegrenzte Zeit.
 FFCD330001 Unverwundbarkeit.

ROLO TO THE RESCUE

FFC51E0004 Unendliche Continues.

SHINOBI 3

FF37E00003 Unendliche Leben.
 FF37E30032 Unendliche Shurikens.

SONIC 3

FFFE120005 Unendliche Leben.
 FFFE210063 Unbegrenzte Anzahl von Ringen.

FFFFB1000X

Anzahl der gesammelten Edelsteine (X anstelle von 1-7).
 FFFFFA0001 Du kannst nun Sonic in jede graphische Darstellung bringen und neue Teile in jedes Level einbauen.

SONIC SPINBALL

FF579E0003 Unendliche Leben
 FF579E1003 Das letzte Zimmer ist offen

SPLATTERHOUSE PART 3

FF00B40005 Unendliche Leben.
 FF00B700E1 Unbegrenzte Zeit..

STREET FIGHTER II

(Special Champion Edition)
 FF804300B0 Unendliche Energie für Spieler 1.
 FF82C300B0 Unendliche Energie für Spieler 2.
 FF81DA0002 Spieler 1 muß nur einmal gewinnen um den Level zu beenden.

STREETS OF RAGE 2

FFEF830005 Unendliche Leben für Spieler 1.
 FFF0830005 Unendliche Leben für Spieler 2.
 FFFC43000X Levelauswahl (1-18). (X ist (Level 1)) X2 und rangiert von 0-E).

TALE SPIN

FF27CD0003 Unendliche Leben.
 FFFFFB000X Levelauswahl.

TAZMANIA

FFD4CB0002 Schutz gegen Feinde,während der Schalter an ist.

TERMINATOR 2

FF80CA0004 Unendliche Leben.
 FF80190025 Unbegrenzte Raketen für Spieler 1.

TURRICAN

FF04920003 Unbegrenzte Leben.

WONDERBOY III

FFC8860004 Unendliche Leben.

ZOOL

FFED530004 Unbegrenzte Energie.
 FFE8030000 Alle Süßigkeiten wurden bereits gesammelt.
 FFE8690010 Unbegrenzte Zeit.



FREZZERS

Master System

AFTERBURNER

00C01803 Unendliche Leben.
00C0170X Levelauswahl.

ALIEN 3

00C46A63 Unbegrenzte Energie.
00C4783B Unbegrenzte Zeit.

ASTERIX

00C08B01 Bomben vom Start an
erhältlich
00C09F50 Bonusstufe nach jedem
Level

BACK TO THE FUTURE II

00C36B05 Unbegrenzte Energie.
00C36304 Unendliche Leben.

BART VS THE SPACE MUTANTS

00C01003 Unendliche Leben.
00C3AF09 Unbegrenzte Zeit.

BATMAN RETURNS

00D29B03 Unendliche Leben.
00D2980X Levelauswahl X mit 0-4
ersetzen.

DINO BASHER

00C5803 Unendliche Leben

GLOBAL GLADIATORS

00D0E905 Unendliche Leben.
00D0BA3F Unbegrenzte Energie.

G-LOC

00CB2C38 Unbegrenzte Zeit.
00CC0E28 Unendliche Raketen.
00CC0D07 Unendliche Schilde.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

00C9C130 Unendliche Energie

THE LUCKY DIME CAPER

00C13E01 Unbegrenzte Energie und
Waffen

MASTER OF DARKNESS

00CA3A20 Unbegrenzte Energie.

MICKEY MOUSE CASTLE OF ILLUSION

00C0BD03 Unbegrenzte Energie.
00C0C803 Unendliche Leben.
00DC0005 Unbegrenzte Zeit.

MORTAL KOMBAT

00C40928 Blutiger Kampf Mode.
00C4240X Levelauswahl X mit 0-A ersetzen.

OPERATION WOLF

00C11906 Unendliche Granaten

PAPERBOY

00D50E03 Unendliche Leben.
00D50FOA Unbegrenzte Zeitungen.

SONIC THE HEDGEHOG 2

00D29803 Unendliche Leben.
00D50213 Vom Start aus gleiten
00D52876 Sonic läuft auf dem Kopf

SPIDERMAN

00DF7FFF Unverwundbarkeit.

TAZMANIA

00C10005 Unendliche Leben.

TERMINATOR

00CC163C Unbegrenzte Energie.

TOM & JERRY

00C43908 Unbegrenzte Energie.

WONDERBOY III

00CF5308 Unbegrenzte Energie.
00CF4A02 Unbegrenzte Flaschen.

Game Gear

ALIEN 3

00C42403 Unendliche Leben.
00C42B99 Unbegrenzte Raketen.

BATMAN RETURNS

00C02103 Unendliche Leben.

CHAKAN

00DFB3F0 Energie wird erneuert wenn
Action Replay betätigt wird.

COOLSPOT

FF00D18F2F Unbegrenzte Energie
FF00D18E03 Unendliche Leben

DESERT STRIKE

00C5E606 Extra Waffenausrüstung
00C56099 Unbegrenzter Kraftstoff
00C5E508 Unbegrenzte Höllenfeuer
00C5E434 Unbegrenzte Hydras
00C5DE03 Unendliche Leben

DONALD DUCK

00C08303 Unendliche Leben.
00C05B0X X mit den Nummern 1-6
ersetzen für Levelauswahl.

ECCO THE DOLPHIN

FF00CAC123 Unbegrenzte Luft und Energie

GLOBAL GLADIATORS

00D0BA3F Für unendliche Energie muß
der nächste Code benutzt werden.
00DFBEF3 Oberen Code benötigen.

JURASSIC PARK

FF00CA0003 Unbegrenzte Energie
FF00C02404 Unendliche Leben

MICKEY MOUSE LAND OF ILLUSION

00C0A295 Unbegrenzte Zeit.
00C0AD07 Unendlicher Sauerstoff.

MORTAL KOMBAT

00C48848 Unbegrenzte Energie.
00C40B07 Unendliche Continues.

PRINCE OF PERSIA

00C29203 Unendliche Energie
(Verhängnisvolle Stürze
und Schläge sind trotzdem tödlich).
00C2983B Unbegrenzte Zeit.

SHINOBI II - THE SILENT FURY

00C04004 Unendliche Leben.

SPIDERMAN II

00C16A08 Unendliche Leben.

SONIC CHAOS

00D29C99 Unbegrenzte Lappen
00D29B99 Unendliche Leben.
00D2C199 Unbegrenzte Zeit.

SONIC THE HEDGEHOG 2

00D29803 Unendliche Leben.
00D29905 Unverwundbarkeit (Behält
immer sechs Ringe). Action
Replay abschalten am Ende des Akts, aber
am Anfang des neuen wieder betätigen.

SPIDERMAN VS THE KINGPIN

00DF7520 Unendliche Netzflüssigkeit.
00DF7205 Unbegrenzte Zeit.
00DF76FF Unbegrenzte Energie.

SPIDERMAN 2

FF00C16082 Unbegrenzte Fortsetzungen
FF00C16D08 Unbegrenzte Netze

STARWARS

FF00DAAD02 Unendliche Leben

STREETS OF RAGE II

00C9A603 Unendliche Leben.

TAZMANIA

00C70A08 Unbegrenzte Energie.
00C00205 Unendliche Leben.

TERMINATOR 2

00DD0F04 Unendliche Leben.

THE SIMPSONS - BART VS THE SPACE MUTANTS

00C01003 Unendliche Leben.

WWF - STEEL CAGE CHALLENGE

00C40DEF Unendliche Energie für den
ersten Charakter.
00C44CEF Unendliche Energie für den
zweiten Charakter im Tag-
team Kampf.



"Nicht verzweifeln!"



Foto: Michael Schraut

Es gibt doch für alles eine Lösung, wenn auch nicht in jedem Heft:

32 Seiten Tips & Tricks zum Herausnehmen & Sammeln.

Aber nur in Heften mit diesem Zeichen:

COMPUTEC
VERLAG

Deutschlands große Fachredaktion für
Computer- und Videospieldmagazine.



“Das Dschungelbuch” ist einer der erfolgreichsten Filme aller Zeiten. Ganz nach “Aladdin”-Vorbild schickt sich Virgin nun an, mit einem weiteren Disney-Spiel die Spielefreaks zu verzaubern. Wir haben für euch die Mega Drive-Version schon einmal ausführlich begutachtet.

Von Hans Ippisch



Jungle Book

Die Suche nach Helden

Daß Spiele zu Disney-Filmen besonders erfolgreich sind, wußte man bei den Marketing-Managern spätestens seit dem Erfolg der Mickey Mouse-Spiele von Sega. Dies liegt natürlich an dem enormen Bekanntheitsgrad und der außerordentlichen Beliebtheit dieser Figuren. Zusätzlich noch sind ihre Abenteuer familientauglich und verzichten auf Brutalo-Einlagen, wie sie beispielsweise bei den Turtles zu finden sind. Nachdem Donald Duck auch schon in diversen Spielen Bildschirmauftritte hinter sich gebracht hatte,

forschte man nun natürlich in den Archiven nach, wer denn noch so für ein Spiel geeignet ist. Unweigerlich mußte man dabei natürlich auf Mogli, einen der süßesten Kerlchen der ganze Filmgeschichte, stoßen, dessen Geschichte schon so manchen zu Tränen rührte. Mogli ist im zarten Windelalter, als er von Panther Bagira im Körbchen gefunden wird. Seine Eltern sind weit und breit nicht zu sehen, und so muß Bagira überlegen, was mit ihm zu tun ist. Er

hat die schlaue Idee, das kleine Menschenkind bei der Wolfsfamilie unterzubringen, wo gerade Junge aufgezogen werden. Dies klappt auch ganz vorzüglich, doch nach einigen Jahren wird vom Dschungelrat beschlossen, daß für Mogli im Dschungel kein Platz ist und er in die Menschensiedlung zurück muß.

Einsatz für das Spiel!

Genau hier setzt nun das Spiel ein. Man muß Mogli durch mehr als zehn Levels steuern, die sich von der Abfolge her sehr eng an die Filmhandlung halten. Wer Aladdin kennt, weiß nun auch schon, wie sich Jungle Book spielt. Es saß nämlich genau das gleiche Entwicklungsteam dran. Lediglich Pro-

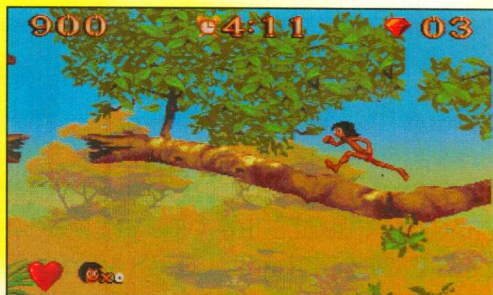


In der Stadt der Affen geht es besonders gefährlich zu.

grammierer David Perry, der Leiter der Entwicklungsabteilung, verließ Anfang des Jahres die Truppe. Daß der Rest es allerdings auch ohne das Aushängeschild kann, beweist es mit diesem Titel. Die Grafiken legten im Vergleich zu Aladdin, das ja schon sensationell war, noch deutlich zu. Auch hier werkelt wieder Zeichner aus der Disney-Crew mit, und das Ergebnis sind Kunstwerke, die direkt aus dem Zeichentrickfilm entnommen sein könnten.

Jeder einzelne Level bietet neue optische Leckerbissen. Im von Tageslicht durchfluteten Dschungel ist es

Naturwelt auch optisch besonders beeindruckend. Selbstverständlich dachte man bei Virgin auch daran, alle Helden, die den Film so interessant machen, in das Spiel zu integrieren. So ist natürlich auch die ganze Elefantenherde unterwegs, die auf der Leinwand als Armee dient. Im Spiel macht sie sich als bewegliche Plattform nützlich. Als Staffage



Hurtig flitzt Mogli über den Screen. Angst kennt er scheinbar nicht.



Mit der Liane kann man schnell weiterkommen.



beispielsweise herrlich mitanzusehen, wenn Mogli an einer Liane baumelt oder bei einem langen Sturz durch die zum Fallschirm umfunktionierten Windeln gebremst wird.

In der Affenstadt sorgen stark einsturzgefährdete Gemäuer für Aufregung, und in der dunklen Nacht fehlt schon manchmal der Weitblick. Allerdings ist die bläulich getönte

taucht natürlich auch der kleine Elefant auf. Besonders gefährlich wird es, wenn die Schlange Ka mit ihren Augen zu blinzeln beginnt, die Geier umherflattern oder die Affen wie gehabt durch die Gegend irren.

Das Spiel der Spiele

Wer wie wir dachte, daß Aladdin der Höhepunkt ist, hat sich erfreulicherweise

Alle Helden sind schon da!



getäuscht. Virgin brennt hier ein Feuerwerk an genialen Animationen und brillanten Hintergrundgrafiken ab. Jungle Book dürfte ganz einfach das beeindruckendste Jump & Run aller Zeiten werden. Soundmäßig werden Klassiker wie "Probier's mal mit Gemütlichkeit" hoffentlich ebenso gut adaptiert wie bei Aladdin, denn dann steht dem Megahit-Status nichts mehr im Wege.

CORE REPORT

WAS KOMMT NACH THUNDERHAWK? MEGA CD II-BESITZER DÜRFTE KAUM EINE FRAGE MEHR BESCHÄFTIGEN. DIESES SPECIAL GIBT EUCH NUN DIE ANTWORT! EXKLUSIVE INFOS ZU SOULSTAR, BATTLE CORPS UND DEM NEUEN RENN Spiel CHUCK RALLY GIBT ES NUR HIER!
VON HANS IPPISCH



Soulstar

Thunderhawk setzte neue Maßstäbe bei 3D-Actionspielen. Brillante 3D-Bitmap-Grafik, perfekte Spielbarkeit, ein aufregendes Intro, tolle Soundtracks und deutsche Sprachausgabe machten Thunderhawk zum Mußkauf für jeden Mega CD II-Besitzer. Programmierer Mark Ivory ruhte sich jedoch

First Look

Möglicherweise wird Soulstar das ultimative Weltraumspiel, das vielleicht sogar Rebel Assault überflüssig macht.

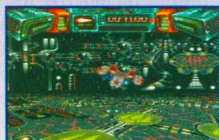
Erster Eindruck Galaktisch!

keineswegs auf seinen Lorbeeren aus, sondern verbesserte sein 3D-Grafik-System noch eine ganze Ecke und verpackte dies in ein an Star Wars angelehntes Actionspiel.

Das Sternensystem Soulstar besteht aus sechs friedvollen Planeten, denen ihr bislang härtester Kampf bevorsteht. Die gefürchteten Myrkoids gelten seit Jahrmillionen als schrecklichste Rasse in der ganzen Galaxie, und nun wollen sie Soulstar seiner Energie-Ressourcen

und Mineral-Vorkommen berauben. Der Spieler muß nun zusammen mit seinem Cryo-Commando-Team den schrecklichen Plänen der Myrkoids ein Ende setzen. Wie nicht anders zu erwarten war, leitet ein spektakuläres Intro diesen Action-Hammer ein. Bombastische Musik im Klassik-Stil läuft, während man das riesige Raumschiff der Myrkoids heranfliegen sieht, vom dem aus auf einem nahen Planeten eine Basis errichtet wird.

Soulstar-Szenarien und ihre Vorbilder



Im Riesenraumschiff Thunderhawk



Durch den Weltraum Star Wars



Flug über Planetenoberfläche Space Harrier



Unterwasser Sea Quest



Was grafisch so toll beginnt, geht auf dem gleichen Niveau weiter. Endlich sind die Zeiten vor-

Zunächst düst man durch den Weltraum, um dann im Riesenraumschiff zu landen.





Fließendes Scrolling der Bitmap-Grafik in 64 Farben, das gab es bislang noch nie!



bei, wo sich ein Mega CD-Spiel mit brillantem Intro und abgespecktem Spiel präsentierte. Für spielerische Abwechslung wurden ebenfalls gesorgt. Mit drei verschiedenen Vehikeln darf man sich im Laufe des Spiels fortbewegen. Zunächst düst man mit seinem Strike Craft-Raumschiff durch den endlosen Weltraum auf einen Planeten zu, der bis zu bildschirmfüllender

Größe herangezoomt wird. Ganz nach Raumschiff Galactica-Vorbild darf man hier Dutzende von gegnerischen Raumjägern bekämpfen, um anschließend, wie damals in Space Harrier, über den Planeten zu brettern. Besonders viele Punkte kann man hier machen, wenn man auf den Startbahnen abheben- de Myrkoids-Raumjäger abfängt. In der Höhle des Löwen geht es wei-

ter, wenn man in das Riesenraumschiff eindringt. Nach Thunderhawk-Manier kann man hier frei durch das ganze Raumschiff fliegen, und wer die Todesstern-Sequenz aus den Star Wars-Filmen kennt, weiß, was ihn hier erwartet.

Um bloß keine Lange- weile aufkommen zu lassen, ist schon der nächste Level wieder ganz anders. Auf einer grafisch beeindruckenden Wasseroberfläche versucht man, so lange durchzuhalten wie möglich, bevor der ganze Planet vom feuchtem Naß bedeckt wird und man wie in der Serie Sea Quest Unterwasser-Pilot spielen darf.

Soulstar Facts

- + System: Mega CD II
- + Hersteller: Core Design
- + Genre: 3D-Sci-Fi Action-Spiel
- + Release: Mai
- + Missionen: 20

Besonderheiten:

- + Entwickelt von Thunderhawk-Programmierer Mark Ivory
- + Enorm abwechslungsreich!
- + 64 Farben, 3D Textured Map-Grafik

Mehr Abwechslung bot bislang noch kein Mega CD II-Spiel. Krönung des Ganzen ist jedoch ein ausgetüftelter Zwei-Spieler-Modus, bei dem der zweite Spieler die Kontrolle über die Waffen übernehmen darf, was Soulstar noch mit einer Prise Strategie verfeinert.



Battle Corps

Vielleicht können sich noch einige C64-Veteranen unter euch an den LucasArts-Klassiker Koronis-Rift erinnern. Hier durfte man mit einem kleinen Raupenfahrzeug über Planetenoberflächen fahren, während einem von Ufos das Leben schwer gemacht wurde. Genau diese

First Look
 Farbiger, abwechslungsreicher und besser als Thunderhawk! Zweifellos wird Battle Corps zu einem weiteren Meilenstein von Core Design.

Erster Eindruck Panzer pur!

einzigartige Atmosphäre wird nun mit Battle Corps für das Mega CD II wieder präsentiert. Im Jahr 2096 tobt der Wirtschaftskrieg in seiner schrecklichsten Form. Auf dem acht Lichtjahre von der Erde entfernten Planeten

Mandelbrot's World wird von der Interplanetarischen Minen-Corporation IMC das seltene Metall Meridium abgebaut. Als Moses, das Biocomputer-

System der Kolonie, von der Bio Mech-Konkurrenz sabotiert wird, bricht die Hölle los. Der Spieler muß nun, ausgerüstet mit den Battlebots-Panzern, die Herrschaft über den Planeten Mandelbrot zurückgewinnen. Er kann dabei in die Rollen von drei Charakteren schlüpfen. Jack



Dramatisch! Oben rollt ein riesiges Gegnerschiff auf den Panzer zu, während links die Lava droht.

Battle Corps-Szenarien:



Lava
 Vulkanische Insel im Lava-Meer

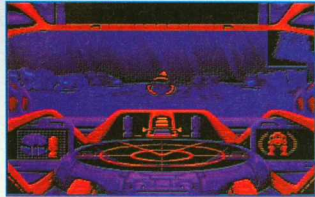


Aquatic
 Unterwasserwelt im Sea Quest-Stil



Icy
 Schneestürme und Eisoberfläche

Swamp
 Schmutz im Sumpfflevel



Steel
 High Tech-Untergrund-Welt

Mining
 Tunnelsystem

Cyberspace
 High Tech-Welt



Battle Corps Facts

- + System: Mega CD II
- + Hersteller: Core Design
- + Genre: 3D-Sci-Fi Action-Spiel
- + Release: Juni
- + Missionen: 20

Besonderheiten:

- + Thunderhawk im Panzerambiente
- + Herausragender Zwei-Spieler-Modus

Cutter, Becky Ojo und Dika 'A' Jang weisen jeweils unterschiedliche Eigenschaften auf, keiner ist jedoch dem anderen deutlich überlegen.

Im Gegensatz zu Soulstar hat man es bei Battle Corps mit nur einem Spielprinzip zu tun. Dieses ist jedoch sehr ausgefeilt und fordert strategisches Vorgehen. In zwanzig verschiedenen Missionen muß man mit seinem Panzer durch diverse Szenarien fahren, wobei man die volle Bewegungsfreiheit hat und sich in alle Rich-

tungen drehen kann. Vier verschiedene Extrawaffen stehen zur Auswahl. Dabei darf man nie den Blick auf die Karte verlieren, die ständig zwischen zwei verschiedenen Größen hin- und herzoomt, wodurch immer der Überblick gesichert ist. Die Jagd nach dem Gegner ist unglaublich spannend. Vorsichtig muß man um die Ecken, wenn man nicht von einer Rakete erwischt werden will. Um fliegende Varianten zu zerstören, muß man beim Zielen auch ein gutes Auge beweisen.

Geschick fordert auch die Steuerung des mit Ketten angetriebenen Fahrzeugs, das selbständig rollt, wenn man einmal beschleunigt hat.

Grafisch wird hier das letzte aus dem Mega CD II herausgeholt. Die Welt wird in 64 Farben mit texture-mapped 3D-Grafik dargestellt, wobei hier auf größtmögliche Abwechslung Wert gelegt wurde. Eine lodernde Lavawelt, blubbernde Unterwasser-Abenteuer, eiskalte Schneesturm-Erlebnisse, schlammige Schmutzgeschichten oder cybertechnische High

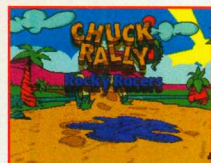
Tech-Welten erwarten den Spieler. Battle Corps erinnert insgesamt gesehen viel mehr an Thunderhawk als an Soulstar, da man hier spielerisch ähnlich vorgehen muß. Jedoch wurde hier alles noch eine ganze Menge spektakulärer und vielfältiger. Bis Juni oder Juli müssen sich die Mega CD-Besitzer noch gedulden.

CHUCK RALLY



Endlich ein Rennspiel exklusiv für das Mega CD III! Chuck Rally grenzt sich ganz klar von Virtua Racing ab, denn hier wurde Nintendos Super Mario Kart ins Visier genommen. Der Held aus den beiden Jump & Runs darf hier als Hauptdarsteller eines äußerst putzigen Rennvergnügens agieren. Bis zu zwei Spieler dürfen hier mit Fahrzeugen, die aus der Cartoon-Serie „Die Feuersteins“ stammen könnten, ein antikes Rennen abhalten. Die ersten Screenshots sehen schon sehr vielversprechend aus. Wenn wir eine spielbare Version

erhalten, werden wir euch genauer darüber berichten.



THE CHAOS ENGINE

W

eben den Bitmap Bros. faßt nun mehr und mehr auch der Simulationsexperte MicroProse Fuß im Konsolenbusiness. Nach der Flugsimulation F-15 Strike Eagle und dem in Deutschland leider unveröffentlichten Strategiespiel Pirates! Gold erscheint nun endlich ein richtig gutes Action-Programm auf dem Markt.

VON AMIGA AUF SEGA!

The Chaos Engine zählt auf dem Amiga zu den besten und modernsten Actionspielen überhaupt, was eigentlich stark verwundert, denn das Spielprinzip erinnert sehr stark an Gauntlet, den Uralt-Klassiker aus den 80ern. Aus der



Vogelperspektive steuert man ein oder zwei Recken durch labyrinthähnliche Levels und erwehrt sich der anstürmenden Monsterschar, während man durch herumliegende Extras seinen Energievorrat aufstockt. Genau dieses Spielprinzip fand auch beim aktuellen Gauntlet IV

seine Anwendung. In Ermangelung frischer Ideen blieb für dieses Spiel jedoch nur eine solide 71%-Wertung übrig. Ganz andere Hitqualitäten lassen sich aus diesem Grunde The Chaos Engine zusprechen. Die Grafiken sind wunderbar gestylt und voller Details. Waren es bei Gauntlet noch simple Mauern,

die sich auflösten, so sind es hier beeindruckende Pflanzen und Felsen, die ein Labyrinth markieren.

MIT GODS FEIERTEN DIE LEGENDÄREN BITMAP BROS. EIN RECHT BEACHTLICHES DEBÜT AUF DEM MEGA DRIVE. NUN KÖNNTEN SIE MIT IHREM NEUESTEN PROGRAMM EINEN ECHTEN MEGA-HIT LANDEIN.

Wesentlich eindrucksvoller sind auch die unterschiedlichen Charaktere geworden, die allesamt ihre Vor- und Nachteile haben. Man darf übrigens zu zweit gleichzeitig oder alleine an den Start gehen, wobei jedoch immer noch ein konsolengesteuerter Muskelprotz mitläuft. Während dieser recht wirksame Waffen besitzt, läuft er dafür auch meist wie eine blinde Kuh über den Bildschirm. Diese Form von künstlicher Intelligenz und ein sagenhafter Soundtrack mit Sprachausgabe

runden The Chaos Engine ab. In der Ausgabe 7/94 werden wir euch einen ausführlichen Testbericht bieten können. **hi**



Redakteure gesucht!

aus dem Raum Nürnberg

Kennen Sie sich mit **SEGA**, **Nintendo** und sonstigen Konsolen aus?



Oder liegt Ihnen mehr Ihr **PC** am Herzen? Auch für **Amiga**- und selbst **C64**-Freaks hätten wir Verwendung.

Spielfreaks, die neben Computerspielen auch gerne und gut schreiben und in Ihrer Freizeit spielend Geld verdienen wollen, sind hiermit aufgerufen Ihre Bewerbungsunterlagen plus einen Probestartikel an folgende Adresse zu schicken:

**COMPUTER
VERLAG**

z.Hd. Herrn Müller,
Isarstr. 32-34,
90 451 Nürnberg.

SEGA ^{Labrett Carmen Markov} **WORLD OF GAMES** SEGA

Computer // Spiel // Videospiele

Turnstr. 6 75173 Pforzheim Tel. 07231 21404

Sega Mega Ca.

Sega CD

Aladdin	119,90 DM	Dune CD	119,90 DM
Bubsy	49,90 DM	Ground Zero Texas	119,90 DM
Castlevania	99,90 DM	Jurassic Park	99,90 DM
Dune 2	119,90 DM	Monkey Island	119,90 DM
Dschungelbuch	129,90 DM	Sonic CD	99,90 DM
Eternal Champions	139,90 DM	Final Fight	99,90 DM
F1	129,90 DM	Silpheed US	59,90 DM
Landstalker Dt.Texte	129,90 DM	Dracula CD US	49,90 DM
Lost Vikings	119,90 DM	Microcosm	119,90 DM
Mortal Kombat	129,90 DM	NHL 94	109,90 DM
NBA Jam	129,90 DM	Rage in the Cage	119,90 DM
NHL 94	129,90 DM	Lunar	129,90 DM
PGA Europ. Tour Golf	129,90 DM	Pirates Gold	129,90 DM
Shining Force	119,90 DM	Thunderhawk	99,90 DM
SONIC 3	139,90 DM		
Tiny Toon	99,90 DM	SEGA Mega mit Aladdin	279,00 DM
Toe Jam & Earl	119,90 DM	SEGA Mega ohne Spiel	199,00 DM
Virtual Racing	199,90 DM	SEGA Mega mit Sonic 2	279,00 DM

World Class Soccer 119,90 DM

Laufend Neuheiten!

Sonderposten
Mega Drive Spiel
Summer Challenge nur 49,90 DM
Solange vorrat!

Ladenöffnungszeiten

MO-FR 10.00 - 18.30 UHR

SAMSTAG 10-14 UHR

Versand plus DM 10,00

Katalog gegen frankierten

Rückumschlag (DIN A4) 3.-DM

CHRONOSERVICE

Versandhandels GMBH

Langgasse 5 61267 Neu Anspach

Telefon 06081/96 01 04 Mo-Fr 09H30-13H00

Telefax 06081/96 01 98 14H00-18H30

MEHRERE TITEL VORRÄTIG

RUFEN SIE UNS BITTE AN !!!

Händleranfragen erwünscht

MEGADRIVE

Aladdin (EUR)	109.-	Konsola III GA 2	199.-
Art of Fighting (JP)	119.-	Megadrive 2 + Aladdin	279.-
BEST OF THE BEST (US)	119.-	Japan Adaptor	19.-
Brett Hull Hockey (US)	119.-	Universal Adaptor	39.-
Castlevania (US)	109.-	Pad PRO 4	39.-
Champ. World Cl. Soc. US	119.-	Pad Fighter 2 (6 but.)	49.-
Chuck Rock 2 (EUR)	109.-	4 WAY PLAY (4 Sp.)	59.-
Columns 3 (US)	129.-	Action Replay Pro	99.-
Davis Cup World Tour	119.-	Scattlabel	39.-
Dinosaurs for Hire (US)	69.-	Mickey's Ultim. Chal.(US)	129.-
Double Dragon 3 (EUR)	69.-	Monaco GP 2 (JAP)	49.-
Dr Robotnik's MB Machine	119.-	Mortal Kombat (EUR)	119.-
Dragon Ball Z2 (JP)	159.-	NBA JAM (EUR)	129.-
Eternal Champions	139.-	NBA Showdown 94 (US)	139.-
FIFA Intern. Soccer (EUR)	109.-	NHL Hockey 94 (4 Sp.)	109.-
Flash Back (EUR)	99.-	Nigel Mansell (US)	129.-
Joe & Mac (US)	119.-	Mortalities (EUR)	95.-
Jurassic Park (US)	95.-	PELE Soccer (US)	129.-
J. Mad Foot 92 (US)	49.-	PGA European Tour (US)	139.-
J. Mad Foot 94 (EUR)	109.-	Prince of Persia (US)	129.-
LANDSTALKER (DT)	129.-	Puggsy (US)	139.-
Lethal Enf. +pist. (US)	149.-	Puyo Puyo Dr Robotnik JP	79.-
Lost Vikings (US)	119.-	Robocop vs Terminator US	119.-
Mega Turrican (US)	119.-	Rocket Knight Adv. (EUR)	99.-
Mickey & Donald (US)	55.-	Shining Force 2 (JP)	165.-

MEGA CD

Shining Force (DT)	129.-	MEGA CD 2 (O. Spiel)	499.-
Sonic 3 (DT)	139.-	CD X PRO Converter	109.-
Sonic 3 (JP)	129.-	3RD World War (US)	135.-
Sonic Spinball (EUR)	109.-	Chuck Rock 2 (EUR)	119.-
Star Trek Next Gen. US	139.-	Dracula (US)	119.-
Street Fighter 2' (JP)	129.-	Dune (EUR)	119.-
Sylvester & Tweety (US)	149.-	Final Fight (JP)	59.-
Tiny Toons (EUR)	89.-	Gr. Zero Texas (EUR)	135.-
Toe Jam & Earl 2 (DT)	129.-	Jurassic Park (DT)	99.-
Toe Jam & Earl (JAP)	39.-	Lunar (US)	125.-
Undeadline (JP)	39.-	Mad Dog McCreo (US)	129.-
Virtual Racing (DT) Mai	269.-	Microcosm (US)	129.-
Virtual Racing (JP)	199.-	Mortal Kombat	119.-
Winter Olympics (EUR)	119.-	NHL 94 (US)	129.-
Wonderboy 3 (JP)	39.-	Out of this World 2 (US)	139.-
WWF Royal Rumble	119.-	Prince of Persia (JP)	69.-
X Men (EUR)	79.-	Puggsy (US)	129.-
Zombies	109.-	Rebel Assault (US) Call	139.-
Zool (EUR)	115.-	Sewer Shark (US)	139.-

JAGUAR

Gerat + RGB + Netzteil	699.-
Crescent Galaxy	119.-
Dino Dudes	119.-
Raiden	119.-

GAME GEAR

NBA Jam 75.-

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

Seit Psygnosis unter den Fittichen von Sony steht, kümmern sie sich mehr und mehr um die SEGA-Konsolen. Aus diesem Grunde können wir euch hier schon wieder drei neue Babies aus den Liverpoolscher Entwicklungs-labors vorstellen.

Von Hans Ippisch

Flink

Wer sich auch etwas im Computerspielebereich auskennt, dem dürfte der Name "Lionheart" sicher ein Begriff sein. Dieses grafische Meisterwerk wurde von einer deutschen Softwarefirma namens Thalion entwickelt. Henk Nieborg und Erwin Kloibhofer, die für dieses Spiel verantwortlich waren, wandten sich mittlerweile dem lukrativeren Konsolenmarkt zu und schlossen sich Psygnosis an. Als Debütspiel präsentieren sie nun Flink, das für neue Grafik-Maßstäbe auf

dem Mega Drive sorgen dürfte. Eine extrem niedliche und sehr gut animierte Hauptfigur muß durch ein Jump & Run im Global Gladiators-Stil begleitet werden. Neben einer tollen technischen Inszenierung mit Parallaxscrolling, guter Spielbarkeit und vielen Gags sorgt insbesondere die Grafik für Aufsehen. Unglaublich viele Farben sowie spektakuläre Zwischenszenen- und Endgegner. Ob dieses Mega Drive-Spiel zur Konkurrenz für Aladdin wird, können wir euch wahrscheinlich erst im Sommer mitteilen.

Psygnosis Report



Zumindest grafisch ist Flink schon jetzt sehr beeindruckend.

Rescue

Mit den grafischen Vorzügen hält sich Rescue, das ebenfalls für den Mega Drive in der Maché ist, vornehm zurück. Vielmehr hat man es hier mit einer spielerisch durchdachten Jump & Run & Think-Mixtur zu tun. Grafik-Fetischisten kommen hier lediglich in einer Starwing-ähnlichen Flugsequenz auf ihre Kosten, durch die man zu einem anderen Ort gebracht wird. Flinkes Polygongrafik und eingeschränkte Spielbarkeit sorgen zumindest für Abwechslung. Im eigentlichen



Spiel hat man die Aufgabe, seine Kameraden zu retten. Dazu muß man in der Regel sein Raumschiff am Rande des Höhlensystems plazieren. Sein kleines, jedoch witzig animiertes Männchen manövriert man hier durch allerlei Gefahren, denen man im Notfall





Flinke Polygongrafik ohne SVP-Chip wird bei Rescue präsentiert.

mit einem Raketen-Rucksack entfliehen kann. Außerdem muß man aufpassen, daß man die nachfolgenden Kameraden nicht in eine Falle lockt! Die Hintergrundgrafiken machen bislang einen

eher noch durchschnittlichen Eindruck, doch Marketing-Manager Marc Blewitt versprach uns deutliche Nachbesserungen bis zum Release im Herbst.

The Card Game

Eine für Konsolenverhältnisse ungewöhnliche Iso-3D-Perspektive, die man beispielsweise aus Powermonger oder Populous

kennt, zeichnet das letzte Game aus. Knallbunte Comic-Grafik und ein interessantes Gameplay machen schon die sehr frühe Vorabversion von The Card Game zum Suchtmittel. Wenn man einen der über hundert Levels beenden will, muß man

ausnahmsweise mehr bieten können als einen flinken Feuer-Finger. Auf der Suche nach dem Ausgang



Card Game überzeugt durch interessantes Gameplay.

sind neben einem guten räumlichen Vorstellungsvermögen auch geübte graue Zellen vonnöten. Teilweise eröffnen sich manche Wege nur dann, wenn man bestimmte Schalter umlegt oder auf den richtigen Zeitpunkt wartet. Außerdem können Kettenreaktionen, wie umfallende Dominosteine, für eine Menge Verwirrung sorgen. Die Grafik ist

wunderschön detailliert und kann mit einer ganzen Menge an Gags aufwarten, die mit dem eigentlichen Spielverlauf nichts zu tun haben. Beispielsweise darf man ein paar Raketen plötzlich beim Starten beobachten oder Gegner auf Irrwege locken! The Card Game dürfte genau das richtige Knobelspiel für lange Winterabende werden!



HITWAVE

Es ist schon erstaunlich, wie konsequent der einstige Amiga-Produzent nun den Mega Drive mit durchweg gelungenen Spielen versorgt. Wiz'n Liz und Puggsy erfreuen gerade die Spielerherzen, und bis zum Weihnachtsfest erwarten uns satte acht Mega Drive-Spiele, bei denen wohl jeder fündig werden dürfte. Hier bieten wir euch noch einmal die Aufstellung und die angekündigten Erscheinungsdaten.

Titel	Genre	Release
Shadow of the Beast 3	Action	April
Rescue Game	Geschick	Mai
Flink	Jump & Run	Juni
The Card Game	Geschick	Juli
Lemmings 2	Strategie	August
Walker	Action	September
Bill's Tomato Game	Denkspiel	September
Globdule	Jump & Run	November

STREETS OF RAGE 3

DA FLIEGEN DIE FÄUSTE! SEGAS HEISSER BEAT 'EM UP-KNÜLLER STREETS OF RAGE GEHT DEMNÄCHST IN DIE DRITTE RUNDE, UNTERSTÜTZT VON SAITEN 24 MBIT. WIR SAGEN EUCH SCHON JETZT, WAS ABGEHT! VON ULF SCHNEIDER

Street of Rage (in Japan unter dem Namen Bare Knuckles bekannt)

braucht sich seit dem fulminanten zweiten Teil nicht mehr nachsagen zu lassen, daß es nur ein simpler Final Fight-Abklatsch sei. Im Gegenteil: Segas Prügelserie setzte Maßstäbe in Sachen scrollende Beat 'em Ups. Frei nach dem Motto "klotzen statt kleckern" werden dem dritten Teil weitere 8 MBit spendiert, so daß diese Auflage bereits unglaubliche 24 MBit auf die Waage bringt (einige Spieler träumen bereits jetzt schon von der 32 MBit starken vierten Auflage). Techno-Freaks dürfen sich wieder freuen: In musikalischer Hinsicht hat sich mit der erneuten Verpflichtung des japanischen Musik-Genies Yuzo Koshiro nichts verändert.

Look, who's talking!

Auch wenn es sich beim Test-Eprom noch

um eine japanische Version handelt, geht aus dem kurzen Vorspann schon hervor, daß die Probleme

der vier wagemutigen Helden wieder einmal dieselben geblieben sind; Blondschoopf Axel und seine Freunde müssen nämlich leider wieder einmal mit ansehen, wie ihr Erzfeind Mr. X aus dem Gefängnis entlassen wird und erneut seinen kriminellen Geschäften nachgeht. Doch diesmal ist Mr. X schlauer: Um Axel und Co. in eine Falle zu locken, ent-



Die fantastischen Vier



Axel: Mit seinen glänzenden Techniken ist er für viele der liebste Kämpfer geworden. Einziger Schwachpunkt: der Lufttritt.



Blaze: Die absolute Allround-Kämpferin ohne einen gravierenden Schwachpunkt. Im Vergleich zu den Herren der Schöpfung ist sie natürlich etwas schwächer auf der Brust.



Sammy: Klein, aber oho! Mit seinen Rollerskates ist er der schnellste Kämpfer im Feld. Er verfügt außerdem über die witzigsten Kampftechniken.



Neul

Zan: Der Cyborg Zan mag zwar auf den ersten Blick etwas träge wirken, macht aber seine mangelnde Wendigkeit durch die enorme Kraft und Reichweite wieder wett.

führt er kurzerhand Blazes Vater.

Wie beim zweiten Teil stehen euch insgesamt vier verschiedene Charaktere zu Verfügung. Neu im Bunde ist der senil wirkende Zan, der nun den Platz von Kampfkoloss Max einnehmen wird. Zan ist ein Cyborg, der mit seinen elektronischen Gliedmaßen eine enorme Reichweite hat und mittels eingebauten Düsen über den



Bildschirm fegen kann. Im Spiel selber fällt sofort eine neue Energieleiste auf. Sie zeigt die momentane mentale Verfassung des Spielers an. Sobald diese

gen wird. Um dem Auge etwas mehr zu bieten, hat jeder Fighter diesmal sogar zwei verschiedene Super Moves im Programm. An der vielfältigen Steuerung

hat sich außer der Unterstützung des 6 Button-Pads nichts verändert. Sega konzentrierte sich stattdessen mehr auf das



Ein Bagger macht Zen und Sammy in diesem Abschnitt das Leben schwer.



kleine Energieleiste aufgeladen ist, dürft ihr einen Superschlag vollführen, ohne daß euch dafür wie bisher Lebensenergie abgezogen

die insgesamt acht Levels. Teilweise entfernte sich Sega sogar vom üblichen Spielablauf. Bis April müßt ihr allerdings noch warten.



Einfacher Schlag (Knopf B)



Sprung (Knopf C)



Superschlag (Knopf A)



Lufttritt (während des Sprungs Schlagknopf drücken)



Laufen (Joypad zweimal in dieselbe Richtung drücken)



Schlag-Kombination (während des Laufens Schlagknopf drücken)



Rückschlag (entweder Knopf B und C gleichzeitig drücken oder Z)



Vorbereiteter Schlag (entweder die Schlagtaste lange gedrückt halten oder Knopf Y)

Alle Schlagtechniken im Überblick

NEUES VON SEGA!

BRANDNEUE SPIELE KÜNDIGEN SICH AUS SEGAS ENTWICKLUNGSSTUDIOS AN.
EXKLUSIV DURFTEN WIR DIE SPIELE BEGUTACHTEN, DIE ERST IM HERBST
ERSCHEINEN WERDEN. VON HANS IPPISCH

Seit das Treasure-Team Konami verlassen hat, machen sie mit durchweg gelungenen Jump & Runs auf sich aufmerksam. Dynamite Headdy reiht sich, wie fast schon erwartet, nahtlos in die Hitserie ein. Das Treasure Team bleibt auch hier dem Jump & Run-Genre treu. In acht Welten mit jeweils mehreren Levels darf man einen besonders ausgefallenen Charakter kontrol-

lieren, der sich durch eine Besonderheit auszeichnet. Während Sonic durch das simple Draufspringen seinen Gegnern zusetzt, macht Dynamite Headdy seinem

Namen alle Ehre. Er hat einen dynamischen Kopf, den man per Feuerknopfdruck und entsprechende Steuerkreuzbetätigung in eine bestimmte Richtung feuern kann. Alles, was

der Kopf auf seinem kurzen Flug berührt, wird mehr oder weniger stark beschädigt. Nach einer knappen Sekunde kehrt der Kopf wieder zum Körper zurück. Durch Extras kann der Kopf verschiedene Eigenschaften annehmen. Beispielsweise kann er grüngefärbt wie ein Staubsauger alle herumfliegenden Gegner einsaugen. Eine Menge spielerisch abwechslungsreicher

DYNAMITE HEADDY



Dynamite Headdy Facts

- + System: Mega Drive, 16 MBit
- + Hersteller: SEGA
- + Genre: Jump & Run
- + Release: Herbst
- + Stages: 8 (jeweils mehrere Levels)

Besonderheiten:

- + Entwickelt von Treasure, die schon Gunstar Heroes oder McDonald's Treasureland inszenierten.
- + Held setzt seinen Kopf als Bumerang-Waffe ein
- + Technisch herausragend, viele Spezialeffekte



First Look

Erster Eindruck Sehr gut!

Dynamite Headdy ist ein kunterbuntes Jump & Run mit sehr guter Spielbarkeit und einigen neuen Ideen. Ein Hitkandidat!

Levels zeichnen Dynamite Headdy darüber hinaus aus. In einem echten Rennen muß er beispielsweise einen riesigen Roboter vom Aufsammeln putziger Kumpels abhalten. Bislang noch japanische Unterhaltung mit Zwischen- und Endgegnern runden dieses Jump & Run ab.

Was ist das? Diese Fragen stellten wir uns als erstes, als wir den Hel- den Feel auf unserem Screen entdeckten. Am ehesten läßt sich dieses Männchen noch als mit einem gelben Schild getarnter Cool Spot definieren, doch dies sind zweifellos auch schon die einzigen Gemeinsamkeiten, die Feel mit Cool Spot

First Look Feel überzeugt aufgrund seiner interessanten Hauptfigur und einer technisch souveränen Inszenierung.
Erster Eindruck Sehr spaßig!

bösen Buben erledigen. Er setzt seine Hände ein, die er auf Wunsch über ein Viertel des Screens schiekt, als ob sie aus Gummi wären. Außerdem lassen sich diese Hände und Arme auch hervorragend zum Klettern einsetzen.



Feel-Facts

- + System: Mega Drive, 16 MBit
- + Hersteller: SEGA
- + Genre: Jump & Run
- + Release: Herbst
- + Stages: steht noch nicht fest

Besonderheiten:

- + Perfekt animiert
- + Elastische Arme dienen als Waffe und Kletterwerkzeug
- + Kunterbunte Grafik, technisch sehr ausgereift

Enorm bunte und sehr detailliert gezeichnete Grafiken erfreuen das Auge schon jetzt.

hat. Ähnlich wie Dynamic Headdy will auch Feel nicht mit simplem Draufspringen die

Als letztes Spiel aus der Sega-Küche wollen wir euch noch kurz ein neues Werk im Stile von Landstalker und dem Nintendo-Hit Zelda vorstellen, das insbesondere Rollenspiel- und Strategiefreunden gefallen dürfte. Ein kleiner Junge wird hier von seiner Mutter in eine großes Abenteuer geschickt. Ein sehr gut animiertes Kerlchen läuft durch beeindruckende Welten, die man aus der Vogelperspektive wahrnimmt. Leider können wir euch nicht



First Look Ragnacenty dürfte ein neuer Hit im Stil von Landstalker & Co. werden. Grafisch sehr schön und allem Anschein nach sehr komplex.
Erster Eindruck Sehr komplex!

genauer sagen, warum es sich in diesem Spiel dreht, das wir bislang nur in der japanischen Vorabversion sehen konnten. Hier gibt es

zwar eine ganze Menge Text auf dem

Screen, jedoch sind wir der japanischen Schriftzeichen (noch) nicht mächtig.



WORLD CUP USA '94

NACH DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN STEHT IM SOMMER MIT DER FUßBALLWELTMEISTERSCHAFT BERETS DAS NÄCHSTE SPORTLICHE GROSSEREIGNIS AN. U.S. GOLD KÜMMERT SICH WIEDER UM DIE UMSETZUNG AUF ALLE SEGA-KONSOLEN.



Grafisch hat man sich das neueste Lizenzspiel Sensible Soccer und Kick Off 3 zum Vorbild genommen.

M

an könnte denken, irgendwann braucht man

keine Lizenzspiele mehr. Denn zumindest in Sachen Fußballspiele herrscht auf dem Mega Drive fast ein Überangebot an guten bis sehr guten Spielen. Man denke hierbei nur an Sensible Soccer, FIFA Soccer oder auch Ultimate Soccer. World Cup USA '94 wird aber

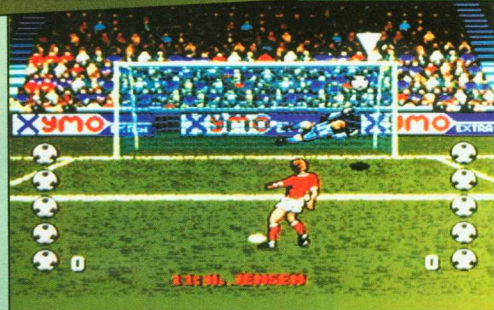


World Cup USA 94™



© 1991 WCA TM

Official
Licensed
Product



Zu einem anständigen Fußballspiel gehört natürlich auch das Elfmeterschießen.

nicht das einzige Fußballspiel bleiben, das uns in diesem Jahr auf dem Mega Drive präsentiert wird. Sega läßt ein renommiertes Programmiererteam gerade an World Champion Soccer II arbeiten und bei Anco wird der nächste Teil von Kick Off vorbereitet.

Während die Mega Driver dem Ganzen eher gelassen entgegensehen, dürfen die Master System- und Game Gear-Besitzer vor Freude hüpfen, denn endlich wird ihr in letzter Zeit arg vernachlässigtes System mit Fußball-Nachschub versorgt, nachdem Ultimate Soccer doch nicht umgesetzt wurde.

Die Features

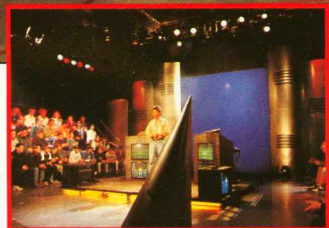
Wie gehabt dürfen sich ein oder zwei

Spieler gleichzeitig um die Lederkugel schlagen. Auf eine Unterstützung des Vier-Spieler-Adapters wird anscheinend verzichtet. Deutsche Bildschirmtexte, drei Schwierigkeitsstufen, verschiedene Platz- und Wetterbedingungen und eine Gesamtübersicht über das Spielfeld mittels Radar kennt man auch schon aus den diversen Fußballspielen.

Einzig und alleine der Hinweis "Geheime Spielzüge können vorbereitet werden" klingt interessant. Was sich dahinter jedoch versteckt, ist auch noch geheim. Im Mai sollten die Versionen für Mega CD II, Mega Drive, Master System und Game Gear erscheinen. Die Preise werden zwischen DM 80,- und DM 140,- liegen.

PLAY TIME. DIE SHOW.

TV



Sonntags.
12.20 Uhr.
Auf RTL **2**.

Stephan Heller ist
"Mr. Play Time"

Das aktuelle
Heft zur Show
Jetzt im Handel
erhältlich.



SEGA-Bestseller

1. Sonic 3
2. Landstalker
3. Aladdin
4. Winter Olympics
5. Toe Jam & Earl 2
6. Sonic Spinball
7. Eternal Champions
8. Street Fighter II S.C.E.
9. Jurassic Park
10. The Ottifants

Mega Drive



1. Sonic CD
2. Silpheed
3. Thunderhawk
4. Ecco the Dolphin
5. Wonderdog
6. Spiderman vs. Kinpin
7. Batman Returns
8. Sherlock Holmes 2
9. Sewer Shark
10. Hook

Mega CD 2



1. Sonic Chaos
2. Das Dschungelbuch
3. Winter Olympics
4. The Ottifants
5. Jurassic Park
6. Asterix 2
7. Donald Duck II
8. Road Runner
9. Sonic 2
10. F1

Master System



1. Das Dschungelbuch
2. Sonic Chaos
3. Winter Olympics
4. Jurassic Park
5. Asterix 2
6. Road Runner
7. The Ottifants
8. F1
9. James Bond 007
10. Cool Spot

Game Gear



Die Leserlieblinge

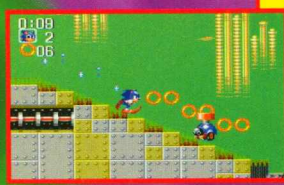


- Mega Drive**
1. Sonic 3
 2. FIFA Soccer
 3. NHL Hockey '94
 4. Aladdin
 5. NBA Jam

- Master System**
1. Sonic Chaos
 2. Cool Spot
 3. Jungle Book
 4. Winter Olympics
 5. Donald Duck 2



- Game Gear**
1. Jungle Book
 2. Sonic Chaos
 3. Cool Spot
 4. Sonic 2
 5. Mortal Kombat

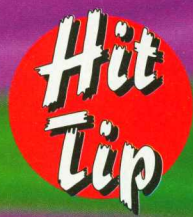


- Mega CDII**
1. Thunderhawk
 2. Sonic CD
 3. Silpheed
 4. Wonderdog
 5. Microcosm



Die Dominanz von Sonic in den Charts ist ungebrochen. Außer in den Game Gear-Charts, wo ihm Mogli aus dem Dschungelbuch einen Strich durch die Rechnung machte, führt er in allen Systemauswertungen souverän seine Klasse vor. Mogli scheint derzeit allerdings bei euch sehr beliebt zu sein! Wie gewohnt erhält einer von euch ein aktuelles Topspiel für sein System. Eure Zuschriften sendet dazu bitte wie gewohnt an nachfolgende Adresse.

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



Folgende Spiele wurden in rauen Mengen vorbestellt und dürften wohl beim nächsten Mal die Charts entern!

1. Virtua RacingMD
2. Dr. Robotnik's MBMMD
3. Dune 2MD
4. Road RashMD/GG
5. Streets of Rage 3MD

S P E C I A L

Sonic the Wonderman

I'm too sexy!



DIE MEDIENWELT RÜCKT NÄHER ZUSAMMEN. SEGA UND INTERCORD
ÜBERRASCHEN IHRE FANS MIT SONIC UND RIGHT SAID FRED.

Am 3.3.94 war es soweit! Sonic 3 gab sein offizielles Debüt in

Europa. Große Videospielhersteller bemühen sich zusehends, ihre Identifikationsfiguren mit einem "Big Bang" wieder ins Geschäft zu bringen. Sega fand für Sonic 3 einen Deal der besonderen Art. Die britische Popgruppe Right said Fred (I'm too sexy, Don't talk just kiss) bekannte sich in der Vergangenheit schon mehrmals zu dem stachelhäutigen Retter der Tierwelt. Insbesondere als der Game Gear mit seinem gestylten Äußeren sowie Farb- und Grafikpracht die Bühne der Videospiele betrat, sind Richard, Fred und Rob nicht mehr zu halten. Mit dem Game Gear hielten sie die ideale Lösung in Händen, um sich das Warten zwischen Studioterminen und in den Check-Ins internationaler Flughäfen mit ihrer liebsten Freizeitbeschäftigung zu verkürzen.

Jetzt huldigen die sympatischen Londo-

ner ihrem Videospiel-Helden sogar in ihrer neuesten Single-Aus-

kopplung "Wonderman" aus dem Album "Sex and Travel". Der Song wurde für Sonic extra neu abgemischt, mit neuem Text versehen und mit einigen Samples aus der Musik des Spiels unterlegt. Im "Wonderman"-Videoclip allerdings ist von Sonic noch

einiges mehr zu sehen. Das Geschehen wurde in die HydroCity Zone aus Sonic 3 versetzt, die man in englischen Studios kurzerhand nachbaute. In einer Mischung aus Realfilm und Sonic 3-Levels sieht ihr Right said Fred als Reporter verkleidet auf ihrer wilden Hatz nach Sonic. Sie wollen ihm das welterste Interview abhuchen. Doch Sonic ist natürlich in voller Fahrt auf seiner Jagd nach Dr. Robotnik, so daß die drei keine Chance haben. Kaum sehen sie ihn, schon fetzt Sonic wieder davon. Schade.

Uns aber ist es gelungen, Richard und Fred Fairbrass sowie Rob Manzoli kurz für euch zu stoppen:



Das Interview



SM: "Wie kam es zur Kooperation zwischen euch und Sega?"

Richard: "Eigentlich sind wir schon sehr lange Sonic-Fans. Und als uns Sega darauf ansprach, einen Song für ihn zu schreiben, fanden wir die Idee sehr gut."

Fred: "Ja, und unser Song Wonderman war natürlich wie geschaffen für Sonic."

Richard: "Die Zusammenarbeit mit der Videospielbranche ist wirklich sehr interessant. Das Marketing der Musikindustrie könnte sich dort einige Scheiben abschneiden."

SM: "Was sagt ihr dazu, daß Sonic blau angezogen ist?"

Fred: "Er trägt doch gar keine Klamotten."

Rob: "Mit Sicherheit nicht!"

SM: "Meint ihr, Sonic würde mit einer Glatze noch cooler aussehen?"

Fred: "Ja, wenn er sich sein glänzendes Bäuchlein noch abtrainieren würde."

Richard: "Vielleicht, aber seine Spin Attack würde sicher weniger Wirkung haben."

SM: "Welche Levels sind in Sonic 3 nach eurer Meinung die schwierigsten und welche die leichtesten?"

Richard: "Jeder, der sagt, einer dieser Levels wäre einfach, ist entweder ein Lügner oder ein Schwachkopf."

Rob: "Der letzte - oder war es der erste?"

SM: "Ist Sonic 3 besser als seine beiden Vorgänger?"

Rob: "Sicherlich, Sega wäre ziemlich dumm, das Spiel zu veröffentlichen, wenn es nicht so wäre."

Richard: "Besser ist nicht das richtige Wort. Sonic 3 hat sich gegenüber den früheren Spielen unglaublich gesteigert. Grafik und Sound sind hervorragend und das Spiel selbst ist dreimal so umfangreich wie Sonic 2."

SM: "Welche Gemeinheiten würdet ihr Dr. Robotnik am liebsten antun?"

Rob: "Läßt ihn mein Haus aufräumen."

Richard: "Ich würde ihm Benzin in seinen Auspuff schütten."

Fred: "Die Barthaare einzeln herausreißen."

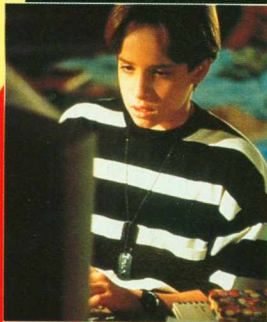
SM: "Ops! Wir gehen jetzt besser. Vielen Dank für das Interview..."

STREET TREATS

News aus Musik, Kino & Lifestyle von Hans Ippisch



KILLER IM SYSTEM



Ein Pflichtbesuch im Kino ist angesagt! Ab 19.5.94 läuft bundesweit der Film "Killer im System" an, der dem Klassiker "War Games" nacheifert.

Folgendermaßen lautet die Story: Karl Hochman ist ein brutaler Killer, der gerade auf dem Weg zu einem

neuen Opfer ist. Ein Autounfall bewahrt Terry Munroe und ihren Sohn Josh vor Karl, jedoch nur kurze Zeit. Denn als ein Blitz im Kraftwerk einschlägt, wird seine mörderische Seele ins Verteilerprogramm des Hauptcomputers einge-

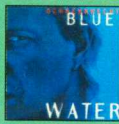
speist. Nun steht ihm nichts mehr im Weg, seine tödliche Verabredung mit der ahnungslosen Terry nachzuholen, denn über den Stromkreislauf wurde er nun zum Herrscher über alle Elektrogeräte der Stadt. Der Computerexperte Bram versucht nun zusammen mit Terry und Josh, den Wahnsinnigen zu stoppen.

OCHSENKNECHT

BLUE WATER

Uwe Ochsenknecht ist einer der besten Schauspieler Deutschlands. Mit seinen meisterhaften Darbietungen in "Männer", "Schtunk" oder "Ein Mann für jede Tonart" wurde er sogar für Hollywood interessant, wo er zusammen mit Marianne Sägebrecht gerade einen Film abdrehte. Nun lieferte er nach seiner Debüt-CD "Ochsenkopf", auf welcher der Hit "Only One Woman" vertreten war, sein Meisterwerk als Sänger ab. Die erste Auskopplung aus "Girls Crossing", "Blue Water", hat internationales Format. Melodisch, kernige Gitarrensounds und ein tolles Video!

MAXI BOX



CULTURE BEAT

WORLD IN YOUR HANDS

Langsam wird es zur Gewohnheit, daß Jay Supreme auf den Streetbeat-Seiten rappt. Nach "Mr. Vain", "Got to Get" und "Anything" kommt mit "World in Your Hands" nun schon die vierte Auskopplung von Culture Beats "Serenity", die wohl auch wieder mit der Hitgarantie versehen wurde. Hier geht es etwas gemächlicher zur Sache, und eine frappierende Ähnlichkeit zu Snaps "Colour of Love" läßt sich auch nicht vom Silberling weisen. Routinierter Dance-floor-Pop!

DR. ALBAN

LOOK WHO'S TALKING

Der schwedische Zahnarzt probiert es jetzt alleine. Kaum einer hätte erwartet, daß er nach "Hello, Africa" und "No Coke" noch weitere Hits landen würde, doch "It's My Life" vom zweiten Longplayer wurde mit einem halben Jahr Wartezeit ebenfalls zum Riesenhit. Nun steht mit "Look Who's Talking" die erste Auskopplung aus der gleichnamigen dritten CD bereit, um die Charts zu erobern. Die Baßläufe aus "It's My Life", Antigensang aus Dr. Albans Kehle und ein paar nette Frauenstimmen ergeben eine solide Hitnummer.



ALBUM BOX



SOUNDTRACK

PHILADELPHIA

Bislang war Aids in Hollywood-Filmen ein absolutes Tabu-Thema. Lediglich idealistische Regisseure ohne kommerziellen Hintergedanken beschäftigten sich damit. Für Philadelphia fanden sich nun erstmals Geldgeber und bekannte Schauspieler. Dank Tom Hanks als aidskranken Geschäftsmann, der seinen Job verliert, und Denzel Washington, der für ihn als Anwalt vor Gericht kämpft, wurde Philadelphia zum Geheimtip für die Oscar-Verleihung. Nicht weniger eindrucksvoll als der Film ist der Soundtrack, auf dem sich einige Megastars die Ehre geben. Boß Bruce Springsteen gelang mit dem Song "Streets of Philadelphia" sogar die Rückkehr in die Charts! Weiterhin coverten die Spin Doctors die alte CCR-Nummer "Have You Ever Seen the Rain", und Peter Gabriel steuerte das brandneue "Lovetown" bei. Oscars für Tom Hank als besten Hauptdarsteller und Bruce Springsteen für den besten Song dürften wohl außerdem für einen Popularitätsschub sorgen.

Soundtrack: Philadelphia

Wertung: ♂♂♂♂

Tracks: 10

Anspieltips: Streets of Philadelphia, Lovetown, Philadelphia

LEVEL 42

FOREVER NOW

Der goldene Daumen funkt endlich wieder richtig los! Das werden sich wohl die alten King-Fans sagen, die Level 42 noch aus Zeiten vor "Lessons in Love" und "Running in the Family" kannten. Mit der letzten CD "Guaranteed" und dem gleichnamigen Hit gerieten sie allzusehr auf die Spur des seichten Pop, weswegen mir diese CD wahrscheinlich besonders gut gefiel, allerdings verscherten sie es sich auch mit ein paar alten Fans, die ihnen jahrelang die Treue hielten. Auf "Forever Now" merkt man schon nach zwei Tracks, daß Mastermind, Sänger und Bassist Mark King wieder an die musikalischen Höhepunkte aus den frühen 80ern anknüpfen will. Synthesizer wurden größtenteils aus dem Studio verbannt, ebenso die allzu leichte Eingängigkeit mancher Titel. Daß Ex-Mitglied Wally Badarou teilweise wieder mitmachte, gilt als weiteres Indiz für die "Back to the Roots"-Welle bei Level 42. Wer keine seichte Discokost will, ist mit dieser CD sehr gut beraten.

Level 42 - Forever Now

Wertung: ♂♂♂♂

Tracks: 11

Anspieltips: Tired of Waiting, One in a Million

SOUNDTRACK

STAR TREK

Eine Rarität aus der Soundtrack-Ecke wollen wir mit dieser ultimativen CD vorstellen. Wer kennt nicht die Kultserie schlechthin, die selbst in der zwanzigsten Wiederholung die Einschaltquoten amerikanischer Teenie-Serien übertrifft. Wenn Captain James T. Kirk, Spock und 'Pille' McCoy den Kampf gegen die Klingonen aufnehmen und vor laienhafter Pappkulisserie umherstapfen, dann ist eine ganze Gemeinde gefesselt. Nun gibt es den passenden Soundtrack, auf dem sich neben der Titelmelodie, die vor zwei Jahren als Dancefloor-Version neu aufgelegt wurde, alle wichtigen Soundeffekte befinden. Ob das Beam-Geräusch, das Öffnen der Türen, der Communicator-BEEP oder der Lab Scanner, Sample-Freaks werden hier ihre wahre Freude dran haben. Alle Trekkies und solche, die es werden wollen, müssen sich dieses Werk zulegen. Dazu gibt es noch die Titelmelodien von Next Generation und Deep Space Nine sowie Stücke wie "Kirk does it again".

Soundtrack - Star Trek

Wertung: ♂♂♂♂♂♂

Tracks: 37

Anspieltips: Main Title, Deep Space Nine, Next Generation

♂♂♂♂♂ = brillant ♂♂♂♂ = sehr gut ♂♂♂ = hörensWert ♂♂ = naja ♂ = furchtbar

News

🎵 Eine große Tragödie erschütterte am 4. März die Grunge-Pioniertruppe "Nirvana". Man hatte eben erst ein paar Konzerte abgesagt, damit sich Sänger Kurt Cobain erholen kann, und da passierte die Katastrophe. Eine Überdosis an Schlaftabletten und Alkohol katapultierten Kurt, der sich in einem römischen Hotel aufhielt, ins Koma. Mittlerweile ist er wieder auf

dem Weg der Besserung, ob er aber tatsächlich Mitte April wieder auf der Bühne stehen kann, ist mehr als fraglich. 🎵 Madonna hat eine brandneue Single veröffentlicht. "I Remember" ist dem Soundtrack zu ihrem neuesten Film entnommen. 🎵 Alex Christensen, besser bekannt unter dem Pseudonym "U96", bombardiert die Tanzböden. Seine Produktion "Happy People" mit Marky Mark und Prince Italo Joe ist derzeit gerade in den Charts,

und mit "Inside Your Dreams" läßt er die U96 wieder auftauchen. 🎵 Der Erfolg des Skandinavien-Exports Ace of Base wird schon langsam unglaublich. Kommt nun mit der fünften Auskopplung aus ihrem Album "Happy Nation" auch die fünfte Nummer 1? "Don't Turn Around" ist das Cover eines Aswad-Songs aus den 80ern, der jedoch nicht über Minihit-Status hinauskommt. 🎵

Count Up!

ALLE SPIELE, DIE BISLANG IM SEGA MAGAZIN GETESTET WURDEN, FINDET IHR HIER IM ÜBERBLICK. ZU JEDEM TITEL FINDET IHR DIE WERTUNG, DAS GENRE, DIE AUSGABENNUMMER UND DIE SEITENZAHL.

GAME GEAR

TITEL	GENRE	AUSGABE	SEITE	WERTUNG
Aladdin	Geschick	4/94	32	83%
Alien 3	Action	9/93	86	72%
Asterix 2	Jump & Run	3/94	24	78%
Bart Vs. The World	Jump & Run	2/94	94	60%
Chuck Rock 2	Jump & Run	2/94	94	82%
Cool Spot	Jump & Run	11/93	20	88%
Donald Duck	Jump & Run	9/93	52	91%
Ecco The Dolphin	Action-Adventure	2/94	23	86%
F1	Rennspiel	2/94	94	81%
Global Gladiators	Jump & Run	11/93	45	80%
James Pond 2	Jump & Run	11/93	52	85%
Jurassic Park	Jump & Run	11/93	22	71%
Jungle Book	Jump & Run	11/93	30	87%
Mickey Mouse 2	Jump & Run	9/93	50	90%
Micro Machines	Rennspiel	2/94	94	80%
Mortal Kombat	Beat 'em Up	11/93	24	80%
Road Runner	Jump & Run	3/94	26	63%
Sensible Soccer	Sport	4/94	86	81%
Sonic 2	Jump & Run	9/93	70	88%
Sonic Chaos	Jump & Run	11/93	18	90%
Star Wars	Jump & Run	2/94	20	74%
Streets Of Rage	Beat 'em Up	9/93	62	85%
Streets Of Rage 2	Beat 'em Up	11/93	54	80%
Superman	Action	11/93	78	28%
Super Off Road	Rennspiel	11/93	53	71%
T2-Arcade Game	Action	2/94	94	58%
The Obitarians	Jump & Run	11/93	47	78%
W.C. Soccer	Sport	11/93	78	72%
W.C. Leaderboard	Sport	9/93	80	81%
Winter Olympics	Sport	3/94	20	72%
Wolfchild	Action	11/93	78	58%
Wonderboy IV	Action-Adventure	2/94	92	74%

MASTER SYSTEM

TITEL	GENRE	AUSGABE	SEITE	WERTUNG
Alien 3	Action	9/93	86	73%
Asterix	Jump & Run	9/93	74	84%
Asterix 2	Jump & Run	3/94	24	80%
California Games 2	Sport	11/93	78	51%
Chuck Rock 2	Jump & Run	2/94	94	82%
Cool Spot	Jump & Run	11/93	20	88%
Cosmic Spacehead	Jump & Run	2/94	94	60%
Donald Duck	Jump & Run	9/93	52	91%
Donald Duck 2	Jump & Run	11/93	48	93%
F1	Rennspiel	2/94	94	81%
Global Gladiators	Jump & Run	9/93	72	67%
James Bond-Duel	Jump & Run	11/93	78	54%
James Pond 2	Jump & Run	11/93	52	85%
Jungle Book	Jump & Run	11/93	30	86%
Jurassic Park	Jump & Run	11/93	22	71%
Mickey Mouse 2	Jump & Run	9/93	50	90%
Mortal Kombat	Beat 'em Up	11/93	24	80%
PGA Tour Golf	Sport	11/93	28	81%
Road Runner	Jump & Run	3/94	26	65%
Sensible Soccer	Sport	4/94	86	81%
Sonic Chaos	Jump & Run	11/93	18	90%
Star Wars	Jump & Run	2/94	20	74%
Streets Of Rage	Beat 'em Up	9/93	62	83%
Superman	Action	11/93	78	28%
Super Off Road	Rennspiel	11/93	53	69%
The Obitarians	Jump & Run	11/93	47	78%
The Flintstones	Jump & Run	9/93	58	72%
W.C. Leaderboard	Sport	9/93	80	82%
Wimbledon 2	Sport	9/93	82	75%
Winter Olympics	Sport	3/94	20	72%
World Tour Golf	Sport	11/93	78	61%
Wolfchild	Action	11/93	78	58%

MEGA CD II

TITEL	GENRE	AUSGABE	SEITE	WERTUNG
Afterburner	Action	9/93	28	38%
Batman Returns	Action	9/93	10	80%
Chuck Rock	Jump & Run	2/94	91	78%
Chuck Rock 2	Jump & Run	3/94	19	83%
Cobra Command	Action	9/93	14	79%
Double Switch	Movie	3/94	92	72%
Dune	Adventure	11/93	76	80%
Ecco The Dolphin	Adventure	9/93	26	84%
Final Fight	Beat 'em Up	9/93	18	74%
Ground Zero Texas	Action	4/94	28	72%
Hook	Jump & Run	2/94	91	60%
Jaguar XJ 220	Rennspiel	9/93	16	70%
Jurassic Park	Adventure	4/94	26	79%
Microcosm	Action	4/94	18	79%
M.M.V. INXS	Fun	9/93	12	61%
M.M.V. Marky Mark	Fun	9/93	12	58%
Prince Of Persia	Jump & Run	9/93	29	53%
Prize Fighter	Sport	3/94	90	79%
Rage In The Cage	Beat 'em Up	4/94	28	73%
Road Avenger	Rennspiel	9/93	24	71%
Thunderhawk	Action	9/93	30	92%
Time Gal	Jump & Run	9/93	32	82%
Silpheed	Action	9/93	20	81%
Sol Feace	Action	9/93	22	69%
Sonic CD	Jump & Run	11/93	74	89%
Wolfchild	Action	9/93	19	59%
Wonderdog	Jump & Run	2/94	90	81%

MEGA DRIVE (TEIL 1)

TITEL	GENRE	AUSGABE	SEITE	WERTUNG
Addams Family	Jump & Run	3/94	28	70%
Aero the Acrobat	Jump & Run	2/94	26	79%
Aladdin	Jump & Run	11/93	14	92%
Ali Boxing	Sport	11/93	79	64%
Alien 3	Action	9/93	86	69%
Another World	Action-Adventure	11/93	38	58%
Art of Fighting	Beat 'em Up	4/94	24	71%
Asterix	Jump & Run	11/93	34	75%
Ball Jacks	Sport	11/93	79	61%
Barkley: Shut Up!	Sport	4/94	10	83%
Bart's Nightmare	Jump & Run	11/93	71	61%
Battletoads	Action	9/93	53	76%
Bill Walsh Football	Sport	2/94	95	70%
Blades of Vengeance	Action	2/94	95	58%
B.O.B	Action	11/93	60	70%
Bubsy	Jump & Run	11/93	61	73%
Captain America	Action	11/93	79	26%
Captain Planet	Action	11/93	79	38%
Chuck Rock 2	Jump & Run	11/93	66	81%
Cool Spot	Jump & Run	9/93	56	88%
Cosmic Spacehead	Adventure	11/93	35	71%
Cyborg Justice	Beat 'em Up	11/93	79	52%
Davis Cup Tour	Sport	11/93	39	83%

MEGA DRIVE (TEIL 2)

TITEL	GENRE	AUSGABE	SEITE	WERTUNG
Dr. Robotniks MBM	Denkspiel	4/94	88	86%
Dracula	Action	2/94	30	56%
Dragon's Revenge	Flipper	2/94	83	74%
Eternal Champions	Beat 'em Up	2/94	16	93%
Fantastic Dizzy	Jump & Run	11/93	47	58%
F1	Rennspiel	9/93	46	88%
F-15 Strike Eagle	Flugsim.	9/93	94	80%
FIFA Soccer	Sport	11/93	62	91%
Flashback	Jump & Run	9/93	66	85%
Gauntlet 4	Action	11/93	26	71%
Global Gladiators	Jump & Run	9/93	72	82%
Gunstar Heroes	Action	11/93	70	82%
Haunting	Action	11/93	44	72%
Jack Nicklaus	Sport	11/93	38	82%
James Pond 3	Jump & Run	9/93	60	87%
Jungle Strike	Action	9/93	64	92%
Jurassic Park	Jump & Run	11/93	22	76%
Landstalker	Adventure	9/93	76	91%
Lotus 2	Rennspiel	3/94	84	69%
McDonald's Treasure	Jump & Run	2/94	28	84%
MicroMachines	Rennspiel	9/93	88	81%
Mig 29	Flugsim.	11/93	46	71%
Mortal Kombat	Beat 'em Up	11/93	24	85%
Mutant League Football	Sport	11/93	37	65%
NBA Jam	Sport	4/94	12	91%
NBA Showdown	Sport	3/94	22	66%
NFL Football '94	Sport	2/94	87	90%
NHLPA Hockey '93	Sport	9/93	78	90%
NHL Hockey '94	Sport	11/93	50	92%
Normy's	Jump & Run	3/94	85	70%
PGA Tour Golf II	Sport	9/93	79	88%
Puggsy	Jump & Run	11/93	68	92%
Ranger X	Action	2/94	95	84%
Rocket Knight	Jump & Run	9/93	90	87%
Royal Rumble	Beat 'em Up	2/94	22	70%
Sensible Soccer	Sport	11/93	32	91%
Shining Force	Rollensp.	9/93	48	86%
Skitchin'	Rennspiel	3/94	30	76%
Sonic 2	Jump & Run	9/93	70	89%
Sonic 3	Jump & Run	3/94	14	93%
Sonic Spinball	Flipper	11/93	72	84%
Shinobi III	Jump & Run	11/93	64	86%
Street Fighter II	Beat 'em Up	11/93	40	43%
Streets of Rage 2	Beat 'em Up	9/93	89	83%
Strider II	Arcade	11/93	79	69%
Subterrania	Action	4/94	16	81%
Summer Challenge	Sport	9/93	63	76%
Super Baseball	Sport	2/94	95	61%
Team USA Bas.	Sport	9/93	84	73%
The Flintstones	Jump & Run	9/93	58	72%
The Last Vikings	Denkspiel	3/94	88	88%
The Ottifants	Jump & Run	9/93	54	84%
ToeJam & Earl 2	Jump & Run	2/94	84	89%
Turtles T. Fighters	Beat 'em Up	2/94	17	76%
Two Tribes	Strategie	11/93	36	87%
Tiny Toon Adv.	Jump & Run	9/93	68	85%
Ultimate Soccer	Sport	9/93	92	86%
Virtual Pinball	Flipper	2/94	95	70%
Virtua Racing	Rennspiel	4/94	20	94%
Winter Challenge	Sport	3/94	86	78%
Winter Olympics	Sport	3/94	20	70%
Wiz'n'Liz	Jump & Run	11/93	56	75%
World o. Illus.	Jump & Run	9/93	61	88%
X-Men	Jump & Run	2/94	95	38%
Zombies	Action	2/94	86	75%
Zool	Jump & Run	2/94	93	73%

SEGA Magazin

MEGA SHOP



Für SEGA-Freaks unverzichtbar!

- 1. Game Gear Carry All
- 2. Game Gear Soft Case
- 3. Sega Rucksack
- 4. Sonic 2-Uhr
- 5. Sonic 2-Pin Set (5 Stück)
- 6. Sonic Plüschtier
- 7. T-Shirt Game Gear (Größe L, XL)

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

Ja, ich bestelle folgende Artikel:

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

Gesamt _____ DM
 zzgl. Verpackungs- und Versandkosten _____ DM 7,00

Ich zahle den Gesamtbetrag von _____ DM
 Bar (Geld liegt bei) per V-Check per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr)

Name _____ **Schickt den Coupon an:**
 Straße _____ **Computek Verlag**
 _____ **SEGA Magazin**
 _____ **MEGA SHOP**
 _____ **Isarstraße 32**
 Datum/Unterschrift _____ **90 451 Nürnberg**

It's magic!

ORIGINAL SCHAUPLÄTZE

ORIGINAL FILMMUSIK

ORIGINAL 16 MB



Der Tempelkampf um die Wunderlampe.



In der Höhle des Deschinnies.



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

M a i l b o x



HOPPALA! DIE MAILBOX QUELLT JA FÖRMLICH ÜBER. SOVIELE BRIEFE HABEN WIR BISHER JA NOCH NIE BEKOMMEN. DAFÜR MÖCHTEN WIR UNS HERZLICH BEDANKEN, DENN NUR SO KÖNNEN WIR ERFAHREN, WAS EUCH AM SEGA MAGAZIN NICHT PASST, WAS NOCH REIN MUSS UND WAS ERWEITERT WERDEN MUSS. GENAU AUS DIESEM GRUNDE MÖCHTE ICH MICH BEI ALLEN GAME GEAR- UND MASTER SYSTEM-BESITZERN ENTSCHULDIGEN, DENN WIR HABEN EUCH IN DEN LETZTEN AUSGABEN ZUGEGBENERMASSEN VERNACHLÄSSIGT. WIR WERDEN UNS ZUKÜNFIG BESONDERS UM NEWS FÜR EURE SYSTEME KÜMMERN. ALLES WAS KOMMT, WIRD BEI UNS AUCH AUSFÜHRLICH VORGESTELLT! WIR TUN UNSER BESTES! BIS ZUM NÄCHSTEN MAL!

EUER HANS

Sendet euren Leserbrief zusammen mit einem Foto an folgende Adresse:
Computer Verlag
SEGA Magazin
Kennwort: Mailbox
Isarstraße 32-34
90481 Nürnberg

MEHR 8 BIT!!

Da ihr sonst nur gelobt werdet, möchte ich es einmal mit Kritik versuchen.

1. Der erste und wohl schwerste Kritikpunkt ist, daß ihr in eurer zweiten Ausgabe auf einen Leserbrief von einem gewissen Reinhard C. geantwortet habt, daß ihr euch auch in Zukunft um die 8 Bit-Maschinen kümmern wollt. Doch wie ich mit Entsetzen feststellen mußte, wurden es immer weniger, bis es in eurer vierten Ausgabe gerade mal lächerliche zwei Spiele waren, die für Master System und Game Gear vorgestellt wurden.

2. Ein weiterer Kritikpunkt wäre, daß ihr in der Vorschau Spiele ankündigt, die ihr in keiner der nächsten Ausgaben vorstellt, so z. B. in Ausgabe 2/94, wo ihr die MS-Spiele Ultimate Soccer, Fire & Ice und Road Rash ankündigt, doch bis jetzt warte ich immer noch auf die Tests für diese Spiele. Nehmt euch diese Kritik zu Herzen, da ihr sonst mindestens einen Käufer weniger habt für euer Magazin.

3. Wird Eternal Champions auch für das MS hergestellt?

4. Lohnt es sich jetzt, wo alle Firmen schon auf CD-ROM umsteigen, noch einen Mega Drive zu kaufen? Wird es noch lange genug Spiele dafür geben?

5. Wann wird das Multi Mega im Handel erscheinen?

Christian aus Thüringen

1. Sorry! Die Zahl der Tests für Game Gear und Master System wurde tatsächlich immer geringer, allerdings liegt das nicht unbedingt an uns, sondern an den Herstellern. Wir testen alles, was auf den Markt kommt. Mit NBA Jam und Road Rash liegen jedoch wieder einmal zwei Spitzenspiele für den Game Gear vor. In den nächsten Ausgaben wollen wir euch allerdings mit besonders vielen Infos über neue 8 Bit-Spiele versorgen. Versprochen!

2. Nochmal sorry! Ich habe schon auf Beschwerdebriefe gewartet und hatte deswegen auch ein ganz schlechtes Gewissen. In der Vorschau-Seite kündigen wir das an, was uns von den Firmen versprochen wurde. Dummerweise halten diese jedoch nicht immer ihr Versprechen. Ultimate Soccer wird leider nie erscheinen und Road Rash verzögerte sich bis zu dieser Ausgabe. Auf Fire & Ice warten wir noch immer. Zukünftig werden wir auf der Vorschau-Seite etwas vorsichtiger sein.

3. Bislang gibt es dazu noch kein offiziell-

les Statement von Sega, es liegt jedoch nahe, daß auch eine Master System-Variante kommen wird.

4. Wie du an dem Bericht auf den Seiten 6 und 7 erkennen kannst, hat Sega seine Pläne geändert und wird auch in Zukunft auf den Mega Drive setzen. Mit dem Mega Drive 32 ist die Zukunft des Mega Drive lange Jahre gesichert.

5. Es sollte nun schon erhältlich sein. Übrigens, vielen Dank für die berechtigte und fundierte Kritik!

NOCHMAL 8 BIT!

Leicht fällt es mir nicht, denn euer Magazin gefällt mir eigentlich recht gut, aber nun muß es sein!!

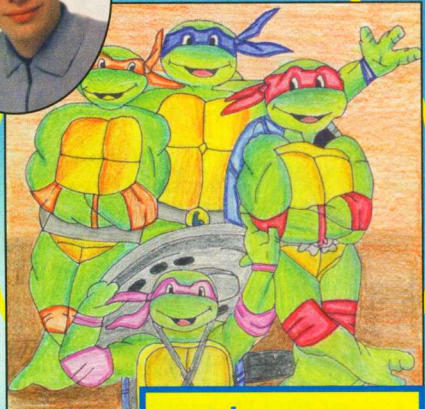
1. Eure letzte Ausgabe war extrem enttäuschend!! Also mußte ich denn auch zweimal hinschauen, doch es stimmte: Zwei (2!!!!) Reviews und nicht mal ein Preview, das war alles? Leute, Leute, wenn ihr nicht wollt, daß die 8 Bit-Spieler zu Sega Pro oder Gamers abwandern, dann dürft ihr euch solche Flops nicht erlauben. Die haben zum Beispiel über Desert Strike, Hook, McDonald's Magical World oder Fantastis Dizzy berichtet...



gezeichnet von
Katarina Kowalyk
aus Calw Hevmaden



gezeichnet von
Barbara Kowalyk
aus Calw Hevmaden



gezeichnet von
Peter Kowalyk
aus Calw Hevmaden



gezeichnet von
Paul Kowalyk
aus Calw Hevmaden

2. Etwas mehr zum Spielablauf von Aladdin wäre übrigens auch wichtig gewesen.
3. Die Tips & Tricks-Seiten 62 und 64 mit den Codes und Cheats sind übrigens die gleichen wie beim letzten Mal.
4. Der Sensible Soccer-Test ist dann auch auf Seite 86 und nicht auf Seite 16

gelandet.
Beim nächsten Mal werde ich sicher nicht mehr blind das SEGA Magazin kaufen, sondern sehen, ob es überhaupt ein Blatt für mein System ist.
Ich mag euer Magazin, und ich hoffe, daß das ein einmaliger Ausrutscher war!

Theis Klussweier, 21224 Rosengarten

1. Wir hatten tatsächlich nur zwei Reviews, allerdings haben wir im Codemasters-Cup auf drei Seiten über die 8 Bit-Spiele Dropzone, C.J.-Elephant Fugitive und Excellent Dizzy berichtet. Außerdem hatten wir als erstes SEGA-Fachblatt Infos zu Eternal Champions auf Game Gear, Desert Strike, Mc Donald's Magical World und wahrscheinlich auch Hook

werden niemals in Deutschland erscheinen, und wir berichten nur über das, was offiziell von SEGA Deutschland veröffentlicht wird. Fantastic Dizzy haben wir tatsächlich verschwitzt, jedoch ist auch zum heutigen Zeitpunkt (21.3.94, 20.17 Uhr) noch keine fertige Version in Sicht. 2. Das stimmt. Leider kam das Spiel in letzter Sekunde und wir wollten euch unbedingt mehr als einen Testbericht bieten. Leider hatten wir dann nicht viel Zeit, doch Cliffhanger für Mega Drive haben wir dafür rausgeschmissen. 3. Das haben wir auch gemerkt und den dafür Verantwortlichen sind wir ganz schön auf die Füße getreten. Allerdings soll das aktuelle SEGA Magazin auch immer als Nachschlage-Werk für Cheats dienen. 4. Da ist uns ein kleiner Fehler unterlaufen, aber in der Hektik kann schon einmal etwas schiefgehen! Sorry!

Das ist dein gutes Recht, und wir bemühen uns, auch dir das zu bieten, was du verlangst. Du kannst dir sicher sein, daß wir über alles, was für dein Sega-System offiziell erscheinen wird, berichten werden.

LOB AN DAS ARBEITSTIER!

Ich muß wirklich sagen, das Ding gerät euch immer besser. Euer Titelblatt ist ansprechend, die Tips ok, Poster und Tests ebenso. Besonderes Lob für die Specials! Mehr davon!
Meine Fragen sehen so aus:

1. Könnte es eventuell sein, daß du die 4/94 so ziemlich alleine zusammengeschustert hast? Fast jeder Artikel endet mit deinem Kürzel. Wie packst du das, wenn auch noch die AMIGA Games auf Beiträge wartet?
2. Virtua Racing scheint ja wirklich genial sein. Nun lese ich in eurem Wertungskasten: "DM 209,- ". In einer Anzeige eines Versandhändlers ist von DM 269,- die Rede, eine Konkurrenzzeitschrift gab sogar DM 280,- an. Abgesehen von der Leistung, wer kann das noch bezahlen? Da ist die Konsole ja noch billiger als das Game. Kann Sega so überhaupt mit Ninschlencos Chip in Sachen Preis mithalten?
3. Wie verschickt ihr eigentlich euer

- Magazin? Aufkleber drauf und ab oder nochmal verpackt? Ist nämlich unschön, wenn das Heft ankommt und aussieht, als ob es gerade aus Pakistan eintrudelt.
4. Habt ihr wirklich nur hundert Einsendungen für Charts und Leserbriefe? Kann doch nicht sein. Kommt da vielleicht nix, weil die Leute nur zu faul sind, was zu schreiben, ohne daß gleich ein Gewinn winkt?
 5. Eine Idee, die nach Umsetzung schreit: Die Vorstellung einzelner Firmen samt Programmierer, ihrer Hits und Flops und so weiter.
 6. Wo kommt eigentlich der Name "Freezers" für die Replay-Codes her? Friert man da etwa beim Eingeben oder funktionieren die Cheats nur im Eisschrank? (Ha! Genialer Scherz!)
 7. Kennst du vielleicht den Anlaß für die Design-Änderung der MD-Spielhüllen zum Lega-Blau-Outfit. Sieht recht gut aus...
 8. Welchen der folgenden Schokoriegel würdest du mir empfehlen: C.. (ähem, Abbruch an dieser Stelle. Was hat dies hier zu suchen? Anm. d. Red.)
 9. Eure Competitions sind ziemlich hart (NBA Jam). Habt ihr denn kein Mitleid mit uns armen geplagten Videosppielern?
 10. Wie bist du eigentlich dazu gekommen, Redakteur bei einer Video-Game-Zeitschrift zu werden, und wie kam die Idee zum SEGA Magazin zustande?

So, ich hoffe, ich habe dich nicht genervt, bleibt bei eurem Stil und einen schönen Feierabend noch (falls du weißt, was "Feierabend" bedeutet).

Die klebrige Limonade!

Vielen, vielen Dank für das Lob! Das tut gut nach der ganzen Kritik. Specials werden in Zukunft der Schwerpunkt sein!
1. Ähem, hüstel, das war wirklich so. Mir ist es auch sehr peinlich, doch leider war gerade keiner der freien Mitarbeiter greifbar und alles blieb an mir hängen. Und da es auch noch die AMIGA Games gibt, habe ich dank der tollen vier Wochen, wo ich auch noch umgezogen bin, tatsächlich drei graue Haare bekommen... Und das mit 23! (Kein Scherz!)

2. Bis zur letzten Stunde war auch in unserem Artikel der Preis DM 279,-

gestanden, doch in allerletzter Sekunde bekamen wir noch den tatsächlichen unverbindlichen Verkaufspreis mitgeteilt. Aus diesem Grunde haben die lieben Kollegen von der Konkurrenz wohl noch den alten Preis in ihrem Bericht. Sega würde das Spiel auch gerne billiger verkaufen, allerdings sind die Produktionskosten aufgrund des SVP sehr hoch, und Qualität hat nun einmal ihren Preis.

3. Das Magazin wird nicht mehr gesondert verpackt, da sonst das Abo etwas teurer sein müßte. Bislang hat sich jedoch noch niemand über den Anlieferungszustand beschwert.

4. Wie gesagt, etwa hundert Einsendungen kommen für die Charts und hundertfünfzig für die Mailbox. Dabei wird jeweils ein Einsender mit einem Spiel belohnt! Oh, vielleicht sollten wir das öfter erwähnen!

5. Tolle Idee! Wir kommen darauf zurück. Leider verstecken sich die Programmierer und die Flops oft hinter den Marketing-Leuten.

6. In Insider-Kreisen nennt man die Schummelmodule auch Freezer. Die Bezeichnung kommt daher, daß das Spiel während der Eingabe der Codes kurz angehalten, also eingefroren wird. Alles klar? Informationen eiskalt!

7. Es war mal wieder Zeit für ein neugestyltes Outfit, und da es auch besser aussieht, hat man es wohl so gemacht. Genügt das?

8. Ich antworte dann, wenn du mir verrätst, welche Burger-Variante du am liebsten isst! (Was soll das? Anm. d. Red.)

9. Dafür sind unsere Preise auch ziemlich prächtig!

10. Damals, zu den guten alten C64-Zeiten, habe ich für eine Düsseldorf-Firma ein paar Spiele programmiert. Eines sogar für den Computec Verlag, der gerade eine Spielezeitschrift gründete, und so nahm die Geschichte ihren Lauf. Die Idee zum SEGA Magazin hatte übrigens unser Chef Christian Geltenpoth, der ein wachsames Auge auf den Computer- und Videospielemarkt wirft.

Tschüß! Von was hast du eben gesprochen? Ist das die Zeit zwischen Schlafen gehen und Aufstehen? Ja?! Du wolltest mir also schöne Träume wünschen? Das war's nicht? Was dann?

P.S. & MUSIK

Also, was euch dieser P. aus S. in der Ausgabe 4/94 geschrieben hat, ist wirklich behämmert. Der setzt sich...(Anm. d. Red. Höflicherweise gestrichen!). Jedenfalls sollte sich dieser P. einmal überlegen, ob er ein besseres Magazin machen kann! Wenn ich das SM durchlese, bin ich immer wieder überzeugt, daß ihr euch reichlich Mühe gebt. Natürlich könnt ihr es nicht jedem recht machen, aber das verlangt wohl keiner.

Ach ja, ich habe noch ein paar Fragen:

1. Wieso waren im Heft 3/94 und 4/94 die selben Codes von Dragon Crystal abgedruckt?
2. Ich finde es zwar gut, aber warum ist mitten in einer Videospieldzeitung immer eine Seite über Filme und Musik?
3. Kannst du mir vielleicht ein Spiel für den GG empfehlen?
4. Wo liegt der Unterschied zwischen Mega CD I und II?

Kerstin Kubesch, Ober-Ramstadt

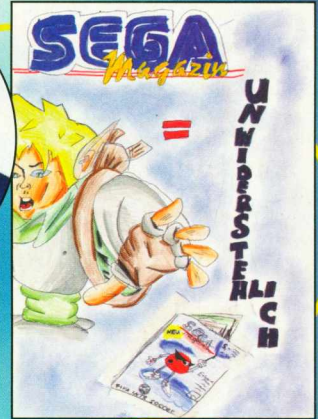
Stellvertretend für alle anderen möchte ich mich hiermit bei denen bedanken, die mir beim Zwist mit P. aus S. zur Seite standen! Besten Dank! Übrigens, mir hat nicht die Kritik mißfallen, die teilweise berechtigt war, sondern die unhöfliche Art, in der er sie brachte. Falls ich selbst auch zu unhöflich war, möchte ich mich hiermit bei P. aus S. entschuldigen!

1. Weil das Spiel das gleiche geblieben ist und sich die Codes somit nicht ändern
2. Es gibt noch mehr, außer den ganzen Tag videospiele! Genießt bitte auch ab und zu die anderen schönen Dinge des Lebens und spielt nicht den ganzen Tag! Bitte, bitte! Deswegen haben wir die Streetbeat-Seiten im Heft, um euch darüber zu informieren!
3. Ich darf dir leider keine Empfehlung machen: Schau doch bitte einfach in die Wertungsübersicht auf den Seiten 98 und 99!
4. Technisch sind die beiden Geräte fast gleich, das Mega CD II ist nur leichter zu bedienen, schicker und billiger.

gezeichnet von
Sarah Msaadi
aus Köln



gezeichnet von
Kevin Neuhaus
aus Dortmund



gezeichnet von
Banyamin Kurtoglu
aus Berlin



Euch gefällt die Paintbox?
Ihr wollt auch mitmachen?
Dann schickt euer Kunstwerk mit (!!) Foto an folgende Adresse:

CompuTec Verlag
Redaktion SEGA Magazin
Kennwort: Paintbox
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

EVENTS REPORT



Wir waren für euch auf Europas größter Softwaremesse und präsentieren euch auf sechs Seiten alle Hits, Fakten, Features und Neuigkeiten. Was geht ab am Sega-Markt?

ACCOLADE REPORT



Wir schauten den Produzenten von Bubsy, Barkley: Shut Up and Jam und vielen anderen Hits auf die Finger. Exklusive Informationen zu Bubsy 2, Juggernauts, Speed Racer, Brett Hull Hockey und vielen anderen sind das Ergebnis!

SOULSTAR

Der Thunderhawk-Nachfolger steht im Blickpunkt des Interesses! Kann Core Design einen weiteren Hit landen? Wir testen den Mega CD II-Knüller!



Inserentenverzeichnis:

Acclaim	108	Jump & Run	11
Chrono Service	83	Konami	2
Codemasters	107	Kranz	7
Computec Verlag	15, 19, 27, 75, 83, 95	Medienwelt	13
Cybersoft	83	Power Soft	17
Freak's Shop	19	Schulz	17
Game Express	6	Sega	23, 32, 33, 76, 77
		Test'n Take	17

Impressum

Vergag:

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

Anschriit 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

Bildredaktion:

Roland Gerhardt

Freie Mitarbeiter:

Sebastian Dambos (sd), Markus Geltenpoth (mg), Markus Islinger (mi), Petra Maueröder (pm), Oliver Menne (om), Oliver Preißner (op), Ulf Schneider (us)

Layout:

Mechthild Faatz, Hansgeorg Hafner, Bettina Kaim, Patrick Hodge, Simon Schmid, Michael Schraut, Sylvia Stenglein, Gisela Träger
Titelgestaltung: Simon Schmid
Titel: Sonic The Hedgehog, © SEGA
Poster: Jungle Book, © Disney; Wir danken.

Gestaltung und Konzeption der

Eigenanzeigen:

Stefanie Geltenpoth

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

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 11/6 42 63 33

Anzeigenbüro:

VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
47 058 Duisburg
Tel. 02 03/3 05 11 11
Fax 02 03/3 05 11 34

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

Ab 11.05.94 am Kiosk

CHAMPIONS
WORLD CLASS SOCCER™

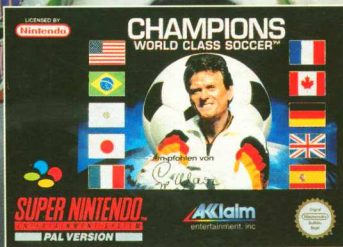
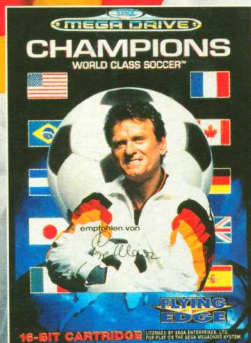
Schieß los!

NEU!

Anpfiff für die schärfste Fußballsimulation vor der Weltmeisterschaft, CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER™. Von Sepp Maier für echt super befunden, hat CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER™ schon vor der WM den Titel verdient.

Denn flüssige Animationen, tolle Perspektiven und noch viele weitere torverdächtige Specials werden aus Euch zukünftige Bundestrainer machen. CHAMPIONS WORLD

CLASS SOCCER™ für Super Nintendo und Mega Drive. Alles andere sind nur Eigentümer.



Game-Hotline: 0 89/45 50 34-55



Aktuelle Acclaim-News jetzt auf SAT 1-Text, Seite 545

Champions World Class Soccer is a trademark of Acclaim Entertainment, TM & © 1994 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim and Arena are divisions of Acclaim Entertainment TM, © & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved. — Die gezeigten Screen Shots stammen von der Super Nintendo™ Version.

